

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6364596号
(P6364596)

(45) 発行日 平成30年8月1日(2018.8.1)

(24) 登録日 平成30年7月13日(2018.7.13)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F
A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 2 (全 48 頁)

(21) 出願番号 特願2016-66237 (P2016-66237)
 (22) 出願日 平成28年3月29日 (2016.3.29)
 (65) 公開番号 特開2017-176353 (P2017-176353A)
 (43) 公開日 平成29年10月5日 (2017.10.5)
 審査請求日 平成29年9月22日 (2017.9.22)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100082337
 弁理士 近島 一夫
 (74) 代理人 100141508
 弁理士 大田 隆史
 (72) 発明者 川岸 幹弥
 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 坂田 雅史
 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) 【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と、

小役及びリプレイを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチと、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチと、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段と、

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

前記複数種類の役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態と、前記入賞補助制御が実行されない非アシストタイム状態と、の間での移行に係る制御を行うアシストタイム状態制御手段と、

変動可能な値である変動値を記憶する変動値記憶手段と、

前記変動値記憶手段に記憶されている前記変動値を管理する変動値管理手段と、を備え

前記アシストタイム状態制御手段は、前記変動値を参照して状態の移行に係る制御を実行し、

前記アシストタイム状態制御手段が制御する状態には、第1状態と、前記第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態と、が含まれ、

前記変動値管理手段は、

前記変動値記憶手段に記憶されている前記変動値を、基本となる値である基本値に対して累積的に変動させる処理である変動処理を実行可能であり、

前記変動処理の実行により前記変動値が予め設定された値である設定値に到達したこと 10 を契機に実行される前記アシストタイム状態制御手段による前記第1状態から前記第2状態への移行が実行された場合に、前記変動処理によって累積的に変動させた前記変動値を前記基本値に戻す処理であるリセット処理を実行可能である、

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と、

小役及びリプレイを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と

、遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチと、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチと、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段と、

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

、前記複数種類の役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態と、前記入賞補助制御が実行されない非アシストタイム状態と、の間での移行に係る制御を行うアシストタイム状態制御手段と、

変動可能な値である変動値を記憶する変動値記憶手段と、

前記変動値記憶手段に記憶されている前記変動値を管理する変動値管理手段と、を備え

、前記アシストタイム状態制御手段は、前記変動値を参照して状態の移行に係る制御を実行し、

前記アシストタイム状態制御手段が制御する状態には、第1状態と、前記第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態と、が含まれ、

前記変動値管理手段は、前記変動値記憶手段に記憶されている前記変動値を、基本となる値である基本値に対して累積的に変動させる処理である変動処理を実行可能であり、

前記アシストタイム状態制御手段は、前記変動値管理手段による前記変動処理の実行により前記変動値が予め設定された値である設定値に到達したことを契機に、前記第1状態から前記第2状態への移行に係る制御を実行可能であり、

前記変動値管理手段は、前記変動値が前記設定値に到達したことを契機とする前記アシストタイム状態制御手段による前記第1状態から前記第2状態への移行が実行されるまでに、前記変動処理によって前記変動値が前記設定値を超過した状態で前記アシストタイム状態制御手段による前記第1状態から前記第2状態への移行が実行された場合に、前記変動処理によって累積的に変動させた前記変動値を前記基本値とは異なる値である所定の値にセットする処理を実行可能である、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

20

30

40

50

【技術分野】**【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来、外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における入賞判定ライン上に表示された図柄組合せによって判定され、遊技の結果に応じてメダル等の払い出しが行われる。10

【0003】

上述した遊技機においては、役の入賞を補助する入賞補助演出を実行する演出状態であるアシストタイム状態に移行することによって、役の入賞確率を変動させ、遊技媒体を獲得しやすくすることができる構成が知られており、アシストタイム状態に移行する際に、アシストタイム状態が継続する期間を決定する特別なアシストタイム状態を実行するとともに、該特別なアシストタイム状態において特定の役が入賞させるための操作態様を報知する回数を決定する技術が開示されている（例えば、特許文献1）。20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献1】特開2016-2488号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

特許文献1に記載の遊技機においては、アシストタイム状態の開始時に、特定の役が入賞する都度アシストタイム状態を実行する回数が計数されるカウンタに値を加算とともに、特別なアシストタイム状態において特定の役の当選時に該特定の役を入賞させることができるように構成されている。しかしながら、特許文献1に記載の遊技機においては、特定の役に当選しない限りストップボタンの押下順序を報知する回数を決定するように構成されている。決定した場合には、特定の役に当選するまでの遊技の回数も増えてしまい、特定の役に当選していない遊技に対する遊技者の興趣を十分に向上させることができた。30

【0006】

そこで、本発明は、アシストタイム状態に関する遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本発明は、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（R1，R2，R3）と、

小役及びリプレイを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段（120）と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチ（230）と、

前記複数のリールに対応して設けられ、各リールを停止させるための停止操作を検出するストップスイッチ（240）と、

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御40

50

を行うリール制御手段(130)と、

前記複数のリールが停止した状態で、役ごとに予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン(L1)上に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段(140)と、

前記複数種類の役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態と、前記入賞補助制御が実行されない非アシストタイム状態と、の間での移行に係る制御を行うアシストタイム状態制御手段(200)と、

変動可能な値である変動値を記憶する変動値記憶手段(205)と、

前記変動値記憶手段に記憶されている前記変動値を管理する変動値管理手段と、を備え、

10

前記アシストタイム状態制御手段は、前記変動値を参照して状態の移行に係る制御を実行し、

前記アシストタイム状態制御手段が制御する状態には、第1状態と、前記第1状態よりも遊技者にとって有利な第2状態と、が含まれ、

前記変動値管理手段は、

前記変動値記憶手段に記憶されている前記変動値を、基本となる値である基本値に対して累積的に変動させる処理である変動処理を実行可能であり、

前記変動処理の実行により前記変動値が予め設定された値である設定値に到達したことを契機に実行される前記アシストタイム状態制御手段による前記第1状態から前記第2状態への移行が実行された場合に、前記変動処理によって累積的に変動させた前記変動値を前記基本値に戻す処理であるリセット処理を実行可能である、ことを特徴とする。

20

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、アシストタイム状態に関する遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【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】(A)は、本発明の実施形態の遊技機において非リプレイタイム状態～リプレイタイム3状態で当選可能な小役の当選態様を説明する図、(B)は、第1ボーナス状態、第2ボーナス状態で当選可能な小役の当選態様を説明する図である。

30

【図4】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図5】(A)は、本発明の実施形態の遊技機において非リプレイタイム状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図、(B)は、リプレイタイム1状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図、(C)は、リプレイタイム2状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図、(D)は、リプレイタイム3状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図、(E)は、ボーナス内部状態で当選可能なリプレイの当選態様を説明する図である。

【図6】本発明の本実施形態の遊技機におけるアシストタイム状態制御手段が制御するアシストタイム状態に関する状態遷移図である。

40

【図7】本発明の実施形態の遊技機のチャンスゾーン抽選テーブルを示す図である。

【図8】本発明の実施形態の遊技機のアシストタイム抽選テーブルを示す図である。

【図9】本発明の実施形態の遊技機のアシストタイム状態実行期間抽選テーブルを示す図である。

【図10】本発明の実施形態の遊技機の通常非アシストタイム状態において遊技制御手段を構成する各手段が実行する通常非アシストタイム状態処理を示すフローチャートである。

【図11】図10に示した通常非アシストタイム状態処理において実行される変動処理を示すフローチャートである。

50

【図12】(A)は、本発明の実施形態の遊技機の演出制御手段が変動値表示を実行する際に、抽選値と制御値とがいずれも0である状態を示す図、(B)は、演出制御手段が変動値表示を実行する際に、抽選値の値が0から変動した状態を示す図、(C)は、演出制御手段が変動値表示を実行する際に、制御値が設定値に到達した状態を示す図である。

【図13】本発明の実施形態の遊技機のチャンスゾーン状態において遊技制御手段を構成する各手段が実行するチャンスゾーン状態処理を示すフローチャートである。

【図14】本発明の実施形態の遊技機のアシストタイム準備状態において遊技制御手段を構成する各手段が実行するアシストタイム準備状態処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

10

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

【0015】

1. 構成

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

【0016】

20

本実施形態のスロットマシン1は、収納箱BX、前面上扉UD及び前面下扉DDからなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第1リールR1～第3リールR3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ユニット320(図2参照)が収められている。また、本実施形態のスロットマシン1の筐体内には、CPU、ROM(情報記憶媒体の一例)、RAM等を搭載し、スロットマシン1の動作を制御する制御基板も収められている。

【0017】

30

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域(以下、各領域を「コマ」と記載する)に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また、第1リールR1～第3リールR3は、リール駆動手段としてのステッピングモータ(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、本実施形態のスロットマシン1では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第1リールR1～第3リールR3が停止する。

【0018】

30

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

【0019】

40

また、本実施形態のスロットマシン1では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定されている。なお、本実施形態のスロットマシン1では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が、それぞれリプレイの当選態様が異なる遊技状態である非リプレイタイム状態～リプレイタイム3状態(以下、リプレイタイムのことを「RT」と記載)と、非RT状態～RT3状態のそれぞ

50

れにおいて、ボーナスとして用意されている第1種特別役物に係る連続作動装置としての第1ビッグボーナス、第2ビッグボーナス（以下、ビッグボーナスを「B B」と記載し、第1ビッグボーナス、第2ビッグボーナスを「B B 1, B B 2」とも記載）のいずれかに当選した場合に移行する非R T内部状態～R T 3内部状態と、B B 1, B B 2のいずれかが入賞した場合に移行する遊技状態である第1ボーナス状態、第2ボーナス状態と、のいずれの遊技状態においても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R 1～第3リールR 3の中段によって構成される有効ラインL 1が有効化される。

【0020】

そして、遊技結果は、表示窓D W内の有効ラインL 1上に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ラインL 1上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合に、その役が入賞したものとしてホッパーユニット320からメダルの払い出し等が行われる。

【0021】

前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、第1ボーナス状態、第2ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計、メダルの払い出しに関係するストップボタンB 1～ストップボタンB 3の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【0022】

また、前面上扉UDには、演出を行うための表示装置330が設けられている。表示装置330は、例えば液晶ディスプレイから構成され、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や画像が表示される。また、本実施形態のスロットマシン1では、前面上扉UDや前面下扉DDに対して、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。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。

【0023】

そして、前面上扉UDには、主制御表示装置500が設けられている。主制御表示装置500は、例えば7セグメント表示器から構成され、今回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選コマンドに対応する表示である報知表示が表示される。本実施形態のスロットマシン1では、当選コマンドに応じた表示様様で主制御表示装置500の各セグメントが点灯及び消灯することで、内部抽選で当選した役がどの役であるか遊技者が推測できるような報知表示が実行される。

【0024】

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

【0025】

本実施形態のスロットマシン1では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、メダルが規定投入数以上にクレジットされている場合に、規定投入数と同じ回数シングルベットボタンBTを押下するシングルベット操作又はマックスベットボタンMBを押下するマックスベット操作を行うことで、規定投入数のメダルが投入状態に設定され、第1リールR 1～第3リールR 3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に対して開始操作を実行すると、制御基板におい

10

20

30

40

50

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するとともに、乱数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定常回転になったことを条件に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下操作が許可、すなわちストップボタンB1～ストップボタンB3による停止操作が有効化される。

【0026】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～ストップボタンB3を押下（以下、「押下タイミング」と記載）していくと、ストップボタンB1～ストップボタンB3のそれぞれに内蔵されている停止信号出力手段としてのストップスイッチ240がオン動作を行い、制御基板へ出力す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。ここで、ストップスイッチは、例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサ等から構成される。

【0027】

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～ストップボタンB3を解放すると、ストップボタンB1～ストップボタン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、制御基板へ出力す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。そして、制御基板は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミング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。

【0028】

また、前面下扉DDの下部には、メダル払出口M0とメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払出口M0からメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。また、遊技機内にクレジットされたメダルが記憶されている状態で、精算ボタンBSが押下された場合、精算ボタンBSの押下に伴ってホッパーユニット320からクレジット数（クレジットされたメダルの枚数）に相当する枚数のメダルを払い出す精算処理を実行し、メダル払出口M0からメダル受け皿MPへメダルを払い出す。

【0029】

図2は、本実施形態のスロットマシン1の機能ブロック図である。本実施形態のスロットマシン1は、制御基板としての遊技制御手段100によって制御される。遊技制御手段100は、複数の操作検出手段としてのメダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230及びストップスイッチ240と、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、表示装置330、音響装置340、主制御表示装置500等の出力手段の動作を制御する。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定のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【0030】

また、遊技制御手段100は、投入受付手段105、乱数生成手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、演出制御手段180、記憶手段190、アシストタイム状態制御手段（AT状態制御手段）200及び変動値管理手段205を含む。遊技制御手段100を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、記憶手段190に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

【0031】

投入受付手段105は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間において、規定投入数（3枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSLに対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口MIにメダルが投入され

10

20

30

40

50

ると、メダル投入スイッチ 210 が作動することに伴って、投入受付手段 105 が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、投入受付手段 105 は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタン B T 又はマックスベットボタン M B が押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ 220 が作動することに伴って、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。

【0032】

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

10

【0033】

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

【0034】

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

20

【0035】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 190 の内部抽選テーブル記憶手段 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現在の遊技状態に基づき選択する。

【0036】

各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例えば、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数）のそれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役やハズレ（非当選）が対応づけられている。ここで、遊技状態が非 R T 状態 ~ R T 3 状態である場合に選択される内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル D と、遊技状態が非 R T 状態 ~ R T 3 状態のいずれかである状態で、B B 1, B B 2 のいずれかに当選した場合に移行する遊技状態である非 R T 内部状態 ~ R T 3 内部状態において選択される内部抽選テーブル E ~ 内部抽選テーブル H と、は、小役の当選確率が同一に設定されている。本実施形態のスロットマシン 1 は、小役のみを含む当選エリアとして、当選エリア「打順ベル 1 」~ 当選エリア「打順ベル 6 」と、当選エリア「共通ベル役」と、（以下、打順ベル 1 ~ 打順ベル 6 及び共通ベル役をまとめて「ベル役」とも記載）と、当選エリア「チェリー役」と、当選エリア「スイカ役」と、にそれぞれ乱数が対応付けられている。

30

【0037】

また、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル D では、ボーナスが抽選対象として設定されており、ボーナスのみを含む当選エリアとして、当選エリア「B B 1 」、当選エリア「B B 2 」にそれぞれ乱数が対応付けられている。ここで、当選エリア「B B 1 」には、B B 1 が含まれ、当選エリア「B B 2 」には、B B 1 とは入賞時の図柄組合せが異なる B B 2 が含まれている。

40

【0038】

そして、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル D では、小役とボーナスとを含む当選エリアとして、当選エリア「B B 1 & チェリー役」と、当選エリア「B B 2 & チェリー役」と、当選エリア「B B 1 & スイカ役」と、当選エリア「B B 2 & スイカ役」と、にそれぞれ乱数が対応付けられている。本実施形態のスロットマシン 1 において、当選エリア「B B 1 & チェリー役」と、当選エリア「B B 2 & チェリー役」と、当選エリア「B B 1 & スイカ役」と、当選エリア「B B 2 & スイカ役」と、は、内部抽選テーブル A ~ 内部抽選

50

テーブルDにおいて抽選対象として設定された当選エリアであり、内部抽選テーブルE～内部抽選テーブルHにおいては、当選エリア「B B 1 & チェリー役」と、当選エリア「B B 2 & チェリー役」と、に対応付けられていた乱数と同数の乱数が当選エリア「チェリー役」に対応付けられ、当選エリア「B B 1 & スイカ役」と、当選エリア「B B 2 & スイカ役」と、に対応付けられていた乱数と同数の乱数が当選エリア「スイカ役」に対応付けられることで、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルHと、で小役の当選確率が同一となるように構成されている。

【0039】

B B 1, B B 2 のいずれかの当選後に実行される遊技状態である非R T 内部状態～R T 3 内部状態において選択される内部抽選テーブルE～内部抽選テーブルHでは、B B 1, B B 2 が抽選対象として設定されておらず、かつ内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDとは当選可能なりプレイの当選態様が異なっている。そして、遊技状態が第1ボーナス状態、第2ボーナス状態である場合に選択される内部抽選テーブルI、内部抽選テーブルJでは、非R T 状態～R T 3 状態において抽選対象に設定されているすべての小役に重複して当選する当選態様（当選エリア）である当選エリア「J A C」と、リプレイと、にそれぞれ乱数が対応付けられている。

【0040】

図3(A)は、非R T 状態～R T 3 状態と非R T 内部状態～R T 3 内部状態とにおいて当選可能な小役を含む当選エリアの詳細を示す図である。図3(A)に示すように、本実施形態のスロットマシン1では、非R T 状態～R T 3 状態及び非R T 内部状態～R T 3 内部状態で入賞可能な小役（以下、「入賞役」と記載）として、ベル、特殊小役1～特殊小役6、チェリー及びスイカが用意されており、複数種類の入賞役が重複して当選する小役の当選エリアとして、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」が設定されている。

【0041】

ここで、「打順」とは、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対して押下操作を実行する順番を意味し、打順1～打順6の6通りの打順から構成されている。本実施形態のスロットマシン1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。このため、本実施形態のスロットマシン1では、ストップボタンB1～ストップボタンB3の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。

【0042】

打順1は、ストップボタンB1　ストップボタンB2　ストップボタンB3の順に停止操作が実行される、いわゆる順押しと称される打順である。また、打順2は、ストップボタンB1　ストップボタンB3　ストップボタンB2の順に停止操作が実行される、いわゆるハサミ打ちと称される打順である。また、打順3は、ストップボタンB2　ストップボタンB1　ストップボタンB3の順に停止操作が実行される打順である。また、打順4は、ストップボタンB2　ストップボタンB3　ストップボタンB1の順に停止操作が実行される打順である。また、打順5は、ストップボタンB3　ストップボタンB1　ストップボタンB2の順に停止操作が実行される打順である。また、打順6は、ストップボタンB3　ストップボタンB2　ストップボタンB1の順に停止操作が実行される、いわゆる逆押しと称される打順である。

【0043】

当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」は、ベルと、特殊小役1～特殊小役6のうちいずれか1種類と、が重複して当選する当選エリアである。ここで、ベルは、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時に適切な打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル1」の当選時であ

10

20

30

40

50

る場合には、打順 1 でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合に入賞する。また、特殊小役 1 ~ 特殊小役 6 は、打順ベル 1 ~ 打順ベル 6 の当選時にベルを入賞可能な打順以外の打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作され、かつ各ストップボタンの押下タイミングが適切であった場合に入賞可能な入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル 1 」の当選時である場合には、打順 2 ~ 打順 6 のいずれかの打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作され、かつ各ストップボタンの押下タイミングが適切であった場合に入賞する。

【 0 0 4 4 】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 において、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」の当選時にベルを入賞させることができない打順でストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下操作され、かつ特殊小役 1 ～特殊小役 6 を入賞させることができない押下タイミングで各ストップボタンが押下操作された場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（ハズレ）が発生する。また、以下の記載において、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」の当選時にベルを入賞させることができる打順を、正解打順とも記載する。また、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」の当選時にベルを入賞させることができない打順を、不正解打順とも記載する。

【 0 0 4 5 】

当選エリア「共通ベル役」は、ベルに当選し、打順及び押下タイミングによらずベルが入賞可能に構成されている。また、当選エリア「チェリー役」は、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の押下タイミングが適切な場合に入賞可能に構成された小役であり、入賞時に第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 のうち少なくとも 1 つのリールの上段、中段及び下段の少なくとも 1 つにおいてチェリー図柄が表示される小役であるチェリーに当選する。また、当選エリア「スイカ役」は、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の押下タイミングが適切な場合に入賞可能に構成された小役であり、入賞時に第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 のうち少なくとも 1 つのリールの上段、中段及び下段の少なくとも 1 つにおいてスイカ図柄が表示される小役であるスイカに当選する。ここで、当選エリア「チェリー役」及び当選エリア「スイカ役」は、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」及び当選エリア「共通ベル役」よりも当選確率が低くなるように構成されている。そして、当選エリア「チェリー役」の当選時に、ストップボタン B 1 の押下タイミングがチェリーを入賞させることができない押下タイミングであった場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（ハズレ）となる。また、当選エリア「スイカ役」の当選時に、ストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 の押下タイミングがスイカを入賞させることができない押下タイミングであった場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（ハズレ）となる。

【 0 0 4 6 】

当選エリア「B B 1 & チェリー役」は、B B 1 とチェリーとに当選し、当選エリア「B B 2 & チェリー役」は、B B 2 とチェリーとに当選する。また、当選エリア「B B 1 & スイカ役」は、B B 1 とスイカとに当選し、当選エリア「B B 2 & スイカ役」は、B B 2 とスイカとに当選する。なお、本実施形態のスロットマシン 1 においては、後述するように、リール制御手段 130 によるリール停止制御により、小役がボーナスに優先して入賞するように第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 が制御され、当選エリア「B B 1 & チェリー役」と、当選エリア「B B 2 & チェリー役」と、当選エリア「B B 1 & スイカ役」と、当選エリア「B B 2 & スイカ役」と、のいずれかの当選時において小役を入賞させることができない押下タイミングでストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下操作された場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（ハズレ）となる。

【 0 0 4 7 】

ベルの配当は、入賞時に規定投入枚数よりも多い枚数の払出数（例えば 9 枚）に設定されている。また、スイカの配当は、入賞時に規定投入枚数よりも多い枚数の払出数（例えば 5 枚）に設定されている。また、チェリーの配当は、入賞時に規定投入枚数よりも少ない枚数の払出数（例えば 2 枚）に設定されている。特殊小役 1 ～特殊小役 6 の配当は、入

10

20

30

40

50

賞時に規定投入枚数よりも少ない枚数の払出数（例えば1枚）に設定されている。

【0048】

次に、当選エリア「JAC」について図3(B)を参照しながら具体的に説明する。図3(B)は、第1ボーナス状態、第2ボーナス状態において当選可能な小役の当選エリアを示す図である。図3(B)に示すように、JACは、ベル、特殊小役1～特殊小役6、チェリー及びスイカの、非RT状態～RT3状態において当選可能な小役のすべてに重複して当選する当選エリアである。本実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「JAC」に当選した場合、リール制御手段130によるリール停止制御において、入賞時の払出数が最も多いベルが他の役に優先して入賞するように第1リールR1～第3リールR3を制御する。これにより、当選エリア「JAC」に当選した場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順及び押下タイミングによらずベルが入賞する。10

【0049】

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

【0050】

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、OFF状態）から当選状態（第2のフラグ状態、ON状態）に設定する。本実施形態のスロットマシン1では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが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。20

【0051】

ここで、本実施形態のスロットマシン1では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、BB1, BB2があり、小役及びリプレイは、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、内部抽選でBB1, BB2のいずれかを含む当選エリアに当選すると、BB1, BB2の抽選フラグの当選状態を、BB1, BB2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、BB1, BB2の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役及びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち、抽選フラグ設定処理では、BB1, BB2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BB1, BB2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。30

【0052】

なお、内部抽選手段120は、内部抽選を実行した場合に、内部抽選で当選した当選エリアに基づく制御信号である当選コマンドを作成し、遊技制御手段100を構成する各手段や主制御表示装置500等の出力手段に当選コマンドを送信する。内部抽選手段120が作成する当選コマンドには、当選エリアに含まれる当選役の情報と、主制御表示装置500が実行する表示に係る情報と、が含まれている。なお、内部抽選手段120は、同一の当選エリアであっても、後述するAT状態制御手段200がAT状態を実行している場合と、非AT状態を実行している場合と、で異なる当選コマンドを作成可能に構成されていてもよい。具体的には、内部抽選手段120は、非AT状態である場合、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかに当選した場合でも共通の当選コマンドを作成し、AT状態である場合、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかに当選した場合に、それぞれ異なる当選コマンドを作成するように構成されていてもよい。4050

【0053】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSLへ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ230から、スタート信号が出力されたことに基づいて、ステッピングモータにより第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始する。また、リール制御手段130は、第1リールR1～第3リールR3の回転状態が、所定速度（例えば、約80rpm）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作されることでストップスイッチ240によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段130は、停止操作の検出に基づきストップスイッチ240からリール停止信号が出力された場合に、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。このとき、リール制御手段130は、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、すなわち内部抽選の結果に応じた態様で停止させる制御を行う。つまり、リール制御手段130は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の各ボタンが押下されるごとに、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたストップ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。10

【0054】

また、本実施形態のスロットマシン1では、第1リールR1～第3リールR3について、ストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された時点から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を停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で4コマ分回転可能に構成されている。リール制御手段130は、ストップボタンB1～ストップボタン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L1上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄を有効ラインL1上の表示位置に表示するように、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。20

【0055】

ここで、リール制御手段130は、スタートスイッチ230が開始操作を検出することで出力されるスタート信号を受信し、第1リールR1～第3リールR3の回転を開始して1回の遊技を開始した場合に、一般にウェイト（又はウェイト時間）と称される待機時間（約4.1秒）を設定するように構成されている。そして、リール制御手段130は、待機時間の設定から待機時間が経過するまでの期間内にスタート信号をスタートスイッチ230から受信した場合に、待機時間が経過した後に第1リールR1～第3リールR3の回転を開始するように構成されている。この構成により、リール制御手段130は、1回の遊技の開始から次の遊技の開始までに一定の時間として最小遊技時間（約4.1秒）を経過してから遊技を開始することができる。30

【0056】

リール制御手段130は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段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テーブル参照処理を行っている。

【0057】

まず、ロジック演算処理では、役ごと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、つまりストップボタンの押下操作を検出し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コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。ここで、リール制御手段130は、リールユニット3140

0に設けられたフォトセンサが各リールに設けられたリール位置検出部を検出した場合に出力されるリールが1回転したことを示す情報であるリールインデックスと、リールインデックスが検出されるリールの基準位置からの回転角度（ステッピングモータに供給した駆動パルスの供給回数から算出）を用いて、ストップスイッチ240からリール停止信号を受信した時点におけるリールの回転状態を取得する。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等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る。最も優先度の高い停止位置の候補が複数となつた場合には、テーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

【0058】

10

本実施形態のスロットマシン1では、「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。ロジック演算処理では、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、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を、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。

【0059】

なお、本実施形態のスロットマシン1において、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補の優先度の求め方は、有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法とが存在する。有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインL1上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せ（以下、「入賞図柄組合せ」と記載）の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の優先度を求める。また、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインL1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、すなわち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の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

20

【0060】

30

また、ロジック演算処理では、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。ここで、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を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処理を行っている。

【0061】

40

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L1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を判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ラインL1上に表示された図柄組合せによって、ボーナス、リプレイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。

【0062】

本実施形態において、ベルは、上述した通り、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア

50

「打順ベル6」の当選時に正解打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合又は当選エリア「共通ベル役」の当選時に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず必ず入賞可能に構成されている。つまり、ベルの入賞図柄組合せを構成する各図柄は、押下検出位置に関わらずに有効ラインL1上に表示可能な位置関係で第1リールR1～第3リールR3にそれぞれ配列されている。また、リプレイ及びベルBも同様に各ストップボタンの押下タイミングによらずに必ず入賞できるよう構成されている。一方、BB1, BB2と、特殊小役1～特殊小役6と、チエリーと、スイカと、は、各入賞役の入賞図柄組合せを構成する図柄が滑りコマ数の範囲内に位置する状態で各ストップボタンが停止操作された場合に有効ラインL1上に表示されるよう、各リールに配列されている。

10

【0063】

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

【0064】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット320に払い出させる制御を行う。本実施形態において、上述した通り、規定投入枚数よりも多い払出数に設定されているベル及びスイカのうち、ベルの配当は、9枚に定められ、スイカの配当は、5枚に定められている。また、規定投入枚数よりも少ない払出数に設定されている特殊小役1～特殊小役6及びチエリーのうち、特殊小役1～特殊小役6の配当は、いずれも1枚に定められ、チエリーの配当は、2枚に定められている。

20

【0065】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられている。払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、ホッパーユニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域(図示省略)に記憶されているクレジット数(クレジットされたメダルの数)に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

30

【0066】

リプレイ処理手段160は、入賞判定手段140により有効ラインL1上に後述する複数種類のリプレイ役のうちいずれかのリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さ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、本実施形態のスロットマシン1では、リプレイが入賞した場合、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L1を設定した状態で、次回のスタートレバーSLに対する開始操作を待機する。

40

【0067】

遊技状態移行制御手段170は、非RT状態～RT3状態の間で移行させるRT状態移行制御処理と、当選エリア「BB1」、当選エリア「BB2」、当選エリア「BB1&チエリー役」、当選エリア「BB2&チエリー役」、当選エリア「BB1&スイカ役」、当

50

選エリア「B B 2 & スイカ役」のボーナスを含む当選エリアのいずれかの当選時に現在の遊技状態に対応する遊技状態に移行させるボーナス内部状態移行制御処理と、B B 1, B B 2 が入賞した場合に現在の遊技状態から入賞したボーナスに対応する遊技状態に移行させるボーナス状態移行制御処理と、の遊技状態移行制御を行う。

【0068】

図4は、遊技状態移行制御手段170が実行する遊技状態移行制御において、各遊技状態から移行可能な遊技状態を示す状態遷移図である。また、図5は、各遊技状態における遊技状態の移行契機となるリプレイであるRT1移行リプレイ～RT3移行リプレイを含む各遊技状態におけるリプレイの当選態様(当選エリア)を示す図である。なお、以下の記載において、非RT状態～RT3状態をまとめて「非ボーナス状態」とも記載し、非RT内部状態～RT3内部状態をまとめて「ボーナス内部状態」とも記載し、第1ボーナス状態、第2ボーナス状態をまとめて「ボーナス状態」とも記載する。また、以下の記載において、図5に示す当選エリアである当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ11」と、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「チャンスリプレイ」と、をまとめて「リプレイ役」とも記載する。

10

【0069】

図4に示すように、非RT状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、非RT状態からはRT1状態とRT3状態への移行が可能となっている。具体的には、非RT状態における内部抽選において当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかが当選し、かつストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合にRT1状態へ移行する。また、非RT状態における内部抽選において当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」のいずれかが当選し、かつストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御によりRT3移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合にRT3状態へ移行する。非RT状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルJのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/7.3に設定され、かつ入賞することでRT3状態への移行条件が成立するリプレイであるRT3移行リプレイを含む当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」と、入賞することでリプレイ処理手段160によるリプレイ処理が実行される通常リプレイを含む当選エリア「通常リプレイ」と、他のリプレイ役よりも当選確率が低く設定された当選エリア「チャンスリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブルAを参照した内部抽選が行われる。

20

【0070】

図5(A)に示すように、非RT状態においては、リプレイを含む当選エリアとして、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」と、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「チャンスリプレイ」と、に当選可能に構成されている。

30

【0071】

当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」は、RT3移行リプレイと、通常リプレイと、が重複して当選する。ここで、RT3移行リプレイは、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」の当選時に、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」のそれぞれに設定されている所定の打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ1」の当選時である場合には、打順2～打順6のいずれかの打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合にRT3移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されるようにリール制御手段130によってリール停止制御される。また、通常リプレイは、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」の当選時にRT3移行リプレイを入賞可能な打順以外の打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に入賞可能な入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ

40

50

イ1」の当選時である場合には、打順1でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に通常リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されるようリール制御手段130によってリール停止制御される。なお、図5(A)に示すように、通常リプレイは、当選エリア「通常リプレイ」に当選した場合、ストップボタンB1～ストップボタンB3がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも入賞する。

【0072】

また、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」は、RT3移行リプレイと通常リプレイとに重複当選するが、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されており、例えば、当選エリア「打順リプレイ1」は、RT3移行リプレイと通常リプレイとが重複当選し、当選エリア「打順リプレイ2」は、RT3移行リプレイと、通常リプレイと、RT3移行リプレイ及び通常リプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ1と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ3」は、RT3移行リプレイと、通常リプレイと、RT3移行リプレイ、通常リプレイ及び特殊リプレイ1とは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ2と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ4」は、RT3移行リプレイと、通常リプレイと、RT3移行リプレイ、通常リプレイ、特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2とは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ3と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ5」は、RT3移行リプレイと、通常リプレイと、RT3移行リプレイ、通常リプレイ及び特殊リプレイ1～特殊リプレイ3とは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ4と、が重複当選するように構成されている。なお、リール制御手段130は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「打順リプレイ2」～当選エリア「打順リプレイ5」に当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3がいずれの打順で押下操作された場合にも、特殊リプレイ1～特殊リプレイ4の入賞図柄組合せが表示されないようにリール停止制御を実行するように構成されている。

【0073】

チャンスリプレイは、他のリプレイとは異なる入賞図柄組合せを有するリプレイであり、当選エリア「通常リプレイ」に当選した場合における通常リプレイと同様に、当選エリア「チャンスリプレイ」に当選した場合には、各ストップボタンの打順及び押下タイミングによらずに入賞する。なお、図5(A)～図5(E)に示すように、通常リプレイとチャンスリプレイとは、非ボーナス状態及びボーナス内部状態のいずれの遊技状態においても当選可能に構成されている。また、当選エリア「チャンスリプレイ」の当選確率は、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルHにおいて設定されている当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル11」及び当選エリア「通常リプレイ」のいずれの当選確率よりも低い確率に設定されている。

【0074】

RT1状態は、非RT状態においてリール制御手段130によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に移行する遊技状態であり、RT1状態からはRT2状態とRT3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、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ8」のいずれかに当選し、かつRT3移行リプレイを入賞可能な打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御によりRT3移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、RT3状態に移行する。また、RT1状態において、当選エリア「打順リプレイ6」～当選エリア「打順リプレイ8」のいずれかに当選し、かつRT2移行リプレイを入賞可能な打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御によりRT2移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、RT2状態に移行する。RT1状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルJのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/1.5に設定されることで、小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに当選する確率が極めて高く設定されており、リプレイ役として当選エリア「打順リプレイ1

10

20

30

40

50

」～当選エリア「打順リプレイ8」と、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「チャンスリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われる。

【0075】

図5(B)に示すように、RT1状態においては、リプレイを含む当選エリアとして、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ8」と、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「チャンスリプレイ」と、に当選可能に構成されている。

【0076】

当選エリア「打順リプレイ6」～当選エリア「打順リプレイ8」は、RT2移行リプレイと、RT3移行リプレイと、が重複して当選する。ここで、RT2移行リプレイは、当選エリア「打順リプレイ6」～当選エリア「打順リプレイ8」の当選時に、当選エリア「打順リプレイ6」～当選エリア「打順リプレイ8」のそれぞれに設定されている所定の打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ6」の当選時である場合には、打順1又は打順2でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合にRT2移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されるようにリール制御手段130によってリール停止制御される。

10

【0077】

また、当選エリア「打順リプレイ6」～当選エリア「打順リプレイ8」は、RT2移行リプレイとRT3移行リプレイとに重複当選するが、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されており、例えば、当選エリア「打順リプレイ6」は、RT2移行リプレイとRT3移行リプレイとが重複当選し、当選エリア「打順リプレイ7」は、RT2移行リプレイと、RT3移行リプレイと、特殊リプレイ1と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ8」は、RT2移行リプレイと、RT3移行リプレイ、特殊リプレイ2と、が重複当選するように構成されている。なお、リール制御手段130は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「打順リプレイ7」、当選エリア「打順リプレイ8」に当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3がいずれの打順で押下操作された場合にも、特殊リプレイ1、特殊リプレイ2の入賞図柄組合せが表示されないようにリール停止制御を実行するように構成されている。

20

【0078】

RT2状態は、RT1状態においてリール制御手段130によるリール停止制御によりRT2移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1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。RT2状態からは、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、当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」のいずれかに当選し、かつRT1移行リプレイを入賞可能な打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御によりRT3移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、RT3状態に移行する。また、RT2状態において、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかに当選し、かつストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合にもRT1状態へ移行する。RT2状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルJのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/1.5に設定されることで、小役、リプレイ又はボーナスのいずれかに当選する確率が極めて高く設定されており、リプレイ役として当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」と、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「チャンスリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われる。

30

【0079】

図5(C)に示すように、RT2状態においては、リプレイを含む当選エリアとして、当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」と、当選エリア「通常

40

50

リプレイ」と、当選エリア「チャンスリプレイ」と、に当選可能に構成されている。

【0080】

当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」は、RT1移行リプレイと、通常リプレイと、が重複して当選する。ここで、RT1移行リプレイは、当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」の当選時に、当選エリア「打順リプレイ6」～当選エリア「打順リプレイ8」のそれぞれに設定されている所定の打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順リプレイ9」の当選時である場合には、打順1又は打順2でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合にRT1移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されるようにリール制御手段130によってリール停止制御される。 10

【0081】

また、当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」は、RT1移行リプレイと通常リプレイとに重複当選するが、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されており、例えば、当選エリア「打順リプレイ9」は、RT1移行リプレイと通常リプレイとが重複当選し、当選エリア「打順リプレイ10」は、RT1移行リプレイと、通常リプレイと、特殊リプレイ1と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ11」は、RT2移行リプレイと、通常リプレイと、特殊リプレイ2と、が重複当選するように構成されている。なお、リール制御手段130は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「打順リプレイ10」、当選エリア「打順リプレイ11」に当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3がいずれの打順で押下操作された場合にも、特殊リプレイ1、特殊リプレイ2の入賞図柄組合せが表示されないようにリール停止制御を実行するように構成されている。 20

【0082】

RT3状態は、非RT状態又はRT1状態においてリール制御手段130によるリール停止制御によりRT3移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1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り、RT3状態へ移行した場合、遊技状態移行制御手段170によって、予め定められた所定の遊技回数に対応する値（本実施形態では32ゲーム）が記憶手段190の遊技回数カウンタ（不図示）にセットされる。RT3状態からは、非RT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、32ゲームの遊技が実行され遊技回数カウンタに記憶されている値が0になった場合に非RT状態に移行する。RT3状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルJのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/7.3に設定された内部抽選テーブルDを参照した内部抽選が行われる。内部抽選テーブルDでは、図5（D）に示すように、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「チャンスリプレイ」と、が内部抽選における抽選対象として設定されている。 30

【0083】

本実施形態のスロットマシン1では、非RT状態～RT3状態の間で遊技状態を遷移させることで、各遊技状態で異なる遊技性を実現している。具体的には、本実施形態のスロットマシン1は、通常の遊技が実行される非RT状態及びRT3状態において、小役、リプレイ、ボーナスのいずれかに当選するか又はいずれの役にも当選しない非当選（ハズレ）となる構成となっている。 40

【0084】

また、リプレイに当選する確率が約1/1.5と高確率に設定されているRT1状態においては、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ8」に当選する確率も高くなっている。後述するAT状態制御手段200によって、入賞補助制御が実行されない非AT状態が実行されている場合に、通常リプレイやRT2移行リプレイを入賞可能な打順が報知されないため、RT3移行リプレイが入賞しやすい、つまり、RT1状態からRT3状態へ遊技状態を移行する頻度が高くなるように構成されている。また、RT1状態においては、AT状態制御手段200によってAT状態が実行されている場合に、 50

当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ8」の当選時に通常リプレイやR T 2 移行リプレイを入賞させることができる打順が報知されることで、R T 1 状態からR T 2 状態へ遊技状態をスムーズに移行することができるよう構成されている。

【0085】

また、リプレイに当選する確率が約1/1.5と高確率に設定されているR T 2 状態においては、当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」に当選する確率も高くなっている。A T 状態制御手段200によって非A T 状態が実行されている場合に、当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」の当選時に通常リプレイを入賞可能な打順が報知されないため、R T 1 移行リプレイが入賞しやすい、つまり、R T 2 状態からR T 1 状態へ遊技状態を移行する頻度が高くなるように構成されている。10 また、R T 2 状態においては、A T 状態制御手段200によってA T 状態が実行された場合に、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」と、当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」と、の当選時にベルや通常リプレイを入賞可能な打順が報知されることで、ベルの入賞により遊技者がメダルを獲得しやすくなっているとともに、R T 2 状態からR T 1 状態へ遊技状態を移行することが防止されることに加え、内部抽選で非当選となることなく小役、リプレイ又はボーナスに当選するため、遊技者のメダルの消費量が少なくなるように構成されている。

【0086】

遊技状態移行制御手段170は、内部抽選でボーナスを含む当選エリアに当選した場合に、現在の非ボーナス状態に対応するボーナス内部状態に遊技状態を移行させるボーナス内部状態移行制御処理を実行する。具体的には、遊技状態移行制御手段170は、例えば非R T 状態での内部抽選において当選エリア「B B 1」に当選した場合に、遊技状態を非R T 状態から非R T 内部状態に移行させる。20

【0087】

非R T 内部状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルJのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/5.0に設定され、リプレイ役として当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「チャンスリプレイ」と、が抽選対象として設定されている内部抽選テーブルEを参照した内部抽選が行われる。また、R T 1 内部状態では、内部抽選テーブルEと略同一に設定された内部抽選テーブルFを参照した内部抽選が行われる。また、R T 2 内部状態では、内部抽選テーブルEと略同一に設定された内部抽選テーブルGを参照した内部抽選が行われる。また、R T 3 内部状態では、内部抽選テーブルEと略同一に設定された内部抽選テーブルHを参照した内部抽選が行われる。30

【0088】

ここで、非R T 内部状態とR T 3 内部状態とでは、ボーナスに当選する以前の遊技状態である非R T 状態とR T 3 状態とよりもリプレイの当選確率が高い内部抽選テーブルを用いて内部抽選が実行される。一方、R T 1 内部状態とR T 2 内部状態とでは、ボーナスに当選する以前の遊技状態であるR T 1 状態とR T 2 状態とよりもリプレイの当選確率が低い内部抽選テーブルを用いて内部抽選が実行される。上述した通り、本実施形態のスロットマシン1においては、内部抽選でボーナスを含む当選エリアに当選した場合に、当選したボーナスが入賞するまで抽選フラグが当選状態で持ち越される。このため、スロットマシン1では、ボーナス内部状態における内部抽選で小役又はリプレイに当選した場合に、小役とボーナス又はリプレイとボーナスが重複して当選した状態となる。上述した通り、スロットマシン1では、「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。また、スロットマシン1では、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングが適切である場合に入賞する特殊小役1～特殊小役6、チェリー、スイカの当選時において、当選した特殊小役1～特殊小役6、チェリー、スイカを入賞できない押下タイミングでストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、いずれの役も入賞しない非入賞(ハズレ)となるように構成されている。40

【0089】

このため、本実施形態のスロットマシン1では、R T 1 内部状態とR T 2 内部状態との50

リプレイの当選確率をR T 1 状態とR T 2 状態とにおけるリプレイの当選確率よりも低くなるように設定し、内部抽選で非当選（ハズレ）となり得るように構成することで、ボーナスに単独で当選した状態が発生し得るように構成されている。これにより、スロットマシン1では、R T 1 内部状態及びR T 2 内部状態において、内部抽選で非当選（ハズレ）となった際に、抽選フラグが当選状態にセットされ続けているボーナスを入賞させることができる。

【0090】

第1ボーナス状態は、ボーナス内部状態においてリール制御手段130によるリール停止制御によりBB1の入賞図柄組合せが有効ラインL1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り、第1ボーナス状態へ移行した場合、遊技状態移行制御手段170によって、記憶手段190の有するカウンタであり、ボーナス状態において払い出されたメダルの枚数を計数するカウンタであるボーナス終了判定カウンタ（不図示）への値の加算が開始される。第1ボーナス状態からは、非R T 状態への移行が可能となっている。具体的には、第1ボーナス状態において、270枚を超えるメダルの払い出しが実行され、ボーナス終了判定カウンタに記憶されている値が予め定められた所定の払出数に対応する値（本実施形態では270枚）に到達した場合に非R T 状態に移行する。第1ボーナス状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルJのうち、小役の当選エリアとして当選エリア「J A C」が設定され、リプレイの当選エリアとして当選エリア「チャンスリプレイ」が設定された内部抽選テーブルIを参照した内部抽選が行われる。

【0091】

第2ボーナス状態は、ボーナス内部状態においてリール制御手段130によるリール停止制御によりBB2の入賞図柄組合せが有効ラインL1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り、第2ボーナス状態へ移行した場合、遊技状態移行制御手段170によってボーナス終了判定カウンタへの値の加算が開始される。第2ボーナス状態からは、非R T 状態への移行が可能となっている。具体的には、第2ボーナス状態において、54枚を超えるメダルの払い出しが実行され、ボーナス終了判定カウンタに記憶されている値が予め定められた所定の払出数に対応する値（本実施形態では54枚）に到達した場合に非R T 状態に移行する。第2ボーナス状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルJのうち、小役の当選エリアとして当選エリア「J A C」が設定され、リプレイの当選エリアとして当選エリア「チャンスリプレイ」が設定された内部抽選テーブルJを参照した内部抽選が行われる。

【0092】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段195に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置330を用いて行う表示演出や音響装置340を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタンBT、マックスベットボタンMB、スタートレバーSL、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対する操作等への遊技者によるスロットマシン1の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及びLEDの点灯あるいは点滅、表示装置330の表示内容の変化、スピーカからの音の出力、スタートスイッチ230からスタート信号が出力された状態で第1リールR1～第3リールR3の回転開始を遅延させる第1リールR1～第3リールR3を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

【0093】

また、演出制御手段180は、各演出状態に基づく演出を演出装置300を構成する各構成に実行させる。なお、本実施形態において、演出制御手段180は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段110の乱数格納領域から乱数を取得し、演出抽選テーブル記憶手段196に記憶されている複数の演出抽選テーブルのうち、各抽選処理に必要な演出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

【0094】

また、演出制御手段180は、後述する変動値管理手段205によって変動値記憶手段

10

20

30

40

50

199の抽選値カウンタ199bに値がセットされた場合に、抽選値カウンタ199bにセットされている値に応じた表示である抽選値表示を演出装置300に実行させるように構成されている。さらに、演出制御手段180は、変動値記憶手段199の制御値カウンタ199cに値がセットされた場合に、制御値カウンタ199cにセットされている値に応じた表示である制御値表示を演出装置300に実行させるように構成されている。抽選値表示と制御値表示の詳細については、後述する。

【0095】

AT状態制御手段200は、当選した役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態(AT状態)と、入賞補助制御が実行されない非アシストタイム状態(非AT状態)と、の間での移行に係る制御を実行する。本実施形態において、AT状態制御手段200は、AT状態において、打順によって入賞する役が異なる当選エリアに内部抽選で当選した場合に、所定の役が入賞する確率を上げるための制御として、内部抽選手段120に当選した当選エリアに応じてそれぞれ異なる当選コマンドを作成させ、作成させた当選コマンドを主制御表示装置500に送信することで、内部抽選で当選した当選エリアがいずれの当選エリアであるかを報知する報知表示が主制御表示装置500に実行される制御である入賞補助制御を実行する。ここで、入賞補助制御の対象になる当選エリアは、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」と、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ11」と、が含まれる。また、入賞補助制御によって入賞する確率が上がる役は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時のベル、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」、当選エリア「打順リプレイ9」～当選エリア「打順リプレイ11」当選時の通常リプレイ、当選エリア「打順リプレイ6」～当選エリア「打順リプレイ8」当選時のRT2移行リプレイである。

【0096】

なお、AT状態制御手段200によってAT状態が実行されている場合、演出制御手段180は、内部抽選手段120から送信される当選コマンドに基づき、特定の役の入賞を補助する演出である入賞補助演出を実行する。例えば、演出制御手段180は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」に当選したことを示す当選コマンドが内部抽選手段120から送信された場合、ベルを入賞させることができる正解打順を演出装置300によって報知する入賞補助演出を実行する。

【0097】

AT状態制御手段200は、記憶手段190の状態制御データ記憶手段197に記憶されている各データを用いて非AT状態及びAT状態における制御処理を実行する。具体的には、AT状態制御手段200は、例えばAT状態を実行するか否かを決定する抽選であるAT抽選を実行する場合に、乱数生成手段110から取得した乱数と比較するための抽選テーブルであるAT抽選テーブルを、状態制御データ記憶手段197から取得してAT抽選を実行する。なお、状態制御データ記憶手段197には、AT状態制御手段200が非AT状態及びAT状態における制御処理で実行する際にON状態又はOFF状態にセットする各種フラグも格納されている。

【0098】

このように、第1状態としての非AT状態よりも、特定の役として、規定投入数以上のメダルの払い出しが実行されるベルと、リプレイに高確率で当選するRT2状態への遊技状態の移行の契機となるRT2移行リプレイと、RT1状態又はRT2状態からRT3状態へ移行することを防ぐ通常リプレイと、に入賞する確率が高くなることで、遊技者にとって有利な状態となるAT状態は、本実施形態における第2状態を構成する。また、AT状態の実行を当否を決定するAT抽選は、本実施形態における第2状態実行抽選を構成する。

【0099】

変動値管理手段205は、変動可能な値である変動値を管理する制御を実行する。本実施形態のスロットマシン1では、変動値として抽選値と制御値との2種類の変動値が設け

10

20

30

40

50

られており、抽選値を管理する制御を実行する抽選値管理手段 205a と、制御値を管理する制御を実行する制御値管理手段 205b と、を有している。変動値管理手段 205 は、A T 状態制御手段 200 によって非 A T 状態のうち後述する通常非 A T 状態が実行されている状態で、変動値を変動させる処理である変動処理を実行可能に構成されている。

【0100】

本実施形態の変動値管理手段 205 は、内部抽選でチェリー、スイカ、チャンスリプレイを含む当選エリアに当選した場合に、抽選値と制御値とのいずれの変動値を変動させるか否かを決定する変動値振り分け抽選を実行する。変動値管理手段 205 は、変動値振り分け抽選において抽選値を変動させると決定した場合には、抽選値管理手段 205a に抽選値を変動させ、変動値振り分け抽選において制御値を変動させると決定した場合には、制御値管理手段 205b に制御値を変動させることで、変動値を変動させる変動処理を実行する。また、変動値管理手段 205 は、ボーナスが入賞した場合には、抽選値管理手段 205a に抽選値を変動させるとともに、制御値管理手段 205b に制御値を変動させる。この、内部抽選手段 120 による内部抽選で当選することで、抽選値及び制御値を変動させる契機となる役であるチェリー、スイカ、チャンスリプレイは、本実施形態における変動契機役を構成する。つまり、本実施形態のスロットマシン 1 において、変動契機役に当選する、とは、当選エリア「チェリー役」、当選エリア「B B 1 & チェリー役」、当選エリア「B B 2 & チェリー役」、当選エリア「スイカ役」、当選エリア「B B 1 & スイカ役」、当選エリア「B B 2 & スイカ役」、当選エリア「チャンスリプレイ」のいずれかに当選することを意味する。

10

【0101】

変動処理において、変動値管理手段 205 は、変動値を基本となる値である基本値に対して累積的に変動させるように構成されている。具体的には、変動値管理手段 205 の抽選値管理手段 205a は、変動処理のうち抽選値を変動させる処理を実行する場合、変動値管理手段 205 によって管理される変動値を記憶する変動値記憶手段 199 に含まれるカウンタであり、抽選値を計数するカウンタである抽選値カウンタ 199b に記憶されている値を基本値となる値「0」から変動処理の実行都度加算することで、抽選値を累積的に変動するように構成されている。また、変動値管理手段 205 の制御値管理手段 205b は、変動処理のうち制御値を変動させる処理を実行する場合、変動値記憶手段 199 に含まれるカウンタであり、抽選値を計数するカウンタである制御値カウンタ 199c に記憶されている値を基本値となる値「0」から変動処理の実行都度加算することで、制御値を累積的に変動するように構成されている。なお、本実施形態において、抽選値カウンタ 199b の記憶値の初期値は、値「0」となっている。また、制御値カウンタ 199c の記憶値の初期値は、値「0」となっている。

20

30

【0102】

また、変動値管理手段 205 は、変動処理を実行した場合に、変動値記憶手段 199 に含まれるカウンタであり、変動処理を実行した後の遊技回数を計数するカウンタである変動値継続カウンタ 199a に所定の遊技回数に対応する値（例えば、15 ゲーム）をセットし、15 ゲームの遊技が実行されるまでの間、変動値継続カウンタ 199a に記憶される値（以下、各カウンタに記憶される値を「記憶値」とも記載）を 1 ゲームに相当する値である値「1」ずつ減算するように構成されている。そして、変動値管理手段 205 は、変動値継続カウンタ 199a の記憶値が値「0」になった場合に、抽選値管理手段 205a に抽選値カウンタ 199b の記憶値を基本値となる値「0」に戻せるとともに、制御値管理手段 205b に制御値カウンタ 199c の記憶値を基本値となる値「0」に戻することで、変動処理によって累積的に変動させた変動値を基本値に戻す処理であるリセット処理を実行する。

40

【0103】

次に、A T 状態制御手段 200 と変動値管理手段 205 との関係の詳細について説明する。図 6 は、本実施形態の A T 状態制御手段 200 によって実行される非 A T 状態と A T 状態との詳細を示す図である。図 6 に示すように、A T 状態制御手段 200 は、非 A T 状

50

態として、第1非アシストタイム状態としての通常非アシストタイム状態（通常非A T状態）と、第2非アシストタイム状態としてのチャンスゾーン状態（C Z状態）と、を有している。また、A T状態制御手段200は、C Z状態として、それぞれA T状態の実行に決定される確率が異なる第1C Z状態～第3C Z状態を有している。また、A T状態制御手段200は、A T状態として、アシストタイム準備状態（A T準備状態）と、第1アシストタイム開始時状態（第1A T開始時状態）と、第2アシストタイム開始時状態（第2A T開始時状態）と、通常アシストタイム状態（通常A T状態）と、を有している。

【0104】

通常非A T状態は、入賞補助制御が実行されない非A T状態であり、かつC Z状態でない場合に実行される状態であり、他の状態に移行するまで継続する状態である。本実施形態の通常非A T状態において、A T状態制御手段200は、ボーナスに入賞した場合に第1C Z状態～第3C Z状態のいずれのC Z状態を開始するかを決定するC Z抽選を実行する。C Z抽選の詳細については、後述する。なお、本実施形態において、A T状態制御手段200は、例えば、A T状態を実行することなく非A T状態の実行中に所定の遊技回数（例えば、1000ゲーム）の遊技が実行された場合に、A T状態を実行する条件が成立了と判定し、A T状態を実行するように構成されていてもよい。

10

【0105】

C Z状態は、通常非A T状態においてC Z抽選に当選した場合に実行が決定される状態であり、A T状態の実行を決定するA T抽選が実行される状態である。C Z状態において、A T状態制御手段200は、遊技状態移行制御手段170によって遊技状態がボーナス内部状態からボーナス状態に移行された場合にC Z状態を開始し、遊技状態がボーナス状態から非R T状態に移行された場合に、A T抽選を実行してC Z状態を終了する。

20

【0106】

本実施形態のA T状態制御手段200は、上述した通り、C Z抽選においてC Z状態の実行を決定する際に、それぞれ「A T状態の実行」に決定する確率が異なる第1C Z状態～第3C Z状態のいずれのC Z状態を実行するかを決定する。第1C Z状態は、他のC Z状態よりも「A T状態の実行」に当選する確率が低いC Z状態であり、第3C Z状態は、他のC Z状態よりも「A T状態の実行」に当選する確率が高いC Z状態である。また、A T状態制御手段200による各C Z状態の実行時において、演出制御手段180は、各C Z状態でそれぞれ異なる演出を演出装置300が実行するように制御する。各C Z状態でA T状態制御手段200に実行されるA T抽選の詳細は、後述する。

30

【0107】

C Z抽選の実行時において、A T状態制御手段200は、抽選値カウンタ199bの記憶値を参照して、状態制御データ記憶手段197に記憶されているC Z抽選テーブルを取得する。図7は、C Z抽選テーブルを示す図である。図7に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、C Z抽選テーブルとして、C Z抽選テーブルA～C Z抽選テーブルDの4種のC Z抽選テーブルを有している。C Z抽選テーブルA～C Z抽選テーブルDは、それぞれ第1C Z状態の実行と、第2C Z状態の実行と、第3C Z状態の実行と、に乱数が対応付けられているとともに、それぞれ第1C Z状態の実行と、第2C Z状態の実行と、第3C Z状態の実行と、に当選する確率が異なるように構成されている。

40

【0108】

C Z抽選テーブルAは、抽選値カウンタ199bの記憶値が値「10」～値「30」のいずれかである場合にA T状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。C Z抽選テーブルAは、「第1C Z状態の実行」～「第3C Z状態の実行」のうち、第1C Z状態の実行に最も当選しやすいとともに、第3C Z状態の実行に最も当選しにくくなるように構成されている。また、図7に示すように、C Z抽選テーブルAは、第1C Z状態の実行に当選する確率が他のC Z抽選テーブルよりも高くなるように構成されている。

【0109】

C Z抽選テーブルBは、抽選値カウンタ199bの記憶値が値「31」～値「70」のいずれかである場合にA T状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。C Z抽

50

選テーブルBは、「第1CZ状態の実行」～「第3CZ状態の実行」のうち、第2CZ状態の実行に最も当選しやすいとともに、第3CZ状態の実行に最も当選しにくくなるように構成されている。また、図7に示すように、CZ抽選テーブルBは、第2CZ状態の実行に当選する確率がCZ抽選テーブルAよりも高くなるものの、第3CZ状態の実行に当選する確率がCZ抽選テーブルAと略同様に低確率となるように構成されている。

【0110】

CZ抽選テーブルCは、抽選値カウンタ199bの記憶値が値「71」～値「99」のいずれかである場合にAT状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。CZ抽選テーブルCは、「第1CZ状態の実行」～「第3CZ状態の実行」のうち、第2CZ状態の実行に最も当選しやすいとともに、第1CZ状態の実行に最も当選しにくくなるように構成されている。また、図7に示すように、CZ抽選テーブルCは、第3CZ状態の実行に当選する確率がCZ抽選テーブルA及びCZ抽選テーブルBよりも高くなるように構成されている。10

【0111】

CZ抽選テーブルDは、抽選値カウンタ199bの記憶値が値「100」以上である場合にAT状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。CZ抽選テーブルDは、「第1CZ状態の実行」～「第3CZ状態の実行」のうち、第3CZ状態の実行に最も当選しやすいとともに、第1CZ状態の実行と、第2CZ状態の実行とに当選する確率が低くなるように構成されている。また、図7に示すように、CZ抽選テーブルDは、第3CZ状態の実行に当選する確率がCZ抽選テーブルA～CZ抽選テーブルCよりも高くなるように構成されている。20

【0112】

次に、各CZ状態において実行されるAT抽選の詳細について説明する。図8は、本実施形態のスロットマシン1が有するAT抽選テーブルである第1AT抽選テーブル～第3AT抽選テーブルを示す図である。図8に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、第1CZ状態におけるAT抽選である第1AT抽選で使用する第1AT抽選テーブルと、第2CZ状態におけるAT抽選である第2AT抽選で使用する第2AT抽選テーブルと、第3CZ状態におけるAT抽選である第3AT抽選で使用する第3AT抽選テーブルと、を有している。各AT抽選テーブルは、それぞれ「AT状態の実行」と、ハズレ（非当選）と、に乱数が対応付けられるとともに、それぞれ「AT状態の実行」に当選する確率が異なるように構成されている。具体的には、第1AT抽選テーブルは、他のAT抽選テーブルよりも「AT状態の実行」に当選する確率が低くなっている、第3AT抽選テーブルは、他のAT抽選テーブルよりも「AT状態の実行」に当選する確率が高くなっている。30

【0113】

このように、本実施形態のAT状態制御手段200は、第1CZ状態で実行する第1AT抽選において、他のAT抽選テーブルよりも「AT状態の実行」に当選する確率が低い第1AT抽選テーブルを使用し、第2CZ状態で実行する第2AT抽選において、第1AT抽選テーブルよりも「AT状態の実行」に当選する確率が高いものの第3AT抽選テーブルよりも「AT状態の実行」に当選する確率が低い第2AT抽選テーブルを使用し、第3CZ状態で実行する第3AT抽選において、他のAT抽選テーブルよりも「AT状態の実行」に当選する確率が高い第3AT抽選テーブルを使用することで、各CZ状態でのAT抽選における「AT状態の実行」に当選する期待値を異ならせるように構成されている。40

【0114】

上述したように、AT状態制御手段200は、抽選値管理手段205aが管理する抽選値によって、CZ抽選の実行時に状態制御データ記憶手段197から取得するCZ抽選テーブルを変更することで、「第1CZ状態の実行」～「第3CZ状態の実行」に当選する確率を変更するように構成されている。このため、本実施形態のスロットマシン1は、変動可能な抽選値によって、第1CZ状態～第3CZ状態を実行する確率を変化させること50

で、第1CZ状態～第3CZ状態のそれぞれにおいて実行される第1AT抽選～第3AT抽選の実行時における「AT状態の実行」に当選する確率を変化させることができ、AT状態に関する遊技性に多様性を持たせることができる。

【0115】

このように、本実施形態のAT状態制御手段200は、CZ抽選の実行時において、抽選値管理手段205aによって管理される抽選値カウンタ199bの記憶値が大きい値になる程、AT状態の実行に当選する期待値が高いCZ状態の実行に決定される確率が高くなるように構成されている。

【0116】

なお、本実施形態のAT状態制御手段200は、各CZ状態において実行される各AT抽選において「AT状態の実行」に当選した場合の他に、ボーナスの入賞に伴いCZ状態を開始し、かつ「AT状態の実行」に当選しなかった回数が所定の回数（例えば9回）となつた状態で、ボーナスの入賞に伴い10回目のCZ状態を開始した場合に、AT状態を実行する条件が成立したと判定し、AT抽選の結果によらずAT状態の実行を決定するように構成されている。

10

【0117】

AT状態は、第1CZ状態～第3CZ状態において実行される第1AT抽選～第3AT抽選においてAT状態の実行に当選した場合と、AT状態を実行することなく非AT状態の実行中に所定の遊技回数（例えば、1000ゲーム）の遊技が実行された場合と、9回のCZ状態を実行しかつAT状態の実行に当選しない状態で10回目のCZ状態を実行した場合と、に開始が決定される状態である。AT状態においては、上述した通り、打順によって入賞する役が異なる当選エリアに内部抽選で当選した場合に、AT状態制御手段200によって入賞補助制御が実行されるとともに、演出制御手段180によって入賞補助演出が実行される。このため、AT状態は、遊技者がメダルを獲得することが容易になるとともに、リプレイの当選確率が高い遊技状態に移行する確率も上がることで、遊技者にとってメダルの払い出しに関して有利な状態となっている。

20

【0118】

本実施形態において、AT状態制御手段200は、AT状態として、AT状態の開始時に実行するアシストタイム準備状態（AT準備状態）と、AT準備状態の終了後に実行する第1AT開始時状態及び第1AT開始時状態の終了後に実行可能な第2AT開始時状態を含むAT開始時状態と、AT開始時状態の終了後に開始する通常AT状態と、を実行可能に構成されている。

30

【0119】

また、AT状態制御手段200は、AT状態の実行中において、例えば内部抽選で当選エリア「チャンスリプレイ」に当選した場合等、予め定められた条件が成立した場合に、記憶手段190が有するカウンタであり、通常AT状態を実行する期間を管理するカウンタであるAT状態終了判定カウンタ198に加算する値を決定する上乗せ抽選を実行する。AT状態制御手段200は、上乗せ抽選によってAT状態終了判定カウンタ198の記憶値を加算可能となっており、通常AT状態が実行される遊技回数を増加（上乗せ）することができるよう構成されている。

40

【0120】

以下に、AT状態を構成する各状態の詳細な説明を記載する。AT状態制御手段200は、非AT状態においてAT状態の実行を決定した場合に、まず、AT準備状態を実行する。AT準備状態において、AT状態制御手段200は、遊技状態移行制御手段170によって制御される遊技状態がRT1状態又はRT2状態に移行してからAT状態を開始するために、遊技状態がRT1状態又はRT2状態に移行するまでAT準備状態を実行する。上述した通り、RT1状態及びRT2状態においては、小役、リプレイ又はボーナスに略確実に当選し、他の遊技状態よりもリプレイの当選確率が高く設定されている。つまり、本実施形態のスロットマシン1においては、AT準備状態の終了後に実行されるAT開始時状態及び通常AT状態における遊技が他の遊技状態よりもリプレイに高確率で当選す

50

る状態で実行される、いわゆるアシストリプレイタイム遊技（A T遊技）となっている。

【0121】

また、A T状態制御手段200は、A T準備状態の実行中に遊技状態がR T1状態又はR T2状態に移行した場合に、通常A T状態を実行する期間を設定する抽選であるA T状態実行抽選を実行する。A T状態実行期間抽選において、A T状態制御手段200は、制御値カウンタ199cの記憶値を参照して、状態制御データ記憶手段197に記憶されているA T状態実行期間抽選テーブルを取得する。図9は、A T状態実行期間抽選テーブルを示す図である。図9に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、A T状態実行期間抽選テーブルとして、A T状態実行期間抽選テーブルA～A T状態実行期間抽選テーブルDの4種のA T状態実行期間抽選テーブルを有している。A T状態実行期間抽選テーブルA～A T状態実行期間抽選テーブルDは、それぞれA T状態終了判定カウンタ198にセットする値に乱数が対応付けられており、当選可能な値の期待値が異なるように構成されている。

10

【0122】

A T状態実行期間抽選テーブルAは、制御値カウンタ199cの記憶値が値「10」～値「30」のいずれかである場合にA T状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。A T状態実行期間抽選テーブルAは、値「30」、値「35」、値「40」にそれぞれ乱数が対応付けられている。A T状態実行期間抽選テーブルBは、制御値カウンタ199cの記憶値が値「31」～値「70」のいずれかである場合にA T状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。A T状態実行期間抽選テーブルBは、値「30」、値「40」、値「150」にそれぞれ乱数が対応付けられている。A T状態実行期間抽選テーブルCは、制御値カウンタ199cの記憶値が値「71」～値「99」のいずれかである場合にA T状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。A T状態実行期間抽選テーブルCは、値「50」、値「150」、値「250」にそれぞれ乱数が対応付けられている。A T状態実行期間抽選テーブルDは、制御値カウンタ199cの記憶値が値「100」以上のいずれかである場合にA T状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。A T状態実行期間抽選テーブルDは、値「250」、値「300」、値「400」にそれぞれ乱数が対応付けられている。

20

【0123】

30

このように、本実施形態のA T状態制御手段200は、A T状態実行期間抽選の実行時において、制御値管理手段205bによって管理される制御値カウンタ199cの記憶値が大きい値になる程、A T状態終了判定カウンタ198にセットされる値として大きい値に当選する期待値が高いA T状態実行期間抽選テーブルを使用するように構成されている。つまり、本実施形態のスロットマシン1では、A T状態の実行の有無とは独立しており、A T状態の実行が開始されていない遊技においても変動可能に制御値管理手段205bに管理された制御値を用いて、A T状態制御手段200がA T状態実行期間抽選を実行するため、A T状態を開始するまでの遊技における制御値の変動によって、A T状態実行期間抽選で設定され得る通常A T状態を実行する期間に変化が生じ得るため、A T状態を開始するまでの遊技に対する遊技者の興奮を向上させることができる。

40

【0124】

また、A T状態制御手段200は、A T準備状態において、A T状態終了判定カウンタ198にセットした値に基づきA T開始時状態として第2A T開始時状態を実行するか否かを決定する。具体的には、A T状態制御手段200は、A T状態終了判定カウンタ198にセットした値が値「51」以上である場合に、第2A T開始時状態の実行を決定する。

【0125】

A T状態開始時状態は、A T準備状態の終了後に実行される状態である。A T開始時状態において、A T状態制御手段200は、遊技者がスタートレバーSLへ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ230からスタート信号が出力されたことに基

50

づき、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を遅延させることで遊技の進行を一時的に中断させるフリーズを発生させ、発生したフリーズ中に第1AT開始時状態と、第2AT開始時状態と、を実行する。本実施形態のAT状態制御手段200は、フリーズとして、第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を遅延させ、第1リールR1～第3リールR3に動きが生じないフリーズを実行する。なお、フリーズは、遊技の進行を一時的に中断させることができればよく、上述の第1リールR1～第3リールR3の回転を遅延させるものの他に、ストップボタンB1～ストップボタンB3、シングルベットボタンBT及びマックスベットボタンMB等に対する操作を一時的に無効化するものであってもよい。

【0126】

10

AT状態制御手段200は、第2AT開始時状態を実行しないと決定している場合に、フリーズが継続する時間として第1時間（本実施形態では4秒）を設定する。また、AT状態制御手段200は、第2AT開始時状態を実行すると決定している場合に、フリーズが継続する時間として第1時間よりも長期の時間である第2時間（本実施形態では25秒）を設定する。つまり、本実施形態のAT状態制御手段200は、AT状態を実行する期間が計数されるカウンタであるAT状態終了判定カウンタ198にセットした値に基づき、実行するフリーズの詳細を決定するように構成されている。

【0127】

第1AT開始時状態は、AT準備状態の終了後に開始される状態であり、予め設定されたフリーズが継続する第1時間（4秒）の間に、演出制御手段180によってAT状態終了判定カウンタ198にセットされた値が報知される演出が実行される状態である。なお、AT状態終了判定カウンタ198の記憶値が値「51」以上である場合、演出制御手段180は、値「50」がセットされたと報知する演出を実行する。

20

【0128】

第2AT開始時状態は、第1AT開始時状態の終了後に開始される状態であり、AT開始時状態が開始してから第2時間（25秒）が経過するまでの間、つまり本実施形態では第1時間（4秒）が経過した後の21秒間のうちに、演出制御手段180によってAT状態終了判定カウンタ198にセットされた値が報知される演出が実行される状態である。第2AT開始時状態において、演出制御手段180は、AT状態終了判定カウンタ198の記憶値から、第1AT開始時状態において報知した値「50」を減算した値を報知する演出を実行する。例えば、AT状態終了判定カウンタ198にセットされた値が値「150」である場合、演出制御手段180は、第1AT開始時状態において値「50」がセットされたと報知する演出を実行し、その後の第2AT開始時状態において、第2AT開始時状態が実行されたことにより値「100」がさらに追加された、と報知する演出を実行する。

30

【0129】

通常AT状態は、AT開始時状態が終了した後に実行される状態である。通常AT状態において、AT状態制御手段200は、1ゲームごとにAT状態終了判定カウンタ198の記憶値を減算し、AT状態終了判定カウンタ198の記憶値が0になった場合に、通常AT状態を終了し通常非AT状態を開始する。また、上述した通り、AT状態制御手段200は、例えば内部抽選で当選エリア「チャンスリプレイ」に当選した場合等、予め定められた条件が成立した場合に、AT状態終了判定カウンタ198に加算する値を決定する上乗せ抽選を実行し、上乗せ抽選の結果をAT状態終了判定カウンタ198に加算する上乗せ処理を実行する。

40

【0130】

2. AT状態に関する制御処理

次に、図10～図14を参照して、本実施形態に係るスロットマシン1において、AT状態制御手段200が実行するAT状態に関する制御処理のうち、通常非AT状態と、CZ状態と、AT準備状態と、において実行する各制御処理の詳細について説明する。

【0131】

50

<通常非A T状態処理>

図10は、本実施形態におけるスロットマシン1において、通常非A T状態で遊技制御手段100を構成する各手段が実行する通常非A T状態処理を示すフローチャートである。

【0132】

まず、遊技制御手段100の変動値管理手段205は、変動値継続カウンタ199aの記憶値が値「0」であるか否かを判定する(S1)。この処理において、変動値継続カウンタ199aの記憶値が値「0」ではないと判定した場合には(NO)、変動値管理手段205は、前回までの遊技において抽選値又は制御値の少なくとも一方の変動値を変動させる変動処理を実行したと判定し、変動処理を実行してから1回の遊技が実行されることに伴い、1回の遊技に相当する値である値「1」を変動値継続カウンタ199aの記憶値から減算する(S2)。

10

【0133】

ステップS2の処理を実行した後又はステップS1の処理において、変動値継続カウンタ199aの記憶値が値「0」であると判定した場合には(YES)、変動値管理手段205は、今回の遊技における内部抽選手段120による内部抽選において変動契機役に当選したか否かを判定する(S3)。この処理において、変動値管理手段205は、内部抽選で変動契機役として設定されているチェリー、スイカ及びチャンスリプレイのいずれかを含む当選エリアである当選エリア「チェリー役」、当選エリア「BB1&チェリー役」、当選エリア「BB2&チェリー役」、当選エリア「スイカ役」、当選エリア「BB1&スイカ役」、当選エリア「BB2&スイカ役」、当選エリア「チャンスリプレイ」のいずれかに内部抽選で当選したか否かを判定し、変動契機役に当選したと判定した場合には(YES)、変動処理を実行する(S4)。変動処理の詳細について、図11を用いて説明する。

20

【0134】

<変動処理>

図11は、図10に示した通常非A T処理のステップS4において実行される変動処理を示すフローチャートである。まず、変動値管理手段205は、変動値振り分け抽選を実行する(S21)。この処理において、変動値管理手段205は、まず、状態制御データ記憶手段197から、複数の乱数のそれぞれに対して「抽選値の変動」、「制御値の変動」、「ハズレ(非当選)」が対応付けられているデータテーブルである変動値振り分け抽選テーブルを取得する。そして、変動値管理手段205は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を変動値振り分け抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、以後の処理において抽選値を変動させる処理と、制御値を変動させる処理と、のいずれかを実行するか又はいずれの変動値も変動させないかを決定する。

30

【0135】

次に、変動値管理手段205は、ステップS21の処理によって決定された変動の対象が抽選値であるか否かを判定する(S22)。この処理において、変動値管理手段205は、ステップS21の処理において「抽選値の変動」に当選したか否かを判定し、変動の対象が抽選値であると判定した場合には(YES)、抽選値管理手段205aに抽選値変動抽選を実行させる(S23)。ステップS23の処理において、抽選値管理手段205aは、まず、状態制御データ記憶手段197から、複数の乱数のそれぞれに対して値「10」~値「30」が対応付けられているデータテーブルである抽選値変動抽選テーブルを取得する。そして、抽選値管理手段205aは、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を抽選値変動抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき抽選値カウンタ199bの記憶値に加算する値を決定する。次に、抽選値管理手段205aは、抽選値変動抽選の結果を抽選値カウンタ199bに加算する(S24)。この処理において、抽選値管理手段205aは、抽選値カウンタ199bの記憶値に抽選値変動抽選の結果である値を加算する。なお、本実施形態において、抽選値カウンタ199bの記憶値の初期値は、値「0」となっている。

40

50

【0136】

ステップS22の処理において、変動の対象が抽選値ではないと判定した場合には(NO)、変動値管理手段205は、ステップS21の処理によって決定された変動の対象が制御値であるか否かを判定する(S25)。この処理において、変動値管理手段205は、ステップS21の処理において「制御値の変動」に当選したか否かを判定し、変動の対象が制御値であると判定した場合には(YES)、制御値管理手段205bに制御値変動抽選を実行させる(S26)。ステップS26の処理において、制御値管理手段205bは、まず、状態制御データ記憶手段197から、複数の乱数のそれぞれに対して値「10」～値「30」が対応付けられているデータテーブルである制御値変動抽選テーブルを取得する。そして、制御値管理手段205bは、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を制御値変動抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき制御値カウンタ199cの記憶値に加算する値を決定する。次に、制御値管理手段205bは、制御値変動抽選の結果を制御値カウンタ199cに加算する(S27)。この処理において、制御値管理手段205bは、制御値カウンタ199cの記憶値に制御値変動抽選の結果である値を加算する。なお、本実施形態において、制御値カウンタ199cの記憶値の初期値は、値「0」となっている。10

【0137】

ステップS24又はステップS27の処理を実行した後、変動値管理手段205は、変動値継続カウンタ199aに値「15」をセットする(S28)。この処理において、変動値管理手段205は、内部抽選での変動契機役の当選に基づき抽選値又は制御値を変動したことに基づき、変動値継続カウンタ199aの記憶値に15回の遊技に相当する値である値「15」をセットする。本実施形態の変動値管理手段205は、ステップS28の処理の実行時において、変動値継続カウンタ199aの記憶値によらず値「15」をセットするように構成されている。20

【0138】

ステップS28の処理を実行した後又はステップS25の処理において、変動の対象が制御値ではないと判定した場合には(NO)、変動値管理手段205は、リセット中断フラグがONであるか否かを判定する(S29)。この処理において、変動値管理手段205は、状態制御データ記憶手段197に格納されているフラグであり、リセット処理を中断するか否かを判定する際に参照されるフラグであるリセット中断フラグがON状態にセットされているか否かを判定し、ON状態にセットされていると判定した場合には(YES)、変動処理を終了する。30

【0139】

ステップS29の処理において、リセット中断フラグがOFF状態であると判定した場合には(NO)、変動値管理手段205は、抽選カウンタ199bの記憶値が値「100」以上であるか否かを判定する(S30)。この処理において、変動値管理手段205は、今回の変動処理におけるステップS23、ステップS24の処理により、抽選カウンタ199bの記憶値が予め設定されている設定値である値「100」に到達したか否かを判定している。40

【0140】

ステップS30の処理において、抽選カウンタ199bの記憶値が値「100」未満であると判定した場合には(NO)、変動値管理手段205は、制御値カウンタ199cの記憶値が値「100」以上であるか否かを判定する(S31)。この処理において、変動値管理手段205は、今回の変動処理におけるステップS26、ステップS27の処理により、制御値カウンタ199cの記憶値が予め設定されている設定値である値「100」に到達したか否かを判定しており、制御値カウンタ199cの記憶値が値「100」未満であると判定した場合には(NO)、今回の変動処理によって抽選値及び制御値のいずれも設定値に到達しなかったと判定し、変動処理を終了する。

【0141】

一方、ステップS30の処理において、抽選カウンタ199bの記憶値が値「100」50

」以上であると判定した場合(YES)又はステップS31の処理において、制御値カウンタ199cの記憶値が値「100」以上であると判定した場合には(YES)、変動値管理手段205は、今回の変動処理によって抽選値又は制御値のいずれかが設定値に到達したと判定し、設定値に到達したことに基づきリセット処理の実行を中断するために、状態制御データ記憶手段197に格納されているリセット中断フラグをON状態にセットし(S32)、変動処理を終了する。

【0142】

このように、本実施形態の変動値管理手段205は、AT状態制御手段200による非AT状態とAT状態との間での移行に係る制御とは独立して、変動値を変動させる変動処理を実行するように構成されている。

10

【0143】

<変動処理以降の通常非AT状態処理>

以上が変動処理において変動値管理手段205が実行する制御処理の内容である。以下、通常非AT状態処理において、変動処理(ステップS4)以降に遊技制御手段100を構成する各手段が実行する制御処理の詳細について、図10を参照して説明する。

【0144】

ステップS3の処理において、内部抽選で変動契機役に当選していないと判定した場合には(NO)、AT状態制御手段200は、リール制御手段130によるリール停止制御により、BB1又はBB2の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されたか否かを判定する(S5)。この処理において、AT状態制御手段200は、遊技状態がボーナス状態に移行したか否かを判定しており、リール制御手段130によるリール停止制御により、BB1又はBB2の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されたと判定した場合には(YES)、遊技状態がボーナス状態に移行したと判定し、次回の遊技からCZ状態を開始するために、CZ状態の開始に係る制御処理を実行する。

20

【0145】

CZ状態の開始に係る制御処理においては、まず、変動値管理手段205が、抽選値管理手段205aに抽選値カウンタ199bの記憶値に値「10」を加算させるとともに、制御値管理手段205bに制御値カウンタ199cの記憶値に値「10」を加算させる(S6)。この処理において、変動値管理手段205は、CZ状態の開始時において、抽選値カウンタ199bの記憶値又は制御値カウンタ199cの記憶値の少なくとも一方が値「0」であるという状態が発生してしまうことを防ぐために、抽選値管理手段205aに抽選値カウンタ199bの記憶値に値「10」を加算させるとともに、制御値管理手段205bに制御値カウンタ199cの記憶値に値「10」を加算させる。ステップS6の処理により、AT状態制御手段200は、参照する変動値が値「0」である状態で、抽選値を参照するCZ抽選や、制御値を参照するAT状態実行期間抽選を実行することが防がれる。このステップS6の処理も、本実施形態における変動処理を構成する。

30

【0146】

ステップS6の処理を実行した後、AT状態制御手段200は、CZ抽選を実行する(S7)。この処理において、AT状態制御手段200は、まず、抽選値カウンタ199bの記憶値を参照し、図7に示すCZ抽選テーブルA～CZ抽選テーブルDのいずれのCZ抽選テーブルを状態制御データ記憶手段197から取得するかを決定する。そして、AT状態制御手段200は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を抽選値カウンタ199bの記憶値を参照して取得したCZ抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき第1CZ状態～第3CZ状態のいずれのCZ状態を実行するのかを決定する。

40

【0147】

次に、AT状態制御手段200は、CZ抽選において第1CZ状態の実行に当選したか否かを判定する(S8)。この処理において、第1CZ状態の実行に当選したと判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、次ゲームより第1CZ状態を実行するための処理を実行する(S9)。ステップS9の処理において、AT状態制御手段200は、今回の遊技が終了した際に通常非AT状態を終了するとともに、次ゲームが開始され

50

た場合に C Z 状態として第 1 C Z 状態を開始する。また、A T 状態制御手段 2 0 0 がステップ S 9 の処理を実行したことに基づき、演出制御手段 1 8 0 は、次回の遊技から第 1 C Z 状態が開始されることを報知する演出を演出装置 3 0 0 に実行させる。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 8 の処理において、第 1 C Z 状態の実行に当選していないと判定した場合には(N O)、A T 状態制御手段 2 0 0 は、C Z 抽選において第 2 C Z 状態の実行に当選したか否かを判定する(S 1 0)。この処理において、第 2 C Z 状態の実行に当選したと判定した場合には(Y E S)、A T 状態制御手段 2 0 0 は、次ゲームより第 2 C Z 状態を実行するための処理を実行する(S 1 1)。ステップ S 1 1 の処理において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、今回の遊技が終了した際に通常非 A T 状態を終了するとともに、次ゲームが開始された場合に C Z 状態として第 2 C Z 状態を開始する。また、A T 状態制御手段 2 0 0 がステップ S 1 1 の処理を実行したことに基づき、演出制御手段 1 8 0 は、次回の遊技から第 2 C Z 状態が開始されることを報知する演出を演出装置 3 0 0 に実行させる。

10

【 0 1 4 9 】

ステップ S 1 0 の処理において、第 2 C Z 状態の実行に当選していないと判定した場合には(N O)、A T 状態制御手段 2 0 0 は、C Z 抽選において第 3 C Z 状態の実行に当選したと判定し、次ゲームより第 3 C Z 状態を実行するための処理を実行する(S 1 2)。ステップ S 1 2 の処理において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、今回の遊技が終了した際に通常非 A T 状態を終了するとともに、次ゲームが開始された場合に C Z 状態として第 3 C Z 状態を開始する。また、A T 状態制御手段 2 0 0 がステップ S 1 2 の処理を実行したことに基づき、演出制御手段 1 8 0 は、次回の遊技から第 3 C Z 状態が開始されることを報知する演出を演出装置 3 0 0 に実行させる。

20

【 0 1 5 0 】

ステップ S 5 の処理において、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により B B 1 又は B B 2 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されていないと判定した場合には(N O)、変動値管理手段 2 0 5 は、変動値継続カウンタ 1 9 9 a の記憶値が値「 0 」であるか否かを判定する(S 1 3)。この処理において、変動値継続カウンタ 1 9 9 a の記憶値が値「 0 」であると判定した場合には(Y E S)、変動値管理手段 2 0 5 は、リセット中断フラグが O N 状態にセットされているか否かを判定する(S 1 4)。ステップ S 1 4 の処理において、リセット中断フラグが O F F 状態であると判定した場合には(N O)、変動値管理手段 2 0 5 は、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値とのいずれの記憶値が値「 0 」であるか否かを判定する(S 1 5)。

30

【 0 1 5 1 】

ステップ S 1 3 ~ ステップ S 1 5 の処理において、変動値管理手段 2 0 5 は、今回の遊技においてリセット処理を実行する必要があるか否かを判定している。例えば、ステップ S 1 3 の処理において、変動値継続カウンタ 1 9 9 a の記憶値が値「 0 」ではないと判定した場合には(N O)、変動値管理手段 2 0 5 は、前回変動処理を実行してから 1 5 ゲーム実行されていないと判定し、リセット処理を行うことなくステップ S 1 7 に処理を進める。また、ステップ S 1 4 の処理において、リセット中断フラグが O N 状態にセットされていると判定した場合には(Y E S)、変動値管理手段 2 0 5 は、今回までの遊技において抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値又は制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値の少なくとも一方が設定値に到達していると判定し、リセット処理を行うことなくステップ S 1 7 に処理を進める。また、ステップ S 1 5 の処理において、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値とのいずれの記憶値も値「 0 」であると判定した場合には(Y E S)、変動値管理手段 2 0 5 は、変動処理によって累積的に変動値を変動させていないと判定し、リセット処理を行うことなくステップ S 1 7 に処理を進める。

40

【 0 1 5 2 】

ステップ S 1 5 の処理において、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値との少なくとも一方が値「 0 」ではないと判定した場合には(N O)、変動値管理手段 2 0 5 は、変動処理によって変動値を累積的に変動させてから、1 5 ゲーム

50

の遊技が実行されたとともに、抽選値カウンタ199bの記憶値、つまり抽選値と、制御値カウンタ199cの記憶値、つまり制御値とのいずれの変動値も設定値に到達していないと判定し、リセット処理を実行する(S16)。この処理において、変動値管理手段205は、抽選値管理手段205aに、抽選値カウンタ199bの記憶値を基本値である値「0」にセットさせるとともに、制御値管理手段205bに、制御値カウンタ199cの記憶値を基本値である値「0」にセットさせることで、抽選値カウンタ199bの記憶値と制御値カウンタ199cの記憶値とのいずれの記憶値も基本値に戻すリセット処理を実行する。

【0153】

リセット処理を実行することにより、本実施形態のスロットマシン1は、抽選値や制御値が高い頻度で設定値に到達してしまうことを防ぎ、通常非AT状態中に抽選値や制御値を変動させることで高めている遊技性が低下してしまうことを防ぎ、CZ状態を開始するまでの間に、更なる変動値の変動を実行可能にしている。

【0154】

ステップS9、ステップS12、ステップS17の処理を実行した後、ステップS13の処理において、変動値継続カウンタ199aの記憶値が値「0」ではないと判定した場合(NO)、ステップS14の処理において、リセット中断フラグがON状態にセットされていると判定した場合(YES)又はステップS15の処理において、抽選値カウンタ199bの記憶値と制御値カウンタ199cの記憶値とのいずれの記憶値も値「0」であると判定した場合には(YES)、演出制御手段180は、変動値表示処理を実行する(S17)。

【0155】

図12を参照して、演出制御手段180が実行する変動値表示処理の詳細について説明する。図12は、演出制御手段180が変動値表示処理を実行する際に表示装置330に表示させる演出を示す図である。図12に示すように、演出制御手段180は、変動値表示処理を実行する場合に、抽選値カウンタ199bの記憶値に応じた表示、つまり現在の抽選値に応じた表示である抽選値表示を実行する棒状の領域を有する抽選値表示メータ330aを表示装置330の正面視左手側に表示し、制御値カウンタ199cの記憶値に応じた表示、つまり現在の制御値に応じた表示である制御値表示を実行する棒状の領域を有する制御値表示メータ330bを表示装置330の正面視右手側に表示する。

【0156】

図12(A)は、抽選値カウンタ199bの記憶値と、制御値カウンタ199cの記憶値と、がいずれも値「0」である状態を示す図である。図12(A)に示すように、演出制御手段180は、抽選値カウンタ199bの記憶値が値「0」である場合には、抽選値表示メータ330aの全領域が非点灯状態となるように対応付けられた画像データを演出データ記憶手段195から取得し、表示装置330に表示させる。また、演出制御手段180は、制御値カウンタ199cの記憶値が値「0」である場合には、制御値表示メータ330bの全領域が非点灯状態となるように対応付けられた画像データを演出データ記憶手段195から取得し、表示装置330に表示させる。これにより、遊技者は、現在の抽選値及び制御値がいずれも値「0」であることを認識することができる。

【0157】

図12(B)は、図12(A)に示す状態から抽選値カウンタ199bの記憶値が値「0」から値「10」に変動した場合を示す図である。図12(B)に示すように、演出制御手段180は、抽選値カウンタ199bの記憶値が値「0」から値「10」に変動したことに基づき、抽選値表示メータ330aが表示する領域の一部が点灯状態となるように対応付けられた画像データを演出データ記憶手段195から取得し、表示装置330に表示させる。このように、演出制御手段180は、変動値管理手段205による変動処理によって変動値が変動された場合に、変動された変動値に対応した表示を表示装置330に実行するように構成されている。これにより、遊技者は、現在の抽選値が値「0」から変動した状態であることを認識することができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 8 】

上述した通り、本実施形態の A T 状態制御手段 2 0 0 は、 C Z 抽選の実行時において、 抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値に基づき C Z 抽選テーブルを取得する。また、 A T 状態制御手段 2 0 0 は、 C Z 抽選テーブルを取得する際に、 抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値が大きい程 A T 抽選で A T 状態の実行に当選する期待度が高い C Z 状態の実行を決定する確率が高い C Z 抽選テーブルを取得する。つまり、 演出制御手段 1 8 0 によって表示される抽選値表示メータ 3 3 0 a は、 A T 状態の実行を決定する信頼度を示唆するメータとして機能しており、 抽選値表示メータ 3 3 0 a 内において点灯状態となっている領域が大きくなる程、 A T 状態の実行が決定される確率が高くなっていることを遊技者に報知することができる。これにより、 本実施形態のスロットマシン 1 は、 A T 状態の実行が決定される確率について、 抽選値表示によって段階的に表現されることで、 通常非 A T 状態における遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができる。10

【 0 1 5 9 】

また、 上述した通り、 本実施形態の A T 状態制御手段 2 0 0 は、 A T 状態実行期間抽選の実行時において、 制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値に基づき A T 状態実行期間抽選テーブルを取得する。そして、 A T 状態制御手段 2 0 0 は、 A T 状態実行期間抽選テーブルを取得する際に、 制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値が大きい程 A T 状態終了判定カウンタ 1 9 8 にセットする値として大きい値となる期待値が高い A T 実行期間抽選テーブルを取得する。つまり、 演出制御手段 1 8 0 によって表示される制御値表示メータ 3 3 0 b は、 A T 状態の実行が決定された場合に、 決定された A T 状態が実行される遊技回数を示唆するメータとして機能しており、 制御値表示メータ 3 3 0 b 内において点灯状態となっている領域が大きくなる程、 A T 状態が実行される遊技回数が多くなる確率が高くなっていることを遊技者に報知することができる。20

【 0 1 6 0 】

これにより、 本実施形態のスロットマシン 1 は、 通常非 A T 状態において制御値管理手段 2 0 5 b によって変動される制御値が、 演出制御手段 1 8 0 による制御値表示によって表示装置 3 3 0 に表示されるため、 制御値の変動を遊技者が把握することができ、 A T 状態の実行が決定された際に A T 状態が実行される期間について期待できる区間が、 制御値表示によって段階的に表現されることで、 通常非 A T 状態における遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができる。30

【 0 1 6 1 】

そして、 本実施形態の変動値管理手段 2 0 5 は、 抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値又は制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値が設定値（ 値「 1 0 0 」 ）に到達していない状態で、 変動処理を実行してから 1 5 ゲームの遊技が実行された場合に、 リセット処理を実行することで、 抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値を基本値である値「 0 」にセットするとともに、 制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値を基本値である値「 0 」にセットする。このため、 本実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、 抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値又は制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値が設定値に到達していない状態で、 変動処理を実行してから 1 5 ゲームの遊技が実行された場合に、 変動値管理手段 2 0 5 によるリセット処理の実行に基づき、 抽選値表示メータ 3 3 0 a の全領域が非点灯状態になる画像データと、 制御値表示メータ 3 3 0 b の全領域が非点灯状態になる画像データと、 を演出データ記憶手段 1 9 5 から取得し表示装置 3 3 0 に表示させるように構成されている。40

【 0 1 6 2 】

つまり、 本実施形態のスロットマシン 1 では、 変動値管理手段 2 0 5 によるリセット処理によって抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値とが基本値に戻った場合に、 演出制御手段 1 8 0 による抽選値表示メータ 3 3 0 a の表示と制御値表示メータ 3 3 0 b の表示とによってリセット処理が実行されたことが遊技者に報知されるように構成されている。このため、 本実施形態のスロットマシン 1 は、 通常非 A T 状態において、 変動値管理手段 2 0 5 によって変動処理が実行されてから 1 5 ゲームの遊技が実行されるまでに C Z 状態や A T 状態が実行されることで、 遊技者にとって有利な結果と50

なる確率が上がることが報知されるため、通常非 A T 状態における A T 状態に関する遊技性に多様性を持たせることができる。

【 0 1 6 3 】

図 1 2 (C) は、制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「 1 0 0 」以上に変動した場合を示す図である。図 1 2 (C) に示すように、演出制御手段 1 8 0 は、制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「 1 0 0 」以上となった場合に、制御値表示メータ 3 3 0 b が表示する領域の全てが点灯状態となるように対応付けられた画像データを演出データ記憶手段 1 9 5 から取得し、表示装置 3 3 0 に表示させる。このように、演出制御手段 1 8 0 は、変動値管理手段 2 0 5 による変動処理によって変動値が変動され、変動された変動値が設定値に到達した場合に、変動値が設定値に到達したことを遊技者が視認できる態様の表示を表示装置 3 3 0 に実行させるように構成されている。これにより、遊技者は、現在の制御値が設定値に到達した状態であることを認識することができる。

【 0 1 6 4 】

上述した通り、本実施形態の変動値管理手段 2 0 5 は、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値とのいずれかが設定値に到達した場合に、リセット処理を中断するように構成されている。このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値とのいずれかが設定値に到達したことが演出制御手段 1 8 0 による制御によって表示装置 3 3 0 に表示され、遊技者に抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値とのいずれかが設定値に到達したことを報知し、設定値に到達した変動値に基づく A T 抽選を遊技者に享受させることができ、 A T 状態に関する遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 1 6 5 】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 は、抽選値表示と制御値表示とを実行することにより、通常非 A T 状態における遊技において、 C Z 状態が実行された場合に、 A T 状態の実行に当選する確率が高いものの A T 状態の実行が決定された際に決定された A T 状態が実行される期間が短くなる確率が高い状態と、 C Z 状態が実行された場合に、 A T 状態の実行に当選する確率が低いものの A T 状態の実行が決定された際に決定された A T 状態が実行される期間が長くなる確率が高い状態と、 C Z 状態が実行された場合に、 A T 状態の実行に当選する確率が高く、かつ A T 状態の実行が決定された際に決定された A T 状態が実行される期間が長くなる確率が高い状態と、といった複数種類の状態を遊技者に報知することができ、通常非 A T 状態において変動処理が実行されることで、 A T 状態の実行に対する期待感として多様な期待感を遊技者に与えることができる。

【 0 1 6 6 】

< C Z 状態処理 >

図 1 3 は、本実施形態におけるスロットマシン 1 において、 C Z 状態で遊技制御手段 1 0 0 を構成する各手段が実行する各制御処理を示すフローチャートである。

【 0 1 6 7 】

まず、遊技制御手段 1 0 0 の演出制御手段 1 8 0 は、 A T 状態制御手段 2 0 0 によって実行される C Z 状態が第 1 C Z 状態であるか否かを判定する (S 4 1)。この処理において、 A T 状態制御手段 2 0 0 によって実行される C Z 状態が第 1 C Z 状態であると判定した場合には (Y E S) 、演出制御手段 1 8 0 は、第 1 C Z 状態演出を実行する (S 4 2)。この処理において、演出制御手段 1 8 0 は、例えば、ボーナス状態が継続している間に演出用のポイントが所定のポイントに達した場合に A T 状態の実行が決定されることを報知する演出を演出装置 3 0 0 に実行させる。また、演出制御手段 1 8 0 は、毎回の遊技において演出用のポイントを獲得できるか否かを決定する抽選を実行し、抽選によりポイントを獲得できたと決定した場合に獲得したポイントを表示する演出を演出装置 3 0 0 に実行させる。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 4 1 の処理において、 A T 状態制御手段 2 0 0 によって実行される C Z 状態

10

20

30

40

50

が第1CZ状態ではないと判定した場合には(NO)、演出制御手段180は、AT状態制御手段200によって実行されるCZ状態が第2CZ状態であるか否かを判定する(S43)。この処理において、AT状態制御手段200によって実行されるCZ状態が第2CZ状態であると判定した場合には(YES)、演出制御手段180は、第2CZ状態演出を実行する(S44)。この処理において、演出制御手段180は、例えば、ボーナス状態が継続している間にキャラクタAとキャラクタBとが対決する演出を演出装置300に実行させ、ボーナス状態が終了する遊技、つまり後述するAT状態制御手段200による第2AT抽選が実行される遊技において、キャラクタAとキャラクタBとの対決に決着がつく演出を演出装置300に実行させる。

【0169】

10

ステップS43の処理において、AT状態制御手段200によって実行されるCZ状態が第2CZ状態ではないと判定した場合には(NO)、演出制御手段180は、AT状態制御手段200によって実行されるCZ状態が第3CZ状態であると判定し、第3CZ状態演出を実行する(S45)。この処理において、演出制御手段180は、例えば、ボーナス状態が継続している複数の遊技にわたってキャラクタAに関するストーリー性を有する演出を演出装置300に実行させる。

【0170】

ステップS42、ステップS44又はステップS45の処理を実行した後、AT状態制御手段200は、遊技状態が非RT状態であるか否かを判定する(S46)。この処理において、AT状態制御手段200は、遊技状態移行制御手段170によって遊技状態がボーナス状態から非RT状態に移行したか否かを判定し、遊技状態が非RT状態ではない、つまりボーナス状態が継続していると判定した場合には(NO)、次回の遊技においてもCZ状態処理を実行するために、ステップS47～ステップS55の処理を実行することなくCZ状態処理を終了する。

20

【0171】

一方、ステップS46の処理において、遊技状態が非RT状態であると判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、実行していたのは第1CZ状態であるか否かを判定する(S47)。この処理において、実行していたのが第1CZ状態であると判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、第1AT抽選を実行する(S48)。ステップS48の処理において、AT状態制御手段200は、第1CZ状態を実行していたことに基づくAT抽選として、まず、状態制御データ記憶手段197から、他のAT抽選テーブルよりも「AT状態の実行」に当選する確率が低いAT抽選テーブルである第1AT抽選テーブル(図8参照)を取得する。そして、AT状態制御手段200は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を第1AT抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、「AT状態の実行」に当選したか否かを決定する。

30

【0172】

ステップS47の処理において、実行していたのは第1CZ状態ではないと判定した場合には(NO)、AT状態制御手段200は、実行していたのは第2CZ状態であるか否かを判定する(S49)。この処理において、実行していたのが第2CZ状態であると判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、第2AT抽選を実行する(S50)。ステップS50の処理において、AT状態制御手段200は、第2CZ状態を実行していたことに基づくAT抽選として、まず、状態制御データ記憶手段197から、第1AT抽選テーブルよりも「AT状態の実行」に当選する確率が高いものの、第3AT抽選テーブルよりも「AT状態の実行」に当選する確率が低いAT抽選テーブルである第2AT抽選テーブル(図8参照)を取得する。そして、AT状態制御手段200は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を第2AT抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、「AT状態の実行」に当選したか否かを決定する。

40

【0173】

ステップS49の処理において、実行していたのは第2CZ状態ではないと判定した場合には(NO)、AT状態制御手段200は、実行していたのは第3CZ状態であると判

50

定し、第3 A T 抽選を実行する（S 5 1）。この処理において、A T 状態制御手段2 0 0 は、第3 C Z 状態を実行していたことに基づくA T 抽選として、まず、状態制御データ記憶手段1 9 7 から、他のA T 抽選テーブルよりも「A T 状態の実行」に当選する確率が高いA T 抽選テーブルである第3 A T 抽選テーブル（図8参照）を取得する。そして、A T 状態制御手段2 0 0 は、乱数生成手段1 1 0 から乱数を取得し、取得した乱数を第3 A T 抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき、「A T 状態の実行」に当選したか否かを決定する。

【0 1 7 4】

ステップS 4 8、ステップS 5 0 又はステップS 5 1の処理を実行した後、A T 状態制御手段2 0 0 は、第1 A T 抽選～第3 A T 抽選により「A T 状態の実行」に当選したか否かを判定する（S 5 2）。この処理において、「A T 状態の実行」に当選したと判定した場合には（Y E S）、A T 状態制御手段2 0 0 は、次ゲームからA T 準備状態を開始する処理を実行し（S 5 3）、C Z 状態処理を終了する。この処理において、A T 状態制御手段2 0 0 は、今回の遊技が終了した際にC Z 状態を終了するとともに、次ゲームが開始された場合にA T 準備状態を開始する。また、A T 状態制御手段2 0 0 がステップS 5 3の処理を実行したことに基づき、演出制御手段1 8 0 は、今回のC Z 状態で実行したA T 抽選の結果「A T 状態の実行」に当選したことを報知する演出を演出装置3 0 0 に実行させる。

【0 1 7 5】

ステップS 5 2 の処理において、「A T 状態の実行」に当選しなかったと判定した場合には（N O）、A T 状態制御手段2 0 0 は、次ゲームから通常非A T 状態を開始する処理を実行する（S 5 4）。この処理において、A T 状態制御手段2 0 0 は、今回の遊技が終了した際にC Z 状態を終了するとともに、次ゲームが開始された場合に通常非A T 状態を開始する。また、A T 状態制御手段2 0 0 がステップS 5 4の処理を実行したことに基づき、演出制御手段1 8 0 は、今回のC Z 状態で実行したA T 抽選の結果「A T 状態の実行」に当選しなかったことを報知する演出を演出装置3 0 0 に実行させる。

【0 1 7 6】

上述した通り、本実施形態のA T 状態制御手段2 0 0 は、抽選値カウンタ1 9 9 b の記憶値、つまり抽選値管理手段2 0 5 a に管理される抽選値によってC Z 抽選において取得するC Z 抽選テーブルを決定するように構成されている。また、C Z 抽選テーブルは、それぞれ「A T 状態の実行」に当選する確率が異なる第1 C Z 状態～第3 C Z 状態のいずれかに当選する確率が異なるように構成されており、抽選値が大きい値である程、第2 C Z 状態や第3 C Z 状態に当選する確率が高くなるC Z 抽選テーブルをA T 状態制御手段2 0 0 が取得する。つまり、本実施形態のスロットマシン1は、変動可能な抽選値によって、A T 抽選の実行時におけるA T 状態の実行に当選する確率を変化させることができ、A T 状態に関する遊技性として、C Z 状態に関する遊技性に多様性を持たせることができる。

【0 1 7 7】

次に、変動値管理手段2 0 5 は、リセット処理を実行し（S 5 5）、C Z 状態処理を終了する。この処理において、変動値管理手段2 0 5 は、抽選値カウンタ1 9 9 b の記憶値に基づくC Z 抽選（図1 0 のステップS 7 参照）によって決定されたC Z 状態を実行し、かつ実行したC Z 状態に基づくA T 抽選で「A T 状態の実行」に当選しなかったことに基づき、通常非A T 状態処理のステップS 1 6 で実行したリセット処理と略同様の処理を実行し、抽選値カウンタ1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ1 9 9 c の記憶値とを基本値である値「0」にセットする。

【0 1 7 8】

< A T 準備状態処理 >

図1 4 は、本実施形態におけるスロットマシン1において、A T 準備状態で遊技制御手段1 0 0 を構成する各手段が実行する各制御処理を示すフローチャートである。

【0 1 7 9】

まず、A T 状態制御手段2 0 0 は、内部抽選手段1 2 0 による内部抽選で当選エリア「

10

20

30

40

50

打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」のいずれかに当選したか否かを判定する(S61)。この処理において、内部抽選で当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」のいずれかに当選したと判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、入賞補助制御を実行し(S62)、AT準備状態処理を終了する。

【0180】

ステップS62の処理において、AT状態制御手段200は、内部抽選手段120によって作成された当選コマンドであり、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」のうちいずれの当選エリアに当選したかが明らかである当選コマンドを主制御表示装置500に送信し、当選コマンドに応じた報知表示を主制御表示装置500に実行させる。また、AT状態制御手段200は、当選コマンドを演出制御手段180に送信する。AT状態制御手段200から送信される当選コマンドを受信した演出制御手段180は、当選コマンドに応じた入賞補助演出を実行する。ステップS61、ステップS62の処理が実行されることにより、スロットマシン1では、AT準備状態における内部抽選で当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」のいずれかに当選した場合に、通常リプレイを入賞させることができる打順を報知する入賞補助制御と入賞補助演出とが実行される。

【0181】

つまり、本実施形態のスロットマシン1では、AT準備状態である場合に内部抽選で当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」のいずれかに当選した際に、遊技者によってRT3移行リプレイが入賞する打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御によりRT3移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されることで遊技状態が非RT状態からRT3状態に移行してしまうことを防ぐために、入賞補助制御及び入賞補助演出が実行される。

【0182】

ステップS61の処理において、内部抽選で当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」のいずれにも当選していないと判定した場合には(NO)、AT状態制御手段200は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかに当選したか否かを判定する(S63)。この処理において、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれにも当選していないと判定した場合には(NO)、AT状態制御手段200は、今回の遊技において遊技状態が非RT状態からRT1状態に移行しないと判定し、AT準備状態を終了する。一方、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかに当選したと判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、リール制御手段130によるリール停止制御によっていずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示され、いずれの役も入賞しなかったか否かを判定する(S64)。この処理において、リール制御手段130によるリール停止制御によりベル又は特殊小役1～特殊小役6のいずれかの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されたと判定した場合には(NO)、AT状態制御手段200は、今回の遊技において遊技状態が非RT状態からRT1状態に移行しないと判定し、AT準備状態を終了する。

【0183】

ステップS64の処理において、リール制御手段130によるリール停止制御によりいずれの役の入賞図柄組合せとも異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示されたと判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、AT状態実行期間抽選を実行する(S65)。この処理において、AT状態制御手段200は、まず、制御値カウンタ199cの記憶値を参照し、図9に示すAT状態実行期間抽選テーブルA～AT状態実行期間抽選テーブルDのいずれのAT状態実行期間抽選テーブルを状態制御データ記憶手段197から取得するかを決定する。そして、AT状態制御手段200は、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数を制御値カウンタ199cの記憶値を参照して取得したAT状態実行期間抽選テーブルと比較して、比較結果に基づきAT状態終了判定カウンタ

10

20

30

40

50

198に加算する値を決定する。

【0184】

次に、AT状態制御手段200は、AT状態実行期間抽選の結果をAT状態終了判定カウンタ198に加算する(S66)。ステップS65、ステップS66の処理を実行することにより、AT状態制御手段200は、AT状態終了判定カウンタ198の記憶値を加算することで通常AT状態を実行する遊技回数を決定する。

【0185】

このステップS65及びステップS66の処理が、本実施形態における期間設定処理を構成する。また、ステップS65で実行するAT状態実行期間抽選と、上述した通常非AT状態で実行したCZ抽選(図10のステップS7参照)とは、本実施形態における変動値を参照して実行されるAT状態での制御に関する抽選であるアシストタイム制御抽選(AT制御抽選)を構成する。

【0186】

次に、AT状態制御手段200は、AT状態終了判定カウンタ198の記憶値が値「50」以下であるか否かを判定する(S67)。この処理において、AT状態終了判定カウンタ198の記憶値が値「51」以上であると判定した場合には(NO)、AT状態制御手段200は、第1AT開始時状態の実行後に第2AT開始時状態を実行するために、状態制御データ記憶手段197に格納されているフラグであり、第2AT開始時状態を実行するためのフリーズを実行するか否かを判定する際に用いられるフラグである第2AT開始時フリーズフラグをON状態にセットする(S68)。ステップS68の処理が実行されることにより、AT状態制御手段200は、AT開始時状態を開始する遊技において、遊技者がスタートレバーソルトへ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ230からスタート信号が出力されたことに基づき発生させるフリーズの時間を、第2時間に設定することができる。

【0187】

ステップS68の処理を実行した後又はステップS67の処理において、AT状態終了判定カウンタ198の記憶値が値「50」以下であると判定した場合には(YES)、AT状態制御手段200は、次ゲームからAT開始時状態を開始するための処理を実行し(S69)、AT準備状態処理を終了する。この処理において、AT状態制御手段200は、今回の遊技が終了した際にAT準備状態を終了するとともに、次ゲームが開始された場合にAT開始時状態を開始する。また、AT状態制御手段200がステップS69の処理を実行したことに基づき、演出制御手段180は、次回の遊技の開始時において、AT開始時状態が開始されたことを報知する演出を演出装置300に実行させる。

【0188】

なお、AT状態制御手段200は、AT開始時状態の開始時において、第2AT開始時フリーズフラグがON状態であるか否かを判定し、第2AT開始時フリーズフラグがOFF状態である場合には、フリーズを実行する時間として第1時間を設定し、フリーズが継続している間第1AT開始時状態を実行する。また、AT状態制御手段200は、第2AT開始時フリーズフラグがON状態である場合には、フリーズを実行する時間として第2時間を設定し、フリーズが発生してから第1時間が経過するまでの間第1AT開始時状態を実行し、第1時間が経過した後にフリーズが終了する第2時間が経過するまでの間第2AT開始時状態を実行する。

【0189】

また、ステップS69の処理において、変動値管理手段205は、次ゲームからAT開始時状態を開始する、つまり非AT状態において変動させた抽選値と制御値とのいずれもがAT状態制御手段200によって参照されたことに基づき、抽選値カウンタ199bの記憶値を基本値である値「0」に戻すとともに、制御値カウンタ199cの記憶値を基本値である値「0」に戻すリセット処理を実行する。

【0190】

以上のように、本実施形態のスロットマシン1は、変動値を基本値から変動させたとし

10

20

30

40

50

ても、A T 状態制御手段がC Z 抽選やA T 状態実行期間抽選を実行する前にリセット処理によって基本値に戻る可能性があり、変動値が変動処理によって変動した場合に、変動値が変動した遊技からリセット処理が実行されるまでの遊技において、C Z 抽選やA T 状態実行期間抽選が実行されることに対する遊技者の期待感を向上させることができ、A T 状態に関する遊技に対する遊技者の興趣を向上させることができる。

【0191】

3. 変形例

なお、本実施形態において、変動値管理手段205は、通常非A T 状態において変動処理を実行するように構成されているが、これに限らず、例えば、通常A T 状態においても変動処理を実行可能に構成されていてもよい。

10

【0192】

また、このように構成された場合、A T 状態制御手段200は、通常A T 状態の実行中に、A T 状態終了判定カウンタ198の記憶値が値「0」になったのちに新たな通常A T 状態を開始するか否かを決定する抽選である次セットA T 抽選を実行可能に構成され、次セットA T 抽選を実行する際に参照する抽選テーブルとして、それぞれ「次セットのA T 状態の実行」に当選する確率が異なる複数の次セットA T 抽選テーブルからいずれか1つを取得するように構成されるとともに、次セットA T 抽選テーブルからいずれか1つを取得する際に、抽選値カウンタ199bの記憶値を参照するように構成されていてもよい。このように構成された場合、次セットA T 抽選は、第2状態実行抽選を構成する。

【0193】

20

また、A T 状態制御手段200は、次セットA T 抽選で「次セットのA T 状態の実行」に当選した場合に、次セットのA T 状態を実行する期間を決定する抽選である次セットA T 状態実行期間抽選を実行可能に構成され、次セットA T 状態実行期間抽選を実行する際に参照する抽選テーブルとして、それぞれ次セットのA T 状態を実行する期間を計数するカウンタにセットする値に乱数が対応付けられており、当選可能な値の期待値が異なる複数の次セットA T 状態実行期間抽選テーブルからいずれか1つを取得するように構成されるとともに、次セットA T 状態実行期間抽選テーブルからいずれか1つを取得する際に、制御値カウンタ199cの記憶値を参照するように構成されていてもよい。このように構成された場合、次セットA T 状態実行期間抽選及び次セットA T 状態実行期間抽選で決定した値を次セットのA T 状態を実行する期間を計数するカウンタにセットする処理は、期間設定処理を構成する。

30

【0194】

また、A T 状態制御手段200は、例えば、通常A T 状態の実行中に、上乗せ処理の実行頻度が高い又は1回の上乗せ処理を実行する際に上乗せする値が通常A T 状態よりも大きい値となる等、通常A T 状態よりも遊技者にとって有利な状態として上乗せ特化状態を有し、上乗せ特化状態を実行するか否かを決定する抽選である上乗せ特化抽選を実行する際に、抽選値カウンタ199bの記憶値を参照するように構成されていてもよい。このように構成された場合、通常A T 状態等の上乗せ特化状態以外の状態が第1状態を構成し、上乗せ特化状態が第2状態を構成する。また、上乗せ特化抽選が第2状態実行抽選を構成する。

40

【0195】

また、本実施形態において、変動値管理手段205は、変動処理を実行してから予め設定された遊技回数の遊技が実行された場合にリセット処理を実行するように構成されているが、これに限らず、例えば、変動処理を実行してから予め設定された遊技回数の遊技が実行された場合にリセット処理を実行するか否かを抽選により決定するように構成されていてもよい。また、変動値管理手段205は、変動処理を実行した遊技の次ゲームから毎回の遊技においてリセット処理を実行するか否かを抽選により決定するように構成されていてもよい。また、変動値管理手段205は、変動処理を実行した遊技の次ゲームから毎回の遊技において抽選値カウンタ199bの記憶値と制御値カウンタ119cの記憶値との少なくとも一方の記憶値を値「1」減算するように構成されていてもよい。

50

【0196】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 200 は、抽選値カウンタ 199b の記憶値が値「100」以上、つまり抽選値が設定値に到達した場合に、C Z 抽選において第 3 C Z 状態に当選する確率が最も高い C Z 抽選テーブル D を使用して C Z 抽選を実行するように構成されているが、これに限らず、例えば抽選値が設定値に到達した場合には、遊技状態がボーナス状態に移行したことに基づき、ボーナス状態の終了後に確実に A T 状態の実行が決定される特別な C Z 状態である第 4 C Z 状態の実行を決定するように構成されてもよい。

【0197】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 200 は、抽選値カウンタ 199b の記憶値に基づき C Z 抽選で参照する C Z 抽選テーブルを決定するように構成されているが、これに限らず、例えば、抽選値カウンタ 199b の記憶値を参照して A T 抽選テーブルを決定するように構成されてもよく、A T 状態の実行の当否を決定する抽選を実行する場合に、抽選値カウンタ 199b の記憶されている抽選値に基づき A T 状態の実行に当選する確率を決定するように構成されればよい。

10

【0198】

また、本実施形態において、演出制御手段 180 は、抽選値カウンタ 199b の記憶値、つまり抽選値の変動に応じた表示を実行する抽選値表示メータ 330a と、制御値カウンタ 199c の記憶値、つまり制御値の変動に応じた表示を実行する制御値表示メータ 330b と、を表示装置 330 に表示するが、抽選値の変動と、制御値の変動と、を変動する都度表示可能な態様であれば、表示装置 330 に表示する形態はこれに限定されるものではない。

20

【0199】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 200 は、ボーナスが入賞した場合に C Z 状態を実行するように構成されているが、これに限らず、遊技状態が非ボーナス状態である場合にも C Z 状態を実行可能に構成されてもよい。このように構成された場合、A T 状態制御手段 200 は、C Z 状態の実行を決定する条件が成立した場合に、抽選値カウンタ 199b の記憶値と制御値カウンタ 199c の記憶値とに値「10」を加算する等、C Z 状態の開始時に抽選値カウンタ 199b の記憶値と制御値カウンタ 199c の記憶値との少なくとも一方が値「0」となることを防ぐことができるように構成されていることが好ましい。

30

【0200】

また、本実施形態において、変動値管理手段 205 は、抽選値カウンタ 199b の記憶値の初期値と基本値とがともに値「0」となっているが、これに限らず、例えば、スロットマシン 1 の電源を OFF 状態から ON 状態に切り換えた際に実行される初期化処理によって、初期値として値「50」等の所定の値がセットされるように構成されてもよい。また、変動値管理手段 205 は、制御値カウンタ 199c についても同様に、スロットマシン 1 の初期化処理によって、初期値として値「50」等の所定の値がセットされるように構成されてもよい。また、変動値管理手段 205 は、スロットマシン 1 において設定変更が実行された後の電源を OFF 状態から ON 状態に切り換えた際に初期値として所定の値を抽選値カウンタ 199b と制御値カウンタ 199c とに加算するように構成されてもよい。つまり、変動値管理手段 205 は、変動値記憶手段 199 に含まれる各カウンタの初期値と基本値とが異なる値であってもよい。

40

【0201】

また、本実施形態において、変動値管理手段 205 は、内部抽選で変動契機役に当選した場合と、ボーナスが入賞した場合と、に変動処理を実行するように構成されているが、これに限らず、例えば、通常非 A T 状態において所定の遊技回数の遊技が実行された場合に変動処理を実行する等、予め設定された契機において変動処理を実行するように構成されれば、その契機については限定されるものではない。

【0202】

50

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、それぞれ終了する条件が異なるB B 1 状態とB B 2 状態とのいずれのボーナス状態においてもC Z 状態を実行するように構成されているが、これに限らず、例えば、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によりB B 1 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合には、第1ボーナス状態の終了後にA T 状態の実行を決定するように構成されていてもよく、遊技状態が移行するボーナス状態に応じて、C Z 状態の実行に関して異なる制御処理を実行するように構成されていてもよい。

【 0 2 0 3 】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、A T 準備状態において、遊技状態が非R T 状態からR T 1 状態に移行した場合にA T 準備状態を終了して次ゲームからA T 開始時状態を開始するように構成されているが、これに限らず、例えば、遊技状態が非R T 状態からR T 3 状態に移行した場合、つまり、内部抽選で当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ5」に当選したことに基づき入賞補助制御及び演出制御手段 1 8 0 による入賞補助演出が実行された状態で、入賞補助制御及び入賞補助演出で報知される打順とは異なる打順でストップボタンB 1 ～ストップボタンB 3 が押下操作されることで、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によりR T 3 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合にも、A T 開始時状態を開始するように構成されていてもよい。

【 0 2 0 4 】

また、本実施形態において、変動値管理手段 2 0 5 は、変動処理を実行する場合に変動値記憶手段 1 9 9 の各カウンタを加算することで累積的に変動させるように構成されているが、これに限らず、例えば、抽選値カウンタ 1 9 9 b の基本値を値「1 0 0 」とし、変動処理において、抽選値管理手段 2 0 5 a による抽選値変動抽選で決定した値を抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値から減算することで抽選値を累積的に変動させるように構成されているよい。また、変動値管理手段 2 0 5 は、制御値についても同様に、制御値カウンタ 1 9 9 c の基本値を値「1 0 0 」とし、変動処理において、制御値管理手段 2 0 5 b による制御値変動抽選で決定した値を制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値から減算することで抽選値を累積的に変動させるように構成されているよい。このように構成された場合、変動値管理手段 2 0 5 は、リセット処理を実行することで、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値に値「1 0 0 」をセットするとともに、制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値に値「1 0 0 」をセットするように構成される。また、このように構成された場合、変動値管理手段 2 0 5 は、抽選値カウンタ 1 9 9 b の基本値と、制御値カウンタ 1 9 9 c の基本値と、をリセット処理が実行された後やスロットマシン1の初期化処理が実行された後等の初期状態において、いずれの値を基本値とするかを抽選により決定するように構成されていてもよい。

【 0 2 0 5 】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、C Z 抽選において第1C Z 状態～第3C Z 状態のいずれかのC Z 状態の実行を決定するように構成されているが、これに限らず、例えば、第1C Z 状態～第3C Z 状態のいずれかのC Z 状態を実行するか否かを決定するように構成されていてもよい。このように構成された場合、変動値管理手段 2 0 5 は、C Z 抽選において第1C Z 状態～第3C Z 状態のいずれのC Z 状態も実行しないと決定された場合に、リセット処理を実行するように構成されていてもよい。また、変動値管理手段 2 0 5 は、C Z 抽選において第1C Z 状態～第3C Z 状態のいずれのC Z 状態も実行しないと決定された場合に、リセット処理を実行しないように構成されていてもよい。

【 0 2 0 6 】

また、本実施形態において、変動値管理手段 2 0 5 は、通常非A T 状態における内部抽選でチェリー、スイカ、チャンスリプレイのいずれかを含む当選エリアに当選した場合に、抽選値と制御値とのいずれかを変動させるように構成されているが、これに限らず、抽選値と制御値とをともに変動可能に構成されていてもよい。

10

20

30

40

50

【0207】

また、本実施形態において、変動値管理手段205は、通常非A T状態における遊技においてボーナスが入賞した場合に抽選値と制御値とをともに変動させるように構成されているが、これに限らず、抽選値と制御値とのいずれかを変動させるように構成されているてもよい。このように構成された場合、スロットマシン1においては、C Z抽選の実行時においてA T状態制御手段200が参照する抽選値が値「0」となってしまう可能性があるとともに、A T状態実行期間抽選の実行時においてA T状態制御手段200が参照する制御値が値「0」となってしまう可能性がある。このため、変動値管理手段205は、A T状態制御手段200が抽選値カウンタ199b又は制御値カウンタ199cの記憶値を参照する時点で、参照される抽選値カウンタ199b又は制御値カウンタ199cの記憶値が値「0」である場合には、A T状態制御手段200が参照した時点で値「10」を加算する等の、予め設定された下限値をセットするように構成されていることが好ましい。また、予め設定された下限値は、必ずしも抽選値表示メータ330a及び制御値表示メータ330bに表示する必要はなく、抽選値表示メータ330a及び制御値表示メータ330bに表示されない構成であれば、下限値をセットするタイミングは、A T状態制御手段200が抽選値カウンタ199b又は制御値カウンタ199cの記憶値を参照するタイミングでなくてもよい。10

【0208】

また、本実施形態において、変動値管理手段205は、非A T状態のうち通常非A T状態において変動処理を実行するように構成されているが、これに限らず、例えば、C Z状態において予め設定された契機が成立した場合にも変動処理を実行可能に構成されているてもよい。20

【0209】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、抽選値カウンタ199b又は制御値カウンタ199cの記憶値が設定値「100」に到達した場合に、リセット処理の実行を中止することで抽選値カウンタ199bの記憶値と制御値カウンタ199cの記憶値とのいずれかが設定値に到達した遊技者に特典を与えるように構成されているが、これに限らず、例えば、抽選値カウンタ199bの記憶値と制御値カウンタ199cの記憶値とのいずれかが設定値に達した場合にA T状態の実行を決定し、次ゲーム又は複数回の遊技の実行後にA T状態を開始するように構成されているてもよい。30

【0210】

また、スロットマシン1は、抽選値カウンタ199b又は制御値カウンタ199cの記憶値が設定値「100」に到達し、さらに抽選値又は制御値が加算され続けた場合に、A T状態の実行が決定された時点における抽選値カウンタ199bと制御値カウンタ199cの記憶値とに応じて遊技者にとってメダルの払い出しについて有利となる特典を付与可能に構成されていてもよい。遊技者にとってメダルの払い出しについて有利となる特典としては、例えば、次回の非A T状態において予め抽選値カウンタ199bと制御値カウンタ199cとに値「50」がセットされるといった変動値に係る特典であったり、実行が決定されたA T状態の終了後に再度のA T状態の実行が確約される等のA T状態が継続する期間の延長に係る特典であってもよく、遊技者にとってメダルの払い出しについて有利となる特典であれば、その内容は限定されない。また、このように構成された場合、演出制御手段180は、抽選値カウンタ199bの記憶値が値「100」を超えた場合には、抽選値カウンタ199bの記憶値のうち値「100」を超えた分の値に対応する領域を、抽選値表示メータ330aの全領域を点灯状態にしている画像データとは異なる画像データによって表示するようにすることで、遊技者に抽選値カウンタ199bの記憶値が値「100」を超えていることを報知することが好ましい。また、演出制御手段180は、制御値についても同様に遊技者に報知可能な表示を実行することが好ましい。40

【0211】

また、本実施形態において、A T状態制御手段200は、A T準備状態において、A T状態終了判定カウンタ198にセットした値に基づきA T開始時状態として第2A T開始50

時状態を実行するか否かを決定しているが、これに限らず、例えば、制御値カウンタ199cの記憶値に基づき第2AT開始時状態を実行するか否かを決定するように構成されていてもよい。

【0212】

また、本実施形態において、AT状態制御手段200は、ボーナスに入賞した場合にCZ抽選を実行し、遊技状態がボーナス状態である場合にCZ状態を実行するように構成されているが、CZ抽選を実行する条件は予め設定された条件が成立した場合であればいずれの場合でもよく、CZ状態を実行する際の遊技状態も非ボーナス状態又はボーナス内部状態であってもよい。CZ抽選を実行するための予め設定された条件としてボーナスの入賞以外の条件が成立した場合として構成された場合、AT状態制御手段200は、CZ抽選を実行する場合に、抽選値カウンタ199bの記憶値に加えてCZ抽選を実行する遊技における内部抽選で当選した当選エリアも踏まえてCZ抽選テーブルを選択するように構成されていてもよい。

【0213】

また、本実施形態において、AT状態制御手段200は、AT準備状態において、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかに当選し、かつリール制御手段130によるリール停止制御によっていずれの役の入賞図柄組合せとともに異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合にAT状態実行期間抽選を実行するように構成されているが、AT状態実行期間抽選を実行する条件は予め設定された条件が成立した場合であればいずれの場合でもよい。AT状態実行期間抽選を実行するための予め設定された条件として本実施形態の条件とは異なる条件が成立した場合として構成された場合、AT状態制御手段200は、AT状態実行期間抽選を実行する場合に、制御値カウンタ199cの記憶値に加えてAT状態実行期間抽選を実行する遊技における内部抽選で当選した当選エリアも踏まえてAT状態実行期間抽選テーブルを選択するように構成されていてもよい。

【0214】

また、本実施形態において、AT状態制御手段200は、通常AT状態が終了する条件として、所定の遊技回数の遊技が実行された場合に終了するように構成されているが、これに限らず、例えば、所定の払出数のメダルが払い出された場合に終了するように構成されていてもよい。AT状態制御手段200は、通常AT状態において、所定の回数ベルが入賞した場合に、通常AT状態を終了するように構成されていてもよい。また、AT状態制御手段200は、通常AT状態において投入されたメダルの枚数と、通常AT状態において払い出したメダルの枚数との差が所定の値となった場合に通常AT状態を終了するように構成されていてもよい。また、AT状態制御手段200は、所定の条件が成立した場合に、以降の遊技において通常AT状態を終了するか否かの抽選を実行し、該抽選で通常AT状態を終了すると決定した場合に通常AT状態を終了するように構成されていてもよい。

【0215】

また、本実施形態において、内部抽選テーブルE～内部抽選テーブルHは、リプレイに当選する確率がそれぞれ同一の確率に設定されているが、これに限らず、それぞれ異なる確率であってもよく、約1/7.3以上の確率で当選するとともに、内部抽選で非当選(ハズレ)となる確率も有していれば、リプレイの当選確率については限定されるものではない。

【0216】

また、本実施形態において、スロットマシン1は、制御基板としての遊技制御手段100を有するように構成されているが、これに限らず、例えば制御基板として主制御基板と副制御基板とを有するように構成されていてもよい。このように構成された場合、スロットマシン1は、内部抽選等の遊技の進行に係る抽選処理やリール制御を実行する各制御手段を主制御基板に有し、演出に係る制御処理として、いわゆるATの当否やATに関する抽選を含む制御処理を実行する各制御手段を副制御基板に有するようにしてよい。また

10

20

30

40

50

、 A T の当否や A T に関する抽選を含む制御処理に関しては、主制御基板を構成する制御手段が実行し、演出に関する制御処理に関しては、副制御基板を構成する制御手段が実行するように構成してもよい。

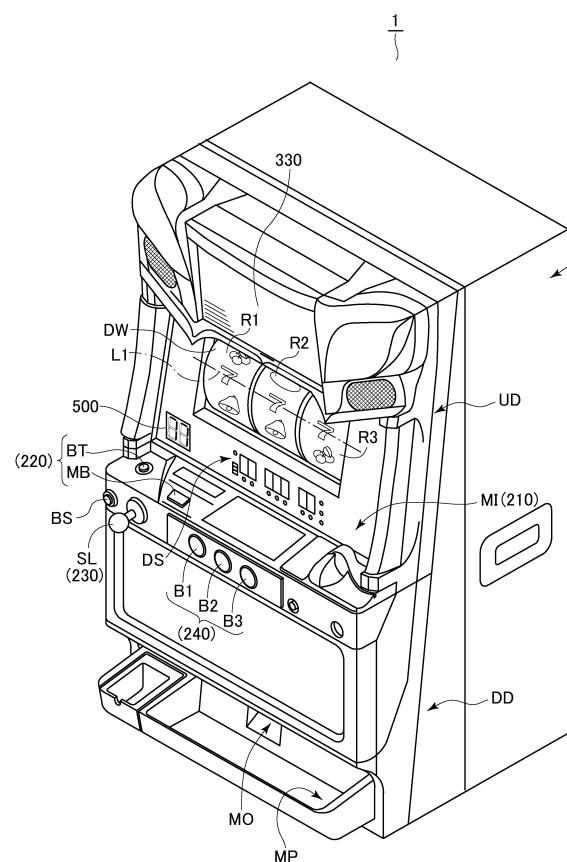
【符号の説明】

【0217】

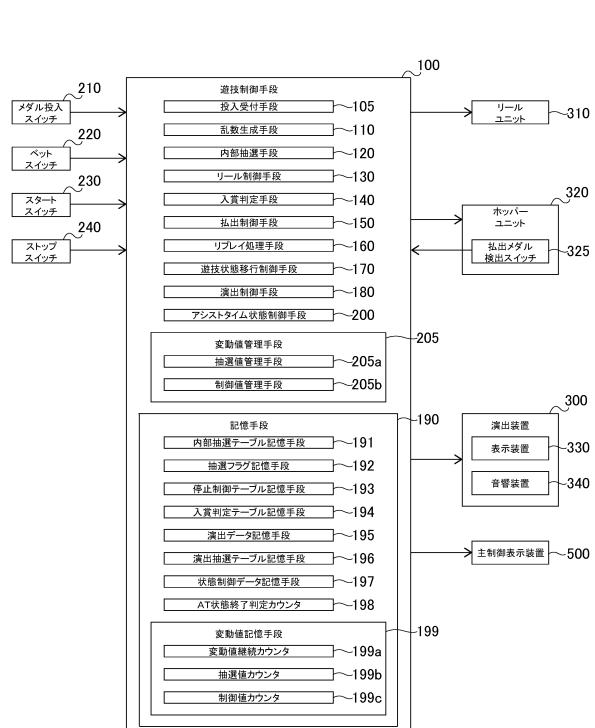
1 ... スロットマシン（遊技機）：120 ... 内部抽選手段：130 ... リール制御手段：140 ... 入賞判定手段：199 ... 変動値記憶手段：200 ... アシストタイム状態制御手段：205 ... 変動値管理手段：205a ... 抽選値管理手段：205b ... 制御値管理手段：230 ... スタートスイッチ：240 ... ストップスイッチ：L1 ... 有効ライン：R1 ... 第1リール：R2 ... 第2リール：R3 ... 第3リール

10

【図1】



【図2】



【図3】

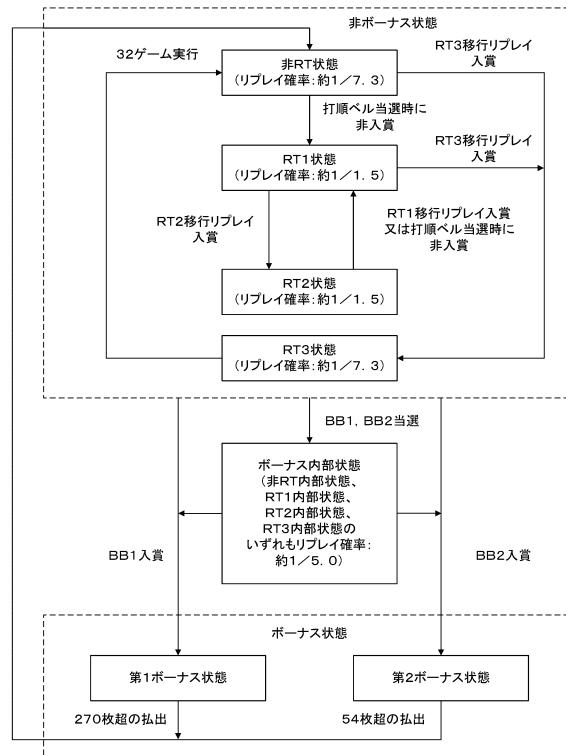
(A) 非RT状態～RT3状態における小役当選種

当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ペル1	ペル 特殊小役1	ペル		特殊小役1			
打順ペル2	ペル 特殊小役2	ペル		特殊小役2			
打順ペル3	ペル 特殊小役3	特殊小役3	ペル		特殊小役3		
打順ペル4	ペル 特殊小役4	特殊小役4	ペル		特殊小役4		
打順ペル5	ペル 特殊小役5	特殊小役5	ペル		ペル	特殊小役5	
打順ペル6	ペル 特殊小役6	特殊小役6	ペル				
共通ペル役	ペル	ペル					
チエリーワーク	チエリー		チエリー				
スイカワード	スイカ		スイカ				
BB1 & チエリーワーク	チエリー BB1			チエリー			
BB2 & チエリーワーク	チエリー BB2			チエリー			
BB1 & スイカワード	スイカ BB1			スイカ			
BB2 & スイカワード	スイカ BB2			スイカ			

(B) 第1、第2ボーナス状態における小役当選種

当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
JAC	ペル	特殊小役1	特殊小役2	特殊小役3	特殊小役4		
	特殊小役5	特殊小役6	チエリー	スイカ			

【図4】



【図5】

(A) 非RT状態におけるリプレイの当選種

当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイ	通常リプレイ RT3移行リプレイ	通常リプレイ			RT3移行リプレイ		
打順リプレイ2	RT3移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ1	RT3移行リプレイ	通常リプレイ		RT3移行リプレイ		
打順リプレイ3	RT3移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ2	RT3移行リプレイ	通常リプレイ		RT3移行リプレイ		
打順リプレイ4	RT3移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ3	RT3移行リプレイ	通常リプレイ		RT3移行リプレイ		
打順リプレイ5	RT3移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ4	RT3移行リプレイ	通常リプレイ		RT3移行リプレイ		
通常リプレイ	通常リプレイ		通常リプレイ				
チャンスリプレイ	チャンスリプレイ		チャンスリプレイ				

(B) RT1状態におけるリプレイの当選種

当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイ	通常リプレイ RT3移行リプレイ	通常リプレイ		RT3移行リプレイ			
打順リプレイ2	RT3移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ1	RT3移行リプレイ	通常リプレイ		RT3移行リプレイ		
打順リプレイ3	RT3移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ2	RT3移行リプレイ	通常リプレイ		RT3移行リプレイ		
打順リプレイ4	RT3移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ3	RT3移行リプレイ	通常リプレイ		RT3移行リプレイ		
打順リプレイ5	RT3移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ4	RT3移行リプレイ	通常リプレイ		RT3移行リプレイ		
通常リプレイ	通常リプレイ		通常リプレイ				
チャンスリプレイ	チャンスリプレイ		チャンスリプレイ				

(C) RT2状態におけるリプレイの当選種

当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイ	通常リプレイ RT2移行リプレイ	通常リプレイ		RT2移行リプレイ			
打順リプレイ2	RT2移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ1	RT2移行リプレイ	通常リプレイ		RT2移行リプレイ		
打順リプレイ3	RT2移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ2	RT2移行リプレイ	通常リプレイ		RT2移行リプレイ		
打順リプレイ4	RT2移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ3	RT2移行リプレイ	通常リプレイ		RT2移行リプレイ		
打順リプレイ5	RT2移行リプレイ 通常リプレイ 特殊リプレイ4	RT2移行リプレイ	通常リプレイ		RT2移行リプレイ		
通常リプレイ	通常リプレイ		通常リプレイ				
チャンスリプレイ	チャンスリプレイ		チャンスリプレイ				

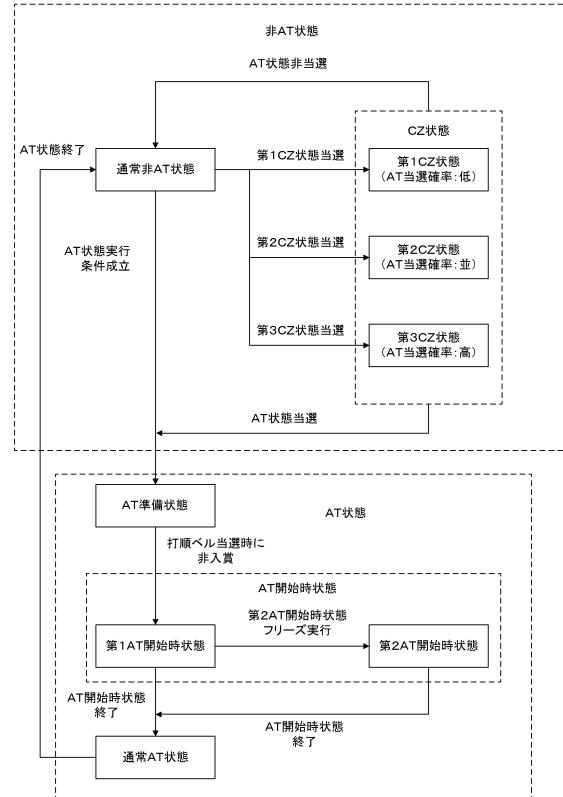
(D) RT3状態におけるリプレイの当選種

当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常リプレイ	通常リプレイ		通常リプレイ		通常リプレイ		
チャンスリプレイ	チャンスリプレイ		チャンスリプレイ				

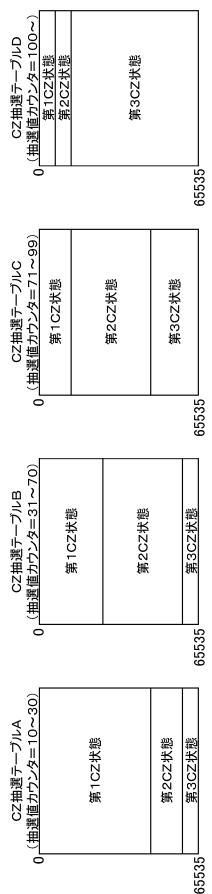
(E) ボーナス内部状態におけるリプレイの当選種

当選エリア	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常リプレイ	通常リプレイ		通常リプレイ		通常リプレイ		
チャンスリプレイ	チャンスリプレイ		チャンスリプレイ				

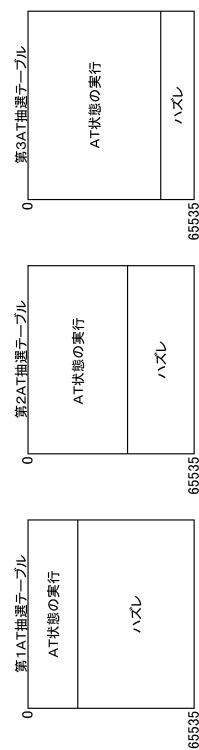
【図6】



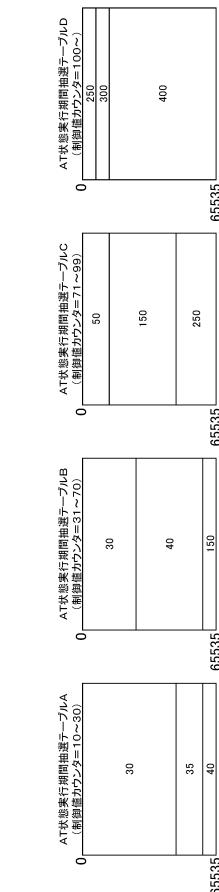
【図7】



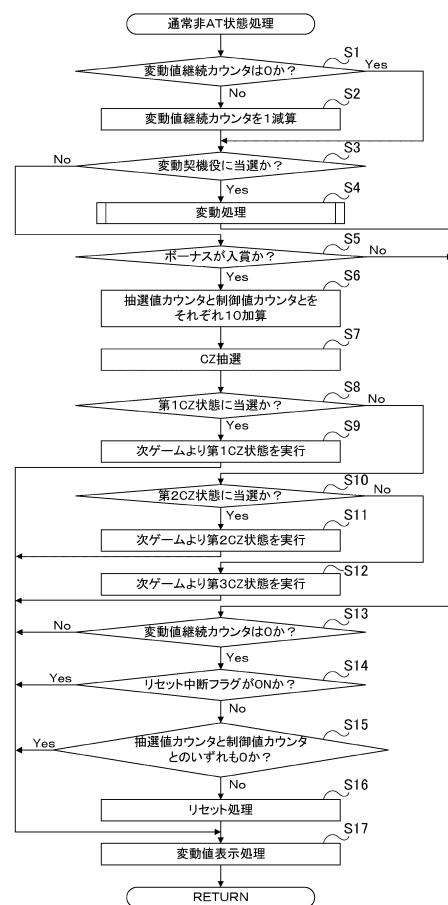
【図8】



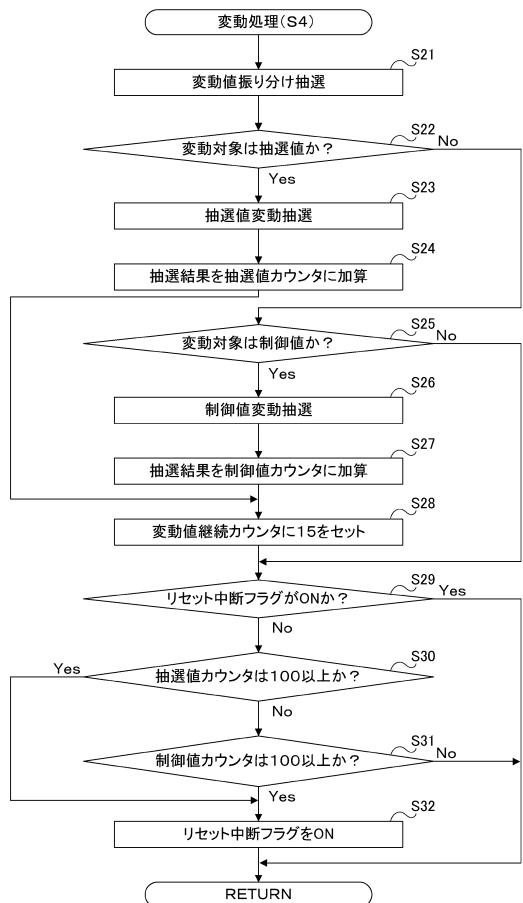
【図9】



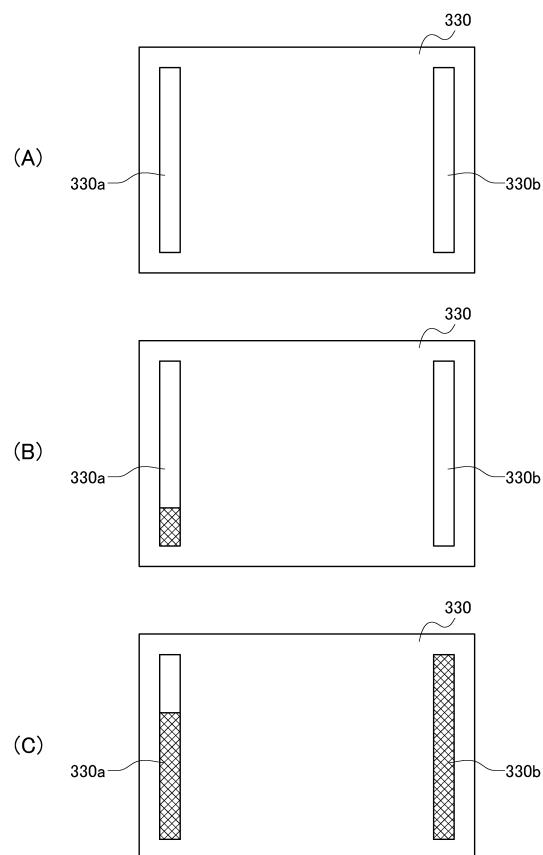
【図10】



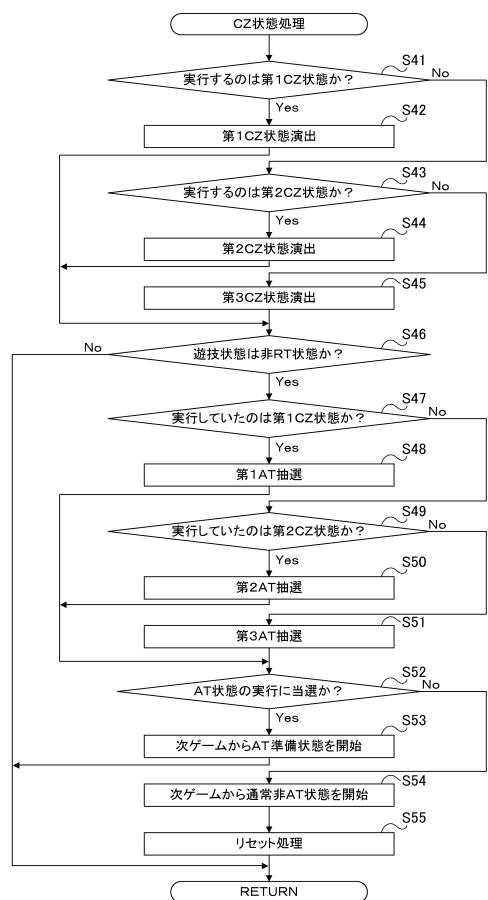
【図11】



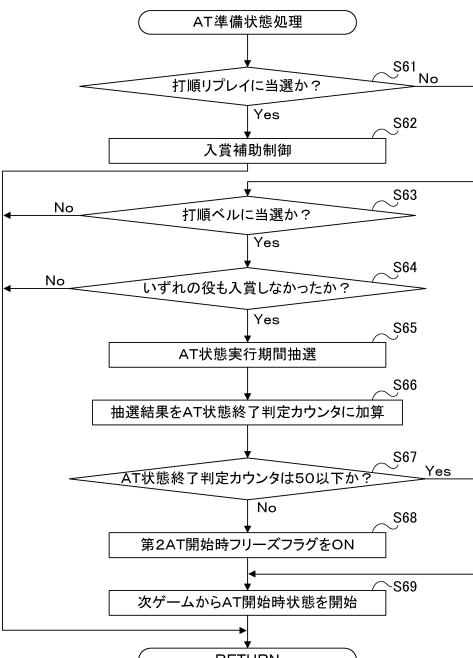
【図12】



【図13】



【図14】



フロントページの続き

(72)発明者 竹内 賢一
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

(72)発明者 斎藤 貴
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 山下 裕史
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 田村 謙
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 平岡 孝太
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 西澤 嘴
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 丸山 和久
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 坪井 俊樹
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 小野 慎也
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 前原 正典
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 佐々木 拓也
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 中内 翼
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 川田 亨
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

審査官 牧 隆志

(56)参考文献 特開2013-056075 (JP, A)
特開2015-043864 (JP, A)
特開2014-061158 (JP, A)
特開2016-101200 (JP, A)
特開2017-140299 (JP, A)
特開2017-164361 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04