

(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.

A 6 3 F 5 / 0 4 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 6 F

A 6 3 F 5 / 0 4 5 1 2 D

請求項の数 2 (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2016-66237 (P2016-66237)	(73) 特許権者	390031772
(22) 出願日	平成28年3月29日 (2016. 3. 29)		株式会社オリンピア
(65) 公開番号	特開2017-176353 (P2017-176353A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43) 公開日	平成29年10月5日 (2017. 10. 5)	(74) 代理人	100082337
審査請求日	平成29年9月22日 (2017. 9. 22)		弁理士 近島 一夫
早期審査対象出願		(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

10

20

、
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】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

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するとともに、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。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ことがなく、複数回ストップボタンの押下順序を報知すると決定した場合には、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難しかった。

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】

40

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

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

、

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。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

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】

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ーユニット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。

20

【００１７】

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。

30

【００１８】

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。

40

【００１９】

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「BB」と記載し、第1ビッグボーナス、第2ビッグボーナスを「BB1、BB2」とも記載）のいずれかに当選した場合に移行する非RT内部状態～RT3内部状態と、BB1、BB2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R1～第3リールR3の中段によって構成される有効ラインL1が有効化される。

【0020】

そして、遊技結果は、表示窓DW内の有効ラインL1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L1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、その役が入賞したの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B1～ストップボタンB3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態様で主制御表示装置500の各セグメントが点灯及び消灯することで、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R1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる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R1～第3リールR3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B1～ストップボタンB3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R1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSL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させるとともに、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。

10

【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へ変化させる。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。

20

【0028】

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

30

【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。

40

【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

50

ると、メダル投入スイッチ 2 1 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 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 1 0 5 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 2 2 0 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。

【 0 0 3 2 】

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おりとともに、後述する内部抽選手段 1 2 0 が内部抽選を実行する契機となっている。

10

【 0 0 3 3 】

乱数生成手段 1 1 0 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（所定のカウンタ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。

【 0 0 3 4 】

内部抽選手段 1 2 0 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 2 3 0 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

【 0 0 3 5 】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 の内部抽選テーブル記憶手段 1 9 1 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。

【 0 0 3 6 】

各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役やハズレ（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

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

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「BB1 & チェリー役」と、当選エリア「BB2 & 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「BB1 & スイカ役」と、当選エリア「BB2 & 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】

BB1, BB2のいずれかの当選後に実行される遊技状態である非RT内部状態～RT3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、BB1, BB2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とは当選可能なリ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RT状態～RT3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「JAC」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RT状態～RT3状態と非RT内部状態～RT3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RT状態～RT3状態及び非RT内部状態～RT3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 1 3 0 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。

40

50

【 0 0 5 3 】

リール制御手段 1 3 0 は、遊技者がスタートレバー S L へ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ 2 3 0 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始する。また、リール制御手段 1 3 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転状態が、所定速度（例えば、約 8 0 r p m）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作されることでストップスイッチ 2 4 0 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 1 3 0 は、停止操作の検出に基づきストップスイッチ 2 4 0 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 3 1 0 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 1 3 0 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 1 3 0 は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の各ボタンが押下されるごとに、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 について、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下された時点から 1 9 0 m s 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 1 9 0 m s 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 1 3 0 は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 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 L 1 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 L 1 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

30

【 0 0 5 5 】

ここで、リール制御手段 1 3 0 は、スタートスイッチ 2 3 0 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 1 3 0 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 2 3 0 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 1 3 0 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させることができる。

40

【 0 0 5 6 】

リール制御手段 1 3 0 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 1 9 0 の停止制御テーブル記憶手段 1 9 3 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。

【 0 0 5 7 】

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 2 4 0 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 1 3 0 は、リールユニット 3 1

50

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った場合には、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】

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 L 1 上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法と、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 L 1 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 L 1 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 L 1 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。

【0060】

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】

入賞判定手段 140 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 の全てが停止した時点で有効ライン L 1 上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン L 1 上に表示された図柄組合せによって、ボーナス、リプレイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。

【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

10

20

30

40

50

「打順ベル 6」の当選時に正解打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下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 B 1 ~ ストップボタン B 3 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 L 1 上に表示可能な位置関係で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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に構成されている。一方、B B 1 , B B 2 と、特殊小役 1 ~ 特殊小役 6 と、チェリーと、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 L 1 上に表示されるように、各リールに配列されている。

10

【 0 0 6 3 】

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 1 4 0 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 1 5 0 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 1 6 0 に次の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段 1 7 0 に遊技状態を移行させる処理が行われる。

【 0 0 6 4 】

払出制御手段 1 5 0 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 3 2 0 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 及びチェリーのうち、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、チェリーの配当は、2 枚に定められている。

20

【 0 0 6 5 】

ホッパーユニット 3 2 0 は、払出制御手段 1 5 0 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 3 2 0 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 3 2 5 が備えられている。払出制御手段 1 5 0 は、払出メダル検出スイッチ 3 2 5 からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット 3 2 0 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 3 2 0 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 1 9 0 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

【 0 0 6 6 】

リプレイ処理手段 1 6 0 は、入賞判定手段 1 4 0 により有効ライン L 1 上に後述する複数種類のリプレイ役のうちいずれかのリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち、本実施形態のスロットマシン 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 L 1 を設定した状態で、次のスタートレバー S L に対する開始操作を待機する。

40

【 0 0 6 7 】

遊技状態移行制御手段 1 7 0 は、非 R T 状態 ~ R T 3 状態の間で移行させる R T 状態移行制御処理と、当選エリア「B B 1」、当選エリア「B B 2」、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「B B 1 & スイカ役」、当

50

選エリア「BB2 & 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、BB1, BB2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。

【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状態と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。

【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。

【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

イ 1」の当選時である場合には、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通常リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 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 B 1 ~ ストップボタン B 3 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。

【 0 0 7 2 】

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、R T 3 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、R T 3 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、R T 3 移行リプレイと、通常リプレイと、R T 3 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、R T 3 移行リプレイと、通常リプレイと、R T 3 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、R T 3 移行リプレイと、通常リプレイと、R T 3 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、R T 3 移行リプレイと、通常リプレイと、R T 3 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 1 3 0 は、内部抽選手段 1 2 0 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 B 1 ~ ストップボタン B 3 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。

【 0 0 7 3 】

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 1 1」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。

【 0 0 7 4 】

R T 1 状態は、非 R T 状態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 L 1 上に表示された場合に移行する遊技状態であり、R T 1 状態からは R T 2 状態と R T 3 状態とへの移行が可能となっている。具体的には、R T 1 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 R T 3 移行リプレイを入賞可能な打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作され、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、R T 3 状態に移行する。また、R T 1 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 R T 2 移行リプレイを入賞可能な打順でストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作され、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 2 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、R T 2 状態に移行する。R T 1 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

」～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。

【 0 0 7 5 】

図 5 (B) に示すように、R T 1 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。

【 0 0 7 6 】

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、R T 2 移行リプレイと、R T 3 移行リプレイと、が重複して当選する。ここで、R T 2 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 B 1～ストップボタン B 3 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 B 1～ストップボタン B 3 が押下操作された場合に R T 2 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるようにリール制御手段 1 3 0 によってリール停止制御される。

【 0 0 7 7 】

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、R T 2 移行リプレイと R T 3 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、R T 2 移行リプレイと R T 3 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、R T 2 移行リプレイと、R T 3 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、R T 2 移行リプレイと、R T 3 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 1 3 0 は、内部抽選手段 1 2 0 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 B 1～ストップボタン B 3 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。

【 0 0 7 8 】

R T 2 状態は、R T 1 状態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 R T 2 移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。R T 2 状態からは、R T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 2 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 1 1」のいずれかに当選し、かつ R T 1 移行リプレイを入賞可能な打順でストップボタン B 1～ストップボタン B 3 が押下操作され、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、R T 3 状態に移行する。また、R T 2 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 B 1～ストップボタン B 3 が押下操作され、リール制御手段 1 3 0 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 L 1 上に表示された場合にも R T 1 状態へ移行する。R T 2 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 1 1」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。

【 0 0 7 9 】

図 5 (C) に示すように、R T 2 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 1 1」と、当選エリア「通常

10

20

30

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おり、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に構成されている。

【 0 0 8 5 】

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 1 1」に当選する確率も高くなっており、A T 状態制御手段 2 0 0 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 1 1」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。また、R T 2 状態においては、A T 状態制御手段 2 0 0 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 1 1」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同時に、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。

10

【 0 0 8 6 】

遊技状態移行制御手段 1 7 0 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 1 7 0 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

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

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 B 1 ～ストップボタン B 3 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 B 1 ～ストップボタン B 3 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

【 0 0 8 9 】

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。

【 0 0 9 0 】

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 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 1 7 0 によって、記憶手段 1 9 0 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、2 7 0 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 2 7 0 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。

【 0 0 9 1 】

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 1 3 0 によるリール停止制御により 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 1 7 0 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、5 4 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 5 4 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。

【 0 0 9 2 】

演出制御手段 1 8 0 は、演出データ記憶手段 1 9 5 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 3 3 0 を用いて行う表示演出や音響装置 3 4 0 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 B T、マックスベットボタン M B、スタートレバー S L、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 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 L E D の点灯あるいは点滅、表示装置 3 3 0 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 2 3 0 からスタート信号が出力された状態で第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転開始を遅延させる第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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。

【 0 0 9 3 】

また、演出制御手段 1 8 0 は、各演出状態に基づく演出を演出装置 3 0 0 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 1 8 0 は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段 1 1 0 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 1 9 6 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。

【 0 0 9 4 】

また、演出制御手段 1 8 0 は、後述する変動値管理手段 2 0 5 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、AT状態制御手段200によって非AT状態のうち後述する通常非AT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「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」のいずれかに当選することを意味する。

【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。

【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の記憶値を基本値となる値「0」に戻させることで、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。

【0103】

次に、AT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AT状態制御手段200によって実行される非AT状態とAT状態との詳細を示す図である。図6に示すように、AT状態制御手段200は、非AT状

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AT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（CZ状態）と、を有している。また、AT状態制御手段200は、CZ状態として、それぞれAT状態の実行に決定される確率が異なる第1CZ状態～第3CZ状態を有している。また、AT状態制御手段200は、AT状態として、アシストタイム準備状態（AT準備状態）と、第1アシストタイム開始時状態（第1AT開始時状態）と、第2アシストタイム開始時状態（第2AT開始時状態）と、通常アシストタイム状態（通常AT状態）と、を有している。

【0104】

通常非AT状態は、入賞補助制御が実行されない非AT状態であり、かつCZ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AT状態において、AT状態制御手段200は、ボーナスに入賞した場合に第1CZ状態～第3CZ状態のいずれのCZ状態を開始するかを決定するCZ抽選を実行する。CZ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、AT状態制御手段200は、例えば、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に、AT状態を実行する条件が成立したと判定し、AT状態を実行するように構成されていてもよい。

10

【0105】

CZ状態は、通常非AT状態においてCZ抽選に当選した場合に実行が決定される状態であり、AT状態の実行を決定するAT抽選が実行される状態である。CZ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CZ状態を開始し、遊技状態がボーナス状態から非RT状態に移行された場合に、AT抽選を実行してCZ状態を終了する。

20

【0106】

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

30

【0107】

CZ抽選の実行時において、AT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CZ抽選テーブルを取得する。図7は、CZ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、CZ抽選テーブルとして、CZ抽選テーブルA～CZ抽選テーブルDの4種のCZ抽選テーブルを有している。CZ抽選テーブルA～CZ抽選テーブルDは、それぞれ第1CZ状態の実行と、第2CZ状態の実行と、第3CZ状態の実行と、に乱数に対応付けられているとともに、それぞれ第1CZ状態の実行と、第2CZ状態の実行と、第3CZ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】

CZ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Aは、「第1CZ状態の実行」～「第3CZ状態の実行」のうち、第1CZ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Aは、第1CZ状態の実行に当選する確率が他のCZ抽選テーブルよりも高くなるように構成されている。

【0109】

CZ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

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ているとともに、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おり、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）となった状態で、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。

【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。

【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。

【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に構成されている。

【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

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（ART遊技）となっている。

【0121】

また、AT状態制御手段200は、AT準備状態の実行中に遊技状態がRT1状態又はRT2状態に移行した場合に、通常AT状態を実行する期間を設定する抽選であるAT状態実行抽選を実行する。AT状態実行期間抽選において、AT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AT状態実行期間抽選テーブルを取得する。図9は、AT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、AT状態実行期間抽選テーブルとして、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4種のAT状態実行期間抽選テーブルを有している。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は、それぞれAT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】

AT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AT状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。AT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。AT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AT状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。AT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。AT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AT状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。AT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。AT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AT状態制御手段200に取得される抽選テーブルである。AT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】

このように、本実施形態のAT状態制御手段200は、AT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、AT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AT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、AT状態の実行の有無とは独立しており、AT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、AT状態制御手段200がAT状態実行期間抽選を実行するため、AT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、AT状態実行期間抽選で設定され得る通常AT状態を実行する期間に変化が生じ得るため、AT状態を開始するまでの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

40

【0124】

また、AT状態制御手段200は、AT準備状態において、AT状態終了判定カウンタ198にセットした値に基づきAT開始時状態として第2AT開始時状態を実行するか否かを決定する。具体的には、AT状態制御手段200は、AT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2AT開始時状態の実行を決定する。

【0125】

AT状態開始時状態は、AT準備状態の終了後に実行される状態である。AT開始時状態において、AT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。

【 0 1 3 2 】

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 199 a 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 199 a 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 199 a の記憶値から減算する (S2)。

10

【 0 1 3 3 】

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 199 a 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

【 0 1 3 4 】

< 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、以降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

【 0 1 3 5 】

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 205 a 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 205 a 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 205 a 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 199 b の記憶値に加算する値を決定する。次に、抽選値管理手段 205 a は、抽選値変動抽選の結果を抽選値カウンタ 199 b に加算する (S24)。この処理において、抽選値管理手段 205 a は、抽選値カウンタ 199 b 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 199 b の記憶値の初期値は、値「0」となっている。

40

50

【 0 1 3 6 】

ステップ S 2 2 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 (N O)、変動値管理手段 2 0 5 は、ステップ S 2 1 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 (S 2 5)。この処理において、変動値管理手段 2 0 5 は、ステップ S 2 1 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 (Y E S)、制御値管理手段 2 0 5 b に制御値変動抽選を実行させる (S 2 6)。ステップ S 2 6 の処理において、制御値管理手段 2 0 5 b は、まず、状態制御データ記憶手段 1 9 7 から、複数の乱数のそれぞれに対して値「 1 0 」～値「 3 0 」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 2 0 5 b 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 1 9 9 c の記憶値に加算する値を決定する。次に、制御値管理手段 2 0 5 b は、制御値変動抽選の結果を制御値カウンタ 1 9 9 c に加算する (S 2 7)。この処理において、制御値管理手段 2 0 5 b は、制御値カウンタ 1 9 9 c 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 1 9 9 c の記憶値の初期値は、値「 0 」となっている。

10

【 0 1 3 7 】

ステップ S 2 4 又はステップ S 2 7 の処理を実行した後、変動値管理手段 2 0 5 は、変動値継続カウンタ 1 9 9 a に値「 1 5 」をセットする (S 2 8)。この処理において、変動値管理手段 2 0 5 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 1 9 9 a の記憶値に 1 5 回の遊技に相当する値である値「 1 5 」をセットする。本実施形態の変動値管理手段 2 0 5 は、ステップ S 2 8 の処理の実行時において、変動値継続カウンタ 1 9 9 a の記憶値によらず値「 1 5 」をセットするように構成されている。

20

【 0 1 3 8 】

ステップ S 2 8 の処理を実行した後又はステップ S 2 5 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 (N O)、変動値管理手段 2 0 5 は、リセット中断フラグが O N であるか否かを判定する (S 2 9)。この処理において、変動値管理手段 2 0 5 は、状態制御データ記憶手段 1 9 7 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 O N 状態にセットされているか否かを判定し、 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)、変動処理を終了する。

30

【 0 1 3 9 】

ステップ S 2 9 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 の記憶値が値「 1 0 0 」以上であるか否かを判定する (S 3 0)。この処理において、変動値管理手段 2 0 5 は、今回の変動処理におけるステップ S 2 3、ステップ S 2 4 の処理により、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値が予め設定されている設定値である値「 1 0 0 」に到達したか否かを判定している。

40

【 0 1 4 0 】

ステップ S 3 0 の処理において、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値が値「 1 0 0 」未満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、制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「 1 0 0 」以上であるか否かを判定する (S 3 1)。この処理において、変動値管理手段 2 0 5 は、今回の変動処理におけるステップ S 2 6、ステップ S 2 7 の処理により、制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値が予め設定されている設定値である値「 1 0 0 」に到達したか否かを判定しており、制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値が値「 1 0 0 」未満であると判定した場合には (N O)、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。

【 0 1 4 1 】

一方、ステップ S 3 0 の処理において、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値が値「 1 0 0

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。

【 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。

10

【 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。

20

【 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。

30

【 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に 3 0 0 に実行させる。

40

【 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

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

20

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。

【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

30

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。

【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3AT抽選を実行する(S51)。この処理において、AT状態制御手段200は、第3CZ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」に当選する確率が高いAT抽選テーブルである第3AT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3AT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。

【0174】

ステップS48、ステップS50又はステップS51の処理を実行した後、AT状態制御手段200は、第1AT抽選～第3AT抽選により「AT状態の実行」に当選したか否かを判定する(S52)。この処理において、「AT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、次ゲームからAT準備状態を開始する処理を実行し(S53)、CZ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CZ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準備状態を開始する。また、AT状態制御手段200がステップS53の処理を実行したことに基づき、演出制御手段180は、今回のCZ状態で実行したAT抽選の結果「AT状態の実行」に当選したことを報知する演出を演出装置300に実行させる。

【0175】

ステップS52の処理において、「AT状態の実行」に当選しなかったと判定した場合には(NO)、AT状態制御手段200は、次ゲームから通常非AT状態を開始する処理を実行する(S54)。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CZ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AT状態を開始する。また、AT状態制御手段200がステップS54の処理を実行したことに基づき、演出制御手段180は、今回のCZ状態で実行したAT抽選の結果「AT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300に実行させる。

【0176】

上述した通り、本実施形態のAT状態制御手段200は、抽選値カウンタ199bの記憶値、つまり抽選値管理手段205aに管理される抽選値によってCZ抽選において取得するCZ抽選テーブルを決定するように構成されている。また、CZ抽選テーブルは、それぞれ「AT状態の実行」に当選する確率が異なる第1CZ状態～第3CZ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2CZ状態や第3CZ状態に当選する確率が高くなるCZ抽選テーブルをAT状態制御手段200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、AT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として、CZ状態に関する遊技性に多様性を持たせることができる。

【0177】

次に、変動値管理手段205は、リセット処理を実行し(S55)、CZ状態処理を終了する。この処理において、変動値管理手段205は、抽選値カウンタ199bの記憶値に基づくCZ抽選(図10のステップS7参照)によって決定されたCZ状態を実行し、かつ実行したCZ状態に基づくAT抽選で「AT状態の実行」に当選しなかったことに基づき、通常非AT状態処理のステップS16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199bの記憶値と制御値カウンタ199cの記憶値とを基本値である値「0」にセットする。

【0178】

< AT準備状態処理 >

図14は、本実施形態におけるスロットマシン1において、AT準備状態で遊技制御手段100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。

【0179】

まず、AT状態制御手段200は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「

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（S 6 1）。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 2 0 0 は、入賞補助制御を実行し（S 6 2）、AT 準備状態処理を終了する。

【0 1 8 0】

ステップ S 6 2 の処理において、AT 状態制御手段 2 0 0 は、内部抽選手段 1 2 0 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 5 0 0 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 5 0 0 に実行させる。また、AT 状態制御手段 2 0 0 は、当選コマンドを演出制御手段 1 8 0 に送信する。AT 状態制御手段 2 0 0 から送信される当選コマンドを受信した演出制御手段 1 8 0 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 S 6 1、ステップ S 6 2 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。

【0 1 8 1】

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 R T 3 移行リプレイが入賞す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、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 上に表示されることで遊技状態が非 R T 状態から R T 3 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。

【0 1 8 2】

ステップ S 6 1 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 2 0 0 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（S 6 3）。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 2 0 0 は、今回の遊技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 2 0 0 は、リール制御手段 1 3 0 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 L 1 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（S 6 4）。この処理において、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 L 1 上に表示されたと判定した場合には（NO）、AT 状態制御手段 2 0 0 は、今回の遊技において遊技状態が非 R T 状態から R T 1 状態に移行しないと判定し、AT 準備状態を終了する。

【0 1 8 3】

ステップ S 6 4 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 L 1 上に表示されたと判定した場合には（YES）、AT 状態制御手段 2 0 0 は、AT 状態実行期間抽選を実行する（S 6 5）。この処理において、AT 状態制御手段 2 0 0 は、まず、制御値カウンタ 1 9 9 c 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 1 9 7 から取得するかを決定する。そして、AT 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、取得した乱数を制御値カウンタ 1 9 9 c 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(N)、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(Y)、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味を向上させることができる。

【 0 1 9 1 】

3 . 変形例

なお、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

【 0 1 9 2 】

また、このように構成された場合、A T 状態制御手段 2 0 0 は、通常 A T 状態の実行中に、A T 状態終了判定カウンタ 1 9 8 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 1 9 9 b 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。

20

【 0 1 9 3 】

また、A T 状態制御手段 2 0 0 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 1 9 9 c 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

【 0 1 9 4 】

また、A T 状態制御手段 2 0 0 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 1 9 9 b 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

【 0 1 9 5 】

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 2 0 5 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 2 0 5 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 1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ 1 1 9 c 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

【 0 1 9 6 】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 2 0 0 は、抽選値カウンタ 1 9 9 b の記憶値が値「1 0 0」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いてもよい。

【 0 1 9 7 】

また、本実施形態において、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 1 9 9 b 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いてもよく、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 1 9 9 b 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ていけばよい。

10

【 0 1 9 8 】

また、本実施形態において、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、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 3 3 0 a と、制御値カウンタ 1 9 9 c 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 3 3 0 b と、を表示装置 3 3 0 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 3 3 0 に表示する形態はこれに限定されるものではない。

20

【 0 1 9 9 】

また、本実施形態において、A T 状態制御手段 2 0 0 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いてもよい。このように構成された場合、A T 状態制御手段 2 0 0 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 1 9 9 b の記憶値と制御値カウンタ 1 9 9 c の記憶値とに値「1 0」を加算する等、C Z 状態の開始時に抽選値カウンタ 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

【 0 2 0 0 】

また、本実施形態において、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 O F F 状態から O N 状態に切り換えた際に実行される初期化处理によって、初期値として値「5 0」等の所定の値がセットされ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、制御値カウンタ 1 9 9 c についても同様に、スロットマシン 1 の初期化处理によって、初期値として値「5 0」等の所定の値がセットされ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、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 O F F 状態から O N 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 1 9 9 b と制御値カウンタ 1 9 9 c とに加算するように構成されていてもよい。つまり、変動値管理手段 2 0 5 は、変動値記憶手段 1 9 9 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

【 0 2 0 1 】

また、本実施形態において、変動値管理手段 2 0 5 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ていけば、その契機については限定されるものではない。

【 0 2 0 2 】

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てもよい。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、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 1 C Z 状態～第 3 C 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 1 C Z 状態～第 3 C 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 1 C Z 状態～第 3 C 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 1 C Z 状態～第 3 C 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。

【0207】

また、本実施形態において、変動値管理手段205は、通常非AT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、CZ抽選の実行時においてAT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、AT状態実行期間抽選の実行時においてAT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、AT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、AT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、AT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AT状態のうち通常非AT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、CZ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AT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AT状態を開始するように構成されていてもよい。

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、AT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、次の非AT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AT状態の終了後に再度のAT状態の実行が確約される等のAT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、AT状態制御手段200は、AT準備状態において、AT状態終了判定カウンタ198にセットした値に基づきAT開始時状態として第2AT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。

10

【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。

20

【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。

30

【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。

40

【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もよい。また

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。

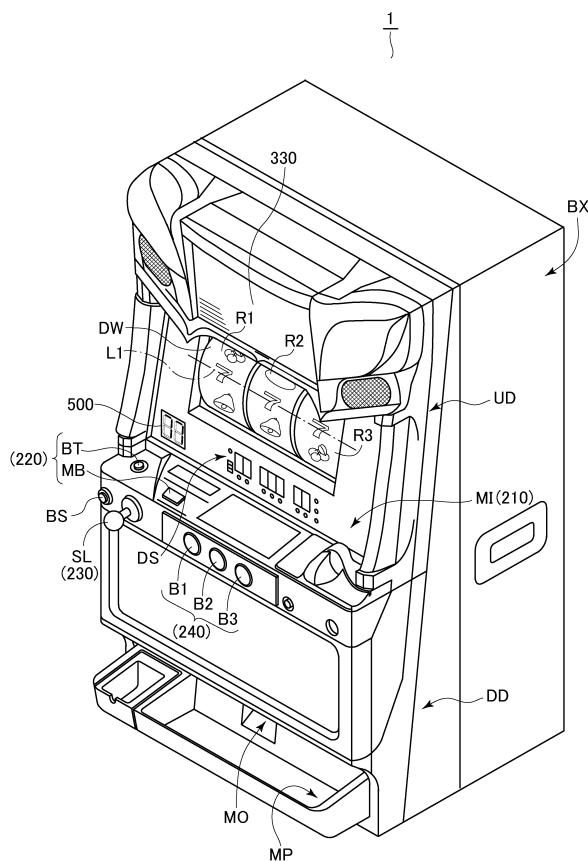
【符号の説明】

【 0 2 1 7 】

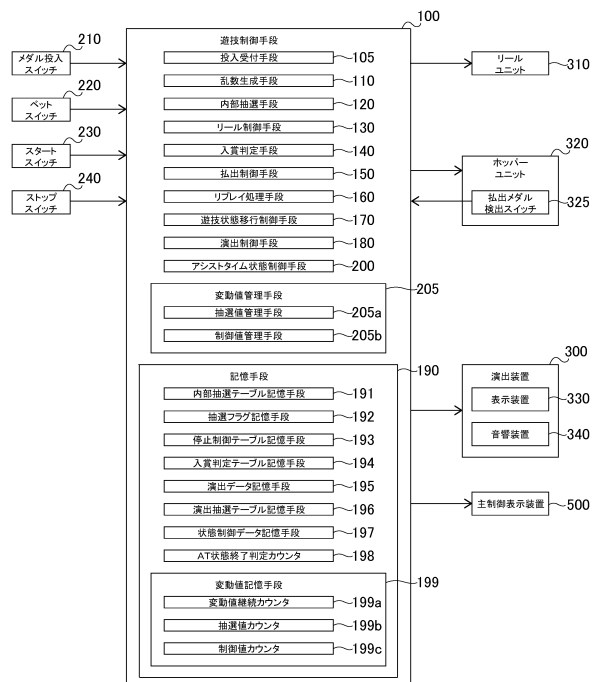
1 ... スロットマシン (遊技機) : 1 2 0 ... 内部抽選手段 : 1 3 0 ... リール制御手段 : 1 4
0 ... 入賞判定手段 : 1 9 9 ... 変動値記憶手段 : 2 0 0 ... アシストタイム状態制御手段 : 2
0 5 ... 変動値管理手段 : 2 0 5 a ... 抽選値管理手段 : 2 0 5 b ... 制御値管理手段 : 2 3 0
... スタートスイッチ : 2 4 0 ... ストップスイッチ : L 1 ... 有効ライン : R 1 ... 第 1 リール
: R 2 ... 第 2 リール : R 3 ... 第 3 リール

10

【圖 1】



【圖 2】



【図 3】

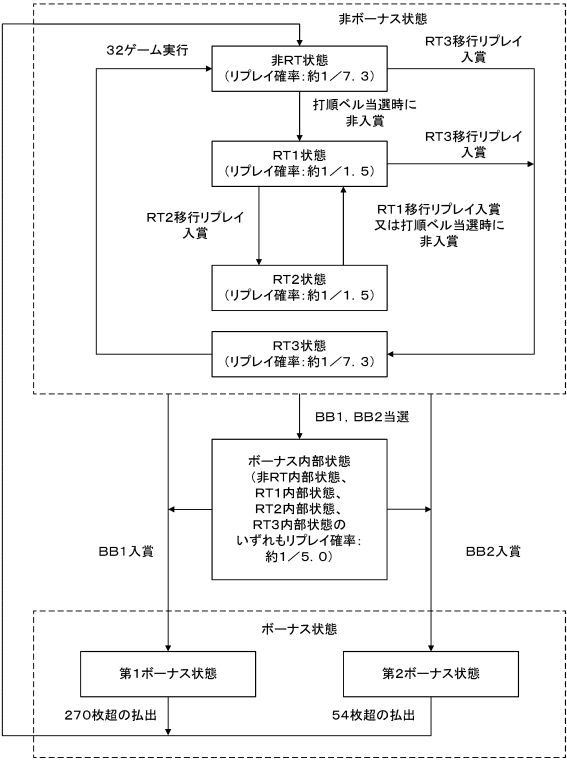
(A) 非RT状態～RT3状態における小役当選態様

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
打順ベル1	特殊小役1 ベル	特殊小役2 ベル	特殊小役1				
打順ベル2	特殊小役3 ベル	特殊小役4 ベル	特殊小役2				
打順ベル3	特殊小役5 ベル	特殊小役6 ベル	特殊小役3		特殊小役3		
打順ベル4	特殊小役7 ベル	特殊小役8 ベル	特殊小役4		ベル	特殊小役4	
打順ベル5	特殊小役9 ベル	特殊小役10 ベル	特殊小役5			ベル	特殊小役5
打順ベル6	特殊小役11 ベル	特殊小役12 ベル	特殊小役6				ベル
共通ベル役	ベル	ベル					
チェリー役	チェリー				チェリー		
スイカ役	スイカ				スイカ		
BB1 & チェリー役	チェリー BB1				チェリー		
BB2 & チェリー役	チェリー BB2				チェリー		
BB1 & スイカ役	スイカ BB1				スイカ		
BB2 & スイカ役	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態様

当選エリア	当選役
JAC	ベル
	特殊小役1
	特殊小役2
	チェリー
	スイカ

【図 4】



【図 5】

(A) 非RT状態におけるリプレイの当選態様

打順リプレイ1	通常リプレイ RT3移行リプレイ	通常リプレイ	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイ2	通常リプレイ RT3移行リプレイ 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	通常リプレイ RT3移行リプレイ 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	通常リプレイ RT3移行リプレイ 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	通常リプレイ RT3移行リプレイ 特殊リプレイ4	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			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態様

打順リプレイ1	通常リプレイ RT3移行リプレイ	通常リプレイ	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイ2	通常リプレイ RT3移行リプレイ 特選リプレイ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	通常リプレイ RT3移行リプレイ 特選リプレイ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	通常リプレイ RT3移行リプレイ 特選リプレイ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	通常リプレイ RT3移行リプレイ 特選リプレイ4	RT3移行リプレイ	通常リプレイ	RT3移行リプレイ			
打順リプレイ6	通常リプレイ RT3移行リプレイ RT2移行リプレイ1	RT2移行リプレイ	RT3移行リプレイ	RT3移行リプレイ			
打順リプレイ7	通常リプレイ RT3移行リプレイ 特選リプレイ1	RT3移行リプレイ	RT2移行リプレイ	RT3移行リプレイ			
打順リプレイ8	通常リプレイ RT3移行リプレイ 特選リプレイ2	RT3移行リプレイ		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				

(C) RT2状態におけるリプレイの当選態様

	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイ9	通常リプレイ RT1移行リプレイ	通常リプレイ	RT1移行リプレイ			
打順リプレイ10	通常リプレイ RT1移行リプレイ 特殊リプレイ1	RT1移行リプレイ	通常リプレイ	RT1移行リプレイ		
打順リプレイ11	通常リプレイ RT1移行リプレイ 特殊リプレイ2	RT1移行リプレイ			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				

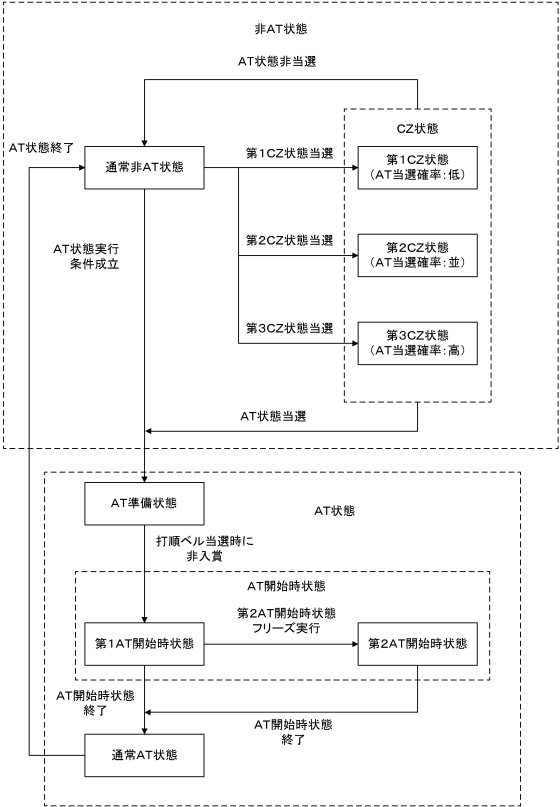
(D) RT3状態におけるリプレイの当選態様

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					
チャンスリプレイ	チャンスリプレイ	チャンスリプレイ					

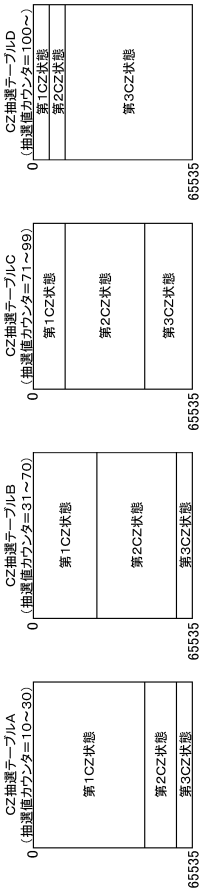
(E) ボーナス内部状態におけるリプレイの当選態様

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					
チャンスリプレイ	チャンスリプレイ	チャンスリプレイ					

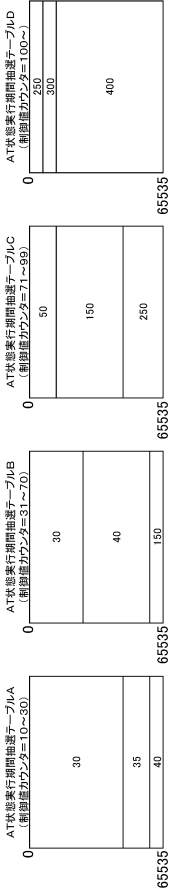
【図 6】



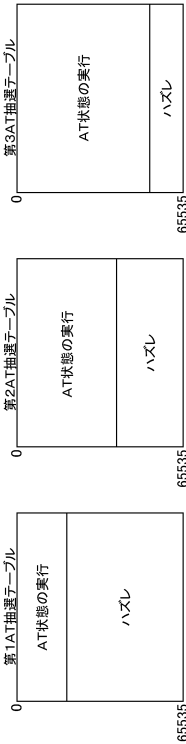
【図 7】



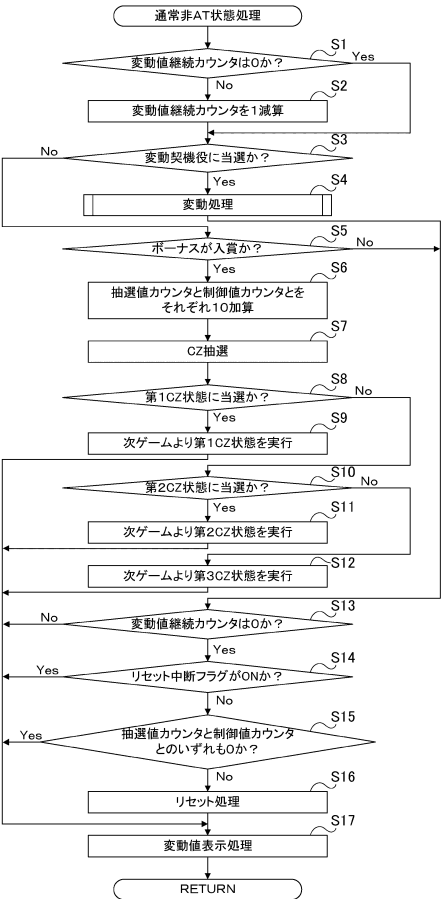
【図 9】



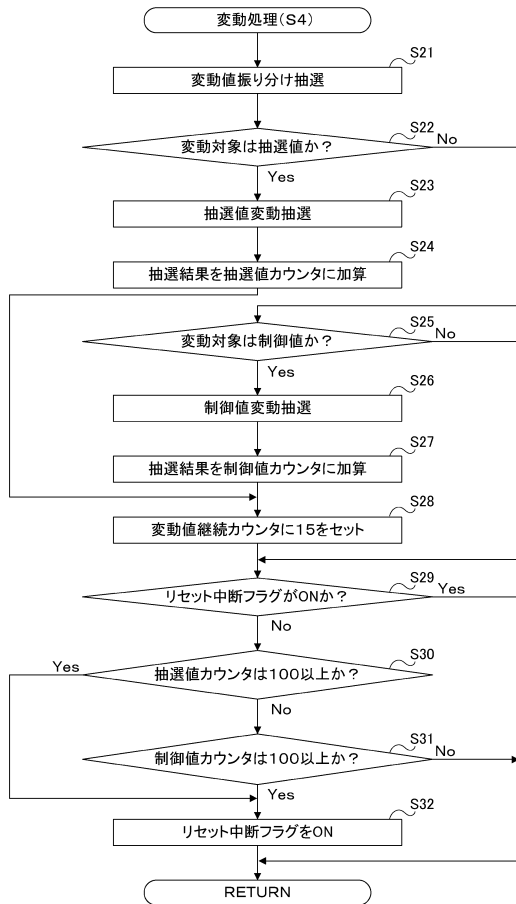
【図 8】



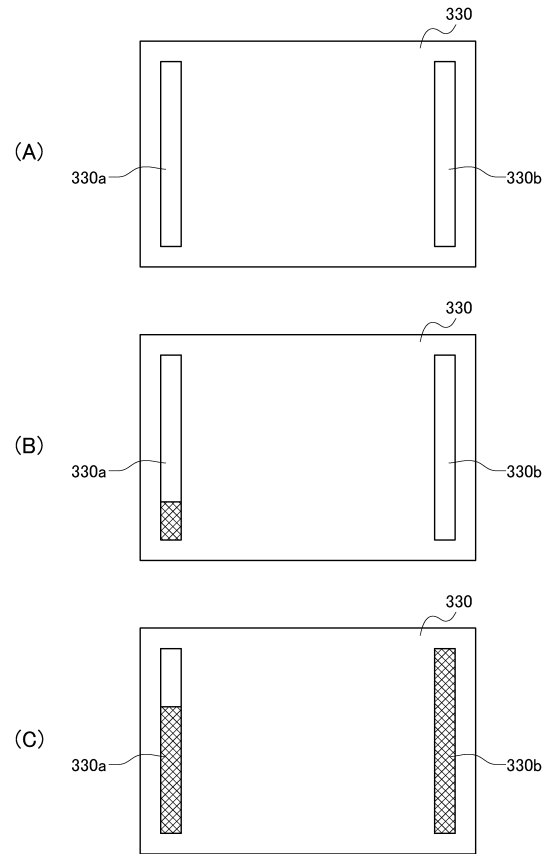
【図 10】



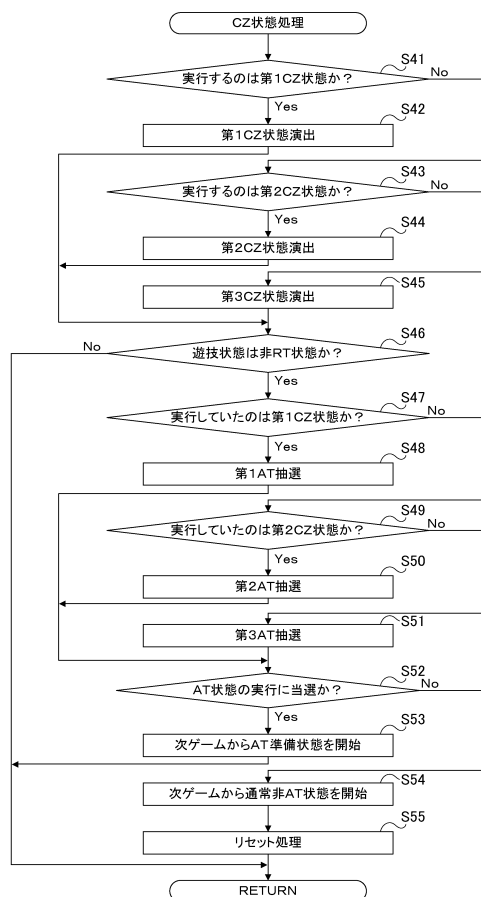
【図 1 1】



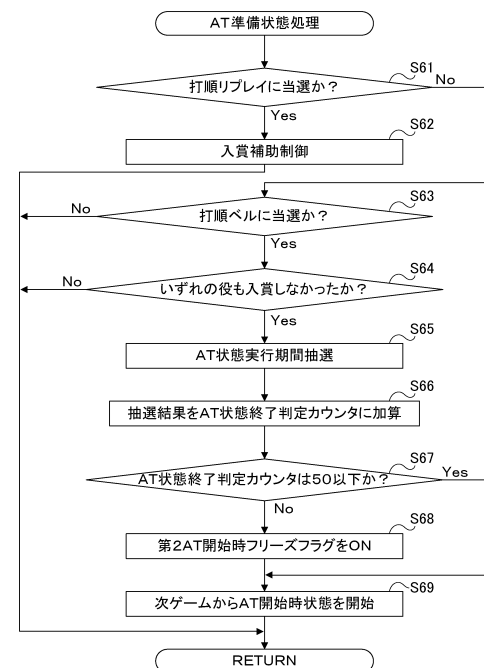
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



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 斉 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 暢
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 6 3 F 5 / 0 4