

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-202075

(P2017-202075A)

(43) 公開日 平成29年11月16日(2017.11.16)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 6 F	2 C 0 8 2
	A 6 3 F 5/04 5 1 2 D	

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2016-95042 (P2016-95042)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成28年5月11日 (2016. 5. 11)		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	100060759
			弁理士 竹沢 莊一
		(74) 代理人	100087893
			弁理士 中馬 典嗣
		(72) 発明者	長田 優輝
			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 洋一
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

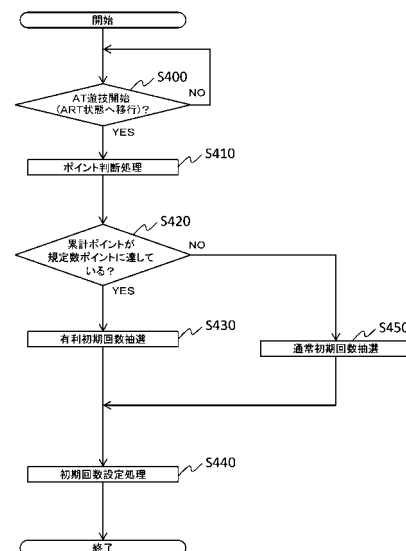
(57) 【要約】

【課題】遊技者に遊技を継続的に行う動機付けを付与可能な遊技機の提供。

【解決手段】

有利遊技管理手段120、150は、内部抽選で特定役に当選したことに基づいて、有利遊技を実行するか否かを決定するための有利遊技抽選を実行し得る有利遊技準備手段150と、当選した特定役に対応して設定された所定の値を累計する累計処理を行う累計値管理手段120とを含み、有利遊技準備手段150は、累計処理による累計値が所定の基準値に達したことに基づいて、有利遊技に係る処理の有利度を向上させる特定有利遊技処理を実行する。

【選択図】図13



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

開始操作に基づいて、複数列に配列された図柄の変動を開始させる制御及び役の当否を決定し得る内部抽選を行い、停止操作に基づいて、停止した前記図柄の組合せに基づいて予め定められた所定の処理を行う遊技制御手段と、前記役の入賞を補助するための特別演出を報知可能な報知手段と、前記報知手段により前記特別演出が報知される有利遊技を管理し得る有利遊技管理手段とを備える遊技機であって、

前記有利遊技管理手段は、前記内部抽選で特定役に当選したことに基づいて、前記有利遊技を行うか否かを決定するための有利遊技抽選を実行し得る有利遊技準備手段と、

前記内部抽選で特定役に当選したことに基づいて、当選した前記特定役に対応して設定された所定の値を累計する累計処理を行う累計値管理手段とを含み、

前記有利遊技準備手段は、前記累計処理による累計値が所定の基準値に達したことに基づいて、その後に行われる前記有利遊技に係る処理の有利度を向上させる特定有利遊技処理を実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記有利遊技準備手段は、前記累計処理の結果、

設定された前記基準値以下の基準以下累計値が存在する場合には、当該基準以下累計値に基づいて、前記特定有利遊技処理を実行し、

設定された前記基準値を超えた分の基準超え累計値が存在する場合は、当該基準超え累計値に基づいて、前記特定有利遊技処理とは異なる特別有利遊技処理を実行することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特定有利遊技処理を、前記有利遊技の開始に係る処理を優遇するものとし、

前記特別有利遊技処理を、前記有利遊技を継続させるための処理を優遇するものとすることを特徴とする請求項 2 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

従来から、遊技機の一つとして、外周面に複数の図柄が配列された複数のリールを備えた回胴式遊技機（スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、遊技者が遊技媒体の一つであるメダルを投入して開始操作を行うと、リールが回転するとともに、役の当否を決定する内部抽選が行われ、停止操作を行うと、リールが停止するとともに、停止したリールに表示された図柄の組合せが、内部抽選、当選した役に対応して予め定められた入賞形態を示す図柄の組合せの態様で停止した場合に、当該役が入賞したものと判定して遊技媒体の払い出しなどの所定の処理を行う。

【0003】

また、この種の遊技機では、遊技状態として、多くの遊技媒体の獲得（払い出し）が可能な有利遊技状態が設けられており、有利遊技状態への移行に係る移行抽選の契機役である特定役（当選確率が他の役よりも低いレア小役）の当選が、遊技媒体の払出数に大きく関与している（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2013 - 236702 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

10

20

30

40

50

しかしながら、特許文献 1 の遊技機において、特定役は、有利遊技状態への移行抽選の契機役であるからこそ、特定役の当選に対する期待が高いが、その反面、当選し難い特定役に当選しても移行抽選に当選しない場合には落胆が大きい。従って、特定役には当選するが移行抽選には当選しない場合には、遊技に対する興趣が低下し、それが続くと遊技者はその遊技を止めてしまう虞もある。

【0006】

本発明は、係る課題に鑑みてなされたものであり、遊技者に遊技を継続的に行う動機付けを付与可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

第 1 の発明は、開始操作に基づいて、複数列に配列された図柄の変動を開始させる制御及び役の当否を決定し得る内部抽選を行い、停止操作に基づいて、停止した前記図柄の組合せに基づいて予め定められた所定の処理を行う遊技制御手段と、前記役の入賞を補助するための特別演出を報知可能な報知手段と、前記報知手段により前記特別演出が報知される有利遊技を管理し得る有利遊技管理手段とを備える遊技機であって、前記有利遊技管理手段は、前記内部抽選で特定役に当選したことに基づいて、前記有利遊技を行うか否かを決定するための有利遊技抽選を実行し得る有利遊技準備手段と、前記内部抽選で特定役に当選したことに基づいて、当選した前記特定役に対応して設定された所定の値を累計する累計処理を行う累計値管理手段とを含み前記有利遊技準備手段は、前記累計処理による累計値が所定の基準値に達したことに基づいて、その後に行われる前記有利遊技に係る処理の有利度を向上させる特定有利遊技処理を実行する。

【0008】

第 1 の発明では、例えば、有利遊技ではない通常遊技（通常状態）において、特定役に当選した際に特定役に対応した値を累計し、当該累計済みの値（累計値）が所定の基準値に達したことに基づいて、その後に行われる有利遊技に係る処理の有利度を向上させることができる。

【0009】

ここで、有利遊技における有利度とは、有利遊技をより長く継続するために行われる抽選等の当選確率のことであって、例えば、有利遊技の最初に設定される初期遊技回数のうちより多くの初期遊技回数が当選する確率、有利遊技の回数を新たに加算（上乗せ）するか否かを決定する上乗せ抽選の当選確率、上乗せする遊技回数のうちより多くの遊技回数が当選する確率、特定役の当選確率等のことである。また、有利度を向上させるとは、上記抽選のいずれか 1 または複数の当選確率を向上させることであり、これにより最終的に有利遊技回数の増加を図ることができ、有利遊技をより長く継続することが可能となる。

【0010】

このように、特定役の当選を値（ポイント）で管理して、特定役を、単に、有利遊技抽選の契機役としてだけでなく、当該有利遊技に係る処理の有利度を決定する要因として取り扱うことにより、特定役に当選したにも拘わらず有利遊技抽選に当選しなかった場合であっても、同時に値（ポイント）が累計（加算）されていることから、遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

さらに、特定役が当選するほど、累計値が基準値に達して特定有利遊技処理が行われる蓋然性が高まるため、遊技者に遊技を継続して行う動機付けを付与することができる。

【0011】

また、例えば、有利遊技においても特定役の当選を契機に累計処理を行うことにより、有利遊技終了後の通常遊技において、累計値に基づいて次の有利遊技に係る処理の有利度を向上させることができる場合があり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0012】

また、例えば、基準値を抽選により決定して、抽選毎に変動し易くすることにより、例えば、基準値が低く設定された場合には、累計値の基準値までの達成が容易な状態や、基準値が高く設定された場合には、累計値の基準値までの達成が困難な状態を設けることが

10

20

30

40

50

でき、遊技状態の多様化を図り、遊技性を向上させ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0013】

第2の発明は、第1の発明において、前記有利遊技準備手段は、前記累計処理の結果、設定された前記基準値以下の基準以下累計値が存在する場合には、当該基準以下累計値に基づいて、前記特定有利遊技処理を実行し、設定された前記基準値を超えた分の基準超え累計値が存在する場合は、当該基準超え累計値に基づいて、前記特定有利遊技処理とは異なる特別有利遊技処理を実行する。

【0014】

第2の発明では、基準以下累計値（ベースポイント）が存在する場合には、当該基準以下累計値に基づいて、特定有利遊技処理を実行し、基準超え累計値（エクストラポイント）が存在する場合は、当該基準超え累計値に基づいて特定有利遊技処理とは異なる特別有利遊技処理を実行するようにしている。

10

換言すると、累計値が基準値を超えた場合に、基準以下累計値に基づいて特定有利遊技処理を実行するだけでなく、基準超え累計値に基づいて、特別有利遊技処理を実行することができる。これにより、2種類の有利遊技処理を実行する機会を得ることができ、値の累計状況に応じて、段階的に有利遊技処理を実行することができる。各処理のタイミングは、同期または非同期に実行するようにしてもよい。

【0015】

また、例えば、特別有利遊技処理を特定有利遊技処理よりも有利なものとすることにより、特定役の当選に基づく有利遊技抽選に度々はずれることがある場合であっても、基準値を超える累計値を獲得した場合に得られるより有利な特別有利遊技処理による恩恵により、遊技を継続するという動機付けを付与することができる。

20

【0016】

第3の発明は、第2の発明において、前記特定有利遊技処理を、前記有利遊技の開始に係る処理を優遇するものとし、前記特別有利遊技処理を、前記有利遊技を継続させるための処理を優遇するものとする。

【0017】

第3の発明では、累計値に応じて、例えば、特定有利遊技処理として有利遊技の開始に係る処理を優遇する。ここで、有利遊技の開始に係る処理を優遇するとは、例えば、優遇されない場合よりも、有利遊技抽選の当選確率を向上させたり（当選確率を100%にすることを含む）、また有利遊技の開始時に設定される初期遊技回数を増やしたりすることである。また、特別有利遊技処理として、有利遊技を継続させるための処理を優遇する。ここで、有利遊技を継続させるための処理を優遇するとは、例えば、有利遊技中に所定の契機で実行される有利遊技の遊技回数を増加させるための上乘せ抽選の当選確率を向上させたり、一回で上乘せする遊技回数を増加させたりすること等であって、これらの優遇された処理により遊技回数が上乘せ（増加）されることによって、有利遊技が継続するようになる。

30

【0018】

また、有利遊技を、役の当選に基づいて払い出される遊技媒体の払出数で管理（設定された払出可能数分の遊技媒体が払出されることにより有利遊技の終了条件が満たされるような管理）をする場合には、特別有利遊技処理として、有利遊技において遊技媒体の払出可能数を増加させるような抽選を行い、有利遊技の遊技回数を増加させるようにしてもよい。

40

【0019】

さらに、有利遊技を、遊技において所定の役の当選回数で管理（設定された当選可能数分の役が当選することにより有利遊技の終了条件が満たされるような管理）をする場合には、特別有利遊技処理として、有利遊技において当該役の当選可能数を増加させるような抽選を行い、有利遊技の遊技回数を増加させるようにしてもよい。

【発明の効果】

50

【 0 0 2 0 】

本発明によれば、遊技者に遊技を継続的に行う動機付けを付与することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 2 1 】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態に係るスロットマシンの斜視図である。

【図 2】同じく、スロットマシンの各構成要素の関係を示すブロック図である。

【図 3】同じく、スロットマシンの遊技状態と遊技状態の移行契機を説明するための図である。

【図 4】同じく、スロットマシンの加算ポイントテーブルの構成を説明するための図である。

10

【図 5】同じく、スロットマシンの規定数ポイントテーブルの構成を説明するための図である。

【図 6】同じく、スロットマシンの初期遊技回数テーブルの構成を説明するための図である。

【図 7】同じく、スロットマシンの当否抽選テーブルの構成を説明するための図である。

【図 8】同じく、スロットマシンの回数抽選テーブルの構成を説明するための図である。

【図 9】同じく、スロットマシンのループ抽選テーブルの構成を説明するための図である。

【図 10】同じく、スロットマシンの主要な処理を説明するためのフロー図である。

【図 11】同じく、スロットマシンの主要な処理を説明するためのフロー図である。

20

【図 12】同じく、スロットマシンの主要な処理を説明するためのフロー図である。

【図 13】同じく、スロットマシンの主要な処理を説明するためのフロー図である。

【図 14】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの有利当否抽選テーブルの構成を説明するための図である。

【図 15】同じく、スロットマシンの有利回数抽選テーブルの構成を説明するための図である。

【図 16】同じく、スロットマシンの有利ループ抽選テーブルの構成を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 2 】

30

以下、本発明の遊技機の一実施形態を、添付図面を参照しながら詳述する。なお、この実施形態は、本発明を限定するものではない。なお、以下の説明において遊技機の各部の基準となる方向は、その遊技機の正面に対面する遊技者の視点（正面視）に合わせて説明する。

【 0 0 2 3 】

図 1 に示すように、本実施形態の遊技機であるスロットマシン S は、遊技媒体として、例えばメダルを投入または払出し可能であって、箱型の筐体 1 と、筐体 1 の前側の開口部を開閉可能な前扉 2 と、筐体 1 内に収容された左リール 3 L、中リール 3 C、及び右リール 3 R（以下、まとめてリール 3 L ~ 3 R ともいう）とを備えている。リール 3 L ~ 3 R は、外周面が回転方向へ 2 1 つに区画され、当該区画された領域には複数種類の図柄（例えば、リプレイ図柄、ベル図柄、スイカ図柄、チェリー図柄、ボーナス図柄等）が予め定めた順番で配列されている。前扉 2 の前面には、リール 3 L ~ 3 R の図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を、前方から視認可能とする表示窓 4 と、表示窓 4 の下方にあって後述するクレジットメダル数（最大で 5 0 枚に制限）を表示するクレジット数表示器、及び入賞時の払出しメダル数を表示する払出表示器等を有する 7 セグメント表示器から構成される遊技情報表示部 8 とが設けられている。

40

【 0 0 2 4 】

前扉 2 の前面から前方へ突出する操作部 O P の上面には、メダルを投入可能であって、投入されたメダルの通過によりオン状態に切り替わるメダル検出スイッチ 9 a（図 2 参照）を内蔵したメダル投入口 9 と、押下操作により内蔵されたベットスイッチ 1 0 a（図 2

50

参照) がオン状態に切り替わることに基づいて、後述するクレジットメダルから 1 回の遊技を行うためのメダルの枚数(以下、規定投入数という)を設定(以下、ベットという)可能とするベットボタン 10 とが設けられる。ここで、クレジットメダルとは、メダル投入口 9 にメダルが投入されたことに基づいて、後述するメインメモリ 200 に記憶されるメダル情報(メダル 1 枚につき 1 クレジット)のことである。また、操作部 OP の前側垂直面には、前方に突出し押下操作により内蔵されたスタートスイッチ 15 a (図 2 参照) がオン状態に切り替わることに基づいて、リール 3 L ~ 3 R の回転を始動可能とするスタートレバー 15 と、リール 3 L ~ 3 R のそれぞれに対応し、押下操作により内蔵されたストップスイッチ 16 a (図 2 参照) がオン状態に切り替わることに基づいて、リール 3 L ~ 3 R の回転をそれぞれ停止可能とする左ストップボタン 16 L、中ストップボタン 16 C、及び右ストップボタン 16 R (以下、まとめてストップボタン 16 L ~ 16 R ともいう) とが設けられる。さらには、操作部 OP の下方には、メダル払出口 18 から払い出されたメダルを溜めておくためのメダル受皿 19 が設けられる。

10

【0025】

前扉 2 における表示窓 4 の上方には、演出装置(報知手段) 600 (図 2 参照) を構成する、複数種類の動画または静止画像を表示可能な演出表示装置 5 と、複数種類の効果音や楽曲が出力されるスピーカ 6 と、複数種類の点滅パターンを有する演出ランプ 7 とが設けられており、遊技に係る情報の報知が可能となっている。

【0026】

表示窓 4 には、左右方向に 1 本の入賞判定ライン L が設定されている。入賞判定ライン L は、規定投入数(例えば、3 枚)のメダルが投入(設定)されることにより有効となる。入賞判定ライン L 上に、役に対応する図柄の組合せが停止表示されると、入賞と判断されて当該役の入賞に対応する処理が後述のように実行される。

20

【0027】

筐体 1 の内部には、リール 3 L ~ 3 R 及びリール 3 L ~ 3 R を回転させるための駆動源を含むリールユニット 30 (図 2 参照) と、投入されたメダルを貯留するメダル貯蔵タンク(図示省略)と、貯留しているメダルを 1 枚単位で払い出し可能なホッパーユニット 32 (図 2 参照) と、スロットマシン S に対して外部からの電力を供給可能な電源ユニット(図示省略)と、後述するメイン基板 100 と、サブ基板 500 (ともに図 2 参照) とが設けられる。メイン基板 100 とサブ基板 500 は、メイン基板 100 のみからの信号が送信可能な単方向通信で接続されている。

30

【0028】

次に、図 2 を参照して本実施形態のスロットマシン S の制御について説明する。

【0029】

(メイン基板 100)

図 2 に示すように、メイン基板 100 は、遊技を統括的に制御する制御基板であって、メダル検出スイッチ 9 a、ベットスイッチ 10 a、スタートスイッチ 15 a、またはストップスイッチ 16 a からのオン信号(オン状態に切り替わった際の信号)を受信することで、遊技を進行させるための各種の演算処理を行うとともに、演算処理の結果に基づいて、リールユニット 30 やホッパーユニット 32 等の出力動作の制御を行う。

40

このメイン基板 100 の機能は、CPU が所定のメモリに格納されたプログラムからなるソフトウェアを実行することにより実現される。

【0030】

具体的には、図 2 に示すように、メイン基板 100 は、遊技制御手段 110 と、ポイント管理手段(有利遊技管理手段、累計値管理手段) 120 と、規定数ポイント決定手段(有利遊技管理手段、累計値管理手段) 130 と、AT 管理手段(有利遊技管理手段、有利遊技準備手段) 150 と、メインメモリ 200 とを含んで構成される。

ここで、メインメモリ 200 は、本実施形態のスロットマシン S におけるシステムプログラムが記憶された ROM と、メイン基板 100 で生成されるシステムプログラムで使用するフラグや演算した値等の各種データが記憶されるとともに、ワークエリアとして使用

50

される R A M とによって構成される。メインメモリ 2 0 0 には、遊技制御手段 1 1 0 等が処理に要する情報を格納するための記憶領域として、例えば、メインフラグ記憶手段 2 0 1、A T 終了判定カウンタ 2 0 2、及びポイントカウンタ 2 0 3 が設定されるとともに、加算ポイントテーブル 2 0 4、規定数ポイントテーブル 2 0 5、通常初期回数テーブル 2 0 6、有利初期回数テーブル 2 0 7、当否抽選テーブル 2 0 8、回数抽選テーブル 2 0 9、ループ抽選テーブル 2 1 0 等が記憶されている。

【 0 0 3 1 】

(遊技制御手段 1 1 0)

遊技制御手段 1 1 0 は、遊技の進行管理を行い、規定投入数のメダルがメダル投入口 9 に投入されるか、または、クレジットメダルがベットされたことに基づいて、スタートレバー 1 5 への操作及び入賞判定ライン L を有効にする処理を行う。続いて、スタートレバー 1 5 の押下操作（開始操作）を契機に、遊技が開始され、リール 3 L ~ 3 R を回転制御するとともに、後述する内部抽選を実行し、リール 3 L ~ 3 R の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件として、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R への操作を有効化する処理を行う。続いて、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R が押下操作（停止操作）されると、内部抽選の結果に応じた停止位置にリール 3 L ~ 3 R が停止するように、メインメモリ 2 0 0 に記憶された停止制御テーブル（図示省略）を参照等して停止制御する。そして、メインメモリ 2 0 0 に記憶された入賞判定テーブル（図示省略）を参照して当選した役の入賞形態を示す図柄の組合せ（以下、単に図柄組合せという）が入賞判定ライン L 上に表示されたか否かを判断し、当選した役の入賞形態を示す図柄組合せが表示されたこと（遊技結果）に基づいて当該役が入賞したと判断した場合は、役の配当（役が入賞した際のメダルの払出数）に応じた枚数のメダルをホッパーユニット 3 2 に払出させる制御を行い、メダルをメダル払出口 1 8 からメダル受皿 1 9 へ払い出させて（所定の処理）遊技が終了する。

【 0 0 3 2 】

また、遊技制御手段 1 1 0 は、後述する役のうちリプレイが入賞したことに基づいて、遊技者が所持するメダル（クレジットメダルを含む）を投入せずに前回の遊技の際の投入数と同じ枚数分のメダルを自動的に投入状態とする自動投入処理（所定の処理）を行う。なお、ビッグボーナスについては当選、入賞を契機に後述する遊技状態を変動させる（他の遊技状態へ移行させる）制御を行う。

【 0 0 3 3 】

遊技制御手段 1 1 0 は、内部抽選や遊技状態等の上記処理の結果に係る情報等をコマンド信号としてサブ基板 5 0 0 へ送信する。

【 0 0 3 4 】

なお、本明細書において、スタートレバー 1 5 の押下操作によりリール 3 L ~ 3 R が回転してから、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押下操作によりリール 3 L ~ 3 R が停止した結果、入賞判定ライン L 上に表示された図柄組合せに基づく処理が完了するまでを単位遊技、すなわち 1 遊技（1 ゲーム、以下単位を「 G 」とする）として説明する。

【 0 0 3 5 】

以下、遊技制御手段 1 1 0 が行う主な処理及び制御について詳説する。

(内部抽選)

遊技制御手段 1 1 0 は、スタートレバー 1 5 の押下操作を契機に、メイン基板 1 0 0 に設けられた乱数生成手段（図示省略）により生成された乱数値を取得し、取得した乱数値に基づいて、メイン基板 1 0 0 に設けられた複数の内部抽選テーブル（図示省略）から後述する遊技状態に応じた 1 の内部抽選テーブルを参照し、当該内部抽選テーブルの役に係る情報が格納されたフィールド等の値と照合して、役の当否を決定する内部抽選を行う。

【 0 0 3 6 】

参照される内部抽選テーブル（フィールド）には、上記の乱数値の範囲に対応した値（例えば、0 ~ 6 5 5 3 5）に対して、小役、リプレイ、ビッグボーナスなどの各種の役及びこれらの役に当選しないはずれのいずれかが対応するように設定されている。

【 0 0 3 7 】

小役には、例えば、主にベル図柄から構成された図柄組合せからなる「ベル」、少なくともリール 3 L 上においてチェリー図柄が表示される図柄組合せからなる「チェリー」、主にスイカ図柄から構成された図柄組合せからなる「スイカ」、各図柄の適当な組合せの図柄組合せからなる複数の「特殊小役」や「特別小役」等が設定されており、それぞれ配当や、入賞形態を示す図柄組合せの数が異なる場合があるように設定されている。また、チェリー、スイカ及び特別小役は、後述するボーナス状態や A T 状態等の有利遊技状態への移行抽選（有利遊技抽選）や、A T 遊技中の上乗せ当否抽選の契機役として設定されている。

【0038】

また、内部抽選テーブルには、1 回の内部抽選で複数種類の小役（例えば、ベル及び特殊小役）が同時に当選するように同一の値に対して複数種類の小役が対応づけられる当選領域（フィールド）として複数種類の「打順小役」が設定されており、当選した打順小役の種類によって、ストップボタン 16 L ~ 16 R の押し順に応じて入賞する小役が異なるよう（例えば、ベルまたは特殊小役のいずれか一方が入賞するよう）に設定されている。

【0039】

また、リプレイとして、リプレイ A ~ D が設定されている。

また、内部抽選テーブルには、1 回の内部抽選で複数種類のリプレイが同時に当選するように同一の値に対して複数種類のリプレイが対応づけられる当選領域として複数種類の「打順リプレイ」が設定されており、当選した打順リプレイの種類によって、ストップボタン 16 L ~ 16 R の押し順に応じて入賞するリプレイが異なるように（リプレイ A ~ D のいずれか一つが入賞するよう）に設定されている。

【0040】

内部抽選テーブルは、後述する遊技状態（通常状態、ボーナス内部状態、及びボーナス状態）に応じて複数設定されており、通常状態に対応する内部抽選テーブル X には、ビッグボーナスが抽選対象として設定されているが、ボーナス内部状態に対応する内部抽選テーブル Y 及びボーナス状態に対応する内部抽選テーブル Z には、ビッグボーナスが抽選対象から除外されている。

【0041】

さらに、内部抽選テーブル X、Y には、複数種類の打順小役がそれぞれ当選する場合や打順リプレイが当選する場合があるように、また、内部抽選テーブル Z にはベル（当該ベルは、打順小役で同時当選するベルとは異なる）が単独で当選する場合があるように、また、内部抽選テーブル X、Y、Z には、チェリー、スイカまたは特別小役がそれぞれ単独で当選する場合があるように、各役に対してそれぞれの値が設定される。なお、リプレイの設定状態については、後述するリプレイの抽選状態の説明の際に説明する。

【0042】

（リール制御処理）

遊技制御手段 110 は、リール 3 L ~ 3 R の回転及び停止を制御するリール制御処理を行う。

リール制御処理は、主にスタートレバー 15 の押下操作に基づいて、リール 3 L ~ 3 R を回転させるリール回転制御と、ストップボタン 16 L ~ 16 R の押下操作に基づいてリール 3 L ~ 3 R を、内部抽選の結果に応じた態様で停止させるリール停止制御とを行うことで、リール 3 L ~ 3 R に付された図柄を変動、停止させる。

【0043】

本実施形態のスロットマシン S では、遊技制御手段 110 は、打順小役や打順リプレイが当選した際、リール停止制御を適宜行うことにより、ストップボタン 16 L ~ 16 R の押し順、換言するとリール 3 L ~ 3 R の停止操作順序に応じて、リール（図柄）の停止位置を決定して入賞する役が異なるように制御している。

【0044】

ここで、打順小役には、予め正解押し順と不正解押し順とがそれぞれ設定されており、内部抽選で、打順小役に当選した際、正解押し順でストップボタン 16 L ~ 16 R が押下

10

20

30

40

50

操作された場合には、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押下タイミングに関わらずベルが入賞するようにリール 3 L ~ 3 R が停止制御され、不正解押し順でストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R が押下操作された場合には、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押下タイミングに関わらず特殊小役が入賞するようにリール 3 L ~ 3 R が停止制御される。

なお、ベルは、特殊小役よりも配当が多く設定されているため、遊技者は、打順小役当選時に正解押し順で操作することによって、不正解押し順で操作した場合よりもメダルを多く獲得することができるようになっている。また、特殊小役の入賞に基づいて、後述するリプレイの抽選状態が、リプレイ高確率状態からリプレイ低確率状態へ転落するようになっている。

【 0 0 4 5 】

一方、打順リプレイには、打順小役のような正解押し順等が設定されていないが、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押し順に応じて、遊技状態の変動に影響を及ぼすことがないリプレイ A 及び B や、後述するリプレイの抽選状態がリプレイ高確率状態からリプレイ低確率状態へ転落する契機となるリプレイ C や、同じくリプレイ低確率状態からリプレイ高確率状態へ昇格する契機となるリプレイ D が、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押下タイミングに関わらず入賞するようにリール 3 L ~ 3 R が停止制御される。

【 0 0 4 6 】

(遊技状態移行制御)

遊技制御手段 1 1 0 は、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、ボーナス内部状態、及びボーナス状態の間でそれぞれ遊技状態を移行させる (開始させ、終了させる) 遊技状態移行制御を行う。

【 0 0 4 7 】

図 3 に示すように、遊技状態移行制御は、通常状態を初期状態として、通常状態において内部抽選によるビッグボーナスの当選を契機にボーナス内部状態へ移行させ、さらに、ビッグボーナスの入賞を契機にボーナス状態へ移行させ、ボーナス状態においてメダルの払出数の合計が予め定められた所定枚数 (例えば、200 枚) を超えたことを契機としてボーナス状態を終了させて、通常状態へ移行させる制御を行う。

【 0 0 4 8 】

ここで、各遊技状態では、リプレイの当選確率がそれぞれ異なるように、対応する各内部抽選テーブル X、Y、Z においてそれぞれリプレイの抽選状態が設定されている。

通常状態は、リプレイ低確率状態 (リプレイの当選確率が例えば 1 / 7 . 3) とリプレイ高確率状態 (リプレイの当選確率が例えば 1 / 1 . 5) との間で互いに移行可能に設定されている。ボーナス内部状態は、リプレイ中確率状態 (リプレイの当選確率が例えば 1 / 3 . 7)、ボーナス状態は、リプレイ無抽選状態 (リプレイを抽選対象から除外) がそれぞれ設定されている。

【 0 0 4 9 】

遊技制御手段 1 1 0 は、通常状態におけるリプレイ低確率状態においてリプレイ D の入賞を契機に、リプレイ高確率状態に設定し、リプレイ高確率状態においてリプレイ C または特殊小役の入賞を契機に、リプレイ低確率状態に設定する。

【 0 0 5 0 】

なお、遊技制御手段 1 1 0 は、メインメモリ 2 0 0 に設定されたメインフラグ記憶手段 2 0 1 に、遊技状態やリプレイの抽選状態に対応するフラグを設定または消去 (以下、クリアともいう) することによって、各遊技状態または各リプレイの抽選状態を移行 (設定) するような制御を行っており、これに付随して各遊技状態において参照される内部抽選テーブル X、Y、Z が設定される。

【 0 0 5 1 】

(ポイント管理手段 1 2 0)

ポイント管理手段 (有利遊技管理手段、累計値管理手段) 1 2 0 は、後述する特定有利遊技処理の実行条件に係る所定のポイント (値、単位 : P) を管理する。具体的には、ポイント抽選を実行し、当選したポイント数 (値) を累計する累計処理を行う。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 2 】

ポイント抽選は、通常状態において、例えば、内部抽選で特定役であるチェリーまたはスイカ等の当選を契機に、メインメモリ 2 0 0 に記憶された加算ポイントテーブル 2 0 4 (図 4 参照) を参照して行われ、当該抽選の結果ポイントが決定する。

【 0 0 5 3 】

図 4 に示すように、加算ポイントテーブル 2 0 4 には、例えば、チェリーが当選した場合のポイント数の当選確率が、「 1 P 」が 7 4 %、「 5 P 」が 2 0 %、「 1 0 P 」が 5 %、「 2 0 P 」が 1 %、スイカが当選した場合のポイント数の当選確率が、「 3 P 」が 7 8 %、「 1 0 P 」及び「 1 5 P 」がそれぞれ 1 0 %、「 2 0 P 」が 2 %、また特別小役が当選した場合のポイント数の当選確率が、「 5 P 」が 8 4 %、「 1 0 P 」、「 1 5 P 」及び「 2 0 P 」がそれぞれ 5 %となるように、それぞれ設定されている。なお、チェリー、スイカ、特別小役の当選確率は、チェリー > スイカ > 特別小役という関係となっている。

【 0 0 5 4 】

累計処理は、ポイント抽選の結果、当選したポイント数を、メインメモリ 2 0 0 に設定されているポイントカウンタ 2 0 3 に加算 (累積) することにより行われる。

【 0 0 5 5 】

ポイントカウンタ 2 0 3 が記憶可能なポイントの上限は、例えば「 9 9 9 P 」に設定されており、後述する規定数ポイントよりも多くのポイントを記憶可能となっている。なお、この上限にポイント数が達した場合は、特別に有利な特典を付与するようにしてもよい。

【 0 0 5 6 】

ポイント管理手段 1 2 0 は、ポイントカウンタ 2 0 3 において累計済みの累計ポイント (累計値) が後述する規定数ポイントに達しているか否かを判断するポイント判断処理を行う。

【 0 0 5 7 】

ポイント管理手段 1 2 0 は、ポイント判断処理後に、ポイントカウンタ 2 0 3 に記憶されている累計ポイントを削除する。

【 0 0 5 8 】

(規定数ポイント決定手段 1 3 0)

規定数ポイント決定手段 (有利遊技管理手段、累計値管理手段) 1 3 0 は、ポイントカウンタ 2 0 3 に設定する規定数ポイントを決定するための規定数ポイント抽選を行う。

【 0 0 5 9 】

ここで、規定数ポイントとは、後述する特定有利遊技処理の実行条件に係る基準値であって、ポイントカウンタ 2 0 3 の累計ポイントが、規定数ポイント (例えば、 1 0 0 P) に達した場合に、特定有利遊技処理の実行条件が満たされる。

【 0 0 6 0 】

規定数ポイント抽選は、有利遊技であるボーナス状態や A T 遊技の終了毎に規定数ポイントを再設定するために実行され、ボーナス状態または A T 遊技の終了を契機として、メインメモリ 2 0 0 に記憶されている規定数ポイントテーブル 2 0 5 (図 5 参照) を参照して行われ、当該抽選の結果規定数ポイントが決定する。

【 0 0 6 1 】

図 5 に示すように、規定数ポイントテーブル 2 0 5 には、例えば、規定数ポイントの当選確率が、「 1 0 0 P 」が 8 5 %、「 7 5 P 」が 1 0 %、「 5 0 P 」が 5 %、「 2 5 P 」が 1 %となるように設定されている。

【 0 0 6 2 】

このように規定数ポイントを段階的に設定することにより、規定数ポイント抽選により当選した規定数ポイントが低いほど、特定有利遊技処理の実行条件を容易に満たすことができ、また、同じく規定数ポイントが高いほど、特定有利遊技処理の実行条件を容易に満たすことができない遊技状態を設定することができ、遊技の多様化を図り、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

20

30

40

50

【0063】

規定数ポイント決定手段130は、規定数ポイント抽選により決定した規定数ポイントを、ポイントカウンタ203に対して累計ポイントの閾値（基準値）として設定する規定数ポイント設定処理を行い、ボーナスフラグの設定またはATフラグの設定時、換言するとボーナス状態またはAT遊技開始時に、設定した規定数ポイントを削除する。

【0064】

（AT管理手段150）

AT管理手段（有利遊技管理手段、有利遊技準備手段）150は、AT状態（有利遊技状態）、及びAT状態での遊技（以下、AT遊技（有利遊技）ともいう）に係る管理を行う。

【0065】

ここで、AT状態とは、図3に示すように、通常状態において非AT状態とともに予め設定された選択可能な遊技状態であって、役の当選確率が通常状態と同じであり、打順小役や打順リプレイが当選した遊技において、後述する演出制御手段510が、AT管理手段150（メイン基板100）からのコマンド信号に基づいて、所定の役（ベルやリプレイD）の入賞を容易とするように補助する特別演出（後述する第1特別演出、第2特別演出）を報知手段、例えば、演出表示装置5やスピーカ6、または演出ランプ7等に行わせる状態をいう。

【0066】

AT状態では、特別演出が行われることによって、後述するように、内部抽選で打順小役が当選した場合には、特殊小役（リプレイ低確率状態への転落契機役であり相対的に配当が少ない役）を入賞させずに、相対的に配当が多いベルを入賞させることが容易となり、打順リプレイに当選した場合には、リプレイ高確率状態への昇格契機役であるリプレイDや、リプレイの抽選状態に影響を与えないリプレイAまたはBを入賞させることが容易となるため、リプレイ高確率状態へ昇格させることが容易となり、かつ、リプレイ低確率状態への転落契機役であるリプレイCを入賞させることなく、一旦移行したリプレイ高確率状態を維持することが容易となることから、メダルを消費し難く、かつメダルを獲得し易い遊技者に有利な遊技（有利遊技）となっている。このように、AT状態が設定され、かつリプレイの抽選状態がリプレイ高確率状態に設定された状態をアシストリプレイタイム（ART）状態という（図3参照）。

【0067】

AT管理手段150は、メインメモリ200のメインフラグ記憶手段201に対するATフラグの設定及び解除により、AT状態及び非AT状態の切替え（AT状態の開始及び終了）を行う。

【0068】

AT管理手段150は、非AT状態（例えば、通常状態やボーナス状態）において、内部抽選で特定役であるチェリー、スイカまたは特別小役が当選したに基づいて、非AT状態からAT状態へ移行させる（当選）か否（非当選、またははずれ）かを決定するためのAT抽選（有利遊技抽選）を行う。

【0069】

AT管理手段150は、AT抽選に当選したことを契機にATフラグを設定してAT状態へ移行させ、その後、リプレイ高確率状態となってART状態へ移行したに基づいて、AT遊技を開始して、AT遊技の初期遊技回数を決定するための初期回数抽選（有利遊技の開始に係る処理）を行う。

初期回数抽選は、メインメモリ200に記憶された通常初期回数テーブル206または有利初期回数テーブル207の何れかを参照して行われる。

【0070】

具体的には、AT管理手段150は、ポイント管理手段120によるポイント判断処理の結果、ポイントカウンタ203の累計ポイントが規定数ポイントを超えていないと判断された場合には、通常初期回数テーブル206（図2参照）を参照して通常初期回数抽選

10

20

30

40

50

を行い、累計ポイントが規定数ポイントを超えていると判断された場合には、特定有利遊技処理として、通常初期回数テーブル206よりも優遇された有利初期回数テーブル207（図2参照）を参照して有利初期回数抽選（優遇された有利遊技の開始に係る処理）を行う。

【0071】

ここで、図6（a）に示すように、通常初期回数テーブル206には、初期遊技回数の当選確率が、「30G」が30%、「40G」が30%、「50G」が30%、「60G」が10%となるように設定されている。

【0072】

一方、図6（b）に示すように、有利初期回数テーブル207には、初期遊技回数の当選確率が、「40G」が30%、「50G」が50%、「100G」が15%、「200G」が5%となるように設定されている。

【0073】

AT管理手段150は、通常または有利初期回数抽選により決定した初期遊技回数に対応する値（例えば「50」）をメインメモリ200に記憶されたAT終了判定カウンタ202のカウンタ値に設定する初期回数設定処理を行う。

【0074】

本実施形態では上述のような一連の処理を行うことにより、たとえ特定役に当選してもAT抽選にはずれてAT状態等へなかなか移行しない場合であっても、特定役の当選に基づいて加算された累計ポイントが規定数ポイントを超えた場合には、AT遊技において、AT管理手段150により、特定有利遊技処理として有利初期回数抽選及び初期回数設定処理が行われるため、AT遊技の初期遊技回数が優遇され易くなる。即ち、特定役の当選に新たな機能を設けることにより、特定役の当選がAT抽選等の当選に繋がらなかったとしても、特定役のいわゆる無駄引きとはならず、継続して遊技を行う動機付けを付与することができる。

【0075】

AT管理手段150は、AT遊技が行われる毎にAT終了判定カウンタ202のカウンタ値をデクリメントするデクリメント処理を行い、デクリメント処理の結果、AT終了判定カウンタ202のカウンタ値が「0」に達したことに基づいて、ATフラグを消去してAT状態を終了させてAT遊技を終了させる。このようにAT遊技は、初期回数抽選により決定した初期遊技回数を1セットとして管理されている。

AT管理手段150は、デクリメント処理を、AT状態とリプレイ高確率状態とが重畳的に設定された状態（ART状態）となった次の遊技（AT遊技の開始ゲーム）から開始する。

【0076】

なお、AT管理手段150は、AT状態においてビッグボーナスが入賞した場合にもAT状態を終了させる。この場合、AT管理手段150は、AT終了判定カウンタ202の値をリセットしても、AT終了判定カウンタ202の値を持ち越すようにして、ビッグボーナス終了後に再びAT状態に設定してAT遊技を開始させて、残りのカウンタ値分の遊技回数を消化させるようにしてもよい。

【0077】

AT管理手段150は、ART状態となった次の遊技を、AT遊技の開始ゲームと判断する。

【0078】

AT管理手段150は、AT遊技、またはAT遊技前のAT状態において、AT終了判定カウンタ202のカウンタ値に所定の値を加算（以下、上乗せという）するための上乗せ処理（有利遊技を継続させるための処理）を実行する。すなわち、AT状態で上乗せ処理が行われた場合は、上乗せ処理により上乗せされたカウンタ値に初期回数抽選により決定した初期遊技回数が加算（増加）される。

【0079】

上乗せ処理では、A T遊技を上乗せするか否かを決定するための上乗せ当否抽選、上乗せ当否抽選の当選（以下、上乗せの初当たりともいう）に基づいて、上乗せする遊技回数を決定するための上乗せ回数抽選、当該上乗せ回数抽選の結果、決定した上乗せ遊技回数に対応する値をA T終了判定カウンタ202のカウント値に加算（増加）する加算処理、及び後述するループ実行抽選の当選確率（ループ率）を決定するための上乗せループ抽選が行われる。

【0080】

上乗せ当否抽選は、チェリー、スイカまたは特別小役の当選に基づいて、メインメモリ200に記憶された当否抽選テーブル208（図2参照）を参照して実行される。

【0081】

図7に示すように、当否抽選テーブル208は、上乗せ当否抽選の当選確率が、例えば、当選役が、チェリーの場合には15%、スイカの場合には30%、特別小役の場合には50%となるように設定されている。

【0082】

上乗せ回数抽選は、上乗せ当否抽選の当選に基づいて、メインメモリ200に記憶された回数抽選テーブル209（図2参照）を参照して実行される。

【0083】

図8に示すように、回数抽選テーブル209は、上乗せ当否抽選の当選時の当選役がチェリーの場合には、上乗せ遊技回数として10Gが当選する確率が「35%」、20Gが「30%」、30Gが「25%」、50G及び100Gが「5%」となるようにそれぞれ設定され、当選役がスイカの場合には、上乗せ遊技回数として10Gが当選する確率が「50%」、20Gが「25%」、30Gが「23%」、50G及び100Gが「1%」となるようにそれぞれ設定され、当選役が特別小役の場合には、上乗せ遊技回数として10Gが当選する確率が「85%」、20Gが「12%」、30G、50G、100Gが「1%」となるようにそれぞれ設定されている。

【0084】

上乗せループ抽選は、上乗せ当否抽選の当選に基づいて、メインメモリ200に記憶されたループ抽選テーブル210（図2参照）を参照してループ率を決定する。

【0085】

図9に示すように、ループ抽選テーブル210は、ループ率として「0%」が当選する（実質はずれの）確率を、上乗せ当否抽選の当選時の当選役がチェリーの場合には85%、スイカの場合には90%、特別小役の場合には98%、また、ループ率として「50%」が当選する確率を、チェリーの場合には10%、スイカの場合には8%、特別小役の場合には1%、さらに、ループ率として「90%」が当選する確率を、チェリーの場合には5%、スイカの場合には2%、特別小役の場合には1%となるようにそれぞれ設定されている。

【0086】

A T管理手段150は、上乗せループ抽選により決定されたループ率に基づいて、上乗せ回数抽選及び加算処理を実行するか否かを決定するループ実行抽選を行い、当選した場合は、ループ処理として、上乗せ当否抽選を実行せずに、上乗せ回数抽選、及び上乗せ回数抽選に基づく加算処理を実行するとともに、再び当該ループ率に基づいてループ実行抽選を行う。A T管理手段150は、ループ実行抽選がはずれるまでループ処理を繰返し行い、はずれた場合には、ループ処理を実行せず、上乗せループ抽選で決定したループ率をクリアする。

【0087】

A T管理手段150は、後述する演出制御手段510がA T状態に係る演出を行うために必要なコマンド信号を適時にサブ基板500へ送信する。

【0088】

（演出処理）

次に、本実施形態のスロットマシンSの演出処理について説明する。演出全般の制御は

10

20

30

40

50

サブ基板 500 が担当する。サブ基板 500 の機能は、メイン基板 100 と同様、CPU が所定のメモリに格納されたプログラムからなるソフトウェアを実行することにより実現される。

【0089】

(サブ基板 500)

サブ基板 500 は、メイン基板 100 からのコマンド信号の入力に基づいて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算処理を行い、演算処理の結果に基づいて、演出装置 600 (図 2 参照) による演出等の出力動作の制御を行う。

【0090】

具体的に、図 2 に示すように、サブ基板 500 は、演出制御手段 510 と、サブメモリ 590 とを含んで構成されている。

ここで、サブメモリ 590 は、本実施形態のスロットマシン S における演出に係るプログラムが記憶された ROM と、サブ基板 500 で生成される演出に係るプログラムで使用するフラグや演算した値等の各種データが記憶されるとともに、ワークエリアとして使用される RAM とによって構成される。具体的に、サブメモリ 590 は、サブ基板 500 に設けられた各手段がそれぞれの処理に要する情報や、処理の結果に係る情報等を記憶するためのテーブル等が記憶されている。

【0091】

(演出制御手段 510)

演出制御手段 510 は、遊技の進行状況に合わせて演出を実行するために、所定の契機で複数種類の演出状態から遊技状態に応じた演出状態を設定する演出状態設定(移行)処理を行う。

【0092】

例えば、演出状態として、通常状態に対応する通常演出状態と、ボーナス内部状態に対応するボーナス当選演出状態と、ボーナス状態に対応するボーナス演出状態と、AT 状態に対応する AT 演出状態等がそれぞれ設定されている。演出制御手段 510 は、メイン基板 100 からの遊技状態等に係るコマンド信号に基づいて対応する演出状態を設定する。

【0093】

なお、演出制御手段 510 は、サブメモリ 590 に設定されたサブフラグ記憶手段(図示省略)に、演出状態に対応するフラグを設定または消去することによって、演出状態を移行(設定)する制御を行う。

【0094】

演出制御手段 510 は、メイン基板 100 からの役の当選や入賞等に係るコマンド信号、及び演出状態に基づいて、演出データが記憶されているサブメモリ 590 の演出データ記憶領域(図示省略)を参照し、演出装置 600 の一つである演出表示装置 5 を介して行う表示演出、スピーカ 6 を介して行う音響演出、または演出ランプ 7 等を介して行う照明演出に係る演出制御を行う。

【0095】

例えば、演出状態が通常演出状態の場合、演出制御手段 510 は、本実施形態のスロットマシン S のキャラクタ等を用いた一般的な演出を行う。例えば、リプレイや小役の当選を示唆する演出や、ビッグボーナスの当選、または AT 状態への移行の可能性を数ゲームに亘って示唆する前兆演出や、当該前兆演出と連続して行われ、ボーナスの当選の有無や AT 抽選の結果を表示する結果演出を実行する制御を行う。

【0096】

演出状態がボーナス当選演出状態の場合、演出制御手段 510 は、通常演出状態とは異なる特別な演出態様で、ビッグボーナスが入賞するまで継続的にビッグボーナスの当選を報知し、演出状態がボーナス演出状態の場合、通常演出状態とは異なる特別な演出態様で小役の当選等を報知する演出を実行する制御を行う。

【0097】

演出状態が AT 演出状態の場合、演出制御手段 510 は、複数の役が当選した遊技で所

10

20

30

40

50

定の役の入賞を容易とするように補助する特別演出（後述する第１特別演出、第２特別演出）を演出表示装置５やスピーカ６、または演出ランプ７等に行う。また、通常演出状態と同様、特別演出以外にもリプレイ、小役またはビッグボーナスの当選を示唆する演出や、それらの当選の可能性を示唆する演出等を実行する制御を行う。

【００９８】

例えば、ＡＴ演出状態では、演出制御手段５１０は、内部抽選で複数の打順小役のうちいずれかの打順小役が当選すると、ベルを入賞させることができるストップボタン１６Ｌ～１６Ｒの押し順（正解押し順）を報知する第１特別演出を演出表示装置５やスピーカ６、または演出ランプ７等に行う。第１特別演出としては、種々の演出を採用することができ、例えば、ベルを入賞させるための正解押し順を報知する演出画像を演出表示装置５に表示させたり、同じく正解押し順を報知するためにリール３Ｌ～３Ｒの下方に設けたランプ（図示省略）を点灯させたり、同じく正解押し順を報知する音声をスピーカ６から出力させたりすることができる。

10

【００９９】

また、ＡＴ演出状態では、演出制御手段５１０は、内部抽選で複数の打順リプレイのうちいずれかの打順リプレイが当選すると、リプレイＡ、ＢまたはＤを入賞させることができるストップボタン１６Ｌ～１６Ｒの押し順を報知する第２特別演出を演出表示装置５やスピーカ６、または演出ランプ７等に行う。なお、第２特別演出としては、上記のリプレイＡ、Ｂ、またはＤを入賞させるため、第１特別演出と同様、種々の演出を採用することができる。

20

【０１００】

また、ＡＴ演出状態では、演出制御手段５１０は、初期回数抽選により決定した初期遊技回数や、上乗せ処理において、上乗せ抽選に当選した旨、上乗せ遊技回数、上乗せループ抽選、ループ実行抽選等に当選した旨を演出表示装置５に表示させる制御を行う。

【０１０１】

ここで演出態様としては、上乗せ遊技回数、上乗せループ抽選やループ実行抽選に当選した旨の演出を即時に報知するだけでなく、当選した遊技から数ゲーム後に報知したり、当選した上乗せ遊技回数をＡＴ遊技の最終遊技でまとめて報知するようにしてもよい。

【０１０２】

（遊技に係る主要な流れ）

30

図１０～１４を参照して、スロットマシンＳの主要な処理に係る流れについて説明する。

図１０に示すように、規定数ポイント決定手段１３０は、ボーナス状態またはＡＴ遊技が終了した場合に（Ｓ１００でＹＥＳ）、規定数ポイント抽選を実行し（Ｓ１１０）、当選した規定数ポイントをポイントカウンタ２０３に設定する（Ｓ１２０）。なお、ポイント管理手段１２０は、ステップＳ１００の処理において、ボーナス状態またはＡＴ遊技の終了が認められない場合には（Ｓ１００でＮＯ）、当該処理を繰返し行う。

【０１０３】

次に、図１１に示すように、ポイント管理手段１２０は、特定役であるチェリーやスイカ等が当選した場合に（Ｓ２００でＹＥＳ）、ポイント抽選を実行し（Ｓ２１０）、当選したポイントをポイントカウンタ２０３に加算するポイント加算処理を行う（Ｓ２２０）。なお、ポイント管理手段１２０は、ステップＳ２００の処理において、特定役の当選が認められない場合には（Ｓ２００でＮＯ）、当該処理を繰返し行う。

40

【０１０４】

また、図１２に示すように、ＡＴ管理手段１５０は、特定役であるチェリーやスイカ等が当選した場合（Ｓ３００でＹＥＳ）、上述のポイント管理手段１２０によるポイント抽選及びポイントカウンタ加算処理と同時期に、ＡＴ抽選を実行し（Ｓ３１０）、ＡＴ抽選に当選した場合は（Ｓ３２０でＹＥＳ）、ＡＴフラグを設定し、（Ｓ３３０）、ＡＴ抽選に当選しなかった場合は（Ｓ３２０でＮＯ）、ステップＳ３００をスキップして処理を終了する。なお、ＡＴ管理手段１５０は、ステップＳ３００の処理において、特定役の当選

50

が認められない場合には（Ｓ３００でＮＯ）、当該処理を繰返し行う。

【０１０５】

図１３に示すように、ＡＴ遊技が開始（ＡＲＴ状態へ移行）した場合（Ｓ４００ＹＥＳ）、ポイント管理手段１２０は、ポイントカウンタ２０３の累計ポイントが規定数ポイントに達しているか否かを判断するポイント判断処理を行い（Ｓ４１０）、累計ポイントが規定数ポイントに達していると判断した場合は（Ｓ４２０でＹＥＳ）、ＡＴ管理手段１５０は、有利初期回数テーブル２０７を参照して行う有利初期回数抽選（特定有利遊技処理）を実行し（Ｓ４３０）、当選（決定）した初期遊技回数をＡＴ終了判定カウンタ２０２に設定する初期回数設定処理（特定有利遊技処理）を行う（Ｓ４４０）。

【０１０６】

一方、ステップＳ４１０の判断処理で、累計ポイントが規定数ポイントに達していないと判断した場合は（Ｓ４２０でＮＯ）、ＡＴ管理手段１５０は、通常初期回数テーブル２０６を参照して行う通常初期回数抽選を実行し（Ｓ４５０）、初期回数設定処理を行う（Ｓ４４０）。

【０１０７】

このように、特定役であるチェリーやスイカ等が当選した場合に、ＡＴ抽選にはずれた場合であっても、ＡＴ遊技の初期遊技回数が優遇される蓋然性を高める要素となるポイントが加算されるため、遊技者の落胆を緩和することができ、ポイントが加算されればされるほど、初期遊技回数が多く設定されたＡＴ遊技への期待も高まるため、遊技を継続する動機付けとなる。

【０１０８】

また、規定数ポイント（基準値）を抽選により変動させることにより、規定数ポイントが低く設定された場合には、累計ポイントの規定数ポイントまでの達成が容易な状態や、規定数ポイントが高く設定された場合には、累計ポイントの規定数ポイントまでの達成が困難な状態を設けることができ、遊技状態の多様化を図り、遊技性を向上させ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０１０９】

（他の実施形態）

以下の他の実施形態については、別段の説明がない限り、前記実施形態と同一の構成要件及び機能を有するものとして、必要に応じて説明をする。例えば、以下に説明するポイント管理手段１２０、ＡＴ管理手段１５０等は、前記実施形態にはない機能を有するものである。

【０１１０】

本実施形態におけるポイント管理手段１２０は、ポイント判断処理として、前記実施形態と同様、ポイントカウンタ２０３の累計ポイントが規定数ポイントに達しているか否かを判断する第１の判断処理（前記実施形態でいうポイント判断処理）を実行するが、それとともに、第１の判断処理が肯定的な判断の場合（累計ポイントが規定数ポイントに達していると判断した場合）には、規定数ポイントを超えた分の累計ポイント（基準超え累計値、以下、エクストラポイントという）数の有無を判断する第２の判断処理を実行する。

【０１１１】

ポイント管理手段１２０は、ポイント判断処理（第１の判断処理、第２の判断処理）を、所定の遊技回数（例えば１００Ｇ）間隔で、またはＡＴ抽選の当選または非当選を契機に実行する。

【０１１２】

ポイント管理手段１２０は、第１の判断処理後にポイントカウンタ２０３に記憶されている規定数ポイント以下の累計ポイント（基準以下累計値、以下ベースポイントという）をクリアし、第２の判定処理後にエクストラポイントをクリアする。

【０１１３】

ＡＴ管理手段１５０は、第１の判断処理が肯定的な判断の場合には、例えば、前記実施形態のＡＴ抽選よりも当選確率を向上させた有利ＡＴ抽選（特定有利遊技処理、優遇され

10

20

30

40

50

た有利遊技の開始に係る処理)を実行する。一方、A T管理手段150は、第1の判断処理の結果が否定的な判断の場合(累計ポイントが規定数ポイントに達していないと判断した場合)には、いずれの処理も実行しない。

また、A T管理手段150は、有利A T抽選にはずれた場合であっても、第2の判断処理の結果、エクストラポイントが存在すると判断した場合には、当該エクストラポイントに応じて、再度有利A T抽選を行ったり、強制的にA T抽選に当選させる処理(例えば、当選確率を100%となるような抽選テーブルを用いた抽選)を行う。

一方、A T管理手段150は、有利A T抽選に当選し、第2の判断処理の結果、エクストラポイントが存在すると判断した場合には、当該エクストラポイントに応じて、前記実施形態の上乗せ処理よりも優遇された有利上乗せ処理(特別有利遊技処理、優遇された有利遊技を継続させるための処理)を行う。なお、A T管理手段150は、第2の判断処理の結果、エクストラポイントが存在しないという判断の場合には、エクストラポイントに係るいずれの処理も実行しない。

【0114】

具体的に、有利上乗せ処理として、A T管理手段150による初期回数抽選、上乗せ当否抽選、上乗せ回数抽選、上乗せループ抽選のいずれか一つ若しくは複数、または全てを優遇させるか否かを決定するための優遇対象抽選を行う。

【0115】

優遇対象抽選により優遇対象として決定された抽選は、後述するように、優遇対象とされない場合(前記実施形態)よりも、当選確率や抽選対象たる値が優遇された有利抽選テーブルを参照して行われる。

【0116】

有利抽選テーブルには、通常初期回数テーブル206よりも多くの初期遊技回数が当選する確率が高く設定された有利初期回数テーブル207(図6参照)、当否抽選テーブル208よりも当選確率が高く設定された有利当否抽選テーブル308(図14参照)、回数抽選テーブル209よりも当選確率が優遇された有利回数抽選テーブル309(図15参照)、ループ抽選テーブル210よりも当選確率が優遇された有利ループ抽選テーブル310(図16参照)が設定されている。

【0117】

図14に示すように、有利当否抽選テーブル308は、上乗せ当否抽選の当選確率が、例えば、当選役が、チェリーの場合には30%、スイカの場合には50%、特別小役の場合には75%となるように設定されている。

【0118】

図15に示すように、有利回数抽選テーブル309は、上乗せ当否抽選の当選時の当選役がチェリーの場合には、上乗せ遊技回数として50Gが当選する確率が「35%」、80Gが「30%」、100Gが「25%」、200G及び300Gが「5%」となるようにそれぞれ設定され、当選役がスイカの場合には、上乗せ遊技回数として50Gが当選する確率が「50%」、80Gが「25%」、100Gが「23%」、200G及び300Gが「1%」となるようにそれぞれ設定され、当選役が特別小役の場合には、上乗せ遊技回数として50Gが当選する確率が「85%」、80Gが「12%」、100G、200G、300Gが「1%」となるようにそれぞれ設定されている。

【0119】

図16に示すように、有利ループ抽選テーブル310は、ループ率として「0%」が当選する(実質はずれの)確率を、上乗せ当否抽選の当選時の当選役が、チェリーの場合には70%、スイカの場合には80%、特別小役の場合には90%、また、ループ率として「80%」が当選する確率を、チェリーの場合には25%、スイカの場合には15%、特別小役の場合には5%、さらに、ループ率として「90%」が当選する確率を、チェリー、スイカ、特別小役のいずれの場合には5%となるようにそれぞれ設定されている。

【0120】

A T管理手段150は、優遇対象抽選により、初期回数抽選を優遇対象に決定した場合

10

20

30

40

50

には、有利初期回数テーブル 207 を参照して初期回数抽選を行い、上乗せ当否抽選を優遇対象に決定した場合には、有利当否抽選テーブル 308 を参照して有利当否抽選を行い、上乗せ回数抽選を優遇対象に決定した場合には、有利回数抽選テーブル 309 を参照して上乗せ回数抽選を行い、上乗せループ抽選を優遇対象に決定した場合には、有利ループ抽選テーブル 310 を参照して上乗せループ抽選を行う。

【0121】

本実施形態では上述のような一連の処理を行うことにより、規定数ポイント（基準値）を基準として、累計ポイントを、規定数ポイント以下のベースポイントと、規定数ポイントを超えたエクストラポイントの 2 段階に分けて利用することにより、遊技者に対して特典を、複数に分けて付与することができる。

10

【0122】

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で、これらの実施形態に対して、次のような変形や変更を施すことが可能である。また、上記の本発明の一実施形態、及び下記変形例におけるそれぞれの構成部材や処理や条件等を適宜組み合わせることが可能である。

【0123】

（変形例 1）

前記実施形態及び他の実施形態では、有利遊技として、ボーナスや A T 遊技が設けられているが、これに限定されず、チャンスゾーン状態を経由して移行可能な疑似ボーナスを設けるようにしてもよい。

20

【0124】

ここで疑似ボーナスは、実際上は A R T 状態であって、A T 管理手段 150 により管理されるが、A T 遊技と異なりメダルの払出数で管理される。また、疑似ボーナスでは、演出制御手段 510 により、演出態様も A T 遊技演出状態とは異なるビッグボーナスに近似した態様で表示演出が行われる。

【0125】

また、チャンスゾーン状態は、後述する疑似ボーナス抽選の抽選状態が優遇された状態であって、チャンスゾーン管理手段 140 により管理される。ここでいう、抽選状態が優遇された状態とは、例えば、疑似ボーナス抽選の当選確率が高確率状態であること、及び／または疑似ボーナス抽選の実行確率が高確率となるように契機役の当選確率を向上させた状態のことである。また、チャンスゾーン状態では、演出制御手段 510 により、疑似ボーナス抽選が高確率で実行される遊技状態に合わせて、他の演出状態よりも緊張感や期待感のある演出が実行される。

30

【0126】

チャンスゾーン管理手段 140 は、非 A T 状態において、内部抽選でチェリーやスイカ等の特定役の当選を契機に、チャンスゾーン状態へ移行するためのチャンスゾーン移行抽選を行い、当該抽選の当選を契機に、所定遊技回数（例えば 12 G）を 1 セットとするチャンスゾーン状態を開始する。

【0127】

A T 管理手段 150 は、チャンスゾーン状態において、チェリーやスイカ等の特定役の当選を契機に疑似ボーナス抽選を行い、当該抽選の当選を契機に、A T 状態を開始し、その後、特別演出に基づいて、リプレイ高確率状態への移行契機役であるボーナスリプレイが入賞し、リプレイ高確率状態となって A R T 状態へ移行したことに基づいて、疑似ボーナス遊技を開始する。

40

【0128】

疑似ボーナス遊技では、A T 管理手段 150 は、メダルの払出数を計数し累計が 200 枚に達したことに基づいて、疑似ボーナスフラグを解除して疑似ボーナス状態を終了させて、疑似遊技を終了する。

【0129】

例えば、チャンスゾーン状態に移行した際に、前記実施形態のように、ポイント管理手

50

段 1 2 0 によるポイント判断処理に基づいてポイントカウンタ 2 0 3 の累計ポイントが規定数ポイントに達していると判断した場合、疑似ボーナス抽選の当選確率を向上させたり、強制的に疑似ボーナス抽選に当選させるようにしてもよい。

【 0 1 3 0 】

また、前記他の実施形態のように、チャンスゾーン管理手段 1 4 0 及び A T 管理手段 1 5 0 は、ベースポイント及びエクストラポイントによって、チャンスゾーン状態及び疑似ボーナスの制御を行うようにしてもよい。

【 0 1 3 1 】

具体的には、チャンスゾーン管理手段 1 4 0 は、通常状態において、ポイント管理手段 1 2 0 による第 1 の判断処理が肯定的な判断の場合、ベースポイントに基づいて、通常状態からチャンスゾーン状態へ遊技状態を移行し、A T 管理手段 1 5 0 は、第 2 判定処理により判断されたエクストラポイントに基づいて、チャンスゾーン状態における疑似ボーナス抽選の当選確率を向上させたり、強制的に疑似ボーナス抽選に当選させるようにしてもよい。

10

【 0 1 3 2 】

(変形例 2)

前記実施形態及び他の実施形態では、A T 遊技は遊技回数で管理されているが、これに限定されず、A T 遊技時のメダルの払出数で管理してもよい。すなわち、A T 遊技の終了条件を A T 遊技時のメダルの総払出数で決定してもよい。これにより、A T 遊技においてメダルの払出可能数を増加させることによって、A T 遊技の遊技回数を増加させることができる。

20

【 0 1 3 3 】

この場合、遊技回数を管理するための抽選等の処理に代えて、適宜メダルの払出数を管理するための抽選等の処理を行う。

【 0 1 3 4 】

例えば、A T 管理手段 1 5 0 は、前記実施形態の「初期回数抽選」に代えて、A T 遊技の終了条件となるメダルの払出数（払出可能数）を決定する初期払出抽選を実行し、「上乗せ当否抽選」に代えて、払出可能数を上乗せするか否かを決定するための払出上乗せ当否抽選を実行し、「上乗せ回数抽選」に代えて、上乗せする払出可能数を決定するための払出数抽選を実行する。

30

【 0 1 3 5 】

また、A T 管理手段 1 5 0 は、A T 終了判定カウンタ 2 0 2 に対して、遊技回数に相当する値ではなく、上記抽選（初期払出抽選、払出上乗せ当否抽選、払出数抽選等）で決定した払出可能数を加算する加算処理を行い、A T 遊技において小役等の入賞に基づいてメダルが払い出されたことを契機に、実際に払い出されたメダルの枚数分の値を A T 終了判定カウンタ 2 0 2 に記憶されている払出可能数から減算する処理を行う。

【 0 1 3 6 】

(変形例 3)

また、A T 遊技を遊技回数で管理することに代えて、所定の役（例えばリプレイやベル等）の当選回数で管理するようにしてもよい。すなわち、A T 遊技の終了条件を A T 遊技時のベル等の当選回数で決定してもよい。これにより、A T 遊技において役の当選可能回数を増加させることによって、A T 遊技の遊技回数を増加させることができる。

40

【 0 1 3 7 】

この場合、メダルの払出数を管理するための抽選等の処理に代えて、適宜当選役の数を管理するための抽選等の処理を行う。

【 0 1 3 8 】

例えば、A T 管理手段 1 5 0 は、前記実施形態の「初期回数抽選」に代えて A T 遊技の終了条件となる A T 終了判定カウンタ 2 0 2 に記憶される役の当選回数（当選可能回数）を決定する初期当選回数抽選を実行し、「上乗せ当否抽選」に代えて、当選可能回数を上乗せするか否かを決定するための当選回数上乗せ当否抽選を実行し、「上乗せ回数抽選」

50

に代えて上乗せする当選可能回数を決定するための当選回数抽選を実行する。

【0139】

また、AT管理手段150は、AT終了判定カウンタ202に対して、遊技回数に相当する値ではなく、上記抽選（初期当選回数抽選、当選回数上乗せ当否抽選、当選回数抽選等）で決定した役に係る当選可能回数を加算する加算処理を行い、AT遊技において当該役の入賞に基づいてAT終了判定カウンタ202に記憶されている当選可能回数からデクリメントするデクリメント処理を行う。また、対象となる所定の役を、予め定めても、遊技者が任意で選択可能としても、または抽選により決定するようにしてもよい。

【0140】

（変形例4）

前記実施形態及び他の実施形態では、ポイント管理手段120は、特定役の当選を契機に、当選した特定役に対応したポイントをポイントカウンタ203に加算（累計）しているが、これに限定されず、特定役の当選を契機に実行されるAT抽選、疑似ボーナス抽選、チャンスゾーン移行抽選等にはずれた場合にのみ、ポイントカウンタ203にポイントを加算するようにしてもよい。また、これらの抽選にはずれた方が当選した場合よりも多くのポイントを加算するようにしてもよい。

【0141】

（変形例5）

前記実施形態及び他の実施形態では、通常状態でのみ、特定役の当選を契機に累計処理を行い、累計処理による累計ポイントに基づいて、その後に行われるAT遊技に係る特定有利遊技処理や特別有利遊技処理を行っているが、これに限定されず、AT状態やボーナス状態（ボーナス内部状態）においても、特定役の当選を契機に累計処理を行うようにして、累計処理による累計ポイントに基づいて、当該有利遊技終了後の通常状態、AT状態において、特定有利遊技処理や特別有利遊技処理を行うようにしてもよい。

【0142】

これにより、例えば、AT状態やボーナス状態において、累計ポイントが規定数ポイントに達した場合には、当該AT状態やボーナス状態の終了後の通常状態、AT遊技において、AT遊技に係る処理の有利度（各抽選の当選確率）を向上させることができる。

【0143】

なお、この場合、ポイントカウンタ203に設定されている規定数ポイントを、AT抽選の当選時やボーナス当選時に削除し、AT遊技開始時やボーナス状態移行時に規定数ポイント抽選により決定した規定数ポイントを新たに設定するようにする。

【0144】

（変形例6）

前記実施形態及び他の実施形態では、規定数ポイントとしてポイントカウンタ203に対して1つの値を設定しているが、これに限定されず、抽選により決定した複数の値を設定するようにしてもよい。

【0145】

例えば、規定数ポイント決定手段130は、規定数ポイントを複数決定するために規定数ポイント複数抽選を実行し、決定した複数の規定数ポイントをポイントカウンタ203に設定する。規定数ポイント複数抽選は、所定の契機、例えば、AT遊技またはボーナス状態が終了したことに基づいて行われ、予め定められた範囲の乱数値（例えば1～999）から複数（例えば4つ）の値を取得して複数の規定数ポイントを決定する（例えば、25P、50P、100P、300P）。

【0146】

複数決定された規定数ポイントは、例えば、低い値から第1規定数ポイント（例えば25P）、第2規定数ポイント（例えば50P）、第3規定数ポイント（例えば100P）、第4規定数ポイント（例えば300P）、第N規定数ポイント（NP）というように段階的に設定される。これに対して、ポイントカウンタ203の累計ポイントが、第1規定数ポイント（25P）に達すると、第1要件が満たされ、第2規定数ポイント（50P）

10

20

30

40

50

に達すると第2要件が満たされ、第3規定数ポイント(100P)に達すると第3要件が満たされ、第4規定数ポイント(300P)に達すると第4要件が満たされる。この場合、第1要件～第4要件の各要件が満たされた場合に、付与する各特典をそれぞれ同一としてもよいが、それぞれ異なるようにして、例えば、第1要件<第2要件<第3要件<第4要件というように要件レベルが高くなるほど特典の価値を向上させるようにしてもよい。

【0147】

ここでいう付与する特典は、上乗せ処理(AT管理手段150による初期回数抽選、上乗せ当否抽選、上乗せ回数抽選、上乗せループ抽選のいずれか一つ若しくは複数、または全てを優遇させるか否かを決定するための優遇対象抽選)を優遇することであり、満たされた要件レベルが高くなるほど、優遇対象の抽選を増やしたり、抽選の当選確率を向上させたりする。

10

【0148】

(変形例7)

前記実施形態及び他の実施形態では、規定数ポイント決定手段130を設けて規定数ポイントを規定数ポイント抽選により抽選毎に変更可能としているが、これに限定されず、予め定めるようにしてもよい。この場合、予め定める規定数ポイントは、単一又は複数でもよい。

【0149】

(変形例8)

前記他の実施形態では、エクストラポイント(の有無)に基づいて、AT管理手段150が、優遇対象抽選を行っているが、これに代えて、エクストラポイント数に応じて、段階的に優遇対象抽選において優遇対象を拡縮するようにしてもよい。例えば、エクストラポイント数が多いほど、初期回数抽選、上乗せ当否抽選、上乗せ回数抽選、上乗せループ抽選のうち、より多くの抽選を優遇し易くし、エクストラポイント数が少ないほど、より少ない抽選を優遇し易くする。具体的には、優遇対象抽選において参照される優遇対象抽選テーブルには、例えば、エクストラポイントが第1値(例えば100P)以上の場合には、全ての抽選が、第2値(例えば50P)以上第1値未満の場合には、各抽選のうちいずれか3つの抽選が、第2値未満の場合には、各抽選のうちのいずれか1つの抽選が、それぞれ優遇対象となり易いようにそれぞれ当選確率が設定され、AT管理手段150は、当該優遇対象抽選テーブルを参照して優遇対象抽選を実行する。

20

30

【0150】

(変形例9)

前記他の実施形態では、エクストラポイントが存在すると判断された場合に、有利上乗せ処理に係る抽選に応じた単一の有利な抽選テーブル(有利初期回数テーブル207、有利当否抽選テーブル308、有利回数抽選テーブル309、有利ループ抽選テーブル310)を参照して各種抽選(有利上乗せ処理)を行うようにしているが、これに限定されず、各抽選で参照すべき抽選テーブルを当選確率に応じて複数設けるようにし、AT管理手段150は、エクストラポイント数に応じて、複数の抽選テーブルから参照すべき抽選テーブルを決定するようにしてもよい。

【0151】

例えば、エクストラポイントが第1値(例えば100P)以上の場合には、当選確率が高い第1有利当否抽選テーブル、また、第2値(例えば50P)以上第1値未満の場合には、当選確率が中程度の第2有利当否抽選テーブル、また、第2値未満の場合には、当選確率が低い第3有利当否抽選テーブルを、それぞれ参照されるべき抽選テーブルとして決定され易くする。なお、第3有利当否抽選テーブルは、前記実施形態における当否抽選テーブル208よりも当選確率が高く設定されている。

40

【0152】

(変形例10)

前記他の実施形態では、累計ポイントが規定数ポイントに達したと判断した場合に、ベースポイントに基づいて有利AT抽選(特定有利遊技処理)を実行するが、これに限定さ

50

れず、累計ポイントが規定数ポイントに達しない場合であっても、累計ポイントに応じて A T 抽選の当選確率を変動させて有利 A T 抽選を行うようにしてもよい。例えば、累計ポイントが規定数ポイントよりも低ければ低いほど優遇する割合（有利 A T 抽選における当選確率）を低くし、規定数ポイントに近づく（高い）ほど、優遇する割合（有利 A T 抽選における当選確率）を高くする。具体的には、A T 抽選の当選確率を、例えば 10 % に設定した場合、優遇する割合が低いときには、例えば 1 % 加算して、有利 A T 抽選の当選確率を 11 % とし、優遇する割合が高いときには、例えば 30 % 加算して、有利 A T 抽選の当選確率を 40 % とする。なお、本変形例では、累計ポイントが規定数ポイントに達した場合に優遇する割合を最も高くなるように設定する。

【0153】

10

（変形例 11）

前記他の実施形態では、ベースポイントに基づいて有利 A T 抽選を実行し、エクストラポイントに基づいて有利上乘せ処理等を行うようにして、両処理を時間的に前後させて実行するようにしているが、これに限定されず、同時に処理を行うようにしてもよい。

また、ベースポイントに基づく特定有利遊技処理よりもエクストラポイントに基づく特別有利遊技処理を有利なものとするように、またはその逆となるようにしてもよい。

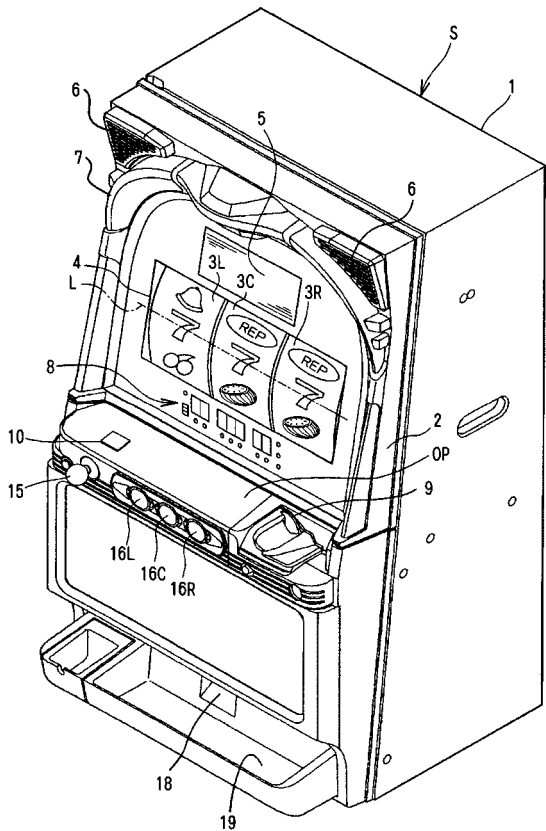
【符号の説明】

【0154】

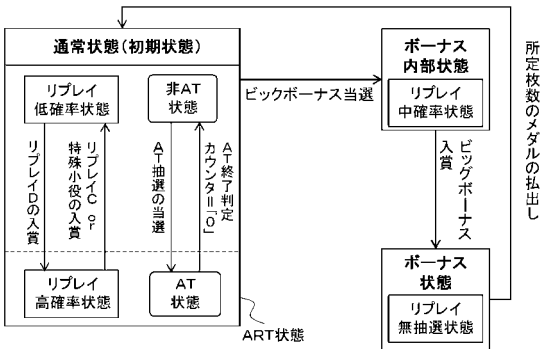
3 リール、5 演出表示装置、100 メイン基板、110 遊技状態制御手段、120 ポイント管理手段、130 規定数ポイント決定手段、150 A T 管理手段、200 メインメモリ、201 メインフラグ記憶手段、202 A T 終了判定カウンタ、203 ポイントカウンタ、204 加算ポイントテーブル、205 規定数ポイントテーブル、206 通常初期回数テーブル、207 有利初期回数テーブル、208 当否抽選テーブル、209 回数抽選テーブル、210 ループ抽選テーブル
500 サブ基板、510 演出制御手段、590 サブメモリ、600 演出装置
S スロットマシン

20

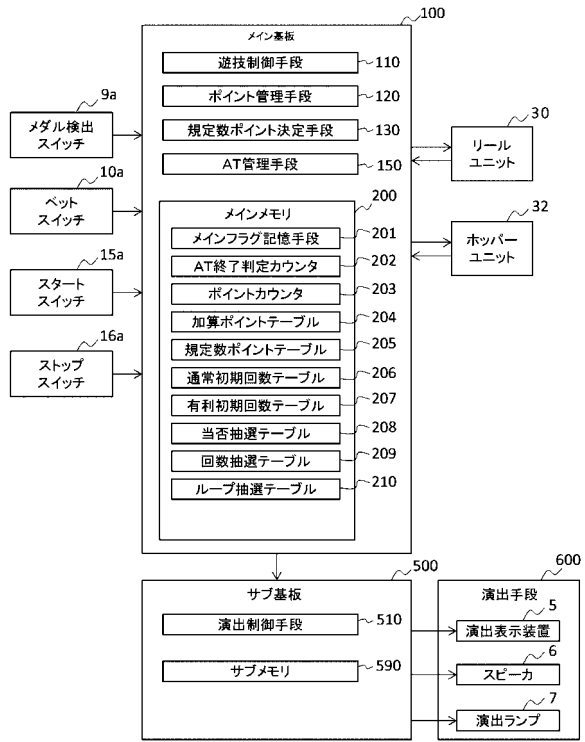
【 図 1 】



【 図 3 】



【 図 2 】



【 図 4 】

当選役	抽選確率	付与ポイント
チェリー	74%	1P
	20%	5P
	5%	10P
	1%	20P
スイカ	78%	3P
	10%	10P
	10%	15P
	2%	20P
特別小役	85%	5P
	5%	10P
	5%	15P
	5%	20P

【 図 5 】

抽選確率	規定数ポイント
84%	100P
10%	75P
5%	50P
1%	25P

【 図 6 】

(a)		(b)	
初期遊技回数	抽選確率	初期遊技回数	抽選確率
30	30%	40	30%
40	30%	50	50%
50	30%	100	15%
60	10%	200	5%

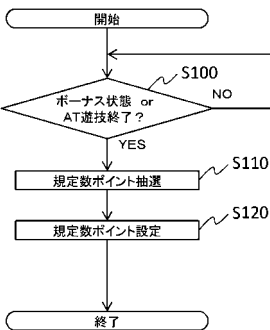
【 図 9 】

ループ率	抽選確率		
	チェリー	スイカ	特別小役
0%	85%	90%	98%
50%	10%	8%	1%
90%	5%	2%	1%

【 図 7 】

抽選結果 (上乗せ 当否抽選)	抽選確率		
	チェリー	スイカ	特別小役
	85%	70%	50%
はずれ 当選	15%	30%	50%

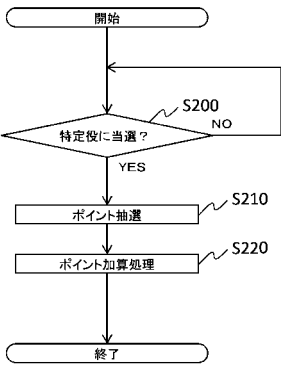
【 図 1 0 】



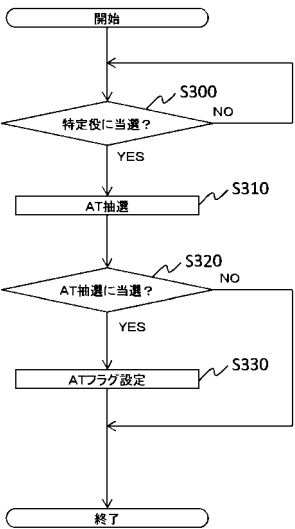
【 図 8 】

抽選結果 (上乗せ 遊技回数)	抽選確率		
	チェリー	スイカ	特別小役
10	35%	50%	85%
20	30%	25%	12%
30	25%	23%	1%
50	5%	1%	1%
100	5%	1%	1%

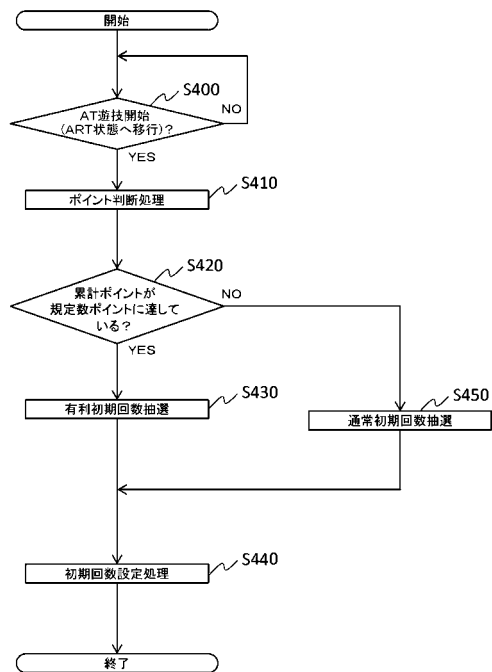
【 図 1 1 】



【 図 1 2 】



【図 1 3】



【図 1 4】

抽選結果 (上乗せ 当否抽選)	抽選確率		
	チェリー	スイカ	特別小役
はずれ	70%	50%	25%
当選	30%	50%	75%

【図 1 5】

抽選結果 (上乗せ 遊技回数)	抽選確率		
	チェリー	スイカ	特別小役
50	35%	50%	85%
80	30%	25%	12%
100	25%	23%	1%
200	5%	1%	1%
300	5%	1%	1%

【図 1 6】

ループ率	抽選確率		
	チェリー	スイカ	特別小役
0%	70%	80%	90%
80%	25%	15%	5%
90%	5%	5%	5%

フロントページの続き

- (72)発明者 下森 大輔
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 角谷 博幸
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 北 正吾
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 佐藤 好彦
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 岡崎 秀明
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 山口 貴之
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 三澤 雄樹
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 岩田 允仁
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 位田 雄祐
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 乗田 惇史
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内
- (72)発明者 杉山 舜哉
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピック内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB16 AC14 AC23 AC27 AC30 AC34 AC77 BA02
BA22 BB02 BB16 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02
CB04 CB23 CB32 CC01 CD03 CD12 CD18 CD49 DA02 DA52
DA54 DA58 DA63