

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6659466号
(P6659466)

(45) 発行日 令和2年3月4日(2020.3.4)

(24) 登録日 令和2年2月10日(2020.2.10)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 2 O

請求項の数 2 (全 62 頁)

(21) 出願番号 特願2016-108776 (P2016-108776)
 (22) 出願日 平成28年5月31日 (2016.5.31)
 (65) 公開番号 特開2017-213156 (P2017-213156A)
 (43) 公開日 平成29年12月7日 (2017.12.7)
 審査請求日 平成31年3月22日 (2019.3.22)

早期審査対象出願

前置審査

(73) 特許権者 390031772
 株式会社オリンピア
 東京都台東区東上野一丁目16番1号
 (74) 代理人 100135666
 弁理士 原 弘晃
 (72) 発明者 都筑 崇弘
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
 (72) 発明者 ▲高▼橋 純一
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

審査官 安藤 達哉

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、

ボーナス、特定役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、

前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記特定役が当選した場合に、特定操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞するように回転中のリールを停止させ、前記特定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞しないように回転中のリールを停止させる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、役毎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ていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

通常状態とボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に移行させる遊技状態移行制御手段と、

特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間では特定カウンタの値を更新し、前記特定遊技区間に於いて前記特定カウンタの値がしきい値に達したことおよび前記特定遊技区間に於いて前記特定カウンタの値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて前記特定

10

20

遊技区間を終了させる遊技区間制御手段と、

前記特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において内部抽選で前記特定役が当選した場合に前記特定役の入賞を補助する遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させる制御を行う報知制御手段とを備えた遊技機であって、

前記内部抽選手段が、

前記通常状態では前記ボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、

前記遊技区間制御手段が、

前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの値がしきい値に達した場合には前記ボーナス状態への移行の有無に関わらずに前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、

前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していなかった場合には前記特定カウンタの値がしきい値に達するまでの間であって前記ボーナスが入賞するまで継続させてから前記特定遊技区間を終了させることを特徴とする遊技機。

10

【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、

ボーナス、特定役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、

前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記特定役が当選した場合に、特定操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞するように回転中のリールを停止させ、前記特定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞しないように回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、

20

前記複数のリールが停止した状態で、役毎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ていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

通常状態とボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に移行させる遊技状態移行制御手段と、

特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間では特定カウンタの値を更新し、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの値がしきい値に達したことおよび前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて前記特定遊技区間を終了させる遊技区間制御手段と、

30

前記特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において内部抽選で前記特定役が当選した場合に前記特定役の入賞を補助する遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させる制御を行う報知制御手段とを備えた遊技機であって、

前記内部抽選手段が、

前記通常状態では前記ボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、

前記遊技区間制御手段が、

前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの値がしきい値に達した場合には前記ボーナス状態への移行の有無および前記遊技情報報知の実行回数に関わらずに前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、

40

前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生しておらず、かつ当該特定遊技区間ににおいて前記遊技情報報知を N 回（N は自然数）実行させていなかった場合には前記特定カウンタの値がしきい値に達するまでの間であって、前記ボーナスが入賞するまでまたは前記特定遊技区間ににおいて前記遊技情報報知を少なくとも前記 N 回実行させるまで継続させてから前記特定遊技区間を終了させることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

50

【技術分野】**【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

近年では、役の入賞を補助する入賞補助演出を所定条件下で実行することによって、役の入賞確率を変動させ、入賞補助演出が実行可能なA T状態においてメダル等の遊技媒体を獲得しやすくするアシストタイム遊技を行うことができる遊技機が好評を博している（特許文献1、2参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】**

20

【0004】

【特許文献1】特開2011-125565号公報

【特許文献2】特開2011-156165号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、アシストタイム遊技では内部抽選で特定の役に当選した場合に入賞補助演出を実行するものであるため、特定の役に当選しなければ遊技者にとって有利な遊技であるにも関わらずアシストタイム遊技の利益を享受することができないものであった。

【0006】

30

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技者が所定の利益を享受できずに遊技者にとって有利な遊技区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】**【0007】**

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、ボーナス、特定役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、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記特定役が当選した場合に、特定操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞するように回転中のリールを停止させ、前記特定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞しないよう回転中のリールを停止させる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、役毎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ていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、通常状態とボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に移行させる遊技状態移行制御手段と、特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間では特定カウンタを更新し、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて前記特定遊技区40

50

間を終了させる遊技区間制御手段と、前記特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において内部抽選で前記特定役が当選した場合に前記特定操作態様を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させる制御を行う報知制御手段とを備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、前記通常状態では前記ボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、前記ボーナス状態では前記小役が前記通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行い、前記遊技区間制御手段が、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記ボーナス状態への移行の有無に関わらずに前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していた場合には前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していない場合には前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であって前記ボーナスが入賞するまで継続させてから前記特定遊技区間を終了させる遊技機に関するものである。

【 0 0 0 8 】

本発明では、内部抽選で特定役が当選した場合に停止操作の態様に応じて特定役の入賞の適否を変動させ、特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において特定役を入賞させることができる停止操作の態様である特定操作態様を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させるため、特定役を入賞させ易くなっている。また本発明では、通常状態ではボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、ボーナスが入賞すると遊技状態をボーナス状態に移行させ、ボーナス状態では小役が通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行うため、遊技媒体を獲得し易くなっている、ボーナス状態は遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

【 0 0 0 9 】

そして本発明では、特定遊技区間では特定カウンタを更新し、特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて特定遊技区間を終了させる。特に本発明では、特定遊技区間ににおいて所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生していた場合には特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して特定遊技区間を終了させるが、特定遊技区間ににおいて所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生していない場合には特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であってボーナスが入賞するまで継続させてから特定遊技区間を終了させるため、ボーナスの入賞に伴ってボーナス状態に移行することによる利益を享受することなく遊技者にとって有利な特定遊技区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができるようになる。

【 0 0 1 0 】

(2) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、ボーナス、特定役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、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記特定役が当選した場合に、特定操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞するように回転中のリールを停止させ、前記特定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞しないように回転中のリールを停止させる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、役毎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ていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、通常状態とボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ボーナスが入賞したこと

10

20

30

40

50

に基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に移行させる遊技状態移行制御手段と、特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間では特定カウンタを更新し、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて前記特定遊技区間を終了させる遊技区間制御手段と、前記特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において内部抽選で前記特定役が当選した場合に内部抽選の結果を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させる制御を行う報知制御手段とを備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、前記通常状態では前記ボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、前記ボーナス状態では前記小役が前記通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行い、前記遊技区間制御手段が、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記ボーナス状態への移行の有無に関わらずに前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していた場合には前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していない場合には前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であって前記ボーナスが入賞するまで継続させてから前記特定遊技区間を終了させる遊技機に関するものである。10

【0011】

本発明では、内部抽選で特定役が当選した場合に停止操作の態様に応じて特定役の入賞の適否を変動させ、特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において特定役を入賞させることができる停止操作の態様である特定操作態様を示唆する遊技情報を内部抽選の結果を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させるため、特定役を入賞させ易くなっている。また本発明では、通常状態ではボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、ボーナスが入賞すると遊技状態をボーナス状態に移行させ、ボーナス状態では小役が通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行うため、遊技媒体を獲得し易くなっている。20

【0012】

そして本発明では、特定遊技区間では特定カウンタを更新し、特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて特定遊技区間を終了させる。特に本発明では、特定遊技区間ににおいて所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生していた場合には特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して特定遊技区間を終了させるが、特定遊技区間ににおいて所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生していない場合には特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であってボーナスが入賞するまで継続させてから特定遊技区間を終了させるため、ボーナスの入賞に伴ってボーナス状態に移行することによる利益を享受することなく遊技者にとって有利な特定遊技区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができるようになる。30

【0013】

(3) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、ボーナス、特定役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、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記特定役が当選した場合に、特定操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞するように回転中のリールを停止させ、前記特40

定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞しないように回転中のリールを停止させる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、役毎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ていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、通常状態とボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に移行させる遊技状態移行制御手段と、特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間では特定カウンタを更新し、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて前記特定遊技区間を終了させる遊技区間制御手段と、前記特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において内部抽選で前記特定役が当選した場合に内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させる制御を行なう報知制御手段とを備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、前記通常状態では前記ボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、前記ボーナス状態では前記小役が前記通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行い、前記遊技区間制御手段が、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記ボーナス状態への移行の有無に関わらずに前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していた場合には前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していないかった場合には前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であって前記ボーナスが入賞するまで継続させてから前記特定遊技区間を終了させる遊技機に関するものである。10

【0014】

本発明では、内部抽選で特定役が当選した場合に停止操作の態様に応じて特定役の入賞の適否を変動させ、特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において特定役を入賞させることができる停止操作の態様である特定操作態様を示唆する遊技情報である内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させるため、特定役を入賞させ易くなっている、特定遊技区間は遊技者にとって有利な遊技区間となっている。また本発明では、通常状態ではボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、ボーナスが入賞すると遊技状態をボーナス状態に移行させ、ボーナス状態では小役が通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行うため、遊技媒体を獲得し易くなっている、ボーナス状態は遊技者にとって有利な遊技状態となっている。30

【0015】

そして本発明では、特定遊技区間では特定カウンタを更新し、特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて特定遊技区間を終了させる。特に本発明では、特定遊技区間ににおいて所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生していた場合には特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して特定遊技区間を終了させるが、特定遊技区間ににおいて所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生していないかった場合には特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であってボーナスが入賞するまで継続させてから特定遊技区間を終了させるため、ボーナスの入賞に伴ってボーナス状態に移行することによる利益を享受することなく遊技者にとって有利な特定遊技区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができるようになる。40

50

【0016】

(4) 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と、ボーナス、特定役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、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記特定役が当選した場合に、特定操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞するように回転中のリールを停止させ、前記特定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞しないよう回転中のリールを停止させる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、役毎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ていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、通常状態とボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に移行させる遊技状態移行制御手段と、特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間では特定カウンタを更新し、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて前記特定遊技区間を終了させる遊技区間制御手段と、前記特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において内部抽選で前記特定役が当選した場合に前記特定操作態様を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させる制御を行う報知制御手段とを備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、前記通常状態では前記ボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、前記ボーナス状態では前記小役が前記通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行い、前記遊技区間制御手段が、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記ボーナス状態への移行の有無および前記遊技情報報知の実行回数に関わらずに前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に、当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していた場合または当該特定遊技区間ににおいて前記遊技情報報知をN回（Nは自然数）以上実行させていた場合には前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生しておらず、かつ当該特定遊技区間ににおいて前記遊技情報報知を前記N回実行させていなかった場合には前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であって、前記ボーナスが入賞するまでまたは前記特定遊技区間ににおいて前記遊技情報報知を少なくとも前記N回実行させるまで継続させてから前記特定遊技区間を終了させる遊技機に関するものである。

【0017】

本発明では、内部抽選で特定役が当選した場合に停止操作の態様に応じて特定役の入賞の適否を変動させ、特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において特定役を入賞させることができる停止操作の態様である特定操作態様を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させるため、特定役を入賞させ易くなつてあり、特定遊技区間は遊技者にとって有利な遊技区間となっている。また本発明では、通常状態ではボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、ボーナスが入賞すると遊技状態をボーナス状態に移行させ、ボーナス状態では小役が通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行うため、遊技媒体を獲得し易くなつており、ボーナス状態は遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

【0018】

そして本発明では、特定遊技区間では特定カウンタを更新し、特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて特定遊技区間を終了させる。特に本発明では、特定遊技区間ににおいて所定の

状況が発生した場合に、当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生していた場合または当該特定遊技区間ににおいて遊技情報報知をN回以上実行させていた場合には特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して特定遊技区間を終了させるが、特定遊技区間ににおいて所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生しておらず、かつ当該特定遊技区間ににおいて遊技情報報知をN回実行させていなかった場合には特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であって、ボーナスが入賞するまでまたは特定遊技区間ににおいて遊技情報報知を少なくともN回実行させるまで継続させてから特定遊技区間を終了させるため、遊技情報報知がN回実行されることによる利益およびボーナスの入賞に伴ってボーナス状態に移行することによる利益のいずれも享受することなく遊技者にとって有利な特定遊技区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができるようになる。

【0019】

(5) 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と、ボーナス、特定役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、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記特定役が当選した場合に、特定操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞するように回転中のリールを停止させ、前記特定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞しないよう回転中のリールを停止させる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、役毎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ているに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、通常状態とボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に移行させる遊技状態移行制御手段と、特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間では特定カウンタを更新し、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて前記特定遊技区間を終了させる遊技区間制御手段と、前記特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において内部抽選で前記特定役が当選した場合に内部抽選の結果を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させる制御を行う報知制御手段とを備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、前記通常状態では前記ボーナスが当選する場合が存在するように内部抽選を行い、前記ボーナス状態では前記小役が前記通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行い、前記遊技区間制御手段が、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記ボーナス状態への移行の有無および前記遊技情報報知の実行回数に関わらずに前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に、当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していた場合または当該特定遊技区間ににおいて前記遊技情報報知をN回(Nは自然数)以上実行させていた場合には前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生しておらず、かつ当該特定遊技区間ににおいて前記遊技情報報知を前記N回実行させていなかった場合には前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であって、前記ボーナスが入賞するまでまたは前記特定遊技区間ににおいて前記遊技情報報知を少なくとも前記N回実行させるまで継続させてから前記特定遊技区間を終了させる遊技機に関するものである。

【0020】

本発明では、内部抽選で特定役が当選した場合に停止操作の態様に応じて特定役の入賞の適否を変動させ、特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において特定役

10

20

30

40

50

を入賞させることができる停止操作の態様である特定操作態様を示唆する遊技情報である内部抽選の結果を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させるため、特定役を入賞させ易くなっている。また本発明では、通常状態ではボーナスが当選する場合が存在するよう内部抽選を行い、ボーナスが入賞すると遊技状態をボーナス状態に移行させ、ボーナス状態では小役が通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行うため、遊技媒体を獲得し易くなっている。ボーナス状態は遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

【0021】

そして本発明では、特定遊技区間では特定カウンタを更新し、特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび特定遊技区間ににおいて特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて特定遊技区間を終了させる。特に本発明では、特定遊技区間ににおいて所定の状況が発生した場合に、当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生していた場合または当該特定遊技区間ににおいて遊技情報報知をN回以上実行させていた場合には特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して特定遊技区間を終了させるが、特定遊技区間ににおいて所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生しておらず、かつ当該特定遊技区間ににおいて遊技情報報知をN回実行させていなかった場合には特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であって、ボーナスが入賞するまでまたは特定遊技区間ににおいて遊技情報報知を少なくともN回実行させるまで継続させてから特定遊技区間を終了させるため、遊技情報報知がN回実行されることによる利益およびボーナスの入賞に伴ってボーナス状態に移行することによる利益のいずれも享受することなく遊技者にとって有利な特定遊技区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができるようになる。

【0022】

(6) 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と、ボーナス、特定役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、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記特定役が当選した場合に、特定操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞するように回転中のリールを停止させ、前記特定操作態様とは異なる操作態様で停止操作が行われた場合には前記特定役が入賞しないように回転中のリールを停止させる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、役毎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ていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、通常状態とボーナス状態とを含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させ、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態を前記ボーナス状態に移行させる遊技状態移行制御手段と、特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間では特定カウンタを更新し、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて前記特定遊技区間を終了させる遊技区間制御手段と、前記特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において内部抽選で前記特定役が当選した場合に内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させる制御を行う報知制御手段とを備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、前記通常状態では前記ボーナスが当選する場合が存在するよう内部抽選を行い、前記ボーナス状態では前記小役が前記通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるよう制御を行い、前記遊技区間制御手段が、前記特定遊技区間ににおいて前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記ボーナス状態への移行の有無および前記遊技情報報知の実行回数に関わらずに前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間ににおいて前記所定の状況が発生した場合に、当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時

10

20

30

40

50

までの間に前記ボーナス状態への移行が発生していた場合または当該特定遊技区間において前記遊技情報報知をN回（Nは自然数）以上実行させていた場合には前記特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して前記特定遊技区間を終了させ、前記特定遊技区間において前記所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から前記所定の状況の発生時までの間に前記ボーナス状態への移行が発生しておらず、かつ当該特定遊技区間において前記遊技情報報知を前記N回実行させていなかった場合には前記特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であって、前記ボーナスが入賞するまでまたは前記特定遊技区間において前記遊技情報報知を少なくとも前記N回実行させるまで継続させてから前記特定遊技区間を終了させる遊技機に関するものである。

【0023】

10

本発明では、内部抽選で特定役が当選した場合に停止操作の態様に応じて特定役の入賞の適否を変動させ、特定遊技区間に滞在している状況であって所定条件下において特定役を入賞させることができる停止操作の態様である特定操作態様を示唆する遊技情報である内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を報知装置に実行させるため、特定役を入賞させ易くなつており、特定遊技区間は遊技者にとって有利な遊技区間となっている。また本発明では、通常状態ではボーナスが当選する場合が存在するよう に内部抽選を行い、ボーナスが入賞すると遊技状態をボーナス状態に移行させ、ボーナス状態では小役が通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行うため、遊技媒体を獲得し易くなつており、ボーナス状態は遊技者にとって有利な遊技状態となつて いる。

20

【0024】

そして本発明では、特定遊技区間では特定カウンタを更新し、特定遊技区間において特定カウンタの記憶値がしきい値に達したことおよび特定遊技区間において特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間に予め定められた所定の状況が発生したことのいずれかに基づいて特定遊技区間を終了させる。特に本発明では、特定遊技区間において所定の状況が発生した場合に、当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生していた場合または当該特定遊技区間において遊技情報報知をN回以上実行させていた場合には特定遊技区間の終了条件が成立したと判断して特定遊技区間を終了させるが、特定遊技区間において所定の状況が発生した場合に当該特定遊技区間の開始時から所定の状況の発生時までの間にボーナス状態への移行が発生しておらず、かつ当該特定遊技区間において遊技情報報知をN回実行させていなかった場合には特定カウンタの記憶値がしきい値に達するまでの間であって、ボーナスが入賞するまでまたは特定遊技区間において遊技情報報知を少なくともN回実行させるまで継続させてから特定遊技区間を終了させるため、遊技情報報知がN回実行されることによる利益およびボーナスの入賞に伴つてボーナス状態に移行することによる利益のいずれも享受することなく遊技者にとって有利な特定遊技区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができるようになる。

30

【0025】

(7) 本発明の遊技機では、特別演出状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、前記特定遊技区間において演出状態を前記特別演出状態に滞在させる場合が存在し、前記特別演出状態では予め定められた特別演出状態の終了条件が成立した場合に当該特別演出状態を終了させるA T制御手段をさらに備え、前記報知制御手段が、前記特定遊技区間に滞在している状況であつて前記特別演出状態において内部抽選で前記特定役が当選した場合に前記遊技情報報知を報知装置に実行させ、前記遊技区間制御手段が、前記特定遊技区間の終了時において演出状態が前記特別演出状態である場合には前記特別演出状態の終了条件が成立していなくても強制的に当該特別演出状態を終了させるようにしてもよい。

40

【0026】

本発明では、特定遊技区間において演出状態を特別演出状態に滞在させる場合が存在し、特定遊技区間の終了時において演出状態が特別演出状態である場合には特別演出状態の

50

終了条件が成立していなくても強制的に当該特別演出状態を終了させるため、特別演出状態での遊技で獲得することができる遊技媒体の量を制限することができ、射幸性を抑制することができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【0027】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図3】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図4】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

10

【図6】本発明の実施形態の遊技機における小役の当選態様を説明する図である。

【図7】本発明の実施形態の遊技機におけるリプレイの当選態様を説明する図である。

【図8】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

【図9】本発明の実施形態に係る遊技機におけるトップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図10】本発明の実施形態に係る遊技機におけるトップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図11】本発明の実施形態に係る遊技機におけるトップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図12】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

20

【図13】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図14】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態およびRT状態の遷移図である。

【図15】本発明の実施形態の遊技機における演出状態の遷移図である。

【図16】本発明の実施形態の遊技機における遊技区間の遷移図である。

【図17】本発明の実施形態の遊技機における遊技情報表示部を説明する図である。

【図18】本発明の実施形態の遊技機における指示情報の表示を説明する図である。

【図19】本発明の実施形態の遊技機における指示情報の表示を説明する図である。

【図20】本発明の実施形態の遊技機における区間表示器を説明する図である。

30

【図21】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。

【図22】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。

【図23】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。

【図24】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。

【図25】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。

【図26】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。

【図27】本発明の実施形態の遊技機における指示情報および払出数の表示を説明する図である。

【図28】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機におけるトップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

40

【図29】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機の機能ブロックを説明する図である。

【図30】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における演出状態の遷移図である。

【図31】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における遊技区間の遷移図である

【発明を実施するための形態】

【0028】

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

【0029】

1. 構成

50

図1は、本発明の実施形態に係る遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【0030】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0031】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、上部前面扉UD、および下部前面扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパーユニット（図示省略）が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、CPU、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板（メイン基板およびサブ基板を含む）も収められている。10

【0032】

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（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR1～第3リールR3は、ステッピングモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステッピングモータが制御基板から供給された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。20

【0033】

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

【0034】

また本実施形態の遊技機では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定される。なお本実施形態の遊技機では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が3枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると、第1リールR1～第3リールR3のそれぞれの中段によって構成される有効ラインL1が有効化される。30

【0035】

そして遊技結果は表示窓DW内の有効ラインに停止表示された図柄組合せによって判断され、有効ライン上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合には、その役が入賞したものとしてホッパーユニットからメダルの払い出し等が行われる。40

【0036】

また上部前面扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数（メダルの払出数と投入数との差）、ボーナス遊技でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。特に本実施形態では、遊技情報表示部DSとして、7セグメント表示器からなるクレジット表示部CD（クレジット表示装置）、払出表示部PO（払出表示装置：報知装置の一例）、およびボーナス表示部BS等が設けられており、クレジット表示部CDでは、メダルのクレジット数が表示され、払出表示部POでは、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数が表示され、ボーナス表示部BSでは、ボーナス遊技でのメダルの払出数の合50

計あるいは獲得数の合計が表示されるようになっている。

【0037】

また上部前面扉UDには、遊技演出を行うための液晶ディスプレイLCDが設けられている。この液晶ディスプレイLCDには、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像（または画像）が表示される。また本実施形態の遊技機では、上部前面扉UDや下部前面扉DDに対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

【0038】

また下部前面扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（内部貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段）B0、第1リールR1～第3リールR3を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段）SL、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段）B1～B3などが設けられている。10

【0039】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口MIに投入するか、ベットボタンB0を押下する操作を行うことで、第1リールR1～第3リールR3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーSLを押下すると、制御基板において第1リールR1～第3リールR3をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第1リールR1～第3リールR3の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタンB1～B3の押下操作が許可（有効化）される。20

【0040】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタンB1～B3を押下していくと、ストップボタンB1～B3のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

【0041】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタンB1～B3を解放すると、ストップボタンB1～B3それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。30

【0042】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。

【0043】

また下部前面扉DDの下部には、メダル払い出し口MOとメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがメダル払い出し口MOからメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。40

【0044】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0045】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段（制御基板）100によって制御される。遊技制御手段100は、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310、ホッパーユニット320、遊技情報表示装置327、表示装置330、音響装置340等の出力手段の動作制御を行う。遊技制御手段100の機能は各種のプロセッサ（CPU、DSPなど）、ASIC（ゲートアレイなど）、ROM（情報記憶媒体の一例）、あるいはRAMなどのハ50

ードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所与のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。

【0046】

そして遊技制御手段100は、投入受付手段105、乱数発生手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、RT制御手段173、AT制御手段175（特別演出制御手段の一例）、初期化手段177（遊技区間制御手段の一例）、表示制御手段179（報知制御手段の一例）、演出制御手段180、記憶手段190を含む。

【0047】

投入受付手段105は、遊技毎にメダルの投入を受け付けて、規定投入数（3枚）に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSL（遊技開始操作手段）に対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。なお本実施形態の遊技機では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーSLの最初の押下操作が、遊技開始操作として受け付けられ、第1リールR1～第3リールR3の回転を開始させる契機となっているとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

【0048】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口MI（所定の投入口）にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態（ベットした状態）に設定する。具体的には、投入受付手段105は、メダル投入スイッチ210の作動に伴って、投入されたメダルを、規定投入数を限度として投入状態に設定するベット処理を行う。

【0049】

また投入受付手段105は、規定投入数のメダルが投入状態に設定された状態でメダル投入口MIにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入されたメダルを、クレジット上限数を限度としてクレジット可能とし、クレジットされたメダルの数をクレジット数として記憶する制御を行う。具体的には、投入受付手段105は、メダル投入スイッチ210の作動に伴って、クレジット上限数を限度として、記憶手段190のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して投入されたメダル数を加算するクレジット加算処理を行う。なお規定投入数のメダルが投入状態に設定されかつクレジット数がクレジット上限数に達している状態でメダル投入口MIにメダルが投入された場合には、投入されたメダルは、メダル投入スイッチ210が作動しないことによってメダルの投入が受け付けられることなく（クレジットされずに）メダル払い出し口MOから返却される。

【0050】

また投入受付手段105は、遊技機にメダルがクレジットされた状態でベットボタンB0が押下されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、規定投入数を限度して、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。具体的には、投入受付手段105は、ベットスイッチ220の作動に伴って、クレジットされたメダルを、規定投入数を限度として投入状態に設定するベット処理と、クレジット記憶領域に記憶されているクレジット数から投入状態に設定したメダル数を減算するクレジット減算処理とを行う。なお本実施形態では、規定投入数が3枚に設定されている場合にベットボタンB0が押下されると、クレジットされたメダルが3枚以上である場合には、3枚分が投入状態に設定され、クレジットされたメダルが2枚以下である場合には、クレジットされたメダルの全てが投入状態に設定される。

【0051】

乱数発生手段110は、抽選用の乱数値を発生させる手段である。乱数値は、例えば、インクリメントカウンタ（所定のカウント範囲を循環するように数値をカウントするカウンタ）のカウント値に基づいて発生させることができる。なお本実施形態において「乱数値」には、数学的な意味でランダムに発生する値のみならず、その発生自体は規則的であっても、その取得タイミング等が不規則であるために実質的に乱数として機能しうる値も

10

20

30

40

50

含まれる。

【0052】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSLに対する遊技開始操作（有効化されたスタートレバーSLへの最初の押下操作）により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。

【0053】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190のメイン抽選テーブル記憶手段191に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、メイン抽選テーブル記憶手段191に、図3～図5に示すような10種類の内部抽選テーブル（内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10）が記憶されている。そして各内部抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役、およびボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。10

【0054】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、小役1～小役11が用意されており、小役の当選態様として、打順ベル1～打順ベル9、共通ベル、スイカ、チェリー、およびJACが設定されている。

【0055】

各小役の当選態様について図6を参照しながら具体的に説明すると、打順ベル1～打順ベル9は、2種類～4種類の1枚小役（配当が1枚の小役）と、1種類の8枚小役（配当が8枚の小役：特定役の一例）とが重複して当選することを示しており、共通ベルは、1種類の13枚小役（配当が13枚の小役）と、1種類の14枚小役（配当が14枚の小役）とが重複して当選することを示している。20

【0056】

またスイカは、1種類の3枚小役（配当が3枚の小役）が単独で当選することを示しており、チェリーは、1種類の2枚小役（配当が2枚の小役）が単独で当選することを示しており、JACは、5種類の1枚小役と、1種類の2枚小役と、1種類の3枚小役と、1種類の8枚小役と、1種類の13枚小役と、1種類の14枚小役と、1種類の15枚小役（配当が15枚の小役）とが重複して当選することを示している。30

【0057】

また本実施形態の遊技機では、リプレイとして、リプレイ1～リプレイ6が用意されており、リプレイの当選態様として、通常リプレイ1～通常リプレイ3と、打順リプレイ1～打順リプレイ12とが設定されている。

【0058】

各リプレイの当選態様について図7を参照しながら具体的に説明すると、通常リプレイ1～通常リプレイ3は、リプレイ1を含む2種類のリプレイが重複して当選することを示しており、打順リプレイ1～打順リプレイ6は、リプレイ1およびリプレイ2を含む2種類～5種類のリプレイが重複して当選することを示しており、打順リプレイ7～打順リプレイ12は、リプレイ1およびリプレイ3を含む2種類～5種類のリプレイが重複して当選することを示している。40

【0059】

また本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル5において小役の当選確率が同一であって、内部抽選テーブル1＝内部抽選テーブル2＝内部抽選テーブル5 < 内部抽選テーブル3 < 内部抽選テーブル4の順にリプレイの当選確率が高くなっている。また内部抽選テーブル6では、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル5よりも高確率で小役が当選し、リプレイが抽選対象とはなっていない。また内部抽選テーブル7～内部抽選テーブル10においては小役が抽選対象となっておらず、リプレイのみが当選するようになっており、内部抽選テーブル7＝内部抽選テーブル8 < 内部抽選テーブル9 < 内部抽選テーブル10の順にリプレイの当選確率が高くなっている。50

【 0 0 6 0 】

また本実施形態の遊技機では、ボーナスとしてレギュラービッグボーナス（RBB：ボーナスの一例）とチャレンジビッグボーナス（CBB：ボーナスの一例）とが用意されており、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル4では、レギュラービッグボーナス（RBB）およびチャレンジビッグボーナス（CBB）が抽選対象として設定されているが、内部抽選テーブル5～内部抽選テーブル10では、レギュラービッグボーナス（RBB）およびチャレンジビッグボーナス（CBB）がいずれも抽選対象から除外されている。

【 0 0 6 1 】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、RBB成立状態、RBB状態（ボーナス状態の一例）、およびCBB状態（ボーナス状態の一例）が設定可能とされ、RT状態（リプレイの抽選状態）として、非RT状態、RT1状態、RT2状態、およびRT3状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、遊技状態およびRT状態に応じて内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のいずれか1つを内部抽選で使用する内部抽選テーブルとして選択する。10

【 0 0 6 2 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、遊技毎に乱数発生手段110から乱数値（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数値について記憶手段190のメイン抽選テーブル記憶手段191に記憶されている内部抽選テーブルを参照して役に当選したか否かを判定する。

【 0 0 6 3 】

抽選フラグ設定処理では、乱数判定処理の結果に基づいて、当選したと判定された役に対応する抽選フラグを非当選状態（第1のフラグ状態、オフ状態）から当選状態（第2のフラグ状態、オン状態）に設定する。本実施形態の遊技機では、2種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した2種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが当選状態に設定される。なお抽選フラグの設定情報は、記憶手段190の抽選フラグ記憶手段192に格納される。20

【 0 0 6 4 】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ（持越可能フラグ）と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ（持越不可フラグ）とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ボーナスがあり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、例えば、内部抽選でレギュラービッグボーナス（RBB）に当選すると、レギュラービッグボーナス（RBB）の抽選フラグの当選状態を、レギュラービッグボーナス（RBB）が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、レギュラービッグボーナス（RBB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、ボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているボーナスの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。また本実施形態では遊技状態がCBB状態である場合には、内部抽選の結果に関わらずに強制的に小役1～小役10に対応する抽選フラグが当選状態に設定され、内部抽選でリプレイが当選することによって、小役とリプレイの双方の抽選フラグが当選状態に設定される場合がある。30

【 0 0 6 5 】

リール制御手段130は、遊技者がスタートレバーSLへの遊技開始操作により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第1リールR1～第3リールR3の回転駆動を開始し、第1リールR1～第3リールR3が所定速度（約80rpm：1分間あたり約80回転となる回転速度）で定常回転しているリールに対応するストップボタンB1～B3（停止操作手段）を押下することによる停止40

操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じた態様で停止させる制御を行う。

【0066】

そしてリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が有効化された状態において、遊技者がストップボタンB1～B3を押下することによりストップスイッチ240が作動すると、ストップスイッチ240からのリール停止信号に基づいて、リールユニット310のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。

10

【0067】

すなわちリール制御手段130は、ストップボタンB1～B3の各ボタンが押下される毎に、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。なお本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3を停止させるための操作に対応する。すなわち本実施形態の遊技機では、ストップボタンB1～B3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。

【0068】

また本実施形態の遊技機では、第1リールR1～第3リールR3について、原則的には、ストップボタンB1～B3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合には、回転している各リールの停止位置は、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに要するコマ数が0コマ～4コマの範囲（所定の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段130は、ストップボタンB1～B3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

20

【0069】

なお本実施形態では、遊技状態がCBB状態である場合には、例外的に、第3リールR3について、ストップボタンB3が押下された時点から75ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタンの押下時点から75ms以内に回転中の第3リールR3を停止させる場合には、回転している第3リールR3の停止位置は、ストップボタンB3の押下時点から第3リールR3が停止するまでに要するコマ数が0コマ～1コマの範囲（所定の引き込み範囲）で決定される。そして、リール制御手段130は、CBB状態において押下操作が行われたストップボタンB3に対応する回転中の第3リールR3の外周面上において、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が、ストップボタンB3に対する押下操作が行われた時点で有効ライン上の表示位置に対して0コマ～1コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが当選状態に設定されている役に対応する図柄が有効ライン上の表示位置に表示されるように、押下操作が行われたストップボタンB3に対応する回転中の第3リールR3を停止させる制御を行っている。ただしCBB状態においても第1リールR1および第2リールR2については、ストップボタンB1, B2の押下時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。

30

【0070】

そして本実施形態では、図8に示すように、リールユニット310を構成する第1リー

40

50

ル R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」、白 7 図柄「白 7」、黒 7 図柄「黒 7」、B A R 図柄「B A R」、リプレイ図柄「R P」、ダミー図柄「D U M」、ベル図柄「B L」、スイカ図柄 A 「W M A」、スイカ図柄 B 「W M B」、およびチェリー図柄「C H」が配列されており、押下検出位置から 4 コマ以内に存在する図柄を有効ライン上に引き込む場合には、各リールの外周面において 4 コマ以内の間隔で配列されている図柄について、押下検出位置に関わらずに、有効ライン上に表示させることができるようにになっている。

【 0 0 7 1 】

またリール制御手段 130 は、優先度により回転中のリールの停止位置を求める処理(ロジック演算)と、記憶手段 190 の停止制御テーブル記憶手段 193 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する処理(テーブル参照処理)を行っている。10

【 0 0 7 2 】

まずロジック演算では、役毎に定められた優先順位データに従ってストップスイッチ 240 の作動時点(ストップボタンの押下が検出された時点)におけるリールの位置である押下検出位置から 0 コマ ~ 4 コマの範囲内(または 0 コマ ~ 1 コマの範囲内)に存在する 5 コマ分(または 2 コマ分)の停止位置の候補に対して優先度を求める。そして各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただしロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置などに応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合があり、最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、後述するテーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。20

【 0 0 7 3 】

特に本実施形態の遊技機では、「リプレイ > ボーナス」かつ「小役 > ボーナス」の順序で優先順位が定められており、ロジック演算では、2 種類以上の役に関する抽選フラグが内部当選状態に設定されている場合には、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補について優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

【 0 0 7 4 】

なお本実施形態の遊技機では、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補についての優先度は、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて優先度を求める場合と、小役について予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める場合とが存在し、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求め、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合には、有効ライン上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置(配当が多い小役を入賞させることができる停止位置)ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補についての優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができる停止位置の候補についての優先度はそれぞれ同一のものとして扱われ、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて停止位置の候補についての優先度を求める場合に、有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数が同数となる停止位置の候補についての優先度はそれぞれ同一のものとして扱われる。40

【 0 0 7 5 】

そして本実施形態では、打順ベルが当選した場合に、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、打順ベル 1 ~ 打順ベル 9 のそれぞれ50

に対して正解打順が設定されており、正解打順とは異なる押下順序が不正解打順として扱われる。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に対応している場合には正解打順であることが確定し、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの打順ベルが当選した場合に、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

【 0 0 7 6 】

そして本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、8枚小役（小役 6）を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、1枚小役（小役 1 ~ 小役 5）を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

10

【 0 0 7 7 】

なお遊技状態が R B B 成立状態である場合には、ボーナスよりも小役の入賞が優先されるため、打順ベルが当選して正解打順に沿って停止操作が行われれば 8枚小役が入賞し、不正解打順に沿って停止操作が行われても 1枚小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示する際にレギュラービッグボーナス（R B B）の入賞が回避されるように優先度が求められる。ただし、スイカやチェリーの当選時においては、スイカに対応する 3枚小役やチェリーに対応する 2枚小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させることができずにレギュラービッグボーナス（R B B）の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させることができる押下検出位置が存在しているため、R B B 成立状態においてスイカやチェリーが当選した場合には小役が入賞せずにレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞する場合がある。

20

【 0 0 7 8 】

また R B B 成立状態での打順ベルの当選時には押下順序に応じて優先される小役の種類が変わるように停止位置を決定するようにしてもよく、例えば、R B B 成立状態での打順ベルの当選時には押下順序に関わらずに有効ライン上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せの個数が最大となる停止位置となるように優先度を求めて、8枚小役の入賞よりも 1枚小役の入賞を優先して停止位置を決定するようにしてもよい。このように R B B 成立状態で 8枚小役よりも 1枚小役を優先的に入賞させるようにすれば、R B B 成立状態でのメダルの獲得期待値をより低く抑えられるため、R B B 成立状態でレギュラービッグボーナス（R B B）ができるだけ早く入賞させる動機付けを遊技者に与えることができる。

30

【 0 0 7 9 】

また本実施形態では、共通ベルや J A C が当選した場合には、メダルの払出数に応じて優先度を求めるようにロジック演算が行われ、共通ベルの当選時においては、いずれの押下順序で停止操作が行われても 14枚小役（小役 10）を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われ、J A C の当選時においては、いずれの押下順序で停止操作が行われても 15枚小役（小役 11）を入賞させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるようにロジック演算が行われる。

40

【 0 0 8 0 】

またロジック演算では、いわゆる引き込み処理と跳飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。引き込み処理とは、抽選フラグが当選状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補についての優先度を求める処理である。一方跳飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補についての優先度を求める処理である。このようにリール制御手段 130 は、抽選フラグが当選状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止可能にし、一方で抽選フラグが非当選状態に設定された役の図柄が入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算を行つ

50

ている。

【 0 0 8 1 】

また本実施形態の遊技機では、リールユニット310がフォトセンサからなるリールインデックス315を備えており、リール制御手段130は、リールが1回転する毎にリールインデックス315で検出される基準位置信号に基づいて、リールの基準位置（リールインデックス315によって検出されるコマ）からの回転角度（ステッピングモータの回転軸の回転ステップ数）を求めるこことによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。すなわちリール制御手段130は、ストップスイッチ240の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求ることにより得ることができる。

10

【 0 0 8 2 】

テーブル参照処理では、ロジック演算を行った結果、最も優先度の高い停止位置の候補が複数得られた場合に、いずれの位置を停止位置とするかを、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段193に記憶されている停止制御テーブルを参照して決定する。

【 0 0 8 3 】

ここで停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、ストップスイッチ240の作動時点（ストップボタンの押下が検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と、押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されていてもよい。

20

【 0 0 8 4 】

そして内部抽選で打順ベル1～打順ベル9のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図9に示すように、それぞれの打順ベルに対して正解打順（特定の操作順序の一例）が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。

【 0 0 8 5 】

そして本実施形態では、図9に示すように、打順ベル1～打順ベル9のいずれかが当選した場合に、正解打順（特定操作態様の一例）でストップボタンB1～B3が押下されると、8枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順（特定操作態様とは異なる操作態様の一例）でストップボタンB1～B3が押下されると、1枚小役のいずれかが入賞する場合と、いずれの小役も入賞せずにRT変動ランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示される場合とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

30

【 0 0 8 6 】

なおRBB成立状態で打順ベルが当選した場合でも、ボーナスよりも小役の入賞を優先しているため、正解打順では8枚小役が入賞し、不正解打順では1枚小役がする場合といずれの役も入賞せずにRT変動ランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示される場合とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお本実施形態では、RBB成立状態における打順ベルの当選時において最初の停止操作が行われた時点で必ずいずれかの小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させるようにすることでレギュラービッグボーナス（RBB）の入賞が回避されるようになっているため、打順ベルに含まれる8枚小役および1枚小役のいずれも入賞しない場合であってもレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞することはない。このように本実施形態では、打順ベルが当選した場合に、正解打順でストップボタンB1～B3が押下された場合には8枚小役が入賞するように回転中のリールを停止させ、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下された場合には8枚小役が入賞しないように回転中のリールを停止させる。

40

【 0 0 8 7 】

また本実施形態では、共通ベルやJACが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、共通ベルの当選時においては、いずれの押下順序で停止操作が行われても14枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、JACの当選時に

50

おいては、いずれの押下順序で停止操作が行われても 15 枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【 0088 】

また本実施形態では、打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 12 のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、図 10 に示すように、それぞれの打順リプレイに対して正解打順が設定されており、正解打順と異なる押下順序は不正解打順として扱われる。

【 0089 】

そして本実施形態では、図 10 に示すように、打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 6 のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、リプレイ 2 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。10

【 0090 】

また本実施形態では、図 10 に示すように、打順リプレイ 7 ~ 打順リプレイ 12 のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、リプレイ 3 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【 0091 】

なお本実施形態では、通常リプレイ 1 ~ 通常リプレイ 3 のいずれかが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、いずれの場合においても押下順序に関わらずにリプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。20

【 0092 】

また本実施形態では遊技状態が CBB 状態である場合に、小役とリプレイが重複して当選する状況が発生し、その場合にはリプレイが入賞することではなく小役が入賞するようになっている。そして CBB 状態においてリプレイが当選した場合には、図 11 に示すように、リプレイの当選態様に応じた特定打順が設定されており、ストップボタン B1 ~ B3 に対する停止操作の順序が特定打順であるか否かに応じて入賞する小役の種類が異なるようになっている。

【 0093 】

そして本実施形態では、CBB 状態においてリプレイが当選した場合に、リプレイの当選態様に応じた特定打順でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、13 枚小役（小役 9）が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、特定打順とは異なる順序でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、14 枚小役（小役 10）が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお CBB 状態において内部抽選でリプレイが当選しなかった場合には、いずれの押下順序でストップボタン B1 ~ B3 が押下されても 14 枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。30

【 0094 】

入賞判定手段 140 は、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段 190 の入賞判定テーブル記憶手段 194 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の全てが停止した時点で有効ライン上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かなどを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって、図 12 および図 13 に示すように、レギュラービッグボーナス（RBB）、チャレンジビッグボーナス（CBB）、リプレイ 1 ~ リプレイ 6、小役 1 ~ 小役 11 の入賞の有無や RT 変動ブランクの表示の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。40

【 0095 】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段 140 の判定結果に基づいて、入賞判定

10

20

30

40

50

時処理が実行される。入賞判定時処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段150によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段160によってリプレイ処理が行われ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段170によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。また全てのリールが停止している状態で有効ライン上に所定の図柄組合せが表示されている場合には、表示された図柄組合せに応じてRT制御手段173によってRT状態を変動させる制御が行われる。

【0096】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて払い出すメダルの数である配当数を決定し、決定した配当数に相当するメダルを、ホッパーエニット320（払出装置）に払い出させる制御を行う。10

【0097】

ホッパーエニット320は、払出制御手段150によって指示された配当数のメダルを払い出す動作を行う。具体的には、払出制御手段150から出力された払出信号が入力された場合に、ホッパーエニット320はメダルを払い出す動作を行う。ホッパーエニット320には、メダルを1枚払い出す毎に作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられており、払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号である払出検出信号に基づいてホッパーエニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。20

【0098】

そして払出制御手段150は、小役が入賞した場合に、配当数を決定すると、ホッパーエニット320に対して払出信号の出力を開始してホッパーエニット320にメダルを払い出す動作を行わせ、払出メダル検出スイッチ325からの払出検出信号に伴って、記憶手段190の払出数記憶領域（図示省略）に記憶されている払出数（1回の遊技において払い出したメダルの数）に対して払い出したメダルの数を加算する払出数加算処理を行い、払出数（実際に払い出したメダルの数）が配当数に達すると、払出信号の出力を停止してホッパーエニット320のメダルの払い出し動作を終了させる。

【0099】

なおクレジット記憶領域に記憶されているクレジット数がクレジット上限数未満であることによってメダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、ホッパーエニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、クレジット上限数を限度として、クレジット記憶領域に記憶されているクレジット数に対して配当数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。ここで配当数の一部のみがクレジットされた場合には、クレジットされなかった残りのメダルについてはホッパーエニット320から実際に払い出される。30

【0100】

リプレイ処理手段160は、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技と同じ枚数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインを設定した状態で次回のスタートレバーSLに対する遊技開始操作を待機する。40

【0101】

遊技状態移行制御手段170は、図14（A）に示すように、通常状態、RBB成立状態、RBB状態、およびCBB状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理を行う。遊技状態の移行条件は、1の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち1の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、遊技状態を別の遊技状態へ移行させることができる。50

【 0 1 0 2 】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはRBB成立状態またはCBB状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が当選した場合にはRBB成立状態へ移行し、通常状態においてチャレンジビッグボーナス（CBB）に当選した場合には当選した遊技で必ずチャレンジビッグボーナス（CBB）が入賞してCBB状態へ移行する。また通常状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、レギュラービッグボーナス（RBB）とチャレンジビッグボーナス（CBB）が抽選対象に設定されている内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル4のいずれかをRT状態に応じて参照して内部抽選が行われる。このように通常状態では、レギュラービッグボーナス（RBB）またはチャレンジビッグボーナス（CBB）が当選する場合が存在するように内部抽選を行う。10

【 0 1 0 3 】

RBB成立状態は、内部抽選でレギュラービッグボーナス（RBB）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。RBB成立状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、通常状態と同じ確率で小役の当否が決定され、レギュラービッグボーナス（RBB）およびチャレンジビッグボーナス（CBB）がいずれも抽選対象から除外され、リプレイの当選確率が約1/7.3に設定された内部抽選テーブル5を参照した内部抽選が行われる。

【 0 1 0 4 】

またRBB成立状態では、レギュラービッグボーナス（RBB）が入賞するまでレギュラービッグボーナス（RBB）に対応する抽選フラグが当選状態に維持されたまま小役およびリプレイの当否が決定され、レギュラービッグボーナス（RBB）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段170は、レギュラービッグボーナス（RBB）の入賞に基づいて遊技状態をRBB成立状態からRBB状態へ移行させる。20

【 0 1 0 5 】

RBB状態は、レギュラービッグボーナス（RBB）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。RBB状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、小役の当選確率が内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル5よりも高く設定され、リプレイが抽選対象から除外された内部抽選テーブル6を参照した内部抽選が行われる。すなわちRBB状態では、通常状態よりも小役が頻繁に当選するようになっている点で、通常状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。このようにRBB状態では、小役の抽選フラグが通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行う。30

【 0 1 0 6 】

またRBB状態では、RBB状態でのボーナス遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた終了予定払出数（例えば、300枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、RBB状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。40

【 0 1 0 7 】

CBB状態は、チャレンジビッグボーナス（CBB）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。CBB状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、内部抽選の結果としてハズレまたはリプレイが得られるようになっている内部抽選テーブル7～内部抽選テーブル10のいずれかをRT状態に応じて参照した内部抽選が行われる。

【 0 1 0 8 】

またCBB状態では、毎回の遊技において内部抽選の結果に関わらずに小役1～小役10の抽選フラグが強制的に当選状態に設定され、内部抽選の結果がハズレの場合には14枚役が入賞し、内部抽選の結果がリプレイの場合にはリプレイの当選態様に応じた特定打50

順において 13 枚役が入賞し、特定打順以外の順序において 14 枚役が入賞するようになつている。このように CBB 状態では、小役の抽選フラグが通常状態よりも高確率で当選状態に設定されるように制御を行う。

【0109】

そして CBB 状態では、CBB 状態でのボーナス遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた終了予定払出数（例えば、13 枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段 170 は、CBB 状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。特に本実施形態では、CBB 状態において、1 回目のボーナス遊技で 13 枚役を入賞させることで、2 回目のボーナス遊技を行うことができ、1 回目のボーナス遊技で 14 枚役を入賞させると終了条件が成立して 2 回目のボーナス遊技を行うことはできない。すなわち CBB 状態では、1 回目のボーナス遊技でリプレイが当選した場合には 13 枚役を入賞させる機会を得ることができ、13 枚役を入賞させることができれば、13 枚役を入賞させることができなかつた場合よりも多くのメダルを獲得することができるようになっている。10

【0110】

RT 制御手段 173 は、図 14 (B) に示すように、非 RT 状態（非リプレイタイム状態）、RT1 状態（第 1 リプレイタイム状態）、RT2 状態（第 2 リプレイタイム状態）、および RT3 状態（第 3 リプレイタイム状態）の間で RT 状態を移行させる RT 移行制御処理を行う。本実施形態では、RT 状態に応じてリプレイの抽選様が異なり、具体的には、リプレイの当選確率、抽選対象となるリプレイの種類、および重複して当選するリプレイの組合せの少なくとも 1 つが異なっている。RT 状態の移行条件は、1 の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、RT 状態を別の RT 状態へ移行させることができる。20

【0111】

非 RT 状態は、複数種類の RT 状態の中で初期状態に相当する RT 状態で、非 RT 状態からは RT1 状態への移行が可能となっている。具体的には、非 RT 状態において RT 变動ブランクをしめす図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には RT1 状態へ移行する。また非 RT 状態では、図 3 ~ 図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 10 のうち、リプレイの当選様として通常リプレイ 1 ~ 通常リプレイ 3 が設定され、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定されている内部抽選テーブル 1 (通常状態) または内部抽選テーブル 7 (CBB 状態) を参照した内部抽選が行われる。なお本実施形態では、RB B 状態の終了に伴って遊技状態が通常状態に復帰する際に RT 状態が初期化されて非 RT 状態に設定され、また遊技状態が通常状態である場合に非 RT 状態以外の RT 状態において 1 枚小役が入賞すると RT 状態が非 RT 状態に移行するようになっている。30

【0112】

RT1 状態は、RT 变動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する RT 状態であって、RT1 状態からは RT2 状態および非 RT 状態への移行が可能となっている。具体的には、RT1 状態においてリプレイ 2 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（リプレイ 2 が入賞した場合）には RT2 状態へ移行し、RT1 状態において 1 枚小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（1 枚小役が入賞した場合）には非 RT 状態へ移行する。また RT1 状態では、図 3 ~ 図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 10 のうち、リプレイの当選様として打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 6 が設定され、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定されている内部抽選テーブル 2 (通常状態) または内部抽選テーブル 8 (CBB 状態) を参照した内部抽選が行われる。40

【0113】

RT2 状態は、リプレイ 2 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する RT 状態であって、RT2 状態からは RT3 状態、非 RT 状態、50

および 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 状態においてリプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（リプレイ 3 が入賞した場合）には R T 3 状態へ移行し、R T 2 状態において 1 枚小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（1 枚小役が入賞した場合）には非 R T 状態へ移行し、R T 2 状態において R T 変動ブランクをしめす図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には R T 1 状態へ移行する。また R T 2 状態では、図 3 ~ 図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 10 のうち、リプレイの当選態様として打順リプレイ 7 ~ 打順リプレイ 12 が設定され、リプレイの当選確率が約 1 / 2 . 5 に設定されている内部抽選テーブル 3（通常状態）または内部抽選テーブル 9（C B B 状態）を参照した内部抽選が行われる。

10

【 0 1 1 4 】

R T 3 状態は、リプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する R T 状態であって、R T 3 状態からは非 R T 状態および 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 3 状態において 1 枚小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（1 枚小役が入賞した場合）には非 R T 状態へ移行し、R T 3 状態において R T 変動ブランクをしめす図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には R T 1 状態へ移行する。また R T 3 状態では、図 3 ~ 図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 10 のうち、リプレイの当選態様として通常リプレイ 1 ~ 通常リプレイ 3 が設定され、リプレイの当選確率が約 1 / 2 . 0 に設定されている内部抽選テーブル 4（通常状態）または内部抽選テーブル 10（C B B 状態）を参照した内部抽選が行われる。なお通常状態において R T 3 状態に滞在している場合に参照される内部抽選テーブル 4 では内部抽選の結果がハズレとなることはないように役と乱数値との対応関係が設定されている。

20

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

このため、チャレンジビッグボーナス（C B B）が当選かつ入賞して遊技状態が通常状態から C B B 状態に移行した場合には、チャレンジビッグボーナス（C B B）の当選時の R T 状態が C B B 状態の終了時まで維持され、特に本実施形態では、チャレンジビッグボーナス（C B B）が当選した遊技で必ず入賞するとともに C B B 状態の遊技において R T 状態の変動契機となる図柄組合せが有効ライン上に表示されないことから、チャレンジビッグボーナス（C B B）が当選してから C B B 状態が終了するまでの遊技において有効ライン上に表示された図柄組合せによっては R T 状態が変動することはない。

30

【 0 1 1 7 】

A T 制御手段 175 は、図 15 に示すように、非 A T 状態（通常演出状態の一例）、A T 準備状態、A T 状態（特別演出状態の一例）、および A T 終了待機状態を含む複数種類の演出状態の間で演出状態を変化（移行）させており、所定条件下で演出状態を A T 状態に設定し、A T 終了判定カウンタ 195（第 1 カウンタの一例）の記憶値に基づいて A T 状態の終了条件の成否を判定して、A T 状態の終了条件の成立に伴い A T 状態を終了させる制御を行う。本実施形態では、A T 準備状態や A T 状態に滞在している遊技では、演出制御手段 180 によって、打順ベルの当選時に正解打順を報知することにより 8 枚小役（小役 6）の入賞を補助する入賞補助演出が行われ、また C B B 状態での 1 回目のボーナス遊技においてリプレイが当選した場合に 2 回目のボーナス遊技が行えるように特定打順を報知して 13 枚小役（小役 9）の入賞を補助する入賞補助演出が行なわれ、また C B B 状態での 2 回目のボーナス遊技においては 14 枚小役（小役 10）の入賞を補助する入賞補助演出が行われ、非 A T 状態に滞在している遊技よりもメダルが獲得しやすい遊技を行うことができるようになっている。

40

50

【0118】

そして A T 制御手段 175 は、遊技状態が通常状態であって、演出状態が非 A T 状態または A T 終了待機状態である場合において、内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれかが当選したことに基づいて、演出状態を A T 状態に移行させるか否かを決定する A T 抽選を行う。A T 抽選では、0 ~ 32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶手段 191 に記憶されている A T 抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて A T 抽選に当選したか否かを判定する。A T 抽選テーブルでは、0 ~ 32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応づけられており、A T 抽選で取得した乱数値が A T 抽選テーブルにおいて当選に対応づけられている場合に、A T 抽選に当選したと判定される。10
また本実施形態では、A T 抽選の抽選状態として当選確率が約 1 / 256 の低確率状態と当選確率が約 1 / 64 の中確率状態と当選確率が約 1 / 32 の高確率状態とを設定可能となつてあり、A T 抽選では抽選状態に応じた A T 抽選テーブルが参照されるようになつてゐる。すなわち抽選状態が高確率状態である場合には抽選状態が中確率状態である場合よりも当選確率が高くなるように設定された A T 抽選テーブルが参照され、中確率状態である場合には抽選状態が低確率状態である場合よりも当選確率が高くなるように設定された A T 抽選テーブルが参照される。なお内部抽選での当選態様に応じて A T 抽選の当選確率が異なるようにしてもよい。この場合には低確率状態と中確率状態と高確率状態とにおいて A T 抽選の当選確率が同一、または「低確率状態 < 中確率状態 < 高確率状態」の順で A T 抽選の当選確率が高くなる当選態様が存在していてもよく、A T 抽選の当選に割り当てる乱数値の総数が「低確率状態 < 中確率状態 < 高確率状態」の関係となつていれば当選態様毎の A T 抽選の当選確率は任意に定めることができる。20

【0119】

そして A T 制御手段 175 は、A T 抽選に当選した場合に、演出状態を非 A T 状態から A T 準備状態に移行させ、A T 準備状態では、演出制御手段 180 によって、R T 状態を R T 3 状態へ導くように入賞補助演出が実行される。

【0120】

例えば、A T 抽選の当選時において非 A T 状態において滞在している可能性の高い R T 状態である R T 1 状態に滞在している場合には、打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 6 の当選時にリプレイ 2 を入賞させることができるように、正解打順を報知する入賞補助演出を実行して R T 状態を R T 2 状態に誘導し、R T 2 状態では打順リプレイ 7 ~ 打順リプレイ 12 の当選時にリプレイ 3 を入賞させることができるように、正解打順を報知する入賞補助演出を実行して R T 状態を R T 3 状態に誘導する。30

【0121】

なお本実施形態では、A T 準備状態において演出制御手段 180 によって打順ベルの当選時に正解打順を報知する入賞補助演出が行われるが、A T 準備状態において非 R T 状態に滞在している場合には R T 状態を R T 1 状態に変動させるために R T 変動ブランクを示す図柄組合せを有効ライン上に表示させるべく不正解打順で停止操作が行われる必要がある。このため、非 R T 状態に滞在している状況で A T 抽選に当選した場合には、A T 準備状態であつても非 R T 状態に滞在している間は打順ベルの当選時に入賞補助演出は実行されないようになっている。40

【0122】

そして A T 制御手段 175 は、A T 準備状態に設定されている場合に R T 状態が R T 3 状態に移行したことに基づいて、演出状態を A T 準備状態から A T 状態へ移行させる。なお A T 準備状態から A T 状態への移行は、A T 準備状態に設定されている場合に R T 状態が R T 2 状態に移行したことに基づいて行われるようにもよるし、A T 準備状態に設定されている場合に R T 2 状態において打順リプレイ 7 ~ 打順リプレイ 12 のいずれかが当選したことに基づいて、当該遊技の終了時に A T 状態へ移行するようにもよい。

【0123】

また A T 状態において遊技者の操作ミスにより R T 状態が非 R T 状態や R T 1 状態に転

50

落した場合には、A T 状態に滞在している限りは R T 状態を R T 3 状態へ復帰させるように入賞補助演出が行われる。ただし A T 状態において R T 状態が非 R T 状態に転落した場合には、R T 状態を R T 1 状態に誘導するために、R T 変動プランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるまで打順ベルの当選時の入賞補助演出は行われない。

【 0 1 2 4 】

また A T 制御手段 175 は、A T 抽選に当選したことに基づいて、A T 状態の終了条件となる遊技回数である 100 回に相当する値「100」を、A T 終了判定カウンタ 195 に設定し、A T 状態では、1 回の遊技が行われる毎に、例えば、スタートレバー S L が押下されたことを契機として、A T 終了判定カウンタ 195 の記憶値から 1 回分の遊技に相当する一定値「1」を減算するデクリメント更新を行う。なお A T 状態においてチャレンジビッグボーナス（CBB）が入賞して遊技状態が CBB 状態に移行した場合には、1 回目のボーナス遊技のみデクリメント更新の対象とし、2 回目のボーナス遊技はデクリメント更新の対象とはしないようになっている。すなわち A T 状態では CBB 状態が 1 回のボーナス遊技で終了しても、2 回のボーナス遊技で終了しても 1 回分の遊技しかカウントされないようになっている。また A T 状態においては遊技者の操作ミスにより R T 状態が非 R T 状態や R T 1 状態に転落したことによって R T 状態を R T 3 状態へ復帰させる過程においても A T 終了判定カウンタ 195 のデクリメント更新は継続される。

【 0 1 2 5 】

そして A T 制御手段 175 は、A T 終了判定カウンタ 195 の記憶値がしきい値「0」に達すると、A T 状態の終了条件が成立したと判断され、A T 制御手段 175 は、A T 状態を終了させて演出状態を A T 終了待機状態に設定し、A T 終了待機状態において R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に移行すると演出状態を非 A T 状態に復帰させる。本実施形態では、A T 状態の終了後の A T 終了待機状態では演出制御手段 180 による打順ベルの当選時の入賞補助演出が行われなくなるため、1 枚小役の入賞または R T 変動プランクを示す図柄組合せの表示によって R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に転落しやすくなる。なお A T 状態の終了後の演出状態としては A T 終了待機状態を設けずに非 A T 状態へ復帰するようにしてもよい。また A T 終了待機状態から非 A T 状態への復帰条件は、例えば、打順ベルの当選時に不正解打順で停止操作が行われたことや、R T 変動プランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるか、1 枚小役が入賞すること等としてもよい。

【 0 1 2 6 】

なお本実施形態では初期化処理の管理用の遊技区間として有利区間を設定可能として、有利区間である場合に限って演出状態を A T 準備状態、A T 状態、または A T 終了待機状態に滞在させることができるようにになっている。このため後述にて詳細に説明するが、演出状態が A T 準備状態、A T 状態、または A T 終了待機状態に滞在している場合に有利区間が終了する場合には、図 15 に示すように、A T 準備状態、A T 状態、または A T 終了待機状態は強制的に終了し、非 A T 状態に移行するようになっている。

【 0 1 2 7 】

また後述にて詳細に説明するが、本実施形態では通常区間において A T 抽選に当選したことに基づいて遊技区間を有利区間に移行させるようになっている。このため本実施形態の A T 抽選は、演出状態を A T 状態に移行させるか否かに加えて、遊技区間を有利区間に移行させるか否かも決定するものとなっている。

【 0 1 2 8 】

また A T 制御手段 175 は、A T 状態において、内部抽選で得られた小役の当選態様が、スイカ、チェリー、または共通ベルであった場合に、内部抽選での役の当選態様に応じて A T 終了判定カウンタ 195 の記憶値に所与の加算値を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。このように内部抽選で得られた小役の当選態様が、スイカ、チェリー、または共通ベルであった場合に、非 A T 状態では A T 抽選を行うものであったが、A T 状態では A T 抽選に替えて上乗せ抽選を行う。

【 0 1 2 9 】

10

20

30

40

50

上乗せ抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶手段191に記憶されている上乗せ抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選テーブルでは、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応づけられており、上乗せ抽選で取得した乱数値が上乗せ抽選テーブルにおいて当選に対応づけられている場合に、上乗せ抽選に当選したと判定される。また本実施形態では、複数種類の上乗せ抽選テーブルから内部抽選での役の当選態様に応じた上乗せ抽選テーブルが選択されるようになっており、上乗せ抽選の当選確率が「スイカ＜チェリー＜共通ベル」の順序で高くなるようになっている。また上乗せ抽選に当選した際の加算値は、「チェリー＜共通ベル＜スイカ」の順序で大きな加算値が選ばれるようになっている。なお内部抽選での役の当選態様と上乗せ抽選の当選確率の関係や、内部抽選での役の当選態様と上乗せ抽選に当選した際の加算値の関係は、前述したものに限られず、任意に定めることができる。このように本実施形態では、AT状態において上乗せ抽選に当選した場合（所定条件が成立した場合）にAT終了判定カウンタ195の記憶値に所与の加算値を上乗せする（AT終了判定カウンタ195が現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにAT終了判定カウンタ195の記憶値を更新する）。

【0130】

またAT制御手段175は、AT状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が当選した場合には、レギュラービッグボーナス（RBB）の当選に基づいてAT終了判定カウンタ195のデクリメント更新を中止してAT状態を中断し、RBB状態の終了後からAT準備状態を経由してRT状態がRT3状態に移行することに伴ってAT状態が再開されるようになっている。

【0131】

またAT制御手段175は、AT状態の終了条件が成立したことに基づいてAT抽選の抽選状態を高確率状態に設定してAT終了待機状態においてAT抽選の抽選状態を高確率状態に滞在させる。そして演出状態がAT終了待機状態から非AT状態に移行する場合にATの抽選状態を中確率状態に設定し、有利区間における非AT状態ではRT状態に応じてAT抽選の抽選状態を設定し、RT状態が非RT状態またはRT1状態のいずれかである場合にはAT抽選の抽選状態を中確率状態に滞在させ、RT状態がRT2状態またはRT3状態のいずれかである場合にはAT抽選の抽選状態を高確率状態に滞在させる。なお通常区間ではRT状態に関わらずにAT抽選の抽選状態を低確率状態に滞在させる。

【0132】

そして本実施形態では、有利区間において非AT状態に滞在している場合にリプレイが当選したことに基づいて、中確率状態または高確率状態を終了させるか否かを決定する終了抽選を行う。終了抽選では、0～32767までの32768個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶手段191に記憶されている終了抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて終了抽選に当選したか否かを判定する。終了抽選テーブルでは、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選あるいはハズレのいずれかが対応づけられており、終了抽選で取得した乱数値が終了抽選テーブルにおいて当選に対応づけられている場合に、終了抽選に当選したと判定される。終了抽選に当選すると、後述する初期化手段177によって初期化処理が行われ、当該初期化処理によってAT抽選の抽選状態が低確率状態に初期化される。このように本実施形態では、AT状態の終了後、AT終了待機状態ではAT抽選の抽選状態が高確率状態に滞在し、AT終了待機状態から非AT状態に移行した後は終了抽選に当選するまでAT抽選の抽選状態が中確率状態または高確率状態に滞在するようになっており、AT状態の終了後はAT抽選に当選し易くなっている。

【0133】

また本実施形態では、非AT状態またはAT終了待機状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）またはチャレンジビッグボーナス（CBB）が当選し、当該ボーナスの

10

20

30

40

50

入賞に伴って移行したRBB状態またはCBB状態の終了時にもAT抽選の抽選状態をRT状態に応じて設定し、RBB状態またはCBB状態の終了後の非AT状態において有利区間に滞在している場合にもリプレイが当選したことに基づいて終了抽選を行い、終了抽選に当選するまでAT抽選の抽選状態を中確率状態または高確率状態に滞在させる。

【0134】

初期化手段177は、所定条件下で有利区間（特定遊技区間の一例）を発生させ、有利区間の終了に基づいて、演出状態に関わる制御情報を初期化する初期化処理を行う。特に本実施形態では初期化処理によって演出状態が非AT状態に初期化され、AT終了判定カウンタ195の記憶値が初期値（例えば、0）に初期化され、さらにAT抽選の抽選状態が低確率状態に初期化されるようになっている。また本実施の形態では、図16に示すように、初期化処理の管理用の遊技区間として、通常区間、有利区間、および内部中待機区間を設定可能とし、初期化手段177は、有利区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、通常区間ににおいてAT抽選に当選したことにに基づいて、有利区間に移行させる。すなわち本実施形態では、AT準備状態は通常区間ににおいて有利区間に移行する場合および有利区間である場合に、AT状態およびAT終了待機状態は有利区間である場合に設定可能となっており、通常区間（通常区間ににおいて有利区間に移行する場合を除く）および内部中待機区間ではAT準備状態、AT状態、およびAT終了待機状態は設定不可能となっている。また通常区間では非AT状態に滞在するようになっている。なお本実施形態では、通常区間ににおいてAT抽選に当選した遊技においてクリアカウンタ196（第2カウンタ、特定カウンタの一例）に所定値（例えば、1）を設定し、有利区間に移行したことに基づいてクリアカウンタ196の更新を開始し、有利区間では、1回の遊技が行われる毎にクリアカウンタ196の記憶値に一定値（例えば、1501）に達したことにに基づいて有利区間の終了条件が成立するようになっている。本実施形態においてクリアカウンタ196の更新は各遊技における回転中のリールが全て停止した後に行われるようになっているが、各遊技において予め定まっていれば、いずれの契機でクリアカウンタ196の更新を行うようにしてもよく、例えば、スタートレバーSLに対する遊技開始操作を更新契機とするようにしてもよい。このように本実施形態では、AT状態においてAT終了判定カウンタ195に加えてクリアカウンタ196も作動する（更新される）ようになっており、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達したことにに基づいて初期化処理が実行される。10 20 30

【0135】

また本実施形態では、クリアカウンタ196の更新条件としては1回の遊技が行われたこと以外の更新条件は設定されておらず、例えば、上述した上乗せ抽選に当選してもクリアカウンタ196に対する上乗せは行われないため、有利区間では、遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくようにクリアカウンタ196が一定値ずつのみ更新される。すなわちクリアカウンタ196では有利区間の遊技回数がカウントされる。

【0136】

また本実施形態では、有利区間の終了条件が成立したことにに基づいてクリアカウンタ195の初期化が行われ、具体的にはクリアカウンタ195の記憶値が初期値（例えば、0）に初期化される。なおクリアカウンタ195の初期化は初期化処理において、前述した演出状態、AT終了判定カウンタ195、およびAT抽選の抽選状態の初期化とともにに行うようにしてもよい。40

【0137】

そして本実施形態では、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合に有利区間の終了に伴って通常区間に移行させ、通常区間に移行することに伴って初期化処理が実行される。このため、AT状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196がしきい値に達した場合には通常区間に移行する際に、初期化処理によってAT終了判定カウンタ195の記憶値に基づくAT状態の終了条件が成立していなくてもAT状態が強制的に終了して非AT状態に初期化される。50

【 0 1 3 8 】

また A T 準備状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には通常区間に移行する際に、初期化処理によって A T 準備状態が強制的に終了して非 A T 状態に初期化されるとともに A T 抽選の当選時に設定された A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値も初期値（例えば、0）に初期化される。

【 0 1 3 9 】

また A T 終了待機状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には通常区間に移行する際に、R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に移行することを待つことなく初期化処理によって A T 終了待機状態が強制的に終了して非 A T 状態に初期化される。

10

【 0 1 4 0 】

また本実施形態では、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には演出状態、遊技状態、および R T 状態に関わらずに即座に初期化処理が実行されるが、初期化処理によっては遊技状態および R T 状態は初期化されないため、R B B 成立状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には初期化処理後も R B B 状態または C B B 状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には初期化処理後も R T 3 状態または C B B 状態のボーナス遊技が継続し、R T 3 状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には初期化処理後も R T 3 状態に滞在する。

20

【 0 1 4 1 】

そして本実施形態では、ひとたび有利区間が開始されると演出状態、遊技状態、および R T 状態の変動に関わらずにクリアカウンタ 1 9 6 の更新を継続する。すなわち初期化手段 1 7 7 は、有利区間では、いずれの演出状態、いずれの遊技状態、およびいずれの R T 状態においてもクリアカウンタ 1 9 6 の更新を行い、演出状態が変動してもクリアカウンタ 1 9 6 の更新を継続し、R T 状態が変動してもクリアカウンタ 1 9 6 の更新を継続し、遊技状態が変動してもクリアカウンタ 1 9 6 の更新を継続する。このため、有利区間において内部抽選でレギュラービッグボーナス（R B B）またはチャレンジビッグボーナス（C B B）が当選して遊技状態が R B B 成立状態、R B B 状態、または C B B 状態に移行した場合であっても、これらの遊技状態のいずれにおいてもクリアカウンタ 1 9 6 の更新を継続する。

30

【 0 1 4 2 】

また初期化手段 1 7 7 は、有利区間でない場合において、レギュラービッグボーナス（R B B）またはチャレンジビッグボーナス（C B B）の入賞時にもクリアカウンタ 1 9 6 に所定値（例えば、1）を設定して有利区間を発生させる。なお本実施形態では、チャレンジビッグボーナス（C B B）は当選した遊技において必ずチャレンジビッグボーナス（C B B）が入賞するようになっているが、レギュラービッグボーナス（R B B）については適切なタイミングで停止操作を行わなければ入賞させることができないため、通常区間においてレギュラービッグボーナス（R B B）が当選してもレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞しなかった場合には内部中待機区間に移行させ、レギュラービッグボーナス（R B B）の入賞に伴って有利区間に移行させる。

40

【 0 1 4 3 】

また本実施形態では、内部中待機区間である場合には A T 抽選の実行を禁止し、内部抽選で A T 抽選の実行契機となる当選態様が得られた場合であっても A T 抽選は実行されないようになっている。なお内部中待機区間においても A T 抽選を実行するように構成してもよいが、その場合には A T 抽選の結果を無効とすることが好ましい。

【 0 1 4 4 】

また本実施形態では、通常区間での A T 抽選の当選により有利区間が開始されて有利区間内において A T 状態での遊技を行うようになっているが、A T 状態が終了しても A T 状態の終了後の非 A T 状態において終了抽選に当選するまでは有利区間を維持し、A T 状態

50

の終了後に終了抽選に当選したこと（予め定められた所定の状況が発生したことの一例）に基づいて有利区間を終了させ、有利区間の終了に伴って通常区間に移行させ、通常区間に移行することに伴って初期化処理を実行する。このように本実施形態では有利区間においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達したことおよび有利区間においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達するまでの間に終了抽選に当選したことのいずれかに基づいて有利区間を終了させる。

【0145】

ただし本実施形態では、有利区間においてボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）への移行が発生した後または有利区間において後述する遊技情報報知を1回（N回の一例：Nは自然数）以上実行させた後に終了抽選に当選した場合には有利区間の終了条件が成立したと判断して有利技区間を終了させるが、有利区間においてボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が一度も発生しておらず、かつ遊技情報報知を1回も実行させていない状況で終了抽選に当選した場合にはクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達するまでの間であって、ボーナス（RBBもしくはCBB）が入賞するまでまたは有利区間において遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまで継続させてから有利区間を終了させる。

【0146】

言い換えれば、有利区間において終了抽選に当選した場合に、当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）への移行が発生していた場合または当該有利区間において遊技情報報知を1回以上実行させていた場合には有利区間の終了条件が成立したと判断して有利区間を終了させるが、有利区間ににおいて終了抽選に当選した場合に当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生しておらず、かつ当該有利区間において遊技情報報知を1回も実行させていなかった場合にはクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達するまでの間であって、ボーナス（RBBもしくはCBB）が入賞するまでまたは有利区間において遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまで継続させてから有利区間を終了させる。このように本実施形態では、有利区間において終了抽選に当選した場合には、遊技情報報知の実行回数またはボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）への移行の有無に応じて有利区間を終了させる。

【0147】

そして本実施形態では、通常区間においてAT抽選に当選した場合に有利区間に移行することに伴って報知カウンタ199に所定値（例えば、1）を設定し、有利区間において打順ベルの当選時に遊技情報報知が実行された場合、または有利区間において遊技状態がボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）に移行した場合に報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化し、報知カウンタ199の記憶値が初期値（例えば、0）であるか否かによって有利区間においてボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生したか否かおよび有利区間において遊技情報報知を1回実行させたか否かを判断する。なお通常区間においてレギュラービッグボーナス（RBB）またはチャレンジビッグボーナス（CBB）が入賞したことに伴って有利区間を開始する場合には報知カウンタ199に所定値（例えば、1）を設定せずに初期値（例えば、0）のままにする。

【0148】

また本実施形態では、有利区間において報知カウンタ199の記憶値が初期値（例えば、0）ではない状況で終了抽選に当選した場合には終了抽選の当選情報を有利区間が終了するまで保持してボーナス（RBBもしくはCBB）が入賞するまでまたは有利区間において遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまで継続させるが、その間にクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合にはボーナス（RBBまたはCBB）が入賞していないくとも遊技情報報知を1回も実行させていなくても即座に有利区間を終了させる。すなわち本実施形態では、有利区間においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には遊技情報報知の実行回数およびボーナス状態（RBB状態またはCBB状

10

20

30

40

50

態)への移行の有無に関わらずに有利区間の終了条件が成立したと判断して有利区間を終了させる。

【0149】

表示制御手段179は、遊技情報表示装置327としての遊技情報表示部DS(クレジット表示部CD、払出表示部PO、およびボーナス表示部BS等)の表示を制御する。本実施形態では、クレジット表示部CD(クレジット表示装置)および払出表示部PO(払出表示装置)は、7セグメント表示器のセグメントを駆動する回路であるセグメントドライバと、図17(A)および(B)に示すように、0~99の2桁の数字を表示するための上位桁表示用の7セグメント表示器と下位桁表示用の7セグメント表示器とから構成され、ボーナス表示部BSは、7セグメント表示器のセグメントを駆動する回路であるセグメントドライバと、図17(C)に示すように、0~999の3桁の数字を表示するための上位桁表示用の7セグメント表示器と中位桁表示用の7セグメント表示器と下位桁表示用の7セグメント表示器とから構成されている。またクレジット表示部CD、払出表示部PO、およびボーナス表示部BSのそれぞれを構成する各7セグメント表示器は、図17(A)~(C)に示すように、数字の「8」の字状に配置された7つのセグメントA~GとセグメントA~Gの右下に配置されたドット形状のセグメントHとから構成されており、表示制御手段179が、8ビットのデータで8つのセグメントA~Hのそれぞれの点灯・消灯を制御することによって、数字や記号等の種々の表示が可能となっている。そしてクレジット表示部CD、払出表示部PO、およびボーナス表示部BSでは、セグメントドライバが、表示制御手段179からの表示制御信号に応答して7セグメント表示器の各セグメントを駆動するセグメント駆動信号を出力して7セグメント表示器の表示態様を変化させる。10

【0150】

そして表示制御手段179は、小役の入賞に伴ってメダルが払い出された場合に、当該小役の入賞に伴って払い出した(1回の遊技において払い出した)メダルの数である払出数に基づいて、メダルの払出数を払出表示部POに表示させることによってメダルの払出数を報知する払出数報知を払出表示部POに実行させる制御を行う。具体的には、小役の入賞に伴って払出数加算処理が行われた場合に、払出数記憶領域に記憶されている払出数(1回の遊技において払い出したメダルの数)に基づいて、メダルの払出数を払出表示部POに表示させる払出数表示処理を行う。なお本実施形態では、払出表示部POを構成する各7セグメント表示器の7つのセグメントA~Gを用いてメダルの払出数を表示させ、払出表示部POを構成する各7セグメント表示器のドット形状のセグメントHはメダルの払出数の表示には用いないようにしている。そしてメダルの払出数を払出表示部POに表示させた場合には、次回の遊技を行うためにメダルが投入状態に設定されたことを契機として、払出表示部POを構成する各7セグメント表示器の7つのセグメントA~Gを消灯させる非表示処理を行う。これによりメダルの払出数の表示を終了する。20

【0151】

また表示制御手段179は、クレジット記憶領域に記憶されているクレジット数に基づいて、メダルのクレジット数をクレジット表示部CDに表示させることによってメダルのクレジット数を報知するクレジット数報知をクレジット表示部CDに実行させる制御を行う。具体的には、メダル投入口MIにメダルが投入されたことに伴ってクレジット加算処理が行われた場合、小役が入賞したことに伴ってクレジット加算処理が行われた場合、またはベットボタンBOが押下されたことに伴ってクレジット減算処理が行われた場合に、クレジット記憶領域に記憶されているクレジット数に基づいて、メダルのクレジット数をクレジット表示部CDに表示させるクレジット数表示処理を行う。なお本実施形態では、クレジット表示部CDを構成する各7セグメント表示器の7つのセグメントA~Gを用いてメダルのクレジット数を表示させ、クレジット表示部CDを構成する各7セグメント表示器のドット形状のセグメントHはメダルのクレジット数の表示には用いないようにしている。また表示制御手段179は、遊技中であるか否かに関わらずに常にメダルのクレジット数をクレジット表示部CDに表示させる。30

【 0 1 5 2 】

また表示制御手段 179 は、RBB 状態でのメダルの払出数の合計をボーナス表示部 BS に表示させることによって RBB 状態でのメダルの払出数の合計を報知するボーナス払出数報知をボーナス表示部 BS に実行させる制御を行う。具体的には、RBB 状態では、メダルの払出数が累積してカウントされ、表示制御手段 179 は、RBB 状態において小役の入賞に伴いメダルが払い出された場合に、カウント中の RBB 状態でのメダルの払出数の合計に応じた表示制御信号をボーナス表示部 BS に対して出力して RBB 状態でのメダルの払出数の現在の合計をボーナス表示部 BS に表示させるボーナス払出数表示処理を行う。なお本実施形態では、ボーナス表示部 BS を構成する各 7 セグメント表示器の 7 つのセグメント A ~ G を用いて RBB 状態でのメダルの払出数の合計を表示させ、ボーナス表示部 BS を構成する各 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H は RBB 状態でのメダルの払出数の表示には用いないようにしている。10

【 0 1 5 3 】

また表示制御手段 179 は、有利区間において演出状態が AT 準備状態または AT 状態である場合（所定条件下の一例）に、打順ベルまたは打順リプレイの当選時に遊技方法の指示内容（具体的には、操作すべき押下順序）を示す情報である指示情報を払出表示部 PO に表示させることによって指示情報を報知する指示情報報知を払出表示部 PO に実行させる制御を行う。特に本実施形態では、打順ベルまたは打順リプレイの当選時には、指示情報として、打順ベル（打順ベルの当選時）または打順リプレイ（打順リプレイの当選時）の種類に応じた正解打順を示す遊技情報（正解打順を示す識別情報、正解打順情報）を表示させる。これにより指示情報報知として正解打順を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を払出表示部 PO に実行させ、遊技方法として正解打順で操作することを遊技者に対して指示する。20

【 0 1 5 4 】

また本実施形態では、指示情報として、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」、「7」、「8」、および「9」の 9 種類の数字が予め設定されており、それぞれの数字が示す指示内容は図 18 および図 19 に示す通りとなっており、例えば、「1」に対しては、指示内容としてストップボタン B1 を最初に押下する順序（打順 1, 2）でストップボタン B1 ~ B3 を押下すること（操作すべき押下順序がストップボタン B1 を最初に押下する順序であること）が予め設定されている。30

【 0 1 5 5 】

そして表示制御手段 179 は、打順ベルまたは打順リプレイの当選時には、図 18 に示すように、打順ベル（打順ベルの当選時）または打順リプレイ（打順リプレイの当選時）の種類に応じた正解打順を示す遊技情報（指示情報）を払出表示部 PO に表示させる指示情報表示処理を行う。ただし、演出状態が AT 準備状態であっても RT 状態が非 RT 状態である場合や、AT 状態において打順ベルの当選時に遊技者の操作ミスにより 1 枚小役が入賞して RT 状態が非 RT 状態に転落した場合には、遊技状態を RT1 状態に誘導するべく RT 変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるまで打順ベルが当選しても指示情報の表示は行われないようになっている。また演出状態が AT 準備状態および AT 状態のいずれでもない場合においても打順ベルが当選しても指示情報の表示は行われないようになっている。40

【 0 1 5 6 】

また表示制御手段 179 は、CBB 状態において演出状態が AT 準備状態または AT 状態である場合にも、リプレイの当選時に指示情報を払出表示部 PO に表示させることによって指示情報を報知する指示情報報知を払出表示部 PO に実行させる制御を行う。特に本実施形態では、CBB 状態の 1 回目のボーナス遊技においてリプレイが当選した場合には、指示情報として、13 枚小役を入賞させることができる押下順序である特定打順を示す遊技情報を表示させ、2 回目のボーナス遊技においてリプレイが当選した場合には、指示情報として、14 枚小役を入賞させることができる押下順序である特定打順とは異なる押下順序を示す遊技情報を表示させる。これにより指示情報報知として特定打順を示す遊技50

情報または特定打順とは異なる押下順序を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を払出表示部 P O に実行させ、遊技方法として正解打順で操作することを遊技者に対して指示する。

【 0 1 5 7 】

具体的には、C B B 状態の 1 回目のボーナス遊技においてリプレイが当選した場合には、図 19 (A) に示すように、リプレイの当選態様に応じた特定打順を示す遊技情報（指示情報）を払出表示部 P O に表示させ、2 回目のボーナス遊技においてリプレイが当選した場合には、図 19 (B) に示すように、リプレイの当選態様に応じた特定打順とは異なる押下順序を示す遊技情報（指示情報）を払出表示部 P O に表示させる指示情報表示処理を行う。なお C B B 状態においてリプレイが当選しなかった場合にはいずれの押下順序でも 14 枚小役を入賞させることができるため、指示情報の表示は行われないようになっている。

【 0 1 5 8 】

また表示制御手段 179 は、有利区間において非 A T 状態に滞在している場合であっても、終了抽選に当選し、かつ報知カウンタ 199 の記憶値が初期値（例えば、0）ではない場合（所定条件下の一例）に、打順ベルの当選時に指示情報を払出表示部 P O に表示させることによって指示情報を報知する指示情報報知を払出表示部 P O に実行させる制御を行う。

【 0 1 5 9 】

また本実施形態では、払出表示部 P O を構成する各 7 セグメント表示器の 7 つのセグメント A ~ G を用いて指示情報を表示させ、払出表示部 P O を構成する各 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H は指示情報の表示には用いないようにしている。そして指示情報を払出表示部 P O に表示させる場合には、スタートレバー S L に対する遊技開始操作に応答して（遊技開始操作が行われたタイミングで）指示情報の表示を開始し、入賞判定処理が行われたことに基づいて指示情報の表示を終了する。具体的には、小役が入賞した場合には、メダルの払い出しに伴って払出数表示処理を行うことによって指示情報に替えてメダルの払出数を表示させ、小役が入賞しなかった場合には、払出表示部 P O を構成する各 7 セグメント表示器の 7 つのセグメント A ~ G を消灯させる非表示処理を行い、これにより指示情報の表示を終了する。このように本実施形態では、リールの回転中に指示情報を払出表示部 P O に表示させ、小役が入賞した場合には、指示情報に替えてメダルの払出数を表示させる。

【 0 1 6 0 】

また表示制御手段 179 は、有利区間において有利区間中であることを報知する有利区間報知（特定遊技区間報知）を払出表示部 P O に実行させる制御を行う。本実施形態では、図 20 に示すように、払出表示部 P O を構成する下位桁表示用の 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H を、遊技区間を報知する区間表示器 P D として用いるようにしてあり、区間表示器 P D の点灯の有無によって有利区間中であるか否かを報知する。具体的には、図 20 (B) に示すように、通常区間において A T 抽選に当選した場合、または通常区間においてレギュラービッグボーナス (R B B) もしくはチャレンジビッグボーナス (C B B) が入賞した場合に、有利区間に移行することに伴ってクリアカウンタ 196 に所定値（例えば、1）が設定されてクリアカウンタ 196 の記憶値が初期値「0」より大きくなったことに基づいて、区間表示器 P D を点灯させる区間表示器点灯処理を行い、図 20 (A) に示すように、クリアカウンタ 196 の記憶値がしきい値に達して有利区間の終了条件が成立した場合、または有利区間において終了抽選に当選して有利区間の終了条件が成立した場合に、通常区間に移行することに伴ってクリアカウンタ 196 の記憶値が初期値「0」に初期化されてクリアカウンタ 196 の記憶値が初期値「0」となったことに基づいて、区間表示器 P D を消灯させる区間表示器消灯処理を行う。このように有利区間に移行することに伴って区間表示器 P D を点灯させることによって有利区間中であることを報知し、通常区間に移行することに伴って区間表示器 P D を点灯させることによって有利区間中ではないこと（有利区間以外の遊技区間（通常区間または内部中待機区間）

10

20

30

40

50

中であること)を報知する。

【0161】

以上に述べたように本実施形態では、払出表示部POを構成する上位桁表示用の7セグメント表示器および下位桁表示用の7セグメント表示器のセグメントA～Gをメダルの払出数および指示情報を表示するデバイス(第1の報知部)として用いるようにし、払出表示部POを構成する下位桁表示用の7セグメント表示器のドット形状のセグメントHを、遊技区間を報知するデバイス(区間表示器PD、第2の報知部)として用いるようにしている。

【0162】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段197に記憶されている演出データに基づいて、表示装置330(演出装置の一例)を用いて行う表示演出や音響装置340(演出装置の一例)を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタンB0、スタートレバーSL、ストップボタンB1～B3に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプやLEDを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイLCDの表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技の進行状況に応じて、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。遊技において実行される演出の内容は、サブ抽選テーブル記憶手段198に記憶されている演出抽選テーブルを、遊技状態、演出状態、内部抽選の結果等に応じて参照して決定される。

【0163】

そして演出制御手段180は、演出状態がAT準備状態またはAT状態である場合において、表示制御手段179が払出表示部POに表示させる指示情報が示す指示内容を報知する指示演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。すなわち本実施形態では、表示制御手段179が払出表示部POに表示させる指示情報が示す指示内容を、演出制御手段180が指示演出によって演出上で報知するようにしている。具体的には、打順ベルの当選時に、指示演出として、打順ベルの種類に応じた正解打順を報知して8枚小役の入賞を補助する入賞補助演出(特定報知演出の一例)を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。ただし、演出状態がAT準備状態またはAT状態であってもRT状態が非RT状態である場合や、演出状態がAT準備状態およびAT状態のいずれでもない場合には、打順ベルが当選しても表示制御手段179によって指示情報の表示が行われないため、入賞補助演出(指示演出)は行われないようになっている。

【0164】

また演出制御手段180は、演出状態がAT準備状態またはAT状態である場合において、CBB状態の1回目のボーナス遊技においてリプレイが当選した場合には、指示演出として、リプレイの当選態様に応じた特定打順を報知して13枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させ、2回目のボーナス遊技においては、指示演出として、14枚小役を入賞させることができる押下順序を報知する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。2回目のボーナス遊技ではリプレイが当選した場合には特定打順とは異なる押下順序を報知し、リプレイが当選していない場合には表示制御手段179によって指示情報の表示は行われないがいずれの押下順序でも14枚小役を入賞させることができるために、打順1(B1 B2 B3)を報知する。

【0165】

また演出制御手段180は、演出状態がAT準備状態である場合に、RT状態がRT1状態に滞在している状況では、打順リプレイ1～打順リプレイ6の当選時に、指示演出として、正解打順を報知してリプレイ2の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させ、RT状態がRT2状態に滞在している状況では、打順リプレイ7～打順リプレイ12の当選時に、指示演出として、正解打順を報知してリプレイ3の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。

10

20

30

40

50

【0166】

また演出制御手段180は、演出状態がA T状態であっても打順ベルの当選時における遊技者の操作ミスによってR T変動プランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されてR T状態がR T1状態に転落している場合には、A T状態に滞在していることを条件として、打順リプレイ1～打順リプレイ6の当選時に、指示演出として、正解打順を報知してリプレイ2の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。またA T状態においてR T状態が非R T状態やR T1状態に転落してR T状態をR T3状態へ復帰させる過程においてR T2状態に滞在している場合には、A T状態に滞在していることを条件として、打順リプレイ7～打順リプレイ12の当選時に、指示演出として、正解打順を報知してリプレイ3の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御が行われる。10

【0167】

また演出制御手段180は、有利区間において非A T状態に滞在している場合であっても、終了抽選に当選し、かつ報知カウンタ199の記憶値が初期値（例えば、0）ではない場合に、打順ベルの当選時に、指示演出として、打順ベルの種類に応じた正解打順を報知して8枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。

【0168】

なお本実施形態の機能ブロック構成は、コンピュータシステム（ゲームシステムを含む）に関しても適用することができる。これらのシステムでは、本実施形態の遊技制御手段100としてコンピュータを機能させるプログラムを、CD、DVD等の情報記憶媒体あるいはインターネット上のWebサーバからネットワークを介してダウンロードすることによって、その機能を実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット310、ホッパーユニット320などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置330）に表示出力される画像の制御によってそれらの機能を仮想的に実現することができる。2030

【0169】**2. 本実施形態の手法****【0170】**

本実施の形態では、有利区間において終了抽選に当選した場合に、当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）への移行が発生していた場合または当該有利区間において遊技情報報知を1回以上実行させていた場合には有利区間の終了条件が成立したと判断して有利区間を終了させるが、有利区間において終了抽選に当選した場合に当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生しておらず、かつ当該有利区間において遊技情報報知を1回も実行させていなかった場合にはクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達するまでの間であって、ボーナス（RBBもしくはCBB）が入賞するまでまたは有利区間において遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまで継続させてから有利区間を終了させる手法を採用している。以下、図21～図26を参照しながら、本実施の形態の遊技機の処理の流れについて説明する。なお図21～図26は、本実施形態の遊技機の処理を説明するフローチャートである。40

【0171】

まず通常区間において行われる通常区間処理について説明する。

【0172】

通常区間処理では、図21に示すように、スタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われると（ステップS100でY）、内部抽選が行われ（ステップS101）、内部抽50

選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれかが当選すると（ステップS102でY）、A T抽選が行われる（ステップS103）。なおRBB成立状態では、内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれが当選してもA T抽選は行われない。

【0173】

そしてストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると（ステップS104でY）、操作されたストップボタンに対応するリールを停止させ（ステップS105）、全てのリールが停止すると（ステップS106でY）、入賞判定処理が行われる（ステップS107）。

【0174】

そして入賞判定処理によって、小役が入賞したと判定されると（ステップS108でY）、払出制御処理が行われる（ステップS109）。払出制御処理では、図22に示すように、役毎に予め定められている配当に基づいて、払い出すメダルの数である配当数Nが決定され（ステップS200）、記憶手段190の払出数記憶領域に記憶されている、1回の遊技において払い出したメダルの数である払出数Lが「0」に初期化され（ステップS201）、記憶手段190のクレジット記憶領域に記憶されているクレジット数Cが「50」（クレジット上限数）以上であるか否かが判定され（ステップS202）、クレジット数Cが「50」未満である場合には（ステップS202でN）、クレジット数Cに対して1枚分のメダルに相当する「1」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が行われ（ステップS203）、クレジット数Cに応じた表示制御信号をクレジット表示部CDに対して出力してメダルのクレジット数をクレジット表示部CDに表示させるクレジット数表示処理が行われ（ステップS204）、払出数Lに対して払い出した1枚分のメダルに相当する「1」を加算する払出数加算処理が行われ（ステップS205）、払出数Lに応じた表示制御信号を払出表示部POに対して出力してメダルの払出数を払出表示部POに表示させる払出数表示処理が行われる（ステップS206）。そして払出数Lが配当数Nに達するまで（ステップS207でN）、ステップS202～ステップS207の処理が繰り返し行われる。

【0175】

一方、クレジット数Cが「50」以上である場合（ステップS202でY）、または払出数Lが配当数Nに達するまでにクレジット数Cが「50」に達した場合には（ステップS207でN、ステップS202でY）、ホッパーユニット320に対して払出信号の出力を開始してホッパーユニット320にメダルを払い出す動作を開始させ（ステップS208）、ホッパーユニット320によるメダルの払い出しが行われると、具体的には払出メダル検出スイッチ325からの払出検出信号が入力されると（ステップS209でY）、払出数Lに対して払い出した1枚分のメダルに相当する「1」を加算する払出数加算処理が行われ（ステップS210）、払出数Lに応じた表示制御信号を払出表示部POに対して出力してメダルの払出数を払出表示部POに表示させる払出数表示処理が行われる（ステップS211）。そして払出数Lが配当数Nに達するまで（ステップS212でN）、ステップS209～ステップS212の処理が繰り返し行われ、払出数Lが配当数Nに達すると（ステップS212でY）、払出信号の出力を停止してホッパーユニット320のメダルの払い出し動作が終了される（ステップS213）。

【0176】

また図21に示すように、入賞判定処理によって、レギュラービッグボーナス（RBB）またはチャレンジビッグボーナス（CBB）が入賞したと判定されると（ステップS110でY）、クリアカウンタ196に「1」が設定され（ステップS111）、区間表示器PDの作動（消灯・点灯）を制御する表示制御信号を払出表示部POに対して出力して区間表示器PDを点灯させる区間表示器点灯処理が行われ（ステップS112）、有利区間に移行される（ステップS113）。なおレギュラービッグボーナス（RBB）またはチャレンジビッグボーナス（CBB）の入賞に伴って有利区間が開始される場合には報知カウンタ199に所定値は設定されずに初期値「0」のままとなる。

【0177】

10

20

30

40

50

またレギュラービッグボーナス(RBB)およびチャレンジビッグボーナス(CBB)のいずれも入賞しなかったが(ステップ S 110 で N)、レギュラービッグボーナス(RBB)が当該遊技で当選していた場合には(ステップ S 114 で Y)、内部中待機区間に移行される(ステップ S 115)。

【 0178 】

また A T 抽選に当選した場合には(ステップ S 116 で Y)、演出状態が A T 準備状態に移行され、A T 終了判定カウンタ 195 に「 100 」(100 回分の遊技に相当する値) が設定され(ステップ S 117)、クリアカウンタ 196 に「 1 」が設定され、報知カウンタ 199 に「 1 」が設定され(ステップ S 118)、区間表示器 P D の作動を制御する表示制御信号を払出表示部 P O に対して出力して区間表示器 P D を点灯させる区間表示器点灯処理が行われ(ステップ S 119)、有利区間に移行される(ステップ S 120)
。

【 0179 】

続いて内部中待機区間に於いて行われる内部中待機区間処理について説明する。

【 0180 】

内部中待機区間処理では、図 23 に示すように、スタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われると(ステップ S 300 で Y)、内部抽選が行われ(ステップ S 301)、ストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると(ステップ S 302 で Y)、操作されたストップボタンに対応するリールを停止させ(ステップ S 303)、全てのリールが停止すると(ステップ S 304 で Y)、入賞判定処理が行われる(ステップ S 305)
。

【 0181 】

そして入賞判定処理によって、小役が入賞したと判定されると(ステップ S 306 で Y)、払出制御処理が行われる(ステップ S 307)。

【 0182 】

また入賞判定処理によって、レギュラービッグボーナス(RBB)が入賞したと判定されると(ステップ S 308 で Y)、クリアカウンタ 196 に「 1 」が設定され(ステップ S 309)、区間表示器 P D の作動を制御する表示制御信号を払出表示部 P O に対して出力して区間表示器 P D を点灯させる区間表示器点灯処理が行われ(ステップ S 310)、有利区間に移行される(ステップ S 311)。
30

【 0183 】

続いて有利区間に於いて行われる有利区間処理について説明する。

【 0184 】

有利区間処理では、図 24 に示すように、スタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われると(ステップ S 400 で Y)、内部抽選が行われる(ステップ S 401)。

【 0185 】

そして非 A T 状態または A T 終了待機状態において内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれかが当選すると(ステップ S 402 で Y 、ステップ S 403 で Y)、A T 抽選が行われ(ステップ S 404)、A T 抽選に当選すると(ステップ S 405 で Y)、演出状態が A T 準備状態に移行され、A T 終了判定カウンタ 195 に「 100 」が設定される(ステップ S 406)。なお RBB 成立状態では、内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれかが当選しても A T 抽選は行われない。
40

【 0186 】

また非 A T 状態において内部抽選でリプレイが当選すると(ステップ S 407 で Y 、ステップ S 408 で Y)、終了抽選が行われる(ステップ S 409)。なお終了抽選の当選情報は有利区間が終了するまで保持される。また非 A T 状態において内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリー、リプレイのいずれも当選しなかった場合には(ステップ S 408 で N)、指示情報処理が行われる(ステップ S 410)。

【 0187 】

指示情報処理では、図 26 に示すように、内部抽選で打順ベルが当選すると(ステップ
50

S 5 0 0 で Y)、演出状態が A T 準備状態または A T 状態であって、R T 状態が非 R T 状態ではない場合に(ステップ S 5 0 1 で Y 、ステップ S 5 0 2 で Y)、打順ベルの種類に応じた表示制御信号を払出表示部 P O に対して出力して打順ベルの種類に応じた正解打順を示す遊技情報(指示情報)を払出表示部 P O に表示させる指示情報表示処理が行われ(ステップ S 5 0 3)、報知カウンタ 1 9 9 の記憶値 E が「 0 」(初期値)に初期化される(ステップ S 5 0 4)。また内部抽選で打順ベルが当選した際に演出状態が非 A T 状態であっても(ステップ S 5 0 5 で Y)、報知カウンタ 1 9 9 の記憶値 E が「 0 」(初期値)ではなく、かつ終了抽選に当選している場合に(ステップ S 5 0 6 で N 、ステップ S 5 0 7 で Y)、打順ベルの種類に応じた正解打順を示す遊技情報(指示情報)を払出表示部 P O に表示させる指示情報表示処理が行われ(ステップ S 5 0 3)、報知カウンタ 1 9 9 の記憶値 E が「 0 」(初期値)に初期化される(ステップ S 5 0 4)。また内部抽選で通常リプレイが当選すると(ステップ S 5 0 8 で Y)、演出状態が A T 準備状態または A T 状態であって、遊技状態が C B B 状態である場合に(ステップ S 5 0 9 で Y 、ステップ S 5 1 0 で Y)、C B B 状態の 1 回目の遊技では、通常リプレイの種類に応じた表示制御信号を払出表示部 P O に対して出力して通常リプレイの種類に応じた特定打順を示す遊技情報(指示情報)を払出表示部 P O に表示させる指示情報表示処理が行われ、C B B 状態の 2 回目の遊技では、通常リプレイの種類に応じた表示制御信号を払出表示部 P O に対して出力して通常リプレイの種類に応じた特定打順とは異なる押下順序を示す遊技情報(指示情報)を払出表示部 P O に表示させる指示情報表示処理が行われる(ステップ S 5 1 1)。また内部抽選で打順リプレイが当選すると(ステップ S 5 1 2 で Y)、演出状態が A T 準備状態または A T 状態である場合に(ステップ S 5 1 3 で Y)、通常状態では、打順リプレイの種類に応じた表示制御信号を払出表示部 P O に対して出力して打順リプレイの種類に応じた正解打順を示す遊技情報(指示情報)を払出表示部 P O に表示させる指示情報表示処理が行われ、C B B 状態の 1 回目の遊技では、打順リプレイの種類に応じた表示制御信号を払出表示部 P O に対して出力して打順リプレイの種類に応じた特定打順を示す遊技情報(指示情報)を払出表示部 P O に表示させる指示情報表示処理が行われ、C B B 状態の 2 回目の遊技では、打順リプレイの種類に応じた表示制御信号を払出表示部 P O に対して出力して打順リプレイの種類に応じた特定打順とは異なる押下順序を示す遊技情報(指示情報)を払出表示部 P O に表示させる指示情報表示処理が行われる(ステップ S 5 1 4)。

【 0 1 8 8 】

また図 2 4 に示すように、演出状態が A T 状態である場合には(ステップ S 4 1 1 で Y)、C B B 状態の 2 回目の遊技ではない場合に(ステップ S 4 1 2 で N)、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値 D から「 1 」(1 回分の遊技に相当する一定値)を減算するデクリメント更新が行われる(ステップ S 4 1 3)。そして内部抽選で共通ベル、スイカ、チエリーのいずれかが当選すると(ステップ S 4 1 4 で Y)、上乗せ抽選が行われ(ステップ S 4 1 5)、上乗せ抽選に当選すると(ステップ S 4 1 6 で Y)、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値 D に所与の加算値が上乗せされる(ステップ S 4 1 7)。

【 0 1 8 9 】

また演出状態が非 A T 状態、A T 状態、A T 終了待機状態のいずれでもない場合(ステップ S 4 1 1 で N)や A T 状態において内部抽選で共通ベル、スイカ、チエリーのいずれも当選しなかった場合にも(ステップ S 4 1 4 で N)、指示情報処理が行われる(ステップ S 4 1 0)。

【 0 1 9 0 】

そしてストップボタン B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると(ステップ S 4 1 8 で Y)、操作されたストップボタンに対応するリールを停止させ(ステップ S 4 1 9)、全てのリールが停止すると(ステップ S 4 2 0 で Y)、入賞判定処理が行われる(ステップ S 4 2 1)。

【 0 1 9 1 】

そして図 2 5 に示すように、入賞判定処理によって、レギュラービッグボーナス(R B 50

B) またはチャレンジビッグボーナス (C B B) が入賞したと判定されると (ステップ S 4 2 2 で Y) 、遊技状態がボーナス状態に移行され、具体的にはレギュラービッグボーナス (R B B) が入賞した場合には R B B 状態に移行され、チャレンジビッグボーナス (C B B) が入賞した場合には C B B 状態に移行され (ステップ S 4 2 3) 、報知カウンタ 1 9 9 の記憶値 E が「 0 」 (初期値) に初期化される (ステップ S 4 2 4) 。

【 0 1 9 2 】

また、入賞判定処理によって、小役が入賞したと判定されると (ステップ S 4 2 5 で Y) 、払出制御処理が行われる (ステップ S 4 2 6) 。ここで本実施の形態では、指示情報を払出表示部 P O に表示させた遊技において小役が入賞した場合には、図 2 2 に示すステップ S 2 0 6 またはステップ S 2 1 1 の払出数表示処理によって指示情報に替えてメダルの払出数が表示される。例えば、図 2 7 (A) に示すように、A T 状態において打順ベル 1 の当選に伴って指示情報として「 1 」が払出表示部 P O に表示された場合に 8 枚小役が入賞した場合には、図 2 7 (B) に示すように、メダルの払出数として「 8 」が指示情報「 1 」に替えて表示される。このとき図 2 7 (B) に示すように、指示情報の表示の終了に関わらずに区間表示器 P D の点灯は維持される。10

【 0 1 9 3 】

一方、指示情報を払出表示部 P O に表示させた遊技において小役が入賞しなかった場合には (ステップ S 4 2 5 で N 、ステップ S 4 2 7 で Y) 、払出表示部 P O を構成する各 7 セグメント表示器の 7 つのセグメント A ~ G を消灯させる非表示処理が行われて指示情報の表示が終了される (ステップ S 4 2 8) 。例えば、図 2 7 (A) に示すように、A T 状態において打順ベル 1 の当選に伴って指示情報として「 1 」が払出表示部 P O に表示された場合にいずれの小役も入賞しなかった場合には、図 2 7 (C) に示すように、指示情報の表示が終了される。このとき図 2 7 (C) に示すように、指示情報の表示の終了に関わらずに区間表示器 P D の点灯は維持される。20

【 0 1 9 4 】

また入賞判定処理によって、リプレイ 3 が入賞したと判定されると (ステップ S 4 2 9 で Y) 、演出状態が A T 準備状態である場合に (ステップ S 4 3 0 で Y) 、R T 状態が R T 3 状態に移行することに伴って演出状態が A T 状態に移行される (ステップ S 4 3 1) 。

【 0 1 9 5 】

また A T 状態において A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値 D が「 0 」 (しきい値) に達すると (ステップ S 4 3 2 で Y 、ステップ S 4 3 3 で Y) 、A T 状態の終了条件が成立したと判断され、演出状態が A T 終了待機状態に移行され、A T 抽選の抽選状態が高確率状態に設定される (ステップ S 4 3 4) 。30

【 0 1 9 6 】

また A T 終了待機状態において R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に移行すると (ステップ S 4 3 5 で Y 、ステップ S 4 3 6 で Y) 、演出状態が非 A T 状態に移行され、A T 抽選の抽選状態が中確率状態に設定される (ステップ S 4 3 7) 。

【 0 1 9 7 】

そしてクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値 C に「 1 」 (一定値) を加算するインクリメント更新が行われ (ステップ S 4 3 8) 、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値 C が「 1 5 0 0 」 (所定の値) より大きくなると (しきい値である「 1 5 0 1 」に達すると) 、有利区間の終了条件が成立したと判断される (ステップ S 4 3 9 で Y) 。40

【 0 1 9 8 】

一方、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値 C が「 1 5 0 0 」以下である場合には (ステップ S 4 3 9 で N) 、報知カウンタ 1 9 9 の記憶値 E が「 0 」 (初期値) であるか否かが判断され (ステップ S 4 4 0) 、報知カウンタ 1 9 9 の記憶値 E が「 0 」 (初期値) である場合に有利区間においてボーナス状態 (R B B 状態または C B B 状態) への移行が発生したまたは有利区間において遊技情報報知を 1 回実行させたと判断され (ステップ S 4 4 0 で Y) 、終了抽選に当選しているか否かが判断され (ステップ S 4 4 1) 、終了抽選に当選50

している場合に、有利区間の終了条件が成立したと判断される（ステップ S 4 4 1 で Y ）。

【 0 1 9 9 】

有利区間の終了条件が成立したと判断されると（ステップ S 4 3 9 で Y 、ステップ S 4 4 1 で Y ）、クリアカウンタ 1 9 5 の記憶値 C が「 0 」（初期値）に初期化され（ステップ S 4 4 2 ）、初期化処理が実行される（ステップ S 4 4 3 ）。具体的には、初期化処理では、演出状態が非 A T 状態に初期化され、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値 D が「 0 」（初期値）に初期化され、A T 抽選の抽選状態が低確率状態に初期化され、報知カウンタ 1 9 9 の記憶値 E が「 0 」（初期値）に初期化される。そして区間表示器 P D の作動を制御する表示制御信号を払出表示部 P O に対して出力して区間表示器 P D を消灯させる区間表示器消灯処理が行われ（ステップ S 4 4 4 ）、通常区間に移行される（ステップ S 4 4 5 ）。

10

【 0 2 0 0 】

以上に述べたように本実施の形態では、打順ベルが当選した場合に押下順序に応じて 8 枚小役の入賞の適否を変動させ、A T 状態である場合に、指示情報として、8 枚小役を入賞させることができる押下順序である正解打順を示す遊技情報を払出表示部 P O に表示させることによって正解打順を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を払出表示部 P O に実行させるとともに、遊技情報が示す正解打順を入賞補助演出によって演出上で報知するため、8 枚小役を入賞させ易くなっている。そして本実施の形態では、通常区間では演出状態を非 A T 状態に滞在させ、有利区間である場合に限って A T 状態に滞在可能としており、A T 抽選の抽選状態が、通常区間では低確率状態に設定され、有利区間では中確率状態または高確率状態に設定され、有利区間に滞在しつつ演出状態が非 A T 状態である場合には通常区間よりも当選確率が高い A T 抽選が行われるため、有利区間は遊技者にとって有利な遊技区間となっている。また本実施の形態では、通常状態ではレギュラービッグボーナス（ R B B ）が当選する場合とチャレンジビッグボーナス（ C B B ）が当選する場合とが存在するように内部抽選を行い、レギュラービッグボーナス（ R B B ）が入賞すると遊技状態を R B B 状態に移行させ、R B B 状態では小役が通常状態よりも高確率で当選するように内部抽選を行い、チャレンジビッグボーナス（ C B B ）が入賞すると遊技状態を C B B 状態に移行させ、C B B 状態では内部抽選の結果に関わらずに小役 1 ~ 小役 1 0 の抽選フラグを強制的に当選状態に設定するため、メダルを獲得し易くなっている。

20

【 0 2 0 1 】

そして本実施の形態では、有利区間に移行するとクリアカウンタ 1 9 6 の更新を開始し、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達したことに基づいて有利区間を終了させるが、当該有利区間の終了時において演出状態が A T 状態である場合には A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値に基づく A T 状態の終了条件が成立していないなくても演出状態を非 A T 状態に初期化する初期化処理によって強制的に当該 A T 状態を終了させるため、アシストタイム遊技で獲得することができるメダルの量を制限することができ、射幸性を抑制することができるようになる。

30

【 0 2 0 2 】

また本実施の形態では、有利区間ににおいて A T 状態が終了しても A T 状態の終了後の非 A T 状態において終了抽選に当選するまでは有利区間を継続させ、終了抽選に当選したことにに基づいて有利区間を終了させる。特に本実施の形態では、有利区間ににおいて終了抽選に当選した場合に当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（ R B B 状態または C B B 状態）への移行が発生していた場合または当該有利区間ににおいて遊技情報報知を 1 回以上実行させていた場合には有利区間の終了条件が成立したと判断して有利区間を終了させるが、有利区間ににおいて終了抽選に当選した場合に当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（ R B B 状態または C B B 状態）への移行が発生しておらず、かつ当該有利区間ににおいて遊技情報報知を 1 回も実行せていなかった場合にはクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達するまでの間であって、

40

50

ボーナス（RBBまたはCBB）が入賞するまでまたは有利区間において遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまで継続させてから有利区間を終了させる。これにより本実施の形態によれば、遊技情報報知が1回実行されることによる利益およびボーナス（RBBまたはCBB）の入賞に伴ってボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）に移行することによる利益のいずれも享受することなく遊技者にとって有利な有利区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができるようになる。さらには有利区間においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には遊技情報報知の実行回数およびボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行の有無に関わらずに即座に有利区間を終了させるため、初期化処理によって射程性を抑えつつ遊技情報報知が1回も実行されないとともにボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）に一度も移行しないことによって遊技者にとって有利な遊技区間であるとは認め難いような態様の有利区間をできるだけ排除することができるようになる。

10

【0203】

また本実施の形態では、有利区間の終了条件となるクリアカウンタ196のしきい値を1500回分の遊技回数に相当する「1501」としたが、クリアカウンタ196のしきい値は、有利区間におけるメダルの獲得枚数（メダルの投入数と払出数との差）が所定数を超えない想定される値に設定することができ、本実施の形態では有利区間におけるメダルの獲得枚数が3000枚を超えない想定される値に設定している。具体的には、クリアカウンタ196のしきい値は3000枚／傾斜値で算出される遊技回数に相当する値となっている。ここで傾斜値は当選した小役については最大配当の小役を必ず取得したものとした場合のRT3状態における1遊技当たりのメダルの純増加枚数（ボーナスによるメダルの獲得数も含む）であり、本実施の形態では傾斜値は2枚となっている。このため、本実施の形態の有利区間の遊技回数は1500回（=3000枚／2枚）となり、有利区間に移行することに伴ってクリアカウンタ196に「1」を設定してから1500回分の遊技回数をカウントしたら有利区間を終了するようにしきい値を「1501」としている。このように有利区間の期間はメダルの獲得枚数の上限数や傾斜値に依存し、これらの設計次第で任意に設定することができる。

20

【0204】

3. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したのに限らず、種々の変形実施が可能であり、以下に変形例を紹介する。なお、上記実施形態や、以下において変形例として説明する各種の手法は、本発明を実現する制御手法として適宜組み合わせて採用することができる。

30

【0205】

上記実施形態では、有利区間において終了抽選に当選した場合には、遊技情報報知の実行回数またはボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）への移行の有無に応じて有利区間を終了させることとしたが、ボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）への移行の有無のみに応じて有利区間を終了させるようにしてもよく、例えば、有利区間ににおいて終了抽選に当選した場合に当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）への移行が発生していた場合には有利区間の終了条件が成立したと判断して有利区間を終了させるが、有利区間において終了抽選に当選した場合に当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）への移行が発生していない場合にはクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達するまでの間であってボーナス（RBBまたはCBB）が入賞するまで継続させてから有利区間を終了させるようにもよい。具体的には、有利区間ににおいて遊技状態がボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）に移行した場合には報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化するが、有利区間ににおいて打順ベルの当選時に遊技情報報知が実行されても報知カウンタ199を初期化しないようにし、報知カウンタ199の記憶値が初期値（例えば、0）であるか否かによって有利区間ににおいてボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生したか否かを判断する。このようにすれば、ボーナス（RBBまたはCBB）の入賞に伴ってボーナス

40

50

状態（RBB状態またはCBB状態）に移行することによる利益を享受することなく遊技者にとって有利な有利区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができるようになる。

【0206】

また上記実施形態ではボーナスとしてレギュラービッグボーナス（RBB）またはチャレンジビッグボーナス（CBB）を設けたが、ボーナスとしてレギュラーボーナス（RB）を設けるようにしてもよい。この例では、通常状態においてレギュラーボーナス（RB）が当選するように内部抽選を行い、レギュラーボーナス（RB）が入賞した場合に遊技状態をRB状態に移行させ、RB状態では、内部抽選テーブル6を参照した内部抽選を行い、RB状態での遊技回数および小役の入賞回数に基づいて、RB状態の終了条件が成立したか否かを判断し、RB状態での遊技回数が所定回数（例えば、12回）に達したこと、あるいはRB状態での小役の入賞回数が所定回数（例えば、8回）に達したことのいずれかの終了条件が成立したことを契機としてRB状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。そしてこの例でも上記実施形態と同様に、有利区間ににおいて遊技状態がRB状態に移行した場合に報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化し、有利区間ににおいて終了抽選に当選した場合にボーナス状態（RBB状態、CBB状態、またはRB状態）への移行の有無に応じて有利区間を終了させるようにしてよい。10

【0207】

また上記実施形態では、有利区間ににおいて演出状態がAT状態である場合に打順ベルの当選時に指示情報（正解打順を示す遊技情報）を表示させることとしたが、有利区間ににおいて小役が当選した場合には所定条件を満たす小役の当選態様に対してのみ指示情報を表示させることできるようになっている。具体的には、押下順序が報知されると押下順序が報知されない場合よりも役の入賞確率が高くなる当選態様であって、押下順序の報知によって入賞確率が高くなる当選態様が複数存在する場合にはそれらの当選態様を互いに比較したときに最大配当の小役を含む当選態様に対してのみ指示情報を表示させることできるようになっている。そしてこのような条件を満たす小役の当選態様が複数存在する場合には、いずれの当選態様が得られた場合に実行された遊技情報報知であっても有利区間の終了に関わる遊技情報報知の実行回数としてカウントするようにしてよく、上記実施形態では、押下順序の報知によって入賞確率が高くなる当選態様であって最大配当の小役を含む小役の当選態様は、8枚小役（小役6）を含む打順ベル1～打順ベル9となっており、指示情報を表示させる条件を満たす当選態様が複数存在するため、打順ベル1～打順ベル9のいずれの当選時に遊技情報報知が実行された場合であっても、報知カウンタ199の記憶値から1回分の遊技情報報知の実行回数に相当する一定値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行うことによって有利区間ににおいて遊技情報報知を1回（N回）実行させたか否かを判断することができるようしている。20

【0208】

また上記実施形態では、AT準備状態またはAT状態において正解打順を示す遊技情報、特定打順を示す遊技情報、または特定打順とは異なる押下順序を示す遊技情報を払出表示部POに表示させることとしたが、例えば、正解打順を示す遊技情報などに替えて内部抽選の結果を示す遊技情報（内部抽選の結果を示す識別情報）を払出表示部POに表示させることよい。具体的には、打順ベル、打順リプレイ、および通常リプレイのそれぞれに対応する内部抽選の結果を示す遊技情報（表示態様）を予め設定し、AT準備状態またはAT状態において打順ベルもしくは打順リプレイ、またはCBB状態において通常リプレイが当選した場合に、打順ベル（打順ベルの当選時）、打順リプレイ（打順リプレイの当選時）、または通常リプレイ（通常リプレイの当選時）の種類に応じた遊技情報を払出表示部POに表示させることよい。また例えば、正解打順を示す遊技情報などに替えて内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報（内部抽選で当選した当選役を示す識別情報）を払出表示部POに表示させることよい。具体的には、内部抽選で当選した当選役の組合せのそれぞれに対応する内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報（表示態様）を予め設定し、AT準備状態またはAT状態において打順ベルまたは打順リ30

プレイ、もしくは C B B 状態において通常リプレイが当選した場合に、内部抽選で当選した当選役の組合せに応じた遊技情報を払出表示部 P O に表示させるようにしてもよい。また 8 枚小役として 8 枚小役 A 、 8 枚小役 B 、および 8 枚小役 C を用意し、打順ベル 1 ~ 9 では複数種類の 8 枚小役が互いに重複することなく当選し、図 2 8 に示すように、 8 枚小役 A が当選する打順ベル 1 ~ 3 に対しては正解打順として打順 1 , 2 を設定し、 8 枚小役 B が当選する打順ベル 4 ~ 6 に対しては正解打順として打順 3 , 4 を設定し、 8 枚小役 C が当選する打順ベル 7 ~ 9 に対しては正解打順として打順 5 , 6 を設定し、正解打順では 8 枚小役が入賞し、不正解打順では 8 枚小役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、 8 枚小役 A ~ C のそれぞれに対応する内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報（表示態様）を予め設定し、 A T 準備状態または A T 状態において打順ベルが当選した場合に 10 、 8 枚小役の種類に応じた遊技情報を払出表示部 P O に表示させるようにしてもよい。このようにしても、内部抽選の結果を示す遊技情報および内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報は正解打順を示唆する遊技情報となっているため、上記実施形態と同様の作用・効果を奏する。なお正解打順を示す遊技情報、特定打順を示す遊技情報、特定打順とは異なる押下順序を示す遊技情報、内部抽選の結果を示す遊技情報、内部抽選で当選した当選役を示す遊技情報を払出表示部 P O に表示させる場合には、数字やアルファベット文字などの文字としては認識されないような形状（表示態様）で表示させるようにすることが望ましい。

【 0 2 0 9 】

また上記実施形態では、有利区間において演出状態が非 A T 状態である場合には R T 状態に応じて A T 抽選の抽選状態を設定することとしたが、抽選状態移行抽選を行って抽選状態を変化させるようにしてもよい。例えば、チェリー、スイカ、共通ベルの当選時に抽選状態移行抽選を行って中確率状態または高確率状態を選択するようにしてもよい。また内部抽選で当選した役に応じて抽選状態を移行させたりするようにしてもよい。例えば、チェリー、スイカ、共通ベルの当選時には高確率状態に設定し、ハズレ時に中確率状態に設定するようにしてもよい。また打順ベルの当選時に正解打順で停止操作が行われると高確率状態に設定し、不正解打順で停止操作が行われると中確率状態に設定するようにしてもよい。また高確率状態としてチェリー当選時に当選しやすい第 1 高確率状態、スイカ当選時に当選しやすい第 2 高確率状態、共通ベルの当選時に当選しやすい第 3 高確率状態などを設けて、チェリー当選時に第 1 高確率状態に移行し、スイカ当選時に第 2 高確率状態に移行し、共通ベルの当選時に第 3 高確率状態に移行し、同一の抽選契機が続くと A T 抽選に当選しやすいというような構成としてもよい。 30

【 0 2 1 0 】

また上記実施形態では、非 A T 状態において終了抽選に当選したことに基づいて有利区間を終了させることとしたが、終了抽選を設けずに A T 状態の終了後に A T 抽選に当選することなく所定の R T 状態に移行したこと有利区間の終了条件としてもよい。例えば、非 R T 状態への移行を有利区間の終了条件とした場合には、 A T 終了待機状態において R T 変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると非 A T 状態に移行するが、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達していなければ有利区間が継続し、 A T 抽選に当選することなく 1 枚役の入賞によって非 R T 状態に移行した場合に有利区間が終了する。このようにすれば A T 状態の終了後も非 A T 状態かつ R T 1 状態である場合には有利区間に滞在している状況を発生させることができる。 40

【 0 2 1 1 】

また例えば、 R T 1 状態への移行を有利区間の終了条件とした場合には、 A T 終了待機状態において 1 枚役が入賞すると非 A T 状態に移行するが、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達していなければ有利区間が継続し、 A T 抽選に当選することなく R T 変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことによって R T 1 状態に移行した場合に有利区間が終了する。このようにすれば A T 状態の終了後も非 A T 状態かつ非 R T 状態である場合には有利区間に滞在している状況を発生させることができる。

【 0 2 1 2 】

10

20

30

40

50

また上記実施形態では、図25のステップS440およびステップS441において、有利区間において報知カウンタ199の記憶値Eが初期値「0」であることに基づいて終了抽選に当選しているか否かを判断することとしたが、ステップS440およびステップS441の処理は逆の順序で行うようにしてもよい。すなわち終了抽選に当選していることに基づいて報知カウンタ199の記憶値Eが初期値「0」であるか否かを判断するようにしてもよい。

【0213】

また上記実施形態では、遊技状態がRBB状態またはCBB状態に移行した場合に報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化することとしたが、例えば、有利区間においてレギュラービッグボーナス（RBB）またはチャレンジビッグボーナス（CBB）が当選した場合に報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化するようにしてもよい。このようにすれば、有利区間において報知カウンタ199の記憶値が初期値「0」ではない状況で終了抽選に当選した場合にクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達するまでの間であって、有利区間において遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまでまたはレギュラービッグボーナス（RBB）もしくはチャレンジビッグボーナス（CBB）が当選するまで継続させてから有利区間を終了させるようになる。

10

【0214】

また例えば、有利区間においてRBB状態またはCBB状態の終了条件が成立した場合に報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化するようにしてもよい。このようにすれば、有利区間において報知カウンタ199の記憶値が初期値「0」ではない状況で終了抽選に当選した場合にクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達するまでの間であって、有利区間において遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまでまたはRBB状態もしくはCBB状態が終了するまで継続させてから有利区間を終了させるようになる。

20

【0215】

また上記実施形態では、有利区間において非AT状態に滞在している場合にリプレイの当選時に終了抽選を行うこととしたが、終了抽選の実行契機はリプレイの当選に限られるものではなく、例えば、チャレンジビッグボーナス（CBB）の当選を契機として終了抽選を行うようにしてもよい。この例では、チャレンジビッグボーナス（CBB）は当選した遊技で必ず入賞するため、終了抽選が行われた遊技で遊技状態がCBB状態に移行することとなるが、終了抽選に当選した場合には当該遊技でCBB状態に移行したことに基づいて、有利区間を当該遊技において終了させるようにもよいし、次の遊技（CBB状態中）において有利区間を終了させるようにもよいし、CBB状態の終了後に有利区間を終了させるようにもよい。すなわち終了抽選に当選した場合やクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合などの有利区間の終了条件が成立した場合にはボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）中であっても有利区間を終了させて初期化処理を行うようにしてもよい。

30

【0216】

また上記実施形態では、AT抽選に当選したことに基づいて100回の遊技回数に相当する「100」をAT終了判定カウンタ195に設定することとしたが、AT状態の初期遊技回数を複数種類の遊技回数のうちから選択して設定するようにしてもよい。例えば、AT状態の初期遊技回数として5回、10回、30回、50回、および100回などを設け、AT抽選に当選したことに基づいてAT状態の初期遊技回数を複数種類の遊技回数のうちから選択して選択した遊技回数に相当する所定値をAT終了判定カウンタ195に設定するようにしてもよい。またこの場合には有利区間においてAT状態の終了条件が成立したことに基づいて有利区間を終了させ、有利区間から通常区間に移行することに伴って初期化処理を行うようにしてもよい。この場合には、演出状態としてAT終了待機状態を設けなくてもよいし、終了抽選も設けなくてもよい。そしてこの場合に、5回などのAT状態の初期遊技回数が少ない場合には非RT状態以外のRT状態において打順ベルが1回

40

50

も当選することなく A T 状態の終了条件が成立する状況が頻繁に発生し得るが、A T 状態の終了条件が成立した場合に、ボーナス状態への移行が発生しておらず、かつ遊技情報報知を 1 回も実行させていなかった場合にはクリアカウンタ 196 の記憶値がしきい値に達するまでの間であって、ボーナス (RBB または CBB) が入賞するまでまたは遊技情報報知が 1 回実行されることによる利益およびボーナス状態 (RBB 状態または CBB 状態) に移行することによる利益のいずれも享受することなく遊技者にとって有利な有利区間が終了するような状況の発生をできるだけ防ぐことができるようになる。

【0217】

また上記実施形態では、通常区間ににおいてレギュラービッグボーナス (RBB) またはチャレンジビッグボーナス (CBB) が入賞した場合に有利区間に移行させることとしたが、通常区間ににおいてレギュラービッグボーナス (RBB) またはチャレンジビッグボーナス (CBB) が当選した場合に A T 抽選を行い、A T 抽選に当選した場合には、レギュラービッグボーナス (RBB) またはチャレンジビッグボーナス (CBB) が入賞したことに基づいて有利区間に移行させ、有利区間ににおいて A T 準備状態を経由して演出状態を A T 状態に移行させるが、A T 抽選の結果がハズレであった場合には、レギュラービッグボーナス (RBB) またはチャレンジビッグボーナス (CBB) が入賞しても有利区間に移行させずに通常区間に滞在せるようにしてもよい。この場合には、レギュラービッグボーナス (RBB) の当選時に行われた A T 抽選に当選した遊技においてレギュラービッグボーナス (RBB) が入賞しなかった場合には内部中待機状態に移行させ、内部中待機状態においてレギュラービッグボーナス (RBB) が入賞したことに基づいて有利区間に移行させ、有利区間ににおいて A T 準備状態を経由して演出状態を A T 状態に移行させるが、A T 抽選の結果がハズレであった場合にはレギュラービッグボーナス (RBB) が入賞しなくとも内部中待機状態に移行させずに通常区間に滞在せるようにしてもよい。なおレギュラービッグボーナス (RBB) の当選時に行われた A T 抽選に当選したが当該ボーナスが入賞しなかったことに伴って移行した内部中待機状態では、A T 抽選の当選によって有利区間への移行が決定されているがクリアカウンタ 196 の更新は行われない。

【0218】

図 29 は、演出状態として CZ 状態（特別演出状態の他の一例）を設けた実施の態様における遊技機の機能ブロック図である。

【0219】

この態様では、記憶手段 190 に CZ 終了判定カウンタ 200 を備え、A T 制御手段 175 が、演出状態が非 A T 状態である場合に A T 抽選の代わりに内部抽選の結果に応じて CZ 抽選を行い、CZ 抽選に当選したことによって図 30 に示すように演出状態を CZ 状態に移行させ、CZ 状態において内部抽選の結果に応じて A T 抽選を行って A T 状態に移行させるか否かを決定する。なお CZ 抽選の実行契機と A T 抽選の実行契機とは同一であってもよいし、異なっていてもよい。CZ 抽選の実行契機と A T 抽選の実行契機とを異なる態様の一例としては、CZ 抽選の実行契機を、共通ベル、スイカ、チェリーの当選時とし、A T 抽選の実行契機を、打順ベル、ボーナス (RBB または CBB) の当選時とすることができる。なお CZ 抽選については内部抽選において共通ベル、スイカ、チェリーに対応づけられた乱数値に対して当選またはハズレが対応づけられた CZ 抽選テーブルを参照して当否が決定される。

【0220】

またこの態様では、CZ 抽選の抽選状態として当選確率が約 1 / 32 の低確率状態と当選確率が約 1 / 16 の中確率状態と当選確率が約 1 / 8 の高確率状態とを設定可能となっており、CZ 抽選では抽選状態に応じた CZ 抽選テーブルが参照されるようになっている。すなわち抽選状態が高確率状態である場合には抽選状態が中確率状態である場合よりも当選確率が高くなるように設定された CZ 抽選テーブルが参照され、抽選状態が中確率状態である場合には抽選状態が低確率状態である場合よりも当選確率が高くなるように設定された CZ 抽選テーブルが参照される。なお内部抽選での当選態様に応じて CZ 抽選の当

10

20

30

40

50

選確率が異なるようにしてもよい。この場合には低確率状態と中確率状態と高確率状態において C Z 抽選の当選確率が同一、または「低確率状態 < 中確率状態 < 高確率状態」の順で C Z 抽選の当選確率が高くなる当選態様が存在していてもよく、C Z 抽選の当選に割り当てる乱数値の総数が「低確率状態 < 中確率状態 < 高確率状態」の関係となつていれば当選態様毎の C Z 抽選の当選確率は任意に定めることができる。

【0221】

そして A T 制御手段 175 は、C Z 抽選に当選すると C Z 終了判定カウンタ 200 に終了条件となる遊技回数（例えば、8 回）に相当する所定値（例えば、8）を設定し、C Z 状態での遊技を 1 回行う毎に C Z 終了判定カウンタ 200 の値から一定値（例えば、1）を減算する。そして C Z 終了判定カウンタ 200 の値がしきい値（例えば、0）に達すると、C Z 状態の終了条件が成立して演出状態が非 A T 状態に復帰する。一方、C Z 終了判定カウンタ 200 の値がしきい値に達するまでに A T 抽選に当選した場合にも C Z 状態の終了条件が成立し、この場合には C Z 終了判定カウンタ 200 の値を「0」にするとともに C Z 状態の終了後に A T 準備状態に移行する。なお C Z 状態では打順ベルの当選時に指示情報を表示させるとともに入賞補助演出を行うようになっているが、打順リプレイに係る指示情報および入賞補助演出や C B B 状態に係る指示情報および入賞補助演出は行われないようになっている。すなわち C Z 状態は簡易的な A T 状態という位置づけのものである。10

【0222】

また A T 制御手段 175 は、A T 抽選に当選することなく C Z 状態が終了した場合に、R T 状態に応じて C Z 抽選の抽選状態を設定し、R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態のいずれかである場合には C Z 抽選の抽選状態を中確率状態に滞在させ、R T 状態が R T 2 状態または R T 3 状態のいずれかである場合には C Z 抽選の抽選状態を高確率状態に滞在させる。20

【0223】

また A T 制御手段 175 は、有利区間において非 A T 状態に滞在している場合にリプレイが当選したことに基づいて、中確率状態または高確率状態を終了させるか否かを決定する終了抽選を行う。そして本実施形態では、図 31 に示すように通常区間での C Z 抽選の当選によって有利区間が開始し、C Z 状態の終了後に非 A T 状態において終了抽選に当選すると有利区間が終了し、有利区間の終了に基づいて初期化手段 177 によって初期化処理が行われるようになっている。30

【0224】

またこの態様では、初期化処理において、C Z 終了判定カウンタ 200 も初期化され、有利区間が終了して通常区間に移行することに伴って C Z 終了判定カウンタ 200 の記憶値が初期値（例えば、0）に初期化される。

【0225】

またこの態様においては、図 30 に示すように、A T 制御手段 175 が、A T 準備状態、A T 状態、または A T 終了待機状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 196 の記憶値がしきい値に達した場合には、上記実施形態の場合と同様に有利区間の終了に伴う初期化処理によって非 A T 状態へ復帰させ、C Z 状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 196 の記憶値がしきい値に達した場合にも、有利区間の終了に伴う初期化処理によって非 A T 状態へ移行させるようになっている。40

【0226】

またこの態様においては、C Z 状態において打順ベルの当選時に指示情報を表示させることによって正解打順を示す遊技情報を報知する遊技情報報知が実行される毎に報知カウンタ 199 の記憶値に 1 回分の遊技情報報知の実行回数に相当する一定値（例えば、1）を加算するインクリメント更新を行い、報知カウンタ 199 の記憶値が初期値（例えば、0）より大きいか否かによって有利区間において遊技情報報知を 1 回実行させたか否かを判断する。

【0227】

そしてこの態様では、図30に示すように、非A T状態からA T状態に至るまでには必ずC Z状態を経由することになり、初期化手段177は、図31に示すように、通常区間に滞在している場合にC Z抽選に当選したに基づいて有利区間を発生させ、A T抽選に当選することなくC Z状態が終了してもクリアカウンタ196の値がしきい値に達するまでの間であって終了抽選に当選するまで有利区間を維持し、終了抽選に当選したに基づいて有利区間を終了させる。

【0228】

ただし上記実施形態と同様にこの態様においても、有利区間ににおいてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達するまでの間に終了抽選に当選した場合に当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生していた場合または当該有利区間ににおいて遊技情報報知を1回以上実行させていた場合には有利区間の終了条件が成立したと判断して有利区間を終了させるが、有利区間ににおいて終了抽選に当選した場合に当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生しておらず、かつ当該有利区間ににおいて遊技情報報知を1回も実行させていなかった場合にはクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達するまでの間であって、ボーナス（RBBまたはCBB）が入賞するまでまたは有利区間ににおいて遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまで継続させてから有利区間を終了させる。具体的には、通常区間ににおいてC Z抽選に当選した場合に有利区間に移行することに伴って報知カウンタ199に所定値（例えば、1）を設定し、有利区間ににおいて打順ベルの当選時に遊技情報報知が実行された場合、または有利区間ににおいて遊技状態がボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）に移行した場合に報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化し、報知カウンタ199の記憶値が初期値（例えば、0）であるか否かによって有利区間ににおいてボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生したか否かおよび有利区間ににおいて遊技情報報知を1回実行させたか否かを判断する。これによりA T抽選に当選することなくC Z状態が終了しても、当該C Z状態が滞在していた有利区間ににおいて終了抽選に当選した場合に当該有利区間の開始時から終了抽選の当選時までの間にボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生しておらず、かつ当該有利区間ににおいて遊技情報報知を1回も実行させていなかった場合にはボーナス（RBBまたはCBB）が入賞するまでまたは有利区間ににおいて遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまで継続させるため、遊技情報報知が1回実行されることによる利益およびボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）に移行することによる利益のいずれも享受することなく遊技者にとって有利な有利区間が終了するような状況の発生ができるだけ防ぐことができるようになる。なおこの態様では、A T状態に移行するためには必ずC Z状態を経由するのではなく、非A T状態においてもA T抽選を行ってC Z状態を経由せずにA T状態へ移行させる場合を設けるようにしてよい。

【0229】

またこの態様では、C Z状態においてC Z状態を継続させるか否かを決定する継続抽選を行い、継続抽選に当選した場合にはC Z状態を継続させ、継続抽選の結果がハズレとなつた場合にはC Z状態を終了させて演出状態を非A T状態に復帰させるようにしてよい。例えば、C Z終了判定カウンタ200の記憶値がしきい値に達したに基づいて継続抽選を行い、継続抽選に当選した場合にはC Z終了判定カウンタ200に所定値（例えば、8）を再設定してC Z状態を継続させるようにしてよいし、C Z終了判定カウンタ200の記憶値がしきい値に達した以降の遊技においてA T抽選に当選するか継続抽選の結果がハズレとなるまで継続抽選を毎遊技行うようにしてよいし、C Z終了判定カウンタ200を設けずにC Z状態において継続抽選を毎遊技行うようにしてよい。

【0230】

またこの態様では、C Z抽選に当選したに基づいてRT状態をRT2状態に誘導するように入賞補助演出を実行し、RT状態がRT2状態に移行したに基づいて演出状態をC Z状態に移行させ、RT2状態においてC Z状態での遊技を行わせ、C Z状態では

10

20

30

40

50

C Z 終了判定カウンタ 200 の記憶値がしきい値に達するまでは打順ベルの当選時に指示情報を表示させるとともに入賞補助演出を行い、C Z 終了判定カウンタ 200 の記憶値がしきい値に達した以降は打順ベルの当選時に指示情報を表示させないとともに入賞補助演出を行わないようにして R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に転落したこと（特定の図柄組合せが有効ライン上に表示されたこと）に基づいて C Z 状態を終了させるようにしてもよいし、C Z 終了判定カウンタ 200 の記憶値がしきい値に達していないくても R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に転落した場合にも C Z 状態を終了させるようにしてもよい。なおこの例では、C Z 状態用の R T 状態を別途用意し、当該 R T 状態において C Z 状態での遊技を行わせるようにしてもよい。

【0231】

10

またこの態様では、C Z 状態において C Z 終了判定カウンタ 200 の値がしきい値（例えば、0）に達した場合に遊技情報報知を1回も実行させていない場合には、クリアカウンタ 196 の記憶値がしきい値に達するまでの間であって遊技情報報知を少なくとも1回実行させるまでまたは A T 抽選に当選するまで継続させてから C Z 状態を終了させるようにしてもよい。

【0232】

またこの態様では、C Z 状態において指示情報を表示しないとともに入賞補助演出を実行しないようにしてもよい。

【0233】

20

またこの態様では、有利区間においてクリアカウンタ 196 の記憶値がしきい値に達するまでの間に A T 抽選に当選することなく C Z 状態が所定回数（例えば、2回や3回など）終了した場合に有利区間を終了させるようにしてもよい。すなわち A T 抽選に当選することなく C Z 状態が終了しても C Z 状態が所定回数行われるまでは有利区間が終了しないようにしてもよい。

【0234】

またこの態様では、C Z 抽選に当選したことに基づいて有利区間を開始させ、C Z 状態において A T 抽選に当選することなく C Z 終了判定カウンタ 200 の値がしきい値（例えば、0）に達したことに基づいて有利区間を終了させ、A T 抽選に当選することなく C Z 終了判定カウンタ 200 の値がしきい値（例えば、0）に達した場合に、ボーナス状態への移行が発生しておらず、かつ遊技情報報知を1回も実行させていなかった場合にはクリアカウンタ 196 の記憶値がしきい値に達するまでの間であって、ボーナス（RBB または CBB）が入賞するまでまたは遊技情報報知を1回実行させるまで継続させてから有利区間を終了させるようにしてもよい。なおこの場合には、C Z 状態において指示情報の表示および入賞補助演出を実行するようにしてもよいし、実行しないようにしてもよい。

30

【0235】

また上記実施形態では、指示情報を払出表示部 P O に表示させることとしたが、指示情報をクレジット表示部 C D（報知装置の他の一例）やボーナス表示部 B S（報知装置の他の一例）に表示させるようにしてもよく、指示情報（正解打順や内部抽選の結果等に関する遊技情報）をクレジット表示部 C D に表示させる場合には、遊技開始操作に応答してメダルのクレジット数に替えて指示情報をクレジット表示部 C D に表示させ、入賞判定処理が行われたことに基づいて指示情報に替えてメダルのクレジット数を表示させるようにしてもよい。

40

【0236】

また指示情報を表示させる表示装置（報知装置の他の一例）を払出表示部 P O、クレジット表示部 C D、ボーナス表示部 B S とは別に設け、当該表示装置を 7 セグメント表示器によって構成し、指示情報を当該表示装置に表示させることによって指示情報報知を実行させるとともに、当該表示装置を構成する 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H を区間表示器 P D として用いて有利区間報知を実行させるようにしてもよい。

【0237】

また上記実施形態では、払出表示部 P O を構成する下位桁表示用の 7 セグメント表示器

50

のドット形状のセグメント H を、遊技区間を報知する区間表示器 P D として用いることとしたが、例えば、払出表示部 P O を構成する上位桁表示用の 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H を区間表示器 P D として用いて有利区間に移行することに伴って区間表示器 P D を点灯させ、有利区間が終了して通常区間に移行することにもとなって区間表示器 P D を消灯させるようにしてもよい。払出表示部 P O の一部を区間表示器 P D として用いて有利区間報知を実行する場合には指示情報（正解打順や内部抽選の結果等に関する遊技情報）も払出表示部 P O に表示させるようにしてもよいし、指示情報（正解打順や内部抽選の結果等に関する遊技情報）は払出表示部 P O とは別のデバイス（例えば、クレジット表示部 C D、ボーナス表示部 B S、または指示情報を表示するための専用デバイス等）に表示させるようにしてもよい。

10

【 0 2 3 8 】

また例えば、クレジット表示部 C D を構成するいずれかの 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H を区間表示器 P D として用いて有利区間に移行することに伴って区間表示器 P D を点灯させ、有利区間が終了して通常区間に移行することにもとなって区間表示器 P D を消灯させるようにしてもよい。この例では、上述のように指示情報（正解打順や内部抽選の結果等に関する遊技情報）をクレジット表示部 C D に表示させるようにしてもよいし、指示情報（正解打順や内部抽選の結果等に関する遊技情報）はクレジット表示部 C D とは別のデバイス（例えば、払出表示部 P O、ボーナス表示部 B S、または指示情報を表示するための専用デバイス等）に表示させるようにしてもよい。

【 0 2 3 9 】

20

また例えば、ボーナス表示部 B S を構成するいずれかの 7 セグメント表示器のドット形状のセグメント H を区間表示器 P D として用いて有利区間に移行することに伴って区間表示器 P D を点灯させ、有利区間が終了して通常区間に移行することにもとなって区間表示器 P D を消灯させるようにしてもよい。この例では、上述のように指示情報（正解打順や内部抽選の結果等に関する遊技情報）をボーナス表示部 B S に表示させるようにしてもよいし、指示情報（正解打順や内部抽選の結果等に関する遊技情報）はボーナス表示部 B S とは別のデバイス（例えば、払出表示部 P O、クレジット表示部 C D、または指示情報を表示するための専用デバイス等）に表示させるようにしてもよい。

【 0 2 4 0 】

30

また上記実施形態では、メイン基板およびサブ基板を含む制御基板（遊技制御手段 1 0 0）によって遊技機の動作を制御することとしたが、メイン基板とサブ基板との間では、メイン基板からサブ基板への单方向通信のみを可能とし、サブ基板からはメイン基板へ信号を送信することができないように通信接続するように構成し、メイン基板は、投入受付手段 1 0 5、乱数発生手段 1 1 0、内部抽選手段 1 2 0、リール制御手段 1 3 0、入賞判定手段 1 4 0、払出制御手段 1 5 0、リプレイ処理手段 1 6 0、遊技状態移行制御手段 1 7 0、R T 制御手段 1 7 3、A T 制御手段 1 7 5、初期化手段 1 7 7、表示制御手段 1 7 9、メイン抽選テーブル記憶手段 1 9 1、抽選フラグ記憶手段 1 9 2、停止制御テーブル記憶手段 1 9 3、入賞判定テーブル記憶手段 1 9 4、A T 終了判定カウンタ 1 9 5、クリアカウンタ 1 9 6、報知カウンタ 1 9 9 を備え、メダル投入スイッチ 2 1 0、ベットスイッチ 2 2 0、スタートスイッチ 2 3 0、ストップスイッチ 2 4 0 等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 3 1 0、ホッパーユニット 3 2 0、遊技情報表示装置 3 2 7 等の動作制御を行い、内部抽選の結果、遊技開始操作、停止操作、遊技の結果（入賞役の有無）、遊技状態、演出状態などをサブ基板に対して通知し、サブ基板は、演出制御手段 1 8 0、演出データ記憶手段 1 9 7、サブ抽選テーブル記憶手段 1 9 8 を備え、メイン基板 1 0 から送られてくる信号を受けて、遊技の進行状況に合わせた演出を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいて表示装置 3 3 0、音響装置 3 4 0 等の動作制御を行うようにしてもよい。この場合には、指示情報を表示させたり遊技区間を報知するデバイスはメイン基板が動作を制御するデバイスであればいずれであってもよい。またこの場合には、メイン基板が指示情報を表示させる場合に、指示情報に係る押下順序（正解打順、特定打順、または特定打順とは異

40

50

なる押下順序)をサブ基板に対して通知し、サブ基板は、入賞補助演出によってメイン基板から通知された押下順序を報知するようにしてもよい。

【0241】

また上記実施形態では、払出表示部POを構成する1つの7セグメント表示器を用いて有利区間中であるか否かを報知することとしたが、複数個の7セグメント表示器を用いて滞在している遊技区間を報知するようにしてもよく、例えば、払出表示部POを構成する上位桁表示用および下位桁表示用のそれぞれの7セグメント表示器のドット形状のセグメントHを区間表示器PDとして用いるようにし、有利区間に移行することに伴って2つのセグメントHを両方とも点灯させ、通常区間に移行することに伴って2つのセグメントHのいずれも消灯させ、内部中待機区間に移行することに伴って2つのセグメントHのうち一方を点灯させるとともに他方を消灯させるようにしてもよい。すなわち複数のセグメントHの点灯・消灯の組合せによって滞在している遊技区間を報知するようにしてもよい。10

【0242】

また上記実施形態では、区間表示器PDの点灯・消灯によって有利区間中であるか否かを報知することとしたが、区間表示器PDの点灯または消灯と点滅の組合せによって有利区間中であるか否かを報知するようにしてもよいし、区間表示器PDの点灯・消灯・点滅の組合せによって滞在している遊技区間を報知するようにしてもよいし、区間表示器PDの点滅パターンによって有利区間中であるか否かまたは滞在している遊技区間を報知するようにしてもよいし、区間表示器PDをLEDによって構成し、区間表示器PDの発光色によって有利区間中であるか否かまたは滞在している遊技区間を報知するようにしてもよい。20

【0243】

また上記実施形態では、通常区間ににおいてAT抽選に当選した場合に回転中のリールが全て停止した後に区間表示器PDを点灯させて有利区間に移行させることとしたが、区間表示器PDを点灯させるタイミングは、AT抽選に当選してから次回の遊技のメダルの投入の受け付けが開始されるまでの間であればいずれのタイミングであってもよく、例えば、AT抽選に当選したこと、AT抽選に当選した遊技における、リールが定常回転を開始したこと、停止操作が有効化されたこと、いずれかのストップボタンのストップスイッチがオン動作もしくはオフ動作を行ったこと、いずれかのリールが停止したこと、入賞判定処理を行ったこと、払出制御処理を行ったこと、または遊技状態移行制御処理を行ったこと等を契機として区間表示器PDを点灯させるようにしてもよい。なおAT抽選の実行契機をリプレイの当選とした場合には、区間表示器PDを点灯させるタイミングは、AT抽選に当選してからリプレイの入賞に伴って自動投入処理が行われるまでの間であればいずれのタイミングであってもよい。30

【0244】

また上記実施形態では、有利区間に移行することに伴って区間表示器PDを点灯させて有利区間中であることを報知することとしたが、有利区間の開始から所定の遊技回数(例えば、32回)が消化されるまでは有利区間中であることを報知しない非報知区間とし、非報知区間が経過したことに基づいて有利区間中であることを報知するようにしてもよい。40

【0245】

また上記実施形態および図29～図31の変形例では、有利区間ににおいて非AT状態に滞在している場合であっても、終了抽選に当選し、かつ報知カウンタ199の記憶値が初期値(例えば、0)ではない場合に、CBB状態におけるリプレイの当選時に遊技情報報知を実行させ、遊技情報報知を実行させた場合に報知カウンタ199の記憶値から1回分の遊技情報報知の実行回数に相当する一定値(例えば、1)を減算するデクリメント更新を行うようにしてもよい。

【0246】

また上記実施形態では、AT準備状態またはAT状態において通常状態における打順リプレイの当選時に遊技情報報知を実行させた場合に報知カウンタ199の記憶値から1回50

分の遊技情報報知の実行回数に相当する一定値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行うようにしてもよい。同様に図29～図31の変形例では、CZ状態である場合に通常状態における打順リプレイの当選時に正解打順を示す遊技情報を報知する遊技情報報知を実行させ、遊技情報報知を実行させた場合に報知カウンタ199の記憶値から1回分の遊技情報報知の実行回数に相当する一定値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行うようにしてもよい。

【0247】

また上記実施形態では、AT準備状態またはAT状態においてCBB状態におけるリプレイの当選時に遊技情報報知を実行させた場合に報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化するようにしてもよい。同様に図29～図31の変形例では、CZ状態である場合にCBB状態におけるリプレイの当選時に遊技情報報知を実行させ、遊技情報報知を実行させた場合に報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化するようにしてもよい。10

【0248】

また上記実施形態および図29～図31の変形例では、報知カウンタ199の記憶値が初期値（例えば、0）であるか否かによって有利区間においてボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生したか否かおよび有利区間において遊技情報報知を1回実行させたか否かを判断することとしたが、報知カウンタ199に替えて報知フラグを設け、報知フラグの設定状態によって有利区間においてボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生したか否かおよび有利区間において遊技情報報知を1回実行させたか否かを判断するようにしてもよい。例えば、有利区間において打順ベルの当選時に遊技情報報知が実行された場合、または有利区間において遊技状態がボーナス状態（RBB状態もしくはCBB状態）に移行した場合に報知フラグをON状態に設定し、有利区間の終了に伴って報知フラグをOFF状態に設定し、報知フラグがON状態である場合に有利区間においてボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）への移行が発生したまたは有利区間において遊技情報報知を1回実行させたと判断するようにしてもよい。20

【0249】

また上記実施形態および図29～図31の変形例では、CBB状態では内部抽選の結果に関わらずに小役1～小役10の抽選フラグを強制的に当選状態に設定することとしたが、CBB状態では、小役1～小役10が必ず当選するように内部抽選を行うようにしてもよい。30

【0250】

また上記実施形態および図29～図31の変形例では、終了抽選の当選に基づいて有利区間を終了させる場合における遊技情報報知の最低実行回数を1回としたが、2回、3回、4回などの2回以上の回数（N回の他の一例）であってもよい。この場合には、通常区間においてAT抽選（またはCZ抽選）に当選した場合に有利区間に移行することに伴って報知カウンタ199に所定値（例えば、2、3、または4など）を設定し、有利区間において打順ベルの当選時に遊技情報報知が実行された場合に報知カウンタ199の記憶値から1回分の遊技情報報知の実行回数に相当する一定値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行い、有利区間において遊技状態がボーナス状態（RBB状態またはCBB状態）に移行した場合に報知カウンタ199の記憶値を初期値（例えば、0）に初期化するようになることができる。40

【符号の説明】

【0251】

B X 収納箱、UD 前面上扉、DD 前面下扉、DW 表示窓、

L1 有効ライン、DS 遊技情報表示部、LCD 液晶ディスプレイ、

R1 第1リール、R2 第2リール、R3 第3リール、

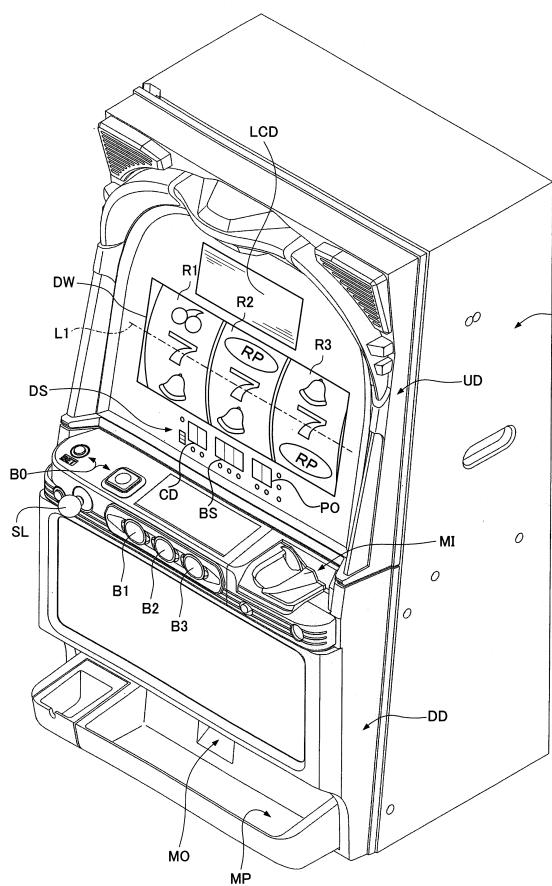
B0 ベットボタン、SL スタートレバー、B1～B3 ストップボタン、

M1 メダル投入口、MO メダル払い出し口、MP メダル受け皿、

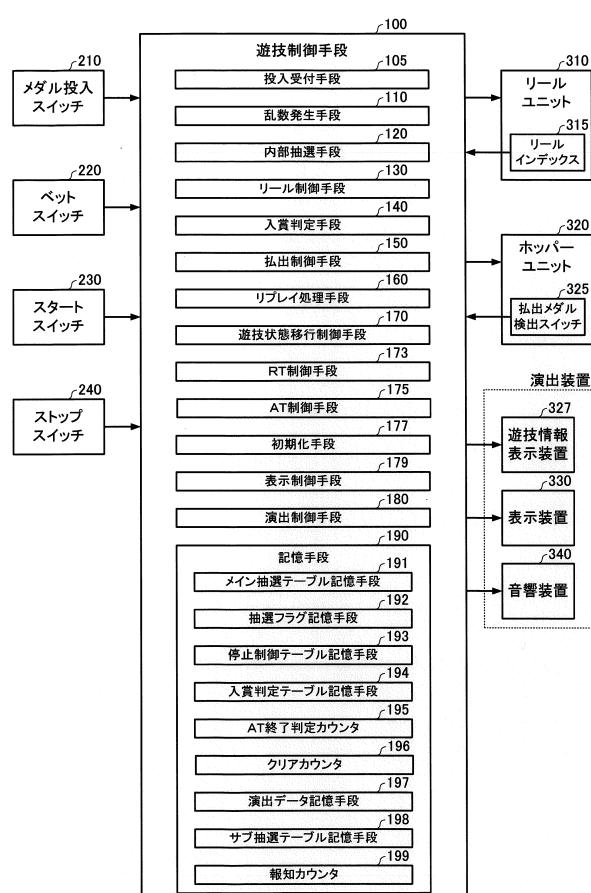
100 遊技制御手段、105 投入受付手段、110 乱数発生手段、

120 内部抽選手段、130 リール制御手段、140 入賞判定手段、
 150 払出制御手段、160 リプレイ処理手段、170 遊技状態移行制御手段、
 173 RT制御手段、175 AT制御手段、177 初期化手段、
 180 演出制御手段、190 記憶手段、
 191 メイン抽選テーブル記憶手段、192 抽選フラグ記憶手段、
 193 停止制御テーブル記憶手段、194 入賞判定テーブル記憶手段、
 195 AT終了判定カウンタ、196 クリアカウンタ、197 演出データ記憶手段、
 198 サブ抽選テーブル記憶手段、199 報知カウンタ、
 200 CZ終了判定カウンタ、
 210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、10
 240 ストップスイッチ、310 リールユニット、315 リールインデックス、
 320 ホッパーユニット、325 払出メダル検出スイッチ、
 330 表示装置、340 音響装置
 A～H セグメント、PD 区間表示器

【図1】



【図2】



【図3】

内部抽選 テーブル1	内部抽選 テーブル2	内部抽選 テーブル3	内部抽選 テーブル4
打順ベル1	打順ベル1	打順ベル1	打順ベル1
打順ベル2	打順ベル2	打順ベル2	打順ベル2
打順ベル3	打順ベル3	打順ベル3	打順ベル3
打順ベル4	打順ベル4	打順ベル4	打順ベル4
打順ベル5	打順ベル5	打順ベル5	打順ベル5
打順ベル6	打順ベル6	打順ベル6	打順ベル6
打順ベル7	打順ベル7	打順ベル7	打順ベル7
打順ベル8	打順ベル8	打順ベル8	打順ベル8
打順ベル9	打順ベル9	打順ベル9	打順ベル9
共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
通常リプレイ1	打順リプレイ1	打順リプレイ1	通常リプレイ1
通常リプレイ2	打順リプレイ2	打順リプレイ2	通常リプレイ2
通常リプレイ3	打順リプレイ3	打順リプレイ3	通常リプレイ3
通常リプレイ4	打順リプレイ4	打順リプレイ4	
通常リプレイ5	打順リプレイ5	打順リプレイ5	
通常リプレイ6	打順リプレイ6	打順リプレイ6	
ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ
CBB	CBB	CBB	CBB
RBB	RBB	RBB	RBB

65535

【図4】

内部抽選 テーブル5	内部抽選 テーブル6
打順ベル1	
打順ベル2	
打順ベル3	
打順ベル4	
打順ベル5	
打順ベル6	
打順ベル7	
打順ベル8	
打順ベル9	
共通ベル	
スイカ	
チェリー	
通常リプレイ1	
通常リプレイ2	
通常リプレイ3	
JAC	

65535

【図5】

内部抽選 テーブル7	内部抽選 テーブル8	内部抽選 テーブル9	内部抽選 テーブル10
ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ
通常リプレイ1	打順リプレイ1	打順リプレイ1	通常リプレイ1
通常リプレイ2	打順リプレイ2	打順リプレイ2	通常リプレイ2
通常リプレイ3	打順リプレイ3	打順リプレイ3	通常リプレイ3
通常リプレイ4	打順リプレイ4	打順リプレイ4	
通常リプレイ5	打順リプレイ5	打順リプレイ5	
通常リプレイ6	打順リプレイ6	打順リプレイ6	
ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ
ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ

65535

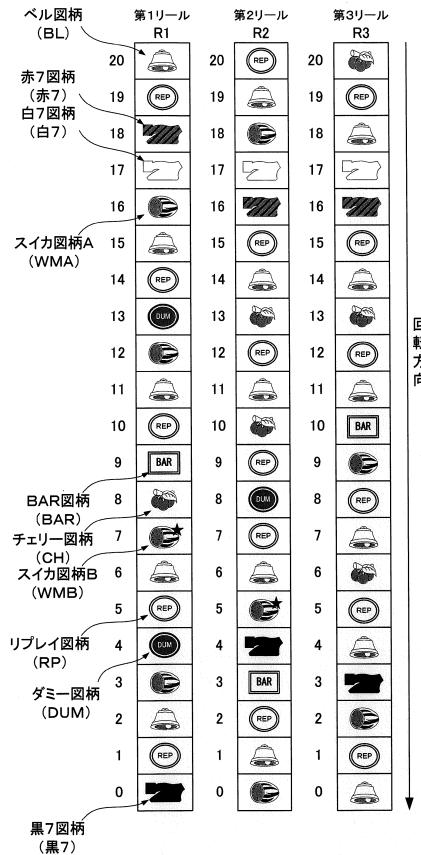
【図6】

打順ベル1	1枚小役(小役1, 2, 4, 5) + 8枚小役(小役6)
打順ベル2	1枚小役(小役1, 3, 4, 5) + 8枚小役(小役6)
打順ベル3	1枚小役(小役2, 3, 4, 5) + 8枚小役(小役6)
打順ベル4	1枚小役(小役1, 4) + 8枚小役(小役6)
打順ベル5	1枚小役(小役2, 4) + 8枚小役(小役6)
打順ベル6	1枚小役(小役3, 4) + 8枚小役(小役6)
打順ベル7	1枚小役(小役1, 4, 5) + 8枚小役(小役6)
打順ベル8	1枚小役(小役2, 4, 5) + 8枚小役(小役6)
打順ベル9	1枚小役(小役3, 4, 5) + 8枚小役(小役6)
共通ベル	13枚小役(小役9) + 14枚小役(小役10)
スイカ	3枚小役(小役8)
チェリー	2枚小役(小役7)
JAC	1枚小役(小役1~5) + 2枚小役(小役7) + 3枚小役(小役8) + 8枚小役(小役6) + 13枚小役(小役9) + 14枚小役(小役10) + 15枚小役(小役11)

【図7】

通常リプレイ1	リプレイ1, 4
通常リプレイ2	リプレイ1, 5
通常リプレイ3	リプレイ1, 6
打順リプレイ1	リプレイ1, 2
打順リプレイ2	リプレイ1, 2, 4
打順リプレイ3	リプレイ1, 2, 5
打順リプレイ4	リプレイ1, 2, 6
打順リプレイ5	リプレイ1, 2, 4, 5
打順リプレイ6	リプレイ1, 2, 4, 5, 6
打順リプレイ7	リプレイ1, 3
打順リプレイ8	リプレイ1, 3, 4
打順リプレイ9	リプレイ1, 3, 5
打順リプレイ10	リプレイ1, 3, 6
打順リプレイ11	リプレイ1, 3, 4, 5
打順リプレイ12	リプレイ1, 3, 4, 5, 6

【図8】



【図9】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1 (正解打順) (打順1, 2)	8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ランク			
打順ベル2 (正解打順) (打順1, 2)	8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ランク			
打順ベル3 (正解打順) (打順1, 2)	8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ランク			
打順ベル4 (正解打順) (打順3, 4)	1枚小役 または RT変動ランク	8枚小役 (小役6)	1枚小役 または RT変動ランク			
打順ベル5 (正解打順) (打順3, 4)	1枚小役 または RT変動ランク	8枚小役 (小役6)	1枚小役 または RT変動ランク			
打順ベル6 (正解打順) (打順3, 4)	1枚小役 または RT変動ランク	8枚小役 (小役6)	1枚小役 または RT変動ランク			
打順ベル7 (正解打順) (打順5, 6)		1枚小役 または RT変動ランク		8枚小役 (小役6)		
打順ベル8 (正解打順) (打順5, 6)		1枚小役 または RT変動ランク		8枚小役 (小役6)		
打順ベル9 (正解打順) (打順5, 6)		1枚小役 または RT変動ランク		8枚小役 (小役6)		

打順1:B1→B2→B3 打順2:B1→B3→B2 打順3:B2→B1→B3
打順4:B2→B3→B1 打順5:B3→B1→B2 打順6:B3→B2→B1

【図10】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順リプレイ1 (正解打順) (打順1, 2)	リプレイ2			リプレイ1		
打順リプレイ2 (正解打順) (打順1, 2)	リプレイ2			リプレイ1		
打順リプレイ3 (正解打順) (打順3, 4)	リプレイ1		リプレイ2		リプレイ1	
打順リプレイ4 (正解打順) (打順3, 4)	リプレイ1		リプレイ2		リプレイ1	
打順リプレイ5 (正解打順) (打順5, 6)		リプレイ1			リプレイ2	
打順リプレイ6 (正解打順) (打順5, 6)		リプレイ1			リプレイ2	
打順リプレイ7 (正解打順) (打順1, 2)	リプレイ3			リプレイ1		
打順リプレイ8 (正解打順) (打順1, 2)	リプレイ3			リプレイ1		
打順リプレイ9 (正解打順) (打順3, 4)	リプレイ1		リプレイ3		リプレイ1	
打順リプレイ10 (正解打順) (打順3, 4)	リプレイ1		リプレイ3		リプレイ1	
打順リプレイ11 (正解打順) (打順5, 6)		リプレイ1			リプレイ3	
打順リプレイ12 (正解打順) (打順5, 6)		リプレイ1			リプレイ3	

打順1:B1→B2→B3 打順2:B1→B3→B2 打順3:B2→B1→B3
打順4:B2→B3→B1 打順5:B3→B1→B2 打順6:B3→B2→B1

【図11】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常リプレイ1 (特定打順) (打順1, 2)	13枚小役(小役9)		14枚小役(小役10)			
通常リプレイ2 (特定打順) (打順3, 4)	14枚小役(小役10)		13枚小役(小役9)	14枚小役(小役10)		
通常リプレイ3 (特定打順) (打順5, 6)		14枚小役(小役10)		13枚小役(小役9)		
打順リプレイ1 (特定打順) (打順1)	13枚小役 (小役9)		14枚小役(小役10)			
打順リプレイ2 (特定打順) (打順2)	14枚小役 (小役10)	13枚小役 (小役9)		14枚小役(小役10)		
打順リプレイ3 (特定打順) (打順3)	14枚小役(小役10)		13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)		
打順リプレイ4 (特定打順) (打順4)		14枚小役(小役10)		13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)	
打順リプレイ5 (特定打順) (打順5)		14枚小役(小役10)		13枚小役 (小役9)	14枚小役 (小役10)	
打順リプレイ6 (特定打順) (打順6)		14枚小役(小役10)			13枚小役 (小役9)	
打順リプレイ7 (特定打順) (打順1)	13枚小役 (小役9)		14枚小役(小役10)			
打順リプレイ8 (特定打順) (打順2)	14枚小役 (小役10)	13枚小役 (小役9)		14枚小役(小役10)		
打順リプレイ9 (特定打順) (打順3)	14枚小役(小役10)		13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)		
打順リプレイ10 (特定打順) (打順4)		14枚小役(小役10)		13枚小役 (小役9)	14枚小役(小役10)	
打順リプレイ11 (特定打順) (打順5)		14枚小役(小役10)			13枚小役 (小役9)	14枚小役 (小役10)
打順リプレイ12 (特定打順) (打順6)		14枚小役(小役10)				13枚小役 (小役9)

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

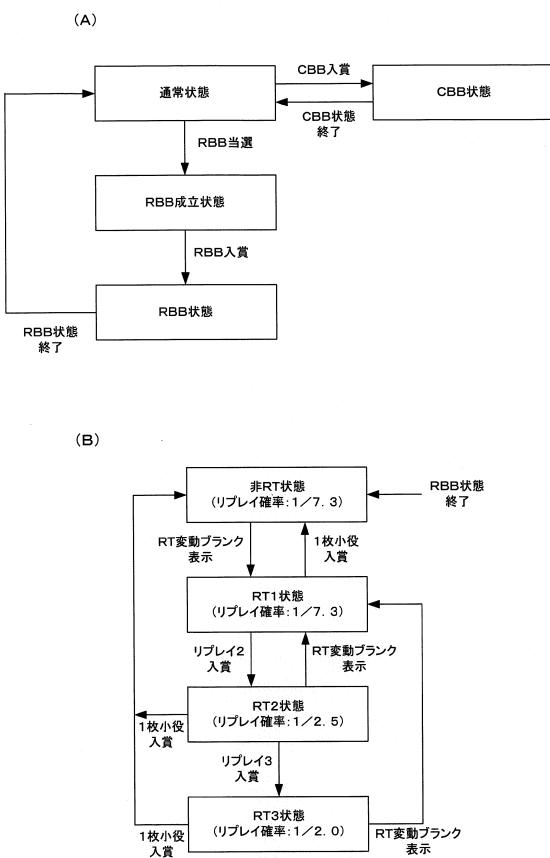
【図12】

入賞役等	図柄組合せ			配当
RBB				—
CBB				—
リプレイ1				—
リプレイ2				—
リプレイ3				—
リプレイ4				—
リプレイ5				—
リプレイ6				—
RT変動 プランク				—

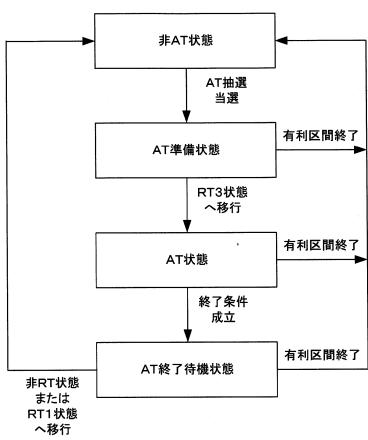
【図13】

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

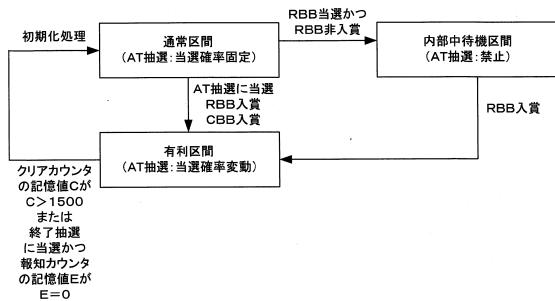
【図14】



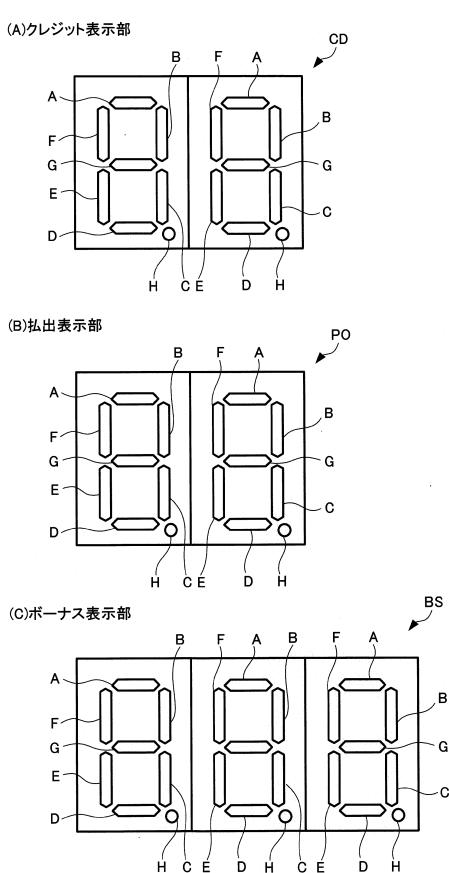
【図15】



【図16】



【図17】



【図18】

当選エリア	払出表示部の表示	内容	液晶ディスプレイの表示
打順ペル1 打順ペル3 (正解打順:打順1, 2)	1	打順1, 2	1····
打順ペル4 打順ペル6 (正解打順:打順3, 4)	2	打順3, 4	··1··
打順ペル7 打順ペル9 (正解打順:打順5, 6)	3	打順5, 6	····1
打順リプレイ1, 7 (正解打順:打順1)	4	打順1	1·2·3
打順リプレイ2, 8 (正解打順:打順2)	5	打順2	1·3·2
打順リプレイ3, 9 (正解打順:打順3)	6	打順3	2·1·3
打順リプレイ4, 10 (正解打順:打順4)	7	打順4	2·3·1
打順リプレイ5, 11 (正解打順:打順5)	8	打順5	3·1·2
打順リプレイ6, 12 (正解打順:打順6)	9	打順6	3·2·1

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

【図19】

(A) CBB状態の1回目のボーナス遊技

当選エリア	払出表示部の表示	内容	液晶ディスプレイの表示
通常リレイ1 (特定打順:打順1, 2)	1	打順1, 2	1----
通常リレイ2 (特定打順:打順3, 4)	2	打順3, 4	--1--
通常リレイ3 (特定打順:打順5, 6)	3	打順5, 6	--1--
打順リレイ1, 7 (特定打順:打順1)	4	打順1	1·2·3
打順リレイ2, 8 (特定打順:打順2)	5	打順2	1·3·2
打順リレイ3, 9 (特定打順:打順3)	6	打順3	2·1·3
打順リレイ4, 10 (特定打順:打順4)	7	打順4	2·3·1
打順リレイ5, 11 (特定打順:打順5)	8	打順5	3·1·2
打順リレイ6, 12 (特定打順:打順6)	9	打順6	3·2·1

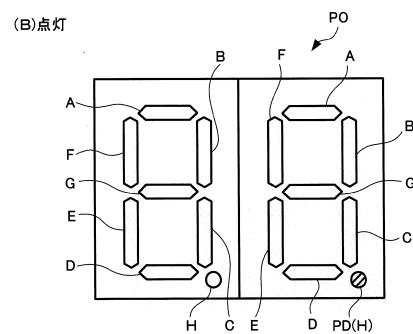
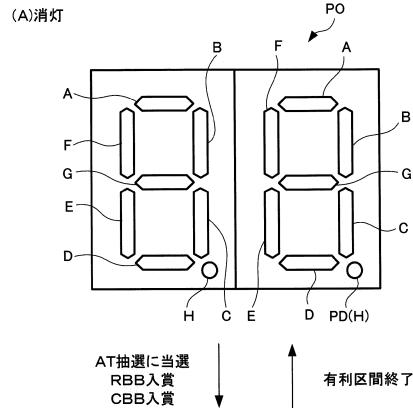
打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

(B) CBB状態の2回目のボーナス遊技

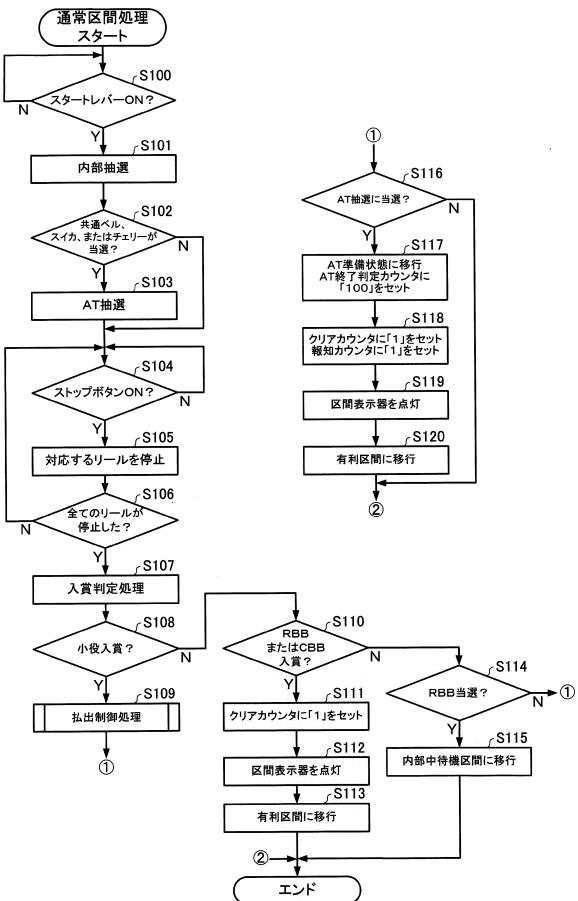
当選エリア	払出表示部の表示	内容	液晶ディスプレイの表示
通常リレイ1 (特定打順:打順1, 2)	2	打順3, 4	--1--
通常リレイ2 (特定打順:打順3, 4)	3	打順5, 6	--1--
通常リレイ3 (特定打順:打順5, 6)	1	打順1, 2	1----
打順リレイ1, 7 (特定打順:打順1)	6	打順3	2·1·3
打順リレイ2, 8 (特定打順:打順2)	7	打順4	2·3·1
打順リレイ3, 9 (特定打順:打順3)	8	打順5	3·1·2
打順リレイ4, 10 (特定打順:打順4)	9	打順6	3·2·1
打順リレイ5, 11 (特定打順:打順5)	4	打順1	1·2·3
打順リレイ6, 12 (特定打順:打順6)	5	打順2	1·3·2

打順1: B1→B2→B3 打順2: B1→B3→B2 打順3: B2→B1→B3
打順4: B2→B3→B1 打順5: B3→B1→B2 打順6: B3→B2→B1

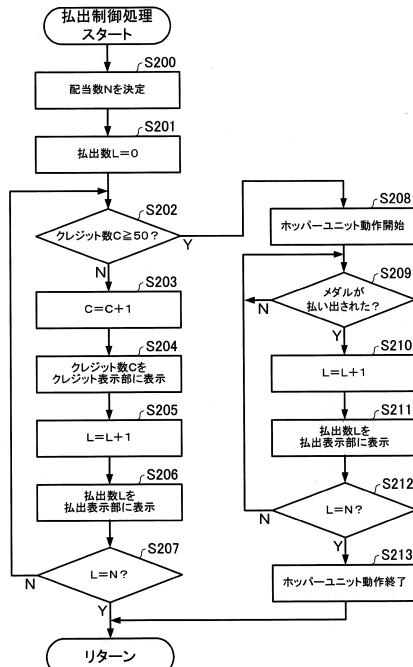
【図20】



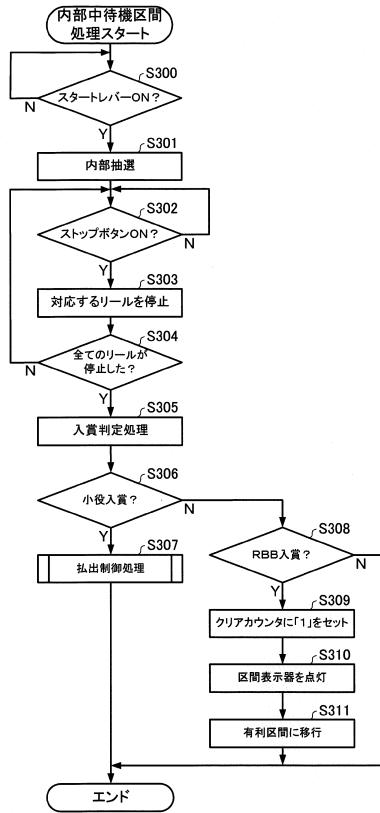
【図21】



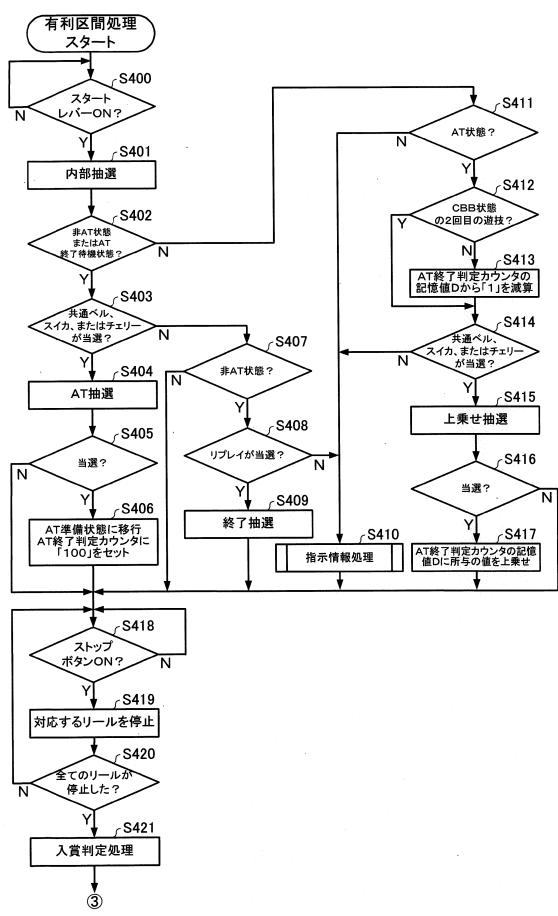
【図22】



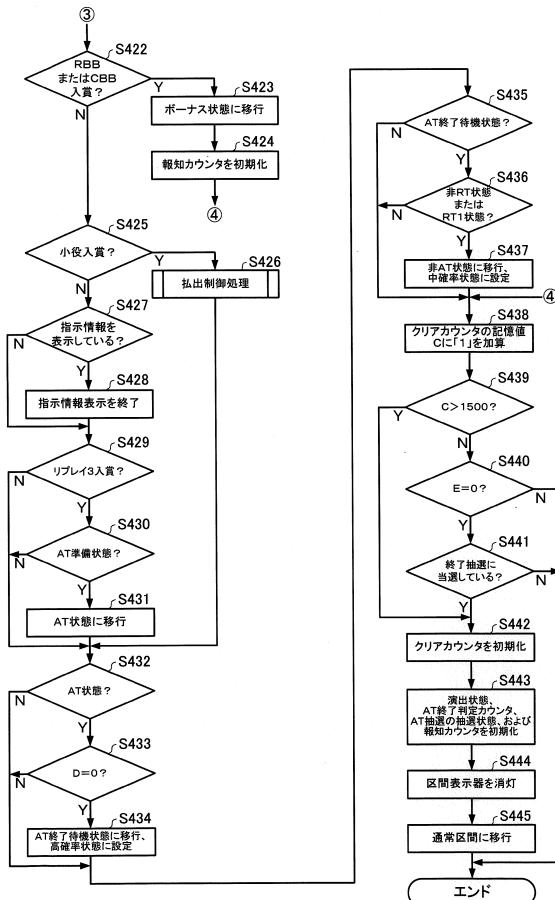
【図23】



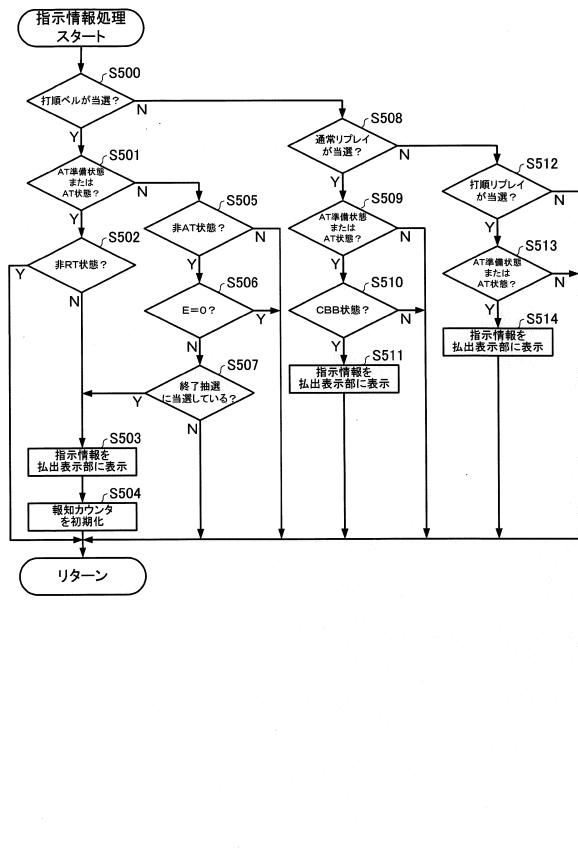
【図24】



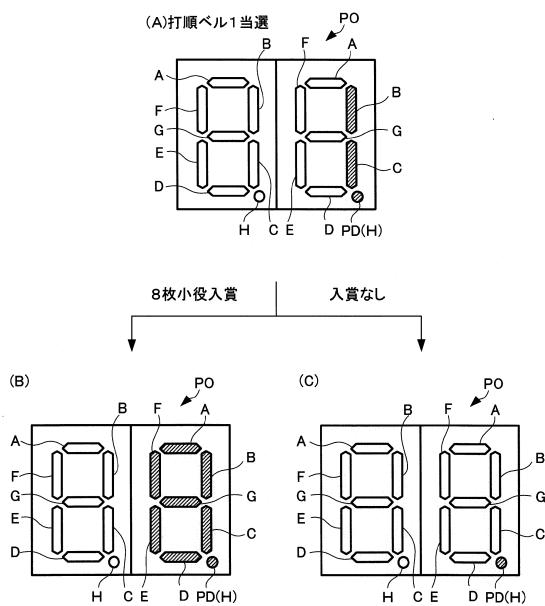
【図25】



【図26】



【図27】

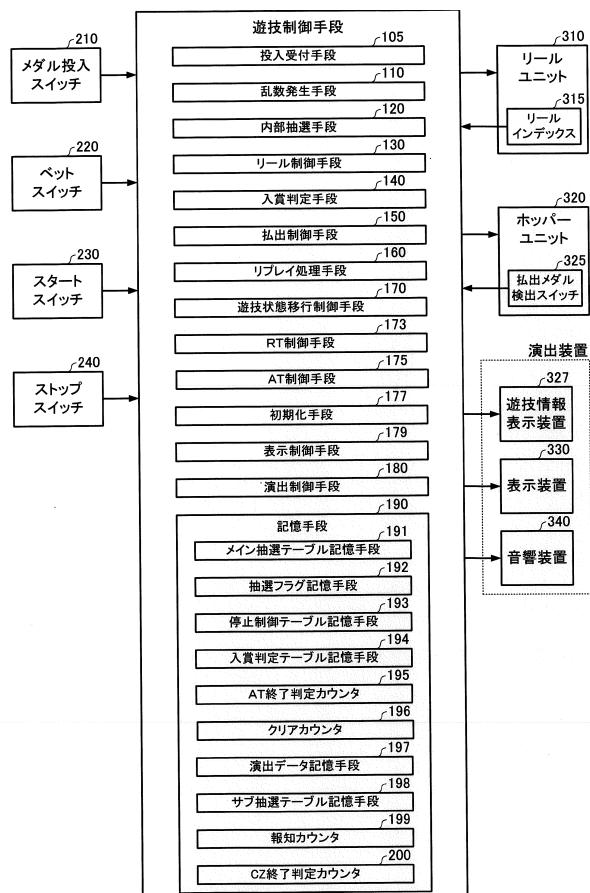


【図28】

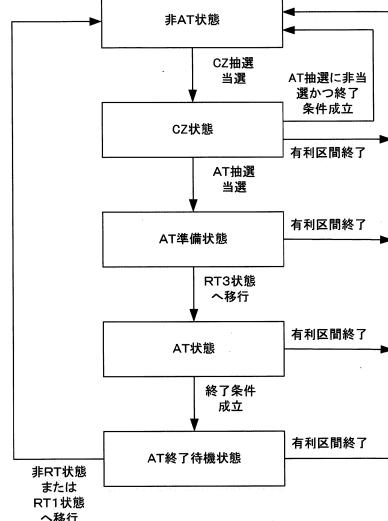
当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル1 (正解打順) (打順1, 2.)	8枚小役A				1枚小役 または RT変動ブランク	
打順ベル2 (正解打順) (打順1, 2.)	8枚小役A				1枚小役 または RT変動ブランク	
打順ベル3 (正解打順) (打順1, 2.)	8枚小役A				1枚小役 または RT変動ブランク	
打順ベル4 (正解打順) (打順3, 4.)	1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役B		1枚小役 または RT変動ブランク	
打順ベル5 (正解打順) (打順3, 4.)	1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役B		1枚小役 または RT変動ブランク	
打順ベル6 (正解打順) (打順3, 4.)	1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役B		1枚小役 または RT変動ブランク	
打順ベル7 (正解打順) (打順5, 6.)	1枚小役 または RT変動ブランク				8枚小役C	
打順ベル8 (正解打順) (打順5, 6.)	1枚小役 または RT変動ブランク				8枚小役C	
打順ベル9 (正解打順) (打順5, 6.)	1枚小役 または RT変動ブランク				8枚小役C	

打順1: B1→B2→B3
打順2: B1→B3→B2
打順3: B2→B1→B3
打順4: B2→B3→B1
打順5: B3→B1→B2
打順6: B3→B2→B1

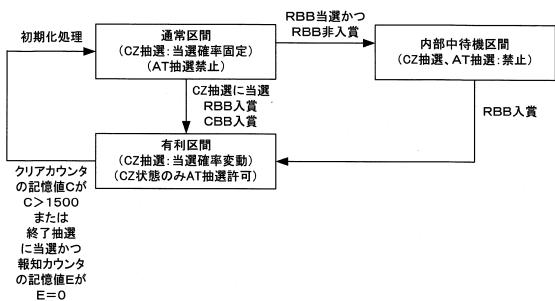
【図29】



【図30】



【図31】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-202222(JP,A)
特開2017-205397(JP,A)
特開2014-004020(JP,A)
特開2005-152359(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04