

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6941342号
(P6941342)

(45) 発行日 令和3年9月29日(2021.9.29)

(24) 登録日 令和3年9月8日(2021.9.8)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0
A 6 3 F 5/04 6 5 2

請求項の数 1 (全 44 頁)

(21) 出願番号 特願2016-242528 (P2016-242528)
 (22) 出願日 平成28年12月14日 (2016.12.14)
 (65) 公開番号 特開2018-94148 (P2018-94148A)
 (43) 公開日 平成30年6月21日 (2018.6.21)
 審査請求日 令和1年12月10日 (2019.12.10)

(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 110003133
 特許業務法人近島国際特許事務所
 (72) 発明者 小林 昭宏
 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 今井 崇夫
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内
 (72) 発明者 丸田 智行
 東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチと、

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

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

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

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

役の入賞を補助する入賞補助制御を実行するアシストタイム状態を実行可能なアシストタイム状態制御手段と、

前記アシストタイム状態制御手段による前記入賞補助制御が実行可能な期間である有利期間と、前記入賞補助制御が実行不能な期間である非有利期間と、の間での移行に係る制御を行う有利期間制御手段と、

前記有利期間であることを表示する有利期間表示手段と、
フリーズ処理を実行可能なフリーズ制御手段と、を備え、

前記内部抽選手段は、第1当選態様及び第2当選態様を抽選対象として含み、

前記有利期間制御手段は、前記非有利期間において前記内部抽選で前記第1当選態様に当選した場合に、前記内部抽選で前記第2当選態様に当選した場合よりも高い確率で前記有利期間への移行を決定し、

前記第1当選態様及び前記第2当選態様は、入賞した場合に入賞形態を示す図柄組合せが同一であり、

前記有利期間制御手段は、前記有利期間表示手段に表示を行う表示処理を実行可能であり、

次の遊技から前記有利期間を開始することが決定される第1時点と、前記表示処理が開始される第2時点と、の間に前記フリーズ処理が実行される、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

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

【0003】

また、上記のような遊技機の中には、例えば第1種特別役物や第2種特別役物などのいわゆるボーナスを搭載しており、ボーナスに当選した場合などにあって、ゲーム間に設けられる所定時間（4.1秒）に到達する前にスタートレバーが押下されたときに実行されるウエイト処理の間に、設定値を示唆する示唆演出などを実行するものが提案されている（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-198100号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、近年、役の入賞を補助する入賞補助制御を実行するアシストタイム状態が実行可能な有利期間と、アシストタイム状態が実行不能な非有利期間とを設け、有利期間では遊技機の表示装置に有利期間中であることを示すランプを点灯させることが考えられている。しかしながら、このような有利期間中であることを示すランプが点灯するタイミングが、例えば非有利期間から有利期間に移行するか否かの有利期間抽選を実行したタイミングであると、遊技者がたとえ有利期間抽選が実行される役に当選した場合にあっても、上記ランプによって結果が直ぐに表示され、何ら期待感を感じる期間が無いため、遊技機としての趣向に欠く虞がある。

【0006】

そこで本発明は、有利期間の移行に関して、遊技者に期待感を与えることで趣向を増す

10

20

30

40

50

ことが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 本発明に係る遊技機(1)は、

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリール(R1, R2, R3)と、

遊技者による開始操作を検出するスタートスイッチ(230)と、

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

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

前記スタートスイッチによる前記開始操作の検出に基づいて、前記複数のリールを回転させ、前記ストップスイッチによる前記停止操作の検出及び前記内部抽選手段により決定された前記内部抽選の結果に基づいて、回転中の前記リールを停止させるリール停止制御を行うリール制御手段(130)と、

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

役の入賞を補助する入賞補助制御を実行するアシストタイム状態を実行可能なアシストタイム状態制御手段(200B)と、

前記アシストタイム状態制御手段(200B)による前記入賞補助制御が実行可能な期間である有利期間と、前記入賞補助制御が実行不能な期間である非有利期間と、の間での移行に係る制御を行う有利期間制御手段(200)と、

前記有利期間であることを表示する有利期間表示手段(500A)と、

フリーズ処理を実行可能なフリーズ制御手段と、を備え、

前記内部抽選手段(120)は、第1当選態様及び第2当選態様を抽選対象として含み、

前記有利期間制御手段(200)は、前記非有利期間において前記内部抽選で前記第1当選態様に当選した場合に、前記内部抽選で前記第2当選態様に当選した場合よりも高い確率で前記有利期間への移行を決定し、

前記第1当選態様及び前記第2当選態様は、入賞した場合に入賞形態を示す図柄組合せが同一であり、

前記有利期間制御手段(200)は、前記有利期間表示手段に表示を行う表示処理を実行可能であり、

次の遊技から前記有利期間を開始することが決定される第1時点と、前記表示処理が開始される第2時点と、の間に前記フリーズ処理が実行されることを特徴とする。

【0011】

なお、上記カッコ内の符号は、図面と対照するためのものであるが、これは、発明の理解を容易にするための便宜的なものであり、特許請求の範囲の構成に何等影響を及ぼすものではない。

【発明の効果】

【0012】

本発明によると、次の遊技から有利期間を開始することが決定される第1時点と、有利期間であることを表示する表示処理が開始される第2時点と、の間にフリーズ処理が実行されるので、例えば有利期間への移行が決定されていない場合であっても、第1時点と第2時点との間において遊技者に有利期間に当選しているかもしれないという期待感を与えることができ、遊技機としての趣向を増すことができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

10

20

30

40

50

【図3】本発明の実施形態の遊技機において、設定値が設定1に設定されている場合に非R T状態～R T2状態、ボーナス成立状態及びボーナス状態において参照される内部抽選テーブルを示す図である。

【図4】本発明の実施形態の遊技機において、設定値が設定6に設定されている場合に非R T状態～R T2状態、ボーナス成立状態及びボーナス状態において参照される内部抽選テーブルを示す図である。

【図5】(A)は、本発明の実施形態の遊技機の非R T状態～R T2状態及びボーナス成立状態において当選可能な小役の当選態様を説明する図、(B)は、ボーナス状態において当選可能な小役の当選態様を説明する図である。

【図6】(A)は、本発明の実施形態の遊技機の非R T状態又はR T2状態において当選可能なりプレイを含む当選態様を説明する図、(B)は、本発明の実施形態の遊技機のR T1状態において当選可能なりプレイを含む当選態様を説明する図、(C)は、本発明の実施形態の遊技機のボーナス成立状態において当選可能なりプレイを含む当選態様を説明する図である。
10

【図7】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8】本発明の実施形態の遊技機における当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」に対応付けられた役の入賞図柄組合せを示す図である。

【図9】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図10】本発明の実施形態の遊技機における有利期間制御手段が制御する非有利期間と有利期間とに係る期間遷移と、A T状態の状態遷移と、非有利期間及び有利期間の各期間において遊技状態移行制御手段が制御するボーナス状態の状態遷移とを示す図である。
20

【図11】本発明の実施形態の遊技機におけるボーナス入賞時の処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0014】

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

【0015】

1. 構成

30

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

【0016】

本実施形態のスロットマシン1は、収納箱BX、前面上扉UD及び前面下扉DDからなる箱形の筐体内に複数のリールとしての第1リールR1～第3リールR3からなるリールユニットが収められている。また、筐体内のリールユニットの下部には、メダルの払出装置としてのホッパーエレベーター320(図2参照)が収められている。また、本実施形態のスロットマシン1の筐体内には、CPU、ROM(情報記憶媒体の一例)、RAM等を搭載し、スロットマシン1の動作を制御する制御基板も収められている。
40

【0017】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で20の領域(以下、各領域を「コマ」と記載する)に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また、第1リールR1～第3リールR3は、リール駆動手段としてのステッピングモータ(図示省略)に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位(所定の回転角度単位、所定の回転量単位)で停止可能に設けられている。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停
50

止することに伴って第1リールR1～第3リールR3が停止する。

【0018】

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

【0019】

また、本実施形態のスロットマシン1では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定されている。なお、本実施形態のスロットマシン1では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が、それぞれリプレイの当選態様が異なる遊技状態である非リプレイタイム状態～リプレイタイム2状態（以下、リプレイタイムのことを「RT」と記載し、非RT状態～RT2状態をまとめて「通常状態」とも記載）と、通常状態において、第1種特別役物に係る連続作動装置としてのビッグボーナス（以下、ビッグボーナスを「BB」とも記載）が当選した場合に移行する遊技状態であるボーナス成立状態と、BBが入賞した場合に移行する遊技状態であるボーナス状態と、のいずれの遊技状態においても3枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると第1リールR1～第3リールR3の中段によって構成される有効ラインL1が有効化される。

【0020】

そして、遊技結果は、表示窓DW内の有効ラインL1上に停止表示された図柄組合せによって判定され、有効ラインL1上の図柄組合せが予め定められた役に対応した図柄組合せである場合に、その役が入賞したものとしてホッパーユニット320からメダルの払い出し等が行われる。

【0021】

前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計、今回の遊技で当選した役の情報、メダルの払い出しに関するストップボタンB1～ストップボタンB3の押し方を示唆する情報の表示等の各種遊技情報が表示される。

【0022】

遊技情報表示部DSには、7セグメント表示機から構成される主制御表示装置500が含まれており、規定投入数のメダルが投入されスタートレバーSLが操作された際に、今回の遊技で当選した役の情報である当選情報に基づき作成される制御信号である当選コマンドに対応する表示である報知表示が表示され、報知表示の表示後第1リールR1～第3リールR3が停止した際に、報知表示が終了するとともにメダルの払出数あるいは獲得数が表示される。本実施形態のスロットマシン1では、当選コマンドに応じた表示態様で主制御表示装置500の各セグメントが点灯及び消灯することで、内部抽選で当選した役がどの役であるか遊技者が推測できるような報知表示が実行される。

【0023】

また、主制御表示装置500には、7セグメント表示機のドットであり、後述する有利期間制御手段200によって有利期間が開始されている場合に点灯し、有利期間が開始されていない、つまり非有利期間が開始されている場合に消灯することで有利期間が開始されているか否かを報知する有利期間報知部（有利期間表示手段）500Aが設けられている。

【0024】

また、前面上扉UDには、演出を行うための表示装置330が設けられている。表示裝

10

20

30

40

50

置 330 は、例えば液晶ディスプレイから構成され、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の映像や画像が表示される。また、本実施形態のスロットマシン 1 では、前面上扉 UD や前面下扉 DD に対して、演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。スピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

【0025】

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

10

【0026】

本実施形態のスロットマシン 1 では、遊技者がメダルをメダル投入口 MI に投入するか、メダルが規定投入数以上にクレジットされている場合に、規定投入数と同じ回数シングルベットボタン BT を押下するシングルベット操作又はマックスベットボタン MB を押下するマックスベット操作を行うことで、規定投入数のメダルが投入状態に設定され、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転制御を開始することが可能な準備状態に設定される。そして、遊技者がスタートレバー SL に対して開始操作を実行すると、制御基板において第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数を用いた内部抽選が行われ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転速度が所定の速度まで上昇し定常回転になったことを条件に、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下操作が許可、すなわちストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 による停止操作が有効化される。

20

【0027】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 を押下（以下、「押下タイミング」と記載）していくと、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 のそれぞれに内蔵されている停止信号出力手段としてのストップスイッチ 240 が ON 動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号を OFF 状態から ON 状態へ変化させる。ここで、ストップスイッチは、例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサ等から構成される。

30

【0028】

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 B 1 ~ ストップボタン B 3 を解放すると、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 それぞれに対応するストップスイッチが OFF 動作を行い、制御基板へ出力するリール停止信号を ON 状態から OFF 状態に変化させる。そして、制御基板は、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミング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 OFF 状態から ON 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 を停止させる。

40

【0029】

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

50

【0030】

図2は、本実施形態のスロットマシン1の機能ブロック図である。本実施形態のスロットマシン1は、制御基板としての遊技制御手段10によって制御される。遊技制御手段10は、複数の操作検出手段としてのメダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240、設定変更スイッチ250及びリセットスイッチ260の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット310、ホッパーユニット320、表示装置330、音響装置340及び主制御表示装置500等の出力手段の動作を制御する。遊技制御手段10の機能は各種のプロセッサ(CPU、DSPなど)、ASIC(ゲートアレイなど)、ROM(情報記憶媒体の一例)、あるいはRAMなどのハードウェアや、ROMなどに予め記憶されている所定のプログラムからなるソフトウェアにより実現される。10

【0031】

また、遊技制御手段10は、設定変更手段100、投入受付手段105、乱数生成手段110、内部抽選手段120、リール制御手段130、入賞判定手段140、払出制御手段150、リプレイ処理手段160、遊技状態移行制御手段170、フリーズ制御手段175、演出制御手段180、記憶手段190及び有利期間制御手段200を含む。遊技制御手段10を構成する各手段は、各制御処理の実行時に、記憶手段190に予め記憶されている各制御プログラムを読み出して実行する。

【0032】

設定変更手段100は、記憶手段190の設定値記憶手段191に記憶されている設定値を変更する制御を行う。本実施形態のスロットマシン1では、収納箱BX内に収められた電源装置に設けられている設定変更スイッチ250を構成するキーシリンダに、設定キーが挿入されて時計回り(又は反時計回り)に設定キーが回された状態で、電源装置のスイッチが作動し電源装置に電力が供給されたことを設定の変更を許可する条件(設定変更許可条件)としている。設定変更手段100は、設定変更許可条件が成立している場合に、スロットマシン1を設定の変更を許可する状態(設定変更許可状態)に制御する。20

【0033】

設定変更許可状態において、設定変更手段100は、電源装置に設けられているリセットスイッチ260からの入力信号を受け付けるごとに、設定値記憶手段191に記憶されている設定値を設定1・設定2・・・設定6・設定1・・・の順序で循環的に変動させる。また、スロットマシン1では、設定変更許可状態におけるスタートスイッチ230の作動が設定を確定させる条件とされており、スタートレバーSLの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設定値記憶手段191に記憶されている設定値を確定させて設定変更許可状態を終了する。本実施形態のスロットマシン1では、設定値記憶手段191において確定された設定値に応じて、内部抽選手段120による内部抽選で当選可能な当選エリアのうち一部の当選エリアの当選確率が変更される。30

【0034】

投入受付手段105は、メダルの投入を受け付ける投入受付期間において、規定投入数(3枚)に相当するメダルが投入されたことに基づいて、スタートレバーSLに対する遊技開始操作を有効化する処理を行う。具体的には、メダル投入口MIにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また、投入受付手段105は、メダルがクレジットされた状態でシングルベットボタンBT又はマックスベットボタンMBが押下されるベット操作が実行されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、規定投入数を限度として、クレジットされたメダルを投入状態に設定する。40

【0035】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、規定投入数に相当するメダルの投入に基づいて有効化されたスタートレバーSLの最初の押下操作が、遊技者による遊技の開始操作として受け付けられ、第1リール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、後述する内部抽選手段120が内部抽選を実行する契機となっている。50

【0036】

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

【0037】

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

10

【0038】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190の内部抽選テーブル記憶手段192に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを現在の遊技状態に基づき選択する。各内部抽選テーブルでは、複数の乱数（例えば、0～65535の65536個の乱数）のそれぞれに対して、リプレイ、小役及びボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応付けられている。なお、本実施形態において、リプレイは、後述する通常リプレイ役、レアリプレイ役、RT2移行リプレイ役、特殊リプレイ役1～特殊リプレイ役5の総称を示す。

【0039】

20

図3及び図4は、遊技状態が非RT状態～RT2状態、ボーナス成立状態、ボーナス状態である場合に選択される内部抽選テーブルである内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEを示す図であり、図3は、設定変更手段100により設定値が設定1に設定されている場合に選択される内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEを示す図であり、図4は、設定変更手段100により設定値が設定6に設定されている場合に選択される内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEを示す図である。図3及び図4に示すように、遊技状態が非RT状態～RT2状態及びボーナス成立状態である場合に選択される内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDは、小役を含む当選エリアの当選確率が同一に設定されており、小役のみを含む当選エリアとして、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」と、当選エリア「共通ベル」と、当選エリア「レア役」と、当選エリア「取りこぼし役」と、にそれぞれ乱数が対応付けられている。

30

【0040】

また、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCでは、本実施形態においてボーナスとして用意されている第1種特別役物に係る連続作動装置としてのビッグボーナス（以下、「BB」と記載）とリプレイとが重複して当選する当選エリアである当選エリア「BB1」及び当選エリア「BB2」が抽選対象として設定されている。一方、BBに当選した場合に移行する遊技状態であるボーナス成立状態において選択される内部抽選テーブルDでは、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCにおいて当選エリア「BB1」に対応付けられていた乱数が当選エリア「レアリプレイ1」に対応付けられ、当選エリア「BB2」に対応付けられていた乱数が当選エリア「レアリプレイ2」に対応付けられている。そして、遊技状態がボーナス状態である場合に選択される内部抽選テーブルEは、小役を含む当選エリアとして当選エリア「JAC」に乱数が対応付けられる。

40

【0041】

図5(A)は、非RT状態～RT2状態とボーナス成立状態とにおいて当選可能な当選エリアのうち小役のみを含む当選エリアを示す図である。図5(A)に示すように、本実施形態のスロットマシン1では、入賞可能な小役（以下、「入賞役」と記載）として、ベル役、特殊小役1～特殊小役6、レア役及び取りこぼし役が用意されており、複数種類の入賞役が重複して当選する小役の当選エリア（当選態様）として、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」が設定されている。

【0042】

50

ここで、「打順」とは、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対して押下操作を実行する順番を意味し、打順1～打順6の6通りの打順から構成されている。本実施形態のスロットマシン1では、ストップボタンB1を押下することが第1リールR1を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB2を押下することが第2リールR2を停止させるための操作に対応し、ストップボタンB3を押下することが第3リールR3を停止させるための操作に対応する。このため、本実施形態のスロットマシン1では、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下順序が変化すると、第1リールR1～第3リールR3の停止順序が変化する。

【0043】

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

【0044】

なお、以下の記載において、リール制御手段130によって第1リールR1～第3リールR3の回転が開始され、遊技者が最初に有効なストップボタンB1～ストップボタンB3のいずれかを押下操作することを第1停止操作とも記載し、第1リールR1～第3リールR3のうち、第1停止操作で押下操作されたストップボタンに対応した1つのリールの回転が停止した状態で遊技者が有効なストップボタンB1～ストップボタンB3のいずれかを押下操作することを第2停止操作とも記載し、第1リールR1～第3リールR3のうち第1停止操作で押下操作されたストップボタンに対応したリールと第2停止操作で押下操作されたストップボタンに対応したリールとの2つのリールの回転が停止した状態で遊技者が有効なストップボタンB1～ストップボタンB3のいずれかを押下操作することを第3停止操作とも記載する。

【0045】

当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」は、ベル役と、特殊小役1～特殊小役6のうちいずれか1種類と、が重複して当選する当選エリアである。ここで、ベル役は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時に適切な打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に、各ストップボタンの押下タイミングによらず入賞する入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル1」の当選時である場合には、打順1でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作された場合に入賞する。また、特殊小役1～特殊小役6は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時にベル役を入賞可能な打順以外の打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、かつ各ストップボタンの押下タイミングが適切であった場合に入賞可能な入賞役であり、例えば当選エリア「打順ベル1」の当選時である場合には、打順2～打順6のいずれかの打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、かつ各ストップボタンの押下タイミングが適切であった場合に入賞する。

【0046】

なお、本実施形態のスロットマシン1において、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時にベル役を入賞させることができない打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、かつ特殊小役1～特殊小役6を入賞させることができない押下タイミングで各ストップボタンが押下操作された場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）が発生する。また、以下の記載において、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時にベル役を入賞させることができる打

10

20

30

40

50

順を、正解打順とも記載する。また、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時にベル役を入賞させることができない打順を、不正解打順とも記載する。

【0047】

当選エリア「共通ベル」は、ベル役に当選し、打順及び押下タイミングによらずベルが入賞可能に構成されている。また、当選エリア「レア役」は、レア役に当選し、打順及び押下タイミングによらずレア役を入賞可能に構成されており、他の小役を含む当選エリアよりも当選する確率が低くなるように構成されている。また、当選エリア「取りこぼし役」は、取りこぼし役に当選し、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングが適切な場合に取りこぼし役を入賞可能に構成されており、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングが取りこぼし役を入賞させることができない押下タイミングであった場合には、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となる。

10

【0048】

ベル役の配当は、規定投入数よりも多い枚数の払出数（例えば9枚）に設定されている。レア役の配当は、規定投入数と同数の払出数（例えば3枚）に設定されている。特殊小役1～特殊小役6及び取りこぼし役の配当は、規定投入数よりも少ない枚数の払出数（例えば1枚）に設定されている。

【0049】

図5（B）は、ボーナス状態において当選可能な小役の当選エリアを示す図である。図5（B）に示すように、JACは、ベル役、特殊小役1～特殊小役6、レア役及び取りこぼし役の、非RT状態～RT2状態及びボーナス成立状態において当選可能な小役のすべてに重複して当選する当選エリアである。本実施形態のスロットマシン1は、当選エリア「JAC」に当選した場合、リール制御手段130によるリール停止制御において、入賞時の払出数が最も多いベル役が他の役に優先して入賞するように第1リールR1～第3リールR3を制御する。これにより、当選エリア「JAC」に当選した場合には、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順及び押下タイミングによらずベル役が入賞する。

20

【0050】

次に、リプレイを含む当選エリアについて説明する。図6（A）は、非RT状態又はRT2状態において当選可能なリプレイを含む当選エリアであり、図6（B）は、RT1状態において当選可能なリプレイを含む当選エリアであり、図6（C）は、ボーナス成立状態において当選可能なリプレイを含む当選エリアである。図6（A）～図6（C）に示すように、本実施形態のスロットマシン1では、リプレイを含む当選エリアとして、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」と、当選エリア「レアリプレイ1」と、当選エリア「レアリプレイ2」と、当選エリア「BB1」と、当選エリア「BB2」と、が設定されている。

30

【0051】

当選エリア「通常リプレイ」は、図6（A）～図6（C）に示すように、非RT状態～RT2状態及びボーナス成立状態のそれぞれにおいて、すなわち内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、通常リプレイ役に当選し、打順及び押下タイミングによらず通常リプレイ役を入賞可能に構成されている。

40

【0052】

当選エリア「レアリプレイ1」は、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、レアリプレイ役に当選し、打順及び押下タイミングによらずレアリプレイ役を入賞可能に構成されている。当選エリア「レアリプレイ2」は、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルDのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、レアリプレイ役及び通常リプレイ役に重複して当選し、打順及び押下タイミングによらずレアリプレイ役を入賞可能に構成されている。なお、後述するリール制御手段130は、内部抽選手段120による内部抽選で当選エリア「レアリプレイ2」に当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、通常リプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1

50

上に表示されないようにリール停止制御を実行するように構成されている。また、当選エリア「レアリプレイ1」及び当選エリア「レアリプレイ2」は、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCにおいて、当選可能なリプレイのみを含む他の当選エリアのいずれの当選エリアよりも当選確率が低くなるように設定されている。

【0053】

当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」は、遊技状態がR T 1状態である場合に選択される内部抽選テーブルBにおいて設定されている当選エリアであり、通常リプレイ役と、R T 2 移行リプレイ役と、に重複して当選し、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」のそれぞれに設定された打順でストップボタンB 1～ストップボタンB 3が押下操作された場合にはR T 2 移行リプレイ役が入賞し、それ以外の打順でストップボタンB 1～ストップボタンB 3が押下操作された場合に通常リプレイ役が入賞する。10

【0054】

また、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」は、重複当選する当選態様がそれぞれ異なるように構成されている。具体的には、当選エリア「打順リプレイ1」は、通常リプレイ役と、R T 2 移行リプレイ役とが重複当選し、当選エリア「打順リプレイ2」は、通常リプレイ役と、R T 2 移行リプレイ役と、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ役1と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ3」は、通常リプレイ役と、R T 2 移行リプレイ役と、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ役2と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ4」は、通常リプレイ役と、R T 2 移行リプレイ役と、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ役3と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ5」は、通常リプレイ役と、R T 2 移行リプレイ役と、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ役4と、が重複当選し、当選エリア「打順リプレイ6」は、通常リプレイ役と、R T 2 移行リプレイ役と、他のリプレイとは入賞図柄組合せが異なる特殊リプレイ役5と、が重複当選するように構成されている。なお、後述するリール制御手段130は、内部抽選手段120による内部抽選で特殊リプレイ役1～特殊リプレイ役5を含む当選エリアに当選した場合に、ストップボタンB 1～ストップボタンB 3がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、特殊リプレイ役1～特殊リプレイ役5の入賞図柄組合せが表示されないようにリール停止制御を実行するように構成されている。20

【0055】

また、本実施形態のスロットマシン1では、図6(A)及び図6(B)に示すように、リプレイとボーナスとを含む当選エリアとして、当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」が設定されている。当選エリア「B B 1」は、遊技状態が通常状態である場合に選択される内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、B Bと、レアリプレイ役と、に重複して当選するように構成されている。

【0056】

当選エリア「B B 2」は、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルCのそれぞれにおいて設定されている当選エリアであり、B Bと、レアリプレイ役と、通常リプレイ役と、に当選するように構成されている。当選エリア「B B 2」は、通常リプレイ役にも重複して当選することにより、当選役が当選エリア「B B 1」とは異なるように構成されている。なお、後述するリール制御手段130は、内部抽選により当選エリア「B B 1」又は当選エリア「B B 2」に当選した遊技において、ストップボタンB 1～ストップボタンB 3がいずれの打順及び押下タイミングで押下操作された場合にも、B B及び通常リプレイ役の入賞図柄組合せが表示されないようにリール停止制御を実行するように構成されている。すなわち、当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」は、内部抽選により当選エリア「B B 1」又は当選エリア「B B 2」に当選した遊技において、打順及び押下タイミングによらずレアリプレイ役を入賞可能に構成されている。40

【0057】

50

本実施形態のスロットマシン 1 では、図 3 及び図 4 に示すように、当選エリア「通常リプレイ」、当選エリア「レアリプレイ 2 」及び当選エリア「 B B 2 」の当選確率において、設定値 1 と設定値 6 との間で異なるように構成されており、設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値に応じて、当選エリア「通常リプレイ」と、当選エリア「レアリプレイ 2 」と、当選エリア「 B B 2 」と、の当選確率が変更されるように構成されている。また、当選エリア「打順ベル 1 」～当選エリア「打順ベル 6 」と、当選エリア「共通ベル」と、当選エリア「レア役」と、当選エリア「取りこぼし役」と、当選エリア「打順リプレイ 1 」～当選エリア「打順リプレイ 6 」と、当選エリア「レアリプレイ 1 」と、当選エリア「 B B 1 」と、は、設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値がいずれの値であっても当選確率に変化が生じないように構成されている。本実施形態のスロットマシン 1 では、設定値が設定 1 ～設定 6 に変更されることにより、当選エリア「通常リプレイ」、当選エリア「レアリプレイ 2 」及び当選エリア「 B B 2 」の当選確率が段階的に変更され、メダルの獲得しやすさが段階的に変更される。本実施形態のスロットマシン 1 では、設定値が設定 1 である場合にメダルを最も獲得しにくく、設定値が設定 6 である場合にメダルが最も獲得しやすいように構成されている。10

【 0058 】

乱数判定処理では、スタートスイッチ 230 から出力されるスタート信号に基づいて、遊技ごとに乱数生成手段 110 が生成する乱数（抽選用乱数）を取得し、取得した乱数を抽選テーブル選択処理で選択した内部抽選テーブルと比較して、比較結果に基づき役に当選したか否かを判定する。20

【 0059 】

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成立状態（第 1 のフラグ状態、 OFF 状態）から成立状態（第 2 のフラグ状態、 ON 状態）に設定する。本実施形態のスロットマシン 1 では、 2 種類以上の役が重複して当選した場合には、重複して当選した 2 種類以上の役のそれぞれに対応する抽選フラグが成立状態に設定される。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 193 に格納される。

【 0060 】

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

【 0061 】

リール制御手段 130 は、遊技者がスタートレバー SL へ開始操作を実行することにより作動するスタートスイッチ 230 から、スタート信号が出力されたことに基づいて、ステッピングモータにより第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 の回転駆動を開始する。また、リール制御手段 130 は、第 1 リール R 1 ～第 3 リール R 3 の回転状態が、所定速度（例えば、約 80 rpm ）で定常回転する回転状態となった場合に、各リールに対応するストップボタン B 1 ～ストップボタン B 3 が押下操作されることでストップスイッチ 240 によって検出される停止操作を有効化する制御を実行する。そして、リール制御手段 130 は、停止操作の検出に基づきストップスイッチ 240 からリール停止信号が出力された場合に、リールユニット 310 のステッピングモータへの駆動パルス（モータ駆動信号）の4050

供給を停止することにより、第1リールR1～第3リールR3の各リールを停止させる制御を行う。このとき、リール制御手段130は、ステッピングモータにより回転駆動されている第1リールR1～第3リールR3を抽選フラグの設定状態、すなわち内部抽選の結果に応じた停止態様で停止させる制御を行う。つまり、リール制御手段130は、ストップボタンB1～ストップボタンB3の各ボタンが押下されるごとに、第1リールR1～第3リールR3のうち押下されたストップボタンに対応するリールの停止位置を決定して、決定された停止位置でリールを停止させる制御を行っている。

【0062】

また、本実施形態のスロットマシン1では、第1リールR1～第3リールR3について、ストップボタンB1～ストップボタンB3が押下された時点から190ms以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールを停止するようになっている。ここで、ストップボタンの押下時点から190ms以内に回転中のリールを停止させる場合、回転している各リールの停止位置は、各リールの直径及び回転速度より、ストップボタンの押下時点からリールが停止するまでに最大で4コマ分回転可能に構成されている。リール制御手段130は、ストップボタンB1～ストップボタンB3のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ラインL1上の表示位置に対して0コマ～4コマの範囲内に位置する場合に、抽選フラグが成立状態に設定されている役に対応する図柄を有効ラインL1上の表示位置に表示するように、押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールを停止させる制御を行っている。

10

【0063】

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

20

【0064】

リール制御手段130は、ロジック演算により回転中のリールの停止位置を求めるロジック演算処理と、記憶手段190の停止制御テーブル記憶手段194に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理を行っている。

30

【0065】

まず、ロジック演算処理では、役ごとに定められた優先順位データに従ってストップスイッチ240の作動時点、つまりストップボタンの押下操作を検出した時点におけるリールの位置である押下検出位置から0コマ～4コマの範囲内に存在する5コマ分の停止位置の候補に対して優先度を求める。ここで、リール制御手段130は、リールユニット310に設けられたフォトセンサが各リールに設けられたリール位置検出部を検出した場合に出力されるリールが1回転したことを示す情報であるリールインデックスと、リールインデックスが検出されるリールの基準位置からの回転角度（ステッピングモータに供給した駆動パルスの供給回数から算出）を用いて、ストップスイッチ240からリール停止信号を受信した時点におけるリールの回転状態を取得する。そして、各停止位置の候補の優先度のうち最も優先度の高い停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。ただし、ロジック演算処理では、内部抽選の結果や押下検出位置等に応じて複数の停止位置の候補に対して同一の優先度が求まる場合がある。最も優先度の高い停止位置の候補が複数となった場合には、テーブル参照処理によって実際の停止位置を決定する。

40

【0066】

50

本実施形態のスロットマシン1では、「リプレイ>小役>ボーナス」の順序で優先順位が定められている。ロジック演算処理では、2種類以上の役に関する抽選フラグが成立状態に設定されている場合、各役に対応付けられた優先順位に従って、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補を、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補よりも優先度が高くなるように優先度を求める。

【0067】

なお、本実施形態のスロットマシン1において、内部抽選で複数種類の小役が当選した場合における停止位置の候補の優先度の求め方は、有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて優先度を求める方法と、小役に予め定められている配当に基づくメダルの払出数に応じて優先度を求める方法とが存在する。有効ラインL1上に表示可能な図柄組合せの数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインL1上に表示可能な入賞形態を示す図柄組合せ（以下、「入賞図柄組合せ」と記載）の数が多くなる停止位置ほど優先度が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。また、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合には、有効ラインL1上の表示位置に表示されている図柄に対応する小役の配当に基づくメダルの払出数が多くなる停止位置、すなわち配当が多い小役を入賞させることができる停止位置ほど優先順位が高くなるように各停止位置の候補の優先度を求める。ただし、メダルの払出数に応じて停止位置の候補の優先度を求める場合に、配当が同一の小役が重複して当選した場合には、それぞれの小役を入賞させることができると停止位置の候補の優先度がそれぞれ同一のものとして扱われる。

10

【0068】

また、ロジック演算処理では、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。ここで、引き込み処理とは、抽選フラグが成立状態に設定された役を可能な限り入賞させることができるようにリールの停止位置の候補を求める処理である。一方、跳飛ばし処理とは、抽選フラグが非成立状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補を求める処理である。このように、リール制御手段130は、抽選フラグが成立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成立状態に設定された役の図柄を入賞の形態で停止しないようにリールの停止位置の候補を求めるロジック演算処理を行っている。

20

【0069】

30

本実施形態のリール制御手段130は、内部抽選により当選エリア「B B 1」が当選した場合に、ロジック演算処理により、B Bよりも優先度の高いレアリプレイ役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。

【0070】

また、リール制御手段130は、内部抽選により当選エリア「B B 2」が当選した場合に、B Bよりも優先度の高い通常リプレイ役及びレアリプレイ役のどちらの入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補を実際の停止位置として決定するかを、テーブル参照処理により決定する。リール制御手段130は、テーブル参照処理において、停止制御テーブル記憶手段194から、図柄ごとに優先度が設定された停止制御テーブルを取得する。本実施形態のスロットマシン1では、通常リプレイ役及びレアリプレイ役に当選している場合における第2リールR2の停止制御テーブルにおいて、通常リプレイ役の入賞形態を構成する図柄が対応付けられたコマの優先度より、レアリプレイ役の入賞形態を構成する図柄が対応付けられたコマの優先度が高く設定されている。従って、リール制御手段130は、内部抽選により当選エリア「B B 2」が当選した場合に、テーブル参照処理により、レアリプレイ役の入賞形態を構成する図柄を含む停止位置の候補を実際の停止位置として決定する。

40

【0071】

このように、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選により当選エリア「B B 1」に当選した場合にリール停止制御により第1リールR1～第3リールR3を停止させる停止態様であるB B 1停止態様と、内部抽選により当選エリア「B B 2」に当選した場合

50

にリール停止制御により第1リールR1～第3リールR3を停止させる停止態様であるBB2停止態様と、において、同一の停止態様である特定停止態様を含むように構成されている。このように、当選エリア「BB1」及び当選エリア「BB2」は、本実施形態における第1当選態様及び第2当選態様を構成し、BB1停止態様及びBB2停止態様は、本実施形態における第1停止態様及び第2停止態様を構成する。

【0072】

ここで、本実施形態のスロットマシン1において、BBに当選する当選エリアである当選エリア「BB1」及び当選エリア「BB2」に係る図柄組合せの詳細について、図7及び図8を用いて説明する。図7は、第1リールR1～第3リールR3の周面に配列されている図柄を示す図である。図8は、当選エリア「BB1」又は当選エリア「BB2」に当選した際に、重複して当選する役であるBB、通常リプレイ役及レアリプレイ役の入賞図柄組合せを示す図である。10

【0073】

本実施形態では、図7に示すように、第1リールR1～第3リールR3の外周面に、赤7図柄「赤7」、黒BAR図柄「黒BAR」、白BAR図柄「白BAR」、リプレイ図柄「RP」、ベル図柄A「BLA」、ベル図柄B「BLB」、チェリー図柄「CH」、スイカ図柄A「WMA」、スイカ図柄B「WMB」及び特殊図柄「SP」が配列されている。また、第1リールR1～第3リールR3の周面には、それぞれ20コマの図柄が配列されており、それぞれ停止番号0番～停止番号19番のいずれかの停止番号が割り当てられている。20

【0074】

BBの入賞図柄組合せは、図8に示すように、「赤7 - 赤7 - 赤7」となっている。図7に示すように、第1リールR1の外周面には、停止番号4番のコマに赤7図柄「赤7」が配列され、第2リールR2の外周面には、停止番号17番のコマに赤7図柄「赤7」が配列され、第3リールR3の外周面には、停止番号15番のコマに赤7図柄「赤7」が配列されている。つまり、リール制御手段130は、BBの抽選フラグが成立状態である状態において、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングが有効ラインL1上にBBの入賞図柄組合せを構成する図柄を停止表示させることができた。すなわちストップボタンB1の押下タイミングが有効ラインL1上に第1リールR1の停止番号4番～停止番号8番のコマが到達したタイミングであり、ストップボタンB2の押下タイミングが有効ラインL1上に第1リールR1の停止番号0番、停止番号1番及び停止番号17～停止番号19番のコマが到達したタイミングであり、ストップボタンB3の押下タイミングが有効ラインL1上に第3リールR3の停止番号15番～停止番号19番のコマが到達したタイミングである場合に、BBの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示可能である。30

【0075】

レアリプレイ役の入賞図柄組合せは、図8に示すように、「RP - 黒BAR(白BAR, 赤7, SP) - RP」となっている。図7に示すように、第1リールR1と第3リールR3とのそれぞれの外周面には、いずれも4コマ以内の間隔でリプレイ図柄「RP」が配列されている。また、第2リールR2の外周面には、4コマ以内の間隔で黒BAR図柄「黒BAR」と、白BAR図柄「白BAR」と、赤7図柄「赤7」と、特殊図柄「SP」と、のいずれかの図柄が配列されている。つまり、リール制御手段130は、レアリプレイ役の抽選フラグが成立状態である場合に、レアリプレイ役の入賞図柄組合せを構成する図柄を、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらずに有効ラインL1上に停止表示させることができるようになっている。40

【0076】

なお、本実施形態のスロットマシン1において、BBは、上述したようにリプレイ及び小役よりも、リール停止制御により入賞図柄組合せが有効ラインL1上に停止表示される優先度が低く構成されている。従って、本実施形態のスロットマシン1では、ボーナス成立状態における内部抽選において不当選(ハズレ)であった場合に、すなわちBBの抽選50

フラグのみが成立状態である場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングが有効ラインL1上にB Bの入賞図柄組合せを構成する図柄を停止表示させることができ可能な適切な押下タイミングである際に、B Bの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止表示させるようになっている。

【0077】

また、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選において当選エリア「B B 1」又は当選エリア「B B 2」に当選した場合に、すなわちB B及びレアリプレイ役の抽選フラグが同時に成立状態である場合に、レアリプレイ役の入賞図柄組合せを構成する図柄を、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらずに有効ラインL1上に停止表示させることができるようになっている。10

【0078】

通常リプレイ役の図柄組合せは、図8に示すように、「R P - R P - R P」となっている。図7に示すように、第2リールR2のそれぞれの外周面には、いずれも4コマ以内の間隔でリプレイ図柄「R P」が配列されている。つまり、リール制御手段130は、通常リプレイ役に入賞可能な役に当選した場合に、通常リプレイ役の入賞図柄組合せを構成する図柄を、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらずに有効ラインL1上に停止表示可能である。

【0079】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、上述したように、通常リプレイ役及びレアリプレイ役に当選している場合における第2リールR2の停止制御テーブルにおいて、通常リプレイ役の入賞形態を構成する図柄が対応付けられたコマの優先度より、レアリプレイ役の入賞形態を構成する図柄が対応付けられたコマの優先度が高く設定されている。従って、本実施形態のリール制御手段130は、内部抽選により当選エリア「B B 2」が当選した場合に、テーブル参照処理により、通常リプレイ役の入賞図柄組合せよりも、レアリプレイ役の入賞図柄組合せを優先的に有効ラインL1上に停止表示させるように構成されている。また、リール制御手段130は、レアリプレイ役の入賞図柄組合せを構成する図柄を、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらずに有効ラインL1上に停止表示可能であるので、内部抽選により当選エリア「B B 2」が当選した場合に、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングによらず、有効ラインL1上に通常リプレイ役の入賞図柄組合せを停止表示させないようになっている。30

【0080】

このように、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選において当選エリア「B B 1」又は当選エリア「B B 2」に当選した場合に、リール制御手段130のリール停止制御によりレアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されるように構成されている。ここで、レアリプレイ役の入賞図柄組合せを構成する図柄において、第1リールR1の図柄であるリプレイ図柄「R P」は、図7に示すように、停止番号2番、停止番号7番、停止番号12番及び停止番号17番の合計4個のコマに配列されており、第2リールの図柄である黒B A R図柄「黒B A R」、白B A R図柄「白B A R」、赤7図柄「赤7」、特殊図柄「S P」は、停止番号2番、停止番号5番、停止番号7番、停止番号12番及び停止番号17番の合計5個のコマに配列されており、第3リールの図柄であるリプレイ図柄「R P」は、停止番号2番、停止番号6番、停止番号9番、停止番号14番及び停止番号18番の合計5個のコマに配列されている。40

【0081】

つまり、本実施形態のスロットマシン1では、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示される第1リールR1～第3リールR3の停止態様として、100個の停止態様が設定されている。B B 1停止態様及びB B 2停止態様は、この100個の停止態様から構成されており、すなわち100個の特定停止態様を含むように構成されている。なお、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選において当選エリア「レアリプレイ1」又は当選エリア「レアリプレイ2」に当選した場合にもレアリプレイ役に入賞するので、内部抽選において当選エリア「レアリプレイ1」に当選した場合にリール停止制

10

20

30

40

50

御により第1リールR1～第3リールR3が停止する停止態様であるレアリップ1停止態様と、内部抽選において当選エリア「レアリプレイ2」に当選した場合にリール停止制御により第1リールR1～第3リールR3が停止する停止態様であるレアリップ2停止態様と、においても、特定停止態様を含むように構成されている。

【0082】

入賞判定手段140は、リール制御手段130によるリール停止制御によって停止した第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195に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第1リールR1～第3リールR3の全てが停止した時点で有効ラインL1上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ラインL1上に表示された図柄組合せによって、ボーナス、リプレイ、小役の入賞の有無を判定（以下、「入賞判定」と記載）できるように入賞判定テーブルが用意されている。10

【0083】

また、本実施形態のスロットマシン1では、入賞判定処理における入賞判定手段140の判定結果に基づいて各処理が実行される。入賞役の判定結果に基づき実行される各処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段150にメダルを払い出させる枚数を決定する処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段160に次回の遊技においてメダルを消費せずに実行させる処理を行わせ、ボーナス等の遊技状態を移行させる契機となる役が入賞した場合には遊技状態移行制御手段170に遊技状態を移行させる処理が行われる。20

【0084】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役ごとに予め定められている配当に基づいて遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、払出装置としてのホッパーユニット320に払い出させる制御を行う。本実施形態において、上述した通り、規定投入数よりも多い払出数に設定されているベル役の配当は、9枚に定められている。また、規定投入数と同数の払出数に設定されているレア役の配当は、3枚に定められている。また、規定投入数よりも少ない払出数に設定されている特殊小役1～特殊小役6、取りこぼし役の配当は、いずれも1枚に定められている。30

【0085】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出すごとに作動する払出メダル検出スイッチ325が備えられている。払出制御手段150は、払出メダル検出スイッチ325からの入力信号に基づいて、ホッパーユニット320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、ホッパーユニット320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。40

【0086】

リプレイ処理手段160は、入賞判定手段140により有効ラインL1上にリプレイの入賞を示す図柄組合せが停止表示されたと判定され、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技についてメダルの投入を要さずに遊技を実行可能にする準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、リプレイが入賞した場合、規定投入数分のメダルを遊技者の手持ちのメダル（クレジットメダルを含む）を使わずに自動的に投入する自動投入処理が行われ、前回の遊技と同じ有効ラインL1を設定した状態で、次回のスタートレバーSLに対する開始操作を待機する。

【0087】

遊技状態移行制御手段170は、非RT状態～RT2状態の間で移行させるRT状態移50

行制御処理と、B B が当選した場合に現在の遊技状態からボーナス成立状態に移行させるボーナス成立状態移行制御処理と、B B が入賞した場合に現在の遊技状態からボーナス状態に移行させるボーナス状態移行制御処理と、の遊技状態移行制御を行う。ここで、各遊技状態の移行条件は、1つ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いずれか1つ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。

【0088】

図9は、遊技状態移行制御手段170が実行するRT状態移行制御処理において、各遊技状態から移行可能な遊技状態を示す状態遷移図である。

10

【0089】

図9に示すように、非RT状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、非RT状態からはRT1状態への移行が可能となっている。具体的には、非RT状態において当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかが当選し、かつストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合にRT1状態へ移行する。非RT状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/7.3に設定された内部抽選テーブルAを参照した内部抽選が行われる。

【0090】

20

RT1状態は、非RT状態と、RT2状態と、から移行可能な通常の状態に相当する遊技状態で、RT1状態からはRT2状態への移行が可能となっている。具体的には、RT1状態において、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」のいずれかに当選し、かつRT2移行リプレイを入賞可能な打順でストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御によりRT2移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合に、RT2状態に移行する。RT1状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/7.3に設定されている内部抽選テーブルBを参照した内部抽選が行われる。

【0091】

30

RT2状態は、RT1状態においてリール制御手段130によるリール停止制御によりRT2移行リプレイの入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。RT2状態からは、RT1状態への移行が可能となっている。具体的には、RT2状態において、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」のいずれかが当選し、かつストップボタンB1～ストップボタンB3が押下操作され、リール制御手段130によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ラインL1上に表示された場合にRT1状態に移行する。RT2状態では、内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのうち、リプレイの当選確率が例えば約1/1.5に設定されることで、小役、リプレイ及びボーナスのいずれかに当選する確率が極めて高く設定されている内部抽選テーブルCを参照した内部抽選が行われる。

40

【0092】

本実施形態のスロットマシン1では、非RT状態～RT2状態の間で遊技状態を遷移させることで、各遊技状態で異なる遊技性を実現している。具体的には、本実施形態のスロットマシン1は、通常の遊技が実行される非RT状態及びRT1状態において、小役、リプレイ、ボーナスのいずれかに当選するか又はいずれの役にも当選しない不當選(ハズレ)となる構成となっている。

【0093】

また、リプレイに当選する確率が約1/1.5と高確率に設定されているRT2状態においては、当選エリア「通常リプレイ」に当選する確率も高くなっている。

50

期間制御手段 200 によって有利期間が開始され、特定役の入賞を補助する入賞補助制御が実行されるアシストタイム状態（以下、アシストタイムを「A T」とも記載）が開始されることで、A T 状態における遊技が他の遊技状態よりもリプレイに高確率で当選するR T 2 状態で実行される、いわゆるアシストリプレイタイム遊技（以下、アシストリプレイタイムを「A R T」とも記載）を実行することができる構成となっている。

【0094】

次に、遊技状態移行制御手段 170 が実行する遊技状態移行制御処理のうちボーナス成立状態移行制御処理について説明する。遊技状態移行制御手段 170 は、内部抽選でボーナスを含む当選エリアに当選した場合に、遊技状態を現在の遊技状態からボーナス成立状態へ移行させるボーナス成立状態移行制御処理を実行する。具体的には、遊技状態移行制御手段 170 は、例えば非 R T 状態での内部抽選においてボーナスを含む当選エリアである当選エリア「B B 1」又は当選エリア「B B 2」に当選した場合に、遊技状態を非 R T 状態からボーナス成立状態に移行させる。また、スロットマシン 1 では、ボーナスを含む当選エリアに当選し、かつボーナスが入賞しなかった場合に、ボーナスが入賞するまでの以降の遊技においてボーナス成立状態での遊技が実行される。ボーナス成立状態では、図 3 及び図 4 に示す内部抽選テーブル A ~ 内部抽選テーブル E のうち、リプレイの当選確率が例えば約 1 / 7 . 3 に設定されている内部抽選テーブル D を参照した内部抽選が行われる。

10

【0095】

本実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナス成立状態において、内部抽選で小役、リプレイ及びボーナスのいずれかに当選する確率が極めて高く設定されている R T 2 状態よりもリプレイの当選確率が低い内部抽選テーブルを用いて内部抽選が実行されるように構成されている。上述した通り、本実施形態のスロットマシン 1 においては、内部抽選でボーナスを含む当選エリアに当選した場合に、当選したボーナスが入賞するまで抽選フラグが成立状態で持ち越される。このため、スロットマシン 1 では、ボーナス成立状態における内部抽選で小役又はリプレイに当選した場合に、小役とボーナス又はリプレイとボーナスが重複して当選した状態となる。また、上述した通り、スロットマシン 1 では、「リプレイ > 小役 > ボーナス」の順序で優先順位が定められている。また、スロットマシン 1 では、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の押下タイミングが適切である場合に入賞する特殊小役 1 ~ 特殊小役 6 、取りこぼし役の当選時において、当選した特殊小役 1 ~ 特殊小役 6 、取りこぼし役を入賞できない押下タイミングでストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が押下操作された場合に、いずれの役も入賞しない取りこぼし（非入賞）となるように構成されている。

20

【0096】

このため、本実施形態のスロットマシン 1 では、ボーナス成立状態のリプレイの当選確率を R T 2 状態におけるリプレイの当選確率よりも低くなるように設定し、内部抽選でハズレ（不当選）となり得るように構成することで、ボーナスに単独で当選した状態が発生し得るように構成されている。これにより、スロットマシン 1 では、ボーナス成立状態において、内部抽選でハズレ（不当選）となった際に、抽選フラグが成立状態に設定され続けているボーナスを入賞させることができるようになる。

30

【0097】

次に、遊技状態移行制御手段 170 が実行する遊技状態移行制御処理のうちボーナス状態移行制御処理について説明する。遊技状態移行制御手段 170 は、リール制御手段 130 によるリール停止制御により B B の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に、遊技状態をボーナス成立状態からボーナス状態へ移行させるボーナス状態移行制御処理を実行する。ボーナス状態へ移行した場合、遊技状態移行制御手段 170 は、記憶手段 190 の有するカウンタであるボーナス終了判定カウンタ（不図示）へ値を加算する処理を開始する。ボーナス状態からは、非 R T 状態への移行が可能となっている。具体的には、ボーナス状態において、270 枚を超えるメダルの払い出しが実行され、ボーナス終了判定カウンタに記憶されている値が予め定められた所定の払出数に対応する値（本実施

40

50

形態では値「271」)に到達した場合に非R T状態に移行する。ボーナス状態では、図3及び図4に示す内部抽選テーブルA～内部抽選テーブルEのうち、小役の当選エリアとして当選エリア「J A C」が設定され、極めて高い確率で当選エリア「J A C」に当選するように設定された内部抽選テーブルEを参照した内部抽選が行われる。本実施形態の遊技制御手段10は、入賞判定手段140による入賞判定処理及び払出制御手段150による払出処理を実行した後に、入賞判定処理の結果に基づいてR T状態移行制御処理及びボーナス状態移行制御処理を実行可能な遊技移行処理を実行するように構成されている。

【0098】

フリーズ制御手段175は、演出(所定の演出)を実行する演出処理の一種として、通常の遊技の進行を一時的に遅延させるフリーズを発生させる処理であるフリーズ処理を実行する。本実施形態のフリーズ制御手段175は、詳しくは後述するようにリール制御手段130によるリール停止制御によりB Bの入賞図柄組合せを有効ラインL1上に停止し(いわゆる第3停止後)、入賞判定手段140がB Bの入賞を判定した場合にあって、後述の有利期間移行抽選に当選している状態では第1フリーズ処理を実行し、後述の有利期間移行抽選に当選していない状態では第2フリーズ処理を実行する。これら第1フリーズ処理及び第2フリーズ処理では、所定時間の間、遊技の進行を停止し、つまり入賞判定手段140によりB Bの入賞を判定すると、後述の演出制御手段180による演出に係る制御以外の制御を、所定時間に亘って一時停止させる。なお、本実施形態では、第1フリーズ処理及び第2フリーズ処理によって制御を停止する所定時間を同じ時間に設定しているが、詳しくは後述するように演出制御手段180により実行する演出内容に応じて異なる時間に設定してもよい。

【0099】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段196に記憶されている演出データに基づいて、例えば、表示装置330を用いて行う表示演出や音響装置340を用いて行う音響演出等、遊技に関する演出に係る制御を行う。具体的には、メダルの投入、シングルベットボタンBT、マックスベットボタンMB、スタートレバーSL、ストップボタンB1～ストップボタンB3に対する操作等への遊技者によるスロットマシン1の各構成の操作時や、遊技状態の変動等の遊技イベントの発生時に、ランプ及びLEDの点灯あるいは点滅、表示装置330の表示内容の変化、スピーカからの音の出力、スタートスイッチ230からスタート信号が出力された状態で第1リールR1～第3リールR3の回転開始を遅延させる第1リールR1～第3リールR3を用いた演出等を実行することにより、遊技を盛り上げる演出や、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。

【0100】

また、演出制御手段180は、各演出状態に基づく演出を演出装置300を構成する各構成に実行させる。なお、本実施形態において、演出制御手段180は、乱数を用いる抽選処理ごとに、乱数生成手段110の乱数格納領域から乱数を取得し、演出抽選テーブル記憶手段197に記憶されている複数の演出抽選テーブルのうち、各抽選処理に必要な演出抽選テーブルを用いて各抽選処理を実行する。

【0101】

有利期間制御手段200は、特定役の入賞を補助する入賞補助制御が実行可能な期間である有利期間と、入賞補助制御が実行されない期間である非有利期間と、の間での移行に係る制御を実行する。本実施形態の有利期間制御手段200は、有利期間と非有利期間との間での移行に係る制御処理である期間移行処理を実行する期間制御手段200Aと、有利期間内において入賞補助制御に係る制御を実行するアシストタイム状態制御手段(AT状態制御手段)200Bと、を有している。

【0102】

期間制御手段200Aは、期間移行処理として、非有利期間内における遊技において、設定値記憶手段191に記憶されている設定値がいずれの値であってもボーナスの非作動時においては内部抽選による当選確率が変動せず、かつ通常状態のいずれの遊技状態である場合にも当選可能な当選エリアに当選した場合に、非有利期間を終了し有利期間を開始

10

20

30

40

50

するか否かを決定する抽選である有利期間移行抽選を実行する。また、期間制御手段 200A は、有利期間を終了する条件が成立した場合に、有利期間を終了し次の遊技から非有利期間を開始する処理である終了処理を実行する。また、期間制御手段 200A は、次の遊技から有利期間を開始すると決定した場合に有利期間報知部 500A を点灯させ、非有利期間を開始した場合に有利期間報知部 500A を消灯させる。

【0103】

期間制御手段 200A は、有利期間移行抽選において「有利期間の開始」を決定し、かつ遊技移行処理の実行後の遊技状態、すなわち次の遊技における遊技状態がボーナス成立状態を除く遊技状態である場合に、遊技移行処理の実行後に、次の遊技から有利期間を開始すると決定し、有利期間報知部 500A を点灯させて今回の遊技を終了する。そして、期間制御手段 200A は、スタートレバー SL の押下操作に基づいて開始される次の遊技において有利期間を開始することにより、今回の遊技で非有利期間を終了して次の遊技から有利期間を開始する。10

【0104】

また、有利期間移行抽選において「有利期間の開始」を決定したが、次の遊技における遊技状態がボーナス成立状態である場合には、期間制御手段 200A は、次の遊技においても非有利期間を継続する。期間制御手段 200A は、以降の遊技において、次の遊技からボーナス状態を開始する場合に、遊技移行処理の実行後に、次の遊技から有利期間を開始すると決定し、有利期間報知部 500A を点灯させて今回の遊技を終了する。そして、期間制御手段 200A は、スタートレバー SL の押下操作に基づいて開始される次の遊技において有利期間を開始することにより、ボーナス成立状態が終了する遊技で非有利期間を終了して次の遊技から有利期間を開始する。期間制御手段 200A が終了処理を実行する条件については、後述する。20

【0105】

期間制御手段 200A は、記憶手段 190 の有利期間制御データ記憶手段 198 に記憶されている各データを用いて期間移行処理等の処理を実行する。具体的には、期間制御手段 200A は、有利期間移行抽選を実行する場合に、複数の乱数のそれぞれに対して、「有利期間の開始」又は「不当選（ハズレ）」が対応付けられた有利期間移行抽選テーブルを、有利期間制御データ記憶手段 198 から取得する。そして、期間制御手段 200A は、乱数生成手段 110 から乱数を取得し、取得した乱数と有利期間移行抽選テーブルとを比較して、比較結果に基づいて有利期間を開始するか否か決定する。なお、有利期間制御データ記憶手段 198 には、期間制御手段 200A が有利期間内において実行する所定の制御処理で ON 状態又は OFF 状態に設定する各種フラグも格納されている。30

【0106】

なお、本実施形態において、内部抽選で当選することで期間制御手段 200A が有利期間移行抽選を実行する契機となる当選エリアは、当選エリア「BB1」である。本実施形態のスロットマシン 1 では、上述したように、内部抽選において当選エリア「BB1」に当選した場合に、リール制御手段 130 によるリール停止制御によりレアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるように構成されている。従って、期間制御手段 200A は、有利期間移行抽選において「有利期間の開始」を決定したとしても、次の遊技における遊技状態がボーナス成立状態であることから、次の遊技においても非有利期間を継続する。そして、AT 状態制御手段 200B は、有利期間移行抽選により「有利期間の開始」が決定した状態で、BB に入賞した場合に、次の遊技から有利期間を開始する。40

【0107】

また、本実施形態において、当選エリア「BB2」は、設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値に応じて内部抽選による当選確率が変更される当選エリアである。本実施形態の期間制御手段 200A は、非有利期間における内部抽選において当選エリア「BB2」に当選したとしても、有利期間移行抽選を実行しない。すなわち、期間制御手段 200A は、非有利期間において、内部抽選において当選エリア「BB1」に当選した場合に50

、内部抽選において当選エリア「B B 2」に当選した場合よりも高い確率で有利期間への移行を決定する。

【0108】

図10は、本実施形態の期間制御手段200Aによって制御される有利期間に関する期間遷移と、AT状態制御手段200Bによって制御されるAT状態に関する状態遷移と、非有利期間及び有利期間において遊技状態移行制御手段が制御するボーナス状態に関する状態遷移と、を示す図である。本実施形態において、AT状態制御手段200Bは、有利期間において、入賞補助制御を実行しないチャンスゾーン状態(CZ状態)と、特定役の入賞を補助する入賞補助制御を実行するアシストタイム状態(AT状態)と、を有している。CZ状態は、有利期間が実行された場合に必ず実行される状態であり、現在実行されている有利期間において、AT状態が開始されるか否かが決定される状態である。有利期間制御手段200は、CZ状態においてAT状態の開始を決定した場合に、CZ状態の終了後にAT状態を開始し、CZ状態においてAT状態の開始を決定しなかった場合に、AT状態を実行することなく現在実行されている有利期間を終了する。10

【0109】

本実施形態において、AT状態制御手段200Bは、AT状態において、打順によって入賞する役が異なる当選エリアに内部抽選で当選した場合に、特定役が入賞する確率を上げるための制御として、内部抽選手段120に当選した当選エリアに応じてそれぞれ異なる当選コマンドを作成させ、作成させた当選コマンドを主制御表示装置500に送信させることで、内部抽選で当選した当選エリアがいずれの当選エリアであるかを報知する報知表示が主制御表示装置500に実行される制御である入賞補助制御を実行可能となるよう構成されている。ここで、入賞補助制御の対象になる当選エリアは、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」と、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」と、が含まれる。また、入賞補助制御によって入賞する確率が上がる役(特定役)は、当選エリア「打順ベル1」～当選エリア「打順ベル6」の当選時のベル役、当選エリア「打順リプレイ1」～当選エリア「打順リプレイ6」の当選時のRT2移行リプレイ役である。20

【0110】

また、AT状態制御手段200BによってAT状態が実行されている場合、演出制御手段180は、内部抽選手段120から送信される当選コマンドに基づき、特定役の入賞を補助する演出である入賞補助演出を実行する。例えば、演出制御手段180は、内部抽選で当選エリア「打順ベル1」に当選したことを示す当選コマンドが内部抽選手段120から送信された場合、ベル役を入賞させることができる正解打順を演出装置300によって報知する入賞補助演出を実行する。30

【0111】

このように、本実施形態のスロットマシン1では、入賞補助制御及び入賞補助演出が実行されることにより、遊技者にとって有利な遊技が実行されるので、入賞補助制御及び入賞補助演出が実行可能な有利期間は、入賞補助制御及び入賞補助演出が実行されない非有利期間よりも遊技者にとって有利な期間である。また、有利期間において、入賞補助制御及び入賞補助演出が実行されるAT状態は、入賞補助制御及び入賞補助演出が実行されないCZ状態よりも遊技者にとって有利な期間であり、CZ状態は、本実施形態における第1期間を構成し、AT状態は、本実施形態における第2期間を構成する。40

【0112】

2. 非有利期間及び有利期間の詳細

次に、図10を参照して本実施形態の有利期間制御手段200が実行する非有利期間及び有利期間に関する制御処理と、AT状態に関する状態遷移の制御処理と、非有利期間及び有利期間の各期間において遊技状態移行制御手段が制御するボーナス状態に関する状態遷移との詳細について説明する。期間制御手段200Aは、図10に示すように、非有利期間として、通常期間と、通常期間から移行可能な待機期間と、を有している。

【0113】

50

<非有利期間>

通常期間は、A T 状態制御手段 2 0 0 B による入賞補助制御が実行されない期間であり、有利期間移行抽選で「有利期間の開始」に当選するまで継続する期間である。通常期間が実行され、かつ遊技状態が通常状態である状態において、スロットマシン 1 は、内部抽選において当選エリア「B B 2」に当選した場合、又は内部抽選による当選エリア「B B 1」の当選に基づいて有利期間移行抽選を実行したが、「有利期間の開始」に当選しなかった場合に、期間制御手段 2 0 0 A により通常期間が維持されつつ、遊技状態移行制御手段 1 7 0 により遊技状態が通常状態からボーナス成立状態に移行される。また、通常期間におけるボーナス成立状態において、B B に入賞した場合に、期間制御手段 2 0 0 A により通常期間が維持されつつ、遊技状態移行制御手段 1 7 0 により遊技状態がボーナス成立状態からボーナス状態に移行される。そして、通常期間におけるボーナス状態において、ボーナス状態が終了した場合に、期間制御手段 2 0 0 A により通常期間が維持されつつ、遊技状態移行制御手段 1 7 0 により遊技状態がボーナス状態から通常状態に移行される。10

【0 1 1 4】

また、通常期間における通常状態において、期間制御手段 2 0 0 A は、内部抽選による当選エリア「B B 1」の当選に基づいて有利期間移行抽選を実行し、「有利期間の開始」に当選した場合に、今回遊技において通常期間を終了し、次の遊技から待機期間を開始する。

【0 1 1 5】

待機期間は、有利期間移行抽選において「有利期間の開始」を決定した次の遊技から、ボーナス成立状態が終了する遊技まで継続される期間である。有利期間移行抽選により「有利期間の開始」を決定した遊技において、遊技移行処理が実行された後に、期間制御手段 2 0 0 A は、次の遊技の遊技状態がボーナス成立状態であることに基づいて、次の遊技から待機期間を開始することを決定する。そして、期間制御手段 2 0 0 A は、スタートレバー S L の押下操作に基づいて開始される次の遊技において待機期間を開始することにより、今回の遊技で通常期間を終了して次の遊技から待機期間を開始する。20

【0 1 1 6】

待機期間にあって入賞判定手段 1 4 0 により B B に入賞したと判定された遊技において、遊技移行処理が実行された後に、期間制御手段 2 0 0 A は、次の遊技の遊技状態がボーナス状態であることに基づいて、次の遊技から有利期間を開始と決定し、有利期間報知部 5 0 0 A を点灯させ、今回の遊技を終了する。そして、期間制御手段 2 0 0 A は、スタートレバー S L の押下操作に基づいて開始される次の遊技において有利期間を開始することにより、ボーナス成立状態が終了する遊技で非有利期間を終了して次の遊技から有利期間を開始する。30

【0 1 1 7】

本実施形態のスロットマシン 1 では、上述したように、内部抽選により当選エリア「B B 1」、当選エリア「B B 2」、当選エリア「レアリプレイ 1」及び当選エリア「レアリプレイ 2」のいずれの当選エリアに当選した場合にも、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御によりレアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示される、すなわち第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が特定停止態様に停止するので、内部抽選において当選エリア「B B 1」、当選エリア「B B 2」、当選エリア「レアリプレイ 1」及び当選エリア「レアリプレイ 2」のいずれに当選したかが遊技者に判別されにくく。これにより、本実施形態のスロットマシン 1 では、リール制御手段 1 3 0 によるリール停止制御により停止した第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様から、有利期間移行抽選が実行されたか否かが遊技者に判別されにくくなる。40

【0 1 1 8】

本実施形態の演出制御手段 1 8 0 は、待機期間において、通常期間において実行される演出と略同様の演出を演出装置 3 0 0 に実行させるように構成されている。また、本実施形態の有利期間制御手段 2 0 0 は、有利期間移行抽選により有利期間の開始が決定されたとしても、入賞判定手段 1 4 0 により B B に入賞したと判定されるまで有利期間報知部 550

00Aを点灯させない。これらにより、本実施形態のスロットマシン1では、有利期間の開始が決定されている又は決定されていないに関わらず、ボーナス状態に入賞するまで、有利期間の開始が決定されていたか否かが判別されにくくなる。

【0119】

また、本実施形態のスロットマシン1では、設定変更手段100により設定値記憶手段191に記憶される設定値が変更されることによって、内部抽選において当選エリア「B B 2」又は当選エリア「レアリプレイ2」に当選する確率が変更されるように構成されている。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、設定値が変更されることによって、内部抽選において当選エリア「B B 1」又は当選エリア「レアリプレイ1」に当選する確率を変更せずに、レアリプレイ役に入賞する確率を変更されるので、設定値が変更されることによって、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示されたと遊技者が認識した遊技において、内部抽選により当選エリア「B B 1」に当選していた確率が相対的に変更される。これにより、本実施形態のスロットマシン1では、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された際に有利期間移行抽選が実行されていた確率が相対的に変更される。10

【0120】

<有利期間>

期間制御手段200Aは、有利期間を開始した遊技から、記憶手段190のカウンタ記憶手段199に格納されるカウンタであり、有利期間において実行可能な残り遊技回数を記憶するカウンタである有利期間終了判定カウンタ199Aに所定の遊技回数に対応する値（例えば、1500ゲーム）を入力し、1回の遊技が実行されるごとに1ゲームに相当する値である値「1」を有利期間終了判定カウンタ199Aに記憶される値（以下、各カウンタが記憶する値を「記憶値」とも記載）から減算（更新）し、1500ゲームの遊技が実行された場合、つまり有利期間終了判定カウンタ199Aの記憶値が値「0」になった場合に、有利期間を終了させる条件として特定終了条件が成立したと判定し、今回の遊技で有利期間報知部500Aを消灯させて有利期間を終了させ、次の遊技から非有利期間の通常期間を開始する終了処理を実行する。20

【0121】

また、期間制御手段200Aは、終了処理において、有利期間においてON状態にセットした各フラグや有利期間において設定した値等の有利期間における各種制御処理で用いた情報をすべて初期化する。なお、期間制御手段200Aは、有利期間中にB Bが入賞した場合にも1回の遊技が実行されるごとに値「1」を有利期間終了判定カウンタ199Aの記憶値から減算する。30

【0122】

本実施形態のAT状態制御手段200Bは、図10に示すように、有利期間を開始した場合に、まず、C Z状態を開始するための準備を行う状態であるチャンスゾーン準備状態（C Z準備状態）を開始し、C Z準備状態の終了後にC Z状態を開始する。AT状態制御手段200Bは、C Z状態において、AT状態を開始するか否かを決定し、AT状態の開始が決定されなかった場合に、C Z状態の終了後に有利期間を終了する準備を行う状態である終了準備状態を開始する。そして、期間制御手段200Aは、終了準備状態の終了後に非有利期間の通常期間を開始する。40

【0123】

また、AT状態制御手段200Bは、C Z状態においてAT状態の開始が決定された場合に、C Z状態の終了後に、AT状態を開始する準備を行う状態であるアシストタイム準備状態（AT準備状態）を開始し、AT準備状態の終了後にAT状態を開始する。そして、AT状態制御手段200Bは、AT状態の終了後に、再びAT状態を実行するか否かを決定する、すなわちAT状態を継続するか否かを決定するアシストタイム継続判定状態（AT継続判定状態）を開始する。AT状態制御手段200Bは、AT継続判定状態においてAT状態の継続が決定された場合に、AT継続判定状態の終了後にAT状態を開始する。また、AT継続判定状態においてAT状態の実行が決定されなかった場合に、期間制御50

手段200Aは、AT継続判定状態の終了後に非有利期間の通常期間を開始する。以下、有利期間におけるこれらの状態について説明する。

【0124】

< CZ準備状態及びCZ状態 >

まず、有利期間のうち、待機期間の終了後に開始される有利期間であるCZ準備状態から説明する。CZ準備状態は、AT状態制御手段200Bによる入賞補助制御が実行されない状態であり、待機期間を終了した遊技の次の遊技から開始される状態である。AT状態制御手段200Bは、CZ準備状態において、ボーナス状態が終了した場合に、今回の遊技でCZ準備状態を終了して、次の遊技からCZ状態を開始する。

【0125】

10

CZ状態において、AT状態制御手段200Bは、CZ状態の開始時にカウンタ記憶手段199のCZ終了判定カウンタ(不図示)に所定の遊技回数に対応する値(例えば、10ゲーム)を入力し、10ゲームの遊技が実行されるまでの間、1回の遊技が実行される都度AT状態を開始するか否かを決定する抽選であるAT状態移行抽選を実行するよう構成されている。

【0126】

AT状態制御手段200Bは、AT状態移行抽選として、まず、複数の乱数のそれぞれに対して、「AT状態の開始」又は「不当選(ハズレ)」が対応付けられたAT状態移行抽選テーブルを、有利期間制御データ記憶手段198から取得する。そして、AT状態制御手段200Bは、乱数生成手段110から乱数を取得し、取得した乱数とAT状態移行抽選テーブルとを比較して、比較結果に基づいてAT状態を開始するか否か決定する。AT状態制御手段200Bは、CZ終了判定カウンタの記憶値が値「0」になるまでにAT状態移行抽選において「AT状態の開始」を決定した場合に、AT状態において実行可能な残り遊技回数を記憶するカウンタであるAT状態終了判定カウンタ199Bに所定の遊技回数に対応する値(例えば、100ゲーム)を入力する。

20

【0127】

AT状態制御手段200Bは、AT状態移行抽選によりAT状態の開始が決定された場合に、AT状態を開始するために、今回の遊技でCZ状態を終了し、次の遊技からAT準備状態を開始する。また、AT状態制御手段200Bは、AT状態の開始が決定されずに、CZ終了判定カウンタの記憶値が値「0」に達した場合に、有利期間を終了するために、今回の遊技でCZ状態を終了して、次の遊技から終了準備状態を開始する。

30

【0128】

また、本実施形態のAT状態制御手段200Bは、CZ状態において、設定値記憶手段191に記憶されている設定値がいずれの値であってもボーナスの非作動時においては当選確率が変動しない当選エリアに当選した場合に、AT状態移行抽選を実行する代わりに、AT状態移行抽選よりも高い確率でAT状態の開始を決定する抽選処理を実行するよう構成されている。本実施形態において、AT状態移行抽選よりも高い確率でAT状態の開始を決定する抽選処理を実行する契機となる当選エリアは、当選エリア「アリプレイ1」とび特選エリア「BB1」に設定されている。

【0129】

40

AT状態制御手段200Bは、CZ状態における内部抽選により当選エリア「アリプレイ1」に当選した場合に、AT状態の開始を決定する抽選処理として、特殊AT状態移行抽選を実行する。AT状態制御手段200Bは、特殊AT状態移行抽選において、AT状態移行抽選テーブルより、「AT状態の開始」に対応付けられた乱数が多い特殊AT状態移行抽選テーブルを、有利期間制御データ記憶手段198から取得する。AT状態制御手段200Bは、その特殊AT状態移行抽選テーブルを参照して、AT状態を開始するか否かを決定する。

【0130】

AT状態制御手段200Bは、特殊AT状態移行抽選において「AT状態の開始」を決定した場合に、AT状態終了判定カウンタ199Bに値「100」を入力する。そして、

50

A T 状態制御手段 200B は、今回の遊技で C Z 状態を終了し、次の遊技から A T 準備状態を開始する。なお、本実施形態において、当選エリア「レアリプレイ 2」は、設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値に応じて内部抽選による当選確率が変更される当選エリアである。本実施形態の A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態における内部抽選において当選エリア「レアリプレイ 2」に当選したとしても、特殊 A T 状態移行抽選を実行しない。すなわち、A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態において、内部抽選において当選エリア「レアリプレイ 1」に当選した場合に、内部抽選において当選エリア「レアリプレイ 2」に当選した場合よりも高い確率で A T 状態の開始を決定する。

【0131】

本実施形態のスロットマシン 1 では、上述したように、リール制御手段 130 によるリール停止制御により停止した第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の停止態様から、内部抽選において当選エリア「BB1」、当選エリア「BB2」、当選エリア「レアリプレイ 1」及び当選エリア「レアリプレイ 2」のいずれに当選したかが遊技者に判別されにくく。これにより、本実施形態のスロットマシン 1 では、リール制御手段 130 によるリール停止制御により停止した第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の停止態様から、特殊 A T 状態移行抽選が実行されたか否かが遊技者に判別されにくくなる。10

【0132】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、上述したように、設定値が変更されることによって、内部抽選において当選エリア「BB1」又は当選エリア「レアリプレイ 1」に当選する確率を変更せずに、レアリプレイ役に入賞する確率が変更されるので、設定値が変更されることによって、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L1 上に表示されたと遊技者が認識した遊技において、内部抽選により当選エリア「レアリプレイ 1」に当選していた確率が相対的に変更される。これにより、本実施形態のスロットマシン 1 では、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L1 上に表示された際に特殊 A T 状態移行抽選が実行されていた確率が相対的に変更される。20

【0133】

A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態における内部抽選により当選エリア「BB1」に当選した場合に、抽選処理として、後述する上乗せ特化実行抽選を実行する。A T 状態制御手段 200B は、上乗せ特化実行抽選において「A T 状態の開始」を決定した場合に、A T 状態終了判定カウンタ 199B に値「100」を入力する。そして、A T 状態制御手段 200B は、今回の遊技で C Z 状態を終了し、ボーナス状態が終了した遊技の次の遊技から A T 準備状態を開始する。上乗せ特化実行抽選については、後述する。30

【0134】

<終了準備状態>

終了準備状態は、期間制御手段 200A が C Z 状態において A T 状態の開始が決定されなかったことに基づいて有利期間を終了すること決定した場合に開始され、期間制御手段 200A が有利期間を終了させる条件が成立したと判定して有利期間を終了するまで継続される状態である。A T 状態制御手段 200B は、終了準備状態において、本実施形態のスロットマシン 1 における 1 回の遊技において、ボーナス状態の実行中を除く払出可能な最大払出数、つまり入賞補助制御を実行することにより払出可能な最大払出数による払い出しが行われるように、入賞補助制御を実行するように構成されている。本実施形態の A T 状態制御手段 200B は、終了準備状態において、入賞補助制御として、本実施形態のスロットマシン 1 において最大枚数の配当である 9 枚が設定されているベル役の入賞を補助する入賞補助制御を実行する。A T 状態制御手段 200B は、終了準備状態において、当選エリア「打順ベル 1」~当選エリア「打順ベル 6」の当選時に、ベル役の入賞を補助する入賞補助制御を実行する。40

【0135】

期間制御手段 200A は、A T 状態制御手段 200B によりベル役の入賞を補助する入賞補助制御が実行された場合に、有利期間を終了させる条件が成立したと判定する。そして、期間制御手段 200A は、終了処理を実行することにより、今回の遊技で有利期間報50

知部 500A を消灯させて有利期間を終了させ、次の遊技から非有利期間の通常期間を開始する。なお、本実施形態の A T 状態制御手段 200B は、終了準備状態において、内部抽選により当選エリア「BB1」に当選した場合にも、後述する上乗せ特化実行抽選を実行する。A T 状態制御手段 200B は、上乗せ特化実行抽選において「A T 状態の開始」を決定した場合には、期間制御手段 200A による有利期間の終了に係る決定が取り消され、A T 状態制御手段 200B により A T 状態終了判定カウンタ 199B に値「100」が入力される。そして、A T 状態制御手段 200B は、今回の遊技で終了準備状態を終了し、ボーナス状態が終了した遊技の次の遊技から A T 準備状態を開始する。

【0136】

< A T 準備状態及び A T 状態 >

10

A T 準備状態は、C Z 状態において、A T 状態移行抽選又は特殊 A T 状態移行抽選により A T 状態の開始が決定された場合に、C Z 状態の終了後に開始され、遊技状態が R T 2 状態となるまで継続される状態である。また、A T 準備状態は、C Z 状態又は終了準備状態において、後述する上乗せ特化実行抽選により A T 状態の開始が決定された場合に、C Z 状態又は終了準備状態が終了し、かつボーナス状態が終了した後に開始される状態である。

【0137】

A T 状態制御手段 200B は、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」の当選時に、R T 2 移行リプレイ役を入賞させることができる打順を報知する入賞補助制御を実行する。すなわち、A T 状態制御手段 200B は、非 R T 状態において、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時に、入賞補助制御を実行しないことにより、リール制御手段 130 によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示される確率が高くし、遊技状態が R T 1 状態に移行される確率を高くする。そして、A T 状態制御手段 200B は、R T 1 状態において、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」の当選時に、入賞補助制御を実行することにより、遊技状態が R T 2 状態に移行される確率を高くする。

20

【0138】

A T 状態制御手段 200B は、A T 準備状態において、遊技状態が R T 2 状態に移行した場合に、今回の遊技で A T 準備状態を終了し、次の遊技から A T 状態を開始する。なお、A T 状態移行抽選又は特殊 A T 状態移行抽選により A T 状態の開始が決定された際に、遊技状態が既に R T 2 状態である場合には、A T 状態制御手段 200B は、A T 準備状態を介せずに A T 状態を開始してもよい。

30

【0139】

A T 状態が開始された場合、A T 状態制御手段 200B は、遊技状態を R T 2 状態に維持することを補助する制御を実行する。具体的には、A T 状態制御手段 200B は、遊技状態が R T 2 状態である場合、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時に入賞補助制御の実行し、リール制御手段 130 によるリール停止制御により小役、リプレイ及びボーナスのいずれの役の入賞図柄組合せとは異なる図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示される確率を低くすることで、遊技状態が R T 1 状態に移行される確率を低くする。なお、A T 状態制御手段 200B は、遊技状態が R T 1 状態である場合にも、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時に入賞補助制御の実行し、ベル役の入賞を補助することで遊技者がメダルを獲得することができるよう制御する。

40

【0140】

また、A T 状態制御手段 200B は、A T 状態において、遊技状態が非 R T 状態に移行した場合に、当選エリア「打順ベル 1」～当選エリア「打順ベル 6」の当選時に入賞補助制御の実行を中止することで、遊技状態が R T 1 状態に移行される確率を高くする。また、A T 状態制御手段 200B は、A T 状態において、遊技状態が R T 1 状態である場合、当選エリア「打順リプレイ 1」～当選エリア「打順リプレイ 6」の当選時に、R T 2 移行

50

リプレイ役を入賞させることができる打順を報知する入賞補助制御を実行し、遊技状態がR T 2 状態に移行される確率を高くる。

【 0 1 4 1 】

A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 A T 状態において、 1 回の遊技が実行されるごとに 1 ゲームに相当する値である値「 1 」を A T 状態終了判定カウンタ 1 9 9 B の記憶値から減算する。 A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 A T 状態において、 A T 状態終了判定カウンタ 1 9 9 B の記憶値が値「 0 」になった場合に、 今回の遊技で A T 状態を終了して、 次の遊技から A T 繼続判定状態を開始する。

【 0 1 4 2 】

< A T 繼続判定状態 >

10

A T 繼続判定状態は、 A T 状態と略同様に A T 状態制御手段 2 0 0 B により入賞補助制御が実行される期間であり、 1 回の遊技が実行されることにより終了する状態である。 A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 A T 繼続判定状態において、 再び A T 状態を実行する、 すなわち A T 状態を継続するか否かを決定する A T 繼続抽選を実行する。 A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 A T 繼続抽選を実行する場合に、 まず、 複数の乱数のそれぞれに対して、「 A T 状態の継続」又は「 不当選（ハズレ）」が対応付けられた A T 繼続抽選テーブルを、 有利期間制御データ記憶手段 1 9 8 から取得する。 そして、 A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 亂数生成手段 1 1 0 から乱数を取得し、 取得した乱数と A T 繼続抽選テーブルとを比較して、 比較結果に基づいて A T 状態を継続するか否か決定する。

【 0 1 4 3 】

20

A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 A T 繼続抽選において「 A T 状態の継続」を決定した場合に、 A T 状態終了判定カウンタ 1 9 9 B に所定の遊技回数に対応する値（ 例えば、 1 0 0 ゲーム ）を加算して、 今回の遊技で A T 繼続判定状態を終了して次の遊技から A T 状態を開始する。 また、 A T 繼続抽選において「 不当選（ハズレ）」であった場合には、 期間制御手段 2 0 0 A は、 有利期間を終了させる条件が成立したと判定する。 そして、 期間制御手段 2 0 0 A は、 終了処理を実行することにより、 今回の遊技で有利期間報知部 5 0 0 A を消灯させて有利期間を終了させ、 次の遊技から非有利期間の通常期間を開始する。

【 0 1 4 4 】

< 有利期間におけるボーナス成立状態及びボーナス状態 >

30

A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 C Z 状態、 終了準備状態、 A T 準備状態、 A T 状態又は A T 繼続判定状態において遊技状態がボーナス成立状態に移行した場合に、 すなわち内部抽選より当選エリア「 B B 1 」又は当選エリア「 B B 2 」に当選した場合に、 C Z 状態、 終了準備状態、 A T 準備状態、 A T 状態又は A T 繼続判定状態を、 ボーナス状態が終了するまで中断して入賞補助制御を実行しないように構成されている。 そして、 A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 ボーナス状態が終了した遊技の次の遊技から、 中断した状態を再開する、 又は中断した状態を再開せずに A T 準備状態を開始するように構成されている。

【 0 1 4 5 】

40

本実施形態の A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 A T 準備状態、 A T 状態又は A T 繼続判定状態において、 B B が対応付けられた当選エリアのうち、 設定値記憶手段 1 9 1 に記憶されている設定値がいずれの値であってもボーナスの非作動時においては当選確率が変動しない当選エリア、 すなわち当選エリア「 B B 1 」に当選した場合に、 A T 状態終了判定カウンタ 1 9 9 B に値を加算（ 上乗せ ）する上乗せ特化状態を実行するか否かを決定する上乗せ特化実行抽選を実行するように構成されている。

【 0 1 4 6 】

A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 上乗せ特化実行抽選において、 まず、 複数の乱数のそれぞれに対して、「 上乗せ特化状態の実行」又は「 不当選（ハズレ）」が対応付けられた上乗せ特化実行抽選テーブルを、 有利期間制御データ記憶手段 1 9 8 から取得する。 そして、 A T 状態制御手段 2 0 0 B は、 亂数生成手段 1 1 0 から乱数を取得し、 取得した乱数と上乗せ特化実行抽選テーブルとを比較して、 比較結果に基づいて上乗せ特化状態を実行するか否か決定する。 期間制御手段 2 0 0 A は、 上乗せ特化実行抽選において「 上乗せ特化

50

状態の実行」を決定した場合に、ボーナス成立状態の終了後のボーナス状態において、上乗せ特化状態を実行する。

【0147】

A T 状態制御手段 200B は、上乗せ特化状態において、1回の遊技が実行される都度、A T 状態終了判定カウンタ 199B に値を上乗せして、A T 状態において実行可能な遊技期間を延長させるか否かを決定する上乗せ抽選を実行するように構成されている。A T 状態制御手段 200B は、上乗せ抽選を実行する場合に、まず、複数の乱数のそれぞれに対して、A T 状態終了判定カウンタ 199B に加算する値として値「0」～値「30」が対応付けられた上乗せ抽選テーブルを取得する。そして、A T 状態制御手段 200B は、乱数生成手段 110 から乱数を取得し、取得した乱数と上乗せ抽選テーブルとを比較し、取得した乱数に対応付けられた値を A T 状態終了判定カウンタ 199B に上乗せする。これにより、A T 状態制御手段 200B は、A T 状態において実行可能な遊技期間を延長させることが可能である。10

【0148】

また、上乗せ特化状態は、遊技状態がボーナス状態である状態で実行されるので、毎遊技ベル役に入賞する状態である。このように、本実施形態において、上乗せ特化状態は、遊技が実行される都度、A T 状態において実行可能な遊技期間を上乗せ可能、かつベル役に入賞する状態であるので、A T 状態よりも遊技者にとって有利な状態である。A T 状態制御手段 200B は、上乗せ特化状態において、ボーナス状態が終了した場合に、今回の遊技で上乗せ特化状態を終了して、次の遊技から A T 準備状態を開始する。20

【0149】

なお、A T 状態制御手段 200B は、A T 準備状態、A T 状態又はA T 継続判定状態において、内部抽選により当選エリア「BB1」に当選して上乗せ特化実行抽選したが、上乗せ特化実行抽選において「不当選（ハズレ）」であった場合に、遊技状態がボーナス状態に移行したとしても上乗せ特化状態を実行しないように構成されている。具体的には、A T 状態制御手段 200B は、A T 準備状態、A T 状態又はA T 継続判定状態において、BB に当選したが上乗せ特化状態の実行が決定されなかった場合に、A T 準備状態、A T 状態又はA T 継続判定状態を中断し、ボーナス状態が終了した遊技の次の遊技から A T 準備状態を開始する。30

【0150】

本実施形態において、当選エリア「BB2」は、上述したように、設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値に応じて内部抽選による当選確率が変更される当選エリアである。本実施形態の A T 状態制御手段 200B は、内部抽選において当選エリア「BB2」に当選したとしても、上乗せ特化実行抽選を実行しない。すなわち、A T 状態制御手段 200B は、A T 準備状態、A T 状態又はA T 継続判定状態において、内部抽選において当選エリア「BB1」に当選した場合に、内部抽選において当選エリア「BB2」に当選した場合よりも高い確率で上乗せ特化状態の開始を決定する。30

【0151】

また、A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態又は終了準備状態において、内部抽選により当選エリア「BB1」に当選した場合にも、上乗せ特化実行抽選を実行する。A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態又は終了準備状態における上乗せ特化実行抽選において「上乗せ特化状態の実行」に当選した場合に、「A T 状態の開始」を決定し、A T 状態終了判定カウンタ 199B に値「100」を入力する。そして、A T 状態制御手段 200B は、今回の遊技で C Z 状態又は終了準備状態を終了し、ボーナス成立状態の終了後のボーナス状態において、上乗せ特化状態を実行する。A T 状態制御手段 200B は、上乗せ特化状態においてボーナス状態が終了した場合に、今回の遊技で上乗せ特化状態を終了して、次の遊技から A T 準備状態を開始する。40

【0152】

なお、A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態又は終了準備状態において、内部抽選により当選エリア「BB1」に当選して上乗せ特化実行抽選したが、上乗せ特化実行抽選に50

おいて「不当選（ハズレ）」であった場合に、遊技状態がボーナス状態に移行したとしても上乗せ特化状態を実行しないように構成されている。A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態又は終了準備状態において B B に当選したが上乗せ特化状態の実行が決定されなかった場合に、C Z 状態又は終了準備状態を、ボーナス状態が終了するまで中断し、ボーナス状態が終了した遊技の次の遊技から、C Z 状態又は終了準備状態を再開する。

【0153】

本実施形態のスロットマシン 1 では、A T 状態移行抽選テーブルにおいて「A T 状態の開始」に対応付けられた乱数より、上乗せ特化実行抽選テーブルにおいて「上乗せ特化状態の実行」に対応付けられた乱数が多いように構成されている。すなわち、A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態又は終了準備状態において上乗せ特化実行抽選を実行した場合に、A T 状態移行抽選により「A T 状態の開始」を決定する確率よりも高い確率で「A T 状態の開始」を決定するように構成されている。また、本実施形態の A T 状態制御手段 200B は、内部抽選において当選エリア「B B 2」に当選したとしても、上乗せ特化実行抽選を実行しないように構成されている。従って、A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態又は終了準備状態において、内部抽選において当選エリア「B B 1」に当選した場合に、内部抽選において当選エリア「B B 2」に当選した場合よりも高い確率で A T 状態の開始を決定する。

10

【0154】

本実施形態のスロットマシン 1 では、上述したように、リール制御手段 130 によるリール停止制御により停止した第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様から、内部抽選において当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」のいずれに当選したかが遊技者に判別されにくい。これにより、本実施形態のスロットマシン 1 では、リール制御手段 130 によるリール停止制御により停止した第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様から、上乗せ特化実行抽選が実行されたか否かが遊技者に判別されにくくなる。

20

【0155】

また、本実施形態の演出制御手段 180 は、上乗せ特化状態の実行が決定されていたとしても、ボーナス成立状態において、上乗せ特化状態の実行が決定されていない場合に実行される演出と略同様の演出を演出装置 300 に実行させるように構成されている。これにより、本実施形態のスロットマシン 1 では、上乗せ特化状態の実行が決定されている又は決定されていないに関わらず、ボーナス状態に入賞するまで、上乗せ特化状態の実行が決定されたか否かが判別されにくくなる。

30

【0156】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、上述したように、設定値が変更されることによって、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されたと遊技者が認識した遊技において、内部抽選により当選エリア「B B 1」に当選していた確率が相対的に変更される。これにより、本実施形態のスロットマシン 1 では、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された際に上乗せ特化実行抽選が実行されていた確率が相対的に変更される。

【0157】

なお、A T 状態制御手段 200B は、C Z 状態を中断した場合に C Z 終了判定カウンタの減算も中断し、ボーナス状態が終了して C Z 状態を再開した場合に C Z 終了判定カウンタの減算も再開する。また、A T 状態制御手段 200B は、A T 状態を中断した場合に A T 状態終了判定カウンタ 199B の減算も中断し、ボーナス状態の終了後に A T 準備状態を介して A T 状態を再開した場合に A T 状態終了判定カウンタ 199B の減算も再開する。また、A T 状態制御手段 200B は、A T 状態又は A T 継続判定状態を中断し、ボーナス状態の終了時の A T 状態終了判定カウンタ 199B の記憶値が値「0」である場合に、A T 準備状態の終了後に A T 状態を開始せずに A T 継続判定状態を開始する。

40

【0158】

以上のように、実施形態のスロットマシン 1 では、リール制御手段 130 によるリール停止制御により停止した第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様から、有利期間移行

50

抽選が実行されたか否かが遊技者に判別されにくい。これにより、本実施形態のスロットマシン1では、当選エリア「B B 2」、当選エリア「レアリプレイ1」及び当選エリア「レアリプレイ2」のいずれかに当選したために有利期間移行抽選が実行されなかつたとしても、有利期間移行抽選が実行されなかつたことが遊技者に判別されにくいので、遊技者の期待感を損なうことを防止することが可能となり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0159】

また、本実施形態のスロットマシン1では、有利期間の開始が決定されている又は決定されていないに関わらず、ボーナス状態に入賞するまで、有利期間の開始が決定されていたか否かが遊技者に判別されにくい。これにより、本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がボーナス成立状態に移行したが、有利期間の開始が決定されてなかつたとしても、有利期間の開始が決定されてなかつたことが遊技者に判別されにくいので、遊技者の期待感を損なうことを防止することが可能となり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。10

【0160】

また、本実施形態のスロットマシン1では、設定値が変更されることによって、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された際に有利期間移行抽選が実行されていた確率を相対的に変更する。これにより、本実施形態のスロットマシン1では、リール停止制御によりレアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された際に有利期間の開始が決定されていた確率を、遊技者の見た目上変更して、遊技の進行を変化させることができるので、遊技性の幅が広がり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。20

【0161】

また、本実施形態のスロットマシン1では、リール制御手段130によるリール停止制御により停止した第1リールR1～第3リールR3の停止態様から、特殊AT状態移行抽選が実行されたか否かが遊技者に判別されにくい。これにより、本実施形態のスロットマシン1では、当選エリア「B B 2」及び当選エリア「レアリプレイ2」のいずれかに当選したために特殊AT状態移行抽選が実行されなかつたとしても、特殊AT状態移行抽選が実行されなかつたことが遊技者に判別されにくいので、遊技者の期待感を損なうことを防止することが可能となり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。30

【0162】

また、本実施形態のスロットマシン1では、設定値が変更されることによって、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された際に特殊AT状態移行抽選が実行されていた確率が相対的に変更される。これにより、本実施形態のスロットマシン1では、リール停止制御によりレアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された際にAT状態の開始が決定されている確率を、遊技者の見た目上変更して、遊技の進行を変化させることができるので、遊技性の幅が広がり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができ。

【0163】

また、本実施形態のスロットマシン1では、リール制御手段130によるリール停止制御により停止した第1リールR1～第3リールR3の停止態様から、上乗せ特化実行抽選が実行されたか否かが遊技者に判別されにくい。これにより、本実施形態のスロットマシン1では、有利期間において、当選エリア「B B 2」及び当選エリア「レアリプレイ2」のいずれかに当選したために上乗せ特化実行抽選が実行されなかつたとしても、上乗せ特化実行抽選が実行されなかつたことが遊技者に判別されにくいので、遊技者の期待感を損なうことを防止することが可能となり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。40

【0164】

また、本実施形態のスロットマシン1では、上乗せ特化状態の実行が決定されている又は決定されていないに関わらず、ボーナス状態に入賞するまで、上乗せ特化状態の実行が50

決定されていたか否かが遊技者に判別されにくい。これにより、本実施形態のスロットマシン1では、遊技状態がボーナス成立状態に移行したが、上乗せ特化状態の実行が決定されてなかったとしても、上乗せ特化状態の実行が決定されてなかったことが遊技者に判別されにくいので、遊技者の期待感を損なうことを防止することが可能となり、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。すなわち、本実施形態のスロットマシン1では、C Z 状態又は終了準備状態においてB Bに当選し、遊技状態がボーナス成立状態に移行したが、A T 状態の実行が決定されてなかったとしても、A T 状態の実行が決定されてなかったことが遊技者に判別されにくいので、遊技者の期待感を損なうことを防止することが可能となり、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【0165】

10

また、本実施形態のスロットマシン1では、設定値が変更されることによって、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された際に上乗せ特化実行抽選が実行されていた確率が相対的に変更される。これにより、本実施形態のスロットマシン1では、リール停止制御によりレアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ラインL1上に表示された際に上乗せ特化状態の実行が決定されている確率を、遊技者の見た目上変更して、遊技の進行を変化させることができるので、遊技性の幅が広がり、遊技者の遊技に対する興味を向上させることができる。

【0166】

3. ボーナス入賞時におけるフリーズ処理及び演出の実行制御

続いて、非有利期間にあってボーナス(B B)が入賞した際ににおけるフリーズ制御手段175によるフリーズ処理及び演出制御手段180による演出の実行制御について、図11を参照しつつ説明する。図11は、本発明の実施形態の遊技機におけるボーナス入賞時の処理(以下、「ボーナス入賞処理」という)を示すフローチャートである。

20

【0167】

上述したように、非有利期間にあって、当選エリア「B B 1」に当選した場合は有利期間移行抽選が行われ、当選エリア「B B 2」に当選した場合は有利期間移行抽選が行われない。また、当選エリア「B B 1」に当選し、かつ有利期間移行抽選に当選した場合は「有利期間の開始」が決定されるが、当選エリア「B B 1」に当選し、かつ有利期間移行抽選に当選しなかった場合と当選エリア「B B 2」に当選した場合とでは、有利期間移行抽選が行われないので、つまり有利期間への移行は行われない。そのため、図10に示すように、当選エリア「B B 1」に当選し、かつ有利期間移行抽選に当選した場合は、遊技状態が待機期間としてのボーナス成立状態に移行され、当選エリア「B B 1」に当選し、かつ有利期間移行抽選に当選しなかった場合と当選エリア「B B 2」に当選した場合とでは、非有利期間の通常期間としてのボーナス成立状態に移行されるが、ボーナス成立状態からB Bの図柄組合せが有効ラインL1上に停止してB Bの入賞を判定し、ボーナス状態に移行されるまでは有利期間報知部500Aの点灯に変化がないので、遊技者には有利期間移行抽選が実行されたか否か、或いは有利期間移行抽選に当選しているか否かが判別できない状態となっている。そこで、本実施形態では、以下のようにボーナス入賞時の処理を実行する。

30

【0168】

40

図11に示すように、非有利期間におけるボーナス成立状態(通常期間又は待機期間)にあって、ボーナス入賞処理が開始され、まず、第1リールR1～第3リールR3がストップボタンB1～ストップボタンB3の押下により全て停止するまで待機し(S1のNo)、全てのリールが停止されると(S1のYes)、入賞判定手段140がB Bの図柄組合せ(ボーナス図柄)が入賞したか否かを判定する(S2)。B Bの図柄組合せが入賞していない場合は(S2のNo)、そのまま本ボーナス入賞処理を終了する。

【0169】

一方、内部抽選で内部抽選テーブルDにおける当選エリア「ハズレ」であった場合にあって、ストップボタンB1～ストップボタンB3の押下タイミングが有効ラインL1上にB Bの入賞図柄組合せを構成する図柄を停止表示させることができた適切な押下タイミン

50

グである際に、B B の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止され、入賞判定手段 140 が B B の図柄組合せ（ボーナス図柄）が入賞したことを判定する（S 2 の Yes）。そして、有利期間制御手段 200 によって、有利期間移行抽選に当選している状態であるか否かを判定し（S 3）、当選エリア「B B 1」に当選し、かつ有利期間移行抽選に当選していた場合は（S 3 の Yes）、次のゲームからボーナス状態に移行することになるので、ステップ S 4 に進み、当選エリア「B B 1」に当選し、かつ有利期間移行抽選に当選しなかった場合と当選エリア「B B 2」に当選した場合とでは（S 3 の No）、そのまま非有利期間を継続することになるので、ステップ S 7 に進む。なお、上記ステップ S 2 においてボーナス図柄が入賞したことが判定されたタイミングが、次のゲームからボーナス状態のゲームが開始されることを意味し、有利期間移行抽選に当選していれば「次のゲーム（遊技）から有利期間を開始することが決定されるタイミング」（第 1 時点）である。また、有利期間移行抽選に当選していない場合或いは有利期間移行抽選が実行されていない場合であっても、遊技者には、有利期間移行抽選に当選しているか否かが判別できていないため、実際には「次のゲームでも非有利期間が継続すること」が決定されているが、遊技者にとっては「次のゲーム（遊技）から有利期間を開始することが決定されるタイミング」（第 1 時点）であると言える。
10

【0170】

ステップ S 4 に進むと、フリーズ制御手段 175 は、所定時間の間、演出制御手段 180 による演出の実行処理以外の処理を停止する第 1 フリーズ処理（即ち所定の演出としてのフリーズ演出であり、次のゲーム（遊技）から有利期間を開始することが決定されたことを報知するための演出）を実行し、つまり遊技に関する処理が一時停止するように制御される。また、演出制御手段 180 は、演出装置 300 の表示装置 330 及び音響装置 340 に対して当選演出を行うように制御する。この当選演出は、第 1 フリーズ処理における所定時間と同じ時間の演出内容であり、例えばジャッジ演出のように、あたかも現在の時点で有利期間の移行抽選を行っているかのような演出で、最終的に有利期間移行抽選に当選したことを報知するための演出（即ち所定の演出としてのジャッジ演出であり、次のゲーム（遊技）から有利期間を開始することが決定されたことを報知するための演出）である。この第 1 フリーズ処理と当選演出とを所定時間実行した後は、遊技状態移行制御手段 170 が遊技状態をボーナス状態に移行させ（S 5）、有利期間制御手段 200 が有利期間報知部 500A を点灯させて（S 6）、ボーナス入賞処理を終了し、次のゲーム、つまり有利期間を開始するための準備が完了する。
20
30

【0171】

ステップ S 7 に進むと、フリーズ制御手段 175 は、所定時間の間、演出制御手段 180 による演出の実行処理以外の処理を停止する第 2 フリーズ処理（即ち所定の演出としてのフリーズ演出）を実行し、つまり遊技に関する処理が一時停止するように制御される。また、演出制御手段 180 は、演出装置 300 の表示装置 330 及び音響装置 340 に対してはずれ演出を行うように制御する。このはずれ演出は、第 2 フリーズ処理における所定時間と同じ時間の演出内容であり、例えばジャッジ演出のように、あたかも現在の時点で有利期間の移行抽選を行っているかのような演出で、最終的に有利期間移行抽選に当選しなかったことを報知するための演出（即ち所定の演出としてのジャッジ演出）である。この第 2 フリーズ処理とはずれ演出とを所定時間実行した後は、遊技状態移行制御手段 170 が遊技状態をボーナス状態に移行させ（S 8）、次のゲーム、つまり非有利期間を継続するための準備が完了する。
40

【0172】

4. 本実施形態のまとめ

以上のように、ボーナス図柄が入賞したタイミングが、遊技者にとって「次のゲーム（遊技）から有利期間を開始することが決定されるタイミング」であり、例えば有利期間移行抽選に当選している場合にあって、直後にボーナス状態へ移行して有利期間報知部 500A を点灯させるとすると、遊技者はボーナスの入賞の直後に有利期間報知部 500A を確認するだけで何ら期待感を持つ暇がないが、本実施形態のようにボーナスの入賞の後に
50

第1フリーズ処理又は第2フリーズ処理を実行させると共に当選演出又ははずれ演出を実行させることで、有利期間報知部500Aが点灯するか否かを確認するまでの時間に猶予が生じ、遊技者に期待感を与えることができるようになって、遊技機としての趣向を増すことができる。

【0173】

また、例えば本実施形態のように第1フリーズ処理又は第2フリーズ処理を実行することで、例えばジャッジ演出の実行中にメダルの投入及びスタートレバーSLによる開始操作が行われて次の遊技が開始されてしまうことを防止することができ、つまり実行中のジャッジ演出がキャンセルされて、有利期間報知部500Aが点灯するか否かを確認するまでの時間的な猶予がなくなることの防止を図ることができ、ジャッジ演出を最後まで実行できる時間を確保することができる。10

【0174】

また、本実施形態のように、当選エリア「BB1」に当選した場合と当選エリア「BB2」に当選した場合とで、同じレアリプレイが入賞するように構成されていることで、ボーナス成立状態である間も、有利期間抽選に当選しているか、或いは有利期間抽選が実行されていないかも判別できないように構成されているので、上述のフリーズ処理も相俟つて、遊技者に期待感を与えることができる。

【0175】

5. 変形例

なお、本実施形態にあっては、次の遊技から有利期間を開始することが決定されるタイミング（第1時点）と、有利期間報知部500Aに表示（点灯）を行う表示処理が開始されるタイミング（第2時点）と、の間にフリーズ制御手段175によるフリーズ処理と演出制御手段180による演出とを実行するものについて説明したが、これらのタイミングが異なれば、その分、遊技者に期待感を与えることができるので、どのような処理を実行するようにしてもよい。即ち、例えば有利期間への移行が100%の確率で当選エリアを有している場合や、ボーナスの当選エリアが他の役と重複しない構成でかつボーナス図柄がストップスイッチ240の押下タイミングによらずに入賞するような場合には、内部抽選でその当選エリアに当選した場合が「次の遊技から有利期間を開始することが決定されるタイミング」となり、例えばその遊技が終了するまでに行われる、リール停止処理、入賞判定処理、払出処理又はリプレイ処理、次の遊技のための遊技状態移行処理、などを所定の処理として実行していることで、有利期間報知部500Aの表示開始のタイミングまでに時間的な猶予が生じるので、その間は遊技者に期待感を与えることが可能となる。またこの際、有利期間報知部500Aの表示開始のタイミングは、次の遊技のメダル投入の受付を開始するまでに表示開始すればよいので、有利期間を開始する前の遊技における最後のタイミングに限る必要はなく、例えば内部抽選の後に表示開始するようなものでもよく、この場合は、内部抽選の実行後にあって表示開始までにフリーズ処理などの何らかの処理を実行することも考えられる。2030

【0176】

また、本実施形態にあっては、次の遊技から有利期間を開始することが決定されるタイミング（第1時点）と、有利期間報知部500Aに表示（点灯）を行う表示処理が開始されるタイミング（第2時点）と、の間にフリーズ制御手段175によるフリーズ処理を実行することで、遊技の進行が一時的に停止して時間的な猶予を設けるものを説明したが、これに限らず、演出などを実行して遊技者に期待感を与える時間を設定できるものであれば、どのような処理を所定の処理として実行しても構わない。40

【0177】

また、本実施形態にあっては、フリーズ制御手段175により実行する第1フリーズ処理と第2フリーズ処理と当選演出とはずれ演出との時間的な長さを全て同じ所定時間で行うものについて説明したが、これに限らず、第1フリーズ処理と当選演出、第2フリーズ演出とはずれ演出、のそれぞれが同じ時間であれば、どのような長さの時間に設定してもよく、さらには、第1フリーズ処理や第2フリーズ処理に複数種類の時間の処理を設けて50

選択的に実行できるように構成し、それに合わせて当選演出やはずれ演出を複数種類の時間の演出で設けてフリーズ処理に対応付けて実行させるように構成するようにしてよい。

【 0 1 7 8 】

また、本実施形態の有利期間制御手段 200 は、通常期間における内部抽選において当選エリア「B B 1」に当選した場合に、有利期間移行抽選を実行するように構成されているが、これに限らず、通常状態における内部抽選において当選エリア「レアリプレイ 1」に当選した場合に、有利期間移行抽選を実行するように構成されていてもよい。この場合には、当選エリア「レアリプレイ 1」の当選時にレアリプレイ役に入賞するので、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様から当選エリア「レアリプレイ 1」、当選エリア「レアリプレイ 2」、当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」のいずれの当選エリアに当選したかが遊技者に判別されにくいで、有利期間移行抽選が実行されたか否かを遊技者に判別されにくくすることができる。スロットマシン 1 は、当選した場合に有利期間移行抽選が実行される第 1 当選態様と、当選したとしても有利期間移行抽選が実行されない第 2 当選態様と、が設けられており、第 1 当選態様に対応付けられた停止態様と、第 2 当選態様に対応付けられた停止態様と、において同一の停止態様を含むように構成されれば、本実施形態に限らない。10

【 0 1 7 9 】

また、有利期間制御手段 200 は、C Z 状態において、内部抽選により内部抽選において当選エリア「レアリプレイ 1」又は当選エリア「B B 1」に当選した場合に、A T 状態移行抽選より高い確率で A T 状態の開始を決定するように構成されているが、これに限らず、小役であるチェリー役と取りこぼし役とが対応付けられた当選エリア「チェリー 1」と、チェリー役のみが対応付けられた当選エリア「チェリー 2」と、を設けており、当選エリア「チェリー 1」に当選した場合に、A T 状態移行抽選より高い確率で A T 状態の開始を決定するように構成されていてもよい。この場合には、当選エリア「チェリー 1」及び当選エリア「チェリー 2」のいずれの当選エリアに当選したかが遊技者に判明されにくいで、A T 状態の開始を決定する確率が高い A T 状態移行抽選が実行されたか否かを遊技者に判別されにくくすることができる。スロットマシン 1 は、当選した場合に A T 状態移行抽選が実行される第 2 当選態様と、第 2 当選態様の当選時よりも A T 状態の開始が決定される確率が高い A T 状態移行抽選が実行される第 1 当選態様と、が設けられており、第 1 当選態様に対応付けられた停止態様と、第 2 当選態様に対応付けられた停止態様と、において同一の停止態様を含むように構成されれば、本実施形態に限らない。2030

【 0 1 8 0 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、通常期間における内部抽選において当選エリア「B B 1」にのみ当選した場合に、有利期間移行抽選が実行されるように構成されているが、これに限らず、内部抽選による当選確率が設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値がいずれの値であっても変化が生じないように構成された当選エリアであり、少なくとも B B 及びレアリプレイ役が対応付けられた当選エリアである当選エリア「B B 3」を有し、通常期間における内部抽選において当選エリア「B B 3」に当選した場合にも、有利期間移行抽選が実行されるように構成されていてもよい。この場合には、当選エリア「B B 3」の当選時に実行される有利期間移行抽選は、「有利期間の開始」に当選する確率が当選エリア「B B 1」の当選時に実行される有利期間移行抽選と異なるように構成されてもよい。40

【 0 1 8 1 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、C Z 状態における内部抽選において当選エリア「レアリプレイ 1」に当選した場合に特殊 A T 状態移行抽選が実行されるように構成されているが、これに限らない。スロットマシン 1 では、内部抽選による当選確率が設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値がいずれの値であっても変化が生じないように50

構成された当選エリアであり、少なくともレアリプレイ役が対応付けられた当選エリアである当選エリア「レアリプレイ3」を有し、C Z状態における内部抽選において当選エリア「レアリプレイ3」に当選した場合に、特殊A T状態移行抽選が実行されるように構成されていてもよい。この場合には、当選エリア「レアリプレイ3」の当選時に実行される特殊A T状態移行抽選は、「A T状態の開始」に当選する確率が当選エリア「レアリプレイ1」の当選時に実行される特殊A T状態移行抽選と異なるように構成されていてもよい。

【0182】

また、本実施形態の有利期間制御手段200は、通常期間における内部抽選において当選エリア「B B 1」に当選した場合に、有利期間移行抽選を実行するように構成されているが、これに限らず、有利期間移行抽選を実行せずに有利期間の開始を決定するように構成されていてもよい。スロットマシン1は、同一の停止態様を含む第1停止態様及び第2停止態様がそれぞれ対応付けられた第1当選態様と第2当選態様とが設けられており、内部抽選において第1当選態様に当選した場合に、第2当選態様に当選した場合よりも高い確率で、有利期間への移行が決定されるように構成されれば、本実施形態に限らない。略同様に、スロットマシン1は、同一の停止態様を含む第1停止態様及び第2停止態様がそれぞれ対応付けられた第1当選態様と第2当選態様が設けられており、内部抽選において第1当選態様に当選した場合に、第2当選態様に当選した場合よりも高い確率で、A T状態への移行が決定されるように構成されれば、本実施形態に限らない。

【0183】

また、本実施形態のスロットマシン1では、当選エリア「B B 1」が第1当選態様を構成し、当選エリア「B B 2」が第2当選態様を構成するものを説明したが、これに限らず、例えばレア役（ストップボタンB1～B3の押下タイミングによらずに入賞する役であることが好ましい）とB Bが対応付けられた当選エリア「B B 3」と、レア役だけが対応付けられた当選エリア「レア役」と、を有し、当選エリア「B B 3」が第1当選態様を構成し、当選エリア「レア役」が第2当選態様を構成するようにしてもよい。この場合、例えば第1当選態様に当選しても第2当選態様に当選してもレア役が有効ライン上に停止するようにリール停止制御を実行することになる。この場合にあっても、第1当選態様に当選した場合に、有利期間移行抽選を実行してもよいし、有利期間移行抽選を実行せずに有利期間の開始を決定するように構成されていてもよい。また、第2当選態様に当選した場合に、有利期間移行抽選を実行しなくてもよいし、第1当選態様に当選した場合よりも低い確率で有利期間への移行が当選するように有利期間移行抽選を実行するようにしてもよい。そして、第1当選態様（当選エリア「B B 3」）に当選してかつ有利期間移行抽選に当選した場合には、レア役が入賞した遊技において第1フリーズ処理及びジャッジ演出を実行し、ボーナス成立状態では有利期間報知部500Aを点灯させずに所謂前兆ステージに移行して、B Bの入賞後に有利期間報知部500Aの点灯を行って有利期間に移行するように構成してもよい。また、第2当選態様（当選エリア「レア役」）に当選してかつ有利期間移行抽選に当選した場合には、例えば第1フリーズ処理及びジャッジ演出を実行してから有利期間に移行し、有利期間報知部500Aの点灯した後にC Z状態を実行するように構成してもよい。さらに、第2当選態様（当選エリア「レア役」）に当選してかつ有利期間移行抽選に当選していなかった場合或いは有利期間移行抽選を実行しなかった場合には、例えば第2フリーズ処理及びジャッジ演出（はずれ演出）を実行してから、所謂前兆ステージに移行してもよいし、そのまま通常ステージに移行するようにしてもよい。このように構成することで、レア役の図柄組合せという同一の停止態様となり、有利期間抽選に当選しているか、或いは有利期間抽選が実行されていないかも判別できないように構成することができる。

【0184】

また、本実施形態のスロットマシン1では、内部抽選において当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」のいずれの当選エリアに当選したとしても、ストップボタンB1～ストップボタンB3の打順及び押下タイミングに関わらずに、リール停止制御により、

10

20

30

40

50

レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるように構成されているが、これに限らない。スロットマシン 1 では、内部抽選において当選エリア「B B 2」に当選した場合に、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順に応じて、リール停止制御により、レアリプレイ役又は通常リプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示可能に構成されていてもよい。この場合にも、スロットマシン 1 では、リール停止制御により、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示された場合に、すなわち第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が特定停止態様に停止した場合に、内部抽選において当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」のいずれに当選したかを遊技者に判別されにくくすることができ、有利期間移行抽選が実行されたか否かを遊技者に判別されにくくすることができる。スロットマシン 1 は、有利期間移行抽選、上乗せ特化実行抽選、特殊 A T 状態移行抽選の実行が対応付けられた第 1 当選態様に当選した場合に、リール停止制御により第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止する第 1 停止態様と、有利期間移行抽選、上乗せ特化実行抽選、特殊 A T 状態移行抽選の実行が対応付けられていない第 2 当選態様に当選した場合に、リール停止制御により第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止する第 2 停止態様と、において少なくとも同一の停止態様を含むように構成されれば、本実施形態に限らない。
10

【 0 1 8 5 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「B B 1」に対して B B 及びレアリプレイ役が対応付けられた、当選エリア「B B 2」に対して B B、レアリプレイ役及び通常リプレイ役が対応付けられて構成されていてもよく、当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」に対して、同一の入賞可能な役が対応付けられていれば、本実施形態に限らない。
20

【 0 1 8 6 】

また、スロットマシン 1 では、当選エリア「B B 1」に対して B B 及び通常リプレイ役と、リプレイであるレアリプレイ役 1 及びレアリプレイ役 2 と、が対応付けられ、当選エリア「B B 2」に対して B B、レアリプレイ役 1 及びレアリプレイ役 2 が対応付けられ、当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」のどちらの当選エリアの当選時においても、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 の打順、押下タイミングに応じて、入賞する役が異なるように構成されていてもよい。この場合には、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が特定の打順及び押下タイミングで押下操作された際に、当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」のどちらの当選エリアの当選時においても、レアリプレイ役 1 又はレアリプレイ役 2 の同一の役が入賞するように構成されていることが好ましい。スロットマシン 1 では、当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」の当選時に、ストップボタン B 1 ~ ストップボタン B 3 が特定の打順及び押下タイミングで押下操作された際に、同一の役が入賞するように構成されれば、本実施形態に限定されない。
30

【 0 1 8 7 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、内部抽選において当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」のいずれの当選エリアに当選したとしても、リール停止制御により、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に表示されるように構成されているが、これに限らない。スロットマシン 1 では、当選エリア「B B 1」に、B B と、リプレイであるレアリプレイ役 1 と、が重複して対応付けられ、当選エリア「B B 2」に、B B と、レアリプレイ役 1 とは異なるリプレイであるレアリプレイ役 2 と、対応付けられ、レアリプレイ役 1 の入賞図柄組合せを構成する図柄とレアリプレイ役 2 の入賞図柄組合せを構成する図柄とが、遊技者が同一と認識可能である類似した図柄から構成されていてもよい。この場合には、内部抽選において当選エリア「B B 1」に当選した場合に、レアリプレイ役 1 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示され、内部抽選において当選エリア「B B 2」に当選した場合に、レアリプレイ役 2 の入賞図柄組合せが有効ライン L 1 上に停止表示される。しかしながら、レアリプレイ役 1 の入賞図柄組合せとレアリプレイ役 2 の入賞図柄組合せとが、同一と認識可能である類似した図柄から構成された入賞図柄組合せであるので、スロットマシン 1 では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様から内部抽選において当選エリア「B B 1」及び当選エリア「B B 2」のいずれに当
40
50

選したかを遊技者に判別しにくくすることができ、有利期間移行抽選や A T 状態移行抽選が実行されたか否かを遊技者に判別されにくくすることができる。

【 0 1 8 8 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、有利期間として、C Z 状態及び A T 状態を有するが、これに限らず、C Z 状態として、遊技が実行される都度 A T 状態移行抽選が実行される第 1 C Z 状態と、遊技が実行される都度、第 1 C Z 状態において実行される A T 状態移行抽選よりも高い確率で「A T 状態の開始」に当選する A T 状態移行抽選が実行される状態、すなわち第 1 C Z 状態よりも、A T 状態の開始が決定されやすく遊技者にとって有利な状態である第 2 C Z 状態と、を有するように構成されていてもよい。スロットマシン 1 では、第 1 C Z 状態において、内部抽選により当選エリア「レアリプレイ 1 」に当選した場合に第 2 C Z 状態に移行される。この場合には、第 1 C Z 状態において、内部抽選において、当選エリア「B B 1 」、当選エリア「B B 2 」及び当選エリア「レアリプレイ 2 」のいずれの当選エリアに当選したとしても、リール停止制御により、レアリプレイ役の入賞図柄組合せが表示されるので、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様から第 2 C Z 状態への移行が決定されたか否かを遊技者に判別されにくくすることができる。10

【 0 1 8 9 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 において、上乗せ特化状態は、遊技が実行される都度、A T 状態において実行可能な遊技期間を上乗せ可能、かつベル役に入賞する期間があるので、A T 状態よりも遊技者にとって有利な状態である。従って、本実施形態のスロットマシン 1 は、C Z 状態と A T 状態との間に、第 1 期間と第 2 期間との関係を有すると共に、A T 状態と上乗せ特化状態との間にも、第 1 期間と第 2 期間との関係を有する。スロットマシン 1 では、第 1 期間において、内部抽選において第 1 当選態様に当選した場合に、内部抽選において第 2 当選態様に当選した場合よりも高い確率で、第 1 期間よりも遊技者にとって有利な期間である第 2 期間への移行が決定され、内部抽選において第 1 当選態様に当選した場合に、リール停止制御により第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止する停止態様である第 1 停止態様と、内部抽選において第 2 当選態様に当選した場合に、リール停止制御によりリール停止制御により第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止する停止態様である第 2 停止態様と、において、同一の停止態様を含むように構成されれば、本実施形態に限らない。20

【 0 1 9 0 】

また、期間制御手段 2 0 0 A は、次の遊技から有利期間を開始すると決定した場合に、今回の遊技で有利期間報知部 5 0 0 A を点灯させるが、これに限らない。期間制御手段 2 0 0 A は、今回の遊技の終了後に、投入受付手段 1 0 5 により投入受付期間が開始されるまでに有利期間報知部 5 0 0 A を点灯させればよい。また、今回の遊技においてリプレイに入賞し、かつ次の遊技から有利期間を開始すると決定した場合には、期間制御手段 2 0 0 A は、スタートレバー S L に対する遊技開始操作が有効化されるまでに有利期間報知部 5 0 0 A を点灯させればよい。30

【 0 1 9 1 】

また、本実施形態において、期間制御手段 2 0 0 A は、有利期間が開始されてから 1 5 0 0 ゲームの遊技が実行され特定終了条件が成立した場合に終了処理を実行するように構成されているが、特定終了条件は 1 5 0 0 ゲームの遊技の実行に限定されるものではない。期間制御手段 2 0 0 A は、スロットマシン 1 の有利期間におけるメダルの獲得期待値から算出される 1 ゲーム当たりのメダルの増加の見込み数で値「3 0 0 0」の除算することで算出される値を有利期間終了判定カウンタにセットする値として決定してもよい。具体的には、期間制御手段 2 0 0 A は、例えば、有利期間におけるメダルの獲得期待値から算出される 1 ゲーム当たりのメダルの増加の見込み数が約 2 . 0 枚であれば、値「3 0 0 0」を値「2」で除算した結果である値「1 5 0 0」を有利期間終了判定カウンタ 1 9 9 A に入力する値として決定し、有利期間におけるメダルの獲得期待値から算出される 1 ゲーム当たりのメダルの増加の見込み数が約 1 . 5 枚であれば、値「3 0 0 0」を値「1 . 5」で除算した結果である値「2 0 0 0」を有利期間終了判定カウンタ 1 9 9 A に入力する4050

値として決定してもよい。また、期間制御手段 200A は、特定終了条件として、有利期間におけるメダルの払出数が 3000 枚に到達した場合に特定終了条件が成立したと判定するように構成されていてもよい。

【0192】

また、本実施形態において、期間制御手段 200A は、通常期間における内部抽選で当選することで有利期間移行抽選を実行する契機となる当選エリアとして、当選エリア「B B1」を設定しているが、これに限らず、有利期間移行抽選を実行する契機となる当選エリアとして、小役のみが対応付けられた当選エリア又はリプレイのみが対応付けられた当選エリアを設定してもよく、有利期間移行抽選を実行する契機となる当選エリアとして、設定値記憶手段 191 に記憶されている設定値がいずれの値であっても当選確率に変化が生じない当選エリアが設定されていれば、本実施形態に限らない。また、この場合には、有利期間移行抽選を実行する契機となる当選エリアごとに有利期間移行抽選で「有利期間の開始」に当選する確率が異なるように構成されていてもよい。当選エリアよっては、有利期間移行抽選が実行されることなく「有利期間の開始」が決定されるように設定されていてもよい。また、スロットマシン 1 では、特殊 AT 状態移行抽選又は上乗せ特化実行抽選を実行する契機となる当選エリアとして、小役のみが対応付けられた当選エリア又はリプレイのみが対応付けられた当選エリアを設定してもよい。10

【0193】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、各カウンタの記憶値に初期値として値をセットし、毎回の遊技の実行ごとに 1 ずつ減算することで各カウンタの記憶値を更新するように構成されているが、これに限らず、例えば、初期値として値「0」をセットし、毎回の遊技の実行ごとに 1 ずつ加算するように更新し、各カウンタの記憶値がそれぞれ設定されている所定の閾値となった場合に、各カウンタの記憶値に基づく条件が成立したと判定し所定の処理を実行するように構成されていてもよく、各カウンタの更新方法については特に限定されない。20

【0194】

また、本実施形態において、AT 状態制御手段 200B は、AT 状態が終了する条件として、所定の遊技回数の遊技が実行された場合に終了するように構成されているが、これに限らず、例えば、所定の払出数のメダルが払い出された場合に終了するように構成されていてもよい。また、AT 状態制御手段 200B は、AT 状態において、所定の回数ベルが入賞した場合に、AT 状態を終了するように構成されていてもよい。また、AT 状態制御手段 200B は、AT 状態において投入されたメダルの枚数と、AT 状態において払い出したメダルの枚数との差が所定の値となった場合に AT 状態を終了するように構成されていてもよい。また、AT 状態制御手段 200B は、所定の条件が成立した場合に、以降の遊技において AT 状態を終了するか否かの抽選を実行し、該抽選で AT 状態を終了すると決定した場合に AT 状態を終了するように構成されていてもよい。30

【0195】

また、本実施形態において、スロットマシン 1 は、制御基板としての遊技制御手段 10 を有するように構成されているが、これに限らず、例えば制御基板として主制御基板と副制御基板とを有するように構成されていてもよい。このように構成された場合、スロットマシン 1 は、内部抽選等の遊技の進行に係る抽選処理やリール制御を実行する各制御手段を主制御基板に有し、演出に係る制御処理として、いわゆる AT の当否や AT に関する抽選を含む制御処理を実行する各制御手段を副制御基板に有するようにしててもよい。また、AT の当否や AT に関する抽選を含む制御処理に関しては、主制御基板を構成する制御手段が実行し、演出に関する制御処理に関しては、副制御基板を構成する制御手段が実行するように構成してもよい。40

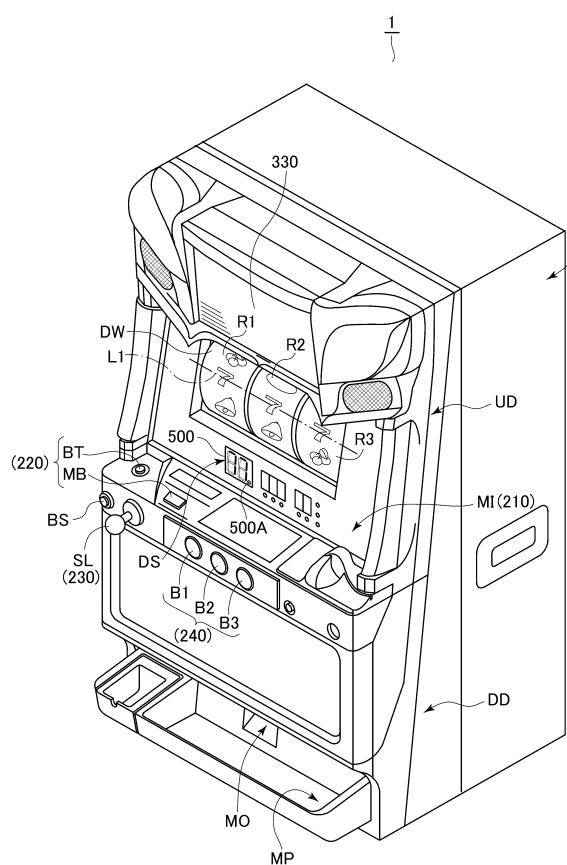
【符号の説明】

【0196】

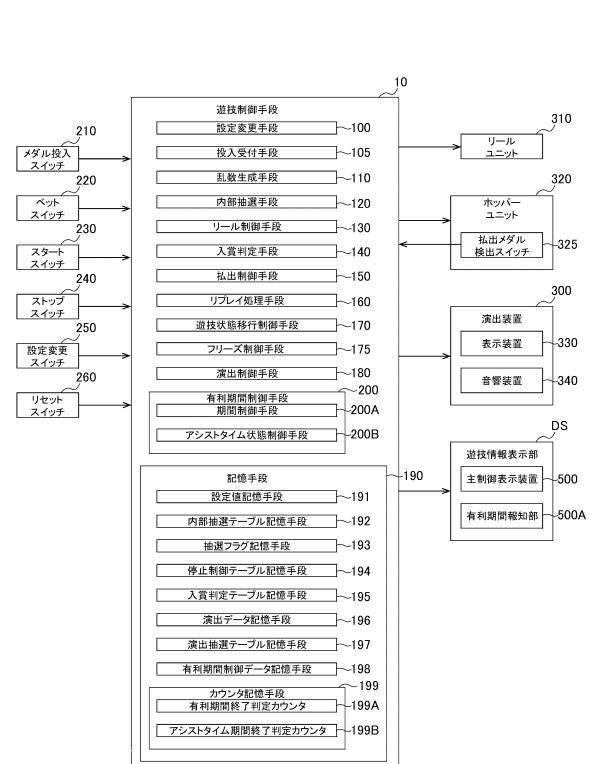
1 ... スロットマシン（遊技機）：120 ... 内部抽選手段：130 ... リール制御手段：140 ... 入賞判定手段：200 ... 有利期間制御手段：230 ... スタートスイッチ：240 ... ス50

トップスイッチ : 500A ... 有利期間表示手段 (有利期間報知部) : L1 ... 有効ライン : R1 ... 第1リール : R2 ... 第2リール : R3 ... 第3リール

【図1】



【図2】



【図3】

【 四 4 】

【 5 】

【 四 6 】

(4) 非日本特有、日本特有、或、日本或南北鮮に特有の半導体

(ア)非RT状態～RT状態、ボーナス成立状態における小役の当選様態							
当選エピ	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ペル1	ペル役				特殊小役1		
	特殊小役1						
打順ペル2	ペル役	特殊小役2	ペル役		特殊小役2		
	特殊小役2						
打順ペル3	ペル役	特殊小役3	ペル役		特殊小役3		
	特殊小役3						
打順ペル4	ペル役	特殊小役4		ペル役		特殊小役4	
	特殊小役4						
打順ペル5	ペル役	特殊小役5			ペル役		特殊小役5
	特殊小役5						
打順ペル6	ペル役	特殊小役6		特殊小役6			ペル役
	特殊小役6						
共選ペル	ペル役		ペル役				
レア役	レア役		レア役				
取りこぼし役	取りこぼし役		取りこぼし役				

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

(B)ボーナス状態における小役の当選属性					
当選エリア		当選役			
JAC	ベル役	レア役	特殊小役1	特殊小役2	特殊小役3
	特殊小役4	特殊小役5	特殊小役6	取りこぼし役	

(A)RT状況又はRT2状況におけるアブレイブを含む当選投票						
当選モード	当選投票	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5
通常アブレイブ	通常アブレイブ			通常アブレイブ		
アブレイブ1	アブレイブ1役 通常アブレイブ				アブレイブ1役	
アブレイブ2	アブレイブ2役 通常アブレイブ				アブレイブ2役	
BB1	BB アブレイブ1役 通常アブレイブ				アブレイブ1役	
BB2	BB アブレイブ2役				アブレイブ2役	

③(ア)リフレイバにおけるリフレイバを含む当事種別	当該リフレイバ	打権1	打権2	打権3	打権4	打権5	打権6
通常リフレイバ	通常リフレイバ			通常リフレイバ			
打権リフレイバ1	RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ	RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ			通常リフレイバ		
打権リフレイバ2	RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ	RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ			通常リフレイバ		
打権リフレイバ3	RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ	RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ			通常リフレイバ		
打権リフレイバ4	RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ		RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ		通常リフレイバ		
打権リフレイバ5	RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ			RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ		通常リフレイバ	
打権リフレイバ6	RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ 通常リフレイバ				RT2移行リフレイバ 通常リフレイバ		
アレアリフレイバ	アレアリフレイバ 通常リフレイバ			アレアリフレイバ			
アレアリフレイバ2	アレアリフレイバ			アレアリフレイバ			
BB1	日経 アレアリフレイバ 通常リフレイバ			アレアリフレイバ			
BB2	日経 アレアリフレイバ			アレアリフレイバ			

(C)ボーナス賞付投票における「フレイ食む」当選倍率	当選1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常フレイ	通常フレイ			通常フレイ		
アレアフレイ1	アレアフレイ 通常フレイ			アレアフレイ		
アレアフレイ2	アレアフレイ			アレアフレイ		

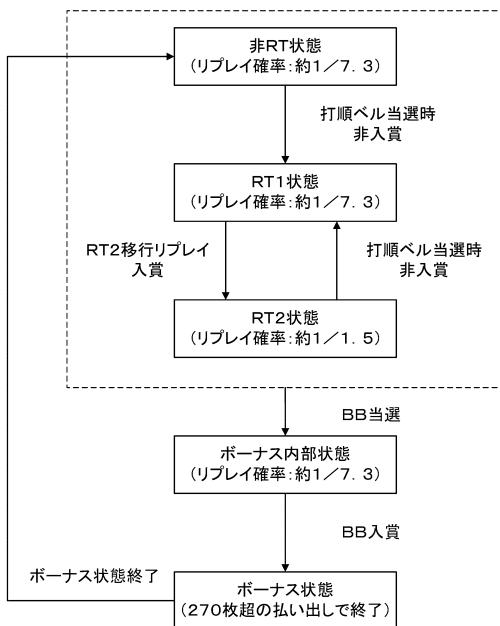
【 义 7 】



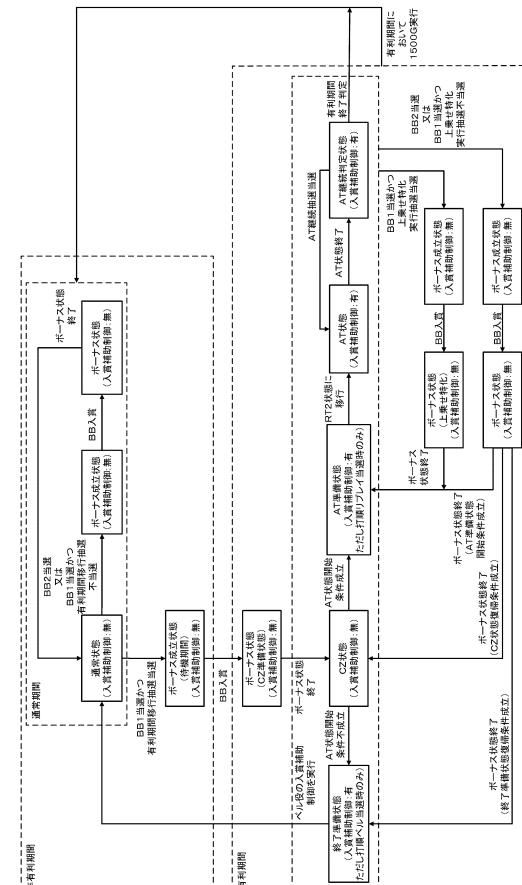
【 义 8 】

当選役	図柄組合せ		
	第1リールR1	第2リールR2	第3リールR3
BB			
レアリプレイ役			
通常リプレイ役			

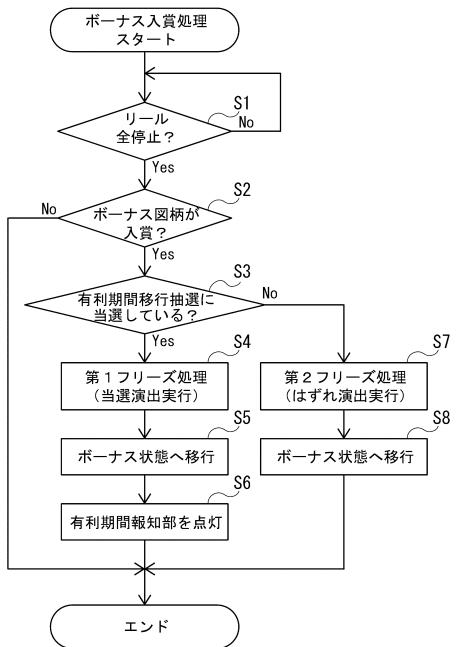
【 叁 9 】



【図 10】



【図 1 1】



フロントページの続き

(72)発明者 坪井 俊樹
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 大屋 輝彦
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

審査官 三村 拓哉

(56)参考文献 特開2018-068501(JP,A)
特開2016-129621(JP,A)
特開2009-279029(JP,A)
特開2007-130330(JP,A)
特開2016-187605(JP,A)
特開2011-030656(JP,A)
特開2018-064879(JP,A)
特開2017-202193(JP,A)
特開2007-029523(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4