

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6787565号
(P6787565)

(45) 発行日 令和2年11月18日(2020.11.18)

(24) 登録日 令和2年11月2日(2020.11.2)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 0 3 C
A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 4 (全 55 頁)

(21) 出願番号 特願2016-137789 (P2016-137789)
 (22) 出願日 平成28年7月12日 (2016.7.12)
 (65) 公開番号 特開2018-7767 (P2018-7767A)
 (43) 公開日 平成30年1月18日 (2018.1.18)
 審査請求日 令和1年5月23日 (2019.5.23)

(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
 (74) 代理人 100131680
 弁理士 竹内 健一
 (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 岡崎 彦哉

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】

遊技機本体と、
 前記遊技機本体の前面を開閉可能に閉塞する前扉と、
 遊技の進行を制御するメイン基板と、
 前記メイン基板上に設けられた表示装置と、
 前記表示装置が設けられたメイン基板を収納する透明または半透明な基板ケースと、
 前記基板ケースを封印する封印手段とを備えた遊技機であって、
 前記メイン基板が収納されて封印された基板ケースは、前記メイン基板上に設けられた表示装置の表示が前記前扉を開放した状態で視認可能となるように設けられ、
 前記メイン基板が、

遊技に関する複数種類の種別および当該種別に関する数値を前記表示装置に表示させる制御を行う表示制御手段と、
前記種別に関する数値を算出可能な算出手段とを備え、
前記表示制御手段が、

前記複数種類の種別および当該種別に関する数値を前記表示装置に表示させる場合に、
前記複数種類の種別のうち数値を算出しない種別が存在する場合には、当該数値を算出しない種別に関する数値の表示において、数値を算出していないことを示す表示を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

10

20

請求項 1において、

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を遊技開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す制御を前記メイン基板が行う遊技機であって、

前記メイン基板が、

遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および役物の作動によって遊技機が払い出した遊技媒体の総数である役物払出総数を記憶する記憶手段を備え、

前記算出手段が、

10

前記払出総数および前記役物払出総数に基づいて役物比率を算出する制御を行い、

前記表示制御手段が、

前記算出された役物比率の数値を前記表示装置に表示させることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 1または 2において、

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を遊技開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す制御を前記メイン基板が行う遊技機であって、

20

前記メイン基板が、

遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および第一種特別役物の作動によって遊技機が払い出した遊技媒体の総数である連續役物払出総数を記憶する記憶手段を備え、

前記算出手段が、

前記払出総数および前記連續役物払出総数に基づいて連續役物比率を算出する制御を行い、

前記表示制御手段が、

前記算出された連續役物比率の数値を前記表示装置に表示させることを特徴とする遊技機。

30

【請求項 4】

請求項 1～3のいずれかにおいて、

遊技の進行に合わせて演出装置に演出を実行させるサブ基板をさらに備え、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を遊技開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す制御を前記メイン基板が行う遊技機であって、

前記メイン基板が、

特定遊技状態を含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行させる制御を行う遊技状態移行制御手段と、

40

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制御を行う特別演出状態制御手段と、

演出状態が変動不可能な通常区間と演出状態が変動可能な有利区間とを含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記有利区間に於いてクリアカウンタを更新して前記クリアカウンタの記憶値に基づいて所定の初期化処理を実行し、前記有利区間から前記通常区間に復帰させる制御を行う初期化手段と、

総遊技回数および前記有利区間の遊技回数の総数を記憶する記憶手段とを備え、

前記サブ基板が、

前記特別演出状態である場合に役の入賞を補助する入賞補助演出を前記演出装置に実行

50

させる制御を行い、

前記特別演出状態制御手段が、

前記通常区間において特定抽選を行い、前記有利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、

前記通常区間では、前記特定遊技状態のそれぞれの遊技における前記特定抽選の当選確率を一定とし、

前記初期化手段が、

前記通常区間において前記特定抽選に当選したことに基づいて遊技区間を前記有利区間に移行させ、前記有利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前記初期化処理によって強制的に当該特別演出状態を終了させる制御を行い、10

前記算出手段が、

前記総遊技回数および前記有利区間の遊技回数の総数に基づいて前記総遊技回数に対する前記有利区間の遊技回数の総数の比率である有利区間滞在比率を算出する制御を行い、20

前記表示制御手段が、

前記算出された前記有利区間滞在比率の数値を前記表示装置に表示させ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。30

【0003】

ところで、この種の遊技機に関する制御手法として、ボーナス遊技の移行契機となる役であるボーナスの当否を決定し、ボーナスの入賞に伴って移行したボーナス遊技では、通常遊技よりも小役の当選確率を上昇させることによって通常遊技よりも有利な遊技を行わせる手法が知られている（引用文献1参照）。すなわちボーナス遊技では、通常遊技よりも遊技者が遊技媒体を獲得し易くなっている。

【0004】

そしてこのようなボーナス遊技に遊技媒体の獲得性能を偏らせる射幸性が過度に高まってしまうため、遊技機が払い出した遊技媒体の総数に対する役物の作動によって遊技機が払い出した遊技媒体の総数の比率である役物比率、および遊技機が払い出した遊技媒体の総数に対する第一種特別役物の作動によって遊技機が払い出した遊技媒体の総数の比率である連続役物比率を一定範囲内に収めることが社会的に要請されている。ここで役物とは、入賞を容易にするための特別の装置であり、レギュラーボーナス（RB）、チャレンジボーナス（CB）、シングルボーナス（SB）などが相当し、第一種特別役物は、役物のうちの一つであり、レギュラーボーナス（RB）が相当する。40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特開2010-233796号公報50

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

そして近年では、不正行為防止の観点から、役物比率や連続役物比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックできるようにすべく、役物比率や連続役物比率の実際の数値を取得できるようにすることが望まれている。

【0007】

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、所定の遊技情報を得る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】

10

【0008】

(1) 本発明は、遊技機本体と、前記遊技機本体の前面を開閉可能に閉塞する前扉と、遊技の進行を制御するメイン基板と、前記メイン基板上に設けられた表示装置と、前記表示装置が設けられたメイン基板を収納する透明または半透明な基板ケースと、前記基板ケースを封印する封印手段とを備えた遊技機であって、前記メイン基板が収納されて封印された基板ケースは、前記メイン基板上に設けられた表示装置の表示が前記前扉を開閉した状態で前記前面から視認可能となるように前記遊技機本体内に設けられ、前記メイン基板が、所定の遊技情報を前記表示装置に表示させる遊技機に関するものである。

【0009】

本発明では、メイン基板上に表示装置を設け、表示装置が設けられたメイン基板を基板ケースに収納し、当該基板ケースを、メイン基板上に設けられた表示装置の表示が前扉を開閉した状態で前面から視認可能となるように遊技機本体内に設け、当該表示装置に所定の遊技情報を表示させるため、前扉を開閉することで所定の遊技情報を得ることができるようにになる。

20

【0010】

また本発明では、メイン基板は遊技の進行を制御するものとなっており、このような制御基板は、国家公安委員会の指定試験機関である保安通信協会、いわゆる保通協の型式試験の対象となるものとなっている。そして本発明では、所定の遊技情報を表示させる表示装置は、いわゆる保通協の型式試験の対象となるメイン基板が制御するデバイスであるため、表示装置の表示内容（所定の遊技情報）の確実性を高めることができるようになる。

30

【0011】

また本発明では、表示装置をメイン基板とともに基板ケースに収納して封印するため、表示装置に対する不正行為をできるだけ防止することができ、表示装置の表示内容（所定の遊技情報）の確実性をさらに高めることができるようになる。

【0012】

(2) 本発明の遊技機では、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を遊技開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す制御を前記メイン基板が行う遊技機であって、前記メイン基板が、遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および役物の作動によって遊技機が払い出した遊技媒体の総数である役物払出総数を記憶する制御と、前記払出総数および前記役物払出総数に基づいて役物比率を算出する制御とを行い、前記算出した役物比率の数値を前記表示装置に表示させるようにしてもよい。

40

【0013】

本発明では、遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および役物の作動によって遊技機が払い出した遊技媒体の総数である役物払出総数を記憶して役物比率を算出し、算出した役物比率の数値を表示装置に表示させるため、役物比率の実際の数値を得ることができ、役物比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックすることができるようになる。

50

【 0 0 1 4 】

(3) 本発明の遊技機では、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を遊技開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す制御を前記メイン基板が行う遊技機であって、前記メイン基板が、遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および第一種特別役物の作動によって遊技機が払い出した遊技媒体の総数である連続役物払出総数を記憶する制御と、前記払出総数および前記連続役物払出総数に基づいて連続役物比率を算出する制御とを行い、前記算出した連続役物比率の数値を前記表示装置に表示させるようにしてもよい。

10

【 0 0 1 5 】

本発明では、遊技機が払い出した遊技媒体の総数である払出総数、および第一種特別役物の作動によって遊技機が払い出した遊技媒体の総数である連続役物払出総数を記憶して連続役物比率を算出し、算出した連続役物比率の数値を表示装置に表示させるため、連続役物比率の実際の数値を得ることができ、連続役物比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックすることができるようになる。

【 0 0 1 6 】

(4) 本発明の遊技機では、遊技の進行に合わせて演出装置に演出を実行させるサブ基板をさらに備え、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を遊技開始操作に基づいて回転させるとともに役の当否を決定する内部抽選を行い、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、リールの停止状態に基づいて役の入賞の有無を判定し、小役の入賞に伴い遊技媒体を払い出す制御を前記メイン基板が行う遊技機であって、前記メイン基板が、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制御と、通常区間と有利区間とを含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記有利区間ににおいてクリアカウンタを更新して前記クリアカウンタの記憶値に基づいて前記有利区間を終了させて演出状態を初期化する初期化処理を実行する制御と、総遊技回数および前記有利区間の遊技回数の総数を記憶する制御とを行い、前記サブ基板が、前記特別演出状態である場合に役の入賞を補助する入賞補助演出を前記演出装置に実行させる制御を行い、前記メイン基板が、前記通常区間ににおいて遊技区間を前記有利区間に移行させるか否かを決定し、前記有利区間に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、前記通常区間ににおいて遊技区間を前記有利区間に移行させることが決定されたことに基づいて遊技区間を前記有利区間に移行させ、前記有利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いなくても前記初期化処理によって強制的に当該特別演出状態を終了させる制御と、前記総遊技回数および前記有利区間の遊技回数の総数に基づいて前記総遊技回数に対する前記有利区間の遊技回数の総数の比率である有利区間滞在比率を算出する制御とを行い、前記算出した前記有利区間滞在比率の数値を前記表示装置に表示させるようにしてもよい。

20

【 0 0 1 7 】

本発明では、有利区間に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。また本発明では、有利区間ににおいてクリアカウンタを更新してクリアカウンタの記憶値に基づいて有利区間を終了させ、当該有利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終了条件が成立していない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。

30

【 0 0 1 8 】

また本発明では、有利区間ににおいて演出状態を特別演出状態に滞在させるようにしてあり、不正行為によって特別演出状態において遊技媒体を獲得した場合には総遊技回数に対

40

50

する有利区間の遊技回数の総数の比率である有利区間滞在比率が予め定められた一定の範囲を超えると想定されるため、遊技機自身が遊技回数および有利区間の遊技回数を集計して有利区間滞在比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックできるようにすることが望まれており、本発明によれば、総遊技回数および有利区間の有利回数の総数を記憶して有利区間滞在比率を算出し、算出した有利区間滞在比率の数値を表示装置に表示させるため、有利区間滞在比率の実際の数値を得ることができ、有利区間滞在比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックすることができるようになる。

【図面の簡単な説明】

【0019】

- 【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。 10
- 【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の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の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の内部抽選テーブルを説明する図である。
- 【図6】本発明の実施形態の遊技機の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の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のリールの図柄配列を説明する図である。
- 【図9】本発明の実施形態の遊技機におけるス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】本発明の実施形態の遊技機におけるス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。 20
- 【図11】本発明の実施形態の遊技機におけるス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。
- 【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R T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。 30
- 【図17】本発明の実施形態の遊技機における遊技回数や払出数等のデータの管理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比率表示装置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比率表示装置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比率表示装置を説明する図である。
- 【図21】本発明の実施形態の遊技機における有利区間滞在比率等の表示を説明する図である。 40
- 【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有利区間滞在比率等の表示を説明する図である。
- 【図25】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26】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27】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】

【0020】

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。

【0021】

1. 構成

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。

【0022】

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。

【0023】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX（遊技機本体の一例）、上部前面扉UD（前扉の一例）、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。10 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10およびサブ基板を含む）も収められている。

【0024】

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。20 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。

【0025】

収納箱BXの正面（前面の一例）を開閉可能に閉塞する上部前面扉UDおよび下部前面扉DD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。30

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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、2桁の数字を表示可能な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）、および払出表示部PO（50

払出表示装置)、ならびに3桁の数字を表示可能な7セグメント表示器からなるボーナス表示部B S等が設けられており、クレジット表示部C Dでは、メダルのクレジット数が表示され、払出表示部P O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B Sでは、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が表示されるようになっている。

【0029】

また上部前面扉U D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U Dや下部前面扉D D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。10

【0030】

また下部前面扉D D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)B 0、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操作を行うためのスタートレバー(遊技開始操作手段)S L、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操作を行うためのストップボタン(停止操作手段)B 1～B 3などが設けられている。20

【0031】

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M Iに投入するか、ベットボタンB 0を押下する操作を行うことで、第1リールR 1～第3リールR 3の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバーS Lを押下すると、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、乱数値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たことを条件に、ストップボタンB 1～B 3の押下操作が許可(有効化)される。20

【0032】

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～B 3を押下していくと、ストップボタンB 1～B 3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。30

【0033】

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～B 3を解放すると、ストップボタンB 1～B 3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。

【0034】

そして制御基板は、ストップボタンB 1～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R 1～第3リールR 3を停止させる。40

【0035】

また下部前面扉D Dの下部には、メダル払い出し口M Oとメダル受け皿M P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M Oからメダル受け皿M Pへ払い出されるようになっている。

【0036】

また本実施形態の遊技機では、上部前面扉U Dの開閉状態を検出するドアセンサ270と、下部前面扉D Dの開閉状態を検出するドアセンサ270とが設けられており、ドアセンサ270から制御基板(メイン基板10)に入力される入力信号(検出信号)に基づいて、上部前面扉U Dおよび下部前面扉D Dのそれぞれの開放を検知可能に構成されている。50

【0037】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0038】

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、設定キースイッチ250、設定変更スイッチ260、ドアセンサ270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、比率表示装置327(表示装置の一例)、演出表示装置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。10

【0039】

そして遊技制御手段100は、設定変更手段103、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(特別演出状態制御手段の一例)、初期化手段177、比率算出手段178、表示制御手段179、演出制御手段180、記憶手段190を含む。20

【0040】

設定変更手段103は、所定条件の成立に基づいて、設定値記憶手段197に記憶されている設定値を変更する制御を行う。本実施形態では、設定値記憶手段197が、設定1(最低設定値)～設定6(最高設定値)の6段階の設定値のいずれかを記憶するように構成されている。また本実施形態では、筐体内に、設定変更を行うか否かを切り替える操作を行うための設定キースイッチ250と、設定値を切り替える操作を行うための設定変更ボタン280(所定の操作手段の一例)とが設けられており、下部前面扉DDを開放すると設定キースイッチ250および設定変更ボタン280にアクセスすることができるようになっている。そして本実施形態では、下部前面扉DDを開放して設定変更キーを設定キースイッチ250に差し込み、設定変更キーをON位置に回動して設定キースイッチ250を作動させた状態で電源が投入されると、設定変更手段103が、遊技機を設定変更許可状態に制御する。そして設定変更許可状態において設定変更ボタン280が押下されると、設定変更手段103は、設定記憶手段197において設定1～設定2～設定6～設定1～の順序で設定値を循環的に変動させる。ここで本実施形態では、設定変更ボタン280が押下されると、設定変更ボタン280に内蔵されている設定変更スイッチ260がオン動作を行い、メイン基板10に入力される入力信号をオフ状態からオン状態へ変化させ、押下状態にある設定変更ボタン280が解放されると、設定変更スイッチ260がオフ動作を行い、メイン基板10に入力される入力信号をオン状態からオフ状態へ変化させるようになっており、設定変更手段103は、設定変更スイッチ260からの入力信号がオフ状態からオン状態へ変化する毎に、すなわち設定変更スイッチ260からの入力信号を受け付ける毎に設定値を循環的に変動させる。そして本実施形態の遊技機では、設定変更許可状態におけるスタートスイッチ230の作動が設定確定条件とされており、スタートレバーSLの押下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を確定させ、設定変更許可状態を終了させる。3040

【0041】

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。50

【 0 0 4 2 】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口 M I (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 2 1 0 が作動することに伴って、投入受付手段 1 0 5 が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態(ベットした状態)に設定する。具体的には、投入受付手段 1 0 5 は、メダル投入スイッチ 2 1 0 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。

【 0 0 4 3 】

また投入受付手段 1 0 5 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 M I にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 2 1 0 が作動することに伴って、投入されたメダルを、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 1 0 5 は、メダル投入スイッチ 2 1 0 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 1 9 0 のクレジット記憶領域(図示省略)に記憶されているクレジット数(クレジットされたメダルの数)に対して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 M I 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 2 1 0 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 M O から返却される。

【 0 0 4 4 】

また投入受付手段 1 0 5 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 B 0 が押下されると、ベットスイッチ 2 2 0 が作動することに伴って、規定投入数を限度して、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 1 0 5 は、ベットスイッチ 2 2 0 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 B 0 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。

【 0 0 4 5 】

乱数発生手段 1 1 0 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含まれる。

【 0 0 4 6 】

内部抽選手段 1 2 0 は、遊技者がスタートレバー S L に対する遊技開始操作(有効化されたスタートレバー S L への最初の押下操作)により作動するスタートスイッチ 2 3 0 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。

【 0 0 4 7 】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段 1 9 0 のメイン抽選テーブル記憶手段 1 9 1 に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、メイン抽選テーブル記憶手段 1 9 1 に、設定 1 から設定 6 までの 6 段階の設定値毎に、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。図 3 ~ 図 5 の 10 種類の内部抽選テーブルは、6 段階の設定値のうち、任意の設定値における例を示したものである。そして各内部抽選テーブルでは、複数の乱数値(例えば、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 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

10

20

30

40

50

などの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。

【0048】

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。

【0049】

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。10

【0050】

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。

【0051】

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。20

【0052】

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。

【0053】

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。30

【0054】

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）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。40

【0055】

また本実施形態の遊技機では、設定値が異なると、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）のうち、少なくとも1種類以上の抽選テーブルにおいて役と乱数値との対応関係が異なっている。

【0056】

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50

態（ボーナス状態の一例）、および C B B 状態が設定可能とされ、R T 状態（リプレイの抽選状態）として、非 R T 状態、R T 1 状態、R T 2 状態、および R T 3 状態が設定可能とされ、抽選テーブル選択処理では、設定値記憶手段 197 に記憶されている設定値、遊技状態および R T 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ことにより役の当選確率を調整している。

【 0 0 5 7 】

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。 10

【 0 0 5 8 】

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。

【 0 0 5 9 】

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 C B B 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 0 】

リール制御手段 130 は、遊技者がスタートレバー S L 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転駆動を開始し、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 が所定速度（約 80 r p m : 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 B 1 ~ B 3（停止操作手段）を押下することによる停止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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 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。 40

【 0 0 6 1 】

そしてリール制御手段 130 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 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 B 1 ~ B 3 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 50

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。

【0062】

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。10

【0063】

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

【0064】

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

【0065】

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リールR1～第3リールR3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」、BAR図柄「BAR」、リプレイ図柄「RP」、ダミー図柄「DUM」、ベル図柄「BL」、スイカ図柄A「WMA」、スイカ図柄B「WMB」、およびチェリー図柄「CH」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。

【0066】

50

20

30

40

50

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。

【0067】

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。10

【0068】

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。20

【0069】

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。30

【0070】

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 B1～B3 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 B1～B3 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ように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。40

【 0 0 7 1 】

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B1～B3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B1～B3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。

【 0 0 7 2 】

なお遊技状態がRBB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（RBB）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（RBB）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、RBB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（RBB）が入賞する場合がある。

10

【 0 0 7 3 】

またRBB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、RBB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RBB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、RBB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、RBB成立状態でレギュラービッグボーナス（RBB）を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。

20

【 0 0 7 4 】

また本実施形態では、共通ベルやJAC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、JAC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。

30

【 0 0 7 5 】

またロジック演算では、いわゆる引き込み処理と蹴飛ばし処理とをリールの停止位置の候補を求める処理として行っている。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。一方蹴飛ばし処理とは、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させることができないようにリールの停止位置の候補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っている。

40

【 0 0 7 6 】

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

50

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。

【0077】

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。

【0078】

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10、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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

なおRGB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、RGB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（RGB）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（RGB）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。

【0082】

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。

【0083】

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。

【0084】

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

10

20

30

40

50

れかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、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 B 1 ~ B 3 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。

【 0 0 8 5 】

また本実施形態では、図 1 0 に示すように、打順リプレイ 7 ~ 打順リプレイ 1 2 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 B 1 ~ B 3 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 B 1 ~ B 3 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

【 0 0 8 6 】

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考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。

【 0 0 8 7 】

また本実施形態では遊技状態が C B B 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はなく小役が入賞するようになっている。そして C B B 状態においてリプレイが当選した場合には、図 1 1 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 B 1 ~ B 3 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。 20

【 0 0 8 8 】

そして本実施形態では、C B B 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 B 1 ~ B 3 が押下されると、1 3 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 B 1 ~ B 3 が押下されると、1 4 枚小役（小役 1 0 ）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 C B B 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 B 1 ~ B 3 が押下されても 1 4 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

【 0 0 8 9 】

入賞判定手段 1 4 0 は、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段 1 9 0 の入賞判定テーブル記憶手段 1 9 4 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の全てが停止した時点で有効ライン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 1 2 および図 1 3 に示すように、レギュラービッグボーナス（ R B B ）、チャレンジビッグボーナス（ C B B ）、リプレイ 1 ~ リプレイ 6 、小役 1 ~ 小役 1 1 の入賞の有無や R T 変動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

【 0 0 9 0 】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段 1 4 0 の判定結果に基づいて、入賞判定時処理が実行される。入賞判定時処理としては、例えば、払出制御手段 1 5 0 によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイ処理手段 1 6 0 によってリプレイ処理が行われ、遊技状態移行制御手段 1 7 0 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、R T 制御手段 1 7 3 によって R T 状態を移行させる R T 移行制御処理が行われる。

【 0 0 9 1 】

払出制御手段 1 5 0 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。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、ホッパーユ 50

ニット320(払出装置)に払い出させる制御を行う。

【0092】

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。

【0093】

10

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。

【0094】

20

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。

【0095】

30

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。

【0096】

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。

【0097】

40

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

50

抽選を行う。

【 0 0 9 8 】

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 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

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。

【 0 1 0 1 】

また RBB 状態では、RBB 状態におい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手数 (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。

【 0 1 0 2 】

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 3 】

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っている。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。

【 0 1 0 4 】

そして CBB 状態では、CBB 状態におい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手数 (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 回目の遊技で 13 枚役を入賞させることで、2 回目の遊技を行うことができ、1 回目の遊技で 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

10

20

30

40

50

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。

【0105】

R T 制御手段 173 は、図 14 (B) に示すように、非 R T 状態（非リプレイタイム状態）、R T 1 状態（第 1 リプレイタイム状態）、R T 2 状態（第 2 リプレイタイム状態）、および R T 3 状態（第 3 リプレイタイム状態）の間で R T 状態を移行させる R T 移行制御処理を行う。本実施形態では、R T 状態に応じてリプレイの抽選様態が異なり、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。R T 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、R T 状態を別の R T 状態へ移行させることができる。10

【0106】

非 R T 状態は、複数種類の R T 状態の中で初期状態に相当する R T 状態で、非 R T 状態からは R T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、非 R T 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。また非 R T 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、リプレイの当選様態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、R BB 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 R T 状態が初期化されて非 R T 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 R T 状態以外の R T 状態において 1 枚小役が入賞すると R T 状態が非 R T 状態に移行するようになっている。20

【0107】

R T 1 状態は、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を契機として移行する R T 状態であって、R T 1 状態からは R T 2 状態および非 R T 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 1 状態においてリプレイ 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 R T 2 状態へ移行し、R T 1 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 状態へ移行する。また R T 1 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、リプレイの当選様態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。30

【0108】

R T 2 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 R T 状態であって、R T 2 状態からは R T 3 状態、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 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、リプレイの当選様態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（CBB 状態）を参照した内部抽選が行われる。40

【0109】

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50

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。

【 0 1 1 0 】

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 1 】

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。

【 0 1 1 2 】

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 の特定カウンタの一例）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 回目の遊技においてリプレイが当選した場合に 2 回目の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。

【 0 1 1 3 】

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、レギュラービッグボーナス（R B B）、チャレンジビッグボーナス（C B B）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。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

10

20

30

40

50

が約 1 / 6 4 の中確率状態と当選確率が約 1 / 3 2 の高確率状態とを設定可能となっており、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 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 < 中確率状態 < 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られる乱数値の総数が「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。10

【 0 1 1 4 】

そして A T 制御手段 1 7 5 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 1 8 0 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。

【 0 1 1 5 】

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 1 2 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。20

【 0 1 1 6 】

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 1 8 0 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 準備状態であっても非 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。30

【 0 1 1 7 】

そして A T 制御手段 1 7 5 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いし、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 1 2 のいずれかが当選したことを基づいて、当該遊技の終了時に A T 状態へ移行させることもよい。

【 0 1 1 8 】

また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) の当選に基づく A T 抽選に当選した場合には、A T 抽選の当選情報を R B B 状態または C B B 状態の終了まで保持し、R B B 状態または C B B 状態が終了して遊技状態が通常状態に復帰することを契機に演出状態を A T 準備状態に設定し、A T 準備状態を経由して A T 状態へ移行させる。40

【 0 1 1 9 】

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の当選時の入賞補助演出は行われない。

【 0 1 2 0 】

10

20

30

40

50

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 回目の遊技のみデクリメント更新の対象とし、2 回目の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 回の遊技で終了しても、2 回の遊技で終了しても 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 RT 状態が非 RT 状態や RT1 状態に転落したことによって RT 状態を RT3 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。10

【0121】

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 RT 状態が非 RT 状態または RT1 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 RT 变動プランクを示す図柄組合せの表示によって RT 状態が非 RT 状態または RT1 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、 RT 变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。20

【0122】

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。30

【0123】

また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。

【0124】

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。40

【0125】

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50

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ず、任意に定めることができる。

【 0 1 2 6 】

また A T 制御手段 1 7 5 は、A T 状態においてレギュラービッグボーナス (R B B) が当選した場合には、レギュラービッグボーナス (R B B) の当選に基づいて A T 終了判定カウンタ 1 9 5 のデクリメント更新を中止して A T 状態を中断し、R B B 状態の終了後から A T 準備状態を経由して R T 状態が R T 3 状態に移行することに伴って A T 状態が再開されるようになっている。10

【 0 1 2 7 】

また A T 制御手段 1 7 5 は、A T 状態の終了条件が成立したことに基づいて A T 抽選の抽選状態を高確率状態に設定して A T 終了待機状態において A T 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 A T 終了待機状態から非 A T 状態に移行する場合に A T の抽選状態を中確率状態に設定し、有利区間における非 A T 状態では R T 状態に応じて A T 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 A T 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 A T 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 R T 状態に関わらずに A T 抽選の抽選状態を低確率状態に滞在させる。20

【 0 1 2 8 】

そして本実施形態では、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。終了抽選では、0 ~ 3 2 7 6 7までの3 2 7 6 8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 1 9 1 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 ~ 3 2 7 6 7までの3 2 7 6 8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 1 7 7 によって初期化処理が行われ、当該初期化処理によって A T 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、A T 状態の終了後、A T 終了待機状態では A T 抽選の抽選状態が高確率状態に滞在し、A T 終了待機状態から非 A T 状態に移行した後は終了抽選に当選するまで A T 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、A T 状態の終了後は A T 抽選に当選し易くなっている。30

【 0 1 2 9 】

また本実施形態では、非 A T 状態または A T 終了待機状態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) が当選し、当該ボーナスの入賞に伴って移行した R B B 状態または C B B 状態の終了時にも A T 抽選の抽選状態を R T 状態に応じて設定し、R B B 状態または C B B 状態の終了後の非 A T 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 A T 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。40

【 0 1 3 0 】

初期化手段 1 7 7 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 A T 状態に初期化され、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値が初期値（例えば、0）に初期化され、さらに A T 抽選の抽選状態50

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基づいて、有利区間に移行させる。なおレギュラービッグボーナス(RBB)の当選に基づくAT抽選に当選したが、当該ボーナスが入賞せずに当該ボーナスの当選状態が持ち越された場合には内部中待機区間を経由し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、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、通常区間および内部中待機区間では設定不可能となっている。ただしAT準備状態に関しては通常区間ににおいて有利区間に移行する場合にも設定可能となっている。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。

【0131】

そして本実施形態では、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の特定カウンタの一例)に所定値(例えば、1)を設定し、有利区間ににおいて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、1)を加算するインクリメント更新を行い、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値(例えば、1501)に達したこと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。そして、ひとたび有利区間が開始されると有利区間の終了条件に該当しない限りは、演出状態、遊技状態、およびRT状態の変動に関わらずにクリアカウンタ196の更新を継続し、AT準備状態やAT準備状態等の各演出状態への移行が発生してもクリアカウンタ196の更新を行う。なおレギュラービッグボーナス(RBB)の当選時に行われたAT抽選に当選したが、当該ボーナスが入賞せずに内部中待機区間を経由して有利区間に移行する場合には、内部中待機区間ににおいてはクリアカウンタ196の更新は行われずに有利区間の開始とともにクリアカウンタ196の更新が開始される。またレギュラービッグボーナス(RBB)の当選時に行われたAT抽選の結果がハズレ(不当選)となった場合には、当該ボーナスが入賞しても有利区間に移行せずに通常区間に滞在させる。またレギュラービッグボーナス(RBB)の当選時に行われたAT抽選の結果がハズレ(不当選)となった場合には、当該遊技において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区間に移行せずに通常区間に滞在させる。またチャレンジビッグボーナス(CBB)は当選した遊技において必ず入賞するようになっているが、チャレンジビッグボーナス(CBB)の当選時に行われたAT抽選の結果がハズレ(不当選)となった場合には、当該ボーナスが入賞しても有利区間に移行せずに通常区間に滞在させる。

【0132】

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。

【0133】

またAT準備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通常区間に移行する際に、初期化処理によってAT準備状態が強制的に終了して非AT状態に初期化されるとともにAT抽選の当選時に設定されたAT終了判定カウンタ195の記憶値も初期値(例えば、0)に初期化される。

【0134】

またAT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

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 3 5 】

また本実施形態では、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 196 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 成立状態に滞在し、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 196 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 196 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。10

【 0 1 3 6 】

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行うようにしてもよい。

【 0 1 3 7 】

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。20

【 0 1 3 8 】

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 状態の終了後に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、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。

【 0 1 3 9 】

比率算出手段 178 は、総遊技回数に対する有利区間の遊技回数の総数の比率である有利区間滞在比率、遊技機が払い出したメダルの総数（払出総数）に対する第一種特別役物の作動によって遊技機が払い出したメダルの総数（連続役物払出総数）の比率である連続役物比率、および遊技機が払い出したメダルの総数に対する役物の作動によって遊技機が払い出したメダルの総数（役物払出総数）の比率である役物比率を算出する。特に本実施形態では、連続役物比率および役物比率に関しては、遊技 6000 回における値および総遊技回数における値を算出する。ここで役物とは、入賞を容易にするための特別の装置であり、レギュラーボーナス（R B）、チャレンジボーナス（C B）、シングルボーナス（S B）などが相当し、第一種特別役物は、役物のうちの一つであり、レギュラーボーナス（R B）が相当する。すなわち連続役物比率は、払出総数に対する R B の作動によって遊技機が払い出したメダルの総数の比率であり、役物比率は、払出総数に対する R B、C B、または S B の作動によって遊技機が払い出したメダルの総数の比率である。3040

【 0 1 4 0 】

まず有利区間滞在比率を算出する手法について説明すると、本実施形態では、有利区間滞在比率を算出するためのデータとして遊技回数および有利区間の遊技回数を集計する。具体的には、記憶手段 190 は、図 17 に示すように、総遊技回数を記憶する総遊技回数カウンタ 203（総遊技回数記憶手段の一例）、および有利区間の遊技回数の総数を記憶する有利区間遊技回数カウンタ 204（有利区間遊技回数記憶手段の一例）を備え、これらのカウンタはメイン基板 10 の RAM に予め設定された各 3B（バイト）の記憶領域により構成されている。

【 0 1 4 1 】

そして比率算出手段 178 は、1 回の遊技が行われる毎に、総遊技回数カウンタ 203 の記憶値に 1 回分の遊技に相当する一定値（例えば、「1」）を加算するインクリメント更新を行う。なお本実施形態では、遊技が行われると、遊技区間、遊技状態、演出状態、および R T 状態に関わらずに総遊技回数カウンタ 203 のインクリメント更新を行う。これに対して有利区間遊技回数カウンタ 204 に関しては有利区間である場合に限って、1 回の遊技が行われる毎に、有利区間遊技回数カウンタ 204 の記憶値に 1 回分の遊技に相当する一定値「1」を加算するインクリメント更新が行われる。なお有利区間遊技回数カウンタ 204 の更新は、通常区間ににおいて A T 抽選に当選した遊技（有利区間への移行処理が行われた遊技）の次回の遊技から開始される。ただし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）の当選に基づく A T 抽選に当選した場合には当該ボーナスが入賞した遊技（有利区間への移行処理が行われた遊技）の次回の遊技から開始される。このように本実施形態では、1 回の遊技が行われる毎に総遊技回数カウンタ 203 に記憶されている総遊技回数を更新し、有利区間ににおいて 1 回の遊技が行われる毎に有利区間遊技回数カウンタ 204 に記憶されている有利区間の遊技回数の総数を更新する更新処理を行う。10

【0142】

そして比率算出手段 178 は、総遊技回数カウンタ 203 に記憶されている総遊技回数 A1 および有利区間遊技回数カウンタ 204 に記憶されている有利区間の遊技回数の総数 A2 に基づいて、「 $(A2 \times 100) / A1$ 」の演算を行って有利区間滞在比率（%）を算出する処理を行い、算出した有利区間滞在比率を比率記憶手段 202 の所定の記憶領域に上書きして記憶させる。なお本実施形態では、有利区間滞在比率は毎遊技算出され、具体的には、1 回の遊技が行われる毎に、総遊技回数を更新するとともに有利区間である場合に有利区間の遊技回数の総数を更新する更新処理を行ってから算出される。20

【0143】

続いて連続役物比率および役物比率を算出手法について説明すると、本実施形態では、第一種特別役物に係る役物連続作動装置としてレギュラービッグボーナス（RBB）が設けられ、第二種特別役物に係る役物連続作動装置としてチャレンジビッグボーナス（CBB）が設けられ、レギュラービッグボーナス（RBB）は、第一種特別役物であるレギュラーボーナス（RB）の入賞形態を示す図柄組合せの表示によらずにレギュラーボーナス（RB）が連続で作動するものとなっており、チャレンジビッグボーナス（CBB）は、第二種特別役物（役物のうちの一つ）であるチャレンジボーナス（CB）の入賞形態を示す図柄組合せの表示によらずにチャレンジボーナス（CB）が連続で作動するものとなっている。そして本実施形態では、連続役物比率および役物比率を算出手法のデータとして遊技機が払い出したメダル数である払出数、第一種特別役物の作動によって遊技機が払い出したメダル数である連続役物払出数、および役物の作動によって遊技機が払い出したメダル数である役物払出数を集計する。30

【0144】

具体的には、レギュラービッグボーナス（RBB）の入賞に伴って移行する RBB 状態では全ての遊技において第一種特別役物であるレギュラーボーナス（RB）が作動している状態であるため、RBB 状態において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出数としても役物払出数としても集計され、チャレンジビッグボーナス（CBB）の入賞に伴って移行する CBB 状態では全ての遊技において役物であるチャレンジボーナス（CB）が作動している状態であるため、CBB 状態において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出数および役物払出数のうち役物払出数としてのみ集計される。すなわち本実施形態では、連続役物払出数として RBB 状態において遊技機が払い出したメダル数を集計し、役物払出数として RBB 状態または CBB 状態において遊技機が払い出したメダル数を集計する。さらに本実施形態では、遊技 6000 回における連続役物比率および役物比率を算出手法のデータとして、遊技 6000 回を 15 分割したうちの 1 セット分の遊技回数である遊技 400 回における上記 3 種類のメダルの払出数を集計しつつ、遊技 400 回を 1 セットして 15 セット分の上記 3 種類のメダルの払出数を 1 セット毎に個別に集計す4050

る。

【0145】

そして本実施形態では、記憶手段190は、図17に示すように、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて遊技400回における累計を記憶する400回累計記憶手段198と、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて遊技400回を1セットとして15セット分のデータを1セット毎に個別に記憶する15セット個別記憶手段199と、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて15セットの累計を記憶する15セット累計記憶手段200と、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて総累計を記憶する総累計記憶手段201とを備えている。10

【0146】

また400回累計記憶手段198は、遊技400回における払出数の累計を記憶する400回累計第1カウンタ198a、遊技400回における連続役物払出数の累計を記憶する400回累計第2カウンタ198b、および遊技400回における役物払出数の累計を記憶する400回累計第3カウンタ198cを備え、これらのカウンタはメイン基板10のRAMに予め設定された各2B(バイト)の記憶領域により構成されている。

【0147】

そして比率算出手段178は、メダルが払い出されると、400回累計第1カウンタ198aの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値(例えば、1枚分のメダルの払出数に相当する値「1」)を加算する処理を行う。なお本実施形態では、メダルが払い出されると、遊技区間、遊技状態、演出状態、およびRT状態に関わらずに400回累計第1カウンタ198aの記憶値を更新する処理を行う。これに対して400回累計第2カウンタ198bに関しては遊技状態がRB-B状態である場合に限って、メダルが払い出されると、400回累計第2カウンタ198bの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値(例えば、1枚分のメダルの払出数に相当する値「1」)を加算する処理が行われ、400回累計第3カウンタ198cに関しては遊技状態がRB-B状態またはCB-B状態である場合に限って、メダルが払い出されると、400回累計第3カウンタ198cの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値(例えば、1枚分のメダルの払出数に相当する値「1」)を加算する処理が行われる。20

【0148】

なお400回累計記憶手段198のデータは400回の遊技が行われる毎に15セット個別記憶手段199に転送され、総累計記憶手段201のデータが更新された後に初期化される。このようにして400回累計記憶手段198では遊技400回の累計を記憶する。ここで400回の遊技が行われたか否かは総遊技回数カウンタ203の記憶値に基づいて判断するようにしてもよいし、総遊技回数カウンタ203とは別に遊技400回を1周期とする周期遊技回数をカウントするカウンタを設けるようにしてもよい。30

【0149】

また15セット個別記憶手段199は、図17に示すように、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて遊技400回を1セットとして15セット分のデータを1セット毎に個別に記憶する記憶領域として、それぞれの払出数について、メイン基板10のRAMに予め設定された各2B(バイト)の領域を15個ずつ備え、各記憶領域では遊技400回(1セット)における累計のデータを記憶するようになっており、払出数についてセット毎の個別累計を15セット分個別に記憶する15個の記憶領域、連続役物払出数についてセット毎の個別累計を15セット分個別に記憶する15個の記憶領域、および役物払出数についてセット毎の個別累計を15セット分個別に記憶する15個の記憶領域のそれぞれは、記憶領域の先頭から順次データを記憶して当該記憶領域の最後までできたら最初に戻って記憶するリングバッファとして構成されている。このため、例えば、1~15セット目までのデータを15セット個別記憶手段199が記憶している状態で16セット目のデータを記憶する場合には、1セット目のデータを記憶した記憶領域に16セット目のデータが上書きされ、これにより最新のデータが最先に記憶されたデータに40

上書きされて記憶される。

【0150】

また15セット累計記憶手段200は、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれについて15セットの累計を記憶する記憶領域としてメイン基板10のRAMに予め設定された各3B(バイト)の領域を備え、総累計記憶手段201は、払出数の総累計を記憶する総累計第1カウンタ201a、連続役物払出数の総累計を記憶する総累計第2カウンタ201b、および役物払出数の総累計を記憶する総累計第3カウンタ201cを備え、これらのカウンタはメイン基板10のRAMに予め設定された各3B(バイト)の記憶領域により構成されている。

【0151】

そして比率算出手段178は、400回の遊技が行われる毎に、400回累計記憶手段198に記憶されている払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれに関する遊技400回における累計のデータ(400回累計第1カウンタ198a、400回累計第2カウンタ198b、および400回累計第3カウンタ198cの記憶値)を15セット個別記憶手段199に転送して記憶させる。

【0152】

また比率算出手段178は、400回の遊技が行われる毎に、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれについて15セットの累計および総累計を更新する。具体的には、15セット個別記憶手段199に最新のデータが記憶されると、比率算出手段178は、15セット個別記憶手段199に記憶されている、15セット分の払出数の総和、15セット分の連続役物払出数の総和、および15セット分の役物払出数の総和を算出し、算出した15セットの累計を15セット累計記憶手段200の所定の記憶領域に上書きして記憶させることによって15セットの累計を更新する。

【0153】

また比率算出手段178は、15セット個別記憶手段199に最新のデータが記憶されると、総累計記憶手段201の総累計第1カウンタ201aの記憶値に400回累計第1カウンタ198aの記憶値を加算し、総累計第2カウンタ201bの記憶値に400回累計第2カウンタ198bの記憶値を加算し、総累計第3カウンタ201cの記憶値に400回累計第3カウンタ198cの記憶値を加算する処理を行う。このように総累計記憶手段201では払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれを累積してカウントすることによって総累計(払出総数、連続役物払出総数、および役物払出総数)を記憶し、400回の遊技が行われる毎に総累計を更新する。なお本実施形態では、400回の遊技が行われる毎に総累計を更新する場合に限らず、メダルの払い出しが発生する毎に総累計を更新するようにもよる、この場合には、総累計第1カウンタ201aに関してはメダルの払い出しが発生する毎に必ず更新し、総累計第2カウンタ201bに関しては遊技状態がRBB状態である場合に限ってメダルの払い出しが発生する毎に更新し、総累計第3カウンタ201cに関しては遊技状態がRBB状態またはCBB状態である場合に限ってメダルの払い出しが発生する毎に更新するようにもよい。

【0154】

そして比率算出手段178は、15セット累計記憶手段200に記憶されている、払出数の15セットの累計B1および連続役物払出数の15セットの累計B2に基づいて、「 $(B_2 \times 100) / B_1$ 」の演算を行って遊技6000回における連続役物比率(%)を算出する処理、ならびに15セット累計記憶手段200に記憶されている、払出数の15セットの累計B1および役物払出数の15セットの累計B3に基づいて、「 $(B_3 \times 100) / B_1$ 」の演算を行って遊技6000回における役物比率(%)を算出する処理を行い、算出した連続役物比率および役物比率を比率記憶手段202の所定の記憶領域に上書きして記憶させる。

【0155】

また比率算出手段178は、総累計第1カウンタ201aに記憶されている払出数の総累計C1および総累計第2カウンタ201bに記憶されている連続役物払出数の総累計C

10

20

30

40

50

2に基づいて、「 $(C_2 \times 100) / C_1$ 」の演算を行って総遊技回数における連続役物比率(%)を算出する処理、ならびに総累計第1カウンタ201aに記憶されている払出手数の総累計C1および総累計第3カウンタ201cに記憶されている役物払出手数の総累計C3に基づいて、「 $(C_3 \times 100) / C_1$ 」の演算を行って総遊技回数における役物比率(%)を算出する処理を行い、算出した連続役物比率および役物比率を比率記憶手段202の所定の記憶領域に上書きして記憶させる。

【0156】

なお本実施形態では、遊技600回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率は400回の遊技が行われる毎に算出され、具体的には、400回の遊技が行われる毎に、払出手数、連続役物払出手数、および役物払出手数のそれぞれについて15セットの累計および総累計を更新してから算出される。10

【0157】

また本実施形態では、上述の如く400回累計記憶手段198は400回の遊技が行われる毎に初期化されるが、それ以外の契機では初期化されずにデータは保持されるようになっており、例えば、RBB状態もしくはCBB状態の開始もしくは終了、または有利区間の開始または終了によっては初期化されずにデータは保持されるようになっている。また15セット個別累計記憶手段19、15セット累計記憶手段200、総累計記憶手段201、比率記憶手段202、総遊技回数カウンタ203、および有利区間遊技回数カウンタ204についてはどのような状況においても初期化されることとは無く常にデータは保持されるようになっており、例えば、RBB状態もしくはCBB状態の開始もしくは終了、または有利区間の開始または終了などを含むいずれの契機が発生しても初期化されずにデータは保持されるようになっている。20

【0158】

また400回累計記憶手段198、15セット個別累計記憶手段19、15セット累計記憶手段200、総累計記憶手段201、比率記憶手段202、総遊技回数カウンタ203、および有利区間遊技回数カウンタ204は、遊技機に設けられた操作手段に対する操作によっては初期化されずにデータは保持され、例えば、設定値が変更された場合でも初期化されずにデータは保持され、電源のON/OFFによっても初期化されずにデータは保持されるようになっている。このため総累計記憶手段201の3B(バイト)の総累計第1カウンタ201a、総累計第2カウンタ201b、もしくは総累計第3カウンタ201c、または3B(バイト)の総遊技回数カウンタ203もしくは有利区間遊技回数カウンタ204の記憶値が上限値に達する状況が発生し得るが、これらのカウンタのうち所定のカウンタの記憶値が上限値に達した場合にはカウントを停止するようになっている。具体的には、総累計記憶手段201の3種類のカウンタのうち最初に上限値に達するカウンタは払出手数をカウントする総累計第1カウンタ201aであるため、総累計第1カウンタ201aの記憶値が上限値に達した場合には総累計第1カウンタ201a、総累計第2カウンタ201b、および総累計第3カウンタ201cの更新を停止し、総遊技回数カウンタ203および有利区間遊技回数カウンタ204のうち最初に上限値に達するカウンタは遊技回数をカウントする総遊技回数カウンタ203であるため、総遊技回数カウンタ203の記憶値が上限値に達した場合には総遊技回数カウンタ203および有利区間遊技回数カウンタ204の更新を停止する。30

【0159】

表示制御手段179は、メイン基板10上に設けられた比率表示装置327の表示を制御する。本実施形態では、メイン基板10およびサブ基板を含む制御基板を備え、メイン基板10とサブ基板との間では、メイン基板10からサブ基板への単方向通信のみを可能とし、サブ基板からはメイン基板10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され、メイン基板10は、図2に示す遊技制御手段100が備える各種手段やカウンタのうち、演出制御手段180、演出データ記憶手段205、およびサブ抽選テーブル記憶手段206以外の各種手段やカウンタを備え、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、設定キースイ4050

ツチ 250、設定変更スイッチ 260、ドアセンサ 270 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、比率表示装置 327 等の出力手段の動作制御を行い、遊技の進行を制御し、サブ基板は、演出制御手段 180、演出データ記憶手段 205、およびサブ抽選テーブル記憶手段 206 を備え、メイン基板 10 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演出表示装置 330、音響装置 340 等の出力手段の動作制御を行う。

【0160】

そして本実施形態では、図 18 に示すように、メイン基板 10 上には比率表示装置 327 が設けられ、メイン基板 10 は、ケース本体 352 およびケース蓋体 354 により構成される透明または半透明な基板ケース 350 に収納される。またケース本体 352 には連結ピン 356（封印手段の一例）でケース蓋体 354 と連結される本体側連結部 358（封印手段の一例）が設けられ、ケース蓋体 354 には連結ピン 356 でケース本体 352 と連結される蓋体側連結部 360（封印手段の一例）が設けられており、メイン基板 10 を基板ケース 350 に収納して閉じると、ケース本体 352 の本体側連結部 358 がケース蓋体 354 の蓋体側連結部 360 の内部に嵌まるように構成されており、この状態で、嵌合している本体側連結部 358 および蓋体側連結部 360 に連結ピン 356 を差し込むことでケース本体 352 およびケース蓋体 354 が連結されて基板ケース 350 が封印されるようになっている。具体的には、連結ピン 356 の先端部分は、先端から後端へ向かって互いに離れる方向へ広がる矢じり形状に形成され、弾性変形可能なものとなっている。そしてケース本体 352 の本体側連結部 358 には連結ピン 356 の先端部分が挿通するピン係止孔 362 が設けられ、ケース蓋体 354 の蓋体側連結部 360 の内部には連結ピン 356 の先端部分が挿通するピン挿通孔が設けられており、メイン基板 10 を基板ケース 350 に収納して閉じた状態で本体側連結部 358 および蓋体側連結部 360 に連結ピン 356 を差し込むと、連結ピン 356 の先端部分が弾性変形してすぼむことによって、本体側連結部 358 のピン係止孔 362、および蓋体側連結部 360 のピン挿通孔を通過することができるようになっている。そしてピン係止孔 362 およびピン挿通孔を通過すると、連結ピン 356 の先端部分は弾性力によって元の形状に復元され、この状態ではピン係止孔 362 およびピン挿通孔を再び通過することができないため、ケース本体 352 の本体側連結部 358 に抜け止めされ、これによりケース本体 352 およびケース蓋体 354 が連結されて基板ケース 350 が封印される。

【0161】

そしてメイン基板 10 が収納されて封印された基板ケース 350 は、図 19 に示すように、メイン基板 10 上に設置された比率表示装置 327 の表示が上部前面扉 UD を開放した状態で正面から視認可能となるように筐体内のリールユニットの上部に設置される。このため本実施形態では、上部前面扉 UD を開放することで比率表示装置 327 の表示を視認することができるようになっている。なお上述した設定キースイッチ 250 および設定変更ボタン 280 は、筐体内に設けられた電源ユニット 290 の前面に設けられているが、メイン基板 10 上に設けるようにしてもよい。

【0162】

また本実施形態では、比率表示装置 327 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 20 (A) に示すように、4 枝の数字を表示可能な 7 セグメント表示器とから構成されている。また比率表示装置 327 を構成する 7 セグメント表示器の各枝の表示部は、図 20 (B) 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。そして比率表示装置 327 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

20

30

40

50

【0163】

そして表示制御手段179は、有利区間滞在比率(%)、遊技6000回における連続役物比率(%)および役物比率(%)を比率表示装置327に表示させる制御を行う。具体的には、電源が投入されると、比率記憶手段202のデータに基づいて、比率算出手段178によって算出された、有利区間滞在比率の数値、遊技6000回における連続役物比率および役物比率の数値、ならびに総遊技回数における連続役物比率および役物比率の数値を比率表示装置327に順次表示させる。

【0164】

また本実施形態では、図21に示すように、有利区間滞在比率を示す識別記号として「7U」、遊技6000回における連続役物比率を示す識別記号として「6y」、遊技6000回における役物比率を示す識別記号として「7y」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号として「6A」、総遊技回数における役物比率を示す識別記号として「7A」が予め設定されている。10

【0165】

そして本実施形態では、比率表示装置327の4桁の数字を表示可能な表示部のうち、上位2桁の表示部を有利区間滞在比率等の識別記号を表示する表示領域とし、下位2桁の表示部を有利区間滞在比率等の数値を表示する表示領域として、下位2桁の表示部の表示に対応する識別記号を比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示させることによって下位2桁の表示部の表示が、有利区間滞在比率、遊技6000回にまたは総遊技回数における連続役物比率および役物比率のいずれであるかが明確となるようにしている。なお本実施形態では、比率表示装置327の下位2桁の表示部を有利区間滞在比率等の数値を表示する表示領域としているため、有利区間滞在比率等の数値を表示させる場合には小数点以下を切り捨てた数値を表示させる。20

【0166】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段205に記憶されている演出データに基づいて、演出表示装置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206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。30

【0167】

そして演出制御手段180は、AT準備状態またはAT状態において打順ベルが当選した場合に、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）を演出表示装置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状態である場合には、打順ベルが当選しても入賞補助演出は行われないようになっている。40

【0168】

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回目の遊技においてリプレイが当選した場合には、リプレイの当選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演出表示装置330や音響装置340に実行させ、2回目の遊技においては、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演出表示装置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。50

【0169】

また演出制御手段180は、演出状態がA T準備状態である場合に、R T状態がR T 1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、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演出表示装置330や音響装置340に実行させ、R T状態がR T 2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、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演出表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。

【0170】

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 T 1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、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 T 1状態に転落してR T状態をR T 3状態へ復帰させる過程においてR T 2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、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実行させる制御が行われる。

10

【0171】

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（演出表示装置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。

20

【0172】**2. 本実施形態の手法****【0173】**

以下、図22～図24を参照しながら、本実施の形態の手法について説明する。

【0174】

まずメダルの払い出しに関する払出制御処理について説明すると、当該処理は入賞判定処理が実行されたことに伴って毎遊技必ず行われ、図22に示すように、当該処理では、総遊技回数カウンタ203の記憶値に「1」（1回分の遊技に相当する一定値）を加算するインクリメント更新が行われ（ステップS100）、有利区間である場合に（ステップS101でY）、有利区間遊技回数カウンタ204の記憶値に「1」（1回分の遊技に相当する一定値）を加算するインクリメント更新が行われる（ステップS102）。

30

【0175】

そして小役の入賞に伴ってメダルが払い出された場合に（ステップS103でY）、400回累計第1カウンタ198aの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値を加算する処理が行われ（ステップS104）、RBB状態またはCBB状態である場合に（ステップS105でY）、400回累計第3カウンタ198cの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値を加算する処理が行われ（ステップS106）、RBB状態である場合に（ステップS107でY）、400回累計第2カウンタ198bの記憶値に払い出されたメダル数に相当する値を加算する処理が行われる（ステップS108）。

40

【0176】

50

そして遊技 400 回が経過したか否かが判断され(ステップ S109)、遊技 400 回が経過した場合に(ステップ S109 で Y)、リングバッファとして構成された 15 セット個別記憶手段 199 に、400 回累計第 1 カウンタ 198a、400 回累計第 2 カウンタ 198b、および 400 回累計第 3 カウンタ 198c の記憶値が転送されて記憶される(ステップ S110)。

【0177】

そして 15 セット累計および総累計が更新される(ステップ S111)。具体的には、15 セット個別記憶手段 199 に記憶されている、15 セット分の払出数の総和、15 セット分の連続役物払出数の総和、および 15 セット分の役物払出数の総和を算出し、算出した 15 セットの累計が 15 セット累計記憶手段 200 に記憶される。また総累計記憶手段 201 の総累計第 1 カウンタ 201a の記憶値に 400 回累計第 1 カウンタ 198a の記憶値が加算され、総累計第 2 カウンタ 201b の記憶値に 400 回累計第 2 カウンタ 198b の記憶値が加算され、総累計第 3 カウンタ 201c の記憶値に 400 回累計第 3 カウンタ 198c の記憶値が加算される。なお 15 セット累計および総累計が更新されると、400 回累計第 1 カウンタ 198a、400 回累計第 2 カウンタ 198b、および 400 回累計第 3 カウンタ 198c の記憶値が初期値(例えば、0)に初期化される。

【0178】

続いて有利区間滞在比率等を算出する比率算出処理について説明する。当該処理は払出手制御処理が実行されたことに伴って行われ、図 23 に示すように、当該処理では、総遊技回数カウンタ 203 に記憶されている総遊技回数 A1 および有利区間遊技回数カウンタ 204 に記憶されている有利区間の遊技回数の総数 A2 に基づいて、有利区間滞在比率($= (A2 \times 100) / A1$ %)が算出されて比率記憶手段 202 に記憶され(ステップ S200)、遊技 400 回が経過した場合に(ステップ S201 で Y)、15 セット累計記憶手段 200 に記憶されている、払出数の 15 セットの累計 B1 および連続役物払出数の 15 セットの累計 B2 に基づいて、遊技 6000 回における連続役物比率($= (B2 \times 100) / B1$ %)が算出されて比率記憶手段 202 に記憶され、15 セット累計記憶手段 200 に記憶されている、払出数の 15 セットの累計 B1 および役物払出数の 15 セットの累計 B3 に基づいて、遊技 6000 回における役物比率($= (B3 \times 100) / B1$ %)が算出されて比率記憶手段 202 に記憶され、総累計第 1 カウンタ 201a に記憶されている払出数の総累計 C1 および総累計第 2 カウンタ 201b に記憶されている連続役物払出数の総累計 C2 に基づいて、総遊技回数における連続役物比率($= (C2 \times 100) / C1$ %)が算出されて比率記憶手段 202 に記憶され、総累計第 1 カウンタ 201a に記憶されている払出数の総累計 C1 および総累計第 3 カウンタ 201c に記憶されている役物払出数の総累計 C3 に基づいて、総遊技回数における役物比率($= (C3 \times 100) / C1$ %)が算出されて比率記憶手段 202 に記憶される(ステップ S202)。

【0179】

続いて有利区間滞在比率等の表示について図 24 を参照しながら説明する。

【0180】

図 24(A) に示すように、電源が OFF の状態ではメイン基板 10 上に設けられた比率表示装置 327 には何も表示されておらず、電源が投入されると、比率記憶手段 202 のデータに基づいて、有利区間滞在比率が比率表示装置 327 に表示される。具体的には、図 24(B) に示すように、有利区間滞在比率を示す識別記号「7U」が比率表示装置 327 の上位 2 枠の表示部に表示されるとともに、有利区間滞在比率の数値が比率表示装置 327 の下位 2 枠の表示部に表示される。なお図 24(B) に示す例は有利区間滞在比率(%)として「70」の数値を表示させた場合の例となっており、有利区間滞在比率が 70% であることを示している。

【0181】

また有利区間滞在比率の識別記号および数値の表示が開始されると、表示時間(例えば、5 秒)の計時が開始され、表示時間(例えば、5 秒)が経過すると、比率記憶手段 20

10

20

30

40

50

2のデータに基づいて、遊技6000回における連続役物比率が比率表示装置327に表示される。具体的には、図24(C)に示すように、有利区間滞在比率を示す識別記号「7U」に替えて遊技6000回における連続役物比率を示す識別記号「6y」が比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示されるとともに、有利区間滞在比率の数値に替えて遊技6000回における連続役物比率の数値が比率表示装置327の下位2桁の表示部に表示される。なお図24(C)に示す例は遊技6000回における連続役物比率(%)として「60」の数値を表示させた場合の例となっており、遊技6000回における連続役物比率が60%であることを示している。

【0182】

また遊技6000回における連続役物比率の識別記号および数値の表示が開始されると、表示時間(例えば、5秒)の計時が開始され、表示時間(例えば、5秒)が経過すると、比率記憶手段202のデータに基づいて、遊技6000回における役物比率が比率表示装置327に表示される。具体的には、図24(D)に示すように、遊技6000回における連続役物比率を示す識別記号「6y」に替えて遊技6000回における役物比率を示す識別記号「7y」が比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示されるとともに、遊技6000回における連続役物比率の数値に替えて遊技6000回における役物比率の数値が比率表示装置327の下位2桁の表示部に表示される。なお図24(D)に示す例は遊技6000回における役物比率(%)として「70」の数値を表示させた場合の例となっており、遊技6000回における役物比率が70%であることを示している。

【0183】

また遊技6000回における役物比率の識別記号および数値の表示が開始されると、表示時間(例えば、5秒)の計時が開始され、表示時間(例えば、5秒)が経過すると、比率記憶手段202のデータに基づいて、総遊技回数における連続役物比率が比率表示装置327に表示される。具体的には、図24(E)に示すように、遊技6000回における役物比率を示す識別記号「7y」に替えて総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「6A」が比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示されるとともに、遊技6000回における役物比率の数値に替えて総遊技回数における連続役物比率の数値が比率表示装置327の下位2桁の表示部に表示される。なお図24(E)に示す例は総遊技回数における連続役物比率(%)として「60」の数値を表示させた場合の例となっており、総遊技回数における連続役物比率が60%であることを示している。

【0184】

また総遊技回数における連続役物比率の識別記号および数値の表示が開始されると、表示時間(例えば、5秒)の計時が開始され、表示時間(例えば、5秒)が経過すると、比率記憶手段202のデータに基づいて、総遊技回数における役物比率が比率表示装置327に表示される。具体的には、図24(F)に示すように、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「6A」に替えて総遊技回数における役物比率を示す識別記号「7A」が比率表示装置327の上位2桁の表示部に表示されるとともに、総遊技回数における連続役物比率の数値に替えて総遊技回数における役物比率の数値が比率表示装置327の下位2桁の表示部に表示される。なお図24(F)に示す例は総遊技回数における役物比率(%)として「70」の数値を表示させた場合の例となっており、総遊技回数における役物比率が70%であることを示している。

【0185】

また総遊技回数における役物比率の識別記号および数値の表示が開始されると、表示時間(例えば、5秒)の計時が開始され、表示時間(例えば、5秒)が経過すると、図24(B)に示すように、比率記憶手段202のデータに基づいて、有利区間滞在比率の識別記号および数値の表示が再び開始され、以降は、上述と同様に表示時間(例えば、5秒)が経過する毎に、図24に示す順序で比率表示装置327の表示が切り替わるようになっている。

【0186】

また有利区間滞在比率、遊技6000回における連続役物比率および役物比率、ならび

10

20

30

40

50

に総遊技回数における連続役物比率および役物比率のそれぞれの識別記号および数値を循環的に表示させている間に電源がOFFになると、図24(G)に示すように、有利区間滞在比率等の表示が終了する。このように本実施の形態では、電源がONの状態では常に有利区間滞在比率等を循環的に表示させ、電源がOFFになるまで有利区間滞在比率等を循環的に表示させ続けるようになっている。また有利区間滞在比率等を表示させる際には比率記憶手段202のデータに基づいて表示させるため、1回の遊技が行われて有利区間滞在比率が更新されたり、400回の遊技が行われて遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率が更新された場合にも、最新の数値を表示させることができるようになっている。

【0187】

10

以上に述べたように本実施の形態では、メイン基板10上に比率表示装置327を設け、比率表示装置327が設けられたメイン基板10を基板ケース350に収納し、当該基板ケース350を、メイン基板10上に設けられた比率表示装置327の表示が上部前面扉UDを開放した状態で正面から視認可能となるように筐体内に設置し、比率表示装置327に有利区間滞在比率、役物比率、連続役物比率などの所定の遊技情報を表示させるため、上部前面扉UDを開放することで遊技店の店員などが所定の遊技情報を得ることができるようになる。

【0188】

20

また本実施の形態では、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれについて、遊技6000回における累計および総遊技回数における累計を記憶して遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率を算出し、算出した連続役物比率の数値および役物比率の数値を比率表示装置327に表示させるため、連続役物比率および役物比率の実際の数値を得ることができるようになる。ここで連続役物比率および役物比率に関しては一定の範囲内に抑えることが望まれてあり、本実施の形態によれば、連続役物比率および役物比率の実際の数値を得ることができるために、連続役物比率および役物比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックすることができるようになる。特に本実施の形態では、連続役物比率は予め定められた上限値(例えば、60%)以下となるように設計され、役物比率も予め定められた上限値(例えば、70%)以下となるように設計されているため、遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率の実際の数値が予め定められた上限値(例えば、60%)以下であるか否かをチェックすることができ、遊技6000回または総遊技回数における役物比率の実際の数値が予め定められた上限値(例えば、70%)以下であるか否かをチェックすることができるようになる。

30

【0189】

また本実施の形態では、通常区間においてAT抽選を行い、AT抽選に当選したに基づいて有利区間に移行させ、有利区間においてAT状態に滞在させる。また有利区間では、クリアカウンタ196を更新してクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達したこと、およびクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達していないくても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が、当該有利区間の終了時ににおいて演出状態がAT状態である場合には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も演出状態を非AT状態に初期化する初期化処理によって強制的に当該AT状態を終了させるため、アシストタイム遊技(AT状態での遊技)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。

40

【0190】

また本実施の形態では、有利区間である場合に限ってAT状態に滞在させて有利区間の終了に伴う初期化処理によって射幸性を抑制するようにしているが、有利区間滞在比率を高く設定すればする程にAT状態の滞在期間を増やすことが可能となり、射幸性を高める結果となりかねないため、有利区間滞在比率を一定の範囲内に抑えることが望まれており、本実施の形態では有利区間滞在比率は予め定められた上限値(例えば、70%)以下となるように設計されている。そして本実施の形態のような仕様では、例えば、AT抽選や

50

上乗せ抽選の実行契機となる役に不正な方法によって当選させる等の不正行為によって A T 状態においてメダルを獲得した場合には有利区間滞在比率が予め定められた上限値（例えば、70%）を超えると想定されるため、不正行為防止の観点から、遊技機自身が遊技回数および有利区間の遊技回数を集計して有利区間滞在比率が一定の範囲内に収まっているか否かをチェックできるようになりますが、本実施の形態によれば、総遊技回数および有利区間の遊技回数の総数を記憶して有利区間滞在比率を算出し、算出した有利区間滞在比率の数値を比率表示装置 327 に表示させるため、有利区間滞在比率の実際の数値を得ることができます。有利区間滞在比率が一定の範囲内に収まっているか否か、具体的には有利区間滞在比率の実際の数値が予め定められた上限値（例えば、70%）以下であるか否かをチェックすることができるようになります。

10

【0191】

また本実施の形態では、算出した有利区間滞在比率の数値、遊技 6000 回における連続役物比率および役物比率の数値、総遊技回数における連続役物比率および役物比率の数値を、電源が ON の状態の間は常に比率表示装置 327 に循環的に表示させ続けるため、上部前面扉 UD を開放すればいつでも有利区間滞在比率の実際の数値、遊技 6000 回における連続役物比率および役物比率の実際の数値、総遊技回数における連続役物比率および役物比率の実際の数値を確認することができるようになります。

【0192】

また本実施の形態では、メイン基板 10 は遊技の進行を制御するものとなっており、このような制御基板は、国家公安委員会の指定試験機関である保安通信協会、いわゆる保通協の型式試験の対象となるものとなっている。そして本実施の形態では、有利区間滞在比率の数値、遊技 6000 回における連続役物比率および役物比率の数値、総遊技回数における連続役物比率および役物比率の数値を表示させる比率表示装置 327 は、いわゆる保通協の型式試験の対象となるメイン基板 10 が制御するデバイスであるため、比率表示装置 327 の表示内容（有利区間滞在比率、連続役物比率、および役物比率の数値）の確実性を高めることができます。

20

【0193】

また本実施の形態では、比率表示装置 327 をメイン基板 10 とともに基板ケース 350 に収納して封印するため、比率表示装置 327 に対する不正行為をできるだけ防止することができ、比率表示装置 327 の表示内容（有利区間滞在比率、連続役物比率、および役物比率の数値）の確実性をさらに高めることができます。

30

【0194】

また本実施の形態では、400 回累計記憶手段 198、15 セット個別累計記憶手段 19、15 セット累計記憶手段 200、総累計記憶手段 201、比率記憶手段 202、総遊技回数カウンタ 203、および有利区間遊技回数カウンタ 204 は、遊技機に設けられた操作手段に対する操作によっては初期化されずにデータは保持され、設定値が変更された場合でも初期化されずにデータは保持され、電源の ON / OFF によっても初期化されずにデータは保持されるため、設定値が変更されても電源の ON / OFF がされても累積して遊技回数、有利区間の遊技回数、払出数、連続役物払出数、および役物払出数をカウントすることができ、有利区間滞在比率、連続役物比率、役物比率が収束するのに十分な量のデータを集計することができるようになります。

40

【0195】

また本実施の形態では、払出数、連続役物払出数、および役物払出数のそれぞれについて、遊技 400 回を 1 セットして 15 セット分のデータを集計して遊技 6000 回における連続役物比率および役物比率を算出するが、15 セット分のデータを記憶する 15 セット個別記憶手段 199 をリングバッファ構成として最新のデータを最先に記憶されたデータに上書きして記憶するようにしたため、直近の 15 セット分のデータを 1 セット毎に個別に記憶することができ、直近の遊技 6000 回における連続役物比率および役物比率を算出することができるようになります。

【0196】

50

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。

【0197】

3. 変形例

本発明は、上記の実施形態で説明したものに限らず、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。

【0198】

上記実施形態では、電源が投入されたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値を比率表示装置 327 に順次表示させることとしたが、例えば、電源が投入されている状態で上部前面扉 UD または下部前面扉 DD が開放されたことに基づいて（ドアセンサ 270 によって上部前面扉 UD または下部前面扉 DD の開放が検出されたことに基づいて）有利区間滞在比率等の識別記号および数値の表示を開始して上部前面扉 UD または下部前面扉 DD が閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値の表示を終了するようにしてもよい。

【0199】

また例えば、入賞判定処理が行われて遊技の結果が確定してから次回の遊技を行うためにメダルが投入状態に設定されるまでの間（非遊技中）に設定変更ボタン 280 が押下されたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値の表示を開始して上部前面扉 UD または下部前面扉 DD が閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値の表示を終了するようにしてもよい。具体的には、上記実施形態では、設定変更ボタン 280 を操作するには下部前面扉 DD を開放する必要があり、電源が投入されている状態で下部前面扉 DD が開放されると、遊技機がエラー状態に制御され、ドア開放エラー以外のエラーが発生していないことを条件としてエラーの種別がドア開放エラーに設定される。なお上記実施形態の遊技機では、エラーとして、下部前面扉 DD の開放によるドア開放エラーの他に、ホッパーユニット 320 にメダルが無くなることによるホッパーエンプティエラー、メダル投入口 MI から投入されたメダルを検出するセレクター（図示省略）内にメダルが詰まることによるセレクターエラーなどが存在し、ドア開放エラーよりも他のエラーが優先されるようになっており、ドア開放エラーを含む複数種類のエラーが発生している場合には他のエラーを解消しなければドア開放エラーに設定されないようになっている。そしてこの例では、非遊技中であってエラー状態においてエラーの種別がドア開放エラーに設定されている場合に設定変更ボタン 280 が押下されたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値の表示を開始して上部前面扉 UD または下部前面扉 DD が閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値の表示を終了するようにしてもよい。なおこの例では、設定変更ボタン 280 の操作に限られるものではなく、例えば、非遊技中の下部前面扉 DD の開放に基づくエラー状態における、スタートレバー SL、ストップボタン B1 ~ B3、ベットボタン B0、またはクレジットされたメダルを精算するための精算ボタンの操作に基づいて有利区間滞在比率等の表示を

10

20

30

40

50

開始するようにしてもよい。またこの例では、設定変更ボタン 280 等の操作が行われる毎に、図 24 に示す順序で有利区間滞在比率の識別記号および数値から順に表示を切り替えるようにしてもよい。またこの例では、電源が投入されている状態で上部前面扉 UD または下部前面扉 DD が開放されたことや、非遊技中であってエラー状態においてエラーの種別がドア開放エラーに設定されている場合に所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン 280 等）に対する操作が行われたことに基づいて有利区間滞在比率、遊技 6000 回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率を算出するようにしてもよい。

【 0200 】

また上記実施形態では、メイン基板 10 上に設けられた比率表示装置 327 に有利区間滞在比率等の識別記号および数値を表示させることとしたが、クレジット表部 CD、払出表示部 PO、またはボーナス表示部 BS に表示させるようにしてもよい。例えば、有利区間滞在比率等の数値を払出表示部 PO に表示させるとともに有利区間滞在比率等の識別記号をクレジット表示部 CD に表示させるようにしてもよい。この例では、非遊技中のドア開放エラーに基づくエラー状態において所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン 280 等）に対する操作が行われたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値から順に図 24 に示す順序で循環的に有利区間滞在比率等の識別記号および数値を表示させ、表示時間（例えば、5 秒）が経過する毎に図 24 に示す順序で払出表示部 PO およびクレジット表示部 PO の表示を切り替え、下部前面扉 DD が閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値の表示を終了するようにしてもよい。また例えば、有利区間滞在比率等の識別記号および数値をクレジット表示部 CD に表示させるようにしてもよい。この例では、非遊技中のドア開放エラーに基づくエラー状態において所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン 280 等）に対する操作が行われたことに基づいて、「有利区間滞在比率の識別記号 有利区間滞在比率の数値 遊技 6000 回における連続役物比率の識別記号 遊技 6000 回における連続役物比率の数値 遊技 6000 回における役物比率の識別記号 遊技 6000 回における役物比率の数値 総遊技回数における連続役物比率の識別記号 総遊技回数における連続役物比率の数値 総遊技回数における役物比率の識別記号 総遊技回数における役物比率の数値 有利区間滞在比率の識別記号 . . . 」の順序で循環的に有利区間滞在比率等の識別記号および数値を表示させ、表示時間（例えば、5 秒）が経過する毎に上述した順序でクレジット表示部 PO の表示を切り替え、下部前面扉 DD が閉じられたことに基づいて有利区間滞在比率等の識別記号および数値の表示を終了するようにしてもよい。なおこれらの例では、非遊技中のドア開放エラーに基づくエラー状態において所定の操作手段（例えば、設定変更ボタン 280 等）に対する操作が行われたことに基づいて有利区間滞在比率、遊技 6000 回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率を算出するようにしてもよい。

【 0201 】

また上記実施形態では、メイン基板 10 上に比率表示装置 327 を設けることとしたが、比率表示装置 327 を搭載する基板（以下、比率表示装置基板）をメイン基板 10 とは別に設け、メイン基板 10 および比率表示装置基板をハーネスで接続し、メイン基板 10 、比率表示装置基板、およびこれらの基板を接続するハーネスを基板ケース 350 に収納して封印するようにしてもよい。

【 0202 】

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）および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）、チャレンジボーナス（CB）、シングルボーナス（SB）を設けるようにしてもよい。また上記実施形態ではレギュラービッグボーナス（RBB）はレギュラーボーナス（RB）の入賞形態を示す図柄組合せの表示によらずにレギュラーボーナス（RB）が連続で作動するものであり、チャレンジビッグボーナス（CBB）はチャレンジボーナス（CB）の入賞形態を示す図柄組合せの表示によらずにチャレンジボーナス（CB）が連続で作動するものであったが、レギュラービッグボーナス（RBB）として当該ボーナス中にレギュラーボーナス（RB）を抽選してレギュラーボーナス（RB）の入賞形態を示す図

10

20

30

40

50

柄組合せが表示されるとレギュラーボーナス(R B)が作動する第2レギュラービッグボーナス(R B B 2)を設けるようにしてもよいし、チャレンジビッグボーナス(C B B)として当該ボーナス中にチャレンジボーナス(C B)を抽選してチャレンジボーナス(C B)の入賞形態を示す図柄組合せが表示されるとチャレンジボーナス(C B)が作動する第2チャレンジビッグボーナス(C B B 2)を設けるようにしてもよい。

【 0 2 0 3 】

以下、上述したボーナスについて具体的に説明すると、レギュラーボーナス(R B)、チャレンジボーナス(C B)、およびシングルボーナス(S B)は通常状態において内部抽選の抽選対象とすることができる、レギュラーボーナス(R B)は内部抽選で当選すると入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越すことができるが、チャレンジボーナス(C B)およびシングルボーナス(S B)は内部抽選で当選すると入賞の有無に関わらずに次回以降の遊技に当選状態を持ち越すことができない役である。そして通常状態においてレギュラーボーナス(R B)が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態を R B 状態に移行させ、 R B 状態では、通常状態よりも高確率で小役が当選するように内部抽選を行い、 R B 状態での遊技回数および小役の入賞回数に基づいて、 R B 状態の終了条件が成立したか否かを判断し、 R B 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 R B 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 R B 状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。また通常状態においてチャレンジボーナス(C B)が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態を C B 状態に移行させ、 C B 状態では、内部抽選の結果に関わらずに強制的に小役 1 ~ 小役 10 の抽選フラグを当選状態に設定し、 C B 状態で 1 回の遊技が行われたことを契機として、 C B 状態の終了条件が成立したと判断して C B 状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。また通常状態においてシングルボーナス(S B)が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態を S B 状態に移行させ、 S B 状態では、通常状態と同一の確率でまたは通常状態よりも高確率で小役が当選するように内部抽選を行い、 S B 状態で 1 回の遊技が行われたことを契機として、 S B 状態の終了条件が成立したと判断して S B 状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。

【 0 2 0 4 】

また通常状態において第2レギュラービッグボーナス(R B B 2)が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態を第2 R B B 状態に移行させ、第2 R B B 状態では、 R B B 一般遊技と R B 遊技とを実行し、 R B B 一般遊技では小役の当選確率を通常状態と同一に設定しつつレギュラーボーナス(R B)を抽選対象に設定して内部抽選を行い、レギュラーボーナス(R B)が当選して当該ボーナス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に基づいて R B 遊技を実行し(レギュラーボーナス(R B)が作動し)、 R B 遊技は上述した R B 状態での遊技と同一の遊技となっており、 R B 遊技の終了条件が成立したことを契機として R B 遊技を終了させて、 R B B 一般遊技を再開させ、 R B B 一般遊技および R B 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手数(例えば、 300 枚)を超えるメダルが払い出されると、第2 R B B 状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。また通常状態において第2チャレンジビッグボーナス(C B B 2)が当選して当該ボーナスが入賞した場合には遊技状態を第2 C B B 状態に移行させ、第2 C B B 状態では、 C B B 一般遊技と C B 遊技とを実行し、 C B B 一般遊技では小役の当選確率を通常状態と同一に設定しつつチャレンジボーナス(C B)を抽選対象に設定して内部抽選を行い、チャレンジボーナス(C B)が当選して当該ボーナス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に基づいて C B 遊技を実行し(チャレンジボーナス(C B)が作動し)、 C B 遊技は、上述した C B 状態での遊技と同一の遊技となっており、 C B 遊技の終了条件が成立したことを契機として C B 遊技を終了させて、 C B B 一般遊技を再開させ、 C B B 一般遊技および C B 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手数(例えば、 300 枚)を超えるメダ

10

20

30

40

50

ルが払い出されると、第2CBB状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。

【0205】

そしてこの場合に、RBの作動中の遊技状態であるRB状態において遊技機が払い出したメダル数は、役物の作動により遊技機が払い出したメダル数であって、RBの作動により遊技機が払い出したメダル数であるため、連続役物比率を算出するための連続役物払出手数としても役物比率を算出するための役物払出手数としても集計され、CBBの作動中の遊技状態であるCBB状態において遊技機が払い出したメダル数、およびSBの作動中の遊技状態であるSB状態において遊技機が払い出したメダル数は、役物の作動により遊技機が払い出したメダル数であるがRBの作動により遊技機が払い出したメダル数ではないため、連続役物比率を算出するための連続役物払出手数および役物比率を算出するための役物払出手数のうち役物払出手数としてのみ集計される。 10

【0206】

また第2レギュラービッグボーナス(RBB2)の入賞に伴って移行する第2RBB状態では、RBB一般遊技中は役物の作動中でもRBの作動中でもないため、RBB一般遊技において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出手数としても役物払出手数としても集計されず、RB遊技中は役物の作動中であってRBの作動中であるため、RB遊技において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出手数としても役物払出手数としても集計され、第2チャレンジビッグボーナス(CBB2)の入賞に伴って移行する第2CBB状態では、CBB一般遊技中は役物の作動中でもRBの作動中でもないため、CBB一般遊技において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出手数としても役物払出手数としても集計されず、CB遊技中は役物の作動中ではあるがRBの作動中ではないため、CB遊技において遊技機が払い出したメダル数は連続役物払出手数および役物払出手数のうち役物払出手数としてのみ集計される。なおRBB一般遊技において遊技機が払い出したメダル数、およびCBB一般遊技において遊技機が払い出したメダル数は、連続役物払出手数としても役物払出手数としても集計されないが遊技機が払い出したメダル数である払出手数としては集計される。 20

【0207】

また上記実施形態では、有利区間滞在比率、連続役物比率、および役物比率を算出して算出した数値を表示させることとしたが、連続役物比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、役物比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、有利区間滞在比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、連続役物比率および役物比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、連続役物比率および有利区間滞在比率のみを算出して表示させるようにしてもよいし、役物比率および有利区間滞在比率のみを算出して表示させるようにしてもよい。すなわちAT機能を搭載しない場合には、初期化処理を行うための管理用の遊技区間である有利区間を設ける必要がないため、総遊技回数および有利区間の遊技回数の総数を記憶して有利区間滞在比率を算出する機能を設けなくてもよいし、役物および連続役物装置を搭載しない場合には、遊技6000回または総遊技回数における払出手数、連続役物払出手数、および役物払出手数を集計して遊技6000回または総遊技回数における役物比率および連続役物比率を算出する機能を設けなくてもよいし、第一種特別役物および第一種特別役物に係る連続役物装置を搭載しない場合には、遊技6000回または総遊技回数における連続役物払出手数を集計して遊技6000回または総遊技回数における連続役物比率を算出する機能を設けなくてもよい。また第一種特別役物および第一種特別役物に係る連続役物装置のいずれか一方または両方のみを搭載する場合には、連続役物比率および役物比率の数値が同一となるため、いずれか一方のみを算出して表示させるようにしてもよいし、両方とも算出して表示させるようにしてもよい。そしてこれらの例において、有利区間滞在比率等の数値を表示させる場合に、表示する識別記号に対応する比率を算出する機能を搭載していない場合には、当該比率の数値表示において、当該比率の数値が存在しないことを示す識別記号(例えば、「 」)を表示させるようにしてもよい。 40

【0208】

また上記実施形態では、連続役物比率および役物比率について、遊技6000回における

る数値および総遊技回数における数値を算出して表示させることとしたが、遊技 6000 回における数値のみを算出して表示させるようにしてもよいし、総遊技回数における数値のみを算出して表示させるようにしてもよい。この例においても、連続役物比率等の数値を表示させる場合に、表示する識別記号に対応する比率を算出する機能を搭載していない場合には、当該比率の数値表示において、当該比率の数値が存在しないことを示す識別記号（例えば、「 」）を表示させるようにしてもよい。

【0209】

また上記実施形態では、遊技 6000 回における連続役物比率または役物比率を表示さる場合に総遊技回数が 6000 回未満であった場合には、遊技 6000 回における連続役物比率を示す識別記号「 6y 」または遊技 6000 回における役物比率を示す識別記号「 7y 」を点滅表示させて遊技回数が 6000 回に達していないこと報知するようにしてもよい。すなわち総遊技回数が 6000 回以上であった場合には遊技 6000 回における連続役物比率を示す識別記号「 6y 」または遊技 6000 回における役物比率を示す識別記号「 7y 」を点灯表示（通常の態様または第 1 の態様で表示）させ、総遊技回数が 6000 回未満であった場合には、遊技 6000 回における連続役物比率を示す識別記号「 6y 」または遊技 6000 回における役物比率を示す識別記号「 7y 」を点滅表示（特定の態様または第 2 の態様で表示）させるようにしてもよい。

10

【0210】

また上記実施形態では、有利区間滞在比率、または総遊技回数における連続役物比率もしくは役物比率を表示させる場合に総遊技回数が所定回数（例えば、175000 回）未満であった場合（有利区間滞在比率、ならびに総遊技回数における連続役物比率および役物比率が収束するのに十分な量のデータを集計していない場合）には、有利区間滞在比率を示す識別記号「 7U 」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「 6A 」、または総遊技回数における役物比率を示す識別記号「 7A 」を点滅表示させるようにしてもよい。すなわち総遊技回数が所定回数（例えば、175000 回）以上であった場合には、有利区間滞在比率を示す識別記号「 7U 」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「 6A 」、または総遊技回数における役物比率を示す識別記号「 7A 」を点灯表示（通常の態様または第 1 の態様で表示）させ、総遊技回数が所定回数（例えば、175000 回）未満であった場合には有利区間滞在比率を示す識別記号「 7U 」、総遊技回数における連続役物比率を示す識別記号「 6A 」、または総遊技回数における役物比率を示す識別記号「 7A 」を点滅表示（特定の態様または第 2 の態様で表示）させるようにしてもよい。

20

【0211】

また上記実施形態では、有利区間滞在比率を表示させる場合に算出した有利区間滞在比率が予め定められた上限値（例えば、70%）以上であった場合には有利区間滞在比率の数値を点滅表示させるようにしてもよい。同様に遊技 6000 回または総遊技回数における連続役物比率を表示させる場合に、算出した遊技 6000 回における連続役物比率が予め定められた上限値（例えば、60%）以上であった場合には遊技 6000 回における連続役物比率の数値を点滅表示させるようにしてもよいし、算出した総遊技回数における連続役物比率が予め定められた上限値（例えば、60%）以上であった場合には総遊技回数における連続役物比率の数値を点滅表示させるようにしてもよい。また同様に遊技 6000 回または総遊技回数における役物比率を表示させる場合に、算出した遊技 6000 回における役物比率が予め定められた上限値（例えば、70%）以上であった場合には遊技 6000 回における役物比率の数値を点滅表示させるようにしてもよいし、算出した総遊技回数における役物比率が予め定められた上限値（例えば、70%）以上であった場合には総遊技回数における役物比率の数値を点滅表示させるようにしてもよい。ここで上記実施形態では、有利区間滞在比率等の数値を表示させる場合には小数点以下を切り捨てた数値を表示させるため、例えば、有利区間滞在比率の数値として 70%（上限値）を表示させる場合には実際に算出した有利区間滞在比率が 70% を超えている場合もあることから、算出した有利区間滞在比率が予め定められた上限値（例えば、70%）以上であった場合

30

40

50

には有利区間滞在比率の数値を点滅表示するようにしてもよい。なお遊技 6000 回または総遊技回数における連続役物比率および役物比率についても同様に小数点以下を切り捨てた数値を表示させるため、算出した値が予め定められた上限値以上であった場合には数値を点滅表示するようにしてもよい。すなわち有利区間滞在比率等の数値を表示させる場合に、算出した値が予め定められた上限値未満であった場合には当該数値を点灯表示（通常の態様または第 1 の態様で表示）させ、算出した値が予め定められた上限値以上であった場合には当該数値を点滅表示（特定の態様または第 2 の態様で表示）させるようにしてもよい。さらには算出した値が予め定められた上限値以上であった場合に限らず、算出した値が予め定められた上限値を超えていた場合に数値を点滅表示するようにしてもよく、例えば、算出した有利区間滞在比率が予め定められた上限値（例えば、70%）を超えていた場合に有利区間滞在比率の数値を点滅表示するようにしてもよい。すなわち有利区間滞在比率等の数値を表示させる場合に、算出した値が予め定められた上限値以下であった場合には当該数値を点灯表示（通常の態様または第 1 の態様で表示）させ、算出した値が予め定められた上限値を超えていた場合には当該数値を点滅表示（特定の態様または第 2 の態様で表示）させるようにしてもよい。

【0212】

また上記実施形態では特に言及しなかったが、メイン基板 10 の RAM は 1024B (バイト) の容量を有し、全容量のうち 512B (バイト) の領域が遊技の進行に関するプログラムを実行する際に必要な各種のデータを一時的に記憶するために使用されるようになっている。このため上記実施形態のように有利区間滞在比率等を算出するために遊技回数や払出数等を集計する場合には、残り 512B (バイト) の未使用領域を遊技回数や払出数等の各種データを一時的に記憶するための領域として使用するようにしてもよい。なお未使用領域が存在しない場合には別途 RAM をメイン基板 10 に設けるようによいし、使用領域において有利区間滞在比率等を算出するための遊技回数や払出数等の各種データを記憶するようにしてもよい。未使用領域が存在しない場合に使用領域において有利区間滞在比率等を算出するための遊技回数や払出数等の各種データを記憶するように構成する場合には RAM の容量が不足する事態が生じ得るため、リングバッファ構成の 15 セット個別記憶手段 199 を、1 セットの遊技回数を M 回 (= 遊技 6000 回 / N (N は 2、3、4、5、6、10、12 のいずれか)) として N セット分のデータを記憶するように構成してリングバッファに要する容量を削減するようにしてもよい。

【0213】

また上記実施形態では、基板ケース 350 の前面にシール等を貼り付ける場合には、比率表示装置 327 の表示の視認を妨げない位置に貼り付けることが望ましい。

【0214】

また上記実施形態では、1 回の遊技が行われる毎に、1 回の遊技が行われたことを通知する第 1 特定信号を外部装置（例えば、ホールコンピューターなど）に出力し、有利区間ににおいて 1 回の遊技が行われる毎に、有利区間ににおいて 1 回の遊技が行われたことを通知する第 2 特定信号を外部装置に出力するようにしてもよい。このようにすれば外部装置において遊技回数および有利区間の遊技回数を累積してカウントすることができ、有利区間滞在比率を算出することができるようになる。

【0215】

また上記実施形態では、有利区間に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 高確率状態を選択するようにしてもよい。

10

20

30

40

50

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。

【0216】

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 变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と非A T 状態に移行するが、クリアカウンタ196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。10

【0217】

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196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 变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。20

【0218】

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)が当選したことに基づいて行われたA T 抽選に当選し、当該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)の入賞を契機として開始された有利区間については、当該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)の入賞に伴って移行したRBB状態またはCBB状態が終了したことを有利区間の終了条件としてもよい。ただしこの場合には、RBB状態またはCBB状態の終了時にA T 状態への移行が決定されていた場合には有利区間を継続させることが望ましい。30

【0219】

また上記実施形態では、A T 準備状態またはA T 状態において、打順ベルや打順リプレイが当選した場合、またはCBB状態においてリプレイが当選した場合に、打順ベル(打順ベルの当選時)もしくは打順リプレイ(打順リプレイの当選時)の種類、またはリプレイの当選態様(CBB状態におけるリプレイの当選時)に応じた正解打順(打順ベルまたは打順リプレイの当選時)、特定打順(CBB状態における1回目の遊技)、または特定打順とは異なる押下順序(CBB状態における2回目の遊技)を示す遊技情報、内部抽選の結果を示す遊技情報、または当選役を示す遊技情報を遊技情報表示部DSに表示させ、当該遊技情報が示す(または示唆する)押下順序(正解打順、特定打順、または特定打順とは異なる押下順序)を演出制御手段180が入賞補助演出によって報知するようにしてもよい。この場合には、当該遊技情報をリールの回転中において遊技情報表示部DSにおける、クレジット表示部CD、ボーナス表示部BS、または払出表示部POに表示させるようにしてもよい。40

【0220】

また上記実施形態では、クレジット表示部CD、払出表示部PO、またはボーナス表示部BS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を区間表示器として用いて有利区間に滞在していることを報知する有利区間報知を実行するようにしてもよい。具体的には、有利区間に移行することに伴って区間表示器を点灯させて有利区間報知を開始させ、有利区間が終了して通常区間に移行することに伴って区間表示器を消灯させて有利区間報知を終了させるようにしてもよい。50

【 0 2 2 1 】

また上記実施形態では、C B B 状態において内部抽選の結果に関わらずに小役 1 ~ 小役 10 の抽選フラグを強制的に当選状態に設定することとしたが、C B B 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。なお C B 状態や第 2 C B B 状態の C B 遊技においても同様に内部抽選を行うようにしてもよい。

【 0 2 2 2 】

また上記実施形態では非 A T 状態において A T 抽選を行って A T 状態へ移行させるか否かを決定するように構成したが、演出状態として C Z 状態を設けて、非 A T 状態では A T 抽選を行わずに C Z 状態へ移行させるか否かを決定し、C Z 状態において A T 抽選を行って、A T 抽選に当選したことに基づいて演出状態を A T 状態へ移行させるようにしてもよい。10

【 0 2 2 3 】

図 25 は、演出状態として C Z 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。

【 0 2 2 4 】

この態様では、記憶手段 190 に C Z 終了判定カウンタ 207 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 C Z 抽選を行い、C Z 抽選に当選したことによって図 26 に示すように演出状態を C Z 状態に移行させ、C Z 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 C Z 抽選の実行契機と A T 抽選の実行契機とは同一であつてもよいし、異なっていてもよい。C Z 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、C Z 抽選の実行契機を、共通ベル、スイカ、チェリー、ボーナス（R B B および C B B ）の当選時とし、A T 抽選の実行契機を、打順ベル、打順リプレイの当選時とすることができる。なお C Z 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 C Z 抽選テーブルを参照して当否が決定される。20

【 0 2 2 5 】

またこの態様では、C Z 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、C Z 抽選では抽選状態に応じた C Z 抽選テーブルが参照されるようになっている。30 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 C Z 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 C Z 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 C Z 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られる乱数値の総数が「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。

【 0 2 2 6 】

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 207 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 207 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 207 の記憶値がしきい値（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 207 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 207 の記憶値を「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入賞補助演出や C B B 状態に係る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4050

A T 状態という位置づけのものである。

【 0 2 2 7 】

また A T 制御手段 1 7 5 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。

【 0 2 2 8 】

また A T 制御手段 1 7 5 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 2 7 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 1 7 7 によって初期化処理が行われ、 C Z 終了判定カウンタ 2 0 7 も初期値に初期化されるようになっている。

10

【 0 2 2 9 】

またこの態様においては、 図 2 6 に示すように、 A T 制御手段 1 7 5 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 1 9 6 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 1 9 6 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。

20

【 0 2 3 0 】

そしてこの態様では、 図 2 6 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 1 7 7 は、 図 2 7 に示すように、 通常区間に滞在している場合に C Z 抽選に当選したことに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 1 9 6 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ことにに基づいて有利区間を終了させる。このようにすれば、 有利区間において A T 状態への移行の機会が得られる状況と C Z 状態への移行の機会が得られる状況とが明確となるため、 遊技の興奮の向上を図ることができるようになる。

30

【 0 2 3 1 】

なおこの態様では、 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もよい。 例えば、 C Z 終了判定カウンタ 2 0 7 の記憶値がしきい値に達したことに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 2 0 7 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もよいし、 C Z 終了判定カウンタ 2 0 7 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もよいし、 C Z 終了判定カウンタ 2 0 3 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もよい。

40

【 0 2 3 2 】

またこの態様では、 C Z 抽選に当選したことにに基づいて R T 状態を R T 2 状態に誘導するように入賞補助演出を実行し、 R T 状態が R T 2 状態に移行したことにに基づいて演出状態を C Z 状態に移行させ、 R T 2 状態において C Z 状態での遊技を行わせ、 C Z 状態では C Z 終了判定カウンタ 2 0 7 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入賞補助演出を行い、 C Z 終了判定カウンタ 2 0 7 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 2 0 7 の記憶値がしきい値に達していないくとも 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

50

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。

【0233】

またこの態様では、C Z 状態において打順ベルが当選した場合に、打順ベルの種類に応じた正解打順を示す遊技情報、内部抽選の結果を示す遊技情報、または当選役を示す遊技情報を遊技情報表示部 D S に表示させ、当該遊技情報が示す（または示唆する）押下順序（正解打順）を演出制御手段 1 8 0 が入賞補助演出によって報知するようにしてもよいし、正解打順を示す遊技情報、内部抽選の結果を示す遊技情報、または当選役を示す遊技情報を表示させ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。

【符号の説明】

10

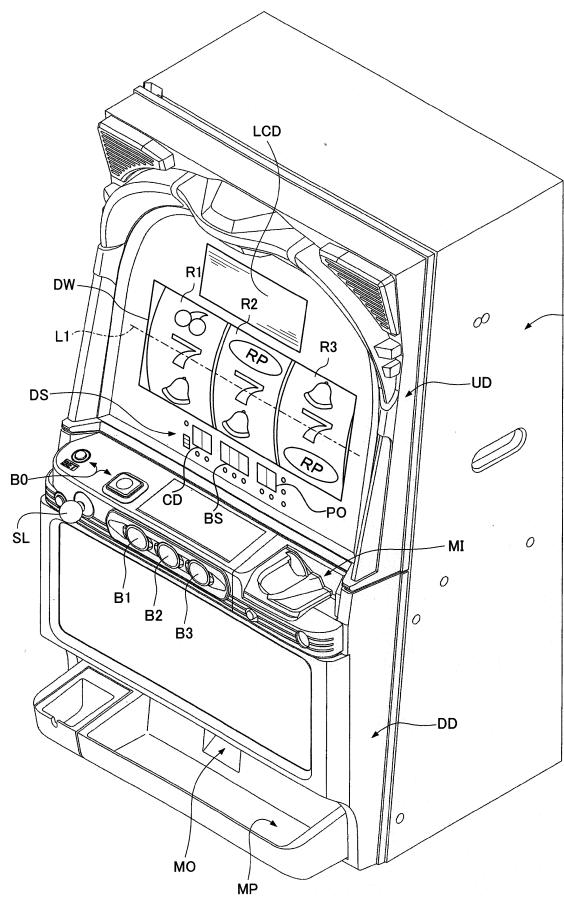
【0234】

B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、
 L 1 有効ライン、D S 遊技情報表示部、L C D 液晶ディスプレイ、
 R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、B 0 ベットボタン、
 S L スタートレバー、B 1 ~ B 3 ストップボタン、M I メダル投入口、
 M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、1 0 メイン基板、
 1 0 0 遊技制御手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、
 1 2 0 内部抽選手段、1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、
 1 5 0 払出制御手段、1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 遊技状態移行制御手段、
 1 7 3 R T 制御手段、1 7 5 A T 制御手段、1 7 7 初期化手段、
 1 7 8 比率算出手段、1 7 9 表示制御手段、
 1 8 0 演出制御手段、1 9 0 記憶手段、
 1 9 1 メイン抽選テーブル記憶手段、1 9 2 抽選フラグ記憶手段、
 1 9 3 停止制御テーブル記憶手段、1 9 4 入賞判定テーブル記憶手段、
 1 9 5 A T 終了判定カウンタ、1 9 6 クリアカウンタ、1 9 7 設定値記憶手段、
 1 9 8 4 0 0 回累計記憶手段、1 9 9 1 5 セット個別記憶手段、
 2 0 0 1 5 セット累計記憶手段、2 0 1 総累計記憶手段、
 2 0 2 比率記憶手段、2 0 3 総遊技回数カウンタ、
 2 0 4 有利区間遊技回数カウンタ、2 0 5 演出データ記憶手段、
 2 0 6 サブ抽選テーブル記憶手段、2 0 7 C Z 終了判定カウンタ、
 2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、
 2 4 0 ストップスイッチ、2 5 0 設定キースイッチ、2 6 0 設定変更スイッチ、
 2 7 0 ドアセンサ、3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、
 3 2 0 ホッパーユニット、3 2 5 払出メダル検出スイッチ、3 2 7 比率表示装置、
 3 3 0 演出表示装置、3 4 0 音響装置、3 5 0 基板ケース、3 5 2 ケース本体、
 3 5 4 ケース蓋体、3 5 6 連結ピン、3 5 8 本体側連結部、
 3 6 0 蓋体側連結部、3 6 2 ピン係止孔、A ~ H セグメント

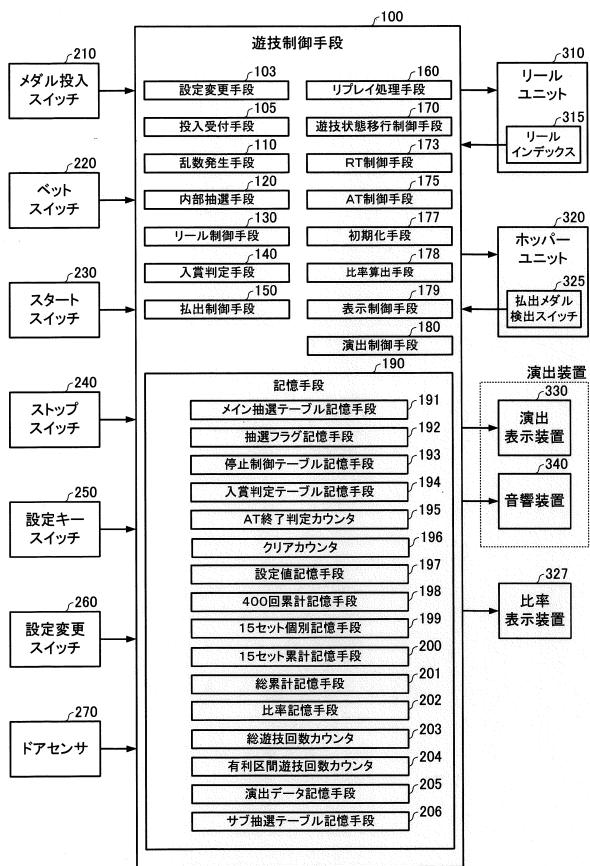
20

30

【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

【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	
ハズレ	
CBB	
RBB	

【図5】



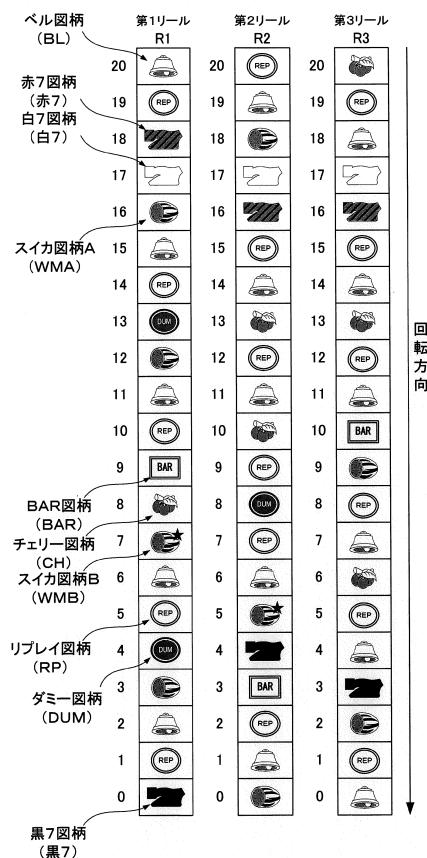
【図6】

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)
チエリー	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)	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)		14枚小役(小役9)	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)	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

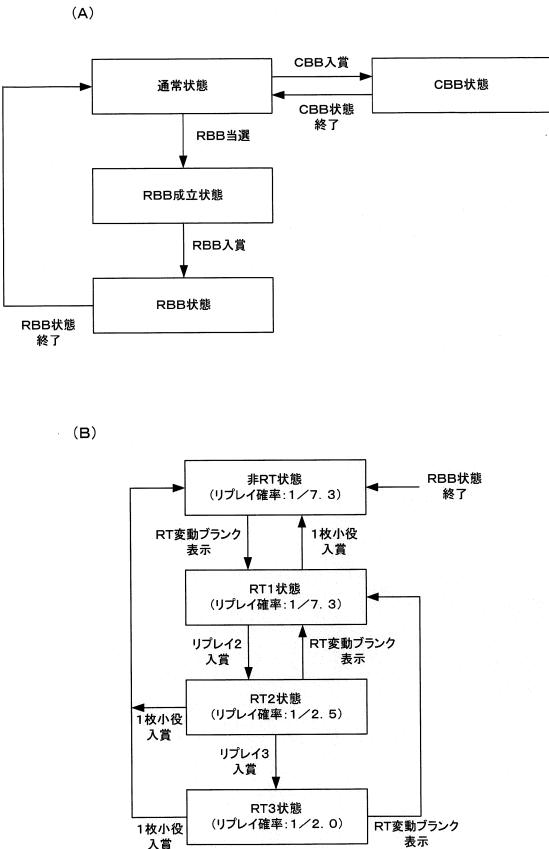
【図12】

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 ランク				—

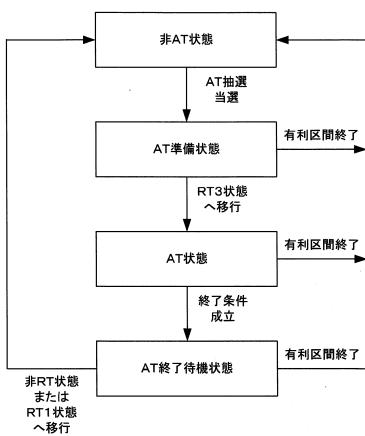
【図13】

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

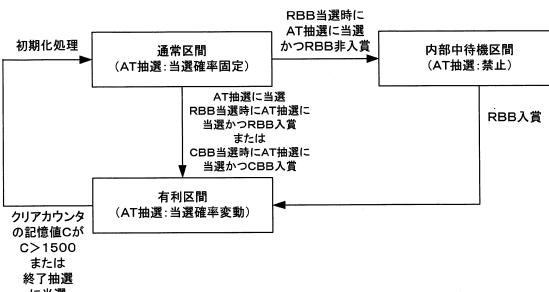
【図14】



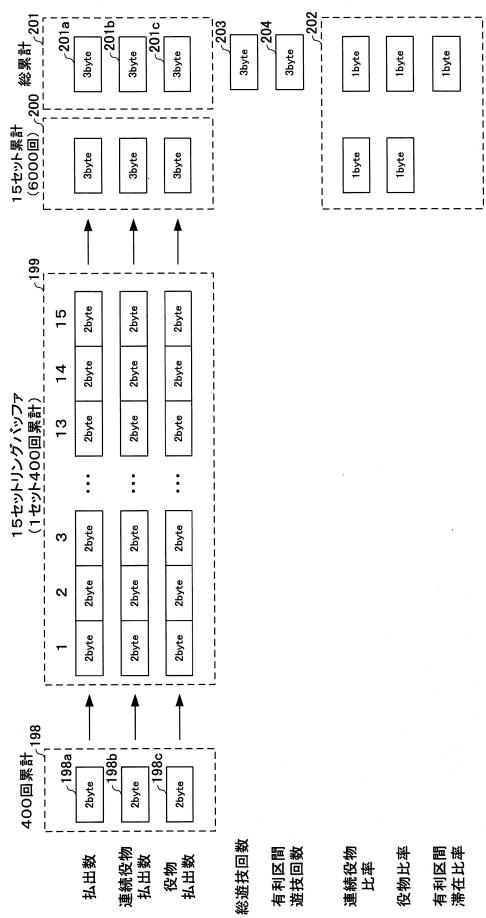
【図15】



【図16】

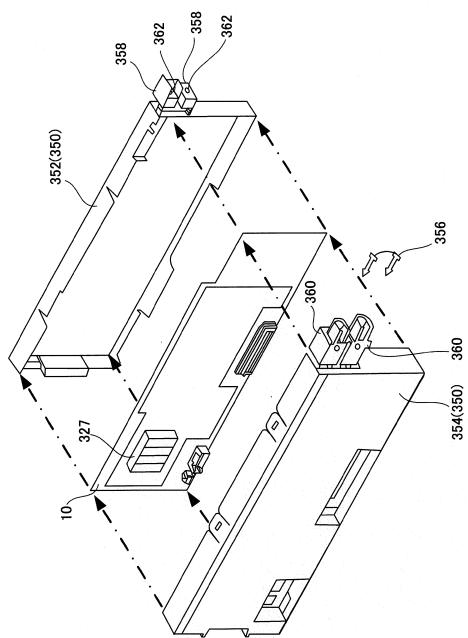


【 図 1 7 】

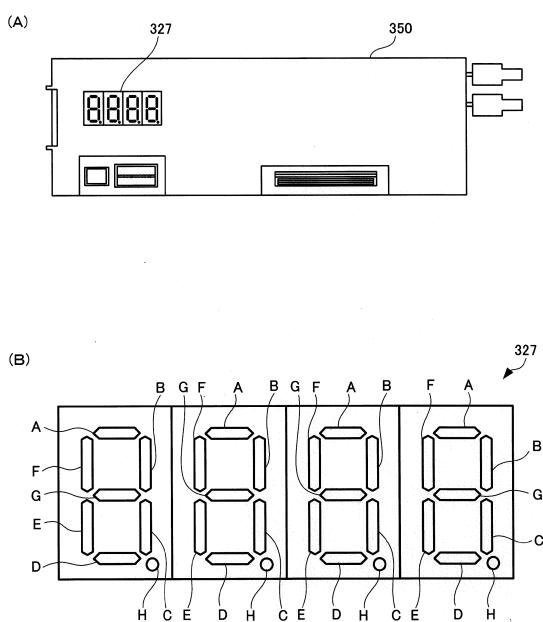
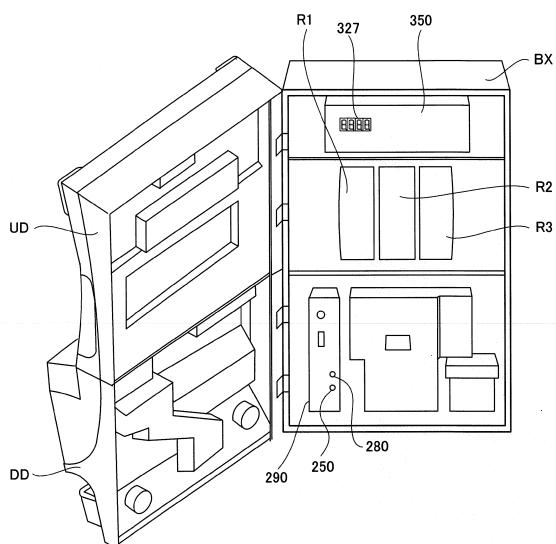


【図19】

【図18】



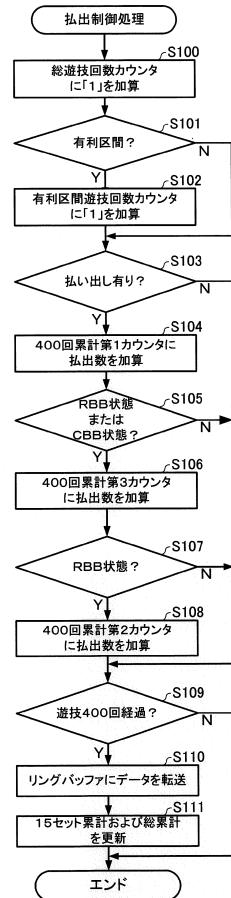
【図20】



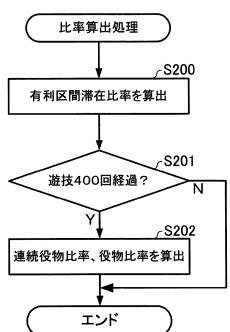
【図21】

分類	表示内容	識別記号	表示様式
累計	有利区間滞在比率 (%)	7U	
遊技 6,000回 (15セット)	連続役物比率 (%)	6y	
	役物比率 (%)	7y	
総累計	連続役物比率 (%)	6A	
	役物比率 (%)	7A	

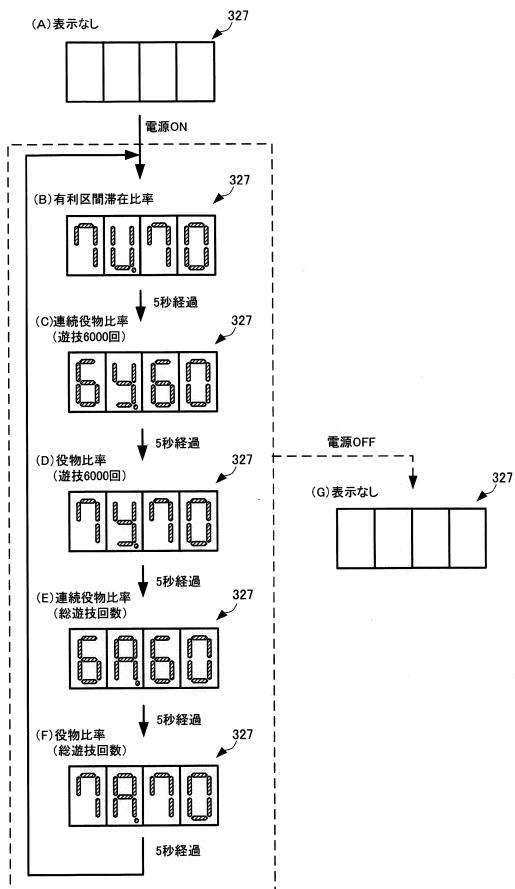
【図22】



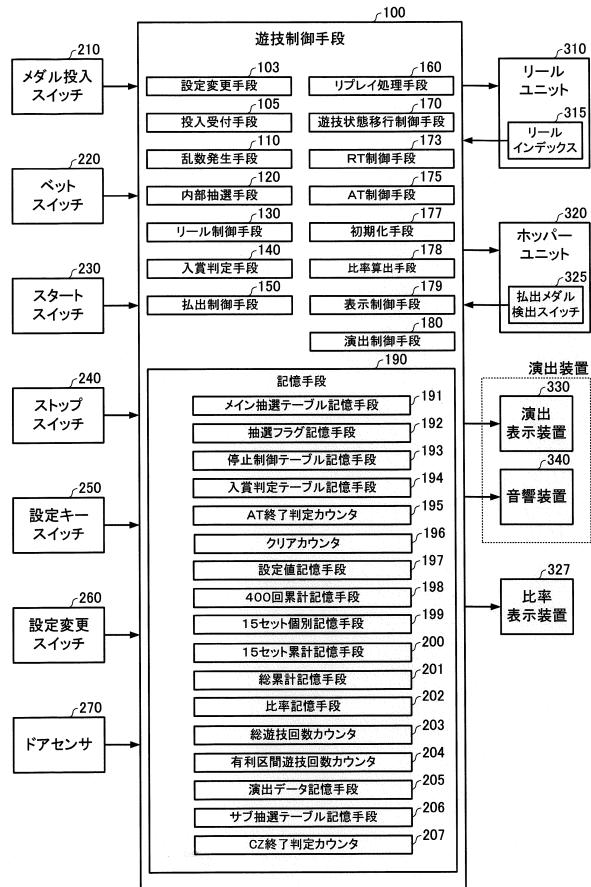
【図23】



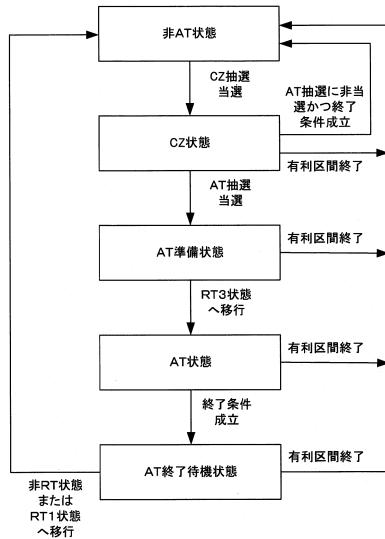
【図24】



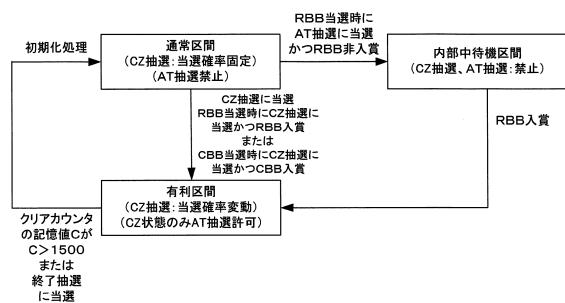
【図25】



【図26】



【図27】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-202193(JP,A)

特開2016-087235(JP,A)

特開2014-083102(JP,A)

回胴式連絡会 2017年10月からの5.9号機について発表，最新業界NEWS，娯楽産業

協会，2016年 6月16日，URL，<http://www.goraku-sangyo.com/archive.php?eid=044>

73

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 5 / 0 4