

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6628249号
(P6628249)

(45) 発行日 令和2年1月8日(2020.1.8)

(24) 登録日 令和1年12月13日(2019.12.13)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0
A 6 3 F 5/04 6 6 1

請求項の数 2 (全 49 頁)

(21) 出願番号 特願2016-169024 (P2016-169024)
 (22) 出願日 平成28年8月31日 (2016.8.31)
 (65) 公開番号 特開2018-33666 (P2018-33666A)
 (43) 公開日 平成30年3月8日 (2018.3.8)
 審査請求日 令和1年5月23日 (2019.5.23)

早期審査対象出願

(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 高木 亨

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、
 リプレイを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、
 前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、
 前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、

前記リプレイが入賞したことに基づいて、無償で次回の遊技を提供するリプレイ処理を行うリプレイ処理手段と、

前記リプレイの抽選態様が異なる第1リプレイ抽選状態および第2リプレイ抽選状態を設定可能とするリプレイ抽選状態制御手段と、

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設定可能であって、通常区間ににおいて有利区間に移行させるか否かを決定し、有利区間ににおいてクリアカウンタの値を更新するとともに所定条件下で演出状態を特別演出状態に変動させ、クリアカウンタの値が所定値に達したことに基づいて有利区間を終了させて所定の初期化処理を実行して通常区間に復帰させる特典付与手段と、

前記特別演出状態において所定の役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段と、

10

20

複数段階の設定値の中から選択された設定値を設定値記憶手段に記憶させる設定変更手段と、を備え、

前記有利区間である場合に限って演出状態を前記特別演出状態に設定可能とし、前記設定値に応じた当選確率で内部抽選が行われる遊技機であって、

前記設定値によっては当選確率が変動しない前記リプレイの当選態様として第1当選態様と第2当選態様とが存在し、第1当選態様については前記第1リプレイ抽選状態と前記第2リプレイ抽選状態との間で当選確率が変動しない一方で、第2当選態様については前記第1リプレイ抽選状態と前記第2リプレイ抽選状態との間で当選確率が変動し、

前記特典付与手段が、

前記通常区間における前記第1リプレイ抽選状態および前記第2リプレイ抽選状態において、前記第1当選態様を得たことに基づいて前記有利区間に移行させる場合が存在するが、前記第2当選態様を得たことに基づいて前記有利区間に移行させることがないように前記有利区間への移行に関する制御を行い、10

前記有利区間において前記第2当選態様を得ることができるリプレイ抽選状態に滞在している状況において前記特別演出状態の移行権利を獲得するための遊技を行わせ、前記第2当選態様を得たことに基づいて前記特別演出状態の移行権利を付与するか否かを決定する処理を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項1において、

前記特典付与手段が、20

前記有利区間において前記第2当選態様を得ることができリプレイ抽選状態に滞在している状況において演出状態を前記特別演出状態に変動可能とし、前記第2当選態様を得たことに基づいて前記特別演出状態での遊技の実行回数を増やすための処理を行う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】

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

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2009-201655号公報

【特許文献2】特開2011-015901号公報

【発明の概要】

10

20

30

40

50

【発明が解決しようとする課題】**【0005】**

ところが、アシストタイム遊技を行うことができる遊技機については、年々メダル等の獲得性能が向上していく一方で、一度に大量のメダルを獲得できないようにして射幸性を抑えることが社会的に要請されており、またアシストタイム遊技を行う権利を獲得するに際して、遊技結果に応じて権利を獲得しやすい状況と権利を獲得しにくい状況とを切り替えるようにしていることも多く、これにより遊技者の入れ替わり時に公平性が担保されていないことが懸念されている。

【0006】

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、射幸性を抑えつつ遊技者の入れ替わり時の公平性を担保する遊技機を提供することにある。 10

【課題を解決するための手段】**【0007】**

(1) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、リプレイを含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させる制御を行うリール制御手段と、前記複数のリールが停止した状態で、役毎に予め定められた入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されていることに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、前記リプレイが入賞したことに基づいて、遊技者の所有する遊技媒体を要さずに次回の遊技を提供するリプレイ処理を行うリプレイ処理手段と、前記リプレイの抽選態様が異なる複数種類のRT状態の間でRT状態を変動させるRT制御手段と、通常区間と有利区間とを設定可能であって、通常区間ににおいて有利区間に移行させるか否かを決定し、有利区間ににおいてクリアカウンタの値を更新するとともに所定条件下でアシストタイム遊技を行わせ、クリアカウンタの値が所定値に達したことに基づいて有利区間を終了させて所定の初期化処理を実行して通常区間に復帰させる特典付与手段と、前記アシストタイム遊技において所定の役の入賞を補助する入賞補助演出を演出装置に実行させる制御を行う演出制御手段と、複数段階の設定値の中から選択された設定値を設定値記憶手段に記憶させる設定変更手段と、を備え、前記有利区間である場合に限って前記アシストタイム遊技を実行可能とし、前記設定値に応じて内部抽選で一部の当選態様が得られる確率が変動する遊技機であって、前記設定値によっては当選確率が変動しない前記リプレイの当選態様として第1当選態様と第2当選態様とが存在し、第1当選態様については前記RT状態の変動によっては当選確率が変動しない一方で、第2当選態様については前記RT状態に応じて当選確率が変動し、前記特典付与手段が、前記通常区間ににおいて前記設定値によっては当選確率が変動しない当選態様を得た場合に前記有利区間に移行させるか否かを決定し、前記第1当選態様を得たことに基づいて前記有利区間に移行させる場合が存在するが、前記第2当選態様を得たことに基づいて前記有利区間に移行させることができないように前記有利区間への移行に関する制御を行う遊技機に関するものである。 20 30

【0008】

本発明では、通常区間と有利区間とを設定可能であって、有利区間である場合に限ってアシストタイム遊技を実行可能とし、有利区間ではクリアカウンタの値を更新して、クリアカウンタの値が所定値に達したことに基づいて有利区間を終了させて通常区間に復帰されることによって、有利区間ににおいて設計上の獲得期待値を超えて遊技媒体を過剰に獲得できてしまうことを防いでいる。 40

【0009】

また本発明では、設定値を複数段階で設定可能とし、内部抽選で一部の当選態様が得られる確率が設定値に応じて変動するが、通常区間ににおいて設定値によっては当選確率が変動しない当選態様を得た場合に有利区間に移行させるか否かを決定することによって、アシストタイム遊技を行うことができる有利区間への移行率が設定値によっては変化しないようになっている。 50

【0010】

そして本発明では、複数種類のRT状態の間でRT状態を変動させ、設定値によっては当選確率が変動しないリプレイの当選態様として第1当選態様と第2当選態様とを設けており、RT状態の変動によっては当選確率が変動しない第1当選態様を得たことに基づいて有利区間へ移行させる場合が存在する一方で、RT状態に応じて当選確率が変動する第2当選態様を得たことに基づいて有利区間へ移行させることができないように、有利区間への移行に関する制御を行うことで、通常区間において、いずれのRT状態に滞在している状況で遊技者の入れ替わりが発生しても有利区間への移行機会を公平に付与することができるようになっている点において、通常区間での遊技者の入れ替わり時の公平性を担保することができる。

10

【0011】

(2) 本発明の遊技機では、前記特典付与手段が、前記有利区間において前記第2当選態様を得ることができる前記RT状態に滞在している状況において前記アシストタイム遊技を行わせ、前記第2当選態様を得たことに基づいて前記アシストタイム遊技の実行回数を増やすための処理を行うようにしてもよい。

【0012】

このようにすれば、有利区間において設定値によっては当選確率が変動しない第2当選態様を利用してアシストタイム遊技の実行回数を増やすための処理を行うようにしたことによって、アシストタイム遊技に関連付いた有利度合いが設定値の影響を受けないようにしつつ、アシストタイム遊技の遊技性を向上させることができる。

20

【0013】

(3) 本発明の遊技機では、前記特典付与手段が、前記有利区間において前記第2当選態様を得ることができる前記RT状態に滞在している状況において前記アシストタイム遊技を行う権利を獲得するための遊技を行わせ、前記第2当選態様を得たことに基づいて前記アシストタイム遊技の権利を付与するか否かを決定する処理を行うようにしてもよい。

【0014】

このようにすれば、有利区間において設定値によっては当選確率が変動しない第2当選態様を利用してアシストタイム遊技を行う権利を獲得せざるによることによって、アシストタイム遊技に関連付いた有利度合いが設定値の影響を受けないようにしつつ、アシストタイム遊技の権利の獲得に関する遊技性を向上させることができる。

30

【図面の簡単な説明】**【0015】**

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の筐体内部の構成を示す斜視図である。

【図3】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4】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。

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

【図6】本発明の実施形態の遊技機における小役の当選態様を説明する図である。

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

【図8】本発明の実施形態の遊技機における設定値に応じた当選確率の違いを説明する図である。

40

【図9】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

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

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

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

【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。

50

【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。

【図17】本発明の実施形態の遊技機におけるR T状態に応じた当選確率の違いを説明する図である。

【図18】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19】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20】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。

【図21】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機におけるR T状態に応じた当選確率の違いを説明する図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0016】

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。

【0017】

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。また図2は、本発明の実施形態に係る遊技機の内部構成（リールユニット及び制御基板を除く）を示す斜視図である。

20

【0018】

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。

【0019】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、上部前面扉UD、および下部前面扉DDからなる箱形の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また収納箱BX内のリールユニット収納スペースPSの下部には、電源装置を内蔵し、電源スイッチES、設定変更スイッチSS、リセットスイッチRS等の各種スイッチが備えられた電源ユニットEUおよびメダルの払出装置としてのホッパーユニットHPが収められている。ホッパーユニットHPは、遊技に供するメダルを貯蔵するメダル貯蔵タンクMTと、ステッピングモータからなる払出モータ（図示省略）と払出モータに軸支された回転ディスク（図示省略）とを備えており、回転ディスクが払出モータによって回転駆動されて、1枚単位でメダルを払い出すことができるよう構成されている。またホッパーユニットHPは、メダル貯蔵タンクMTにおけるメダルの貯蔵量が一定に達すると、余剰メダルが余剰メダル貯蔵タンクBTに送り出されるようになっている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、例えば、リールユニット上部に、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（図示省略）も収められている。なお本実施の形態では、電源ユニットEUに設定変更スイッチSSやリセットスイッチRSが設けられているが、制御基板上に設定変更スイッチSSやリセットスイッチRSを設けるようにしてもよい。

30

【0020】

図1に示す第1リールR1～第3リールR3は、それぞれ外周面が一定の間隔で21の領域（各領域を「コマ」と称する）に区画されており、各コマに複数種類の図柄のいずれかが配列されている。また第1リールR1～第3リールR3は、ステッピングモータ（リール駆動手段：図示省略）に軸支されており、それぞれステッピングモータの軸周りに回転駆動され、ステッピングモータの駆動パルスのパルス数やパルス幅などを制御することによって、コマ単位（所定の回転角度単位、所定の回転量単位）で停止可能に設けられている。すなわち本実施形態の遊技機では、ステッピングモータが制御基板から供給された駆動パルスに応じて第1リールR1～第3リールR3を回転駆動し、制御基板から駆動パルスの供給が断たれると、ステッピングモータの回転が停止することに伴って第1リール

40

50

R 1 ~ 第 3 リール R 3 が停止する。

【 0 0 2 1 】

上部前面扉 U D と下部前面扉 D D とは個別に開閉可能に設けられており、上部前面扉 U D には第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転状態及び停止状態を観察可能にする表示窓 D W が設けられている。第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止状態では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 D W を通じて観察できるようになっている。

【 0 0 2 2 】

また本実施形態の遊技機では、表示窓 D W 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 R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれの中段によって構成される有効ライン L 1 が有効化される。

【 0 0 2 3 】

そして遊技結果は表示窓 D W 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 H P からメダルの払い出し等が行われる。

10

【 0 0 2 4 】

また上部前面扉 U D には、遊技情報表示部 D S および区間表示器 S E C が設けられている。遊技情報表示部 D S は、L E D 、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、B B 状態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。また区間表示器 S E C は、内蔵される L E D の消灯および点灯によって有利区間に滞在しているか否かを報知するものである。

20

【 0 0 2 5 】

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 L C D が設けられている。この液晶ディスプレイ L C D 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 S P が複数設けられている。このスピーカ S P 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。

30

【 0 0 2 6 】

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（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。

40

【 0 0 2 7 】

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。

【 0 0 2 8 】

50

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

【0029】

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

【0030】

そして制御基板は、ストップボタンB1～B3の押下タイミング及び解放タイミングに応じて信号状態が変化するリール停止信号のオフ状態からオン状態への変化に基づいて、内部抽選の結果に応じた停止位置で第1リールR1～第3リールR3を停止させる。 10

【0031】

また下部前面扉DDの下部には、メダル払い出し口MOとメダル受け皿MPとが設けられており、遊技の結果に応じた枚数のメダルがホッパーユニットHPからメダル払い出し口MOを通じてメダル受け皿MPへ払い出されるようになっている。なお遊技の結果に応じてメダルが払い出される場合に、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、払出数の一部あるいは全部に相当するメダルを、クレジット上限枚数（本実施形態では50枚）を限度としてクレジットし、メダルのクレジット数の変化に伴って遊技情報表示部DSの7セグメント表示器からなるクレジット表示器の表示値を変化させる動作を行う。 20

【0032】

図3は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【0033】

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、電源スイッチESの作動により電源ユニットEUから電力が供給されて起動し、メダル投入スイッチ210、ベットスイッチ220、スタートスイッチ230、ストップスイッチ240、設定変更スイッチSS、リセットスイッチRS、打ち止めスイッチCS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（払出装置）HP、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。 30

【0034】

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、特典付与手段175、演出制御手段180、記憶手段190を含む。

【0035】

設定変更手段103は、設定値記憶手段1910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、電源投入時の設定変更スイッチSSの状態に応じて遊技モードで起動される場合と設定変更モードで起動される場合とが切り替えられるようになっており、設定変更スイッチSSを構成するキーシリンダに設定キーが挿入されて初期位置から時計回り（あるいは反時計回り）に設定キーが回された状態で電源スイッチESが作動することにより電源ユニットEUから電力が供給されると、設定変更手段103が、遊技機を設定変更モードで起動する。そして本実施形態では、設定1～設定6までの6段階の設定値の中から設定値を選択することができるようになっており、設定1から順に設定6に向かって出玉率の期待値が高くなるように内部抽選の当選確率が変動するようになっている。なお本実施形態では、設定1＜設定2＜設定3＜設定4＜設定5＜設定6の順で設 40

定値の高低を表現する。

【0036】

また設定変更手段103は、設定変更モードにおいてリセットスイッチRSが作動すると、リセットスイッチRSからの入力信号を受け付ける毎に、設定値を設定1 設定2 … 設定6 設定1 … の順序で設定値を変更し、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からの遊技スタート信号に基づいて設定値を確定させて、確定された設定値を設定値記憶手段1910に記憶させる制御を行う。そして本実施形態では、キーシリンダに挿入された設定キーを初期位置に戻すことによって設定変更スイッチSSの状態を変更し設定変更モードから遊技モードへ移行させることができるようにになっている。10

【0037】

また本実施形態では、設定変更スイッチSSを構成するキーシリンダが初期位置にある状態で電源が投入されると、遊技モードで遊技機を起動する。そして本実施形態では、遊技モードでは遊技を行うことができるが、設定値の変更を行うことはできず、設定変更モードでは設定値の変更を行うことはできるが、遊技を行うことはできないようになっている。

【0038】

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。20

【0039】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口MIにメダルが投入されると、メダル投入スイッチ210が作動することに伴って、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技機にメダルがクレジットされた状態で、ベットボタンB0が押下されると、ベットスイッチ220が作動することに伴って、投入受付手段105が、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。30

【0040】

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

【0041】

内部抽選手段120は、遊技者がスタートレバーSLに対する遊技開始操作（有効化されたスタートレバーSLへの最初の押下操作）により作動するスタートスイッチ230からのスタート信号に基づいて、役の当否を決定する内部抽選を行う手段であって、抽選テーブル選択処理、乱数判定処理、抽選フラグ設定処理などを行う。40

【0042】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段190のメイン抽選テーブル記憶手段1911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1911に、図4および図5に示すような6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6）が記憶されている。そして各内部抽選テーブルでは、複数の乱数値（例えば、0～65535の65536個の乱数値）のそれぞれに対して、リプレイ、小役、およびボーナスなどの各種の役やハズレ（不当選）が対応づけられている。なお本実施

形態では、6段階の設定値に対して、設定値毎に6種類の内部抽選テーブルが用意されており、設定値に応じて内部抽選で一部の当選態様が得られる確率が異なっており、設定値が高くなるほど出玉率の期待値が高くなるように役と乱数値との対応関係が設定されている。

【0043】

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A、スイカB、スイカC、チェリー、およびJACが設定されている。

【0044】

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（小役1～小役5））と、1種類の8枚小役（配当が8枚の小役（小役6）：所定の役の一例）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（小役9））と、1種類の14枚小役（配当が14枚の小役（小役10））とが重複して当選することを示している。10

【0045】

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（小役7））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（小役1～小役5）と、1種類の2枚小役（小役7）と、1種類の3枚小役（小役8）と、1種類の8枚小役（小役6）と、1種類の13枚小役（小役9）と、1種類の14枚小役（小役10）と、1種類の15枚小役（配当が15枚の小役（小役11））とが重複して当選することを示している。20

【0046】

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（第1当選態様の一例）、通常リプレイ2、および特殊リプレイ（第2当選態様の一例）と、打順リプレイ1～打順リプレイ12とが設定されている。

【0047】

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2、および特殊リプレイは、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。30

【0048】

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。40

【0049】

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ボーナス（RB）とビッグボーナス（BB）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、レギュラーボーナス（RB）およびビッグボーナス（BB）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および内部抽選テーブル6では、レギュラーボーナス（RB）およびビッグボーナス（BB）がいずれも抽選対象から除外されている。

【0050】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、RB成立状態、RB状態（ボーナス状態の一例）、BB成立状態、およびBB状態（ボーナス状態の一例）が設定可能とされ、RT状態（リプレイの抽選状態）として、非RT状態、RT1状態、RT2状50

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、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 6 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。

【 0 0 5 1 】

そして本実施形態では、内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 5 においては内部抽選で小役の当選態様のそれぞれが得られる確率は同一であるが、設定値に応じて共通ベルの当選確率が異なっている。特に本実施形態では、図 8 (A) に示すように、共通ベルは、設定値に応じて約 1 / 7 3 . 1 ~ 約 1 / 4 2 . 6 の範囲で当選確率が変化し、設定 1 から設定 6 につれて設定値が高くなるほど、共通ベルの当選となる抽選結果が内部抽選で得られる確率が高くなっている。なお本実施形態では、共通ベル以外の小役の当選態様については設定値によっては当選確率が変動しないようになっている。10

【 0 0 5 2 】

また本実施形態では、R T 状態や遊技状態に応じて内部抽選テーブル 1 ~ 6 が参照される関係で、R T 状態の変動や遊技状態の変動によって内部抽選でリプレイの当選態様が得られる確率が変動するが、いずれのリプレイの当選態様も設定値によっては当選確率が変動しないようになっている。

【 0 0 5 3 】

また本実施形態では、内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 4 においては内部抽選でボーナスの当選態様のそれぞれが得られる確率は同一であるが、設定値に応じてレギュラーボーナス (R B) の当選確率が異なっている。特に本実施形態では、ボーナスとしてビッグボーナス (B B) とレギュラーボーナス (R B) とを設けているが、図 8 (B) に示すように、ビッグボーナス (B B) は、いずれの設定値においても内部抽選での当選確率は約 1 / 1 0 2 4 で一定であるのに対して、レギュラーボーナス (R B) は、設定値に応じて約 1 / 5 1 2 ~ 約 1 / 2 5 6 の範囲で変化し、各ボーナスの当選確率を合算すると、いずれかのボーナスが当選する確率は、設定値に応じて約 1 / 3 4 1 ~ 約 1 / 2 0 4 の範囲で変化し、設定 1 から設定 6 について設定値が高くなるほど、いずれかのボーナスの当選となる抽選結果が内部抽選で得られる確率が高くなっている。20

【 0 0 5 4 】

乱数判定処理では、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、遊技毎に乱数発生手段 1 1 0 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 1 9 0 のメイン抽選テーブル記憶手段 1 9 1 1 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。30

【 0 0 5 5 】

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 1 9 0 の抽選フラグ記憶手段 1 9 1 2 に格納される。

【 0 0 5 6 】

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、内部抽選でビッグボーナス (B B) に当選すると、ビッグボーナス (B B) の抽選フラグの当選状態を、ビッグボーナス (B B) が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段 1 2 0 は、ビッグボーナス (B B) 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。レギュラーボーナス (R B) が当選した場合にも同様で、ひとたびレギュラーボ4050

ーナス(R B)が当選すると、レギュラーボーナス(R B)の抽選フラグの当選状態が、レギュラーボーナス(R B)が入賞するまで持ち越され、レギュラーボーナス(R B)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が行われる。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。

【 0 0 5 7 】

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。10

【 0 0 5 8 】

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)の供給を停止することにより、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の各リールを停止させる制御を行う。20

【 0 0 5 9 】

すなわちリール制御手段 130 は、ストップボタン B 1 ~ B 3 の各ボタンが押下される毎に、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 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 B 1 を押下することが第 1 リール R 1 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B 2 を押下することが第 2 リール R 2 を停止させるための操作に対応し、ストップボタン B 3 を押下することが第 3 リール R 3 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 B 1 ~ B 3 の押下順序が変化すると、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の停止順序が変化する。30

【 0 0 6 0 】

また本実施形態の遊技機では、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 について、ストップボタン B 1 ~ B 3 が押下された時点から 190 m s 以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリール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 190 m s 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 B 1 ~ B 3 のうち押下操作が行われたストップボタンに対応する回転中のリールの外周面上において、内部抽選で当選した役に対応する図柄が、ストップボタンに対する押下操作が行われた時点で有効ライン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。40

【 0 0 6 1 】

そして本実施形態では、図 9 に示すように、リールユニット 310 を構成する第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の外周面に対して、赤 7 図柄「赤 7」、白 7 図柄「白 7」、黒 7 図柄「黒 7」、BAR 図柄「BAR」、リプレイ図柄「R P」、ダミー図柄「D U M」、ベル図柄「B L」、スイカ図柄 A 「W M A」、スイカ図柄 B 「W M B」、およびチェリー

図柄「C H」が配列されており、押下検出位置から4コマ以内に存在する図柄を有効ライン上に引き込む場合には、各リールの外周面において4コマ以内の間隔で配列されている図柄について、押下検出位置に関わらずに、有効ライン上に表示させることができるようになっている。

【0062】

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1913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。

【0063】

まずロジック演算では、毎回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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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

10

20

30

40

50

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。

【0067】

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。10

【0068】

なお遊技状態がRB成立状態やBB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ボーナス（RB）やビッグボーナス（BB）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ボーナス（RB）やビッグボーナス（BB）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、RB成立状態やBB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ボーナス（RB）やビッグボーナス（BB）が入賞する場合がある。20

【0069】

またRB成立状態やBB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、RB成立状態やBB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RB成立状態やBB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すれば、RB成立状態やBB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、RB成立状態でレギュラーボーナス（RB）をできるだけ早く入賞させる動機付けを与えることにより、BB成立状態でビッグボーナス（BB）をできるだけ早く入賞させる動機付けを遊技者に与えたりすることができる。30

【0070】

またRB成立状態およびBB成立状態の一方の遊技状態では打順ベルの当選時にいずれも押下順序でも8枚小役を入賞させ、他方の遊技状態では打順ベルの当選時にいずれの押下順序でも1枚小役を入賞させるように停止位置を決定するようにしてもよく、このようにすれば、8枚小役や1枚小役の入賞頻度によっていずれのボーナスが当選しているかを推定する指標を遊技者に与えることができるようになる。すなわちRB成立状態とBB成立状態とにおいて打順ベルの当選時における停止位置の決定に対する制御則が異なるようにもよい。40

【0071】

また本実施形態では、共通ベルやJACが当選した場合には、メダルの払出手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。

【0072】

10

20

30

40

50

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。

【0073】

10

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）を求ることによって、現在のリールの回転状態を監視することができるようになっている。すなわちリール制御手段130は、ストップスイッチ240の作動時におけるリールの位置を、リールの基準位置からの回転角度を求ることにより得ることができる。

【0074】

20

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1913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。

【0075】

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

【0076】

30

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10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。

【0077】

そして本実施形態では、図10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、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、1枚小役のいずれかが入賞する場合と、いずれの小役も入賞せずにRT変動ランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示される場合とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

40

【0078】

なおRB成立状態やBB成立状態で打順ベルが当選した場合でも、ボーナスよりも小役の入賞を優先しているため、正解打順では8枚小役が入賞し、不正解打順では1枚小役がする場合といずれの役も入賞せずにRT変動ランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示される場合とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。なお本実施形態では、RB成立状態やBB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ことでレギュラーボーナス（RB）やビッグボーナス（BB）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ボーナス（RB）やビッグボーナス（BB）

50

B) が入賞することはない。

【 0 0 7 9 】

また本実施形態では、共通ベルや J A C が当選した場合に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、J A C の当選時においては、いずれの押下順序で停止操作が行われても 15 枚小役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 0 】

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考される停止制御テーブルでは、図 11 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。
10

【 0 0 8 1 】

そして本実施形態では、図 11 に示すように、打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 6 のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、リプレイ 2 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【 0 0 8 2 】

また本実施形態では、図 11 に示すように、打順リプレイ 7 ~ 打順リプレイ 12 のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、リプレイ 3 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、不正解打順でストップボタン B1 ~ B3 が押下されると、リプレイ 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。
20

【 0 0 8 3 】

なお本実施形態では、通常リプレイ 1 および通常リプレイ 2 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 が入賞し、特殊リプレイが当選した場合に参考される停止制御テーブルでは、押下順序に関わらずにリプレイ 4 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 4 】

入賞判定手段 140 は、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、記憶手段 190 の入賞判定テーブル記憶手段 1914 に記憶されている入賞判定テーブルを参照しながら、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の全てが停止した時点で有効ライン上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かなどを判定する。そして、各リールが停止した状態における有効ライン上に表示された図柄組合せによって、図 12 および図 13 に示すように、ビッグボーナス (BB) 、レギュラーボーナス (RB) 、リプレイ 1 ~ リプレイ 6 、小役 1 ~ 小役 11 の入賞の有無や RT 変動ブランクの表示の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。
30

【 0 0 8 5 】

そして本実施形態の遊技機では、入賞判定手段 140 の判定結果に基づいて、役が入賞した場合に入賞時処理が実行される。入賞時処理としては、例えば、小役が入賞した場合には払出制御手段 150 によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段 160 によってリプレイ処理が行われ、ボーナスが入賞した場合には遊技状態移行制御手段 170 によって遊技状態を移行させる遊技状態移行制御処理が行われる。また全てのリールが停止している状態で有効ライン上に所定の図柄組合せが表示されている場合には、表示された図柄組合せに応じて RT 制御手段 173 によって RT 状態を変動させる制御が行われる。
40

【 0 0 8 6 】

払出制御手段 150 は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行
50

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遊技におけるメダルの払出数を決定し、決定された払出数に相当するメダルを、ホッパーユニットHP（払出装置）に払い出させる制御を行う。

【0087】

ホッパーユニットHPは、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニットHP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からの入力信号に基づいてホッパーユニットHP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。

【0088】

なお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、ホッパーユニットHPによって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域（図示省略）に記憶されているクレジット数（クレジットされたメダルの数）に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

【0089】

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。

【0090】

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、RB成立状態（ボーナス成立状態の一例）、RB状態（ボーナス状態の一例）、BB成立状態（ボーナス成立状態の一例）、およびBB状態（ボーナス状態の一例）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。

【0091】

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RB成立状態およびBB成立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ボーナス(RB)が当選した場合にはRB成立状態へ移行し、通常状態においてビッグボーナス(BB)が当選した場合にはBB成立状態へ移行する。また通常状態では、図4および図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル6のうち、レギュラーボーナス(RB)およびビッグボーナス(BB)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。

【0092】

RB成立状態は、内部抽選でレギュラーボーナス(RB)に当選したことを契機として移行する遊技状態である。RB成立状態では、図4および図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル6のうち、通常状態と同じ確率で小役の当否が決定され、レギュラーボーナス(RB)およびビッグボーナス(BB)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。

【0093】

またRB成立状態では、レギュラーボーナス(RB)が入賞するまでレギュラーボーナス(RB)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、レギュラーボーナス(RB)の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に

10

20

30

40

50

表示されると、遊技状態移行制御手段 170 は、レギュラーボーナス (RB) の入賞に基づいて遊技状態を RB 成立状態から RB 状態へ移行させる。

【0094】

RB 状態は、レギュラーボーナス (RB) 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。RB 状態では、図 4 および図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 6 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 RB 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。

10

【0095】

また RB 状態では、RB 状態での小役の入賞回数と遊技回数により終了条件が成立したか否かを判断し、小役の入賞回数が所定回数（例えば、8 回）となるか、RB 状態での遊技回数が所定回数（例えば、12 回）となると、いずれかの条件が成立したことに基づいて遊技状態移行制御手段 170 は、RB 状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。

【0096】

BB 成立状態は、内部抽選でビッグボーナス (BB) に当選したことを契機として移行する遊技状態である。BB 成立状態では、図 4 および図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 6 のうち、通常状態と同じ確率で小役の当否が決定され、レギュラーボーナス (RB) およびビッグボーナス (BB) 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。

20

【0097】

また BB 成立状態では、ビッグボーナス (BB) が入賞するまでビッグボーナス (BB) 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、ビッグボーナス (BB) 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、ビッグボーナス (BB) の入賞に基づいて遊技状態を BB 成立状態から BB 状態へ移行させる。

【0098】

30

BB 状態は、ビッグボーナス (BB) 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。BB 状態では、図 4 および図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 6 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 BB 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。

【0099】

また BB 状態では、BB 状態でのボーナス遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた終了予定払出手数（例えば、250 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、BB 状態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。

40

【0100】

RT 制御手段 173 は、図 14 (B) に示すように、非 RT 状態（非リプレイタイム状態）、RT 1 状態（第 1 リプレイタイム状態）、RT 2 状態（第 2 リプレイタイム状態）、および RT 3 状態（第 3 リプレイタイム状態）の間で RT 状態を移行させる RT 移行制御処理を行う。本実施形態では、RT 状態に応じてリプレイの抽選態様が異なり、具体的には、リプレイの当選確率、抽選対象となるリプレイの種類、および重複して当選するリプレイの組合せの少なくとも 1 つが異なっている。すなわち RT 状態が変動した場合に変動前と変動後とにおいて一部または全部のリプレイの当選確率が異なる場合がある。RT

50

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。

【0101】

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 4 および図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 6 のうち、リプレイの当選態様として通常リプレイ 1 と通常リプレイ 2 とが設定され、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 2 に設定されている内部抽選テーブル 1 を参照した内部抽選が行われる。なお本実施形態では、R B 状態や B B 状態の終了に伴って遊技状態が通常状態に復帰する際に非 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。10

【0102】

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 4 および図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 6 のうち、リプレイの当選態様として通常リプレイ 1 と打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 6 とが設定され、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 2 に設定されている内部抽選テーブル 2 を参照した内部抽選が行われる。20

【0103】

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 4 および図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 6 のうち、リプレイの当選態様として通常リプレイ 1 と打順リプレイ 7 ~ 打順リプレイ 12 とが設定され、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 を参照した内部抽選が行われる。30

【0104】

R T 3 状態は、リプレイ 3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する R T 状態であって、R T 3 状態からは非 R T 状態および R T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 3 状態において 1 枚小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（1 枚小役が入賞した場合）には非 R T 状態へ移行し、R T 3 状態において R T 変動ブランクをしめす図柄組合せが有効ライン上に表示された場合には R T 1 状態へ移行する。また R T 3 状態では、図 4 および図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 6 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 2、および特殊リプレイが設定され、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 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。4050

【0105】

特典付与手段175は、図15に示すように、非AT状態、AT準備状態、AT状態、およびAT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させており、所定条件下で演出状態をAT状態（アシストタイム状態）に設定し、AT終了判定カウンタ1915の値に基づいてAT状態の終了条件の成否を判定して、AT状態の終了条件の成立に伴いAT状態を終了させる制御を行う。本実施形態では、AT準備状態やAT状態に滞在している場合には、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：所定の小役の一例）の入賞を補助する入賞補助演出が行われ、非AT状態に滞在している遊技よりもメダルが獲得しやすいアシストタイム遊技を行うことができるようになっている。

10

【0106】

また特典付与手段175は、図16に示すように、通常区間、内部中待機区間、および有利区間を設定可能とし、通常区間では演出状態を非AT状態に固定してAT抽選を行い、AT抽選に当選したことによって有利区間を開始して有利区間であることを条件に演出状態をAT状態に設定可能としている。そして特典付与手段175は、通常区間の遊技において、遊技状態が通常状態である場合に、内部抽選の結果が共通ベル、レギュラーボーナス（RB）、およびハズレのいずれとも異なることに基づいてAT抽選（特定抽選の一例）を行う。すなわち本実施形態では、設定値によっては当選確率が変動しない打順ベル1～打順ベル9、スイカ、チェリー、通常リプレイ1、通常リプレイ2、打順リプレイ1～打順リプレイ12、特殊リプレイ、ビッグボーナス（BB）のいずれかの当選が得られた遊技においてAT抽選が行われる。AT抽選では、内部抽選のために取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶手段1911に記憶されているAT抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてAT抽選に当選したか否かを判定する。AT抽選テーブルでは、内部抽選で取得され得る0～65535までの65536個の乱数値のうち256個の乱数値に対して当選が割り当てられて、AT抽選の当選確率が $1/256$ （ $256/65536$ ）に設定され、通常リプレイ1、スイカ、チェリー、ビッグボーナス（BB）に対応づけられた内部抽選用の乱数値の一部である計256個の乱数値に対して、当選が割り当てられているとともに、打順ベル1～打順ベル9、通常リプレイ2、打順リプレイ1～打順リプレイ12、特殊リプレイに対応づけられた内部抽選用の乱数値については、その全てにおいてハズレが割り当てられており、内部抽選のために取得した乱数値がAT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、AT抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、AT抽選の当選確率は設定値の影響を受けて変動することはない。また本実施形態では、有利区間においても、演出状態が非AT状態であって遊技状態が通常状態である場合に内部抽選で取得された乱数値に基づいてAT抽選が実行され、通常区間と同様の条件でAT抽選の当否が決定され、スイカ、チェリー、通常リプレイ1、ビッグボーナス（BB）のいずれかが当選した場合にAT抽選に当選する場合がある。

20

【0107】

そして特典付与手段175は、通常区間においてAT抽選に当選すると、AT抽選に当選したことにに基づいて有利区間を開始させ、演出状態を非AT状態からAT準備状態を経由してAT状態に移行させて、有利区間ににおいてアシストタイム遊技を行わせる。なおビッグボーナス（BB）の当選に基づくAT抽選に当選した場合には、AT抽選の当選情報をBB状態の終了まで保持し、BB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AT準備状態に設定し、AT準備状態を経由してAT状態へ移行させる。

30

【0108】

そして本実施形態では、AT準備状態において、演出制御手段180によって、RT状態をRT3状態へ導くように入賞補助演出が実行される。

【0109】

例えば、AT抽選の当選時において非AT状態において滞在している可能性の高いRT状態であるRT1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

40

50

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RT状態をRT2状態に誘導し、RT2状態では打順リプレイ7～打順リプレイ12の当選時にリプレイ3を入賞させることができるように、正解打順を報知する入賞補助演出を実行してRT状態をRT3状態に誘導する。

【0110】

なお本実施形態では、AT準備状態において演出制御手段180によって打順ベルの当選時に正解打順を報知する入賞補助演出が行われるが、AT準備状態において非RT状態に滞在している場合にはRT状態をRT1状態に変動させるためにRT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RT状態に滞在している状況でAT抽選に当選した場合には、AT準備状態であっても非RT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。10

【0111】

そして特典付与手段175は、AT準備状態に設定されている場合にRT状態がRT3状態に移行したことに基づいて、演出状態をAT準備状態からAT状態へ移行させる。なおAT準備状態からAT状態への移行は、AT準備状態に設定されている場合にRT状態がRT2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、AT準備状態に設定されている場合にRT2状態において打順リプレイ7～打順リプレイ12のいずれかが当選したことにに基づいて、当該遊技の終了時にAT状態へ移行するようにしてもよい。

【0112】

また本実施形態では、AT準備状態においてビッグボーナス(BB)やレギュラーボーナス(RB)が当選した場合には、BB状態の終了時やRB状態の終了時において有利区間に滞在していることを条件にBB状態やRB状態の終了後の演出状態をAT準備状態に設定して、RT状態をRT3状態に移行してから演出状態をAT状態に移行するようになっている。20

【0113】

またAT状態において遊技者の操作ミスによりRT状態が非RT状態やRT1状態に転落した場合には、AT状態に滞在している限りはRT状態をRT3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AT状態においてRT状態が非RT状態に転落した場合には、RT状態をRT1状態に誘導するために、RT変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるまで打順ベルの当選時の入賞補助演出は行われない。30

【0114】

また特典付与手段175は、AT抽選に当選したことにに基づいて、AT状態の終了条件となる遊技回数である50回に相当する値「50」を、AT終了判定カウンタ1915に設定し、AT状態では、1回のアシストタイム遊技が行われる毎に、例えば、スタートレバーSLが押下されたことを契機として、AT終了判定カウンタ1915の値から1回分のアシストタイム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。またAT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AT終了判定カウンタ1915のデクリメント更新は継続される。40

【0115】

そして特典付与手段175は、AT終了判定カウンタ1915の記憶値が初期値「0」に達すると、AT状態の終了条件が成立したと判断され、特典付与手段175は、演出状態をAT終了待機状態に設定し、AT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AT状態に復帰させる。本実施形態では、AT状態の終了後のAT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変動ブ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AT状態の終了後の演出状態としてはAT終了待機状態を設けずに非AT状態へ復帰するようにしてもよい。またAT終了待機状態から非AT状態への復帰条件は、例えば、打順ベルの当50

選時に不正解打順で停止操作が行われたことや、R T 変動プランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるか、1枚小役が入賞すること等としてもよい。

【0116】

また特典付与手段175は、A T状態においてA T終了判定カウンタ1915の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い、内部抽選で得られた当選態様が、スイカ、チェリー、または特殊リプレイであった場合に、上乗せ抽選に当選する場合がある。本実施形態では、A T終了判定カウンタ1915の値に加算値を上乗せすることによって有利区間におけるアシストタイム遊技の実行回数を増やすことができるようになっている。

【0117】

上乗せ抽選では、内部抽選のために取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶手段1911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、スイカ、チェリー、特殊リプレイに対応づけられた内部抽選用の乱数値の一部に対して、当選が対応づけられており、内部抽選で取得した乱数値が上乗せ抽選テーブルにおいて当選に対応づけられている場合に、上乗せ抽選に当選したと判定される。また本実施形態では、内部抽選で得られた当選態様に応じて上乗せ抽選の当選に対応づけられる乱数値の個数が異なり、「スイカ＜チェリー＜特殊リプレイ」の順序で上乗せ抽選に当選しやす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、「特殊リプレイ＜チェリー＜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に対応づけられる乱数値の個数の関係や、内部抽選での役の当選態様と上乗せ抽選に当選した際の加算値の関係は、前述したものに限られず、任意に定めることができる。なお本実施形態では、上乗せ抽選の当選確率（内部抽選用の乱数値の総数に対して当選が対応づけられる割合）や上乗せ抽選に当選した場合における加算値については設定値によっては変化しないようになっている。

10

20

【0118】

また特典付与手段175は、A T状態においてビッグボーナス（B B）が当選した場合には、ビッグボーナス（B B）の当選に基づいてA T終了判定カウンタ1915のデクリメント更新を中止してA T状態を中断し、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 T3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。そして本実施形態では、有利区間においてA T状態での遊技を行っている状況においてビッグボーナス（B B）が入賞した場合には、B B状態の終了後にA T状態への復帰が確定しているため有利区間が維持されるようになっている。

30

【0119】

また特典付与手段175は、A T状態においてレギュラーボーナス（R B）が当選した場合にも、ビッグボーナス（B B）が当選した場合と同様に、レギュラーボーナス（R B）の当選に基づいてA T終了判定カウンタ1915のデクリメント更新を中止してA T状態を中断し、R 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 T3状態に移行することに伴ってA T状態を再開させる。なお本実施形態では、設定値に応じてレギュラービッグボーナス（R B）の当選確率が変動する関係で、レギュラーボーナス（R B）の当選やR B状態の開始および終了が有利区間の開始や終了とは関わらないようになっており、有利区間においてA T状態での遊技を行っている状況においてレギュラーボーナス（R B）が入賞した場合には、R B状態においても有利区間は維持され、R B状態の終了後も有利区間の終了条件が成立しない限り有利区間が維持されるようになっている。

40

【0120】

また本実施形態では、有利区間で演出状態が非A T状態に滞在している遊技においてビッグボーナス（B B）が当選した場合には、そのビッグボーナス（B B）の当選時にA T抽選で当選すれば、B B状態の終了後にA T準備状態を経てA T状態に移行し、ビッグボーナス（B B）の当選時にA T抽選に当選しなかった場合には、B B状態の終了後に演出状態が非A T状態に復帰することに伴って有利区間が終了する。

50

【 0 1 2 1 】

また本実施形態では、有利区間で演出状態が A T 終了待機状態に滞在している遊技においてビッグボーナス（ B B ）が当選した場合には、 A T 終了待機状態では A T 抽選が行われない関係で B B 状態の終了時に演出状態は非 A T 状態に復帰することになっており、 B B 状態の終了時に演出状態が非 A T 状態に復帰することに伴って有利区間が終了する。一方、有利区間で演出状態が A T 終了待機状態に滞在している遊技においてレギュラーボーナス（ R B ）が当選した場合には、レギュラーボーナス（ R B ）の当選や R B 状態の開始および終了が有利区間の開始や終了とは関わらないようになっているため、 R B 状態においても有利区間は維持され、 R B 状態の終了後も有利区間の終了条件が成立しない限り有利区間が維持されるようになっている。

10

【 0 1 2 2 】

また特典付与手段 1 7 5 は、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 状態に初期化されるとともに、 A T 終了判定カウンタ 1 9 1 5 の値が初期値（例えば、 0 ）に初期化されて通常区間に復帰するようになっている。

【 0 1 2 3 】

また本実施形態では、図 1 6 に示すように、通常区間および有利区間の他に、内部中待機区間を設定可能とし、特典付与手段 1 7 5 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有利区間を開始するが、ビッグボーナス（ B B ）の当選時の A T 抽選に当選したが、ビッグボーナス（ B B ）が入賞せずにビッグボーナス（ B B ）が当選した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を開始する。そして本実施形態では、 A T 準備状態、 A T 状態、および A T 終了待機状態は有利区間である場合に限って設定可能となっている。また本実施形態では、レギュラーボーナス（ R B ）が当選しても、レギュラーボーナス（ R B ）の当選時には A T 抽選が行われることはないため、レギュラーボーナス（ R B ）が当選してもレギュラーボーナス（ R B ）が入賞せずにレギュラーボーナス（ R B ）が当選した状態が持ち越されても内部中待機区間には移行しないようになっている。

20

【 0 1 2 4 】

なお本実施形態では、通常区間において A T 抽選が当選した遊技においてクリアカウンタ 1 9 1 7 の値を所定値（例えば、 1 ）に設定して、有利区間では、 1 回の遊技が行われる毎にクリアカウンタ 1 9 1 7 の値に 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い、クリアカウンタ 1 9 1 7 の値がしきい値（例えば、 1 5 0 0 ）を超えたこと（クリアカウンタの値が「 1 5 0 1 」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 1 9 1 7 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 1 9 1 7 の更新を行うようにしてもよく、例えば、スタートレバー S L 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。また有利区間においては、有利区間の終了条件に該当しない限りは、 A T 準備状態や A T 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 1 9 1 7 の更新が行われる。なおビッグボーナス（ B B ）の当選時に行われた A T 抽選に当選したが、ビッグボーナス（ B B ）が入賞せずに内部中待機区間を経由して有利区間が開始する場合には、内部中待機区間においてはクリアカウンタ 1 9 1 7 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 1 9 1 7 の更新が開始される。

30

【 0 1 2 5 】

そして本実施形態では、クリアカウンタ 1 9 1 7 の値がしきい値を超えた場合に有利区間の終了に伴って初期化処理が実行されて通常区間に復帰する。このため、 A T 状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 1 9 1 7 の値がしきい値を超えた場合には、初期化処理によって A T 状態が強制終了して演出状態が非 A T 状態に初期化されるとともに A T 終了判定カウンタ 1 9 1 5 の値が初期値（例えば、 0 ）に初期化される。また A T 準備状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 1 9 1 7 の値がしきい値を超えた場合に

40

50

も、初期化処理によって A T 準備状態が強制終了して演出状態が非 A T 状態に初期化されるとともに A T 終了判定カウンタ 1915 の値が初期値（例えば、0）に初期化され、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 1917 の値がしきい値を超えた場合には、非 A T 状態への復帰条件を満たしていないくとも初期化処理によって A T 終了待機状態が強制終了して演出状態が非 A T 状態に初期化される。

【0126】

なお初期化処理では、前述した演出状態、A T 終了判定カウンタ 1915 の初期化のみならずクリアカウンタ 1917 の初期化も行われ、具体的にはクリアカウンタ 1917 の値が初期値（例えば、0）に初期化される。また本実施形態では、B B 状態の終了時に演出状態が非 A T 状態に復帰する場合にも有利区間の終了条件が成立したと判断され、有利区間の終了に伴って初期化処理が実行される。10

【0127】

また特典付与手段 175 は、通常区間においてビッグボーナス（B B）の当選時の A T 抽選に当選し、そのビッグボーナス（B B）が入賞した場合にもクリアカウンタ 1917 の値を所定値（例えば、1）に設定して有利区間を発生させる。ただし本実施形態では、ビッグボーナス（B B）については適切なタイミングで停止操作を行わなければ入賞させることができないため、通常区間においてビッグボーナス（B B）が当選し、そのビッグボーナス（B B）の当選時の A T 抽選に当選してもビッグボーナス（B B）が入賞しなかった場合には内部中待機区間に移行し、ビッグボーナス（B B）の入賞に伴って有利区間が開始するようになっている。一方で、通常区間においてビッグボーナス（B B）に当選しても、A T 抽選に当選しなかった場合には、有利区間が発生することではなく、遊技状態が B B 成立状態や B B 状態であっても通常区間が維持され、また通常区間においてレギュラーボーナス（R B）が当選した場合には A T 抽選が行われることなく、遊技状態が R B 成立状態や R B 状態であっても通常区間が維持される。そして本実施形態では、遊技状態が R B 成立状態や B B 成立状態である場合および遊技状態が R B 状態や B B 状態である場合には、通常区間であっても A T 抽選は実行されないようになっている。また本実施形態では、有利区間においてビッグボーナス（B B）が当選した場合には、そのビッグボーナス（B B）によって移行する B B 状態は原則として有利区間に設定され、有利区間においてレギュラーボーナス（R B）が当選した場合には、そのレギュラーボーナス（R B）によって移行する R B 状態は原則として有利区間に設定されるようになっている。すなわち通常区間でビッグボーナス（B B）が当選した場合には、ビッグボーナス（B B）の当選時に行われた A T 抽選に当選した場合に限って B B 状態を有利区間に設定する一方で、有利区間でビッグボーナス（B B）が当選した場合には、有利区間の終了条件が成立していない限り、そのビッグボーナス（B B）の入賞によって移行する B B 状態を有利区間に設定する。また通常区間でレギュラーボーナス（R B）が当選した場合には、有利区間に移行することができなく、有利区間でレギュラーボーナス（R B）が当選した場合には、有利区間の終了条件が成立していない限り、そのレギュラーボーナス（R B）の入賞によって移行する R B 状態を有利区間に設定する。なお、有利区間においてビッグボーナス（B B）が当選してもビッグボーナス（B B）が入賞する前に有利区間の終了条件が成立して初期化処理が行われた場合には、そのビッグボーナス（B B）の入賞によって移行する B B 状態は通常区間に設定され、有利区間において B B 状態に移行しても、B B 状態の終了条件が成立する前に有利区間の終了条件が成立して初期化処理が行われた場合には、初期化処理後は遊技状態を B B 状態としつつ通常区間に切り替わることになる。また有利区間においてレギュラーボーナス（R B）が当選してもレギュラーボーナス（R B）が入賞する前に有利区間の終了条件が成立して初期化処理が行われた場合には、そのレギュラーボーナス（R B）の入賞によって移行する R B 状態は通常区間に設定され、有利区間において R B 状態に移行しても、R B 状態の終了条件が成立する前に有利区間の終了条件が成立して初期化処理が行われた場合には、初期化処理後は遊技状態を R B 状態としつつ通常区間に切り替わることになる。30

【0128】

40

50

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各抽選は実行されないようになっている。ただし内部中待機区間においても A T 抽選を実行するように構成してもよいが、その場合には A T 抽選の結果を無効とすることが好ましい。

【 0 1 2 9 】

また本実施形態では、クリアカウンタ 1917 の値がしきい値を超えた状況において B B 成立状態に滞在している場合でも有利区間が終了して初期化処理が行われるが、この場合には有利区間終了後の通常区間の遊技において既に当選していたビッグボーナス (B B) を入賞させることができなかった場合に、そのビッグボーナス (B B) の入賞が有利区間への移行を伴うものではないので通常区間が維持され内部中待機区間には移行しない。

10

【 0 1 3 0 】

また本実施形態では、クリアカウンタ 1917 の値がしきい値を超えた状況において B B 状態に滞在している場合においても B B 状態の終了条件が成立しているか否かに関わらずに有利区間を終了させて初期化処理が行われて通常区間に移行するが、通常区間において B B 状態では A T 抽選が行われないようになっているため、B B 状態に滞在している状況において有利区間が終了して初期化処理が行われた場合には B B 状態の終了後の演出状態は必ず非 A T 状態となる。なお有利区間の終了に伴う初期化処理によっては遊技状態の初期化は行われないため、B B 状態に滞在している状況において初期化処理が行われた場合に初期化処理が行われるまでに消化した B B 状態の遊技での払出数等の情報は初期化処理によっては初期化されることではなく、その B B 状態での遊技が B B 状態の終了条件が成立するまで行われる。

20

【 0 1 3 1 】

また本実施形態では、クリアカウンタ 1917 の値がしきい値を超えた状況において R B 状態に滞在している場合においても R B 状態の終了条件が成立しているか否かに関わらずに有利区間を終了させて初期化処理が行われて通常区間に移行するが、通常区間において R B 状態では A T 抽選が行われないようになっているため、R B 状態に滞在している状況において有利区間が終了して初期化処理が行われた場合には R B 状態の終了後の演出状態は必ず非 A T 状態となる。なお有利区間の終了に伴う初期化処理によっては遊技状態の初期化は行われないため、R B 状態に滞在している状況において初期化処理が行われた場合に初期化処理が行われるまでに消化した R B 状態の遊技での払出数等の情報は初期化処理によっては初期化されることではなく、その R B 状態での遊技が R B 状態の終了条件が成立するまで行われる。

30

【 0 1 3 2 】

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演出状態を A T 状態に設定してアシストタイム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 状態の終了後からカウントが開始される確率変動カウンタ 1916 の値が初期値に達するまでは有利区間が維持されるようになっている。すなわち本実施形態では、A T 状態の終了後も有利区間が継続するため、演出状態が非 A T 状態に復帰しても有利区間に滞在している場合が存在するようになっている。

40

【 0 1 3 3 】

また特典付与手段 175 は、有利区間が開始されたことに基づいて区間表示器 S E C に内蔵されている L E D を点灯して有利区間に滞在していることを報知し、有利区間の終了に基づいて区間表示器 S E C に内蔵されている L E D を消灯する制御を行っている。そして本実施形態では通常区間および内部中待機区間では区間表示器 S E C に内蔵されている L E D は消灯されているようになっているため、区間表示器 S E C の点灯状態を確認することで有利区間に滞在しているか否かを判断できるようになっている。

【 0 1 3 4 】

そして本実施形態では、特典付与手段 175 が、クリアカウンタ 1917 の値に基づいて有利区間に滞在していることの報知である有利区間報知を開始または終了させるようになっている。例えば、有利区間に移行することに伴ってクリアカウンタ 1917 に所定値

50

(例えば、1)が設定された場合に、クリアカウンタ1917の値が初期値「0」より大きくなったことに基づい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クリアカウンタ1917の値が初期値「0」に初期化された場合に、クリアカウンタ1917の値が初期値「0」となったことに基づいて有利区間報知を終了させる。

【0135】

なお本実施形態では、有利区間報知に関して、有利区間が開始されると区間表示器SECに内蔵されているLEDが点灯して即座に有利区間に滞在していることが報知されるようになっているが、有利区間の開始から所定の遊技回数(例えば、32回)が消化されるまでは有利区間であることを報知しない非報知区間とするようにしてもよい。また区間表示器SECは、本実施形態のように専用に設ける必要はなく、遊技情報表示部DSにおける、メダルのクレジット数を表示するクレジット表示器やメダルの払出数を表示する払出表示器などと兼用するようにしてもよい。例えば、クレジット表示器や払出表示器が7セグメント表示器で構成されている場合に、小数点等を表示するドット表示部の点灯・消灯を切り替えるによって有利区間に滞在しているか否かを示し、通常区間ではドット表示部を消灯し、有利区間ではドット表示部を点灯することで有利区間報知とするようにしてもよい。

10

【0136】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段1918に記憶されている演出データに基づいて、表示装置330(演出装置の一例)を用いて行う表示演出や音響装置340(演出装置の一例)を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタンB0、スタートレバーSL、ストップボタンB1~B3に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプやLEDを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイLCDの表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技の進行状況に応じて、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。遊技において実行される演出の内容は、サブ抽選テーブル記憶手段1919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。

20

【0137】

そして演出制御手段180は、演出状態がAT準備状態およびAT状態である場合において、打順ベルの当選時に正解打順を報知して8枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。ただし、演出状態がAT準備状態であってもRT状態が非RT状態である場合や、AT状態において打順ベルの当選時に遊技者の操作ミスにより1枚小役が入賞してRT状態が非RT状態に転落した場合には、遊技状態をRT1状態に誘導するべくRT変動プランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるまで打順ベルが当選しても入賞補助演出は行わないようになっている。

30

【0138】

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

40

【0139】

また演出制御手段180は、演出状態がAT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てRT状態がRT1状態に転落している場合には、AT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の当選時において正解打順を報知してリプレイ2の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御を行う。またAT状態においてRT状態が非RT状態やRT1状態に転落してRT状態をRT

50

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 1 2 の当選時において正解打順を報知してリプレイ 3 の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御が行われる。

【 0 1 4 0 】

また演出制御手段 1 8 0 は、A T 状態でアシストタイム遊技を行っている際には、A T 状態が終了するまでの遊技回数の残数を液晶ディスプレイ L C D 等の表示装置 3 3 0 に表示させる残数表示演出を実行させる制御を行う。残数表示演出ではアシストタイム遊技を行うことによって A T 終了判定カウンタ 1 9 1 5 の値が減算されると、その減算分を反映するように遊技回数の残数も減っていくよう表示内容が変更される。なお A T 終了判定カウンタ 1 9 1 5 の値に加算値が上乗せされた場合には、加算値に対応する遊技回数の加算分を報知するとともに加算値の上乗せを反映した遊技回数の残数が残数表示演出によって遊技者に報知される。10

【 0 1 4 1 】

なお本実施形態の機能プロック構成は、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 1 0 0 としてコンピュータを機能させるプログラムを、C D 、D V D 等の情報記憶媒体あるいはインターネット上の W e b 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 2 1 0 、ベットスイッチ 2 2 0 、スタートスイッチ 2 3 0 、トップスイッチ 2 4 0 等は、キーボードやポインティングデバイス（マウス等）、タッチパネル、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 3 1 0 、ホッパーユニット H P などは必須の構成要件ではなく、これらの装置ユニットは、ディスプレイ（表示装置 3 3 0 ）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

【 0 1 4 2 】

2 . 本実施形態の手法

本実施の形態では、遊技区間として通常区間と有利区間とを設定可能とし、いずれの遊技区間においても演出状態が非 A T 状態である場合に A T 抽選が行われるが、通常区間では A T 抽選の当選確率を初期確率で一定とし、有利区間では A T 抽選の当選確率を所定条件下で変動させる手法を採用している。30

【 0 1 4 3 】

具体的に説明すると、通常区間においては演出状態が常に非 A T 状態に設定されており、内部抽選の結果に応じて A T 抽選が行われるが、通常区間での A T 抽選の当選確率は約 1 / 2 5 6 に固定されている。そして本実施の形態では、通常区間において A T 抽選に当選すると有利区間が開始し、有利区間ににおいて演出状態を A T 状態に設定可能となっているが、A T 状態が終了しても即座に有利区間が終了することはなく、B B 状態の終了時に演出状態が非 A T 状態に復帰するか、クリアカウンタ 1 9 1 7 の値がしきい値を超えるまで有利区間が継続し、演出状態が A T 状態から非 A T 状態に転落しても有利区間に滞在している状況が発生する。すなわち本実施の形態では、非 A T 状態において通常区間に滞在している場合と有利区間に滞在している場合とが存在する。40

【 0 1 4 4 】

そして本実施の形態では、クリアカウンタ 1 9 1 7 の値がしきい値を超えることによって有利区間が終了することになると、演出状態が A T 状態であった場合に A T 終了判定カウンタ 1 9 1 5 の値がしきい値に達していないくとも初期化処理によって強制的に A T 状態を終了させて演出状態を非 A T 状態に初期化する。なお演出状態が A T 準備状態であってもクリアカウンタ 1 9 1 7 の値がしきい値を超えた場合には、A T 状態に移行することなく強制的に A T 準備状態を終了させて初期化処理によって演出状態が非 A T 状態に初期化される。すなわち本実施の形態では、クリアカウンタ 1 9 1 7 の値に基づいて初期化処理50

を行うことが遊技者に有利な状況が徒に長期間継続しないようにしている。なおクリアカウンタ1917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ように設定することができ、本実施の形態では有利区間ににおけるメダルの獲得枚数が3000枚を超えないように設定している。具体的には、クリアカウンタ1917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。ここで傾斜値はアシストタイム遊技およびボーナス遊技による1遊技当たりのメダルの純増加枚数の期待値であり、本実施の形態では設定1～設定6の6段階の設定値のうち最も出玉率の期待値が高い設定6において傾斜値は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1917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設定している。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。なおクリアカウンタ1917のしきい値については、有利区間での最大遊技回数が1500回以内であれば任意の値とすることができ、傾斜値によらない固定値とするようにしてもよい。

【0145】

また本実施の形態では、遊技状態がB B状態である場合には通常状態よりも小役の当選確率を高めたボーナス遊技を行うことができるようになっており、また有利区間ににおいて演出状態がA T状態である場合には打順ベルの当選時に正解打順が報知されることによって非A T状態よりも8枚小役を入賞させやすいアシストタイム遊技を行うことができるようになっており、B B状態でのボーナス遊技と有利区間ににおけるA T状態でのアシストタイム遊技とによって、遊技者が手持ちのメダルを増やしていく遊技性を提供する。そして本実施の形態では、有利区間ににおいてB B状態に滞在している状況でクリアカウンタ1917の値がしきい値を超えた場合には、そのB B状態に関して終了条件が成立しているか否かに関わらずに有利区間を終了させて初期化処理を実行してアシストタイム遊技を行うことができない通常区間に復帰させるようになっている。このように本実施の形態では、アシストタイム遊技を行うことができる有利区間の継続に制限を設け、特にクリアカウンタ1917の値がしきい値を超えた場合にはB B状態の途中であっても初期化処理を行つて通常区間に復帰させるようになっているため、有利区間ににおいて設計上の獲得期待値である3000枚を大幅に超えてメダルを過剰に獲得できてしまうことを防いでいる。

【0146】

特に本実施の形態では、通常区間ににおいてビッグボーナス（B B）が当選した場合にA T抽選に当選する可能性があり、ビッグボーナス（B B）が当選した遊技において内部抽選のために取得された乱数値に基づいて有利区間を開始するか否かを決定し、ビッグボーナス（B B）の当選時に行われたA T抽選に当選しなかった場合にはビッグボーナス（B B）の当選時からビッグボーナス（B B）の入賞に伴って移行するB B状態が終了するまでは通常区間を維持し、ビッグボーナス（B B）の当選時に行われたA T抽選に当選した場合にはビッグボーナス（B B）の入賞に伴って有利区間を開始させてクリアカウンタ1917の更新を開始する。すなわち本実施の形態では、アシストタイム遊技を行うことができる有利区間への移行に関連付いたビッグボーナス（B B）の当選については、そのビッグボーナス（B B）の入賞によって移行するB B状態においてクリアカウンタ1917の値を更新することによって、有利区間でのメダルの獲得量を好適に調整して射幸性を抑えることができるようになる。

【0147】

また本実施の形態では、有利区間ににおいてビッグボーナス（B B）が当選した場合には、ビッグボーナス（B B）の当選後も必ず有利区間が継続し、ビッグボーナス（B B）によって移行するB B状態は必ず有利区間に設定されてクリアカウンタ1917の値が更新されるようになっている。このようにすれば、有利区間ににおいて当選したビッグボーナス（B B）の入賞によって移行するB B状態で獲得されたメダルも有利区間で獲得されたメダルに含まれることになるので、有利区間ににおいて設計上の獲得期待値である3000枚

を大幅に超えてメダルを過剰に獲得できてしまうことを防ぐことができる。

【0148】

また本実施の形態では、遊技状態が通常状態である場合にビッグボーナス（B B）を抽選対象とした内部抽選が行われ、図14（A）に示すように、ビッグボーナス（B B）の当選に基づいてB B成立状態に移行し、ビッグボーナス（B B）の入賞に基づいてB B状態へ移行するようになっているが、図16に示すように、通常区間において遊技状態が通常状態である場合にはA T抽選を行う一方で、遊技状態がB B成立状態やB B状態である場合には通常区間であってもA T抽選を実行しないようにしている。例えば、B B成立状態では、内部抽選で通常リプレイ1、チェリー、またはスイカの当選態様が得られる場合があるが、これらの当選態様が得られた場合であっても遊技状態がB B成立状態であることによってA T抽選が実行されることではなく、B B状態では、通常リプレイ1、チェリー、スイカ、およびビッグボーナス（B B）のいずれの当選態様も得られることはないためA T抽選が実行されることはない。すなわち通常区間においてビッグボーナス（B B）が当選した以降は、そのビッグボーナス（B B）の当選時に行われたA T抽選に当選しなかつた場合、当選しているビッグボーナス（B B）を入賞させてビッグボーナス（B B）の入賞によって移行するB B状態を終了させるまで有利区間への移行機会を得ることができないため、ビッグボーナス（B B）を抽選対象として設けつつアシストタイム遊技を行うことができる遊技機において当選したビッグボーナス（B B）を積極的に入賞させる動機付けを遊技者に与えることができる。またB B状態では、小役の当選確率を高めたボーナス遊技を行わせるため、一部の小役の当選態様が得られた場合にA T抽選に当選することがある仕様ではB B状態においてもA T抽選を行うようにすると、B B状態での小役の当選確率の上昇に伴って通常区間でのA T抽選の当選確率が実質的に変動してしまうことになるが、本実施の形態では、遊技状態がB B状態である場合には通常区間であってもA T抽選を行わないようにすることで通常区間でのA T抽選の当選確率を一定として遊技の公平性を担保することができる。
10

【0149】

なおB B成立状態ではA T抽選の実行契機となる当選態様が得られないためにA T抽選が行われないようにしてもよく、例えば、通常状態でのビッグボーナス（B B）の当選時にのみA T抽選を実行するように構成すれば、B B成立状態では、ビッグボーナス（B B）が当選する当選態様を得ることがないためA T抽選が行われないようにすることができる。またB B状態では通常状態でも得ることができる当選態様を得る場合が存在するが、遊技状態が通常状態ではないため（B B状態であるため）にA T抽選が行われないようにしてもよい。例えば、B B状態でもスイカやチェリーの当選態様が得られるように内部抽選テーブルを設けて、B B状態での内部抽選でスイカやチェリーが当選しても遊技状態が通常状態ではないためにA T抽選が行われないようにすることができる。
20

【0150】

また有利区間であってもB B成立状態では、クリアカウンタ1917の値は更新されるが、A T抽選や上乗せ抽選などが行われないようにすることが好ましい。このようにすれば、有利区間においてビッグボーナス（B B）に当選すると、ビッグボーナス（B B）が入賞するまでA T抽選や上乗せ抽選を受けることができないままクリアカウンタ1917の更新が続くため、有利区間で当選したビッグボーナス（B B）を積極的に入賞させる動機付けを遊技者に与えることができる。
30

【0151】

さらに本実施の形態では、有利区間の終了に基づいて遊技状態がB B状態の途中であっても初期化処理を行うことで射幸性を抑止しつつ、A T抽選の当選確率が固定された区間とA T抽選の当選確率が変動する区間を設けるという新たな遊技性を提供して遊技者の関心を惹きつけることができる。

【0152】

また本実施の形態では、通常状態においてR T状態に応じてリプレイの抽選態様が異なり、図17（A）に示すように、非R T状態では、通常リプレイ1と通常リプレイ2とが
40
50

リプレイの当選態様として設定され、内部抽選でいずれかのリプレイの当選態様が得られる確率は、約 1 / 7 . 2 となり、R T 1 状態では、通常リプレイ 1 と打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 6 とがリプレイの当選態様として設定され、内部抽選でいずれかのリプレイの当選態様が得られる確率は、約 1 / 7 . 2 となり、R T 2 状態では、通常リプレイ 1 と打順リプレイ 7 ~ 打順リプレイ 12 とがリプレイの当選態様として設定され、内部抽選でいずれかのリプレイの当選態様が得られる確率は、約 1 / 2 . 5 となり、R T 3 状態では、通常リプレイ 1 と通常リプレイ 2 と特殊リプレイとがリプレイの当選態様として設定され、内部抽選でいずれかのリプレイの当選態様が得られる確率は、約 1 / 2 . 0 となっている。

【 0 1 5 3 】

10

そして本実施の形態では、図 17 (A) に示すように、いずれの R T 状態においても通常リプレイ 1 の当選に割り当てられる乱数値の数は 1300 個であり、各 R T 状態において当選確率は約 1 / 50 . 4 で固定されており、通常区間では内部抽選で通常リプレイ 1 の当選態様が得られた場合に A T 抽選を行って有利区間へ移行するか否かが決定されるようになっている。

【 0 1 5 4 】

具体的に説明すると、図 17 (B) に示すように、通常リプレイ 1 の当選に割り当てられている 1300 個の乱数値に対して、128 個の乱数値が当選となって残りの 1172 個の乱数値がハズレとなるように A T 抽選の当否を判定するための乱数値の対応関係が設定されている一方で、他のリプレイの当選態様（通常リプレイ 2 、打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 12 、特殊リプレイ）については、その当選に割り当てられている乱数値に対して A T 抽選については必ずハズレとなるように乱数値の対応関係が設定されている。すなわち本実施の形態では、R T 状態の変動によって当選確率が変動するリプレイの当選態様については内部抽選の当選確率の変動にあわせて、その当選態様を得るための乱数値の全てを A T 抽選のハズレに割り当てる一方で、R T 状態の変動によっては当選確率が変動しないリプレイの当選態様については A T 抽選の当選とハズレとの対応関係が変動しないようにしてることで R T 状態の変動が A T 抽選の当選確率に影響しないようになっている。このように本実施の形態では、複数種類の R T 状態の間で R T 状態を変動させ、R T 状態の変動によっては当選確率が変動しないリプレイの当選態様を得たことに基づいて有利区間へ移行させる場合が存在する一方で、R T 状態に応じて当選確率が変動するリプレイの当選態様を得たことに基づいて有利区間へ移行させないように、有利区間への移行に関する制御を行っている。

20

【 0 1 5 5 】

30

また本実施の形態では、小役（打順ベル 1 ~ 打順ベル 9 、スイカ、チェリー、共通ベル）や、ボーナス（レギュラーボーナス（ R B ）、ビッグボーナス（ B B ））の当選確率は R T 状態の変動に関わらず一定となっており、R T 状態の変動によっては当選確率が変動しない小役やボーナスの当選態様についても A T 抽選に当選する場合を設けており、特に本実施の形態では、通常区間ににおいて、内部抽選でスイカ、チェリー、またはビッグボーナス（ B B ）の当選が得られた場合に A T 抽選を行うようにしている。

【 0 1 5 6 】

40

このように本実施の形態では、通常区間ににおいて、R T 状態の変動によっては当選確率が変動しない当選態様が得られた場合に限って A T 抽選に当選し得るようにしたことによって、いずれの R T 状態に滞在している状況で遊技者の入れ替わりが発生しても A T 抽選を受ける機会を公平に付与することができるようになっている点において、通常区間での遊技者の入れ替わり時の公平性を担保することができる。

【 0 1 5 7 】

なお本実施の形態では、R T 状態の変動によっては当選確率が変動しない通常リプレイ 1 の当選態様に対して、その当選に割り当てられている乱数値の一部に A T 抽選の当選を対応づけて R T 状態の変動によっては A T 抽選の当選確率が変動しないようにしていたが、R T 状態の変動によって当選確率が変動するリプレイの当選態様に割り当てられている

50

乱数値の少なくとも一部に A T 抽選の当選を対応づけて、R T 状態の変動によって当選確率が変動した場合には、A T 抽選の当選に割り当てられている乱数値の数を変えずに A T 抽選のハズレに割り当てられる乱数値の数を変動させるようにしてもよい。例えば、リプレイ 1 が単独で当選する通常リプレイ 3 を設けて、非 R T 状態と R T 1 状態において通常リプレイ 3 を当選可能とし、非 R T 状態では、通常リプレイ 3 の当選確率を 1 5 0 0 / 6 5 5 3 5 6 (約 1 / 4 3 . 7) とし、通常リプレイ 3 が当選した場合における A T 抽選の当選確率を 1 0 0 0 / 6 5 5 3 6 (約 1 / 6 5 . 5)、A T 抽選でハズレとなる確率を 5 0 0 / 6 5 5 3 6 (約 1 / 1 3 1) とする。一方、R T 1 状態では通常リプレイ 3 の当選確率が 2 0 0 0 / 6 5 5 3 6 (約 1 / 3 2 . 8) に上昇するが、A T 抽選の当選確率は 1 0 0 0 / 6 5 5 3 6 (約 1 / 6 5 . 5) のままでし、A T 抽選でハズレとなる確率を 1 0 0 0 / 6 5 5 3 6 (約 1 / 6 5 . 5) とすることで、R T 状態の変動によっては A T 抽選の当選に割り当てられる乱数値の数が変動しないように構成するようにしてもよい。10

【 0 1 5 8 】

また本実施の形態では、設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階の設定値の間で設定値を設定可能とし、共通ベルおよびレギュラーボーナス (R B) について内部抽選で得られる確率が設定値に応じて変動するようになっていることによって 1 4 枚小役の入賞期待値や R B 状態への移行率が設定値の影響を受けて設定値が高くなるほど出玉率が高くなるようになっているが、通常区間での A T 抽選の当選契機となる当選態様である通常リプレイ 1、スイカ、チエリー、およびビッグボーナス (B B) は、いずれも設定値によっては当選確率が変動しない当選態様となっている。すなわち本実施の形態では、設定値に応じて出玉率を変化させつつ、通常区間ににおいて設定値の影響を受けずに一定の確率で A T 抽選を行っていはずの設定値においても有利区間に移行する機会を等しく与えることができるようになっている。20

【 0 1 5 9 】

また本実施の形態では、有利区間ににおいて特殊リプレイを得ることができる R T 3 状態に滞在している状況においてアシストタイム遊技を行わせ、アシストタイム遊技において内部抽選で特殊リプレイが当選したことに基づいてアシストタイム遊技の実行回数を増やすための上乗せ抽選を行っている。

【 0 1 6 0 】

具体的に説明すると、図 17 (C) に示すように、内部抽選でリプレイの当選態様を得た場合には、特殊リプレイの当選に割り当てられている 8 1 9 2 個の乱数値に対して、2 0 4 8 個の乱数値が当選となって残りの 6 1 4 4 個の乱数値がハズレとなるように上乗せ抽選の当否を判定するための乱数値の対応関係が設定されている一方で、他のリプレイの当選態様 (通常リプレイ 1、通常リプレイ 2、打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 1 2) については、その当選に割り当てられている乱数値に対して上乗せ抽選については必ずハズレとなるように乱数値の対応関係が設定されている。すなわち本実施の形態では、R T 3 状態のみで抽選対象となるが、設定値によっては当選確率が変動しない特殊リプレイについて上乗せ抽選の当選となる乱数値を割り当てることで、アシストタイム遊技に関連付いた有利度合いが設定値の影響を受けないようにしつつ、アシストタイム遊技の遊技性を向上させることができる。30

【 0 1 6 1 】

また本実施の形態では、有利区間ににおいて演出状態が A T 状態である場合にスイカやチエリーの当選時にも上乗せ抽選を行うが、これらの小役の当選態様はいずれも設定値によつては当選確率が変動しないようにしている。すなわち、本実施の形態では、設定値によつては当選確率が変動しない当選態様であるスイカ、チエリー、および特殊リプレイを上乗せ抽選の当選契機となる当選態様として設定しているため、いずれの設定値においても有利区間では A T 終了判定カウンタ 1 9 1 5 の値に対する上乗せの機会を等しく与えることができるようになっている。

【 0 1 6 2 】

また本実施の形態では、R T 状態によっては当選確率が変動しない通常リプレイ 1 と R

10

20

30

40

50

T状態に応じて当選確率が変動する特殊リプレイとにおいて、いずれの当選態様においてもリプレイ1が含まれているが、通常リプレイ1の当選時にはリプレイ1が入賞する一方で、特殊リプレイの当選時にはリプレイ1が入賞することはなくリプレイ4が入賞するようになっている。そして通常区間において通常リプレイ1が当選した場合に有利区間に移行する機会がある一方で、通常区間において特殊リプレイが当選しても有利区間に移行することではなく、また有利区間において特殊リプレイが当選した場合にアシストタイム遊技についての実行回数の上乗せの機会がある一方で、有利区間において通常リプレイ1が当選しても上乗せが発生することはない。すなわち本実施の形態によれば、通常区間でのリプレイ4の入賞時には、A T抽選の当選の期待が持てず、通常区間でのリプレイ1の入賞時には、A T抽選の当選の期待が持て、有利区間でのリプレイ1の入賞時には、上乗せ抽選の当選の期待が持てるという仕様となっている。

【0163】

また本実施の形態では、ボーナスを複数種類設けて一部のボーナスは入賞すると有利区間に移行する契機となり得るが、残りのボーナスは入賞しても有利区間に移行する契機とならないようにしている。具体的には、レギュラーボーナス(RB)とビッグボーナス(BB)とを設けて、レギュラーボーナス(RB)の当選時には通常区間においてA T抽選が行われず、ビッグボーナス(BB)の当選時には通常区間においてA T抽選が行われ、A T抽選に当選することによって有利区間に移行するように構成した。このようにすると通常区間でレギュラーボーナス(RB)に当選しても、RB成立状態やRB状態では通常区間であってもA T抽選が行われないため、通常区間において当選したレギュラーボーナス(RB)が入賞しても有利区間には移行せずに、レギュラーボーナス(RB)の入賞によって移行するRB状態は通常区間に設定され、通常区間でビッグボーナス(BB)に当選するとともにA T抽選に当選すると、そのビッグボーナス(BB)の入賞によって移行するBB状態は有利区間に設定される。

【0164】

なお本実施の形態では、レギュラーボーナス(RB)の当選確率が設定値に応じて変動する関係で、有利区間においてレギュラーボーナス(RB)が入賞した場合にはRB状態であっても有利区間を維持するようになっているが、レギュラーボーナス(RB)の当選確率に設定差が無いようにした場合には、有利区間でのレギュラーボーナス(RB)の当選または入賞を有利区間の終了条件としてRB状態を必ず通常区間に設定するように構成することもできる。

【0165】

そして本実施の形態のように複数種類のボーナスを設けて、一部のボーナスについては有利区間に移行する契機となり得るが、残りのボーナスは有利区間に移行する契機とならないようにした場合、図8(B)に示すように、有利区間に移行する契機とならないレギュラーボーナス(RB)については、設定値に応じて内部抽選での当選確率が変動してもよいが、有利区間に移行する契機となり得るビッグボーナス(BB)については、設定値によっては内部抽選での当選確率が変動しないようにすることによって、ボーナスに関して設けた設定値に応じた当選確率の違いによって設定値に応じて出玉率を変化させつつ有利区間への移行率に設定差が生じないようにすることができる。また本実施の形態では、当選確率に設定差のあるレギュラーボーナス(RB)が当選しても有利区間において上乗せ抽選を行わず、当選確率に設定差のない当選態様が得られた際に上乗せ抽選を行うようになっている。このため、有利区間においてA T終了判定カウンタ1915の値に対する上乗せの機会を設定値によらずに均等に与えることができ、アシストタイム遊技に関連付いた有利度合いが設定値に応じて変化しないようにすることができる。

【0166】

また本実施の形態では、ボーナスとして設けられているレギュラーボーナス(RB)およびビッグボーナス(BB)がそれぞれ単独当選するようになっている場合を例にとって説明をしたが、ボーナスと小役とが重複して当選する当選態様やボーナスとリプレイとが

10

20

30

40

50

重複して当選する当選態様など同じボーナスを含む当選態様を複数種類として、これらの同じボーナスを含む複数種類の当選態様のうち、一部の当選態様については設定値に応じて当選確率が変化し、残りの当選態様については設定値によっては当選確率が変化しないようにして、設定値が高くなるほどボーナスの当選確率が高くなるように設定するようにしてもよい。この場合にも設定値によっては当選確率が変化しないボーナスの当選態様を得た場合には A T 抽選や上乗せ抽選を実行可能とする一方で、設定値に応じて当選確率が変化するボーナスの当選態様を得た場合には、A T 抽選や上乗せ抽選を実行しないようになる。このようにすれば、設定差のあるボーナスの当選態様についてはアシストタイム遊技に関連付いたメダルの獲得性能に影響を与えないが、ボーナス自体のメダルの獲得性能によって遊技機のメダルの獲得性能に設定差を設けることができる。例えば、レギュラーボーナス(R B)が単独で当選する単独当選態様とレギュラーボーナス(R B)が通常リプレイ1と重複して当選する重複当選態様とを設けて、単独当選態様は設定値に応じて当選確率が変化するが A T 抽選や上乗せ抽選の実行契機はならない一方で、重複当選態様は設定値によっては当選確率が変化せずに A T 抽選や上乗せ抽選の実行契機となるようになれば、レギュラーボーナス(R B)の当選確率を設定値によって変化させつつ、レギュラーボーナス(R B)を含む当選態様において有利区間への移行に係る抽選や有利区間でのアシストタイム遊技の実行回数を増やすための抽選を実行することができるようになる。
10

【 0 1 6 7 】

また本実施の形態では、通常区間では有利区間報知を行わず、有利区間では有利区間報知を行うことによって有利区間に滞在しているか否かを識別可能とする区間表示器 S E C を備えており、具体的には、有利区間ににおいて区間表示器 S E C に内蔵される L E D の点灯状態を通常区間とは異ならせることで有利区間に滞在していることが報知され、有利区間で A T 抽選が実行され得る状況においては遊技者が通常区間または有利区間のいずれに滞在していることを把握できるようになっている。
20

【 0 1 6 8 】

特に本実施の形態では、ビッグボーナス(B B)の当選時に行われた A T 抽選に当選した場合に、そのビッグボーナス(B B)の入賞に伴って移行する B B 状態の終了後において有利区間を継続してアシストタイム遊技を行わせるようになっており、B B 状態において通常区間または有利区間のいずれに滞在しているのかを区間表示器 S E C の点灯状態によって識別できるため、B B 状態の終了後にアシストタイム遊技を行うことができるのにも関わらずに B B 状態の終了に伴って遊技者の入れ替えが起きてしまうような事態を防ぐことができ、遊技の公平性を担保することができる。
30

【 0 1 6 9 】

また本実施の形態では、クリアカウンタ 1 9 1 7 の値によらない有利区間の終了条件として B B 状態の終了時に演出状態が非 A T 状態に復帰することによって初期化処理を実行していたが、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を条件に初期化処理を実行するようにしてもよい。

【 0 1 7 0 】

例えば、非 R T 状態への移行を初期化処理の条件とした場合には、A T 終了待機状態において R T 変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると非 A T 状態に移行するが、クリアカウンタ 1 9 1 7 がしきい値を超え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 状態に移行した際に初期化処理が実行される。このようにすれば A T 状態の終了後も非 A T 状態かつ R T 1 状態である場合には有利区間に滞在している状況を発生させることができる。
40

【 0 1 7 1 】

また例えば、R T 1 状態への移行を初期化処理の条件とした場合には、A T 終了待機状態において 1 枚役が入賞すると非 A T 状態に移行するが、クリアカウンタ 1 9 1 7 の値がしきい値を超えていなければ有利区間が継続し、A T 抽選に当選することなく R T 変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことによって R T 1 状態に移行した際に初期化処理が実行される。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
50

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。

【0172】

また本実施の形態において、特典付与手段175が、AT準備状態またはAT状態において打順ベルや打順リプレイが当選した場合に、打順ベル（打順ベルの当選時）または打順リプレイ（打順リプレイの当選時）の種類に応じた正解打順を示す遊技情報、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に表示させる制御を行うようにしてもよい。この場合には、遊技情報表示部DSにおける、メダルのクレジット数を表示するクレジット表示器やメダルの払出数を表示する払出表示器などにリールの回転中において遊技情報を表示させることができる。なおクレジット表示器や払出表示器を、停止操作に関する操作指示情報を表示させる指示表示器として兼用する場合に、区間表示器SECも兼用させるようにしてもよい。例えば、クレジット表示器や払出表示器が7セグメント表示器で構成されている場合に、数字等を表示する7セグメントの表示様によって操作指示情報を示し、小数点等を表示するドット表示部の点灯・消灯によって有利区間に滞在しているか否かを示すようにしてもよい。10

【0173】

また本実施の形態では、AT抽選や上乗せ抽選については内部抽選用の乱数値を使用して当否を決定するようにしたが、内部抽選で所定の抽選結果を得た場合にAT抽選や上乗せ抽選について専用の乱数値を取得して、取得した乱数値に当選またはハズレのいずれかを対応づけた抽選テーブルを参照して当否を決定するようにしてもよい。

【0174】

また本実施の形態では、AT状態においてAT終了判定カウンタ1915をデクリメント更新することとしたが、インクリメント更新するようにしてもよい。例えば、AT抽選に当選したことに基づいて、AT終了判定カウンタ1915の値を初期値「0」に初期化し、AT状態では、1回の遊技が行われる毎にAT終了判定カウンタ1915の値に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を行い、AT終了判定カウンタ1915の値がしきい値（例えば、50：50回の遊技回数に相当する値）に達したことにに基づいてAT状態を終了させるようにしてもよい。またこの例では、上乗せ抽選に当選した場合（所定条件が成立した場合）に、AT終了判定カウンタ1915の値から所与の値を減算する更新を行う（AT終了判定カウンタ1915が現在の値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにAT終了判定カウンタ1915の値を更新する）ようにしてもよいし、所与の値をしきい値に加算してAT状態の終了条件となるしきい値を再設定（更新）する（AT終了判定カウンタ1915が現在の値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにAT終了判定カウンタ1915のしきい値を更新する）ようにしてもよい。20

【0175】

また本実施の形態では、AT終了判定カウンタ1915はAT状態の遊技回数をカウントするものであったが、AT終了判定カウンタ1915の値をメダルの投入数と払出数とに応じて更新し、メダルの払出数からメダルの投入数を差し引いたいわゆる差枚数でAT状態の終了を管理するようにしてもよい。例えば、AT抽選に当選したことにに基づいて、AT状態の終了条件となる差枚数である100枚のメダルに相当する値「100」をAT終了判定カウンタ1915に設定し、AT状態では、1回の遊技が行われる毎にメダルの投入数（規定投入数）に相当する値をAT終了判定カウンタ1915の値に加算するインクリメント更新を行い、小役が入賞してメダルが払い出された場合にメダルの払出数に相当する値をAT終了判定カウンタ1915の値から減算するデクリメント更新を行い、AT終了判定カウンタ1915の値がしきい値（例えば、0）に達したこと（しきい値未満となったこと）に基づいてAT状態を終了させるようにしてもよい。またこの例では、上乗せ抽選に当選した場合（所定条件が成立した場合）にAT終了判定カウンタ1915の値に所与の加算値を上乗せする（AT終了判定カウンタ1915が現在の値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにAT終了判定カウンタ1915の値を更新する）ようにしてもよい。40

50

【0176】

また例えば、A T 抽選に当選したことに基づいて、A T 終了判定カウンタ1915の値を初期値「0」に初期化し、A T 状態では、1回の遊技が行われる毎にメダルの投入数(規定投入数)に相当する値をA T 終了判定カウンタ1915の値から減算するデクリメント更新を行い、小役が入賞してメダルが払い出された場合にメダルの払出数に相当する値をA T 終了判定カウンタ1915の値に加算するインクリメント更新を行い、A T 終了判定カウンタ1915の記憶値がしきい値(例えば、100:100枚の差枚数に相当する値)に達したこと(しきい値以上となつたこと)に基づいてA T 状態を終了させるようにしてもよい。またこの例では、上乗せ抽選に当選した場合(所定条件が成立した場合)に、A T 終了判定カウンタ1915の値から所与の値を減算する更新を行う(A T 終了判定カウンタ1915が現在の値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにA T 終了判定カウンタ1915の値を更新する)ようにしてもよいし、所与の値をしきい値に加算してA T 状態の終了条件となるしきい値を再設定(更新)する(A T 終了判定カウンタ1915が現在の値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにA T 終了判定カウンタ1915のしきい値を更新する)ようにしてもよい。

10

【0177】

また本実施の形態では、有利区間に移行することに伴ってクリアカウンタ1917に所定値(例えば、1)を設定し、有利区間では、クリアカウンタ1917の値が「1」の状態から更新を開始することとしたが、クリアカウンタ1917の値が初期値「0」の状態から更新を開始し、クリアカウンタ1917の値がしきい値である「1500」に達したことに基づいて有利区間を終了させるようにしてもよい。

20

【0178】

また本実施の形態では、有利区間ににおいてクリアカウンタ1917をインクリメント更新することとしたが、デクリメント更新するようにしてもよい。例えば、A T 抽選に当選したことに基づいて、有利区間の終了条件となる遊技回数である1500回に相当する値「1500」をクリアカウンタ1917に設定し、有利区間では、1回の遊技が行われる毎にクリアカウンタ1917の値から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い、クリアカウンタ1917の記憶値がしきい値(例えば、0)に達したことに基づいて有利区間を終了させるようにしてもよい。

30

【0179】

また本実施の形態では、クリアカウンタ1917は1回の遊技が行われる毎に更新され、クリアカウンタ1917の値は有利区間での遊技回数に相当するものであったが、クリアカウンタ1917の値をメダルの投入数と払出数とに応じて更新するようにしてもよい。このようにすれば、メダルの払出数からメダルの投入数を差し引いたいわゆる差枚数(獲得数)で有利区間を終了させるか否かを管理することができる。

【0180】

例えば、A T 抽選に当選したことに基づいて、有利区間の終了条件となる差枚数である3000枚のメダルに相当する値「3000」をクリアカウンタ1917に設定し、有利区間では、1回の遊技が行われる毎にメダルの投入数(規定投入数)に相当する値をクリアカウンタ1917の値に加算するインクリメント更新を行い、小役が入賞してメダルが払い出された場合にメダルの払出数に相当する値をクリアカウンタ1917の値から減算するデクリメント更新を行い、クリアカウンタ1917の値がしきい値(例えば、0)に達したこと(しきい値未満となつたこと)に基づいて有利区間を終了させるようにしてもよい。

40

【0181】

また例えば、A T 抽選に当選したことに基づいて、クリアカウンタ1917に所定値(例えば、3)を設定し、有利区間では、1回の遊技が行われる毎にメダルの投入数(規定投入数)に相当する値をクリアカウンタ1917の値から減算するデクリメント更新を行い、小役が入賞してメダルが払い出された場合にメダルの払出数に相当する値をクリアカ

50

ウンタ 1917 の値に加算するインクリメント更新を行い、クリアカウンタ 1917 の値がしきい値（例えば、3000：3000 枚の差枚数に相当する値）に達したこと（またはしきい値を超えたこと）に基づいて有利区間を終了させるようにしてもよい。なおこの例では、A T 抽選の当選時にクリアカウンタ 1917 に所定値を設定しないようにして、有利区間では初期値「0」からクリアカウンタ 1917 の更新を行い、しきい値である「3000」に達したこと（または「3000」を超えたこと）に基づいて有利区間を終了させるようにしてもよい。

【0182】

また A T 終了判定カウンタ 1915 およびクリアカウンタ 1917 においてメダルの差枚数をカウントする場合には、リプレイが入賞した場合にはメダルの払出数を「0」として扱い、リプレイが入賞した遊技の次回の遊技（再遊技）ではメダルの投入数を「0」として扱ってカウンタを更新させないことが望ましい。10

【0183】

また本実施の形態では、通常区間ににおいてビッグボーナス（BB）の当選時に A T 抽選を行うようにしたが、通常区間ににおいてビッグボーナス（BB）の当選時には A T 抽選を行わずに、有利区間ににおいて BB 状態である場合に A T 抽選が行われるようにもよい。具体的に説明すると、通常区間ににおいてビッグボーナス（BB）に当選した場合には A T 抽選が行われないため、そのビッグボーナス（BB）の入賞によって移行する BB 状態では通常区間に滞在することになるが、有利区間ににおいてビッグボーナス（BB）に当選すると、クリアカウンタ 1917 の値がしきい値を超えていなければ、そのビッグボーナス（BB）の入賞によって移行する BB 状態において有利区間に滞在し、この場合に BB 状態の遊技において A T 抽選を実行可能とする。この場合に、BB 状態での参照される内部抽選テーブルでは、チェリーやスイカ等の当選態様を設けておき、これらの当選態様を得た場合に A T 抽選を行わせるようにすることができる。なおレギュラーボーナス（RB）については設定値に応じて当選確率が変動するため、有利区間ににおいて RB 状態に滞在することになっても、この RB 状態においては A T 抽選を行わない。このようにすると、通常区間での BB 状態では A T 抽選を受けることができないが、有利区間での BB 状態では A T 抽選を受けることができるという遊技仕様を提供することができる。なお有利区間でアシストタイム遊技を行っている状況でビッグボーナス（BB）が当選した場合には、そのビッグボーナス（BB）の入賞に伴って移行する BB 状態では A T 抽選の代わりに上乗せ抽選を行うようにしてもよく、一方で、有利区間でアシストタイム遊技を行っている状況でレギュラーボーナス（RB）が当選した場合には、そのレギュラーボーナス（RB）の入賞に伴って移行する RB 状態では上乗せ抽選を行わないようにもよい。そして有利区間での BB 状態においてクリアカウンタ 1917 の値がしきい値を超えた場合には、BB 状態の終了条件を満たしていないても有利区間が終了して初期化処理が行われ、通常区間に復帰することになり、BB 状態において、初期化処理前は有利区間に滞在していることによって A T 抽選を受けることができていても、初期化処理後は通常区間に滞在していることによって BB 状態において A T 抽選を受けることができなくなるため、有利区間が徒に長期に亘って継続することを防ぐことができる。20

【0184】

また本実施の形態では、BB 状態において小役の当選確率を高めるようにしたが、BB 状態において内部抽選の結果に関わらずに全ての小役の抽選フラグが強制的に当選状態に設定され、BB 状態の遊技では第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 のいずれか 1 つ以上に関して、引き込み範囲が他のリールよりも狭くなるようにしてボーナス遊技を行わせるようにもよい。30

【0185】

この場合には、遊技状態が BB 状態である場合には、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 190 ms 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が、第 3 リール R3 については、ストップボタン B3 が押下された時点から 75 ms 以内に、押下されたストップボタンに40

対応する回転中のリールが停止する。そしてストップボタンの押下時点から 75 ms 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、B B 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う。

10

【0186】

この様では、B B 状態において毎回の遊技において小役が必ず当選した状態となる遊技を行うことができるようにして、B B 状態での遊技と有利区間におけるアシストタイム遊技とによって遊技者が手持ちの遊技媒体を増やしていく遊技性を提供する。そして、この様においても、アシストタイム遊技を行うことができる有利区間の継続に制限を設け、クリアカウンタ 1917 の値がしきい値を超えた場合には B B 状態の途中であっても所定の初期化処理を行って通常区間に復帰させるようにすれば、有利区間において設計上の獲得期待値を大幅に超えてメダルを過剰に獲得できてしまうことを防ぐことができるため、好適にメダルの獲得性能を調整して射幸性を抑えることができるようになる。

【0187】

また R B 状態や B B 状態において打順ベルが当選するように内部抽選テーブルを設けて、有利区間である場合には R B 状態や B B 状態において打順ベルの当選時に入賞補助演出を行って正解打順を報知し、通常区間である場合には R B 状態や B B 状態において打順ベルの当選時に入賞補助演出を行うことを禁止して正解打順を報知しないようにしてもよい。

20

【0188】

また本実施の形態では、A T 終了判定カウンタ 1915 の値に基づく A T 状態の終了条件が成立した場合に A T 終了待機状態を経て非 A T 状態に移行するようにしたが、A T 終了待機状態を設けない様としてもよく、A T 状態の終了条件が成立した場合には R T 状態に関わらずに非 A T 状態に移行させるようにしてもよい。

30

【0189】

また本実施の形態では非 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（特別演出状態の他の一例）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。なお C Z 状態を設ける場合であっても通常区間においては演出状態が非 A T 状態に固定され、有利区間である場合に C Z 状態が設定可能であり、非 A T 状態が C Z 状態を含むものではない。

【0190】

図 18 は、演出状態として C Z 状態を設けた実施の形態における遊技機の機能ブロック図である。

40

【0191】

この形態では、記憶手段 190 に C Z 終了判定カウンタ 1920 をさらに備え、特典付与手段 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（特定抽選の他の一例）を行い、C Z 抽選に当選したことによって図 20 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 抽選の当選契機と A T 抽選の当選契機とは同一であってもよいし、異なっていてもよい。以下では、C Z 抽選の当選契機を、通常リプレイ 1、スイカ、チェリー、ビッグボーナス（B B）の当選時とし、A T 抽選の当選契機を、通常リプレイ 1、特殊リプレイ、ビッグボーナス（B B）

50

の当選時として説明する。なお C Z 抽選については内部抽選において共通ベル、レギュラーボーナス（R B）、およびハズレとは異なる抽選結果（設定差のない抽選結果）が得られた場合に行われるが、通常リプレイ1、スイカ、チェリー、ビッグボーナス（B B）に対応づけられた内部抽選用の乱数値の一部に対して当選が対応づけられたC Z 抽選テーブルを参照して当否が決定され、A T 抽選については内部抽選において共通ベル、レギュラーボーナス（R B）、およびハズレとは異なる抽選結果（設定差のない抽選結果）が得られた場合に行われるが、通常リプレイ1および特殊リプレイに対応づけられた乱数値の一部およびビッグボーナス（B B）に対応づけられた乱数値の全てに対して当選が対応づけられたA T 抽選テーブルを参照して当否が決定される。すなわち本例では、通常区間において通常リプレイ1、スイカ、チェリー、ビッグボーナス（B B）の当選時にのみC Z 抽選の当選の可能性があり、有利区間において通常リプレイ1、特殊リプレイ、ビッグボーナス（B B）の当選時にのみA T 抽選の当選の可能性がある。10

【0192】

またこの態様では、C Z 抽選テーブルにおいて、内部抽選で取得され得る0～65535までの65536個の乱数値のうち2048個の乱数値に対して当選が割り当てられて、C Z 抽選の当選確率が $1/32$ ($2048/65536$)に設定され、通常リプレイ1、スイカ、チェリー、ビッグボーナス（B B）に対応づけられた内部抽選用の乱数値の一部である計2048個の乱数値に対して、当選が割り当てられているとともに、打順ベル1～打順ベル9、通常リプレイ2、打順リプレイ1～打順リプレイ12、特殊リプレイに対応づけられた内部抽選用の乱数値については、その全てにおいてハズレが割り当てられている。20

【0193】

特に本例では、図21(A)に示すように、通常リプレイ1の当選に割り当てられている1300個の乱数値に対して、512個の乱数値が当選となって残りの788個の乱数値がハズレとなるようにC Z 抽選の当否を判定するための乱数値の対応関係が設定されている一方で、他のリプレイの当選態様（通常リプレイ2、打順リプレイ1～打順リプレイ12、特殊リプレイ）については、その当選に割り当てられている乱数値に対してC Z 抽選については必ずハズレとなるように乱数値の対応関係が設定されている。すなわち本例では、R T 状態の変動によって当選確率が変動するリプレイの当選態様については内部抽選の当選確率の変動にあわせて、その当選態様を得るために乱数値の全てをC Z 抽選のハズレに割り当てる一方で、R T 状態の変動によっては当選確率が変動しないリプレイの当選態様についてはC Z 抽選の当選とハズレとの対応関係が変動しないようにすることでR T 状態の変動がC Z 抽選の当選確率に影響しないようになっている。このように本例では、複数種類のR T 状態の間でR T 状態を変動させ、R T 状態の変動によっては当選確率が変動しないリプレイの当選態様を得たことに基づいて有利区間へ移行させる場合が存在する一方で、R T 状態に応じて当選確率が変動するリプレイの当選態様を得たことに基づいて有利区間へ移行させないように、有利区間への移行に関する制御を行っている。30

【0194】

そして特典付与手段175は、C Z 抽選に当選するとC Z 終了判定カウンタ1920に終了条件となる遊技回数（例えば、32回）に相当する所定値（例えば、32）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1920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1920の値がしきい値（例えば、0）に達すると、C Z 状態の終了条件が成立して演出状態が非A T 状態に復帰する。一方、C Z 終了判定カウンタ1920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1920の値を「0」にするとともにC Z 状態の終了後にA T 準備状態に移行する。なおC Z 状態ではR T 状態をR T 3 状態に誘導するように入賞補助演出が行われるが、打順ベルの当選時には入賞補助演出は行われないようになっている。このため、A T 抽選の当選契機の一つである特殊リプレイを当選させることができるR T 3 状態を維持するためには、打順ベルの当選時4050

に正解打順を予想して停止操作を行う必要があり、仮に打順ペルの当選時に不正解打順で停止操作が行われて R T 状態が転落しても C Z 状態に滞在している限りは R T 状態を R T 3 状態に誘導するように入賞補助演出が行われる。すなわち C Z 状態では R T 3 状態をできる限り維持するほうが A T 抽選に当選する可能性が高くなるようになっている。

【 0 1 9 5 】

特に本例では、前述したように有利区間において C Z 状態である場合に特殊リプレイを得ることができる R T 3 状態に R T 状態を誘導してアシストタイム遊技の権利を獲得するための遊技を行わせ、C Z 状態での遊技において内部抽選で通常リプレイ 1 や特殊リプレイが当選した場合に A T 抽選によってアシストタイム遊技の権利を付与するか否か決定している。

10

【 0 1 9 6 】

具体的に説明すると、図 2 1 (B) に示すように、内部抽選でリプレイの当選態様を得た場合には、通常リプレイ 1 の当選に割り当てられている 1 3 0 0 個の乱数値に対して、1 2 8 個の乱数値が当選となって残りの 1 1 7 2 個の乱数値がハズレとなるように A T 抽選の当否を判定するための乱数値の対応関係が設定され、特殊リプレイの当選に割り当てられている 8 1 9 2 個の乱数値に対して、4 0 9 6 個の乱数値が当選となって残りの 4 0 9 6 個の乱数値がハズレとなるように A T 抽選の当否を判定するための乱数値の対応関係が設定されている一方で、他のリプレイの当選態様（通常リプレイ 2 、打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 1 2 ）については、その当選に割り当てられている乱数値に対して A T 抽選については必ずハズレとなるように乱数値の対応関係が設定されている。すなわち本実施の形態では、全ての R T 状態において抽選対象となる通常リプレイ 1 について A T 抽選の当選となる乱数値を割り当てるだけでなく、R T 3 状態のみで抽選対象となるが、設定値によっては当選確率が変動しない特殊リプレイについても A T 抽選の当選となる乱数値を割り当てることで、アシストタイム遊技に関連付いた有利度合いが設定値の影響を受けないようにしつつ、アシストタイム遊技の遊技性を向上させることができる。なお本例における C Z 状態では、図 2 1 (B) に示したように、通常リプレイ 1 や特殊リプレイの当選時には A T 抽選に当選する場合とハズレとなる場合があるが、ビッグボーナス (B B) の当選時にはビッグボーナス (B B) の当選に対応づけられた内部抽選用の乱数値の全てに対して A T 抽選の当選が割り当てられることによって、C Z 状態においてビッグボーナス (B B) に当選した場合には必ず A T 抽選に当選するようになっている。

20

【 0 1 9 7 】

また特典付与手段 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は、演出状態を非 A T 状態に復帰させ、有利区間の終了条件が成立するまでクリアカウンタ 1 9 1 7 の更新を継続して行う。そして本例では、有利区間においてビッグボーナス (B B) が当選した場合には、そのビッグボーナス (B B) の当選時に行われた C Z 抽選に当選した場合には、B B 状態の終了に伴って演出状態が C Z 状態に移行することによって有利区間を継続させるが、ビッグボーナス (B B) の当選時に行われた C Z 抽選に当選しなかった場合には、B B 状態の終了に伴って演出状態が非 A T 状態に復帰することによって有利区間の終了条件が成立し、クリアカウンタ 1 9 1 7 の値がしきい値を超えていない場合に有利区間が終了して初期化処理が行われることになる。

30

【 0 1 9 8 】

そして本例では、図 2 0 に示すように、通常区間において C Z 抽選に当選して有利区間に移行させると有利区間において A T 抽選を受けてアシストタイム遊技を行う権利を獲得するための遊技を行わせるようになっており、通常区間においては滞在している遊技状態に関わらずに A T 抽選が行われることはなく、通常区間において遊技状態が通常状態である場合には C Z 抽選を行うが、遊技状態が B B 成立状態や B B 状態である場合には通常区間であっても C Z 抽選を実行しないようにし、内部中待機区間では C Z 抽選および A T 抽選がいずれも実行されないようになっている。すなわち通常区間においてビッグボーナス (B B) が当選した以降は、そのビッグボーナス (B B) の当選時に行われた C Z 抽選に当選しなかった場合、ビッグボーナス (B B) を入賞させてビッグボーナス (B B) の入

40

50

賞によって移行する B B 状態を終了させるまで有利区間への移行機会を得ることができないため、ビッグボーナス（B B）を抽選対象として設けつつアシストタイム遊技を行うことができる遊技機において当選したビッグボーナス（B B）を積極的に入賞させる動機付けを遊技者に与えることができる。また B B 状態では、小役の当選確率を高めたボーナス遊技を行わせるため、一部の小役の当選態様を得た場合に C Z 抽選に当選することがあるようにした仕様では B B 状態においても C Z 抽選を行うようにすると、B B 状態での小役の当選確率の上昇に伴って通常区間での C Z 抽選の当選確率が実質的に変動してしまうことになるが、本実施の形態では、遊技状態が B B 状態である場合には通常区間であっても C Z 抽選を行わないようにすることで通常区間での C Z 抽選の当選確率を一定として遊技の公平性を担保することができる。

10

【0199】

なお B B 成立状態では C Z 抽選の契機となる当選態様が得られないために C Z 抽選が行われないようにしてもよく、例えば、通常状態でのビッグボーナス（B B）の当選時にのみ C Z 抽選を行うように構成すれば、B B 成立状態では、ビッグボーナス（B B）が当選する当選態様を得ることがないため C Z 抽選が行われないようにすることができる。また B B 状態では通常状態でも得ることができる当選態様を得る場合が存在するが、遊技状態が通常状態ではないため（B B 状態であるため）に C Z 抽選が行われないようにしてもよい。例えば、B B 状態でもスイカやチェリーの当選態様が得られるように内部抽選テーブルを設けて、B B 状態での内部抽選でスイカやチェリーが当選しても遊技状態が通常状態ではないために C Z 抽選が行われないようにすることができる。

20

【0200】

また有利区間であっても B B 成立状態では、クリアカウンタ 1917 の値は更新されるが C Z 抽選などが行われないようにすることが好ましい。このようにすれば、有利区間ににおいてビッグボーナス（B B）に当選すると、ビッグボーナス（B B）が入賞するまで C Z 抽選を受けることができないが、クリアカウンタ 1917 の更新は続けられるため、有利区間で当選したビッグボーナス（B B）を積極的に入賞させる動機付けを遊技者に与えることができる。また有利区間であっても R B 成立状態では、クリアカウンタ 1917 の値は更新されるが C Z 抽選などが行われないようにすることが好ましい。このようにすれば、有利区間ににおいてレギュラーボーナス（R B）に当選する、R B 状態が終了するまでは C Z 抽選を受ける機会を得ることができないが、クリアカウンタ 1917 の更新は続けられるため、有利区間で当選したレギュラーボーナス（R B）を積極的に入賞させる動機付けを遊技者に与えることができる。

30

【0201】

また本例では、通常状態において通常区間に滞在している場合に C Z 抽選を実行するようになっているが、通常状態では、R T 状態に応じて抽選対象となるリプレイの種類やリプレイの当選確率などが異なっているが、通常リプレイ 1 については R T 状態に関わらずに一定確率で当選するようになっているとともに、小役（打順ベル 1 ~ 打順ベル 9、スイカ、チェリー、共通ベル）や、レギュラーボーナス（R B）およびビッグボーナス（B B）の当選確率は R T 状態の変動に関わらず一定となっており、R T 状態の変動によっては当選確率が変動しない当選態様を C Z 抽選の実行契機として採用し、特に本例では、内部抽選で通常リプレイ 1、スイカ、チェリー、またはビッグボーナス（B B）の当選が得られた場合に C Z 抽選に当選し得るようにしている。すなわち本例では、通常区間ににおいて、いずれの R T 状態に滞在している状況で遊技者の入れ替わりが発生しても C Z 状態に移行する機会を公平に付与することができるようになっている点において、通常区間での遊技者の入れ替わり時の公平性を担保することができる。

40

【0202】

また、この態様では、通常区間ににおいてビッグボーナス（B B）が当選した場合に C Z 抽選を行って有利区間を開始するか否かを決定し、ビッグボーナス（B B）の当選時に行われた C Z 抽選に当選しなかった場合にはビッグボーナス（B B）の当選時からビッグボーナス（B B）の入賞に伴って移行する B B 状態が終了するまでは通常区間を維持し、ビ

50

ツグボーナス(B B)の当選時に行われた C Z 抽選に当選した場合にはビッグボーナス(B B)の入賞に伴って有利区間を開始させてクリアカウンタ 1917 の更新を開始する。すなわち図 18 ~ 図 21 に示す例でも、有利区間への移行に関連付いたビッグボーナス(B B)の当選については、そのビッグボーナス(B B)の入賞によって移行する B B 状態においてクリアカウンタ 1917 の値を更新するようにしたことによって、有利区間でのメダルの獲得量を好適に調整して射幸性を抑えることができるようになる。

【 0203 】

そして本例でも、ボーナスの当選態様としてレギュラーボーナス(R B)とビッグボーナス(B B)とを設け、ビッグボーナス(B B)についてはいずれの設定値においても当選確率が同一である一方でレギュラーボーナス(R B)については設定値に応じて当選確率が変動するようになっており、ビッグボーナス(B B)の当選を通常区間における C Z 抽選や有利区間における A T 抽選の実行契機とする一方で、レギュラーボーナス(R B)の当選では、C Z 抽選や A T 抽選などを行わないようにしている。このため本例によっても、当選確率に設定差を設けたレギュラーボーナス(R B)によって設定値に応じて出玉率を変化させつつ、通常区間から有利区間への移行率や有利区間における A T 状態への移行率は設定値によっては変化しないようになって、アシストタイム遊技に関連付いた有利度合いが設定値に応じて変化しないようにすることができる。

【 0204 】

また、この態様では、初期化処理において、A T 終了判定カウンタ 1915 のみならず、C Z 終了判定カウンタ 1920 も初期化され、有利区間が終了して通常区間に移行することに伴って C Z 終了判定カウンタ 1920 の値が初期値(例えは、0)に初期化される。

【 0205 】

また、この態様においては、図 19 に示すように、特典付与手段 175 が、A T 準備状態、A T 状態、または A T 終了待機状態に滞在している状況においてクリアカウンタ 1917 の値がしきい値「 1500 」を超えた場合(クリアカウンタ 1917 の値が「 1501 」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 1917 の値がしきい値「 1500 」を超えた場合にも、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。

【 0206 】

また図 19 に示すように、この態様では、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、特典付与手段 175 は、図 20 に示すように、通常区間に滞在している場合に通常区間において C Z 抽選に当選したことに基づいて有利区間を発生させ、C Z 状態が終了してもクリアカウンタ 1917 の値がしきい値を超えていなければ有利区間を維持することにより C Z 状態が終了しても有利区間を維持したまま演出状態が非 A T 状態に滞在している場合が存在して有利区間においても演出状態が非 A T 状態であれば C Z 抽選が行われる。なお A T 状態に移行するためには必ず C Z 状態を経由するのではなく、非 A T 状態においても A T 抽選を行って C Z 状態を経由せずに A T 状態へ移行させる場合を設けるようにしてもよい。

【 0207 】

またこの態様では、C Z 状態において打順リプレイが当選した場合に、打順リプレイの種類に応じた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 180 が入賞補助演出によって報知するよ

【 0208 】

またこの態様では、C Z 状態において C Z 状態を継続させるか否かを決定する継続抽選を行い、継続抽選に当選した場合には C Z 状態を継続させ、継続抽選の結果がハズレとなつた場合には C Z 状態を終了させて演出状態を非 A T 状態に復帰させるようにしてよい。例えは、C Z 終了判定カウンタ 1920 の値がしきい値に達したことに基づいて継続抽

10

20

30

40

50

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 1920 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 1920 の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 状態において継続抽選を毎遊技行うようにしてもよい。

【0209】

また例えば、C Z 抽選に当選した場合に、R T 状態が R T 3 状態に移行するまでは演出状態を非 A T 状態として、R T 3 状態に移行したことに基づいて演出状態を C Z 状態に移行させ、C Z 状態では C Z 終了判定カウンタ 1920 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 1920 の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 1920 の値がしきい値に達していないなくても R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に転落した場合にも C Z 状態を終了させるようにしてもよい。なお、C Z 状態用の R T 状態（特殊リプレイを当選させ得る 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。

【0210】

また図 18～図 21 に示す例では、C Z 状態の終了後も有利区間を継続させ、R T 状態の変動によっては有利区間の終了しないようになっていたが、C Z 状態の終了後に C Z 抽選に当選することなく R T 状態が変動したことを条件に有利区間を終了させ、その有利区間の終了によって初期化処理を実行するようにしてもよい。このようにしても C Z 状態の終了後も非 A T 状態において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。

【0211】

例えば、C Z 状態の終了時点において非 R T 状態に滞在していた場合には、C Z 状態の終了後の遊技において 1 枚役が入賞しても R T 状態は変動しないため、クリアカウンタ 1917 がしきい値を超えていなければ有利区間が継続し、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たことによって R T 1 状態に移行した際に有利区間が終了して初期化処理が実行される。

【0212】

また例えば、C Z 状態の終了時点において R T 1 状態に滞在していた場合には、C Z 状態の終了後の遊技において 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も R T 状態は変動しないため、クリアカウンタ 1917 がしきい値を超えていなければ有利区間が継続し、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たことによって R T 1 状態に移行した際やリプレイ 2 の入賞によって R T 2 状態に移行した際に有利区間が終了して初期化処理が実行される。

【0213】

また図 18～図 21 に示す例では、C Z 抽選について内部抽選用の乱数値を使用して当否を決定するようにしたが、内部抽選で所定の抽選結果を得た場合に C Z 抽選について専用の乱数値を取得して、取得した乱数値に当選またはハズレのいずれかを対応づけた抽選テーブルを参照して当否を決定するようにしてもよい。

【0214】

また図 18～図 21 に示す例では、C Z 状態において C Z 終了判定カウンタ 1920 をデクリメント更新することとしたが、インクリメント更新するようにしてもよい。例えば、C Z 抽選に当選したことに基づいて、C Z 終了判定カウンタ 1920 の値を初期値「0」に初期化し、C Z 状態では、1 回の遊技が行われる毎に C Z 終了判定カウンタ 1920 の値に 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を行い、C Z 終了判定カウンタ 1920 の値がしきい値（例えば、32：32 回の遊技回数に相当する値）に達したことに基づいて C Z 状態を終了させるようにしてもよい。

【0215】

10

20

30

40

50

また通常区間では設定値によっては内部抽選での当選確率が変化しないビッグボーナス（B B）の当選時にC Z 抽選を行わないが、有利区間ではそのビッグボーナス（B B）の当選時にC Z 抽選が行われ、そのC Z 抽選に当選するとB B状態においてA T 抽選が行われるようにしてよい。具体的に説明すると、通常区間ににおいてビッグボーナス（B B）に当選した場合にはC Z 抽選が行われないため、そのビッグボーナス（B B）の入賞によって移行するB B状態では通常区間に滞在することになるが、有利区間ににおいてビッグボーナス（B B）に当選すると、クリアカウンタ1917の値がしきい値を超えていなければ、そのビッグボーナス（B B）の入賞によって移行するB B状態において有利区間に滞在し、ビッグボーナス（B B）の当選時にC Z 抽選に当選していればB B状態の遊技においてA T 抽選を実行可能とする。この場合に、B B状態での参照される内部抽選テーブルでは、チェリーやスイカ等の当選態様を設けておき、これらの当選態様を得た場合にA T 抽選を行わせるようにすることができる。なおレギュラーボーナス（R B）については設定値に応じて当選確率が変動するため、有利区間ににおいてR B状態に滞在することになっても、このR B状態においてはC Z 抽選を行わない。このようにすると、通常区間でのB B状態ではA T 抽選を受けることができないが、有利区間でのB B状態ではビッグボーナス（B B）の当選時にC Z 抽選に当選すればA T 抽選を受けることができるという遊技仕様を提供することができる。なお有利区間でアシストタイム遊技を行っている状況でビッグボーナス（B B）が当選した場合には、そのビッグボーナス（B B）の入賞に伴って移行するB B状態ではA T 抽選の代わりに上乗せ抽選を行うようにしてもよく、一方で、有利区間でアシストタイム遊技を行っている状況でレギュラーボーナス（R B）が当選した場合には、そのレギュラーボーナス（R B）の入賞に伴って移行するR B状態では上乗せ抽選を行わないようにしてもよい。そして有利区間でのB B状態においてクリアカウンタ1917の値がしきい値を超えた場合には、B B状態の終了条件を満たしていないても有利区間が終了して初期化処理が行われ、通常区間に復帰することになり、ビッグボーナス（B B）の当選時にC Z 抽選に当選したB B状態において、初期化処理前は有利区間に滞在していることによってA T 抽選を受けることができていても、初期化処理後は通常区間に滞在していることによってB B状態においてA T 抽選を受けることができなくなるため、有利区間が徒に長期に亘って継続することを防ぐことができる。なお有利区間ににおいてビッグボーナス（B B）に当選するとC Z 抽選を行うことなくB B状態ではA T 抽選を受けられるようにしてもよく、この場合であってもレギュラーボーナス（R B）については有利区間で当選してもC Z 抽選を行わず、かつR B状態においてもA T 抽選が行われないようにしてよい。

【符号の説明】

【0216】

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 S リセットスイッチ、S S 設定変更スイッチ、

E U 電源ユニット、E S 電源スイッチ、

P S リールユニット収納スペース、

H P ホッパーユニット、M T メダル貯蔵タンク、B T 余剰メダル貯蔵タンク、

S E C 区間表示器、

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 0 遊技制御手段、

1 0 3 設定変更手段、1 0 5 投入受付手段、1 1 0 亂数発生手段、

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 特典付与手段、

1 8 0 演出制御手段、1 9 0 記憶手段、1 9 1 0 設定値記憶手段、

10

20

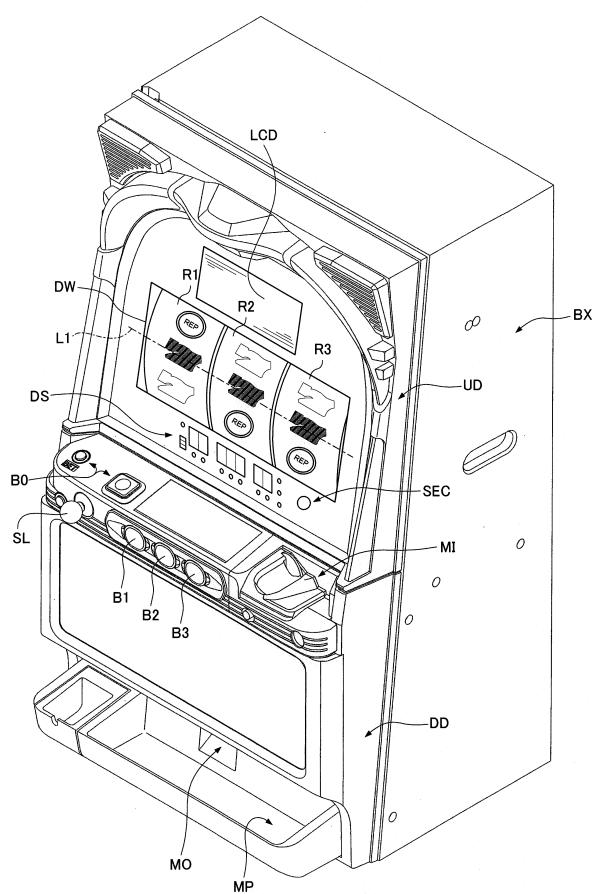
30

40

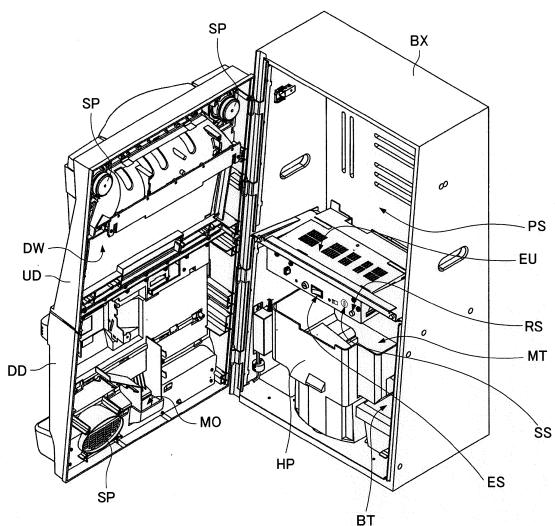
50

1911 メイン抽選テーブル記憶手段、1912 抽選フラグ記憶手段、
 1913 停止制御テーブル記憶手段、1914 入賞判定テーブル記憶手段、
 1915 A T 終了判定カウンタ、
 1917 クリアカウンタ、1918 演出データ記憶手段、
 1919 サブ抽選テーブル記憶手段、1920 C Z 終了判定カウンタ、
 210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、
 240 ストップスイッチ、310 リールユニット、315 リールインデックス、
 325 払出メダル検出スイッチ、330 表示装置、340 音響装置

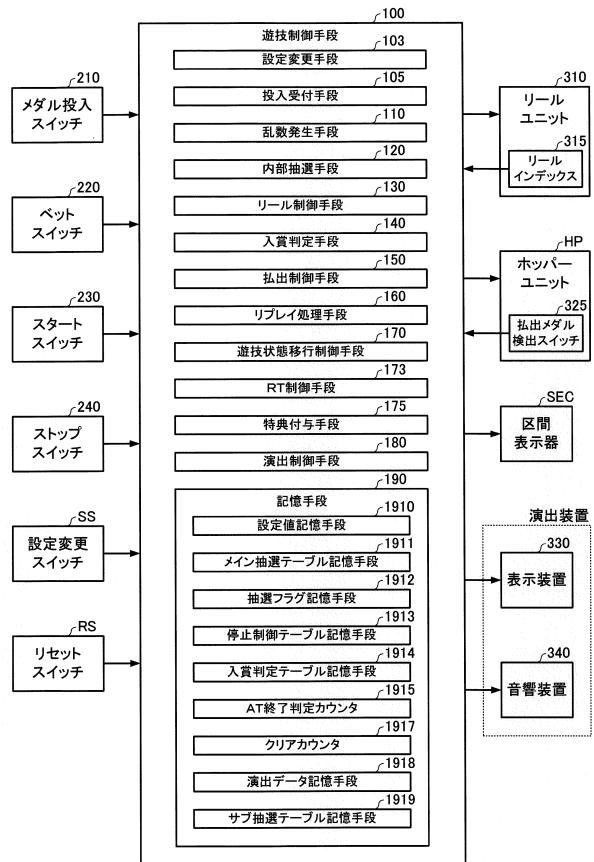
【図1】



【図2】



【図3】



【図4】

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
チエリー	チエリー	チエリー	チエリー
通常リプレイ1	通常リプレイ1	通常リプレイ1	通常リプレイ1
通常リプレイ2	打順リプレイ1	打順リプレイ7	通常リプレイ2
通常リプレイ3	打順リプレイ2	打順リプレイ8	
通常リプレイ4	打順リプレイ3	打順リプレイ9	
通常リプレイ5	打順リプレイ4	打順リプレイ10	
通常リプレイ6	打順リプレイ5	打順リプレイ11	
通常リプレイ7	打順リプレイ6	打順リプレイ12	
通常リプレイ8	ハズレ	ハズレ	ハズレ
通常リプレイ9	RB	RB	RB
通常リプレイ10	BB	BB	BB

【図5】

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	
チエリー	
通常リプレイ1	
通常リプレイ2	JAC
ハズレ	

【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, 6
通常リプレイ2	リプレイ1, 5
特殊リプレイ	リプレイ1, 4
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】

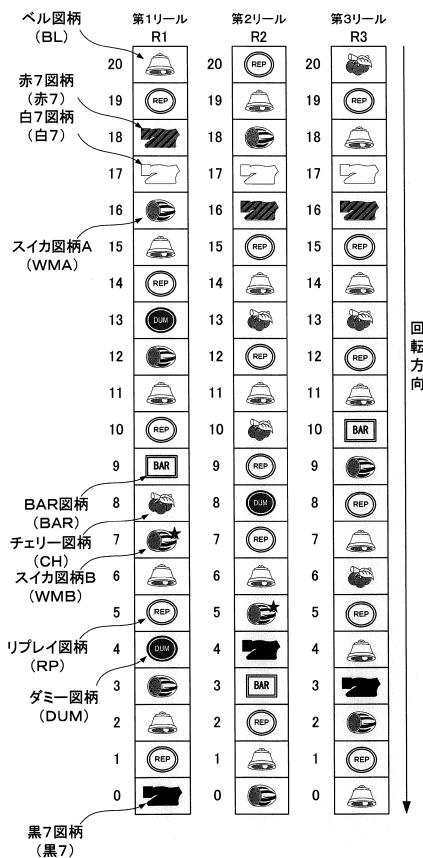
(A)

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
共通ベル	1/73.1	1/64.0	1/56.8	1/51.2	1/46.5	1/42.6

(B)

BB	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1/1024						
RB	1/512	1/409	1/341	1/292	1/273	1/256
ボーナス合算	1/341	1/292	1/256	1/227	1/215	1/204

【図9】



【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変動ブランク	
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変動ブランク	
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変動ブランク	
打順ベル4 正解打順:打順3, 4	1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ブランク	
打順ベル5 正解打順:打順3, 4	1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ブランク	
打順ベル6 正解打順:打順3, 4	1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役 (小役6)		1枚小役 または RT変動ブランク	
打順ベル7 正解打順:打順5, 6		1枚小役 または RT変動ブランク		8枚小役 (小役6)		
打順ベル8 正解打順:打順5, 6		1枚小役 または RT変動ブランク		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変動ブランク			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11】

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	リプレイ2		リプレイ1					
打順リプレイ2 正解打順:打順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	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		リプレイ1		リプレイ2				
打順リプレイ6 正解打順:打順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	リプレイ3		リプレイ1					
打順リプレイ8 正解打順:打順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	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		リプレイ1		リプレイ3				
打順リプレイ12 正解打順:打順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

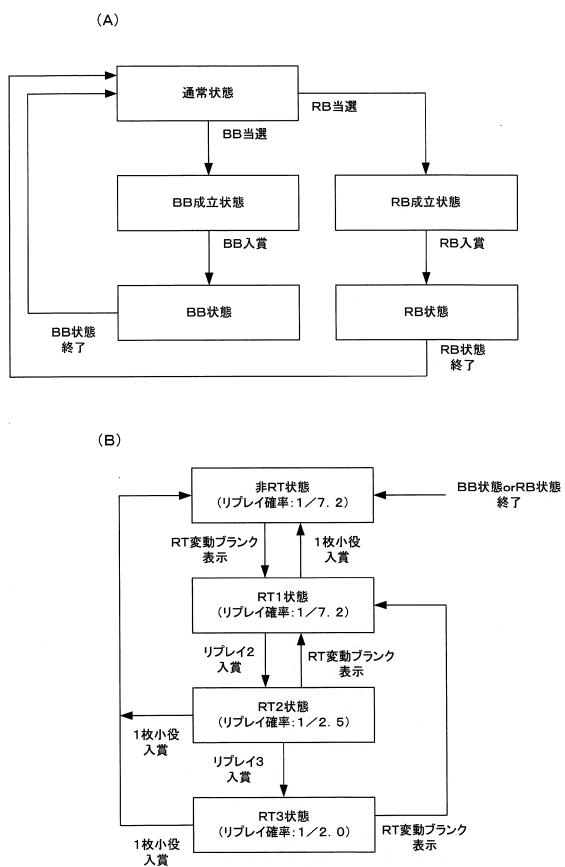
【図12】

入賞役等	図柄組合せ			配当
BB				—
RB				—
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 ブランク				—

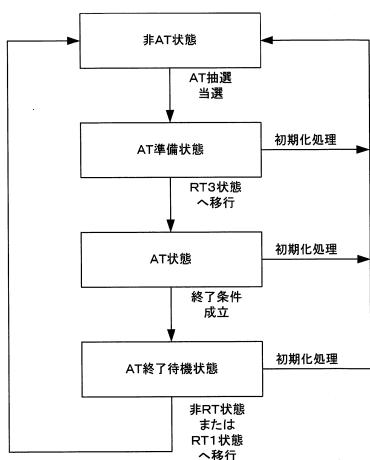
【図13】

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

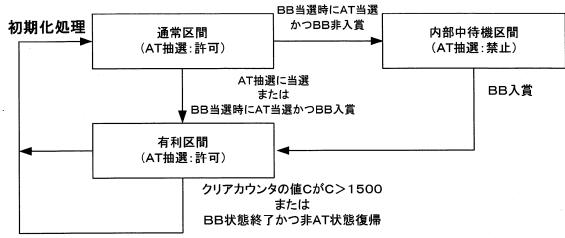
【図14】



【図15】



【図16】



【図17】

(A)

	非RT	RT1	RT2	RT3
通常リプレイ1	1300/65536 (1/50.4)			
通常リプレイ2	7800/65536 (1/8.4)	—	23276/65536 (1/2.8)	
打順リプレイ 1~6	—	各1300/65536 各(1/50.4)	—	
打順リプレイ 7~12	—	各4152/65536 各(1/15.7)	—	
特殊リプレイ	8192/65536 (1/8.0)			
リプレイ合算	9100/65536 (1/7.2)	9100/65536 (1/7.2)	26212/65536 (1/2.5)	32768/65536 (1/2.0)

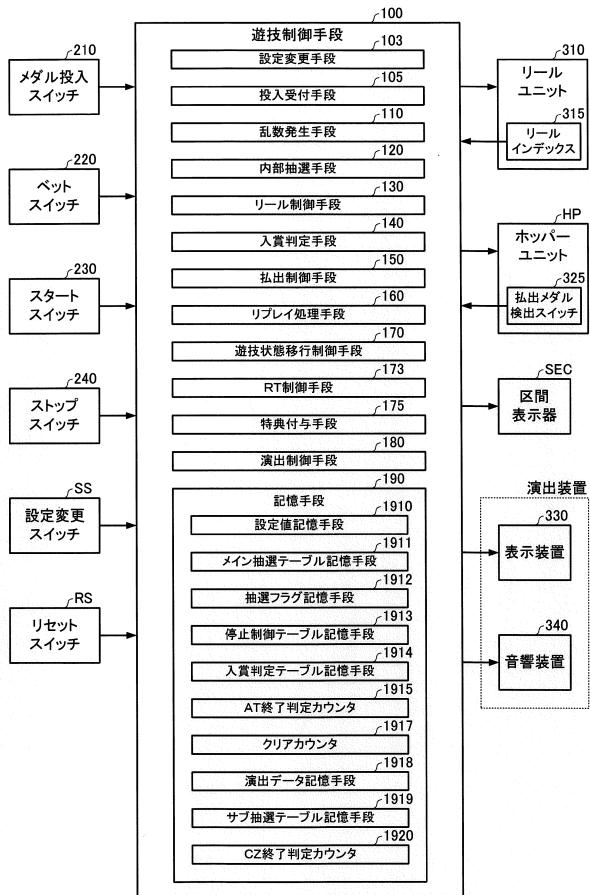
(B)

	非RT	RT1	RT2	RT3
通常リプレイ1	当選:128/65536 ハズレ:1172/65536			
通常リプレイ2	当選:0/65536 ハズレ:7800/65536	—	当選:0/65536 ハズレ:23276/65536	
打順リプレイ 1~6	—	当選:各0/65536 ハズレ:1300/65536	—	
打順リプレイ 7~12	—	当選:各0/65536 ハズレ:4152/65536	—	当選:0/65536 ハズレ:8192/65536
特殊リプレイ	—			

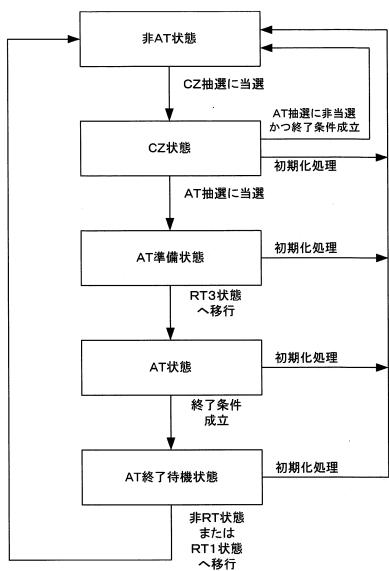
(C)

	非RT	RT1	RT2	RT3
通常リプレイ1	当選:0/65536 ハズレ:1300/65536			
通常リプレイ2	当選:0/65536 ハズレ:7800/65536	—	当選:0/65536 ハズレ:23276/65536	
打順リプレイ 1~6	—	当選:各0/65536 ハズレ:1300/65536	—	
打順リプレイ 7~12	—	当選:各0/65536 ハズレ:4152/65536	—	当選:2048/65536 ハズレ:6144/65536
特殊リプレイ	—			

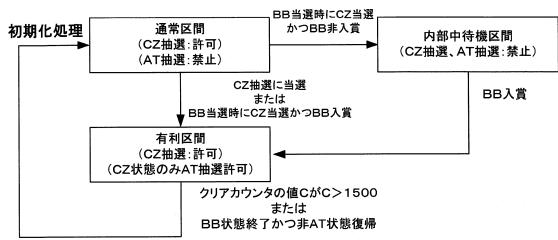
【図18】



【図19】



【図20】



【図21】

(A)

	非RT	RT1	RT2	RT3
通常リプレイ1	当選:512/65536 ハズレ:788/65536			
通常リプレイ2	当選:0/65536 ハズレ:7800/65536	—	当選:0/65536 ハズレ:23276/65536	
打順リプレイ 1~6	—	当選:各0/65536 ハズレ:1300/65536	—	
打順リプレイ 7~12	—	当選:各0/65536 ハズレ:4152/65536	—	
特殊リプレイ	—		当選:0/65536 ハズレ:8192/65536	

(B)

	非RT	RT1	RT2	RT3
通常リプレイ1	当選:128/65536 ハズレ:1172/65536			
通常リプレイ2	当選:0/65536 ハズレ:7800/65536	—	当選:0/65536 ハズレ:23276/65536	
打順リプレイ 1~6	—	当選:各0/65536 ハズレ:1300/65536	—	
打順リプレイ 7~12	—	当選:各0/65536 ハズレ:4152/65536	—	
特殊リプレイ	—		当選:4096/65536 ハズレ:4096/65536	

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2018-023588(JP,A)

特開2017-158849(JP,A)

「最新業界ニュースステーション」, パチスロ攻略マガジン2016年5月号, 株式会社プラン
トピア, 2016年 4月 7日, p. 138

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 5 / 04