

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6654283号
(P6654283)

(45) 発行日 令和2年2月26日 (2020.2.26)

(24) 登録日 令和2年2月3日 (2020.2.3)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 6 2 0
 A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 2 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2016-222103 (P2016-222103)	(73) 特許権者	390031772
(22) 出願日	平成28年11月15日 (2016.11.15)		株式会社オリンピア
(65) 公開番号	特開2018-78981 (P2018-78981A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43) 公開日	平成30年5月24日 (2018.5.24)	(74) 代理人	100135666
審査請求日	平成31年3月22日 (2019.3.22)		弁理士 原 弘晃
早期審査対象出願		(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	酒井 保
			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、
 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、

通常区間と有利区間を設定可能とし、通常区間において内部抽選の結果に応じて特定抽選を行い、特定抽選に当選したことに基づいて有利区間へ移行させることを決定し、有利区間では所定条件下でアシストタイム遊技を行わせるとともに、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所定の初期化処理を行って通常区間へ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行わせる制御を行う演出制御手段と、を備え、

前記有利区間である場合に限りアシストタイム遊技を実行可能とした遊技機であって、

前記特定抽選の当選契機となり得る当選態様の内部抽選での当選確率と、当該当選態様の当選を得た場合における前記特定抽選の当選確率とが、いずれも17500分の1以上

10

20

に設定され、

前記通常区間から前記有利区間に移行すること、および前記有利区間から前記通常区間へ復帰することによっては内部抽選の抽選態様が変更されず、

前記特典付と手段が、

前記有利区間において、前記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しない非報知区間を設定可能として、前記有利区間が開始されると非報知区間を経て有利区間報知を開始することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 において、

前記特定抽選の実行に関わらない当選態様の内部抽選での当選確率が、17500分の1以上に設定されていることを特徴とする遊技機。

10

【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などが行われる。

20

【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）。

30

【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】

【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倖性を抑えることが社会的に要請されており、また極めて当選確率が低い希少な当選態様を設けて、そのような希少な当選態様を得た場合に過大に有利なアシストタイム遊技を行わせるようにすることで、市場に提供されている遊技機の挙動が、その遊技機について技術上の規格を満たしているか否かを確認するための型式の検定での挙動と著しく異なる場合があることも指摘されている。

40

【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、射倖性を抑えつつ、市場での挙動が型式の検定時の挙動と著しく乖離しないようにした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】

50

【 0 0 0 7 】

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、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、通常区間と有利区間を設定可能とし、通常区間において内部抽選の結果に応じて特定抽選を行い、特定抽選に当選したことに基づいて有利区間へ移行させることを決定し、有利区間では所定条件下でアシストタイム遊技を行わせるとともに、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所定の初期化処理を行って通常区間へ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行わせる制御を行う演出制御手段と、を備え、前記有利区間である場合に限りアシストタイム遊技を実行可能とした遊技機であって、前記特定抽選の当選契機となり得る当選態様の内部抽選での当選確率と、当該当選態様の当選を得てかつ前記特定抽選の当選を得る確率とが、いずれも 1 7 5 0 0 分の 1 以上に設定されている遊技機に関するものである。

10

【 0 0 0 8 】

本発明では、通常区間において内部抽選の結果に応じて特定抽選を行い、特定抽選に当選したことに基づいて有利区間へ移行させることを決定し、有利区間である場合に限りアシストタイム遊技を実行可能となっているとともに、有利区間ではクリアカウンタの値が更新されて、クリアカウンタの値が所定値に達すると、有利区間が終了して初期化処理が行われて通常区間に復帰するようになっているので、有利区間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。

20

【 0 0 0 9 】

そして本発明では、特定抽選の当選契機となり得る当選態様の内部抽選での当選確率と、その当選態様を得てかつ特定抽選の当選を得る確率とが、いずれも 1 7 5 0 0 分の 1 以上となっており、これにより遊技機が技術上の規格を満たしていることを確認するための型式の検定での挙動と、実際の市場での挙動とが著しく異なるような事態を発生しにくくすることができる。

【 図面の簡単な説明 】

30

【 0 0 1 0 】

【図 1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図 2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

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

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

【図 5】本発明の実施形態の遊技機における小役の当選態様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リプレイ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ールの図柄配列を説明する図である。

【図 8】本発明の実施形態に係る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。

40

【図 9】本発明の実施形態に係る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入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 11】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 12】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 13】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 14】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 15】本発明の実施形態の遊技機における通常状態に係る内部抽選テーブルでの乱数

50

値の振り分けとA T抽選の当選確率を説明するための図である。

【図16】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における通常状態に係る内部抽選テーブルでの乱数値の振り分けとA T抽選の当選確率を説明するための図である。

【図17】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。

【発明を実施するための形態】

【0011】

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。

【0012】

1. 構成

図1は、本発明の実施形態に係る遊技機の外觀構成を示す斜視図である。

【0013】

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。

【0014】

本実施形態の遊技機は、収納箱B X、上部前面扉U D、および下部前面扉D Dからなる箱形の筐体内に第1リールR 1～第3リールR 3（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、メダルの払出装装置としてのホッパーユニット（図示省略）が収められている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、C P U、R O M（情報記憶媒体の一例）、R A M等を搭載し、遊技機の動作を制御する制御基板も収められている。

【0015】

図1に示す第1リールR 1～第3リールR 3は、それぞれ外周面が一定の間隔で2 1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R 1～第3リールR 3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R 1～第3リールR 3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R 1～第3リールR 3が停止する。

【0016】

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。

【0017】

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。

【0018】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 1 9 】

また上部前面扉UDには、遊技情報表示部DSおよび区間表示器SECが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、ボーナス状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。また区間表示器SECは、内蔵されるLED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。

【 0 0 2 0 】

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

10

【 0 0 2 1 】

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

20

【 0 0 2 2 】

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

30

【 0 0 2 3 】

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。

【 0 0 2 4 】

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

【 0 0 2 5 】

40

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。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

【 0 0 2 8 】

50

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段（制御基板）１００によって制御される。遊技制御手段１００は、メダル投入スイッチ２１０、ベットスイッチ２２０、スタートスイッチ２３０、ストップスイッチ２４０等の入力手段からの入力信号を受けて、遊技を実行するための各種の演算を行い、演算結果に基づいてリールユニット３１０、ホッパーユニット３２０、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。

【００２９】

そして遊技制御手段１００は、投入受付手段１０５、乱数発生手段１１０、内部抽選手段１２０、リール制御手段１３０、入賞判定手段１４０、払出制御手段１５０、リプレイ処理手段１６０、遊技状態移行制御手段１７０、ＲＴ制御手段１７３、特典付与手段１７５、演出制御手段１８０、記憶手段１９０を含む。

【００３０】

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おり、内部抽選を実行する契機となっている。

【００３１】

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。

【００３２】

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（所定のカウンタ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。

【００３３】

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。

【００３４】

抽選テーブル選択処理では、記憶手段１９０のメイン抽選テーブル記憶手段１９１に格納されている複数の内部抽選テーブルのうち、いずれの内部抽選テーブルを用いて内部抽選を行うかを決定する。本実施形態の遊技機では、メイン抽選テーブル記憶手段１９１に、図３および図４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。

【００３５】

なお本実施形態の遊技機では、小役として、小役１～小役８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

10

20

30

40

50

が設定されている。

【 0 0 3 6 】

各小役の当選態様について図 5 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）とが重複して当選することを示しており、共通ベルは、5 種類の 1 枚小役と、1 種類の 8 枚小役とが重複して当選することを示している。

【 0 0 3 7 】

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、J A C 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 枚小役とが重複して当選することを示している。

10

【 0 0 3 8 】

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、通常リプレイと、打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 6 とが設定されている。

【 0 0 3 9 】

各リプレイ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、通常リプレイは、リプレイ 1 が単独で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 3 は、リプレイ 1 およびリプレイ 2 を含む 3 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 4 ~ 打順リプレイ 6 は、リプレイ 1 およびリプレイ 3 を含む 3 種類のリプレイが重複して当選することを示している。

20

【 0 0 4 0 】

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。

【 0 0 4 1 】

また本実施形態の遊技機では、ボーナスとしてビッグボーナス（B B : ボーナスの一例）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、ビッグボーナス（B B）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、ビッグボーナス（B B）が抽選対象から除外されている。

30

【 0 0 4 2 】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、B B 成立状態（ボーナス成立状態の一例）、および B B 状態（ボーナス状態の一例）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、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 4 3 】

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 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。

40

【 0 0 4 4 】

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

50

憶手段 192 に格納される。

【0045】

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、内部抽選でビッグボーナス（BB）に当選すると、ビッグボーナス（BB）の抽選フラグの当選状態を、ビッグボーナス（BB）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、ビッグボーナス（BB）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。

10

【0046】

リール制御手段 130 は、遊技者がスタートレバー SL への遊技開始操作により作動するスタートスイッチ 230 からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 の回転駆動を開始し、第 1 リール R1 ~ 第 3 リール R3 が所定速度（約 80 rpm：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

20

【0047】

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

30

【0048】

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。

40

【0049】

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、ストップボタン B1 ~ B3 が押下された時点から 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 ms 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

50

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。

【 0 0 5 0 】

そして本実施形態では、図 7 に示すように、リールユニット 3 1 0 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「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なっている。

10

【 0 0 5 1 】

またリール制御手段 1 3 0 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 1 9 0 の停止制御テーブル記憶手段 1 9 3 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）とを行っている。

【 0 0 5 2 】

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

20

【 0 0 5 3 】

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

30

【 0 0 5 4 】

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

40

50

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。

【 0 0 5 5 】

そして本実施形態では、打順ベルが当選した場合に、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、打順ベル 1 ~ 打順ベル 9 のそれぞれに対して正解打順が設定されており、正解打順とは異なる押下順序が不正解打順として扱われる。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に対応している場合には正解打順であることが確定し、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの打順ベルが当選した場合に、不正解打順でストップボタン B 1 ~ B 3 が押下されると、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表示させることができる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。

10

【 0 0 5 6 】

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

【 0 0 5 7 】

20

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

【 0 0 5 8 】

30

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

【 0 0 5 9 】

40

また本実施形態では、共通ベルや J A C が当選した場合には、メダルの払出数に応じて優先度を求めるようにロジック演算が行われ、共通ベルの当選時においては、いずれの押下順序で停止操作が行われても 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、J A C の当選時においても、いずれの押下順序で停止操作が行われても 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る。

【 0 0 6 0 】

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

50

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。

【0061】

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めることにより得ることができる。

10

【0062】

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。

【0063】

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を検出された時点）におけるリールの位置である押下検出位置と実際の停止位置との対応関係が設定されている。なお停止制御テーブルでは、抽選フラグの設定状態に応じて、押下検出位置と、押下検出位置から実際の停止位置までの回転量を示す滑りコマ数との対応関係が設定されていてもよい。

20

【0064】

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8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。

【0065】

そして本実施形態では、図8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場合とが存在するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

30

【0066】

なお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、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ようにすることでビッグボーナス（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ビッグボーナス（BB）が入賞することはない。

40

【0067】

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、JACの当選時にお

50

いても、いずれの押下順序で停止操作が行われても 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いる。

【 0 0 6 8 】

また本実施形態では、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。

【 0 0 6 9 】

そして本実施形態では、図 9 に示すように、打順リプレイ 1 ~ 打順リプレイ 3 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 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。

10

【 0 0 7 0 】

また本実施形態では、図 9 に示すように、打順リプレイ 4 ~ 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 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。

【 0 0 7 1 】

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 0 および図 1 1 に示すように、ビッグボーナス (B B)、リプレイ 1 ~ リプレイ 6、小役 1 ~ 小役 8 の入賞の有無や R T 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。

20

【 0 0 7 2 】

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、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 1 5 0 によってメダルの払出制御処理が行われ、リプレイが入賞した場合にはリプレイ処理手段 1 6 0 によってリプレイ処理が行われ、ボーナスが入賞した場合には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 R T 制御手段 1 7 3 によって R T 状態を変動させる制御が行われる。

30

【 0 0 7 3 】

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 3 2 0 (払出装置) に払い出させる制御を行う。

40

【 0 0 7 4 】

ホッパーユニット 3 2 0 は、払出制御手段 1 5 0 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 3 2 0 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 3 2 5 が備えられており、払出制御手段 1 5 0 は、払出メダル検出スイッチ 3 2 5 からの入力信号に基づいてホッパーユニット 3 2 0 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。

【 0 0 7 5 】

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 3

50

20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。

【0076】

リプレイ処理手段160は、リプレイが入賞した場合に、次の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要せ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のスタートレバーSLに対する遊技開始操作を待機する。

10

【0077】

遊技状態移行制御手段170は、図12(A)に示すように、通常状態、BB成立状態、およびBB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。

【0078】

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3および図4に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル6のうち、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。

20

【0079】

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3および図4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、ビッグボーナス(BB)が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。

30

【0080】

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。

【0081】

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3および図4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。

40

【0082】

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数(例えば、200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。

【0083】

50

R T 制御手段 1 7 3 は、図 1 2 (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。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

【 0 0 8 4 】

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 および図 4 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 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 を参照した内部抽選が行われる。なお本実施形態では、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。

20

【 0 0 8 5 】

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 および図 4 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 を参照した内部抽選が行われる。

30

【 0 0 8 6 】

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 および図 4 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打順リプレイ 7 ~ 打順リプレイ 1 2 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。

40

【 0 0 8 7 】

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

50

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３が設定され、リプレイの当選確率が約１／１．５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。

【００８８】

特典付与手段１７５は、図１３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１９５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

【００８９】

また特典付与手段１７５は、図１４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、内部抽選で小役またはボーナスを含む当選態様が得られたことに基づいてＡＴ抽選（特定抽選の一例）を行う。特に本実施形態では、打順ベル、共通ベル、チェリー、スイカ、またはビッグボーナス（ＢＢ）のいずれかが当選した場合にＡＴ抽選が行われる。また、遊技状態がＢＢ成立状態である場合、および遊技状態がＢＢ状態である場合には、通常区間であってもＡＴ抽選は実行されない。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１９１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、ＡＴ抽選の契機となる内部抽選での小役やボーナスの当選に対応づけられた内部抽選用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、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。

20

【００９０】

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。そして本実施形態では、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限って設定可能となっている。

30

【００９１】

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。

40

【００９２】

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３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ＲＴ状態をＲＴ２状態に誘導し、ＲＴ２状態では打順リプレイ４～打順リプレイ６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。

【００９３】

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

50

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。

【 0 0 9 4 】

そして特典付与手段 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してもよいし、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 4 ~ 打順リプレイ 6 のいずれかが当選したことに基づいて、当該遊技の終了時に A T 状態へ移行させるようにしてもよい。

【 0 0 9 5 】

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 0 9 6 】

また特典付与手段 1 7 5 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 5 0 回に相当する値「 5 0 」を、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 に設定し、A T 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 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 1 9 5 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 A T 状態においては遊技者の操作ミスにより R T 状態が非 R T 状態や R T 1 状態に転落したことによって R T 状態を R T 3 状態へ復帰させる過程においても A T 終了判定カウンタ 1 9 5 のデクリメント更新は継続される。

【 0 0 9 7 】

そして特典付与手段 1 7 5 は、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値が初期値「 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、特典付与手段 1 7 5 は、演出状態を A T 終了待機状態に設定し、A T 終了待機状態において R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に移行すると演出状態を非 A T 状態に復帰させることに伴って有利区間が終了する。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 1 8 0 による打順ベルの当選時の入賞補助演出が行われなくなるため、1 枚小役の入賞または R T 変動ブランクを示す図柄組合せの表示によって R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に転落しやすくなる。なお A T 状態の終了後の演出状態としては A T 終了待機状態を設けずに非 A T 状態へ復帰するようにしてもよい。また A T 終了待機状態から非 A T 状態への復帰条件は、例えば、打順ベルの当選時に不正解打順で停止操作が行われたことや、R T 変動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か、1 枚小役が入賞すること等としてもよい。

【 0 0 9 8 】

また特典付与手段 1 7 5 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 1 9 5 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う。

【 0 0 9 9 】

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 1 9 1 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、上乗せ抽選の契機となる当選態様に対

10

20

30

40

50

応づけられた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、上乘せ抽選で取得した乱数値が上乘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、上乘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乘せ抽選テーブルが選択されるようになっており、上乘せ抽選の当選確率が「共通ベル<チェリー<スイカ」の順序で高くなるようになっている。また上乘せ抽選に当選した際の加算値は、「チェリー<スイカ<共通ベル」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乘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乘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。

【0100】

10

また特典付与手段175は、AT状態においてビッグボーナス(BB)が当選した場合には、ビッグボーナス(BB)の当選に基づいてAT終了判定カウンタ196のデクリメント更新を中止してAT状態を中断し、BB状態の終了後からAT準備状態を経由してRT状態がRT3状態に移行することに伴ってAT状態が再開されるようになっている。そして本実施形態では、有利区間においてAT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(BB)が入賞した場合には、BB状態の終了後にAT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。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)が当選した場合にも、BB状態の終了後からAT準備状態を経由してAT状態を再開させるようになっているため、有利区間が維持されるが、AT終了待機状態においてビッグボーナス(BB)が当選した場合には、BB状態の終了後

20

にRT状態が非RT状態に復帰することに伴って演出状態が非AT状態に復帰し、演出状態が非AT状態に復帰することに伴って有利区間が終了するようになっている。

【0101】

また特典付与手段175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AT状態に初期化されるとともに、AT終了判定カウンタ195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。

【0102】

また本実施形態では、図14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175は、通常区間においてAT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(BB)が当選した遊技でAT抽選に当選したが、ビッグボーナス(BB)が入賞せずにビッグボーナス(BB)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。

30

【0103】

なお内部中待機区間である場合にはAT抽選の実行を禁止し、内部抽選でAT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AT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AT抽選を実行するように構成してもよいが、その場合にはAT抽選の結果を無効とすることが好ましい。

【0104】

また本実施形態では、通常区間においてAT抽選が当選した遊技においてクリアカウンタ197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197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197の値がしきい値(例えば、1500)を超えたこと(クリアカウンタの値が「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197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197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。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、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197の

40

50

更新が行われる。なお A T 抽選に当選したが、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 197 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 197 の更新が開始される。

【0105】

そして本実施形態では、クリアカウンタ 197 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 197 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 195 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 197 の値がしきい値を超えた場合にも、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 195 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 197 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くて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。

10

【0106】

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 195 の初期化のみならずクリアカウンタ 197 の初期化も行われ、具体的にはクリアカウンタ 197 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、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。

20

【0107】

また本実施形態では、クリアカウンタ 197 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るビッグボーナス（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る。

【0108】

また本実施形態では、クリアカウンタ 197 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。

30

【0109】

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。

40

【0110】

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 197 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 197 に所定値（例えば、1）が設定された場合に、クリアカウンタ 197 の値が初期値「0」より大きくな

50

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197の値が初期値「0」に初期化された場合に、クリアカウンタ197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。

【0111】

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・消灯を切り替えること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

【0112】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段198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、遊技状態、演出状態、内部抽選の結果等に応じて、サブ抽選テーブル記憶手段199に記憶されている演出抽選テーブルを参照して決定される。

20

【0113】

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変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されるまで打順ベルが当選しても入賞補助演出は行わないようになっている。

30

【0114】

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

【0115】

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変動ブ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RT3状態へ復帰させる過程においてRT2状態に滞在している場合には、AT状態に滞在していることを条件として、打順リプレイ7～打順リプレイ12の当選時において正解打順

50

を報知してリプレイ3の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる制御が行われる。

【0116】

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

10

【0117】

2. 本実施形態の手法

まず本実施の形態では、遊技区間として通常区間と有利区間とを設定可能とし、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て、有利区間ではクリアカウンタ197の値を更新して、クリアカウンタの値が所定値に達すると演出状態がAT状態に滞在していてもAT終了判定カウンタ195の値に関わらずに有利区間を終了させるようにしている。

20

【0118】

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AT状態に設定されて演出状態がAT状態に設定されることはないが、内部抽選の結果に応じてAT抽選が行われ、通常区間においてAT抽選に当選すると有利区間が開始し、有利区間においてアシストタイム遊技を実行可能な演出状態であるAT状態に設定可能となっている。

【0119】

そして本実施の形態では、クリアカウンタ197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AT状態であった場合にAT終了判定カウンタ195の値がしきい値に達していなくても初期化处理によって強制的にAT状態を終了させて演出状態を非AT状態に初期化する。なお演出状態がAT準備状態であってもクリアカウンタ197の値がしきい値を超えた場合には、AT状態に移行することなく強制的にAT準備状態を終了させて初期化处理によって演出状態が非AT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197の値に基づいて初期化处理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197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197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197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197のしきい値については、有利区間の最大遊技回数が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。

30

40

【0120】

50

また本実施の形態では、遊技状態がＢＢ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、また有利区間において演出状態がＡＴ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ＡＴ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、ＢＢ状態でのボーナス遊技と有利区間におけるＡＴ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、有利区間においてＢＢ状態に滞在している状況でクリアカウンタ１９７の値がしきい値を超えた場合には、そのＢＢ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１９７の値がしきい値を超えた場合にはＢＢ状態の途中であっても初期化処理を行っ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いでいる。従って本実施の形態の手法によれば、好適にメダルの獲得性能を調整して射倖性を抑えることができるようになる。

【０１２１】

また本実施の形態では、通常区間において遊技状態が通常状態である場合に小役またはボーナスが当選したことによってＡＴ抽選が行われるようになっているが、内部抽選でＡＴ抽選の当選契機となる当選態様の当選確率と、その当選態様を得てＡＴ抽選の当選を得る確率とが、いずれも１／１７５００（１７５００分の１）以上となるように設定されている。

【０１２２】

具体的に説明すると、通常状態では、図１５に示すように、ＲＴ状態が非ＲＴ状態、ＲＴ１状態、ＲＴ２状態、およびＲＴ３状態の間で遷移し、ＲＴ状態に応じて内部抽選用の乱数値が振り分けられているが、小役およびボーナスの当選態様については、ＲＴ状態の変動によっては当選確率が変動しないようになっている。そして本実施の形態では、打順ベル１～打順ベル９については、それぞれ当選確率が１／３２．８であり、共通ベルは当選確率が１／１６３８４であり、チェリーは当選確率が１／２５６であり、スイカは当選確率が１／４００であり、ビッグボーナス（ＢＢ）は当選確率が１／２５６となっており、これらの当選態様を内部抽選で得た場合にＡＴ抽選の当選の機会がある。

【０１２３】

また小役およびボーナスの各当選態様を得た場合におけるＡＴ抽選の当選確率については、図１５に示すように、打順ベル１～打順ベル９については、それぞれ１／８１９２であり、共通ベルについては、１／１６３８４であり、チェリーについては、１／４０９６であり、スイカについては、１／３２７７であり、ビッグボーナス（ＢＢ）については、１／５１２となっている。なお図１５ではＡＴ抽選の項目において当選に割り当てられている乱数値の個数のみを示している。

【０１２４】

ここで通常状態において内部抽選の抽選対象となる小役およびボーナスの当選態様のうち最も当選確率の低い共通ベルは１／１６３８４であって、共通ベルの当選に割り当てられている４個の乱数値がＡＴ抽選の当選に割り当てられていることによって、ＡＴ抽選の当選確率も１／１６３８４（４個の乱数値に対する当選割合が１／１）となっており、共通ベルの当選を得てかつＡＴ抽選の当選を得る確率が１／１７５００を上回っている。また共通ベル以外の当選態様についても、各々の当選態様を得てかつＡＴ抽選の当選を得る確率は、１／１７５００を上回るようになっている。例えば、チェリーについては、６５５３６個の乱数値のうち２５６個がチェリーの当選に割り当てられており、チェリーの当選確率は１／２５６であり、またチェリーの当選に割り当てられている２５６個の乱数値のうち１６個がＡＴ抽選の当選に割り当てられ、ＡＴ抽選の当選確率が１／４０９６（２５６個の乱数値に対する当選割合が１／１６）となっており、チェリーの当選を得てかつＡＴ抽選の当選を得る確率が１／１７５００を上回っており、打順ベル１～打順ベル９、スイカ、

およびビッグボーナス（ＢＢ）についても同様である。すなわち本実施の形態では、ＡＴ抽選の当選契機となる当選態様のいずれについても当選確率が $1/17500$ 以上となっているとともに、各当選態様を得てかつＡＴ抽選の当選を得る確率についても $1/17500$ 以上となっている。このように内部抽選用の乱数値に対してＡＴ抽選の当選またはハズレを対応づける場合には、内部抽選用の乱数値の総数（例えば、 65536 個）を $N1$ 、内部抽選での各当選態様の当選に割り当てられる乱数値の数（例えば、共通ベルであれば、 4 個）を $N2$ 、 $N2$ に対するＡＴ抽選の当選に割り当てられる乱数値の割合（例えば、共通ベルであれば、 $4/4 = 1$ ）を $N3$ とすると、 $(N2 \times N3) / N1$ が $1/17500$ 以上となっていればよい。

【０１２５】

ところで本実施の形態のような遊技機については、開発した遊技機が市場に提供するための技術上の規格を満たしている必要があり、その検定においては 17500 回分の遊技における出玉率に関する試験が行われる。このため、内部抽選において $1/17500$ を下回る当選確率の当選態様を設けていると、検定においてその当選を確認することができない事態が生じるおそれもあり、また有利区間への移行を決定するＡＴ抽選の当選確率が $1/17500$ を下回っていると、ＡＴ抽選の当選契機となる当選態様を得た場合における有利区間への移行を全てのパターンにおいて確認できないおそれもある。すなわち 17500 回分の出玉率を見極める際に、その影響を確認できない事態が発生し得ることは検定の結果と異なる挙動を起こしうる遊技機が市場に提供されてしまうことにつながり好ましくない。そこで本実施の形態では、ＡＴ抽選の当選契機となる当選態様の当選確率と、その当選態様を得てかつＡＴ抽選の当選を得る確率とを、いずれも $1/17500$ 以上に設定するようにすることで、市場に提供される遊技機が技術上の規格を満たしているかを適正に判断できるようになり、これにより遊技機が技術上の規格を満たしていることを確認するための型式の検定での挙動と、実際の市場での挙動とが著しく異なるような事態を発生しにくくすることができる。

【０１２６】

なお本実施の形態では、内部抽選において取得される乱数値に対してＡＴ抽選の当選またはハズレを割り当てることによってＡＴ抽選の当否を判定するように構成したが、ＡＴ抽選の専用の乱数値を内部抽選の結果に応じて取得して、その当否を判定するように構成してもよく、その場合においてＡＴ抽選の当選確率が最低でも $1/17500$ 以上となるように設定してもよい。

【０１２７】

例えば、ＡＴ抽選の当選契機となり得る当選態様を内部抽選で得た場合にＡＴ抽選の専用の乱数値を $0 \sim 255$ までの 256 個の範囲でいずれか 1 つの乱数値をＡＴ抽選の当否を判定するために取得するものとして、図１６に示すように、各当選態様に対してＡＴ抽選の当選に対応する乱数値を割り振ることによって、図１５に示した例と略同様の確率でＡＴ抽選の当選を得られるようにすることができる。この場合であっても、共通ベルについては、ＡＴ抽選において取得される 256 個の乱数値の全て（ 256 個）をＡＴ抽選の当選に割り当てることで、共通ベルの当選を得てかつＡＴ抽選の当選を得る確率が $1/16384$ となり、 $1/17500$ を上回っているように設定することができる。また共通ベル以外の当選態様であってＡＴ抽選の当選契機となり得る他の当選態様（打順ベル $1 \sim$ 打順ベル 9 、チェリー、スイカ、ビッグボーナス（ＢＢ））についても、それぞれの当選態様を得た場合に 256 個の乱数値のうちいずれ 1 つかを取得してＡＴ抽選の当否を判定し、各当選態様に応じて 256 個の乱数値のうちＡＴ抽選の当選に割り当てる乱数値の個数を設定することで、内部抽選で各当選態様を得てかつＡＴ抽選の当選を得る確率が $1/17500$ を上回るようにすることができる。例えば、内部抽選の当選確率が $1/256$ のチェリーについては、ＡＴ抽選のために取得される 256 個の乱数値のうち 16 個が当選に割り当てられ、ＡＴ抽選の当選を得る乱数値の割合が $1/16$ であり、チェリーの当選を得てかつＡＴ抽選の当選を得る確率は $1/4096$ （ $1/256 \times 1/16$ ）となり $1/17500$ を上回っている。なおＡＴ抽選の専用の乱数値を用いる場合に、その乱数

10

20

30

40

50

値の総数を256個より多い個数、例えば、16384個(17500個以下が好ましい)として、当選契機となる内部抽選の当選態様に対しては少なくとも1個の乱数値を当選に対応づけるようにしてもよい。このように内部抽選のために取得される乱数値とは別にAT抽選のために乱数値を取得する抽選方式は、AT抽選のために利用できるメモリ領域のバイト数や有利区間への移行率に関して所望する精度を考慮して採用することができる。

【0128】

また本実施の形態では、図15や図16に示すように、通常状態では、RT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一方で、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(ビッグボーナス(BB))の当選確率はRT状態の変動に関わらず一定となっており、RT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をAT抽選の実行契機として採用し、特に通常区間では、内部抽選で打順ベル、スイカ、チェリー、共通ベル、またはビッグボーナス(BB)の当選が得られた場合にAT抽選を行うようにしている。すなわち本実施の形態では、通常区間において、RT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AT抽選を行うことができるようにしたことによって、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AT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。

【0129】

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など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セグメントの表示態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。

【0130】

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。

【0131】

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195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195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195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195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195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195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195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195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１９５のしきい値を更新する）ようにしてもよい。

【０１３２】

また本実施の形態では、ＡＴ終了判定カウンタ１９５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１９５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１９５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１９５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１９５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１９５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１９５の値に所与の加算値を上乗せする（ＡＴ終了判定カウンタ１９５が現在の値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにＡＴ終了判定カウンタ１９５の値を更新する）ようにしてもよい。

10

【０１３３】

また例えば、ＡＴ抽選に当選したことに基づいて、ＡＴ終了判定カウンタ１９５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１９５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ＡＴ終了判定カウンタ１９５の値に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１９５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１９５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１９５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１９５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１９５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１９５のしきい値を更新する）ようにしてもよい。

20

30

【０１３４】

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１９７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１９７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１９７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１９７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。

【０１３５】

40

また本実施の形態では、有利区間においてクリアカウンタ１９７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、ＡＴ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１９７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１９７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１９７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。

【０１３６】

また本実施の形態では、クリアカウンタ１９７は１回の遊技が行われる毎に更新され、クリアカウンタ１９７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

50

カウンタ197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。

【0137】

例えば、AT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197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197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197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197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）に基づいて有利区間を終了させるようにしてもよい。

10

【0138】

また例えば、AT抽選に当選したことに基づいて、クリアカウンタ197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197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ウンタ197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197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、AT抽選の当選時にクリアカウンタ197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197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。

20

【0139】

またAT終了判定カウンタ195およびクリアカウンタ197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。

【0140】

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状態において全ての小役の抽選フラグが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0コマ～1コマの範囲（ストップボタンの押下時点から75msec以内に停止可能な範囲）で停止するようにしてボーナス遊技を行わせるようにしてもよい。

30

【0141】

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。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、BB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。

40

【0142】

50

この態様では、ＢＢ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、ＢＢ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、この態様においても、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１９７の値がしきい値を超えた場合にはＢＢ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倖性を抑えることができるようになる。

【０１４３】

また本実施の形態では、ボーナス状態に相当する遊技状態としてＢＢ状態を設けて、メダルの総払出数が終了条件を満たすまでボーナス遊技を行うことができるようにした場合について説明をしたが、ボーナス遊技の回数またはボーナス遊技での小役の入賞回数の少なくとも一方によってボーナス状態の終了条件が成立したか否かが判断されるようにしてもよい。例えば、１２回のボーナス遊技が行われたこと、または小役の入賞回数が８回になったことのいずれかが成立すると終了するＲＢ状態の移行契機となるレギュラーボーナス（ＲＢ）を設けて、レギュラーボーナス（ＲＢ）が当選しても入賞しなかった場合には、レギュラーボーナス（ＲＢ）の抽選フラグの当選状態が入賞するまで持ち越されるようにしてＲＢ成立状態に移行するようにし、ＲＢ成立状態やＲＢ状態では通常区間であっても有利区間の移行に関わる抽選を行わないようにすることができる。

【０１４４】

またＢＢ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ＢＢ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ＢＢ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。

【０１４５】

また本実施の形態では、ＡＴ終了判定カウンタ１９５の値に基づくＡＴ状態の終了条件が成立した場合にＡＴ終了待機状態を経て非ＡＴ状態に移行するようにしたが、ＡＴ終了待機状態を設けない態様としてもよく、ＡＴ状態の終了条件が成立した場合にはＲＴ状態に関わらずに非ＡＴ状態に移行させるようにしてもよい。

【０１４６】

また本実施の形態では非ＡＴ状態においてＡＴ抽選を行ってＡＴ状態へ移行させるか否かを決定するように構成したが、図１７に示すように、演出状態としてＣＺ状態を設けて、非ＡＴ状態ではＡＴ抽選を行わずにＣＺ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、ＣＺ状態においてＡＴ抽選を行って、ＡＴ抽選に当選したに基づいて演出状態をＡＴ状態へ移行させるようにしてもよい。この場合には、有利区間の終了時における初期化処理においてＣＺ状態の開始や終了に係る制御情報やＣＺ状態に係る抽選情報などについても初期化されるように構成する。なおＣＺ抽選の実行契機とＡＴ抽選の実行契機とは同一であってもよいし、異なってもよい。

【０１４７】

また本実施の形態では、ビッグボーナス（ＢＢ）が当選しているＢＢ成立状態では入賞Ｓｉｍ出玉率が１未満（１００％未満）になっており、入賞Ｓｉｍ出玉率が１未満であればＢＢ成立状態においてメダルが増加する可能性が極めて低いので、射倖性が高まりすぎないようにしている。ここでいう入賞Ｓｉｍ出玉率とは、内部抽選で小役の当選態様を得た場合には、その当選態様において最もメダルの払い出しが多くなる態様で小役が入賞したものと仮定して算出される出玉率のことである。

【０１４８】

なおボーナスが当選した状態であるボーナス成立状態において入賞Ｓｉｍ出玉率が１以上（１００％以上）となるボーナスを設けて、そのボーナスが通常区間において当選した際にＡＴ抽選に当選すると、ボーナスの入賞を待たずに有利区間が開始するようにしてもよい。この場合には、有利区間への移行が決定している状況下で、ボーナス成立状態にお

10

20

30

40

50

いてメダルを増やせる期待値が高いことにより射倖性が高まりすぎてしまうことを防止することができる。仮に入賞 S i m 出玉率が 1 (1 0 0 %) であっても短期的にはメダルの増加を見込める可能性があるため、入賞 S i m 出玉率が 1 以上 (1 0 0 % 以上) であることによって内部中待機区間を経由せずに即座に有利区間を開始してしまえば、クリアカウンタ 1 9 7 の更新がボーナスの当選直後から開始されるため、徒にボーナスが当選したまま入賞しない状況を引き延ばしても出玉率が収束して遊技者にメリットがないためボーナスを積極的に入賞させようとする動機付けとなることが期待できる。

【 0 1 4 9 】

またビッグボーナス (B B) の当選時の当選時に A T 抽選で当選した場合に、内部中待機区間では打順ベルの当選時に入賞補助演出を行わないが、有利区間では B B 成立状態であっても打順ベルの当選時に入賞補助演出を行うようにしてもよい。

10

【 0 1 5 0 】

ここで、本実施の形態では、B B 成立状態は入賞 S i m 出玉率が 1 未満 (1 0 0 % 未満) であり、入賞補助演出がなければ期待値としてはメダルが減ってしまう遊技区間となっているので、A T 状態への移行が確定となる A T 抽選を行うビッグボーナス (B B) を含む特殊当選態様 (例えば、1 / 1 6 3 8 4 の確率で当選する当選態様 : 1 / 1 7 5 0 0 以上の当選確率であること) でビッグボーナス (B B) の当選時に A T 抽選に当選した場合、A T 状態の開始は B B 状態の終了後から行うとしても、B B 成立状態においてビッグボーナス (B B) が入賞するまでの間にメダルが減ってしまうことを避けるために入賞補助演出を行いたい状況も想定できるため、この場合には、B B 成立状態の時点から有利区間に設定して打順ベルの当選時に入賞補助演出を行うようにしてもよい。このとき B B 成立状態での入賞補助演出により遊技者が違和感を覚えてビッグボーナス (B B) の当選を察知してしまうことを考慮すると、特殊当選態様を得た場合には、当選した遊技において特殊当選態様を得たことに対応する演出を行うようにすることが好ましい。

20

【 0 1 5 1 】

一方で、それ以外の場合、例えばビッグボーナス (B B) の当選時に A T 状態への移行を決定する当選と C Z 状態への移行を決定する当選とハズレ (通常区間のまま) に振り分けられるように特定抽選を行う当選態様 (ビッグボーナス (B B) を含む当選態様) については、ビッグボーナス (B B) の当選や有利区間への移行の有無を遊技者に把握されにくくするために、ビッグボーナス (B B) の当選直後から有利区間を開始するのではなく、内部中待機区間を経由してビッグボーナス (B B) の入賞により有利区間を開始することが好ましい。

30

【 0 1 5 2 】

また、C Z 状態への移行を決定する当選が確定となる C Z 抽選の契機となる当選態様 (ビッグボーナス (B B) を含む当選態様) を得てビッグボーナス (B B) の当選と C Z 状態への移行が決定された場合、B B 状態の遊技で演出状態を C Z 状態に設定して A T 状態への移行を獲得するための遊技を行わせたい場合 (例えば、B B 状態において特定役を当選させると A T 抽選が行われる場合など) には、有利区間の開始をビッグボーナス (B B) の入賞時として B B 成立状態は内部中待機区間とするようにしてもよい。

40

【 0 1 5 3 】

また有利区間への移行が決定された際に演出状態の振り分けが行われ、例えば、C Z 状態へ移行させる場合と、A T 状態へ移行させる場合とがあるように構成した場合には、有利区間かつ C Z 状態への移行率と、有利区間かつ A T 状態への移行率とは、1 / 1 7 5 0 0 を下回っていてもよく、それらを合算した有利区間への移行率が 1 / 1 7 5 0 0 を上回っていればよい。例えば、内部抽選で共通ベルの当選に割り当てられている 4 個の乱数値のうち全てが有利区間への移行となるが、2 個は C Z 状態への移行に割り当てられて、残りの 2 個は A T 状態への移行に割り当てられているようにすれば、共通ベルの当選を得て有利区間かつ C Z 状態へ移行する確率は 1 / 3 2 7 6 8 となり、共通ベルの当選を得て有利区間かつ A T 状態へ移行する確率は 1 / 3 2 7 6 8 となるが、共通ベルの当選を得てかつ有利区間に移行する確率自体は、1 / 1 6 3 8 4 となり、1 / 1 7 5 0 0 を上回るよう

50

に設定することができる。

【符号の説明】

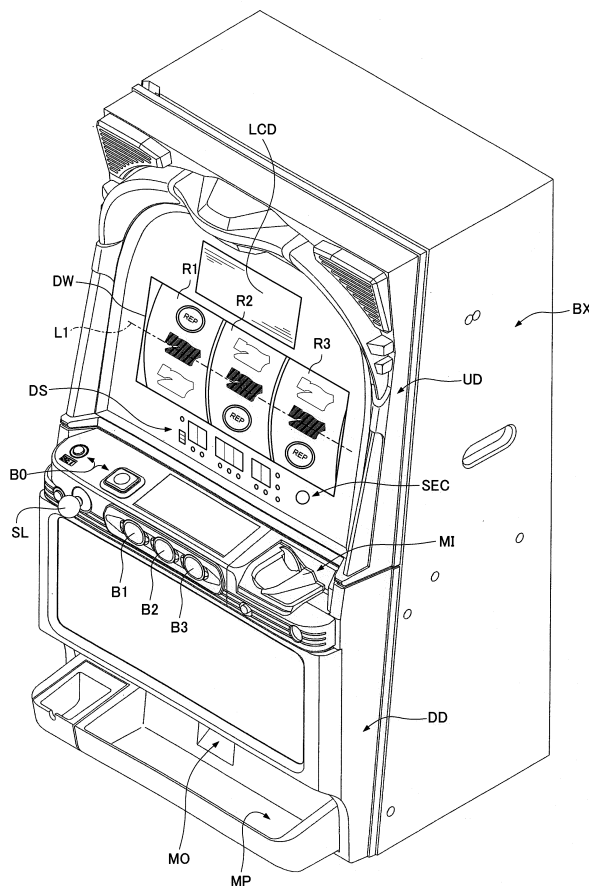
【0154】

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、
 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 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 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 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 7 クリアカウンタ、
 1 9 8 演出データ記憶手段、1 9 9 サブ抽選テーブル記憶手段、
 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、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 3 0 表示装置、3 4 0 音響装置

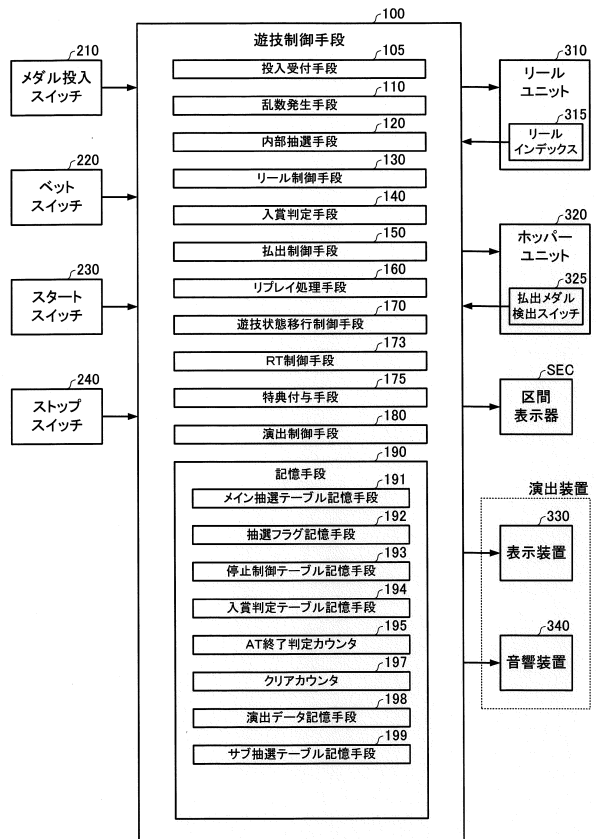
10

20

【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
チェリー	チェリー	チェリー	チェリー
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
通常リプレイ	打順リプレイ1	打順リプレイ4	通常リプレイ
	打順リプレイ2		
	打順リプレイ3	打順リプレイ5	
ハズレ	ハズレ	打順リプレイ6	
		ハズレ	
		ハズレ	
BB	BB	BB	BB

【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	JAC
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	
チェリー	
スイカ	
通常リプレイ	JAC
ハズレ	

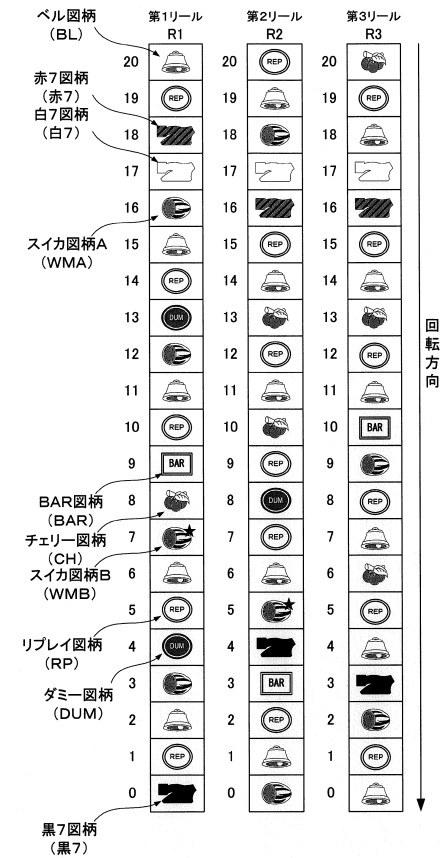
【図 5】

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	1枚小役(小役1~5)+8枚小役(小役6)
スイカ	3枚小役(小役8)
チェリー	2枚小役(小役7)
JAC	1枚小役(小役1~5)+2枚小役(小役7)+3枚小役(小役8)+8枚小役(小役6)

【図 6】

通常リプレイ	リプレイ1
打順リプレイ1	リプレイ1, 2, 4
打順リプレイ2	リプレイ1, 2, 5
打順リプレイ3	リプレイ1, 2, 6
打順リプレイ4	リプレイ1, 3, 4
打順リプレイ5	リプレイ1, 3, 5
打順リプレイ6	リプレイ1, 3, 6

【図 7】



【図 8】

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 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3, 4	リプレイ1		リプレイ2		リプレイ1	
打順リプレイ3 正解打順: 打順5, 6		リプレイ1			リプレイ2	
打順リプレイ4 正解打順: 打順1, 2	リプレイ3		リプレイ1			
打順リプレイ5 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6 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

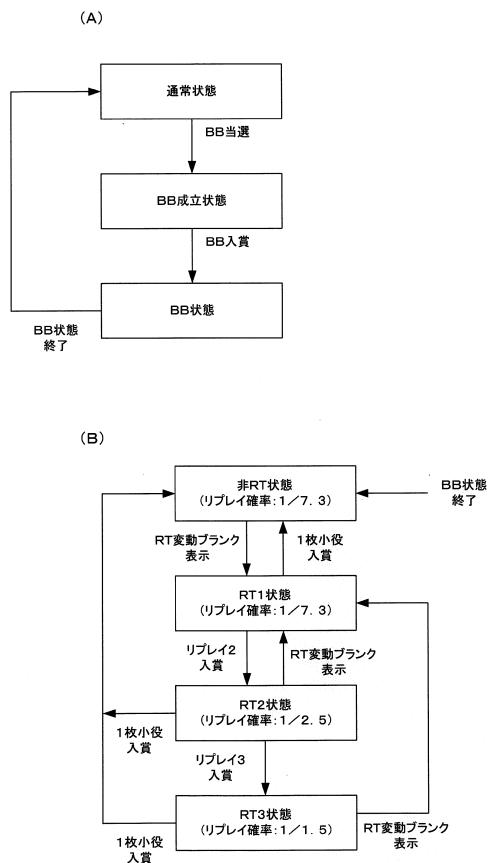
【図 10】

入賞役等	図柄組合せ			配当
BB				—
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				—

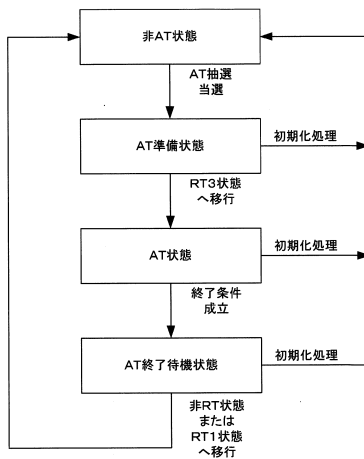
【図 1 1】

入賞役等	図柄組合せ			配当
小役1	REP	BAR	BAR	1枚
小役2	REP	BAR	BAR	1枚
小役3	REP	BAR	BAR	1枚
小役4	REP	REP	REP	1枚
小役5	DUM	REP	REP	1枚
小役6	BAR	BAR	BAR	8枚
小役7	REP	REP	REP	2枚
小役8	REP	REP	REP	3枚

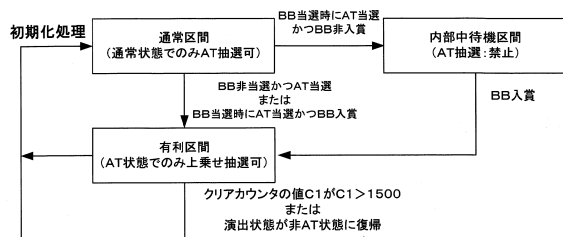
【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】



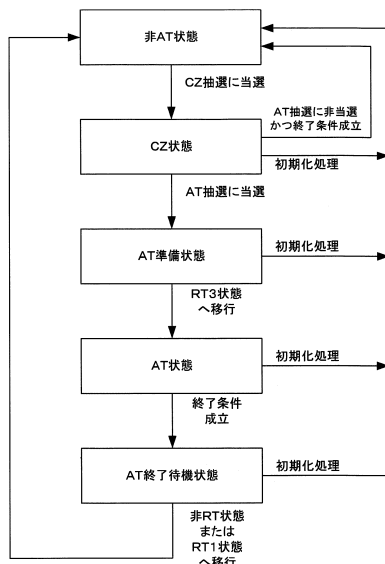
【図 15】

	内部抽選				AT抽選
	非RT状態	RT1状態	RT2状態	RT3状態	
打順ベル1	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/8192 (8/65536)
打順ベル2	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/8192 (8/65536)
打順ベル3	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/8192 (8/65536)
打順ベル4	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/8192 (8/65536)
打順ベル5	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/8192 (8/65536)
打順ベル6	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/8192 (8/65536)
打順ベル7	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/8192 (8/65536)
打順ベル8	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/8192 (8/65536)
打順ベル9	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/8192 (8/65536)
共通ベル	1/16384 (4/65536)	1/16384 (4/65536)	1/16384 (4/65536)	1/16384 (4/65536)	1/16384 (4/65536)
チェリー	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/4096 (16/65536)
スイカ	1/400 (164/65536)	1/400 (164/65536)	1/400 (164/65536)	1/400 (164/65536)	1/3277 (20/65536)
BB	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/512 (128/65536)
通常リプレイ	1/7.3 (8979/65536)	—	—	1/1.5 (43690/65536)	—
打順リプレイ 1	—	1/22 (2993/65536)	—	—	—
打順リプレイ 2	—	1/22 (2993/65536)	—	—	—
打順リプレイ 3	—	1/22 (2993/65536)	—	—	—
打順リプレイ 4	—	—	1/7.5 (8738/65536)	—	—
打順リプレイ 5	—	—	1/7.5 (8738/65536)	—	—
打順リプレイ 6	—	—	1/7.5 (8738/65536)	—	—
ハズレ	1/1.7 (37877/65536)	1/1.7 (37877/65536)	1/3.2 (20642/65536)	1/20.7 (3166/65536)	—

【図 16】

	内部抽選				AT抽選
	非RT状態	RT1状態	RT2状態	RT3状態	
打順ベル1	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/256 (1/256)
打順ベル2	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/256 (1/256)
打順ベル3	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/256 (1/256)
打順ベル4	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/256 (1/256)
打順ベル5	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/256 (1/256)
打順ベル6	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/256 (1/256)
打順ベル7	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/256 (1/256)
打順ベル8	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/256 (1/256)
打順ベル9	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/32.8 (2000/65536)	1/256 (1/256)
共通ベル	1/16384 (4/65536)	1/16384 (4/65536)	1/16384 (4/65536)	1/16384 (4/65536)	1/1 (256/256)
チェリー	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/16 (16/256)
スイカ	1/400 (164/65536)	1/400 (164/65536)	1/400 (164/65536)	1/400 (164/65536)	1/8 (32/256)
BB	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/256 (256/65536)	1/2 (128/256)
通常リプレイ	1/7.3 (8979/65536)	—	—	1/1.5 (43690/65536)	—
打順リプレイ 1	—	1/22 (2993/65536)	—	—	—
打順リプレイ 2	—	1/22 (2993/65536)	—	—	—
打順リプレイ 3	—	1/22 (2993/65536)	—	—	—
打順リプレイ 4	—	—	1/7.5 (8738/65536)	—	—
打順リプレイ 5	—	—	1/7.5 (8738/65536)	—	—
打順リプレイ 6	—	—	1/7.5 (8738/65536)	—	—
ハズレ	1/1.7 (37877/65536)	1/1.7 (37877/65536)	1/3.2 (20642/65536)	1/20.7 (3166/65536)	—

【図 17】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2014-083099(JP,A)
特開2018-042733(JP,A)
特開2017-169919(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)
A63F 5/04