

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-164355

(P2017-164355A)

(43) 公開日 平成29年9月21日 (2017.9.21)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 6 F 2 C 0 8 2  
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2016-53597 (P2016-53597)  
 (22) 出願日 平成28年3月17日 (2016.3.17)

(71) 出願人 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

最終頁に続く

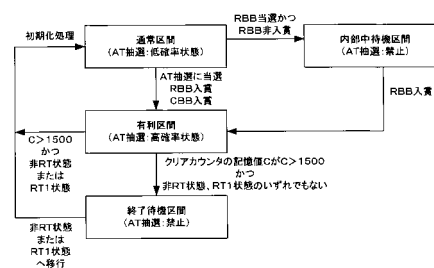
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技媒体の獲得量を制限することができる遊技機を提供する。

【解決手段】A T状態においてA T終了判定カウンタ195およびクリアカウンタ196を更新し、A T終了判定カウンタ195の記憶値がしきい値に達したことに基づいてA T状態を終了させ、遊技回数をカウントするクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合にはA T終了判定カウンタ195の記憶値がしきい値に達してなくても強制的にA T状態を終了させてから演出状態を非A T状態に初期化する初期化処理を実行する。

【選択図】 図16



## 【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、  
特定小役を含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、  
前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ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、

通常演出状態と特別演出状態とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、  
前記通常演出状態において演出状態を前記特別演出状態に移行させるか否かを決定し、前記特別演出状態において第 1 カウンタを更新して前記第 1 カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて前記特別演出状態を終了させる A T 制御手段と、

前記特別演出状態において第 2 カウンタを更新して前記第 2 カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて演出状態を前記通常演出状態に初期化する初期化処理を実行する初期化手段と、

前記特別演出状態である場合に前記特定小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を備えた遊技機であって、

前記 A T 制御手段が、

前記特別演出状態において所定条件が成立した場合に前記第 1 カウンタが現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるように前記第 1 カウンタの記憶値およびしきい値のいずれか一方を更新し、

前記初期化手段が、

前記特別演出状態において前記第 2 カウンタを遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、

前記特別演出状態において前記第 2 カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記第 1 カウンタの記憶値がしきい値に達していなくても強制的に前記特別演出状態を終了させてから前記初期化処理を実行することの特徴とする遊技機。

## 【請求項 2】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、  
特定小役を含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、  
前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ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、

通常演出状態と特別演出状態とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、  
前記通常演出状態において演出状態を前記特別演出状態に移行させるか否かを決定し、前記特別演出状態において第 1 カウンタを更新して前記第 1 カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて前記特別演出状態を終了させる A T 制御手段と、

前記特別演出状態において第 2 カウンタを更新して前記第 2 カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて演出状態を前記通常演出状態に初期化する初期化処理を実行する初期化手段と、

前記特別演出状態である場合に前記特定小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を備えた遊技機であって、

前記 A T 制御手段が、

前記特別演出状態において所定条件が成立した場合に前記第 1 カウンタが現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるように前記第 1 カウンタの記憶値およびしきい値のいずれか一方を更新し、

前記初期化手段が、

前記特別演出状態において前記第2カウンタを遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、

前記特別演出状態において前記第2カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記第1カウンタの記憶値がしきい値に達していなくても前記初期化处理によって強制的に前記特別演出状態を終了させることを特徴とする遊技機。

【請求項3】

請求項1または2において、

前記AT制御手段が、

演出状態を前記特別演出状態に移行させることを決定した場合に特定遊技区間において演出状態を前記特別演出状態に設定し、

10

前記初期化手段が、

前記特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間に移行したことに基づいて前記第2カウンタの更新を開始し、前記特定遊技区間では前記第2カウンタを遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、

前記特定遊技区間において前記第1カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて前記特別演出状態が終了して前記通常演出状態に滞在することになっても前記特定遊技区間を継続させる場合が存在し、当該特定遊技区間では演出状態の変動に関わらずに継続して前記第2カウンタを更新して前記第2カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて前記特定遊技区間を終了させることを特徴とする遊技機。

20

【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。

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AT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】

40

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-125565号公報

【特許文献2】特開2011-156165号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

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することが社会的に要請されている。

50

## 【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、遊技媒体の獲得量を制限することができる遊技機を提供することにある。

## 【課題を解決するための手段】

## 【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、特定小役を含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ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、通常演出状態と特別演出状態とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、前記通常演出状態において演出状態を前記特別演出状態に移行させるか否かを決定し、前記特別演出状態において第1カウンタを更新して前記第1カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて前記特別演出状態を終了させるAT制御手段と、前記特別演出状態において第2カウンタを更新して前記第2カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて演出状態を前記通常演出状態に初期化する初期化処理を実行する初期化手段と、前記特別演出状態である場合に前記特定小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を備えた遊技機であって、前記AT制御手段が、前記特別演出状態において所定条件が成立した場合に前記第1カウンタが現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるように前記第1カウンタの記憶値およびしきい値のいずれか一方を更新し、前記初期化手段が、前記特別演出状態において前記第2カウンタを遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、前記特別演出状態において前記第2カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記第1カウンタの記憶値がしきい値に達していなくても強制的に前記特別演出状態を終了させてから前記初期化処理を実行する遊技機に関するものである。

## 【0008】

本発明では、特別演出状態において所定条件が成立した場合に第1カウンタが現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるように第1カウンタの記憶値およびしきい値のいずれか一方を更新するため、特別演出状態での遊技の遊技期間が延長され得るようになっている。そして本発明では、特別演出状態において第2カウンタを遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、第2カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には第1カウンタの記憶値がしきい値に達していなくても強制的に特別演出状態を終了させてから演出状態を通常演出状態に初期化する初期化処理を実行するため、特別演出状態での遊技の遊技期間を第2カウンタによって制限することができ、これにより本発明によれば、特別演出状態での遊技で獲得することができる遊技媒体の量を制限することができ、遊技媒体の大量獲得を抑止することができるようになる。

## 【0009】

(2) 本発明は、外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、特定小役を含む複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行う内部抽選手段と、前記複数のリールを遊技毎に回転させ、停止操作を契機として、内部抽選の結果に応じた態様で回転中のリールを停止させ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、通常演出状態と特別演出状態とを含む複数種類の演出状態の間で演出状態を移行させ、前記通常演出状態において演出状態を前記特別演出状態に移行させるか否かを決定し、前記特別演出状態において第1カウンタを更新して前記第1カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて前記特別演出状態を終了させるAT制御手段と、前記特別演出状態において第2カウンタを更新して前記第2カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて演出状態を前記通常演出状態に初期

化する初期化処理を実行する初期化手段と、前記特別演出状態である場合に前記特定小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を備えた遊技機であって、前記AT制御手段が、前記特別演出状態において所定条件が成立した場合に前記第1カウンタが現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるように前記第1カウンタの記憶値およびしきい値のいずれか一方を更新し、前記初期化手段が、前記特別演出状態において前記第2カウンタを遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、前記特別演出状態において前記第2カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には前記第1カウンタの記憶値がしきい値に達していなくても前記初期化処理によって強制的に前記特別演出状態を終了させる遊技機に関するものである。

10

#### 【0010】

本発明では、特別演出状態において所定条件が成立した場合に第1カウンタが現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるように第1カウンタの記憶値およびしきい値のいずれか一方を更新するため、特別演出状態での遊技の遊技期間が延長され得るようになっている。そして本発明では、特別演出状態において第2カウンタを遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、第2カウンタの記憶値がしきい値に達した場合には第1カウンタの記憶値がしきい値に達していなくても演出状態を通常演出状態に初期化する初期化処理によって強制的に特別演出状態を終了させるため、特別演出状態での遊技の遊技期間を第2カウンタによって制限することができ、これにより本発明によれば、特別演出状態での遊技で獲得することができる遊技媒体の量を制限することができ、遊技媒体の大量獲得を抑止することができるようになる。

20

#### 【0011】

(3) 本発明の遊技機では、前記AT制御手段が、演出状態を前記特別演出状態に移行させることを決定した場合に特定遊技区間において演出状態を前記特別演出状態に設定し、前記初期化手段が、前記特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、前記特定遊技区間に移行したことに基づいて前記第2カウンタの更新を開始し、前記特定遊技区間では前記第2カウンタを遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、前記特定遊技区間において前記第1カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて前記特別演出状態が終了して前記通常演出状態に滞在することになっても前記特定遊技区間を継続させる場合が存在し、当該特定遊技区間では演出状態の変動に関わらずに継続して前記第2カウンタを更新して前記第2カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて前記特定遊技区間を終了させるようにしてもよい。

30

#### 【0012】

本発明では、特定遊技区間を含む複数種類の遊技区間の間で遊技区間を移行させ、特定遊技区間において演出状態を特別演出状態に設定する。また本発明では、特定遊技区間に移行したことに基づいて第2カウンタの更新を開始し、特定遊技区間では第2カウンタを遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、第2カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて特定遊技区間を終了させ、当該特定遊技区間の終了時において演出状態が特別演出状態である場合には第1カウンタの記憶値がしきい値に達していなくても強制的に特別演出状態を終了させて演出状態を通常演出状態に初期化する。そして本発明では、特定遊技区間において第1カウンタの記憶値がしきい値に達したことに基づいて特別演出状態が終了して通常演出状態に滞在することになっても特定遊技区間を継続させる場合が存在し、当該特定遊技区間では演出状態の変動に関わらずに継続して第2カウンタを更新するため、特別演出状態の終了後に通常演出状態を経由して再び特別演出状態に移行した場合であっても、一連の特別演出状態での遊技で獲得することができる遊技媒体の量を制限することができ、遊技媒体の大量獲得を抑止することができるようになる。

40

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0013】

50

【図 1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。  
【図 2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。  
【図 3】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。  
【図 4】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。  
【図 5】本発明の実施形態の遊技機における内部抽選テーブルを説明する図である。  
【図 6】本発明の実施形態の遊技機における小役の当選態様を説明する図である。  
【図 7】本発明の実施形態の遊技機におけるリプレイの当選態様を説明する図である。  
【図 8】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。  
【図 9】本発明の実施形態に係る遊技機における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。

10

【図 10】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 11】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 12】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。  
【図 13】本発明の実施形態の遊技機における入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 14】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態および R T 状態の遷移図である。  
【図 15】本発明の実施形態の遊技機における演出状態の遷移図である。

20

【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処理を説明するフローチャートである。  
【図 18】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。  
【図 19】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。  
【図 20】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。  
【図 21】本発明の実施形態の遊技機における処理を説明するフローチャートである。  
【図 22】本発明の実施形態の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 23】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 24】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 25】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機の機能ブロックを説明する図である。  
【図 26】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における演出状態の遷移図である。  
【図 27】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における遊技区間の遷移図である。  
【図 28】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 29】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 30】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における処理を説明するフローチャートである。  
【図 31】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における処理を説明するフローチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【0014】

40

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。

【0015】

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。

【0016】

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。

【0017】

50

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。

#### 【0018】

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。

#### 【0019】

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。

#### 【0020】

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。

#### 【0021】

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からメダルの払い出し等が行われる。

#### 【0022】

また上部前面扉 U D には、遊技情報表示部 D S 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、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。

#### 【0023】

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（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

#### 【0024】

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）

10

20

30

40

50

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。

#### 【0025】

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。

10

#### 【0026】

その後、遊技者が任意のタイミングでストップボタン B 1～B 3 を押下していくと、ストップボタン B 1～B 3 のそれぞれに内蔵されているストップスイッチ（停止信号出力手段：例えば、フォトセンサ、導通センサ、圧力センサなど）がオン動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオフ状態からオン状態へ変化させる。

#### 【0027】

また遊技者が任意のタイミングで押下状態にあるストップボタン B 1～B 3 を解放すると、ストップボタン B 1～B 3 それぞれに対応するストップスイッチがオフ動作を行い、制御基板に入力されるリール停止信号をオン状態からオフ状態に変化させる。

20

#### 【0028】

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

#### 【0029】

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

#### 【0030】

図 2 は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

30

#### 【0031】

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。

40

#### 【0032】

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

#### 【0033】

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 S L（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 S L の最初の押下操作が

50

、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。

【0034】

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。

【0035】

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。

【0036】

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。

【0037】

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

【0038】

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

【0039】

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

【0040】

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

【0041】

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

【0042】

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

#### 【0043】

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

#### 【0044】

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

#### 【0045】

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

#### 【0046】

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

#### 【0047】

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

#### 【0048】

また本実施形態の遊技機では、入賞するまで次回以降の遊技に当選状態を持ち越し可能な抽選フラグ(持越可能フラグ)と、入賞の如何に関わらず次回以降の遊技に当選状態を持ち越さずに非当選状態にリセットされる抽選フラグ(持越不可フラグ)とが用意されている。前者の持越可能フラグが対応づけられる役としては、ボーナスがあり、小役およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、例えば、内部抽選でレギュラービッグボーナス(RBB)に当選すると、レギュラービッグボーナス(RBB)の抽選フラグの当選状態を、レギュラービッグボーナス(RBB)が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、レギュラービッグボーナス(RBB)の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およ

10

20

30

40

50

びリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。すなわち抽選フラグ設定処理では、ボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているボーナスの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる２種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。また本実施形態では遊技状態がＣＢＢ状態である場合には、内部抽選の結果に関わらずに強制的に小役１～小役１０に対応する抽選フラグが当選状態に設定され、内部抽選でリプレイが当選することによって、小役とリプレイの双方の抽選フラグが当選状態に設定される場合がある。

#### 【００４９】

リール制御手段１３０は、遊技者がスタートレバーＳＬへの遊技開始操作により作動するスタートスイッチ２３０からのスタート信号に基づいて、ステッピングモータにより第１リールＲ１～第３リールＲ３の回転駆動を開始し、第１リールＲ１～第３リールＲ３が所定速度（約８０ｒｐｍ：１分間あたり約８０回転となる回転速度）で定常回転しているリールに対応するストップボタンＢ１～Ｂ３（停止操作手段）を押下することによる停止操作を有効化する制御を行うとともに、ステッピングモータにより回転駆動されている第１リールＲ１～第３リールＲ３を抽選フラグの設定状態（内部抽選の結果）に応じた態様で停止させる制御を行う。

#### 【００５０】

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。

#### 【００５１】

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。

#### 【００５２】

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

#### 【００５３】

なお本実施形態では、遊技状態がＣＢＢ状態である場合には、例外的に、第３リールＲ３について、ストップボタンＢ３が押下された時点から７５ｍｓ以内に、押下されたストップボタンに対応する回転中のリールが停止するようになっている。そしてストップボタ

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

10

#### 【0054】

そして本実施形態では、図8に示すように、リールユニット310を構成する第1リールR1～第3リールR3の外周面に対して、赤7図柄「赤7」、白7図柄「白7」、黒7図柄「黒7」、BAR図柄「BAR」、リプレイ図柄「RP」、ダミー図柄「DUM」、ベル図柄「BL」、スイカ図柄A「WMA」、スイカ図柄B「WMB」、およびチェリー図柄「CH」が配列されており、押下検出位置から4コマ以内に存在する図柄を有効ライン上に引き込む場合には、各リールの外周面において4コマ以内の間隔で配列されている図柄について、押下検出位置に関わらずに、有効ライン上に表示させることができるようになっている。

20

#### 【0055】

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

#### 【0056】

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

30

#### 【0057】

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。

40

#### 【0058】

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

50

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。

10

#### 【0059】

そして本実施形態では、打順ベルが当選した場合に、ストップボタンB1～B3の押下順序に応じたロジック演算が行われる。具体的には、打順ベル1～打順ベル9のそれぞれに対して正解打順が設定されており、正解打順とは異なる押下順序が不正解打順として扱われる。そして、いずれかの打順ベルが当選した場合に、最初に押下されたストップボタンの種類が正解打順に対応している場合には正解打順であることが確定し、メダルの払出数が最も多くなる停止位置の候補の優先度が最も高くなるように優先度が求められる。また、いずれかの打順ベルが当選した場合に、不正解打順でストップボタンB1～B3が押下されると、各リールを停止させる段階で最も多くの入賞形態を構成する図柄組合せを表示させることができる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。

20

#### 【0060】

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。

#### 【0061】

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

30

#### 【0062】

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

40

#### 【0063】

また本実施形態では、共通ベルやJACが当選した場合には、メダルの払出数に応じて

50

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。

#### 【0064】

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。

#### 【0065】

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。

#### 【0066】

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。

#### 【0067】

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。

#### 【0068】

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

#### 【0069】

そして本実施形態では、図9に示すように、打順ベル1～打順ベル9のいずれかが当選した場合に、正解打順でストップボタン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。

#### 【0070】

なおRBB成立状態で打順ベルが当選した場合でも、ボーナスよりも小役の入賞を優先しているため、正解打順では8枚小役が入賞し、不正解打順では1枚小役がする場合といずれの役も入賞せずにRT変動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

10

20

30

40

50

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、R B B成立状態における打順ベルの当選時において最初の停止操作が行われた時点で必ずいずれかの小役の入賞形態を構成する図柄を有効ライン上に表示させるようにすることでレギュラービッグボーナス（R B B）の入賞が回避されるようになっているため、打順ベルに含まれる8枚小役および1枚小役のいずれも入賞しない場合であってもレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞することはない。

#### 【0071】

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。

10

#### 【0072】

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

#### 【0073】

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

20

#### 【0074】

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

#### 【0075】

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

30

#### 【0076】

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

#### 【0077】

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

40

#### 【0078】

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

50

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

#### 【0079】

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。

#### 【0080】

払出制御手段150は、遊技結果に応じたメダルの払い出しに関する払出制御処理を行う。具体的には、小役が入賞した場合に、役毎に予め定められている配当に基づいて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320(払出装置)に払い出させる制御を行う。

#### 【0081】

ホッパーユニット320は、払出制御手段150によって指示された払出数のメダルを払い出す動作を行う。ホッパーユニット320には、メダルを1枚払い出す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320から実際に払い出されたメダルの数を管理することができるよう構成されている。

#### 【0082】

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320によって実際にメダルの払い出しを行う代わりに、記憶手段190のクレジット記憶領域(図示省略)に記憶されているクレジット数(クレジットされたメダルの数)に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行って仮想的にメダルを払い出す処理を行う。

#### 【0083】

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。

#### 【0084】

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

#### 【0085】

通常状態は、複数種類の遊技状態の中で初期状態に相当する遊技状態で、通常状態からはRBB成立状態またはCBB状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態

10

20

30

40

50

においてレギュラービッグボーナス（R B B）が当選した場合にはR B B成立状態へ移行し、通常状態においてチャレンジビッグボーナス（C B B）に当選した場合には当選した遊技で必ずチャレンジビッグボーナス（C B B）が入賞してC B B状態へ移行する。また通常状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、レギュラービッグボーナス（R B B）とチャレンジビッグボーナス（C B B）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R T状態に応じて参照して内部抽選が行われる。

#### 【0086】

R B B成立状態は、内部抽選でレギュラービッグボーナス（R B B）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。R B B成立状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、通常状態と同じ確率で小役の当否が決定され、レギュラービッグボーナス（R B B）およびチャレンジビッグボーナス（C B B）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。

10

#### 【0087】

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

20

#### 【0088】

R B B状態は、レギュラービッグボーナス（R B B）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。R B B状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、小役の当選確率が内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル5よりも高く設定され、リプレイが抽選対象から除外された内部抽選テーブル6を参照した内部抽選が行われる。すなわちR B B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。

#### 【0089】

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

30

#### 【0090】

C B B状態は、チャレンジビッグボーナス（C B B）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。C B B状態では、図3～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル10のうち、内部抽選の結果としてハズレまたはリプレイが得られるようになっている内部抽選テーブル7～内部抽選テーブル10のいずれかをR T状態に応じて参照した内部抽選が行われる。

40

#### 【0091】

またC B B状態では、毎回の遊技において内部抽選の結果に関わらずに小役1～小役10の抽選フラグが強制的に当選状態に設定され、内部抽選の結果がハズレの場合には14枚役が入賞し、内部抽選の結果がリプレイの場合にはリプレイの当選態様に応じた特定打順において13枚役が入賞し、特定打順以外の順序において14枚役が入賞するようになっている。

#### 【0092】

そしてC B B状態では、C B B状態でのボーナス遊技によって払い出されたメダルの合計数により終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた終了予定払出数（例えば、13枚）を超えるメダルが払い出されると、遊技状態移行制御手段170は、C B B状

50

態を終了させて、遊技状態を通常状態へ復帰させる。特に本実施形態では、C B B 状態において、1 回目のボーナス遊技で1 3 枚役を入賞させることで、2 回目のボーナス遊技を行うことができ、1 回目のボーナス遊技で1 4 枚役を入賞させると終了条件が成立して2 回目のボーナス遊技を行うことはできない。すなわちC B B 状態では、1 回目のボーナス遊技でリプレイが当選した場合には1 3 枚役を入賞させる機会を得ることができ、1 3 枚役を入賞させることができれば、1 3 枚役を入賞させることができなかった場合よりも多くのメダルを獲得することができるようになっている。

#### 【0093】

R T 制御手段1 7 3 は、図1 4 ( 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。

#### 【0094】

非R T 状態は、複数種類のR T 状態の中で初期状態に相当するR T 状態で、非R T 状態からはR T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、非R T 状態においてR T 変動ブランクをしめす図柄組合せが有効ライン上に表示された場合にはR T 1 状態へ移行する。また非R T 状態では、図3 ～図5 に示す内部抽選テーブル1 ～内部抽選テーブル1 0 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 （通常状態）または内部抽選テーブル7 （C B B 状態）を参照した内部抽選が行われる。なお本実施形態では、R B B 状態の終了に伴って遊技状態が通常状態へ復帰する際にR T 状態が初期化されて非R T 状態に設定され、また遊技状態が通常状態である場合に非R T 状態以外のR T 状態において1 枚小役が入賞するとR T 状態が非R T 状態に移行するようになっている。

#### 【0095】

R T 1 状態は、R T 変動ブランクを示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行するR T 状態であって、R T 1 状態からはR T 2 状態および非R T 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 1 状態においてリプレイ2 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（リプレイ2 が入賞した場合）にはR T 2 状態へ移行し、R T 1 状態において1 枚小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（1 枚小役が入賞した場合）には非R T 状態へ移行する。またR T 1 状態では、図3 ～図5 に示す内部抽選テーブル1 ～内部抽選テーブル1 0 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 （通常状態）または内部抽選テーブル8 （C B B 状態）を参照した内部抽選が行われる。

#### 【0096】

R T 2 状態は、リプレイ2 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行するR T 状態であって、R T 2 状態からはR T 3 状態、非R T 状態、およびR T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 2 状態においてリプレイ3 の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（リプレイ3 が入賞した場合）にはR T 3 状態へ移行し、R T 2 状態において1 枚小役の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合（1 枚小役が入賞した場合）には非R T 状態へ移行し、R T 2 状態においてR T 変動ブランクをしめす図柄組合せが有効ライン上に表示された場合にはR T 1 状態へ移行する。またR T 2 状態では、図3 ～図5 に示す内部抽選テーブル1 ～内部抽選テーブル1 0 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 (通常状態) または内部抽選テーブル 9 (C B B 状態) を参照した内部抽選が行われる。

#### 【0097】

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

10

#### 【0098】

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

20

#### 【0099】

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

#### 【0100】

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

30

40

#### 【0101】

そして A T 制御手段 175 は、非 A T 状態において、内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれかが当選したことに基づいて、演出状態を A T 状態に移行させるか否かを決定する A T 抽選を行う。A T 抽選では、0 ~ 32767 までの 32768 個の乱数値のいずれかを取得して、取得した乱数値をメイン抽選テーブル記憶手段 191 に記憶されている A T 抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて A T 抽選に当選したか否かを判定する。A T 抽選テーブルでは、0 ~ 32767 までの 32768 個の乱数値のそれぞれに対

50

して、当選あるいはハズレのいずれかが対応づけられており、A T 抽選で取得した乱数値が A T 抽選テーブルにおいて当選に対応づけられている場合に、A T 抽選に当選したと判定される。また本実施形態では、A T 抽選の抽選状態として当選確率が約  $1/256$  の低確率状態と当選確率が約  $1/64$  の高確率状態とを設定可能となっており、A T 抽選では抽選状態に応じた A T 抽選テーブルが参照されるようになっている。そして抽選状態が高確率状態である場合には抽選状態が低確率状態である場合よりも当選確率が高くなるように設定された A T 抽選テーブルが参照される。なお内部抽選での当選態様に依拠して A T 抽選の当選確率が異なるようにしてもよい。この場合には低確率状態と高確率状態とにおいて A T 抽選の当選確率が同一、または低確率状態の方が高確率状態よりも A T 抽選の当選確率が高くなる当選態様が存在していてもよく、A T 抽選の当選に割り当てられる乱数値の総数が「高確率状態 > 低確率状態」の関係となっていれば当選態様毎の A T 抽選の当選確率は任意に定めることができる。

10

#### 【0102】

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

#### 【0103】

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

20

#### 【0104】

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

30

#### 【0105】

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

#### 【0106】

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。

40

#### 【0107】

また A T 制御手段 175 は、A T 抽選に当選したことに基づいて、A T 状態の終了条件となる遊技回数である 100 回に相当する値「100」を、A T 終了判定カウンタ 195 に設定し、A T 状態では、1 回の遊技が行われる毎に、例えば、スタートレバー S L が押下されたことを契機として、A T 終了判定カウンタ 195 の記憶値から 1 回分の遊技に相当する一定値「1」を減算するデクリメント更新を行う。なお A T 状態においてチャレン

50

ジビグボーナス（CBB）が入賞して遊技状態がCBB状態に移行した場合には、1回目のボーナス遊技のみデクリメント更新の対象とし、2回目のボーナス遊技はデクリメント更新の対象とはしないようになっている。すなわちAT状態ではCBB状態が1回のボーナス遊技で終了しても、2回のボーナス遊技で終了しても1回分の遊技しかカウントされないようになっている。また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195のデクリメント更新は継続される。

#### 【0108】

そしてAT制御手段175は、AT終了判定カウンタ195の記憶値がしきい値「0」に達すると、AT状態の終了条件が成立したと判断され、AT制御手段175は、AT状態を終了させて演出状態を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、打順ベルの当選時に不正解打順で停止操作が行われたことや、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か、1枚小役が入賞すること等としてもよい。

#### 【0109】

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

#### 【0110】

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

#### 【0111】

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

記憶値を更新する)。

【0112】

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

【0113】

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

【0114】

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

【0115】

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

【0116】

そして本実施形態では、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合に非RT状態またはRT1状態に滞在していれば、有利区間の終了に伴って通常区間に移行させ、通常区間に移行することに伴って初期化処理が実行される。

【0117】

また本実施形態では、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達しても非RT状態またはRT1状態のいずれにも滞在していない場合には、有利区間の終了に伴って終了待機区間に移行させ、RT状態が非RT状態またはRT1状態のいずれかに移行したことに

基づいて終了待機区間から通常区間に移行させ、通常区間に移行することに伴って初期化処理が実行される。このため、A T状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196がしきい値に達した場合には終了待機区間に移行する際に、A T状態を強制的に終了してA T終了待機状態に移行させ、初期化手段177によって通常区間に移行する際に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195の記憶値が初期値（例えば、0）に初期化される。ただし演出状態がA T状態であってもクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した状況においてR T状態が非R T状態またはR T1状態に滞在している場合には有利区間の終了に伴って即座に初期化処理が行われる。なお本実施形態では、有利区間においてのみクリアカウンタ196の更新が行われるようになっているが、初期化処理によって前述した演出状態、A T終了判定カウンタ195、およびA T抽選の抽選状態の初期化とともにクリアカウンタ196を初期化する場合には、終了待機区間においてもクリアカウンタ196の更新が行われるようにしてもよい。

10

#### 【0118】

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196の記憶値がしきい値に達した場合にはR T状態が非R T状態またはR T1状態に滞在していれば有利区間の終了に伴って即座に初期化処理が行われるが、R T状態が非R T状態またはR T1状態に滞在していなければ終了待機区間に移行するため、終了待機区間に移行する際にA T制御手段175が、演出状態をA T終了待機状態に移行させ、初期化手段177によって通常区間に移行する際に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抽選の当選時に設定されたA T終了判定カウンタ195の記憶値も初期値（例えば、0）に初期化される。

20

#### 【0119】

またクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した状況においてR B B成立状態に滞在している場合には、当選しているレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞してR B B状態に移行し、そのR B B状態が終了するまで終了待機区間を維持し、R B B状態の終了に伴って遊技状態が通常状態に移行するとともにR T状態が非R T状態に設定されることに基づいて終了待機区間から通常区間へ移行させて演出状態を非A T状態に初期化する。

#### 【0120】

またクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した状況においてR B B状態に滞在している場合においても同様であり、R B B状態の終了まで終了待機区間を維持してR B B状態の終了に伴って遊技状態が通常状態に移行するとともにR T状態が非R T状態に設定されることに基づいて終了待機区間から通常区間へ移行させて演出状態を非A T状態に初期化する。

30

#### 【0121】

またクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した状況においてC B B状態に滞在している場合にはC B B状態が終了してもチャレンジビッグボーナス（C B B）の当選時のR T状態が引き継がれているため、C B B状態の終了後におけるR T状態は必ずしも非R T状態であるとは限らない。このため、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した状況において、C B B状態かつ非R T状態またはR T1状態であった場合にはC B B状態の終了後も非R T状態またはR T1状態となるのでC B B状態の終了に伴って終了待機区間から通常区間へ移行して演出状態が非A T状態に初期化され、C B B状態かつ非R T状態およびR T1状態のいずれとも異なるR T状態であった場合にはC B B状態の終了後も非R T状態またはR T1状態へ移行するまで終了待機区間が維持され、非R T状態またはR T1状態に移行することに伴って終了待機区間から通常区間へ移行して演出状態が非A T状態に初期化される。

40

#### 【0122】

また本実施形態では、A T抽選の抽選状態として当選確率が約1/256の低確率状態と当選確率が約1/64の高確率状態とが設定可能となっているが、A T制御手段175

50

は、通常区間ではA T抽選の抽選状態を低確率状態に設定し、有利区間が開始されることに基づいてA T抽選の抽選状態を高確率状態に設定する。すなわち本実施形態では、有利区間において実行されるA T抽選は、通常区間において実行されるA T抽選よりも当選しやすくなっている。そして本実施形態では、初期化手段177が、有利区間から通常区間に移行する場合および終了待機区間から通常区間に移行する場合にA T抽選の抽選状態を低確率状態に初期化する制御も行っている。

#### 【0123】

そして本実施形態では、ひとたび有利区間が開始されると演出状態、遊技状態、およびR T状態の変動によっては有利区間が終了しない。また有利区間では、演出状態、遊技状態、およびR T状態の変動に関わらずに記憶値を維持したまま継続してクリアカウンタ196を更新する。すなわち初期化手段177は、有利区間においてA T状態が終了してもクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達していなければ有利区間を維持し、またR B B状態やC B B状態が終了しても同様に有利区間が維持され、有利区間かつ非A T状態では通常区間かつ非A T状態よりも有利な条件でA T抽選を受けることができる。

#### 【0124】

また本実施形態では、内部中待機区間および終了待機区間である場合にはA T抽選の実行を禁止し、内部抽選でA T抽選の実行契機となる当選態様が得られた場合であってもA T抽選は実行されないようになっている。ただし内部中待機区間および終了待機区間の少なくとも一方においても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。

#### 【0125】

また初期化手段177は、有利区間でない場合において、レギュラービッグボーナス（R B B）の入賞時およびチャレンジビッグボーナス（C B B）の入賞時にもクリアカウンタ196に所定値（例えば、1）を設定して有利区間を発生させる。なお本実施形態では、チャレンジビッグボーナス（C B B）は当選した遊技において必ずチャレンジビッグボーナス（C B B）が入賞するようになっているが、レギュラービッグボーナス（R B B）については適切なタイミングで停止操作を行わなければ入賞させることができないため、通常区間においてレギュラービッグボーナス（R B B）が当選してもレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞しなかった場合には内部中待機区間に移行させ、レギュラービッグボーナス（R B B）の入賞に伴って有利区間に移行させる。

#### 【0126】

なお本実施形態では、終了待機区間においてレギュラービッグボーナス（R B B）やチャレンジビッグボーナス（C B B）が入賞した場合には、初期化手段177は終了待機区間を維持し、R B B状態やC B B状態の終了後にR T状態が非R T状態またはR T1状態のいずれかであることに基づいて初期化処理を実行する。

#### 【0127】

ただし終了待機区間においてレギュラービッグボーナス（R B B）やチャレンジビッグボーナス（C B B）が入賞した場合に有利区間へ復帰させるように構成してもよい。この場合には終了待機区間が行われるべき初期化処理の実行を保留している遊技区間であることから、レギュラービッグボーナス（R B B）やチャレンジビッグボーナス（C B B）に当選した遊技の終了時点で遊技の結果に関わらずに初期化処理を行う等、R B B状態やC B B状態の開始前に初期化処理を実行しておくことが好ましい。

#### 【0128】

演出制御手段180は、演出データ記憶手段197に記憶されている演出データに基づいて、表示装置330（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置340（演出装置の一例）を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダル投入やベットボタンB0、スタートレバーS L、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L E Dを点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイL C D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 1 9 8 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。

#### 【0129】

そして演出制御手段 1 8 0 は、演出状態が A T 準備状態および A T 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（特定報知演出の一例）を表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。ただし、演出状態が A T 準備状態であっても R T 状態が非 R T 状態である場合や、A T 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 R T 状態が非 R T 状態に転落した場合には、遊技状態を R T 1 状態に誘導するべく 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。

10

#### 【0130】

また演出制御手段 1 8 0 は、演出状態が A T 準備状態および A T 状態である場合において、C B B 状態の 1 回目のボーナス遊技においてリプレイが当選した場合には、リプレイの当選態様に応じた特定打順を報知して 1 3 枚小役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、2 回目のボーナス遊技においては 1 4 枚小役を入賞させることができる押下順序を報知する入賞補助演出を表示装置 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。2 回目のボーナス遊技ではリプレイが当選した場合には特定打順とは異なる押下順序を報知し、リプレイが当選していない場合にはいずれの押下順序でも 1 4 枚小役を入賞させることができるため、打順 1（B 1 → B 2 → B 3）を報知する。

20

#### 【0131】

また演出制御手段 1 8 0 は、演出状態が A T 準備状態である場合に、R T 状態が R T 1 状態に滞在している状況では、打順リプレイ 1 ～打順リプレイ 6 の当選時に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 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させ、R T 状態が R T 2 状態に滞在している状況では、打順リプレイ 7 ～打順リプレイ 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 に実行させる制御を行う。

#### 【0132】

また演出制御手段 1 8 0 は、演出状態が A T 状態であっても打順ベルの当選時における遊技者の操作ミスによって R T 変動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 R T 状態が R T 1 状態に転落している場合には、A T 状態に滞在していることを条件として、打順リプレイ 1 ～打順リプレイ 6 の当選時に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 3 3 0 や音響装置 3 4 0 に実行させる制御を行う。また A T 状態において R T 状態が非 R T 状態や R T 1 状態に転落して R T 状態を R T 3 状態へ復帰させる過程において R T 2 状態に滞在している場合には、A T 状態に滞在していることを条件として、打順リプレイ 7 ～打順リプレイ 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。

30

40

#### 【0133】

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 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、ストップスイッチ 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）、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

50

ト 3 2 0 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。

【0 1 3 4】

2. 本実施形態の手法

【0 1 3 5】

本実施の形態では、A T 状態においてクリアカウンタ 1 9 6 を更新してクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値がしきい値に達していなくても強制的に A T 状態を終了させる手法を採用している。以下、図 1 7 ～図 2 1 を参照しながら、本実施の形態の遊技機の処理の流れについて説明する。なお 10  
図 1 7 ～図 2 1 は、本実施形態の遊技機の処理を説明するフローチャートである。

【0 1 3 6】

まず通常区間において行われる通常区間処理について説明する。

【0 1 3 7】

通常区間処理では、図 1 7 に示すように、スタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われると（ステップ S 1 0 0 で Y）、内部抽選が行われ（ステップ S 1 0 1）、内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれかが当選すると（ステップ S 1 0 2 で Y）、A T 抽選が行われる（ステップ S 1 0 3）。

【0 1 3 8】

そしてストップボタン B 1 ～ B 3 に対する停止操作が行われると（ステップ S 1 0 4 で Y）、操作されたストップボタンに対応するリールを停止させ（ステップ S 1 0 5）、全てのリールが停止すると（ステップ S 1 0 6 で Y）、入賞判定処理が行われる（ステップ S 1 0 7）。

【0 1 3 9】

そして入賞判定処理によって、レギュラービッグボーナス（R B B）またはチャレンジビッグボーナス（C B B）が入賞したと判定されると（ステップ S 1 0 8 で Y）、クリアカウンタ 1 9 6 に「1」が設定され、A T 抽選の抽選状態が高確率状態に設定され（ステップ S 1 0 9）、有利区間に移行される（ステップ S 1 1 0）。

【0 1 4 0】

またレギュラービッグボーナス（R B B）およびチャレンジビッグボーナス（C B B）のいずれも入賞しなかったが（ステップ S 1 0 8 で N）、レギュラービッグボーナス（R B B）が当該遊技で当選していた場合には（ステップ S 1 1 1 で Y）、内部中待機区間に移行される（ステップ S 1 1 2）。

【0 1 4 1】

また A T 抽選に当選した場合には（ステップ S 1 1 3 で Y）、演出状態が A T 準備状態に移行され、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 に「1 0 0」（1 0 0 回分の遊技に相当する値）が設定され（ステップ S 1 1 4）、クリアカウンタ 1 9 6 に「1」が設定され、A T 抽選の抽選状態が高確率状態に設定され（ステップ S 1 1 5）、有利区間に移行される（ステップ S 1 1 6）。

【0 1 4 2】

続いて内部中待機区間において行われる内部中待機区間処理について説明する。

【0 1 4 3】

内部中待機区間処理では、図 1 8 に示すように、スタートレバー S L に対する遊技開始操作が行われると（ステップ S 2 0 0 で Y）、内部抽選が行われ（ステップ S 2 0 1）、ストップボタン B 1 ～ B 3 に対する停止操作が行われると（ステップ S 2 0 2 で Y）、操作されたストップボタンに対応するリールを停止させ（ステップ S 2 0 3）、全てのリールが停止すると（ステップ S 2 0 4 で Y）、入賞判定処理が行われる（ステップ S 2 0 5）。

【0 1 4 4】

そして入賞判定処理によって、レギュラービッグボーナス（R B B）が入賞したと判定 50

されると（ステップS206でY）、クリアカウンタ196に「1」が設定され、AT抽選の抽選状態が高確率状態に設定され（ステップS207）、有利区間に移行される（ステップS208）。

#### 【0145】

続いて有利区間において行われる有利区間処理について説明する。

#### 【0146】

有利区間処理では、図19に示すように、スタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われると（ステップS300でY）、内部抽選が行われ（ステップS301）、非AT状態において内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれかが当選すると（ステップS302でY、ステップS303でY）、AT抽選が行われ（ステップS304）、AT抽選に当選すると（ステップS305でY）、演出状態がAT準備状態に移行され、AT終了判定カウンタ195に「100」が設定される（ステップS306）。

10

#### 【0147】

また演出状態がAT状態である場合には（ステップS307でY）、CBB状態の2回目の遊技ではない場合に（ステップS308でN）、AT終了判定カウンタ195の記憶値Dから「1」（1回分の遊技に相当する一定値）を減算するデクリメント更新が行われる（ステップS309）。そして内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれかが当選すると（ステップS310でY）、上乗せ抽選が行われ（ステップS311）、上乗せ抽選に当選すると（ステップS312でY）、AT終了判定カウンタ195の記憶値Dに所与の加算値が上乗せされる（ステップS313）。

20

#### 【0148】

そしてストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると（ステップS314でY）、操作されたストップボタンに対応するリールを停止させ（ステップS315）、全てのリールが停止すると（ステップS316でY）、入賞判定処理が行われる（ステップS317）。

#### 【0149】

そして図20に示すように、入賞判定処理によって、リプレイ3が入賞したと判定されると（ステップS318でY）、演出状態がAT準備状態である場合に（ステップS319でY）、RT状態がRT3状態に移行することに伴って演出状態がAT状態に移行される（ステップS320）。

30

#### 【0150】

またAT状態においてAT終了判定カウンタ195の記憶値Dが「0」（しきい値）に達すると（ステップS321でY、ステップS322でY）、AT状態の終了条件が成立したと判断され、演出状態がAT終了待機状態に移行される（ステップS323）。

#### 【0151】

そしてクリアカウンタ196の記憶値Cに「1」（一定値）を加算するインクリメント更新が行われ（ステップS324）、クリアカウンタ196の記憶値Cが「1500」より大きくなると（しきい値である「1501」に達すると）、有利区間の終了条件が成立したと判断される（ステップS325でY）。

#### 【0152】

有利区間の終了条件が成立したと判断されると（ステップS325でY）、クリアカウンタ195の記憶値Cが「0」（初期値）に初期化され（ステップS326）、演出状態がAT準備状態またはAT状態である場合に（ステップS327でY）、演出状態がAT終了待機状態に移行され（ステップS328）、通常状態においてRT状態が非RT状態またはRT1状態に滞在している場合に（ステップS329でY、ステップS330でY）、初期化処理が実行される（ステップS331）。具体的には、初期化処理では、演出状態が非AT状態に初期化され、AT終了判定カウンタ195の記憶値Dが「0」（初期値）に初期化され、AT抽選の抽選状態が低確率状態に初期化される。そして通常区間に移行される（ステップS332）。

40

#### 【0153】

50

一方、有利区間の終了条件が成立したと判断された場合に（ステップ325でY）、遊技状態が通常状態に滞在していない、すなわちRBB成立状態、RBB状態、またはCBB状態に滞在している場合（ステップS329でN）や、RT状態が非RT状態またはRT1状態に滞在していない、すなわちRT2状態またはRT3状態に滞在している場合（ステップS330でN）には、初期化処理は実行されず、終了待機区間に移行される（ステップS333）。

#### 【0154】

続いて終了待機区間において行われる終了待機区間処理について説明する。

#### 【0155】

終了待機区間処理では、図21に示すように、スタートレバーSLに対する遊技開始操作が行われると（ステップS400でY）、内部抽選が行われ（ステップS401）、ストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると（ステップS402でY）、操作されたストップボタンに対応するリールを停止させ（ステップS403）、全てのリールが停止すると（ステップS404でY）、入賞判定処理が行われる（ステップS405）。

。

#### 【0156】

そして通常状態においてRT状態が非RT状態またはRT1状態に滞在している場合に（ステップS406でY、ステップS407でY）、初期化処理が実行される（ステップS408）。具体的には、初期化処理では、演出状態が非AT状態に初期化され、AT終了判定カウンタ195の記憶値Dが「0」（初期値）に初期化され、AT抽選の抽選状態が低確率状態に初期化される。そして通常区間に移行される（ステップS409）。

#### 【0157】

一方、遊技状態が通常状態に滞在していない、すなわちRBB成立状態、RBB状態、またはCBB状態に滞在している場合（ステップS406でN）や、RT状態が非RT状態またはRT1状態に滞在していない、すなわちRT2状態またはRT3状態に滞在している場合には（ステップS407でN）、初期化処理は実行されない。このように本実施の形態では、遊技状態やRT状態が移行して通常状態においてRT状態が非RT状態またはRT1状態に滞在するまで初期化処理の実行が保留される。

#### 【0158】

以上に述べたように本実施の形態では、AT状態において上乗せ抽選に当選した場合にAT終了判定カウンタ195の記憶値に所与の加算値を上乗せするため、アシストタイム遊技（AT状態での遊技）の遊技期間が延長され得ようになっている。そして本実施の形態では、AT状態においてクリアカウンタ196を遊技が行われる毎に記憶値がしきい値に近づくように一定値ずつ更新し、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合にはAT終了判定カウンタ195の記憶値がしきい値に達していなくても強制的にAT状態を終了させてから演出状態を非AT状態に初期化する初期化処理を実行するため、アシストタイム遊技の遊技期間をクリアカウンタ196によって制限することができ、具体的には上乗せによってアシストタイム遊技の遊技期間が延長されても最大で1500回の遊技回数以内にアシストタイム遊技の遊技期間を制限することができ、これにより本実施の形態によれば、アシストタイム遊技で獲得することができるメダルを制限することができ、アシストタイム遊技が徒に長期間継続しないようにしてメダルの大量獲得を抑制することができるようになる。

#### 【0159】

また本実施の形態では、通常区間においては演出状態が常に非AT状態に設定されており、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に移行させ、有利区間において演出状態をAT状態に設定する。また本実施の形態では、有利区間に移行するとクリアカウンタ196の更新を開始し、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達すると有利区間を終了させるが、演出状態の変動によっては有利区間が終了することではなく、AT終了判定カウンタ195の記憶値がしきい値に達することによってAT状態が終了してもクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達して

いなければ有利区間が継続し、演出状態が非 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。そして本実施形態では、有利区間に滞在しつつ演出状態が非 A T 状態である場合にも内部抽選の結果に応じて A T 抽選が行われるため、当該 A T 抽選に当選すると A T 状態に移行することになるが、有利区間では演出状態の変動に関わらずに継続してクリアカウンタ 196 を更新するため、A T 状態の終了後に非 A T 状態を経由して再び A T 状態に移行した場合であっても、一連のアシストタイム遊技で獲得することができるメダルを制限することができ、メダルの大量獲得を抑止することができるようになる。

#### 【0160】

また本実施の形態では、A T 抽選の抽選状態が、通常区間では低確率状態に設定され、有利区間では高確率状態に設定され、有利区間に滞在しつつ演出状態が非 A T 状態である場合には通常区間よりも当選確率が高い A T 抽選が行われるため、ひとたび有利区間が開始されるとクリアカウンタ 196 の記憶値がしきい値に達するまでの間において繰り返し A T 状態へ移行することが可能であって、かつ A T 状態に移行し易いという斬新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ようになる。

#### 【0161】

また本実施の形態では、有利区間の終了条件となるクリアカウンタ 196 のしきい値を 1500 回分の遊技回数に相当する「1501」としたが、クリアカウンタ 196 のしきい値は、有利区間におけるメダルの獲得枚数（メダルの投入数と払出数との差）が所定数を超えないと想定される値に設定することができ、本実施の形態では有利区間におけるメダルの獲得枚数が 3000 枚を超えないと想定される値に設定している。具体的には、クリアカウンタ 196 のしきい値は 3000 枚／傾斜値で算出される遊技回数に相当する値となっている。ここで傾斜値は当選した小役については最大配当の小役を必ず取得したものとした場合の R T 3 状態における 1 遊技当りのメダルの純増加枚数（ボーナスによるメダルの獲得数も含む）であり、本実施の形態では傾斜値は 2 枚となっている。このため、本実施の形態の有利区間の遊技回数は 1500 回（＝3000 枚／2 枚）となり、有利区間に移行することに伴ってクリアカウンタ 196 に「1」を設定してから 1500 回分の遊技回数をカウントしたら有利区間を終了するようにしきい値を「1501」としている。このように有利区間の期間はメダルの獲得枚数の上限数や傾斜値に依存し、これらの設計次第で任意に設定することができる。

#### 【0162】

##### 3. 変形例

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

#### 【0163】

上記実施形態では、A T 抽選の抽選状態を低確率状態と高確率状態の 2 種類としたが、A T 抽選の抽選状態を 3 種類以上として有利区間における A T 抽選の抽選状態を複数種類設けるようにしてもよい。例えば、高確率状態に加えて高確率状態よりさらに A T 抽選に当選しやすい超高確率状態（例えば、当選確率が約 1／32）などを設けることができ、有利区間では抽選等によって高確率状態と超高確率状態とが切り替わるようにするようにしてもよい。

#### 【0164】

また上記実施形態では、クリアカウンタ 196 の記憶値がしきい値に達したことを有利区間の終了条件としたが、有利区間の終了条件としてはクリアカウンタ 196 の記憶値に基づく終了条件に加えて他の条件を設けてもよい。例えば、A T 抽選の抽選状態として、低確率状態よりも A T 抽選に当選しやすいが高確率状態よりも A T 抽選に当選にくい通常確率状態、および高確率状態よりも A T 抽選に当選しやすい超高確率状態を設け、有利区間では抽選等によって通常確率状態、高確率状態、および超高確率状態の間で A T 抽選

の抽選状態を切り替え、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値がしきい値に達して A T 状態が終了して終了待機状態を経由して非 A T 状態に移行する場合に A T 抽選の抽選状態が抽選等により設定し、A T 状態の終了後の非 A T 状態において A T 抽選の抽選状態が通常確率状態に滞在していることを有利区間の終了条件としてもよい。この場合には、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値に基づく A T 状態の終了条件が成立して終了待機状態を経由して非 A T 状態に移行する場合に、A T 抽選の抽選状態が高確率状態または超高確率状態に設定された場合には、有利区間を継続させて非 A T 状態において A T 抽選の抽選状態が通常確率状態に設定された時点で有利区間を終了させ、一方、非 A T 状態に移行する場合に、A T 抽選の抽選状態が通常確率状態に設定された場合には、非 A T 状態への移行に伴って有利区間を終了させるようにしてもよい。このようにこの例では、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値がしきい値に達したことに基づいて A T 状態が終了して非 A T 状態に滞在することになった場合に有利区間を継続させる場合と有利区間を終了させる場合とが存在する。

10

#### 【0165】

また例えば、通常区間においてレギュラービッグボーナス (R B B) またはチャレンジビッグボーナス (C B B) が当選し、当該レギュラービッグボーナス (R B B) またはチャレンジビッグボーナス (C B B) の入賞を契機として開始された有利区間については、当該レギュラービッグボーナス (R B B) またはチャレンジビッグボーナス (C B B) の入賞に伴って移行した R B B 状態または C B B 状態が終了したことを有利区間の終了条件としてもよい。ただしこの場合には、R B B 状態または C B B 状態の終了時に A T 状態への移行が決定されていた場合には有利区間を継続させることが望ましい。

20

#### 【0166】

また例えば、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値がしきい値に達して A T 状態が終了して終了待機状態を経由して非 A T 状態に移行する場合にクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値が所定値 (例えば、1 4 0 0) 以上であることを有利区間の終了条件としてもよい。すなわち A T 状態の終了時のクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値に基づいて有利区間を終了させるようにしてもよい。このようにこの例では、A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値がしきい値に達したことに基づいて A T 状態が終了して非 A T 状態に滞在することになった場合に有利区間を継続させる場合と有利区間を終了させる場合とが存在する。

#### 【0167】

30

また上記実施形態では、初期化処理の実行条件の一つとして R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態のいずれかに滞在していることとしたが、初期化処理の実行条件に係る R T 状態を 1 種類のみとして、非 R T 状態に滞在していることを条件に初期化処理を実行するようにしてもよいし、R T 1 状態に滞在していることを条件に初期化処理を実行するようにしてもよい。このようにすると上記実施形態の構成よりも終了待機区間が長期化することになるが、有利区間の発生間隔を好適に調整するために有用な場合もある。

#### 【0168】

また上記実施形態では、図 1 に示す遊技情報表示部 D S に 7 セグメント表示器や L E D 等によって構成される区間表示装置を設けて有利区間に滞在していることを報知するようにしてもよい。この場合において有利区間の開始から所定の遊技回数 (例えば、3 2 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。またこの場合においてクリアカウンタ 1 9 6 の記憶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してもよい。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 1 9 6 に所定値 (例えば、1) が設定された場合に、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値が初期値「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 1 9 6 の記憶値が初期値「0」に初期化された場合に、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値が初期値「0」となったことに基づいて有利区間報知を終了させるようにしてもよい。このように有利区間に移行することに伴って有利区間報知を開始させ、通常区間に移行することに伴って有利区間報知を終了させるようにしてもよい。

40

50

## 【0169】

また上記実施形態では、A T準備状態またはA T状態において打順ベルや打順リプレイが当選した場合に、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うにしてもよい。この場合には、遊技情報表示部D S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装置やメダルの払出数を表示する払出表示装置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。

## 【0170】

また上記実施形態では、A T状態においてA T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、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195の記憶値を初期値「0」に初期化し、A T状態では、1回の遊技が行われる毎にA T終了判定カウンタ195の記憶値に1回分の遊技に相当する一定値「1」を加算するインクリメント更新を行い、A T終了判定カウンタ195の記憶値がしきい値（例えば、100：100回の遊技回数に相当する値）に達したことに基づいて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195の記憶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195が現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにA T終了判定カウンタ195の記憶値を更新する）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195が現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにA T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。

## 【0171】

また上記実施形態では、A T終了判定カウンタ195はA T状態の遊技回数をカウントするものであったが、A T終了判定カウンタ195の記憶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A T状態の終了を管理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、A T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A T終了判定カウンタ195に設定し、A T状態では、1回の遊技が行われる毎にメダルの投入数（規定投入数）に相当する値をA T終了判定カウンタ195の記憶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A T終了判定カウンタ195の記憶値から減算するデクリメント更新を行い、A T終了判定カウンタ195の記憶値がしきい値（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195の記憶値に所与の加算値を上乗せする（A T終了判定カウンタ195が現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにA T終了判定カウンタ195の記憶値を更新する）ようにしてもよい。

## 【0172】

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195の記憶値を初期値「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195の記憶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195の記憶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195の記憶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195が現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにAT終了判定カウンタ195の記憶値を更新する)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が現在の記憶値からしきい値に達するまでにカウントするカウント数が多くなるようにAT終了判定カウンタ195のしきい値を更新する)ようにしてもよい。

#### 【0173】

また上記実施形態では、有利区間に移行することに伴ってクリアカウンタ196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196の記憶値が「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196の記憶値が初期値「0」の状態から更新を開始し、クリアカウンタ196の記憶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。

10

#### 【0174】

また上記実施形態では、有利区間においてクリアカウンタ196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196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196の記憶値から1回分の遊技に相当する一定値「1」を減算するデクリメント更新を行い、クリアカウンタ196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。

20

#### 【0175】

また上記実施形態では、クリアカウンタ196は1回の遊技が行われる毎に更新され、クリアカウンタ196の記憶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196の記憶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(獲得数)で有利区間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、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196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196の記憶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196の記憶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196の記憶値がしきい値(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。

30

#### 【0176】

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196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196の記憶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196の記憶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196の記憶値がしきい値(例えば、3003:3000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196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196の更新を行い、しきい値である「3000」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。

40

#### 【0177】

またAT終了判定カウンタ195およびクリアカウンタ196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。

#### 【0178】

50

また上記実施形態では、内部抽選で共通ベル、スイカ、チェリーのいずれかが当選したことに基づいてA T抽選を行うこととしたが、レギュラービッグボーナス（R B B）が当選した場合にもA T抽選を行うようにしてもよい。この場合においてレギュラービッグボーナス（R B B）の当選に基づくA T抽選に当選した場合には、A T抽選の当選情報をR B B状態が終了するまで保持し、R B B状態の終了に伴って演出状態をA T準備状態に移行させるようにしてもよい。

#### 【0179】

また上記実施形態では、A T抽選によってA T状態へ移行させるか否かを決定するようにしたが、所定の遊技回数を消化することによってA T状態へ移行させることを決定するという、いわゆる天井機能を採用するようにしてもよい。

10

#### 【0180】

図22は、天井機能を採用してA T状態を発生させる実施の態様における遊技機の機能ブロック図である。

#### 【0181】

この態様では、記憶手段190に天井カウンタ199aを備え、A T制御手段175が、演出状態が非A T状態である場合に遊技が行われる毎に、例えば、スタートレバーS Lに対する遊技開始操作を契機として、天井カウンタ199aの記憶値から一定値（例えば、1）を減算し、天井カウンタ199aの記憶値がしきい値（例えば、0）に達したことによって図23に示すようにA T準備状態を経由して演出状態をA T状態へ移行することを決定する。

20

#### 【0182】

この場合に、図24に示すように、通常区間では1000回の遊技を消化したことによってA T状態へ移行させることを決定し、天井カウンタ199aの初期値は「1000」に設定されるが、有利区間では32回の遊技を消化したことによってA T状態へ移行させることを決定し、天井カウンタ199aの初期値を「32」とするような態様を採用することができる。なお天井カウンタ199aの更新は通常区間または有利区間に滞在している場合であって遊技状態が通常状態に滞在している場合に行われ、有利区間であっても遊技状態がR B B状態またはC B B状態に滞在している場合や内部中待機区間および終了待機区間では天井カウンタ199aの更新は行われない。なお初期化处理においては天井カウンタ199aも初期化され、通常区間に移行することに伴って通常区間用の初期値「1000」に初期化される。

30

#### 【0183】

このように遊技回数によってA T状態に移行するか否かを決定しても有利区間では通常区間よりも有利な条件でA T状態へ移行させることを決定することができる。なお有利区間では天井到達となる遊技回数を複数種類の遊技回数から抽選等によって設定するようにしてもよい。また天井カウンタ199aは遊技回数に応じて更新されるものでなくてもよく、例えば、内部抽選で所定の抽選結果を得る毎に更新されるようにしてもよい。また天井機能によって遊技回数等に基づいてA T状態へ移行させることを決定するだけでなく、非A T状態ではA T抽選も行うようにしてもよい。

#### 【0184】

また上記実施形態では非A T状態においてA T抽選を行ってA T状態へ移行させるか否かを決定するように構成したが、演出状態としてC Z状態を設けて、非A T状態ではA T抽選を行わずにC Z状態（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。

40

#### 【0185】

図25は、演出状態としてC Z状態を設けた実施の態様における遊技機の機能ブロック図である。

#### 【0186】

この態様では、記憶手段190にC Z終了判定カウンタ199bを備え、A T制御手段

50

175が、演出状態が非AT状態である場合にAT抽選の代わりに内部抽選の結果に応じてCZ抽選を行い、CZ抽選に当選したことによって図26に示すように演出状態をCZ状態に移行させ、CZ状態において内部抽選の結果に応じてAT抽選を行ってAT状態に移行させるか否かを決定する。なおCZ抽選の実行契機と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。CZ抽選の実行契機とAT抽選の実行契機とを異ならせる態様の一例としては、CZ抽選の実行契機を、共通ベル、スイカ、チェリーの当選時とし、AT抽選の実行契機を、打順ベル、レギュラービッグボーナス(RBB)の当選時とすることができる。

#### 【0187】

またAT制御手段175は、CZ抽選に当選するとCZ終了判定カウンタ199bに終了条件となる遊技回数(例えば、8回)に相当する所定値(例えば、8)が設定され、CZ状態での遊技を1回行う毎にCZ終了判定カウンタ199bの記憶値から一定値(例えば、1)を減算する。そしてCZ終了判定カウンタ199bの記憶値がしきい値(例えば、0)に達すると、CZ状態の終了条件が成立して演出状態が非AT状態に復帰する。なおCZ状態では打順ベルの当選時に入賞補助演出を行うようになっているが、打順リプレイに係る入賞補助演出やCBB状態に係る入賞補助演出は行われなくなっている。すなわちCZ状態は簡易的なAT状態という位置づけのものである。また初期化処理においては、CZ終了判定カウンタ199bも初期化され、通常区間に移行することに伴って初期値(例えば、0)に初期化される。

#### 【0188】

また、この態様においては、AT制御手段175が、AT準備状態やAT状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には、有利区間の終了に伴ってAT終了待機状態へ移行させる一方、CZ状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には、有利区間の終了に伴って非AT状態へ移行させるようになっている。そしてCZ状態に滞在している状況においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合に、RT状態が非RT状態またはRT1状態に滞在していれば、初期化手段177は、有利区間の終了に伴って即座に初期化処理を行うが、RT状態が非RT状態またはRT1状態に滞在していなければ終了待機区間に移行させてから通常区間に移行する際に初期化処理を行う。

#### 【0189】

そして図26に示すように、この態様では、非AT状態からAT状態に至るまでには必ずCZ状態を経由することになり、初期化手段177は、図27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CZ抽選に当選したに基づいて有利区間を発生させ、演出状態が変動してもクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達していなければ有利区間を維持することによりCZ状態が終了しても有利区間を維持したまま演出状態を非AT状態に設定される場合が存在する。そして有利区間における非AT状態では通常区間における非AT状態よりも当選確率が高くなるようにCZ抽選が実行されるようにし、これにより、有利区間ではAT抽選を受ける機会を頻繁に得ることができるようになる。なおAT状態に移行するためには必ずCZ状態を経由するのではなく、非AT状態においてもAT抽選を行ってCZ状態を経由せずにAT状態へ移行させる場合を設けるようにしてもよい。

#### 【0190】

またこの態様では、CZ状態において打順ベルが当選した場合に、打順ベルの種類に応じた正解打順を示す遊技情報、内部抽選の結果を示す遊技情報、または当選役を示す遊技情報を遊技情報表示部DSに表示させ、当該遊技情報が示す(または示唆する)押下順序(正解打順)を演出制御手段180が入賞補助演出によって報知するようにしてもよい。

#### 【0191】

またこの態様では、クリアカウンタ196の記憶値に基づく終了条件に加えて他の条件を有利区間の終了条件として設けてもよい。例えば、AT抽選に当選することなくCZ終了判定カウンタ199bの記憶値がしきい値に達してCZ状態の終了条件が成立したこと

を有利区間の終了条件としてもよい。

#### 【0192】

また例えば、非 A T 状態においても A T 抽選を行う場合に、C Z 終了判定カウンタ 1 9 9 b の記憶値がしきい値に達して非 A T 状態に移行する場合に通常確率状態、高確率状態、超高確率状態のうちから A T 抽選の抽選状態を抽選等により設定し、C Z 状態の終了後の非 A T 状態において A T 抽選の抽選状態が通常確率状態に滞在していることを有利区間の終了条件としてもよい。この場合には、C Z 終了判定カウンタ 1 9 9 b の記憶値に基づく C Z 状態の終了条件が成立して非 A T 状態に移行する場合に、A T 抽選の抽選状態が高確率状態または超高確率状態に設定された場合には、有利区間を継続させて非 A T 状態において A T 抽選の抽選状態が通常確率状態に設定された時点で有利区間を終了させ、一方、非 A T 状態に移行する場合に、A T 抽選の抽選状態が通常確率状態に設定された場合には、非 A T 状態への移行とともに有利区間を終了させるようにしてもよい。

10

#### 【0193】

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った場合には C Z 状態を終了させて演出状態を非 A T 状態に復帰させるようにしてもよい。例えば、C Z 終了判定カウンタ 1 9 9 b の記憶値がしきい値に達したことに基づいて継続抽選を行い、継続抽選に当選した場合には C Z 終了判定カウンタ 1 9 9 b 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 1 9 9 b の記憶値がしきい値に達した以降の遊技において A T 抽選に当選するか継続抽選の結果がハズレとなるまで継続抽選を毎遊技行うようにしてもよいし、C Z 終了判定カウンタ 1 9 9 b を設けずに C Z 状態において継続抽選を毎遊技行うようにしてもよい。

20

#### 【0194】

また例えば、C Z 抽選に当選したことに基づいて R T 状態を R T 2 状態に誘導するように入賞補助演出を実行し、R T 状態が R T 2 状態に移行したことに基づいて演出状態を C Z 状態に移行させ、R T 状態において C Z 状態での遊技を行わせ、C Z 状態では C Z 終了判定カウンタ 1 9 9 b 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 1 9 9 b の記憶値がしきい値に達した以降は打順ベルの当選時に入賞補助演出を行わないようにして R T 状態が非 R T 状態または R T 1 状態に転落したこと（特定の図柄組合せが有効ライン上に表示されたこと）に基づいて C Z 状態を終了させるようにしてもよいし、C Z 終了判定カウンタ 1 9 9 b の記憶値がしきい値に達していなくても 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。なおこの例では、C Z 状態用の R T 状態を別途用意し、当該 R T 状態において C Z 状態での遊技を行わせるようにしてもよい。

30

#### 【0195】

また上記実施形態では、遊技区間として終了待機区間を設け、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達しても非 R T 状態または R T 1 状態のいずれにも滞在していない場合や通常状態に滞在していない場合には有利区間の終了に伴って終了待機区間に移行させることとしたが、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には遊技状態、R T 状態に関わらずに通常区間に移行させるようにしてもよい。

40

#### 【0196】

この態様では、初期化手段 1 7 7 は、図 2 8 に示すように、通常区間、内部中待機区間、有利区間の間で遊技区間を移行させ、クリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合に遊技状態、R T 状態に関わらずに通常区間に移行させ、通常区間に移行することに伴って初期化処理を実行する。

#### 【0197】

またこの態様では、A T 制御手段 1 7 5 は、図 2 9 に示すように、A T 状態において A T 終了判定カウンタ 1 9 5 の記憶値に基づく A T 状態の終了条件が成立した場合には演出状態を A T 終了待機状態に移行させる一方で、A T 準備状態、A T 状態、または A T 終了待機状態においてクリアカウンタ 1 9 6 の記憶値がしきい値に達した場合には通常区間に

50

移行することに伴って行われる初期化処理によって、強制的にA T準備状態、A T状態、またはA T終了待機状態が終了して演出状態が非A T状態に移行する。

#### 【0198】

またこの態様では、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合に遊技状態、R T状態に関わらずに通常区間に移行させるため、例えば、R B B状態に滞在している状況でクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合には、R B B状態は維持されつつ初期化処理が行われて通常区間に移行し、通常区間におけるA T抽選の抽選状態である低確率状態の当選確率でA T抽選が行われるようになる。このようにこの態様では、R B B成立状態、R B B状態、またはC B B状態中にクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合であっても即座に初期化処理が行われて遊技区間が有利区間から通常区間に移行し、速やかにA T抽選の機会を得ることができるようになる。

10

#### 【0199】

図30および図31は、クリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合に遊技状態、R T状態に関わらずに通常区間に移行させる実施の態様における遊技機の処理を説明するフローチャートである。

#### 【0200】

この態様では、有利区間処理において、ステップS500～ステップS524では、上記実施形態における図19および図20のステップS300～ステップS324と同様の処理が行われ、クリアカウンタ196の記憶値Cが「1500」より大きくなると（しきい値である「1501」に達すると）、有利区間の終了条件が成立したと判断される（ステップS525でY）。

20

#### 【0201】

有利区間の終了条件が成立したと判断されると（ステップS525でY）、クリアカウンタ195の記憶値Cが「0」（初期値）に初期化され（ステップS526）、初期化処理が実行される（ステップS527）。具体的には、初期化処理では、演出状態が非A T状態に初期化され、A T終了判定カウンタ195の記憶値Dが「0」（初期値）に初期化され、A T抽選の抽選状態が低確率状態に初期化される。そして通常区間に移行される（ステップS528）。

#### 【0202】

このように、A T状態においてクリアカウンタ196の記憶値がしきい値に達した場合にはA T終了判定カウンタ195の記憶値がしきい値に達していなくても演出状態を非A T状態に初期化する初期化処理によって強制的にA T状態を終了させるため、アシストタイム遊技の遊技期間をクリアカウンタ196によって制限することができ、具体的には上乗せによってアシストタイム遊技の遊技期間が延長されても最大で1500回の遊技回数以内にアシストタイム遊技の遊技期間を制限することができ、これにより、アシストタイム遊技で獲得することができるメダルを制限することができ、アシストタイム遊技が徒に長期間継続しないようにしてメダルの大量獲得を抑止することができるようになる。

30

#### 【符号の説明】

#### 【0203】

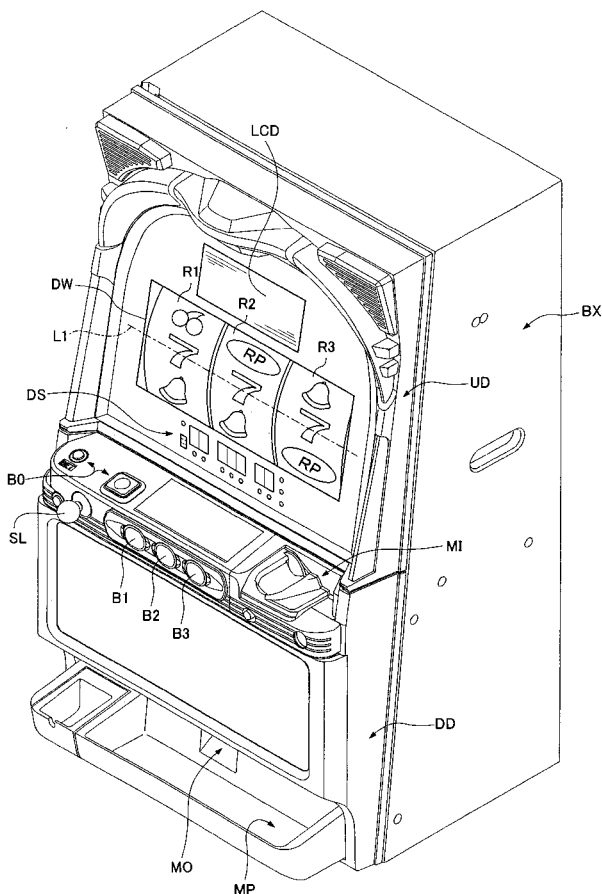
B X 収納箱、U D 前面上扉、D D 前面下扉、D W 表示窓、  
 L 1 有効ライン、D S 遊技情報表示部、L C D 液晶ディスプレイ、  
 R 1 第1リール、R 2 第2リール、R 3 第3リール、  
 B 0 ベットボタン、S L スタートレバー、B 1～B 3 ストップボタン、  
 M I メダル投入口、M O メダル払い出し口、M P メダル受け皿、  
 100 遊技制御手段、105 投入受付手段、110 乱数発生手段、  
 120 内部抽選手段、130 リール制御手段、140 入賞判定手段、  
 150 払出制御手段、160 リプレイ処理手段、170 遊技状態移行制御手段、  
 173 R T制御手段、175 A T制御手段、177 初期化手段、  
 180 演出制御手段、190 記憶手段、  
 191 メイン抽選テーブル記憶手段、192 抽選フラグ記憶手段、

40

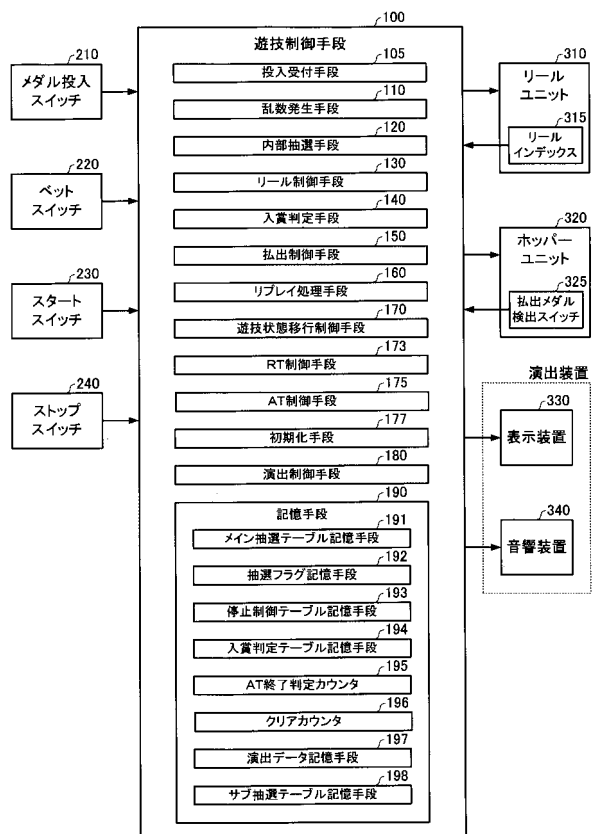
50

- 193 停止制御テーブル記憶手段、194 入賞判定テーブル記憶手段、  
 195 AT終了判定カウンタ、196 クリアカウンタ、197 演出データ記憶手段、  
 198 サブ抽選テーブル記憶手段、  
 199 a 天井カウンタ、199 b CZ終了判定カウンタ、  
 210 メダル投入スイッチ、220 ベットスイッチ、230 スタートスイッチ、  
 240 ストップスイッチ、310 リールユニット、315 リールインデックス、  
 320 ホッパーユニット、325 払出メダル検出スイッチ、  
 330 表示装置、340 音響装置

【図1】



【図2】



【図 3】

|       | 内部抽選<br>テーブル1 | 内部抽選<br>テーブル2 | 内部抽選<br>テーブル3 | 内部抽選<br>テーブル4 |
|-------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| 0     | 打順ベル1         | 打順ベル1         | 打順ベル1         | 打順ベル1         |
|       | 打順ベル2         | 打順ベル2         | 打順ベル2         | 打順ベル2         |
|       | 打順ベル3         | 打順ベル3         | 打順ベル3         | 打順ベル3         |
|       | 打順ベル4         | 打順ベル4         | 打順ベル4         | 打順ベル4         |
|       | 打順ベル5         | 打順ベル5         | 打順ベル5         | 打順ベル5         |
|       | 打順ベル6         | 打順ベル6         | 打順ベル6         | 打順ベル6         |
|       | 打順ベル7         | 打順ベル7         | 打順ベル7         | 打順ベル7         |
|       | 打順ベル8         | 打順ベル8         | 打順ベル8         | 打順ベル8         |
|       | 打順ベル9         | 打順ベル9         | 打順ベル9         | 打順ベル9         |
|       | 共通ベル          | 共通ベル          | 共通ベル          | 共通ベル          |
|       | スイカ           | スイカ           | スイカ           | スイカ           |
|       | チェリー          | チェリー          | チェリー          | チェリー          |
|       | 通常リプレイ1       | 打順リプレイ1       | 打順リプレイ7       | 通常リプレイ1       |
|       |               | 打順リプレイ2       |               |               |
|       | 通常リプレイ2       | 打順リプレイ3       | 打順リプレイ8       |               |
|       |               | 打順リプレイ4       |               |               |
|       | 通常リプレイ3       | 打順リプレイ5       | 打順リプレイ9       | 通常リプレイ2       |
|       |               | 打順リプレイ6       | 打順リプレイ10      |               |
|       | ハズレ           | ハズレ           | 打順リプレイ11      |               |
|       |               |               | 打順リプレイ12      | 通常リプレイ3       |
|       |               |               | ハズレ           |               |
|       |               |               | ハズレ           |               |
|       | CBB           | CBB           | CBB           | CBB           |
| 65535 | RBB           | RBB           | RBB           | RBB           |

【図 4】

|       | 内部抽選<br>テーブル5 | 内部抽選<br>テーブル6 |
|-------|---------------|---------------|
| 0     | 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          |               |
|       | スイカ           |               |
|       | チェリー          |               |
|       | 通常リプレイ1       | ハズレ           |
|       | 通常リプレイ2       |               |
|       | 通常リプレイ3       |               |
| 65535 |               |               |

【図 5】

|       | 内部抽選<br>テーブル7 | 内部抽選<br>テーブル8 | 内部抽選<br>テーブル9 | 内部抽選<br>テーブル10 |
|-------|---------------|---------------|---------------|----------------|
| 0     | ハズレ           | ハズレ           | ハズレ           | ハズレ            |
|       |               |               |               |                |
|       |               |               |               |                |
|       |               |               |               |                |
|       | 通常リプレイ1       | 打順リプレイ1       | 打順リプレイ7       | 通常リプレイ1        |
|       |               | 打順リプレイ2       |               |                |
|       | 通常リプレイ2       | 打順リプレイ3       | 打順リプレイ8       |                |
|       |               | 打順リプレイ4       |               |                |
|       | 通常リプレイ3       | 打順リプレイ5       | 打順リプレイ9       | 通常リプレイ2        |
|       |               | 打順リプレイ6       | 打順リプレイ10      |                |
|       | ハズレ           | ハズレ           | 打順リプレイ11      |                |
|       |               |               | 打順リプレイ12      | 通常リプレイ3        |
|       |               |               | ハズレ           |                |
|       |               |               | ハズレ           |                |
| 65535 |               |               |               | ハズレ            |

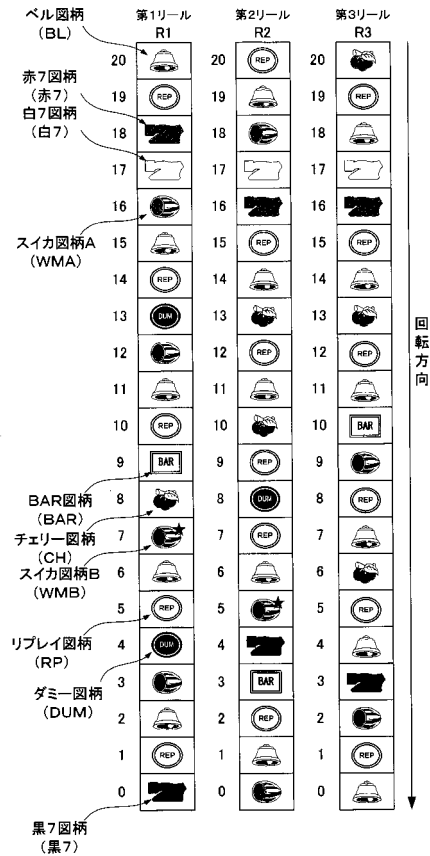
【図 6】

|       |                                                                                  |
|-------|----------------------------------------------------------------------------------|
| 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)<br>+13枚小役(小役9)+14枚小役(小役10)+15枚小役(小役11) |

【図 7】

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

【図 8】



【図 9】

| 当選エリア                     | 打順1                     | 打順2                     | 打順3                     | 打順4                     | 打順5 | 打順6 |
|---------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-------------------------|-----|-----|
| 打順ベル1<br>(正解打順<br>打順1, 2) | 8枚小役<br>(小役6)           |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク |                         |     |     |
| 打順ベル2<br>(正解打順<br>打順1, 2) | 8枚小役<br>(小役6)           |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク |                         |     |     |
| 打順ベル3<br>(正解打順<br>打順1, 2) | 8枚小役<br>(小役6)           |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク |                         |     |     |
| 打順ベル4<br>(正解打順<br>打順3, 4) | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク | 8枚小役<br>(小役6)           |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク |     |     |
| 打順ベル5<br>(正解打順<br>打順3, 4) | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク | 8枚小役<br>(小役6)           |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク |     |     |
| 打順ベル6<br>(正解打順<br>打順3, 4) | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク | 8枚小役<br>(小役6)           |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク |     |     |
| 打順ベル7<br>(正解打順<br>打順5, 6) |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク |                         | 8枚小役<br>(小役6)           |     |     |
| 打順ベル8<br>(正解打順<br>打順5, 6) |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク |                         | 8枚小役<br>(小役6)           |     |     |
| 打順ベル9<br>(正解打順<br>打順5, 6) |                         | 1枚小役<br>または<br>RT変動ブランク |                         | 8枚小役<br>(小役6)           |     |     |

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

【図 10】

| 当選エリア                     | 打順1   | 打順2   | 打順3   | 打順4   | 打順5   | 打順6   |
|---------------------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 打順リプレイ1<br>(正解打順<br>打順1)  | リプレイ2 | リプレイ1 |       |       |       |       |
| 打順リプレイ2<br>(正解打順<br>打順2)  | リプレイ1 | リプレイ2 | リプレイ1 |       |       |       |
| 打順リプレイ3<br>(正解打順<br>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<br>(正解打順<br>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<br>(正解打順<br>打順5)  | リプレイ1 |       |       |       | リプレイ2 | リプレイ1 |
| 打順リプレイ6<br>(正解打順<br>打順6)  | リプレイ1 |       |       |       |       | リプレイ2 |
| 打順リプレイ7<br>(正解打順<br>打順1)  | リプレイ3 | リプレイ1 |       |       |       |       |
| 打順リプレイ8<br>(正解打順<br>打順2)  | リプレイ1 | リプレイ3 | リプレイ1 |       |       |       |
| 打順リプレイ9<br>(正解打順<br>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<br>(正解打順<br>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<br>(正解打順<br>打順5) | リプレイ1 |       |       |       | リプレイ3 | リプレイ1 |
| 打順リプレイ12<br>(正解打順<br>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 1 1】

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

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

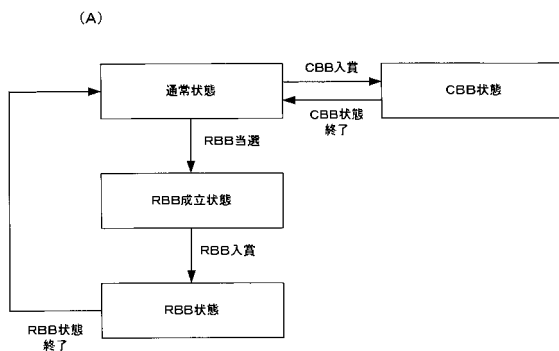
【図 1 2】

| 入賞役          | 図柄組合せ |  |  | 配当 |
|--------------|-------|--|--|----|
| RBB          |       |  |  | —  |
| CBB          |       |  |  | —  |
| リプレイ1        |       |  |  | —  |
| リプレイ2        |       |  |  | —  |
| リプレイ3        |       |  |  | —  |
| リプレイ4        |       |  |  | —  |
| リプレイ5        |       |  |  | —  |
| リプレイ6        |       |  |  | —  |
| RT変動<br>ブランク |       |  |  | —  |

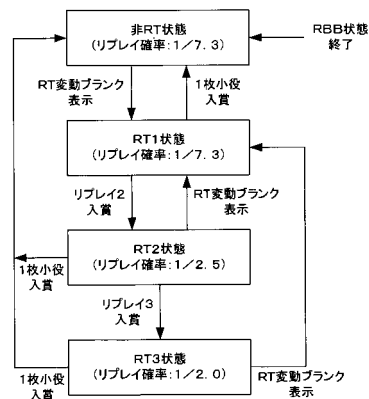
【図 1 3】

| 入賞役  | 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 |

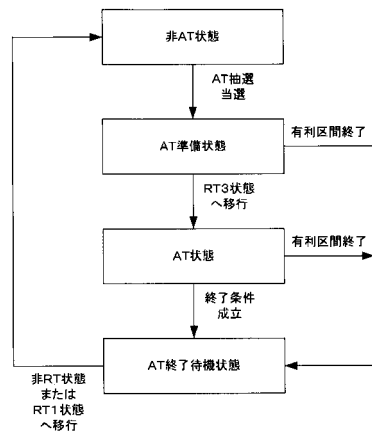
【図 1 4】



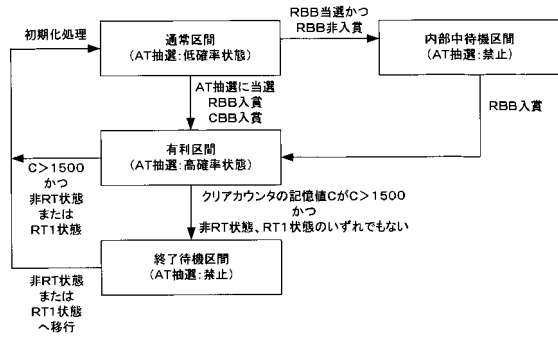
(B)



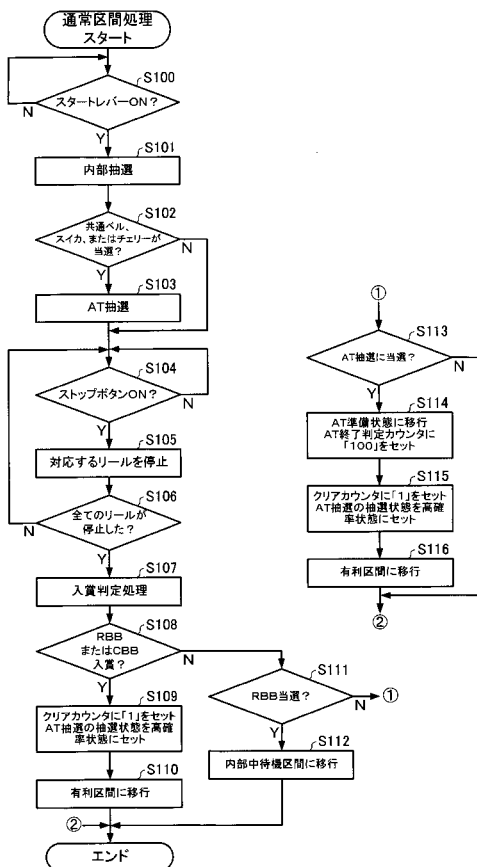
【図 15】



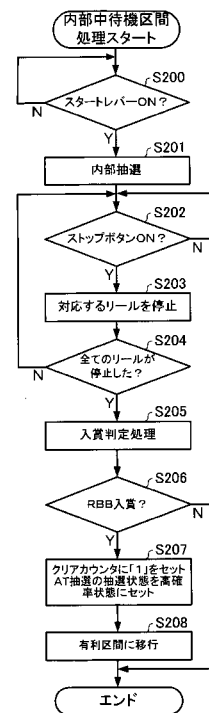
【図 16】



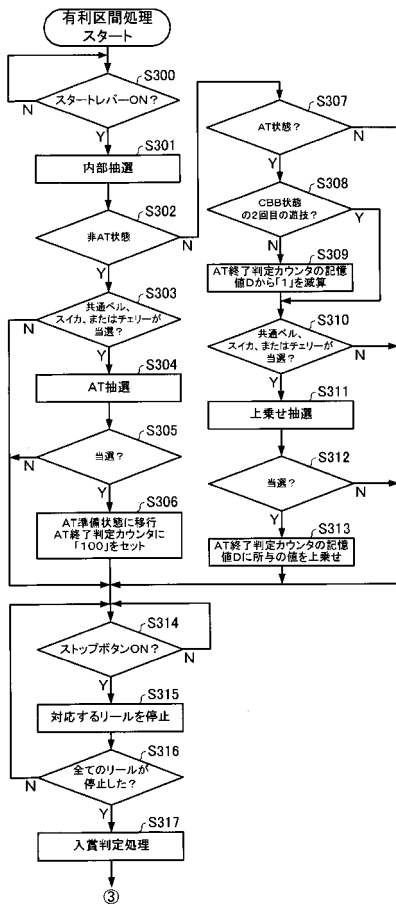
【図 17】



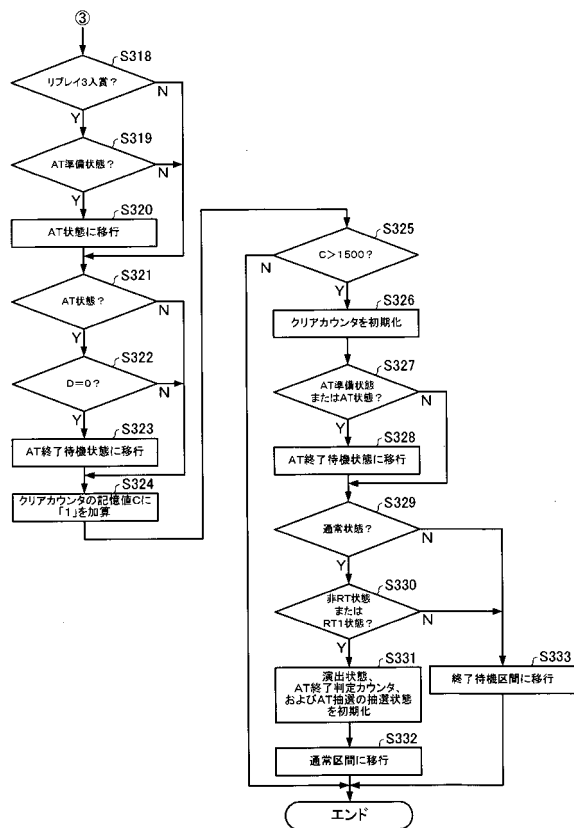
【図 18】



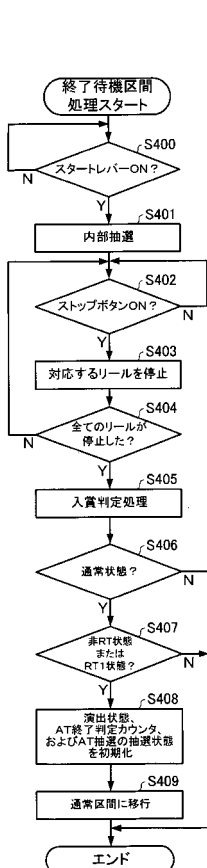
【図 19】



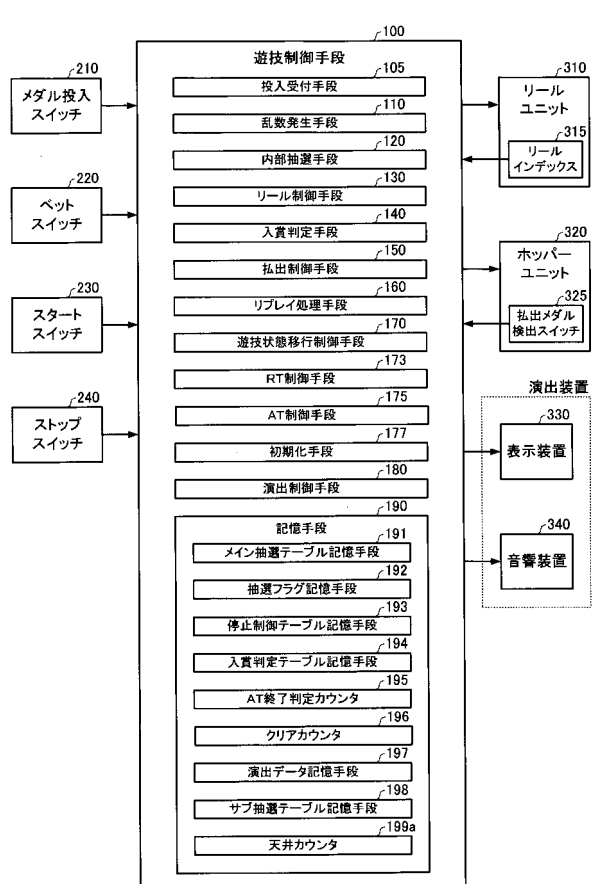
【図 20】



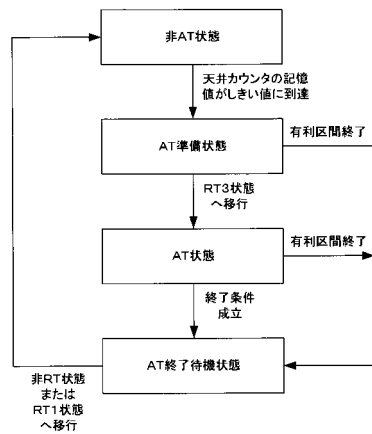
【図 21】



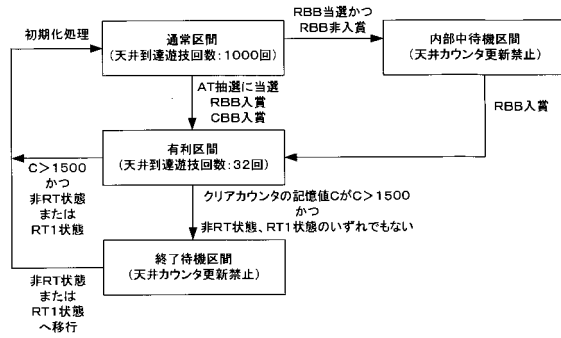
【図 22】



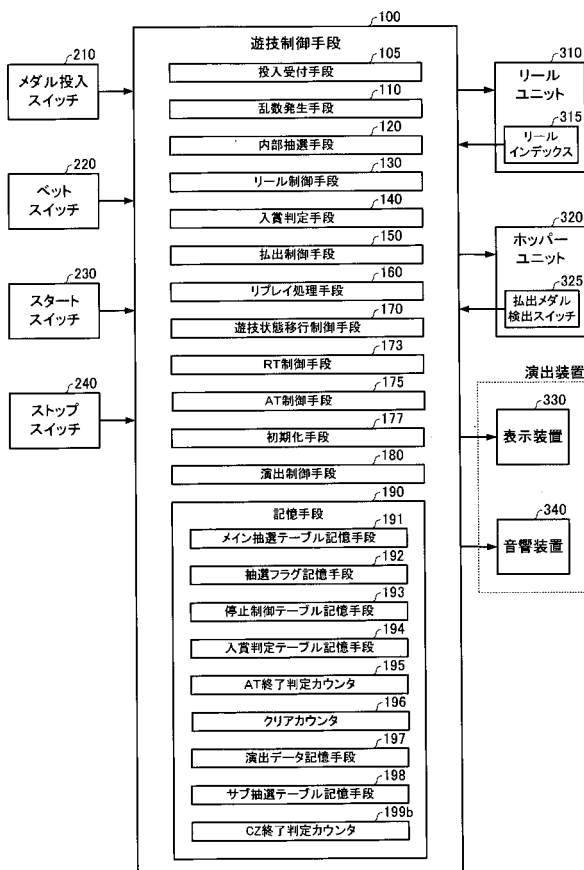
【図 23】



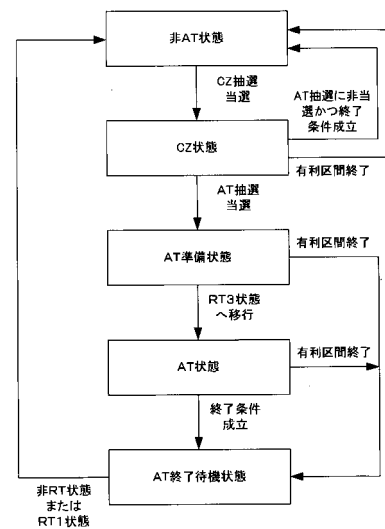
【図 24】



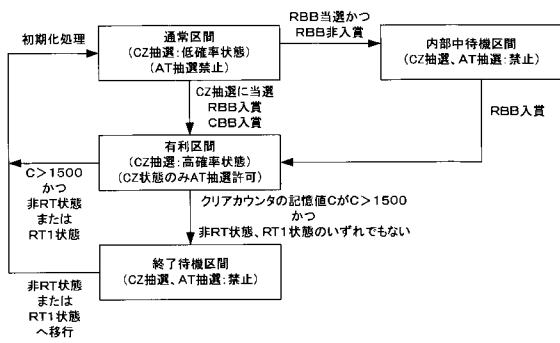
【図 25】



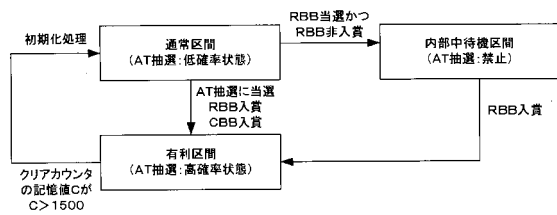
【図 26】



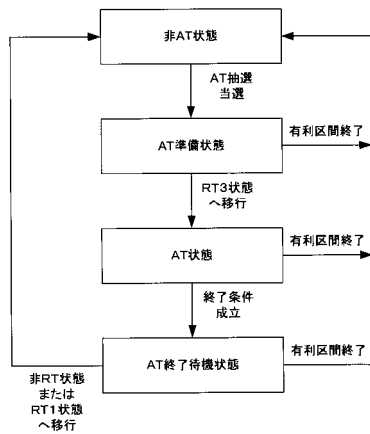
【図 27】



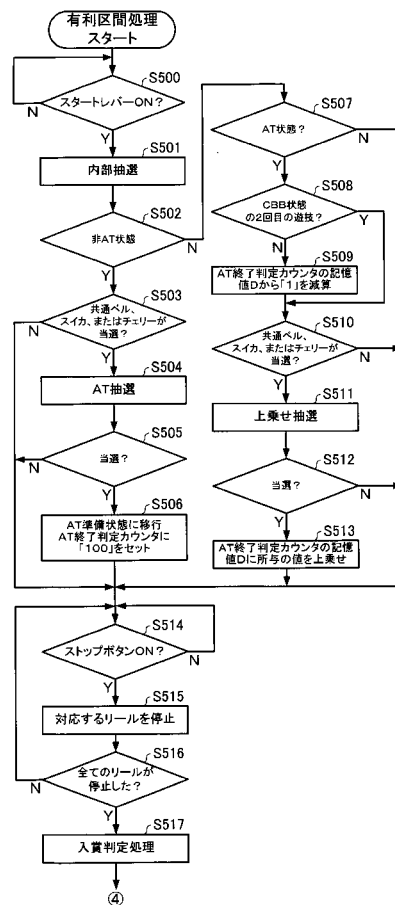
【図 28】



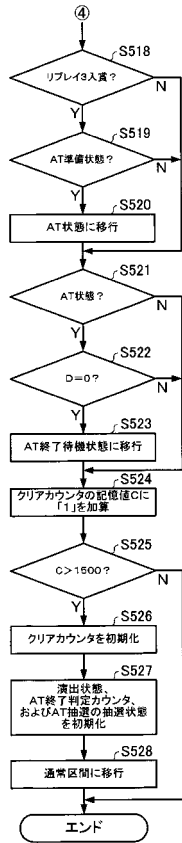
【図 29】



【図 30】



【図 31】



---

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AB32 AB34 AB43 AB56 AB67 AC14  
AC23 AC27 AC32 AC34 AC52 AC54 AC64 AC65 AC77 AC82  
BA03 BA13 BA17 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02 BB16 BB55  
BB78 BB93 BB96 CA02 CB04 CB23 CB33 CC01 CC12 CC24  
CC25 CC28 CC29 CD12 CD18 CD32 CD41 CD46 DA04 DA52