

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7376079号
(P7376079)

(45)発行日 令和5年11月8日(2023.11.8)

(24)登録日 令和5年10月30日(2023.10.30)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 3 1

請求項の数 1 (全43頁)

(21)出願番号	特願2019-211395(P2019-211395)	(73)特許権者	390031772
(22)出願日	令和1年11月22日(2019.11.22)		株式会社オリンピア
(65)公開番号	特開2021-79006(P2021-79006A)		東京都台東区東上野一丁目16番1号
(43)公開日	令和3年5月27日(2021.5.27)	(74)代理人	100135666
審査請求日	令和4年8月9日(2022.8.9)		弁理士 原 弘晃
		(74)代理人	100131680
			弁理士 竹内 健一
		(72)発明者	橋本 泰彦
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		審査官	高木 亨

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

外周面に複数種類の図柄が配列されている複数のリールと、
ボーナス、シフト役、および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、

役の入賞を判定する入賞判定手段と、

前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態をボーナス状態に移行させ、前記ボーナス状態において少なくともボーナス一般状態およびシフト成立状態を設定可能とし、前記ボーナス一般状態において内部抽選で前記シフト役が当選した場合に前記シフト成立状態に移行させ、前記ボーナス状態について予め定められた終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了させて遊技状態を通常状態に復帰させる制御を行う状態移行制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記内部抽選手段が、

前記通常状態、前記ボーナス一般状態、および前記シフト成立状態では、同一の抽選態様で前記小役の抽選を行うとともに、複数種類の特定小役が互いに重複せずに当選する複数種類の第1当選態様と、複数種類の特定小役が互いに重複せずに当選し、前記第1当選態様とは当選態様が異なる複数種類の第2当選態様とが存在するように内部抽選を行い、

前記リール制御手段が、

前記通常状態では、内部抽選で前記複数種類の第1当選態様のいずれかが得られた場合に前記特定小役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記複数種類の第2当選態様のいずれかが得られた場合に前記特定小役が入賞する場合が存在するように回転中のリールを停止させ、

前記シフト成立状態では、内部抽選で前記複数種類の第1当選態様のいずれかが得られた場合に前記特定小役が入賞する場合が存在するように回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記複数種類の第2当選態様のいずれかが得られた場合に前記特定小役が入賞する場合が存在するように回転中のリールを停止させることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から外周面に図柄が配列された複数のリールを備えた遊技機（回胴式遊技機、スロットマシン）が知られている。この種の遊技機は、メダルやパチンコ玉などの遊技媒体に対して一定の遊技価値を付与し、このような遊技媒体を獲得するための遊技を行うものである。また、この種の遊技機は、遊技者の回転開始操作を契機として、内部抽選を行うとともに複数のリールの回転を開始させ、遊技者の停止操作契機として、内部抽選の結果に応じた態様で複数のリールを停止させる制御を行っている。そして、遊技の結果は、複数のリールが停止した状態における有効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。

【0003】

ところで、この種の遊技機では、出玉率を変動させる手法として小役やリプレイの当選確率を変動させる手法が知られており、例えば、ボーナスが入賞したことに基づいてボーナス状態に移行させ、ボーナス状態では通常状態よりも小役の当選確率を高めることによって出玉率を高めるようにしている（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-189214号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら遊技機の技術分野では、小役の抽選態様を変動させることができる状況は限られているため、小役やリプレイの抽選態様の変動によらずに出玉率を変化させる手法が望まれており、役の抽選態様の変動によらずに出玉率を変化させることができれば、遊技機の設計自由度の向上を図ることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0006】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、その目的は、遊技の興趣の向上を図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、ボーナス、シフト役、および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に表示されたことに基づいて、役が入賞したと判定する入賞判定手段と、前記ボーナスが入賞したことに基づいて遊技状態をボーナス状態に移行させ、前記ボーナス状態において少な

10

20

30

40

50

くともボーナス一般状態およびシフト成立状態を設定可能とし、前記ボーナス一般状態において内部抽選で前記シフト役が当選した場合に前記シフト成立状態に移行させ、前記ボーナス状態について予め定められた終了条件が成立した場合に前記ボーナス状態を終了させて遊技状態を通常状態に復帰させる制御を行う状態移行制御手段と、を備えた遊技機であって、前記内部抽選手段が、前記通常状態、前記ボーナス一般状態、および前記シフト成立状態では、同一の抽選態様で前記小役の抽選を行うとともに、複数種類の特定小役が互いに重複せずに当選する複数種類の第1当選態様と、複数種類の特定小役が互いに重複せずに当選し、前記第1当選態様とは当選態様が異なる複数種類の第2当選態様とが存在するように内部抽選を行い、前記リール制御手段が、前記通常状態では、内部抽選で前記複数種類の第1当選態様のいずれかが得られた場合に前記特定小役が入賞しないように回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記複数種類の第2当選態様のいずれかが得られた場合に前記特定小役が入賞する場合が存在するように回転中のリールを停止させ、前記ボーナス一般状態および前記シフト成立状態では、内部抽選で前記複数種類の第1当選態様のいずれかが得られた場合に前記特定小役が入賞する場合が存在するように回転中のリールを停止させ、内部抽選で前記複数種類の第2当選態様のいずれかが得られた場合に前記特定小役が入賞する場合が存在するように回転中のリールを停止させる遊技機に関するものである。

10

【0008】

本発明では、ボーナスが入賞したことに基づいてボーナス状態に移行させ、ボーナス状態において少なくともボーナス一般状態およびシフト成立状態を設定可能とし、ボーナス一般状態において内部抽選でシフト役が当選した場合にシフト成立状態に移行させ、ボーナス状態について予め定められた終了条件が成立した場合にボーナス状態を終了させて通常状態に復帰させる。また通常状態、ボーナス一般状態、およびシフト成立状態では、同一の抽選態様で小役の抽選を行うとともに、複数種類の第1当選態様および第2当選態様が存在するように内部抽選を行う。

20

【0009】

そして本発明では、内部抽選で複数種類の第1当選態様のいずれかが得られた場合に、通常状態では特定小役は入賞しないが、ボーナス一般状態およびシフト成立状態では特定小役が入賞する場合が存在するため、通常状態と、ボーナス一般状態およびシフト成立状態とで小役の抽選態様を変動させることなく出玉率を変化させることができる。これにより本発明によれば、小役の抽選態様を変動させることなく出玉率の異なる状況で遊技を行わせることができるため、遊技機の設計自由度の向上を図ることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【0010】

また本発明では、内部抽選で複数種類の第2当選態様のいずれかが得られた場合には、通常状態、ボーナス一般状態、およびシフト成立状態のいずれの状態においても特定小役が入賞する場合が存在するため、通常状態では、第2当選態様の当選時に特定小役の入賞を補助する入賞補助演出を行い、ボーナス一般状態およびシフト成立状態では、第1当選態様および第2当選態様の当選時に特定小役の入賞を補助する入賞補助演出を行うことによって、通常状態と、ボーナス一般状態およびシフト成立状態とで出玉率の異なるアシストタイム遊技を行わせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0011】

【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小役およびリプレイの当選態様を説明する図である。

50

【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。

【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】本発明の実施形態に係る遊技機におけるリールの停止態様を説明する図である。

10

【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入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図 15】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 16】本発明の実施形態の遊技機における遊技状態の状態遷移図である。

【図 17】本発明の実施形態の遊技機における R T 状態の状態遷移図である。

【図 18】本発明の実施形態の遊技機における演出状態および遊技区間の状態遷移図である。

20

【図 19】本発明の第 2 の実施形態の遊技機における演出状態および遊技区間の状態遷移図である。

【図 20】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における R T 状態の状態遷移図である。

【図 21】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機における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。

【発明を実施するための形態】

【0012】

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

30

【0013】

1. 第 1 の実施形態

1-1. 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。

【0014】

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(遊技価値)として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0015】

本実施形態の遊技機は、収納箱 B X、前面上扉 U D、および前面下扉 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、電源装置を内蔵し、電源スイッチ、設定変更スイッチ S S、リセットスイッチ R S 等の各種スイッチが備えられた電源ユニット(図示省略)および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。ホッパーユニットは、遊技に供するメダルを貯蔵するメダル貯蔵タンク(図示省略)と、ステッピングモータからなる払出モータ(図示省略)と、払出モータに軸支された回転ディスク(図示省略)とを備えており、回転ディスクが払出モータによって回転駆動されて、1 枚単位でメダルを払い出すことができるように構成されている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、C P U (演算手段の一例)、R O M (情報記憶媒体の一例)、R A M (一時記憶手段の一例)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。なお本実施形態では、制御基板として遊技の進行を制御するメイン基

40

50

板と、メイン基板から送信される信号を受けて遊技の進行状況に合わせた遊技演出を実行するための制御を行うサブ基板とを含む複数種類の電子回路基板が設けられている。

【0016】

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

10

【0017】

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

20

【0018】

また本実施形態の遊技機では、表示窓DWを通じて図柄を観察するための表示位置として、各リールについて上段、中段、下段が設けられており、各リールの表示位置の組合せによって有効ラインが設定されている。また本実施形態の遊技機では、1回の遊技に関して必要となるメダルの数、いわゆる規定投入数が3枚に設定され、規定投入数に相当するメダルが投入されると、第1リールR1の中段、第2リールR2の中段、および第3リールR3の中段によって構成される有効ラインL1が有効化される。

【0019】

そして遊技結果は表示窓DW内の有効ライン上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である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。

30

【0020】

また前面上扉UDには、遊技情報表示部DSが設けられている。遊技情報表示部DSは、LED、ランプ、7セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、1回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、RBB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。

【0021】

また前面上扉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、前面上扉UDや前面下扉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。

40

【0022】

また前面下扉DDには、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（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。

50

【0023】

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。

【0024】

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。

10

【0025】

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。

【0026】

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。

20

【0027】

また前面下扉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。なお遊技の結果に応じてメダルが払い出される場合に、メダルのクレジット（内部貯留）が許可されている場合には、払出数の一部あるいは全部に相当するメダルを、クレジット上限枚数（本実施形態では50枚）を限度としてクレジットし、メダルのクレジット数の変化に伴って遊技情報表示部DSの7セグメント表示器からなるクレジット表示器の表示値を変化させる動作を行う。

【0028】

図2は、本実施形態の遊技機の機能ブロック図である。

30

【0029】

本実施形態の遊技機は、遊技制御手段（メイン基板およびサブ基板）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

【0030】

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、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、遊技情報記憶手段190a、演出情報記憶手段190bを含む。なお本実施形態では、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、状態移行制御手段170、RT制御手段173、および特典付与手段175は、メイン基板のCPUが各種のプログラムを実行することによって実現され、演出制御手段18

50

0は、サブ基板のCPUが各種のプログラムを実行することによって実現される。また遊技情報記憶手段190aは、メイン基板に搭載されているメインROMおよびメインRAMによって構成され、演出情報記憶手段190bは、サブ基板に搭載されているサブROMおよびサブRAMによって構成されている。またメイン基板のCPUが実行する各種のプログラムは、遊技情報記憶手段190aのメインROMに記憶されており、サブ基板のCPUが実行する各種のプログラムは、演出情報記憶手段190bのサブROMに記憶されている。またサブ基板には、内部抽選の結果や遊技状態などの各種情報がメイン基板から適宜通知される。

【0031】

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（遊技開始操作手段）SL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。

【0032】

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が作動することによって、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（ベット状態）に設定する。また本実施形態の遊技機では、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられたクレジット情報記憶領域1914にクレジット上限枚数（本実施形態では50枚）を限度としてメダルをクレジット記憶（貯留記憶）することが可能となっており、遊技機にメダルがクレジット記憶された状態で、ベットボタンB0が押下されると、ベットスイッチ220が作動することによって、投入受付手段105が、規定投入数を限度として、クレジット情報記憶領域1914にクレジット記憶されたメダルを投入状態に設定する。

【0033】

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。

【0034】

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。

【0035】

抽選テーブル選択処理では、遊技情報記憶手段190aのメインROMに設けられたメイン抽選テーブル記憶領域1910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領域1910に、図3および図4に示すような7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7）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。

【0036】

また本実施形態の遊技機では、小役として、小役1～小役23が用意されており、小役の当選態様として、打順ベル（打順ベルA1～打順ベルA6（複数種類の第1当選態様）、打順ベルB1～打順ベルB6（複数種類の第1当選態様）、打順ベルC1～打順ベルC

10

20

30

40

50

6（複数種類の第2当選態様））、スイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、強チェリー2、1枚役A、1枚役B、JAC1、JAC2、およびJAC3が設定されている。

【0037】

各小役の当選態様について図5および図6を参照しながら具体的に説明すると、図5に示すように、打順ベルA1～打順ベルA6、および打順ベルB1～打順ベルB6は、1種類の15枚小役（配当が15枚の小役：正解小役、特定小役）と1種類～4種類の1枚小役（配当が1枚の小役：不正解小役）とが重複して当選し、打順ベルC1、打順ベルC3～打順ベルC6は、1種類の15枚小役と1種類～2種類の3枚小役（配当が3枚の小役：不正解小役）と1種類の1枚小役とが重複して当選し、打順ベルC2は、1種類の15枚小役と1種類の3枚小役とが重複して当選することを示している。

10

【0038】

また図6（A）に示すように、スイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、強チェリー2、1枚役A、および1枚役Bは、2種類～5種類の1枚小役が重複して当選し、JAC1は、6種類の15枚小役と3種類の3枚小役と14種類の1枚小役とが重複して当選し、JAC2は、3種類の3枚小役が重複して当選し、JAC3は、14種類の1枚小役が重複して当選することを示している。

【0039】

そして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6において小役の抽選態様（当選確率および当選態様）が同一に設定され、内部抽選テーブル7では、各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6よりも高くかつ小役全体の当選確率が内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル6よりも高く設定されている。

20

【0040】

また内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル6では、打順ベルによって6種類の15枚小役（小役1～小役6）が互いに重複せずに当選するようになっており、内部抽選テーブル7ではJAC1によって6種類の15枚小役（小役1～小役6）が重複して当選するようになっている。

【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3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が設定されている。

30

【0042】

各リプレイの当選態様について図6（B）を参照しながら具体的に説明すると、通常リプレイ1は、リプレイ1とリプレイ3とが重複して当選し、通常リプレイ2は、リプレイ1とリプレイ2とが重複して当選し、通常リプレイ3は、リプレイ1が単独で当選することを示している。

【0043】

そして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2においてリプレイの抽選態様（当選確率および当選態様）が同一に設定され、内部抽選テーブル3～内部抽選テーブル4においてリプレイの抽選態様が同一に設定され、内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル4においてリプレイの当選確率が同一に設定され、内部抽選テーブル6では、リプレイ全体の当選確率が内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル4よりも高く設定されている。また内部抽選テーブル5および内部抽選テーブル7では、リプレイが抽選対象から除外されている。

40

【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：ボーナス）、第1レギュラーボーナス（RB1）～第16レギュラーボーナス（RB16）の16種類のレギュラーボーナス（RB：シフト役）が用意されており、ボーナスが小役と重複して当選する当選態様として、レギュラービッグボーナス（RBB）と1枚役Aまたは1枚役Bと重複して当選する当選態様が設定されている。

【0045】

50

そして本実施形態の遊技機では、内部抽選テーブル 1 および内部抽選テーブル 3 では、レギュラービッグボーナス（RBB）が抽選対象として設定されているが、16種類のレギュラーボーナス（RB）は抽選対象から除外されている。また内部抽選テーブル 5 では、16種類のレギュラーボーナス（RB）が抽選対象として設定されているが、レギュラービッグボーナス（RBB）は抽選対象から除外されている。また内部抽選テーブル 2、内部抽選テーブル 4、内部抽選テーブル 6、および内部抽選テーブル 7 では、いずれのボーナスも抽選対象から除外されている。

【0046】

また内部抽選テーブル 1 および内部抽選テーブル 3 においてレギュラービッグボーナス（RBB）の当選確率が同一に設定され、内部抽選テーブル 5 では、16種類のレギュラーボーナス（RB）の当選確率が互いに同一に設定されている。

10

【0047】

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、RBB一般状態、RB成立状態、およびRT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 7 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。

【0048】

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遊技情報記憶手段 190a のメインROMに設けられたメイン抽選テーブル記憶領域 1910 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。

20

【0049】

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（当選した役を当選状態に設定する）。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、遊技情報記憶手段 190a のメインRAMに設けられた抽選フラグ記憶領域 1915 に格納される。

30

【0050】

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、レギュラービッグボーナス（RBB）、第1レギュラーボーナス（RB1）～第16レギュラーボーナス（RB16）の16種類のレギュラーボーナス（RB）があり、小役、およびリプレイは後者の持越不可フラグに対応づけられている。すなわち抽選フラグ設定処理では、例えば、内部抽選でレギュラービッグボーナス（RBB）に当選すると、レギュラービッグボーナス（RBB）の抽選フラグの当選状態を、レギュラービッグボーナス（RBB）が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段 120 は、レギュラービッグボーナス（RBB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。いずれかのレギュラーボーナス（RB）が当選した場合にも同様で、ひとたびレギュラーボーナス（RB）が当選すると、レギュラーボーナス（RB）の抽選フラグの当選状態が、当該ボーナスが入賞するまで持ち越され、レギュラーボーナス（RB）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選が行われる。すなわち抽選フラグ設定処理では、ボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているボーナスの抽選フラグと内部抽選で当選した小役

40

50

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。

【００５１】

リール制御手段１３０は、スタートレバーＳＬに対する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。

10

【００５２】

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全相励磁の駆動パルスを供給することにより、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。

【００５３】

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。

20

【００５４】

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。

30

【００５５】

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」、青７図柄「青７」、ＢＡＲ図柄「ＢＡＲ」、リプレイ図柄「ＲＰ」、ベル図柄Ａ「ＢＬＡ」、ベル図柄Ｂ「ＢＬＢ」、スイカ図柄「ＷＭ」、チェリー図柄「ＣＨ」、ダミー図柄１「ＤＵＭ１」、およびダミー図柄２「ＤＵＭ２」が配列されており、役の入賞形態を構成する図柄が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れば、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。

40

【００５６】

なお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

50

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している。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。

【0057】

またリール制御手段 130 は、遊技情報記憶手段 190a のメイン ROM に設けられた停止制御データ記憶領域 1911 に記憶されている停止制御テーブルを参照して回転中のリールの停止位置を決定する処理（テーブル参照処理）を行っている。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。

10

【0058】

まず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、2 種類以上の役に関する抽選フラグが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応じたテーブルデータが設定された停止制御テーブルを参照して、優先順位の高い役の入賞形態を構成する図柄が、優先順位が低い役の入賞形態を構成する図柄に優先して有効ライン上に表示されるように回転中のリールの停止位置が決定される。

20

【0059】

また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リールの停止位置は、有効ライン上に表示可能な小役の入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて停止位置が決定される場合と、小役の入賞に基づくメダルの払出数に応じて停止位置が決定される場合とが存在し、有効ライン上に表示可能な小役の入賞形態を示す図柄組合せの個数に応じて停止位置が決定される場合には、有効ライン上に表示可能な小役の入賞形態を示す図柄組合せの個数が多くなるように回転中のリールの停止位置が決定され、メダルの払出数に応じて停止位置が決定される場合には、有効ライン上の表示位置に表示可能な図柄に対応する小役の入賞に基づくメダルの払出数が多くなるように回転中のリールの停止位置が決定される。

30

【0060】

そして本実施形態では、打順ベル A1～A6、B1～B6 のいずれかが当選した場合に、通常状態または RBB 成立状態ではいずれの押下順序においても、有効ライン上に表示可能な小役の入賞形態を示す図柄組合せの個数が多くなるように回転中のリールの停止位置が決定され、RBB 一般状態または RB 成立状態では、それぞれの打順ベル（当選態様）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、正解打順に沿って停止操作が行われた場合には有効ライン上の表示位置に表示可能な図柄に対応する小役の入賞に基づくメダルの払出数が多くなるように回転中のリールの停止位置が決定され、不正解打順に沿って停止操作が行われた場合には有効ライン上に表示可能な小役の入賞形態を示す図柄組合せの個数が多くなるように回転中のリールの停止位置が決定される。

40

【0061】

また通常状態、RBB 成立状態、RBB 一般状態、または RB 成立状態において打順ベル C1～C6 のいずれかが当選した場合には、それぞれの打順ベル（当選態様）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、正解打順に沿って停止操作が行われた場合には有効ライン上の表示位置に表示可能な図柄に対応する小役の入賞に基づくメダルの払出数が多くなるように回転中のリールの停止位置が決定され、不正解打順に沿って停止操作が行われた場合には有効ライン上に表示可能な小

50

役の入賞形態を示す図柄組合せの個数が多くなるように回転中のリールの停止位置が決定される。

【 0 0 6 2 】

このように本実施形態では、いずれかの打順ベルが当選した場合に、有効ライン上に表示可能な小役の入賞形態を示す図柄組合せの個数が多くなるように回転中のリールの停止位置を決定する個数優先制御と、有効ライン上の表示位置に表示可能な図柄に対応する小役の入賞に基づくメダルの払出数が多くなるように回転中のリールの停止位置を決定する払出優先制御とを遊技状態および押下順序に応じて切り替える。

【 0 0 6 3 】

また本実施形態では、スイカ、チャンス役 1、チャンス役 2、弱チェリー、強チェリー 1、強チェリー 2、1 枚役 A、1 枚役 B、J A C 1、J A C 2、または J A C 3 が当選した場合には、有効ライン上の表示位置に表示可能な図柄に対応する小役の入賞に基づくメダルの払出数が多くなるように回転中のリールの停止位置が決定される。

【 0 0 6 4 】

また本実施形態の遊技機では、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回転中のリールの停止位置が決定されるとともに、抽選フラグが非当選状態に設定された役を入賞させないように回転中のリールの停止位置が決定される。

【 0 0 6 5 】

そして本実施形態では、通常状態または R B B 成立状態において打順ベル A 1 ～ A 6，B 1 ～ B 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 8（A）および図 9（A）に示すように、いずれの押下順序でストップボタン B 1 ～ B 3 に対する停止操作が行われても 1 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 6 】

また R B B 一般状態または R B 成立状態において打順ベル A 1 ～ A 6，B 1 ～ B 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 8（B）および図 9（B）に示すように、正解打順でストップボタン B 1 ～ B 3 に対する停止操作が行われると、1 5 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 B 1 ～ B 3 に対する停止操作が行われると、1 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 7 】

また通常状態、R B B 成立状態、R B B 一般状態、または R B 成立状態において打順ベル C 1 ～ C 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 1 0 に示すように、正解打順でストップボタン B 1 ～ B 3 に対する停止操作が行われると、1 5 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 B 1 ～ B 3 に対する停止操作が行われると、3 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 】

なお本実施形態では、打順ベルの当選時にはいずれの押下順序においても小役が必ず入賞するため、R B B 成立状態における打順ベルの当選時にはレギュラービッグボーナス（R B B）の入賞は必ず回避され、R B 成立状態における打順ベルの当選時にはレギュラーボーナス（R B）の入賞は必ず回避される。

【 0 0 6 9 】

また本実施形態では、図 1 1 に示すように、スイカが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、小役 1 5 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、チャンス役 1 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、小役 1 0、小役 1 4、または小役 1 7 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、チャンス役 2 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、小役 1 0、小役 1 6、小役 1 8、または小役 2 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

10

20

30

40

50

ている。

【0070】

また弱チェリーが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、第1リールR1または第2リールR2を最初に停止させる押下順序（打順1～打順4）でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、小役19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、第3リールR3を最初に停止させる押下順序（打順5～打順6）でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、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おり、強チェリー1または強チェリー2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、打順1～打順4でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、小役20または小役19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、打順5～打順6でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、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。

10

【0071】

また1枚役Aが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、打順1～打順4でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、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おり、打順5～打順6でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、小役19または小役21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、1枚役Bが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、打順1～打順4でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、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おり、打順5～打順6でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、小役22または小役11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

【0072】

なお本実施形態では、スイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、強チェリー2、1枚役A、または1枚役Bの当選時にはいずれの押下順序においても小役が必ず入賞するため、RBB成立状態におけるこれらの当選態様の当選時にはレギュラービッグボーナス（RBB）の入賞は必ず回避され、RB成立状態におけるこれらの当選態様の当選時にはレギュラーボーナス（RB）の入賞は必ず回避される。

【0073】

またJAC1が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、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おり、JAC2が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、3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、JAC3が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、1枚小役が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

30

【0074】

また本実施形態では、打順ベルやJACの当選時に、15枚小役が入賞する場合には小役1～小役6のいずれかが入賞し、3枚小役が入賞する場合には、小役7～小役9のいずれかが入賞し、小役1～小役8が入賞する場合には、図12（A）～（H）に示すように、ベル図柄（ベル図柄A「BLA」またはベル図柄B「BLB」）が有効ラインL1または無効ライン（入賞の判定に関わらないライン）上に揃って表示される。なお小役9が入賞する場合には、図12（I）に示すように、ベル揃いとは異なる図柄組合せが表示される。

40

【0075】

また1枚役Aの当選時に打順5や打順6では小役19が入賞可能であり、小役19が入賞する場合には、図12（J）に示すように、赤7図柄「赤7」が無効ライン上に揃って表示され得るようになっている。また1枚役Bの当選時に打順5や打順6では小役22が入賞可能であり、小役22が入賞する場合には、図12（K）に示すように、青7図柄「青7」が無効ライン上に揃って表示され得るようになっている。

【0076】

50

また本実施形態では、図 1 1 に示すように、通常リプレイ 1 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、打順 1 ～打順 2 でストップボタン B 1 ～B 3 に対する停止操作が行われると、リプレイ 1 またはリプレイ 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、打順 3 ～打順 6 でストップボタン B 1 ～B 3 に対する停止操作が行われると、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。また通常リプレイ 2 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、打順 1 ～打順 2 でストップボタン B 1 ～B 3 に対する停止操作が行われると、リプレイ 1 またはリプレイ 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、打順 3 ～打順 6 でストップボタン B 1 ～B 3 に対する停止操作が行われると、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。また通常リプレイ 3 が当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、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

【0077】

また本実施形態では、レギュラービッグボーナス（RBB）が単独で当選した場合または RBB 成立状態において内部抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタン B 1 ～B 3 に対する停止操作が適切なタイミングで行われた場合にレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞し、適切なタイミングとは異なるタイミングで行われた場合にはいずれの役も入賞しない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

【0078】

また第 1 レギュラーボーナス（RB1）～第 16 レギュラーボーナス（RB16）の 16 種類のレギュラーボーナス（RB）のいずれかが単独で当選した場合または RB 成立状態において内部抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合に参照される停止制御テーブルでは、ストップボタン B 1 ～B 3 に対する停止操作が適切なタイミングで行われた場合に当選状態のレギュラーボーナス（RB）が入賞し、適切なタイミングとは異なるタイミングで行われた場合にはいずれの役も入賞しない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。

【0079】

なお本実施形態では、レギュラービッグボーナス（RBB）やレギュラーボーナス（RB）は、当該ボーナスが単独で当選した場合や当該ボーナスの当選状態を持ち越している遊技において内部抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合にのみ入賞し得るようになっている。

30

【0080】

入賞判定手段 140 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、遊技情報記憶手段 190 a のメイン ROM に設けられた入賞判定テーブル記憶領域 1912 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 3 ～図 1 5 に示すように、レギュラービッグボーナス（RBB）、第 1 レギュラーボーナス（RB1）～第 16 レギュラーボーナス（RB16）、リプレイ 1 ～リプレイ 3、小役 1 ～小役 23 の入賞の有無が判定できるように入賞判定テーブルが用意されている。

40

【0081】

また本実施形態では、リプレイ 1、小役 1 ～小役 17、小役 19 の入賞形態を示す図柄組合せのそれぞれは、ストップボタンの押下態様に関わらず有効ライン上の表示位置に表示させることができるように配列されている図柄によって構成されている。

【0082】

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、入賞判定時処理が実行される。入賞判定時処理としては、例えば、払出制御手段 150 によってメ

50

ダルの払出制御処理が行われ、リプレイ処理手段160によってリプレイ処理が行われ、状態移行制御手段170によって遊技状態を移行させる状態移行制御処理が行われ、RT制御手段173によってRT状態を移行させるRT移行制御処理が行われる。

【0083】

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。

【0084】

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。

【0085】

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、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられたクレジット情報記憶領域1914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。

【0086】

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（当該リプレイが入賞した遊技）において投入状態に設定された枚数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、自動投入処理によって投入されたメダルの数に対応する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。

【0087】

状態移行制御手段170は、図16（A）に示すように、通常状態、RBB成立状態（ボーナス成立状態）、およびRBB状態（ボーナス状態）の間で遊技に関する状態である遊技状態を移行させ、図16（B）に示すように、RBB状態において、RBB一般状態（ボーナス一般状態）、RB成立状態（シフト成立状態）、およびRB状態（シフト作動状態）の間で遊技状態を移行させる状態移行制御処理を行う。本実施形態では、滞在している遊技状態を示す情報は、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられた状態記憶領域1916に格納される。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に移行させることができる。

【0088】

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成立状態への移行が可能となっている。具体的には、通常状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が当選した場合にRBB成立状態に移行する。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7のうち、レギュラービッグボーナス（RBB）が抽選対象に設定された内部抽選テーブル1（非RT状態）および内部抽選テーブル3（RT3状態）のうちいずれかをRT状態に応じて参照して内部抽選が行われる。

【0089】

また通常状態では、ハズレ（不当選）が発生することなく小役、リプレイ、およびレギュラービッグボーナス（RBB）のいずれかが必ず当選し、特に本実施形態では、レギュ

10

20

30

40

50

ラービッグボーナス（ＲＢＢ）の当選確率が約１／１０に設定されている。

【００９０】

また本実施形態では、打順ベルＣ１～Ｃ６のいずれかが当選した場合に正解打順が分からない場合には、１／６の確率でしか１５枚小役を取得することができないようになっており、通常状態では、打順ベルＣ１～Ｃ６の当選時に１／６の確率で１５枚小役を取得する場合には出玉率（メダルの獲得率（払出数／投入数）の期待値）が１００％未満となるが、打順ベルＣ１～Ｃ６の当選時に１５枚小役を必ず取得する場合には出玉率が１００％を超えるように小役およびリプレイの当選確率が設定されている。

【００９１】

ＲＢＢ成立状態は、内部抽選でレギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。ＲＢＢ成立状態では、図３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７のうち、通常状態と同じ確率で小役およびリプレイの当否が決定され、レギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）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２（非ＲＴ状態）および内部抽選テーブル４（ＲＴ３状態）のうちいずれかをＲＴ状態に応じて参照して内部抽選が行われる。またＲＢＢ成立状態では、小役およびリプレイの当選確率が通常状態と同一に設定されているため、出玉率が通常状態と同一となっている。

10

【００９２】

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

20

【００９３】

ＲＢＢ状態は、レギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。ＲＢＢ状態では、図１６（Ｂ）に示すように、ＲＢＢ一般状態、ＲＢ成立状態、およびＲＢ状態が設定可能となっている。

【００９４】

ＲＢＢ一般状態は、ＲＢＢ状態における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、ＲＢＢ状態に移行すると、ＲＢＢ一般状態から開始され、ＲＢＢ一般状態からはＲＢ成立状態への移行が可能となっている。具体的には、ＲＢＢ一般状態において第１レギュラーボーナス（ＲＢ１）～第１６レギュラーボーナス（ＲＢ１６）のうちいずれかのレギュラーボーナス（ＲＢ）が当選した場合にＲＢ成立状態に移行する。またＲＢＢ一般状態では、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７のうち、通常状態と同じ確率で小役の当否が決定され、第１レギュラーボーナス（ＲＢ１）～第１６レギュラーボーナス（ＲＢ１６）の１６種類のレギュラーボーナス（ＲＢ）が抽選対象に設定され、リプレイが抽選対象から除外された内部抽選テーブル５を参照して内部抽選が行われる。

30

【００９５】

ＲＢ成立状態は、内部抽選で第１レギュラーボーナス（ＲＢ１）～第１６レギュラーボーナス（ＲＢ１６）のうちいずれかのレギュラーボーナス（ＲＢ）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。ＲＢ成立状態では、図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７のうち、通常状態と同じ確率で小役の当否が決定され、第１レギュラーボーナス（ＲＢ１）～第１６レギュラーボーナス（ＲＢ１６）のすべてのレギュラーボーナス（ＲＢ）が抽選対象から除外され、リプレイの当選確率が約１／５．０に設定された内部抽選テーブル６を参照して内部抽選が行われる。

40

【００９６】

またＲＢ成立状態では、当選したレギュラーボーナス（ＲＢ）が入賞するまで当該レギュラーボーナス（ＲＢ）に対応する抽選フラグが当選状態に維持されたまま小役およびリ

50

プレイの当否が決定され、当選状態のレギュラーボーナス（ＲＢ）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されると、遊技状態移行制御手段１７０は、遊技状態をＲＢ成立状態からＲＢ状態へ移行させる。

【００９７】

また本実施形態では、打順ベルＡ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６のいずれかが当選した場合に、通常状態およびＲＢＢ成立状態では１５枚小役が入賞することはないが、ＲＢＢ一般状態およびＲＢ成立状態では１５枚小役が入賞可能となっている点で、ＲＢＢ一般状態およびＲＢ成立状態は、通常状態およびＲＢＢ成立状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態となっている。特に本実施形態では、ＲＢＢ一般状態またはＲＢ成立状態において打順ベルＡ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６の当選時に１５枚小役を必ず取得する場合には、打順ベルＣ１～Ｃ６の当選時に１５枚小役を必ず取得する場合の通常状態およびＲＢＢ成立状態よりも出玉率が高くなるようになっている。

【００９８】

またＲＢ成立状態は、小役の当選確率はＲＢＢ一般状態と同一であるが、リプレイの当選確率がＲＢＢ一般状態よりも高い点でＲＢＢ一般状態よりも出玉率が高い遊技者にとって有利な遊技状態となっている。

【００９９】

ＲＢ状態は、第１レギュラーボーナス（ＲＢ１）～第１６レギュラーボーナス（ＲＢ１６）のうちいずれかのレギュラーボーナス（ＲＢ）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。またＲＢ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７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６よりも高く設定された内部抽選テーブル７を参照した内部抽選が行われる。

【０１００】

また本実施形態では、通常状態およびＲＢＢ成立状態では、複数種類の１５枚小役（小役１～６）が互いに重複せずに当選する複数種類の第１当選態様（打順ベルＡ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６）が存在するように内部抽選を行い、ＲＢ状態では、複数種類の１５枚小役（小役１～６）が重複して当選する第２当選態様（ＪＡＣ１）が存在し、ＲＢ状態において内部抽選で第２当選態様となる確率が、通常状態およびＲＢＢ成立状態において内部抽選で複数種類の第１当選態様のいずれかとなる確率よりも低く、かつ複数種類の１５枚小役（小役１～６）のそれぞれの当選確率は通常状態およびＲＢＢ成立状態よりも高くなるように内部抽選を行っている。すなわち本実施形態のＲＢ状態では、規定投入数（３枚）より配当の高い小役１～６のそれぞれの当選確率は通常状態やＲＢＢ成立状態よりも上昇し、かつ小役全体の当選確率も通常状態やＲＢＢ成立状態よりも上昇しているが、規定投入数より配当の高い小役１～６のいずれかを含む第２当選態様（ＪＡＣ１）が得られる確率が通常状態やＲＢＢ成立状態において小役１～６のいずれかを含む第１当選態様（打順ベルＡ１～Ａ６，Ｂ１～Ｂ６，Ｃ１～Ｃ６）が得られる確率よりも低くなっているため、ＲＢ状態での出玉率を１００％未満とすることができるようになっている。

【０１０１】

またＲＢ状態では、ＲＢ状態における遊技回数および小役の入賞回数によりＲＢ状態の終了条件が成立したか否かを判断し、ＲＢ状態において小役が所定回数（例えば、８回）入賞したこと、およびＲＢ状態において所定回数（例えば、８回）の遊技が行われたことのいずれか一方のＲＢ状態の終了条件が成立すると、状態移行制御手段１７０は、ＲＢ状態を終了させて、遊技状態をＲＢＢ一般状態に復帰させる制御を行う。なお本実施形態では、ＲＢ状態における小役の入賞回数および遊技回数を示す情報は、遊技情報記憶手段１９０ａの状態記憶領域１９１６に格納される。

【０１０２】

またＲＢＢ状態では、ＲＢＢ一般状態、ＲＢ成立状態、およびＲＢ状態によって払い出されたメダルの合計数によりＲＢＢ状態の終了条件が成立したか否かを判断し、予め定められた規定終了枚数（例えば、１５４枚）を超えるメダルが払い出されると、状態移行制

10

20

30

40

50

御手段170は、RBB状態中の遊技状態に関わらずにRBB状態を終了させて、遊技状態を通常状態に復帰させる制御を行う。なお本実施形態では、RBB状態におけるメダルの払出数の合計数を示す情報は、遊技情報記憶手段190aの状態記憶領域1916に格納される。

【0103】

また本実施形態では、各遊技状態の出玉率については、打順ベルの当選時に15枚小役が入賞し得る状況において15枚小役を必ず取得する場合には、「RBB状態<通常状態(=RBB成立状態)<RBB一般状態<RB成立状態」の順に出玉率が高くなるようになっている。

【0104】

RT制御手段173は、図17に示すように、非RT状態(非リプレイタイム状態)、RT1状態(第1リプレイタイム状態)、RT2状態(第2リプレイタイム状態)、およびRT3状態(第3リプレイタイム状態)の間でRT状態を移行させるRT移行制御処理を行う。本実施形態では、滞在しているRT状態を示す情報は、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられた状態記憶領域1916に格納される。また本実施形態では、RT状態に応じてリプレイの抽選態様が異なり、具体的には、リプレイの当選確率、抽選対象となるリプレイの種類、および重複して当選するリプレイの組合せの少なくとも1つが異なっている。RT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、RT状態を別のRT状態へ移行させることができる。

【0105】

非RT状態は、複数種類のRT状態の中で初期状態に相当するRT状態で、非RT状態からはRT1状態への移行が可能となっている。具体的には、非RT状態においてレギュラービッグボーナス(RBB)の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合にRT1状態に移行する。また非RT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7のうち、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1(通常状態)および内部抽選テーブル2(RBB成立状態)のうちいずれかを遊技状態に応じて参照して内部抽選が行われる。

【0106】

RT1状態は、レギュラービッグボーナス(RBB)の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行するRT状態で、RT1状態からはRT2状態およびRT3状態への移行が可能となっている。具体的には、RT1状態において第1レギュラーボーナス(RB1)~第16レギュラーボーナス(RB16)のうちいずれかのレギュラーボーナス(RB)に当選した場合にRT2状態に移行し、RT1状態においてRBB状態の終了条件が成立した場合(RBB状態が終了した場合)にRT3状態に移行する。またRT1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7のうち、リプレイが抽選対象から除外された内部抽選テーブル5(RBB一般状態)および内部抽選テーブル7(RB状態)のうちいずれかを遊技状態に応じて参照して内部抽選が行われる。

【0107】

RT2状態は、第1レギュラーボーナス(RB1)~第16レギュラーボーナス(RB16)のうちいずれかのレギュラーボーナス(RB)が当選したことを契機として移行するRT状態で、RT2状態からはRT1状態およびRT3状態への移行が可能となっている。具体的には、RT2状態において第1レギュラーボーナス(RB1)~第16レギュラーボーナス(RB16)のうちいずれかのレギュラーボーナス(RB)の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合にRT1状態に移行し、RT2状態においてRBB状態の終了条件が成立した場合(RBB状態が終了した場合)にRT3状態に移行する。またRT2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7のうち、リプレイの当選確率が約1/5.0に設定された内部抽選テーブル6を参

10

20

30

40

50

照して内部抽選が行われる。

【0108】

RT3状態は、RBB状態が終了したことを契機として移行するRT状態で、RT3状態からは非RT状態およびRT1状態への移行が可能となっている。具体的には、RT3状態において予め定められた所定回数（例えば、1000回）の遊技が行われた場合に非RT状態へ移行し、RT3状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合にRT1状態に移行する。またRT3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7のうち、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3（通常状態）および内部抽選テーブル4（RBB成立状態）のうちいずれかを遊技状態に応じて参照して内部抽選が行われる。なお本実施形態では、RT3状態の遊技回数を示す情報は、遊技情報記憶手段190aの状態記憶領域1916に格納される。またRT3状態の遊技回数を示す情報は、RT3状態の終了に伴い初期値（例えば、0）に初期化される。

10

【0109】

また本実施形態では、レギュラービッグボーナス（RBB）の当選はRT状態の移行契機として設定されていないため、通常状態からRBB成立状態に遊技状態が移行する場合に、通常状態のRT状態がRBB成立状態に引き継がれるようになっている。

【0110】

また本実施形態では、RT3状態において予め定められた所定回数の遊技が行われた場合に非RT状態へ移行させるため、RBB成立状態においてRT3状態から非RT状態に移行可能となっており、RBB成立状態においてRB3状態に滞在する場合と非RT状態に滞在する場合とが存在する。

20

【0111】

また本実施形態では、RB状態の終了はRT状態の移行契機として設定されていないため、RBB状態においてRB状態からRBB一般状態に遊技状態が復帰する場合に、RB状態の終了時のRT状態がRBB一般状態に引き継がれるようになっている。

【0112】

特典付与手段175は、図18に示すように、非有利区間状態、通常演出状態、無抽選状態、第1AT状態（第1演出状態、特別演出状態、補助演出状態）、第2AT準備状態、第2AT状態（第2演出状態、特別演出状態、補助演出状態）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（第1AT状態、第2AT状態）に設定し、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、滞在している演出状態を示す情報は、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられた演出状態記憶領域1917に格納される。

30

【0113】

また本実施形態では、第1AT状態、第2AT準備状態、または第2AT状態においていずれかの打順ベルが当選した場合に、演出制御手段180によって、液晶ディスプレイLCDに正解打順に対応する画像を表示することにより正解打順を報知して15枚小役の入賞を補助する入賞補助演出が行われ、非有利区間状態、通常演出状態、または無抽選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。

40

【0114】

また特典付与手段175は、図18に示すように、遊技区間として非有利区間および有利区間を設定可能とし、非有利区間では演出状態を非有利区間状態に固定して有利区間抽選を行い、有利区間抽選に当選したことに基づいて有利区間を開始して有利区間である場合に限り演出状態をAT状態に設定可能としている。特に本実施形態では、遊技状態が通常状態またはRBB成立状態に滞在している遊技において有利区間抽選を行い、有利区間において、遊技状態が通常状態またはRBB成立状態に滞在している場合に第1AT状態に設定可能とし、遊技状態がRBB状態中のRBB一般状態またはRB成立状態に滞在している場合に第2AT状態に設定可能としている。

50

【0115】

そして本実施形態では、非有利区間において遊技状態が通常状態またはRBB成立状態に滞在している場合に非有利区間状態に設定可能とし、特典付与手段175は、非有利区間状態において内部抽選でいずれかの役が当選したことに基づいて、有利区間への移行の有無を決定する有利区間抽選を行う。

【0116】

有利区間抽選では、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領域1910に記憶されている有利区間抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて有利区間抽選に当選したか否かを判定する。有利区間抽選テーブルでは、内部抽選用の乱数値のそれぞれに対して、有利区間当選またはハズレが割り当てられており、内部抽選のために取得した乱数値が有利区間抽選テーブルにおいて有利区間当選に対応づけられている場合に、有利区間抽選に当選したと判定される。なお本実施形態では、レギュラービッグボーナス(RBB)、スイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、または強チェリー2の当選時には有利区間抽選で必ず当選するように有利区間抽選テーブルが設定されている。また非有利区間では有利区間抽選の当選確率は一定となっている。なお有利区間抽選の抽選確率は、上記の例に限らず任意に設定することができる。

【0117】

また特典付与手段175は、非有利区間状態においてRT状態がRT3状態である場合に、内部抽選でスイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、または強チェリー2が当選したことに基づいて、AT状態への移行の有無を決定するAT抽選を行い、非有利区間状態においてRT状態が非RT状態である場合には、1回の遊技が行われたことに基づいて、例えば、スタートレバーSLが押下されたことに基づいて、AT抽選を行う。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領域1910に記憶されているAT抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてAT抽選に当選したか否かを判定する。AT抽選テーブルでは、内部抽選用の乱数値のそれぞれに対して、AT当選またはハズレが割り当てられており、内部抽選のために取得した乱数値がAT抽選テーブルにおいてAT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。またRT3状態では、「弱チェリー<チャンス役1<スイカ<強チェリー1<チャンス役2<強チェリー2」の順に当選確率が高くなるようにAT抽選が行われ、非RT状態では、必ず当選するようにAT抽選が行われる。また非有利区間(非有利区間状態)ではAT抽選の当選確率は一定となっている。なおAT抽選の抽選確率は、上記の例に限らず任意に設定することができる。

【0118】

そして特典付与手段175は、非有利区間において有利区間抽選およびAT抽選のいずれにおいても当選しなかった場合には非有利区間に滞在させ、非有利区間において有利区間抽選およびAT抽選のいずれかの抽選に当選した場合には有利区間を開始させ、これらの抽選の抽選結果に応じて演出状態を移行させる。具体的には、有利区間抽選に当選した場合には演出状態を通常演出状態に移行させ、AT抽選に当選した場合には演出状態を第1AT状態に移行させる。なお本実施形態では、有利区間抽選およびAT抽選に同時に当選する場合があります、この場合には演出状態を第1AT状態に移行させる。

【0119】

また特典付与手段175は、非有利区間においてレギュラービッグボーナス(RBB)が入賞した場合に有利区間を開始させ、演出状態を無抽選状態に移行させる。

【0120】

また特典付与手段175は、有利区間において演出状態が通常演出状態である場合にも、AT抽選を行う。

【0121】

通常演出状態は、有利区間において遊技状態が通常状態またはRBB成立状態に滞在している場合に設定可能となっており、特典付与手段175は、通常演出状態においてRT状態がRT3状態である場合に、内部抽選でスイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チ

10

20

30

40

50

ェリー、強チェリー１、または強チェリー２が当選したことに基づいて、ＡＴ抽選を行い、通常演出状態においてＲＴ状態が非ＲＴ状態である場合には、１回の遊技が行われたことに基づいて、例えば、スタートレバーＳＬが押下されたことに基づいて、ＡＴ抽選を行う。通常演出状態では、非有利区間状態と同一の当選確率でＡＴ抽選が行われるが、非有利区間状態とは異なる当選確率でＡＴ抽選を行うようにしてもよく、非有利区間状態よりも高確率または低確率で当選するようＡＴ抽選を行ってもよい。また有利区間ではＡＴ抽選の当選確率を変動させるようにしてもよく、例えば、ＡＴ抽選の抽選状態として、ＡＴ抽選の当選確率が高い高確率状態とＡＴ抽選の当選確率が低い低確率状態とを設け、通常演出状態においてＡＴ抽選の抽選状態を変動させるようにしてもよい。

【０１２２】

そして特典付与手段１７５は、通常演出状態においてＡＴ抽選に当選した場合に、演出状態を第１ＡＴ状態に移行させる。

【０１２３】

また特典付与手段１７５は、通常演出状態においてレギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）が入賞した場合に演出状態を無抽選状態に移行させる。

【０１２４】

無抽選状態は、有利区間において遊技状態がＲＢＢ状態に滞在している場合に設定可能となっており、特典付与手段１７５は、無抽選状態ではＡＴ抽選を行わないようにしている。また特典付与手段１７５は、無抽選状態においてＲＢＢ状態が終了した場合に演出状態を非有利区間状態に移行させる。そして本実施形態では、無抽選状態が終了して演出状態が非有利区間状態に復帰することに伴い有利区間を終了する。

【０１２５】

また特典付与手段１７５は、ＡＴ抽選に当選したことに基づいて、遊技情報記憶手段１９０ａのメインＲＡＭに設けられた第１ＡＴ終了判定カウンタ１９１８の値を第１ＡＴ状態の１セット分の遊技回数（例えば、１０回）に相当する値（例えば、１０）に設定する処理を行う。なお第１ＡＴ終了判定カウンタ１９１８に設定される値は、上記の例に限らず任意に設定することができる。

【０１２６】

そして特典付与手段１７５は、第１ＡＴ状態において１回の遊技が行われる毎に、例えば、スタートレバーＳＬが押下されたことを契機として、第１ＡＴ終了判定カウンタ１９１８の値から１回分の遊技回数に相当する値（例えば、１）を減算するデクリメント更新を行う。そして第１ＡＴ終了判定カウンタ１９１８の値がしきい値（例えば、０）に達すると、第１ＡＴ状態の終了条件が成立したものと判断して第１ＡＴ状態を終了させ、演出状態を第２ＡＴ準備状態に移行させる。

【０１２７】

第１ＡＴ状態および第２ＡＴ準備状態は、有利区間において遊技状態が通常状態またはＲＢＢ成立状態に滞在している場合に設定可能となっており、第２ＡＴ準備状態では、通常状態においてレギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）が当選した場合、またはＲＢＢ成立状態において内部抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合に、演出制御手段１８０によって、液晶ディスプレイＬＣＤにレギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）の入賞形態を示す図柄組合せに対応する画像を表示することによりレギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）の入賞を補助するＲＢＢ入賞補助演出が実行され、第２ＡＴ準備状態においてレギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）が入賞すると、特典付与手段１７５は、演出状態を第２ＡＴ状態に移行させる。

【０１２８】

なおＲＢＢ入賞補助演出が実行された場合にレギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）が入賞しなかった場合には、レギュラービッグボーナス（ＲＢＢ）が入賞するまで第２ＡＴ準備状態が継続し、ＲＢＢ成立状態において内部抽選の結果がハズレ（不当選）となる毎にＲＢＢ入賞補助演出が実行される。

【０１２９】

10

20

30

40

50

また第1AT状態および第2AT準備状態では、演出制御手段180によって、打順ベルC1～C6の当選時に入賞補助演出が実行されるが、通常状態およびRBB成立状態では打順ベルA1～A6、B1～B6の当選時には1枚小役が必ず入賞するため、打順ベルA1～A6、B1～B6のいずれかが当選しても入賞補助演出は実行されない。

【0130】

また第2AT準備状態では、演出制御手段180によってRBB入賞補助演出がひとたび実行された後は、当該第2AT準備状態が終了するまで打順ベルC1～C6の当選時に入賞補助演出が実行されないようになっている。すなわち第2AT準備状態では、RBB入賞補助演出が実行されるまでは打順ベルC1～C6の当選時に入賞補助演出が実行されるが、RBB入賞補助演出がひとたび実行された後は実行されないようになっている。これにより第2AT準備状態においてレギュラービッグボーナス(RBB)を速やかに入賞させる動機を遊技者に与えることができるとともに、レギュラービッグボーナス(RBB)の入賞を意図的に回避することで継続させた第2AT準備状態において打順ベルの当選時にメダルを獲得するという攻略性の発生を防ぐことができる。

【0131】

また特典付与手段175は、第1AT状態においてレギュラービッグボーナス(RBB)が入賞した場合に、第1AT状態を強制的に終了させて、第2AT準備状態を経由することなく第2AT状態に移行させる。これにより本実施形態では、第1AT状態においてレギュラービッグボーナス(RBB)の入賞を回避する動機を遊技者に与えることができる。

【0132】

第2AT状態は、有利区間において遊技状態がRBB状態に滞在している場合に設定可能となっており、遊技状態がRBB状態に移行してからRBB状態が終了するまでの期間が第2AT状態の1セットの遊技期間となっている。そして本実施形態では、第1AT状態の1セットの遊技と第2AT状態の1セットの遊技とによりAT状態の1セットのアシストタイム遊技が構成されており、特典付与手段175は、第2AT状態においてRBB状態が終了した場合に、後述するATストックカウンタ1919の値および継続抽選の結果に基づいてAT状態を継続させるか否かを判定する。

【0133】

具体的には、特典付与手段175は、演出状態が第1AT状態または第2AT準備状態である場合に、内部抽選でスイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、または強チェリー2が当選したことに基づいて、AT状態を継続する権利を獲得するためのストック抽選を行い、演出状態が第2AT状態である場合には、内部抽選でスイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、強チェリー2、1枚役A、または1枚役Bが当選したことに基づいて、ストック抽選を行う。

【0134】

ストック抽選では、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領域1910に記憶されているストック抽選テーブルと比較して、比較結果に応じてストック抽選に当選したか否かを判定する。ストック抽選テーブルでは、内部抽選用の乱数値に対して、当選またはハズレが割り当てられており、内部抽選のために取得した乱数値がストック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、ストック抽選に当選したと判定される。また第1AT状態または第2AT準備状態では、「弱チェリー<チャンス役1<スイカ<強チェリー1<チャンス役2<強チェリー2」の順に当選確率が高くなるようにストック抽選が行われ、第2AT状態では、1枚役Aや1枚役Bの当選時にもストック抽選が行われるため、第1AT状態や第2AT準備状態よりもストック抽選に当選し易くなっていると同時に、「1枚役B<1枚役A<弱チェリー<チャンス役1<スイカ<強チェリー1<チャンス役2<強チェリー2」の順に当選確率が高くなるようにストック抽選が行われる。なおストック抽選の当選確率は、上記の例に限らず任意に設定することができ、例えば、第2AT状態では、第1AT状態と同一の抽選契機および同一の当選確率でストック抽選を行うようにしてもよい。

【0135】

そしてストック抽選に当選すると、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられたATストックカウンタ1919の値に所定のセット数分のAT状態を継続する権利に相当する値を加算することによって、AT状態を継続する権利をストック（貯留）するストック処理を行う。ストック処理では、1枚役Bの当選時にストック抽選に当選した場合には、ATストックカウンタ1919の値に2セット分のAT状態を継続する権利に相当する値（例えば、2）を加算し、1枚役Bとは異なる役の当選時にストック抽選に当選した場合には、ATストックカウンタ1919の値に1セット分のAT状態を継続する権利に相当する値（例えば、1）を加算する。なおストック抽選の当選時にストックされるセット数は、上記例に限られず任意に設定することができる。

10

【0136】

また1枚役Aの当選時にストック抽選に当選した場合には、演出制御手段180によって、液晶ディスプレイLCDに第3リールR3を最初に停止させる押下順序と赤7図柄「赤7」とに対応する画像を表示することにより第3リールR3を最初に停止させる押下順序でかつ赤7図柄「赤7」を表示させるタイミングで停止操作を行うことを報知する赤7報知演出が実行され、赤7報知演出に従って停止操作を行うと、赤7図柄「赤7」が無効ライン上に揃い、赤7揃いの表示によって1セット分のAT状態を継続する権利を獲得したことを報知するようになっている。

【0137】

また1枚役Bの当選時にストック抽選に当選した場合にも同様に、演出制御手段180によって、液晶ディスプレイLCDに第3リールR3を最初に停止させる押下順序と青7図柄「青7」とに対応する画像を表示することにより第3リールR3を最初に停止させる押下順序でかつ青7図柄「青7」を表示させるタイミングで停止操作を行うことを報知する青7報知演出が実行され、青7報知演出に従って停止操作を行うと、青7図柄「青7」が無効ライン上に揃い、青7揃いの表示によって2セット分のAT状態を継続する権利を獲得したことを報知するようになっている。

20

【0138】

また特典付与手段175は、第1AT状態または第2AT準備状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞する毎に、AT状態を継続させるか否かを決定する継続抽選を行う。継続抽選では、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領域1910に記憶されている継続抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて継続抽選に当選したか否かを判定する。継続抽選テーブルでは、0～32767までの32768個の乱数値のそれぞれに対して、当選またはハズレが割り当てられており、継続抽選で取得した乱数値が継続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、継続抽選に当選したと判定される。

30

【0139】

そして第2AT状態においてRBB状態が終了したことによって第2AT状態の終了条件が成立すると、特典付与手段175は、ATストックカウンタ1919の値を判定し、ATストックカウンタ1919の値が初期値（例えば、0）より大きい値であった場合にはAT状態の継続条件が成立したと判断して演出状態を第1AT状態に移行させ、ATストックカウンタ1919の値が初期値（例えば、0）より大きい値ではなかった場合には継続抽選の結果を判定し、継続抽選に当選していた場合にはAT状態の継続条件が成立したと判断して演出状態を第1AT状態に移行させ、継続抽選の結果がハズレであった場合にはAT状態の終了条件が成立したと判断して演出状態を非有利区間状態に移行させる。そして本実施形態では、第2AT状態が終了して演出状態が非有利区間状態に復帰することに伴い有利区間を終了する。なおAT状態を継続させるか否かを判定する場合には、継続抽選の結果を判定してからATストックカウンタ1919の値を判定してもよく、例えば、継続抽選に当選していた場合には演出状態を第1AT状態に移行させ、継続抽選の結果がハズレであった場合にはATストックカウンタ1919の値を判定し、ATストックカウンタ1919の値が初期値（例えば、0）より大きい値であった場合には演出状態を

40

50

第1AT状態に移行させ、ATストックカウンタ1919の値が初期値（例えば、0）より大きい値ではなかった場合には演出状態を非有利区間状態に移行させるようにしてもよい。

【0140】

また特典付与手段175は、AT状態の継続条件が成立した場合には、第1AT終了判定カウンタ1918の値を第1AT状態の1セット分の遊技回数（例えば、10回）に相当する値（例えば、10）に設定する処理を行う。

【0141】

また特典付与手段175は、ATストックカウンタ1919の値に基づいてAT状態の継続条件が成立した場合には、ATストックカウンタ1919の値から1セット分のAT状態を継続する権利に相当する値（例えば、1）を減算する処理を行う。

【0142】

また特典付与手段175は、非有利区間において有利区間抽選およびAT抽選のいずれかに当選すると、遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられたクリアカウンタ1920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1920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1920の値がしきい値（例えば、1500）を超えた場合（クリアカウンタの値が1501に達した場合）に、有利区間の終了条件が成立したと判断する。なお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、遊技状態または演出状態の移行が発生しても有利区間が維持されるとともにクリアカウンタ1920の更新が行われる。また本実施形態では、有利区間の最大遊技回数を1500回とすべくクリアカウンタ1920のしきい値を「1500」としているが、クリアカウンタ1920のしきい値については、有利区間での最大遊技回数が1500回以内であれば任意の値とすることができる。

【0143】

また特典付与手段175は、有利区間である場合に、メダルの投入数（規定投入数：投入されたメダルの数）とメダルの払出数（払い出したメダルの数）との差であるいわゆる差枚数をカウントし、差枚数が予め定められた上限数（例えば、2400枚）を超えた場合に、有利区間の終了条件が成立したと判断する。具体的には、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（例えば、3枚の投入数に相当する値「3」）を遊技情報記憶手段190aのメインRAMに設けられた差枚数カウンタ1921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（例えば、1枚の払出数に相当する値「1」）を差枚数カウンタ1921の値に加算するインクリメント更新を行い、差枚数カウンタ1921の値がしきい値（例えば、2400）を超えた場合（差枚数カウンタ1921の値が2400を超えた場合）に、有利区間の終了条件が成立したと判断する。またリプレイが入賞した場合には規定投入数に相当するメダルが払い出されたとみなして規定投入数に相当する値（例えば、3枚の投入数に相当する値「3」）を差枚数カウンタ1921の値に加算するインクリメント更新を行い、リプレイが入賞した遊技の次の遊技（再遊技）では規定投入数に相当するメダルが投入されたとみなして規定投入数に相当する値（例えば、3枚の投入数に相当する値「3」）を差枚数カウンタ1921の値から減算するデクリメント更新を行う。なおリプレイが入賞した場合にはメダルの払出数を「0」として扱って差枚数カウンタ1921のインクリメント更新は行わず、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」として扱って差枚数カウンタ1921のデクリメント更新は行わないようにしてもよい。また差枚数カウンタ1921が初期値（例えば、0）である場合には、差枚数カウンタ1921のデクリメント更新を行わないようにして初期値（例えば、0）を維持しつつ、メダルの払い出しに伴い差枚数カウンタ1921のインクリメント更新を行う。これにより有利区間においてメダルの差枚数が最低となった状況からの差枚数をカウントすることができる。

【0144】

また有利区間においては、遊技状態または演出状態に関わらずに差枚数カウンタ1921の更新が行われる。また本実施形態では、有利区間におけるメダルの最大差枚数を2400枚とすべく差枚数カウンタ1921のしきい値を「2400」としているが、差枚数カウンタ1921のしきい値については、有利区間におけるメダルの最大差枚数が2400枚以内であれば任意の値とすることができる。またクリアカウンタ1920や差枚数カウンタ1921の更新契機は各遊技において予め定まっていれば、いずれの契機で更新を行うようにしてもよい。

【0145】

また本実施形態では、無抽選状態の終了条件（RBB状態の終了）が成立した場合やAT状態の終了条件が成立した場合に有利区間の終了条件が成立したと判断する。

10

【0146】

そして特典付与手段175は、有利区間の終了条件が成立したことに基づいて、遊技情報記憶手段190aのメインRAMの所定の記憶領域に記憶されている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遊技情報記憶手段190のメインRAMに関して、演出状態記憶領域1917、第1AT終了判定カウンタ1918、ATストックカウンタ1919、クリアカウンタ1920、および差枚数カウンタ1921に記憶されている情報を初期化する。なおメインRAMにおいて、クレジット情報記憶領域1914、抽選フラグ記憶領域1915、および状態記憶領域1916に記憶されている情報は初期化されずに保持される。そして初期化処理が行われると、演出状態が非有利区間状態に初期化され、第1AT終了判定カウンタ1918、ATストックカウンタ1919、クリアカウンタ1920、および差枚数カウンタ1921の値が初期値（例えば、0）に初期化されて非有利区間に復帰する。

20

【0147】

そして本実施形態では、有利区間の終了に伴って初期化処理が実行されて非有利区間に復帰するため、AT状態に滞在している状況において、クリアカウンタ1920の値がしきい値を超えた場合または差枚数カウンタ1921の値がしきい値を超えた場合には、有利区間の終了に伴う初期化処理によって現在滞在しているAT状態が強制終了して演出状態が非有利区間状態に初期化され、第1AT終了判定カウンタ1918、ATストックカウンタ1919、クリアカウンタ1920、および差枚数カウンタ1921の値が初期値（例えば、0）に初期化される。またその他の演出状態に滞在している状況においてクリアカウンタ1920の値がしきい値を超えた場合または差枚数カウンタ1921の値がしきい値を超えた場合にも、有利区間の終了に伴う初期化処理によって現在滞在している演出状態が強制終了して演出状態が非有利区間状態に初期化され、第1AT終了判定カウンタ1918、ATストックカウンタ1919、クリアカウンタ1920、および差枚数カウンタ1921の値が初期値（例えば、0）に初期化される。

30

【0148】

また有利区間においてレギュラービッグボーナス（RBB）または第1レギュラーボーナス（RB）～第16レギュラーボーナス（RB）の16種類のレギュラーボーナス（RB）のいずれかが当選しても当選したボーナスが入賞する前に有利区間の終了条件が成立して有利区間の終了に伴う初期化処理が行われた場合には、そのボーナスの入賞によって移行するRBB状態またはRB状態は非有利区間に設定される。また有利区間においてRBB状態またはRB状態に移行しても、そのRBB状態またはRB状態の終了条件が成立する前に有利区間の終了条件が成立して、有利区間の終了に伴う初期化処理が行われた場合には、初期化処理後は遊技状態をRBB状態またはRB状態としつつ非有利区間に切り替わることになる。

40

【0149】

またRT3状態に滞在している状況において、クリアカウンタ1920の値がしきい値を超えた場合または差枚数カウンタ1921の値がしきい値を超えた場合には、RT3状態を維持しつつ非有利区間に切り替わるが、RT3状態の遊技回数を示す情報は、有利区間の終了に伴う初期化処理によっては初期化されることはないため、有利区間において消

50

化した R T 3 状態の遊技回数が初期化処理後の非有利区間に引き継がれることになる。

【 0 1 5 0 】

また R B B 状態または R B 状態に滞在している状況において、クリアカウンタ 1 9 2 0 の値がしきい値を超えた場合または差枚数カウンタ 1 9 2 1 の値がしきい値を超えた場合には、R B B 状態または R B 状態を維持しつつ非有利区間に切り替わるが、R B B 状態のカウント情報（R B B 状態におけるメダルの払出数の合計数を示す情報）や R B 状態のカウント情報（R B 状態における小役の入賞回数および遊技回数を示す情報）は、有利区間の終了に伴う初期化処理によっては初期化されることはないため、R B B 状態のカウント情報や R B 状態のカウント情報が初期化処理後の非有利区間に引き継がれることになる。

【 0 1 5 1 】

演出制御手段 1 8 0 は、演出情報記憶手段 1 9 0 b のサブ ROM に設けられた演出データ記憶領域 1 9 3 0 に記憶されている演出データに基づいて、表示装置 3 3 0 （演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置 3 4 0 （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 B 0 、スタートレバー S L 、ストップボタン B 1 ～ B 3 に対する操作、演出ボタン B 4 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、演出情報記憶手段 1 9 0 b のサブ ROM に設けられたサブ抽選テーブル記憶領域 1 9 3 1 に記憶されている演出抽選テーブルを、遊技状態、R T 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。なお本実施形態では、サブ ROM の演出データ記憶領域 1 9 3 0 から遊技の進行状況等に応じた画像データをサブ RAM に設けられたイメージバッファ 1 9 3 2 に読み込んで、イメージバッファ 1 9 3 2 に読み込まれた画像データに基づく画像が液晶ディスプレイ L C D に出力され、サブ ROM の演出データ記憶領域 1 9 3 0 から遊技の進行状況等に応じたサウンドデータをサブ RAM に設けられたサウンドバッファ 1 9 3 3 に読み込んで、サウンドバッファ 1 9 3 3 に読み込まれたサウンドデータに基づく音がスピーカから出力されるようになっている。

【 0 1 5 2 】

また本実施形態では、内部抽選の結果、遊技状態、R T 状態、演出状態、有利区間抽選などの各種抽選の抽選結果、第 1 A T 終了判定カウンタ 1 9 1 8 の値、A T ストックカウンタ 1 9 1 9 の値、クリアカウンタ 1 9 2 0 の値、差枚数カウンタ 1 9 2 1 の値などの各種情報がメイン基板からサブ基板に通知され、演出制御手段 1 8 0 は、メイン基板から通知された情報に基づいて演出の実行制御を行う。

【 0 1 5 3 】

そして演出制御手段 1 8 0 は、第 1 A T 状態もしくは第 2 A T 準備状態において打順ベル C 1 ～ C 6 のいずれかが当選した場合、または第 2 A T 状態においていずれかの打順ベルが当選した場合に、液晶ディスプレイ L C D に正解打順に対応する画像を表示することにより正解打順を報知して 1 5 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 に実行させる。なお第 2 A T 準備状態では、R B B 入賞補助演出が実行されるまでは打順ベル C 1 ～ C 6 の当選時に入賞補助演出が実行されるが、R B B 入賞補助演出がひとたび実行された後は実行されない。また非有利区間状態、通常演出状態、および無抽選状態においても打順ベルの当選時に入賞補助演出は実行されない。

【 0 1 5 4 】

また演出制御手段 1 8 0 は、第 2 A T 準備状態である場合に、通常状態においてレギュラービッグボーナス（R B B）が当選した場合、または R B B 成立状態において内部抽選の結果がハズレ（不当選）となった場合に、液晶ディスプレイ L C D に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に対応する画像を表示することによりレギュラービッグボーナス（R B B）の入賞を補助する R B B 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。

【0155】

また演出制御手段180は、第2AT状態において1枚役Aの当選時にストック抽選に当選した場合に、液晶ディスプレイLCDに第3リールR3を最初に停止させる押下順序と赤7図柄「赤7」とに対応する画像を表示することにより第3リールR3を最初に停止させる押下順序でかつ赤7図柄「赤7」を表示させるタイミングで停止操作を行うことを報知する赤7報知演出を表示装置330や音響装置340に実行させる。

【0156】

また演出制御手段180は、第2AT状態において1枚役Bの当選時にストック抽選に当選した場合に、液晶ディスプレイLCDに第3リールR3を最初に停止させる押下順序と青7図柄「青7」とに対応する画像を表示することにより第3リールR3を最初に停止させる押下順序でかつ青7図柄「青7」を表示させるタイミングで停止操作を行うことを報知する青7報知演出を表示装置330や音響装置340に実行させる。

【0157】

また演出制御手段180は、演出状態が第1AT状態である場合に、第1AT終了判定カウンタ1918の値に基づいて、第1AT状態が終了するまでの残り遊技回数を液晶ディスプレイLCDに表示させる残数表示演出を実行させる制御を行う。残数表示演出では、第1AT状態において第1AT終了判定カウンタ1918の値が減算されると、その減算分を反映するように表示内容が変更される。

【0158】

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）、タッチパネル、あるいはコントローラなどの操作手段に対してそれらの機能を仮想的に割り当てることにより実現することができる。また上記コンピュータシステムでは、リールユニット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。

【0159】

1-2. 本実施形態の手法

本実施の形態では、小役の抽選態様を変動させることなく出玉率の異なる状況で遊技を行わせることができる手法を採用している。以下、図8～図10、および図15～図18を参照しながら、本実施形態の遊技機で採用されている制御手法を具体的に説明する。

【0160】

まず本実施の形態では、図15に示すように、通常状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が当選したことに基づいてRBB成立状態に移行させ、レギュラービッグボーナス（RBB）が入賞したことに基づいてRBB状態に移行させ、RBB状態においてRBB一般状態、RB成立状態、およびRB状態を設定可能とし、RBB状態に移行するとRBB一般状態から開始され、RBB一般状態において第1レギュラーボーナス（RB）～第16レギュラーボーナス（RB）の16種類のレギュラーボーナス（RB）のいずれかが当選したことに基づいてRB成立状態に移行させ、当選したレギュラーボーナス（RB）が入賞したことに基づいてRB状態に移行させる。また通常状態、RBB成立状態、RBB一般状態、およびRB成立状態では、同一の抽選態様（当選態様および当選確率）で小役の抽選を行うとともに、打順ベルA1～A6、B1～B6、C1～C6が存在するように内部抽選を行う。

【0161】

そして本実施の形態では、打順ベルA1～A6、B1～B6のいずれかが当選した場合

に、遊技状態に応じてリールの停止制御を変更し、図 8 および図 9 に示すように、通常状態および R B B 成立状態では 1 5 枚小役は入賞しないが、R B B 一般状態および R B 成立状態では正解打順で停止操作が行われた場合に 1 5 枚小役が入賞し（1 5 枚小役が入賞する場合が存在する）、他の小役の当選態様については通常状態、R B B 成立状態、R B B 一般状態、および R B 成立状態のいずれの状態においても同一の停止制御を行うため、通常状態および R B B 成立状態と、R B B 一般状態および R B 成立状態とで小役の抽選態様を変動させることなく出玉率を変化させることができる。特に本実施形態では、打順ベル A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 の当選時の 1 5 枚小役の入賞率を変動させることにより、図 1 6 に示すように、R B B 一般状態および R B 成立状態の出玉率を通常状態および R B B 成立状態よりも高くすることができる。これにより本実施の形態によれば、小役の抽選態様の変動させることなく出玉率の異なる状況で遊技を行わせることができるため、遊技機の設計自由度の向上を図ることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0162】

また本実施の形態では、打順ベル C 1 ~ C 6 のいずれかが当選した場合には、図 1 0 に示すように、通常状態、R B B 成立状態、R B B 一般状態、および R B 成立状態のいずれの状態においても正解打順で停止操作が行われた場合に 1 5 枚小役が入賞する（1 5 枚小役が入賞する場合が存在する）ため、通常状態および R B B 成立状態では、打順ベル C 1 ~ C 6 のいずれかの当選時に 1 5 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を実行し、R B B 成立状態および R B 成立状態では、打順ベル A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , C 1 ~ C 6 のいずれかの当選時に 1 5 枚小役の入賞を補助する入賞補助演出を実行することによって通常状態および R B B 成立状態と、R B B 一般状態および R B 成立状態とで出玉率の異なるアシストタイム遊技を行わせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。特に本実施形態では、打順ベルの当選時に入賞補助演出を実行する演出状態として第 1 A T 状態と第 2 A T 状態が用意され、図 1 8 に示すように、第 1 A T 状態は、有利区間において遊技状態が通常状態または R B B 成立状態に滞在している場合に設定可能とし、第 2 A T 状態は、有利区間において遊技状態が R B B 状態に滞在している場合に設定可能としているため、打順ベル A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 の当選時の 1 5 枚小役の入賞率を変動させることによって第 1 A T 状態と第 2 A T 状態とでメダルの獲得性能が異なるアシストタイム遊技を行わせることができ、例えば、第 1 A T 状態ではメダルの純増加枚数が約 1 . 0 枚のアシストタイム遊技を行わせることができ、第 2 A T 状態では、例えば、R B 成立状態に滞在している場合にはメダルの純増加枚数が約 5 . 0 枚のアシストタイム遊技を行わせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0163】

なお従来では、本実施の形態のような小役の抽選態様が同一の状況においてメダルの獲得性能が異なるアシストタイム遊技を実行する場合には、リプレイの当選確率を変動させたり、打順ベルの当選時に実行する入賞補助演出の実行確率を変動させる必要があった。そして入賞補助演出の実行確率を変動させると、打順ベルの当選時に入賞補助演出が実行されないことに対して遊技者の不信感を招くおそれがあったが、本実施の形態では、入賞補助演出の実行確率を変動させる必要がないため（打順ベルの当選時に必ず実行するため）、遊技者の不信感を招くことなくメダルの獲得性能が異なる 2 種類のアシストタイム遊技を実現することができる。

【0164】

また本実施の形態では、図 1 7 に示すように、R T 3 状態において予め定められた所定回数（例えば、1 0 0 0 回）の遊技が行われた場合に非 R T 状態へ移行させ、演出状態が非有利区間状態または通常演出状態である場合に R T 状態が非 R T 状態に滞在している場合には必ず当選するように A T 抽選が行われて A T 状態への移行が決定される。そして本実施の形態では、R B B 状態が終了した場合に R T 3 状態へ移行させ、第 2 A T 状態では R B B 状態の終了時に A T 状態の終了条件が成立した場合に第 2 A T 状態を終了して非有利区間状態に演出状態に復帰させるため、第 2 A T 状態が終了して非有利区間状態に演出状態が復帰するタイミングと R T 状態が R T 3 状態へ移行するタイミングとを一致させる

ことができる。これにより本実施の形態では、R T 3 状態から非 R T 状態への R T 状態の移行によって、長期間にわたって A T 当選を得ることができなかった遊技者を救済する、いわゆる天井機能を実現することができる。

【0165】

また本実施の形態では、有利区間の終了に伴う初期化処理によっては R T 3 状態の遊技回数を示す情報が初期化されることはないため、いわゆる天井までの遊技回数がリセットされないようにすることができる。

【0166】

また本実施の形態では、図 18 に示すように、非有利区間状態は、非有利区間において遊技状態が通常状態または R B B 成立状態に滞在している場合に設定可能とし、通常演出状態は、有利区間において遊技状態が通常状態または R B B 成立状態に滞在している場合に設定可能とし、非有利区間状態または通常演出状態においてレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞した場合に演出状態を無抽選状態に移行させ、無抽選状態では A T 抽選を行わないようにしているため、非有利区間状態または通常演出状態においてレギュラービッグボーナス（R B B）の入賞を回避する動機を遊技者に与えることができる。そして本実施の形態では、レギュラービッグボーナス（R B B）の入賞形態を構成する B A R 図柄「B A R」は、第 1 リール R 1 および第 3 リール R 3 のそれぞれの外周面において 1 個しか配列されていないため、B A R 図柄「B A R」を表示させないタイミング、例えば、赤 7 図柄「赤 7」または青 7 図柄「青 7」を表示させるタイミングでストップボタン B 1 に対する停止操作を行うことによってレギュラービッグボーナス（R B B）の入賞を容易に回避することができ、非有利区間状態または通常演出状態においてレギュラービッグボーナス（R B B）の入賞を回避するための遊技者の操作負担を軽減することができる。

【0167】

また本実施の形態では、図 16 に示すように、R B 状態の出玉率は、R B B 一般状態および R B 成立状態よりも低くなっているため、R B B 一般状態または R B 成立状態において第 1 レギュラーボーナス（R B）～第 16 レギュラーボーナス（R B）の 16 種類のレギュラーボーナス（R B）の入賞を回避する動機を遊技者に与えることができる。そして本実施の形態では、いずれのレギュラーボーナス（R B）についても入賞形態を構成する第 1 リール R 1 の図柄に関しては B A R 図柄「B A R」が割り当てられているため、B A R 図柄「B A R」を表示させないタイミング、例えば、赤 7 図柄「赤 7」または青 7 図柄「青 7」を表示させるタイミングでストップボタン B 1 に対する停止操作を行うことによっていずれのレギュラーボーナス（R B）の入賞も容易に回避することができ、R B B 一般状態または R B 成立状態において第 2 A T 状態でのアシストタイム遊技を行っている場合に、レギュラーボーナス（R B）の入賞を回避するための遊技者の操作負担を軽減することができる。

【0168】

また本実施の形態では、非有利区間状態または通常演出状態においてレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞した場合に、レギュラービッグボーナス（R B B）の入賞に伴い R T 状態が変動するため、いわゆる天井までの遊技回数をリセットすることができる。

【0169】

2. 第 2 の実施形態

【0170】

本実施の形態では、第 1 の実施形態と共通する構成および制御手法については、詳細な説明を省略し、主要な相違点について説明する。

【0171】

上記実施形態では、A T 抽選に当選した場合に演出状態を第 1 A T 状態に移行させ、第 1 A T 状態から第 2 A T 準備状態を経由して第 2 A T 状態に移行させるものであったが、本実施形態では、A T 抽選に当選した場合に演出状態を第 2 A T 準備状態を経由して第 2 A T 状態に移行させ、第 2 A T 状態から第 1 A T 状態に移行させるようにしている。以下、図 19 を参照しながら、第 2 の実施形態について説明する。

【0172】

まず本実施形態では、特典付与手段175は上記実施形態と同様に、非有利区間状態では有利区間抽選およびAT抽選を行い、通常演出状態ではAT抽選を行う。そして非有利区間状態および通常演出状態では、RT状態がRT3状態である場合には、RT3状態の遊技回数を参照してAT抽選を行う。RT3状態では、1回の遊技が行われる毎に、AT抽選を行うとともに、RT3状態の遊技回数が特定回数（例えば、100回、200回などの100の倍数）である場合には特定回数とは異なる遊技回数である場合よりも高確率で当選するようにAT抽選を行う。なお本実施形態では、RT3状態の遊技回数が特定回数に達した場合にAT抽選を行うようにしてもよいし、RT3状態の遊技回数が多くなるほど当選確率が高くなるようにAT抽選を行うようにしてもよいし、内部抽選でスイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、または強チェリー2が当選した場合にはこれらの役のいずれもが当選しなかった場合よりも高確率で当選するようにAT抽選を行うようにしてもよい。またRT3状態の1回目から1000回目までのそれぞれの遊技に対して、AT抽選の実行の有無およびAT抽選の当選確率を規定したAT抽選マップテーブルを用意し、AT抽選マップテーブルを参照してAT抽選の実行の有無およびAT抽選の当選確率を設定するようにしてもよいし、複数種類のAT抽選マップテーブルを用意し、遊技状態がRBB状態で演出状態が第2AT状態である場合にRBB状態中のRBB一般状態において当選したレギュラーボーナス（RB）の種類に応じてAT抽選マップテーブルを選択し、選択したAT抽選マップテーブルを、第2AT状態の終了後の第1AT状態、非有利区間状態、または通常演出状態において参照してAT抽選の実行の有無およびAT抽選の当選確率を設定するようにしてもよい。

10

20

【0173】

また非有利区間状態または通常演出状態においてRT3状態の遊技回数が予め定められた所定回数（例えば、1000回）に達してRT状態が非RT状態へ移行すると、特典付与手段175は、100%の当選確率でAT抽選を行う。

【0174】

そして特典付与手段175は、図19に示すように、有利区間抽選に当選した場合には演出状態を通常演出状態に移行させ、非有利区間状態または通常演出状態においてAT抽選に当選した場合には演出状態を第2AT準備状態に移行させる。第2AT準備状態に移行すると、演出制御手段180によってRBB入賞補助演出が実行され、第2AT準備状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞すると、第2AT状態に移行させる。

30

【0175】

そして本実施形態では、第2AT準備状態または第2AT状態においてストック抽選に替えてAT抽選を行う。第2AT準備状態では、内部抽選でスイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、または強チェリー2が当選した場合にAT抽選が行われ、「弱チェリー<チャンス役1<スイカ<強チェリー1<チャンス役2<強チェリー2」の順に当選確率が高くなるようにAT抽選が行われ、第2AT状態では、内部抽選でスイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、強チェリー2、1枚役A、または1枚役Bが当選した場合にAT抽選が行われ、「1枚役B<1枚役A<弱チェリー<チャンス役1<スイカ<強チェリー1<チャンス役2<強チェリー2」の順に当選確率が高くなるようにAT抽選が行われる。なお本実施形態では、継続抽選は行われない。

40

【0176】

また第2AT状態において、1枚役Aの当選時にAT抽選に当選した場合には、演出制御手段180によって赤7報知演出が実行され、1枚役Bの当選時にAT抽選に当選した場合には、演出制御手段180によって青7報知演出が実行される。

【0177】

また特典付与手段175は、第2AT準備状態または第2AT状態においてAT抽選に当選した場合に、第1AT終了判定カウンタ1918の値が初期値（例えば、0）である

50

場合には第1AT終了判定カウンタ1918の値を第1AT状態の初期遊技回数（例えば、50回）に相当する値（例えば、50）に設定する初期遊技回数設定処理を行い、第1AT終了判定カウンタ1918の値が初期値（例えば、0）より大きい値である場合には第1AT終了判定カウンタ1918の値に所与の遊技回数に相当する値を加算することによって第1AT状態の残り遊技回数に対して所与の遊技回数を上乗せする上乗せ処理を行う。なお上乗せ処理では、「弱チェリー<チャンス役1<スイカ<強チェリー1<チャンス役2<強チェリー2<1枚役A<1枚役B」の順に上乗せする遊技回数の期待値が大きくなるように構成されており、例えば、1枚役の当選時には50回以上の遊技回数が上乗せされ、1枚役Bの当選時には100回以上の遊技回数が上乗せされるように設定されている。

10

【0178】

そして第2AT状態においてRBB状態が終了したことによって第2AT状態の終了条件が成立すると、特典付与手段175は、第1AT終了判定カウンタ1918の値を判定し、第1AT終了判定カウンタ1918の値が初期値（例えば、0）より大きい値であった場合には演出状態を第1AT状態に移行させ、第1AT終了判定カウンタ1918の値が初期値（例えば、0）である場合には演出状態を非有利区間状態に移行させる。そして本実施形態では、第2AT状態が終了して演出状態が非有利区間状態に復帰することに伴い有利区間を終了する。

【0179】

また特典付与手段175は、第1AT状態において1回の遊技が行われる毎に、例えば、スタートレバーSLが押下されたことを契機として、第1AT終了判定カウンタ1918の値から1回分の遊技回数に相当する値（例えば、1）を減算するデクリメント更新を行い、第1AT終了判定カウンタ1918の値がしきい値（例えば、0）に達すると、第1AT状態の終了条件が成立したものと判断して第1AT状態を終了させ、演出状態を非有利区間状態に移行させる。そして本実施形態では、第1AT状態が終了して演出状態が非有利区間状態に復帰することに伴い有利区間を終了する。

20

【0180】

また本実施形態では、第1AT状態においてストック抽選に替えてAT抽選を行う。第1AT状態では、非有利区間状態および通常演出状態と同一の抽選態様でAT抽選が行われる。すなわちRT3状態では、RT3状態の遊技回数を参照してAT抽選が行われ、非RT状態では、100%の当選確率でAT抽選が行われる。

30

【0181】

そして第1AT状態においてAT抽選に当選すると、特典付与手段175は、第1AT終了判定カウンタ1918のデクリメント更新を中断し、第1AT終了判定カウンタ1918の値を維持しつつ演出状態を第2AT準備状態に移行させる。第2AT準備状態に移行すると、演出制御手段180によってRBB入賞補助演出が実行され、第2AT準備状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞すると、第2AT状態に移行し、第2AT状態でのアシストタイム遊技が再び行われ、第2AT状態が終了すると、特典付与手段175は、演出状態を第1AT状態に復帰させ、中断した第1AT終了判定カウンタ1918のデクリメント更新を再開する。

40

【0182】

また本実施形態では、特典付与手段175は、第1AT状態において内部抽選でスイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チェリー、強チェリー1、または強チェリー2が当選したことに基づいて、第1AT状態の遊技回数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。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領域1910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の当選の有無および遊技回数を判定する。上乗せ抽選テーブルでは、内部抽選用の乱数値に対して、5回、10回、15回、20回、30回、50回などの遊技回数、またはハズレが割り当てられており、内部抽選のために取得した乱数値が上乗せ抽選テーブルにおいていずれかの遊技回数に対応づけられている場合に当該遊技回数に当選したと判定され

50

る。そして上乗せ抽選に当選すると、第1AT終了判定カウンタ1918の値に当選した遊技回数に相当する値を加算することによって第1AT状態の残り遊技回数に対して所与の遊技回数を上乗せする上乗せ処理を行う。また第1AT状態では、「弱チェリー<チャンス役1<スイカ<強チェリー1<チャンス役2<強チェリー2」の順に上乗せ抽選の当選確率が高くなるように上乗せ抽選が行われる。なお上乗せ抽選の抽選確率は、上記の例に限らず任意に設定することができる。

【0183】

また特典付与手段175は、第1AT状態においてレギュラービッグボーナス(RBB)が入賞した場合に、第1AT状態を強制的に終了させて、演出状態を非有利区間状態に移行させる。そして本実施形態では、第1AT状態が終了して演出状態が非有利区間状態に復帰することに伴い有利区間を終了する。これにより本実施形態では、第1AT状態においてレギュラービッグボーナス(RBB)の入賞を回避する動機を遊技者に与えることができる。

10

【0184】

また本実施形態では、第1AT状態においてレギュラービッグボーナス(RBB)が入賞して有利区間が終了すると、有利区間の終了に伴う初期化处理によって演出状態が非有利区間状態に初期化されるが、遊技状態は初期化されないため、初期化处理が実行された遊技の次の遊技では、RBB状態において演出状態が非有利区間状態に滞在することになり、この場合には、特典付与手段175は、初期化处理が実行された遊技の次の遊技において有利区間を開始するとともに演出状態を無抽選状態に移行させる。

20

【0185】

このようにしても上記第1の実施形態と同様の作用・効果を奏し、第1AT状態と第2AT状態とメダルの獲得性能が異なるアシストタイム遊技を行わせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0186】

また本実施の形態では、第1AT状態において第1AT終了判定カウンタ1918の値がしきい値(例えば、0)に達したことに基づいて第1AT状態が終了し、演出状態が非有利区間状態に移行した場合には、第1AT状態においてRT3状態の遊技回数を消化しているため、第1AT状態の終了後の非有利区間状態においていわゆる天井までの遊技回数を変動させることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【0187】

また本実施の形態では、第1AT状態においてレギュラービッグボーナス(RBB)が入賞した場合に、第1AT状態を強制的に終了させて、演出状態を非有利区間状態に移行させるようにしたが、第1AT状態においてレギュラービッグボーナス(RBB)が入賞した場合に、第1AT終了判定カウンタ1918のデクリメント更新を中断するとともに、打順ベルの当選時の入賞補助演出の実行を中止し、RBB状態が終了した場合に、中断した第1AT終了判定カウンタ1918のデクリメント更新を再開するとともに、入賞補助演出の実行を再開するようにしてもよい。

【0188】

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採用することができる。

40

【0189】

上記実施形態では、RT3状態において予め定められた所定回数(例えば、1000回)の遊技が行われた場合に非RT状態へ移行させる場合を例に取り説明したが、遊技状態がRBB成立状態でRT状態が非RT状態である場合に内部抽選の結果がハズレ(不当選)となった場合にいわゆるリーチ目と呼ばれるリールの停止態様(例えば、赤7図柄「赤7」、青7図柄「青7」、およびBAR「RAR」のうち少なくとも2種類の図柄を含む図柄組合せ)を出現可能としてもよい。このようにすれば、非有利区間状態または通常演

50

出状態において R T 状態が R T 3 状態から非 R T 状態に移行した場合に、いわゆるリーチ目の停止態様によって A T 当選を報知することができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0190】

また上記実施形態では、R B B 状態において第 1 レギュラーボーナス (R B 1) ~ 第 16 レギュラーボーナス (R B 16) のいずれのレギュラーボーナス (R B) が入賞しても同一の遊技状態 (R B 状態) に移行させる場合を例に取り説明したが、R B 状態として R B 1 状態 ~ R B 16 状態の 16 種類の状態を用意し、R B B 状態では、レギュラーボーナス (R B) の種類に応じた R B 状態に移行させるようにしてもよい。

【0191】

この例では、特定のレギュラーボーナス (R B) の入賞より移行する特定の R B 状態 (例えば、R B 1 の入賞により移行する R B 1 状態) では、スイカ、チャンス役 1、チャンス役 2、弱チェリー、強チェリー 1、および強チェリー 2 を抽選し、これらの当選態様のうち少なくとも一部の当選態様が通常状態および R B B 一般状態よりも高確率で当選するように内部抽選を行い、第 2 A T 状態では、R B B 一般状態において特定のレギュラーボーナス (R B) が当選した場合、または特定のレギュラーボーナス (R B) の当選状態を持ち越している R B 成立状態において内部抽選の結果がハズレ (不当選) となった場合に、液晶ディスプレイ L C D に特定のレギュラーボーナス (R B) の入賞形態を示す図柄組合せに対応する画像を表示することにより特定のレギュラーボーナス (R B) の入賞を補助する特定 R B 入賞補助演出を実行し、特定の R B 状態に誘導するようにしてもよい。このようにすれば、上記第 1 の実施形態では、特定の R B 状態を、第 2 A T 状態においてストック抽選の実行契機が頻繁に到来する遊技者にとって有利な状態とすることができ、上記第 2 の実施形態では、特定の R B 状態を、第 2 A T 状態において A T 抽選の実行契機が頻繁に到来する遊技者にとって有利な状態とすることができる。なおこの例では、特定の R B 状態では、R B B 一般状態や R B 成立状態よりも高確率で当選するようにストック抽選や A T 抽選を行うようにしてもよい。またこの例では、特定の R B 状態では、出玉率が 100% 未満となるように内部抽選を行うようにしてもよいし、出玉率が 100% 以上となるように内部抽選を行うようにしてもよく、例えば、J A C 1 または J A C 2 の当選確率を上記実施形態よりも高くすることによって出玉率が 100% 以上となるようにしてもよい。

【0192】

また上記実施形態では、R B B 状態の終了を R T 状態の変動契機として R B B 状態が終了した場合に R T 3 状態に移行させる場合を例に取り説明したが、R 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するとともに、R B B 状態中のレギュラーボーナス (R B) の当選を R T 状態の変動契機として R B B 状態中の R T 状態を R B B 状態の終了後も引き継ぐようにしてもよい。

【0193】

この例では、例えば、図 20 に示すように、R T 状態として、非 R T 状態、および R T 1 状態 ~ R T 5 状態を用意し、リプレイとしてリプレイ 1 ~ リプレイ 5 を用意し、通常状態においてリプレイ 4 の入賞形態の図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に R T 状態を R T 3 状態に移行させ、通常状態においてリプレイ 5 の入賞形態の図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に R T 状態を R T 5 状態に移行させる。そしてこの例では、非 R T 状態においてレギュラービッグボーナス (R B B) が入賞した場合に R T 1 状態に移行させ、R T 1 状態において第 1 レギュラーボーナス (R B 1) ~ 第 8 レギュラーボーナス (R B 8) の 8 種類のレギュラーボーナス (R B) のいずれかが当選した場合に R T 2 状態に移行させ、R T 1 状態において第 9 レギュラーボーナス (R B 1) ~ 第 16 レギュラーボーナス (R B 8) の 8 種類のレギュラーボーナス (R B) のいずれかが当選した場合に R T 4 状態に移行させる。そして R T 2 状態では、リプレイの当選態様としてリプレイ 4 の当選態様のみを設定し、通常状態においてリプレイ 4 が入賞した場合に R T 3 状態に移行させ、R T 3 状態では、予め定められた所定回数 (例えば、1000 回) の遊技が

10

20

30

40

50

行われた場合に非 R T 状態に移行させる。また R T 4 状態では、リプレイの当選態様としてリプレイ 5 の当選態様のみを設定し、通常状態においてリプレイ 5 が入賞した場合に R T 5 状態に移行させ、R T 3 状態では、予め定められた所定回数（例えば、500 回）の遊技が行われた場合に非 R T 状態に移行させる。このようにすれば、R B B 状態において当選したレギュラーボーナス（R B）の種類によって、いわゆる天井までの遊技回数を変動させることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。なおこの例では、レギュラーボーナス（R B）の当選を契機として移行する R T 状態を 3 種類以上設けるようにしてもよいし、R T 2 状態や R T 4 状態から移行する R T 状態を R T 3 状態および R T 5 状態の他にも設け、いわゆる天井までの遊技回数を 3 種類以上設定可能としてもよい。

【0194】

また上記実施形態では、打順ベル C 1 ～ C 6 のいずれかが当選した場合には、通常状態、R B B 成立状態、R B B 一般状態、および R B 成立状態のいずれの状態においても同一の停止制御を行う場合を例に取り説明したが、通常状態、R B B 成立状態、R B B 一般状態、および R B 成立状態のうち少なくとも一部の状態では停止制御を変更するようにしてもよく、例えば、図 21（A）および（B）に示すように、R B B 一般状態および R B 成立状態の少なくとも一方では正解打順を 3 択として、通常状態および R B B 成立状態よりも 15 枚小役の入賞率が高くなるようにしてもよい。また例えば、R B B 一般状態および R B 成立状態の少なくとも一方では押下順序に関わらずに 15 枚小役が必ず入賞するようにすることによって通常状態および R B B 成立状態よりも 15 枚小役の入賞率が高くなるようにしてもよい。

【0195】

また例えば、通常状態および R B B 成立状態では、15 枚小役の入賞を回避して 3 枚小役が必ず入賞するようにしてもよい。この例では、打順ベル A 1 ～ A 6 のいずれかが当選した場合に、通常状態および R B B 成立状態では R B B 一般状態および R B 成立状態と同一の停止制御（正解打順で停止操作が行われた場合に 15 枚小役が入賞する）を行うようにしてもよい。このようにすれば、通常状態および R B B 成立状態では、打順ベル A 1 ～ A 6 の当選時に入賞補助演出が実行されるアシストタイム遊技を行うことができる。

【0196】

また上記実施形態では、打順ベル A 1 ～ A 6，B 1 ～ B 6 のいずれかが当選した場合に、R B B 一般状態および R B 成立状態では、正解打順で停止操作が行われた場合に 15 枚小役が入賞するように停止制御を行う場合を例に取り説明したが、R B B 一般状態および R B 成立状態の少なくとも一方では通常状態および R B B 成立状態と同一の停止制御（押下順序に関わらずに 1 枚役が入賞する）を行うようにしてもよい。

【0197】

また上記実施形態では、打順ベル A 1 ～ A 6，B 1 ～ B 6 のいずれかが当選した場合と打順ベル B 1 ～ B 6 のいずれかが当選した場合とで同一の遊技状態では同一の停止制御を行う場合を例に取り説明したが、同一の遊技状態であっても異なる停止制御を行うようにしてもよい。

【0198】

また上記実施形態では、打順ベル A 1 ～ A 6，B 1 ～ B 6 のいずれかが当選した場合に不正解打順では 1 枚小役が入賞する場合を例に取り説明したが、不正解打順では、1 枚小役が入賞する場合といずれの役も入賞しない場合とが存在するように回転中のリールを停止させるようにしてもよい。同様に打順ベル C 1 ～ C 6 のいずれかが当選した場合に不正解打順では、3 枚小役が入賞する場合といずれの役も入賞しない場合とが存在するように回転中のリールを停止させるようにしてもよい。また通常状態または R B B 成立状態において打順ベル A 1 ～ A 6，B 1 ～ B 6 のいずれかが当選した場合に、1 枚小役が入賞する場合といずれの役も入賞しない場合とが存在するように回転中のリールを停止させるようにしてもよい。

【0199】

また上記実施形態では、J A C 1 の当選時は 15 枚小役が入賞する場合を例に取り説明

したが、J A C 1 の当選時は 1 枚小役が必ず入賞するようにしてもよい。

【0200】

また上記実施形態では、非有利区間状態においてレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞した場合に有利区間を開始して演出状態を無抽選状態に移行させる場合を例に取り説明したが、有利区間を開始せずに、非有利区間において演出状態を無抽選状態に移行させるようにしてもよい。また通常演出状態においてレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞した場合に有利区間を終了して演出状態を非有利区間状態に初期化し、非有利区間状態において遊技状態が R B B 状態であることに基づいて非有利区間において演出状態を無抽選状態に移行させるようにしてもよい。

【0201】

また上記実施形態では、演出状態として無抽選状態を設けた場合を例に取り説明したが、無抽選状態を設けなくてもよい。この例では、非有利区間状態または通常演出状態においてレギュラービッグボーナス（R B B）が入賞しても演出状態を維持して、R B B 状態では A T 抽選を行わないようにしてもよいし、A T 抽選を行うようにしてもよく、例えば、R B B 状態では通常状態および R B B 一般状態よりも低確率で当選するように A T 抽選を行うようにしてもよい。

【0202】

また上記実施形態では、3 種類の打順ベルを設けた場合を例に取り説明したが、少なくとも 2 種類の打順ベルがあればよく、打順ベル A（打順ベル A 1 ～ A 6）と打順ベル B（打順ベル B 1 ～ B 6）のうち一方は無くてもよい。

【0203】

また上記実施形態では、非 R T 状態では 1 0 0 % の当選確率で A T 抽選を行う場合を例に取り説明したが、通常演出状態において R T 3 状態から非 R T 状態に移行した場合に、有利区間を終了し、非有利区間において R T 状態を参照した A T 抽選を行うようにしてもよい。このようにすれば、いわゆる天井に到達して A T 抽選に当選した場合に有利区間を新たに開始することができる。

【0204】

また上記実施形態では、第 1 A T 状態または第 2 A T 状態が終了した場合に演出状態を非有利区間状態に移行させるとともに有利区間を終了する場合を例に取り説明したが、第 1 A T 状態または第 2 A T 状態が終了した場合に演出状態を通常演出状態に移行させて有利区間を継続する場合があってもよい。例えば、第 1 A T 状態または第 2 A T 状態が終了した場合に、クリアカウンタ 1 9 2 0 の値が特定値（例えば、1 0 0 0）以下であった場合には通常演出状態に移行させて有利区間を継続し、クリアカウンタ 1 9 2 0 の値が特定値（例えば、1 0 0 0）を超えていた場合には非有利区間状態に移行させて有利区間を終了するようにしてもよいし、差枚数カウンタ 1 9 2 1 の値が特定値（例えば、2 0 0 0）以下であった場合には通常演出状態に移行させて有利区間を継続し、差枚数カウンタ 1 9 2 1 の値が特定値（例えば、2 0 0 0）を超えていた場合には非有利区間状態に移行させて有利区間を終了するようにしてもよい。

【0205】

また上記実施形態では、第 2 A T 準備状態においていずれかの打順ベルが当選した場合に入賞補助演出を実行する場合を例に取り説明したが、第 2 A T 準備状態では、打順ベルの当選時に入賞補助演出を実行しないようにしてもよい。

【0206】

また上記実施形態では、通常状態においてハズレ（不当選）が発生することなく小役、リプレイ、ボーナスのいずれかが必ず当選するように内部抽選を行う場合を例に取り説明したが、ハズレ（不当選）となる場合があるように内部抽選を行うようにしてもよい。

【0207】

また上記実施形態では、R B B 一般状態においてリプレイを抽選しない場合を例に取り説明したが、リプレイを抽選するようにしてもよい。

【0208】

10

20

30

40

50

また上記実施形態では、R B 成立状態においてハズレ（不当選）となる場合があるように内部抽選を行う場合を例に取り説明したが、ハズレ（不当選）が発生することなく小役、リプレイのいずれかが必ず当選するように内部抽選を行うようにしてもよい。

【0209】

また上記実施形態では、R B 状態においてリプレイを抽選しない場合を例に取り説明したが、リプレイを抽選するようにしてもよい。この例では、いずれかのレギュラーボーナス（R B）の入賞をR T 状態の変動契機として、R B 状態では、R T 1 状態とは異なるR T 状態に滞在させるようにしてもよい。

【0210】

また上記実施形態では、有利区間において有利区間に滞在していることを報知する有利区間報知を実行するようにしてもよい。例えば、区間表示器を設け、有利区間の開始に伴って区間表示器を点灯させて有利区間報知を開始させ、有利区間の終了に伴って区間表示器を消灯させて有利区間報知を終了させるようにしてもよい。

【0211】

また上記実施形態では、第1 A T 状態、第2 A T 準備状態、または第2 A T 状態においていずれかの打順ベルが当選した場合に、打順ベルの種類に応じた15枚小役の入賞を補助する遊技情報（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。

【0212】

また上記実施形態では、第1 A T 状態の終了を遊技回数によって管理する場合を例に取り説明したが、遊技回数に限られず、メダルの払出数、メダルの差枚数、または入賞補助演出の実行回数などによって第1 A T 状態の終了を管理するようにしてもよい。

【0213】

また上記実施形態では、R B 状態は小役の8回入賞または8回の遊技で終了する場合を例に取り説明したが、R B 状態の終了条件に係る小役の入賞回数は1回以上8回以内の予め定められた回数であればよく、R B 状態の終了条件に係る遊技回数は1回以上12回以内の予め定められた回数であって小役の入賞回数と同数以上の回数であればよく、例えば、R B 1 状態を小役の1回入賞または2回の遊技で終了させるようにしてもよい。

【符号の説明】

【0214】

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 状態移行制御手段、173 R T 制御手段、
 175 特典付与手段、180 演出制御手段、
 190 a 遊技情報記憶手段、1910 メイン抽選テーブル記憶領域、
 1911 停止制御テーブル記憶領域、1912 入賞判定テーブル記憶領域、
 1914 クレジット情報記憶領域、1915 抽選フラグ記憶領域、
 1916 状態記憶領域、1917 演出状態記憶領域、
 1918 第1 A T 終了判定カウンタ、1919 A T ストックカウンタ、
 1920 クリアカウンタ、1921 差枚数カウンタ、
 190 b 演出情報記憶手段、1930 演出データ記憶領域、
 1931 サブ抽選テーブル記憶領域、

10

20

30

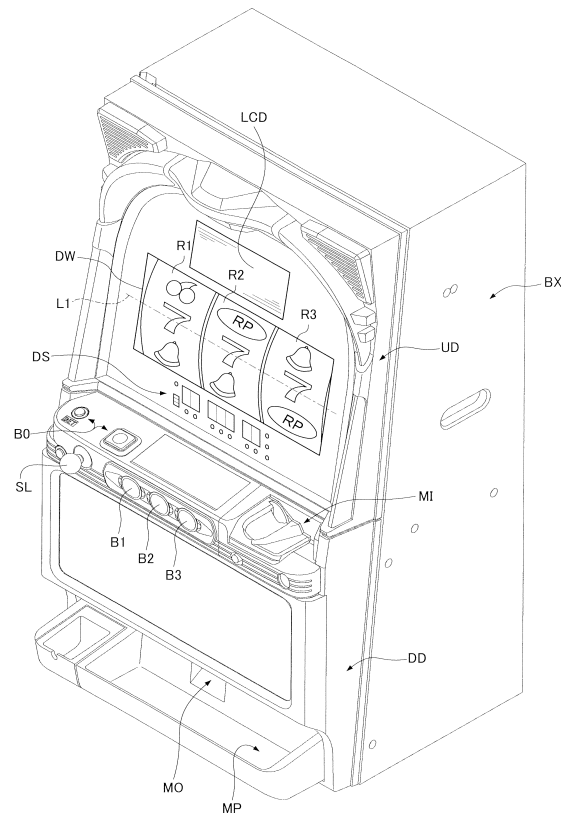
40

50

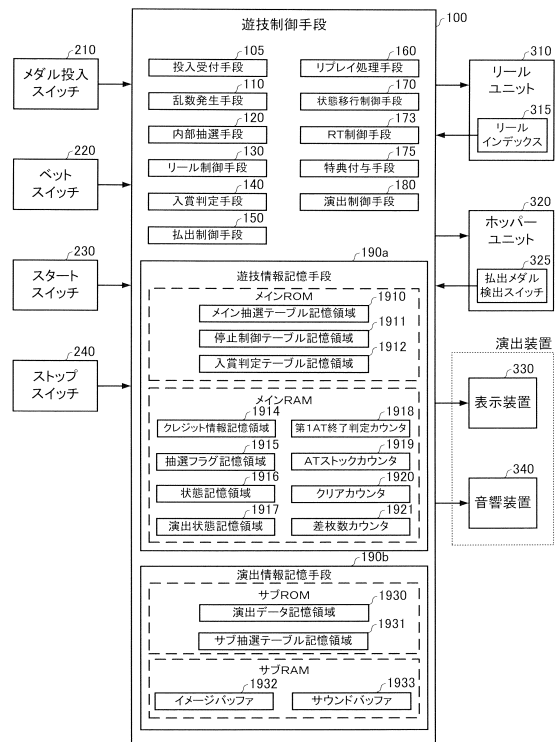
1 9 3 2 イメージバッファ、1 9 3 3 サウンドバッファ、
2 1 0 メダル投入スイッチ、2 2 0 ベットスイッチ、2 3 0 スタートスイッチ、
2 4 0 ストップスイッチ、3 1 0 リールユニット、3 1 5 リールインデックス、
3 2 0 ホッパーユニット、3 2 5 払出メダル検出スイッチ、
3 3 0 表示装置、3 4 0 音響装置

【凶面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

50

【図 3】

0	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A1 打順ベルA2 打順ベルA3 打順ベルA4 打順ベルA5 打順ベルA6 打順ベルB1 打順ベルB2 打順ベルB3 打順ベルB4 打順ベルB5 打順ベルB6 打順ベルC1 打順ベルC2 打順ベルC3 打順ベルC4 打順ベルC5 打順ベルC6 スイカ チャンス役1 チャンス役2 弱チェリー 強チェリー1 強チェリー2 RBB + 1枚役A RBB + 1枚役B 通常リプレイ 1 通常リプレイ 2 通常リプレイ 3 RBB	打順ベルA1 打順ベルA2 打順ベルA3 打順ベルA4 打順ベルA5 打順ベルA6 打順ベルB1 打順ベルB2 打順ベルB3 打順ベルB4 打順ベルB5 打順ベルB6 打順ベルC1 打順ベルC2 打順ベルC3 打順ベルC4 打順ベルC5 打順ベルC6 スイカ チャンス役1 チャンス役2 弱チェリー 強チェリー1 強チェリー2 1枚役A 1枚役B 通常リプレイ 1 通常リプレイ 2 通常リプレイ 3 ハズレ	打順ベルA1 打順ベルA2 打順ベルA3 打順ベルA4 打順ベルA5 打順ベルA6 打順ベルB1 打順ベルB2 打順ベルB3 打順ベルB4 打順ベルB5 打順ベルB6 打順ベルC1 打順ベルC2 打順ベルC3 打順ベルC4 打順ベルC5 打順ベルC6 スイカ チャンス役1 チャンス役2 弱チェリー 強チェリー1 強チェリー2 RBB + 1枚役A RBB + 1枚役B 通常リプレイ 1 通常リプレイ 2 通常リプレイ 3 RBB	打順ベルA1 打順ベルA2 打順ベルA3 打順ベルA4 打順ベルA5 打順ベルA6 打順ベルB1 打順ベルB2 打順ベルB3 打順ベルB4 打順ベルB5 打順ベルB6 打順ベルC1 打順ベルC2 打順ベルC3 打順ベルC4 打順ベルC5 打順ベルC6 スイカ チャンス役1 チャンス役2 弱チェリー 強チェリー1 強チェリー2 1枚役A 1枚役B 通常リプレイ 1 通常リプレイ 2 通常リプレイ 3 ハズレ

【図 4】

0	内部抽選 テーブル5	内部抽選 テーブル6	内部抽選 テーブル7
	打順ベルA1 打順ベルA2 打順ベルA3 打順ベルA4 打順ベルA5 打順ベルA6 打順ベルB1 打順ベルB2 打順ベルB3 打順ベルB4 打順ベルB5 打順ベルB6 打順ベルC1 打順ベルC2 打順ベルC3 打順ベルC4 打順ベルC5 打順ベルC6 スイカ チャンス役1 チャンス役2 弱チェリー 強チェリー1 強チェリー2 1枚役A 1枚役B RB1 RB2 RB3 RB4 RB5 RB6 RB7 RB8 RB9 RB10 RB11 RB12 RB13 RB14 RB15 RB16 ハズレ	打順ベルA1 打順ベルA2 打順ベルA3 打順ベルA4 打順ベルA5 打順ベルA6 打順ベルB1 打順ベルB2 打順ベルB3 打順ベルB4 打順ベルB5 打順ベルB6 打順ベルC1 打順ベルC2 打順ベルC3 打順ベルC4 打順ベルC5 打順ベルC6 スイカ チャンス役1 チャンス役2 弱チェリー 強チェリー1 強チェリー2 1枚役A 1枚役B 通常リプレイ 1 通常リプレイ 2 通常リプレイ 3 ハズレ	JAC1 JAC2 JAC3 ハズレ

10

20

【図 5】

打順ベルA1	15枚小役(小役1)+1枚小役(小役10)
打順ベルA2	15枚小役(小役2)+1枚小役(小役10)
打順ベルA3	15枚小役(小役3)+1枚小役(小役10、11)
打順ベルA4	15枚小役(小役4)+1枚小役(小役10、11)
打順ベルA5	15枚小役(小役5)+1枚小役(小役10、12)
打順ベルA6	15枚小役(小役6)+1枚小役(小役10、11、13)
打順ベルB1	15枚小役(小役1)+1枚小役(小役10、17)
打順ベルB2	15枚小役(小役2)+1枚小役(小役10、17)
打順ベルB3	15枚小役(小役3)+1枚小役(小役10、11、17)
打順ベルB4	15枚小役(小役4)+1枚小役(小役10、11、17)
打順ベルB5	15枚小役(小役5)+1枚小役(小役10、12、17)
打順ベルB6	15枚小役(小役6)+1枚小役(小役10、11、13、21)
打順ベルC1	15枚小役(小役1)+3枚小役(小役8)+1枚小役(小役21)
打順ベルC2	15枚小役(小役2)+3枚小役(小役7)
打順ベルC3	15枚小役(小役3)+3枚小役(小役7)+1枚小役(小役14)
打順ベルC4	15枚小役(小役4)+3枚小役(小役7)+1枚小役(小役14)
打順ベルC5	15枚小役(小役5)+3枚小役(小役8、9)+1枚小役(小役21)
打順ベルC6	15枚小役(小役6)+3枚小役(小役8、9)+1枚小役(小役13)

【図 6】

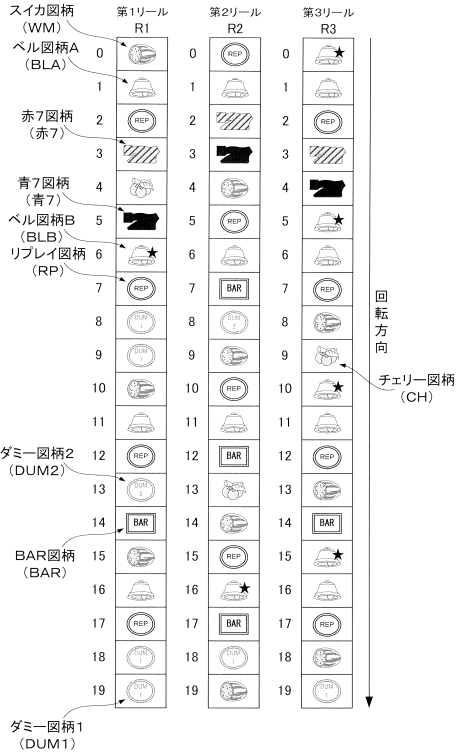
(A)	
スイカ	1枚小役(小役10、15)
チャンス役1	1枚小役(小役10、14、17)
チャンス役2	1枚小役(小役10、16、18、23)
弱チェリー	1枚小役(小役10、19)
強チェリー1	1枚小役(小役10、19、20)
強チェリー2	1枚小役(小役10、19、20、21)
1枚役A	1枚小役(小役10、11、19、21、22)
1枚役B	1枚小役(小役10、11、21、22)
JAC1	15枚小役(小役1~6)+3枚小役(小役7~9) +1枚小役(小役10~23)
JAC2	3枚小役(小役7~9)
JAC3	1枚小役(小役10~23)
(B)	
通常リプレイ1	リプレイ1、3
通常リプレイ2	リプレイ1、2
通常リプレイ3	リプレイ1

30

40

50

【図 7】



【図 8】

(A)通常状態orRB成立状態

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A1	1枚小役 (小役10)					
打順ベルA2	1枚小役 (小役10)					
打順ベルA3	1枚小役 (小役11)					
打順ベルA4	1枚小役 (小役11)					
打順ベルA5	1枚小役 (小役12)					
打順ベルA6	1枚小役 (小役13)					

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

(B)RBB一般状態orRB成立状態

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A1 (正解打順:打順1)	15枚小役 (小役1)	1枚小役 (小役10)				
打順ベルA2 (正解打順:打順2)	1枚小役 (小役10)	15枚小役 (小役2)	1枚小役 (小役10)			
打順ベルA3 (正解打順:打順3)	1枚小役 (小役11)		15枚小役 (小役3)	1枚小役 (小役11)		
打順ベルA4 (正解打順:打順4)	1枚小役 (小役11)			15枚小役 (小役4)	1枚小役 (小役11)	
打順ベルA5 (正解打順:打順5)	1枚小役 (小役12)				15枚小役 (小役5)	1枚小役 (小役12)
打順ベルA6 (正解打順:打順6)	1枚小役 (小役13)					15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】

(A)通常状態orRB成立状態

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B1	1枚小役 (小役10)					
打順ベルB2	1枚小役 (小役10)					
打順ベルB3	1枚小役 (小役11)					
打順ベルB4	1枚小役 (小役11)					
打順ベルB5	1枚小役 (小役12)					
打順ベルB6	1枚小役 (小役13)					

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

(B)RBB一般状態orRB成立状態

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B1 (正解打順:打順1)	15枚小役 (小役1)	1枚小役 (小役10)				
打順ベルB2 (正解打順:打順2)	1枚小役 (小役10)	15枚小役 (小役2)	1枚小役 (小役10)			
打順ベルB3 (正解打順:打順3)	1枚小役 (小役11)		15枚小役 (小役3)	1枚小役 (小役11)		
打順ベルB4 (正解打順:打順4)	1枚小役 (小役11)			15枚小役 (小役4)	1枚小役 (小役11)	
打順ベルB5 (正解打順:打順5)	1枚小役 (小役12)				15枚小役 (小役5)	1枚小役 (小役12)
打順ベルB6 (正解打順:打順6)	1枚小役 (小役13)					15枚小役 (小役6)

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

【図 10】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベルC1 (正解打順:打順1)	15枚小役 (小役1)	3枚小役 (小役8)				
打順ベルC2 (正解打順:打順2)	3枚小役 (小役7)	15枚小役 (小役2)	3枚小役 (小役7)			
打順ベルC3 (正解打順:打順3)	3枚小役 (小役7)		15枚小役 (小役3)	3枚小役 (小役7)		
打順ベルC4 (正解打順:打順4)	3枚小役 (小役7)			15枚小役 (小役4)	3枚小役 (小役7)	
打順ベルC5 (正解打順:打順5)	3枚小役 (小役9)				15枚小役 (小役5)	3枚小役 (小役9)
打順ベルC6 (正解打順:打順6)	3枚小役 (小役8)				3枚小役 (小役9)	15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

10

20

30

40

50

【図 1 1】

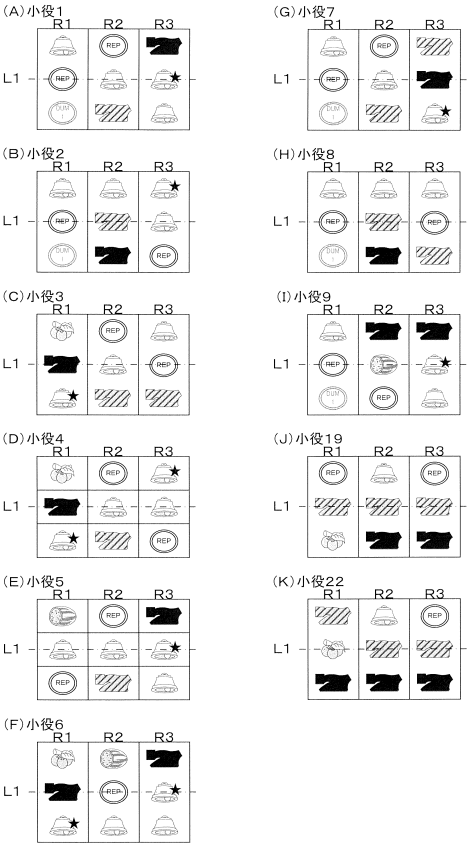
当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
スイカ	小役15					
チャンス役1	小役10、小役14、または小役17					
チャンス役2	小役10、小役16、小役18、または小役23					
弱チェリー	小役19				小役10	
強チェリー1	小役20 または 小役19				小役10	
強チェリー2	小役20 または 小役19				小役10	
1枚役A	小役10				小役19 または 小役21	
1枚役B	小役10				小役22 または 小役11	
JAC1	15枚小役 (小役1)					
JAC2	3枚小役 (小役7)					
JAC3	1枚小役 (小役10)					
通常リプレイ1	リプレイ1 または リプレイ3		リプレイ1			
通常リプレイ2	リプレイ1 または リプレイ2		リプレイ1			
通常リプレイ3	リプレイ1					

打順1: B1→B2→B3
打順4: B2→B3→B1

打順2: B1→B3→B2
打順5: B3→B1→B2

打順3: B2→B1→B3
打順6: B3→B2→B1

【図 1 2】



10

20

【図 1 3】

入賞役	図柄組合せ			配当
RBB	BAR	BAR	BAR	—
RB1	BAR	BAR	BAR	—
RB2	BAR	BAR	BAR	—
RB3	BAR	BAR	BAR	—
RB4	BAR	BAR	BAR	—
RB5	BAR	BAR	BAR	—
RB6	BAR	BAR	BAR	—
RB7	BAR	BAR	BAR	—
RB8	BAR	BAR	BAR	—
RB9	BAR	BAR	BAR	—
RB10	BAR	BAR	BAR	—
RB11	BAR	BAR	BAR	—
RB12	BAR	BAR	BAR	—
RB13	BAR	BAR	BAR	—
RB14	BAR	BAR	BAR	—
RB15	BAR	BAR	BAR	—
RB16	BAR	BAR	BAR	—
リプレイ1	REP	REP	REP	—
リプレイ2	REP	REP	REP	—
リプレイ3	REP	REP	REP	—

【図 1 4】

入賞役	図柄組合せ			配当
小役1	REP	REP	REP	15枚
小役2	REP	REP	REP	15枚
小役3	REP	REP	REP	15枚
小役4	REP	REP	REP	15枚
小役5	REP	REP	REP	15枚
小役6	REP	REP	REP	15枚
小役7	REP	REP	REP	3枚
小役8	REP	REP	REP	3枚
小役9	REP	REP	REP	3枚
小役10	REP	REP	REP	1枚
小役11	REP	REP	REP	1枚
小役12	REP	REP	REP	1枚
小役13	REP	REP	REP	1枚
小役14	REP	REP	REP	1枚

30

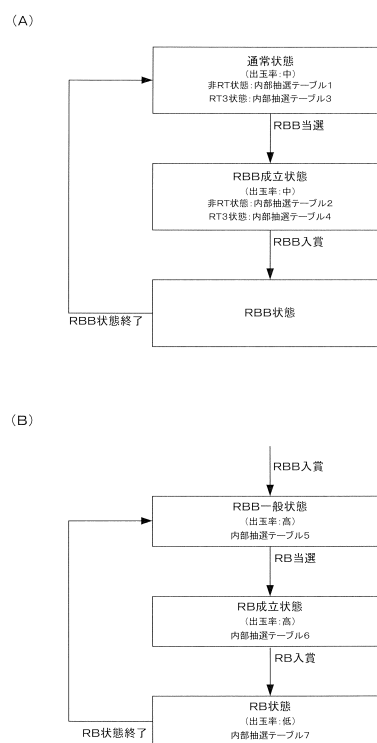
40

50

【図 15】

入賞役	図柄組合せ			配当
小役15				1枚
小役16				1枚
小役17				1枚
小役18				1枚
小役19				1枚
小役20				1枚
小役21				1枚
小役22				1枚
小役23				1枚

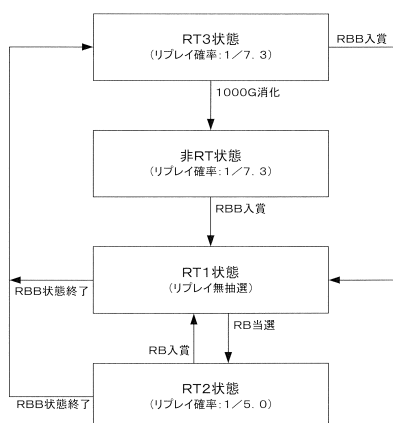
【図 16】



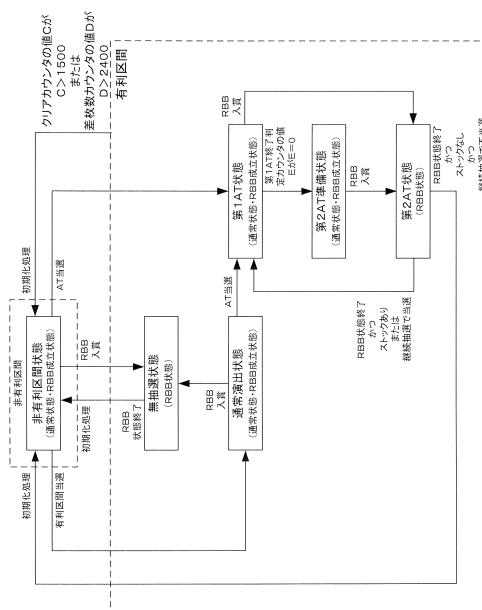
10

20

【図 17】



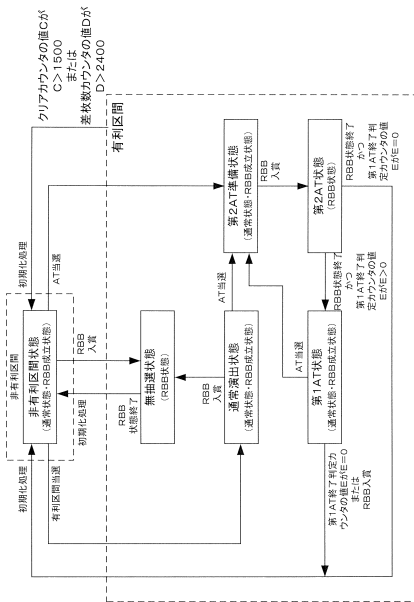
【図 18】



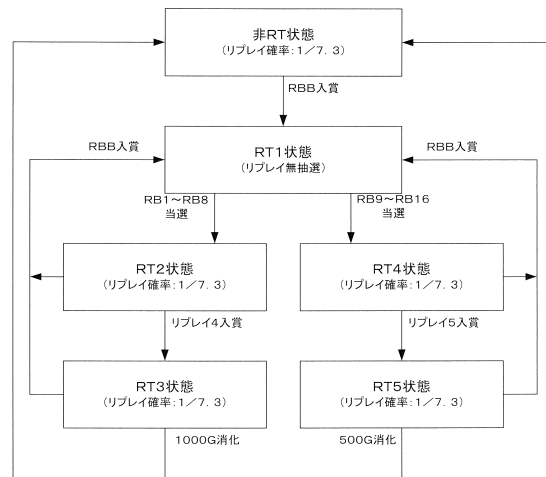
30

40

【図 19】



【図 20】



10

20

【図 2 1】

(A)通常状態orRBB成立状態

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C1 (正解打順: 打順1)	15枚小役 (小役1)			3枚小役 (小役8)		
打順ベルC2 (正解打順: 打順2)	3枚小役 (小役7)	15枚小役 (小役2)		3枚小役 (小役7)		
打順ベルC3 (正解打順: 打順3)		3枚小役 (小役7)	15枚小役 (小役3)		3枚小役 (小役7)	
打順ベルC4 (正解打順: 打順4)		3枚小役 (小役7)		15枚小役 (小役4)	3枚小役 (小役7)	
打順ベルC5 (正解打順: 打順5)		3枚小役 (小役9)		15枚小役 (小役5)	3枚小役 (小役9)	
打順ベルC6 (正解打順: 打順6)		3枚小役 (小役8)		3枚小役 (小役9)	15枚小役 (小役1)	

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

(B) RBB一般狀態orRB成立狀態

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C1 (正解打順: 打順1, 2)	15枚小役 (小役1)			3枚小役 (小役8)		
打順ベルC2 (正解打順: 打順1, 2)	15枚小役 (小役2)			3枚小役 (小役7)		
打順ベルC3 (正解打順: 打順3, 4)	3枚小役 (小役4)		15枚小役 (小役3)		3枚小役 (小役7)	
打順ベルC4 (正解打順: 打順3, 4)	3枚小役 (小役7)		15枚小役 (小役4)		3枚小役 (小役7)	
打順ベルC5 (正解打順: 打順5, 6)		3枚小役 (小役9)			15枚小役 (小役5)	
打順ベルC6 (正解打順: 打順5, 6)		3枚小役 (小役8)			15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

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2018-192045 (JP, A)
特開 2015-037469 (JP, A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04