

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6679512号
(P6679512)

(45) 発行日 令和2年4月15日(2020.4.15)

(24) 登録日 令和2年3月23日(2020.3.23)

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

請求項の数 2 (全 24 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2017-21043 (P2017-21043) (22) 出願日 平成29年2月8日(2017.2.8) (65) 公開番号 特開2018-126305 (P2018-126305A) (43) 公開日 平成30年8月16日(2018.8.16) 審査請求日 平成31年3月15日(2019.3.15)</p> <p>早期審査対象出願</p>	<p>(73) 特許権者 390031772 株式会社オリンピア 東京都台東区東上野一丁目16番1号 (74) 代理人 100060759 弁理士 竹沢 荘一 (72) 発明者 佐々木 拓也 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</p> <p>審査官 酒井 保</p>
---	--

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】

複数のリールと、
 前記リールの回転及び停止を制御するリール制御手段と、
 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、
 前記役のうち特定役に当選したことに基いて、通常区間から有利区間へ移行させるとともに、当該有利区間において値を更新する有利区間カウンタによって、当該値が所定の値に達したことに基いて、前記有利区間を終了させて前記通常区間へ移行させることが可能な有利区間制御手段と、
 前記有利区間において、非有利遊技状態と、当該非有利遊技状態よりも遊技者が有利な有利遊技状態を含む複数種類の遊技状態との間で移行に係る制御を行う有利遊技状態制御手段と、
 前記有利遊技状態において、役の入賞を容易にする報知演出を実行する演出制御手段とを備える遊技機において、
 前記非有利遊技状態は、第1非有利状態と、当該第1非有利状態から移行可能であって前記有利遊技状態へ移行するか否かが決定される第2非有利状態と、前記有利遊技状態の終了後に移行可能であって前記有利遊技状態へ移行するか否かが決定される第3非有利状態とを含み、
 前記第3非有利状態は、前記第2非有利状態よりも前記有利遊技状態への移行確率が高く設定され、

10

20

前記有利遊技状態の終了後、前記有利区間制御手段は前記有利区間を維持させ、かつ、前記有利遊技状態制御手段は前記第3非有利状態へ移行可能であって、

前記有利遊技状態の終了の際、前記有利区間カウンタの値が前記所定の値とは異なる特定の値の場合には、前記有利遊技状態制御手段は前記第3非有利状態へ移行しないように制御することを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記有利区間制御手段は、前記有利区間の開始から計数した遊技回数が所定回数に達したことに基づいて前記有利区間を終了させて前記通常区間へ移行させ、

前記有利遊技状態の終了時における前記計数した遊技回数が、前記所定回数より少ない特定回数を超える場合は、前記有利区間を終了させて前記通常区間へ移行させることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

回胴式遊技機等の遊技機には、遊技媒体であるメダルの獲得を補助する目的として回胴の押下位置や停止順を指示する指示機能を有するものがあり、指示（アシスト）機能が発揮されたAT（アシストタイム）状態において当該指示に従って遊技を行うことにより、出玉率を向上させることができるものがある。

20

【0003】

さらに、AT状態などの遊技者に有利な有利遊技状態に係る遊技性を向上させるために、AT状態終了後に再びAT状態へ移行し易い遊技状態（AT状態への移行を決定するためのAT抽選の抽選契機を増加させたり、当選確率を向上させた遊技状態：引き戻し遊技状態）を設ける遊技機もある（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2014-223252号公報

30

【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、このような引き戻し遊技状態を設けることは、AT状態を必要以上に延長させる蓋然性を高め、それにより過度に射幸性を高めてしまう虞があるため、AT状態後の遊技状態を初期化（引き戻し遊技状態をクリア）することが社会的に要請されている。

このようにAT状態後に遊技状態が初期化されてしまうと、遊技者は、継続して遊技を行う動機づけが失われてしまい、AT状態終了後を遊技の止め時と判断するため遊技機の稼働率の低下に繋がる。

40

【0006】

本発明は、有利遊技状態終了後の遊技継続の動機づけを付与可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

第1の発明は、複数のリールと、前記リールの回転及び停止を制御するリール制御手段と、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、前記役のうち特定役に当選したことに基づいて、通常区間から有利区間へ移行させるとともに、当該有利区間において値を更新する有利区間カウンタによって、当該値が所定の値に達したことに基づいて、前記有利区間を終了させて前記通常区間へ移行させることが可能な有利区間制御手

50

段と、前記有利区間において、非有利遊技状態と、当該非有利遊技状態よりも遊技者が有利な有利遊技状態を含む複数種類の遊技状態との間で移行に係る制御を行う有利遊技状態制御手段と、前記有利遊技状態において、役の入賞を容易にする報知演出を実行する演出制御手段とを備える遊技機において、前記非有利遊技状態は、第1非有利状態と、当該第1非有利状態から移行可能であって前記有利遊技状態へ移行するか否かが決定される第2非有利状態と、前記有利遊技状態の終了後に移行可能であって前記有利遊技状態へ移行するか否かが決定される第3非有利状態とを含み、前記第3非有利状態は、前記第2非有利状態よりも前記有利遊技状態への移行確率が高く設定され、前記有利遊技状態の終了後、前記有利区間制御手段は前記有利区間を維持させ、かつ、前記有利遊技状態制御手段は前記第3非有利状態へ移行可能であって、前記有利遊技状態の終了の際、前記有利区間カウンタの値が前記所定の値とは異なる特定の値の場合には、前記有利遊技状態制御手段は前記第3非有利状態へ移行しないように制御する。

10

【0008】

第1の発明では、有利遊技状態（例えば、後述する実施形態におけるAT状態）は有利区間において実行可能であって、その有利遊技状態終了後であっても有利区間を継続し、当該有利区間において、所定の条件、例えば、当選確率が低いレア役等の特定役や、所定のボーナスの当選、また所定のリールの停止順で操作されることにより入賞可能な押し順役が入賞した際に、リールの停止順が正解したこと等の条件が成立したことに基づいて、有利遊技状態を復帰させることができる。この有利遊技状態の復帰条件を、有利遊技状態終了後の有利区間以外の状態からの有利遊技状態への移行条件よりも容易とすることにより、有利遊技状態終了後の有利区間を、再び有利遊技状態へ復帰させることができる引き戻し遊技状態として設定することができ、遊技に対する遊技者の期待感を維持させることができるようになっている。

20

【0009】

第2の発明は、第1の発明において、前記有利区間制御手段は、前記有利区間の開始から計数した遊技回数が所定回数に達したことに基づいて前記有利区間を終了させて前記通常区間へ移行させ、前記有利遊技状態の終了時における前記計数した遊技回数が、前記所定回数より少ない特定回数を超える場合は、前記有利区間を終了させて前記通常区間へ移行させる。

【0010】

第2の発明では、有利遊技状態（例えばAT状態）の終了の際に、計数した遊技回数が特定回数を超えて、有利区間の残り遊技回数が少ない場合において、引き戻し遊技状態を設定せずに有利区間を終了させることによって、引き戻し遊技状態で復帰した有利遊技状態が、有利区間の終了に伴いすぐに終了したことによる遊技者の落胆を防止することができる。

30

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、有利遊技状態終了後の遊技継続の動機づけを付与可能とする。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの斜視図である。

【図2】同じく、スロットマシンのリールの図柄配列を示す図である。

【図3】同じく、スロットマシンの各構成要素の関係を示すブロック図である。

【図4】同じく、スロットマシンの入賞役と図柄組合せと配当との関係を示す図である。

【図5】同じく、スロットマシンの入賞役と図柄組合せと配当との関係を示す図である。

【図6】同じく、スロットマシンの内部抽選テーブルを示す図である。

【図7】同じく、スロットマシンの内部抽選テーブルを示す図である。

【図8】同じく、スロットマシンにおいて打順役が当選した際のストップボタンの押下順序と入賞役との関係を示す図である。

【図9】同じく、スロットマシンにおいて打順役が当選した際のストップボタンの押下順

40

50

序と入賞役との関係を示す図である。

【図10】同じく、スロットマシンの遊技状態及びRT状態とそれらの移行契機を説明するための図である。

【図11】同じく、スロットマシンの有利区間に係るフラグの成否等を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0013】

以下、本発明の遊技機であるスロットマシンSの一実施形態を、添付図面を参照しながら詳述する。なお、この実施形態は、本発明を限定するものではない。また、以下の説明においてスロットマシンSの各部の基準となる方向は、そのスロットマシンSの正面に對面する遊技者の視点（正面視）に合わせて説明する。

【0014】

（スロットマシンSの外部構成）

本実施形態のスロットマシンSは、遊技媒体（例えばメダル）を投入又は払出し可能であって、図1に示すように、箱型の筐体1と、筐体1の前側の開口部を開閉可能な前扉2と、筐体1内に収容され複数種類の図柄が付された左リール3L、中リール3C、及び右リール3R（以下、まとめてリール3L～3Rともいう）とを備えている。

【0015】

前扉2の前面には、リール3L～3Rの図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を、前方から視認可能とする表示窓4と、表示窓4の下方にあって後述するクレジットメダルの数（最大で50枚に制限）を表示するクレジット数表示器、及び入賞時の払出しメダル数を表示する払出表示器等を有する7セグメント表示器から構成される遊技情報表示部8と、後述する有利区間の有無を表示するための例えばLED等の光源を有する有利区間表示部9とが設けられている。

【0016】

前扉2の前面から前方へ突出する操作部OPの上面には、メダルを投入可能であって、投入されたメダルの通過によりオン状態に切り替わるメダル検出スイッチ10a（図3参照）を内蔵したメダル投入口10と、押下操作により内蔵されたベットスイッチ11a（図3参照）がオン状態に切り替わることに基づいて、後述するクレジットメダルから1回の遊技を行うためのメダルの枚数（以下、規定投入数という）を設定（以下、ベットという）して、遊技開始準備状態とするベットボタン11と、後述する演出表示装置5に表示させたメニュー画面から所定の操作により、任意の機能呼び出すことができるジョグダイヤルJDとが設けられている。

【0017】

ここで、クレジットメダルとは、メダルのクレジットが許可されている場合において、メダル投入口10にメダルが投入されたこと等に基づいて、後述するメインメモリ200（図3参照）のクレジットメダル記憶手段（図示省略）に記憶されるメダル情報（メダル1枚につき1クレジット）のことである。

【0018】

また、図1に示すように、操作部OPの前面には前方に突出するように設けられ、遊技開始準備状態において、押下操作により内蔵されたスタートスイッチ15a（図3参照）がオン状態に切り替わることに基づいて、リール3L～3Rの回転を始動可能とするスタートレバー15と、リール3L～3Rのそれぞれに対応し、押下操作により内蔵されたストップスイッチ16a（図3参照）がオン状態に切り替わることに基づいて、リール3L～3Rの回転をそれぞれ停止可能とする左ストップボタン16L、中ストップボタン16C、及び右ストップボタン16R（以下、まとめてストップボタン16L～16Rともいう）とが設けられる。さらには、操作部OPの下方には、メダル払出口18から払い出されたメダルを溜めておくためのメダル受皿19が設けられる。

【0019】

前扉2における表示窓4の上方には、演出装置600（図3参照）を構成する複数種類

10

20

30

40

50

の動画又は静止画像を表示可能な演出表示装置 5 と、複数種類の効果音や楽曲が出力されるスピーカ 6 と、複数種類の点滅パターンを有する演出ランプ 7 とが設けられており、遊技に係る情報の報知や演出の実行が可能となっている。

【 0 0 2 0 】

表示窓 4 には、左右方向に 1 本の入賞判定ライン L が設定されている。入賞判定ライン L は、規定投入数（例えば、3 枚）のメダルが投入されることにより有効となる。入賞判定ライン L 上に、役に対応する図柄の組合せが停止表示されると、入賞と判断されて当該役の入賞に対応する処理が後述のように実行される。

【 0 0 2 1 】

（スロットマシン S の内部構成）

筐体 1 の内部には、リール 3 L ~ 3 R 及びリール 3 L ~ 3 R を回転させるための駆動源（例えばステッピングモータ（図示省略））を含むリールユニット 3 1（図 3 参照）と、投入されたメダルを貯留するメダル貯蔵タンク（図示省略）と、貯留しているメダルを 1 枚単位で払い出し可能なホッパーユニット 3 2（図 3 参照）と、スロットマシン S に対して外部からの電力を供給可能な電源装置（図示省略）と、後述するメイン基板 1 0 0 と、サブ基板 5 0 0（ともに図 2 参照）とが設けられる。メイン基板 1 0 0 とサブ基板 5 0 0 は、メイン基板 1 0 0 のみからの信号が送信可能な単方向通信で接続されている。

【 0 0 2 2 】

図 2 に示すように、リールユニット 3 1 におけるリール 3 L ~ 3 R は、外周面が回転方向へ 2 1 つの領域（当該領域を「コマ」という）に区画され、当該区画された領域には複数種類の図柄（例えば、リプレイ図柄、ベル図柄、スイカ図柄（スイカ A 図柄、スイカ B 図柄）、チェリー図柄、赤 7 図柄、白 7 図柄、黒 7 図柄、BAR 図柄、ダミー図柄）が予め定めた順番で配列されている。

【 0 0 2 3 】

なお、本明細書において、スタートレバー 1 5 の押下操作によりリール 3 L ~ 3 R が回転してから、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押下操作によりリール 3 L ~ 3 R が停止した結果、入賞判定ライン L 上に表示された図柄組合せに基づく処理が完了するまでを単位遊技、すなわち 1 遊技（1 ゲーム、以下単位を「G」とする）として説明する。

【 0 0 2 4 】

（メイン基板 1 0 0）

次に、図 3 を参照してスロットマシン S の制御について説明する。

メイン基板 1 0 0 は、遊技を統括的に制御する制御基板であって、メダル検出スイッチ 1 0 a、ベットスイッチ 1 1 a、スタートスイッチ 1 5 a 又はストップスイッチ 1 6 a からのオン信号（オン状態に切り替わった際の信号）を受信することで、遊技を進行させるための各種の演算処理を行うとともに、演算処理の結果に基づいて、リールユニット 3 1 やホッパーユニット 3 2、有利区間表示部 9 等の出力動作の制御を行う。

このメイン基板 1 0 0 の機能は、CPU が所定のメモリに格納されたプログラムからなるソフトウェアを実行することにより実現される。

【 0 0 2 5 】

具体的には、図 3 に示すように、メイン基板 1 0 0 は、設定変更手段 1 0 5、投入受付手段 1 1 0、内部抽選手段 1 1 5、リール制御手段 1 2 0、入賞判定手段 1 2 5、払出制御手段 1 3 0、リプレイ処理手段 1 3 5、遊技状態制御手段 1 4 0、RT 制御手段 1 4 5、CZ 管理手段 1 5 0、AT 管理手段（有利遊技状態制御手段）1 5 5、有利区間制御手段 1 6 0、メインメモリ 2 0 0 を含んで構成される。

【 0 0 2 6 】

ここで、メインメモリ 2 0 0 は、本実施形態のスロットマシン S におけるシステムプログラムが記憶された ROM と、メイン基板 1 0 0 で生成されるシステムプログラムで使用するフラグや演算した値等の各種データが記憶されるとともに、ワークエリアとして使用される RAM とによって構成される。具体的にメインメモリ 2 0 0 には、メイン基板 1 0 0 において処理に要する情報を格納したり、参照するための記憶領域として、例えば、内

10

20

30

40

50

部抽選テーブル記憶手段201、メインフラグ記憶手段202、チャンスゾーンカウンタ203、AT終了判定カウンタ204、有利区間カウンタ205、有利区間終了抽選テーブル206等が設定されている。

【0027】

まず、スロットマシンSは、電源装置の電源スイッチ(図示省略)がオンにされて、電源が投入されたときに、電源投入時処理が行われる。この電源投入時処理では、上述のRAMのリードライトチェック処理等の各種のイニシャル処理が行われる。電源投入時処理が終了すると、スロットマシンSは遊技可能な状態(メダルの投入又はベットが有効)となる。

【0028】

(設定変更手段105)

設定変更手段105は、メインメモリ200に設定されている設定値記憶手段(図示省略)に記憶されている設定値(例えば「1」~「6」)を、スロットマシンSの電源装置(図示省略)に設けられたスイッチに対して所定の操作を行うことにより変更可能とする制御を行う。

当該設定値を変更することにより、後述する通常状態における小役の当選確率を変動させたり、ボーナスの当選確率等を変動させることによって、スロットマシンSの出玉率(遊技機へのメダル投入数に対する払出数の比率)を向上させることができる。

すなわち、本実施形態のスロットマシンSでは、設定変更手段105により定められた設定値により当選確率が異なる小役やボーナスが設けられている。

なお、設定変更手段105により設定値を変更した場合、後述する遊技状態、演出状態、各種カウンタ(遊技回数を計数するものを含む)等が初期化される。

【0029】

(投入受付手段110)

投入受付手段110は、規定投入数(例えば3枚)のメダルがメダル投入口10に投入されたこと又はクレジットメダルがベットされたことに基づいて、スタートレバー15への操作及び入賞判定ラインLを有効にする処理を行い、スロットマシンSを遊技準備状態とする。

メダルが投入されていない状態で、規定投入数以上のメダルを投入すると、投入受付手段110は、最初の3枚をベットし、それ以降のメダルについては、メインメモリ200のクレジットメダル記憶手段にメダル情報(クレジットメダル)として記憶する。また、メダル情報が規定投入数分以上記憶されているときにベットボタン11が押下されると、投入受付手段110は、規定投入数をベットするとともに、クレジットメダル記憶手段から規定投入数に対応する3枚分のメダル情報を削除する処理を行う。

【0030】

(内部抽選手段115)

内部抽選手段115は、乱数発生機能と抽選機能とを有し、所定の乱数値(0~65535:「0」を値として含む)を発生させるとともに、生成された乱数値を取得し、内部抽選テーブル記憶手段201に記憶された複数の内部抽選テーブル1~6(図6,7参照)から後述する遊技状態に応じた1の内部抽選テーブルを参照し、取得した乱数値に応じた役(小役、リプレイ、ボーナス及びこれらの役等に当選しないはずれを決定する内部抽選を行う)。

【0031】

図4に示すように、小役には、各リール3L~3R(図2参照)において表示されるベル図柄から構成される図柄組合せからなる8枚配当の「ベル役」、少なくとも左リール3L上の上段図柄又は下段図柄においてチェリー図柄が表示される図柄組合せからなる2枚配当の「チェリー役(特定役)」、スイカA図柄又はスイカB図柄の組合せが右上がり又は右下がり並んで表示される図柄組合せからなる3枚配当の「スイカ役(特定役)」、各図柄の適当な組合せの図柄組合せからなる1枚配当の複数の「特殊小役1~5」等が設定されている。

10

20

30

40

50

また、小役の当選態様としては、打順小役（打順役）1～6、共通ベル、スイカA、スイカB、チェリーが設定されている。

【0032】

当選確率が比較的に低く設定されている特定役であるチェリー役やスイカ役は、後述するCZ状態、AT状態等の有利区間への移行抽選や、AT遊技中の上乘せ抽選等の契機役として設定されている。

【0033】

小役の当選態様である打順小役1～6は、1回の内部抽選で、複数種類（例えば2～4種類）の特殊小役とベル役とがそれぞれの組み合わせが異なるように重複して当選する態様となっている。また、共通ベルはベル役が単独で当選する態様となっており、チェリーはチェリー役が単独で当選する態様となっており、スイカA及びスイカBは、複数種類（例えば2種類）の特殊小役とスイカ役とがそれぞれ組み合わせが異なるように重複して当選する態様となっている。

10

【0034】

本実施形態のスロットマシンSでは、当選した打順小役の種類によって、ストップボタン16L～16Rの押し順に応じて入賞する小役が異なるよう（ベル役又は特殊小役のいずれか一方が入賞するか、又は、いずれも入賞させることができない場合、後述するRT変動blankに対応する図柄組合せが表示されるよう）に設定されている。

【0035】

図5に示すように、ボーナスには、各リール3L～3R（図2参照）において表示される赤7図柄から構成される図柄組合せからなるビッグボーナス（BB）、BAR図柄から構成される図柄組合せからなるレギュラーボーナス（RB）が設定されている。

20

【0036】

図5に示すように、リプレイには、各リール3L～3Rにおいて表示されるリプレイ図柄等から構成される図柄組合せからなるリプレイ1～5が設定されており、リプレイの当選態様としてリプレイ1～5の組合せから構成される、通常リプレイ1,2と打順リプレイ（打順役）1～6とが設定されている。

【0037】

通常リプレイ1,2はリプレイ1を含む2種類のリプレイがそれぞれの組み合わせが異なるように重複して当選する態様となっており、打順リプレイ1～3は、リプレイ1及び2を含む複数のリプレイが、打順リプレイ4～6は、リプレイ1及び3を含む複数のリプレイが、それぞれの組み合わせが異なるように重複して当選する態様となっている。

30

【0038】

RT変動blankは、左リール3L及び中リール3Cにおいてリプレイ図柄、右リール3Rにおいて白7図柄、黒7図柄、BAR図柄、チェリー図柄のいずれかから構成される図柄組合せからなっている。また、RT変動blankは、打順小役に当選し、後述する不正解押し順でストップボタン16L～16Rが押下操作された際、特殊小役を入賞させることができない場合に、表示（はずれ表示）されるようになっている。

【0039】

ボーナス、リプレイ、RT変動blankについてはいずれも配当は設定されていない。

40

【0040】

内部抽選手段115は、内部抽選で決定した当選役について、メインメモリ200に設定されているメインフラグ記憶手段202に、当該当選役に対応する当選フラグをセットする。ここで当選フラグには、入賞するまで当選を維持する維持フラグと、入賞の有無にかかわらず役が当選したゲームの終了時に消滅する一時フラグとがあり、ボーナスには維持フラグが用いられ、小役やリプレイには一時フラグが用いられる。

【0041】

図6,7に示すように、内部抽選テーブル記憶手段201に記憶されている内部抽選テーブル1～6には、上述の乱数値に対応するテーブル値（0～65535）が設定されており、このテーブル値に対して、内部抽選の対象である小役、リプレイ、ボーナス及びこ

50

これらの役等に当選しないはずれのいずれかが対応するように設定されている。

【 0 0 4 2 】

内部抽選テーブル 1 ~ 6 は、設定値 (1 ~ 6) 毎にそれぞれ設けられており、設定値により、内部抽選の際に参照される内部抽選テーブルが異なるように制御され、例えば共通ベル、スイカ B 及びレギュラーボーナス (R B) の当選確率が異なるように設定されている。具体的には、上述したように設定値が高いほど、出玉率が高くなるように、共通ベル、スイカ B 及びレギュラーボーナス (R B) が当選し易いようにテーブル値が役に対して設定されている。

なお、上述の共通ベル、スイカ B 及びレギュラーボーナス (R B) を除く役については、設定値にかかわらず当選確率が同一に設定されている。

10

【 0 0 4 3 】

また、内部抽選テーブル 1 ~ 6 は、後述する遊技状態に応じてそれぞれ設けられており、設定中 (進行中) の遊技状態に応じて内部抽選の際に参照される内部抽選テーブルが異なるように制御されている。

【 0 0 4 4 】

図 6 , 7 に示すように、内部抽選テーブル 1 ~ 6 には、それらの小役の当選態様として打順小役 1 ~ 6、共通ベル、スイカ A、スイカ B 及びチェリーがテーブル値に対応するように設定されている。また内部抽選テーブル 1 ~ 5 には、リプレイがテーブル値に対応するように設定されている。

【 0 0 4 5 】

本実施形態では、小役の当選確率は、内部抽選テーブル 1 ~ 5 において同一であり、内部抽選テーブル 6 は内部抽選テーブル 1 ~ 5 よりも高く設定されている。また、リプレイの当選確率は、内部抽選テーブル 1 , 2 , 5 においてほぼ同一で、内部抽選テーブル 1 , 2 , 5 よりも 3 が、内部抽選テーブル 3 よりも 4 が高くなるように設定されているが、内部抽選テーブル 6 ではリプレイが抽選対象から除外されている。

20

【 0 0 4 6 】

また、図 6 に示すように、ボーナスは、内部抽選テーブル 1 ~ 4 にはレギュラーボーナス (R B) 及びビッグボーナス (B B) がそれぞれ設定されているが、図 7 に示すように、内部抽選テーブル 5 , 6 には両ボーナスは設定されていない。

【 0 0 4 7 】

(リール制御手段 1 2 0)

リール制御手段 1 2 0 は、リール 3 L ~ 3 R の回転及び停止を制御するリール制御処理を行う。

30

リール制御処理は、遊技準備状態において、スタートレバー 1 5 の押下操作に基づいて、リール 3 L ~ 3 R を所定の回転速度 (例えば約 8 0 r p m) で定常回転させるリール回転制御と、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押下操作に基づいて、定常回転中のリール 3 L ~ 3 R を内部抽選の結果に応じた態様で停止させるリール停止制御とを行うことで、リール 3 L ~ 3 R に付された図柄を変動、停止させる。

【 0 0 4 8 】

リール停止制御において回転中のリール 3 L ~ 3 R の停止位置は、ストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R 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 コマから 4 コマ (5 コマ) の範囲で決定される。したがって、図 2 に示す各リール 3 L ~ 3 R の外周面において 5 コマ以内に配列されている図柄については、どのタイミングでストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R が押下されたとしても、入賞判定ライン L 上に表示させることができる。したがって、ベル役とリプレイ 1 ~ 5 は当選すれば必ず入賞させることができる役となっている。

40

【 0 0 4 9 】

また、リール制御手段 1 2 0 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 1 6 a が作動してストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押下操作が検出された時点におけるリール 3 L ~ 3 R の位置である押下検出位置から 0 ~ 4 コマの範囲内に存在する 5

50

コマの範囲内で停止位置の候補に対して優先度を求め、最も優先度の高い候補を停止位置として決定するロジック演算処理と、ロジック演算処理の結果、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、メインメモリ200の停止制御テーブル記憶手段(図示省略)を参照して、回転中のリールの停止位置を決定するテーブル参照処理を行う。

【0050】

本実施形態のスロットマシンSでは、ロジック演算処理やテーブル参照処理を行うことにより、打順役である打順小役1~6や打順リプレイ1~6のいずれかが当選した際、予め定めた正解押し順又は不正解押し順でストップボタン16L~16Rを押下してリール停止制御を行う場合に、ストップボタン16L~16Rの押し順、換言するとリール3L~3Rに対する停止操作順序に応じて、リール(図柄)の停止位置を決定して入賞する役(入賞役)が異なるように制御している。

10

【0051】

具体的に、図8に示すように、打順小役に当選した際、正解押し順でストップボタン16L~16Rが押下操作された場合には、ストップボタン16L~16Rの押下タイミングに関わらず相対的に払出数が多いベル役が入賞するようにリール3L~3Rが停止制御され、不正解押し順でストップボタン16L~16Rが押下操作された場合には、ストップボタン16L~16Rの押下タイミングに応じて、図柄組み合わせの数が相対的に多い特殊小役が入賞したり、特殊小役が入賞せずにRT変動ブランクが表示されるようにリール3L~3Rが停止制御される。

【0052】

20

なお、上述のようにベル役は、特殊小役よりも配当が多く設定されているため、遊技者は、打順小役当選時に正解押し順でストップボタン16L~16Rを押下操作することによって、不正解押し順で操作した場合よりもメダルを多く獲得することができるようになっている。一方、RT変動ブランクが表示されると、後述するRT状態が比較的良好な状態から悪い状態へ転落するようになっている。

【0053】

図9に示すように、打順リプレイ1~6や通常リプレイ1,2が当選した場合には、停止制御テーブルが参照されるが、打順リプレイ1~3のいずれかが当選した際に、正解押し順でストップボタン16L~16Rが押下操作された場合には、リプレイ2(昇格リプレイ)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、不正解押し順でストップボタン16L~16Rが押下操作された場合には、リプレイ1(維持リプレイ)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

【0054】

また、打順リプレイ4~6のいずれかが当選した際に、正解押し順でストップボタン16L~16Rが押下操作された場合には、リプレイ3(昇格リプレイ)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、不正解押し順でストップボタン16L~16Rが押下操作された場合には、リプレイ1(維持リプレイ)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。

【0055】

なお、図9に示すよう通常リプレイ1,2のいずれかが当選した際に参照される停止制御テーブルでは、押し順にかかわらずリプレイ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。

40

【0056】

また、本実施形態のスロットマシンSではスイカA又はスイカBが当選した場合に参照される停止制御テーブルでは、スイカ役(配当3枚)を特殊小役(配当1枚)に優先して入賞させ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、スイカ役を入賞させることができない場合に、特殊小役を入賞させる停止位置が設定されており、押下検出位置によってはスイカ役も特殊小役も入賞しない場合がある。

【0057】

(入賞判定手段125)

50

入賞判定手段125は、リール3L～3Rが停止制御された際の、入賞判定ラインL上に表示された図柄の組み合わせに基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。入賞判定処理では、メインメモリ200に記憶された入賞判定テーブル(図示省略)を参照して、ビッグボーナス(BB)、レギュラーボーナス(RB)、特殊小役、ベル役、スイカ役、チェリー役の入賞の有無や、RT変動ブランクの表示の有無を、図4に示す入賞役等を示す図柄組合せか否かにより判定する。

本実施形態のスロットマシンSでは、入賞判定処理の判定の結果に基づいて、入賞時処理が行われる。この入賞時処理として、後述するメダルの払出処理、自動投入処理、遊技状態移行処理が行われる。

【0058】

(払出制御手段130)

払出制御手段130は、小役が入賞した場合に、入賞した小役の配当に基づいて、メダルの払出数を決定し、決定された払出数分のメダルをホッパーユニット32に払出させる払出制御を行う。

なお、メダルのクレジットが許可されている場合には、当該払出処理の代わりに、メインメモリ200のクレジットメダル記憶手段に記憶されているクレジット数(メダル情報)に対して払出数を加算するクレジット加算処理を行い仮想的にメダルを払出す処理を行う。

【0059】

(リプレイ処理手段135)

リプレイ処理手段135は、リプレイが入賞したことに基づいて、遊技者が所持するメダル(クレジットメダルを含む)を投入せずに前回の遊技の際の投入数又はベット数と同じ枚数分のメダルを自動的に投入状態とする自動投入処理を行う。

【0060】

(遊技状態制御手段140)

遊技状態制御手段140は、所定の移行条件が満たされたことに基づいて、通常状態、RB内部状態、BB内部状態、RB状態、及びBB状態の間でそれぞれ遊技状態を移行させる(開始させ、終了させる)遊技状態移行制御を行う。

なお、本明細書では、後述するCZ状態及びAT状態も遊技状態として取り扱うが、便宜上管理主体をそれぞれ分けて説明する。したがって、遊技状態制御手段140がCZ状態やAT状態を管理してもよい。

【0061】

図10に示すように、遊技状態移行制御では、通常状態を遊技状態の初期状態(初期状態A)として、通常状態において内部抽選によるビッグボーナス(BB)の当選を契機にBB内部状態に移行させ、さらに、ビッグボーナス(BB)の入賞を契機にBB状態に移行させ、BB状態においてメダルの払出数の合計が予め定められた所定枚数(例えば、200枚)を超えたことを契機としてBB状態を終了させて、通常状態に移行させる制御を行う。

【0062】

また、遊技状態移行制御では、通常状態において内部抽選によるレギュラーボーナス(RB)の当選を契機にRB内部状態に移行させ、さらに、レギュラーボーナス(RB)の入賞を契機にRB状態に移行させ、RB状態において小役の入賞回数が所定回数(例えば8回)に達するか、RB状態において遊技回数が所定回数(例えば12回)に達したことを契機としてRB状態を終了させて、通常状態に移行させる制御を行う。

【0063】

ここで、通常状態では、ビッグボーナス(BB)及びレギュラーボーナス(RB)が抽選対象となっている図6に示す内部抽選テーブル1～4のうち、後述するリプレイタイム状態に応じた一の内部抽選テーブルを参照した内部抽選が行われる。

【0064】

また、BB内部状態及びRB内部状態では、通常状態と小役の当選確率が同じであって

10

20

30

40

50

、ビッグボーナス（ＢＢ）及び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 / 7 . 3 に設定された内部抽選テーブル 5 を参照した内部抽選が行われる。

【 0 0 6 5 】

また、ＢＢ状態及びＲＢ状態では、リプレイが抽選対象から除外され、小役の当選確率が内部抽選テーブル 1 ~ 5 よりも高く設定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。したがって、ＢＢ状態及びＲＢ状態は、通常状態やＢＢ内部状態及びＲＢ内部状態よりも小役が頻繁に当選する点で、これらの遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となっている。

【 0 0 6 6 】

（ Ｒ Ｔ 制御手段 1 4 5 ）

ＲＴ制御手段 1 4 5 は、所定の移行条件が満たされたことに基づいて、図 1 0 に示すように、遊技状態が通常状態においてリプレイタイム状態（以下、ＲＴ状態という）を管理しており、具体的には、非ＲＴ状態、ＲＴ 1 状態、ＲＴ 2 状態、及びＲＴ 3 状態の間でそれぞれＲＴ状態を移行させる（開始させ、終了させる）ＲＴ移行制御を行う。各ＲＴ状態では、リプレイの当選確率が互いに異なる場合があるように設定されたり、抽選対象となるリプレイの種類が異なる場合があるように設定されている。

【 0 0 6 7 】

図 1 0 に示すように、ＲＴ移行制御では、非ＲＴ状態をＲＴ状態の初期状態（初期状態Ｂ）として、非ＲＴ状態においてＲＴ変動ブランクが表示されたことを契機にＲＴ 1 状態へ移行させ、ＲＴ 1 状態でリプレイ 2 に入賞したことを契機にＲＴ 2 状態へ移行させ、ＲＴ 2 状態においてリプレイ 3 に入賞したことを契機にリプレイの当選確率が最も高いＲＴ 3 状態へ移行させる制御を行う。

【 0 0 6 8 】

また、ＲＴ移行制御では、ＲＴ 2 状態及びＲＴ 3 状態において、ＲＴ変動ブランクが表示されたことを契機にＲＴ 1 状態へ移行させ、ＲＴ 1 状態、ＲＴ 2 状態及びＲＴ 3 状態において、特殊小役が入賞したことを契機に非ＲＴ状態へ移行させる制御を行う。また、ＢＢ状態及びＲＢ状態終了後も非ＲＴ状態へ移行させる制御を行う。

【 0 0 6 9 】

非ＲＴ状態では、リプレイの当選態様として通常リプレイ 1 , 2 が設定され、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 1 を参照した内部抽選が行われる。

【 0 0 7 0 】

ＲＴ 1 状態では、リプレイの当選態様として打順リプレイ 1 ~ 3 が設定され、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 3 に設定された内部抽選テーブル 2 を参照した内部抽選が行われる。

【 0 0 7 1 】

ＲＴ 2 状態では、リプレイの当選態様として打順リプレイ 4 ~ 6 が設定され、リプレイの当選確率が約 1 / 2 . 5 に設定された内部抽選テーブル 3 を参照した内部抽選が行われる。

【 0 0 7 2 】

ＲＴ 3 状態では、リプレイの当選態様として通常リプレイ 1 , 2 が設定され、リプレイの当選確率が約 1 / 2 . 0 に設定された内部抽選テーブル 4 を参照した内部抽選が行われる。

【 0 0 7 3 】

（ チャンスゾーン管理手段 1 5 0 ）

ＣＺ管理手段（チャンスゾーン管理手段） 1 5 0 は、後述する有利区間において実行されるＡＴ抽選の当選確率が向上するチャンスゾーン状態（以下、ＣＺ状態という）を管理する。

【 0 0 7 4 】

10

20

30

40

50

C Z 状態は、第 1 C Z 状態と第 2 C Z 状態とを含んで構成されている。

第 1 C Z 状態では、特定役であるチェリー、スイカ A、ビッグボーナス (B B) (当選確率が設定値によって変化がない役) の当選に基づく A T 抽選の当選確率が、N 倍 (例えば 2 倍) に向上し、その他の役 (ベルやリプレイ) でも A T 抽選を行うように設定されており、C Z 状態ではない非 C Z 状態よりも A T 状態に移行し易い遊技者に有利な遊技状態となっている。

【 0 0 7 5 】

第 2 C Z 状態では、特定役であるチェリー、スイカ A、ビッグボーナス (B B) (当選確率が設定値によって変化がない役) の当選を契機に必ず A T 状態へ移行させることができる遊技者に有利な遊技状態となっている。

10

【 0 0 7 6 】

C Z 管理手段 1 5 0 は、遊技状態が非 C Z 状態及び A T 状態ではない非 A T 状態 (非有利遊技状態) において、内部抽選で特定役であるチェリー、スイカ A、ビッグボーナス (B B) (当選確率が設定値によって変化がない役) が当選したことを契機に、第 1 C Z 状態に移行させる (当選) か否 (非当選) かを決定するためのチャンスゾーン抽選 (以下 C Z 抽選という) を、メインメモリ 2 0 0 に記憶された C Z 抽選テーブル (図示省略) を参照して行う。

【 0 0 7 7 】

C Z 管理手段 1 5 0 は、C Z 抽選の当選に基づいて、後述する有利区間への移行とともに又は有利区間中に、遊技状態を第 1 C Z 状態に移行 (設定) させ、チャンスゾーンカウンタ 2 0 3 に例えば「 2 0 」をセットし、第 1 C Z 状態に係る遊技 (第 1 C Z 遊技) を開始して、第 1 C Z 遊技が行われる毎にチャンスゾーンカウンタ 2 0 3 のカウント値をデクリメントする処理を行う。C Z 管理手段 1 5 0 は、終了条件として、チャンスゾーンカウンタ 2 0 3 のカウント値が「 0 」となるか、R T 変動ブランクの表示に基づく終了抽選に当選したことを契機に、非 C Z 状態に設定し第 1 C Z 遊技を終了させる制御を行う。

20

【 0 0 7 8 】

また、C Z 管理手段 1 5 0 は、A T 状態終了後に遊技状態を第 2 C Z 状態に移行 (設定) させ、第 2 C Z 状態に係る遊技 (第 2 C Z 遊技、引き戻し遊技状態) を開始して、後述する有利区間終了抽選に当選して有利区間が終了した場合は、非 C Z 状態に設定し第 2 C Z 遊技を終了させる制御を行う。すなわち、第 2 C Z 状態は、A T 状態終了後における A T 状態の引き戻し可能期間であって、特定役等が当選さえすれば必ず A T 状態へ復帰させることができるように、A T 状態への移行条件が第 1 C Z 状態よりも容易に設定された特別な遊技状態であり、遊技に対する遊技者の期待感を維持させることができる状態となっている。

30

【 0 0 7 9 】

C Z 管理手段 1 5 0 は、メインメモリ 2 0 0 のメインフラグ記憶手段 2 0 2 に対する第 1 C Z フラグのセット及びクリアにより、第 1 C Z 状態及び非 C Z 状態の切替え (第 1 C Z 状態の開始及び終了) を行い、第 2 C Z フラグのセット及びクリアにより、第 2 C Z 状態及び非 C Z 状態の切替え (第 2 C Z 状態の開始及び終了) を行う。

【 0 0 8 0 】

(A T 管理手段 1 5 5)

A T 管理手段 (有利遊技状態制御手段) 1 5 5 は、A T 準備状態や A T 状態 (アシストタイム状態、有利遊技状態) 及び非 A T 状態 (非有利遊技状態) の間でそれぞれ遊技状態を移行させる (開始させ、終了させる) 制御を行う。

40

【 0 0 8 1 】

A T 状態は、打順小役に当選した遊技において、第 1 特別演出として、正解押し順を報知することによって、重複当選している特殊小役よりも配当が高いベル役の入賞を容易とするとともに、リプレイの当選確率が高確率に維持されるため、メダルを消費し難く、かつメダルを獲得し易い遊技者に有利な有利遊技状態となっている。

【 0 0 8 2 】

50

A T管理手段155は、非A T状態（非C Z状態、C Z状態）において、内部抽選で特定役であるチェリー、スイカA、ビッグボーナス（BB）（当選確率が設定値によって変化がない役）等が当選したことに基づいて、A T準備状態に移行させる（当選）か否（非当選）かを決定するためのA T抽選を行う。

また、A T管理手段155は、第1C Z状態において、内部抽選で特定役であるチェリー、スイカA、ビッグボーナス（BB）（当選確率が設定値によって変化がない役）等が当選したことに基づいて、A T準備状態に移行させる制御を行う。

【0083】

A T準備状態は、遊技状態をA T状態へ移行させるためのA T状態の直前の遊技状態であって、打順リプレイが当選した遊技において、第2特別演出として、正解押し順を報知することによって、昇格リプレイ（リプレイ2や3）の入賞を容易として、上述のR T状態をR T3状態へ移行させ易い状態となっている。

10

【0084】

また、A T準備状態では、A T状態と同様、打順小役に当選した遊技において、ベル役を入賞させ易いように、第1特別演出を行うようになっているが、R T状態における非R T状態においては、R T3状態へ誘導するために、まずR T1状態へ移行させるべくR T変動blankを表示させる必要がある。したがって、非R T状態においては、不正解押し順でリール3L～3Rを停止させ、積極的にR T変動blankが表示されるようにするために、第1特別演出を行わない（正解押し順を報知しない）ように演出が制限されている。なお、A T状態において押し順ミス等で不正解押し順で操作したことにより非R T状態となった場合にも同様の処理が行われる。

20

【0085】

具体的に、A T管理手段155は、A T準備状態において、R T状態がR T1状態の場合には、打順リプレイ1～3が当選した際にリプレイ2を入賞させることができるように、また、R T2状態の場合には、打順リプレイ4～6が当選した際にリプレイ3を入賞させることができるように、正解押し順を報知（第2特別演出を実行）させるためのコマンド信号を、後述するサブ基板500の演出制御手段510に送信して、R T状態をR T3状態に誘導させるようになっている。

【0086】

A T管理手段155は、メインメモリ200のメインフラグ記憶手段202に対するA Tフラグのセット及びクリアにより、A T状態及びA T準備状態と非A T状態の切替え、換言するとA T準備状態の開始及びA T状態の終了させる制御を行う。

30

【0087】

A T管理手段155は、A Tフラグをセットして遊技状態をA T準備状態とし、R T状態がR T3状態へ移行したことに基づいて遊技状態をA T準備状態からA T状態へ移行させる（A T遊技を開始する）。

【0088】

A T管理手段155は、A T準備状態に移行後の所定の契機（例えば、A T遊技開始ゲーム）で、A T遊技の初期遊技回数を決定するために、メインメモリ200に記憶されている初期回数テーブル（図示省略）を参照して初期回数抽選を行い、A T遊技を開始する際に、初期回数抽選により決定した初期遊技回数に対応する値（例えば「50」）をメインメモリ200に記憶されたA T終了判定カウンタ204のカウンタ値に設定する。

40

【0089】

A T管理手段155は、A T遊技開始ゲームから、A T遊技が行われる毎にA T終了判定カウンタ204のカウンタ値をデクリメントする処理を行う。そして、A T管理手段155は、A T終了判定カウンタ204のカウンタ値が「0」に達したこと（所定の終了条件を満たしたこと）に基づいて、A Tフラグをクリアして非A T状態に設定しA T状態を終了させてA T遊技を終了させる。A T遊技終了後、C Z管理手段150は、遊技状態を第2C Z状態へ移行させる。

このようにA T遊技は、A T遊技開始から、初期回数抽選により決定した初期遊技回数

50

(後述する上乗せがされた場合には上乗せ処理された遊技を含む)を消化して終了するまでを1セットとして管理されている。

【0090】

なお、AT管理手段155は、AT状態においてビッグボーナスが入賞した場合にはAT状態を一旦終了(中断)させる。この場合、AT状態終了前のAT終了判定カウンタ204の値を持ち越すようにして、ビッグボーナス終了後に再びAT準備状態を経てAT遊技を開始させ、残りのカウント値分の遊技回数を行うことが可能となっている。但し、ビッグボーナス中に後述する有利区間が終了した場合は、後述の初期化処理としてATフラグはクリアされるため、ビッグボーナス終了後、AT遊技は再び行われることなく終了する。

10

【0091】

AT管理手段155は、後述する有利区間におけるAT準備状態又はAT状態において、AT遊技回数を上乗せするために、チェリー、スイカA、ビッグボーナス(BB)(当選確率が設定値によって変化がない役)の当選に基づいて、メインメモリ200に設定された上乗せ抽選テーブル(図示省略)を参照して上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選した値をAT終了判定カウンタ204のカウント値に加算する上乗せ処理を行う。

【0092】

また、AT管理手段155は、後述する有利区間におけるAT準備状態又はAT状態において、セット数を上乗せするために、チェリー、スイカA、ビッグボーナス(BB)(当選確率が設定値によって変化がない役)の当選に基づいて、メインメモリ200に設定されたセット抽選テーブル(図示省略)を参照してセット単位でAT遊技を増加させるセット数抽選を行い、セット数抽選に当選したセット値を、メインメモリ200に設定されたセット数記憶手段(図示省略)に加算するセット数加算処理を行う。

20

【0093】

AT管理手段155は、AT終了判定カウンタ204のカウント値が「0」に達した際に、セット数記憶手段に記憶されたセット値の有無を判断し、セット値が「1」以上と判断した場合には、セット数記憶手段からセット値をデクリメントするとともに、初期回数抽選を行い、初期回数抽選により決定した初期遊技回数に対応する値(例えば「50」)をAT終了判定カウンタ204のカウント値に設定する。

【0094】

AT管理手段155は、後述する演出制御手段510がAT状態に係る演出を行うために必要なコマンド信号を適時にサブ基板500へ送信する。

30

【0095】

(有利区間制御手段160)

有利区間制御手段160は、AT状態やCZ状態への移行の条件となる有利区間を管理し、有利区間と、有利区間ではない通常区間(非有利区間)及び内部中待機区間の間で遊技区間を設定可能としている。有利区間制御手段160は、各区間の設定を、メインメモリ200に設定されているメインフラグ記憶手段202に有利フラグをセットすることによって有利区間を設定し、有利フラグをクリアすることによって、状況に応じて通常区間や内部中待機区間に設定する。

40

【0096】

有利区間制御手段160は、有利フラグをセットしていない通常区間で上述のAT抽選やCZ抽選に当選したことを契機に、これらの抽選に当選した次の遊技において有利フラグをセットして有利区間を開始させる制御を行う。この通常区間は、遊技状態をAT状態(AT準備状態)に移行させることが制限されているため、非AT状態が維持される。

【0097】

また、有利区間制御手段160は、ビッグボーナス(BB)の当選を契機にAT抽選やCZ抽選に当選した場合には、通常フラグを維持して、非有利区間として、内部中待機区間を設定(開始)する。この内部中待機区間は、BB内部状態と並行して設定される有利区間への設定が制限される区間であって、当該区間で遊技を行っても後述する有利区間カ

50

ウンタ205のカウンタ値に対するインクリメントは停止制御されるようになっている。

【0098】

有利区間制御手段160は、内部中待機区間であるBB内部状態においてビッグボーナス(BB)に入賞したことに基づいて、メインフラグ記憶手段202に有利フラグをセットして有利区間(開始)を設定する。この有利区間は、AT状態やCZ状態へ移行可能な区間であって、具体的には、第1特別演出や第2特別演出等の有利な役の入賞を容易とする案内演出を行ったり、上乘せ抽選やセット数抽選を行うことができる期間である。なお、AT状態又はCZ状態においては遊技区間が必ず有利区間に設定されていることから、AT状態又はCZ状態を有利区間と取り扱うようにしてもよい。

【0099】

有利区間制御手段160は、以下の終了条件を満たした場合に有利区間を終了させるように管理しており、これに伴って、AT状態やCZ状態を終了させることができるようになっている。

【0100】

本実施形態のスロットマシンSでは、有利フラグをクリアして有利区間が終了したことを契機に、スロットマシンSの設定値を変更した場合と同様、遊技状態、演出状態、各種カウンタ(遊技回数を計数するものを含む)等が初期化される初期化処理が行われる。具体的には、遊技状態は、非AT状態及び非CZ状態に、遊技区間は通常区間に、演出状態は通常演出状態に、各種カウンタのカウンタ値は「0」にそれぞれ設定される。したがって、たとえAT状態やCZ状態において残り遊技回数がある場合でも、AT状態やCZ状態は強制的に終了させられる。

【0101】

具体的には、有利区間制御手段160が有利フラグをクリアすると、AT状態においては、ATフラグやAT終了判定カウンタ204のカウンタ値はクリア(初期化)され、CZ状態においては、CZフラグやチャンスゾーンカウンタ203のカウンタ値はクリア(初期化)され、演出状態が通常演出状態へ移行する。

【0102】

有利区間制御手段160は、終了条件が2つ設定されており、第1の終了条件として、有利区間の遊技回数をカウンタして、所定回数(例えば、1500G)に到達した場合に、有利フラグをクリアして有利区間を解除(終了)して通常区間を設定(開始)する。具体的には、有利区間制御手段160は、有利区間において1遊技が行われる毎にメインメモリ200に設定されている有利区間カウンタ205(初期値=0)のカウンタ値をインクリメントする処理を行う。そして、所定の閾値(例えば1500)に達したことに基いて、有利区間制御手段160は、有利フラグをクリアし、有利区間を解除(終了)して通常区間を設定(開始)する。

【0103】

また、上記の所定の遊技回数の到達以外で有利区間を終了させるためには、第2の終了条件として、上述の小役のうち最大払出しに係る役であるベル役を入賞させるように、打順小役1~6のいずれかが当選した際に第1特別演出が1回以上行われる必要がある。ただし、有利区間においてビッグボーナス(BB)やレギュラーボーナス(RB)に入賞した場合には、第2の終了条件が満たされ、第1特別演出を行うことなく有利区間を終了させることができる。

【0104】

したがって、本実施形態における有利区間制御手段160は、有利区間における非AT状態(例えばCZ状態)においも、打順小役が当選した際にサブ基板500に対して当選した打順小役に係るコマンド情報を少なくとも1回送信して、演出装置600に第1特別演出を行わせる指示制御を行う。

【0105】

有利区間制御手段160は、当該指示制御の実行又はビッグボーナス(BB)若しくはレギュラーボーナス(RB)の入賞(以下、指示制御等という)を契機に、メインフラグ

10

20

30

40

50

記憶手段 202 に指示制御フラグをセットする。

【0106】

有利区間制御手段 160 は、指示制御フラグがセットされている際に有利区間において第 1CZ 状態が終了した場合は、有利フラグをクリアして有利区間を解除（終了）し、通常区間を設定（開始）する。なお、第 1CZ 状態において、指示制御フラグがセットされていない状態で第 1CZ 状態の終了条件が満たされた場合は、第 1CZ 状態は維持され、指示制御フラグが設定された後に、有利フラグをクリアして有利区間を解除（終了）し、第 1CZ 状態を終了し、通常区間を設定（開始）する。

【0107】

有利区間制御手段 160 は、指示制御フラグがセットされている有利区間において AT 状態が終了して第 2CZ 状態が開始されると、保証ゲームとして所定の遊技回数（例えば 20G）有利区間を継続し、保証ゲーム終了後は、遊技毎に有利区間を終了させるか否かを決定する有利区間終了抽選（終了抽選）を行う。有利区間終了抽選は、メインメモリ 200 に設定されている有利区間終了抽選テーブル 206（例えば終了抽選確率が 1/2 に設定されている）を参照して行われる。

10

【0108】

上述のように、AT 状態終了後は有利区間が継続し、第 2CZ 状態が開始され、有利区間終了抽選に当選して有利区間を終了させた場合は、第 2CZ 状態も同様に終了させる。

【0109】

また、有利区間制御手段 160 は、指示制御フラグがセットされている有利区間において AT 状態の終了時に、有利区間の残り遊技回数（有利区間カウンタ 205 のカウント値 M）を参照して、カウント値 M が所定の条件（例えば、閾値（1500） - M < 200）を満たす（特定回数を超える）場合には、有利区間を終了させて通常区間へ移行させ、CZ 管理手段 150 は、AT 状態終了後、遊技状態を第 2CZ 状態へ移行させる制御は行わない。

20

これにより、AT 状態終了後に引き戻した AT 状態に係る遊技回数が極端に少なくなってしまうこと（例えば、AT 遊技が最大でも 200G で終了してしまうこと）を避けることができる。

すなわち、AT 状態の終了の際に、有利区間の残り遊技回数が少ない場合、有利区間を終了させることによって、AT 状態の終了後の第 2CZ 状態において復帰した AT 状態が、有利区間の終了に伴いすぐに終了したことによる遊技者の落胆を防止することができる。

30

【0110】

また、有利区間制御手段 160 は、前扉 2 に設けられている有利区間表示部 9 を、有利フラグがセットされたことを契機に点灯させ、有利フラグがクリア（非セット状態）されたことを契機に消灯させる制御を行う。これにより、遊技者に有利区間に滞在しているか否かを報知することができる。

【0111】

メイン基板 100 は、上述の各種処理の結果に係る情報等をコマンド信号としてサブ基板 500 へ送信する。

40

【0112】

次に、本実施形態のスロットマシン S の演出処理について説明する。演出全般の制御はサブ基板 500 が行う。サブ基板 500 の機能は、メイン基板 100 と同様、CPU が所定のメモリに格納されたプログラムからなるソフトウェアを実行することにより実現される。

【0113】

（サブ基板 500）

サブ基板 500 は、メイン基板 100 からのコマンド信号の入力に基づいて、遊技の進行状況に応じた演出を実行するための各種の演算処理を行い、演算処理の結果に基づいて、演出装置 600（図 3 参照）による演出等の出力動作の制御を行う。

50

【 0 1 1 4 】

具体的に、図 3 に示すように、サブ基板 5 0 0 は、演出制御手段 5 1 0 と、サブメモリ 5 9 0 とを含んで構成されている。

【 0 1 1 5 】

ここで、サブメモリ 5 9 0 は、本実施形態のスロットマシン S における演出に係るプログラムが記憶された ROM と、サブ基板 5 0 0 で生成される演出に係るプログラムで使用するフラグや演算した値等の各種データが記憶されるとともに、ワークエリアとして使用される RAM とによって構成される。具体的に、サブメモリ 5 9 0 は、サブ基板 5 0 0 に設けられた各手段がそれぞれの処理に要する情報や、処理の結果に係る情報等を記憶するためのテーブル等が設定されている。

10

【 0 1 1 6 】

(演出制御手段 5 1 0)

演出制御手段 5 1 0 は、遊技の進行状況に合わせて演出を実行するために、所定の契機で複数種類の演出状態から遊技状態に応じた演出状態を設定 (移行) する制御を行う。

【 0 1 1 7 】

例えば、演出状態として、通常状態 (非 A T 状態及び非 C Z 状態を含む) に対応する通常演出状態と、 B B 内部状態及び R B 内部状態に対応するボーナス当選演出状態と、 B B 状態に対応する B B 演出状態と、 R B 状態に対応する R B 演出状態と、第 1 C Z 状態に対応する第 1 C Z 演出状態と、第 2 C Z 状態に対応する第 2 C Z 演出状態と、 A T 準備状態に対応する A T 準備演出状態と、 A T 状態に対応する A T 演出状態等がそれぞれ設定されている。

20

【 0 1 1 8 】

演出制御手段 5 1 0 は、メイン基板 1 0 0 からの遊技状態等に係るコマンド信号に基づいて、サブメモリ 5 9 0 に設定されたサブフラグ記憶手段 (図示省略) に、演出状態に対応するフラグをセット又はクリアすることによって、コマンド信号に対応した演出状態に移行 (設定) する制御を行う。

【 0 1 1 9 】

例えば、演出制御手段 5 1 0 は、演出状態が通常演出状態の場合、本実施形態のスロットマシン S のキャラクタ等を用いて役の当選、入賞等を示唆したり、 A T 抽選や C Z 抽選に当選したことを示唆する前兆演出や、有利遊技状態への移行の確定を表示する確定演出等を実行する制御を行う。

30

【 0 1 2 0 】

また、演出制御手段 5 1 0 は、演出状態がボーナス当選演出状態の場合、通常演出状態とは異なる特別な演出態様で、ビッグボーナス (B B) 又はレギュラーボーナス (R B) が入賞するまで小役等の入賞を優先しつつ継続的にビッグボーナス (B B) 又はレギュラーボーナス (R B) の当選を報知し、演出状態が B B 演出状態の場合、通常演出状態とは異なる特別な演出態様で小役の当選等を報知する演出や、ビッグボーナス (B B) で獲得したメダルの払出数を表示する演出を実行する制御を行い、演出状態が R B 演出状態の場合、通常演出状態や B B 演出状態とは異なる特別な演出態様で小役の当選等を報知する演出や、レギュラーボーナス (R B) で獲得したメダルの払出数を表示する演出を実行する

40

【 0 1 2 1 】

また、演出制御手段 5 1 0 は、演出状態が第 1 C Z 演出状態の場合、 A T 抽選の当選確率が高いことを示唆する特殊演出を実行するとともに、第 1 C Z 遊技の残り遊技回数を示唆する演出を実行する制御を行う。演出状態が第 2 C Z 演出状態の場合、通常演出状態と同様の演出を実行する。

【 0 1 2 2 】

演出状態が A T 準備演出状態の場合、上述のように R T 状態を R T 3 状態へ誘導させるように第 2 特別演出を行う。具体的には、演出制御手段 5 1 0 は、メイン基板 1 0 0 からのコマンド信号に基づいて、当選した打順リプレイに係る正解押し順を演出装置 6 0 0 、

50

具体的には、演出表示装置 5 やスピーカ 6 や演出ランプ 7 に報知させる第 2 特別演出を行う。また、演出制御手段 5 1 0 は、非 R T 状態においては、打順小役のはずれ表示である R T 変動ブランクを表示させるべく、正解押し順を報知させる第 1 特別演出を行わないが、非 R T 状態ではない場合には、メイン基板 1 0 0 からのコマンド信号に基づいて、当選した打順小役に係る正解押し順を演出装置 6 0 0、具体的には、演出表示装置 5 やスピーカ 6 や演出ランプ 7 に報知させる第 1 特別演出を行い、ベル役の入賞を容易として A T 状態への移行前の状態で、少なくともメダルが減り難いようになる。

【 0 1 2 3 】

演出状態が A T 演出状態の場合、A T 準備演出状態と同様、メイン基板 1 0 0 からのコマンド信号に基づいて当選した打順小役に係る第 1 特別演出を行うが、R T 状態が R T 3 状態であり、R T 3 状態に対応する内部抽選テーブル 4 はリプレイとして押し順に依存しない通常リプレイ 1 , 2 が設定されているため第 2 特別演出は行わない。

10

また、通常演出状態と同様、特別演出以外にもリプレイ、小役又はビッグボーナスの当選を示唆する演出、A T 遊技の残り遊技回数等を実行する制御を行う。

【 0 1 2 4 】

具体的に、A T 演出状態では、演出制御手段 5 1 0 は、内部抽選で複数の打順小役 1 ~ 6 のうちいずれかの打順小役が当選すると、ベル役を入賞させることができるストップボタン 1 6 L ~ 1 6 R の押し順（正解押し順）を報知する第 1 特別演出を演出表示装置 5 やスピーカ 6 又は演出ランプ 7 等に行わせる制御を行う。

【 0 1 2 5 】

20

また、A T 演出状態では、演出制御手段 5 1 0 は、初期回数抽選により決定した初期遊技回数、上乘せ抽選、セット数抽選等に当選した旨を演出表示装置 5 に表示させる制御を行う。

【 0 1 2 6 】

演出制御手段 5 1 0 は、メイン基板 1 0 0 からの役の当選や入賞等に係るコマンド信号、及び設定されている演出状態に基づいて、演出データが記憶されているサブメモリ 5 9 0 の演出データ記憶領域（図示省略）を参照して、演出装置 6 0 0 の一つである演出表示装置 5 を介して行う表示演出、スピーカ 6 を介して行う音響演出又は演出ランプ 7 等を介して行う照明演出に係る具体的な演出制御を行う。

【 0 1 2 7 】

30

（有利区間の開始から終了までの流れ）

図 1 1 に示すように、例えば、内部抽選でチェリー役等の特定役等が当選したことを契機に C Z 抽選に当選すると、有利区間制御手段 1 6 0 は、有利フラグをセット（O N）して有利区間を開始し、C Z 管理手段 1 5 0 は、当選から数ゲーム後、第 1 C Z フラグをセット（O N）して遊技状態として第 1 C Z 状態を開始する。そして、第 1 C Z 状態において、チェリー役等の特定役等の当選を契機に A T 抽選に当選して、第 1 C Z 状態の終了条件を満たすと、第 1 C Z フラグをクリア（O F F）して、第 1 C Z 状態を終了させると、A T 管理手段 1 5 5 は A T フラグをセット（O N）して遊技状態として A T 準備状態を開始し、R T 状態が所定の状態（R T 3 状態）に移行したことを契機に A T 準備状態を終了させて A T 遊技を開始する。

40

【 0 1 2 8 】

そして、A T 管理手段 1 5 5 は、A T 遊技が消化され、A T 終了判定カウンタ 2 0 4 のカウント値が「0」となったことを契機に A T フラグをクリア（O F F）して、非 A T 状態に設定して A T 遊技を終了させると、C Z 管理手段 1 5 0 は、第 2 C Z フラグをセット（O N）して遊技状態として第 2 C Z 状態（引き戻し遊技状態）を開始させる。当該引き戻し遊技状態は、保証ゲーム数として例えば 2 0 G が設定され、保証ゲーム終了後は、有利区間終了抽選が遊技毎に実行され、「終了」が当選した場合には、有利区間制御手段 1 6 0 は、有利フラグをクリア（O F F）し有利区間を終了させて通常区間を開始する。有利フラグをクリアに伴う初期化処理として、C Z 管理手段 1 5 0 は、第 2 C Z フラグをクリア（O F F）して非 C Z 状態に設定して第 2 C Z 状態を終了させる。

50

【0129】

このように有利区間は、C Z 状態及び A T 状態へ移行する際の前提となっているため、それぞれが重畳的に設定されるものであるが、本実施形態では、A T 状態終了した場合であってもすぐに有利区間を終了させず、所定期間 C Z 状態とすることにより、A T 状態の引き戻し遊技状態を設定することが可能となった。

【0130】

これは、A T 状態終了に連動して有利区間を終了させてしまう場合には、A T 状態直後に初期化処理により遊技状態等が初期化されてしまうため、A T 終了後においては、遊技者は遊技を継続する動機づけが失われ、遊技を止めてしまう蓋然性が高くなり、その結果、遊技機の稼働率の低下に繋がる虞があるという課題を解決するものである。

10

【0131】

また、第 2 C Z 状態（引き戻し遊技状態）では通常演出状態と同様の演出が実行されるが、これにより、遊技者に対して、一旦 A T 状態が終了して非 A T 状態に移行したと思わせることによって、所定の契機で A T 状態が復帰した際の喜びを増幅させることができる。

なお、第 2 C Z 状態は有利区間でもあるため、有利区間表示部 9 が点灯しており、演出上は非 A T 状態を示唆しつつ、実際には有利区間であることを示唆することができる。

【0132】

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で、これらの実施形態に対して、次のような変形や変更を施すことが可能である。また、上記の本発明の一実施形態、及び下記変形例におけるそれぞれの構成部材や処理や条件等を適宜組み合わせることが可能である。

20

【0133】

（変形例 1）

上述の実施形態では、A T 状態終了後の有利区間は、保証ゲーム後の有利区間終了抽選により終了を決定するが、それに限定されるものではなく、例えば、正解押し順がある打順役が当選した際に、正解押し順でストップボタン 16 L ~ 16 R が押下操作された場合には、有利区間を継続し、不正解押し順でストップボタン 16 L ~ 16 R が押下操作された場合には、有利区間を終了させるようにする。この場合、正解押し順のうち、最初に押下操作すべきストップボタン（最初に停止すべきリール 3）のみを報知する第 3 特別演出を実行して、最初の操作を正解させて、残りのストップボタンのうちいずれかを押下操作した場合に正解押し順で操作できるように、正解押し順の確率を $1/2$ とするようにしてもよい。

30

【0134】

（変形例 2）

上述の実施形態では、A T 遊技は終期を遊技回数で管理されているが、それに限定されるものではなく、例えば、メダルの払出数で管理するようにしてもよい。その場合、遊技回数に係る抽選に代えて、払出数に係る抽選を行うようにし、演出状態が A T 演出状態の場合には、残りの可能払出数について報知する演出を行うようにする。

【0135】

（変形例 3）

上述の実施形態では、演出状態が第 2 C Z 演出状態の場合、通常演出状態と同様の演出を実行するが、それに限定されず、第 2 C Z 状態では、所定役（設定値に当選確率が依存しない）の当選により、A T 状態へ復帰させることを示唆する特殊演出を実行する制御を行うようにしてもよい。

40

【0136】

（変形例 4）

上述の実施形態では、メイン基板 100 とサブ基板 500 とを分けてスロットマシン S を制御しているが、メイン基板 100 及びサブ基板 500 の機能を一つにまとめた単一の制御基板で制御するようにしてもよい。

50

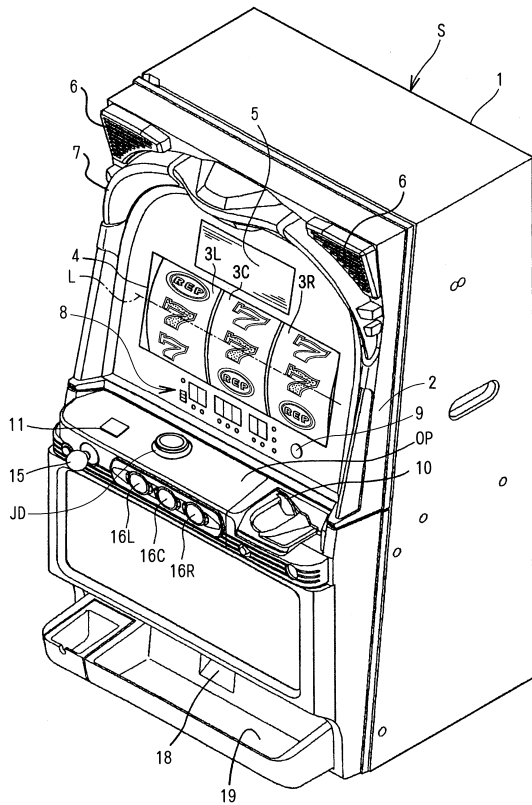
【符号の説明】

【0137】

1 筐体、3L, 3C, 3R リール、5 演出表示装置、6 スピーカ、7 演出ランプ、9 有利区間表示部、15 スタートレバー、16L, 16C, 16Rストップボタン、100 メイン基板、105 設定変更手段、110 投入受付手段、115 内部抽選手段、120 リール制御手段、125 入賞判定手段、130 払出制御手段、135 リプレイ処理手段、140 遊技状態制御手段、145 RT制御手段、150 CZ管理手段、155 AT管理手段、160 有利区間制御手段、200 メインメモリ、201 内部抽選テーブル、202 メインフラグ記憶手段、203 チャンスゾーンカウンタ、204 AT終了判定カウンタ、205 有利区間カウンタ、206 有利区間終了抽選テーブル、500 サブ基板、510 演出制御手段、590 サブメモリ、600 演出装置、S スロットマシン

10

【図1】

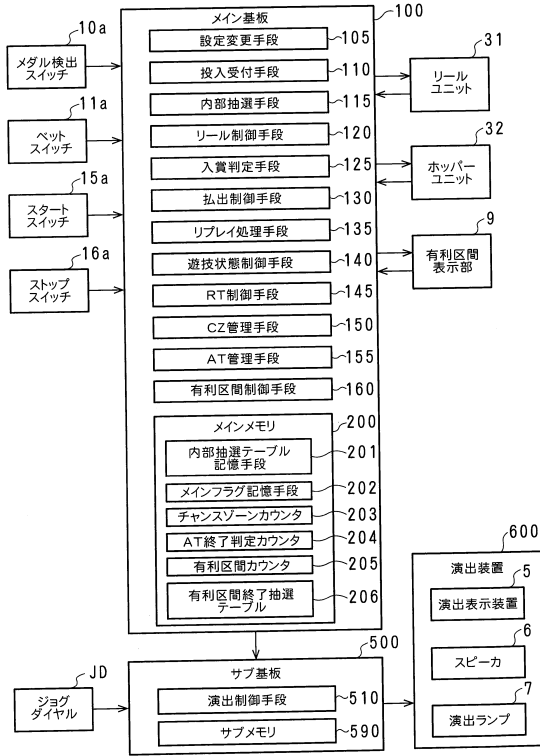


【図2】

	左リール 3L	中リール 3C	右リール 3R
ベル図柄	20	20	20
赤7図柄	19	19	19
白7図柄	18	18	18
	17	17	17
	16	16	16
スイカA図柄	15	15	15
	14	14	14
	13	13	13
	12	12	12
	11	11	11
	10	10	10
	9	9	9
BAR図柄	8	8	8
チェリー図柄	7	7	7
スイカB図柄	6	6	6
	5	5	5
リプレイ図柄	4	4	4
ダミー図柄	3	3	3
	2	2	2
	1	1	1
黒7図柄	0	0	0

回転方向 ↓

【図3】



【図4】

役等	図柄組合せ (入賞役)			配当
ベル役				8枚
チェリー役				2枚
スイカ役				3枚
特殊小役1				1枚
特殊小役2				1枚
特殊小役3				1枚
特殊小役4				1枚
特殊小役5				1枚

【図5】

入賞役等	図柄組合せ			配当
BB				—
RB				—
リプレイ1				—
リプレイ2				—
リプレイ3				—
リプレイ4				—
リプレイ5				—
RT変動 フラック				—

【図6】

	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
0	RB	RB	RB	RB
	BB	BB	BB	BB
	打順小役1	打順小役1	打順小役1	打順小役1
	打順小役2	打順小役2	打順小役2	打順小役2
	打順小役3	打順小役3	打順小役3	打順小役3
	打順小役4	打順小役4	打順小役4	打順小役4
	打順小役5	打順小役5	打順小役5	打順小役5
	打順小役6	打順小役6	打順小役6	打順小役6
	共通ベル	共通ベル	共通ベル	共通ベル
	スイカA	スイカA	スイカA	スイカA
	スイカB	スイカB	スイカB	スイカB
	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4	通常リプレイ1
	通常リプレイ2	打順リプレイ2		
	はずれ	打順リプレイ3	打順リプレイ5	通常リプレイ2
		打順リプレイ6		
	はずれ	はずれ	はずれ	

【図7】

内部抽選 テーブル5	内部抽選 テーブル6
打順小役1	共通ベル
打順小役2	
打順小役3	
打順小役4	
打順小役5	
打順小役6	
共通ベル	
スイカA	スイカA
スイカB	スイカB
チェリー	チェリー
通常リプレイ1	共通ベル
通常リプレイ2	
はずれ	はずれ

65535

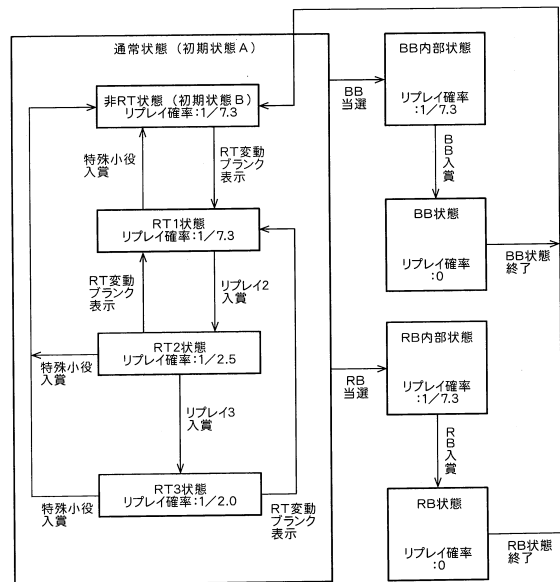
【図8】

押下順序 当選領域	左1st		中1st		右1st	
	押し順1 16L→16C →16R	押し順2 16L→16R →16C	押し順3 16C→16L →16R	押し順4 16C→16R →16L	押し順5 16R→16L →16C	押し順6 16R→16C →16L
打順小役1 (正解押し順:押し順1,2)	ベル役		特殊小役 または RT変動ブランク			
打順小役2 (正解押し順:押し順1,2)	ベル役		特殊小役 または RT変動ブランク			
打順小役3 (正解押し順:押し順3,4)	特殊小役 または RT変動ブランク		ベル役		特殊小役 または RT変動ブランク	
打順小役4 (正解押し順:押し順3,4)	特殊小役 または RT変動ブランク		ベル役		特殊小役 または RT変動ブランク	
打順小役5 (正解押し順:押し順5,6)	特殊小役 または RT変動ブランク				ベル役	
打順小役6 (正解押し順:押し順5,6)	特殊小役 または RT変動ブランク				ベル役	

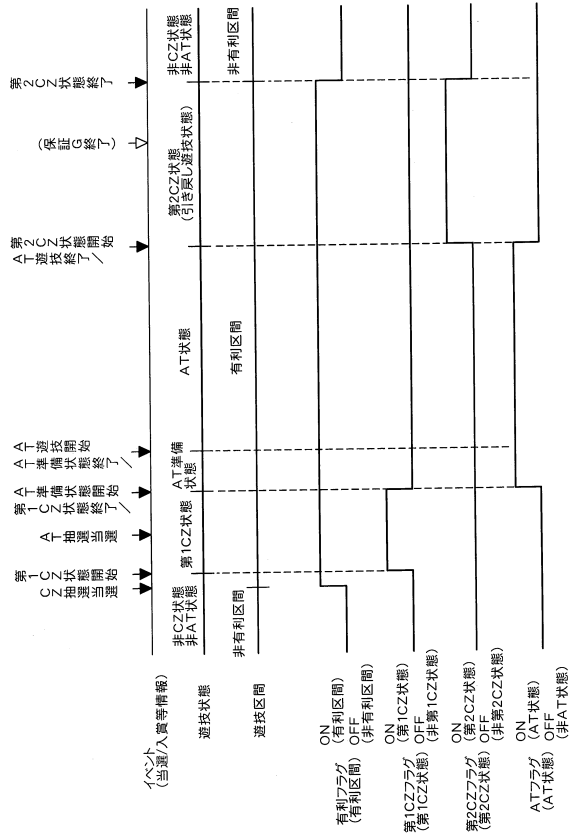
【図9】

押下順序 当選領域	左1st		中1st		右1st	
	押し順1 16L→16C →16R	押し順2 16L→16R →16C	押し順3 16C→16L →16R	押し順4 16C→16R →16L	押し順5 16R→16L →16C	押し順6 16R→16C →16L
打順リプレイ1 (正解押し順:押し順1,2)	リプレイ2		リプレイ1			
打順リプレイ2 (正解押し順:押し順3,4)	リプレイ1		リプレイ2		リプレイ1	
打順リプレイ3 (正解押し順:押し順5,6)	リプレイ1				リプレイ2	
打順リプレイ4 (正解押し順:押し順1,2)	リプレイ3		リプレイ1			
打順リプレイ5 (正解押し順:押し順3,4)	リプレイ1		リプレイ3		リプレイ1	
打順リプレイ6 (正解押し順:押し順5,6)	リプレイ1				リプレイ3	
通常リプレイ1~3	リプレイ1					

【図10】



【図 11】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2018-121907(JP,A)
特開2017-000860(JP,A)
特開2014-083099(JP,A)
特開2018-051102(JP,A)
特開2018-000817(JP,A)
特開2018-110690(JP,A)
特許第6037592(JP,B1)
特開2013-247999(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04