

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7438525号
(P7438525)

(45)発行日 令和6年2月27日(2024.2.27)

(24)登録日 令和6年2月16日(2024.2.16)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 3 1

請求項の数 2 (全45頁)

(21)出願番号	特願2020-10789(P2020-10789)	(73)特許権者	390031772
(22)出願日	令和2年1月27日(2020.1.27)		株式会社オリンピア
(65)公開番号	特開2021-115264(P2021-115264		東京都台東区東上野一丁目16番1号
	A)	(74)代理人	100135666
(43)公開日	令和3年8月10日(2021.8.10)		弁理士 原 弘晃
審査請求日	令和5年1月19日(2023.1.19)	(74)代理人	100131680
			弁理士 竹内 健一
		(72)発明者	白石 悠一
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
			株式会社オリンピア内
		審査官	奈良田 新一

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、

通常状態および前記ボーナスの当選により移行するボーナス成立状態を含む複数種類の遊技状態の間で遊技状態を移行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つて、

前記小役の当選態様として、前記通常状態および前記ボーナス成立状態で正解打順における停止制御を変更する第1当選態様と、前記通常状態および前記ボーナス成立状態で前記正解打順と同一の操作順序における停止制御を変更しない第2当選態様とが設けられ、
前記リール制御手段が、

内部抽選で前記第1当選態様を得た場合に、前記ボーナス成立状態では、前記正解打順において正解小役が入賞し、前記正解打順とは異なる操作順序において不正解小役が入賞し得るよう停止制御を実行可能であり、前記通常状態では、いずれの操作順序においても前記不正解小役が入賞し得るように停止制御を実行可能であり、

内部抽選で前記第2当選態様を得た場合に、前記通常状態および前記ボーナス成立状態のいずれであっても前記正解打順と同一の操作順序において前記不正解小役と同一配当の

他の小役が入賞し得るように停止制御を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1において、

遊技状態として前記ボーナスの入賞により移行するボーナス状態が設けられ、

前記内部抽選手段が、

前記通常状態では、前記正解小役を含む複数種類の正解小役が互いに重複せずに当選する複数種類の特定当選態様が存在するように内部抽選を行い、

前記ボーナス状態では、前記正解小役が重複して当選する他の当選態様が存在し、前記他の当選態様を得る確率が、前記通常状態において前記複数種類の特定当選態様のいずれかを得る確率よりも低くなるように内部抽選を行い、

前記第 1 当選態様は、前記複数種類の特定当選態様に含まれ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が行われる。

【0003】

近年では、役の入賞を補助する入賞補助演出を所定条件下で実行することによって、メダル等の遊技媒体を獲得しやすくするアシストタイム遊技を行うことができる遊技機が好評を博している（特許文献 1 参照）。また近年では、ボーナスの当選に基づいて遊技状態をボーナス成立状態に移行させ、ボーナス成立状態を長期に亘って維持可能としてボーナス成立状態においてアシストタイム遊技を行う手法が知られている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開 2011-156165 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら従来の手法では、ボーナス成立状態を維持するためにボーナスの入賞を回避する必要があり、遊技者の操作負担が生じ得るものであったため、遊技者の操作負担を軽減して遊技性の向上を図ることが望まれていた。

【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、遊技の興奮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、リプレイ、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

10

20

30

40

50

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、前記ボーナスが当選したことに基づいて遊技状態をボーナス成立状態に移行させ、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る制御を行う状態移行制御手段と、特定状態を含む複数種類の抽選状態の間で前記リプレイの抽選状態を移行させ、前記ボーナスの当選とは異なる契機で前記リプレイの抽選状態を移行させる制御を行うR T制御手段と、を備え、前記リプレイの抽選状態に応じて前記リプレイの抽選態様を変動させる遊技機であって、前記ボーナス成立状態において前記特定状態に滞在する場合と前記特定状態とは異なる抽選状態に滞在する場合とが存在し、前記内部抽選手段が、前記ボーナス成立状態において前記特定状態である場合に、前記リプレイおよび前記小役のうちいずれかの役が必ず当選するように内部抽選を行い、前記リール制御手段が、前記ボーナス成立状態において、前記ボーナスと前記リプレイとがともに当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記リプレイが入賞し、前記ボーナスと前記小役とがともに当選した状態では、前記ボーナスに優先して前記小役が入賞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。

【 0 0 0 8 】

本発明では、ボーナス成立状態はボーナスが入賞しない限り遊技状態が変動しないため、ボーナスの入賞を回避していれば長期に亘ってボーナス成立状態を維持することができ、ボーナス成立状態では、リプレイの抽選状態が特定状態に滞在する場合と特定状態とは異なる抽選状態に滞在する場合とが存在する。そして本発明では、ボーナス成立状態において特定状態である場合に、リプレイおよび小役のうちいずれかの役が必ず当選するように内部抽選を行い、ボーナスよりも小役やリプレイの入賞を優先するため、遊技者が意図的にボーナスの入賞を回避しなければならない場面を無くすことができ、停止操作の態様を制限することなく遊技者に遊技を行わせることができる。これにより本発明では、遊技の興奮の向上を図ることができる。

【 0 0 0 9 】

(2) 本発明の遊技機では、内部抽選手段が、特定状態とは異なる抽選状態である通常抽選状態である場合に、特定状態よりもリプレイの当選確率が低く、いずれの役も当選しない場合が存在するように内部抽選を行い、R T制御手段が、特定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、リプレイの抽選状態を通常抽選状態に移行させるようにしてもよい。

【 0 0 1 0 】

このようにすれば、ボーナス成立状態においてリプレイの抽選状態が通常抽選状態に移行した場合に、いずれの役も当選しない不当選が発生することによってボーナスを入賞可能とすることができます、リプレイの抽選状態によってボーナスが入賞するタイミングをコントロールすることができる。

【 0 0 1 1 】

(3) 本発明の遊技機では、前記内部抽選手段が、前記特定状態とは異なる抽選状態である通常抽選状態である場合に、前記特定状態よりも前記リプレイの当選確率が低く、いずれの役も当選しない場合が存在するように内部抽選を行い、前記状態移行制御手段が、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移行させ、前記R T制御手段が、前記通常状態かつ前記特定状態において特定図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に、前記リプレイの抽選状態を前記通常抽選状態に移行させるようにしてもよい。

【 0 0 1 2 】

このようにすれば、通常状態においてリプレイの抽選状態が特定状態から通常抽選状態に移行し、通常抽選状態においてボーナスが当選した場合に、いずれの役も当選しない不当選が発生することによってボーナスを入賞可能とすることができます、リプレイの抽選状態によってボーナスが入賞するタイミングをコントロールすることができる。

【 図面の簡単な説明 】

【0013】

【図1】本発明の実施形態の遊技機の外観構成を示す斜視図である。

【図2】本発明の実施形態の遊技機の機能ブロックを説明する図である。

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

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

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

【図6】本発明の実施形態の遊技機における小役の当選態様を説明する図である。

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

【図8】本発明の実施形態の遊技機におけるリールの図柄配列を説明する図である。

10

【図9】本発明の実施形態に係る遊技機におけるトップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

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

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

【図12】本発明の実施形態に係る遊技機におけるトップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【図13】本発明の実施形態に係る遊技機におけるトップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

20

【図14】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。

【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入賞役と図柄組合せとの関係を説明する図である。

【図17】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18】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19】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20】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。

30

【図21】本発明の実施形態の遊技機における通常遊技の遊技仕様を説明する図である。

【図22】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23】本発明の実施形態の変形例に係る遊技機におけるトップボタンの押下順序と入賞役との関係を説明する図である。

【発明を実施するための形態】**【0014】**

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。

40

【0015】

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。

【0016】

本実施形態の遊技機は、いわゆるスロットマシンあるいは回胴式遊技機と呼ばれるもので、メダルを遊技媒体(遊技価値)として用いた遊技を行う種類の遊技機である。

【0017】

本実施形態の遊技機は、収納箱BX、前面上扉UD、および前面下扉DDからなる箱形

50

の筐体内に第1リールR1～第3リールR3（複数のリール）からなるリールユニットが収められている。また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S5、リセットスイッチRS等の各種スイッチが備えられた電源ユニット（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構成されている。また本実施形態の遊技機の筐体内には、CPU（演算手段の一例）、ROM（情報記憶媒体の一例）、RAM（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。

【0018】

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。

【0019】

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。

【0020】

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（第1の投入数）または2枚（第2の投入数）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。

【0021】

なお本実施形態の遊技機では、規定投入数が遊技状態に応じて異なっており、通常状態、RB-B成立状態、RB-B一般状態、およびRB-B成立状態については、規定投入数として3枚と2枚とが選択可能に設定され、RB-B状態については、規定投入数が3枚に設定されている。

【0022】

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。

【0023】

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

、 L E D 、ランプ、 7 セグメント表示器等からなり、メダルのクレジット数、 1 回の遊技におけるメダルの払出数あるいは獲得数、 R B B 状態でのメダルの払出数の合計あるいは獲得数の合計等の各種遊技情報が表示される。

【 0 0 2 4 】

また前面上扉 U D 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 U D や前面下扉 D D に対して、遊技演出を行うためのスピーカ（図示省略）が複数設けられている。このスピーカからは、遊技を補助したり、遊技を盛り上げたりするための各種の音声が出力される。

10

【 0 0 2 5 】

また前面下扉 D D には、各種の操作手段が設けられている。操作手段としては、クレジット（貯留）されたメダルを投入する操作を行うためのベットボタン（投入操作手段） B 0 、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 を回転させて遊技を開始する契機となる操作を行うためのスタートレバー（遊技開始操作手段） S L 、ステッピングモータにより回転駆動されている第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 のそれぞれを停止させる契機となる操作を行うためのストップボタン（停止操作手段） B 1 ~ B 3 などが設けられている。

【 0 0 2 6 】

本実施形態の遊技機では、遊技者がメダルをメダル投入口 M I に投入するか、ベットボタン B 0 を押下する操作を行うことで、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転制御を開始することが可能な準備状態にセットされる。そして、遊技者がスタートレバー S L を押下すると、制御基板において第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 をステッピングモータの駆動により回転開始させるとともに、乱数値を用いた内部抽選が行われ、第 1 リール R 1 ~ 第 3 リール R 3 の回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件に、ストップボタン B 1 ~ B 3 の押下操作が許可（有効化）される。

20

【 0 0 2 7 】

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

30

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

【 0 0 3 0 】

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

40

【 0 0 3 1 】

図 2 は、本実施形態の遊技機の機能プロック図である。

【 0 0 3 2 】

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

50

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。

【0033】

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 180 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。

【0034】

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 (2 枚または 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いるとともに、内部抽選を実行する契機となっている。

【0035】

また本実施形態の遊技機では、メダル投入口 MI にメダルが投入されると、メダル投入スイッチ 210 が作動することに伴って、投入受付手段 105 が、規定投入数を限度として、投入されたメダルを投入状態 (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 が作動することに伴って、投入受付手段 105 が、規定投入数を限度して、クレジット情報記憶領域 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。なお 1 回の遊技において複数種類の規定投入数うちから任意の投入数を選択可能である場合には、選択可能な複数種類の規定投入数のうち最大の投入数を限度として、投入されたメダルやクレジット記憶されたメダルが投入状態に設定される。

【0036】

また本実施形態の遊技機では、投入受付手段 105 が、遊技状態が通常状態、RBB 成立状態、RBB 一般状態、または RBB 成立状態に移行する場合に規定投入数として 3 枚と 2 枚とを選択可能に設定し、遊技状態が RBB 状態に移行する場合に規定投入数を 3 枚に設定する制御を行う。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

内部抽選手段 120 は、遊技者がスタートレバー S L に対する遊技開始操作（有効化されたスタートレバー S L 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。

10

【 0 0 3 9 】

抽選テーブル選択処理では、遊技情報記憶手段 190 a 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～図 5 に示すような 13 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 13）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。

20

【 0 0 4 0 】

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 A 1～打順ベル A 6（複数種類の第 1 当選態様）、打順ベル B 1～打順ベル B 6（複数種類の第 1 当選態様）、打順ベル C 1～打順ベル C 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、JAC 1、JAC 2、および JAC 3 が設定されている。

【 0 0 4 1 】

各小役の当選態様について図 6 および図 7 を参照しながら具体的に説明すると、図 6 に示すように、打順ベル A 1～打順ベル A 6、および打順ベル B 1～打順ベル B 6 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 C 1、打順ベル C 3～打順ベル C 6 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 C 2 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。

30

【 0 0 4 2 】

また図 7 (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、JAC 1 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、JAC 2 は、3 種類の 3 枚小役が重複して当選し、JAC 3 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。

40

【 0 0 4 3 】

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～内部抽選テーブル 12 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 13 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 12 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 12 よりも高く設定されている。また内部抽選テーブル 1～内部抽選テーブル 6 では、小役全体の当選確率が内部抽選テーブル 7～内部抽選テーブル 12 よりも高く設定されている。

50

【 0 0 4 4 】

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し、内部抽選テーブル7～内部抽選テーブル12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13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。

【 0 0 4 5 】

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4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、および打順リプレイA1～打順リプレイA3が設定されている。

10

【 0 0 4 6 】

各リプレイの当選態様について図7（B）を参照しながら具体的に説明すると、図7（B）に示すように、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が単独で当選し、打順リプレイA1は、リプレイ1とリプレイ4とが重複して当選し、打順リプレイA2は、リプレイ1とリプレイ2とリプレイ4とが重複して当選し、打順リプレイA3は、リプレイ1とリプレイ3とリプレイ4とが重複して当選することを示している。

【 0 0 4 7 】

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、および内部抽選テーブル7～内部抽選テーブル8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、および内部抽選テーブル9～内部抽選テーブル10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6および内部抽選テーブル12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2、7、8）<内部抽選テーブル3（=内部抽選テーブル4、9、10）<内部抽選テーブル6（=内部抽選テーブル12）」の順にリプレイ全体の当選確率が高く設定されている。また内部抽選テーブル5、内部抽選テーブル11、および内部抽選テーブル13では、リプレイが抽選対象から除外されている。

20

【 0 0 4 8 】

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。

30

【 0 0 4 9 】

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3、内部抽選テーブル7、および内部抽選テーブル9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および内部抽選テーブル11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、内部抽選テーブル8、内部抽選テーブル10、内部抽選テーブル12、および内部抽選テーブル13では、いずれのボーナスも抽選対象から除外されている。

40

【 0 0 5 0 】

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7および内部抽選テーブル9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および内部抽選テーブル11のそれぞれでは、16種類のレギュラーボーナス（

50

R B) の当選確率が互いに同一に設定されている。

【 0 0 5 1 】

また本実施形態の遊技機では、遊技状態として、通常状態、R B B 成立状態（ボーナス成立状態）、R B B 状態（ボーナス状態）、R B B 一般状態、R B 成立状態、およびR B 状態が設定可能とされ、R T 状態（リプレイの抽選状態）として、非R T 状態、R T 1 状態、R T 2 状態、およびR T 3 状態が設定可能とされ、通常状態、R B B 成立状態、R B B 一般状態、およびR B 成立状態では、規定投入数として3枚と2枚とを選択可能に設定され、抽選テーブル選択処理では、遊技状態、R T 状態、およびメダルの投入数（規定投入数）に応じて内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル13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。

10

【 0 0 5 2 】

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。

【 0 0 5 3 】

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。

20

【 0 0 5 4 】

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（R B B ）、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 1 6 ）の16種類のレギュラーボーナス（R B ）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（R B B ）に当選すると、レギュラービッグボーナス（R B B ）の抽選フラグの当選状態を、レギュラービッグボーナス（R B B ）が入賞するまで持ち越す処理を行う。このとき内部抽選手段120は、レギュラービッグボーナス（R B B ）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選を行っている。いずれかのレギュラーボーナス（R B ）が当選した場合にも同様で、ひとつレギュラーボーナス（R B ）が当選すると、レギュラーボーナス（R B ）の抽選フラグの当選状態が、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（R B ）の抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技でも、小役およびリプレイについての当否を決定する内部抽選が行われる。すなわち抽選フラグ設定処理では、ボーナスの抽選フラグの当選状態が持ち越されている遊技において、小役やリプレイが当選した場合には、既に当選しているボーナスの抽選フラグと内部抽選で当選した小役やリプレイの抽選フラグとからなる2種類以上の役に対応する抽選フラグを当選状態に設定する。

30

【 0 0 5 5 】

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

40

50

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。

【0056】

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。

【0057】

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。

【0058】

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。

【0059】

そして本実施形態では、図8に示すように、リールユニット310を構成する第1リールR1～第3リールR3の外周面に対して、赤7図柄「赤7」、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。

【0060】

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

【0061】

10

20

30

40

50

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。

【0062】

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。10

【0063】

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。20

【0064】

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。30

【0065】

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

【0066】

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。50

【 0 0 6 7 】

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 8 】

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。

10

【 0 0 6 9 】

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9(A)および図10(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 7 0 】

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9(B)および図10(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、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、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。

20

【 0 0 7 1 】

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11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、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、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。

30

【 0 0 7 2 】

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 7 3 】

また本実施形態では、図12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15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10、小役14、または小役17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10、小役16、小役18、または小役23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

【 0 0 7 4 】

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R 1または第2リールR 2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B 1 ~ B 3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R 3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B 1 ~ B 3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

50

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 B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、小役 2 0 または小役 1 9 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されており、打順 5 ~ 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、小役 1 0 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【 0 0 7 5 】

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 B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、小役 1 0 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 B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、小役 1 9 または小役 2 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 B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、小役 1 0 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 B 1 ~ B 3 に対する停止操作が行われると、小役 2 2 または小役 1 1 が入賞するように押下検出位置に対する停止位置が設定されている。

【 0 0 7 6 】

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。

【 0 0 7 7 】

また JAC 1 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、JAC 2 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、JAC 3 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。

【 0 0 7 8 】

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 14 (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 L 1 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 14 (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。

【 0 0 7 9 】

また 1 枚役 A の当選時に打順 5 や打順 6 では小役 1 9 が入賞可能であり、小役 1 9 が入賞する場合には、図 14 (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 2 2 が入賞可能であり、小役 2 2 が入賞する場合には、図 14 (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。

【 0 0 8 0 】

また本実施形態では、図 13 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

10

20

30

40

50

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、リプレイ1が入賞するよう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。

【0081】

また打順リプレイA1～A3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、それぞれの打順リプレイ(当選態様)に対して特定打順が設定されており、特定打順でストップボタンB1～B3に対する停止操作が行われると、リプレイ4が入賞するよう押下検出位置に対する停止位置が設定されており、特定打順とは異なる押下順序でストップボタンB1～B3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。10

【0082】

なお本実施形態では、通常リプレイ1～3、打順リプレイA1～A3のいずれかの当選時にはいずれの押下順序においてもリプレイ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。

【0083】

また本実施形態では、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B1～B3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

【0084】

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B1～B3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。30

【0085】

なお本実施形態では、レギュラービッグボーナス(RBB)は、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おり、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。

【0086】

入賞判定手段140は、第1リールR1～第3リールR3の停止態様に基づいて、役が入賞したか否かを判定する入賞判定処理を行う。具体的には、遊技情報記憶手段190a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R1～第3リールR3の全てが停止した時点で有効ライン上に表示されている図柄組合せが、予め定められた役の入賞の形態であるか否かを判定する。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15～図17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4、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。

【0087】

また本実施形態では、リプレイ1、リプレイ4、小役1～小役17、小役19の入賞形

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 8 8 】

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。

【 0 0 8 9 】

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。

10

【 0 0 9 0 】

なお本実施形態では、図 16 および図 17 に示すように、小役の配当が規定投入数によって決定され、小役 1 ~ 小役 6 の配当は、規定投入数が 2 枚である場合よりも 3 枚である場合の方が高く設定されており、小役 7 ~ 小役 23 の配当は、規定投入数が 3 枚である場合と 2 枚である場合とで同一に設定されている。

【 0 0 9 1 】

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。

20

【 0 0 9 2 】

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。

30

【 0 0 9 3 】

リプレイ処理手段 160 は、リプレイが入賞した場合に、次回の遊技に関して遊技者の所有するメダルの投入を要さずに前回の遊技と同じ準備状態に設定するリプレイ処理（再遊技処理）を行う。すなわち本実施形態の遊技機では、リプレイが入賞した場合には、前回の遊技（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回のスタートレバー SL に対する遊技開始操作を待機する。

【 0 0 9 4 】

状態移行制御手段 170 は、図 18 (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 18 (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よいし、複数の条件が定められていてよい。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。

40

【 0 0 9 5 】

50

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～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル13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）、内部抽選テーブル3（RT3状態）、内部抽選テーブル7（非RT状態）、および内部抽選テーブル9（RT3状態）のうちいずれかをRT状態およびメダルの投入数（規定投入数）に応じて参照して内部抽選が行われる。

【0096】

具体的には、通常状態においてメダルの投入数（ベット数）が3枚である場合（3枚の規定投入数に相当するメダルが投入状態に設定されて開始された遊技）に、RT状態が非RT状態である場合には内部抽選テーブル1を参照して内部抽選が行われ、RT状態がRT3状態である場合には内部抽選テーブル3を参照して内部抽選が行われる。また通常状態においてメダルの投入数が2枚である場合（2枚の規定投入数に相当するメダルが投入状態に設定されて開始された遊技）に、RT状態が非RT状態である場合には内部抽選テーブル7を参照して内部抽選が行われ、RT状態がRT3状態である場合には内部抽選テーブル9を参照して内部抽選が行われる。

【0097】

また通常状態では、レギュラービッグボーナス（RBB）が1枚小役Aまたは1枚小役Bと必ず重複して当選し、レギュ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。

【0098】

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ぬ場合には、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。

【0099】

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～図5に示す内部抽選テーブル1～内部抽選テーブル13のうち、通常状態と同じ確率で小役の当否が決定され、レギュラービッグボーナス（RBB）が抽選対象から除外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）、内部抽選テーブル8（非RT状態）および内部抽選テーブル10（RT3状態）のうちいずれかをRT状態およびメダルの投入数（規定投入数）に応じて参照して内部抽選が行われる。

【0100】

具体的には、RBB成立状態においてメダルの投入数が3枚である場合（3枚の規定投入数に相当するメダルが投入状態に設定されて開始された遊技）に、RT状態が非RT状態である場合には内部抽選テーブル2を参照して内部抽選が行われ、RT状態がRT3状態である場合には内部抽選テーブル4を参照して内部抽選が行われる。またRBB成立状態においてメダルの投入数が2枚である場合（2枚の規定投入数に相当するメダルが投入状態に設定されて開始された遊技）に、RT状態が非RT状態である場合には内部抽選テーブル8を参照して内部抽選が行われ、RT状態がRT3状態である場合には内部抽選テーブル10を参照して内部抽選が行われる。

【0101】

またRBB成立状態では、小役の当選確率が通常状態と同一に設定され、レギュラービッグボーナス（RBB）の当選によってはリプレイの抽選態様は変動しないため、出玉率が通常状態と同一となっている。

【0102】

10

20

30

40

50

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

【0103】

R B B 状態は、レギュラービッグボーナス（R B B）の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する遊技状態である。R B B 状態では、図 18（B）に示すように、R B B 一般状態、R B 成立状態、および R B 状態が設定可能となっている。

10

【0104】

R B B 一般状態は、R B B 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、R B B 状態に移行すると、R B B 一般状態から開始され、R B B 一般状態からは R B 成立状態への移行が可能となっている。具体的には、R B B 一般状態において第 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）のうちいずれかのレギュラーボーナス（R B）が当選した場合に R B 成立状態に移行する。また R B B 一般状態では、図 3～図 5 に示す内部抽選テーブル 1～内部抽選テーブル 13 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（R B 1）～第 16 レギュラーボーナス（R B 16）の 16 種類のレギュラーボーナス（R B）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（3 枚投入）および内部抽選テーブル 11（2 枚投入）のうちいずれかをメダルの投入数（規定投入数）に応じて参考して内部抽選が行われる。

20

【0105】

R B 成立状態は、内部抽選で第 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）のうちいずれかのレギュラーボーナス（R B）に当選したことを契機として移行する遊技状態である。R B 成立状態では、図 3～図 5 に示す内部抽選テーブル 1～内部抽選テーブル 13 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（R B 1）～第 16 レギュラーボーナス（R B 16）のすべてのレギュラーボーナス（R B）が抽選対象から除外され、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 0 に設定された内部抽選テーブル 6（3 枚投入）および内部抽選テーブル 12（2 枚投入）のうちいずれかをメダルの投入数（規定投入数）に応じて参考して内部抽選が行われる。

30

【0106】

また R B 成立状態では、当選したレギュラーボーナス（R B）が入賞するまで当該レギュラーボーナス（R B）に対応する抽選フラグが当選状態に維持されたまま小役およびリプレイの当否が決定され、当選状態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 R B 成立状態から R B 状態へ移行させる。

【0107】

また本実施形態では、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、通常状態および R B B 成立状態では 15 枚小役が入賞することはないが、R B B 一般状態および R B 成立状態では 15 枚小役が入賞可能となっている点で、R B B 一般状態および R B 成立状態は、通常状態および R B B 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、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, C 1～C 6 の当選時に 15 枚小役を必ず取得する場合には、打順ベル C 1～C 6 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 R B B 成立状態よりも出玉率が高くなるようになっている。

40

【0108】

また R B 成立状態は、小役の当選確率は R B B 一般状態と同一であるが、リプレイの当選確率が R B B 一般状態よりも高い点で R B B 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。

50

【 0 1 0 9 】

R B 状態は、第 1 レギュラーボーナス (R B 1) ~ 第 1 6 レギュラーボーナス (R B 1 6) のうちいずれか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 R B 状態では、図 3 ~ 図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 1 3 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 1 2 よりも高く設定された内部抽選テーブル 1 3 を参照した内部抽選が行われる。

【 0 1 1 0 】

また本実施形態では、通常状態および R B B 成立状態では、複数種類の 1 5 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 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , C 1 ~ C 6) が存在するように内部抽選を行い、R B 状態では、複数種類の 1 5 枚小役 (小役 1 ~ 6) が重複して当選する第 2 当選態様 (J A C 1) が存在し、R B 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 R B B 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 1 5 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 R B B 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 R B 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 R B B 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 R B B 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 (J A C 1) が得られる確率が通常状態や R B B 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 A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 , C 1 ~ C 6) が得られる確率よりも低くなっているため、R B 状態での出玉率を 1 0 0 % 未満とすることができるようになっている。

【 0 1 1 1 】

また R B 状態では、R B 状態における遊技回数および小役の入賞回数により R B 状態の終了条件が成立したか否かを判断し、R B 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 R B 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 R B 状態の終了条件が成立すると、状態移行制御手段 1 7 0 は、R B 状態を終了させて、遊技状態を R B B 一般状態に復帰させる制御を行う。なお本実施形態では、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、遊技情報記憶手段 1 9 0 a の状態記憶領域 1 9 1 6 に格納される。

【 0 1 1 2 】

また R B B 状態では、R B B 一般状態、R B 成立状態、および R B 状態によって払い出されたメダルの合計数により R B B 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、1 5 4 枚) を超えるメダルが払い出されると、状態移行制御手段 1 7 0 は、R B B 状態中の遊技状態に関わらずに R B B 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、R B B 状態におけるメダルの払出手数の合計数を示す情報は、遊技情報記憶手段 1 9 0 a の状態記憶領域 1 9 1 6 に格納される。

【 0 1 1 3 】

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 1 5 枚小役が入賞し得る状況において 1 5 枚小役を必ず取得する場合には、「 R B 状態 < 通常状態 (= R B B 成立状態) < R B B 一般状態 < R B 成立状態 」の順に出玉率が高くなるようになっている。

【 0 1 1 4 】

R T 制御手段 1 7 3 は、図 1 9 に示すように、非 R T 状態 (通常抽選状態) 、 R T 1 状態、 R T 2 状態、および R T 3 状態 (特定状態) の間で R T 状態 (リプレイの抽選状態) を移行させる R T 移行制御処理を行う。本実施形態では、滞在している R T 状態を示す情報は、遊技情報記憶手段 1 9 0 a のメイン R A M に設けられた状態記憶領域 1 9 1 6 に格納される。また本実施形態では、R T 状態に応じてリプレイの抽選態様が異なり、具体的には、リプレイの当選確率、抽選対象となるリプレイの種類、および重複して当選するリ

10

20

30

40

50

プレイの組合せの少なくとも 1 つが異なっている。R T 状態の移行条件は、1 の条件が定められていてもよいし、複数の条件が定められていてもよい。複数の条件が定められている場合には、複数の予め定められた条件のうち 1 の条件が成立したこと、あるいは複数の予め定められた条件の全てが成立したことに基づいて、R T 状態を別の R T 状態へ移行させることができる。

【 0 1 1 5 】

非 R T 状態は、複数種類の R T 状態の中で初期状態に相当する R T 状態で、非 R T 状態からは R T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、非 R T 状態においてレギュラービッグボーナス (R B B) の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に R T 1 状態に移行する。また非 R T 状態では、図 3 ~ 図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 1 3 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 、内部抽選テーブル 2 、内部抽選テーブル 7 、および内部抽選テーブル 8 のうちいずれかを遊技状態およびメダルの投入数 (規定投入数) に応じて参照して内部抽選が行われる。特に本実施形態では、非 R T 状態においていずれの役も当選しない不当選 (ハズレ) となる場合が存在するように内部抽選が行われる。

【 0 1 1 6 】

R T 1 状態は、レギュラービッグボーナス (R B B) の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示されたことを契機として移行する R T 状態で、R T 1 状態からは R T 2 状態および R T 3 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 1 状態において第 1 レギュラーボーナス (R B 1) ~ 第 1 6 レギュラーボーナス (R B 1 6) のうちいずれかのレギュラーボーナス (R B) に当選した場合に R T 2 状態に移行し、R T 1 状態において R B B 状態の終了条件が成立した場合 (R B B 状態が終了した場合) に R T 3 状態に移行する。また R T 1 状態では、図 3 ~ 図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 1 3 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 、内部抽選テーブル 1 1 、内部抽選テーブル 1 3 のうちいずれかを遊技状態およびメダルの投入数 (規定投入数) に応じて参照して内部抽選が行われる。

【 0 1 1 7 】

R T 2 状態は、第 1 レギュラーボーナス (R B 1) ~ 第 1 6 レギュラーボーナス (R B 1 6) のうちいずれかのレギュラーボーナス (R B) が当選したことを契機として移行する R T 状態で、R T 2 状態からは R T 1 状態および R T 3 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 2 状態において第 1 レギュラーボーナス (R B 1) ~ 第 1 6 レギュラーボーナス (R B 1 6) のうちいずれか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が有効ライン上に表示された場合に R T 1 状態に移行し、R T 2 状態において R B B 状態の終了条件が成立した場合 (R B B 状態が終了した場合) に R T 3 状態に移行する。また R T 2 状態では、図 3 ~ 図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 1 3 のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 7 . 0 に設定された内部抽選テーブル 6 および内部抽選テーブル 1 2 のうちいずれかをメダルの投入数 (規定投入数) に応じて参照して内部抽選が行われる。

【 0 1 1 8 】

R T 3 状態は、R B B 状態が終了したことを契機として移行する R T 状態で、R T 3 状態からは非 R T 状態および R T 1 状態への移行が可能となっている。具体的には、R T 3 状態においてリプレイ 4 の入賞形態を示す図柄組合せ (特定図柄組合せ) が表示された場合または R T 3 状態において予め定められた所定回数 (例えば、3 0 0 回) の遊技が行われた場合に非 R T 状態へ移行し、R T 3 状態においてレギュラービッグボーナス (R B B) の入賞形態を示す図柄組合せが有効ライン上に表示された場合に R T 1 状態に移行する。また R T 3 状態では、図 3 ~ 図 5 に示す内部抽選テーブル 1 ~ 内部抽選テーブル 1 3 のうち、リプレイの当選確率が約 1 / 6 . 0 に設定された内部抽選テーブル 3 、内部抽選テーブル 4 、内部抽選テーブル 9 、内部抽選テーブル 1 0 のうちいずれかを遊技状態およびメダルの投入数 (規定投入数) に応じて参照して内部抽選が行われる。特に本実施形態では、通常状態または R B B 成立状態かつ R T 3 状態である場合に、メダルの投入数が 3 枚

10

20

30

40

50

である場合にはいずれの役も当選しない不当選（ハズレ）が発生しないように内部抽選が行われ、メダルの投入数が2枚である場合には不当選（ハズレ）となる場合が存在するよう10に内部抽選が行われる。なお本実施形態では、R T 3 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R T 3 状態の遊技回数を示す情報は、R T 3 状態の終了に伴い初期値（例えば、0）に初期化される。

【0119】

また本実施形態では、R T 3 状態においてリプレイ4の入賞形態を示す図柄組合せが表示された場合に非R T 状態へ移行させるため、通常状態においてR T 3 状態から非R T 状態に移行可能となっており、通常状態においてR B 3 状態に滞在する場合と非R T 状態に滞在する場合とが存在する。そして本実施形態では、レギュラービッグボーナス（R B B ）の当選はR T 状態の移行契機として設定されていない、すなわちレギュラービッグボーナス（R B B ）の当選とは異なる契機でR T 状態を移行させるため、通常状態からR B B 成立状態に遊技状態が移行する場合に、通常状態のR T 状態がR B B 成立状態に引き継がれる。このためR B B 成立状態においてR B 3 状態に滞在する場合と非R T 状態に滞在する場合とが存在する。

【0120】

また本実施形態では、R T 3 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R T 状態へ移行させるため、R B B 成立状態においてR T 3 状態から非R T 状態に移行可能となっている。なお本実施形態では、R T 3 状態においてリプレイ4の入賞形態を示す図柄組合せが表示された場合には通常状態であることを条件として非R T 状態へ移行させるため、R T 3 状態においてリプレイ4の入賞形態を示す図柄組合せが表示された場合にR B B 成立状態である場合には、R T 状態はR T 3 状態に維持される。

【0121】

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

【0122】

特典付与手段175は、図20に示すように、非有利区間状態、通常演出状態、C Z 準備状態、C Z 状態、A T 準備状態、A T 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A T 状態に設定し、A T 状態の終了条件の成立に伴いA T 状態を終了させる制御を行う。本実施形態では、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。

【0123】

また本実施形態では、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、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、C Z 準備状態、またはC Z 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。

【0124】

また特典付与手段175は、図20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って演出状態をA T 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R B B 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、有利区間ににおいて遊技状態がR B B 状態に滞在している場合にA T 状態またはC Z 状態に設定可能としている。

【0125】

そして本実施形態では、非有利区間ににおいて遊技状態が通常状態またはR B B 成立状態

10

20

30

40

50

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。

【0126】

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、弱チエリー、強チエリー 1、または強チエリー 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。

10

【0127】

また特典付与手段 175 は、非有利区間状態において RT 状態が非 RT 状態または RT 3 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、弱チエリー、強チエリー 1、または強チエリー 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。また非有利区間状態では、「弱チエリー < チанс役 1 < スイカ < 強チエリー 1 < チанс役 2 < 強チエリー 2」の順に当選確率が高くなるように AT 抽選が行われる。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、例えば、RT 状態に応じて当選確率を設定し、RT 状態を参照して AT 抽選を行うようにしてもよい。

20

【0128】

また特典付与手段 175 は、非有利区間状態において RT 状態が非 RT 状態である場合に、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、CZ 状態への移行の有無を決定する CZ 抽選を行う。CZ 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 CZ 抽選テーブルと比較して、比較結果に応じて CZ 抽選に当選したか否かを判定する。CZ 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、CZ 当選のみ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 CZ 抽選テーブルにおいて CZ 当選に対応づけられている場合に、CZ 抽選に当選したと判定される。このため非有利区間状態では、必ず当選するように CZ 抽選が行われる。また非有利区間（非有利区間状態）では CZ 抽選の当選確率は一定となっている。なお CZ 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、ハズレとなる場合があるようにしてもよい。また RT 3 状態において内部抽選で所定の役に当選した場合に CZ 抽選を行うようにしてもよい。

30

【0129】

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、AT 抽選、および CZ 抽選のいずれの抽選に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、AT 抽選、および CZ 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 AT 準備状態に移行させ、CZ 抽選に当選した場合には演出状態を CZ 準備状態に移行させる。なお本実施形態では、有利区間抽選、AT 抽選、および CZ

40

50

Z 抽選のうち複数種類の抽選に同時に当選する場合があり、これら 3 種類の抽選の間では「有利区間抽選 < C Z 抽選 < A T 抽選」の順序で優先順位が設定されている。このため A T 抽選と同時に有利区間抽選や C Z 抽選に当選した場合には演出状態を A T 準備状態に移行させ、C Z 抽選と同時に有利区間抽選に当選した場合（A T 当選なし）には演出状態を C Z 準備状態に移行させる。

【0130】

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、A T 抽選および C Z 抽選を行う。

【0131】

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 状態が非 RT 状態または 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、弱チエリー、強チエリー 1、または強チエリー 2 が当選したことに基づいて、A T 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、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、C Z 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 A T 抽選および C Z 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 A T 抽選および C Z 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 A T 抽選および C Z 抽選を行ってもよい。また有利区間では A T 抽選や C Z 抽選の当選確率を変動させるようにしてもよく、例えば、A T 抽選および C Z 抽選の抽選状態として、A T 抽選および C Z 抽選の当選確率が高い高確率状態と A T 抽選および C Z 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 A T 抽選および C Z 抽選の抽選状態を変動させるようにしてもよいし、RT 状態に応じて A T 抽選および C Z 抽選の当選確率を設定するようにしてもよい。また C Z 抽選については、ハズレとなる場合があるようにしてもよいし、RT3 状態において内部抽選で所定の役に当選した場合に C Z 抽選を行うようにしてもよい。

10

20

【0132】

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

【0133】

30

C Z 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、特典付与手段 175 は、C Z 準備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、弱チエリー、強チエリー 1、または強チエリー 2 が当選したことに基づいて、A T 抽選を行う。C Z 準備状態では、非有利区間状態や通常演出状態と同一の当選確率で A T 抽選が行われるが、非有利区間状態や通常演出状態とは異なる当選確率で A T 抽選を行うようにしてもよく、非有利区間状態や通常演出状態よりも高確率または低確率で当選するよう A T 抽選を行ってもよいし、RT 状態に応じて A T 抽選の当選確率を設定するようにしてもよい。

【0134】

40

また C Z 準備状態では、RBB 成立状態において内部抽選の結果がハズレ（不當選）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、C Z 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 C Z 状態に移行させる。

【0135】

C Z 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、C Z 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、A T 抽選を行う。C Z 状態では、非有利区間状態や通常演出状態よりも高確率で当選するように A T 抽選が行われるとともに、非有利区間状態や通常演出状態

50

よりも頻繁に A T 抽選が行われるため、 C Z 状態は、非有利区間状態や通常演出状態よりも A T 抽選に当選し易い演出状態となっている。

【 0 1 3 6 】

そして特典付与手段 1 7 5 は、 C Z 状態において R B B 状態が終了した場合に、 C Z 状態を終了させ、 C Z 準備状態または C Z 状態において A T 抽選に当選していた場合には演出状態を A T 準備状態に移行させ、 C Z 準備状態または C Z 状態において A T 抽選に当選していない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。そして本実施形態では、 C Z 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 C Z 準備状態において A T 抽選に当選した場合には C Z 状態を経由して A T 準備状態に移行させる。

10

【 0 1 3 7 】

A T 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 R B B 成立状態に滞在している場合に設定可能となっており、 A T 準備状態では、 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、演出制御手段 1 8 0 によって、 R B B 入賞補助演出が実行され、 A T 準備状態においてレギュラービッグボーナス（ R B B ）が入賞すると、特典付与手段 1 7 5 は、演出状態を A T 状態に移行させる。

【 0 1 3 8 】

なお R B B 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（ R B B ）が入賞しなかった場合には、レギュラービッグボーナス（ R B B ）が入賞するまで A T 準備状態が継続し、 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）となる毎に R B B 入賞補助演出が実行される。

20

【 0 1 3 9 】

また A T 準備状態では、 R B B 成立状態においてメダルの投入の受け付けを開始する、演出制御手段 1 8 0 によって、 2 枚のメダルを投入して遊技を行うことを示唆する 2 枚投入示唆演出が実行され、レギュラービッグボーナス（ R B B ）が入賞するまで毎回の遊技において繰り返し実行される。本実施形態では、 R B B 成立状態において R T 3 状態である場合に、 3 枚の投入数では不当選（ハズレ）は発生しないが 2 枚の投入数では不当選（ハズレ）となる場合が存在するように内部抽選を行つため、 A T 準備状態において R B B 成立状態である場合に 2 枚の投入数で遊技を行わせることによってレギュラービッグボーナス（ R B B ）を入賞させることができる機会を得ることができるようしている。

30

【 0 1 4 0 】

また A T 準備状態では、演出制御手段 1 8 0 によって、通常状態においてメダルの投入数が 3 枚である場合に打順ベル C 1 ~ C 6 のいずれかが当選すると入賞補助演出が実行されるが、遊技状態が通常状態であってもメダルの投入数が 2 枚である場合や遊技状態が R B B 成立状態である場合には、打順ベル C 1 ~ C 6 の当選時に入賞補助演出は実行されないようになっている。これにより A T 準備状態において R B B 成立状態である場合に、メダルの消費量が少ない 2 枚の投入数で遊技を行う動機を遊技者に与えることができるとともに、 R B B 成立状態において 3 枚の投入数で遊技を行うことによってハズレ（不当選）の発生頻度を意図的に低下させることで継続させた A T 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。また通常状態および R B B 成立状態では打順ベル A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 の当選時には 1 枚小役が必ず入賞するため、打順ベル A 1 ~ A 6 , B 1 ~ B 6 のいずれかが当選しても入賞補助演出は実行されない。

40

【 0 1 4 1 】

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なっており、遊技状態が R B B 状態に移行してから R B B 状態が終了するまでの期間が A T 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、特典付与手段 1 7 5 は、 A T 状態において R B B 状態が終了した場合に、後述する A T ストックカウンタ 1 9 1 9 の値および継続抽選の結果に基づいて A T 状態を継続させるか否かを判定する。

【 0 1 4 2 】

50

具体的には、特典付与手段 175 は、演出状態が A T 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、A T 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 A T 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。

【0143】

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 A T 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、A T 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、A T 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ともに、「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、A T 状態では、A T 準備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。

10

【0144】

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 A T ストックカウンタ 1919 の値に所定のセット数分の A T 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、A T 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、A T ストックカウンタ 1919 の値に 2 セット分の A T 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、A T ストックカウンタ 1919 の値に 1 セット分の A T 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、上記例に限らず任意に設定することができる。

20

【0145】

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 A T 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。

30

【0146】

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 A T 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。

40

【0147】

また特典付与手段 175 は、A T 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、A T 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

50

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。

【0148】

そして A T 状態において R B B 状態が終了したことによって A T 状態の終了条件が成立すると、特典付与手段 175 は、A T ストックカウンタ 1919 の値を判定し、A T 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 A T 状態の継続条件が成立したと判断して演出状態を A T 準備状態に移行させ、A T 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 A T 状態の継続条件が成立したと判断して演出状態を A T 準備状態に移行させ、継続抽選の結果がハズレであった場合には A T 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、A T 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 A T 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 A T 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 A T 準備状態に移行させ、継続抽選の結果がハズレであった場合には A T ストックカウンタ 1919 の値を判定し、A T 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 A T 準備状態に移行させ、A T 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。

10

【0149】

また特典付与手段 175 は、A T ストックカウンタ 1919 の値に基づいて A T 状態の継続条件が成立した場合には、A T ストックカウンタ 1919 の値から 1 セット分の A T 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。

20

【0150】

また本実施形態では、特典付与手段 175 は、メダルの投入数が 3 枚である場合に限り、有利区間抽選、A T 抽選、および C Z 抽選を行い、メダルの投入数が 2 枚である場合にはこれらの抽選を行わないようになっている。なおストック抽選に関しては、A T 準備状態では、通常状態においてメダルの投入数が 3 枚である場合にはストック抽選を行うがメダルの投入数が 2 枚である場合にはストック抽選を行わず、R B B 成立状態においてメダルの投入数が 2 枚である場合にはストック抽選を行うがメダルの投入数が 3 枚である場合にはストック抽選を行わず、A T 状態では、メダルの投入数が 3 枚である場合に限りストック抽選を行う。また A T 準備状態または A T 状態においては、メダルの投入数が 3 枚である場合に限り打順ベルの当選時に入賞補助演出が実行され、メダルの投入数が 2 枚である場合には打順ベルが当選しても入賞補助演出は実行されないようになっている。このため A T 準備状態において 2 枚投入示唆演出が実行された場合を除き、通常遊技やアシストタイム遊技において 3 枚の投入数で遊技を行う動機を遊技者に与えることができる。

30

【0151】

また特典付与手段 175 は、非有利区間ににおいて有利区間抽選および A T 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

40

50

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ます。

【0152】

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。

【0153】

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ます。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つていれば、いずれの契機で更新を行うようにしてもよい。

【0154】

また本実施形態では、AT 抽選に当選することなく CZ 状態が終了した場合や 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。

【0155】

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 について、演出状態記憶領域 1917、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、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。

【0156】

10

20

30

40

50

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、A T 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 A T 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、A T 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、A T 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。

【0157】

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RB B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。

【0158】

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化したRT3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。

【0159】

またRBB状態またはRB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、RBB状態またはRB状態を維持しつつ非有利区間に切り替わるが、RBB状態のカウント情報（RBB状態におけるメダルの払出数の合計数を示す情報）やRB状態のカウント情報（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、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、RBB状態のカウント情報やRB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。

【0160】

演出制御手段 180 は、演出情報記憶手段 190b のサブ ROM に設けられた演出データ記憶領域 1930 に記憶されている演出データに基づいて、表示装置 330（演出装置の一例）を用いて行う表示演出や音響装置 340（演出装置の一例）を用いて行う音響演出に関する制御を行う。例えば、メダルの投入やベットボタン B0、スタートレバー SL、ストップボタン B1～B3 に対する操作、演出ボタン B4 に対する操作、遊技状態の変動などの遊技イベントの発生に応じてランプや LED を点灯あるいは点滅させたり、液晶ディスプレイ LCD の表示内容を変化させたり、スピーカから音を出力させたりすることにより、遊技の進行状況に応じて、遊技を盛り上げたり、遊技を補助するための演出の実行制御を行う。遊技において実行される演出の内容は、演出情報記憶手段 190b のサブ ROM に設けられたサブ抽選テーブル記憶領域 1931 に記憶されている演出抽選テーブルを、遊技状態、RT 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 1930 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 1932 に読み込んで、イメージバッファ 1932 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 LC

10

20

30

40

50

Dに出力され、サブROMの演出データ記憶領域1930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1933に読み込んで、サウンドバッファ1933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。

【0161】

また本実施形態では、内部抽選の結果、遊技状態、RT状態、演出状態、有利区間抽選などの各種抽選の抽選結果、ATストックカウンタ1919の値、クリアカウンタ1920の値、差枚数カウンタ1921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180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。

10

【0162】

そして演出制御手段180は、CZ準備状態かつ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、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入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる。

【0163】

また演出制御手段180は、AT準備状態かつRBB成立状態においてメダルの投入の受け付けが開始された場合に、2枚のメダルを投入して遊技を行うことを示唆する2枚投入示唆演出を表示装置330や音響装置340に実行させる。2枚投入示唆演出では、例えば、「2枚のメダルを投入して下さい」との文字が液晶ディスプレイLCDに表示される。なお遊技状態が通常状態である場合には2枚投入示唆演出は実行されない。

20

【0164】

また演出制御手段180は、AT準備状態において打順ベルC1～C6のいずれかが当選した場合、またはAT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を表示装置330や音響装置340に実行させる。なおAT準備状態では、通常状態においてメダルの投入数が3枚である場合に打順ベルC1～C6が当選すると入賞補助演出が実行されるが、遊技状態が通常状態であってもメダルの投入数が2枚である場合や遊技状態がRBB成立状態である場合には、打順ベルC1～C6の当選時に入賞補助演出は実行されない。またAT準備状態では、打順ベルA1～A6, B1～B6の当選時にも入賞補助演出は実行されない。また非有利区間状態、通常演出状態、CZ準備状態、およびCZ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。

30

【0165】

また演出制御手段180は、AT準備状態かつ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、RBB入賞補助演出を表示装置330や音響装置340に実行させる。

【0166】

また演出制御手段180は、AT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。

40

【0167】

また演出制御手段180は、AT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。

50

【 0 1 6 8 】

また演出制御手段 180 は、通常演出状態かつ通常状態においていずれかの打順リプレイが当選した場合に、液晶ディスプレイ LCD に特定打順とは異なる押下順序に対応する画像を表示することにより特定打順とは異なる押下順序を報知してリプレイ 1 の入賞を補助する入賞補助演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる。なお通常演出状態であっても遊技状態が RBB 成立状態である場合や、演出状態が非有利区間状態、 CZ 準備状態、または AT 準備状態である場合には、いずれかの打順リプレイが当選してもリプレイ 1 の入賞を補助する入賞補助演出は実行されない。

【 0 1 6 9 】

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。

10

20

【 0 1 7 0 】**1 - 2 . 本実施形態の手法**

本実施の形態では、非有利区間状態または通常演出状態での通常遊技において遊技者が意図的にボーナスの入賞を回避しなければならない場面を無くして停止操作の態様を制限することなく遊技者に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 20 および図 21 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。

【 0 1 7 1 】

まず本実施の形態では、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、レギュラービッグボーナス（RBB）は 1 枚役 A または 1 枚役 B と必ず重複して当選してレギュラービッグボーナス（RBB）の入賞は必ず回避されるようになっており、遊技状態を RBB 成立状態に滞在させができるようになっている。そして本実施の形態では、RBB 成立状態はレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞しない限り遊技状態が変動しないため、レギュラービッグボーナス（RBB）の入賞を回避していれば長期に亘って RBB 成立状態を維持することができるようになっており、本実施の形態では、図 20 に示すように、通常状態または RBB 成立状態において非有利区間状態または通常演出状態での通常遊技を行わせ、RBB 状態において CZ 状態での有利遊技や AT 状態でのアシストタイム遊技を行わせるようになっている。

30

40

【 0 1 7 2 】

また本実施の形態では、図 21 に示すように、RBB 状態が終了して通常状態に復帰する場合に RT 状態を RT3 状態に移行させ、レギュラービッグボーナス（RBB）の当選によっては RT 状態を変動させないため、RBB 成立状態において RT3 状態に滞在させができるようになっている。そして本実施の形態では、RBB 成立状態において RT3 状態である場合に、3 枚の投入数ではリプレイまたは小役のうちいずれかの役が必ず当選するように内部抽選を行い、レギュラービッグボーナス（RBB）よりも小役やリプレイの入賞を優先するため、通常遊技において 3 枚の投入数で遊技を行うによって遊技者が意図的にレギュラービッグボーナス（RBB）の入賞を回避しなければならない場面を

50

無くすことができ、停止操作の態様を制限することなく遊技者に遊技を行わせることができる。これにより本実施の形態では、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 7 3 】

また本実施の形態では、図21に示すように、RT3状態において予め定められた所定回数（例えば、300回）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いる。そして本実施の形態では、RBB成立状態において非RT状態である場合にはいずれの役も当選しない不当選（ハズレ）となる場合が存在するよう内部抽選を行うため、RT状態が非RT状態に移行した場合に、不当選（ハズレ）が発生することによってレギュラービッグボーナス（RBB）を入賞可能と/orすることができ、RT状態によってレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞するタイミングをコントロールすることができる。10

【 0 1 7 4 】

また本実施の形態では、図21に示すように、通常状態かつRT3状態においてリプレイ4の入賞形態を示す図柄組合せが表示された場合に非RT状態へ移行させるため、通常状態においてRT3状態から非RT状態に移行可能となっている。そして本実施の形態では、通常状態において非RT状態である場合にはいずれの役も当選しない不当選（ハズレ）となる場合が存在するよう内部抽選を行うため、通常状態においてRT状態が非RT状態に移行し、非RT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、不当選（ハズレ）が発生することによってレギュラービッグボーナス（RBB）を入賞可能と/orすることができ、RT状態によってレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞するタイミングをコントロールすることができる。20

【 0 1 7 5 】

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での通常遊技においてCZ抽選を行い、CZ抽選ではRT状態を参照して非RT状態である場合には必ず当選するようCZ抽選を行い、CZ抽選に当選すると演出状態をCZ準備状態に移行させ、CZ準備状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞すると演出状態をCZ状態に移行させてRBB状態においてCZ状態での有利遊技を行わせるため、通常遊技においてRT状態がRT3状態から非RT状態に移行すると有利遊技に移行させることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 7 6 】

特に本実施の形態では、RT3状態において予め定められた所定回数（例えば、300回）の遊技が行われた場合に非RT状態へ移行させるため、通常遊技において周期的に（300回の遊技を消化する毎に）CZ状態での有利遊技に移行させることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。30

【 0 1 7 7 】

また本実施の形態では、通常演出状態かつ通常状態においていずれかの打順リプレイが当選した場合に、特定打順とは異なる押下順序を報知してリプレイ1の入賞を補助する入賞補助演出を実行するが、非有利区間状態ではいずれかの打順リプレイが当選してもリプレイ1の入賞を補助する入賞補助演出は実行されないため、非有利区間状態かつ通常状態において打順リプレイの当選時に特定打順で停止操作を行うことができれば、CZ状態での有利遊技に移行させることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。40

【 0 1 7 8 】

また本実施の形態では、図20に示すように、非有利区間状態または通常演出状態での通常遊技やCZ状態での有利遊技においてAT抽選を行い、AT抽選に当選すると演出状態をAT準備状態に移行させ、AT準備状態においてレギュラービッグボーナス（RBB）が入賞すると演出状態をAT状態に移行させてRBB状態においてAT状態でのアシストタイム遊技を行わせるが、AT準備状態においてRT状態がRT3状態である場合にはいずれかの役が必ず当選することによってレギュラービッグボーナス（RBB）を入賞させることができることを得ることができず、AT状態でのアシストタイム遊技を速やかに開始することができない。そこで本実施の形態では、AT準備状態かつRBB成立状態に50

おいてメダルの投入の受け付けが開始された場合に、2枚のメダルを投入して遊技を行うことを示唆する2枚投入示唆演出を実行して2枚の投入数で遊技を行うように誘導する。本実施形態では、RBB成立状態においてRT3状態である場合に3枚の投入数では不当選（ハズレ）は発生しないが2枚の投入数では不当選（ハズレ）となる場合が存在するよう内側抽選を行うため、2枚の投入で遊技を行わせることによってレギュラービッグボーナス（RBB）を入賞させることができると機会を得ることができ、アシストタイム遊技を速やかに開始することができる。

【0179】

2. 第2の実施形態

【0180】

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。

10

【0181】

上記実施形態では、RBB状態においてアシストタイム遊技を行うものであったが、本実施形態では、通常状態やRBB成立状態においてもアシストタイム遊技を行うようにしてあり、上記実施形態とはアシストタイム遊技の遊技仕様が相違する。以下、図22を参照しながら、第2の実施形態について説明する。

【0182】

まず本実施形態では、特典付与手段175は、非有利区間状態、通常演出状態、CZ状態、第1AT状態、第2AT準備状態、および第2AT状態の間で演出状態を移行させる。第2AT準備状態は、上記実施形態のAT準備状態に相当する演出状態であり、第2AT状態は、上記実施形態のAT状態に相当する演出状態である。

20

【0183】

また本実施形態では、第1AT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、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、CZ準備状態、またはCZ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。

【0184】

30

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1セットのAT状態で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、非有利区間状態、通常演出状態、CZ準備状態、またはCZ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。

【0185】

第1AT状態は、有利区間に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、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。

【0186】

40

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、第1AT終了判定カウンタの値を第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。

【0187】

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、スタートレバーソルが押下されたことを契機として、第1AT終了判定カウンタの値から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

50

備状態に移行させる。

【 0 1 8 8 】

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。

【 0 1 8 9 】

また特典付与手段 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、弱チエリー、強チエリー 1、強チエリー 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。ストック抽選に当選すると、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

【 0 1 9 0 】

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 によって赤 7 報知演出が実行され、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 によって青 7 報知演出が実行される。

20

【 0 1 9 1 】

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、上記実施形態の AT 準備状態と同様の制御が行われ、特典付与手段 175 は、第2AT 準備状態においてレギュラービッグボーナス (RBB) が入賞すると、演出状態を第2AT 状態に移行させる。

【 0 1 9 2 】

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、第2AT 状態では、上記実施形態の AT 状態と同様の制御が行われ、特典付与手段 175 は、第2AT 状態において RBB 状態が終了したことによって AT 状態の終了条件が成立すると、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。このように本実施形態では、AT 状態が継続すると、演出状態を第1AT 状態に移行させて新たな 1 セットのアシストタイム遊技を開始する。

30

40

【 0 1 9 3 】

また本実施形態では、演出制御手段 180 は、第2AT 準備状態かつ RBB 成立状態においてメダルの投入の受け付けが開始された場合に、2枚のメダルを投入して遊技を行うことを示唆する 2 枚投入示唆演出を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる。また演出制御手段 180 は、第2AT 準備状態において打順ベル C1 ~ C6 のいずれかが当選した場合、または AT 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 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を表示装置 330 や音響装置 340 に実行させる。また

50

演出制御手段 180 は、第 2 A T 準備状態かつ 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 LCD 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 330 や音響装置 340 に実行させる。

【 0194 】

また演出制御手段 180 は、第 1 A T 状態または第 2 A T 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 R 3 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 R 3 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。また演出制御手段 180 は、第 1 A T 状態または第 2 A T 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 R 3 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 R 3 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。

10

【 0195 】

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、R B B 成立状態において R T 3 状態である場合に、第 1 A T 状態でのアシストタイム遊技においても 3 枚の投入数で遊技を行うによって遊技者が意図的にレギュラービッグボーナス（R B B）の入賞を回避しなければならない場面を無くすことができ、遊技者の操作負担を軽減することができる。

20

【 0196 】

また本実施の形態では、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、遊技状態に応じてリールの停止制御を変更し、通常状態および R B B 成立状態では 15 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 15 枚小役が入賞し、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、R B B 一般状態および R B 成立状態では通常状態および R B B 成立状態よりも 15 枚小役の入賞率を高くすることができます、通常状態および R B B 成立状態よりも出玉率を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、第 1 A T 状態と第 2 A T 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。

30

【 0197 】

3. 変形例

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

【 0198 】

上記実施形態では、R T 3 状態において予め定められた所定回数（例えば、300 回）の遊技が行われた場合に非 R T 状態へ移行させる場合を取り説いたが、遊技状態が R B B 成立状態で R T 状態が非 R T 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 「R A R」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 C Z 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。

40

【 0199 】

50

また上記実施形態では、RBB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)のいずれのレギュラーボーナス(RB)が入賞しても同一の遊技状態(RB状態)に移行させる場合を例に取り説明したが、RB状態としてRB1状態～RB16状態の16種類の状態を用意し、RBB状態では、レギュラーボーナス(RB)の種類に応じたRB状態に移行させるようにしてよい。

【0200】

この例では、特定のレギュラーボーナス(RB)の入賞より移行する特定のRB状態(例えば、RB1の入賞により移行するRB1状態)では、スイカ、チャンス役1、チャンス役2、弱チエリー、強チエリー1、および強チエリー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RBB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、上記第1の実施形態のAT状態または上記第2の実施形態の第2AT状態では、RBB一般状態において特定のレギュラーボーナス(RB)が当選した場合、または特定のレギュラーボーナス(RB)の当選状態を持ち越している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、液晶ディスプレイLCDに特定のレギュラーボーナス(RB)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(RB)の入賞を補助する特定RB入賞補助演出を実行し、特定のRB状態に誘導するようにしてよい。このようにすれば、上記第1の実施形態では、特定のRB状態を、AT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ます、上記第2の実施形態では、特定のRB状態を、第2AT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ます。なおこの例では、特定のRB状態では、RBB一般状態やRB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AT抽選を行うようにしてもよい。またこの例では、特定のRB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、JAC1またはJAC2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。

【0201】

また上記実施形態では、RBB状態の終了をRT状態の変動契機としてRBB状態が終了した場合にRT3状態に移行させる場合を例に取り説明したが、RBB状態の終了によつてはRT状態を変動させないようするとともに、RBB状態中のレギュラーボーナス(RB)の当選をRT状態の変動契機としてRBB状態中のRT状態をRBB状態の終了後も引き継ぐようにしてよい。

【0202】

また上記実施形態では、打順ベルC1～C6のいずれかが当選した場合には、通常状態、RBB成立状態、RBB一般状態、およびRB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、RBB成立状態、RBB一般状態、およびRB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23(A)および(B)に示すように、RBB一般状態およびRB成立状態の少なくとも一方では正解打順を3択として、RBB一般状態およびRB成立状態では通常状態およびRBB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、RBB一般状態およびRB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RBB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。

【0203】

また例えば、通常状態およびRBB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。このようにすれば上記第1の実施形態では、通常遊技においてメダルの獲得率(出玉率)を低下させることができる。またこの例では、上記第2の実施の形態では、打順ベルA1～A6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RBB一般状態およびRB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

10

20

30

40

50

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。

【0204】

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。

【0205】

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。

10

【0206】

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。

20

【0207】

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。

【0208】

また上記実施形態では、非有利区間において演出状態を非有利区間状態に固定する場合を例に取り説明したが、非有利区間では、通常演出状態に演出状態を固定するようにしてもよい。

30

【0209】

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、上記第1の実施形態では少なくとも1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 ）と打順ベルC（打順ベルC 1 ~ C 6 ）のうちいずれか1種類のみとしてもよい。また上記第2の実施形態では少なくとも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。

【0210】

また上記実施形態では、非R T 状態では100%の当選確率でC Z 抽選を行う場合を取り説明したが、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C Z 抽選を行うようにしてもよい。このようにすれば、C Z 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。

40

【0211】

また上記実施形態では、A T 状態の終了条件が成立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、A T 状態の終了条件が成立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つてもよい。例えば、A T 状態の終了条件が成立した場合に、クリアカウンタ1920の値が特定値（例えば、1000）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1920の値が特定値（例えば、1000）を超えていた場

50

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 1921 の値が特定値（例えば、2000）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 1921 の値が特定値（例えば、2000）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。

【0212】

また上記第1の実施形態では、AT準備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入賞補助演出を実行する場合を取り説明したが、AT準備状態では、打順ベルC1～C6 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。同様に上記第2の実施形態では、第2AT準備状態において打順ベルC1～C6 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。

10

【0213】

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

【0214】

また上記実施形態では、RB 状態においてリプレイを抽選しない場合を取り説明したが、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（RB）の入賞を RT 状態の変動契機として、RB 状態では、RT1 状態とは異なる RT 状態に滞在させるようにしてもよい。

【0215】

また上記実施形態では、レギュラービッグボーナス（RB B）が小役と必ず重複して当選する場合を取り説明したが、レギュラービッグボーナス（RB B）がリプレイと重複して当選する当選態様を設けてもよいし、レギュラービッグボーナス（RB B）が単独で当選する場合があってもよい。

20

【0216】

また上記実施形態では、有利区間に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。

【0217】

また上記実施形態では、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DSに表示させ、当該遊技情報が示す（または示唆する）押下順序（正解打順）を演出制御手段180が入賞補助演出によって報知するようにしてもよい。

30

【0218】

また上記第2の実施形態では、第1AT 状態の終了を遊技回数によって管理する場合を取り説きしたが、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1AT 状態の終了を管理するようにしてもよいし、2セット目以降の第1AT 状態ではレギュラービッグボーナス（RB B）の当選を第1AT 状態の終了条件としてもよい。

40

【0219】

また上記実施形態では、RB 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取り説きしたが、RB 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、RB 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、RB1 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。

【0220】

また上記実施形態では、通常状態、RB B 成立状態、RB B 一般状態、およびRB 成立状態では規定投入数として3枚と2枚とが選択可能に設定されている場合を取り説きしたが、3枚と1枚とが選択可能に設定されていてもよいし、2枚と1枚とが選択可能に

50

設定されていてもよい。

【0221】

また上記実施形態では、R B 状態では規定投入数が3枚に設定されている場合を例に取り説明したが、規定投入数は2枚であってもよいし、1枚であってもよい。

【0222】

また上記実施形態では、小役1～小役6の配当をメダルの投入数が2枚である場合と3枚である場合とで異ならせた場合を例に取り説明したが、いずれの投入数においても同一の配当としてもよいし、2枚の投入数の方が3枚の投入数よりも配当が高くなるようにしてもよい。

【0223】

また上記実施形態特に言及しなかったが、レギュラービッグボーナス(RBB)は、メダルの投入数が2枚である場合と3枚である場合とで同一の当選確率で当選するようにしてもよいし、メダルの投入数が2枚である場合の方が3枚である場合よりも高確率または低確率で当選するようにしてもよいし、2枚の投入数ではレギュラービッグボーナス(RBB)を抽選しないようにしてもよい。

【0224】

また16種類のレギュラーボーナス(RB)についても同様に、メダルの投入数が2枚である場合と3枚である場合とで同一の当選確率で当選するようにしてもよいし、メダルの投入数が2枚である場合の方が3枚である場合よりも高確率または低確率で当選するようにしてもよいし、2枚の投入数では16種類のレギュラーボーナス(RB)を抽選しないようにしてもよい。

【符号の説明】

【0225】

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、
 1 0 0 遊技制御手段、

1 0 5 投入受付手段、1 1 0 乱数発生手段、1 2 0 内部抽選手段、
 1 3 0 リール制御手段、1 4 0 入賞判定手段、1 5 0 払出制御手段、
 1 6 0 リプレイ処理手段、1 7 0 状態移行制御手段、1 7 3 R T 制御手段、
 1 7 5 特典付与手段、1 8 0 演出制御手段、

1 9 0 a 遊技情報記憶手段、1 9 1 0 メイン抽選テーブル記憶領域、
 1 9 1 1 停止制御テーブル記憶領域、1 9 1 2 入賞判定テーブル記憶領域、
 1 9 1 4 クレジット情報記憶領域、1 9 1 5 抽選フラグ記憶領域、
 1 9 1 6 状態記憶領域、1 9 1 7 演出状態記憶領域、
 1 9 1 9 A T ストックカウンタ、

1 9 2 0 クリアカウンタ、1 9 2 1 差枚数カウンタ、
 1 9 0 b 演出情報記憶手段、1 9 3 0 演出データ記憶領域、

1 9 3 1 サブ抽選テーブル記憶領域、
 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

10

20

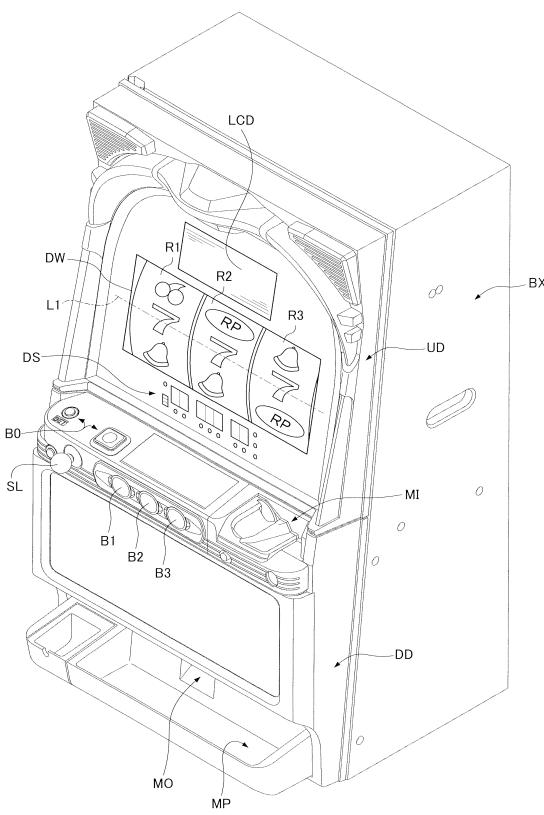
30

40

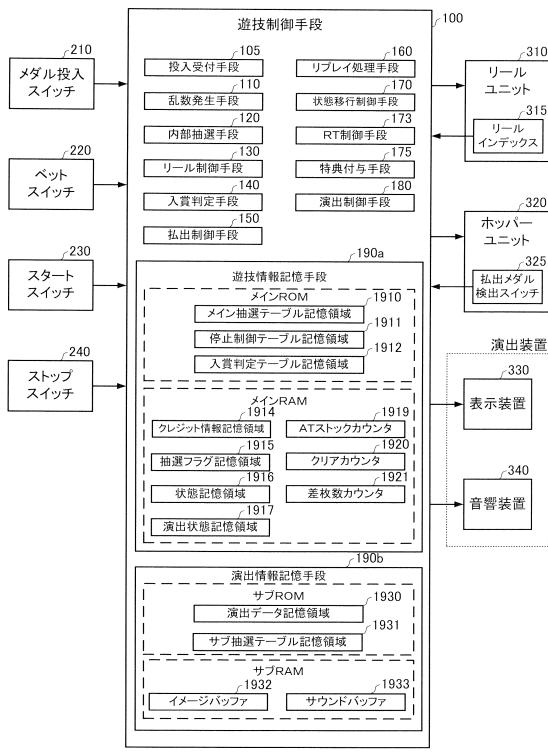
50

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

【図 3】

内部抽選 テーブル1	内部抽選 テーブル2	内部抽選 テーブル3	内部抽選 テーブル4	内部抽選 テーブル5	内部抽選 テーブル6
打順ベルA1	打順ベルA1	打順ベルA1	打順ベルA1	打順ベルA1	打順ベルA1
打順ベルA2	打順ベルA2	打順ベルA2	打順ベルA2	打順ベルA2	打順ベルA2
打順ベルA3	打順ベルA3	打順ベルA3	打順ベルA3	打順ベルA3	打順ベルA3
打順ベルA4	打順ベルA4	打順ベルA4	打順ベルA4	打順ベルA4	打順ベルA4
打順ベルA5	打順ベルA5	打順ベルA5	打順ベルA5	打順ベルA5	打順ベルA5
打順ベルA6	打順ベルA6	打順ベルA6	打順ベルA6	打順ベルA6	打順ベルA6
打順ベルB1	打順ベルB1	打順ベルB1	打順ベルB1	打順ベルB1	打順ベルB1
打順ベルB2	打順ベルB2	打順ベルB2	打順ベルB2	打順ベルB2	打順ベルB2
打順ベルB3	打順ベルB3	打順ベルB3	打順ベルB3	打順ベルB3	打順ベルB3
打順ベルB4	打順ベルB4	打順ベルB4	打順ベルB4	打順ベルB4	打順ベルB4
打順ベルB5	打順ベルB5	打順ベルB5	打順ベルB5	打順ベルB5	打順ベルB5
打順ベルB6	打順ベルB6	打順ベルB6	打順ベルB6	打順ベルB6	打順ベルB6
打順ベルC1	打順ベルC1	打順ベルC1	打順ベルC1	打順ベルC1	打順ベルC1
打順ベルC2	打順ベルC2	打順ベルC2	打順ベルC2	打順ベルC2	打順ベルC2
打順ベルC3	打順ベルC3	打順ベルC3	打順ベルC3	打順ベルC3	打順ベルC3
打順ベルC4	打順ベルC4	打順ベルC4	打順ベルC4	打順ベルC4	打順ベルC4
打順ベルC5	打順ベルC5	打順ベルC5	打順ベルC5	打順ベルC5	打順ベルC5
打順ベルC6	打順ベルC6	打順ベルC6	打順ベルC6	打順ベルC6	打順ベルC6
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
チャанс役1	チャанс役1	チャанс役1	チャанс役1	チャанс役1	チャанс役1
チャанс役2	チャанс役2	チャанс役2	チャанс役2	チャанс役2	チャанс役2
弱チエリー	弱チエリー	弱チエリー	弱チエリー	弱チエリー	弱チエリー
強チエリー1	強チエリー1	強チエリー1	強チエリー1	強チエリー1	強チエリー1
強チエリー2	強チエリー2	強チエリー2	強チエリー2	強チエリー2	強チエリー2
RBB + 1枚役A	1枚役A	RBB + 1枚役A	1枚役A	RBB + 1枚役A	1枚役A
RBB + 1枚役B	1枚役B	RBB + 1枚役B	1枚役B	RBB + 1枚役B	1枚役B
通常リプレイ 1	通常リプレイ 1	通常リプレイ 1	通常リプレイ 1	通常リプレイ 1	通常リプレイ 1
通常リプレイ 2	通常リプレイ 2	通常リプレイ 2	通常リプレイ 2	通常リプレイ 2	通常リプレイ 2
通常リプレイ 3	通常リプレイ 3	通常リプレイ 3	通常リプレイ 3	通常リプレイ 3	通常リプレイ 3
ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ

65535

【図 4】

内部抽選 テーブル7	内部抽選 テーブル8	内部抽選 テーブル9	内部抽選 テーブル10	内部抽選 テーブル11	内部抽選 テーブル12
打順ベルA1	打順ベルA1	打順ベルA1	打順ベルA1	打順ベルA1	打順ベルA1
打順ベルA2	打順ベルA2	打順ベルA2	打順ベルA2	打順ベルA2	打順ベルA2
打順ベルA3	打順ベルA3	打順ベルA3	打順ベルA3	打順ベルA3	打順ベルA3
打順ベルA4	打順ベルA4	打順ベルA4	打順ベルA4	打順ベルA4	打順ベルA4
打順ベルA5	打順ベルA5	打順ベルA5	打順ベルA5	打順ベルA5	打順ベルA5
打順ベルA6	打順ベルA6	打順ベルA6	打順ベルA6	打順ベルA6	打順ベルA6
打順ベルB1	打順ベルB1	打順ベルB1	打順ベルB1	打順ベルB1	打順ベルB1
打順ベルB2	打順ベルB2	打順ベルB2	打順ベルB2	打順ベルB2	打順ベルB2
打順ベルB3	打順ベルB3	打順ベルB3	打順ベルB3	打順ベルB3	打順ベルB3
打順ベルB4	打順ベルB4	打順ベルB4	打順ベルB4	打順ベルB4	打順ベルB4
打順ベルB5	打順ベルB5	打順ベルB5	打順ベルB5	打順ベルB5	打順ベルB5
打順ベルB6	打順ベルB6	打順ベルB6	打順ベルB6	打順ベルB6	打順ベルB6
打順ベルC1	打順ベルC1	打順ベルC1	打順ベルC1	打順ベルC1	打順ベルC1
打順ベルC2	打順ベルC2	打順ベルC2	打順ベルC2	打順ベルC2	打順ベルC2
打順ベルC3	打順ベルC3	打順ベルC3	打順ベルC3	打順ベルC3	打順ベルC3
打順ベルC4	打順ベルC4	打順ベルC4	打順ベルC4	打順ベルC4	打順ベルC4
打順ベルC5	打順ベルC5	打順ベルC5	打順ベルC5	打順ベルC5	打順ベルC5
打順ベルC6	打順ベルC6	打順ベルC6	打順ベルC6	打順ベルC6	打順ベルC6
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	スイカ
チャанс役1	チャанс役1	チャанс役1	チャанс役1	チャанс役1	チャанс役1
チャанс役2	チャанс役2	チャанс役2	チャанс役2	チャанс役2	チャанс役2
弱チエリー	弱チエリー	弱チエリー	弱チエリー	弱チエリー	弱チエリー
強チエリー1	強チエリー1	強チエリー1	強チエリー1	強チエリー1	強チエリー1
強チエリー2	強チエリー2	強チエリー2	強チエリー2	強チエリー2	強チエリー2
RBB + 1枚役A	1枚役A	RBB + 1枚役A	1枚役A	RBB + 1枚役A	1枚役A
RBB + 1枚役B	1枚役B	RBB + 1枚役B	1枚役B	RBB + 1枚役B	1枚役B
通常リプレイ 1	通常リプレイ 1	通常リプレイ 1	通常リプレイ 1	通常リプレイ 1	通常リプレイ 1
通常リプレイ 2	通常リプレイ 2	通常リプレイ 2	通常リプレイ 2	通常リプレイ 2	通常リプレイ 2
通常リプレイ 3	通常リプレイ 3	通常リプレイ 3	通常リプレイ 3	通常リプレイ 3	通常リプレイ 3
ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ	ハズレ

65535

50

【図5】

内部抽選 テーブル13	
0	JAC1
	JAC2
	JAC3
	ハズレ

65535

10

20

【図6】

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

30

【図7】

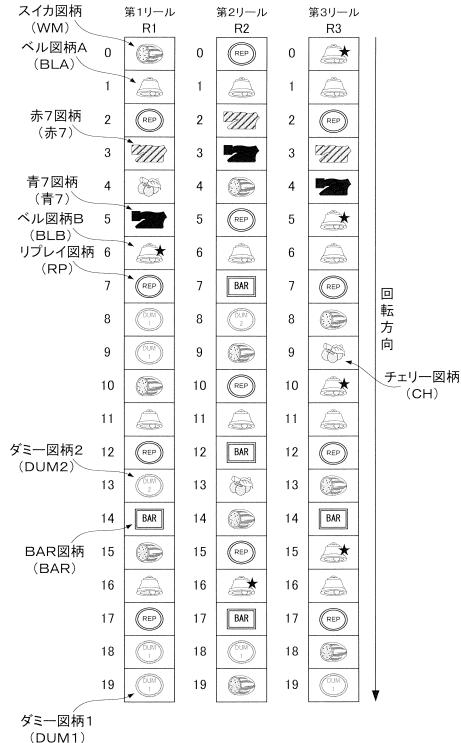
(A)

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)
弱チエリー	1枚小役(小役10, 19)
強チエリー1	1枚小役(小役10, 19, 20)
強チエリー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
打順リプレイA1	リプレイ1, 4
打順リプレイA2	リプレイ1, 2, 4
打順リプレイA3	リプレイ1, 3, 4

【図8】



40

50

【図 9】

(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

10

【図 10】

(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

20

(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

30

【図 11】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
打順ベル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

40

【図 12】

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		
羽チェリー			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)		

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

50

【図13】

当選エリア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
通常リプレイ1	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			
打順リプレイA1 (特定打順:打順1,2)	リプレイ4			リプレイ1		
打順リプレイA2 (正解打順:打順3,4)	リプレイ1	リプレイ4		リプレイ1		
打順リプレイA3 (正解打順:打順5,6)	リプレイ1		リプレイ1	リプレイ4		

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

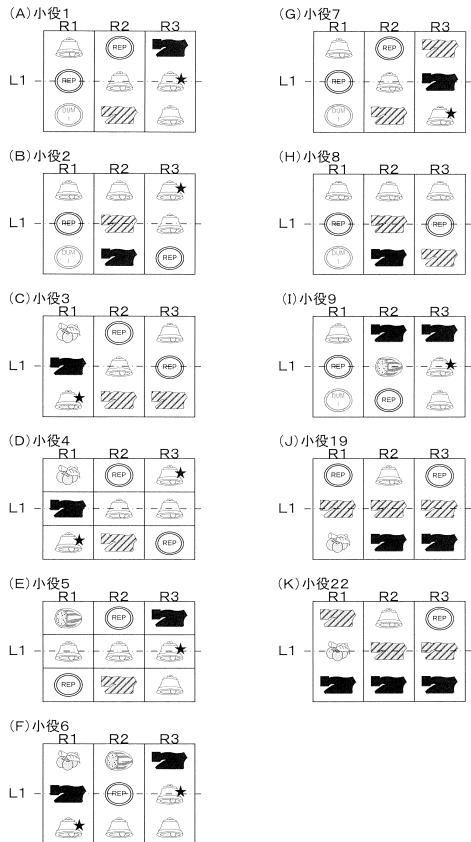
20

30

40

50

【図14】



【図15】

入賞役	図柄組合せ			配当	
	3枚投入		2枚投入		
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]	[Hatched]	—	—
リプレイ3	[BAR]	[BAR]	[BAR]	—	—
リプレイ4	[REP]	[REP]	[BAR]	—	—

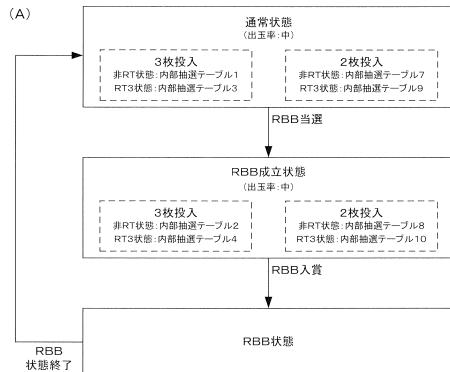
【図16】

入賞役	図柄組合せ			配当	
	3枚投入		2枚投入		
小役1	[REP]	[BAR]	[★]	15枚	7枚
小役2	[REP]	[Hatched]	[BAR]	15枚	7枚
小役3	[BAR]	[BAR]	[★]	15枚	7枚
小役4	[BAR]	[BAR]	[★]	15枚	7枚
小役5	[BAR]	[BAR]	[★]	15枚	7枚
小役6	[BAR]	[BAR]	[★]	15枚	7枚
小役7	[REP]	[BAR]	[★]	3枚	3枚
小役8	[REP]	[Hatched]	[BAR]	3枚	3枚
小役9	[REP]	[BAR]	[★]	3枚	3枚
小役10	[REP]	[BAR]	[BAR]	1枚	1枚
小役11	[BAR]	[BAR]	[★]	1枚	1枚
小役12	[BAR]	[BAR]	[★]	1枚	1枚
小役13	[BAR]	[BAR]	[★]	1枚	1枚
小役14	[BAR]	[BAR]	[★]	1枚	1枚

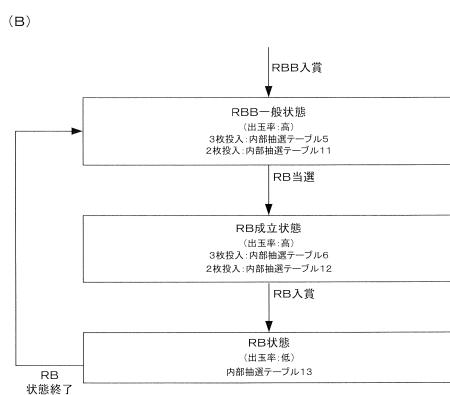
【図 17】

入賞役	図柄組合せ			配当	
			3枚投入	2枚投入	
小役15					1枚 1枚
小役16					1枚 1枚
小役17					1枚 1枚
小役18				 	1枚 1枚
小役19	 			 	1枚 1枚
小役20				 	1枚 1枚
小役21					1枚 1枚
小役22	 				1枚 1枚
小役23				 	1枚 1枚

【 図 1 8 】

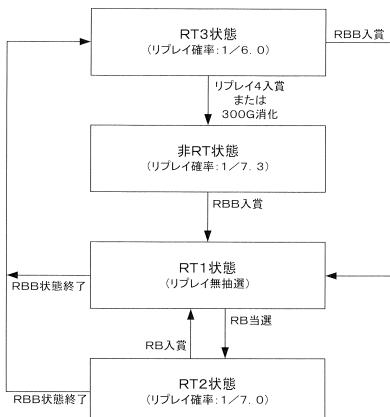


10

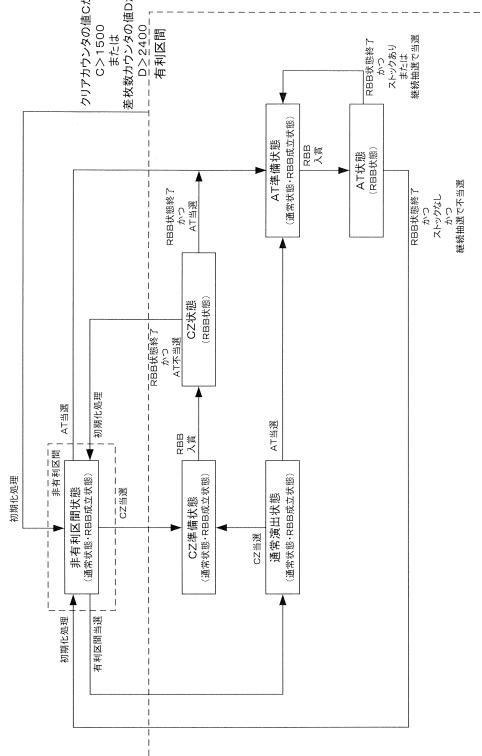


20

【図19】



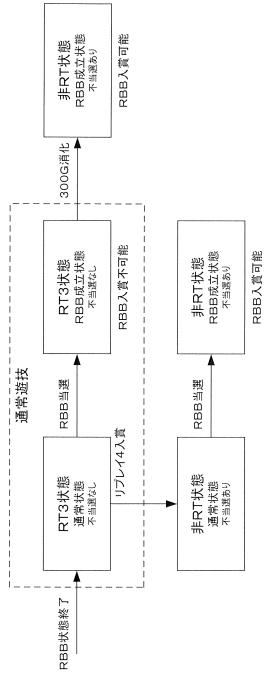
【 図 2 0 】



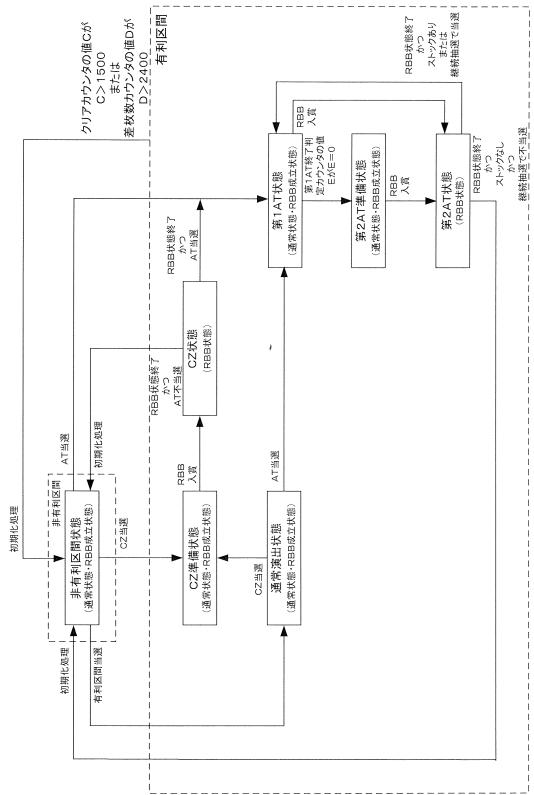
30

40

【図21】



【 図 2 2 】



【 図 2 3 】

(A)通常状態orRBB成立状態					
当選エア	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5
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7)
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

(B)RB一般状態orRB成立状態					
当選エントリ	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5
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

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2014-176540 (JP, A)
 特開2015-116445 (JP, A)
 特開2016-036538 (JP, A)
 特開2018-166888 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A63F 5/04