

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7588831号  
(P7588831)

(45)発行日 令和6年11月25日(2024.11.25)

(24)登録日 令和6年11月15日(2024.11.15)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 6 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全35頁)

(21)出願番号	特願2021-16929(P2021-16929)	(73)特許権者	591142507
(22)出願日	令和3年2月4日(2021.2.4)		株式会社北電子
(65)公開番号	特開2022-119657(P2022-119657		東京都豊島区西池袋1 - 7 - 7
	A)	(74)代理人	110002354
(43)公開日	令和4年8月17日(2022.8.17)		弁理士法人平和国際特許事務所
審査請求日	令和5年11月15日(2023.11.15)	(72)発明者	川口 聖矢
			東京都板橋区板橋一丁目2 4 番3号 株
			式会社北電子内
		審査官	森川 能匡

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】

特定役を含む複数の役から何れかの当選役を決定可能な決定手段と、  
遊技者が操作可能な操作手段と、  
前記決定手段により前記特定役が決定され、且つ、前記操作手段が特定態様で停止操作された場合、変動表示している識別情報を特定停止態様で停止表示することが可能な表示手段と、  
前記表示手段に前記特定停止態様で識別情報が停止表示された場合、遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、  
第1遊技状態の終了後に第2遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、  
前記第1遊技状態において、前記決定手段により前記特定役が決定された場合、前記特定態様を示す特定情報を報知可能な報知手段と、  
前記特定態様を示す特定情報の報知に関する特典を記憶可能な記憶手段と、  
前記第2遊技状態であり、且つ、前記記憶手段に前記特典が記憶されていない状態において、前記表示手段に前記特定停止態様で識別情報が停止表示された場合、前記特典を付与可能な特典付与手段と、  
を備え、  
前記報知手段は、  
前記第1遊技状態において、前記決定手段により前記特定役が決定された場合、前記記憶手段に特典が記憶されているか否かに関わらず、前記特定態様を示す特定情報の報知を

実行可能であり、

前記第2遊技状態において、前記決定手段により前記特定役が決定され、且つ、前記記憶手段に特典が記憶されていない場合、前記特定態様を示す特定情報の報知を実行しないことが可能であり、

前記第2遊技状態において、前記決定手段により前記特定役が決定され、且つ、前記記憶手段に特典が記憶されている場合、前記特定態様を示す特定情報の報知を実行可能であり、

前記特典付与手段は、

前記第2遊技状態であり、且つ、前記記憶手段に前記特典が記憶されていない場合において、前記表示手段に非特定停止態様で識別情報が停止表示された場合、前記特典を付与せず、

前記記憶手段は、

前記特典付与手段により付与された前記特典を記憶可能である

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】

遊技者に有利な遊技状態である有利区間中のゲーム数が1200回に到達したことを条件として、設定示唆演出が行われる遊技機が開示されている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2020-189228号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技機には、改良すべき余地があった。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するため、本発明の遊技機は、特定役を含む複数の役から何れかの当選役を決定可能な決定手段と、遊技者が操作可能な操作手段と、前記決定手段により前記特定役が決定され、且つ、前記操作手段が特定態様で停止操作された場合、変動表示している識別情報を特定停止態様で停止表示することが可能な表示手段と、前記表示手段に前記特定停止態様で識別情報が停止表示された場合、遊技価値を付与可能な遊技価値付与手段と、第1遊技状態の終了後に第2遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、前記第1遊技状態において、前記決定手段により前記特定役が決定された場合、前記特定態様を示す特定情報を報知可能な報知手段と、前記特定態様を示す特定情報の報知に関する特典を記憶可能な記憶手段と、前記第2遊技状態であり、且つ、前記記憶手段に前記特典が記憶されていない状態において、前記表示手段に前記特定停止態様で識別情報が停止表示された場合、前記特典を付与可能な特典付与手段と、を備え、前記報知手段は、前記第1遊技状態において、前記決定手段により前記特定役が決定された場合、前記記憶手段に特典が記憶されているか否かに関わらず、前記特定態様を示す特定情報の報知を実行可能であり、前記第2遊技状態において、前記決定手段により前記特定役が決定され、且つ、前記記憶手段に特典が記憶されている場合、前記特定態様を示す特定情報の報知を実行可能であり、前記特典付与手段は、前記第2遊技状態であり、且つ、前記記憶手段

10

20

30

40

50

に前記特典が記憶されていない場合において、前記表示手段に非特定停止態様で識別情報が停止表示された場合、前記特典を付与せず、前記記憶手段は、前記特典付与手段により付与された前記特典を記憶可能である構成としてある。

【図面の簡単な説明】

【0006】

【図1】遊技機の外観を示す正面図である。

【図2】遊技機の内部構成を示す斜視図である。

【図3】遊技機の制御構成を示すブロック図である。

【図4】遊技機の表示窓における有効ラインを示す図である。

【図5】当選役と当選役に対応する特典を示す図である。

10

【図6】各当選役の内部抽選テーブルを示す図である。

【図7】RT状態の状態遷移図である。

【図8】遊技状態の状態遷移図である。

【図9】各遊技状態における演出画面の表示例を示す図である。

【図10】モード抽選テーブルを示す図である。

【図11】モード別仕様を示す図である。

【図12】CZ抽選テーブルを示す図である。

【図13】Pt抽選テーブルを示す図である。

【図14】第1特化ゾーン抽選テーブルを示す図である。

【図15】第2特化ゾーン抽選テーブルを示す図である。

20

【図16】疑似ゲーム数抽選テーブルを示す図である。

【図17】通常AT天井ゲーム数抽選テーブルを示す図である。

【図18】第3特化ゾーン抽選テーブルを示す図である。

【図19】ナビ権利抽選テーブルを示す図である。

【図20】副制御部の副制御処理を示すフローチャートである。

【図21】設定示唆演出パターン設定処理を示すフローチャートである。

【図22】設定示唆キャラ抽選テーブルを示す図である。

【図23】特定時刻制御処理を示すフローチャートである。

【図24】遊技実行時制御処理を示すフローチャートである。

【図25】設定示唆演出画面の表示例を示す図である。

30

【図26】風演出制御処理を示すフローチャートである。

【図27】風演出抽選テーブルを示す図である。

【図28】演出ボタンを示す図である。

【図29】設定示唆演出パターン設定処理の変形例を示すフローチャートである。

【図30】設定示唆キャラシナリオ一覧を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0007】

以下、図面を参照しながら、本発明における遊技機の好ましい実施形態について説明する。

なお、遊技機は、遊技場等に設置されるものであり、様々な種類があるが、本実施形態の一例として、スロットマシン1に適用した場合について説明する。

40

【0008】

〔スロットマシン〕

スロットマシン1は、図1～図3に示すように、正面側が開口した筐体1bと、筐体1bの正面側を開閉できるように覆う前扉1aで構成される遊技機である。

前扉1aの上部には、例えば、液晶表示器から構成され、遊技に応じた表示による演出や情報表示を行い、報知手段として機能する表示器8や7セグメント表示器で構成される設定示唆演出表示器14を備えている。

この表示器8が表示する情報には、遊技者が狙う停止図柄や停止ボタン5の操作順序（以下、押し順という）に関する情報が含まれる。

50

そして、表示器 8 の左右には、音声を出力するスピーカ 9 や、光による演出を行う LED 等の発光手段を備えるランプ 11 が内蔵されている。

なお、遊技者に対し、表示器 8 の下方に備えるナビランプ 12 によっても、停止ボタン 5 に対応する押し順を報知できる。

#### 【0009】

前扉 1 a の中央部には、後方を視認可能な表示窓 6 が形成されており、この表示窓 6 を透して、可変表示手段としてリール 41 に表された図柄を視認できる。

表示窓 6 の下方には、前側に突出する段部が形成されており、この段部の上面には、メダルを投入するメダル投入口 2 と、ゲームの開始に際して遊技者が押下することにより掛け数を設定するベットボタン 2 a と、遊技者の押下により遊技機に設定されている設定値の示唆演出を行う演出ボタン 15 をそれぞれ備えている。

10

段部の前面には、遊技者がゲームを開始する際に操作するスタートレバー 3 と、リール 41 を停止させる際に遊技者が押下する停止ボタン 5 を備えている。

#### 【0010】

表示窓 6 の下方には、遊技者に有利な有利区間であることを報知する有利区間ランプ 13 を備えている。

前扉 1 a の下部には、メダルが払い出されるメダル払出口 7 b を備えている。

#### 【0011】

筐体 1 b の上部には、遊技を統括的に制御する主制御部 10 と、この主制御部 10 の制御下で遊技の演出等に関する制御を行う副制御部 20 を備えている。

20

主制御部 10 は、各種演算処理等を行う CPU と、制御プログラムや制御データ等を格納する ROM と、各種データを一時記憶する記憶領域や CPU の作業領域等を備える RAM 等を備えている。

主制御部 10 には、ベットボタン 2 a、メダルセレクト 2 b、スタートレバー 3、停止ボタン 5、ドラムユニット 4、メダル払出装 7、有利区間ランプ 13、設定示唆演出表示器 14 等が接続され、各機器に内蔵されたセンサからの各種信号を受信できるように構成されている。

また、主制御部 10 は、抽選手段として機能することで、遊技の開始処理や、乱数発生器からの乱数をサンプリングする処理等を行い、このサンプリングされた乱数に基づき役の内部抽選を行う。

30

副制御部 20 には、演出に関するプログラム、画像データ、音声データ等の各種情報を格納するサブ ROM と、各種データを一時記憶する記憶領域やサブ CPU の作業領域を備えたサブ RAM 等が備えられている。

副制御部 20 には、ナビランプ 12、演出ボタン 15、表示器 8、スピーカ 9、ランプ 11 等が接続され、各機器に対して各種信号を送信できるように構成されている。

筐体 1 b の中央部には、リール 41 を回転駆動させるドラムユニット 4 を備えている。

#### 【0012】

ドラムユニット 4 は、水平方向に並設されるリール 41 a、リール 41 b、リール 41 c を備え、これらリール 41 a ~ 41 c がステッピングモータ（不図示）の駆動によりそれぞれ回転可能に構成されている。

40

各リール 41 a ~ 41 c の外周面には、所定の配列にしたがって複数の図柄が表示され、リール 41 の停止状態において、各リール 41 a ~ 41 c について、連続する所定数（例えば、3 つ）の図柄が表示窓 6 を透して視認可能となっている。

筐体 1 b の下部には、メダルの払い出しを行うメダル払出装 7 やメダルを貯留するホッパー 7 a を備え、このメダル払出装 7 から払い出されたメダルはメダル払出口 7 b を介して遊技者に払い出される。

このようなスロットマシン 1 は、主制御部 10 が以下のようなゲームを制御する。

#### 【0013】

まず、遊技者が遊技媒体となるメダルをメダル投入口 2 に投入した後、ゲームの開始にあたり、1 ゲームにおけるメダルの掛け数の設定を行う。

50

このとき、掛け数の設定は、メダル投入口 2 から直接メダルを投入して設定する方法と、ベットボタン 2 a を押下して設定する方法がある。

メダル投入口 2 から直接メダルを投入して設定する方法では、投入されたメダルが前扉 1 a 裏面に設けられたメダルセレクト 2 b によって検知されることにより、投入分のメダル枚数に対応する掛け数が設定されてゲームを開始できる状態になる。

#### 【 0 0 1 4 】

一方、ベットボタン 2 a を押下して設定する方法では、1 ゲームに掛けるメダルの取得先をクレジットメダルから指定するためのベットボタン 2 a を押下することで、掛け数が設定されてゲームを開始できる状態になる。

すなわち、本実施形態のスロットマシン 1 では、1 ゲームに対して最大 3 枚掛けることができ、最大 3 枚の掛け数を超えない範囲で、1 枚掛け、2 枚掛け、3 枚掛けのいずれの掛け数でもゲームを開始できる。

また、クレジットメダルは、メダル投入口 2 からのメダルの投入や入賞により加算され、例えば、メダルを 5 0 枚まで記憶できる。

このように、メダル投入口 2 からの直接メダルを投入して設定する方法やベットボタン 2 a を押下して設定する方法により、設定されるメダルの掛け数は、主制御部 1 0 が備える R A M 等の記憶手段に記憶される。

このような状態で、スタートレバー 3 が操作されると、ゲームが開始され、各リール 4 1 a ~ 4 1 c を回転できる。

このとき、主制御部 1 0 は、スタートレバー 3 の操作とともに抽選対象となる「ハズレ」を含む複数の役の中から、1 ゲームごとに内部抽選処理を行うことになる。

内部抽選処理では、複数の役の中からゲームが行われるたびに当選役を、所定の当選確率に基づいて抽選により決定する。

したがって、主制御部 1 0 は、掛け数が設定された状態で、かつ、スタートレバー 3 が操作されると、役の抽選を行う抽選手段として機能する。

#### 【 0 0 1 5 】

各リール 4 1 a ~ 4 1 c は、停止状態から徐々に回転速度を上げた後、一定の速度で回転する定常回転に達する。

このような定常回転に達すると、各リール 4 1 a ~ 4 1 c に対応して設けられた各停止ボタン 5 a ~ 5 c を押下できる状態となり、各停止ボタン 5 a ~ 5 c が押下されると、その操作タイミングと内部抽選処理の抽選結果により許容される図柄の組み合わせで停止するように、各リール 4 1 a ~ 4 1 c が停止制御される。

#### 【 0 0 1 6 】

そして、第 3 リール停止操作後に、有効ライン上に停止した図柄の組み合わせを判定した結果、所定の図柄の組み合わせであるときに入賞と判定され、図柄の組み合わせに応じた特典が付与される。

このように、主制御部 1 0 は、各ゲームの終了に基づいて、遊技結果に応じた特典を付与する。

なお、第 1 リールとは、3 つのリール 4 1 a ~ 4 1 c の停止操作が各 1 回ずつ計 3 回された場合において、遊技者が最初に停止操作したときの 1 番目に停止操作されたリールをいう。

#### 【 0 0 1 7 】

また、図 4 に示すように、表示窓 6 を介して視認される各リール 4 1 a ~ 4 1 c の停止図柄で表される図柄の組み合わせには、複数の有効ラインが設定される。

有効ラインは、3 つ水平に並んだ中段、上段、下段の有効ライン 1、有効ライン 2、有効ライン 3 と、斜めにクロスする 2 つの有効ライン 4、有効ライン 5 の計 5 ラインが設けられる。

この有効ラインに沿って停止されたリール 4 1 に表された図柄の組み合わせによって、ゲームの結果が決定されるようになっている。

#### 【 0 0 1 8 】

10

20

30

40

50

[ 当選役と当選役に対応する特典 ]

次に、図 5 を参照しながら、有効ラインに沿って停止され、表示窓 6 に表示される当選役とその当選役に対応する特典について説明する。

当選役には、大別すると小役、リプレイ役及びボーナス役等がある。

小役には、例えば、ベル役、チャンス目役、スイカ役及びチェリー役がある。

なお、チャンス目役、スイカ役及びチェリー役は、以下の説明において、纏めて「レア役」ともいい、後述するモード抽選処理においては、レア役とレア役以外の当選役とで異なる抽選処理が行われることになる。

以下の対応する図柄の組み合わせは、「左リール 4 1 a ・中リール 4 1 b ・右リール 4 1 c 」の順として、説明する。

10

【 0 0 1 9 】

ベル役には、対応する図柄の組み合わせがそれぞれ異なる押し順ベル役と共通ベル役が設けられている。

押し順ベル役には、例えば、3 つの停止ボタン（左停止ボタン 5 a、中停止ボタン 5 b、右停止ボタン 5 c）についての 6 通りある押し順に対して、それぞれ 1 通りの押し順によって停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作されることで、対応する図柄の組み合わせ（例えば、「ベル・ベル・リプレイ」）が有効ライン上に表示される小役で、6 通りの押し順ベル 1 ~ 6 役が設けられている。

【 0 0 2 0 】

例えば、押し順ベル 1 役に当選し、かつ、後述するナビ権利抽選で当選した場合には、遊技者は、左停止ボタン 5 a、中停止ボタン 5 b、右停止ボタン 5 c の押し順で停止ボタン 5 a ~ 5 c を操作することで、「ベル・ベル・リプレイ」の図柄の組み合わせが揃うようになっている。

20

【 0 0 2 1 】

このような押し順ベル 1 ~ 6 役は、他の 5 通りの押し順によって停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作されると、対応する図柄の組み合わせ（「ベル・ベル・リプレイ」）が停止されず、「ベル・リプレイ・ベル」等の他の図柄の組み合わせ（「ベルこぼし目」という）が停止することになる。

また、押し順ベル 1 ~ 6 役が有効ライン上に停止した場合には、「15 枚」のメダルが払い出される。

30

なお、押し順ベル役は、6 通りに限らず、3 通りの押し順ベル 1 ~ 3 役等でもよく、さらには、第 1 停止図柄（赤 7、青 7）も組み合わせに加えて、12 通り以上になるようにしても良い。

【 0 0 2 2 】

共通ベル役は、停止ボタン 5 a ~ 5 c の押し順に関係なく、対応する図柄の組み合わせ「ベル・ベル・ベル」等が停止する小役である。

共通ベル役が有効ライン上に停止した場合には、押し順ベル役と同様に、「15 枚」のメダルが払い出される。

【 0 0 2 3 】

チャンス目役は、対応する図柄の組み合わせを、「ベル・スイカ・リプレイ」等とする小役（レア役）であり、スイカ役は、対応する図柄の組み合わせを、「スイカ・スイカ・スイカ」等とする小役（レア役）である。

40

チャンス目役及びスイカ役は、対応する図柄の組み合わせが停止した場合には、ともに「3 枚」のメダルが払い出される。

【 0 0 2 4 】

チェリー役には、弱チェリー役及び強チェリー役があり、何れも左リール 4 1 a の有効ライン上にチェリー図柄が停止する。

弱チェリー役は、有効ライン上に「チェリー・チェリー・ベル」等の図柄の組み合わせが停止し、強チェリー役は、有効ライン上に「チェリー・チェリー・チェリー」等の図柄の組み合わせが停止する小役（レア役）である。

50

弱チェリー役及び強チェリー役は、ともに対応する図柄の組み合わせが停止した場合、次に説明するリプレイ役と同様に、次のゲームにおいてメダルの投入を行うことなく遊技できる状態となる、いわゆる再遊技役となっている。

【 0 0 2 5 】

リプレイ役は、対応する図柄の組み合わせを、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」とする小役であり、このリプレイ役が入賞すれば、次のゲームにおいてメダルの投入を行うことなく、すなわち、メダルを費やすことなく遊技できる状態となる。

【 0 0 2 6 】

ボーナス役は、有効ライン上に「赤 7 ・ 赤 7 ・ 赤 7 」等の対応する図柄の組み合わせが停止しない限り、当選した権利を持ち越すことが可能な役になっている。

10

このため、対応する図柄の組み合わせが停止することでボーナス役が入賞するまでの期間は、ボーナス当選の成立状態が維持される（以下、この遊技状態を「ボーナス持越し状態」といい、一方、ボーナス役に当選していない遊技状態を「ボーナス非持越し状態」という）。

ボーナス役は、当選したゲームでのみ、入賞させることができ、入賞すると、スイカ役のみに当選するボーナス状態に移行する。

また、ボーナス状態中は、3枚掛けでゲームが行われ、必ず当選するスイカ役の払出枚数が「3枚」と設定されているため、遊技者に払い出されるメダルの払出枚数から遊技者が投入したメダルの投入枚数を差し引いた数量（以下、純増枚数という）は「0枚」となっている。

20

すなわち、ボーナス状態では、遊技者は、獲得するメダルの増加を期待できない。

以上、説明したような図柄の組み合わせに基づいて、小役、リプレイ役、ボーナス役の当選がそれぞれ判定され、判定の結果、対応する図柄の組み合わせが有効ラインに停止したときに、入賞が成立して各入賞の成立に応じた特典が付与される。

【 0 0 2 7 】

続いて、スロットマシン 1 に設定される設定値について説明する。

スロットマシン 1 は、ボーナスや A T 状態への移行抽選の当選確率等をスロットマシン 1 の電源部に設けられた設定変更手段を用いることで、変更できる。

例えば、設定変更手段により、特定の当選役の当選確率の異なる 1 ～ 6 の 6 段階の設定値を設定できる。

30

【 0 0 2 8 】

設定値の設定は、主制御部 10 と、専用の鍵である設定キー（不図示）と、設定キースイッチ（不図示）によって、実現される。

具体的には、遊技場の管理者等が、設定キーをスロットマシン 1 の電源部に設けられた設定キースイッチに挿入し、回転操作することで、スロットマシン 1 の設定値を設定できる状態となる。

そして、この状態のときに、設定値変更スイッチ（不図示）を操作することで、所望の設定値を設定でき、主制御部 10 は、この設定された設定値を R A M 等の記憶手段に記憶し、記憶した設定値に基づいて、ゲームを制御することになる。

すなわち、主制御部 10 は、第 1 遊技設定値（例えば、設定 1 ）と第 2 遊技設定値（例えば、設定 6 ）とを含む複数の遊技設定値から何れかの遊技設定値を設定可能な遊技設定値設定手段として機能する。

40

なお、設定値は、設定値 1 ～ 6 の 6 段階（有利度 = 1 < 2 < 3 ・ ・ ・ < 6 ）であるが、5 段階にしても良いし、7 段階以上にしても良い。

【 0 0 2 9 】

次に、各当選役の内部抽選における当選確率について説明する。

本実施形態におけるスロットマシン 1 は、設定値 1 が設定されるより、設定値 6 が設定される方が、遊技者にとって有利にゲームを進行するように制御される。

図 6 は、1 ～ 6 の 6 段階の設定値のうち、設定 6 における 3 枚掛けのゲーム時の各当選役に対応する内部抽選テーブルを示す図である。

50

この内部抽選テーブルは、各当選役と当選確率とを対応付けて規定されており、図には示していないが、スロットマシン 1 に設定する設定値ごとに設けられている。

レア役の当選確率は、弱チェリー<スイカ<チャンス目<強チェリーの関係性を有しており、当選役（例えば、リプレイ役）の中には、ボーナスの非持越し状態と、持越し状態で当選確率に差が設けられているものもある。

#### 【 0 0 3 0 】

したがって、主制御部 10 は、ボーナスを持越し状態か否かで区分けして内部抽選テーブルを記憶し、ゲーム時の各当選役の抽選を行う。

なお、ボーナス役は、単独で当選する構成としているが、これに限られず、他の小役（例えば、チェリー役）と重複して当選する構成としても良い。

10

#### 【 0 0 3 1 】

##### [ 遊技状態の遷移 ]

次に、主制御部 10 により制御される遊技状態の遷移について説明する。

本実施形態におけるスロットマシン 1 は、上述した構成に加えて、以下に示すような遊技状態と、この遊技状態に基づく特徴的なゲーム性を備えている。

遊技状態は、図 7 に示すように、R T 0 状態、R T 1 状態、ボーナス状態の間で移行するように制御される。

#### 【 0 0 3 2 】

##### [ R T 状態 ]

まず、本実施形態におけるスロットマシン 1 が備える R T 状態について説明する。

20

図 7 に示すのは、R T 状態の遷移図である。

R T は、リプレイタイムの略称であり、R T 状態は、リプレイ役の当選確率が所定の確率で定められた R T 0 状態、R T 1 状態を備える。

この R T 状態では、主制御部 10 が、R T 0 状態、R T 1 状態を含む複数の R T 状態のうち、何れかの R T 状態に制御できる。

#### 【 0 0 3 3 】

R T 0 状態への移行は、ボーナス状態の終了又はスロットマシン 1 における初期化スイッチ等の操作に伴う電源投入（R A M 初期化）、設定値の変更（同じ設定値を設定し直した場合（打ち直し）も含む）に基づいて、その後、R T 0 状態に移行する（図 7 の矢印（a）、（b））。

30

ボーナス状態の終了は、ボーナス状態で、所定の枚数を超える払い出しが行われた時点で終了し、例えば、ボーナス状態は、遊技者にメダルの払い出し数が所定枚数（例えば、メダル 40 枚）を超えると終了する。

R T 0 状態の終了は、R T 0 状態におけるボーナス役の当選に基づく、R T 1 状態への移行により、終了する（図 7 の矢印（c））。

#### 【 0 0 3 4 】

R T 1 状態への移行は、ボーナス役の当選に基づいて、その後、R T 1 状態に移行する（図 7 の矢印（c））。

したがって、R T 1 状態では、ボーナス持越し状態といえる。

R T 1 状態の終了は、R T 1 状態でボーナス役に入賞したことに基づいて、その後、R T 1 状態からボーナス状態に移行することで、終了する（図 7 の矢印（d））。

40

#### 【 0 0 3 5 】

このように、本実施形態では、移行条件がそれぞれ異なる R T 0 状態及び R T 1 状態が設けられ、R T 0 状態及び R T 1 状態ともに、予め遊技期間の定められていない無限の遊技状態（無限 R T）となっている。

R T 1 状態は、ボーナス役に当選してから入賞するまで継続する、すなわち、ボーナス持越し中の状態に維持されることとなる。

また、ボーナス役は、3 枚掛けのゲームでのみ当選し、2 枚掛けや 1 枚掛けのゲームでは当選することはない。

したがって、基本的には、R T 1 状態で、かつ、ボーナス持越し中に、3 枚掛けでゲー

50



ムを行う構成となっているため、遊技場の開店前に店員が事前に、ボーナス持越し状態にすることが好ましい。

なお、本実施形態の R T 状態は、2 つであるが、1 つ又は 3 つ以上であっても良い。

#### 【0036】

続いて、A T 状態を含む遊技状態間の移行処理及び移行処理に伴って発生する各遊技状態について説明する。

図 8 は、遊技状態の遷移図であり、遊技状態として、通常状態と、チャンスゾーン（以下、C Z 状態という）と、A T 状態の遊技状態が示されている。

そして、表示器 8 に表示される演出画面には、図 9 に示すように、各遊技状態に応じて異なる遊技情報が表示される。

主制御部 10 は、複数の遊技状態に制御でき、遊技状態間における移行処理、移行処理に伴って発生する抽選処理等を制御する。

また、遊技状態は、通常区間と、この通常区間よりも遊技者に有利な有利区間に区分される。

主制御部 10 は、以下に示す移行条件が成立することに基づいて、それぞれの区間を移行するように制御する。

#### 【0037】

通常区間は、「押し順ベル役」の当選時に「押し順ベル」を入賞させるための押し順が報知されない区間である。

通常区間から有利区間への移行は、内部抽選処理において「ハズレ」を除く全役（以下、有利区間移行役という）に当選した場合に移行する。

「ハズレ」の場合には、通常区間を維持し、一方、有利区間移行役に当選した場合には、通常区間から有利区間へ移行するようになっている。

したがって、通常状態の一部（設定値の設定変更後、A T 状態の終了後等）においてのみ、通常区間に滞在し、それ以外は、基本的に有利区間に滞在することになる。

そのため、通常状態においても、通常区間と有利区間の双方に滞在する場合があるが、通常区間の滞在期間は極めて短く、有利区間に滞在していることがほとんどである。

なお、通常区間における遊技状態は、他の遊技状態（例えば、通常区間中に移行したボーナス状態等）を加える構成としても良い。

また、「ハズレ」以外の役に当選した場合に、有利区間に移行するため、ほとんど有利区間に滞在する構成になっているが、有利区間への移行役の種別をさらに限定する等して、有利区間に滞在する割合を減らす構成としても良い。

#### 【0038】

一方、有利区間は、「押し順ベル役」当選時に「押し順ベル」を入賞させるための押し順が報知される区間であり、ボーナス持越し状態、ボーナス状態、C Z 状態、A T 状態（A R T 状態）は、この有利区間に区分けされる。

#### 【0039】

また、有利区間は、A T 状態が終了したとき又は有利区間に移行後、以下に示す条件（a）、（b）のうち少なくとも 1 つが成立したときに終了する。

< 有利区間の終了条件 >

（a）有利区間での遊技回数が特定回数の「1500 ゲーム」に到達したこと

（b）有利区間での獲得枚数が特定枚数の「2400 枚」に到達したこと

#### 【0040】

ここで、（a）、（b）に示す有利区間の終了条件について説明する。

主制御部 10 は、有利区間中に行われるゲーム数と、有利区間中に獲得するメダルの獲得枚数とをそれぞれカウントする有利区間カウンタを有しており、これらのカウントする。

具体的には、有利区間カウンタには、有利区間への移行を契機に、有利区間中に行われるゲーム数の特定回数（例えば、1500 ゲーム）と、有利区間中に獲得する獲得枚数の特定枚数（例えば、2400 枚）とがそれぞれセットされる。

有利区間カウンタは、ゲームが行われる（ゲームの開始操作を受け付ける）たびに、又

10

20

30

40

50

は遊技者がメダルを獲得するたびに、カウントされる。

そして、(a)、(b)の条件のうち何れかが成立した場合には、有利区間には滞在することはできず、通常区間に移行するとともに、有利区間カウンタで管理される遊技回数や獲得枚数は、「0」にリセットされる。

なお、この有利区間中の遊技回数の特定回数は、「1500ゲーム以下」が好ましく、例えば、「500ゲーム」や「1000ゲーム」等、適宜任意のゲーム数に変更しても良い。

さらに、有利区間中の獲得枚数の特定枚数も、「2400枚以下」が好ましく、例えば、1000枚や1500枚等に適宜任意の枚数に変更しても良い。

また、本実施形態では、有利区間である場合、AT状態に移行しなければ、押し順に関する情報を報知する演出（以下、ナビ演出という）を行わない構成としているが、AT状態に移行する前でも、ナビ演出を行う構成としても良い。

また、有利区間中は、有利区間ランプ13が点灯されるが、遊技性の低下を防止するために、実際にメダルの増加が見込める状態（例えば、AT状態等）中のみ点灯させる構成としても良い。

#### 【0041】

主制御部10は、所定の移行条件が成立することに基づいて、一の遊技状態から他の遊技状態へと移行するように制御し、CZ状態、AT状態への移行に伴う抽選処理を行う。

各遊技状態の概要は、以下の通りである。

#### 【0042】

##### [通常状態]

通常状態は、所定の初期化スイッチ等の操作を伴う電源投入時に滞在し、非AT状態に制御される遊技状態である。

通常状態は、遊技を続けることで、遊技者の手持ちのメダルが漸次減少するため、遊技者にとって不利な遊技状態である。

一方、特定状態は、AT状態に制御され、遊技を続けることで、メダルが増加しやすく、遊技者にとって有利である。

そのため、遊技者は、通常状態から特定状態への移行を目指し、また、特定状態に長く滞在することを目指して遊技を行うことになる。

#### 【0043】

ここで、モードについて説明する。

本実施形態におけるスロットマシン1は、「モードA」、「モードB」、「モードC」、「モードD」の計4つのモードが設けられている。

そして、主制御部10は、この4つの各モードで仕様が異なるように制御する。

#### 【0044】

以下、図10及び図11を参照しながら、モード抽選処理及び各モードの仕様について説明する。

まず、モード抽選処理について説明する。

モード抽選処理は、通常状態で、通常区間に滞在中に行われる内部抽選処理において有利区間移行役の当選を契機として行われ、仕様がそれぞれ異なるモードのうち、何れかのモードに移行させるかを決定する。

#### 【0045】

図10は、モードの抽選処理に用いる抽選テーブルを示している。

モード抽選は、有利区間移行役に当選したときに取得するモードの移行抽選用の乱数の判定により行われ、この有利区間移行役が通常区間中において当選した場合に、モード抽選処理が行われる。

モード抽選テーブルは、当たり値が、設定されるモードと、スロットマシン1に設定された設定値ごとに対応付けて規定される。

モード抽選は、レア役かレア役以外かで参照する抽選テーブルが異なっており、レア役に当選した場合の方が、遊技者に有利なモード（モードB、モードD）に移行する確率が

10

20

30

40

50

高くなっており、有利なモードに移行した場合には、遊技者が期待を高められるようなゲーム構成になっている。

このとき、主制御部 10 は、非 A T 状態において、複数のモードのうち、何れかのモードに制御可能なモード制御手段として機能する。

なお、モード抽選テーブルでは、設定値ごとに当選確率が異なる 4 つのモードを設けているが、3 つ以下としても良く、さらには、5 つ以上としても良く、適宜変更できる。

また、設定値の変更等の制御は、主制御部 10 で行われるが、主制御部 10 から副制御部 20 への設定値に関する情報の送信により、副制御部 20 が設定値に応じたモードの管理を行うモード制御手段として、機能する構成としても良い。

#### 【0046】

次に、モード抽選処理で決定された各モードの仕様について説明する。

各モードの仕様は、図 11 に示すように、モードごとに C Z 天井当選回数、C Z 当選率、A T 天井ゲーム数、A T 中獲得数期待値がそれぞれ異なるように規定される。

C Z 天井当選回数は、1 回の有利区間中、すなわち有利区間移行後に制御されるモードにおいて、A T 状態に移行するまでに必要な C Z 当選回数を示している。

C Z 当選率は、通常状態中の C Z 状態への移行抽選の当選確率を示している。

A T 天井ゲーム数は、通常状態及び C Z 状態において、A T 状態に移行するまでに必要なゲーム数を示している（図 9（a）参照）。

A T 中獲得数期待値は、A T 状態中に、獲得できるメダル数の期待値を示している。

本実施形態では、モードごとに天井当選回数や天井ゲーム数が異なるが、天井当選回数や天井ゲーム数の少ない方が、有利な遊技状態に早く移行でき、メダルを多く獲得できる機会が増えるため、遊技者にとっては、天井当選回数や天井ゲーム数になるべく小さい値の方が好ましいことになる。

例えば、「モード C」よりも「モード D」の方が、少ない A T 天井ゲーム数や C Z 天井当選回数が設定されるため、「モード C」よりも「モード D」の方が、メダルを多く獲得できる可能性が増えるため、遊技者にとって有利な構成になっている。

#### 【0047】

したがって、通常状態から A T 状態への遷移は複数あるが、基本的な遷移としては、以下の 3 つの条件のうち何れかを満たすことである。

- ・ゲーム数が A T 天井ゲーム数に到達したこと（図 8 の矢印（e））
- ・C Z 状態への移行抽選で当選した回数が C Z 天井当選回数に到達したこと（C Z 状態に移行した後、A T 状態に移行）
- ・通常状態から C Z 状態に移行し、その後 C Z 状態中に A T 抽選（以下、特化ゾーン抽選ともいう）で当選したこと

#### 【0048】

このため、A T 天井ゲーム数に到達した場合には、通常状態から直接 A T 状態に移行することになるが、特に、C Z 状態中に A T 状態への移行抽選に当選し易いため、遊技者は、通常状態に滞在中、まず C Z 状態に移行することを期待して遊技を行うことになる。

なお、C Z 状態への移行抽選で当選した回数が C Z 天井当選回数に到達した場合も、C Z 状態に移行することなく、通常状態から直接 A T 状態に移行するようにしても良い。

以下、特に説明がない場合には、各遊技状態から他の遊技状態への移行に係る移行抽選においても、基本的に有利区間中に実行されることになる。

#### 【0049】

##### [C Z 状態]

主制御部 10 は、通常状態において、内部抽選処理の抽選結果としてレア役の当選を契機に C Z 状態への移行抽選処理を行う。

C Z 状態は、通常状態と同様に、非 A T 状態に制御され、通常状態よりも A T 状態へ移行し易い遊技状態である。

そのため、C Z 状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利なチャンスゾーンとして位置付けられている。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 0 】

図 1 2 は、C Z 状態への移行抽選処理に用いる抽選テーブルを示している。

C Z 抽選は、モードごとに異なる抽選テーブルが用いられ、レア役ごとに割り振られる乱数値の個数が異なり、当たり値（当選）及びハズレ値（ハズレ）が、レア役ごとに対応付けて規定される。

## 【 0 0 5 1 】

具体的には、C Z 抽選は、通常状態であって有利区間に滞在中に、レア役の当選を契機としてC Z 状態へ移行するか否かを決定する。

C Z 抽選は、モード抽選処理によって決定されたモードに応じて、参照する抽選テーブルが異なり、モードA、BとモードC、Dに区分けして、当たり値の当選確率が異なるように制御される。

10

そして、C Z 抽選の当選確率は、モードA、BよりもモードC、Dの方が当選し易く、C Z 抽選で当選した場合には、主制御部 1 0 は、遊技状態を通常状態からC Z 状態に移行するように制御する（図 8 の矢印（f））。

なお、C Z 状態への移行抽選の移行役はレア役以外でもよく、例えば、ベル役等の当選を契機に所定の確率でC Z 状態への移行抽選に当選するようにしても良い。

## 【 0 0 5 2 】

また、C Z 状態は、ゲーム数により管理される有限の遊技期間であって、予め設定される規定ゲーム数（例えば、1 3 ゲーム）を、消化するまで継続する。

このとき、表示器 8 には、味方キャラと敵キャラが対戦するバトルゲームが表示される。

20

バトルゲームは、C Z 状態で行われる演出であり、1 ゲームごとに獲得するポイント数を抽選する P t（ポイント）抽選処理が行われ、獲得するポイント数によって、敵キャラがダメージを受ける演出が表示器 8 に表示される（図 9（b）参照）。

例えば、規定ゲーム数を 1 3 ゲームとした場合、1 ~ 1 0 ゲームまでは、味方キャラが敵キャラ（雑魚キャラ）とバトルを繰り広げて、ボスキャラが待ち構えるステージに近づいて行く演出が行われ、1 1 ~ 1 3 ゲームでは、ボスキャラが登場し、味方キャラがそのボスキャラとバトルする連続演出が行われる。

さらに、1 3 ゲーム目には、A T 状態への移行抽選（特化ゾーン抽選）が継続して行われ、A T 状態に移行する場合には、味方キャラがボスキャラに勝利する演出が行われ、A T 状態に移行しない場合には、味方キャラがボスキャラに敗北する演出が行われる。

30

## 【 0 0 5 3 】

次に、図 1 3 ~ 図 1 5 を参照しながら、C Z 状態中に行われる抽選処理に用いる抽選テーブルについて説明する。

図 1 3 は、全モード共通の P t 抽選テーブルを示しており、C Z 状態では、所定の小役の当選を契機に、獲得するポイントの抽選処理が行われ、その抽選結果に基づいて、A T 状態の移行抽選が行われる。

具体的には、小役の当選役に応じて、獲得するポイントの当選確率が異なり、その獲得したポイント数によって当選確率の異なる A T 抽選が行われる。

P t 抽選は、リプレイ役、ベル役、弱チェリー役、スイカ役、チャンス目役、強チェリー役の何れかに当選したときに取得する P t 抽選用の乱数の判定により行われ、必ず何れかのポイントが獲得できるように規定される。

40

この P t 抽選は、抽選結果（1 P t、1 0 P t、2 0 P t、3 0 P t、1 0 0 P t）ごとに割り振られる乱数値の個数が異なるように、当たり値が、当選役と、抽選結果ごとに対応付けて規定される。

例えば、リプレイ役に当選したときは、「1 0 0 P t」を獲得することはないが、強チェリー役に当選したときは、2 5 6 個中 6 4 個（約 2 5 % の確率）で「1 0 0 P t」を獲得できる。

このように P t 抽選では、小役の中でも、強チェリー役に当選したときが高いポイントを獲得できる可能性があるため、遊技者は、強チェリー役に当選した場合は、当選に対する期待を高められるようになっている。

50

## 【 0 0 5 4 】

図 1 4 は、C Z 状態の終了時に参照する特化ゾーン抽選テーブル（以下、第 1 特化ゾーン抽選テーブルという）を示している。

第 1 特化ゾーン抽選テーブルは、C Z 状態の終了後に、移行先を決定するための抽選テーブルであり、バトルゲームの 1 3 ゲーム間で獲得したポイントの累積値に基づいて、抽選結果が変動する。

第 1 特化ゾーン抽選テーブルにおいて、「ハズレ」は、A T 状態の非当選を示しているため、抽選結果が「ハズレ」の場合には、C Z 状態の終了後、通常状態に移行する（図 8 の矢印（g））。

一方、「特化ゾーン」は、A T 状態の当選を示しているため、抽選結果が「特化ゾーン」の場合には、C Z 状態の終了後、A T 状態に移行し、例えば、「特化ゾーン 1 0 G」は、A T 状態に移行したときの特化ゾーンにおけるゲーム数（以下、特化ゲーム数ともいう）が 1 0 ゲームであることを示している（図 8 の矢印（h））。

10

## 【 0 0 5 5 】

また、第 1 特化ゾーン抽選テーブルは、C Z 状態への移行抽選で当選した回数が天井当選回数に到達した C Z 状態が否かで、参照する抽選テーブルが異なっており、C Z 状態の当選回数が天井に未到達時の C Z 状態と、C Z 状態の当選回数が天井に到達時の C Z 状態に区分けして、当たり値の当選確率が異なるように制御される。

例えば、C Z 天井当選回数到達時の C Z 状態では、当然ながら「ハズレ」が無く、必ず A T 状態に移行でき、かつ、C Z 天井当選回数未到達時に比べて特化ゾーンにおける特化ゲーム数も多く獲得できる可能性が高くなっている。

20

## 【 0 0 5 6 】

図 1 5 は、ゲーム数が A T 天井ゲーム数に到達した際に参照する特化ゾーン抽選テーブル（以下、第 2 特化ゾーン抽選テーブルという）を示している。

第 2 特化ゾーン抽選テーブルは、移行する特化ゾーンにおける特化ゲーム数を決定するためのテーブルである。

この第 2 特化ゾーン抽選テーブルは、当たり値が、付与される特化ゲーム数と、滞在するモードごとに対応付けて規定される。

本実施形態では、通常状態だけでなく C Z 状態中においても継続してゲーム数をカウントしているため、C Z 状態中にゲーム数が A T 天井ゲーム数に到達することもあり得る。

30

この場合、C Z 状態中に A T 天井ゲーム数に到達した場合は、即座に特化ゾーン（A T 状態）に移行することは無く、C Z 状態の最終ゲームに行われる第 1 特化ゾーン抽選が終了するまで特化ゾーンへの移行を待機する構成になっている（図 8 の矢印（h））。

したがって、C Z 状態中に、A T 天井ゲーム数に到達した場合には、第 1 特化ゾーン抽選によって獲得した特化ゲーム数が、第 2 特化ゾーン抽選によって獲得した特化ゲーム数に加算されることになる。

そのため、第 1 特化ゾーン抽選及び第 2 特化ゾーン抽選で獲得できる特化ゾーンにおける最大特化ゲーム数がともに 3 0 ゲームであるため、遊技者は、最大 6 0 ゲームの特化ゲーム数を獲得できる。

## 【 0 0 5 7 】

40

## [ A T 状態 ]

次に、本実施形態におけるスロットマシン 1 が備える A T 状態について説明する。

A T は、アシストタイムの略称であり、例えば、押し順ベル役当選時に、各停止ボタン 5 a ~ 5 c の押し順が報知され、押し順ベル役等の入賞を遊技者にアシストする遊技状態である。

## 【 0 0 5 8 】

例えば、押し順の報知例として、押し順ベル 1 役に当選したときは、表示器 8、スピーカ 9 及びナビランプ 1 2 等を介して、押し順が報知される。

このときの押し順ベル 1 役の報知は、表示器 8 では、停止ボタン 5 に対応する押し順を特定できるように数字「1（左） 2（中央） 3（右）」が表示される。

50

スピーカ 9 では、「左」、「中」、「右」の順でそれぞれの音声出力される。

ナビランプ 12 を用いる場合は、「1 2 a 1 2 b 1 2 c」の順でナビランプ 12 が点灯される。

A T 状態は、通常、所定の遊技回数に亘って継続して行われ、報知が決定されると、3 つの停止ボタン（左停止ボタン 5 a、中停止ボタン 5 b、右停止ボタン 5 c）のナビ演出が行われるため、遊技者が初心者でもメダルを獲得し易い状態といえる。

そのため、押し順を報知する A T 状態は、押し順を報知しない非 A T 状態よりも、遊技者にとって有利な遊技状態である。

このように、主制御部 10 は、「押し順ベル」が停止するように、又は「ベルこぼし目」が停止しないようにアシストするという特典を遊技者に付与する。

10

なお、本実施形態における A T 状態は、一例として各停止ボタン 5 a ~ 5 c の押し順を報知して遊技者をアシストする遊技状態を挙げているが、これに限られず、例えば、第 1 リール（左リール 4 1 a）に停止すべき図柄を表示器 8 等に表示して、停止すべき図柄を報知して遊技者をアシストする遊技状態の A T 状態でも本発明を適用できる。

#### 【0059】

ここで、A T 状態における純増状態について説明する。

本実施形態における A T 状態は、遊技者が獲得する純増枚数の期待値が変動する、いわゆる「純増枚数可変型」の A T 状態である。

このため、A T 状態は、図 8 に示すように、特化ゾーン、疑似ボーナス、通常 A T の 3 種類の 1 ゲームあたりの純増枚数の期待値が異なる純増状態によって構成される。

20

また、3 種類の A T 状態は、主制御部 10 によってゲーム数により管理され、表示器 8 に表示されるとともに、ゲームが消化されるごとに 1 減算される（図 9（c）~（e）参照）。

なお、図 9（d）に示す疑似ボーナス時の残ナビ数は、表示しない構成としても良い。

#### 【0060】

特化ゾーンは、1 ゲームあたりの純増枚数の期待値が相対的に中程度の A T 状態であり、非 A T 状態から移行するとともに、押し順ベル 1 ~ 6 役が当選したときに一部のみでナビ（以下、一部ナビという）演出が行われる。

この特化ゾーンでは、図 16 に示す疑似ゲーム数抽選テーブルを用いて、疑似ボーナスにおける上乗せするゲーム数を決定する。

30

#### 【0061】

以下、特化ゾーン中に行われるゲーム数（以下、疑似ゲーム数ともいう）の抽選処理について説明する。

図 16 は、疑似ボーナスにおける疑似ゲーム数の抽選処理に用いるモードごとの疑似ゲーム数抽選テーブルであり、滞在するモードに応じて、参照する抽選テーブルが異なり、モード A、B とモード C、D に区分けして、当たり値の当選確率が異なるように制御される。

この疑似ゲーム数抽選は、特化ゾーンに滞在中、毎ゲームで行われ、この抽選で決定された疑似ゲーム数（抽選結果）が、毎ゲームで上乗せ（加算）される。

したがって、最終ゲームまでに上乗せされたゲーム数が、疑似ボーナス中のゲーム数になる。

40

#### 【0062】

具体的には、疑似ゲーム数抽選は、主制御部 10 により、特化ゾーン中において、ベル入賞（ナビ実行含む）、弱チェリー役、スイカ役、チャンス目役、強チェリー役、その他に当選したときに取得するゲーム数抽選用の乱数の判定により行われる。

疑似ゲーム数抽選テーブルにおけるベル入賞（ナビ実行含む）とは、ベル役が入賞すること及びナビ演出が行われることの少なくとも何れか一方を満たすことであり、ナビ演出時に「ベルこぼし目」が停止した場合でもベル役が入賞したものと疑似ゲーム数抽選が行われる。

また、疑似ゲーム数抽選テーブルにおけるその他とは、ベル役及びレア役以外の役のこ

50

とで「ベルこぼし目」も含まれる。

疑似ゲーム数抽選は、抽選結果（５ゲーム、１０ゲーム、３０ゲーム、５０ゲーム、１００ゲーム）ごとに割り振られる乱数値の個数が異なるように、当たり値が、当選役と、抽選結果ごとに対応付けて規定される。

疑似ゲーム数抽選テーブルでは、ベル役やレア役以外の役でも疑似ゲーム数を獲得できるが、モードに関わらず、５ゲームや１０ゲームと少ない疑似ゲーム数が付与され、一方、ベル役やレア役では、５ゲームが付与されないよう制御される。

そして、主制御部１０は、特化ゾーン抽選で決定された特化ゲーム数を消化した後、ＡＴ状態を特化ゾーンから疑似ボーナスに移行するように制御する（図８の矢印（ｉ））。

【００６３】

疑似ボーナスは、１ゲームあたりの純増枚数の期待値が相対的に高いＡＴ状態であり、特化ゾーンから移行するとともに、押し順ベル１～６役が当選したときに必ずナビ（以下、全ナビという）演出が行われる。

そのため、遊技者は、疑似ボーナスに移行すれば、押し順に関する情報がより多く提供されるため、メダルを多く獲得できる期待感を持って遊技を行うことになる。

この疑似ボーナスは、特化ゾーンで決定された疑似ゲーム数を消化するまで継続し、疑似ボーナス終了時には、疑似ボーナス終了後に移行する通常ＡＴの天井ゲーム数、すなわち再び特化ゾーンに移行までのゲーム数を決定する抽選処理が行われる。

【００６４】

以下、図１７を参照しながら、通常ＡＴの天井ゲーム数（以下、通常ＡＴ天井ゲーム数ともいう）を決定するときに用いる抽選テーブルについて説明する。

通常ＡＴ天井ゲーム数抽選は、有利区間における残りゲーム数に基づいて決定される通常ＡＴ天井ゲーム数抽選用の乱数により行われる。

この有利区間の残りゲーム数は、上述した予め定められた上限値となる有利区間中に行われるゲーム数の特定回数から、消化済みのゲーム数を減算した値である。

通常ＡＴ天井ゲーム数抽選テーブルは、当たり値が、抽選結果（３０ゲーム、５０ゲーム、１００ゲーム、１５０ゲーム、２００ゲーム）と、有利区間の残りゲーム数に対応付けて規定される。

【００６５】

通常ＡＴ天井ゲーム数抽選は、滞在するモードに応じて、参照するテーブルが異なり、主制御部１０は、有利区間における残りゲーム数が多いほど、通常ＡＴ天井ゲーム数の多い抽選結果に当選するように制御する。

これにより、通常ＡＴ天井ゲーム数に到達する前に、有利区間のゲーム数の上限値である特定回数に到達する可能性を低くでき、通常ＡＴ天井ゲーム数と有利区間の特定回数の調整を図っている。

そして、主制御部１０は、疑似ゲーム数抽選で決定された疑似ゲーム数を消化し、通常ＡＴ天井ゲーム数抽選で通常ＡＴ天井ゲーム数を決定した後、ＡＴ状態を疑似ボーナスから通常ＡＴに移行するように制御する（図８の矢印（ｊ））。

なお、通常ＡＴ天井ゲーム数抽選は、「有利区間における残りゲーム数」に基づいて決定される通常ＡＴ天井ゲーム数抽選用の乱数により行われる例について説明したが、有利区間中の消化済みゲーム数である「有利区間消化ゲーム数」に基づいて通常ＡＴ天井ゲーム数抽選用の乱数を決定しても良い。

【００６６】

通常ＡＴは、１ゲームあたりの純増枚数の期待値が相対的に低いＡＴ状態であり、疑似ボーナスから移行するとともに、押し順ベル１～６役が当選したときに一部ナビ演出が行われる。

この通常ＡＴは、疑似ボーナス終了時に決定された通常ＡＴ天井ゲーム数に到達するまで継続し、通常ＡＴ天井ゲーム数の到達時に、特化ゾーンにおける特化ゲーム数を決定する抽選処理が行われる。

【００６７】

10

20

30

40

50

以下、図 18 を参照しながら、ゲーム数が通常 A T 天井ゲーム数に到達した際に参照する特化ゾーン抽選テーブル（以下、第 3 特化ゾーン抽選テーブルという）について説明する。

第 3 特化ゾーン抽選テーブルは、再び通常 A T から移行する特化ゾーンにおける特化ゲーム数を決定するためのテーブルである。

第 3 特化ゾーン抽選は、滞在するモードに基づいて、通常 A T 天井ゲーム数の到達時にそれぞれ取得する特化ゲーム数の抽選用の乱数の判定により行われる。

第 3 特化ゾーン抽選テーブルは、当たり値が、付与される特化ゲーム数と、滞在するモードごとに対応付けて規定される。

#### 【 0 0 6 8 】

このように、A T 状態は、純増状態が異なる 3 種類の A T 状態から構成されており、遊技者の有利度からすると、疑似ボーナス > 特化ゾーン > 通常 A T の関係性を有している。

そのため、遊技者は、A T 状態が疑似ボーナスのときが、同一の期間内に、最も多くのメダルを獲得できる構成になっている。

そして、通常 A T 終了後は、再び特化ゾーンに移行することになり（図 8 の矢印（k））、特化ゾーン 疑似ボーナス 通常 A T 特化ゾーン・・・という流れで、有利区間の終了条件が成立するまで A T 状態は継続する（図 8 の矢印（l））。

#### 【 0 0 6 9 】

また、上述した 3 種類の A T 状態では、押し順ベル役の当選時に行われ、ナビ演出を行うか否かを決定するナビ抽選の当選確率（以下、ナビ率という）を異ならせている。

例えば、特化ゾーンでは、ナビ率を 30% とし、疑似ボーナスでは、ナビ率を 100% とし、通常 A T では、ナビ率を 10% としている。

このように、1 ゲームあたりの純増枚数の期待値が多いほど、ナビ率を高くすることで、A T 状態ごとの純増枚数の期待値の変動を実現している。

そのため、ナビ率は、特化ゾーン > 通常 A T の関係性を有しているものの、別途、次に説明するナビ権利抽選に当選してナビ権利を保有していると、一部ナビ演出の特化ゾーンや通常 A T においても、保有しているナビ権利を消化することで、100% の確率でナビ演出が行われる。

すなわち、ナビ権利の保有状況によっては、通常 A T のナビ率が特化ゾーンのナビ率を上回る可能性がある。

これにより、通常 A T でも、特化ゾーンよりメダルを多く獲得できる機会が増えることもあるため、遊技者に与えられる喪失感を低減させ、遊技の興趣の低下を防止できる。

#### 【 0 0 7 0 】

以下、図 19 を参照しながら、ナビ権利抽選テーブルについて説明する。

ナビ権利抽選テーブルは、A T 状態（特化ゾーン、疑似ボーナス、通常 A T）中に参照し、特化ゾーン及び通常 A T 中に消化可能なナビ権利（ナビ数）を獲得するか否かを決定する抽選テーブルである。

ナビ権利抽選テーブルは、主制御部 10 により、ベル入賞（ナビ実行含む）、弱チェリー役、スイカ役、チャンス目役、強チェリー役、その他に当選したときに取得するナビ権利抽選用の乱数の判定により行われる。

ナビ権利抽選テーブルにおけるベル入賞（ナビ実行含む）とは、上述した疑似ゲーム数抽選テーブルと同様に、ベル役が入賞すること及びナビ演出が行われることの少なくとも何れか一方を満たすことであり、ナビ演出時に「ベルこぼし目」が停止した場合でもベル役が入賞したものとナビ権利抽選が行われる。

また、ナビ権利抽選テーブルにおけるその他とは、ベル役やレア役以外の役のことで「ベルこぼし目」も含まれるが、ベル入賞やレア役に比べると獲得できるナビ権利は低く規定される。

#### 【 0 0 7 1 】

具体的には、ナビ権利抽選テーブルは、有利区間の残りゲーム数が「400 ゲーム以下」か否かで当たり値が異なり、有利区間の残りゲーム数が「400 ゲーム以下」の

10

20

30

40

50



方が、「401ゲーム以上」より、ナビ権利の獲得率が高くなるため、有利区間の後半にAT状態に当選しても満足した出玉を提供し易いように制御される。

#### 【0072】

このようなナビ権利抽選テーブルによって獲得したナビ権利の保有状況によって、通常ATのナビ率が特化ゾーンのナビ率を上回る可能性もあるため、遊技者は、通常ATであっても遊技の興味が低下すること無く、最後まで遊技を継続するようになり、遊技機の稼働率の向上が見込める。

主制御部10は、AT状態において、特化ゾーンから疑似ボーナス、疑似ボーナスから通常AT、通常ATから特化ゾーンのように移行するように制御することで、遊技の多彩化や期待感を向上させている。

なお、AT状態への移行抽選に当選した場合に、直ぐに特化ゾーン(AT状態)へ移行せず、遊技者に対して、AT状態への移行に対する期待感を高めるための前兆演出を所定ゲーム数(例えば、25~30ゲーム)実行した後に、AT状態へ移行するようにしても良い。

また、AT状態として、1ゲームあたりの純増枚数の期待値が異なる3種類を設けているが、2種類以下としても良く、さらには、4種類以上としても良く、適宜変更できる。

また、ATゲーム数の決定は、抽選テーブルを用いて、抽選で行う構成を一例として説明したが、これに限られず、抽選を行わずに、一義的に決定するような構成でも良い。

例えば、3種類の何れのAT状態は、一律に固定値として所定のゲーム数(例えば、50ゲーム)が設定されること等が一例として挙げられる。

また、3種類のAT状態は、主制御部10にゲーム数によって管理される例について説明したが、これに限られず、小役の当選数(例えば、押し順ベルの当選数)、小役の入賞数(例えば、押し順ベルの入賞数)、遊技者が投入したメダルの投入枚数、遊技者に払い出されるメダルの払出枚数、投入枚数と払い出された払出枚数の差である差枚数等、その他の数値等に基づき、AT状態を管理するようにしても良い。

#### 【0073】

このように、スロットマシン1は、主制御部10が遊技状態制御手段として機能することにより、複数のRT状態、ボーナス状態、CZ状態及びAT状態を制御可能に構成されている。

スロットマシン1は、このような構成に加えて、副制御部20が時刻判定手段、遊技実行判定手段、操作実行判定手段として機能することにより、以下に示すような演出を実現可能に構成されている。

#### 【0074】

次に、遊技場の管理者が設定した設定値を示唆する演出(以下、設定示唆演出という)に伴う各処理について、フローチャートを用いて説明する。

本実施形態では、設定示唆キャラ自体、設定示唆キャラの組み合わせ、演出ボタン15の押下を契機として行われる風演出によって、設定示唆演出を行っている。

設定示唆演出は、副制御部20が備えるサブCPUがプログラムや上述した抽選テーブル等を参照しながら、演出制御手段として機能することで実現される。

以下の各処理は、副制御部20が動作を実行可能なプログラムのフローチャートを示しており、このプログラムや抽選テーブルは、副制御部20に備えるサブROM等の記憶手段に記憶されている。

#### 【0075】

##### [副制御処理]

図20は、副制御部20が行う副制御処理を示すフローチャートである。

副制御部20は、主制御部10からの制御信号に基づき、表示器8、スピーカ9、ランプ11、演出ボタン15等を用いて、設定示唆演出を行うように制御する。

副制御処理では、設定示唆演出パターン設定処理、特定時刻制御処理、遊技実行時制御処理、風演出制御処理が順次実行される(S100~S400)。

#### 【0076】

10

20

30

40

50

#### [ 設定示唆演出パターン設定処理 ]

図 2 1 を参照しながら、設定示唆演出パターン設定処理 ( S 1 0 0 ) について説明する。

設定示唆演出パターン設定処理は、具体的な設定示唆演出の演出パターンを決定する処理を行う。

まず、設定示唆演出パターン設定処理では、スロットマシン 1 の電源が ON であるか否かを判定する ( S 1 0 1 ) 。

副制御部 2 0 は、スロットマシン 1 の電源が投入され、主制御部 1 0 から電源投入コマンドを受信して電源が ON であると判定した場合には ( S 1 0 1 : Y e s )、S 1 0 2 に処理を進め、一方、電源が OFF であると判定した場合には ( S 1 0 1 : N o )、処理をリターンする。

10

なお、副制御部 2 0 は、スロットマシン 1 の電源が ON であるか否かの判定ではなく、現在時刻が遊技場の開店時刻以前か否かを判定し、開店時刻以前であると判定した場合には、S 1 0 2 に処理を進めるような制御でも良い。

#### 【 0 0 7 7 】

次に、副制御部 2 0 は、設定示唆演出カウンタを初期化する ( S 1 0 2 ) 。

設定示唆演出カウンタは、特定時刻と対応付けて決定する設定示唆演出パターン ( 設定示唆キャラ ) の出現順をカウントするカウンタである。

この設定示唆演出カウンタは、設定示唆演出パターンを決めるときと、決定した設定示唆パターンに沿った設定示唆演出を行うときにそれぞれ参照される。

そして、副制御部 2 0 は、この初期化した設定示唆演出カウンタに「 1 3 」を加算する ( S 1 0 3 ) 。

20

ここでは、設定示唆演出を構成する設定示唆キャラの出現回数を示す値 ( 例えば「 1 3 」 ) をセットする処理が行われる。

本実施形態では、1 0 時台 ~ 2 2 時台の間で 1 時間に 1 回、設定示唆キャラが表示されるため、最大「 1 3 回」の設定示唆キャラが表示される。

そのため、設定示唆演出カウンタには、「 1 3 」がセットされるが、設定示唆演出カウンタにセットする値は、表示器 8 に出現させたい回数に応じて任意に変更できる。

#### 【 0 0 7 8 】

次に、設定示唆演出の抽選処理を行う ( S 1 0 4 ) 。

設定示唆演出の抽選処理は、図 2 2 ( a ) に示す設定示唆キャラ抽選テーブルを用いて、表示器 8 に表示する設定示唆キャラを決定する。

30

副制御部 2 0 は、設定示唆キャラ抽選テーブルに規定されている当選確率に基づいて、設定示唆キャラを決定する。

このとき、副制御部 2 0 は、所定のタイミングで、主制御部 2 0 から設定値コマンドを受信し、この設定値コマンドに基づいて、スロットマシン 1 に設定されている設定値を判断することになる。

設定示唆キャラは、スロットマシン 1 に設定される設定値によって当選確率が異なり、低設定 ( 例えば、設定 1 ~ 3 ) では、「キャラ I ~ K」が当選しやすく、高設定 ( 例えば、設定 4 ~ 6 ) では、「キャラ A ~ C」が当選し易い構成になっている。

したがって、表示器 8 には、設定 6 ( 第 2 遊技設定値 ) が設定されている場合よりも設定 1 ( 第 1 遊技設定値 ) が設定されている場合の方が、1 0 時台の特定時刻 ( 第 1 特定時刻 ) において、高確率で「キャラ I」( 第 3 遊技設定値情報 ) が表示され、設定 1 が設定されている場合よりも設定 6 が設定されている場合の方が、1 0 時台の特定時刻で、高確率で、「キャラ A」( 第 1 遊技設定値情報 ) が表示されることになる。

40

そのため、遊技者は、「キャラ A ~ C」が多く表示器 8 に表示されていれば、高設定ではないかといった期待感を抱くことができ、設定示唆キャラ自体によって、設定示唆演出を行うことができる。

#### 【 0 0 7 9 】

次に、副制御部 2 0 は、S 1 0 4 の処理で決定した設定示唆キャラが肯定されるパターンの組み合わせか否かを判定する ( S 1 0 5 ) 。

50

図 2 2 ( b ) は、設定値ごとの同時に表示されない設定示唆キャラの組み合わせを「○」で示すことによって、設定示唆キャラの組み合わせが否定されるパターンを示したものである。

例えば、スロットマシン 1 に設定 1 が設定されている場合は、「キャラ A」と「キャラ B」の組み合わせ、設定 6 が設定されている場合は、「キャラ H ~ K」の組み合わせがそれぞれ否定されるパターンである。

そのため、表示器 8 には、設定 1 が設定されている場合、1 0 時台の特定時刻（第 1 特定時刻）で「キャラ A」（第 1 遊技設定値情報）が表示された場合、1 1 時台の特定時刻（第 2 特定時刻）で「キャラ B」（第 2 遊技設定値情報）が表示されず、設定 6 が設定されている場合、1 0 時台の特定時刻で「キャラ A」が表示された場合でも、1 1 時台の特定時刻で「キャラ B」が表示されることになる。

10

これにより、遊技者は、スロットマシン 1 に設定されている設定値の推測が可能になり、ゲームへの期待度が高められるようになっている。

#### 【 0 0 8 0 】

そして、副制御部 2 0 は、S 1 0 5 の処理において、設定示唆キャラが肯定されるパターンの組み合わせであると判定した場合には（S 1 0 5 : Y e s）、その設定示唆キャラをセットし（S 1 0 6）、設定示唆キャラが肯定されるパターンの組み合わせでないと判定した場合には、S 1 0 4 に処理を戻す。

このとき、例えば、スロットマシン 1 に設定されている設定値が 1 で 1 回目に「キャラ A」が決定された場合、2 回目以降の設定示唆キャラ抽選において「キャラ B」が決定された場合には、副制御部 2 0 は、「キャラ B」以外の設定示唆キャラが決定されるまで再度、設定示唆キャラ抽選をやり直すことにより、設定 1 で「キャラ A」と「キャラ B」の双方が表示器 8 に表示されないように制御する。

20

#### 【 0 0 8 1 】

次に、副制御部 2 0 は、設定示唆演出カウンタから「1」を減算する処理を行い（S 1 0 7）、この減算した設定示唆演出カウンタが「0」であるか否かを判定する（S 1 0 8）。

副制御部 2 0 は、設定示唆演出カウンタが「0」であると判定した場合には（S 1 0 8 : Y e s）、S 1 0 9 に処理を進め、一方、設定示唆演出カウンタが「0」でないと判定した場合には、S 1 0 4 に処理を戻す。

30

したがって、設定示唆演出カウンタが「0」になるまで、S 1 0 4 の設定示唆演出抽選処理が行われることから、設定示唆演出カウンタの値が「1 3」の場合は、1 回目、「1 2」の場合は、2 回目・・・「1」の場合は、1 3 回目という形で設定示唆キャラの決定とともに対応付けてカウントされ、一営業日中に出現する設定示唆キャラを全て決定する。

#### 【 0 0 8 2 】

次に、副制御部 2 0 は、特定時刻フラグ及び設定示唆演出準備フラグをそれぞれ O F F にした後（S 1 0 9、S 1 1 0）、遊技回数カウンタを初期化する（S 1 1 1）。

特定時刻フラグは、特定時刻（例えば、HH : 0 0 ~ 1 5（HH は、時で 1 0 ~ 2 2 の値をとる。））であることを示すフラグであり、設定示唆演出準備フラグは、特定時刻に遊技を実行し、設定示唆演出表示の権利を有していることを示すフラグである。

40

遊技回数カウンタは、設定示唆演出を実行するまでのゲーム数を計数するカウンタである。

#### 【 0 0 8 3 】

##### [ 特定時刻制御処理 ]

続いて、図 2 3 を参照しながら、特定時刻制御処理（S 2 0 0）について説明する。

特定時刻制御処理は、現在時刻が設定示唆演出の実行権利を獲得できる時刻か否かを判定する処理を行う。

まず、特定時刻制御処理では、時刻コマンドを受信したか否かを判定する（S 2 0 1）。

副制御部 2 0 は、R T C（R e a l - T i m e C l o c k）から現在の年月日、時分秒の組み合わせデータである時刻コマンドを受信したと判定した場合には（S 2 0 1 : Y

50

e s )、S 2 0 2 に処理を進め、一方、時刻コマンドを受信していないと判定した場合には、処理をリターンする ( S 2 0 1 : N o )。

R T C は、水晶振動子や発振回路等で構成され、リアルタイムクロック機能を有する。この R T C は、副制御部 2 0 に接続されており、現在時刻を計時する計時手段として機能する。

#### 【 0 0 8 4 】

次に、副制御部 2 0 は、現在時刻が特定時刻であるか否かを判定する ( S 2 0 2 )。

副制御部 2 0 は、R T C から受信した時刻コマンドに基づき、現在時刻が特定時刻 (例えば、H H : 0 0 ~ 1 5 ) であると判定した場合には ( S 2 0 2 : Y e s )、特定時刻フラグを O N にした後 ( S 2 0 3 )、処理をリターンする。

一方、副制御部 2 0 は、現在時刻が特定時刻でないと判定した場合には ( S 2 0 2 : N o )、処理をリターンする。

このとき、副制御部 2 0 は、現在時刻が特定時刻であると判定可能な時刻判定手段として機能する。

#### 【 0 0 8 5 】

##### [ 遊技実行時制御処理 ]

次に、図 2 4 を参照しながら、遊技実行時制御処理 ( S 3 0 0 ) について説明する。

遊技実行時制御処理は、設定示唆演出を実行する処理を行う。

まず、遊技実行時制御処理では、遊技者が遊技を実行したか否かを判定する ( S 3 0 1 )。

ここでは、副制御部 2 0 が遊技実行判定手段として機能することにより、主制御部 1 0 からスタートレバー 3 の操作時に送信されるスタートコマンド等に基づき、遊技者による遊技の実行を判定する。

副制御部 2 0 は、遊技者が遊技を実行したと判定した場合には ( S 3 0 1 : Y e s )、S 3 0 2 に処理を進め、一方、遊技者が遊技を実行していないと判定した場合には ( S 3 0 1 : N o )、処理をリターンする。

なお、遊技者の遊技の実行の判定方法は、遊技者の遊技を認識できるカメラやセンサを設け、そのカメラやセンサによって判定する方法でも良い。

#### 【 0 0 8 6 】

次に、副制御部 2 0 は、ボタンフラグが O N であるか否かを判定する ( S 3 0 2 )。

ボタンフラグは、演出ボタン 1 5 が有効であることを示すフラグである。

副制御部 2 0 は、ボタンフラグが O N の場合、すなわち、演出ボタン 1 5 が有効であると判定した場合には ( S 3 0 2 : Y e s )、ボタンフラグを O F F ( S 3 0 3 ) にして、一方、ボタンフラグが O F F の場合、すなわち、演出ボタン 1 5 が有効でないと判定した場合には ( S 3 0 2 : N o )、S 3 0 4 に処理を進める。

ボタンフラグは、1 ゲーム間でのみ有効となるため、ボタンフラグが O N のときに演出ボタン 1 5 を押下しないで、次のゲームを行った場合には、後述する風演出が行われることはない。

#### 【 0 0 8 7 】

次に、副制御部 2 0 は、特定時刻フラグが O N であるか否かを判定する ( S 3 0 4 )。

副制御部 2 0 は、特定時刻フラグが O N の場合、すなわち、現在時刻が特定時刻 (例えば、H H : 0 0 ~ 1 5 ) であると判定した場合には ( S 3 0 4 : Y e s )、特定時刻フラグを O F F ( S 3 0 5 ) にして、一方、特定時刻フラグが O F F の場合、すなわち、現在時刻が特定時刻でないと判定した場合には ( S 3 0 4 : N o )、S 3 0 9 に処理を進める。

また、副制御部 2 0 は、特定時刻フラグを O F F、設定示唆演出準備フラグを O N にした後 ( S 3 0 5、S 3 0 6 )、設定示唆演出カウンタに「 1 」を加算する ( S 3 0 7 )。

設定示唆演出準備フラグは、遊技回数カウンタを作動するためのフラグであり、S 3 0 7 の処理を行うために、O N にする。

そして、副制御部 2 0 は、遊技回数カウンタに「 9 9 」を加算した後 ( S 3 0 8 )、処理をリターンする。

10

20

30

40

50

ここでは、遊技回数が100に到達したときに、設定示唆演出が行われるため、今回の遊技を減算した残りの遊技回数である「99」がセットされる。

【0088】

次に、副制御部20は、設定示唆演出準備フラグがONであるか否かを判定する(S309)。

副制御部20は、設定示唆演出準備フラグがONの場合、すなわち、遊技回数カウンタが作動中であると判定した場合には(S309:Yes)、遊技回数カウンタから「1」を減算する(S310)。

一方、設定示唆演出準備フラグがOFFの場合、すなわち、遊技回数カウンタが作動中でないと判定した場合には(S309:No)、処理をリターンする。

10

次に、副制御部20は、遊技回数カウンタが「0」であるか否かを判定する(S311)。

副制御部20は、遊技回数カウンタが「0」である場合、すなわち、特定時刻から「100回」の遊技を行ったと判定した場合には(S311:Yes)、S312に処理を進め、一方、遊技回数カウンタが「0」でない場合、すなわち、特定時刻から「100回」の遊技を行っていないと判定した場合には(S311:No)、処理をリターンする。

【0089】

次に、副制御部20は、設定示唆演出カウンタに応じた設定示唆演出を行う(S312)。

ここでは、例えば、上述した設定示唆演出パターン設定処理において、表示器8には、設定示唆演出カウンタの値が「1」の場合は、13回目に決定された設定示唆キャラが表示され、設定示唆演出カウンタの値が「3」の場合は、11回目に決定された設定示唆キャラが表示される。

20

そして、副制御部20は、ボタンフラグをON、設定示唆演出準備フラグをOFFにした後(S313、S314)、処理をリターンする。

したがって、特定時刻に遊技が行われ、かつ、特定時刻に遊技が行われた後に、所定回数(例えば、100回)の遊技が行われた場合に、設定示唆キャラによる設定示唆演出が行われるが、特定時刻に遊技が行われなかった場合には、所定回数の遊技が行われた場合でも、設定示唆キャラによる設定示唆演出が行われることはない。

【0090】

30

ここで、上述した一連のフローチャートの実行時に、表示器8に表示される設定示唆演出画面の一例について説明する。

図25は、設定示唆演出画面を示しており、説明の便宜上、表示器8の他に表示器8の上段に設定示唆演出表示器14と、表示器8の下段に現在時刻をそれぞれ表示している。

図25(a)は、メニュー画面の一例であり、「キャラA」と「キャラC」の設定示唆キャラがそれぞれ表示されている。

これは、12時台の特定時刻より前の10時台(10:00~10:15(1回目))と11時台(11:00~11:15(2回目))の特定時刻で表示された設定示唆キャラを示している。

図25(b)は、現在時刻が特定時刻前を示しており、図25(c)は、現在時刻が12時台の特定時刻(12:00~12:15)に含まれる12:00になったことを示している。

40

そして、遊技者は、この特定時刻内で遊技を開始したため、設定示唆キャラが表示され易くなり、設定示唆演出カウンタが作動するとともに、図25(d)に示すように、設定示唆演出表示器14に「99」が表示される。

この設定示唆表示器14には、特定時刻で行ったゲーム数をカウントダウンした値、すなわち遊技回数カウンタの値が表示される。

図25(e)は、現在のゲームを含めて遊技回数が予め設定された所定回数まで残り1ゲームになったことを示しており、遊技者がその後も遊技を継続し、12:08の時点で遊技回数カウンタの値が所定回数(例えば、100回)に到達したため、設定示唆演出力

50

ウンタに応じた設定示唆キャラである「キャラ B」が表示されたことを示している（図 2 5（f））。

図 2 5（g）は、通常の遊技画面を示しており、図 2 5（h）は、遊技者がメニュー画面を選択したことで、図 2 5（a）のメニュー画面に表示された設定示唆キャラに 1 2 時台の特定時刻で表示された「キャラ B」が加わって、表示されたことを示している。

このように、以前に表示された設定示唆キャラは、メニュー画面（図 2 5（a）、（h））によって、遊技者がいつでも確認できる構成になっている。

なお、各時間帯で表示される設定示唆キャラを、例えば、ミイラ、宇宙人、仙人等のように、常時表示器 8 に表示される構成としても良い。

#### 【0091】

このような設定示唆演出により、遊技者は、表示器 8 に「キャラ A～C」が表示されているため、高設定ではないだろうかという期待感を高めて遊技を行うことになる（図 2 2（a）参照）。

また、遊技者は、表示器 8 に設定 1 であるときに表示されない「キャラ A」と「キャラ B」の組み合わせと、設定 2 が設定されているときに表示されない「キャラ B」と「キャラ C」の組み合わせが表示されていることから、現在の設定値が 1 又は 2 でないことを推測できる（図 2 2（b）参照）。

このため、長時間遊技を行った遊技者は、設定示唆キャラを多く確認できることから設定値を予測し易くなるため、遊技を継続させる意欲を引き出すことになる。

このとき、表示器 8 は、設定示唆キャラ自体及び / 又は設定示唆キャラの組み合わせによって、スロットマシン 1 に設定された設定値に関する情報である遊技設定値情報を報知可能な報知手段として機能する。

なお、図示していないが、「キャラ B」が表示されたゲームの開始から次ゲームが開始するまでの期間は、演出ボタン 1 5 が有効（ボタンフラグが ON）となるため、遊技者がこの期間中に演出ボタン 1 5 を押下すると、次に説明する風演出が行われる可能性がある。

#### 【0092】

##### [ 風演出制御処理 ]

続いて、図 2 6 を参照しながら、風演出御処理（S 4 0 0）について説明する。

風演出御処理では、風を送り出す風演出を実行する処理を行う。

#### 【0093】

まず、風演出御処理では、ボタンフラグが ON であるか否かを判定する（S 4 0 1）。

副制御部 2 0 は、ボタンフラグが ON であると判定した場合には（S 4 0 1：Yes）、S 4 0 2 に処理を進め、一方、ボタンフラグが OFF である場合には（S 4 0 1：No）、処理をリターンする。

#### 【0094】

次に、副制御部 2 0 は、ボタン（例えば、演出ボタン 1 5）操作を検出したか否かを判定する（S 4 0 2）。

副制御部 2 0 は、操作実行判定手段として機能することにより、演出ボタン 1 5 が押下され、演出ボタンコマンドを受信して演出ボタン 1 5 が押下したと判定した場合には（S 4 0 2：Yes）、風演出抽選処理を行う（S 4 0 3）。

一方、副制御部 2 0 は、演出ボタンコマンドを受信していないため、演出ボタン 1 5 が押下していないと判定した場合には（S 4 0 2：No）、処理をリターンする。

#### 【0095】

ここで、風演出抽選処理及び風演出に用いる演出ボタン 1 5 について説明する。

まず、図 2 7 を参照しながら、S 4 0 3 の処理において行われる風演出抽選処理について説明する。

図 2 7 は、風演出抽選処理に用いる風演出抽選テーブルを示しており、風演出抽選処理では、特定時刻における遊技者による演出ボタン 1 5 の操作を条件に、設定値に応じて演出内容を決定する抽選が行われる。

風演出の内容は、「無風」、「1 秒送風」、「3 秒送風」、「5 秒送風」、「7 秒送風

10

20

30

40

50

」、「２秒送風 ２秒停止 ２秒送風」、「１秒停止 ２秒送風（風遅れ）」からなる７種類ある。

そして、風演出抽選テーブルでは、これらの風演出の内容を、設定値ごとに異なる当選確率が規定されている。

例えば、「２秒送風 ２秒停止 ２秒送風」は、低設定（例えば、設定１～３）では当選することは無く、「１秒停止 ２秒送風（風遅れ）」にあっては、設定６でのみ当選するように設定されている。

そのため、遊技者は、送風時間や送風パターン等の送風態様の違いを触覚で感じることで、設定されている設定値の推測が可能になり、ゲームへの期待度が高められるようになっている。

10

#### 【００９６】

このような風演出抽選処理によって決定された風演出は、次に説明する演出ボタン１５によって、実行される。

図２８は、風を送風できる演出ボタン１５を示しており、図２８（ａ）は演出ボタン１５の周囲に風発生部１５１を備える外観図、図２８（ｂ）は演出ボタン１５Ａの中央に風発生部１５１を備える外観図である。

演出ボタン１５（１５Ａ）は、ベットボタン２ａに隣接して配置される操作手段の一例であり、表示器８等に遊技者に操作を促す表示がされない、いわゆる隠しボタンとなっており、特定時刻における押下操作を知る者にだけ風演出が行われる。

演出ボタン１５は、特定時刻に遊技者が操作した際、風を送風でき、操作部１５０と、風発生部１５１と、収納部１５２により構成されている。

20

#### 【００９７】

操作部１５０は、透明の亚克力樹脂等によって、遊技者の操作を受け付け可能な円板状に形成されており、後方にはＬＥＤ等の発光手段が配置されている。

これにより、発光手段が発光すると、操作部１５０に施された文字等に光が照射されて発光表示されるため、遊技者の興味を高めている。

風発生部１５１は、送風機（不図示）からの風を送風するための送風口であり、例えば、操作部１５０と収納部１５２の間や操作部１５０の中央に設けることができる。

遊技者は、演出ボタン１５を押下すると、この送風口から風演出抽選処理によって決定された送風時間や送風パターンに応じた風の圧力を受けることになる。

30

送風機は、送風ファンとその送風ファンを回転するモータ等が組み込まれており、モータの回転数等は電子回路によって制御される。

収納部１５２は、内部が空洞の円筒状に形成されており、操作部１５０の操作面を露出させる。

収納部１５２の内径は、風発生部１５１が操作部１５０と収納部１５２の間に設けられる場合は、操作部１５０の外径より少し大きく形成され、風発生部１５１が操作部１５０の中央に設けられる場合は、操作部１５０の外径とほぼ同一に形成される。

#### 【００９８】

再び、図２６に示す風演出制御処理に戻り、演出ボタン１５による風演出が行われた後（Ｓ４０４）、ボタンフラグをＯＦＦにして、処理をリターンする（Ｓ４０５）。

40

なお、風演出では、送風時間や送風パターンによって設定値を示唆する構成にしたが、この他にも、風の温度や風量をモータの回転数を調整する等して設定値ごとに変化させることで、設定値を示唆する構成としても良い。

また、演出ボタン１５の温度を変化させる装置を設けて、例えば、冷たい演出ボタン１５のときは、設定値の奇数（設定１、３、５）を示唆し、温かい演出ボタン１５のときは、設定値の偶数（設定２、４、６）を示唆する等、演出ボタン１５の温度によって設定値を示唆する構成としても良い。

また、演出ボタン１５をいわゆる隠しボタンとして用いることで、風演出を行う構成にしたが、演出ボタン１５の操作を促す表示を表示器８に表示して、隠しボタンの存在を知らない初心者にも楽しめる構成としても良い。

50

さらには、送風機を有する風発生部 1 5 1 をスピーカ 9 等に設けて、その風発生部 1 5 1 の送風口から風を送風して、風演出を行っても良い。

【 0 0 9 9 】

[ 変形例 ]

次に、図 2 9 を参照しながら、設定示唆演出パターン設定処理 ( S 1 0 0 ) の変形例について説明する。

この変形例において、上述した設定示唆演出パターン設定処理との相違点は、S 5 0 3 ~ S 5 0 7 の処理であり、それ以外の処理については、説明を省略する。

設定示唆演出パターン設定処理 ( S 1 0 0 ) では、表示器 8 に表示される設定示唆キャラの組み合わせによって、設定値を推測できる構成になっているが、変形例では、複数回の設定示唆キャラを表示器 8 に表示することにより、2 つの設定値に絞り込むことができる構成になっている。

【 0 1 0 0 】

変形例における設定示唆演出パターン設定処理 ( S 5 0 0 ) では、S 5 0 1 及び S 5 0 2 の処理をした後、現在の設定値が 1 又は 2 の何れかを否かを判定する ( S 5 0 3 ) 。

副制御部 2 0 は、スロットマシン 1 に設定されている現在の設定値が 1 又は 2 であると判定した場合には ( S 5 0 3 : Y e s )、設定示唆キャラシナリオデータの「シナリオ A」をセットした後 ( S 5 0 4 )、S 5 0 8 に処理を進める。

一方、副制御部 2 0 は、現在の設定値が 1 又は 2 でないと判定した場合には ( S 5 0 3 : N o )、S 5 0 5 に処理を進める。

ここでの設定示唆キャラシナリオデータとして、図 3 0 ( a ) に示す設定示唆キャラシナリオ一覧を用いて、表示器 8 に表示する設定示唆キャラを決定する。

設定示唆キャラシナリオ一覧は、出現回数 1 ~ 1 3 回目までをグループ化したシナリオとして管理され、設定されている設定値に基づいて、何れかのシナリオを決定する構成になっている。

また、図 3 0 ( b ) は、設定値ごとの同時に表示されない設定示唆キャラの組み合わせを「○」で示したものであり、設定示唆キャラの組み合わせが否定されるパターンを示したものである。

例えば、スロットマシン 1 に設定 1 が設定されている場合は、「キャラ C」と「キャラ D」の組み合わせ、設定 2 が設定されている場合は、「キャラ D」と「キャラ E」の組み合わせがそれぞれ否定されるパターンである。

したがって、「キャラ D」は、設定 1 及び設定 2 の何れの場合でも、組み合わせが否定される設定示唆キャラとなっているため、遊技者は、表示器 8 に「キャラ D」が表示されないことから、設定されている設定値が 1 又は 2 であることを推測できる。

そのため、「シナリオ A」は、「キャラ D」が出現回数 1 ~ 1 3 回の間で「1 回」も出現されないように規定される。

【 0 1 0 1 】

次に、現在の設定値が 3 又は 4 の何れかを否かを判定する ( S 5 0 5 ) 。

副制御部 2 0 は、スロットマシン 1 に設定されている現在の設定値が 3 又は 4 であると判定した場合には ( S 5 0 5 : Y e s )、設定示唆キャラシナリオデータの「シナリオ B」をセットした後 ( S 5 0 6 )、S 5 0 8 に処理を進める。

一方、副制御部 2 0 は、現在の設定値が 3 又は 4 でないと判定した場合には ( S 5 0 5 : N o )、S 5 0 7 に処理を進める。

「シナリオ B」は、設定 3 及び設定 4 の何れの場合でも、組み合わせが否定される「キャラ G」が表示されないように規定されており、遊技者は、表示器 8 に「キャラ G」が表示されないことから、設定されている設定値が 3 又は 4 であることを推測できる。

【 0 1 0 2 】

次に、副制御部 2 0 は、S 5 0 7 の処理において、設定値が 1 ~ 4 の何れでもないことから、現在の設定値が 5 又は 6 であると判定できるため、この場合、設定示唆キャラシナリオデータの「シナリオ C」をセットした後、S 5 0 8 に処理を進める。



「シナリオC」では、設定5及び設定6の何れの場合でも、組み合わせが否定される「キャラJ」が表示されないように規定されており、遊技者は、表示器8に「キャラJ」が表示されないことから、設定されている設定値が5又は6であることを推測できる。

【0103】

このように、変形例では、「シナリオA～C」のうち、何れかのシナリオを選択することで、設定1又は設定2が設定されている場合は、設定3～6を否定する「キャラG」及び「キャラJ」が表示され、設定3又は設定4が設定されている場合は、設定1、設定2、設定5、設定6を否定する「キャラD」及び「キャラJ」が表示され、設定5又は設定6が設定されている場合は、設定1～4を否定する「キャラD」及び「キャラG」が表示される。

10

これにより、遊技者は、表示器8に表示される設定示唆キャラを何度も確認すること、すなわち、長時間遊技を行うことで、設定されている設定値を絞り込むことができる。

その結果、遊技者は、現在の設定値が何れの設定であるのか興味を持つことができ、遊技を継続するようになるため、遊技機の稼働率の向上が見込める。

なお、変形例では、設定値に応じて予め作成したシナリオを用いることで、2つの設定値（例えば、設定1又は設定2等）を絞り込める構成にしたが、設定示唆演出パターン設定処理（S100）で示したように回数ごとに設定示唆キャラを決定することにより、シナリオを作成してその作成したシナリオに沿って設定示唆キャラを表示して設定を絞り込める構成としても良い。

【0104】

20

以上のように、本実施形態における遊技機によれば、特定の時間帯に遊技を行えば設定示唆演出を確認できるため、長期間遊技できない遊技者や閉店まで残り時間が少ない状況で遊技を行う遊技者でも設定示唆演出を確認できる。

さらに設定示唆演出は、複数種類存在し設定に応じて出現しない設定示唆演出も含まれていることから、設定の絞り込みもできるため、より正確な設定を知りたい遊技者を長期間に亘って遊技に引き止めておくことができる。

これにより、長期間遊技できる遊技者だけでなく、長期間遊技できない遊技者にも、現在の設定値に関する情報を、示唆することで推測させることができるため、設定示唆演出に興味を持たせることが可能になり、遊技の興趣向上に寄与できる。

【0105】

30

一方、従来の遊技機では、特許文献1に開示されているように、本発明のように特定の時間帯に設定示唆演出を確認できる構成ではなく、有利区間中のゲーム数が「1200回」に到達することで、設定示唆演出が行われるため、一日中遊技すれば確実に設定示唆演出を確認できるものの、長期間遊技する余裕がない遊技者や閉店まで残り時間が極めて少ない状況で遊技を行う遊技者は、設定示唆演出を確認できないため、遊技者の遊技の興趣が低下してしまうことがあった。

本発明の遊技機によれば、従来の遊技機が改善すべきこのような課題の全部又は一部を解決できる。

【0106】

40

以上、本発明の遊技機の好ましい実施形態について説明したが、本発明における遊技機は上述した実施形態にのみに限定されるものではなく、本発明の範囲で種々の変更実施が可能である。

例えば、本実施形態では、本発明をスロットマシン1に適用して説明したが、これに限るものではなく、例えば、パチンコ機等、その他の遊技機にも適用できる。

また、メダル、遊技球等の現物の遊技媒体を用いることなく、データ形式の疑似遊技媒体を用いてゲームを行う、いわゆる封入式遊技機にも適用できる。

また、上述した各種抽選テーブルにおける当選値やその当選値の区分け等は、一例であり、他の当選値やその当選値の区分けを用いることもできる。

さらに遊技機に設定される設定値ごとに各種抽選テーブルにおける当選値やその当選値の区分けを変更できる。

50

また、遊技機は、ＡＴ機に限られず、ＡＲＴ機やボーナスのみを搭載する、いわゆるＡタイプでも良い。

また、特定時刻は、ＨＨ：００～１５としたが、これ以外の時刻でも良く、さらには、特定時刻の終了のたびに次の特定時刻を抽選によって決定しても良い。

また、特定時刻内に１回でも遊技を行えば、設定示唆演出の実行権利を得られる構成としたが、特定時間内に所定回数（例えば、１００回）以上の遊技を行わなければ設定示唆演出の実行権利が得られない構成としても良い。

また、設定示唆演出は、遊技状態に関わらず、一律に「１００回」の遊技を行うことで実行される構成としたが、ＣＺ状態やＡＴ状態においては、少ない遊技回数で設定示唆演出を実行する構成としても良い。

10

また、有利区間での残り遊技回数が所定回数（例えば、４００ゲーム）になった場合は、ナビ権利保有数に関わらず、全ナビ演出を行う構成としても良い。

また、有利区間での遊技回数が「１４８０ゲーム」又は有利区間での獲得枚数が「２３５０枚」に到達した場合、有利区間の終了条件が成立するまで、エンディングＡＴ（全ナビ演出）に制御する構成としても良い。

また、通常ＡＴの通常ＡＴ天井ゲーム数は、一律（例えば、２００ゲーム）としても良い。

また、図２１で説明したように、設定示唆演出カウンタを用いて「回数ごと」に設定示唆キャラを設定する構成について説明したが、「時刻ごと」に設定示唆キャラを設定する構成としても良い。

20

また、押し順ベル１～６役が当選したときに一部のみで全ナビ演出が行われるＡＴ状態を、一部ナビ演出として説明したが、最初に停止する停止ボタン５のみでナビ演出が行われるＡＴ状態を、一部ナビ演出としても良い。

また、停電等の電源遮断時における設定示唆キャラの情報を、記憶保持できる構成とすることで、電源復帰時に設定示唆キャラの情報を再現できる構成としても良く、電源ＯＮ後に現在時刻を判定し、判定した現在時刻から、特定時刻が何回発生するかを特定し、その特定した回数分の設定示唆キャラを決定して、電源ＯＮ後の設定示唆キャラを表示する構成としても良い。

この場合、例えば、現在時刻が２０：５０であれば、２１：００～２１：１５、２２：００～２２：１５の計２回分の設定示唆キャラを決定することになる。

30

また、オールナイト営業等、上述で説明した「１３回」よりも多い回数の特定時刻が生じる場合には、設定示唆キャラを「１３回」決定した後、改めて設定示唆キャラを「１３回」決定するように制御する。

そのため、表示器８に設定示唆キャラを「１３回」表示するたびに、「１３回」の設定示唆キャラを決定する抽選処理を繰り返すことになる。

#### 【符号の説明】

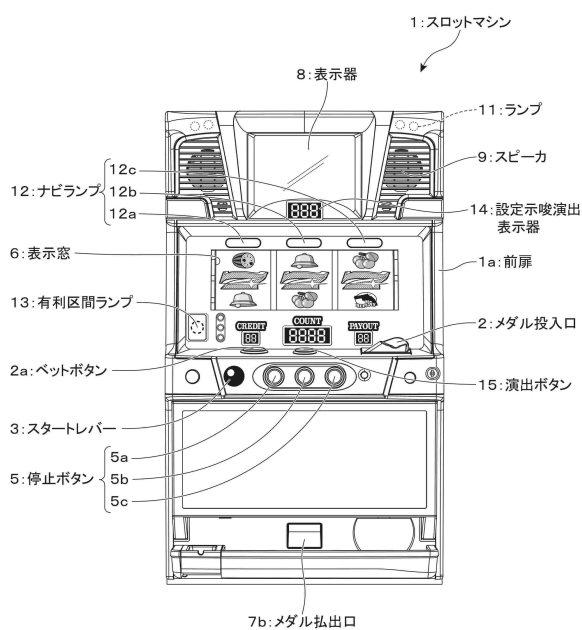
#### 【０１０７】

- １ スロットマシン（遊技機）
- ８ 表示器（報知手段）
- １０ 主制御部（遊技設定値設定手段）
- １５ 演出ボタン（操作手段）
- ２０ 副制御部（時刻判定手段、遊技実行判定手段、操作実行判定手段）

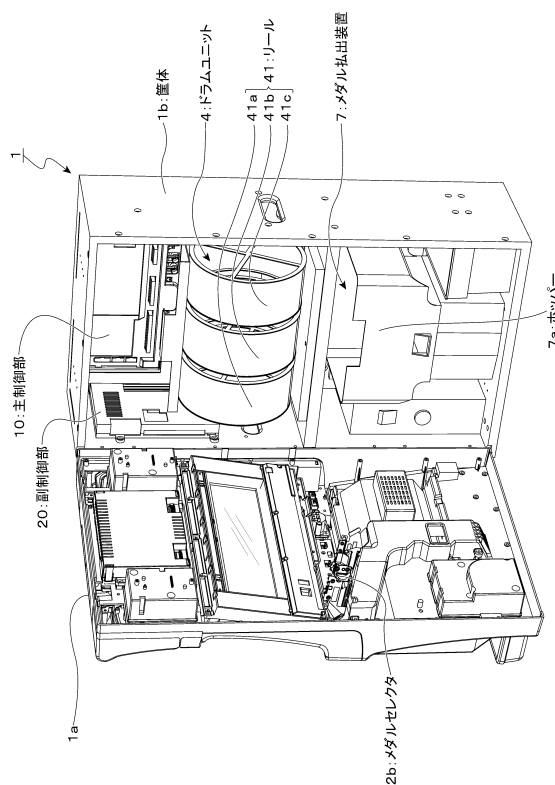
40

【図面】

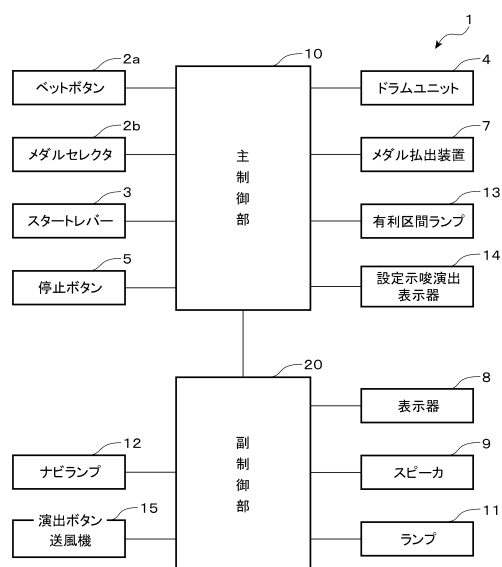
【圖 1】



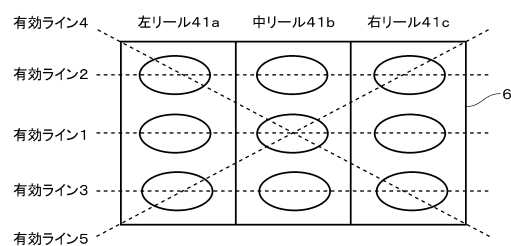
【圖 2】



【 図 3 】



【圖 4】



【図 5】

当選役と当選役に対応する特典	
当選役	当選
押し順ベル1～6	15枚(メダル付与)
共通ベル	15枚(メダル付与)
チャンス目	3枚(メダル付与)
スイカ	3枚(メダル付与)
弱チェリー	再遊技
強チェリー	再遊技
リプレイ	再遊技
ボーナス	ボーナス遊技
ハズレ	0枚

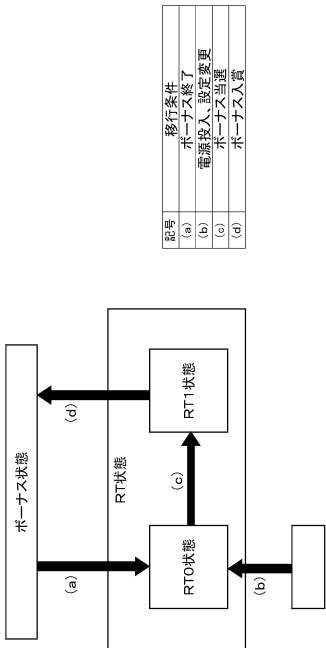
【図 6】

内部抽選テーブル		分母: 65536	
当選役		非特選し中	特選し中
押し順ベル1(左→中→右)		7280	7280
押し順ベル2(左→右→中)		7280	7280
押し順ベル3(中→左→右)		7280	7280
押し順ベル4(中→右→左)		7280	7280
押し順ベル5(右→左→中)		7280	7280
押し順ベル6(右→中→左)		7280	7280
共通ベル(押し順不問ベル)		1760	1760
チャンス目		900	0
スイカ		256	256
弱チェリー		80	80
強チェリー		1000	1000
リプレイ		8870	17860
ボーナス		6553	0
ハズレ		2437	0

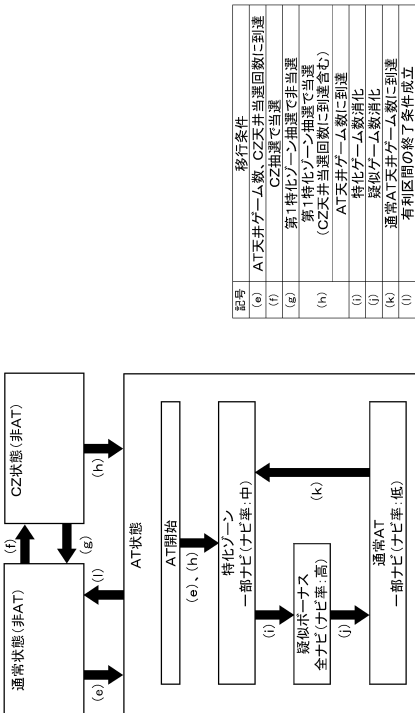
10

20

【図 7】



【図 8】

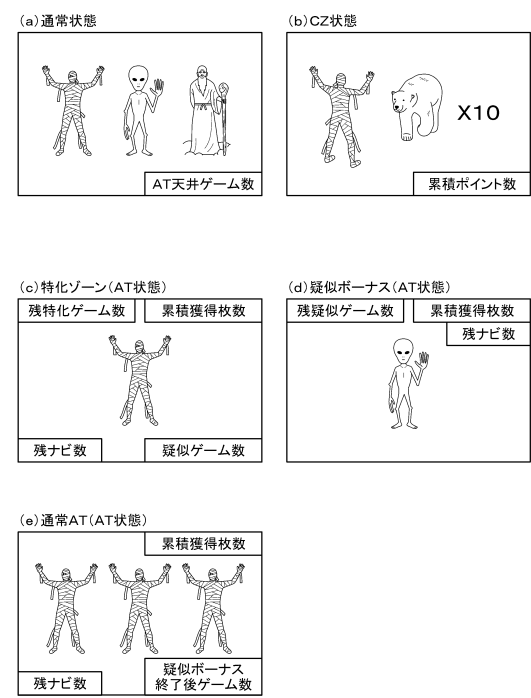


30

40

50

【図 9】



【図 10】

(a)モード抽選テーブル(レア役以外)分母:256

モード	設定					
	1	2	3	4	5	6
モード A	160	80	144	80	128	32
モード B	48	16	64	16	80	32
モード C	32	128	32	112	32	96
モード D	16	32	16	48	16	96

(b)モード抽選テーブル(レア役)分母:256

モード	設定					
	1	2	3	4	5	6
モード A	64	32	32	32	16	8
モード B	128	32	160	32	176	8
モード C	32	64	32	48	32	48
モード D	32	128	32	144	32	192

10

20

【図 11】

モード別仕様				
モード	CZ天井 当選回数	CZ当選率	AT天井 ゲーム数	AT中獲得数 期待値
モード A	7	低確率	999	多
モード B	5	低確率	999	多
モード C	7	高確率	999	少
モード D	5	高確率	777	少

【図 12】

(a)CZ抽選テーブル(モードA、B)分母:256

抽選結果	当選役			
	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強チェリー
ハズレ	224	224	128	16
当選	32	32	128	240

(b)CZ抽選テーブル(モードC、D)分母:256

抽選結果	当選役			
	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強チェリー
ハズレ	208	208	64	0
当選	48	48	192	256

30

40

50

【図 1 3】

Pt抽選テーブル(全モード共通)							分母:256
抽選結果 (Pt)	当選役						
	リプレイ	ベル	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強チェリー	
1	240	240	0	0	0	0	
10	0	16	128	224	64	0	
20	0	0	96	0	64	128	
30	16	0	32	0	64	64	
100	0	0	0	32	64	64	

【図 1 4】

(a) 第1特化ゾーン抽選テーブル(CZ天井当選回数未到達時)						分母:256
抽選結果	累計Pt					
	30以下	31以上 70以下	71以上 99以下	100以上 150以下	151以上	
ハズレ	224	208	128	0	0	
特化ゾーン10G	32	46	124	224	128	
特化ゾーン20G	0	2	4	26	96	
特化ゾーン30G	0	0	0	6	32	

(b) 第1特化ゾーン抽選テーブル(CZ天井当選回数到達時)						分母:256
抽選結果	累計Pt					
	30以下	31以上 70以下	71以上 99以下	100以上 150以下	151以上	
ハズレ	0	0	0	0	0	
特化ゾーン10G	240	240	224	208	128	
特化ゾーン20G	16	12	24	32	80	
特化ゾーン30G	0	4	8	16	48	

10

【図 1 5】

第2特化ゾーン抽選テーブル(AT天井ゲーム数到達時)					分母:256
抽選結果	モード				
	A	B	C	D	
特化ゾーン10G	232	216	250	254	
特化ゾーン20G	16	32	3	1	
特化ゾーン30G	8	8	3	1	

【図 1 6】

(a) 疑似ゲーム数抽選テーブル(モードA、B)										分母:256
抽選結果	当選役					その他 (ベルにほし含む)				
	ベル入賞 (ナビ実行含む)	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強チェリー	ベルにほし含む	ベルにほし含む	ベルにほし含む	ベルにほし含む	
5	0	0	0	0	0	250	0	0	0	
10	224	190	224	0	0	6	0	0	6	
30	32	62	0	224	192	0	0	0	0	
50	0	2	0	16	48	0	0	0	0	
100	0	2	32	16	16	0	0	0	0	

(b) 疑似ゲーム数抽選テーブル(モードC、D)										分母:256
抽選結果	当選役					その他 (ベルにほし含む)				
	ベル入賞 (ナビ実行含む)	弱チェリー	スイカ	チャンス目	強チェリー	ベルにほし含む	ベルにほし含む	ベルにほし含む	ベルにほし含む	
5	0	0	0	0	0	255	0	0	0	
10	240	206	224	0	0	1	0	0	1	
30	16	48	0	240	232	0	0	0	0	
50	0	1	0	8	16	0	0	0	0	
100	0	1	32	8	8	0	0	0	0	

20

30

40

50

【図 17】

(a) 通常 AT 天井ゲーム数抽選テーブル(モード A、B) 分母:256				
抽選結果	有利区間残りゲーム数			
	1001以上	1000以下 801以上	800以下 401以上	400以下
30	2	4	8	32
50	2	4	8	64
100	2	4	8	64
150	16	32	64	64
200	234	212	168	32

(b) 通常 AT 天井ゲーム数抽選テーブル(モード C、D) 分母:256				
抽選結果	有利区間残りゲーム数			
	1001以上	1000以下 801以上	800以下 401以上	400以下
30	1	2	8	32
50	1	2	8	64
100	1	2	8	64
150	16	32	64	64
200	237	218	168	32

【図 18】

第3特化ゾーン抽選テーブル(通常 AT 天井ゲーム数到達時) 分母:256				
抽選結果	モード			
	A	B	C	D
特化ゾーン10G	252	250	254	254
特化ゾーン20G	2	3	1	1
特化ゾーン30G	2	3	1	1

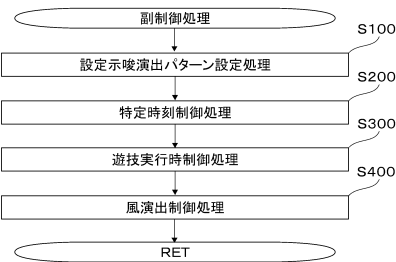
10

【図 19】

(a)ナビ権利抽選テーブル(有利区間残り401ゲーム以上) 分母:256					
抽選結果	当選役				
	ベル入賞 (ナビ実行含む)	弱チャエリー	スイカ	チャンス目	強チャエリー その他 (ベルこぼし含む)
0	224	0	0	0	240
1	32	223	224	0	16
2	0	32	0	224	0
3	0	1	32	16	0

(b)ナビ権利抽選テーブル(有利区間残り400ゲーム以下) 分母:256					
抽選結果	当選役				
	ベル入賞 (ナビ実行含む)	弱チャエリー	スイカ	チャンス目	強チャエリー その他 (ベルこぼし含む)
0	64	0	0	0	128
1	192	128	128	0	128
2	0	96	0	128	0
3	0	32	128	128	0

【図 20】



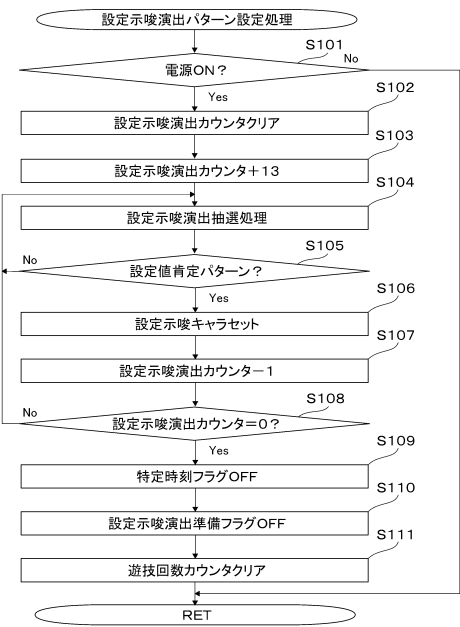
20

30

40

50

【図 2 1】



【図 2 2】

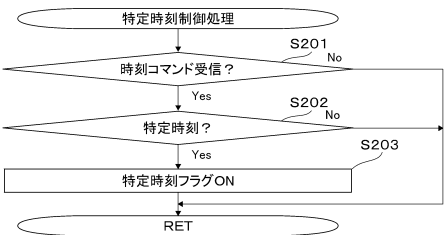
(a) 設定示唆キャラ抽選テーブル

設定示唆キャラ	設定					
	1	2	3	4	5	6
キャラ A	23	23	23	24	24	24
キャラ B	23	23	23	24	24	24
キャラ C	23	23	23	24	24	24
キャラ D	23	23	23	23	23	23
キャラ E	23	23	23	23	23	23
キャラ F	23	23	23	23	23	23
キャラ G	23	23	23	23	23	23
キャラ H	23	23	23	23	23	23
キャラ I	24	24	24	23	23	23
キャラ J	24	24	24	23	23	23
キャラ K	24	24	24	23	23	23

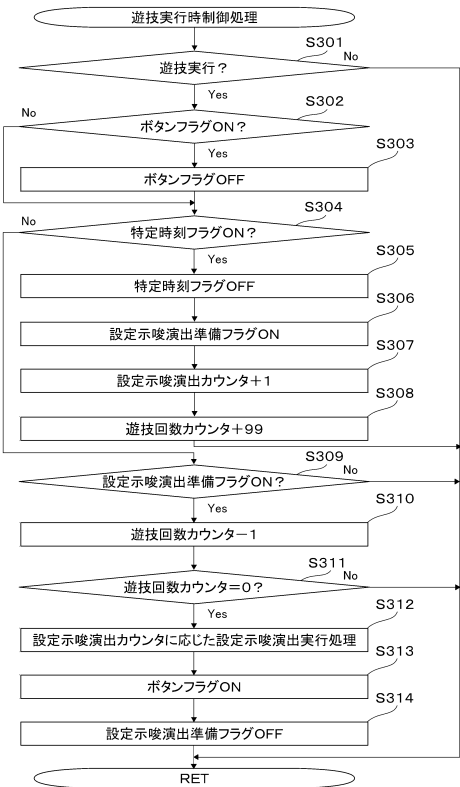
(b) 組み合わせにより否定される設定

設定示唆キャラ	設定					
	1	2	3	4	5	6
キャラ A	○					
キャラ B	○	○				
キャラ C		○	○			
キャラ D			○	○		
キャラ E			○	○		
キャラ F				○	○	
キャラ G				○	○	
キャラ H					○	○
キャラ I					○	○
キャラ J						○
キャラ K						○

【図 2 3】



【図 2 4】



10

20

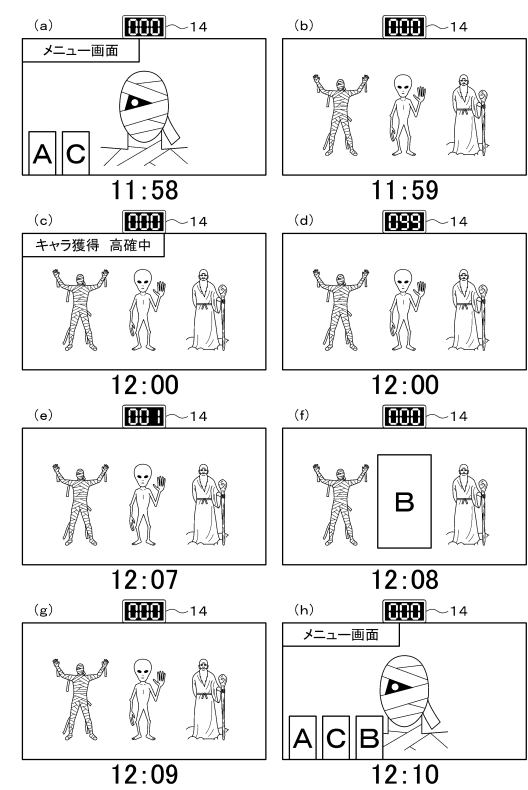
30

40

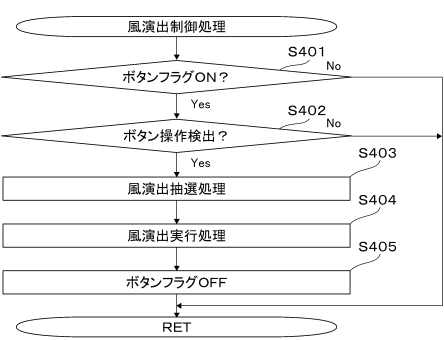
50



【図 2 5】



【図 2 6】



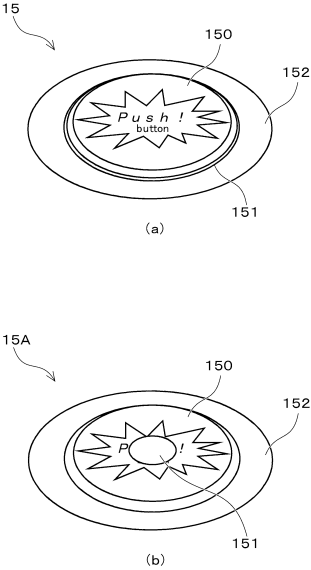
10

20

【図 2 7】

風演出抽選テーブル	設定値						分母:256
	1	2	3	4	5	6	
無風	128	128	128	128	128	128	6
1秒送風	64	16	48	16	32	16	128
3秒送風	16	64	16	48	16	24	16
5秒送風	32	16	48	16	32	16	24
7秒送風	16	32	16	32	16	16	16
2秒送風→2秒停止→2秒送風	0	0	0	0	0	32	32
1秒停止→2秒送風(風遅れ)	0	0	0	0	0	24	24

【図 2 8】

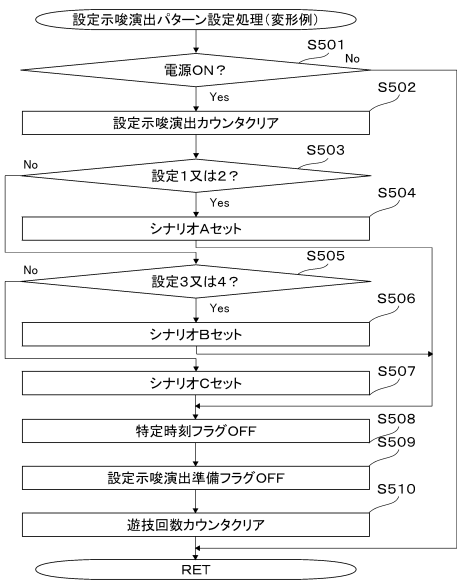


30

40

50

【図 29】



【図 30】

(a) 設定示唆キャラシナリオ一覧

出現回数	シナリオ A	シナリオ B	シナリオ C
1回目	A	A	A
2回目	B	B	B
3回目	C	C	C
4回目	E	D	D
5回目	F	E	E
6回目	G	F	F
7回目	H	H	G
8回目	I	I	H
9回目	J	J	I
10回目	K	K	K
11回目	A	A	A
12回目	B	B	B
13回目	C	C	C

(b) 組み合わせにより否定される設定

設定示唆キャラ	設定					
	1	2	3	4	5	6
キャラ A						
キャラ B						
キャラ C	○					
キャラ D	○	○				
キャラ E		○				
キャラ F			○			
キャラ G			○	○		
キャラ H				○		
キャラ I					○	
キャラ J					○	○
キャラ K						○

10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献      特開 2 0 1 4 - 1 3 6 0 8 8 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 7 - 0 9 3 7 7 8 ( J P , A )  
                    特開 2 0 1 4 - 2 3 0 5 8 3 ( J P , A )  
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
                    A 6 3 F      5 / 0 4