

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2021-78559

(P2021-78559A)

(43) 公開日 令和3年5月27日(2021.5.27)

(51) Int.Cl.

**A63F 5/04** (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04

6 2 0

テーマコード (参考)

2 C 5 1 8

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 70 頁)

(21) 出願番号

特願2019-206496 (P2019-206496)

(22) 出願日

令和1年11月14日 (2019.11.14)

(71) 出願人 390026620

山佐株式会社

岡山県新見市高尾362-1

(72) 発明者 小坂 雅之

岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内

(72) 発明者 ▲濱▼田 健史

岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内

(72) 発明者 松野 良平

岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内

F ターム (参考) 2C518 AA06 AC12 AD18 CA03 CA06  
CA08 DA01

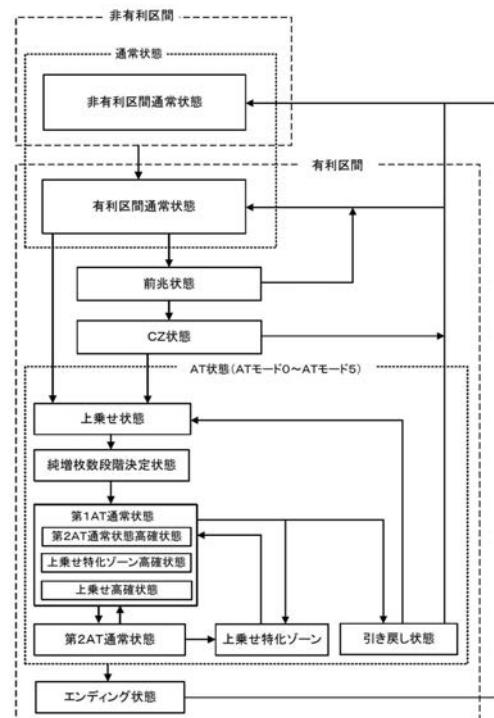
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

**【課題】**前回の有利状態において、大量に出玉を獲得した後、非有利区間に転落し、すぐに有利状態に移行しても、一人の遊技者に対して、短期間で大量に出玉を獲得させてしまうような高射幸運の遊技機となってしまうことを回避することができると共に、不利益を挽回させる機会も付与可能であり、健全な娯楽対象としての遊技機を提供する。

**【解決手段】**有利状態には、有利度の異なる複数の段階から構成される所定の状態が含まれ、有利区間に移行してから有利状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数が所定範囲である場合、所定の状態を、複数の段階のうち、最も有利度の低い段階での実行が決定されるとともに、当該最も有利度の低い段階での当該所定の状態の終了後、再度、複数の段階のうちいずれか一つの段階での前記所定の状態の実行が決定されることを特徴とする。

【選択図】図17



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

非有利区間と、前記非有利区間から移行可能であって、前記非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利区間と、前記有利区間に中に実行される有利状態とが設けられ、

前記有利状態には、有利度の異なる複数の段階から構成される所定の状態が含まれ、

前記有利区間に移行してから前記有利状態へ移行するまでの前記有利区間の遊技回数が所定範囲である場合、前記所定の状態を、前記複数の段階のうち、最も有利度の低い段階での実行が決定されるとともに、当該最も有利度の低い段階での当該所定の状態の終了後、再度、複数の段階のうちいずれか一つの段階での前記所定の状態の実行が決定されることを特徴とする遊技機。

10

**【請求項 2】**

前記所定の状態の遊技の結果が予め定めた範囲内である場合、当該所定の状態の終了後、前記最も有利度の低い前記段階で前記所定の状態を実行した後、前記非有利区間に移行させることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記有利度の異なる複数の段階から構成される前記所定の状態は、遊技者に付与される遊技用価値の期待値が異なる複数の段階から構成されるものを含むことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

20

**【請求項 4】**

前記有利状態には、前記所定の状態中の遊技回数の上乗せを決定する状態が含まれることを特徴とする請求項 1、2 又は 3 に記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記有利状態には、前記所定の状態中の遊技者に付与される遊技用価値の期待値を決定する状態が含まれることを特徴とする請求項 1、2、3 又は 4 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

スロットマシン等の遊技機では、回転リールの周囲に複数種類の図柄を配置し、スタートスイッチの操作に基づいて、役抽選を行うと共に、当該回転リールを回転させることで図柄を変動表示させ、変動表示している図柄をストップスイッチの操作を契機に停止させる遊技が繰り返される。そして、役抽選の結果、当選した役に係る図柄組み合わせを予め定めた有効ライン上に揃う態様となることで、入賞し、遊技者に遊技価値の払い出し等の特典を付与する。

30

また、従来のスロットマシン等の遊技機では、非有利区間と、非有利区間から移行可能であって、非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利区間と、この有利区間に中に実行される A T 状態等の有利状態とが設けられるものがある（特許文献 1 参照。）。

**【0003】**

ここで、有利区間から非有利区間に転落した際、仮に遊技履歴等の処理に関するデータが全てリセットされるように設定されている場合、有利状態に移行した際、前回の有利状態における遊技履歴等に伴う状況、例えば獲得出玉数等の状況がわからない。そのため、前回の有利状態において、大量に出玉を獲得した後、非有利区間に転落し、すぐに、有利状態に移行し、当該有利状態で、再度、大量に出玉を獲得するようになってしまふと、一人の遊技者に対して、余りにも短期間で大量に出玉を獲得させてしまうことになり、著しく射幸性を煽ってしまうことになってしまい、高射幸性の遊技機となってしまう。そうなると、当該遊技機は、一般的の庶民が日々の余暇において、健全に楽しむことができるような健全な娯楽対象から逸脱するものとなって世の中から批判の対象にされてしまうという問題点があった。

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2019-80955号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

従来のスロットマシン等の遊技機において、有利区間から非有利区間に転落した際、仮に遊技履歴等の処理に関するデータが全てリセットされるように設定されている場合、有利状態に移行した際、前回の有利状態における遊技履歴等に伴う状況、例えば獲得出玉数等の状況がわからない。そのため、前回の有利状態において、大量に出玉を獲得した後、非有利区間に転落し、すぐに、有利状態に移行し、当該有利状態で、再度、大量に出玉を獲得するようになってしまふと、一人の遊技者に対して、余りにも短期間で大量に出玉を獲得させてしまうことになり、著しく射幸性を煽ってしまうことになってしまい、高射幸性の遊技機となって健全な娯楽対象から外れることになり批判の対象にされることなる。

このため、有利区間に移行してから有利状態へ移行するまでの遊技回数が所定範囲である場合、上述したような状況になることを回避するために、そのような場合には、最も有利度の低い段階の実行が決定されたるようになつた。これにより、上述したような状況を回避することができる。

【0006】

さらに、当該最も有利度の低い段階の終了後、再度、複数の段階のうちいずれか一つの実行が決定されたるようになつたことで、せっかく有利状態へ移行したにも関わらず、最も有利度の低い段階の実行が決定されたる不利益を挽回させる機会を付与することが可能となる。かかる挽回の機会を付与した場合には、前回の有利状態からは、遊技回数が経過していくことになり、仮に前回の有利状態で、大量に出玉を獲得しているような場合であつても、短時間で大量に出玉を獲得するような状況を回避することができ、著しく射幸性を煽つてしまふような高射幸性の遊技機となつてしまふことを回避することができ、健全な娯楽対象から逸脱してしまうようなことはない。

本発明は、前回の有利状態において、大量に出玉を獲得した後、非有利区間に転落し、すぐに有利状態に移行しても、一人の遊技者に対して、短時間で大量に出玉を獲得させてしまふような高射幸性の遊技機となつてしまふことを回避することができると共に、不利益を挽回させる機会も付与可能であり、健全な娯楽対象としての遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明に係る遊技機は、次の点を特徴とする。すなわち、非有利区間と、前記非有利区間から移行可能であつて、前記非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利区間と、前記有利区間に実行される有利状態（具体的には、例えば、CZ状態や、AT状態）とが設けられ、

前記有利状態には、有利度の異なる複数の段階（具体的には、例えば、後述するバーストレベル、ATモード）から構成される所定の状態（具体的には、例えば、後述する第1AT通常状態）が含まれ、

前記有利区間に移行してから前記有利状態へ移行するまでの前記有利区間の遊技回数が所定範囲（具体的には、例えば、200回以下や、150回以下等）である場合、前記所定の状態を、前記複数の段階のうち、最も有利度の低い段階（具体的には、例えば後述するATM0）での実行が決定されるとともに、当該最も有利度の低い段階（具体的には、例えば後述するATM0）での当該所定の状態の終了後、再度、複数の段階のうちいずれか一つの段階での前記所定の状態の実行が決定されることを特徴とする。

【0008】

有利区間から非有利区間に転落した際、仮に遊技履歴等の処理に関するデータが全てリ

10

20

30

40

50

セットされるように設定されているよう場合、有利状態に移行した際、前回の有利状態における遊技履歴等に伴う状況、例えば獲得出玉数等の状況がわからない。そのため、前回の有利状態において、大量に出玉を獲得した後、非有利区間に転落し、すぐに、有利状態に移行し、当該有利状態で、再度、大量に出玉を獲得するようになってしまふと、一人の遊技者に対して、余りにも短期間で大量に出玉を獲得させてしまうことになり、著しく射幸性を煽ってしまうことになってしまい、高射幸性の遊技機となって健全な娯楽対象から外れることになり健全娯楽ではないという批判の対象にされることなる。

このため、有利区間に移行してから有利状態へ移行するまでの遊技回数が所定範囲である場合、上述したような状況になることを回避するために、そのような場合には、最も有利度の低い段階の実行が決定されたるようとした。これにより、上述したような状況を回避することができる。

さらに、当該最も有利度の低い段階での当該所定の状態の終了後、再度、複数の段階のうちいずれか一つの段階での前記所定の状態の実行が決定されたるようとしたことで、せっかく有利状態へ移行したにも関わらず、最も有利度の低い段階での所定の状態の実行が決定される不利益を挽回させる機会を付与することが可能となる。かかる挽回の機会を付与した場合には、前回の有利状態からは、遊技回数が経過していることになり、仮に前回の有利状態で、大量に出玉を獲得しているような場合であっても、短期間で大量に出玉を獲得するような状況を発生させる可能性は少なく、著しく射幸性を煽ってしまうような高射幸性の遊技機となってしまう可能性は少なく健全な娯楽対象から逸脱してしまうようなことはない。

#### 【0009】

本発明に係る遊技機は、さらに、前記所定の状態の遊技の結果が予め定めた範囲内の結果である場合（具体的には、例えば出玉が多い場合であって、後述するTY501～100等）、当該所定の状態の終了後、前記最も有利度の低い前記段階（具体的には、例えばATM0）で前記所定の状態を実行した後、前記非有利区間に移行させることを特徴とする。

#### 【0010】

本発明によれば、前記所定の状態の遊技の結果が予め定めた範囲内の結果である場合（具体的には、例えば出玉が多い場合であって、後述するTY501～1000等）、当該所定の状態の終了後、最も有利度の低い前記段階（具体的には、例えばATM0）で前記所定の状態を実行した後、非有利区間に移行させることで、仮に前記所定の状態の遊技の結果で大量に出玉を獲得しているような場合であっても、短期間で、大量に出玉を獲得するような状況を発生させることを抑えることができ、著しく射幸性を煽ってしまうような高射幸性の遊技機となってしまう可能性を抑え、健全な娯楽対象から逸脱してしまうような状況を発生させることを抑えることができる。

#### 【0011】

本発明に係る遊技機は、さらに、前記有利度の異なる複数の段階から構成される前記所定の状態は、遊技者に付与される遊技用価値の期待値（具体的には、例えば純増枚数）が異なる複数の段階から構成されるものを含むことを特徴とする。

#### 【0012】

本発明によれば、遊技者に付与される遊技用価値の期待値（具体的には、例えば純増枚数）が異なる複数の段階から構成されることで、遊技者に対して有利度の異なる複数の段階を構成する所定の状態を有している。

したがって、本発明によれば、有利区間に移行してから有利状態へ移行するまでの遊技回数が所定範囲である場合、上述したような著しく射幸性を煽ってしまうような状況になることを回避するために、そのような場合には、遊技者に付与される遊技用価値の期待値（具体的には、例えば純増枚数）が最も低い段階の実行が決定されるようにすることで、上述したような状況を回避することができる。

#### 【0013】

本発明に係る遊技機は、さらに、前記有利状態には、前記所定の状態中の遊技回数の上

10

20

30

40

50

乗せを決定する状態（具体的には、例えば後述する上乗せ状態）が含まれることを特徴とする。

【0014】

本発明によれば、有利状態には、所定の状態中の遊技回数の上乗せを決定する状態が含まれる。すなわち、遊技回数の上乗せが決定されることで、遊技者に対して有利な状態を設けることができる。

さらに、この上乗せの遊技回数の数値を段階的に異なるものとすることにより、遊技者に対して有利度の異なる複数の段階を設けることができる。

【0015】

前記有利状態には、前記所定の状態中の遊技者に付与される遊技用価値の期待値を決定する状態（具体的には例えば後述する純増枚数段階決定状態）が含まれることを特徴とする。

10

【0016】

本発明によれば、有利状態には、所定の状態中の遊技者に付与される遊技用価値の期待値を決定する状態が含まれる。すなわち、遊技者に付与される遊技用価値の期待値を決定することで、遊技者に対して有利な状態を設けることができる。

さらに、遊技者に付与される遊技用価値の期待値の数値を段階的に異なるものとすることにより、遊技者に対して有利度の異なる複数の段階を設けることができる。

【図面の簡単な説明】

20

【0017】

【図1】本発明の実施の形態であって、遊技機の概略正面図である。

【図2】本発明の実施の形態であって、回転リールの図柄の配列を説明するための説明図である。

【図3】本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図4】本発明の実施の形態であって、図3のメイン制御基板の詳細を説明するための概略ブロック図である。

【図5】本発明の実施の形態であって、図3のサブ制御基板の詳細を説明するための概略ブロック図である。

30

【図6】本発明の実施の形態であって、ボーナス移行役の構成を示す説明図である。

【図7】本発明の実施の形態であって、リプレイ役の構成を示す説明図である。

【図8】本発明の実施の形態であって、図7に続くリプレイ役の構成を示す説明図である。

【図9】本発明の実施の形態であって、小役の構成を示す説明図である。

【図10】本発明の実施の形態であって、図9に続く小役の構成を示す説明図である。

【図11】本発明の実施の形態であって、ボーナス移行役を含む当選役グループを示す説明図である。

【図12】本発明の実施の形態であって、リプレイ役を含む当選役グループを示す説明図である。

【図13】本発明の実施の形態であって、小役を含む当選役グループを示す説明図である。

40

【図14】本発明の実施の形態であって、遊技状態毎の有利区間移行抽選の抽選対象となる当選役グループの説明図である。

【図15】本発明の実施の形態であって、各役のストップスイッチの停止操作順により成立する役の関係を示す説明図である。

【図16】本発明の実施の形態であって、図3のメイン制御基板側で管理している遊技状態の説明図である。

【図17】本発明の実施の形態であって、図3のメイン制御基板側で管理している演出状態の説明図である。

【図18】本発明の実施の形態であって、図17の一部の演出状態の説明図である。

50

【図19】本発明の実施の形態であって、ベースナビシナリオの説明図である。

【図20】本発明の実施の形態であって、ナビシナリオの説明図である。

【図21】本発明の実施の形態であって、有利区間通常状態及び前兆状態におけるベースナビシナリオ及びナビシナリオの利用態様を示す説明図である。

【図22】本発明の実施の形態であって、ナビ誘発目を説明するための説明図である。

【図23】本発明の実施の形態であって、ナビ誘発目を説明するための説明図である。

【図24】本実施の形態の形態であって、ATモードと初期段階と最高の段階と上限遊技用価値との関係を説明するための説明図である。

【図25】本実施の形態の形態であって、上乗せ状態の液晶表示装置の表示の一例を説明するための説明図である。  
10

【図26】本実施の形態の形態であって、上乗せ状態から純増枚数段階決定状態への流れの一例を説明するための説明図である。

【図27】本実施の形態の形態であって、上限上乗せ区間を算出するための式の一例を説明するための説明図である。

【図28】本実施の形態の形態であって、上限上乗せ区間の算出の一例を説明するための説明図である。

【図29】本実施の形態の形態であって、第1AT通常状態の遊技区間の上乗せの流れの一例を説明するための説明図である。

【図30】本実施の形態の形態であって、第1AT通常状態の遊技区間の上乗せの流れの他の一例を説明するための説明図である。  
20

【図31】本実施の形態の形態であって、本実施の形態の形態であって、第1AT通常状態の遊技区間の上乗せの流れの他の一例を説明するための説明図である。

【図32】本実施の形態の形態であって、本実施の形態の形態であって、第1AT通常状態の遊技区間の上乗せの流れの他の一例を説明するための説明図である。

【図33】本実施の形態の形態であって、本実施の形態の形態であって、第1AT通常状態の遊技区間の上乗せの流れの他の一例を説明するための説明図である。

【図34】本発明の実施の形態であって、遊技の流れを説明するためのフローチャートである。

【図35】本発明の実施の形態であって、有利区間制御手段が1回の遊技毎に実行する上乗せ抽選の処理の流れの一例を説明するためのフローチャートである。  
30

#### 【発明を実施するための形態】

##### 【0018】

(遊技機10)

本明細書では、各説明箇所において、方向についての定義等が示されていない場合には、遊技機10の方を向いて位置している遊技者から見て、遊技機10から遊技者の手前側に向かう方向を「前」方向とし、その逆方向を「後」方向とする。また、同様に、「左」や「右」等の左右方向及び「上」や「下」等の上下方向も、遊技者から見た場合の左方向や右方向、又は上方向や下方向を意味する。同様に、各部材の説明においても、方向についての定義等が示されていない場合には、各部材を、遊技機10の所定位置に固定した場合における遊技者から見た方向を意味する。  
40

##### 【0019】

本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンを、以下、図1～図3を参照しながら説明する。本実施の形態に係る遊技機10としてのスロットマシンは、前面側が開放され、他の面を板状態で形成される直方体状の筐体12と、この筐体12の前面側を開閉可能に覆う前扉14とを備えている。

##### 【0020】

(回転リール62)

前扉14の上部には、薄板樹脂からなる上パネル20を備えている。この上パネル20の略中央には、3個の回転リール62(正面から向かって左側の左回転リール64、中央の中回転リール66、右側の右回転リール68)の円周上の図柄61を見ることができる透過可能な図柄表  
50

示窓部16が形成されている。この図柄表示窓部16は、3個全ての回転リール62の回転が停止した際には、縦3列横3行に配置した合計9個の図柄61を遊技者に見せるように形成されている。この図柄表示窓部16は、回転リール62の正面側に設けられて、回転リール62の回転が停止した際、後述する有効ライン86上に停止している複数の図柄61を視認するためのものである。回転リール62は、複数の図柄61を図柄表示窓部16を介して変動表示可能なものである。

## 【0021】

## (リールユニット60)

前記図柄表示窓部16の後方向(奥方向)には、3個のリール駆動モータ65と、この各リール駆動モータ65によってそれぞれ回転させられる合計3個の前記回転リール62と、前記リール駆動モータ65及び前記回転リール62を保持するユニットホルダ(図示せず)とを有するリールユニット60が配置されている。また、リールユニット60には、回転リール62の回転位置が基準となる位置(基準位置)であることを検出するためリール位置センサ63が設けられている。このリール駆動モータ65は、メイン制御基板200から出力されるリール駆動モータ65を駆動するための駆動信号に基づき駆動する。さらに、リールユニット60には、回転リール62上の図柄61を照らすためのバックランプ67が設けられている。

10

## 【0022】

## (クレジット表示器87、払枚数表示器88)

前記図柄表示窓部16の下方には、クレジットメダルの貯留枚数を表示するクレジット表示器87と、このクレジット表示器87の左側に配置され、遊技機10から払い出されたメダルの総数を表示する払枚数表示器88とが設けられている。これらの表示器は、例えば2個の7セグメントLEDで構成されており、クレジット表示器87は2桁の貯留枚数、払枚数表示器88は2桁の払枚数が表示可能になっている。

20

また、払枚数表示器88は、後述する「有利区間」において、ストップスイッチ50の操作態様(押し順及び第1停止の操作タイミング(狙う図柄))を報知するようになっている。

## 【0023】

## (区間報知ランプ90)

また、図柄表示窓部16の下方には、後述する「有利区間」に移行したことを契機にメイン制御基板200により点灯される区間報知ランプ90が設けられている。

30

この区間報知ランプ90は、有利区間中において、有利区間に移行してから、所定の出玉率を超えるか、ストップスイッチ50の押し順が表示されるまでの任意の契機、本実施の形態では、AT状態への移行時のスタートスイッチ40操作後に点灯するようにしてあり、「非有利区間」に移行したことを契機にメイン制御基板200により消灯される。

## 【0024】

なお、本実施の形態にかかる区間報知ランプ90は、「有利区間」である間、常時点灯するようにしても良い。

## 【0025】

ここで、区間報知ランプ90の点灯制御は、メイン制御基板200に搭載されている制御手段により制御されることが望ましく、有利区間を制御する有利区間制御手段260により実行する、或いは、当該点灯制御を実行する専用の区間報知制御手段を設けて実行する、ことが可能である。

40

## 【0026】

## (操作部30)

前記前扉14の下部には下パネル22が設けられている。そして、前扉14には下パネル22の上部に位置して前扉14の前方向へ向けて突出する操作部30を備えている。

本実施の形態に係る遊技機10には、遊技開始の条件として投入するためのメダルを後述するメダル投入口38からあらかじめ投入して、最大50枚までクレジットメダルとして内部に貯留可能なクレジット機能(投入枚数を電子データとして電子的に記憶し管理する機能)を有している。なお、このクレジットメダルとして貯留可能な最大枚数である50枚

50

を最大クレジットメダル数とする。

前記操作部30の上面右側には、遊技用価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口38が設けられている。

#### 【0027】

(メダルセレクタ17)

筐体12内部であって、前記メダル投入口38の近傍には、メダル投入口38に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して、正規のメダルのみをホッパーユニット24に導くメダルセレクタ17が設けられている。このメダルセレクタ17には、メダル投入口38に投入されたメダルを1枚ずつ検出する投入センサ92が設けられている。

#### 【0028】

なお、筐体12内部には図示しないメダル通路が設けられており、メダルセレクタ17において非正規のメダルとして排除されたメダルや、ホッパーユニット24から払い出されたメダルが、このメダル通路を通過してメダル払出口28から払い出される。

#### 【0029】

(精算スイッチ36)

メダル投入口38の下方には、クレジット機能によりクレジットしたメダルの全てを払い出すための精算スイッチ36が設けられている。

#### 【0030】

(ストップスイッチ50)

前記操作部30の中央には、操作により対応する回転リール62の回転を停止させるため、3個の回転リール62のそれに対応する3個のストップスイッチ50が設けられている。このストップスイッチ50は、左回転リール64を停止させるための左ストップスイッチLと、中回転リール66を停止させるための中ストップスイッチCと、右回転リール68を停止させるための右ストップスイッチRと、を有している。すなわち、これらのストップスイッチ50は、複数の回転リール62それぞれに対応して設けられ、複数の回転リール62の図柄61の変動表示の開始後、遊技者の操作により回転リール62の図柄61の変動表示を個別に停止させるためのものである。

#### 【0031】

(スタートスイッチ40)

このストップスイッチ50の左側には、メダルの投入又は後述するベットスイッチ32の操作を条件に回転リール62の回転を開始させるためのスタートスイッチ40が設けられている。すなわち、このスタートスイッチ40は、遊技者の操作により回転リール62の図柄61の変動表示を開始させるためのものである。

#### 【0032】

(ベットスイッチ32)

このスタートスイッチ40の上方には、貯留されたクレジットメダルから投入されたメダル数(クレジットされたメダル数)から最大投入枚数(具体的には2枚又は3枚)に達するまで投入可能なメダル数を減じて2枚又は3枚のメダル投入に代えるマックスベットスイッチ34と、クレジットしたメダル数から1枚のメダル数を減じて1枚のメダル投入に代えるシングルベットスイッチ35とが設けられている。

#### 【0033】

(演出用ボタンスイッチ42)

マックスベットスイッチ34の右側には、所定の演出において遊技者が操作可能な演出用ボタンスイッチ42が設けられている。

前記前扉14の裏側には、扉開閉用スイッチ19、設定変更スイッチ46、設定表示器89などが配置されている。

#### 【0034】

(扉開閉用スイッチ19)

扉開閉用スイッチ19は前扉14が閉じているか否かを検知するためのものである。この扉開閉用スイッチ19は、前扉14が閉塞している場合に、前扉14の背面と扉開閉用スイッチ19

10

20

30

40

50

の前面とが押圧されることでオンとなり、前扉14が開放するに従って、前扉14の背面が扉開閉用スイッチ19の前面から離間して押圧が解除されことでオフとなる。

【0035】

(設定変更スイッチ46)

設定変更スイッチ46は、後述する電源ユニット43の設定キースイッチ45と共に設定変更を行うためのものである。

【0036】

(設定表示器89)

設定表示器89は、例えば7セグメントの小型のLEDにより、大当たり確率の設定値を表示するものである。設定表示器89には、当該遊技機10の設定値が表示されるが、外部から視認できないようにすべく、設定後一定時間が経過するとその表示は解除される。10

【0037】

前記前扉14の下部に相当する筐体12の内部には、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができるホッパーユニット24と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチ44を有すると共に各部品に電力を供給するための電源ユニット43とが配置されている。

【0038】

(ホッパーユニット24)

このホッパーユニット24には、メダルセレクタ17から流下した正規のメダルを貯留するメダルタンク(図示せず)と、その駆動によりメダルをメダル払出口28に向けて払い出すホッパーモータ95と、ホッパーユニット24の出口に設けられ、メダル払出口28に払い出されたメダルを1枚ずつ検出する払出センサ94と、ホッパーユニット24のメダルタンクから溢れたメダルを収納するための補助タンクの近傍に設けられ、補助タンク内のメダルが満杯になったことを検出してメイン制御基板200へ信号を出力するオーバーフローセンサ96とが設けられている。20

【0039】

(電源ユニット43)

この電源ユニット43には、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチ44と、設定変更処理のための設定キースイッチ45とが設けられている。

【0040】

(メダル払出口28等)

前記前扉14の下部には、所定の場合にホッパーユニット24からメダルが払い出されるメダル払出口28が形成されている。このメダル払出口28の下方には、メダル払出口28から払い出されたメダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状のメダル受け皿26が形成されている。なお、クレジットされているメダル数が最大クレジットメダル数である50枚未満の場合は、50枚に到達するまで、獲得したメダルはメダル払出口28から払い出されずにクレジットメダルの枚数に加算される。

【0041】

(遊技の流れの説明)

本実施の形態に係る遊技機10は、マックスベットスイッチ34やシングルベットスイッチ35等の操作又はメダル投入により所定枚数のメダルを投入することにより遊技の開始を可能とするものである。そして、スタートスイッチ40の押下操作により、回転リール62の回転を開始させて遊技が開始されるとともに、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選が行われる。そして、当該遊技機10は、各回転リール62に対応するストップスイッチ50の操作タイミング及び役抽選の結果に基づいて、回転リール62の回転を役抽選の結果に適合するように停止させる。当該遊技機10は、停止時の図柄61の組み合わせによって、当選した役を構成する図柄61の組み合わせが所定の有効なライン(所定の役の図柄61の組み合わせが当該ライン上に揃ったときに所定の利益が付与されるラインのこと)であり、以下、有効ライン86とする。)上に停止した場合に、入賞等となり、所定枚数のメダルを払い出す等の所定の利益を遊技者に付与する。これにより、1回の遊技が終了するものであ40

る。

#### 【0042】

この有効ライン86は、具体的には3個の回転リール62にそれぞれ表示されている図柄61のうち図柄表示窓部16から視認可能な図柄61を各回転リール62につき1個ずつ繋いでできる、複数の回転リール62の全てを貫くライン（途中で折れ曲がりも可）のうち、入賞等するため有効となる図柄61の組み合わせの並びを規定したラインである。このラインは、規定の賭け数（予め定められた数であって本実施の形態では2又は3）のメダルをベットすることにより有効ライン86になる。

#### 【0043】

ここで、規定の賭け数（規定数）は、後述する遊技状態（図16参照）に応じて規定の賭け数が変動する。

具体的には、遊技状態が、ノーマル遊技状態、ボーナス内部中状態の場合は2枚又は3枚であり、ボーナス遊技状態「RBB1」～「RBB4」の場合は3枚であり、ボーナス遊技状態「RBB5」、「RBB6」の場合は2枚である。

なお、遊技状態を問わず同一、例えば3枚、とするようにしても良い。

#### 【0044】

本実施の形態の有効ライン86は、左回転リール64の中段、中回転リール66の下段、右回転リール68の上段を結んだライン、の1本である。

なお、有効ライン86として、1ラインを示したが、これに限定されず、2～5ライン、或いはV字形や山形を含めて6ライン以上としても良い。

また、遊技状態（図16参照）や投入枚数を問わず1ラインとしたが、これに限定されず、遊技状態や投入枚数で有効ラインの数を変えるようにしても良い。

#### 【0045】

また、図2に示すように、左回転リール64、中回転リール66、右回転リール68の表面には、「青セブン」、「赤セブン」、「ベル1」、「ベル2」、「ベル3」、「リプレイ」、「スイカ1」、「スイカ2」、「チェリー」、「ブランク」などの複数の種々の図柄61が形成されている。

これらの図柄61は、それぞれの絵柄がプリントされたテープを回転リール62の外周表面に貼付することで形成されている。

#### 【0046】

（演出装置70）

前記前扉14と前記筐体12には、遊技者に役抽選の当選等の種々の情報を音や光や映像などで報知させるための演出装置70が形成されている。この演出装置70は、スピーカー72と、演出用ランプ78と、液晶表示装置84とを備えている。

#### 【0047】

（スピーカー72）

前記スピーカー72は、前扉14の上部左右に配置された上部スピーカー74と、前扉14の下部左右に配置された下部スピーカー76とを備えている。

#### 【0048】

（演出用ランプ78）

前記演出用ランプ78は、前扉14の上部に配置された上部ランプ80と、前扉14の下部の左右に配置された下部ランプ82とを備えている。

#### 【0049】

（液晶表示装置84）

液晶表示装置84は、その画面に種々の映像を表示し、演出内容を表示可能な表示装置である。

なお、液晶表示装置84を用いて行われる種々の演出を液晶表示装置84以外の表示装置、例えば、ドット表示器や、演出用の回転リールや、ランプなどを用いて行うようにしても良い。

また、後述するナビシナリオやベースナビシナリオの各ナビ抽選確率は、当該各ナビ抽

10

20

30

40

50

選確率が用いられる状態のときに、各ナビ抽選確率の数値が、例えば「1 / 90」のように、分数で液晶表示装置84の画面上に表示される。

#### 【0050】

##### (制御装置100)

図3に示すように、遊技機10の内部には、遊技機10の全体の動作を制御するための制御装置100が形成されている。この制御装置100は、主制御装置の一例であり遊技を進行させて遊技状態を制御するメイン制御基板200(メイン制御手段ともいう)と、このメイン制御基板200からの情報(コマンド)を受けて、遊技の進行に応じた演出を制御し、主に遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うための制御を行なうサブ制御基板300(サブ制御手段ともいう)とを備えている。

10

#### 【0051】

なお、メイン制御基板200とサブ制御基板300との間は、メイン制御基板200への不正操作を防止するために、メイン制御基板200からサブ制御基板300への一方向の通信により行われ、サブ制御基板300からメイン制御基板200への逆方向の通信は行われていない(すなわち双方向の通信ではない)。メイン制御基板200は、スタートスイッチ40、ストップスイッチ50、ベットスイッチ32、精算スイッチ36の入力を受け付け、役抽選を行い、リールユニット60及びホッパーユニット24の作動を制御する。サブ制御基板300は、メイン制御基板200から信号を入力し、演出装置70の作動を制御する。サブ制御基板300の出力側には、演出装置70としてのスピーカー72、演出用ランプ78、液晶表示装置84の各パーツが接続されている。

20

#### 【0052】

なお、特に図示していないが、メイン制御基板200を有するメイン基板と、サブ制御基板300を有するサブ基板とは、それぞれ専用の基板ケースの内部に収納されている。具体的には、メイン制御基板200は、メイン基板ケースの内部に収納され、サブ制御基板300は、サブ基板ケースの内部に収納されている。そして、メイン基板ケースは、筐体12内部の奥側の上部に固定され、サブ基板ケースは、筐体12内部の正面から向かって左側に固定されている。

20

#### 【0053】

メイン制御基板200及びサブ制御基板300は、CPU、ROM、RAM、I/Oポート(図示せず)を備えたマイクロコンピュータにより構成される。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば遊技機10の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

30

#### 【0054】

##### (外部集中端子板18)

また、筐体12内部の正面から向かって右側には、外部集中端子板18が設けられている。外部集中端子板18は、遊技データを遊技機10外部に出力させるものであり、メイン制御基板200と配線される接続端子(コネクタ)や、外部機器(図示省略)と配線される接続端子(コネクタ)が設けられた端子板である。また、外部集中端子板18は、図示しないが、データ表示器などの遊技島設備やホールコンピュータに接続されている。

40

#### 【0055】

##### (メイン制御基板200)

メイン制御基板200は、図4に示すように、役抽選手段210、リール制御手段220、停止図柄判定手段230、払出制御手段240、遊技状態制御手段250、有利区間制御手段260及び送信手段270の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。なお、有利区間制御手段260は、メイン制御基板200ではなく、サブ制御基板300が有しても良いし、又、メイン制御基板200とサブ制御基板300との両方に分けて有するようにしても良い。特に、有利区間制御手段260は、サブ制御基板300の演出制御手段320などが有するようにしても良い。

#### 【0056】

50

以上の構成をもって、メイン制御基板200は、役の抽選を行い、回転リール62の回転及び停止を制御し、回転リール62がすべて停止したときに停止図柄61の判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することとなる。

メイン制御基板200は、遊技を制御するためのものであって、遊技を進行させるためのものである。以下、本実施の形態における遊技について説明する。

#### 【0057】

上述したように、遊技状態に応じて規定の賭け数が設定されると、有効ライン86(図1参照)が設定される。

賭け数を設定する方法には、メダル投入口38からメダルを投入する方法と、ペッタスイッチ32を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法がある。そして、規定の賭け数(2枚又は3枚)が設定されていることを条件に、スタートスイッチ40を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段210により、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選(役抽選)が行われる。また、役抽選とほぼ同時に、前回の遊技での回転リール62の回転開始時から所定の時間(本実施の形態では、4.1秒)が経過しているか否かが判定され、所定の時間が経過すると、3個すべての回転リール62の回転が開始する。

#### 【0058】

回転リール62の回転開始後、所定の条件(本実施の形態では、回転リール62を加速する処理を実行した後、所定のセンサにより回転リール62の回転位置が基準位置であることを検出すること)が成立すると、ストップスイッチ50の操作が可能な状態(停止操作可能状態)となる。

#### 【0059】

その後に、3個のストップスイッチ50のうち1個を操作すると、当該ストップスイッチ50に対応した回転リール62の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ50の操作を終えると、3個すべての回転リール62の回転が停止する。

#### 【0060】

このとき、有効ライン86上に所定の図柄61の組み合わせが揃うと、当該図柄61の組み合わせに対応した処理が行われる。本実施の形態に係る遊技機10は、有効ライン86上に予め定められた図柄61の組み合わせが揃うと遊技者に遊技価値が付与されるように形成されている。例えば小役に対応した図柄61の組み合わせが有効ライン86上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される。

#### 【0061】

役抽選の当選確率は、複数段階、本実施の形態では、6段階(設定値1～設定値6)設定されており、設定値によって当選確率の差がある役については、設定値1が最も低く、設定値6が最も高くなるように設定されている。

なお、設定値の段階は、6段階に限定されず、6段階未満の段階や7段階以上であっても良い。

#### 【0062】

また、有効ライン86上に再遊技役(リプレイ役)に対応する図柄61の組み合わせが揃うと、メダルの払い出しはないものの、次回の遊技において遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定され遊技を行うことができる。なお、再遊技役(リプレイ役)は、実際にメダルの払い出しはないものの、3枚のメダルが遊技者に付与されて、この付与されたメダルを用いて遊技が再度、行われるとみなすことができる。すなわち、再遊技役(リプレイ役)は、入賞により、遊技者にメダル(遊技用価値)が付与される役に含めることもできる。

#### 【0063】

##### (役抽選手段210)

役抽選手段210は、複数種類の役の当否を抽選により決定する役抽選を行うものである。そして、役抽選において決定された役を当選役ともいう。すなわち、役抽選手段210は、メイン制御基板200が備える手段であり、スタートスイッチ40の操作を契機に、予め定

10

20

30

40

50

められた抽選確率で役に当選するか否かの役抽選を行うためのものである。

【0064】

役抽選手段210は、役に当選したか否かを決定するための抽選テーブルを、主な分類としてノーマル遊技状態用、ボーナス内部中状態用、ボーナス遊技状態用のそれぞれに対応して複数備えており、メイン制御基板200のROM上に記憶されている。

【0065】

役抽選手段210は、予め定めた抽選データと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段（乱数発生回路）が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、当選か否かを判定する。なお、役抽選手段210による処理は、後述するステップS11（図34参照）において行われる。

10

【0066】

本実施の形態では、役抽選手段210により抽選される役として、図6～図10に示すように、大別すると、ボーナス移行役（遊技状態の移行を伴う役）、リプレイ役（遊技者所有のメダルを使用することなく次回の遊技を開始可能とする役、いわゆる再遊技役）、小役（メダルの払い出しを伴う役）が設けられている。

【0067】

つぎに、図6～図10に示すように、役抽選手段210により抽選される役の種類と図柄の組み合わせについて説明する。

なお、役抽選手段210により抽選される役の種類と図柄61の組み合わせについては、図6～図10に示すものに限定されない。

20

【0068】

例えば、図6に示すように、ボーナス移行役として、左回転リール64、中回転リール66、右回転リール68の順（以下同様）に「スイカ2 赤セブン ブランク」の図柄61の組み合わせのRBB1、「スイカ2 青セブン ブランク」の図柄61の組み合わせのRBB2、などが設けられている。

【0069】

また、図7に示すように、リプレイ役（再遊技役）の基本リプレイ（図12参照）として、例えば、「ベル1 チェリー リプレイ」の図柄61の組み合わせのNRP\_1や、「ベル1 ブランク リプレイ」の図柄61の組み合わせのNRP\_2、などが設けられている。

30

【0070】

また、図7に示すように、リプレイ役（再遊技役）のベルリプレイ（図12参照）として、例えば、「リプレイ リプレイ ベル1」の図柄61の組み合わせのBRP\_1や、「リプレイ リプレイ ベル2」の図柄61の組み合わせのBRP\_2、が設けられている。

【0071】

また、図7に示すように、リプレイ役（再遊技役）の青7揃いリプレイ（図12参照）として、例えば、「赤セブン ベル3 スイカ2」の図柄61の組み合わせのB7RP\_1や、「青セブン ベル3 スイカ2」の図柄61の組み合わせのB7RP\_2、などが設けられている。

40

【0072】

また、図7に示すように、リプレイ役（再遊技役）の赤7揃いリプレイ（図12参照）として、例えば、「赤セブン ベル3 リプレイ」の図柄61の組み合わせのR7RP\_1や、「青セブン ベル3 リプレイ」の図柄61の組み合わせのR7RP\_2、などが設けられている。

【0073】

また、図7に示すように、リプレイ役（再遊技役）の右上がり目リプレイ（図12参照）として、例えば、「スイカ1 スイカ1 リプレイ」の図柄61の組み合わせのOV\_T\_1、が設けられている。

【0074】

また、図7に示すように、リプレイ役（再遊技役）の小Vリプレイ（図12参照）とし

50

て、例えば、「ベル1 スイカ1 リプレイ」の図柄61の組み合わせのIND\_1、「ベル2 スイカ1 リプレイ」の図柄61の組み合わせのIND\_2、が設けられている。

#### 【0075】

また、図7に示すように、リプレイ役(再遊技役)の確定役リプレイ(図12参照)として、例えば、「スイカ1 赤セブン スイカ1」の図柄61の組み合わせのCON\_1、「スイカ1 青セブン スイカ1」の図柄61の組み合わせのCON\_2、が設けられている。

#### 【0076】

また、図7に示すように、リプレイ役(再遊技役)のチェリー(下段)リプレイ(図12参照)として、例えば、「赤セブン 赤セブン ベル1」の図柄61の組み合わせのDCH\_1、「赤セブン 赤セブン ベル2」の図柄61の組み合わせのDCH\_2、が設けられている。

10

#### 【0077】

また、図7に示すように、リプレイ役(再遊技役)のチェリー(上段)リプレイ(図12参照)として、例えば、「スイカ1 ベル1 ベル1」の図柄61の組み合わせのUCH\_1、「スイカ1 ベル1 ベル2」の図柄61の組み合わせのUCH\_2、が設けられている。

#### 【0078】

また、図8に示すように、リプレイ役(再遊技役)のスイカリプレイ(図12参照)として、例えば、「リプレイ 赤セブン 赤セブン」の図柄61の組み合わせのSLN\_1、「リプレイ 赤セブン ベル1」の図柄61の組み合わせのSLN\_2、などが設けられている。

20

#### 【0079】

また、図8に示すように、リプレイ役(再遊技役)のベルスイカリプレイ(図12参照)として、例えば、「リプレイ ベル3 赤セブン」の図柄61の組み合わせのPAR\_1、「リプレイ ベル3 青セブン」の図柄61の組み合わせのPAR\_2、などが設けられている。

30

#### 【0080】

また、図8に示すように、リプレイ役(再遊技役)のチェリースイカリプレイ(図12参照)として、例えば、「スイカ1 赤セブン 赤セブン」の図柄61の組み合わせのCHWM\_1、「スイカ1 赤セブン リプレイ」の図柄61の組み合わせのCHWM\_2、などが設けられている。

#### 【0081】

また、図8に示すように、リプレイ役(再遊技役)のベルチャンス目(図12参照)として、例えば、「リプレイ リプレイ 赤セブン」の図柄61の組み合わせのBESP\_1、「リプレイ リプレイ 青セブン」の図柄61の組み合わせのBESP\_2、などが設けられている。

#### 【0082】

また、図8に示すように、リプレイ役(再遊技役)のチェリーベルリプレイ(図12参照)として、例えば、「赤セブン リプレイ ベル1」の図柄61の組み合わせのCHBE\_1、「赤セブン リプレイ ベル2」の図柄61の組み合わせのCHBE\_2、などが設けられている。

40

#### 【0083】

また、図8に示すように、リプレイ役(再遊技役)のチェリーチャンス目(図12参照)として、例えば、「赤セブン 赤セブン 赤セブン」の図柄61の組み合わせのCHSP\_1、「赤セブン 赤セブン ベル3」の図柄61の組み合わせのCHSP\_2、などが設けられている。

#### 【0084】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚AT役(LCR1)(図13参照)として、「ベル1 ベル1 スイカ1」の図柄61の組み合わせのAT\_1、「ベル1 ベ

50

ル1 ベル3」の図柄61の組み合わせのA T \_ 2、などが設けられている。

【0085】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(L C R 2)(図13参照)として、「ベル2 ベル1 スイカ1」の図柄61の組み合わせのA T \_ 7、「ベル2 ベル1 ベル3」の図柄61の組み合わせのA T \_ 8、などが設けられている。

【0086】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(L R C 1)(図13参照)として、「ベル1 リプレイ スイカ1」の図柄61の組み合わせのA T \_ 13、「ベル1 リプレイ ベル3」の図柄61の組み合わせのA T \_ 14、などが設けられている。

【0087】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(L R C 2)(図13参照)として、「ベル2 リプレイ スイカ1」の図柄61の組み合わせのA T \_ 16、「ベル2 リプレイ ベル3」の図柄61の組み合わせのA T \_ 17、などが設けられている。

【0088】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(C L R 1)(図13参照)として、「リプレイ ベル1 赤セブン」の図柄61の組み合わせのA T \_ 19、「リプレイ ベル1 青セブン」の図柄61の組み合わせのA T \_ 20、などが設けられている。

【0089】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(C L R 2)(図13参照)として、「リプレイ ベル2 赤セブン」の図柄61の組み合わせのA T \_ 24、「リプレイ ベル2 青セブン」の図柄61の組み合わせのA T \_ 25、などが設けられている。

【0090】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(C R L 1)(図13参照)として、「リプレイ ベル1 ベル1」の図柄61の組み合わせのA T \_ 29、「リプレイ ベル1 ベル2」の図柄61の組み合わせのA T \_ 30、が設けられている。

【0091】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(C R L 2)(図13参照)として、「リプレイ ベル2 ベル1」の図柄61の組み合わせのA T \_ 31、「リプレイ ベル2 ベル2」の図柄61の組み合わせのA T \_ 32、が設けられている。

【0092】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(R L C 1)(図13参照)として、「赤セブン ベル1 ベル1」の図柄61の組み合わせのA T \_ 33、「青セブン ベル1 ベル1」の図柄61の組み合わせのA T \_ 34、などが設けられている。

【0093】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(R L C 2)(図13参照)として、「赤セブン ベル1 ベル2」の図柄61の組み合わせのA T \_ 41、「青セブン ベル1 ベル2」の図柄61の組み合わせのA T \_ 42、などが設けられている。

【0094】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(R C L 1)(図13参照)として、「赤セブン スイカ1 ベル1」の図柄61の組み合わせのA T \_ 49、「青セブン スイカ1 ベル1」の図柄61の組み合わせのA T \_ 50、などが設けられている。

【0095】

また、図9に示すように、小役(入賞役)の15枚A T役(R C L 2)(図13参照)として、「赤セブン スイカ1 ベル2」の図柄61の組み合わせのA T \_ 53、「青セブン スイカ1 ベル2」の図柄61の組み合わせのA T \_ 54、などが設けられている。

【0096】

また、図9に示すように、小役(入賞役)として、「ベル1 ベル1 ベル1」の図柄61の組み合わせのB B E \_ 1、「ベル1 ベル1 ベル2」の図柄61の組み合わせのB B E \_ 2、などが設けられている。

【0097】

10

20

30

40

50

また、図10に示すように、小役（入賞役）のチャンス目（入賞）（図13参照）として、「ベル1 赤セブン ベル3」の図柄61の組み合わせのS P N\_1、「ベル1 青セブン ベル3」の図柄61の組み合わせのS P N\_2、などが設けられている。

#### 【0098】

また、図10に示すように、小役（入賞役）として、「ベル1 ベル1 ブランク」の図柄61の組み合わせのD S\_1、「ベル1 ベル2 リプレイ」の図柄61の組み合わせのA T L R\_1、「チェリー ベル3 赤セブン」の図柄61の組み合わせのA T C R\_1、「ベル1 リプレイ ベル2」の図柄61の組み合わせのA T L C\_1、などが設けられている。

#### 【0099】

そして、図9、図10に示すように、小役（入賞役）のうち、A T\_1 ~ A T\_5 6が15枚のメダルの払い出しが得られる役であり、B B E\_1 ~ B B E\_8が5枚のメダルの払い出しが得られる役であり、S P N\_1 ~ S P N\_2 2、D S\_1 ~ D S\_2 4、A T L R\_1 ~ A T L R\_2 2、A T C R\_1、A T C R\_2、A T L C\_1 ~ A T L C\_1 2、H S\_1が1枚のメダルの払い出しが得られる役である。

#### 【0100】

つぎに、同様に図11～図14を用いて、当選役グループについて説明する。

本実施の形態では、役抽選手段210は、役抽選により図11～図14に示すいずれかの当選役グループが当選するか否かを決定している。

なお、当選役グループについては、図11～図14に示すものに限定されない。

図11～図14は、予め定められた複数種類の当選役グループを示し、各当選役グループは、1つの役又は複数の役の組み合わせから構成される。

#### 【0101】

そのため、当選役グループが複数の役から構成されている場合は、当選役グループの複数の役に同時に当選（重複して当選）していることとなる。

#### 【0102】

また、役抽選の結果が「H Z（ハズレ）」の場合は、いずれの当選役グループも当選しなかった場合を示している。

なお、言い換えると、役抽選の結果が「H Z（ハズレ）」の場合は、当選役グループ「H Z（ハズレ）」に当選したとも言える。

#### 【0103】

図11に示すように、ボーナス移行役が含まれる当選役グループには、R B B 1が当選する「R B B 1」、R B B 2が当選する「R B B 2」などが設けられている。

#### 【0104】

図12に示すように、リプレイ役が含まれる当選役グループには、基本リプレイ（N R P\_1 ~ R P\_1 0）（図7参照）、青7揃いリプレイ（B 7 R P\_1 ~ B 7 R P\_7）（図7参照）、赤7揃いリプレイ（R 7 R P\_1 ~ R 7 R P\_8）（図7参照）、ベルリプレイ（B R P\_1、B R P\_2）（図7参照）、右上がりリプレイ（O V T\_1）（図7参照）が当選する「R P S V N 1」、などが設けられている。

#### 【0105】

図13に示すように、小役が含まれる当選役グループには、チャンス目（入賞）（S P N\_1 ~ S P N\_2 2）（図10参照）が当選する「S P 2」、A T\_1 ~ A T\_5 6、B B E\_1 ~ B B E\_8が当選する「A L L 1」、などが設けられている。

#### 【0106】

また、図13に示すように、小役が含まれる当選役グループには、15枚A T役（L C R 1）（A T\_1 ~ A T\_6）（図9参照）、D S\_2 1、D S\_2 2、A T L C\_1、D S\_5、A T L R\_1 7 ~ A T L R\_2 0、A T C R\_1、D S\_1 0、D S\_1 1、A T L R\_1 ~ A T L R\_4、A T L R\_2 2、A T L R\_5、D S\_2 3、D S\_2 4が当選する「A T L C 1」、15枚A T（L C R 2）（A T\_7 ~ A T\_1 2）（図9参照）、D S\_2 3、D S\_2 4、A T L C\_9、D S\_6、A T L C\_4、A T L R\_7

10

20

30

40

50

~ A T L R \_ 1 0 、 A T C R \_ 2 、 D S \_ 1 2 、 D S \_ 1 3 、 A T L R \_ 1 1 ~ A T L R \_ 1 4 、 A T L R \_ 2 1 、 A T L R \_ 1 5 、 D S \_ 2 1 、 D S \_ 2 2 が当選する「 A T L C 2 」、などが設けられている。

#### 【 0 1 0 7 】

ここで、当選役グループ「 A T L C 1 」～「 A T R C 2 」は、ストップスイッチ50の押し順によって成立（入賞）する役が異なる押し順役であり、図15に示すように、例えば、当選役グループ「 A T L C 1 」は、ストップスイッチ50の押し順及び第1停止の操作タイミングが正解の場合には「 1 5 枚 A T 役（ L C R 1 ）」のいずれかの役が成立（入賞）する押し順役である。

そして、押し順及び第1停止の操作タイミングが正解した場合は、メダルが15枚払い出される。 10

#### 【 0 1 0 8 】

また、操作順は正解したが第1停止の操作タイミングが不正解の場合、または第1停止の操作順は正解したが第2停止の操作順が不正解の場合は、図15に示すように、ストップスイッチ50の操作タイミングで、当選役グループ「 A T L C 1 」に含まれる「 D S \_ 2 1 、 D S \_ 2 2 、 A T L C \_ 1 、 D S \_ 5 」のいずれかの役（いわゆるコボシ役）が成立（入賞）し、メダルが1枚払い出される。また、第1停止から不正解の場合は、ストップスイッチ50の操作タイミングで、当選役グループ「 A T L C 1 」に含まれる「 A T L R \_ 1 7 ~ A T L R \_ 2 0 、 A T C R \_ 1 、 D S \_ 1 0 、 D S \_ 1 1 、 A T L R \_ 1 ~ A T L R \_ 4 、 A T L R \_ 2 2 、 A T L R \_ 5 、 D S \_ 2 3 、 D S \_ 2 4 」のいずれかの役（いわゆるコボシ役）が成立（入賞）してメダルが1枚払い出されるか、いわゆるコボシ役を含む全ての役が成立（入賞）せずメダルが1枚も払い出されないか、となる。 20

#### 【 0 1 0 9 】

ここで、当選役グループ「 A T L C 1 」の正解の押し順は、「 L C 」（第1停止が左ストップスイッチL、第2停止が中ストップスイッチC、第3停止が右ストップスイッチR）の順である。

#### 【 0 1 1 0 】

なお、本実施の形態では、例えば、当選役グループの名称「 A T L C 1 」の「 L C 」の部分が正解の押し順を表示している。

#### 【 0 1 1 1 】

また、同様に、例えば、当選役グループ「 A T C L 1 」は、ストップスイッチ50の押し順及び第1停止の操作タイミングが正解の場合にストップスイッチ50の操作タイミングによって「 1 5 枚 A T ( C L R 1 ) 」のいずれかが成立（入賞）する押し順役である。 30

そして、押し順及び第1停止の操作タイミングが正解した場合は、メダルが15枚払い出される。

#### 【 0 1 1 2 】

また、操作順は正解したが第1停止の操作タイミングが不正解の場合、または第1停止の操作順は正解したが第2停止の操作順が不正解の場合は、図15に示すように、ストップスイッチ50の操作タイミングで、当選役グループ「 A T C L 1 」に含まれる「 D S \_ 1 、 D S \_ 3 」のいずれかの役（いわゆるコボシ役）が成立（入賞）し、メダルが1枚払い出される。また、第1停止から不正解の場合は、ストップスイッチ50の操作タイミングで、当選役グループ「 A T C L 1 」に含まれる「 A T L R \_ 1 1 ~ A T L R \_ 1 6 、 A T L R \_ 2 1 、 A T L R \_ 7 ~ A T L R \_ 1 0 、 D S \_ 7 ~ D S \_ 9 」のいずれかの役（いわゆるコボシ役）が成立（入賞）してメダルが1枚払い出されるか、いわゆるコボシ役を含む全ての役が成立（入賞）せずメダルが1枚も払い出されないか、となる。 40

#### 【 0 1 1 3 】

ここで、当選役グループ「 A T C L 1 」の正解の押し順は、「 C L 」（第1停止が中ストップスイッチC、第2停止が左ストップスイッチL、第3停止が右ストップスイッチR）の順である。

#### 【 0 1 1 4 】

10

20

30

40

50

また、同様に、例えば、当選役グループ「A T R C 2」は、ストップスイッチ50の押し順及び第1停止の操作タイミングが正解の場合にストップスイッチ50の操作タイミングによって「15枚A T (R C L 2)」のいずれかが成立（入賞）する押し順役である。

そして、押し順及び第1停止の操作タイミングが正解した場合は、メダルが15枚払い出される。

#### 【0115】

また、操作順は正解したが第1停止の操作タイミングが不正解の場合、または第1停止の操作順は正解したが第2停止の操作順が不正解の場合は、図15に示すように、ストップスイッチ50の操作タイミングで、当選役グループ「A T R C 2」に含まれる「D S \_ 2 2、A T L R \_ 7、D S \_ 2 4、A T L R \_ 9、D S \_ 1 9、D S \_ 2 0」のいずれかの役（いわゆるコボシ役）が成立（入賞）し、メダルが1枚払い出される。また、第1停止から不正解の場合は、ストップスイッチ50の操作タイミングで、当選役グループ「A T R C 2」に含まれる「A T L C \_ 7 ~ A T L R \_ 1 4」のいずれかの役（いわゆるコボシ役）が成立（入賞）してメダルが1枚払い出されるか、いわゆるコボシ役を含む全ての役が成立（入賞）せずメダルが1枚も払い出されないか、となる。

10

#### 【0116】

ここで、当選役グループ「A T R C 2」の正解の押し順は、「R C」（第1停止が右ストップスイッチR、第2停止が中ストップスイッチC、第3停止が左ストップスイッチL）の順である。

20

#### 【0117】

##### （リール制御手段220）

リール制御手段220は、メイン制御基板200が備える手段であり、各回転リール62の回転を停止させるためのものである。リール制御手段220は、役抽選手段210の抽選結果と、各ストップスイッチ50が操作されたときの対応する回転リール62の回転位置とに基づいて、各回転リール62の回転を停止させる。なお、リール制御手段220は、必要に応じて各ストップスイッチ50が停止操作されるときの順番（押し順）が所定の条件に適合しているか否かも停止させる条件にする場合がある。リール制御手段220による処理は、後述するステップS12（図34参照）において行われる。

20

#### 【0118】

##### （停止図柄判定手段230）

30

停止図柄判定手段230は、メイン制御基板200が備える手段であり、すべての回転リール62が停止した際ににおける有効ライン86上の図柄61の組み合わせを記憶するとともに入賞等の判定をするためのものである。なお、停止図柄判定手段230による処理は、後述するステップS13（図34参照）において行われる。

#### 【0119】

##### （払出手制御手段240）

30

払出手制御手段240は、停止図柄判定手段230の判定結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の処理を行うためのものである。払出手制御手段240は、停止図柄判定手段230の判定の結果、小役が入賞していると判定されるとメダルの払い出しを行う。なお、払出手制御手段240による処理は、後述するステップS14（図34参照）において行われる。

40

#### 【0120】

##### （遊技状態制御手段250）

遊技状態制御手段250は、遊技状態を制御するものである。

具体的には、遊技状態制御手段250は、図4に示すように、大別すると、ノーマル遊技状態制御手段251、ボーナス内部中状態制御手段252及びボーナス遊技状態制御手段253の各手段を有する。

#### 【0121】

##### （ノーマル遊技状態制御手段251）

50

ノーマル遊技状態制御手段251は、「ノーマル遊技状態」（図16参照）を制御するものである。ここで、ノーマル遊技状態は、ボーナス内部中状態制御手段252によるボーナ

ス内部中状態、ボーナス遊技状態制御手段253によるボーナス遊技状態、以外の状態をいう。

#### 【0122】

##### (ボーナス内部中状態制御手段252)

ボーナス内部中状態制御手段252は、「ボーナス内部中状態」(図16参照)を制御するものである。ここで、ボーナス内部中状態は、ボーナス移行役に当選したが、当該ボーナス移行役に対応した図柄61の組み合わせを有効ライン86上に停止表示できなかった場合に移行する。

#### 【0123】

##### (ボーナス遊技状態制御手段253)

ボーナス遊技状態制御手段253は、「ボーナス遊技状態」(図16参照)を制御するものである。ここで、ボーナス遊技状態は、ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」に当選し、当該ボーナス移行役に対応した図柄61の組み合わせを有効ライン86上に停止表示させることで移行する。

ここで、「RBB1」～「RBB4」は、所定の枚数、例えば36枚を超えるメダルの払い出しで終了し、「RBB5」、「RBB6」は、所定の枚数、例えば5枚を超えるメダルの払い出しで終了する。

そして、ボーナス遊技状態終了後、ノーマル遊技状態に移行する。

#### 【0124】

##### (有利区間制御手段260)

有利区間制御手段260は、図17を用いて後述するストップスイッチ50の操作態様を報知不可能な非有利区間と、報知可能な有利区間とを制御するものである。

そして、後述する演出制御手段320を用いてストップスイッチ50の操作態様(押し順及び第1停止の操作タイミング)を報知させる演出等を実行させる。

#### 【0125】

また、有利区間制御手段260は、非有利区間中において、所定条件が成立した場合、例えば、役抽選により予め定められた役に当選した場合に行われる「非有利区間」から「有利区間」への移行抽選に当選することにより「非有利区間」から「有利区間」へ移行させる。

#### 【0126】

ここで、予め定められた役を、図14を用いて説明する。

具体的には、規定数が2枚の場合は、遊技状態(図16参照)を問わずいずれの役に当選した場合であっても有利区間への移行抽選(有利区間移行抽選)は行われない。

また、規定数が3枚の場合は遊技状態が「RT0」、「RT2」(RBB5F、RBB6F)(図16参照)の場合に、「RPSVN1」や「CH1」などに当選した場合に有利区間移行抽選が行われる。

#### 【0127】

なお、役抽選により予め定められた役に当選することを契機に実行される有利区間移行抽選により、有利区間へ移行することが決定された場合に移行する場合に限定されず、予め定められた役に当選することにより、有利区間移行抽選をすることなく非有利区間から有利区間へ移行するようにしても良い。

#### 【0128】

また、役抽選を契機に当該役抽選の結果毎に予め定められた当選確率、例えば、当選役グループ「HZ」、「RPSVN2」の当選の場合は0%、それ以外の当選役グループは100%、で有利区間移行抽選をするようにしても良い。かかる場合は、有利区間移行抽選が行われても当選することはない当選役グループと、必ず当選する当選役グループとは、左第1停止をした際に停止表示される役は、同じ役であることが望ましい(図12参照)。このように構成することで、通常行われることが多い左第1停止では、遊技の結果、有利区間移行抽選に当選することはない役が成立(入賞)したのか、必ず当選する役が成立(入賞)したのかが分からなくなることが可能となり、有利区間への移行を遊技者に

10

20

30

40

50

気付かせないようにすることも可能となる。

【0129】

有利区間制御手段260は、有利区間通常状態の消化ゲーム数が、所定のゲーム数、例えば777ゲーム、に到達することにより、特典として、後述するAT状態へ移行させるようしている（いわゆる天井）。

なお、所定のゲーム数は、777ゲームに限定されず、他のゲーム数であっても良いし、又、抽選により決定するようにしても良い。

【0130】

また、本実施の形態では、かかる所定のゲーム数（いわゆる天井ゲーム数）を計数するためのカウンタを設けており、このカウンタは、規定数3枚で行われている「RT0」、「RBB5F(RT2)」、「RBB6F(RT2)」（図16参照）でのみカウンタを更新（減算）し、それ以外の状態ではカウンタの更新（減算）は行われない。10

なお、有利区間通常状態の消化ゲーム数だけではなく、有利区間中の他の状態（前兆状態やCZ状態）でもカウンタを更新（減算）しても良い。

【0131】

また、有利区間は、遊技可能な遊技区間に上限が設定されており、非有利区間から有利区間へ移行後計数が開始される遊技区間の消化ゲーム数が、所定の上限ゲーム数、例えば1500ゲームに到達した場合は、有利区間の上限ゲーム数に到達したとして、有利区間から非有利区間へ移行するようしている。

【0132】

また、本実施の形態では、非有利区間から有利区間へ移行した後、所定の上限ゲーム数（1500ゲーム）を消化する前（有利区間の上限ゲーム数に到達する前）であっても、有利区間で投入されたメダルの数と払い出したメダルの数との差である差枚数が所定枚数に到達したとき（上限差枚数）には、有利区間から非有利区間へ移行するようしている。20

【0133】

また、有利区間のうち、後述する前兆状態やCZ状態、引き戻し状態の終了後、所定の条件を満たす場合は、有利区間通常状態へ移行せず、非有利区間へ移行するようしている。

なお、非有利区間へ移行せず、有利区間通常状態へのみ移行するようにしても良い。30

【0134】

また、有利区間制御手段260は、遊技者に付与される遊技用価値の純増枚数を計数して記憶している。

【0135】

ここで、遊技者に付与される遊技用価値の純増枚数は、遊技者が投入した遊技用価値と遊技者に付与された遊技用価値とから計数されるものである。

【0136】

すなわち、AT状態での、実行中の後述する段階での投入枚数、払出枚数から算出される純増枚数と、消化ゲーム数を記憶しておき、当該純増枚数と消化ゲーム数から現在、実行している段階での1ゲームあたりの純増枚数を計数し、記憶するようしている。40

【0137】

ここで、有利区間制御手段260が制御する区間には、非有利区間と、後述するように、有利区間が備える「有利区間通常状態」、「前兆状態」、「CZ状態」、「上乗せ状態」、「純増枚数段階決定状態」、「第1AT通常状態」、「引き戻し状態」、「第2AT通常状態」、「上乗せ特化ゾーン」があり（図17参照）、「非有利区間」、「有利区間通常状態」、「前兆状態」、「CZ状態」、「上乗せ状態」、「純増枚数段階決定状態」、「第1AT通常状態」、「引き戻し状態」、「第2AT通常状態」、「上乗せ特化ゾーン」毎に、所定の数値（\$01～\$0A）を割り当てて管理している。

【0138】

（送信手段270）

10

20

30

40

50

送信手段270は、サブ制御基板300へ信号を送信するためのものである。

【0139】

(サブ制御基板300)

サブ制御基板300は、図5に示すように、受信手段310、演出制御手段320の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

【0140】

以上の構成をもって、サブ制御基板300は、メイン制御基板200からの信号を受けて、遊技の進行に伴う演出を行うものである。

具体的には、サブ制御基板300は、演出用ランプ78を駆動するためのLED駆動回路(図示せず)に対してLEDの点灯や消灯を規定するデータを出力したり、スピーカー72から音を出力するための音声出力回路(図示せず)に対して出力する音声を規定するデータを出力したり、液晶表示装置84を駆動するための液晶制御基板(図示せず)に対して出力する映像データを規定するデータを出力したりする。

【0141】

(受信手段310)

受信手段310は、送信手段270からの信号を受信するものである。

【0142】

(演出制御手段320)

演出制御手段320は、図16に示す遊技状態及び図17に示す有利区間の状態に応じた遊技機10の演出を制御するものである。

【0143】

また、演出制御手段320は、有利区間の間、メイン制御基板200からストップスイッチ50の押し順及び第1停止の操作タイミングを報知させるコマンドを受信した場合に当該ストップスイッチ50の押し順及び第1停止の操作タイミングを報知させる演出を実行可能である。

【0144】

具体的には、各ストップスイッチ50の位置(詳しくは各ストップスイッチ50に対応する回転リール62の位置)と対応する液晶表示装置84の画面に、押し順を示す複数の画像又は映像(例えば「1」「2」「3」)を表示することで押し順を報知するとともに、第1停止の押し順を示す画像又は映像(例えば「1」)の上に操作タイミングを示す画像又は映像(例えば「赤セブン」や「青セブン」)を表示することで操作タイミングを報知する。また、各ストップスイッチ50の位置と対応する液晶表示装置84の画面に第1停止の押し順を示す画像又は映像(例えば「1」)の代わりに操作タイミングを示す画像又は映像(例えば「赤セブン」や「青セブン」)を表示することようにしても良い。その後、前記押し順を示す画像又は映像は、ストップスイッチ50が操作される度に、当該操作されたストップスイッチ50の位置に対応する部分が消去(又は順序を示さない画像に変更)される。

【0145】

(図16を用いた遊技状態の説明)

つぎに、図16を用いて遊技状態について説明する。

遊技状態は、メイン制御基板200により管理され、図16に示すように、大別すると、ノーマル遊技状態、ボーナス内部中状態、ボーナス遊技状態がある。

【0146】

(ノーマル遊技状態)

ノーマル遊技状態(RTO)は、ノーマル遊技状態制御手段251により制御される。

ノーマル遊技状態におけるリプレイ役への当選確率は、通常(1/7.3)よりも高く設定されている。

ノーマル遊技状態における役抽選によりボーナス移行役に当選し、当該ボーナス移行役に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されなかった場合に、ノーマル遊技状態からボーナス内部中状態へ移行し、停止表示された場合はボーナス遊技状態へ移行する。

10

20

30

40

50

## 【0147】

(ボーナス内部中状態)

ボーナス内部中状態は、ボーナス内部中状態制御手段252により制御され、ノーマル遊技状態において、ボーナス移行役の当選役グループ「RBB1」～「RBB6」(図示せず)に当選し、当該ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されなかった場合に移行する。

## 【0148】

具体的には、当選役グループ「RBB1」に当選した場合は「RBB1F(RT1)」に、「RBB2」に当選した場合は「RBB2F(RT1)」に、「RBB3」に当選した場合は「RBB3F(RT1)」に、「RBB4」に当選した場合は「RBB4F(RT1)」に、「RBB5」に当選した場合は「RBB5F(RT2)」に、「RBB6」に当選した場合は「RBB6F(RT2)」に、それぞれ移行する。  
10

ボーナス内部中状態におけるリプレイ役への当選確率は、通常(1/7.3)に設定されている。

## 【0149】

また、ボーナス内部中状態は、複数のボーナス遊技状態のそれぞれに対応して複数設けられる。

具体的には、ボーナス遊技状態「RBB1F(RT1)」からはボーナス遊技状態「RBB1」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「RBB2F(RT1)」からはボーナス遊技状態「RBB2」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「RBB3F(RT1)」からはボーナス遊技状態「RBB3」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「RBB4F(RT1)」からはボーナス遊技状態「RBB4」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「RBB5F(RT2)」からはボーナス遊技状態「RBB5」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「RBB6F(RT2)」からはボーナス遊技状態「RBB6」に移行可能である。  
20

## 【0150】

また、ボーナス内部中状態では、役抽選の結果が「ハズレ」の場合に、ボーナス移行役に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示可能であり、ボーナス移行役に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示された場合は、対応するボーナス遊技状態に移行するように設定されている。  
30

これは、他の重複当選態様が当選している場合は、リール制御手段220は、ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」に対応する図柄61よりも、小役やりプレイを優先して引き込み制御が行われるため(いわゆる小役優先制御、リプレイ優先制御)、ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」の図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されることはないためである。

## 【0151】

したがって、ボーナス内部中状態における「ハズレ」の当選確率が高いほど、ボーナス内部中状態からボーナス遊技状態へ移行しやすくなっている。

このため、ボーナス内部中状態における「ハズレ」の当選確率によって、ボーナス内部中状態に長期間滞在させて、当該ボーナス内部中状態でA T状態などの遊技をさせる遊技性と、早めにボーナス内部中状態からボーナス遊技状態へ移行させて、別のボーナス内部中状態へ移行する機会を与える遊技性と、を実現することも可能である。  
40

## 【0152】

なお、回転リール62におけるボーナス移行役に対応する図柄61を引き込めない位置を作ることで、遊技者のストップスイッチ50操作によりボーナス移行役に入賞しないようにすることが可能に設定されていても良い。

このようにすることで、滞在中のボーナス内部中状態が他のボーナス内部中状態よりも有利な場合など(例えば、「RBB6F」に滞在している場合)、遊技者が滞在中のボーナス内部中状態の継続を望む場合は、ボーナス移行役の入賞を外すことでボーナス内部中状態を継続させることが可能となる。  
50

## 【0153】

また、回転リール62におけるボーナス移行役に対応する図柄61を必ず引き込める位置に配置することで（5コマ間隔に配置するなど）、遊技者のストップスイッチ50の操作態様にかかわらず、ボーナス移行役に入賞するように設定されていても良い。

そして、ボーナス遊技状態の終了後、再度、ボーナス内部中状態へ移行する機会を与えることで、前回とは異なるボーナス内部中状態へ移行する可能性を担保し、ボーナス内部中状態が頻繁に切り替わっていき、移行するボーナス内部中状態によって遊技者の有利度が変わるという変化に富んだ遊技性を生むことが可能となる。

## 【0154】

なお、ノーマル遊技状態とボーナス内部中状態の規定数を2枚又は3枚とし、ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」は、賭け数3枚のノーマル遊技状態で当選、入賞可能に設定し、ボーナス内部中状態の賭け数2枚では、リール制御手段220により、対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されないようにすることで、ボーナス移行役が入賞せず、ボーナス内部中状態からボーナス遊技状態へ移行しないように設定しても良い。

また、ボーナス内部中状態では、賭け数2枚では当選役グループ「ハズレ」が役抽選の対象とならないようにすることで、必ず他の当選役グループが当選しているようにすることで、ボーナス移行役が入賞しないようにして良い。

## 【0155】

また、ボーナス内部中状態では、賭け数を問わず、当選役グループ「ハズレ」が役抽選の対象とならないようにすることで、必ず他の当選役グループが当選しているようにすることで、ボーナス移行役が入賞しないようにして良い。

この場合には、リール制御手段220は、ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」に対応する図柄61よりも、小役やリプレイを優先して引き込み制御が行われるため（いわゆる小役優先制御、リプレイ優先制御）、ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」の図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されることはないため、ボーナス内部中状態に一旦移行した場合は、他の遊技状態に移行することはないように設定しても良い。

## 【0156】

## (ボーナス遊技状態)

ボーナス遊技状態は、ボーナス遊技状態制御手段253により制御され、本実施の形態では、ボーナス移行役の当選役グループ「RBB1」～「RBB6」（図示せず）に当選し、当該ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示された場合に移行する。

ボーナス遊技状態におけるリプレイ役への当選確率は、「0」に設定されている。

## 【0157】

ボーナス遊技状態は、本実施の形態では、当選役グループ「RBB1」に当選した場合に移行可能な「RBB1」、「RBB2」に当選した場合に移行可能な「RBB2」、「RBB3」に当選した場合に移行可能な「RBB3」、「RBB4」に当選した場合に移行可能な「RBB4」、「RBB5」に当選した場合に移行可能な「RBB5」、「RBB6」に当選した場合に移行可能な「RBB6」が、それぞれ設けられている。

## 【0158】

ここで、ボーナス遊技状態「RBB1」～「RBB4」は、共に、所定の枚数、例えば36枚を超えるメダルの払い出しで終了し、「RBB5」、「RBB6」は、例えば5枚を超えるメダルの払い出しで終了するが、これに限定されない。

そして、ボーナス遊技状態の終了後、ノーマル遊技状態に移行する。

## 【0159】

## (図17を用いた有利区間の説明)

つぎに、図17を用いて演出状態について説明する。

演出状態は、メイン制御基板200により管理され、図17に示すように、大別すると、役抽選により予め定められた押し順でストップスイッチ50の操作がされた場合に入賞とな

10

20

30

40

50

る押し順役（A T L C 1 ~ A T R C 2）に当選した場合に、当該押し順及び第1停止の操作タイミングを遊技者に報知不可能な「非有利区間」と、「非有利区間」から移行可能であり、役抽選により予め定められた押し順かつ第1停止が所定の操作タイミングでストップスイッチ50の操作がされた場合に入賞となる押し順役（A T L C 1 ~ A T R C 2）に当選した場合に、当該押し順及び第1停止の操作タイミングを遊技者に報知可能な「有利区間」とがある。

#### 【0160】

「非有利区間」は、「有利区間」を除いた区間である。

「非有利区間」から「有利区間」には、本実施の形態では、役抽選により予め定められた役（有利区間移行契機役）に当選した場合に「非有利区間」から「有利区間」への有利区間移行抽選がされ、当該有利区間移行抽選に当選することにより移行させる。

10

#### 【0161】

ここで、本実施の形態では、有利区間移行抽選の当選確率は、高確率、例えば100%に設定されており、非有利区間の数ゲームで有利区間へ移行するように設定されている。

なお、有利区間移行抽選の当選確率は、100%に限定されず、又、役抽選により当選した役によって当選確率が異なるように設定されていても良い。

#### 【0162】

また、本実施の形態では、区間報知ランプ90は、有利区間移行時に点灯するように設定されている。

20

#### 【0163】

また、非有利区間は、設定値設定手段211による設定値の設定変更状態に移行した場合、すなわち、設定値の変更を行った場合と、有利区間の終了条件の成立により非有利区間に移行した場合と、に滞在する状態である。

#### 【0164】

##### （有利区間）

「有利区間」は、「非有利区間」よりも遊技者にとって有利な区間であって、「有利区間通常状態」、後述するA T状態への移行を示唆する前兆演出が実行される「前兆状態」、後述するA T状態へ高確率で移行可能なチャンスゾーン状態「C Z状態」、「アシストタイム状態（A T状態）」、「エンディング状態」を備える。

30

なお、非有利区間と、有利区間の有利通常、前兆状態、C Z状態等との関係を図17に加えて、図18にもそれらの関係の一部を示している。

#### 【0165】

また、有利区間の状態は上述したものに限定されず、他の状態を備えても良い。

#### 【0166】

なお、ここで、遊技者に有利な区間とは、例えば、非有利区間では、役抽選により予め定められた押し順かつ第1停止が所定の操作タイミングでストップスイッチ50の操作がされた場合に入賞となる押し順役（A T L C 1 ~ A T R C 2）に当選した場合であっても、当該押し順及び第1停止の操作タイミングを遊技者に報知することが不可能であった状態から可能な状態になったことや、非有利区間では実行されないA T状態が実行されることなどから、遊技者に有利な区間となっている。

40

したがって、「有利区間」全体を通して遊技者にとって有利である必要はなく、「有利区間」の一部で遊技者にとって有利ではないことがあっても良い。

#### 【0167】

また、非有利区間から有利区間へ移行してから、有利区間を遊技可能な遊技区間の上限、本実施の形態では、所定の上限ゲーム数、例えば1500ゲームを消化した場合は、有利区間の上限ゲーム数に到達したとして、有利区間から非有利区間へ移行するようにしている。

そのため、メイン制御基板200では、上限ゲーム数カウンタ（図示せず）を備え、所定の上限ゲーム数（1500ゲーム）に到達するか否か判定するため、有利区間へ移行した

50

後の消化ゲーム数を計数している。

#### 【0168】

また、非有利区間から有利区間へ移行した後、所定の上限ゲーム数（1500ゲーム）を消化する前（有利区間の上限ゲーム数に到達する前）であっても、有利区間で投入されたメダルの数と払い出したメダルの数との差である差枚数が所定枚数（例えば、2400枚）に到達したとき（上限差枚数）には、これを契機に、上限ゲーム数を消化する前であっても、有利区間から非有利区間へ移行するようにしている。

ここで、有利区間で投入されたメダルの数と払い出したメダルの数との差である差枚数は、例えば、有利区間で最もメダルが減った状態と有利区間で最もメダルが増えた状態との差によって求められる数、いわゆるMYである。

そのため、メイン制御基板200では、所定枚数の差枚数（いわゆるMY2400枚）に到達するか否か判定するため、有利区間へ移行した後の投入枚数と払出枚数とを計数している。

#### 【0169】

（有利区間通常状態）

有利区間通常状態は、「有利区間」における「AT状態」等の特殊な状態を除いた状態である。

#### 【0170】

有利区間通常状態は、非有利区間の非有利区間通常状態を継続した状態となっており、演出制御手段320により非有利区間通常状態と同様の演出が行われる。

#### 【0171】

有利区間通常状態で、役抽選の結果が、予め定められた役の当選である場合に、AT状態へ移行するか否かのAT移行抽選が行われ、当該AT移行抽選に当選したときには、AT状態へ移行する。

#### 【0172】

非有利区間から有利区間（具体的には、有利区間通常状態）への移行時に後述する第1演出シナリオとしてのベースナビシナリオ0～9（図19参照）のいずれか1つが有利区間制御手段260によるベースナビシナリオ抽選により決定される。

有利区間通常状態において、役抽選の結果、特定役としてのリプレイ役（具体的には、当選役グループ「RPSVN1」、「RPSVN2」、「RPSVN3」、「BERP1」、「BRP2」）及び5枚払出のAT役（具体的には、「ALL3」）の当選時にナビ発生の抽選、いわゆるストップスイッチ50の操作態様の報知を実行するか否かの抽選（第1ナビ実行抽選）が、上述したベースナビシナリオ抽選により決定されたベースナビシナリオに設定されている抽選確率に基づいて行われる。

この第1ナビ実行抽選に当選すると、ストップスイッチ50の操作態様の報知、いわゆるナビを行うとともに、第2演出シナリオとしてのナビシナリオ（図20参照。）が設定される。

#### 【0173】

更に、図21を用いて、具体的に説明する。

有利区間開始後に移行する有利区間通常状態では、前兆状態（ナビシナリオ状態）へ移行させるために図19に示すようなベースナビシナリオが設定されている。

有利区間通常状態においては、後述するように押し順ナビが1回発生することで、前兆状態（ナビシナリオ状態）へ移行する。各々のベースナビシナリオは、有利区間通常状態において、前兆状態（ナビシナリオ状態）へ移行させるために押し順ナビが発生する確率を、図19に示すように、移行時、（1）、・・・、（9）の順番で複数個定めているものである。

#### 【0174】

具体的には、例えば、図21に示すように、有利区間へ移行したとき、図19に示すベースナビシナリオ0（通常1）が選択された場合、1週目（1回目）の有利区間通常状態では、ナビ抽選確率が1/70に設定され、この抽選確率（出現率）1/70による押し

順ナビの発生で、1回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）へ移行する。

なお、この有利区間通常状態（1周目）における抽選確率（出現率）1/70の抽選に外れて、押し順ナビが発生しない場合には、ベースナビシナリオは進まず、上述した抽選確率（例えば、上述した例の場合1/70）の設定が維持される。

すなわち、有利区間通常状態である間は、ベースナビシナリオは更新されず、上述した抽選確率（例えば、上述した例の場合、1/70）の同じ抽選確率が用いられる。前兆状態や、CZ状態から有利区間通常状態に戻ってきたときにベースナビシナリオは1つ更新される、すなわち、1つ進むことになる。具体的には、上述した図21の場合、1/70から1/99に更新される。

この1回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）では、ベースナビシナリオではなく、図20に示すナビシナリオに基づいたナビ抽選確率で押し順ナビが発生し、CZ状態への期待感を煽る。このとき、前兆状態（ナビシナリオ状態）中では、押し順ナビが発生する毎に、設定されたナビシナリオを進めて、ナビ抽選確率を切り換えている。例えば、図20に示すナビシナリオ0が選択された場合、ナビ抽選確率は、1/32 1/32 1/25と推移することになる。そして、1回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）を完走しても、CZ状態を獲得できなかった場合は、2週目（2回目）の有利区間通常状態へ戻ることになる。この2回目の有利区間通常状態では、1回目で選択したベースナビシナリオ0（通常1）のナビ抽選確率を1つ進めて、ナビ抽選確率としては、1/99が設定される。そして、このナビ抽選確率（出現率）で押し順ナビが発生すると、2回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）へ移行することになる。

#### 【0175】

この2回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）では、図20に示すナビシナリオに基づいたナビ抽選確率で押し順ナビが発生し、CZ状態への期待感を煽る。このとき、前兆状態（ナビシナリオ状態）中では、押し順ナビが発生する毎に、設定されたナビシナリオを進めて、ナビ抽選確率を切り換えている。例えば、2回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）へ移行した際、図20に示すようにナビシナリオ4が選択された場合、ナビ抽選確率は、1/25 1/25 1/20と推移することになる。そして、この2回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）を完走しても、CZ状態を獲得できなかった場合は、3周目（3回目）の有利区間通常状態へ戻ることになる。この3周目（3回目）の有利区間通常状態では、1回目で選択したベースナビシナリオ0（通常1）のナビ抽選確率をさらに1つ進めて、ナビ抽選確率としては、1/70が設定される。そして、このナビ抽選確率（出現率）で押し順ナビが発生すると、3回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）へ移行することになる。

#### 【0176】

この3回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）では、図20に示すナビシナリオに基づいたナビ抽選確率で押し順ナビが発生し、CZ状態への期待感を煽る。このとき、前兆状態（ナビシナリオ状態）中では、押し順ナビが発生する毎に、設定されたナビシナリオを進めて、ナビ抽選確率を切り換えている。例えば、3回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）へ移行した際、図20に示すようにナビシナリオ2が選択された場合、ナビ抽選確率は、1/32 1/32 1/20と推移することになる。そして、さらに、この3回目の前兆状態（ナビシナリオ状態）を完走しても、CZ状態を獲得できなかった場合は、4周目（4回目）の有利区間通常状態（図示せず）へ戻ることになり、また、上述したものと同様の判断処理により遊技が進められる。なお、前兆状態において、CZ状態を獲得することができた場合には、CZ状態へ進むことになるものである。

#### 【0177】

##### （前兆状態）

前兆状態（ナビシナリオ状態）は、有利区間通常状態において、押し順ナビの発生により移行する状態であって、CZ状態や、その後のAT状態等の有利状態へ移行するかもしれないという期待感を遊技者に付与可能な状態である。

#### 【0178】

10

20

30

40

50

本実施の形態では、有利区間通常状態において、押し順ナビが1回発生すると、前兆状態（ナビシナリオ状態）へ移行し、そのとき、図20に示すような複数種類（10種類、ナビシナリオ0～9）の中から特定のナビシナリオが設定される。それぞれのナビシナリオは、各遊技において、押し順ナビが発生する確率を、図20に示すように、順番をつけて、複数個（10個）定めたものである。

#### 【0179】

このナビシナリオのナビ抽選確率は、押し順ナビが発生するごとに、次のナビ抽選確率へ切り換えられる（いわゆるナビシナリオが進む）ように設定されている。

例えば、図20に示すように、ナビシナリオ0（通常1）が設定されている前兆状態の場合、ナビ抽選確率が記号3の1/15が設定されている遊技で押し順ナビが発生すると、次の遊技では、記号4の1/10の確率で押し順ナビが発生する。

10

#### 【0180】

各シナリオでは、傾向として、次のナビ抽選確率へ切り換えられる毎にナビ抽選確率が増加するため、ナビが発生する毎に次のナビが発生しやすくなる、つまり、ナビがナビを呼ぶようなイメージになる。

一方、前兆状態（ナビシナリオ状態）では、押し順ナビが発生すると、これを契機に、チャンスゾーン状態（CZ状態）へ移行するか否かの移行抽選も実行している。よって、前兆状態（ナビシナリオ状態）では、ナビが発生する毎にCZ状態への期待感が高まるこことになる。

20

なお、前兆状態（ナビシナリオ状態）において、ナビが発生する押し順役としての特定役は、当選役グループ「R P S V N 1」、「R P S V N 2」、「R P S V N 3」、「B E R P 1」、「B R P 2」（以上、リプレイ役）、「A L L 3」（5枚払出役成立）との2種類に限定し、15枚払出役であるAT役は含まれていない。これにより、有利区間通常状態（ATに当選する前）の出玉が多くなりすぎないように設定されている。

#### 【0181】

上述したように第1ナビ実行抽選に当選して、ナビを行うとともに、後述する第2演出シナリオとしてのナビシナリオ0～9（図20参照）のいずれか1つがナビシナリオ抽選により決定し、設定される。

また、ナビシナリオが設定されて、ナビシナリオ状態に移行するときに、ナビシナリオ状態に滞在する遊技回数を判定する種別（ショート、ロング）の抽選が行われる。

30

当該種別の抽選の結果、ショートに決定すると、ナビシナリオ状態に滞在する遊技回数が16回に設定され、ロングに決定すると、ナビシナリオ状態に滞在する遊技回数が32回に設定される。もちろん、当該遊技回数の数値は、これらの限定されるものではなく、他の数値の遊技回数に設定してもよいものである。

#### 【0182】

前兆状態において、役抽選の結果、特定役としてのリプレイ役（具体的には、当選役グループ「R P S V N 1」、「R P S V N 2」、「R P S V N 3」、「B E R P 1」、「B R P 2」）及び5枚払出のAT役（具体的には、「A L L 3」）の当選時にナビ発生の抽選、いわゆるストップスイッチ50の操作態様の報知を実行するか否かの抽選が、上述したナビシナリオ抽選により決定されたナビシナリオに設定されている抽選確率に基づいて第2ナビ実行抽選が行われる。

40

この第2ナビ実行抽選に当選すると、ストップスイッチ50の操作態様の報知を行うとともに、有利状態としてのCZ状態へ移行するか否かの決定が行われる。

有利状態としてのCZ状態へ移行しないと決定した場合は、選択されている第2演出シナリオとしてのナビシナリオに規定されている次の順番のストップスイッチ50の操作態様の報知の抽選確率が設定される。

有利状態としてのCZ状態へ移行すると決定した場合は、抽選により決定している遊技数（具体的には、遊技回数16回又は32回）を消化後、CZ状態へ移行する。なお、この遊技回数16回又は32回の遊技中では、連続演出が行われる。もちろん、これに限定されるものではなく、有利状態としてのCZ状態へ移行すると決定した場合は、上述した

50

のような決定している遊技数を消化することなく、直ぐに C Z 状態へ移行するようにしてよい。

#### 【 0 1 8 3 】

本実施の形態によれば、ストップスイッチ50の操作態様の報知を実行するか否かの抽選確率が複数順番に規定された第1演出シナリオとしてのベースナビシナリオが複数設けられている（図19参照）。また、ストップスイッチ50の操作態様の報知を実行するか否かの抽選確率が複数順番に規定された第2演出シナリオとしてのナビシナリオが複数設けられている（図20参照）。

そして、上述したような特定役（リプレイ役、又は、5枚払出のAT役「A L L 3」）当選時に第1演出シナリオとしてのベースナビシナリオに規定されたストップスイッチ50の操作態様の報知の実行確率に基づいて第1ナビ実行抽選が行われ、所定の区間（具体的には、上述した遊技回数16回、又は、32回）、特定役当選時に第2演出シナリオに規定されたストップスイッチ50の操作態様の報知の抽選確率に基づいて第2ナビ実行抽選が行われる。  
10

#### 【 0 1 8 4 】

すなわち、ストップスイッチ50の操作態様の報知を実行するか否かの抽選確率が複数順番に規定されているシナリオが、第1演出シナリオ（ベースナビシナリオ（図19参照。）と、第2演出シナリオ（ナビシナリオ（図20参照。））との2つが設けてあり、ストップスイッチ50の操作態様の報知、いわゆるナビ報知を実行するか否かの抽選確率の順番は、2種類のシナリオのパターンの組み合わせとなることで、遊技者が遊技を進行させながら見ると、当該抽選確率の並ぶ順番のパターンが多様なものとなって複雑化したものとなり、単一のパターン化をすることはできず、予想することができないものとなる。  
20

#### 【 0 1 8 5 】

これが、仮に1つの演出シナリオで、抽選確率が順番に規定されたものが複数あるうちのいずれかのパターンであるとすると、遊技を繰り返すうちに、当該複数の抽選確率の順番のいずれのパターンであるかが容易に判別されてしまい、抽選確率の並びを容易に予測することができてしまい、遊技が単調なものとなってしまう。

結果として、本発明によれば、データ容量の著しい増加を必要とすることなく、僅かな増加範囲で、遊技内容や、演出内容を、繰り返し遊技を行う遊技者にも予見することが容易ではないような変化に富んだ複雑なものにすることが可能な遊技機を提供することができる。  
30

#### 【 0 1 8 6 】

本実施の形態では、第2演出シナリオとしてのナビシナリオに基づくナビシナリオ状態で、有利状態としてのC Z 状態へ移行せず、上述したような所定の区間である遊技回数16回又は32回の間、実行した場合は、選択されている第1演出シナリオとしてのベースナビシナリオの次の順番のストップスイッチ50の操作態様の抽選確率を設定し、設定した抽選確率で第1ナビ実行抽選が行われるように形成されている。

#### 【 0 1 8 7 】

第2演出シナリオに基づく状態で、有利状態へ移行せず、所定の区間、実行した場合は、遊技者としては、遊技者が希望するような有利な展開となっておらず、変化なく面白みに乏しい状態となっている。この状態において、第1演出シナリオの次の順番のストップスイッチの操作態様の抽選確率を設定し、当該設定した抽選確率で第1ナビ実行抽選が行われることで、変化なく面白みに乏しい状態となっていた遊技状態に変化を付けることができ、面白みのある遊技状態にすることができます。  
40

#### 【 0 1 8 8 】

第1ナビ実行抽選の抽選確率に基づいて、複数の第2演出シナリオのうち設定する第2演出シナリオとしてのナビシナリオが決定されるように形成されている。

具体的には、ナビシナリオ状態（前兆状態）移行時に、第1ナビ実行抽選の抽選確率に基づいて、ナビシナリオ（第2演出シナリオ）の振分抽選を行っている。すなわち、図19に示すベースナビシナリオの抽選確率「0」：1/99、「1」：1/80、「2」：  
50

1 / 70、「3」：1 / 60、「4」：1 / 40に基づいて、図20のナビシナリオ0～9のいずれを用いるかの振分抽選を行っている。

#### 【0189】

その際、ベースナビシナリオの上記抽選確率の数値が高いもの程、ナビシナリオ0～9の遊技者にとって有利となるもの、すなわち遊技者が利益を多く得られる可能性が高くて期待度の高いものが抽選により選択され易くなるように各抽選確率が予め設定されている。

これにより、ベースナビシナリオ（第1演出シナリオ）を用いた第1ナビ実行抽選と、ナビシナリオ（第2演出シナリオ）を用いた第2ナビ実行抽選との間に関連性を持たせることができる。

10

#### 【0190】

もちろん、両者の間に関連性を持たせる手段や方法は、上述した内容のものに限定されるものではなく、他の手段や方法等によるものでもよいものである。

具体的には、例えば、ナビシナリオ状態の移行時にベースナビシナリオの抽選確率に基づいて、上述したような振分抽選の抽選確率を100%に設定して、一義的に決定されるようなものでもよい。例えば、ベースナビシナリオの抽選確率が最大の「4」：1 / 40である場合には、ナビシナリオ0～9の中で最も期待度の高いナビシナリオ9に一義的に100%の確率で決定されるようなものでもよい。

#### 【0191】

上述したように、本実施の形態によれば、第1ナビ実行抽選の抽選確率に基づいて、複数（具体的には、10個）の第2演出シナリオのうち設定する第2演出シナリオが決定されることで、第1ナビ実行抽選と、第2ナビ実行抽選との間に関連性を持たせることができ、より興味のある遊技状態にすることが可能となる。

20

#### 【0192】

本実施の形態では、第1ナビ実行抽選の抽選確率と、第2ナビ実行抽選の抽選確率との両方を遊技者に向かって、表示装置84の画面上に表示させて報知している。

もちろん、このように両方の抽選確率を報知することに限定されるものではなく、いずれか一方の抽選確率だけを報知するようにしてもよいものであり、少なくとも第1ナビ実行抽選の抽選確率又は第2ナビ実行抽選の抽選確率のいずれか一方を遊技者に向かって報知するように形成してもよい。

30

#### 【0193】

本実施の形態によれば、少なくとも第1ナビ実行抽選の抽選確率又は第2ナビ実行抽選の抽選確率のいずれか一方を遊技者に向かって報知することで、具体的な抽選確率の数値を遊技者が直接認識することができ、どの程度の数値の抽選確率が、どのような順番で設定されているかを、遊技者が直接把握することが可能となる。これにより、遊技を繰り返すうちに、複数の抽選確率の順番のいずれのパターンであるか等の予想や、類推を行うことが可能となり、遊技としての面白みを向上させることができる。

#### 【0194】

本実施の形態では、ナビの実行抽選が行われる契機である特定役の当選における特定役としての5枚払出のA T役であるA L L 3役は、遊技者に付与される遊技用価値としてのメダルが、最大となる役（いわゆる15枚払出役）よりも付与される遊技用価値としてのメダルの枚数が少ない役に設定されている。

40

#### 【0195】

本実施の形態によれば、特定役としてのA L L 3役（5枚払出）は、遊技者に付与される遊技用価値としてのメダル枚数が、最大となる役（具体的には、最大15枚払出役）よりも付与される遊技用価値としてのメダルの枚数が少ない役であることで、特定役の抽選確率を、遊技用価値としてのメダルの枚数が最大となる役（最大15枚払出役）よりも大きくすることが可能となり、当該特定役の当選頻度を上げることができ、それに伴って、ストップスイッチ50の操作態様の報知を行うか否かの抽選、いわゆるナビ実行抽選の回数を増加させることができ、結果として、次の順番のストップスイッチ50の操作態様の抽選

50

確率の設定を早く進めることになり、遊技の展開を早めて、変化のある遊技進行を行うことができて、面白みのある遊技にすることができる。

#### 【0196】

##### (CZ状態)

CZ状態は、有利区間通常状態よりもAT状態へ移行しやすい状態である。

具体的には、有利区間通常状態で行われるAT移行抽選よりも高確率でAT移行抽選が行われる状態である。

そして、AT移行抽選に当選した場合は、AT状態（上乗せ状態）へ移行し、AT移行抽選に当選しない場合は、有利区間通常状態へ移行する。

なお、AT移行抽選に当選せず、有利区間通常状態へ移行した場合、設定されているベースナビシナリオを継続してもよいし、新たに、ベースナビシナリオを設定するようにしてもよい。10

また、AT移行抽選に当選しなかった場合は、有利区間通常状態へ移行する場合に限定されず、CZ状態が含まれる有利区間から非有利区間へ移行するようにしても良い。

#### 【0197】

なお、ナビシナリオ状態の消化後の移行先は、CZ状態や、有利区間通常状態や、非有利区間通常状態に限定されず、他の状態、例えば、バトル演出が行われるバトル状態を設けても良い。

バトル状態では、抽選により、バトルに成功する場合と、失敗する場合とが設定されており、成功する場合には、毎回の遊技でバトルが行われ、例えば、10体の敵を討伐する演出が実行され、AT状態へ移行し、失敗する場合には、非有利区間通常状態又は有利区間通常状態へ移行することになる。20

#### 【0198】

##### (AT状態)

「AT状態」は、有利区間通常状態より遊技者にとって有利な状態である。

当該「AT状態」に移行すると、所定の役の入賞をアシストするための報知演出として、当選した役の押し順及び第1停止の操作タイミングが報知（ナビ）される遊技（AT）が開始され、報知された押し順及び第1停止の操作タイミングに従ってストップスイッチ50を操作することで、当選した小役や再遊技役の図柄の組み合わせを停止表示させることができる。このため、成立した小役に対応する所定枚数のメダルが払い出される。30

#### 【0199】

「AT状態」は、上述したAT移行抽選に当選することで移行してくる状態である。

また、「AT状態」へは、非有利区間から有利区間へ移行後に計数が開始される有利区間通常状態の消化ゲーム数が、上述した天井ゲーム数（777ゲームなど）に到達すること（いわゆる天井）によっても移行してくるようにしている。

そして、「AT状態」の終了後、非有利区間通常状態へ移行する。

#### 【0200】

また、CZ状態からAT状態移行時（特に、上乗せ状態）への移行時と引き戻し状態から上乗せ状態への移行時とにATモード抽選が行われる。

ここで、ATモードとは、後述する純増上限枚数や、上限遊技用価値、上限上乗せ区間などを管理するモードであり、本実施の形態では、図24に示すように、ATモード0～ATモード5からなる。そして、ATモードを表す数値（0～5）が高いほど遊技者にとって有利となることが多いように設定されている。40

#### 【0201】

CZ状態からAT状態（特に、上乗せ状態）への移行時に行われるATモード抽選では、有利区間に移行してからAT状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数に応じて、ATモードが決定されるようにしている。

例えば、消化ゲーム数が多い場合（700ゲーム以上など）は、遊技者にとって有利となることが多いATモード（ATモードを表す数値が高いATモード）が決定されやすく、又、消化ゲーム数が少ない場合（200ゲームから399ゲームなど）は、ATモード

を表す数値が低いATモードが決定されやすくしている。

#### 【0202】

このうち、有利区間に移行してからAT状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数が所定範囲、例えば、199ゲーム以下の場合は、ATモード抽選の結果必ずATモード0が決定されるようにしている。

ここで、ATモード0は、図24に示すように、有利度の異なる複数の段階のうち、最も有利度の低い段階である第1段階が実行されるATモードである。

#### 【0203】

すなわち、非有利区間と、この非有利区間から移行可能であって、非有利区間よりも遊技者にとって有利な有利区間と、この有利区間に中に実行される有利状態としてのAT状態とが設けられ、この有利状態としてのAT状態には、有利度の異なる複数の段階、いわゆるATモードから構成される所定の状態としての第1AT通常状態が含まれている。10

そして、上述したように、有利区間に移行してから有利状態としてのAT状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数が所定範囲（具体的には、上述したように199回以下、もちろん、当該遊技回数に限定されるものではなく、他の遊技回数、例えば150回以下等の他の数値に設定してもよい。）である場合、当該所定の状態としての第1AT通常状態を、ATモード0～5のうち、最も有利度の低い段階であるATモード0での実行が決定されるとともに、当該最も有利度の低い段階（ATモード0）での当該所定の状態（第1AT通常状態）の終了後、再度、複数の段階のうちいずれか一つのATモードでの第1AT通常状態の実行が決定されるように形成されている。20

なお、ATモード0は、有利区間に移行してから有利状態としてのAT状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数が上述したような所定範囲である場合以外でも選択がある。

#### 【0204】

有利区間から非有利区間に転落した際、仮に遊技履歴等の処理に関するデータが全てリセットされるように設定されているよう場合、有利状態に移行した際、前回の有利状態における遊技履歴等に伴う状況、例えば獲得出玉数等の状況がわからない。そのため、前回の有利状態において、大量に出玉を獲得した後、非有利区間に転落し、すぐに、有利状態に移行し、当該有利状態で、再度、大量に出玉を獲得するようになってしまふと、一人の遊技者において、余りにも短期間で大量に出玉を獲得することになり、著しく射幸性を煽ってしまうことになってしまい、高射幸性の遊技機となって健全な娯楽対象から外れることになり批判の対象にされることとなる。30

このため、有利区間に移行してから有利状態へ移行するまでの遊技回数が所定範囲である場合、上述したような状況になることを回避するために、そのような場合には、最も有利度の低い段階の実行が決定されたようにした。これにより、上述したような状況を回避することができる。

#### 【0205】

また、非有利区間から有利区間に移行してからAT状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数が所定範囲の場合に、ATモード抽選の結果、必ずATモード0が決定され、当該ATモード0での第1AT通常状態の終了後に移行する引き戻し状態において行われる引き戻し抽選に必ず当選するようにしている。40

すなわち、この場合は、第1段階（ATモード0）での第1AT通常状態の終了後、引き戻し状態を経由して、再度、第1AT通常状態を遊技可能とし、再度の第1AT通常状態では、ATモード抽選により、ATモード0～5のいずれかが決定され、純増枚数段階決定状態において行われる初期段階決定抽選によって決定された初期段階が実行される。

#### 【0206】

上述したように、本実施の形態では、当該最も有利度の低い段階の終了後、再度、複数の段階のうちいずれか一つの実行が決定されたようにしたことで、せっかく有利状態へ移行したにも関わらず、最も有利度の低い段階の実行が決定される不利益を挽回させる機会を付与することが可能となる。かかる挽回の機会を付与した場合には、前回の有利状態か50

らは、遊技回数が経過していることになり、仮に前回の有利状態で、大量に出玉を獲得しているような場合であっても、短期間で大量に出玉を獲得するような状況を発生させる可能性は少なく、著しく射幸性を煽ってしまうような高射幸性の遊技機となってしまう可能性は少なく健全な娛樂対象から逸脱してしまうようなことはない。

つまり、非有利区間から有利区間に移行してから A T 状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数が所定範囲（具体的には、上述したように 199 回以下、もちろん、当該遊技回数に限定されるものではなく、他の遊技回数、例えば 150 回以下等の他の数値に設定してもよい。）の場合には、A T モード 0 ~ 5 のいずれかで第 1 A T 通常状態を実行できることに加え、特典として、A T モード 0 での第 1 A T 通常状態を付与することになるが、射幸性を煽ることを防ぐために、特典として付与された A T モード 0 での第 1 A T 通常状態を先に実行させている。10

#### 【 0 2 0 7 】

なお、有利区間に移行してから有利状態としての A T 状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数が所定範囲である場合、A T モード 抽選を実行せず、A T モード 0 が設定されるようにしても良い。

また、A T モード 抽選は、有利区間に移行してから A T 状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数に応じて行われる場合に限定されず、有利区間に移行してから上乗せ状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数に応じて行われるようにしても良いし、又、有利区間に移行してから純増枚数段階決定状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数に応じて行われるようにしても良い。20

#### 【 0 2 0 8 】

なお、有利区間に移行してから A T 状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数に応じて、A T モードが決定される場合に限定されず、当該有利区間へ移行するまでの非有利区間通常状態の遊技回数を加えた遊技回数に応じて、A T モードが決定されるようにしても良い。

#### 【 0 2 0 9 】

また、引き戻し状態から上乗せ状態への移行時に行われる A T モード 抽選では、第 1 A T 通常状態の遊技の結果、例えば、第 1 A T 通常状態へ移行後の純増枚数に応じて、A T モードが決定されるようにしている。

例えば、第 1 A T 通常状態へ移行後の純増枚数が少ない場合（0 ~ 300 枚や 301 ~ 500 枚など）は、遊技者にとって有利となることが多い A T モード（A T モードを表す数値が高い A T モード）が決定されやすく、又、第 1 A T 通常状態へ移行後の純増枚数が多い場合（501 枚 ~ 1000 枚など）は、A T モードを表す数値が低い A T モードが決定されやすくしている。30

#### 【 0 2 1 0 】

さらに、所定の状態としての第 1 A T 通常状態の遊技の結果が、予め定めた範囲内の場合、例えば、上述したように純増枚数が 501 枚 ~ 1000 枚等の獲得したメダル枚数が多い場合には、当該所定の状態としての第 1 A T 通常状態の終了後、最も有利度の低い段階である A T モード 0 で第 1 A T 通常状態を実行した後、非有利区間に移行させることにしてもよい。40

#### 【 0 2 1 1 】

このようにすると、前記所定の状態としての第 1 A T 通常状態の遊技の結果が予め定めた範囲内である場合（上述した純増枚数が例えば 501 ~ 1000 枚等）、当該所定の状態としての第 1 A T 通常状態の終了後、最も有利度の低い段階（A T モード 0）で第 1 A T 通常状態を実行した後、非有利区間に移行させることで、仮に前記所定の状態としての第 1 A T 通常状態で大量に出玉を獲得しているような場合であっても、短期間で、大量に出玉を獲得するような状況を発生させることを抑えることができ、著しく射幸性を煽ってしまうような高射幸性の遊技機となってしまう可能性を抑え、健全な娛樂対象から逸脱してしまうような状況を発生させることを抑えることができる。

#### 【 0 2 1 2 】

10

20

30

40

50

ここで、A T モード 0 は、図 2 4 に示すように、有利度の異なる複数の段階のうち、最も有利度の低い段階である第 1 段階が実行される A T モードである。

#### 【 0 2 1 3 】

すなわち、この場合は、純増枚数の多かった第 1 A T 通常状態の終了後、引き戻し状態を経由して、再度、第 1 A T 通常状態を遊技可能とし、再度の第 1 A T 通常状態では、A T モード抽選により、A T モード 0 が決定され、第 1 段階（A T モード 0 ）での第 1 A T 通常状態が実行される。

#### 【 0 2 1 4 】

「A T 状態」には、本実施の形態では、「上乗せ状態」、「純増枚数段階決定状態」、「第 1 A T 通常状態」、「第 2 A T 通常状態」、「上乗せ特化ゾーン」、「引き戻し状態」を備える。10

なお、「A T 状態」が備える状態には、上述したものに限定されず、他の状態を備えても良い。また、エンディング状態を A T 状態に含めても良い。

#### 【 0 2 1 5 】

##### （上乗せ状態）

上乗せ状態は、有利区間に実行される有利状態に含まれるものであって、C Z 状態で A T 状態への移行が決定された場合に当該 C Z 状態から移行する状態、及び後述する引き戻し状態で引き戻し抽選に当選した場合に当該引き戻し状態から移行する状態であり、予め定められた遊技区間の間、第 1 A T 通常状態の遊技区間を決定する状態であり、所定の状態としての A T 状態中の遊技回数の上乗せを決定する状態である。具体的には、第 1 A T 通常状態の初期ゲーム数を決定する状態である。20

#### 【 0 2 1 6 】

本実施の形態によれば、有利状態には、所定の状態中の遊技回数の上乗せを決定する上乗せ状態が含まれる。すなわち、遊技回数の上乗せが決定されることで、遊技者に対して有利な状態を設けることができる。

さらに、この上乗せの遊技回数の数値を段階的に異なるものとすることにより、遊技者に対して有利度の異なる複数の段階を設けることができる。

具体的には、役抽選により予め定められた役に当選した場合に、予め定められたゲーム数の中からゲーム数を決定するゲーム数抽選を行い、次ゲーム以降に、A T モードに基づいて、当該ゲーム数抽選により決定されたゲーム数に上乗せをするか否かの上乗せ抽選を行う。30

そして、かかる上乗せ抽選により上乗せされたゲーム数が第 1 A T 通常状態の初期ゲーム数として設定される。

#### 【 0 2 1 7 】

ここで、図 2 5 を用いて、上乗せ状態の液晶表示装置 84 の表示の一例について説明する。

まず、上乗せ状態の 1 ゲーム目で、ゲーム数抽選の結果「+ 1 0 G」が決定され、2 ゲーム目で、上乗せ抽選の結果「+ 3 0 G」が決定され、3 ゲーム目は上乗せ抽選にハズレたことにより上乗せが得られず、4 ゲーム目は、上乗せ抽選の結果「+ 5 0 G」が決定され、最後の 5 ゲーム目は、上乗せ抽選にハズレたことにより上乗せが得られず、5 ゲーム目の終了時に、合計で「+ 9 0」獲得したことが「TOTAL + 9 0 GET」などと報知される。40

本例では、かかる「9 0 G」が第 1 A T 通常状態の初期ゲーム数となる。

#### 【 0 2 1 8 】

##### （純増枚数段階決定状態）

本実施の形態では、有利状態としての A T 状態には、所定の状態としての第 1 A T 通常状態中の遊技者に付与される遊技用価値としてのメダルの期待値を決定する純増枚数段階決定状態が含まれる。

この純増枚数段階決定状態は、A T モードに基づいて、遊技者に付与される遊技用価値の期待値が異なる複数の段階のうち、初期段階を決定する初期段階決定抽選を行う状態で50

ある。具体的には、第1AT通常状態の初期段階を決定する状態である。

#### 【0219】

ここで、遊技者に付与される遊技用価値の期待値が異なる複数の段階は、本実施の形態では、第1段階、第2段階、第3段階、第4段階、第5段階がある。

本実施の形態では、第1段階は当該第1段階の実行中の1ゲームあたりの純増枚数が2.5枚、第2段階は当該第2段階の実行中の1ゲームあたりの純増枚数が3.5枚、第3段階は当該第3段階の実行中の1ゲームあたりの純増枚数が4.5枚、第4段階は当該第4段階の実行中の1ゲームあたりの純増枚数が5.5枚、第5段階は当該第5段階の実行中の1ゲームあたりの純増枚数が8.0枚、となっている。

#### 【0220】

本実施の形態によれば、有利状態としてのAT状態には、所定の状態としての第1AT通常状態中の遊技者に付与される遊技用価値の期待値を決定する純増枚数段階決定状態が含まれる。すなわち、遊技者に付与される遊技用価値の期待値を決定することで、遊技者に対して有利な状態を設けることができる。

さらに、遊技者に付与される遊技用価値の期待値の数値を段階的に異なるものとすることにより、遊技者に対して有利度の異なる複数の段階を設けることができる。

#### 【0221】

第1AT通常状態では、有利区間制御手段260により実行中の段階での1ゲームあたりの純増枚数が記憶されており、当該純増枚数と、実行中の段階の期待値とに基づいて、ストップスイッチ50の操作様態の報知（押し順及び第1停止の操作タイミングの報知）が行われる。

#### 【0222】

また、本実施の形態では、図24に示すように、ATモードに応じて、初期段階と、昇格可能な最高の段階とが予め定められている。

例えば、ATモード0は、初期段階が第1段階であり、昇格可能な最高の段階も第1段階、すなわち、昇格抽選により段階が昇格することはないように設定されており、又、ATモード1は、初期段階が第1段階から第4段階のいずれかであり、昇格可能な最高の段階は第5段階となっている。

#### 【0223】

本実施の形態では、後述する上限上乗せ区間を算出する場合に「最高の段階」に対応する「1ゲーム当たりの純増枚数」が参照されるようにしている。よって、ATモード0が設定された第1AT通常状態において上限上乗せ区間を算出する場合には、最高の段階である「第1段階」に対応する「1ゲーム当たりの純増枚数」 = 2.5枚 / G が用いられる。また、ATモード1・2・4・5が設定された第1AT通常状態において上限上乗せ区間を算出する場合には、最高の段階である「第5段階」に対応する「1ゲーム当たりの純増枚数」 = 8.0枚 / G が用いられる。また、ATモード3が設定された第1AT通常状態において上限上乗せ区間を算出する場合には、最高の段階である「第2段階」に対応する「1ゲーム当たりの純増枚数」 = 3.5枚 / G が用いられる。

#### 【0224】

ここで、初期段階は、ATモード4を除き、第5段階が抽選により決定されないようにしている。初期段階から最高の段階である第5段階が決定されると、第1AT通常状態中に行われる、昇格抽選の興味が低減するおそれがあり、これを防止するためである。

#### 【0225】

本実施の形態によれば、遊技者に付与される遊技用価値の期待値が異なる複数の段階から構成されることで、遊技者に対して有利度の異なる複数の段階を構成する所定の状態を有している。

したがって、本実施の形態によれば、有利区間に移行してから有利状態へ移行するまでの遊技回数が所定範囲である場合、上述したような著しく射幸性を煽ってしまうような状況になることを回避するために、そのような場合には、遊技者に付与される遊技用価値の期待値が最も低い段階の実行が決定されることで、上述したような状況を回避

することができる。

【0226】

図26を用いて、上乗せ状態から純増枚数段階決定状態への流れの一例について具体的に説明する。

まず、上乗せ状態の終了時に「TOTAL + 90 GET」と表示された次のゲームのスタートスイッチ40操作時に、上述した初期段階決定抽選が行われ、初期段階が決定される。本例では、段階3が決定された場合を想定して説明する。

【0227】

初期段階が第3段階であるが、液晶表示装置84では、初期ゲーム数「90G」と「第1段階」と当該第1段階の純増枚数である「2.5」とが表示される。そして、演出用ボタンスイッチ42の操作を促す表示がされた後(図示せず)、演出用ボタンスイッチ42が操作されると、段階が1段階昇格し、「第2段階」で純増枚数「3.5」である表示に変わる。さらに演出用ボタンスイッチ42が操作されると、段階が1段階昇格し、「第3段階」で純増枚数「4.5」である表示に変わる。

10

【0228】

すなわち、予め初期段階を決定しておくとともに、最初の表示は最低の段階である第1段階を表示しておき、演出用ボタンスイッチ42が操作されることで、初期段階まで昇格する演出が実行される。

【0229】

また、このように、純増枚数段階決定状態から上乗せ状態へ移行するのではなく、上乗せ状態から純増枚数段階決定状態へ移行するようにすることで、遊技者が獲得可能な遊技用価値の増加数を把握しやすくなることが可能となる。

20

【0230】

すなわち、図26に示す例のように、第1AT通常状態の初期ゲーム数が「90G」で初期段階の純増枚数が「2.5」と表示された状態から、段階が1段階昇格し、初期ゲーム数が「90G」で純増枚数が「3.5」と変わると、 $90 \times 1.0 = 90$ を計算し、90枚獲得枚数が増えることが容易に把握することが可能となる。

【0231】

かかる計算を容易にするために、段階の昇格は1段階ずつであり、当該段階の昇格によって増加する純増枚数は、1.0枚刻み、すなわち、2.5枚、3.5枚、4.5枚、5.5枚というように、1枚ずつ増加するようにしている。

30

【0232】

仮に、純増枚数段階決定状態から上乗せ状態へ移行するとした場合は、純増枚数「4.5」と表示された状態から、ゲーム数が上乗せされて「+30」と表示されるため、 $4.5 \times 30 = 135$ を計算する必要があり、第1AT通常状態への獲得枚数の増加分を把握することが困難となってしまう。

【0233】

なお、純増枚数段階決定状態では、予め初期段階を決定しておき、昇格する演出を実行する場合に限定されず、決定された初期段階から他の段階への昇格抽選を行うようにしても良い。

40

【0234】

(第1AT通常状態)

第1AT通常状態は、「AT状態」から「上乗せ状態」、「純増枚数段階決定状態」、「第2AT通常状態」、「上乗せ特化ゾーン」、「引き戻し状態」を除いた状態である。

【0235】

第1AT通常状態は、上述した上乗せ状態により決定された遊技区間の間、遊技可能であり、当該遊技区間が消化されると、第1AT通常状態から引き戻し状態へ移行する。

また、第1AT通常状態は、所定の上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選することで上乗せ特化ゾーンへ移行し、第2AT通常状態移行抽選に当選することで第2AT通常状態へ移行する。また、エンディング状態への移行条件を満たすことでエンディング状態へ移行す

50

る。

#### 【0236】

また、第1AT通常状態中は、役抽選により予め定められた特別役、例えば、当選役グループCH1, CH2, WM, KBE, CHBE, CHWM, CHSP, WMBE, BE SP, WMSP、に当選した場合に、当該第1AT通常状態の遊技可能な遊技区間を上乗せするか否かの上乗せ抽選が実行される。

かかる上乗せ抽選は、実行中のATモードに基づいて遊技者に付与される遊技用価値の期待値が異なる複数の段階のうち昇格可能な段階を参照することで決定される上乗せ可能な遊技区間の上限である上限上乗せ区間の範囲内で実行される。

#### 【0237】

具体的には、第1AT通常状態の遊技可能な遊技区間を上乗せするか否かの「上乗せ抽選」が実行される（図35のステップS21参照）。この上乗せ抽選の結果が「上乗せする」である場合に、上乗せされる遊技区間（遊技回数）を決定する「ゲーム数抽選」が実行される（図35のステップS23参照）。このゲーム数抽選の結果として得られる遊技区間（上乗せゲーム数）が、上限上乗せ区間の範囲内であれば、当該遊技区間を第1AT通常状態に上乗せする。

言い換えると、前記上乗せ抽選および前記ゲーム数抽選で決定される遊技区間（上乗せゲーム数）は、仮の遊技区間（上乗せゲーム数）であって、上限上乗せ区間を参照して判断されることで正式の遊技区間（上乗せゲーム数）となる。

なお、上限上乗せ区間については、後述する。

10

#### 【0238】

また、第1AT通常状態では、遊技者に付与される遊技用価値の期待値の異なる段階を、期待値の高い他の段階に昇格可能に設定されている。

具体的には、予め定められた役、本実施の形態では、当選役グループ「BERP1」、「BERP2」、「SPX」に当選した際に、実行中のATモードに基づいて、段階を昇格させるか否かの段階昇格抽選が行われる。

#### 【0239】

かかる段階昇格抽選は、AT通常状態の予め定められたゲーム数の間に行われ、当該段階昇格抽選に当選することで、1ゲームあたりの純増枚数が増加するものである。

例えば、第1段階から第2段階に昇格した場合は、第1段階の純増枚数2.5枚から、第2段階の純増枚数3.5枚に増加し、同じAT通常状態の途中で、昇格以降の1ゲームあたりの純増枚数が変動していくこととなる。

30

#### 【0240】

段階昇格抽選の当選確率は、昇格抽選の際が行われる際の役抽選の結果によって変動するようにしているが、これに限定されず、役抽選の結果を問わず一律の当選確率であっても良いし、又、AT状態に有利度や演出の異なるモードを備え、当該モードによって当選確率を変えるようにしても良い。

#### 【0241】

また、段階昇格抽選の当選確率は、段階の低い方が高く、段階が高い方が低く設定されている（例えば、第1段階から第2段階への当選確率が最も高く、第4段階から第5段階への当選確率が最も低い）が、これに限定されず、逆に、段階の低い方が低く、段階が高い方が高く設定されても良いし、又、どの段階への段階昇格抽選であっても、同じ当選確率で抽選するようにしても良い。

40

#### 【0242】

また、段階昇格抽選により昇格することが決定された場合は、1段階昇格するものであるが、これに限定されず、昇格する段階、例えば、1段階昇格、2段階昇格、3段階昇格、4段階昇格の中から抽選により昇格する段階を抽選により決定するようにしても良い。

#### 【0243】

また、第1AT通常状態では、段階の純増枚数に基づいて、役抽選で押し順役（当選役グループ「ATLC1」～「ATRC2」）に当選した際に、ストップスイッチ50の報知

50

態様の報知として押し順の報知や第1停止の操作タイミングの報知が行われる。

例えば、段階が第1段階の場合は、1ゲームあたりの純増枚数が2.5枚となるように押し順の報知が行われる。すなわち、1ゲームあたりの純増枚数が2.5枚を超える場合又は純増枚数が2.5枚から所定の範囲を超える場合は、役抽選で押し順役に当選した場合であっても押し順及び第1停止の操作タイミングの報知が行われないこととなる。同様に、例えば、第5段階の場合は、1ゲームあたりの純増枚数が8.0枚となるように押し順及び第1停止の操作タイミングの報知が行われる。

#### 【0244】

また、第1AT通常状態の途中で、段階が異なる段階に移行した場合は、当該移行後の段階に対応する期待値及び当該移行後に付与された遊技用価値の純増枚数に基づいて、押し順役(ATLC1～ATRC2)に対応したストップスイッチ50の押し順及び第1停止の操作タイミングを報知するか否かを決定する。10

すなわち、第1AT通常状態の途中で、例えば、第1段階から第2段階へ昇格した場合は、第2段階に移行後の期待値と移行後の1ゲームあたりの純増枚数とに基づいて、押し順役に対応したストップスイッチ50の操作態様を報知するか否かを決定する。

#### 【0245】

より具体的には、実行中の段階での1ゲームあたりの純増枚数が、実行中の段階の期待値を超えないように当該押し順役(ATLC1～ATRC2)に対応したストップスイッチ50の操作態様を報知するか否かを決定する。

すなわち、役抽選により押し順役(ATLC1～ATRC2)に当選した際に、当該役が入賞しても、実行中の段階の期待値を超えない場合に、ストップスイッチ50の操作態様の報知を行うようにしている。逆に言うと、当該役が入賞したら、実行中の段階の期待値を超えてしまう場合は、ストップスイッチ50の操作態様の報知を行わないようにしている。20

#### 【0246】

ここで、実行中の段階での1ゲームあたりの純増枚数が、実行中の段階の期待値を超えるか否かは、押し順役の当選にかかわらず、毎ゲーム行われるが、これに限定されず、押し順役に当選した際にを行うようにしても良い。

#### 【0247】

なお、押し順役の当選時に当該ゲームでストップスイッチ50の操作態様を報知したら、当該段階での1ゲームあたりの純増枚数が当該段階での1ゲームあたりの期待値を超える場合には報知をしないようにしているが、これに限定されず、押し順役に当選時に前のゲームまでの当該段階での1ゲームあたりの純増枚数が期待値を超えていない場合は、報知をしたら超えてしまう場合であっても報知をするようにしても良い。30

#### 【0248】

また、第1AT通常状態の1ゲーム目や、第1AT通常状態の途中で段階が昇格した場合の1ゲーム目、に押し順役に当選した場合は、実行中の段階での1ゲームあたりの純増枚数が期待値を超えるか否かの判断を行わず、ストップスイッチ50の報知態様を報知するようにしても良い。1ゲーム目にストップスイッチ50の報知態様を報知すると、実行中の段階の期待値を超えるため、第1AT通常状態の1ゲーム目や段階が昇格した1ゲーム目は必ずストップスイッチ50の報知態様の報知がされることとなる。しかし、このように構成することで、第1AT通常状態が開始されたことや段階が昇格したことへの興趣を向上させることが可能となる。40

#### 【0249】

また、ストップスイッチ50の操作態様の報知は、ストップスイッチ50の押し順とストップスイッチ50の操作タイミングとの両方の報知に限定されず、ストップスイッチ50の押し順の報知のみであっても良いし、又、ストップスイッチ50の操作タイミングの報知のみであっても良い。

#### 【0250】

また、第1AT通常状態では、役抽選により予め定められた役、例えば、当選役グルー

10

20

30

40

50

「B E R P 1」、「B E R P 2」、「C H S P」、「B E S P」、「W M S P」、「S P 1」、「S P 2」(図12、図13参照)に当選した際に、実行中の第1AT通常状態の終了後、上乗せ状態等を経由して第1AT通常状態へ移行する権利をストックするストック抽選が行われる。

【0251】

かかるストック抽選に当選した場合は、第1AT通常状態終了後移行する引き戻し状態において、上乗せ状態へ移行するようにしている。

【0252】

「第1AT通常状態」には、「第2AT通常状態高確状態」、「上乗せ特化ゾーン高確状態」、「上乗せ高確状態」を備える。

なお、第1AT通常状態が備える状態は、上述のものに限定されず、又、上述のもの的一部又は全部を備えなくても良い。

【0253】

(第2AT通常状態高確状態)

第2AT通常状態高確状態は、役抽選により予め定められた役、例えば、当選役グループ「C H 1」、「C H 2」、「C H S P」当選時に行われる当該第2AT通常状態高確状態へ移行するか否かの第2AT通常状態高確状態移行抽選に当選することにより移行する状態である。

かかる第2AT通常状態高確状態移行抽選に当選した場合は、予め定められた遊技区間、例えば、16ゲームの間、第2AT通常状態高確状態が遊技可能となる。

【0254】

第2AT通常状態高確状態では、役抽選により予め定められた役、例えば、当選役グループ「R P S V N 1」～「R P S V N 3」に当選した際に、第2AT通常状態へ移行するか否かの第2AT通常状態移行抽選が行われる。

かかる第2AT通常状態移行抽選は、第2AT通常状態高確状態以外の第1AT通常状態よりも当選確率が高く設定されている。

そして、第2AT通常状態移行抽選に当選した場合は、次のゲームから第2AT通常状態へ移行する。

【0255】

また、第2AT通常状態移行抽選は、実行中のATモードに基づいて遊技者に付与される遊技用価値の期待値が異なる複数の段階のうち昇格可能な段階に限らず、複数の段階のうち最高の段階(第5段階の8.0枚/G)を参照することで決定される上限上乗せ区間の範囲内で実行される。

すなわち、後述するように、第2AT通常状態では、第1AT通常状態の段階の最高の段階の純増枚数(第5段階の8.0枚/G)が得られるように、ストップスイッチ50の報知態様の報知が行われることから、昇格可能な段階ではなく、実行中のATモードからは昇格不可能な最高の段階を参照して上限上乗せ区間を算出し、当該上限上乗せ区間を超える場合、上限上乗せ区間を超えない場合であっても、算出された上限上乗せ区間が予め定められた区間が無い場合、例えば、50ゲーム未満の場合は、第2AT通常状態移行抽選が実行されないか、第2AT通常状態移行抽選に当選した場合であっても当選していないものとして扱うようにしている。

【0256】

これは、せっかく第2AT通常状態移行抽選に当選し、第2AT通常状態へ移行した場合であっても、上限上乗せ区間まで余裕が無い場合は、第2AT通常状態の利益を十分に受けることができず、第2AT通常状態への移行がかえって遊技者の不満になるおそれがあるためである。

【0257】

なお、第2AT通常状態移行抽選が、上限上乗せ区間が予め定められた区間が無い場合は実行されないようにする場合に限定されず、その前段階として、そもそも上限上乗せ区間が予め定められた区間が無い場合は第2AT通常状態高確状態へ移行しないようにして

10

20

30

40

50

も良い。

また、上述した上限上乗せ区間の算出は、第1AT通常状態の段階の最高の段階ではなく、実行中のATモードから昇格可能な段階を参照して上限上乗せ区間を算出しても良い。

#### 【0258】

(上乗せ特化ゾーン高確状態)

上乗せ特化ゾーン高確状態は、役抽選により予め定められた役、例えば、当選役グループ「WM」、「WMSP」当選時に行われる当該上乗せ特化ゾーンへ移行するか否かの上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選することにより移行する状態である。

上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選した場合は、予め定められた遊技区間、例えば、16ゲームの間、上乗せ特化ゾーン高確状態が遊技可能となる。

#### 【0259】

上乗せ特化ゾーン高確状態では、役抽選により予め定められた役、例えば、当選役グループ「RPSVN1」～「RPSVN3」に当選した際に、上乗せ特化ゾーンへ移行するか否かの上乗せ特化ゾーン移行抽選が行われる。

かかる上乗せ特化ゾーン移行抽選は、上乗せ特化ゾーン高確状態以外の第1AT通常状態よりも当選確率が高く設定されている。

また、上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選した場合は、次のゲームから上乗せ特化ゾーンへ移行する。

#### 【0260】

また、上乗せ特化ゾーン移行抽選は、実行中のATモードに基づいて遊技者に付与される遊技用価値の期待値が異なる複数の段階のうち昇格可能な段階に関わらず、複数の段階のうち最高の段階（第5段階の8.0枚/G）を参照することで決定される上限上乗せ区間の範囲内で実行される。

すなわち、後述するように、上乗せ特化ゾーンでは、第1AT通常状態の段階の最高の段階の純増枚数（第5段階の8.0枚/G）が得られるように、ストップスイッチ50の報知様の報知が行われることから、昇格可能な段階ではなく、実行中のATモードからは昇格不可能な最高の段階を参照して上限上乗せ区間を算出し、当該上限上乗せ区間を超える場合、上限上乗せ区間を超えない場合であっても、算出された上限上乗せ区間が予め定められた区間が無い場合、例えば、30ゲーム未満の場合は、上乗せ特化ゾーン移行抽選が実行されないか、上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選した場合であっても当選していないものとして扱うようにしている。

#### 【0261】

これは、せっかく上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選し、上乗せ特化ゾーンへ移行した場合であっても、上限上乗せ区間まで余裕が無い場合は、上乗せ特化ゾーンの利益を十分に受けることができず、上乗せ特化ゾーンへの移行がかえって遊技者の不満になるおそれがあるためである。

#### 【0262】

なお、上乗せ特化ゾーン移行抽選が、上限上乗せ区間が予め定められた区間が無い場合は実行されないようにする場合に限定されず、その前段階として、そもそも上限上乗せ区間が予め定められた区間が無い場合は上乗せ特化ゾーン高確状態へ移行しないようにしても良い。

また、上述した上限上乗せ区間の算出は、第1AT通常状態の段階の最高の段階ではなく、実行中のATモードから昇格可能な段階を参照して上限上乗せ区間を算出しても良い。

#### 【0263】

(上乗せ高確状態)

上乗せ高確状態は、役抽選により予め定められた役、例えば、当選役グループ「BERP1」、「BERP2」、「KBE」、「BESP」当選時に行われる当該上乗せ高確状態へ移行するか否かの上乗せ高確状態移行抽選に当選することにより移行する状態である。

10

20

30

40

50

。 上乗せ高確状態移行抽選に当選した場合は、予め定められた遊技区間、例えば、16ゲームの間、上乗せ高確状態が遊技可能となる。

#### 【0264】

上乗せ高確状態では、上乗せ高確状態以外の第1AT通常状態よりも高確率で上乗せ抽選が行われる。

なお、上乗せ高確状態では、上乗せ高確状態以外の第1AT通常状態よりも高確率で上乗せ抽選が行われる場合に限定されず、第1AT通常状態よりも上乗せ抽選の当選確率が高く設定されていても良い。

また、上乗せ高確状態中に行われる上乗せ抽選は、上乗せ高確状態以外で行われる上乗せ抽選と同様、上限上乗せ区間の範囲内で行われる。

#### 【0265】

##### (第2AT通常状態)

第2AT通常状態は、予め定められた遊技区間、例えば20G、実行可能であり、予め定められた遊技区間の消化後、第1AT通常状態へ戻る。

#### 【0266】

なお、第2AT通常状態は、いわゆる疑似ボーナスであり、第2AT通常状態の最初のゲームのスタートスイッチ40操作時にいわゆるフリーズ演出などが実行される。

#### 【0267】

また、第2AT通常状態では、上述した第1AT通常状態の段階の最高の段階の純増枚数（第5段階の8.0枚/G）が得られるように、ストップスイッチ50の報知態様の報知が行われる。

そのため、例えば、第2段階の第1AT通常状態から第2AT通常状態へ移行した場合であっても、第5段階の遊技用価値が得られることとなる。

なお、第2AT通常状態では、第1AT通常状態の段階の最高の段階の純増枚数が得られる場合に限定されず、他の純増枚数が得られるようにしても良い。この場合には、第1AT通常状態のいずれかの段階と同じ純増枚数が得られるようにすることが望ましいが、これに限定されず、第1AT通常状態の段階のいずれの段階とも異なる純増枚数、例えば、6.0枚/Gや7.0枚/Gとしても良い。

#### 【0268】

また、第2AT通常状態では、役抽選により予め定められた特別役、例えば、当選役グループCH1, CH2, WM, KBE, CHBE, CHWM, CHSP, WMBE, BESP, WMSP、に当選した場合に、第2AT通常状態の遊技可能な遊技期間を上乗せするか否かの上乗せ抽選が行われる。

かかる上乗せ抽選は、上述した第1AT通常状態と同様、複数の段階のうち昇格可能な段階を参照することで決定される上乗せ可能な遊技区間の上限である上限上乗せ区間の範囲内で実行される。

なお、上限上乗せ区間については、後述する。

また、第2AT通常状態の上乗せ抽選では、第1AT通常状態とは異なり、上限上乗せ区間の範囲内で実行されないようにしても良い。この場合には、0Gを含む複数の上乗せゲーム数から抽選により決定する上乗せゲーム数抽選を実行し、かかる上乗せゲーム数抽選により決定されたゲーム数を上乗せゲーム数として決定することとなる。

#### 【0269】

また、第2AT通常状態では、役抽選により予め定められた役、例えば、当選役グループ「RPSVN1」～「RPSVN3」に当選した際に、上乗せ特化ゾーンへ移行するか否かの上乗せ特化ゾーン移行抽選が行われる。

このため、第2AT通常状態は、ストップスイッチ50の報知態様の報知による遊技用価値を得つつ、上乗せ特化ゾーンへの移行の利益を受けられる状態であるといえる。

#### 【0270】

また、上乗せ特化ゾーン移行抽選は、第1AT通常状態で行われる上乗せ特化ゾーン移

10

20

30

40

50

行抽選と同様、実行中の A T モードに基づいて遊技者に付与される遊技用価値の期待値が異なる複数の段階のうち昇格可能な段階に関わらず、複数の段階のうち最高の段階（第 5 段階の 8 . 0 枚 / G ）を参照することで決定される上限上乗せ区間の範囲内で実行される。

すなわち、後述するように、上乗せ特化ゾーンでは、第 1 A T 通常状態の段階の最高の段階の純増枚数（第 5 段階の 8 . 0 枚 / G ）が得られるように、ストップスイッチ 50 の報知様の報知が行われることから、昇格可能な段階ではなく、実行中の A T モードからは昇格不可能な最高の段階を参照して上限上乗せ区間を算出し、当該上限上乗せ区間を超える場合、上限上乗せ区間を超えない場合であっても、算出された上限上乗せ区間が予め定められた区間が無い場合、例えば、30 ゲーム未満の場合は、上乗せ特化ゾーン移行抽選が実行されないか、上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選した場合であっても当選していないものとして扱うようにしている。

#### 【 0 2 7 1 】

これは、せっかく上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選し、上乗せ特化ゾーンへ移行した場合であっても、上限上乗せ区間まで余裕が無い場合は、上乗せ特化ゾーンの利益を十分に受けることができず、上乗せ特化ゾーンへの移行がかえって遊技者の不満になるおそれがあるためである。

#### 【 0 2 7 2 】

なお、上乗せ特化ゾーン移行抽選が、上限上乗せ区間が予め定められた区間が無い場合は実行されないようにする場合に限定されず、その前段階として、そもそも上限上乗せ区間が予め定められた区間が無い場合は上乗せ特化ゾーン高確状態へ移行しないようにしても良い。

また、上述した上限上乗せ区間の算出は、第 1 A T 通常状態の段階の最高の段階ではなく、実行中の A T モードから昇格可能な段階を参照して上限上乗せ区間を算出しても良い。

また、上乗せ特化ゾーン移行抽選は、上限上乗せ区間の範囲内で行われる場合に限定されず、上限上乗せ区間に関わらず行われるようにしても良い。

#### 【 0 2 7 3 】

また、上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選した場合は、次のゲームから上乗せ特化ゾーンへ移行する。

なお、上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選した場合は、次のゲームから上乗せ特化ゾーンへ移行する場合に限定されず、第 2 A T 通常状態が終了した後に上乗せ特化ゾーンへ移行するようにしても良い。

#### 【 0 2 7 4 】

##### ( 上乗せ特化ゾーン )

上乗せ特化ゾーンは、第 1 A T 通常状態や第 2 A T 通常状態中の上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選した場合に移行する状態であり、予め定められた遊技区間の間、当該上乗せ特化ゾーン移行抽選に当選した第 1 A T 通常状態や第 2 A T 通常状態のゲーム数を上乗せするか否かの上乗せ抽選が行われる状態である。

#### 【 0 2 7 5 】

また、上乗せ特化ゾーン中は、上述した第 1 A T 通常状態中と同様、当該第 1 A T 通常状態の遊技可能な遊技区間を上乗せするか否かの上乗せ抽選が実行される。

かかる上乗せ抽選は、上述した第 1 A T 通常状態と同様、複数の段階のうち昇格可能な段階を参照することで決定される上乗せ可能な遊技区間の上限である上限上乗せ区間の範囲内で実行される。

なお、上限上乗せ区間については、後述する。

また、上乗せ特化ゾーンの上乗せ抽選では、第 1 A T 通常状態とは異なり、上限上乗せ区間の範囲内で実行されないようにしても良い。この場合には、0 G を含む複数の上乗せゲーム数から抽選により決定する上乗せゲーム数抽選を実行し、かかる上乗せゲーム数抽選により決定されたゲーム数を上乗せゲーム数として決定することとなる。

10

20

30

40

50

## 【0276】

また、上乗せ特化ゾーンでは、上述した第1AT通常状態の段階の最高の段階の純増枚数（第5段階の8.0枚/G）が得られるように、ストップスイッチ50の報知態様の報知が行われる。

そのため、例えば、第2段階の第1AT通常状態から上乗せ特化ゾーンへ移行した場合であっても、第5段階の遊技用価値が得られることとなる。

なお、上乗せ特化ゾーンでは、第1AT通常状態の段階の最高の段階の純増枚数が得られる場合に限定されず、他の純増枚数が得られるようにも良い。この場合には、第1AT通常状態のいずれかの段階と同じ純増枚数が得られるようになることが望ましいが、これに限定されず、第1AT通常状態の段階のいずれの段階とも異なる純増枚数、例えば、6.0枚/Gや7.0枚/Gとしても良い。10

## 【0277】

なお、上乗せ特化ゾーン中は、第1AT通常状態と同様の上乗せ抽選がされる場合に限定されず、予め定められた遊技区間の間、役抽選により当選した役に応じた確率で、第1AT通常状態のや第2AT通常状態のゲーム数を上乗せする上乗せ抽選が実行される場合や、他の要素、例えば、実行中のATモードなどに応じた確率で上乗せ抽選が実行される場合などであっても良い。

また、上乗せ特化ゾーン中に上乗せ抽選に当選せず、遊技区間の上乗せがされなかつた場合は、予め定められた遊技区間、例えば50G、を上乗せするようにも良い。この場合には、上限上乗せ区間の範囲内で実行されないようにしても良い。20

## 【0278】

## (引き戻し状態)

引き戻し状態は、第1AT通常状態の終了後に移行し、再度、通常AT状態へ移行するかを決定する引き戻し抽選が行われる状態である。

引き戻し抽選は、引き戻し状態への移行時に、ATモードに基づいて行われる。

すなわち、実行中のATモードによって、引き戻し抽選の当選確率が異なるように設定されている。

## 【0279】

また、引き戻し抽選の後、当該結果を基に、引き戻し状態のゲーム数を決定する引き戻し状態ゲーム数抽選が行われる。30

## 【0280】

引き戻し抽選に当選した場合は、ゲーム数消化後、上乗せ状態へ移行する。

また、引き戻し抽選に当選しない場合は、ゲーム数消化後、有利区間の消化ゲーム数が予め定められたゲーム数を消化した場合又はAT状態へ移行後の純増枚数が予め定められた枚数を超える場合のいずれかを満たす場合は、非有利区間へ移行し、いずれも満たさない場合は、有利区間通常状態へ移行する。

## 【0281】

## (エンディング状態)

エンディング状態は、AT状態中にエンディング状態への移行条件を満たすことで移行する状態であり、有利区間の所定の上限ゲーム数（1500ゲーム）や上限差枚数（MY2400）に到達するまで継続し、有利区間が終了することを示唆する演出などが実行される。そして、当該上限ゲーム数や上限差枚数に到達することで非有利区間へ移行する。40

## 【0282】

また、エンディング状態では、当該エンディング状態へ移行するまでに実行されていたAT状態中のATモードと同様の段階に応じた遊技用価値の純増枚数となるようにストップスイッチ50の報知態様の報知が行われる。

なお、エンディング状態へ移行するまでに実行されていたAT状態中のATモードと同様の段階に応じた遊技用価値の純増枚数となるようにストップスイッチ50の報知態様の報知が行われる場合に限定されず、他の純増枚数となるようにストップスイッチ50の報知態様の報知が行われても良い。50

## 【0283】

なお、エンディング状態は、所定の上限ゲーム数や上限差枚数に到達するまで継続する場合に限定されず、予め定められたゲーム数や、抽選により決定されたゲーム数の間継続し、当該ゲーム数を消化することで非有利区間へ移行するようにしても良い。

## 【0284】

ここで、第1AT通常状態からエンディング状態への移行条件は、例えば、非有利区間から有利区間へ移行した後の消化ゲーム数が、有利区間の上限ゲーム数(1500ゲーム)以内の所定の遊技数、例えば、1300ゲームに到達した場合、又は、有利区間で投入された遊技媒体の数と払い出した遊技媒体の数との差である差枚数が、有利区間の上限差枚数(MY2400)以内の所定枚数、例えば、2000枚に到達した場合、にエンディング状態へ移行するまでに実行されたいた第1AT通常状態のATモードに基づいた、遊技者に付与される遊技用価値の期待値が異なる複数の段階のうち昇格可能な段階を参照することで決定される上限上乗せ区間の範囲内で実行される。10

## 【0285】

例えば、ATモード3の場合は、第2段階の純増枚数3.5枚/G、ATモード5の場合は、第5段階の純増枚数8.0枚/G、と元に、上限上乗せ区間を算出し、当該上限上乗せ区間を超える場合は、エンディング状態へ移行しないようにしている。

## 【0286】

これは、エンディング状態は、上述したように、AT状態中と同様にストップスイッチ50の報知態様の報知が行われると共に、有利区間の上限まで継続するため、せっかくエンディング状態へ移行した場合であっても、上限上乗せ区間まで余裕が無い場合は、エンディング状態の利益を十分に受けることができず、エンディング状態への移行がかえって遊技者の不満になるおそれがあるためである。20

## 【0287】

なお、第2AT通常状態からエンディング状態への移行条件は、上限上乗せ区間を参照せずに、非有利区間から有利区間へ移行した後の消化ゲーム数が、有利区間の上限ゲーム数(1500ゲーム)以内の所定の遊技数、例えば、1300ゲームに到達した場合、又は、有利区間で投入された遊技媒体の数と払い出した遊技媒体の数との差である差枚数が、有利区間の上限差枚数(MY2400)以内の所定枚数、例えば、2000枚に到達した場合、に移行するようによっているが、これに限定されず、上述した第1AT通常状態からエンディング状態への移行と同様に、上限上乗せ区間を参照するようにしても良い。30

## 【0288】

また、エンディング状態は、第1AT通常状態と同様、遊技者に付与される遊技用価値の期待値の異なる段階を、期待値の高い他の段階に昇格可能な段階昇格抽選が行われるようによても良い。

## 【0289】

(ベースナビシナリオ)

図19を用いて、ベースナビシナリオを説明する。図19は、ベースナビシナリオ0~9の内容を示すテーブルであって、ベースナビシナリオ0~9には、それぞれ名称が設けられ、通常1~5、地獄、天国、特殊、爆発、伝説の10種類から構成されている。遊技者に利益を付与する期待度は、図19に示すように星の数で示され、星の数が多いほど、遊技者にとって、利益付与が大きく期待度が高いものになっている。ベースナビシナリオ状態に移行すると、最初に図19表中の右端の移行時の数値となり、順に右側から移行時、(1)、(2)、・・・(8)、(9)~の順番で移行するように形成されている。表中の数値0、1、2、3、4は、欄外に示しているように、「0」が抽選確率1/99、「1」が抽選確率1/80、「2」が抽選確率1/70、「3」が抽選確率1/60、「4」が抽選確率1/40を示している。具体的には、当該ベースシナリオは、データ化されており、表の下に上述した抽選確率を意味する数値が、数値を並べたデータとして記憶されているものである。40

## 【0290】

### (ナビシナリオ)

図20を用いて、ナビシナリオを説明する。図20は、ナビシナリオ0～9の内容を示すテーブルであって、ナビシナリオ0～9には、ベースナビシナリオと同様にそれぞれ名称が設けられ、通常1～5、地獄、天国、特殊、爆発、伝説の10種類から構成されている。遊技者に利益を付与する期待度は、図20に示すように星の数で示され、星の数が多いほど、遊技者にとって、利益付与が大きく期待度が高いものになっている。ナビシナリオ状態に移行すると、最初に表中の右端の移行時の数値となり、順に右側から移行時、(1)、(2)、…(8)、(9)～の順番で移行するように形成されている。表中の数値0、1、2、3、4、5、6は、欄外に示しているように、「0」が抽選確率1/32、「1」が抽選確率1/25、「2」が抽選確率1/20、「3」が抽選確率1/15、「4」が抽選確率1/10、「5」が抽選確率1/8、「6」が抽選確率1/6を示している。具体的には、当該ナビシナリオは、データ化されており、表の下に上述した抽選確率を意味する数値が、数値を並べたデータとして記憶されているものである。

### 【0291】

#### (ナビ誘発目)

図22及び図23を用いて、ナビ誘発目について説明する。

図22に示すように、後述する特殊役「SPX」に当選し、ナビ誘発目が表示されて、次遊技で、特定役、例えば、当選役グループ「RPSVN1」、「RPSVN2」、「RPSVN3」、「BERP1」、「BRP2」、「ALL3」に当選すると、ナビ抽選に関係なく押し順ナビが発生し、シナリオに設定された次の順番の抽選確率が設定される、いわゆるシナリオの進行が行われる。

一方、図23に示すように、後述する特殊役「SPX」に当選し、ナビ誘発目が表示されても、次遊技で、特定役「RPSVN1」、「RPSVN2」、「RPSVN3」、「BERP1」、「BRP2」、「ALL3」に非当選だと、ナビ発生せずに、シナリオに設定された次の順番の当選確率は設定されない、いわゆるシナリオの進行は行われない。

### 【0292】

更に、具体的に説明する。

本実施の形態では、有利区間通常状態から前兆状態へ移行するときに、複数種類のナビシナリオ中から特定の「ナビシナリオ」が設定される。この「ナビシナリオ」は、その時々の「ナビ抽選の確率」を定めたものであって、特定役「RPSVN1」、「RPSVN2」、「RPSVN3」、「BERP1」、「BRP2」、「ALL3」に当選し、ナビ抽選を経て発生する「ナビ」を契機に、「抽選確率」が切り換わる。(シナリオが進む。)。(言い換えると、特定役に当選しても、ナビ抽選をクリアできないと、ナビが発生せず、ナビシナリオが進まない。)

### 【0293】

ここで、いずれの「ナビシナリオ」とするかは、前兆状態へ移行したときに決定され、それ以降、「ナビシナリオ」の種類が変わらないため、前兆状態を消化していくなかで、いずれの「ナビシナリオ」であるかが看破されると、それ以降の遊技が遊技を行わなくて予測されてしまつて予定調和になってしまい、面白みに欠けるものとなってしまう。

### 【0294】

そこで、本実施の形態では、「ナビシナリオ」が設定された前兆状態において、「ナビシナリオ」のナビを進める特定役「RPSVN1」、「RPSVN2」、「RPSVN3」、「BERP1」、「BRP2」、「ALL3」とは異なる特殊役「SPX」に当選した場合、当選遊技では、特殊な停止態様である「ナビ誘発目」を出現させておき(図22、図23参照。)。その次の遊技で、前記特定役「RPSVN1」、「RPSVN2」、「RPSVN3」、「BERP1」、「BRP2」、「ALL3」に当選すると、「ナビシナリオ」で管理されたナビ確率を超越して、表示装置84の液晶画面上に、「押し順ナビ」を必ず発生させる、ことにしている。

### 【0295】

なお、ナビ誘発目は、図22及び図23に簡略して記載しているが、上段に、(リプレ

10

20

30

40

50

イ図柄、 ANY ( なお、 ANY は、 いずれの図柄でもよいことを意味する。 ) 、リプレイ図柄 ) 、中段に ( ANY 、リプレイ図柄、 ANY ) 、下段に ( ANY 、 ANY 、 ANY ) のように表示される停止態様を意味するものである。

#### 【 0 2 9 6 】

具体的には、特殊役「 S P X 」の当選遊技で「 強制ナビ発生フラグ = O N 」に設定しておき、次遊技、フラグを参照し、 O N に設定されていると、その遊技では、ナビ抽選は実行せずに、強制ナビ発生フラグの値によって「 押し順ナビ 」を発生させる。なお、その遊技が終了すると、強制ナビ発生フラグ = O F F にしておく。

これにより、前兆状態を「 ナビシナリオ 」のみで管理した場合には、遊技者が特定役「 R P S V N 1 」、「 R P S V N 2 」、「 R P S V N 3 」、「 B E R P 1 」、「 B R P 2 」、「 A L L 3 」を獲得しても、「 ナビシナリオ 」で規定するナビ抽選が介在するため、必ずしもシナリオを進められるとは限らないが、前兆状態を「 ナビシナリオ 」 + 「 ナビ誘発目 」の組合せで管理した場合には、遊技者が特殊役「 S P X 」を獲得すると、必ずナビが発生するため、「 ナビシナリオ 」のシナリオを、遊技者自らの力で進められる印象を与えることができる。10

#### 【 0 2 9 7 】

複数種類設けられる「 ナビシナリオ 」では、遊技性に変化（ 例えば、特定遊技回数はアツイ ）を与えるため、一部のシナリオにおいて、一旦、「 ナビ抽選の確率 」を減少させ、その後、増加させるパターンが含まれている。

しかし、「 ナビシナリオ 」が設定された前兆状態では、その時々で設定されている「 ナビ抽選の確率 ( 1 / 6 0 ) 」が、表示装置 84 の液晶画面に表示され、遊技者に認知されている。このため、「 ナビ抽選の確率 」が減少したことも、遊技者に判明してしまう。これに対し、今回の「 ナビ誘発目 」は、減少した「 ナビ抽選の確率 」を超越したところで、押し順ナビが発生するものであるため、「 ナビ誘発目 」で、「 ナビ発生 」の自力感を与えることで、確率が減少した状態での遊技意欲を与えることできる。20

#### 【 0 2 9 8 】

なお、ここで、本実施の形態では、いわゆる「 メイン制御基板 200 によるナビ報知 」は行われていない。当該内容について、具体的に説明する。

今回の「 ナビシナリオ 」では、特定役「 R P S V N 1 」、「 R P S V N 2 」、「 R P S V N 3 」、「 B E R P 1 」、「 B R P 2 」、「 A L L 3 」の当選を契機に、押し順ナビが発生する。この特定役を構成する「 R P S V N 1 」、「 R P S V N 2 」、「 R P S V N 3 」、「 B E R P 1 」、「 B R P 2 」、「 A L L 3 」は、いずれもストップスイッチ 50 の押し順（ 停止操作順番 ）によって結果が変わらない役（ 再遊技・ 5 枚役 ）であるため、メイン側によって管理される例えば 7 セグメントの各セグメントを用いた押し順報知である押し順ナビのようなものは行われていない。30

よって、通常のナビ抽選が実行されて発生する「 ナビ 」と、ナビ誘発目により抽選がされないで発生する「 ナビ 」も、メイン側の 7 セグメント等の表示器からは識別することはできない。なお、どちらのナビでも、表示装置 84 の液晶画面上では同じナビとなっているが異なるようにしてもよい。

#### 【 0 2 9 9 】

また、ここで、上述したような「 ナビ誘発目 」は、前兆状態だけでなく、「 ベースナビシナリオ 」で管理する「 有利区間通常状態 」でも出現する。このため、有利区間通常状態において、ナビ誘発目が出現した遊技の次遊技で、特定役「 R P S V N 1 」、「 R P S V N 2 」、「 R P S V N 3 」、「 B E R P 1 」、「 B R P 2 」、「 A L L 3 」に当選すると、前兆状態への移行が確定する。40

#### 【 0 3 0 0 】

また、ここで、上述したような「 ナビ誘発目 」が出現した遊技の次遊技で、特定役「 R P S V N 1 」、「 R P S V N 2 」、「 R P S V N 3 」、「 B E R P 1 」、「 B R P 2 」、「 A L L 3 」に当選しなかった場合は、押し順ナビが発生せず、シナリオも進行しない。特殊役「 S P X 」に当選した場合は、当該遊技で押し順ナビが発生するように形成されて50

いる。

### 【0301】

#### (上限上乗せ区間)

つぎに、図27～図33を用いて、上限上乗せ区間について説明する。

上限上乗せ区間は、第1AT通常状態の遊技区間について、複数の段階のうち昇格可能な段階を参照することで決定される上乗せ可能な遊技区間の上限である。

### 【0302】

なお、第1AT通常状態の遊技区間の上乗せは、第1AT通常状態中に行われる場合の他、上乗せ特化ゾーンにおいても行われる。また、第1AT通常状態の遊技区間の上乗せは、第1AT通常状態と上乗せ特化ゾーンとの両方で行われる場合に限定されず、いずれか一方で行われるようにもしても良い。10

### 【0303】

ここで、上限上乗せ区間の算出は、図27に示す式によって行われる。

上限上乗せ区間 = { (1) 上限遊技用価値 - (2) 現在の純増遊技用価値 - ((3) 現在の残りATゲーム数 × (4) 純増上限枚数) } / (4) 純増上限枚数

すなわち、図27に示すように、(1) 上限遊技用価値から、(2) 現在の純増遊技用価値と、(3) 現在の残りATゲーム数に(4) 純増上限枚数を掛けた数値と、を減算し、(4) 純増上限枚数で除することで求める。

### 【0304】

ここで、(1) 上限遊技用価値は、図24に示すように、ATモードによって決定されるものであり、1セットの第1AT通常状態中に獲得可能な遊技用価値の上限であり、1セットの第1AT通常状態中の純増枚数(いわゆるTY枚数)である。20

### 【0305】

また、(2) 現在の純増遊技用価値は、実行中の第1AT通常状態中に遊技用価値を獲得することで増加した遊技用価値である。

また、本実施の形態における(2) 現在の純増遊技用価値は、当該純増遊技用価値を計数するためのカウンタ(TYカウンタ)により計数される1セット内での差枚数(TY枚数・セット毎TY枚数)であって、CZ状態中とAT状態中に、役抽選の結果、又は、遊技の結果、に応じて計数され、通常状態(有利区間・非有利区間)へ移行するときにクリアされる。例えば、AT役(AT\_1～AT\_56)が成立(入賞)した場合は、現在のカウンタ値に(15枚 - 投入枚数)を加算して計数したり、現在のカウンタ値に(払枚数 - 投入枚数)で計数したりする。30

また、本実施の形態では、AT状態(第1AT通常状態・第2AT通常状態・上乗せ特化ゾーンなど)中に限らず、CZ状態中も対象として、前記カウンタを更新している。

### 【0306】

また、(4) 純増上限枚数は、図24に示すように、ATモードによって決定される最高の段階に応じて決まるものであり、段階昇格抽選により昇格しうる最高の段階によって変動するものである。

本実施の形態における「(4) 純増上限枚数」の「段階」は、1ゲーム当たりの純増枚数、に相当する値であり、具体的には、1ゲーム当たりの純増枚数 = 2.5枚/Gに対応する第1段階、1ゲーム当たりの純増枚数 = 8.0枚/Gに対応する第5段階、である。40

### 【0307】

例えば、図28に示すように、ATモードが2(純増枚数が8.0枚の段階である段階5まで昇格可能)で初期段階が段階1(初期純増枚数2.5枚)、上限遊技用価値が70枚、であり、AT状態へ移行後初めての第1AT通常状態(いわゆる初あたりであり、引き戻し状態から引き戻された第1AT通常状態ではない場合)であり、上乗せ状態で初期ゲーム数として「50ゲーム」が決定されており、第1AT通常状態の20ゲーム目に上乗せ抽選の契機となる当選役グループ「CH1」に当選し、上乗せ区間として10ゲームが決定された場合を例にして説明する。

### 【0308】

この場合には、(1)上限遊技用価値が700枚、(2)現在の純増遊技用価値(TY)が50枚(2.5枚×20G)、(3)現在の残りATゲーム数が30G(50G-20G)、(4)純増上限枚数が8.0枚/G、であることから、上限上乗せ区間は、 $\{700枚(1) - 50枚(2) - (30G(3) \times 8.0枚(4))\} / 8.0枚(4) = 51.25G$

となり、小数点以下を切り捨てた51ゲームまで上乗せが可能である。

抽選により決定された上乗せ区間は、10ゲームであり、上乗せ抽選の結果と算出した上限上乗せ区間を比較した結果、上限上乗せ区間以内であるため、上乗せ抽選により決定された10ゲームの上乗せが実行される上乗せが実行される。

#### 【0309】

ここで、本実施の形態における「1セット」とは、言い換えると、ATモードが再設定されるまでの期間に相当する。例えば、第1AT通常状態の途中で上乗せ特化ゾーンや第2AT通常状態へ移行した場合、上乗せ特化ゾーンや第2AT通常状態で獲得される遊技用価値も、「1セット」の期間に含まれる。

#### 【0310】

つぎに、図29～図33を用いて、第1AT通常状態の遊技区間の上乗せの流れの一例について説明する。

図29は、上乗せ抽選に1回当選した場合の例である。

また、図29に示すように、例えば、第1AT通常状態の初期ゲーム数が50ゲーム、ATモードが2(純増枚数が8.0枚の段階である段階5まで昇格可能)で初期段階が段階1(初期純増枚数2.5枚)、上限遊技用価値が700枚、の場合を想定する。

#### 【0311】

まず、第1AT通常状態の20ゲーム目(契機イ)に当選役グループ「CH1」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として10ゲームが決定されたこととする。

#### 【0312】

この場合には、上限遊技用価値が700枚、現在の純増遊技用価値(TY)が50枚(2.5枚×20G)、現在の残りATゲーム数が30G(50G-20G)、であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 50 - (30 \times 8.0)\} / 8.0 = 51.25$$

となり、小数点以下を切り捨てた51ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間51ゲームは、上乗せ抽選で決定された10ゲームよりも大きいため(上乗せゲーム数10ゲームが上限上乗せ区間である50ゲームの範囲内である)、上乗せが実行され、残りATゲーム数が40ゲーム(30G+10G)となる。

#### 【0313】

つぎに、第1AT通常状態の24ゲーム目(契機ロ)に段階昇格抽選により第1段階から第2段階に昇格する。

また、第1AT通常状態の34ゲーム目に当選役グループ「WM」に当選したことを契機に上乗せ抽選が行われたが、上乗せ抽選にハズレたため上乗せは行われない。

なお、当該34ゲーム目までの純増遊技用価値(TY)が95枚(2.5枚×24G+3.5枚×10G)、残りATゲーム数が26Gであることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 95 - (26 \times 8.0)\} / 8.0 = 49.6$$

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた49ゲームまで上乗せが可能である。

#### 【0314】

また、第1AT通常状態の44ゲーム目(契機ハ)に当選役グループ「CH2」に当選したことを契機に上乗せ抽選が行われたが、上乗せ抽選にハズレたため上乗せは行われない。

なお、当該44ゲーム目までの純増遊技用価値(TY)が130枚(2.5枚×24+3.5枚×20)、残りATゲーム数が16Gであることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 130 - (16 \times 8.0)\} / 8.0 = 55.2G$$

10

20

30

40

50

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた 5 ゲームまで上乗せが可能である。

#### 【0315】

また、第 1 AT 通常状態の 5 ゲーム目（契機二）に当選役グループ「WM」に当選したことを契機に上乗せ抽選が行われたが、上乗せ抽選にハズレたため上乗せは行われない。

なお、当該 5 ゲーム目までの純増遊技用価値（TY）が 165 枚（ $2.5 \times 24G + 3.5 \times 30G$ ）、残り AT ゲーム数が 6 G であることから、上限上乗せ区間は、 $\{700 - 165 - (6 \times 8.0)\} / 8.0 = 60.8 G$

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた 6 ゲームまで上乗せが可能である。

#### 【0316】

また、図 29 に示すように、AT モードに対応して設定される上限遊技用価値の段階（純増枚数 = 2.5 ~ 3.5 枚 / G）が最高の段階（8.0 枚 / G）でない場合、上乗せを獲得しないで遊技が進行すると、上限上乗せ区間は増加する（49G 55G 60G）。

これに対し、上限遊技用価値の段階が最高の段階である（即ち、上限遊技用価値の初期段階が最高の段階である）場合には、上乗せを獲得しないで遊技が進行しても、上限上乗せ区間の算出式（図 27 参照）が最高の段階を想定しているため、例えば上限上乗せ区間が 27G 27G 27G の様にほぼ一定値で推移するなど、上限上乗せ区間は増加しない。なお、上限遊技用価値の段階が最高の段階である場合、上乗せを獲得しながら遊技が進行すると、同様に、上限上乗せ区間が減少し（具体的には上乗せが獲得し難くなり）、やがて、上乗せ抽選で得られる最小の上乗せ区間よりも上限上乗せ区間が下回って上乗せされなくなる。

#### 【0317】

図 30、図 31、図 32、図 33 は、上限上乗せ区間の範囲内で上乗せ抽選に 2 回当選した場合の例である。

また、上述した図 29 と同様、例えば、第 1 AT 通常状態の初期ゲーム数が 50 ゲーム、AT モードが 2（純増枚数が 8.0 枚の段階である段階 5 まで昇格可能）で初期段階が段階 1（初期純増枚数 2.5 枚）、上限遊技用価値が 700 枚、の場合を想定する。

#### 【0318】

まず、図 30 に示すように、第 1 AT 通常状態の 20 ゲーム目（契機イ）に当選役グループ「CH1」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として 10 ゲームが決定されたこととする。

#### 【0319】

この場合には、上限遊技用価値が 700 枚、現在の純増遊技用価値（TY）が 50 枚（ $2.5 \times 20G$ ）、現在の残り AT ゲーム数が 30 G（ $50G - 20G$ ）、であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 50 - (30 \times 8.0)\} / 8.0 = 51.25$$

となり、小数点以下を切り捨てた 51 ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間 51 ゲームは、上乗せ抽選で決定された 10 ゲームよりも大きいため（上乗せゲーム数 10 ゲームが上限上乗せ区間である 50 ゲームの範囲内である）、上乗せが実行され、残り AT ゲーム数が 40 ゲーム（ $30G + 10G$ ）となる。

#### 【0320】

つぎに、第 1 AT 通常状態の 24 ゲーム目に段階昇格抽選により第 1 段階（純増枚数 2.5 枚）から第 2 段階（純増枚数 3.5 枚）に昇格する。

また、第 1 AT 通常状態の 34 ゲーム目（契機ロ）に当選役グループ「WM」に当選したことを契機に上乗せ抽選が行われたが、上乗せ抽選にハズレたため上乗せは行われない。

なお、当該 34 ゲーム目までの純増遊技用価値（TY）が 95 枚（ $2.5 \times 24G + 3.5 \times 10G$ ）、残り AT ゲーム数が 26 G であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 95 - (26 \times 8.0)\} / 8.0 = 49.6 G$$

10

20

30

40

50

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた49ゲームまで上乗せが可能である。

【0321】

つぎに、第1AT通常状態の44ゲーム目(契機ハ)に当選役グループ「CH2」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として30ゲームが決定される。

【0322】

この場合には、上限遊技用価値が700枚、現在の純増遊技用価値(TY)が130枚(2.5枚×24G+3.5枚×20G)、現在の残りATゲーム数が16G(50G-44G+10G)、であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 130 - (15 \times 8.0)\} / 8.0 = 55.93G$$

10

となり、小数点以下を切り捨てた55ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間55ゲームは、上乗せ抽選で決定された30ゲームよりも大きいため(上乗せゲーム数30ゲームが上限上乗せ区間である55ゲームの範囲内である)、上乗せが実行され、残りATゲーム数が46ゲーム(30G+10G)となる。

【0323】

また、第1AT通常状態の54ゲーム目(契機ニ)に当選役グループ「WM」に当選したことを契機に上乗せ抽選が行われたが、上乗せ抽選にハズレたため上乗せは行われない。

なお、当該54ゲーム目までの純増遊技用価値(TY)が165枚(2.5枚×24G+3.5枚×30G)、残りATゲーム数が36Gであることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 165 - (36 \times 8.0)\} / 8.0 = 30.8G$$

20

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた30ゲームまで上乗せが可能である。

【0324】

つまり、図29の例における契機ニ(54G目)の時点における上限上乗せ区間は「60ゲーム」である。これに対し、契機ハ(44G目)で上乗せを獲得した図30の例における契機ニ(54G目)の時点における上限上乗せ区間は「30ゲーム」であって、契機ハの時点で上乗せを獲得しなかった図29の例(60ゲーム)よりも少ないゲーム数となっている。

すなわち、上乗せを獲得することで残りATゲーム数が増加した結果、未だ当該残りATゲーム数を全て消化していないものの、当該残りATゲーム数を全て消化することで得られる遊技用価値が、上乗せを獲得しないときと比較して上限遊技用価値(700枚)に近づくため、上限上乗せ区間として獲得できる遊技用価値が少なくなる(具体的には、契機ニ以降の遊技で獲得可能な上乗せゲーム数が少なくなる)。

【0325】

図31に示すように、第1AT通常状態の20ゲーム目(契機イ)に当選役グループ「CH1」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として10ゲームが決定されることとする。

【0326】

この場合には、上限遊技用価値が700枚、現在の純増遊技用価値(TY)が50枚(2.5枚×20G)、現在の残りATゲーム数が30G(50G-20G)、であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 50 - (30 \times 8.0)\} / 8.0 = 51.25$$

40

となり、小数点以下を切り捨てた51ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間51ゲームは、上乗せ抽選で決定された10ゲームよりも大きいため(上乗せゲーム数10ゲームが上限上乗せ区間である50ゲームの範囲内である)、上乗せが実行され、残りATゲーム数が40ゲーム(30G+10G)となる。

【0327】

つぎに、第1AT通常状態の24ゲーム目に段階昇格抽選により第1段階(純増枚数2.5枚)から第2段階(純増枚数3.5枚)に昇格する。

また、第1AT通常状態の34ゲーム目(契機ロ)に当選役グループ「WM」に当選し

50

たことを契機に上乗せ抽選が行われたが、上乗せ抽選にハズレたため上乗せは行われない。

なお、当該 34 ゲーム目までの純増遊技用価値 (TY) が 95 枚 (2.5 枚 × 24G + 3.5 枚 × 10G)、残り AT ゲーム数が 26G であることから、上限上乗せ区間は、  
 $\{700 - 95 - (26 \times 8.0)\} / 8.0 = 49.6G$

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた 49 ゲームまで上乗せが可能である。

#### 【0328】

つぎに、第 1 AT 通常状態の 36 ゲーム目に段階昇格抽選により第 2 段階 (純増枚数 3.5 枚) から第 3 段階 (純増枚数 4.5 枚) に昇格する。

#### 【0329】

つぎに、第 1 AT 通常状態の 44 ゲーム目 (契機八) に当選役グループ「CH2」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として 30 ゲームが決定される。

#### 【0330】

この場合には、上限遊技用価値が 700 枚、現在の純増遊技用価値 (TY) が 138 枚 (2.5 枚 × 24G + 3.5 枚 × 12G + 4.5 枚 × 8)、現在の残り AT ゲーム数が 16G (50G - 44G + 10G)、であることから、上限上乗せ区間は、  
 $\{700 - 138 - (16 \times 8.0)\} / 8.0 = 54.25G$

となり、小数点以下を切り捨てた 54 ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間 54 ゲームは、上乗せ抽選で決定された 30 ゲームよりも大きいため (上乗せゲーム数 30 ゲームが上限上乗せ区間である 54 ゲームの範囲内である)、上乗せが実行され、残り AT ゲーム数が 48 ゲーム (30G + 18G) となる。

#### 【0331】

つぎに、第 1 AT 通常状態の 46 ゲーム目に段階昇格抽選により第 3 段階 (純増枚数 4.5 枚) から第 4 段階 (純増枚数 5.5 枚) に昇格する。

#### 【0332】

また、第 1 AT 通常状態の 52 ゲーム目 (契機二) に当選役グループ「WM」に当選したことを契機に上乗せ抽選が行われたが、上乗せ抽選にハズレたため上乗せは行われない。

なお、当該 52 ゲーム目までの純増遊技用価値 (TY) が 191 枚 (2.5 枚 × 24G + 3.5 枚 × 12G + 4.5 枚 × 10G + 5.5 枚 × 8G)、残り AT ゲーム数が 36G であることから、上限上乗せ区間は、

$\{700 - 191 - (36 \times 8.0)\} / 8.0 = 27.625G$

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた 27 ゲームまで上乗せが可能である。

#### 【0333】

図 31 に示すように、契機口が成立した後に上限遊技用価値の段階が昇格 (第 2 段階第 3 段階) した場合、段階が昇格しないとき (図 30 参照) と比較して、その後の獲得枚数が増加し易くなるために「現在の純増遊技用価値」が増加する傾向となる。その結果、上限遊技用価値の段階が昇格しないときと比較して、上限上乗せ区間が減少し易くなる (具体的には、上乗せを獲得し難くなる)。

#### 【0334】

図 32 に示すように、第 1 AT 通常状態の 20 ゲーム目 (契機イ) に当選役グループ「CH1」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として 10 ゲームが決定されたこととする。

#### 【0335】

この場合には、上限遊技用価値が 700 枚、現在の純増遊技用価値 (TY) が 50 枚 (2.5 枚 × 20G)、現在の残り AT ゲーム数が 30G (50G - 20G)、であることから、上限上乗せ区間は、

$\{700 - 50 - (30 \times 8.0)\} / 8.0 = 51.25$

となり、小数点以下を切り捨てた 51 ゲームまで上乗せが可能である。

10

20

30

40

50

かかる上限上乗せ区間 5 1 ゲームは、上乗せ抽選で決定された 10 ゲームよりも大きいため（上乗せゲーム数 10 ゲームが上限上乗せ区間である 5 0 ゲームの範囲内である）、上乗せが実行され、残り AT ゲーム数が 4 0 ゲーム（30 G + 10 G）となる。

#### 【0336】

つぎに、第 1 AT 通常状態の 24 ゲーム目に段階昇格抽選により第 1 段階（純増枚数 2 . 5 枚）から第 2 段階（純増枚数 3 . 5 枚）に昇格する。

また、第 1 AT 通常状態の 34 ゲーム目（契機口）に当選役グループ「WM」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として 45 ゲームが決定される。

#### 【0337】

この場合には、上限遊技用価値が 700 枚、現在の遊技用価値（TY）が 95 枚（2 . 5 枚 × 24 G + 3 . 5 枚 × 10 G）、残り AT ゲーム数が 26 G であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 95 - (26 \times 8 . 0)\} / 8 . 0 = 49 . 6 G$$

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた 49 ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間 49 ゲームは、上乗せ抽選で決定された 45 ゲームよりも大きいため（上乗せゲーム数 45 ゲームが上限上乗せ区間である 49 ゲームの範囲内である）、上乗せが実行され、残り AT ゲーム数が 71 ゲーム（45 G + 26 G）となる。

#### 【0338】

つぎに、第 1 AT 通常状態の 44 ゲーム目（契機ハ）に当選役グループ「CH2」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として 8 ゲームが決定される。

#### 【0339】

この場合には、上限遊技用価値が 700 枚、現在の純増遊技用価値（TY）が 130 枚（2 . 5 枚 × 24 G + 3 . 5 枚 × 20 G）、現在の残り AT ゲーム数が 61 G（50 G - 44 G + 10 G + 45 G）、であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 130 - (61 \times 8 . 0)\} / 8 . 0 = 10 . 2 G$$

となり、小数点以下を切り捨てた 10 ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間 10 ゲームは、上乗せ抽選で決定された 8 ゲームよりも大きいため（上乗せゲーム数 8 ゲームが上限上乗せ区間である 10 ゲームの範囲内である）、上乗せが実行され、残り AT ゲーム数が 69 ゲーム（8 G + 61 G）となる。

#### 【0340】

また、第 1 AT 通常状態の 54 ゲーム目（契機ニ）に当選役グループ「WM」に当選したことを契機に上乗せ抽選が行われたが、上乗せ抽選にハズレたため上乗せは行われない。

なお、当該 54 ゲーム目までの純増遊技用価値（TY）が 165 枚（2 . 5 枚 × 24 G + 3 . 5 枚 × 30 G）、残り AT ゲーム数が 56 G であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 165 - (59 \times 8 . 0)\} / 8 . 0 = 7 . 8 G$$

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた 7 ゲームまで上乗せが可能である。

#### 【0341】

図 32 に示すように、AT モードに対応して設定される上限遊技用価値の段階が最高の段階に達していない状態で遊技が進行した場合、図 30 と比較しても明らかのように、上乗せを獲得し続けると、上限上乗せ区間が減少して、上乗せ抽選により獲得可能な最小の上乗せ区間を下回ることが起こり得る。つまり、上限遊技用価値の段階が最高の段階でなくても、上乗せを獲得し続けると、上限上乗せ区間に基づいて、上乗せされなくなるケースが発生する。

#### 【0342】

図 33 に示すように、第 1 AT 通常状態の 20 ゲーム目（契機イ）に当選役グループ「CH1」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として 10 ゲームが決定されたこととする。

10

20

30

40

50

**【 0 3 4 3 】**

この場合には、上限遊技用価値が 700 枚、現在の純増遊技用価値 (TY) が 50 枚 (2.5 枚 × 20G)、現在の残り AT ゲーム数が 30G (50G - 20G)、であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 50 - (30 \times 8.0)\} / 8.0 = 51.25$$

となり、小数点以下を切り捨てた 51 ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間 51 ゲームは、上乗せ抽選で決定された 10 ゲームよりも大きいため (上乗せゲーム数 10 ゲームが上限上乗せ区間である 50 ゲームの範囲内である)、上乗せが実行され、残り AT ゲーム数が 40 ゲーム (30G + 10G) となる。

**【 0 3 4 4 】**

つぎに、第 1 AT 通常状態の 24 ゲーム目に段階昇格抽選により第 1 段階 (純増枚数 2.5 枚) から第 2 段階 (純増枚数 3.5 枚) に昇格する。

また、第 1 AT 通常状態の 34 ゲーム目 (契機口) に当選役グループ「WM」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として 45 ゲームが決定される。

**【 0 3 4 5 】**

この場合には、上限遊技用価値が 700 枚、現在の遊技用価値 (TY) が 95 枚 (2.5 枚 × 24G + 3.5 枚 × 10G)、残り AT ゲーム数が 26G であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 95 - (26 \times 8.0)\} / 8.0 = 49.6G$$

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた 49 ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間 49 ゲームは、上乗せ抽選で決定された 45 ゲームよりも大きいため (上乗せゲーム数 45 ゲームが上限上乗せ区間である 49 ゲームの範囲内である)、上乗せが実行され、残り AT ゲーム数が 71 ゲーム (45G + 26G) となる。

**【 0 3 4 6 】**

つぎに、第 1 AT 通常状態の 44 ゲーム目 (契機ハ) に当選役グループ「CH2」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として 8 ゲームが決定される。

**【 0 3 4 7 】**

この場合には、上限遊技用価値が 700 枚、現在の純増遊技用価値 (TY) が 130 枚 (2.5 枚 × 24G + 3.5 枚 × 20G)、現在の残り AT ゲーム数が 61G (50G - 44G + 10G + 45G)、であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 130 - (61 \times 8.0)\} / 8.0 = 10.2G$$

となり、小数点以下を切り捨てた 10 ゲームまで上乗せが可能である。

かかる上限上乗せ区間 10 ゲームは、上乗せ抽選で決定された 8 ゲームよりも大きいため (上乗せゲーム数 8 ゲームが上限上乗せ区間である 10 ゲームの範囲内である)、上乗せが実行され、残り AT ゲーム数が 69 ゲーム (8G + 61G) となる。

**【 0 3 4 8 】**

つぎに、第 1 AT 通常状態の 46 ゲーム目に段階昇格抽選により第 2 段階 (純増枚数 3.5 枚) から第 3 段階 (純増枚数 4.5 枚) に昇格する。

**【 0 3 4 9 】**

また、第 1 AT 通常状態の 54 ゲーム目 (契機ニ) に当選役グループ「WM」に当選したことを契機に行われた上乗せ抽選に当選し、上乗せゲーム数として 10 ゲームが決定される。

**【 0 3 5 0 】**

この場合には、上限遊技用価値が 700 枚、現在の純増遊技用価値 (TY) が 173 枚 (2.5 枚 × 24G + 3.5 枚 × 22G + 4.5 枚 × 8G)、現在の残り AT ゲーム数が 59G (50G - 54G + 10G + 45G + 8G)、であることから、上限上乗せ区間は、

$$\{700 - 173 - (59 \times 8.0)\} / 8.0 = 6.875G$$

10

20

30

40

50

となり、このゲームでは、小数点以下を切り捨てた 6 ゲームまで上乗せが可能である。

#### 【0351】

かかる上限上乗せ区間 6 ゲームは、上乗せ抽選で決定された 10 ゲームよりも小さいため（上乗せゲーム数 10 ゲームが上限上乗せ区間である 6 ゲームの範囲外である）、上乗せが実行されない。

#### 【0352】

そして、このように、上限上乗せ区間が上乗せ抽選で決定された上乗せ区間よりも小さい場合は、特別役である当選役グループ「WM」の当選であることを遊技者に気が付かせないため、液晶表示装置 84 に右押し（右ストップスイッチ R を第 1 停止）させる押し順の報知を実行させ、当選役グループ「WM」に含まれる役のうち、「スイカリプレイ」、「ベルスイカリプレイ」が入賞せず、「ベルリプレイ」が入賞するようにしている（図 12 参照）。

すなわち、当選した役（例えば、WM）のうち、予め定められた役（スイカリプレイ、ベルリプレイ）が成立（入賞）しないストップスイッチ 50 の報知態様を報知し、予め定められた図柄、例えば、「スイカ」の図柄や「チェリー」の図柄が停止しないようにしている。

#### 【0353】

これは、通常いわゆるレア役に対応する図柄である「スイカ」の図柄や「チェリー」の図柄が停止表示されると、遊技者は何らかの他のレア役ではない役の入賞時には得られない特別な利益が得られるものと考えることが多く、レア役に対応する図柄が停止表示されたのにもかかわらず、上乗せなどの利益が得られないのは、遊技者に違和感を与えると共に不信感を与えかねないため、レア役に対応する図柄が停止表示されないようにするためである。

#### 【0354】

なお、上述した上限上乗せ区間の算出に使用された現在の純増遊技用価値（TY）は、本例では、段階に応じた純増枚数（例えば、2.5 枚）に消化ゲーム数（例えば、20G）を掛けることにより導き出しているが、実際にはこのようなシミュレーションではなく、現実に遊技者に付与された遊技用価値を元に導き出される純増枚数である。すなわち、上限上乗せ区間の算出に使用される現在の純増遊技用価値は、シミュレーション通りではなく、シミュレーションから上下する場合がある。

例えば、消化ゲーム数が 20 ゲームの際の純増遊技用価値は、シミュレーション通りであれば、 $2.5 \text{ 枚} \times 20 \text{ G}$  の 50 枚となるが、押し順役の当選が想定よりも少なかった場合は、50 枚よりも少ない枚数が現在の純増遊技用価値となる。

#### 【0355】

（図 34 を用いた遊技の基本的な流れの説明）

図 34 に示すフローチャートに基づいて、メイン制御基板 200 が 1 回の遊技毎に実行する一般的な遊技制御処理について説明する。

#### 【0356】

ステップ S10において、メイン制御基板 200 により、スタートスイッチ 40 の操作があったか否かの判定が行われる。ここで、スタートスイッチ 40 の操作があったと判定されると、メイン制御基板 200 により、賭け数の設定が不可能な状態とされる。その後、次のステップ S11 に進む。一方、スタートスイッチ 40 の操作がないと判定されると、再度ステップ S10 となる。

#### 【0357】

なお、このステップ S10 の前提として、賭け数設定処理が行われている。この賭け数設定処理では、賭け数として規定の賭け数が設定されたか否かが判定されるものである。具体的には、メイン制御基板 200 により、当該遊技の賭け数として設定されているメダルの枚数が規定の賭け数（3 枚）に達しているか否かの判定が行われる。

#### 【0358】

ステップ S11において、役抽選手段 210 により、役抽選処理が行われる。また、このとき

10

20

30

40

50

、役抽選の結果がメイン制御基板200からサブ制御基板300へ送信される。役抽選処理が終了すると、次のステップS12に進む。

#### 【0359】

ステップS12において、リールユニット60における回転リール62の回転変動処理が行われる。回転リール62が所定の回転速度に達した後、メイン制御基板200により、回転中の回転リール62に対応するストップスイッチ50の操作があった場合に、リール制御手段220により、各回転リール62の回転が停止させられる。このときのストップスイッチ50（左ストップスイッチL、中ストップスイッチC、右ストップスイッチR）の当選役に対応する押し順は、メイン制御基板200に形成された所定の記憶領域に記憶されると共に、その後の処理にて読み出される。

10

#### 【0360】

また、全ての停止操作終了後、メイン制御基板200の送信手段270からサブ制御基板300の受信手段310へ全回転リール62の回転停止情報が送信される。そして、すべての回転リール62の回転変動処理が終了すると、次のステップS13に進む。

ステップS13において、停止図柄判定手段230により、有効ライン86上の図柄61の組み合わせに対して所定の役の図柄61の組み合わせが揃っているか否かの入賞等の判定処理が行われる。ここで、入賞等の判定処理の判定結果のデータは、メイン制御基板200からサブ制御基板300へ送信される。そして、判定処理が終わると、次のステップS14に進む。

#### 【0361】

ステップS14において、払出制御手段240により、停止図柄判定手段230の判定結果に対応した払出処理等が行われる。なお、判定結果、払出が不要な場合には、払出処理は行われない。そして、当該処理が終了する。

20

#### 【0362】

（図35を用いた上乗せ抽選の流れの説明）

図35に示すフローチャートに基づいて、有利区間制御手段260が1回の遊技毎に実行する一般的な上乗せ抽選の処理について説明する。

#### 【0363】

ステップS20において、図34のステップS11において行われた役抽選において、上乗せ抽選の契機となる役、例えば、当選役グループ「C H 1」などに当選したか否かが判定される。上乗せ抽選の契機となる役に当選したと判定された場合は次のステップS21に進む。一方、上乗せ抽選の契機となる役に当選したと判定された場合は、処理を終了する。

30

#### 【0364】

ステップS21において、上乗せ抽選が行われる。そして、次のステップS22に進む。

ステップS22において、ステップS21において行われた上乗せ抽選に当選したか否かが判定される。上乗せ抽選に当選したと判定された場合は次のステップS23に進む。一方、上乗せ抽選に当選したと判定されない場合は処理を終了する。

#### 【0365】

ステップS23において、上乗せするゲーム数を決定するゲーム数抽選が行われる。そして、次のステップS24に進む。

#### 【0366】

ステップS24において、ステップS23において行われたゲーム数抽選により決定された上乗せするゲーム数が、上限上乗せ区間の範囲内であるか否かが判定される。そして、次のステップS25に進む。

40

ここで、ステップS24において参照される「上限上乗せ区間」は、予め、当該ステップへ移行する前（例えば前回の遊技終了後）のタイミングで、図27に示す式により算出して記憶しておく。なお、上限上乗せ区間を算出するタイミングは、ステップS20の役抽選後、ステップS21の上乗せ抽選後、ステップS23のゲーム数抽選後、に行うことも可能である。

#### 【0367】

ステップS25において、上述したステップS24において行われた判定の結果、上限上乗せ

50

区間の範囲内であると判定された場合は、次のステップS26に進む。一方、上限上乗せ区間の範囲内であると判定されない場合は、次のステップS27に進む。

#### 【0368】

ステップS26において、ゲーム数抽選により決定されたゲーム数が、第1AT通常状態の残りATゲーム数に上乗せされる処理が実行され、その旨が液晶表示装置84に表示され、遊技者に報知される。そして、処理を終了する。

ステップS27において、液晶表示装置84に、押し順の報知として右押しが報知され、上乗せ抽選の契機となる役の当選であることが遊技者に分からないようにしている。そして、処理を終了する。

#### 【0369】

なお、本発明は、上述した実施の形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて、上述したもの以外に種々の変更を行うことが可能である。

#### 【0370】

##### (変形例)

上述した実施の形態では、ベースナビシナリオ(図19参照)と、ナビシナリオ(図20参照)との2つ有していたが、これに限定されるものではない。

本変形例では、ベースナビシナリオ(図19参照)は、上述した実施の形態と同様に有しているが、ナビシナリオ(図20参照)を有していないものである。

本変形例では具体的には、図20に示すようなナビシナリオのように抽選確率を予め所定の順番で定めたようなものを有しておらず、図20の欄外に記載したような記号0から6までの7種類のナビ抽選確率に対応するナビモード0～6が設定されている。

本変形例では、上述したようなナビシナリオを有していない代わりに、ナビ前兆へ進んだとき、後述する初期ナビモード抽選により、最初(初期)のナビモード及び当該ナビモードに対応するナビ抽選確率を決定し、ナビ抽選に当選する度に、後述するナビモード昇格抽選を行うものである。

#### 【0371】

ここで、「初期ナビモード抽選」について、より具体的に説明する。

例えば図20の欄外に示す記号、いわゆるナビモード「0」、「1」、「2」、「3」、「4」、「5」、「6」を有し、各ナビモードに対応してナビ抽選確率が、1/32、1/25、1/20、1/15、1/10、1/8、1/6がそれぞれ設定されている。

初期ナビモード抽選は、前兆状態へ進んだときに、各ナビモードに別途設定されている抽選確率(例えば、ナビモード「0」：1/7、「1」：1/7、「2」：1/7、「3」：1/7、「4」：1/7、「5」：1/7、「6」：1/7、もちろん、これらの数値に限定されるものではなく、他の数値でもよい)を用いて、上記「0」～「6」のいずれかの初期のナビモードが抽選により決定されるものである。

#### 【0372】

次に、「ナビモード昇格抽選」について、より具体的に説明する。

「予め定めた所定の役」に当選した際に、上記ナビモード(記号)0～6に対して、数値(加算値0、+1、+2、+3の中から抽選により決定されるいづれかの加算値)を加算するナビモード昇格抽選を行い、抽選により決定された加算値を加算した加算後の数値に対応するナビモード(記号)を新たなナビモード(記号)として設定し、当該加算後の数値としての新たなナビモード(記号)に対応するナビ抽選確率を用いるものである。

#### 【0373】

具体的には、例えば、前兆状態へ進んだときに、上述した初期ナビモード抽選により、ナビシナリオの昇格抽選を行う前の初期のナビモード(記号)が図20に示す「1」であり、抽選確率が当該「1」に対応する1/25であるとする。このときに役抽選の結果、上述した「予め定めた所定の役」(例えば「ベルリプレイ」)に当選した場合にナビモード昇格抽選を行い、その結果、加算値として「+1」が決定されたとする。その結果、昇格抽選前のナビモード(記号)である「1」に加算値「+1」が加算された数値「2」が新たなナビモード(記号)に設定され、当該ナビモード「2」に相当する上述した抽選確

10

20

30

40

50

率 1 / 20 ( 図 20 参照。 ) が新たなナビ抽選確率として、用いられるようなものが含まれるものである。

なお、ここで、上述したナビシナリオに対応するナビモード昇格抽選では、加算値 ( 0 、 + 1 、 + 2 、 + 3 ) を加算した加算後の数値の最大値として 6 が設定されており、加算後の数値が 6 以上の場合は、全てナビモード ( 記号 ) は 6 に設定されるように形成されている。

#### 【 0 3 7 4 】

なお、この変形例は、ベースナビシナリオは、図 19 に示すような上述した実施の形態で説明した内容のものであり、ナビシナリオに関してだけ、図 20 に示すような予めナビ抽選確率の順番を設定したものは有さずに、上述した本変形例で説明したような初期ナビモード抽選及びナビモード昇格抽選によりナビ抽選確率を設定するものであるが、特にこれに限定されるものではない。

例えば、ナビシナリオは、図 20 に示すような上述した実施の形態で説明したようにナビ抽選確率が予め定めた順番に設定されている内容のものであり、ベースナビシナリオに関してだけ、図 19 に示すような予めナビ抽選確率の順番を設定したものは有さずに、上述した本変形例で説明したような内容をベースナビシナリオに適用した初期ナビモード抽選及びナビモード昇格抽選によりナビ抽選確率を設定するようにしてもよい。

なお、ここで、上述したベースナビシナリオに対応するナビモード昇格抽選では、加算値 ( 0 、 + 1 、 + 2 、 + 3 ) を加算した加算後の数値の最大値として 4 が設定されており、加算後の数値が 4 以上の場合は、全てナビモード ( 記号 ) は 4 に設定されるように形成されている。

#### 【 0 3 7 5 】

さらに、また、図 19 に示すようなベースナビシナリオや、図 20 に示すようなナビシナリオの両方共有さずに、ベースナビシナリオ及びナビシナリオの代わりに、ベースナビシナリオ及びナビシナリオの両方のナビ抽選確率も、上述した本変形例で説明したような初期ナビモード抽選及びナビモード昇格抽選によりナビ抽選確率を設定するようにしてもよいものである。

かかる場合には、上述したナビシナリオに対応するナビモード昇格抽選では、上述した説明と同様に、加算値 ( 0 、 + 1 、 + 2 、 + 3 ) を加算した加算後の数値の最大値として 6 が設定されており、加算後の数値が 6 以上の場合は、全てナビモード ( 記号 ) は 6 に設定されるように形成されている。

また、上述したベースナビシナリオに対応するナビモード昇格抽選では、上述した説明と同様に加算値 ( 0 、 + 1 、 + 2 、 + 3 ) を加算した加算後の数値の最大値として 4 が設定されており、加算後の数値が 4 以上の場合は、全てナビモード ( 記号 ) は 4 に設定されるように形成されている。

#### 【 0 3 7 6 】

本変形例では、ナビシナリオや、ベースナビシナリオ等のデータを有してなく、上述したような初期ナビモード抽選や、ナビモード昇格抽選により、ナビ抽選確率を決定しているので、記憶容量の削減を図ることができると共に、ナビシナリオや、ベースナビシナリオ等のように予め定めた複数種類の固定された順番ではなく、抽選により、ナビ抽選確率が決定されることで、ナビ抽選確率の発生順序を特定のパターンではなく、絶えず変化させることができ、意外性を付与することができる。

#### 【 0 3 7 7 】

##### ( その他 )

本実施の形態では、遊技の結果が得られる毎に、1 ゲーム当たりの純増枚数、を算出すると共に、当該算出した純増枚数に基づいてストップスイッチ 50 の操作態様の報知 ( 押し順ナビ ) を制御することで、A T 状態に設定される変動し得る、1 ゲーム当たりの純増枚数、を実現している。

#### 【 0 3 7 8 】

しかし、これに限らず、A T 状態に設定される変動し得る、1 ゲーム当たりの純増枚数

10

20

30

40

50

、の各々に対応する抽選値を設け、A T 状態に設定される、1ゲーム当たりの純増枚数、が変化すると、これに対応して、抽選値を切り換えてストップスイッチ50の操作態様を報知するか否かの抽選（押し順ナビ抽選）を実行するようにも良い。

#### 【0379】

例えば、押し順ナビ抽選の当選確率 = 「30%」で、1ゲーム当たりの純増枚数 = 「1.5枚/G」が得られる場合、1ゲーム当たりの純増枚数 = 「1.5枚/G」が設定されているA T 状態では、当選確率 = 「30%」で押し順ナビ抽選を実行し、その後、1ゲーム当たりの純増枚数 = 「3.0枚/G」へ変動（昇格）すると、当選確率 = 「60%」に切り替えて押し順ナビ抽選を実行することで、途中で変動したとしてもA T 状態に設定されている、1ゲーム当たりの純増、を実現することができる。

10

#### 【0380】

以上のように、本発明では、以下の効果を奏する。

本発明によれば、ストップスイッチの操作態様の報知を実行するか否かの抽選確率が複数順番に規定された第1演出シナリオ（具体的には、例えばベースナビシナリオ）が複数設けられ、ストップスイッチの操作態様の報知を実行するか否かの抽選確率が複数順番に規定された第2演出シナリオ（具体的には、例えばナビシナリオ）が複数設けられている。

#### 【0381】

そして、特定役としての当選役グループ「R P S V N 1」、「R P S V N 2」、「R P S V N 3」、「B E R P 1」、「B R P 2」（以上、リプレイ役）、「A L L 3」（5枚払出手立成立）の当選時に第1演出シナリオに規定されたストップスイッチの操作態様の報知の実行確率に基づいて第1ナビ実行抽選が行われ、所定の区間、特定役当選時に第2演出シナリオに規定されたストップスイッチの操作態様の報知の抽選確率に基づいて第2ナビ実行抽選が行われている。

20

#### 【0382】

すなわち、ストップスイッチの操作態様の報知を実行するか否かの抽選確率が複数順番に規定されているシナリオが、第1演出シナリオと、第2演出シナリオとの2つが設けてあり、ストップスイッチの操作態様の報知を実行するか否かの抽選確率の順番は、2種類のシナリオのパターンの組み合わせとなることで、遊技者が遊技を進行させながら見ると、当該抽選確率の並び順番のパターンが多様なものとなり、複雑化したものとなり、単一のパターン化をすることができず、予想することができないものとなる。

30

#### 【0383】

これが、仮に1つの演出シナリオで、抽選確率が順番に規定されたものが複数あるうちのいずれかのパターンであるとすると、遊技を繰り返すうちに、当該複数の抽選確率の順番のいずれのパターンであるかが容易に判別されてしまい、抽選確率の並びを容易に予測することができてしまい、遊技が単調なものとなってしまう。

結果として、本発明によれば、データ容量の著しい増加を必要とすることなく、僅かな増加範囲で、遊技内容や、演出内容を、繰り返し遊技を行う遊技者にも予見することができる。

40

#### 【0384】

また、本発明は、さらに、第2演出シナリオに基づく状態で、有利状態へ移行せず、所定の区間、実行した場合は、遊技者としては、遊技者が希望するような有利な展開となっておらず、変化なく面白みに乏しい状態となっている。この状態において、第1演出シナリオの次の順番のストップスイッチの操作態様の抽選確率を設定し、当該設定した抽選確率で第1ナビ実行抽選が行われることで、変化なく面白みに乏しい状態となっていた遊技状態に変化を付けることができ、面白みのある遊技状態にすることができる。

#### 【0385】

また、本発明は、さらに、第1ナビ実行抽選の抽選確率に基づいて、複数の第2演出シナリオのうち設定する第2演出シナリオが決定されることで、第1ナビ実行抽選と、第2

50

ナビ実行抽選との間に関連性を持たせることができ、より興味のある遊技状態にすることが可能となる。

#### 【0386】

本発明は、具体的には、例えば、ナビシナリオ状態（前兆状態）移行時に、第1ナビ実行抽選の抽選確率に基づいて、ナビシナリオ（第2演出シナリオ）の振分抽選を行っているようなものが含まれる。すなわち、後述する図19に示すベースナビシナリオの抽選確率「0」：1/99、「1」：1/80、「2」：1/70、「3」：1/60、「4」：1/40に基づいて、図20のナビシナリオ0～9のいずれを用いるかの抽選を行っているようなものが含まれる。

#### 【0387】

その際、ベースナビシナリオの上記抽選確率の数値が高いもの程、ナビシナリオ0～9の遊技者にとって有利となるもの、すなわち遊技者が利益を多く得られる可能性が高くて期待度の高いものが抽選により選択され易くなるように各抽選確率が設定されているようなものが含まれる。

これにより、ベースナビシナリオ（第1演出シナリオ）を用いた第1ナビ実行抽選と、ナビシナリオ（第2演出シナリオ）を用いた第2ナビ実行抽選との間に関連性を持たせることができる。

#### 【0388】

もちろん、両者の間に関連性を持たせる手段や方法は、上述した内容のものに限定されるものではなく、他の手段や方法等によるものでもよい。

#### 【0389】

また、本発明は、さらに、少なくとも第1ナビ実行抽選の抽選確率又は第2ナビ実行抽選の抽選確率のいずれか一方を遊技者に向かって報知することで、具体的な抽選確率の数値を遊技者が直接認識することができ、どの程度の数値の抽選確率が、どのような順番で設定されているかを、遊技者が直接把握することができる。これにより、遊技を繰り返すうちに、複数の抽選確率の順番のいずれのパターンであるか等の予想や、類推を行うこととなり、遊技としての面白みを向上させることができる。

#### 【0390】

また、本発明は、さらに、特定役（具体的には、当選役グループ「R P S V N 1」、「R P S V N 2」、「R P S V N 3」、「B E R P 1」、「B R P 2」（以上、リプレイ役）、「A L L 3」（5枚払出役成立））は、遊技者に付与される遊技用価値が、最大となる役（具体的には、例えば最大15枚払出役）よりも付与される遊技用価値が少ない役であることで、上述した特定役の抽選確率を、遊技用価値が最大となる役（具体的には、例えば最大15枚払出役）よりも大きくすることができる。当該特定役の当選頻度を上げることができ、それに伴って、ストップスイッチの操作態様の報知を行うか否かの抽選、いわゆるナビ実行抽選の回数を上げることができ、結果として、次の順番のストップスイッチの操作態様の抽選確率の設定を進めることになり、遊技の展開を早めて、変化のある遊技進行を行うことができ、面白みのある遊技にすることができる。

#### 【0391】

また、本発明は、さらに、有利区間から非有利区間に転落した際、仮に遊技履歴等の処理に関するデータが全てリセットされるように設定されている場合、有利状態に移行した際、前回の有利状態における遊技履歴等に伴う状況、例えば獲得出玉数等の状況がわからない。そのため、前回の有利状態において、大量に出玉を獲得した後、非有利区間に転落し、すぐに、有利状態に移行し、当該有利状態で、再度、大量に出玉を獲得するようになってしまふと、一人の遊技者に対して、余りにも短期間で大量に出玉を獲得させてしまうことになり、著しく射幸性を煽ってしまうことになってしまい、高射幸性の遊技機となって健全な娯楽対象から外れることになり健全娯楽ではないという批判の対象にされることになる。

#### 【0392】

このため、有利区間に移行してから有利状態へ移行するまでの遊技回数があ

10

20

30

40

50

る場合、上述したような状況になることを回避するために、そのような場合には、最も有利度の低い段階の実行が決定されるようにした。これにより、上述したような状況を回避することができる。

#### 【0393】

さらに、当該最も有利度の低い段階での当該所定の状態としての第1AT通常状態の終了後、再度、複数の段階のうちいずれか一つの段階での前記所定の状態としての第1AT通常状態の実行が決定されるようにしたことで、せっかく有利状態へ移行したにも関わらず、最も有利度の低い段階での前記所定の状態としての第1AT通常状態の実行が決定される不利益を挽回させる機会を付与することが可能となる。かかる挽回の機会を付与した場合には、前回の有利状態からは、遊技回数が経過していることになり、仮に前回の有利状態で、大量に出玉を獲得しているような場合であっても、短期間で大量に出玉を獲得するような状況を発生させる可能性は少なく、著しく射幸性を煽ってしまうような高射幸性の遊技機となってしまう可能性は少なく健全な娯楽対象から逸脱してしまうようなことはない。

つまり、非有利区間から有利区間に移行してからAT状態へ移行するまでの有利区間の遊技回数が所定範囲（具体的には、上述したように199回以下、もちろん、当該遊技回数に限定されるものではなく、他の遊技回数、例えば150回以下等の他の数値に設定してもよい。）の場合には、ATモード0～5のいずれかで第1AT通常状態を実行できることに加え、特典として、ATモード0での第1AT通常状態を付与することになるが、射幸性を煽ることを防ぐために、特典として付与されたATモード0での第1AT通常状態を先に実行させている。

#### 【0394】

また、本発明は、さらに、前記所定の状態としての第1AT通常状態の遊技の結果が、予め定めた範囲内の場合（具体的には、出玉が多い場合、例えば、TY501～1000等）、当該所定の状態としての第1AT通常状態の終了後、最も有利度の低い前記段階（ATM0）で第1AT通常状態を実行した後、非有利区間に移行させることで、仮に前記所定の状態としての第1AT通常状態で大量に出玉を獲得しているような場合であっても、短期間で、大量に出玉を獲得するような状況を発生させることを抑えることができ、著しく射幸性を煽ってしまうような高射幸性の遊技機となってしまう可能性を抑え、健全な娯楽対象から逸脱してしまうような状況を発生させることを抑えることができる。

#### 【0395】

また、本発明は、さらに、遊技者に付与される遊技用価値の期待値（純増枚数）が異なる複数の段階から構成されることで、遊技者に対して有利度の異なる複数の段階を構成する所定の状態を有している。

したがって、本発明によれば、有利区間に移行してから有利状態へ移行するまでの遊技回数が所定範囲である場合、上述したような著しく射幸性を煽ってしまうような状況になることを回避するために、そのような場合には、遊技者に付与される遊技用価値の期待値（純増枚数）が最も低い段階の実行が決定されるようにすることで、上述したような状況を回避することができる。

#### 【0396】

また、本発明は、さらに、有利状態には、所定の状態中の遊技回数の上乗せを決定する状態が含まれる。すなわち、遊技回数の上乗せが決定されることで、遊技者に対して有利な状態を設けることができる。

さらに、この上乗せの遊技回数の数値を段階的に異なるものとすることにより、遊技者に対して有利度の異なる複数の段階を設けることができる。

#### 【0397】

また、本発明は、さらに、有利状態には、所定の状態中の遊技者に付与される遊技用価値の期待値を決定する状態が含まれる。すなわち、遊技者に付与される遊技用価値の期待値を決定することで、遊技者に対して有利な状態を設けることができる。

さらに、遊技者に付与される遊技用価値の期待値の数値を段階的に異なるものとするこ

10

20

30

40

50

とにより、遊技者に対して有利度の異なる複数の段階を設けることができる。

#### 【0398】

本発明では、遊技区間の上乗せを、上乗せ可能な最大の遊技区間の範囲内でのみ可能とすることで、上乗せされたゲーム分を遊技できなくなるという上乗せの無駄引き感を与える、遊技意欲の減退を防止することが可能な遊技機を提供することができる。

また、遊技区間の上乗せを上乗せ可能な最大の遊技区間の範囲内でのみ可能とすることで、事前に設定している上乗せ可能な最大の遊技区間を超えて遊技可能となることによる遊技者に付与される遊技用価値が過大になることを防止することが可能となる。

#### 【0399】

また、本発明は、さらに、実行中の状態で、当該実行中の状態の遊技区間の上乗せをすることが可能な遊技機を提供することができる。 10

#### 【0400】

また、本発明は、さらに、所定の状態以外の実行中の状態で、実行中ではない所定の状態の遊技区間の上乗せをすることが可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0401】

また、本発明は、さらに、昇格可能な最高の段階を変動することが可能となり、上限上乗せ区間も変動させることができ可能な遊技機を提供することができる。

そして、上限上乗せ区間が変動することにより、遊技者の段階の昇格に対し、興趣の向上を図ることが可能となる。

#### 【0402】

また、本発明は、さらに、上限遊技用価値を元に上限上乗せ区間を決定することが可能な遊技機を提供することができる。 20

すなわち、事前に設定している上限遊技用価値を超えることによる遊技者に付与される遊技用価値が過大になることを防止することが可能となる。

#### 【0403】

また、本発明は、さらに、上限遊技用価値を変動することが可能となり、上限上乗せ区間も変動させることができ可能な遊技機を提供することができる。

#### 【0404】

また、本発明は、さらに、上限上乗せ区間の範囲内でない場合は、上乗せを行わないように行なうことが可能な遊技機を提供することができる。 30

すなわち、事前に設定している上限上乗せ区間を超えることによる遊技者に付与される遊技用価値が過大になることを防止することが可能となる。

#### 【0405】

また、本発明は、さらに、上乗せを行わない場合は、予め定められた図柄が停止しないようにすることが可能な遊技機を提供することができる。

すなわち、予め定められた図柄が停止することで、遊技者に何らかの特別な利益が得られるとの誤解を与えることを防止することが可能となる。

そのため、予め定められた図柄は、いわゆるレア役に対応する図柄、例えば、スイカの図柄やチェリーの図柄であることが望ましい。

#### 【符号の説明】

#### 【0406】

10 遊技機	12 筐体
14 前扉	16 図柄表示窓部
17 メダルセレクタ	18 外部集中端子板
19 扉開閉用スイッチ	20 上パネル
22 下パネル	24 ホッパーユニット
26 メダル受け皿	28 メダル払出口
30 操作部	32 ベットスイッチ
34 マックスベットスイッチ	35 シングルベットスイッチ
36 精算スイッチ	38 メダル投入口

10

20

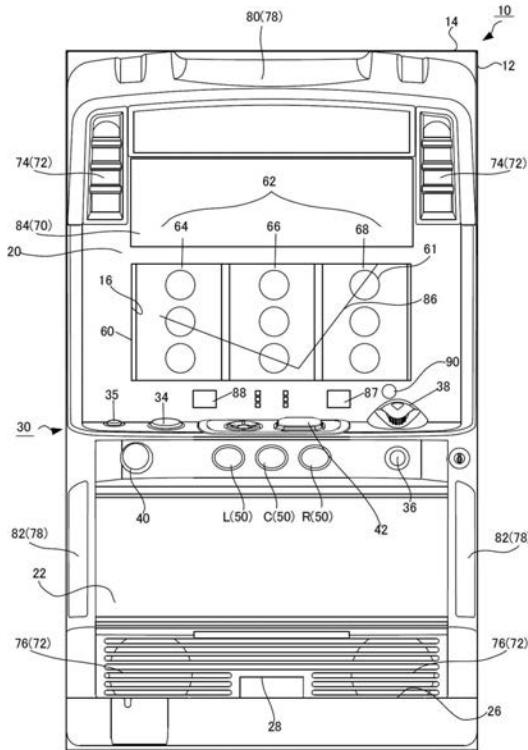
30

40

50

40	スタートスイッチ	42	演出用ボタンスイッチ
43	電源ユニット	44	電源スイッチ
45	設定キースイッチ	46	設定変更スイッチ
50	ストップスイッチ	L	左ストップスイッチ
C	中ストップスイッチ	R	右ストップスイッチ
60	リールユニット	61	図柄
62	回転リール	63	リール位置センサ
64	左回転リール	65	リール駆動モータ
66	中回転リール	67	バックランプ
68	右回転リール	70	演出装置
72	スピーカー	74	上部スピーカー
76	下部スピーカー	78	演出用ランプ
80	上部ランプ	82	下部ランプ
84	液晶表示装置	86	有効ライン
87	クレジット表示器	88	払出枚数表示器
89	設定表示器	90	区間報知ランプ
92	投入センサ	94	払出センサ
95	ホッパーモータ	96	オーバーフローセンサ
100	制御装置	210	役抽選手段
200	メイン制御基板	212	設定値記憶手段
211	設定値設定手段	230	停止図柄判定手段
220	リール制御手段	250	遊技状態制御手段
240	払出制御手段	252	ボーナス内部中状態制御手段
251	ノーマル遊技状態制御手段	260	有利区間制御手段
253	ボーナス遊技状態制御手段	310	受信手段
270	送信手段		
300	サブ制御基板		
320	演出制御手段		

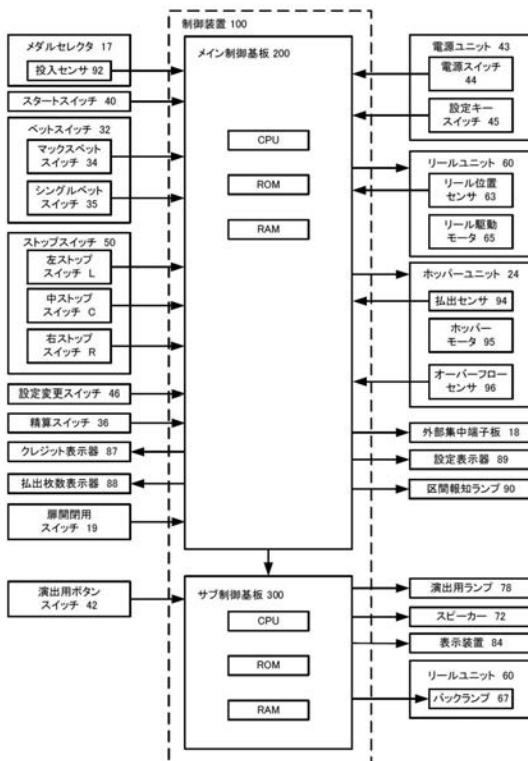
【図1】



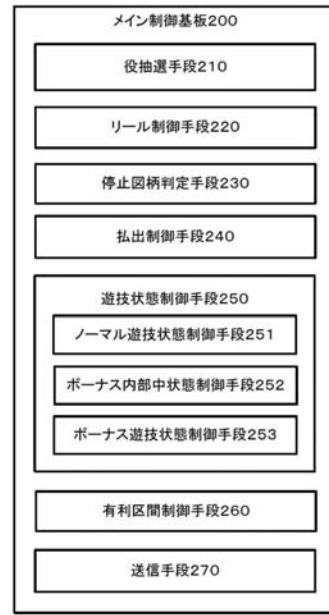
【図2】

図柄番号	左回転リール(L)	中回転リール(C)	右回転リール(R)
0	ベル1	リプレイ	ベル1
1	赤セブン	スイカ1	リプレイ
2	赤セブン	赤セブン	赤セブン
3	スイカ1	ベル3	赤セブン
4	リプレイ	ベル1	スイカ1
5	ベル1	リプレイ	ベル1
6	プランク	スイカ1	リプレイ
7	チェリー	チェリー	スイカ1
8	スイカ1	ベル3	スイカ2
9	リプレイ	ベル2	スイカ1
10	ベル2	リプレイ	ベル2
11	青セブン	スイカ1	リプレイ
12	チェリー	青セブン	スイカ2
13	スイカ1	ベル3	青セブン
14	リプレイ	ベル2	チェリー
15	ベル2	リプレイ	ベル2
16	スイカ2	スイカ1	リプレイ
17	ベル3	プランク	プランク
18	スイカ1	ベル3	ベル3
19	リプレイ	ベル1	ベル3

【図3】



【図4】



〔 四 5 〕



【 四 6 】

役名称	図柄組合せ			備考
	L	C	R	
RBB1	スイカ2	赤セブン	ランク	36枚を超える払出しで終了
RBB2	スイカ2	青セブン	ランク	36枚を超える払出しで終了
RBB3	スイカ2	チェリー	ランク	36枚を超える払出しで終了
RBB4	スイカ2	ランク	ランク	36枚を超える払出しで終了
RBB5	チェリー	赤セブン	ランク	5枚を超える払出しで終了
RBB6	チェリー	青セブン	ランク	5枚を超える払出しで終了

【 四 7 】

【 四 8 】

〔 図 9 〕

役名	回胴組合せ		配当	備考	
	L	R			
AT - 1	八番1	八番1	スカイ1	15	-
AT - 2	八番1	八番1	ヘル3	15	-
AT - 3	八番1	八番1	チャリ	15	-
AT - 4	八番1	八番1	スカイ1	15	-
AT - 5	八番1	八番2	ヘル3	15	-
AT - 6	八番1	八番2	チャリ	15	-
AT - 7	八番2	八番1	ヘル3	15	-
AT - 8	八番2	八番1	チャリ	15	-
AT - 9	八番2	八番1	チャリ	15	-
AT - 10	八番2	八番2	スカイ1	15	-
AT - 11	八番2	八番2	ヘル3	15	-
AT - 12	八番2	八番2	チャリ	15	-
AT - 13	八番2	八番2	スカイ1	15	-
AT - 14	八番1	八番1	ヘル3	15	-
AT - 15	八番1	八番1	チャリ	15	-
AT - 16	八番1	八番1	スカイ1	15	-
AT - 17	八番2	リフレイ	ヘル3	15	-
AT - 18	八番2	リフレイ	チャリ	15	-
AT - 19	リフレイ	八番1	ゼビセフ	15	-
AT - 20	リフレイ	八番1	チャリ	15	-
AT - 21	リフレイ	八番1	スカイ2	15	-
AT - 22	リフレイ	八番1	ヘル3	15	-
AT - 23	リフレイ	八番2	チャラク	15	-
AT - 24	リフレイ	八番2	ゼビセフ	15	-
AT - 25	リフレイ	八番2	チャリ	15	-
AT - 26	リフレイ	ヘル2	スカイ2	15	-
AT - 27	リフレイ	ヘル2	チャリ	15	-
AT - 28	リフレイ	ヘル2	ラブク	15	-
AT - 29	リフレイ	ヘル1	ヘル1	15	-
AT - 30	リフレイ	ヘル1	ヘル2	15	-
AT - 31	リフレイ	ヘル2	ヘル1	15	-
AT - 32	リフレイ	ヘル2	ヘル2	15	-
AT - 33	南ワツ	八番1	ヘル3	15	-
AT - 34	南ワツ	八番1	チャリ	15	-
AT - 35	スカウ2	八番1	ヘル1	15	-
AT - 36	ラブク	八番1	ヘル1	15	-
AT - 37	南ヒツ	八番2	ヘル1	15	-
AT - 38	青セビ	八番2	ヘル1	15	-
AT - 39	ラブク	八番2	ヘル1	15	-
AT - 40	スカウ2	八番2	ヘル1	15	-
AT - 41	南ヒツ	八番2	ヘル2	15	-
AT - 42	南ヒツ	八番1	ヘル2	15	-
AT - 43	スカウ2	八番1	ヘル2	15	-
AT - 44	ラブク	八番1	ヘル2	15	-
AT - 45	南ヒツ	ヘル2	ヘル2	15	-
AT - 46	青セビ	ヘル2	ヘル2	15	-
AT - 47	スカウ2	ヘル2	ヘル2	15	-
AT - 48	ラブク	ヘル2	ヘル2	15	-
AT - 49	南ヒツ	スカイ1	ヘル1	15	-
AT - 50	青セビ	スカイ1	ヘル1	15	-
AT - 51	スカウ2	スカイ1	ヘル1	15	-
AT - 52	ラブク	スカイ1	ヘル1	15	-
AT - 53	南ヒツ	スカイ1	ヘル2	15	-
AT - 54	青セビ	スカイ1	ヘル2	15	-
AT - 55	スカウ2	スカイ1	ヘル2	15	-
AT - 56	ラブク	スカイ1	ヘル2	15	-
BBE - 1	ヘル1	ヘル1	ヘル1	5	5
BBE - 2	ヘル1	ヘル1	ヘル2	5	5
BBE - 3	ヘル1	ヘル1	ヘル3	5	5
BBE - 4	ヘル1	ヘル1	チャラク	5	5
BBE - 5	ヘル2	ヘル1	ヘル1	5	5
BBE - 6	ヘル2	ヘル1	ヘル2	5	5
BBE - 7	ヘル2	ヘル1	ヘル1	5	5
15枚AT(LCR1)					
15枚AT(LCR2)					
15枚AT(LRC1)					
15枚AT(LRC2)					
15枚AT(CLR1)					
15枚AT(CRL1)					
15枚AT(CRL2)					
15枚AT(RLC1)					
15枚AT(RLC2)					
15枚AT(RCL1)					
15枚AT(RCL2)					
15枚AT(RLC1)					
15枚AT(RLC2)					
15枚AT(RCL1)					
15枚AT(RCL2)					
15枚AT(RLC1)					
15枚AT(RCL2)					
15枚AT(RCL1)					
15枚AT(RCL2)					

【 囧 1 0 】

【 図 1 1 】

当選役グループ	重複当選役	図柄組合せ			備考
		L	C	R	
RBB1	RBB1	スイカ	赤セブン	ブランク	RBB1
RBB2	RBB2	スイカ	青セブン	ブランク	RBB2
RBB3	RBB3	スイカ	チェリー	ブランク	RBB3
RBB4	RBB4	スイカ	ブランク	ブランク	RBB4
RBB5	RBB5	チェリー	赤セブン	ブランク	RBB5
RBB6	RBB6	チェリー	青セブン	ブランク	RBB6

【 図 1 2 】

選択済みグループ	畫面当選役	備考
HZ	-	右押し: フェイク7指(い)
RPSVN1	基本リプレイ 青7指(い)リプレイ 赤7指(い)リプレイ ペルリプレイ	中押し: ペルリプレイ 右押し: シングル赤7指(い)リプレイ、青7指(い)リプレイ
	右上ガタリプレイ	
	基本リプレイ 青7指(い)リプレイ ペルリプレイ	中押し: ペルリプレイ 右押し: ダブル赤7指(い)リプレイ
	右上ガタリプレイ	
RPSVN2	基本リプレイ 青7指(い)リプレイ 赤7指(い)リプレイ ペルリプレイ	中押し: ペルリプレイ 右押し: ダブル赤7指(い)リプレイ
	右上ガタリプレイ	
	基本リプレイ 青7指(い)リプレイ 赤7指(い)リプレイ ペルリプレイ	中押し: ペルリプレイ 右押し: ダブル赤7指(い)リプレイ、青7指(い)リプレイ（一種目）
	右上ガタリプレイ	
RPSVN3	基本リプレイ 青7指(い)リプレイ 赤7指(い)リプレイ ペルリプレイ	左+中押し: 基本リプレイ 右押し: ペルリプレイ
	右上ガタリプレイ	
	基本リプレイ ペルリプレイ	左+右押し: 基本リプレイ 中押し: ペルリプレイ
	右上ガタリプレイ	
BERP1	基本リプレイ ペルリプレイ	左+中押し: 基本リプレイ 右押し: ペルリプレイ
	右上ガタリプレイ	
	基本リプレイ ペルリプレイ	左+右押し: 基本リプレイ 中押し: ペルリプレイ
	右上ガタリプレイ	
BERP2	ペルリプレイ	右上ガタリプレイ
	基本リプレイ 右上ガタリプレイ	右押し: ペルリプレイ
	ペルリプレイ	
	右上ガタリプレイ	
RPSP	ペルリプレイ	右上ガタリプレイ 右押し: ペルリプレイ
	チャコー(下段)リプレイ チャコー(上段)リプレイ ペルリプレイ	チャコー1 右押し: ペルリプレイ
	右上ガタリプレイ	
	チャコー(下段)リプレイ チャコー(上段)リプレイ ペルリプレイ	チャコー2 右押し: ペルリプレイ
CH2	ペルリプレイ	
	スイカ	
	ペルリプレイ	
	右上ガタリプレイ	
WM	スイカ	
	ペルリプレイ	
	ペルリプレイ	
	右上ガタリプレイ	
KBE	スイカ	
	ペルリプレイ	技会ベル
	チャコー(下段)リプレイ	チャコー1
	ペルリプレイ	右押し: ペルリプレイ
CHBE	チャコー(上段)リプレイ	チャコースト
	ペルリプレイ	右押し: ペルリプレイ
	チャコー(下段)リプレイ	チャコー(上段)リプレイ
	ペルリプレイ	右押し: ペルリプレイ ※中押し: 時は通常チャコーの出目
CHWM	チャコー(上段)リプレイ	
	ペルリプレイ	
	スイカ	
	ペルリプレイ	
CHSP	ペルリプレイ	
	スイカ	
	ペルリプレイ	
	右上ガタリプレイ	
WMBE	スイカ	
	ペルリプレイ	
	ペルリプレイ	
	右上ガタリプレイ	
BESP	スイカ	
	ペルリプレイ	
	ペルリプレイ	ハチショウ
	右上ガタリプレイ	右押し: ペルリプレイ
WMSP	スイカ	
	ペルリプレイ	
	スイカ	
	ペルリプレイ	
SPX	スイカ	
	ペルリプレイ	
	ペルリプレイ	ハチショウ
	右上ガタリプレイ	右押し: ペルリプレイ
SPZ1	スイカ	
	ペルリプレイ	
	ペルリプレイ	確定役 (中段チャコー)
	右上ガタリプレイ	右押し: ペルリプレイ
SPZ2	スイカ	
	ペルリプレイ	
	ペルリプレイ	確定役 (中段チャコー以外)
	右上ガタリプレイ	右押し: ペルリプレイ
SP1	スイカ	
	ペルリプレイ	
	ペルリプレイ	チャコー1
	右上ガタリプレイ	右押し: ペルリプレイ

【図13】

【図14】

当選役 グループ	遊技状態				
	規定数2枚		規定数3枚		
	全状態	RT0	RT1	RT2	RBB1~6
HZ	x	x	x	x	x
RPSVN1	x	○	x	○	-
RPSVN2	x	x	x	x	-
RPSVN3	x	○	x	○	-
BERP1	x	○	x	○	-
BERP2	x	○	x	○	-
RSPS	x	x	x	x	-
CH1	x	○	x	○	-
CH2	x	○	x	○	-
WM	x	○	x	○	-
KBE	x	○	x	○	-
CHBF	x	○	x	○	-
CHWM	x	○	x	○	-
CHSP	x	○	x	○	-
WMBE	x	○	x	○	-
BESP	x	○	x	○	-
WMSP	x	○	x	○	-
SPX	x	○	x	○	-
SPZ1	x	○	x	○	-
SPZ2	x	○	x	○	-
SP1	x	○	x	○	-
SP2	x	○	x	○	-
ALL1	x	○	x	○	x
ALL2	x	○	x	○	x
ALL3	x	○	x	○	x
ATLC1	x	○	x	○	-
ATLC2	x	○	x	○	-
ATLR1	x	○	x	○	-
ATLR2	x	○	x	○	-
ATCL1	x	○	x	○	-
ATCL2	x	○	x	○	-
ATCR1	x	○	x	○	-
ATCR2	x	○	x	○	-
ATRL1	x	○	x	○	-
ATRL2	x	○	x	○	-
ATRC1	x	○	x	○	-
ATRC2	x	○	x	○	-
RBB1	-	x	x	-	-
RBB2	-	x	x	-	-
RBB3	-	x	x	-	-
RBB4	-	x	x	-	-
RBB5	x	-	-	-	x
RBB6	x	-	-	-	x

○：有利区間移行抽選をしている

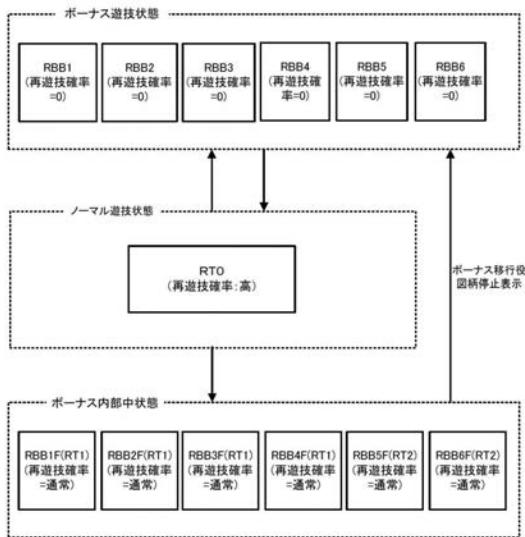
x：有利区間移行抽選をしていない

-：役抽選の対象ではないため、有利区間移行抽選ができない

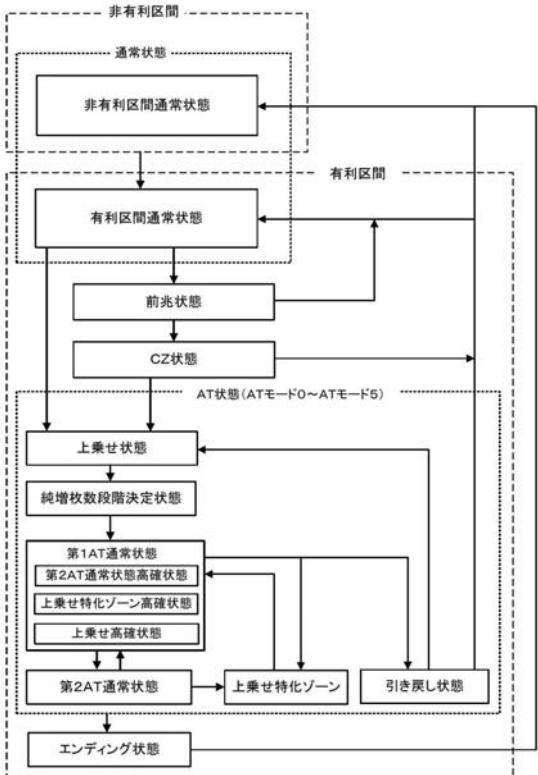
【図15】

当選役 グループ	押し順					
	L-C-R	L-R-C	C-L-R	C-R-L	R-L-C	R-C-L
HZ	ハズレ					7無いエイク
RPSVN1	基本リプレイ		ベルリプレイ		青7無リプレイ、 赤7無リプレイ	
RPSVN2	基本リプレイ		ベルリプレイ		赤7無リプレイ、 青7無リプレイ、 赤7無リプレイ（一確）	
RPSVN3	基本リプレイ		ベルリプレイ		ベルリプレイ	
BERP1		基本リプレイ			基本リプレイ	
BERP2	基本リプレイ		ベルリプレイ		基本リプレイ	
RSPS	右上がりリプレイ（チャリー+リプレイ）				ベルリプレイ	
CH1	チャリー1				ベルリプレイ	
CH2	チャリー2				ベルリプレイ	
WM	スイカ				ベルリプレイ	
KBE	共通ベル				ベルリプレイ	
CHBE	チャリーベルリプレイ				ベルリプレイ	
CHWM	チャリースイカプレイ				ベルリプレイ	
CHSP	チャリーチャンス目				ベルリプレイ	
WMBE	スイカベルリプレイ				ベルリプレイ	
BESP	ベルチャンス目				ベルリプレイ	
WMSP	スイカチャンス目				ベルリプレイ	
SPX	ナビ誘発目				ベルリプレイ	
SPZ1	確定役（中段チャリー）				ベルリプレイ	
SPZ2	確定役（中段チャリー以外）				ベルリプレイ	
SP1	チャンス目1				ベルリプレイ	
SP2	チャンス目2					
ALL1	ALL1					
ALL2	ALL2					
ALL3	ALL3					
ATLC1	1枚AT(LCR1)	1枚			1枚 or ごぼし	
ATLC2	15枚AT(LCR2)	1枚			1枚 or ごぼし	
ATLR1	1枚	15枚AT(LRC1)			1枚 or ごぼし	
ATLR2	1枚	15枚AT(LRC2)			1枚 or ごぼし	
ATCL1	1枚 or ごぼし		15枚AT(CLR1)	1枚	1枚 or ごぼし	
ATCL2	1枚 or ごぼし		15枚AT(CLR2)	1枚	1枚 or ごぼし	
ATCR1	1枚 or ごぼし		1枚	15枚AT(CRL1)	1枚 or ごぼし	
ATCR2	1枚 or ごぼし		1枚	15枚AT(CRL2)	1枚 or ごぼし	
ATRL1	1枚 or ごぼし			15枚AT(RLC1)	1枚	
ATRL2	1枚 or ごぼし			15枚AT(RLC2)	1枚	
ATRC1	1枚 or ごぼし				1枚	15枚AT(RCL1)
ATRC2	1枚 or ごぼし				1枚	15枚AT(RCL2)

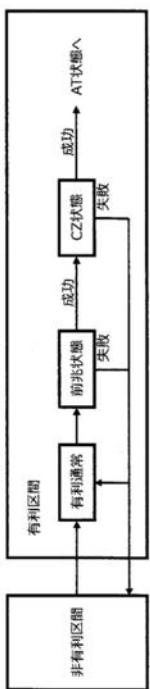
【図16】



【図17】



【 図 1 8 】



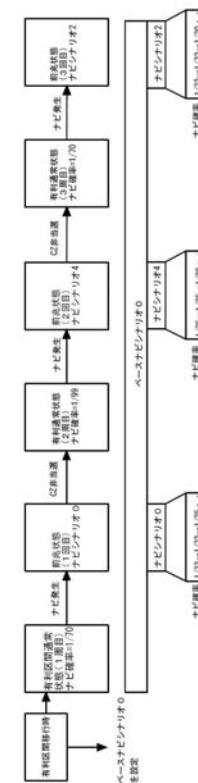
【図19】



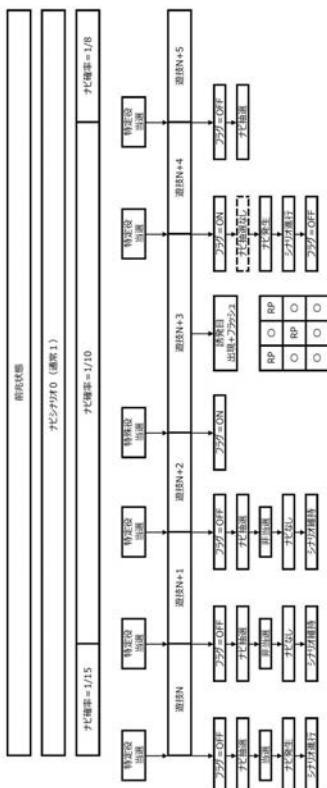
【 四 20 】

明細書	明細番号	販売額						販売数					
		(9)	(8)	(7)	(6)	(5)	(4)	(3)	(2)	(1)	(1)	(1)	(1)
0 通路1	*	6	5	4	3	3	1	1	1	0	0	0	0
1 通路2	**	6	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	0
2 通路3	****	6	4	4	3	3	2	2	2	0	0	0	0
3 通路4	*****	6	5	4	3	3	3	1	1	1	1	1	1
4 通路5	*****	6	5	4	3	3	2	2	1	1	1	1	1
5 通路6	*	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6 大通	****	6	5	5	4	4	4	4	3	3	3	3	3
7 特殊	***	6	6	6	6	6	6	6	0	0	0	0	0
8 備考	*****	6	6	6	5	5	4	4	4	4	4	4	4
9 伝説	*****	6	6	6	6	6	6	6	5	5	5	5	5

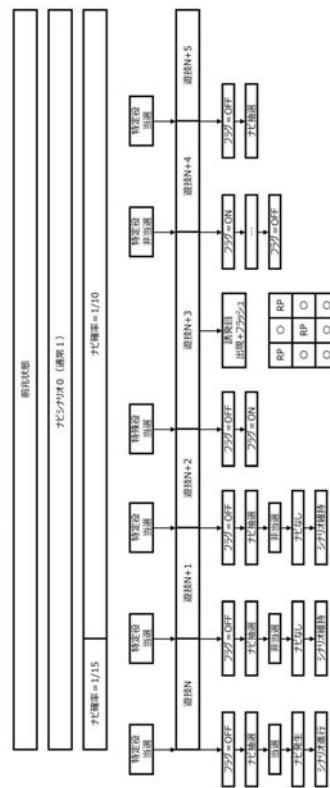
( 図 2-1 )



【図 2 2】



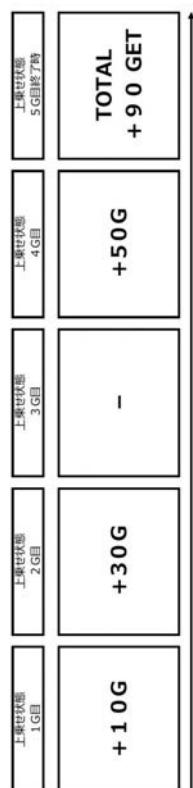
【図 2 3】



【図 2 4】

ATモード	初期段階	最高段階 (上限遊技用倍率)	上限遊技用倍率	備考
ATE-F0	第1段階 (2.5枚)	第1段階 (2.5枚)	125枚	
ATE-F1	第1段階～第4段階 (2.5～5.5枚)	第5段階 (8.0枚)	1000枚	
ATE-F2	第1段階～第3段階 (2.5～4.5枚)	第5段階 (8.0枚)	700枚	
ATE-F3	第1段階～第2段階 (2.5～3.5枚)	第2段階 (3.5枚)	1700枚	
ATE-F4	第5段階 (8.0枚)	第5段階 (8.0枚)	2400枚	
ATE-F5	第1段階～第4段階 (2.5～5.5枚)	第5段階 (8.0枚)	2400枚	

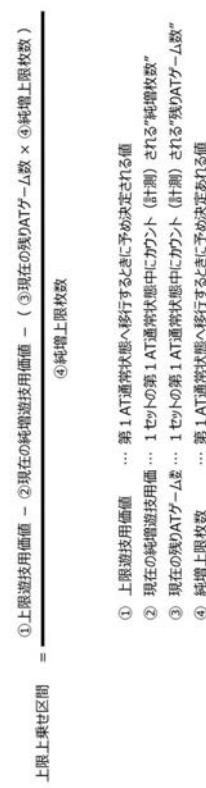
【図 2 5】



【図26】



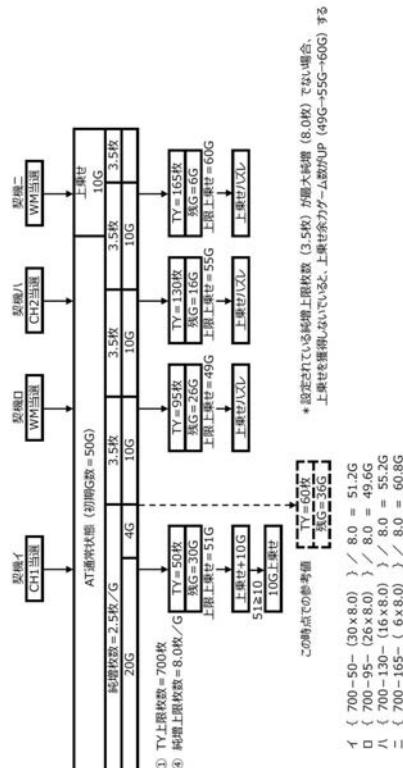
【図27】



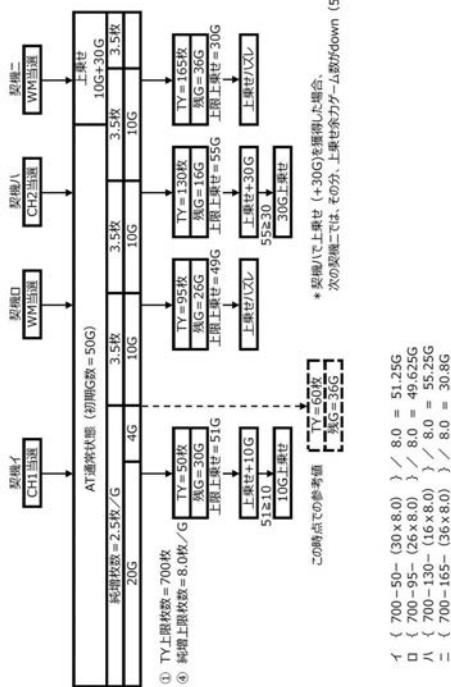
【図28】



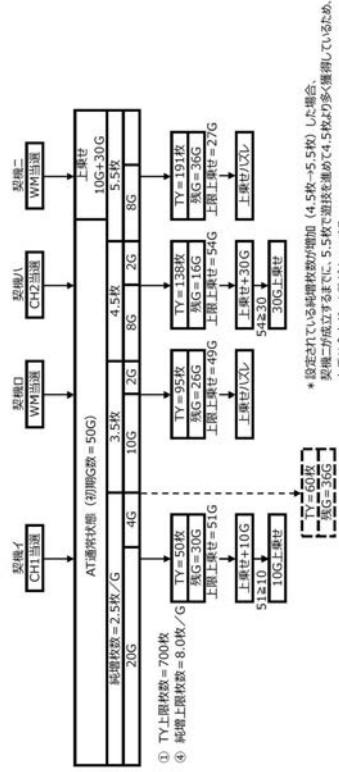
【図29】



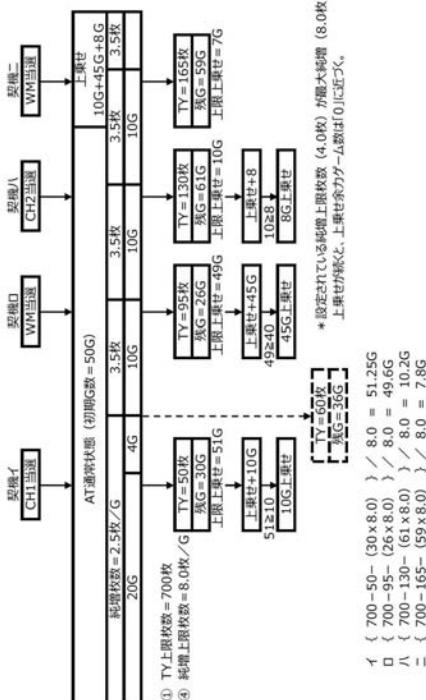
【図 3 0】



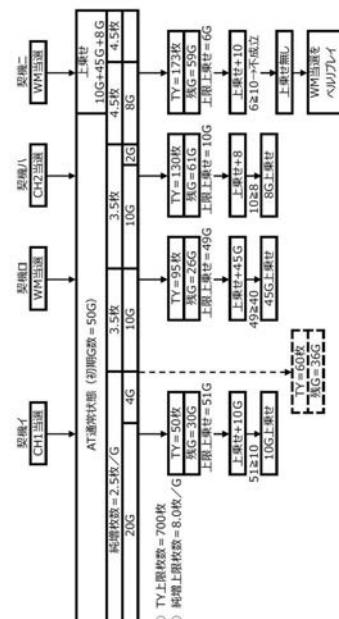
【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】



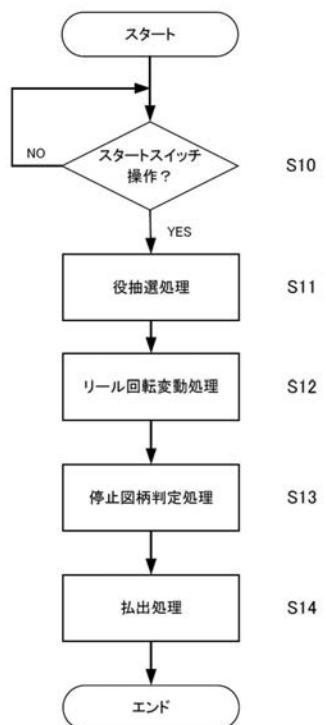
\* 上乗せカット枚数が0にになった場合は、上乗せしない。  
但し、上乗せがある [W/M当選] を選択者へ候  
知させないため、[ペリオド] に変換して回数を表示する。

Y { 700-60- (30×8.0) } / 8.0 = 50G  
口 { 700-95- (26×8.0) } / 8.0 = 49.6G  
八 { 700-130- (61×8.0) } / 8.0 = 10.2G  
二 { 700-173- (59×8.0) } / 8.0 = 6.875G

\* 設定されている純増枚数が初期 (4.5枚→5.5枚) した場合、上乗せカット枚数がdownする。

$$\begin{aligned} & Y \{ 700-50- (30 \times 8.0) \} / 8.0 = 51.25G \\ & \text{口} \{ 700-95- (26 \times 8.0) \} / 8.0 = 49.6G \\ & \text{八} \{ 700-138- (16 \times 8.0) \} / 8.0 = 54.25G \\ & \text{二} \{ 700-191- (36 \times 8.0) \} / 8.0 = 27.625G \end{aligned}$$

【図3-4】



【図3-5】

