

(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2017-113396

(P2017-113396A)

(43) 公開日 平成29年6月29日(2017.6.29)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04

テーマコード(参考)

5 1 6 F 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 38 頁)

(21) 出願番号

特願2015-253967 (P2015-253967)

(22) 出願日

平成27年12月25日 (2015.12.25)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号

110001195

特許業務法人深見特許事務所

(72) 発明者 小倉 敏男

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

(72) 発明者 梶原 涼

東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

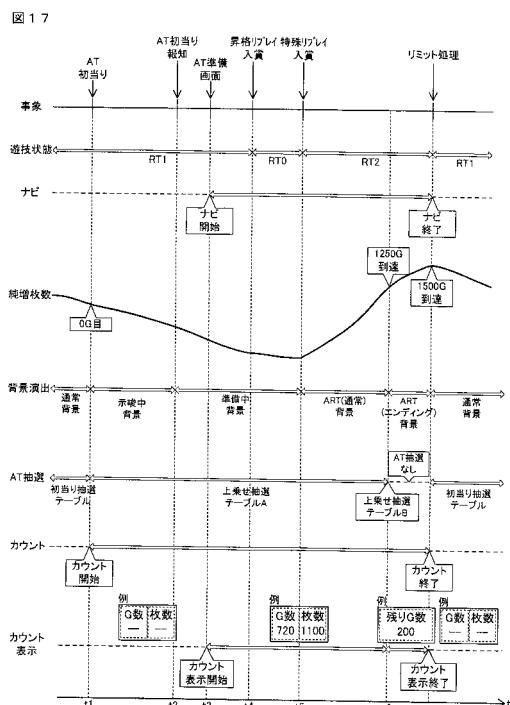
(54) 【発明の名称】スロットマシン

## (57) 【要約】

【課題】遊技の射幸性が高まることを抑えるとともに遊技の興味の低下を極力防止するスロットマシンを提供する。

【解決手段】R T 2において、AT初当たり時以降に計数されたゲーム数が、AT初当たり時以降の純増枚数が300枚以下となる制限回数である1500ゲームに達したときに、リミット処理によって遊技状態がR T 2からR T 1へと遷移されるため、再遊技役の当選確率が高いR T 2に制御されているにも関わらず遊技の射幸性が高まることが抑えられるのではなく、遊技状態をR T 1に遷移させることによって遊技の射幸性が高まることが抑えられるため、遊技の興味の低下を極力防止することができる。

【選択図】図17



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

遊技用価値を用いることなく次の遊技を行うことが可能な再遊技表示結果を含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの導出を許容する事前決定手段と、

第1遊技状態と、当該第1遊技状態よりも前記事前決定手段によって前記再遊技表示結果の導出が許容される確率が高い第2遊技状態とを含む複数種類の遊技状態のうちのいずれかに遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

所定契機以降に実行された単位遊技の回数を計数する計数手段とを備え、

前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態において、前記計数手段によって計数された単位遊技の回数である計数回数が、前記所定契機以降に実行された単位遊技のそれぞれで付与された遊技用価値の合算量が所定の上限量以下となる制限回数に達したときに、遊技状態を当該第2遊技状態から前記第1遊技状態に遷移させる制限手段を含む、スロットマシン。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

**【背景技術】****【0002】**

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれたリールを有する可変表示部を備えており、規定の賭数が設定された状態でスタートスイッチが操作されることによりリールが回転開始し、ストップスイッチが操作されてリールの回転が停止したときに入賞ライン上に予め定められた図柄組合せ（たとえば、7-7-7、以下、図柄組合せを表示結果の組合せ、もしくは役とも称する）が導出されることにより入賞が発生する。

**【0003】**

役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役に対応する表示結果が入賞ライン上に導出された場合には、小役の種類ごとに定められた数のメダルが払い出される。特別役に対応する表示結果が入賞ライン上に導出された場合には、レギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態が移行可能となる。再遊技役に対応する表示結果が入賞ライン上に導出された場合には、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。

**【0004】**

従来から、再遊技役の当選確率が通常遊技中よりも高いリプレイタイム（RT）において、プラム役に当選したときに当該プラム役を入賞させるためのストップスイッチにおける操作手順を報知するスロットマシンがあった（たとえば、特許文献1参照）。さらに、このスロットマシンにおいては、メダルの投入枚数の累積値とメダルの払出枚数の累積値との差である差枚数の限界値を定めるとともに、差枚数が限界値に到達すると、RT中であっても操作手順の報知を停止するようになっていた。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0005】****【特許文献1】特許第5476454号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

10

20

30

40

50

## 【0006】

特許文献1に記載のスロットマシンによれば、差枚数が限界値に到達したときにはRT中であっても操作手順の報知を停止することで遊技者にラム役の入賞を取りこぼさせて差枚数の上昇を抑え、その結果、遊技の射幸性が高まることを抑えることができる。しかし、この場合、遊技者は、せっかくRT中であるにも関わらずラム役を入賞させるための操作手順が分からぬことに対しても立ちを覚えてしまい、遊技の興味を低下させてしまう虞があった。

## 【0007】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技の射幸性が高まることを抑えるとともに遊技の興味の低下を極力防止するスロットマシンを提供することである。

10

## 【課題を解決するための手段】

## 【0008】

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン(たとえば、スロットマシン1)において、

20

遊技用価値(たとえば、メダル)を用いることなく次の遊技を行うことが可能な再遊技表示結果(たとえば、リプレイの図柄組合せ)を含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの導出を許容する事前決定手段(たとえば、メイン制御部41による内部抽選を実行する処理)と、

第1遊技状態(たとえば、RT1, RT0)と、当該第1遊技状態よりも前記事前決定手段によって前記再遊技表示結果の導出が許容される確率が高い第2遊技状態(たとえば、RT2)とを含む複数種類の遊技状態のうちのいずれかに遊技状態を制御する遊技状態制御手段(たとえば、メイン制御部41によるいずれかの遊技状態に制御する処理)と、

所定契機(たとえば、AT初当たり時)以降に実行された単位遊技の回数を計数する計数手段(たとえば、メイン制御部41によるゲーム数をカウントする処理)とを備え、

前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態において、前記計数手段によって計数された単位遊技の回数である計数回数(たとえば、カウントゲーム数)が、前記所定契機以降に実行された単位遊技のそれぞれで付与された遊技用価値の合算量(たとえば、AT初当たり時以降の純増枚数の合計値)が所定の上限量(たとえば、3000枚)以下となる制限回数(たとえば、1500ゲーム)に達したときに、遊技状態を当該第2遊技状態から前記第1遊技状態に遷移させる制限手段(たとえば、図17に示すように、タイミングt7で1500ゲームに達したときにRT2からRT1へと遊技状態を遷移させるリミット処理)を含む。

30

## 【0009】

このような構成によれば、第2遊技状態において、所定契機以降に計数された単位遊技の回数が、所定契機以降に実行された単位遊技のそれぞれで付与された遊技用価値の合算量が所定の上限量以下となる制限回数に達したときに、遊技状態が第2遊技状態から第1遊技状態へと遷移される。このように、再遊技表示結果の導出が許容される確率が高い第2遊技状態に制御されているにも関わらず遊技の射幸性が高まることが抑えられるのではなく、遊技状態を遷移させることによって遊技の射幸性が高まることが抑えられるため、遊技の興味の低下を極力防止することができる。

40

## 【0010】

(2) 上記(1)のスロットマシンにおいて、

前記第2遊技状態は、単位遊技当たりの遊技用価値の付与率が1を超える遊技状態(たとえば、AT中のRT2)である。

50

## 【0011】

このような構成によれば、第2遊技状態では遊技用価値の付与量が次第に大きくなるため、遊技の興味を向上させることができる。

## 【0012】

「第2遊技状態」は、特定表示結果の導出を促す導出操作手段の操作手順を報知する報知演出（たとえば、ナビ演出）が実行されることに起因して遊技用価値の付与率が1を超える遊技状態であってもよいし、報知演出が実行されないが、その他の要因（たとえば、再遊技役の当選確率が高いなど）に起因して遊技用価値の付与率が1を超える遊技状態であってもよい。

## 【0013】

(3) 上記(1)または(2)のスロットマシンにおいて、

前記第1遊技状態は、単位遊技当たりの遊技用価値の付与率が1を超えない遊技状態（たとえば、RT1, RT0）である。 10

## 【0014】

このような構成によれば、第1遊技状態では遊技用価値の付与量が次第に小さくなるため、遊技の射幸性が高まることを抑えることができる。

## 【0015】

「第1遊技状態」は、特定表示結果の導出を促す導出操作手段の操作手順を報知する報知演出（たとえば、ナビ演出）が実行されないことに起因して遊技用価値の付与率が1を超えない遊技状態であってもよいし、報知演出が実行されるが、その他の要因（たとえば、再遊技役の当選確率が低いなど）に起因して遊技用価値の付与率が1を超えない遊技状態であってもよい。

## 【0016】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかのスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ8L, 8C, 8R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部41によるリール制御を実行する処理）と、

有利量（たとえば、ATゲーム数）を付与するか否かを決定する有利量決定手段（たとえば、メイン制御部41による初当り抽選、上乗せ抽選を実行する処理）と、

付与された前記有利量を消化することによって、特定表示結果の導出を促す前記導出操作手段の操作手順（たとえば、押し順）を報知する報知演出（たとえば、ナビ演出）を実行する報知演出手段（たとえば、メイン制御部41の指令に基づきサブ制御部91がナビ演出を実行する処理）とをさらに備え、 30

前記報知演出手段は、前記制限手段によって遊技状態が前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に遷移された場合、前記有利量が残っているときには当該有利量に基づき前記報知演出を継続して実行する（たとえば、リミット処理の後でもATゲーム数が残っていればRT1においてナビ演出を継続して実行する、変形例参照）。

## 【0017】

このような構成によれば、遊技の射幸性が高まることを抑えるために遊技状態が第2遊技状態から第1遊技状態に遷移されたとしても、有利量が残っているときには当該有利量に基づき報知演出が継続して実行されるため、遊技の興奮を向上させることができる。 40

## 【0018】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかのスロットマシンにおいて、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ8L, 8C, 8R）と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部41によるリール制御を実行する処理）と、

有利量（たとえば、ATゲーム数）を付与するか否かを決定する有利量決定手段（たとえば、メイン制御部41による初当り抽選、上乗せ抽選を実行する処理）と、

前記有利量決定手段によって前記有利量の付与が決定されたときに当該有利量の付与を 50

報知する有利量報知手段（たとえば、サブ制御部91によるA T初当たり報知を実行する処理）と、

付与された前記有利量を消化することによって、特定表示結果の導出を促す前記導出操作手段の操作手順（たとえば、押し順）を報知する報知演出（たとえば、ナビ演出）を実行する報知演出手段（たとえば、メイン制御部41の指令に基づきサブ制御部91がナビ演出を実行する処理）とをさらに備え、

前記所定契機は、前記有利量報知手段によって前記有利量の付与が報知された契機以降の契機である（たとえば、A T初当たり報知時やナビ開始時、変形例参照）。

#### 【0019】

このような構成によれば、有利量の付与が報知された契機以降に実行される単位遊技の回数が計数されるため、有利量の付与が報知されるまでは単位遊技の回数に対して気を使う必要がない。

#### 【0020】

(6) 上記(1)～(5)のいずれかのスロットマシンにおいて、

スロットマシンの試験用信号を外部に出力する出力手段（たとえば、外部出力基板100）をさらに備え、

前記試験用信号には、前記計数手段によって単位遊技の回数が計数されている旨を示す信号（たとえば、ゲーム数がカウントされている旨を示す信号）が含まれる。

#### 【0021】

このような構成によれば、計数手段によって単位遊技の回数が計数されている旨を示す信号を試験用信号として外部に出力することができるため、単位遊技の回数についての試験に対応することができる。

#### 【0022】

(7) 上記(1)～(6)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記計数回数を初期化する初期化手段（たとえば、メイン制御部41による設定変更時にRAMクリアする処理）をさらに備え、

前記初期化手段による初期化の契機として、遊技者にとっての有利度の設定が変更されたとき（たとえば、設定変更時）と、スロットマシンへの電力が遮断された後に特定時刻を跨いで当該電力が供給されたとき（たとえば、午前3時を跨いで電断から復帰したとき）とがある。

#### 【0023】

このような構成によれば、計数された単位遊技の回数が意図しない契機で初期化されてしまうことを防止することができる。

#### 【0024】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記遊技状態制御手段は、前記計数回数が前記制限回数に達したときに成立する所定終了条件（たとえば、一連のA T中に1500G実行されることにより成立する終了条件）を含む複数種類の終了条件のうちのいずれかが成立したときに、第2遊技状態から前記第1遊技状態に遊技状態を遷移させ、

前記所定終了条件が成立したときの方が当該所定終了条件とは異なる終了条件が成立したときよりも遊技者にとって有利となるように、所定制御を実行する所定制御実行手段をさらに備える（たとえば、図16に示すように、リミット処理でARTが終了したときは、リミット処理以外でARTが終了したときよりも有利な消化ゲーム数抽選テーブルBが用いられる）。

#### 【0025】

このような構成によれば、所定終了条件の成立後に遊技者が遊技を続行したとしても、所定終了条件が成立したときの方が、当該所定終了条件とは異なる終了条件が成立したときよりも遊技者にとって有利となるように、所定制御が実行されるため、遊技の興奮向上させることができる。

#### 【0026】

10

20

30

40

50

(9) 上記(8)のスロットマシンにおいて、

単位遊技の回数が消化回数に達したときに遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段をさらに備え、

前記所定制御は、前記消化回数を決定する制御である（たとえば、メイン制御部41による図16に示す消化ゲーム数抽選を実行する処理）。

#### 【0027】

このような構成によれば、所定終了条件が成立したときの方が、当該所定終了条件とは異なる終了条件が成立したときよりも遊技者にとって有利となるように、遊技者にとって有利な有利状態に制御されるための消化回数が決定されるため、遊技の興奮を向上させることができる。

#### 【0028】

(10) 上記(8)または(9)のスロットマシンにおいて、

遊技者にとっての有利度（たとえば、設定値）を設定する有利度設定手段（たとえば、メイン制御部41による設定変更を実行する処理）をさらに備え、

前記所定終了条件が成立したときに実行される前記所定制御は、前記有利度設定手段により前記有利度が設定されたときに実行される制御と同一の制御である（たとえば、図16(b)に示す消化ゲーム数抽選テーブルBは、リミット処理時および設定変更時のいずれにおいても消化ゲーム数抽選に用いられる）。

#### 【0029】

このような構成によれば、有利度が設定されたときと、所定終了条件が成立したときとで同一の所定制御が実行されるため、所定制御における処理負担を軽減できる。

#### 【0030】

(11) 上記(8)～(10)のいずれかのスロットマシンにおいて、

少なくとも前記所定終了条件が成立したときに、遊技の進行を遅延させる遅延制御（たとえば、フリーズ）を実行する遅延制御実行手段と、

前記遅延制御が実行されている期間において、前記第2遊技状態への制御が終了したことを特定可能な情報を報知する情報報知手段（たとえば、メイン制御部41によるARTが終了したときにフリーズの実行とともに当該フリーズ中に終了演出を実行する処理）とをさらに備える。

#### 【0031】

このような構成によれば、少なくとも所定終了条件が成立したときに、遅延制御中に第2遊技状態への制御が終了したことを特定可能な情報を報知できるため、第2遊技状態への制御が突然終了することを防止でき、遊技者に不信感を抱かせることを防止できる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0032】

【図1】本発明が適用された実施形態のスロットマシンの正面図である。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

【図3】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】小役の種類、小役の図柄組合せ、および小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図6】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、および再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図7】移行出目の図柄組合せ、および移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図8】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図9】遊技状態の概要を示す図である。

【図10】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図11】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説

10

20

30

40

50

明するための図である。

【図12】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図13】複数の入賞役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図14】複数の入賞役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図15】A T 抽選を説明するための図である。

【図16】消化ゲーム数抽選を説明するための図である。

【図17】遊技状態がR T 1からR T 2に移行して再びR T 1に遷移する際に実行される各種処理について説明するためのタイミングチャートの一例である。

【発明を実施するための形態】

10

【0033】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。以下の実施の形態では、本発明がスロットマシンに適用された場合の一例を説明する。

【0034】

[スロットマシンの構成]

図1は、本実施形態に係るスロットマシン1の全体構造を示す正面図である。スロットマシン1は、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bとを含む。前面扉1bの中央上部には、液晶表示器51が設けられている。液晶表示器51は、表示領域51aを有しており、透視窓3に対応する透過領域51bが透過可能である。これにより、表示領域51aで所定の演出を実行可能とともに、表示領域51aのうち透過領域51bが透過することで透視窓3を介して筐体1a内部に並設されているリール2L, 2C, 2R(以下、左リール、中リール、右リールとも称する)が視認可能となる。

20

【0035】

図2は、各リールの図柄配列を示す図である。リール2L, 2C, 2Rには、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。なお、リールの個数は、3つに限らず、1つであってもよく、2以上であってもよい。また、可変表示部は、物理的なリールにて構成されている例を示しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて構成されているものであってもよい。

30

【0036】

液晶表示器51の右下には、メダルを投入可能なメダル投入部4が設けられ、前面扉1bの下部には、メダルが払い出されるメダル払出口9、スピーカ53, 54が設けられている。

【0037】

また、前面扉1bには、操作手段の一例として、遊技者所有の遊技用価値(メダル数)として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットおよび設定済の賭数を精算して返却させる際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L, 2C, 2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L, 8C, 8R、演出に用いるための演出用スイッチ56などが設けられている。

40

【0038】

前面扉1bには、報知手段の一例として、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部13が設けられている。遊技用表示部13には、クレジットとして記憶されているメダル数が表示されるクレジット表示器11、メダルの払出枚数やエラー時にエラーコードなどが表示される遊技補助表示器12、設定されている賭数を報知するための1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16、メダル投入が可能であることを報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が可能であることを報知するスタート有効LED18、スタートスイッチ7の操作後においてウエイト(前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリール2L, 2C, 2Rの回転

50

開始を待機している状態)中であることを報知するウエイト中LED19、リプレイ入賞後のリプレイゲーム中であることを報知するリプレイ中LED20が設けられている。

#### 【0039】

スロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4に投入するかMAXBETスイッチ6の操作などにより規定数の賭数(たとえば3)を設定する。これにより、入賞ラインLNが有効となり、スタートスイッチ7への操作が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。賭数設定済の状態でメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

#### 【0040】

入賞ラインとは、リール2L, 2C, 2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するためのラインである。本実施形態では、1本の入賞ラインLNのみ設けられている例について説明するが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ラインLNに揃ったことを認識しやすくする無効ラインLM1～LM4が設けられている。無効ラインLM1～LM4は、入賞判定されるラインではなく、入賞ラインLNに特定の入賞図柄の組合せ(所謂ばらけ目)が揃った際に、無効ラインLM1～LM4のいずれかに所定の図柄の組合せ(たとえば、ベル・ベル・ベル)を揃えることで、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

#### 【0041】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7が操作されると、リール2L, 2C, 2Rを回転させて図柄を変動表示し、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されると対応するリールの回転を停止させることで、透視窓3の上中下段に3つの図柄を表示結果として導出表示する。入賞ラインLN上に入賞図柄の組合せが停止し入賞が発生したときは、入賞に応じて、所定枚数のメダルが遊技者に対して付与されて、クレジット加算か、クレジットが上限数(50)に達した場合にはメダル払出口9からメダルが払い出される。

#### 【0042】

図3は、スロットマシン1の内部構造を示す図である。図4は、スロットマシン1の機能構成を示す図である。図4の例では、遊技の進行を制御するとともに、遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板40、コマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板90、電気部品の駆動電源を生成する電源基板101、遊技の進行に応じた信号を外部に出力する外部出力基板1000などが設けられている。また、外部出力基板1000は、スロットマシン1の試験用に用いられる試験用信号を外部の試験装置に対して出力することも可能である。

#### 【0043】

遊技制御基板40は、各種の操作手段や検出手段(図4の遊技制御基板40の左側に例示)などのスイッチ類からの検出信号に基づいて遊技を進行させ、報知手段(図4の遊技制御基板40の左側に例示)などの表示機器類を駆動制御する。また、遊技制御基板40は、リールセンサ33L, 33C, 33Rからの信号に基づき、リールモータ32L, 32C, 32Rを駆動制御する。

#### 【0044】

遊技制御基板40には、メイン制御部41などの回路構成(図4の遊技制御基板40内に例示)が搭載されている。メイン制御部41は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。メイン制御部41は、1チップマイクロコンピュータであり、図示しないCPU、ROM、RAM、I/Oポートなどを備えている。

#### 【0045】

演出制御基板90は、演出用スイッチ56が接続され、また液晶表示器51などの演出装置(図4の演出制御基板90の左側に例示)を駆動制御する。

#### 【0046】

10

20

30

40

50

演出制御基板 90 には、サブ制御部 91 などの回路構成（図 4 の演出制御基板 90 内に例示）が搭載されている。サブ制御部 91 は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンドを受けて、演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 90 に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。サブ制御部 91 は、1 チップマイクロコンピュータであり、CPU、ROM、RAM、I/O ポートなどを備えている。電源基板 101 には、ホッパーモータ 34b、各種の操作手段や検出手段（図 4 の電源基板 101 の右側に例示）などが接続されている。

#### 【0047】

##### [ 設定値 ]

本実施の形態のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率（賭数設定に用いたメダルの総数と、入賞によって払い出されたメダルの総数との比率）が変わる。詳しくは、内部抽選などにおいて設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わる。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち払出率の点からでは、設定値として 6 が設定されているときが遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

10

#### 【0048】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源を ON する必要がある。設定キースイッチ 37 を ON 状態として電源を ON すると、設定値表示器 24 に RAM から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット / 設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。設定キースイッチ 37 が OFF されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の RAM に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

20

#### 【0049】

なお、「電源 ON」+「設定キー ON」+「前面扉開放検出」を条件として、設定変更状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉 1b が開放されていない状態での不正な設定変更を防ぐことができる。さらに、一旦設定変更状態に移行された後は、設定変更状態を終了させる終了条件（設定値確定後に設定キーが OFF 操作）が成立するまで前面扉 1b の開閉状態にかかわらず設定変更状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定変更状態中に前面扉 1b が閉まっても設定変更状態を終了させないため、再度設定変更状態へ移行させる手間を生じさせてしまうことを防ぐことができる。

30

#### 【0050】

設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 37 を ON 状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ 37 を ON 状態とすると、設定値表示器 24 に RAM から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 37 を OFF 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰する。

40

#### 【0051】

なお、「設定キー ON」+「前面扉開放検出」を条件として、設定確認状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉 1b が開放されていない状態での不正な設定確認を防ぐことができる。さらに、一旦設定確認状態に移行された後は、設定確認状態を終了させる終了条件（設定キーが OFF 操作）が成立するまで前面扉 1b の開閉状態にかかわらず設定確認状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定確認状態中に前面扉 1b が閉まっても設定確認状態を終了させないため、再度設定確認状態へ移行させる手間を生じさせてしまうことを防ぐことができる。

#### 【0052】

50

[電断処理]

本実施の形態のスロットマシン1においては、メイン制御部41は、タイマ割込処理(メイン)を実行するごとに、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時にRAMのデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理(メイン)を実行する。

【0053】

メイン制御部41は、その起動時においてRAMのデータが正常であることを条件に、RAMに記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMデータが正常でない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させる。

10

【0054】

サブ制御部91も電断検出回路98からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時にRAM91cのデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理(サブ)を実行する。

【0055】

サブ制御部91は、その起動時においてRAM91cのデータが正常であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいてサブ制御部91の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAM91cのデータが正常でない場合には、RAM異常と判定し、RAM91cを初期化する。この場合、メイン制御部41と異なり、RAM91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

20

【0056】

サブ制御部91は、その起動時においてRAM91cのデータが正常であると判断された場合でも、メイン制御部41から設定変更状態に移行した旨を示す設定コマンドを受信した場合、起動後一定時間が経過してもメイン制御部41の制御状態が復帰した旨を示す復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合にも、RAM91cを初期化する。この場合も、RAM91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

【0057】

30

[初期化]

次に、メイン制御部41のRAM41cの初期化について説明する。RAMの格納領域は、重要ワーク、特別ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【0058】

本実施の形態においてメイン制御部41は、RAM異常エラー発生時、設定キースイッチ37およびリセット/設定スイッチ38の双方がONの状態での起動時、設定キースイッチ37がON、リセット/設定スイッチ38がOFFの状態での起動時、設定キースイッチ37がOFFの状態での起動時でRAMのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の5つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる5種類の初期化を行う。

40

【0059】

初期化0は、RAM異常エラー時、設定キースイッチ37およびリセット/設定スイッチ38の双方がONの状態での起動時に行う初期化であり、初期化0では、RAMの全ての領域が初期化される。初期化1は、起動時において設定キースイッチ37がON、リセット/設定スイッチ38がOFFの状態であり、設定変更状態へ移行する場合においてその前に行う初期化であり、初期化1では、RAMの格納領域のうち重要ワークおよび特別ワーク以外の領域が初期化される。初期化2では、RAMの格納領域のうち一般ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37がOFFの状態であり、かつRAMのデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域および未使用スタッ

50

ク領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化4では、RAMの格納領域のうち、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。

#### 【0060】

なお、本実施の形態では、初期化1を設定変更状態の移行前に行っているが、設定変更状態の終了時に行ったり、設定変更状態移行前、設定変更状態終了時の双方で行ったりしてもよい。

#### 【0061】

##### [コマンド]

メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。本実施の形態では、メイン制御部41がサブ制御部91に対して、BETコマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンド、ナビコマンド、AT当選コマンド、およびCZ当選コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

10

#### 【0062】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示す1バイトの拡張データとからなる。サブ制御部91は、種類データに基づいてコマンドの種類を判別する。

20

#### 【0063】

BETコマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドである。BETコマンドは、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、MAXBETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。BETコマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるため、サブ制御部91は、BETコマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

20

#### 【0064】

クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数を特定可能なコマンドである。クレジットコマンドは、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

30

#### 【0065】

内部当選コマンドは、内部抽選の結果を特定可能なコマンドである。内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信することにより、スタートスイッチ7の操作、および内部抽選の結果を特定可能である。

#### 【0066】

フリーズコマンドは、フリーズの実行を特定可能なコマンドである。フリーズコマンドは、フリーズの実行時に送信される。フリーズとは、ゲームの進行を所定の遅延時間（フリーズ時間）に亘り遅延させる制御のことである。本実施の形態においては、後述するARTが終了したときにフリーズが実行される。

40

#### 【0067】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドである。リール回転開始コマンドは、スタートスイッチ7が操作されてリール2L, 2C, 2Rの回転が開始されたときに送信される。

#### 【0068】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール2L、中リール2C、右リール2Rのいずれであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドである。リール停止コマンドは、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われるごとに送信される。サブ制御部91は、リール停止コマンド

50

を受信することでストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたことを特定可能である。

#### 【 0 0 6 9 】

入賞判定コマンドは、入賞ライン L N に揃った図柄の組合せ、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドである。入賞判定コマンドは、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

#### 【 0 0 7 0 】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドである。払出開始コマンドは、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払い出しが開始されたときに送信される。払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドである。払出終了コマンドは、入賞およびクレジットの精算によるメダルの払い出しが終了したときに送信される。

10

#### 【 0 0 7 1 】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態および RT の種類、RT の残りゲーム数を特定可能なコマンドである。遊技状態コマンドは、ゲームの終了時に送信される。また、本実施の形態においては、遊技状態コマンドには、後述のカウントゲーム数およびカウント純増枚数を特定可能な情報、および後述のリミット処理が実行されるまでの残りゲーム数や残り純増枚数を特定可能な情報が含まれる。

20

#### 【 0 0 7 2 】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドである。待機コマンドは、1 ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払い出しが終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

30

#### 【 0 0 7 3 】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドである。打止状態に制御される場合に打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

30

#### 【 0 0 7 4 】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドである。エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生およびその種類を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

40

#### 【 0 0 7 5 】

復帰コマンドは、メイン制御部 4 1 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドである。復帰コマンドは、メイン制御部 4 1 の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

40

#### 【 0 0 7 6 】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドである。設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了および設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。サブ制御部 9 1 は、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

40

#### 【 0 0 7 7 】

設定確認コマンドは、設定確認状態の開始または終了を示すコマンドである。設定確認状態に移行する際に設定確認開始を示す設定確認コマンドが送信され、設定確認状態の終了時に設定確認終了を示す設定確認コマンドが送信される。

50

#### 【 0 0 7 8 】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態、すなわち ON (開放状態) / OFF (閉状態) を示すコマンドである。ドアコマンドは、電源投入時、1 ゲーム終了時

(ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点)、ドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化(ONからOFF、OFFからON)した時に送信される。

#### 【0079】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類(MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L, 8C, 8R)のうち検出状態(ON/OFF)が変化したスイッチ、検出状態がOFFからONに変化したのかONからOFFに変化したのか、および他のスイッチの検出状態(ON/OFF)を示すコマンドである。操作検出コマンドは、これら操作スイッチ類のいずれかの検出状態が変化したときに送信される。

#### 【0080】

ナビコマンドは、後述する対応操作手順を特定可能なコマンドである。ナビコマンドは、AT中に後述するナビ対象役に当選したときに送信される。

#### 【0081】

AT当選コマンドは、AT抽選の結果およびATの開始タイミングを特定可能なコマンドである。

#### 【0082】

##### [コマンド受信時のサブ制御部91による制御]

コマンドに基づいてサブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM91cに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

#### 【0083】

受信用バッファには、最大で16個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できる。

#### 【0084】

サブ制御部91は、タイマ割込処理(サブ)において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53, 54、およびリールLED55などの各種演出装置の出力制御を行う。

#### 【0085】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターンごとに、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53, 54の出力態様、リールLEDの点灯態様など、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部91は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターンおよび遊技の進行状況に応じた演出が実行される。

#### 【0086】

##### [入賞役、移行出目]

図5および図6は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。名称欄には、入賞役の名称を示し、図柄の組合せ欄には、その入賞役が入賞となる図柄の組合せを示している。また、無効ラインに揃う図柄の組合せ欄には、入賞となる図柄の組合せが入賞ラインに停止したときに無効ラインに停止する図柄の組合せであって遊技者が認識しやすい図柄の組合せを示している。払枚数欄には、入賞時に付与される価値(メダル払い出し、再遊技付与)を示している。

#### 【0087】

BB1およびBB2は、ボーナスという有利な状態への移行を伴う入賞役である。BB

10

20

30

40

50

1およびB B 2の払出枚数欄には、入賞により移行されるボーナスの終了条件が示されている。ボーナスは、各々、予め定められたメダル枚数以上払い出されることにより終了する。たとえば、B B 1に当選・入賞して制御されるボーナスについては、当該ボーナス中に払い出されたメダル枚数が351枚以上となったゲームにおいて終了する。

#### 【0088】

また、図6の遊技状態欄には、入賞時に移行される遊技状態を示している。「/」は、「または」を示している。たとえば、図6の転落リプレイについて、図柄の組合せは、「ベル リプレイ ベル」となり、入賞時にはR T 1に制御され、付与される価値は再遊技付与である。また、転落リプレイの図柄の組合せが入賞ライン上に停止したときには、無効ライン上に「リプレイ／ラム リプレイ リプレイ／ラム」が停止する。また、特別リプレイの図柄の組合せが入賞ライン上に停止したときには、無効ライン上に「黒BAR／白BAR - 黒BAR／白BAR - 黒BAR／白BAR」が停止する。「黒BAR／白BAR - 黒BAR／白BAR - 黒BAR／白BAR」は、特別リプレイに当選しているときにのみ無効ライン上に停止可能であって、特別リプレイに当選していないときにはいずれのライン上にも停止されない図柄の組合せである。

10

#### 【0089】

図7は、移行出目の図柄組合せを示す図である。移行出目は、図14に示す左ベル1～4、中ベル1～4、および右ベル1～4のいずれかが当選し、右下がりベルあるいは中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、入賞ラインLNに揃う出目である。R T 0, R T 2, R T 3中において移行出目が入賞ラインLN上に停止すると、R T 1へ移行される。

20

#### 【0090】

##### [遊技状態の遷移]

図8は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図9は、遊技状態およびR Tの概要を示す図である。本実施形態におけるスロットマシン1は、リプレイが所定の当選確率（図9の上図の再遊技役欄の数値参照）で当選するR T 0～R T 4と、小役の当選確率がR T 0～R T 4中であるときよりも向上するボーナスとを含む複数種類の遊技状態のうち、開始条件が成立してから終了条件が成立するまで対応するいずれかの遊技状態に制御される（図8の矢印に沿って示した入賞役あるいは出目参照、図9の上図の開始条件・終了条件欄参照）。

30

#### 【0091】

B B 1およびB B 2のいずれかに当選したときには、R T 4に制御される。B B 1およびB B 2のいずれかが当選したときに設定される当選フラグは、当選しているB B の入賞が発生するまで持ち越される。また、R T 4についても、B B 当選からB B 入賞発生まで継続して制御される。R T 4中においては、R T 1およびR T 3中よりも高く、R T 0およびR T 2中よりも低い確率（図9の上図の再遊技役欄の数値参照）でリプレイに当選する。なお、R T 4におけるリプレイ確率は、当選した小役を取りこぼすことなく入賞させることができたとしても、払出率が1を超えない確率に設定されている。つまり、R T 4におけるリプレイ確率は、R T 4中に当選した小役を取りこぼすことなく入賞させた場合に払い出されるメダルの合計枚数が、R T 4中においてメダルあるいはクレジットを賭数の設定に用いたメダルの合計枚数を超える、メダルが増加しない確率に設定されている。R T 4中においてB B 入賞が発生すると、ボーナスに制御されて、図5で説明したメダル枚数以上払い出されることによりボーナス終了となり、R T 3へ制御される。内部抽選されるリプレイの種類は、R T の種類ごとに定められている（図9の下図の丸印が抽選されるリプレイを示す）。

40

#### 【0092】

##### [抽選対象役]

図10および図11は、遊技状態ごとに抽選対象役（以下、当選役ともいう）として読み出される抽選対象役の組合せを示す図である。抽選対象役欄には、その名称を示し、遊技状態欄には、R T の種類ごとに、丸印でその抽選対象役が抽選対象であることを示し、

50

丸印の下の数値により当選確率にかかる判定値数を示している。たとえば、ベルは、R T 0 ~ R T 3 のいずれかの状態において、3 6 0 / 6 5 5 3 6 で当選する抽選対象役である。R T 4 中は、ボーナス抽選されないが、ボーナスと同時当選し得る入賞役（以下では、同時当選役ともいう）の当選確率が他のR T 中と同確率となるように、同時当選役であるベルや弱スイカについては括弧内に示す判定値数で内部抽選が行われる。

#### 【0093】

図11に示すように、特別リプレイは、R T 2 に制御されているときにのみ抽選対象役となるように定められている。また、ボーナス中においては、たとえば、中段ベルが抽選対象役に設定されており、極めて高い確率（たとえば、6 4 0 0 0 / 6 5 5 3 6）で当選するように定められている。また、中段ベルは、操作タイミングに関わらず入賞を発生し得る役である。このため、ボーナス中においては、操作タイミングおよび操作手順に関わらず、極めて高い確率で中段ベル入賞を発生させることができ、メダル枚数を効率的に増加させることができる。このため、ボーナスは、遊技者にとって有利な状態である。

10

#### 【0094】

図12は、抽選対象役に含まれる入賞役の組合せを示す図である。たとえば、弱チェリーは、下段チェリーを含む。弱スイカは、右下がりスイカと、上段スイカと、中段スイカとを含む。よって、内部抽選で弱スイカに当選したときには、右下がりスイカと、上段スイカと、中段スイカとに当選したことになる。

20

#### 【0095】

抽選対象役のうちボーナス1～ボーナス12は、B B 1 または B B 2 と弱チェリーやベルなどの所定の入賞役が同時に読み出されて当選し得る役である。また、図10で示したように、ボーナス1～ボーナス12は、異なる判定値数が定められている。このため、遊技者にとっての有利度であって、同時当選役に当選したときにB B 1 または B B 2 が実際に同時当選している割合（以下、信頼度ともいう）が、ボーナス6やボーナス12などに含まれる中段チェリーが最も高く、続いて、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカの順となり、ベルが最も低くなるように、判定値数が定められている。

20

#### 【0096】

図13および図14は、複数の入賞役が同時当選したときのリール制御を説明するための図である。当選した抽選対象役ごとに、押し順欄に示す押し順で停止操作されたときに、その右の停止する図柄組合せに示す入賞役の図柄組合せを入賞ラインLNに停止させるリール制御が行われる。たとえば、リプレイGR1が当選したときににおいて、押し順が左中右であるときは、昇格リプレイ1が導出されて、押し順が左中右以外であるときは通常リプレイが導出される。また、たとえば、左ベルが当選したときににおいて、押し順が左第1停止であるときは、右下がりベルが導出されて、押し順が左第1停止以外であれば、上段ベルまたは移行出目が導出される。

30

#### 【0097】

なお、リプレイGR1～GR6、リプレイGR11～GR13、およびリプレイGR21～GR23は、遊技者によるストップスイッチの操作手順（押し順）に応じて入賞する再遊技役（リプレイ）が異なるため、押し順リップとも称する。また、左ベル1～4、中ベル1～4、および右ベル1～4は、遊技者によるストップスイッチの操作手順（押し順）に応じて入賞する小役（ベル）が異なるため、押し順ベルとも称する。

40

#### 【0098】

リプレイGR1～6のいずれかに当選したときに昇格リプレイ1, 2が入賞する押し順を正解手順とも称し、通常リプレイが入賞する押し順を不正解手順とも称する。リプレイGR11～13のいずれかに当選したときに通常リプレイが入賞する押し順を正解手順とも称し、転落リプレイが入賞する押し順を不正解手順とも称する。リプレイGR21～23のいずれかに当選したときに特殊リプレイが入賞する押し順を正解手順とも称し、通常リプレイが入賞する押し順を不正解手順とも称する。また、押し順ベルのいずれかに当選したときに中段ベルや右下がりベルが入賞する押し順を正解手順とも称し、上段ベルが入賞したり移行出目が導出したりする押し順を不正解手順とも称する。

50

## 【0099】

スロットマシン1における“ゲーム”とは、狭義には、スタートスイッチ7が操作されてからリール2L, 2C, 2Rが停止するまでをいうが、ゲームを行う際にスタートスイッチ7の操作前の賭数設定や、リール2L, 2C, 2Rの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付隨的な処理も広義には“ゲーム”に含まれる。

## 【0100】

## [ゲーム処理]

メイン制御部41は、ゲーム処理を行って1回のゲームを制御する。ゲーム処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するためのBET処理が行われる。

## 【0101】

賭数設定後、スタートスイッチ7が操作されると、所定の乱数回路から乱数値を抽出し、当該抽出した乱数値に基づいて入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理（図10～図12など参照）が行われる。乱数回路は、所定の数値範囲（0～65535）内の数値を所定の更新規則にしたがって更新する。メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されたときに乱数回路が更新している数値を乱数値として抽出する。内部抽選において抽選対象役に当選したときには、当該抽選対象役に含まれる入賞役の当選フラグがRAMの所定領域に設定される。たとえば、BB1に当選したときには、BB1当選フラグが設定され、強チェリーに当選したときには、下段チェリーの当選フラグと、1枚役の当選フラグとが設定される。BB1, BB2の当選フラグについては、当選したBBに入賞するまで持ち越される一方、BB1, BB2以外の入賞役に対応する当選フラグは、入賞の発生の有無に関わらず、当選したゲームが終了したときに消去される。

## 【0102】

内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から所定時間（たとえば、4.1秒）経過していることを条件に、リール2L, 2C, 2Rの回転を開始させた後、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rを有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる（図13, 図14など参照）。リール回転処理では、所定のフリーズ条件が成立しているときに、ゲームの進行を所定期間に亘って遅延（ストップスイッチ8L, 8C, 8R各々の停止操作の有効化を遅延）させるフリーズ演出を実行するためのフリーズ演出処理を実行した後に、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rを有効化して通常ゲームに移行させる。

## 【0103】

リール2L, 2C, 2Rが停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞などが発生したか否かを判定する入賞判定処理（図5～図7など参照）が行われる。また、入賞ライン上の図柄組合せに応じて、図8で示した状態に制御する。

## 【0104】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生に応じてメダルの払い出しまだクレジット加算や、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、ボーナス中のメダル払出枚数を計数してボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグ（小役・再遊技役等の当選フラグ）の消去など）が行われる。また、BB1およびBB2のいずれかに入賞したと判定されたときには、入賞したBBの当選フラグを消去する。ゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理（図8, 図9など参照）を実行する。これにより、1ゲーム分のゲーム処理が終了し、次の1ゲーム分のゲーム処理が開始する。

## 【0105】

## [ATに関する処理について]

メイン制御部41は、ボーナスやRT2などの有利な状態に加えて、AT（アシストタイム）に制御可能である。メイン制御部41は、ATに制御する権利となるATゲームの付与に関するAT抽選を実行する。具体的には、メイン制御部41は、ATゲームを付与

10

20

30

40

50

するか否か、および A T ゲームを付与する場合の付与数（A T ゲーム数）を A T 抽選で決定する。なお、A T 抽選において A T ゲームを付与することが決定されることを A T 当選とも称し、A T 抽選において A T ゲームを付与することが決定されないことを非 A T 当選とも称する。なお、本実施の形態においては設けられていないが、A T 抽選で有利となる状態として C Z ( Chance Zone ) に制御されてもよい。つまり、C Z 中においては非 C Z 中よりも A T 当選する確率が高くなったり、A T 当選したときに付与される A T ゲーム数が多くなったりしてもよい。また、C Z に制御するための権利となる C Z ゲームは、所定の抽選契機（たとえば、チェリー当選）になったときに実行される C Z 抽選によって決定されてもよい。

## 【 0 1 0 6 】

また、メイン制御部 4 1 は、A T 抽選で A T ゲームを付与すると決定した場合に A T に制御し、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ライン L N 上に停止させるための操作手順（押し順）を特定可能なナビ演出を実行するための処理を実行する。

## 【 0 1 0 7 】

本実施の形態においては、付与された A T ゲーム数は、メイン制御部 4 1 の R A M の所定領域において記憶される。

## 【 0 1 0 8 】

メイン制御部 4 1 は、A T 当選しているときには A T 開始タイミングとなったときに、メイン制御部 4 1 の R A M の所定領域に A T フラグを設定（記憶）して A T に制御する。メイン制御部 4 1 は、A T フラグに基づいて A T 中であるか否かを特定する。具体的に、メイン制御部 4 1 は、A T 抽選によって付与された A T ゲーム数に亘って A T フラグを設定する。そして、メイン制御部 4 1 は、全ての A T ゲームを消化したときに A T フラグをクリアする。このように、メイン制御部 4 1 は、付与された A T ゲームを消化することによって A T に制御する。なお、A T フラグは、A T ゲーム数が 0 に達したときにクリアされるが、本実施の形態においては、後述するリミット処理が実行されたときにも、A T フラグがクリアされる。

## 【 0 1 0 9 】

なお、未だ A T ゲームが付与されていない状態において A T 抽選で A T 当選することを A T 初当りとも称する。また、A T 初当りを遊技者に報知することを A T 初当り報知とも称する。さらに、A T ゲームが付与されている状態においてさらに A T 抽選で A T 当選することを A T 上乗せとも称する。なお、A T ゲームが付与されている状態としては、付与された A T ゲームを消化することなく所有している状態（たとえば、A T 初当り後に A T 初当り報知され、その後準備中に移行して演出状態が A T に制御されるまでの状態）、あるいは付与された A T ゲームに基づき A T フラグを設定している状態などが挙げられる。

## 【 0 1 1 0 】

A T 中においては、後述するようにナビ演出が実行される結果、R T 2 に制御可能となる。A T 開始後における A T ゲーム数の減算は、たとえば、R T 0 において特殊リプレイに当選（減算開始契機が成立）した次のゲームから開始する。B B 終了後に開始される A T についても同様である。これにより、メイン制御部 4 1 は、決定した A T ゲーム数に亘り A T 中の R T 2 ( A T + R T 2 ) に制御可能となる。なお、遊技者にとって有利な R T 2 において A T に制御されている状態を、アシストリプレイタイム（以下、A R T という）とも称する。

## 【 0 1 1 1 】

## [ ゲームの流れ ]

ここで、図 8 および図 9 を再び参照し、ゲームの流れに関しまとめて説明する。まず、R T 4 およびボーナス以外の R T 0 ~ R T 3 におけるゲームの流れを説明する。R T 0 ~ 3 においては、A T 中であるか否かによって、それぞれ、以下に説明するようなゲームの流れとなる。まず、非 A T 中のゲームの流れについて説明する。

## 【 0 1 1 2 】

設定変更状態が終了した後において、R T 3 に制御される。R T 3 は再遊技役の当選確

10

20

30

40

50

率が 1 / 7 . 3 1 となる遊技状態であり、設定変更状態に制御されることにより非 A T となるため、R T 3 では A T に制御されず、ナビ演出が実行されない。このように、R T 3においては、ナビ演出が実行されることがないため、押し順ベルに当選しても正解手順が分からず、タイミングによっては移行出目が導出される（図 1 4 参照）。このように、R T 3 は、再遊技役の当選確率が低く、さらに、ナビ演出が実行されないため、メダルの払出率は 1 未満となる。すなわち、R T 3 はいわゆる低確率状態である。なお、R T 3 において移行出目が導出されると、遊技状態が R T 1 に移行するため、いつまでも移行出目が導出されずに R T 1 に移行されないとといった不都合の発生を防止することができる。

#### 【 0 1 1 3 】

R T 1 は再遊技役の当選確率が 1 / 7 . 3 1 となる遊技状態である。R T 1 においては、A T 抽選で A T 当選したときに A T ゲームが付与される。しかし、A T ゲームが付与されないと、ナビ演出が実行されないため、押し順ベルに当選しても正解手順が分からず、タイミングによっては移行出目が導出される。このように、R T 1 は、再遊技役の当選確率が低いため、メダルの払出率は 1 未満となる。すなわち、R T 1 はいわゆる低確率状態である。なお、R T 1 は、ナビ演出が実行されないことに起因してメダルの払出率が 1 を超えない遊技状態であってもよいし、ナビ演出が実行されるが、再遊技役の当選確率が低いことに起因してメダルの払出率が 1 を超えない遊技状態であってもよい。

#### 【 0 1 1 4 】

R T 1 では、昇格リプレイに入賞することにより、R T 0 に移行するが、昇格リプレイに入賞するためには、図 1 3 で示したように、リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかに当選しつつ昇格リプレイさせるための操作手順（正解手順）で停止操作する必要がある。

#### 【 0 1 1 5 】

また、R T 0 に制御された場合でも、当該 R T 0 への制御を維持することが困難となるように設定されている。すなわち、図 1 1 および図 1 3 で示したように、R T 0 では、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 に当選する可能性があり、このときには 2 / 3 の確率で転落リプレイが入賞して R T 1 に転落してしまう。

#### 【 0 1 1 6 】

さらに、R T 0 で押し順ベルに当選しても正解手順が分からず、タイミングによっては移行出目が導出されて R T 1 に転落してしまう。また、図 1 1 および図 1 3 で示したように、R T 0 では、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3 に当選する可能性があり、このときに、所定のリール（図 1 3 に示す特殊リプレイを入賞させるためのリール）を第 1 停止すると特殊リプレイが入賞して R T 2 に制御される可能性がある。しかし、R T 2 に制御された場合でも、左ベル 1 ~ 4 などのベルのうちいずれかに当選したときには、所定のリール（図 1 4 に示す右下がりベルあるいは中段ベルを入賞させるためのリール）以外が第 1 停止されたときには、第 2 停止と第 3 停止のタイミングによっては移行出目が導出されて R T 1 に転落してしまう。その結果、非 A T 中のときの遊技の大部分は、R T 1 において消化されることとなる。

#### 【 0 1 1 7 】

次に、A T 中であるときのゲームの流れについて説明する。R T 1 では、リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかに当選したときに、昇格リプレイを入賞させるための操作手順（正解手順）を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、昇格リプレイの入賞により R T 0 に移行させることができる。

#### 【 0 1 1 8 】

R T 0 は再遊技役の当選確率が 1 / 7 . 3 1 となる遊技状態である。R T 0 においては、A T 抽選で A T 当選したときに A T ゲームが付与される。R T 0 でナビ演出が実行される場合、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 のいずれかに当選したときに、通常リプレイを入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、通常リプレイ入賞により R T 0 を維持することができる。また、R T 0 では、押し順ベルに当選したときに、右下がりベルまたは中段ベルを入賞させるための操作手順（正解手順）を特定するためのナビ演出が実行される。このため、ナ

10

20

30

40

50

ビ演出に従って停止操作を行うことにより、移行出目の導出を回避させて R T 0 を維持させることができる。さらに、R T 0 では、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3 のいずれかに当選したときに、特殊リプレイを入賞させるための操作手順を特定するためのナビ演出が実行され得る。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、特殊リプレイ入賞により R T 2 に移行させることができる。このように、基本的には、A T 中に限り R T 0 で遊技状態を維持することになり、A T 中であれば押し順ベルに当選したときに中段ベルや右下がりベルを入賞させることができる。但し、前述したように、R T 0 における再遊技役の当選確率は 1 / 7 . 3 1 であるため、R T 0 におけるメダルの払出率は 1 未満となる。すなわち、R T 0 はいわゆる中確率状態である。なお、R T 0 は、ナビ演出が実行されないことに起因してメダルの払出率が 1 を超えない遊技状態であってもよいし、ナビ演出が実行されるが、再遊技役の当選確率が低いことに起因してメダルの払出率が 1 を超えない遊技状態であってもよい。

#### 【 0 1 1 9 】

R T 2 は再遊技役の当選確率が 1 / 2 となる遊技状態である。R T 2 においては、A T 抽選で A T 当選したときに A T ゲームが付与される。R T 2 でナビ演出が実行される場合、押し順ベルに当選したときに、右下がりベルまたは中段ベルを入賞させるための操作手順（正解手順）を特定するためのナビ演出が実行される。このため、ナビ演出に従って停止操作を行うことにより、移行出目の導出を回避させて R T 2 を維持させることができる。このように、基本的には、A T 中に限り R T 2 で遊技状態を維持することになり、A T 中であれば押し順ベルに当選したときに中段ベルや右下がりベルを入賞させることができる。さらに、前述したように、R T 2 における再遊技役の当選確率は 1 / 2 であるため、R T 2 におけるメダルの払出率は 1 を超える。すなわち、R T 2 はいわゆる高確率状態である。なお、A R T 中における 1 ゲーム当たりの純増枚数（1 ゲームにおいて付与されたメダル枚数から 1 ゲームの賭数設定に用いたメダル枚数を減算した枚数）は約 2 枚である。なお、R T 2 は、ナビ演出が実行されることに起因してメダルの払出率が 1 を超える遊技状態であってもよいし、ナビ演出が実行されないが、再遊技役の当選確率が高いことに起因してメダルの払出率が 1 を超える遊技状態であってもよい。

#### 【 0 1 2 0 】

このように、本実施の形態のスロットマシン 1 において、A T 中であるときには、R T 2 に制御されるように、かつ R T 2 が維持されるように、ナビ演出が実行されるため、A T 中であるときの遊技の大部分は、R T 2 において消化されることとなる。なお、A T は A T ゲーム数が 0 になると終了する。A T ゲーム数は、A T 中の R T 2 ( A R T ) に制御することが可能になったゲームの次ゲーム、すなわち R T 0 でリプレイ G R 2 1 ~ 2 3 のいずれかに当選し、特殊リプレイが入賞可能となったゲームの次ゲームから A T ゲーム数が消化される。これにより、実質的には A R T で A T ゲーム数分のゲームを消化すると A T が終了する。そして、A T の終了により A R T が終了することとなる。

#### 【 0 1 2 1 】

A R T が終了した後においてはナビ演出が実行されなくなるが、移行出目が導出するまで R T 2 への制御が維持される。しかし、A R T が終了した後の R T 2 中は、非 A T 中であるため、前述したように所定のリール（図 1 4 に示す右下がりベルあるいは中段ベルを入賞させるためのリール）以外が第 1 停止される。その結果、A R T が終了した後の R T 2 中においては、A R T が終了してから極めて早い段階で移行出目が停止することにより R T 1 に移行される。

#### 【 0 1 2 2 】

次に、B B 1 あるいは B B 2 に当選した後のゲームの流れについて説明する。いずれの R T に制御されているかに関わらず、B B 1 あるいは B B 2 に当選したときには、図 8 で示したとおり、R T 4 へ制御される。また、B B 当選ゲーム終了後の次ゲームにおいて示唆演出が実行されて B B 当選している旨が報知されてもよい。これにより、遊技者は B B 1 あるいは B B 2 に当選したことを探知することができる。B B 入賞が発生すると、対応するボーナスに移行されて、所定の終了枚数払い出されたときに終了して、R T 3 へ移行

10

20

30

40

50

される。

#### 【0123】

##### [リミット処理]

本実施の形態において、メイン制御部41は、AT初当りしたときからの一連のAT中のゲーム数をカウントする。具体的に、メイン制御部41は、AT初当りしたゲームの次のゲームを1ゲーム目として、それ以降の毎ゲームをカウントして加算していく。カウントされたゲーム数（カウントゲーム数とも称する）はRAMの所定領域に記憶される。AT初当りによって付与されたATゲーム数、および当該ATゲーム数を消化している間に上乗せされたATゲーム数の全てを消化したときに、一連のATが終了する。すなわち、本実施の形態における一連のATとは、AT初当り時から、当該AT初当り後にATに制御され、全てのATゲーム数が消化されて当該ATが終了するまでの期間のことをいう。そして、本実施の形態においては、一連のATにおけるカウントゲーム数が1500ゲームに達すると、メイン制御部41によってリミット処理が実行される。リミット処理とは、遊技状態をRT2からRT1に遷移させる処理である。リミット処理が実行されると、遊技状態がRT2からRT1に遷移するため、その結果、ART（一連のAT）が終了する。

10

#### 【0124】

ここで、ART中における1ゲーム当たりの純増枚数は約2枚である。このため、カウントゲーム数の制限回数となる1500ゲームは3000枚の純増枚数に相当する。このため、本実施の形態においては、AT初当り直後（AT初当りの次のゲーム）からARTに制御された場合、一連のATの全てがARTとなり、最大で1500ゲームに亘ってARTにおいて遊技することができる。そして、その場合に獲得できる純増枚数は最大で3000枚になる。遊技者に対して3000枚を超えるメダルが付与されてしまうと、遊技の射幸性が高まってしまうが、本実施の形態においては、リミット処理によって純増枚数が3000枚を超えることがないため、遊技の射幸性が高まることを抑えることができる。

20

#### 【0125】

また、メイン制御部41は、ゲーム数に加えて、AT初当りしたときからの一連のAT中の純増枚数をカウントする。具体的に、メイン制御部41は、AT初当りしたゲームの次のゲームにおける純増枚数を最初にカウントし、それ以降の毎ゲーム、純増枚数をカウントして加算していく。カウントされた純増枚数（カウント純増枚数とも称する）はRAMの所定領域に記憶される。なお、ほとんどの場合、カウント純増枚数が上限量となる3000枚に達する前にはカウントゲーム数が1500ゲームに達するが、カウントゲーム数が1500ゲームに達する前にカウント純増枚数が3000枚に達した場合は、メイン制御部41によってリミット処理が実行される。すなわち、メイン制御部41は、一連のAT中におけるカウントゲーム数が1500ゲームに達するか、あるいはカウント純増枚数が3000枚に達する場合に、リミット処理を実行する。なお、カウントゲーム数が1500ゲームに達するか、あるいはカウント純増枚数が3000枚に達する前であっても、付与されたATゲーム数が全て消化されると、ATが終了する。この場合、非AT中のRT2となり、ARTではなくなる。また、RT2で押し順ベルに当選したときにナビ演出に従わずにストップスイッチを操作したことにより移行出目が導出されたときにも、遊技状態がRT1に移行してARTが終了する。

30

#### 【0126】

ゲーム数および純増枚数のカウントは、リミット処理が実行されたときにリセット（RAMの記憶領域が初期化）される。また、ゲーム数および純増枚数のカウントは、設定変更されたときにもリセットされる。さらに、ゲーム数および純増枚数のカウントは、スロットマシン1への電力が遮断された後、午前3時を跨いで当該電力が再び供給されたときにもリセットされる。ここで、電断からの復帰が午前3を跨いだか否かを判断する理由は、遊技店の営業中に遊技者が遊技している最中に瞬断などによってゲーム数および純増枚数のカウントがリセットされてしまうと、また一からゲーム数および純増枚数をカウント

40

50

することになり、実質的に遊技者が3000枚以上のメダルを獲得するといった事態が生じ得るためである。そこで、確実に遊技店の営業時間外となる特定時刻（本実施の形態においては、午前3時）を跨いで電断から復帰したか否かが判断されるようになっている。

#### 【0127】

また、本実施の形態においては、カウントゲーム数およびカウント純増枚数がカウントされている期間中、スロットマシン1の試験用に用いられる試験用信号が外部出力基板1000から外部の試験装置に対して出力される。これにより、外部の試験装置は、試験用信号に基づき、スロットマシン1においてカウントゲーム数およびカウント純増枚数がカウントされている期間を認識することができる。

#### 【0128】

##### [カウントゲーム数およびカウント純増枚数の表示]

本実施の形態においては、カウントゲーム数およびカウント純増枚数に関する情報が報知される。具体的に、遊技者は、演出用スイッチ56を操作することによって、液晶表示器51にメニュー画面を表示させることができる。メニュー画面には、カウントゲーム数およびカウント純増枚数に関する情報を示す画像を表示する表示領域が設けられている。AT初当りしたときには未だAT初当り報知されていないため、メニュー画面には何らの画像も表示されない。その後、AT初当りした後にAT初当りを示唆する示唆演出によってAT初当り報知されると、カウントゲーム数およびカウント純増枚数がメニュー画面に表示される。

#### 【0129】

なお、このとき表示されるカウントゲーム数およびカウント純増枚数は、AT初当りしてからメニュー画面に表示されるまでのカウントを考慮した値になる。たとえば、AT初当りしてからメニュー画面に表示されるまで30ゲーム消化している場合、メニュー画面には、カウントゲーム数として「30G」の画像が表示される。そして、カウントゲーム数が1250ゲームに達すると、リミット処理が実行されるまでの残りゲームが250ゲームと少なくなるため、残りゲーム数のみがメニュー画面に表示される。そして、リミット処理が実行されると、メニュー画面における画像表示は消える。

#### 【0130】

##### [AT抽選]

図15は、AT抽選を説明するための図である。AT抽選としては、AT初当りするか否かを抽選によって決定する初当り抽選と、AT上乗せするか否かを抽選によって決定する上乗せ抽選とが設けられている。

#### 【0131】

図15(a)は、初当り抽選を説明するための図である。メイン制御部41は、初当り抽選テーブルに基づき初当り抽選を実行することにより、AT初当りするか否かを決定する。初当り抽選は、図15(a)に示す所定の抽選条件が成立したゲーム以降のゲームで実行される。

#### 【0132】

図15(a)に示すように、初当り抽選は、チェリー当選（弱チェリー当選、強チェリー当選、中段チェリー当選）、スイカ当選、および非AT中のゲーム数が消化ゲーム数に達するごとのいずれかが成立したときに実行される。そして、初当り抽選においては、図15(a)に示す当選確率に基づいて、ATゲームを付与するか否か（すなわち、AT初当りするか否か）、および付与する場合のATゲーム数が決定される。なお、消化ゲーム数については、後述する図16に示す消化ゲーム数抽選によって決定される。

#### 【0133】

本実施の形態においては、初当り抽選によって、50ゲーム、150ゲーム、および250ゲームのうちのいずれかのATゲーム数の付与が決定される。

#### 【0134】

ここで、本実施の形態においては、ART中に限りATゲームが消化され、ART中は純増枚数が約2枚である。すなわち、1ゲーム当りのATゲーム中における見込みの純増

枚数は2枚である。よって、ATゲーム数が50ゲーム付与されたときには、実質的に100枚の純増枚数が見込まれ、ATゲーム数が150ゲーム付与されたときには、実質的に300枚の純増枚数が見込まれ、ATゲーム数が250ゲーム付与されたときには、実質的に500枚の純増枚数が見込まれる。

#### 【0135】

図15(b)は、上乗せ抽選を説明するための図である。メイン制御部41は、上乗せ抽選テーブルAに基づき上乗せ抽選を実行することにより、AT上乗せするか否かを決定する。上乗せ抽選テーブルAに基づく上乗せ抽選は、図15(b)に示す所定の抽選条件が成立したゲーム以降のゲームで実行される。また、上乗せ抽選テーブルAに基づく上乗せ抽選は、カウントゲーム数が1~1249ゲームに対応するゲーム内で実行され得る。10

#### 【0136】

図15(b)に示すように、上乗せ抽選テーブルAに基づく上乗せ抽選は、チェリー当選(弱チェリー当選、強チェリー当選、中段チェリー当選)およびスイカ当選のいずれかが成立したときに実行される。そして、上乗せ抽選テーブルAに基づく上乗せ抽選においては、図15(b)に示す当選確率に基づいて、ATゲームを付与するか否か(すなわち、AT上乗せするか否か)、および付与する場合のATゲーム数が決定される。

#### 【0137】

本実施の形態においては、上乗せ抽選テーブルAに基づく上乗せ抽選によって、50ゲーム、150ゲーム、および250ゲームのうちのいずれかのATゲーム数の付与が決定される。20

#### 【0138】

図15(c)は、上乗せ抽選を説明するための図である。メイン制御部41は、上乗せ抽選テーブルBに基づき上乗せ抽選を実行することにより、AT上乗せするか否かを決定する。上乗せ抽選テーブルBに基づく上乗せ抽選は、図15(c)に示す所定の抽選条件が成立したゲーム以降のゲームで実行される。また、上乗せ抽選テーブルBに基づく上乗せ抽選は、カウントゲーム数が1250ゲームに初めて達したときに実行され得る。たとえば、本実施の形態においては、スタートスイッチ7が操作されたときにカウントゲーム数が加算される。このため、1250ゲーム目を開始するためにスタートスイッチ7が操作されたときに、カウントゲーム数が1250ゲームに初めて達することになる。なお、リールが停止してゲームが終了したときにカウントゲーム数が加算されるものであってもよく、この場合は、1250ゲーム目でリールが停止したときに、カウントゲーム数が1250ゲームに初めて達することになる。30

#### 【0139】

図15(c)に示すように、上乗せ抽選テーブルBに基づく上乗せ抽選は、全ての役のうちのいずれかの役に当選したときに実行される。そして、上乗せ抽選テーブルBに基づく上乗せ抽選においては、図15(c)に示す当選確率に基づいて、ATゲームを付与するか否か(すなわち、AT上乗せするか否か)、および付与する場合のATゲーム数が決定される。

#### 【0140】

本実施の形態においては、上乗せ抽選テーブルBに基づく上乗せ抽選によって、200ゲームおよび250ゲームのうちのいずれかのATゲーム数の付与が決定される。ATゲーム数が200ゲーム付与されたときには、実質的に400枚の純増枚数が見込まれ、ATゲーム数が250ゲーム付与されたときには、実質的に500枚の純増枚数が見込まれる。40

#### 【0141】

ここで、カウントゲーム数が1250ゲームである場合、制限回数となる1500ゲームまでの残りゲーム数は250ゲームになる。このため、上乗せ抽選テーブルBに基づく上乗せ抽選によって250ゲームのATゲーム数が付与された場合、制限回数となる1500ゲームにカウントゲーム数が到達可能になる。また、上乗せ抽選テーブルBに基づく上乗せ抽選によって200ゲームのATゲーム数が付与された場合であっても、制限回数50

となる 1500 ゲームにカウントゲーム数がほぼ到達可能になる。たとえば、カウントゲーム数が 1250 ゲーム目となるゲームにおいて付与された A T ゲーム数が 50 ゲーム残っていれば、上乗せ抽選テーブル B に基づく上乗せ抽選によって 200 ゲームの A T ゲーム数が付与されると、残りの A T ゲーム数は 250 ゲームとなり、制限回数となる 1500 ゲームにカウントゲーム数が到達可能になる。

#### 【0142】

なお、上乗せ抽選テーブル B に基づく上乗せ抽選によって A T ゲーム数が 200 ゲーム付与された場合において、カウントゲーム数が 1500 ゲームまで達しない場合、カウントゲーム数をカウントしている間に再度の上乗せ抽選を実行することで、残りの A T ゲーム数を追加で付与してもよい。再度の上乗せ抽選は、上乗せ抽選テーブル A を用いてもよいし、上乗せ抽選テーブル B を用いてもよいし、その他の抽選テーブルを用いてもよい。10

#### 【0143】

なお、本実施の形態においては、A T ゲームを付与するか否かの抽選と、付与する A T ゲーム数を決定するための抽選とが 1 回の抽選で行われる例について説明するが、これに限らない。たとえば、A T 抽選は、まず A T ゲームを付与するか否かの抽選を行い、A T ゲームを付与すると決定されたときに付与する A T ゲーム数を決定するための抽選を行うといったように、2 回の抽選で構成されるものであってもよい。また、チェリーおよびスイカのそれぞれは、名称に「弱」が付された役よりも名称に「強」や「中段」が付された役の方が当選確率が高く、また付与される A T ゲーム数が多くてもよい。また、A T 抽選が実行される条件は、上記の例に限らず他の条件を設けてもよい。20

#### 【0144】

##### [消化ゲーム数抽選]

図 16 は、消化ゲーム数抽選を説明するための図である。消化ゲーム数抽選によって決定された消化ゲーム数は、図 15 に示す初当たり抽選において用いられる。メイン制御部 41 は、消化ゲーム数抽選テーブルに基づき消化ゲーム数抽選を実行することにより、消化ゲーム数を決定する。

#### 【0145】

消化ゲーム数抽選が実行される契機としては、リミット処理以外で A R T が終了したときと、リミット処理または設定変更で A R T が終了したときがある。なお、リミット処理以外で A R T が終了したときとしては、たとえば、付与された A T ゲーム数が全て消化されることによって A R T が終了することが挙げられる。あるいは、R T 2 で押し順ベルに当選したときにナビ演出に従わずに入力操作したことにより移行出目が導出されたことによって A R T が終了することが挙げられる。30

#### 【0146】

リミット処理以外で A R T が終了したときには、図 16 (a) に示す消化ゲーム数抽選テーブル A に基づき消化ゲーム数抽選が実行される。一方、リミット処理または設定変更で A R T が終了したときには、図 16 (b) に示す消化ゲーム数抽選テーブル B に基づき消化ゲーム数抽選が実行される。

#### 【0147】

消化ゲーム数抽選テーブル A に基づく消化ゲーム数抽選においては、図 16 (a) に示す当選確率に基づいて、消化ゲーム数が決定される。また、消化ゲーム数抽選テーブル A に基づく消化ゲーム数抽選においては、100 ゲーム、300 ゲーム、および 600 ゲームのうちのいずれかに消化ゲーム数が決定される。40

#### 【0148】

たとえば、消化ゲーム数抽選テーブル A に基づく消化ゲーム数抽選においては、20% の当選確率で消化ゲーム数が 100 ゲームに決定され、30% の当選確率で消化ゲーム数が 300 ゲームに決定され、50% の当選確率で消化ゲーム数が 600 ゲームに決定される。

#### 【0149】

消化ゲーム数抽選テーブル B に基づく消化ゲーム数抽選においては、図 16 (b) に示

10

20

30

40

50

す當選確率に基づいて、消化ゲーム数が決定される。また、消化ゲーム数抽選テーブルBに基づく消化ゲーム数抽選においては、100ゲーム、300ゲーム、および600ゲームのうちのいずれかに消化ゲーム数が決定される。

#### 【0150】

たとえば、消化ゲーム数抽選テーブルBに基づく消化ゲーム数抽選においては、50%の當選確率で消化ゲーム数が100ゲームに決定され、30%の當選確率で消化ゲーム数が300ゲームに決定され、20%の當選確率で消化ゲーム数が600ゲームに決定される。

#### 【0151】

ここで、図15(a)に示すように、初当たり抽選は、非AT中のゲーム数が消化ゲーム数に達するごとに実行される。よって、消化ゲーム数が多ければ多いほど、消化ゲーム数に到達しにくくなるため、初当たり抽選が実行される頻度が低くなる。さらに、消化ゲーム数に到達するまでに消費するメダルが多くなるため、遊技者にとって不利となる。一方、消化ゲーム数が少なければ少ないほど、消化ゲーム数に到達しやすくなるため、初当たり抽選が実行される頻度が高くなる。さらに、消化ゲーム数に到達するまでに消費するメダルが少なくなるため、遊技者にとって有利となる。

#### 【0152】

図15に示すように、リミット処理または設定変更でARTが終了したときには、リミット処理以外でARTが終了したときよりも、少ない消化ゲーム数に決定される確率が高い。このため、リミット処理または設定変更でARTが終了したときには、リミット処理以外でARTが終了したときよりも、遊技者にとって有利となる。

#### 【0153】

消化ゲーム数抽選で消化ゲーム数が決定されると、非AT中のゲーム数が当該消化ゲーム数に達するごとに初当たり抽選が実行される。たとえば、消化ゲーム数が100ゲームに決定されると、AT初当たりするまでの間、非AT中のゲーム数が100ゲームに達するごとに初当たり抽選が実行される。また、消化ゲーム数が300ゲームに決定されると、AT初当たりするまでの間、非AT中のゲーム数が300ゲームに達するごとに初当たり抽選が実行される。また、消化ゲーム数が600ゲームに決定されると、AT初当たりするまでの間、非AT中のゲーム数が600ゲームに達するごとに初当たり抽選が実行される。

#### 【0154】

さらに、本実施の形態においては、非AT中のゲーム数が100ゲームに達するごとにAT初当たりを示唆する示唆演出が実行される。たとえば、非AT中のゲーム数が100ゲームに達する前の95ゲーム目から5ゲームに亘ってキャラクタによるバトル演出が実行され、100ゲーム目でAT初当たりしたときには100ゲーム目で味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出画像が液晶表示器51に表示される。一方、100ゲーム目でAT初当たりしていないときには100ゲーム目で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出画像が液晶表示器51に表示される。そして、100ゲーム目でAT初当たりしていないときには、次の200ゲームに達する前の195ゲーム目から5ゲームに亘ってバトル演出が実行され、200ゲーム目でAT初当たりしたときには200ゲーム目で味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する演出画像が液晶表示器51に表示される。一方、200ゲーム目でAT初当たりしていないときには200ゲーム目で味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出画像が液晶表示器51に表示される。このように、100ゲームごとに示唆演出が実行されるとともに、示唆演出によってAT初当たりしているか否かが報知される。

#### 【0155】

ここで、消化ゲーム数抽選で実行される消化ゲーム数は、100ゲームの整数倍である。さらに、図15(a)に示すように、非AT中のゲーム数が消化ゲーム数に達したときには60%といった高確率でAT初当たりする。このため、非AT中のゲーム数が100ゲーム、あるいは200ゲームに達してもAT初当たり報知されなかったときには、消化ゲーム数抽選で100ゲームに決定されなかったものと考えられる。この場合、消化ゲーム数

10

20

30

40

50

抽選で300ゲームあるいは600ゲームに決定されたと予想することができる。よって、その後に非AT中のゲーム数が300ゲームに達したときには、AT初当りすることに対して遊技者を期待させることができる。また、非AT中のゲーム数が300ゲーム、400ゲーム、あるいは500ゲームに達してもAT初当り報知されなかったときには、消化ゲーム数抽選で300ゲームに決定されなかったものと考えられる。この場合、消化ゲーム数抽選で600ゲームに決定されたと予想することができる。よって、その後に非AT中のゲーム数が600ゲームに達したときには、AT初当りすることに対して遊技者を期待させることができる。

#### 【0156】

また、消化ゲーム数抽選で決定される300ゲームは、100ゲームの3倍であるため、非AT中のゲーム数が100ゲーム、200ゲーム、400ゲーム、あるいは500ゲームに達したときよりも、300ゲームに達した時の方がAT初当りすることに対して遊技者を期待させることができる。さらに、消化ゲーム数抽選で決定される600ゲームは、100ゲームの6倍であり、かつ300ゲームの2倍であるため、非AT中のゲーム数が100ゲーム、200ゲーム、300ゲーム、400ゲーム、あるいは500ゲームに達したときよりも、600ゲームに達した時の方がAT初当りすることに対して遊技者を期待させることができる。

#### 【0157】

[各種処理のタイミングチャート]

図17は、遊技状態がRT1からRT2に移行して再びRT1に遷移する際に実行される各種処理について説明するためのタイミングチャートの一例である。

#### 【0158】

図17に示すタイミングチャートにおいては、上から順に、発生した事象を示すラインと、遊技状態の遷移を示すラインと、ナビ状態の有無を示すラインと、純増枚数の増減を示すラインと、背景演出の態様を示すラインと、AT抽選に関する情報を示すラインと、ゲーム数および純増枚数のカウントを示すラインと、カウント表示を示すラインとが示されている。

#### 【0159】

図17に示すように、タイミングt1でAT初当りするまでは、液晶表示器51の画面上における背景演出は、通常画像（たとえば、昼間の画像）が表示される通常背景となる。また、この期間では、抽選条件が成立したときに初当り抽選テーブルに基づき初当り抽選が行われる。

#### 【0160】

タイミングt1は、遊技状態がRT1であり、かつナビ演出が実行されないタイミングである。タイミングt1でAT初当りすると、AT初当りを示唆する示唆演出が行われる。示唆演出中においては、背景演出として、示唆画像（たとえば、味方キャラクタと敵キャラクタとが複数ゲームに亘って睨み合った後にバトルを繰り広げる画像）が表示される。この例では初当り抽選によってAT初当りしているため、示唆演出においては、最終的に味方キャラクタが敵キャラクタにバトルで勝利する演出画像が表示されることでAT初当り報知される。仮にAT初当りしていない場合、最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する演出画像が表示され、再び通常背景に戻る。

#### 【0161】

さらに、タイミングt1でAT初当りすると、それ以降、上乗せ抽選テーブルAに基づき上乗せ抽選が行われるようになる。また、ゲーム数および純増枚数のカウントが開始される。但し、この時点では未だAT初当り報知されていないため、カウントゲーム数およびカウント純増枚数はカウント表示されない。

#### 【0162】

次に、タイミングt2でAT初当り報知されると、ARTに制御される前のAT準備中に演出状態が移行する。AT準備中における背景演出は、準備画像（たとえば、夕方の画像）が表示される準備中背景となる。

10

20

30

40

50

**【 0 1 6 3 】**

タイミング t 2 で A T 初当り報知した次のゲームとなるタイミング t 3 からは、ナビが実行可能となる。これにより、R T 1 から R T 0 、さらに R T 2 へと遊技状態を遷移させるための準備ナビが実行される。たとえば、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 に当選したときには、昇格リプレイを入賞させるための正解手順が準備ナビ演出によって報知されるため、R T 1 から R T 0 に遊技状態を遷移させることができる。また、R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 3 に当選したときには、通常リプレイを入賞させるための正解手順が準備ナビ演出によって報知されるため、R T 0 から R T 1 に遊技状態が遷移してしまうこと回避させることができる。さらに、R T 0 においてリプレイ G R 2 1 ~ 2 3 に当選したときには、特殊リプレイを入賞させるための正解手順が準備ナビ演出によって報知されるため、R T 0 から R T 2 に遊技状態を遷移させることができる。

10

**【 0 1 6 4 】**

また、タイミング t 3 においては、すでに A T 初当り報知されているため、カウントゲーム数およびカウント純増枚数がカウント表示が開始する。

**【 0 1 6 5 】**

次に、タイミング t 4 で昇格リプレイに入賞すると、R T 1 から R T 0 に遊技状態が遷移する。

**【 0 1 6 6 】**

次に、タイミング t 5 で特殊リプレイに入賞すると、R T 0 から R T 2 に遊技状態が遷移する。ここで、タイミング t 1 からタイミング t 5 までは、再遊技役の当選確率が 1 / 7 . 3 1 と低いため、メダルの払出率は 1 未満となる。このため、カウント開始からの純増枚数は減り続ける傾向にある。しかし、タイミング t 5 から A R T に制御されると、再遊技役の当選確率が 1 / 2 と高くなるため、メダルの払出率は 1 を超える。このため、タイミング t 5 からの純増枚数は増え続ける傾向にある。

20

**【 0 1 6 7 】**

また、A R T に制御されると、背景演出は、A R T (通常) 画像 (たとえば、夜の画像) が表示される A R T (通常) 背景となる。

**【 0 1 6 8 】**

タイミング t 6 でカウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達すると、上乗せ抽選テーブル B に基づき上乗せ抽選が実行される。この抽選により、2 0 0 ゲームまたは 2 5 0 ゲームの A T ゲーム数が付与されるため、カウントゲーム数が 1 5 0 0 ゲームに到達可能となる。本実施の形態の場合、上乗せ抽選テーブル B に基づき上乗せ抽選で付与された A T ゲーム数は、一度に付与報知される。たとえば、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達したときに、液晶表示器 5 1 の画面上に「エンディング到達おめでとう！！」の文字画像とともに「+ 2 5 0 ゲーム」の文字画像が表示される。

30

**【 0 1 6 9 】**

タイミング t 6 で 2 0 0 ゲームまたは 2 5 0 ゲームの A T ゲーム数が付与された後、エンディング演出が実行される。このときの背景演出は、A R T (エンディング) 画像 (たとえば、エンディング曲に合わせた画像) が表示される A R T (エンディング) 背景となる。また、リミット処理が実行されるまでの残りゲームが 2 5 0 ゲームと少なくなるため、残りゲーム数のみが表示領域に表示される。なお、上乗せ抽選テーブル B に基づく上乗せ抽選で 2 0 0 ゲームまたは 2 5 0 ゲームの A T ゲーム数が付与された後は、カウントゲーム数が 1 5 0 0 ゲームに達するまで、A T 抽選は実行されない。

40

**【 0 1 7 0 】**

このように、本実施の形態において、遊技者は、A T 初当りによってカウント表示が表示されると、まずはカウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達することを目指す。このとき、遊技者は、カウントゲーム数のカウント表示を見ながら 1 2 5 0 ゲームに達することを期待し、カウント純増枚数のカウント表示を見ながら純増枚数が増えていくことに喜びを感じる。そして、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームによく達すると、祝福の意味合いで、特典として 2 0 0 ゲームまたは 2 5 0 ゲームの A T ゲーム数が付与され、エンディ

50

ング演出に移行する。エンディング中、遊技者は、エンディングまでのゲーム数の表示を見ながら 1250 ゲームに達した喜びの余韻に浸ることができる。このように、本実施の形態においては、単に A T ゲーム数が上乗せされ続けて 1500 ゲームまで単調に遊技が進行するのではなく、1500 ゲームに達する前の 1250 ゲームを目指して、到達すれば、特典として 1500 ゲームに到達可能となる A T ゲーム数が付与されるといった新しいゲーム性を有する。

#### 【0171】

一方、エンディング中は、カウント純増枚数が表示されないため、1500 ゲームに達したときの純増枚数を遊技者に知られることがない。本実施の形態においては、カウントゲーム数が 1500 ゲームに達するか、あるいはカウント純増枚数が 3000 枚に達する場合に、リミット処理が実行されるが、1500 ゲームに達した場合はカウント純増枚数が 3000 枚未満となっている場合が多い。このため、カウント純増枚数が未だ 3000 枚に達していないにも関わらず、カウントゲーム数が 1500 ゲームに達したことでリミット処理が行われることに対して遊技者が不満をもつ虞がある。しかし、本実施の形態においては、エンディング中にカウント純増枚数が表示されないため、上述したような不満を遊技者にもたせてしまうことを極力回避することができる。

10

#### 【0172】

タイミング t7 でカウントゲーム数が 1500 ゲームに達すると、リミット処理が実行される。これにより、遊技状態が R T 2 から R T 1 に遷移する。このとき、A T ゲーム数が残っていても、ナビ演出の実行は終了する。なお、残った A T ゲーム数は、リセットされてもよいし、次に A R T に制御されたときに追加してもよい。

20

#### 【0173】

また、タイミング t7 でカウントゲーム数およびカウント純増枚数のカウントが終了するとともに、カウント表示も終了する。

#### 【0174】

タイミング t7 の後は、再び R T 1 における遊技が再開されて、再び初当たり抽選による A T 当選や内部抽選による B B 当選を目指すことになる。

30

#### 【0175】

以上のように、本実施の形態においては、A T 初当たり時からゲーム数が計数される。そして、R T 2 において、A T 初当たり時以降に計数されたゲーム数が、A T 初当たり時以降の純増枚数が 3000 枚以下となる制限回数である 1500 ゲームに達したときに、リミット処理によって遊技状態が R T 2 から R T 1 へと遷移される。このように、再遊技役の当選確率が高い R T 2 に制御されているにも関わらず遊技の射幸性が高まることが抑えられるのではなく、遊技状態を R T 1 に遷移させることによって遊技の射幸性が高まることが抑えられるため、遊技の興奮の低下を極力防止することができる。

#### 【0176】

R T 2 は、単位遊技当たりの払出率が 1 を超える遊技状態である。このため、R T 2 では純増枚数が次第に多くなるため、遊技の興奮を向上させることができる。

#### 【0177】

R T 0 や R T 1 は、単位遊技当たりの払出率が 1 を超えない遊技状態である。このため、R T 0 や R T 1 では純増枚数が次第に小さくなるため、遊技の射幸性が高まることを抑えることができる。

40

#### 【0178】

カウントゲーム数およびカウント純増枚数がカウントされている旨を示す信号を試験用信号として外部の試験装置に出力することができる。このため、試験装置によるカウントゲーム数およびカウント純増枚数についての試験に対応することができる。

#### 【0179】

ゲーム数および純増枚数のカウントは、設定変更されたとき、あるいはスロットマシン 1 への電力が遮断された後に午前 3 時を跨いで当該電力が供給されたときにリセットされる。これにより、カウントゲーム数およびカウント純増枚数が意図しない契機でリセット

50

されてしまうことを防止することができる。

【0180】

一連のAT(ATとも言える)が終了する条件として、一連のAT中にカウントゲーム数が1500ゲームに達するか、あるいは一連のAT中にカウント純増枚数が3000枚に達することでリミット処理が実行されたこと、付与されたATゲーム数が全て消化されたこと、さらには、設定変更によってメイン制御部41のRAMの記憶領域が初期化されたことが少なくともある。リミット処理が実行されたときには、図16(a)に示す消化ゲーム数抽選テーブルAよりも遊技者にとって有利な図16(b)に示す消化ゲーム数抽選テーブルBが用いられて、消化ゲーム数抽選が実行される。これにより、リミット処理や設定変更が実行された後に遊技者が遊技を続行したとしても、リミット処理や設定変更が実行されたときの方が、リミット処理以外で一連のATが終了したときよりも遊技者にとって有利となるように、消化ゲーム数が決定されるため、遊技の興奮を向上させることができる。

10

【0181】

図16(a)に示す消化ゲーム数抽選テーブルAよりも遊技者にとって有利な図16(b)に示す消化ゲーム数抽選テーブルBは、設定変更されたときにも用いられる。すなわち、消化ゲーム数抽選テーブルBは、リミット処理が実行されたときと、設定変更されたときとで兼用される。これにより、リミット処理が実行されたときと、設定変更されたときとで、同一の消化ゲーム数抽選テーブルに基づき消化ゲーム数が決定されるため、消化ゲーム数が決定される際ににおける処理負担を軽減できる。たとえば、リミット処理が実行されたときと、設定変更されたときとで、異なる消化ゲーム数抽選テーブルを用いるスロットマシン1と比較して、消化ゲーム数抽選テーブルの記憶容量を削減できる。

20

【0182】

一連のAT中にカウントゲーム数が1500ゲームに達したり、一連のAT中にカウント純増枚数が3000枚に達したりすることにより、リミット処理が実行されたとしても、一般的に、1500ゲーム遊技したことや3000枚以上のメダルを獲得したことを遊技者が識別することは困難である。特に、本実施の形態においては、カウント表示によって1250ゲーム以降は残りゲーム数しか表示されない。したがって、何の前触れもなくリミット処理が実行されて一連のATが終了すると、「一連のATが突然、終了した」といった不信感を遊技者に抱かせることになる。そこで、本実施の形態においては、リミット処理を実行するときには、フリーズが実行され、フリーズ中に終了演出が実行される。たとえば、終了演出は、エンディングの最後で「END」の文字画像が液晶表示器51に表示されるものでもよい。このようなフリーズを実行するとともに終了演出が実行されると、上述した不信感を遊技者に抱かせることを防止できる。また、終了演出は、フリーズ中に実行されることから、終了演出の内容を遊技者に認識させることができる。

30

【0183】

ARTにおいて、AT初当たり以降にカウントされたゲーム数が1500ゲームに達する前に1250ゲームに達することにより、上乗せ抽選テーブルBに基づく上乗せ抽選によって1500ゲームに到達可能になる分のATゲーム数が追加で付与される。このように、ARTにおいて、カウントゲーム数が1500ゲームに達するまで遊技を継続するといった単調なゲーム性ではなく、カウントゲーム数が1500ゲームに達する前に、まず1250ゲームに達することを目指すといったゲーム性であるため、遊技の射幸性が高まることを抑えるとともに遊技の興奮を向上させることができる。

40

【0184】

図15に示すように、ARTは、100枚、300枚、400枚、および500枚といった各純増枚数に対応するATゲーム数に基づき制御される。すなわち、ARTの制御は、純増枚数に基づき管理されているとも言えるため、ARTへの制御を遊技者に分かりやすくさせることができる。

【0185】

カウント表示について、カウントゲーム数が1250ゲームに達した後は、カウントゲ

50

ーム数が 1500 ゲームに達する前に報知されていたカウントゲーム数およびカウント純増枚数から切り替えて 1500 ゲームに達するまでの残りのカウントゲーム数が報知される。これにより、カウントゲーム数が 1250 ゲームに達した後は、ARTへの制御の終了を意識させることができる。

#### 【0186】

背景演出について、カウントゲーム数が 1250 ゲームに達した後は、カウントゲーム数が 1250 ゲームに達する前に実行されていた ART (通常) 背景による演出から態様を切り替えて ART (エンディング) 背景による演出が実行される。これにより、カウントゲーム数が 1250 ゲームに達した後は、ARTへの制御の終了を意識させることができる。

10

#### 【0187】

上乗せ抽選について、カウントゲーム数が 1250 ゲームに達した後、カウントゲーム数が 1500 ゲームに到達可能になる分の AT ゲーム数の付与は上乗せ抽選テーブル B に基づく上乗せ抽選によって決定され、当該決定後は上乗せ抽選が実行されない。これにより、カウントゲーム数が 1500 ゲームを超える分の AT ゲーム数が追加で付与されてしまうことを防止することができる。

#### 【0188】

##### [変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

20

#### 【0189】

##### [リミット処理について]

本実施の形態においては、AT 初当たり以降に実行されたゲーム数をカウントし、カウントゲーム数が 1500 ゲームに達したときにリミット処理が実行されたが、これに限らない。

#### 【0190】

たとえば、AT 初当たり以降に実行された払出枚数をカウントし、カウントした払出枚数が所定枚数（たとえば、10000 枚）に達したときにリミット処理が実行されてもよい。また、たとえば、特定役（たとえば、ベルやリプレイ、AT 抽選契機となるチェリーなど）の当選回数や入賞回数をカウントし、当選回数や入賞回数が所定回数（たとえば、1000 回）に達したときにリミット処理が実行されてもよい。

30

#### 【0191】

また、AT 初当たりを契機にカウントするものに限らず、図 17 に示すタイミング  $t_2$  の AT 初当たり報知時にカウントしてもよい。これにより、AT 初当たり時ではなく、AT 初当たり報知時以降に実行されるゲーム数が計数されるため、AT 初当たり報知されるまではカウントゲーム数に対して気を使う必要がない。なお、タイミング  $t_3$  のナビ開始時、あるいはタイミング  $t_5$  の ART 開始時のいずれかを契機にカウントしてもよい。

#### 【0192】

また、一連の ATにおいて、BB 当選したときには、遊技状態が RT 4 を経由してボーナス状態に移行する。この場合、ボーナス状態で純増枚数が増える。このため、ボーナス状態におけるゲーム数もカウントゲーム数に含んでカウントし、さらに、ボーナス状態における純増枚数もカウント純増枚数に含んでカウントしてもよい。なお、ボーナス状態におけるゲーム数をカウントゲーム数に含まずにカウントしてもよいし、ボーナス状態における純増枚数をカウント純増枚数に含まずにカウントしてもよい。

40

#### 【0193】

##### [リミット処理後の ATについて]

本実施の形態においては、図 17 に示すように、タイミング  $t_7$  でカウントゲーム数が 1500 ゲームに達してリミット処理が実行されると、AT ゲーム数が残っていても、ナビ演出の実行は終了するが、これに限らない。たとえば、カウントゲーム数が 1500 ゲ

50

ームに達してリミット処理が実行されて遊技状態が R T 2 から R T 1 に遷移しても、A T ゲーム数が残っていれば、ナビ演出の実行を継続させてもよい。このようにすれば、遊技者は、押し順ベルが当選したときに正解手順でストップスイッチを操作することで入賞を取りこぼすことがないし、押し順リブに当選したときに正解手順でストップスイッチを操作することで昇格リプレイを入賞させることもできる。その結果、メダルを極力消費することなく、再び初当たり抽選による A T 当選や内部抽選による B B 当選を目指すことができる。このように、遊技の射幸性が高まることを抑えるためにリミット処理によって遊技状態が R T 2 から R T 1 に遷移されたとしても、A T ゲーム数が残っているときには当該 A T ゲーム数に基づきナビ演出が継続して実行されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【 0 1 9 4 】

##### [ A T ゲーム数の上乗せ報知について ]

本実施の形態においては、上乗せ抽選テーブル B に基づき上乗せ抽選で付与された A T ゲーム数が一度に付与報知されたが、これに限らない。たとえば、図 17 に示すタイミング t 6 で A T ゲーム数が 2 5 0 ゲーム付与された場合、その時点では 5 0 ゲームが報知され、その後、5 0 ゲーム消化後に 1 0 0 ゲーム、さらに 1 0 0 ゲーム消化後に残りの 1 0 0 ゲームを報知してエンディングに移行するなど、付与された A T ゲーム数を分割して報知してもよい。また、上乗せ抽選テーブル A に基づき上乗せ抽選で付与された A T ゲーム数についても、たとえば、最低付与ゲーム数である 5 0 ゲームごとに分割して報知してもよい。なお、上乗せ抽選テーブル B に基づき上乗せ抽選付与された A T ゲーム数についても、5 0 ゲームごとに分割して報知してもよい。

20

#### 【 0 1 9 5 】

##### [ A T 抽選について ]

本実施の形態においては、初当たり抽選および上乗せ抽選によって A T ゲーム数が付与されて、付与された A T ゲーム数に限り A T に制御されたが、これに限らない。たとえば、初当たり抽選および上乗せ抽選によって A T に制御可能な純増枚数や払枚数を決定し、決定した純増枚数や払枚数に達するまで A T に制御するものであってもよい。

30

#### 【 0 1 9 6 】

カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達したときに用いられる図 15 に示す上乗せ抽選テーブル B においては、0 ゲームの A T ゲーム数に決定することがないが、0 ゲームの A T ゲーム数に所定確率（たとえば、5 0 % 以下の低い確率）決定されてもよい。さらに、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達したときに、0 ゲームの A T ゲーム数に決定されたときには、その後に再び上乗せ抽選テーブル B に基づき上乗せ抽選を実行してもよい。

#### 【 0 1 9 7 】

本実施の形態においては、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達する前は上乗せ抽選が実行されるのに対して、1 2 5 0 ゲームに達して 1 5 0 0 ゲームに到達可能となる A T ゲーム数が付与された後は上乗せ抽選が実行されなかつたが、これに限らない。たとえば、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達した後であっても、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達する前とは異なる抽選テーブルに基づき上乗せ抽選が実行されてもよい。たとえば、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達した後は、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達する前よりも有利な抽選テーブルに基づき上乗せ抽選が実行されてもよい。これにより、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達した後の上乗せ抽選は、カウントゲーム数が 1 2 5 0 ゲームに達する前の上乗せ抽選と異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

#### 【 0 1 9 8 】

##### [ 一連の A T について ]

本実施の形態においては、A T 初当たり時（図 17 のタイミング t 1 ）から、当該 A T 初当たり後に A T に制御され、全ての A T ゲーム数が消化されて当該 A T が終了するまでの期間を一連の A T としたが、これに限らない。たとえば、A T 初当たり報知時（図 17 のタイミング t 2 ）から全ての A T ゲーム数が消化されて当該 A T が終了するまでの期間を一連

50

の A T としてもよい。たとえば、ナビ開始時（図 17 のタイミング t 3）から全ての A T ゲーム数が消化されて当該 A T が終了するまでの期間を一連の A T としてもよい。たとえば、A R T 開始時（図 17 のタイミング t 5）から全ての A T ゲーム数が消化されて当該 A T が終了するまでの期間を一連の A T としてもよい。さらに、全ての A T ゲーム数が消化されて A T が終了した後の所定期間（たとえば、100 ゲーム）を復活期間として、A T 抽選で A T 当選しやすい期間としてもよい。この場合、所定契機から復活期間が終了するまでの期間を一連の A T としてもよい。

#### 【0199】

##### [所定制御について]

本実施の形態においては、一連の A T がリミット処理によって終了したときには、一連の A T がリミット処理以外で終了したときよりも、消化ゲーム数抽選において有利であったが、これに限らない。たとえば、一連の A T がリミット処理によって終了したときには、一連の A T がリミット処理以外で終了したときよりも、A T 抽選において A T 当選する確率が高かったり、付与される A T ゲーム数が多かったりしてもよい。あるいは、一連の A T がリミット処理によって終了したときには、一連の A T がリミット処理以外で終了したときよりも、C Z に制御される確率が高かったり、C Z に制御されるゲーム数が多かったりしてもよい。

10

#### 【0200】

##### [フリーズについて]

本実施の形態においては、リミット処理が実行されて一連の A T が終了したときにフリーズおよび終了演出が実行されたが、リミット処理以外で一連の A T が終了したときにもフリーズおよび終了演出が実行されてもよい。

20

#### 【0201】

##### [特典について]

前述した例では、特典として、ナビストックや C Z ゲームなど、メダルの払出率に直接影響を及ぼす価値を例示した。しかし、特典としては、遊技者にとっての有利度合いを向上させる価値であればよく、たとえば、メダルの払出率に直接影響を及ぼすものではない価値であってもよい。具体的に、A T 抽選において通常時よりも高確率で A T 当選する高確率状態が設けられている場合において、現在の状態が高確率状態であるか否かを示唆するための確率示唆演出の実行、液晶表示器 5 1 に音声とともにプレミア演出の実行（特別キャラクタ出現、次回発生したボーナス中において特別なボーナス中演出実行など）、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることでスロットマシン 1 が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定の Web サイトにてダウンロードすることが可能な 2 次元コードを液晶表示器 5 1 において表示などであってもよい。

30

#### 【0202】

また、ナビ演出を実行可能なナビ演出実行可能回数を決定し、当該決定されたナビ演出実行可能回数分、ナビ演出が実行されるまで A T に制御する場合、ナビ演出実行可能回数を特典としてもよい。また、たとえば、上限付与量を決定し、付与された遊技用価値（メダル払出枚数）が決定された上限付与量に到達するまで A T に制御する場合、上限付与量を特典としてもよい。また、所定の A T 開始条件が成立してから所定の A T 終了条件が成立するまで A T に制御され、A T 終了条件が成立したときに当該 A T を継続するか否かの継続抽選を行う場合、継続抽選において継続すると決定される継続確率を特典としてもよい。

40

#### 【0203】

##### [A T について]

上記スロットマシンの例では、A T に係る制御をメイン制御部 4 1 が実行する例について説明したが、メイン制御部 4 1 が実行する A T に係る制御としては、A T 抽選の実行が挙げられる。A T 抽選には、A T 抽選の当選または非当選の決定、A T ゲーム数をストックするか否かの決定、A T ゲーム数の決定、A T ゲーム数の上乗せ抽選などが含まれるもの

50

のであってもよい。また、A Tに係る制御としてA T抽選の高確率状態の制御が挙げられる。A T抽選の高確率状態の制御には、A T抽選の当選確率が高確率になる制御、内部抽選の結果に応じてA Tに制御されるまでの期間を短縮する制御、上乗せ抽選の当選確率やゲーム数を優遇する制御などが含まれる。また、A Tに係る制御として、規定ゲーム数のゲームが消化されたときにA Tに制御することが挙げられる。規定ゲーム数のゲームが消化されたときとして、天井ゲーム数に到達したとき、抽選で決定されたゲーム数に到達したときが含まれる。また、A Tに係る制御として、前兆期間を設定する制御が挙げられる。前兆期間を設定する制御には、A Tの開始前の前兆期間にたとえば0～32ゲームの演出を実行する制御が含まれる。また、A Tに係る制御として、ペナルティを付与する制御が挙げられる。ペナルティを付与する制御には、ペナルティ内容の決定、ペナルティ期間の決定または設定が含まれる。また、A Tに係る制御として、A T中である旨のランプやLEDの点灯制御をメイン制御部41が行うことが挙げられる。

10

#### 【0204】

また、A Tに係る制御として、ナビ演出を実行するためのランプやLEDの点灯制御をメイン制御部41が行うことが挙げられる。さらに、メイン制御部41がナビ演出を実行することに連動してサブ制御部91がナビ演出を実行するようにしてもよい。

20

#### 【0205】

なお、A Tに係る制御をメイン制御部41が実行する場合には、メイン制御部41の処理を、メイン制御部41に従属し、メイン制御部41の下位となる制御部に実行させることが好みしい。たとえば、リールの停止制御を遊技制御基板以外の基板に設けた制御部が実行するようにし、メイン制御部41はストップスイッチの操作信号を当該制御部に転送することが挙げられる。このように、メイン制御部41の制御を下位となる制御部に行わせることにより、A Tに係る制御を行うときのROM41bやRAM41cの容量不足やメインCPU41aの処理能力不足を防止することができる。

30

#### 【0206】

また、前述した実施の形態では、前述したA Tに係る制御をメイン制御部41が実行するようにしたが、サブ制御部91が実行するようにしてもよい。サブ制御部91は、たとえば、メイン制御部41からの内部当選コマンドに基づいてA T抽選処理や上乗せ抽選処理を行い、その結果に応じてA Tに制御するための処理やナビ演出を実行するための処理などを行うようにしてもよい。

30

#### 【0207】

##### [スロットマシンの他の変形例について]

上記実施形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。また、遊技玉を発射して遊技を行うことが可能な遊技領域を備え、遊技領域に設けられた所定領域を遊技玉が通過することに応じて賭数の設定が可能となるスロットマシンであってもよい。

40

#### 【0208】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

#### 【符号の説明】

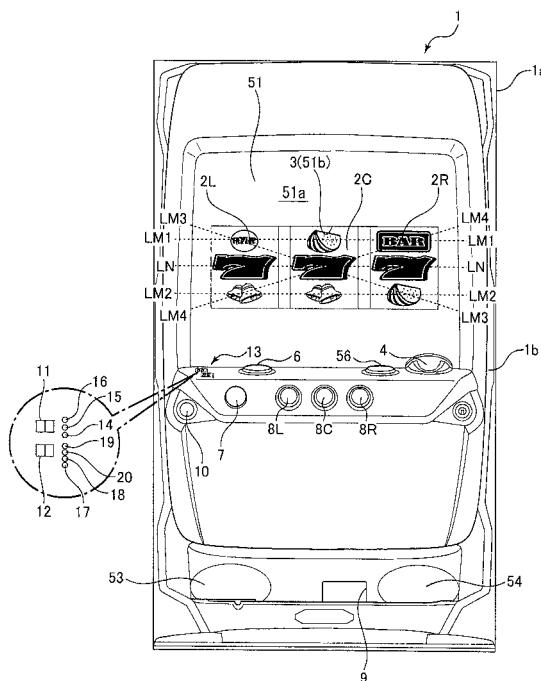
#### 【0209】

1 スロットマシン、2L, 2C, 2R リール、8L, 8C, 8R ストップスイッチ、40 遊技制御基板、41 メイン制御部、51 液晶表示器、56 演出用スイッチ、90 演出制御基板、91 サブ制御部、91a サブCPU、91b ROM、91c RAM。

50

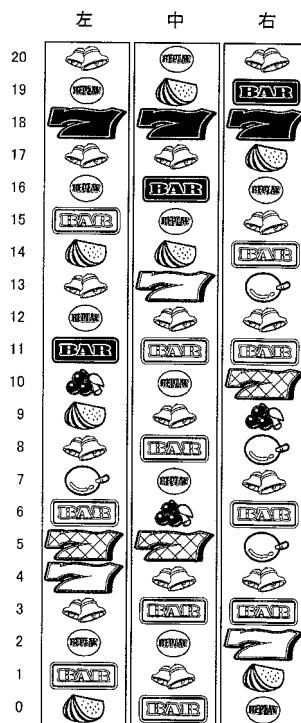
【図1】

図 1



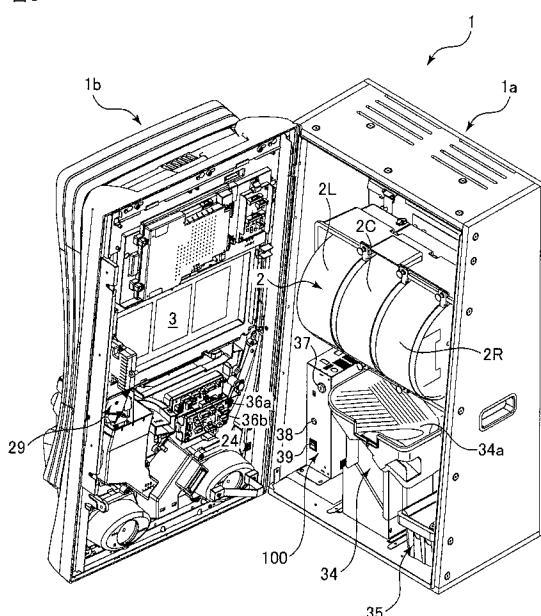
【 図 2 】

四



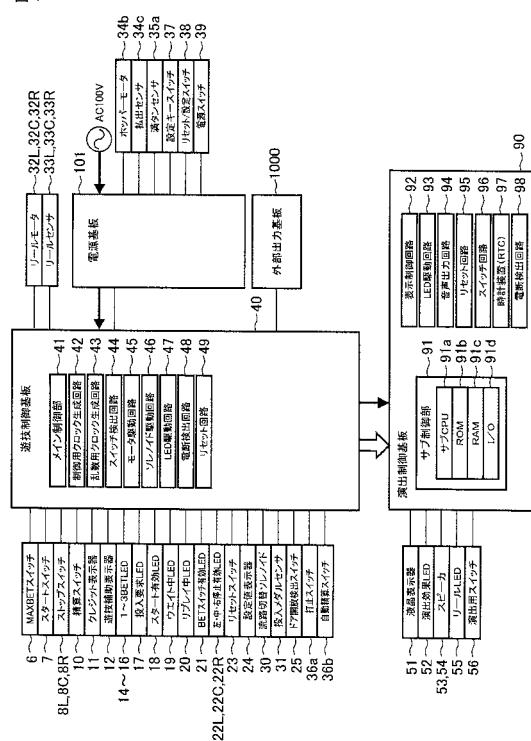
( 3 )

3



〔 四 4 〕

义



〔 四 5 〕

图 5

名称	図柄の組合せ	無効ラインに捕う 図柄の組合せ	払出枚数
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりレベル	リプレイ-ベル-リプレイ	ベル-ベル-ベル	8枚
	リプレイ-ベル-ラム		
	ラム-ベル-リプレイ		
	ラム-ベル-ラム		
上段ベル1	リプレイ-白BAR-白BAR	8枚	8枚
上段ベル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ベル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ベル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ベル5	ラム-白BAR-白BAR		
上段ベル6	ラム-白BAR-黒BAR		
上段ベル7	ラム-黒BAR-白BAR		
上段ベル8	ラム-黒BAR-黒BAR		
右下がりスイカ	ベル-スイカ-黒7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-スイカ-7		
上段スイカ	ベル-黒7/リプレイ	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-白7/リプレイ		
中段スイカ	黒7-スイカ-スイカ	-	5枚
	白7-スイカ-スイカ		
	スイカ-スイカ-スイカ		
下段チェリー	黒BAR-ベル-ベル	-	2枚
	黒BAR-黒BAR-ベル		
	黒BAR-白BAR-ベル		
中段チェリー	チエリー-ANY-ANY	-	1枚
1枚役	スイカリプレイ-ベル	-	1枚
BB1	白7-白7-白7	-	351枚以上払出で終了
BB2	綱7-綱7-綱7	-	216枚以上払出で終了

【 四 6 】

四〇

名称	因柄の組合せ	無効ラインに掛かる 因柄の組合せ	選抜状態	払出枚数
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ リプレイ-リプレイ-ラム ラム-リプレイ-リプレイ ラム-リプレイ-ラム	-	-	再選抜
ペルリプレイ	黒-ペル-黒BAR 黒-ペル-白BAR スイカ-ペル-黒BAR スイカ-ペル-白BAR 白-ペル-黒BAR 白-ペル-白BAR ペル-ペル-黒BAR ペル-ペル-白BAR	(ペル-ペル-黒BAR/白BAR組(時除く))	-	再選抜
下段リプレイ	ペル-白BAR-GBAR ペル-白BAR-セイバー ペル-白BAR-スイカ ペル-白BAR-黒7 ペル-白BAR-網7 ペル-白BAR-白7 ペル-黒BAR-白BAR ペル-黒BAR-セイバー ペル-黒BAR-スイカ ペル-黒BAR-黒7 ペル-黒BAR-網7 ペル-黒BAR-白7	-リプレイ/ラム-リプレイ/ラム -リプレイ/ラム/スイカ/セイバー/網7/白7	-	再選抜
結局リプレイ	ペル-リプレイ-ペル	リプレイ/ラム-リプレイ/ラム	-入賞時→RT1	再選抜
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ペル ラム-リプレイ-ペル	-	-入賞時→RT0	再選抜
昇格リプレイ2	ペル-白BAR-リプレイ ペル-白BAR-ラム ペル-黒BAR-リプレイ ペル-黒BAR-ラム	リプレイ/ラム-リプレイ-ペル	-入賞時→RT0	再選抜
特殊リプレイ	ペル-リプレイ-リプレイ ペル-リプレイ-ラム	-	-入賞時→RT2	再選抜
特別リプレイ	リプレイ-白BAR-黒7 リプレイ-白BAR-網7 リプレイ-白BAR-白7 リプレイ-白BAR-ラム リプレイ-黒BAR-黒7 リプレイ-黒BAR-網7 リプレイ-黒BAR-白7 リプレイ-黒BAR-ラム ラム-白BAR-黒7 ラム-白BAR-網7 ラム-白BAR-白7 ラム-黒BAR-ラム	黒BAR/白BAR-黒BAR/白BAR -黒BAR/白BAR		再選抜

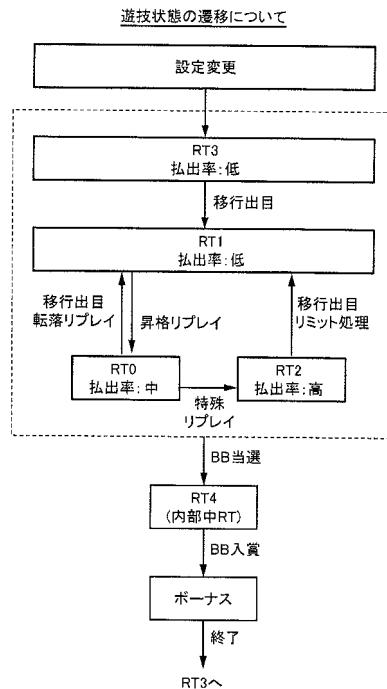
( 四 7 )

図 7

名称	図柄の組合せ	遊技状態
移行出目	リブレイ-白BAR-ベル	RT0,2,3における出現時→RT1
	リブレイ-黒BAR-ベル	
	ブラム-白BAR-ベル	
	ブラム-黒BAR-ベル	
	リブレイ-ベル-白BAR	
	リブレイ-ベル-黒BAR	
	ブラム-ベル-白BAR	
	ブラム-ベル-黒BAR	
	黒7-白BAR-白BAR	
	黒7-白BAR-黒BAR	
	黒7-黒BAR-白BAR	
	黒7-黒BAR-黒BAR	
	白7-白BAR-白BAR	
	白7-白BAR-黒BAR	
	白7-黒BAR-白BAR	
	白7-黒BAR-黒BAR	
	スイカ-白BAR-白BAR	
	スイカ-白BAR-黒BAR	
	スイカ-黒BAR-白BAR	
	スイカ-黒BAR-黒BAR	

〔 8 〕

図 8



【図9】

図9

	開始条件	終了条件	再遊技段
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	転落リプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 移行出目停止	約1/7.31
RT1	RT0.2.3→移行出目停止 RT0→転落リプレイ入賞	昇格リプレイ入賞	約1/7.31
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	移行出目停止 リミット処理	約1/2
RT3	設定変更	移行出目停止	約1/7.31
RT4	BB当選	BB入賞	約1/5

	通常リプレイ	ベルリプレイ	特別リプレイ	リブGR1~6	リブGR11~13	リブGR21~23
RT0	○	○	×	×	○	○
RT1	×	○	×	○	×	×
RT2	○	×	○	×	×	×
RT3	○	○	×	×	×	×
RT4	×	○	×	×	×	×

【図10】

図10

選択対象段						
選択対象段						
RT0	○	○	○	○	○	○
ベル	360	380	380	360	360(360)	
左ベル1	1375	1375	1375	1376	1375	
左ベル2	1375	1375	1375	1375	1375	
左ベル3	1375	1375	1375	1375	1375	
左ベル4	1375	1375	1375	1375	1375	
中ベル1	1375	1375	1375	1375	1375	
中ベル2	1375	1375	1375	1375	1375	
中ベル3	1375	1375	1375	1375	1375	
中ベル4	1375	1375	1375	1375	1375	
右ベル1	1375	1375	1375	1375	1375	
右ベル2	1375	1375	1375	1375	1375	
右ベル3	1375	1375	1375	1375	1375	
右ベル4	1375	1375	1375	1375	1375	
右スイカ	250	250	250	250	250(250)	
左スイカ	80	80	80	80	80(80)	
箱キャリー	230	230	230	230	230(240)	
旗テティー	70	70	70	70	70(82)	
中段チエリー	5	5	5	5	5(50)	
ボーナス1	4	4	4	4	4	x
ボーナス2	6	8	8	8	8	x
ボーナス3	7	7	7	7	7	x
ボーナス4	9	9	9	9	9	x
ボーナス5	11	11	11	11	11	x
ボーナス6	13	13	13	13	13	x
ボーナス7	4	4	4	4	4	x
ボーナス8	5	8	6	6	6	x
ボーナス9	7	7	7	7	7	x
ボーナス10	8	9	8	9	9	x
ボーナス11	11	11	11	11	11	x
ボーナス12	13	13	13	13	13	x

【図11】

図11

選択状態					
※1.○印は抽選対象段を示し、×印は非抽選対象段を示す。 ※2.印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象段(リプレイを含む)までの判定値数を示す。判定値数の分布は(65535)である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
通常リプレイ	○ 10000	×	○ 47854	○ 7500	×
ベルリプレイ	○ 5980	○ 1494	×	○ 1494	○ 13107
特別リプレイ	×	×	○ 100	×	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×
リプレイGR11	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR21	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR22	○ 2580	×	×	×	×
リプレイGR23	○ 2580	×	×	×	×

【図12】

図12

抽選対象段	選択セ
特チギー	下段チギー
低チギー	下段チギー+1枚役
中段チギー	中段チギー
高スイカ	右下がりスイカ+上段スイカ+中段スイカ
低スイカ	右下がりスイカ+上段スイカ+中段スイカ+枝役
ベル	中段ベル+右下がりベル
左ベル1	右下がりベル+左後ベル+右上段ベル
左ベル2	右下がりベル+左後ベル+右上段ベル
左ベル3	右下がりベル+左後ベル+右上段ベル
左ベル4	右下がりベル+左後ベル+右上段ベル
中ベル1	中段ベル+左後ベル+右上段ベル
中ベル2	中段ベル+左後ベル+右上段ベル
中ベル3	中段ベル+左後ベル+右上段ベル
中ベル4	中段ベル+左後ベル+右上段ベル
右ベル1	中段ベル+上段ベル+右上段ベル
右ベル2	中段ベル+上段ベル+右上段ベル
右ベル3	中段ベル+上段ベル+右上段ベル
右ベル4	中段ベル+上段ベル+右上段ベル
リプレイGR1	通常リプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR2	通常リプレイ+昇格リプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR3	通常リプレイ+昇格リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR4	通常リプレイ+昇格リプレイ+昇格リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR5	通常リプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR6	通常リプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR11	転落リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR12	転落リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR13	転落リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR21	特技リプレイ+通常リプレイ
リプレイGR22	特技リプレイ+通常リプレイ+下段リプレイ
リプレイGR23	特技リプレイ+通常リプレイ+昇格リプレイ
ボーナス1	BB1+中段ベル+右下がりベル
ボーナス2	BB1+右下がりベル+左後ベル+中段スイカ
ボーナス3	BB1+下段チギー
ボーナス4	BB1+右下がりベル+上段スイカ+中段スイカ+枝役
ボーナス5	BB1+下段チギー+枚役
ボーナス6	BB1+中段チギー
ボーナス7	BB2+中段ベル+右下がりベル
ボーナス8	BB2+右下がりベル+上段スイカ+中段スイカ
ボーナス9	BB2+下段チギー
ボーナス10	BB2+右下がりベル+上段スイカ+中段スイカ+枝役
ボーナス11	BB2+下段チギー+枚役
ボーナス12	BB2+中段チギー

## 【図13】

図13

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイ GR1	左中右	昇格リプレイ1
	左中右以外	通常リプレイ
リプレイ GR2	左右中	昇格リプレイ1
	左右中以外	通常リプレイ
リプレイ GR3	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	通常リプレイ
リプレイ GR4	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	通常リプレイ
リプレイ GR5	右左中	昇格リプレイ2
	右左中以外	通常リプレイ
リプレイ GR6	右中左	昇格リプレイ2
	右中左以外	通常リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイ GR11	左第1停止	通常リプレイ
	左第1停止以外	転落リプレイ
リプレイ GR12	中第1停止	通常リプレイ
	中第1停止以外	転落リプレイ
リプレイ GR13	右第1停止	通常リプレイ
	右第1停止以外	転落リプレイ

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイ GR21	左第1停止	特殊リプレイ
	左第1停止以外	通常リプレイ
リプレイ GR22	中第1停止	特殊リプレイ
	中第1停止以外	通常リプレイ
リプレイ GR23	右第1停止	特殊リプレイ
	右第1停止以外	通常リプレイ

## 【図14】

図14

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左レベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5or上段ベル8or移行出目
左レベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6or上段ベル7or移行出目
左レベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左レベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中レベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル5or移行出目
中レベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中レベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル7or移行出目
中レベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3or上段ベル8or移行出目
右レベル1	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル1or上段ベル7or移行出目
右レベル2	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル3or上段ベル5or移行出目
右レベル3	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル4or上段ベル6or移行出目
右レベル4	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル2or上段ベル8or移行出目

## 【図15】

図15

(a)初当り抽選テーブル

ATゲーム数	当選確率(%)		
	チェリー当選	スイカ当選	非AT中のゲーム数が消化ゲーム数に達すること
0	70%	60%	40%
50G (見込み100枚)	20%	20%	20%
150G (見込み300枚)	10%	10%	20%
250G (見込み500枚)	0%	10%	20%

(b)上乗せ抽選テーブルA(カウントゲーム数が1G~1249Gのとき)

ATゲーム数	当選確率(%)	
	チェリー当選	スイカ当選
0	50%	50%
50G (見込み100枚)	30%	20%
150G (見込み300枚)	20%	20%
250G (見込み500枚)	0%	10%

(c)上乗せ抽選テーブルB(カウントゲーム数が1250Gに初めて達したとき)

ATゲーム数	当選確率(%)	
	いずれかの役当選	
0	0%	
200G (見込み400枚)	50%	
250G (見込み500枚)	50%	

## 【図16】

図16

(a)消化ゲーム数抽選テーブルA  
(リミット処理以外でART終了時)

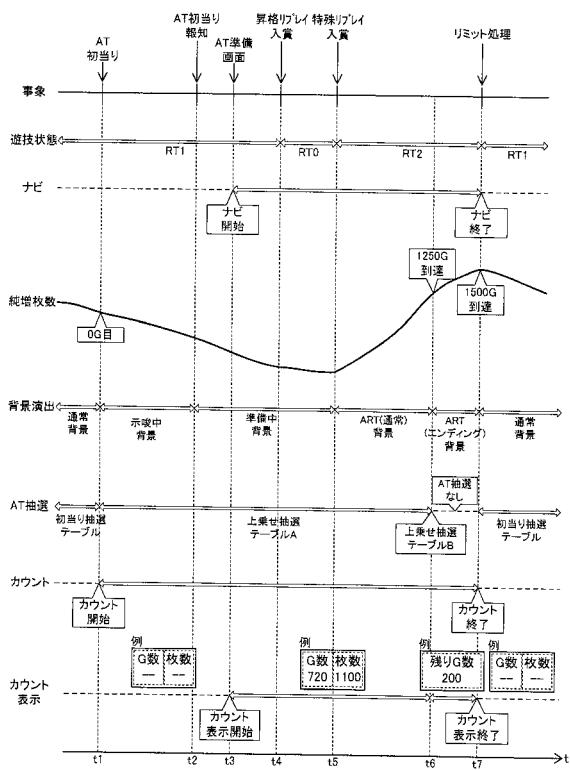
消化ゲーム数	当選確率(%)
100G	20%
300G	30%
600G	50%

(b)消化ゲーム数抽選テーブルB  
(リミット処理または設定変更でART終了時)

消化ゲーム数	当選確率(%)
100G	50%
300G	30%
600G	20%

【図17】

図17



---

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC23 AC27 AC32 AC34 AC38 AC52  
AC64 AC65 AC77 AC82 AC85 BA13 BA17 BA35 BB02 BB13  
BB14 BB83 BB94 CA02 CB04 CB23 CB32 CB42 CB48 CB50  
CD32 CD46 CD56 CE11 CE23 DA52 DA54 DA63 DA65 DA76