

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7057658号

(P7057658)

(45)発行日 令和4年4月20日(2022.4.20)

(24)登録日 令和4年4月12日(2022.4.12)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F	5/04	6 5 1
A 6 3 F	5/04	6 0 3 D
A 6 3 F	5/04	6 2 0

請求項の数 1 (全31頁)

(21)出願番号 特願2017-246241(P2017-246241)
 (22)出願日 平成29年12月22日(2017.12.22)
 (65)公開番号 特開2019-111051(P2019-111051
 A)
 (43)公開日 令和1年7月11日(2019.7.11)
 審査請求日 令和2年11月27日(2020.11.27)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番1-4号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番1-4号
 株式会社三共内
 審査官 安藤 達哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

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遊技機において、
 表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
 表示結果を導出させるために操作可能な停止操作手段と、
 前記事前決定手段の決定結果に対応する前記停止操作手段の操作態様を報知する報知手段と、
 前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果となったときに前記報知手段により前記停止操作手段の操作態様が報知され得る有利区間に移行させることを決定する有利区間移行決定手段と、
 前記有利区間において有利区間ランプを点灯させる制御が可能な有利区間ランプ制御手段と、
 前記有利区間において前記報知手段により前記停止操作手段の操作態様が報知される報知状態に制御する報知状態制御手段と、
 前記有利区間に移行させるときに該状態の後に前記報知状態に制御され得る特定状態に制御するか否かを決定する第1種別決定手段と、
 前記有利区間に移行させるときに前記報知状態に制御するか否かを決定する第2種別決定手段と、

前記報知状態への制御に関して期待させる期待演出を前記有利区間において実行する期待演出手段と、を備え、

前記第1種別決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されかつ前記第2種別決定手段により前記報知状態に制御する旨が決定されたときに、前記報知状態に制御されるものであり、

前記期待演出手段は、前記第1種別決定手段の決定結果と前記第2種別決定手段の決定結果とに基づき、前記期待演出を異ならせ、

前記第1種別決定手段により前記特定状態に制御しない旨が決定されたときに、前記期待演出が実行される期待期間において前記特定状態に制御しない旨の決定を前記特定状態に制御する旨の決定に変更可能であり、

前記期待期間において前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果となり前記特定状態に制御する旨の決定に変更される確率は、前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果となり前記有利区間に移行させるときに前記第1種別決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定される確率よりも高く、

前記有利区間ランプ制御手段は、前記有利区間が終了するとき、前記有利区間に関する情報が初期化された後に前記有利区間ランプを消灯させる制御を行う、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、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がある。さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられた入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

【0003】

このような遊技機として、CZ(chance zone)やAT(assist time)といった特典の付与に基づき前兆演出を実行するものがあった。(たとえば、特許文献1)。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2017-56023号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述した遊技機においては、前兆演出のような特典の付与に基づき実行される演出の制御に関してまだまだ改良の余地があり、いまいち遊技の興趣を向上させることができなかった。

【0006】

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、特典の付与に基づき実行される演出の制御に関して遊技の興趣を向上させる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(A) 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遊技機において、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

10

20

30

40

50

表示結果を導出させるために操作可能な停止操作手段と、
 前記事前決定手段の決定結果に対応する前記停止操作手段の操作態様を報知する報知手段と、
 前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果となったときに前記報知手段により前記停止操作手段の操作態様が報知され得る有利区間に移行させることを決定する有利区間移行決定手段と、
 前記有利区間において有利区間ランプを点灯させる制御が可能な有利区間ランプ制御手段と、
 前記有利区間において前記報知手段により前記停止操作手段の操作態様が報知される報知状態に制御する報知状態制御手段と、
 前記有利区間に移行させるときに該状態の後に前記報知状態に制御され得る特定状態に制御するか否かを決定する第1種別決定手段と、
 前記有利区間に移行させるときに前記報知状態に制御するか否かを決定する第2種別決定手段と、
 前記報知状態への制御に関して期待させる期待演出を前記有利区間において実行する期待演出手段と、を備え、
 前記第1種別決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定されかつ前記第2種別決定手段により前記報知状態に制御する旨が決定されたときに、前記前記報知状態に制御されるものであり、
 前記期待演出手段は、前記第1種別決定手段の決定結果と前記第2種別決定手段の決定結果とに基づき、前記期待演出を異ならせ、
前記第1種別決定手段により前記特定状態に制御しない旨が決定されたときに、前記期待演出が実行される期待期間において前記特定状態に制御しない旨の決定を前記特定状態に制御する旨の決定に変更可能であり、
前記期待期間において前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果となり前記特定状態に制御する旨の決定に変更される確率は、前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果となり前記有利区間に移行させるときに前記第1種別決定手段により前記特定状態に制御する旨が決定される確率よりも高く、
 前記有利区間ランプ制御手段は、前記有利区間が終了するときに、前記有利区間に関する情報が初期化された後に前記有利区間ランプを消灯させる制御を行う。
 (1) 遊技を行う遊技機(たとえば、スロットマシン1、変形例におけるパチンコ遊技機)において、
 特典(たとえば、CZ, AT)に関する特定条件が成立したとき(たとえば、有利区間移行役に当選したとき)に特典に関する第1種別の内容(たとえば、前兆移行フラグ=ONまたはOFF)を決定する第1種別決定手段(たとえば、図11(a)に示すように、メイン制御部41による前兆移行フラグ抽選を実行する処理)と、
 前記特定条件が成立したときに特典に関する第2種別の内容(たとえば、前兆当否=当選または非当選)を決定する第2種別決定手段(たとえば、図11(c)に示すように、メイン制御部41による前兆当否抽選を実行する処理)と、
 特典の付与に関して期待させる期待演出(たとえば、ランプ期待演出, 画像期待演出)を複数期間に亘って実行する期待演出手段(たとえば、サブ制御部91によるランプ期待演出や画像期待演出を実行する処理)とを備え、
 前記第1種別の内容には、第1内容(たとえば、前兆移行フラグ=ON)と第2内容(たとえば、前兆移行フラグ=OFF)とが含まれ、
 前記第2種別の内容には、第3内容(たとえば、前兆当否=当選)と第4内容(たとえば、前兆当否=非当選)とが含まれ、
 前記第1種別の内容が前記第1内容でありかつ前記第2種別の内容が前記第3内容(たとえば、前兆移行フラグ=ONかつ前兆当否=当選)であるときに、特典が付与されるものであり、
 前記期待演出手段は、前記第1種別の内容と前記第2種別の内容とに基づき、前記期待演

10

20

30

40

50

出を異ならせる（たとえば、図 1 3 に示すように、前兆移行フラグおよび前兆当否の内容に応じてランプ期待演出が異なり、図 1 4 に示すように、前兆移行フラグおよび前兆当否の内容に応じて画像期待演出が異なる）。

【 0 0 0 8 】

(2) 上記 (1) の遊技機において、

前記期待演出には、前記第 1 種別の内容が前記第 1 内容である旨を期待させる第 1 期待演出（たとえば、図 1 3 (a) に示すように、前兆移行ランプ 6 0 a の色で前兆期間への制御を期待させるランプ期待演出、図 1 4 (a) に示すように、キャラクタのセリフで前兆期間への制御を期待させる画像期待演出）と、前記第 2 種別の内容が前記第 3 内容である旨を期待させる第 2 期待演出（たとえば、図 1 3 (b) に示すように、前兆当否ランプ 6 0 b の色で特典の付与を期待させるランプ期待演出、図 1 4 (b) に示すように、文字の内容で特典が付与されることを期待させる画像期待演出）とが含まれ、

10

前記第 1 期待演出と前記第 2 期待演出とは、演出の実行領域および演出において登場するキャラクタの少なくともいずれか一方が異なる（たとえば、図 1 に示すように、前兆移行ランプ 6 0 a と前兆当否ランプ 6 0 b とでは演出の実行領域が異なり、図 1 4 に示すように、前兆移行画像テーブルに基づき決定される画像期待演出はキャラクタのセリフが用いられるのに対して前兆当否画像テーブルに基づき決定される画像期待演出は文字が用いられる）。

【 0 0 0 9 】

(3) 上記 (1) または (2) の遊技機において、

20

前記第 1 種別の内容が前記第 1 内容でありかつ前記第 2 種別の内容が前記第 3 内容（たとえば、前兆移行フラグ = ON かつ前兆当否 = 当選）であるときに、特別演出（たとえば、図 1 4 (c) に示すプレミアム画像で期待度を表した画像期待演出）を実行する特別演出手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるプレミアム画像で期待度を表したプレミアム画像期待演出を実行する処理）をさらに備える。

【 0 0 1 0 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかの遊技機において、

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

前記導出操作手段の操作態様を報知する報知手段（たとえば、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 によるナビを実行する処理）と、

30

前記報知手段によって前記導出操作手段の操作態様を報知可能な有利区間に制御する有利区間制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による有利区間に制御する処理）と、

前記特定条件が成立したときに特典に関する第 3 種別の内容（たとえば、前兆種別 = 前兆 A (通常 C Z) 、前兆 B (有利 C Z) 、または前兆 C (A T)) を決定する第 3 種別決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による前兆種別抽選を実行する処理）とをさらに備え、前記期待演出手段は、前記第 3 種別の内容を、前記有利区間中において常に示唆する（たとえば、図 1 3 (c) に示すように、有利区間中において前兆種別の設定状況を前兆種別ランプ 6 0 c の色で常に示唆する）。

【 図面の簡単な説明 】

40

【 0 0 1 1 】

【 図 1 】 (a) は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図であり、(b) は、スロットマシンの主な内部構成の一例を示す図である。

【 図 2 】 リールの図柄配列を示す図である。

【 図 3 】 小役を説明するための図である。

【 図 4 】 小役、特別役、および特図を説明するための図である。

【 図 5 】 再遊技役を説明するための図である。

【 図 6 】 遊技状態の遷移を説明するための図である。

【 図 7 】 抽選対象役を説明するための図である。

【 図 8 】 抽選対象役を説明するための図である。

50

【図 9】押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 10】有利区間中における遷移の一例を説明するための図である。

【図 11】通常区間における各種抽選を説明するための図である。

【図 12】有利区間における期待期間中の各種抽選を説明するための図である。

【図 13】ランプ期待演出テーブルを説明するための図である。

【図 14】画像期待演出テーブルを説明するための図である。

【図 15】メイン制御部が実行する内部抽選処理を説明するための図である。

【図 16】メイン制御部が実行する出玉制御処理を説明するための図である。

【図 17】メイン制御部が実行する前兆処理を説明するための図である。

【図 18】メイン制御部が実行する前兆成功処理を説明するための図である。

10

【図 19】メイン制御部が実行する有利区間終了処理を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0012】

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。

【0013】

[スロットマシンの構成]

図 1 (a) は、本実施形態に係るスロットマシン 1 の正面図であり、図 1 (b) は、スロットマシン 1 の主な内部構成の一例を示す図である。図 2 は、リールの図柄配列を示す図である。

【0014】

20

図 1 (a) に示すように、スロットマシン 1 は、前面扉 1 b に液晶表示器 5 1 が設けられている。前面扉 1 b における液晶表示器 5 1 の上方には、前兆ランプ 6 0 が設けられている。前兆ランプ 6 0 は、特典の付与に関して遊技者に期待させるランプ期待演出に用いられるランプであり、LED (light emitting diode) などから構成される。前兆ランプ 6 0 には、スロットマシン 1 における異なる領域に配置された複数のランプが含まれる。具体的には、スロットマシン 1 を正面から見て左から順に、前兆期間への制御を期待させる前兆移行ランプ 6 0 a、前兆期間後に特典が付与されることを期待させる前兆当否ランプ 6 0 b、および前兆期間後に付与され得る特典の種類 (前兆種別ともいう) を示唆する前兆種別ランプ 6 0 c が配置されている。

【0015】

30

前面扉 1 b における液晶表示器 5 1 の下方には、透視窓 3 が形成されている。遊技者は、この透視窓 3 を介して筐体 1 a 内部に並設されているリール 2 L, 2 C, 2 R を視認可能である。図 2 に示すように、各リールには、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。

【0016】

図 1 (a) に示すように、前面扉 1 b には、遊技媒体 (メダル) が投入されるメダル投入部 4 と、記憶されている遊技用価値 (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 MAX BET スイッチ 6 と、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7 と、リールの回転をそれぞれ停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R と、演出に用いられる演出用スイッチ 5 6 などが設けられている。

40

【0017】

前面扉 1 b には、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部 1 3 が設けられている。遊技用表示部 1 3 には、メダルの払出枚数やエラー時にエラーコード、またはストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の操作態様に対応する操作情報などが表示される遊技補助表示器 1 2 と、ランプを点灯することで後述する有利区間中であることを示唆または報知する有利区間ランプ 1 9 などが設けられている。ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の操作態様には、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R を操作する順番 (操作手順, 押し順) と、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R を操作するタイミング (操作タイミング) とが含まれる。本実施の形態においては、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の操作態様に対応する情報

50

(後述するナビ情報)として、押し順に対応する数字やアルファベットが、遊技補助表示器12によって7セグメント表示される。有利区間ランプ19は、有利区間中であるときには点灯し、有利区間中でないときには消灯する。

【0018】

スロットマシン1においてゲームを行う場合、遊技者は、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を設定する。これにより、入賞ラインLNが有効となり、かつスタートスイッチ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はメダルが投入された場合には、その分はクレジットとして加算される。

【0019】

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が回転して図柄が変動表示され、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されて対応するリールの回転が停止することで、透視窓3の上中下段に3つの図柄が表示結果として導出表示される。入賞ラインLN上に導出表示される図柄(表示結果)として選択可能なものは、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されたときに入賞ラインLN上に表示されている図柄、およびそこから4コマ先までにある図柄の合計5コマ分の図柄である。入賞ラインLN上に入賞役の図柄組合せが停止することで入賞が発生した場合、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、クレジットに加算されるか、またはクレジットが上限数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。

【0020】

なお、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が操作されてから全てのリール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、全てのリール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、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれる。

【0021】

図1(b)に示すように、スロットマシン1の内部には、遊技の進行を制御するメイン制御部41と、演出を制御するサブ制御部91となどが設けられている。メイン制御部41は、各種処理を実行するメインCPU41aと、各種データを記憶するRAM41cなどを備える。サブ制御部91は、各種処理を実行するサブCPU91aと、各種データを記憶するRAM91cなどを備える。サブ制御部91は、メイン制御部41から送信されるコマンドに従って演出を制御する。

【0022】

メイン制御部41は、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、およびストップスイッチ8L, 8C, 8Rに対する操作を検出する。メイン制御部41は、遊技用表示部13に含まれる遊技補助表示器12の7セグメント表示、および有利区間ランプ19の点灯または消灯を制御する。サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作を検出する。サブ制御部91は、液晶表示器51の画像表示、および前兆ランプ60の点灯または消灯を制御する。なお、図1は、あくまで一例であり、スロットマシン1にはその他の構成も設けられている。

【0023】

[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(賭数設定に用いられたメダルの総数と、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。具体的には、内部抽選において設定値に応じた当選確率(判定値数)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、たとえば、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に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。設定値に応じて当選確率(判定値数)が変化することを設定差あり、設定値に応じて当選確率(判定値数)が変化しないことを設定差なしともいう。

10

20

30

40

50

【 0 0 2 4 】

管理者は、スロットマシン 1 の電源が OFF の状態でスロットマシン 1 の内部に設けられた図示しない設定キースイッチを ON にし、かつスロットマシン 1 の電源を OFF から ON に切り替えることで、設定変更状態に状態を制御させることができ、当該設定変更状態において設定値を変更することができる。また、管理者は、スロットマシン 1 の電源が ON の状態で設定キースイッチを ON にすることで、設定確認状態に状態を制御させることができ、当該設定確認状態において設定値を確認することができる。

【 0 0 2 5 】

〔入賞役〕

図 3 ~ 図 5 を参照しながら、入賞役および特図を説明する。図 3 は、小役を説明するための図である。図 4 は、小役および特図を説明するための図である。図 5 は、再遊技役を説明するための図である。図 3 ~ 図 5 の名称欄には、入賞役または特図の名称が示され、図柄の組合せ欄には、その入賞役または特図の図柄組合せが示されている。また、備考欄には、入賞時に付与される特典や作動（メダルの払出枚数、再遊技付与、遊技状態の移行など）が示されている。

10

【 0 0 2 6 】

本実施の形態における入賞役には、小役および再遊技役が含まれる。小役は、メダルの付与を伴う役である。再遊技役（リプレイ）は、再遊技の付与を伴う役である。再遊技とは、遊技用価値（たとえば、クレジット）を消費することなく次の遊技を開始可能にすることをいう。

20

【 0 0 2 7 】

図 3 および図 4 に示すように、入賞役のうちの小役には、A T 0 1 ~ A T 1 6、ベル 1, 2、1 枚役 1 ~ 8、および制御ベルが含まれる。なお、A T 0 1 ~ A T 1 6 を総称して A T 役、ベル 1, 2 を総称してベル、1 枚役 1 ~ 8 を総称して 1 枚役とも称す。特図には、特図 1, 2 が含まれる。特図は、後述する押し順ベルに当選したゲームで主役および副役を取りこぼしたときに導出され得るハズレ目である。

【 0 0 2 8 】

図 5 に示すように、入賞役のうち再遊技役には、リプ 1 ~ 1 7 が含まれる。ここで、リプ 4 は、導出されることによって後述する R T 0 から R T 1 に遊技状態が移行（転落）する図柄組合せであり、転落リプとも称す。リプ 5 は、導出されることによって後述する R T 0 から R T 2 に遊技状態が移行（昇格）する図柄組合せであり、昇格リプとも称す。リプ 6 ~ 1 3 は、いずれかのルールにおいて上下 2 段に亘って 7 が表示される図柄組合せであり、7 リプとも称す。リプ 1 4 は、弱チェリーとも称す。リプ 1 5 およびリプ 1 6 は、強チェリーとも称す。リプ 1 7 は、中段チェリーとも称す。なお、再遊技役を総称して単にリプレイとも称す。

30

【 0 0 2 9 】

〔遊技状態〕

図 6 は、遊技状態の遷移を説明するための図である。遊技状態は、内部抽選におけるリプレイの当選確率が定められた状態を含み、このような状態を R T 状態とも称する。本実施の形態においては、R T 状態として、R T 0 ~ R T 2 が設けられている。

40

【 0 0 3 0 】

R T 1 は、R T 0 および R T 2 よりもリプレイ当選確率が低い状態である。R T 1 のゲーム数は、有限である。たとえば、R T 1 中に消化したゲーム数が有限ゲーム数（たとえば、3 2 ゲーム）に達すると、R T 1 から R T 0 へと遊技状態が移行する。また、R T 1 中に実行されたゲームで特図が導出されたときにおいても、R T 1 から R T 0 へと遊技状態が移行する。

【 0 0 3 1 】

R T 0 は、R T 1 よりもリプレイ当選確率が高い状態である。なお、R T 0 は、R T 1 と同じく、リプレイ当選確率が低い状態であってもよい。R T 0 中に実行されたゲームでリプ 4（転落リプ）が入賞したときには、R T 0 から R T 1 へと遊技状態が移行する。一方

50

、R T 0 中に実行されたゲームでリブ 5 (昇格リブ) が入賞したときには、R T 0 から R T 2 へと遊技状態が移行する。

【 0 0 3 2 】

R T 2 は、R T 1 よりもリプレイ当選確率が高い状態である。なお、R T 2 は、R T 0 よりもリプレイ当選確率が高い状態であってもよい。R T 2 中に実行されたゲームで特図が導出されたときには、R T 2 から R T 0 へと遊技状態が移行する。

【 0 0 3 3 】

R T 0 および R T 2 においてはリブ 6 ~ リブ 1 3 (7 リブ) に入賞可能な 7 リブに当選可能である一方で、R T 1 においては 7 リブに当選不可能である。

【 0 0 3 4 】

[抽選対象役]

図 7 および図 8 は、抽選対象役を説明するための図である。抽選対象役は、スロットマシン 1 が実行する内部抽選の対象となる役である。内部抽選は、メイン制御部 4 1 によって実行され、導出を許容する図柄組合せを決定する処理である。なお、内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されると、当該図柄組合せに対応する役に当選したことになる。

【 0 0 3 5 】

図 7 および図 8 に示すように、小役の抽選対象役には、特別ベル、共通ベル、左正解ベル 1 ~ 4、中正解ベル 1 ~ 4、および右正解ベル 1 ~ 4 が含まれる。これらの小役は、いずれの R T 状態においても内部抽選の対象となっており、当選可能である。

【 0 0 3 6 】

再遊技役の抽選対象役には、中段チェリー、強チェリー、弱チェリー、7 リブ 1 ~ 7、通常リブ、維持転リブ 1 ~ 3、および維持昇リブ 1 ~ 3 が含まれる。

【 0 0 3 7 】

これらの再遊技役には、R T 状態の種類に応じて、抽選対象となる役と、抽選対象とならない役とがある。図 7 に示す遊技状態欄には R T の種類ごとに丸印で抽選対象となる抽選対象役が示されている。たとえば、7 リブ 1 ~ 7 は、R T 0 および R T 2 において抽選対象となっている一方で、R T 1 においては抽選対象となっていない。また、維持転リブ 1 ~ 3 および維持昇リブ 1 ~ 3 は、R T 0 においてのみ抽選対象となっている。なお、7 リブ 1 ~ 7 を総称して 7 リブと称し、維持転リブ 1 ~ 3 を総称して維持転リブと称し、維持昇リブ 1 ~ 3 を総称して維持昇リブとも称する。

【 0 0 3 8 】

なお、左正解ベル 1 ~ 4、中正解ベル 1 ~ 4、および右正解ベル 1 ~ 4 は、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の押し順に応じて入賞する役が異なるため、押し順ベルとも称す。また、維持転リブ 1 ~ 3 および維持昇リブ 1 ~ 3 は、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の押し順に応じて入賞する役が異なるため、押し順リブとも称す。さらに、これら押し順ベルおよび押し順リブを総称して押し順役とも称す。

【 0 0 3 9 】

上述した抽選対象役は、それぞれ役番号が割り当てられている。図 7 では、割り当てられた役番号の大きい抽選対象役から順に上から並べられている。メイン制御部 4 1 は、内部抽選処理において、役番号の大きい抽選対象役から順に当選したか否かを判定する。たとえば、内部抽選処理において、メイン制御部 4 1 は、所定範囲内 (0 ~ 6 5 5 3 5) の整数から乱数を取得する。各抽選対象役には所定範囲内 (0 ~ 6 5 5 3 5) の整数のうちから予め R T 状態に応じた判定値数が割り当てられている。メイン制御部 4 1 は、取得した乱数に対して、役番号の大きい抽選対象役から順に判定値数を加算していき、加算結果がオーバーフローした (6 5 5 3 5 を超えた) ときに、その時点で加算対象となっていた抽選対象役を当選役に決定する。

【 0 0 4 0 】

図 8 に示すように、上述した各抽選対象役には、複数の入賞役が重複して抽選対象となる役が含まれる。たとえば、押し順ベルは、ベルと A T 役と 1 枚役とが重複して抽選対象となり、当選した場合にはこれらの役の全てが当選する。その他の抽選対象役についても、

10

20

30

40

50

予め定められた役が重複して抽選対象となる。

【 0 0 4 1 】

[押し順役当選時のリール制御]

図 9 は、押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。なお、図 9 に示す押し順において、左第 1 停止とは、左リール 2 L を最初に停止させる押し順であり、中第 1 停止とは、中リール 2 C を最初に停止させる押し順であり、右第 1 停止とは、右リール 2 R を最初に停止させる押し順である。

【 0 0 4 2 】

図 9 に示すように、それぞれの押し順役は、当選時におけるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の押し順に応じて異なる役が入賞する。具体的には、それぞれの押し順役には、正解手順および不正解手順のそれぞれに対応する押し順が予め定められている。そして、押し順役が当選した場合、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が正解手順で操作されたときには、不正解手順で操作されたときよりも、遊技者の有利度合いが高くなる役が入賞する。なお、正解手順は、押し順に限らず、操作タイミングであってもよいし、押し順と操作タイミングとが組み合わされたものであってもよい。

10

【 0 0 4 3 】

たとえば、左正解ベル 1 ~ 4 に当選した場合、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が左第 1 停止で操作されたときには 9 枚払い出しのベル 1 が入賞し、左第 1 停止以外で操作されたときには 1 枚払い出しの A T 役が入賞するか、または特図が表示される。なお、押し順ベルが当選したときに押し順に応じて入賞するベル (ベル 1 , ベル 2) を主役と称し、A T 役を副役とも称す。図 9 に示すように、その他の押し順役についても、異なる役が入賞するように、予め押し順が定められている。

20

【 0 0 4 4 】

[ナビ]

本実施の形態に係るスロットマシン 1 は、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様 (たとえば、前述の正解手順) に対応するナビ情報を報知する機能を備えている。そのような報知のための機能をナビという。ナビには、メイン制御部 4 1 によって行われるナビと、サブ制御部 9 1 によって行われるナビとが含まれる。

【 0 0 4 5 】

メイン制御部 4 1 によってナビが行われた場合、ナビ情報として、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様に対応する数字やアルファベットが、遊技補助表示器 1 2 に 7 セグメント表示される。メイン制御部 4 1 のナビによって行われるナビ情報の報知をナビ報知とも称す。

30

【 0 0 4 6 】

サブ制御部 9 1 によってナビが行われた場合、ナビ情報として、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様に対応する数字画像が、液晶表示器 5 1 に表示される。サブ制御部 9 1 のナビによって行われるナビ情報の報知をナビ演出とも称す。メイン制御部 4 1 は、当選した抽選対象役に応じて、ナビ報知の対象となるナビ情報を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。たとえば、メイン制御部 4 1 は、左正解ベルに当選した場合、左第 1 停止を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から当該コマンドを受信すると、左第 1 停止に対応する数字画像 (たとえば、1 2 3 の画像) を液晶表示器 5 1 に表示させる。

40

【 0 0 4 7 】

[遊技区間]

メイン制御部 4 1 は、遊技状態 (R T 状態) とは異なる状態の概念として、複数種類の遊技区間に制御する。遊技区間には、通常区間および有利区間が含まれる。通常区間および有利区間は、いずれの R T 状態においても制御され得る。

【 0 0 4 8 】

通常区間は、ナビ情報を報知不可能な区間である。有利区間は、ナビ情報を報知可能な区間であり、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様を遊技者に指示する指示機能 (

50

ナビ)に係る性能を持つ区間である。有利区間においては、最大払出枚数が得られる入賞(本実施の形態においては、主役であるベル)が発生するナビが少なくとも1回実行される。具体的には、押し順ベルに当選したときに、正解手順を報知するナビが実行される。有利区間は、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビが少なくとも1回実行される点で、通常区間よりも遊技者にとって有利な区間(状態)である。

【0049】

設定変更後は、通常区間に制御され、有利区間への移行に決定したことに基づいて有利区間へ移行する。有利区間への移行は、所定の条件が成立したときに決定する。本実施の形態においては、メイン制御部41は、通常区間において有利区間移行役に当選したときに、有利区間への移行が決定する。図7の有利区間移行の欄に示すように、設定差ありの役は有利区間移行役にならないが、設定差なしの役は有利区間移行役になり得る。さらに、RT状態に応じて内部抽選の当選確率が変化する役は有利区間移行役にならないが、RT状態に応じて内部抽選の当選確率が変化しない役は有利区間移行役になり得る。

10

【0050】

本実施の形態においては、有利区間移行役には、特別ベル、中段チェリー、強チェリー、および弱チェリーが含まれる。通常区間において、これらの役に内部抽選で当選した場合、有利区間への移行が100%決定する(以下、有利区間当選とも称す)。

【0051】

図示は省略するが、上述した有利区間移行役は、他の抽選対象役よりも当選確率が低く設定されている。さらに、有利区間移行役の中でも、特別ベルおよび中段ベルは極めて当選確率が低く設定されており、プレミア役とも称す。なお、有利区間移行役の中でも、弱チェリーは最も当選確率が高く設定されており、比較的当選し易くなっている。

20

【0052】

本実施の形態において、有利区間には、期待期間と、前兆期間と、通常CZと、有利CZと、ATとが含まれる。期待期間および前兆期間は、CZ1、CZ2、およびATよりもナビが実行され得る期間が保障されておらず、有利区間の中でも有利度合いの低い状態である。期待期間は、前兆期間への制御を期待させる期間であり、前兆期間は、期待期間の後に制御される期間であって、特典の付与の前兆となる期間である。

【0053】

前兆期間においては、たとえば、バトル演出による演出画像が複数ゲームに亘って液晶表示器51に表示された後、バトル演出の最終ゲームにおいてバトルの結果によって、通常CZ、有利CZ、もしくはATに制御されて有利区間が継続するか、あるいは通常区間へ移行するかが報知される。具体的には、前兆期間においては、バトル演出の最後で味方キャラクタが勝利すれば、CZやATなどの特典が付与される旨が報知(たとえば、「WIN」の文字画像の表示)される一方で、バトル演出の最後で味方キャラクタが敗北すれば、特典が付与されない旨が報知(たとえば、「LOSE」の文字画像の表示)される。特典が付与される旨が報知されると、その後はCZやATに制御されて有利区間が継続する一方、特典が付与されない旨が報知されると、通常区間に制御される。

30

【0054】

通常CZは、期待期間および前兆期間よりもATへの制御に関する有利度合いが高い状態である。有利CZは、通常CZよりもATへの制御に関する有利度合いが高い状態である。ATへの制御に関する有利度合いが高いとは、ATに制御するための権利であるATゲームが付与され得ること、ATに制御する確率(指示機能に係る抽選で当選する確率)が通常区間よりも高いこと、およびATゲーム数が通常区間よりも多く付与され得ることなどが含まれる。

40

【0055】

ATは、期待期間、前兆期間、および通常CZや有利CZよりも有利度合いが高い状態である。たとえば、ATでは、期待期間、前兆期間、および通常CZや有利CZよりもナビが実行され得る期間が長く保障されている。あるいは、ATでは、期待期間、前兆期間、および通常CZや有利CZよりもナビが実行され得る回数が多く保障されている。このよ

50

うに、A Tは、期待期間、前兆期間、および通常C Zや有利C Zよりもナビの実行期間が長く保障されているため、たとえば、押し順ベル当選時に主役を入賞させるゲームを増やすことができ、期待期間、前兆期間、および通常C Zや有利C Zよりも有利度合いが高くなる。

【0056】

メイン制御部41は、有利区間当選によって有利区間への移行が決定すると、後述する図11(a)の前兆移行フラグ抽選テーブルに格納された抽選確率に従って、前兆移行フラグを設定するか否かを決定する前兆移行フラグ抽選を実行する。前兆移行フラグは、前兆期間に制御するか否かを識別するものであり、前兆移行フラグ=OFFであるときには前兆期間に制御不可能である一方で、前兆移行フラグ=ONであるときには前兆期間に制御可能である。メイン制御部41は、前兆移行フラグ抽選で前兆期間に制御することを決定すると、RAM41cの記憶領域に格納された前兆移行フラグをOFFからONに変更する。

10

【0057】

メイン制御部41は、有利区間当選によって有利区間への移行が決定すると、後述する図11(b)の前兆種別抽選テーブルに格納された抽選確率に従って、前兆種別を決定する前兆種別抽選を実行する。前兆種別は、有利区間において前兆期間後に付与され得る特典の種類を識別するものであり、本実施の形態においては、通常C Zに対応する前兆A、有利C Zに対応する前兆B、A Tに対応する前兆Cが設けられている。メイン制御部41は、前兆種別抽選で前兆種別を決定すると、決定した前兆種別を特定可能な情報(前兆A(通常C Z)、前兆B(有利C Z)、前兆C(A T))をRAM41cの記憶領域に格納する。

20

【0058】

メイン制御部41は、有利区間当選によって有利区間への移行が決定すると、後述する図11(c)の前兆当否抽選テーブルに格納された抽選確率に従って、前兆当否を決定する前兆当否抽選を実行する。前兆当否は、有利区間において前兆期間後に通常C Zや有利C Z、あるいはA Tといった特典を付与するか否かを識別するものであり、前兆当否=非当選であるときには特典を付与不可能である一方で、前兆当否=当選であるときには特典を付与可能である。メイン制御部41は、前兆当否抽選で前兆当否を決定すると、決定した前兆当否を特定可能な情報(当選、非当選)をRAM41cの記憶領域に格納する。

30

【0059】

有利区間当選によって有利区間への移行が決定すると、有利区間ランプ19が点灯するとともに、次のゲームから先ずは期待期間に制御される。期待期間が終了するときにおいて、前兆移行フラグ=ONである場合には前兆期間に制御される。一方、期待期間が終了するときにおいて、前兆移行フラグ=OFFである場合には期待期間の終了をもって有利区間が終了し、通常区間に制御される。通常区間に制御されると、有利区間ランプ19が消灯する。

【0060】

前兆期間が終了するときにおいて、前兆当否=当選である場合には前兆種別に従って通常C Z、有利C Z、およびA Tのいずれかに制御される。このように、前兆移行フラグ=ONかつ前兆当否=当選であることを条件として、C ZやA Tといった特典が付与される。一方、前兆期間が終了するときにおいて、前兆当否=非当選である場合には前兆期間の終了をもって有利区間が終了し、通常区間に制御される。通常区間に制御されると、有利区間ランプ19が消灯する。

40

【0061】

有利区間においては、押し順ベル当選時に主役を入賞させるためのナビ情報が少なくとも1回行われる。有利区間に制御されている場合、所定の終了条件が成立したことに基いて通常区間に移行する。所定の終了条件には、有利区間の種類に関わらず当該有利区間中に更新される数値が特定値に達したときに成立する条件が含まれる。本実施の形態においては、メイン制御部41は、有利区間中の消化ゲーム数(有利区間G数とも称す)をカ

50

ウントする。メイン制御部 4 1 は、有利区間 G 数が 1 5 0 0 ゲームに達すると、有利区間に関するデータを全て初期化し、実行中の有利区間を終了することで通常区間に移行する。この場合、たとえば、実行中の有利区間が A T である場合、A T ゲーム数が未だ残っていても A T が終了する。

【 0 0 6 2 】

なお、有利区間 G 数が 1 5 0 0 ゲームに達した場合、有利区間から通常区間に移行するとともに、設定変更後の初期の R T 状態に遊技状態が制御されてもよい。たとえば、設定変更後の初期の R T 状態が R T 1 であれば、有利区間 G 数が 1 5 0 0 ゲームに達したときに、遊技状態が R T 1 に制御されてもよい。

【 0 0 6 3 】

有利区間においては、指示機能に係る抽選が行われる。指示機能に係る抽選には、通常 C Z や有利 C Z において行われる A T に制御するか否かを決定する A T 抽選、および A T に制御する期間を延長する上乘せ抽選などが含まれる。設定差ありの役が当選したときには指示機能に係る抽選は行われ得ないが、設定差なしの役が当選したときには指示機能に係る抽選は行われ得る。なお、通常区間から有利区間への移行時とは異なり、R T 状態に応じて内部抽選の当選確率が変化する役であるか否かに関わらず、設定差なしの役であれば、指示機能に係る抽選が行われ得る。

【 0 0 6 4 】

R T 0 において A T に制御されると、維持昇リブ 1 ~ 3 のいずれかに当選したときに昇格リブを入賞させるための押し順がナビによって報知される。遊技者がナビに従ってストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作すると、昇格リブが入賞して遊技状態が R T 2 に昇格する。R T 2 かつ A T の状態を A R T とも称す。A R T 中においては、押し順ベルに当選したときに主役の入賞によって純増枚数が増えるとともに、特図の表示による R T 0 への転落を回避することができる。さらに、前述したように、R T 2 はリプレイ当選確率が高い状態であるため、その分、R T 1 よりも内部抽選でハズレになることも少ない。

【 0 0 6 5 】

通常 C Z や有利 C Z において A T の権利を有するが未だ A R T に制御されていない状態 (A T ゲーム数の減算が開始していない状態) を A R T 準備中と称す。R T 0 における A R T 準備中においては、維持昇リブ 1 ~ 3 のいずれかに当選したときに昇格リブを入賞させるための押し順がナビによって報知される。遊技者がナビに従ってストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作すると、昇格リブが入賞して遊技状態が R T 2 に昇格する。R T 2 に昇格すると、A R T に制御され、A T ゲーム数の減算が開始される。

【 0 0 6 6 】

[有利区間中における遷移の一例]

図 1 0 は、有利区間中における遷移の一例を説明するための図である。図 1 0 に示すタイミングチャートには、タイミングごとの遊技状態の遷移および遊技区間の遷移が示されている。また、このタイミングチャートには、(a) 前兆移行しない場合と、(b) 前兆移行するが前兆当否抽選で当選しない場合と、(c) 前兆移行して前兆当否抽選で当選する場合とのそれぞれにおける遊技区間の遷移が一例として示されている。

【 0 0 6 7 】

図 1 0 に示すように、R T 1 の有限ゲーム数を消化中のタイミング t 1 で有利区間当選すると、メイン制御部 4 1 によって、前兆移行フラグ抽選、前兆種別抽選、および前兆当否抽選が実行される。

【 0 0 6 8 】

ここで、図 1 1 を参照しながら、通常区間において実行される、前兆移行フラグ抽選、前兆種別抽選、および前兆当否抽選について説明する。図 1 1 は、通常区間における各種抽選を説明するための図である。

【 0 0 6 9 】

図 1 1 (a) は、通常区間において用いられる前兆移行フラグ抽選テーブルを示す。図 1 1 (a) に示すように、通常区間における前兆移行フラグ抽選は、有利区間移行役 (弱チ

10

20

30

40

50

エリー、強チェリー、特別ベル、中段ベル)ごとに予め定められた抽選確率に従って、ONおよびOFFのいずれかに前兆移行フラグが決定される。

【0070】

具体的には、有利区間移行役の中で内部抽選において最も当選し易い弱チェリーが当選したときには、2%の確率で前兆移行フラグがONに設定されるのに対して、有利区間移行役の中で内部抽選において最も当選し難いプレミア役である特別ベルや中段チェリーが当選したときには、60%の高確率で前兆移行フラグがONに設定される。

【0071】

図11(b)は、通常区間において用いられる前兆種別抽選テーブルを示す。図11(b)に示すように、通常区間における前兆種別抽選は、有利区間移行役(弱チェリー、強チェリー、特別ベル、中段ベル)ごとに予め定められた抽選確率に従って、前兆A(通常CZ)、前兆B(有利CZ)、および前兆C(AT)のいずれかに前兆種別が決定される。

10

【0072】

具体的には、有利区間移行役の中で内部抽選において最も当選し易い弱チェリーが当選したときには、50%の確率で前兆種別が前兆C(AT)に決定されるのに対して、有利区間移行役の中で内部抽選において最も当選し難いプレミア役である特別ベルや中段チェリーが当選したときには、98%の高確率で前兆種別が前兆C(AT)に決定される。

【0073】

図11(c)は、通常区間において用いられる前兆当否抽選テーブルを示す。図11(c)に示すように、通常区間における前兆当否抽選は、前兆種別抽選で決定された前兆種別(前兆A(通常CZ)、前兆B(有利CZ)、および前兆C(AT))および前兆移行フラグ抽選で決定された前兆移行フラグの設定状況(ON、OFF)ごとに予め定められた抽選確率に従って、当選および非当選のいずれかに前兆当否が決定される。

20

【0074】

具体的には、前兆種別 = 前兆A(通常CZ)かつ前兆移行フラグ = ONの場合、前兆当否 = 当選となる確率は5%であり、前兆種別 = 前兆B(有利CZ)かつ前兆移行フラグ = ONの場合、前兆当否 = 当選となる確率は7%であり、前兆種別 = 前兆C(AT)かつ前兆移行フラグ = ONの場合、前兆当否 = 当選となる確率は35%である。よって、前兆期間に移行することが決定されている場合、前兆種別抽選で前兆C(AT)に決定されているときには、前兆A(通常CZ)や前兆B(有利CZ)に決定されているときよりも、特典が付与されやすくなっている。

30

【0075】

また、前兆種別 = 前兆A(通常CZ)かつ前兆移行フラグ = OFFの場合、前兆当否 = 当選となる確率は15%であり、前兆種別 = 前兆B(有利CZ)かつ前兆移行フラグ = OFFの場合、前兆当否 = 当選となる確率は12%であり、前兆種別 = 前兆C(AT)かつ前兆移行フラグ = OFFの場合、前兆当否 = 当選となる確率は10%である。よって、有利区間当選時において前兆期間に移行することが決定されていない場合であっても、その後前兆期間に移行することさえできれば、前兆種別抽選で前兆A(通常CZ)や前兆B(有利CZ)に決定されているときには、前兆C(AT)に決定されているときよりも、特典が付与されやすくなっている。

40

【0076】

図10に戻り、タイミングt1で有利区間当選して、前兆移行フラグ抽選、前兆種別抽選、および前兆当否抽選が実行されると、その次のゲームから有利区間に制御される。有利区間においては、先ず期待期間に制御される。期待期間は、有利区間当選した次のゲームから開始する。そして、RT1の残りゲーム数が消化されて一旦RT0に制御された後に転落リプに入賞して再びRT1に制御されたときには、期待期間が終了する。つまり、図10に示す例では、タイミングt1~t3の期間が期待期間となる。なお、RT0において有利区間当選した場合(つまり、タイミングt2~t3の間で有利区間当選した場合)、期待期間は、転落リプに入賞して再びRT1に制御されたとき(つまり、タイミングt3)に終了する。

50

【 0 0 7 7 】

期待期間中においては、所定の抽選対象役に当選したときに、メイン制御部 4 1 によって、前兆移行フラグ抽選、前兆種別抽選、および前兆当否抽選が実行される。このため、有利区間当選時に決定された、前兆移行フラグ、前兆種別、および前兆当否のそれぞれの内容が、期待期間中に変更されることがある。

【 0 0 7 8 】

ここで、図 1 2 を参照しながら、有利区間における期待期間中に実行される、前兆移行フラグ抽選、前兆当否抽選、および前兆種別抽選について説明する。図 1 2 は、有利区間における期待期間中の各種抽選を説明するための図である。

【 0 0 7 9 】

図 1 2 (a) は、期待期間中に用いられる前兆移行フラグ抽選テーブルを示す。図 1 2 (a) に示すように、期待期間中における前兆移行フラグ抽選は、抽選対象役（弱チェリー、強チェリー、特別ベル、中段ベル、7 リブ、維持転リブ）ごとに予め定められた抽選確率に従って、ON および OFF のいずれかに前兆移行フラグが決定される。

【 0 0 8 0 】

具体的には、抽選対象役の中で内部抽選において最も当選し易い弱チェリーが当選したときには、7 0 % の確率で前兆移行フラグが ON に決定されるのに対して、抽選対象役の中で内部抽選において最も当選し難いプレミア役である特別ベルや中段チェリーが当選したときには、1 0 0 % の高確率で前兆移行フラグが ON に決定される。

【 0 0 8 1 】

このように、期待期間中においては、有利区間当選時に一旦決定された前兆移行フラグの内容を再び変更することが可能である。つまり、有利区間当選時に行われた前兆移行フラグ抽選で前兆移行フラグが一旦 OFF に決定された場合であっても、その後の期待期間中に行われる前兆移行フラグ抽選で前兆移行フラグを ON に変更することも可能である。また、逆に、有利区間当選時に行われた前兆移行フラグ抽選で前兆移行フラグが一旦 ON に決定された場合であっても、その後の期待期間中に行われる前兆移行フラグ抽選で前兆移行フラグが OFF に変更されることもあり得る。なお、有利区間当選時に行われた前兆移行フラグ抽選で前兆移行フラグが一旦 ON に決定された場合、その後の期待期間中に行われる前兆移行フラグ抽選で前兆移行フラグが OFF に決定されたとしても、前兆移行フラグを変更することなく ON で維持するものであってもよい。

【 0 0 8 2 】

ここで、期待期間中における前兆移行フラグ抽選においては、図 1 1 (a) に示す通常区間における前兆移行フラグ抽選と比較して、7 リブおよび維持転リブが抽選対象役として追加されている。前述したように、7 リブおよび維持転リブは、RT 1 では当選しない一方で、RT 0 では当選し得る。このため、期待期間に制御されているタイミング $t_1 \sim t_3$ の期間のうち、RT 1 に制御されているタイミング $t_1 \sim t_2$ の期間よりも、RT 0 に制御されているタイミング $t_2 \sim t_3$ の期間の方が、1 ゲーム当りに前兆移行フラグ抽選が実行される確率が高くなっている。つまり、有利区間当選時に行われた前兆移行フラグ抽選で前兆移行フラグが一旦 OFF に決定された場合であっても、遊技状態が RT 1 から RT 0 に移行することで前兆移行フラグを ON に変更する機会が増える。内部抽選で維持転リブが当選する確率は概ね $1/3$ であり、かつ正解手順を考慮すると維持転リブが当選したゲームで転落リブが入賞する確率は $1/3$ であることから、RT 0 で遊技状態が維持される期間は概ね 9 ゲームである。このため、遊技者にとっては、前兆移行フラグ抽選が実行される確率が高くなっているこの 9 ゲーム間の RT 0 において如何に前兆移行フラグを ON に変更するかが遊技の勝敗を分ける鍵となっている。

【 0 0 8 3 】

さらに、RT 0 で維持転リブが当選して転落リブが入賞したときに、前兆移行フラグが OFF であれば次のゲームから通常区間に制御されてしまうが、RT 0 の最後に当選した維持転リブを契機として行われた前兆移行フラグ抽選で前兆移行フラグが ON に変更されることも十分考えられる（図 1 2 (a) に示すように、本実施の形態においては、維持転リ

10

20

30

40

50

ブに当選したときには、30%の確率で前兆移行フラグがONになる)。このように、期待期間の最後のゲームで前兆移行フラグが変更されることがあるため、前兆期間に対する期待感を期待期間の最後まで継続させることができる。

【0084】

図12(b)は、期待期間中に用いられる前兆当否抽選テーブルを示す。図12(b)に示すように、期待期間中における前兆当否抽選は、現状の前兆移行フラグの設定状況(ON、OFF)に応じて、抽選対象役(弱チェリー、強チェリー、特別ベル、中段ベル、7リブ、維持転リブ)ごとに予め定められた抽選確率に従って、当選および維持のいずれかに前兆当否が決定される。

【0085】

具体的には、前兆移行フラグ=ONの場合、いずれの抽選対象役に当選した場合であっても、前兆当否が維持される。一方、前兆移行フラグ=OFFの場合、抽選対象役の中で内部抽選において最も当選し易い弱チェリーが当選したときには、10%の確率で前兆当否が当選に決定されるのに対して、抽選対象役の中で内部抽選において最も当選し難いプレミア役である特別ベルや中段チェリーが当選したときには、100%の高確率で前兆当否が当選に決定される。

【0086】

このように、期待期間中においては、有利区間当選時に一旦決定された前兆当否の内容を再び変更することが可能である。つまり、有利区間当選時に行われた前兆当否抽選で前兆当否が一旦非当選に決定された場合であっても、その後の期待期間中に行われる前兆当否抽選で前兆当否を当選に変更することも可能である。

【0087】

ここで、期待期間中における前兆当否抽選においては、7リブおよび維持転リブが抽選対象役に含まれている。前述したように、7リブおよび維持転リブは、RT1では当選しない一方で、RT0では当選し得る。このため、期待期間中に制御されているタイミング $t_1 \sim t_3$ の期間のうち、RT1に制御されているタイミング $t_1 \sim t_2$ の期間よりも、RT0に制御されているタイミング $t_2 \sim t_3$ の期間の方が、1ゲーム当りに前兆当否抽選が実行される確率が高くなっている。つまり、有利区間当選時に行われた前兆当否抽選で前兆当否が一旦非当選に決定された場合であっても、遊技状態がRT1からRT0に移行することで前兆当否を当選に変更する機会が増える。遊技者にとっては、前兆当否抽選が実行される確率が高くなっている概ね9ゲーム間のRT0において如何に前兆当否を当選に変更するかが遊技の勝敗を分ける鍵となっている。

【0088】

図12(c)は、期待期間中に用いられる前兆種別抽選テーブルを示す。図12(c)に示すように、期待期間中における前兆種別抽選は、プレミア役である特別ベルや中段チェリーに当選したときに限り実行され、100%の確率で前兆種別が前兆C(AT)に決定される。

【0089】

このように、期待期間中においては、有利区間当選時に一旦決定された前兆種別の内容を、プレミア役が当選することで前兆C(AT)に変更することが可能である。

【0090】

なお、プレミア役に当選した場合であっても、前兆種別抽選は実行されないものであってもよい。つまり、有利区間当選時の前兆種別抽選で決定された前兆種別は、その後、一切変更されないものであってもよい。

【0091】

図10に戻り、期待期間となるタイミング $t_1 \sim t_3$ においては、サブ制御部91によって、CZやATといった特典の付与に関して期待させる期待演出が実行される。

【0092】

ここで、図13および図14を参照しながら、期待期間中に実行される期待演出について説明する。期待演出には、前兆ランプ60を用いて実行されるランプ期待演出と、液晶表

10

20

30

40

50

示器 5 1 に画像を表示することで実行される画像期待演出とが含まれる。

【 0 0 9 3 】

図 1 3 は、ランプ期待演出テーブルを説明するための図である。図 1 3 (a) は、前兆移行ランプ 6 0 a の点灯色を決定するための前兆移行ランプテーブルを示す。図 1 3 (a) に示すように、サブ制御部 9 1 は、図 1 1 (a) および図 1 2 (a) に示す前兆移行フラグ抽選によって前兆移行フラグが決定されたときに、前兆移行フラグの設定状況 (O N 、 O F F) に応じて、予め定められた抽選確率に従って、前兆移行ランプ 6 0 a の点灯色を決定する。

【 0 0 9 4 】

具体的には、前兆移行フラグ = O N の場合、赤色および緑色のいずれかに 5 0 % の確率で決定される一方で、青色には決定されない。前兆移行フラグ = O F F の場合、緑色および青色のいずれかに 5 0 % の確率で決定される一方で、赤色には決定されない。

10

【 0 0 9 5 】

このため、前兆移行ランプ 6 0 a が赤色に点灯した場合、前兆移行フラグ = O N であることを遊技者に確定的に報知できる一方、前兆移行ランプ 6 0 a が青色に点灯した場合、前兆移行フラグ = O F F であることを遊技者に確定的に報知できる。また、前兆移行ランプ 6 0 a が緑色に点灯した場合、前兆移行フラグが O N および O F F のいずれであることを遊技者に分からなくさせることで、前兆移行フラグ = O N であることを遊技者に期待させることができる。

【 0 0 9 6 】

図 1 3 (b) は、前兆当否ランプ 6 0 b の点灯色を決定するための前兆当否ランプテーブルを示す。図 1 3 (b) に示すように、サブ制御部 9 1 は、図 1 1 (c) および図 1 2 (b) に示す前兆当否抽選によって前兆当否が決定されたときに、前兆当否の設定状況 (当選、非当選) に応じて、予め定められた抽選確率に従って、前兆当否ランプ 6 0 b の点灯色を決定する。

20

【 0 0 9 7 】

具体的には、前兆当否 = 当選の場合、赤色および緑色のいずれかに 5 0 % の確率で決定される一方で、青色には決定されない。前兆当否 = 非当選の場合、緑色および青色のいずれかに 5 0 % の確率で決定される一方で、赤色には決定されない。

【 0 0 9 8 】

このため、前兆当否ランプ 6 0 b が赤色に点灯した場合、前兆当否 = 当選であることを遊技者に確定的に報知できる一方、前兆当否ランプ 6 0 b が青色に点灯した場合、前兆当否 = 非当選であることを遊技者に確定的に報知できる。また、前兆当否ランプ 6 0 b が緑色に点灯した場合、前兆当否が当選および非当選のいずれであることを遊技者に分からなくさせることで、前兆当否 = 当選であることを遊技者に期待させることができる。

30

【 0 0 9 9 】

図 1 3 (c) は、前兆種別ランプ 6 0 c の点灯色を決定するための前兆種別ランプテーブルを示す。図 1 3 (c) に示すように、サブ制御部 9 1 は、図 1 1 (b) および図 1 2 (c) に示す前兆種別抽選によって、前兆種別が決定されたときに、前兆種別の設定状況 (前兆 A (通常 C Z) 、前兆 B (有利 C Z) 、前兆 C (A T)) に応じて、予め定められた抽選確率に従って、前兆種別ランプ 6 0 c の点灯色を決定する。

40

【 0 1 0 0 】

具体的には、前兆種別 = 前兆 A (通常 C Z) の場合、緑色および青色のいずれかに 5 0 % の確率で決定される一方で、赤色には決定されない。前兆種別 = 前兆 B (有利 C Z) の場合、赤色、緑色、および青色のいずれにも決定され得るが、そのうち、緑色に最も高い確率で決定される。前兆種別 = 前兆 C (A T) の場合、赤色、緑色、および青色のいずれにも決定され得るが、そのうち、赤色に最も高い確率で決定される。

【 0 1 0 1 】

このため、前兆種別ランプ 6 0 c が赤色に点灯した場合、前兆種別 = 前兆 C (A T) である可能性が高いことを遊技者に報知でき、前兆種別ランプ 6 0 c が緑色に点灯した場合、

50

前兆種別が前兆 A（通常 C Z）または前兆 B（有利 C Z）である可能性が高いことを遊技者に報知でき、前兆種別ランプ 60 c が青色に点灯した場合、前兆種別 = 前兆 A（通常 C Z）である可能性が高いことを遊技者に報知できる。

【0102】

サブ制御部 91 は、上述したように点灯色を決定すると、決定した点灯色で、前兆移行ランプ 60 a、前兆当否ランプ 60 b、前兆種別ランプ 60 c のそれぞれを、期待期間中、常に点灯させる。

【0103】

図 14 は、画像期待演出テーブルを説明するための図である。図 14（a）は、前兆期間への制御を期待させる前兆移行画像の内容（キャラクタのセリフ）を決定するための前兆移行画像テーブルを示す。図 14（a）に示すように、サブ制御部 91 は、図 11（a）および図 12（a）に示す前兆移行フラグ抽選によって前兆移行フラグが決定されたとき、あるいは図 11（c）および図 12（b）に示す前兆当否抽選によって前兆当否が決定されたときに、前兆移行フラグの設定状況（ON、OFF）および前兆当否の設定状況（当選、非当選）に応じて、予め定められた抽選確率に従って、画面上に登場するキャラクタのセリフの内容を決定する。

10

【0104】

具体的には、前兆移行フラグ = ON かつ前兆当否 = 当選の場合、「移行すれば熱い」および「移行するかも」のいずれかに決定される。前兆移行フラグ = ON かつ前兆当否 = 非当選の場合、「移行するかも」に最も高い確率で決定されるが、10%の確率で演出が実行されない場合もある。前兆移行フラグ = OFF かつ前兆当否 = 当選の場合、「移行すれば熱い」に最も高い確率で決定されるが、30%の確率で演出が実行されない場合もある。前兆移行フラグ = OFF かつ前兆当否 = 非当選の場合、「移行するかも」に決定される場合もあるが、ほとんどの場合には演出が実行されない。

20

【0105】

このように、前兆移行フラグ = ON であるときのように、前兆移行する可能性が高い場合には、「移行するかも」に決定され易くなっており、前兆当否 = 当選であるときのように、前兆移行さえすれば特典が付与される可能性が高い場合には、「移行すれば熱い」に決定され易くなっている。

【0106】

図 14（b）は、前兆期間後に特典が付与されることを期待させる前兆当否画像の内容（文字）を決定するための前兆当否画像テーブルを示す。図 14（b）に示すように、サブ制御部 91 は、図 11（a）および図 12（a）に示す前兆移行フラグ抽選によって前兆移行フラグが決定されたとき、あるいは図 11（c）および図 12（b）に示す前兆当否抽選によって前兆当否が決定されたときに、前兆移行フラグの設定状況（ON、OFF）および前兆当否の設定状況（当選、非当選）に応じて、予め定められた抽選確率に従って、画面に表示される文字の内容を決定する。

30

【0107】

具体的には、前兆移行フラグ = ON かつ前兆当否 = 当選の場合、「激熱」に最も高い確率で決定されるが、30%の確率で演出が実行されない場合もある。前兆移行フラグ = ON かつ前兆当否 = 非当選の場合、「CHANCE」に最も高い確率で決定されるが、20%の確率で演出が実行されない場合もある。前兆移行フラグ = OFF かつ前兆当否 = 当選の場合、「CHANCE」に最も高い確率で決定されるが、20%の確率で演出が実行されない場合もある。前兆移行フラグ = OFF かつ前兆当否 = 非当選の場合、「CHANCE」に決定される場合もあるが、ほとんどの場合には演出が実行されない。

40

【0108】

このように、前兆移行フラグ = ON かつ前兆当否 = 当選であるときのように、特典が付与される可能性が高い場合には、「激熱」に決定され易くなっており、前兆移行フラグおよび前兆当否のうちのいずれかが肯定的な結果（ON や 当選）であるときには、「CHANCE」に決定され易くなっており、前兆移行フラグ = OFF かつ前兆当否 = 非当選である

50

ときには、演出が実行されない可能性が高くなっている。

【 0 1 0 9 】

図 1 4 (c) は、画像期待演出の中で特典の付与が最も期待できるプレミアム画像期待演出の実行有無を決定するためのプレミアム画像期待演出テーブルを示す。図 1 4 (c) に示すように、サブ制御部 9 1 は、図 1 1 (a) および図 1 2 (a) に示す前兆移行フラグ抽選によって前兆移行フラグが決定されたとき、あるいは図 1 1 (c) および図 1 2 (b) に示す前兆当否抽選によって前兆当否が決定されたときに、前兆移行フラグの設定状況 (O N 、 O F F) および前兆当否の設定状況 (当選 、 非当選) に応じて、予め定められた抽選確率に従って、プレミアム画像期待演出を実行するか否かを決定する。

【 0 1 1 0 】

具体的には、前兆移行フラグ = O N かつ前兆当否 = 当選の場合に限り、10%の確率でプレミアム画像期待演出が実行され、前兆移行フラグおよび前兆当否のいずれかが否定的な結果 (O F F や非当選) であるときには、プレミアム画像期待演出が実行されない。

【 0 1 1 1 】

このため、プレミアム画像期待演出が実行された場合、前兆移行フラグ = O N かつ前兆当否 = 当選であることを遊技者に確定的に報知することができる。

【 0 1 1 2 】

サブ制御部 9 1 は、上述したように画像期待演出の内容を決定すると、決定した内容に基づいて、画像期待演出を実行する。

【 0 1 1 3 】

なお、図 1 3 に示すランプ期待演出および図 1 4 に示す画像期待演出は、必ずしも両方が実行されるものに限らず、いずれか一方のみが実行されるものであってもよい。

【 0 1 1 4 】

図 1 0 に戻り、上述したような期待演出が実行されながらタイミング $t_1 \sim t_3$ に亘って期待期間に制御された後においては、前兆移行フラグの設定状況 (O N 、 O F F) に応じて、前兆期間に移行して有利区間が継続する場合と、前兆期間に移行せずに有利区間が終了する場合とに分岐する。

【 0 1 1 5 】

たとえば、図 1 0 (a) に示すように、転落リブが入賞して遊技状態が R T 1 に移行するタイミング t_3 において、前兆移行フラグ = O F F である場合には、R T 0 の最後のゲームをもって有利区間とともに期待期間が終了し、次の R T 1 の最初のゲームから通常区間に制御される。

【 0 1 1 6 】

一方、図 1 0 (b) および図 1 0 (c) に示すように、転落リブが入賞して遊技状態が R T 1 に移行するタイミング t_3 において、前兆移行フラグ = O N である場合には、R T 0 の最後のゲームをもって期待期間が終了し、次の R T 1 の最初のゲームから有利区間中における前兆期間に制御される。

【 0 1 1 7 】

その後、タイミング $t_3 \sim t_4$ に亘って遊技状態が R T 1 に制御されるとともに前兆期間に制御され、R T 1 のゲーム数を全て消化した後においては、前兆当否の設定状況 (当選 、 非当選) に応じて、C Z や A T といった特典が付与されて有利区間が継続する場合と、特典が付与されずに有利区間が終了する場合とに分岐する。

【 0 1 1 8 】

たとえば、図 1 0 (b) に示すように、R T 1 が終了するタイミング t_4 において、前兆当否 = 非当選である場合には、R T 1 の最後のゲームをもって有利区間とともに前兆期間が終了し、次の R T 0 の最初のゲームから通常区間に制御される。

【 0 1 1 9 】

一方、図 1 0 (c) に示すように、R T 1 が終了するタイミング t_4 において、前兆当否 = 当選である場合には、R T 1 の最後のゲームをもって前兆期間が終了し、次の R T 0 の最初のゲームから有利区間中における C Z や A T に制御される。なお、通常 C Z 、有利 C

10

20

30

40

50

Z、およびA Tのいずれに制御されるかは、前兆種別抽選によって決定された前兆種別の設定状況（前兆A（通常C Z）、前兆B（有利C Z）、前兆C（A T））に従って決定される。

【0120】

[各種処理]

図15～図19を参照しながら、メイン制御部41が主に実行する各種処理について説明する。

【0121】

（内部抽選処理）

図15は、メイン制御部41が実行する内部抽選処理を説明するための図である。メイン制御部41は、賭数が設定された状態でスタートスイッチ7が操作されたときに内部抽選処理を実行する。

10

【0122】

図15に示すように、まず、メイン制御部41は、内部抽選を実行することで当選役を決定する（S11）。このとき、メイン制御部41は、当選役を特定可能な情報を、RAM41cの記憶領域に格納する。

【0123】

次に、メイン制御部41は、内部抽選において、前兆移行フラグ抽選、前兆種別抽選、および前兆当否抽選の抽選対象役に当選したか否かを判定する（S12）。具体的には、メイン制御部41は、通常区間において、図11に示す前兆移行フラグ抽選、前兆種別抽選、および前兆当否抽選の抽選対象役（つまり、有利区間移行役）に当選したか否かを判定する。また、メイン制御部41は、有利区間において、図12に示す前兆移行フラグ抽選、前兆種別抽選、および前兆当否抽選の抽選対象役に当選したか否かとを判定する。

20

【0124】

メイン制御部41は、上述した抽選対象役に当選していない場合（S12でNO）、内部抽選処理を終了する。一方、メイン制御部41は、上述した抽選対象役に当選した場合（S12でYES）、抽選対象役に当選した旨の情報をRAM41cの記憶領域に格納し（S13）、内部抽選処理を終了する。

【0125】

（出玉制御処理）

図16は、メイン制御部41が実行する出玉制御処理を説明するための図である。メイン制御部41は、内部抽選処理の後に、出玉制御処理を実行する。

30

【0126】

図16に示すように、まず、メイン制御部41は、図15のS13でRAM41cの記憶領域に格納した抽選対象役に基づいて、前兆移行フラグ抽選を実行する（S21）。具体的には、メイン制御部41は、通常区間において、図11(a)に示す前兆移行フラグ抽選テーブルを用いて前兆移行フラグ抽選を実行する。あるいは、メイン制御部41は、有利区間において、図12(a)に示す前兆移行フラグ抽選テーブルを用いて前兆移行フラグ抽選を実行する。

【0127】

メイン制御部41は、前兆移行フラグ抽選によって、ONおよびOFFのいずれかに前兆移行フラグを決定すると、決定したONまたはOFFの前兆移行フラグをRAM41cの記憶領域に格納する（S22）。

40

【0128】

次に、メイン制御部41は、図15のS13でRAM41cの記憶領域に格納した抽選対象役に基づいて、前兆種別抽選を実行する（S23）。具体的には、メイン制御部41は、通常区間において、図11(b)に示す前兆種別抽選テーブルを用いて前兆種別抽選を実行する。あるいは、メイン制御部41は、有利区間において、図12(c)に示す前兆種別抽選テーブルを用いて前兆種別抽選を実行する。

【0129】

50

メイン制御部 4 1 は、前兆種別抽選によって、前兆種別を決定すると、決定した前兆種別を特定可能な情報を R A M 4 1 c の記憶領域に格納する (S 2 4)。

【 0 1 3 0 】

次に、メイン制御部 4 1 は、図 1 5 の S 1 3 で R A M 4 1 c の記憶領域に格納した抽選対象役に基づいて、前兆当否抽選を実行する (S 2 5)。具体的には、メイン制御部 4 1 は、通常区間において、図 1 1 (c) に示す前兆当否抽選テーブルを用いて前兆当否抽選を実行する。あるいは、メイン制御部 4 1 は、有利区間において、図 1 2 (b) に示す前兆当否抽選テーブルを用いて前兆当否抽選を実行する。

【 0 1 3 1 】

メイン制御部 4 1 は、前兆当否抽選によって、当選および非当選のいずれかに前兆当否を決定すると、決定した前兆当否を特定可能な情報を R A M 4 1 c の記憶領域に格納する (S 2 6)。

10

【 0 1 3 2 】

次に、通常区間から有利区間に移行することが初めて決定されている場合には、メイン制御部 4 1 は、ベルナビフラグ = O N に設定する (S 2 7)。ベルナビフラグは、有利区間中において、最大払出枚数が得られる入賞 (本実施の形態においては、主役であるベル 1 やベル 2) を発生させるためのナビ (以下、ベルナビと称す) が少なくとも 1 回実行されたか否かを示すフラグである。有利区間中にベルナビが実行された場合、ベルナビフラグは O N から O F F に変更される。その後、メイン制御部 4 1 は、出玉制御処理を終了する。

【 0 1 3 3 】

なお、図 1 6 においては、メイン制御部 4 1 が有利区間の状態を管理するための出玉状態データテーブルが示されている。出玉状態データテーブルには、有利区間の種類に対応するデータが格納される。たとえば、期待期間に設定されている場合、出玉状態データテーブルには「 0 0 」のデータが格納される。前兆期間に設定されている場合、出玉状態データテーブルには「 0 1 」のデータが格納される。前兆 A (通常 C Z) に設定されている場合、出玉状態データテーブルには「 0 2 」のデータが格納される。前兆 B (有利 C Z) に設定されている場合、出玉状態データテーブルには「 0 3 」のデータが格納される。前兆 C (A T) に設定されている場合、出玉状態データテーブルには「 0 4 」のデータが格納される。なお、有利区間に移行した直後においては期待期間に設定されるため、「 0 0 」のデータが格納されるが、「 0 0 」は初期値であるため、メイン制御部 4 1 は、有利区間

20

30

【 0 1 3 4 】

(前兆処理)

図 1 7 は、メイン制御部 4 1 が実行する前兆処理を説明するための図である。メイン制御部 4 1 は、前兆期間において 1 ゲームが終了するとき前兆処理を実行する。

【 0 1 3 5 】

図 1 7 に示すように、まず、メイン制御部 4 1 は、前兆期間に制御可能な前兆ゲーム数が 0 になったか否かを判定する (S 3 1)。つまり、メイン制御部 4 1 は、図 1 0 のタイミング t 4 に示す R T 1 の有限ゲーム数を全て消化したか否かを判定する。メイン制御部 4 1 は、前兆ゲーム数が 0 でない場合 (S 3 1 で N O)、前兆処理を終了する。

40

【 0 1 3 6 】

一方、メイン制御部 4 1 は、前兆ゲーム数が 0 である場合 (S 3 1 で Y E S)、ベルナビフラグ = O N であるか否かを判定する (S 3 2)。メイン制御部 4 1 は、ベルナビフラグ = O N である場合 (S 3 2 で Y E S)、つまり、有利区間中においてベルナビを未だ実行していない場合、前兆処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

一方、メイン制御部 4 1 は、ベルナビフラグ = O F F である場合 (S 3 2 で N O)、つまり、有利区間中においてベルナビを少なくとも 1 回実行している場合、前兆当否 = 当選であるか否かを判定する (S 3 3)。

【 0 1 3 8 】

50

メイン制御部 4 1 は、前兆当否 = 当選である場合 (S 3 3 で Y E S)、図 1 8 に示す前兆成功処理を実行する (S 3 4)。つまり、この場合、図 1 0 (c) に示すように、タイミング t 4 で前兆当否 = 当選であるため、次のゲームから C Z や A T に制御されて有利区間が継続する。

【 0 1 3 9 】

一方、メイン制御部 4 1 は、前兆当否 = 当選でない場合 (S 3 3 で N O)、有利区間終了フラグ = O N に設定する (S 3 5)。有利区間終了フラグは、有利区間の終了を示すフラグである。つまり、この場合、図 1 0 (b) に示すように、タイミング t 4 で前兆当否 = 非当選であるため、次のゲームから通常区間に制御される。メイン制御部 4 1 は、S 3 4 または S 3 5 の処理の後、前兆処理を終了する。

10

【 0 1 4 0 】

(前兆成功処理)

図 1 8 は、メイン制御部 4 1 が実行する前兆成功処理を説明するための図である。メイン制御部 4 1 は、図 1 7 の S 3 4 の処理の後に前兆成功処理を実行する。

【 0 1 4 1 】

メイン制御部 4 1 は、まず、前兆種別 = 前兆 A (通常 C Z) であるか否かを判定する (S 4 1)。メイン制御部 4 1 は、前兆種別 = 前兆 A (通常 C Z) である場合 (S 4 1 で Y E S)、次の出玉状態 = 前兆 A (通常 C Z) に設定する。これにより、次のゲームから、通常 C Z に制御される。

【 0 1 4 2 】

一方、メイン制御部 4 1 は、前兆種別 = 前兆 A (通常 C Z) でない場合 (S 4 1 で N O)、前兆種別 = 前兆 B (有利 C Z) であるか否かを判定する (S 4 3)。メイン制御部 4 1 は、前兆種別 = 前兆 B (有利 C Z) である場合 (S 4 3 で Y E S)、次の出玉状態 = 前兆 B (有利 C Z) に設定する。これにより、次のゲームから、有利 C Z に制御される。

20

【 0 1 4 3 】

一方、メイン制御部 4 1 は、前兆種別 = 前兆 B (有利 C Z) でない場合 (S 4 3 で N O)、前兆種別 = 前兆 C (A T) であるため、次の出玉状態 = 前兆 C (A T) に設定する。これにより、次のゲームから、A T に制御される。メイン制御部 4 1 は、S 4 2、S 4 4、または S 4 5 の処理の後、前兆成功処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

(有利区間終了処理)

図 1 9 は、メイン制御部 4 1 が実行する有利区間終了処理を説明するための図である。メイン制御部 4 1 は、有利区間において 1 ゲームが終了するとき有利区間終了処理を実行する。

30

【 0 1 4 5 】

メイン制御部 4 1 は、まず、有利区間終了フラグ = O N であるか否かを判定する (S 5 1)。メイン制御部 4 1 は、有利区間終了フラグ = O N でない場合 (S 5 1 で N O)、有利区間終了処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

一方、メイン制御部 4 1 は、有利区間終了フラグ = O N である場合 (S 5 1 で Y E S)、有利区間の制御に関する記憶を初期化する初期化処理を実行する (S 5 2)。そして、メイン制御部 4 1 は、有利区間ランプ 1 9 を消灯し (S 5 3)、有利区間終了処理を終了する。

40

【 0 1 4 7 】

[主な効果]

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 1 4 8 】

(1 - 1) 図 1 1 (a) に示すように、通常区間中に有利区間当選したときに、前兆期間に移行するための前兆移行フラグを設定するか否かを決定する前兆移行フラグ抽選が実行される。また、通常区間中に有利区間当選したときに、前兆期間後に C Z や A T といっ

50

た特典を付与するか否か（前兆当否）を決定する前兆当否抽選が実行される。そして、図 1 3（a）に示すように、前兆移行フラグの設定状況（ON、OFF）に応じて、特典の付与に関して遊技者に期待させるランプ期待演出における前兆移行ランプ 6 0 a の点灯色が異なるとともに、図 1 3（b）に示すように、前兆当否の設定状況（当選、非当選）に応じて、ランプ期待演出における前兆当否ランプ 6 0 b の点灯色が異なる。また、図 1 4（a）に示すように、前兆移行フラグの設定状況および前兆当否の設定状況に応じて、特典の付与に関して遊技者に期待させる画像期待演出におけるキャラクタのセリフが異なるとともに、図 1 4（b）に示すように、前兆移行フラグの設定状況および前兆当否の設定状況に応じて、画像期待演出における文字の内容が異なる。

【0149】

このように、前兆移行フラグの設定状況および前兆当否の設定状況に応じて、期待期間において実行されるランプ期待演出や画像期待演出の内容が異なるため、特典の付与に基づき実行される演出の制御に関して遊技の興趣を向上させることができる。

【0150】

（1 - 2） 図 1 および図 1 3（a），（b）に示すように、前兆移行ランプ 6 0 a と前兆当否ランプ 6 0 b とでは演出の実行領域が異なる。また、図 1 4（a），（b）に示すように、前兆移行画像テーブルに基づき決定される画像期待演出は、キャラクタのセリフが用いられるのに対して、前兆当否画像テーブルに基づき決定される画像期待演出は、文字が用いられる。

【0151】

これにより、前兆移行ランプ 6 0 a によって示唆される前兆移行フラグの設定状況に対して遊技者に注目させつつ、前兆移行ランプ 6 0 a とは別の領域で前兆当否ランプ 6 0 b によって示唆される前兆当否の設定状況に対して遊技者に注目させることができる。また、キャラクタのセリフおよび文字の内容によって示唆される前兆移行フラグの設定状況および前兆当否の設定状況に対して遊技者に注目させることができる。

【0152】

（1 - 3） 図 1 4（c）に示すように、前兆移行フラグ = ON かつ前兆当否 = 当選であるときにのみ、プレミアム画像が表示されるプレミアム画像期待演出が実行される。

【0153】

これにより、プレミアム画像期待演出が実行されたときに、前兆移行フラグ = ON かつ前兆当否 = 当選であることを遊技者に確定的に報知することができる。

【0154】

（1 - 4） 図 1 2（c）に示すように、通常区間中に有利区間当選したときに、前兆期間後に付与され得る特典の種類（前兆種別）を決定する前兆種別抽選が実行される。そして、図 1 3（c）に示すように、前兆種別の設定状況（前兆 A（通常 CZ），前兆 B（有利 CZ），前兆 C（AT））に応じて、ランプ期待演出における前兆種別ランプ 6 0 c の点灯色が異なる。期待期間中においては、前兆種別の設定状況に応じた点灯色で前兆種別ランプ 6 0 c が常に点灯する。

【0155】

このように、前兆種別の設定状況に応じて、期待期間において常に実行されるランプ期待演出の内容が異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0156】

（2 - 1） 図 1 2（a）に示すように、有利区間における期待期間中においては、前兆移行フラグ抽選が実行され、その抽選結果に応じて、前兆移行フラグを OFF から ON に変更可能である。また、図 1 2（b）に示すように、期待期間中においては、前兆当否抽選が実行され、その抽選結果に応じて、前兆当否を非当選から当選に変更可能である。

【0157】

このように、有利区間当選したときに一旦決定された前兆移行フラグの設定状況および前兆当否の設定状況を、有利区間に制御された後の期待期間中においても変更可能であるため、有利区間に制御された後の期待期間中においても特典の付与に対して遊技者に期待さ

10

20

30

40

50

せることができる。

【 0 1 5 8 】

(2 - 2) 前兆期間に移行不可能であるときには前兆移行フラグ = O F F に設定される一方で、前兆期間に移行可能であるときには前兆移行フラグ = O N に設定される。また、特典が付与不可能であるときには前兆当否 = 非当選に設定される一方で、特典が付与可能であるときには前兆当否 = 当選に設定される。そして、前兆移行フラグ = O N かつ前兆当否 = 当選であることを条件に、特典が付与される。

【 0 1 5 9 】

これにより、前兆期間に移行するか否か、さらには前兆期間に移行した後に特典が付与されるか否かに対して遊技者に注目させることができる。

10

【 0 1 6 0 】

(2 - 3) 図 1 0 (b) , (c) に示すように、前兆移行フラグ = O N かつ前兆当否 = 当選であるとき、または前兆移行フラグ = O N かつ前兆当否 = 非当選であるときには、前兆期間に制御される。一方、図 1 0 (a) に示すように、前兆移行フラグ = O F F かつ前兆当否 = 当選であるとき、または前兆移行フラグ = O F F かつ前兆当否 = 非当選であるときには、前兆期間に制御されない。

【 0 1 6 1 】

これにより、前兆移行フラグ抽選で前兆移行フラグ = O N に設定されたか否かに対して遊技者に注目させることができ、前兆期間に移行した場合には、前兆移行フラグ = O N であったことを遊技者に認識させることができる。

20

【 0 1 6 2 】

(2 - 4) 図 1 2 (a) に示すように、有利区間に制御された後であっても、期待期間中に有利区間移行役を含む所定の抽選対象役に当選したときに、前兆移行フラグ抽選が実行されて、前兆移行フラグを O F F から O N に変更可能である。また、図 1 2 (b) に示すように、有利区間に制御された後であっても、期待期間中に有利区間移行役を含む所定の抽選対象役に当選したときに、前兆当否抽選が実行されて、前兆当否を非当選から当選に変更可能である。そして、前兆移行フラグ抽選と前兆当否抽選とは、互いに独立して実行されるため、前兆移行フラグのみを O F F から O N に変更すること、前兆当否のみを非当選から当選に変更すること、あるいは、前兆移行フラグを O F F から O N に変更するとともに前兆当否を非当選から当選に変更することが可能である。

30

【 0 1 6 3 】

これにより、有利区間に制御された後であっても、期待期間中に有利区間移行役を含む所定の抽選対象役に当選したときに、前兆移行フラグや前兆当否の設定状況が変更されることに対して遊技者に注目させることができる。

【 0 1 6 4 】

(2 - 5) 有利区間当選時の前兆移行フラグ抽選によって前兆移行フラグ = O F F に設定された場合であっても、その後の有利区間における期待期間中に行われた前兆移行フラグ抽選によって、前兆移行フラグを O F F から O N に変更可能である。

【 0 1 6 5 】

このように、有利区間に制御されるときには前兆期間に移行しない旨が決定されていたとしても、その後の有利区間における期待期間中に行われた前兆移行フラグ抽選によって前兆期間に移行する旨に変更されることもあるため、期待期間中に有利区間移行役を含む所定の抽選対象役に当選したときに、前兆移行フラグの設定状況が変更されることに対して遊技者に注目させることができる。

40

【 0 1 6 6 】

(2 - 6) 図 1 7 に示すように、前兆期間において実行される前兆処理では、S 3 1 の処理で前兆ゲーム数が 0 になったと判定された場合において、S 3 3 の処理で前兆当否が当選および非当選のいずれに判定されたのかに応じて、S 3 4 の前兆成功処理が実行されるか、S 3 5 の有利区間終了フラグ = O N に設定されるかで、処理が分岐する。

【 0 1 6 7 】

50

これにより、前兆期間において、前兆当否が当選および非当選のいずれであるかに応じて、その後の処理の分岐を明確にすることができる。また、前兆期間が終了することと、有利区間が終了することとを、連動させることができるため、たとえば、前兆期間におけるバトル演出によって特典が付与されない旨が報知（「LOSE」の文字画像の表示）されたにも関わらず、無駄に有利区間が継続するといった矛盾が生じることを回避することができる。このように、有利区間に関して適切な処理を実行することができる。

【0168】

(2-7) 図18に示すように、前兆移行フラグ = ONかつ前兆当否 = 当選であるときに限り実行される前兆成功処理においては、前兆種別の設定状況に応じてCZ1、CZ2、およびATのいずれかに出玉状態が設定される。

10

【0169】

このように、前兆移行フラグ = ONかつ前兆当否 = 当選であるときには、前兆種別の設定状況に応じて出玉状態が設定されるため、前兆種別の設定状況に対して遊技者に注目させることができる。

【0170】

(2-8) 図17に示すように、前兆期間が終了するときにおいて、有利区間中においてベルナビを少なくとも1回実行している場合に、有利区間終了フラグ = ONに設定される。そして、図19に示すように、有利区間終了フラグ = ONに設定されていることを条件に、初期化処理によって、有利区間の制御に関する記憶が初期化される。

【0171】

このように、前兆期間が終了するときの処理と、有利区間が終了するときの処理とを、連動させることができるため、たとえば、前兆期間におけるバトル演出によって特典が付与されない旨が報知されたにも関わらず、無駄に有利区間が継続するといった矛盾が生じることを回避することができる。

20

【0172】

[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。

【0173】

[特典について]

本実施の形態においては、特典として、CZに制御するための権利であるCZゲームやATに制御するための権利であるATゲームを例示したが、BB (big bonus: 第一種特別役物に係る役物連続作動装置) やRB (regular bonus: 第一種特別役物) といったボーナスを適用してもよいし、ATゲーム数が上乘せされる確率が他の状態よりも高まる上乘せ特化ゾーンを適用してもよい。

30

【0174】

[期待演出について]

本実施の形態においては、期待演出として、スロットマシン1に設けられたランプを用いたランプ期待演出および液晶表示器51に画像を表示する画像期待演出を適用したが、これに限らない。たとえば、スピーカから演出音を出力することで、前兆移行フラグの設定状況や前兆当否の設定状況、および前兆種別の設定状況を遊技者に示唆するような期待演出が実行されてもよい。

40

【0175】

画像期待演出では、前兆移行フラグの設定状況に応じてキャラクタのセリフが異なっていたが、これに限らず、前兆移行フラグの設定状況に応じてキャラクタが登場するか否か (たとえば、前兆移行フラグ = ONならキャラクタが登場する一方で、前兆移行フラグ = OFFならキャラクタが登場しない) や登場するキャラクタの種類が異なってもよい。

【0176】

また、画像期待演出では、前兆当否の設定状況に応じて文字の内容が異なっていたが、こ

50

れに限らず、前兆当否の設定状況に応じて文字が表示されるか否か（たとえば、前兆当否 = 当選なら文字が表示される一方で、前兆当否 = 非当選なら文字が表示されない）が異なっているとしてもよい。

【0177】

なお、画像期待演出では、前兆当否の設定状況に応じて、キャラクタのセリフ、キャラクタが登場するか否か、あるいは登場するキャラクタの種類が異なっているとしてもよい。

【0178】

[有利区間当選について]

本実施の形態においては、有利区間移行役に当選したときに有利区間への移行が100%決定するものであったが、これに限らない。たとえば、有利区間移行役に当選したときに有利区間に移行するか否かを決定する有利区間移行抽選が行われ、その抽選の結果に基づき有利区間への移行が決定するものであってもよい。この場合、有利区間移行抽選によって有利区間への移行が決定したことを条件に、前兆移行フラグ抽選、前兆当否抽選、および前兆種別抽選が実行されてもよい。

10

【0179】

[パチンコ遊技機への適用について]

前述した実施の形態では、遊技機の一例であるスロットマシンについて説明した。しかし、これに限らず、いわゆる遊技球を遊技領域に打込んで遊技を行うパチンコ遊技機に対して、前述した実施形態を適用してもよい。

【0180】

たとえば、特典として大当たり当選を適用し、前兆演出として変動図柄が停止する前に行われるリーチ演出を適用してもよい。そして、前兆演出の前に行われる期待演出として、リーチ演出に発展するか否かを煽る発展演出を適用してもよい。たとえば、始動入賞したとき、あるいは当該始動入賞に基づいて図柄が変動するときにおいて、大当たりか否か（第1種別の内容）と、リーチ演出を実行するか否か（第2種別の内容）とを決定し、その決定内容に応じて、発展演出中に行われる期待演出を異ならせてもよい。

20

【0181】

さらに、発展演出中においては、リーチ演出を実行するか否か（第2種別の内容）の内容を抽選によって変更するものであってもよい。

【0182】

また、始動入賞したとき、あるいは当該始動入賞に基づいて図柄が変動するときにおいて、確変大当たり、時短大当たり、通常大当たりといったように、複数種類の大当たりの種類（第3種別の内容）を決定するものであってもよい。

30

【0183】

上述したような適用例において、スロットマシン1が備える構成について適用可能なものについては、可能な限りパチンコ遊技機に適用してもよい。

【0184】

なお、上述した本実施の形態および変形例における各種構成および各種処理などは、適宜組合せることができる。

【0185】

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て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。

40

【符号の説明】

【0186】

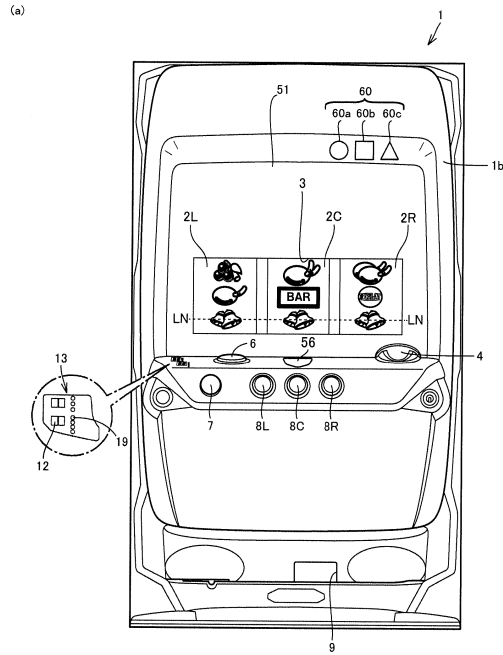
1 スロットマシン、2 L, 2 C, 2 R リール、4 メダル投入部、8 L, 8 C, 8 R ストップスイッチ、9 メダル払出口、12 遊技補助表示器、13 遊技用表示部、19 有利区間ランプ、41 メイン制御部、41 a メインCPU、41 c RAM、51 液晶表示器、56 演出用スイッチ、60 前兆ランプ、60 a 前兆移行ランプ、60 b

50

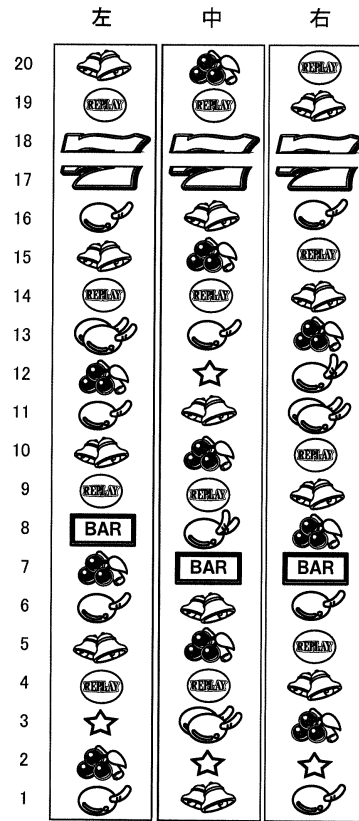
前兆当否ランプ、60c 前兆種別ランプ、91 サブ制御部、91a サブCPU、91c RAM。

【図面】

【図1】



【図2】



10

20

【図3】

名称	図柄の組合せ	備考
AT01	上7-上7-リブ	1枚
	上7-上7-プラムA	
	上7-上7-プラムB	
AT02	上7-上7-プラムC	1枚
	上7-上7-ブランク	
	上7-プラムA-リブ	
AT03	上7-プラムA-プラムA	1枚
	上7-プラムB-プラムB	
	上7-プラムC-プラムC	
AT04	上7-プラムA-ブランク	1枚
	上7-プラムB-リブ	
	上7-プラムB-プラムA	
AT05	上7-プラムB-プラムB	1枚
	上7-プラムC-プラムC	
	上7-プラムB-ブランク	
AT06	上7-プラムC-リブ	1枚
	上7-プラムC-プラムA	
	上7-プラムC-プラムB	
AT07	上7-プラムC-プラムC	1枚
	BAR-上7-リブ	
	BAR-上7-プラムA	
AT08	BAR-上7-プラムB	1枚
	BAR-上7-プラムC	
	BAR-上7-ブランク	
AT09	BAR-プラムA-リブ	1枚
	BAR-プラムA-プラムA	
	BAR-プラムA-プラムB	
AT10	BAR-プラムA-プラムC	1枚
	BAR-プラムA-ブランク	
	BAR-プラムB-リブ	
AT11	BAR-プラムB-プラムA	1枚
	BAR-プラムB-プラムB	
	BAR-プラムB-プラムC	
AT12	BAR-プラムB-ブランク	1枚
	BAR-プラムC-リブ	
	BAR-プラムC-プラムA	
AT13	BAR-プラムC-プラムB	1枚
	BAR-プラムC-プラムC	
	BAR-プラムC-ブランク	
AT14	BAR-プラムC-リブ	1枚
	BAR-プラムC-プラムA	
	BAR-プラムC-プラムB	
AT15	BAR-プラムC-プラムC	1枚
	BAR-プラムC-ブランク	
	BAR-プラムC-リブ	
AT16	BAR-プラムC-プラムA	1枚
	BAR-プラムC-プラムB	
	BAR-プラムC-プラムC	

【図4】

名称	図柄の組合せ	備考
ベル1	上7-チェリー--ベル	9枚
	BAR-チェリー--ベル	
	プラムC-チェリー--ベル	
	ブランク-チェリー--ベル	
ベル2	ベル-チェリー--下7	9枚
	ベル-チェリー--BAR	
	ベル-チェリー--プラムB	
	ベル-チェリー--ブランク	
1枚役1	上7-ブランク-リブ	1枚
1枚役2	BAR-ブランク-リブ	1枚
1枚役3	プラムC-ブランク-リブ	1枚
1枚役4	ブランク-ブランク-リブ	1枚
1枚役5	下7-上7-リブ	1枚
	プラムA-上7-リブ	
1枚役6	下7-プラムA-リブ	1枚
	プラムA-プラムA-リブ	
1枚役7	下7-プラムB-リブ	1枚
	プラムA-プラムB-リブ	
1枚役8	下7-プラムC-リブ	1枚
	プラムA-プラムC-リブ	
制御ベル	ブランク-リブ-BAR	1枚
特図1	上7-チェリー--リブ	RT0移行
	BAR-チェリー--リブ	
	プラムC-チェリー--リブ	
	ブランク-チェリー--リブ	
特図2	リブ-上7-リブ	RT0移行
	リブ-プラムA-リブ	
	リブ-プラムB-リブ	
	リブ-プラムC-リブ	

30

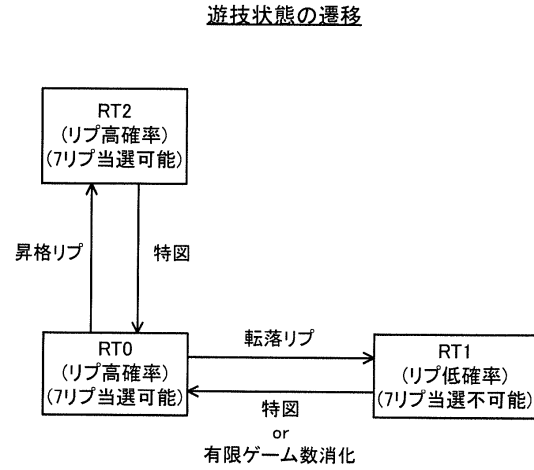
40

50

【図5】

名称	図柄の組合せ	備考
リフ1	上7-上7-ベル	再遊技
	上7-フラムA-ベル	
	上7-フラムB-ベル	
	上7-フラムC-ベル	
	BAR-上7-ベル	
	BAR-フラムA-ベル	
	BAR-フラムB-ベル	
	BAR-フラムC-ベル	
	フラムC-上7-ベル	
	フラムC-フラムA-ベル	
	フラムC-フラムB-ベル	
	フラムC-フラムC-ベル	
	ブランク-上7-ベル	
	ブランク-フラムA-ベル	
ブランク-フラムB-ベル		
ブランク-フラムC-ベル		
リフ2	リフ-リフ-リフ	再遊技
リフ3	上7-リフ-リフ	再遊技
	BAR-リフ-リフ	
	フラムC-リフ-リフ	
ブランク-リフ-リフ		
リフ4	上7-リフ-上7	再遊技(転落リフ)
	上7-リフ-チェリ	
	BAR-リフ-上7	
	BAR-リフ-チェリ	
	フラムC-リフ-上7	
	フラムC-リフ-チェリ	
リフ5	リフ-下7-ベル	再遊技(昇格リフ)
	リフ-BAR-ベル	
	リフ-ブランク-ベル	
リフ6	リフ-チェリ-フラムB	再遊技(7リフ)
	リフ-下7-リフ	
リフ7	リフ-下7-フラムB	再遊技(7リフ)
	下7-チェリ-リフ	
リフ8	下7-チェリ-フラムB	再遊技(7リフ)
	下7-ブランク-リフ	
リフ9	リフ-チェリ-下7	再遊技(7リフ)
	リフ-ブランク-下7	
リフ10	下7-下7-リフ	再遊技(7リフ)
	下7-下7-フラムB	
リフ11	下7-チェリ-下7	再遊技(7リフ)
	下7-ブランク-下7	
リフ12	リフ-下7-下7	再遊技(7リフ)
	下7-下7-下7	
リフ13	下7-下7-下7	再遊技(7リフ)
	下7-チェリ-ベル	
リフ14	チェリ-チェリ-ベル	再遊技(弱チェリ)
	下7-チェリ-上7	
リフ15	下7-チェリ-チェリ	再遊技(強チェリ)
	チェリ-チェリ-上7	
	チェリ-チェリ-チェリ	
	チェリ-チェリ-下7	
リフ16	チェリ-チェリ-下7	再遊技(強チェリ)
	フラムA-リフ-下7	
	フラムA-リフ-BAR	
	フラムA-リフ-フラムB	
リフ17	フラムA-リフ-ブランク	再遊技(中段チェリ)
	フラムA-リフ-リフ	

【図6】



10

20

20

【図7】

役番号	抽選対象役	遊技状態 (○:抽選対象)			設定差		有利区間 移行
		RT0	RT1	RT2	あり	なし	
31	特別ベル	○	○	○	-	○	有
30	中段チェリ	○	○	○	-	○	有
29	強チェリ	○	○	○	-	○	有
28	弱チェリ	○	○	○	-	○	有
27	共通ベル	○	○	○	○	-	無
26	左正解ベル1	○	○	○	-	○	無
25	左正解ベル2	○	○	○	-	○	無
24	左正解ベル3	○	○	○	-	○	無
23	左正解ベル4	○	○	○	-	○	無
22	中正解ベル1	○	○	○	-	○	無
21	中正解ベル2	○	○	○	-	○	無
20	中正解ベル3	○	○	○	-	○	無
19	中正解ベル4	○	○	○	-	○	無
18	右正解ベル1	○	○	○	-	○	無
17	右正解ベル2	○	○	○	-	○	無
16	右正解ベル3	○	○	○	-	○	無
15	右正解ベル4	○	○	○	-	○	無
14	7リフ1	○	-	○	-	○	無
13	7リフ2	○	-	○	-	○	無
12	7リフ3	○	-	○	-	○	無
11	7リフ4	○	-	○	-	○	無
10	7リフ5	○	-	○	-	○	無
9	7リフ6	○	-	○	-	○	無
8	7リフ7	○	-	○	-	○	無
7	通常リフ	○	○	○	-	○	無
6	維持転リフ1	○	-	-	-	○	無
5	維持転リフ2	○	-	-	-	○	無
4	維持転リフ3	○	-	-	-	○	無
3	維持昇リフ1	○	-	-	-	○	無
2	維持昇リフ2	○	-	-	-	○	無
1	維持昇リフ3	○	-	-	-	○	無

【図8】

抽選対象役	組合せ
特別ベル	ベル1+ベル2+制御ベル
中段チェリ	リフ1+リフ2+リフ6+リフ7+リフ8+リフ9+リフ11+リフ17
強チェリ	リフ1+リフ2+リフ6+リフ7+リフ8+リフ9+リフ11+リフ15+リフ16
弱チェリ	リフ1+リフ2+リフ6+リフ7+リフ8+リフ14
共通ベル	ベル1+ベル2
左正解ベル1	ベル1+AT01+AT02+AT03+AT04+1枚役1
左正解ベル2	ベル1+AT05+AT06+AT07+AT08+1枚役2
左正解ベル3	ベル1+AT09+AT10+AT11+AT12+1枚役3
左正解ベル4	ベル1+AT13+AT14+AT15+AT16+1枚役4
中正解ベル1	ベル2+AT01+AT05+AT09+AT13+1枚役5
中正解ベル2	ベル2+AT02+AT06+AT10+AT14+1枚役6
中正解ベル3	ベル2+AT03+AT07+AT11+AT15+1枚役7
中正解ベル4	ベル2+AT04+AT08+AT12+AT16+1枚役8
右正解ベル1	ベル2+AT01+AT06+AT11+AT16
右正解ベル2	ベル2+AT02+AT07+AT12+AT13
右正解ベル3	ベル2+AT03+AT08+AT09+AT14
右正解ベル4	ベル2+AT04+AT05+AT10+AT15
7リフ1	リフ1+リフ6+リフ8+リフ9
7リフ2	リフ1+リフ6+リフ7+リフ8+リフ9
7リフ3	リフ1+リフ6+リフ7+リフ8+リフ9+リフ10
7リフ4	リフ1+リフ6+リフ7+リフ8+リフ9+リフ10+リフ11+リフ12
7リフ5	リフ1+リフ6+リフ7+リフ8+リフ9+リフ10+リフ11+リフ12+リフ13
7リフ6	リフ1+リフ6+リフ7+リフ8+リフ9+リフ10+リフ11
7リフ7	リフ1+リフ2+リフ6+リフ7+リフ8+リフ9+リフ10+リフ11+リフ12+リフ13
通常リフ	リフ1+リフ2
維持転リフ1	リフ1+リフ4
維持転リフ2	リフ2+リフ4
維持転リフ3	リフ2+リフ3+リフ4
維持昇リフ1	リフ1+リフ5
維持昇リフ2	リフ2+リフ5
維持昇リフ3	リフ2+リフ3+リフ5

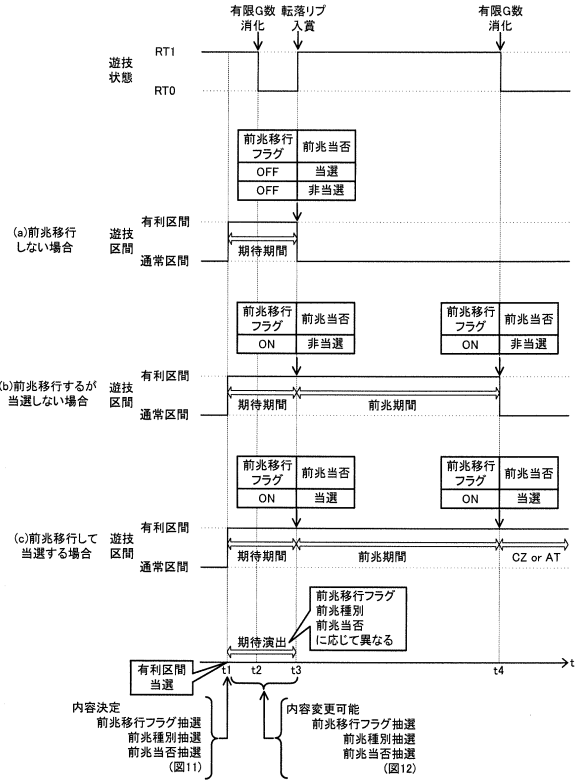
30

40

【 図 9 】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左正解ベル1~4	左第1停止	ベル1
	左第1停止以外	いずれかのAT役 or 特図
中正解ベル1~4	中第1停止	ベル2
	中第1停止以外	いずれかのAT役 or 特図
右正解ベル1~4	右第1停止	ベル2
	右第1停止以外	いずれかのAT役 or 特図
維持転リブ1	左第1停止	リブ1
	左第1停止以外	リブ4(転落リブ)
維持転リブ2	中第1停止	リブ2
	中第1停止以外	リブ4(転落リブ)
維持転リブ3	右第1停止	リブ2
	右第1停止以外	リブ4(転落リブ)
維持昇リブ1	左第1停止	リブ1
	左第1停止以外	リブ5(昇格リブ)
維持昇リブ2	中第1停止	リブ2
	中第1停止以外	リブ5(昇格リブ)
維持昇リブ3	右第1停止	リブ2
	右第1停止以外	リブ5(昇格リブ)

【 図 1 0 】



10

20

【 図 1 1 】

通常区間中の各種抽選

(a)前兆移行フラグ抽選テーブル

当選役	前兆移行フラグ	確率
弱チェリー	ON	2%
	OFF	98%
強チェリー	ON	30%
	OFF	70%
特別ベル、中段チェリー	ON	60%
	OFF	40%

(b)前兆種別抽選テーブル

当選役	前兆種別	確率
弱チェリー	前兆A(通常CZ)	25%
	前兆B(有利CZ)	25%
	前兆C(AT)	50%
強チェリー	前兆A(通常CZ)	10%
	前兆B(有利CZ)	30%
	前兆C(AT)	60%
特別ベル、中段チェリー	前兆A(通常CZ)	0%
	前兆B(有利CZ)	2%
	前兆C(AT)	98%

(c)前兆当否抽選テーブル

前兆種別	前兆移行フラグ	前兆当否	確率
前兆A(通常CZ)	ON	当選	5%
		非当選	95%
	OFF	当選	15%
		非当選	85%
前兆B(有利CZ)	ON	当選	7%
		非当選	93%
	OFF	当選	12%
		非当選	88%
前兆C(AT)	ON	当選	35%
		非当選	65%
	OFF	当選	10%
		非当選	90%

【 図 1 2 】

有利区間における期待期間中の各種抽選

(a)前兆移行フラグ抽選テーブル

当選役	前兆移行フラグ	確率
弱チェリー	ON	70%
	OFF	30%
強チェリー	ON	100%
	OFF	0%
特別ベル、中段チェリー	ON	100%
	OFF	0%
7リブ	ON	70%
	OFF	30%
維持転リブ	ON	30%
	OFF	70%

(b)前兆当否抽選テーブル

現状の前兆移行フラグ	当選役	前兆当否	確率
ON	弱チェリー	当選	0%
		維持	100%
	強チェリー	当選	0%
		維持	100%
	特別ベル、中段チェリー	当選	0%
		維持	100%
	7リブ	当選	0%
		維持	100%
	維持転リブ	当選	0%
		維持	100%
OFF	弱チェリー	当選	10%
		維持	90%
	強チェリー	当選	55%
		維持	45%
	特別ベル、中段チェリー	当選	100%
		維持	0%
	7リブ	当選	10%
		維持	90%
	維持転リブ	当選	0%
		維持	100%

(c)前兆種別抽選テーブル

当選役	前兆種別	確率
特別ベル、中段チェリー	前兆A(通常CZ)	0%
	前兆B(有利CZ)	0%
	前兆C(AT)	100%

30

40

50

【図 1 3】

ランプ期待演出テーブル

(a)前兆移行ランプテーブル

前兆移行フラグ	前兆移行ランプの色	確率
ON	赤	50%
	緑	50%
	青	0%
OFF	赤	0%
	緑	50%
	青	50%

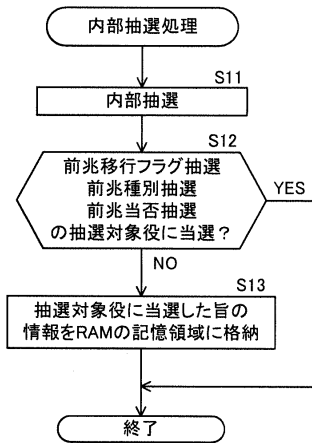
(b)前兆当否ランプテーブル

前兆当否	前兆当否ランプの色	確率
当選	赤	50%
	緑	50%
	青	0%
非当選	赤	0%
	緑	50%
	青	50%

(c)前兆種別ランプテーブル

内容	前兆種別ランプの色	確率
前兆A(通常CZ)	赤	0%
	緑	50%
	青	50%
前兆B(有利CZ)	赤	20%
	緑	50%
	青	30%
前兆C(AT)	赤	50%
	緑	30%
	青	20%

【図 1 5】



【図 1 4】

画像期待演出テーブル

(a)前兆移行画像テーブル

前兆移行フラグ	前兆当否	キャラクターのセリフ	確率
ON	当選	移行すれば熱い	50%
		移行するかも	50%
		なし	0%
ON	非当選	移行すれば熱い	20%
		移行するかも	70%
		なし	10%
OFF	当選	移行すれば熱い	50%
		移行するかも	20%
		なし	30%
OFF	非当選	移行すれば熱い	0%
		移行するかも	30%
		なし	70%

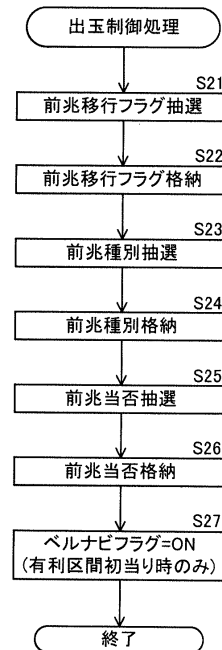
(b)前兆当否画像テーブル

前兆移行フラグ	前兆当否	文字	確率
ON	当選	激熱	70%
		CHANCE	30%
		なし	30%
ON	非当選	激熱	20%
		CHANCE	60%
		なし	20%
OFF	当選	激熱	20%
		CHANCE	60%
		なし	20%
OFF	非当選	激熱	0%
		CHANCE	30%
		なし	70%

(c)プレミア画像期待演出テーブル

前兆移行フラグ	前兆当否	プレミア画像期待演出	確率
ON	当選	あり	10%
		なし	90%
ON	非当選	あり	0%
		なし	100%
OFF	当選	あり	0%
		なし	100%
OFF	非当選	あり	0%
		なし	100%

【図 1 6】



※出玉状態データテーブル

データ	有利区間の種類
00	期待期間
01	前兆期間
02	前兆A(通常CZ)
03	前兆B(有利CZ)
04	前兆C(AT)

10

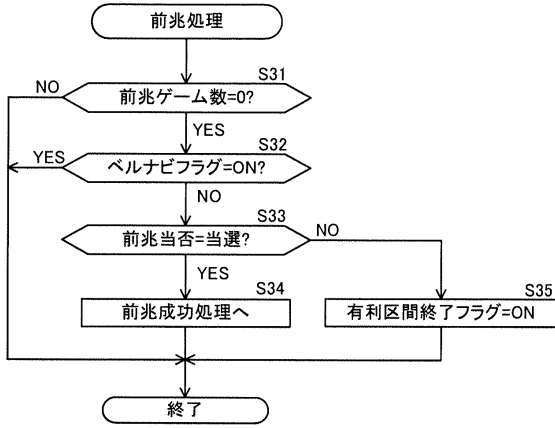
20

30

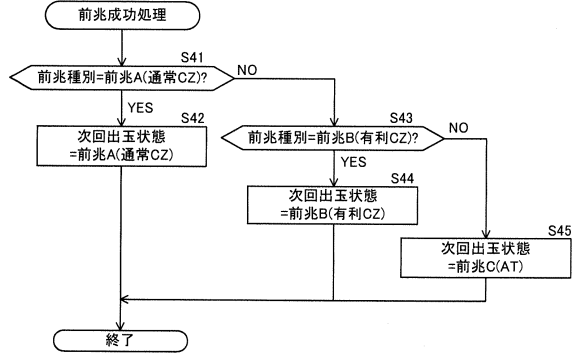
40

50

【図 17】

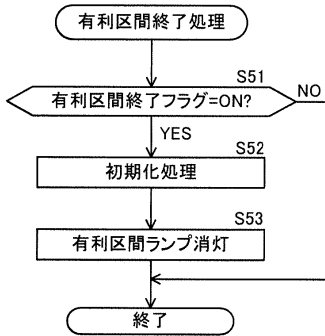


【図 18】



10

【図 19】



20

30

40

50

フロントページの続き

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