

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7313872号  
(P7313872)

(45)発行日 令和5年7月25日(2023.7.25)

(24)登録日 令和5年7月14日(2023.7.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全80頁)

(21)出願番号	特願2019-72526(P2019-72526)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成31年4月5日(2019.4.5)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2020-168253(P2020-168253		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
	A)	(72)発明者	小倉 敏男
(43)公開日	令和2年10月15日(2020.10.15)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
審査請求日	令和4年3月15日(2022.3.15)		株式会社三共内
		審査官	金子 和孝

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(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、  
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、  
制御状態をバックアップするためのバックアップ情報を保持するバックアップ手段と、  
前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段と、  
通常区間と有利区間とで区間を制御する区間制御手段と、  
通常状態と、遊技者にとって有利な有利状態とで状態を制御する状態制御手段と、を備え、  
前記状態制御手段は、  
前記通常区間から前記有利区間に移行したときに前記通常状態に制御し、  
前記通常状態において移行条件が成立したときに前記有利状態に制御可能であり、  
前記スロットマシンは、  
前記通常区間から前記有利区間への移行に関して、前記通常状態において前記移行条件の成立する割合が異なる複数種類のモードのいずれかを設定するモード設定手段と、  
前記モード設定手段によりいずれのモードが設定されているかを示唆する複数種類の有利度示唆のいずれかを実行可能な有利度示唆手段と、をさらに備え、  
前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定

10

20

されなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記通常区間から制御を開始可能であり、

前記有利度示唆手段は、

前記有利区間から前記通常区間に制御された後、該通常区間から前記有利区間へ移行する第1状況において、前記有利度示唆を実行し、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたことにより前記通常区間に制御された後、該通常区間から前記有利区間へ移行する第2状況において、前記有利度示唆を実行し、

10

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記有利区間から制御が開始される第3状況において、前記有利度示唆を実行せず、

前記モード設定手段により設定されているモードが第1モードであるときに、第1有利度示唆よりも高い割合で第2有利度示唆を選択して実行し、

前記モード設定手段により設定されているモードが第2モードであるときに、前記第2有利度示唆よりも高い割合で前記第1有利度示唆を選択して実行し、

前記第1状況において前記モード設定手段により設定されているモードが前記第1モードであるときと、前記第2状況において前記モード設定手段により設定されているモードが前記第1モードであるときとで、

20

異なる選択割合で前記第1有利度示唆を選択して実行し、

異なる選択割合で前記第2有利度示唆を選択して実行し、

前記第1状況において前記モード設定手段により設定されているモードが前記第2モードであるときと、前記第2状況において前記モード設定手段により設定されているモードが前記第2モードであるときとで、

異なる選択割合で前記第1有利度示唆を選択して実行し、

異なる選択割合で前記第2有利度示唆を選択して実行し、

前記通常状態において、更新値が更新されるとともに、当該更新値を示唆可能な更新値示唆が実行され、

前記通常状態に制御されたときに、前記更新値として初期更新値が設定され、

30

前記通常状態において前記更新値が特定値に達したときに、前記移行条件が成立し得、  
前記モード設定手段により設定されているモードが複数種類のモードのいずれであるかに応じて、前記更新値が前記特定値のうちの第1特定値に達したときの前記移行条件の成立割合が異なるとともに、前記更新値が前記第1特定値を超えて前記特定値のうちの第2特定値に達したときの前記移行条件の成立割合が異なり、

前記バックアップ情報は、前記更新値を含み、

前記第1状況および前記第2状況において前記有利区間への移行に伴い前記通常状態に制御されたときに前記更新値として設定された前記初期更新値、および、前記第3状況において前記バックアップ情報に基づき設定された前記更新値がいずれの値であるかに関わらず、前記第1状況と前記第2状況と前記第3状況とにおいて、前記更新値として0を示唆する初期態様から前記更新値示唆が開始し、

40

前記スロットマシンの電源が投入された後、前記可変表示部の変動表示を開始させるための賭数の設定が行われるまで、前記更新値示唆が行われないデモ演出状態とし、

前記デモ演出状態の演出態様は、前記設定値設定手段に前記設定値が設定されたか否かに関わらず、共通の態様である、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

50

、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、または役とも称する）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（RB）やビッグボーナス（BB）といった遊技者にとって有利な特別状態に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】

このようなスロットマシンとして、最大獲得数が得られる当選に係る入賞役についての押下位置や停止順序の指示を原則1回以上行う有利区間と当該有利区間以外の通常区間とに制御可能なものであって、通常区間から有利区間に移行が決定されたときに抽選によって有利な遊技状態に制御可能なものがあつた（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開2019-179号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上述したスロットマシンにおいては、通常区間のような第1遊技状態から有利区間のような第2遊技状態への移行が決定されたときに、有利な遊技状態への制御に関する抽選を行ったような場合には、当該抽選結果に関する示唆を行う有利度示唆を実行することが好ましいが、有利度示唆を実行するにあたってはまだまだ改良の余地があつた。

【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、第1遊技状態から第2遊技状態への移行に関する有利度示唆を好適に実行することができるスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

（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、

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、

制御状態をバックアップするためのバックアップ情報を保持するバックアップ手段と、

前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段と、

通常区間と有利区間とで区間を制御する区間制御手段と、

通常状態と、遊技者にとって有利な有利状態とで状態を制御する状態制御手段と、を備え、

前記状態制御手段は、

前記通常区間から前記有利区間に移行したときに前記通常状態に制御し、

10

20

30

40

50

前記通常状態において移行条件が成立したときに前記有利状態に制御可能であり、  
前記スロットマシンは、

前記通常区間から前記有利区間への移行に関して、前記通常状態において前記移行条件の成立する割合が異なる複数種類のモードのいずれかを設定するモード設定手段と、

前記モード設定手段によりいずれのモードが設定されているかを示唆する複数種類の有利度示唆のいずれかを実行可能な有利度示唆手段と、をさらに備え、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記通常区間から制御を開始可能であり、

10

前記有利度示唆手段は、

前記有利区間から前記通常区間に制御された後、該通常区間から前記有利区間へ移行する第1状況において、前記有利度示唆を実行し、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたことにより前記通常区間に制御された後、該通常区間から前記有利区間へ移行する第2状況において、前記有利度示唆を実行し、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記有利区間から制御が開始される第3状況において、前記有利度示唆を実行せず、

20

前記モード設定手段により設定されているモードが第1モードであるときに、第1有利度示唆よりも高い割合で第2有利度示唆を選択して実行し、

前記モード設定手段により設定されているモードが第2モードであるときに、前記第2有利度示唆よりも高い割合で前記第1有利度示唆を選択して実行し、

前記第1状況において前記モード設定手段により設定されているモードが前記第1モードであるときと、前記第2状況において前記モード設定手段により設定されているモードが前記第1モードであるときとで、

異なる選択割合で前記第1有利度示唆を選択して実行し、

異なる選択割合で前記第2有利度示唆を選択して実行し、

前記第1状況において前記モード設定手段により設定されているモードが前記第2モードであるときと、前記第2状況において前記モード設定手段により設定されているモードが前記第2モードであるときとで、

30

異なる選択割合で前記第1有利度示唆を選択して実行し、

異なる選択割合で前記第2有利度示唆を選択して実行し、

前記通常状態において、更新値が更新されるとともに、当該更新値を示唆可能な更新値示唆が実行され、

前記通常状態に制御されたときに、前記更新値として初期更新値が設定され、

前記通常状態において前記更新値が特定値に達したときに、前記移行条件が成立し得、  
前記モード設定手段により設定されているモードが複数種類のモードのいずれであるかに応じて、前記更新値が前記特定値のうちの第1特定値に達したときの前記移行条件の成立割合が異なるとともに、前記更新値が前記第1特定値を超えて前記特定値のうちの第2特定値に達したときの前記移行条件の成立割合が異なり、

40

前記バックアップ情報は、前記更新値を含み、

前記第1状況および前記第2状況において前記有利区間への移行に伴い前記通常状態に制御されたときに前記更新値として設定された前記初期更新値、および、前記第3状況において前記バックアップ情報に基づき設定された前記更新値がいずれの値であるかに関わらず、前記第1状況と前記第2状況と前記第3状況とにおいて、前記更新値として0を示唆する初期態様から前記更新値示唆が開始し、

前記スロットマシンの電源が投入された後、前記可変表示部の変動表示を開始させるための賭数の設定が行われるまで、前記更新値示唆が行われないデモ演出状態とし、

50

前記デモ演出状態の演出態様は、前記設定値設定手段に前記設定値が設定されたか否かに関わらず、共通の態様である。

( 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、

制御状態をバックアップするためのバックアップ情報（たとえば、出玉フラグ）を保持するバックアップ手段（たとえば、RAM 4 1 c）と、

前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による設定値を変更する処理）と、

第 1 遊技状態（たとえば、通常区間通常）と第 2 遊技状態（たとえば、有利区間通常）とで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 4 1 による出玉状態を制御する処理）と、

前記第 2 遊技状態において遊技者にとって有利な有利制御（たとえば、ポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御）を行う有利制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御を行う処理）と、

前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行に関して、前記有利制御に関する有利度が異なる複数種類のパラメータ（たとえば、モード）のいずれかを設定するパラメータ設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるモード抽選結果を設定する処理）と、

前記パラメータ設定手段によりいずれのパラメータが設定されているかを示唆する複数種類の有利度示唆（たとえば、アイキャッチ表示）のいずれかを実行可能な有利度示唆手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるアイキャッチ表示を行う処理）と、を備え、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり（たとえば、図 1 9 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記第 1 遊技状態から制御を開始可能であり（たとえば、図 1 8 に示す例）、

前記有利度示唆手段は、

前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 1 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 1 7 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたことにより前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 2 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 1 8 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 2 遊技状態から制御が開始される第 3 状況において、前記有利度示唆を実行せず（たとえば、図 1 9 に示す例）、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 1 状況と前記第 2 状況とで異なる選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行し（たとえば、図 2 3 に示す例）、

前記スロットマシンの電源が投入された後、前記可変表示部の変動表示を開始させるための賭数の設定が行われるまで、デモ演出を実行可能であり、

前記デモ演出の演出態様は、前記設定値設定手段に前記設定値が設定されたか否かに関わらず、共通の態様である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 9 】

【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

10

20

30

40

50

トマシンの主な内部構成の一例を示す図である。

【図 2】各リールの図柄配列を示す図である。

【図 3】R T 状態の遷移を説明するための図である。

【図 4】出玉状態の遷移を説明するための図である。

【図 5】状態ごとの概要を説明するための図である。

【図 6】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

【図 7】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

【図 8】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

10

【図 9】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

【図 10】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せ、および有利区間当選の有無について説明するための図である。

【図 11】フラグカテゴリごとに整列された抽選対象役を示す図である。

【図 12】内部抽選における判定値数を説明するための図である。

【図 13】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 14】他の役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 15】ポイントマップの一例を説明するための図である。

20

【図 16】アイキャッチ表示の一例を説明するための図である。

【図 17】第 1 ～ 第 3 実施形態における、有利区間終了後に再度有利区間に移行したときの演出の流れ（第 1 状況）を説明するための図である。

【図 18】第 1 , 2 実施形態における、有利区間中に電源遮断され設定変更により通常区間で復旧したときの演出の流れ（第 2 状況）を説明するための図である。

【図 19】第 1 実施形態における、有利区間中に電源遮断され有利区間で復旧したときの演出の流れ（第 3 状況）の一例を説明するための図である。

【図 20】第 1 , 2 実施形態における、通常区間中に電源遮断され通常区間で復旧したときの演出の流れ（第 4 状況）を説明するための図である。

【図 21】第 1 , 2 実施形態における、第 1 状況と第 2 状況とを比較して説明するための図である。

30

【図 22】第 1 , 2 実施形態における、第 2 状況と第 4 状況とを比較して説明するための図である。

【図 23】第 1 , 2 実施形態における、変形例における第 1 状況と第 2 状況とを比較して説明するための図である。

【図 24】メイン制御部が実行する起動処理（メイン）および設定変更処理のフローチャートである。

【図 25】メイン制御部が実行するメイン処理のフローチャートである。

【図 26】メイン制御部が実行する出玉制御処理のフローチャートである。

【図 27】メイン制御部が実行する通常中処理のフローチャートである。

40

【図 28】通常中の特典抽選テーブルを説明するための図である。

【図 29】メイン制御部が実行する有利区間通常中処理のフローチャートである。

【図 30】有利区間通常中の特典抽選テーブルを説明するための図である。

【図 31】第 2 実施形態における、有利区間中に電源遮断され有利区間で復旧したときの演出の流れ（第 3 状況）を説明するための図である。

【図 32】第 2 実施形態における、第 2 状況と第 3 状況とを比較して説明するための図である。

【図 33】第 1 実施形態と第 2 実施形態との違いについて説明するための図である。

【図 34】第 3 実施形態における、有利区間中に電源遮断され設定変更により通常区間で復旧したときの演出の流れ（第 2 状況）を説明するための図である。

50

【図 3 5】第 3 実施形態における、有利区間中に電源遮断され有利区間で復旧したときの演出の流れ（第 3 状況）の一例を説明するための図である。

【図 3 6】第 3 実施形態における、通常区間中に電源遮断され通常区間で復旧したときの演出の流れ（第 4 状況）を説明するための図である。

【図 3 7】第 3 実施形態における、特別演出状態以外の状態と特別演出状態とを比較して説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

〔第 1 実施形態〕

本実施の形態に係る遊技機として、スロットマシンを以下に示す実施例に基づいて説明する。まず、図 1～図 30 を参照しながら、第 1 実施形態に係るスロットマシンについて説明する。

【0011】

〔スロットマシンの構成〕

図 1 は（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、（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、各リールの図柄配列を示す図である。図 1（a）に示すように、スロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b を備える。スロットマシン 1 の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール 2 L, 2 C, 2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図 2 に示すように、これらリール 2 L, 2 C, 2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が、スロットマシン 1 の正面の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。

【0012】

なお、本実施の形態では、3 つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを 1 つのみ用いた構成、2 つのリールを用いた構成、4 つ以上のリールを用いた構成としてもよい。また、本実施の形態では、リール 2 L, 2 C, 2 R の回転によって透視窓 3 に表示された図柄を可変表示させる構成を可変表示部としているが、リールに限らず、たとえば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで図柄を変動表示させることが可能な構成でもよい。また、本実施の形態では、物理的なリールにて可変表示部を構成しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示部を構成してもよい。

【0013】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数（本実施の形態では、3）の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、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 2 L, 2 C, 2 R 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 8 L, 8 C, 8 R、および演出時に遊技者によって操作される演出用スイッチ 5 6（以下、「演出ボタン」とも称する）が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0014】

なお、以下では、スタートスイッチ 7 に対する操作（たとえば、スタートスイッチ 7 を手で押下する操作）を「スタート操作」または「開始操作」、1 番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作（たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作）を「第 1 停止操作」、2 番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作（たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作）を「第 2 停止操作」、および 3 番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作（たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作）を「第 3 停止操作」または「最終停止操作」とも称する。また、第 1 停止操作、第 2 停止操作、および第 3 停止操作を総称して「停止操作」とも称する。さらに、1 番目のストップスイッチに対する押下（第 1 停止操作）が解

10

20

30

40

50

除されること（たとえば、ストップスイッチから手を離すこと）を「第1停止離し」、2番目のストップスイッチに対する押下（第2停止操作）が解除されること（すなわち、ストップスイッチから手を離すこと）を「第2停止離し」、および3番目のストップスイッチに対する押下（第3停止操作）が解除されること（すなわち、ストップスイッチから手を離すこと）を「第3停止離し」または「最終停止離し」とも称する。

#### 【0015】

スロットマシン1の正面において、リール2L、2C、2Rの横には、複数のLEDで構成されるサイドランプ27が設けられている。また、リール2L、2C、2Rの近傍には、リール2L、2C、2Rのそれぞれに対応して設けられるとともにリール2L、2C、2Rのそれぞれに対してリールの裏側または横から光を照射するリールバックライト28L、28C、28R（以下、単に「リールバックライト28」とも称す）が設けられている。さらに、液晶表示器51の上方には、音を出力するスピーカ53が設けられている。

10

#### 【0016】

スロットマシン1の正面には、図1に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードなどが表示される遊技補助表示器12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求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有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、後述する有利区間ATなどの状態に制御されている旨を点灯により報知する状態LED19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

20

#### 【0017】

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とともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力するメイン制御部41が設けられている。メイン制御部41は、遊技の進行に係る各種制御を行うメインCPU41aと、遊技の進行に係る各種データを記憶するRAM41cとを備える。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などに対する操作、およびメダル投入部4に対するメダルの投入を検出し、検出した操作に応じて、リール2L、2C、2Rの回転/停止や遊技用表示部13における各LEDの点灯/消灯など、遊技の進行に係る制御を行う。

30

#### 【0018】

スロットマシン1の内部には、メイン制御部41からのコマンドに応じて演出を制御するサブ制御部91が設けられている。サブ制御部91は、演出に係る各種制御を行うサブCPU91aと、演出に係る各種データを記憶するRAM91cとを備える。サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドに基づいて、液晶表示器51における画像の表示、スピーカ53からの音出力、およびサイドランプ27やリールバックライト28の点灯/消灯などを制御する。液晶表示器51の画像表示やスピーカ53の音出力に用いられる演出データは、RAM91cに記憶されている。さらに、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作を検出し、検出した操作に応じて液晶表示器51における画像の表示やスピーカ53からの音出力を制御する。

40

#### 【0019】

スロットマシン1においてゲームを行う場合、遊技者は、メダル投入部4にメダルを投入するか、MAXBETスイッチ6を操作するなどして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ってゲームが開始可能な状態となる。入賞ラインLNとは、透視窓3に表示されたリール2L、2C、2Rにおける図柄の組合せが入賞図柄の組合せと一致するか否かを判定するためのラインである。本実施形態では、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの下

50



段といったように、いわゆる小山のラインが入賞ラインとして定められている。なお、入賞ラインは、小山に限らず、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段といったように、中段に水平方向に亘って設けられてもよく、単数に限らず、複数の入賞ラインが設けられてもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N に揃ったことを認識し易くする無効ラインが設けられていてもよい。

#### 【 0 0 2 0 】

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 2 L , 2 C , 2 R が回転する。このとき、メイン制御部 4 1 によって内部抽選が行われる。内部抽選は、導出を許容する図柄組合せ（表示結果組合せ）を決定する処理である。

#### 【 0 0 2 1 】

具体的には、メイン制御部 4 1 は、内部抽選処理において、所定の順番で各抽選対象役が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、所定の順番で各抽選対象役の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。内部抽選によって抽選対象役が当選することで、当該抽選対象役に対応する図柄組合せの導出が許容される。

#### 【 0 0 2 2 】

なお、管理者（遊技店の店員など）は、設定変更によって、内部抽選における役の当選確率を変更可能である。具体的には、管理者によって設定された設定値に応じて、内部抽選で用いる当選確率を決定することにより、メダルの出玉率（払出率）が変わっている。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。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、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。

#### 【 0 0 2 3 】

設定値を変更するためには、スロットマシン 1 の内部に設けられている電源ボックスの電源スイッチを操作して、スロットマシン 1 の電源が O N 状態である場合には一旦 O F F 状態にし、さらに、設定キースイッチを操作して、設定キースイッチを O N 状態にしてから、スロットマシン 1 の電源を O N する必要がある。設定キースイッチを O N 状態にしてスロットマシン 1 の電源を O N 状態にすると、ドアが開放していることを条件に、遊技の進行が不可能な状態である設定変更状態に移行する。設定変更状態に移行すると、設定値表示器に R A M 4 1 c から読み出された現在の設定値が表示値として表示される。

#### 【 0 0 2 4 】

設定変更状態においては、リセット / 設定スイッチが操作されると、設定値表示器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）。その後、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。設定キースイッチが O F F 状態にされると、確定した表示値（設定値）が R A M 4 1 c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。なお、電源スイッチを一旦 O F F 状態にし、設定キースイッチを O N 状態として電源スイッチを O N させる操作を行うことにより、設定変更状態に移行されるため、該操作をまとめて設定変更操作ともいう。

#### 【 0 0 2 5 】

設定変更された場合、R A M 4 1 c に格納された遊技に関する情報は初期化される。このため、たとえば、後述するように、有利区間中に設定変更されると、当該有利区間中の情報（たとえば、有利区間通常において蓄積されるポイントなど）が初期化されるとともに、通常区間に出玉状態が移行する。

#### 【 0 0 2 6 】

ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止する。これにより、透視窓 3 に図柄組合せが導出表示される。

10

20

30

40

50

入賞ライン L N 上において、当選役の図柄組合せと一致する図柄組合せが停止した場合、当該当選役に対応する入賞が発生する。

【 0 0 2 7 】

リールの停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間（本実施の形態では、190ms（ミリ秒））以内に、操作に対応するリール 2 L , 2 C , 2 R の回転を停止させる制御が行われる。リール 2 L , 2 C , 2 R を 1 分間に 80 回転させ、80（回転）×20（1リール当たりの図柄コマ数、たとえば、20コマ）=1600コマ分の図柄を変動させるので、予め定められた最大停止遅延時間（190ms）が経過するまでの間では、最大で4コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから4コマ先までにある図柄、合計5コマ分（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール 2 L、2 R、2 R に導出させることが可能である。

10

【 0 0 2 8 】

入賞が発生可能な役としては、特別役（ボーナス）、小役、および再遊技役がある。特別役（ボーナス）は、入賞することによって、小役に当選する確率が非ボーナス状態よりも高まるボーナス状態に遊技状態が制御される役である。特別役（ボーナス）には、R B（レギュラーボーナス）や B B（ビッグボーナス）のような第一種特別役物、および C B（チャレンジボーナス）のような第二種特別役物が含まれる。本実施の形態においては、特別役として、B B が設けられている。小役は、入賞することによって、メダルが付与される役である。再遊技役（リプレイ）は、入賞することによって、遊技者所有のメダルを消費することなく次の遊技が開始可能となる役である。

20

【 0 0 2 9 】

遊技状態（R T 状態）に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部 4 1 が、上述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L , 2 C , 2 R の表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ 7 の検出時）に乱数を用いて決定するものである。

【 0 0 3 0 】

なお、各役の当選フラグのうち、小役および再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されるようになっている。

30

【 0 0 3 1 】

また、内部抽選において、予め定められた所定の操作態様（たとえば、操作順序（押し順）、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役や再遊技役（以下、「押し順役」とも称する）が当選し得ようになっている。押し順役には、たとえば、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合に停止する停止態様よりも有利な停止態様となる役や、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合よりも有利な停止態様が停止する割合が高い役などを含む。また、有利な停止態様とは、メダルの付与を伴う停止態様だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴う停止態様、不利な遊技状態への移行が回避される停止態様なども含む。

40

【 0 0 3 2 】

メイン制御部 4 1 は、内部抽選によって押し順役に当選したときに、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 の操作態様に対応するナビ情報を報知するナビを実行可能である。具体的には、メイン制御部 4 1 は、内部抽選結果に応じて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 の操作態様を遊技補助表示器 1 2 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（有利区間

50

A T) に制御可能である。

【 0 0 3 3 】

詳しくは後述するが、メイン制御部 4 1 は、通常において予め定められた所定の抽選条件が成立したときに、有利区間中の出玉状態に状態を制御するか否かを決定する有利区間移行抽選を行い、当該有利区間移行抽選に当選することで、有利区間中の出玉状態における制御を開始する。なお、有利区間移行抽選に当選することを、「有利区間当選」とも称する。有利区間中の出玉状態において、メイン制御部 4 1 は、押し順役に当選したときに、ナビ報知を実行し、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、操作順序、操作タイミングなど）を遊技補助表示器 1 2 を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、当該操作態様を液晶表示器 5 1 などを用いて報知するナビ演出を実行させる。

10

【 0 0 3 4 】

押し順役に当選したゲームにおいては、遊技者の操作態様が当選した押し順役に対応する操作態様（以下、「正解手順」とも称する）と一致したときに遊技者にとって有利な役（本実施の形態においては、ブラム役）が入賞する。

【 0 0 3 5 】

遊技者は、ナビに従って正解手順でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作することで、押し順役に含まれる役のうち、メダルの払出枚数が多い方の役を入賞させることができる。あるいは、遊技者は、ナビに従って正解手順でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作することで、押し順役に含まれる役のうち、入賞を取りこぼす可能性のない役を入賞させることができる。なお、押し順役に含まれる役のうち、正解手順でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに入賞可能な役を「主役」、正解手順とは異なる不正解手順でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに入賞可能な役を「副役」とも称する。

20

【 0 0 3 6 】

ナビ報知およびナビ演出により報知される操作態様にて、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作することで、内部抽選にて当選した押し順役に含まれる主役を確実に入賞させることができるようになっている。

【 0 0 3 7 】

30

[ 状態遷移 ]

図 3 は、R T 状態の遷移を説明するための図である。図 4 は、出玉状態の遷移を説明するための図である。図 5 は、状態ごとの概要を説明するための図である。図 3 ~ 図 5 に示すように、メイン制御部 4 1 によって管理される状態には、内部抽選における当選確率に関わる遊技状態（R T 状態）と、出玉に関わる出玉状態とが含まれる。

【 0 0 3 8 】

R T 状態には、非内部中、内部中、および B B が含まれる。内部中は、遊技が進行可能な状態であってかつ予め定められた設計値に基づくメダルの払出率が担保されている状態である。なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、殆どのゲームを内部中で遊技者に遊技させることになっている。

40

【 0 0 3 9 】

一方、非内部中は、遊技者によって遊技することがない、あるいは遊技することがあってもその時間が極端に短い状態である。非内部中においては、B B に当選し、かつ当該 B B の入賞を取りこぼしたときに、次のゲームから遊技状態が内部中に移行する。すなわち、内部中は、B B の当選を持ち越した状態である。

【 0 0 4 0 】

非内部中および内部中のいずれにおいても、B B に入賞可能なゲーム（以下、「B B 入賞可能ゲーム」とも称する）が行われることがある。具体的には、非内部中においては、B B に当選したゲームでストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて B B の図柄組合せを導出させることができれば、B B に入賞する。この場合、次のゲームから R T 状態

50

が B B に制御される。つまり、非内部中においては、B B に当選したゲームが B B 入賞可能ゲームとなる。

#### 【 0 0 4 1 】

内部中においては、B B 当選が持ち越されている。ここで、B B と小役とが同時当選した場合、小役の図柄組合せを優先的に導出させるようにリール制御が行われる。さらに、小役が取りこぼしのない役であれば、B B と小役とが同時当選したゲームでは、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に関わらず、必ず小役が入賞し、B B は入賞することができない。同様に、B B と再遊技役とが同時当選した場合、再遊技役の図柄組合せを優先的に導出させるようにリール制御が行われる。一般的に再遊技役は取りこぼしのない役であるため、B B と再遊技役とが同時当選したゲームでは、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に関わらず、必ず再遊技役が入賞し、B B は入賞することができない。したがって、内部中においては、内部抽選でハズレになったゲーム（何らの役にも当選しないゲーム）に限り、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて B B の図柄組合せを導出させることができれば、B B に入賞する。この場合、次のゲームから R T 状態が B B に制御される。つまり、内部中においては、内部抽選でハズレになったゲームが B B 入賞可能ゲームとなる。

10

#### 【 0 0 4 2 】

B B 中においては、所定ゲーム数（たとえば、6 0 G ）に亘って B B 中ゲームが行われるが、B B 中における出玉率は約 1 0 1 % であるため、純増枚数はほとんど増えることがない。よって、B B は、遊技者にとっては単に所定ゲーム数（たとえば、6 0 G ）を消化する状態に過ぎない。B B が終了すると、再び非内部中へと R T 状態が移行する。

20

#### 【 0 0 4 3 】

本実施の形態においては、メイン制御部 4 1 によって管理される出玉状態として、出玉状態 = 0、出玉状態 = 1、出玉状態 = 2、出玉状態 = 3、出玉状態 = 4 および出玉状態 = 5 の 5 種類の出玉状態が設けられている。出玉状態 = 0 を「通常」と称し、出玉状態 = 1 を「有利区間通常」と称し、出玉状態 = 2 を「有利区間 C Z」と称し、出玉状態 = 3 を「有利区間 A T」と称し、出玉状態 = 4 を「有利区間特化ゾーン」と称し、出玉状態 = 5 を「有利区間エンディング」と称する。

#### 【 0 0 4 4 】

メイン制御部 4 1 は、出玉状態を管理するための情報として、出玉フラグを所定領域に記憶している。たとえば、メイン制御部 4 1 は、通常に状態を制御している間は出玉状態 = 0 を特定可能に出玉フラグを記憶し、有利区間通常に状態を制御している間は出玉状態 = 1 を特定可能に出玉フラグを記憶し、有利区間 C Z に状態を制御している間は出玉状態 = 2 を特定可能に出玉フラグを記憶し、有利区間 A T に状態を制御している間は出玉状態 = 3 を特定可能に出玉フラグを記憶し、有利区間特化ゾーンに状態を制御している間は出玉状態 = 4 を特定可能に出玉フラグを記憶し、有利区間エンディングに状態を制御している間は出玉状態 = 5 を特定可能に出玉フラグを記憶する。なお、各出玉状態の管理は出玉フラグを用いるものに限らず、他の手法であってもよい。

30

#### 【 0 0 4 5 】

通常は、通常区間とも称される。有利区間通常、有利区間 C Z、有利区間 A T、有利区間特化ゾーン、および有利区間エンディングは、まとめて有利区間とも称される。

40

#### 【 0 0 4 6 】

通常区間（通常）は、ナビが実行されない状態であり、ナビ情報を報知不可能な非報知状態である。有利区間は、ナビが実行され得る状態であり、ナビ情報を報知可能な報知状態である。本実施の形態においては、有利区間のうち、有利区間通常および有利区間 C Z は、いずれもナビが実行されないが、有利区間 A T、有利区間特化ゾーン、および有利区間エンディングは、いずれもナビが実行され得る。なお、有利区間通常や有利区間 C Z においてもナビが実行されるものであってもよいが、たとえば、有利区間 A T においては、有利区間通常や有利区間 C Z よりも、押し順役当選時に主役を入賞させるためのナビの実行確率が高くなっている。

50

## 【 0 0 4 7 】

出玉状態および R T 状態は、互いに独立してそれぞれが状態遷移する。本実施の形態においては、非内部中および内部中のいずれにおいても各出玉状態に制御され得る。一方、B B 中においては、出玉状態が設けられていない。

## 【 0 0 4 8 】

たとえば、R T 状態が非内部中でありかつ出玉状態が有利区間通常である場合において B B 当選したときには、R T 状態が内部中に移行するが出玉状態は有利区間通常を維持する。R T 状態が内部中でありかつ出玉状態が有利区間通常である場合において B B 入賞したときには、R T 状態が B B に制御されるが、B B 中においては出玉状態が存在しない。その後、B B が終了すると、R T 状態が非内部中に移行するとともに、出玉状態は再び元の有利区間通常に制御される。

10

## 【 0 0 4 9 】

また、R T 状態が非内部中でありかつ出玉状態が有利区間 A T である場合において B B 当選かつ B B 入賞したときには、R T 状態が B B に制御されるが、B B 中においては出玉状態が存在しない。その後、B B が終了すると、R T 状態が非内部中に移行するとともに、出玉状態は再び元の有利区間 A T に制御される。

## 【 0 0 5 0 】

たとえば、R T 状態が内部中でありかつ出玉状態が通常であるときに有利区間当選したときには、R T 状態が内部中を維持したままで、出玉状態が有利区間通常に制御される。また、R T 状態が内部中でありかつ出玉状態が有利区間 C Z であるときに A T 当選したときには、R T 状態が内部中を維持したままで、出玉状態が有利区間 A T に制御される。

20

## 【 0 0 5 1 】

通常においては、有利区間移行抽選で当選（有利区間当選）したときに、有利区間中の出玉状態に状態が制御される。なお、本実施の形態においては、通常中に当選し得る大部分の役の当選が有利区間当選の条件となっているため、通常における遊技の滞在は約 1 G である。なお、有利区間当選の条件は、通常中に当選し得る全ての役のうちのいずれかが当選したときに成立してもよい。

## 【 0 0 5 2 】

通常においては、押し順役に当選したゲームでナビが実行されないため、遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増枚数は、賭数の設定に用いたメダルの枚数を考慮すると、0 枚またはマイナスになる。なお、1 ゲーム当たりの純増枚数とは、1 ゲーム当たりで払い出されるメダルの枚数から 1 ゲーム当たりで賭数の設定に用いられるメダルの枚数を差し引いた数である。本実施の形態においては、通常の出玉率が 4 0 % に設定されている。このように、通常においては、出玉率が 1 以下（1 0 0 % 以下）または 1 未満（1 0 0 % 未満）となる。

30

## 【 0 0 5 3 】

有利区間通常においては、押し順役に当選したゲームでナビが実行されないため、遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増枚数は、賭数の設定に用いたメダルの枚数を考慮すると、0 枚またはマイナスになる。本実施の形態においては、遊技区間通常の出玉率が 4 0 % に設定されている。このように、有利区間通常においては、出玉率が 1 以下（1 0 0 % 以下）または 1 未満（1 0 0 % 未満）となる。

40

## 【 0 0 5 4 】

有利区間 C Z は、有利区間通常よりも有利区間ボーナスや有利区間 A T に制御する確率が高く、有利区間通常から有利区間ボーナスまたは有利区間 A T に制御されるまでの途中経路に位置する状態である。すなわち、有利区間 C Z は、有利区間通常よりも有利な出玉状態である。有利区間通常から有利区間 C Z に状態が制御されるような当選を「C Z 当選」とも称する。

## 【 0 0 5 5 】

有利区間 C Z においては、有利区間通常と同様に、押し順役に当選したゲームでナビが実行されないため、遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増枚数は、賭数の設定に用い

50

たメダルの枚数を考慮すると、0枚またはマイナスになる。本実施の形態においては、遊技区間CZの出玉率は、有利区間通常と同じ40%に設定されている。このように、有利区間CZにおいては、出玉率が1以下(100%以下)または1未満(100%未満)となる。なお、有利区間CZは、有利区間通常と出玉率が同じであるが、1ゲーム当たりにおける有利区間ATに制御される確率は有利区間通常よりも高く設定されている。

【0056】

有利区間ATは、有利区間通常および有利区間CZのいずれからも制御可能な状態である。有利区間通常または有利区間CZから有利区間ATに状態が制御されるような当選を「AT当選」とも称する。有利区間ATにおいては、押し順役に当選したゲームでナビが実行されるため、遊技者が獲得可能な1ゲーム当たりの純増枚数は、賭数の設定に用いたメダルの枚数を考慮しても、プラスになる。本実施の形態においては、有利区間ATの出玉率が200%に設定されている。このように、有利区間ATにおいては、出玉率が1(100%)を超える。よって、有利区間ATは、有利区間通常および有利区間CZのいずれよりも有利な状態である。

10

【0057】

有利区間特化ゾーンは、有利区間ATから制御可能な状態である。有利区間ATから有利区間特化ゾーンに状態が制御されるような当選を「特化ゾーン当選」とも称する。有利区間特化ゾーンにおいては、押し順役に当選したゲームでナビが実行されるため、遊技者が獲得可能な1ゲーム当たりの純増枚数は、賭数の設定に用いたメダルの枚数を考慮しても、プラスになる。本実施の形態においては、有利区間特化ゾーンの出玉率が200%に設定されている。このように、有利区間特化ゾーンにおいては、出玉率が1(100%)を超える。さらに、有利区間特化ゾーンにおいては、ATのゲーム数が上乗せされることがある。このため、有利区間特化ゾーンに制御されると、ATに制御される期間が延長され易くなる。よって、有利区間特化ゾーンは、有利区間通常、有利区間CZ、および有利区間ATのいずれよりも有利な状態である。

20

【0058】

また、有利区間通常においては、CZ当選したときに、有利区間CZに状態が制御される。なお、有利区間通常においてCZ当選した場合、有利区間CZに状態が制御されることを示唆したり煽ったりするような前兆演出が実行されるようにしてもよい。たとえば、有利区間通常においてCZ当選した場合、CZ当選したゲーム、あるいは次のゲーム以降の1または複数のゲームにおいて、キャラクタ画像やランプの点灯などによって、CZ当選したこと、および有利区間CZに状態が制御されることを示唆したり煽ったりするような演出が行われ、その後、有利区間CZに状態が制御される。

30

【0059】

有利区間CZにおいては、AT当選したときに、有利区間ATに状態が制御される。なお、有利区間CZにおいてAT当選した場合、有利区間ATに状態が制御されることを示唆したり煽ったりするような前兆演出が実行されるようにしてもよい。たとえば、有利区間CZにおいてAT当選した場合、AT当選したゲーム、あるいは次のゲーム以降の1または複数のゲームにおいて、キャラクタ画像やランプの点灯などによって、AT当選したこと、および有利区間ATに状態が制御されることを示唆したり煽ったりするような演出が行われ、その後、有利区間ATに状態が制御される。

40

【0060】

有利区間CZへの制御は、たとえば、ゲーム数で管理されており、有利区間CZ中に消化したゲーム数が予め設けられた上限ゲーム数に達したことを条件に、当該有利区間CZが終了する。

【0061】

有利区間ATへの制御は、たとえば、ゲーム数で管理されており、有利区間AT中に消化したゲーム数が予め設けられた上限ゲーム数に達したことを条件に、当該有利区間ATが終了する。なお、有利区間ATは、ゲーム数で管理されるものに限らず、ナビの実行回数が予め設けられた上限回数に達すること、押し順役当選時における主役の入賞回数が予

50

め設けられた上限回数に達すること、および払出枚数や純増枚数が予め設けられた上限枚数に達することなど、その他の条件に基づき管理されるものであってもよい。

【 0 0 6 2 】

有利区間特化ゾーンへの制御は、たとえば、ゲーム数で管理されており、有利区間特化ゾーン中に消化したゲーム数が予め設けられた上限ゲーム数に達したことを条件に、当該有利区間特化ゾーンが終了する。なお、有利区間特化ゾーンは、ゲーム数で管理されるものに限らず、ナビの実行回数が予め設けられた上限回数に達すること、押し順役当選時における主役の入賞回数が予め設けられた上限回数に達すること、および払出枚数や純増枚数が予め設けられた上限枚数に達することなど、その他の条件に基づき管理されるものであってもよい。

10

【 0 0 6 3 】

有利区間 A T または有利区間特化ゾーンが終了すると、再び有利区間 C Z に状態が制御され、当該有利区間 C Z において A T 当選すると、再び有利区間 A T に制御される。なお、有利区間特化ゾーンが終了したときに、有利区間 A T に制御されてもよい。一方、当該有利区間 C Z において A T 当選することなく、消化ゲーム数が上限ゲーム数に達すると、有利区間通常に状態が制御される。

【 0 0 6 4 】

このようにして、有利区間通常から有利区間 C Z を経由して有利区間 A T や有利区間特化ゾーンに状態が制御されるとともに、有利区間 C Z と有利区間 A T との間で状態が行き来することになる。有利区間 C Z においては純増枚数の合計が 0 枚またはマイナス、有利区間 A T においては純増枚数の合計が 0 枚または有利区間 C Z におけるマイナス分よりも大きくなる。よって、有利区間 C Z と有利区間 A T との間で状態が行き来した場合、純増枚数の合計は増え続けるように設計されている。一方、有利区間通常においては、純増枚数の合計が 0 枚またはマイナスになるため、有利区間 C Z と有利区間 A T との間で滞在するゲーム数よりも、有利区間通常に滞在するゲーム数の方が大きくなると、純増枚数の合計は減り続けるようになっている。

20

【 0 0 6 5 】

上述したように、通常における遊技の滞在は約 1 G である。これに対して、有利区間においては、有利区間通常、有利区間 C Z、有利区間 A T、および有利区間特化ゾーンなど、複数の状態があり、しかも、通常から有利区間に移行したときに最初に滞在するであろう有利区間通常は、1 G を超える上限回数となるように終了条件が設けられている。このため、有利区間中に出玉状態における遊技の滞在は、1 G を超える。このように、スロットマシン 1 は、通常における遊技の滞在割合は、有利区間中に出玉状態における遊技の滞在割合よりも小さくなるように設計されている。

30

【 0 0 6 6 】

有利区間中に出玉状態のうち、有利区間通常における遊技の滞在割合は、有利区間 C Z、有利区間 A T、有利区間 A T、および有利区間特化ゾーンのいずれにおける遊技の滞在割合よりも大きい。また、有利区間通常における遊技の滞在割合は、有利区間 C Z、有利区間 A T、有利区間 A T、および有利区間特化ゾーンにおける遊技を合計した総合計遊技の滞在割合よりも大きい。よって、有利区間中の大部分は、有利区間通常における遊技で消化される。

40

【 0 0 6 7 】

なお、少なくとも、有利区間通常における遊技の滞在割合が、有利区間 C Z および有利区間 A T のいずれにおける遊技の滞在割合よりも大きければ、その他の滞在割合が設定されてもよい。また、少なくとも、有利区間通常における遊技の滞在割合が、有利区間 C Z および有利区間 A T における遊技を合計した総合計遊技の滞在割合よりも大きければ、その他の滞在割合が設定されてもよい。

【 0 0 6 8 】

通常、有利区間通常、有利区間 C Z、有利区間 A T、および有利区間特化ゾーンのそれぞれにおいては、A T の制御に関わる抽選などの処理が行われる。具体的には、通常にお

50

いては図 28 で後述する有利区間移行抽選や初期ポイント獲得抽選が行われ、有利区間通常においては図 30 で後述する初期ポイント獲得抽選や通常ポイント獲得抽選（以下、単に「ポイント獲得抽選」とも称する）やポイント特典抽選が行われ、有利区間 C Z や有利区間 A T や有利区間特化ゾーンにおいては特典抽選が行われる。一方、有利区間エンディングや B B においては、これらのような A T の制御に関わる抽選などの処理は行われない。よって、内部中や非内部中においては、B B 入賞可能ゲームが行われたとしても、B B の入賞を取りこぼした方が、B B 入賞するよりも、遊技者にとって有利である。

【0069】

有利区間中の出玉状態においては、遊技の進行に基づき更新される有利区間中の消化ゲーム数の合計が所定の E D 移行 G 数に達したときに、有利区間エンディングに状態が制御される。E D 移行 G 数は、有利区間中においてのみ更新され、通常や B B においては更新されない。有利区間エンディングは、たとえば、純増枚数の合計値が上限枚数（たとえば、2400 枚）に達するまで、あるいは有利区間中の消化ゲーム数が上限ゲーム数（たとえば、1500 G）に達するまで有利区間中の出玉状態への制御が継続することが確定する状態である。E D 移行 G 数は、通常から有利区間中の出玉状態に状態が移行したときにセットされる。なお、E D 移行 G 数は、抽選によって決定されてもよいし、予め定められてもよい。

10

【0070】

有利区間中の出玉状態においてリミッタ条件が成立するか、あるいは任意の終了条件が成立すると、当該有利区間中の出玉状態から通常に状態が制御される。具体的には、有利区間中の出玉状態においては、遊技の進行に基づき更新される消化ゲーム数（有利区間 G 数）の合計が所定の上限 G 数（たとえば、1500 G）に達したときに、有利区間が終了し、通常に出玉状態が制御される。なお、有利区間 G 数は、RAM 41c に格納された有利区間 G 数カウンタによってカウントされる。あるいは、有利区間中の出玉状態においては、遊技の進行に基づき更新される有利区間中の純増枚数の合計が所定の上限枚数（たとえば、2400 枚）に達したときに、有利区間が終了し、通常に出玉状態が制御される。なお、有利区間中の純増枚数は、RAM 41c に格納された純増枚数カウンタによってカウントされる。

20

【0071】

有利区間中の出玉状態から通常に状態が制御されると、有利区間中の出玉状態において計数されていた消化ゲーム数および純増枚数の合計値、さらに遊技中に獲得可能なポイントも初期化される。有利区間 G 数や有利区間中の純増枚数は、有利区間中に限らず B B 中においても更新され、通常区間中においては更新されない。

30

【0072】

このように、B B 中においては、更新されることで遊技者にとって有利となる有利区間エンディングの制御に近づく E D 移行 G 数は更新されない一方で、更新されることで遊技者にとって不利となる通常区間の制御に近づく有利区間 G 数や有利区間中の純増枚数は更新される。よって、内部中や非内部中においては、B B 入賞可能ゲームが行われたとしても、B B の入賞を取りこぼした方が、B B 入賞するよりも、遊技者にとって有利である。

【0073】

40

また、上述したように、B B 中においては、有利区間 A T や有利区間特化ゾーンよりも出玉率が低く、その出玉率は約 101% である。よって、B B 中においては、純増枚数が増えることも減ることもなく、B B は、遊技者にとって単に所定ゲーム数（たとえば、60 G）を消化する状態に過ぎない。その一方で、B B 中においては、有利区間 G 数や有利区間中の純増枚数は更新されてしまうため、内部中や非内部中においては、B B 入賞可能ゲームが行われたとしても、B B の入賞を取りこぼした方が、B B 入賞するよりも、遊技者にとって有利である。

【0074】

また、たとえば、任意の終了条件には、C Z 当選することなく予め定められた終了条件が成立したこと、有利区間 C Z においてボーナス当選または A T 当選することなく予め定

50



められた終了条件が成立したことなどが含まれる。また、有利区間 A T において A T の終了条件が成立したことであってもよい。

【 0 0 7 5 】

通常または有利区間中の出玉状態において設定変更された場合、通常に状態が制御される。このとき、有利区間中の出玉状態において計数されていた消化ゲーム数および純増枚数の合計値、さらに遊技中に獲得可能なポイントもリセットされる。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が変わるものである。詳しくは、設定値（たとえば、1 ～ 6 ）に応じて、後述するポイント特典抽選などの所定の抽選における当選確率を異ならせることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。遊技店の店員などは、設定変更を行うことで、この設定値を変更することができる。なお、設定変更が行われた際には、天井ゲーム数に到達するまでの消化ゲーム数の初期値を決定するなどの抽選は何ら行われない。

10

【 0 0 7 6 】

このように、有利区間中の出玉状態から通常に状態が移行する条件には、遊技の進行に基づき成立するリミッタ条件や任意の終了条件と、設定変更が行われるという条件とが含まれる。

【 0 0 7 7 】

[ 入賞役 ]

図 6 ～ 図 9 は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。図 6 ～ 図 9 の名称欄には、入賞役の名称が示され、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が示されている。また、付与欄には、入賞時に付与される価値（メダル払出枚数、再遊技付与など）が示されている。

20

【 0 0 7 8 】

図 6 に示すように、再遊技役としては、リブ 1 ～ リブ 6 が設けられている。図 7 に示すように、特別役としては、B B が設けられている。図 7 ～ 図 9 に示すように、小役としては、プラム 1 ～ 6、スイカ、および 1 枚役 1 ～ 3 3 が設けられている。プラム 1 ～ 6 は、押し順役当選時に入賞し得る主役であり、入賞時には、賭数に用いられるメダルの枚数（3 枚）よりも多い 9 枚のメダルが払い出される。プラム 1 ～ 6 をまとめて「プラム役」とも称する。1 枚役 1 ～ 3 3 は、押し順役当選時に入賞し得る副役であり、入賞時には、賭数に用いられるメダルの枚数（3 枚）よりも少ない 1 枚のメダルが払い出される。1 枚役 1 ～ 3 3 をまとめて「1 枚役」とも称する。

30

【 0 0 7 9 】

図 8 に示すように、1 枚役 2 2 の入賞が発生する図柄組合せのうち、「キャラ - キャラ - 黒 7」がリール 2 L, 2 C, 2 R において導出すると、キャラ図柄が 3 つ並んでリール上に配置される。具体的には、左リール 2 L の下段、中リール 2 C の中段、および右リール 2 R の上段のそれぞれにおいてキャラ図柄が導出することで、右上がりにはキャラ図柄が並んで配置される。なお、キャラ図柄が並んで配置されることを「キャラ揃い」とも称する。

【 0 0 8 0 】

図 9 に示すように、1 枚役 2 3 の入賞が発生する図柄組合せのうち、「キャラ - キャラ - プラム」または「キャラ - プラム - プラム」がリール 2 L, 2 C, 2 R において導出すると、7 図柄が 3 つ並んでリール上に配置される。具体的には、左リール 2 L の上段、中リール 2 C の上段、および右リール 2 R の上段のそれぞれにおいて 7 図柄が導出することで、上段に 7 図柄が並んで配置される。なお、7 図柄が並んで配置されることを「7 揃い」とも称する。

40

【 0 0 8 1 】

[ 抽選対象役 ]

図 10 は、遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。図 11 は、フラグカテゴリごとに整列された抽選対象役を示す図である。図 10 および図 11 の役番号欄には、抽選対象役ごとに定められた役番号が示され

50

、フラグカテゴリ欄には、抽選対象役の種類ごとに割り当てられたフラグカテゴリが示され、抽選対象役欄には、その名称が示され、R T 状態欄には、R T 状態ごとに丸印でその抽選対象役が抽選対象であることが示され、有利区間当選欄には、有利区間当選の有無が示されている。また、図 10 における入賞役の組合せ欄には、各抽選対象役に含まれる入賞役の組合せが示されている。

【 0 0 8 2 】

図 10 に示すように、特別役の抽選対象役としては、B B が設けられている。再遊技役の抽選対象役としては、通常リブ、7 揃いリブ、7 不揃いリブ、キャラ揃いリブ、およびキャラ不揃いリブが設けられている。小役の抽選対象役としては、共通プラム、1 2 3 択役 A ~ D、1 3 2 択役 A ~ D、2 1 3 択役 A ~ D、2 3 1 択役 A ~ D、3 1 2 択役 A ~ D、3 2 1 択役 A ~ D、スイカ、7 揃い 1 枚 1、2、キャラ揃い 1 枚、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー 7 揃い、中段チェリーキャラ揃い、およびチャンス目 A、B が設けられている。B B 中における小役としては、B B 中小役および B B 中 1 枚が設けられている。なお、1 2 3 択役 A ~ D、1 3 2 択役 A ~ D、2 1 3 択役 A ~ D、2 3 1 択役 A ~ D、3 1 2 択役 A ~ D、および 3 2 1 択役 A ~ D は、当選したときにナビが実行され得る役であるため、押し順役の一種である。また、7 揃い 1 枚 1、2 をまとめて「7 揃い 1 枚」とも称する。

10

【 0 0 8 3 】

非内部中においては、B B 中小役および B B 中 1 枚を除く役が当選可能であるが、内部中においては、既に B B の当選が持ち越されているため、B B、B B 中小役、および B B 中 1 枚が当選不可能になっている。

20

【 0 0 8 4 】

フラグカテゴリは、非内部中、内部中、および B B のいずれにおいても共通するフラグカテゴリが各役に割り当てられている。また、役番号は、抽選対象役ごとに定められているのに対して、フラグカテゴリは、抽選対象役の種類ごとに割り当てられている。このため、フラグカテゴリの数は、役番号の数よりも少ない。また、詳しくは後述するが、通常における初期ポイント獲得抽選、有利区間通常における初期ポイント獲得抽選、ポイント獲得抽選、有利区間 C Z における特典抽選、有利区間 A T における特典抽選、および有利区間特化ゾーンにおける特典抽選（以下、これらをまとめて「A T 制御に関わる抽選」とも称する）は、いずれもフラグカテゴリに基づいて行われる。このため、役番号に基づいてこれらの A T の制御に関わる抽選を行うよりも、処理負担を軽減することができる。

30

【 0 0 8 5 】

本実施の形態においては、ハズレや B B に対してもフラグカテゴリが割り当てられており、B B については、通常リブなどの他の役と同じ F C 1 が割り当てられている。また、共通プラムは、スイカと同じ F C 4 が割り当てられている。

【 0 0 8 6 】

図 12 を参照しながら、各役判定値数について説明する。図 12 は、内部抽選における判定値数を説明するための図である。7 揃い 1 枚や 7 揃いリブのような F C 2 に対応する役、キャラ揃い 1 枚のような F C 3 に対応する役、スイカや共通プラムのように F C 4 に対応する役、弱チェリーのように F C 5 に対応する役、あるいは強チェリーのように F C 6 に対応する役は、F C 0 や F C 1 に対応する役よりも内部抽選の当選確率が低く、いわゆるレア役である。また、チャンス目 A、B のように F C 7 に対応する役は、レア役を含め他のいずれの役よりも内部抽選の当選確率が低く、いわゆる超レア役である。

40

【 0 0 8 7 】

たとえば、図 12 に示すように、スイカやチェリー、あるいは共通プラムの判定値数は、全ての押し順役の判定値数の合算よりも小さく設定されている。また、チャンス目の判定値数は、他のいずれの役の判定値数よりも小さく設定されている。なお、図示は省略するが、中段チェリー 7 揃いおよび中段チェリーキャラ揃いについても、レア役を含め他のいずれの役よりも内部抽選の当選確率が低く、いわゆる超レア役である。役番号 2、7 ~ 3 1 に対応する一般役は、レア役や超レア役よりも、内部抽選で当選する確率が高くなっ

50

ているとも言える。

【 0 0 8 8 】

非内部中においては、B Bの判定値数が1 5 0 0 0に設定されており、これは、他のいずれの役に割り当てられた判定値数よりも多い。具体的には、非内部中においては、他の役に当選するよりも高い約1 / 4の確率でB Bに当選する。つまり、非内部中においては、4ゲームに1回といった高確率で、B B入賞可能ゲームが行われる。但し、B Bの判定値数(1 5 0 0 0)は、全ての押し順役の判定値数の合算よりは小さく設定されているため、非内部中においては、B B入賞可能ゲームが行われるよりも高い確率でいずれかの押し順役に当選する。

【 0 0 8 9 】

一方、内部中においては、B B当選が持ち越されているため、非内部中で設定されたB Bの1 5 0 0 0の判定値数がそのままハズレの判定値数として設定されている。これは、他のいずれの役に割り当てられた判定値数よりも多い。具体的には、内部中においては、他の役に当選するよりも高い約1 / 4の確率で内部抽選でハズレになる。つまり、内部中においては、4ゲームに1回といった高確率で、B B入賞可能ゲームが行われる。但し、ハズレの判定値数(1 5 0 0 0)は、全ての押し順役の判定値数の合算よりは小さく設定されているため、非内部中においては、B B入賞可能ゲームが行われるよりも高い確率でいずれかの押し順役に当選する。

【 0 0 9 0 】

[ 押し順役のリール制御]

図1 3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。前述したように、本実施の形態においては、有利区間A T中や有利区間ボーナスにおいて押し順役が当選したゲームでは、ナビが実行され、正解手順が遊技者に報知される。遊技者は、ナビに従って正解手順でストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rを操作することで、遊技者にとって有利な入賞役(主役)を入賞させることができる。

【 0 0 9 1 】

たとえば、図1 3に示すように、1 2 3 択役A ~ D、1 3 2 択役A ~ D、2 1 3 択役A ~ D、2 3 1 択役A ~ D、3 1 2 択役A ~ D、および3 2 1 択役A ~ Dのいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rが操作されたときに主役であるプラム役が入賞する一方、不正解手順でストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rが操作されたときに副役である1 枚役が入賞する。なお、不正解手順でストップスイッチ8 L, 8 C, 8 Rが操作されたときに副役である1 枚役の入賞を取りこぼし場合、何らの入賞も発生しないものであってもよい。

【 0 0 9 2 】

[ 他の役のリール制御]

図1 4は、他の役当選時のリール制御を説明するための図である。図1 4に示すように、7 揃い1 枚に当選したゲームでは、ストップスイッチ8 R、ストップスイッチ8 C、ストップスイッチ8 Lの順に操作されたときに、1 枚役2 3が入賞するとともに、操作タイミングによっては7 揃いが導出し得る。なお、ストップスイッチ8 R、ストップスイッチ8 C、ストップスイッチ8 Lの順に操作することを「逆押し」とも称する。一方、7 揃い1 枚に当選したゲームでは、逆押し以外でストップスイッチが操作されたときに、1 枚役1 6が入賞する。なお、7 揃い1 枚に当選したゲームでは、ストップスイッチ8 R、ストップスイッチ8 C、ストップスイッチ8 Lの順に操作されたときに、操作タイミングに関わらず7 揃いが導出してよい。

【 0 0 9 3 】

キャラ揃い1 枚に当選したゲームでは、逆押しでストップスイッチが操作されたときに、1 枚役2 2が入賞するとともに、操作タイミングによってはキャラ揃いが導出し得る。一方、キャラ揃い1 枚に当選したゲームでは、逆押し以外でストップスイッチが操作されたときに、1 枚役1 6が入賞する。なお、キャラ揃い1 枚に当選したゲームでは、ストップスイッチ8 R、ストップスイッチ8 C、ストップスイッチ8 Lの順に操作されたときに

10

20

30

40

50

、操作タイミングに関わらずキャラ揃いが導出してもよい。

【0094】

中段チェリー7揃いに当選したゲームでは、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作順序に関わらず、1枚役23が入賞するとともに、操作タイミングによっては7揃いが導出し得る。なお、中段チェリー7揃いに当選したゲームでは、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作タイミングに関わらず、7揃いが導出してもよい。

【0095】

中段チェリーキャラ揃いに当選したゲームでは、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様に関わらず、1枚役22が入賞するとともに、操作タイミングによってはキャラ揃いが導出し得る。なお、中段チェリーキャラ揃いに当選したゲームでは、ストップス

10

【0096】

このように、7揃い1枚に当選したゲームでは、逆押しでストップスイッチが操作されることで、中段チェリー7揃いに当選したゲームと同様に、1枚役23が入賞するとともに、操作タイミングによっては7揃いが導出し得る。一方、7揃い1枚に当選したゲームでは、逆押し以外でストップスイッチが操作されることで、中段チェリー7揃いに当選したゲームとは異なる役が入賞することになる。

【0097】

また、キャラ揃い1枚に当選したゲームでは、逆押しでストップスイッチが操作されることで、中段チェリーキャラ揃いに当選したゲームと同様に、1枚役22が入賞するとともに、操作タイミングによってはキャラ揃いが導出し得る。一方、キャラ揃い1枚に当選したゲームでは、逆押し以外でストップスイッチが操作されることで、中段チェリーキャラ揃いに当選したゲームとは異なる役が入賞することになる。

20

【0098】

[ポイントマップ]

図15を参照しながら、有利区間通常において用いられるポイントマップの一例について説明する。

【0099】

図15は、ポイントマップの一例を説明するための図である。図15(a)に示すように、液晶表示器51における表示領域には、背景画像などの遊技に関する演出画像が表示される演出領域510と、ポイントマップが表示されるマップ領域520とが含まれる。演出領域510は、液晶表示器51の画面上の中央付近に位置するとともに、当該表示領域の大部分を占める表示領域である。マップ領域520は、液晶表示器51の画面上端(本願実施形態では、画面の下部および右端)に位置するとともに、演出領域510よりも小さい表示領域である。

30

【0100】

マップ領域520のポイントマップにおいては、遊技に基づき蓄積されるポイントの更新値を表示する更新画像520aと、蓄積されたポイントの目標となる到達ポイントを装飾する到達アイコン画像520c, 520d, 520eと、最終ポイントを装飾する最終アイコン画像520fと、蓄積されたポイントに対応して到達ポイントに向かって移動するキャラクタ(以下、「移動キャラクタ」とも称する)からなる移動画像520bとが一体的に表示される。本実施の形態においては、到達ポイントとして、300p、500p、および700pといった複数のポイントが設定されており、最終ポイントとして1000pが設定されている。なお、更新画像520aにおいては到達ポイントが表示されないため、遊技者は、更新画像520aにおける更新値とともに、到達アイコン画像によって装飾された到達ポイントに対しても注目するようになる。

40

【0101】

有利区間通常においては、後述する図30(c)のポイント獲得抽選によってポイントが付与されると、付与されたポイント分だけ更新値が更新されて、更新後のポイントに対応する数字が更新画像520aに反映される。さらに、更新値に応じた位置まで移動キャラ

50

ラクタが移動することで、目標となる到達ポイントに近づく。移動キャラクタが移動する間においては、常に到達ポイントの数字および到達アイコンが表示されるため、遊技者は、移動キャラクタと、移動キャラクタの目標位置との間の距離によって、到達ポイントに達するまでのポイント数を認識し易い。移動キャラクタが到達ポイントに到達すると、後述する図30(b)のポイント特典抽選が行われ、抽選に基づきCZ当選またはAT当選が付与され得る。ポイント特典抽選においては、前述した到達アイコン画像の有利度合に従って抽選が行われる。

#### 【0102】

図15(b)に示すように、現在の更新値が250pである場合、移動キャラクタは、マップ520m上の250pの位置で停止している。図15(c)に示すように、その後、10p加算されると、更新値が260pに更新されるとともに、260pの位置まで移動キャラクタがマップ520m上を移動する。図15(d)に示すように、その後、さらに50p加算されると、更新値が310pに更新されるとともに、310pの位置まで移動キャラクタがマップ520m上を移動する。この場合、移動キャラクタが300pの位置まで到達したため、ポイント特典抽選が行われる。

#### 【0103】

##### [アイキャッチ表示]

次に、本実施の形態において実行されるアイキャッチ表示について説明する。詳しくは後述するが、本実施の形態におけるアイキャッチ表示とは、モード抽選によってモードAおよびモードBのうちのいずれのモードに決定されたかを示唆するものである。モード抽選は、通常区間通常において有利区間当選したときに行われる。アイキャッチ表示は、有利区間当選により通常区間通常から有利区間通常に移行するときに行われる。有利区間通常中においてモードBに制御されている場合は、モードAに制御されている場合よりも特典(CZストックまたはATストック)が付与される割合が高い。たとえば、アイキャッチ表示A~Dのうち、アイキャッチ表示Dが表示された場合、モードBが設定されている期待度が最も高くなる。特典の付与は、有利区間通常において到達ポイントに到達したときにポイント特典抽選によって決定される。

#### 【0104】

ここで、メイン制御部41は、出玉状態などの制御状態をバックアップするためのバックアップ情報をRAM41cの特定領域に保持するバックアップ手段を備えている。バックアップ情報には、上述した遊技に関する情報が含まれる。スロットマシン1の電源が遮断され(電断が発生し)、再度当該電源が投入されたときであっても、RAM41c特定領域に格納されたバックアップ情報は保持される。

#### 【0105】

メイン制御部41は、スロットマシン1の電源投入に関して設定値が設定されなかったとき(設定変更がなかったとき)は、バックアップ情報に基づいて制御を開始可能である。たとえば、有利区間通常中にスロットマシン1の電源を遮断した場合であっても、再度当該電源を投入したときには再度有利区間通常から遊技状態を開始する。ここで、「スロットマシン1の電源投入に関して設定変更がなかったとき」とは、たとえば、営業終了に伴いスロットマシン1の電源を遮断し、翌日の営業開始に伴い当該電源を投入した際に設定変更を行わなかったような状況を指す。

#### 【0106】

また、メイン制御部41は、スロットマシンの電源投入に関して、設定値が設定されたとき(設定変更があったとき)は、バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、通常区間通常から制御を開始する。たとえば、有利区間通常中にスロットマシン1の電源を遮断し、その後、設定変更された場合においては、バックアップ情報は初期化される。この場合、電断からの復旧時には通常区間通常から遊技状態を開始する。

#### 【0107】

ここで、「スロットマシン1の電源投入に関して設定変更があったとき」とは、たとえば、営業終了に伴いスロットマシン1の電源を遮断し、翌日の営業開始に伴い電源を投入

10

20

30

40

50

した際に設定変更するような状況を指す。あるいは、営業終了に伴いスロットマシン 1 の電源を一度遮断し、当日のうちに電源を投入しその際に設定変更し、翌日の営業開始に伴い投入させる際には設定変更を行わないような状況を指す。

【 0 1 0 8 】

また、メイン制御部 4 1 は、有利制御に関する有利度が異なる複数種類のパラメータのいずれかを設定する特定処理を実行可能である。特定処理は、有利区間通常から有利区間 A T や有利区間 C Z への移行に関する有利度を決定する処理である。本実施の形態では、特定処理の一例として、モード抽選を行い、モード抽選の結果の設定が行われる。この場合のパラメータはモードである。

【 0 1 0 9 】

具体的には、通常区間において有利区間への制御が決定されると、複数種類のモードのうちのいずれかが決定されるとともに、決定されたモードの設定が行われる。モードは、モード A とモード B とを含む。モード B は、モード A よりも遊技者にとっての有利度が高い。モード抽選の詳細については、図 2 7 や図 2 8 を用いて後述する。

【 0 1 1 0 】

有利区間通常中において、設定されたモードに基づき、遊技者にとって有利な有利制御が行われる。本実施の形態において、有利制御として、ポイント特典抽選を行うとともに、ポイント特典抽選の抽選結果に基づき有利区間 C Z や有利区間 A T への制御を行う。ポイント特典抽選とは、有利区間通常中において到達ポイントへの到達時に行われる抽選である。

【 0 1 1 1 】

ポイント特典抽選により、複数種類の特典のうちのいずれかを決定することが可能である。本実施の形態においては、ポイント特典抽選により、特典として C Z ストックまたは A T ストックが付与可能である。C Z ストックが付与された場合は、有利区間 C Z に制御される。A T ストックが付与された場合は、有利区間 A T に制御される。ポイント特典抽選の詳細については、図 2 9 や図 3 0 を用いて後述する。

【 0 1 1 2 】

また、サブ制御部 9 1 は、複数種類の有利度示唆のうちのいずれかを実行可能である。有利度示唆は、いずれのパラメータが設定されているかを示唆するものである。本実施の形態においては、有利度示唆の一例として、アイキャッチ表示を行う。サブ制御部 9 1 は、アイキャッチ表示を行うことで、モード A およびモード B のうちいずれのモードが設定されているかを示唆する。アイキャッチ表示は、液晶表示器 5 1 の全画面を用いて、所定時間（たとえば、2 秒）に亘って遊技者の目を引くような画像が表示されることで行われる。

【 0 1 1 3 】

図 1 6 は、アイキャッチ表示の一例を説明するための図である。本実施の形態においては、複数種類のアイキャッチ表示を行うことが可能である。複数種類のアイキャッチ表示には、アイキャッチ表示 A、アイキャッチ表示 B、アイキャッチ表示 C およびアイキャッチ表示 D が含まれる。図 1 6 ( a ) はアイキャッチ表示 A の表示例であり、図 1 6 ( b ) はアイキャッチ表示 B の表示例であり、図 1 6 ( c ) はアイキャッチ表示 C の表示例であり、図 1 6 ( d ) はアイキャッチ表示 D の表示例である。

【 0 1 1 4 】

後述するように、モード抽選において、C Z ストックや A T ストックといった特典が付与されやすい有利なモード B が決定されている場合は、アイキャッチ表示 D、アイキャッチ表示 C、アイキャッチ表示 B、アイキャッチ表示 A の順に表示される割合が高くなる。すなわち、有利なモード B の決定に対する期待度（特典付与に対する期待度）は、アイキャッチ表示 D、アイキャッチ表示 C、アイキャッチ表示 B、アイキャッチ表示 A の順に高いと言える。

【 0 1 1 5 】

図 1 6 ( a ) に示すように、アイキャッチ表示 A が行われる場合、液晶表示器 5 1 には

10

20

30

40

50

、女の子のキャラクタ画像と3個の星画像とを含むアイキャッチ画像Aが表示される。図16(b)に示すように、アイキャッチ表示Bが行われる場合、液晶表示器51には、女の子のキャラクタ画像と6個の星画像とを含むアイキャッチ画像Bが表示される。

【0116】

図16(c)に示すように、アイキャッチ表示Cが行われる場合、液晶表示器51には、女の子のキャラクタ画像と10個の星画像とを含むアイキャッチ画像Cが表示される。図16(d)に示すように、アイキャッチ表示Bが行われる場合、液晶表示器51には、女の子のキャラクタ画像と18個の星画像とを含むアイキャッチ画像Dが表示される。遊技者は、表示される星の数が多いほど、期待度の高いアイキャッチ表示が行われているということを認識することができる。

10

【0117】

アイキャッチ表示は、所定の状況において実行可能となる。本実施の形態においては、所定の状況は、第1状況と第2状況と第3状況と第4状況とを含む。

【0118】

第1状況は、有利区間通常から通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する状況である。第1状況は、営業開始に伴うスロットマシン1の電源投入後に、1回以上有利区間に制御された後の状況を指している。

【0119】

第2状況は、スロットマシン1の電源投入に関して設定変更があったことにより通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する状況である。第2状況においては、営業開始に伴うスロットマシン1の電源投入後は、通常区間通常に制御される。本実施の形態においては、通常区間通常の滞在ゲーム数は約1ゲームである。このため、第2状況では、営業開始に伴うスロットマシン1の電源投入後の最初のゲームにおいて有利区間当選して有利区間通常への移行が決定されたような状況が大半である。

20

【0120】

第3状況は、スロットマシン1の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報(出玉フラグ)に基づいて有利区間通常から制御が開始される状況である。

【0121】

第3状況は、営業終了に伴う電源の遮断時には有利区間通常に制御されているような状況を指す。このとき、出玉フラグは出玉状態=1(有利区間通常)を特定可能に記憶されている。このため、翌日の営業開始に伴い電源が投入されたときには、出玉フラグ(出玉状態=1)に基づき、有利区間通常への制御が再開されることになる。この場合、既に有利区間に滞在しているため、有利区間当選により有利区間に移行するような状況ではない。

30

【0122】

第4状況は、スロットマシン1の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報(出玉フラグ)に基づいて通常区間通常から制御が開始される状況である。

【0123】

第4状況は、営業終了に伴う電源の遮断時には通常区間通常(通常区間)に制御されているような状況を指す。このとき、出玉フラグは出玉状態=0(通常区間通常)を特定可能に記憶されている。このため、翌日の営業開始に伴い電源が投入されたときには、出玉フラグ(出玉状態=0)に基づき、通常区間通常への制御が再開されることになる。このため、第4状況は、第2状況と同様に、営業開始のためのスロットマシン1の電源投入後の最初のゲームにおいて有利区間当選して有利区間通常への移行が決定されたような状況が大半である。

40

【0124】

サブ制御部91は、第1状況において、アイキャッチ表示を行う。具体例については、図17を用いて後述する。サブ制御部91は、第2状況において、アイキャッチ表示を行う。具体例については、図18を用いて後述する。サブ制御部91は、第3状況においては、アイキャッチ表示を行わない。具体例については、図19を用いて後述する。サブ制

50

御部 9 1 は、第 4 状況においては、アイキャッチ表示を行う。具体例については、図 2 0 を用いて後述する。

【 0 1 2 5 】

また、サブ制御部 9 1 は、第 1 状況と第 2 状況とで設定されているモード（モード抽選の結果）が同じときに、第 1 状況と第 2 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。たとえば、モード B が決定された場合は、同じ割合でアイキャッチ表示 D が選択されることになる。具体例については、図 2 0 を用いて後述する。

【 0 1 2 6 】

また、サブ制御部 9 1 は、第 2 状況と第 4 状況とで設定されているモード（モード抽選の結果）が同じときに、第 2 状況と第 4 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。詳細については、具体例については、図 2 1 を用いて後述する。

【 0 1 2 7 】

以上説明したように、第 1 実施形態においては、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典（有利区間 C Z や有利区間 A T）付与期待度の高いモード B が決定されている場合には、アイキャッチ表示 D が表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。

【 0 1 2 8 】

また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続したような第 3 状況においてはアイキャッチ表示が行われない。一方で、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間に移行する第 2 状況においてはアイキャッチ表示が行われる。このため、営業開始後にアイキャッチ表示が行われることで、設定変更が行われたことを遊技者が推測することができる。これにより、遊技者が遊技を継続しようとする動機付けとなる。

【 0 1 2 9 】

また、第 1 状況と第 2 状況とでアイキャッチ表示の選択割合を共通にすることで、両者において処理を共通化することができ、これにより処理負担を軽減することができる。以上のように構成することで、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

【 0 1 3 0 】

[ 第 1 状況における演出 ]

以下、アイキャッチ表示の具体例について説明する。図 1 7 は、第 1 ～ 第 3 実施形態における、有利区間終了後に再度有利区間に移行したときの演出の流れ（第 1 状況）を説明するための図である。図 1 7 の演出の例は、第 1 実施形態のみならず、後述する第 2 実施形態や第 3 実施形態を適用した場合においても、同じ演出となる。

【 0 1 3 1 】

前述のように、第 1 状況は、有利区間通常から通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する状況である。本例においては、遊技店の営業が開始し、すでに遊技者によって遊技が行われている状態を想定している。

【 0 1 3 2 】

遊技が進行し、1 回以上有利区間に制御され、有利区間が終了するゲームとなった状態が図 1 7 ( a ) に示す状態である。この例では、有利区間 A T に制御され、その後、純増枚数の合計値が上限枚数に達したことで有利区間が終了している。なお、これに限らず、有利区間 A T の終了により通常区間に制御されるものであって、有利区間が終了するゲームに適用してもよい。

【 0 1 3 3 】



図 1 7 ( a ) に示すように、遊技店の営業開始後の  $n$  ゲーム目において、純増枚数の合計値が上限枚数 ( 2 4 0 0 枚 ) に達したことを報知するリザルト報知が行われている。

【 0 1 3 4 】

次のゲーム (  $n + 1$  ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作が行われると、図 1 7 ( b ) に示すように、有利区間から通常区間に移行する。この例では、 $n + 1$  ゲーム目において有利区間当選していない。このとき、液晶表示器 5 1 には、通常区間通常または有利区間通常において共通に表示される通常背景画像が表示されている。通常背景画像は、山と太陽を示す画像である。通常背景画像とともに、女の子のキャラクタの画像が表示される。

【 0 1 3 5 】

このとき、通常区間通常においては、ポイントマップは表示されない。なお、更新画像 5 2 0 a に「 - - - 」を表示させてポイントマップが表示されるようにしてもよい。

【 0 1 3 6 】

次のゲーム (  $n + 2$  ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作が行われたとき、有利区間当選したとする。このとき、図 1 7 ( c ) に示すように、液晶表示器 5 1 には演出ボタンの操作を促す画像が表示される。有利区間当選したことにより、有利区間への移行が決定される。

【 0 1 3 7 】

また、有利区間当選により、モード抽選および初期ポイント獲得抽選が行われる。さらに、アイキャッチ表示抽選が行われ、アイキャッチ表示 A ~ D のうちいずれのアイキャッチ表示を行うかが決定される。本例では、モード B が決定されるとともに、初期ポイント ( 以下、「初期 p 」とも称する ) として 1 0 0 p の付与が決定されたとする。また、アイキャッチ表示 D を行うことが決定されたとする。

【 0 1 3 8 】

遊技者が演出ボタンを操作 ( 押下 ) すると、図 1 7 ( d ) に示すように、アイキャッチ表示が行われる。この例では、アイキャッチ表示 D が行われている。このように、アイキャッチ表示は、遊技者による演出ボタンの操作 ( 押下 ) に対応して行われる。アイキャッチ表示は、所定時間 ( たとえば、2 秒 ) の経過により終了する。なお、遊技者による演出ボタンの操作を契機とすることなく、スタート操作を契機にアイキャッチ表示を行わせるようにしてもよい。

【 0 1 3 9 】

アイキャッチ表示が終了したときの表示は、図 1 7 ( e ) に示す有利区間移行時の表示と同じであってもよい。また、更新画像 5 2 0 a に「 - - - 」を表示させてポイントマップが表示されるようにしてもよい。また、第 1 停止操作が行われたときにアイキャッチ表示を終了させるようにしてもよい。また、次のゲームを開始するためのスタート操作が行われるまで、アイキャッチ表示を継続させるようにしてもよい。

【 0 1 4 0 】

次のゲーム (  $n + 3$  ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作により、有利区間に移行する。このとき、図 1 7 ( e ) に示すように、液晶表示器 5 1 には通常背景画像が表示されるとともに、液晶表示器 5 1 の画面の下部および右端のマップ領域 5 2 0 においてポイントマップが表示される。

【 0 1 4 1 】

マップ領域 5 2 0 のポイントマップにおいては、遊技に基づき蓄積されるポイントの更新値を表示する更新画像 5 2 0 a と、蓄積されたポイントの目標となる到達ポイントを装飾する到達アイコン画像 5 2 0 c , 5 2 0 d , 5 2 0 e と、最終ポイントを装飾する最終アイコン画像 5 2 0 f と、蓄積されたポイントに対応して到達ポイントに向かって移動するキャラクタ ( 移動キャラクタ ) からなる移動画像 5 2 0 b とが一体的に表示される。

【 0 1 4 2 】

初期ポイント獲得抽選により初期ポイントとして 1 0 0 p の付与が決定されたため、ポイントの更新値は 1 0 0 p となる。しかし、本実施の形態においては、有利区間通常が開

10

20

30

40

50

始されてから所定ゲーム（たとえば、10ゲーム）の間は、ポイントの更新値（以下、「内部p」とも称する）をそのまま表示しないようにしている。

【0143】

有利区間通常に移行したゲームにおいては、液晶表示器51に表示する値（以下、「表示p」とも称する）として「0p」を表示する。図17（e）に示すように、液晶表示器51には、表示p（0p）に対応する更新画像520aが表示されている。

【0144】

また、モード抽選によりモードBが決定されているため、有利区間通常に移行したゲームにおいてモードBに制御されている。モードBの方がモードAよりも到達ポイントでの特典付与確率が高くなる。

【0145】

有利区間通常に移行してから10ゲーム目（n+13ゲーム目）を開始するためのスタート操作がされたとする。この間、ポイント獲得抽選により獲得したポイントは、合計52ポイントであったとする。ポイントの更新値（内部p）は、100pに52p加算され、152pとなっている。しかし、表示pは、0pから開始しているため52pである。このため、図17（f）に示すように、液晶表示器51には、0pに対応する更新画像520aが表示されている。

【0146】

本実施の形態では、有利区間通常に移行してから10ゲーム目において、加算演出が実行される。加算演出とは、内部pと表示pとを一致させて表示するために行われる演出である。たとえば、図17（f）の例では、表示pが52pであるのに対して、内部pは152pである。加算演出を実行することにより、表示p（52p）に100pを加算して、内部pである152pに変化させる。

【0147】

本実施の形態では、図17（g）に示すように、加算すべきポイント（100p）の文字画像を付した鯨の画像を表示させ、その後、表示pを52pから152pに変化させる加算演出を実行する。これにより、表示pと内部pとが一致することになる。なお、加算演出は、スタート操作を契機に実行を開始し、所定時間経過後に実行を終了させるようにしてもよい。

【0148】

このように、本実施の形態においては、現在制御されているモードがいずれのモードであるのかは、有利区間に移行するゲームにおいて示唆される。また、有利区間通常が開始したゲームにおいては、表示pが0から開始することで遊技者にポイントの更新値（内部p）を示唆しないようにし、その後、所定ゲームの経過後に加算演出を実行することによって、ポイントの更新値を示唆するようにしている。

【0149】

これにより、遊技者は、有利区間通常が開始してから所定ゲーム数経過するまでは、付与された初期ポイントあるいは前日から引き継がれているポイントの更新値を知ることができない。なお、これに限らず、有利区間通常が開始したゲームにおいて、表示pとして内部pを表示するようにしてもよい。また、抽選により加算演出を実行するゲーム数を決定するようにしてもよい。

【0150】

このように、本実施の形態においては、決定されたモードの示唆は、有利区間に移行するゲームにおいて行う一方で、決定された初期ポイントや引き継がれたポイントの報知は、有利区間に移行するゲームから所定ゲーム経過後に行われる。

【0151】

その後、内部pが到達ポイントに到達したとき、ポイント特典抽選が実行される。ポイント特典抽選において、CZストックが付与された場合は有利区間CZに制御され、ATストックが付与された場合は有利区間ATに制御される。本例においては、モードBに制御されているため、モードAに制御されているときよりも、有利区間CZまたは有利区間

10

20

30

40

50

A Tに制御される確率が高くなる。

【 0 1 5 2 】

また、ポイント特典抽選の実行を契機として、特典（C ZストックまたはA Tストック）が付与されるか否かを報知するバトル演出を実行するようにしてもよい。バトル演出は、複数ゲーム（たとえば、4ゲーム）に亘って実行され、かつ連続性を有する内容により構成される演出である。バトル演出においては、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを繰り広げるバトル演出画像が液晶表示器51に表示される。

【 0 1 5 3 】

そして、複数ゲームに亘って一連のバトルを行い、最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すると、「W I N」の文字画像が液晶表示器51に表示される。これにより、特典が付与されることが遊技者に示唆される。次のゲームのスタート操作により、バトル演出が終了するとともに、有利区間C Zまたは有利区間A Tに制御される。

10

【 0 1 5 4 】

一方、最終的に味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すると、「L O S E」の文字画像が液晶表示器51に表示される。これにより、特典が付与されないことが遊技者に示唆される。次のゲームのスタート操作により、バトル演出が終了するとともに、元の表示に戻る。

【 0 1 5 5 】

[ 第2状況における演出]

図18は、第1, 2実施形態における、有利区間中に電源遮断され設定変更により通常区間で復旧したときの演出の流れ（第2状況）を説明するための図である。前述のように、第2状況は、スロットマシン1の電源投入に関して設定変更があったことにより通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する状況である。

20

【 0 1 5 6 】

本例においては、有利区間通常中において遊技店の営業が終了した状況を想定している。図18(a)に示すように、液晶表示器51には通常背景画像が表示されるとともにポイントマップが表示されている。現在モードAに制御されているとする。また、遊技に基づき蓄積されたポイントの更新値（内部p）は180pになっているとする。本例においては、加算演出が実行され、表示pと内部pとが一致している。このため、液晶表示器51には、180pに対応する更新画像520aが表示されている。

30

【 0 1 5 7 】

この状態で遊技店の営業が終了し、スロットマシン1の電源が遮断されたとする。そして、翌日の営業開始に伴いスロットマシン1の電源が投入されたとする。また、スロットマシン1の電源が遮断された後に特定時刻（午前4時）を跨いで当該電源が投入されているとする。また、営業開始に伴う電源投入の際に設定変更された（設定値が変更された）とする。

【 0 1 5 8 】

設定変更された場合、R A M 4 1 c に記憶された遊技に関する情報は初期化される。このため、有利区間中に設定変更されると、有利区間通常において蓄積されるポイントなどが初期化されるとともに、通常区間に出玉状態が移行する。

40

【 0 1 5 9 】

そして、設定変更後には、図18(b)に示すように、デモ画面が表示される。このため、営業開始時に遊技者がスロットマシンの台選びをする際には、全てのスロットマシンの液晶表示器51には一律にデモ画面が表示されていることになる。

【 0 1 6 0 】

そして、スロットマシン1の電源が投入された後、遊技を開始するための賭数の設定が行われるまでは、共通の態様で演出が実行される。具体的には、図18(b)に示すように、スロットマシン1の電源が投入された後、メダル投入により遊技を開始するための賭数の設定が行われるまでは、デモ画面を表示する。後述する図19(b)などにおいても同様にデモ画面が表示される。

50

## 【 0 1 6 1 】

ここで、前日の営業終了時点では遊技者はクレジットを精算して離席するため、営業開始に伴いスロットマシン 1 の電源が投入された状態においては、クレジットがない状態になっている。このため、営業開始時点においては、B E T 操作ができない状態である。また、メダル投入もされていない状態であるため、賭数の設定は行われていない。

## 【 0 1 6 2 】

遊技者が台を選び、メダル投入部 4 にメダルを投入した時点で初めて賭数の設定が行われることになる。メダル投入部 4 にメダルを投入すると、図 1 7 ( c ) に示すように、液晶表示器 5 1 には通常区間において表示される背景である通常背景画像が表示される。この背景は、有利区間通常において表示される背景と同じである。

10

## 【 0 1 6 3 】

ゲーム ( 1 ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作が行われたとき、有利区間当選したとする。このとき、図 1 8 ( d ) に示すように、液晶表示器 5 1 には演出ボタンの操作を促す画像が表示される。

## 【 0 1 6 4 】

また、有利区間当選したことにより、有利区間への移行が決定される。このとき、モード抽選によりモード B が決定され、初期ポイント獲得抽選により初期ポイントとして 1 0 0 p の付与が決定され、アイキャッチ表示抽選によりアイキャッチ表示 D を行うことが決定されたとする。

## 【 0 1 6 5 】

20

遊技者が演出ボタンを操作すると、図 1 8 ( e ) に示すように、アイキャッチ表示 D が行われる。次のゲーム ( 2 ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作により、有利区間に移行する。このとき、図 1 8 ( f ) に示すように、液晶表示器 5 1 には通常背景画像が表示されるとともにポイントマップが表示される。

## 【 0 1 6 6 】

図 1 7 の例と同様に、有利区間通常が開始されてから所定ゲーム ( 1 0 ゲーム ) の間は、ポイントの更新値 ( 内部 p ) をそのまま表示せず、表示 p は 0 p から開始する。内部 p としては、付与された初期ポイント ( 1 0 0 p ) が設定されている。液晶表示器 5 1 には、表示 p ( 0 p ) に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されている。また、モード抽選によりモード B が決定されているため、有利区間通常に移行したゲームにおいてモード B に制御されている。

30

## 【 0 1 6 7 】

有利区間通常に移行してから 1 0 ゲーム目 ( n + 1 3 ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作がされたとする。この間、ポイント獲得抽選により獲得したポイントは、合計 5 2 ポイントであったとする。ポイントの更新値 ( 内部 p ) は、1 0 0 p に 5 2 p 加算され、1 5 2 p となっている。しかし、表示 p は、0 p から開始しているため 5 2 p である。

## 【 0 1 6 8 】

このため、図 1 8 ( g ) に示すように、液晶表示器 5 1 には、5 2 p に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されている。そして、図 1 8 ( f ) に示すように、加算演出を実行することにより、表示 p ( 5 2 p ) に 1 0 0 p を加算して、1 5 2 p に変化させる。これにより、表示 p が内部 p と一致することになる。

40

## 【 0 1 6 9 】

その後、到達ポイントに到達したとき、ポイント特典抽選が実行される。本例においては、モード B に制御されているため、モード A に制御されているときよりも、有利区間 C Z または有利区間 A T に制御される確率が高くなる。

## 【 0 1 7 0 】

## [ 第 3 状況における演出 ]

図 1 9 は、第 1 実施形態における、有利区間中に電源遮断され有利区間で復旧したときの演出の流れ ( 第 3 状況 ) の一例を説明するための図である。前述のように、第 3 状況は、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報 ( 出玉フラ

50

グ)に基づいて有利区間通常から制御が開始される状況である。

【0171】

本例においては、有利区間通常中において遊技店の営業が終了した状況を想定している。図19(a)に示すように、液晶表示器51には通常背景画像が表示されるとともにポイントマップが表示されている。図19(a)に示す状態は、図18(a)に示す状態と同じである。現在モードAに制御されている。また、内部pおよび表示pは180pになっており、液晶表示器51には、表示pに対応する更新画像520aが表示されている。

【0172】

この状態で遊技店の営業が終了し、スロットマシン1の電源が遮断され、特定時刻(午前4時)を跨いで、翌日の営業開始に伴いスロットマシン1の電源が投入されたとする。また、この間、設定変更されなかったとする。

10

【0173】

設定変更されなかった場合、RAM41cに記憶された特定情報は初期化されない。このため、電断前に蓄積されたポイントなどは保持されるとともに、出玉状態は有利区間通常のまま維持される。

【0174】

そして、図18(b)を用いて説明したように、スロットマシン1の電源が投入された後、メダル投入により賭数の設定が行われるまでは、図19(b)に示すように、デモ画面が表示される。すなわち、スロットマシン1の電源が投入された後、メダル投入が行われるまでは、設定変更の有無に関わらずデモ画面が表示されることになる。

20

【0175】

遊技者が、メダル投入部4にメダルを投入すると、図19(c)に示すように、液晶表示器51には有利区間通常において表示される背景である通常背景画像が表示される。この背景は、通常区間において表示される背景と同じである。

【0176】

なお、その際、ポイントマップも同時に表示するようにしてもよい。また、ポイントマップを表示する場合には、更新画像520aに「- - -」を表示させるようにしてもよい。その際、図18(c)に示したような設定変更があった場合の画面表示と共通化した表示を行う方が望ましい。このようにすることで、スロットマシン1の電源が投入された後、遊技を開始するためのスタート操作が行われるまで、共通の態様で演出を実行することができる。

30

【0177】

ゲーム(1ゲーム目)を開始するためのスタート操作が行われたとき、有利区間当選したとする。しかし、有利区間当選したとしても、第3状況においてはアイキャッチ表示が行われることはない。スタート操作により、図19(f)に示すように、液晶表示器51には通常背景画像が表示されるとともにポイントマップが表示される。

【0178】

図17の例と同様に、有利区間通常が開始されてから所定ゲーム(10ゲーム)の間は、ポイントの更新値(内部p)をそのまま表示せず、表示pは0pから開始する。液晶表示器51には、表示p(0p)に対応する更新画像520aが表示されている。内部pは、前日の営業終了時点の180pを維持している。また、モードも、電断発生前のモードAの状態を維持している。

40

【0179】

さらに、10ゲームが経過した12ゲーム目を開始するためのスタート操作がされたとする。この間、ポイント獲得抽選により獲得したポイントは、合計52ポイントであったとする。ポイントの更新値(内部p)は、180pに52p加算され、232pとなっている。しかし、表示pは、0pから開始しているため52pである。

【0180】

このため、図19(e)に示すように、液晶表示器51には、52pに対応する更新画像520aが表示されている。そして、図19(f)に示すように、加算演出を実行する

50

ことにより、表示  $p$  ( 5 2  $p$  ) に 1 8 0  $p$  を加算して、2 3 2  $p$  に変化する。これにより、表示  $p$  が内部  $p$  と一致することになる。

【 0 1 8 1 】

その後、到達ポイントに到達したとき、ポイント特典抽選が実行される。本例においては、モード A に制御されているため、モード B に制御されているときよりも、有利区間 C Z または有利区間 A T に制御される確率が低くなる。

【 0 1 8 2 】

[ 第 4 状況における演出 ]

図 2 0 は、第 1 , 2 実施形態における、通常区間中に電源遮断され通常区間で復旧したときの演出の流れ ( 第 4 状況 ) を説明するための図である。前述のように、第 4 状況は、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報 ( 出玉フラグ ) に基づいて通常区間通常から制御が開始される状況である。

【 0 1 8 3 】

本例においては、通常区間において遊技店の営業が終了した状況を想定している。図 2 0 ( a ) に示すように、液晶表示器 5 1 には通常背景画像が表示されている。この状態で遊技店の営業が終了し、スロットマシン 1 の電源が遮断され、特定時刻 ( 午前 4 時 ) を跨いで、翌日の営業開始に伴いスロットマシン 1 の電源が投入されたとする。また、この間、設定変更されなかったとする。このため、出玉状態は通常区間のまま維持される。

【 0 1 8 4 】

そして、メダル投入が行われるまでは、図 2 0 ( b ) に示すように、デモ画面が表示される。メダル投入が行われると、図 2 0 ( c ) に示すように、液晶表示器 5 1 には通常区間において表示される背景である通常背景画像が表示される。この背景は、有利区間通常において表示される背景と同じである。

【 0 1 8 5 】

ゲーム ( 1 ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作が行われたとき、有利区間当選したとする。このとき、図 2 0 ( d ) に示すように、液晶表示器 5 1 には演出ボタンの操作を促す画像が表示される。

【 0 1 8 6 】

有利区間当選したことにより、有利区間への移行が決定される。ここでは、モード抽選によりモード B が決定され、初期ポイント獲得抽選により初期ポイントとして 1 0 0  $p$  の付与が決定され、アイキャッチ表示抽選によりアイキャッチ表示 D を行うことが決定されたとする。

【 0 1 8 7 】

遊技者が演出ボタンを操作すると、図 2 0 ( e ) に示すように、アイキャッチ表示 D が行われる。次のゲーム ( 2 ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作により、有利区間に移行する。このとき、図 2 0 ( f ) に示すように、液晶表示器 5 1 には通常背景画像が表示されるとともにポイントマップが表示される。

【 0 1 8 8 】

図 1 7 の例と同様に、有利区間通常が開始されてから所定ゲーム ( 1 0 ゲーム ) の間は、ポイントの更新値 ( 内部  $p$  ) をそのまま表示せず、表示  $p$  は 0  $p$  から開始する。図 2 0 ( f ) に示すように、液晶表示器 5 1 には、表示  $p$  ( 0  $p$  ) に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されている。内部  $p$  として、付与された初期ポイント ( 1 0 0  $p$  ) が設定されている。また、モード抽選によりモード B が決定されているため、有利区間通常に移行したゲームにおいてモード B に制御されている。

【 0 1 8 9 】

さらに、1 0 ゲームが経過した 1 2 ゲーム目を開始するためのスタート操作がされたとする。この間、ポイント獲得抽選により獲得したポイントは、合計 5 2 ポイントであったとする。ポイントの更新値 ( 内部  $p$  ) は、1 0 0  $p$  に 5 2  $p$  加算され、1 5 2  $p$  となっている。しかし、表示  $p$  は、0  $p$  から開始しているため 5 2  $p$  である。

【 0 1 9 0 】

10

20

30

40

50

このため、図 20 ( g ) に示すように、液晶表示器 51 には、52 p に対応する更新画像 520 a が表示されている。そして、図 19 ( h ) に示すように、加算演出を実行することにより、表示 p ( 52 p ) に 100 p を加算して、152 p に変化する。これにより、表示 p が内部 p と一致することになる。

【0191】

その後、到達ポイントに到達したとき、ポイント特典抽選が実行される。本例においては、モード B に制御されているため、モード A に制御されているときよりも、有利区間 C Z または有利区間 A T に制御される確率が高くなる。

【0192】

[ 第 1 状況と第 2 状況との比較 ]

図 21 は、第 1, 2 実施形態における、第 1 状況と第 2 状況とを比較して説明するための図である。図 21 ( a 1 ) ~ ( a 3 ) は第 1 状況を説明するための図であり、図 21 ( b 1 ) ~ ( b 3 ) は第 2 状況を説明するための図である。図 21 ( a 1 ) ~ ( a 3 ) に示される内容は図 17 を用いて説明したものと同様であり、図 21 ( b 1 ) ~ ( b 3 ) に示される内容は図 18 を用いて説明したものと同様であるため、詳細については説明を省略する。

【0193】

まず、第 1 状況について説明する。図 21 ( a 1 ) に示すように、有利区間の終了ゲームにおいて、リザルト報知が行われている。次のゲームにおいて、有利区間から通常区間に移行する。当該ゲームにおいて、有利区間当選したとする。これにより、有利区間への移行が決定される。このとき、モード抽選においてモード B が決定され、初期ポイント獲得抽選において 100 p の付与が決定され、アイキャッチ表示抽選においてアイキャッチ表示 D を行うことが決定されたとする。

【0194】

後述するように、第 1 状況においてアイキャッチ表示抽選が行われる場合には、アイキャッチ表示抽選 A テーブル ( 図 28 ( c ) ) が用いられる。そして、モード B が決定されている場合には、40 % の確率でアイキャッチ表示 D を行うことが決定される。

【0195】

そして、当該ゲームにおいて、図 21 ( a 2 ) に示すように、アイキャッチ表示 D が行われる。次のゲームにおいて、通常区間から有利区間に移行する。このとき、図 21 ( a 3 ) に示すように、液晶表示器 51 にはポイントマップが表示される。有利区間通常に移行したゲームにおいては、液晶表示器 51 に表示する値 ( 表示 p ) として「0 p」を表示する。内部 p としては、初期ポイントとして付与された 100 p が設定されている。

【0196】

次に、第 2 状況について説明する。図 21 ( b 1 ) に示すように、有利区間通常中において遊技店の営業が終了している。液晶表示器 51 には、このときのポイントの更新値 ( 180 p ) に対応する更新画像 520 a が表示されている。

【0197】

この状態で遊技店の営業終了に伴いスロットマシン 1 の電源が遮断された後に、特定時刻 ( 午前 4 時 ) を跨いで、翌日の営業開始に伴い電源が投入されたとする。この間に、設定変更されたとする。

【0198】

営業開始後の 1 ゲーム目において、有利区間当選したとする。これにより、有利区間への移行が決定される。このとき、モード抽選においてモード B が決定され、初期ポイントとして 100 p の付与が決定され、アイキャッチ表示 D を行うことが決定されたとする。

【0199】

後述するように、第 2 状況においてアイキャッチ表示抽選が行われる場合には、アイキャッチ表示抽選 A テーブル ( 図 28 ( c ) ) が用いられる。そして、モード B が決定されている場合には、40 % の確率でアイキャッチ表示 D を行うことが決定される。

【0200】

10

20

30

40

50

そして、当該ゲームにおいて、図 2 1 ( b 2 ) に示すように、アイキャッチ表示 D が行われる。次のゲームにおいて、通常区間から有利区間に移行する。このとき、図 2 1 ( b 3 ) に示すように、液晶表示器 5 1 にはポイントマップが表示される。有利区間通常に移行したゲームにおいては、液晶表示器 5 1 に表示する値 ( 表示 p ) として「 0 p 」を表示する。内部 p としては、初期ポイントとして付与された 1 0 0 p が設定されている。

【 0 2 0 1 】

以上説明したように、本例では、第 1 状況と第 2 状況とでモード抽選の結果 ( モード B を決定 ) が同じである。第 1 状況および第 2 状況のいずれにおいても、アイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いてアイキャッチ表示抽選が行われる。このため、第 1 状況と第 2 状況とで同じ割合 ( 4 0 % の確率 ) で、アイキャッチ表示 D を選択してアイキャッチ表示 D を行うことになる。

10

【 0 2 0 2 】

[ 第 2 状況と第 4 状況との比較 ]

図 2 2 は、第 1 , 2 実施形態における、第 2 状況と第 4 状況とを比較して説明するための図である。図 2 2 ( a 1 ) ~ ( a 3 ) は第 2 状況を説明するための図であり、図 2 2 ( b 1 ) ~ ( b 3 ) は第 4 状況を説明するための図である。図 2 2 ( a 1 ) ~ ( a 3 ) に示される内容は図 1 9 を用いて説明したものと同様であり、図 2 2 ( b 1 ) ~ ( b 3 ) に示される内容は図 2 0 を用いて説明したものと同様であるため、詳細については説明を省略する。

【 0 2 0 3 】

20

まず、第 2 状況について説明する。図 2 2 ( a 1 ) に示すように、有利区間通常中において遊技店の営業が終了している。液晶表示器 5 1 には、このときのポイントの更新値 ( 1 8 0 p ) に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されている。

【 0 2 0 4 】

この状態で遊技店の営業終了に伴いスロットマシン 1 の電源が遮断された後に、特定時刻 ( 午前 4 時 ) を跨いで、翌日の営業開始に伴い電源が投入されたとする。その際、設定変更されたとする。

【 0 2 0 5 】

1 ゲーム目において、有利区間当選したとする。これにより、有利区間への移行が決定される。このとき、モードとしてモード B 決定され、初期ポイントとして 1 0 0 p の付与が決定され、アイキャッチ表示 D を行うことが決定されたとする。

30

【 0 2 0 6 】

後述するように、第 1 状況においてアイキャッチ表示抽選が行われる場合には、アイキャッチ表示抽選 A テーブル ( 図 2 8 ( c ) ) が用いられる。そして、モード B が決定されている場合には、4 0 % の確率でアイキャッチ表示 D を行うことが決定される。

【 0 2 0 7 】

そして、当該ゲームにおいて、図 2 2 ( a 2 ) に示すように、アイキャッチ表示 D が行われる。次のゲームにおいて、通常区間から有利区間に移行する。このとき、図 2 2 ( a 3 ) に示すように、液晶表示器 5 1 にはポイントマップが表示される。有利区間通常に移行したゲームにおいては、液晶表示器 5 1 に表示する値 ( 表示 p ) として「 0 p 」を表示する。内部 p としては、初期ポイントとして付与された 1 0 0 p が設定されている。

40

【 0 2 0 8 】

次に、第 4 状況について説明する。図 2 2 ( b 1 ) に示すように、通常区間において遊技店の営業が終了している。この状態で遊技店の営業終了に伴いスロットマシン 1 の電源が遮断された後に、特定時刻 ( 午前 4 時 ) を跨いで、翌日の営業開始に伴い電源が投入されたとする。この間、設定変更されなかったとする。

【 0 2 0 9 】

1 ゲーム目において、有利区間当選したとする。これにより、有利区間への移行が決定される。このとき、モードとしてモード B 決定され、初期ポイントとして 1 0 0 p の付与が決定され、アイキャッチ表示 D を行うことが決定されたとする。

50



## 【0210】

後述するように、第4状況においてアイキャッチ表示抽選が行われる場合には、アイキャッチ表示抽選Aテーブル(図28(c))が用いられる。そして、モードBが決定されている場合には、40%の確率でアイキャッチ表示Dを行うことが決定される。

## 【0211】

そして、当該ゲームにおいて、図22(b2)に示すように、アイキャッチ表示Dが行われる。次のゲームにおいて、通常区間から有利区間に移行する。このとき、図22(b3)に示すように、液晶表示器51にはポイントマップが表示される。有利区間通常に移行したゲームにおいては、液晶表示器51に表示する値(表示p)として「0p」を表示する。内部pとしては、初期ポイントとして付与された100pが設定されている。

10

## 【0212】

以上説明したように、本例では、第2状況と第4状況とでモード抽選の結果(モードBを決定)が同じである。第2状況および第4状況のいずれにおいても、アイキャッチ表示抽選Aテーブルを用いてアイキャッチ表示抽選が行われる。このため、第2状況と第4状況とで同じ割合(40%の確率)で、アイキャッチ表示Dを選択してアイキャッチ表示Dを行うことになる。

## 【0213】

[変形例における第1状況と第2状況との比較]

図23は、第1, 2実施形態における、変形例における第1状況と第2状況とを比較して説明するための図である。第1実施形態においては、図20を用いて説明したように、サブ制御部91は、第1状況と第2状況とでモード抽選の結果が同じときに、第1状況と第2状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした。

20

## 【0214】

しかし、これに限らず、第1状況と第2状況とでモード抽選の結果が同じときに、第1状況と第2状況とで異なる割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにしてもよい。以下、図23を用いて具体的に説明する。

## 【0215】

図23(a1)~(a3)は第1状況を説明するための図であり、図23(b1)~(b3)は第2状況を説明するための図である。図23(a1)~(a3)に示される内容は図17を用いて説明したものと同様であり、図23(b1)~(b3)に示される内容は図18を用いて説明したものと内容が近いので、詳細については説明を省略する。

30

## 【0216】

まず、第1状況について説明する。図23(a1)に示すように、有利区間の終了ゲームにおいて、リザルト報知が行われている。次のゲームにおいて、有利区間から通常区間に移行する。当該ゲームにおいて、有利区間当選したとする。これにより、有利区間への移行が決定される。このとき、モード抽選においてモードBが決定され、初期ポイント獲得抽選において50pの付与が決定され、アイキャッチ表示抽選においてアイキャッチ表示Cを行うことが決定されたとする。

40

## 【0217】

後述するように、第1状況においてアイキャッチ表示抽選が行われる場合には、アイキャッチ表示抽選Aテーブル(図28(c))が用いられる。そして、モードBが決定されている場合には、30%の確率でアイキャッチ表示Cを行うことが決定され、40%の確率でアイキャッチ表示Dを行うことが決定される。

## 【0218】

そして、当該ゲームにおいて、図23(a2)に示すように、アイキャッチ表示Cが行われる。次のゲームにおいて、通常区間から有利区間に移行する。このとき、図23(a3)に示すように、液晶表示器51にはポイントマップが表示される。有利区間通常に移行したゲームにおいては、液晶表示器51に表示する値(表示p)として「0p」を表示

50

する。内部 p としては、初期ポイントとして付与された 100 p が設定されている。

【0219】

次に、第2状況について説明する。図23(b1)に示すように、有利区間通常中において遊技店の営業が終了している。液晶表示器51には、このときのポイントの更新値(330 p)に対応する更新画像520aが表示されている。

【0220】

この状態で遊技店の営業終了に伴いスロットマシン1の電源が遮断された後に、特定時刻(午前4時)を跨いで、翌日の営業開始に伴い電源が投入されたとする。この間、設定変更されたとする。

【0221】

1ゲーム目において、有利区間当選したとする。これにより、有利区間への移行が決定される。このとき、初期ポイントとして100 pの付与が決定され、アイキャッチ表示Dを行うことが決定されたとする。

【0222】

後述するように、第2状況においてアイキャッチ表示抽選が行われる場合には、アイキャッチ表示抽選Bテーブル(図28(d))が用いられる。そして、モードBが決定されている場合には、35%の確率でアイキャッチ表示Dを行うことが決定され、60%の確率でアイキャッチ表示Dを行うことが決定される。すなわち、第2状況においてアイキャッチ表示Dが表示される確率(60%)は、第1状況においてアイキャッチ表示Dが表示される確率(40%)よりも高い。

【0223】

そして、当該ゲームにおいて、図23(b2)に示すように、アイキャッチ表示Dが行われる。次のゲームにおいて、通常区間から有利区間に移行する。このとき、図23(b3)に示すように、液晶表示器51にはポイントマップが表示される。有利区間通常に移行したゲームにおいては、液晶表示器51に表示する値(表示p)として「0 p」を表示する。内部pとしては、初期ポイントとして付与された100 pが設定されている。

【0224】

このように、本例では、第1状況と第2状況とでモード抽選の結果が同じ(モードBを決定)である。第1状況においてはアイキャッチ表示抽選Aテーブルを用いてアイキャッチ表示抽選が行われる一方で、第2状況においてはアイキャッチ表示抽選Bテーブルを用いてアイキャッチ表示抽選が行われる。このため、第1状況と第2状況とで異なる割合(アイキャッチ表示Dの決定において40%と60%)で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うことになる。

【0225】

以上説明したように、第1実施形態の変形例においては、通常区間から有利区間に移行する第1状況や第2状況において、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典(有利区間CZや有利区間AT)付与期待度の高いモードBが決定されている場合には、アイキャッチ表示Dが表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。

【0226】

また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続する第3状況においてはアイキャッチ表示が行われず、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間への移行に移行する第2状況においてはアイキャッチ表示が行われる。このため、アイキャッチ表示が行われることで設定変更が行われたことを遊技者が推測することができる。これにより、遊技者が遊技を継続しようとする動機付けとなる。

【0227】

10

20

30

40

50

また、第 1 状況と第 2 状況とでアイキャッチ表示の選択割合を異ならせるすることで、営業開始後の朝一の台を打つ動機付けとなるため、朝一におけるスロットマシンの稼働率を向上させるのに適した内容でアイキャッチ表示を行うことができる。このように、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

#### 【 0 2 2 8 】

##### [ 設定変更処理 ]

以下、メイン制御部 4 1 が実行する処理の詳細について説明する。図 2 4 は、メイン制御部 4 1 が実行する起動処理（メイン）および設定変更処理のフローチャートである。まず、起動処理（メイン）について説明する。

#### 【 0 2 2 9 】

スロットマシン 1 の電源が投入されると、メイン制御部 4 1 は、スロットマシン 1 の起動時の処理である起動処理（メイン）を行う。まず、メイン制御部 4 1 は、初期化処理を行う（S 1）。初期化処理においては、まず、全ての出力ポートの初期設定を行う。初期設定において、出力ポートから出力される信号を OFF 状態にする設定を行う。

#### 【 0 2 3 0 】

次に、メイン制御部 4 1 は、内蔵レジスタ設定処理を行う。内蔵レジスタは、メイン CPU 4 1 a における機能設定を行うためのレジスタである。内蔵レジスタ設定処理によって、制御開始にあたって設定が必要な複数の領域に設定値を設定する。次に、メイン制御部 4 1 は、RAM 4 1 c に異常があるか否かを判定する。RAM 4 1 c に異常がある場合には、初期化の対象となる領域を初期化する。

#### 【 0 2 3 1 】

初期化処理が終了すると、メイン制御部 4 1 は、日跨ぎ条件が成立しているか否かを判定する（S 2）。スロットマシン 1 は、時刻を特定可能な時刻情報を計時する RTC を備えている。メイン制御部 4 1 は、RTC により計時された時刻情報から特定される時刻に基づき、日跨ぎ条件が成立したか否かを判定する。

#### 【 0 2 3 2 】

日跨ぎ条件は、スロットマシン 1 の電源が遮断された後に特定時刻（午前 4 時）を跨いで当該電源が投入されたときに成立する。なお、日跨ぎ条件は、スロットマシン 1 の電源が遮断された後に所定時間（たとえば、4 時間）以上経過してから当該電源が投入されたときに成立するようにしてもよい。

#### 【 0 2 3 3 】

日跨ぎ条件が成立していない場合（S 2 で NO）、S 5 に進む。日跨ぎ条件が成立している場合（S 2 で YES）、メイン制御部 4 1 は、日跨ぎフラグを ON にし（S 3）、日跨ぎコマンド送信処理を実行する（S 4）。日跨ぎ条件が成立した場合、メイン制御部 4 1 は、日跨ぎコマンド送信処理において、サブ制御部 9 1 に対して、日跨ぎ条件が成立したか否かを特定可能な日跨ぎコマンドを送信する。この場合、当該コマンドにより、日跨ぎ条件が成立したことが特定可能になる。

#### 【 0 2 3 4 】

サブ制御部 9 1 は、日跨ぎコマンドを受信した後、当該日跨ぎコマンドに基づき、日跨ぎ条件が成立したか否かを判定する。後述するように、サブ制御部 9 1 は、当該判定結果に応じて、第 4 状況になっているか否かの判定を行う。また、サブ制御部 9 1 は、当該判定結果に応じて、異なる割合で複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。

#### 【 0 2 3 5 】

日跨ぎコマンド送信処理の後、メイン制御部 4 1 は、後述する設定変更処理（S 5）を実行する。次に、メイン制御部 4 1 は、電源投入フラグを ON にする（S 6）。電源投入コマンド送信処理を実行する。メイン制御部 4 1 は、電源投入コマンド送信処理において、サブ制御部 9 1 に対して、電源が投入されたか否かを特定可能な電源投入コマンドを送信する。この場合、当該コマンドにより、電源が投入されたことが特定可能になる。

#### 【 0 2 3 6 】

10

20

30

40

50

サブ制御部 9 1 は、電源投入コマンドを受信した後、当該電源投入コマンドに基づき、電源が投入されたか否かを判定する。後述するように、サブ制御部 9 1 は、当該判定結果に応じて、第 4 状況になっているか否かの判定を行う。

【 0 2 3 7 】

次にメイン制御部は、割込許可設定を行う ( S 8 )。その後、スロットマシン 1 への電力供給が停止される前に実行していたメイン処理における処理に復帰する。

【 0 2 3 8 】

次に、設定変更処理について説明する。図 2 4 に示すように、メイン制御部 4 1 は、設定変更操作があったか否かを判定する ( S a 1 )。メイン制御部 4 1 は、設定変更操作がなかった場合 ( S a 1 で N O )、本処理を終了する。

10

【 0 2 3 9 】

一方、メイン制御部 4 1 は、設定変更操作があった場合 ( S a 1 で Y E S )、全てのカウンタおよびストックなどに関する値を初期化する ( S 2 )。たとえば、有利区間中の出玉状態において計数されていた消化ゲーム数および純増枚数の合計値、さらには遊技中に獲得可能なポイントの値が初期化される。また、有利区間 C Z に状態を制御するための権利となる C Z ストック、および有利区間 A T に状態を制御するための権利となる A T ストックを保有していた場合、そのストックも初期化される。

【 0 2 4 0 】

次に、メイン制御部 4 1 は、設定変更フラグを O N にし ( S a 3 )、設定変更コマンド送信処理を行う ( S a 4 )。メイン制御部 4 1 は、設定変更コマンド送信処理において、サブ制御部 9 1 に対して、設定値が変更されたか否かを特定可能な設定変更コマンドを送信する。この場合、当該コマンドにより、設定値が変更されたことが特定可能になる。

20

【 0 2 4 1 】

サブ制御部 9 1 は、設定変更コマンドを受信した後、当該設定変更コマンドに基づき、設定値が変更されたか否かを判定する。後述するように、サブ制御部 9 1 は、当該判定結果に応じて、異なる割合で複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。

【 0 2 4 2 】

その後、メイン制御部 4 1 は、通常区間中における通常に状態を制御する ( S a 5 )。たとえば、通常において設定変更が行われた場合には、通常に状態が維持され、有利区間中に出玉状態において設定変更が行われた場合には、通常に状態が制御される。その後、メイン制御部 4 1 は、本処理を終了する。

30

【 0 2 4 3 】

[ メイン処理 ]

図 2 5 は、メイン制御部 4 1 が実行するメイン処理のフローチャートである。図 2 5 に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技開始待ち処理を実行する ( S 1 1 )。メイン制御部 4 1 は、遊技開始待ち処理において、メダルの投入などに応じて賭数を設定する処理を行い、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出されることで、次の遊技を開始させる処理を行う。次に、メイン制御部 4 1 は、内部抽選処理を実行する ( S 1 2 )。

40

【 0 2 4 4 】

次に、メイン制御部 4 1 は、出玉制御処理を実行する ( S 1 3 )。出玉制御処理については図 2 6 を参照しながら後述する。次に、メイン制御部 4 1 は、リール回転開始処理を実行する ( S 1 4 )。メイン制御部 4 1 は、リール回転開始処理において、所定の回転態様でリール 2 L , 2 C , 2 R の回転制御を開始させる。

【 0 2 4 5 】

次に、メイン制御部 4 1 は、リール停止制御処理を実行する ( S 1 5 )。メイン制御部 4 1 は、リール停止制御処理において、ナビに関する処理を行ったり、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に基づき回転制御中のリールを停止する制御を行ったりする。

【 0 2 4 6 】

50

次に、メイン制御部 4 1 は、入賞判定処理を実行する ( S 1 6 )。メイン制御部 4 1 は、入賞判定処理において、内部抽選の結果およびリール 2 L , 2 C , 2 R において停止している図柄組合せに基づいて入賞の有無およびその種類を判定する。

【 0 2 4 7 】

次に、メイン制御部 4 1 は、 R T 状態設定処理を実行する ( S 1 7 )。メイン制御部 4 1 は、 R T 状態設定処理において、内部抽選の結果および入賞判定の結果に基づき、 R T 状態を制御する。たとえば、メイン制御部 4 1 は、非内部中において B B に当選し、かつ B B が入賞しなかったときに、内部中に R T 状態を制御する。また、メイン制御部 4 1 は、内部中において B B が入賞したときに、 B B に R T 状態を制御する。

【 0 2 4 8 】

次に、メイン制御部 4 1 は、 A T 状態管理処理を実行する ( S 1 8 )。メイン制御部 4 1 は、 A T 状態管理処理において、有利区間 G 数が初期値 (たとえば、 0 ) 以外の値であるか否かに基づいて有利区間中であるか否かを判定する。そして、メイン制御部 4 1 は、有利区間中であると判定した場合に当該有利区間において払い出されたメダルの純増枚数を計数して純増枚数カウンタを更新したり、有利区間 G 数や E D 移行 G 数をカウントしたりする。

【 0 2 4 9 】

さらに、メイン制御部 4 1 は、更新した純増枚数カウンタに基づいて純増枚数の合計が上限値 (たとえば、 2 4 0 0 枚) に達した場合、あるいは、有利区間 G 数に基づいて有利区間中の消化ゲーム数が上限値 (たとえば、 1 5 0 0 G ) に達した場合に、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグを設定する。さらに、メイン制御部 4 1 は、有利区間 G 数に基づいて有利区間中の消化ゲーム数が E D 移行 G 数に達した場合に、 E D 制御を行う旨を示す E D 移行フラグを設定する。

【 0 2 5 0 】

A T 状態管理処理により設定される有利区間終了フラグは、メイン制御部 4 1 によって参照され、当該有利区間終了フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定されている場合には、 R A M 4 1 c の記憶領域のうち有利区間に関する情報 (たとえば、有利区間 G 数、純増枚数、 E D 移行 G 数、出玉状態情報など) が記憶されている所定領域が初期化されることで、一連の有利区間が終了する。

【 0 2 5 1 】

次に、メイン制御部 4 1 は、メダル払出処理を実行する ( S 1 9 )。メイン制御部 4 1 は、メダル払出処理において、発生した入賞に応じて、入賞役ごとに予め定められた所定枚数のメダルを遊技者に対して付与して、付与するメダル枚数分をクレジットに加算し、クレジットが上限数 (本実施例では、 5 0 ) に達した場合には、クレジットに加算されなかった分のメダルをメダル払出口 9 から払い出す。その後、メイン制御部 4 1 は、本処理を終了する。

【 0 2 5 2 】

[ 出玉制御処理 ]

図 2 6 は、メイン制御部が実行する出玉制御処理のフローチャートである。図 2 6 に示すように、メイン制御部 4 1 は、有利区間中である否かを判定する ( S 2 1 )。メイン制御部 4 1 は、有利区間中でない場合 ( S 2 1 で N O )、通常中処理を実行する ( S 2 2 )。通常中処理については図 2 7 を参照しながら後述する。その後、メイン制御部 4 1 は、本処理を終了する。

【 0 2 5 3 】

一方、メイン制御部 4 1 は、有利区間中である場合 ( S 2 1 で Y E S )、有利区間 G 数カウンタに 1 加算する ( S 2 3 )。有利区間 G 数カウンタが設定されている R A M 4 1 c の所定領域は、メイン処理により有利区間終了フラグが設定されていると判定されたときに初期化される所定領域内に含まれており、有利区間 G 数カウンタは、有利区間の終了時には初期化されることで初期値 ( 0 ) に設定される。

【 0 2 5 4 】

10

20

30

40

50

次に、メイン制御部 4 1 は、R T 状態が B B 中であるか否かを判定する ( S 2 4 )。メイン制御部 4 1 は、R T 状態が B B 中でない場合 ( S 2 4 で N O )、本処理を終了する。一方、メイン制御部 4 1 は、R T 状態が B B 中である場合 ( S 2 4 で Y E S )、E D 移行 G 数カウンタに 1 加算する ( S 2 5 )。

【 0 2 5 5 】

次に、メイン制御部 4 1 は、出玉状態処理を実行する ( S 2 6 )。メイン制御部 4 1 は、出玉状態処理において、現在制御中の出玉状態に応じた処理などを行う。たとえば、メイン制御部 4 1 は、出玉状態処理として、後述する図 2 9 に示す有利区間通常中処理や図 3 0 に示す各種特典に関する抽選を実行する。

【 0 2 5 6 】

[ 通常中処理 ]

図 2 7 は、メイン制御部 4 1 が実行する通常中処理のフローチャートである。図 2 8 は、通常中の特典抽選テーブルを説明するための図である。メイン制御部 4 1 は、通常中 ( 通常区間通常中 ) の毎ゲームにおいて、スタート操作が行われたときに通常中処理を実行する。

【 0 2 5 7 】

図 2 7 に示すように、メイン制御部 4 1 は、有利区間移行抽選を行う ( S 3 1 )。有利区間移行抽選においては、図 1 0 に示した抽選対象役のうち、役番号 7 ~ 4 1 のいずれかに当選したときに、有利区間当選する。

【 0 2 5 8 】

具体的には、図 2 8 ( a ) に示すように、有利区間移行抽選においては、内部抽選で当選した役番号が 7 ~ 4 1 であるときに 1 0 0 % の確率で有利区間当選する一方、内部抽選で当選した役番号がその他の番号であるときに有利区間当選しない。

【 0 2 5 9 】

図 2 7 に戻り、メイン制御部 4 1 は、有利区間移行抽選を行った後、有利区間当選したか否かを判定する ( S 3 2 )。メイン制御部 4 1 は、有利区間当選しなかった場合 ( S 3 2 で N O )、本処理を終了する。一方、メイン制御部 4 1 は、有利区間当選した場合 ( S 3 2 で Y E S )、モード抽選を行う ( S 3 3 )。

【 0 2 6 0 】

モード抽選においては、図 1 0 に示した抽選対象役に割り当てられたフラグカテゴリに基づきモードが決定される。具体的には、図 2 8 ( b ) に示すように、モード抽選においては、内部抽選で当選したフラグカテゴリに基づき、モード A およびモード B のうちのいずれかのモードが抽選で決定される。

【 0 2 6 1 】

具体的には、フラグカテゴリが F C 5 ~ 7、F C 2 ~ 4、F C 0 , 1 の順でモード B が決定される割合が高く、フラグカテゴリが F C 0 , 1、F C 2 ~ 4、F C 5 ~ 7 の順でモード A が決定される割合が低い。

【 0 2 6 2 】

有利区間通常において、ポイント獲得抽選の結果に基づき付与されるポイントが到達ポイント (たとえば、3 0 0 p , 5 0 0 p , 7 0 0 p ) に達すると、ポイント特典抽選が行われ、遊技者に C Z ストックまたは A T ストックが付与される。

【 0 2 6 3 】

C Z ストックは、有利区間 C Z に状態が制御されるための権利であり、たとえば、C Z ストック 1 つにつき、3 0 G の期間に亘って有利区間 C Z に状態が制御される。A T ストックは、有利区間 A T に状態が制御されるための権利であり、たとえば、A T ストック 1 つにつき、3 0 G の期間に亘って有利区間 A T に状態が制御されたり、あるいは、3 0 回のナビが実行されるまでの期間に亘って有利区間 A T に状態が制御されたりする。後述するように、モード B に制御されている場合は、モード A に制御されている場合よりも、C Z ストックまたは A T ストックが付与される確率が高い。すなわち、モード B は、モード A よりも遊技者にとっての有利度 (特典付与に関する期待度) が高いと言える。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 6 4 】

そして、有利区間当選した場合は、アイキャッチ表示を行うことが可能となる。有利区間当選した場合は、メイン制御部 4 1 は、モード抽選 ( S 3 3 ) および初期ポイント獲得抽選 ( 後述の S 3 4 ) を行う。そして、それとともに、サブ制御部 9 1 は、アイキャッチ表示抽選を行う。

## 【 0 2 6 5 】

有利区間当選したとき、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に対して、有利区間当選したことを特定可能なコマンドを送信する。サブ制御部 9 1 は、当該コマンドにより有利区間当選したことを特定すると、アイキャッチ表示抽選を行う。

## 【 0 2 6 6 】

サブ制御部 9 1 は、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択する。その際、第 1 状況であるか第 2 状況であるかに第 4 状況であるかに関わらず、共通の抽選テーブルを用いてアイキャッチ表示の選択が行われる。本実施の形態において、複数種類のアイキャッチ表示は、アイキャッチ表示 A ~ D である。

## 【 0 2 6 7 】

具体的には、図 2 8 ( c ) に示すように、アイキャッチ表示 A ~ D のうちからいずれかのアイキャッチ表示が選択されるときには、第 1 状況であるか第 2 状況であるかに第 4 状況であるかに関わらず、共通のアイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いてアイキャッチ表示の選択が行われる。

## 【 0 2 6 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択するときには、第 1 状況であるか第 2 状況であるかに第 4 状況であるかに関わらず、共通の処理を実行する。具体的には、アイキャッチ表示の選択を行う場合には、アイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いた共通の処理により、アイキャッチ表示抽選を行う。

## 【 0 2 6 9 】

アイキャッチ表示抽選においては、遊技者にとっての有利度が高いモード B が決定されたときには、アイキャッチ表示 D、アイキャッチ表示 C、アイキャッチ表示 B、アイキャッチ表示 A の順に選択されやすくなっている。つまり、有利度が高いモード B に関する期待度は、アイキャッチ表示 D、C、B、A の順に高いと言える。また、有利度が低いモード A が決定されたときには、アイキャッチ表示 A、アイキャッチ表示 B、アイキャッチ表示 C、アイキャッチ表示 D の順に選択されやすくなっている。

## 【 0 2 7 0 】

また、変形例として、図 2 3 を用いて説明したように、第 1 状況と第 2 状況とでモード抽選の結果が同じときに、第 1 状況と第 2 状況とで異なる割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにしてもよい。

## 【 0 2 7 1 】

この場合、変形例 1 として、第 1 状況である場合には図 2 8 ( c ) のアイキャッチ表示抽選 A テーブルを用い、第 2 状況である場合には図 2 8 ( d ) のアイキャッチ表示抽選 B テーブルを用いて、アイキャッチ表示の選択が行われるようにしてもよい。また、第 4 状況である場合でも、図 2 8 ( d ) のアイキャッチ表示抽選 B テーブルを用いるようにしてもよい。

## 【 0 2 7 2 】

モード抽選の結果は、モード A の決定と、モード A の決定よりも遊技者にとって有利なモード B の決定とを含んでいる。複数種類のアイキャッチ表示は、アイキャッチ表示 A とアイキャッチ表示 A よりも遊技者にとって有利であることが示唆されるアイキャッチ表示 D を含んでいる。

## 【 0 2 7 3 】

たとえば、モード抽選の結果がモード B の決定であるとき、図 2 8 ( d ) のアイキャッ

10

20

30

40

50

チ表示抽選Bテーブルを用いる第2状況や第4状況においては、図28(c)のアイキャッチ表示抽選Aテーブルを用いる第1状況であるときよりも高い割合でアイキャッチ表示Aとアイキャッチ表示Dとのうちアイキャッチ表示Dを選択してアイキャッチ表示を行う(第1状況においては40%であるのに対し、第2状況や第4状況においては60%となる)。

【0274】

また、アイキャッチ表示抽選Aテーブルを用いた場合、アイキャッチ表示Dが選択された場合には、モードAおよびモードBのいずれのモードも決定されている可能性があるのに対し、アイキャッチ表示抽選Bテーブルを用いた場合には、アイキャッチ表示Dが選択された場合には、モードBが決定されていることが確定する。

10

【0275】

変形例1においては、第2状況や第4状況においてモードBが決定されている場合において、アイキャッチ表示Dが選択されやすくなり、アイキャッチ表示Aが選択されにくくなる。つまり、アイキャッチ表示Dが表示されたときにモードBが決定されている信頼度が高くなる。このため、第2状況において有利な抽選結果(モードB)となっているスロットマシンがよりアピールされることになり、朝一のスロットマシンの稼働率を向上させることができる。

【0276】

また、変形例2として、第1状況である場合には図28(c)のアイキャッチ表示抽選Aテーブルを用い、第2状況である場合には図28(e)のアイキャッチ表示抽選Bテーブルを用いて、アイキャッチ表示の選択が行われるようにしてもよい。また、第4状況である場合でも、図28(e)のアイキャッチ表示抽選Bテーブルを用いるようにしてもよい。

20

【0277】

たとえば、図28(e)のアイキャッチ表示抽選Bテーブルを用いる第2状況や第4状況においては、図28(c)のアイキャッチ表示抽選Aテーブルを用いる第1状況であるときよりも低い割合でアイキャッチ表示Aとアイキャッチ表示Dとのうちアイキャッチ表示Dを選択してアイキャッチ表示を行う(第1状況においては40%であるのに対し、第2状況や第4状況においては35%となる)。

【0278】

30

また、モードAが決定されている場合において、図28(c)のアイキャッチ表示抽選Aテーブルを用いる第2状況や第4状況であるときは、図28(e)のアイキャッチ表示抽選Bテーブルを用いる第1状況であるときよりも、アイキャッチ表示Dが選択されやすくなる(第1状況においては3%であるのに対し、第2状況や第4状況においては10%となる)。

【0279】

変形例2においては、第2状況や第4状況においてモードBが決定されている場合において、アイキャッチ表示Dが選択されにくくなり、アイキャッチ表示Aが選択されやすくなる。このため、第2状況や第4状況においてアイキャッチ表示Dが表示されたときにモードBが決定されている信頼度は低くなるものの、アイキャッチ表示Dによる表示が行われずアイキャッチ表示Aによる表示が行われていてもモードBが決定されている期待感が高まる。これにより、朝一のスロットマシンの稼働率を向上させることができる。

40

【0280】

また、図24を用いて説明したように、スロットマシン1の電源が投入されて起動処理(メイン)が実行されると、メイン制御部41は、日跨ぎコマンド、電源投入コマンド、設定変更コマンドなどの送信処理を行う。以下、サブ制御部91が上記コマンドを受信したときに行われる各種判断について説明する。

【0281】

本実施の形態においては、通常区間または有利区間通常において、共通の通常背景画像を表示するようにした。しかし、これに限らず、通常区間または有利区間通常において、

50



複数種類の表示モード（表示モード A、表示モード B、表示モード C）に切り替え可能なものであって、所定条件が成立すると表示モードを切り替え可能なものであってもよい。たとえば、所定条件は、所定のゲーム数（たとえば、20 ゲーム）の経過である。

【0282】

なお、滞在する表示モードに応じて、遊技者にとっての有利度を異ならせるようにしてもよい。たとえば、表示モード C に滞在している場合は、表示モード B または表示モード A に滞在している場合よりも、初期ポイント獲得抽選やポイント特典抽選やポイント特典抽選において有利になるように抽選を行ってもよい。また、滞在する表示モードがいずれであるかに関わらず、遊技者にとっての有利度を同じにしてもよい。

【0283】

複数種類の表示モードは、表示モード A、表示モード B、表示モード C を含む。表示モード A から表示モード B への切り替えが行われると、通常背景画像が通常背景画像 A から通常背景画像 B へと切り替えられる。表示モード B から表示モード C への切り替えが行われると、通常背景画像が通常背景画像 B から通常背景画像 C へと切り替えられる。表示モード C から表示モード A への切り替えが行われると、通常背景画像が通常背景画像 C から通常背景画像 A へと切り替えられる。

【0284】

このような場合において、遊技店の営業が終了し、スロットマシン 1 の電源が遮断され、翌日の営業開始に伴いスロットマシン 1 の電源が投入されたような状況において、必ず、表示モード A から開始するようにして、通常区間または有利区間通常において通常背景画像 A を表示するようにしてもよい。

【0285】

一方で、遊技店の営業中において、停電などで一時的に電源が遮断され（電断が発生し）その後すぐに電源が復旧（電断から復帰）するような場合がある。仮に、瞬断の発生後に背景画像が切り替わるようにした場合、遊技者は、遊技店によって不正な操作がされたのではないかと疑う可能性がある。たとえば、瞬断の発生後に有利な表示モードから不利な表示モードに切り替わったような場合、出玉を抑えるために遊技店があえて不利な表示モードに切り替えたのではないかと遊技者が疑う可能性がある。

【0286】

このため、営業中に電断から復帰した場合には、上記のように表示モード A から開始することなく、電断発生前の表示モードを維持させるようにする。たとえば、表示モード B（通常背景画像 B の表示）の状態で停電（瞬断）が発生し、電断から復帰した場合には、表示モード B（通常背景画像 B の表示）から再開するようにする。

【0287】

上記のような、営業時間中での電断からの復帰であるのか、営業開始に伴う電断からの復帰であるのかは、電源投入コマンドや日跨ぎコマンドを用いて判断することができる。具体的には、サブ制御部 91 は、電源投入コマンドを受信し、かつ日跨ぎコマンドを受信していない場合には、営業時間中での電断からの復帰であると判断する。また、サブ制御部 91 は、電源投入コマンドを受信し、かつ日跨ぎコマンドを受信した場合には、営業開始に伴う電断からの復帰であると判断する。

【0288】

次に、変形例 1 または変形例 2 において、状況に応じて、アイキャッチ表示抽選 A テーブルおよびアイキャッチ表示抽選 B テーブルのいずれを用いるのかを判断する方法について説明する。

【0289】

変形例 1 または変形例 2 において、サブ制御部 91 は、電源投入コマンドを受信し、かつ日跨ぎコマンドを受信し、さらに、出玉状態を特定可能なコマンドにより通常状態であることが特定されたことを条件に、第 2 状況または第 4 状況であると判断し、アイキャッチ表示抽選 B テーブルを用いる。日跨ぎコマンドを受信していない場合は、営業時間中の瞬断等であると考えられるので、第 2 状況または第 4 状況であるとは判断しない。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 9 0 】

また、サブ制御部 9 1 は、電源投入コマンドを受信しておらず、かつ日跨ぎコマンドを受信していないことを条件に、第 1 状況であると判断し、アイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いる。

## 【 0 2 9 1 】

このようにすることで、サブ制御部 9 1 は、受信した日跨ぎコマンドや設定変更コマンドに基づき、異なる割合で複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うことができる。

## 【 0 2 9 2 】

ここで、上記のような構成にした場合、サブ制御部 9 1 は、設定変更があったのか否かを判断することができない。すなわち、サブ制御部 9 1 は、第 2 状況であるのか第 4 状況であるのかを区別することができない。しかし、本実施の形態においては、通常区間に滞在するのは約 1 ゲームであるため、通常区間中に前日の営業が終了することは希である。このため、第 2 状況であるか第 4 状況であるかに関わらず、設定変更があったものとみなして、一律に処理を行ったとしても差し支えはない。

10

## 【 0 2 9 3 】

また、設定変更される場合、前日の営業を終了し、その日のうちに設定変更をする場合と、翌日の営業開始前の電源投入時に設定変更する場合とが想定される。後者の場合は、翌日の電源投入時には電源投入コマンドとともに設定変更コマンドが送信されるが、前者の場合は、翌日の電源投入時に電源投入コマンドとともに設定変更コマンドが送信されないことになる。

20

## 【 0 2 9 4 】

このような場合であっても、設定変更があったことを特定するためには、たとえば、サブ制御部 9 1 は、前日の設定変更コマンドの受信を記憶しておき、翌日の電源投入コマンドを受信した際に、設定変更コマンドの受信から 1 ゲームも消化されていなかった場合に、設定変更があったと判断するようにしてもよい。非営業時間帯においては、ゲームが消化されることがないからである。このようにすることで、第 2 状況と第 4 状況とを区別することができ、第 2 状況と第 4 状況とで異なるアイキャッチ表示抽選テーブルを用いることが可能になる。

## 【 0 2 9 5 】

30

図 2 7 に戻り、メイン制御部 4 1 は、初期ポイント獲得抽選を行う ( S 3 4 )。ポイント獲得抽選においては、図 1 0 に示した抽選対象役に割り当てられたフラグカテゴリに基づき初期ポイントが決定される。

## 【 0 2 9 6 】

図 2 8 ( f ) に示すように、有利区間通常において用いられる初期ポイントの付与に関する初期ポイント獲得抽選は、内部抽選における抽選対象役の種類ごとに割り当てられたカテゴリフラグに基づき行われる。付与されうる初期ポイントは、たとえば、0 p、5 0 p、1 0 0 p、2 0 0 p である。なお、初期ポイント獲得抽選は、モード抽選において決定されたモードに基づき行われるようにしてもよい。この場合、モード B が選択された場合は、2 0 0 p、1 0 0 p、5 0 p、2 0 0 p の順に付与されやすくし、モード A が選択された場合は、0 p、5 0 p、1 0 0 p、2 0 0 p の順に付与されやすくするようにしてもよい。

40

## 【 0 2 9 7 】

図 2 7 に戻り、メイン制御部 4 1 は、S 3 4 の処理の後、または、S 3 2 で NO だった場合には、通常から有利区間通常に状態を移行させるための制御を行う ( S 3 5 )。

## 【 0 2 9 8 】

具体的には、メイン制御部 4 1 は、出玉状態を通常に対応する “ 0 ” から有利区間通常に対応する “ 1 ” に変更するように出玉フラグを更新する。これにより、次のゲームから有利区間通常に状態が制御される。メイン制御部 4 1 は、S 3 0 の処理の後、本処理を終了する。

50

## 【 0 2 9 9 】

## [ 有利区間通常中処理 ]

図 2 9 は、メイン制御部 4 1 が実行する有利区間通常中処理のフローチャートである。図 3 0 は、有利区間通常中の特典抽選テーブルを説明するための図である。メイン制御部 4 1 は、有利区間通常中の毎ゲームにおいて、スタート操作が行われたときに有利区間通常中処理を実行する。

## 【 0 3 0 0 】

図 2 9 に示すように、メイン制御部 4 1 は、有利区間 C Z から有利区間通常への制御が決定されたゲーム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 C Z から有利区間通常への制御が決定されたゲームである場合 ( S 5 1 で Y E S )、S 5 2 10

## 【 0 3 0 1 】

メイン制御部 4 1 は、S 5 2 において、モード抽選を行う。有利区間通常において行われるモード抽選は、図 3 0 ( a ) に示すモード抽選テーブルを用いて行われる。

## 【 0 3 0 2 】

このように、モード抽選は、通常区間から有利区間に移行するときに行われるもの ( 図 2 8 ( b ) ) に限らず、有利区間中に行われるようにしてもよい ( 図 3 0 ( a ) )。また、通常区間から有利区間に移行するときに行われるモード抽選の結果は、有利区間において行われるモード抽選の結果よりも遊技者にとって有利であるようにしてもよい。 20

## 【 0 3 0 3 】

具体的には、図 2 8 ( b ) のモード抽選テーブルを用いた場合、図 3 0 ( a ) のモード抽選テーブルを用いた場合よりも、フラグカテゴリが F C 5 ~ 7 である場合にモード B よりもモード A が決定される割合が高くなる。また、フラグカテゴリが F C 0 ~ 5 である場合、モード A よりもモード B が決定される割合が高くなる。

## 【 0 3 0 4 】

また、モード抽選が行われた場合、サブ制御部 9 1 はアイキャッチ表示抽選を行う。アイキャッチ表示抽選は、たとえば、図 2 9 ( c ) のアイキャッチ表示抽選テーブルを用いて行ってもよい。そして、有利区間 C Z から有利区間通常に制御された最初のゲームにおいてアイキャッチ表示を行うようにしてもよい。 30

## 【 0 3 0 5 】

図 2 9 に戻り、S 5 3 において、メイン制御部 4 1 は、到達ポイント (たとえば、1 0 0 p , 3 0 0 p , 6 0 0 p ) に到達したか否かを判定する。メイン制御部 4 1 は、到達ポイントに到達した場合 ( S 5 3 で Y E S )、ポイント特典抽選を行う ( S 5 4 )。ポイント特典抽選においては、C Z 当選するか否か、および A T 当選するか否かが決定される。

## 【 0 3 0 6 】

具体的には、図 3 0 ( b ) に示すように、ポイント特典抽選においては、到達ポイントに基づき、抽選で C Z 当選するか否か ( C Z ストックが付与されるか否か )、および A T 当選するか否か ( A T ストックが付与されるか否か ) が決定される。 40

## 【 0 3 0 7 】

ポイント特典抽選において、モード B に制御されている場合は、モード A に制御されている場合よりも、特典 ( C Z ストックまたは A T ストック ) が付与される確率が高くなるように抽選が行われる。すなわち、モード B は、モード A よりも遊技者にとっての有利度 (特典付与に関する期待度) が高い。

## 【 0 3 0 8 】

また、ポイント特典抽選においては、特典当選時に決定される特典種別においても、A T 当選よりも C Z 当選する確率が高くなっている。なお、ポイント特典抽選においては、現在の設定値が 6 である場合には、現在の設定値が 1 ~ 5 である場合よりも、特典当選の確率が高くなるようにしてもよい。 50

## 【 0 3 0 9 】

図 2 9 に戻り、メイン制御部 4 1 は、S 5 4 の処理の後、あるいは到達ポイントに到達していない場合（S 5 3 で N O）、ポイント獲得抽選を行う（S 5 5）。ポイント獲得抽選においては、図 1 0 に示した抽選対象役に割り当てられたフラグカテゴリに基づきポイントが決定される。

## 【 0 3 1 0 】

具体的には、図 3 0（c）に示すように、ポイント獲得抽選においては、内部抽選で当選したフラグカテゴリに基づき、ポイントの付与数が抽選で決定されて、遊技者にポイントが付与される。たとえば、ポイント獲得抽選においては、モード B であるときには、モード A であるときよりも高い確率でより多くのポイントが加算され易くなっている。

10

## 【 0 3 1 1 】

図 2 9 に戻り、メイン制御部 4 1 は、ポイント獲得抽選の後、蓄積されたポイントが 1 0 0 0 p 以上であるか否かを判定する（S 5 6）。メイン制御部 4 1 は、蓄積されたポイントが 1 0 0 0 p 以上である場合（S 5 6 で Y E S）、蓄積されたポイントから 1 0 0 0 p を減算する代わりに、C Z ストックを付与する（S 5 7）。その後、メイン制御部 4 1 は、有利区間 C Z に状態を移行させるための制御を行う（S 5 8）。

## 【 0 3 1 2 】

具体的には、メイン制御部 4 1 は、出玉状態を有利区間通常に対応する“ 1 ”から有利区間 C Z に対応する“ 2 ”に変更するように出玉フラグを更新する。これにより、次のゲームから有利区間 C Z に状態が制御される。メイン制御部 4 1 は、S 5 8 の処理の後、本処理を終了する。なお、蓄積されたポイントが 1 0 0 0 p 以上である場合、A T ストックが付与されてもよい。

20

## 【 0 3 1 3 】

一方、メイン制御部 4 1 は、蓄積されたポイントが 1 0 0 0 p 以上でない場合（S 5 6 で N O）、C Z ストックが付与されているか否かを判定する（S 5 9）。メイン制御部 4 1 は、C Z ストックが付与されている場合（S 5 9 で Y E S）、有利区間 C Z に状態を移行させるための制御を行う（S 6 0）。

## 【 0 3 1 4 】

具体的には、メイン制御部 4 1 は、出玉状態を有利区間通常に対応する“ 1 ”から有利区間 C Z に対応する“ 2 ”に変更するように出玉フラグを更新する。これにより、次のゲームから有利区間 C Z に状態が制御される。メイン制御部 4 1 は、S 6 0 の処理の後、本処理を終了する。

30

## 【 0 3 1 5 】

一方、メイン制御部 4 1 は、C Z ストックが付与されていない場合（S 5 9 で N O）、A T ストックが付与されているか否かを判定する（S 6 1）。メイン制御部 4 1 は、A T ストックが付与されている場合（S 6 1 で Y E S）、有利区間 A T に状態を移行させるための制御を行う（S 6 2）。

## 【 0 3 1 6 】

具体的には、メイン制御部 4 1 は、出玉状態を有利区間通常に対応する“ 1 ”から有利区間 A T に対応する“ 3 ”に変更するように出玉フラグを更新する。これにより、次のゲームから有利区間 A T に状態が制御される。メイン制御部 4 1 は、S 6 2 の処理の後、本処理を終了する。

40

## 【 0 3 1 7 】

一方、メイン制御部 4 1 は、A T ストックが付与されていない場合（S 6 1 で N O）、本処理を終了する。

## 【 0 3 1 8 】

また、図示しないが、有利区間 C Z 中や有利区間 A T 中や有利区間特化ゾーン中においても、特典抽選を行う。有利区間 C Z 中の特典抽選においては、抽選対象役に割り当てられたフラグカテゴリに基づき、A T 当選するか否かが決定される。有利区間 A T 中の特典抽選においては、抽選対象役に割り当てられたフラグカテゴリに基づき、A T ゲーム数を

50

上乗せするか否か、および特化ゾーン当選するか否かが決定される。有利区間特化ゾーン中の特典抽選においては、抽選対象役に割り当てられたフラグカテゴリに基づき、上乗せするATゲーム数が決定される。

【0319】

[第2実施形態]

次に、図31～図33を参照しながら、第2実施形態に係るスロットマシンについて説明する。なお、第2実施形態に係るスロットマシンについては、第1実施形態に係るスロットマシンと異なる部分のみを説明し、その他の部分については、第1実施形態に係るスロットマシンと第2実施形態に係るスロットマシンとで共通する。

【0320】

第1実施形態においては、第3状況においてアイキャッチ表示を行わないようにした。これに対して、第2実施形態においては、第3状況においてアイキャッチ表示を行うようにする。以下、具体的に説明する。

【0321】

第2実施形態において、サブ制御部91は、第3状況においてアイキャッチ表示を行う。これにより、第2実施形態においては、第1状況～第4状況の全ての状況でアイキャッチ表示が行われることになる。

【0322】

また、第2状況と第3状況とでモード抽選の結果が同じときに、第2状況と第3状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。

【0323】

また、第1実施形態と同様に、第2実施形態においても、サブ制御部91は、第1状況と第2状況とでモード抽選の結果が同じときに、第1状況と第2状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。

【0324】

[第3状況における演出]

図31は、第2実施形態における、有利区間中に電源遮断され有利区間で復旧したときの演出の流れ(第3状況)を説明するための図である。前述のように、第3状況は、スロットマシン1の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報(出玉フラグ)に基づいて有利区間通常から制御が開始される状況である。

【0325】

本例においては、有利区間通常中において遊技店の営業が終了した状況を想定している。図31(a)に示すように、液晶表示器51には通常背景画像が表示されるとともにポイントマップが表示されている。現在モードBに制御されている。また、内部pおよび表示pは180pになっており、液晶表示器51には、表示pに対応する更新画像520aが表示されている。

【0326】

この状態で遊技店の営業が終了し、スロットマシン1の電源が遮断され、特定時刻(午前4時)を跨いで、翌日の営業開始に伴いスロットマシン1の電源が投入されたとする。また、この間、設定変更されなかったとする。

【0327】

設定変更されなかった場合、RAM41cに記憶された特定情報は初期化されない。このため、電断前に蓄積されたポイントなどは保持されるとともに、出玉状態は有利区間通常のまま維持される。

【0328】

そして、スロットマシン1の電源が投入された後、メダル投入により賭数の設定が行われるまでは、図31(b)に示すように、デモ画面が表示される。遊技者が、メダル投入部4にメダルを投入すると、図31(c)に示すように、液晶表示器51には有利区間通

10

20

30

40

50

常において表示される背景である通常背景画像が表示される。この背景は、通常区間において表示される背景と同じである。

【0329】

ゲーム（1ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われたとき、有利区間当選したとする。本例においては、役番号7～41のいずれかの抽選対象役に当選したときに、アイキャッチ表示を行う。すなわち、第3状況においては、第1状況、第2状況および第4状況とアイキャッチ表示が行われる確率は同じである。しかし、これに限らず、スタート操作が行われたことを条件して、必ずアイキャッチ表示を行うようにしてもよい。このようにすることで、アイキャッチ表示における処理負担を軽減することができる。

【0330】

このとき、図31（d）に示すように、液晶表示器51には演出ボタンの操作を促す画像が表示される。遊技者が演出ボタンを操作すると、図31（e）に示すように、アイキャッチ表示が行われる。このとき行われるアイキャッチ表示は、前回の通常区間から有利区間への移行時に行われたものと同じである。

【0331】

次のゲーム（2ゲーム目）を開始するためのスタート操作を行うと、図31（f）に示すように、液晶表示器51には通常背景画像が表示されるとともにポイントマップが表示される。

【0332】

図17の例と同様に、有利区間通常が開始されてから所定ゲーム（10ゲーム）の間は、ポイントの更新値（内部p）をそのまま表示せず、表示pは0pから開始する。液晶表示器51には、表示p（0p）に対応する更新画像520aが表示されている。内部pは、前日の営業終了時点の180pを維持している。また、モードも、電断発生前のモードBの状態を維持している。

【0333】

さらに、10ゲームが経過した12ゲーム目を開始するためのスタート操作がされたとする。この間、ポイント獲得抽選により獲得したポイントは、合計52ポイントであったとする。ポイントの更新値（内部p）は、180pに52p加算され、232pとなっている。しかし、表示pは、0pから開始しているため52pである。

【0334】

このため、図31（g）に示すように、液晶表示器51には、52pに対応する更新画像520aが表示されている。そして、図31（h）に示すように、加算演出を実行することにより、表示p（52p）に180pを加算して、232pに変化する。これにより、表示pが内部pと一致することになる。

【0335】

その後、到達ポイントに到達したとき、ポイント特典抽選が実行される。本例においては、モードBに制御されているため、モードAに制御されているときよりも、有利区間CZまたは有利区間ATに制御される確率が高くなる。

【0336】

[第2状況と第3状況との比較]

図32は、第2実施形態における、第2状況と第3状況とを比較して説明するための図である。図32（a1）～（a3）は第2状況を説明するための図であり、図32（b1）～（b3）は第3状況を説明するための図である。図32（a1）～（a3）に示される内容は図19を用いて説明したものと同様であり、図32（b1）～（b3）に示される内容は図31を用いて説明したものと同様であるため、詳細については説明を省略する。

【0337】

まず、第2状況について説明する。図32（a1）に示すように、有利区間通常中において遊技店の営業が終了している。液晶表示器51には、このときのポイントの更新値（280p）に対応する更新画像520aが表示されている。

10

20

30

40

50

## 【 0 3 3 8 】

この状態で遊技店の営業終了に伴いスロットマシン 1 の電源が遮断された後に、特定時刻（午前 4 時）を跨いで、翌日の営業開始に伴い電源が投入されたとする。この間、設定変更されたとする。このため、通常区間に制御される。

## 【 0 3 3 9 】

1 ゲーム目において、有利区間当選したとする。これにより、有利区間への移行が決定される。このとき、モード抽選においてモード B が決定され、初期ポイントとして 1 0 0 p の付与が決定され、アイキャッチ表示 D を行うことが決定されたとする。

## 【 0 3 4 0 】

第 1 状況においてアイキャッチ表示抽選が行われる場合には、アイキャッチ表示抽選 A テーブル（図 2 8（c））が用いられる。そして、モード B が決定されている場合には、4 0 % の確率でアイキャッチ表示 D を行うことが決定される。

10

## 【 0 3 4 1 】

そして、当該ゲームにおいて、図 3 2（a 2）に示すように、アイキャッチ表示 D が行われる。次のゲームにおいて、通常区間から有利区間に移行する。このとき、図 3 2（a 3）に示すように、液晶表示器 5 1 にはポイントマップが表示さる。有利区間通常に移行したゲームにおいては、液晶表示器 5 1 に表示する値（表示 p）として「0 p」を表示する。内部 p としては、初期ポイントとして付与された 1 0 0 p が設定されている。

## 【 0 3 4 2 】

次に、第 3 状況について説明する。図 3 2（b 1）に示すように、有利区間通常において遊技店の営業が終了している。液晶表示器 5 1 には、このときのポイントの更新値（2 8 0 p）に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されている。

20

## 【 0 3 4 3 】

この状態で遊技店の営業終了に伴いスロットマシン 1 の電源が遮断された後に、特定時刻（午前 4 時）を跨いで、翌日の営業開始に伴い電源が投入されたとする。この間、設定変更されなかったとする。このため、電断発生前の有利区間通常の状態を維持する。

## 【 0 3 4 4 】

1 ゲーム目において、有利区間当選したとする。これにより、アイキャッチ表示を行うことが決定される。このとき、前回の通常区間から有利区間への移行時に付与された初期ポイントに基づき、当該移行時と同じテーブル（アイキャッチ表示抽選 A テーブル）を用いて第 3 状況におけるアイキャッチ表示抽選を行うようにしてもよい。

30

## 【 0 3 4 5 】

第 3 状況においてアイキャッチ表示抽選が行われる場合には、アイキャッチ表示抽選 A テーブル（図 2 8（c））が用いられる。そして、モード B が決定されている場合には、4 0 % の確率でアイキャッチ表示 D を行うことが決定される。

## 【 0 3 4 6 】

そして、有利区間当選ゲームにおいて、図 3 2（b 2）に示すように、アイキャッチ表示 D が行われる。次のゲームにおいて、図 3 2（b 3）に示すように、液晶表示器 5 1 に表示する値（表示 p）として「0 p」を表示する。内部 p は、前日の営業終了時点の 2 8 0 p を維持している。

40

## 【 0 3 4 7 】

このように、本例では、第 2 状況と第 3 状況とでモード獲得抽選の結果が同じ（モード B を決定）である。第 2 状況および第 3 状況のいずれにおいても、アイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いてアイキャッチ表示抽選が行われる。このため、第 2 状況と第 3 状況とで同じ割合（4 0 % の確率）で、アイキャッチ表示 D を選択してアイキャッチ表示 D を行うことになる。

## 【 0 3 4 8 】

以上説明したように、第 2 実施形態においては、通常区間から有利区間に移行する第 1 状況や第 2 状況において、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典（有利区間 C Z や有利

50

区間 A T ) 付与期待度の高いモード B が決定されている場合には、アイキャッチ表示 D が表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。

【 0 3 4 9 】

また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続する第 3 状況、および、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間に移行する第 2 状況のいずれにおいてもアイキャッチ表示が行われるため、設定変更が行われたか否かを遊技者が推測することができない。これにより、遊技店は各遊技者に対して平等な状態で遊技を行わせることができる。

10

【 0 3 5 0 】

また、第 3 状況においてもアイキャッチ表示が行われることで、遊技者は前日のアイキャッチ表示による示唆内容を知ることができる。また、第 1 状況と第 2 状況とでアイキャッチ表示の選択割合を共通にすることで、両者において処理を共通化することができ、これにより処理負担を軽減することができる。このように、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

【 0 3 5 1 】

[ 第 1 実施形態と第 2 実施形態との違い ]

図 3 3 は、第 1 実施形態と第 2 実施形態との違いについて説明するための図である。以下、第 1 状況～第 4 状況の各状況において、アイキャッチ表示を行うか否か、およびアイキャッチ表示を行う場合、アイキャッチ表示抽選 A テーブルおよびアイキャッチ表示抽選 B テーブルのうちのいずれを用いるかについて説明する。

20

【 0 3 5 2 】

先に説明したように、第 1 実施形態においては、第 1 状況、第 2 状況および第 4 状況においてアイキャッチ表示を行う。また、図 2 8 ( c ) を用いて説明したように、これらの状況においては、いずれもアイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いる。

【 0 3 5 3 】

このようにすることで、第 1 状況と第 2 状況とでモード抽選の結果が同じときに、第 1 状況と第 2 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした ( 図 2 1 の例 ) 。また、第 2 状況と第 4 状況とでモード抽選の結果が同じときに、第 2 状況と第 4 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした ( 図 2 2 の例 ) 。

30

【 0 3 5 4 】

第 1 実施形態において、図 2 8 ( d ) , ( e ) に示す変形例 ( 変形例 1 または変形例 2 ) を適用した場合においても、第 1 状況、第 2 状況および第 4 状況においてアイキャッチ表示を行う。また、第 1 状況においてはアイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いるのに対し、第 2 状況および第 4 状況においてはアイキャッチ表示抽選 B テーブルを用いる。

【 0 3 5 5 】

このようにすることで、第 1 状況と第 2 状況とでモード抽選の結果が同じときに、第 1 状況と第 2 状況とで異なる割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした ( 図 2 3 の例 ) 。また、第 2 状況と第 4 状況とでモード抽選の結果が同じときに、第 2 状況と第 4 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした ( 図 2 2 の例 ) 。

40

【 0 3 5 6 】

第 2 実施形態においては、第 3 状況においてもアイキャッチ表示を行う。すなわち、第 1 状況～第 4 状況の全ての状況においてアイキャッチ表示が行われることになる。また、いずれの状況においてもアイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いる。

【 0 3 5 7 】

50



このようにすることで、第1状況と第2状況とでモード抽選の結果が同じときに、第1状況と第2状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした(図21の例)。また、第2状況と第3状況とでモード抽選の結果が同じときに、第2状況と第3状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした(図32の例)。また、第2状況と第4状況とでモード抽選の結果が同じときに、第2状況と第4状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした(図22の例)。

【0358】

第2実施形態において、図28(d)、(e)に示す変形例(変形例1または変形例2)を適用した場合においても、第1状況～第4状況においてアイキャッチ表示を行う。また、第1状況においてはアイキャッチ表示抽選Aテーブルを用いるのに対し、第2状況～第4状況においてはアイキャッチ表示抽選Bテーブルを用いる。

【0359】

このようにすることで、第1状況と第2状況とでモード抽選の結果が同じときに、第1状況と第2状況とで異なる割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした(図23の例)。また、第2状況と第3状況とでモード抽選の結果が同じときに、第2状況と第3状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした(図32の例)。また、第2状況と第4状況とでモード抽選の結果が同じときに、第2状況と第4状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行うようにした(図22の例)。

【0360】

以上示したように、第2実施形態の変形例においては、通常区間から有利区間に移行する第1状況や第2状況において、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典(有利区間CZや有利区間AT)付与期待度の高いモードBが決定されている場合には、アイキャッチ表示Dが表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。

【0361】

また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続した第3状況、および、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間への移行に移行する第2状況のいずれにおいてもアイキャッチ表示が行われるため、設定変更が行われたか否かを遊技者が推測することができない。これにより、遊技店は各遊技者に対して平等な状態で遊技を行わせることができる。

【0362】

また、第3状況においてもアイキャッチ表示が行われることで、遊技者は前日のアイキャッチ表示による示唆内容を知ることができる。また、第1状況と第2状況とでアイキャッチ表示の選択割合を異ならせるすることで、営業開始後の朝一の台を打つ動機付けとなるため、朝一におけるスロットマシンの稼働率を向上させるのに適した内容でアイキャッチ表示を行うことができる。このように、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

【0363】

[第3実施形態]

次に、図34～図37を参照しながら、第3実施形態に係るスロットマシンについて説明する。なお、第3実施形態に係るスロットマシンについては、第1実施形態および第2実施形態に係るスロットマシンと異なる部分のみを説明し、その他の部分については、第

10

20

30

40

50

1 実施形態または第 2 実施形態に係るスロットマシンと第 3 実施形態に係るスロットマシンとで共通する。

【 0 3 6 4 】

上述のように、第 1 実施形態においては第 1 状況、第 2 状況および第 4 状況においてアイキャッチ表示を行い、第 2 実施形態においては第 1 状況～第 4 状況においてアイキャッチ表示を行うようにした。これに対して、第 3 実施形態においては、第 1 状況においてのみ、アイキャッチ表示を行う。加えて、第 3 実施形態においては、特別演出状態への制御を可能にする。以下、具体的に説明する。

【 0 3 6 5 】

サブ制御部 9 1 は、第 1 状況においては、アイキャッチ表示を行う。第 1 状況におけるアイキャッチ表示の例については、図 1 7 を用いて説明したとおりである。また、サブ制御部 9 1 は、特別演出状態への制御を可能とする。サブ制御部 9 1 は、第 2 状況において特別演出状態に制御する。具体例については、図 3 4 を用いて後述する。また、サブ制御部 9 1 は、第 3 状況において特別演出状態に制御する。具体例については、図 3 5 を用いて後述する。また、サブ制御部 9 1 は、第 4 状況において特別演出状態に制御する。具体例については、図 3 6 を用いて後述する。

【 0 3 6 6 】

前述のように、メイン制御部 4 1 は、有利区間において、遊技の進行に基づき更新値を更新する処理を行う。本実施の形態においては、更新値は、ポイントの更新値である。また、サブ制御部 9 1 は、更新値を示唆可能である。サブ制御部 9 1 は、更新値が特定値に達したときに、遊技者にとって有利な制御が行われる。

【 0 3 6 7 】

特定値は、たとえば、最終ポイント ( 1 0 0 0 p ) である。遊技者にとって有利な制御とは、たとえば、有利区間 C Z や有利区間 A T や有利区間特化ゾーンへの制御である。本実施の形態においては、ポイントの更新値が最終ポイント ( 1 0 0 0 p ) に達したときに、有利区間 C Z への制御が行われる。特別演出状態においては、ポイントの更新値の示唆は行われない。

【 0 3 6 8 】

また、特別演出状態は、所定条件が成立するまで継続する。所定条件は、たとえば、有利区間から通常区間へ制御されるときであってもよい。また、遊技者にとって有利な有利状態に制御されるまで継続するようにしてもよい。有利状態は、たとえば、有利区間 C Z や有利区間 A T や有利区間特化ゾーンである。

【 0 3 6 9 】

特別演出状態に制御可能な状況は、第 2 状況～第 4 状況である。これらの状況においては、通常区間通常または有利区間通常に制御されている。つまり、特別演出状態は、通常区間通常または有利区間通常から開始して、有利区間 C Z または有利区間 A T に制御されたときに終了する。なお、本実施の形態においては、通常区間通常や有利区間通常から直接有利区間特化ゾーンに制御されることがないため、有利区間特化ゾーンへの制御時に特別演出状態が終了することはない。

【 0 3 7 0 】

[ 第 2 状況における演出 ]

図 3 4 は、第 3 実施形態における、有利区間中に電源遮断され設定変更により通常区間で復旧したときの演出の流れ ( 第 2 状況 ) を説明するための図である。前述のように、第 2 状況は、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更があったことにより通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する状況である。

【 0 3 7 1 】

本例においては、有利区間通常中において遊技店の営業が終了した状況を想定している。図 3 4 ( a ) に示すように、液晶表示器 5 1 には通常背景画像が表示されるとともにポイントマップが表示されている。現在モード A に制御されているとする。また、遊技に基づき蓄積されたポイントの更新値 ( 内部 p ) は 1 8 0 p になっているとする。本例におい

10

20

30

40

50

ては、加算演出が実行され、表示 p と内部 p と一致している。このため、液晶表示器 5 1 には、1 8 0 p に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されている。

【 0 3 7 2 】

この状態で遊技店の営業が終了し、スロットマシン 1 の電源が遮断されたとする。そして、翌日の営業開始に伴いスロットマシン 1 の電源が投入されたとする。また、スロットマシン 1 の電源が遮断された後に特定時刻（午前 4 時）を跨いで当該電源が投入されている。また、この間に、設定変更されたとする。

【 0 3 7 3 】

設定変更された場合、R A M 4 1 c に記憶された遊技に関する情報は初期化される。このため、有利区間中に設定変更されると、有利区間通常において蓄積されるポイントなどが初期化されるとともに、通常区間に出玉状態が移行する。

10

【 0 3 7 4 】

そして、設定変更後にはデモ画面が表示される。すなわち、営業開始時に遊技者がスロットマシンの台選びをする際には、全てのスロットマシンの液晶表示器 5 1 には一律にデモ画面が表示されていることになる。

【 0 3 7 5 】

そして、スロットマシン 1 の電源が投入された後、遊技を開始するための賭数の設定が行われるまでは、共通の態様で演出が実行される。具体的には、スロットマシン 1 の電源が投入された後、メダル投入により遊技を開始するための賭数の設定が行われるまでは、デモ画面を表示する。遊技者が台を選び、メダル投入部 4 にメダルを投入すると、液晶表示器 5 1 には通常区間において表示される背景である通常背景画像が表示される。この背景は、有利区間通常において表示される背景と同じである。

20

【 0 3 7 6 】

ゲーム（1 ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われたとき、有利区間当選したとする。有利区間当選したことにより、有利区間への移行が決定される。ここでは、モード抽選によりモード B が決定され、初期ポイント獲得抽選により初期ポイントとして 1 0 0 p の付与が決定されたとする。また、このとき、特別演出状態への制御が決定される。これにより、特別演出状態に制御される。

【 0 3 7 7 】

特別演出状態に制御されると、図 3 4（b）に示すように、液晶表示器 5 1 には通常背景画像が表示されるとともに、液晶表示器 5 1 の画面の下部および右端のマップ領域 5 2 0 においてポイントマップが表示される。特別演出状態においては、更新画像 5 2 0 a として「 ??? 」が表示される。また、移動キャラクタも表示されない。

30

【 0 3 7 8 】

次のゲーム（2 ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われると、通常区間から有利区間に移行する。このとき、図 3 4（c）に示すように、通常区間と同じ背景およびポイントマップが表示される。この場合においても、初期ポイントとして決定された 1 0 0 p に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されることなく、「 ??? 」が表示される。つまり、特別演出状態においては、初期ポイント（ポイントの更新値）の示唆は行われない。

【 0 3 7 9 】

40

次のゲーム（3 ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われたときに、図 3 0（c）に示すポイント獲得抽選テーブルを用いたポイント獲得抽選により 1 0 p の付与が決定されたとする。これにより、ポイントの更新値は、1 0 0 p に 1 0 p が付加されて 1 1 0 p となる。しかし、この場合であっても、ポイントの更新値の示唆は行われず、1 1 0 p に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されることなく、「 ??? 」が表示される。

【 0 3 8 0 】

複数ゲームを消化し、n ゲーム目において、ポイントの更新値が最終ポイント（1 0 0 0 p）に達したとする。これにより、有利区間 C Z への制御が決定される。次のゲーム（n + 1 ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われたときに、有利区間通常から有利区間 C Z に移行する。特別演出状態は、有利区間 C Z に移行するまで継続する。n + 1

50

ゲーム目においてC Zに移行すると、図3 4 ( f ) に示すように、文字画像「C Z 突入」が表示されるタイトル表示が行われるとともに、特別演出状態が終了する。

【0 3 8 1】

[ 第3 状況における演出]

図3 5 は、第3 実施形態における、有利区間中に電源遮断され有利区間で復旧したときの演出の流れ( 第3 状況 ) の一例を説明するための図である。前述のように、第3 状況は、スロットマシン1 の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報( 出玉フラグ ) に基づいて有利区間通常から制御が開始される状況である。

【0 3 8 2】

本例においては、有利区間通常中において遊技店の営業が終了した状況を想定している。図3 5 ( a ) に示すように、液晶表示器5 1 には通常背景画像が表示されるとともにポイントマップが表示されている。現在モードB に制御されているとする。また、遊技に基づき蓄積されたポイントの更新値( 内部p ) は1 8 0 p になっているとする。本例においては、加算演出が実行され、表示p と内部p と一致している。このため、液晶表示器5 1 には、1 8 0 p に対応する更新画像5 2 0 a が表示されている。

10

【0 3 8 3】

この状態で遊技店の営業が終了し、スロットマシン1 の電源が遮断され、特定時刻( 午前4 時 ) を跨いで、翌日の営業開始に伴いスロットマシン1 の電源が投入されたとする。また、この間、設定変更されなかったとする。

【0 3 8 4】

20

設定変更されなかった場合、RAM 4 1 c に記憶された特定情報は初期化されない。このため、電断前に蓄積されたポイントなどは保持されるとともに、出玉状態は有利区間通常のまま維持される。また、モードはモードB のまま維持される。

【0 3 8 5】

スロットマシン1 の電源が投入された後は、デモ画面が表示される。遊技者が、メダル投入部4 にメダルを投入することで賭数の設定が行われると、デモ画面の表示が終了し、液晶表示器5 1 には通常区間において表示される背景である通常背景画像が表示される。

【0 3 8 6】

ゲーム( 1 ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作が行われたとき、特別演出状態への制御が決定される。これにより、特別演出状態に制御されると、図3 5 ( b ) に示すように、液晶表示器5 1 には通常背景画像が表示されるとともに、液晶表示器5 1 の画面の下部および右端のマップ領域5 2 0 においてポイントマップが表示される。

30

【0 3 8 7】

特別演出状態においては、更新画像5 2 0 a として「 ??? 」が表示される。ポイントの更新値として、前日の営業終了時の1 8 0 p が記憶されているが、1 8 0 p に対応する更新画像5 2 0 a が表示されることはない。

【0 3 8 8】

次のゲーム( 2 ゲーム目 ) を開始するためのスタート操作が行われたときに、ポイント獲得抽選により1 0 p の付与が決定されたとする。これにより、ポイントの更新値は、1 8 0 p に1 0 p が付加されて1 9 0 p となる。しかし、この場合であっても、ポイントの更新値の示唆は行われず、1 9 0 p に対応する更新画像1 9 0 a が表示されることなく、図3 5 ( c ) に示すように、「 ??? 」が表示される。

40

【0 3 8 9】

次のゲーム( 3 ゲーム目 ) において、ポイント獲得抽選により1 0 p の付与が決定されたとする。これにより、ポイントの更新値は、1 9 0 p に1 0 p が付加されて2 0 0 p となる。しかし、図3 5 ( c ) と同様、図3 5 ( d ) に示すように、「 ??? 」が表示される。

【0 3 9 0】

複数ゲームを消化し、図3 5 ( e ) に示すように、n ゲーム目においてポイントの更新

50

値が最終ポイント（１０００ｐ）に達したとする。これにより、有利区間ＣＺへの制御が決定される。次のゲーム（ $n+1$ ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われたときに、有利区間通常から有利区間ＣＺに移行する。これにより、特別演出状態は終了し、図３５（ｆ）に示すように、文字画像「ＣＺ突入」が表示されるタイトル表示が行われる。

#### 【０３９１】

##### [ 第４状況における演出 ]

図３６は、第３実施形態における、通常区間中に電源遮断され通常区間で復旧したときの演出の流れ（第４状況）を説明するための図である。前述のように、第４状況は、スロットマシン１の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報（出玉フラグ）に基づいて第１遊技状態から制御が開始される状況である。

10

#### 【０３９２】

本例においては、通常区間において遊技店の営業が終了した状況を想定している。図３６（ａ）に示すように、液晶表示器５１には通常背景画像が表示されている。この状態で遊技店の営業が終了し、スロットマシン１の電源が遮断され、特定時刻（午前４時）を跨いで、翌日の営業開始に伴いスロットマシン１の電源が投入されたとする。また、この間、設定変更されなかったとする。このため、出玉状態は通常区間のまま維持される。

#### 【０３９３】

デモ画面の表示後に、ゲーム（１ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われたとき、有利区間当選したとする。有利区間当選したことにより、有利区間への移行が決定される。ここでは、モード抽選によりモードＢが決定され、初期ポイント獲得抽選により初期ポイントとして１００ｐの付与が決定されたとする。また、このとき、特別演出状態への制御が決定される。これにより、特別演出状態に制御される。

20

#### 【０３９４】

特別演出状態に制御されると、図３６（ｂ）に示すように、液晶表示器５１には通常背景画像が表示されるとともに、液晶表示器５１の画面の下部および右端のマップ領域５２０においてポイントマップが表示される。特別演出状態においては、更新画像５２０ａとして「???」が表示される。また、移動キャラクタも表示されない。

#### 【０３９５】

次のゲーム（２ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われると、通常区間から有利区間に移行する。このとき、図３６（ｃ）に示すように、通常区間と同じ背景およびポイントマップが表示される。特別演出状態においては、１００ｐに対応する更新画像５２０ａが表示されることなく、「???」が表示される。

30

#### 【０３９６】

次のゲーム（３ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われたときに、獲得抽選により１０ｐの付与が決定されたとする。これにより、ポイントの更新値は、１００ｐに１０ｐが付加されて１１０ｐとなる。しかし、この場合であっても、ポイントの更新値の示唆は行われず、１１０ｐに対応する更新画像５２０ａが表示されることなく、「???」が表示される。

#### 【０３９７】

40

複数ゲームを消化し、 $n$ ゲーム目において、ポイントの更新値が最終ポイント（１０００ｐ）に達したとする。これにより、有利区間ＣＺへの制御が決定される。次のゲーム（ $n+1$ ゲーム目）を開始するためのスタート操作が行われたときに、有利区間通常から有利区間ＣＺに移行する。 $n+1$ ゲーム目においてＣＺに移行すると、図３６（ｆ）に示すように、文字画像「ＣＺ突入」が表示されるタイトル表示が行われるとともに、特別演出状態が終了する。

#### 【０３９８】

##### [ 特別演出状態以外の状態と特別演出状態との比較 ]

図３７は、第３実施形態における、特別演出状態以外の状態と特別演出状態とを比較して説明するための図である。特別演出状態以外の状態は、たとえば、図１７（ｅ）を用い

50

て説明したような状態である。具体的には、有利区間から通常区間に移行した後に、さらに当該通常区間から有利区間へ移行したような状態である。

【 0 3 9 9 】

図 3 7 ( a 1 ) の状態は、特別演出状態以外の状態であり、図 3 7 ( b 1 ) の状態は、特別演出状態である。

【 0 4 0 0 】

特別演出状態以外の状態においては、図 3 7 ( a 1 ) に示すように、液晶表示器 5 1 にはポイントマップが表示されている。本例においては、内部 p および表示 p は 1 8 0 p である。液晶表示器 5 1 には、1 8 0 p に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されている。

【 0 4 0 1 】

特別演出状態においては、図 3 7 ( b 1 ) に示すように、液晶表示器 5 1 にはポイントマップが表示されるが、表示 p ( 内部 p ) に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されず、更新画像 5 2 0 a として「 ??? 」が表示される。

【 0 4 0 2 】

ここで、有利区間に制御されているときには、液晶表示器 5 1 には当該有利区間に対応した背景画像 ( 通常背景画像 ) が表示される。図 3 7 ( a 1 ) , ( b 1 ) に示すように、通常背景画像は、特別演出状態となっているか否かに関わらず共通して表示される。

【 0 4 0 3 】

また、サブ制御部 9 1 は、予告演出を実行可能である。たとえば、予告演出は、有利区間 A T への制御に関する演出である。特別演出状態において実行される予告演出の演出態様は、有利区間に制御されているときに実行される予告演出の演出態様と同じである。

【 0 4 0 4 】

本実施の形態においては、予告演出の一例として、ポイント更新演出を実行可能である。特別演出状態以外の状態においては、図 3 7 ( a 2 ) に示すように、ポイント獲得抽選によりポイントの付与が決定された場合には、液晶表示器 5 1 にポイントが付与される旨を示す文字画像 ( この例では「 5 p 」 ) が鳥の画像に付されて表示される。

【 0 4 0 5 】

ポイントの更新値は、1 8 0 p に 5 p が付加されて 1 8 5 p となる。鳥の画像を用いたポイント更新演出が実行されると、1 8 5 p に対応する更新画像 5 2 0 a が表示される。なお、鳥の画像を用いたポイント更新演出が終了した後に、1 8 5 p に対応する更新画像 5 2 0 a が表示されるようにしてもよい。

【 0 4 0 6 】

一方、特別演出状態においては、図 3 7 ( b 2 ) に示すように、ポイント獲得抽選によりポイントの付与が決定された場合には、図 3 7 ( a 2 ) の状況と同じく液晶表示器 5 1 にポイントが付与される旨を示す文字画像「 5 p 」が鳥の画像に付されて表示される。しかし、ポイントの更新値に対応する更新画像 5 2 0 a は表示されず、「 ??? 」が表示される。

【 0 4 0 7 】

このように、図 3 7 ( a 2 ) , ( b 2 ) に示すように、特別演出状態において実行されるポイント更新演出の演出態様は、有利区間に制御されているときに実行されるポイント更新演出の演出態様と同じである。

【 0 4 0 8 】

なお、ポイント獲得抽選により決定されたポイントが所定ポイント ( たとえば、1 0 0 p ) 以上である場合は、特別演出状態においては、ポイント更新演出で決定されたポイントを示唆しないようにしてもよい。

【 0 4 0 9 】

特別演出状態以外の状態においては、図 3 7 ( a 3 ) に示すように、ポイント獲得抽選により 1 0 0 p のポイント決定された場合には、文字画像「 1 0 0 p 」が鳥の画像に付されて表示される。また、ポイントの更新値は、1 8 5 p に 1 0 0 p が付加されて 2 8 5 p となる。鳥の画像を用いたポイント更新演出が実行されると、2 8 5 p に対応する更新画

10

20

30

40

50

像 5 2 0 a が表示される。

【 0 4 1 0 】

特別演出状態においては、図 3 7 ( b 3 ) に示すように、ポイント獲得抽選により 1 0 0 p のポイント決定された場合は、文字画像「 ? ? p 」が鳥の画像に付されて表示される。また、ポイントの更新値は、 1 8 5 p に 1 0 0 p が付加されて 2 8 5 p となる。鳥の画像を用いたポイント更新演出が実行されても、更新画像 5 2 0 a は「 ? ? ? 」のままである。

【 0 4 1 1 】

以上説明したように、第 3 実施形態においては、通常区間から有利区間に移行する第 1 状況において、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典 ( 有利区間 C Z や有利区間 A T ) 付与期待度の高いモード B が決定されている場合には、アイキャッチ表示 D が表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。

10

【 0 4 1 2 】

また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続した第 3 状況、および、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間への移行に移行する第 2 状況のいずれにおいてもアイキャッチ表示が行われるため、設定変更が行われたか否かを遊技者が推測することができない。これにより、遊技店は各遊技者に対して平等な状態で遊技を行わせることができる。このように、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

20

【 0 4 1 3 】

[ 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 4 1 4 】

( 1 - 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、

30

制御状態をバックアップするためのバックアップ情報 ( たとえば、出玉フラグ ) を保持するバックアップ手段 ( たとえば、 R A M 4 1 c ) と、

前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段 ( たとえば、メイン制御部 4 1 による設定値を変更する処理 ) と、

第 1 遊技状態 ( たとえば、通常区間通常 ) と第 2 遊技状態 ( たとえば、有利区間通常 ) とで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 4 1 による出玉状態を制御する処理 ) と、

前記第 2 遊技状態において遊技者にとって有利な有利制御 ( たとえば、ポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御 ) を行う有利制御手段 ( たとえば、メイン制御部 4 1 によるポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御を行う処理 ) と、

40

前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行に関して、前記有利制御に関する有利度が異なる複数種類のパラメータ ( たとえば、モード ) のいずれかを設定するパラメータ設定手段 ( たとえば、メイン制御部 4 1 によるモード抽選結果を設定する処理 ) と、

前記パラメータ設定手段によりいずれのパラメータが設定されているかを示唆する複数種類の有利度示唆 ( たとえば、アイキャッチ表示 ) のいずれかを実行可能な有利度示唆手段 ( たとえば、サブ制御部 9 1 によるアイキャッチ表示を行う処理 ) とを備え、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定

50

されなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり（たとえば、図 19 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記第 1 遊技状態から制御を開始可能であり（たとえば、図 18 に示す例）、

前記有利度示唆手段は、

前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 1 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 17 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたことにより前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 2 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 18 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 2 遊技状態から制御が開始される第 3 状況において、前記有利度示唆を実行せず（たとえば、図 19 に示す例）、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 1 状況と前記第 2 状況とで同じ選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行する（たとえば、図 21 に示す例）。

【0415】

具体的には、図 27 の S33、図 28 (b) に示すように、メイン制御部 41 は、通常区間から有利区間への移行が決定されたときに、モード抽選を行う。図 17 に示すように、サブ制御部 91 は、有利区間通常から通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第 1 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 18 に示すように、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更があったことにより通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第 2 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 19 に示すように、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報（出玉フラグ）に基づいて有利区間通常から制御が開始される第 3 状況においては、アイキャッチ表示を行わない。図 21 に示すように、第 1 状況と第 2 状況とでモード抽選の結果（設定されているモード）が同じときに、第 1 状況と第 2 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。

【0416】

以上示したように、通常区間から有利区間に移行する第 1 状況や第 2 状況において、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典（有利区間 CZ や有利区間 AT）付与期待度の高いモード B が決定されている場合には、アイキャッチ表示 D が表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続した第 3 状況においてはアイキャッチ表示が行われず、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間に移行する第 2 状況においてはアイキャッチ表示が行われるため、アイキャッチ表示が行われることで設定変更が行われたことを遊技者が推測することができる。これにより、遊技者が遊技を継続しようとする動機付けとなる。また、第 1 状況と第 2 状況とでアイキャッチ表示の選択割合を共通にすることで、両者において処理を共通化することができ、これにより処理負担を軽減することができる。このように、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

【0417】

(1-2) 前記スロットマシンの電源が投入された後、遊技を開始するための賭数の



設定が行われるまでは、共通の態様（たとえば、デモ画面の表示）で演出が実行される（たとえば、図 18（b）、図 19（b）に示す例）。

【0418】

具体的には、図 18（b）、図 19（b）に示すように、スロットマシン 1 の電源が投入された後、遊技を開始するための賭数の設定が行われるまでは、デモ画面を表示する。このようにすることで、遊技を開始するための賭数の設定を行わない限りは、出玉状態に関する状況を確認することができない。

【0419】

（1 - 3）複数種類の前記有利度示唆のうちからいずれかの前記有利度示唆が選択されるときには、前記第 1 状況であるか前記第 2 状況であるかに関わらず、共通の抽選テーブル（たとえば、アイキャッチ表示抽選 A テーブル）を用いて前記有利度示唆の選択が行われる（たとえば、図 28（c））。

10

【0420】

具体的には、図 28（c）に示すように、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示が選択されるときには、第 1 状況であるか第 2 状況であるかに関わらず、共通のアイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いてアイキャッチ表示の選択が行われる。このようにすることで、アイキャッチ表示抽選テーブルに関する容量を節減することができる。

【0421】

（1 - 4）複数種類の前記有利度示唆のうちからいずれかの前記有利度示唆が選択されるときには、前記第 1 状況であるか前記第 2 状況であるかに関わらず、共通の処理（たとえば、アイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いてアイキャッチ表示抽選を行う処理）を実行して前記有利度示唆の選択が行われる（たとえば、図 28（c））。

20

【0422】

具体的には、図 28（c）に示すように、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示が選択されるときには、第 1 状況であるか第 2 状況であるかに関わらず、共通の処理としてアイキャッチ表示抽選 A テーブルを用いてアイキャッチ表示抽選を行ってアイキャッチ表示の選択が行われる。このようにすることで、アイキャッチ表示に関する処理のプログラム容量を節減することができる。

【0423】

30

（1 - 5）前記有利度示唆は、遊技者による操作手段（たとえば、演出ボタン）の所定操作（たとえば、押下）に対応して行われる（たとえば、図 17（c））。

【0424】

具体的には、図 17（c）に示すように、アイキャッチ表示は、遊技者による演出ボタンの操作（押下）に対応して行われる。このようにすることで、遊技者がアイキャッチ表示による示唆が行われていると認識している状況下において、アイキャッチ表示を行うことができる。

【0425】

（1 - 6）前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行に関して設定されるパラメータは、前記第 2 遊技状態において設定されるパラメータよりも遊技者にとって有利である（たとえば、図 28（b）、図 30（b））。

40

【0426】

具体的には、図 28（b）、図 30（b）に示すように、通常区間から有利区間に移行するときに行われるモード抽選の結果は、有利区間において行われるモード抽選の結果よりも遊技者にとって有利である。このようにすることで、通常区間から有利区間の移行に遊技者を注目させることができる。

【0427】

（1 - 7）前記有利度示唆手段は、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 1 遊技状態から制御が開始される第 4 状

50

況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 20 に示す例）、

前記第 2 状況と前記第 4 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 2 状況と前記第 4 状況とで同じ選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行する（たとえば、図 22 に示す例）。

#### 【0428】

具体的には、図 20 に示すように、サブ制御部 91 は、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報（出玉フラグ）に基づいて通常区間通常から制御が開始される第 4 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 22 に示すように、サブ制御部 91 は、第 2 状況と第 4 状況とでモード抽選の結果が同じときに、第 2 状況と第 4 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。このように、スロットマシン 1 の電源が遮断された後に当該電源が投入されて通常区間から開始する第 2 状況と第 4 状況とのいずれにおいてもアイキャッチ表示を行うとともにアイキャッチ表示の選択割合を共通にすることで、両者において処理を共通化することができ、これにより処理負担を軽減することができる。

10

#### 【0429】

（1-8）遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 41）と、演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部 91）とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記スロットマシンの電源が投入された場合、前記演出制御手段に対して、当該電源が投入されたか否かを特定可能な所定コマンド（たとえば、電源投入コマンド）を送信し（たとえば、図 24 の S7）、

20

前記演出制御手段が前記所定コマンドを受信した後、当該所定コマンドに基づき、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたか否かが判定され、

前記判定結果に応じて、前記第 4 状況になっているか否かの判定が行われる（たとえば、図 28）。

#### 【0430】

具体的には、スロットマシン 1 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 を備える。図 24 の S7 に示すように、メイン制御部 41 は、スロットマシン 1 の電源が投入された場合、サブ制御部 91 に対して、当該電源が投入されたか否かを特定可能な電源投入コマンドを送信する。図 28 に示すように、サブ制御部 91 が電源投入コマンドを受信した後、当該電源投入コマンドに基づき、設定値が変更されたか否かが判定され、当該判定結果に応じて、第 4 状況になっているか否かの判定が行われる。このようにすることで、メイン制御部 41 とサブ制御部 91 とで処理を同期させることができる。

30

#### 【0431】

（1-9）時刻を特定可能な時刻情報を計時する計時手段（例えば、RTC）をさらに備え、

前記計時手段により計時された時刻情報から特定される時刻に基づき、前記スロットマシンの電源が遮断された後に特定時刻（たとえば、午前 4 時）を跨いで当該電源が投入されたか否かが判定され（たとえば、図 24 の S2 で YES）、

40

前記判定結果に応じて、前記第 4 状況になっているか否かの判定が行われる（たとえば、図 28）。

#### 【0432】

具体的には、スロットマシン 1 は、時刻を特定可能な時刻情報を計時する RTC を備える。図 24 に示すように、RTC により計時された時刻情報から特定される時刻に基づき、スロットマシン 1 の電源が遮断された後に特定時刻（午前 4 時）を跨いで当該電源が投入されたか否かが判定され（図 24 の S2 で YES）、図 28 に示すように、当該判定結果に応じて、第 4 状況になっているか否かの判定が行われる。このように、特定時刻（午前 4 時）を跨いだか否かを判定するため、営業日が変わってスロットマシンの電源が投入されたか否かを特定することが可能となる。

50

## 【 0 4 3 3 】

( 2 - 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、

制御状態をバックアップするためのバックアップ情報（たとえば、出玉フラグ）を保持するバックアップ手段（たとえば、RAM 4 1 c ）と、

前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による設定値を変更する処理）と、

10

第 1 遊技状態（たとえば、通常区間通常）と第 2 遊技状態（たとえば、有利区間通常）とで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 4 1 による出玉状態を制御する処理）と、

前記第 2 遊技状態において遊技者にとって有利な有利制御（たとえば、ポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御）を行う有利制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御を行う処理）と、

前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行に関して、前記有利制御に関する有利度が異なる複数種類のパラメータ（たとえば、モード）のいずれかを設定するパラメータ設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるモード抽選結果を設定する処理）と、

20

前記パラメータ設定手段によりいずれのパラメータが設定されているかを示唆する複数種類の有利度示唆（たとえば、アイキャッチ表示）のいずれかを実行可能な有利度示唆手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるアイキャッチ表示を行う処理）とを備え、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり（たとえば、図 1 9 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記第 1 遊技状態から制御を開始可能であり（たとえば、図 1 8 に示す例）、

30

前記有利度示唆手段は、

前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 1 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 1 7 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたことにより前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 2 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 1 8 に示す例）

、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 2 遊技状態から制御が開始される第 3 状況において、前記有利度示唆を実行せず（たとえば、図 1 9 に示す例）、

40

前記第 1 状況と前記第 2 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 1 状況と前記第 2 状況とで異なる選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行する（たとえば、図 2 3 に示す例）。

## 【 0 4 3 4 】

具体的には、図 2 7 の S 3 3 , 図 2 8 ( b ) に示すように、メイン制御部 4 1 は、通常区間から有利区間への移行が決定されたときに、モード抽選を行う。図 1 7 に示すように、サブ制御部 9 1 は、有利区間通常から通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第 1 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 1 8 に示すように、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更があったことにより通常区間通

50

常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第２状況においては、アイキャッチ表示を行う。図１９に示すように、スロットマシン１の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報（出玉フラグ）に基づいて有利区間通常から制御が開始される第３状況においては、アイキャッチ表示を行わない。図２３に示すように、第１状況と第２状況とでモード抽選の結果（設定されているモード）が同じときに、第１状況と第２状況とで異なる割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。

【０４３５】

以上示したように、通常区間から有利区間に移行する第１状況や第２状況において、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典（有利区間ＣＺや有利区間ＡＴ）付与期待度の高いモードＢが決定されている場合には、アイキャッチ表示Ｄが表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続した第３状況においてはアイキャッチ表示が行われず、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間に移行する第２状況においてはアイキャッチ表示が行われるため、アイキャッチ表示が行われることで設定変更が行われたことを遊技者が推測することができる。これにより、遊技者が遊技を継続しようとする動機付けとなる。また、第１状況と第２状況とでアイキャッチ表示の選択割合を異ならせることで、営業開始後の朝一の台を打つ動機付けとなるため、朝一におけるスロットマシンの稼働率を向上させるのに適した内容でアイキャッチ表示を行うことができる。このように、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

【０４３６】

（２－２） 遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部９１）とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記スロットマシンの電源が投入された場合、前記演出制御手段に対して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたか否かを特定可能な特定コマンド（たとえば、設定変更コマンド）を送信し（たとえば、図２４のＳａ４）、

前記演出制御手段が前記特定コマンドを受信した後、当該特定コマンドに基づき、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたか否かが判定され（たとえば、図２８）、

前記有利度示唆手段は、前記判定結果に応じて、異なる割合で複数種類の前記有利度示唆のうちからいずれかの前記有利度示唆を選択して当該有利度示唆を実行する（たとえば、図２８（ｃ）、（ｄ）、図２３に示す例）。

【０４３７】

具体的には、図２４のＳａ４に示すように、メイン制御部４１は、スロットマシン１の電源が投入された場合、サブ制御部９１に対して、設定値が変更されたか否かを特定可能な設定変更コマンドを送信する。図２８に示すように、サブ制御部９１が設定変更コマンドを受信した後、当該設定変更コマンドに基づき、設定値が変更されたか否かが判定される。図２８（ｃ）、（ｄ）、図２３に示すように、サブ制御部９１は、当該判定結果に応じて、異なる割合で複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。このようにすることで、メイン制御部４１とサブ制御部９１とで処理を同期させることができる。

【０４３８】

（２－３） 時刻を特定可能な時刻情報を計時する計時手段（例えば、ＲＴＣ）をさらに備え、

前記計時手段により計時された時刻情報から特定される時刻に基づき、前記スロットマシンの電源が遮断された後に特定時刻（たとえば、午前４時）を跨いで当該電源が投入されたか否かが判定され（たとえば、図２４のＳ２でＹＥＳ）、

10

20

30

40

50

前記有利度示唆手段は、前記判定結果に応じて、異なる割合で複数種類の前記有利度示唆のうちからいずれかの前記有利度示唆を選択して当該有利度示唆を実行する（たとえば、図 28（c）、（d）、図 23 に示す例）。

【0439】

具体的には、図 24 に示すように、RTC により計時された時刻情報から特定される時刻に基づき、スロットマシン 1 の電源が遮断された後に特定時刻（午前 4 時）を跨いで当該電源が投入されたか否かが判定される（図 24 の S2 で YES）。図 28（c）、（d）、図 23 に示すように、サブ制御部 91 は、当該判定結果に応じて、異なる割合で複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。このように、特定時刻（午前 4 時）を跨いだか否かを判定するため、営業日が変わってスロットマシンの電源が投入されたか否かを特定することが可能となる。

10

【0440】

（2-4） 前記パラメータ設定手段が設定する複数種類のパラメータは、所定のパラメータ（たとえば、モード A）と、当該所定のパラメータよりも有利度が高い特定のパラメータ（たとえば、モード B）とを含み、

複数種類の前記有利度示唆は、第 1 有利度示唆（たとえば、アイキャッチ表示 A）と、当該第 1 有利度示唆よりも有利度が高いことが示唆される第 2 有利度示唆（たとえば、アイキャッチ表示 D）を含み、

前記有利度示唆手段は、前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが前記特定のパラメータであるとき、前記第 2 状況においては、前記第 1 状況であるときよりも高い割合で前記所定のパラメータと前記特定のパラメータとのうち前記特定のパラメータを選択して前記有利度示唆を実行する（たとえば、図 28（c）、（d）、図 23 に示す例）。

20

【0441】

具体的には、図 28 に示すように、モード抽選の結果は、モード A の決定と、モード A の決定よりも遊技者にとって有利なモード B の決定とを含む。複数種類のアイキャッチ表示は、アイキャッチ表示 A とアイキャッチ表示 A よりも遊技者にとって有利であることが示唆されるアイキャッチ表示 D を含む。図 28（c）、（d）、図 23 に示すように、サブ制御部 91 は、モード抽選の結果がモード B の決定であるとき、第 2 状況においては、第 1 状況であるときよりも高い割合でアイキャッチ表示 A とアイキャッチ表示 D とのうちアイキャッチ表示 D を選択してアイキャッチ表示を行う。このようにすることで、第 2 状況においてアイキャッチ表示 D が表示されたときにモード B が決定されている信頼度が高くなるため、第 2 状況において有利な抽選結果となっているスロットマシンがよりアピールされることになり、朝一のスロットマシンの稼働率を向上させることができる。

30

【0442】

（2-5） 前記パラメータ設定手段が設定する複数種類のパラメータは、所定のパラメータ（たとえば、モード A）と、当該所定のパラメータよりも有利度が高い特定のパラメータ（たとえば、モード B）とを含み、

複数種類の前記有利度示唆は、第 1 有利度示唆（たとえば、アイキャッチ表示 A）と、当該第 1 有利度示唆よりも有利度が高いことが示唆される第 2 有利度示唆（たとえば、アイキャッチ表示 D）を含み、

40

前記有利度示唆手段は、前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが前記特定のパラメータであるとき、前記第 2 状況においては、前記第 1 状況であるときよりも低い割合で前記所定のパラメータと前記特定のパラメータとのうち前記特定のパラメータを選択して前記有利度示唆を実行する（たとえば、図 28（c）、（e）、図 23 に示す例）。

【0443】

具体的には、図 28 に示すように、モード抽選の結果は、モード A の決定と、モード A の決定よりも遊技者にとって有利なモード B の決定とを含む。複数種類のアイキャッチ表示は、アイキャッチ表示 A とアイキャッチ表示 A よりも遊技者にとって有利であることが

50

示唆されるアイキャッチ表示 D を含む。図 28 ( c ) , ( e )、図 23 に示すように、サブ制御部 91 は、モード抽選の結果がモード B の決定であるとき、第 2 状況においては、第 1 状況であるときよりも低い割合でアイキャッチ表示 A とアイキャッチ表示 D とのうちアイキャッチ表示 D を選択してアイキャッチ表示を行う。このようにすることで、第 2 状況や第 4 状況においてアイキャッチ表示 D が表示されたときにモード B が決定されている信頼度は低くなるものの、アイキャッチ表示 D による表示が行われずアイキャッチ表示 A による表示が行われていてもモード B が決定されている期待感が高まるため、朝一のスロットマシンの稼働率を向上させることができる。

【 0 4 4 4 】

( 3 - 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

10

、  
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、

制御状態をバックアップするためのバックアップ情報（たとえば、出玉フラグ）を保持するバックアップ手段（たとえば、RAM 41 c ）と、

前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段（たとえば、メイン制御部 41 による設定値を変更する処理）と、

第 1 遊技状態（たとえば、通常区間通常）と第 2 遊技状態（たとえば、有利区間通常）とで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 による出玉状態を制御する処理）と、

20

前記第 2 遊技状態において遊技者にとって有利な有利制御（たとえば、ポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御）を行う有利制御手段（たとえば、メイン制御部 41 によるポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御を行う処理）と、

前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行に関して、前記有利制御に関する有利度が異なる複数種類のパラメータ（たとえば、モード）のいずれかを設定するパラメータ設定手段（たとえば、メイン制御部 41 によるモード抽選結果を設定する処理）と、

前記パラメータ設定手段によりいずれのパラメータが設定されているかを示唆する複数種類の有利度示唆（たとえば、アイキャッチ表示）のいずれかを実行可能な有利度示唆手段（たとえば、サブ制御部 91 によるアイキャッチ表示を行う処理）とを備え、

30

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり（たとえば、図 19 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記第 1 遊技状態から制御を開始可能であり（たとえば、図 18 に示す例）、

前記有利度示唆手段は、

前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 1 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 17 に示す例）、

40

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたことにより前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 2 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 18 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 2 遊技状態から制御が開始される第 3 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 31 に示す例）、

前記第 2 状況と前記第 3 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラ

50

メータが同じときに、前記第 2 状況と前記第 3 状況とで同じ選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行し（たとえば、図 3 2 に示す例）、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 1 状況と前記第 2 状況とで同じ選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行する（たとえば、図 2 1 に示す例）。

#### 【0445】

具体的には、図 2 7 の S 3 3，図 2 8（b）に示すように、メイン制御部 4 1 は、通常区間から有利区間への移行が決定されたときに、モード抽選を行う。図 1 7 に示すように、サブ制御部 9 1 は、有利区間通常から通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第 1 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 1 8 に示すように、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更があったことにより通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第 2 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 3 1 に示すように、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報（出玉フラグ）に基づいて有利区間通常から制御が開始される第 3 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 3 2 に示すように、第 2 状況と第 3 状況とでモード抽選の結果（設定されているモード）が同じときに、第 2 状況と第 3 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。図 2 1 に示すように、第 1 状況と第 2 状況とでモード抽選の結果（設定されているモード）が同じときに、第 1 状況と第 2 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。

#### 【0446】

以上示したように、通常区間から有利区間に移行する第 1 状況や第 2 状況において、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典（有利区間 C Z や有利区間 A T）付与期待度の高いモード B が決定されている場合には、アイキャッチ表示 D が表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続したような第 3 状況、および、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間に移行する第 2 状況のいずれにおいてもアイキャッチ表示が行われるため、設定変更が行われたか否かを遊技者が推測することができない。これにより、遊技店は各遊技者に対して平等な状態で遊技を行わせることができる。また、第 3 状況においてもアイキャッチ表示が行われることで、遊技者は前日のアイキャッチ表示による示唆内容を知ることができる。また、第 1 状況と第 2 状況とでアイキャッチ表示の選択割合を共通にすることで、両者において処理を共通化することができ、これにより処理負担を軽減することができる。このように、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

#### 【0447】

（3 - 2）導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による内部抽選を行う処理）をさらに備え、

前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果（たとえば、役番号 7 ~ 4 1 のいずれかの抽選対象役に当選）となったときに、前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行が決定され（たとえば、図 2 8（a））、

前記有利度示唆手段は、前記第 3 状況において、前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果となったときに、前記有利度示唆を実行する（たとえば、図 3 1（e）に示す例）。

#### 【0448】

具体的には、図 2 8（a）に示すように、役番号 7 ~ 4 1 のいずれかの抽選対象役に当選したときに、有利区間への移行が決定される。図 3 1（e）に示すように、サブ制御部

10

20

30

40

50

9 1 は、第 3 状況において、役番号 7 ~ 4 1 のいずれかの抽選対象役に当選したときに、アイキャッチ表示を行う。このようにすることで、第 3 状況においても第 2 状況と同じ割合でアイキャッチ表示が行われるため、いずれの状況においてアイキャッチ表示が行われているのか、推測困難にすることができる。

【 0 4 4 9 】

( 4 - 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、

制御状態をバックアップするためのバックアップ情報（たとえば、出玉フラグ）を保持するバックアップ手段（たとえば、RAM 4 1 c ）と、

前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による設定値を変更する処理）と、

第 1 遊技状態（たとえば、通常区間通常）と第 2 遊技状態（たとえば、有利区間通常）とで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 4 1 による出玉状態を制御する処理）と、

前記第 2 遊技状態において遊技者にとって有利な有利制御（たとえば、ポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御）を行う有利制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御を行う処理）と、

前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行に関して、前記有利制御に関する有利度が異なる複数種類のパラメータ（たとえば、モード）のいずれかを設定するパラメータ設定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 によるモード抽選結果を設定する処理）と、

前記パラメータ設定手段によりいずれのパラメータが設定されているかを示唆する複数種類の有利度示唆（たとえば、アイキャッチ表示）のいずれかを実行可能な有利度示唆手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるアイキャッチ表示を行う処理）とを備え、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり（たとえば、図 1 9 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記第 1 遊技状態から制御を開始可能であり（たとえば、図 1 8 に示す例）、

前記有利度示唆手段は、

前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 1 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 1 7 に示す例）、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたことにより前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 2 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 1 8 に示す例）

、  
前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 2 遊技状態から制御が開始される第 3 状況において、前記有利度示唆を実行し（たとえば、図 3 1 に示す例）、

前記第 2 状況と前記第 3 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 2 状況と前記第 3 状況とで同じ選択割合で、複数種類の前記有利度示唆のうちのいずれかを実行し（たとえば、図 3 2 に示す例）、

前記第 1 状況と前記第 2 状況とで前記パラメータ設定手段により設定されているパラメータが同じときに、前記第 1 状況と前記第 2 状況とで異なる選択割合で、複数種類のの前

10

20

30

40

50



記有利度示唆のうちのいずれかを実行する（たとえば、図 23 に示す例）。

【0450】

具体的には、図 27 の S33，図 28 (b) に示すように、メイン制御部 41 は、通常区間から有利区間への移行が決定されたときに、モード抽選を行う。図 17 に示すように、サブ制御部 91 は、有利区間通常から通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第 1 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 18 に示すように、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更があったことにより通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第 2 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 31 に示すように、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報（出玉フラグ）に基づいて有利区間通常から制御が開始される第 3 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 32 に示すように、第 2 状況と第 3 状況とでモード抽選の結果（設定されているモード）が同じときに、第 2 状況と第 3 状況とで同じ割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。図 23 に示すように、第 1 状況と第 2 状況とでモード抽選の結果（設定されているモード）が同じときに、第 1 状況と第 2 状況とで異なる割合で、複数種類のアイキャッチ表示のうちからいずれかのアイキャッチ表示を選択して当該アイキャッチ表示を行う。

10

【0451】

以上示したように、通常区間から有利区間に移行する第 1 状況や第 2 状況において、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典（有利区間 CZ や有利区間 AT）付与期待度の高いモード B が決定されている場合には、アイキャッチ表示 D が表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続したような第 3 状況、および、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間に移行する第 2 状況のいずれにおいてもアイキャッチ表示が行われるため、設定変更が行われたか否かを遊技者が推測することができない。これにより、遊技店は各遊技者に対して平等な状態で遊技を行わせることができる。また、第 3 状況においてもアイキャッチ表示が行われることで、遊技者は前日のアイキャッチ表示による示唆内容を知ることができる。また、第 1 状況と第 2 状況とでアイキャッチ表示の選択割合を異ならせるすることで、営業開始後の朝一の台を打つ動機付けとなるため、朝一におけるスロットマシンの稼働率を向上させるのに適した内容でアイキャッチ表示を行うことができる。このように、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

20

30

【0452】

（5-1） 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、

40

制御状態をバックアップするためのバックアップ情報（たとえば、出玉フラグ）を保持するバックアップ手段（たとえば、RAM 41c）と、

前記スロットマシンの電源投入に関して、遊技者にとっての有利度の異なる複数段階の設定値からいずれかの設定値を設定可能な設定値設定手段（たとえば、メイン制御部 41 による設定値を変更する処理）と、

第 1 遊技状態（たとえば、通常区間通常）と第 2 遊技状態（たとえば、有利区間通常）とで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 による出玉状態を制御する処理）と、

前記第 2 遊技状態において遊技者にとって有利な有利制御（たとえば、ポイント特典抽

50

選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御)を行う有利制御手段(たとえば、メイン制御部 4 1 によるポイント特典抽選に基づく有利区間 C Z や有利区間 A T への制御を行う処理)と、

前記第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態への移行に関して、前記有利制御に関する有利度が異なる複数種類のパラメータ(たとえば、モード)のいずれかを設定するパラメータ設定手段(たとえば、メイン制御部 4 1 によるモード抽選結果を設定する処理)と、

前記パラメータ設定手段によりいずれのパラメータが設定されているかを示唆する複数種類の有利度示唆(たとえば、アイキャッチ表示)のいずれかを実行可能な有利度示唆手段(たとえば、サブ制御部 9 1 によるアイキャッチ表示を行う処理)とを備え、

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されなかったときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始可能であり(たとえば、図 1 9 に示す例)、

10

前記スロットマシンの電源投入に関して、前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたときは、前記バックアップ情報に基づいて制御を開始せず、前記第 1 遊技状態から制御を開始可能であり(たとえば、図 1 8 に示す例)、

前記有利度示唆手段は、前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 1 状況において、前記有利度示唆を実行し(たとえば、図 1 7 に示す例)、

前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されたことにより前記第 1 遊技状態に制御された後、該第 1 遊技状態から前記第 2 遊技状態へ移行する第 2 状況、および、前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 2 遊技状態から制御が開始される第 3 状況のいずれの状況においても特別演出状態となる(たとえば、図 3 4 に示す第 2 状況の例、図 3 5 に示す第 3 状況の例)。

20

#### 【0453】

具体的には、図 2 7 の S 3 3 , 図 2 8 ( b ) に示すように、メイン制御部 4 1 は、通常区間から有利区間への移行が決定されたときに、モード抽選を行う。図 1 7 に示すように、サブ制御部 9 1 は、有利区間通常から通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第 1 状況においては、アイキャッチ表示を行う。図 3 4 ( 第 2 状況の例)、図 3 5 ( 第 3 状況の例) に示すように、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更があったことにより通常区間通常に制御された後、当該通常区間通常から有利区間通常へ移行する第 2 状況、および、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報(出玉フラグ)に基づいて有利区間通常から制御が開始される第 3 状況のいずれの状況においても特別演出状態となる。

30

#### 【0454】

以上示したように、通常区間から有利区間に移行する第 1 状況において、有利度が異なる複数種類のモードのうちのいずれが設定されているかを示唆するアイキャッチ表示が行われる。具体的には、特典(有利区間 C Z や有利区間 A T )付与期待度の高いモード B が決定されている場合には、アイキャッチ表示 D が表示されやすくなる。このため、アイキャッチ表示が行われることで有利区間においていかなる出玉状態に制御されるのかを遊技者が注目することができる。また、たとえば、遊技店の前日の営業終了時点で有利区間へ制御されていた場合において、設定値が変更されることなく翌日の営業開始時点において有利区間を継続したような第 3 状況、および、設定値が変更されることで翌日の営業開始時点において通常区間に移行し、その後有利区間に移行する第 2 状況のいずれにおいても特別演出状態となるため、設定変更が行われたか否かを遊技者が推測することができない。これにより、遊技店は各遊技者に対して平等な状態で遊技を行わせることができる。このように、通常区間から有利区間への移行に関するアイキャッチ表示を好適に実行することができる。

40

#### 【0455】

( 5 - 2 ) 前記第 2 遊技状態において、遊技の進行に基づき更新値(たとえば、ポイ

50

ント)を更新する更新手段(たとえば、メイン制御部41によるポイントを更新する処理)と、

前記更新値を示唆可能な更新値示唆手段(たとえば、サブ制御部91によるポイントを示唆する処理)とをさらに備え、

前記更新値が特定値(たとえば、最終ポイント(1000p))に達した場合に、前記第2遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態への制御(たとえば、有利区間CZへの制御)行われ(たとえば、図34(e),(f)に示す例)、

前記更新値示唆手段は、前記特別演出状態においては、前記更新値の示唆を行わない(たとえば、図34(b)~(e)に示す例)。

【0456】

10

具体的には、メイン制御部41は、有利区間において、遊技の進行に基づき更新値(ポイントの更新値)を更新する処理を行う。サブ制御部91は、ポイントの更新値を示唆する。図34(e),(f)に示すように、ポイントの更新値が最終ポイント(1000p)に達したときに、有利区間通常よりも遊技者にとって有利な有利区間CZへの制御が行われる。図34(b)~(e)に示すように、サブ制御部91は、特別演出状態においては、ポイントの更新値の示唆を行わない。このように、特別演出状態においては、ポイントの更新値の示唆が行われなため、ポイントの更新値を確認して前日の営業終了時からポイントや出玉状態が引き継がれているのか否かを分ることができる。

【0457】

(5-3) 前記特別演出状態は、前記第2遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態への制御行われるまで継続する(たとえば、図34(b)~(e)に示す例)。

20

【0458】

具体的には、図34(b)~(e)に示すように、特別演出状態は、有利区間CZに制御されるまで継続する。このように、有利区間CZなどの遊技者にとって有利な遊技状態への制御に制御されるまで、どのような状態にあるのかが分からないため、遊技者にとって有利な遊技状態への制御に制御されるまで遊技を継続する動機付けとなる。

【0459】

(5-4) 画像を表示する表示手段(たとえば、液晶表示器51)をさらに備え、

前記表示手段は、前記第2遊技状態に制御されているとき、当該第2遊技状態に対応した背景画像を表示し(たとえば、図37(a1)に示す例)、

30

前記背景画像は、前記特別演出状態となっているか否かに関わらず共通して表示される(たとえば、図37(a1),(b1)に示す例)。

【0460】

具体的には、図37(a1)に示すように、液晶表示器51は、有利区間に制御されているとき、当該有利区間に対応した背景画像を表示する。図37(a1),(b1)に示すように、有利区間に対応した背景画像は、特別演出状態となっているか否かに関わらず共通して表示される。このようにすることで、背景画像に関するデータを共通化することができる。

【0461】

(5-5) 前記有利制御に関する示唆を行う予告演出(たとえば、ポイント更新演出)を実行可能な予告演出実行手段(たとえば、サブ制御部91による特典示唆演出を実行する処理)をさらに備え、

40

前記特別演出状態において実行される前記予告演出の演出態様は、前記第2遊技状態に制御されているときに実行される前記予告演出の演出態様と同じである(たとえば、図37(a2),(b2)に示す例)。

【0462】

具体的には、サブ制御部91は、第2出玉状態への制御に関する予告演出(たとえば、ポイント更新演出)を実行可能である、図37(a2),(b2)に示すように、特別演出状態において実行されるポイント更新演出の演出態様は、有利区間に制御されているときに実行されるポイント更新演出の演出態様と同じである。このようにすることで、予告

50

演出に関するデータを共通化することができる。

【 0 4 6 3 】

( 5 - 6 ) 前記スロットマシンの電源投入に関して前記設定値設定手段により前記設定値が設定されず、前記バックアップ情報に基づいて前記第 1 遊技状態から制御が開始される第 4 状況においても特別演出状態となる(たとえば、図 3 6 に示す例)。

【 0 4 6 4 】

具体的には、図 3 6 に示すように、スロットマシン 1 の電源投入に関して設定変更がされず、バックアップ情報(出玉フラグ)に基づいて通常区間通常から制御が開始される第 4 状況においても特別演出状態となる。このように、スロットマシン 1 の電源が遮断された後に当該電源が投入されて通常区間から開始する第 2 状況と第 4 状況とのいずれにおいても特別演出状態に制御されることで、両者において処理を共通化することができ、これにより処理負担を軽減することができる。

10

【 0 4 6 5 】

[ 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。

【 0 4 6 6 】

[ 有利制御について ]

実施形態 1 ~ 3 では、有利制御として、各到達ポイントへの到達時にポイント特典抽選を行うとともに、ポイント特典抽選の抽選結果に基づき有利区間 C Z や有利区間 A T への制御を行う例を示した。しかし、これに限らず、有利区間通常中の各ゲームにおいて、特典(有利区間 C Z や有利区間 A T)を付与するか否かの抽選を行い、設定されたモードに応じて特典の付与割合を異ならせてもよい。また、最終ポイントにおいて、設定されたモードに応じて特典の付与割合が異なるように抽選を行うようにしてもよい。

20

【 0 4 6 7 】

[ パラメータについて ]

実施形態 1 ~ 3 では、パラメータの一例として、モードを例示した。そして、有利区間通常から有利区間 A T や有利区間 C Z への移行に関して、有利制御に関する有利度が異なる複数種類のパラメータのいずれかを設定する特定処理として、モード抽選を例示した。しかし、特定処理として、モード抽選を行うものに限らず、シナリオ抽選を行うものであってもよい。シナリオ抽選は、複数種類のシナリオのうちのいずれかを決定するものである。たとえば、シナリオは、前述の各到達ポイント(300p、500p、700p)における特典(有利区間 C Z や有利区間 A T)の付与割合を定めるものであってもよい。たとえば、特典付与割合 A、B、C があり、シナリオ A が選択された場合は、各到達ポイントにおいて特典付与割合が B、A、C に決定され、シナリオ B が選択された場合は、各到達ポイントにおいて特典付与割合が A、C、B に決定されるなどして、各到達ポイントにおいて、特典付与の有利度を異ならせるようなシナリオを抽選により決定するようなものであってもよい。この場合、アイキャッチ表示により、いずれのシナリオが選択されたかを示唆することになる。

30

40

【 0 4 6 8 】

また、特定処理として、モード抽選に限らず、消化ゲーム数が天井ゲーム数となったときに、有利区間 C T や有利区間 A T を付与するものであって、天井ゲーム数を抽選するものであってもよい。また、特定処理として、最終ポイントのポイント数を抽選するものであってもよい。また、特定処理として、各到達ポイントにおける有利区間 C T や有利区間 A T の当選確率を抽選するものであってもよい。また、設定変更が行われた場合に、有利になるようにしてもよい。たとえば、設定変更が行われた場合に、所定の天井ゲーム数(たとえば、100G)や、所定の最終ポイント(200p)を決定するものであってもよい。

【 0 4 6 9 】

50

## 〔アイキャッチ表示について〕

実施形態２では、第３状況においてアイキャッチ表示を抽選により決定するようにしたが、これに限らない。たとえば、第３状況においてアイキャッチ表示を行う場合、前回の通常区間から有利区間への移行時に行われたものを表示するようにしてもよい。また、アイキャッチ表示抽選を行う場合には、現在のポイントの更新値などの現在の状況に合わせて見直しを行ってもよい。たとえば、現在のポイント更新値が９９０ｐであり、到達ポイントまであと１０ｐとなっているような場合には、期待度の高いアイキャッチ表示Ｄを行わせたり、有利区間ＣＺや有利区間ＡＴへの移行が決定されているような場合にもアイキャッチ表示Ｄを行わせるようにしてもよい。

## 【０４７０】

10

## 〔予告演出について〕

実施形態２では、ポイント獲得抽選により決定されたポイントが所定ポイント以上である場合に、特別演出状態において、ポイント更新演出で決定されたポイントを示唆しないようにしたが、これに限らず、次のようにしてもよい。たとえば、ポイント獲得抽選により決定されたポイントが特定ポイント（たとえば、１０ｐ）以下である場合に、特別演出状態において、ポイント更新演出で決定されたポイントを示唆しないようにしてもよい。また、ポイント更新演出で決定されたポイントを全て示唆しないようにしてもよい。

## 【０４７１】

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、各種処理、各種処理のタイミングなどは、適宜組合せることができる。第１実施形態で開示した変形例やなお書きに第２実施形態や第３形態を適用してもよく、第２実施形態で開示した変形例やなお書きに第３形態を適用してもよく、どのように組合わせてもよい。

20

## 【０４７２】

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。

## 【符号の説明】

## 【０４７３】

１ スロットマシン、１ａ 筐体、１ｂ 前面扉、２Ｌ，２Ｃ，２Ｒ リール、３ 透視窓、４ メダル投入部、６ MAX BETスイッチ、７ スタートスイッチ、８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ ストップスイッチ、９ メダル払出口、１１ クレジット表示器、１２ 遊技補助表示器、１３ 遊技用表示部、２７ サイドランプ、２８Ｌ，２８Ｃ，２８Ｒ リールバックライト、４１ メイン制御部、４１ａ メインＣＰＵ、４１ｃ ＲＡＭ、５１ 液晶表示器、５３ スピーカ、５６ 演出用スイッチ、９１ サブ制御部、９１ａ サブＣＰＵ、９１ｃ ＲＡＭ。

30

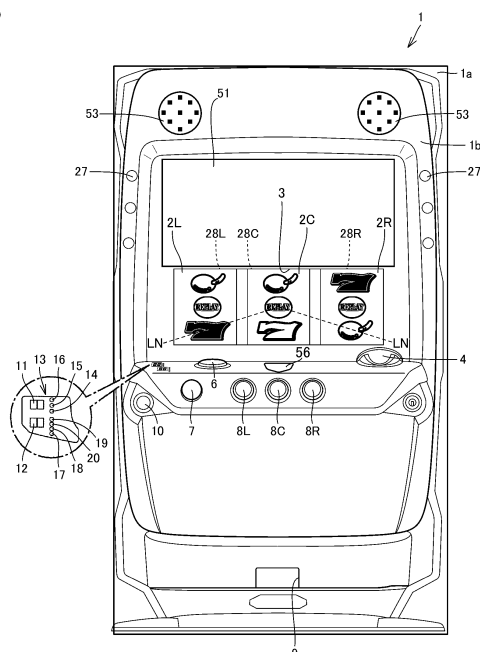
40

50

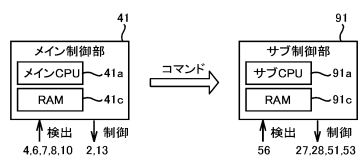
【図面】

## 【圖 1】

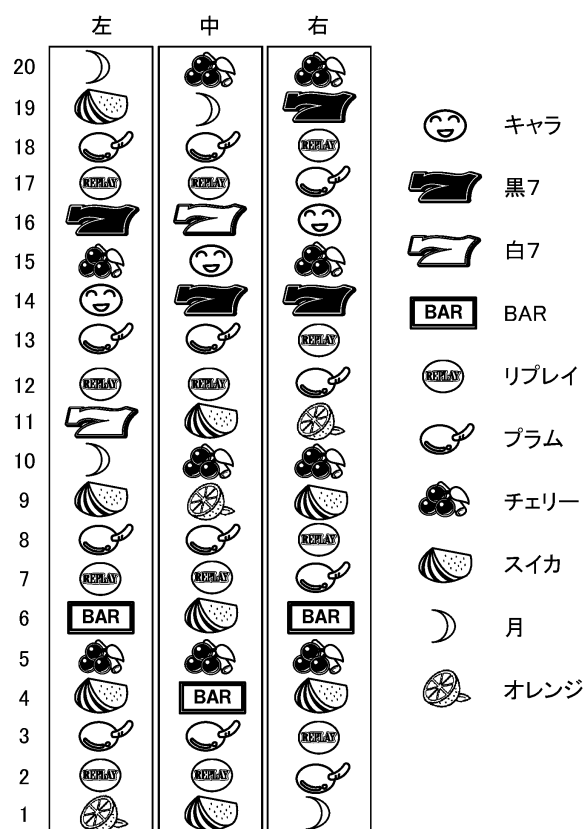
(a)



(b)

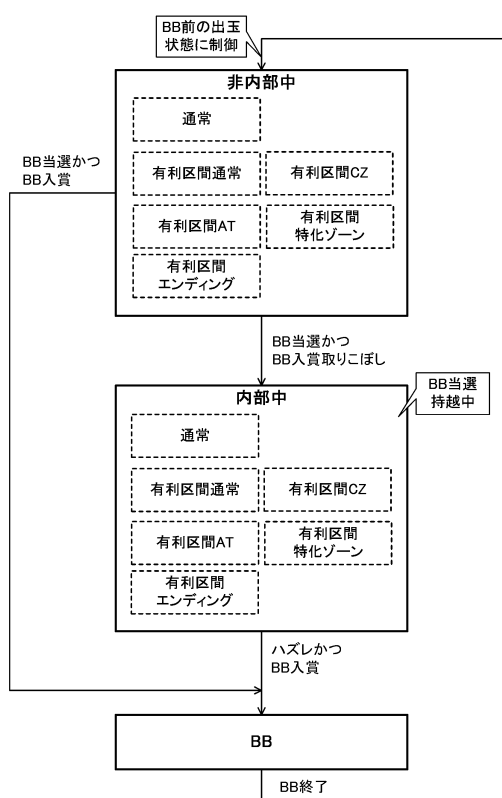


【圖 2】



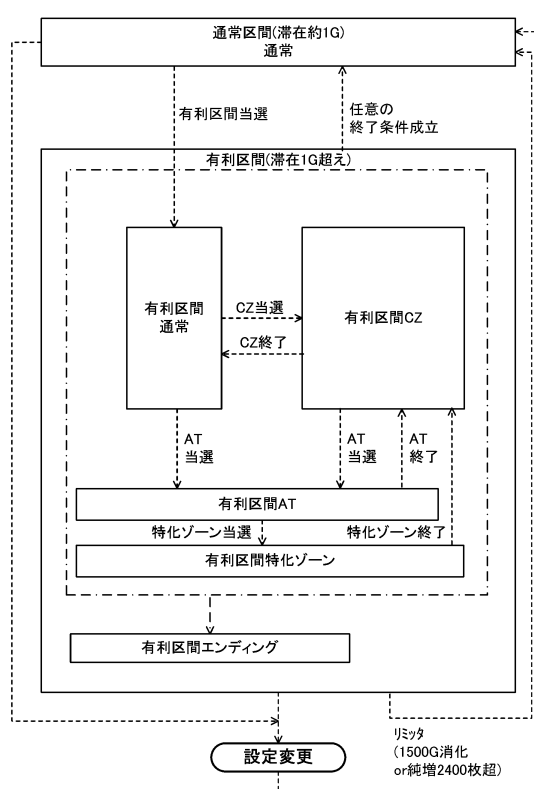
【圖 3】

## RT状態の遷移



【圖 4】

### 出玉状態の遷移



【図 5】

状態ごとの概要

RT状態	出玉状態	出玉フラグ	出玉率	ナビ	有利区間G数 に関わる カウント	ED移行G数 に関わる カウント	ATIに関わる 処理
非内部中	通常	0	40%	なし	なし	なし	あり
	有利区間通常	1	40%	なし	あり	あり	あり
	有利区間CZ	2	40%	なし	あり	あり	あり
	有利区間AT	4	200%	あり	あり	あり	あり
	有利区間特化ゾーン	5	200%	あり	あり	あり	あり
	有利区間エンディング	6	200%	あり	あり	なし	なし
内部中	通常	0	40%	なし	なし	なし	あり
	有利区間通常	1	40%	なし	あり	あり	あり
	有利区間CZ	2	40%	なし	あり	あり	あり
	有利区間AT	4	200%	あり	あり	あり	あり
	有利区間特化ゾーン	5	200%	あり	あり	あり	あり
	有利区間エンディング	6	200%	あり	あり	なし	なし
BB	-	-	101%	なし	あり	なし	なし

※滞在割合  
有利区間通常>有利区間CZ>有利区間AT>有利区間特化ゾーン  
有利区間通常>有利区間CZ>有利区間AT>有利区間特化ゾーン

【図 6】

名称	図柄の組合せ			付与
リゾ1	黒7	リプレイ	プラム	再遊技
	白7	リプレイ	プラム	
	BAR	リプレイ	プラム	
	オレンジ	リプレイ	プラム	
リゾ2	月	リプレイ	リプレイ	再遊技
リゾ3	リプレイ	リプレイ	キャラ	再遊技
	リプレイ	リプレイ	BAR	
	リプレイ	リプレイ	月	
	リプレイ	リプレイ	オレンジ	
リゾ4	リプレイ	黒7	黒7	再遊技
	リプレイ	プラム	黒7	
リゾ5	キャラ	黒7	黒7	再遊技
	キャラ	リプレイ	黒7	
	プラム	黒7	黒7	
	プラム	リプレイ	黒7	
	スィカ	黒7	黒7	
	スィカ	リプレイ	黒7	
リゾ6	チェリー	キャラ	黒7	再遊技
	チェリー	リプレイ	黒7	
	月	キャラ	黒7	
	月	リプレイ	黒7	

10

【図 7】

名称	図柄の組合せ			付与
BB	白7	チェリー	BAR	BB作動
	黒7	リプレイ	チェリー	
	白7	リプレイ	チェリー	
	BAR	リプレイ	チェリー	
プラム1	オレンジ	リプレイ	チェリー	9枚
	黒7	プラム	プラム	
	白7	プラム	プラム	
	BAR	プラム	プラム	
プラム2	オレンジ	プラム	プラム	9枚
	BAR	プラム	プラム	
プラム3	プラム	プラム	プラム	9枚
プラム4	プラム	黒7	プラム	9枚
	プラム	BAR	プラム	
	プラム	月	プラム	
	プラム	オレンジ	プラム	
プラム5	プラム	プラム	キャラ	9枚
	プラム	プラム	BAR	
	プラム	プラム	月	
	プラム	プラム	オレンジ	
プラム6	プラム	プラム	チェリー	9枚
スィカ	リプレイ	スィカ	スィカ	3枚

名称	図柄の組合せ			付与
1枚役1	リプレイ	白7	スィカ	1枚
	黒7	黒7	キャラ	
	黒7	黒7	オレンジ	
	黒7	BAR	キャラ	
1枚役2	黒7	BAR	オレンジ	1枚
	BAR	黒7	キャラ	
	BAR	黒7	オレンジ	
	BAR	BAR	キャラ	
1枚役3	BAR	BAR	オレンジ	1枚
	白7	黒7	キャラ	
	白7	黒7	オレンジ	
	白7	BAR	キャラ	
	白7	BAR	オレンジ	
	オレンジ	黒7	キャラ	
	オレンジ	黒7	オレンジ	
	オレンジ	BAR	キャラ	
	オレンジ	BAR	オレンジ	
	黒7	黒7	BAR	
	黒7	BAR	月	
	黒7	BAR	月	
1枚役4	BAR	黒7	BAR	1枚
	BAR	黒7	月	
	BAR	BAR	BAR	
	BAR	BAR	月	
1枚役5	白7	黒7	BAR	1枚
	白7	黒7	月	
	白7	BAR	BAR	
	白7	BAR	月	
	オレンジ	黒7	BAR	
	オレンジ	黒7	月	
	オレンジ	BAR	BAR	
	オレンジ	BAR	月	
	黒7	黒7	月	
	黒7	月	オレンジ	
	黒7	オレンジ	キャラ	
	黒7	オレンジ	オレンジ	
1枚役6	BAR	月	キャラ	1枚
	BAR	月	オレンジ	
	BAR	オレンジ	キャラ	
	BAR	オレンジ	オレンジ	
1枚役7	白7	月	キャラ	1枚
	白7	月	オレンジ	
	白7	オレンジ	キャラ	
	白7	オレンジ	オレンジ	
	オレンジ	月	キャラ	
	オレンジ	月	オレンジ	
	オレンジ	キャラ	キャラ	
	オレンジ	キャラ	オレンジ	
	オレンジ	月	キャラ	
	オレンジ	月	オレンジ	
	オレンジ	キャラ	キャラ	
	オレンジ	キャラ	オレンジ	

【図 8】

名称	図柄の組合せ			付与
1枚役8	黒7	月	BAR	1枚
	黒7	月	月	
	黒7	オレンジ	BAR	
	黒7	オレンジ	月	
	BAR	月	BAR	
	BAR	月	月	
	BAR	オレンジ	BAR	
	BAR	オレンジ	月	
	BAR	オレンジ	月	
	白7	月	BAR	
	白7	月	月	
	白7	オレンジ	BAR	
1枚役9	白7	オレンジ	月	1枚
	オレンジ	月	BAR	
	オレンジ	月	月	
	オレンジ	オレンジ	BAR	
1枚役10	オレンジ	オレンジ	月	1枚
	リプレイ	プラム	キャラ	
	リプレイ	プラム	BAR	
	リプレイ	プラム	オレンジ	
1枚役11	リプレイ	プラム	月	1枚
1枚役12	黒7	プラム	チェリー	1枚
1枚役13	BAR	プラム	チェリー	1枚
1枚役14	白7	プラム	チェリー	1枚
	オレンジ	プラム	チェリー	
	キャラ	リプレイ	キャラ	
	キャラ	リプレイ	BAR	
1枚役15	キャラ	リプレイ	月	1枚
	スィカ	リプレイ	月	
	スィカ	リプレイ	BAR	
	スィカ	リプレイ	オレンジ	
1枚役16	黒7	プラム	リプレイ	1枚
	白7	プラム	リプレイ	
	BAR	プラム	リプレイ	
	オレンジ	プラム	リプレイ	

名称	図柄の組合せ			付与
1枚役17	黒7	スィカ	リプレイ	1枚
	黒7	スィカ	プラム	
	白7	スィカ	リプレイ	
	白7	スィカ	プラム	
	BAR	スィカ	リプレイ	
	BAR	スィカ	プラム	
	オレンジ	スィカ	リプレイ	
	オレンジ	スィカ	プラム	
1枚役18	黒7	白7	チェリー	1枚
	黒7	スィカ	チェリー	
	BAR	白7	チェリー	
	BAR	スィカ	チェリー	
1枚役19	白7	白7	チェリー	1枚
	白7	スィカ	チェリー	
	オレンジ	白7	チェリー	
	オレンジ	スィカ	チェリー	
1枚役20	キャラ	黒7	チェリー	1枚
	キャラ	BAR	チェリー	
	スィカ	黒7	チェリー	
	スィカ	BAR	チェリー	
1枚役21	キャラ	月	チェリー	1枚
	キャラ	オレンジ	チェリー	
	スィカ	月	チェリー	
	スィカ	オレンジ	チェリー	
1枚役22	キャラ	オレンジ	チェリー	1枚
	キャラ	キャラ	黒7	
	キャラ	白7	黒7	
	キャラ	プラム	黒7	
	プラム	キャラ	黒7	
	プラム	白7	黒7	
	プラム	プラム	黒7	
	プラム	スィカ	黒7	
	スィカ	プラム	黒7	
	スィカ	スィカ	黒7	
	スィカ	スィカ	黒7	
	スィカ	スィカ	黒7	

20

30

40

50

【図 9】

名称	図柄の組合せ	付与
1枚役23	キヤ フラム キヤ スレ スレ スレ スレ スレ	1枚
1枚役24	キヤ フラム キヤ スレ スレ スレ スレ	1枚
1枚役25	キヤ フラム キヤ スレ スレ スレ スレ	1枚
1枚役26	キヤ フラム キヤ スレ スレ スレ スレ	1枚
1枚役27	キヤ フラム キヤ スレ スレ スレ スレ	1枚
1枚役28	キヤ フラム キヤ スレ スレ スレ スレ	1枚
1枚役29	キヤ フラム キヤ スレ スレ スレ スレ	1枚
1枚役30	キヤ フラム キヤ スレ スレ スレ スレ	1枚

【図 10】

役番号	フラグ カテゴリ	抽選対象役	入賞役の組合せ	RT状態 ○=抽選対象 ×=非抽選対象	有利 区間 当選
0	FC1	ハズレ	～	×	×
1	FC1	BB	BB	○	×
2	FC1	通票リブ	リブ1+リブ2+リブ3	○	×
3	FC2	7揃いリブ	リブ1+リブ2+リブ3+リブ4	○	×
4	FC1	7不揃いリブ	リブ1+リブ2+リブ3+リブ4+リブ5	○	×
5	FC3	キヤ不揃いリブ	リブ1+リブ2+リブ3+リブ4+リブ5	○	×
6	FC1	キヤ不揃いリブ	リブ1+リブ2+リブ3+リブ4+リブ5+リブ6	○	×
7	FC4	共通フラム	フラム1+フラム2+フラム3+フラム4+フラム5+フラム6	○	×
8	FC0	123折役A	フラム1+折役2+折役3+折役4+折役5	○	×
9	FC0	123折役B	フラム1+折役4+折役5+折役6+折役7	○	×
10	FC0	123折役C	フラム2+折役2+折役3+折役4+折役5	○	×
11	FC0	123折役D	フラム2+折役4+折役5+折役6+折役7	○	×
12	FC0	132折役A	フラム1+折役1+折役2+折役3+折役4+折役5	○	×
13	FC0	132折役B	フラム1+折役1+折役4+折役5+折役6+折役7	○	×
14	FC0	132折役C	フラム2+折役1+折役2+折役3+折役4+折役5	○	×
15	FC0	132折役D	フラム2+折役2+折役3+折役4+折役5+折役6	○	×
16	FC0	213折役A	フラム3+折役2+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9+折役10+折役11+折役12+折役13+折役14	○	×
17	FC0	213折役B	フラム3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9+折役10+折役11+折役12+折役13+折役14	○	×
18	FC0	213折役C	フラム4+折役2+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7	○	×
19	FC0	213折役D	フラム4+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7	○	×
20	FC0	231折役A	フラム3+折役1+折役2+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9+折役10+折役11+折役12+折役13+折役14	○	×
21	FC0	231折役B	フラム3+折役1+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9	○	×
22	FC0	231折役C	フラム4+折役1+折役2+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9	○	×
23	FC0	231折役D	フラム4+折役1+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9	○	×
24	FC0	312折役A	フラム5+折役2+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9	○	×
25	FC0	312折役B	フラム5+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9	○	×
26	FC0	312折役C	フラム6+折役2+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9+折役10+折役11+折役12+折役13+折役14	○	×
27	FC0	312折役D	フラム6+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9+折役10+折役11+折役12+折役13+折役14	○	×
28	FC0	321折役A	フラム5+折役1+折役2+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9	○	×
29	FC0	321折役B	フラム5+折役1+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9	○	×
30	FC0	321折役C	フラム6+折役1+折役2+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9+折役10+折役11+折役12+折役13+折役14	○	×
31	FC0	321折役D	フラム6+折役1+折役3+折役4+折役5+折役6+折役7+折役8+折役9+折役10+折役11+折役12+折役13+折役14	○	×
32	FC4	スレ	スレ	○	×
33	FC2	7揃い1枚1	1枚役2+1枚役3+1枚役4+1枚役5+1枚役6+1枚役7+1枚役8+1枚役9+1枚役10+1枚役11+1枚役12+1枚役13+1枚役14+1枚役15+1枚役16+1枚役17+1枚役18+1枚役19+1枚役20+1枚役21+1枚役22+1枚役23+1枚役24+1枚役25	○	×
34	FC2	7揃い1枚2	1枚役2+1枚役3+1枚役4+1枚役5+1枚役6+1枚役7+1枚役8+1枚役9+1枚役10+1枚役11+1枚役12+1枚役13+1枚役14+1枚役15+1枚役16+1枚役17+1枚役18+1枚役19+1枚役20+1枚役21+1枚役22+1枚役23+1枚役24+1枚役25	○	×
35	FC3	キヤ不揃い1枚	1枚役2+1枚役3+1枚役4+1枚役5+1枚役6+1枚役7+1枚役8+1枚役9+1枚役10+1枚役11+1枚役12+1枚役13+1枚役14+1枚役15+1枚役16+1枚役17+1枚役18+1枚役19+1枚役20+1枚役21+1枚役22+1枚役23+1枚役24+1枚役25	○	×
36	FC5	弱チェリ	1枚役2+1枚役3+1枚役4+1枚役5+1枚役6+1枚役7+1枚役8+1枚役9+1枚役10+1枚役11+1枚役12+1枚役13+1枚役14+1枚役15+1枚役16+1枚役17+1枚役18+1枚役19+1枚役20+1枚役21+1枚役22+1枚役23+1枚役24+1枚役25	○	×
37	FC0	強チェリ	1枚役2+1枚役3+1枚役4+1枚役5+1枚役6+1枚役7+1枚役8+1枚役9+1枚役10+1枚役11+1枚役12+1枚役13+1枚役14+1枚役15+1枚役16+1枚役17+1枚役18+1枚役19+1枚役20+1枚役21+1枚役22+1枚役23+1枚役24+1枚役25	○	×
38	FC0	中役チェリ	1枚役2+1枚役3+1枚役4+1枚役5+1枚役6+1枚役7+1枚役8+1枚役9+1枚役10+1枚役11+1枚役12+1枚役13+1枚役14+1枚役15+1枚役16+1枚役17+1枚役18+1枚役19+1枚役20+1枚役21+1枚役22+1枚役23+1枚役24+1枚役25	○	×
39	FC0	キヤ不揃い	1枚役2+1枚役3+1枚役4+1枚役5+1枚役6+1枚役7+1枚役8+1枚役9+1枚役10+1枚役11+1枚役12+1枚役13+1枚役14+1枚役15+1枚役16+1枚役17+1枚役18+1枚役19+1枚役20+1枚役21+1枚役22+1枚役23+1枚役24+1枚役25	○	×
40	FC7	チャンス目A	1枚役2+1枚役3+1枚役4+1枚役5+1枚役6+1枚役7+1枚役8+1枚役9+1枚役10+1枚役11+1枚役12+1枚役13+1枚役14+1枚役15+1枚役16+1枚役17+1枚役18+1枚役19+1枚役20+1枚役21+1枚役22+1枚役23+1枚役24+1枚役25	○	×
41	FC7	チャンス目B	1枚役2+1枚役3+1枚役4+1枚役5+1枚役6+1枚役7+1枚役8+1枚役9+1枚役10+1枚役11+1枚役12+1枚役13+1枚役14+1枚役15+1枚役16+1枚役17+1枚役18+1枚役19+1枚役20+1枚役21+1枚役22+1枚役23+1枚役24+1枚役25	○	×
42	FC0	BB中1枚	BB中1枚	×	×
43	FC0	BB中1枚	BB中1枚	×	×

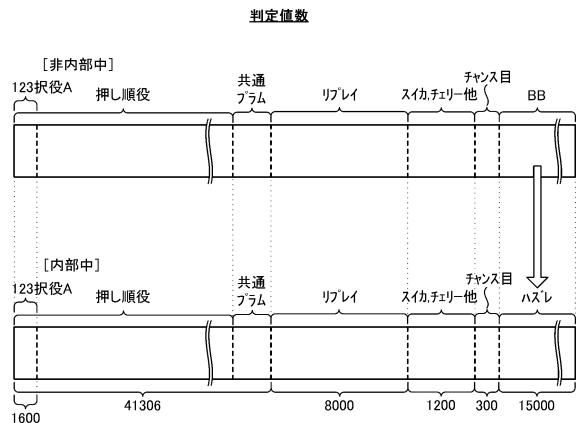
10

20

【図 11】

フラグ カテゴリ	役番号	抽選対象役	RT状態 ○=抽選対象 ×=非抽選対象			有利 区間 当選
			非内部	内部	BB	
FC0	8	123折役A	○	○	×	○
FC0	9	123折役B	○	○	×	○
FC0	10	123折役C	○	○	×	○
FC0	11	123折役D	○	○	×	○
FC0	12	132折役A	○	○	×	○
FC0	13	132折役B	○	○	×	○
FC0	14	132折役C	○	○	×	○
FC0	15	132折役D	○	○	×	○
FC0	16	213折役A	○	○	×	○
FC0	17	213折役B	○	○	×	○
FC0	18	213折役C	○	○	×	○
FC0	19	213折役D	○	○	×	○
FC0	20	231折役A	○	○	×	○
FC0	21	231折役B	○	○	×	○
FC0	22	231折役C	○	○	×	○
FC0	23	231折役D	○	○	×	○
FC0	24	312折役A	○	○	×	○
FC0	25	312折役B	○	○	×	○
FC0	26	312折役C	○	○	×	○
FC0	27	312折役D	○	○	×	○
FC0	28	321折役A	○	○	×	○
FC0	29	321折役B	○	○	×	○
FC0	30	321折役C	○	○	×	○
FC0	31	321折役D	○	○	×	○
FC0	38	中役チェリ	○	○	×	○
FC0	39	キヤ不揃い	○	○	×	○
FC0	42	BB中1枚	×	×	○	×
FC0	43	BB中1枚	×	×	○	×
FC1	0	ハズレ	×	×	×	×
FC1	1	BB	○	×	×	×
FC1	2	通票リブ	○	○	×	×
FC1	4	7不揃いリブ	○	○	×	×
FC1	6	キヤ不揃いリブ	○	○	×	×
FC2	3	7揃いリブ	○	○	×	×
FC2	33	7揃い1枚1	○	○	×	×
FC2	34	7揃い1枚2	○	○	×	×
FC3	5	キヤ不揃いリブ	○	○	×	×
FC3	35	キヤ不揃い1枚	○	○	×	×
FC4	7	共通フラム	○	○	×	○
FC4	32	スレ	○	○	×	○
FC5	36	弱チェリ	○	○	×	○
FC6	37	強チェリ	○	○	×	○
FC7	40	チャンス目A	○	○	×	○
FC7	41	チャンス目B	○	○	×	○

【図 12】



30

40

50



【図 13】

当選役	押し順	停止し得る図柄組合せ
123択役A	左中右	フラム1
	左中右以外	1枚役2
123択役B	左中右	フラム1
	左中右以外	1枚役4
123択役C	左中右	フラム2
	左中右以外	1枚役2
123択役D	左中右	フラム2
	左中右以外	1枚役4
132択役A	左右中	フラム1
	左右中以外	1枚役2
132択役B	左右中	フラム1
	左右中以外	1枚役4
132択役C	左右中	フラム2
	左右中以外	1枚役2
132択役D	左右中	フラム2
	左右中以外	1枚役4
213択役A	中左右	フラム3
	中左右以外	1枚役2or1枚役13or1枚役14
213択役B	中左右	フラム3
	中左右以外	1枚役4or1枚役12or1枚役15
213択役C	中左右	フラム4
	中左右以外	1枚役2
213択役D	中左右	フラム4
	中左右以外	1枚役3
231択役A	中右左	フラム3
	中右左以外	1枚役2or1枚役10or1枚役14
231択役B	中右左	フラム3
	中右左以外	1枚役4or1枚役11or1枚役15
231択役C	中右左	フラム4
	中右左以外	1枚役2
231択役D	中右左	フラム4
	中右左以外	1枚役3
312択役A	右左中	フラム5
	右左中以外	1枚役2
312択役B	右左中	フラム5
	右左中以外	1枚役3
312択役C	右左中	フラム6
	右左中以外	1枚役2or1枚役18
312択役D	右左中	フラム6
	右左中以外	1枚役3or1枚役19
321択役A	右中左	フラム5
	右中左以外	1枚役2
321択役B	右中左	フラム5
	右中左以外	1枚役3
321択役C	右中左	フラム6
	右中左以外	1枚役2or1枚役20
321択役D	右中左	フラム6
	右中左以外	1枚役3or1枚役21

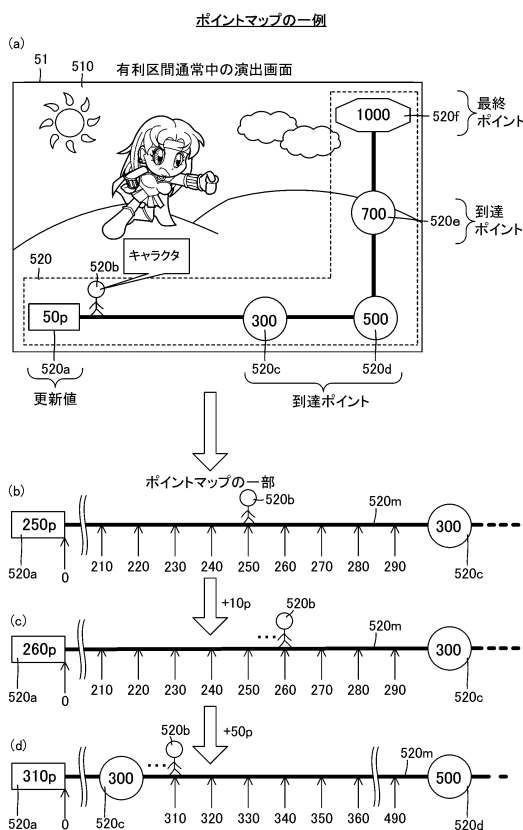
【図 14】

当選役	押し順	停止し得る図柄組合せ	備考
7揃い1枚1 (役番号33, FC2)	左中右	1枚役16	—
	左右中	1枚役16	—
	中左右	1枚役16	—
	中右左	1枚役16	—
	右左中	1枚役16	—
	右中左	1枚役23	7揃い
	左中右	1枚役16	—
7揃い1枚2 (役番号34, FC2)	左右中	1枚役16	—
	中左右	1枚役16	—
	中右左	1枚役16	—
	右左中	1枚役16	—
	右中左	1枚役23	7揃い
	左中右	1枚役16	—
	左右中	1枚役16	—
キャラ揃い1枚 (役番号35, FC3)	中左右	1枚役16	—
	中右左	1枚役16	—
	右左中	1枚役16	—
	右中左	1枚役22	キャラ揃い
	左中右	1枚役23	7揃い
	左右中	1枚役23	7揃い
	中右左	1枚役23	7揃い
中段チェリー7揃い (役番号38, FC0)	中右左	1枚役23	7揃い
	右左中	1枚役23	7揃い
	右中左	1枚役23	7揃い
	左中右	1枚役23	7揃い
	左右中	1枚役23	7揃い
	中右左	1枚役23	7揃い
	中左右	1枚役23	7揃い
中段チェリーキャラ揃い (役番号39, FC0)	中右左	1枚役22	キャラ揃い
	右左中	1枚役22	キャラ揃い
	右中左	1枚役22	キャラ揃い
	左中右	1枚役22	キャラ揃い
	左右中	1枚役22	キャラ揃い
	中右左	1枚役22	キャラ揃い
	中左右	1枚役22	キャラ揃い

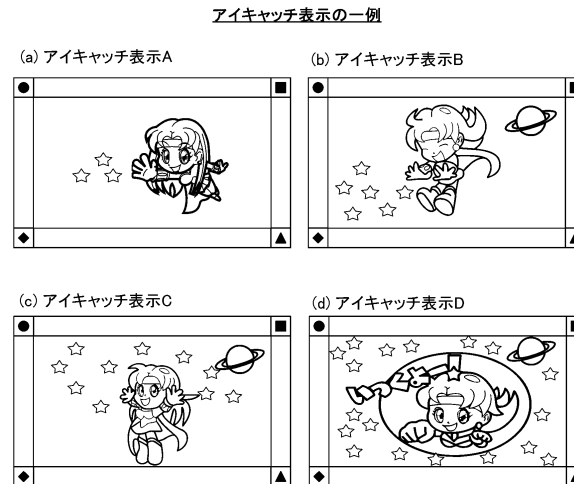
10

20

【図 15】



【図 16】



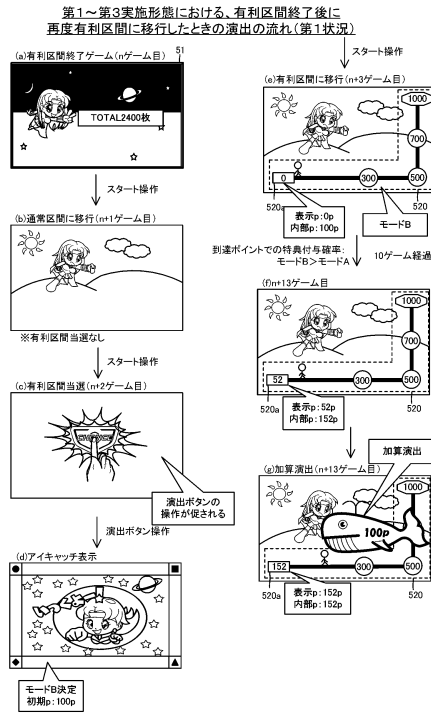
期待度: アイキャッチ表示D&gt;C&gt;B&gt;A

30

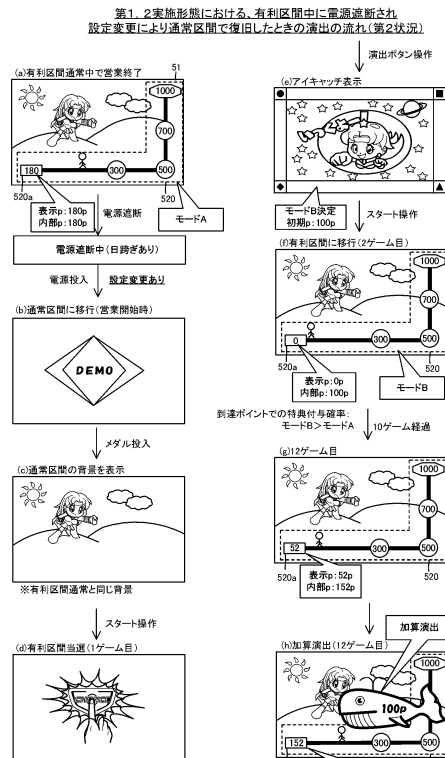
40

50

【図 17】



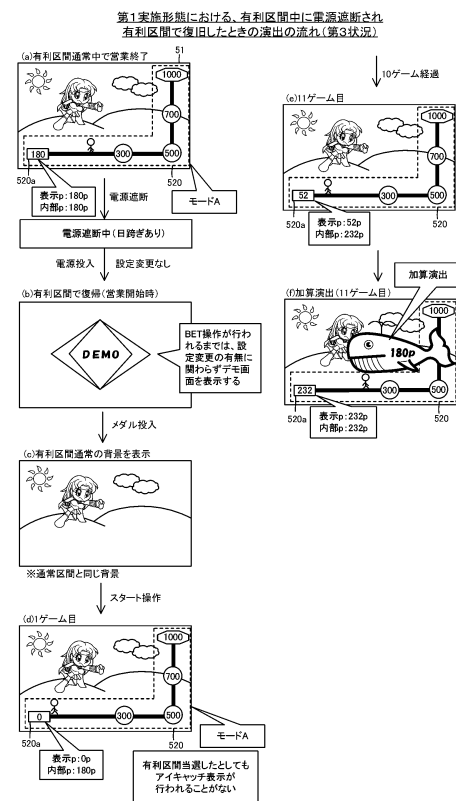
【図 18】



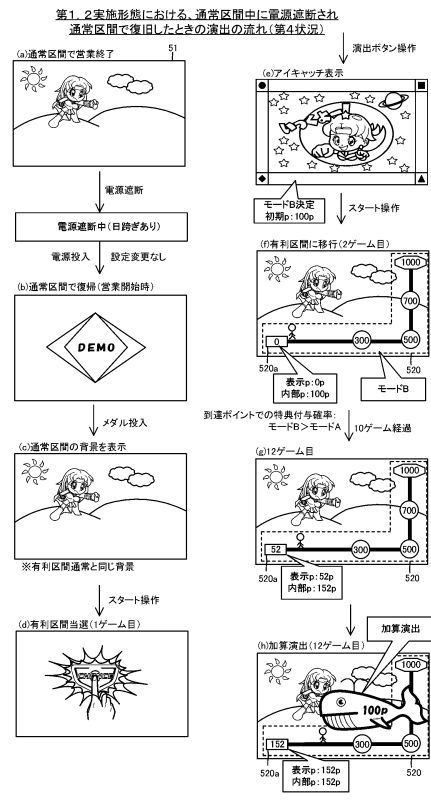
10

20

【図 19】



【図 20】

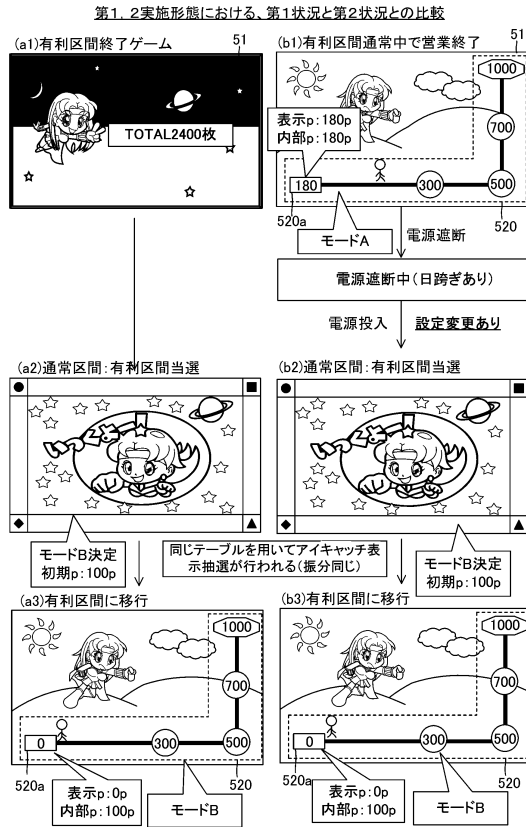


30

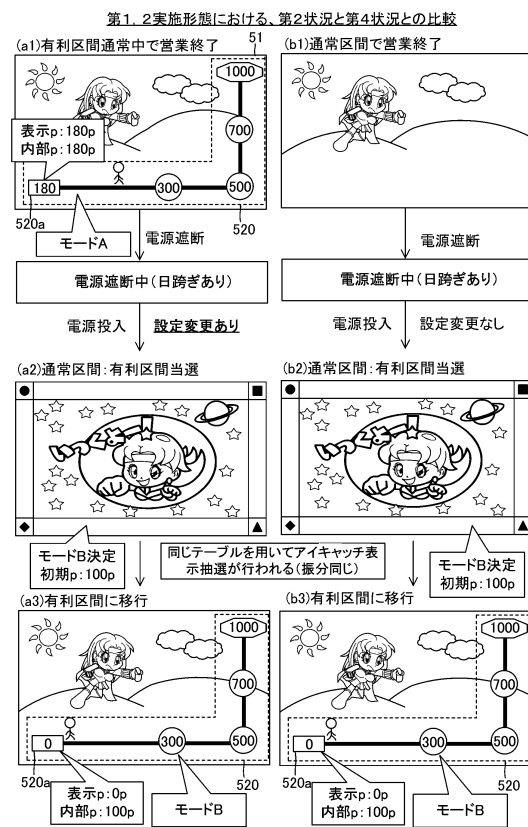
40

50

【図 2 1】



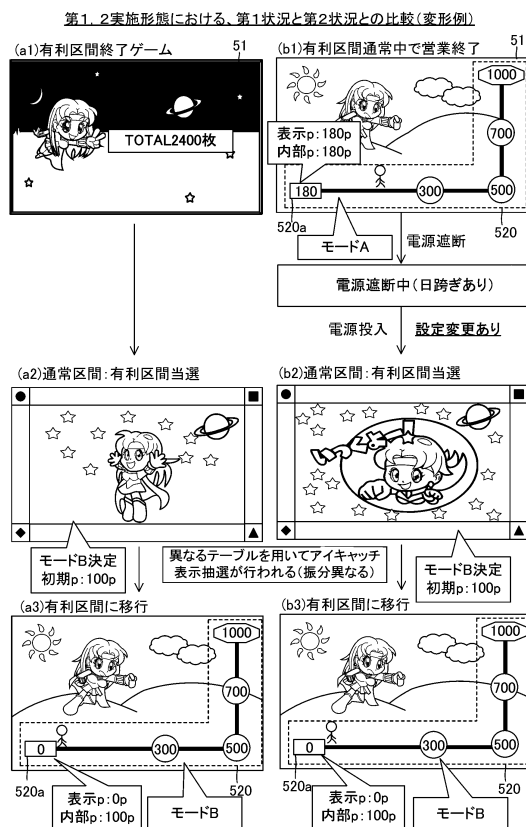
【図 2 2】



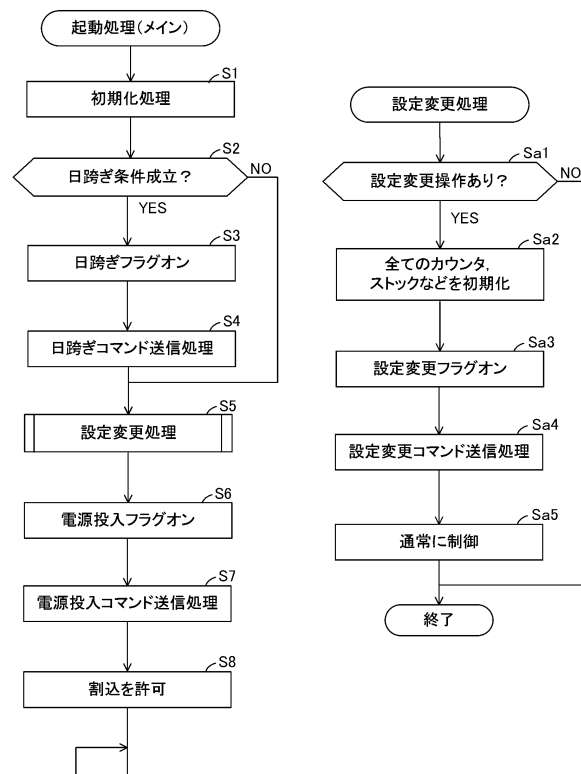
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

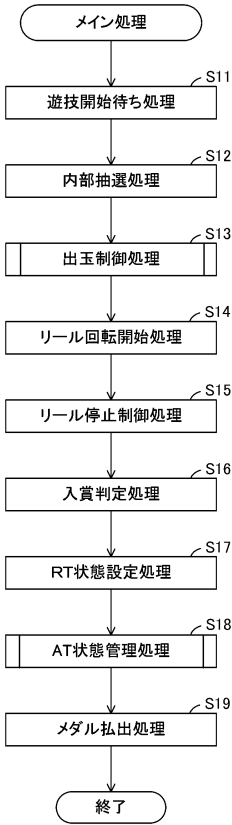


30

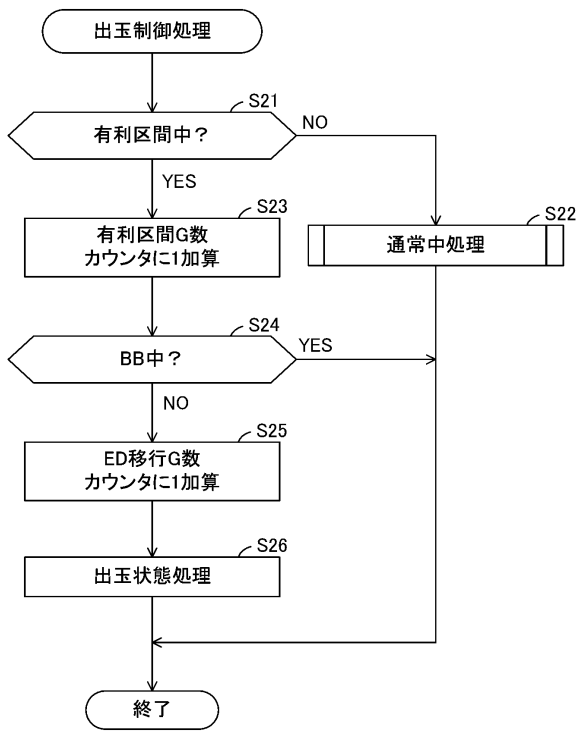
40

50

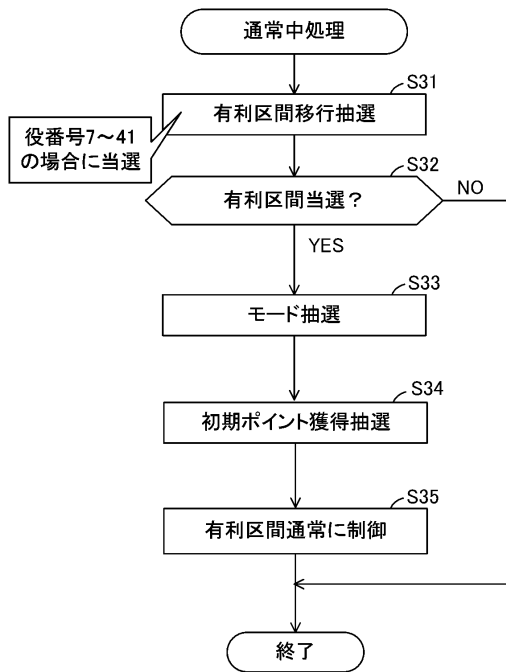
【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】



【図 2 8】

特典抽選テーブル(通常区間通常)

(a)有利区間移行抽選	
有利区間当選	役番号
	7~41 その他
なし	0% 100%
あり	100% 0%

(b)モード抽選(通常区間から有利区間への移行時)			
モード	フラグカテゴリ		
	FC0.1	FC2~4	FC5~7
モードA	90%	70%	50%
モードB	10%	30%	50%

※期待度:モードB>モードA

(c)アイキャッチ表示抽選A		
アイキャッチ表示	モードA	モードB
アイキャッチ表示A	80%	10%
アイキャッチ表示B	10%	20%
アイキャッチ表示C	7%	30%
アイキャッチ表示D	3%	40%

※期待度:アイキャッチ表示D>C>B>A

変形例1 (d)アイキャッチ表示抽選B		
アイキャッチ表示	モードA	モードB
アイキャッチ表示A	90%	0%
アイキャッチ表示B	7%	5%
アイキャッチ表示C	3%	35%
アイキャッチ表示D	0%	60%

※たとえば、有利なモードBであるとき、設定変更時、アイキャッチ表示Dが表示されやすくなる。アイキャッチ表示Dが表示されたとき、モードBが確定する。

変形例2 (e)アイキャッチ表示抽選B		
アイキャッチ表示	モードA	モードB
アイキャッチ表示A	50%	15%
アイキャッチ表示B	20%	25%
アイキャッチ表示C	20%	25%
アイキャッチ表示D	10%	35%

※たとえば、有利なモードBであるとき、設定変更時、アイキャッチ表示Dが表示されにくくなる。モードAであってもアイキャッチ表示Dが表示されやすい。

(f)初期ポイント獲得抽選			
初期ポイント	フラグカテゴリ		
	FC0.1	FC2~4	FC5~7
0p	90%	50%	0%
50p	10%	50%	20%
100p	0%	0%	40%
200p	0%	0%	40%

状況に関わらず(第1、第2、第4状況全て)、アイキャッチ表示抽選Aテーブルを用いて、同一の処理によりアイキャッチ表示抽選を行う。

変形例1、2では、状況に応じて、アイキャッチ表示抽選Aテーブルとアイキャッチ表示抽選Bテーブルを使い分ける

・第2状況および第4状況:  
日跨ぎコマンド受信+電源投入コマンド受信  
→アイキャッチ表示抽選Bテーブル

・第1状況:  
日跨ぎコマンド無し+電源投入コマンド無し  
→アイキャッチ表示抽選Aテーブル

10

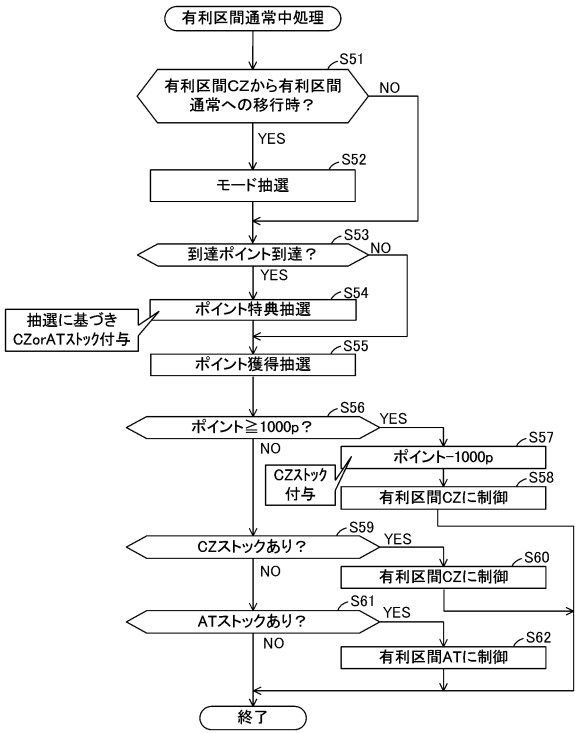
20

30

40

50

【図 29】



【図 30】

特典抽選テーブル(有利区間通常)

(a)モード抽選(有利区間CZから有利区間通常への移行時)

モード	フラグカテゴリ		
	FC0,1	FC2~4	FC5~7
モードA	95%	80%	60%
モードB	5%	20%	40%

通常区間から有利区間への移行時のモード抽選の方が有利

※アイキャッチ表示抽選テーブルは、通常区間通常時と同じものを用いる

(b)ポイント特典抽選(到達ポイントへの到達時)

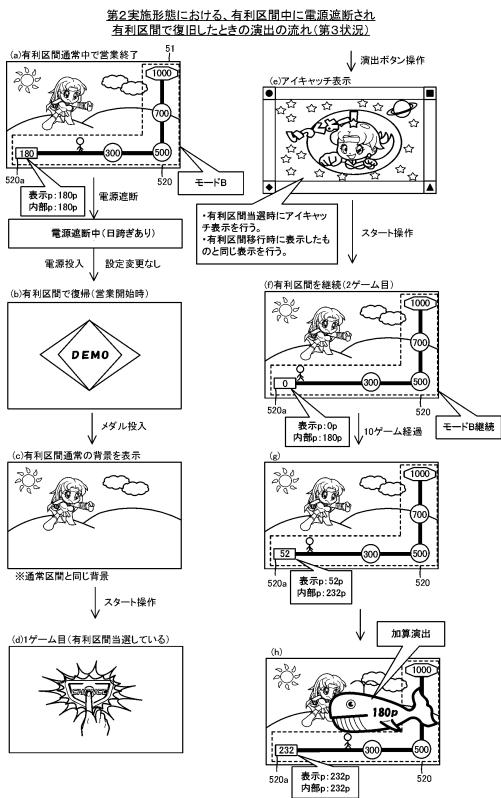
特典当選	モード	
	モードA	モードB
なし	85%	55%
CZ	10%	30%
AT	5%	15%

(c)ポイント獲得抽選(毎ゲーム)

ポイント	モード	
	モードA	モードB
1p	74%	60%
10p	25%	30%
50p	1%	7%
100p	0%	3%

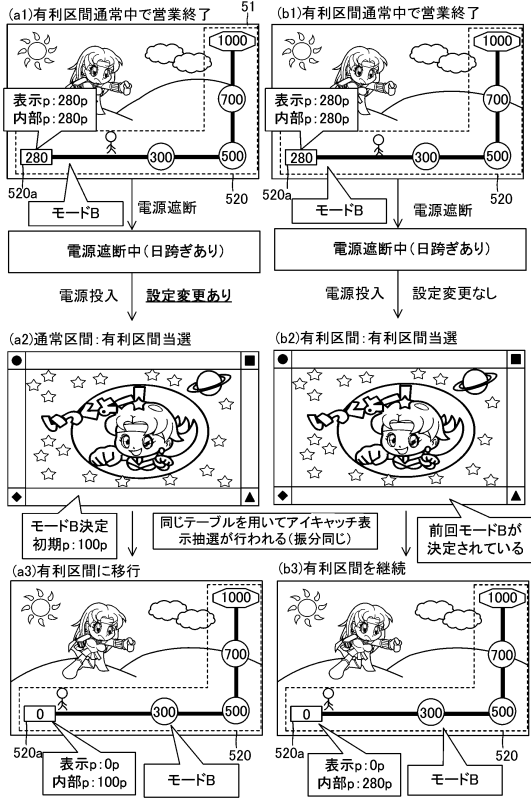
10

【図 31】



【図 32】

第2実施形態における、第2状況と第3状況との比較



20

30

40

50

【図 3 3】

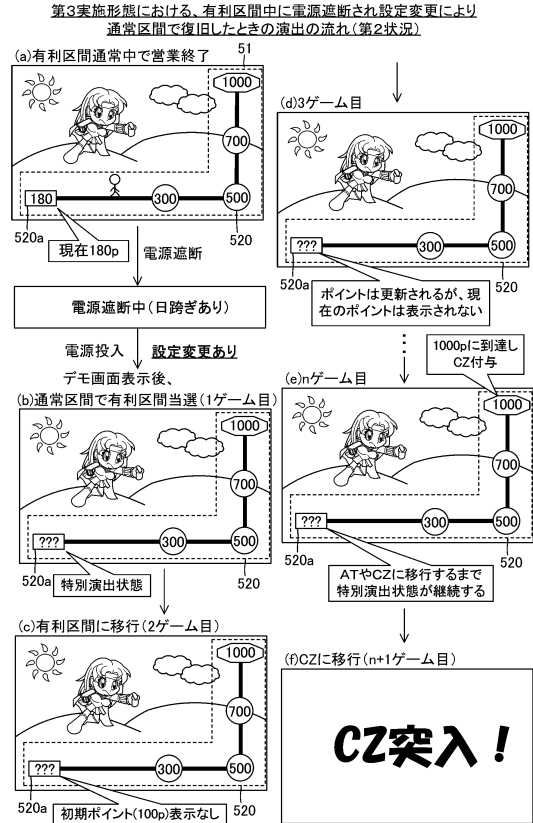
第1実施形態		
状況	アイキャッチ表示	アイキャッチ表示抽選
第1状況	○	アイキャッチ表示抽選Aテーブル
第2状況	○	アイキャッチ表示抽選Aテーブル
第3状況	x	—
第4状況	○	アイキャッチ表示抽選Aテーブル

第1実施形態(変形例)		
状況	アイキャッチ表示	アイキャッチ表示抽選
第1状況	○	アイキャッチ表示抽選Aテーブル
第2状況	○	アイキャッチ表示抽選Bテーブル
第3状況	x	—
第4状況	○	アイキャッチ表示抽選Bテーブル

第2実施形態		
状況	アイキャッチ表示	アイキャッチ表示抽選
第1状況	○	アイキャッチ表示抽選Aテーブル
第2状況	○	アイキャッチ表示抽選Aテーブル
第3状況	○	アイキャッチ表示抽選Aテーブル
第4状況	○	アイキャッチ表示抽選Aテーブル

第2実施形態(変形例)		
状況	アイキャッチ表示	アイキャッチ表示抽選
第1状況	○	アイキャッチ表示抽選Aテーブル
第2状況	○	アイキャッチ表示抽選Bテーブル
第3状況	○	アイキャッチ表示抽選Bテーブル
第4状況	○	アイキャッチ表示抽選Bテーブル

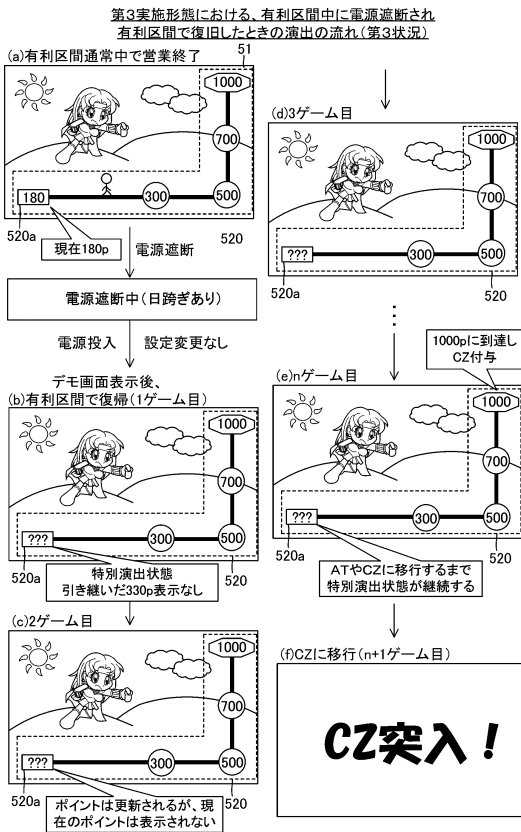
【図 3 4】



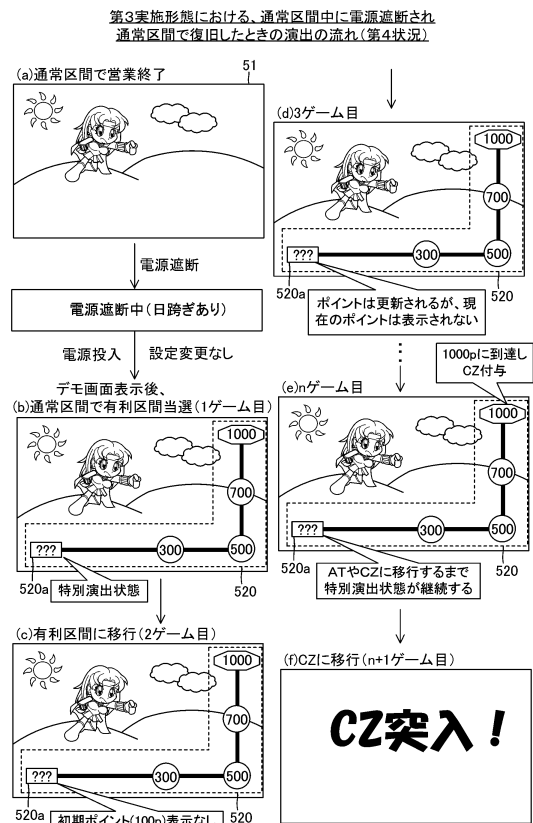
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】



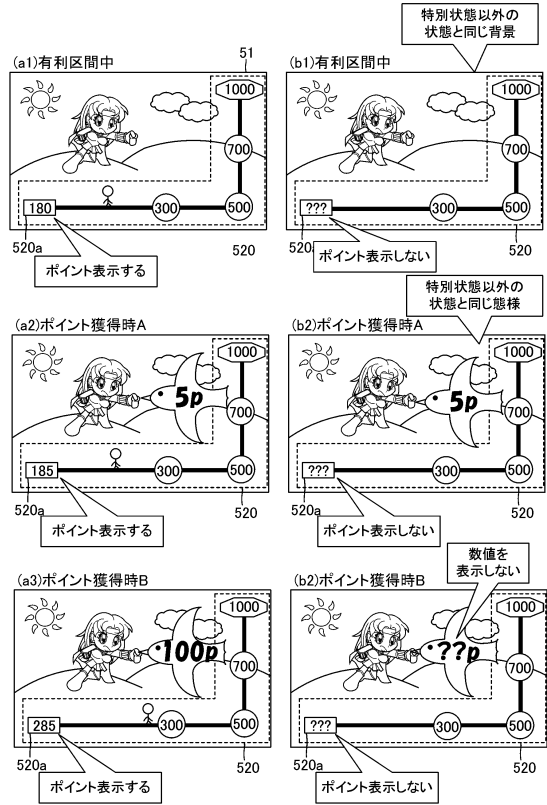
30

40

50

【図 37】

第3実施形態における、特別演出状態以外の状態と特別演出状態との比較



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 2 0 - 1 5 6 5 6 5 ( J P , A )  
特開 2 0 0 8 - 1 0 4 8 0 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 4 0 6 2 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 9 1 9 2 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 1 7 5 4 1 7 ( J P , A )  
特開 2 0 1 8 - 0 6 8 5 8 6 ( J P , A )  
「聖闘士聖矢 海皇覚醒Special」, パチスロ攻略マガジン 2019年3月号, 株式会社プラント  
ピア, 2019年03月07日, p.16-27
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)  
A 6 3 F 5 / 0 4