

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-175122

(P2018-175122A)

(43) 公開日 平成30年11月15日(2018.11.15)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)** A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2  
A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

審査請求 未請求 請求項の数 7 O L (全 37 頁)

(21) 出願番号	特願2017-76242 (P2017-76242)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成29年4月6日 (2017.4.6)		
			株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	110000936
			特許業務法人青海特許事務所
		(72) 発明者	川嶋 隆義
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		Fターム(参考)	2C082 AB04 AB12 AB16 AC14 AC23
			AC27 AC32 AC34 AC36 AC52
			AC64 AC77 AC82

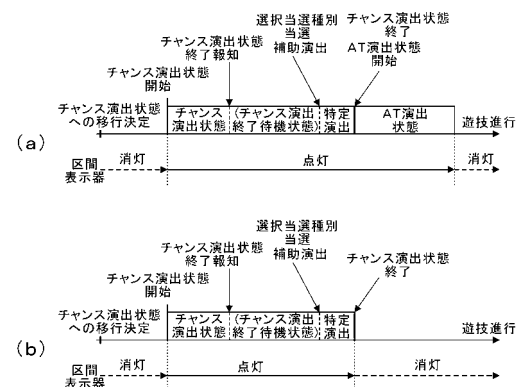
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】チャンスゾーンにおける遊技性の向上を図る。

【解決手段】当選種別抽選手段は、スタートスイッチの操作に基づき、選択当選役と他の当選役が重複した当選種別であり所定の正解操作態様による操作が選択当選役の入賞条件として設定された選択当選種別を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定し、補助演出報知手段は、チャンス演出状態（チャンスゾーン）において、選択当選種別の当選に応じ、選択当選種別の当選時に正解操作態様を報知する補助演出を実行することがあり、補助演出を契機に、補助演出が実行される遊技以降に、AT演出状態（ART）へ移行するかどうかを報知する特定演出が行われる。

【選択図】図12



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

スタートスイッチの操作に基づき、選択当選役と他の当選役が重複した当選種別であり所定の正解操作態様による操作が前記選択当選役の入賞条件として設定された選択当選種別を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、

前記スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数のリールを回転制御し、回転しているリールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応するリールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、

前記選択当選種別の当選時に前記正解操作態様を報知する補助演出を実行する補助演出報知手段と、

有利状態を含む複数種類の演出状態のいずれかへの移行を決定する演出状態制御手段と、  
を備え、

前記補助演出報知手段は、第 1 の有利状態において、前記選択当選種別の当選に応じ前記補助演出を実行することがあり、

前記補助演出を契機に、前記補助演出が実行される遊技以降に、第 2 の有利状態へ移行するか否かを報知する特定演出が行われる遊技機。

**【請求項 2】**

前記第 1 の有利状態への移行決定時または移行後の第 1 の有利状態において、前記第 2 の有利状態への移行が決定された場合、前記補助演出が実行される遊技以降に、前記第 2 の有利状態へ移行する旨の演出が行われ、

前記第 1 の有利状態への移行決定時または移行後の第 1 の有利状態において、前記第 2 の有利状態への移行が決定されなかった場合、前記特定演出を経て前記第 1 の有利状態が終了する請求項 1 に記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記演出状態制御手段は、前記選択当選種別の当選に応じて前記第 2 の有利状態へ移行するか否かを決定する請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

**【請求項 4】**

前記演出状態制御手段は、特定の当選種別の当選に応じて前記第 2 の有利状態への移行を決定する請求項 1 または 2 に記載の遊技機。

**【請求項 5】**

前記選択当選種別以外の当選種別の当選時に、任意の操作態様が報知され、前記任意の操作態様の報知を契機に、前記任意の操作態様が報知される遊技以降に、前記特定演出が行われる請求項 1 から 4 のいずれか 1 項に記載の遊技機。

**【請求項 6】**

前記選択当選種別以外の当選種別は、前記選択当選役と等しい当選役を有効ライン上に必ず表示することができる当選種別である請求項 5 に記載の遊技機。

**【請求項 7】**

前記任意の操作態様を報知するまでに前記第 2 の有利状態への移行が決定されている場合、前記任意の操作態様の報知を契機に、前記任意の操作が報知される遊技以降に、前記第 2 の有利状態へ移行する旨の演出が行われる請求項 5 または 6 に記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技者に遊技上の利益を付与するか否かを抽選により決定する遊技機に関する。

**【背景技術】****【0002】**

10

20

30

40

50

遊技機としてのスロットマシンでは、遊技の進行に際し、遊技者の有利度合い（遊技利益）を異にする複数の遊技状態や演出状態が設けられている。例えば、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを有効ライン上に表示することで、通常遊技状態より、遊技者がメダルを獲得し易いボーナス遊技状態に移行する仕様を採用しているスロットマシンがある。

【0003】

また、スロットマシンでは、遊技の進行に際し、遊技者の有利度合い（遊技利益）を異にする複数の遊技状態が設けられている。例えば、遊技利益が大きい当選役（以下、選択当選役という）と他の当選役とが重複した当選種別（以下、選択当選種別という）に当選したときに、その選択当選役の入賞条件となるストップスイッチの操作態様（以下、正解操作態様という）が報知されることで（以下、このような所定の当選役の入賞条件となる操作態様を報知する演出を単に補助演出という）、当該選択当選役に対応する図柄組み合わせを、遊技者が有効ライン上に容易に表示させることができる、所謂、ＡＴ（アシストタイム）が実行されるＡＴ演出状態を設けているスロットマシンもある。また、リプレイ役の当選確率が高く設定されたＲＴ（リプレイタイム）遊技状態を用いたり、上記のＡＴ演出状態とＲＴ遊技状態が同時に進行される所謂ＡＲＴ遊技状態を用いることもある。

【0004】

しかし、このようなボーナス遊技状態やＡＴ演出状態への移行頻度が偏ると射幸性が過度に高まってしまう懸念がある。そこで、ハズレや各小役の入賞の発生回数を計数して発生確率を計算し、その計算内容を遊技者が視認可能な表示器に表示する技術が知られている（例えば、特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献１】特開平１０－１２７８６１号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

上述したように、ボーナス遊技状態やＡＴ演出状態への移行頻度が偏るのを防止したいという社会的要請がある。そこで、メダルの獲得性能が高い遊技状態が偏っているか否かを統括的かつ画一的に判定すべく、例えば、指示機能に係る性能を有する区間、すなわち、補助演出を実行する区間等を、遊技者に有利となる有利区間とし、遊技数の総数に対する有利区間の滞在比率（有利区間比率）によって判断することが考えられる。

【0007】

このような有利区間中に、ＡＴ演出状態への移行確率が高い所謂チャンスゾーンを設け、チャンスゾーン中にＡＴ演出状態への移行が決定されないことに応じて有利区間から非有利区間に移行（転落）させる遊技性を採用する場合がある。

【0008】

しかし、有利区間を、指示機能に係る性能を有する区間として遊技者に有利となる区間としているにも拘わらず、補助演出を１回も行わないとすることは有利区間の主旨に反することに繋がるため、有利区間に移行した場合は補助演出を少なくとも１回行うことが基本原則として設定されている。したがって、チャンスゾーンでは、補助演出の実行（作動）や補助演出に係る処理を自由に行うことができる反面、最大払出枚数に係る小役に対する補助演出を少なくとも１回行わなければならない。そうすると、チャンスゾーン中にＡＴ演出状態への移行が決定されなかったことに応じて有利区間から非有利区間に移行させるために補助演出が出現すると、遊技者は、これまで出現しなかった補助演出が出現することでチャンスゾーンが終了することを把握してしまい、その遊技の興味が低減されてしまう。

【0009】

本発明は、このような課題に鑑み、チャンスゾーンにおける遊技性の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0010】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、スタートスイッチの操作に基づき、選択当選役と他の当選役が重複した当選種別であり所定の正解操作態様による操作が前記選択当選役の入賞条件として設定された選択当選種別を含む複数種類の当選種別のいずれかを当選種別抽選により決定する当選種別抽選手段と、前記スタートスイッチの操作に基づき、複数種類の図柄がそれぞれ配列された複数のリールを回転制御し、回転しているリールに対応するストップスイッチの操作に応じ、前記当選種別抽選手段の抽選結果に基づいて、操作された前記ストップスイッチに対応するリールをそれぞれ停止制御するリール制御手段と、前記選択当選種別の当選時に前記正解操作態様を報知する補助演出を実行する補助演出報知手段と、有利状態を含む複数種類の演出状態のいずれかへの移行を決定する演出状態制御手段と、を備え、前記補助演出報知手段は、第1の有利状態において、前記選択当選種別の当選に応じ前記補助演出を実行することがあり、前記補助演出を契機に、前記補助演出が実行される遊技以降に、第2の有利状態へ移行するか否かを報知する特定演出が行われる。

## 【0011】

前記第1の有利状態への移行決定時または移行後の第1の有利状態において、前記第2の有利状態への移行が決定された場合、前記補助演出が実行される遊技以降に、前記第2の有利状態へ移行する旨の演出が行われ、前記第1の有利状態への移行決定時または移行後の第1の有利状態において、前記第2の有利状態への移行が決定されなかった場合、前記特定演出を経て前記第1の有利状態が終了するとしてもよい。

## 【0012】

前記演出状態制御手段は、前記選択当選種別の当選に応じて前記第2の有利状態へ移行するか否かを決定してもよい。

## 【0013】

前記演出状態制御手段は、特定の当選種別の当選に応じて前記第2の有利状態への移行を決定してもよい。

## 【0014】

前記選択当選種別以外の当選種別の当選時に、任意の操作態様が報知され、前記任意の操作態様の報知を契機に、前記任意の操作態様が報知される遊技以降に、前記特定演出が行われるとしてもよい。

## 【0015】

前記選択当選種別以外の当選種別は、前記選択当選役と等しい当選役を有効ライン上に必ず表示することができる当選種別であってもよい。

## 【0016】

前記任意の操作態様を報知するまでに前記第2の有利状態への移行が決定されている場合、前記任意の操作態様の報知を契機に、前記任意の操作が報知される遊技以降に、前記第2の有利状態へ移行する旨の演出が行われるとしてもよい。

## 【発明の効果】

## 【0017】

本発明によれば、チャンスゾーンにおける遊技性の向上を図ることが可能となる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0018】

【図1】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための外観図である。

【図2】スロットマシンの概略的な機械的構成を説明するための前面扉を開いた状態での外観図である。

【図3】リールの図柄配列および有効ラインを示す図である。

【図4】スロットマシンの概略的な電氣的構成を示したブロック図である。

【図5】当選役を説明するための説明図である。

【図6】当選種別抽選テーブルを示す図である。

10

20

30

40

50

【図 7】当選種別抽選テーブルを示す図である。

【図 8】主制御基板における遊技状態の遷移を説明するための説明図である。

【図 9】演出状態の遷移を説明するための説明図である。

【図 10】区間表示器の点灯タイミングを説明するための説明図である。

【図 11】チャンス演出状態における補助演出の実行態様を説明するための説明図である。

。

【図 12】チャンス演出状態において補助演出を行う場合の処理を説明するための説明図である。

【図 13】特定演出の一例を示した説明図である。

【図 14】フェイク演出を説明するための説明図である。

10

【図 15】フェイク演出を説明するための説明図である。

【図 16】主制御基板のメイン処理を示したフローチャートである。

【図 17】抽選処理を示したフローチャートである。

【図 18】抽選処理を示したフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

以下に添付図面を参照しながら、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。かかる実施形態に示す寸法、材料、その他具体的な数値等は、発明の理解を容易とするための例示にすぎず、特に断る場合を除き、本発明を限定するものではない。なお、本明細書および図面において、実質的に同一の機能、構成を有する要素については、同一の符号を

20

。

【0020】

(スロットマシン 100 の機械的構成)

図 1 および図 2 の外観図に示すように、遊技機としてのスロットマシン 100 は、前面が開口した筐体 102 と、筐体 102 の前面一端に回動可能に上下に並んで配置される前面上扉 104 および前面下扉 106 とが設けられている。前面上扉 104 の下部略中央には、ガラス板や透明樹脂板等で構成された無色透明の図柄表示窓 108 が設けられており、筐体 102 内の図柄表示窓 108 に対応する位置には、3つのリール 110 (左リール 110a、中リール 110b、右リール 110c) が、それぞれ独立して回動可能に設けられている。左リール 110a、中リール 110b、右リール 110c には、図 3 (a) の図柄配列に示すように、20 に等分された各領域に複数種類の図柄がそれぞれ配列されており、遊技者は、図柄表示窓 108 を通じて、上段、中段、下段に位置する、左リール 110a、中リール 110b、右リール 110c それぞれの 3 つの連続する合計 9 個の図柄を視認することができる。

30

【0021】

前面下扉 106 の上部には操作部設置台 112 が形成され、操作部設置台 112 には、メダル投入部 114、ベットスイッチ 116、スタートスイッチ 118、ストップスイッチ 120、演出スイッチ 122 等が設けられている。メダル投入部 114 は、メダル投入口 114a を通じて遊技媒体としてのメダルの投入を受け付ける。ベットスイッチ 116 は、スロットマシン 100 の内部に電氣的に貯留 (以下、単にクレジットという) されているメダルのうち、1 遊技で必要とされる規定数のメダルを投入 (ベット) する。

40

【0022】

スタートスイッチ 118 は、例えば傾倒操作を検出可能なレバーで構成され、遊技者による遊技の開始操作を検出する。ストップスイッチ 120 (ストップスイッチ 120a、ストップスイッチ 120b、ストップスイッチ 120c) は、左リール 110a、中リール 110b、右リール 110c それぞれに対応して設けられており、遊技者の停止操作を検出する。演出スイッチ 122 は、例えば、押圧スイッチと、その周囲に回転自在に配されたジョグダイヤルスイッチとから構成され、遊技者の押圧操作や回転操作を検出する。

【0023】

50

前面上扉 104 の上部略中央には、演出に伴う様々な画像を表示する液晶表示部 124 が設けられている。また、前面上扉 104 の上部や左右には、例えば高輝度の発光ダイオード (LED) によって構成される演出用ランプ 126 が設けられる。また、前面上扉 104 の裏面における液晶表示部 124 の左右位置や前面下扉 106 の裏面における左右位置には、効果音や楽音等による聴覚的な演出を行うスピーカ 128 が設けられている。

#### 【0024】

操作部設置台 112 には、メインクレジット表示部 130 およびメイン払出表示部 132 が設けられている。また、図柄表示窓 108 と操作部設置台 112 との間には、サブクレジット表示部 134 およびサブ払出表示部 136 が設けられている。これらメインクレジット表示部 130 およびサブクレジット表示部 134 にはクレジットされているメダルの枚数 (クレジット枚数) が表示され、メイン払出表示部 132 およびサブ払出表示部 136 にはメダルの払出枚数が表示される。また、サブ払出表示部 136 の横には区間表示器 160 が設けられている。区間表示器 160 では、後述する有利区間に滞在しているか否かが表される。

#### 【0025】

筐体 102 内におけるリール 110 の下方には、メダル排出口 140 a からメダルを払い出すためのメダル払出装置 (メダルホッパー) 142 が設けられている。また、前面下扉 106 の前面下部には、メダル排出口 140 a から払い出されたメダルを貯留するための受け皿部 140 が設けられている。また、筐体 102 内には、電源スイッチ 144 が設けられている。電源スイッチ 144 は、スロットマシン 100 を管理する管理者が操作し、電源の切断状態と電源の投入状態の 2 つの状態を切り換えるために用いられる。

#### 【0026】

スロットマシン 100 では、規定数のメダルがベットされると、有効ライン A が有効化するとともに、スタートスイッチ 118 に対する操作が有効となり、遊技が開始可能となる。ここで、ベットは、ベットスイッチ 116 の操作を通じてクレジットされているメダルを投入する場合と、メダル投入部 114 を通じてメダルを投入する場合と、詳しくは後述するリプレイ役が有効ライン A 上に表示されたことに基づいてメダルを自動投入する場合のいずれも含む。また、有効ライン A は、当選役の入賞を判定するためのラインであり、本実施形態では 1 本である。有効ライン A は、図 3 (b) に示すように、図柄表示窓 108 に臨む 9 つの図柄 (3 リール × 上中下の 3 段) のうち、左リール 110 a の中段、中リール 110 b の中段、右リール 110 c の中段に停止する図柄に対応する位置を結んだラインに設定されている。無効ラインは、有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせのみでは当選役を把握しにくい場合に、当選役の把握を容易にする他の図柄組み合わせを表示する、当選役の入賞判定には用いられない有効ライン A 以外のラインであり、本実施形態では、図 3 (b) に示す 4 つの無効ライン B 1、B 2、C 1、C 2 を想定している。

#### 【0027】

そして、遊技が開始可能な状態で、遊技者によりスタートスイッチ 118 が操作されると、遊技が開始され、左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c が回転されるとともに、当選種別抽選等が実行される。その後、ストップスイッチ 120 a、120 b、120 c の操作に応じて、対応する左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c をそれぞれ停止させる。そして、当選種別抽選の抽選結果および有効ライン A 上に表示された図柄の組み合わせによって、メダルの払い出しを受け得る当選役が入賞した場合にはメダルの払い出しが実行され、メダルの払い出しを受け得る当選種別に非当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合には左リール 110 a、中リール 110 b、右リール 110 c が全て停止したことをもって、遊技が終了する。

#### 【0028】

なお、本実施形態において、上記 1 遊技は、メダル投入部 114 を通じたメダルの投入、ベットスイッチ 116 の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン A 上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ 118 の操作に応じて、左リール 110 a、中

10

20

30

40

50

リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c が回転制御されるとともに当選種別抽選が実行され、当選種別抽選の抽選結果および遊技者による複数のストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の操作に応じて、操作されたストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c に対応する左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c がそれぞれ停止制御され、メダルの払い出しを受け得る当選役が入賞した場合、そのメダルの払い出しが実行されるまでの遊技をいう。また、メダルの払い出しを受け得る当選種別に非当選であった場合または当選したが入賞しなかった場合、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c が全て停止したことをもって 1 遊技が終了する。ただし、1 遊技の開始を、上記のメダルの投入、または、リプレイ役の当選の代わりに、遊技者によるスタートスイッチ 1 1 8 の操作と読み替えてもよい。また、かかる 1 遊技が繰り返される数を遊技数とする。

10

#### 【 0 0 2 9 】

( スロットマシン 1 0 0 の電氣的構成 )

図 4 は、スロットマシン 1 0 0 の概略的な電氣的構成を示したブロック図である。図 4 に示すように、スロットマシン 1 0 0 は、遊技の進行を制御する主制御基板 2 0 0 と、遊技の進行に応じた演出を制御する副制御基板 2 0 2 とを含む制御基板が設けられている。また、主制御基板 2 0 0 と副制御基板 2 0 2 との間の電氣的な信号の伝達は、不正防止等の観点から、主制御基板 2 0 0 から副制御基板 2 0 2 への一方向のみに制限される。

#### 【 0 0 3 0 】

( 主制御基板 2 0 0 )

20

主制御基板 2 0 0 は、中央処理装置であるメイン CPU 2 0 0 a、プログラム等が格納されたメイン ROM 2 0 0 b、ワークエリアとして機能するメイン RAM 2 0 0 c 等を含む半導体集積回路を有し、スロットマシン 1 0 0 全体を統括的に制御する。なお、メイン RAM 2 0 0 c は、電源が切断された場合においても、設定変更が行われて RAM クリアが実行されない限り、データが消去されることなく保持される。

#### 【 0 0 3 1 】

また、主制御基板 2 0 0 は、メイン CPU 2 0 0 a が、メイン ROM 2 0 0 b に格納されたプログラムに基づきメイン RAM 2 0 0 c と協働することで機能する、初期化手段 3 0 0、ベット手段 3 0 2、当選種別抽選手段 3 0 4、リール制御手段 3 0 6、判定手段 3 0 8、払出制御手段 3 1 0、遊技状態制御手段 3 1 2、演出状態制御手段 3 1 4、コマンド送信手段 3 1 6 等の機能部を有する。

30

#### 【 0 0 3 2 】

主制御基板 2 0 0 では、メダル投入口 1 1 4 a へのメダルの投入を検出する投入メダル検出部 1 1 4 b、ベットスイッチ 1 1 6、スタートスイッチ 1 1 8 およびストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c から各種の検出信号を受信しており、受信した検出信号に基づいて、メイン CPU 2 0 0 a が種々の処理を実行する。

#### 【 0 0 3 3 】

初期化手段 3 0 0 は、主制御基板 2 0 0 における初期化処理を実行する。ベット手段 3 0 2 は、遊技に使用するためのメダルをベットする。当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に基づき、詳しくは後述するように、当選役の当否、より詳しくは、当選役が含まれる当選種別の当否を決定する当選種別抽選を行う。

40

#### 【 0 0 3 4 】

リール制御手段 3 0 6 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じて、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c を回転制御し、回転している左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c にそれぞれ対応したストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の操作に応じて、対応する左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c を停止制御する。

#### 【 0 0 3 5 】

また、主制御基板 2 0 0 には、リール駆動制御部 1 5 0 が接続されている。このリール駆動制御部 1 5 0 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作信号に応じ、リール制御手段 3 0 6

50

から送信される、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c の回転開始信号に基づいて、ステッピングモータ 1 5 2 を駆動する。また、リール駆動制御部 1 5 0 は、ストップスイッチ 1 2 0 の操作信号に応じ、リール制御手段 3 0 6 から送信される、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c それぞれの停止信号および回転位置検出回路 1 5 4 の検出信号に基づいて、ステッピングモータ 1 5 2 の駆動を停止する。

#### 【 0 0 3 6 】

判定手段 3 0 8 は、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたか否かが判定する。ここで、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることを単に入賞という場合がある。払出制御手段 3 1 0 は、当選役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されたこと（入賞したこと）に基づいて、当該当選役に対応する数だけメダルを払い出す。また、主制御基板 2 0 0 には、メダル払出装装置 1 4 2 が接続されており、払出制御手段 3 1 0 は、メダルの払出枚数を計数しながらメダルを排出する。

10

#### 【 0 0 3 7 】

遊技状態制御手段 3 1 2 は、当選種別抽選の結果や判定手段 3 0 8 の判定結果を参照し、複数種類の遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させる。また、演出状態制御手段 3 1 4 は、当選種別抽選の結果、判定手段 3 0 8 の判定結果、遊技状態の遷移情報を参照し、複数種類の演出状態のいずれかに演出状態を移行させる。

#### 【 0 0 3 8 】

コマンド送信手段 3 1 6 は、ベット手段 3 0 2、当選種別抽選手段 3 0 4、リール制御手段 3 0 6、判定手段 3 0 8、払出制御手段 3 1 0、遊技状態制御手段 3 1 2、演出状態制御手段 3 1 4 等の動作に伴う、遊技に関するコマンドを順次決定し、決定したコマンドを副制御基板 2 0 2 に順次送信する。

20

#### 【 0 0 3 9 】

また、主制御基板 2 0 0 には、乱数発生器 2 0 0 d が設けられる。乱数発生器 2 0 0 d は、計数値を順次インクリメントし、所定の数値範囲内でループさせ、所定の時点における計数値を抽出することで乱数を得る。主制御基板 2 0 0 の乱数発生器 2 0 0 d によって生成される乱数（以下、当選種別抽選乱数という）は、遊技者に付与する遊技利益、例えば、当選種別抽選手段 3 0 4 が当選種別を決定するために用いられる。

#### 【 0 0 4 0 】

30

（副制御基板 2 0 2）

また、副制御基板 2 0 2 は、主制御基板 2 0 0 と同様に、中央処理装置であるサブ CPU 2 0 2 a、プログラム等が格納されたサブ ROM 2 0 2 b、ワークエリアとして機能するサブ RAM 2 0 2 c 等を含む各種半導体集積回路を有し、主制御基板 2 0 0 からのコマンドに基づき、特に演出を制御する。また、サブ RAM 2 0 2 c にもメイン RAM 2 0 0 c 同様、不図示のバックアップ電源が接続されており、電源が切断された場合においても、データが消去されることなく保持される。なお、副制御基板 2 0 2 にも、主制御基板 2 0 0 同様、乱数発生器 2 0 2 d が設けられており、乱数発生器 2 0 2 d によって生成される乱数（以下、演出抽選乱数という）は、主に演出の態様を決定するために用いられる。

#### 【 0 0 4 1 】

40

また、副制御基板 2 0 2 では、サブ CPU 2 0 2 a が、サブ ROM 2 0 2 b に格納されたプログラムに基づき、サブ RAM 2 0 2 c と協働することで機能する、初期化決定手段 3 3 0、コマンド受信手段 3 3 2、演出制御手段 3 3 4 等の機能部を有する。

#### 【 0 0 4 2 】

初期化決定手段 3 3 0 は、副制御基板 2 0 2 における初期化処理を実行する。コマンド受信手段 3 3 2 は、主制御基板 2 0 0 等、他の制御基板からのコマンドを受信し、コマンドに対する処理を行う。演出制御手段 3 3 4 は、演出スイッチ 1 2 2 から検出信号を受信するとともに、受信されたコマンドに基づいて液晶表示部 1 2 4、スピーカ 1 2 8、演出用ランプ 1 2 6 の各デバイスで行われる遊技の演出を決定する。具体的に、演出制御手段 3 3 4 は、液晶表示部 1 2 4 に表示される画像データや、演出用ランプ 1 2 6、サブクレ

50



ジット表示部 1 3 4、サブ払出表示部 1 3 6 等の電飾機器を通じた演出のための電飾データを決定するとともに、スピーカ 1 2 8 から出力すべき音声を構成する音声データを決定する。そして、演出制御手段 3 3 4 は、決定した遊技の演出を実行する。演出には、後述する A R T 遊技状態 ( A T 状態 ) において、ストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の操作態様を報知し、遊技利益の大きい特定の当選役の入賞を補助する補助演出も含まれる。

#### 【 0 0 4 3 】

なお、以下では、液晶表示部 1 2 4、演出用ランプ 1 2 6、スピーカ 1 2 8、サブクレジット表示部 1 3 4、サブ払出表示部 1 3 6 といった、副制御基板 2 0 2 を含む、主制御基板 2 0 0 以外の基板で管理される報知手段を他報知手段という場合がある。これに対し、メインクレジット表示部 1 3 0、メイン払出表示部 1 3 2 といった、主制御基板 2 0 0 で管理される報知手段を主報知手段 ( 指示モニタ ) という場合がある。

#### 【 0 0 4 4 】

( 主制御基板 2 0 0 で用いられるテーブル )

図 5 は、当選役を説明するための説明図であり、図 6 および図 7 は、当選種別抽選テーブルを説明するための説明図である。

#### 【 0 0 4 5 】

スロットマシン 1 0 0 においては、詳しくは後述するように、複数種類の遊技状態および演出状態が設けられており、遊技の進行に応じて遊技状態および演出状態が移行される。そして、主制御基板 2 0 0 では、遊技状態制御手段 3 1 2 により管理、制御される遊技状態に対応する複数の当選種別抽選テーブル等がメイン R O M 2 0 0 b に格納されている。当選種別抽選手段 3 0 4 は、メイン R A M 2 0 0 c に記憶された現在の設定値 ( 遊技利益を得る容易性を段階的に示したもの ) と現在の遊技状態に応じて、対応する当選種別抽選テーブルをメイン R O M 2 0 0 b から抽出し、抽出した当選種別抽選テーブルに基づき、スタートスイッチ 1 1 8 の操作信号に応じて取得された当選種別抽選乱数が当選種別抽選テーブル内のいずれの当選種別に対応するか判定する。

#### 【 0 0 4 6 】

ここで、当選種別抽選テーブルで抽出される当選種別を構成する当選役には、リプレイ役、小役、ボーナス役が含まれる。リプレイ役は、リプレイ役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されると、遊技者によるメダルの新たなるベットを行わずして再度遊技を実行できる役である。小役は、その小役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、図柄組み合わせに応じて所定枚数のメダルの払い出しを受けることができる役である。また、ボーナス役は、そのボーナス役に対応する図柄組み合わせが有効ライン A 上に表示されることにより、遊技状態制御手段 3 1 2 により管理される遊技状態をボーナス遊技状態に移行させることができる役である。

#### 【 0 0 4 7 】

本実施形態における当選役は、図 5 に示すように、リプレイ役として、当選役「移行リプレイ 1」～「移行リプレイ 4」、「通常リプレイ 1」～「通常リプレイ 3」、「チェリーリプレイ 1」、「チェリーリプレイ 2」、「B A R 揃りリプレイ」、「B A R 揃いリプレイ」、「チャンスリプレイ」( 以下、かかる 1 2 個のリプレイ役を単に当選役「リプレイ」と略す場合がある ) が設けられている。

#### 【 0 0 4 8 】

また、小役として、当選役「1 枚役 1」～「1 枚役 1 6」( 以下、かかる 1 6 個の小役を単に当選役「1 枚役」と略す場合がある )、当選役「ベル 1」～「ベル 5」( 以下、かかる 5 個の小役を単に当選役「ベル」と略す場合がある )、当選役「チェリー」、当選役「スイカ 1」～「スイカ 4」( 以下、かかる 4 個の小役を単に当選役「スイカ」と略す場合がある )、当選役「リーチ目 1」～「リーチ目 3」( 以下、かかる 3 個の小役を単に当選役「リーチ目」と略す場合がある ) が設けられている。

#### 【 0 0 4 9 】

また、ボーナス役として、当選役「R B B 1」、「R B B 2」、「C B B 1」、「C B

10

20

30

40

50

B 2」(以下、かかる4個のボーナス役を単に当選役「BB」と略す場合がある)が設けられている。図5では、左リール110a、中リール110b、右リール110cそれぞれに、各当選役を構成する1または複数の図柄が対応付けられている。なお、図5中「ANY」は、対応する有効ラインA上にいずれの図柄が停止してもよいことを示す。また、当選役「チェリーリプレイ1」、「チェリーリプレイ2」、「チャンスリプレイ」、「チェリー」、「スイカ」は、当選役「BB」を除く他の当選役よりも得られる特典(遊技利益)が高くなるように設定される所謂レア役である。

#### 【0050】

ここで、本実施形態においては、遊技者によってストップスイッチ120が操作されたときに、入賞可能な当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ラインA上にある場合には、リール制御手段306によって、当該図柄が有効ラインA上に停止するように停止制御がなされる。また、ストップスイッチ120が操作されたときに、入賞可能な当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が、有効ラインA上にはないが、リール110の回転方向と反対の方向の図柄4コマ分に相当する範囲(引込範囲)内に存在している場合には、リール制御手段306によって、離れている図柄数が滑りコマ数となり、当該当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄を有効ラインA上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。また、入賞可能な当選役に対応する図柄がリール110中に複数あり、いずれもリール110の引込範囲内に存在している場合には、予め定められた優先順位に従っていずれの図柄を有効ラインA上に引き込むか決定され、当該優先された図柄を有効ラインA上に引き込むように滑りコマ数分回転を維持した後に停止するように停止制御がなされる。なお、ストップスイッチ120が押圧操作されたときに、入賞可能な当選役以外の当選役に対応する図柄組み合わせを構成する図柄が有効ラインA上にある場合には、リール制御手段306によって、その図柄を有効ラインA上に停止させないようにする、所謂蹴飛ばし処理も並行して実行される。また、後述するように、当選種別に含まれる当選役に操作態様(操作順や操作タイミング)が入賞条件として設定されている場合、リール制御手段306は、遊技者の操作態様に応じて当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示可能に停止制御する。

#### 【0051】

そして、例えば、当選役「移行リプレイ1」～「移行リプレイ4」、当選役「通常リプレイ1」～「通常リプレイ3」、当選役「ベル1」～「ベル5」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄は、各リール110において、上記の停止制御によって、必ず有効ラインA上に表示可能なように配列されている。このような当選役をPB=1と表す場合がある。一方、例えば、当選役「チェリー」、当選役「スイカ」、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを構成する図柄は、各リール110において、上記の停止制御によって、必ずしも有効ラインA上に表示可能なように配列されていないので、所謂とりこぼしが発生する場合がある。このような当選役をPB=1と表す場合がある。

#### 【0052】

図6および図7に示すように、当選種別抽選テーブルでは、複数の当選領域が区画されており、各遊技状態によって抽選の対象となる当選種別が異なったり、ハズレ(不当選)の有無が異なったりする。図6および図7では、各遊技状態(RT0遊技状態(RT0)、RT1遊技状態(RT1)、RT2遊技状態(RT2)、RT3遊技状態(RT3)、RT4遊技状態(RT4)、内部中遊技状態(内部中)、当選役「RBB1」が入賞したボーナス遊技状態(BB1)、当選役「RBB2」が入賞したボーナス遊技状態(BB2)、当選役「CBB」が入賞したボーナス遊技状態(CBB1)、当選役「CBB2」が入賞したボーナス遊技状態(CBB2))毎に割り当てられた当選領域(当選種別)を「」や「」で表しているが、実際には、複数の遊技状態それぞれに対応する当選種別抽選テーブルがメインROM200bに記憶されている。なお、「」はその当選種別の当選確率に設定差(設定値毎の差)が無い設定差無当選種別であることを示し、「」はその当選種別の当選確率に設定差が有る設定差有当選種別であることを示している。当選種

10

20

30

40

50

別抽選テーブルでは、区画化された各当選領域にはそれぞれ当選範囲を示す数値である所定の置数（当選範囲値）と当選種別が対応付けられており、遊技状態毎に割り当てられた全ての当選領域の置数を合計すると当選種別抽選乱数の総数（65536）となる。当選種別抽選手段304は、その時点の遊技状態に基づいて、当該当選種別抽選テーブルにおける複数の当選領域のうち番号の高い方から、順次、置数を取得し、その置数を当選種別抽選乱数から減算して、その減算値が0未満となると、その時点の当選領域に対応付けられた当選種別を当選種別抽選の抽選結果としている。

#### 【0053】

図6および図7の当選種別抽選テーブルによれば、例えば当選領域1には、当選種別「ハズレ」が対応付けられており、かかる当選種別に当選すると、図5に示したいずれの当選役に対応する図柄組み合わせも有効ラインA上に表示されることはなく、メダルの払い出し等が行われることはない。ただし、後述するように、BB内部当選フラグが次遊技に持ち越されている場合、当選種別「ハズレ」の当選により、当選役「BB」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させることが可能となる。

#### 【0054】

また、当選領域2～26には、1のリプレイ役が単独で、または、複数のリプレイ役が重複して対応付けられている。そして、複数の当選役が重複して含まれる当選種別に当選した場合には、いずれの当選役に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に優先的に表示させるかについての入賞条件、例えば、ストップスイッチ120a、120b、120cが操作される順番が設定されている。

#### 【0055】

以下の説明において、左リール110a、中リール110b、右リール110cの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120cの操作を「打順1」とし、左リール110a、右リール110c、中リール110bの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120cの操作を「打順2」とし、中リール110b、左リール110a、右リール110cの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120cの操作を「打順3」とし、中リール110b、右リール110c、左リール110aの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120cの操作を「打順4」とし、右リール110c、左リール110a、中リール110bの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120cの操作を「打順5」とし、右リール110c、中リール110b、左リール110aの順にリールを停止させるストップスイッチ120a、120b、120cの操作を「打順6」とする。

#### 【0056】

例えば、RT1遊技状態において、当選種別「移行リプレイ1」に当選し、打順1による操作が行われた場合、RT2遊技状態への移行を示す当選役「移行リプレイ2」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。また、打順2～打順6による操作が行われた場合、RT3遊技状態への移行を示す当選役「移行リプレイ3」、「移行リプレイ4」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に優先的に表示されるように停止制御がなされる。

#### 【0057】

また、当選領域28～39には、当選役「ベル」と当選役「1枚役」とが重複して含まれる当選種別「打順ベル左1」～「打順ベル右4」（以下、かかる12個の当選種別を単に当選種別「打順ベル」と略す場合がある）がそれぞれ対応付けられている。なお、当選領域28～39の当選確率（置数の数）は等しくなるように設定されている。遊技者は、通常、いずれの当選種別に当選しているのかを知ることができないため、上記のような当選領域28～39を設けることにより、当選役「ベル」を入賞させにくくしている。また、当選役「1枚役」が優先的に表示される打順でストップスイッチ120a、120b、120cが操作されても、必ずしも当選役「1枚役」に対応する図柄組み合わせを有効ラインA上に表示させられるとは限らないので、その操作態様によっては、とりこぼしが発

10

20

30

40

50

生することがある（P B 1）。

【0058】

また、当選領域50には、当選役「R B B 1」が含まれる当選種別「R B B 1」が対応付けられており、当選領域51には、当選役「R B B 2」が含まれる当選種別「R B B 2」が対応付けられており、当選領域52、53には、当選役「C B B 1」が含まれる当選種別「C B B 1」、「C B B 2」が対応付けられており、当選領域54、55には、当選役「C B B 2」が含まれる当選種別「C B B 3」、「C B B 4」が対応付けられている。なお、以下では、当選種別「R B B 1」、「R B B 2」、「C B B 1」、「C B B 2」、「C B B 3」、「C B B 4」を単に当選種別「B B」と略す場合がある。

【0059】

なお、上述したいずれかの当選種別に当選すると、それぞれの当選種別に対応する内部当選フラグが成立（オン）するとともに、この内部当選フラグの成立状況に応じて、各ルール110の停止制御がなされることとなる。このとき、小役が含まれる当選種別に当選したものの、これら当選役に対応する図柄組み合わせを、その遊技内で有効ラインA上に表示させることができなかった場合には、当該遊技の終了後に内部当選フラグがオフされる。つまり、小役の当選の権利は小役が含まれる当選種別に当選した遊技内のみに限られ、当該権利を次遊技に持ち越すことはできない。これに対して、当選役「B B」が含まれる当選種別に当選した場合には、B B内部当選フラグが成立（オン）するとともに、当選役「B B」に対応する図柄組み合わせが有効ラインA上に表示されるまで、B B内部当選フラグが遊技を跨いで持ち越される。なお、リプレイ役である当選役「リプレイ」が含まれる当選種別に対応する内部当選フラグが成立した場合には、その当選種別に含まれる当選役「リプレイ」のうちのいずれかの当選役「リプレイ」に対応する図柄組み合わせが必ず有効ラインA上に表示され、メダルを要することなく次遊技を行うために必要となる処理が行われた後に、当該内部当選フラグがオフされる。

【0060】

（遊技状態の遷移）

ここで、図8を用い、上記ボーナス遊技状態を含む遊技状態の遷移について説明する。ここでは、R T 0遊技状態、R T 1遊技状態、R T 2遊技状態（後述するA R T遊技状態となる場合あり）、R T 3遊技状態、R T 4遊技状態、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態といった複数の遊技状態が準備されている。R T 0遊技状態、R T 1遊技状態、R T 2遊技状態、R T 3遊技状態、R T 4遊技状態は、それぞれリプレイ役の当選確率が設定された（R T 0遊技状態 = 1 / 7 . 3、R T 1遊技状態 = 1 / 1 . 4、R T 2遊技状態 = 1 / 1 . 4、R T 3遊技状態 = 1 / 7 . 3、R T 4遊技状態 = 1 / 7 . 3）、所謂、R T遊技状態であり、後述するように、所定の当選役が有効ラインA上に表示されることで、あるいは、ボーナス役の当選に関連してR T遊技状態が遷移する。ここでは、R T 1遊技状態およびR T 2遊技状態のリプレイ役の当選確率が比較的高く設定されており、遊技者はR T 1遊技状態やR T 2遊技状態に移行することで、遊技を有利に進行することができる。

【0061】

通常遊技状態におけるR T 0遊技状態は、複数の遊技状態における初期状態に相当する遊技状態である。R T 0遊技状態において、当選種別「打順ベル」に当選し、いずれの小役（当選役「ベル」、「1枚役」）に対応する図柄の組み合わせも有効ラインA上に表示されなかった場合に表示されるblank図柄組み合わせに対応する図柄の組み合わせが有効ラインA上に表示された場合に、遊技状態制御手段312は、遊技状態をR T 1遊技状態に移行させる（1）。

【0062】

また、R T 1遊技状態において、当選種別「移行リプレイ1」～「移行リプレイ6」のいずれかに当選し、かつ、当選役「移行リプレイ2」に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、遊技状態制御手段312は、遊技状態をR T 2遊技状態に移行させる（2）。かかるR T 2遊技状態では、所定の条件下で補助演出を行う、所謂、A Tを並行して実

行すること（ＡＴ演出状態）を想定しており、本実施形態においては、ＲＴ２遊技状態と並行してＡＴを実行している状態をＡＲＴ遊技状態という。

【００６３】

また、ＲＴ２遊技状態において、当選種別「移行リプレイ１３」～「移行リプレイ１５」のいずれかに当選し、かつ、当選役「移行リプレイ１」に対応する図柄組み合わせが表示された場合、また、当選種別「打順ベル」に当選し、いずれの小役（当選役「ベル」、「１枚役」）に対応する図柄の組み合わせも有効ラインＡ上に表示されなかった場合、つまり、blank図柄組み合わせに対応する図柄の組み合わせが有効ラインＡ上に表示された場合に、遊技状態制御手段３１２は、遊技状態をＲＴ１遊技状態に移行させる（３）。

【００６４】

また、ＲＴ１遊技状態において、当選種別「移行リプレイ１」～「移行リプレイ１２」のいずれかに当選し、かつ、当選役「移行リプレイ３」または当選役「移行リプレイ４」に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、遊技状態制御手段３１２は、遊技状態をＲＴ３遊技状態に移行させる（４）。また、ＲＴ０遊技状態において、当選種別「移行リプレイ７」～「移行リプレイ１２」のいずれかに当選し、かつ、当選役「移行リプレイ３」または当選役「移行リプレイ４」に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、遊技状態制御手段３１２は、遊技状態をＲＴ３遊技状態に移行させる（５）。また、遊技状態制御手段３１２は、ＲＴ３遊技状態において、当選種別「ＢＢ」に当選することなく、所定の遊技数（例えば、１６遊技）が経過すると、遊技状態をＲＴ０遊技状態に移行させる（６）。

【００６５】

また、ＲＴ０遊技状態、ＲＴ１遊技状態、ＲＴ２遊技状態、ＲＴ３遊技状態、ＲＴ４遊技状態のいずれかの遊技状態での当選種別抽選において、ボーナス役を含む当選種別のいずれかに当選し、ＢＢ内部当選フラグが成立すると、遊技状態制御手段３１２は、遊技状態をボーナス遊技状態の準備状態に相当する内部中遊技状態に移行する（７）。このとき、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることができなかった場合には、そのままＢＢ内部当選フラグが次遊技に持ち越され（内部中遊技状態が維持され）、次回以降の遊技においてもボーナス役に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させることが可能となる。内部中遊技状態では、その前段（直前）の遊技状態よりリプレイ役（例えば、当選種別「通常リプレイ１」）の当選確率が高く（例えば、１／３．０）設定されるので、メダルの消費を抑えつつ、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させるように狙うことができる。そして、遊技者が、ボーナス役に対応する図柄組み合わせを有効ラインＡ上に表示させると、遊技状態制御手段３１２は、遊技状態を、内部中遊技状態からボーナス遊技状態に移行する（８）。また、ボーナス遊技状態において、それぞれのボーナス役に対応付けられた所定枚数を超えるメダルが払い出されると、遊技状態制御手段３１２は、ボーナス役を含む当選種別が決定されたときの遊技状態に拘わらず、遊技状態を、ボーナス遊技状態からＲＴ４遊技状態に移行する（９）。したがって、ボーナス役に当選すると、ＲＴ０遊技状態～ＲＴ３遊技状態に移行する前に、必ず、ＲＴ４遊技状態を経由することとなる。

【００６６】

そして、ＲＴ４遊技状態において、当選種別「打順ベル」に当選し、いずれの小役（当選役「ベル」、「１枚役」）に対応する図柄の組み合わせも有効ラインＡ上に表示されなかった場合に、blank図柄組み合わせに対応する図柄の組み合わせが有効ラインＡ上に表示されて、遊技状態制御手段３１２は、遊技状態をＲＴ１遊技状態に移行させる（１０）。

【００６７】

（演出状態の遷移）

図９は、主制御基板２００における演出状態の遷移を説明するための説明図である。以下、主制御基板２００において演出状態制御手段３１４により遷移される演出状態（非ＡＴ演出状態、ＡＴ演出状態）について詳述する。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 6 8 】

( 非 A T 演出状態 )

非 A T 演出状態は、通常演出状態とチャンス演出状態 ( チャンスゾーン ) とが設けられている。非 A T 演出状態が実行される際、補助演出の実行頻度が A T 演出状態より極めて低く、補助演出がほぼ行われないので、獲得できるメダルの枚数が制限される。通常演出状態は、副制御基板 2 0 2 で管理される複数の演出状態のうち、初期状態に相当する遊技状態である。

## 【 0 0 6 9 】

演出状態制御手段 3 1 4 は、通常演出状態における所定の契機で遊技状態をチャンス演出状態に移行し ( 1 )、チャンス演出状態のまま所定の条件が満たされると、例えば、所定の遊技数が消化されると、通常演出状態に戻す ( 2 )。また、演出状態制御手段 3 1 4 は、通常演出状態およびチャンス演出状態において、演出状態を A T 演出状態に移行することができる ( 3 )。ただし、チャンス演出状態の方が通常演出状態より A T 演出状態に移行し易いように設定されている。例えば、通常演出状態およびチャンス演出状態のいずれの遊技状態においても、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいて A T 演出状態へ移行するか否かが抽選 ( 演出状態抽選 ) により決定される場合に、当選種別毎に対応付けられた A T 演出状態へ移行する確率が通常演出状態よりチャンス演出状態の方が高くなっている。したがって、遊技者は、通常演出状態より、チャンス演出状態に滞在することを望むこととなる。また、A T 演出状態に移行することなく非 A T 演出状態で所定の遊技数が消化されると ( 所謂、天井到達 )、演出状態制御手段 3 1 4 は、遊技状態を A T 演出状態へ移行する。

10

20

## 【 0 0 7 0 】

( A T 演出状態 )

A T 演出状態では、補助演出によって正解操作態様が報知されることで、メダルの消費を抑えつつ、多くのメダルを獲得することが可能となる。したがって、遊技者は、A T 演出状態において、非 A T 演出状態と比べ、遊技を有利に進行することができる。

## 【 0 0 7 1 】

また、A T 演出状態では、通常 A T 演出状態、チャンス A T 演出状態 ( 特化ゾーン ) といった 2 つの A T 演出状態が設けられている。通常 A T 演出状態は、所定の継続遊技数 ( 例えば、5 0 遊技 ) を 1 セットとしてセット数管理により遊技が進行する。演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態が通常 A T 演出状態に設定されると、ストック ( 保持 ) されているセット数を 1 減算するとともに、継続遊技数を 5 0 遊技に設定する。そして、継続遊技数の遊技が終了すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、セット数が 0 であるか ( セット数がストックされているか ) 判定し、セット数が 0 でない場合には、ストックされているセット数を 1 減算して、通常 A T 演出状態を継続させる ( 4 )。ただし、通常 A T 演出状態の継続時の継続遊技数は 3 0 遊技以上の所定の遊技数となる。一方、ストックされているセット数が 0 である場合には、演出状態制御手段 3 1 4 は、通常 A T 演出状態を終了し、演出状態をチャンス演出状態へ移行する ( 5 )。また、演出状態制御手段 3 1 4 は、通常 A T 演出状態において所定条件を満たすと、演出状態をチャンス A T 演出状態に移行することができる ( 6 )。

30

40

## 【 0 0 7 2 】

チャンス A T 演出状態は、所定の遊技数が経過するまで継続し、その間に、通常 A T 演出状態のセット数を上乗せする。そして、所定の遊技数が終了すると、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を通常 A T 演出状態に移行する ( 7 )。

## 【 0 0 7 3 】

なお、遊技状態および演出状態のいずれにおいても、所定の当選役の入賞または取りこぼしを移行条件とする場合、移行条件を満たすまでの準備状態を経由して ( 例えば、非 A T 演出状態から通常 A T 演出状態 ( 3 )、通常 A T 演出状態からチャンス演出状態 ( 5 ) )、移行先の遊技状態や演出状態に移行する場合がある。

## 【 0 0 7 4 】

50

( 区間表示器 1 6 0 の点灯 )

ところで、上述したようなボーナス遊技状態や A T 演出状態への移行頻度が偏ると射倖性が過度に高まってしまう懸念がある。そこで、メダルの獲得性能が高い遊技状態が偏っているか否かを統括的かつ画一的に判定すべく、有利区間比率といった判断基準を設ける。有利区間比率は、有利区間に滞在している遊技数である滞在遊技数を、遊技数の総数である総遊技数で除算し、% ( パーセント ) で示した値を言う。ここで、有利区間は、指示機能に係る性能を有する区間、すなわち、補助演出 ( 指示機能 ) を実行する区間を含んだ遊技者にとって有利な区間である。したがって、メダルの払い出しに関し遊技者にとって有利でなくてはならず、ボーナス遊技状態等を経由しない場合、補助演出がないと選択当選役 ( 遊技利益が大きい当選役 ) を取りこぼしてしまう当選態様のうち、選択当選役の配当が最大 ( ここでは、8 枚 ) となる選択当選種別において、選択当選役の入賞を補助する補助演出 ( 最大払出枚数を獲得できる補助演出 ) を少なくとも 1 回行わなければ有利区間を終了してはならないこととなる。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 5 】

ただし、有利区間は、最大で 1 5 0 0 遊技までと決まっており、1 5 0 0 遊技を超えた場合、現在の遊技状態が、R T 0 遊技状態、R T 1 遊技状態、R T 2 遊技状態、R T 3 遊技状態、R T 4 遊技状態、内部中遊技状態、ボーナス遊技状態のいずれであるか、また、その 1 5 0 0 遊技の有利区間において最大払出枚数を獲得できる ( 最大払出枚数の選択当選役を入賞し得る操作態様を報知する ) 補助演出が行われたか否かに拘わらず ( 最大払出枚数を獲得できる補助演出が実行されなかったとしても )、それまで継続していた有利区間を強制的に終了させ、有利区間で更新された情報をリセットする初期化処理を行うこととなる。

【 0 0 7 6 】

また、このような有利区間に属している状態を有利状態と総称し、有利区間に属していない ( 有利区間ではない非有利区間に属する ) 状態を非有利状態と総称する。なお、上述した通常 A T 演出状態およびチャンス A T 演出状態は、最大払出枚数を獲得できる補助演出が少なくとも 1 回実行される点で有利状態に含まれ、そのような有利状態中 ( 有利区間中 ) に実行されるボーナス遊技状態や内部中遊技状態も有利状態に含まれる。

【 0 0 7 7 】

したがって、有利区間比率は、A T 演出状態および非 A T 演出状態における全ての遊技数に対する、A T 演出状態およびチャンス演出状態、ならびに、そのような演出状態中の内部中遊技状態およびボーナス遊技状態で遊技した滞在遊技数の比率を表すこととなる。かかる有利区間比率を導出し、それが所定の範囲に含まれているか否かを判定することで、スロットマシン 1 0 0 の適正さを把握できる。また、このような有利区間比率を、管理者が、所定の確認処理を通じて目視できる構成とすることで、不正行為を防止することが可能となる。

【 0 0 7 8 】

図 1 0 は、区間表示器 1 6 0 の点灯タイミングを説明するための説明図である。上述の有利区間に属する有利状態が開始されると、演出状態制御手段 3 1 4 は、有利区間に滞在していることを、区間表示器 1 6 0 の点灯を通じて報知する。なお、有利区間ではない非有利区間に属する非有利状態においては、区間表示器 1 6 0 を点灯させない。

【 0 0 7 9 】

例えば、図 9 で説明した非 A T 演出状態において、A T 演出状態への移行が決定されると、演出状態制御手段 3 1 4 は、図 1 0 ( a ) のように、その A T 演出状態への移行が決定されてから A T 演出状態への移行が決定された遊技の次遊技が開始可能となる以前までに区間表示器 1 6 0 を点灯し、A T 演出状態が終了すると ( その遊技で、ストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c のうち既に 2 つのストップスイッチが有効に操作された後における、最後 ( 3 番目 ) のストップスイッチの操作 ( 以下、単に「第 3 停止」という ) 以降に )、区間表示器 1 6 0 を消灯する。ここで、遊技が開始可能となるとは、その遊技 ( ここでは次遊技 ) に関し、メダル投入部 1 1 4 を通じたメダルの投入、ベットスイッ

チ 1 1 6 の操作を通じたクレジットされているメダルの投入、または、リプレイ役が有効ライン A 上に表示されたことに基づくメダルの自動投入のいずれかが行われてから、遊技者によるスタートスイッチ 1 1 8 の操作が可能になるということである。

#### 【 0 0 8 0 】

なお、通常演出状態等、非有利区間に属する非有利状態においては、A T 演出状態等、有利状態への移行を決定するとともに、その有利状態中に行う補助演出（指示機能）に係る処理を決定することができる。かかる補助演出に係る処理としては、継続遊技数の上乘せ、A T 演出状態の継続等、補助演出に係る直接的な処理、抽選条件や演出状態の移行等の間接的な処理、および、有利状態の終了に係る処理が含まれる。このような補助演出に係る処理は、全設定で当選確率が共通している当選種別（設定差無当選種別）の当選に基づく実行することができる。また、ボーナス遊技状態においては、そのボーナス遊技状態へ移行するための当選種別の当選確率が全設定共通であることを条件に、全設定で当選確率が共通している当選種別の当選に基づく補助演出に係る処理を実行することができる。

#### 【 0 0 8 1 】

これは、A T 演出状態への移行確率が設定値に応じて変化すると、スロットマシン 1 0 0 の技術上の規格に定められていない手法でメダルの獲得性能を変化させることになるので、当選種別抽選の結果に基づく A T 演出状態の移行確率は、予め定められた全設定共通の確率が望ましいという要請に基づいている。かかる要請に則り、ここでは、設定値毎に当選確率が異なる設定差有当選種別に基づいては新たに有利状態への移行を決定しないようにする。なお、本実施形態において、ボーナス役を含む設定差無当選種別には、当選種別「R B B 1」、「R B B 2」、「C B B 1」、「C B B 3」が該当し（以下、単に当選種別「設定差無ボーナス」と称する場合がある）、ボーナス役を含む設定差有当選種別には、当選種別「C B B 2」、「C B B 4」が該当する（以下、単に当選種別「設定差有ボーナス」と称する場合がある）。

#### 【 0 0 8 2 】

したがって、当選種別「B B」（ボーナス役を含む当選種別）のうち、当選種別「設定差無ボーナス」にのみ、その当選に基づいて A T 演出状態への移行を決定し、区間表示器 1 6 0 を点灯することができる。ただし、当選種別「設定差無ボーナス」の当選に基づいて A T 演出状態への移行も決定する場合、すなわち、当選種別「設定差無ボーナス」に基づくボーナス遊技状態の後に、A T 演出状態に移行する場合、当選種別「設定差無ボーナス」に基づくボーナス遊技状態中ではなく、当選種別「設定差無ボーナス」の当選時に A T 演出状態への移行も決定することになる。

#### 【 0 0 8 3 】

ここで、当選種別「設定差無ボーナス」の当選に基づいて A T 演出状態に移行することが決定された場合は、A T 演出状態のみならず、その前のボーナス遊技状態も有利状態（有利区間）となる。したがって、当選種別「設定差無ボーナス」の当選に基づいて A T 演出状態に移行することが決定された場合、演出状態制御手段 3 1 4 は、図 1 0（b）のように、少なくとも、ボーナス遊技状態の最初の 1 遊技が開始可能となる以前までに区間表示器 1 6 0 を点灯していなければならない。ここで、当選役「R B B 1」、「R B B 2」、「C B B 1」、「C B B 2」等、レギュラーボーナス（R B：第 1 種特別役物）またはボーナス遊技状態（役物連続作動装置）のいずれかに該当する場合には、その当選時（内部中遊技状態への移行時）ではなく、ボーナス役が入賞した遊技が終了してから区間表示器 1 6 0 を点灯することができる。具体的には、少なくともボーナス役が入賞した遊技の次の遊技が開始可能となる以前に区間表示器 1 6 0 を点灯すれば足りる。ここで、ボーナス役が入賞した遊技の次の遊技とは、ボーナス役に基づくボーナス遊技状態の開始遊技（最初の 1 遊技）である。したがって、例えば、ボーナス役が入賞した遊技の次の遊技が開始可能となる直前のタイミングや、入賞した遊技の第 3 停止タイミングで区間表示器 1 6 0 が点灯されることとなる。そして、当選種別「設定差無ボーナス」の当選に基づく A T 演出状態が終了し、所定の遊技数消化等、有利状態の終了条件を満たすと、区間表示器 1 6 0 を消灯する。

10

20

30

40

50



## 【 0 0 8 4 】

なお、当選種別「設定差無ボーナス」には当選したものの、A T 演出状態への移行が決定されていない場合、そのボーナス遊技状態は有利状態（有利区間）とはならない。したがって、演出状態制御手段 3 1 4 は、図 1 0（c）のように、ボーナス遊技状態が開始されたか否かに拘わらず、区間表示器 1 6 0 の消灯状態を維持することとなる。

## 【 0 0 8 5 】

図 1 0（b）、図 1 0（c）を用いて説明したように、当選種別「設定差無ボーナス」の当選時に、A T 演出状態への移行も決定されると、ボーナス役が入賞した遊技の次遊技が開始可能となる以前に区間表示器 1 6 0 が点灯し、当選種別「設定差無ボーナス」の当選時に、A T 演出状態への移行が決定されないと、ボーナス役の入賞に応じて区間表示器 1 6 0 が点灯することはない。そうすると、ボーナス役の入賞に応じて区間表示器 1 6 0 が点灯すると、遊技者は、そのボーナス遊技状態の後に A T 演出状態に移行することを把握することができ、一方、ボーナス役の入賞に応じて区間表示器 1 6 0 が点灯しないと、遊技者は、そのボーナス遊技状態の後に A T 演出状態には移行しないことを把握し（A T 演出状態の期待が断たれ）、そのボーナス遊技が退屈な遊技となってしまう。そこで、A T 演出状態への移行有無の把握タイミングを遅らせ、遊技性の向上を図る。

## 【 0 0 8 6 】

まず、有利区間に属する有利状態として、A T 演出状態のみならず、チャンス演出状態も含める。チャンス演出状態は、非 A T 演出状態であるものの、図 9 を用いて説明したように、通常演出状態（非有利状態）より A T 演出状態に移行し易いように設定されているので、有利状態として位置付けることができる。そして、当選種別「設定差無ボーナス」の当選時において、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態やチャンス演出状態への移行を抽選により決定する。このように、当選種別「設定差無ボーナス」の当選に基づいてチャンス演出状態に移行することが決定された場合、当選種別「設定差無ボーナス」に基づくボーナス遊技状態の終了後、チャンス演出状態が実行され、所定の遊技数（例えば 1 6 ～ 3 2 遊技のいずれかの遊技数）を消化するまでに A T 演出状態への移行が決定されないと、チャンス演出状態が終了したことで有利状態が終了し、演出状態が通常演出状態に移行する。また、ボーナス遊技状態後のチャンス演出状態は有利区間に属するので、当選種別「設定差無ボーナス」の当選に基づいてチャンス演出状態に移行することが決定された場合は、チャンス演出状態のみならず、その前のボーナス遊技状態も有利状態となる。そうすると、演出状態制御手段 3 1 4 は、ボーナス遊技状態の開始時に区間表示器 1 6 0 を点灯することができる。

## 【 0 0 8 7 】

上述したように、当選種別「設定差無ボーナス」の当選に基づいて A T 演出状態に移行することが決定された場合、演出状態制御手段 3 1 4 は、図 1 0（b）のように、少なくとも、ボーナス遊技状態の開始可能時に区間表示器 1 6 0 を点灯し、A T 演出状態の終了時（その遊技の第 3 停止以降）に有利状態を終了するとともに区間表示器 1 6 0 を消灯する。

## 【 0 0 8 8 】

また、当選種別「設定差無ボーナス」には当選したものの、A T 演出状態への移行が決定されていない場合も、少なくともチャンス演出状態への移行を決定する。この場合、演出状態制御手段 3 1 4 は、図 1 0（d）のように、少なくとも、ボーナス遊技状態の開始可能時に区間表示器 1 6 0 を点灯し、そのチャンス演出状態中に A T 演出状態への移行が決定されなければ、チャンス演出状態の終了（その遊技の第 3 停止以降）をもって有利状態を終了するとともに区間表示器 1 6 0 を消灯する。

## 【 0 0 8 9 】

図 1 0（b）と図 1 0（d）とを比較して理解できるように、有利状態としてチャンス演出状態を採用することで、当選種別「設定差無ボーナス」の当選時に A T 演出状態への移行が決定された場合であっても、決定されなかった場合であっても区間表示器 1 6 0 を点灯することが可能となる。こうして、遊技者は、ボーナス遊技状態の開始可能時に区間

表示器 1 6 0 が点灯しただけでは、それが A T 演出状態への移行を示しているか否か把握できないので、A T 演出状態へ移行する期待感をボーナス遊技状態の終了時まで維持することができる。

#### 【 0 0 9 0 】

また、たとえ、ボーナス遊技状態が終了したときに A T 演出状態へ移行しなかったとしても、通常演出状態より A T 演出状態への移行確率の高いチャンス演出状態には移行するので、遊技者は、ボーナス遊技状態に引き続き、チャンス演出状態の終了時まで A T 演出状態へ移行する期待感を維持することができる。

#### 【 0 0 9 1 】

( チャンス演出状態の進行態様 )

このようなチャンス演出状態においては、以下の様に遊技が進行する。まず、チャンス演出状態への移行が決定されると、併せて、その遊技数が、例えば、1 6 ~ 3 2 遊技のいずれかに決定される。なお、チャンス演出状態の遊技数は任意に決定することができる。そして、チャンス演出状態の開始可能時において、図 1 0 ( d ) のように、既に区間表示器 1 6 0 が点灯していればその点灯状態を維持し、区間表示器 1 6 0 が点灯していなければ区間表示器 1 6 0 を点灯する。

#### 【 0 0 9 2 】

チャンス演出状態が開始されると、通常演出状態とは異なる複数種類の連続演出のいずれかの演出が実行される。そして、演出状態制御手段 3 1 4 は、チャンス演出状態の間、通常演出状態より高い確率で A T 演出状態への移行を決定する。ただし、A T 演出状態への移行が決定されたとしても直ちにその旨を報知せず、チャンス演出状態の終了遊技より例えば 5 遊技前から開始されるジャッジ演出において、当該チャンス演出状態中に A T 演出状態への移行が決定されているか否かの結果を報知する。例えば、チャンス演出状態中のいずれかの遊技において A T 演出状態への移行が決定された場合、ジャッジ演出において最終的に A T 演出状態への移行が決定されていることが報知され、その後、演出状態が A T 演出状態に移行される。このとき、区間表示器 1 6 0 では点灯状態が維持される。一方、チャンス演出状態のいずれの遊技においても A T 演出状態への移行が決定されなかった場合、ジャッジ演出において最終的に A T 演出状態への移行が決定されなかったことが報知され、その後、通常演出状態に移行し、有利状態が終了して区間表示器 1 6 0 が消灯する。

#### 【 0 0 9 3 】

また、かかるチャンス演出状態において実行される複数の連続演出は、通常演出状態における A T 演出状態への所謂前兆演出として用いられる場合がある。すなわち、通常演出状態の当選種別抽選において、例えば、A T 演出状態への移行が決定される確率が高いレア役に当選した場合、そのレア役の当選により A T 演出状態への移行が決定されたか否かの期待感を維持すべく、演出制御手段 3 3 4 は、直ちに A T 演出状態への移行が決定されたことを報知せず、チャンス演出状態において実行される複数の連続演出を実行した後のジャッジ演出において A T 演出状態へ移行したことを報知する。

#### 【 0 0 9 4 】

かかる構成により、遊技者は、チャンス演出状態において実行される連続演出が開始されたことにより、それ以前に当選した当選種別(たとえばレア役)によって A T 演出状態へ移行している可能性があること、および、チャンス演出状態において高い確率で A T 演出状態への移行が決定する可能性があることの両方を期待することができる。

#### 【 0 0 9 5 】

( チャンス演出状態における補助演出 )

ここで、上記のチャンス演出状態において補助演出を行う条件を述べる。上述したように、チャンス演出状態は、非 A T 演出状態であるものの、通常演出状態(非有利状態)より A T 演出状態に移行し易いように設定されているので、有利区間に属する有利状態として位置付けられる。しかし、チャンス演出状態を有利状態とする以上、メダルの払い出しにつき遊技者にとって何かしら有利でなければならない。

10

20

30

40

50

## 【0096】

図10(d)に示したボーナス遊技状態後のチャンス演出状態については、ボーナス遊技状態に連続しているので、既に、ボーナス遊技という、メダルの払い出しにつき遊技者にとって有利な遊技利益を得ており、さらに、遊技利益を与える必要がない。有利状態中に、レギュラーボーナス(RB:第1種特別役物)またはボーナス遊技状態(役物連続作動装置)が実行(作動)された場合は、補助演出を実行することなく、そのボーナス遊技状態の終了後、任意に有利状態を終了してよい仕様としている。また、同様に、AT演出状態に連続して(AT演出状態後に)チャンス演出状態に移行した場合も、有利状態中に、最大払出枚数を獲得できる補助演出が少なくとも1回は実行されるAT演出状態が実行された場合は、既に、メダルの払い出しについて遊技利益を得ており、補助演出を実行することなく、そのAT演出状態の終了後、任意に有利状態を終了することができる。したがって、ボーナス遊技状態やAT演出状態への移行に基づいて、その後、チャンス演出状態に移行した場合は、上記のように、チャンス演出状態を終了するための、最大払出枚数を獲得できる補助演出を行うことなく、初期化処理を実行して、任意に有利状態を終了してよいことにしている。

10

## 【0097】

一方、ボーナス遊技状態やAT演出状態への移行に基づかない、単独で実行されるチャンス演出では、遊技者にとってメダルの払い出しについて有利な処理を行わなければならないので、最大払出枚数を獲得できる補助演出を少なくとも1遊技分実行する。

## 【0098】

20

ただし、このように、ボーナス遊技状態やAT演出状態を経由しないチャンス演出状態のいずれかの遊技において、無作為に補助演出を行うこととすると、チャンス演出状態において、遊技者は最低1回最大払出枚数を獲得することになり、チャンス演出状態を経由した場合の期待獲得枚数(ベース)が高まる。さらに、このようなチャンス演出状態の出現頻度が高い遊技性を採用すると、期待獲得枚数とその頻度の分だけ高くなる。そうすると、出玉率を一定の範囲に収めるようにするには、その高まった期待獲得枚数(純増)を相殺するように、AT演出状態の期待獲得枚数を低くしなければならなくなり、AT演出状態がインパクトに欠けるものとなってしまふ。そこで、補助演出のタイミングを調整して、ボーナス遊技状態等を経由しないチャンス演出状態での期待獲得枚数の低減を行う。

30

## 【0099】

図11は、チャンス演出状態における補助演出の実行態様を説明するための説明図である。例えば、通常演出状態においてチャンス演出状態(第1の有利状態)への移行が決定され、ボーナス遊技状態やAT演出状態を経由することなくチャンス演出状態が単独で開始されると、通常演出状態とは異なる複数種類の連続演出のいずれかの演出が実行される。そして、チャンス演出状態が残り5遊技となるとジャッジ演出が実行され、そのジャッジ演出において、当該チャンス演出状態中にAT演出状態(第2の有利状態)への移行が決定されているか否かが報知される。例えば、チャンス演出状態中のいずれかの遊技においてAT演出状態への移行が決定された場合、ジャッジ演出において最終的にAT演出状態への移行が決定されていることが報知される。

40

## 【0100】

そして、演出状態制御手段314は、チャンス演出状態の終了条件を満たしたとき、すなわち、決定された遊技数(16~32遊技のいずれかの遊技数)が経過し、AT演出状態への移行が決定されているか否かを報知したとき、上記のようにAT演出状態への移行が決定されていれば、図11(a)のように、最大払出枚数を獲得できる補助演出を実行させることなくチャンス演出状態を終了し、AT演出状態に即座に移行、または、準備状態を経由して移行する。したがって、区間表示器160では点灯状態が維持される。

## 【0101】

ここでは、チャンス演出状態に引き続きAT演出状態が実行されるので、両演出状態を連続した有利状態とみなすことができる。有利状態であるAT演出状態において、本実施

50

形態のように、最大払出枚数を獲得できる補助演出が少なくとも1回は実行される仕様を採用している場合、その前段に位置するチャンス演出状態において最大払出枚数を獲得できる補助演出を行う必要はなく、また、A T 演出状態後にも最大払出枚数を獲得できる補助演出を行う必要はない。したがって、チャンス演出状態においてA T 演出状態への移行が決定された場合は、上記のように、最大払出枚数を獲得できる補助演出を行うことなく、任意にチャンス演出状態を終了してA T 演出状態に移行してもよい。なお、A T 演出状態において最大払出枚数を獲得できる補助演出が実行されなかった場合、そのA T 演出状態の終了後、最大払出枚数を獲得できる補助演出を少なくとも1回は実行しないと有利状態を終了することができない。

#### 【0102】

一方、チャンス演出状態中のいずれの遊技においてもA T 演出状態への移行が決定されなかった場合、ジャッジ演出において最終的にA T 演出状態への移行が決定されなかった旨、および、チャンス演出状態が終了する旨が報知される。ただし、上述したように、選択当選役の配当が最大（ここでは、8枚）となる選択当選種別において、選択当選役の入賞を補助する補助演出（最大払出枚数を獲得できる補助演出）を少なくとも1回行わなければ有利区間を終了できない。

#### 【0103】

そこで、演出状態制御手段314は、図11(b)のように、チャンス演出状態の終了条件を満たし、チャンス演出状態が終了する旨を報知しても、直ちに、チャンス演出状態を終了せず、最大払出枚数を獲得できる選択当選種別の当選を待ち（チャンス演出終了待機状態に移行し）、当該選択当選種別の当選時に補助演出を行った後、チャンス演出状態を終了する。そして、演出状態制御手段314は、チャンス演出終了待機状態の終了に伴い、有利状態を終了し、演出状態を通常演出状態に移行して、区間表示器160を消灯する。

#### 【0104】

ここでは、演出状態制御手段314が、チャンス演出状態においてA T 演出状態への移行を抽選により決定し、A T 演出状態への移行が決定されれば、最大払出枚数を獲得できる補助演出を実行させることなく、A T 演出状態に移行することを前提に、チャンス演出状態が終了条件を満たすまで待つ、終了条件を満たしたときに、A T 演出状態への移行が決定されていなければ、初めて、最大払出枚数を獲得できる補助演出を実行させる。かかる構成により、チャンス演出状態中のいずれかにおいてA T 演出状態への移行が決定されれば、例えば、チャンス演出状態の最後の遊技においてA T 演出状態への移行が決定された場合であっても、チャンス演出状態中に無駄に補助演出を行わなくて済むので、ボーナス遊技状態等を経由しないチャンス演出状態等の有利状態であり、A T 演出状態ではない状態における期待獲得枚数を低減することが可能となる。

#### 【0105】

また、上述したように、ボーナス遊技状態を経由するチャンス演出状態については、A T 演出状態への移行有無に拘わらず、最大払出枚数を獲得できる補助演出を実行させることなくチャンス演出状態を終了できるので、チャンス演出状態等の有利状態であり、A T 演出状態ではない状態における期待獲得枚数をより低減することが可能となる。

#### 【0106】

しかし、このような遊技性を採用することで、以下の問題が生じる。図11(b)を用いて説明したように、ここでは、チャンス演出状態の終了条件を満たしたときにA T 演出状態への移行が決定されていなければ、最大払出枚数を獲得できる選択当選種別の当選を待つチャンス演出終了待機状態に移行する。かかるチャンス演出終了待機状態では、最早、チャンス演出状態が終了しているので、通常演出状態よりA T 演出状態に移行し易い等の遊技利益は付与されていない。ただし、図11(b)のように、チャンス演出終了待機状態が終了するまで区間表示器160が点灯し続けるので、遊技者に期待感を与えるべく、通常演出状態より少し有利な遊技性を取り入れている。例えば、チャンス演出終了待機状態が終了するまでに、特定の当選種別（例えば、当選種別「打順チャンスリプレイ1」

10

20

30

40

50

）に当選すると、チャンス演出状態を再度実行したり、A T 演出状態に移行したりすることができる。そうすると、遊技者は、最大払出枚数の選択当選役が含まれる選択当選種別に当選して最大払出枚数を獲得できる補助演出が実行される前に、そのような特定の当選種別に当選することを期待することになる。したがって、遊技者は、選択当選種別にできる限り遅く当選し、それまでの遊技において、A T 演出状態への移行機会を多く得ることを望むこととなる。

#### 【0107】

しかし、当該チャンス演出終了待機状態の終了条件は、最大払出枚数の選択当選役が含まれる選択当選種別に当選し、最大払出枚数を獲得できる補助演出が実行されることなので、遊技者は、チャンス演出終了待機状態において、スタートスイッチ118の操作に応じ、これまで出現しなかった補助演出が出現しただけでチャンス演出終了待機状態が終了することを把握してしまう。また、その把握タイミングは、ストップスイッチ120の第1停止～第3停止のタイミングではなく、スタートスイッチ118を操作したタイミングとなるので、遊技者は、遊技の開始直後にチャンス演出状態が終了することを把握でき、最大払出枚数が獲得できるにも拘わらず、その遊技の興趣が低減されてしまう。

#### 【0108】

そこで、本実施形態では、チャンス演出終了待機状態の終了契機である補助演出を、新たに遊技利益を付与するか否かを報知する契機とし、チャンス演出状態における遊技性の向上を図る。

#### 【0109】

図12は、チャンス演出状態において補助演出を行う場合の処理を説明するための説明図である。図12(a)のように、ボーナス遊技状態やA T 演出状態を経由することなくチャンス演出状態が単独で開始され、チャンス演出終了待機状態に移行した後、配当が最大となる選択当選種別、例えば、当選種別「打順ベル」に当選すると、選択当選役である当選役「ベル1」や当選役「ベル2」の入賞を補助する補助演出が実行される。ここでは、かかる補助演出を契機に、A T 演出状態といった新たな有利状態へ移行するか否かを報知する演出（以下、単に「特定演出」という）を実行する。

#### 【0110】

図13は、特定演出の一例を示した説明図である。遊技者がスタートスイッチ118の操作を行い、当選種別抽選手段304が当選種別抽選により当選種別「打順ベル」を決定すると、演出制御手段334は、図13(a)のように、補助演出として、当選役「ベル1」または当選役「ベル2」の入賞条件となる操作態様を、液晶表示部124等、補助演出報知手段（主報知手段および他報知手段）を通じて報知する。そして、遊技者が補助演出に従ってストップスイッチ120a、120b、120cを操作し、図13(b)のように第3停止を終えると、演出制御手段334は、図13(c)のように、特定演出を開始し、左右の退避位置に退避していた2つのシャッタ役物124aを閉じ、液晶表示部124の画面の前面を覆う。そして、遊技者による次の遊技のベットスイッチ116またはスタートスイッチ118の操作に応じて、シャッタ役物124aをそれぞれ左右の退避位置に戻し、液晶表示部124の画面においてA T 演出状態への移行が決定されているか否かを報知し特定演出を終了する。例えば、A T 演出状態への移行が決定された場合、図13(d)のように、最終的にA T 演出状態への移行が決定されていること（「A R T 確定」）が報知される。

#### 【0111】

ここでは、特定演出を、選択当選種別が当選した遊技（当該遊技）の第3停止から次遊技のスタートスイッチ118の操作に亘って実行する例を挙げて説明しているが、補助演出の開始タイミングは、選択当選種別が当選した遊技以降、すなわち、選択当選種別が当選した遊技およびその後の遊技のいずれかのタイミングで任意に決定でき、また、特定演出の長さ（遊技数）も任意に決定することができる。また、特定演出としてフリーズ演出を採用することもできる。フリーズ演出は、主として主制御基板200で管理される演出であり、本来有効となるべき任意のスイッチを所定時間有効にしなかったり（無効にした

り)、本来実行されるべき処理を所定時間保留したり、本来送受信されるべき任意のスイッチの信号を所定時間送信または受信させなかったりする演出である。例えば、フリーズ演出としては、1番目のストップスイッチの操作(第1停止)の後の所定時間、次のストップスイッチの操作(第2停止)を有効にしなかったり、2番目のストップスイッチの操作(第2停止)の後の所定時間、次のストップスイッチの操作(第3停止)を有効にしなかったり、第3停止の後の所定時間、次遊技のベットスイッチ116やスタートスイッチ118の操作を無効にし、次遊技への移行を遅らせたり、スタートスイッチ118の操作後の所定時間、ストップスイッチの操作を有効にしなかったり(レバーONフリーズ)することが挙げられる。このとき、演出制御手段334は、かかる所定時間の間、液晶表示部124の画面においてAT演出状態への移行が決定されているか否かを報知する。

10

#### 【0112】

そして、AT演出状態への移行が決定された場合、演出状態制御手段314は、図12(a)のように、特定演出終了後にチャンス演出状態を終了し、AT演出状態に即座に移行、または、準備状態を経由して移行する。なお、AT演出状態への移行が決定された場合、その決定タイミング以降に実行される特定演出は、AT演出状態への準備状態として有利状態としなければならないので、区間表示器160では点灯状態が維持される。

#### 【0113】

一方、チャンス演出終了待機状態に移行した後、配当が最大となる選択当選種別(当選種別「打順ベル」)に当選し、補助演出が実行されたとき、AT演出状態への移行が決定されていなかった場合、特定演出は行われるものの、最終的にAT演出状態への移行が決定されていないことが報知されることとなる。そうすると、演出状態制御手段314は、図12(b)のように、特定演出終了後にチャンス演出状態を終了し、演出状態を通常演出状態に移行して、区間表示器160を消灯する。なお、AT演出状態への移行が決定されていなかった場合の特定演出については、有利状態とする必要はないが(補助演出を実行した遊技において有利状態を終了してもよいが)、区間表示器160が消灯してしまうと、遊技者にAT演出状態への移行が決定されていないことが把握されてしまうため、意図的に、区間表示器160の点灯状態を維持する。

20

#### 【0114】

ここでは、本来、チャンス演出終了待機状態の終了契機である補助演出が行われることで、遊技者は、チャンス演出状態が終了することを把握してしまい残念に思うところ、その補助演出を、AT演出状態といった新たな有利状態へ移行するか否かの特定演出の起点とすることで、遊技者に、新たな有利状態へ移行することの期待感を与えることができる。

30

#### 【0115】

このように、チャンス演出終了待機状態の終了契機である補助演出が実行される遊技以降に特定演出を行うため、演出状態制御手段314は、補助演出が実行される遊技以前にAT演出状態への移行を決定する様々な機会を設けている。したがって、演出状態制御手段314は、補助演出が実行される遊技以前の様々なタイミングにおいて、AT演出状態への移行を決定する。

#### 【0116】

例えば、演出状態制御手段314は、配当が最大となる選択当選種別、ここでは、当選種別「打順ベル」の当選に基づいて所定の確率で抽選によりAT演出状態への移行を決定する場合がある。こうして、AT演出状態への移行を決定する抽選が、ジャッジ演出に到達するまでのチャンス演出状態とは独立して行われるため、遊技者は、チャンス演出状態の結果に拘わらず、かかるタイミングでAT演出状態への移行可能性があることに期待を持つことができる。また、本来、チャンス演出終了待機状態の終了契機である当選種別「打順ベル」を、AT演出状態への移行可能性がある当選種別とすることで、遊技者の残念感を払拭することが可能となる。

40

#### 【0117】

また、演出状態制御手段314は、補助演出が実行される遊技より前の遊技において、

50

特定の当選種別、例えば、当選種別「打順チャンスリプレイ１」の当選に基づいて所定の確率で抽選によりＡＴ演出状態への移行を決定してもよい。この場合、特定の当選種別の当選に基づいてＡＴ演出状態への移行が決定されたとしても、即座にその旨を報知せず（ＡＴ演出状態への移行が決定されたことを潜伏させ）、選択当選種別の当選を待って、その特定演出で、ＡＴ演出状態への移行が決定された旨を報知する。また、当選種別「打順チャンスリプレイ１」の当選に基づいてＡＴ演出状態への移行が決定したことを遊技者に把握させないため、例えば、当選種別「打順チャンスリプレイ１」の当選時に、当選役「通常リプレイ１」を入賞させる操作態様を報知して、当選役「チャンスリプレイ」の入賞を回避させることもできる。こうして、実際は、当選種別「打順チャンスリプレイ１」の当選に基づいてＡＴ演出状態への移行が決定しているものの、遊技者は、その移行決定契機を把握することなく、特定演出において、ＡＴ演出状態への移行が決定していることを期待することができる。

10

## 【０１１８】

また、チャンス演出状態の終了を報知した後のチャンス演出終了待機状態に限らず、チャンス演出状態において、特定の当選種別、例えば、当選種別「打順チャンスリプレイ１」の当選に基づいて所定の確率で抽選によりＡＴ演出状態への移行を決定してもよい。この場合、ＡＴ演出状態への移行が決定されているにも拘わらず、ジャッジ演出において、意図的に、ＡＴ演出状態への移行が決定されなかったことを報知し（ＡＴ演出状態への移行が決定されたことを潜伏させ）、チャンス演出終了待機状態に移行後、選択当選種別の当選を待って、その特定演出において、ＡＴ演出状態への移行が決定された旨を報知する。

20

## 【０１１９】

かかる構成では、ジャッジ演出においてＡＴ演出状態に移行が決定している旨を報知せず、選択当選種別の当選に応じて補助演出を行った際の特定演出においてＡＴ演出状態に移行が決定している旨を報知することとなるので、補助演出を行う分だけ、チャンス演出状態を経由した場合の期待獲得枚数（ベース）が高まることになってしまう。しかし、遊技者は、ジャッジ演出においてＡＴ演出状態に移行が決定している旨の報知を受けられず落胆しているところ、チャンス演出状態の終了が報知された後の特定演出においてＡＴ演出状態に移行が決定している旨の報知を逆転的に受けるので、その結果に歓喜することとなる。

30

## 【０１２０】

上述したように、遊技者は、チャンス演出終了待機状態において、選択当選種別にできる限り遅く当選し、それまでの遊技において、ＡＴ演出状態への移行機会を多く得ることを望んでいるが、特定演出は実行されるものの、スタートスイッチ１１８の操作に応じ、これまで出現しなかった補助演出が出現しただけで、少なくともチャンス演出終了待機状態が終了することを把握してしまう。そこで、上記の特定演出に加え、ここでは、チャンス演出終了待機状態が終了するようなフェイク演出を設けて遊技性の向上を図る。

## 【０１２１】

演出状態制御手段３１４は、チャンス演出終了待機状態において、配当が最大となる選択当選種別、例えば、当選種別「打順ベル」が当選すると、補助演出を実行する補助演出報知手段（主報知手段および他報知手段）を通じて、正解操作態様を報知する。そして、遊技者は、かかる補助演出に従って正解操作態様による操作を行うことで、正解当選役である当選役「ベル１」や当選役「ベル２」を入賞させることができる。

40

## 【０１２２】

ここで、演出状態制御手段３１４は、操作態様（打順）に拘わらず、当選役「ベル１」をＰＢ＝１で入賞可能な当選種別「共通ベル」の当選時に、フェイク演出として、補助演出に類似した、任意の操作態様を報知する演出を演出制御手段３３４に実行させる。そして、遊技者は、かかる操作態様に従って操作を行うが、そもそも当選役「ベル１」はＰＢ＝１で入賞可能な当選種別なので、指示された操作態様（打順）による操作の実行有無に拘わらず、当選役「ベル１」を入賞させることができる。

50

## 【0123】

このようなフェイク演出は、当選種別「打順ベル」に当選したときの操作態様の報知を真似た演出であり、かつ、入賞した当選役が補助演出と等しいので、遊技者は、チャンス演出終了待機状態の終了を示す補助演出と、チャンス演出終了待機状態を継続可能なフェイク演出とを見分けることができない。したがって、遊技者は、かかる操作態様が報知された時点で、チャンス演出終了待機状態の終了を覚悟し、当選役「ベル1」の当選をもってチャンス演出終了待機状態の終了を確実なものとしつつ、これがフェイク演出であった場合に、チャンス演出終了待機状態の継続に安堵することとなる。

## 【0124】

図14、図15は、フェイク演出を説明するための説明図である。例えば、図14(a)のように、チャンス演出終了待機状態において、最大払出枚数の選択当選役が含まれる選択当選種別が当選する前に、最大払出枚数の小役を $PB = 1$ で入賞可能な当選種別（例えば、当選種別「共通ベル」）に当選したとする。演出状態制御手段314は、かかる当選種別の当選に応じ、打順1～6のいずれか1の操作態様を抽選により決定する。そして、フェイク演出として、その操作態様を、補助演出報知手段としての主報知手段（メインクレジット表示部130、メイン払出表示部132等）を通じて報知するとともに、演出制御手段334を介し、補助演出報知手段としての他報知手段（液晶表示部124、演出用ランプ126、スピーカ128、サブクレジット表示部134、サブ払出表示部136等）を通じて報知する。遊技者は、かかる操作態様の報知に従って操作を行い、当選役「ベル1」を入賞させることができる。しかし、ここでは、操作態様の報知が行われ、かつ、当選役「ベル1」が入賞しているもののチャンス演出終了待機状態が終了しない。したがって、演出制御手段334は、かかるフェイク演出に応じて、チャンス演出終了待機状態がまだ継続する旨の演出を実行する。

## 【0125】

このようにして継続したチャンス演出終了待機状態において、仮に、特定の当選種別に当選した場合、図14(a)のように、演出状態制御手段314は、例えば、チャンス演出終了待機状態における特定演出を経てAT演出状態に移行する。このとき、演出制御手段334は、特定演出においてAT演出状態に移行することの逆転的な演出を行う。一方、特定の当選種別に当選することなく、最大払出枚数の小役が含まれる選択当選種別が当選してしまうと、演出状態制御手段314は、図14(b)のように、正解操作態様を、補助演出報知手段としての主報知手段を通じて報知するとともに、演出制御手段334を介し、補助演出報知手段としての他報知手段を通じて報知し、当該特定演出の終了とともに有利状態を終了し、通常演出状態に移行する。

## 【0126】

このように、チャンス演出終了待機状態において、選択当選種別以外の当選種別の当選時に、任意の操作態様を実行する構成により、チャンス演出終了待機状態が終了するかもしれないというフェイク演出を実行することができ、遊技性の向上を図ることが可能となる。

## 【0127】

また、上記のように、チャンス演出終了待機状態の終了時（当選種別「打順ベル左1」～「打順ベル左4」の当選時）に入賞する当選役（当選役「ベル1」）と、フェイク演出の実行時に入賞する当選役（当選役「ベル1」）とを等しくすることで（少なくとも、表示された図柄組み合わせを等しくすることで）、第3停止が完了して当選役「ベル1」が入賞したとしても、遊技者は、まだ、チャンス演出終了待機状態が継続するという期待を持てるので、さらなる遊技性の向上を図ることができる。

## 【0128】

なお、ここでは、選択当選種別の当選比率と、最大払出枚数の小役を $PB = 1$ で入賞可能な当選種別との当選比率を変更することで、チャンス演出終了待機状態の継続と終了のバランスを調整することができる。

## 【0129】



また、ここでは、フェイク演出として、打順 1 ~ 6 のいずれか 1 の操作態様を抽選により決定する例を挙げているが、いずれかの打順を固定的に決定するとしてもよい。また、打順 1 ~ 6 のいずれかの打順の出現頻度を偏らせ、打順に応じて、チャンス演出終了待機状態の継続確率を異ならせるとしてもよい。例えば、フェイク演出において、打順 1、3、5 の出現頻度が高く、打順 2、4、6 の出現頻度を低くすることで、遊技者は、打順 1、3、5 が報知されると、打順 2、4、6 が報知された場合よりもチャンス演出終了待機状態の継続に期待することができる。

#### 【0130】

また、ここでは、有利状態の終了条件を満たしてから有利状態を終了させるための補助演出を実行させるまでに、特定の当選種別の当選や選択当選種別の当選に応じてチャンス演出状態または A T 演出状態に移行する例を挙げて説明したが、ここで付与される遊技利益としては、新たなチャンス演出状態等、遊技を有利に進行可能な、遊技者に有利な様々な遊技利益を適用することができる。

10

#### 【0131】

また、ここでは、演出状態制御手段 314 が、選択当選種別の当選時における補助演出、および、選択当選種別以外の当選種別の当選時における任意の操作態様の報知（フェイク演出）を、主報知手段、および、演出制御手段 334 を介した他報知手段の双方で行うとしている。かかる構成により、以下の効果が生じる。主制御基板 200 以外の基板（例えば、副制御基板 202）が出玉率に影響を与えることを防止することを目的として、A T 演出状態の管理を主制御基板 200で行うこととなり、これに伴い、操作態様により払出枚数が変化し得る、つまり、遊技の結果に影響を与える当選種別「打順ベル」に対する補助演出は、主報知手段を通じて実行しなければならなくなった。したがって、他報知手段を通じた補助演出は、あくまで、主報知手段の補助演出に合わせた演出という位置付けになる。しかし、フェイク演出における、最大払出枚数の小役を  $PB = 1$  で入賞可能な当選種別（例えば、当選種別「共通ベル」）が当選した場合は、操作態様により遊技の結果に影響を与えることがないので、上記当選種別「打順ベル」のように、必ずしも、主報知手段で報知を行わなければならないというわけではない。ただし、本実施形態では、チャンス演出終了待機状態の終了契機となる補助演出もフェイク演出も主報知手段および他報知手段の双方で行い、演出の挙動を合わせることで、操作態様を報知されただけでは、遊技者は、チャンス演出終了待機状態の終了契機となる補助演出なのか、フェイク演出なのか判別できず、遊技者に対し、いずれの当選種別が当選したかを分かりにくくすることが可能となる。また、かかる場合に限らず、選択当選種別の当選時における補助演出は主報知手段および他報知手段の双方で行い、選択当選種別以外の当選種別の当選時における任意の操作態様の報知は他報知手段のみで行う、すなわち、フェイク演出に関しては、例えば、副制御基板 202 における演出制御手段 334 が、主制御基板 200 と独立して行ってもよい。かかる構成により、判別要素とはなるものの、フェイク演出に関する処理負荷を副制御基板 202 に担わせることができるので、主制御基板 200 の処理負荷の軽減を図りつつ、遊技者の残念感を払拭することができる。

20

30

#### 【0132】

また、ここでは、フェイク演出を行う対象として、最大払出枚数の小役を  $PB = 1$  で入賞可能な当選種別を例に挙げて説明したが、選択当選種別以外であれば、いずれの当選種別でフェイク演出を行ってもよい。また、フェイク演出を行う頻度も任意に調整することができる。

40

#### 【0133】

また、本実施形態においては、このようなフェイク演出において、上述した特定演出を行う。例えば、図 15 (a) のように、当選種別「共通ベル」に当選したときに、フェイク演出の実行が決定されたとする。このとき、演出制御手段 334 は、フェイク演出に伴って特定演出を行う。かかる特定演出は、図 13 で説明した選択当選種別の当選時に行われる特定演出と同態様で実行される。したがって、遊技者は、チャンス演出終了待機状態の終了契機となる補助演出と、フェイク演出とを見分けることができず、第 3 停止が完了

50

して当選役「ベル１」が入賞したとしても、まだ、チャンス演出終了待機状態が継続するという期待を持つことができ、さらに、選択当選種別の当選時には、さらなる特定演出により有利状態への移行を期待できるので、遊技性の向上を図ることができる。

#### 【０１３４】

また、このようなフェイク演出において特定演出を行うとすると、以下の遊技性を採用することができる。すなわち、チャンス演出終了待機状態において未だ選択当選種別に当選していなくとも、フェイク演出を行うタイミングで、既にＡＴ演出状態への移行が決定されている場合、図１５（ｂ）のように、かかるフェイク演出における特定演出において、ＡＴ演出状態への移行が決定されている旨の報知を行う。このように、ＡＴ演出状態において、最大払出枚数を獲得できる補助演出が少なくとも１回は実行される仕様を採用している場合、チャンス演出終了待機状態において補助演出を実行しなくてよいので、図１５（ｂ）のように、補助演出を省略することができる。なお、この場合、実際は、フェイク演出に基づく特定演出においてＡＴ演出状態へ移行する旨の決定が報知されているのに、遊技者は、フェイク演出を、チャンス演出終了待機状態の終了契機となる補助演出と勘違いし、かつ、その補助演出に基づく特定演出において、ＡＴ演出状態へ移行する旨の決定が報知されたと認識するので、違和感を生じることはない。こうして、ボーナス遊技状態等を経由しないチャンス演出状態での期待獲得枚数を低減しつつ、遊技性を向上することが可能となる。

#### 【０１３５】

また、ここでは、有利状態であるがＡＴ演出状態ではないチャンス演出状態においてＡＴ演出状態への移行が決定されたか否かに応じ、補助演出を補助演出報知手段に実行させるとともに特定演出を行う例を挙げて説明したが、ＡＴ演出状態への移行が決定されるタイミングは、チャンス演出状態中に限らず、チャンス演出状態への移行が決定されたタイミング（チャンス演出状態への移行時）も含まれる。

#### 【０１３６】

また、ここでは、第１の有利状態としてチャンス演出状態を挙げ、第２の有利状態としてＡＴ演出状態を挙げ、チャンス演出状態への移行決定時または移行後のチャンス演出状態において、ＡＴ演出状態への移行が決定されたか否かの特定演出を行う例を挙げて説明したが、かかる場合に限らず、チャンス演出状態において、さらに、チャンス演出状態への移行を決定する等、第１の有利状態や第２の有利状態として様々な有利状態を適用することができる。

#### 【０１３７】

以下、主制御基板２００、副制御基板２０２における具体的処理をフローチャートに基づいて説明する。

#### 【０１３８】

（主制御基板２００のメイン処理）

図１６は、主制御基板２００のメイン処理を示したフローチャートである。ここでは、まず、主制御基板２００のメイン処理に沿って、初期化後の１遊技の概略を説明し、その後、各処理の詳細について説明する。また、ここでは、本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。また、詳細な説明は省略するが、各処理が遂行される際、各処理において用いられるスイッチ（ベットスイッチ１１６、スタートスイッチ１１８、ストップスイッチ１２０ａ、１２０ｂ、１２０ｃ）は、処理の開始時に有効化され、処理の終了時に無効化される。

#### 【０１３９】

（ステップＳ１００）

電源スイッチ１４４を介してスロットマシン１００の電源が投入され、通電状態になると、初期化手段３００は、遊技開始に備え初期化処理を実行する。初期化手段３００は、電源が投入されている間、随時バックアップデータを生成し、そのバックアップデータをメインＲＡＭ２００ｃに保持している。したがって、不意の電断が生じたとしても、この初期化処理において、保持されたバックアップデータを用い電断前の状態に復帰させるこ

とができる。例えば、リール 1 1 0 の回転中に不意の電断が起きたとしても、復帰動作後に再度各リール 1 1 0 が回転している状態から開始される。したがって、初期化処理では、基本的に、メイン R A M 2 0 0 c の初期化 ( R A M クリア ) は行われない。

**【 0 1 4 0 】**

( ステップ S 2 0 0 )

続いて、遊技者によるベットスイッチ 1 1 6 の操作、または、メダル投入部 1 1 4 へのメダルの投入を通じ、ベット手段 3 0 2 がメダルをベットする。また、コマンド送信手段 3 1 6 は、その操作がなされたことを示す投入コマンドを生成し、生成された投入コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

**【 0 1 4 1 】**

( ステップ S 3 0 0 )

次に、当選種別抽選手段 3 0 4 は、スタートスイッチ 1 1 8 に対する遊技開始操作を有効化し、スタートスイッチ 1 1 8 の操作待ち状態に移行する。ここで、当選種別抽選手段 3 0 4 は、遊技者によるスタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じて、主制御基板 2 0 0 の乱数発生器 2 0 0 d によって更新された当選種別抽選乱数から、スタートスイッチ 1 1 8 が操作された時点における 1 の当選種別抽選乱数を取得する。そして、当選種別抽選手段 3 0 4 は、図 6、図 7 に示した当選種別抽選テーブルから、現在設定されている遊技状態に対応する 1 の当選種別抽選テーブルを決定するとともに、取得した当選種別抽選乱数が、決定した当選種別抽選テーブルにおけるいずれの当選領域に対応するか判定し、判定された当選領域の当選種別または不当選を抽選結果として決定する。

**【 0 1 4 2 】**

また、コマンド送信手段 3 1 6 は、スタートスイッチ 1 1 8 の操作に応じて抽選結果が決定された後、当選種別抽選の抽選結果 ( 当選種別または不当選 ) や遊技状態に関する情報等を含む当選種別コマンドを生成し、生成された当選種別コマンドを副制御基板 2 0 2 に送信する。

**【 0 1 4 3 】**

( ステップ S 4 0 0 )

スタートスイッチ 1 1 8 が操作されると、リール制御手段 3 0 6 は、ステッピングモータ 1 5 2 を駆動して左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c を回転させる。このリール回転処理においては、前回の 1 遊技における左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c の回転開始時点から所定の時間 ( 例えば 4 . 1 秒 ) が経過すると ( ウェイト )、当該遊技における左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c の回転を開始し、左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c の全てが定速回転となったところで、ステップ S 5 0 0 に処理を移す。

**【 0 1 4 4 】**

( ステップ S 5 0 0 )

続いて、リール制御手段 3 0 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c を有効化し、遊技者によるストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の操作を受け付けると、その操作に対応する左リール 1 1 0 a、中リール 1 1 0 b、右リール 1 1 0 c のいずれかを停止制御する。

**【 0 1 4 5 】**

また、コマンド送信手段 3 1 6 は、ストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c のいずれかの操作がなされると、操作がなされたストップスイッチ 1 2 0 a、1 2 0 b、1 2 0 c の情報を示す停止コマンド ( 第 1 停止コマンド、第 2 停止コマンド、第 3 停止コマンド ) を操作の度に生成し、生成された停止コマンドを順次、副制御基板 2 0 2 に送信する。

**【 0 1 4 6 】**

( ステップ S 6 0 0 )

次に、判定手段 3 0 8 は、図 3 ( b ) に示した有効ライン A 上に表示された図柄組み合わせが予め定められたどの組み合わせに相当するかを判定し、その図柄組み合わせに応じ

10

20

30

40

50

て遊技状態の変更やリプレイに際して要求される種々の処理を実行する。また、コマンド送信手段316は、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせや、有効ラインA上に小役に対応する図柄組み合わせが表示された場合におけるメダルの払出枚数等を含む入賞コマンドを生成し、生成された入賞コマンドを副制御基板202に送信する。

【0147】

(ステップS700)

続いて、払出制御手段310は、ステップS600における判定結果に基づき、例えば、有効ラインA上に小役に対応する図柄組み合わせが表示されると、当該小役に対応するメダルの払出処理を実行し、有効ラインA上にリプレイ役に対応する図柄組み合わせが表示されると、自動的に次遊技のベットを行うための処理を実行する。また、遊技状態制御手段312は、ボーナス遊技状態においてメダルの所定枚数の払い出しが実行されると、遊技状態をボーナス遊技状態からRT4遊技状態に移行する。このように、払出制御手段310は、有効ラインA上に表示された図柄組み合わせに対応して種々の処理を遂行し、当該1遊技を終了する。また、コマンド送信手段316は、メダルの払出処理がなされた場合、払出処理がなされたことを示す払出コマンドを生成し、生成された払出コマンドを副制御基板202に送信する。

【0148】

ステップS200からステップS700までの一連の処理を通じて1遊技が実行される。以後は、ステップS200からステップS700までを繰り返すこととなる。

【0149】

(抽選処理S300)

図17および図18は、上記ステップS300の抽選処理を示したフローチャートである。ここでは、本実施形態の特徴に係る処理について詳細に説明し、本実施形態の特徴と無関係の構成については説明を省略する。

【0150】

(ステップS301)

まず、演出状態制御手段314は、現在の演出状態がAT演出状態であるか否か判定する。その結果、AT演出状態であれば、ステップS302に処理を移し、AT演出状態でなければ、ステップS305に処理を移す。

【0151】

(ステップS302)

上記ステップS301においてAT演出状態であると判定されれば、演出状態制御手段314は、補助演出を行う対象となる当選種別、例えば、選択当選種別の当選時において、演出制御手段334に補助演出を実行させる。

【0152】

(ステップS303)

続いて、演出状態制御手段314は、AT演出状態の終了条件を満たしたか否か、例えば、AT演出状態における遊技数が1セットの継続遊技数(例えば、50遊技)に到達し、かつ、ストックされているセット数が0であるか否か判定する。その結果、AT演出状態への移行終了条件を満たしていれば、ステップS304に移行し、AT演出状態への移行終了条件を満たしていなければ、ステップS305に移行する。

【0153】

(ステップS304)

上記ステップS303においてAT演出状態の終了条件を満たしていると判定されれば、演出状態制御手段314は、演出状態を通常演出状態に移行する。

【0154】

(ステップS305)

続いて、演出状態制御手段314は、現在の演出状態が、チャンス演出状態の終了を待つチャンス演出終了待機状態であるか否か判定する。その結果、チャンス演出終了待機状態であれば、ステップS306に処理を移し、チャンス演出終了待機状態でなければ、ス

10

20

30

40

50

テップ S 3 1 7 に処理を移す。

【 0 1 5 5 】

( ステップ S 3 0 6 )

上記ステップ S 3 0 5 においてチャンス演出終了待機状態であると判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、当選種別抽選により決定された当選種別が特定の当選種別であるか否か判定する。その結果、特定の当選種別であれば、ステップ S 3 0 7 に処理を移し、特定の当選種別でなければ、ステップ S 3 0 8 に処理を移す。

【 0 1 5 6 】

( ステップ S 3 0 7 )

上記ステップ S 3 0 6 において当選種別抽選により決定された当選種別が特定の当選種別であると判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態への移行を決定する。こうして、チャンス演出終了待機状態であっても、特定の当選種別の当選に応じて A T 演出状態に移行することが可能となる。ただし、当選種別「打順チャンスリプレイ 1」の当選に基づいて A T 演出状態への移行が決定したことを遊技者に把握させないため、例えば、当選種別「打順チャンスリプレイ 1」の当選時に、当選役「通常リプレイ 1」を入賞させる操作態様を報知して、当選役「チャンスリプレイ」の入賞を回避させる。

10

【 0 1 5 7 】

( ステップ S 3 0 8 )

上記ステップ S 3 0 6 において当選種別抽選により決定された当選種別が特定の当選種別ではないと判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、当選種別抽選により決定された当選種別が当選種別「共通ベル」であるか否か判定する。その結果、当選種別「共通ベル」であれば、ステップ S 3 0 9 に処理を移し、当選種別「共通ベル」でなければ、ステップ S 3 1 2 に処理を移す。

20

【 0 1 5 8 】

( ステップ S 3 0 9 )

上記ステップ S 3 0 8 において当選種別抽選により決定された当選種別が当選種別「共通ベル」であると判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出制御手段 3 3 4 に、補助演出に類似した任意の操作態様を報知するフェイク演出を実行させ、フェイク演出に基づいて A T 演出状態へ移行するか否かを報知する特定演出を実行させる。こうして、遊技者は、特定演出を通じて A T 演出状態への移行を期待することができる。また、遊技者は、操作態様を報知する演出が実行されても、チャンス演出終了待機状態が終了しないかもしれないと期待することができる。

30

【 0 1 5 9 】

( ステップ S 3 1 0 )

続いて、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態への移行が決定されているか否か判定する。その結果、A T 演出状態への移行が決定されていれば、ステップ S 3 1 1 に処理を移し、A T 演出状態への移行が決定されていなければ、ステップ S 3 1 7 に処理を移す。

【 0 1 6 0 】

( ステップ S 3 1 1 )

上記ステップ S 3 1 0 において A T 演出状態への移行が決定されていると判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を A T 演出状態へ移行する。こうして、フェイク演出に基づく特定演出であっても、A T 演出状態へ移行することができ、ボーナス遊技状態等を経由しないチャンス演出状態での期待獲得枚数（ベース）を低減しつつ、遊技性を向上することが可能となる。

40

【 0 1 6 1 】

( ステップ S 3 1 2 )

上記ステップ S 3 0 8 において当選種別抽選により決定された当選種別が当選種別「共通ベル」ではないと判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、当選種別抽選により決定された当選種別が選択当選種別であるか否か判定する。その結果、選択当選種別であれば

50

、ステップ S 3 1 3 に処理を移し、選択当選種別でなければ、ステップ S 3 1 7 に処理を移す。

【 0 1 6 2 】

( ステップ S 3 1 3 )

上記ステップ S 3 1 2 において当選種別抽選により決定された当選種別が選択当選種別であると判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出制御手段 3 3 4 に、補助演出を 1 回実行させ、補助演出に基づいて A T 演出状態へ移行するか否かを報知する特定演出を実行させる。こうして、本来、チャンス演出終了待機状態の終了契機である補助演出が実行されたとしても、遊技者に、特定演出を通じて A T 演出状態への移行を期待させることができる。

10

【 0 1 6 3 】

( ステップ S 3 1 4 )

続いて、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態への移行が決定されているか否か判定する。その結果、A T 演出状態への移行が決定されていれば、ステップ S 3 1 5 に処理を移し、A T 演出状態への移行が決定されていなければ、ステップ S 3 1 6 に処理を移す。

【 0 1 6 4 】

( ステップ S 3 1 5 )

上記ステップ S 3 1 4 において A T 演出状態への移行が決定されていると判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を A T 演出状態へ移行する。こうして、特定演出を経由して A T 演出状態へ移行することができる。

20

【 0 1 6 5 】

( ステップ S 3 1 6 )

上記ステップ S 3 1 4 において A T 演出状態への移行が決定されていないと判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、有利状態を終了するとともに演出状態を通常演出状態に移行する。こうして、補助演出の実行を契機にチャンス演出終了待機状態が終了する。

【 0 1 6 6 】

( ステップ S 3 1 7 )

次に、演出状態制御手段 3 1 4 は、現在の演出状態がチャンス演出状態であるか否か判定する。その結果、チャンス演出状態であれば、ステップ S 3 1 8 に処理を移し、チャンス演出状態でなければ、当該抽選処理 S 3 0 0 を終了する。

30

【 0 1 6 7 】

( ステップ S 3 1 8 )

上記ステップ S 3 1 7 においてチャンス演出状態であると判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、当選種別抽選により決定された当選種別に基づいて、A T 演出状態への移行を抽選により決定する。

【 0 1 6 8 】

( ステップ S 3 1 9 )

続いて、演出状態制御手段 3 1 4 は、ジャッジ演出を開始する遊技数、すなわち、チャンス演出状態として決定された遊技数からジャッジ演出の遊技数（例えば、5 遊技）を減算した遊技数に到達したか否か判定する。その結果、ジャッジ演出を開始する遊技数に到達していれば、ステップ S 3 2 0 に移行し、ジャッジ演出を開始する遊技数に到達していなければ、ステップ S 3 2 1 に移行する。

40

【 0 1 6 9 】

( ステップ S 3 2 0 )

上記ステップ S 3 1 9 においてジャッジ演出を開始する遊技数に到達したと判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態へ移行したか否かを示すため、ジャッジ演出を実行する。

【 0 1 7 0 】

( ステップ S 3 2 1 )

50

次に、演出状態制御手段 3 1 4 は、チャンス演出状態として決定された遊技数に到達したか否か判定する。その結果、決定された遊技数に到達していれば、ステップ S 3 2 2 に移行し、決定された遊技数に到達していなければ、当該抽選処理 S 3 0 0 を終了する。

【 0 1 7 1 】

(ステップ S 3 2 2 )

上記ステップ S 3 2 1 において決定された遊技数に到達したと判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、A T 演出状態への移行が決定されているか否か判定する。その結果、A T 演出状態への移行が決定されていれば、ステップ S 3 2 3 に処理を移し、A T 演出状態への移行が決定されていなければ、ステップ S 3 2 4 に処理を移す。

【 0 1 7 2 】

(ステップ S 3 2 3 )

上記ステップ S 3 2 2 において A T 演出状態への移行が決定されていると判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、演出状態を A T 演出状態へ移行し、当該抽選処理 S 3 0 0 を終了する。なお、A T 演出状態への移行が決定されていても、当該ジャッジ演出によって即座に A T 演出状態に移行せず、所定の確率で、意図的にチャンス演出終了待機状態に移行することもできる。

【 0 1 7 3 】

(ステップ S 3 2 4 )

上記ステップ S 3 2 2 において A T 演出状態への移行が決定されていないと判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、当該チャンス演出状態がボーナス遊技状態、または、最大払出枚数を獲得できる補助演出を少なくとも 1 回実行した A T 演出状態を経由したチャンス演出状態か否か判定する。その結果、ボーナス遊技状態または A T 演出状態を経由したチャンス演出状態であればステップ S 3 2 5 に処理を移し、ボーナス遊技状態または A T 演出状態を経由したチャンス演出状態でなければ、ステップ S 3 2 6 に処理を移す。

【 0 1 7 4 】

(ステップ S 3 2 5 )

上記ステップ S 3 2 4 においてボーナス遊技状態、または、最大払出枚数を獲得できる補助演出を少なくとも 1 回実行した A T 演出状態を経由したチャンス演出状態であると判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、チャンス演出状態を終了し、演出状態を通常演出状態に移行し、当該抽選処理 S 3 0 0 を終了する。ここでは、ボーナス遊技状態を経由してチャンス演出状態が実行された場合、チャンス演出状態中に補助演出を行わなくて済むので、チャンス演出状態での期待獲得枚数を低減することが可能となる。

【 0 1 7 5 】

(ステップ S 3 2 6 )

上記ステップ S 3 2 4 においてボーナス遊技状態、または、最大払出枚数を獲得できる補助演出を少なくとも 1 回実行した A T 演出状態を経由したチャンス演出状態ではないと判定されれば、演出状態制御手段 3 1 4 は、チャンス演出状態を終了し、演出状態をチャンス演出終了待機状態に移行し、当該抽選処理 S 3 0 0 を終了する。

【 0 1 7 6 】

以上、説明したように、本実施形態のスロットマシン 1 0 0 によれば、チャンス演出終了待機状態の終了契機である補助演出が行われることで、遊技者は、チャンス演出状態が終了することを把握してしまい残念に思うところ、その補助演出を、A T 演出状態といった新たな有利状態へ移行するか否かの特定演出の起点とすることで、遊技者に、新たな有利状態へ移行することへの期待感を与えることができる。したがって、チャンス演出状態における遊技性の向上を図ることが可能となる。

【 0 1 7 7 】

以上、添付図面を参照しながら本発明の好適な実施形態について説明したが、本発明はかかる実施形態に限定されないことはいうまでもない。当業者であれば、特許請求の範囲に記載された範疇において、各種の変更例または修正例に想到し得ることは明らかであり、それらについても当然に本発明の技術的範囲に属するものと了解される。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 7 8 】

例えば、上述した実施形態では、主制御基板 2 0 0 と副制御基板 2 0 2 とが、遊技を進行するための機能部を分担するように配したが、主制御基板 2 0 0 の機能部を副制御基板 2 0 2 に配しても、副制御基板 2 0 2 の機能部を主制御基板 2 0 0 に配してもよく、また、全ての機能部を 1 の制御基板に纏めて配することもできる。

## 【 0 1 7 9 】

また、上述した実施形態において、A T 演出状態は、設定された継続遊技数に到達することで終了する旨、説明したが、かかる場合に限らず、補助演出を受け得る A T 演出状態は、補助演出により正解操作態様を報知する遊技数であるナビ回数に到達したこと、設定された払出枚数に到達したこと、または設定された獲得枚数（払出枚数 - 投入枚数）に到達したこと等、補助演出を受け得る様々な遊技機会の消化により終了するとしてもよい。また、上述した実施形態においては、補助演出を受け得る各演出状態において、継続遊技数の上乘せ抽選が行われ、当選することで継続遊技数が延長される旨、説明したが、かかる場合に限らず、補助演出を受け得る様々な遊技機会の数を増減したり、変更したりする等、その演出状態の終了条件を変更する様々な抽選を行うことができる。

10

## 【 0 1 8 0 】

また、上述した主制御基板 2 0 0 および副制御基板 2 0 2 が行う各処理は、必ずしもフローチャートとして記載された順序に沿って時系列に処理する必要はなく、並列的あるいはサブルーチンによる処理を含んでもよい。

20

## 【 符号の説明 】

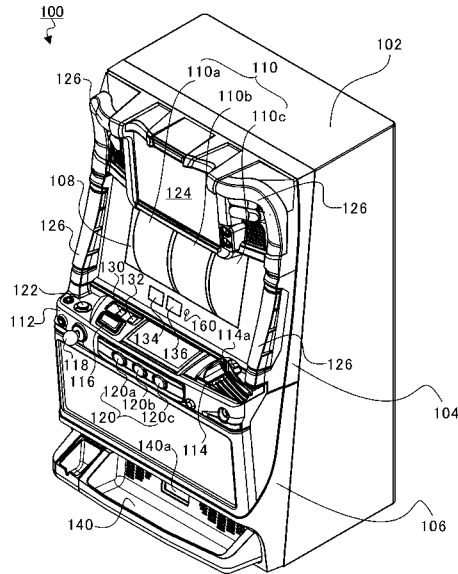
## 【 0 1 8 1 】

- 1 0 0    スロットマシン（遊技機）
- 1 1 8    スタートスイッチ
- 1 2 0    ストップスイッチ
- 1 1 0 a、1 1 0 b、1 1 0 c    リール
- 2 0 0    主制御基板
- 3 0 2    ベット手段
- 3 0 4    当選種別抽選手段
- 3 0 6    リール制御手段
- 3 0 8    判定手段
- 3 1 0    払出制御手段
- 3 1 2    遊技状態制御手段
- 3 1 4    演出状態制御手段
- 3 3 4    演出制御手段

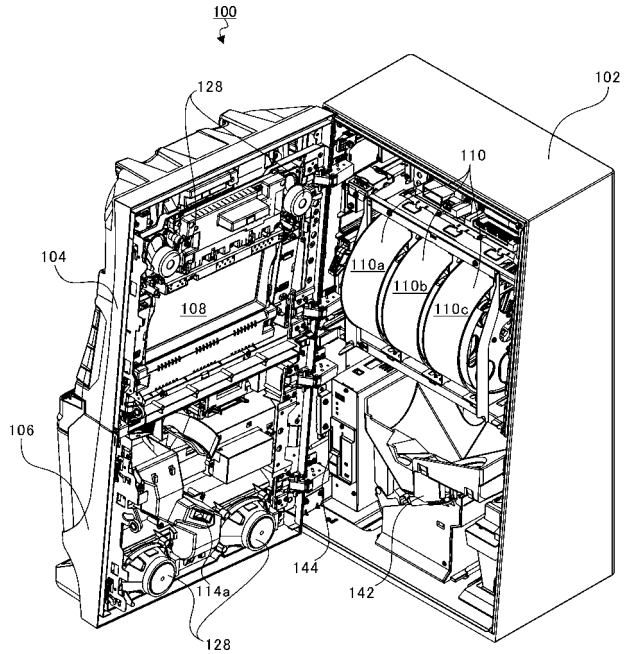
30



【図 1】



【図 2】



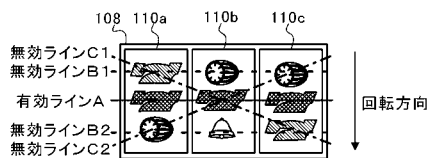
【図 3】

図柄番号	左リール110a	中リール110b	右リール110c
1	ベル	リプレイ	リプレイ
2	リプレイ	チェリーA	ベル
3	赤7B	スイカ	スイカ
4	赤7A	赤7B	赤7A
5	スイカ	ベル	赤7B
6	ベル	リプレイ	リプレイ
7	リプレイ	チェリーA	ベル
8	BAR	ハズレ	スイカ
9	チェリーA	白7	チェリーA
10	スイカ	ベル	BAR
11	ベル	リプレイ	リプレイ
12	リプレイ	チェリーB	ベル
13	白7	スイカ	スイカ
14	ベル	BAR	チェリーA
15	スイカ	ベル	白7
16	ベル	リプレイ	リプレイ
17	リプレイ	チェリーB	ベル
18	ハズレ	ハズレ	スイカ
19	チェリーB	白7	チェリーA
20	スイカ	ベル	ハズレ

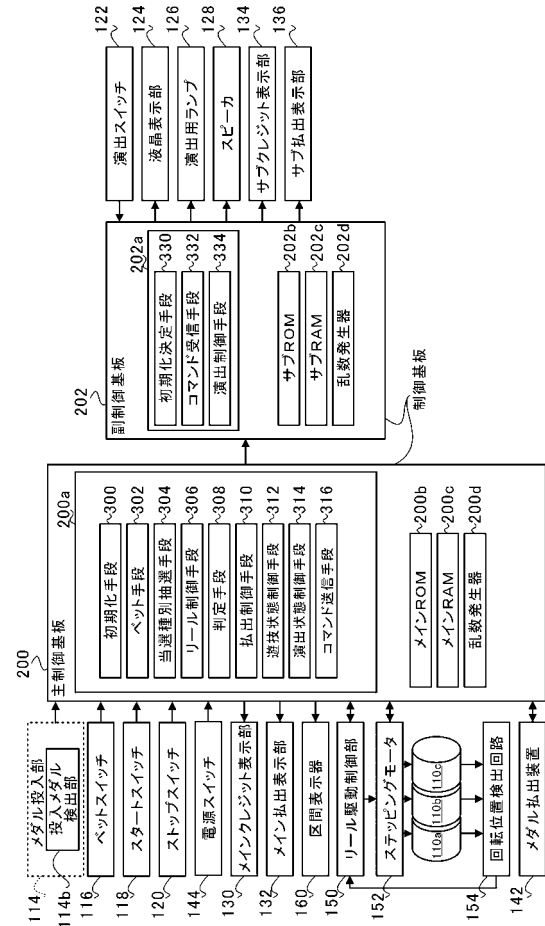
(a)

回転方向

(b)



【図 4】



【図 5】

当選役	左リール110a	中リール110b	右リール110c	払出枚数
移行リプレイ1	●	●	●	—
移行リプレイ2	●	●	●	—
移行リプレイ3	●	●	●	—
移行リプレイ4	●	●	●	—
通常リプレイ1	●	●	●	—
通常リプレイ2	●	●	●	—
通常リプレイ3	●	●	●	—
チェリーリプレイ1	●	●	●	—
チェリーリプレイ2	●	●	●	—
BAR揃りリプレイ	●	●	●	—
BAR揃いリプレイ	●	●	●	—
チャンスリプレイ	●	●	●	—
1枚役1	●	●	●	1
1枚役2	●	●	●	1
1枚役3	●	●	●	1
1枚役4	●	●	●	1
1枚役5	●	●	●	1
1枚役6	●	●	●	1
1枚役7	●	●	●	1
1枚役8	●	●	●	1
1枚役9	●	●	●	1
1枚役10	●	●	●	1
1枚役11	●	●	●	1
1枚役12	●	●	●	1
1枚役13	●	●	●	1
1枚役14	●	●	●	1
1枚役15	●	●	●	1
1枚役16	●	●	●	1
ベル1	●	●	●	8
ベル2	●	●	●	8
ベル3	●	●	●	7
ベル4	●	●	●	10
ベル5	●	●	●	10
チェリー	●	●	●	ANY
スイカ1	●	●	●	5
スイカ2	●	●	●	5
スイカ3	●	●	●	5
スイカ4	●	●	●	1
リーチ目1	●	●	●	1
リーチ目2	●	●	●	1
リーチ目3	●	●	●	1
RBB1	●	●	●	—
RBB2	●	●	●	—
CBB1	●	●	●	—
CBB2	●	●	●	—

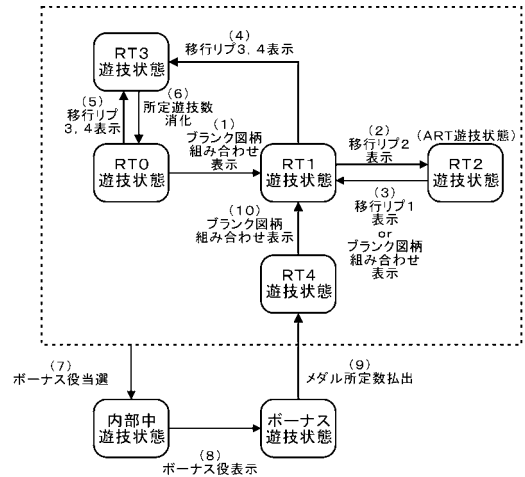
【図 7】

当選役	当選種別	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
28	打順ベル左	1枚役5, 12, 16	●	●	●	●	●	●
29	打順ベル左2	1枚役6, 11, 15	●	●	●	●	●	●
30	打順ベル左3	1枚役7, 10, 14	●	●	●	●	●	●
31	打順ベル左4	1枚役8, 9, 13	●	●	●	●	●	●
32	打順ベル中1	1枚役1, 12, 16	●	●	●	●	●	●
33	打順ベル中2	1枚役2, 11, 15	●	●	●	●	●	●
34	打順ベル中3	1枚役3, 10, 14	●	●	●	●	●	●
35	打順ベル中4	1枚役4, 9, 13	●	●	●	●	●	●
36	打順ベル右1	1枚役1, 5	●	●	●	●	●	●
37	打順ベル右2	1枚役2, 6	●	●	●	●	●	●
38	打順ベル右3	1枚役3, 7	●	●	●	●	●	●
39	打順ベル右4	1枚役4, 8	●	●	●	●	●	●
40	打順ベル左中	ベル1~3	●	●	●	●	●	●
41	打順ベル左右	ベル1~3	●	●	●	●	●	●
42	打順ベル中右	ベル2, 3	●	●	●	●	●	●
43	共通ベル	ベル1, 2	●	●	●	●	●	●
44	スイカ	スイカ1~3	●	●	●	●	●	●
45	リーチ目揃り	スイカ1~4	●	●	●	●	●	●
46	リーチ目1	スイカ4	●	●	●	●	●	●
47	リーチ目2	スイカ4	●	●	●	●	●	●
48	リーチ目3	スイカ4	●	●	●	●	●	●
49	リーチ目4	スイカ4	●	●	●	●	●	●
50	RBB1	RBB1	●	●	●	●	●	●
51	RBB2	RBB2	●	●	●	●	●	●
52	CBB1	CBB1	●	●	●	●	●	●
53	CBB2	CBB2	●	●	●	●	●	●
54	CBB3	CBB3	●	●	●	●	●	●
55	CBB4	CBB4	●	●	●	●	●	●

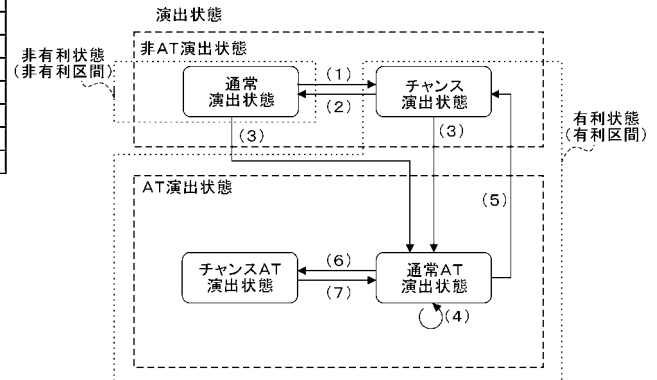
【図 6】

当選役	当選種別	当選役	打順1	打順2	打順3	打順4	打順5	打順6
1	ハズレ	—	●	●	●	●	●	●
2	通常リプレイ1	通常リプレイ1~3	●	●	●	●	●	●
3	通常リプレイ2	通常リプレイ1~3	●	●	●	●	●	●
4	チェリーリプレイ1	チェリーリプレイ1, 2	●	●	●	●	●	●
5	チェリーリプレイ2	チェリーリプレイ1, 2	●	●	●	●	●	●
6	BAR揃りリプレイ	移行リプレイ2	●	●	●	●	●	●
7	BAR揃いリプレイ	移行リプレイ2	●	●	●	●	●	●
8	移行リプレイ1	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
9	移行リプレイ2	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
10	移行リプレイ3	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
11	移行リプレイ4	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
12	移行リプレイ5	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
13	移行リプレイ6	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
14	移行リプレイ7	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
15	移行リプレイ8	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
16	移行リプレイ9	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
17	移行リプレイ10	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
18	移行リプレイ11	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
19	移行リプレイ12	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
20	移行リプレイ13	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
21	移行リプレイ14	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
22	移行リプレイ15	移行リプレイ2~4	●	●	●	●	●	●
23	打順チャンス	通常リプレイ1~3	●	●	●	●	●	●
24	打順チャンス	通常リプレイ1~3	●	●	●	●	●	●
25	チャンスリプレイ	通常リプレイ1~3	●	●	●	●	●	●
26	3B中通常リプレイ	通常リプレイ1	●	●	●	●	●	●
27	確定10枚役	1枚役1~16	●	●	●	●	●	●

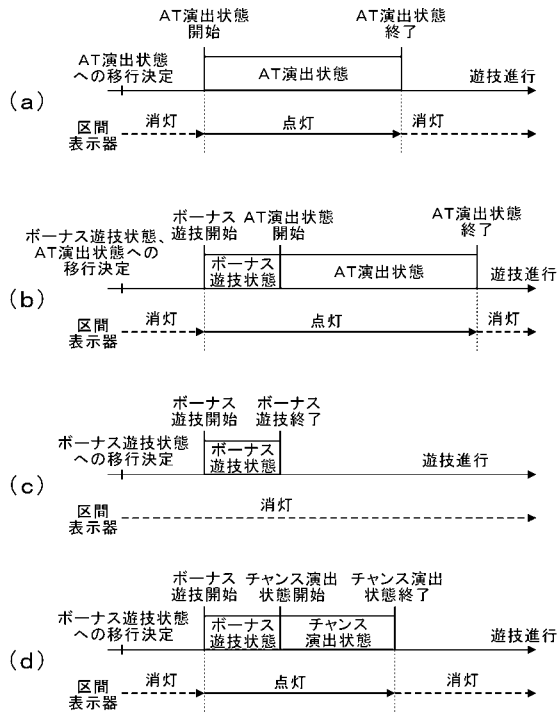
【図 8】



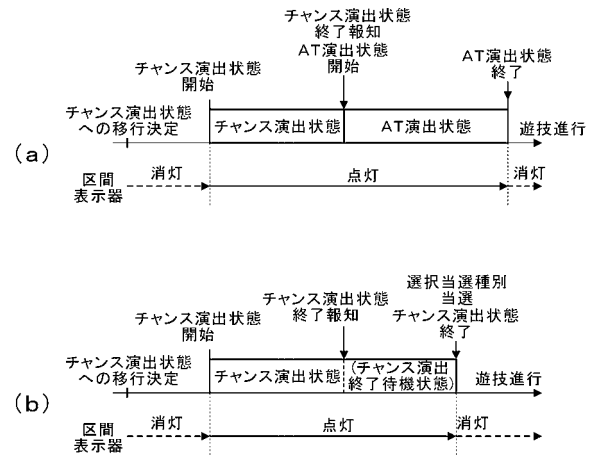
【図 9】



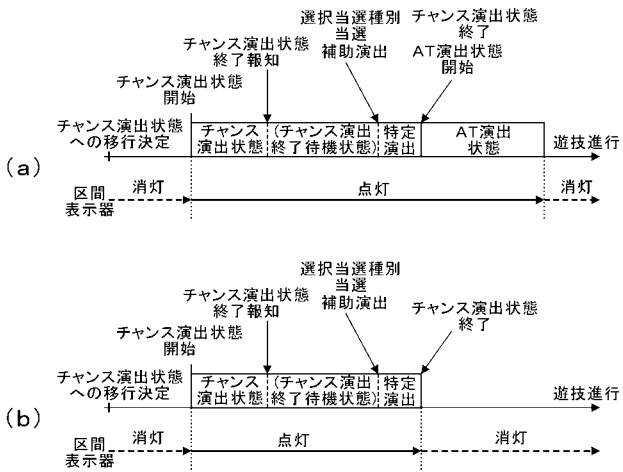
【図 1 0】



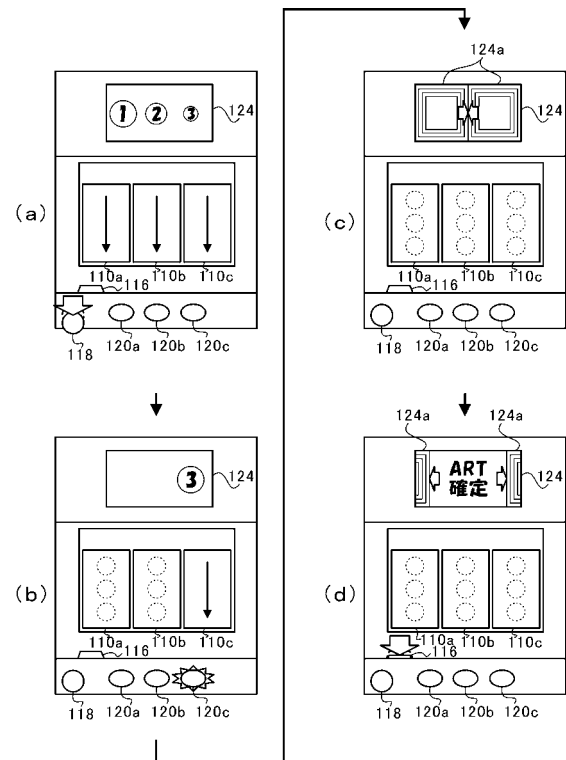
【図 1 1】



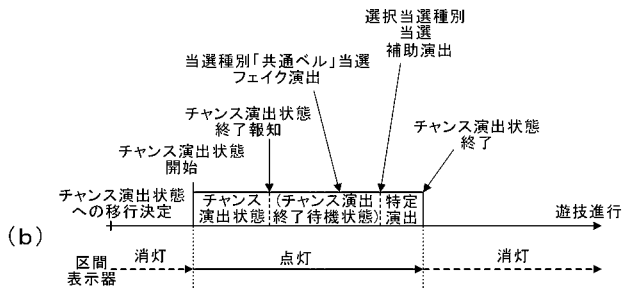
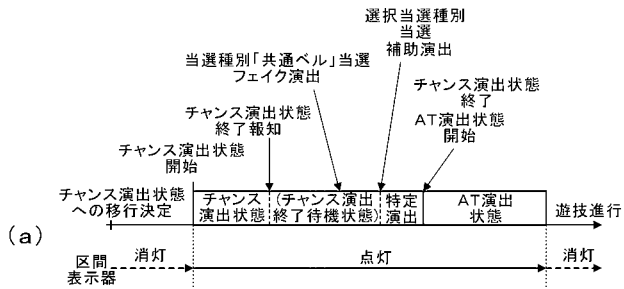
【図 1 2】



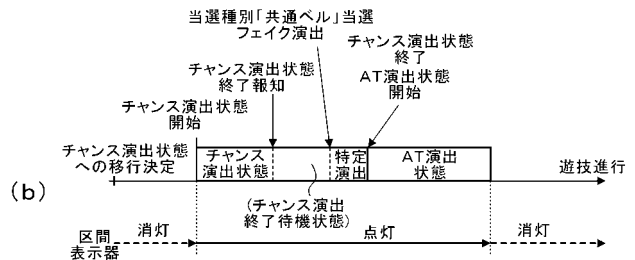
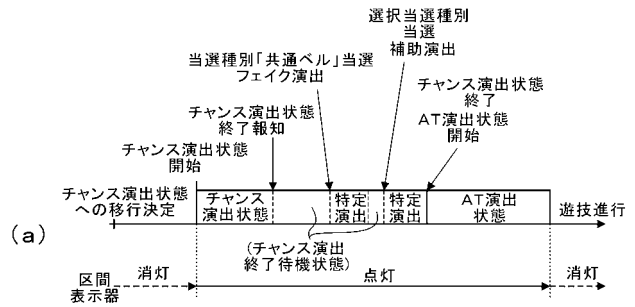
【図 1 3】



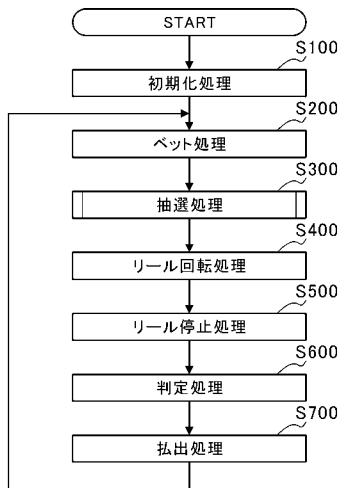
【図 14】



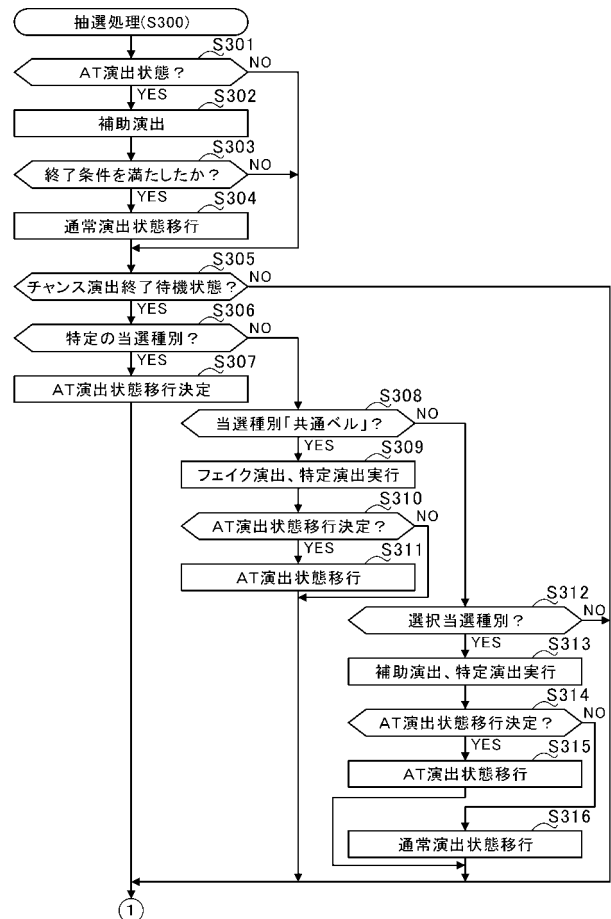
【図 15】



【図 16】



【図 17】



【図 18】

