

【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、
入賞が発生したときに遊技者に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段と、
付与される遊技用価値の大きさを遊技に用いた遊技用価値の大きさを割った付与率が 1 未満である通常状態、および当該通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態を含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御する状態制御手段と、
前記有利状態中に更新される値を計数する計数手段とを備え、
前記有利状態は、前記付与率が 1 以上である第 1 状態、および前記付与率が 1 未満であって前記通常状態に比べて特典の付与に関する有利度合いが低い第 2 状態を含み、
前記状態制御手段は、前記有利状態中に前記計数手段が計数した値が特定値となったときに前記通常状態に制御する、スロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

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

20

【背景技術】**【0002】**

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

【0003】

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

30

【0004】

この種のスロットマシンとして、遊技者にとって有利なアシストタイム（AT）に制御された後、消化ゲーム数が規定ゲーム数に到達することで AT に制御するための抽選確率が高くなるスロットマシンが提案されている（たとえば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

40

【特許文献】**【0005】**

【特許文献 1】特開 2016 - 52484 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

しかし、特許文献 1 におけるスロットマシンにおいては、AT という遊技者にとって有利な有利状態に制御された後においては、AT という特典の付与に関する有利度合いが低くなるため、有利状態が終了した後に遊技の興趣が低下する虞があった。

【0007】

50

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、有利状態が終了した後であっても遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

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

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

入賞が発生したときに遊技者に遊技用価値を付与する遊技用価値付与手段（たとえば、メイン制御部41が実行する払出処理）と、

10

付与される遊技用価値の大きさを遊技に用いた遊技用価値の大きさを割った付与率が1未満である通常状態（たとえば、図9に示す初期区間）、および当該通常状態に比べて遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、図9に示す有利区間）を含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御する状態制御手段（たとえば、メイン制御部41が実行する通常区間処理および有利区間処理）と、

前記有利状態中に更新される値（たとえば、ゲーム数）を計数する計数手段（たとえば、有利区間中における消化ゲーム数をカウントするメイン制御部41）とを備え、

前記有利状態は、前記付与率が1以上である第1状態（たとえば、図9に示すAT）、および前記付与率が1未満であって前記通常状態に比べて特典（たとえば、AT）の付与に関する有利度合いが低い第2状態（たとえば、AT当選確率が初期区間中よりも低い図9に示す地獄区間および低確区間）を含み、

20

前記状態制御手段は、前記有利状態中に前記計数手段が計数した値が特定値（たとえば、1500ゲーム）となったときに前記通常状態に制御する（たとえば、図15に示す有利区間終了処理において、クリアカウンタが1500を超えることでステップS60でNOの場合に、通常区間移行処理を実行する）。

【0009】

このような構成によれば、通常状態中に特典が付与される確率が第2状態中に比べて高いため、付与率が1以上である第1状態を含む有利状態中とは異なる通常状態中における遊技の興趣が向上する。その結果、有利状態が終了した後であっても遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0010】

(2) 上記(1)に記載のスロットマシンにおいて、

設定操作手段の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちのいずれかに設定する設定値設定手段（たとえば、設定キースイッチ）をさらに備え、

前記状態制御手段は、前記設定値設定手段が設定値を変更した後は前記通常状態に制御する（たとえば、図9に示すように、設定変更後は初期区間に制御される）。

【0011】

このような構成によれば、設定値設定手段が設定値を変更した後は、特典が付与される確率が第2状態よりも高い通常状態に制御されるため、遊技者に対して設定値を変更した後の遊技に期待を持たせることができ、その結果、設定値を変更した後の遊技の興趣が向上する。

40

【0012】

(3) 上記(1)または(2)のスロットマシンにおいて、

前記状態制御手段は、所定期間（たとえば、図22に示す変形例の120ゲーム）に亘って前記第2状態への制御を継続したときに前記第1状態への制御を開始し（たとえば、変形例の〔有利区間移行抽選とナビなし区間に制御される期間について〕欄に示すように地獄区間または低確区間後にATに制御する）、

前記所定期間は、前記計数手段が計数する値が前記特定値となる前に必ず経過する期間である（たとえば、120ゲームは1500ゲーム経過する前に必ず到達するゲーム数で

50

ある)。

【0013】

このような構成によれば、有利状態に制御されたときに、遊技用価値の付与率が1を超える第1状態に制御されることなく通常状態への制御に変更されることを防止することができる。

【0014】

(4) 上記(1)～(3)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記状態制御手段は、前記通常状態への制御から前記有利状態への制御に変更するときは、前記第1状態への制御から開始する(たとえば、図9に示すように、初期区間から有利区間に移行するときはATから開始する)。

10

【0015】

このような構成によれば、有利状態が遊技用価値の付与率が1以上である第1状態からはじまるため、通常状態への制御から有利状態への制御に変更されることについて、遊技者に期待させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0016】

(5) 上記(1)～(4)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記第1状態中に前記計数手段が計数する値が前記特定値となる場合と、前記第2状態中に前記計数手段が計数する値が前記特定値となる場合とがある(たとえば、クリアカウンタの値が1500を超えるときに、ATに制御されていることも、地獄区間や低確区間に制御されていることもある)。

20

【0017】

このような構成によれば、計数手段が計数する値が特定値となるときに、第1状態および第2状態のうちのいずれの状態であるかも遊技者に注目させることができる。

【0018】

(6) 上記(1)から(5)のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記状態制御手段は、複数種類の値の中から前記特定値を設定する(たとえば、図21(b)に示すように、特定値である天井ゲーム数として1500ゲームまたは1300ゲームを設定する)。

【0019】

このような構成によれば、複数種類の値のうちのいずれの値で有利状態への制御から通常状態への制御に変更されたかにも遊技者に注目させることができ、その結果、計数手段が計数する値にも注目させることができる。

30

【0020】

(7) 上記(6)に記載のスロットマシンにおいて、

前記状態制御手段は、前記複数種類の値のうちの最大値(たとえば、有利区間の天井ゲーム数のうちの1500ゲーム)と、現在の状況(たとえば、AT終了後に天国区間を経由して次のATが終了するまでのゲーム数)とに基づき、当該複数種類の値の中から前記特定値を設定する(たとえば、次のATが終了するまでに消化ゲーム数が1500ゲームに到達しない場合には天井ゲーム数として1340ゲームを設定する)。

【0021】

このような構成によれば、特定値が設定されたときの状況にも遊技者の注目を集めることができる。

40

【0022】

(8) 上記(1)～(7)のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

設定操作手段の操作に基づいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちのいずれかに設定する設定値設定手段(たとえば、設定キースイッチ)をさらに備え、

前記状態制御手段は、前記有利状態への制御から前記通常状態への制御に変更する変更条件を設定する条件設定手段(たとえば、図21(b)に示すテーブルに従って天井ゲーム数を設定するメイン制御部41)を含み、

50

前記条件設定手段は、前記設定値設定手段が設定する前記設定値に応じて前記変更条件を設定する（たとえば、図 2 1（b）に示すように、設定値に応じて有利区間の天井ゲーム数を設定する）。

【0023】

このような構成によれば、変更条件が設定値に応じて設定されるため、有利状態への制御から通常状態への制御に変更される契機にも遊技者の注目を集めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0024】

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

10

【図 2】リールの図柄配列を示す図である。

【図 3】入賞役を説明するための図である。

【図 4】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 5】移行出目の図柄の組合せを説明するための図である。

【図 6】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 7】遊技状態の概要を示す図である。

【図 8】抽選対象役を説明するための図である。

【図 9】遊技区間の遷移を説明するための図である。

【図 10】遊技区間の概要を示す図である。

【図 11】（a）は、ナビ対象役の例、正解手順となる押し順、遊技補助表示器におけるナビ演出の表示例、および液晶表示器におけるナビ演出の表示例を説明するための図であり、（b）は、遊技補助表示器におけるメダル払出時の表示例を説明するための図である。

20

【図 12】メイン制御部が実行する通常区間処理を示すフローチャートである。

【図 13】メイン制御部が実行する待機区間処理を示すフローチャートである。

【図 14】メイン制御部が実行する有利区間処理を示すフローチャートである。

【図 15】メイン制御部が実行する有利区間終了処理を示すフローチャートである。

【図 16】有利区間の割合の報知について説明するための図である。

【図 17】A T 抽選テーブルを示す図である。

【図 18】A T 種別決定テーブルを示す図である。

30

【図 19】区間決定テーブルを示す図である。

【図 20】遊技の流れの一例を示すタイミングチャートである。

【図 21】（a）は、設定値とボーナス当選率との関係を示す図であり、（b）は、設定値と天井ゲーム数との関係を示す図である。

【図 22】（a）は、変形例における有利区間移行抽選を説明するための図であり、（b）は、変形例における天井ゲーム数を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0025】

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

40

【0026】

〔スロットマシンの構成〕

図 1（a）は、本実施の形態に係るスロットマシンの正面図であり、図 1（b）は、スロットマシン 1 の主な内部構成の一例を示す図である。図 2 は、リールの図柄配列を示す図である。図 1（a）に示すように、スロットマシン 1 は、前面扉 1 b に液晶表示器 5 1 が設けられ、透視窓 3 を介して筐体 1 a 内部に並設されているリール 2 L、2 C、2 R が視認可能となる。図 2 に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。

【0027】

図 1（a）に示すように、前面扉 1 b には、操作手段の一例として、遊技者所有の遊技

50

用価値（メダル数）として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リールの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8R、および演出に用いるための演出用スイッチ56などが設けられている。

【0028】

前面扉1bには、報知手段の一例として、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部13が設けられている。遊技用表示部13には、クレジットとして記憶されているメダル数が表示されるクレジット表示器11、メダルの払出枚数やエラー時にエラーコードなどが表示される遊技補助表示器12、設定されている賭数を報知するための1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16、メダル投入が可能であることを報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が可能であることを報知するスタート有効LED18、およびリプレイ入賞後のリプレイゲーム中であることを報知するリプレイ中LED20が設けられている。

10

【0029】

遊技用表示部13には、LEDランプを点灯することで後述する有利区間中であることを報知する有利区間報知ランプ19が設けられている。なお、遊技用表示部13上において有利区間報知ランプ19を示す表示は無くてもよい。あるいは、直接的に「有利区間報知ランプ」という文字が表示されてもよい。なお、本実施の形態においては、スタートスイッチ7の操作後においてウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリール2L、2C、2Rの回転開始を待機している状態）中であることを報知するウェイト中LEDが設けられていないが、このようなウェイト中LEDが設けられていてもよい。

20

【0030】

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

30

【0031】

入賞ラインとは、リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するためのラインである。本実施の形態では、1本の入賞ラインLNのみ設けられている例について説明するが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ラインLNに揃ったことを認識しやすくする無効ラインLM1～LM4が設けられている。

【0032】

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

40

【0033】

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

50

【 0 0 3 4 】

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遊技制御基板 4 0、およびコマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板 9 0 などが設けられている。遊技制御基板 4 0 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するメイン制御部 4 1 を備える。演出制御基板 9 0 は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するサブ制御部 9 1 を備える。

【 0 0 3 5 】

メイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータにて構成され、ワークメモリとして使用される R A M 4 1 c、プログラムに従って制御動作を行うメイン C P U 4 1 a が内蔵されており、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R、および精算スイッチ 1 0 が操作されると、当該操作されたことを検出するための検出信号がメイン制御部 4 1 に入力される。メイン制御部 4 1 は、これら各種スイッチからの検出信号に基づき、これら各種スイッチへの操作を検出する。メイン制御部 4 1 からは、遊技用表示部 1 3 に含まれる各種表示器を点灯制御あるいは表示制御するための制御信号が遊技用表示部 1 3 に出力される。遊技用表示部 1 3 に含まれる各種表示器は、メイン制御部 4 1 からの制御信号に基づき、点灯あるいは所定情報を表示する。

【 0 0 3 6 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に 1 チップマイクロコンピュータにて構成され、ワークメモリとして使用される R A M 9 1 c、プログラムに従って制御動作を行うサブ C P U 9 1 a が内蔵されており、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。演出用スイッチ 5 6 が操作されると、当該操作されたことを検出するための検出信号がサブ制御部 9 1 に入力される。サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 からの検出信号に基づき、演出用スイッチ 5 6 への操作を検出する。サブ制御部 9 1 からは、液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3, 5 4 のそれぞれを制御するための制御信号が液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3, 5 4 のそれぞれに出力される。液晶表示器 5 1 は、サブ制御部 9 1 からの制御信号に基づき、所定情報を表示する。また、スピーカ 5 3, 5 4 は、サブ制御部 9 1 からの制御信号に基づき、音声を出力する。なお、図 1 (b) は、あくまで一例であり、スロットマシン 1 の内部にはその他の構成も設けられている。

【 0 0 3 7 】

〔 入 賞 役 〕

図 3 は、入賞役を説明するための図である。図 3 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、無効ラインに揃う図柄の組合せ欄には、入賞となる図柄の組合せが入賞ラインに停止したときに無効ラインに停止する図柄の組合せであって遊技者が認識しやすい図柄の組合せが示されている。付与欄には、入賞時に付与される価値（メダル払出、再遊技付与など）が示されている。

【 0 0 3 8 】

B B 1, B B 2 は、ボーナスという有利な状態への移行を伴う入賞役である。B B 1, B B 2 の付与欄には、入賞により移行されるボーナスの終了条件が示されている。ボーナスは、各々、予め定められたメダル枚数以上払出されることにより終了する。たとえば、B B 1 に当選・入賞して制御されるボーナスについては、当該ボーナス中に払い出されたメダル枚数が 3 5 1 枚以上となったゲームにおいて終了する。

【 0 0 3 9 】

なお、「 / 」は、「または」を意味する。たとえば、転落リプレイについて、図柄の組合せは、「ベル - リプレイ - ベル」となり、付与される価値は再遊技付与である。また、

10

20

30

40

50

転落リプレイの図柄の組合せが入賞ライン上に停止したときには、無効ライン上に「リプレイ / プラム - リプレイ - リプレイ / プラム」が停止する。

【 0 0 4 0 】

再遊技役（リプレイ）は、再遊技を付与する役である。ここで、再遊技とは、遊技者所有の遊技用価値（たとえば、クレジット）を用いることなく次の遊技を行うことが可能であることをいう。換言すると、再遊技とは、遊技者所有の遊技用価値を用いることなく可変表示部が変動表示可能となることであることをいう。本実施の形態では、再遊技役が当選すると、導出操作手段の操作態様（操作手順ともいう）（操作順序、および操作タイミングのうちの少なくとも1つ）に関わらず、入賞する。なお変形例として、再遊技役は、当選したとしても、導出操作手段の操作態様によっては、入賞しない役（つまり、取りこぼしのある役）であってもよい。

10

【 0 0 4 1 】

〔 抽選対象役 〕

次に、抽選対象役について説明する。抽選対象役は、スロットマシン1が実行する内部抽選の対象となる役である。スロットマシン1は内部抽選を行うことで、発生を許容する入賞役を決定する。後述する図8の「抽選対象役」欄と「入賞役の組合せ」欄に示すように、内部抽選においては、一の抽選対象役に当選することで、複数の入賞役に同時に当選し得る。たとえば、弱スイカに当選した場合は、右下がりスイカ、上段スイカおよび中段スイカの入賞が許容される。換言すると、内部抽選で弱スイカに当選したときには、右下がりスイカ、上段スイカおよび中段スイカに同時当選したことになる。

20

【 0 0 4 2 】

〔 複数の入賞役が同時当選したときのリール制御 〕

図4を用いて、複数の入賞役が同時当選したときのリール制御を説明する。図4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。当選役欄には、当選した抽選対象役を示す。押し順欄には、ストップスイッチ8L～8Rを操作する順番を示す。たとえば、「左中右」とは、左ストップスイッチ8L、中ストップスイッチ8C、右ストップスイッチ8Rの順で操作して、左リール2L、中リール2C、右リール2Rの順でリールを停止させることを示す。また、「左第1停止」とは、左ストップスイッチ8Lを最初に操作し、それ以降の操作手順は問わないことを意味する。停止する図柄組合せ欄には、押し順欄に示す押し順で停止操作されたときに発生する入賞役を示す。

30

【 0 0 4 3 】

本実施の形態においては、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（操作手順）に応じて導出される表示結果が異なる役として、押し順役が設けられている。操作態様には、操作順序（ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作する順番、押し順ともいう）と、操作タイミング（各ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作するタイミング）とが含まれる。押し順役には、押し順ベルと、押し順リプレイとが含まれる。

【 0 0 4 4 】

図4に示すように、押し順ベルには、左ベル1～4、中ベル1～4、および右ベル1～4が含まれる。左ベル1～4のうちのいずれかに当選した場合に、押し順が左第1停止であるときは、右下がりベルが入賞するように右下がりベルを構成する図柄組合せが導出され、押し順が左第1停止以外であれば、上段ベルが入賞するように上段ベルを構成する図柄組合せが導出されるか、あるいは図5に示す移行出目が導出される。移行出目は、いずれの入賞も発生しない図柄組合せであって、押し順ベルに当選した場合にのみ導出が許容される出目である。移行出目が導出されると、RT1に移行する（図6参照）。なお、スロットマシン1が内部抽選においていずれの抽選対象役にも当選しなかった場合には、いずれの入賞も発生しない図柄組合せであって、移行出目とは異なる出目が導出される。ここで、スロットマシン1が内部抽選において抽選対象役にも当選しなかったことを、内部抽選にハズレたともいう。

40

【 0 0 4 5 】

ここで、押し順役に当選したゲームで、遊技者にとって有利となる表示結果を導出する

50

ための操作手順を正解手順ともいう。押し順ベルにおいては、主役（純増枚数を増加させる役）が入賞する手順、言い換えると移行出目が導出され得ない手順が正解手順である。たとえば、左ベルにおいては左ストップスイッチ 8 L を最初に操作する手順が正解手順である。また、移行出目が導出され得る手順は不正解手順ともいう。なお、押し順ベルに対応する正解手順は、押し順に限らず、操作タイミングであってもよいし、押し順と操作タイミングとが組み合わされたものでもよい。なお、純増枚数とは、払い出されたメダル枚数から使用したメダル枚数を引いた枚数をいう。

【 0 0 4 6 】

押し順ベルに当選したゲームにおいて、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導出されることにより純増枚数が増加する役（右下がりベル、中段ベル）を主役と称するのに対して、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導出され得る役（上段ベル）を副役と称する。

【 0 0 4 7 】

図 4 に示すように、押し順リプレイには、リプレイ G R 1 ~ 6、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3、およびリプレイ G R 2 1 ~ 2 3 が含まれる。リプレイ G R 1 ~ 6、リプレイ 2 1 ~ 2 3 においては、昇格リプレイ 1 , 2 または特殊リプレイといった、遊技者にとって有利となる表示結果を導出するための操作手順が正解手順である。一方、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 においては、転落リプレイという遊技者にとって不利となる表示結果を導出しないようにするための操作手順が正解手順である。なお、押し順リプレイに対応する正解手順は、押し順に限らず、操作タイミングであってもよいし、押し順と操作タイミングとが組み合わされたものでもよい。

【 0 0 4 8 】

また、抽選対象役のうち、複数の入賞役に同時当選する同時当選役に当選しているときには、当該同時当選役に当選していないときと異なるリール制御が行われ得る。たとえば、弱スイカに当選しているときには、中段スイカよりも右下がりスイカあるいは上段スイカを優先して入賞ライン上に引き込むリール制御が行われるのに対し、強スイカに当選しているときには、右下がりスイカおよび上段スイカのいずれよりも中段スイカを優先して入賞ライン上に引き込むリール制御が行われる。また、弱チェリーあるいは強チェリーが当選しているときには、下段チェリーを入賞ライン上に引き込むリール制御が行われ、中段チェリーが当選しているときには、中段チェリーを入賞ライン上に引き込むリール制御が行われる。これにより、リール 2 L ~ 2 R が停止したときの図柄の組合せから、チェリーかスイカか、弱か強か、あるいは、中段チェリーか否かなどを推定できる。

【 0 0 4 9 】

〔 遊 技 状 態 〕

図 6 および図 7 を用いて、スロットマシン 1 が制御する遊技状態を説明する。図 6 は、遊技状態の遷移を説明するための図である。図 7 は、遊技状態の概要を示す図である。スロットマシン 1 は、図 6 に示すとおり、リプレイが所定の当選確率（図 7 のリプレイ合算確率欄の数値参照）で当選する R T 0 ~ R T 4 と、小役の当選確率が R T 0 ~ R T 4 中であるときよりも向上するボーナスを含む複数種類の遊技状態のうち、いずれかの遊技状態に制御される（図 6 の矢印に沿って示した入賞役あるいは出目参照、図 7 の開始条件・終了条件欄の参照）。

【 0 0 5 0 】

R T 0 ~ R T 4 のうち、R T 0 および R T 1 は共にメダルの払出率が低い遊技者にとって不利な遊技状態である。これに対して、R T 2 および R T 3 は共にメダルの払出率が高い遊技者にとって有利な遊技状態である。特に、R T 3 は R T 2 よりもメダルの払出率が高い、遊技者にとってより有利な遊技状態である。R T 4 はボーナス当選したときに移行する遊技状態である。R T 0 ~ R T 4 においては、再遊技役以外の抽選対象役である小役に当選する確率は変わらないように設定されている。

【 0 0 5 1 】

B B 1、B B 2 のいずれかに当選したときには、R T 4 に制御される。B B 1、B B 2

のいずれかが当選したときに設定される当選フラグは、当選しているＢＢの入賞が発生するまで持ち越される。また、ＲＴ４についても、ＢＢ当選からＢＢ入賞発生まで継続して制御される。ＲＴ４中においては、ＲＴ２およびＲＴ３中よりも低く、ＲＴ０およびＲＴ１中と同じ確率（図７のリプレイ合算確率欄の数値参照）でリプレイに当選する。なお、ＲＴ４におけるリプレイ確率は、当選した小役を取りこぼすことなく入賞させることができたとしても、払出率が１を超えない（１未満となる）確率に設定されている。つまり、ＲＴ４におけるリプレイ確率は、ＲＴ４中に当選した小役を取りこぼすことなく入賞させた場合に払出されるメダルの合計枚数が、ＲＴ４中においてメダルあるいはクレジットを賭数の設定に用いたメダルの合計枚数を超えず、メダルが増加しない確率に設定されている。ＲＴ４中においてＢＢ入賞が発生すると、ボーナスに制御されて、図３を用いて説明したメダル枚数以上払出されることによりボーナス終了となり、ＲＴ０へ制御される。内部抽選されるリプレイの種類は、ＲＴの種類毎に定められている（図８参照）。

10

【００５２】

なお、ＢＢが他の抽選対象役と同時当選している場合は、ＢＢ以外の抽選対象役が優先的に入賞するようにリール制御される。そのため、ＲＴ４において小役または再遊技役に当選する確率が高い場合は、ＢＢ入賞が発生しにくく、ボーナスに移行しにくくなる。そこで、ＲＴ４においては、再遊技役に当選する確率がＲＴ２またはＲＴ３に比べて低くなるように設定されている（図７参照）。これにより、ＲＴ４においては、ＢＢに単独で当選しやすく、いつまでもボーナスに移行できないということが起こりにくくなっている。

20

【００５３】

図６に示すとおり、ＲＴ０～ＲＴ３へは、出目によって移行する。入賞役の当選確率を設定するための設定変更を終えた直後の遊技状態はＲＴ０である。ＲＴ０からＲＴ１へは移行出目の導出により移行する。移行出目は、図４に示す押し順ベルが当選し、右下がりベルあるいは中段ベルの入賞条件となるリール以外を第１停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼしたときに入賞ラインＬＮに揃う出目である。

【００５４】

ＲＴ１からＲＴ２へは昇格リプレイの入賞により移行する。ＲＴ２からＲＴ３へは特殊リプレイの入賞により移行する。ＲＴ３において移行出目が出るとＲＴ１に戻る。また、ＲＴ２において移行出目が出るか、または転落リプレイが入賞すると、ＲＴ１に戻る。昇格リプレイおよび特殊リプレイは、図４に示すリプレイＧＲ１～６またはリプレイＧＲ２１～２３が当選し、図４に示す押し順で操作したときに入賞する。また、転落リプレイは、図４に示すリプレイＧＲ１１～１３が当選し、通常リプレイの入賞条件となるリール以外を第１停止とした場合に入賞する。

30

【００５５】

したがって、遊技者は、現状の有利な遊技状態に留まるか、あるいはより有利な状態へ移行するために、出目に注意を払う必要がある。ところが、昇格リプレイ、特殊リプレイ、転落リプレイのいずれが導出されるかが、内部当選状況のみならず、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止順によって変化する。つまり、現状の有利な遊技状態に留まることができるか、より有利な状態へ移行できるか、あるいは不利な遊技状態へ転落するかが、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの押順によって決まる。本実施の形態に係るスロットマシンは、遊技者にとって有利となる正解手順を報知する機能を備えている。そのような報知のための演出をナビ演出という。また、ナビ演出が行われる期間をアシストタイム（ＡＴ）という。

40

【００５６】

所定の条件が成立するとＡＴに制御される。ＡＴ中においては、押し順役に当選したときに当選した押し順役の正解手順が報知される。これにより、押し順ベルに当選した場合は移行出目を導出することなく、右下がりベルまたは中段ベルに入賞することができ、メダルを獲得することができるとともに、払出率の低いＲＴ１に制御されることを防止することができる。また、押し順リプレイに当選したときは、昇格リプレイまたは特殊リプレイに入賞させることができるため、ＲＴ３に移行させることができ、ＲＴ３においては、

50

転落リプレイへの入賞を回避することができるため、R T 3に留まることができる。

【 0 0 5 7 】

[設定値]

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

10

【 0 0 5 8 】

[ゲーム処理]

メイン制御部 4 1 は、ゲーム制御処理を行って 1 回のゲームを制御する。ゲーム処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するための B E T 処理が行われる。

【 0 0 5 9 】

賭数設定後、スタートスイッチ 7 が操作されると、所定の乱数回路から乱数値を抽出し、当該抽出した乱数値に基づいて入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理（図 8 参照）が行われる。乱数回路は、所定の数値範囲（0 ～ 6 5 5 3 5）内の数値を所定の更新規則に従って更新する。

【 0 0 6 0 】

20

メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作されたときに乱数回路が更新している数値を乱数値として抽出する。内部抽選において抽選対象役に当選したときには、当該抽選対象役に含まれる入賞役の当選フラグが R A M の所定領域に設定される。たとえば、B B 1 に当選したときには、B B 1 当選フラグが設定され、強チェリーに当選したときには、下段チェリーの当選フラグと、1 枚役の当選フラグとが設定される。

【 0 0 6 1 】

B B 1，B B 2 の当選フラグについては、当選した B B に入賞するまで持ち越される一方、B B 1，B B 2 以外の入賞役に対応する当選フラグは、入賞の発生の有無に関わらず、当選したゲームが終了したときに消去される。

【 0 0 6 2 】

30

内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から所定時間（たとえば、4 . 1 秒）経過していることを条件に、リール 2 L，2 C，2 R の回転を開始させた後、ストップスイッチ 8 L，8 C，8 R を有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる（図 4 参照）。

【 0 0 6 3 】

リール 2 L，2 C，2 R が停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞などが発生したか否かを判定する入賞判定処理（図 3 参照）が行われる。また、入賞ライン上の図柄組合せに応じて、図 7 で示した状態に制御する。

【 0 0 6 4 】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生に応じてメダルの払出しまたはクレジット加算や、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、ボーナス中のメダル払出枚数を計数してボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグ（小役・再遊技役等の当選フラグ）の消去など）が行われる。

40

【 0 0 6 5 】

B B 1，B B 2 のいずれかに入賞したと判定されたときには、入賞した B B の当選フラグを消去する。ゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理（図 7、図 8 参照）を実行する。これにより、1 ゲーム分のゲーム制御処理が終了し、次の 1 ゲーム分のゲーム制御処理が開始する。

【 0 0 6 6 】

[遊技状態ごとに読み出される抽選対象役]

50

図 8 は、抽選対象役を説明するための図である。メイン制御部 4 1 は、遊技状態ごとに決まった抽選対象役を読み出し、内部抽選を行う。図 8 中の抽選対象役欄には、その名称を示し、遊技状態欄には、R T の種類ごとに、丸印でその抽選対象役が抽選対象であることを示し、丸印の下の数値により当選確率にかかわる判定値数を示している。

【 0 0 6 7 】

図 8 に示すように、抽選対象役のうちの小役には、ベル、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、および中段チェリーが含まれる。また、抽選対象役のうちの特別役には、B B 1 および B B 2 が含まれ、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、および中段チェリーは、それぞれ B B 2 と同時当選し得る。抽選対象役のうちの再遊技役（リプレイ）には、通常リプレイ、リプレイ G R 1 ~ 6、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3、およびリプレイ G R 2 1 ~ 2 3 が含まれる。

【 0 0 6 8 】

また、図 8 には、抽選対象役ごとに、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c に記憶された設定値に応じて、判定値数、すなわち当選確率が変化するかどうかを示されている。なお、設定値に応じて判定値数（当選確率）が変化することを設定差あり、設定値に応じて判定値数（当選確率）が変化しないことを設定差なしとも言う。

【 0 0 6 9 】

また、図 8 には、抽選対象役ごとに、有利区間移行抽選が実行されるかどうかを示されている。「有利区間」は、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（操作手順（押し順）、操作タイミング）を遊技者に指示する指示機能に係る性能を持つ区間である。一方、指示機能に係る性能を持たない区間を「通常区間」という。「有利区間移行抽選」とは、通常区間から有利区間に移行するための抽選であって、有利区間移行抽選の対象になる抽選対象役とは、当選を契機に有利区間移行抽選が行われる役を意味する。

【 0 0 7 0 】

ここで、有利区間移行抽選については、以下のような取り決めで設定されている。たとえば、複数種類の抽選対象役のうち、有利区間移行抽選の対象にならない抽選対象役は、設定差があってもよい。一方、複数種類の抽選対象役のうち、有利区間移行抽選の対象になる抽選対象役は、必ず設定差がない。

【 0 0 7 1 】

たとえば、有利区間移行抽選の抽選対象役にもなっていないボーナス 1、ベル、および通常リプレイは、設定差がある。なお、これらの抽選対象役は、設定差がなくてもよい。一方、有利区間移行抽選の抽選対象役であるボーナス 2 ~ 7、押し順ベル、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、および中段チェリーは、設定差がない。

【 0 0 7 2 】

具体的には、本実施の形態においては、有利区間移行抽選の対象にならないボーナス 1 について、設定値 1 におけるボーナス 1 の判定値数は「 6 6 」であるのに対して、設定値 6 におけるボーナス 1 の判定値数は「 1 3 2 」(図 8 中のカッコ書きおよび 参照)に設定されている。一方、有利区間移行抽選の対象になるボーナス 2 ~ 7 は、設定差がない。

【 0 0 7 3 】

また、複数種類の抽選対象役のうち、有利区間移行抽選の対象にならない抽選対象役は、遊技状態（R T）の種類に応じて判定値数が変化してもよい。一方、複数種類の抽選対象役のうち、有利区間移行抽選の対象になる抽選対象役は、遊技状態の種類に応じて判定値数が必ず変化しない。たとえば、有利区間移行抽選の対象役になっていない通常リプレイは、遊技状態（R T）の種類に応じて判定値数が変化する。一方、有利区間移行抽選の抽選対象役であるボーナス 2 ~ 7、押し順ベル、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、および中段チェリーは、遊技状態（R T）の種類に応じて判定値数が変化しない。

【 0 0 7 4 】

また、一の遊技状態において所定の役が当選するための判定値数と、他の遊技状態において所定の役が当選するための判定値数との差分は、有利区間移行抽選における有利区間

を付与するか否かの決定に用いられない。たとえば、通常リプレイは有利区間移行抽選の対象役ではない。このため、RT1において通常リプレイが当選するための判定値数(1500)と、RT3において通常リプレイが当選するための判定値数(47811)との差分は、AT抽選における当選するか否かの決定に用いられない。

【0075】

また、複数種類の抽選対象役のうち、AT中にナビ演出の対象にならない抽選対象役は、設定差があってもよい。一方、複数種類の抽選対象役のうち、AT中にナビ演出の対象となることで純増枚数を増やすための抽選対象役は、必ず設定差がない。たとえば、AT中のナビ対象役ではないベルは、設定差がある。一方、AT中のナビ対象役である押し順ベルは、設定差がない。なお、押し順ベルは、有利区間移行抽選の対象になっていないくて

10

【0076】

また、複数種類の抽選対象役のうち、遊技状態が遷移する契機となる出目が導出されない抽選対象役は、設定差があってもよい。一方、複数種類の抽選対象役のうち、遊技状態が遷移する契機となる出目が導出され得る抽選対象役は、必ず設定差がない。たとえば、遊技状態が遷移する契機となる移行出目が導出されないベルおよび通常リプレイは、設定差がある。一方、遊技状態が遷移する契機となる取りこぼし目が導出され得る押し順ベルは、設定差がない。また、遊技状態が遷移する契機となる移行出目が導出され得る押し順リプレイは、設定差がない。

【0077】

20

[遊技区間]

スロットマシン1において行われる遊技区間には、通常区間と有利区間と待機区間とが含まれる。有利区間は、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様(押し順、操作タイミング)を遊技者に指示する指示機能に係る性能を持つ区間である。たとえば、有利区間は、AT(アシストタイム)といった有利状態に制御される区間が含まれる。なお、有利区間においては、有利区間に制御されてから通常区間に移行するまでの間に、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビ演出が少なくとも1回実行されればよく、押し順役に当選したことを条件に毎回ナビ演出を実行しなくともよい。

【0078】

通常区間から有利区間へは、有利区間移行抽選に当選したことによって移行する。具体的に、メイン制御部41は、図8に示す有利区間移行抽選の対象になる抽選対象役に当選した場合に、ATに制御するか否かを決定するAT抽選を行い、AT抽選に当選した場合に、有利区間であるATに制御する。ここで、有利区間移行抽選は、完全確率である。具体的には、有利区間移行抽選は、設定値が1~6のいずれであっても当選確率が変化しない。また、有利区間移行抽選は、設定値に応じて内部抽選の当選確率が変化するような役(たとえば、図8に示すベル)の当選を契機に実行されない。また、有利区間移行抽選は、遊技状態に応じて内部抽選の当選確率が変化するような役(たとえば、図8に示す通常リプレイ)の当選を契機に実行されない。また、有利区間移行抽選は、1ゲームの遊技に要する賭数(規定数)に応じて当選確率が変化しない。また、有利区間移行抽選は、遊技状態に応じて当選確率が変化しない。さらに、有利区間移行抽選は、規定数や遊技状態に応じて抽選契機が変化しない。

30

40

【0079】

なお、有利区間移行抽選においては、所定確率(たとえば、1/17500)よりも高い確率で有利区間に当選するようになっている。なお、有利区間移行抽選は、通常区間であって内部中、およびボーナス中においては実行されない。内部中において有利区間移行抽選をしてしまうと遊技者によってボーナス入賞の発生を回避されてしまう虞があるため、内部中においては有利区間移行抽選は行われない。また、ボーナス中においては小役の当選確率が変動するため、ボーナス中においては有利区間移行抽選は行われない。

【0080】

有利区間移行抽選で当選した場合、その当選したゲーム内(スタートスイッチ7が操作

50

されてから払出処理が終了するまでのいずれかのタイミング)で有利区間報知ランプ19が点灯する。たとえば、有利区間報知ランプ19は、AT当選したときには当該AT当選したゲーム内で赤色に点灯する。有利区間移行抽選で当選したゲームの次のゲームからは、有利状態(有利区間)に制御される。有利区間中においては、有利区間報知ランプ19が点灯し続けることで有利区間中であることが遊技者に報知される。

【0081】

本実施の形態においては、通常区間から有利区間に移行する場合、BB2またはATに制御される。BB2に制御された場合は、BB2が終了した後、ATに制御される。ATが終了した後、ナビなし区間と呼ばれる、AT当選確率の異なる4種類の区間のうちのいずれかに制御される。ナビなし区間中においては、「指示機能に係る抽選」として、AT抽選が行われる。有利区間がATに制御された区間である場合、押し順役が当選したときにナビ演出が実行される。また、AT中においては、「指示機能に係る抽選」として、上乗せ抽選が行われることもある。

【0082】

指示機能に係る抽選は、設定値が1~6のいずれであっても当選確率が変化しない。また、指示機能に係る抽選は、設定値に応じて内部抽選の当選確率が変化するような役(たとえば、図8に示すベル)の当選を契機に実行されない。なお、指示機能に係る抽選は、遊技状態に応じて内部抽選の当選確率が変化するような役(たとえば、図8に示すリプレイGR1~6)の当選を契機に実行されてもよいし、1ゲームの遊技に要する賭数(規定数)に応じて当選確率が変化してもよい。さらに、指示機能に係る抽選は、遊技状態に応じて当選確率が変化してもよいし、規定数や遊技状態に応じて抽選契機が変化してもよい。

【0083】

なお、有利区間移行抽選は、ボーナス中(通常区間中におけるボーナス中)においては実行されない。一方、指示機能に係る抽選は、ボーナス中(有利区間中におけるボーナス中)において実行可能である。具体的に、有利区間移行抽選は、BB1中(通常区間中におけるボーナス中)においては実行されない。一方、指示機能に係る抽選はBB2中(有利区間中におけるボーナス中)において実行可能である。

【0084】

メイン制御部41は、有利区間中における消化ゲーム数をカウントする。そして、メイン制御部41は、カウントしたゲーム数(カウントゲーム数とも称する)が所定ゲーム数(本実施の形態においては、1500ゲーム)に達すると、カウントゲーム数をリセットするとともにリミット処理を実行する。リミット処理が実行されると、有利区間に関するデータが全て初期化されるため、実行中の有利区間が終了して通常区間に戻る。たとえば、実行中の有利区間がATである場合、ATゲーム数が未だ残っていてもATが終了する。

【0085】

ここで、たとえば、スロットマシン1における1ゲーム当たりの純増枚数は2枚未満である。このため、カウントゲーム数が制限回数となる1500ゲームに達した場合の合計純増枚数は最大でも3000枚を超えることがない。つまり、本実施の形態においては、有利区間が継続して純増枚数が増え続けたとしても、リミット処理によって有利区間が終了することで、純増枚数が3000枚を超えることがない。これにより、遊技の射幸性が高まることを抑えることができる。なお、リミット処理が実行される条件は、有利区間中の消化ゲーム数と1ゲーム当たりの純増枚数との積を考慮して適宜設定すればよい。たとえば、1ゲーム当たりの純増枚数が3枚未満であれば、カウントゲーム数の制限回数を1000ゲームにすればよい。また、リミット処理が実行されるときに合計純増枚数は最大3000枚に限らず、2000枚など、その他の枚数を適用させてもよい。たとえば、合計純増枚数を最大2000枚に設定した場合、純増枚数が2枚未満であれば、カウントゲーム数の制限回数を1000ゲームにすればよい。

【0086】

さらに、総ゲーム数に対する有利区間中における消化ゲーム数の割合は、70%未満に抑えられているため、これによっても、遊技の射幸性が高まることを抑えることができる。

【0087】

有利区間移行抽選は、ボーナス当選を契機に実行されてもよい。あるいは、有利区間移行抽選は、ボーナスと同時当選する役（たとえば、図8に示す弱チェリーや弱スイカ）の当選を契機に実行されてもよい。有利区間移行抽選による当選がボーナス当選と同じタイミングであった場合、ボーナス入賞するまで有利状態（AT）への制御が待機される待機区間となる。待機区間中においては、有利区間報知ランプ19が点灯せず、ナビ演出も実行されない。また、待機区間中においては、有利区間移行抽選が実行されない。さらに、待機区間中においては、有利区間でもないため、指示機能に係る処理としての指示機能に係る抽選およびナビ演出のいずれも実行されない。その後、ボーナス入賞した後、有利区間に移行し、有利区間報知ランプ19が点灯する。有利区間中におけるボーナスでは、指示機能に係る処理として、ナビ演出や指示機能に係る抽選（たとえば、上乗せ抽選）が実行されてもよい。

10

【0088】

〔遊技区間の移行〕

図9および図10を用いて、スロットマシン1において行われる遊技区間の移行について説明する。図9は、遊技区間の遷移を説明するための図である。図10は遊技区間の概要を示す図である。

20

【0089】

前述のように、スロットマシン1において行われる遊技区間には、通常区間と有利区間と待機区間とが含まれる。通常区間は、指示機能に係る性能を持たない区間である。有利区間は、指示機能に係る性能を持つ区間である。待機区間は、有利区間移行抽選による当選がボーナス当選と同じタイミングであった場合に、ボーナス入賞するまでの区間である。

【0090】

本実施の形態において、通常区間には、BB1に制御される区間と、設定変更後に制御される初期区間と、図示しないもののBB2に制御される区間とが含まれる。初期区間中にBB1に当選することでBB1に制御される。なお、通常区間中に制御されるBB2とは、BB2中に有利区間から通常区間に移行した場合に制御されるBB2である。

30

【0091】

本実施の形態において、有利区間には、AT（アシストタイム）といった有利状態に制御される区間と、ナビなし区間とよばれるナビ演出が行われない区間と、BB2に制御される区間とが含まれる。なお、有利区間においては、有利区間に制御されてから通常区間に移行するまでの間に、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビ演出が少なくとも1回実行されればよく、押し順役に当選したことを条件に毎回ナビ演出を実行しなくともよい。また、本実施の形態においては、ナビなし区間に移行する前に、必ずATに制御されるため、ナビ演出が1回も実行されないまま有利区間から通常区間に移行することはない。

40

【0092】

ATとして、特別AT、有利AT、通常AT、および準備ATが設けられている。AT当選してからRT状態がRT3に移行するまでの期間は準備ATに制御され、RT3に移行した後、特別AT、有利AT、および通常ATのうちのいずれかのATに制御される。特別ATは純増枚数が150枚以上となったことを終了条件とするATである。有利ATは純増枚数が75枚以上となったことを終了条件とするATである。通常ATは純増枚数が38枚以上となったことを終了条件とするATである（図18参照）。

【0093】

ナビなし区間とは、ナビ演出がされない区間であって、指示機能に係る抽選としてAT抽選が行われる区間である。ナビなし区間として、AT当選確率の異なる4種類の区間が

50

設けられている。具体的には、A T 当選確率が初期区間中に比べて低い低確区間および地獄区間、ならびに、A T 当選確率が初期区間中に比べて高い高確区間および天国区間の 4 種類の区間が設けられている。図 10 に示すように、各区間中の A T 当選確率は、初期区間中は約 $1 / 200$ 、地獄区間中は約 $1 / 316$ 、低確区間中は約 $1 / 249$ 、高確区間中は約 $1 / 64$ 、天国区間中は約 $1 / 16$ である。

【0094】

本実施の形態において、待機区間とは、初期区間中に B B 2 と A T に同時に当選し、当該ゲームで B B 2 に入賞しなかった場合に、B B 2 に入賞するまで制御される区間である。本実施の形態においては、B B 2 当選時に必ず A T に当選するため（図 17 (a) 参照）、B B 2 に当選して、当該ゲームで B B 2 に入賞しなかった場合には、必ず待機区間に制御される。

10

【0095】

本実施の形態においては、A T に当選したときにのみ有利区間に移行する。入賞役の当選確率を設定するための設定変更を終えた直後の遊技区間は通常区間であって、B B 1 に制御されていない初期区間である。初期区間中に B B 1 に入賞した場合は、次ゲームから B B 1 に制御され、B B 1 の終了条件が成立するまで B B 1 に制御された後、初期区間に制御される。初期区間中に A T 当選した場合、つまり、有利区間移行抽選に当選した場合、A T に制御される。また、本実施の形態においては、B B 2 に当選した場合は、必ず A T に当選する。初期区間中に B B 2 に当選した場合は、B B 2 に入賞するまで待機区間に制御された後、B B 2 に入賞した次ゲームから有利区間に移行し、B B 2 に制御される。一方、B B 2 に当選し、かつ当該ゲームで入賞した場合は、次ゲームから有利区間に移行し、B B 2 に制御される。B B 2 に制御された後、A T に制御される。

20

【0096】

A T 当選してから R T 状態が R T 3 に移行するまでの期間は準備 A T に制御され、R T 3 に移行した後、特別 A T、有利 A T、および通常 A T のうちのいずれかの A T に制御される。特別 A T、有利 A T、および通常 A T のうちのいずれの A T に制御されるかは、抽選によって決まる。なお、A T 開始時に R T 3 に制御されている場合には、準備 A T に制御されることなく、特別 A T、有利 A T、および通常 A T のうちのいずれかの A T に制御される。なお、準備 A T は設けなくともよい。

【0097】

メイン制御部 41 は、A T 中の純増枚数が所定値を超えたとき、A T 中に B B 1 または B B 2 に入賞したとき、あるいは、A T 中に有利区間に制御された期間が 1500 ゲームに達したときに当該 A T への制御を終了する。メイン制御部 41 は、B B 1 または B B 2 に入賞したときは B B 1 または B B 2 に制御する。メイン制御部 41 は、有利区間に制御された期間が 1500 ゲームに達したときは、通常区間における初期区間に制御する。なお、メイン制御部 41 は、B B 1 に入賞したときは、有利区間から通常区間に移行する。一方、メイン制御部 41 は、B B 2 に入賞したときは、有利区間に滞在したまま、A T への制御を中断して B B 2 に制御した後、B B 2 の終了条件が成立したときに A T への制御を再開する。

30

【0098】

たとえば、有利 A T に制御されてから当該有利 A T 中の純増枚数が 24 枚となったときに B B 2 に入賞した場合は、有利 A T への制御を中断して B B 2 に制御した後、B B 2 の終了条件が成立したときに有利 A T への制御を開始する。メイン制御部 41 は、B B 2 が終了した後 R T 0 に制御するため、B B 2 が終了した後は準備 A T に制御し、R T 3 に移行したときに中断していた有利 A T への制御を再開し、再開してからの純増枚数が 51 枚（= 75 枚 - 24 枚）を超えたときに有利 A T への制御を終了する。

40

【0099】

なお、本実施の形態においては、A T に制御する期間を純増枚数によって管理することとしたが、ゲーム数やメダルの払出し枚数によって管理されるようにしてもよい。また、A T 中および B B 2 中に指示機能に係る抽選として A T に制御する期間を延長するための

50

抽選を実行しないものとしたが、実行するようにしてもよい。

【0100】

メイン制御部41は、AT中の純増枚数が所定値を超えたときは、原則として有利区間中におけるナビなし区間に制御する。但し、メイン制御部41は、AT中の純増枚数が所定値を超えたときに特定状況である場合には、例外として、有利区間への制御を終了して、通常区間である初期区間に制御する。

【0101】

特定状況とは、ナビ終了後に高確区間または天国区間に制御されることが決定されている状況であって、ナビなし区間中にATに当選してATに制御されたとしても、ATの終了条件が成立する前に、有利区間に制御された期間が1500ゲームに達してしまう可能性が高い状況をいう。具体的には、高確区間に制御されることが決定されている場合には、有利区間に制御される期間が残り210ゲーム未満である場合には、高確区間に移行することなく、初期区間に移行する（後述する図15のステップS69参照）。天国区間に制御されることが決定されている場合には、有利区間に制御される期間が残り160ゲーム未満である場合には、天国区間に移行することなく、初期区間に移行する（図15のステップS67参照）。

10

【0102】

ナビなし区間中においては、所定の天井ゲーム数（たとえば、200ゲーム）以内にAT当選またはBB1, 2入賞しなかった場合、あるいは有利区間に制御された期間が1500ゲームに達したときにナビなし区間への制御を終了する。具体的には、高確区間または天国区間に200ゲームに亘って滞在した場合は、ATに移行する。このとき、特別AT、有利AT、通常ATのうち、いずれのATに制御されるかは抽選によって決定される。地獄区間または低確区間に200ゲームに亘って滞在した場合は、有利区間への制御を終了して、通常区間である初期区間に制御する。

20

【0103】

なお、図9において表していないものの、BB2中に有利区間に制御された期間が1500ゲームに達した場合は、BB2への制御を継続するものの、BB2が終了した後は、ATではなく初期区間に制御される。

【0104】

[ナビ演出について]

30

AT中は、当選状況に応じて、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ラインLN上に停止させるための操作手順（正解手順）を特定可能なナビ演出が実行される。AT中において、メイン制御部41は、遊技補助表示器12を用いて、内部抽選処理において当選したナビ対象役に応じた正解手順を特定可能な情報（たとえば、押し順）を報知するための処理を実行する。なお、遊技補助表示器12は、メダル払出枚数およびエラー時にエラーコードを表示するものでもある。

【0105】

メイン制御部41は、AT中においてナビ対象役に当選したときには、当該ナビ対象役に応じた正解手順を特定可能な押し順コマンドを出力する。その結果、サブ制御部91は、押し順コマンドに基づきナビ演出を実行可能となる。AT中において、サブ制御部91は、液晶表示器51を用いて、押し順コマンドに応じた正解手順を特定可能な情報（たとえば、押し順）を報知するための処理を実行する。このように、メイン制御部41およびサブ制御部91双方において、正解手順を特定可能な情報を報知することによりナビ演出が実行される。

40

【0106】

図11(a)は、ナビ対象役の例、正解手順となる押し順、遊技補助表示器12におけるナビ演出の表示例、および液晶表示器51におけるナビ演出の表示例を説明するための図である。たとえば、後述する左ベル1など、正解手順として左第1停止が定められているナビ対象役に当選したときには、遊技補助表示器12において「1-」といった情報が表示されるとともに、液晶表示器51において「123」または「132」といった情報

50

が表示される。これにより、左から１番目のリール２Ｌを第１停止させることを報知できる。なお、サブ制御部９１は、「１２３」および「１３２」のいずれでナビ演出を実行するかを抽選で決定するものであってもよく、また、「１２３」および「１３２」のうちのいずれか一方のみによりナビ演出を実行するものであってもよい。

【０１０７】

また、ナビ演出を実行する場合には、遊技補助表示器１２において数値（図１１（ｂ）では「８」）を表示するための第１～第７セグメントを正解手順に対応させて点灯制御することに加えて、右下に第８セグメント（図１１（ｂ）では「。」）を点灯制御する。一方、ナビ演出を実行していない場合には、第８セグメントを消灯制御する。これにより、遊技補助表示器１２でナビ演出が行われているか、たとえば払い出されるメダルの枚数の報知が行われているかが誤認されることを防止できる。

10

【０１０８】

メイン制御部４１は、前述したとおり、遊技補助表示器１２においてナビ演出（ナビ報知）を行うためのナビ報知表示データを設定する。具体的に、図１１（ａ）に示す表示例（以下ではナビ番号ともいう）となるように遊技補助表示器１２の各セグメントを点灯状態とするナビ報知表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器１２においてナビ演出を実行するように制御する。一方、ナビ演出を実行しない場合（標準手順報知時）には、ナビ報知表示データとして出力バッファの初期値を設定、すなわち遊技補助表示器１２の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器１２のセグメントを全て消灯状態に設定することで、遊技補助表示器１２を非表示に制御する。これにより、標準手順である場合には、遊技補助表示器１２によるナビ演出が実行されない。

20

【０１０９】

このように、当選したナビ対象役が押し順リプレイおよび押し順ベルのいずれであっても、正解手順が共通態様のナビ演出により報知される。このため、当選しているナビ対象役が、押し順リプレイのいずれであるのか、押し順ベルのいずれであるのか、押し順リプレイあるいは押し順ベルのいずれであるのかなどがナビ演出の態様から遊技者に特定されてしまうことを防止できる。また、ナビ演出の実行に用いる演出用データの数を抑えることができるため、メイン制御部４１およびサブ制御部９１のＲＯＭの記憶容量を削減できる。

【０１１０】

30

また、ナビ演出が実行されたときに発生し得る入賞役の種類が再遊技役である場合と小役である場合とを生じさせることができるため、再遊技役が発生するのがあるいは小役が発生するのかに遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１１１】

メイン制御部４１は、ゲームが進行されて、全てのリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒが停止されたときに、いずれかの役の入賞が発生しているか否かを判定し、払い出しを伴ういずれかの役（小役）の入賞が発生している場合には、当該入賞の発生により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして出力バッファに設定して、遊技補助表示器１２に払い出されるメダルの枚数を表示させる。

【０１１２】

40

図１１（ｂ）に示すように、払出枚数表示データを出力バッファに設定する際には、メダルの払出枚数を表示させるように遊技補助表示器１２の各セグメントを点灯状態とする払出枚数表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器１２にメダルの払出枚数を表示するように制御する。たとえば、８枚のメダルが払い出されるときには、遊技補助表示器１２を構成する左側の表示器１２Ｌと右側の表示器１２Ｒとの中の表示器１２Ｒの第１～第７セグメントを点灯させる。これにより、遊技補助表示器１２に払い出されるメダルの枚数を表示させる。

【０１１３】

本実施の形態のメイン制御部４１は、所定内容としてゲームの結果に関する情報であり、ゲームの終了時に入賞の発生により遊技者に払い出されるメダルの払出枚数を表示する

50

ために用いる遊技補助表示器 1 2 に、所定内容とは異なる表示内容として遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順および停止タイミング）を識別可能なナビ番号を表示させるようになっており、遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様をゲーム中に表示させるのに対して、所定内容としての払出枚数をゲームの終了後に表示させるので、遊技補助表示器 1 2 においてナビ番号の表示期間と、払出枚数の表示期間とが重複せずに済む。

【 0 1 1 4 】

本実施の形態のメイン制御部 4 1 は、遊技者にとって有利となる停止態様を特定可能なナビ番号と、小役の入賞に伴い払い出されるメダルの払出枚数とを、遊技補助表示器 1 2 に表示させることが可能な構成であり、遊技補助表示器 1 2 に表示させるナビ番号の表示態様と、メダルの払出枚数の表示態様とは、共通の態様を含まないので、ナビ番号が表示されているのか、所定内容として払出枚数が表示されているのか、が誤認されることを防止できる。

10

【 0 1 1 5 】

なお、遊技補助表示器 1 2 に表示させるナビ番号の表示態様と、メダルの払出枚数の表示態様とは、遊技補助表示器 1 2 の 2 つの表示器での表示を一体の表示としたときに、共通の態様を含まない構成であればよく、たとえば、ナビ番号の表示態様が、払出枚数の表示態様の一部を含む構成やその逆の関係を含む構成であってもよい。

【 0 1 1 6 】

また、本実施の形態では、ナビ報知による表示態様に、払い出されるメダル枚数の表示態様（たとえば、8 枚払出時の「 8 」）を含まない。これにより、ナビ報知とメダル枚数の報知とで、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を同じ態様に制御されることがなく、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とが誤認されることを防止できる。

20

【 0 1 1 7 】

また、変形例として、メイン制御部 4 1 は、ナビ報知での遊技補助表示器 1 2 の表示態様では、たとえば表示器 1 2 L の第 8 セグメントを点灯させる一方で、払い出されるメダル枚数を報知する表示態様では、当該表示器 1 2 L の第 8 セグメントを消灯させることで、2 つの表示器 1 2 L、1 2 R のうちの 1 つの表示器の表示態様により、ナビ報知での表示態様であるか払い出されるメダル枚数を報知する表示態様であるかを識別可能な構成としてもよいことを説明したが、少なくとも 2 つの表示器 1 2 L、1 2 R の表示態様を一体としてみたときに、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とを識別可能な構成としてもよい。このような構成として、たとえば、ナビ報知においてナビ番号「 8 」を報知する際には、表示器 1 2 L に「 8 」、表示器 1 2 R に「 」を表示することで一体表示として「 8 」を表示させる一方で、払い出されるメダル枚数の報知では、表示器 1 2 L に「 」(表示無し)、表示器 1 2 R に「 8 」を表示させることで一体表示として「 8 」を表示させるようにすることで、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とが誤認されることを防止できる。

30

【 0 1 1 8 】

[区間処理]

メイン制御部 4 1 は、遊技区間にかかる処理として、通常区間処理、待機区間処理、および有利区間処理のうちのいずれかの処理を実行する。まず、区間処理を実行し、通常区間処理、待機区間処理、および有利区間処理のうち、いずれの処理を実行するかを決定する。具体的に、メイン制御部 4 1 は、RAM 4 1 c の所定領域にセットされているフラグを確認することで、通常区間に制御されているか、待機区間に制御されているか、または有利区間に制御されているかを判定する。メイン制御部 4 1 は、通常フラグがセットされていれば通常区間に制御されていると判定し、通常区間処理を実行する。同様に待機フラグがセットされていれば待機区間処理が実行され、有利フラグがセットされていれば有利区間処理が実行される。区間処理は、賭け数が設定された後に実行される。なお、設定変更を終えた直後は通常区間に制御されるため、設定変更を終えたときに通常フラグがセッ

40

50

トされる。

【0119】

[通常区間処理]

図12を参照しながら、メイン制御部41が実行する通常区間処理について説明する。図12は、メイン制御部41が実行する通常区間処理を示すフローチャートである。図12に示すように、メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されたか否かを判定する(S10)。メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されていない場合(S10でNO)、スタートスイッチ7が操作されるまで処理を待機する。一方、メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作された場合(S10でYES)、内部抽選を実行する(S11)。次に、メイン制御部41は、有利区間移行抽選を実行する(S12)。ここで言う有利区間移行抽選には、AT抽選が含まれる。

10

【0120】

次に、メイン制御部41は、ストップスイッチが操作されて全てのリールが停止したか否かを判定する(S13)。メイン制御部41は、未だ全てのリールが停止していない場合(S13でNO)、全てのリールが停止するまで処理を待機する。一方、メイン制御部41は、全てのリールが停止した場合(S13でYES)、全ての図柄を停止して表示結果を導出する(S14)。なお、有利区間ではないため、S11～S14の処理においてはATへの制御が禁止されている。

【0121】

次に、メイン制御部41は、有利区間移行抽選で当選したか否かを判定する(S15)。メイン制御部41は、有利区間移行抽選で当選していない場合(S15でNO)、通常区間処理を終了する。一方、メイン制御部41は、有利区間移行抽選で当選した場合(S15でYES)、すなわち、AT当選した場合、ナビカウンタに1を設定する(S16)。ナビカウンタとは、ナビ演出が少なくとも1回は実行されるためのカウンタであり、メイン制御部41のRAM41cの所定領域に格納されている。ナビカウンタは、1が設定された後、ナビ演出が1回実行されるか、あるいはBB1に当選すると、0にクリアされる。すなわち、ATといった有利区間においてはナビ演出が少なくとも1回実行される。

20

【0122】

次に、メイン制御部41は、区間移行処理を実行する。区間移行処理において、メイン制御部41は、まずBB2に当選したか否かを判定する(S17)。メイン制御部41は、BB2に当選していない場合(S17でNO)、有利区間報知ランプ19を点灯させる(S19)。それ以降、メイン制御部41は、有利区間に制御されている旨を示す有利フラグをRAM41cの所定領域にセットして(S20)、通常区間処理を終了する。

30

【0123】

一方、メイン制御部41は、BB2に当選した場合(S17でYES)、BB2に当選したゲームでBB2に入賞したか否かを判定する(S18)。メイン制御部41は、BB2に入賞した場合(S18でYES)、S19およびS20の処理を実行し、通常区間処理を終了する。

【0124】

一方、メイン制御部41は、BB2に入賞しなかった場合(S18でNO)、待機区間に制御されている旨を示す待機フラグをRAM41cの所定領域にセットして(S21)、通常区間処理を終了する。

40

【0125】

[待機区間処理]

図13を参照しながら、メイン制御部41が実行する待機区間処理について説明する。図13は、メイン制御部41が実行する待機区間処理を示すフローチャートである。図13に示すように、メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されたか否かを判定する(S50)。メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作されていない場合(S50でNO)、スタートスイッチ7が操作されるまで処理を待機する。一方、メイン制御部41は、スタートスイッチ7が操作された場合(S50でYES)、内部抽選を実行する

50

(S 5 1)。

【 0 1 2 6 】

次に、メイン制御部 4 1 は、ストップスイッチが操作されて全てのリールが停止したか否かを判定する (S 5 2)。メイン制御部 4 1 は、未だ全てのリールが停止していない場合 (S 5 2 で N O)、全てのリールが停止するまで処理を待機する。一方、メイン制御部 4 1 は、全てのリールが停止した場合 (S 5 2 で Y E S)、全ての図柄を停止して表示結果を導出する (S 5 3)。なお、待機区間であるため、 S 5 1 ~ S 5 3 の処理においては A T への制御が禁止されている。

【 0 1 2 7 】

次に、メイン制御部 4 1 は、 B B 2 に入賞したか否かを判定する (S 5 4)。メイン制御部 4 1 は、 B B 2 に入賞しなかった場合 (S 5 4 で N O)、待機区間処理を終了する。一方、メイン制御部 4 1 は、 B B 2 に入賞した場合 (S 5 4 で Y E S)、有利区間報知ランプ 1 9 を点灯させる (S 5 5)。それ以降、メイン制御部 4 1 は、有利フラグを R A M 4 1 c の所定領域にセットして (S 5 6)、待機区間処理を終了する。

【 0 1 2 8 】

[有利区間処理]

図 1 4 を参照しながら、メイン制御部 4 1 が実行する有利区間処理について説明する。図 1 4 は、メイン制御部 4 1 が実行する有利区間処理を示すフローチャートである。図 1 4 に示すように、メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作されたか否かを判定する (S 3 0)。メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作されていない場合 (S 3 0 で N O)、スタートスイッチ 7 が操作されるまで処理を待機する。一方、メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作された場合 (S 3 0 で Y E S)、内部抽選を実行する (S 3 1)。

【 0 1 2 9 】

次に、メイン制御部 4 1 は、ストップスイッチが操作されて全てのリールが停止したか否かを判定する (S 3 2)。メイン制御部 4 1 は、未だ全てのリールが停止していない場合 (S 3 2 で N O)、全てのリールが停止するまで処理を待機する。一方、メイン制御部 4 1 は、全てのリールが停止した場合 (S 3 2 で Y E S)、全ての図柄を停止して表示結果を導出する (S 3 3)。なお、有利区間であるため、 S 3 1 ~ S 3 3 の処理においては、 A T に制御されることもある。

【 0 1 3 0 】

次に、メイン制御部 4 1 は、最大指示区間処理を実行する (S 3 4)。最大指示区間とは、ナビ演出の実行契機 (本実施の形態においては、押し順ベルに当選したとき) になったときにナビ演出を実行するための区間である。最大指示区間処理において、メイン制御部 4 1 は、ナビカウンタに 1 が設定されており、かつ押し順ベルに当選しているときにはサブ制御部 9 1 に対してコマンドを送信するとともに、ナビカウンタに 0 を設定する。これにより、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドに従って中段ベルや右下がりベルを入賞させるための正解手順を報知するナビ演出を実行することになる。メイン制御部 4 1 は、 B B 1 に当選している場合には、サブ制御部 9 1 に対してコマンドを送信することなくナビカウンタに 0 を設定する。また、メイン制御部 4 1 は、ナビカウンタに 1 が設定されており、かつ、 S 3 1 の内部抽選で押し順ベルおよび B B 以外の役に当選、あるいはハズレのときにはナビカウンタを 1 に維持したままにする。また、 A T 中においては、ナビカウンタに 1 が設定されているか否かに関わらず、 S 3 1 の内部抽選で押し順役に当選した場合には、サブ制御部 9 1 に対してコマンドを送信する。 A T 中以外であって、ナビカウンタに 0 が設定されている場合には、サブ制御部 9 1 に対してコマンドを送信しない。最大指示区間処理において、このように実行することで、 A T 中およびナビカウンタに 1 が設定されている場合のナビなし区間または B B 2 中のみナビ演出が行われ、ナビなし区間または B B 2 中であって、ナビカウンタに 0 が設定されている場合にはナビ演出が行われないこととなる。なお、本実施形態においては、 A T に制御されてからナビなし区間に制御されるため、ナビなし区間中にナビカウンタに 1 が設定されているよう

10

20

30

40

50

な状況は起こらない。

【 0 1 3 1 】

次に、メイン制御部 4 1 は、クリアカウンタに 1 を加算する (S 3 5)。そして、メイン制御部 4 1 は、有利区間終了処理を開始する (S 3 6)。なお、有利区間終了処理を終了したときに、有利区間処理も終了する。

【 0 1 3 2 】

[有利区間終了処理]

図 1 5 を参照しながら、メイン制御部 4 1 が実行する有利区間終了処理について説明する。図 1 5 は、メイン制御部 4 1 が実行する有利区間終了処理を示すフローチャートである。図 1 5 に示すように、メイン制御部 4 1 は、クリアカウンタの値が 1 5 0 0 に達していないか否か、すなわちカウントゲーム数が 1 5 0 0 ゲームに達していないか否かを判定する (S 6 0)。メイン制御部 4 1 は、カウントゲーム数が 1 5 0 0 ゲームに達している場合 (S 6 0 で N O)、通常区間に移行するための通常区間移行処理をする (S 7 0 ~ S 7 3)。

10

【 0 1 3 3 】

一方、メイン制御部 4 1 は、カウントゲーム数が未だ 1 5 0 0 ゲームに達していない場合 (S 6 0 で Y E S)、ナビカウンタの値が 0 であるか否かを判定する (S 6 1)。メイン制御部 4 1 は、ナビカウンタの値が 0 でない場合 (S 6 1 で N O)、有利区間終了処理を終了する。

【 0 1 3 4 】

20

一方、メイン制御部 4 1 は、ナビカウンタの値が 0 である場合 (S 6 1 で Y E S)、ナビなし区間中であるかを判定する (S 6 2)。ナビなし区間中である場合 (S 6 2 で Y E S)、ナビなしカウンタが 2 0 0 以下であるかを判定し、ナビなし区間に 2 0 0 ゲームに亘って制御されたか否かを判定する (S 6 3)。メイン制御部 4 1 は、ナビなしカウンタが 2 0 0 以下である場合 (S 6 3 で Y E S)、有利区間終了処理を終了する。

【 0 1 3 5 】

一方、メイン制御部 4 1 は、ナビなしカウンタが 2 0 0 を超える場合 (S 6 3 で N O)、地獄区間または低確区間に制御されている否かを判定する (S 6 4)。メイン制御部 4 1 は、地獄区間または低確区間に制御されていない場合 (S 6 4 で N O)、有利区間終了処理を終了する。一方、メイン制御部 4 1 は、地獄区間または低確区間に制御されている場合 (S 6 4 で Y E S)、通常区間に移行するための通常区間移行処理をする (S 7 0 ~ S 7 3)。

30

【 0 1 3 6 】

S 6 2 に戻って、メイン制御部 4 1 は、ナビなし区間中ではない場合 (S 6 2 で N O)、当該ゲームで A T 終了条件が成立するか否かを判定する (S 6 5)。メイン制御部 4 1 は、当該ゲームで A T 終了条件が成立しない場合 (S 6 5 で N O)、有利区間終了処理を終了する。

【 0 1 3 7 】

一方、メイン制御部 4 1 は、当該ゲームで A T 終了条件が成立する場合 (S 6 5 で Y E S)、A T 終了後のナビなし区間が天国区間に決定したか否かを判定する (S 6 6)。メイン制御部 4 1 は、A T 終了後のナビなし区間が天国区間である場合 (S 6 6 で Y E S)、クリアカウンタが 1 3 4 0 以下であるかを判定する (S 6 7)。つまり、有利区間に制御される残り区間が 1 6 0 ゲーム以上であるかを判定する。メイン制御部 4 1 は、クリアカウンタが 1 3 4 0 未満である場合 (S 6 7 で N O)、有利区間終了処理を終了する。一方、メイン制御部 4 1 は、クリアカウンタが 1 3 4 0 以上である場合 (S 6 7 で Y E S)、通常区間に移行するための通常区間移行処理をする (S 7 0 ~ S 7 3)。

40

【 0 1 3 8 】

S 6 6 に戻って、メイン制御部 4 1 は、A T 終了後のナビなし区間が天国区間ではない場合 (S 6 6 で N O)、高確区間に決定したか否かを判定する (S 6 8)。メイン制御部 4 1 は、A T 終了後のナビなし区間が高確区間ではない場合 (S 6 8 で N O)、有利区間

50

終了処理を終了する。

【0139】

一方、メイン制御部41は、AT終了後のナビなし区間が高確区間である場合（S68でYES）、クリアカウンタが1290以下であるかを判定する（S69）。つまり、有利区間に制御される残り区間が210ゲーム以上であるかを判定する。メイン制御部41は、クリアカウンタが1290未満である場合（S69でNO）、有利区間終了処理を終了する。一方、メイン制御部41は、クリアカウンタが1290以上である場合（S69でYES）、通常区間に移行するための通常区間移行処理をする（S70～S73）。

【0140】

通常区間移行処理において、メイン制御部41は、まずクリアカウンタに0を設定する（S70）。次に、メイン制御部41は、リミット処理を行い（S71）、有利区間にかかわる全ての情報を初期化する。これにより、たとえば、リミット処理が行われてATが終了する。なお、リミット処理は、設定値にかかわらず実行される。その後、メイン制御部41は、有利区間報知ランプ19を消灯させる（S72）。それ以降、メイン制御部41は、通常区間に制御されている旨を示す通常フラグをRAM41cの所定領域にセットして（S73）、有利区間終了処理を終了する。

【0141】

[有利区間の割合の報知]

次に、図16を参照しながら、有利区間の割合の報知について説明する。本実施の形態においては、クリアカウンタによる有利区間におけるゲーム数のカウントとは別に、所定期間（たとえば、1か月間）におけるゲーム数を蓄積した総ゲーム数と、当該所定期間（たとえば、1か月間）における有利区間のゲーム数を蓄積した有利区間ゲーム数とがカウントされる。そして、総ゲーム数に対する有利区間ゲーム数の割合が、スロットマシン1の筐体1a内部に設けられた設定値表示器に表示される。スロットマシン1では、総ゲーム数に対する有利区間中における消化ゲーム数の割合は、70%未満に抑えられているが、このことを確認するために有利区間の割合が報知される。

【0142】

たとえば、図16に示すように、総ゲーム数が0～17500ゲームの間においては、有利区間の割合が70%未満および70%以上のいずれであっても、設定値表示器により、7セグメントLEDによる表示（7セグ表示）のみで有利区間の割合を示す数値が表示される。なお、17500ゲームは、スロットマシン1の市場導入時に試験されるゲーム数であるが、その他のゲーム数を用いてもよい。すなわち、スロットマシン1の市場導入時に試験される所定のゲーム数を基準にして、有利区間の割合の表示態様を変えてもよい。

【0143】

また、17501～175000ゲームの間においては、有利区間の割合が70%未満であるときには設定値表示器による7セグ表示のみで有利区間の割合を示す数値が表示される一方、有利区間の割合が70%以上であるときには設定値表示器による7セグ表示で有利区間の割合を示す数値が表示されるとともに当該数値が遅いテンポで点滅する。なお、175000ゲームは、スロットマシン1の1か月の平均ゲーム数であるが、その他のゲーム数を用いてもよい。すなわち、スロットマシン1の1か月の平均ゲーム数である所定のゲーム数を基準にして、有利区間の割合の表示態様を変えてもよい。

【0144】

また、175001ゲーム以上のゲーム数においては、有利区間の割合が70%未満であるときには設定値表示器による7セグ表示のみで有利区間の割合を示す数値が表示される一方、有利区間の割合が70%以上であるときには設定値表示器による7セグ表示で有利区間の割合を示す数値が表示されるとともに当該数値が速いテンポで点滅する。

【0145】

たとえば、店員は、「設定キーON」+「前面扉開放検出」の条件を満たすことで設定確認状態に移行し、当該設定確認状態において設定値表示器に表示された7セグ表示によ

10

20

30

40

50

って有利区間の割合を確認することができる。さらに、店員は、有利区間の割合を示す数値が点減していれば、有利区間の割合が70%以上であることを知ることができ、さらに、当該点減が速いテンポであれば、1か月の平均ゲーム数を超えている期間で有利区間の割合が70%以上であることを知ることができる。

【0146】

[AT抽選]

図17を用いて、メイン制御部41が実行するAT抽選について説明する。図17は、AT抽選テーブルを示す図である。図17(a)は初期区間中に用いられる第1AT抽選テーブルを示す図である。図17(b)は天国区間中に用いられる第2AT抽選テーブルを示す図である。図17(c)は高確区間中に用いられる第3AT抽選テーブルを示す図である。図17(d)は低確区間中に用いられる第4AT抽選テーブルを示す図である。図17(e)は地獄区間中に用いられる第5AT抽選テーブルを示す図である。

10

【0147】

なお、図17に示す中段チェリー、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカには、BB2と同時当選した場合は含まれない。つまり、中段チェリー、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、または弱スイカに単独で当選した場合は、各抽選対象役に対応する確率でAT抽選が行われる。一方、BB2と中段チェリー、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、または弱スイカとが同時当選した場合は、ボーナス2～7のいずれかに当選したことになるため、ボーナス2～7に対応する確率でAT抽選が行われる。

【0148】

ここで、図中のAT当選確率は、判定値数とAT当選率に基づいて決定される。具体的には、各抽選対象役に当該抽選対象役に当選したときのAT当選確率を掛け、掛けて得られた値の総和がAT当選確率である。

20

【0149】

また、通常区間である初期区間中にAT抽選に当選した場合は有利区間であるATに制御されるため、図17(a)に示す第1AT抽選テーブルは、有利区間移行抽選テーブルともいえる。一方、図17(b)～(e)に示す第2～第5AT抽選テーブルは、有利区間中のAT抽選テーブルであるため、指示機能に係る抽選テーブルともいえる。

【0150】

図17(a)～図17(e)に示すように、ボーナス2～7または中段チェリーに当選したときは、必ずAT抽選に当選する。また、AT当選確率は、地獄区間中が最も低く、低確区間、初期区間、高確区間、天国区間の順で高く設定されている。

30

【0151】

[AT種別の決定]

図18を用いて、メイン制御部41が実行するAT種別の決定方法について説明する。図18は、AT種別決定テーブルを示す図である。AT種別決定テーブルは、いずれの遊技状態、遊技区間に制御されているかに関わらず、AT抽選に当選したときに用いられるテーブルである。

【0152】

AT抽選に当選した場合は、1%の確率で特別ATに制御することが決定され、69%の確率で有利ATに制御することが決定され、30%の確率で通常ATに制御することが決定される。

40

【0153】

[AT終了後のナビなし区間の決定]

図19を用いて、メイン制御部41が実行するAT終了後に制御するナビなし区間の決定方法について説明する。図19は、区間決定テーブルを示す図である。いずれのATに制御しているかによって、異なる確率で区間を決定する。たとえば、特別ATに制御された後は、50%の確率で天国区間に制御され、50%の確率で高確区間に制御される。一方、通常ATに制御された後は、30%の確率で天国区間に制御され、30%の確率で高確区間に制御され、10%の確率で低確区間に制御され、30%の確率で地獄区間に制御

50

される。A T 終了後に制御するナビなし区間を決定するタイミングは、A T 種別を決定したときであってもよく、A T 終了時であってもよい。

【0154】

図18および図19から、A T に制御された後に制御されるナビなし区間の確率を求めることができる。具体的には、たとえば、A T に制御された後、天国区間に制御される確率は、 $19.85\% (= 1\% \times 50\% + 69\% \times 15\% + 30\% \times 30\%)$ である。同様に、高確区間に制御される確率は 19.85% であって、低確区間に制御される確率は 23.7% であって、地獄区間に制御される確率は 36.6% である。つまり、A T に制御された後は、地獄区間に制御される確率が最も高く、次いで低確区間、高確区間あるいは天国区間の順で制御される可能性が低くなるように設計されている。

10

【0155】

[各遊技区間に応じた演出]

サブ制御部91は、メイン制御部41から送信されるコマンドを受けて演出を行う。たとえば、サブ制御部91は、遊技区間を特定可能なコマンドに基づいて、遊技区間を示唆する画像を液晶表示器51に表示する。たとえば、サブ制御部91は、A T 中はA T 用の背景を、ボーナス中はボーナス用の背景を、初期区間中またはナビなし区間中といった非A T 中かつ非ボーナス中は通常背景を液晶表示器51に表示する。A T 中の背景画像には、準備A T に制御されていることを示す準備中背景と、特別A T 、有利A T または特別A T に制御されていることを示すA R T 背景とが含まれる。

【0156】

20

また、サブ制御部91は、有利区間であるナビなし区間中にA T 抽選に当選したことを示唆する示唆背景を液晶表示器51に表示する。通常区間中にA T 抽選に当選することは有利区間移行抽選に当選することに相当するため、有利区間報知ランプ19が点灯する。そのため、遊技者は有利区間報知ランプ19が消灯している間は、液晶表示器51の表示を含む演出に関わらず、A T 抽選に当選していないことを認識することができる。一方、有利区間中は、有利区間報知ランプ19は常に点灯しているため、有利区間であるナビなし区間中に示唆背景が液晶表示器51に表示されることで、A T 抽選に当選したことを示唆することができる。たとえば、数ゲームに亘って示唆背景を表示した後、A T 抽選に当選したか否かを報知し、A T 抽選に当選しており、R T 0 ~ 2 のうちのいずれかに制御されている場合は準備中背景を表示し、R T 3 に移行したことに伴ってA R T 背景を表示してもよい。

30

【0157】

また、ナビなし区間中に、天国区間、高確区間、低確区間、地獄区間のうちのいずれの区間に制御されているかを示唆する特殊背景を備えてもよい。たとえば、特殊背景として、天国区間を示唆する第1特殊背景、高確区間を示唆する第2特殊背景を備えてもよい。たとえば、特別A T 後は、低確区間および地獄区間に制御されることはない(図19参照)。そこで、特別A T 後は、第1特殊背景または第2特殊背景を表示するようにしてもよい。このように、有利区間中は、通常区間中に比べて多くの種類の背景画像を表示することができる。そのため、有利区間中の演出を多様化することができる。

【0158】

40

なお、初期区間、ナビなし区間、A T 中に、B B 1 , 2 に当選したことを示唆するボーナス示唆演出を実行してもよい。

【0159】

[遊技の流れ]

図20を用いて、遊技の流れを説明する。図20は、遊技の流れの一例を示すタイミングチャートである。図20に示すタイミングチャートにおいては、上から順に、発生した事象を示すラインと、遊技区間の遷移を示すラインと、A T 当選確率の遷移を示すラインと、遊技状態の遷移を示すラインと、メダルの増減を示すラインと、液晶表示器51を用いてサブ制御部91が実行する背景演出を示すラインとが示されている。

【0160】

50

設定変更がされたタイミング t_0 後は、通常区間である初期区間に制御され、約 $1/200$ の確率で A T 抽選が行われる。また、設定変更がされたタイミング t_0 後は、移行出目が導出されるタイミング t_1 まで R T 0 に制御される。約 $1/200$ の確率で A T に当選した場合に (タイミング t_2)、当選したゲーム内で有利区間報知ランプ 19 が点灯し、次ゲームから有利区間である A T に制御される。

【0161】

ここで、初期区間中はナビ演出が実行されないため、昇格リプレイを入賞させるための押し順が報知されないため、R T 1 に制御されやすい。また、R T 0, 1, 4 におけるリプレイ確率は、当選した小役を取りこぼすことなく入賞させることができたとしても、払出率が 1 未満となる確率に設定されている。初期区間中は、押し順ベルに当選した場合であっても、正解手順が報知されないため、小役を取りこぼしてしまう虞がある。そのため、初期区間中はメダルの枚数が減少する。また、サブ制御部 91 は、初期区間中は、背景演出として、通常背景を液晶表示器 51 に表示する。

10

【0162】

A T に当選した (タイミング t_2) 次ゲームから有利区間に制御される。A T 当選した次ゲームから、昇格リプレイに入賞して R T 1 から R T 2 へ移行し (タイミング t_3)、その後、特殊リプレイに入賞して R T 2 から R T 3 へ移行するまで (タイミング t_4)、準備 A T に制御される。

【0163】

準備 A T 中は、ナビ演出は実行されるため、昇格リプレイを入賞させるための押し順が報知されるとともに、押し順ベルに当選した場合に正解手順が報知されるため、主役の入賞を取りこぼす虞が少ない。そのため、初期区間中に比べてメダルは減少しにくくなる。しかし、R T 1 におけるリプレイ確率は、当選した主役を取りこぼすことなく入賞させることができたとしても、払出率が 1 を超えない確率に設定されているため、メダルは減少する。また、R T 2 におけるリプレイ確率は、当選した主役を取りこぼすことなく入賞させることができたときに、払出率が 1 未満となる確率に設定されているものの、R T 3 中に比べて低い。そのため、R T 2 中かつ準備 A T 中であるタイミング t_3 からタイミング t_4 においては、メダルは僅かに増える。また、サブ制御部 91 は、準備 A T 中は、背景演出として、準備中背景を液晶表示器 51 に表示する。

20

【0164】

タイミング t_4 において特殊リプレイに入賞すると、R T 3 に移行するとともに、有利 A T への制御も開始され、純増枚数のカウントが開始される。有利 A T に制御されてからの純増枚数が 75 枚に達したタイミング t_5 からナビなし区間に制御される。図 20 においては、地獄区間に制御することが決定されているものとする。

30

【0165】

R T 3 においては、リプレイ確率が R T 0 ~ 2, 4 に比べて高く設定されている。そのため、A T 中で当選した主役を取りこぼす可能性が低いタイミング t_4 から t_5 においては、他の期間に比べてメダルは増加する。また、サブ制御部 91 は、有利 A T 中は、背景演出として、A R T 背景を液晶表示器 51 に表示する。遊技者は、A R T 背景が液晶表示器 51 に表示されることで、払出率が高い R T 3 に制御されており、かつ A T 中である有利な状態に制御されていることを認識することができる。

40

【0166】

地獄区間中は、ナビ演出が実行されないため、押し順ベルに当選した場合に、主役を入賞させることができない虞があり、R T 3 に制御されているタイミング t_5 からタイミング t_6 であってもメダルの枚数は減少する。また、タイミング t_6 において移行出目が導出されると、R T 3 から R T 1 に移行する。地獄区間中は、移行出目の導出を回避するためのナビ演出が実行されないため、A T 中に比べて移行出目が導出されやすく、すぐに R T 3 に移行してしまう虞がある。R T 3 中に比べて R T 1 中はリプレイに当選する確率が低いため、R T 3 中に比べてメダルの枚数は減少する。ここで、初期区間中と地獄区間中においては、いずれの区間中においても、A T が実行されないため、メダルの枚数は減少

50

する。一方、有利 A T 中は、メダルの枚数が増加する。

【 0 1 6 7 】

また、200 ゲームに亘って地獄区間に制御されると、初期区間に移行する。そのため、地獄区間に制御されてからのゲーム数が200 ゲームに達したタイミング t 7 において、初期区間に移行する。

【 0 1 6 8 】

サブ制御部 9 1 は、地獄区間中は初期区間中と同様 A T に制御されないため、通常背景を液晶表示器 5 1 に表示する。また、A T に当選したことを示唆する示唆背景を液晶表示器 5 1 に表示してもよい。地獄区間に制御されてからのゲーム数が200 ゲームに達したタイミング t 7 において、初期区間に移行すると、有利区間報知ランプ 1 9 は消灯する。

10

【 0 1 6 9 】

地獄区間中と初期区間中とを比較した場合、いずれの区間においても通常背景が液晶表示器 5 1 に表示されているため、有利区間報知ランプ 1 9 の点灯態様以外は、同じような演出となる。

【 0 1 7 0 】

[設定値によって設定される条件]

図 2 1 を用いて設定値によって設定される条件について説明する。図 2 1 (a) は、設定値とボーナス当選率との関係を示す図であり、図 2 1 (b) は、設定値と天井ゲーム数との関係を示す図である。

【 0 1 7 1 】

20

B B 1 および B B 2 の当選確率について、図 2 1 (a) に示すように、B B 1 においては設定値が上がるにつれて、高くなるように設定されている。一方、B B 2 には、有利区間移行抽選であるため、設定差がない。

【 0 1 7 2 】

また、図 2 1 (b) に示すように、有利区間から通常区間に移行する条件として、有利区間の天井ゲーム数が、設定値 1 ~ 3 では1500 ゲームに設定されており、設定値 4 ~ 6 では1300 ゲームに設定されている。ここで、有利区間の天井ゲーム数とは、有利区間中カウントされる消化ゲーム数が所定ゲーム数を越えたときに有利区間から通常区間に移行するような場合の所定ゲーム数であって、所定ゲーム数として設定可能な最大ゲーム数である。

30

【 0 1 7 3 】

また、図 2 1 (b) に示すように、ナビなし区間から他の区間に移行する条件として、ナビなし区間の天井ゲーム数が、設定値 1 ~ 3 では200 G に設定されており、設定値 4 ~ 6 では170 ゲームに設定されている。

【 0 1 7 4 】

ここで、図 9 に示すように、B B 1 に入賞したときに有利区間から通常区間に移行する。また、地獄区間中または低確区間中における消化ゲーム数がナビなし区間の天井ゲーム数に到達したときに有利区間から通常区間に移行する。また、有利区間中における消化ゲーム数が有利区間の天井ゲーム数に到達したときに有利区間から通常区間に移行する。

【 0 1 7 5 】

40

設定値が低いときは、B B 1 に当選する確率が高く、ナビなし区間の天井ゲーム数も設定値が高いときに比べて高く設定されている。そのため、設定値が低いときは、設定値が高いときに比べて、有利区間から通常区間へ移行しにくくなっている。一方、有利区間の天井ゲーム数を設定値が高いときに比べて低く設定しているため、総ゲーム数に対する有利区間中における消化ゲーム数の割合を70 % 未満に抑えることができる。

【 0 1 7 6 】

[主な効果]

本実施の形態におけるスロットマシンは、ナビ演出が行われない通常区間、またはナビ演出が少なくとも1回行われる点で通常区間に比べて有利な有利区間に制御される。有利区間から通常区間である初期区間へは、有利区間中カウントされる消化ゲーム数が150

50

0 ゲームに達したときに移行する。また、有利区間は、メダルの払出率が1以上となるATと、メダルの払出率が1未満となるナビなし区間とを含む。ナビなし区間には、通常区間に含まれる初期区間に比べてAT当選確率の低い低確区間と地獄区間とが含まれる。このように、初期区間は、有利区間に含まれる低確区間および地獄区間に比べてAT当選確率が高いため、通常区間中における遊技の興趣が向上する。その結果、有利区間が終了した後であっても遊技の興趣を向上させることができる。

【0177】

特に、有利区間報知ランプ19のような、有利区間中であるか否かを報知する手段を備えるスロットマシンにおいては、有利区間中であるか通常区間中であるかを遊技者が認識することができるため、顕著にこの効果を得られる。

10

【0178】

また、本実施の形態におけるスロットマシンは、設定変更がされた後は、地獄区間および低確区間に比べてAT当選確率の高い初期区間に制御されるため、遊技者に対して、設定変更後の遊技に期待を持たせることができ、その結果、設定変更後の遊技の興趣が向上する。

【0179】

また、本実施の形態においては、200ゲームに亘って地獄区間または低確区間に制御された場合は、初期区間に移行する。つまり、所定期間に亘って地獄区間または低確区間といった不利な区間に制御された場合に、当該区間よりも有利な区間に移行する。これにより、いつまでも遊技者にとって不利な区間に滞在してしまうことを防止することができる。

20

【0180】

また、本実施の形態においては、初期区間から有利区間に移行するときに、メダルの払出率が1以上であるATまたはBB2から開始される。そのため、有利区間がメダルの払出率が高い区間からはじまるため、初期区間から有利区間への移行について、遊技者に期待させることができ、遊技の興趣が向上する。

【0181】

また、本実施の形態においては、AT終了時に地獄区間または低確区間に制御されることが決定されている場合には、天井ゲーム数に到達するまでの残りゲーム数に関わらず、ナビなし区間に移行する。そのため、ナビなし区間中に1500ゲームに到達することも、ATゲーム中に1500ゲームに到達することも生じ得る。つまり、有利区間中カウントされる消化ゲーム数が1500ゲームとなるタイミングで、ATに制御されていることも、地獄区間に制御されていることもある。そのため、有利区間中カウントされる消化ゲーム数が1500ゲームとなるときに、いずれの区間に制御されているかを、遊技者に注目させることができる。

30

【0182】

なお、有利区間中カウントされる消化ゲーム数を、音量調整や画面の輝度調整などのメニュー画面から遊技者が確認することができるようにしてもよい。

【0183】

また、本実施の形態においては、図21(b)に示すように、有利区間の天井ゲーム数として複数種類の値から設定することができる。そのため、複数種類の値のうちのいずれの値で有利区間から初期区間に移行したかも遊技者に注目させることができる。その結果、有利区間に制御されてからのゲーム数にも注目させることができる。

40

【0184】

たとえば、本実施の形態においては、設定値に基づいて有利区間の天井ゲーム数が設定される。そのため、遊技者は、天井ゲーム数から設定値を予想することができる。その結果、天井ゲーム数を特定するために、遊技者は有利区間中にカウントされる消化ゲーム数が何ゲームとなったタイミングで初期区間に移行したかに注目する。

【0185】

なお、本実施形態においては、設定値の違いによって、設定する天井ゲーム数を変える

50

ようにしたが、有利区間移行抽選に当選したときに、複数種類の値から選択するようにしてもよい。

【0186】

また、本実施の形態においては、有利区間に制御されてからの期間が1500ゲームに到達する前であっても、AT終了時の状況によっては初期区間に移行する。たとえば、AT終了時に、天国区間に移行することが決定している場合に、クリアカウンタの値が1340以上であるならば、天国区間に移行することなく、初期区間に移行する。

【0187】

ここで、クリアカウンタの値が1340以上となる状況とは、所定ゲーム数として設定可能な最大ゲーム数である天井ゲーム数(1500ゲーム)を消化するまでの残りゲーム数が160ゲーム未満となる状況である。また、160ゲームとは、天国区間中にATに当選してもATの終了条件が成立することが難しいようなゲーム数として設定されている。つまり、天井ゲーム数(1500ゲーム)を消化するまでの残りゲーム数が160ゲーム未満となる状況とは、AT終了前に消化ゲーム数が天井ゲーム数に到達してしまうような状況である。

【0188】

また、クリアカウンタの値が1340以上であるならば、天国区間に移行することなく初期区間に移行するとは、所定ゲーム数として1340ゲームを設定して、クリアカウンタが1340を超えていることに基づいて初期区間に移行しているともいえる。

【0189】

以上のことから、本実施形態においては、AT終了時に、AT終了時の状況と所定ゲーム数として設定可能な最大ゲーム数である天井ゲーム数(1500ゲーム)とに基づいて、所定ゲーム数として設定可能な複数種類のゲーム数の中から1340ゲームを設定しているともいえる。

【0190】

そのため、初期区間への移行条件となる所定ゲーム数を設定するときの状況に遊技者の注目を集めることができる。

【0191】

また、AT終了時に、次にAT当選したとしても、AT終了前に消化ゲーム数が天井ゲーム数に到達してしまうような状況においては、初期区間に移行する。そのため、AT途中で天井ゲーム数に到達してしまうような、遊技者にとって不利な状況を予め回避させることができる。

【0192】

また、図21(b)に示すように、設定値に応じて有利区間の天井ゲーム数を設定する。有利区間の天井ゲーム数は、有利区間から通常区間への移行条件でもある。つまり、有利区間から通常区間への移行条件が設定値に応じて設定される。よって、有利区間から通常区間に移行する契機にも遊技者の注目を集めることができる。

【0193】

また、図21(a)および図9に示すように、設定差のあるBB1に当選した場合は、有利区間から通常区間に移行する。つまり、BB1に当選することが、有利区間から通常区間への移行条件ともいえる。よって、移行条件が設定値に応じて設定されるため、有利区間から通常区間に移行する契機に遊技者の注目を集めることができる。

【0194】

[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。

【0195】

[有利区間移行抽選とナビなし区間に制御される期間について]

本実施の形態においては、有利区間はATまたはBB2から開始されものであった。し

10

20

30

40

50

かし、有利区間は、ナビなし区間から開始してもよい。図 2 2 を用いて、有利区間をナビなし区間から開始したときの変形例について説明する。図 2 2 (a) は、変形例における有利区間移行抽選を説明するための図であり、図 2 2 (b) は、変形例における天井ゲーム数を説明するための図である。

【 0 1 9 6 】

たとえば、本実施の形態においては、A T 抽選が有利区間移行抽選であり、A T 抽選に当選した後に、準備 A T 後の A T の種別を決定するようにした。しかし、有利区間移行抽選によって、有利区間中に制御される区間のうち、いずれの区間に制御されるかを決定してもよい。たとえば、図 2 2 (a) に示すように、有利区間移行抽選の実行契機となる抽選対象役に当選したときに、特別 A T、有利 A T、通常 A T、天国区間、高確区間、低確区間、または地獄区間のうちのいずれに制御するかを決定してもよい。

10

【 0 1 9 7 】

また、有利区間に移行してから一度も A T に制御されることなく制御されたナビなし区間と、有利区間に移行してから少なくとも 1 回以上 A T に制御された後で制御されたナビなし区間とで、設定する天井ゲーム数を変えてもよい。具体的には、図 2 2 (b) に示すように、有利区間に移行してから少なくとも 1 回以上 A T に制御された後で制御されたナビなし区間 (図中の A T 後) の天井ゲーム数を 2 0 0 ゲームに設定し、有利区間に移行してから一度も A T に制御されることなく制御されたナビなし区間 (図中のそれ以外) の天井ゲーム数を 1 2 0 ゲームに設定してもよい。また、地獄区間および低確区間であっても、有利区間に移行してから一度も A T に制御されることなく制御された場合は、1 2 0 ゲームに亘って制御された後は A T に制御されるようにしてもよい。

20

【 0 1 9 8 】

有利区間に移行してから一度も A T に制御されることなくナビなし区間に制御されるような状況としては、有利区間がナビなし区間から開始される状況である。1 2 0 ゲームは、有利区間から通常区間に移行する条件である 1 5 0 0 ゲームが経過する前に到達するゲーム数であるため、有利区間に制御されてから、メダルの付与率が 1 を超える A T に制御されることなく通常区間に移行することを防止することができる。

【 0 1 9 9 】

なお、1 2 0 ゲームは一例であって、有利区間中の消化ゲーム数が 1 5 0 0 ゲームを超える前に A T に制御され、かつ、その A T の終了条件が成立するようなゲーム数であればよい。

30

【 0 2 0 0 】

[ナビなし区間の決定方法]

本実施形態においては、制御された A T に基づいて決定するものとした。しかし、A T 中に特定の抽選対象役に当選したときに、A T 終了後のナビなし区間を天国区間に決定し、A T 中に特定の抽選対象役に当選しなかった場合は、制御された A T に基づいて決定してもよい。このような場合に、特定の抽選対象役に当選したことに基づいて天国区間に決定した場合の天国区間中に、他の区間においては実行されない特別な演出を実行するようにしてもよい。このように、A T 中の内部抽選結果に基づいて、A T 終了後に制御されるナビなし区間を遊技者が認識できるような場合に、天国区間特有の演出を実行することで、天国区間に制御されていることを強調することができ、遊技の興趣が向上する。また、A T 終了後に制御されるナビなし区間を遊技者が認識できないような場合には、各区間特有の演出を行わないようにしてもよい。このようにすることで、演出に基づいてナビなし区間の種類を遊技者に特定されてしまうことを防止することができる。

40

【 0 2 0 1 】

また、A T 中に特定の抽選対象役に当選したか否かを示唆する演出をしてもよい。このようにすることで、A T 後に A T 当選確率の高い天国区間に制御されることに期待できるため、A T 中の演出に注目させることができる。

【 0 2 0 2 】

また、本実施形態においては、ナビなし区間の種類ごとに、天井ゲーム到達後に移行す

50

る区間が異なるように設計されている。しかし、ナビなし区間の種類に関わらず、天井ゲーム到達後に移行する区間が同じようにしてもよい。

【0203】

〔 所定ゲーム数の設定 〕

本実施形態においては、有利区間の天井ゲーム数を設定値に応じて決定し、AT終了時の状況と、天井ゲーム数とに応じて、移行条件である所定ゲーム数を設定しなおしていた。しかし、有利区間移行時における総ゲーム数に対する有利区間ゲーム数の割合と、所定ゲーム数として設定可能な最大ゲーム数である天井ゲーム数とに応じて、所定ゲーム数を設定してもよい。たとえば、有利区間移行時から天井ゲーム数消化したと仮定したときに、総ゲーム数に対する有利区間ゲーム数の割合が70%を超えてしまうような場合には、所定ゲーム数として消化ゲーム数が所定ゲーム数に到達しても総ゲーム数に対する有利区間ゲーム数の割合が70%を超えないゲーム数に設定してもよい。

10

【0204】

〔 有利区間中に通常区間の移行のためにカウントする値 〕

本実施形態においては、有利区間中の消化ゲーム数をカウントし、消化ゲーム数が所定値となったことに基づいて、有利区間から通常区間に移行することとした。しかし、有利区間中に通常区間への移行に関連してカウントする値は消化ゲーム数に限られない。たとえば、カウントする値は、遊技の進行に伴って増加する値であればよく、有利区間中に払い出されたメダルの枚数（払出枚数）や、有利区間中に遊技に使用したメダルの枚数等であってもよい。そして、カウントした値が予め定められた特定値に達したことに基づいて、通常区間に移行するようにすればよい。

20

【0205】

〔 AT種別の決定方法 〕

本実施形態においては、AT抽選の契機となる当選した抽選対象役の種類に関わらず、一定の割合でATの種別を決定することとした。しかし、当選した抽選対象役に基づいて、AT種別の決定方法を変えるようにしてもよい。たとえば、中段チェリーおよびBB2に当選したことに基づいてAT当選した場合と、弱チェリーまたは弱スイカに当選したことに基づいてAT当選した場合とを比較して、中段チェリーおよびBB2に当選したときの方が高い確率で特別ATに制御されるようにしてもよい。このようにすることで、AT当選したときの表示結果にも遊技者を注目させることができる。

30

【0206】

また、制御されている区間ごとに、異なる割合でATの種別を決定するようにしてもよい。たとえば、天国区間中は、地獄区間中に比べて特別ATが選択される可能性が高くなるようにしてもよい。このようにすることで、いずれの区間に制御されているかに対する注目度合いを高めることができる。

【0207】

〔 上乗せ抽選について 〕

本実施形態においては、ATに当選しているBB2中、または、AT中に、ATに関する抽選を行わないものとした。しかし、ATに制御する期間を延長するための上乗せ抽選を実行してもよい。たとえば、BB2中またはAT中に、特定の抽選対象役に当選した場合に上乗せ抽選を行い、特別AT、有利ATまたは通常ATのうち、いずれのATに制御することを可能にする権利を付与するようにしてもよい。このような権利が付与されたときに、ATの終了条件が成立したときに、この権利が付与されたことを報知するために、「AT継続」といった文字画像を液晶表示器51に表示してもよい。

40

【0208】

〔 払出率を1未満にする方法 〕

本実施形態においては、ナビなし区間中にナビ演出を実行しないことで、払出率が1未満となるようにした。しかし、ナビ演出は実行するものの、RT1に滞在し続けるようにすることで、払出率を1未満に設定するようにしてもよい。具体的には、押し順リプレイに当選した場合にはナビ演出を実行しないものの、押し順ベルに当選したときにはナビ演

50

出を実行するようにしてもよい。また、ナビなし区間中に、押し順役に当選した場合に、払出率が1未満となるような割合で、ナビ演出を実行するか否かを抽選によって決定してもよい。つまり、本実施形態においては、ナビなし区間中にナビ演出を実行しないこととしたが、ナビ演出を実行するようにしてもよい。

【0209】

[有利区間の割合の報知について]

本実施の形態においては、総ゲーム数に対する有利区間ゲーム数の割合が設定確認状態において設定値表示器に表示されることで、有利区間の割合を確認することができたが、これに限らない。

【0210】

たとえば、設定値表示器に限らず、スロットマシン1の筐体内部、たとえば遊技制御基板に設けられた表示器(たとえば、7セグメントLED)に有利区間の割合などが表示されてもよい。なお、遊技制御基板は、かしめによって分解できないようになっていれば、表示器が外部から不正に操作されることもない。また、設定値についても、設定値表示器ではなく遊技制御基板に設けられた表示器に表示されてもよい。なお、クレジット表示器11や遊技補助表示器12、液晶表示器51などに有利区間の割合が表示されてもよい。

【0211】

また、有利区間の割合に限らず、総ゲーム数および有利区間ゲーム数についても、設定値表示器や遊技制御基板に設けられた表示器に表示されてもよい。また、所定の操作が行われたことを条件に有利区間の割合などが表示されてもよい。たとえば、演出用スイッチ56が押下されたことを条件に有利区間の割合などが表示されてもよい。あるいは、スロットマシン1の筐体内部に確認用スイッチを設け、当該確認用スイッチが押下されたことを条件に有利区間の割合などが表示されてもよい。なお、前面扉1bの開放検出がされていないときに確認用スイッチが押下されたときにはエラー報知が行われてもよい。

【0212】

また、本実施の形態においては、図16に示す報知態様で有利区間の割合が報知されたが、これに限らない。たとえば、総ゲーム数が0~17500ゲームの間においても、有利区間の割合が70%以上であれば点滅表示されてもよい。あるいは、総ゲーム数が0~17500ゲームの間においては、70%未満の所定確率、たとえば50%未満であるときに点滅表示されてもよい。さらに、点滅表示に限らず、色が変化したり、数値とともにエラー画像が表示されたり、その他の態様で有利区間の割合についてエラー報知してもよい。また、総ゲーム数に応じて報知態様を3段階に分けているが、4段階などその他の段階に分けて有利区間の報知を行ってもよい。

【0213】

また、賭数設定がされている状態においては、設定確認状態に移行しないものであってもよい。つまり、有利区間の割合は、賭数設定がされている状態においては確認することができないものであってもよい。さらに、再遊技役が入賞したときには自動で賭数設定されるため、有利区間の割合は、再遊技役が入賞したときにおいても確認することができないものであってもよい。なお、賭数設定がされている状態においては、有利区間の割合を確認することができるものであってもよい。

【0214】

また、本実施の形態においては、有利区間の割合が7セグメントLEDによって報知されたが、その他の割合が報知されてもよい。

【0215】

たとえば、スロットマシン1の市場導入時に行われる試験において、短時間(たとえば、400ゲーム)におけるメダルの払出率(出玉率)について、第1割合(たとえば、300%)払出率であるときには市場導入できない場合、短時間におけるメダルの払出率が7セグメントLEDによって報知されてもよい。この場合、本実施の形態のように、短時間におけるメダルの払出率が第1割合払出率であるか否かで報知態様を異ならせてもよい(第1割合払出率である場合はエラー報知)。また、スロットマシン1の市場導入

10

20

30

40

50

時に行われる試験において、中時間（たとえば、6000ゲーム）におけるメダルの払出率（出玉率）について、第2割合（たとえば、150%）払出率であるときには市場導入できない場合、中時間におけるメダルの払出率が7セグメントLEDによって報知されてもよい。この場合、本実施の形態のように、中時間におけるメダルの払出率が第2割合払出率であるか否かで報知態様を異ならせてもよい（第2割合払出率である場合はエラー報知）。また、スロットマシン1の市場導入時に行われる試験において、長時間（たとえば、17500ゲーム）におけるメダルの払出率（出玉率）について、第3割合（たとえば、55%）＜払出率＜第4割合（たとえば、120%）であるときには市場導入できない場合、長時間におけるメダルの払出率が7セグメントLEDによって報知されてもよい。この場合、本実施の形態のように、長時間におけるメダルの払出率が第3割合＜払出率＜第4割合であるか否かで報知態様を異ならせてもよい（払出率第3割合、あるいは第4割合払出率である場合はエラー報知）。

10

20

30

40

50

【0216】

また、たとえば、役物比率が7セグメントLEDによって報知されてもよい。役物比率とは、所定回数（たとえば、6000回）に亘って遊技された場合において、トータル払出枚数に対するボーナス（たとえば、レギュラーボーナス（RB）、シングルボーナス（SB）、チャレンジボーナス（CB））中の払出枚数の比率のことを言う。たとえば、小役の入賞確率が高くなるボーナス状態に移行するための当選役であるRBのみが搭載されたスロットマシンであれば、役物比率は6割が上限であるため、役物比率が6割であるか否かで7セグメントLEDの報知態様を異ならせてもよい（役物比率が6割を超えるとエラー報知）。また、SB（入賞により1ゲームのみ非SBのときよりも小役の当選確率が高いゲームを行うことが可能になる当選役）やCB（毎ゲームにおいて全ての小役が当選する状態に移行するための当選役）が搭載されたスロットマシンであれば、役物比率は7割が上限であるため、役物比率が7割であるか否かで7セグメントLEDの報知態様を異ならせてもよい（役物比率が7割を超えるとエラー報知）。

【0217】

このように、スロットマシン1の市場導入時に行われる試験で規定されている割合やスロットマシン1の性能に関わる割合などを7セグメントLEDによって報知されてもよい。

【0218】

[当選報知について]

本実施の形態においては、有利区間報知ランプ19によって有利区間の当選報知を行っていたが、これに限らない。たとえば、ストップスイッチと同じ配置で遊技者が認識しやすい場所に当選報知LEDを設けてもよい。また、クレジット表示器11や遊技補助表示器12、ペイアウトランプのような既存の手段を用いて当選報知してもよい。さらに、スピーカ53、54などから所定音を出力することによって有利区間移行抽選の当選を報知してもよい。

【0219】

また、有利区間報知ランプ19の点灯は、単に7セグメントディスプレイのように数字などを表示するのではなく、たとえばペイアウトランプによって単一のLED（ドットポイント）を点灯させるのみであってもよい。さらに、ナビ演出時に操作手順が報知される際、クレジット表示器11や遊技補助表示器12のような既存の手段を用いて行われてもよい。この場合においては、操作手順の報知に対して7セグメントディスプレイを用いる一方で、当選報知を単一のLEDを用いてもよい。

【0220】

また、有利区間報知ランプ19の点灯タイミングは、1ゲーム内におけるいずれのタイミングであってもよい。たとえば、スタートスイッチ7の操作時、第3停止時（押圧時、押圧解除時）、あるいは有利区間移行抽選に当選したゲームの賭数設定時など、任意のタイミングで有利区間報知ランプ19が点灯してもよい。

【0221】

なお、図 2 1 (a) に示すように、ナビなし区間移行に関する抽選 (ナビなし区間移行抽選) 契機と、 A T 抽選契機とを同じにしてもよい (たとえば、強チェリー) 。この場合に、ナビなし区間移行抽選当選時と A T 当選時とで同じ態様で有利区間報知ランプ 1 9 が点灯してもよい。このようにすれば、有利区間報知ランプ 1 9 が点灯したときに、ナビなし区間移行当選および A T 当選のいずれになっているのかを遊技者に注目させることができる。さらに、有利区間報知ランプ 1 9 が点灯した後、ナビなし区間移行当選および A T 当選のいずれになっているのかを遊技者に期待させる期待演出を実行してもよい。たとえば、強チェリー当選契機でナビなし区間移行当選したときに有利区間報知ランプ 1 9 を点灯させて 1 0 ゲーム間のナビなし区間に制御し、その間、バトル演出を実行し、ナビなし区間中に A T 当選すれば、バトル演出の結果で味方キャラクタが勝利して W I N の文字画像を表示する一方、ナビなし区間中に A T 当選しなければ、バトル演出の結果で味方キャラクタが敗北して L O S E の文字画像を表示してもよい。

10

【 0 2 2 2 】

[メイン側報知装置について]

前述した実施の形態では、メイン制御部 4 1 によるナビ演出を遊技補助表示器 1 2 において実行する例 (兼用する例) について説明したが、メイン制御部 4 1 により制御され、遊技の進行に応じて所定情報を報知するメイン側報知装置であればこれに限らず、たとえば、クレジット表示器 1 1 や 1 ~ 3 B E T L E D 1 4 ~ 1 6 など、どのようなものであってもよい。このように、メイン側報知装置を兼用してナビ演出を実行することにより、コストを削減できる。

20

【 0 2 2 3 】

[特典について]

前述した例では、各遊技区間で A T 当選確率を変えることで、 A T という特典に関する有利度合いを各遊技区間で異なるようにした。しかし、特典に関する有利度合いを変える方法には、 A T に当選する確率を変える方法と、選択される A T 種別が異なるようにする方法とが含まれ、そのいずれの方法も実行するようにしてもよい。また、 A T に制御する期間を A T ゲーム数によって管理する場合に、付与する A T ゲーム数を変えることで特典に関する有利度合いを変えるようにしてもよい。

【 0 2 2 4 】

また、特典として A T を例に挙げたが、特典としては、遊技者にとっての有利度合いを向上させる価値であればよく、 B B 当選、 A T 抽選において通常時よりも高確率で A T 当選する高確率状態が設けられている場合において、現在の状態が高確率状態であるか否かを示唆するための確率示唆演出の実行、液晶表示器 5 1 に音声とともにプレミア演出の実行 (特別キャラクタ出現、次回発生したボーナス中において特別なボーナス中演出実行など) 、設定されている設定値を示唆するための設定値示唆演出の実行、一定数を集めることでスロットマシン 1 が設置された遊技店において定めたサービスと交換可能なポイント付与、特典映像や特典情報を所定の W e b サイトにてダウンロードすることが可能な 2 次元コードを液晶表示器 5 1 において表示などであってもよい。

30

【 0 2 2 5 】

また、特典の一例として A T ゲーム数を例示したが、 A T に関する特典としては、これに限らず、たとえば、 A T に所定ゲーム数 (たとえば 5 0 ゲーム) 制御可能にする権利 (ナビストック) を特典としてもよい。また、ナビ演出を実行可能なナビ演出実行可能回数を決定し、当該決定されたナビ演出実行可能回数分、ナビ演出が実行されるまで A T に制御する場合、ナビ演出実行可能回数を特典としてもよい。また、たとえば、上限付与量を決定し、付与された遊技用価値 (メダル払出枚数) が決定された上限付与量に到達するまで A T に制御する場合、上限付与量を特典としてもよい。また、所定の A T 開始条件が成立してから所定の A T 終了条件が成立するまで A T に制御され、 A T 終了条件が成立したときに当該 A T を継続するか否かの継続抽選を行う場合、継続抽選において継続すると決定される継続確率を特典としてもよい。

40

【 0 2 2 6 】

50

また、有利な状態に移行する権利や、有利な状態に制御される期間を特典としてもよい。前述した例では、有利な状態として、スロットマシン 1 については小役の当選確率が所定状態であるときよりも高確率となるビッグボーナス（ＢＢ）やＡＴを例示したが、遊技者にとって有利な状態であればこれに限るものではなく、以下においてスロットマシンの例を説明する。

【０２２７】

有利な状態は、たとえば、所定の入賞役の当選確率が高確率となるレギュラーボーナス（ＲＢ）、少なくとも１のリールの引き込み可能範囲が通常よりも狭くなるとともに毎ゲームにおいてすべての小役の発生が許容された状態となるチャレンジタイム（ＣＴ）、入賞役の当選確率などを变化させるものではなく当選した小役を入賞させるための操作手順を所定期間（たとえば５０ゲーム消化するまでの間）に亘って報知する擬似ボーナスなどであってもよい。また、これらの有利な状態に制御される確率が高確率となる状態であってもよく、また、フリーズ状態に制御される確率が高確率の状態、ＡＴゲーム数などのゲーム数が高確率で上乗せされる状態、ＡＴの上乗せゲーム数が増加されやすくなる状態など、上記実施形態と異なる態様の有利状態を設定してもよい。また、通信回線網上で特典を得るための条件や、プレミアム感のある演出（フリーズ演出、プレミアム演出など）を実行する条件の成立確率が高確率となる状態等、遊技者にとって間接的に有利な特典や、遊技の興趣を向上させる状態などであってもよい。また、有利な状態への移行を許容するか否かを決定する許容決定手段は、内部抽選処理に限らず、入賞役とは無関係に決定する手段であってもよい。

10

20

【０２２８】

また、有利な状態とは、たとえば、特典を付与するか否かを決定する特典付与抽選において、「特典が付与される確率」、および「特典が付与されることが決定されたときに付与される特典の価値（または特典量の期待値）」のうちの少なくとも一方が、通常の状態（有利な状態とは異なる状態）よりも高い状態としてもよい。また、有利な状態とは、特典付与抽選の実行契機の数、該通常の状態よりも多いものとしてもよい。また、有利な状態とは、特典を付与させるために消化することが必要な消化必要ゲーム数、通常の状態よりも少なくなる状態としてもよい。

【０２２９】

たとえば、特典をＡＴゲーム数とした場合には、有利な状態とは、通常の状態よりも、「ＡＴ抽選でのＡＴ当選確率」、および「ＡＴ抽選でのＡＴ当選した場合に付与されるＡＴゲーム数の価値」のうちの少なくとも一方が、通常の状態よりも高い状態としてもよい。また、有利な状態とは、ＡＴ抽選の実行契機の数、該通常の状態よりも多いものとしてもよい。たとえば、通常の状態でのＡＴ抽選の実行契機が、第１役当選および第２役当選とした場合には、有利な状態でのＡＴ抽選の実行契機は、第１役当選および第２役当選に加えて第３役当選としてもよい。

30

【０２３０】

[演出や報知について]

前述した例では、液晶表示器 5 1 を用いて演出や報知を行う例を挙げたが、たとえば、スピーカ 5 3、5 4、リールの背面側（内側）に配置されたバックランプ（上記実施形態のリールＬＥＤ 5 5）、リールの前面側に配置された透過液晶表示器（リールを目視できるように構成された液晶表示器）、前面扉 1 b などに取り付けられたランプやＬＥＤ、ストップスイッチの振動、ストップスイッチの周囲からの送風、ストップスイッチの温度の変化など、上記の実施形態と異なる手段で演出を実行してもよい。

40

【０２３１】

[ＡＴについて]

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

50

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

10

20

30

40

50

【0232】

また、A Tに係る制御として、ナビ演出を実行するためのランプやLEDの点灯制御をメイン制御部41が行うことが挙げられる。さらに、メイン制御部41がナビ演出を実行することに連動してサブ制御部91がナビ演出を実行するようにしてもよい。さらに、メイン制御部41は、たとえばA T抽選の高確率状態に制御するときなど抽選確率を向上させるときに、その旨をランプやLED（たとえば、遊技補助表示器12など）の点灯制御によって報知するようにしてもよい。より具体的に、メイン制御部41は、遊技補助表示器12によりナビ演出を所定回数実行することによりA T抽選の高確率状態に制御する旨を報知するようにしてもよい。あるいは、メイン制御部41は、サブ制御部91にナビ演出を所定回数実行させることによりA T抽選の高確率状態に制御する旨を報知するようにしてもよい。

【0233】

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

【0234】

また、前述した実施の形態では、前述したA Tに係る制御（たとえば、C Z抽選、C Z制御、前兆期間に関する制御、示唆ナビ期間に関する制御、A T抽選、A T制御など）をメイン制御部41が実行するようにしたが、サブ制御部91が実行するようにしてもよい。サブ制御部91は、たとえば、メイン制御部41からの内部当選コマンドに基づいてA T抽選処理や上乗せ抽選処理を行い、その結果に応じてA Tに制御するための処理やナビ演出を実行するための処理などを行うようにしてもよい。このように、A Tに係る制御をメイン制御部41が管理するものではなく、サブ制御部91が管理することにより、サブ制御部91のRAM91cよりも記憶容量が少ないメイン制御部41のRAM41cにおける容量不足を解消することができる。

【0235】

[スロットマシンの他の変形例について]

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

ットマシンであってもよい。

【 0 2 3 6 】

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。

【 0 2 3 7 】

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 】

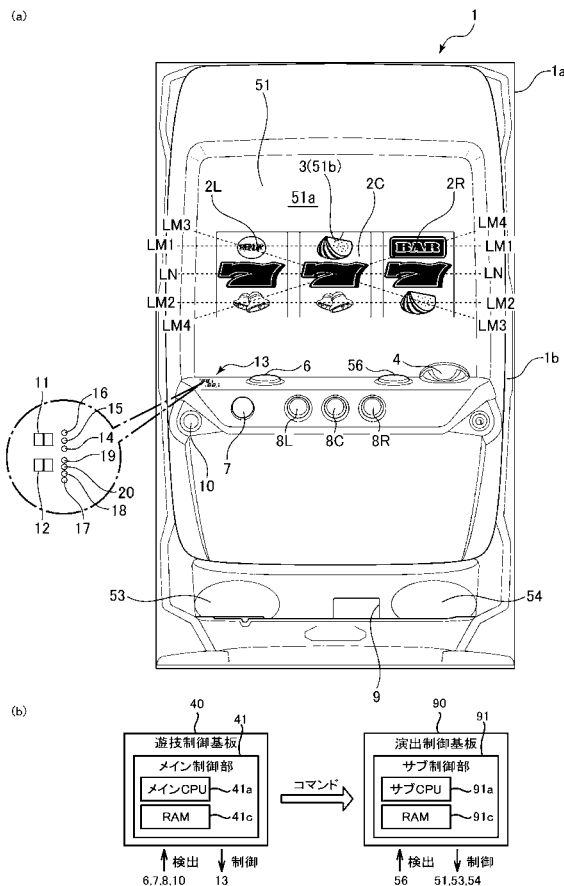
【 0 2 3 8 】

1 スロットマシン、2 L , 2 C , 2 R リール、8 L , 8 C , 8 R ストップスイッチ、1 2 遊技補助表示器、1 9 有利区間報知ランプ、4 1 メイン制御部、4 1 c R A M、5 1 液晶表示器、5 6 演出用スイッチ 9 1 サブ制御部、9 1 c R A M。

10

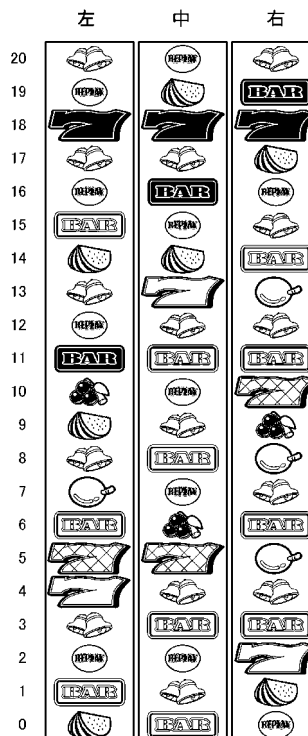
【 図 1 】

図 1
(a)



【 図 2 】

図 2



【図 3】

図 3

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	付与
BB1	白7-白7-白7	-	351枚以上払出で終了
BB2	網7-網7-網7	-	216枚以上払出で終了
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ リプレイ-ベル-プラム プラム-ベル-リプレイ プラム-ベル-プラム	-	8枚
上段ベル1	リプレイ-白BAR-白BAR	ベル-ベル-ベル	8枚
上段ベル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ベル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ベル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ベル5	プラム-白BAR-白BAR		
上段ベル6	プラム-白BAR-黒BAR		
上段ベル7	プラム-黒BAR-白BAR		
上段ベル8	プラム-黒BAR-黒BAR		
右下がりスイカ	ベル-スイカ-黒7 ベル-スイカ-白7	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ ベル-白7-リプレイ 黒7-スイカ-スイカ 白7-スイカ-スイカ スイカ-スイカ-スイカ	黒7/白7/スイカ-スイカ-スイカ	5枚
中段スイカ	黒BAR-ベル-ベル 黒BAR-黒BAR-ベル 黒BAR-白BAR-ベル	-	5枚
下段チェリー	チェリー-ANY-ANY	-	2枚
中段チェリー1枚役	スイカ-リプレイ-ベル	-	1枚
通常リプレイ	リプレイ-リプレイ-リプレイ リプレイ-リプレイ-プラム プラム-リプレイ-リプレイ プラム-リプレイ-プラム	-	再遊技
下段リプレイ	ベル-白BAR-チェリー ベル-白BAR-スイカ ベル-白BAR-黒7 ベル-白BAR-網7 ベル-白BAR-白7 ベル-黒BAR-白BAR ベル-黒BAR-チェリー ベル-黒BAR-スイカ ベル-黒BAR-黒7 ベル-黒BAR-網7 ベル-黒BAR-白7	リプレイ/プラム-リプレイ/プラム -リプレイ/プラム/スイカ/チェリー/網7/白7	再遊技
転落リプレイ	ベル-リプレイ-ベル	リプレイ/プラム-リプレイ-リプレイ/プラム	再遊技
昇格リプレイ1	リプレイ-リプレイ-ベル プラム-リプレイ-ベル	-	再遊技
昇格リプレイ2	ベル-白BAR-リプレイ ベル-白BAR-プラム ベル-黒BAR-リプレイ ベル-黒BAR-プラム	リプレイ/プラム-リプレイ-ベル	再遊技
特殊リプレイ	ベル-リプレイ-リプレイ ベル-リプレイ-プラム	-	再遊技

【図 5】

図 5

名称	図柄の組合せ
移行出目	リプレイ-白BAR-ベル
	リプレイ-黒BAR-ベル
	プラム-白BAR-ベル
	プラム-黒BAR-ベル
	リプレイ-ベル-白BAR
	リプレイ-ベル-黒BAR
	プラム-ベル-白BAR
	プラム-ベル-黒BAR
	黒7-白BAR-白BAR
	黒7-白BAR-黒BAR
	黒7-黒BAR-白BAR
	黒7-黒BAR-黒BAR
	白7-白BAR-白BAR
	白7-白BAR-黒BAR
	白7-黒BAR-白BAR
	白7-黒BAR-黒BAR
	スイカ-白BAR-白BAR
	スイカ-白BAR-黒BAR
	スイカ-黒BAR-白BAR
	スイカ-黒BAR-黒BAR

【図 4】

図 4

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル5 or 上段ベル8 or 移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル6 or 上段ベル7 or 移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2 or 上段ベル3 or 移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	中・右第1停止	上段ベル2 or 上段ベル4 or 移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2 or 上段ベル5 or 移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1 or 上段ベル6 or 移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4 or 上段ベル7 or 移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3 or 上段ベル8 or 移行出目
右ベル1	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル1 or 上段ベル7 or 移行出目
右ベル2	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル3 or 上段ベル5 or 移行出目
右ベル3	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル4 or 上段ベル6 or 移行出目
右ベル4	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル2 or 上段ベル8 or 移行出目
リプレイGR1	左中右	昇格リプレイ1
	左中右以外	通常リプレイ
リプレイGR2	左右中	昇格リプレイ1
	左右中以外	通常リプレイ
リプレイGR3	中左右	昇格リプレイ1
	中左右以外	通常リプレイ
リプレイGR4	中右左	昇格リプレイ1
	中右左以外	通常リプレイ
リプレイGR5	右左中	昇格リプレイ2
	右左中以外	通常リプレイ
リプレイGR6	右中左	昇格リプレイ2
	右中左以外	通常リプレイ
リプレイGR11	左第1停止	通常リプレイ
	左第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR12	中第1停止	通常リプレイ
	中第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR13	右第1停止	通常リプレイ
	右第1停止以外	転落リプレイ
リプレイGR21	左第1停止	特殊リプレイ
	左第1停止以外	通常リプレイ
リプレイGR22	中第1停止	特殊リプレイ
	中第1停止以外	通常リプレイ
リプレイGR23	右第1停止	特殊リプレイ
	右第1停止以外	通常リプレイ

【図 6】

図 6

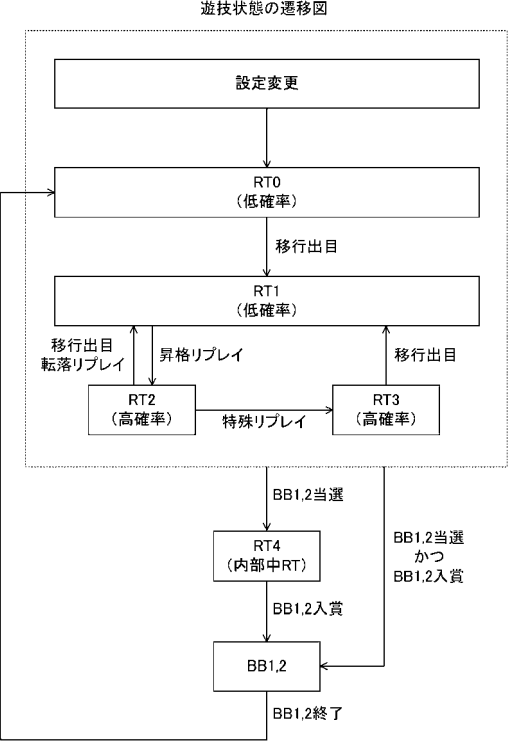


图 7

遊技状態	開始条件	終了条件	リプレイ 合算確率
RT0	設定変更後 BB1,2の終了	移行出目導出 BB当選 BB入賞	約1/7.3
RT1	RT0,2,3→移行出目導出 RT2→低落リプレイ入賞	昇格リプレイ入賞 BB当選 BB入賞	約1/7.3
RT2	昇格リプレイ入賞	特殊リプレイ入賞 低落リプレイ入賞 移行出目導出 BB当選 BB入賞	約1/2.0
RT3	特殊リプレイ入賞	移行出目導出 BB当選 BB入賞	約1/1.4
RT4 (内部中)	BB当選	BB入賞	約1/7.3
BB1	BB1入賞	351枚以上払出	-
BB2	BB2入賞	216枚以上払出	-

图 8

品名	施作対象	入費後の仕様	適用規格				決定	利用状況
			国産規格 JIS S 5035	国産規格 JIS S 5036	国産規格 JIS S 5037	国産規格 JIS S 5038		
1	ボーンス1	国産	○	○	○	○	○	○
2	ボーンス2	国産	○	○	○	○	○	○
3	ボーンス3	国産	○	○	○	○	○	○
4	ボーンス4	国産	○	○	○	○	○	○
5	ボーンス5	国産	○	○	○	○	○	○
6	ボーンス6	国産	○	○	○	○	○	○
7	ボーンス7	国産	○	○	○	○	○	○
8	ボーンス8	国産	○	○	○	○	○	○
9	ボーンス9	国産	○	○	○	○	○	○
10	ボーンス10	国産	○	○	○	○	○	○
11	ボーンス11	国産	○	○	○	○	○	○
12	ボーンス12	国産	○	○	○	○	○	○
13	ボーンス13	国産	○	○	○	○	○	○
14	ボーンス14	国産	○	○	○	○	○	○
15	ボーンス15	国産	○	○	○	○	○	○
16	ボーンス16	国産	○	○	○	○	○	○
17	ボーンス17	国産	○	○	○	○	○	○
18	ボーンス18	国産	○	○	○	○	○	○
19	ボーンス19	国産	○	○	○	○	○	○
20	ボーンス20	国産	○	○	○	○	○	○
21	ボーンス21	国産	○	○	○	○	○	○
22	ボーンス22	国産	○	○	○	○	○	○
23	ボーンス23	国産	○	○	○	○	○	○
24	ボーンス24	国産	○	○	○	○	○	○
25	ボーンス25	国産	○	○	○	○	○	○
26	ボーンス26	国産	○	○	○	○	○	○
27	ボーンス27	国産	○	○	○	○	○	○
28	ボーンス28	国産	○	○	○	○	○	○
29	ボーンス29	国産	○	○	○	○	○	○
30	ボーンス30	国産	○	○	○	○	○	○
31	ボーンス31	国産	○	○	○	○	○	○
32	ボーンス32	国産	○	○	○	○	○	○
33	ボーンス33	国産	○	○	○	○	○	○
34	ボーンス34	国産	○	○	○	○	○	○
35	ボーンス35	国産	○	○	○	○	○	○
36	ボーンス36	国産	○	○	○	○	○	○
37	ボーンス37	国産	○	○	○	○	○	○
38	ボーンス38	国産	○	○	○	○	○	○
39	ボーンス39	国産	○	○	○	○	○	○
40	ボーンス40	国産	○	○	○	○	○	○
41	ボーンス41	国産	○	○	○	○	○	○
42	ボーンス42	国産	○	○	○	○	○	○
43	ボーンス43	国産	○	○	○	○	○	○
44	ボーンス44	国産	○	○	○	○	○	○
45	ボーンス45	国産	○	○	○	○	○	○
46	ボーンス46	国産	○	○	○	○	○	○
47	ボーンス47	国産	○	○	○	○	○	○
48	ボーンス48	国産	○	○	○	○	○	○
49	ボーンス49	国産	○	○	○	○	○	○
50	ボーンス50	国産	○	○	○	○	○	○
51	ボーンス51	国産	○	○	○	○	○	○
52	ボーンス52	国産	○	○	○	○	○	○

图 9

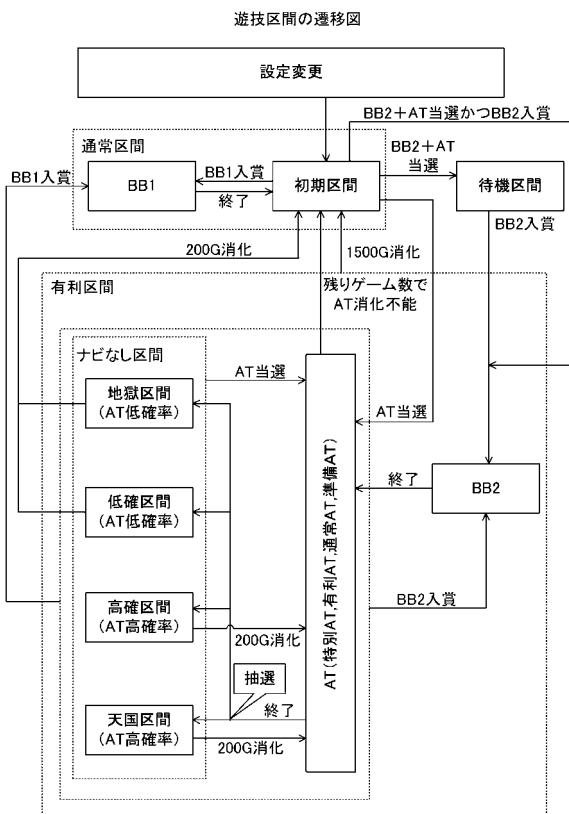


图 10

遊技区間		開始条件	終了条件	AT当選確率
初期区間 (通常区間)		設定変更 BB1終了 有利区間で1500G消化 地獄区間または低確区間で200G消化 AT終了時に特定状況	BB1入賞 BB2当選 AT当選	約1/200
BB1 (通常区間)		BB1入賞	351枚以上払出	-
BB2 (有利区間)		BB2入賞	216枚以上払出	-
AT (有利区間)		AT当選 BB2終了 高確区間または天国区間で200G消化	規定枚数の払出し 有利区間で1500G消化 BB1, BB2入賞	-
ナビなし 区間 (有利区間)	地獄区間	AT終了	AT当選 有利区間で1500G消化 200G消化 BB1, BB2入賞	約1/316
	低確区間			約1/249
	高確区間			約1/64
	天国区間			約1/16
待機区間		BB2当選	BB2入賞	-

【図 1 1】

図 1 1

(a)ナビ報知表示の表示態様

ナビ対象役の例	押し順 (正解手順)	遊技補助表示器	液晶表示器
左ベル1等	左第1停止		① ② ③ ① ③ ②
中ベル1等	中第1停止		② ① ③ ③ ① ②
右ベル1等	右第1停止		② ③ ① ③ ② ①

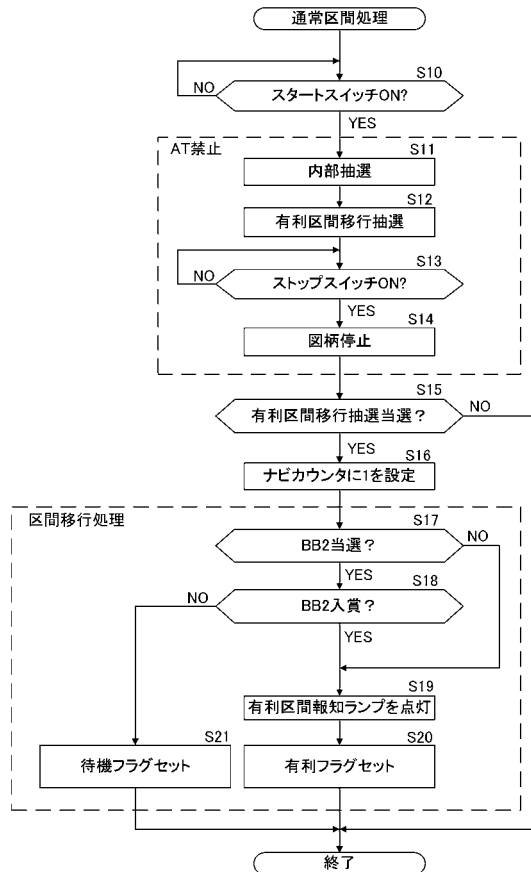
(b)払出枚数表示の表示態様

例えば、8枚払出



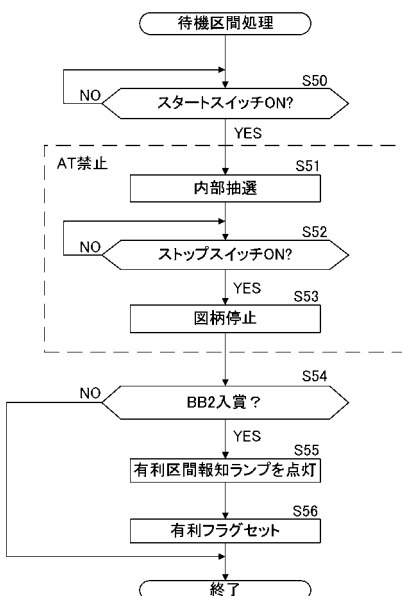
【図 1 2】

図 1 2



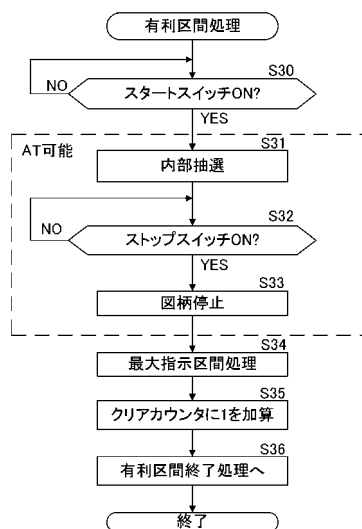
【図 1 3】

図 1 3



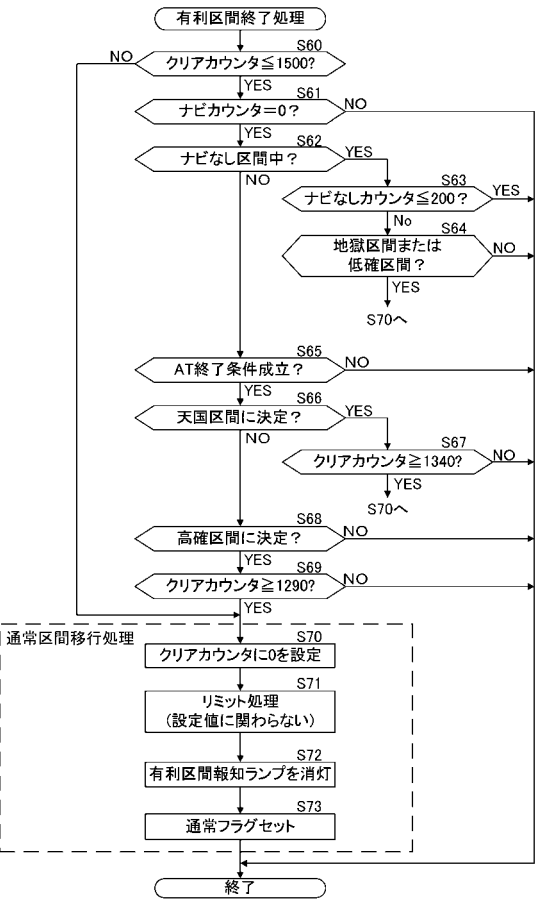
【図 1 4】

図 1 4



【図 15】

図 15



【図 17】

図 17

(a) 第1AT抽選テーブル(初期区間)

当選役	AT当選
ボーナス2～7	100%
中段チェリー	100%
強チェリー/強スイカ	51%
弱チェリー/弱スイカ	34%
押し順ベル	0%
AT当選確率: 約0.50%(約1/200)	

(b) 第2AT抽選テーブル(天国区間)

当選役	AT当選
ボーナス2～7	100%
中段チェリー	100%
強チェリー/強スイカ	100%
弱チェリー/弱スイカ	100%
押し順ベル	20%
AT当選確率: 約6.16%(約1/16)	

(c) 第3AT抽選テーブル(高確区間)

当選役	AT当選
ボーナス2～7	100%
中段チェリー	100%
強チェリー/強スイカ	80%
弱チェリー/弱スイカ	42%
押し順ベル	3.7%
AT当選確率: 約1.57%(約1/64)	

(d) 第4AT抽選テーブル(低確区間)

当選役	AT当選
ボーナス2～7	100%
中段チェリー	100%
強チェリー/強スイカ	45%
弱チェリー/弱スイカ	23%
押し順ベル	0%
AT当選確率: 約0.40%(約1/249)	

(e) 第5AT抽選テーブル(地獄区間)

当選役	AT当選
ボーナス2～7	100%
中段チェリー	100%
強チェリー/強スイカ	32%
弱チェリー/弱スイカ	16%
押し順ベル	0%
AT当選確率: 約0.32%(約1/316)	

【図 16】

図 16

総ゲーム数	有利区間の割合	報知態様
0～17500	70%未満	7セグ表示のみ
	70%以上	7セグ表示のみ
17501～175000	70%未満	7セグ表示のみ
	70%以上	7セグ表示+点滅(遅)
175001～	70%未満	7セグ表示のみ
	70%以上	7セグ表示+点滅(速)

【図 18】

図 18

AT種別決定テーブル

AT種別	当選率	終了条件
特別AT	1%	純増枚数150枚
有利AT	69%	純増枚数75枚
通常AT	30%	純増枚数38枚

【図 19】

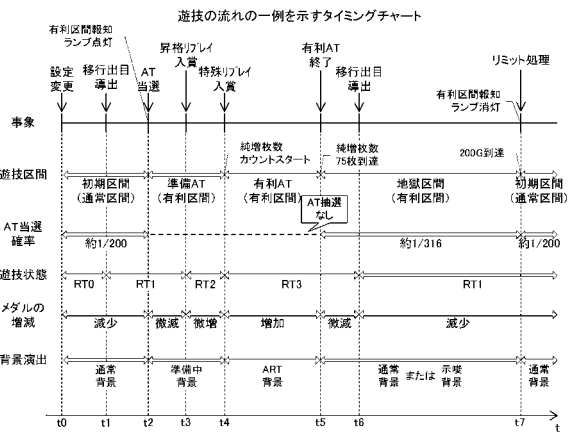
図 19

区間決定テーブル

区間	当選率		
	特別AT後	有利AT後	通常AT後
天国区間	50%	15%	30%
高確区間	50%	15%	30%
低確区間	0%	30%	10%
地獄区間	0%	40%	30%

【図 20】

図 20



【図 2 1】

図 2 1

(a) ボーナス当選率

	設定値					
	1	2	3	4	5	6
BB1の当選率	1/1000	1/900	1/800	1/700	1/600	1/500
BB2の当選率	1/1000					

(b) 天井ゲーム数

	設定値					
	1	2	3	4	5	6
有利区間の天井ゲーム数	1500G			1300G		
ナビなし区間の天井ゲーム数	200G			170G		

【図 2 2】

図 2 2

(a) 有利区間移行抽選

当選役	特別AT	有利AT	通常AT	天国区間	高確区間	低確区間	地獄区間
BB2	1%	69%	30%	0%	0%	0%	0%
中段チェリー	0.5%	34.5%	15%	30%	20%	0%	0%
強チェリー／強スイカ	0%	20%	10%	40%	30%	0%	0%
弱チェリー／弱スイカ	0%	15%	5%	30%	50%	0%	0%
押し順ベル	0%	0%	1%	3%	25%	41%	30%

(b) 天井ゲーム数

	天井ゲーム数
AT後	200G
それ以外	120G