

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7177371号  
(P7177371)

(45)発行日 令和4年11月24日(2022.11.24)

(24)登録日 令和4年11月15日(2022.11.15)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 0

A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 2 (全86頁)

(21)出願番号	特願2021-196661(P2021-196661)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和3年12月3日(2021.12.3)		サミー株式会社
(62)分割の表示	特願2017-121767(P2017-121767)の分割		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
原出願日	平成29年6月21日(2017.6.21)	(72)発明者	林 英司
(65)公開番号	特開2022-19945(P2022-19945A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
(43)公開日	令和4年1月27日(2022.1.27)	(72)発明者	岡田 卓也
審査請求日	令和3年12月6日(2021.12.6)		東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
早期審査対象出願		(72)発明者	近藤 賢佑
			東京都品川区西品川一丁目1番1号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内 最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技へののめり込みに関する注意喚起情報と、  
所定の遊技状態の終了を示唆する第1画像と、  
前記所定の遊技状態が継続することを報知する第2画像と、  
を表示可能であり、  
デモ演出を実行可能であり、  
第1画像の表示後に第2画像を表示する場合と、  
第1画像の表示後に第2画像を表示しない場合と、  
を有し、  
第2画像を表示するか否かに関わらず、第1画像を表示するときは前記注意喚起情報が  
期間T1にわたって表示されるように構成されており、  
デモ演出を実行しているときは、前記注意喚起情報が期間T2にわたって表示されるよ  
うに構成されており、  
前記注意喚起情報と第2画像とを表示しているときは、当該注意喚起情報を表示してい  
ても、前記所定の遊技状態が継続することを識別可能であるように構成されており、  
T1 T2となるように構成されている  
ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

遊技へののめり込みに関する注意喚起情報と、

所定の遊技状態の終了を示唆する第 1 画像と、  
前記所定の遊技状態が継続することを報知する第 2 画像と、  
を表示可能であり、  
デモ演出を実行可能であり、  
第 1 画像の表示後に第 2 画像を表示する場合と、  
第 1 画像の表示後に第 2 画像を表示しない場合と、  
を有し、  
第 2 画像を表示するか否かに関わらず、第 1 画像を表示するときは前記注意喚起情報が  
期間 T 1 にわたって表示されるように構成されており、  
デモ演出を実行しているときは、前記注意喚起情報が期間 T 2 にわたって表示されるよ  
うに構成されており、  
前記注意喚起情報と第 2 画像とを表示しているときは、当該注意喚起情報を表示してい  
ても、前記所定の遊技状態が継続することを識別可能であるように構成されており、  
T 1 > T 2 となるように構成されている  
ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本明細書に記載する発明（以下「本発明」と称する）は、スロットマシンやぱちんこ機  
等の遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

代表的な遊技機であるスロットマシンは、一般に、リールを用いた遊技の進行に係る制  
御（例えば、リール駆動の制御、役決定（「役抽選」とも称する）の制御、遊技メダル等  
の遊技媒体の投入・払出の制御、役決定の確率等が異なる複数の遊技状態間での遊技状態  
の移行制御等）を行う主制御基板（「主制御手段」とも称する）と、遊技状況に応じて遊  
技の興趣向上等を目的とする種々の演出（画像表示装置（「液晶表示装置」とも称する）  
による画像演出やスピーカ装置による音声演出等）の実行に係る制御を行う副制御基板（  
「副制御手段」とも称する）とを備えており、両基板間の情報伝達（送信）は、主制御基  
板から副制御基板への一方向のみ行うことが可能となっている。

30

【0003】

また、スロットマシンでは、一般に、規定数の遊技媒体を投入することにより有効ライ  
ンが設定され、スタートレバーを傾動させるなどのリール回転開始操作が遊技者により行  
われることにより、役決定処理（「役抽選処理」とも称する）を行い、何れかの遊技役（  
単に「役」とも称する）またはハズレが決定され、その後、複数のリールが回転開始する  
。複数のリールが回転開始してから所定の回転速度に達すると、ストップスイッチを押下  
するなどのリール回転停止操作が有効化され、遊技者がリール回転停止操作を各リール別  
に行うことにより、各リールが順次回転停止するようになっている。

【0004】

通常、複数のリールの回転停止は、遊技者によるリール回転停止操作のタイミングと、  
決定された役に基づいて制御される。すなわち、各リールは、リール回転停止操作が行わ  
れたタイミングから所定の時間（通常、最大で 5 図柄移動し得る時間）内の任意のタイミ  
ングで停止可能に制御されており、これにより、役決定処理により決定（「選出」または  
「当選」とも称する）された役（「成立許容役」とも称する）は可能な限り成立し（成立  
許容役を構成する図柄の組合せ（「対応図柄」とも称する）が有効ライン上に停止表示さ  
れ）、役決定処理により決定されていない役は成立しない（成立許容役以外の役を構成す  
る対応図柄が有効ライン上に停止表示されない）ようになっている。

40

【0005】

また、遊技役としては、一般に、再遊技役（成立しても遊技媒体は払い出されない（獲  
得できない）が次の遊技を遊技者が新たに遊技媒体を投入することなく行うことが可能と

50

なる役（「リプレイ役」とも称する）や小役（成立時に所定数の遊技媒体の獲得が可能となる役（「入賞役」とも称する））と称される通常の役の他に、ボーナス役（成立時に特別な遊技状態（例えば、所定の小役の役決定確率（単に「決定確率」でも可、その他、「役抽選確率」（単に「抽選確率」でも可）、「役選出確率」（単に「選出確率」でも可）、「役当選確率」（単に「当選確率」でも可）と称してもよい）が通常よりも高くなっている遊技状態）に移行が可能となる役）と称されるような特別役が設けられている。通常、このような特別役を構成する図柄組合せの構成図柄は、各リール上において少数しか配置されていない。

#### 【 0 0 0 6 】

このため、特別役が決定された場合でも、遊技者が、回転表示される図柄を判別しながら対応図柄を停止表示させ得るタイミングを見計らって各リールに対するリール回転停止操作を行うこと（このような操作を「目押し」とも称する）ができないと、特別役を成立させることは難しくなっている。ただし、特別役が決定されているのに、それを成立させることができなかった場合には、特別役が決定されたことを示す情報が次の遊技に持ち越されるようになっており（「特別役の当選持越し」、「特別役の当選を持ち越す」等とも称する）、目押しを苦手とする遊技者に対しても、決定された特別役を成立させる機会が担保されている。

#### 【 0 0 0 7 】

また、従来のスロットマシンにおいて、再遊技役の役決定確率が異なる複数の R T 状態（遊技状態）を設け、所定の条件が充足されたこと（例えば、所定の図柄の組合せが停止表示されたこと）を契機として他の R T 状態に移行するようにしたものが一般的に知られている。このような R T 状態間の移行は、役（再遊技役）の役決定確率の変動を伴うため主制御基板において制御されている。また、再遊技役の役決定確率が最も高めに設定された R T 状態に制御されている期間をリプレイタイムと称することもある。

#### 【 0 0 0 8 】

一方、遊技者が有利に遊技を行えるような情報を報知する、A T（アシストタイム）と称される遊技期間を設定し、この遊技期間内において所定の報知演出（アシスト演出）を行うこともなされている。このような A T が再遊技役の役決定確率が最も高めに設定された R T 状態に制御されている期間（リプレイタイム）中に設定されることもあり、そのようなリプレイタイム中の A T は、一般に A R T（アシストリプレイタイム）と称されている。実際には、再遊技役の役決定確率が最も高めに設定された R T 状態に制御されていなくても、このような R T 状態に制御することが決まっているような状態のことを A R T（アシストリプレイタイム）と称することもある。A T 中において行われるアシスト演出としては、例えば、遊技媒体の獲得が可能となる小役が決定された場合に、そのことを報知したり、決定された小役を成立させる（対応図柄を有効ライン上に停止表示させる）ために必要とされる、ストップスイッチの操作態様（複数のストップスイッチをどのような順序で操作すべきかを示す操作順序（「押し順」とも称する）や、ストップスイッチを、リールがどのような回転位置にあるときに操作すべきかを示す操作位置（「押し位置」とも称する）等）を報知したりするものなどが知られている。

#### 【 0 0 0 9 】

これまでは、上述した A T に関する制御処理（「A T 関連制御処理」とも称する）を専ら副制御手段で行うスロットマシン（「サブ A T 機」とも称する）が一般的であったが、副制御手段に対して不正行為（ゴト行為）を行うことで強制的に A T を設定することができてしまうなどの問題もあったため、最近では、副制御手段よりも不正行為を行い難い主制御手段で A T 関連制御処理の一部の処理を行うスロットマシン（「メイン A T 機」とも称する）も知られている。例えば、A T の設定に関する処理や A T 中に報知する押し順を決定する処理等は主制御手段が専ら行い、副制御手段は主に、主制御手段が設定した A T 中において、主制御手段が決定した押し順の報知（アシスト演出）を実行する処理等を行うというメイン A T 機が知られている。このようなメイン A T 機では、A T に関する種々の情報を主制御手段で管理するとともに、これらの情報を適宜、主制御手段から副制御手

10

20

30

40

50

段に送信している。

【 0 0 1 0 】

A T ( A R T ) が設定された状態で行われる遊技 ( 「 A T 遊技 ( A R T 遊技 ) 」 とも称する ) は、非 A T ( 非 A R T ) の状態で行われる通常遊技と比較して有利な遊技結果が得られるので、遊技者は A T が設定されることを期待しながら遊技を行う。そのため、これまでも、A T の設定や A T の継続 ( 再設定 ) の仕方、あるいは A T 中に実行可能な遊技数 ( 「 A T ゲーム数 」 とも称する ) の上乘せなど、遊技の興趣向上を図るための様々な提案がなされている。

【 0 0 1 1 】

具体的には、A T ゲーム数を上乘せするための上乘せ抽選処理や、A T ストック数 ( A T の設定可能回数を示す数値 ) を上乘せするための上乘せ抽選処理を行う遊技 ( 「 A T 上乘せ遊技 」 とも称する ) を設け、その A T 上乘せ遊技に応じた上乘せ抽選処理を行うことも行われている。例えば、下記特許文献 1 には、A T ゲーム数の上乘せ抽選処理が行われる A T 上乘せ遊技を設け、その A T 上乘せ遊技の最終遊技において、遊技者にとって最も優遇された状態で上乘せ抽選処理が行われる遊技機が開示されている。

10

【 0 0 1 2 】

また、下記特許文献 2 には、所定の条件成立時に、抽選により A T 回数を選択し、その選択した A T 回数を記憶する A T ストック回数抽選処理を行う遊技機が開示されている。

【 0 0 1 3 】

A T の設定等に関連した抽選結果の告知態様を、状況に応じて変更することも行われている。例えば、下記特許文献 3 には、A T 抽選の結果を告知するための告知演出を実行する遊技において、所定の条件が成立した場合には、当該遊技においてフリーズ状態を伴って告知演出を行い、別の条件が成立した場合には、当該遊技においてフリーズ状態を伴わずに告知演出を行う遊技機が開示されている。

20

【 0 0 1 4 】

1 回分の A T の終了後に、一旦は A T 非継続の決定が行われてその旨が報知されるが、その後の所定条件の成立によって、A T 継続の再決定が行われる遊技機 ( 「 A T 引き戻しタイプの遊技機 」 とも称する ) も知られている。例えば、下記特許文献 4 に開示された遊技機は、A R T 中に所定のポイント ( A R T ポイント ) を獲得し、A R T の終了後に移行するバトル状態において、A R T ポイントを使用して A R T を継続するか否かの抽選を行い、非当選の場合は所定の遊技状態 ( 第 4 転落待機状態 ) に移行する。移行先の第 4 転落待機状態では、A R T を引き戻すか否かの抽選が行われ、当選した場合には、A R T が再設定されるように構成されている。

30

【 0 0 1 5 】

A T が長期間設定されないなど、遊技者にとって有利ではない遊技状態が続いた場合の遊技性を考慮した遊技機も知られている。例えば、下記特許文献 5 には、所定状態での遊技の実行回数 ( 例えば、有利な遊技状態に設定されないまま実行された遊技数 ) を計数し、その実行回数が所定値 ( 「 天井値 」 とも称する ) に近づくとその旨を示唆する所定の演出を行うとともに、実行回数が天井値に到達すると所定の特典を付与する遊技機 ( 「 天井設定タイプの遊技機 」 とも称する ) が開示されている。

40

【 0 0 1 6 】

演出用の可動物を備えた遊技機も知られている。この可動物は、遊技者にとって有利な状況が生じた場合などに所定の動作を行うように構成されている。また、可動物の動作中に、可動物の動作に関連する画像や音、光の演出を実行することも一般的に行われている。例えば、下記特許文献 6 には、演出に用いられる複数の可動物を備え、いずれかの可動物に動作異常が発生すると、全ての可動物の動作制御を中止する一方で、可動物の動作に関連する画像等の演出は、可動物が正常に動作するときと同様に実行する遊技機が開示されている。

【 0 0 1 7 】

一般的にスロットマシンでは、遊技店側において、役決定結果 ( 「 役抽選結果 」 ( 単に

50

「抽選結果」でも可)、「役選出結果」(単に「選出結果」でも可)、「役当選結果」(単に「当選結果」でも可)と称してもよい)を決定する確率を設定するための設定値を複数段階の範囲内で変更できるようになっている。役決定確率の差(「設定差」とも称する)は、スロットマシンの出玉率に影響を与えるので、設定値は、遊技店にとっては出玉率を管理するための指標として、遊技者にとってはより多くの遊技媒体を獲得するための指標として関心が高いものとなっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0018】

【文献】特開2014-50554号公報

10

特開2003-260186号公報

特許第6025811号公報

特許第5925834号公報

特開2004-24323号公報

特開2017-47117号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0019】

ATストック数が加算されることは、遊技者にとって大きな関心事である。そこで、ATストック数が加算される機会(ATストック数の加算数の期待値)を増やすことによって、ATストック数が加算されることに対する遊技者の期待感を高め、それにより遊技の興趣向上を図ることが考えられる。しかし、ATストック数の加算は、大幅な有利度アップに繋がるので、ATストック数が加算される機会を無造作に増やすことはできないという事情がある。

20

【0020】

天井設定タイプの遊技機では、通常遊技の実行回数が天井値に近づいていることを遊技者に報知し、天井値に到達して特典が付与されることに対する遊技者の期待感を高めている。しかし、これまでのものは、天井値に到達すると所定の特典が付与されるという単純な構成であるので、遊技性に乏しいという事情がある。

【0021】

30

AT引き戻しタイプの遊技機では、1回のATの終了後に一旦はAT非継続の決定が行われてその旨が報知されても、その後にAT継続の再決定が行われることがあるので、ATが一旦非継続となった場合に、ATを引き戻せるかどうか注目させることはできる。しかし、ATの終了後にAT継続の決定が行われたときと、ATを引き戻せたときとで、その後の有利度が変わらないという単純な構成であるので、ATを引き戻せたときの遊技性は乏しいという事情がある。

【0022】

遊技にのめり込むことを防止するために、遊技待機中であることを示す待機画面中に、のめり込み対策としての注意喚起画像を表示することが行われている。しかし、待機画面は、これから遊技を始めようとする遊技者が見る画面であるため、そこで注意喚起画像を表示しても、のめり込み対策として十分な効果が得られないという事情がある。

40

【0023】

遊技の興趣向上のため、複数のAT上乘せ遊技を設け、各々のAT上乘せ遊技に応じた演出を実行することが要望されている。しかし、これまでの遊技機では、各々のAT上乘せ遊技で、別個の上乗せ抽選処理を行うように設定していたため、複数のAT上乘せ遊技を設けると、上乘せ抽選処理を実行するための制御プログラムや参照テーブルのデータ量が増え、遊技機の記憶容量を圧迫する虞があるという事情がある。

【0024】

遊技者にとって大きな関心事となる、ATストック数の加算といった有利な特典が付与された場合には、その旨を明示的にせよ暗示的にせよ直ちに遊技者に告知した方が、遊技

50

の興趣を高める上で好ましいという見解がある。一方、遊技機では、遊技の進行状況に応じて、複数の遊技に亘って継続する連続演出を実行し、その連続演出の行方に遊技者の関心を引き付けることによって、遊技の興趣向上を図ることがある。そのため、連続演出中に有利な特典が付与された場合には、有利な特典が付与されたことの告知（「有利特典付与の告知」とも称する）を行うか否かが問題となる。連続演出中に有利特典付与の告知を行うと、遊技者の意識を連続演出に集中させることが困難となり、連続演出による興趣向上の効果が低下する虞があり、連続演出中は有利特典付与の告知を行わないようにすると、有利特典付与の告知による興趣向上の効果が得られないという事情がある。

#### 【 0 0 2 5 】

演出用の可動物を備えた従来の遊技機では、可動物に異常が発生した場合、可動物は動作させないのに、可動物の動作に関連した画像や音等の演出は予定通り実行される。そのため、演出の意図が分からない締まりのない演出が実行されることとなり、遊技の興趣が著しく低下する虞があるという事情がある。

#### 【 0 0 2 6 】

本発明は上述した事情に鑑みなされたもので、遊技へののめり込み対策として実効のある注意喚起を行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

#### 【課題を解決するための手段】

#### 【 0 0 2 7 】

本発明に係る遊技機は、以下のような特徴を備えている。なお、以下の特徴構成の説明では、後述する実施形態において対応する構成の一例を括弧書きで示している。

#### 【 0 0 2 8 】

本発明に係る遊技機は、  
 遊技へののめり込みに関する注意喚起情報と、  
 所定の遊技状態の終了を示唆する第 1 画像と、  
 前記所定の遊技状態が継続することを報知する第 2 画像と、  
 を表示可能であり、  
 デモ演出を実行可能であり、  
 第 1 画像の表示後に第 2 画像を表示する場合と、  
 第 1 画像の表示後に第 2 画像を表示しない場合と、  
 を有し、  
 第 2 画像を表示するか否かに関わらず、第 1 画像を表示するときは前記注意喚起情報が期間 T 1 にわたって表示されるように構成されており、  
 デモ演出を実行しているときは、前記注意喚起情報が期間 T 2 にわたって表示されるように構成されており、  
 前記注意喚起情報と第 2 画像とを表示しているときは、当該注意喚起情報を表示しているも、前記所定の遊技状態が継続することを識別可能であるように構成されており、

T 1 T 2 となるように構成されている

ことを特徴とする。

また、本発明に係る遊技機は、

遊技へののめり込みに関する注意喚起情報と、

所定の遊技状態の終了を示唆する第 1 画像と、

前記所定の遊技状態が継続することを報知する第 2 画像と、

を表示可能であり、

デモ演出を実行可能であり、

第 1 画像の表示後に第 2 画像を表示する場合と、

第 1 画像の表示後に第 2 画像を表示しない場合と、

を有し、

第 2 画像を表示するか否かに関わらず、第 1 画像を表示するときは前記注意喚起情報が期間 T 1 にわたって表示されるように構成されており、

デモ演出を実行しているときは、前記注意喚起情報が期間 T 2 にわたって表示されるよ

10

20

30

40

50

うに構成されており、  
前記注意喚起情報と第2画像とを表示しているときは、当該注意喚起情報を表示していても、前記所定の遊技状態が継続することを識別可能であるように構成されており、

$T1 > T2$  となるように構成されている

ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0030】

上記構成の遊技機によれば、遊技へののめり込み対策として実効のある注意喚起を行うことが可能となる。

10

【図面の簡単な説明】

【0031】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】上記スロットマシンの構成を概略的に示すブロック図である。

【図3】上記スロットマシンのリールの図柄配置を示す図である。

【図4】上記スロットマシンにおける図柄組合せ - 1 を示す図である。

【図5】上記スロットマシンにおける図柄組合せ - 2 を示す図である。

【図6】上記スロットマシンにおける図柄組合せ - 3 を示す図である。

【図7】上記スロットマシンにおける図柄組合せ - 4 を示す図である。

【図8】上記スロットマシンにおける(A)は図柄組合せ - 5、(B)は図柄組合せ - 6  
を示す図である。

20

【図9】上記スロットマシンにおける役決定結果 - 1 (ハズレ・再遊技) を示す図である。

【図10】上記スロットマシンにおける(A)は役決定結果 - 2 (押し順ベル)、(B)は役決定結果 - 3 (その他の入賞) を示す図である。

【図11】上記スロットマシンにおける役決定の抽選置数 - 1 (再遊技) を示す図である。

【図12】上記スロットマシンにおける役決定の抽選置数 - 2 (入賞) を示す図である。

【図13】上記スロットマシンの機能を概念的に示すブロック図である。

【図14】上記スロットマシンにおける各RT状態の関係を示す図である。

【図15】上記スロットマシンにおける各遊技モードの関係を示す図である。

【図16】上記スロットマシンにおけるナビ番号と対応押し順と表示内容との対応関係を  
示す図である。

30

【図17】上記スロットマシンにおける(A)は払出数表示ランプによるナビ番号2の表示態様、(B)は画像表示装置によるナビ番号2の表示態様、(C)は払出数表示ランプによるナビ番号4の表示態様、(D)は画像表示装置によるナビ番号4の表示態様、(E)は画像表示装置による押し順表示の変化態様を示す図である。

【図18】上記スロットマシンにおける(A)は確率状態設定フラグセット抽選置数表(ゲーム数カウンタ値 = 100)、(B)は確率状態設定フラグセット抽選置数表(ゲーム数カウンタ値 = 300)、(C)は確率状態設定フラグセット抽選置数表(ゲーム数カウンタ値 = 600)、(D)は確率状態設定フラグセット抽選置数表(ゲーム数カウンタ値 = 950)を示す図である。

40

【図19】上記スロットマシンにおける確率状態設定抽選置数表を示す図である。

【図20】上記スロットマシンにおけるボーナスAT中上乗せ抽選置数表を示す図である。

【図21】上記スロットマシンにおける(A)はAT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル0の場合)、(B)はAT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル1の場合)、(C)はAT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル2の場合)、(D)はAT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル3の場合)、(E)はAT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル4の場合)、(F)はAT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル5の場合)を示す図である。

【図22】上記スロットマシンにおける(A)は遊技モード4AT上乗せ抽選置数表(抽選グループ番号 = 0)、(B)は遊技モード4AT上乗せ抽選置数表(抽選グループ番号

50

= 4 ) を示す図である。

【図 2 3】上記スロットマシンにおける ( A ) は遊技モード 5 移行抽選置数表 ( 抽選グループ番号 = 0 )、( B ) は遊技モード 5 移行抽選置数表 ( 抽選グループ番号 = 6 ) を示す図である。

【図 2 4】上記スロットマシンにおける ( A ) は遊技モード 5 A T 上乗せ抽選置数表 ( 抽選グループ番号 = 0 )、( B ) は遊技モード 5 A T 上乗せ抽選置数表 ( 抽選グループ番号 = 4 ) を示す図である。

【図 2 5】上記スロットマシンにおける ( A ) は A T ストック数カウンタ加算抽選置数表 ( 上乗せ特化フラグ = 0、抽選グループ番号 3 )、( B ) は A T ストック数カウンタ加算抽選置数表 ( 上乗せ特化フラグ = 1、抽選グループ番号 3 ) を示す図である。

10

【図 2 6】上記スロットマシンにおける演出パターン例であって ( A ) は突入時 A T 継続確定の場合、( B ) は A T 引き戻しの場合、( C ) は A T 非継続の場合を示す図である。

【図 2 7】上記スロットマシンにおける ( A ) は終了画像、( B ) は声援画像、( C ) は復活画像、( D ) は勝利画像を示す図である。

【図 2 8】上記スロットマシンにおける ( A ) は注意喚起画像、( B ) は終了画像に注意喚起画像、( C ) は声援画像に注意喚起画像 - 1、( D ) は声援画像に注意喚起画像 - 2 を示す図である。

【図 2 9】上記スロットマシンにおける遊技進行制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 0】上記スロットマシンにおける ( A ) は遊技モード 4 レバー時処理、( B ) は上乗せ処理の流れを示すフローチャートである。

20

【図 3 1】上記スロットマシンにおける ( A ) は遊技モード 4 全停時処理、( B ) は遊技モード 6 突入処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 2】上記スロットマシンにおける ( A ) は遊技モード 7 突入処理、( B ) は A T 継続抽選処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 3】上記スロットマシンにおける ( A ) は遊技モード 5 レバー時処理、( B ) は遊技モード 5 全停時処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 4】上記スロットマシンにおける ( A ) は遊技モード 6 レバー時処理、( B ) は遊技モード 6 全停時処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 5】上記スロットマシンにおける ( A ) は遊技モード 7 レバー時処理、( B ) は遊技モード 7 全停時処理の流れを示すフローチャートである。

30

【図 3 6】上記スロットマシンにおけるタイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 7】変更態様における ( A ) は役物動作無しの遊技での演出制御例、( B ) は正常遊技での演出制御例を示す図である。

【図 3 8】変更態様における ( A ) は異常発生遊技 - 1 での演出制御例、( B ) は異常発生遊技 - 2 での演出制御例を示す図である。

【図 3 9】変更態様における ( A ) は正常遊技での演出制御例、( B ) は異常発生遊技 - 1 での演出制御例を示す図である。

【図 4 0】変更態様における ( A ) は異常発生遊技 - 2 での演出制御例、( B ) は役物復旧失敗後遊技での演出制御例を示す図である。

40

【図 4 1】他の実施形態に係るスロットマシンの概観図である。

【図 4 2】他の実施形態における注意喚起画像の表示例を示す図である。

【図 4 3】他の実施形態における ( a ) は小型の画像表示装置に表示する場合の注意喚起画像、( b ) は大型の画像表示装置に表示する場合の注意喚起画像を示す図である。

【図 4 4】他の実施形態における ( a ) は遊技メダルが付与される場合の画像表示タイミング、( b ) は遊技メダルが付与されない場合の画像表示タイミングを示す図である。

【図 4 5】他の実施形態における ( a ) は通常遊技でチェリー役に当選した場合の表示画像、( b ) は A T 準備遊技で押し順ベル役に当選した場合の表示画像を示す図である。

【図 4 6】他の実施形態における ( a ) は複数のストップスイッチが同時に操作できない

50

仕様でのタイミングチャート、(b)は複数のストップスイッチが同時に操作できる仕様でのタイミングチャートである。

【図47】他の実施形態における最小遊技時間内での各操作タイミングを示すタイミングチャートである。

【図48】他の実施形態における注意喚起画像の表示タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【図49】他の実施形態における注意喚起画像の表示タイミングの別例を示すタイミングチャートである。

【図50】他の実施形態における(a)、(b)、(c)の順序で表示される画像の一例を示す図である。

10

【図51】他の実施形態における(a)、(b)、(c)の順序で表示される画像の別例を示す図である。

【図52】他の実施形態における注意喚起画像の表示位置の別例を示す図である。

【図53】他の実施形態における(a)、(b)、(c)の順序で表示される画像のその他の例を示す図である。

【図54】他の実施形態におけるエラー発生時の注意喚起画像表示タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【図55】他の実施形態におけるエラー発生時の注意喚起画像表示タイミングの別例を示すタイミングチャートである。

【図56】他の実施形態における電力供給停止時の注意喚起画像表示タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

20

【図57】他の実施形態における演出スイッチ操作時の注意喚起画像表示タイミングの一例を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0032】

以下、上記図面を参照して本発明の実施形態について説明する。

なお、以下の説明における「役決定処理」とは予め設定された複数の役決定結果番号(1つまたは複数の遊技役またはハズレ(ハズレを設定しない場合は除く)により構成される)の中から、1つまたは複数の役決定結果番号を無作為に選択するために、電子機器等を用いて実行される抽選等の選択行為(「役決定」とも称する)を意味している。ここで、役決定結果番号とは、当該役決定結果番号が決定(選出)された遊技において成立することが許容される1つもしくは複数の遊技役(「成立許容役」や「当選役」とも称する)またはハズレを規定するものである。

30

【0033】

また、「遊技役が成立する」及び「遊技役の成立」等と記載する場合の「成立」とは、決定された役決定結果番号に対応する遊技役(遊技メダルの払出しがある遊技役(小役)か、払出しのない遊技役(再遊技役や特別役)かは問わない)を構成する図柄組合せ(対応図柄)が、所定の停止態様(例えば、後述の有効ライン上に並ぶ態様)で表示されたことを示す概念として用いている。ただし、成立のタイミングについては、例えば、遊技役の対応図柄を有効ライン上に停止表示させることが可能なタイミングでリール停止操作が行われた時点や、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示された時点、スロットマシンが、遊技役の対応図柄が有効ライン上に停止表示されたことを識別した時点や、識別した結果を記憶領域に格納した時点等、適宜のタイミングとすることができる。

40

【0034】

また、以下の説明において、遊技者による、後述のメダル投入口21への遊技メダルの投入操作(手入れする操作)と、クレジット(貯留)された遊技メダルのうち、遊技を行うために必要な規定数の遊技メダルを遊技の用に供するための、1-BETスイッチ22またはMAX-BETスイッチ23の押圧操作を総称してベット操作と称する。また、このベット操作と、遊技者による、後述の清算スイッチ24の押圧操作、スタートレバー(「スタートスイッチ」とも称する)25の傾動操作、ストップスイッチ26a, 26b,

50

26cの押圧操作を総称して遊技操作と称する。なお、一般的に、スロットマシンにおける「投入」とは、遊技メダルを「スロットマシン内に入れる」という意味で用いられる場合と、遊技メダルを「遊技の用に供する」という意味で用いられる場合とがある。以下の説明では、基本的に、前者の意味において「投入」という語を用い、後者の意味においては「ベット」という語を用いることとする。

【0035】

また、遊技メダルの「払出数」とは、1回の遊技において払い出される予定（遊技者が獲得する予定）の遊技メダル数を意味する。また、遊技メダルを払い出すという行為には、遊技メダルを実際にスロットマシンから外部に払い出すという行為（「実払出し」とも称する）と、スロットマシン内に貯留される遊技メダルとして、電磁氣的に記憶される数値を増加させるという行為（「貯留加算払出し」とも称する）とがある。なお、本明細書においては、遊技メダルの「払出数」を、遊技メダルの「獲得数」と同義で用いる。

10

【0036】

また、遊技メダルの「総差数」とは、所定期間（任意に設定可）における、払い出された遊技メダルの総数と、ベットされた遊技メダルの総数との差数を意味する。

【0037】

また、「フリーズ」とは、遊技の進行に係る所定の制御処理の実行が一定の時間遅延されることをいう。フリーズとしては、スタートレバー25の操作が受け付けられたときにセットされるフリーズ（「リール回転開始時フリーズ」とも称する）と、全リールの回転停止後にセットされるフリーズ（「リール回転停止時フリーズ」とも称する）とを適宜設けることができる。フリーズの期間は、遊技者による遊技操作が有効に受け付けられない状態となる。

20

【0038】

以下の説明において、「押しナビ」とは、役決定により選出された遊技役の成立をアシストするために押し順や押し位置を報知する処理（行為）をいう。押しナビのうち、特に再遊技役の成立をアシストするものを「RPナビ」（RPはリプレイの略）、入賞役（小役）の成立をアシストするものを「入賞ナビ」とも称する。また、主制御手段側で行われる押しナビと副制御手段側で行われる押しナビとを区別したいときは、前者を「メイン側押しナビ」（「メイン側RPナビ」、「メイン側入賞ナビ」）とも称し、後者を「サブ側押しナビ」（「サブ側RPナビ」、「サブ側入賞ナビ」）とも称したり、「押しナビ演出」（「RPナビ演出」、「入賞ナビ演出」）とも称したりもする。

30

【0039】

また、以下の説明及び図面においては、数値を、十進数の他に、二進数または十六進数で表記することがある。そこで、これらを区別するため、二進数で表記する場合は数値の末尾に「B」を付記し、十六進数で表記する場合は数値の末尾に「H」を付記することとする。また、十進数で表記する場合は数値の末尾には特に何も付記しないこととする。

【0040】

図1には、本発明に係る遊技機の一実施形態としてのスロットマシン1を示しており、以下このスロットマシン1の基本的な構成について図1～図12を参照しながら説明する。

<スロットマシンの外観>

40

スロットマシン1は、図1に示すように、本体筐体の前面に開閉可能に取り付けられた前扉2を備えており、この前扉2の前面には、上部から順に、上パネルアセンブリ10、中パネルアセンブリ20、下パネルアセンブリ30及び受け皿アセンブリ40が取り付けられている。

【0041】

上パネルアセンブリ10の中央部には、その裏面側に配された画像表示装置（「液晶表示装置」とも称する）11（図2参照）の表示画面11aが前方を臨むように配置されており、その周辺部には、第1演出ランプ12、第2演出ランプ13a、13b、第3演出ランプ14a、14bが配置されている。また、表示画面11aの下方左右には、一対の上部スピーカ15a、15bが配置されている。

50

## 【 0 0 4 2 】

中パネルアセンブリ 20 の中央部には、本体筐体内に横並びに配設された 3 個のリール 3 a , 3 b , 3 c の表面が臨む表示窓 W が設けられており、この表示窓 W の下方には、遊技メダル（遊技媒体）を投入するためのメダル投入口 2 1、クレジットされた範囲内で 1 枚の遊技メダルをベットするための 1 - B E T スイッチ 2 2、最大ベット許容数（例えば 3 枚）の遊技メダルを一度にベットするための M A X - B E T スイッチ 2 3、ベットされた遊技メダル、および / または、クレジットされた遊技メダルを払い出すための清算スイッチ 2 4、全リール 3 a , 3 b , 3 c（リールのことを「回胴」とも称する）を回転開始させる際に操作されるスタートレバー 2 5、各リール 3 a , 3 b , 3 c の回転を個別に停止させるための 3 個のストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c（図中左側のストップスイッチ 2 6 a はリール 3 a に対応し、中央のストップスイッチ 2 6 b はリール 3 b に対応し、右側のストップスイッチ 2 6 c はリール 3 c に対応する）、及びメダル投入口 2 1 から投入されて滞留した遊技メダルを返却するためのリジェクトスイッチ 2 7 等が設けられている。

10

## 【 0 0 4 3 】

メダル投入口 2 1 の内部は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる場合に当該遊技メダルが通過する受入通路（後述のホッパー 5 0 に通ずる）と、投入された遊技メダルが受け入れられない場合に当該遊技メダルが通過する返却通路（後述の遊技メダル払出口 4 1 に通ずる）とに分岐しており、その分岐部には、ブロック 4 8（図 2 参照）が設けられている。このブロック 4 8 は、投入された遊技メダルが有効に受け入れられる期間においては、メダル投入口 2 1 に投入された遊技メダルを受入通路に導き、それ以外の期間においては、メダル投入口 2 1 に投入された遊技メダルを返却通路に導くように、受入通路と返却通路を選択的に、一方を開状態に他方を閉状態にできるように構成されている。以下の説明において、ブロック 4 8 が O N 状態とは、メダル投入口 2 1 に投入された遊技メダルが受入通路に導かれる状態（遊技メダル受入可能状態）を示し、ブロック 4 8 が O F F 状態とは、メダル投入口 2 1 に投入された遊技メダルが返却通路に導かれる状態（遊技メダル受入不可状態）を示すものとする。

20

## 【 0 0 4 4 】

また、メダル投入口 2 1 の内部には、遊技メダルを検知するための 3 つの投入メダルセンサ 2 8 a , 2 8 b , 2 8 c（図 2 参照）が設けられている。投入メダルセンサ 2 8 a は、遊技メダルがメダル投入口 2 1 に投入されたことを検出するものであり、投入された遊技メダルが流下する通路上において、ブロック 4 8 が設置された位置よりも上流側の位置に設置されている。投入メダルセンサ 2 8 b は、メダル投入口 2 1 に投入された遊技メダルが受入通路に導かれ有効に受け入れられたことを検出するものであり、ブロック 4 8 が設置された位置よりも下流側（後述のホッパー 5 0 寄り）の位置に配置されている。投入メダルセンサ 2 8 c は、メダル投入口 2 1 に投入された遊技メダルが、受入通路と返却通路との分岐部を通過したことを検出するものであり、当該分岐部近傍（ブロック 4 8 が設置された位置よりも少し投入メダルセンサ 2 8 b 寄りの位置）に配置されている。

30

## 【 0 0 4 5 】

投入メダルセンサ 2 8 a 及び投入メダルセンサ 2 8 b が共に遊技メダルを検出した場合は、遊技メダルがメダル投入口 2 1 に投入され、かつ投入された遊技メダルが有効に受け入れられたことを意味する。一方、投入メダルセンサ 2 8 a は遊技メダルを検出したが、投入メダルセンサ 2 8 b は遊技メダルを検出しない場合は、遊技メダルがメダル投入口 2 1 に投入されたが、投入された遊技メダルが有効に受け入れられずに返却されたことを意味する。また、3 つの投入メダルセンサ 2 8 a , 2 8 b , 2 8 c が所定の順序（2 8 a , 2 8 c , 2 8 b の順序）とは異なる順序で遊技メダルの通過を検出した場合や一部の投入メダルセンサで遊技メダルの通過が検出されない場合は、遊技メダルが逆流するなどの異常通過が起きたことを意味する。

40

## 【 0 0 4 6 】

表示窓 W は、3 個のリール 3 a ~ 3 c が全て停止した際に、リール毎に 3 個の図柄、合

50

計 9 個の図柄が遊技者から視認可能に表示されるように構成されている。リール 3 a の上段、リール 3 b の中段、及びリール 3 c の下段の各図柄表示領域を斜めに結ぶ右下がりの入賞ライン 2 9 は、規定数の遊技メダルがベットされることにより有効化される入賞ラインであり、有効化された入賞ライン上に停止表示された図柄組合せにより遊技役の成立の有無が判定されるように構成されている。有効化された入賞ラインのことを「有効ライン」とも称する。

#### 【 0 0 4 7 】

また、スロットマシン 1 には、LED ランプ等により構成される各種の表示用ランプが配置されている。本実施形態では、表示用ランプとして、MAX - BET スイッチ表示ランプ 4 6 a、BET 数表示ランプ 4 6 b、投入可能表示ランプ 4 6 c、遊技開始表示ランプ 4 6 d、再遊技表示ランプ 4 6 e、状態表示ランプ 4 6 f、回数表示ランプ 4 6 g、貯留枚数表示ランプ 4 6 h、及び払出数表示ランプ 4 6 j を備えている。これらの表示用ランプは、後述の主制御基板 6 0 ( 主制御手段 1 0 0 ) により制御されるように構成されている。

#### 【 0 0 4 8 】

MAX - BET スイッチ表示ランプ 4 6 a は、遊技メダルをベットすることができる状況下で点灯されるものであり、MAX - BET スイッチ 2 3 の内部に配置され、点灯時には MAX - BET スイッチ 2 3 を部分的または全体的に光らせるようになっている。その他の表示用ランプは、中パネルアセンブリ 2 0 において表示窓 W の側部または下部に配置されている。

#### 【 0 0 4 9 】

BET 数表示ランプ 4 6 b ( 以下「BET ランプ 4 6 b」とも称する ) は、ベットされた遊技メダルの枚数を表示するもので、ベットされた遊技メダルが、1 枚の場合に点灯される 1 - BET 表示ランプ 4 6 b C と、2 枚の場合に点灯される 2 - BET 表示ランプ 4 6 b B と、3 枚の場合に点灯される MAX - BET 表示ランプ 4 6 b A とから構成されている。投入可能表示ランプ 4 6 c は、遊技メダルを投入することができる状況下で点灯されるものであり、遊技開始表示ランプ 4 6 d は、スタートレバー 2 5 を操作して遊技を開始させることができる状況下で点灯されるものである。再遊技表示ランプ 4 6 e は、任意の遊技において後述の再遊技役が成立し、後述の自動ベット処理により遊技メダルが自動的にベットされた際に点灯されるものである。

#### 【 0 0 5 0 】

状態表示ランプ 4 6 f は、貯留 ( クレジット ) されている遊技メダルを清算するときに点灯されるものであり、回数表示ランプ 4 6 g は、AT が設定されたときに、AT ゲーム数の初期値 ( 例えば「30」) を表示するとともに、その後毎遊技、AT ゲーム数の表示値を 1 ずつ減算し、AT ゲーム数の上乗せ数が決定されたときにはその上乗せ数を加算して表示するものである。貯留枚数表示ランプ 4 6 h ( 以下「CRE ランプ 4 6 h」とも称する ) は、貯留された遊技メダルの枚数を 7 セグメント表示するものであり、払出数表示ランプ 4 6 j は、後述の小役が成立した際に払い出される遊技メダルの枚数を 7 セグメント表示するものである。貯留枚数表示ランプ 4 6 h や払出数表示ランプ 4 6 j は、上位桁の数字及び下位桁の数字を表示するため、各々 2 つの 8 セグメント表示器 ( 7 つのセグメントランプ、小数点を表すセグメントランプから成る ) で構成されている。

#### 【 0 0 5 1 】

また、この払出数表示ランプ 4 6 j は、スロットマシン 1 に何らかの異常 ( エラー ) が発生した際に、そのエラーの種類を示す文字 ( アルファベット ) や数字を表示するようにも構成されている。本実施形態において設定されるエラーとしては、HP エラー、HE エラー、H0 エラー、CE エラー、CP エラー、CH エラー、C0 エラー、C1 エラー、FE エラー、E1 エラー、E5 エラー、E6 エラー、E7 エラー等がある。HP エラーは、後述するホッパー 5 0 のメダル払出口で遊技メダルが滞留したと判断した場合エラーであり、HE エラーは、ホッパー 5 0 の中の遊技メダルが空と判断した場合のエラー ( ホッパーエンptyエラー ) であり、H0 エラーは、遊技メダルが払出センサを異常通過したと

10

20

30

40

50

判断したときのエラーである。C Eエラーは、投入メダルセンサにより遊技メダルが滞留したと判断した場合のエラー（遊技メダル滞留エラー）であり、C Pエラーは、投入された遊技メダルが不正通過したと判断した場合のエラーであり、C 0エラーは、投入メダルセンサに異常入力があったと判断したときのエラーであり、C 1エラーは投入メダルセンサの通過に異常があったと判断した場合のエラーである。F Eエラーは、後述の補助収納庫 8 5 が満杯と判断した場合のエラー（補助収納庫満杯エラー）であり、E 1エラーは、電源投入時に記憶装置（R A M）の内容が正常でない場合のエラー（R A Mエラー）であり、E 5エラーは、全回胴停止時の図柄の組合せが異常（成立許容役以外の役を構成する対応図柄が停止表示）となる場合のエラー（回胴停止エラー）である。E 6エラーは、役決定確率を定めるための後述の設定値の値（設定値）が範囲外となる場合のエラー（設定値エラー）であり、E 7エラーは、各抽選等において用いる内蔵乱数の更新状態の異常を検知した場合のエラー（内蔵乱数エラー）である。E 1、E 5、E 6、E 7の各エラー（これらを総称して「E系エラー」とも称する）は、後述の設定変更により解除され、その他のエラーは、後述のリセットスイッチ 8 2 の操作により解除されるようになっている。

#### 【 0 0 5 2 】

さらに、この払出数表示ランプ 4 6 j は、ストップスイッチ 2 6 a ~ 2 6 c の操作順（押し順）を示す、後述のナビ番号を表示する機能も有している。ナビ番号を表示する際の払出数表示ランプ 4 6 j のことを「メイン側押し順表示器」とも称する。また、この払出数表示ランプ 4 6 j は、後述する設定確認時及び設定変更時において、後述の設定値を表示する機能も有している。設定値を表示する際の払出数表示ランプ 4 6 j のことを「設定値表示器」とも称する。

#### 【 0 0 5 3 】

下パネルアセンブリ 3 0 の中央部には、透明な下パネルカバー 3 1 が取り付けられており、その左右両端部には、飾りランプ 3 2 a , 3 2 b が配置されている。なお、下パネルカバー 3 1 の裏面側には、所定の図柄が設けられた半透明の下パネルベース及び下パネル照明灯（いずれも図示せず）が取り付けられており、この下パネル照明灯を点灯させることにより、下パネルベースの図柄を後面側から照明するように構成されている。

#### 【 0 0 5 4 】

受け皿アセンブリ 4 0 には、遊技メダルを払い出すための遊技メダル払出口 4 1 が開設されているとともに、遊技メダル払出口 4 1 に臨むようにして遊技メダルを貯留するための遊技メダル貯留皿 4 2 が設けられており、この遊技メダル貯留皿 4 2 の左には、灰皿 4 3 が設けられている。また、遊技メダル払出口 4 1 の左右には、受け皿アセンブリ 4 0 の背面側に配置された一対の下部スピーカ 4 4 a , 4 4 b（図 2 参照）の前面に対向して、多数の小孔からなるスピーカ口 4 5 a , 4 5 b が形成されている。

#### 【 0 0 5 5 】

さらに、本体筐体内には、遊技の結果、所定の入賞態様が構成された場合に獲得される遊技メダルを払い出すためのホッパー 5 0（図 2 参照）が設けられており、このホッパー 5 0 には遊技メダルを検出するためのメダル検出部 5 1（図 2 参照）が設けられている。また、このホッパー 5 0 は、投入されて有効に受け入れられた遊技メダルを物理的に収容する機能を有している。さらに、ホッパー 5 0 の近傍位置には、ホッパー 5 0 から溢れた遊技メダルを収納するための補助収納庫 8 5（図 2 参照）が設けられるとともに、この補助収納庫 8 5 が満杯状態（補助収納庫 8 5 から遊技メダルが溢れる可能性のある状態）であるか否かを検出する満杯検出部 8 6（図 2 参照）が設けられている。

#### 【 0 0 5 6 】

##### < リール >

各リール 3 a , 3 b , 3 c はそれぞれステップモータ 3 5 a , 3 5 b , 3 5 c（図 2 参照）の駆動により回転するように構成されている。また、各リール 3 a , 3 b , 3 c は透光性を有する部材により構成されており、その外周面には、複数種類の図柄（図 3 参照）が表示された、透光性を有するリールテープが貼り付けられている。また、各リール 3 a , 3 b , 3 c の内面側には、バックランプ 3 8 a , 3 8 b , 3 8 c（図 2 参照）が配

10

20

30

40

50

設されており、このバックランプ 38 a , 38 b , 38 c を点灯させることにより、表示窓 W 内に臨む各リール 3 a , 3 b , 3 c の領域を内面側から全体的に照明したり、各リール 3 a , 3 b , 3 c 上に停止表示された所定の図柄組合せ（例えば、有効ライン 29 上や、有効ライン 29 上とは異なる位置に並んだ遊技役の対応図柄等）を目立たせるように各リール 3 a , 3 b , 3 c の一部領域のみを照明したりするように構成されている。

#### 【0057】

##### < 遊技を行うための基本操作 >

スロットマシン 1 で遊技を行うには、まず実際にメダル投入口 21 に遊技メダルを投入することによりベットするか、1 - BET スイッチ 22 または MAX - BET スイッチ 23 の何れかを操作してクレジットの範囲内で規定数の遊技メダルをベットすることにより、入賞ライン 29 を有効化する。本実施形態では、入賞ライン 29 を有効化するために必要となる遊技メダルの規定数が、後述する非 RT、RT 1、RT 2 の各 RT 状態のいずれにおいても 3 枚に設定される。ただし、規定数についてはこれに限定されるものではなく、RT 状態等に応じて規定数を異なる値に設定するなど、適宜変更することが可能である。また、複数の入賞ラインを設け、遊技メダルのベット数に応じて、有効化される入賞ラインの数等を変更するようにしてもよい。

#### 【0058】

次に、遊技者がスタートレバー 25 を操作すると、ベット数が確定する（ベットされた遊技メダルが遊技の用に供される）とともに、後述する役決定処理が行われ、その後、最小遊技時間（1つの遊技において全リールが回転開始してから、次の遊技において全リールを回転開始させるまでに最低限確保しなければならないとされる時間（例えば、4.1 秒間）のこと）が経過したことを確認した後、各リール 3 a ~ 3 c が回転を開始し、リール 3 a ~ 3 c の外周表面に表示された複数種類の図柄が表示窓 W 内を上下に（通常、上から下に）移動表示される。そして、リール 3 a ~ 3 c の回転が所定の速度に達して定速回転となると各ストップスイッチ 26 a ~ 26 c が有効化され（ストップスイッチの操作が有効に受け付け可能とされ）、遊技者がストップスイッチ 26 a を操作するとリール 3 a の回転が停止し、ストップスイッチ 26 b を操作するとリール 3 b の回転が停止し、ストップスイッチ 26 c を操作するとリール 3 c の回転が停止するように構成されている。

#### 【0059】

ここで、有効ライン 29 上に停止表示された図柄組合せが予め定めた入賞態様（遊技メダルを獲得することができる遊技役の対応図柄）となっている場合には、各入賞態様に対応した枚数の遊技メダルがホッパー 50 により払い出されるか、またはクレジットとして加算される。

#### 【0060】

##### < 制御基板と各機器との接続 >

本実施形態では、スロットマシン 1 を制御する主な制御基板として図 2 に示すように、主制御基板 60、サブメイン制御基板 70 A、及びサブサブ制御基板 70 B の 3 つの制御基板を備えている（サブメイン制御基板 70 A とサブサブ制御基板 70 B を総称して副制御基板 70 と称する）。遊技の進行に係る主たる制御（リール 3 a ~ 3 c の駆動制御や役決定処理等を含む）が主制御基板 60 上に配設された制御回路により行われ、バックランプ 38 a ~ 38 c 等のランプによる照明制御等は、サブメイン制御基板 70 A 上に配設された制御回路により行われるように構成されている。また、画像表示装置 11 による演出画像表示制御、上部スピーカ 15 a , 15 b 等のスピーカからの音声発生制御は、主に、サブサブ制御基板 70 B 上に配設された制御回路により行われるように構成されている。さらに、主制御基板 60 と副制御基板 70 との間の情報伝達は、主制御基板 60 からサブメイン制御基板 70 A への一方向のみ行うことが可能となっており、サブメイン制御基板 70 A とサブサブ制御基板 70 B との間の情報伝達は、双方向で行うことが可能となっている。

#### 【0061】

主制御基板 60 には、遊技に関する各種の演算処理を行うメイン CPU 61 と、制御ブ

10

20

30

40

50

プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置であるROM 62と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置であるRAM 63(「RAM」のことを「RWM」とも称する)とが配設されており、ROM 62に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン1における遊技の進行に係る制御が行われるようになっていいる。なお、ROM 62及びRAM 63は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

#### 【0062】

メインCPU 61には、クロックパルス(クロック信号)を発生するためのクロックパルス発生器64、クロックパルス発生器64で発生したクロックパルスを分周するための分周器65、クロックパルス(または分周されたクロックパルス)に基づいて、役決定等に用いる乱数を発生するための乱数発生器66、及び乱数発生器66で発生した乱数を取り込むための乱数取込回路67が接続されている。クロックパルス発生器64は、2つの発振器(図示略)から構成され、それぞれの発振器から、互いに非同期のクロック信号が出力されている。以下、一方の発振器から出力される所定周波数のクロック信号のことを内部クロックと称し、他方の発振器から出力される所定周波数(内部クロックとは異なる周波数とするが同じでもよい)のクロック信号のことを外部クロックと称する。例えば、内部クロックは、メインCPU 61の動作クロックや役決定以外の所定の抽選に用いられる乱数の更新クロックとして利用され、外部クロックは、役決定で用いられる乱数の更新クロックとして利用される。なお、メインCPU 61、ROM 62、RAM 63、分周器65、乱数発生器66、乱数取込回路67、インターフェイス回路68等を1つのICチップ上に搭載し、ワンチップマイクロコンピュータとして構成してもよい。また、メインCPU 61は、インターフェイス回路68を介して、モータ駆動回路36a、表示用ランプ制御回路47、ホッパー駆動回路52及び副制御基板70に対して信号を送信するとともに、リール位置検出回路37a、37b、37c、払出検出信号回路53及び収納状態信号回路87からの信号を受信するように構成されている。

#### 【0063】

モータ駆動回路36aは、リール3a、3b、3cをそれぞれ回転駆動するステッピングモータ35a、35b、35cの回転・停止制御を行うための回路であり、表示用ランプ制御回路47は、上述した各種の表示用ランプの制御を行うための回路である。リール位置検出回路37a、37b、37cは、リール3a、3b、3cの各々に設置されたリールセンサ(図示せず)からの各検出信号を主制御基板60に送信する回路である(検出回路37aはリール3aに対応し、検出回路37bはリール3b、検出回路37cはリール3cに対応する)。ホッパー駆動回路52は、小役が成立した際に、ホッパー50を駆動して遊技メダルの払出しを行わせる回路であり、払出検出信号回路53は、ホッパー50から遊技メダルが払い出されたことがメダル検出部51により検出された際に、主制御基板60に払出検出信号を送信する回路である。収納状態信号回路87は、補助収納庫85が満杯状態であるか否かを示す収納状態信号を、満杯検出部86の検出結果に応じて、主制御基板60に送信する回路である。

#### 【0064】

また、スロットマシン1には、電源装置80からの電力が主制御基板60を介して供給されるようになっている。この電源装置80には、電源スイッチ81、リセットスイッチ82及び設定鍵型スイッチ83が接続されており、これら各スイッチからの信号がインターフェイス回路68を介して、メインCPU 61に送信されるように構成されている。さらに、メインCPU 61は、インターフェイス回路68を介して、設定変更スイッチ84からの信号を受信するように構成されている。

#### 【0065】

電源スイッチ81は、電源装置80からスロットマシン1への電源投入及び電源断の操作を受け付けるスイッチであり、リセットスイッチ82は、スロットマシン1において所定のエラー(上述のE系エラーを除くエラー)が発生した場合に、エラーの原因が取り除かれてエラーが解消された際に遊技店員等により操作されるスイッチである。このリセッ

10

20

30

40

50

トスイッチ 8 2 が操作されることにより、主制御基板 6 0 及び副制御基板 7 0 において記憶されたエラー発生情報がクリアされ、それに伴いエラー解消時の処理が主制御基板 6 0 及び副制御基板 7 0 により実行される。また、設定鍵型スイッチ 8 3 は、役決定確率の高低の程度（ランク）を定める設定値の設定確認及び設定変更を行う場合に操作されるスイッチであり、設定変更スイッチ 8 4 は、設定値を複数段階（本実施形態では 6 段階）で変更するためのスイッチである。

#### 【 0 0 6 6 】

前扉 2 が開いた状態（「ドア開状態」とも称する）で、かつ、スロットマシン 1 に電源が供給されている状態（電源スイッチ 8 1 が ON 状態）において、設定鍵型スイッチ 8 3 が ON 状態に操作されることにより、設定確認が可能となる。また、ドア開状態であり、かつ、スロットマシン 1 に電源が供給されていない状態（電源スイッチ 8 1 が OFF 状態）において、設定鍵型スイッチ 8 3 が ON 状態に操作され、その状態のまま電源スイッチ 8 1 が ON 状態に操作される（スロットマシン 1 に電源が投入される）ことにより、設定変更が可能となる。さらに、その状態で設定変更スイッチ 8 4 を操作することにより、設定値を 1 段階ずつ更新することができる。なお、設定鍵型スイッチ 8 3 は、所定の鍵部材（設定キー）を、本体側に設けられた所定の錠部材に差し込んで回動させることにより、ON 状態と OFF 状態が切り替えられるようになっている。また、設定確認及び設定変更は、遊技実行中の状態（遊技メダルがベットされている状態（自動ベットされた場合を含む）や、リールが回転している状態）では実行することができず、遊技待機中の状態でのみ実行することが可能となっている。なお、設定確認時及び設定変更時において、設定値は「1 ~ 6」の 6 個の整数値を用いて、払出数表示ランプ 4 6 j に表示されるようになっている。

#### 【 0 0 6 7 】

電源装置 8 0 からの電力は、主制御基板 6 0 を介してサブメイン制御基板 7 0 A に供給され、さらにサブメイン制御基板 7 0 A を介してサブサブ制御基板 7 0 B に供給されるようになっている（電源装置 8 0 から直接、サブメイン制御基板 7 0 A とサブサブ制御基板 7 0 B に電力を供給するようにしてもよい）。電源装置 8 0 から主制御基板 6 0 に電力を供給する回路上と、主制御基板 6 0 を介してサブメイン制御基板 7 0 A に電力を供給する回路上には、電圧の供給状態を監視する供給電圧監視回路（図示略）がそれぞれ設けられている。各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値まで低下したときに電源断と判定し電源断検出信号をメイン CPU 6 1、後述のサブメイン CPU 7 1 に出力するようになっている。また、各々の供給電圧監視回路は、供給電圧が所定の電圧値（電源断判定のための電圧値とは異なる値（例えば、高い値）とするが、同じ値としてもよい）まで復帰したときに電源投入と判定し電源投入検出信号をメイン CPU 6 1、サブメイン CPU 7 1 に出力するようになっている。なお、主制御基板 6 0 の電源断を検出するときの電圧値は、サブメイン制御基板 7 0 A の電源断を検出するときの電圧値よりも高い値に設定され、サブメイン制御基板 7 0 A よりも先に主制御基板 6 0 が、電源断時に実行するようにプログラムされた処理（電源断処理）を行うように構成されている（電源投入に関しても同様としてもよい）。

#### 【 0 0 6 8 】

また、メイン CPU 6 1 には、スイッチ基板 9 0 に接続されているかまたはスイッチ基板 9 0 上に搭載されている、リール停止信号回路 9 1、スタートレバー 2 5、投入メダルセンサ 2 8 a、2 8 b、2 8 c、1 - BET スイッチ 2 2、MAX - BET スイッチ 2 3 及び清算スイッチ 2 4 からの各信号が、インターフェイス回路 6 8 を介して入力されるようになっている。

#### 【 0 0 6 9 】

また、メイン CPU 6 1 には、インターフェイス回路 6 8 を介してブロック 4 8 が接続されており、このブロック 4 8 を ON・OFF 制御するように構成されている。以下の説明において、ブロック 4 8 を ON・OFF 制御するための信号を「ブロック信号」とも称する。さらに、図示は省略しているが、スロットマシン 1 には、前扉 2 の開閉状態を検出

するドアセンサが設けられており、このドアセンサからの信号が、インターフェイス回路 68 を介してメイン CPU 61 に入力されるようになっている。メイン CPU 61 は、ドアセンサからの信号により、前扉 2 が閉じた状態（「ドア閉状態」とも称する）であるか開いた状態（ドア開状態）であるかを判断するようになっている。

【0070】

また、図示は省略しているが、メイン CPU 61 は、所定の遊技状態（例えば、AT 状態やボーナス状態）となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等に対し外部接続用端子基板等を介して所定の信号（「外端信号」とも称する）を出力し、この外端信号により、所定の遊技状態に設定された回数等を管理したり遊技者に提示したりできるように構成されている。

10

【0071】

一方、サブメイン制御基板 70A には、主に演出の管理に関する各種の演算処理を行うサブメイン CPU 71 と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置である ROM 72 と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置である RAM 73 とが配設されており、ROM 72 に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、スロットマシン 1 における画像演出や音声演出の管理に関する制御、ランプ演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ROM 72 及び RAM 73 は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。また、サブメイン CPU 71 には、不図示のクロックパルス発生器及び分周器が接続されており、このクロックパルス発生器及び分周器により生成したクロック信号に

20

【0072】

サブメイン CPU 71 は、インターフェイス回路 74 を介して、主制御基板 60 からの各種信号を受信し、ランプ制御回路 18 に対し信号を送信するように構成されている。ランプ制御回路 18 は、バックランプ 38a ~ 38c 等のランプの点灯を制御する回路である。

【0073】

また、サブメイン CPU 71 は、インターフェイス回路 74 を介して、サブサブ制御基板 70B に各種信号を送信するとともに、サブサブ制御基板 70B から各種信号を受信するように構成されている。以下、主制御基板 60 からサブメイン制御基板 70A に送信される信号（制御信号）を「制御コマンド」とも称し、サブメイン制御基板 70A からサブサブ制御基板 70B に送信される信号（報知信号や演出信号）を「演出コマンド」とも称する。また、サブサブ制御基板 70B からサブメイン制御基板 70A に送信される信号（状態信号）を「状態コマンド」とも称する。

30

【0074】

サブサブ制御基板 70B には、主に画像演出及び音声演出の制御に関する各種の演算処理を行うサブサブ CPU 75 と、制御プログラム等を記憶した読出し専用の記憶装置である ROM 76 と、情報の書込み及び読出しが可能な記憶装置である RAM 77 とが配設されており、ROM 76 に記憶された制御プログラムに従って各駆動回路等が動作することにより、画像演出や音声演出に関する制御等が行われるようになっている。なお、ROM 76 及び RAM 77 は不揮発性の記憶装置であり、電力が供給されない場合でも記憶している情報を保持し得るように構成されている。

40

【0075】

サブサブ CPU 75 は、インターフェイス回路 78 を介して、サブメイン制御基板 70A からの報知信号または演出信号を受信し、表示装置制御回路 16、スピーカ制御回路 17 に対し信号を送信するとともに、サブメイン制御基板 70A に状態信号を送信するように構成されている。表示装置制御回路 16 は、画像表示装置 11 を制御して所定の演出画像を表示させる回路であり、スピーカ制御回路 17 は、上部スピーカ 15a, 15b 等のスピーカから発生させる音声等の種類や音量を制御する回路である。なお、画像表示装置 11 は、ストップスイッチ 26a ~ 26c の操作順（押し順）を表示する押し表示器（「

50

サブ側押し順表示器」とも称する)としても機能するように構成されている。

【0076】

< リールの図柄配置 >

本実施形態では、各リール3a～3cが表示する図柄が、図3に示すように配置されている(図3中の「左リール」、「中リール」、「右リール」は、リール3a, 3b, 3cをそれぞれ表す)。すなわち、各リール3a～3cには、「赤セブン」、「黄セブン」、「キャラクタ」、「バー」、「ベルA」、「ベルB」、「ベルC」、「スイカ」、「チェリー」及び「リプレイ」の10種類の図柄が所定数ずつ配置されている。以下、リール3a, 3b, 3cのことを、それぞれ、左リール、中リール、右リールとも称する。

【0077】

< 遊技役の種類 >

本実施形態においては、各リール3a～3cにおいて停止表示される図柄組合せが、図4～図8に示すように設定されており、その多くが遊技役を構成する図柄組合せ(対応図柄)となっている。本実施形態における遊技役としては、再遊技役1～9の9個の再遊技役と、小役1～32の32個の小役との計41個が設定されている。それぞれの遊技役が成立するための図柄組合せ(対応図柄)、遊技役成立時における遊技メダルの払出数等は、図4～図8に示す通りである。なお、本実施形態では設けていないが、役決定における所定の小役の当選確率が通常よりも高く設定された状態で行われる特別遊技(ボーナス遊技)を実行する契機となる特別役(ボーナス役)を遊技役として設けてもよい。

【0078】

図4の図柄組合せ-1では、再遊技役1～9の対応図柄等を示している。再遊技役1～9は、成立した場合に遊技メダルの払出しはないが、遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく(新たに遊技メダルを投入することなく)、次の遊技を行うことが許可される遊技役(再遊技役)である。それらのうち再遊技役2は、その成立が、後述のRT1状態またはRT2状態から非RT状態への移行条件とされており、再遊技役3～7は、その成立が、RT1状態からRT2状態への移行条件とされている。このことから、再遊技役2のことを「非RT移行RP」とも称し、再遊技役3～7のことを「RT2移行RP」とも称する。

【0079】

図3(リール図柄)に示すように、再遊技役1を構成する、左リール、中リール及び右リールの各リール上の図柄「リプレイ」は、各リール上において5図柄以内毎に配置されている。これにより、再遊技役1が当選した場合、その対応図柄「リプレイ・リプレイ・リプレイ」は、各リール回転停止操作(ストップスイッチ26a, 26b, 26cの各操作)の実行タイミング(有効に受け付けられたタイミング(押し位置))に拘わらず、有効ライン29上に停止表示させる(「引き込む」とも称する)ことが可能である。この再遊技役1のように、各ストップスイッチの操作タイミングに拘わらず、その対応図柄(複数組ある場合にはそのうちのいずれか)を有効ライン29上に引き込むことが可能な役を、「100%引込み可能な遊技役」とも称する。なお、再遊技役2～4も、再遊技役1と同様、100%引込み可能な遊技役である。

【0080】

再遊技役1が成立すると、図柄「リプレイ」が右下がりの有効ライン29上に揃うので、再遊技役1のことを「右下がりRP」とも称する。同様に、再遊技役2が成立すると、図柄「リプレイ」が、左リール、中リール及び右リールの各上段の図柄表示領域に、水平横並びに揃うので、再遊技役2のことを「上段RP」とも称する。再遊技役5が成立するときは、押し位置によっては図柄「赤セブン」が表示窓W内に揃い、再遊技役6または再遊技7が成立するときは、押し位置によっては図柄「キャラクタ」が表示窓W内に揃い、再遊技役8が成立するときは、押し位置によっては図柄「黄セブン」が表示窓W内に揃う。このことから、再遊技役1のことを「赤7RP」、再遊技6, 7のことを「キャラクタRP」、再遊技役8, 9のことを「黄7RP」とも称する。

【0081】

10

20

30

40

50

図 5 の図柄組合せ - 2、図 6 の図柄組合せ - 3、図 7 の図柄組合せ - 4 及び図 8 ( A ) の図柄組合せ - 5 では、小役 1 ~ 3 2 の対応図柄等を示している。小役 1 ~ 3 2 は、成立時に所定数の遊技メダルが払い出されるように構成された遊技役（入賞役）である。小役 1 は、成立時にその対応図柄「ベル A・ベル A・ベル A/B/C」（「/」は「または」の意）が表示窓 W 内の各上段の図柄表示領域に表示される入賞役であり、小役 2 は、成立時にその対応図柄「ベル A・ベル A・ベル A/B/C」が表示窓 W 内の有効ライン 29 上に表示される入賞役である。このことから、小役 1, 2 のことを、「ベル役」とも称する。また、小役 1, 2 は、後述の押し順ベル（YK 番号 18 ~ 29）において、遊技者によるストップスイッチ 26 a, 26 b, 26 c の操作順（押し順）が後述の正解押し順であった場合に成立する役となっている。小役 1, 2 は、100% 引込み可能な遊技役であり、その成立時の遊技メダルの払出数は 8 枚に設定されている。

10

#### 【0082】

小役 3 ~ 23 は、押し順ベル（YK 番号 18 ~ 29）において、遊技者による押し順が正解押し順とは異なる所定の押し順であった場合に、押し位置によっては成立することがある入賞役であり、成立時の遊技メダルの払出数は、小役 1, 2 成立時の払出数（8 枚）よりも少ない 1 枚に設定されている。このことから、小役 3 ~ 23 のことを「ベル外し 1 枚役」とも称する。小役 24 は、押し位置によっては成立することがある遊技役であり、成立時には図柄「スイカ」が右下がりの有効ライン 29 上に揃うように構成されている。小役 32 は、100% 引き込み可能な遊技役であり、左リールにおける押し位置によっては、図柄「スイカ」が表示窓 W 内の各中段の図柄表示領域に横一列に揃うように構成されている。このことから、小役 24 のことを「右下がりスイカ役」とも称し、小役 32 のことを「中段スイカ役」とも称する。

20

#### 【0083】

小役 25 ~ 27, 31 は、成立時には左リールにおいて図柄「チェリー」が表示窓 W 内に停止表示可能に構成された入賞役である。このことから、小役 25 ~ 27, 31 を総称して「チェリー役」とも称する。小役 28 は、成立時には図柄組合せ「ベル A・ベル A・ベル A/B/C」が、表示窓 W 内の左リールの下段、中リールの中段、右リールの中段の各図柄表示領域に停止表示されるように構成されている。小役 29 は、成立時には図柄組合せ「ベル A・ベル A・ベル A/B/C」が、表示窓 W 内の左リールの下段、中リールの中段、右リールの下段の各図柄表示領域に停止表示されるように構成されている。小役 30 は、成立時には図柄組合せ「ベル A・ベル A・ベル A/B/C」が、表示窓 W 内の左リールの上段、中リールの中段、右リールの上段の各図柄表示領域に停止表示されるように構成されている。これらのことから、小役 28 のことを「ベル折れ役」とも称し、小役 29 のことを「小山ベル役」とも称し、小役 30 のことを「小 V ベル役」とも称する。なお、小役 25 ~ 31 は、100% 引き込み可能な遊技役である。

30

#### 【0084】

図 8 ( B ) の図柄組合せ - 6 では、特定図柄の図柄組合せを示している。本実施形態では、図示のように、パターン 01 からパターン 03 までの 3 個の特定図柄が設定されている。これらは、遊技役の対応図柄ではなく、押し順ベル（YK 番号 18 ~ 29 のいずれか）が選出された際に、ストップスイッチの押し順と押し位置によって、ベル役（小役 1, 2）またはベル外し役 1 枚役（小役 3 ~ 23）を成立させることができなかった場合に、その取りこぼし目として有効ライン 29 上に停止表示されるようになっている。また、パターン 01 ~ 03 の特定図柄は、有効ライン 29 上に停止表示されることが、後述の非 RT から RT 1 への移行条件とされている。このため、パターン 01 ~ 03 の特定図柄のことを「RT 1 移行図柄」とも称する。これらの特定図柄は、遊技役の対応図柄ではなくハズレの図柄に相当するものであるので、停止表示された場合でも遊技メダルの払出しはない。

40

#### 【0085】

< 役決定結果番号 >

本実施形態における役決定処理（役決定）は、1 回の遊技において 1 回行われ、そこで

50

1つまたは複数の役決定結果番号（「YK番号」とも称する）が役決定結果として選出されるようになっている。図9, 10には、役決定処理により選出されるYK番号の種類と、それに対応する当選役を示している。なお、図9, 10に示す「当選名称」とは、各YK番号を区別し易くするために便宜的に付したものである。本実施形態では図示するように「0」から「38」までの39個のYK番号が設定されている。

#### 【0086】

YK番号0は、役決定結果がハズレ（いずれの遊技役も非当選）の場合に対応付けられており、その他のYK番号1～39には、当選役として各遊技役が対応付けられている。例えば、YK番号2（再遊技A2）には再遊技役2, 9が重複当選役として対応付けられ、YK番号23（入賞B2）には小役1, 13, 14, 20, 23が重複当選役として対応付けられ、YK番号36（入賞G2）には小役29, 30が重複当選役として対応付けられている。以下、具体的にいくつかのYK番号の内容について説明する。

10

#### 【0087】

図9の役決定結果-1に示すYK番号1～17は、当選役が再遊技役で構成される役決定結果に対応するものである。図9の備考欄には、各YK番号に対応した当選役がどのような場合に成立するのか、成立した場合に表示される図柄、及び、当選役が成立した場合のRT状態の移行等を記している。YK番号1（再遊技A1）とYK番号2（再遊技A2）は、非RT移行RP（再遊技役2）を当選役を含む役決定結果に対応付けられており、そのいずれかが選出された場合には、押し順や押し位置に拘らず再遊技役2が必ず成立するようにリール停止制御が行われる。

20

#### 【0088】

YK番号3～8（再遊技B1～B6）は、RT2移行RPである再遊技役3または再遊技役4と、非RT移行RPである再遊技役2を含む複数の再遊技役が重複当選役として対応付けられており、そのいずれかが選出された場合には、次のようなリール停止制御が行われる。すなわち、各ストップスイッチが所定の押し順（「正解押し順」とも称する）に従って操作されたとき（「押し順正解時」とも称する）には、RT2移行RPである再遊技役3または再遊技役4が必ず成立し、各ストップスイッチが正解押し順に従わずに操作されたとき（「押し順不正解時」とも称する）には、重複当選している非RT移行RPである再遊技役2が必ず成立するようになっている。このYK番号3～8は、後述のRT1中でのみ選出可能に設定されており、押し順によって、RT状態を昇格させるのか（RT1からRT2へ移行させるか）、転落させるのか（RT1から非RTへ移行させるか）が制御される役決定結果として設定されている。なお、図9の表中の備考欄に記載している「左」、「中」、「右」は、ストップスイッチ26a, 26b, 26cを意味しており、その並び順は各ストップスイッチの操作順（押し順）を意味している。例えば、「左右中」はストップスイッチを26a, 26c, 26bの順序で操作する押し順を表し、「中第一」はストップスイッチ26bを1番目に操作する押し順（2番目以降の押し順は不問）を表すという具合である。

30

#### 【0089】

YK番号9（再遊技C）とYK番号10（再遊技D）は、RT2移行RPである再遊技役4～7のうちの複数の再遊技役が重複当選役として対応付けられている。このYK番号9, 10は、後述のRT1中でのみ選出可能（当選確率は極めて低い）に設定されており、これが選出された場合には、押し順や押し位置に拘らずRT2移行RPが必ず成立するように制御され、RT2に移行されるようになっている。なお、YK番号9の選出時には、押し位置によって表示窓W内に図柄「赤セブン」が揃い、YK番号10の選出時には、押し位置によって図柄「キャラクタ」が揃うように制御される。また、このYK番号9, 10は、選出されることが後述する遊技モード0, 1から遊技モード3への移行契機とされていることから、チャンス役とも称する。

40

#### 【0090】

YK番号13～15（再遊技F1～F3）は、再遊技役1と、非RT移行RPである再遊技役2を含む複数の再遊技役が重複当選役として対応付けられている。YK番号13

50

～ 15 のいずれかが選出された場合、遊技者による押し順が正解押し順のときは必ず再遊技役 1 が成立し、不正解押し順のときは必ず再遊技役 2 が成立するように制御される。この Y K 番号 13 ～ 15 は、後述の R T 2 中でのみ選出可能に設定されており、押し順によって、R T 状態を維持するか (R T 2 に留まるか)、転落させるか (R T 2 から非 R T へ移行させるか) が制御される役決定結果として設定されている。

【 0 0 9 1 】

Y K 番号 16 , 17 (再遊技 G 1 , G 2 ) は、後述の R T 2 中でのみ選出可能に設定されている。Y K 番号 16 が選出されたときは、押し位置によって表示窓 W 内に図柄「黄セブン」が揃うように制御される。本実施形態では、Y K 番号 1 ～ 9 及び Y K 番号 13 ～ 15 を総称して「押し順 R P」とも称する。

10

【 0 0 9 2 】

図 10 ( A ) の役決定結果 - 2 には、ベル役である小役 1 または小役 2 と、複数のベル外し 1 枚役とが重複当選役として対応付けられた Y K 番号 18 ～ 29 を示している。本実施形態では、この Y K 番号 18 ～ 29 を総称して「押し順ベル」とも称する。押し順ベルには、それぞれ 3 つの押し順 (対応押し順 1 ～ 3 ) が設定されており、それぞれ次のようになりール停止制御が行われる。すなわち、Y K 番号 18 ～ 21 (入賞 A 1 ～ A 4 ) が選出されたときは、遊技者による押し順が「左第一」(正解押し順に相当する)のときは必ずベル役である小役 1 が成立し、「中第一」のときと「右第一」のときは略 1 / 4 の確率 (目押しせず無作為に押し位置を決めた場合の確率、以下同様) でベル外し 1 枚役が成立するように制御される。

20

【 0 0 9 3 】

Y K 番号 22 ～ 21 (入賞 B 1 ～ B 4 ) が選出されたときは、遊技者による押し順が「中第一」(正解押し順に相当する)のときは必ずベル役である小役 1 が成立し、「左第一」(「左中右」のときと「左右中」のときとで成立可能な役が異なる)のときと「右第一」のときは略 1 / 4 の確率でベル外し 1 枚役が成立するように制御される。Y K 番号 26 ～ 29 (入賞 C 1 ～ C 4 ) が選出されたときは、遊技者による押し順が「右第一」(正解押し順に相当する)のときは必ずベル役である小役 2 が成立し、「左第一」(「左中右」のときと「左右中」のときとで成立可能な役が異なる)のときと「右第一」のときは略 1 / 4 の確率でベル外し 1 枚役が成立するように制御される。なお、押し順ベルの選出時に、ベル役もベル外し 1 枚役も成立させることができなかった場合には、その取りこぼし目として有効ライン 29 上に、パターン 01 ～ 03 の特定図柄のいずれかが停止表示される。

30

【 0 0 9 4 】

図 10 ( B ) の役決定結果 - 3 には、押し順ベルには該当しない、その他の入賞に係る Y K 番号 30 ～ 38 を示している。Y K 番号 30 (入賞 D ) は、ベル役である小役 1 , 2 が重複当選役として対応付けられた役決定結果 (「共通ベル」とも称する) である。これが選出された場合には、押し順や押し位置に拘らず、必ず小役 1 または小役 2 を成立させるりール停止制御が行われる。Y K 番号 31 (入賞 E 1 ) は、右下がりスイカ役である小役 24 が単独当選役として対応付けられた役決定結果 (「弱スイカ」とも称する) である。これが選出された場合には、押し位置によって小役 24 を成立させ、有効ライン 29 上に図柄「スイカ」を揃えるりール停止制御が行われる。Y K 番号 32 (入賞 E 2 ) は、小役 24 と中段スイカ役である小役 32 とが重複当選役として対応付けられた役決定結果 (「強スイカ」とも称する) である。これが選出された場合には、押し位置によって小役 32 を成立させ、表示窓 W 内の中段に図柄「スイカ」を揃えるりール停止制御が行われる。

40

【 0 0 9 5 】

Y K 番号 33 (入賞 F 1 ) は、チェリー役である小役 25 ～ 27 が重複当選役として対応付けられた役決定結果 (「弱チェリー」とも称する) である。これが選出された場合には、押し位置によって表示窓 W 内の左りール上に図柄「チェリー」を停止表示させるりール停止制御が行われる。Y K 番号 34 (入賞 F 2 ) は、チェリー役である小役 25 , 27 が重複当選役として対応付けられた役決定結果 (「中段チェリー」とも称する)。これが選出された場合には、押し位置によって表示窓 W 内の左中段に図柄「チェリー」を停止表

50

示させるリール停止制御が行われる。

【 0 0 9 6 】

Y K 番号 3 5 ( 入賞 G 1 ) は、ベル役である小役 1 と折れベル役である小役 2 8 が重複当選役として対応付けられた役決定結果 ( 「ベル折れ入賞」 とも称する ) である。これが選出された場合には、押し順や押し位置に拘らず、必ず小役 2 8 を成立させ、表示窓 W 内の左下段、中中段、右中段に図柄「ベル」を停止表示させるリール停止制御が行われる。Y K 番号 3 6 ( 入賞 G 2 ) は、小山ベル役である小役 2 9 と小 V ベル役である小役 3 0 が重複当選役として対応付けられた役決定結果 ( 「ベル小山/小 V 入賞」 とも称する ) である。これが選出された場合には、押し位置によって、小役 2 9 を成立させて表示窓 W 内の左下段、中中段、右下段に図柄「ベル」を停止表示させるか、または、小役 3 0 を成立させて表示窓 W 内の左上段、中中段、右上段に図柄「ベル」を停止表示させるリール停止制御が行われる。

10

【 0 0 9 7 】

< 役決定確率と設定差 >

役決定処理において、各々の Y K 番号が選出される確率 ( 役決定確率 ) は、適宜設定し得るが、本実施形態では、図 1 1 , 1 2 に示すように、役決定における抽選置数を設定している。図 1 1 に示す役決定における抽選置数 - 1 ( 再遊技 ) と図 1 2 に示す役決定における抽選置数 - 2 ( 入賞 ) の各表には、役決定に用いる乱数 ( 乱数範囲 0 ~ 6 5 5 3 5 ) に対して各 Y K 番号に割り当てた抽選置数の値を、R T 状態別及び設定値別に記している。

【 0 0 9 8 】

20

図 1 1 に示すように、再遊技役が当選役に含まれる Y K 番号 ( Y K 番号 1 ~ 1 7 ) は、R T 状態 ( 非 R T , R T 1 , R T 2 ) によって異なる役決定確率を設定している。例えば、Y K 番号 1 , 2 ( 再遊技 A 1 , A 2 ) は、R T 2 中では役決定確率を 0 ( 抽選置数 = 0 ) に設定する ( 当選しないようにする ) 一方で、非 R T , R T 1 中においては当選可能に設定する。ただし、R T 1 中よりも非 R T 中の方が、役決定確率を高め設定している。なお、再遊技役が当選役に含まれる Y K 番号であっても、各 R T 状態における役決定確率を同一に設定したものでもよい。

【 0 0 9 9 】

図 1 2 に示すように、入賞役 ( 小役 ) が当選役に含まれる Y K 番号 ( Y K 番号 1 8 ~ 3 8 ) については、R T 状態が移行しても役決定確率が変化しないように、それぞれの抽選置数を全 R T 共通に設定している。Y K 番号が異なれば、それらの Y K 番号に対して互いに異なる役決定確率を設定することができるが、異なる Y K 番号同士の役決定確率を同一に設定してもよい。例えば、本実施形態では、押し順ベルである Y K 番号 1 8 ~ 2 9 のそれぞれの役決定確率を互いに同一 ( 抽選置数 = 1 6 1 0 ) に設定している。なお、本実施形態では特別役を設けていないが、特別役を設けてもよい。その場合、特別役の成立を契機として開始される特別遊技 ( ボーナス遊技 ) 中では、非ボーナス遊技中とは異なる役決定確率を設定してもよい。

30

【 0 1 0 0 】

Y K 番号の役決定確率は、遊技店員等により設定される上述の設定値に応じて変更できるように構成することが可能である。本実施形態では、設定 1 ~ 6 の 6 段階の設定値構成となっており、設定値に応じて役決定確率が変更される Y K 番号と、設定値が変わっても役決定確率が不変である Y K 番号とを設けている。以下、設定値に応じて役決定確率が変更されるように設定することを「設定差を設ける」と称する。設定差を設ける Y K 番号 ( 「設定差有りの Y K 番号」 とも称する ) と、設定差を設けない Y K 番号 ( 「設定差無しの Y K 番号」 とも称する ) とをどのように振り分けるのかについては、任意に定めることが可能である。一例として、スロットマシン 1 における出玉率 ( 遊技の用に供された遊技メダル数に対する払出数の割合 ) に影響を及ぼす抽選の抽選契機となる Y K 番号については設定差無しの Y K 番号とし、抽選契機とはならない Y K 番号については設定差を設けても設けなくてもよいとすることが挙げられる。

40

【 0 1 0 1 】

50

次に、図 13 ~ 17 を追加参照しながら、本実施形態に係るスロットマシンの特徴構成の概要について説明する。

< 機能ブロック >

図 13 に示すように、本実施形態に係るスロットマシンは、機能的な観点から説明すれば主に、遊技メダルをベットするためのベット操作（例えば、メダル投入口 21 への遊技メダルの投入操作、1 - BET スイッチ 22 または MAX - BET スイッチ 23 の押圧操作）や、停止中の各リール 3a ~ 3c を回転させるためのリール回転開始操作（例えば、スタートレバー 25 の傾動操作）、複数種類の図柄を可変表示する 3 個のリール 3a, 3b, 3c の回転を停止させるための各リール回転停止操作（例えば、ストップスイッチ 26a, 26b, 26c の押圧操作）、ベットまたは貯留（クレジット）された遊技メダルを払い出すための清算操作（例えば、清算スイッチ 24 の押圧操作）等の、遊技者によりなされる各遊技操作に対応した信号（「遊技操作信号」とも称する）を出力する操作信号出力手段 95 と、遊技の進行に係る主要な制御を行う主制御手段 100（主制御基板 60 に対応する）と、遊技の状況に応じて所定の演出制御を行う副制御手段 200（副制御基板 70 に対応する）とを備えてなる。

10

【0102】

主制御手段 100 は、大別すると、主に遊技状態を管理する遊技状態管理手段 110 と、主に遊技進行を管理する遊技進行管理手段 130 と、主制御手段 100 における通信を制御するメイン通信制御手段 150 とを備えて構成されている。このうち、遊技状態管理手段 110 は、設定値制御手段 111、RT 状態制御手段 112、再遊技作動制御手段 113、ボーナス遊技制御手段 114、フリーズ制御手段 115、遊技モード制御手段 116、及び乱数発生・取込手段 117 を備えている。

20

【0103】

また、遊技進行管理手段 130 は、受容メダル管理手段 131、役決定手段 132、演出グループ番号決定手段 133、リール制御手段 134、停止表示図柄判定手段 135、払出メダル管理手段 136、ブロック制御手段 137、表示用ランプ制御手段 138、押し順管理手段 139、及び抽選グループ番号決定手段 140 を備えており、メイン通信制御手段 150 は、制御コマンド送信手段 151 と外端信号送信手段 152 を備えている。なお、主制御手段 100 における上述の各手段は、図 2 に示す主制御基板 60 上に配されたメイン CPU 61、ROM 62、RAM 63、電子回路等のハードウェア及び ROM 62 等に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

30

【0104】

（遊技状態管理手段 110 を構成する各手段）

設定値制御手段 111 は、役決定確率の設定値（設定 1 ~ 設定 6 の 6 段階構成）を内部的に管理するための数値（「管理用設定値」とも称する）を制御するように構成されている。本実施形態では、管理用設定値として 1 から 6 までの連続する整数値（1 ~ 6 の整数値は設定 1 ~ 設定 6 にそれぞれ対応する）を用いている。管理用設定値のデータは、RAM 63 の所定の記憶領域に記憶されるようになっており、役決定処理において設定値を確認する際に参照されるとともに、設定確認時または設定変更時において、設定値表示器（払出数表示ランプ 46j）に設定値を表示する際に参照されるようになっている。また、管理用設定値は、遊技店員による設定変更操作に応じて変更される。具体的には、設定鍵型スイッチ 83 が ON 状態に操作され、その状態で設定変更スイッチ 84 をすると、1 ずつ更新されるようになっている。

40

【0105】

RT 状態制御手段 112 は、図 14 に示すように、非 RT、RT1、RT2 の 3 つの RT 状態の設定を制御するように構成されている。非 RT は、本実施形態において標準となる RT 状態であり、役決定において再遊技役が選出される確率（非 RT 中で選出可能な YK 番号 1, 2 の選出確率の合計）が標準的な値（略「1/7.3」）に設定されている。また、RAM（RAM 63）が初期化された場合は、この非 RT に設定されるようになっ

50

ている。この非 R T 中において、条件 P 1 が充足されたことを契機として R T 1 に移行されるようになっている。条件 P 1 とは、上述の押し順ベル ( Y K 番号 1 8 ~ 2 9 ) のいずれかが役決定で選出された際に入賞役が成立せず、上述の R T 1 移行図柄 ( パターン 0 1 ~ 0 3 の特定図柄のいずれか ) が有効ライン 2 9 上に停止表示されることである。

【 0 1 0 6 】

R T 1 は、再遊技役 ( Y K 番号 1 ~ 1 7 ) が当選する確率 ( R T 1 中で選出可能な Y K 番号 1 ~ 1 0 の選出確率の合計 ) が非 R T と同等に設定された R T 状態である。この R T 1 中において、条件 P 2 が充足されたことを契機として R T 2 に移行されるようになっている。条件 P 2 とは、上述した R T 2 移行 R P ( 再遊技役 3 ~ 7 のいずれか ) の対応図柄が有効ライン 2 9 上に停止表示されることである。

10

【 0 1 0 7 】

R T 2 は、非 R T や R T 1 に比べて、再遊技役が当選する確率 ( R T 2 中で選出可能な Y K 番号 1 1 ~ 1 7 の選出確率の合計 ) が高い値 ( 例えば、設定 1 の場合で略「 1 / 1 . 5 」 ) に設定された R T 状態である。この R T 2 中において、条件 P 1 が充足されたことを契機として R T 1 に移行され、条件 P 3 が充足されたことを契機として非 R T に移行されるようになっている。条件 P 3 とは、上述した非 R T 移行 R P ( 再遊技役 2 ) の対応図柄が有効ライン 2 9 上に停止表示されることである。

【 0 1 0 8 】

再遊技作動制御手段 1 1 3 は、再遊技役が成立したことを契機として、遊技者が所有する遊技メダルをベットすることなく次の遊技を行うことが許可される状態 ( 「再遊技作動状態」とも称する ) に設定するように構成されている。再遊技作動状態に設定されると、 R A M 6 3 の所定の記憶領域に再遊技作動状態であることを示す情報 ( 「再遊技作動状態情報」とも称する ) が記憶される。再遊技作動状態情報を記憶することを、再遊技作動状態フラグをセットするとか O N にする等とも称し、記憶した再遊技作動状態情報をクリア ( 消去 ) することを、再遊技作動状態フラグをクリアするとか O F F にする等とも称する。

20

【 0 1 0 9 】

フリーズ制御手段 1 1 5 は、所定の条件成立を契機として、遊技の進行に係る制御処理 ( 例えば、ベット操作やリール回転開始操作、リール回転停止操作等を受け付ける処理等 ) の実行を所定時間遅延させるフリーズを設定するように構成されている。

【 0 1 1 0 】

30

遊技モード制御手段 1 1 6 は、図 1 5 に示すように、遊技モード 0 から遊技モード 8 までの 9 個の遊技モードの設定を制御するように構成されている。遊技モードとは、 R T 状態とは別に主制御手段側で制御する、主に A T の設定状態に関連する遊技状態 ( 「メイン遊技状態」とも称する ) を意味する。ここでは、各遊技モードの概要について述べ、さらに詳細に説明したい遊技モードの内容については、後述することとする。

【 0 1 1 1 】

遊技モード 0 は、平均すると遊技中に滞在する期間が最も長くなる通常 ( 非有利 ) の遊技状態である。遊技モード 0 では、役決定結果等に応じて、所定の特典 ( 「 A T 取得用第 1 特典」とも称する ) を付与するか否かを決定する抽選 ( 「 A T 取得用第 1 抽選」とも称する ) が行われる。 A T 取得用第 1 特典とは、遊技モード 4 において、押し順ベルに対する正解押し順を報知する入賞ナビが所定回数 ( 例えば、8 回 ) 実行されることと、その実行後に所定回数 ( 例えば、最大 8 回まで ) の、後述する A T 取得用第 2 抽選が行われる権利が得られる特典をいう。また、遊技モード 0 では、遊技モード 0 に連続して滞在した期間 ( 遊技数 ) を管理するためのカウンタ ( 「ゲーム数カウンタ」とも称する ) による計数 ( カウントアップ ) が毎遊技行われる。そして、このゲーム数カウンタの値に応じて、所定の幾つかの処理 ( 総称して「ゲーム数カウンタ値対応処理」という ) が行われるが、これについては後述する。

40

【 0 1 1 2 】

さらに、遊技モード 0 では、所定の役決定結果 ( 例えば、チャンス役である Y K 番号 9 , 1 0 ) が選出されるとボーナス A T 抽選が行われ、このボーナス A T 抽選に当選すると

50

、所定の特典（「B A T特典」とも称する）、具体的には、遊技モード3においてボーナスA T遊技として実行可能となる遊技数（「B A Tゲーム数」とも称する）として40ゲームが付与され（B A Tゲーム数を管理するB A Tゲーム数カウンタに「40」がセットされ）、遊技モード4においてA T遊技として実行可能となる遊技数（「A Tゲーム数」とも称する）として30ゲームが付与される（A Tゲーム数を管理するA Tゲーム数カウンタに「30」がセットされる）。また、ボーナスA T抽選の当選を契機として、次遊技から遊技モード3に移行される。

【0113】

遊技モード1は、遊技モード0におけるA T取得用第1抽選に当選してA T取得用第1特典が付与されたことを契機として、遊技モード0から移行されるA T前兆の遊技状態である。遊技モード1では、所定の遊技数（「遊技モード1内前兆ゲーム数」とも称する）が設定され、この遊技モード1内前兆ゲーム数の遊技が消化されると、遊技モード2に移行されるようになっている。

10

【0114】

遊技モード2は、遊技モード1において遊技モード1内前兆ゲーム数分の遊技が消化されると、遊技モード1から移行されるA T準備の遊技状態である。この遊技モード2において、所定の役決定結果（例えば、R T 2移行R Pが成立可能となる役決定結果）が選出されると、ボーナスA T抽選が行われ、これに当選すると、B A T特典が付与される。具体的には、所定の役決定結果（例えば、R T 2移行R Pが成立可能となる役決定結果）が選出されたときは、B A Tゲーム数カウンタが1以上にセットされている場合には次遊技から遊技モード3に移行され、B A Tゲーム数カウンタが0にセットされている場合には次遊技から遊技モード4に移行される。

20

【0115】

遊技モード3は、ボーナスA T抽選の当選を契機として、遊技モード0、1、2のいずれかから移行されるボーナスA Tの遊技状態である。遊技モード3では、A Tゲーム数を上乗せする処理と、上乗せしたA Tゲーム数をA Tストック数に変換する処理（これらの処理を総称して「A T上乗せ変換処理」ともいう）が行われるが、これについては後述する。また、遊技モード3においては、毎遊技、B A Tゲーム数カウンタ値の減算が行われ、B A Tゲーム数カウンタの値が「0」になる（B A Tゲーム数分の遊技が消化される）と、次遊技から遊技モード4に移行される。遊技モード0、1では、R Pナビも入賞ナビも行われず、遊技モード2、3では入賞ナビもR Pナビも行われる（入賞ナビを行わないようにしてもよい）。なお、遊技モード3において行われる遊技のことを「ボーナスA T遊技」とも称する。

30

【0116】

遊技モード4は、遊技モード2または遊技モード3から移行されるA T通常の遊技状態である。遊技モード2から遊技モード4に移行された場合には、A T取得用第1特典として実行が許可された8回の入賞ナビの実行回数を計数するための入賞ナビカウンタの値が「8」にセットされる。この入賞ナビカウンタの値は、遊技モード4において、入賞ナビが実行される毎に「1」ずつ減算され、カウンタ値が「0」となると、所定の抽選（「A T取得用第2抽選」とも称する）が行われる。このA T取得用第2抽選に当選すると、所定の特典（「A T取得用第2特典」とも称する）が付与される。A T取得用第2特典とは、30ゲーム分のA Tゲーム数が付与される特典、具体的には、A Tゲーム数カウンタに「30」がセットされてA T遊技（入賞ナビ及びR Pナビが行われる遊技）が30ゲームに亘って継続して行われる特典（後述のA T継続判定処理が行われることを含めて特典と称することもある）をいう。セットされたA Tゲーム数カウンタは、その後遊技モード4に滞在している間、毎遊技「1」ずつ減算される。

40

【0117】

一方、A T取得用第2抽選で非当選の場合には、A Tゲーム数カウンタの値はセットされず（初期値「0」のままとされ）、30ゲームのA T遊技は行われずに、遊技モード0に移行される。また、遊技モード3から遊技モード4に移行された場合は、入賞ナビカウ

50

ンタの値のセットは行われず（初期値「0」のままとされ）、移行時にATゲーム数カウンタの値が「30」にセットされて、遊技モード4の1ゲーム目から30ゲームのAT遊技が開始される。この場合にセットされたATゲーム数カウンタも、毎遊技「1」ずつ減算される。

【0118】

AT取得用第2抽選での当選確率は、それを規定するために設けられたAT取得レベルに応じて異なるように設定されている。このAT取得レベルは「0」から「5」までの6段階あり、AT取得レベル5のときは、AT取得用第2抽選で必ず当選するように設定されている。なお、AT取得レベルは、遊技モード4への移行前に「5」に設定されている場合（後述するように、遊技モード0中で高確率状態に設定されているときにAT取得用第1特典が付与された場合等）にはそのままとされ、それ以外のときは遊技モード4へ移行されるときに「0」にセットされる（移行時に抽選等によりAT取得レベルの値（0～5）を決めてもよい）。また、遊技モード4では、入賞ナビカウンタの値がセットされてから「0」になるまでの間、AT取得レベルを格上げするか否かを決定する抽選（「AT取得レベル格上げ抽選」とも称する）が毎遊技行われる（AT取得レベル5の場合は、それ以上の格上げは行われない）。AT取得レベルは、後述のAT取得処理や、遊技モード4から遊技モード0への移行時にクリアするようにしてもよい。

【0119】

また、遊技モード4では、ATゲーム数カウンタの値がセットされてから「0」になるまでの間、遊技モード5または遊技モード6へ移行させるか否かを定めるための幾つかの処理（これらの処理を総称して「AT上乗せ特化移行処理」ともいう）が行われるが、これについては後述する。さらに、遊技モード4では、セットされたATゲーム数カウンタの値が「0」に到達した遊技において、遊技モード7に移行させるための準備処理（「遊技モード7突入処理」とも称する）が行われる。この遊技モード7突入処理では、AT遊技を継続して行うか否かを判定するためのAT継続判定処理（後述のAT継続抽選等を実行する処理）が行われるが、この点も含め遊技モード7突入処理の内容については後述する。

【0120】

遊技モード5は、遊技モード4から一時的に移行されるAT中一時滞在の遊技状態であり、遊技モード6は、遊技モード4から移行されてATストック数の上乗せが行われるATストック数上乗せ特化の遊技状態である。遊技モード6は、連続して32ゲーム間設定される場合と、1ゲームだけ単発で設定される場合（設定ゲーム数は適宜変更可）とがあり、前者の場合の遊技モード6のことを「連続滞在の遊技モード6」とも称し、後者の場合の遊技モード6のことを「単発滞在の遊技モード6」とも称する。また、遊技モード4、遊技モード5及び単発滞在の遊技モード6において行われる遊技のことを総称して「第1AT遊技」とも称し、連続滞在の遊技モード6において行われる遊技のことを「第2AT遊技」とも称する。第2AT遊技が行われる連続滞在の遊技モード6は、遊技者にとって最も有利となる遊技状態となる。第1AT遊技及び第2AT遊技の実行中は、入賞ナビ及びRPナビが行われるが、遊技モード5、6に滞在中はATゲーム数カウンタの値の減算は行われない（行うようにしてもよい）。遊技モード5、6において行われる処理の内容については、後述する。

【0121】

遊技モード7は、遊技モード4においてATゲーム数カウンタの値が「0」に到達したときに遊技モード4から移行されるAT継続判定の遊技状態である。この遊技モード7では、所定回数（抽選により決めてもよい）の遊技が行われ、遊技モード7突入処理で行われるのと同様のAT継続抽選が毎遊技行われる。この点も含め遊技モード7中に行われる処理の内容については後述する。なお、遊技モード7中に行われる遊技のことを「AT継続判定遊技」とも称する。

【0122】

遊技モード8は、遊技モード7から移行されるサービスATの遊技状態である。この遊

10

20

30

40

50

技モード 8 では、所定のゲーム数の期間（例えば、10 ゲームとするが、抽選等によってゲーム数を決めてもよい）だけ設定され、その設定期間中は、役決定結果に応じて A T ゲーム数を上乗せする処理が毎遊技行われる。このため、遊技者にとっては遊技モード 4 よりも有利な遊技状態となる。遊技モード 8 において、所定のゲーム数が消化されると、遊技モード 4 に移行される。

#### 【0123】

上述の 9 個の遊技モードを、通常区間に属する遊技モードと、有利区間に属する遊技モードとに分けてもよい。通常区間は、押しナビ（入賞ナビ及び R P ナビ）を行わない期間であり、押し順を判別できる情報（Y K 番号やナビ番号等の情報）を主制御手段側から副制御手段側に送信しない期間でもある。また、通常区間は、有利区間への移行の可否を決定するための抽選（例えば、A T 取得用第 1 抽選）を行うことができる期間でもある。遊技モード 0 が通常区間に属する遊技モードに該当する。

10

#### 【0124】

有利区間は、押しナビを行うことができる期間であり、押し順を判別できる情報を主制御手段側から副制御手段側に送信してもよい期間でもある。また、有利区間は、有利区間の性能等を変更する抽選（例えば、A T 取得レベル格上げ抽選、ボーナス A T 抽選）や有利区間中のゲーム数を上乗せする処理（例えば、A T 上乗せ変換処理）等を行うことができる期間でもある。遊技モード 1 ~ 8 が有利区間に属する遊技モードに該当する。さらに、有利区間では、有利区間中であることを遊技者に報知するための区間表示器（払出数表示ランプ 46 j のうち、7 セグメントランプ以外の D P セグメントランプ）を点灯してもよい。有利区間に滞在中は、少なくとも 1 回は入賞ナビを行うようにしてもよい（この場合は、入賞ナビを 1 回も行っていないのであれば、通常区間へ移行することはできない）。

20

#### 【0125】

また、有利区間に連続滞在できる上限（例えば、1500 ゲーム）を設けてもよい。さらに、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間に関連する情報（例えば、A T ゲーム数カウンタの値、A T ストック数カウンタの値等の情報）は、全てクリアされるようにしてもよい。なお、上限に達して有利区間を終了するときは、有利区間の滞在中に 1 回も入賞ナビが行われていなくてもよい。また、有利区間への移行の可否を決定するための抽選、有利区間の性能等を変更する抽選を、役決定結果に基づいて行う場合は、設定差の無い役決定結果に限って行うようにしてもよいし、特に、有利区間の性能等を変更する抽選は、役決定結果以外の条件に基づいて行うようにしてもよい。そして、その際は、設定値を参照することなく行うようにしてもよい。

30

#### 【0126】

図 13 に戻り、乱数発生・取込手段 117 は、上述の C P U 61、クロックパルス発生器 64、分周器 65、乱数発生器 66、乱数取込回路 67 で構成され、各種抽選に用いられる乱数を発生させ、取り込む。本実施形態では、最大で「0 ~ 65535」までの数値範囲の乱数列を発生可能な 4 個（4 c h ; c h は「チャンネル」の略）の 16 ビット乱数 R L 0 ~ R L 3 と、最大で「0 ~ 255」までの数値範囲の乱数列を発生可能な 4 個（4 c h）の 8 ビット乱数 R S 0 ~ R S 3 を有しており、それぞれが独立して乱数列を発生させることが可能となっている。これら乱数 R L 0 ~ R L 3 , R S 0 ~ R S 3 が発生する乱数は、クロックパルス発生器 64 が発生するクロック信号に基づいて更新されるため、ハードウェア乱数（ハード乱数）と称されることもある。なお、図示はしていないが本実施形態では、乱数発生・取込手段 118 とは別の乱数発生手段を備えている。この乱数発生手段は、上述の C P U 61、R A M 63 で構成され、役決定等に用いられる乱数として、所定の数値範囲の乱数列を発生可能な乱数を有している。この乱数は、プログラムに基づいて更新されるため、ソフトウェア乱数（ソフト乱数）と称されることもある。

40

#### 【0127】

（遊技進行管理手段 130 を構成する各手段）

受容メダル管理手段 131 は、メダル投入口 21 から投入された遊技メダル（「投入遊技メダル」とも称する）のうち実際に受け入れられた遊技メダル（受入通路に導かれて投

50

入メダルセンサ 2 8 b により検出された遊技メダルであり、「受容遊技メダル」とも称する)を、直接ベットされる遊技メダルとするのか、クレジットされる遊技メダルとするのかを制御するように構成されている。本実施形態では、ベット数が最大ベット許容数(遊技を実行するのに必要となるベット数(規定数「3」))に達していない場合には、受容遊技メダルを直接ベットされる遊技メダルとし、ベット数が最大ベット許容数に達しており、クレジット数が最大クレジット許容数(例えば「50」)に達していない場合には、受容遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとするように構成されている。

#### 【0128】

また、受容メダル管理手段 1 3 1 は、再遊技作動状態に設定された遊技において、自動ベット処理(遊技者が保有する遊技メダルの数を減らすことなく、前回の遊技におけるベット数と同数の遊技メダルがベットされた状態を設定する処理)を行うように構成されているが、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、受容遊技メダルをクレジットされる遊技メダルとする。ベット数が最大ベット許容数に達しており、かつクレジット数が最大クレジット許容数に達している場合には、投入された遊技メダルは受け入れられずに返却されるようになっている。

#### 【0129】

役決定手段 1 3 2 は、スタートレバー 2 5 が操作されたこと(スタートレバー 2 5 の操作が有効に受け付けられたこと)を契機として、予め設定された役決定確率に基づき複数の役決定結果(Y K 番号)の中から少なくとも1つのY K 番号を選出するための役決定処理(役決定)を行うように構成されている。この役決定処理は、上述の16ビット乱数 R L 0 が発生する乱数を用いて行われる。具体的には、スタートレバー 2 5 が操作されたことを契機として、16ビット乱数 R L 0 が発生した乱数を取り込む。そして、役決定処理を行う際に、取り込んだ乱数を読み出しし、その読み出した乱数に所定のソフト乱数を加算し、加算後の乱数を用いて、役決定結果番号を選出するように構成されている。所定のソフト乱数を加算せず、読み出した乱数を用いて、役決定結果番号を選出するようにしてもよい。

#### 【0130】

役決定処理は、予め設定された所定の役決定テーブル(図示略)を参照して行われる。役決定テーブルは、各当選項目に対応した抽選置数データが設定値別に、ROM 6 2 内の所定の記憶領域(複数のアドレス)に記憶された構成のものとなっている。役決定処理において、1つまたは複数のY K 番号が選出されると、選出されたY K 番号に対応した遊技役が当該遊技における成立許容役となる。選出されたY K 番号の情報はRAM 6 3 の所定の記憶領域に記憶されるが、1つの遊技において記憶されたY K 番号の情報は、小役や再遊技役の成立の有無に拘わらず、当該遊技の終了後にクリア(「0」にリセット)される。

#### 【0131】

演出グループ番号決定手段 1 3 3 は、役決定処理により選出されたY K 番号の情報から演出グループ番号の情報を生成する処理を行うように構成されている。この演出グループ番号(例えば、「0」から「10」までの演出グループ番号を用いる)は、役決定処理により選出される各Y K 番号に対応付けられるものであり、特に、押し順の違いによって遊技上の有利、不利(出玉への影響)が生じたり、遊技メダルの払出数(獲得数)に差が生じたりする一群のY K 番号に対しては、1つの演出グループ番号が対応付けられるようになっている。

#### 【0132】

これに対し、押し順の違いによって遊技上の有利、不利に影響しない(出玉への影響がない)再遊技役のY K 番号、押し順の違いによって遊技メダルの払出数(獲得数)に差が生じない小役(入賞役)のY K 番号、獲得し得る遊技メダル数自体が少ない(例えば、ベットの規定数以下)の小役(入賞役)のY K 番号等については、複数のY K 番号に対し1つの演出グループ番号を対応付けなくてもよい。例えば、Y K 番号の値と同じ値の演出グループ番号を対応付けるようにしてもよい。

#### 【0133】

10

20

30

40

50

Y K 番号の情報は副制御手段には送信せず、代わりに演出グループ番号の情報を送信してもよい。演出グループ番号は、押し順によって遊技者にとって有利、不利が生じる Y K 番号については、複数の Y K 番号に対して 1 つの演出グループ番号が対応付けられるため、演出グループ番号の情報だけでは、押し順によって成立役が異なる役決定結果が得られたという概略的な内容は特定できても、どの正解押し順に対応する Y K 番号に当選したのかまでは特定できない。したがって、主制御手段から副制御手段への情報伝達路に不正にアクセスして演出グループ番号の情報を不正に取得しても、そこから有益な情報（正解押し順等の情報）を得ることができなくなるので、このような不正行為を抑止できる。また、副制御手段では、役決定処理により当選役となった遊技役の種類に応じて、画像演出の背景の色彩や内容を変更する場合がある。このため、同じカテゴリに属する複数の Y K 番号に対して共通の演出グループ番号を対応付けしておくことにより、その演出グループ番号の情報を受信した副制御手段は、その情報に応じて、そのカテゴリに応じた画像演出を行うことも可能となる。

10

#### 【 0 1 3 4 】

押し順を報知する必要があるかないかに拘わらず演出グループ番号を決定してその情報を副制御手段に送信してもよい（これにより、制御プログラムを簡略化し得る）。一方、押し順を報知する必要がある状況でのみ演出グループ番号を決定し、押し順を報知する必要がある状況では演出グループ番号を決定することなく、Y K 番号の情報をそのまま副制御手段に送信するようにしてもよい。また、押し順を報知する必要があるかないかに拘わらず演出グループ番号を決定するが、押し順を報知する必要がある状況では、Y K 番号の値をそのまま演出グループ番号の値として決定するようにしてもよい。

20

#### 【 0 1 3 5 】

リール制御手段 1 3 4 は、スタートレバー 2 5 が操作されたこと（スタートレバー 2 5 の操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、最小遊技時間が経過していることを確認した後、リール 3 a ~ 3 c を回転開始させ、回転開始させた全リールが定速回転状態となった後、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が順次操作されたこと（ストップスイッチ 2 6 a ~ 2 6 c の各操作が有効に受け付けられたこと）を契機として、対応する各リール 3 a ~ 3 c を順次回転停止させるように構成されている。

#### 【 0 1 3 6 】

各リール 3 a ~ 3 c の回転停止制御は、役決定処理により選出された役決定結果に応じて設定（セット）される各停止テーブル（図示略）に基づき、ストップスイッチ 2 6 a ~ 2 6 c の操作態様（押し順や操作タイミング等）に応じて行われる。各リール 3 a ~ 3 c は、ストップスイッチ 2 6 a , 2 6 b , 2 6 c が操作されたタイミングから、各リール 3 a ~ 3 c が所定の停止許容時間（例えば 1 9 0 ミリ秒）以内に停止するように（本実施形態では、最大滑りコマ数 5 コマの範囲内で）行われる。

30

#### 【 0 1 3 7 】

すなわち、役決定処理の結果、所定の遊技役が成立許容役として選出されている場合、停止許容時間の範囲内において可能な限り、その選出された遊技役の対応図柄が有効ライン 2 9 上に停止表示されるように、ハズレの場合には、いずれの遊技役の対応図柄も有効ライン 2 9 上に停止表示されないように、リール 3 a ~ 3 c の停止制御がなされるようになっている。なお、特別役を設ける場合には、特別役の当選持越し中に再遊技役または小役が当選した場合、再遊技役、小役の方を優先して（優先順位は再遊技役の方を高くしてもよいが変更可）成立させる再遊技役優先または小役優先のリール回転停止制御を行ってもよい。

40

#### 【 0 1 3 8 】

停止表示図柄判定手段 1 3 5 は、リール 3 a ~ 3 c により停止表示された図柄がどの図柄であるかを判定するとともに、有効ライン 2 9 上に停止表示された図柄の組合せから、遊技役が成立しているかどうかを判定するように構成されている。

#### 【 0 1 3 9 】

払出メダル管理手段 1 3 6 は、小役が成立した場合に成立した小役に応じた数の遊技メ

50

ダルを、クレジット数が最大クレジット許容数に達していない場合には、クレジット数に  
加算する貯留加算払出しにより、クレジット数が最大クレジット許容数に達している場合  
には、ホッパー駆動回路 5 2 を介してホッパー 5 0 を駆動させる実払出しにより、払い出  
すようになっている。また、払出メダル管理手段 1 3 6 は、清算操作（清算スイッチ 2 4  
の押圧操作）が有効に受け付けられた場合に、ベットされていた数の遊技メダルまたはク  
レジットされていた数の遊技メダルを、ホッパー 5 0 を駆動させて払い戻すようになって  
いる。

#### 【 0 1 4 0 】

ブロック制御手段 1 3 7 は、上述のブロック 4 8 を制御するためのブロック信号を出力  
して、ブロック 4 8 を ON 状態（遊技メダル受入可能状態）と OFF 状態（遊技メダル受  
入不可状態）との間で切り替えるように構成されている。なお、ブロック 4 8 が OFF 状  
態とされた場合、メダル投入口 2 1 に投入された遊技メダルは、返却通路に導かれ返却さ  
れる。ただし、遊技メダルが投入されたことは、投入メダルセンサ 2 8 a により検出され  
るようになっている。

10

#### 【 0 1 4 1 】

表示用ランプ制御手段 1 3 8 は、上述の各種表示用ランプ（MAX - BET 表示ランプ  
4 6 a、BET ランプ 4 6 b、投入可能表示ランプ 4 6 c、遊技開始表示ランプ 4 6 d、  
再遊技表示ランプ 4 6 e、状態表示ランプ 4 6 f、回数表示ランプ 4 6 g、CRE ランプ  
4 6 h、払出数表示ランプ 4 6 j）の点灯や消灯等に関する制御を、表示用ランプ制御回  
路 4 7 を介して行うように構成されている。なお、払出数表示ランプ 4 6 j をメイン側押  
し順報知器として機能させる場合は、押し順管理手段 1 3 9 により払出数表示ランプ 4 6  
j の制御が行われる。

20

#### 【 0 1 4 2 】

押し順管理手段 1 3 9 は、役決定処理により選出された役決定結果（YK 番号）に応じ  
て、報知する押し順に対応したナビ番号（例えば、「0」から「6」のいずれかとする）  
を選出するようになっている。本実施形態では、図 1 6 のナビ番号 対応押し順 表示内  
容対応表に示すように、各ナビ番号が設定されている。ナビ番号 0 は、押し順を報知しな  
いときに選出されるもので、対応押し順は「不明」とされる。ナビ番号 1 ~ 6 は、第一押  
し順から第三押し順までを報知したいときに選出されるもので、対応押し順は図 1 6 に示  
すように設定されている。例えば、ナビ番号 2 の対応押し順は「左右中」であり、ナビ番  
号 5 の対応押し順は「右左中」である。なお、報知したい押し順（正解押し順）が 3 択の  
もの、すなわち「左第一」、「中第一」、「右第一」のいずれかである場合は、それを、  
6 択の押し順に対応させてナビ番号を表示する。具体的には、正解押し順が「左第一」の  
場合は、「左中右」と「左右中」のいずれかの押し順を抽選等により選出し、その選出し  
た押し順に対応するナビ番号（例えば、「左右中」が選出されれば、ナビ番号 2）に基づ  
く表示を行う。正解押し順が「中第一」の場合は、「中左右」と「中右左」のいずれかの  
押し順を抽選等により選出し、正解押し順が「右第一」の場合は、「右左中」と「右中左  
」のいずれかの押し順を抽選等により選出する。

30

#### 【 0 1 4 3 】

また、押し順管理手段 1 3 9 は、払出数表示ランプ 4 6 j をメイン側押し順報知器とし  
て機能させ、選出したナビ番号を報知させることにより押しナビ（メイン側押しナビ）を  
行うようにも構成されている。この押しナビは、具体的には払出数表示ランプ 4 6 j に設  
けられた 2 つの 7 セグメントランプ（以下「7 セグ」と略記することがある）を用いて、  
ナビ番号を報知する。図 1 7 にその報知態様の一例を示す。図 1 7（A）は、ナビ番号 2  
を表示する場合の態様であり、左の 7 セグに「=」を右の 7 セグに「2」を表示している  
。図 1 7（C）は、ナビ番号 4 を表示する場合の態様であり、左の 7 セグに「=」を右の  
7 セグに「4」を表示している。左の 7 セグに表示する「=」は、払出数表示ランプ 4 6  
j において払出数を表示しているときと区別するためのものである。なお、ナビ番号 0 が  
選出された場合には払出数表示ランプ 4 6 j による表示は行われない（各ナビ番号と払出  
数表示ランプ 4 6 j による表示内容との対応関係は図 1 6 を参照）。もちろん、左の 7 セ

40

50

グに「＝」を右の７セグに「０」を表示してもよいし、左の７セグと右の７セグとの両方に「０」を表示してもよいし、右の７セグのみに「０」を表示してもよい。

#### 【０１４４】

図１３に戻り、抽選グループ番号決定手段１４０は、役決定処理により選出されたＹＫ番号に応じて、各種抽選において当選値を選出するために用いられる抽選グループ番号を決定するように構成されている。本実施形態では抽選グループ番号として、抽選グループ番号０から抽選グループ番号９までの１０個の番号を設けるとともに、役決定において決定されるＹＫ番号を１０個のグループに分け（いずれのグループにも含まれないＹＫ番号を設けてもよい）、その各々のグループに対して、いずれかの抽選グループ番号を対応付けている。本実施形態では、ＹＫ番号３１，３５を抽選グループ番号０、ＹＫ番号１８～３０を抽選グループ番号３、ＹＫ番号３４を抽選グループ番号４、ＹＫ番号３３を抽選グループ番号６としている。その対応付けの仕方は任意に決めることができるが、例えば、抽選グループ番号を、設定差の無い抽選グループ番号（例えば、抽選グループ番号１～８）と、設定差のある抽選グループ番号（例えば、抽選グループ番号０，９）とに大別して、設定差の無い抽選グループ番号は、設定差の無いＹＫ番号のみで構成されるグループに対応付け、設定差のある抽選グループ番号は、設定差のあるＹＫ番号を含むグループに対応付けしてもよい。また、遊技モード状態とＲＴ状態に基づき対応付けを変更して、通常時は抽選グループ番号の種類を多く設定し、ＡＴ取得のための抽選の確率を役抽選結果に応じて細かく設定し、ＡＴ中は抽選グループ番号の種類を少なく設定して上乗せ抽選などの当選確率を大まかに設定するようにしてもよい。

#### 【０１４５】

（メイン通信制御手段１５０を構成する各手段）

制御コマンド送信手段１５１は、遊技に関する各種の情報を含む制御コマンドを、所定のタイミングで送信するように構成されている。例えば、スタートレバーが操作される前に送信する制御コマンドとしては、どの遊技モードに設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド（「遊技モードコマンド」とも称する）、どのＲＴ状態に設定されているのかを示す情報を含む制御コマンド（「ＲＴコマンド」とも称する）、再遊技の作動状態を示す情報を含む制御コマンド（「作動状態コマンド」とも称する）がある。また、スタートレバーが操作されたことを契機として送信する制御コマンドとしては、例えば、ナビ番号の情報を含む制御コマンド（「ナビ番号コマンド」とも称する）、演出グループ番号の情報を含む制御コマンド（「演出グループ番号コマンド」とも称する）がある。この他に、設定値の情報を含む制御コマンド、ＡＴゲーム数カウンタなど各種カウンタの値の情報を含む制御コマンド、副制御手段において実行する演出内容を指示する情報を含む制御コマンド等を、スタートレバーが操作される前や、スタートレバーが操作されたことを契機として、またはその他を契機として送信するようにしてもよい。

#### 【０１４６】

また、制御コマンド送信手段１５１は、最小遊技時間の経過が確認されたことを契機として、全リールが回転開始するよりも前に、全リールが回転開始することを示す情報を含む制御コマンド（「全回胴回転開始コマンド」とも称する）を送信する。さらに、第一停止操作（１番目のリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第一停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第一停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第一回胴停止（第一停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第一回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第一停止コマンド」とも称する）を送信する。同様に、第二停止操作（２番目のリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第二停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コマンド（「第二停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第二回胴停止（第二停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第二回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第二停止コマンド」とも称する）を送信する。同じく、第三停止操作（３番目のリールを停止させるためのストップスイッチの操作）を受け付けたことを契機として、第三停止操作を受け付けたことを示す情報を含む制御コ

マンド（「第三停止受付コマンド」とも称する）を送信するとともに、第三回胴停止（第三停止操作に対応するリールの停止）を契機として、第三回胴停止の情報を含む制御コマンド（「第三停止コマンド」とも称する）を送信する。さらに、停止図柄判定する前に、全回胴停止の情報を含む制御コマンド（「全停止コマンド」とも称する）、停止図柄判定した後に、遊技メダルの払出数の情報を含む制御コマンド（「払出数コマンド」とも称する）を送信する。主制御手段１００と副制御手段２００（サブメイン制御手段２００Ａ）との間の通信は、前者から後者への一方向のみ可能となっている。

#### 【０１４７】

外端信号送信手段１５２は、所定の遊技状態となったときに、データカウンタやホールコンピュータ等に対し外端信号を送信するように構成されている。例えば、外端信号として、ＢＢ信号を送信するようにしてもよい。このＢＢ信号は、通常区間から有利区間へ移行するときにＯＮにされ、有利区間から通常区間に移行するときにＯＦＦにされる。

10

#### 【０１４８】

一方、副制御手段２００は、主にランプ演出、画像演出及び音声演出の管理（指示）を行うサブメイン制御手段（「第１副制御手段」とも称する）２００Ａと、主に画像演出及び音声演出を制御（実行）するサブサブ制御手段（「第２副制御手段」とも称する）２００Ｂを備えてなる。

#### 【０１４９】

サブメイン制御手段２００Ａは、大別すると、演出管理手段２１０とサブメイン通信制御手段２３０とを備えている。演出管理手段２１０は、ゲーム演出管理手段２１１、報知演出管理手段２１２及びランプ演出制御手段２１３を備えており、サブメイン通信制御手段２３０は、制御コマンド受信手段２３１、演出コマンド送信手段２３２及び状態コマンド受信手段２３３を備えている。なお、サブメイン制御手段２００Ａにおける上述の各手段は、図２に示すサブメイン制御基板７０Ａ上に配されたサブメインＣＰＵ７１、ＲＯＭ７２、ＲＡＭ７３、電子回路等のハードウェア及びＲＯＭ７２に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

20

#### 【０１５０】

（演出管理手段２１０を構成する各手段）

ゲーム演出管理手段２１１は、主に遊技の興趣向上や遊技性を高める目的で、サブサブ制御手段２００Ｂにより実行される画像や音声による演出（以下「ゲーム演出」と称する）の実行時期等を、主制御手段１００からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。ゲーム演出としては、例えば、連続演出や単発演出、アシスト演出等がある。

30

#### 【０１５１】

連続演出とは、複数の遊技期間に亘って連続する演出であり、主に画像表示装置１１を用いて、一続きの物語となるような画像を複数の遊技期間に亘って表示するものや、所定の遊技モード（例えば、遊技モード６）に滞在中であることを象徴するような演出画像等を表示するものなどが挙げられる。なお、連続演出や次述する単発演出を行う際に、演出ランプ１２、１３ａ、１３ｂ、１４ａ、１４ｂや飾りランプ３２ａ、３２ｂを用いた演出を行ったり、スピーカ１５ａ、１５ｂ、４４ａ、４４ｂを用いた演出を組み合わせで行ったりしてもよい。

40

#### 【０１５２】

単発演出とは、遊技の進行過程において特定の状況が生じた場合等に単発的に実行される演出である。例えば、各リールの回転時に、遊技役の当選期待度を暗示するような画像を、画像表示装置１１により表示する演出などが挙げられる。また、主制御手段１００においてＡＴゲーム数が加算されたことを契機として、加算されたＡＴゲーム数の値（例えば「＋３０」等の文字）を、画像表示装置１１の表示画面１１ａ上に表示する演出も単発演出の例として挙げられる。

#### 【０１５３】

アシスト演出は、遊技者を支援するための演出で、本実施形態では、主に、主制御手段１００からのナビ番号コマンドにより伝達されるナビ番号の情報に応じて、押しナビ演出

50

が行われる。この押しナビ演出（サブ側押しナビ）は、画像表示装置 11 をサブ側押し順表示器として利用して、遊技者に対し、ナビ番号に応じた押し順（正解押し順）を表示画面 11a 上に表示する単発の演出である。本実施形態では、上述の RP ナビに対応する RP ナビ演出（サブ側 RP ナビ）と、入賞ナビに対応する入賞ナビ演出（サブ側入賞ナビ）とを実行するようになっている。

#### 【0154】

押しナビ演出の具体的態様としては、例えば、ナビ番号 2（対応押し順「左右中」）の情報を含むナビ番号コマンドを受信した場合には、図 17（B）に示すように、対応する押し順を示す数字を「1、3、2」の順番で左側から並べて表示し、ナビ番号 3（対応押し順「中左右」）の情報を含むナビ番号コマンドを受信した場合には、図 17（D）に示すように、対応する押し順を示す数字を「2、1、3」の順番で左側から並べて報知する態様が例として挙げられる。

#### 【0155】

また、第一押し順から第三押し順までを表示する場合には図 17（E）に示すように、表示した第一押し順に従って遊技者が 1 番目のストップスイッチを操作した時点で第一押し順の表示を消し、表示した第二押し順に従って遊技者が 2 番目のストップスイッチを操作した時点で第二押し順の表示を消し、表示した第三押し順に従って遊技者が 3 番目のストップスイッチを操作した時点で第三押し順の表示を消すようにしてもよい。また、表示した押し順とは異なる順番で遊技者がストップスイッチを操作した場合には、押し順ナビ演出を直ちに終了するようにしてもよい。さらに、押し順を表示する際には、「なか」という音声、「ひだり」という音声、及び「みぎ」という音声を、次に行うべき操作と対応付けてスピーカ 15a、15b 等から出力するようにしてもよい。さらに、演出ランプ 13a を「左」、演出ランプ 12 を「中」、演出ランプ 13b を「右」に対応させて、次に行うべき操作と対応付けて発光または点滅させるようにしてもよい。

#### 【0156】

報知演出管理手段 212 は、主に遊技に関する情報を遊技者に報知する目的で、サブサブ制御手段 200B により実行される画像や音声による演出（以下「報知演出」と称する）の実行時期等を、主制御手段 100 からの制御コマンドに基づいて管理するように構成されている。報知演出としては、例えば、エラーが発生したことを「エラー発生」というような文字情報で報知するエラー報知演出や、電源断復帰時に画像が準備中であることを「画像準備中」というような文字情報で報知する演出等が挙げられる。また、遊技者が過度に遊技に没頭すること（のめり込み）を防止するために、遊技者の注意を喚起させるための文字情報を含む画像（「注意喚起画像」とも称する）を表示する演出も報知演出の例として挙げられる。

#### 【0157】

ランプ演出制御手段 213 は、演出ランプ 12、13a、13b、14a、14b、飾りランプ 32a、32b、バックランプ 38a～38d を用いた各種の照明演出を制御するように構成されている。

#### 【0158】

（サブメイン通信制御手段 230 を構成する各手段）

制御コマンド受信手段 231 は、主制御手段 100 からの制御コマンドを受信し、RAM 73 等の所定の記憶領域（例えば、受信した制御コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

#### 【0159】

演出コマンド送信手段 232 は、主制御手段 100 からの制御コマンドに基づき、演出に関する各種の情報を含む演出コマンド（例えば、画像情報を含む演出コマンド等）をサブサブ制御手段 200B に送信するように構成されている。

#### 【0160】

状態コマンド受信手段 233 は、サブサブ制御手段 200B からの状態コマンド（例えば、演出コマンドの受信エラーが発生したという情報を含む状態コマンド等）を受信し、

10

20

30

40

50

R A M 7 3 等の所定の記憶領域（例えば、受信した状態コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

【 0 1 6 1 】

以上のように構成されたサブメイン制御手段 2 0 0 A に対し、サブサブ制御手段 2 0 0 B は、大別すると、演出実行制御手段 2 5 0 とサブサブ通信制御手段 2 7 0 とを備えている。演出実行制御手段 2 5 0 は、ゲーム演出実行制御手段 2 5 1 と報知演出実行制御手段 2 5 2 を備えており、サブサブ通信制御手段 2 7 0 は、演出コマンド受信手段 2 7 1 と状態コマンド送信手段 2 7 2 を備えている。なお、サブサブ制御手段 2 0 0 B における上述の各手段は、図 2 に示すサブサブ制御基板 7 0 B 上に配されたサブサブ C P U 7 5、R O M 7 6、R A M 7 7、電子回路等のハードウェア及び R O M 7 6 に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表したものである。

10

【 0 1 6 2 】

（演出実行制御手段 2 5 0 を構成する各手段）

ゲーム演出実行制御手段 2 5 1 は、サブメイン制御手段 2 0 0 A からの演出コマンドに基づいて画像表示装置 1 1 やスピーカ 1 5 a、1 5 b 等を制御し、上述のゲーム演出を実行するように構成されている。

【 0 1 6 3 】

報知演出実行制御手段 2 5 2 は、サブメイン制御手段 2 0 0 A からの演出コマンドに基づいて画像表示装置 1 1 やスピーカ 1 5 a、1 5 b 等を制御し、上述の報知演出を実行するように構成されている。

20

【 0 1 6 4 】

（サブサブ通信制御手段 2 7 0 を構成する各手段）

演出コマンド受信手段 2 7 1 は、サブメイン制御手段 2 0 0 A からの演出コマンドを受信し、R A M 7 7 等の所定の記憶領域（例えば、受信した演出コマンド用のコマンドバッファ）に記憶するように構成されている。

【 0 1 6 5 】

状態コマンド送信手段 2 7 2 は、上述の状態コマンドをサブメイン制御手段 2 0 0 A に送信するように構成されている。

【 0 1 6 6 】

上述した制御コマンド送信手段 1 5 1 からの制御コマンドの送信、演出コマンド送信手段 2 3 2 からの演出コマンドの送信、及び状態コマンド送信手段 2 7 2 からの状態コマンドの送信は、いずれもシリアル通信方式により行われる（パラレル通信方式で行うようにしてもよい）。また、各送信手段 1 5 1、2 3 2、2 7 2 は、それぞれ同様の構成を有しており、送信するコマンドを一時記憶する記憶領域としてのコマンドバッファ（「C B」とも称する）、送信するコマンドの書込みや読み出し等の処理を行うコマンド処理部、及び、シリアル通信によりコマンドを送信するコマンド送信部を備えてなる。

30

【 0 1 6 7 】

C B は、各々のアドレスによって区別される複数の記憶領域を有し、各々の記憶領域に 1 バイトのコマンドデータを記憶できるように構成されている。コマンド処理部は、送信するコマンドデータを生成し、それを C B の書込ポインタが示すアドレス領域に書き込むとともに、C B の読込ポインタが示すアドレス領域から以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、それをコマンド送信部の T D R（送信用データレジスタ）に書き込むように構成されている。コマンド送信部は、T D R に書き込まれたコマンドデータを T S R（送信シフトレジスタ）に移し、そこでシリアル変換して送信するように構成されている。

40

【 0 1 6 8 】

なお、パラレル通信方式で行う場合は、C B の読込ポインタが示すアドレス領域から、以前に書き込まれたコマンドデータを読み出し、そのコマンドデータを所定の出力ポート（副制御手段に送信するための出力ポート）に書き込むことで送信するように構成される。本実施形態における 1 つのコマンドは、通常、2 バイト構成である（チェックサムは 1 バイト構成）。また、通信方式は調歩同期式（非同期式）であり、1 ビットのストップビ

50

ット、1ビットのパリティビット（偶数パリティ）を有している（通信方式やコマンド構成は適宜変更可）。

#### 【0169】

##### 《ゲーム数カウンタ値対応処理》

次に、遊技モード0で行われるゲーム数カウンタ値対応処理の具体例について、図18と図19を追加参照して説明する。遊技モード0では、ゲーム数カウンタ値対応処理として、以下の第1、第2の処理が行われる。第1の処理は、ゲーム数カウンタの値が所定の各経過値（例えば、100、300、600、950）に達したときに、確率状態設定フラグをセットするか否かを決定する抽選（「確率状態設定フラグセット抽選」とも称する）を行う処理である。確率状態設定フラグセット抽選に当選すると確率状態設定フラグがセットされ、確率状態設定フラグのセット後は毎遊技（ただし、遊技者に有利となり得る役が当選し、そのことを示唆するような演出等が実行される期間等は除いてもよい）、確率状態設定抽選が行われる。確率状態設定抽選とは、特典付与の発生割合に関連する状態を、通常確率状態（相対的に特典が付与され難い状態）に設定するのか、高確率状態（相対的に特典が付与され易い状態）に設定するのかを決定する抽選である（高確率状態を複数段階設定してもよい）。

#### 【0170】

確率状態設定フラグセット抽選において選出される選出値0、1（0は非当選、1は当選）と抽選置数（抽選に用いる乱数の全数値範囲は「256」）との対応関係の一例を、図18（A）～（D）の確率状態設定フラグセット抽選置数表（ゲーム数カウンタ値＝100、300、600、950）に示している。図示のように各確率状態設定フラグセット抽選置数表では、各選出値の選出確率に設定差を設けていない（各選出値に対応する抽選置数が、設定1～6まで共通に設定されている）。また、ゲーム数カウンタの値が950のときは、当選確率が極めて高く設定されている。図19の確率状態設定抽選置数表には、確率状態設定抽選において選出される各選出値0～4と抽選置数（抽選に用いる乱数の全数値範囲は「256」）との対応関係の一例を示している。図示のように、この確率状態設定抽選置数表においても、各選出値の選出確率に設定差を設けていない。確率状態設定抽選において1つの選出値が選出されると、その選出された選出値に対応するゲーム数の期間が高確率状態に設定される。

#### 【0171】

なお、ゲーム数カウンタが上述の各経過値とは異なる値のときにも、確率状態設定フラグセット抽選を行うようにしてもよい。その場合は、毎遊技無条件で確率状態設定フラグセット抽選を行うようにしてもよいし、所定の役決定結果が選出された場合など所定の条件が成立したときのみ確率状態設定フラグセット抽選を行うようにしてもよい。また、この場合の確率状態設定フラグセット抽選における当選確率は、ゲーム数カウンタの値が上述の各経過値のときに行われる確率状態設定フラグセット抽選での当選確率よりも低く設定してもよい。

#### 【0172】

第2の処理は、ゲーム数カウンタの値が所定の天井値（例えば、1000）に達したときに、AT取得用第1特典の付与を決定する処理である。すなわち、遊技モード0に連続して滞在し続けると、ゲーム数カウンタの値が天井値に達した時点で、必ずAT取得用第1特典が付与される。先述したように、遊技モード0では、役決定結果等に応じてAT取得用第1抽選が行われるようになっており、この抽選に当選した場合にも、AT取得用第1特典が付与される。なお、高確率状態に設定されているときに、AT取得用第1特典が付与されると、それに応じて、AT取得レベルが「5」に設定される。後述するように、遊技モード4中に行われるAT取得用第2抽選では、AT取得レベルが「5」に設定されている場合は必ずAT取得用第2特典の付与が決定されるので、高確率状態に設定されているときにAT取得用第1特典が付与されると、AT取得用第2特典が付与されることも確定することになる。

#### 【0173】

また、ゲーム数カウンタの値が950のときに行われる確率状態設定フラグセット抽選では、当選確率が高く極めて設定されているので、この時点で確率状態設定フラグがセットされて高確率状態に設定される可能性は高い。さらに、その後は毎遊技、確率状態設定抽選が行われるので、ゲーム数カウンタの値が天井値に到達するまでに、確率状態設定抽選に当選（選出値1～4のいずれかが選出されることをいう）して高確率状態に設定され、高確率状態に設定されている期間内にゲーム数カウンタの値が天井値に到達する可能性も高い。したがって、ゲーム数カウンタの値が天井値に到達した時点では、高確率状態に設定されており、そこでAT取得用第1特典が付与される可能性も必然的に高くなる。このため、ゲーム数カウンタの値が天井値に到達すると、AT取得用第1特典が付与されるとともにAT取得レベルが「5」に設定されることによって、AT取得用第2特典の付与も確定するという事象（「特典ダブル獲得事象」とも称する）が高確率で発生することとなる。

10

**【0174】**

特典が付与されることは、遊技者にとって大きな関心事であるので、特典が付与されたときは、そのことを遊技者に報知してもよい。例えば、特典が付与されたことを報知する画像演出を実行してもよいし、音声やランプにより特典が付与されたことを報知してもよい。また、高確率状態に設定されているときは、そのことを遊技者に報知してもよい。例えば、画像演出の背景を、通常確率状態に設定されているときは昼背景とし、高確率状態に設定されると夜背景に変更することによって報知することが挙げられる。

**【0175】**

20

高確率状態に設定された時期に応じて、高確率状態に設定されたことを報知するか否かを決めてもよい。例えば、ゲーム数カウンタの値が天井値に到達する100ゲーム前までに高確率状態に設定されたときは必ず報知（夜背景を表示）し、それ以降（ゲーム数カウンタの値が「900」を超えているとき）に高確率状態に設定されたときは決して報知しない（昼背景を維持する）としてもよい。

**【0176】**

上述したようにゲーム数カウンタの値が天井値に到達すると特典ダブル獲得事象が生じる可能性が高くなるが、それは、ゲーム数カウンタの値が天井値に到達した時点では、高確率状態に設定されているという第1の要素と、AT取得用第1特典が付与されるという第2の要素とが重なって起きる蓋然性が高いことによる。ゲーム数カウンタの値が天井値に到達したとき（「天井到達時」とも称する）に、高確率状態に設定されているのか否かが遊技者に分かっていると、天井到達時に、AT取得用第1特典が単独で付与されたのか、それとも特典ダブル獲得事象が生じたのか、即座に遊技者に分かってしまう。そこで、高確率状態に設定されていてもそのことを報知しないとすれば、どちらの状況が生じたのか遊技者に分かり難くすることができるので、天井到達時における遊技性を向上させて、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

**【0177】**

また、高確率状態に設定されており、かつ、そのことが報知されている（夜背景が表示されている）ときにAT取得用第1特典が付与された場合（AT取得用第2特典の付与も確定しており、かつ、そのことが遊技者に分かり易い場合）には、遊技モード4に移行されたときの最初のゲーム開始時に、特別な背景（例えば、虹色の背景（「レインボー背景」とも称する））による画像演出を表示することにより、AT取得用第2特典が付与されていることを告知してもよい。一方、高確率状態に設定されているが、そのことが報知されていない（昼背景が表示されている）ときにAT取得用第1特典が付与された場合（AT取得用第2特典の付与も確定しているが、そのことが遊技者に分かり難い場合）には、遊技モード4に移行されたときの最初のゲーム開始時、AT取得用第1特典としての8回の入賞ナビのうちの半数程度が行われた時点、8回の入賞ナビが終了して後述のAT取得用第2抽選が行われる時点のいずれかのタイミングで、レインボー背景による画像演出を表示してAT取得用第2特典が付与されていることを告知してもよい。また、後者の場合で最初のゲーム開始時に告知する割合は、前者の場合で最初のゲーム開始時に告知する割

40

50

合よりも低く設定してもよい。このように、内部的にA T取得用第2特典の付与が確定していても、そのことが、遊技モード4に移行されたときの最初のゲーム開始時に告知されない場合を備えることにより、遊技モード4に移行されたときに既にA T取得用第2特典の付与が確定していたのか、遊技モード4に移行後にA T取得用第2特典の付与が決定されたのかを遊技者が判別し難くなる。

#### 【0178】

また、高確率状態に設定された状態で電断し、設定変更が行われずに高確率状態に設定された状態のまま電断復帰したときは、その後に一度A T取得用第1特典が付与されるまでは、高確率状態に設定されていることを決して報知しないように構成してもよい。こうすることにより、設定変更が行われなかったことを判別することが困難となる。一方、設定変更が行われて電断復帰したときは、高確率状態に設定された場合にそのことを所定の割合（例えば、50%）で報知するように構成してもよい。こうすることにより、高確率状態に設定されたことが報知されたときに、設定変更が行われていたかもしれないという期待感を遊技者に持たせることができる。本実施形態では、高確率状態に設定されたときの有利点として、高確率状態中にA T取得用第1抽選に当選するとA T取得用第2特典も付与されるという有利点を設定したが、A T開始時の設定を有利なものとしてもよい。具体的には、ゲーム数管理のA T遊技が行われる場合に、通常は50ゲームのA T遊技が行われるのに対し、高確率状態中にA Tの権利を獲得した場合は、100ゲームのA T遊技が行われるようにしたり、通常はA T取得用第1特典として10回の入賞ナビが行われるのに対し、高確率状態中にA T取得用第1特典を獲得した場合は、20回の入賞ナビが行われるようにしたりすることが挙げられる。また、高確率状態中は、A T取得用第1抽選における当選確率を高く設定してもよい。

#### 【0179】

##### 《A T上乘せ変換処理》

次に、遊技モード3で行われるA T上乘せ変換処理の具体例について、図20を追加参照して説明する。遊技モード3では、役決定結果に応じて、A Tゲーム数の上乘せ数を決定するための抽選（「ボーナスA T中上乘せ抽選」とも称する）が行われる。図20のボーナスA T中上乘せ抽選置数表には、ボーナスA T中上乘せ抽選において選出される各選出値1～3と、上乘せゲーム数と、抽選置数（抽選に用いる乱数の全数値範囲は「256」）との対応関係の一例を示している。このボーナスA T中上乘せ抽選置数表は、ボーナスA T中上乘せ抽選が平均すると5ゲームに1回の割合で行われる仕様とする場合の各選出値と、それらに割り当てられた上乘せゲーム数及び抽選置数との対応関係を概略的に示すものである。例えば、入賞E2に当選したときは、上乘せゲーム数の10が選出されやすく、入賞G3に当選したときは、上乘せゲーム数の30が選出されやすくなっているが、概略的に示すと、上乘せゲーム数の10が選出されやすくなっている。このボーナスA T中上乘せ抽選置数表においては、各選出値の選出確率に設定差を設けていない（具体的には、設定差の無い役決定結果に限って行うようにしている（役決定結果以外の条件に基づいて行うようにしてもよい。その際は、設定値を参照することなく行うようにしてもよい））。ボーナスA T中上乘せ抽選において1つの選出値が選出されると、その選出された選出値に対応付けられている上乘せゲーム数がA Tゲーム数（A Tゲーム数カウンタの値）に加算される。なお、各選出値の選出確率に設定差を設けてもよい。

#### 【0180】

また、遊技モード3では、最低保証としてA Tストックを1つ付与するために付与された30ゲームのA Tゲーム数と、遊技モード3中に行われたボーナスA T中上乘せ抽選で獲得された上乘せゲーム数との合計数（最終ゲームにおけるA Tゲーム数カウンタの値）を、最終ゲーム（40ゲーム目の遊技）において、A Tストック数に変換する処理が行われる。具体的には、最終ゲームにおけるA Tゲーム数カウンタ値を所定数（例えば、A T遊技1回分の遊技数に該当する「30」とするが適宜変更可）で除し、その商の値（整数値まで求めて小数点以下（余り）は切り捨てる）をA Tストック数として記憶する（A Tストック数を管理するA Tストック数カウンタに商の値をセットする）。例えば、最終ゲ

ームにおけるＡＴゲーム数カウンタ値が「１５８」の場合は、 $158 \div 30 = 5$  余り 8 となることから、ＡＴストック数カウンタに「５」がセットされる。

#### 【０１８１】

図 20 のボーナスＡＴ中上乗せ抽選置数表に示す抽選置数の例では、１回のボーナスＡＴ中上乗せ抽選における上乗せゲーム数の期待値が  $15 (= (10 \times 220 + 30 \times 28 + 100 \times 8) \div 256)$  に設定されている。遊技モード 3 中においてボーナスＡＴ中上乗せ抽選は、平均すると 5 ゲームに 1 回の割合で行われる仕様なので、遊技モード 3 中の 40 ゲームにおいて獲得可能なＡＴゲーム数の上乗せ数の期待値は「１２０」( $= 15 \times 40 \div 5$ )、最終ゲームにおけるＡＴゲーム数カウンタ値の期待値は「１５０」( $= 30 + 120$ ) となるので、変換処理後のＡＴストック数の期待値は「５」( $= 150 \div 30$ ) となる。

10

#### 【０１８２】

一方、ボーナスＡＴ中上乗せ抽選及び最終ゲームにおける変換処理を行わずに、遊技モード 3 において、ＡＴストック数の上乗せ数を決める抽選（「ボーナスＡ中Ｔストック抽選」とも称する）を行うことも可能である。例えば、当選するとＡＴストック数を「１」加算するボーナスＡＴ中ストック抽選を行うようにしてもよい（非当選の場合は、ＡＴストック数は加算されない）。この場合、遊技モード 3 中の 40 ゲーム間において獲得可能なＡＴストック数の期待値を上述の例と同じく「４」に設定する場合、遊技モード 3 中におけるボーナスＡＴ中ストック抽選の当選回数の合計値の期待値を「４」、すなわち、遊技モード 3 中において、ボーナスＡＴ中ストック抽選に平均 4 回当選するという仕様にする事となる。

20

#### 【０１８３】

したがって、遊技の興趣向上のためボーナスＡＴ中ストック抽選に当選したときに、そのことを報知する演出を行うようにした場合でも、そのような演出を遊技モード 3 中に実行できる回数は、平均すると 4 回程度に限られてしまう。これに対し、ボーナスＡＴ中上乗せ抽選及び最終ゲームにおける変換処理を行い、ボーナスＡＴ中上乗せ抽選により上乗せゲーム数が決定される毎に、そのことを報知する演出（「ＡＴゲーム数上乗せ演出」とも称する）を行う仕様とすれば、ＡＴゲーム数上乗せ演出をより多く（上記例では平均すると 5 ゲームに 1 回なので計 8 回程度）行うことができる。したがって、ＡＴストック数が加算されることに対する遊技者の期待感を的確に高めることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【０１８４】

また、図 20 のボーナスＡＴ中上乗せ抽選置数表に示す例では、１回のボーナスＡＴ中上乗せ抽選において決定される上乗せゲーム数の最小値が「１０」に、最大値が「１００」に設定されている。上乗せゲーム数の最小値を「１０」としたことで、遊技モード 3 中において最低でもボーナスＡＴ中上乗せ抽選（ＡＴゲーム数上乗せ演出）が 3 回行われれば、ＡＴストック数が「１」加算されることが確定する。遊技モード 3 中では、平均すると 8 回のボーナスＡＴ中上乗せ抽選が行われる仕様なので、この抽選が 3 回行われる可能性はかなり高い。したがって、遊技モード 3 中におけるＡＴストック数の最低獲得個数（この場合は 1 個）を高い確率で保障することが可能となっている。また、１回のボーナスＡＴ中上乗せ抽選において決定される上乗せゲーム数の最大値を「１００」としたことで、遊技モード 3 中において獲得可能となるＡＴストック数の最大値は、かなり大きいものとなる。例えば、遊技モード 3 中においてボーナスＡＴ中上乗せ抽選が計 8 回行われ、毎回、上乗せゲーム数「１００」が決定されたとすると、8 回分の上乗せゲーム数の合計数は「８００」となる。これと「３０」とを加算した上乗せゲーム数をＡＴストック数に変換すると「２７」となる（ $830 \div 30 = 27$  余り 20）。このような事態が生じる確率は低いものの、生じる可能性があるので、ＡＴストック数の大量加算に対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。ＡＴゲーム数上乗せ演出が 1 回しか行われなかったとしても、上乗せゲーム数「１００」が決定されていれば、ＡＴストック数「４」であるため、ＡＴストック数の大量加算に対する遊技者の期待感を高めることが可能となる。

40

50

## 【 0 1 8 5 】

A T 上乘せゲーム数演出は、音声による演出であって、決定された上乘せゲーム数が判別できないようになっていてもよい。また、A T 上乘せゲーム数演出は、ボーナス A T 中上乘せ抽選が行われた遊技の全てではなく、A T ゲーム数カウンタ値が 3 0 の倍数を超えた遊技において、実行されるようにしてもよい。ボーナス A T 中上乘せ抽選を実行する回数やタイミングを予め定めてもよい。回数を固定することで最低限の上乘せゲーム数を保証し、タイミングを固定することで遊技者に注目させるタイミングが明確となる。ボーナス A T 中は A T ストック数を抽選し、その A T ストック数をボーナス A T 終了時に A T ゲーム数に変換するようにしてもよい。

## 【 0 1 8 6 】

## 《 A T 取得用第 2 抽選 》

次に、遊技モード 4 において行われる A T 取得用第 2 抽選の具体例について、図 2 1 を追加参照して説明する。A T 取得用第 2 抽選は、遊技モード 2 から遊技モード 4 に移行された場合に、カウンタ値が「 8 」にセットされる入賞ナビカウンタの値が、入賞ナビが実行される毎に「 1 」ずつ減算されて「 0 」に到達すると実行される。A T 取得用第 2 抽選において選出される選出値 0 , 1 ( 0 は非当選、1 は当選 ) と、抽選置数 ( 抽選に用いる乱数の全数値範囲は「 2 5 6 」 ) との対応関係の一例を、図 2 1 ( A ) ~ ( F ) の 6 個の A T 取得用第 2 抽選置数表 ( A T 取得レベル 0 の場合のものから A T 取得レベル 5 の場合のものまで ) に示している。図示のように各 A T 取得用第 2 抽選置数表では、各選出値の選出確率に設定差を設けていない。また、A T 取得レベルが「 0 」から「 5 」まで 1 ずつ増えるごとに、当選確率が高くなるように設定されており、特に、A T 取得レベル 5 の場合は、必ず当選するように設定されている。

## 【 0 1 8 7 】

A T 取得用第 2 抽選は、遊技モード 4 中において、入賞ナビカウンタの値が「 0 」に到達したときに 1 回だけ行われる。変形例として、A T 取得用第 2 抽選が、遊技モード 4 中において最低 1 回、最大で 8 回 ( 回数は任意に設定可能 ) 実行されるように設定してもよい。具体的には、入賞ナビカウンタの値が「 0 」に到達したときに行われる A T 取得用第 2 抽選を 1 回目のものとし、そこで当選した場合には、2 回目以降の A T 取得用第 2 抽選は行わない。一方、1 回目の A T 取得用第 2 抽選で当選しなかった場合には、その後の 7 ゲームの間、前の遊技で当選していない限り毎遊技、A T 取得用第 2 抽選を行う。そのため、6 ゲーム終了までに当選していない場合は、計 8 回の A T 取得用第 2 抽選が行われることになる。この変形例では、7 ゲーム間において、A T 取得用第 2 特典が付与されたかどうかを報知してもよい。また、役決定結果に応じて A T 取得用第 2 抽選を行うようにしてもよい。

## 【 0 1 8 8 】

入賞ナビカウンタの値が「 8 」にセットされてから「 0 」に到達するまでの期間では、A T 取得レベル格上げ抽選の結果等に基づき A T 取得レベルに応じた演出を行うようにしてもよい。例えば、A T 取得レベルに応じて背景色を変えた画像演出、具体的には、A T 取得レベル 0 または 1 のときは青色背景の画像演出、A T 取得レベル 2 のときは黄色背景の画像演出、A T 取得レベル 3 のときは緑色背景の画像演出、A T 取得レベル 4 のときは赤色背景の画像演出、A T 取得レベル 5 のときはレインボー背景の画像演出を実行してもよい。

## 【 0 1 8 9 】

## 《 A T 上乘せ特化移行処理 》

次に、遊技モード 4 において行われる A T 上乘せ特化移行処理の具体例について、図 2 2 と図 2 3 を追加参照して説明する。遊技モード 4 中では、A T 遊技の実行中に行われる A T 上乘せ特化移行処理として、A T 上乘せ抽選処理と、遊技モード 5 移行抽選処理と、A T 中前兆ゲーム数設定処理が行われる。A T 上乘せ抽選処理は、遊技モード 4 中で A T 遊技が実行される間の毎遊技 ( ただし、所定の役決定結果 ( 例えば、Y K 番号 1 6 ) が選出されたときの遊技は除く ) において、所定の特典、具体的には、遊技モード 6 に移行さ

せる特典（「遊技モード6移行特典」とも称する）を付与するか否かを決めるための抽選（「AT上乗せ抽選」とも称する）を実行する処理である。

【0190】

このAT上乗せ抽選において選出される選出値0, 1（0は非当選、1は当選）と、抽選置数（抽選に用いる乱数の全数値範囲は「256」）との対応関係の一例を、図22（A）,（B）の2個の遊技モード4AT上乗せ抽選置数表に示している。同図（A）の遊技モード4AT上乗せ抽選置数表は、抽選グループ番号が「0」のときに対応するものであり、同図（B）の遊技モード4AT上乗せ抽選置数表は、抽選グループ番号が「4」のときに対応するものである。図示のように各遊技モード4AT上乗せ抽選置数表では、各選出値の選出確率に設定差を設けていない。また、後述の遊技モード5AT上乗せ抽選置数表に比べて当選確率が低く設定されている。このAT上乗せ抽選で当選すると、所定のカウンタ（「遊技モード6移行カウンタ」とも称する）の値（初期値＝0）が「1」だけ加算される。また、AT中前兆ゲーム数設定処理が行われて、別のカウンタ（「AT中前兆ゲーム数カウンタ」とも称する）の値（初期値＝0）が所定の値（例えば「5」）に設定される（抽選等により値を決めてもよい）。

10

【0191】

AT中前兆ゲーム数カウンタがセットされるとその後、当該遊技から毎遊技、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「1」ずつ減算され、その値が「0」に到達すると、遊技モード6移行カウンタの値に基づいて遊技モード6に移行させるための準備処理として遊技モード6突入処理が行われる。この遊技モード6突入処理では、遊技モードを遊技モード6にセットし、ATストック数カウンタに「1」を加算する。また、遊技モード6での滞在ゲーム数を管理するためのカウンタ（「遊技モード6滞在ゲーム数カウンタ」とも称する）の値（初期値＝0）が「1」にセットされ、次の1ゲームだけ限定で遊技モード6（単発滞在の遊技モード6）に移行される。

20

【0192】

また、AT中前兆ゲーム数カウンタがセットされると、次の遊技から副制御手段によって、遊技モード6移行特典が付与されたことを示唆するための演出（「前兆示唆演出」とも称する）や連続演出等が実行される。そして、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」に到達すると、当該遊技において、AT上乗せ抽選で当選したことを告知する演出（例えば、画像表示画面上に「WIN」の文字を表示する態様の演出で「WIN演出」とも称する）が行われ、さらに、次遊技（遊技モード6中の遊技）の遊技開始の所定のタイミング（例えば、ベット操作受付時またはスタートレバー操作受付時）において、ATストック数カウンタの値が「1」加算されたことを告知する演出（例えば、画像表示画面上に「V」の文字を表示する態様の演出で「V演出」とも称する）が行われる。なお、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」に到達したときの遊技が連続演出実行中の遊技であるときは、当該遊技ではWIN演出を行わず、連続演出終了後の遊技においてWIN演出を行うようにしてもよい。こうすることにより、遊技者の意識を連続演出に集中させることが可能となり、連続演出の結果（成果）としてWIN演出が行われたという感覚を遊技者に持たせることも可能となる。

30

【0193】

遊技モード5移行抽選処理は、遊技モード4中でAT遊技が実行される間の毎遊技（ただし、所定の役決定結果（例えば、YK番号16）が選出されたときの遊技は除く）において、所定の特典、具体的には、遊技モード5に移行させる特典（「遊技モード5移行特典」とも称する）を付与するか否かを決めるための抽選（「遊技モード5移行抽選」とも称する）を実行する処理である。この遊技モード5移行抽選は、例えば、遊技モード4中のAT上乗せ抽選で非当選のときの遊技において実行される。

40

【0194】

遊技モード5移行抽選において選出される選出値0, 1（0は非当選、1は当選）と、抽選置数（抽選に用いる乱数の全数値範囲は「256」）との対応関係の一例を、図23（A）,（B）の2個の遊技モード5移行抽選置数表に示している。同図（A）の遊技モ

50

ード5移行抽選置数表は、抽選グループ番号が「0」のときに対応するものであり、同図（B）の遊技モード5移行抽選置数表は、抽選グループ番号が「6」のときに対応するものである。図示のように各遊技モード5移行抽選置数表では、各選出値の選出確率に設定差を設けていない。この遊技モード5移行抽選で当選すると、AT中前兆ゲーム数設定処理が行われて、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が所定の値（例えば「3」）に設定される（抽選等により値を決めてもよい）。

#### 【0195】

AT中前兆ゲーム数カウンタがセットされると、その後毎遊技、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「1」ずつ減算され、その値が「0」に到達すると、遊技モードが遊技モード5にセットされ、次遊技から遊技モード5に移行される。また、AT中前兆ゲーム数カウンタがセットされると、次の遊技から副制御手段によって、前兆示唆演出が実行される。なお、遊技モード5移行抽選において、当選に該当する選出値を複数設け（例えば、1～4）、その選出値に応じて遊技モード5中で行われる上乗せ抽選での当選確率が異なるように設定してもよい。AT中前兆ゲーム数カウンタがセットされカウントされている最中においても、AT上乗せ抽選処理、遊技モード5移行抽選処理を行い、当選した場合にはその結果をストックする。AT中前兆ゲーム数設定処理は、AT上乗せ抽選に当選した場合、遊技モード5移行抽選に当選した場合、または、これらのストックがある場合で、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」のときのみ行われる。このとき、先に設定された前兆ゲーム数がある場合は、後から設定された前兆ゲーム数は、遊技モード5、6の終了後、遊技モード4に戻った際に設定される。

#### 【0196】

遊技モード4中でのAT遊技の実行期間において、所定の役決定結果（例えば、YK番号16）が選出されたときは、上記とは異なる処理が行われる。すなわち、遊技モード6（連続滞在の遊技モード6）への移行の可否を管理するための所定のフラグ（「上乗せ特化フラグ」とも称する）が「1」にセットされ、遊技モード6移行カウンタの値が「1」にセットされる。また、AT中前兆ゲーム数カウンタの値も「1」にセットされる。

#### 【0197】

AT中前兆ゲーム数カウンタが「1」にセットされると、当該遊技においてAT中前兆ゲーム数カウンタの値が「1」減算されることにより、その値が「0」に到達するので、当該遊技において遊技モード6突入処理が行われる。このときの遊技モード6突入処理では、遊技モードを遊技モード6にセットし、ATストック数カウンタに「1」を加算する。また、遊技モード6滞在ゲーム数カウンタの値に「32」がセットされ、次遊技から遊技モード6（連続滞在の遊技モード6）に移行される。また、所定の役決定結果が選出された遊技においては、有利な状態が発生することを示唆する演出（上記WIN演出と同態様の演出としてもよいし別態様の演出としてもよい）が、副制御手段により実行されるようにしてもよい。

#### 【0198】

##### 《遊技モード5における処理》

次に、遊技モード5で行われる処理の具体例について、図24を追加参照して説明する。遊技モード5中では、遊技モード4中で行われるのと同様のAT上乗せ抽選処理が行われる。このAT上乗せ抽選処理は、遊技モード5中において毎遊技（例えば、スタートレバー操作受付時において）、AT上乗せ抽選を実行する処理である。このAT上乗せ抽選において選出される選出値0、1（0は非当選、1は当選）と抽選置数（抽選に用いる乱数の全数値範囲は「256」）との対応関係の一例を、図24（A）、（B）の2個の遊技モード5AT上乗せ抽選置数表に示している。

#### 【0199】

同図（A）の遊技モード5AT上乗せ抽選置数表は、抽選グループ番号が「0」のときに対応するものであり、同図（B）の遊技モード5AT上乗せ抽選置数表は、抽選グループ番号が「4」のときに対応するものである。図示のように各遊技モード5AT上乗せ抽選置数表では、各選出値の選出確率に設定差を設けていない。また、当選確率は、遊技モ

ード4 A T 上乘せ抽選置数表に比べて高く設定されている。この A T 上乘せ抽選で当選すると、当該遊技において、遊技モード6 移行カウンタの値が「1」だけ加算され、遊技モード6 突入処理が行われる。この遊技モード6 突入処理では、遊技モードを遊技モード6 にセットし、A T ストック数カウンタに「1」を加算する。また、遊技モード6 滞在ゲーム数カウンタの値が「1」にセットされ、次の1 ゲームだけ限定で遊技モード6（単発滞在の遊技モード6）に移行される。

#### 【0200】

遊技モード5 中は、副制御手段によって連続演出が実行される。また、遊技モード5 中の A T 上乘せ抽選で当選したときには、当該遊技において W I N 演出が行われ、さらに、次遊技のスタートレバー操作受付時において V 演出が行われる。なお、遊技モード5 中に複数回行われるチャンスがある A T 上乘せ抽選においていずれも当選しなかった場合には、遊技モード5 中の最終遊技において遊技モードが遊技モード4 にセットされ、次遊技から遊技モード4 に移行される。

#### 【0201】

##### 《遊技モード6 における処理》

次に、遊技モード6 で行われる処理の具体例について、図25を追加参照して説明する。遊技モード6 中に主制御手段側で行われる処理の流れは、上乘せ特化フラグが「1」にセットされている場合と、上乘せ特化フラグが「1」にセットされていない場合とで共通しているが、処理の具体的内容は少し異なる。具体的には、いずれの場合も A T ストック加算処理が行われる。この A T ストック加算処理は、遊技モード6 中での毎遊技において、A T ストック数カウンタの値に加算する数値（「上乘せ A T ストック数」とも称する）を決めるための抽選（「A T ストック数カウンタ加算抽選」とも称する）を実行する処理である。この A T ストック数カウンタ加算抽選は、上乘せ特化フラグが「1」にセットされていない場合には単発的に1 ゲームだけ行われ、上乘せ特化フラグが「1」にセットされている場合には32 ゲーム間、毎遊技行われる。すなわち、どちらの場合も、A T ストック数カウンタ加算抽選が行われるという点において処理内容が共通しているので、共通の処理プログラムを用いることができる。そのため、別個の処理プログラムを用いて異なる抽選処理を行うようにした場合に比べて、記憶しておかなければならないデータ量を少なくすることができるので、R O M 等の記憶容量を圧迫する虞が少ない。ただし、上乘せ特化フラグが「1」にセットされているか否かによって、A T ストック数カウンタ加算抽選における当選確率は異なる（上乘せ特化フラグが「1」にセットされている場合の方が当選確率が高い）ように設定されている。

#### 【0202】

図25(A)の A T ストック数カウンタ加算抽選置数表（上乘せ特化フラグ = 0、抽選グループ番号3）は、A T ストック数上乘せ特化フラグが「1」にセットされていない場合の A T ストック数カウンタ加算抽選において選出される選出値0 ~ 3（それぞれ上乘せ A T ストック数0 ~ 3 に対応付けられている）と、抽選置数（抽選に用いる乱数の全数値範囲は「256」）との対応関係の一例を示している。図25(B)の A T ストック数カウンタ加算抽選置数表（上乘せ特化フラグ = 1、抽選グループ番号3）は、A T ストック数上乘せ特化フラグが「1」にセットされている場合の A T ストック数カウンタ加算抽選において選出される選出値0 ~ 3 と、抽選置数の対応関係の一例を示している。どちらの A T ストック数カウンタ加算抽選置数表も、抽選グループ番号が「3」のときに対応するものである。

#### 【0203】

図示のように各 A T ストック数カウンタ加算抽選置数表では、各選出値の選出確率に設定差を設けていない。また、当選確率（選出値1 ~ 3 のいずれかが選出される確率）は、上乘せ特化フラグが「1」にセットされている場合の方が、セットされていない場合よりも高くなるように設定されている。A T ストック数カウンタ加算抽選が行われると、その選出値に対応付けられた数値分の上乘せ A T ストック数（例えば、選出値2 のときは「2」）が、A T ストック数カウンタの値に加算される。なお、遊技モード6 中では、遊技モ

ード6 滞在ゲーム数カウンタの値が毎遊技「1」ずつ減算され、その値が「0」に到達すると、当該遊技において遊技モードが遊技モード4にセットされ、次遊技から遊技モード4に移行される。

#### 【0204】

遊技モード6中に、副制御手段側で行われる処理（演出）に関しては、上乗せ特化フラグが「1」にセットされているか否かによって異なる点が多いが、類似点もある。類似点としては、ATストック数カウンタ加算抽選で当選してATストック数カウンタの値が加算された場合、当該遊技において、そのことを告知する告知演出（例えばV演出）が行われることが挙げられる。また、その場合の告知演出は、当該遊技において、加算された数値の回数分行われることも類似点として挙げられる。ただし、上乗せ特化フラグが「1」にセットされていない場合の、1ゲーム限定で滞在する遊技モード6中の遊技が、連続演出実行中の遊技であるときは、当該遊技でのATストック数カウンタ加算抽選の結果、ATストック数カウンタの値が加算されたとしても、当該遊技では告知演出を行わず、連続演出終了後の遊技で告知演出を行うようにしてもよい。こうすることにより、ATストック数カウンタ加算抽選で当選する確率が低い、上乗せ特化フラグが「1」にセットされていない場合には、遊技者の意識を連続演出に集中させることが可能となる。なお、前述したように、遊技モード4、5中におけるAT上乗せ抽選に当選した場合に付与されるATストックの告知（V演出）は、遊技モード6中で行われる。そのため、遊技モード6中におけるATストック数カウンタ加算抽選で当選した場合は、その当選により付与されるATストックの告知が、遊技モード4、5中のAT上乗せ抽選により付与されたATストックの告知の後に行われる。

#### 【0205】

一方、相違点としては、上乗せ特化フラグが「1」にセットされている場合のみ行われる演出があることが挙げられる。例えば、上乗せ特化フラグが「1」にセットされている場合には、遊技モード6に滞在中、第2AT遊技が行われていること（ATストック数の加算が有利に行われる特化ゾーンに滞在していること）を報知する演出（「特化ゾーン中演出」とも称する）が行われる。また、遊技モード6中において複数ゲームに亘る連続演出が行われることがあり、この連続演出実行中の遊技においてATストック数カウンタの値が加算された場合は、連続演出が実行されていない遊技においてATストック数カウンタの値が加算された場合とは異なる告知演出（例えば、連続演出非実行中は画像＋ランプ＋音声により告知するが、連続演出実行中は音声のみで告知する）が行われる。さらに、遊技モード6に移行した最初の遊技の所定のタイミング（例えば、ベット操作受付時またはスタートレバー操作受付時）においては、第2AT遊技が開始されること（特化ゾーンに移行すること）を報知する演出（「特化ゾーン開始演出」とも称する）が行われる。連続演出実行中であってもATストック数カウンタの値が加算されたことを告知することによって、ATストック数が上乗せされることに対して常に（連続演出によって中断されることなく）遊技者の関心を引き付けることが可能となる。また、これにより、ATストック数の上乗せが頻繁に起きるという感覚を遊技者に持たせることができるので、遊技性も向上する。

#### 【0206】

なお、先述したように、上乗せ特化フラグが「1」にセットされていない場合には、遊技モード6中での遊技のベット操作受付時またはスタートレバー操作受付時に、遊技モード6突入処理においてATストック数カウンタの値が「1」加算されたことを告知するV演出が行われる。上乗せ特化フラグが「1」にセットされている場合にも、遊技モード6突入処理においてATストック数カウンタの値が「1」加算されることは共通しているので、遊技モード6に移行された最初の遊技のベット操作受付時またはスタートレバー操作受付時等に、同様のV演出を行うようにしてもよい。ただし、上乗せ特化フラグが「1」にセットされている場合には、同じタイミングで特化ゾーン開始演出が実行されるので、このタイミングにおけるV演出（遊技モード6突入処理においてATストック数カウンタの値が「1」加算されたことを告知するV演出）は行わないようにしてもよい。これによ

り、特化ゾーン開始演出に遊技者の意識を集中させることが可能となる。

【0207】

《遊技モード7突入処理》

次に、遊技モード4中において、ATゲーム数カウンタの値が「0」に到達したときに  
行われる遊技モード7突入処理について説明する。この遊技モード7突入処理では、AT  
遊技の継続の可否を管理するためのAT継続フラグを「1」（AT遊技が継続されること  
を示す）にセットするのか、「0」（AT遊技が継続されないことを示す）とするのが  
決定される。AT継続フラグのセットの有無は、幾つかの条件に基づいて決定されるが、  
多くの場合、所定の抽選（「AT継続抽選」とも称する）の結果に基づいて決定される。  
このAT継続抽選では、複数の選出値（例えば、0～4）の中から当選値として1つが選  
出され、その当選値が所定のカウンタ（「AT継続判定用カウンタ」とも称する）の値（  
初期値＝0）に加算される。なお、AT継続抽選は、ATレベルカウンタの値に基づいて  
行われ、当選値として1～4のいずれかの数値が選出された場合に、AT継続フラグが「  
1」にセットされる。ATレベルカウンタの値は、例えば、0～4の数値範囲内で設定可  
能とされ（初期値＝0）、数値が大きいほど、遊技モード7突入処理中のAT継続抽選で  
の当選確率（1～4のいずれかの当選値が選出される確率）が高くなるように設定され  
ている。なお、ATレベルカウンタの値は、30ゲームのAT遊技が開始するときに、いず  
れかの値が設定され、その後の様々な条件により新たな値が設定されるようになっている。

10

【0208】

《遊技モード7における処理》

次に、遊技モード7で行われる処理の具体例について、図26と図27を追加参照して  
説明する。遊技モード7中のAT継続判定遊技では、主制御手段によってAT継続抽選（  
選出値等は遊技モード7突入処理中のAT継続抽選と同じとするが変えてもよい）が行わ  
れる。この遊技モード7中のAT継続抽選は、役決定結果（設定差の無い役決定結果に限  
ってもよい）に基づいて行われ、そこで当選した場合（1～4のいずれかの選出値が選出  
された場合）には、その選出値がAT継続判定用カウンタの値に加算される。また、当該  
時点でAT継続フラグが「0」の場合（遊技モード7突入処理中のAT継続抽選で当選し  
ておらず、かつ、遊技モード7中の前遊技までのAT継続抽選でも当選していない場合が  
該当する）には、AT継続フラグが「1」にセットされるとともに、ATレベルカウンタ  
の値が「1」加算される。ATレベルカウンタの値が加算されることにより、次の遊技モ  
ード7突入処理中で行われるAT継続抽選における当選確率が高くなるので、結果として  
、AT遊技が継続され易くなるという特典が遊技者に付与されたことになる。なお、遊技  
モード7に移行された時点ではAT遊技が継続されることが決定されておらず、遊技モ  
ード7中のAT継続抽選によりAT遊技が継続されることが決定されることを「AT引き戻  
し」とも称する。

20

30

【0209】

遊技モード7中の最終遊技では、AT継続フラグの値とAT継続判定用カウンタの値と  
に基づいて、次に移行される遊技モードが決定される。具体的には、AT継続フラグが「  
0」の場合には、AT遊技は継続されず、次遊技から遊技モード0に移行される。一方、  
AT継続フラグが「1」の場合には、AT継続判定用カウンタの値によって遊技モード4  
に移行されるのか遊技モード8に移行されるのかが決定される。すなわち、AT継続判定  
用カウンタの値が所定値（例えば「3」）以上のときは次遊技から遊技モード8に移行さ  
れ、所定値未満のときは次遊技から遊技モード4に移行される。なお、遊技モード7中  
において特定の役決定結果（例えば、中段チェリー）が選出されたときは、当該遊技にお  
けるAT継続抽選により有利な結果が得られる（例えば、当選値3または当選値4が必ず選  
出され、これによりAT遊技が継続されることが確定するとともに、遊技モード7の後に  
遊技モード8に移行されることが確定する）ように設定してもよい。以下、遊技モード7  
中において特定の役決定結果が選出されることを「特定役引き当て」とも称する。

40

【0210】

また、遊技モード7中においては、副制御手段によって所定パターンによる演出が行わ

50

れる。そのような演出パターンの例として、図 2 6 に 3 つの画像演出パターンを示している。図 2 6 ( A ) は、遊技モード 7 に移行された時点で既に A T 遊技が継続されることが決定されている場合 ( 「突入時 A T 継続確定の場合」 とも称する ) の 1 つの演出パターンを示している。この例では、遊技モード 7 中の 1 ゲーム目から最終遊技直前のゲーム ( 7 ゲーム目とする ) までは、A T 遊技の継続を目指していることを示す演出、例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが格闘する態様のバトル画像を表示するバトル演出が連続して行われる。また、7 ゲーム目の遊技終了のタイミング ( 例えば、全リール停止時 ) において、A T 遊技が継続されないことを告知する演出、例えば、味方キャラクタが敗北したことを示す敗北演出が行われ、その後、A T 遊技が終了したことを告知する演出、例えば、A T 遊技の結果 ( 獲得総数 ) を示す終了画像 ( 図 2 7 ( A ) を参照 ) を表示する終了演出が行われる。そして、遊技モード 7 中の最終遊技 ( 8 ゲーム目とする ) の遊技開始のタイミング ( 例えば、ベット操作またはスタートレバー操作受付時 ) において、A T 遊技が継続されることを告知する演出、例えば、敗北した味方キャラクタに別の味方キャラクタ A が声援を送る声援画像 ( 図 2 7 ( B ) を参照 ) の後に、敗北したはずの味方キャラクタが復活する復活画像 ( 図 2 7 ( C ) を参照 ) を表示し、その後に、敵キャラクタに勝利する勝利画像 ( 図 2 7 ( D ) を参照 ) を表示する復活演出 A が行われる。

10

**【 0 2 1 1 】**

なお、突入時 A T 継続確定の場合は、1 ゲーム目から 7 ゲーム目 ( この場合の最終遊技 ) まで、バトル演出が連続して行われ、7 ゲーム目の遊技終了のタイミングにおいて、勝利演出が行われる演出パターンも有している。

20

**【 0 2 1 2 】**

図 2 6 ( B ) は、遊技モード 7 に移行された時点では A T 遊技が継続されることが決定されておらず、遊技モード 7 中において A T 遊技が継続されることが決定された場合 ( A T 引き戻しの場合 ) の 1 つの演出パターンを示している。この例では、遊技モード 7 中の 1 ゲーム目から 7 ゲーム目までは、図 2 6 ( A ) の場合と同じようにバトル演出が連続して行われる。また、7 ゲーム目の遊技終了のタイミングにおいても、同じように敗北演出と終了演出が行われる。そして、遊技モード 7 中の 8 ゲーム目 ( 最終遊技 ) において、A T 遊技が継続されることを告知する演出として、復活演出 A とは態様が異なる演出、例えば、敗北した味方キャラクタに別の味方キャラクタ B が声援を送る声援画像 ( 図 2 7 ( B ) を参照 ) の後に、味方キャラクタが復活する復活画像と、敵キャラクタに勝利する勝利画像とを順次表示する復活演出 B が行われる。

30

**【 0 2 1 3 】**

復活演出 B は、A T 引き戻しの場合に限って行われる、この場合専用の復活演出としてもよい。上述したように A T 引き戻しが生じたときは、A T レベルカウンタの値が「 1 」加算されて、次の遊技モード 7 突入処理中で行われる A T 継続抽選における当選確率が高くなるという有利な状況となっている。このため、A T 引き戻しの場合専用として復活演出 B を行うことにより、遊技者にそのことを伝えることが可能となる。また、終了演出後に復活演出 B が行われることを願う遊技者の期待感を高めることができるので、遊技の興趣向上に繋げることが可能となる ( 味方キャラクタ A ではなく、味方キャラクタ B が声援を送っていたことによって伝えることが可能となる ) 。なお、復活演出 B は、A T 引き戻しの場合の中でも、特に、特定役引き当てにより A T 引き戻しが生じた場合に限って行われる、この場合専用の復活演出としてもよい。

40

**【 0 2 1 4 】**

図 2 6 ( C ) は、遊技モード 7 に移行された時点では A T 遊技が継続されることが決定されておらず、遊技モード 7 中においても A T 遊技が継続されることが決定されなかった場合 ( A T 非継続の場合 ) の 1 つの演出パターンを示している。この例では、遊技モード 7 中の 1 ゲーム目から 7 ゲーム目 ( この場合の最終遊技 ) まで、バトル演出が連続して行われる。そして、7 ゲーム目の遊技終了のタイミングにおいて、敗北演出と終了演出が行われる。この場合は、復活演出は行われない。

**【 0 2 1 5 】**

50

## 《注意喚起画像の表示》

次に、注意喚起画像の表示について図 2 8 を追加参照して説明する。スロットマシン 1 では、遊技へのめり込み（遊技者が自身の資力を超えて遊技を継続すること）を防止するための注意喚起画像を表示するように構成されている。図 2 8（A）は、画像表示装置により注意喚起画像を表示した例を示している。この例では、遊技者が視認し易いように、注意喚起画像を表示画面上の中央部に大きく表示している（表示位置は、中央部には限られない）。また、注意喚起画像が表示されていることを遊技者に認識させるために、注意喚起画像は表示を開始してから所定期間（例えば、少なくとも 3 秒間）は、継続して表示するようにしている。

## 【0216】

注意喚起画像は、様々なタイミングで表示させることができる。ここでは、図 2 6 に示すタイミングチャートを参照して、A T 遊技が終了するタイミングで（遊技モード 7 における終了演出の実行中に）注意喚起画像を表示させる例について説明する。まず、図 2 6（C）の A T 非継続の場合の対応例について説明する。A T 非継続の場合に終了演出が行われるというのは、実際に A T 遊技が継続されずに終了する場合である。この場合は、図 2 8（B）に示すように、終了画像の中央部に注意喚起画像を表示させる。また、一旦注意喚起画像を表示させた場合には、3 秒間は表示を継続して行う。これは、次遊技が開始（ベット操作またはスタートレバー操作）されて、終了画像から通常遊技中の画像に切り替えられたとしても、その通常遊技中の画像の中央部に注意喚起画像を表示し続けるようにする。終了画像は、A T 遊技が終了するという、遊技の流れの中での大きな区切りとなるときに表示されるので、そこで注意喚起画像を表示させることにより、遊技へのめり込みを効果的に防止することが可能となる。

## 【0217】

一方、図 2 6（A）、（B）に示すように、復活演出が行われるときの終了演出は、実際の状況とは異なる状況にあることを示唆するフェイク演出であり、実際には A T 遊技が継続される。したがって、A T 遊技が終了するときに注意喚起画像を表示するという趣旨からは外れるので、この場合は、終了演出の実行中に注意喚起画像を表示しなくてもよい。しかし、この場合に注意喚起画像を表示しないと、このときの終了演出がフェイク演出であることが遊技者に分かってしまう。そこで、A T 非継続の場合と同様にこの場合も、終了画像の中央部に注意喚起画像を表示させてもよい。どちらの場合でも同じように注意喚起画像を表示させることにより、A T 遊技が継続されるのかどうかを終了演出によって判断することが困難となる。

## 【0218】

また、復活演出が行われるときの終了演出において注意喚起画像を表示させた場合でも、表示開始から 3 秒間は表示を継続して行うことが可能である（これにより処理を共通化できる）。例えば、注意喚起画像を表示させてから時間を置かず次遊技が開始されて終了演出から復活演出に切り替えられた後も、注意喚起画像を継続して表示してもよい。この場合、図 2 8（C）に示すように、復活演出の表示画像（ここでは声援画像）の中央部に、注意喚起画像を大きく表示し続けることもできる。しかし、そうすると、声援画像の中央部（特徴部分）が注意喚起画像によって覆われてしまうので、味方キャラクタ A が声援を送る声援画像が表示されているのか、味方キャラクタ B が声援を送る声援画像が表示されているのが遊技者に分かり難くなる。そこで、声援画像が表示されるときは、図 2 8（D）に示すように、声援画像が表示されていることが遊技者にはっきりと分かるように、注意喚起画像を画面の隅部に表示してもよい。これにより、注意喚起画像を表示し続けても、復活演出（この場合は復活演出 B）が行われていることを、遊技者が明確に認識することが可能となるので、復活演出による遊技性（A T を引き戻せたという喜びを遊技者に与えること）を損なうことがない。なお、図 2 8（B）に示すように終了画像の中央部に注意喚起画像を表示させるということは行わず、はじめから、終了画像の隅部（図 2 8（D）に示す表示位置と同じ表示位置）に表示するようにしておいてもよい（これにより注意喚起画像の表示位置を変更する処理が不要となる）。声援画像が表示されるときは

、注意喚起画像の表示を中止してもよい（３秒間表示しなくてもよい）。また、３秒間の表示を担保するために３秒間操作不能な期間を設けてもよい。この場合、操作不能な期間に操作があったとしても、次遊技は開始（ベット操作またはスタートレバー操作）されず、通常遊技中の画像に切り替えられることも、声援画像に切り替えられることもない。

#### 【０２１９】

##### 〔主要な制御処理〕

以下、スロットマシン１の主制御手段１００において行われる制御処理のうち、特に、遊技進行制御処理とタイマ割込処理について、図２９～図３６を追加参照して説明する。なお、以下の説明において幾つかの一般的なＣＰＵレジスタやフラグについて記載することがある。それらについてここで簡単に説明する。Ａレジスタは、演算に用いるデータをセットしたり、演算結果をセットしたりするのに用いられる専用レジスタである。Ｂレジスタ、Ｃレジスタ、Ｄレジスタ、Ｅレジスタ、Ｈレジスタ、Ｌレジスタは、様々な目的に使用できる汎用レジスタであり、ペアレジスタ（ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ）としても使用される。Ｒレジスタは、順次更新される所定のカウンタ値を記憶するレジスタである。Ｆレジスタは、演算の結果生じる所定の条件を記憶するレジスタであり、その幾つかのビットが、キャリーフラグ、ゼロフラグ、第２ゼロフラグとして構成されている。キャリーフラグは、演算した結果、キャリーが発生したときに、セット（「１」が記憶）されるフラグであり、ゼロフラグは、直前の演算結果が「０」であるときにセット（「１」が記憶）されるフラグである。また、第２ゼロフラグは、所定のレジスタ（例えば、Ａレジスタ）にデータをセットしたとき、そのデータが「０」であったときにセット（「１」が記憶）されるとともに、ゼロフラグがセット（「１」が記憶）されたときにもセット（「１」が記憶）されるフラグである。

#### 【０２２０】

##### <遊技進行制御処理>

遊技進行制御処理は、遊技中に繰り返し実行される基本的な処理であり、図２９に示すように、スタートレバー２５の操作が受け付けられるまでその状態で待機し（ステップＳ１）、受け付けられると役決定処理を行う（ステップＳ２）。この役決定処理では、１６ビット乱数ＲＬ０が発生する乱数値に基づき、役決定結果（ＹＫ番号）が選出される。選出された役決定結果の情報は、ＲＡＭ６３の所定の記憶領域に保存される。

#### 【０２２１】

役決定処理を行った後、遊技モード共通開始時処理を行う（ステップＳ３）。この遊技モード共通開始時処理は、いずれの遊技モードに滞在中であっても共通に行われる処理である（詳細は省略）。遊技モード共通開始時処理の後、遊技モード別開始時処理を行う（ステップＳ４）。遊技モード別開始時処理とは、設定されている遊技モードごとに行われる各開始時処理の総称である。この遊技モード別開始時処理については、遊技モード４レバー時処理、遊技モード５レバー時処理、遊技モード６レバー時処理、及び遊技モード７レバー時処理を例に挙げて、後ほど詳述する。

#### 【０２２２】

遊技モード別開始処理を終えるとステップＳ５に進む。このステップＳ５ではフリーズフラグ（フリーズを行うか否かを管理するフラグ）がＯＮであるか否かを判定する。ここで、フリーズフラグがＯＮである場合には、所定の設定時間だけフリーズを行い（ステップＳ６）、フリーズ実行後にフリーズフラグをクリアし（ステップＳ７）、ステップＳ８に進む。一方、フリーズフラグがＯＮでない場合には、ステップＳ６，Ｓ７の処理は行わずにステップＳ８に進み、押しナビ処理（役決定結果等に応じて上述の押しナビを実行する処理）を行う。

#### 【０２２３】

押しナビ処理の終了後、回胴開始処理を行う（ステップＳ９）。具体的には、各リールの回転開始から定速状態に至るまでの回転状態を管理する。次いで、回胴停止処理を行う（ステップＳ１０）。具体的には、ストップスイッチの操作が受け付けられた場合に、その受け付けたタイミング（押し位置や押し順）と役決定の結果に応じて停止可能位置を定

め、リールの減速から停止に至るまでの回転状態を管理する処理を行う。回胴停止処理を行った後、遊技モード別終了時処理（リール停止後に、設定されている遊技モード別に行われる処理）を行う（ステップS 1 1）。この遊技モード別終了時処理については、遊技モード4全停時処理、遊技モード5全停時処理、遊技モード6全停時処理、及び遊技モード7全停時処理を例に挙げて、後ほど詳述する。遊技モード別終了処理を終えると、遊技モード共通終了時処理（設定されている遊技モードに拘わらず、リール停止後に共通に行われる処理）を行い（ステップS 1 2）、ステップS 1に戻る。

#### 【0 2 2 4】

次に、遊技モード別開始時処理と遊技モード別終了時処理の一例として、遊技モード4レバー時処理と遊技モード4全停時処理について説明する。これらは、遊技モード4滞在中に行われる処理である。遊技モード4レバー時処理では、図30（A）に示すように、まず、入賞ナビカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS 1 0 1）。ここで、入賞ナビカウンタの値が「0」でない場合（遊技モード4に移行されてから8回の入賞ナビが実行されるまでの期間がこの場合に該当する）は、ステップS 1 0 2に進み、AT取得レベル格上げ処理を行う。具体的には、前述のAT取得レベル格上げ抽選を行い、その時点でのAT取得レベルの値よりも高い当選値が得られた場合は、その当選値を新たなAT取得レベルの値として記憶する。

#### 【0 2 2 5】

次いで、押し順ベルが当選したか否かを判定する（ステップS 1 0 3）。ここで、押し順ベルが当選の場合には、入賞ナビカウンタの値を「1」減算し（ステップS 1 0 4）、入賞ナビカウンタの値が「0」であるか否かを判定する（ステップS 1 0 5）。ここで、入賞ナビカウンタの値が「0」である場合は、ステップS 1 0 6に進み、AT取得処理を行う。具体的には、AT取得レベルの値に応じて前述のAT取得用第2抽選を行い、当選した場合は、ATゲーム数カウンタに「30」がセットされる。なお、前述したように変形例として、このときのAT取得用第2抽選で当選しなかった場合に、AT取得用第2抽選が、当選するまでその後毎遊技最大で7回行われ、当選したときの遊技において、ATゲーム数カウンタに「30」がセットされるようにしてもよい。AT取得処理を後えと、遊技モード4レバー時処理からリターンする。また、ステップS 1 0 3において押し順ベルが非当選の場合にはステップS 1 0 4～S 1 0 6の処理は行わずにリターンし、ステップS 1 0 5において入賞ナビカウンタの値が「0」でない場合にはステップS 1 0 6の処理は行わずにリターンする。

#### 【0 2 2 6】

一方、最初のステップS 1 0 1において入賞ナビカウンタの値が「0」である場合には、ステップS 1 0 7に進み、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ここで、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」である場合は、役決定においてYK番号16（再遊技G 1）が選出されたか否かを判定し（ステップS 1 0 8）、選出されていない場合にはステップS 1 0 9に進む。ステップS 1 0 7においてAT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」でない場合は、直接ステップS 1 0 9に進む。このステップS 1 0 9では、上乘せ処理を行う。具体的には図30（B）に示すように、AT上乘せ抽選を行い（ステップS 1 1 6）、当選したか否かを判定する（ステップS 1 1 7）。ここで、当選の場合には、ステップS 1 1 8に進み、遊技モード6移行カウンタの値を「1」だけ加算してからリターンし、非当選の場合には、そのままリターンする。

#### 【0 2 2 7】

AT上乘せ抽選の後、図30（A）のステップS 1 1 0に進み、遊技モード5移行抽選処理を行う。この遊技モード5移行抽選処理は、ステップS 1 1 6のAT上乘せ抽選で非当選のときに実行される処理であり、具体的には、遊技モード5移行抽選を行う。遊技モード5移行抽選処理後はステップS 1 1 1に進み、AT中前兆ゲーム数設定処理を行う。このAT中前兆ゲーム数設定処理は、AT上乘せ抽選に当選した場合と遊技モード5移行抽選に当選した場合とに行われる。具体的には、AT中前兆ゲーム数カウンタに所定値（例えば、AT上乘せ抽選に当選の場合は「5」、遊技モード5移行抽選に当選した場合は

10

20

30

40

50

「3」)を設定する。AT中前兆ゲーム数設定処理を後えると、遊技モード4レバー時処理からリターンする。

【0228】

また、ステップS108の判定において、YK番号16が選出された場合には、上乗せ特化フラグに「1」をセットし(ステップS112)、遊技モード6移行カウンタの値を「1」にセットし(ステップS113)、さらに、AT中前兆ゲーム数カウンタの値を「1」にセットし(ステップS114)、遊技モード別開始時処理からリターンする。

【0229】

次に、遊技モード4全停時処理では、図31(A)に示すように、まず、入賞ナビカウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS121)。ここで、入賞ナビカウンタの値が「0」でない場合には、遊技モード4全停時処理を終了してそのままリターンする。入賞ナビカウンタの値が「0」である場合には、ATゲーム数カウンタの値を「1」減算し(ステップS122)、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」よりも大きい(AT中前兆ゲーム数カウンタがセット中である)か否かを判定する(ステップS123)。ここで、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」よりも大きい場合には、AT中前兆ゲーム数カウンタの値を「1」減算し(ステップS124)、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」となったか否かを判定する(ステップS125)。

【0230】

この判定で、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」でない場合には、そのまま遊技モード4全停時処理を終了してリターンし、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」である場合には、ステップS126に進み、遊技モード6移行カウンタの値が「0」よりも大きいか否かを判定する。ここで、遊技モード6移行カウンタの値が「0」よりも大きくない場合には、遊技モードを遊技モード5にセットし(ステップS127)、遊技モード4全停時処理を終了してリターンする。一方、遊技モード6移行カウンタの値が「0」よりも大きい場合には、ステップS128に進み、遊技モード6突入処理を行う。

【0231】

この遊技モード6突入処理では、図31(B)に示すように、まず、遊技モードを遊技モード6にセットする(ステップS131)。次に、ATストック数カウンタに「1」を加算し(ステップS132)、上乗せ特化フラグが「1」にセットされているか否かを判定する(ステップS133)。ここで、上乗せ特化フラグが「1」にセットされている場合には、ステップS134に進み、遊技モード6滞在ゲーム数カウンタの値を「32」にセットしてリターンし、上乗せ特化フラグが「1」にセットされていない場合には、ステップS135に進み、遊技モード6滞在ゲーム数カウンタを「1」にセットしてリターンする。この遊技モード6突入処理後、遊技モード4全停時処理を終了してリターンする。

【0232】

図31(A)のステップS123の判定において、AT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」よりも大きくない場合には、ステップS129に進み、ATゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ここで、ATゲーム数カウンタの値が「0」でない場合には、遊技モード4全停時処理を終了してリターンする。一方、ATゲーム数カウンタの値が「0」である場合には、ステップS130に進み、遊技モード7突入処理を行う。この遊技モード7突入処理を実行した後は、遊技モード4全停時処理を終了してリターンする。また、図示しないが、ステップS121の判定において入賞ナビカウンタの値が「0」となった場合で、かつ、ステップS106のAT取得処理で非当選となった遊技では、遊技モードが遊技モード0に設定される(AT取得用第2抽選を1回だけ行う場合には抽選にはずれたことに基いて遊技モード0を設定し、複数ゲームの間AT取得第2抽選を行う場合には複数ゲームの終了時に抽選に当選していないことに基いて遊技モード0を設定する)。また、本実施形態では、ATゲーム数が0となってもAT中前兆ゲーム数カウンタの値が「0」よりも大きい場合には遊技モード7突入処理を行わない。言い換えると、AT上乗せ抽選で当選している場合や遊技モード5への移行が確定している場合は、AT上乗せや遊技モードの移行などの一連の処理終わるまでAT遊技が延長される。こ

10

20

30

40

50

うすることにより、抽選等により付与された利益に対する全ての結果を遊技者が確認することが可能となる。

【0233】

遊技モード7突入処理では、図32(A)に示すように、まず、ATストック判定用カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS141)。このATストック判定用カウンタには、遊技モード4滞在中においてATゲーム数カウンタに「30」がセットされるときに、初期値「23」がセットされている。ここでの判定で、ATストック判定用カウンタの値が「0」でない場合には、ステップS142に進み、ATストック数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ここで、ATストック数カウンタの値が「0」である場合には、ステップS143に進み、AT継続抽選処理を行う。このAT継続抽選処理では、図32(B)に示すように、AT継続抽選を行い(ステップS156)、その当選値をAT継続判定用カウンタに加算して(ステップS157)、リターンする。

10

【0234】

AT継続抽選処理からのリターンで、図32(A)のステップS144に進み、AT継続判定用カウンタの値が「1」以上であるか否かを判定する。ここで、AT継続判定用カウンタの値が「1」以上である場合には、AT継続フラグに「1」をセットして(ステップS145)、ステップS1451に進み、「1」以上でない場合には、直接ステップS1451に進む。ステップS1451では、遊技モード7滞在ゲーム数を決めるための抽選(「滞在ゲーム数決定抽選」とも称する)を行う。この抽選では、AT継続フラグに「1」がセットされている場合は、「7(勝利演出が行われる(復活演出が行われない))」または「8(復活演出が行われる)」のいずれかに決定され、AT継続フラグに「1」がセットされていない場合は、「7」に決定される。この抽選後のステップS146では、遊技モード7滞在ゲーム数カウンタ(遊技モード7に滞在可能なゲーム数を管理するカウンタ)に「7」または「8」(数値は適宜変更可)をセットする。このセット後、遊技モードを遊技モード7にセットし(ステップS147)、遊技モード7突入処理を終了してリターンする。

20

【0235】

一方、図32(A)のステップS141の判定において、ATストック判定用カウンタの値が「0」である場合(ATが複数回継続している場合に満たされる)には、ステップS148に進み、ATストック数カウンタの値を「1」加算する。次いで、ATストック判定用カウンタに「23」をセットし(ステップS149)、さらに、AT継続判定用カウンタに「3」をセットして(ステップS150)、ステップS144に進む(遊技モード8に移行する権利が付与される)。この場合は、AT継続抽選処理は行わない。また、図32(A)のステップS142の判定において、ATストック数カウンタが「0」でない場合には、ステップS151に進み、AT継続判定用カウンタに「1」をセットする。次いで、遊技モード7滞在ゲーム数カウンタに「12」をセットし(ステップS152)、さらに、AT継続フラグに「1」をセットして(ステップS153)、ステップS147に進む。この場合も、AT継続抽選処理は行わない。ちなみに、ステップS151に進んだ場合は、遊技モード7滞在時の演出は、図26に示したバトル演出ではなく、オリジナルアニメーションを見せるストーリー演出が12ゲームに亘って行われる。

30

40

【0236】

次に、遊技モード別開始時処理と遊技モード別終了時処理の他の例として、遊技モード5レバー時処理と遊技モード5全停時処理について説明する。これらは、遊技モード5滞在中に行われる処理である。遊技モード5レバー時処理では、図33(A)に示すように、上乗せ処理を行う(ステップS160)。この上乗せ処理は、図30(B)に示す内容のものであり、AT上乗せ抽選を行い、当選の場合には遊技モード6移行カウンタの値を「1」だけ加算し、非当選の場合には、そのままリターンする。この上乗せ処理からのリターンで、遊技モード5レバー時処理も終了してリターンする。

【0237】

遊技モード5全停時処理では、図33(B)に示すように、まず、遊技モード6移行力

50

ウンタの値が「0」よりも大きいかな否かを判定する（ステップS161）。ここで、遊技モード6移行カウンタの値が「0」より大きくない場合には、ステップS162に進み、遊技モード5滞在ゲーム数カウンタ（遊技モード5に滞在可能なゲーム数を管理するカウンタであり、遊技モード5に移行される際に所定の値、例えば「3」（抽選等により決めてもよい）にセットされる）の値を「1」減算する。次いで、遊技モード5滞在ゲーム数カウンタの値が「0」であるかな否かを判定する（ステップS163）。ここで、遊技モード5滞在ゲーム数カウンタの値が「0」である場合には、遊技モードを遊技モード4にセットし（ステップS164）、遊技モード5全停時処理を終了してリターンする。

【0238】

一方、ステップS163の判定において、遊技モード5滞在ゲーム数カウンタの値が「0」でない場合には、そのまま遊技モード5全停時処理を終了してリターンする。また、ステップS161の判定において、遊技モード6移行カウンタの値が「0」より大きい場合には、ステップS165に進み、上述した遊技モード6突入処理を行う。そして、この遊技モード6突入処理の実行後、遊技モード5全停時処理を終了してリターンする。

【0239】

次に、遊技モード別開始時処理と遊技モード別終了時処理の別の例として、遊技モード6レバー時処理と遊技モード6全停時処理について説明する。これらは、遊技モード6滞在中に行われる処理である。遊技モード6レバー時処理では、図34（A）に示すように、ATストック加算処理を行う（ステップS170）。具体的には、前述のATストック数カウンタ加算抽選を行い、その選出値に対応付けられた数値分の上乗せATストック数をATストック数カウンタの値に加算する。このATストック加算処理の実行後、遊技モード6レバー時処理を終了してリターンする。

【0240】

遊技モード6全停時処理では、図34（B）に示すように、まず、遊技モード6滞在ゲーム数カウンタの値を「1」減算する（ステップS171）。次に、遊技モード6滞在ゲーム数カウンタの値が「0」であるかな否かを判定する（ステップS172）。ここで、遊技モード6滞在ゲーム数カウンタの値が「0」である場合には、遊技モード6移行カウンタをクリアし（ステップS173）、さらに上乗せ特化フラグをクリアする（ステップS174）。そして、遊技モードを遊技モード4にセットし（ステップS175）、遊技モード6全停時処理を終了してリターンする。一方、ステップS172の判定において、遊技モード6滞在ゲーム数カウンタの値が「0」でない場合には、ステップS173～S175の処理は行わず、遊技モード6全停時処理を終了してリターンする。

【0241】

次に、遊技モード別開始時処理と遊技モード別終了時処理のさらに別の例として、遊技モード7レバー時処理と遊技モード7全停時処理について説明する。これらは、前述した遊技モード7突入処理に続いて、遊技モード7滞在中に行われる処理である。遊技モード7レバー時処理では、図35（A）に示すように、まず、AT継続抽選処理を行う（ステップS181）。具体的には、AT継続抽選を行い、その当選値をAT継続判定用カウンタにセットする（図32（B）を参照）。次に、AT継続フラグが「0」であるかな否かを判定する（ステップS182）。ここで、AT継続フラグが「0」である場合には、ステップS183に進み、AT継続判定用カウンタの値が「1」以上であるかな否かを判定し、「1」以上である場合（ステップS181でのAT継続抽選で当選するとこの場合に該当する）には、AT継続フラグに「1」をセットする（ステップS184）。

【0242】

次いで、遊技モード7滞在ゲーム数カウンタの値を「1」加算する（ステップS185）。これは、遊技モード7滞在ゲームでAT継続抽選に当選した場合に、復活演出を実行するゲーム（追加の1ゲーム）を確保するための処理である。その後、ATレベルカウンタの値を「1」加算し（ステップS186）、遊技モード7レバー時処理を終了してリターンする。一方、ステップS182の判定においてAT継続フラグが「0」でない場合、及び、ステップS183の判定においてAT継続判定用カウンタの値が「1」以上でない

場合には、それ以降の処理は行わずに、遊技モード7レバー時処理を終了してリターンする。

#### 【0243】

遊技モード7全停時処理では、図35(B)に示すように、まず、遊技モード7滞在ゲーム数カウンタの値を「1」減算する(ステップS191)。次に、遊技モード7滞在ゲーム数カウンタの値が「0」であるか否かを判定する(ステップS192)。ここで、遊技モード7滞在ゲーム数カウンタの値が「0」である場合には、AT継続フラグが「1」であるか否かを判定し(ステップS193)、「1」である場合には、さらに、AT継続判定用カウンタの値が「3」以上であるか否かを判定する(ステップS194)。ここで、AT継続判定用カウンタの値が「3」以上である場合には、遊技モードを遊技モード8にセットして(ステップS198)、ステップS199に進む。一方、AT継続判定用カウンタの値が「3」以上でない場合には、ATゲーム数カウンタに「30」を加算し(ステップS195)、AT継続フラグをクリアし(ステップS196)、さらに、遊技モードを遊技モード4にセットして(ステップS197)、ステップS199に進む。

10

#### 【0244】

ステップS199では、AT継続判定用カウンタの値の分だけATストック判定用カウンタの値を減算する(AT継続の場合は、必ずAT継続判定用カウンタの値が「1」以上であるため、ATが継続するほど、ATストック判定用カウンタは「0」に近づく)。次いで、AT継続判定用カウンタをクリアする(ステップS200)。さらに、ATストック数カウンタの値を「1」減算し(ステップS201)、遊技モード7全停時処理を終了してリターンする。なお、ステップS193の判定において、AT継続フラグが「1」でない場合には、遊技モードを遊技モード0にセットして(ステップS202)、遊技モード7全停時処理を終了してリターンする。また、ステップS192の判定において、遊技モード7滞在ゲーム数カウンタの値が「0」でない場合には、そのまま遊技モード7全停時処理を終了してリターンする。

20

#### 【0245】

なお、遊技モード7中において遊技者は、最終的に勝利演出が実行されること(ATが継続されること)を期待しながら遊技を行う。既述したように、勝利演出が実行される場合として、AT引き戻しの場合(復活演出Bの後で勝利演出が行われる場合)と、突入時AT継続確定の場合(復活演出Aの後で勝利演出が行われる場合または復活演出無しで勝利演出が行われる場合)とがある。AT引き戻しの場合、ATレベルカウンタの値が格上げされる特典が得られるので、復活演出Bの後で勝利演出が行われた場合には、次のAT遊技の終了後に、さらにATが継続されることを遊技者に強く期待させることができる。これに対し、突入時AT継続確定の場合、ATレベルカウンタの値の格上げの特典は得られない。しかし、突入時AT継続確定の場合、遊技モード7の開始時点において、AT継続判定用カウンタの値が「1」以上であることが確定しているため(AT引き戻しの場合は「0」)、遊技モード7中に、AT継続判定用カウンタの値が「3」以上となって、遊技モード7の終了後に遊技モード8に設定される可能性が、AT引き戻しの場合よりも高い。したがって、復活演出Aの後で勝利演出が行われた場合または復活演出無しで勝利演出が行われた場合には、遊技モード8に移行されることを、遊技者に強く期待させることができる。したがって、どちらのケースでも、遊技者に、その後への期待感を持たせることができる。なお、遊技モード7中において、或る役決定結果(「確定役決定結果」とも称する)が選出されたときは、AT継続判定用カウンタの値が必ず加算される(例えば、確定チェリーに当選したときは、必ず「1」または「2」だけ加算されるようにしてもよい)ようにして、そのような確定役決定結果が選出された場合には、そのことを遊技者に報知するようにしてもよい。そうすることにより、AT継続判定用カウンタの値が加算されることが遊技者に分かり易くなるので、遊技者の期待感を高めることが可能となる。

30

40

#### 【0246】

<タイマ割込処理>

50

次に、タイマ割込処理について説明する。本実施形態では、遊技者により行われるベット操作等の遊技操作に応じて出力される各遊技操作信号の読込みや信号レベルの検出（確認）、各制御コマンドの送信、リールの駆動制御等の処理が、予め設定された一定の時間（例えば、2.235ミリ秒）毎に実施されるタイマ割込処理によって行われる。このタイマ割込処理では、図36に示すように、まず、割込初期処理（レジスタの退避、割込禁止等）を行い（ステップMT11）、次に、電源断が検知されたか否かを判定する（ステップMT12）。ここで、電源断が検知されていれば電源断処理を行う（ステップMT25）。電源断処理では、レジスタの退避やスタックポインタの保存、割込み状態の保存等が行われる。また、所定の記憶領域に記憶されている、役決定結果に関する情報や遊技状態に関する情報（ATに関する情報を含む）の保持や、チェックサムの算出及び記憶等の処理も行われる。

10

#### 【0247】

一方、電源断が検知されていなければ、割込カウンタ値を更新（「1」減算）する処理を行い（ステップMT13）、さらにタイマ計測を行う（ステップMT14）。このタイマ計測は、上述の遊技進行制御処理においてセットされた任意のタイマのタイマ値の減算や加算処理等を行うものである。次に、入力ポートの読込みを行う（ステップMT15）。この入力ポートの読込みでは、入力ポートに入力された各遊技操作信号等の信号レベルの読込みと記憶、信号レベルの判定等が行われる。

#### 【0248】

次いで、リール3a～3cの駆動（回転の加速、減速、定速維持や停止維持等）を制御するためのリール駆動制御処理を行う（ステップMT16）。このリール駆動制御処理では、リール駆動状態（停止、リール回転待機中、加速中、定速中、減速中）に応じて、ステッピングモータの出力相（励磁相）を切り替えるタイミングを示すリール駆動パルス出力カウンタ値の更新や、ステッピングモータを駆動させるリール駆動パルスデータの取得、更新、出力等の処理が行われる。次のステップMT17では、リール駆動制御処理を全リールに対し実行したか否かを判定し、実行していない場合にはステップMT16に戻り、リール駆動制御処理を再度行う。一方、全リールに実行した場合には、リールやホッパー、ブロック等の励磁出力を行うポート出力処理を行い（ステップMT18）、さらに、制御コマンドバッファ（CB）に記憶された制御コマンドを送信する制御コマンド送信処理を行う（ステップMT19）。

20

30

#### 【0249】

次に、ステップMT20に進み、所定の記憶領域に記憶されていた外端信号（外部信号）データを読み出し、外端信号を出力する。次いで、上述の表示用ランプに所定の表示を実行させるLED表示を行う（ステップMT21）。このLED表示では、例えば、払出数表示ランプ46jにおいて、次のような表示を実行させる。すなわち、エラー（E系エラーを除く）が発生していない場合には、遊技メダルの払出数に基づき払出数「0～9」を表示させたり、設定値に基づき「1～6」という数値を表示させたりする。さらに、押し順の報知を行う場合には、ナビ番号の表示態様「＝1」～「＝6」を表示させる。また、エラー（E系エラーを除く）が発生している場合には、エラー番号の値に基づきエラー表示を実行させる。

40

#### 【0250】

次に、ステップMT22に進み、エラー管理を行う。このエラー管理では、まず、エラーチェックを行う。このエラーチェックでは、H0エラーが発生したか否かの判定、CEエラーが発生したか否かの判定、CPエラーが発生したか否かの判定、CHエラーが発生したか否かの判定、C0エラーが発生したか否かの判定、C1エラーが発生したか否かの判定、E6エラーが発生したか否かの判定、E7エラーが発生したか否かの判定を行い、さらに、E6エラーまたはE7エラーが発生した場合には、払出数表示ランプ46jにエラー表示させ、遊技の実行を停止させる処理などを行う。なお、E系のエラーが発生した場合には、上述の設定変更時処理が実行されればエラー復帰が可能となる。このエラーチェックの後、エラーが発生している場合には、副制御手段200にエラー情報を送信する

50

ためのエラー検出時の出力要求セットの処理を行う。このエラー管理の処理を実行後、役決定等に用いる乱数を更新する処理行い（ステップMT23）、さらに割込復帰処理（レジスタの復帰、割込許可等）を行い（ステップMT24）、割込リターンする。

#### 【0251】

##### <変更態様>

次に、上述の実施形態の構成を一部変更した態様例（「変更態様」とも称する）について、図37～図40を追加参照して説明する。この変更態様では、副制御手段として、サブメイン制御手段200A、サブサブ制御手段200B、役物制御手段200C（図示略）を備えるとともに、副制御手段（役物制御手段200C）により動作が制御される可動物として役物（図示略）を備えている。この役物は、例えば、上役物と下役物とから構成される。上役物は、画像表示画面を有する画像表示装置11の上部に配された飾り枠（「画面上部飾り枠」とも称する）の内部に、非動作時は見えないように配置されており、下役物は、画像表示画面を有する画像表示装置11の下部に配された飾り枠（「画面下部飾り枠」とも称する）の内部に、非動作時は見えないように配置されている。そして、動作時には、上役物が、画面上部飾り枠から下方に向けて画面中央部まで進出するとともに、下役物が、画面下部飾り枠から上方に向けて画面中央部まで進出し、両役物が、画面中央部で対峙するように構成されている（画像表示画面の前方で両役物が連結する）。また、上役物および下役物は、対峙した際に球状の回転部を構成する半球状の可動物をそれぞれ備えており、両役物が対峙した状態でその回転部が回転するように構成されている。

#### 【0252】

このような役物が作動するときは、役物に関連した画像（「役物用画像」とも称する）やランプ（「役物用ランプ」とも称する）、音声（「役物用サウンド」とも称する）による演出（これらを総称して「役物用演出」とも称する）が実行される。例えば、役物の動作開始時（上役物および下役物（以下「上下役物」とも称する）を出すとき）には、役物が動作開始することを示唆する音（「役物動作開始音」とも称する）が出力されるとともに、役物が動作開始することを示唆する画像、例えば、画面全体が黒くなるような画像（「黒画像」とも称する）が表示される。また、役物の主要動作時、例えば、役物（その回転部）を回転させるときには、役物が回転中であることを示唆する音（「役物回転音」とも称する）や、役物の回転に応じたランプ（「役物回転時ランプ」とも称する）による光が出力されるとともに、回転中の役物を強調するエフェクト画像（「役物回転時画像」とも称する）が表示される。さらに、役物の動作終了時（上下役物を引っ込めるとき）には、役物が動作終了したことを示唆する音（「役物動作終了音」とも称する）が出力される。

#### 【0253】

一方、役物が作動しないときは、役物とは無関連の画像演出（キャラクタが歩いている画像、当選役を示唆する画像、バトル画像、勝利画像など）やランプ演出（当選役を示唆する色の光を出力など）、音声演出（当選役を示唆する音声の出力、バトル中のBGMの出力など）といった演出（これらを総称して「非役物用演出」とも称する）が実行される。例えば、スタートレバー操作受付時に行われる非役物用演出（「レバー操作時非役物用演出」とも称する）、第1停止操作受付時に行われる非役物用演出（「第1停止操作時非役物用演出」とも称する）、第2停止操作受付時に行われる非役物用演出（「第2停止操作時非役物用演出」とも称する）、第3停止操作受付時に行われる非役物用演出（「第3停止操作時非役物用演出」とも称する）などが挙げられる。

#### 【0254】

以下、この変更態様における幾つかの演出制御例について説明する。図37（A）は、役物動作無しの遊技（役物は元々動作させない予定の遊技）における演出制御例を示している。この場合は、役物動作は一切行わず、役物用演出（役物用ランプ、役物用サウンド及び役物用画像による演出）も一切行わない。これに対し、非役物用演出（画像演出、ランプ演出、音声演出のいずれか1つ以上の演出）は、レバー操作受け付け時、第1停止操作受け付け時、第2停止操作受け付け時、及び第3停止操作受け付け時において実行可能とする。図37（A）では、全ての操作受け付け時に、新たな非役物演出を行っているが、必ず全て

の操作受け付け時に、新たな非役物演出を行わなければならないというのではない。例えば、第2停止操作受け付け時は、第1停止操作受け付け時に行われた非役物演出が引き続き行われるものであってもよい。他も同様である。

#### 【0255】

図37(B)は、第3停止操作受け付け時に役物動作有り(役物を動作させる予定)の遊技で役物が正常に動作する場合(この場合の遊技のことを「正常遊技」とも称する)における演出制御例を示している。この場合は、第3停止操作受け付け時までは、非役物用演出のみが行われる(図37(B)では、第3停止受け付け時までの全ての操作受け付け時に、新たな非役物演出を行っているが、必ず全ての操作受け付け時に、新たな非役物演出を行わなければならないというのではなく、非役物用演出も、画像演出、ランプ演出、音声演出のいずれか1つ以上の演出であればよい)。第3停止操作受け付け時には、各種の役物動作、例えば、上下役物を出す動作、役物を回転させる動作、及び、上下役物を引っ込める動作が行われるとともに、それに応じた役物用演出、例えば、上下役物を出す動作に応じた役物動作開始音の出力や黒画像の表示、役物を回転させる動作に応じた役物回転時ランプによる光の出力及び役物回転音の出力や役物回転時画像の表示、並びに、上下役物を引っ込める動作に応じた役物動作終了音の出力等が行われる。さらに、役物の動作が終了するタイミング(具体的には、サブメイン制御手段200Aが、サブサブ制御手段200B及び役物制御手段200Cに、役物動作終了音の出力のためのコマンド及び上下役物を引っ込めるためのコマンドを送信するタイミング)に応じて、第3停止操作時非役物用演出(勝利画像を表示する演出など)も行われる。第3停止操作受け付け時におけるこれらの役物動作、役物用演出及び非役物用演出の実行は、所定のデータテーブル(「役物動作時用データテーブル」とも称する)により管理される(データテーブルに記述された順番に各種の役物動作や役物演出、非役物演出の実行等が制御される)ように構成されている。具体的には、サブメイン制御手段200Aが役物動作時用データテーブルを用いて演出制御を行う。図37(B)の場合の役物動作時用データテーブルには、第3停止操作受け付けがあったときに黒画像の表示をサブサブ制御手段200Bに実行させるためのコマンドの送信、第3停止操作受け付けがあったときに上下役物を出す動作を役物制御手段200Cに実行させるためのコマンドの送信、第3停止操作受け付けがあったときに役物動作開始音の出力をサブサブ制御手段200Bに実行させるためのコマンドの送信、上下役物を出す動作が終わったときに役物回転時画像の表示をサブサブ制御手段200Bに実行させるためのコマンドの送信、上下役物を出す動作が終わったときに役物を回転させる動作を役物制御手段200Cに実行させるためのコマンドの送信、上下役物を出す動作が終わったときに役物回転時ランプによる光の出力を行うための制御、上下役物を出す動作が終わったときに役物回転音の出力をサブサブ制御手段200Bに実行させるためのコマンドの送信、役物を回転させる動作が終わったときに第3停止操作受け付け時非役物用演出を実行させるための制御(勝利画像の表示をサブサブ制御手段200Bに実行させるためのコマンドの送信)、役物を回転させる動作が終わったときに上下役物を引っ込める動作を役物制御手段200Cに実行させるためのコマンドの送信、役物を回転させる動作が終わったときに役物動作終了音の出力をサブサブ制御手段200Bに実行させるためのコマンドの送信の順番に記述されている。なお、記述されている順番は適宜変更可能である。ちなみに、第3停止操作受け付けがあったタイミング、上下役物を出す動作が終わったタイミング、役物を回転させる動作が終わったタイミングといった各タイミングにおいて、それぞれサブサブ制御手段200B及び役物制御手段200Cに各タイミングを示すコマンドを送信するだけで、コマンドを受信したサブサブ制御手段200B及び役物制御手段200Cが、各自そのタイミングに合った制御を行うようにしてもよい。ただし、データテーブルを用いて制御を行う場合、或る1つの制御が実行不能となったときに、それ以降に記述された制御を行えないという課題を有している。

#### 【0256】

図38(A)は、第3停止操作受け付け時に役物動作有りの遊技で役物動作開始時または動作中に役物異常が発生した場合(この場合の遊技のことを「異常発生遊技 - 1」とも

10

20

30

40

50

称する)における演出制御例を示している。この場合も、第3停止操作受け付け時までは、非役物用演出のみが行われる(図38(A)では、第3停止受け付け時までの全ての操作受け付け時に、新たな非役物演出を行っているが、必ず全ての操作受け付け時に、新たな非役物演出を行わなければならないというのではなく、非役物用演出も、画像演出、ランプ演出、音声演出のいずれか1つ以上の演出であればよい)。第3停止操作受け付け時には、正常遊技の場合と同様に、役物異常が発生するまでは、役物動作及び役物用演出を実行させるための制御を実行するが、役物異常が発生した時点(役物が動作不能に陥った(例えば、役物が非動作時の位置から動かなくなった、役物が非動作時の位置にいないなど))で、それらの制御の実行が中止され(それ以降に記述された制御を行えなくなる)、その後、役物を復旧させるためのリセット処理(「役物リセット」とも称する)を行う。具体的には、役物制御手段200Cによって、役物を出す動作及び役物を引っ込める動作を試みる。この役物リセットは、1回の処理で役物の動作が復旧しない(試みた役物を出す動作及び役物を引っ込める動作がなされない)場合は、所定回数(例えば、3回)まで繰り返し行われる。役物リセットを行った結果、それにより役物の動作が復旧した(試みた役物を出す動作及び役物を引っ込める動作がなされた)場合であっても復旧しなかった場合であっても、役物動作時データテーブルに記述されているその後の制御(実行が中止されていた制御)を再開させることはない(ただし、復旧した場合には、その後の制御を再開させてもよい)。その後の制御を再開させないのは、本来の実行タイミングとズレたタイミングで演出を実行しても、締まりのない演出が実行されるだけなので、遊技の興趣が著しく低下する虞があるからである。また、制御を再開させても、直後にレバー等が操作されると、その制御を再び中止し、次遊技の演出制御を行う必要があるからである。

#### 【0257】

図38(B)は、第3停止操作受け付け時に役物動作有りの遊技で役物の動作を終了する際に役物異常が発生した場合(この場合の遊技のことを「異常発生遊技-2」とも称する)における演出制御例を示している。この場合は、役物の動作を終了する時点までは、正常遊技の場合と同様の演出制御を実行するが、役物の動作を終了する際に役物異常が発生した(上下役物を引っ込める動作をしようとしたが、上下役物が出されたときの状態ではない(役物を回転させる動作がなされた際に位置がズレたなど))時点で、それ以降の制御の実行を中止し、役物リセット処理を行う。役物リセットを行った場合、それにより役物の動作が復旧した場合であっても復旧しなかった場合であっても、その後の制御を再開させることはない(ちなみに、復旧した場合には、役物リセットにより上下役物は引っ込んでいる)。また、上下役物を引っ込める動作と並行して行われる予定であった第3停止操作時非役物用演出(例えば、勝利画像の表示)は、実行する(役物動作時データテーブルに記述されている順番が上下役物を引っ込める動作よりも前であるからである)。

#### 【0258】

図39(A)は、第1、第3停止操作受け付け時に役物動作有りの遊技で役物が正常に動作する場合(この場合の遊技のことを「正常遊技」とも称する)における演出制御例を示している。この場合は、第1停止操作受け付け時以外は、正常遊技の場合と同様の演出制御を実行する。第1停止操作受け付け時には、上下役物を出して引っ込める役物動作と、その役物動作を終了するタイミング(具体的には、サブメイン制御手段200Aが、役物制御手段200Cに、上下役物を出すためのコマンドを送信するタイミング)に応じて、第1停止操作時非役物用演出を実行する。第1停止操作受け付け時における役物動作及び第1停止操作時非役物用演出は、それ用の役物動作時データテーブルにより管理されるように構成されている。具体的には、図39(B)の場合の役物動作時データテーブル(第1停止操作時用)には、第1停止操作受け付けがあったときに上下役物を出し引っ込める動作を役物制御手段200Cに実行させるためのコマンドの送信、上下役物を引っ込めるときに第1停止操作時非役物演出をサブサブ制御手段200Bに実行させるためのコマンドの送信の順番で記述されている。また、図39(B)の場合の役物動作時データテーブル(第3停止操作時用)は、図37(B)の場合の役物動作時データテーブルと同じである。

## 【 0 2 5 9 】

図 3 9 ( B ) は、第 1 , 第 3 停止操作受付け時に役物動作有りの遊技で第 1 停止操作受付け時の役物動作時に役物異常が発生し復旧した場合（この場合の遊技のことを「異常発生遊技 - 1」とも称する）における演出制御例を示している。この場合、役物異常が発生した（役物が動作不能に陥った（例えば、役物が非動作時の位置から動かなくなった、役物が非動作時の位置にいないなど））時点で、それ以降の制御の実行を中止し、役物リセット処理を行う。本例では、役物リセットの結果、役物の動作が復旧した（役物リセットにより上下役物は引っ込んでいる）が、その後の制御を再開しない（第 1 停止操作時非役物用演出は、役物の動作が復旧しても実行しない）。役物の動作が復旧していることから、第 3 停止操作受付け時には、正常遊技 の場合と同様の演出制御（役物動作、役物用演出及び第 3 停止操作時非役物用演出を実行させるための制御）を実行する。

10

## 【 0 2 6 0 】

図 4 0 ( A ) は、第 1 , 第 3 停止操作受付け時に役物動作有りの遊技で第 1 停止操作受付け時の役物動作時に役物異常が発生し復旧しなかった場合（この場合の遊技のことを「異常発生遊技 - 2」とも称する）における演出制御例を示している。この場合、異常発生遊技 - 1 と同様に、役物異常が発生した（役物が動作不能に陥った（例えば、役物が非動作時の位置から動かなくなった、役物が非動作時の位置にいないなど））時点でそれ以降の制御の実行を中止し、役物リセット処理を行う。本例では、所定回数の役物リセットが行われても、役物の動作が復旧しないこともある。第 3 停止受付け時点で役物の動作が復旧していない（役物を動作させることができない）ため、第 3 停止操作受付け時に

20

## 【 0 2 6 1 】

図 4 0 ( B ) は、第 3 停止操作受付け時に役物動作が予定されている（役物動作時データテーブルを用いて制御する予定である）が当該遊技以前に役物異常が発生し復旧していない場合（この場合の遊技のことを「役物復旧失敗後遊技」とも称する）における演出制御例を示している。この場合は、第 3 停止操作受付け時までには、正常遊技 の場合と同様に、非役物用演出のみ（図 4 0 ( B ) では、第 3 停止受付け時までの全ての操作受付け時に、新たな非役物演出を行っているが、必ず全ての操作受付け時に、新たな非役物演出を行わなければならないというのではなく、非役物用演出も、画像演出、ランプ演出、音声演出のいずれか 1 つ以上の演出であればよい）が行われる。そして第 3 停止操作受付け時には、異常発生遊技 - 2 と同様に、役物動作時データテーブル（第 3 停止操作時

30

## 【 0 2 6 2 】

役物が動作不能に陥っているにも関わらず、役物の動作と関連する役物用演出を予定通り実行すると、演出の意図が分からない締まりのない演出が実行されることとなり、遊技の興趣が著しく低下する虞がある。そこで本例では、役物が動作不能に陥っているときは、関連する役物用演出は実行しないので、遊技の興趣が著しく低下することを回避することができる。また、役物の動作とは関連しない非役物用演出は可能な限り実行可能としているので、演出を全く行わなくなってしまう場合に比べて、遊技の興趣を向上させることが可能となる。さらに、役物が動作不能に陥っている場合の非役物用演出は、その場合用の役物復旧失敗時データテーブルにより管理するので、役物が動作しない状況に応じて非役物用演出を的確に制御することが可能となる。なお、一度でも役物復旧失敗時データ

40

50

テーブルにより第3停止操作時非役物用演出（「フェイルセーフ用演出」とも称する）が実行された後は、電源供給が停止されて電断復帰するまでは、同じ状況ではフェイルセーフ用演出が行われる（役物動作時用データテーブルを用いて制御することが決定されても、役物復旧失敗時用データテーブルに切り替えて制御される）。電断復帰したときは、復帰時に役物の動作の復旧処理を行い、それにより役物の動作が復旧した場合には、以後は通常通りの演出を行う（役物動作時用データテーブルを用いて制御することが決定されたときは、役物動作時用データテーブルを用いて制御する）。しかし、役物の動作が復旧しなかった場合には、役物動作時用データテーブルを用いて制御することが決定されても、役物復旧失敗時用データテーブルに切り替えて制御される。なお、役物復旧失敗時用データテーブルも複数あり、役物動作時用データテーブル（第1停止操作時用）を用いて制御することが決定されていたときは、第1停止操作時非役物用演出が行われる役物復旧失敗時用データテーブル（第1停止操作時用）に切り替えて制御され、役物動作時用データテーブル（第3停止操作時用）を用いて制御することが決定されていたときは、第3停止操作時非役物用演出が行われる役物復旧失敗時用データテーブル（第3停止操作時用）に切り替えて制御される。なお、複数回の役物リセットを行っても役物の動作が復旧しない場合には、そのことを示す役物動作不能フラグをセットしておく。そして、役物動作時用データテーブルを用いて制御しようとするときは、役物動作不能フラグを確認し、それがセットされているときは、役物復旧失敗時用データテーブルに切り替えて制御する。本例では、役物制御手段200Cを備え、役物制御手段200Cにより役物を動作させるようにしたが、サブメイン制御手段200Aにより直接役物を動作させるようにしてもよい。

10

20

#### 【0263】

##### < 他の実施形態 >

次に、図41～図57を参照して、上述した実施形態とは異なる他の実施形態について説明する。図41は、他の実施形態であるスロットマシンの外観を示す外観図である。なお、以下の説明における「画像」とは、特に限定した場合を除き、静止画像および動画像を含むものである。

#### 【0264】

従来、遊技機では、のめり込み対策（自身の資力を超えて遊技を行う遊技者を減らすための策）として、遊技待機中に注意喚起を行っている。しかし、デモ画面を見ている遊技者の大半は、現にのめり込んでいる遊技者ではなく、これから遊技を始めようとしている遊技者であるため、のめり込み対策として期待されている効果を発揮することができず、自身の資力を超えて遊技を行う遊技者が減ることはなかった。

30

#### 【0265】

のめり込みは、遊技者が冷静な判断ができなくなった結果として生じると考えられる。冷静な判断ができなくなる可能性が高いタイミングとしては、以下のタイミングが挙げられる。

##### （1）AT遊技が終了するタイミング

AT遊技中は、多くの遊技メダルが付与されるため、遊技者の気が大きくなり、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。また、AT遊技が潜伏しているのではないかと（AT抽選に当選しているのではないかと）という期待を持ってしまい易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。さらに、AT遊技の終了時には、AT遊技中に付与された遊技メダルの総数などが画像表示装置に表示される。その際、これまでに使った金額に対応する遊技メダルの数よりもAT遊技中に付与された遊技メダルの数が少なければ、取り返そう（AT抽選に当選させよう）という気持ちに陥り易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。

40

##### （2）ボーナス遊技が終了するタイミング

ボーナス遊技中は、多くの遊技メダルが付与されるため、遊技者の気が大きくなり、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。また、ボーナス役に当選した回数が多ければ、高設定（たとえば、設定値が5以上）ではないかという期待を持ってしまい易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。さらに、ボーナス遊技の終了時には、

50

ボーナス遊技中に付与された遊技メダルの総数などが画像表示装置に表示される。その際、これまでに使った金額に対応する遊技メダルの数よりもボーナス遊技中に付与された遊技メダルの数が少なければ、取り返そう（ボーナス役に当選させよう）という気持ちに陥り易く、冷静な判断ができなくなる可能性が高いといえる。

#### 【0266】

そこで、他の実施形態では、AT遊技やボーナス遊技といった多くの遊技メダルが付与され得る特別遊技が終了するタイミングにおいて、注意喚起を行うようにした。

#### 【0267】

図42は、特別遊技の終了時において、画像表示装置で表示される終了画面と注意喚起を行うための画像（以下、「注意喚起画像」と称する）の一例である。終了画面は、少なくとも特別遊技中に付与された遊技メダルの総枚数（TOTAL XXX枚）と背景を示す画像である。なお、特別遊技中に付与された遊技メダルの総枚数（TOTAL XXX枚）を示す画像を、背景を示す画像（以下、「背景画像」と称する）と別個の画像として用意してもよい。また、注意喚起画像は、「のめり込みに注意しましょう。パチスロは適度に楽しむ遊びです。」が明記された画像である。

#### 【0268】

次に図43を参照し、特別遊技の終了時において、画像表示装置に表示する注意喚起画像の大きさについて説明する。注意喚起画像は、小さすぎると遊技者が認識できず、のめり込み対策として期待されている効果を発揮できない。他方、大きすぎると他の画像を視認する際の妨げになる可能性がある。換言すると、遊技者に不快感を与える可能性がある。そこで、他の実施形態では、注意喚起画像を表示する画像表示装置が7インチ未満であれば（換言すると、小型の画像表示装置であれば）、注意喚起画像の大きさを縦が10.00mm、横が64.12mmとしている。また、注意喚起画像を表示する画像表示装置が7インチ以上であれば（換言すると、大型の画像表示装置であれば）、注意喚起画像の大きさを縦が30.00mm、横が192.37mmとしている。

#### 【0269】

次に図44を参照して、画像表示装置に終了画面と注意喚起画像を表示するタイミングについて説明する。図44は、いずれも特別遊技の最終遊技であり、最終遊技において遊技メダルが付与される場合（小役が入賞した場合）は、クレジット数として加算または払い出し後に画像表示装置で終了画面と注意喚起画像を表示する（図44（a））。また、最終遊技において遊技メダルが付与されない場合（リプレイ役が入賞した場合など）は、すべてのリールの回転が停止した後に画像表示装置で終了画面と注意喚起画像を表示する（図44（b））。

#### 【0270】

次に画像表示装置での終了画面を非表示とするタイミングについて説明する。終了画面を表示する理由の1つは、特別遊技中に付与された遊技メダルの総枚数を遊技者に教えるためである。すなわち、遊技者が特別遊技中に付与された遊技メダルの総枚数を認識したと思われるタイミングであれば、終了画面を非表示としても問題はないといえる。そこで、他の実施形態では、スタートスイッチが操作されたときに終了画面を非表示としている。

#### 【0271】

また、他の実施形態では、スタートスイッチが操作されたときに、そのときの遊技状況に応じた演出画面を画像表示装置で表示する。たとえば、ボーナス遊技やAT遊技の終了後の遊技が通常遊技であり、小役の1つであるチェリー役に当選したのであれば、図45（a）に示すようなチェリー役に当選したことを示唆する演出画面が表示可能である。また、ボーナス遊技の終了後の遊技がAT準備遊技であり、小役の1つである押し順ベル役に当選したのであれば、図45（b）に示すような如何なる順番でストップスイッチを操作すべきかを示す押し順画像（以下、「ナビ画像」とも称する）とAT準備遊技中の演出画面が表示可能である。

#### 【0272】

次に注意喚起画像を表示し続ける時間について説明する。注意喚起画像を表示する時間

10

20

30

40

50

が短すぎると遊技者が認識できず、のめり込み対策として期待されている効果を発揮できない。また、認識できたとしても気にならず、のめり込み対策として期待されている効果を発揮できない。他方、長すぎると他の画像を視認する際の妨げになる可能性がある。換言すると、遊技者に不快感を与える可能性がある。そこで、他の実施形態では、のめり込み対策として期待されている効果を発揮でき、かつ遊技者に不快感を与えない時間だけ、注意喚起画像を表示し続けるようにしている。注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間については、順を追って説明していく。

#### 【0273】

まず、図46を参照して、遊技者が最短時間で遊技した場合に費やす時間について説明する。スタートスイッチが操作された後、リールの回転が開始してからリールの回転速度が一定となるまでに費やす時間が約180msである。また、ストップスイッチが操作されてからリールの回転が停止するまでに費やす時間が最大でも190msである（遊技機の認定及び型式の検討等に関する規則第六条（遊技機の型式に関する技術上の規格）に示された別表第五（1）イ（ト）において定められている）。さらに、付与される遊技メダルをクレジット数として加算するのに費やす時間および実際に払い出すのに費やす時間が1枚当たり約40msである。すなわち、遊技者が最短時間で遊技した場合に費やす時間は、付与される遊技メダルの枚数によって変化するものの、複数のストップスイッチが同時に操作できない（複数のリールを同時に停止制御できない）仕様であれば約750ms～約1070ms（付与される遊技メダルが0枚～8枚のとき）であり、複数のストップスイッチが同時に操作できる（複数のリールを同時に停止制御できる）仕様であれば約370ms～約690ms（付与される遊技メダルが0枚～8枚のとき）であるといえる。

#### 【0274】

ちなみに、遊技者が最短時間で遊技した場合であっても、最小遊技時間（1回の遊技に要する最小の時間は、4100ms以上）未満で1回の遊技を終了することはできない。これは、遊技機の認定及び型式の検討等に関する規則第六条（遊技機の型式に関する技術上の規格）に示された別表第五（1）リ（イ）とその技術上の規格の解釈基準において定められている。そこで、他の実施形態では、図47に示すように前回の遊技が最短時間で遊技され、スタートスイッチが操作されたときであっても、リールの回転を開始するのは、前回の遊技におけるリールの回転を開始したときから4100msが経過してからとすることで、最小遊技時間未満で1回の遊技が終了することがないようにしている。

#### 【0275】

一般的に、ボーナス遊技の1つであるBB遊技では、目押しが不要な小役（特定の図柄を狙ってストップスイッチを操作する必要がない小役）が高確率で当選する（必ず当選する仕様の場合もある）。また、AT遊技では、ストップスイッチを特定の順番で操作することが必要な押し順ベル役や押し順リプレイ役が当選するものの、どの順番で操作すべきかを教えている。さらに、ボーナス遊技中やAT遊技中は、遊技者が興奮状態にある。そのため、少なくとも特別遊技中は、多くの遊技者が最短時間で遊技している。

#### 【0276】

上述したように、遊技者が最短時間で遊技した場合であっても、最小遊技時間未満で1回の遊技を終了することはできない。すなわち、図48に示すように特別遊技の最終遊技が最短時間で遊技された場合、すぐにスタートスイッチが操作されたとしても、リールの回転を開始するまでにはある程度の時間がある。また、リールの回転が開始してもリールの回転速度が一定となるまでにもある程度の時間がある。これらの時間は、遊技者による如何なる操作も無効であるため、注意喚起画像を表示し続けていても、遊技者に不快感を与えることはないが、これらの時間を超えても注意喚起画像を表示し続けていると、遊技者に不快感を与える可能性がある。なぜなら、これらの時間を超えると、少なくともストップスイッチの操作は有効となるが、図45(a)に示すようなチェリー役に当選したことの示唆と注意喚起画像が重なっているせいで、ストップスイッチを操作できなかったり（どの役を狙えばよいか分からないため）、注意喚起画像が表示されているため、ストップスイッチを操作してはいけいないのではないかという不安感が生じたりするからである。

ゆえに、注意喚起画像を表示し続ける時間は、これらの時間を超えないことが好ましいといえる。

【0277】

そこで、他の実施形態では、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間を3000ms以上、3210ms以下としている。なお、3000ms以上としているのは、長ければ長い程、のめり込み対策として期待されている効果を発揮できると考えられるからである。

【0278】

図49に示すように、特別遊技中も時間をかけて遊技を行う遊技者も僅かながらいると思われる。その場合、注意喚起画像を3210ms表示し続けると、途中で少なくともストップスイッチの操作が有効になるため、遊技者に不快感を与える可能性はある。ただし、特別遊技中も時間をかけて遊技を行う遊技者であるため、最短時間で遊技を行う遊技者よりは不快感があると思わない可能性が高い。ちなみに、注意喚起画像を非表示とした後に最短時間で遊技を行えば、最小遊技時間が経過する前に1回の遊技を終了することができる。そのため、本来であれば最小遊技時間が経過する前に1回の遊技を終了することができるのに、注意喚起画像が表示され続けていたせいで、最小遊技時間が経過する前に1回の遊技を終了することができなかつた（損をした）というような苦情が寄せられることはない。

10

【0279】

次に注意喚起画像を表示する位置について説明する。基本的には、遊技者が認識し易い位置に表示されることが好ましい。遊技者が認識し易い位置の1つとして、筐体の中央より上側の位置が挙げられる。これは、遊技者の目の高さが筐体の中央より上側にあるからである。

20

【0280】

他の実施形態では、図41に示すように画像表示装置を筐体の中央より上側に備え、図42に示すように画像表示装置の中央より上側に注意喚起画像を表示するようにしている。

【0281】

もちろん、画像表示装置が筐体の中央より上側に備えられているのであれば、画像表示装置の中央より上側、中央より上側右隅、中央より上側左隅、中央より下側、中央より下側右隅、中央より下側左隅に注意喚起画像を表示してもよい。

30

【0282】

また、他の画像が表示される位置を考慮して、注意喚起画像を表示する位置を決めることが好ましい。たとえば、特別遊技中に付与された遊技メダルの総枚数（TOTAL X X X枚）やチェリー役に当選したことの示唆などとは、可能な限り重ならない位置に注意喚起画像を表示することが好ましい。また、押し順画像とは、可能な限り重ならない位置に注意喚起画像を表示することが好ましい。

【0283】

さらに、他の実施形態では、遊技待機中においても、注意喚起を行うようにしている。図50に、遊技待機中に画像表示装置で表示されるデモ画面を示す。

【0284】

遊技待機中になると、最初に製造業者を示す画像が表示される（図50（a））。そして、所定時間の経過後は、注意喚起画像が表示される（図50（b））。さらに、所定時間の経過後は、スロットマシンの題材を紹介する画像が表示される（図50（c））。このように、遊技待機中は、画像表示装置に図50（a）から図50（c）が繰り返し表示されるようになっている。

40

【0285】

上述したように、デモ画面を見ている遊技者の大半は、現にのめり込んでいる遊技者ではなく、これから遊技を始めようとしている遊技者である。のめり込み対策として、遊技を始めようとする遊技者に、予めのめり込んではいけないということを印象づけるという方法も考えられるが、過度な注意喚起を行ってしまうと、遊技意欲を低下させてしまう虞

50

がある。そこで、他の実施形態では、遊技待機中に注意喚起を行うための画像が表示され続ける時間を、特別遊技の終了時に注意喚起を行うための画像が表示され続ける時間よりも短くしている。換言すると、3000ms未満としている。具体的には、2000ms以下としている。ただし、これに限られるものではない。

【0286】

ちなみに、注意喚起画像を表示する位置と大きさは、特別遊技の終了時に表示されるときに位置と大きさと同じにしている。これは、表示する位置を、状況によって変更するようにすると、サブ制御部による負担が増大する可能性があるためである。また、大きさを変更するようにすると、複数の画像を用意する必要があるためである。

【0287】

次に図54を参照して、特別遊技の最終遊技でエラーが発生した場合について説明する。他の実施形態では、スタートスイッチが操作されてからすべてのリールの回転が停止するまでの間にエラーが発生しても、すべてのリールの回転が停止するまでは、遊技の進行を停止しないようになっている。これは、遊技の進行を停止してしまうと、遊技者の集中力が切れ、ストップスイッチを操作する際にミスが起きやすくなってしまう可能性があるからである。なお、遊技の進行が停止している間も、最小遊技時間(4100ms)の計測は行われるようになっている。

【0288】

そして、すべてのリールの回転が停止すると(遊技の進行が停止すると)、画像表示装置にエラー画像を表示する。これは、エラーが発生したときにエラー画像を表示してしまうと、遊技者が驚いた拍子にミスしてしまう可能性があるからである。その後、エラーが解除されると、遊技の進行が再開され(遊技メダルの付与がある場合は、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出される)、画像表示装置に終了画面と注意喚起画像が表示される。

【0289】

エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるが、予め定められた時間(3000ms以上、3210ms以下)は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。もちろん、ストップスイッチの操作は有効となった後も注意喚起画像が表示し続けることになるため、遊技者に不快感を与える可能性があるが、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くすると、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞が僅かながらもあるためである。また、エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるので、ストップスイッチの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることぐらいでは、不快感があると思わない可能性が高いためである。

【0290】

次に図55を参照して、特別遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合について説明する。他の実施形態では、スタートスイッチが操作されるまでの間にエラーが発生したときは、エラーが発生したときに、遊技の進行が停止するようになっている。なお、遊技の進行が停止している間も、最小遊技時間(4100ms)の計測は行われるようになっている。

【0291】

また、遊技の進行が停止すると、画像表示装置では注意喚起画像に重ねてエラー画像を表示する。ちなみに、エラーが発生したことを速やかに遊技店員に知らせる必要があるため、エラー画像は注意喚起画像よりも優先度が高く設定されている。その後、エラーが解除されると、遊技の進行が再開され(遊技メダルの付与がある場合は、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出される)、画像表示装置ではエラー画像を非表示とする。

【0292】

エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるが、エラー画像を表示し続けている時間(エラーが解除されるまでに費やした時間)を含めず、予め定められた時間(3000ms以上、3210ms以下)は注意喚起画像を表示し続けるようにしてい

10

20

30

40

50

る。なお、エラー画像を表示する（エラーが発生する）前に表示され続けていた時間は含めている。もちろん、ストップスイッチの操作は有効となった後も注意喚起画像が表示し続けることになるため、遊技者に不快感を与える可能性があるが、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くすると、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞が僅かながらもあるためである。また、エラーが解除されるまでにある程度の時間を費やすことになるので、ストップスイッチの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることぐらいでは、不快感があると思わない可能性が高いためである。

【0293】

次に図56を参照して、特別遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で電力の供給が停止した場合について説明する。他の実施形態では、電力の供給が停止すると、最小遊技時間（4100ms）の計測も停止し、電力の供給が再開されると、最小遊技時間（4100ms）の計測も再開する。

10

【0294】

また、電力の供給が停止すると、画像表示装置も停止し、電力の供給が再開されると、画像表示装置も表示を再開する。なお、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含め、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。これにより、最短時間で遊技していれば、ストップスイッチの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることはなく、遊技者に不快感を与えることもない。

【0295】

20

次に図57を参照して、特別遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で演出スイッチが操作された場合について説明する。他の実施形態では、遊技メダルが付与される場合、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出されてから遊技メダルが投入（ベットスイッチが操作、投入口より投入）されるまでの間に、演出スイッチが操作されると、画像表示装置にメニュー画面を表示するようにしている。また、画像表示装置にメニュー画面が表示されているときは、パスワード入力、2次元コード表示、配当表といった項目が選択できるようになっている。具体的には、十字キースイッチ及び演出スイッチを操作することで、各項目を選択できるようになっている。

【0296】

演出スイッチが操作されても、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしている。これは、メニュー画面が表示されたときに、注意喚起画像を非表示としてしまうと、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞があるからである。

30

【0297】

ただし、注意喚起画像を表示する位置は、選択されている項目が分かるような位置としている。換言すると、選択されている項目が分かる範囲であれば、重ねて表示してもよい。また、注意喚起画像を表示する位置は、2次元コード表示が選択された際に表示される2次元コードと可能な限り重ならない位置としている。これは、注意喚起画像が表示され続けることにより、遊技を終えようとする遊技者が、すぐに遊技を終えることができなくなることを防止するためである。

40

【0298】

他の実施形態では、特別遊技の終了時において、終了画面とともに注意喚起画像を画像表示装置に表示するようにしたが、特別遊技中に付与された遊技メダルが極端に少ない場合は、特別遊技の終了時において、注意喚起画像を画像表示装置で表示しないようにしてもよい。

【0299】

これは、特別遊技中に付与される遊技メダルが極端に少なければ、遊技者の気が大きくなることもないし、これまでに使用した金額に対応する遊技メダルの数よりも特別遊技中に付与された遊技メダルの数が少なくても、取り返そうという気持ちに陥り難い（取り返すことが不可能に近い）ためからである。

50

## 【0300】

特別遊技中に付与された遊技メダルが極端に少ない場合の一例としては、A T 遊技中であれば300枚未満の場合、ボーナス遊技中であれば50枚以下の場合などが挙げられる。また、特別遊技の終了時やデモ画面の一部において注意喚起画面を画像表示装置に表示するようにしたが、一定時間ごと（例えば1時間ごと）、一定ゲーム数ごと（例えば600ゲームごと）に予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）表示するようにしてもよいし、最後に注意喚起画面が表示されてから一定時間（例えば1時間）、一定ゲーム数（600ゲーム）経過を契機に表示するようにしてもよい。その際、注意喚起画面を画像表示装置の中央より上側右隅に小さく表示してもよい、特別遊技の終了時に表示されるときは位置と大きさと同じとしてもよい。また、表示する場合は他の演出（連続演出、予告演出や期待度を示す演出など）と同時に表示してもよいし、表示をしている期間中を操作不能な期間となるよう設定してもよい。定期的に表示を行うようにすることで、特別遊技を実行していない遊技者にも注意喚起を行うことができる。

10

## 【0301】

他の実施形態では、特別遊技の終了時において、終了画面とともに注意喚起画像を画像表示装置に表示するようにしたが、終了画面を表示しないときは、注意喚起画像も表示しないようにしてもよい。たとえば、20回連続でA T 遊技が行われるときは、20回目のA T 遊技中に画像表示装置で動画像を表示するようになっている。そして、20回目のA T 遊技中にボーナス役が当選しても、ボーナス遊技中でも、ボーナス遊技の終了時にも、画像表示装置では動画像を表示し続けたいため、ボーナス遊技の終了時に画像表示装置で終了画面を表示しないようになっている。このようなときには、表示されている動画像を視認する際の妨げにもなるため、注意喚起画像も表示しないようにしてもよい。ただし、20回目のA T 遊技の終了時には、画像表示装置で終了画面を表示するとともに注意喚起画像を表示することが好ましい。

20

## 【0302】

他の実施形態では、注意喚起画像の大きさを図43に示す大きさとしたが、のめり込み対策として期待されている効果を発揮できる大きさであればよく、図43に示す大きさよりも大きい注意喚起画像であってもよい。

## 【0303】

また、特別遊技の終了時に表示する注意喚起画像の大きさを状況によって変更するようにしてもよい。たとえば、終了画面とともに表示するときの大きさと、演出画面とともに表示するときの大きさは異なる大きさであってもよい。

30

## 【0304】

他の実施形態では、遊技メダルが付与される場合は、クレジット数として加算または払い出し後に画像表示装置で終了画面と注意喚起画像を表示するようにしたが、すべてのリールの回転が停止した後に画像表示装置で表示するようにしてもよいし、最後のストップスイッチが離されたときに画像表示装置で表示するようにしてもよい。また、遊技メダルが付与されない場合は、すべてのリールの回転が停止した後に画像表示装置で終了画面と注意喚起画像を表示するようにしたが、最後のストップスイッチが離されたとき画像表示装置で表示するようにしてもよい。

40

## 【0305】

他の実施形態では、終了画面と注意喚起画像を同じタイミングで画像表示装置に表示するようにしたが、終了画面を表示した後に注意喚起画像を表示するようにしてもよい。さらには、終了画面を表示してから所定時間の経過後に注意喚起画像を表示するようにしてもよい。

## 【0306】

他の実施形態では、最終遊技において遊技メダルが付与されるか否かに関わらず、スタートスイッチが操作されたときに終了画面を非表示とするようにしたが、最終遊技において遊技メダルが付与される場合は、遊技メダルが投入（ベットスイッチが操作、投入口より投入）されたときに終了画面を非表示としてもよい。

50

## 【 0 3 0 7 】

また、終了画面を表示してから所定時間が経過したときに非表示としてもよい。これは、画像表示装置には、終了画面だけでなく、注意喚起画像も表示されているため、不安を感じた遊技者がスタートスイッチを操作しない可能性があるからである。

## 【 0 3 0 8 】

他の実施形態では、画像表示装置を筐体の中央より上側に備えるようにしたが、画像表示装置は筐体の中央に備えてもよい。その場合、画像表示装置の中央より上側、中央より上側右隅、中央より上側左隅、中央に注意喚起画像を表示すれば、遊技者の目の高さに近い位置に表示されることになる。なお、1つの画像表示装置しか備えないのであれば、遊技者の視線はそこに集まるのだから、中央より下側、中央より下側右隅、中央より下側左隅に注意喚起画像を表示してもよい。

10

## 【 0 3 0 9 】

また、筐体のデザインなどの影響により画像表示装置が筐体の中央より下側に備えられることがある。なお、1つの画像表示装置しか備えないのであれば、遊技者の視線はそこに集まるのだから、中央より上側、中央より上側右隅、中央より上側左隅、中央、中央より下側、中央より下側右隅、中央より下側左隅に注意喚起画像を表示してもよい。

## 【 0 3 1 0 】

また、特別遊技の終了時に表示する注意喚起画像の位置を状況によって変更するようにしてもよい。たとえば、終了画面とともに表示するときの位置と、演出画面とともに表示するときの位置は異なる位置であってもよい。

20

## 【 0 3 1 1 】

他の実施形態では、遊技待機中に図50(a)から図50(c)が繰り返し表示されるようにしたが、表示する順番は入れ替えてもよい。たとえば、図51(a)から図51(c)が繰り返し表示されるようにしてもよい。遊技者が遊技を始める前にデモ画面を見るのは、遊技を始めようとするスロットマシンの題材が如何なるものであるかを確認するためである。他の実施形態のようにスロットマシンの題材を紹介する画像が表示される前に、注意喚起を行うための画像が表示されることにより、遊技意欲が著しく低下する虞がある場合には、表示する順番を入れ替えることが好ましい。なお、入れ替える順番は、これに限られるものではない。

## 【 0 3 1 2 】

他の実施形態では、遊技待機中に注意喚起画像を表示し続ける時間を3000ms未満にしたが、遊技を始めようとする遊技者にも、予めのめり込んではいけないということを印象づける必要があれば、3000ms以上表示し続けるようにしてもよい。

30

## 【 0 3 1 3 】

他の実施形態では、遊技待機中に表示される注意喚起画像の位置と大きさを、特別遊技の終了時に表示されるときに位置と大きさと同じにしたが、表示する位置や大きさを状況によって、変更するようにしてもよい。たとえば、図52に示すように、遊技待機中に注意喚起画像を常時表示する場合には、画像表示装置の中央より上側右隅に小さく表示してもよい。これは、注意喚起画像が表示され続ける時間が長くなるため、少しでも過度な注意喚起とならないようにするための工夫である。なお、表示する位置と大きさは、これに限られるものではない。

40

## 【 0 3 1 4 】

他の実施形態では、スタートスイッチが操作されてからすべてのリールの回転が停止するまでの間にエラーが発生しても、すべてのリールの回転が停止するまでは、遊技の進行を停止しないようにしたが、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出されるまでは、遊技の進行を停止しないようにしてもよい(遊技メダルが付与されない場合は除く)。

## 【 0 3 1 5 】

他の実施形態では、スタートスイッチが操作されてからすべてのリールの回転が停止するまでの間にエラーが発生した場合、遊技の進行が停止すると、画像表示装置にエラー画

50

像を表示するようにしたが、エラーが発生したときにエラー画像を表示するようにしてもよい。これにより、遊技店員が駆けつけることができ、遊技の進行が停止後すぐにエラーを解除することができる。

【 0 3 1 6 】

他の実施形態では、スタートスイッチが操作されてからすべてのリールの回転が停止するまでの間にエラーが発生した場合、遊技の進行が停止している間も最小遊技時間（4100ms）の計測は行われるようにしたが、最小遊技時間の計測を停止させるようにしてもよい。これにより、最短時間で遊技していれば、ストップスイッチの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることはなく、遊技者に不快感を与えることもない。

【 0 3 1 7 】

他の実施形態では、スタートスイッチが操作されてからすべてのリールの回転が停止するまでの間にエラーが発生した場合、エラーの解除までに費やした時間に関わらず、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしたが、エラーの解除までに費やした時間またはその時間に対応する時間だけ、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くしてもよい。たとえば、エラーの解除までに6000ms以上費やしたときは、注意喚起画像を1000ms表示し続けるようにしてもよい。

【 0 3 1 8 】

他の実施形態では、特別遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、注意喚起画像に重ねてエラー画像を表示するようにしたが、注意喚起画像を非表示とし、エラー画像を表示するようにしてもよい。そして、エラーが解除されたときは、エラー画像を非表示とし、注意喚起画像を表示するようにしてもよい。これは、エラー画像と注意喚起画像の優先度を同じにしたい場合に好適である。

【 0 3 1 9 】

他の実施形態では、特別遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含めず、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしたが、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含め、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。エラー画像を表示しているか否か（エラーが発生したか否か）に関わらず、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）だけ注意喚起画像を表示し続ければよいので、サブ制御部による負担を増大させなくて済む。

【 0 3 2 0 】

他の実施形態では、特別遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、エラー画像を表示する（エラーが発生する）前に表示され続けていた時間を含めるようにしているが、エラー画像を表示する（エラーが発生する）前に表示され続けていた時間を含めないようにしてもよい。これは、エラー画像が表示されることにより、遊技者の意識が注意喚起画像から逸れる可能性が高い場合に好適である。

【 0 3 2 1 】

他の実施形態では、特別遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、遊技の進行が停止している間も、最小遊技時間（4100ms）の計測は行われるようにしたが、最小遊技時間の計測を停止させるようにしてもよい。これにより、最短時間で遊技していれば、ストップスイッチの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示され続けることはなく、遊技者に不快感を与えることもない。

【 0 3 2 2 】

他の実施形態では、特別遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下でエラーが発生した場合、エラー画像の優先度を注意喚起画像よりも高く設定したが、注意喚起画像の優先度をエラー画像よりも高く設定してもよい。ただし、注意喚起画像によって、発生したエラーの種類が特定できなくなることは好ましくないため、注意喚起画像を表示す

10

20

30

40

50

る位置は、発生したエラーの種類が明記される位置と重ならない位置にすることが好ましい。なお、発生したエラーの種類が特定できる程度であれば、重なっていても構わない。

【0323】

また、この場合は、エラー画像を表示し続けている時間（エラーが解除されるまでに費やした時間）を含め、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。

【0324】

他の実施形態では、特別遊技の終了時に注意喚起画像が表示されている状況下で電力の供給が停止した場合、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含めるようにしているが、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含めないようにしてもよい。これは、電力の供給が停止したことにより、遊技者の意識が注意喚起画像から逸れる可能性が高い場合に好適である。

10

【0325】

他の実施形態では、電力の供給が再開すると、すぐに起動（表示を再開）する画像表示装置を用いたが、起動するまでに時間がかかる画像表示装置を用いる場合も、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含め、予め定められた時間（3000ms以上、3210ms以下）は注意喚起画像を表示し続けるようにしてもよい。起動するまでの時間によっては、ストップスイッチの操作が有効になった後も注意喚起画像が表示し続けることになるため、遊技者に不快感を与える可能性があるが、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くすると、のめり込み対策として期待されている効果が発揮できなくなる虞が僅かながらもあるためである。ただし、遊技者に多大なる不快感を与える可能性があれば、起動するまでの時間またはその時間に対応する時間だけ、注意喚起画像を表示し続ける時間を短くしてもよい。なお、電力の供給が停止する前に表示され続けていた時間を含めないようにしてもよい。

20

【0326】

他の実施形態では、遊技メダルが付与される場合、付与される遊技メダルがクレジット数として加算または実際に払い出されてから遊技メダルが投入（ベットスイッチが操作、投入口より投入）されるまでの間に、演出スイッチが操作されると、画像表示装置にメニュー画面を表示するようにしたが、遊技メダルが付与されるか否かに関わらず、スタートスイッチが操作されるまでの間に、演出スイッチが操作されると、画像表示装置にメニュー画面を表示するようにしてもよい。

30

【0327】

他の実施形態では、注意喚起画像を表示する位置を、メニュー画面が表示されたときに、選択されている項目が分かるような位置にしたが、選択されている項目が分からなくなるような位置にしてもよい。このようにすることで、遊技者の意識が注意喚起画像から逸れることを抑制することができる。

【0328】

他の実施形態では、図48や図49に示すように、注意喚起画像が表示され続けていても、スタートスイッチなどの操作が有効となっている（遊技が進行する）が、注意喚起画像が表示され続けている間は、フリーズさせてもよい。換言すると、スタートスイッチなどの操作が無効となる（遊技の進行を停止させる）ようにしてもよい。遊技者に不快感を与えることになるが、のめり込み対策として期待される効果を最大限発揮することができる。具体的には、長時間に亘って遊技の進行が停止するため、遊技意欲をある程度低下させることができる。この場合の注意喚起画像が表示され続ける時間は、遊技意欲をある程度低下させることができる時間であることが適当である。しかし、過度に長すぎる（たとえば、最小遊技時間以上の時間である）と、遊技者が二度と遊技しない可能性がでてくる。ゆえに、3000ms以上、4100ms未満であることが好ましい。

40

【0329】

また、フリーズさせる場合であれば、図53に示すように、画像表示装置に終了画面を表示させた後、終了画面を非表示とするとともに注意喚起画像のみ表示するようにしても

50

よい。注意喚起画像のみ表示することで、遊技者の意識を確実に注意喚起画像に向けさせることができるため、のめり込み対策として期待される効果をより発揮することができる。なお、注意喚起画像を表示してから所定時間（3000ms以上、4100未満のうち、予め定めた時間）が経過した後、注意喚起画像を非表示とするとともに再び終了画面を表示するようにしてもよい、注意喚起画像のみを表示し続けてもよい。

#### 【0330】

まず、遊技待機中は図50（b）、図50（a）、図50（c）の順番で表示されるようにしたうえで、図53（b）を表示するタイミングのときに、図50（b）を表示し続けるようにしてもよい。これにより、図53（b）を表示するための画像を用意する必要がなくなる。

10

#### 【0331】

他の実施形態では、画像表示装置で注意喚起を行うようにしたが、画像表示装置以外でも注意喚起を行うようにしてもよい。たとえば、遊技者が認識し易い位置にある筐体のパネル部分に注意喚起画像を表示してもよい。

#### 【0332】

注意喚起画像は、例示したものに限られるものではない。たとえば、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」や「のめり込みに注意しましょう。パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」が明記された画像であってもよい。

#### 【0333】

なお、文字の色やフォントは、遊技者が認識し難いものでなければ自由である。たとえば、注意喚起画像を表示する際の背景画像と色が似ていると、遊技者が認識し難くなる恐れがあるため、背景画像の大部分を占める色とは異なる色である方が好ましい。特に、色相環で正反対に位置する色（以下、「反対色」とも称する）または反対色に近い色である方が、色が引き立つため好ましい。

20

#### 【0334】

他の実施形態では、特別遊技中に付与される遊技メダルが最大で8枚のときを例に、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間を算出したが、特別遊技中に付与される遊技メダルが最大で8枚以上15枚以下のときも、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間は、3000ms以上、3210ms以下であることが好ましい。たしかに、15枚の遊技メダルが付与されるときは、8枚の遊技メダルが付与されるときよりも、費やす時間が約280ms増えるため、その分だけ、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間を短くすれば、ストップスイッチの操作が有効になる前に、注意喚起画像を非表示とすることはできる。ただし、ストップスイッチの操作が有効になってから約280ms後に、注意喚起画像を非表示としても、遊技者がそれに気づく可能性は著しく低いといえる。そうであれば、長ければ長い程、のめり込み対策として期待される効果を発揮することができるため、注意喚起画像を表示し続けるのに適当な時間は、3000ms以上、3210ms以下であることが好ましい。

30

#### 【0335】

上述した実施形態では、遊技モード0におけるAT取得用第1抽選に当選してAT取得用第1特典が付与されたことを契機として、遊技モード0から遊技モード1に移行するようにしたが、非当選であっても移行可能にしてもよい（いわゆるガセ前兆）。その際、上記実施形態では、遊技モード1において前兆ゲーム数分の遊技が消化されると遊技モード2へ移行させたが、非当選の場合（ガセ前兆の場合）は、前兆ゲーム数分の遊技が消化されると遊技モード0へ移行させる。また、ガセ前兆を主制御手段側で管理せずに、副制御手段側で管理してもよい。具体的には、非当選時には、遊技モードは遊技モード0のままとし、副制御手段側で前兆ゲーム数を設定し、その期間中に連続演出などの煽り演出を行うようにする。

40

#### 【0336】

また、上記実施形態では、遊技モード2から遊技モード4へ移行する条件として、RT

50

2 移行 R P の成立を例示しているが、R T 2 へ移行させるための R P ナビが実行されたことや、R T 2 に移行されたことを条件として、遊技モード 2 から遊技モード 4 へ移行するようにしてもよい。また、A T 中は R T 2 に移行し、R T 2 が維持されるように押しナビが行われるようにしてもよい。

【0337】

また、注意喚起画面表示後に清算処理を行う場合には、清算処理が終了した時点が、注意喚起画面表示開始時から 3 秒未満であっても注意喚起画面を終了させてもよい。その場合は、清算処理が終了した後にデモ画面の表示を開始する。清算処理により遊技者は遊技を終え、デモ画面でも注意喚起画面が表示されることからのめり込み防止を表示する必要がないからである。また、注意喚起画面を終了させることで、前の遊技者が遊技をしていないことをより明確にし、次の遊技者が、前の遊技者が遊技しているか戸惑わずに速やかに遊技を行うことができようになる。

【0338】

なお、上述した実施形態、変更態様および他の実施形態を適宜組み合わせることが可能であり、さらに各実施形態またはそれらの組み合わせに対して、上述した変形例を適宜組み合わせることも可能である。また、本発明はスロットマシン以外の遊技機（例えば、ぱちんこ機や、カジノマシン、アレンジボール、遊技メダルや遊技球を用いない封入式遊技機等）にも適用可能である。

【0339】

封入式遊技機の一例としては、遊技メダルや遊技球といった物理的な遊技媒体ではなく、電子的な遊技媒体を用いて遊技が可能となる遊技機が挙げられる。このような遊技機においては、電子的な遊技媒体の数を複数桁（2 桁以上）の 7 セグメント表示器で表示可能になっている。なお、電子的な遊技媒体は、遊技者が遊技機に直接投入できるようになっていてもよいし、遊技者の指示により遊技機外に設けられた装置から間接投入されるようになっていてもよい。封入式遊技機において、小役が成立すると、電子的な遊技媒体が遊技者に付与される（複数桁の 7 セグメント表示器に表示されている電子的な遊技媒体の数が増える）。

【0340】

また、封入式遊技機においては、A T 抽選やボーナス抽選（ボーナス役を含む複数の役から何れか 1 つ以上の役を決定するための役抽選）が行われる。そして、A T 抽選に当選したときやボーナス抽選に当選したときは、そのことを煽るための演出（煽る演出とも称する）も行われる。ちなみに、A T 抽選に当選していないときやボーナス抽選に当選していないときであっても、煽るための演出は行われるようになっていく。煽る演出の例としては、複数の遊技に亘って行われる一連の演出であって、最後に A T 抽選に当選しているか否かやボーナス抽選に当選しているか否かを告知する演出（連続演出と称することもある）や、A T 抽選に当選しているときやボーナス抽選に当選しているときに滞在し易い背景画像を画像表示装置に表示する演出（前兆演出と称することもある）などが挙げられる。

【0341】

のめり込み対策として、遊技者が 1 日に所定の金額（例えば 5 万円）を超えた金額を使用して遊技（投入）できないようにする遊技禁止手段を備えてもよい。具体的には、所定の金額に到達するまでは投入を可能とし、所定の金額を超えた投入を不可能とするものであり、この遊技禁止手段は、直接投入又は間接投入できる封入式遊技機の場合であれば、封入式遊技機が備えていてもよいし、間接投入できる封入式遊技機の場合であれば、当該封入式遊技機に対応する遊技機外に設けられた装置が備えていてもよい。

【0342】

なお、遊技機外に設けられた装置で電子的な遊技媒体の残り数を管理できる（具体的には、遊技を終了する際に、複数桁の 7 セグメント表示器に表示されている電子的な遊技媒体を遊技機外に設けられた装置に預ける（貯玉する）ことができる）ようにし、貯玉していた電子的な遊技媒体の残り数から投入できるようにしてもよい。この場合、遊技禁止手段は、貯玉からの投入とは別に遊技者が 1 日に所定の金額（例えば 5 万円）を超えた金額

10

20

30

40

50

を使用して遊技（投入）できないようにするものであってもよいし、貯留から投入する電子的な遊技媒体の数と金額を使用して投入する電子的な遊技媒体の数の合計数が、所定の金額を電子的な遊技媒体に換算した数を超えて投入できないようにしてもよい。

【0343】

封入式遊技機又は遊技機外に設けられた装置のいずれかが遊技禁止手段を備えていたとしても、封入式遊技機において、ＡＴ抽選に当選していることやボーナス抽選に当選していることが告知された後であって、その告知に係るＡＴ遊技やボーナス遊技が終了するまでの間に、遊技者が使用する金額が所定の金額を超えてしまうときは、遊技できないようにしなくてもよい。遊技者には、告知がなされているのにも関わらず、遊技できないのではあまりにも酷であるからである。また、新たに使用する金額は高が知れている（１０００円～２０００円程度）からである。ちなみに、ＡＴ遊技やボーナス遊技が終了したときは、遊技できないようにしてもよい（本来であれば、遊技できないようになっていたためである）し、複数桁の７セグメント表示器に表示されている電子的な遊技媒体が残っている間は、遊技できるようにしてもよい（ＡＴ遊技やボーナス遊技中に付与された電子的な遊技媒体であって、新たに金額を使用しているわけではないためである）。

10

【0344】

また、封入式遊技機又は遊技機外に設けられた装置のいずれかが遊技禁止手段を備えている場合であって、ＡＴ抽選に当選したときやボーナス抽選に当選したときは、１遊技を行うのに必要な電子的な遊技媒体の数（例えば３）と、複数桁の７セグメント表示器に表示されている電子的な遊技媒体の残り数（例えば残り１２）と、現に遊技者が使用している金額と所定の金額の差（例えばもう５万円に達している）などの状況（ここでは状況を３つの情報で判断するように記載しているが、これに限られるものではなく、いずれか２つの情報で判断してもよいし、３つの情報に遊技機外に設けられた装置で管理する電子的な遊技媒体の残り数情報（所謂貯玉）など新たな１つ以上の情報を加えて判断してもよい）によって、ＡＴ抽選やボーナス抽選に当選していることを告知するまでのタイミング（何遊技後に告知するか）を決めることが望ましい。これは、当選していることを告知する前に、遊技できないようになることを抑制するためである。封入式遊技機が遊技禁止手段を備える場合には、遊技機外に設けられた装置から、必要な情報（現に遊技者が使用している金額と所定の金額の差などの使用可能な残り金額情報、遊技機外に設けられた装置で管理する使用可能な電子的な遊技媒体の残り数情報を受信し判断する。

20

30

【0345】

また、封入式遊技機又は遊技機外に設けられた装置のいずれかが遊技禁止手段を備えている場合であって、間もなく遊技できない状態になる状況（１遊技を行うのに必要な電子的な遊技媒体の数は３、複数桁の７セグメント表示器に表示されている電子的な遊技媒体の残り数は３、現に遊技者が使用している金額が所定の金額に達している）では、次遊技の演出として、ＡＴ抽選やボーナス抽選に当選しているか否かに関わらず、煽る演出を行わないようにすることが望ましい。煽り演出を行った途端に遊技できなくなると遊技の興趣が低下し、遊技離れが進む虞があるためである。

【0346】

また、間もなく遊技できない状況になるより前に、このまま遊技を継続すると利益が獲得可能となったとしても得ることができなくなる可能性がある旨忠告する表示を行ってもよい。表示タイミングはＡＴ抽選やボーナス抽選の契機から告知、抽選結果に基づく利益を享受するまでに必要なゲーム数を消化可能な遊技媒体を貸し出せる金額を残した状態であればよく、例えば、遊技者が仕様した金額が所定の金額より低い特定の金額（例えば４万５千円）に達したタイミングとしてよい。この忠告により、所定の金額を使ってしまっ

40

【符号の説明】

【0347】

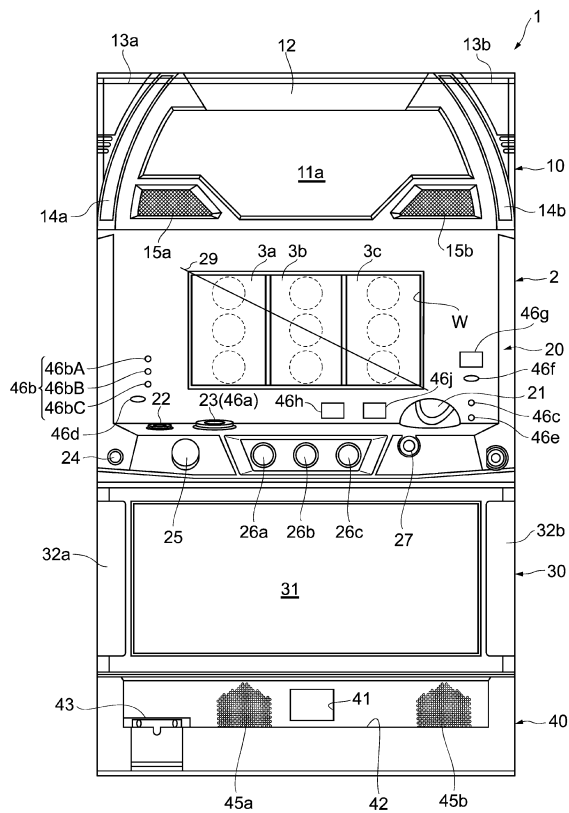
１ スロットマシン

50

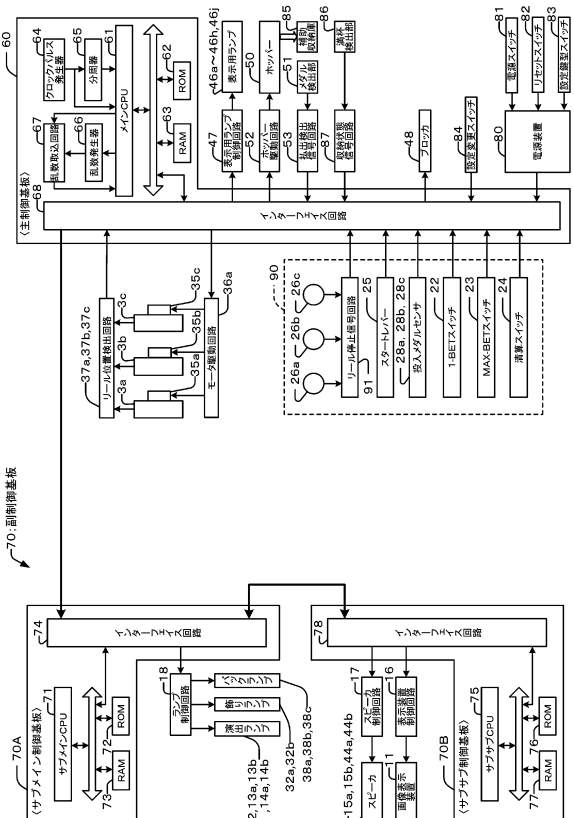
- 3 a , 3 b , 3 c リール  
2 5 スタートレバー  
2 6 a , 2 6 b , 2 6 c ストップスイッチ  
6 0 主制御基板  
7 0 副制御基板  
7 0 A サブメイン制御基板  
7 0 B サブサブ制御基板  
1 0 0 主制御手段  
2 0 0 副制御手段  
2 0 0 A サブメイン制御手段  
2 0 0 B サブサブ制御手段

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

20

30

40

50

【図 3】

リール図柄

図柄番号	左リール	中リール	右リール
0	バー	チェリー	ベルB
19	チェリー	スイカ	バー
18	スイカ	バー	スイカ
17	リプレイ	ベルA	リプレイ
16	ベルA	リプレイ	ベルA
15	キャラクタ	キャラクタ	キャラクタ
14	スイカ	スイカ	バー
13	赤セブン	バー	ベルA
12	リプレイ	ベルA	リプレイ
11	ベルA	リプレイ	黄セブン
10	バー	黄セブン	ベルC
9	チェリー	スイカ	バー
8	スイカ	バー	スイカ
7	リプレイ	ベルA	リプレイ
6	ベルA	リプレイ	ベルA
5	黄セブン	赤セブン	赤セブン
4	チェリー	スイカ	バー
3	スイカ	バー	ベルA
2	リプレイ	ベルA	リプレイ
1	ベルA	リプレイ	チェリー

【図 4】

図柄組合せ-1

遊技役	対応図柄			払出枚数 (規定数3枚)	備考	
	左リール	中リール	右リール			
再遊技役1	リプレイ	リプレイ	リプレイ	0	右下がりRP	
再遊技役2	リプレイ	赤セブン	赤セブン	0	上段RP 非RT移行RP	
	リプレイ	赤セブン	キヤタタ			
	リプレイ	赤セブン	ベルB			
	リプレイ	赤セブン	ベルC			
	リプレイ	キヤタタ	赤セブン			
	リプレイ	キヤタタ	キヤタタ			
	リプレイ	キヤタタ	ベルB			
	リプレイ	キヤタタ	ベルC			
	リプレイ	黄セブン	赤セブン			
	リプレイ	黄セブン	キヤタタ			
	リプレイ	黄セブン	ベルB			
	リプレイ	黄セブン	ベルC			
	リプレイ	チェリー	赤セブン			
	リプレイ	チェリー	キヤタタ			
再遊技役3	リプレイ	チェリー	ベルB	0	再遊技役	
	リプレイ	チェリー	ベルC			
	リプレイ	赤セブン	黄セブン			
	リプレイ	赤セブン	ベルA			
	リプレイ	赤セブン	チェリー			
	リプレイ	キヤタタ	黄セブン			
	リプレイ	キヤタタ	ベルA			
	リプレイ	キヤタタ	チェリー			
	リプレイ	黄セブン	黄セブン			
	リプレイ	黄セブン	ベルA			
再遊技役4	リプレイ	黄セブン	チェリー	0	RT2移行RP	
	リプレイ	チェリー	黄セブン			
	リプレイ	チェリー	ベルA			
	リプレイ	チェリー	チェリー			
	赤セブン	リプレイ	赤セブン			
	赤セブン	リプレイ	キヤタタ			
	赤セブン	リプレイ	ベルB			
	赤セブン	リプレイ	ベルC			
	スイカ	リプレイ	赤セブン			
	スイカ	リプレイ	キヤタタ			
再遊技役5	スイカ	リプレイ	ベルB	0	赤7RP	
	スイカ	リプレイ	ベルC			
	スイカ	リプレイ	赤セブン			
再遊技役6	キヤタタ	リプレイ	赤セブン	0	キヤタタRP	
再遊技役7	キヤタタ	リプレイ	リプレイ	0		
再遊技役8	キヤタタ	スイカ	バー	0		
再遊技役9	キヤタタ	スイカ	ベルA	0	黄7RP	
	キヤタタ	キヤタタ	キヤタタ			
	キヤタタ	リプレイ	キヤタタ			
再遊技役10	黄セブン	赤セブン	黄セブン	0		
	黄セブン	キヤタタ	黄セブン			
	黄セブン	黄セブン	黄セブン			
再遊技役11	黄セブン	チェリー	黄セブン	0		
再遊技役12	バー	黄セブン	黄セブン	0		

【図 5】

図柄組合せ-2

遊技役	対応図柄			払出枚数 (規定数3枚)	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	赤セブン	ベルA	黄セブン	8	ベル役
	赤セブン	ベルA	バー		
	赤セブン	ベルA	スイカ		
	赤セブン	ベルA	チェリー		
	スイカ	ベルA	黄セブン		
	スイカ	ベルA	バー		
	スイカ	ベルA	スイカ		
	スイカ	ベルA	チェリー		
小役2	ベルA	ベルA	ベルA	8	
	ベルA	ベルA	ベルB		
	ベルA	ベルA	ベルC		
小役3	赤セブン	バー	赤セブン	1	
	キヤタタ	バー	赤セブン		
	黄セブン	バー	赤セブン		
	バー	バー	赤セブン		
	リプレイ	バー	赤セブン		
	スイカ	バー	赤セブン		
小役4	チェリー	バー	赤セブン	1	
	ベルA	バー	赤セブン		
小役5	赤セブン	バー	キヤタタ	1	入賞役
	キヤタタ	バー	キヤタタ		
	黄セブン	バー	キヤタタ		
	バー	バー	キヤタタ		
	リプレイ	バー	キヤタタ		
	スイカ	バー	キヤタタ		
小役6	チェリー	バー	キヤタタ	1	
	ベルA	バー	キヤタタ		
小役7	赤セブン	バー	ベルB	1	ベル外し1枚役
	キヤタタ	バー	ベルB		
	黄セブン	バー	ベルB		
	バー	バー	ベルB		
	リプレイ	バー	ベルB		
	スイカ	バー	ベルB		
小役8	チェリー	バー	ベルB	1	
	ベルA	バー	ベルB		
小役9	赤セブン	バー	ベルC	1	
	キヤタタ	バー	ベルC		
	黄セブン	バー	ベルC		
	バー	バー	ベルC		
	リプレイ	バー	ベルC		
	スイカ	バー	ベルC		
小役10	チェリー	バー	ベルC	1	
	ベルA	バー	ベルC		
小役11	赤セブン	赤セブン	リプレイ	1	
	キヤタタ	赤セブン	リプレイ		
	黄セブン	赤セブン	リプレイ		
	バー	赤セブン	リプレイ		
	ベルA	赤セブン	リプレイ		
	スイカ	赤セブン	リプレイ		
小役12	チェリー	赤セブン	リプレイ	1	
	リプレイ	赤セブン	リプレイ		

【図 6】

図柄組合せ-3

遊技役	対応図柄			払出枚数 (規定数3枚)	備考		
	左リール	中リール	右リール				
小役13	赤セブン	キヤタタ	リプレイ	1	入賞役		
	キヤタタ	キヤタタ	リプレイ				
	黄セブン	キヤタタ	リプレイ				
	バー	キヤタタ	リプレイ				
	リプレイ	キヤタタ	リプレイ				
	スイカ	キヤタタ	リプレイ				
	チェリー	キヤタタ	リプレイ				
小役14	リプレイ	キヤタタ	リプレイ	1			
小役15	赤セブン	黄セブン	リプレイ	1		ベル外し1枚役	
	キヤタタ	黄セブン	リプレイ				
	黄セブン	黄セブン	リプレイ				
	バー	黄セブン	リプレイ				
	ベルA	黄セブン	リプレイ				
	スイカ	黄セブン	リプレイ				
小役16	チェリー	黄セブン	リプレイ	1			
小役17	赤セブン	チェリー	リプレイ	1			
	キヤタタ	チェリー	リプレイ				
	黄セブン	チェリー	リプレイ				
	バー	チェリー	リプレイ				
	ベルA	チェリー	リプレイ				
	スイカ	チェリー	リプレイ				
	チェリー	チェリー	リプレイ				
小役18	リプレイ	チェリー	リプレイ	1			
小役19	リプレイ	スイカ	赤セブン	1			
小役20	リプレイ	スイカ	キヤタタ	1			
小役21	リプレイ	スイカ	ベルB	1			
小役22	リプレイ	スイカ	ベルC	1			
小役23	リプレイ	バー	黄セブン	1			
	リプレイ	バー	スイカ				
	リプレイ	バー	チェリー				
小役24	スイカ	スイカ	スイカ	1	右下がりスイカ役		

10

20

30

40

50

【図 7】

図柄組合せ-4

道技役	対応図柄			払出枚数 (規定数3枚)	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役25	赤セブン	赤セブン	バー	8	チェリー役  入賞役
	赤セブン	キヤクダ	バー		
	赤セブン	黄セブン	バー		
	赤セブン	チェリー	バー		
	キヤクダ	赤セブン	バー		
	キヤクダ	キヤクダ	バー		
	キヤクダ	黄セブン	バー		
	キヤクダ	チェリー	バー		
	黄セブン	赤セブン	バー		
	黄セブン	キヤクダ	バー		
	黄セブン	黄セブン	バー		
	黄セブン	チェリー	バー		
	バー	赤セブン	バー		
	バー	キヤクダ	バー		
	バー	黄セブン	バー		
	バー	チェリー	バー		
	ベルA	赤セブン	バー		
	ベルA	キヤクダ	バー		
	ベルA	黄セブン	バー		
	ベルA	チェリー	バー		
	スイカ	赤セブン	バー		
	スイカ	キヤクダ	バー		
	スイカ	黄セブン	バー		
	スイカ	チェリー	バー		
	チェリー	赤セブン	バー		
	チェリー	キヤクダ	バー		
	チェリー	黄セブン	バー		
	チェリー	チェリー	バー		
小役26	キヤクダ	バー	リプレイ	8	
	黄セブン	バー	リプレイ		
	バー	バー	リプレイ		
	ベルA	バー	リプレイ		
小役27	キヤクダ	バー	バー	8	
	黄セブン	バー	バー		
	バー	バー	バー		
	ベルA	バー	バー		
小役28	チェリー	バー	バー	8	折れベル役
	赤セブン	ベルA	赤セブン		
	スイカ	ベルA	赤セブン		
	赤セブン	ベルA	キヤクダ		
	スイカ	ベルA	キヤクダ		
	赤セブン	ベルA	リプレイ		
小役29	スイカ	ベルA	リプレイ	8	小山ベル役
	赤セブン	ベルA	ベルA		
	スイカ	ベルA	ベルA		
	赤セブン	ベルA	ベルB		
	スイカ	ベルA	ベルB		
	赤セブン	ベルA	ベルC		

【図 9】

役決定結果-1(ハズレ・再遊技)			備考	R1関連
YK番号	当選名称	当選役		
0	ハズレ			
1	再遊技A1	再遊技役2		
2	再遊技A2	再遊技役2, 9	押し順等によらず再遊技役2成立(上段リプレイ揃い)	非RTへ移行
3	再遊技B1	再遊技役2, 3	左中右で再遊技役3成立→RT2へ移行	
4	再遊技B2	再遊技役2, 3, 9	その他の再遊技役3成立→非RTへ移行	
5	再遊技B3	再遊技役2, 3, 8	その他の再遊技役3成立→非RTへ移行	
6	再遊技B4	再遊技役2, 3, 8, 9	その他の再遊技役3成立→非RTへ移行	RT1中用RT昇格/転落
7	再遊技B5	再遊技役2, 4	その他の再遊技役4成立→非RTへ移行	
8	再遊技B6	再遊技役2, 4, 9	その他の再遊技役4成立→非RTへ移行	
9	再遊技C	再遊技役4, 5	その他の再遊技役5成立→非RTへ移行	
10	再遊技D	再遊技役4~7	押し位置により赤セブン揃い	RT2へ移行
11	再遊技E1	再遊技役1, 9	押し順等によらず再遊技役1成立(右上がりリプレイ揃い)	RT変動しない
12	再遊技E2	再遊技役1, 9	左第一で再遊技役1成立	
13	再遊技F1	再遊技役1, 2	中第一で再遊技役1成立	
14	再遊技F2	再遊技役1, 2, 9	その他の再遊技役2成立→非RTへ移行	RT2中用RT維持/転落
15	再遊技F3	再遊技役1, 2, 8	その他の再遊技役2成立→非RTへ移行	
16	再遊技G1	再遊技役1, 3, 8, 9	その他の再遊技役2成立→非RTへ移行	
17	再遊技G2	再遊技役1, 3, 8	押し位置により黄セブン揃い フェイク黄セブン揃い	RT2中のみ成立

【図 8】

(A)

図柄組合せ-5

道技役	対応図柄			払出枚数 (規定数3枚)	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役30	ベルA	ベルA	赤セブン	8	小Vベル役
	ベルA	ベルA	キヤクダ		
	ベルA	ベルA	黄セブン		
	ベルA	ベルA	バー		
	ベルA	ベルA	リプレイ		
	ベルA	ベルA	スイカ		
	ベルA	ベルA	チェリー		
	キヤクダ	バー	黄セブン		
小役31	キヤクダ	バー	ベルA	8	チェリー役  入賞役
	キヤクダ	バー	チェリー		
	キヤクダ	バー	黄セブン		
	黄セブン	バー	ベルA		
	黄セブン	バー	チェリー		
	黄セブン	バー	黄セブン		
	バー	バー	黄セブン		
	バー	バー	ベルA		
	ベルA	バー	黄セブン		
	ベルA	バー	ベルA		
	ベルA	バー	チェリー		
	チェリー	バー	黄セブン		
	チェリー	バー	ベルA		
	チェリー	バー	チェリー		
	赤セブン	スイカ	リプレイ		
	キヤクダ	スイカ	リプレイ		
小役32	スイカ	スイカ	リプレイ	1	中段スイカ役
	チェリー	スイカ	リプレイ		
	黄セブン	スイカ	リプレイ		
	黄セブン	スイカ	リプレイ		

(B)

図柄組合せ-6

特定図柄	対応図柄			払出枚数 (規定数3枚)	備考
	左リール	中リール	右リール		
パターン01	リプレイ	バー	バー	0	RT1移行図柄
パターン02	リプレイ	スイカ	リプレイ	0	
パターン03	赤セブン	バー	リプレイ	0	
	スイカ	バー	リプレイ		

【図 10】

役決定結果-2(押し順入賞)			備考
YK番号	当選名称	当選役	
18	入賞A1	小役1, 3, 4, 11, 12	対応押し順1
19	入賞A2	小役1, 5, 6, 13, 14	対応押し順1
20	入賞A3	小役1, 7, 8, 15, 16	対応押し順1
21	入賞A4	小役1, 9, 10, 17, 18	対応押し順1
22	入賞B1	小役1, 11, 12, 19, 23	対応押し順1
23	入賞B2	小役1, 13, 14, 20, 23	対応押し順1
24	入賞B3	小役1, 15, 16, 21, 23	対応押し順1
25	入賞B4	小役1, 17, 18, 22, 23	対応押し順1
26	入賞C1	小役2, 3, 12, 19	対応押し順1
27	入賞C2	小役2, 5, 14, 20	対応押し順1
28	入賞C3	小役2, 7, 16, 21	対応押し順1
29	入賞C4	小役2, 9, 18, 22	対応押し順1

役決定結果-3(その他の入賞)			備考
YK番号	当選名称	当選役	
30	入賞D	小役1, 2	共通ベル(押し順)によらず必ず小役1, 2成立
31	入賞E1	小役24	押し位置により右下がりスイカ揃い
32	入賞E2	小役24, 32	押し位置により右下がりスイカ揃い
33	入賞F1	小役25, 26, 27	押し位置により左リールにチェリー
34	入賞F2	小役25, 27	押し位置により左リールにチェリー
35	入賞G1	小役1, 28	ベル小入賞
36	入賞G2	小役29, 30	ベル小入賞
37	入賞G3	小役26, 27, 31	確定チェリー
38	入賞G4	小役3~11, 13, 15, 17, 23	確定役

【図 1 1】

役決定の抽選置数-1(再遊技)							
RT状態	YK番号(名称)	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
非RT	1(再遊技A1)	6978	6978	6978	6978	6978	6978
	2(再遊技A2)	2000	2000	2000	2000	2000	2000
	3(再遊技B1)	0	0	0	0	0	0
	4(再遊技B2)	0	0	0	0	0	0
	5(再遊技B3)	0	0	0	0	0	0
	6(再遊技B4)	0	0	0	0	0	0
	7(再遊技B5)	0	0	0	0	0	0
	8(再遊技B6)	0	0	0	0	0	0
	9(再遊技C)	0	0	0	0	0	0
	10(再遊技D)	0	0	0	0	0	0
	11(再遊技E1)	0	0	0	0	0	0
	12(再遊技E2)	0	0	0	0	0	0
	13(再遊技F1)	0	0	0	0	0	0
	14(再遊技F2)	0	0	0	0	0	0
	15(再遊技F3)	0	0	0	0	0	0
	16(再遊技G1)	0	0	0	0	0	0
	17(再遊技G2)	0	0	0	0	0	0
RT1	1(再遊技A1)	3	3	3	3	3	3
	2(再遊技A2)	1	1	1	1	1	1
	3(再遊技B1)	1495	1495	1495	1495	1495	1495
	4(再遊技B2)	1495	1495	1495	1495	1495	1495
	5(再遊技B3)	1495	1495	1495	1495	1495	1495
	6(再遊技B4)	1495	1495	1495	1495	1495	1495
	7(再遊技B5)	1495	1495	1495	1495	1495	1495
	8(再遊技B6)	1495	1495	1495	1495	1495	1495
	9(再遊技C)	2	2	2	2	2	2
	10(再遊技D)	2	2	2	2	2	2
	11(再遊技E1)	0	0	0	0	0	0
	12(再遊技E2)	0	0	0	0	0	0
	13(再遊技F1)	0	0	0	0	0	0
	14(再遊技F2)	0	0	0	0	0	0
	15(再遊技F3)	0	0	0	0	0	0
	16(再遊技G1)	0	0	0	0	0	0
	17(再遊技G2)	0	0	0	0	0	0
RT2	1(再遊技A1)	0	0	0	0	0	0
	2(再遊技A2)	0	0	0	0	0	0
	3(再遊技B1)	0	0	0	0	0	0
	4(再遊技B2)	0	0	0	0	0	0
	5(再遊技B3)	0	0	0	0	0	0
	6(再遊技B4)	0	0	0	0	0	0
	7(再遊技B5)	0	0	0	0	0	0
	8(再遊技B6)	0	0	0	0	0	0
	9(再遊技C)	0	0	0	0	0	0
	10(再遊技D)	0	0	0	0	0	0
	11(再遊技E1)	2561	2571	2591	2510	2459	2408
	12(再遊技E2)	2450	2450	2450	2450	2450	2450
	13(再遊技F1)	12540	12510	12465	12457	12449	12441
	14(再遊技F2)	12540	12510	12465	12457	12449	12441
	15(再遊技F3)	12540	12510	12465	12457	12449	12441
	16(再遊技G1)	16	16	16	16	16	16
	17(再遊技G2)	16	16	16	16	16	16

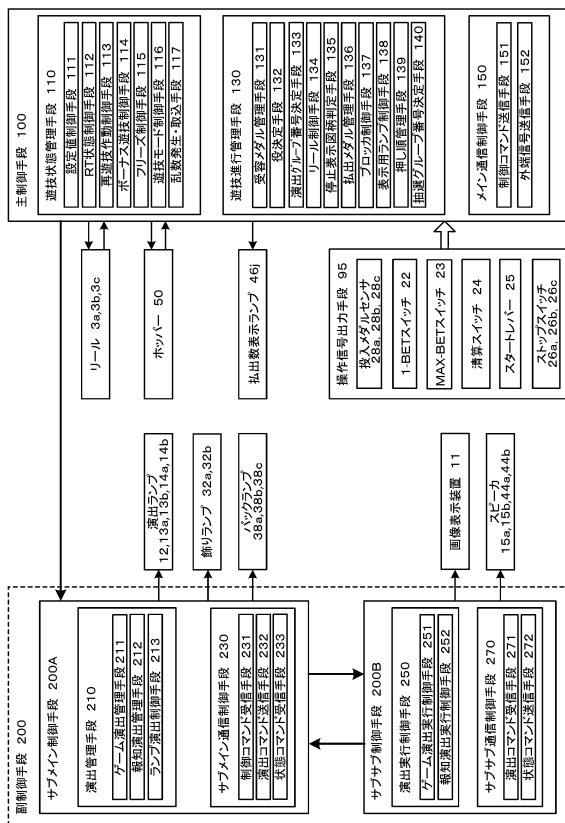
【図 1 2】

役決定の抽選置数-2(入賞)							
RT状態	YK番号(名称)	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
全RT共通	18(入賞A1)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	19(入賞A2)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	20(入賞A3)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	21(入賞A4)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	22(入賞B1)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	23(入賞B2)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	24(入賞B3)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	25(入賞B4)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	26(入賞C1)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	27(入賞C2)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	28(入賞C3)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	29(入賞C4)	1610	1610	1610	1610	1610	1610
	30(入賞D)	270	310	350	350	350	350
	31(入賞E1)	560	570	580	590	600	610
	32(入賞E2)	60	60	60	60	60	60
	33(入賞F1)	520	540	560	580	600	620
	34(入賞F2)	280	290	300	310	320	330
	35(入賞G1)	300	300	300	300	300	300
	36(入賞G2)	30	30	30	30	30	30
	37(入賞G3)	1	1	1	1	1	1
	38(入賞G4)	1	1	1	1	1	1

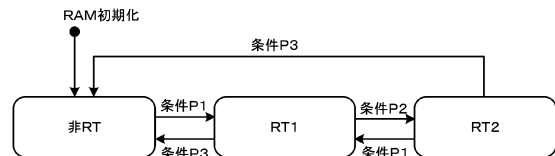
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】



移行条件

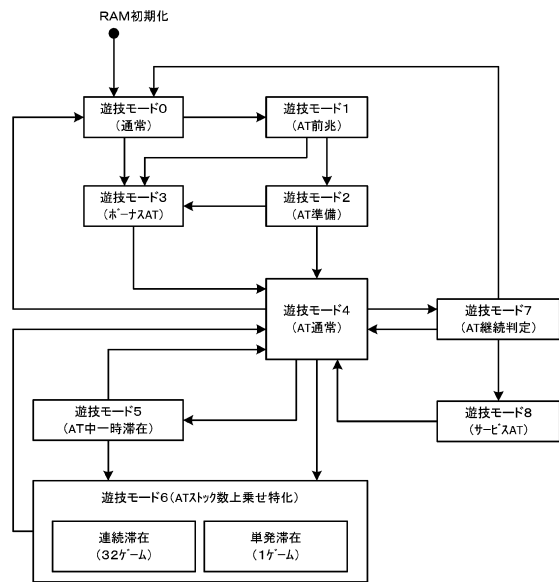
条件P1: RT1移行図柄(パターン01~03の特定図柄)表示  
条件P2: RT2移行RP(再遊技役3~7)の対応図柄表示  
条件P3: 非RT移行RP(再遊技役2)の対応図柄表示

30

40

50

【図 15】



【図 16】

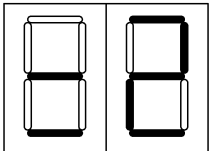
ナビ番号-対応押し順-表示内容対応表

ナビ番号	対応押し順	表示内容	
		払出数表示ランプ(メイン)	画像表示装置(サブ)
0	不明	表示なし	表示なし
1	左中右	「=1」を表示	「1・2・3」を表示
2	左右中	「=2」を表示	「1・3・2」を表示
3	中左右	「=3」を表示	「2・1・3」を表示
4	中右左	「=4」を表示	「3・1・2」を表示
5	右左中	「=5」を表示	「2・3・1」を表示
6	右中左	「=6」を表示	「3・2・1」を表示

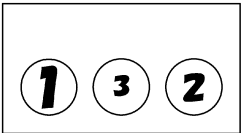
10

【図 17】

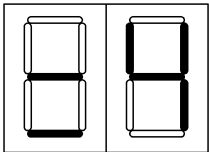
(A) ナビ番号2(払出数表示ランプ)



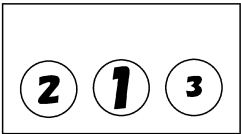
(B) ナビ番号2(画像表示装置)



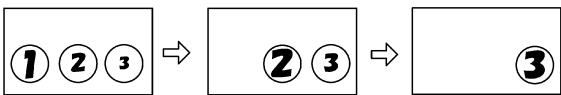
(C) ナビ番号4(払出数表示ランプ)



(D) ナビ番号4(画像表示装置)



(E) 押し順表示の変化(画像表示装置)



【図 18】

(A) 確率状態設定フラグセット抽選置数表(ゲーム数カウンタ値=100)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	224	224	224	224	224	224
1	当選	32	32	32	32	32	32

(B) 確率状態設定フラグセット抽選置数表(ゲーム数カウンタ値=300)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	128	128	128	128	128	128
1	当選	128	128	128	128	128	128

(C) 確率状態設定フラグセット抽選置数表(ゲーム数カウンタ値=600)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	128	128	128	128	128	128
1	当選	128	128	128	128	128	128

(D) 確率状態設定フラグセット抽選置数表(ゲーム数カウンタ値=950)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	1	1	1	1	1	1
1	当選	255	255	255	255	255	255

30

40

50

## 【図 19】

確率状態設定抽選置数表

選出値	ゲーム数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	236	236	236	236	236	236
1	20	8	8	8	8	8	8
2	30	8	8	8	8	8	8
3	40	2	2	2	2	2	2
4	50	2	2	2	2	2	2

## 【図 20】

ボーナスAT上乗せ抽選置数表

選出値	ゲーム数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
1	10	220	220	220	220	220	220
2	30	28	28	28	28	28	28
3	100	8	8	8	8	8	8

## 【図 21】

(A) AT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル0の場合)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	243	243	243	243	243	243
1	当選	13	13	13	13	13	13

(B) AT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル1の場合)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	230	230	230	230	230	230
1	当選	26	26	26	26	26	26

(C) AT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル2の場合)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	204	204	204	204	204	204
1	当選	52	52	52	52	52	52

(D) AT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル3の場合)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	153	153	153	153	153	153
1	当選	103	103	103	103	103	103

(E) AT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル4の場合)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	51	51	51	51	51	51
1	当選	205	205	205	205	205	205

(F) AT取得用第2抽選置数表(AT取得レベル5の場合)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	0	0	0	0	0	0
1	当選	256	256	256	256	256	256

## 【図 22】

(A) 遊技モード4AT上乗せ抽選置数表(抽選グループ番号=0)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	255	255	255	255	255	255
1	当選	1	1	1	1	1	1

(B) 遊技モード4AT上乗せ抽選置数表(抽選グループ番号=4)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	248	248	248	248	248	248
1	当選	8	8	8	8	8	8

10

## 【図 23】

(A) 遊技モード5移行抽選置数表(抽選グループ番号=0)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	208	208	208	208	208	208
1	当選	48	48	48	48	48	48

(B) 遊技モード5移行抽選置数表(抽選グループ番号=6)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	250	250	250	250	250	250
1	当選	6	6	6	6	6	6

## 【図 24】

(A) 遊技モード5AT上乗せ抽選置数表(抽選グループ番号=0)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	0	0	0	0	0	0
1	当選	256	256	256	256	256	256

(B) 遊技モード5AT上乗せ抽選置数表(抽選グループ番号=4)

選出値	内容	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	非当選	0	0	0	0	0	0
1	当選	256	256	256	256	256	256

30

40

50

【図 2 5】

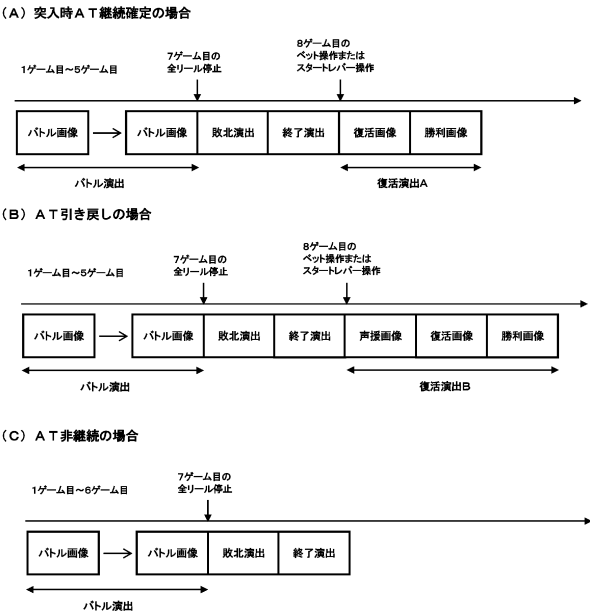
(A) ATストック数カウンタ加算抽選置数表(上乗せ特化フラグ=0、抽選グループ番号3)

選出値	上乗せATストック数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	255	255	255	255	255	255
1	1	1	1	1	1	1	1
2	2	0	0	0	0	0	0
3	3	0	0	0	0	0	0

(B) ATストック数カウンタ加算抽選置数表(上乗せ特化フラグ=1、抽選グループ番号3)

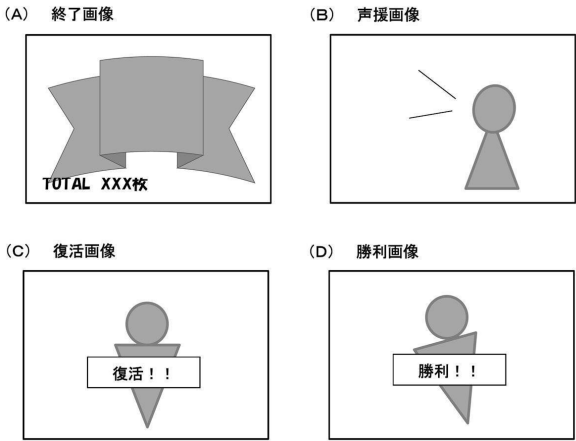
選出値	上乗せATストック数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0	191	191	191	191	191	191
1	1	64	64	64	64	64	64
2	2	1	1	1	1	1	1
3	3	0	0	0	0	0	0

【図 2 6】

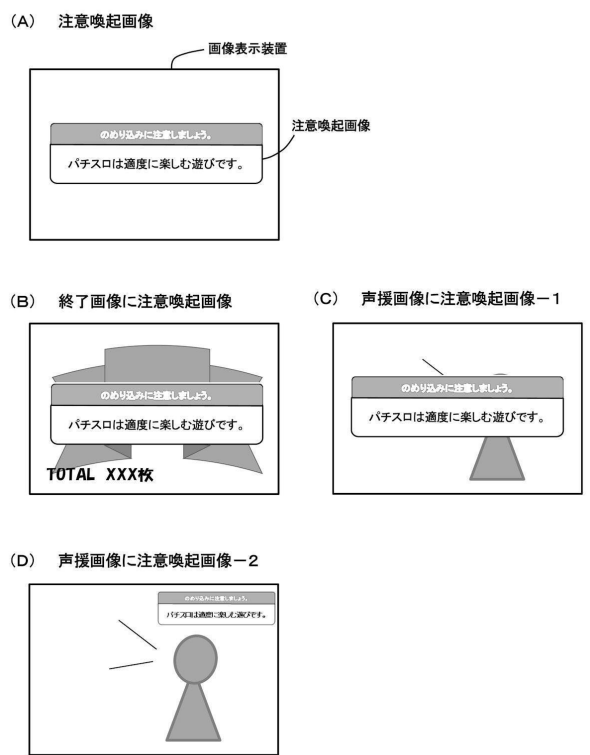


10

【図 2 7】



【図 2 8】



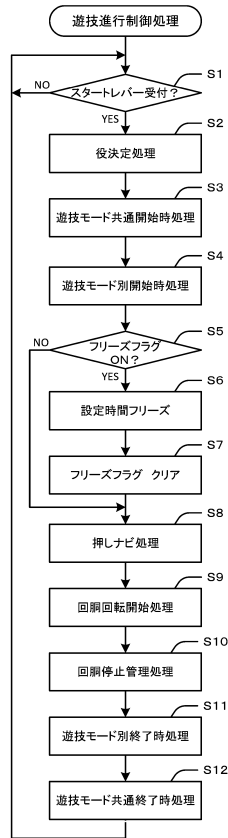
20

30

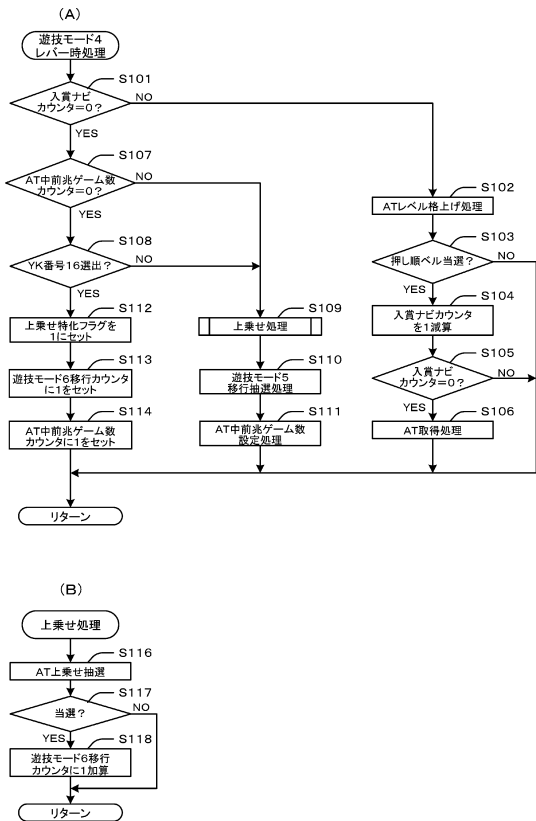
40

50

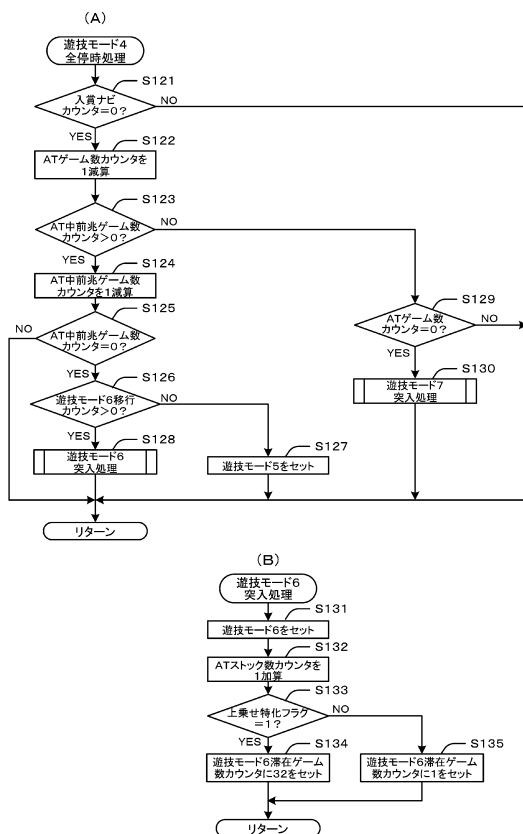
【図 29】



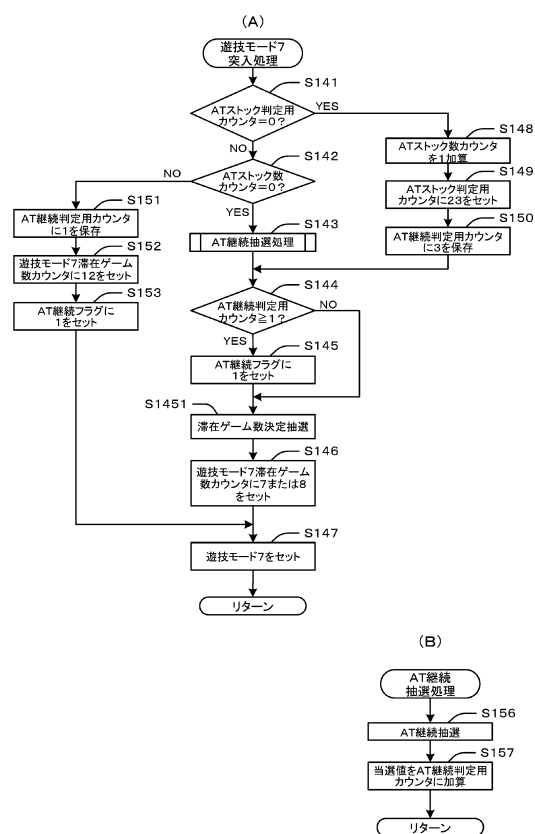
【図 30】



【図 31】



【図 32】



10

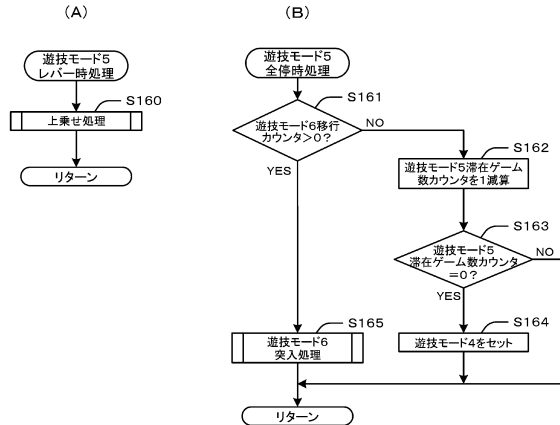
20

30

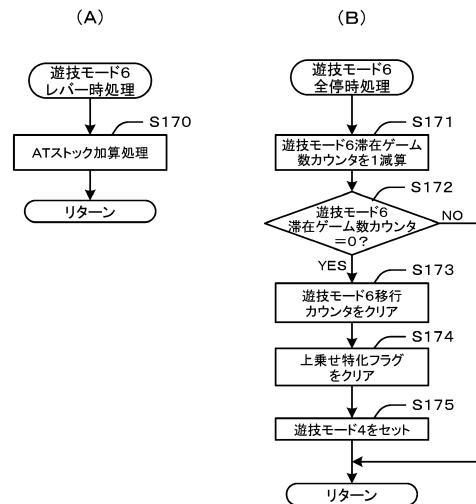
40

50

【図 3 3】

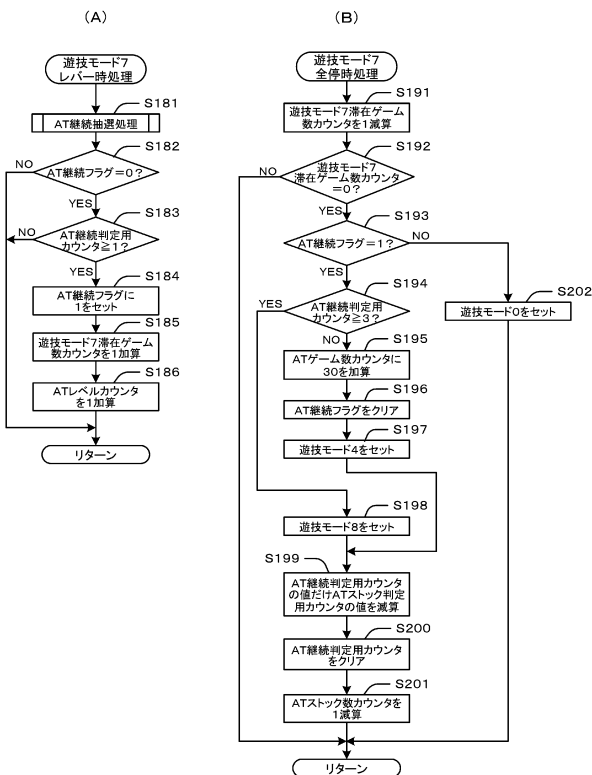


【図 3 4】

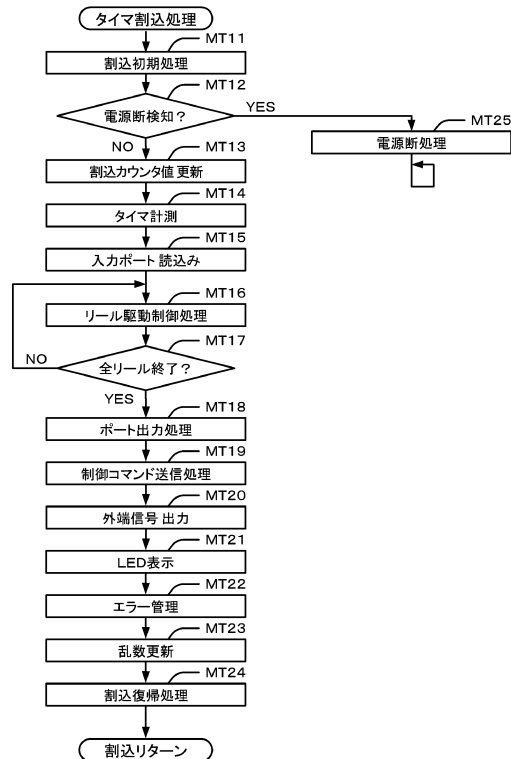


10

【図 3 5】



【図 3 6】



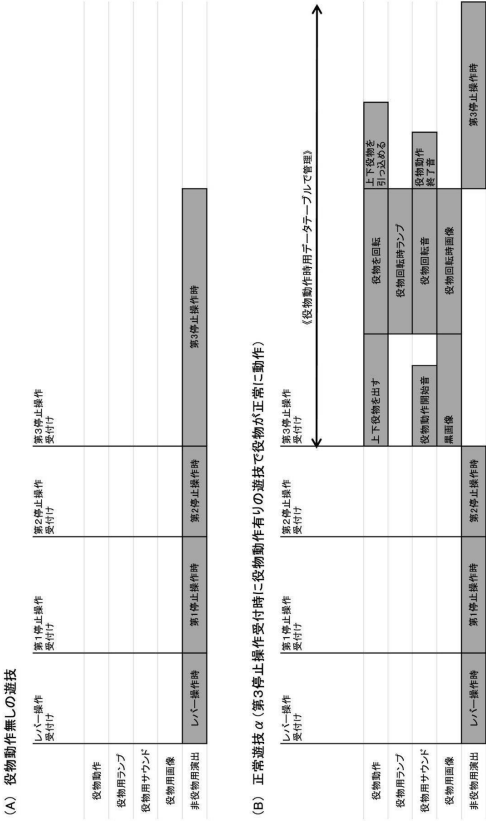
20

30

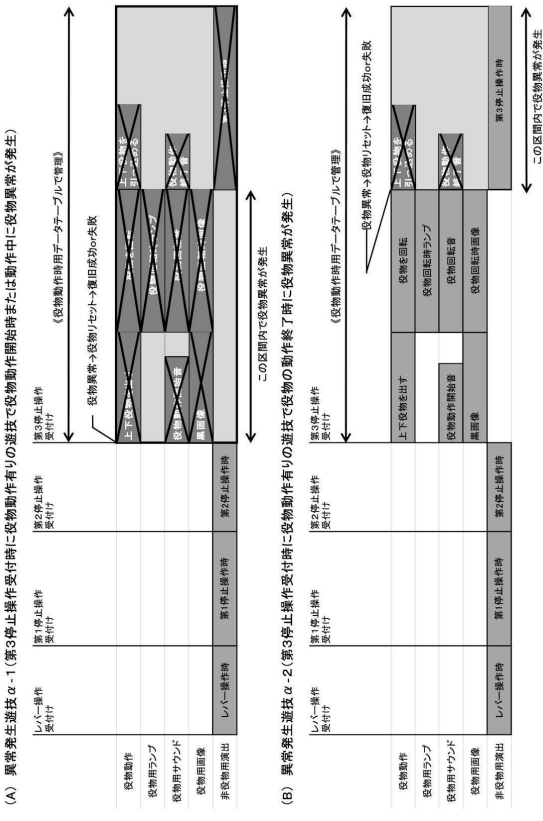
40

50

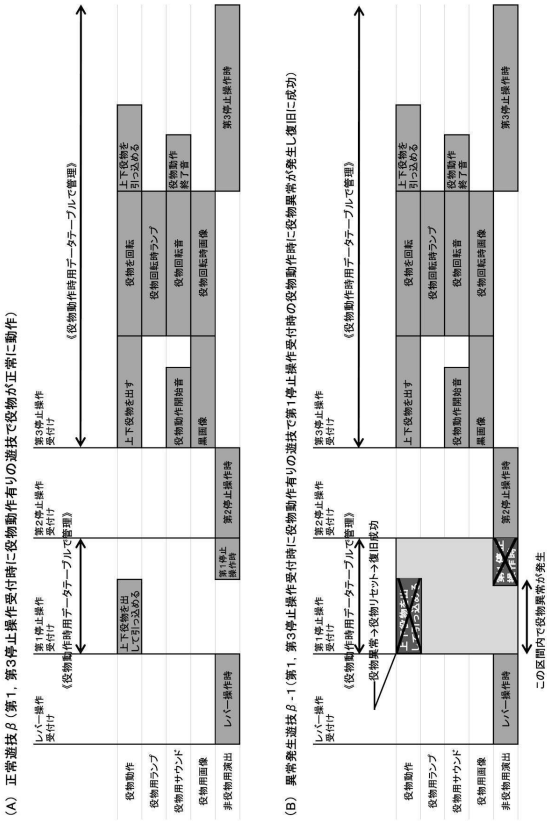
【図 3 7】



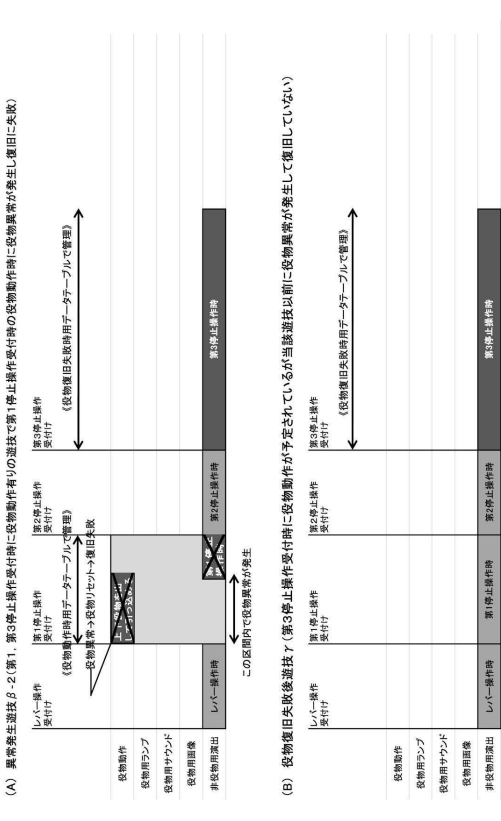
【図 3 8】



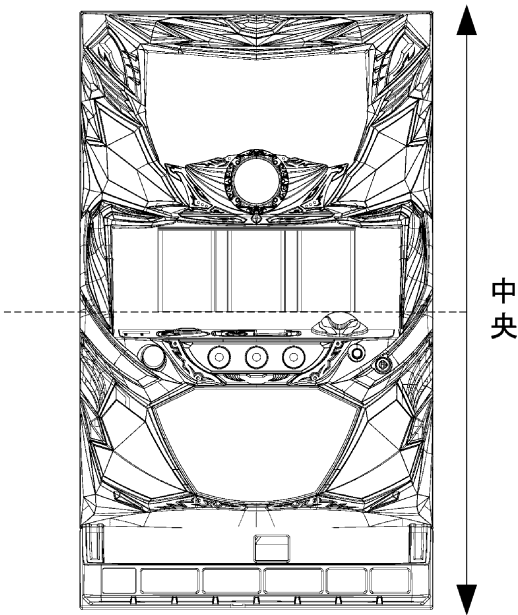
【図 3 9】



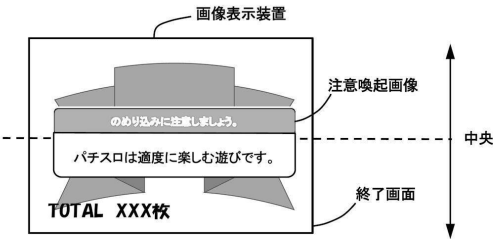
【図 4 0】



【図 4 1】



【図 4 2】

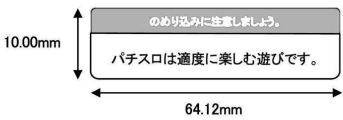


10

20

【図 4 3】

(a) 小型の画像表示装置に表示する場合

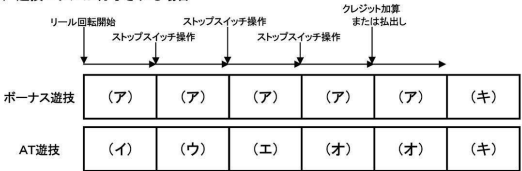


(b) 大型の画像表示装置に表示する場合

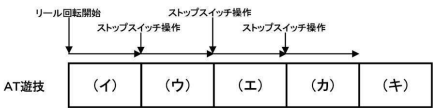


【図 4 4】

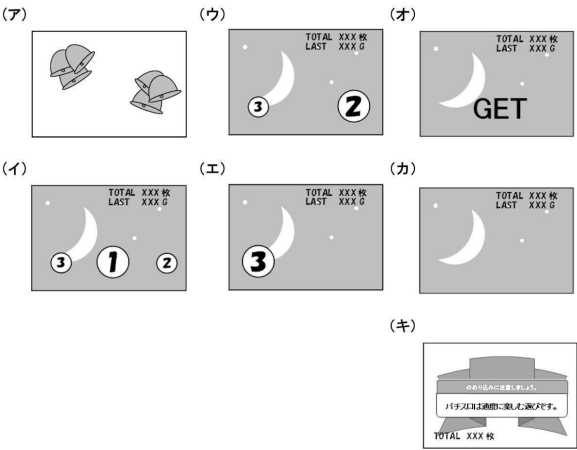
(a) 遊技メダルが付与される場合



(b) 遊技メダルが付与されない場合



30

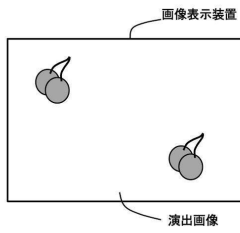


40

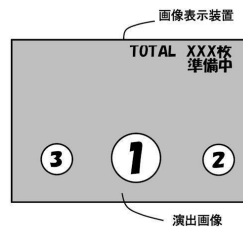
50

【図 4 5】

(a) 通常遊技 (チェリー役に当選)

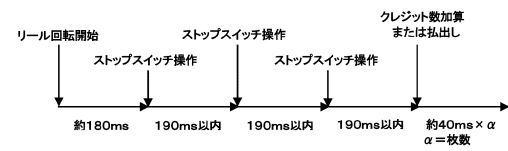


(b) AT準備遊技 (押し順ベル役に当選)

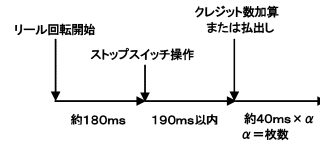


【図 4 6】

(a) 複数のストップスイッチが同時に操作できない仕様

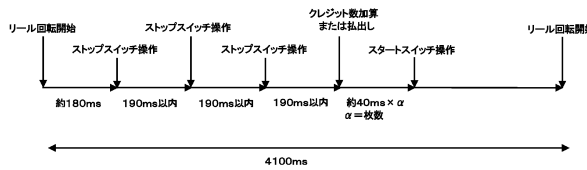


(b) 複数のストップスイッチが同時に操作できる仕様

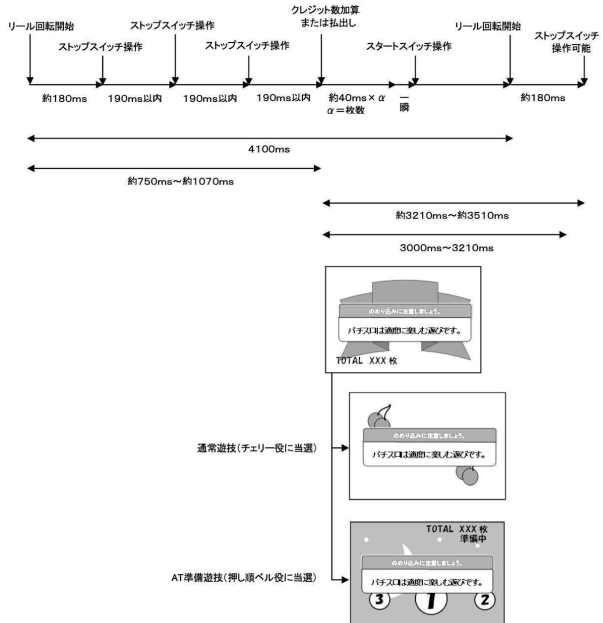


10

【図 4 7】



【図 4 8】



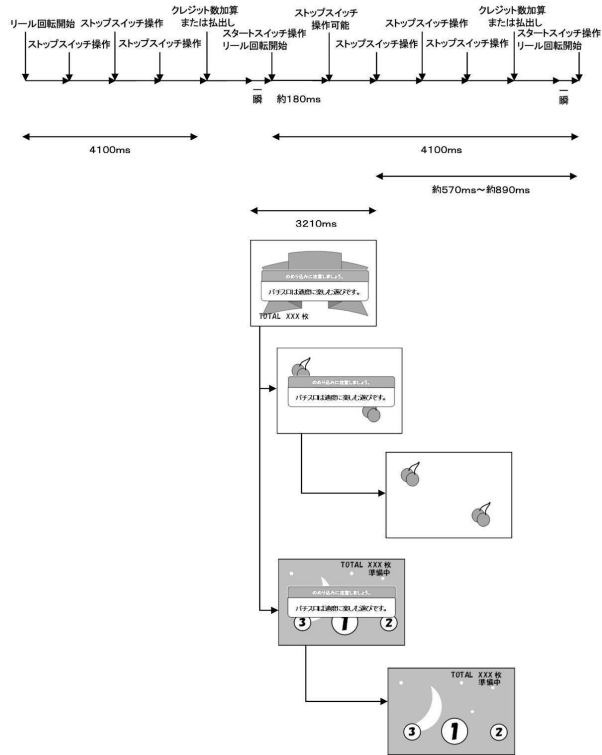
20

30

40

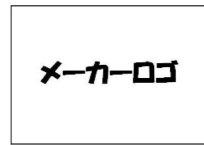
50

【図 49】

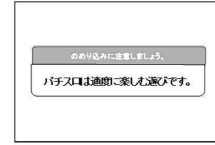


【図 50】

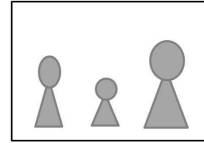
(a)



(b)



(c)

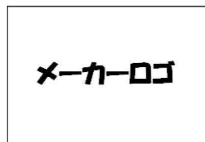


10

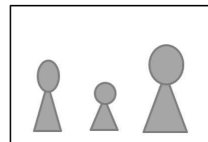
20

【図 51】

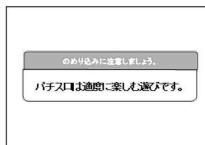
(a)



(b)

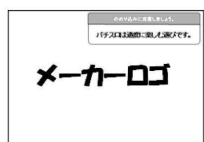


(c)



【図 52】

(a)



(b)

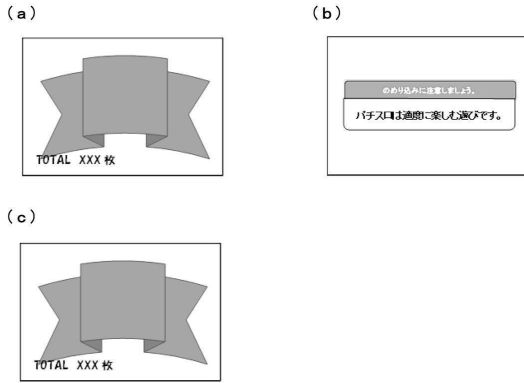


30

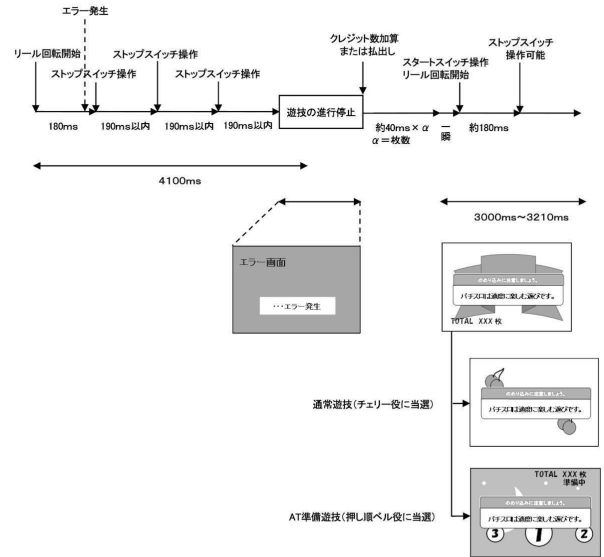
40

50

【図 5 3】

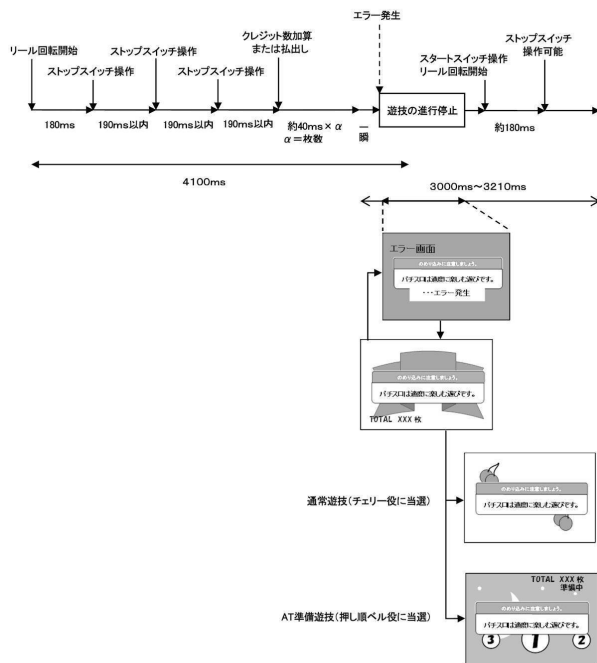


【図 5 4】

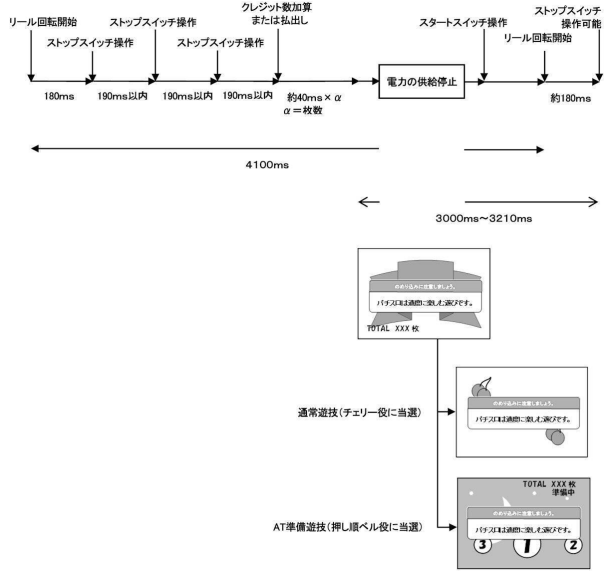


10

【図 5 5】



【図 5 6】



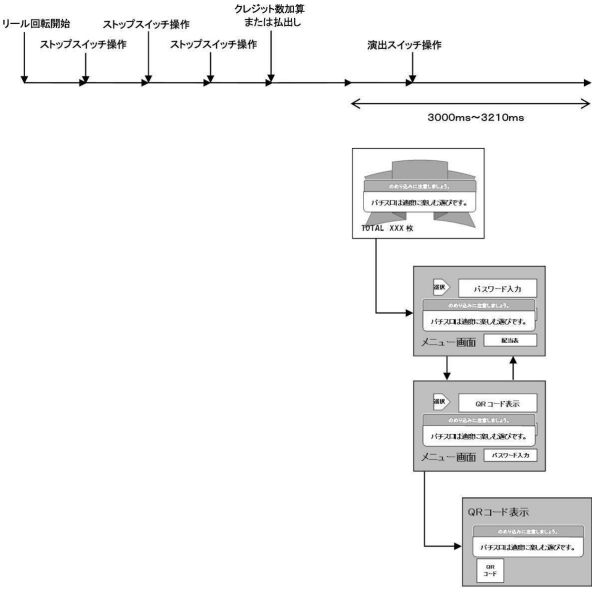
20

30

40

50

【図 57】



10

20

30

40

50

## フロントページの続き

- 式会社内  
(72)発明者 平生 泰寛  
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
- (72)発明者 佐尾 敏  
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
- (72)発明者 沢田 智  
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
- (72)発明者 立松 裕也  
東京都品川区西品川一丁目 1 番 1 号 住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
- 審査官 佐藤 洋允
- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 8 0 3 2 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 1 2 8 2 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 0 4 6 8 8 5 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 9 8 2 2 4 ( J P , A )  
特開 2 0 1 1 - 1 1 5 3 1 1 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 5 / 0 4  
A 6 3 F 7 / 0 2