

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5997301号  
(P5997301)

(45) 発行日 平成28年9月28日(2016.9.28)

(24) 登録日 平成28年9月2日(2016.9.2)

(51) Int.Cl.

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 89 頁)

(21) 出願番号 特願2015-18426 (P2015-18426)  
 (22) 出願日 平成27年2月2日(2015.2.2)  
 (62) 分割の表示 特願2010-157185 (P2010-157185)  
                   の分割  
           原出願日 平成22年7月9日(2010.7.9)  
 (65) 公開番号 特開2015-83228 (P2015-83228A)  
 (43) 公開日 平成27年4月30日(2015.4.30)  
           審査請求日 平成27年2月2日(2015.2.2)

(73) 特許権者 000144153  
                   株式会社三共  
                   東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 100098729  
                   弁理士 重信 和男  
 (74) 代理人 100163212  
                   弁理士 溝渕 良一  
 (74) 代理人 100156535  
                   弁理士 堅田 多恵子  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
                   東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
                   式会社三共内  
                   審査官 井海田 隆

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、  
 前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、遊技用価値の付与を伴う異なる複数種類の小役入賞を含む入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示部に表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、

1 ゲーム毎に実行される抽選に応じて報知条件を設定可能な報知条件設定手段と、

前記報知条件設定手段により設定された報知条件にしたがって所定の情報を報知する報知期間に制御する報知期間制御手段と、

を含み、

前記事前決定手段は、複数種類の小役入賞について発生を許容する旨を同時に決定する  
第1同時決定及び第2同時決定を行うことが可能であり、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1同時決定がなされた場合において、前記導出操作手段

10

20

が第 1 の操作順で操作された場合には、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として発生し得る小役入賞の数が多くなるように表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段により前記第 1 同時決定がなされた場合において、前記導出操作手段が前記第 1 の操作順とは異なる第 2 の操作順で操作された場合には、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として付与される遊技用価値が最も多くなり得るように表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段により前記第 2 同時決定がなされた場合において、前記導出操作手段が前記第 2 の操作順で操作された場合には、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として発生し得る小役入賞の数が多くなるように表示結果を導出する制御を行い、

10

前記事前決定手段により前記第 2 同時決定がなされた場合において、前記導出操作手段が前記第 1 の操作順で操作された場合には、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として付与される遊技用価値が最も多くなり得るように表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段により前記第 1 同時決定または前記第 2 同時決定がなされた場合において、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として発生し得る小役入賞の数が多くなるように表示結果を導出する制御を行ったときより、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として付与される遊技用価値が最も多くなり得るように表示結果を導出する制御を行ったときの方が、付与される遊技用価値が常に多くなり

20

、  
前記報知条件設定手段は、1 ゲーム毎に実行される抽選の抽選結果が第 1 の抽選結果となったときと、1 ゲーム毎に実行される抽選の抽選結果が第 2 の抽選結果となったときとで、報知条件を設定する割合が異なり得るように報知条件を設定する、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

30

【0002】

この種のスロットマシンとしては、特許文献 1 に記載のものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献 1】特開 2003 - 236041 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

本発明は、導出操作の順番によって異なる表示結果を導出させるスロットマシンを提供することを目的とする。

40

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を複数備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果が導出される前に、遊技用価値の付与を伴う異なる複数種類の小役入賞を含む入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段と、

50

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、  
前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示部に表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、

1 ゲーム毎に実行される抽選に応じて報知条件を設定可能な報知条件設定手段と、

前記報知条件設定手段により設定された報知条件にしたがって所定の情報を報知する報知期間に制御する報知期間制御手段と、

を含み、

前記事前決定手段は、複数種類の小役入賞について発生を許容する旨を同時に決定する  
第1同時決定及び第2同時決定を行うことが可能であり、

前記導出制御手段は、

前記事前決定手段により前記第1同時決定がなされた場合において、前記導出操作手段が第1の操作順で操作された場合には、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として発生し得る小役入賞の数が多くなるように表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段により前記第1同時決定がなされた場合において、前記導出操作手段が前記第1の操作順とは異なる第2の操作順で操作された場合には、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として付与される遊技用価値が最も多くなり得るように表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段により前記第2同時決定がなされた場合において、前記導出操作手段が前記第2の操作順で操作された場合には、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として発生し得る小役入賞の数が多くなるように表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段により前記第2同時決定がなされた場合において、前記導出操作手段が前記第1の操作順で操作された場合には、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として付与される遊技用価値が最も多くなり得るように表示結果を導出する制御を行い、

前記事前決定手段により前記第1同時決定または前記第2同時決定がなされた場合において、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として発生し得る小役入賞の数が多くなるように表示結果を導出する制御を行ったときより、発生を許容する旨が決定された複数種類の小役入賞を対象として付与される遊技用価値が最も多くなり得るように表示結果を導出する制御を行ったときの方が、付与される遊技用価値が常に多くなり、

前記報知条件設定手段は、1 ゲーム毎に実行される抽選の抽選結果が第1の抽選結果となったときと、1 ゲーム毎に実行される抽選の抽選結果が第2の抽選結果となったときとで、報知条件を設定する割合が異なり得るように報知条件を設定する

ことを特徴としている。

【0009】

本発明の手段1のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な複数の可変表示領域（左、中、右リール）からなる可変表示装置を備え、

遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）の全てに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）を通る複数の入賞ライン（入賞ラインL1～L5）上に導出された図柄の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）に表示結果が導出される前に前記遊技用価値の付与を伴う小役入賞（小役）を含む複数種類の入賞について発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記複数の可変表示領域（左、中、右リール）それぞれに表示結果を導出させる際に操

10

20

30

40

50

作される導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）と、

前記導出操作手段が操作されたときに、該導出操作手段に対応する可変表示領域に、該導出操作手段が操作された時点で所定範囲（引込範囲）内に位置する表示結果から前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に応じていずれかの表示結果を導出させる制御を行う導出制御手段と、

を備え、

前記小役入賞のうち第 1 の小役入賞（ブドウ）は、前記複数の可変表示領域のうちの特定の可変表示領域（左リール）において前記第 1 の小役入賞を構成する第 1 の特定図柄（ブドウ）、他の可変表示領域（中、右リール）において前記第 1 の小役入賞を構成する第 1 の他図柄（中、右リールともにブドウ）がいずれかの入賞ライン（入賞ライン L 1 ~ L 5）上に揃うことで発生する入賞であり、前記小役入賞のうち第 2 の小役入賞（1 枚役）は、前記特定の可変表示領域（左リール）において前記第 2 の小役入賞を構成する第 2 の特定図柄（ブドウ）、他の可変表示領域（中、右リール）において前記第 2 の小役入賞を構成する第 2 の他図柄（中リールはプラム、スイカ、チェリー、ベルのいずれか、右リールはブドウ）がいずれかの入賞ライン（入賞ライン L 1 ~ L 5）上に揃うことで発生する入賞であり、前記小役入賞のうち第 3 の小役入賞（2 枚役）は、前記特定の可変表示領域（左リール）において前記第 3 の小役入賞を構成する図柄であり前記第 2 の特定図柄とは異なる第 3 の特定図柄（リプレイ）、他の可変表示領域において前記第 3 の小役入賞を構成する第 3 の他図柄（中リールはプラム、スイカ、チェリー、ベルのいずれか、右リールはリプレイ）がいずれかの入賞ライン（入賞ライン L 1 ~ L 5）上に揃うことで発生する入賞であり、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が、前記第 1 ~ 3 の小役入賞の発生を許容し、かつ前記特別入賞の発生を許容しない特定の決定結果（特別役非持越中の小役 G R（1）~（5）当選）であり、前記導出操作手段が特定の順番で操作された場合に、前記第 1 の小役入賞（ブドウ）を構成する図柄の組合せをいずれかの入賞ラインに導出させる制御を行い、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記特定の決定結果（特別役非持越中の小役 G R（1）~（5）当選）であり、前記導出操作手段が前記特定の順番以外の順番で操作された場合に、前記第 2 の小役入賞を構成する図柄（1 枚役）の組合せ及び前記第 3 の小役入賞（2 枚役）を構成する図柄の組合せの双方をそれぞれいずれかの入賞ラインに導出させる制御を行い、

前記スロットマシンは、

報知期間（A T）において前記事前決定手段の決定結果が前記特定の決定結果となった場合に、当該特定の決定結果に対応して遊技者にとって有利となる前記導出操作手段の操作順を特定するための情報（ナビ演出）を報知する報知手段と、

所定契機の成立により有利条件（ナビストック数）が設定されたことに基づいて制御される状態であって、当該有利条件に対応する有利終了条件が成立（A T から非 A T に制御するときの A T フラグがナビストック数 0 であるとき）して前記有利条件が設定されていない通常状態（A T フラグから A T でない旨が特定される状態）となるまで、前記報知期間となる割合が前記通常状態であるときよりも高い有利状態（A T である旨を示す A T フラグがセットされている状態）に制御する有利状態制御手段と、

前記有利状態において報知期間が終了した後に再び報知期間となり得るまでの非報知期間（潜伏期間）を決定する非報知期間決定手段と、

を備え、

前記非報知期間決定手段は、一の報知期間以前の非報知期間（一連の A T における潜伏期間のうち過去 5 回または 3 回までの潜伏期間）が所定期間（比較的短い潜伏期間）以下であることを示す特殊条件が成立している場合（例えば、過去 5 回または 3 回までの潜伏期間のうちいずれも比較的長い潜伏期間でないとき、短潜伏連続カウンタの値が 5 以上または 3 以上であるとき）には、成立していない場合（例えば、短潜伏連続カウンタの値が 4 以下または 2 以下であるとき）に比べて、当該一の報知期間終了後の非報知期間の期待値が大きくなる（平均化される長さが長くなる）ように非報知期間を決定し、

前記有利状態制御手段は、前記報知期間となり得る期間が特定期間となる一の有利状態（例えば、ナビストック数が8設定されている状態）に制御させる有利条件が前記所定契機の所定回の成立により設定される場合（例えば1回のAT抽選により制御）には、前記所定回よりも多い特定回の成立により設定される場合（例えば2回のAT抽選により制御）に比べて、当該一の有利状態に制御されることに起因して付与されることが期待される遊技用価値の総数と賭数の設定に用いられる遊技用価値の総数との差である獲得期待数（増減枚数、メダルの純増枚数）が少なくなるように前記有利状態を制御するための特定制御を行う（例えば、潜伏期間として長い期間を高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1～3の小役入賞の発生が許容され、かつ特別入賞の発生が許容されていない場合には、特定の順番で導出操作手段が操作された場合と、特定の順番以外の順番で導出操作手段が操作された場合と、で小役入賞の組合せが揃う入賞ラインの数が異なるため、小役入賞が発生した際の可変表示領域の表示態様のバリエーションを増やすことができる。

また、報知期間においては、事前決定手段の決定結果が特定の決定結果となった場合に、当該特定の決定結果に対応して遊技者にとって有利となる導出操作手段の操作順を特定するための情報が報知される。このため、報知期間において事前決定手段の決定結果が特定の決定結果となった場合には、遊技者は意図的に有利な操作順で導出操作手段を操作して有利な表示態様を導出させることができる。このような遊技者にとって有利となる報知期間には、通常状態であるときよりも有利状態であるときの方が高い割合で移行される。その結果、有利状態に制御されて報知期間に移行されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

また、有利状態に制御された場合であっても、非報知期間に移行される長さによって、次の報知期間に移行されるまでに設定する賭数が多くなり遊技者の利益が左右される。このため、非報知期間の長さに遊技者を注目させることができる。このような非報知期間は、それ以前の非報知期間に基づき特殊条件が成立しているか否かを考慮して決定される。具体的に、一の報知期間終了後の非報知期間の期待値が、当該一の報知期間以前の非報知期間が所定期間以下であることにより特殊条件が成立している場合に、特殊条件が成立していない場合に比べて大きくなるように、当該非報知期間が決定される。

これにより、非報知期間として、例えば短い期間に決定された結果、特殊条件が成立しているときには、特殊条件が成立していないときよりも長い期間に決定され、再び短い期間が決定されてしまうことを極力防止することができる。このため、有利状態において報知期間が終了した後に移行される非報知期間が単調になってしまうことを防止でき、有利状態における遊技の興趣が低下する不都合の発生を防止することができる。さらに、非報知期間が単調になってしまうことを防止することによって、例えば非報知期間が短い期間ばかりとなり一連の有利状態における射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

尚、前記第2の小役入賞を構成する第2の特定図柄、前記第3の小役入賞を構成する第3の特定図柄が異なる構成であれば、第1の小役入賞を構成する第1の特定図柄と第2の特定図柄、または第1の特定図柄と第3の特定図柄が同じ図柄であっても良いし、異なる図柄であっても良い。また、前記第1の小役入賞を構成する第1の他図柄、前記第2の小役入賞を構成する第2の他図柄、前記第3の小役入賞を構成する第3の他図柄は、同じ図柄であっても良いし、異なる図柄であっても良い。

また、前記第1の小役入賞を構成する第1の特定図柄と前記第1の他図柄とは同じ図柄であっても良いし、異なる図柄であっても良い。同様に前記第2の小役入賞を構成する第2の特定図柄と前記第2の他図柄とは同じ図柄であっても良いし、異なる図柄であっても良く、前記第3の小役入賞を構成する第3の特定図柄と前記第3の他図柄とは同じ図柄であっても良いし、異なる図柄であっても良い。

また、非報知期間決定手段により非報知期間を決定するタイミングは、前記有利条件が設定された後であって、該有利条件に基づき制御される有利状態において当該非報知期間

10

20

30

40

50

に移行するまでであれば良い。また、非報知期間決定手段の決定対象は、前記有利状態において制御される非報知期間毎であっても良く、また、前記有利状態に制御するまでに当該有利状態において制御されるすべての非報知期間であっても良い。

この特徴によれば、遊技者にとって有利となる報知期間には、通常状態であるときよりも有利状態であるときの方が高い割合で移行される。その結果、有利状態に制御されて報知期間に移行されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

また、有利状態に制御された場合であっても、報知期間や非報知期間に移行される長さによって、遊技者の利益が左右される。さらに、報知期間となり得る期間が特定期間となる一の有利状態に制御させる有利条件が所定契機の所定回の成立により設定される場合には、所定回よりも多い特定回の成立により設定される場合に比べて、当該有利状態に制御されることに起因する獲得期待数が少なくなるように有利状態を制御するための特定制御が行われる。これにより、同じ期間に亘り報知期間に移行させ得る有利状態に制御されたときであっても、所定契機の成立回数が少ない程、遊技者の利益が少なくなる。その結果、有利条件を設定することとなった所定契機の成立回数が何回であるのか、すなわち有利状態への制御契機にも注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、有利条件を設定することとなった所定契機の成立回数が多いときには、少ないときと比較して、同じ期間に亘り報知期間に移行させ得る有利状態に制御する有利条件が設定されるまでに、高い割合で多くの賭数を要する。一方、有利条件を設定することとなった所定契機の成立回数が少ないときには、多いときと比較して、同じ期間に亘り報知期間に移行させ得る有利状態に制御されたときであっても、遊技者の利益が少なくなる。これにより、所定契機の成立回数が多いときと少ないときとの利益均衡を図り、例えば所定契機の成立回数が少ないときにも多いときと同じ利益を付与する場合と比較して、所定契機の成立回数が少ないときの射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を極力抑制することができる。

#### 【 0 0 1 0 】

本発明の手段 2 のスロットマシンは、手段 1 に記載のスロットマシンであって、

前記有利状態制御手段は、前記報知期間となり得る期間が特定期間となる一の有利状態（例えば、ナビストック数が 8 設定されている状態）に制御させる有利条件が前記所定契機の所定回の成立により設定される場合（例えば 1 回の A T 抽選により制御）には、前記所定回よりも多い特定回の成立により設定される場合（例えば 2 回の A T 抽選により制御）に比べて、当該一の有利状態に制御されることに起因して付与されることが期待される遊技用価値の総数と賭数の設定に用いられる遊技用価値の総数との差である獲得期待数（増減枚数、メダルの純増枚数）が少なくなるように前記有利状態を制御するための特定制御を行う（例えば、潜伏期間として長い期間を高い割合で選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技者にとって有利となる報知期間には、通常状態であるときよりも有利状態であるときの方が高い割合で移行される。その結果、有利状態に制御されて報知期間に移行されることに対する期待感を遊技者に抱かせることができる。

また、有利状態に制御された場合であっても、報知期間や非報知期間に移行される長さによって、遊技者の利益が左右される。さらに、報知期間となり得る期間が特定期間となる一の有利状態に制御させる有利条件が所定契機の所定回の成立により設定される場合には、所定回よりも多い特定回の成立により設定される場合に比べて、当該有利状態に制御されることに起因する獲得期待数が少なくなるように有利状態を制御するための特定制御が行われる。これにより、同じ期間に亘り報知期間に移行させ得る有利状態に制御されたときであっても、所定契機の成立回数が少ない程、遊技者の利益が少なくなる。その結果、有利条件を設定することとなった所定契機の成立回数何回であるのか、すなわち有利状態への制御契機にも注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、有利条件を設定することとなった所定契機の成立回数が多いときには、少ないときと比較して、同じ期間に亘り報知期間に移行させ得る有利状態に制御する有利条件が設定されるまでに、高い割合で多くの賭数を要する。一方、有利条件を設定することとなっ

た所定契機の成立回数が少ないときには、多いときと比較して、同じ期間に亘り報知期間に移行させ得る有利状態に制御されたときであっても、遊技者の利益が少なくなる。これにより、所定契機の成立回数が多いときと少ないときとの利益均衡を図り、例えば所定契機の成立回数が少ないときにも多いときと同じ利益を付与する場合と比較して、所定契機の成立回数が少ないときの射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を極力抑制することができる。

【 0 0 1 1 】

本発明の手段 3 のスロットマシンは、手段 1 または 2 に記載のスロットマシンであって、

前記非報知期間決定手段は、前記特殊条件が成立している場合にのみ、前記一の報知期間終了後の非報知期間が前記非報知期間として決定し得る所定範囲内の期間（0 ゲーム～100 ゲーム）のうち最大期間（100 ゲーム）となり得るように、前記非報知期間を決定する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊条件が成立している場合にのみ最大期間となり得るように、有利状態における非報知期間が決定されるため、特殊条件が成立しているか否かでメリハリをつけることができ、有利状態における遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 1 2 】

本発明の手段 4 のスロットマシンは、手段 1～3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

20

前記非報知期間決定手段は、前記特殊条件が成立している場合に、前記一の報知期間終了後の非報知期間が前記有利状態のうち前記一の報知期間に移行されている間（50 ゲームに亘る A T）において付与されることが期待される遊技用価値の総数（期待メダル枚数）と賭数の設定に用いられる遊技用価値の総数（賭数）との差である獲得期待数（A T 中平均増減枚数）以上の遊技用価値を消費する期間となり得るように、前記非報知期間を決定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊条件が成立しているときには、一の報知期間に移行されている間における獲得期待数以上の遊技用価値を消費しなければ、次の報知期間に移行されない期間に決定され得る。このため、特殊条件が成立していることに対する緊張感をより強く遊技者に抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 0 1 3 】

本発明の手段 5 のスロットマシンは、手段 1～4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段の決定結果（内部抽選）が、前記第 1～3 の小役入賞の発生を許容し、かつ遊技者にとって有利な特別遊技状態（B B）への移行を伴う特別入賞（特別役）の発生も許容する特別の決定結果（特別役持越中の小役 G R（1）～（5）当選）である場合に、前記導出操作手段が操作された順番に関わらず、前記第 1 の小役入賞（ブドウ）を構成する図柄の組合せをいずれかの入賞ラインに導出させる制御を行うとともに、前記第 1 の小役入賞（ブドウ）と前記特別入賞（特別役）の双方が発生可能となる表示結果を前記第 2 の小役入賞（1 枚役）と前記第 3 の小役入賞（2 枚役）の双方が発生可能となる表示結果よりも優先して導出させる制御を行い、

40

前記特定の可変表示領域（左リール）に配列された図柄は、所定のタイミング（特別役の引込範囲）にて前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L）が操作された場合に、前記第 1 の図柄（ブドウ）及び前記特別入賞を構成する図柄（黒 7）の双方を前記入賞ラインに導出させることは可能であるが、前記第 2 の図柄（ブドウ）、前記第 3 の図柄（リプレイ）及び前記特別入賞を構成する図柄（黒 7）からなる 3 つの図柄全てを前記入賞ラインに導出させることができない順番にて配置されている

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定の可変表示領域では、所定のタイミングにて導出操作手段が操

50

作された場合に、第 1 の図柄及び特別入賞を構成する図柄の双方を前記入賞ラインに導出させることは可能であるが、第 2 の図柄、第 3 の図柄及び特別入賞を構成する図柄からなる 3 つの図柄全てを入賞ラインに導出させることができない順番にて図柄が配列されており、第 1 ～ 3 の小役入賞の発生が許容され、かつ特別入賞の発生が許容されている場合には、第 1 の小役入賞と特別入賞の双方が発生可能となる表示結果を第 2 の小役入賞と第 3 の小役入賞の双方が発生可能となる表示結果よりも優先して導出させる制御を行うようになっている。このため、特別入賞と複数の小役入賞が同時に許容された場合に、特別入賞の構成図柄と小役入賞の構成図柄の双方を入賞ラインに停止させる構成にしても、特定の可変表示領域において特別入賞を構成する図柄と第 1 の図柄とが同時に入賞ラインに停止する図柄配置、すなわち 2 種類の図柄が入賞ラインに停止する図柄配置とすることで、第 2 の小役入賞の構成図柄、第 3 の小役入賞の構成図柄及び特別入賞の構成図柄からなる 3 つの図柄が全て同時に入賞ラインに停止する図柄配置、すなわち 3 種類の図柄が入賞ラインに停止する図柄配置と比較して図柄配列の制限が少なく済む。

10

また、第 1 ～ 3 の小役入賞の発生が許容され、かつ特別入賞の発生が許容されている場合には、導出操作手段が操作された順番に関わらず、第 1 の小役入賞を構成する図柄の組合せをいずれかを入賞ラインに導出させる制御を行うようになり、第 1 の小役入賞が単独で揃うことで特別入賞が許容されていることに対する期待感を高めることができる。

#### 【 0 0 1 4 】

本発明の手段 6 のスロットマシンは、手段 1 ～ 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

20

前記第 1 の小役入賞（ブドウ）が発生した場合と、前記第 2 の小役入賞（1 枚役）及び前記第 3 の小役入賞（2 枚役）の双方が発生した場合と、で付与される遊技用価値の数異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が同じ特定の決定結果であっても、導出操作手段を操作した順番によって付与される遊技用価値の数を変化させることができる。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【 0 0 1 5 】

【図 1】本発明を適用したスロットマシンの正面図である。

30

【図 2】スロットマシンの内部構造図である。

【図 3】リールの図柄配列を示す図である。

【図 4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 5】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 6】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 7】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 8】複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図 9】ブドウに当選したときのリール制御を説明するための図である。

40

【図 10】ブドウ当選時において停止順に応じて入賞ラインに揃う図柄組合せを示す図である。

【図 11】特別役の当選中にブドウが当選した際の優先制御の一例を示す図である。

【図 12】特別役の当選中にブドウが当選した際の優先制御の一例を示す図である。

【図 13】チェリーに当選している場合のリール制御について説明するための図である。

【図 14】第 1 A T 抽選を実行する契機となる抽選条件を説明するための図である。

【図 15】第 1 A T 抽選において参照されるテーブルを説明するための図である。

【図 16】第 1 A T 抽選において参照されるテーブルを説明するための図である。

【図 17】ポイント関連処理を説明するためのフローチャートである。

【図 18】ポイント付与条件を説明するための図である。

50



【図 19】付与ポイントを決定するためのテーブルを説明するための図である。  
【図 20】差数対応報知抽選を行うためのテーブルを説明するための図である。  
【図 21】総数対応報知抽選を行うためのテーブルを説明するための図である。  
【図 22】第 2 A T 抽選を実行する契機となる抽選条件の一例を説明するための図である。

【図 23】第 2 A T 抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

【図 24】潜伏期間決定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 25】潜伏期間を決定するためのテーブルを説明するための図である。

【図 26】天井ゲーム到達時処理を説明するためのフローチャートである。

【図 27】ナビ可能期間設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 28】ナビ演出実行処理を説明するためのフローチャートである。

【図 29】ペナルティ設定処理を説明するためのフローチャートである。

【図 30】変形例における、報知抽選を行うためのテーブルを説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

本発明の実施例を以下に説明する。

【実施例】

【0017】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例を図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0018】

本実施例のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 から見えるように配置されている。

【0019】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「黒 7」、「白 7」、「BAR」、「リプレイ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「オレンジ」、「ブドウ」、「プラム」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

【0020】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられリールモータ 32 L、32 C、32 R（図 4 参照）によって回転させることで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透視窓 3 に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【0021】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 33 L、33 C、33 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 55 と、が設けられている。また、リール LED 55 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 12 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0022】

前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 51（図 1 参照）の表示領域 51 a が配置されている。液晶表示器 51 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で、透過性を有するノーマリーホワイトタイプの液晶パネルを有しており、表示領域 51 a の透視窓 3 に対応する透過領域 51 b 及び透視窓 3 を

10

20

30

40

50

介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。また、表示領域 5 1 a の透過領域 5 1 b を除く領域の裏面には、背後から表示領域 5 1 a を照射するバックライト（図示略）が設けられているとともに、さらにその裏面には、内部を隠蔽する隠蔽部材（図示略）が設けられている。

【0023】

また、前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いてメダル 1 枚分の賭数を設定する際に操作される 1 枚 B E T スイッチ 5、クレジットを用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数（本実施例では通常遊技状態、準備モード、及びリプレイの当選確率が高確率となる R T（ReplayTime）においては 3、ボーナスにおいては 2）を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

10

【0024】

尚、本実施例では、回転を開始した 3 つのリール 2 L、2 C、2 R のうち、最初に停止するリールを第 1 停止リールと称し、また、その停止を第 1 停止と称する。同様に、2 番目に停止するリールを第 2 停止リールと称し、また、その停止を第 2 停止と称し、3 番目に停止するリールを第 3 停止リールと称し、また、その停止を第 3 停止あるいは最終停止と称する。

20

【0025】

また、前面扉 1 b には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 11、後述する B B 中のメダルの獲得枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード等が表示される遊技補助表示器 12、入賞の発生により払い出されたメダル枚数が表示されるペイアウト表示器 13 が設けられている。

【0026】

また、前面扉 1 b には、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 17、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 19、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 20 が設けられている。

30

【0027】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、1 枚 B E T スイッチ 5 及び M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 21（図 4 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 22 L、22 C、22 R（図 4 参照）がそれぞれ設けられている。

40

【0028】

前面扉 1 b の内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 24、後述の B B 終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ 36 a、後述の B B 終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）

50

する処理)に制御する自動精算機能の有効/無効を選択するための自動精算スイッチ36b、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1a内部に設けられた後述のホッパータンク34a(図2参照)側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31を有するメダルセクタ(図示略)、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25(図4参照)が設けられている。

#### 【0029】

筐体1a内部には、図2に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R(図4参照)からなるリールユニット2、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b、ホッパーモータ34bの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ34cからなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

#### 【0030】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ35aが設けられており、導電部材がオーバーフロータンク35内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

#### 【0031】

電源ボックス100の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ37、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率(出玉率)の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット/設定スイッチ38、電源をon/offする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

#### 【0032】

本実施例のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには1枚BETスイッチ5またはMAXBETスイッチ6を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインL1~L5(図1参照)のうち遊技状態に応じて定められた入賞ラインが有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

#### 【0033】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL1、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわちV字型に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち山型に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL4、リール2Lの中段、リール2Cの中段、リール2Rの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインL5の5種類が入賞ラインとして定められている。

## 【 0 0 3 4 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L、2 C、2 R が回転し、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。

## 【 0 0 3 5 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、有効化され入賞ライン上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役とも呼ぶ）が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では 50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。

10

## 【 0 0 3 6 】

尚、有効化され複数の入賞ライン上にメダルの払出を伴う図柄の組合せが揃った場合には、有効化され入賞ラインに揃った図柄の組合せそれぞれに対して定められた払出枚数を合計し、合計した枚数のメダルが遊技者に対して付与されることとなる。

## 【 0 0 3 7 】

ただし、1 ゲームで付与されるメダルの払出枚数には、上限（本実施例では 9 枚）が定められており、合計した払出枚数が上限を超える場合には、上限枚数のメダルが付与されることとなる。また、有効化され入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

20

## 【 0 0 3 8 】

また、本実施例におけるスロットマシン 1 にあっては、ゲームが開始されて各リール 2 L、2 C、2 R が回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ms（ミリ秒）である。

## 【 0 0 3 9 】

30

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 80 回転し、 $80 \times 21$ （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1680 コマ分の図柄を変動させるので、190 ms の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。

## 【 0 0 4 0 】

このため、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、その結果として当該図柄から 6 コマ先までの図柄を上段に表示させることができる。すなわち、リール 2 L、2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L、8 R のうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を含めて 7 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。尚、中リールでは、中段にしか入賞ラインが設定されないため、リール 2 C において、ストップスイッチ 8 C が操作されたときに当該ストップスイッチに対応する中リールの中段に表示されている図柄を含めて 5 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

40

## 【 0 0 4 1 】

図 4 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 40、演出制御基板 90、電源基板 101 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 90 によって遊技状態

50

に応じた演出が制御され、電源基板 101 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0042】

電源基板 101 には、外部から AC100V の電源が供給されるとともに、この AC100V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 40 及び遊技制御基板 40 を介して接続された演出制御基板 90 に供給されるようになっている。

【0043】

また、電源基板 101 には、前述したホッパーモータ 34b、払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38、電源スイッチ 39 が接続されている。

10

【0044】

遊技制御基板 40 には、前述した 1 枚 BET スイッチ 5、MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8L、8C、8R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36a、自動精算スイッチ 36b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33L、33C、33R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

【0045】

20

また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、ペイアウト表示器 13、1~3 BET LED 14~16、投入要求 LED 17、スタート有効 LED 18、ウェイト中 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スイッチ有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22L、22C、22R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32L、32C、32R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述したホッパーモータ 34b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 40 に搭載された後述のメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0046】

遊技制御基板 40 には、メイン CPU 41a、ROM 41b、RAM 41c、I/O ポート 41d を備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行うメイン制御部 41、所定範囲（本実施例では 0~65535）の乱数を生成する乱数回路 42、一定周波数のクロック信号を乱数回路 42 に供給するパルス発振器 43、遊技制御基板 40 に直接または電源基板 101 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 44、リールモータ 32L、32C、32R の駆動制御を行うモータ駆動回路 45、流路切替ソレノイド 30 の駆動制御を行うソレノイド駆動回路 46、遊技制御基板 40 に接続された各種表示器や LED の駆動制御を行う LED 駆動回路 47、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 41 に対して出力する電断検出回路 48、電源投入時またはメイン CPU 41a からの初期化命令が入力されないときにメイン CPU 41a にリセット信号を与えるリセット回路 49、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

30

40

【0047】

メイン CPU 41a は、計時機能、タイマ割込などの割込機能（割込禁止機能を含む）を備え、ROM 41b に記憶されたプログラム（後述）を実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。ROM 41b は、メイン CPU 41a が実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶する。RAM 41c は、メイン CPU 41a がプログラムを実行する際のワーク領域等として使用される。I/O ポート 41d は、メイン制御部 41 が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0048】

50

また、メイン制御部 4 1 には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、R A M 4 1 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

【 0 0 4 9 】

メイン C P U 4 1 a は、基本処理として遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン C P U 4 1 a は、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっており、電断検出回路 4 8 から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施例では、約 0 . 5 6 m s ）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

10

【 0 0 5 0 】

メイン C P U 4 1 a は、I / O ポート 4 1 d を介して演出制御基板 9 0 に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、演出制御基板 9 0 から遊技制御基板 4 0 へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板 4 0 から演出制御基板 9 0 へ送信されるコマンドの伝送ラインは、ストロープ（I N T）信号ライン、データ伝送ライン、グラウンドラインから構成されているとともに、演出中継基板 8 0 を介して接続されており、遊技制御基板 4 0 と演出制御基板 9 0 とが直接接続されない構成とされている。

20

【 0 0 5 1 】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1（図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、前述したリール L E D 5 5 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 5 2 】

尚、本実施例では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 9 0 または他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部 9 1 及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

30

【 0 0 5 3 】

また、本実施例では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

40

【 0 0 5 4 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、日付情報及び時刻情報を含む時間情報

50

を出力する時計装置 97、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ CPU 91a に対して出力する電断検出回路 98、その他の回路等、が搭載されており、サブ CPU 91a は、遊技制御基板 40 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 90 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

【0055】

サブ CPU 91a は、メイン CPU 41a と同様に、割込機能（割込禁止機能を含む）を備える。サブ制御部 91 の割込端子の 1 つは、コマンド伝送ラインのうち、メイン制御部 41 がコマンドを送信する際に出力するストローブ（INT）信号線に接続されており、サブ CPU 91a は、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部 41 からのコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ CPU 91a は、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、サブ制御部 91 の割込端子の 1 つは、電断検出回路 98 と接続されており、サブ CPU 91a は、電断検出回路 98 から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（サブ）を実行する。また、サブ CPU 91a においても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

【0056】

また、サブ制御部 91 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 91c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0057】

本実施例のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0058】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源を ON する必要がある。設定キースイッチ 37 を ON 状態として電源を ON すると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット / 設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 37 が OFF されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の RAM 41c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0059】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 37 を ON 状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ 37 を ON 状態とすると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 37 を OFF 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

【0060】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン CPU 41a が電断検出回路 48 からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（メイン）を実行する。電断割込処理（メイン）では、レジスタを後述する RAM 41c のスタックに退避し、RAM 41c にいずれかのビットが 1 となる破壊診断用データ（本実施例では、5AH）、すなわち 0 以外の

10

20

30

40

50

特定のデータを格納するとともに、RAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM 41cに格納する処理を行うようになっている。尚、RAMパリティとはRAM 41cの該当する領域（本実施例では、全ての領域）の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

#### 【0061】

そして、メインCPU 41aは、その起動時においてRAM 41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM 41cに記憶されているデータに基づいてメインCPU 41aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。尚、RAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

#### 【0062】

尚、本実施例では、RAM 41cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メインCPU 41aは、電源投入時においてRAM 41cのデータが正常であると判定した場合に、RAM 41cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM 41cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

#### 【0063】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、例えば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

#### 【0064】

また、サブCPU 91aも電断検出回路98からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（サブ）を実行する。電断割込処理（サブ）では、レジスタを後述するRAM 91cのスタックに退避し、RAM 91cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データを格納するとともに、RAM 91cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM 91cに格納する処理を行うようになっている。

#### 【0065】

そして、サブCPU 91aは、その起動時においてRAM 91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM 91cに記憶されているデータに基づいてサブCPU 91aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合（1の場合）には、RAM異常と判定し、RAM 91cを初期化するようになっている。この場合、メインCPU 41aと異なり、RAM 91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

#### 【0066】

尚、本実施例では、RAM 91cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブCPU 91aは、電源投入時においてRAM 91cのデータが正常であると判定した場合に、RAM 91cの格納データに基づい



て電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM 91cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

#### 【0067】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。例えば、BB中か、通常遊技状態か、などの遊技状態を示すデータのみをバックアップするとともに、遊技状態に対応する演出（BB中であればBB中演出、通常遊技状態であれば通常演出）以外の特定の演出（小役告知など）の実行中に電断が発生した場合に、次回電源投入時において電断時に実行されていた特定の演出を再開するのではなく、電源投入時においてバックアップされている遊技状態に対応する演出を最初から実行するようにしても良い。

#### 【0068】

次に、メイン制御部41のRAM 41cの初期化について説明する。メイン制御部41のRAM 41cの格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、RTワーク、停止相ワーク、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

#### 【0069】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oポート41dの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、BB終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、内部当選フラグ、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、演出制御基板90へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行う際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において0が格納された後、1に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。RTワークは、現在の遊技状態がRT(0)～(4)のいずれかである場合にその旨を示すRTフラグ、RT残りゲーム数が格納されるワークである。停止相ワークは、リールモータ32L、32C、32Rの停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ32L、32C、32Rが停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM 41cのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、RAM 41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メインCPU 41aのレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

#### 【0070】

本実施例においてメインCPU 41aは、RAM異常エラー発生時、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がONの状態での起動時、設定キースイッチ37のみがONの状態での起動時、BB終了時、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がOFFの状態での起動時においてRAM 41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の6つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる6種類の初期化を行う。

#### 【0071】

初期化0は、RAM異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化0では、RAM 41cの格納領域のうち、使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域及び未使用スタ

10

20

30

40

50

ック領域を含む)が初期化される。初期化1は、起動時において設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がONの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化1では、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域及びRTワークを除く全ての領域(未使用領域及び未使用スタック領域を含む)が初期化される。初期化2は、起動時において設定キースイッチ37のみがONの状態であり、設定変更モードへ移行する場合において、その前に行う初期化であり、初期化2では、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域、RTワーク及び停止相ワークを除く全ての領域(未使用領域及び未使用スタック領域を含む)が初期化される。初期化3は、BB終了時に行う初期化であり、初期化3では、RAM41cの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、起動時において設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がOFFの状態であり、かつRAM41cのデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化4では、非保存ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化5は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化5では、RAM41cの格納領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。

10

#### 【0072】

尚、本実施例では、初期化1、初期化2を設定変更モードの移行前に行っているが、設定変更モードの終了時、すなわち設定が確定した後に行うようにしても良い。この場合、設定値ワークを初期化してしまうと確定した設定値が失われてしまうこととなるので、設定値ワークの初期化は行われない。

20

#### 【0073】

本実施例のスロットマシン1においては、いずれかの入賞ライン上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

#### 【0074】

尚、ビッグボーナスをBBと示し、ビッグボーナス中に提供されるレギュラーボーナスをRBと示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。

30

#### 【0075】

##### [入賞役、遊技状態の遷移]

図5は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、及び入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図6は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図である。

#### 【0076】

本実施例におけるスロットマシンは、図6に示すように、メイン制御部41により、ボーナス終了後に制御される準備モード、所定条件が成立(後述する準備モードあるいは有利RTにおいて後述する1枚役・2枚役同時入賞、あるいは有利RTにおいて転落リプレイ入賞)することにより制御される通常遊技状態、通常遊技状態において所定の有利条件が成立(後述する昇格リプレイ入賞)することにより制御される有利RT、ボーナス内部当選したときに制御される内部中RT、及びボーナス入賞により制御されるボーナスのうち、いずれかに制御される。

40

#### 【0077】

有利RTは、各々、再遊技役の当選率が極めて高確率となる点において、準備モード及び通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態といえる。尚、有利RTを、RT、有利状態などという場合もある。

#### 【0078】

また、本実施例におけるスロットマシンは、上記のように、メイン制御部41により、遊技状態を準備モード、通常遊技状態、有利RT、内部中RT、ボーナスに制御可能とし

50

つつ、遊技状態が通常遊技状態や有利 R T であるときには、サブ制御部 9 1 により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、A T という）に演出状態を制御可能となっている。また、所定のポイント付与条件が成立することにより、A T に制御される確率に關与するポイントが付与される。

【0079】

図 5 を参照して、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス 1 ～ 5 （以下、各々のビッグボーナスを B B と称する）の 5 種類のボーナスが含まれる。

【0080】

B B 1 は、入賞ラインのいずれかに「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。B B 2 は、入賞ラインのいずれかに「白 7 - 白 7 - 白 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。B B 3 は、入賞ラインのいずれかに「B A R - B A R - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となる。B B 4 は、入賞ラインのいずれかに「黒 7 - 黒 7 - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となる。B B 5 は、入賞ラインのいずれかに「白 7 - 白 7 - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0081】

B B 1 ～ B B 3 のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス 1 （以下、R B 1 と称する）に毎ゲーム制御されるボーナスに移行される。また、B B 4 ～ B B 5 のいずれかに入賞すると、レギュラーボーナス 2 （以下、R B 2 と称する）に毎ゲーム制御されるボーナスに移行される。

【0082】

遊技状態がボーナスにある間は、入賞した B B の種類に対応するビッグボーナス中フラグが R A M 4 1 c に設定される。また、レギュラーボーナスにある間は、R B の種類に対応するレギュラーボーナス中フラグが R A M 4 1 c に設定される。すなわち、ビッグボーナス中フラグが O N 状態に設定されている間は、ゲームが開始される毎に対応するレギュラーボーナス中フラグが O N 状態に設定される。

【0083】

B B 1 ～ B B 3 のいずれかの入賞に起因して発生したボーナスは、3 1 6 枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。B B 4 または B B 5 の入賞に起因して発生したボーナスは、7 3 枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

【0084】

図 6 に示すように、B B 1 ～ B B 5 のいずれかに内部当選してから入賞するまでは、内部中 R T に遊技状態が制御される。内部中 R T では、リプレイに当選する確率が通常遊技状態であるときよりも高確率となる。また、図 6 に示すように、ビッグボーナスが終了した後は、準備モードに遊技状態が制御される。

【0085】

後述する内部抽選において B B 1 ～ B B 5 のうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R をこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B B 1 ～ B B 5 を構成する図柄（「黒 7」、「白 7」、「B A R」）は、各々、左リール 2 L、右リール 2 R 各々において 7 コマ以内に配置されておらず、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないためである。

【0086】

次に、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、ブドウ、9 枚役 1 ～ 4、1 枚役 1 ～ 4、スイカ、チェリー 1、チェリー 2、特殊役 1、特殊役 2 が含まれる。

【0087】

小役のうちスイカは、入賞ラインのいずれかに「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となる。スイカが入賞すると 3 枚メダルが払い出される。スイカは、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。スイカを構成する図柄（「スイカ」）は、左リール 2 L において 7 コマ以内に配置されておらず、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないため

10

20

30

40

50

ある。

【 0 0 8 8 】

次に、小役のうちチェリー 1 は、入賞ラインのいずれかに「チェリー - ブドウ - ブドウ」の図柄が導出されることにより入賞となり、1 枚のメダルが払い出される。小役のうちチェリー 2 は、リール 2 C について入賞ラインのいずれかに「チェリー」の図柄が導出されることにより入賞となり、1 枚のメダルが払い出される。尚、チェリー 2 が入賞した場合には、入賞ライン L 1 ~ L 5 のすべてにおいて入賞となるため、5 枚のメダルが払出される。

【 0 0 8 9 】

次に、小役のうち特殊役 1 は、入賞ラインのいずれかに「プラム - プラム - B A R」の図柄が導出されることにより入賞となり、1 枚のメダルが払い出される。尚、本実施例においては、後述するように、スイカ、チェリー 1、チェリー 2、特殊役 1 が当選したことを条件として、ポイントが付与される。

10

【 0 0 9 0 】

小役のうち特殊役 2 は、入賞ラインのいずれかに「B A R - 白 7 - 白 7」の図柄が導出されることにより入賞となり、1 枚のメダルが払い出される。特殊役 2 は、後述するように R B 1 中のみ当選可能に設定されている。尚、本実施例においては、後述するように、特殊役 2 が当選したときには、原則として、ナビストックが付与される。

【 0 0 9 1 】

小役のうちブドウは、入賞ラインのいずれかに「ブドウ - ブドウ - ブドウ」の図柄が導出されることにより入賞となり、9 枚のメダルが払い出される。

20

【 0 0 9 2 】

ここで、図 3 を参照すると、ブドウ図柄は、左リール 2 L、右リール 2 R 各々において 7 コマ以内に配置されており、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選においてブドウに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【 0 0 9 3 】

次に、9 枚役 1 ~ 3 について説明する。9 枚役 1 は、入賞ラインのいずれかに「白 7 - 黒 7 - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 2 は、入賞ラインのいずれかに「白 7 - 白 7 - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 3 は、入賞ラインのいずれかに「白 7 - オレンジ - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となる。

30

【 0 0 9 4 】

ここで、図 3 を参照すると、9 枚役 1 ~ 3 各々を構成する図柄は、左リール 2 L、右リール 2 R 各々において 7 コマ以内に配置されておらず、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において 9 枚役 1 ~ 3 のいずれかに当選していても、当選している 9 枚役の構成図柄に対応するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、当選している 9 枚役に入賞することはない。

【 0 0 9 5 】

9 枚役 1 ~ 3 のうちいずれかが入賞した場合には、9 枚のメダルが払い出される。

40

【 0 0 9 6 】

次に、2 枚役 1 ~ 4 について説明する。2 枚役 1 は、入賞ラインのいずれかに「リプレイ - プラム - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。2 枚役 2 は、入賞ラインのいずれかに「リプレイ - スイカ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。2 枚役 3 は、入賞ラインのいずれかに「リプレイ - チェリー - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。2 枚役 4 は、入賞ラインのいずれかに「リプレイ - ベル - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【 0 0 9 7 】

ここで、図 3 を参照すると、2 枚役 1 ~ 4 各々を構成する図柄のうち左リール及び右リールの「リプレイ」は 7 コマ以内に配置されているが、中リールの「プラム」、「スイカ

50

」、「チェリー」及び「ベル」は5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において2枚役1～4のいずれかに当選していても、当選している2枚役の「プラム」、「スイカ」、「チェリー」及び「ベル」に対応するストップスイッチ8Cを入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、当選している2枚役に入賞することはない。

【0098】

2枚役1～4のうちいずれかが入賞した場合には、2枚のメダルが払い出される。

【0099】

次に、1枚役1～4について説明する。1枚役1は、入賞ラインのいずれかに「ブドウ - プラム - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となる。1枚役2は、入賞ラインのいずれかに「ブドウ - スイカ - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となる。1枚役3は、入賞ラインのいずれかに「ブドウ - チェリー - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となる。1枚役4は、入賞ラインのいずれかに「ブドウ - ベル - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となる。

【0100】

ここで、図3を参照すると、1枚役1～4各々を構成する図柄のうち左リール及び右リールの「ブドウ」は7コマ以内に配置されているが、中リールの「プラム」、「スイカ」、「チェリー」及び「ベル」は5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において2枚役1～4のいずれかに当選していても、当選している1枚役の「プラム」、「スイカ」、「チェリー」及び「ベル」に対応するストップスイッチ8Cを入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、当選している1枚役に入賞することはない。

【0101】

1枚役1～4のうちいずれかが入賞した場合には、1枚のメダルが払い出される。

【0102】

また、図6に示すように、準備モード、有利RTにおいて1枚役と2枚役が同時入賞した後は、通常遊技状態に制御される。

【0103】

通常リプレイは、入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。通常リプレイを構成する図柄（「リプレイ」）は、左リール2L、右リール2R各々において7コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されている。よって、通常リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0104】

昇格リプレイは、入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - ブドウ」の組合せが揃ったときに入賞となる。昇格リプレイを構成する図柄（「リプレイ」、「ブドウ」）は、左リール2L、右リール2R各々において7コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されている。よって、昇格リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8L～8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0105】

図6に示すように、通常遊技状態において昇格リプレイに入賞した後は、有利RTに制御される。後述するように、昇格リプレイは、準備モードにおける内部抽選においては当選しないように設定されており、通常遊技状態における内部抽選において所定確率で当選するように設定されている。このため、準備モードにおいては昇格リプレイに入賞しない。その結果、準備モードから有利RTに制御されないように構成されており、通常遊技状態であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常遊技状態からのみ有利RTに制御されるように構成されている。

【0106】

尚、通常遊技状態以外の遊技状態（例えば、準備モード）であるときにも、所定確率（

10

20

30

40

50

極めて低い確率、１％）で昇格リプレイについて抽選して当選し得るようにし、通常遊技状態以外の遊技状態からも有利ＲＴに制御されるように構成しても良い。

#### 【０１０７】

転落リプレイ１は、入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - 黒７」の組合せが揃ったときに入賞となる。転落リプレイ２は、入賞ラインのいずれかに「リプレイ - リプレイ - ＢＡＲ」の組合せが揃ったときに入賞となる。転落リプレイ１及び転落リプレイ２各々を構成する図柄のうち、左リール２Ｌにおいて７コマ以内に配置されており、中リール２Ｃにおいて５コマ以内に配置されているが、右リール２Ｒの図柄（「黒７」「ＢＡＲ」）は、７コマ以内に配置されていない。

#### 【０１０８】

しかしながら、転落リプレイ１と転落リプレイ２とは、同時に当選するため、ストップスイッチ８Ｒの操作タイミングに関わらず、転落リプレイ１及び転落リプレイ２のうちいずれかの右リール２Ｒを構成する図柄を入賞ラインに引き込むことができる。このため、転落リプレイ１及び転落リプレイ２は、原則として、当選していれば、ストップスイッチ８Ｌ～８Ｒの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。図６に示すように、有利ＲＴにおいて転落リプレイに入賞した後は、通常遊技状態に制御される。

#### 【０１０９】

制御用リプレイは、入賞ラインのいずれかに「リプレイ - 白７ - リプレイ」の組合せが揃ったときに入賞となる。制御用リプレイを構成する図柄のうち、リール２Ｌ、２Ｒの図柄（「リプレイ」）は、各リールにおいて７コマ以内に配置されているが、中リール２Ｃの図柄（「白７」）は、５コマ以内に配置されていない。このため、内部抽選において制御用リプレイに当選していても、ストップスイッチ８Ｃを適正なタイミングで操作しなければ、制御用リプレイに入賞しない。

#### 【０１１０】

しかし、制御用リプレイは、昇格リプレイや転落リプレイと同時に当選するため、ストップスイッチ８Ｃの操作タイミングに関わらず、昇格リプレイや転落リプレイを構成する図柄を入賞ラインに引き込むことができる。このため、制御用リプレイは、原則として、当選しても入賞させることができないが、同時に当選するリプレイのいずれかを入賞させることができる役といえる。

#### 【０１１１】

図６に示すように、準備モードあるいは有利ＲＴにおいて２枚役と１枚役が同時入賞した後は、通常遊技状態に制御される。通常遊技状態は、ボーナスに当選するか、昇格リプレイに入賞するまで継続して制御される。尚、準備モードあるいは有利ＲＴ以外の遊技状態において２枚役と１枚役が同時入賞したとしても、通常遊技状態に制御されない。また、通常遊技状態において２枚役と１枚役が同時入賞したとしても、当該通常遊技状態への制御が維持される。

#### 【０１１２】

##### 〔抽選対象役の組合せ〕

次に、図７を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。本実施例では、遊技状態がいずれであるかによって抽選対象役の組合せが異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図７においては、入賞役の間に“＋”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

#### 【０１１３】

図７においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されることを示し、×印は、当該遊技状態であるときに当該抽選対象役が読み出されないことを示している。

#### 【０１１４】

また、図７の印の下に示す数値は、所定の設定値（例えば設定値１）の判定値数を示

10

20

30

40

50

す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役（図7の通常の「スイカ」）の当選確率は、300 / 65536となる。

#### 【0115】

遊技状態が通常遊技状態であるときには、BB1、BB2、BB3、BB4、BB5、BB1+チェリー1+チェリー2+特殊役1、BB2+チェリー1+チェリー2、BB3+チェリー1、スイカ、チェリー1、チェリー1+チェリー2、チェリー1+チェリー2+特殊役1、特殊役1、ブドウ、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ、通常リプレイ、リプGR1、リプGR2が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読み出される。

10

#### 【0116】

尚、リプGR1とは、通常リプレイ+昇格リプレイをいい、通常リプレイ及び昇格リプレイが読み出されて内部抽選が行われることを示す。リプGR2とは、通常リプレイ+昇格リプレイ+制御用リプレイをいい、通常リプレイ、昇格リプレイ、及び制御用リプレイが読み出されて内部抽選が行われることを示す。

#### 【0117】

また、左中右ブドウとは、ブドウ+2枚役1～4+1枚役1～4をいう。左右中ブドウとは、ブドウ+2枚役1～4+1枚役1～4+9枚役1をいう。右左中ブドウとは、ブドウ+2枚役1～4+1枚役1～4+9枚役2をいう。右中左ブドウとは、ブドウ+2枚役1～4+1枚役1～4+9枚役3をいう。中ブドウとは、ブドウ+2枚役1～4+1枚役1～4+9枚役1+9枚役2をいう。よって、例えば、左中右ブドウとは、ブドウ、2枚役1～4、及び1枚役1～4が読み出されて内部抽選が行われることを示す。

20

#### 【0118】

遊技状態が準備モードであるときには、BB1、BB2、BB3、BB4、BB5、BB1+チェリー1+チェリー2+特殊役1、BB2+チェリー1+チェリー2、BB3+チェリー1、スイカ、チェリー1、チェリー1+チェリー2、チェリー1+チェリー2+特殊役1、特殊役1、ブドウ、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ、通常リプレイが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読み出される。

30

#### 【0119】

遊技状態が有利RTであるときには、BB1、BB2、BB3、BB4、BB5、BB1+チェリー1+チェリー2+特殊役1、BB2+チェリー1+チェリー2、BB3+チェリー1、スイカ、チェリー1、チェリー1+チェリー2、チェリー1+チェリー2+特殊役1、特殊役1、ブドウ、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ、通常リプレイ、リプGR1、リプGR2、リプGR3、リプGR4が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読み出される。

#### 【0120】

尚、リプGR3とは、通常リプレイ+転落リプレイをいい、通常リプレイ及び転落リプレイが読み出されて内部抽選が行われることを示す。リプGR4とは、通常リプレイ+転落リプレイ+制御用リプレイをいい、通常リプレイ、転落リプレイ、及び制御用リプレイが読み出されて内部抽選が行われることを示す。転落リプレイとは、転落リプレイ1+転落リプレイ2をいい、転落リプレイ1及び転落リプレイ2が読み出されて内部抽選が行われることを示す。

40

#### 【0121】

遊技状態が内部中RTであるときには、スイカ、チェリー1、チェリー1+チェリー2、チェリー1+チェリー2+特殊役1、特殊役1、ブドウ、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ、通常リプレイ、リプGR1、リプGR2、リプGR3、リプGR4が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読み出される。

50

## 【 0 1 2 2 】

尚、通常遊技状態などにおいて、B B 1 ~ B B 3 のいずれかと同時当選し得るチェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1、チェリー 1 + チェリー 2、チェリー 1 の判定値数は、内部中 R T においては、各々、ボーナスと別個に読み出される、チェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1、チェリー 1 + チェリー 2、チェリー 1 に加算されているため、チェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1、チェリー 1 + チェリー 2、チェリー 1 各々の当選確率が一定となるように担保されている。

## 【 0 1 2 3 】

遊技状態が R B 1 であるときには、スイカ、チェリー 1、チェリー 1 + チェリー 2、チェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1、特殊役 1、特殊役 2、全小役が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読み出される。全小役とは、ブドウ + 9 枚役 1 ~ 3 + 2 枚役 1 ~ 4 + 2 枚役 1 ~ 4 + スイカ + チェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1 をいう。また、遊技状態が R B 2 であるときには、全小役が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として読み出される。

## 【 0 1 2 4 】

## 〔 内部抽選 〕

次に、内部抽選について詳細に説明する。内部抽選は、上記した各入賞役の発生を許容するか否か、すなわち入賞役を発生させる図柄組合せがいずれかの入賞ラインに揃える制御を行うことを許容するか否かを、全てのリールが停止する以前に（実際には、スタートスイッチ 7 操作時に）、決定するものである。内部抽選では、乱数回路 4 2 から内部抽選用の乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）が取得される。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態と、リセット / 設定スイッチ 3 8 により設定された設定値に応じて定められた各入賞役の判定値数に応じて行われる。

## 【 0 1 2 5 】

本実施例においては、各役及び役の組合せの判定値数から、小役や再遊技役などの一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役のいずれかと特別役とが重複して当選する判定値の範囲と、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は、排他的なものではなく、1 ゲームにおいて一般役と特別役とが同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行うものである。

## 【 0 1 2 6 】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組合せ及び現在の遊技状態について定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役または役の組合せに当選したものと判定される。

## 【 0 1 2 7 】

ボーナスの内部抽選において取得される判定値数は、設定値が大きいほど大きくなっている。これにより、設定値が大きいほど、内部抽選において特別役に当選する確率を高くすることができる。

## 【 0 1 2 8 】

また、ボーナスは、チェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1、チェリー 1 + チェリー 2、チェリー 1 の各役と同時に当選し得る。このうち、特に、チェリー 1 及びチェリー 2 を同時当選役ともいう。チェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1、チェリー 1 + チェリー 2、チェリー 1 のうち当選したときにボーナスと同時当選している割合は、チェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1 が最も高く、次にチェリー 1 + チェリー 2、チェリー 1 の順となるように判定値数が設定されている。

## 【 0 1 2 9 】

次に、図 7 の再遊技役の判定値数に着目して、遊技状態毎に再遊技役当選確率を比較する。準備モードであるときには、通常リプレイが読み出され、そのときの判定値数として「9 0 0 0」が設定されている。このため、準備モードにおいては、再遊技役として、通常リプレイのみに入賞可能であり、遊技状態の移行を伴う昇格リプレイや転落リプレイに

10

20

30

40

50



入賞しない。その結果、準備モードにおいては、前述した２枚役・１枚役同時入賞することによってのみ、通常遊技状態に制御されるといえる。

【０１３０】

通常遊技状態においては、通常リプレイ、リブＧＲ１、リブＧＲ２が読み出され、通常リプレイのみならず、昇格リプレイにも入賞し得る。

【０１３１】

通常遊技状態において、通常リプレイが読み出されるとき判定値数として「１８００」が、リブＧＲ１が読み出されるとき判定値数として「６３００」が、リブＧＲ２が読み出されるとき判定値数として「９００」が設定されている。通常遊技状態において、昇格リプレイに入賞したときには、有利ＲＴに制御される。尚、本実施例における通常遊技状態におけるリプレイの判定値数の合計値は、通常遊技状態であるときの通常リプレイの判定値数と同じ値となるように設定されている。よって、通常遊技状態においては、準備モードと、リプレイ当選確率が同じになるように設定されている。

10

【０１３２】

一方、有利ＲＴ、内部中ＲＴにおいては、各々、通常リプレイ、リブＧＲ１、リブＧＲ２、リブＧＲ３、リブＧＲ４が読み出され、通常リプレイのみならず、昇格リプレイや転落リプレイにも入賞し得る。

【０１３３】

有利ＲＴであるときには、通常リプレイが読み出されるとき判定値数として「８０００」が、リブＧＲ１が読み出されるとき判定値数として「２４０００」が、リブＧＲ２が読み出されるとき判定値数として「４０００」が、リブＧＲ３が読み出されるとき判定値数として「２０００」が、リブＧＲ４が読み出されるとき判定値数として「２０００」が、設定されている。有利ＲＴにおいて、転落リプレイに入賞したときには、通常遊技状態に制御され、昇格リプレイに入賞したときには遊技状態の移行が行われず当該有利ＲＴが維持される。

20

【０１３４】

内部中ＲＴであるときには、通常リプレイが読み出されるとき判定値数として「７６００」が、リブＧＲ１が読み出されるとき判定値数として「２２８００」が、リブＧＲ２が読み出されるとき判定値数として「３８００」が、リブＧＲ３が読み出されるとき判定値数として「１９００」が、リブＧＲ４が読み出されるとき判定値数として「１９００」が、設定されている。内部中ＲＴにおいて、昇格リプレイあるいは転落リプレイに入賞したときであっても、遊技状態が移行されず当該内部中ＲＴが維持される。

30

【０１３５】

以上より、準備モード、通常遊技状態、有利ＲＴ、及び内部中ＲＴ各々における、いずれかのリプレイに当選する確率は、上記割り当てられた判定値数の合計から、以下のようになる。

準備モードであるときのリプレイ当選確率・・・ ９０００／６５５３６

通常遊技状態であるときのリプレイ当選確率・・・ ９０００／６５５３６

有利ＲＴであるときのリプレイ当選確率・・・ ４００００／６５５３６

内部中ＲＴであるときのリプレイ当選確率・・・ ３８０００／６５５３６

40

【０１３６】

これらより、本実施例においては、いずれかのリプレイに当選する確率が、有利ＲＴ及び内部中ＲＴであるときに、通常遊技状態及び準備モードであるときよりも高くなるように設定されている。このため、有利ＲＴ及び内部中ＲＴは、通常遊技状態あるいは準備モードであるときよりも、リプレイの当選確率が高い点で、遊技者にとって有利な状態であるといえる。

【０１３７】

また、内部中ＲＴであるときには、有利ＲＴであるときよりも後述するようにリール制御においてボーナスよりも優先的に引き込まれるリプレイの当選確率が低くなるように設定されているため、有利ＲＴであるときと同じリプレイの当選確率が設定されている場合

50

と比較して、当選しているボーナスを入賞させることができる割合を高めることができる。

#### 【 0 1 3 8 】

次に、通常遊技状態、有利 R T 及び内部中 R T 各々における、昇格リプレイあるいは転落リプレイの当選確率の比率に着目する。

#### 【 0 1 3 9 】

まず、昇格リプレイに当選する確率は、上記割り当てられた判定値数の合計から、以下のようになる。

通常遊技状態であるときの昇格リプレイ当選確率・・・ 7 2 0 0 / 6 5 5 3 6

有利 R T であるときの昇格リプレイ当選確率・・・ 2 8 0 0 0 / 6 5 5 3 6

内部中 R T であるときの昇格リプレイ当選確率・・・ 2 6 6 0 0 / 6 5 5 3 6

10

#### 【 0 1 4 0 】

また、転落リプレイに当選する確率は、上記割り当てられた判定値数の合計から、以下のようになる。

通常遊技状態であるときの転落リプレイ当選確率・・・ 0 / 6 5 5 3 6

有利 R T であるときの転落リプレイ当選確率・・・ 4 0 0 0 / 6 5 5 3 6

内部中 R T であるときの転落リプレイ当選確率・・・ 3 8 0 0 / 6 5 5 3 6

#### 【 0 1 4 1 】

これらより、通常遊技状態、有利 R T 及び内部中 R T 各々における、昇格リプレイあるいは転落リプレイの当選率の比率は、以下のようになる。

20

通常遊技状態であるときの昇格リプレイ当選率：転落リプレイ当選率... 1 : 0

有利 R T であるときの昇格リプレイ当選率：転落リプレイ当選率・・・ 7 : 1

内部中 R T であるときの昇格リプレイ当選率：転落リプレイ当選率・・・ 7 : 1

#### 【 0 1 4 2 】

よって、通常遊技状態、有利 R T 及び内部中 R T のうちいずれの遊技状態においても、昇格リプレイに当選する割合の方が転落リプレイに当選するよりも高くなるように、昇格リプレイ及び転落リプレイの当選率が設定されている。特に、有利 R T であるときと内部中 R T であるときとは、同じ比率となるように設定されている。

#### 【 0 1 4 3 】

いずれかの役または役の組合せの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組合せに対応する当選フラグを R A M 4 1 c に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。

30

#### 【 0 1 4 4 】

詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、特別役＋一般役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

40

#### 【 0 1 4 5 】

##### [ リールの停止制御 ]

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。メイン C P U 4 1 a は、リールの回転が開始したとき及び、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、R O M 4 1 b に格納されているテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出さ

50

れたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの引込コマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御を行う。

【0146】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。尚、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

10

【0147】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた引込コマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

【0148】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。尚、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

20

30

【0149】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。本実施例では、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、1 6 8 ステップ（0 ~ 1 6 7）の周期で 1 周するステップモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 1 6 8 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周することとなる。そして、リール 1 周に対して 8 ステップ（1 図柄が移動するステップ数）毎に分割した 2 1 の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から 1 ~ 2 1（図 3 参照）の領域番号が割り当てられている。

【0150】

一方、1 リールに配列された図柄数も 2 1 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 1 ~ 2 1 の図柄番号が割り当てられているので、1 番図柄から 2 1 番図柄に対して、それぞれ 1 ~ 2 1 の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の引込コマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の引込コマ数を取得できるようになっている。

40

【0151】

前述のようにテーブルインデックス及びテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓 3 の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）でストップスイッチ

50

8 L、8 C、8 R の操作が検出された場合の引込コマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

【 0 1 5 2 】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

10

【 0 1 5 3 】

また、いずれか 1 つのリールが停止したとき、またはいずれか 2 つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリール及び当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

【 0 1 5 4 】

20

次に、メイン CPU 4 1 a がストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明する。

【 0 1 5 5 】

ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する引込コマ数を取得する。そして、取得した引込コマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。

【 0 1 5 6 】

30

具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した引込コマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から引込コマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施例では、透視窓 3 の下段図柄の領域）に停止することとなる。

【 0 1 5 7 】

本実施例のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして 1 つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして 1 つのアドレスのみが格納されている。

40

【 0 1 5 8 】

すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、及びリールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（及び停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

【 0 1 5 9 】

50

また、本実施例では、引込コマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

#### 【0160】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン上に4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン上に揃わないように引き込む引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシで停止させる制御が行われることとなる。

#### 【0161】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役（チェリー1、スイカ、ブドウ1など）に当選した場合、特別役が同時当選役と同時に当選した場合などでは、当選した小役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインに最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシで停止させる制御が行われることとなる。

#### 【0162】

すなわち、このような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。その結果、小役を優先的に入賞させた後に特別役を入賞させることにより、小役よりも特別役を優先的に入賞させるものと比較して、小役を入賞させてメダルを獲得した後に特別役を入賞させることができるため、特別役入賞前に遊技者のメダルを極力増加させるようにすることができ、遊技者にとって有利なリール制御が行われる。尚、特別役と小役とを同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、小役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

#### 【0163】

次に、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合（BB1+通常リプレイなど）には、当選した再遊技役を入賞ラインに4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行われる。

#### 【0164】

複数種類の再遊技役が同時に当選している場合（例えば、リプGR1など）には、図8に示すように、同時当選した再遊技役の種類及び停止操作順に応じて定められた再遊技役を入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。図8は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を説明するための図である。

## 【 0 1 6 5 】

例えば、通常リプレイと昇格リプレイとを含むリプ G R 1 が当選し、順押し、逆押しあるいは挟み押しとなる操作態様で操作された場合には、当選したリプレイのうち通常リプレイの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行い、中押しとなる操作態様で操作された場合には、昇格リプレイの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。

## 【 0 1 6 6 】

順押しとは、左リール 2 L を第 1 停止させた後に、中リール 2 C を第 2 停止させる操作態様をいう。逆押しとは、右リール 2 R を第 1 停止させた後に中リール 2 C を第 2 停止させる操作態様をいう。挟み押しとは、左リール 2 L を第 1 停止させた後に右リール 2 R を第 2 停止させる操作態様、あるいは右リール 2 R を第 1 停止させた後に左リール 2 L を第 2 停止させる操作態様をいう。中押しとは、中リール 2 C を第 1 停止させる操作態様をいう。

10

## 【 0 1 6 7 】

また、通常リプレイと昇格リプレイと制御用リプレイとを含むリプ G R 2 が当選し、順押し、逆押しあるいは中押しとなる操作態様で操作された場合には、当選したリプレイのうち通常リプレイの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行い、挟み押しとなる操作態様で操作された場合には、昇格リプレイの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。

20

## 【 0 1 6 8 】

図 3 に示すように、通常リプレイ及び昇格リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L 及び右リール 2 R において 7 コマ以内に配置され、中リール 2 C において 5 コマ以内で配置されており、かつ入賞ラインとして L 1 ~ L 4 が設定されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、通常リプレイまたは昇格リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

## 【 0 1 6 9 】

このため、リプ G R 1 あるいはリプ G R 2 に当選したときには、いずれに当選したか否かに関わらず、順押しあるいは逆押しすると、必ず通常リプレイを入賞させるようにリール制御が行われる。このように、リプ G R 1 とリプ G R 2 とで、通常リプレイに入賞させるための共通の操作態様が設定されている。

30

## 【 0 1 7 0 】

また、リプ G R 1 に当選したときには、挟み押しすると通常リプレイを入賞させ、中押しすると昇格リプレイを入賞させるようにリール制御が行われる。これに対し、リプ G R 2 に当選したときには、中押しすると通常リプレイを入賞させ、挟み押しすると昇格リプレイを入賞させるようにリール制御が行われる。このように、リプ G R 1 とリプ G R 2 とで、昇格リプレイに入賞させるため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

## 【 0 1 7 1 】

このため、通常遊技状態において、順押しあるいは逆押しの共通の操作態様で操作する限り、昇格リプレイに入賞することが有り得ず、有利 R T に制御されることがない。一方、通常遊技状態において、挟み押しあるいは中押しすると、昇格リプレイに当選していれば 1 / 2 の確率で当該昇格リプレイに入賞し、有利 R T に制御される。

40

## 【 0 1 7 2 】

尚、後述するように、通常遊技状態であって後述するナビ演出が実行されていないときに上記共通の操作態様以外の操作態様で操作されたことを条件として、遊技者にとって不利益となる所定のペナルティが課され、さらに、偶然昇格リプレイに当選しかつ入賞して有利 R T に制御されたとしても当該有利 R T において A T に制御されずナビ演出が実行されないために、意図的に 2 枚役・1 枚役同時入賞及び転落リプレイ入賞を回避することができず当該有利 R T を維持させることができないように構成されている。その結果、通常遊技状態において、共通の操作態様以外の操作態様で操作することによる利益よりもペナルティが課されることによる不利益の方が大きくなる。よって、共通の操作態様以外の操

50

作態様で操作するよりも共通の操作態様で操作する方が、遊技者にとっての有利度合いを高くすることができる。

【 0 1 7 3 】

尚、共通の操作態様は、ストップスイッチ 8 L を第 1 停止させる操作態様であっても良い。例えば、リブ G R 1 あるいはリブ G R 2 に当選したときには、いずれに当選したか否かに関わらず、ストップスイッチ 8 L を第 1 停止（例えば順押し）させる限り、必ず通常リプレイを入賞させるようにリール制御が行われるように構成しても良い。これにより、共通の操作態様をわかり易くすることができる。また、この場合、リブ G R 1 に当選したときには、ストップスイッチ 8 R を第 1 停止（例えば逆押し）すると通常リプレイを入賞させ、ストップスイッチ 8 C を第 1 停止（例えば中押し）すると昇格リプレイを入賞させるようにリール制御が行われるように構成し、リブ G R 2 に当選したときには、ストップスイッチ 8 C を第 1 停止（例えば中押し）すると通常リプレイを入賞させ、ストップスイッチ 8 R を第 1 停止（例えば逆押し）すると昇格リプレイを入賞させるようにリール制御が行われるように構成しても良い。

10

【 0 1 7 4 】

また、通常リプレイと転落リプレイとを含むリブ G R 3 が当選し、順押しまたは挟み押しとなる操作態様で操作された場合には、当選したリプレイのうち通常リプレイの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行い、逆押しまたは中押しとなる操作態様で操作された場合には、転落リプレイの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。

20

【 0 1 7 5 】

また、通常リプレイと転落リプレイと制御用リプレイを含むリブ G R 4 が当選し、順押しまたは挟み押しとなる操作態様で操作された場合には、当選したリプレイのうち転落リプレイの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行い、逆押しまたは中押しとなる操作態様で操作された場合には、通常リプレイの組合せをいずれかの入賞ラインに揃えて停止させる制御を行う。

【 0 1 7 6 】

図 3 に示すように、転落リプレイ 1 及び転落リプレイ 2 各々単独では、右リール 2 R の図柄（「黒 7」「BAR」）が 7 コマ以内に配置されていないために、ストップスイッチ 8 R の操作タイミングによって取りこぼす。しかし、転落リプレイ 1 と転落リプレイ 2 とが同時に当選するため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず、通常リプレイまたは転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

30

【 0 1 7 7 】

このため、リブ G R 3 に当選したときには、順押しまたは挟み押しすると通常リプレイを入賞させ、逆押しまたは中押しすると転落リプレイを入賞させるようにリール制御が行われる。これに対し、リブ G R 4 に当選したときには、逆押しまたは中押しすると通常リプレイを入賞させ、順押しまたは挟み押しすると転落リプレイを入賞させるようにリール制御が行われる。このように、転落リプレイ入賞を回避させ通常リプレイを入賞させるための操作態様が、リブ G R 3 当選時とリブ G R 4 当選時とで異なるように設定されている。

40

【 0 1 7 8 】

次に、複数種類の小役が同時に当選している場合（チェリー 1 + チェリー 2、ブドウ 1 ~ 8 すべてなど）には、払出枚数が多い小役が払出枚数の少ない小役よりも優先的に入賞ラインに引き込むリール制御が行われる。

【 0 1 7 9 】

複数種類の小役が同時に当選している場合として、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかに当選している場合には、図 9 に示すように、特別役が当選しているか否か、同時当選した小役の種類及びリールの停止順に応じてブドウのみを 1 本の入賞ライン上に揃えて停止させるか、1 枚役と 2 枚役を同時に入賞ラ

50

イン上に揃えて停止させる制御が行われる。図9(a)は、特別役が当選していない状態で左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図であり、図9(b)は、特別役が当選している状態で左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかに当選したときのリール制御を説明するための図である。

【0180】

図9(a)に示すように、特別役が当選していない状態で左中右ブドウ(ブドウ+2枚役1~4+1~4)が当選している場合には、左、中、右の順番でリールの停止操作を行った場合に、図10(a)に示すように、いずれか1本の入賞ラインにブドウの組合せを揃え、他の小役を揃えない制御が行われ、左、中、右以外の順番でリールの停止操作を行

10

【0181】

特別役が当選していない状態で左右中ブドウ(ブドウ+2枚役1~4+1枚役1~4+9枚役1)が当選している場合には、左、右、中の順番でリールの停止操作を行った場合に、いずれか1本の入賞ラインにブドウの組合せを揃え、他の小役を揃えない制御が行われ、左、右、中以外の順番でリールの停止操作を行った場合には、2本の入賞ラインに1枚役と2枚役を同時に揃えさせる制御が行われる。

20

【0182】

特別役が当選していない状態で右左中ブドウ(ブドウ+2枚役1~4+1枚役1~4+9枚役2)が当選している場合には、右、左、中の順番でリールの停止操作を行った場合に、いずれか1本の入賞ラインにブドウの組合せを揃え、他の小役を揃えない制御が行われ、右、左、中以外の順番でリールの停止操作を行った場合には、2本の入賞ラインに1枚役と2枚役を同時に揃えさせる制御が行われる。

【0183】

30

特別役が当選していない状態で右中左ブドウ(ブドウ+2枚役1~4+1枚役(1)+1枚役1~4+9枚役3)が当選している場合には、右、中、左の順番でリールの停止操作を行った場合に、いずれか1本の入賞ラインにブドウの組合せを揃え、他の小役を揃えない制御が行われ、右、中、左以外の順番でリールの停止操作を行った場合には、2本の入賞ラインに1枚役と2枚役を同時に揃えさせる制御が行われる。

【0184】

特別役が当選していない状態で中ブドウ(ブドウ+2枚役1~4+1枚役1~4+9枚役1+9枚役2)が当選している場合には、中リールを第1停止とする順番(中、左、右または中、右、左の順番)でリールの停止操作を行った場合に、いずれか1本の入賞ラインにブドウの組合せを揃え、他の小役を揃えない制御が行われ、中リール以外を第1停止とする順番でリールの停止操作を行った場合には、2本の入賞ラインに1枚役と2枚役を同時に揃えさせる制御が行われる。

40

【0185】

このように本実施例では、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選した場合には、当選役の種類に応じた特定の順番で停止操作を行うことで、1本の入賞ラインにブドウが揃い、特定の順番以外の順番で停止操作を行うことで、2本の入賞ラインに1枚役と2枚役が同時に揃うこととなる。すなわち左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選した場合には、停止操作の順番に応じて入賞ラインに揃う小役の種類だけでなく、小役が揃う入賞ライン数も異なるようになるため、小役が入賞した際のリールの停止態様のバリエーシ

50



ョンを増やすことができる。

【 0 1 8 6 】

また、当選役の種類に応じた特定の順番で停止操作を行って1本の入賞ラインにブドウを入賞させた場合には、9枚のメダルの払出を受けられるのに対して、特定の順番以外の順番で停止操作を行って2本の入賞ラインに1枚役と2枚役を同時に入賞させた場合には、3枚のメダルの払出ししか受けることができない。すなわち特定の順番で停止操作するか、特定の順番以外で停止操作するかによって払い出されるメダル数を変化させることができる。

【 0 1 8 7 】

また、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的にブドウが入賞する順番を選択することはできないことから、1/5の割合でブドウを入賞させることができるものの、4/5の割合で1枚役と2枚役が同時入賞することとなる。すなわち左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選した場合には、1/5の割合で9枚のメダルを獲得できるが、4/5の割合では3枚しかメダルを獲得することができない。

【 0 1 8 8 】

ここで、有利RTから通常遊技状態に転落する確率について説明する。有利RTから通常遊技状態に転落する契機は、転落リプレイ入賞、及び2枚役・1枚役同時入賞が設定されている。転落リプレイ入賞確率は、転落リプレイ当選確率及びリール制御から、 $4000 / 65536 \times 1 / 2 = 2000 / 65536$ となる。

【 0 1 8 9 】

次に、2枚役・1枚役同時入賞確率を算出する。左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウに当選したときに、2枚役と1枚役が同時入賞する操作態様で操作される確率は、4/5である。また、また、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウの当選確率が $3120 \times 5 / 65536$ であるから、2枚役・1枚役同時入賞率は、 $3120 \times 5 / 65536 \times 4 / 5 = 12480 / 65536$ となる。

【 0 1 9 0 】

よって、有利RTにおいて、演出状態が後述するATでないときに転落リプレイ入賞あるいは2枚役・1枚役同時入賞により通常遊技状態に転落する確率は、 $14480 / 65536 \times 1 / 4 = 5$ となる。

【 0 1 9 1 】

このため、仮にナビ演出が実行されていない通常遊技状態において共通の操作態様以外で操作することにより、偶然昇格リプレイに入賞して有利RTに制御されたとしても、当該有利RTにおいてATに制御されずナビ演出が実行されないため、約4.5ゲームしか当該有利RTを継続させることができず通常遊技状態に転落する。また、上記のようにナビ演出が実行されていないときに共通の操作態様以外で操作することにより、ペナルティが課される。よって、通常遊技状態中であってナビ演出が実行されていないときには、遊技者に対し、共通の操作態様で操作させることができる。

【 0 1 9 2 】

本実施例では前述のように、特別役の当選後、小役が当選した場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させる制御を行うようになっているが、このように小役を優先させる制御を行う場合であっても、特別役が当選していることに変わりはないことから、特別役の構成図柄と小役の構成図柄の双方を引込範囲で引き込めるのであれば、小役の構成図柄のみが単独で入賞ラインに停止する停止位置よりも、特別役の構成図柄と小役の構成図柄の双方が入賞ラインに停止する停止位置を優先して導出させることが好ましい。

【 0 1 9 3 】

前述のように左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウの

10

20

30

40

50

いずれかが当選した場合には、停止操作の順番に応じて1本の入賞ラインにブドウの組合せを揃える制御か、2本の入賞ラインに1枚役の組合せと2枚役の組合せを同時に揃える制御か、のいずれかの制御を行うこととなるが、特別役、例えばBB1の当選後、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選した場合に、後者の制御を行うと、小役の構成図柄のみが単独で入賞ラインに停止する停止位置よりも、特別役の構成図柄と小役の構成図柄の双方が入賞ラインに停止する停止位置を優先して導出させる制御を行った場合に、左リールにおいてBB1の構成図柄である黒7と1枚役の構成図柄であるブドウと2枚役の構成図柄であるリプレイがそれぞれ入賞ラインに停止する停止位置、すなわち小役の構成図柄のみが単独で入賞ラインに停止する停止位置よりも優先される停止位置は、図11(a)に示すように、17・18・19番図柄の黒7・ブドウ・リプレイの位置しか存在しない(18番図柄が下段のタイミングで停止すると、1枚役しか入賞ラインに揃えることができなくなることからこの場合には、0~2番のブドウ・リプレイ・BARが停止することとなる)。

10

## 【0194】

そして、左リールにおいてBB1の構成図柄である黒7と1枚役の構成図柄であるブドウと2枚役の構成図柄であるリプレイをそれぞれ入賞ラインに停止する停止位置、すなわち特別役の構成図柄と小役の構成図柄の双方が入賞ラインに停止する停止位置を増やそうとすると、図11(b)に示すように、黒7の前後に1枚役の構成図柄であるブドウと2枚役の構成図柄であるリプレイそれぞれ配置する必要があり、黒7の上下の図柄配置が制限を受けることとなる。

20

## 【0195】

これに対して本実施例では、図3に示すように、左リールの図柄配列の一部として、BB1の構成図柄である黒7と、ブドウの構成図柄であるブドウと、を同時に異なる入賞ラインに停止可能であるが、BB1の構成図柄である黒7と、1枚役の構成図柄であるブドウと、2枚役の構成図柄であるリプレイと、を同時に異なる入賞ラインに停止させることが不可能な配置とし、さらに図9(b)に示すように、特別役が当選している状態で左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選している場合には、リールの停止操作を行った順番に関わらず、いずれか1本の入賞ラインにブドウの組合せを揃え、他の小役を揃えない制御を行うようになっており、2本の入賞ラインに1枚役と2枚役を同時に揃えさせる制御が行われることはない。

30

## 【0196】

このため、BBの当選後、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選した場合に、図12に示すように、17・18・19番図柄の黒7・ブドウ・リプレイの位置だけでなく、18・19・20番図柄の白7・黒7・ブドウの位置も、左リールにおいてBBの構成図柄である黒7とブドウの構成図柄であるブドウがそれぞれ入賞ラインに停止する停止位置、すなわち特別役の構成図柄と小役の構成図柄の双方が入賞ラインに停止する停止位置となり、BBの構成図柄である黒7の上下どちらか一方のみに小役の構成図柄を配置するのみで、BBの構成図柄である黒7とブドウの構成図柄であるブドウがそれぞれ入賞ラインに停止する停止位置を増やすことが可能となり、BBの構成図柄である黒7の上下どちらか他方に配置される図柄が制限されることなく、自由に設定することが可能となる。

40

## 【0197】

すなわち、BBと左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当時に当選した場合に、小役の構成図柄のみが単独で入賞ラインに停止する停止位置よりも、特別役の構成図柄と小役の構成図柄の双方が入賞ラインに停止する停止位置を優先して導出させる構成にしても、左リールにおいてBBを構成する黒7とブドウを構成するブドウとが同時に入賞ラインに停止する図柄配置、すなわち2種類の図柄が入賞ラインに停止する図柄配置とすることで、BBを構成する黒7、1枚役を構成するブドウ、2枚役を構成するリプレイからなる3つの図柄が全て同時に入賞ラインに停止する図柄配置、すなわち3種類の図柄が入賞ラインに停止する図柄配置に比較して図柄配列の

50

制限が少なく済む。このため、左リールにおける図柄配置の設計自由度が増すこととなる。

#### 【0198】

さらに、特別役が当選していない状態では左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選した場合に、リールの停止操作を行った順番に応じて1/5の割合でしかブドウの組合せが揃わないのに対して、特別役が当選している状態で左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選している場合には、リールの停止操作を行った順番に関わらず、いずれか1本の入賞ラインにブドウの組合せを揃える制御を行うこととなるため、ブドウが入賞ラインに揃う頻度が高まることにより特別役の当選に対する期待感を高めることができる。

10

#### 【0199】

また、前述のように特別役の当選後、小役が当選した場合に特別役よりも小役を優先させる制御を行う場合であっても、特別役の構成図柄と小役の構成図柄の双方を引込範囲で引き込めるのであれば、小役の構成図柄のみが単独で入賞ラインに停止する停止位置よりも、特別役の構成図柄と小役の構成図柄の双方が入賞ラインに停止する停止位置を優先して導出させることが好ましいが、このような制御を行うと、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかが当選した場合に、リールの停止操作を行った順番に応じて1枚役と2枚役が同時入賞させるか、ブドウを入賞させるか、を変化させると、特別役の当選後、遊技者の停止操作を行ったタイミングによっては、本来であれば1枚役と2枚役が同時に入賞する停止順に関わらず、1枚役または2枚役のい

20

#### 【0200】

次に、チェリー1に当選している場合のリール制御について説明する。チェリー1は、図7で示したように、単独で当選する場合、チェリー2と同時当選する場合、チェリー2 + 特殊役1と同時当選する場合が生じ、各々、図13に示すようにリール制御が行われる。

30

#### 【0201】

まず、チェリー1に単独で当選しているときには、チェリー1を構成する図柄である「チェリーブドウ - ブドウ」を入賞ラインのいずれかに優先的に引き込むリール制御が行われる。図3に示すように、チェリー1を構成する図柄のうち、中リール2C及び右リール2R各々の図柄である「ブドウ」は、5コマあるいは7コマ以内に配置されているが、左リール2Lの図柄である「チェリー」は、7コマ以内に配置されていないため、ストップスイッチ8Lの停止操作タイミングに応じて入賞するようにリール制御が行われる。

40

#### 【0202】

次に、チェリー1 + チェリー2に当選しているときには、左リール2Lの「チェリー」と、中リール2Cの「チェリー」と、を入賞ラインのいずれかに優先的に引き込むリール制御が行われる。尚、中リール2Cの「チェリー」を入賞ライン上に引き込むことができない場合、すなわちチェリー2を取りこぼす場合には、チェリー1を入賞させるリール制御が行われる。これにより、引き込み可能な限り、左リール2Lと中リール2Cとで「チェリー」を入賞ライン上に揃えて停止させることができる。尚、右リール2Rについては、「リプレイ」を入賞ライン上に引き込むリール制御が行われ、「チェリー」については少なくとも入賞ラインに引き込まないようにリール制御が行われる。すなわち、チェリー1 + チェリー2に当選しているときには、「チェリー」が、左リール2L及び中リール2

50

Cに揃って停止され得るが、さらに右リール2Rにまで揃って停止されないようにリール制御が行われる。

【0203】

チェリー1 + チェリー2 + 特殊役1に当選しているときには、左リール2Lの「チェリー」と、中リール2Cの「チェリー」と、右リール2Rの「チェリー」とを入賞ラインのいずれかに優先的に引き込むリール制御が行われる。これにより、引き込み可能な限り、左リール2L、中リール2C、右リール2Rとで「チェリー」を入賞ライン上に揃えて停止させることができる。すなわち、チェリー1 + チェリー2 + 特殊役1に当選しているときには、「チェリー」が、左リール2L、中リール2C、右リール2R各々において揃って停止され得るようにリール制御が行われる。尚、中リール2Cの「チェリー」を入賞ライン上に引き込むことができない場合、すなわちチェリー2を取りこぼす場合には、チェリー1を入賞させるリール制御が行われる。さらに、チェリー1を入賞させることができない場合には、引き込み可能な限り特殊役1を構成する図柄を引き込むリール制御が行われる。

10

【0204】

図7で示したように、チェリー1やチェリー2は、ボーナスと同時当選する同時当選役であって、チェリー1 + チェリー2 + 特殊役1が最も高く、次にチェリー1 + チェリー2、チェリー1の順となるように判定値数が設定されている。また、チェリー1やチェリー2に当選しているときには、図13で示したリール制御が行われる。このため、「チェリー」の図柄が入賞ライン上に多く出現する程、ボーナス当選していることに対する期待感を向上させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0205】

また、本実施例においては、チェリー1やチェリー2などの同時当選役に当選したことを条件として、サブ制御部91により所定期間（例えば5ゲーム）に亘り、内部当選状況に応じてナビ演出が実行されるとともに、ボーナス当選していることを煽る連続演出が実行されるナビ可能期間に制御される。

【0206】

[メイン制御部41による処理]

次に、本実施例にかかるスロットマシン1におけるメイン制御部41により実行される処理について説明する。スロットマシン1においては、ゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行われることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、まず、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。

30

【0207】

遊技の進行が可能な状態であるためには、例えば、メインCPU41aを含むメイン制御部41が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワークに格納されており、RAM41cに格納されたデータに異常がないことが条件となる。そして、遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン1においてゲームの処理が1ゲームずつ繰り返して行われることとなる。以下、スロットマシン1における各ゲームについて説明する。

【0208】

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

40

【0209】

ゲーム制御処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行った後、またはリセット/設定スイッチ38の操作により設定変更を行った直後にも実行される。1ゲームの処理が開始すると、まず、1枚BETスイッチ5またはMAXBETスイッチ6を操作することにより、あるいはメダル投入口4からメダルを投入することにより賭数を設定し、スタートスイッチ7を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示するBET処理を行う

50

。

## 【0210】

前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭数が自動設定される（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）。BET処理では、賭数が設定される毎に、賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なBETコマンドが演出制御基板90に送信される。

## 【0211】

BET処理により賭数が設定され、スタートスイッチ7が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定する抽選処理を行う。抽選処理では、抽選結果に応じてRAM41cに設定されている当選フラグの設定状況を示す内部当選コマンドが演出制御基板90に送信される。

10

## 【0212】

また、抽選処理では、BB1～BB5のいずれかに当選したときに、内部中RTに制御するための処理（例えば、遊技状態フラグの値に内部中RTフラグの値を設定など）が行われる。

## 【0213】

抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行われる。リール回転処理では、前回のゲームでのリール2L、2C、2Rの回転開始から1ゲームタイマが計時する時間が所定時間（例えば、4.1秒）経過していることを条件に、リールモータ32L、32C、32Rを駆動させ、左、中、右の全てのリール2L、2C、2Rを回転開始させる。

20

## 【0214】

リール2L、2C、2Rの回転開始から所定の条件（回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ33SL、33SC、33SRにより基準位置を検出すること）が成立すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作有効とする。その後、ストップスイッチ8L、8C、8Rが遊技者によって操作されることにより、リールモータ32L、32C、32Rを駆動停止させ、リール2L、2C、2Rの回転を停止させる。

## 【0215】

リール回転処理では、リール2L、2C、2Rの回転開始時にリールの回転の開始を通知するリール回転コマンドが演出制御基板90に送信され、リール2L、2C、2Rのうちいずれかの回転が停止する毎に、当該停止したリールがいずれであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号を特定可能なリール停止コマンドが演出制御基板90に送信される。

30

## 【0216】

リール2L、2C、2Rの駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示結果において、入賞ライン上に図5(a)で示したいずれかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行われる。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板40において発生した入賞に応じた各種の処理が行われる。

## 【0217】

入賞判定処理においては、入賞判定が行われた後に、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能な入賞判定コマンドが演出制御基板90に送られる。尚、入賞判定処理において、BB1～BB5のうちいずれかに入賞したと判断されたときには、対応するボーナスに制御するための処理（例えば、遊技状態フラグの値に対応するボーナスの値を設定など）が行われる。

40

## 【0218】

また、入賞判定処理において、有利RTであるときに転落リプレイに入賞したと判断されたときには、通常遊技状態に制御するための処理（例えば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行われる。また、通常遊技状態中であるときに昇格リプレイに入賞したと判断されたときには、有利RTに制御するための処理（例えば、遊技状態フラグの値に有利RTの値を設定など）が行われる。

50

## 【 0 2 1 9 】

また、準備モードあるいは有利 R T 中であるときに 2 枚役・1 枚役同時入賞と判断されたときには、通常遊技状態に制御するための処理（例えば、遊技状態フラグの値に通常遊技状態の値を設定など）が行われる。

## 【 0 2 2 0 】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞判定処理において設定した払い出し予定数だけメダルの払出またはクレジット加算させる。ただし、データとして蓄積されているクレジットの数が 5 0 に達した場合は、ホッパーモータ 3 4 b を駆動させることにより、超過した枚数のメダルをメダル払出口 9 から払い出させる。

## 【 0 2 2 1 】

また、払出処理では、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに、メダルの払出開始を通知する払出開始コマンドが演出制御基板 9 0 に送信され、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに、メダルの払出終了を通知する払出終了コマンドが演出制御基板 9 0 に送信される。

## 【 0 2 2 2 】

また、払出処理では、入賞に関わらない各種の処理として、ボーナス中においてはボーナスに応じたボーナス終了条件が成立したか否かを判定するためのボーナス終了判定処理が行われる。

## 【 0 2 2 3 】

ボーナス終了判定処理において、ボーナス終了条件が成立したと判定されたときには、準備モードに制御するための処理（例えば、遊技状態フラグの値に準備モードフラグの値を設定など）が行われる。

## 【 0 2 2 4 】

また、払出処理では、次のゲームの遊技状態（準備モードであるか、通常遊技状態であるか、有利 R T であるか、ボーナス中であるか等）を特定可能な遊技状態コマンドが演出制御基板 9 0 に送信される。

## 【 0 2 2 5 】

また、払出処理では、持ち越しのない当選フラグ（小役、再遊技役の当選フラグ）の消去なども行われ、特別ワークに格納されるボーナスの当選フラグが消去されない。これにより、ボーナスの当選フラグは、当選しているボーナスに入賞するまで次のゲームに持ち越される。払出処理の最後、すなわち 1 ゲームの最後で次のゲームの遊技状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板 9 0 に送られる。そして、1 ゲーム分の処理が終了し、次の 1 ゲーム分の処理が開始する。

## 【 0 2 2 6 】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板 4 0 のメイン制御部 4 1 は、準備モード、通常遊技状態、有利 R T、内部中 R T、ボーナスの間で遊技状態の移行を行っており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板 9 0 に送信している。これに対して、演出制御基板 9 0 のサブ制御部 9 1 は、遊技制御基板 4 0 から受信したコマンドに基づいて、各種処理を行う。

## 【 0 2 2 7 】

## 〔サブ制御部 9 1 による処理〕

次に、サブ制御部 9 1 により実行される処理について説明する。サブ制御部 9 1 は、まず、所定の演出初期設定処理を実行し、演出制御基板 9 0 における制御状態を電力供給停止時の状態に復旧させるための演出制御復旧処理を実行した後、演出側乱数値更新処理を繰り返して実行する。

## 【 0 2 2 8 】

また、サブ制御部 9 1 では、所定の時間間隔（例えば、2 ミリ秒）で演出の進行を制御するための割り込みが発生し、リセット / 割込コントローラにより R A M 9 1 c のタイマ割込フラグが O N 状態にセットされ、演出制御割り込み処理が実行される。演出制御割り

10

20

30

40

50

込み処理では、内部レジスタの内容を退避し、演出バックアップ処理を実行して、サブ制御部 9 1 が再起動された場合に再起動の以前における制御状態を復旧させるために必要なデータのバックアップが行われる。

【 0 2 2 9 】

また、遊技制御基板 4 0 から送信された各種コマンドを解析するためのコマンド解析処理を実行し、所定の演出制御処理を実行する。この演出制御処理により、スロットマシン 1 における遊技の進行状況に応じて、液晶表示器 5 1 に画像を表示させるとともに、スピーカ 5 3、5 4 から音を発生させるなどによる各種の遊技演出が行われる。遊技演出を行うための画像の要素データや動画像データは、所定の R O M に記憶されている。

【 0 2 3 0 】

遊技演出を行うために、サブ制御部 9 1 の R A M 9 1 c には、各種カウンタと、各種フラグを設定する領域と、遊技状態コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、及び内部当選コマンドに基づいて、各役の当選状況、リール 2 L、2 C、2 R に導出された表示結果の組合せ、入賞の発生の有無を示す情報、遊技制御基板 4 0 の側で進行しているゲームにおいて適用される遊技状態を保存する領域（当選状況及び遊技状態については、2 回分）も R A M 9 1 c に設けられている。

【 0 2 3 1 】

また、演出制御基板 9 0 においては、リール停止コマンドに基づいて可変表示装置 2 の表示結果を判断するための停止図柄テーブルが R A M 9 1 c に設けられている。もっとも、リール停止コマンドは、停止したリールの種類と中段に停止した図柄の番号しか情報として含んでいないので、これだけではどのような図柄が停止しているかが判断できない。このため、R O M 9 1 b には、リール 2 L、2 C、2 R に配置された全ての図柄を示すテーブルが予め記憶されており、このテーブルを参照して停止図柄テーブルにリール 2 L、2 C、2 R に停止されている図柄が登録される。サブ制御部 9 1 は、停止図柄テーブルの登録情報に基づき、演出を行う。

【 0 2 3 2 】

また、演出制御基板 9 0 の側にて乱数回路（図示略）等によりカウントされる各種の乱数値が更新され、その後、退避したレジスタの内容を復帰させてから、演出制御割り込み処理を終了する。

【 0 2 3 3 】

演出制御割り込み処理において実行される演出制御処理では、サブ制御部 9 1 により、ポイントを付与・管理するとともに報知するためのポイント関連処理、遊技状態等に応じて演出状態を A T に制御するための A T 制御処理、A T への制御に関し遊技者にとって不利益となるペナルティを課すためのペナルティ設定処理、遊技状態等に応じて前述した遊技演出を実行するための遊技演出実行処理が行われる。

【 0 2 3 4 】

〔 第 1 A T 抽選処理 〕

サブ制御部 9 1 は、A T 制御処理に含まれる第 1 A T 抽選処理を実行することにより、第 1 A T 抽選を行う。第 1 A T 抽選処理では、メイン制御部 4 1 からの内部当選コマンドに基づきボーナス当選したと判定されたときに、前回のボーナス終了以降において実際に付与されたポイントの総数に応じた確率にしたがって第 1 A T 抽選が実行される。また、第 1 A T 抽選処理では、メイン制御部 4 1 からの遊技状態コマンドに基づきボーナス終了したと判定されたときに、当該ボーナス中に付与されたポイントの総数に応じた確率にしたがって第 1 A T 抽選が実行される。

【 0 2 3 5 】

図 1 4 は、第 1 A T 抽選を実行する契機となる抽選条件を説明するための図である。また、図 1 5 及び図 1 6 は、それぞれ、第 1 A T 抽選において参照されるテーブルを説明するための図である。

【 0 2 3 6 】

第 1 A T 抽選では、図 1 4 に示すように、ボーナス当選したと判定されたときには図 1

10

20

30

40

50

5 に示すボーナス当選時テーブルを参照し、ボーナス終了したと判定されたときには図 16 に示すボーナス終了時テーブルを参照し、付与されたポイントの総数に応じた確率にしたがってナビストック数が決定される。ボーナス当選したか否かは、例えばメイン制御部 41 からの内部当選コマンドから特定される。また、ボーナス終了したか否かは、例えばメイン制御部 41 からの遊技状態コマンドから特定される。

【0237】

ナビストック数とは、AT に制御可能となる期間を示す。ナビストック数を 1 消費（減算）することにより、所定回数（例えば 50）ゲームを消化する間、AT に制御され、その間ナビ演出が実行可能となる。これより、決定されたナビストック数が多い程、長い期間に亘り AT に制御されるため、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。本実施例においては、ボーナス当選による第 1 AT 抽選で決定されたナビストック数と、後述する第 2 AT 抽選で決定されたナビストック数と、ボーナス終了による第 1 AT 抽選で決定されたナビストック数との合計数に応じて、当該ボーナス終了後において AT に制御される。また、前回ボーナスが終了してから非 AT において消化したゲーム数が所定ゲーム数に到達したときには、AT 抽選の結果に関わらず、次にボーナス入賞するまで AT に制御される。

【0238】

サブ制御部 91 は、第 1 AT 抽選や第 2 AT 抽選において 1 以上のナビストック数が決定されたときに、AT である旨及びナビストック数（第 1 AT 抽選や第 2 AT 抽選の合計数）を示す AT フラグを RAM 91c の所定領域に格納する。サブ制御部 91 は、RAM 91c の AT フラグに基づき、AT に制御するか否かを特定するとともに、残りのナビストック数を特定する。AT である旨を示す AT フラグがセットされている状態であるときに、ナビストック数を 1 消費して AT に制御可能となる。

【0239】

尚、AT である旨を示す AT フラグがセットされているときに、ナビストック数が付与されたときには、AT フラグから特定されるナビストック数に今回付与されたナビストック数を上乗せ加算させても良く、今回付与されたナビストック数に書き換えるものであっても良い。

【0240】

例えば、AT である旨を示す AT フラグがセットされているときに、ボーナス当選により第 1 AT 抽選や第 2 AT 抽選が行われる場合には、当該第 1 AT 抽選や第 2 AT 抽選の結果に応じた AT フラグに更新される。尚、第 1 AT 抽選や第 2 AT 抽選の結果に応じた AT フラグに更新するとは、例えば、RAM 91c の所定領域に格納されている AT フラグから特定されるナビストック数に今回の第 1 AT 抽選や第 2 AT 抽選の結果に応じたナビストック数を上乗せ加算したナビストック数を特定する AT フラグに書き換えることであっても良く、また、RAM 91c の所定領域に格納されている AT フラグを今回の第 1 AT 抽選や第 2 AT 抽選の結果に応じたナビストック数を示す AT フラグに書き換えることであっても良い。第 1 AT 抽選や第 2 AT 抽選の結果に応じた現在の AT フラグが特定可能になる手法であれば、どのようなものであっても良い。

【0241】

また、ボーナス当選により例えば第 1 AT 抽選が行われて AT である旨を示す AT フラグがセットされた後において、ナビストック数が付与された場合には、上乗せ加算したナビストック数を特定する AT フラグに書き換えられる。

【0242】

例えば、ボーナス当選により例えば第 1 AT 抽選が行われて AT である旨を示す AT フラグがセットされた後において、当該ボーナス当選による第 2 AT 抽選や当該ボーナス終了による第 1 AT 抽選が行われてさらに 1 以上のナビストック数が決定された場合には、RAM 91c の所定領域に格納されている AT フラグから特定されるナビストック数に、当該ボーナス当選による第 2 AT 抽選や当該ボーナス終了による第 1 AT 抽選の結果に応じたナビストック数を上乗せ加算したナビストック数を特定する AT フラグに書き換えら

10

20

30

40

50



れる。

【 0 2 4 3 】

第 1 A T 抽選において、図 1 5 に示すボーナス当選時テーブルが参照された場合について説明する。ボーナス以外において付与された付与ポイントであって、ボーナス当選したときにおける付与ポイントの総数（以下、通常付与ポイント総数ともいう）が「 0 ～ 2 」であるときには、 9 0 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、 5 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、 2 % の割合でナビストック数が 4 に決定され、 2 % の割合でナビストック数が 6 に決定され、 1 % の割合でナビストック数が 8 に決定されるように、ボーナス当選時の第 1 A T 抽選が行われる。

【 0 2 4 4 】

通常付与ポイント総数が「 3 ～ 5 」であるときには、 5 0 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、 3 0 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、 1 5 % の割合でナビストック数が 4 に決定され、 3 % の割合でナビストック数が 6 に決定され、 2 % の割合でナビストック数が 8 に決定されるように、ボーナス当選時の第 1 A T 抽選が行われる。

【 0 2 4 5 】

通常付与ポイント総数が「 6 ～ 9 」であるときには、 7 0 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、 2 0 % の割合でナビストック数が 4 に決定され、 5 % の割合でナビストック数が 6 に決定され、 3 % の割合でナビストック数が 8 に決定され、 2 % の割合でナビストック数が 1 0 に決定されるように、ボーナス当選時の第 1 A T 抽選が行われる。

【 0 2 4 6 】

通常付与ポイント総数が「 1 0 」であるときには、 7 0 % の割合でナビストック数が 4 に決定され、 1 0 % の割合でナビストック数が 6 に決定され、 1 0 % の割合でナビストック数が 8 に決定され、 1 0 % の割合でナビストック数が 1 0 に決定されるように、ボーナス当選時の第 1 A T 抽選が行われる。尚、後述するように、通常付与ポイント総数の上限は、「 1 0 」に設定されている。

【 0 2 4 7 】

このように、図 1 5 のボーナス当選時テーブルは、通常付与ポイント総数が多い程、高い割合で 1 以上でかつより多いナビストック数に決定されるように、すなわち遊技者にとって有利となるようにボーナス当選時の A T 抽選が行われる。また、通常付与ポイント総数が 6 以上であるときには必ず 2 以上のナビストック数に決定される。このため、通常付与ポイント総数が 6 以上であるときにはボーナス終了後において必ず A T に制御される。

【 0 2 4 8 】

よって、通常付与ポイント総数が多い程、高い割合で A T に制御され、かつ高い割合でより多いナビストック数に決定されることにより、遊技者にとって有利となるように A T 抽選が行われるといえる。その結果、遊技者が認識するポイントの総数が多い程、A T に制御され、及びより多いナビストック数を獲得することに対する期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 9 】

次に、第 1 A T 抽選において、図 1 6 に示すボーナス終了時テーブルが参照された場合について説明する。ボーナス中に付与された付与ポイントであって、当該ボーナス終了したときにおける付与ポイントの総数（以下、ボーナス中付与ポイント総数ともいう）が「 0 ～ 1 」であるときには、 9 5 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、 3 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、 2 % の割合でナビストック数が 4 に決定されるように、ボーナス終了時の第 1 A T 抽選が行われる。

【 0 2 5 0 】

ボーナス中付与ポイント総数が「 2 ～ 3 」であるときには、 8 0 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、 1 5 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、 4 % の割合でナビストック数が 4 に決定され、 1 % の割合でナビストック数が 6 に決定されるように、ボーナス終了時の第 1 A T 抽選が行われる。

## 【 0 2 5 1 】

ボーナス中付与ポイント総数が「4」であるときには、60%の割合でナビストック数が0に決定され、25%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が4に決定され、4%の割合でナビストック数が6に決定され、1%の割合でナビストック数が10に決定されるように、ボーナス終了時の第1AT抽選が行われる。

## 【 0 2 5 2 】

ボーナス中付与ポイント総数が「5」であるときには、70%の割合でナビストック数が4に決定され、10%の割合でナビストック数が6に決定され、10%の割合でナビストック数が8に決定され、10%の割合でナビストック数が10に決定されるように、ボーナス終了時の第1AT抽選が行われる。尚、後述するように、ボーナス中付与ポイント総数の上限は、「5」に設定されている。

10

## 【 0 2 5 3 】

このように、図16のボーナス終了時テーブルにおいても、ボーナス中付与ポイント総数が多い程、高い割合でナビストック数を獲得しかつより多いナビストック数に決定されるように、すなわち遊技者にとって有利となるようにボーナス終了時の第1AT抽選が行われる。また、ボーナス中付与ポイント総数が5であるときには必ず4以上のナビストック数に決定される。このため、ボーナス中付与ポイント総数が5であるときにはボーナス終了後において必ずATに制御される。

## 【 0 2 5 4 】

よって、ボーナス中付与ポイント総数が多い程、高い割合でATに制御され、かつ高い割合でより多いナビストック数に決定されることにより、遊技者にとって有利となるようにAT抽選が行われるといえる。その結果、遊技者が認識するポイントの総数が多い程、ATに制御されること、及びより多いナビストック数を獲得することに対する期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、遊技者が認識するポイントの総数が少ない場合であっても、後述するような報知抽選が行われてポイントが報知されるため、認識したポイントの総数以上のポイントが実際に付与されている可能性があり、ATに制御されること、及びより多いナビストック数を獲得することに対する期待感を持続させることができる。

20

## 【 0 2 5 5 】

以上のように、本実施例においては、サブ制御部91によりボーナス当選あるいはボーナス終了したときに行われる第1AT抽選処理により、図15あるいは図16に示すテーブルを参照して、第1AT抽選が行われる。

30

## 【 0 2 5 6 】

尚、ペナルティ設定処理においてペナルティが課されているペナルティ期間中にボーナス当選したとき、及び当該ボーナスが終了したときには、第1AT抽選が行われない。すなわち、ボーナスに関連して実行されるはずの第1AT抽選を行わず、ナビストック数を獲得することができないというペナルティが遊技者に課される。

## 【 0 2 5 7 】

## 〔ポイント関連処理〕

第1AT抽選においてATに制御すると決定される確率に関与するポイントは、サブ制御部91により、演出制御処理に含まれるポイント関連処理が実行されることにより、付与され、管理される。また、サブ制御部91によりポイント関連処理が実行されることにより、ポイントが付与された旨を報知するポイント付与演出が実行される。図17は、サブ制御部91により実行されるポイント関連処理を説明するためのフローチャートである。

40

## 【 0 2 5 8 】

まず、S1においては、所定のポイント付与条件が成立しているか否かが判定される。図18(a)は、ボーナス以外であるときに成立し得るポイント付与条件を説明するための図であり、図18(b)は、ボーナス中において成立し得るポイント付与条件を説明するための図である。

50

## 【 0 2 5 9 】

まず、図 1 8 ( a ) を参照して、ボーナス以外であるときには、スイカ、チェリー 1、及びチェリー 2 の少なくともいずれかに当選することあるいはチェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1 に当選することを条件として成立する。より具体的には、ボーナス以外の遊技状態である場合にスイカ、チェリー 1、及びチェリー 2 の少なくともいずれかに当選したときには、例えばランダムカウンタから抽出された乱数を用いた所定の抽選で当選することを条件として、ポイント付与条件が成立する。当該所定の抽選で当選する確率は、例えば、遊技状態が通常遊技状態であるときに 5 % に設定されており、遊技状態が通常遊技状態以外であるときに 1 0 % に設定されている。すなわち、スイカ、チェリー 1、及びチェリー 2 の少なくともいずれかに当選したときであっても、遊技状態が通常遊技状態以外であるときの方が通常遊技状態であるときよりも高い割合でポイント付与条件が成立する。よって、ポイント付与条件が成立しやすい点において、通常遊技状態であるときよりも、通常遊技状態以外の例えば準備モードや有利 R T などであるときの方が、遊技者にとって有利であるといえる。

10

## 【 0 2 6 0 】

尚、ボーナス以外の遊技状態であるときにスイカ、チェリー 1、及びチェリー 2 の少なくともいずれかに当選してポイント付与条件が成立した場合に付与されるポイントについては、後述するように、所定の報知抽選の結果に応じて報知され得る。

## 【 0 2 6 1 】

また、ボーナス以外の遊技状態である場合にチェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1 に当選したときには、原則として、必ずポイント付与条件が成立する。このため、ボーナス以外の遊技状態である場合にチェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1 に当選してポイント付与条件が成立した場合に付与されるポイントについては、後述するように少なくとも所定数（例えば 1 ）のポイントが付与された旨、報知される。

20

## 【 0 2 6 2 】

次に、図 1 8 ( b ) を参照して、ボーナス中においては、スイカあるいは特殊役 1 が単独で当選することを条件として成立する。尚、図 7 で示したように、小役が単独で当選し得るボーナスは、R B 1 中のみとなる。

## 【 0 2 6 3 】

R B 1 中であるときにスイカに単独当選（抽選対象役としてスイカのみが読み出されて当選）したときには、例えばランダムカウンタから抽出された乱数を用いた所定の抽選で当選することを条件として、ポイント付与条件が成立する。当該所定の抽選で当選する確率は、例えば 1 0 % に設定されている。

30

## 【 0 2 6 4 】

尚、R B 1 中にいずれかの小役が単独で当選してポイント付与条件が成立した場合に付与されるポイントについては、後述するように、所定の報知抽選の結果に応じて報知され得る。

## 【 0 2 6 5 】

また、R B 1 中であるときに特殊役 1 に単独当選（抽選対象役として特殊役 1 のみが読み出されて当選）したときには、原則として必ずポイント付与条件が成立する。R B 1 中であるときに特殊役 1 に単独当選してポイント付与条件が成立した場合に付与されるポイントについては、後述するように、少なくとも所定数（例えば 1 ）のポイントが付与された旨、報知される。

40

## 【 0 2 6 6 】

尚、当選により必ずポイント付与条件が成立する場合には、所定数のポイントが付与された旨を報知されるものに限らず、後述する S 2 において決定される付与ポイントを正確に報知するものであっても良い。

## 【 0 2 6 7 】

図 1 7 に戻り、S 1 において、図 1 8 に示した状態に応じたポイント付与条件が成立したと判定されなかったときには、そのままポイント関連処理を終了する。一方、S 1 にお

50

いてポイント付与条件が成立していると判定されたときには、S 2において、遊技者に付与し得る付与ポイントが設定される。

【0268】

図19は、S 2において付与ポイントを決するためのテーブルを説明するための図である。ボーナス以外であるときにポイント付与条件が成立したときには、図19のボーナス以外の欄に示されるように、付与ポイントとして、50%の割合で1ポイントに決定され、20%の割合で2ポイントに決定され、20%の割合で3ポイントに決定され、10%の割合で5ポイントに決定される。

【0269】

ボーナス中であるときにポイント付与条件が成立したときには、図19のボーナス中の欄に示されるように、付与ポイントとして、85%の割合で1ポイントに決定され、10%の割合で2ポイントに決定され、4%の割合で3ポイントに決定され、1%の割合で5ポイントに決定される。

【0270】

このように、ポイント付与条件がボーナス中に成立したときよりも、ボーナス以外で成立したときの方が、高い割合で、より多いポイントが付与ポイントとして決定される。

【0271】

尚、ポイント付与条件が成立したときの遊技状態に応じて異なる割合で付与ポイントが決定されるように構成しても良い。より具体的には、ポイント付与条件が成立したときの遊技状態に応じたテーブルを参照して、付与ポイントが決定されるように構成しても良い。これにより、より多いポイントが付与されることに対する期待感を、ポイント付与条件が成立したときの遊技状態によって異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0272】

また、ポイント付与条件が成立する契機となった入賞役の種類に応じて異なる割合で付与ポイントが決定されるように構成しても良い。より具体的には、ポイント付与条件が成立する契機となった入賞役の種類に応じたテーブルを参照して、付与ポイントが決定されるように構成しても良い。これにより、より多いポイントが付与されることに対する期待感を、ポイント付与条件が成立する契機となった入賞役の種類によって異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0273】

図17のS 2においては、図19に示すテーブルを参照して付与ポイントを決し、該決定された付与ポイントを特定するための付与ポイント情報をRAM 91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM 91cの付与ポイント情報に基づき、今回のポイント付与条件が成立したことに起因する付与ポイントを特定する。

【0274】

尚、本実施例においては、S 1においてポイント付与条件が成立しているか否かを判定し、成立しているときにS 2において付与ポイントを決する例について説明したが、ポイントが付与するか否か及び付与ポイントの決定に関しては、これに限らず、1回の抽選でポイントが付与するか否か及び付与ポイントが決定されるように構成しても良い。例えば、ボーナス以外の遊技状態であり、通常遊技状態中にスイカ当選したときに、ポイント0～5のうちいずれにするかを決定するように構成しても良い。この場合、ポイント0に決定されたときには、ポイントが付与されないことになる。

【0275】

S 3においては、ポイント付与の契機となった今回のポイント付与条件が、所定数のポイントが付与された旨を必ず報知する条件であったか否かが判定される。すなわち、今回のポイント付与条件が、図18(a)に示すボーナス以外の遊技状態であるときにチェリー1+チェリー2+特殊役1に当選することにより成立した条件、あるいは図18(b)に示すボーナス中であるときに特殊役1に単独当選することにより成立した条件のいずれかであるかが判定される。

## 【 0 2 7 6 】

S 3において、ポイント付与条件が所定数のポイントが付与された旨を必ず報知する条件であったと判定されたときには、所定数のポイントが付与された旨を報知するために後述するS 8へ移行される。本実施例においては、例えば報知ポイントとしてポイント「1」に決定される。

## 【 0 2 7 7 】

一方、S 3において、ポイント付与条件が所定数のポイントが付与された旨を必ず報知する条件であったと判定されなかったときには、ポイントが付与された旨を報知するか否かの決定及び報知する場合のポイント数の決定を行う報知抽選するためにS 4へ移行される。

10

## 【 0 2 7 8 】

S 4においては、差数対応報知抽選が行われる。差数対応報知抽選とは、実際に付与されたポイントの総数と、報知されたポイントの総数との差数に応じて、今回ポイント付与条件が成立してS 2において設定された付与ポイントを報知するか否かの抽選、S 2において設定された付与ポイントを正確に報知するか否かの抽選、及びS 2において設定された付与ポイントを正確に報知しない場合に何ポイント低いポイントを報知するか抽選を含む。尚、差数は、S 4において、後述する付与ポイント総数（S 10で更新）と報知ポイント総数（S 9で更新）とから算出される。具体的に、差数は、付与ポイント総数から報知ポイント総数を差し引いた値である。

## 【 0 2 7 9 】

20

図20は、差数対応報知抽選を行うためのテーブルを説明するための図である。本実施例における差数対応報知抽選では、まず、図20(a)の差数対応テーブルAを参照して、差数に応じてポイントを報知するか否かの抽選が行われる。

## 【 0 2 8 0 】

差数が「0」であるときには、S 2において付与ポイントが設定されたことに伴いポイントが付与された旨を、30%の割合で報知するに決定され、70%の割合で報知しないに決定される。差数が「1」であるときには、S 2において付与ポイントが設定されたことに伴いポイントが付与された旨を、40%の割合で報知するに決定され、60%の割合で報知しないに決定される。

## 【 0 2 8 1 】

30

差数が「2」であるときには、S 2において付与ポイントが設定されたことに伴いポイントが付与された旨を、50%の割合で報知するに決定され、50%の割合で報知しないに決定される。差数が「3以上」であるときには、S 2において付与ポイントが設定されたことに伴いポイントが付与された旨を、70%の割合で報知するに決定され、30%の割合で報知しないに決定される。

## 【 0 2 8 2 】

このように、図20(a)の差数対応テーブルAは、ポイントが付与された旨を、差数が小さい程、高い割合で報知しないに決定され、差数が大きい程、高い割合で報知するに決定される。これにより、すでに差数が大きいときに、さらに報知されないことにより差数が大きくなり過ぎることを防止することができる。

40

## 【 0 2 8 3 】

図20(a)の差数対応テーブルAを参照して、報知するに決定された場合には、さらに図20(b)の差数対応テーブルBを参照して、S 2において設定された付与ポイント及び差数に応じて、当該付与ポイントを正確に報知するか否かの抽選及び当該付与ポイントを正確に報知しない場合に何ポイントを報知するか報知する報知ポイントを決する抽選が行われる。正確に報知しない場合には、付与ポイントよりも遊技者にとって演出状態抽選において有利度合いが低くなるポイント、すなわち付与ポイントよりも少ないポイントから報知ポイントが決定される。

## 【 0 2 8 4 】

付与ポイントが「1」である場合には、差数に関わらず、報知ポイントとして、100

50

％の割合でポイント「１」に決定される。付与ポイントが「２」である場合で、差数が「０～２」である場合には、報知ポイントとして、３０％の割合でポイント「１」に決定され、７０％の割合でポイント「２」に決定される。付与ポイントが「２」である場合で、差数が「３以上」である場合には、報知ポイントとして、２０％の割合でポイント「１」に決定され、８０％の割合でポイント「２」に決定される。

【０２８５】

付与ポイントが「３」である場合で、差数が「０～２」である場合には、報知ポイントとして、１０％の割合でポイント「１」に決定され、２０％の割合でポイント「２」に決定され、７０％の割合でポイント「３」に決定される。付与ポイントが「３」である場合で、差数が「３以上」である場合には、報知ポイントとして、１０％の割合でポイント「２」に決定され、９０％の割合でポイント「３」に決定される。

10

【０２８６】

付与ポイントが「５」である場合で、差数が「０～２」である場合には、報知ポイントとして、１０％の割合でポイント「２」に決定され、２０％の割合でポイント「３」に決定され、７０％の割合でポイント「５」に決定される。付与ポイントが「５」である場合で、差数が「３以上」である場合には、報知ポイントとして、１０％の割合でポイント「３」に決定され、９０％の割合でポイント「５」に決定される。

【０２８７】

このように、図２０（ｂ）の差数対応テーブルＢは、差数が小さい程、高い割合で付与ポイントよりもより少ないポイントが付与された旨が報知されるように報知するポイントが決定され、差数が大きい程、高い割合で付与ポイントあるいは当該付与ポイントにより近いポイントが付与された旨が報知されるように報知するポイントが決定される。また、付与ポイントが多い程、高い割合で正確に報知される。これにより、すでに差数が大きいときや、付与ポイントが多く差数を生じさせやすい場合に、さらに少ないポイントが報知されてしまうことにより差数が大きくなり過ぎることを防止することができる。

20

【０２８８】

本実施例における差数対応報知抽選では、図２０（ａ）及び（ｂ）のテーブルを用いて報知するか否か、及び報知ポイントを決する例について説明したが、これに限らず、図２０（ａ）のテーブルのみを用いて差数に応じて報知するか否かのみを決定し、報知すると決定されたときにはＳ２において設定された付与ポイントを正確に報知するように構成しても良い。また、図２０（ｂ）のテーブルのみを用いて差数に応じて報知ポイントを決するように構成しても良い。

30

【０２８９】

図１７に戻り、Ｓ５においては、Ｓ４の差数対応報知抽選によりポイントが付与された旨を報知すると決定されたか否かが判定される。報知すると決定されたときには、Ｓ４において決定されたポイントが付与された旨を報知するために後述するＳ８へ移行される。一方、Ｓ５において報知すると決定されなかったときには、Ｓ６へ移行される。

【０２９０】

Ｓ６においては、総数対応報知抽選が行われる。総数対応報知抽選とは、付与ポイント総数（ボーナス以外においては通常付与ポイント総数、ボーナス中においてはボーナス中付与ポイント総数）に応じて、今回ポイント付与条件が成立してＳ２において設定された付与ポイントを報知するか否かの抽選、Ｓ２において設定された付与ポイントを正確に報知するか否かの抽選、及びＳ２において設定された付与ポイントを正確に報知しない場合に何ポイント低いポイントを報知するか抽選を含む。正確に報知しない場合には、後述する演出状態抽選などにおいて実際の付与ポイントよりも遊技者にとって有利度合いが低くなるポイント、すなわち付与ポイントよりも少ないポイントから報知ポイントが決定される。尚、実際に付与されたポイントの総数は、後述する付与ポイント総数から特定される。

40

【０２９１】

図２１は、総数対応報知抽選を行うためのテーブルを説明するための図である。本実施

50

例における総数対応報知抽選では、まず、図21(a)の総数対応テーブルAを参照して、実際に付与されたポイントの総数に応じてポイントを報知するか否かの抽選が行われる。

【0292】

ボーナス中以外において付与されたポイントの総数が「0～2」であるとき、あるいはボーナス中において付与されたポイントの総数が「0～1」であるときには、S2において付与ポイントが設定されたことに伴いポイントが付与された旨を、80%の割合で報知するに決定され、20%の割合で報知しないに決定される。

【0293】

ボーナス中以外において付与されたポイントの総数が「3～5」であるとき、あるいはボーナス中において付与されたポイントの総数が「2～3」であるときには、S2において付与ポイントが設定されたことに伴いポイントが付与された旨を、50%の割合で報知するに決定され、50%の割合で報知しないに決定される。

【0294】

ボーナス中以外において付与されたポイントの総数が「6～10」であるとき、あるいはボーナス中において付与されたポイントの総数が「4～5」であるときには、S2において付与ポイントが設定されたことに伴いポイントが付与された旨を、10%の割合で報知するに決定され、90%の割合で報知しないに決定される。

【0295】

このように、図21(a)の総数対応テーブルAは、ポイントが付与された旨を、付与されたポイントの総数が少ない程、高い割合で報知するに決定され、付与されたポイントの総数が多い程、高い割合で報知しないに決定される。これにより、少ないポイントしか付与されていないときに、高い割合で報知することにより、少ないポイントについては付与されていることを遊技者に認識させ安心させることができる。一方、多いポイントが付与されているときに、高い割合で報知されないことにより、報知ポイントから遊技者が認識しているポイントよりも実際には多いポイントが付与されている可能性を高めることができ、期待感をより持続させることができる。

【0296】

図21(a)の総数対応テーブルAを参照して、報知するに決定された場合には、さらに図21(b)の総数対応テーブルBを参照して、S2において設定された付与ポイント及びすでに付与されたポイントの総数に応じて、当該付与ポイントを正確に報知するか否かの抽選及び当該付与ポイントを正確に報知しない場合に何ポイントを報知するか報知する報知ポイントを決定する抽選が行われる。

【0297】

付与ポイントが「1」である場合には、付与されたポイントの総数に関わらず、報知ポイントとして、100%の割合でポイント「1」に決定される。付与ポイントが「2」である場合で、ボーナス中以外におけるポイントの総数が「0～2」である場合、あるいはボーナス中におけるポイントの総数が「0～1」である場合には、報知ポイントとして、30%の割合でポイント「1」に決定され、70%の割合でポイント「2」に決定される。

【0298】

付与ポイントが「2」である場合で、ボーナス中以外におけるポイントの総数が「3～5」である場合、あるいはボーナス中におけるポイントの総数が「2～3」である場合には、報知ポイントとして、50%の割合でポイント「1」に決定され、50%の割合でポイント「2」に決定される。

【0299】

付与ポイントが「2」である場合で、ボーナス中以外におけるポイントの総数が「6～10」である場合、あるいはボーナス中におけるポイントの総数が「4～5」である場合には、報知ポイントとして、90%の割合でポイント「1」に決定され、10%の割合でポイント「2」に決定される。

## 【0300】

付与ポイントが「3」である場合で、ボーナス中以外におけるポイントの総数が「0～2」である場合、あるいはボーナス中におけるポイントの総数が「0～1」である場合には、報知ポイントとして、10%の割合でポイント「1」に決定され、20%の割合でポイント「2」に決定され、70%の割合でポイント「3」に決定される。

## 【0301】

付与ポイントが「3」である場合で、ボーナス中以外におけるポイントの総数が「3～5」である場合、あるいはボーナス中におけるポイントの総数が「2～3」である場合には、報知ポイントとして、20%の割合でポイント「1」に決定され、30%の割合でポイント「2」に決定され、50%の割合でポイント「3」に決定される。

10

## 【0302】

付与ポイントが「3」である場合で、ボーナス中以外におけるポイントの総数が「6～10」である場合、あるいはボーナス中におけるポイントの総数が「4～5」である場合には、報知ポイントとして、50%の割合でポイント「1」に決定され、30%の割合でポイント「2」に決定され、20%の割合でポイント「3」に決定される。

## 【0303】

付与ポイントが「5」である場合で、ボーナス中以外におけるポイントの総数が「0～2」である場合、あるいはボーナス中におけるポイントの総数が「0～1」である場合には、報知ポイントとして、10%の割合でポイント「3」に決定され、90%の割合でポイント「5」に決定される。

20

## 【0304】

付与ポイントが「5」である場合で、ボーナス中以外におけるポイントの総数が「3～5」である場合、あるいはボーナス中におけるポイントの総数が「2～3」である場合には、報知ポイントとして、10%の割合でポイント「1」に決定され、10%の割合でポイント「2」に決定され、30%の割合でポイント「3」に決定され、50%の割合でポイント「5」に決定される。

## 【0305】

付与ポイントが「5」である場合で、ボーナス中以外におけるポイントの総数が「6～10」である場合、あるいはボーナス中におけるポイントの総数が「4～5」である場合には、報知ポイントとして、30%の割合でポイント「1」に決定され、30%の割合でポイント「2」に決定され、30%の割合でポイント「3」に決定され、10%の割合でポイント「5」に決定される。

30

## 【0306】

このように、図21(b)の総数対応テーブルBは、付与されたポイントの総数が少ない程、高い割合で付与ポイントあるいは付与ポイントにより近いポイントが付与された旨が報知されるように、付与されたポイントの総数が多い程、高い割合で付与ポイントよりもより少ないポイントが付与された旨が報知されるように報知するポイントが決定される。これにより、少ないポイントしか付与されていないときに、高い割合で正確に報知することにより、少ないポイントについては付与されていることを遊技者に認識させ安心させることができる。一方、多いポイントが付与されているときに、高い割合で付与ポイントよりも少ないポイントが報知されることにより、報知ポイントから遊技者が認識しているポイントよりも実際には多いポイントが付与されている可能性を高めることができ、期待感をより持続させることができる。

40

## 【0307】

本実施例における総数対応報知抽選では、図21(a)及び(b)のテーブルを用いて報知するか否か、及び報知ポイントを決める例について説明したが、これに限らず、図21(a)のテーブルのみを用いて総数に応じて報知するか否かのみを決定し、報知すると決定されたときにはS2において設定された付与ポイントを正確に報知するように構成しても良い。また、図21(b)のテーブルのみを用いて総数に応じて報知ポイントを決めるように構成しても良い。

50



## 【 0 3 0 8 】

また、本実施例における報知抽選として、差数対応報知抽選及び総数対応報知抽選を行う例について説明したが、これに限らず、いずれか一方のみを行うように構成しても良い。また、差数対応報知抽選を行った後に総数対応報知抽選を行う例について説明したが、総数対応報知抽選を行った後に差数対応報知抽選を行うように構成しても良い。

## 【 0 3 0 9 】

また、本実施例における報知抽選では、差数や総数に応じて、報知するか否か、及び報知ポイントを決定する例について説明したが、これに限らず、報知抽選では、差数や総数に関わらず、S 2 で設定される付与ポイントに応じて、報知するか否か、及び報知ポイントを決定するように構成しても良い。

10

## 【 0 3 1 0 】

図 1 7 に戻り、S 7 においては、S 6 の総数対応報知抽選によりポイントが付与された旨を報知すると決定されたか否かが判定される。報知すると決定されたときには、S 6 において決定されたポイントが付与された旨を報知するために後述する S 8 へ移行される。一方、S 7 において報知すると決定されなかったときには、ポイントが付与された旨を報知するための処理を行うことなく、S 1 0 へ移行される。

## 【 0 3 1 1 】

S 8 においては、ポイントが付与された旨を報知するポイント付与演出を実行するための報知処理が行われる。報知処理においては、S 3 において Y E S と判定されたときには、ポイント付与演出として、例えばポイント「1」が付与された旨を特定可能な情報を報知（当該ゲーム開始時または終了時において「ポイント1獲得！！」といったメッセージを表示）するための処理が行われる。また、報知処理においては、ポイント付与演出として、S 4 または S 6 において決定されたポイントが付与された旨を特定可能な情報を報知（例えば、ポイント「2」が付与された旨を報知する場合には、当該ゲーム開始時または終了時において「ポイント2獲得！！」といったメッセージを表示）するための処理が行われる。

20

## 【 0 3 1 2 】

尚、ポイント付与演出は、上記態様で実行されるものに限らず、付与されたポイント数に応じた態様で実行される演出であれば、どのような態様で実行されるものであっても良い。

30

## 【 0 3 1 3 】

S 9 においては、S 8 の処理により遊技者に報知されたポイントの総数である報知ポイント総数を特定するための報知ポイント総数情報を更新する。尚、S 8 において報知されるポイント付与演出としては、報知ポイント総数を特定するための情報（例えば、「獲得ポイント総数5！！」といったメッセージを表示）を報知しても良い。

## 【 0 3 1 4 】

報知ポイント総数情報は、R A M 9 1 c の所定領域に格納されており、S 8 においてポイントが付与された旨が報知される毎に当該ポイント分加算更新される。尚、当該報知ポイント総数情報は、ボーナス当選すること、あるいは演出状態を A T モードに制御する決定がされることによりリセットされる。

40

## 【 0 3 1 5 】

S 1 0 においては、S 2 の処理により実際に付与されたポイントの総数である付与ポイント総数を特定するための付与ポイント総数情報を更新する。付与ポイント総数情報は、R A M 9 1 c の所定領域に格納されており、S 2 において付与ポイントが設定され報知抽選などが行われた後に当該付与ポイント分加算更新される。

## 【 0 3 1 6 】

本実施例における付与ポイント総数情報は、ボーナス当選して演出状態抽選が行われたこと、あるいは演出状態を A T に制御する決定がされたことによりリセットされる。尚、付与ポイント総数情報は、ボーナス当選して演出状態抽選が行われたこと、あるいは演出状態を A T に制御する決定がされたことによりリセットされるものに限らず、ボーナス当

50

選して演出状態抽選が行われた後、あるいは演出状態をA Tに制御する決定がされた後においても当該付与ポイント総数のうち所定数のポイント（例えば、2ポイント）を持ち越すようにしても良い。

#### 【0317】

尚、本実施例においては、付与ポイント総数の上限として、ボーナス中以外においては「10」が、ボーナス中においては「5」が、各々予め設定されている。このため、S2において設定された付与ポイントを、今回のポイント付与条件が成立するまでの付与ポイント総数に加算すると、前述した上限値を超える場合には、付与ポイント総数として上限値が設定される。これに伴い、報知ポイント総数についても、上限として、ボーナス中以外においては「10」が、ボーナス中においては「5」が、各々予め設定されている。このため、S8においては、報知抽選などで決定されたポイントを報知すると、報知ポイント総数との関係から、前述した上限値を超える場合には、上限値になるポイントが付与された旨が報知される。

10

#### 【0318】

尚、報知ポイント総数がすでに上限値である場合には、ポイントが付与されなかったときと同様に報知されない。よって、S2において付与ポイントが設定された後において、報知ポイント総数がすでに上限値である場合にはそのままポイント関連処理を終了させ、報知ポイント総数が上限値に満たない場合にのみS3へ移行するように構成しても良い。

#### 【0319】

以上のように、本実施例においては、ポイント付与条件が成立したときに、差数や実際に付与されているポイントの総数に応じて、報知するか否か及び報知する場合の報知ポイントが決定され、当該決定結果にしたがって報知される。また、報知ポイントは、実際に付与された付与ポイントよりも、遊技者にとって演出状態抽選において有利度合いが低くなるポイントから報知ポイントが決定される。このため、報知ポイントから遊技者が認識するポイントは、実際に付与されたポイントの総数以下となる。その結果、実際に付与されているポイントの総数が報知ポイントから特定されるポイントの総数よりも多いかもしれないと遊技者に期待感を抱かせることができ、報知ポイントから特定されるポイントの総数よりも遊技者にとって演出状態抽選において有利な演出状態に決定されることに対し大きな期待感を抱かせることができる。

20

#### 【0320】

尚、ペナルティ設定処理においてペナルティが課されているペナルティ期間中においては、当該ポイント関連処理が実行されない。すなわち、ポイント付与条件が成立したときであってもポイントを獲得することができないというペナルティが遊技者に課される。よって、原則として必ずポイントが付与されるチェリー1 + チェリー2 + 特殊役1に当選したときであっても、ペナルティ期間中においては、ポイントが付与されない。尚、ポイントに関するペナルティとしては、付与ポイント総数情報をリセットするものであっても良い。

30

#### 【0321】

##### [第2AT抽選処理]

サブ制御部91は、AT制御処理に含まれる第2AT抽選処理を実行することにより、第2AT抽選を行う。第2AT抽選処理では、メイン制御部41からのコマンドに基づき所定の抽選条件が成立したか否かを判定し、成立したときに第2AT抽選が実行される。図22は、第2AT抽選を実行する契機となる抽選条件の一例を説明するための図である。また、図23は、第2AT抽選において参照されるテーブルの一例を説明するための図である。

40

#### 【0322】

図22の通常遊技状態の欄に示すように、現在の遊技状態が通常遊技状態であるときには、演出状態がATであるか否かに関わらず、ボーナス当選することにより抽選条件が成立する。当該抽選条件が成立したときには、図23(a)に示すテーブルを参照して第2AT抽選が行われる。尚、サブ制御部91は、例えばメイン制御部41からの遊技状態コ

50

マンドに基づき現在の遊技状態を特定し、メイン制御部 4 1 からの内部当選コマンドに基づきボーナス当選したことを特定する。

【 0 3 2 3 】

図 2 3 ( a ) に示すテーブルが参照された場合、当選したボーナスが B B 1 ~ 3 のいずれかである場合には、50 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、30 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、10 % の割合でナビストック数が 4 に決定され、7 % の割合でナビストック数が 6 に決定され、3 % の割合でナビストック数が 8 に決定されるように、第 2 A T 抽選が行われる。また、当選したボーナスが B B 4、5 のいずれかである場合には、50 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、30 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、10 % の割合でナビストック数が 4 に決定され、7 % の割合でナビストック数が 6 に決定され、3 % の割合でナビストック数が 8 に決定され、1 % の割合でナビストック数が 10 に決定されるように、第 2 A T 抽選が行われる。

10

【 0 3 2 4 】

尚、ボーナス終了後においては、第 2 A T 抽選で決定されたナビストック数だけでなく、前述したボーナス当選による第 1 A T 抽選で決定されたナビストック数とボーナス終了による第 1 A T 抽選で決定されたナビストック数との合計数に応じて、A T に制御される。尚、ナビストック数の合計数については、上限数（例えば、20）を設け、合計数が上限数以上となる場合には上限数が設定されるように構成しても良い。

【 0 3 2 5 】

また、準備モードであるときには、図 2 2 の準備モードの欄に示すように、30 ゲーム消化するまでの間において 5 ゲーム消化する毎、あるいはボーナス当選することにより抽選条件が成立する。当該抽選条件が成立したときには、図 2 3 ( b ) に示すテーブルのうち成立した抽選条件に対応するテーブルを参照して第 2 A T 抽選が行われる。

20

【 0 3 2 6 】

第 2 A T 抽選処理においては、準備モードに制御されてから消化したゲーム数を特定するために、例えば準備モードに制御されてから、メイン制御部 4 1 からの遊技状態コマンドを受信する毎に所定のゲーム数カウンタをカウントアップする処理が行われる。サブ制御部 9 1 は、当該ゲーム数カウンタの値から、準備モードに制御されてから消化したゲーム数を特定し、図 2 2 に示す抽選条件を満たすゲーム数であるときに、第 2 A T 抽選が実行される。例えば、準備モードに制御されてから 5 回目のゲームが終了したときに、5 ゲーム消化したと判定されて、第 2 A T 抽選が実行される。尚、所定のゲーム数カウンタの値は、30 に達したこと、2 枚役・1 枚役同時入賞したこと、ボーナス当選したことなどによりリセットされる。

30

【 0 3 2 7 】

準備モードに制御されてから 5 ゲーム消化したと判定されたときには、図 2 3 ( b ) に示す 5 G 消化時のテーブルを参照して、99 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、1 % の割合でナビストック数が 2 に決定されるように、第 2 A T 抽選が行われる。

【 0 3 2 8 】

また、さらに 5 ゲーム消化して準備モードに制御されてから計 10 ゲーム消化したと判定されたときには、図 2 3 ( b ) に示す 10 G 消化時のテーブルを参照して、98 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、2 % の割合でナビストック数が 2 に決定されるように、第 2 A T 抽選が行われる。

40

【 0 3 2 9 】

また、さらに 5 ゲーム消化して準備モードに制御されてから計 15 ゲーム消化したと判定されたときには、図 2 3 ( b ) に示す 15 G 消化時のテーブルを参照して、95 % の割合でナビストック数が 0 に決定され、5 % の割合でナビストック数が 2 に決定されるように、第 2 A T 抽選が行われる。

【 0 3 3 0 】

また、さらに 5 ゲーム消化して準備モードに制御されてから計 20 ゲーム消化したと判定されたときには、図 2 3 ( b ) に示す 20 G 消化時のテーブルを参照して、90 % の割

50

合でナビストック数が0に決定され、7%の割合でナビストック数が2に決定され、2%の割合でナビストック数が4に決定され、1%の割合でナビストック数が6に決定されるように、第2AT抽選が行われる。

【0331】

また、さらに5ゲーム消化して準備モードに制御されてから計25ゲーム消化したと判定されたときには、図23(b)に示す25G消化時のテーブルを参照して、70%の割合でナビストック数が0に決定され、20%の割合でナビストック数が2に決定され、5%の割合でナビストック数が4に決定され、3%の割合でナビストック数が6に決定され、2%の割合でナビストック数が8に決定されるように、第2AT抽選が行われる。

【0332】

また、さらに5ゲーム消化して準備モードに制御されてから計30ゲーム消化したと判定されたときには、図23(b)に示す30G消化時のテーブルを参照して、60%の割合でナビストック数が2に決定され、25%の割合でナビストック数が4に決定され、10%の割合でナビストック数が6に決定され、3%の割合でナビストック数が8に決定され、2%の割合でナビストック数が10に決定されるように、第2AT抽選が行われる。尚、図23(b)に示す30G消化時のテーブルが参照されて第2AT抽選が行われた場合には、必ず2以上のナビストック数に決定されるため、必ずATに制御されることになる。

【0333】

また、BB1～3終了後の準備モードにおいてBB1～3が当選したときには、図23(b)に示すBB1～3後BB1～3当選時のテーブルを参照して、30%の割合でナビストック数が2に決定され、35%の割合でナビストック数が4に決定され、20%の割合でナビストック数が6に決定され、15%の割合でナビストック数が8に決定されるように、第2AT抽選が行われる。また、BB1～3終了後の準備モードにおいてBB4、5が当選したときには、図23(b)に示すBB4、5当選時のテーブルを参照して、30%の割合でナビストック数が2に決定され、35%の割合でナビストック数が4に決定され、20%の割合でナビストック数が6に決定され、10%の割合でナビストック数が8に決定され、5%の割合でナビストック数が10に決定されるように、第2AT抽選が行われる。

【0334】

また、BB4、5終了後の準備モードにおいてBB1～3が当選したときには、図23(b)に示すBB4、5後BB1～3当選時のテーブルを参照して、90%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が4に決定され、7%の割合でナビストック数が6に決定され、3%の割合でナビストック数が8に決定されるように、第2AT抽選が行われる。また、BB4、5終了後の準備モードにおいてBB4、5が当選したときには、図23(b)に示すBB4、5当選時のテーブルを参照して、90%の割合でナビストック数が2に決定され、10%の割合でナビストック数が4に決定され、7%の割合でナビストック数が6に決定され、2%の割合でナビストック数が8に決定され、1%の割合でナビストック数が10に決定されるように、第2AT抽選が行われる。

【0335】

尚、図23(b)に示すBB1～3後BB1～3当選時テーブル、BB1～3後BB4、5当選時テーブル、BB4、5後BB1～3当選時テーブル、BB4、5後BB4、5当選時テーブルが参照されて第2AT抽選が行われた場合には、必ず2以上のナビストック数に決定されるため、必ずATに制御されることになる。

【0336】

また、有利RTであるときには、図22の有利RTの欄に示すように、ボーナス当選することにより抽選条件が成立する。当該抽選条件が成立したときには、図23(c)に示すテーブルを参照して第2AT抽選が行われる。

【0337】

10

20

30

40

50

有利 R T であるときに B B 1 ~ 3 が当選した場合には、図 2 3 ( c ) に示すように、B B 1 ~ 3 当選時テーブルが参照され、6 0 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、2 5 % の割合でナビストック数が 4 に決定され、1 0 % の割合でナビストック数が 6 に決定され、5 % の割合でナビストック数が 8 に決定されるように、第 2 A T 抽選が行われる。また、有利 R T であるときに B B 1 ~ 3 が当選した場合には、図 2 3 ( c ) に示すように、B B 1 ~ 3 当選時テーブルが参照され、6 0 % の割合でナビストック数が 2 に決定され、2 5 % の割合でナビストック数が 4 に決定され、1 0 % の割合でナビストック数が 6 に決定され、3 % の割合でナビストック数が 8 に決定され、2 % の割合でナビストック数が 1 0 に決定されるように、第 2 A T 抽選が行われる。

【 0 3 3 8 】

10

尚、図 2 3 ( c ) に示す B B 1 ~ 3 当選時テーブルまたは B B 4、5 当選時テーブルが参照されて第 2 A T 抽選が行われた場合には、必ず 2 以上のナビストック数に決定されるため、必ず A T に制御されることになる。

【 0 3 3 9 】

ここで、遊技状態が、通常遊技状態、準備モード、及び有利 R T 各々であるときに実行される第 2 A T 抽選における、遊技者にとっての有利度合いを対比する。遊技者にとっての有利度合いとは、例えば、A T 抽選においてナビストック数を獲得する割合すなわち A T に制御される割合の高低、A T 抽選においてより多いナビストック数に決定される割合の高低などをいう。

【 0 3 4 0 】

20

まず、ボーナス当選することにより抽選条件が成立した場合、通常遊技状態であるときに実行される第 2 A T 抽選においては、図 2 3 ( a ) に示すテーブルが参照され、B B 1 ~ 3 後の準備モードあるいは有利 R T であるときに実行される第 2 A T 抽選においては、図 2 3 ( b ) に示すテーブルあるいは図 2 3 ( c ) に示すテーブルが参照される。このため、準備モードあるいは有利 R T であるときの方が、通常遊技状態であるときよりも、高い割合でナビストック数を獲得し、かつ高い割合でより多いナビストック数に決定される。すなわち、準備モードあるいは有利 R T においては、通常遊技状態であるときよりも、高い割合で A T に制御され、かつ高い割合でより多いナビストック数に決定されることにより、遊技者にとって有利となるように A T 抽選が行われるといえる。その結果、準備モードあるいは有利 R T であるときには、通常遊技状態であるときよりも、A T に制御されること、及びより多いナビストック数を獲得することに対する期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 3 4 1 】

さらに、準備モードにおいては、ボーナス当選せずとも、3 0 ゲーム消化するまでの間において 5 ゲーム消化する毎に、図 2 3 ( b ) に示す 5 G ~ 3 0 G 消化時のテーブルが参照されて第 2 A T 抽選される。このため、準備モードにおいては、少なくとも通常遊技状態であるときよりも、より高い割合で A T に制御されることになる。また、準備モードにおいては、前述したように、ボーナス当選することにより、少なくとも通常遊技状態であるときよりも、高い割合で A T に制御され、かつ高い割合でより多いナビストック数に決定されることにより、遊技者にとって有利となるように A T 抽選が行われるといえる。その結果、準備モードにおいては、A T に制御されることに対し期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 3 4 2 】

また、準備モードにおいては、図 2 3 ( b ) の 5 G ~ 3 0 G 消化時のテーブルに示すように、消化ゲーム数に比例して、A T に制御される割合、及びより多いナビストック数に決定される割合各々が高くなるように、当選率が設定されている。特に、3 0 ゲーム消化したときには、原則として、必ずナビストックを獲得する。これにより、準備モードにおいては、ブドウを取りこぼさずに 2 枚役・1 枚役同時入賞させることなく当該準備モードが維持されて極力多い回数ゲーム消化することに対する期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

50

## 【 0 3 4 3 】

また、準備モードあるいは有利 R T において、ボーナス当選することにより実行される第 2 A T 抽選では、準備モードであるときに図 2 3 ( b ) のボーナス当選時のテーブルが参照され、有利 R T であるときに図 2 3 ( c ) に示すテーブルが参照される。このため、準備モードあるいは有利 R T のいずれでもボーナス当選により当該ボーナス終了後において必ずナビストックを獲得するが、準備モードであるときの方が、有利 R T であるときよりも、高い割合でより多いナビストック数に決定される。すなわち、準備モードにおいては、有利 R T であるときよりも、高い割合でより多いナビストック数に決定されることにより、遊技者にとって有利となるように A T 抽選が行われるといえる。その結果、準備モードでボーナス当選すること、すなわち極力早い段階でボーナス当選することに対する期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

## 【 0 3 4 4 】

また、通常遊技状態、準備モード、有利 R T において実行される第 2 A T 抽選では、B B 1 ~ 3 の当選時にナビストック数として最も多い 1 0 が決定されることがなく、B B 4、5 の当選時のみナビストック数として最も多い 1 0 が決定される。一方、準備モードにおいてボーナス当選することにより実行される第 2 A T 抽選では、当選時にナビストック数として最大数が決定されない B B 1 ~ 3 終了後の準備モードであるときに図 2 3 ( b ) の B B 1 ~ 3 後 B B 1 ~ 3 当選時テーブルまたは B B 1 ~ 3 後 B B 4、5 当選時テーブルが参照され、当選時にナビストック数として最大数が決定され得る B B 4、5 終了後の準備モードであるときに図 2 3 ( b ) の B B 4、5 後 B B 1 ~ 3 当選時テーブルまたは B B 4、5 後 B B 4、5 当選時テーブルが参照される。このため、当選時にナビストック数として最大数が決定されない B B 1 ~ 3 終了後の準備モードであるときの方が、当選時にナビストック数として最大数が決定され得る B B 4、5 終了後の準備モードであるときよりも、高い割合でより多いナビストック数に決定される。すなわち、当選時にナビストック数として最大数が決定されない B B 1 ~ 3 終了後は、当選時にナビストック数として最大数が決定され得る B B 4、5 終了後よりも高い割合でより多いナビストック数が決定される状態に制御されることとなる。このため、B B 4、5 の当選時には、ナビストック数として最大数が決定され得るため、ボーナスの当選時に多くのナビストック数が決定されることへの期待感を高められる一方で、当選時に最大数が決定されない B B 1 ~ 3 の終了後、B B 4、5 終了後よりも高い割合でより多いナビストック数が決定される状態に制御されるので、B B 1 ~ 3 が当選した場合でも、その終了後に多くのナビストック数が決定されることへの期待感を高められる。

20

30

## 【 0 3 4 5 】

尚、上記では、当選時にナビストック数として最大数が決定されない B B 1 ~ 3 終了後の準備モードであるときの方が、当選時にナビストック数として最大数が決定され得る B B 4、5 終了後の準備モードであるときよりも、高い割合でより多いナビストック数に決定されるようにすることで、当選時にナビストック数として最大数が決定されない B B 1 ~ 3 終了後は、当選時にナビストック数として最大数が決定され得る B B 4、5 終了後よりも高い割合でより多いナビストック数が決定される状態に制御される構成であるが、B B 1 ~ 3 終了後、予め定められたゲーム数にわたり B B 4、5 終了後よりも高い割合でより多いナビストック数が決定される状態に制御される構成としたり、B B 1 ~ 3 終了後は、B B 4、5 終了後よりも長い期間にわたり、通常より多いナビストック数が決定される状態に制御される構成としたりしても、B B 4、5 の当選時には、その当選時に多くのナビストック数が決定されることへの期待感を高められる一方で、当選時に最大数が決定されない B B 1 ~ 3 が当選した場合でも、その終了後に多くのナビストック数が決定されることへの期待感を高められる。

40

## 【 0 3 4 6 】

また、B B 1 ~ 3、B B 4、5 の終了後、必ず通常より多いナビストック数が決定される状態に制御されるものに限らず、B B 1 ~ 3 の終了後は、B B 4、5 の終了後よりも、通常より多いナビストック数が決定される状態に制御される割合が高くなる構成としても

50

良く、このような構成であってもＢＢ４、５の当選時には、そのボーナスの当選時に多くのナビストック数が決定されることへの期待感を高められる一方で、当選時に最大数が決定されないＢＢ１～３が当選した場合でも、その終了後に多くのナビストック数が決定されることへの期待感を高められる。

【０３４７】

また、現在の遊技状態がＲＢ１であるときには、特殊役２に当選することにより抽選条件が成立する。当該抽選条件が成立したときには、図２３（ｄ）に示すテーブルを参照して第２ＡＴ抽選が行われる。

【０３４８】

図２３（ｄ）に示すテーブルが参照された場合、４０％の割合でナビストック数が８に決定され、６０％の割合でナビストック数が１０に決定されるように、第２ＡＴ抽選が行われる。このため、特殊役２に当選することに対する期待感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、特殊役２は、ＲＢ１中においてのみ抽選される入賞役であるため、当該ＲＢ１に制御されることに対する期待感を抱かせることができる。尚、比較的多くのナビストックを獲得する契機の一例となる入賞役として、特殊役２に当選することを例に説明したが、これに限らず、他の特定の入賞役であっても良く、また入賞することを条件とするものであっても良く、その他の条件であっても良い。

【０３４９】

以上のように、本実施例においては、サブ制御部９１により行われる第２ＡＴ抽選処理により、現在の遊技状態に応じて定められた抽選条件が成立したか否かが判定され、抽選条件が成立したときには第２ＡＴ抽選が行われる。

【０３５０】

尚、ペナルティ設定処理においてペナルティが課されているペナルティ期間中には、第２ＡＴ抽選が行われない。すなわち、ボーナス当選、準備モードで所定ゲーム消化、あるいはＲＢ１中に特殊役２当選しても第２ＡＴ抽選を行わず、ナビストック数を獲得することができないというペナルティが遊技者に課される。

【０３５１】

また、１回のＡＴ抽選で８以上のナビストック数に決定されて、一挙に８以上のナビストック数を獲得したときには、多数決定時カウンタを設定するための処理が行われる。１回のＡＴ抽選で８以上のナビストック数に決定されるとは、例えば、図１５のテーブルを参照する第１ＡＴ抽選において８以上のナビストックに決定されたとき、図１６のテーブルを参照する第１ＡＴ抽選において８以上のナビストックに決定されたとき、図２３に示すいずれかのテーブルを参照する第２ＡＴ抽選において８以上のナビストックに決定されたときなど、１回のＡＴ抽選条件成立に対応して実行されるＡＴ抽選において８以上のナビストック数に決定されることをいう。多数決定時カウンタとは、１回のＡＴ抽選において８以上の比較的多いナビストック数に決定（以下、多数決定ともいう）された旨を、該多数決定により獲得したナビストック数消化して当該ナビストック数分ＡＴに制御されるまで特定可能にするために、ＲＡＭ９１ｃの所定領域に格納されるカウンタをいう。

【０３５２】

例えば、１回のＡＴ抽選においてナビストック数として８に決定されたときには、多数決定時カウンタの値として７が設定され、１回のＡＴ抽選においてナビストック数として１０に決定されたときには、多数決定時カウンタの値として９が設定される。また、多数決定時カウンタの値が０より大きい値に設定されているときに、さらに多数決定されたときには当該多数決定されたナビストック数に対応する値を加算した値に更新される。

【０３５３】

多数決定時カウンタの値が１以上であるときには、多数決定時カウンタの値が０であるときよりも高い割合で潜伏期間が長くなる。潜伏期間とは、ナビストックを１消費することにより所定回数ゲーム消化するまで制御されるＡＴが終了した後において再びＡＴに制御させるための開始条件が成立し得るタイミングを強制的に遅らせる期間など、ＡＴが終了した後に再び報知期間となり得るまでの期間、すなわちＡＴを潜伏させる期間をいう。

## 【 0 3 5 4 】

## [ A T 管理処理 ]

サブ制御部 9 1 は、通常遊技状態あるいは有利 R T であるときに、A T 制御処理に含まれる A T 管理処理を行うことにより、A T 抽選の結果に応じてセットされる A T フラグ及び潜伏期間に基づき、A T への制御を管理する。

## 【 0 3 5 5 】

具体的に、サブ制御部 9 1 は、ボーナス終了後の準備モードから通常遊技状態への制御が開始されるときにおいて、A T フラグから A T である旨が特定されたときには、A T に制御する。すなわち、ボーナス当選前からのナビストックが残っているとき、ボーナス当選あるいはボーナス終了による A T 抽選の結果により A T に制御する決定がされたとき、準備モードにおける 5 ゲーム毎の A T 抽選の結果により A T に制御する決定がされたとき、及び特殊役 2 当選により A T に制御する決定がされたときには、準備モードから通常遊技状態への制御が開始されるときに、A T に制御される。通常遊技状態においては、ナビストック数を消費（減算）することなく、A T に制御されて、ナビ演出が実行可能となる。

10

## 【 0 3 5 6 】

A T に制御されているときであって、通常遊技状態から有利 R T に制御されるときには、ナビストック数を 1 ポイント消費（減算）することによる A T への開始条件が成立し、所定回数（例えば 5 0 ）ゲームを消化する間、A R T に制御する。尚、ナビストック数を 1 ポイント消費したときには、1 減算したナビストック数を示す A T フラグに更新される。

20

## 【 0 3 5 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 管理処理を行うことにより、A R T であるときには、消化したゲーム数を計数して、所定回数に到達したときには非 A T に制御する。このときに、A T フラグが示すナビストック数が 0 であれば、A T でない旨を示す A T フラグに更新される。すなわち、一連の A T の終了条件は、A T から非 A T に制御するときの A T フラグがナビストック数 0 であるときに成立する。

## 【 0 3 5 8 】

非 A T に制御されたときの A T フラグから A T でない旨が特定されたときには、再度 A T に制御されず、ナビ演出が実行されない。これにより、有利 R T であるときには、2 枚役・1 枚役同時入賞や転落リプレイ入賞する可能性が高まり、通常遊技状態に制御される可能性が高まる。

30

## 【 0 3 5 9 】

一方、非 A T に制御されたときの A T フラグから特定されるナビストック数が 1 以上であれば、次の A T に制御可能となるまでの潜伏期間を決定するための潜伏期間決定処理が実行される。

## 【 0 3 6 0 】

図 2 4 は、サブ制御部 9 1 により実行される A T 管理処理に含まれる潜伏期間決定処理を説明するためのフローチャートである。潜伏期間決定処理は、ナビストック 1 に対応する A T 終了後における非 A T において最初のゲームが開始されるまでに実行されるものである。一例として、本実施例ではナビストック 1 に対応する A T が終了するゲーム終了時に実行される。また、図 2 5 は、潜伏期間を決定するためのテーブルを説明するための図である。図 2 5 に示すテーブルは、ROM 9 1 b に格納されている。

40

## 【 0 3 6 1 】

まず、図 2 4 を参照して、S A 0 1 においては、多数決定時カウンタの値が 0 であるか否か、すなわち多数決定されていない状態あるいは多数決定により獲得したナビストック数をすでに消化完了した状態であるか否か判定する。

## 【 0 3 6 2 】

S A 0 1 において、多数決定カウンタの値が 0 であると判定されたとき、すなわち多数決定されていない状態あるいは多数決定により獲得したナビストック数をすでに消化完了

50



した状態であると判定されたときには、S A 0 2において、短潜伏連続カウンタの値が4以下であるか否かが判定される。

#### 【 0 3 6 3 】

短潜伏連続カウンタとは、潜伏期間として、比較的短い期間（例えば0～20ゲーム）が連続して設定された回数を特定するためのカウンタであって、R A M 9 1 cの所定領域に格納される。短潜伏連続カウンタは、当該潜伏期間決定処理において、比較的短い期間が決定されたときに1加算され、比較的長い期間（例えば70～100ゲーム）が決定されたときや、ナビストック数が0となりA Tでない旨を示すA Tフラグとなり一連のA Tが終了したときに、リセット（0に戻す）される。このため、短潜伏連続カウンタは、それ以前の潜伏期間として比較的長い期間が設定されていない回数を特定するためのカウンタであるともいえる。S A 0 2では、比較的短い期間の連続回数が4以下であるか否かが判定される。換言すれば、S A 0 2では、一連のA Tにおける潜伏期間のうち直近の潜伏期間から過去に遡り連続して比較的短い期間となった回数がすでに5回に達しているか否か、すなわち、一連のA Tにおける過去5回の潜伏期間のうちいずれもが比較的短い期間に決定されており特殊条件が成立しているか否かが判定される。

#### 【 0 3 6 4 】

S A 0 2において短潜伏連続カウンタの値が4以下であると判定されたとき、すなわち一連のA Tにおける潜伏期間のうち直近の潜伏期間から過去に遡り連続して比較的短い期間となった回数が4以下であり、比較的短い期間が未だ5回以上連続していないときには、S A 0 3において比較的短い潜伏期間のみを選択し得る短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を設定する。尚、S A 0 2においては、短潜伏連続カウンタの値が4以下である。

#### 【 0 3 6 5 】

ここで、短潜伏用テーブルについて説明する。図25(a)は、S A 0 3で参照される短潜伏用テーブルを説明するための図である。短潜伏用テーブルが参照されたときには、潜伏期間として、70%の割合で0ゲームに決定され、20%の割合で10ゲームに決定され、10%の割合で20ゲームに決定される。よって、短潜伏用テーブルが参照されたときには、決定されることが期待され得る潜伏期間を平均化した期間（期待値）が、ゲーム数×当選率の和から、 $10 \times 0.2 + 20 \times 0.1 = 4$ ゲームとなる。

#### 【 0 3 6 6 】

潜伏期間として0ゲームに決定されたときには、A T終了後における非A Tにおいて最初のゲームから再びA Tに制御可能となる。潜伏期間として10ゲームあるいは20ゲームに決定されたときには、A T終了後における非A Tにおいて対応するゲーム数消化してから再びA Tに制御可能となる。

#### 【 0 3 6 7 】

短潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間は、いずれも、ナビストック数を1消費して制御されるA Tにおいて、ナビ演出にしたがって停止操作することにより払出される期待メダル枚数から賭数設定に用いられるメダル枚数を差し引いて算出されるA T中平均増減枚数以上のメダルを消費しないゲーム数に設定されている。以下、この点について説明する。

#### 【 0 3 6 8 】

まず、通常遊技状態、及び有利R T各々において、非A T及びA Tであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数を算出する。尚、1ゲーム当りの平均増減枚数を算出するに際しては、小役についてはブドウ、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウが高確率で当選し、かつ入賞したときに比較的多くのメダルを払出すため、当該ブドウ、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのみに着目する。ブドウ当選確率は、 $2600 / 65536$ である。また、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウの当選確率は、 $3120 \times 5 / 65536$ である。また、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウに当選しているときに、ブドウが入賞する確率は $1 / 5$ であり、1枚役と2枚役が同時入賞する確率は $1 / 6$ である。また、1ゲームの賭数は3枚である。

## 【0369】

これらより、まず、通常遊技状態において非ATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数は、 $[(\text{ブドウ単独当選確率} \times 9 \text{枚払出}) + (\text{左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ当選確率} \times 9 \text{枚払出} \times 1/5) + (\text{左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ当選確率} \times 3 \text{枚払出} \times 4/5) + (\text{リプレイ当選確率} \times \text{実質} 3 \text{枚払出})] - 3 \text{枚賭数}$ となり、約 - 1.23枚となる。

## 【0370】

また、通常遊技状態においてATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数は、 $[(\text{ブドウ単独当選確率} \times 9 \text{枚払出}) + (\text{左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ当選確率} \times 9 \text{枚払出}) + (\text{リプレイ当選確率} \times \text{実質} 3 \text{枚払出})] - 3 \text{枚賭数}$ となることより、- 0.09枚となる。

10

## 【0371】

また、有利RTにおいて非ATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数は、 $[(\text{ブドウ単独当選確率} \times 9 \text{枚払出}) + (\text{左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ当選確率} \times 9 \text{枚払出} \times 1/5) + (\text{左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ当選確率} \times 3 \text{枚払出} \times 4/5) + (\text{リプレイ当選確率} \times \text{実質} 3 \text{枚払出})] - 3 \text{枚賭数}$ となることより、- 0.10枚となる。

## 【0372】

また、有利RTにおいてATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数は、 $[(\text{ブドウ単独当選確率} \times 9 \text{枚払出}) + (\text{左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ当選確率} \times 9 \text{枚払出}) + (\text{リプレイ当選確率} \times \text{実質} 3 \text{枚払出})] - 3 \text{枚賭数}$ となることより、+ 1.05枚となる。

20

## 【0373】

また、有利RTであるが非ATであるときには、前述したように当該有利RTを約4.5ゲームしか継続できない。また、有利RTであるが非ATとなり通常遊技状態に制御された後、当該通常遊技状態において潜伏期間が経過してATとなってから再び有利RTに制御には、昇格子プレイ当選確率が7200/65536であることより、約9.1ゲーム必要である。

## 【0374】

これらより、短潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間のうち最も長い20ゲーム消化する間におけるメダルの増減枚数は、ATが終了したときの遊技状態が有利RTであり当該有利RTが4.5ゲーム継続した後通常遊技状態に制御されることを考慮すると、 $(-0.10) \times 4.5 + (-1.23) \times 15.5 = (-19.5)$ となる。

30

## 【0375】

一方、AT中平均増減枚数は、通常遊技状態が9.1ゲーム継続した後有利RTに制御されることを考慮すると、 $(-0.09) \times 9.1 + (+1.05) \times 50 = (+51.7)$ となる。

## 【0376】

よって、短潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間は、いずれも、AT中平均増減枚数以上のメダルを消費しないゲーム数に設定されているといえる。

40

## 【0377】

図24に戻り、SA04においては、比較的短い潜伏期間が設定されたために、短潜伏連続カウンタの値を1加算して潜伏期間決定処理を終了する。

## 【0378】

一方、SA02において短潜伏連続カウンタの値が4以下でないと判定されたとき、すなわち一連のATにおける潜伏期間のうち直近の潜伏期間から過去に遡り連続して比較的短い期間となった回数が5以上であり、比較的短い期間が5回以上連続していると判定されたときには、SA07において長い潜伏期間を高確率で選択し得る長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を設定する。

## 【0379】

50

ここで、長潜伏用テーブルについて説明する。図25(b)は、SA07で参照される長潜伏用テーブルを説明するための図である。長潜伏用テーブルが参照されたときには、潜伏期間として、10%の割合で10ゲームに決定され、20%の割合で70ゲームに決定され、70%の割合で100ゲームに決定される。よって、長潜伏用テーブルが参照されたときには、決定されることが期待され得る潜伏期間を平均化した期間(期待値)が、ゲーム数×当選率の和から、 $10 \times 0.1 + 70 \times 0.2 + 100 \times 0.7 = 85$ ゲームとなる。

#### 【0380】

図25(a)の短潜伏用テーブルと、図25(b)の長潜伏用テーブルとを対比する。短潜伏用テーブルが参照されたときには、高確率で潜伏期間として0ゲームに決定され、最大の潜伏期間として20ゲームまでしか決定されない。これに対し、長潜伏用テーブルが参照されたときには、短潜伏用テーブルが参照されたときには選択され得ない100ゲームや70ゲームが、高確率で決定される。

10

#### 【0381】

また、多数決定時カウンタの値が0であるときにおいて、長潜伏用テーブルは、短潜伏連続カウンタの値が4より大きい値であるときに参照され、短潜伏用テーブルは、短潜伏連続カウンタの値が4以下であるときに参照される。このため、比較的短い期間の連続回数が5回に達しているときには、比較的短い期間の連続回数が4回以下であるときよりも高い割合で、潜伏期間として比較的長い期間が設定される。

#### 【0382】

20

また、長潜伏用テーブルが参照されたときには、短潜伏用テーブルが参照されたときに比べて、決定されることが期待され得る潜伏期間を平均化した平均ゲーム数が多くなるように決定される。

#### 【0383】

また、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間のうち、短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数である70ゲーム及び100ゲームは、いずれも、AT中平均増減枚数以上のメダルを消費するゲーム数以上に設定されている。この点について、前述した、通常遊技状態、及び有利RT各々において、非AT及びATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数を用いて以下に説明する。

#### 【0384】

30

長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間であって短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数のうちで最も短い70ゲーム消化する間におけるメダルの増減枚数は、ATが終了したときの遊技状態が有利RTであり当該有利RTが4.5ゲーム継続した後通常遊技状態に制御されることを考慮すると、 $(-0.10) \times 4.5 + (-1.23) \times 65.5 = (-81.0)$ となる。一方、AT中平均増減枚数は、前述したように $(+51.7)$ となる。

#### 【0385】

よって、長潜伏用テーブルを用いて決定される潜伏期間のうち、短潜伏用テーブルを用いた場合に決定され得ないゲーム数である70ゲーム及び100ゲームは、いずれも、AT中平均増減枚数以上のメダルを消費するゲーム数に設定されているといえる。

40

#### 【0386】

図24に戻り、SA08においては、SA07において長い潜伏期間が設定されたか否か判定する。

#### 【0387】

SA08において長い潜伏期間が設定されたと判定されたときには、長い潜伏期間が設定されたことに伴い、SA09において短潜伏連続カウンタの値をリセット(0に戻す)して潜伏期間決定処理を終了する。これにより、次の潜伏期間決定処理においてはSA03において短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。尚、短潜伏連続カウンタの値は、ボーナス当選を契機としてリセット(0に戻す)して当該ボーナス終了後に引き継がないものであっても良く、またボーナス当選したとしても当該ボーナス終了後に引き

50

継ぐものであっても良い。

【0388】

一方、SA08において長い潜伏期間が設定されたと判定されなかったときには、SA04に移行して短潜伏連続カウンタの値を1加算して潜伏期間決定処理を終了する。これにより、多数決定時カウンタの値が0であるときでSA02において短潜伏連続カウンタの値が4より大きい値であると判定されながら、SA07において比較的長い潜伏期間が設定されなかったときには、次の潜伏期間決定時においても再びSA07に移行させて長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を決定させることができる。

【0389】

SA01において、多数決定時カウンタの値が0でないと判定されたとときには、SA05において多数決定時カウンタの値を1減算する。このように、多数決定時カウンタは、ナビストック1消費によってATに制御され得る状態である潜伏期間となると1減算される。尚、多数決定時カウンタの値が0に到達するまでにボーナス当選したときには、当該多数決定時カウンタの値を、リセット(0に戻す)しても良く、また当該ボーナス終了後に引き継ぐものであっても良い。

【0390】

SA06では、短潜伏連続カウンタの値が2以下であるか否か、すなわち比較的短い期間の連続回数が2回以下であるときで過去3回のいずれかの潜伏期間として比較的長い期間が決定されていたか否かが判定される。すなわち、SA02では、多数決定時カウンタの値が0であるときにおける特殊条件が成立しているか否かが判定されるのに対し、SA06では、多数決定時カウンタの値が0でないとときにおける特殊条件が成立しているか否かが判定される。SA06において、短潜伏連続カウンタの値が2以下であると判定されたときにSA03以降の処理が行われ、短潜伏連続カウンタの値が2より大きい値であると判定されたときにSA08以降の処理が行われる。

【0391】

すなわち、多数決定時カウンタの値が0より大きい値であるときには、多数決定時カウンタの値が0であるときと比較して、比較的短い潜伏期間の連続回数が少ない回数に達することにより、長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が設定される。

【0392】

具体的には、例えば、ナビストック数として8が設定されるときの一例として、ナビストックが2あるいは4残存している状態でAT抽選が行われて6あるいは4に決定されるときなど、複数回のAT抽選の合計により8となる場合と、特殊役2当選や抽選により1回のAT抽選により8となる場合とが生じ得る。このようにナビストック数として8が設定されているときであっても、1回のAT抽選により8が設定されたときには、複数回のAT抽選の合計により8が設定されたときと比較して、比較的短い潜伏期間の連続回数が少ない回数に達することにより、長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が設定される。

【0393】

このため、仮に獲得したナビストック数が同じであっても、多数決定されたときには、多数決定されていないときよりも高い割合で、潜伏期間として長い期間が設定される。

【0394】

また、潜伏期間中においては、後述するナビ可能期間を除き原則として、ナビ演出が実行されない。このため、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウに当選したときにブドウを確実に入賞させることができず取りこぼす可能性が高まる。また、2枚役・1枚役同時入賞する可能性、及び転落リプレイが入賞する可能性が高まり、その結果、リプレイ当選確率が有利RTであるときよりも低下する通常遊技状態に制御される。より具体的には、前述したように、非ATであるときの1ゲーム当りの平均増減枚数が、通常遊技状態であるときには(-1.23枚)となり、有利RTであるときには(-0.10枚)であるが、共通の操作態様以外の操作態様で操作するとペナルティが課されるとともにそのようなペナルティを覚悟して操作したとしても前述したように4.5ゲーム程度しか継続させることができない。

10

20

30

40

50

## 【0395】

このため、潜伏期間が長くなる程、A Tと当該潜伏期間とを含めた一連のA T期間において、遊技者が獲得するメダル枚数から賭数の設定に用いたメダル枚数を差し引いて算出される一連のA T中増減枚数が小さくなる。その結果、仮に獲得したナビストック数が同じであったとしても、多数決定されたときには、多数決定されていないときよりも高い割合で、当該ナビストック数を消費して制御される一連のA T中増減枚数が小さくなる。

## 【0396】

サブ制御部91は、A T管理処理を行うことにより、A TフラグからA Tである旨が特定されているが非A Tであるときには、潜伏期間決定処理で潜伏期間として設定されたゲーム数消化したか否かが判定される。潜伏期間であるゲーム数消化すると、A Tの開始条件が再び成立可能となる。潜伏期間であるゲーム数消化したと判定された後においては、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、A Tの開始条件が成立する。遊技状態に応じたナビ対象役とは、通常遊技状態であるときには昇格リプレイをいい、有利R Tであるときには左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ及び転落リプレイをいう。

10

## 【0397】

そして、ナビ対象役に当選したと判定されたときには、前述した内容と同様の処理が行われる。すなわち、通常遊技状態であるときには、ナビストック数を消費することなくA Tに制御されてナビ演出が実行可能となる。また、有利R Tであるときには、ナビストック数を1ポイント消費することにより、所定回数ゲームを消化する間、A R Tに制御される。これにより、ナビ演出が実行されるため、意図的に当選した昇格リプレイ入賞、ブドウ入賞、あるいは転落リプレイ入賞回避させることができる。

20

## 【0398】

以上のように、有利R Tであるときには、ナビストック数を1ポイント消費することにより、所定回数のゲーム消化する間A R Tに制御される。また、A R Tにおいて所定回数ゲームを消化して一旦非A R Tに制御されたときであっても、未だA TフラグからA Tである旨が特定されナビストック数が1以上であるときには、潜伏期間を経過した後に、再びA Tに制御可能となる。これにより、A T抽選の結果に応じて設定されるナビストック数に応じた期間に亘り、A Tに制御可能となるといえる。また、A T抽選の結果に応じて設定されるナビストック数に応じた回数だけ、A Tに繰り返し制御可能となるといえる。

30

## 【0399】

また、本実施例においては、上記のナビストック数を獲得していないときであっても、前回のボーナス終了時から非A Tで消化されたゲーム数が所定の天井ゲーム数（例えば、500ゲーム）に到達したときに、次回ボーナス当選するまでA Tに制御される。本実施例におけるサブ制御部91は、A T制御処理に含まれる天井ゲーム到達時処理を実行することにより、天井ゲーム数に到達したときにA Tに制御するための処理を行う。

## 【0400】

図26は、天井ゲーム到達時にA T制御するための天井ゲーム到達時処理を説明するためのフローチャートである。天井ゲーム到達時処理は、1ゲームに関連して実行されるものであって、例えば、1ゲームが開始されるとき、あるいは1ゲームが終了するときに実行される。

40

## 【0401】

S21においては、演出状態が非A T（潜伏期間を含む）であるか否かが判定される。S21において非A Tであると判定されたときには、ペナルティ設定処理において設定されるペナルティ期間中あるいは潜伏期間中であるか否かがS22において判定される。

## 【0402】

S22においてペナルティ期間中でも潜伏期間中でもないと判定されたときには、S23において前回のボーナスが終了してから非A T中に消化されたゲーム数を特定するための非A Tゲーム数カウンタが1加算される。非A Tゲーム数カウンタは、RAM91cの所定領域において更新される。

50

## 【0403】

S24においては、S23において加算された非ATゲーム数カウンタの値が、予め定められた天井ゲーム数（例えば500）に到達したか否かが判定される。S24において天井ゲーム数に到達していないと判定されたときにはそのまま天井ゲーム到達時処理を終了する。一方、S24において天井ゲーム数に到達していると判定されたときには、次のボーナスが発生するまで演出状態をATに制御するためのAT設定を行う。例えば、ATに制御するための強制ATフラグをRAM91cの所定領域に格納させて強制的にATに制御する。この強制ATフラグは、ボーナス発生時にクリアされる。これにより、非AT中に消化したゲーム数が天井ゲーム数に到達したときに、次回ボーナス発生するまでATに制御することができる。

10

## 【0404】

一方、S22において、ペナルティ期間中あるいは潜伏期間中であると判定されたときには、そのまま天井ゲーム到達時処理を終了する。これにより、ペナルティ期間中であるときには、1ゲームに関連して非ATゲーム数カウンタが加算されない。すなわち、ペナルティ期間中であるときには、非AT中に消化されるゲームであっても、天井ゲーム数に到達したか否かを判定するためのゲーム数として加算されない、という遊技者にとって不利益を課すことができる。また、潜伏期間中において、無駄に非ATゲーム数カウンタが加算されることを防止することができる。

## 【0405】

また、本実施例においては、ATに制御されていないときであっても、ボーナスと同時当選し得る同時当選役に当選したときに、所定ゲームの間、ナビ演出を実行可能なナビ可能期間に制御される。本実施例におけるサブ制御部91は、AT制御処理に含まれるナビ可能期間設定処理を実行することにより、同時当選役に当選したときにナビ可能期間に制御するための処理を行う。

20

## 【0406】

図27は、非AT中においてナビ演出を実行させるためのナビ可能期間設定処理を説明するためのフローチャートである。ナビ可能期間設定処理は、1ゲームに関連して実行されるものであって、例えば、1ゲームが開始されるとき、あるいは1ゲームが終了するときに実行される。

## 【0407】

S31においては、遊技状態が準備モード以外であって、かつ演出状態が非AT中（潜伏期間を含む）であるか否かが判定される。S31において準備モード以外かつ非AT中であると判定されたときには、今回ゲームの内部抽選において同時当選役（チェリー1、チェリー2）に当選したか否かが判定される。今回ゲームとは、開始されたゲームあるいは終了したゲームをいう。S31において準備モードであるかあるいは非AT中でないと判定されたとき、及びS32において同時当選役に当選していないと判定されたときにはそのままナビ可能期間設定処理を終了する。

30

## 【0408】

一方、S32において同時当選役に当選したと判定されたときには、S33において実際にボーナスが同時当選したか否かが判定される。すなわち、図7に示す、BB1+チェリー1+チェリー2+特殊役1、BB2+チェリー1+チェリー2、BB3+チェリー1のいずれかに当選したか否かが判定される。尚、S33においては、実際にボーナスが同時当選したか否かを判定するものに限らず、例えば前回ゲーム以前に当選したボーナスが持ち越されている場合も生じえるため、単にボーナス当選しているか否かを判定するものであっても良い。

40

## 【0409】

S33においてYESと判定されたときには、S34において特別ナビ期間が設定され、ナビ可能期間設定処理を終了する。一方、S33においてNOと判定されたときには、S35において通常ナビ期間が設定され、ナビ可能期間設定処理を終了する。

## 【0410】

50

S 3 4において特別ナビ期間が設定されたときには、例えば、次のゲームから特別ナビ期間用の期間（例えば5ゲーム消化する期間）に亘り、ナビ対象役に当選したときに、対応するナビ演出が特別ナビ期間用の確率（例えば90%）に従って実行される。一方、S 3 5において通常ナビ期間が設定されたときには、例えば、次のゲームから通常ナビ期間用の期間（例えば3ゲーム消化する期間）に亘り、ナビ対象役に当選したときに、対応するナビ演出が通常ナビ期間用の確率（例えば50%）に従って実行される。

【0411】

尚、特別ナビ期間用の期間は、本実施例では通常ナビ期間用の期間よりも長く設定されている例について説明するが、これに限らず、通常ナビ期間用の期間と同じであっても良く、また通常ナビ期間用の期間よりも短く設定されているものであっても良い。

10

【0412】

また、特別ナビ期間中においてナビ対象役に当選したときにナビ演出を実行する特別ナビ期間用の確率は、本実施例では、通常ナビ期間中においてナビ対象役に当選したときにナビ演出を実行する通常ナビ期間用の確率よりも高く設定されている例について説明するが、これに限らず、通常ナビ期間用の確率と同じであっても良く、また通常ナビ期間用の確率よりも低く設定されているものであっても良い。

【0413】

また、特別ナビ期間及び通常ナビ期間は、本実施例では次のゲームから起算される例について説明するが、これに限らず、所定ゲーム数消化した後から起算するものであっても良く、また、ナビ対象役に当選したゲームから起算するものであっても良い。

20

【0414】

また、本実施例においては、S 3 3においてボーナス当選していると判定されたときに特別ナビ期間を設定し、ボーナス当選していないと判定されたときに通常ナビ期間を設定する例について説明するが、これに限らず、ボーナス当選しているか否かに応じて異なる割合でナビ可能期間を設定するものであっても良い。例えば、ボーナス当選しているときには、ボーナス当選していないときよりも高い割合で特別ナビ期間を設定するものであっても良い。また、ボーナス当選していないときには、ボーナス当選しているときよりも高い割合で通常ナビ期間を設定するものであっても良い。

【0415】

また、本実施例におけるサブ制御部91は、ゲームが開始されたときに、遊技演出実行処理に含まれるナビ演出実行処理を行うことにより、当該ゲームの内部当選の結果に応じたナビ演出が実行される。内部当選の結果は、メイン制御部41からの内部当選コマンドから特定される。

30

【0416】

図28は、演出状態に応じてナビ演出を実行するためのナビ演出実行処理を説明するためのフローチャートである。

【0417】

S 4 1においては、演出状態がAT中（潜伏期間を除く）であるか否かが判定される。S 4 1においてAT中であると判定されたときには、S 4 2において遊技状態に応じたナビ対象役に当選したか否かが判定される。

40

【0418】

S 4 2において遊技状態に応じたナビ対象役に当選したと判定されなかったときには、ナビ演出を実行することなく、そのままナビ演出実行処理を終了する。一方、S 4 2において遊技状態に応じたナビ対象役に当選していると判定されたときには、S 4 3において、当該当選したナビ対象役に対応するナビ演出を実行しナビ演出実行処理を終了する。

【0419】

昇格リプレイに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順（図8参照）が報知される。例えば、リブGR1に当選したときのナビ演出としては、「中押し！」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リブGR2に当選したときのナビ演出としては、「挟み押し！」といったメッセー

50

ジが、液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 4 2 0 】

また、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかに当選したときのナビ演出としては、ブドウを確実に入賞させるための押し順（図 9 参照）が報知される。例えば、左中右ブドウに当選したときには、左 - 中 - 右の順番で停止させることにより有利となる図柄組合せとしてブドウを確実に入賞させることができるため、左 - 中 - 右の順番で停止させるための「 1 2 3 」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、左右中ブドウに当選したときには、左 - 右 - 中の順番で停止させることにより有利となる図柄組合せとしてブドウを確実に入賞させることができるため、左 - 右 - 中の順番で停止させるための「 1 3 2 」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

10

【 0 4 2 1 】

転落リプレイに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて転落リプレイ入賞を回避させるための押し順（図 8 参照）が報知される。例えば、リブ G R 3 に当選したときのナビ演出としては、順押しが挟み押しさせるための「順押し！」あるいは「挟み押し！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リブ G R 4 に当選したときのナビ演出としては、逆押しが中押しさせるための「逆押し！」あるいは「中押し！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 4 2 2 】

以上のように、本実施例におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作態様を想起させるメッセージが、ナビ対象役の種類に関わらず同じ態様で報知される。このため、遊技者は、当選したナビ対象役の種類を意識せずに遊技者にとって有利となる操作態様で操作することができる。

20

【 0 4 2 3 】

尚、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器 5 1 に表示するものに限らず、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等を用いて実行するものであっても良い。

【 0 4 2 4 】

一方、S 4 1 において、A T 中でないと判定されたときには、S 4 4 において図 2 7 の S 3 4 または S 3 5 において設定されるナビ可能期間中であるか否かが判定される。S 4 4 においてナビ可能期間中であると判定されなかったときには、そのままナビ演出実行処理を終了する。一方、S 4 4 においてナビ可能期間中であると判定されたときには、S 4 5 において、上記した遊技状態に応じたナビ対象役に当選したか否かが判定される。尚、内部中 R T においてナビ可能期間に制御されているときには、有利 R T であるときと同様のナビ対象役に当選したか否かが判定され、当該ナビ対象役についてナビ演出が実行される。

30

【 0 4 2 5 】

S 4 5 において遊技状態に応じたナビ対象役に当選したと判定されたときには、S 4 6 においてナビ可能期間が特別ナビ期間であるか通常ナビ期間であるかに応じて定められている確率に従ってナビ演出を実行するか否かを決定して、実行すると決定されたときに当該当選したナビ対象役に対応するナビ演出を実行し、ナビ演出実行処理を終了する。

40

【 0 4 2 6 】

一方、S 4 5 において遊技状態に応じたナビ対象役に当選していないと判定されたときには、S 4 7 において通常リプレイに単独当選（他のリプレイと同時当選する場合を除く）またはブドウに単独当選したか否かが判定される。S 4 7 において通常リプレイに単独当選またはブドウに単独当選していないと判定されたときにはそのままナビ演出実行処理を終了する。S 4 7 において通常リプレイに単独当選またはブドウに単独当選したと判定されたときには、S 4 8 へ移行し、特別ナビ演出を実行する。

【 0 4 2 7 】

50



特別ナビ演出とは、例えば、操作態様に関わらず一の図柄組合せが停止される入賞役に当選したときに実行されるナビ演出をいう。特別ナビ演出としては、昇格リプレイに当選したときのナビ演出と同じ態様のナビ演出が実行される。例えば、リプGR1に当選したときのナビ演出としての「中押し!」といったメッセージを表示するか、リプGR2に当選したときのナビ演出としての「挟み押し!」といったメッセージを表示するかを乱数などを用いてランダムに選択し、該選択したメッセージを特別ナビ演出として実行する。これにより、昇格リプレイ当選時と同じナビ演出が実行され、当該ナビ演出どおり停止操作したにも関わらず、操作態様に関わらず同じ図柄組合せが停止されるため、ナビ可能期間中であることを遊技者に認識させることができ、ボーナス当選しているか否かに対する緊張感を抱かせることができる。

10

#### 【0428】

以上、本実施例におけるサブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドに基づき、AT制御処理を行うことにより、ATに制御されているとき及びナビ可能期間であるときにはナビ演出を実行する。

#### 【0429】

また、本実施例におけるサブ制御部91は、ペナルティ設定処理を行うことにより、ナビ演出が実行されていないときに、推奨する押し順で操作されなかったことを条件として、ペナルティを課す処理を行う。

#### 【0430】

図29は、ペナルティ設定処理を説明するためのフローチャートである。ペナルティ設定処理は、本実施例では1ゲームが終了したときに実行される例について説明するが、受付けた操作態様が共通の操作態様であるか否かを特定できるタイミングで実行されるものであれば良く、例えば、第2停止されたときに実行されるものであっても良い。

20

#### 【0431】

S51においては、終了したゲームにおいてナビ演出が実行されたか否かが判定される。S51においてナビ演出が実行されたと判定されたときには、ペナルティを課すことなく、そのままペナルティ設定処理を終了する。よって、AT中やナビ可能期間中のナビ演出が実行されたときには、ペナルティが課されないため、遊技者は安心して遊技を進めることができる。

#### 【0432】

一方、終了したゲームにおいてナビ演出が実行されていないと判定されたときには、S52において、共通の操作態様以外の操作態様である、変則押しがされたか否かが判定される。ここで変則押しとは、前述した挟み押しまたは中押しをいう。

30

#### 【0433】

S52において変則押しされていないと判定されたときには、ペナルティを課すことなく、そのままペナルティ設定処理を終了する。このため、ナビ演出が実行されていないときであっても、共通の操作態様で操作する限り、ペナルティが課されることがない。

#### 【0434】

一方、S52において変則押しされたと判定されたときには、S53においてリプGR2よりも当選確率が高く設定されているリプGR1が当選しているときにおいて、昇格リプレイを導出させるための押し順、すなわち図8に示されるように中押しされたか否かが判定される。S53において中押しされたと判定されたときには、S54においてペナルティゲーム数に100加算される。S53において中押しではないと判定されたときには、S55においてペナルティゲーム数に50加算される。ペナルティゲーム数とは、ペナルティが課されるゲーム数であってペナルティ期間の長さを示す。ペナルティゲーム数は、RAM91cの所定領域に格納され、1ゲーム消化する毎に1減算される。ペナルティゲーム数は、当該ゲーム数消化するか、あるいはボーナス当選によりリセットされる。

40

#### 【0435】

本実施例においては、変則押しであっても、有利RTに制御される可能性が高い操作態様の方が、その他の操作態様よりも、遊技者にとって不利益度合いが高いペナルティが課

50

されるように構成されている。これにより、ナビ演出が実行されていないときに、より一層共通の操作態様で操作させることができる。

【 0 4 3 6 】

S 5 6においては、変則押しされたことに伴い共通の操作態様で操作させるために、警告表示が行われる。警告表示としては、例えば、「ペナルティ 1 0 0 ゲーム」といったペナルティが課された旨が報知されるとともに、「順押しまたは逆押ししましょう!」といった共通の操作態様での操作を推奨する旨が報知される。

【 0 4 3 7 】

また、本実施例におけるサブ制御部 9 1 は、遊技状態演出実行処理を行うことにより、現在の遊技状態や演出状態に関連する遊技状態演出を、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の電気部品を用いて実行する。

10

【 0 4 3 8 】

遊技状態演出としては、例えば、遊技状態に関わらず非 A T 中（潜伏期間中を含む）であるときには、通常演出（例えば、液晶表示器 5 1 に「通常中!」といったメッセージを表示など）が行われる。また、遊技状態に関わらず A T 中であるときには、特別演出（例えば、液晶表示器 5 1 に「A T 中!」といったメッセージを表示など）が行われる。

【 0 4 3 9 】

また、ナビ可能期間であるときには、前述したようにボーナスよりも優先して引き込み制御が行われるリプレイに入賞する確率が高まる。すなわち、ナビ可能期間であってボーナスに当選しているときには、内部中 R T に制御されるため、リプレイの当選確率が向上する。また、ナビ可能期間中であってボーナスに当選していないときには、通常遊技状態において昇格リプレイ当選時にナビ演出が実行されて昇格リプレイに入賞する確率が高まり、その結果リプレイの当選確率が向上した有利 R T に制御されやすくなる。また、ナビ可能期間であるときには、前述したようにボーナスよりも優先して引き込み制御が行われる左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウなどに当選したときにもナビ演出が行われるため、ブドウの入賞確率が向上する。よって、仮にボーナス当選していても、ナビ可能期間においては、当選しているボーナスを入賞させることが困難となる。

20

【 0 4 4 0 】

本実施例においては、上記のようにボーナスを入賞させることが困難となるナビ可能期間を利用して、当該ナビ可能期間に制御されている間に亘り、ボーナス当選していることを煽るための演出が行われる。すなわち、ナビ可能期間であるときには、遊技状態演出として、ボーナスに当選しているか否かに関わる情報を報知する連続演出が行われる。連続演出は、ナビ可能期間にわたり一連の物語を展開する演出を行った後に、物語の結末としてボーナス当選の有無及び種類を報知するボーナス当選報知を行う演出である。これにより、ナビ可能期間においては仮にボーナス当選していても上記の理由により当該ボーナス入賞させることが困難であるため、確実にナビ可能期間に亘って、ボーナス当選しているかもしれないことを煽ることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 4 4 1 】

次に、前述した実施例により得られる主な効果を説明する。

40

【 0 4 4 2 】

前述した実施例によれば、A T においては、内部抽選の結果に応じてナビ演出が実行される。このため、A T に制御されているときには、操作態様によって遊技者にとって有利度合いが異なる図柄組合せが停止され得る当選状況、例えばリプ G R 1 ~ リプ G R 4 や左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウに当選している当選状況となったときに、意図的に遊技者にとって有利な図柄組合せを停止させるための操作態様で操作することが可能となる。また、このような A T には、A T フラグから A T でない旨が特定される状態においては制御されず、A T フラグから A T である旨が特定される状態であってかつナビストック数を有している状態であるときにのみ制御される。その結果、ナビストックを獲得して A T に制御されることに対する期待感を遊技者に抱かせるこ

50

とができる。

【0443】

また、ATフラグからATである旨が特定される状態であってかつナビストックを有している状態においては、有利RTにおいてナビストックを1消費することによりATに移行させた後、50ゲーム消化することによりATが終了したときに、次のATに制御可能となるまでの潜伏期間に移行され、当該潜伏期間経過後においてナビ対象役に当選したときに新たにナビストックを1消費して再びATに移行可能となる。また、潜伏期間であるときには、原則として、ナビ演出が実行されない。このため、ATフラグからATである旨が特定される状態であってかつナビストックを有している状態であっても、潜伏期間の長さによって次のATに制御されるまでに設定する賭数が多くなるため、獲得したナビストックを消費する間(AT及び潜伏期間を含む)における遊技者の利益が左右される。例えば、潜伏期間が長くなる程、ナビ演出が実行されないゲーム数が多くなるため、獲得したナビストックを消費する間における遊技者の利益が少なくなる。その結果、ナビストックを有している状態においても、潜伏期間の長さに遊技者を注目させることができる。

10

【0444】

このような潜伏期間は、図24及び図25で示したように、獲得したナビストックを消費する間であって一連のATにおいてすでに移行された潜伏期間の長さに基づき、短潜伏連続カウンタの値を考慮して決定される。多数決定カウンタの値が0であるときについて具体的に説明すると、潜伏期間は、獲得したナビストックを消費する間における一連のATにおいてすでに移行された潜伏期間のうち、直近の潜伏期間を含む過去5回までの潜伏期間のうちいずれかが比較的長い潜伏期間に決定されており特殊条件が成立していないとき(比較的短い期間が5回以上連続していないとき)よりも、過去5回までの潜伏期間のうちいずれも比較的短い潜伏期間に決定されており特殊条件が成立しているとき(比較的短い期間が5回以上連続しているとき)の方が高い割合で長い期間となるように決定される。換言すれば、特殊条件が成立している場合には、特殊条件が成立していない場合に参照される短潜伏用テーブルと比べて、決定し得る潜伏期間の平均ゲーム数である期待値が多くなる長潜伏用テーブルを参照して潜伏期間が決定されるため、潜伏期間の平均ゲーム数である期待値が多くなるように決定される。これにより、過去5回までの潜伏期間のうちいずれもが比較的短い潜伏期間に決定されているときに再び比較的短い潜伏期間に決定されてしまうことを極力防止することができる。このため、ナビストックを有している状態における潜伏期間の長さが単調になってしまうことを極力防止できる。その結果、ATと潜伏期間とを含むナビストックを有している状態における遊技の興趣を低下させてしまう不都合の発生を防止することができる。

20

30

【0445】

さらに、過去5回までの潜伏期間のうちいずれも比較的短い潜伏期間に決定されているときに再び比較的短い潜伏期間に決定されてしまうことを防止することによって、例えば潜伏期間が比較的短い期間ばかりとなり獲得したナビストックを消化する間における潜伏期間が短くなることにより、射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を抑制することができる。

40

【0446】

また、一連のATへの制御が開始されてから数回までの非報知期間は、比較的短い期間に決定され、比較的長い期間に決定されない。このため、ナビストック数を獲得したが、実際に消費してATに制御された回数が少なく遊技者所有のメダルが未だ十分に増えていない状態において、比較的長い非報知期間に制御されてしまい、序盤において遊技者所有のメダルを消費させてしまうことにより遊技の興趣を低下させてしまう不都合の発生や、遊技者所有のメダルを使い切らせてしまい貸しメダルなど新たにメダルを用意しなければならないといった不都合の発生を防止することができる。

【0447】

前述した実施例によれば、潜伏期間を決定するに際し、多数決定カウンタの値が0であ

50

るときには、獲得したナビストックを消費する間においてすでに移行された潜伏期間のうち過去5回までの潜伏期間のうちいずれも比較的短い潜伏期間に決定されており特殊条件が成立しているときにのみ、最長となる100ゲームに決定され得る。このため、特殊条件が成立しているか否かでメリハリをつけることができ、ナビストックを有している状態における遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0448】

前述した実施例における図24のSA07においては、ナビストックを1消費して制御されるATにおけるAT中平均増減枚数以上のメダルを消費しなければ終了しないゲーム数が設定され得る。すなわち、多数決定されることや比較的短い期間が連続して決定されることに対する緊張感をより強く遊技者に抱かせることができ、ナビストックを有している状態における遊技の興趣を向上させることができる。

10

#### 【0449】

図24のSA02において一旦NOと判定された後においては、SA09において短潜伏連続カウンタがリセットされるまで、SA07において長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。このため、SA02において一旦NOと判定された後においては、より確実に比較的潜伏期間として比較的長い期間に決定させることができる。

#### 【0450】

前述した実施例においては、短潜伏連続カウンタの値が1となったときではなく、5以上あるいは3以上となったときに、すなわち、直近の潜伏期間が比較的短い期間であるかではなく、過去5回あるいは3回遡った潜伏期間のうちいずれかに比較的長い期間が決定されているときには、特殊条件が成立せず、図24のSA03において短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。このため、特殊条件が成立する基準が高まりすぎることを防止でき、遊技の興趣が低下してしまうことを防止できる。

20

#### 【0451】

前述した実施例によれば、図24のSA01において、多数決定時カウンタの値が0であると判定されたときよりも、0でないと判定されたときの方が、SA06で示されるように小さい値で特殊条件が成立していると判定され、高い割合で長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定される。また、潜伏期間が長い程、獲得したナビストック消費する間の一連のATにおけるメダルの純増枚数が小さくなる。このため、複数回のAT抽選で獲得したナビストックであるときよりも、1回のAT抽選において多数決定により獲得したナビストックであるときの方が高い割合で、同じナビストック数を消費する間におけるメダルの純増枚数が小さくなるようにするための特定制御が行われる。これにより、ナビストックを多数決定により獲得したとき程、高い割合で遊技者の利益が少なくなる。このため、ナビストックを多数決定により獲得したのか、すなわち獲得契機にも注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【0452】

また、AT抽選条件が複数回成立することによりナビストックを獲得したときには、AT抽選条件が1回成立して多数決定されることにより獲得したナビストック数と同じであるときよりも、高い割合で、AT抽選条件を成立させるために多くのゲーム数を消化しているため、多くの賭数が用いられている。一方、1回のAT抽選条件が成立することにより多数決定されて運良く比較的多くのナビストックを獲得したときには、AT抽選条件が複数回成立することにより獲得したナビストックの合計数が同じであるときよりも、高い割合でメダルの純増枚数を小さくでき、遊技者の利益を少なくすることができる。このため、同じナビストック数を獲得するためにAT抽選条件が成立した回数が多いときと少ないときとの利益均衡を図ることができる。例えば、1回のAT抽選条件が成立することにより多数決定されて運良く比較的多くのナビストックを獲得したときにも、AT抽選条件が複数回成立することによりナビストックを獲得したときと同じように潜伏期間の決定が行われるものと比較して、1回のAT抽選条件が成立することにより多数決定されて運良く比較的多くのナビストックを獲得したときの射幸性が高まりすぎてしまうといった不都合の発生を極力抑制することができる。

40

50

## 【 0 4 5 3 】

前述した実施例においては、多数決定により 1 回の A T 抽選で 8 以上のナビストック数を獲得したときに、特定制御が行われる。このため、8 以上のナビストック数を獲得していないときにまで特定制御が行われるものと比較して、遊技者の利益が少なくなりすぎることを防止することができる。

## 【 0 4 5 4 】

前述した実施例によれば、通常遊技状態であるときには、昇格リプレイに当選して当該昇格リプレイを入賞させるための操作態様で操作することにより、いつでも有利 R T に制御させることができる。また、準備モードにおいては、昇格リプレイに当選せず、昇格リプレイ入賞が発生しない。このため、昇格リプレイに入賞したにも関わらず有利 R T に制御されないといった不信感を遊技者に抱かせることを防止することができる。

10

## 【 0 4 5 5 】

また、通常遊技状態であるときには、図 8 で示すように、共通の操作態様（順押しあるいは逆押し）で操作する限り、昇格リプレイを入賞させるための操作態様で操作されることがなく、有利 R T に制御されない。このため、通常遊技状態であるときには遊技者により共通の操作態様以外の操作態様で操作されることが予想される。しかし、図 29 の S 5 2 ~ S 5 5 で示したように、ナビ演出が実行されていないときに共通の操作態様以外の操作態様（挟み押しあるいは中押し）で操作されるとペナルティが課される。これにより、通常遊技状態であってナビ演出が実行されていないときには、遊技者に共通の操作態様以外の操作態様で操作させないようにすることができる。このため、実質的に、通常遊技状態においてナビ演出が実行されているときにしか、共通の操作態様以外の操作態様で操作させないようにすることによって、有利 R T に制御されることがないようにし、当該有利 R T の価値及び有利性を維持するとともに、A T に制御されること及び有利 R T に制御されることにより遊技の興趣を向上させることができる。

20

## 【 0 4 5 6 】

また、ナビ演出が行われていないときに、変則押しで操作し、偶然昇格リプレイを入賞させることができても有利 R T に制御されたとしても、当該有利 R T においてナビ演出が実行されない。このため、転落リプレイあるいは左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウに当選した場合に、意図的に転落リプレイ入賞を回避あるいは 2 枚役・1 枚役同時入賞を回避させる操作態様で操作することができず、通常遊技状態に制御される。尚、ナビ可能期間においてナビ演出が実行されて有利 R T に制御されたときにはペナルティが課されないものの、当該ナビ可能期間が終了したときには、意図的に転落リプレイ入賞を回避あるいは 2 枚役・1 枚役同時入賞を回避させる操作態様で操作することができず、通常遊技状態に制御される。

30

## 【 0 4 5 7 】

また、A T 中であるときには、昇格リプレイに当選したときにナビ演出が実行されるため、意図的に昇格リプレイを入賞させるための操作態様で操作して有利 R T に制御することができ、その場合にペナルティが課されることもない。また、有利 R T においても A T が継続されるため、転落リプレイあるいは左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウに当選した場合にナビ演出が報知されるため、意図的に転落リプレイ入賞を回避あるいは 2 枚役・1 枚役同時入賞を回避させる操作態様で操作して当該有利 R T を維持することができる。

40

## 【 0 4 5 8 】

前述した実施例によれば、ペナルティ期間中においては、第 1 A T 抽選条件や第 2 A T 抽選条件が成立したときであっても、A T 抽選が行われずナビストックが付与されない。このため、通常遊技状態かつ非 A T 中において、変則押しで操作することをより一層効果的に抑止することができる。

## 【 0 4 5 9 】

前述した実施例によれば、非 A T 中において変則押しで操作されたときには、図 29 の S 5 6 で示すように警告表示が行われるため、変則押しで操作されることを抑止すること

50

ができる。

【0460】

前述した実施例によれば、図6で示したように、有利RTに制御されるまでの過程に、準備モードにおいて2枚役・1枚役同時入賞することにより通常遊技状態に制御されることが含まれる。このため、有利RTに制御されることの困難性が高まるため、有利RTの価値及び有利性をより一層高めることができる。また、準備モードにおいて左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウが当選したときには、ブドウに入賞して9枚のメダルが付与されるか、それよりも付与されるメダル数の少ない2枚役・1枚役同時入賞して通常遊技状態に制御されるため、いずれにしても遊技者にとって有利となる。

10

【0461】

前述した実施例によれば、ATには、図14～図16で示した第1AT抽選や、図22及び図23で示した第2AT抽選などのAT抽選において、1以上のナビストックに決定されることにより制御される。

【0462】

また、AT抽選のうち第1AT抽選は、図14で示したように、ボーナス当選時及びボーナス終了時に行われる。ボーナス当選時に行われる第1AT抽選では、ボーナス以外において付与された付与ポイント総数に応じて、当該付与ポイント総数が多い程、高い割合で1以上でかつより多いナビストック数に決定されるように定められた当選率にしたがって抽選される。また、ボーナス終了時に行われる第1AT抽選では、ボーナス中に付与された付与ポイント総数に応じて、当該付与ポイント総数が多い程、高い割合で1以上でかつより多いナビストック数に決定されるように定められた当選率にしたがって抽選される。よって、より高い割合で1以上でかつより多いナビストック数に決定されるように定められた当選率にしたがって第1AT抽選が行われるように、遊技者はより多くのポイントが付与されることに期待感を抱かせることができる。

20

【0463】

また、前述した実施例では、図17に示すポイント関連処理において、ポイント付与条件が成立してポイントが付与されたことを条件として、S8においてポイントが付与された旨を報知するポイント付与演出を行うための報知処理が行われる。この報知処理では、図17のS3～S6の処理結果に基づき、図17のS2で設定された付与ポイントを正確に報知するポイント付与演出か、あるいは図17のS2で設定された付与ポイントよりも少ないポイントを報知するポイント付与演出が実行される。また、図17に示すポイント関連処理では、ポイント付与条件が成立してポイントが付与された場合であっても、図17のS4またはS6の報知抽選において報知しないに決定されたときには、ポイント付与演出が実行されず、ポイントが付与された旨が全く報知されない。このため、実行されたポイント付与演出から特定されるポイント総数よりも多いポイントが実際には付与されているかもしれないといった期待感を遊技者に抱かせることができる。

30

【0464】

その結果、より高い割合で1以上でかつより多いナビストック数に決定されるように定められた当選率にしたがって第1AT抽選が行われること、及びATに制御されることに對し、ポイント付与演出から特定されるポイント総数よりも大きな期待感を抱かせることができる。また、ポイント付与演出から特定されるポイント総数が比較的少ないときであっても、当該ポイント総数よりも多いポイントが実際には付与されているかもしれないため、より高い割合で1以上でかつより多いナビストック数に決定されるように定められた当選率にしたがって第1AT抽選が行われること、及びATに制御されることに対する期待感を持続させることができる。

40

【0465】

また、図17に示すポイント関連処理においては、ポイント付与条件が成立してポイントが付与されたことを条件として、図17のS2で設定された付与ポイントに対するポイント付与演出が行われる。このため、前述した期待感をポイント付与演出が実行される毎

50

に段階的に高めることができる。また、付与されたポイント総数を遊技者が予想するために、実行されたポイント付与演出から特定されるポイントを遊技者自身が累積加算して記憶するといった面白みを付加することができる。

【0466】

また、ポイント関連処理のS4における差数対応報知抽選では、図20(a)及び(b)で示すテーブルが参照され、報知するか否か及び付与ポイントを正確に報知するか否かを、すでに実行されたポイント付与演出から特定される報知ポイント総数と実際に付与されている付与ポイント総数との差数に応じた確率で決定される。さらに、差数対応報知抽選では、差数が小さいときよりも差数が大きいときの方が、高い割合で報知するに決定されるときともに、高い割合で付与ポイントあるいは当該付与ポイントにより近いポイントが付与された旨が報知されるように報知ポイントが決定される。これにより、差数が大きくなり過ぎてしまうこと、及びポイント付与演出から特定されるポイントの信頼性が低くなり過ぎてしまうことを防止することができる。

10

【0467】

また、ポイント関連処理のS6における総数対応報知抽選では、図21(a)及び(b)で示すテーブルが参照され、報知するか否か及び付与ポイントを正確に報知するか否かを、実際に付与されている付与ポイント総数に応じた確率で決定される。さらに、総数対応報知抽選では、付与ポイント総数が多いときよりも付与ポイント総数が少ないときの方が、高い割合で報知するに決定されるときともに、高い割合で付与ポイントあるいは当該付与ポイントにより近いポイントが付与された旨が報知されるように報知ポイントが決定される。一方、付与ポイント総数が少ないとき程、遊技者はポイントが報知されたか否かに対する注目度合いが高い。よって、ポイント付与演出に対する遊技者の注目度合いが高い段階においては、付与されたポイントに相当する期待感及び安心感を高い割合で遊技者に抱かせることができる。

20

【0468】

前述した実施例によれば、通常遊技状態において昇格リプレイを含むリブGR1またはリブGR2に当選し、昇格リプレイを入賞させるための操作態様で操作されたときには、昇格リプレイが入賞して、リプレイの当選確率が高まる有利RTに制御される。これに対し、有利RTにおいて転落リプレイを含むリブGR3またはリブGR4、あるいは左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウなどのうちいずれかに当選し、転落リプレイを入賞させる手順あるいは2枚役・1枚役同時入賞させる手順で操作されたときには、転落リプレイ入賞あるいは2枚役・1枚役同時入賞により通常遊技状態に制御される。

30

【0469】

また、ボーナスに当選することにより、通常遊技状態と同様にリブGR1またはリブGR2に当選し得る遊技状態であって、かつ有利RTと同様にボーナスよりも優先して入賞ライン上に引き込まれ入賞するリプレイの当選確率が高まる内部中RTに制御される。

【0470】

さらに、同時当選役に当選することにより図27のS34あるいはS35において制御されるナビ可能期間においては、所定の確率に従ってナビ演出が実行される。このため、ナビ可能期間においては、リブGR1またはリブGR2に当選したときに意図的に昇格リプレイを入賞させることができ、有利RTに制御させることができる。また、昇格リプレイを入賞させる際には、変則押しで操作する必要があるが、ナビ可能期間においては変則押ししたとしてもペナルティが課されるといった不利益も生じない。その結果、ナビ可能期間においては、実際にボーナスに当選することにより制御される内部中RTとリプレイの当選確率が同様に高くなる有利RTに制御しやすくすることができるとともに、連続演出が実行されるため、効果的にボーナスに当選していることに対する期待感を抱かせることができる。

40

【0471】

また、ナビ可能期間において有利RTに制御されたとしても、前述したように、転落リ

50

プレイを含むリプレイGR3またはリプレイGR4、あるいは左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウのいずれかに当選したときに、意図的に転落リプレイ入賞を回避あるいは2枚役・1枚役同時入賞を回避することができないため、有利RTを維持させることができない。これにより、ボーナスに当選していないにもかかわらず、ナビ可能期間が終了した後いつまでも有利RTが維持されてしまうことによって、ボーナス当選していることに対する期待感を抱かせてしまうといった不都合の発生を防止することができる。

#### 【0472】

前述した実施例によれば、ナビ可能期間において有利RTに制御された後においても、ナビ演出が実行される。これにより、ナビ可能期間であるときには、当該有利RTを維持させることが可能となるため、当該ナビ可能期間に亘り期待感を遊技者に抱かせることができる。

10

#### 【0473】

前述した実施例によれば、通常リプレイ単独当選時には、操作態様に関わらず、通常リプレイの図柄組合せが入賞ライン上に停止される。また、ブドウ単独当選時には、操作態様に関わらず、ブドウの図柄組合せが入賞ライン上に停止される。これより、通常リプレイ及びブドウは、操作態様に関わらず、機能が同じ図柄組合せを停止させる入賞役といえる。ナビ可能期間においては、図28のS47及びS48で示したように、機能が同じ図柄組合せを停止させる通常リプレイ単独当選時やブドウ単独当選時にも昇格リプレイ当選時のナビ演出と同じ態様で特別ナビ演出が実行される。このため、ナビ演出から特定される操作態様で操作したにも関わらず、昇格リプレイに入賞せずに通常リプレイやブドウに入賞することにより、ナビ可能期間であることを遊技者に認識させることができ、ボーナスに当選していることに対する緊張感を与えることができる。

20

#### 【0474】

前述した実施例によれば、図27のS33～S35で示したように、同時当選役に当選したときに、実際にボーナス当選しているか否かに応じて異なるナビ可能期間が設定され、図28のS46で示したように、設定されたナビ可能期間に応じた確率に従ってナビ演出が実行される。これにより、ナビ可能期間においてナビ演出が実行される頻度から、ボーナスに当選している可能性を推測することができ、遊技の興趣を向上させることができる。

30

#### 【0475】

前述した実施例によれば、有利RTや内部中RTにおいて高確率になるリプレイGR1～リプレイGR4は、各々、リプレイのみの入賞役であって、当選するリプレイの組合せが異なるように設定されている。このため、有利RTや内部中RTにおける射幸性を維持しつつ、リプレイGR1～リプレイGR4の当選確率を遊技状態毎に調整することができるため、有利RTあるいは通常遊技状態に制御される確率の設計を行いやすくすることができる。

#### 【0476】

昇格リプレイを含むリプレイGR1及びリプレイGR2のうち、リプレイGR1の方が、リプレイGR2よりも高確率で当選するように判定値数が設定されている。このため、ナビ演出が行われていないときであっても、リプレイGR1当選時において昇格リプレイを入賞させるための操作態様で操作することにより、それ以外の操作態様で操作したときよりも、有利RTに制御される可能性が高くなる。しかし、図29のS53～S55で示すように、変則押しのうち、リプレイGR2当選時において昇格リプレイを入賞させるための操作態様で操作されたときよりも、リプレイGR1当選時において昇格リプレイを入賞させるための操作態様で操作されたときの方が、ペナルティゲーム数として多いゲーム数が設定されるため、不利益が大きくなる。その結果、ナビ演出が実行されていないときに、有利RTに制御されてしまう不都合の発生をより一層効率的に抑止することができる。

40

#### 【0477】

本発明は、上記の実施例に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施例の変形態様について説明する。

50



## 【 0 4 7 8 】

## 〔 潜伏期間について 〕

前述した実施例においては、潜伏期間として非 A T 中のゲーム数を設定し、当該ゲーム数消化することにより潜伏期間が経過したと判定して次回の A T 作動を開始可能にする例について説明した。しかし、潜伏期間としては、ゲーム数に限らず、ゲームが消化されることに伴って経過が進行する期間であれば良く、以下のものであっても良い。

## 【 0 4 7 9 】

第 1 の例としては、例えば、潜伏期間として、メダル枚数を設定するものであっても良く、この場合、潜伏期間において設定された賭数と当該潜伏期間において払い出された払出メダル枚数とを計数する処理を行い、賭数から払出メダル枚数を差し引いた枚数が、設定されたメダル枚数に達したことを条件として、次回の A T 作動を開始可能にするように構成しても良い。

10

## 【 0 4 8 0 】

第 2 の例としては、例えば、潜伏期間として、当選回数を設定するものであっても良く、この場合、潜伏期間において特定の入賞役（例えば、ブドウ単独、昇格子プレイなど）に当選した回数を計数する処理を行い、計数された回数が、設定された当選回数に達したことを条件として、次回の A T 作動を開始可能にするように構成しても良い。

## 【 0 4 8 1 】

第 3 の例としては、例えば、潜伏期間として、押し順回数を設定するものであっても良く、この場合、潜伏期間において左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウが当選したときにブドウを入賞させた回数、すなわち押し順が正解した回数を計数する処理を行い、計数された回数が、設定された押し順回数に達したことを条件として、次回の A T 作動を開始可能にするように構成しても良い。

20

## 【 0 4 8 2 】

第 4 の例としては、例えば、潜伏期間として、所定の遊技状態を終了した状態終了回数を設定するものであっても良い。前述した実施例においては、有利 R T において A T 終了後、2 枚役・1 枚役同時入賞や転落リプレイ入賞により転落条件が成立したときに制御され得る遊技状態として、昇格子プレイ入賞すれば必ず有利 R T に制御可能な通常遊技状態に制御し、昇格子プレイ入賞やボーナス当選を除き当該通常遊技状態への制御が継続される例について説明したが、有利 R T において A T 終了後であって転落条件が成立した後に

30

## 【 0 4 8 3 】

より具体的には、有利 R T において 2 枚役・1 枚役同時入賞したときにのみ有利 R T から通常遊技状態に制御し、転落リプレイが入賞することにより、仮に昇格子プレイ入賞したとしても有利 R T に制御し得ない不利 R T に制御するように構成しても良い。また、通常遊技状態においても転落リプレイを含むリプ G R 3 やリプ G R 4 に所定確率で当選し得るように内部抽選を行い、当該通常遊技状態において転落リプレイ入賞により不利 R T に制御するように構成しても良い。不利 R T は、規定ゲーム数（例えば 3 2 ゲーム）消化により終了条件が成立して通常遊技状態に移行される。この場合において、潜伏期間として不利 R T を終了した回数を設定し、潜伏期間において不利 R T が終了した回数を計数する処理を行い、計数された回数が、設定された状態終了回数に達したことを条件として、次回の A T 作動を開始可能にするように構成しても良い。

40

## 【 0 4 8 4 】

また、潜伏期間としては、ゲーム数など一種類の条件を設定するものに限らず、ゲーム数、メダル枚数、当選回数、押し順回数、状態終了回数のうち複数種類の条件を設定し、いずれかの条件を満たしたときに、次回 A T 作動を開始可能にするように構成しても良い。これにより、潜伏期間の種類がバラエティー豊かになり、遊技の興趣を向上させることができる。

## 【 0 4 8 5 】

50

尚、潜伏期間を決定するに際しては、それ以前の潜伏期間の長さに基づき短潜伏決定条件が成立しているときよりも成立していないときの方が高い割合で長い期間（すなわちメダル枚数である場合にはより多いメダル枚数、当選回数、押し順回数、状態終了回数である場合にはより多い回数）となるように決定するように構成すれば良い。また、潜伏期間を決定するに際しては、多数決定されていないときよりも多数決定されているときの方が高い割合で長い期間（すなわちメダル枚数である場合にはより多いメダル枚数、当選回数、押し順回数、状態終了回数である場合にはより多い回数）となるように決定することにより、メダルの純増枚数が少なくなるように構成すれば良い。これにより、前述した実施例と同様の効果を奏する。

【0486】

10

〔潜伏期間決定について〕

前述した実施例においては、潜伏期間を決定するタイミングが、ナビストック1に対応するATが終了するゲーム終了時である例について説明したが、これに限らず、ナビストックを獲得してからナビストック1に対応するAT終了後における非ATにおいて最初のゲームが開始されるまでのタイミングであれば良い。

【0487】

また、前述した実施例においては、決定される潜伏期間の対象が、AT終了後から次回AT開始可能となるまでの一の期間であり、潜伏期間毎にその長さが決定される例について説明したが、これに限らず、決定される潜伏期間の対象が、獲得したナビストックを消費する間における全ての潜伏期間であり、複数の潜伏期間がまとめて決定されるように構成しても良い。具体的には、ナビストック数毎に潜伏期間の長さを特定するための潜伏期間パターンが複数種類定められているテーブルを記憶させておき、獲得したナビストック数に対応するテーブルを参照して当該ナビストックを消費する間における全ての潜伏期間を決定するように構成しても良い。この場合、複数種類のテーブルから特定される潜伏期間パターンは、各々の潜伏期間以前の潜伏期間の長さに基づき短潜伏決定条件が成立しているときよりも成立していないときの方が高い割合で長い期間となるように、潜伏期間の長さが定められているように構成すれば良い。また、複数種類のテーブルから特定される潜伏期間パターンは、多数決定されていないときよりも多数決定されているときの方が高い割合で長い期間となるように、潜伏期間の長さが定められていることにより、メダルの純増枚数が少なくなるように構成すれば良い。これにより、前述した実施例と同様の効果を奏する。

20

30

【0488】

〔特定制御について〕

前述した実施例においては、ナビストックを消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行う具体的手法として、同じナビストックを獲得しているときであっても、多数決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ多数決定されて獲得したときの方が高い割合で、潜伏期間として長い期間を決定する手法について説明した。しかし、ナビストックを消費する間における純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行う具体的手法は、これに限らず、以下のものであっても良い。

40

【0489】

第1の例として、すでにナビストックを獲得しているときに、さらに特定の上乗せAT抽選条件（例えば、図22で示した準備モードにおいて5ゲーム消化、特定の入賞役に当選など）が成立したときに上乗せするナビストックを抽選する上乗せAT抽選を行うスロットマシンにおいて、多数決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ多数決定されて獲得したときの方が、高い割合で特定の上乗せAT抽選条件が成立するように、あるいは高い割合でナビストックが上乗せされるように、上乗せAT抽選を行うことにより実現しても良い。これにより、多数決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ多数決定されて獲得したときの方が高い割合で、ナビストックが上

50

乗せされる確率が低くなることにより、獲得したすべてのナビストックを消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行うことができる。

【 0 4 9 0 】

第2の例として、ナビストックを1消費することによりATに制御されるAT期間を決定するスロットマシンにおいて、多数決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ多数決定されて獲得したときの方が、高い割合でAT期間として短い期間を決定することにより実現しても良い。これにより、多数決定ではなくAT抽選条件が複数回成立することにより獲得したときよりも、AT抽選条件が1回成立しかつ多数決定されて獲得したときの方が高い割合で、AT期間が短くなることにより、獲得したすべてのナビストックを消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるようにするための特定制御を行うことができる。

10

【 0 4 9 1 】

尚、前述した実施例においては、ボーナスが終了して準備モード及び通常遊技状態を介して有利RTへの制御を開始する時点において獲得しているナビストック数のいずれかが多数決定により獲得したものであるときに、多数決定により獲得したナビストックを消費するときであるか否かに関わらず、1回目のATが終了したときに次回のATまでの潜伏期間を決定するときからSA01においてNOと判定させることにより特定制御が行われる例について説明した。しかし、有利RTへの制御を開始する時点において獲得しているナビストック数のいずれかが多数決定により獲得したものであるときに、当該多数決定により獲得したナビストックを特定可能な情報を記憶し、次回のATを当該情報から多数決定により獲得したナビストックを消費して制御させるときに、SA01においてNOと判定させることにより、多数決定により獲得したナビストックを消費してATに制御させるまでの潜伏期間について特定制御が行われるように構成しても良い。これにより、多数決定されたものでないナビストックを消費するときに特定制御が行われて、遊技者にとって不利となる不都合の発生を防止することができる。

20

【 0 4 9 2 】

[ 特定制御実行契機について ]

前述した実施例では、1回のAT抽選で獲得したナビストック数が8以上であることを条件として多数決定時カウンタに値を設定して、特定制御を実行する例について説明した。しかし、特定制御は、1回のAT抽選で獲得し得る最大数であるナビストック数が10であることを条件として実行するように構成しても良い。これにより、ナビストック数として最も有利度合いが高いときにのみ特定制御を行うことができる。

30

【 0 4 9 3 】

また、特定制御は、特定の入賞役（前述した実施例においては特殊役2）に当選してナビストック数を獲得したときにのみ実行されるように構成しても良い。これにより、特定の入賞役に当選することに比較的多くのナビストックを獲得させることにより、特定の入賞役に当選することにプレミア的な価値を付与することができる反面、特定制御を行うことにより射幸性が高まりすぎる不都合の発生を極力防止することができる。

【 0 4 9 4 】

また、獲得したナビストック数が所定数（例えば、8）以上であれば、当該ナビストック数を獲得するために行われたAT抽選の回数が少ない程、高い割合で当該獲得したナビストック数を消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるように特定制御を行うようにしても良い。例えば、獲得しているナビストック数が8である場合に、当該8を獲得するために行われたAT抽選の回数が3回であるときよりも、2回であるときあるいは1回であるときの方が高い割合で、ストック数8消費する間におけるメダルの純増枚数が少なくなるように特定制御を行うようにしても良い。これにより、ナビストックがAT抽選が何回行われることにより獲得したものであるのかその獲得契機に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 4 9 5 】

[ 特殊条件について ]

50

前述した実施例においては、短潜伏連続カウンタの値が S A 0 2 においては 4 以下であること、S A 0 6 においては 2 以下であること、すなわち過去所定回（例えば 5 回あるいは 3 回）のいずれかの潜伏期間として比較的長い期間が決定されていることにより、特殊条件が成立せず、過去所定回のいずれの潜伏期間としても比較的長い期間が決定されていないことにより、特殊条件が成立する例について説明した。しかし、特殊条件は、これに限らず、例えば、前回の潜伏期間として比較的長い期間が決定されていることにより成立せず、前回の潜伏期間として比較的長い期間が決定されていないことにより成立するものであっても良い。また、特殊条件は、過去所定回（例えば 5 回）すべての潜伏期間として比較的長い期間が決定されていることにより成立せず、過去所定回のうちいずれかの潜伏期間として比較的短い期間が決定されていることにより成立するものであっても良い。また、特殊条件は、過去所定回（例えば 5 回）の潜伏期間の合計期間（合計ゲーム数）が、所定期間よりも長い期間であるときに成立せず、所定期間よりも短い期間であるときに成立するものなどでも良い。

10

#### 【 0 4 9 6 】

また、前述した実施例において、S A 0 8 において N O と判定されたときに、さらに、S A 0 4 に移行される前において短潜伏連続カウンタを 1 加算するようにしても良い。これは、次のような不都合を解消するためである。例えば多数決定時カウンタの値が 1 であってかつ短潜伏連続カウンタの値が 3 である場合に、S A 0 5 において多数決定時カウンタの値が 0 となった後、S A 0 7 において比較的短い潜伏期間に決定されて S A 0 8 において N O と判定されたときには、S A 0 4 において短潜伏連続カウンタの値に 1 しか加算されず、短潜伏連続カウンタの値が 4 となる。この場合、次回の潜伏期間決定処理においては、S A 0 1 において Y E S と判定されかつ S A 0 2 において Y E S と判定される結果、未だ比較的長い潜伏期間に決定されていないにも関わらず、S A 0 3 において短潜伏用テーブルを用いて潜伏期間が決定されてしまうといった不都合が生じる。しかし、S A 0 8 において N O と判定されたときに、さらに、S A 0 4 に移行される前において短潜伏連続カウンタを 1 加算することにより、上記の場合において S A 0 8 において N O と判定された後の短潜伏連続カウンタの値が 5 となるため、次回の潜伏期間決定処理においては、S A 0 1 において Y E S と判定されたときでも、S A 0 2 において N O と判定され、長潜伏用テーブルを用いて潜伏期間を決定することができ、上記不都合を解消することができる。

20

30

#### 【 0 4 9 7 】

[ 潜伏期間決定用テーブルについて ]

前述した実施例においては、図 2 5 に示すように、短潜伏用テーブルと長潜伏用テーブルとを記憶し、潜伏期間の決定において短潜伏用テーブルよりも長潜伏用テーブルの方が高い割合で長い期間に決定される例について説明したが、潜伏期間の決定に用いるテーブルは、図 2 5 に示すテーブルに限るものではない。

#### 【 0 4 9 8 】

また、図 2 4 の S A 0 1 において、多数決定時カウンタの値が 0 であるときと 0 でないときとで、S A 0 3 あるいは S A 0 7 において同じテーブルを用いて潜伏期間を決定する例について説明した。しかし、多数決定時カウンタの値が 0 であるときと 0 でないときとで、異なるテーブルを用いて潜伏期間を決定するように構成しても良い。例えば、S A 0 1 で Y E S と判定されたときには、S A 0 2 の判定結果に基づき、S A 0 3 あるいは S A 0 7 において図 2 5 に示すテーブルを用いて潜伏期間を決定し、S A 0 1 で N O と判定されたときには、S A 0 6 の判定結果に基づき、図 2 5 に示すテーブルよりも高い割合でより多いゲーム数に決定されるように設定されたテーブルを用いて潜伏期間を決定するように構成しても良い。これにより、多数決定されていないときよりも多数決定されたときの方が高い割合で潜伏期間として長い期間に決定することができる。尚、この場合、S A 0 2 及び S A 0 6 における判定基準を同じに設定しても良い。

40

#### 【 0 4 9 9 】

また、図 2 5 ( a ) に示す短潜伏用テーブルを用いたときには、比較的長い潜伏期間に

50

決定されない例について説明したが、これに限らず、所定確率（極めて低い確率）で比較的長い潜伏期間（例えば70ゲーム）に決定され得るものであっても良い。この場合、SA03において比較的長い潜伏期間に決定されたときには、SA09に移行させ、比較的短い潜伏期間に決定されたときにはSA04に以降させるように構成しても良い。

#### 【0500】

また、図25(b)に示す長潜伏用テーブルを用いたときには、比較的短い潜伏期間（10ゲーム）に決定され得る例について説明したが、これに限らず、比較的短い潜伏期間に決定されないようにし、比較的長い潜伏期間のみに決定され得るものであっても良い。これにより、図24のSA08の判定処理を行うことなく、SA07からSA09に移行させるようにすることができ、処理負担を軽減することができる。

10

#### 【0501】

〔ATでない旨が特定される状態について〕

前述した実施例では、ATフラグからATでない旨が特定される状態であるときには、ATに制御されず、ナビ演出が実行されない例について説明した。しかし、ATフラグからATでない旨が特定される状態であっても、所定確率でATに制御しても良く、また所定確率でナビ演出を実行するように構成しても良い。ATフラグからATである旨が特定される状態であるときの方が、ATフラグからATでない旨が特定される状態であるときよりも高い割合で、ATに制御され、ナビ演出が実行されるものであれば良い。

#### 【0502】

〔有利条件及び有利終了条件について〕

20

前述した実施例では、有利条件の一例として、図15、図16、図22、図23で示したテーブルが参照されてナビストック数が設定されることを示し、有利終了条件の一例として、獲得したナビストック数を全て消化して、ATから非ATに制御するときのATフラグがナビストック数0であることを示した。しかし、有利条件は、ATに制御可能な状態に制御するための条件であれば良く、また、有利終了条件は、設定された有利条件と関連あるいは対応して変化する条件であって、ATに制御可能な状態を終了させるための条件であれば良い。

#### 【0503】

例えば、ボーナス当選を契機に、ATに制御するか否かを決定し、ATに制御すると決定されたときにはATを継続させるか否かを決定するための継続率を設定しておき、まず、50ゲームに亘るATに制御し、当該ATが終了したときに設定されている継続率に従って継続させるか、すなわち再びATに制御するか否かを決定するようにAT制御が行われる場合について説明する。この場合、有利条件は、ATに制御するか否かの決定でATに制御すると決定されること及び継続率を設定することであり、有利終了条件は、設定されている継続率に従って継続させないと決定されることであるといえる。

30

#### 【0504】

〔その他の変形例について〕

前述した実施例においては、昇格リプレイを含むリプレイGR1及びリプレイGR2に転落リプレイが含まれず、転落リプレイを含むリプレイGR3及びリプレイGR4に昇格リプレイが含まれないように、当選対象役の組合せが定められている例について説明した。しかし、昇格リプレイを含むリプレイGR1及びリプレイGR2に転落リプレイが含まれるものであっても良い。また、転落リプレイを含むリプレイGR3及びリプレイGR4に昇格リプレイが含まれるものであっても良い。

40

#### 【0505】

昇格リプレイを含む当選対象役の組合せとして、例えば、転落リプレイ＋昇格リプレイの当選対象役の組合せと、転落リプレイ＋昇格リプレイ＋制御用リプレイの当選対象役の組合せとが定められているものであっても良い。また、転落リプレイを含む当選対象役の組合せとして、例えば、転落リプレイ＋昇格リプレイの当選対象役の組合せと、転落リプレイ＋昇格リプレイ＋制御用リプレイの当選対象役の組合せとが定められているものであっても良い。このように、昇格リプレイを含む当選対象役の組合せと転落リプレイを含む

50

当選対象役の組合せとが同一の組合せとなるものであっても良い。この場合におけるリール制御としては、次のものであっても良い。例えば、転落リプレイ＋昇格リプレイ及び転落リプレイ＋昇格リプレイ＋制御用リプレイのいずれに当選したかに関わらず、順押しあるいは逆押しで操作されたときには転落リプレイを入賞させる。また、転落リプレイ＋昇格リプレイに当選したときに、挟み押しで転落リプレイを入賞させ、中押しで昇格リプレイを入賞させる。また、転落リプレイ＋昇格リプレイ＋制御用リプレイに当選したときに、挟み押しで昇格リプレイを入賞させ、中押しで転落リプレイを入賞させる。

#### 【0506】

これにより、順押しあるいは逆押しの共通の操作態様で操作する限り、転落リプレイに入賞させ通常遊技状態である場合は当該通常遊技状態を維持させることができ、当選している組合せに応じて、昇格リプレイを入賞させるための操作態様、及び転落リプレイを入賞させるための操作態様を異ならせることができるため、ナビ演出が実行されていないときに有利ＲＴに制御させにくく、かつ有利ＲＴを維持させにくくすることができる。

#### 【0507】

前述した実施例における準備モードでは、昇格リプレイや転落リプレイを含むリプGR1～リプGR4が抽選対象役として読み出されず当選しない例について説明したが、これに限らず、昇格リプレイや転落リプレイを含むリプGR1～リプGR4が抽選対象役として読み出されて、所定確率で当選し、入賞し得るように構成しても良い。このように構成した場合、例えば、準備モードにおいて、昇格リプレイに入賞したときには有利ＲＴに制御するようにしても良く、転落リプレイに入賞したときには通常遊技状態に制御するようにしても良い。この場合において、準備モードにおいて、共通の操作態様以外で操作されたときには、図29のS53～S56と同様の処理を行い、ペナルティが課されるようにしても良い。

#### 【0508】

前述した実施例においてナビ可能期間に制御される契機となる同時当選役として、チェリー1やチェリー2などの小役を例に説明した。しかし、ナビ可能期間に制御される契機となる同時当選役は、これに限らず、例えば、再遊技役であっても良い。

#### 【0509】

前述した実施例においてナビ可能期間に制御される契機となる同時当選役として、BB1がチェリー1＋チェリー2＋特殊役1と同時当選し、BB2がチェリー1＋チェリー2と同時当選し、BB3がチェリー1と同時当選する例について説明したが、同時当選するボーナスと同時当選役との組合せについてはこれに限らず、例えば、BB1～BB5が、各々、チェリー1＋チェリー2＋特殊役1と同時当選する場合、BB2がチェリー1＋チェリー2と同時当選する場合、BB3がチェリー1と同時当選する場合が生じ得るような組合せが設定されているものであっても良い。

#### 【0510】

前述した実施例においては、ナビ演出が実行されていないときに共通の操作態様以外の変則押しで操作されたときに、ペナルティ期間に制御し、一定期間ペナルティを課す例について説明した。しかし、ペナルティは、ＡＴに制御されるか否かにおいて、遊技者にとって不利益となるものであれば良く、例えば、ＡＴ抽選条件が成立したときに遊技者にとって有利度合いが低いＡＴ抽選を行わせるものであっても良い。例えば、ＡＴ抽選条件が成立したときに、前回ＡＴ抽選されてから後に変則押しされた回数に応じて、当該回数が多い程、ナビストックを獲得する確率やより多いナビストック数を獲得する確率が低くなるようにＡＴ抽選を行うものであっても良い。また、変則押しされる毎に、第１ＡＴ抽選に用いられる付与ポイントを所定数減算するものであっても良い。

#### 【0511】

また、ペナルティ期間においては、図26のS22で示したように非ＡＴゲーム数カウンタを加算させないというペナルティの他に、ポイント付与条件が成立してもポイントを付与しないペナルティや、ＡＴ抽選条件が成立してもＡＴ抽選を行わないペナルティを課す例について説明したが、これらのうちいずれか一のペナルティのみを課すものであって

10

20

30

40

50

も良い。例えば、ペナルティ期間においては、非 A T ゲーム数カウンタを加算させないというペナルティのみを課すものであっても良い。また、ペナルティ期間に制御される毎に、どの種類のペナルティを課すかをランダムに抽選し、当選したペナルティを課すようにしても良い。

#### 【 0 5 1 2 】

また、ペナルティ期間は、ゲームを所定回数消化することにより終了する例について説明した。しかし、ペナルティ期間は、ゲームを所定回数消化することにより終了するものに限らず、A T 抽選条件が所定回数（例えば 1 回）成立することにより終了するものであっても良い。例えば、ペナルティ期間において、A T 抽選条件が成立したとしても当該 A T 抽選条件に応じた A T 抽選を行わないことにより、当該ペナルティ期間を終了させても

10

#### 【 0 5 1 3 】

前述した実施例においては、図 2 7 の S 3 3 ~ S 3 5 で示したように、ボーナスが当選しているか否かに応じて、制御される期間やナビ演出実行確率が異なるナビ可能期間に制御する例について説明したが、これに限らず、同時当選役の種類に応じて、制御される期間やナビ演出実行確率が異なるナビ可能期間に制御するように構成しても良い。例えば、ボーナスと同時当選確率が最も高いチェリー 1 + チェリー 2 + 特殊役 1 に当選したときには、他の同時当選役に当選したときよりも、高い割合で特別ナビ期間が設定されるように構成しても良い。これにより、ボーナス当選していることに対する期待感と連動したナビ可能期間に制御することができる。

20

#### 【 0 5 1 4 】

前述した実施例においては、B B 1 ~ B B 3 であるときに R B 1 に制御し、B B 4 または 5 であるときに R B 2 に制御する例について説明したが、B B の種類に関わらず、同じ R B に制御するように構成しても良い。例えば、B B の種類に関わらず R B 1 に制御するように構成しても良い。この場合、B B に制御されると、必ずポイントが付与され得るボーナスに制御されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【 0 5 1 5 】

前述した実施例においては、図 1 7 の S 4 や S 6 における報知抽選において、S 2 で設定された付与ポイントよりも遊技者にとって有利度合いが低い、すなわち付与ポイント以下のポイントが報知ポイントとして決定される例について説明した。しかし、図 1 7 の S 4 や S 6 における報知抽選において決定される報知ポイントは、報知後においても報知ポイント総数が実際に付与されている付与ポイント総数以上とならないポイントから決定されるものであれば、S 2 で設定された付与ポイントよりも遊技者にとって有利度合いが高い、すなわち付与ポイントより多いポイントが報知ポイントとして決定されるように構成しても良い。

30

#### 【 0 5 1 6 】

図 3 0 は、報知抽選において用いられるテーブルの一例であって、差数対応報知抽選において付与ポイントより多いポイントが報知ポイントとして決定され得るテーブルを説明するための図である。

#### 【 0 5 1 7 】

この変形例における差数対応報知抽選でも、図 3 0 ( a ) の差数対応テーブル A を参照して、差数に応じてポイントを報知するか否かの抽選が行われる。図 3 0 ( a ) の差数対応テーブル A は、図 2 0 ( a ) のテーブルと同じであるため説明を省略する。

40

#### 【 0 5 1 8 】

図 3 0 ( a ) の差数対応テーブル A を参照して、報知するに決定された場合には、さらに図 3 0 ( b ) の差数対応テーブル B を参照して、S 2 において設定された付与ポイント及び差数に応じて、報知ポイントを決定する抽選が行われる。

#### 【 0 5 1 9 】

付与ポイントが「 1 」である場合で、差数が「 0 ~ 1 」である場合には、報知ポイントとして、1 0 0 % の割合で今回の報知ポイントを報知した後の報知ポイント総数と今回付

50

与された付与ポイントが加算された付与ポイント総数との差数である報知後差数が「0」となるポイントに決定される。具体的に、報知ポイントは、(差数 - 報知後差数 + 付与ポイント)となる。この場合において、差数が「1」とであるとすると、報知ポイントは、(1 - 0 + 1) = ポイント「2」に決定される。このように、付与ポイントよりも多いポイントが報知される。

#### 【0520】

付与ポイントが「1」である場合で、差数が「2～3」である場合には、報知後差数が、15%の割合で「0」に決定され、25%の割合で「1」に決定され、60%の割合で「2」に決定される。

#### 【0521】

付与ポイントが「1」である場合で、差数が「4」である場合には、報知後差数が、10%の割合で「1」に決定され、20%の割合で「2」に決定され、30%の割合で「3」に決定され、40%の割合で「4」に決定される。

#### 【0522】

以下、同様に、付与ポイント及び差数から特定される振分率にしたがって、報知後差数が決定され、(差数 - 報知後差数 + 付与ポイント)を算出することにより報知ポイントが決定される。

#### 【0523】

例えば、付与ポイントが「3」であり、差数が「3」である場合で、報知後差数として「1」が決定されたときには、報知ポイントとして、(3 - 1 + 3) = ポイント「5」に決定される。

#### 【0524】

以上のように、付与ポイントよりも多いポイントが報知ポイントとして決定され得るテーブルを用いて報知抽選した場合には、例えば差数が大きくなり過ぎたときであっても、付与ポイントよりも遊技者にとっての有利度合いが高いポイントを報知ポイントとして報知することにより、差数を小さくすることができる。このため、報知ポイント総数の信頼性を向上させやすくすることができる。

#### 【0525】

前述した実施例における総数対応報知抽選では、図17のS10で更新される付与ポイント総数に応じて抽選を行う例について説明した。しかし、総数対応報知抽選は、図17のS9で更新される報知ポイント総数に応じて抽選を行うように構成しても良い。この場合における総数対応報知抽選では、図21(a)及び(b)で示すテーブルが参照され、報知するか否か及び付与ポイントを正確に報知するか否かを、それまでに報知された報知ポイント総数に応じた確率で決定される。さらに、この場合における総数対応報知抽選では、報知ポイント総数が多いときよりも報知ポイント総数が少ないときの方が、高い割合で報知するに決定されるとともに、高い割合で付与ポイントあるいは当該付与ポイントにより近いポイントが付与された旨が報知されるように報知ポイントが決定される。一方、報知ポイント総数が少ないとき程、遊技者はポイントが報知されたか否かに対する注目度合いが高い。よって、ポイント付与演出に対する遊技者の注目度合いが高い段階においては、付与されたポイントに相当する期待感及び安心感を高い割合で遊技者に抱かせることができる。

#### 【0526】

前述した実施例におけるポイント関連処理において、S10において更新される付与ポイント総数が上限である場合であっても、S9において更新される報知ポイント総数が上限でない場合には、S3以降の処理が実行されるように構成しても良い。これにより、付与ポイント総数が上限となった後であっても、報知ポイント総数が上限に達していないときには、付与ポイント総数が上限となる前と同じ制御が行われる。その結果、付与ポイント総数が上限となった後にポイント付与演出が実行されないといった不都合の発生を防止することができる。尚、報知ポイント総数が上限となった場合には、ポイント関連処理を実行しないように構成しても良い。これにより、無駄な処理が行われることを防止するこ

10

20

30

40

50



とができる。

【0527】

前述した実施例における有利RTを終了させる契機となる入賞役として再遊技役である転落リプレイが設定されている例について説明した。しかし、有利RTを終了させる契機となる入賞役は、再遊技役に限らず、所定の小役、入賞により次の1ゲームをボーナスに制御するシングルボーナスなどであっても良い。

【0528】

ナビストック数が残存している状態でボーナス当選したときにおける当該ナビストック数について、クリア（例えば「0」）する処理を行うものであっても良く、当該ボーナス終了後まで持ち越す処理を行うものであっても良く、所定数減算する処理を行うものであっても良く、所定数上乘せ加算する処理を行うものであっても良く、また当該ボーナス当選毎にいずれの処理を行うかを決定し、該決定された処理を行うものであっても良い。これにより、ナビストック数が残存している状態においてボーナス当選したときのバリエーションが増加し、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0529】

前述した実施例においては、付与ポイント数が減算されない例について説明したが、所定の減算条件（例えば、特定の入賞役に当選）したことを条件として、付与ポイント数から所定数減算するように構成しても良い。この場合、減算されたポイント数として、実際に減算されたポイント数を報知するか、実際に減算されたポイント数よりも多いポイント数を報知するように構成しても良い。実際に減算されたポイント数を報知するか、実際に減算されたポイント数よりも多いポイント数を報知するかについては、付与ポイント、差数、付与ポイント数、報知ポイント数のうち少なくともいずれかに応じて異なる確率で決定するように構成しても良い。このように構成した場合には、ポイントが付与された後も、ポイントが減算されることに対する緊張感を抱かせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0530】

上記の実施例では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であっても良い。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記の実施例で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

30

【0531】

また、上記の実施例では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであっても良い。

【0532】

さらに、流路切替ソレノイド30や投入メダルセンサ31など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行う球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ34bや払出センサ34cなど、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダル及び遊技球の双方を用いて賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球が払い出されるスロットマシンに適用しても良い。

40

【0533】

前述した実施例においては、付与ポイントが、各種抽選に用いられる例について説明した。しかし、付与ポイントは、演出状態に関わらず、ナビ演出を実行するために用いられるものであっても良い。ナビ演出は、ポイントに応じた回数だけ実行するようにしても良く（ポイント1に対してナビ演出1回実行）、ポイントに応じたゲーム数消化する間に転

50

落リプレイなどに当選したときにナビ演出を実行するようにしても良く（ポイント１に対して３ゲームに亘りナビ演出実行可能）、また、付与ポイントの量に応じた割合にしたがって転落リプレイなどに当選する毎にナビ演出を実行するか否かの抽選を行い当選したときにナビ演出を実行する（付与ポイント総数が多い程、高い割合でナビ演出抽選に用いる確率として高い確率を決定する）ようにしても良い。

#### 【０５３４】

前述した実施例においては、図８で示したように、昇格リプレイの入賞手順及び転落リプレイの回避手順が、各々、停止操作の押し順である例について説明したが、これに限らず、停止操作タイミングが含まれるものであっても良い。例えば、転落リプレイとして転落リプレイ１（白７－リプレイ－リプレイ）、転落リプレイ２（黒７－リプレイ－リプレイ）、転落リプレイ３（ＢＡＲ－リプレイ－リプレイ）が設けられており、内部抽選において転落リプレイ以外のリプレイと、転落リプレイ１～３の各々とが同時に当選し得るように構成されている場合には、同時当選している転落リプレイを構成する左図柄を入賞ライン上に停止させないようなタイミングで停止操作する手順が転落リプレイの回避手順となる。また、昇格リプレイの入賞手順及び転落リプレイの回避手順は、押し順だけのものや、停止操作タイミングだけのものに限らず、押し順＋停止操作タイミングとなるものであっても良い。

#### 【０５３５】

前述した実施例においては、左中右ブドウ、左右中ブドウ、右左中ブドウ、右中左ブドウ、中ブドウ当選時においてブドウを取りこぼした場合に出現する２枚役・１枚役同時入賞により、準備モードあるいは有利ＲＴから通常遊技状態に転落する例について説明したが、準備モードあるいは有利ＲＴから通常遊技状態への移行契機はこれに限るものではない。例えば、特定の小役（例えばスイカ）に入賞することであっても良い。

#### 【０５３６】

前述した実施例においては、昇格リプレイ入賞することにより、通常遊技状態から有利ＲＴに昇格する例について説明したが、通常遊技状態から有利ＲＴへの昇格契機はこれに限らず、例えば、同時当選役取りこぼし時の図柄組合せであっても良い。チェリー１＋チェリー２に当選時においてチェリー入賞を回避したときにのみ発生する所定のはずれ図柄の組合せが導出することであっても良い。これにより、チェリーを取りこぼす代わりに、ナビ可能期間に制御するとともに有利ＲＴに制御されるという面白みを付加することができる。

#### 【０５３７】

前述した実施例においては、ＲＴ中、ＡＴモードにおいて特定期間として５０ゲーム消化することにより、１のナビストックに対するＡＴモードを終了させる例について説明した。しかし、特定期間としては、予め定められた回数分ゲーム消化する期間に限らず、複数種類の回数から乱数などを用いてランダムに抽選で決定された回数分ゲームを消化する期間、転落リプレイに当選してナビ演出が実行された回数が所定回数に到達するまでの期間、特定の入賞役（例えばチェリー１など）に当選した回数が所定回数に到達するまでの期間などであっても良い。

#### 【０５３８】

尚、今回開示された実施例は全ての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内での全ての変更が含まれることが意図される。

#### 【符号の説明】

#### 【０５３９】

- １ スロットマシン
- ２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ リール
- ７ スタートスイッチ
- ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ ストップスイッチ
- ４１ メイン制御部

10

20

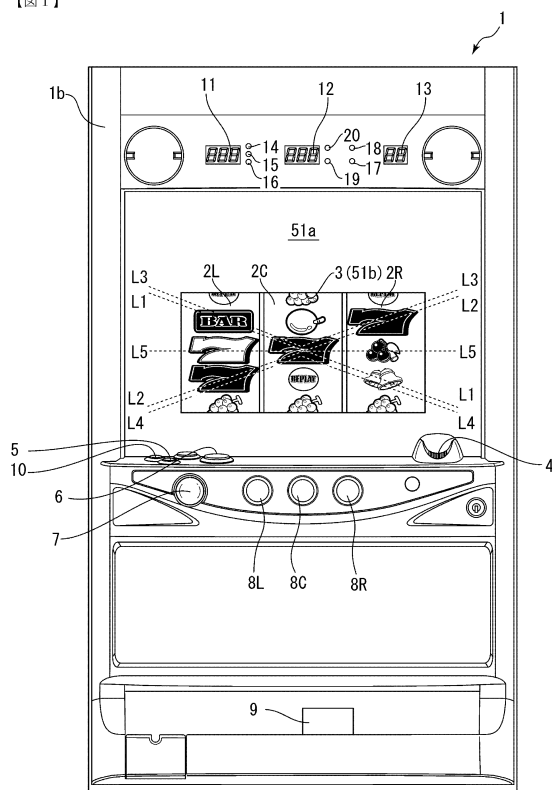
30

40

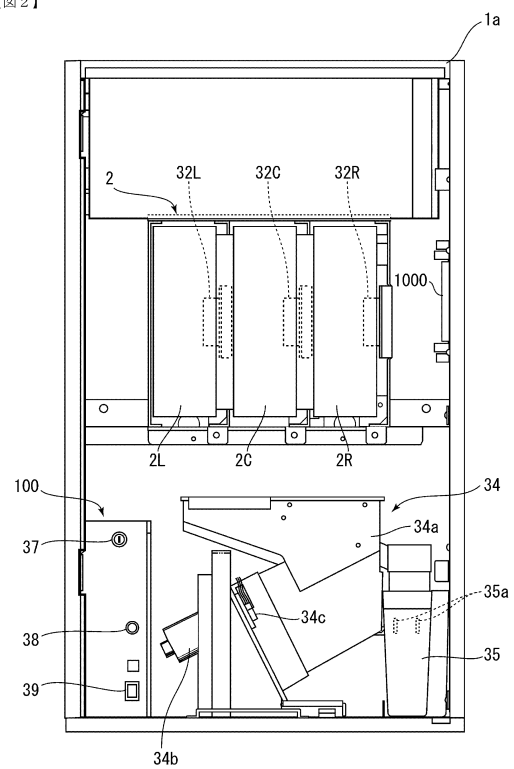
50

4 1 a   メインCPU  
 9 1   サブ制御部  
 9 1 a   サブCPU

【図 1】  
 【図 1】

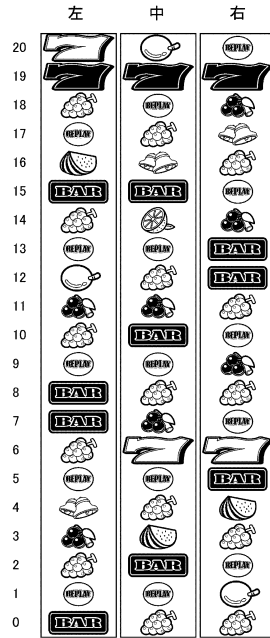


【図 2】  
 【図 2】



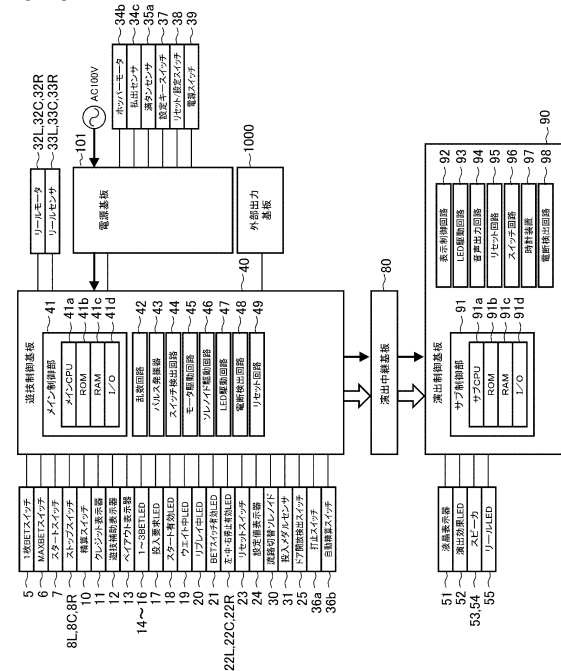
【図3】

【図3】



【図4】

【図4】



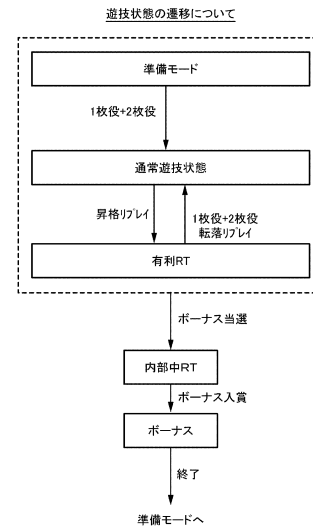
【図5】

【図5】

入賞役	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件 / 払出枚数
BB1	黒7-黒7-黒7	・当選時→内部中RT(入賞まで) 終了後→準備モード	・BB1~3中はRB1に当ゲーム制 ・BB4~5中はRB2に当ゲーム制	316枚以上 73枚以上で終了
BB2	白7-白7-白7			
BB3	BAR-BAR-BAR			
BB4	黒7-黒7-BAR			
BB5	白7-白7-BAR			
ブドウ	ブドウ-ブドウ-ブドウ	-	-	9枚
9枚役1	白7-黒7-プラム			
9枚役2	白7-白7-プラム			
9枚役3	白7-オレンジ-プラム			
2枚役1	リプレイ-プラム-リプレイ			
2枚役2	リプレイ-スイカ-リプレイ	・準備モード、有利RTにおいて 2枚役+1枚役出現時 →通常遊技状態	-	2枚
2枚役3	リプレイ-チェリー-リプレイ			
2枚役4	リプレイ-ベル-リプレイ			
1枚役1	ブドウ-プラム-ブドウ			
1枚役2	ブドウ-スイカ-ブドウ			
1枚役3	ブドウ-チェリー-ブドウ	・準備モード、有利RTにおいて 2枚役+1枚役出現時 →通常遊技状態	-	1枚
1枚役4	ブドウ-ベル-ブドウ			
スイカ	スイカ-スイカ-スイカ			
チェリー1	チェリー-ブドウ-ブドウ			
チェリー2	ANY-チェリー-ANY			
特殊役1	プラム-プラム-BAR	-	・ポイント付与あり	1枚
特殊役2	BAR-白7-白7			
通常72レ	リプレイ-リプレイ-リプレイ			
昇格72レ	リプレイ-リプレイ-ブドウ			
転落72レ1	リプレイ-リプレイ-黒7			
転落72レ2	リプレイ-リプレイ-BAR	・入賞時→通常	-	再遊技
転落72レ3	リプレイ-白7-リプレイ			

【図6】

【図6】



【図 7】

【図 7】

抽選対象役	遊技状態					
	通常	準備	有利RT	内部中RT	RB1	RB2
BB1	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×
BB2	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×
BB3	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×
BB4	○ 1	○ 1	○ 1	×	×	×
BB5	○ 2	○ 2	○ 2	×	×	×
BB1+チェリー1+チェリー2+特殊役1	○ 123	○ 123	○ 123	×	×	×
BB2+チェリー1+チェリー2	○ 80	○ 80	○ 80	×	×	×
BB3+チェリー1	○ 80	○ 80	○ 80	×	×	×
スイカ	○ 300	○ 300	○ 300	○ 300	○ 700	×
チェリー1	○ 400	○ 400	○ 400	○ 460	○ 1800	×
チェリー1+チェリー2	○ 310	○ 310	○ 310	○ 390	○ 550	×
チェリー+チェリー2+特殊役1	○ 100	○ 100	○ 100	○ 223	○ 300	×
特殊役1	○ 100	○ 100	○ 100	○ 100	○ 550	×
特殊役2	×	×	×	×	○ 80	×
全小役(特殊役2以外)	×	×	×	×	○ 61900	○ 65335
ブドウ	○ 2600	○ 2600	○ 2600	○ 2600	×	×
左中右ブドウ (7トウ2枚役1〜4+1枚役1〜4)	○ 3120	○ 3120	○ 3120	○ 3120	×	×
左右中ブドウ (7トウ2枚役1〜4+1枚役1〜4+9枚役1)	○ 3120	○ 3120	○ 3120	○ 3120	×	×
右左中ブドウ (7トウ2枚役1〜4+1枚役1〜4+9枚役2)	○ 3120	○ 3120	○ 3120	○ 3120	×	×
右中左ブドウ (7トウ2枚役1〜4+1枚役1〜4+9枚役3)	○ 3120	○ 3120	○ 3120	○ 3120	×	×
中ブドウ (7トウ2枚役1〜4+1枚役1〜4+9枚役1+9枚役2)	○ 3120	○ 3120	○ 3120	○ 3120	×	×
通常リプレイ	○ 1800	○ 9000	○ 8000	○ 7600	×	×
リブGR1 (通常リプレイ+昇格リプレイ)	6300	×	24000	○ 22800	×	×
リブGR2 (通常リプレイ+昇格リプレイ+制脚用リプレイ)	900	×	4000	○ 3800	×	×
リブGR3 (通常リプレイ+転落リプレイ)	×	×	○ 2000	○ 1900	×	×
リブGR4 (通常リプレイ+転落リプレイ+制脚用リプレイ)	×	×	○ 2000	○ 1900	×	×

※転落リプレイ=転落リプレイ〜2

【図 8】

【図 8】

複数のリプレイが同時当選したときのリール制御

当選役	押し順	入賞役
リブGR1 (通常リプレイ+昇格リプレイ)	順押し、逆押し	通常リプレイ
	挟み押し	通常リプレイ
リブGR2 (通常リプレイ+昇格リプレイ+制脚用リプレイ)	順押し、逆押し	通常リプレイ
	挟み押し	昇格リプレイ
リブGR3 (通常リプレイ+転落リプレイ)	順押し、挟み押し	通常リプレイ
	逆押し、中押し	転落リプレイまたは2
リブGR4 (通常リプレイ+転落リプレイ+制脚用リプレイ)	順押し、挟み押し	転落リプレイまたは2
	逆押し、中押し	通常リプレイ

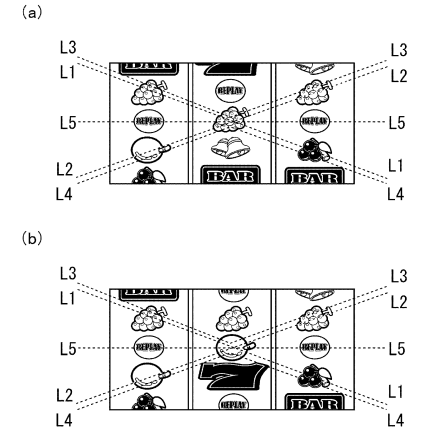
【図 9】

【図 9】

(a) 特別役非当選		
当選役	押し順	入賞役
左中右ブドウ	左-中-右	ブドウ
	左-中-右以外	1枚役+2枚役
左右中ブドウ	左-右-中	ブドウ
	左-右-中以外	1枚役+2枚役
右左中ブドウ	右-左-中	ブドウ
	右-左-中以外	1枚役+2枚役
右中左ブドウ	右-中-左	ブドウ
	右-中-左以外	1枚役+2枚役
中ブドウ	中-左-右or中-右-左	ブドウ
	中-左-右、中-右-左以外	1枚役+2枚役
(b) 特別役当選中		
当選役	押し順	入賞役
左中右ブドウ	左-中-右	ブドウ
	左-中-右以外	ブドウ
左右中ブドウ	左-右-中	ブドウ
	左-右-中以外	ブドウ
右左中ブドウ	右-左-中	ブドウ
	右-左-中以外	ブドウ
右中左ブドウ	右-中-左	ブドウ
	右-中-左以外	ブドウ
中ブドウ	中-左-右or中-右-左	ブドウ
	中-左-右、中-右-左以外	ブドウ

【図 10】

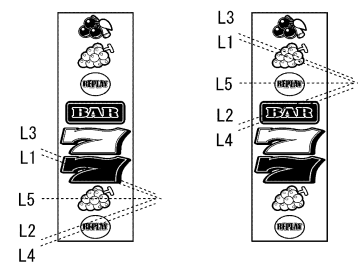
【図 10】



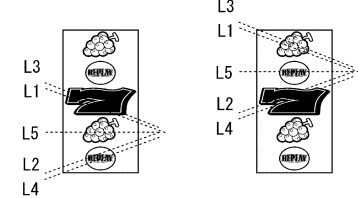
【図 1 1】

【図 1 1】

(a)BB(1)と1枚役+2枚役を優先する場合(1)



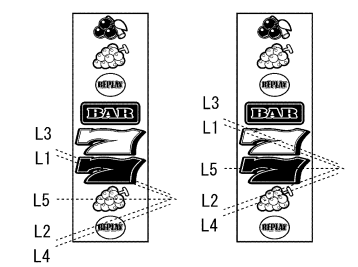
(b)BB(1)と1枚役+2枚役を優先する場合(2)



【図 1 2】

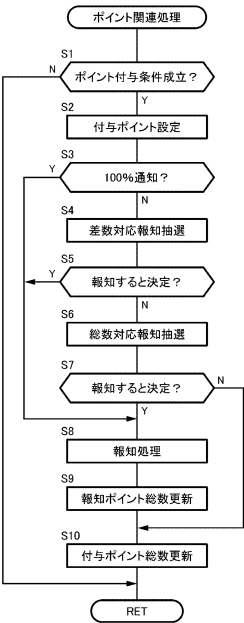
【図 1 2】

BB(1)とブドウを優先する場合



【図 1 7】

【図 1 7】



【図 1 3】

【図 1 3】

チェリー当選時のリール制御

当選役	リール制御内容
チェリー1	チェリー1の構成図柄を優先的に引き込む
チェリー1+チェリー2	左リールおよび中リールのチェリーを優先的に引き込む
チェリー1+チェリー2+特殊役1	左〜右リールのチェリーを優先的に引き込む

【図 1 4】

【図 1 4】

第1AT抽選条件

抽選条件	参照テーブル
ボーナス当選	ボーナス当選時テーブル
ボーナス終了	ボーナス終了時テーブル

【図 1 5】

【図 1 5】

ボーナス当選時テーブル

ナビストック	通常付与ポイント総数			
	0~2 の当選率(%)	3~5 の当選率(%)	6~9 の当選率(%)	10 の当選率(%)
0	90	50	0	0
2	5	30	70	0
4	2	15	20	70
6	2	3	5	10
8	1	2	3	10
10	0	0	2	10

【図 1 6】

【図 1 6】

ボーナス終了時テーブル

ナビストック	ボーナス中付与ポイント総数			
	0~1 の当選率(%)	2~3 の当選率(%)	4 の当選率(%)	5 の当選率(%)
0	95	80	60	0
2	3	15	25	0
4	2	4	10	70
6	0	1	4	10
8	0	0	10	10
10	0	0	2	10

【図 1 8】

【図 1 8】

ポイント付与条件

(a)ボーナス以外の遊技状態

ポイント付与条件			報知有無
役	遊技状態	当選率(%)	
スイカ、チェリー1、チェリー2 当選	通常遊技状態中	5	報知抽選による
	通常遊技状態以外	10	報知抽選による
チェリー1+チェリー2+特殊役1 当選	ボーナス以外	100	100%報知

(b)ボーナス中

ポイント付与条件			報知有無
役	遊技状態	当選率(%)	
スイカ単独当選	ボーナス中	10	報知抽選による
特殊役1単独当選	ボーナス中	100	100%報知

【図 1 9】

【図 1 9】

当選時の付与ポイント

付与ポイント	振分率(%)	
	ボーナス以外	ボーナス中
1ポイント	50	85
2ポイント	20	10
3ポイント	20	4
5ポイント	10	1

## 【図 20】

【図 20】

差数対応報知抽選用テーブル

(a) 差数対応テーブルA

差数	報知する	報知しない
0	30%	70%
1	40%	60%
2	50%	50%
3以上	70%	30%

※報知する場合は(b)を参照して報知ポイント決定

(b) 差数対応テーブルB

付与ポイント	差数	報知ポイント			
		1	2	3	5
1	－	100%	－	－	－
2	0～2	30%	70%	－	－
	3以上	20%	80%	－	－
3	0～2	10%	20%	70%	－
	3以上	0%	10%	90%	－
5	0～2	0%	10%	20%	70%
	3以上	0%	0%	10%	90%

## 【図 21】

【図 21】

差数対応報知抽選用テーブル

(a) 差数対応テーブルA

総数 ①内はボーナス中	報知する	報知しない
0～2 (0～1)	80%	20%
3～5 (2～3)	50%	50%
6～10 (4～5)	10%	90%

※報知する場合は(b)を参照して報知ポイント決定

(b) 差数対応テーブルB

付与ポイント	差数	報知ポイント			
		1	2	3	5
1	－	100%	－	－	－
2	0～2 (0～1)	30%	70%	－	－
	3～5 (2～3)	50%	50%	－	－
	6～10 (4～5)	90%	10%	－	－
3	0～2 (0～1)	10%	20%	70%	－
	3～5 (2～3)	20%	30%	50%	－
	6～10 (4～5)	50%	30%	20%	－
5	0～2 (0～1)	0%	0%	10%	90%
	3～5 (2～3)	10%	10%	30%	50%
	6～10 (4～5)	30%	30%	30%	10%

## 【図 22】

【図 22】

第2AT抽選条件

遊技状態	抽選条件	参照テーブル
通常遊技状態	ボーナス当選	(a)
準備モード	5G消化	(b)
	10G消化	
	15G消化	
	20G消化	
	25G消化	
	30G消化	
有利RT	ボーナス当選	(c)
	ボーナス当選	
RB1	ボーナス当選	(d)

## 【図 23】

【図 23】

第2AT抽選時参照テーブル

(a) 通常遊技状態

・BB1～3当選時

ナビストック	当選率(%)
0	50
2	40
4	10
5	7
8	3
10	0

・BB4、5当選時

ナビストック	当選率(%)
0	50
2	40
4	10
6	7
8	2
10	1

(b) 準備モード

・5G消化時

ナビストック	当選率(%)
0	99
2	1
4	0
6	0
8	0
10	0

・10G消化時

ナビストック	当選率(%)
0	98
2	2
4	0
6	0
8	0
10	0

・15G消化時

ナビストック	当選率(%)
0	95
2	5
4	0
6	0
8	0
10	0

・20G消化時

ナビストック	当選率(%)
0	90
2	7
4	2
6	1
8	0
10	0

・25G消化時

ナビストック	当選率(%)
0	70
2	20
4	5
6	3
8	2
10	0

・30G消化時

ナビストック	当選率(%)
0	0
2	60
4	25
6	10
8	3
10	2

・BB1～3後BB1～3当選時

ナビストック	当選率(%)
0	0
2	30
4	35
6	20
8	15
10	0

・BB1～3後BB4、5当選時

ナビストック	当選率(%)
0	0
2	30
4	35
6	20
8	10
10	5

・BB4、5後BB1～3当選時

ナビストック	当選率(%)
0	0
2	90
4	10
5	7
8	3
10	0

・BB4、5後BB4、5当選時

ナビストック	当選率(%)
0	0
2	90
4	10
6	7
8	2
10	1

(c) 有利RT

・BB1～3当選時

ナビストック	当選率(%)
0	0
2	60
4	25
6	10
8	5
10	0

・BB4、5当選時

ナビストック	当選率(%)
0	0
2	60
4	25
6	10
8	3
10	2

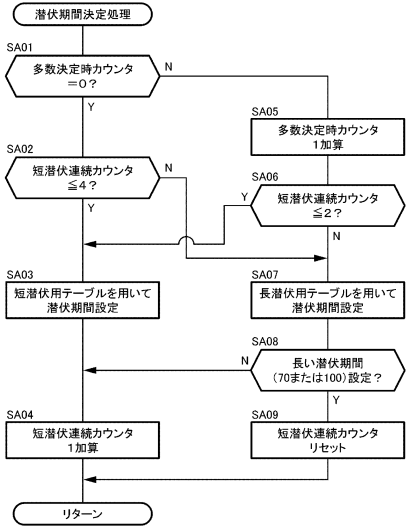
(d) RB1

・特殊役2当選時

ナビストック	当選率(%)
0	0
2	0
4	0
6	0
8	40
10	60

【図 24】

【図 24】



【図 25】

【図 25】

(a) 短潜伏用テーブル

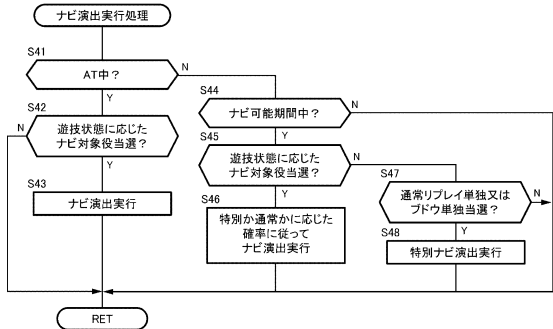
潜伏ゲーム数	当選率(%)
0G	70
10G	20
20G	10

(b) 長潜伏用テーブル

潜伏ゲーム数	当選率(%)
0G	10
70G	20
100G	70

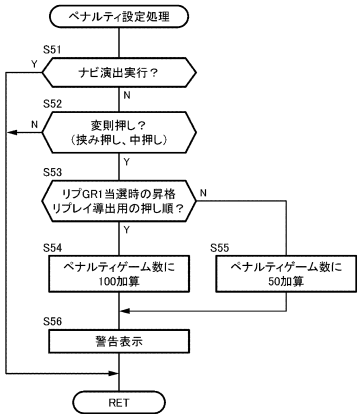
【図 28】

【図 28】



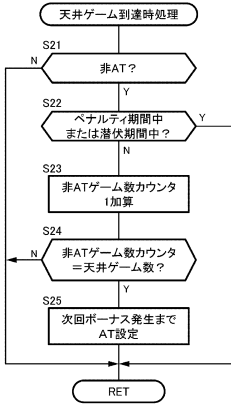
【図 29】

【図 29】



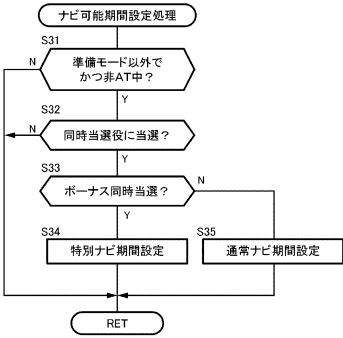
【図 26】

【図 26】



【図 27】

【図 27】



【図 30】

【図 30】

差数対応報知抽選用テーブル

(a) 差数対応テーブルA

差数	報知する	報知しない
0	30%	70%
1	40%	60%
2	50%	50%
3以上	70%	30%

※報知する場合は(b)を参照して報知ポイント決定

(b) 差数対応テーブルB

付与ポイント	差数	報知ポイント				
		0となる値	1となる値	2となる値	3となる値	4となる値
1	0~1	100%	-	-	-	-
	2~3	15%	25%	60%	-	-
	4	0%	10%	20%	30%	40%
2	0~1	30%	70%	-	-	-
	2~3	5%	15%	25%	50%	-
	4	0%	5%	20%	35%	40%
3	0~1	50%	30%	20%	-	-
	2~3	0%	60%	25%	10%	5%
	4	0%	0%	70%	20%	10%
5	0~1	60%	30%	20%	-	-
	2~3	1%	4%	70%	25%	-
	4	1%	3%	6%	75%	15%



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2007-021174(JP,A)  
特開2009-273860(JP,A)  
特開2007-282683(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04