

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6532808号
(P6532808)

(45) 発行日 令和1年6月19日(2019.6.19)

(24) 登録日 令和1年5月31日(2019.5.31)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 6 2 0
A 6 3 F 5/04 6 1 2

請求項の数 2 (全 79 頁)

(21) 出願番号	特願2015-224056 (P2015-224056)	(73) 特許権者	390026620
(22) 出願日	平成27年11月16日 (2015.11.16)		山佐株式会社
(65) 公開番号	特開2017-86761 (P2017-86761A)		岡山県新見市高尾 3 6 2 - 1
(43) 公開日	平成29年5月25日 (2017.5.25)	(74) 代理人	100105980
審査請求日	平成30年9月28日 (2018.9.28)		弁理士 梁瀬 右司
早期審査対象出願		(74) 代理人	100178995
			弁理士 丸山 陽介
		(72) 発明者	佐野 慎一
			岡山県新見市高尾 3 6 2 の 1 山佐株式会
			社内
		(72) 発明者	石原 恭兵
			岡山県新見市高尾 3 6 2 の 1 山佐株式会
			社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機において、

前記停止操作手段の操作手順によって遊技者に付与する有利度の異なる特定役を含む複数の役のいずれに当選したか否かを決定する役抽選を行う役抽選手段と、

出玉率の異なる複数種類の設定値から一の設定値を設定可能な設定変更状態に制御する設定変更手段と、

前記役抽選手段の役抽選結果が前記特定役の当選であったときに有利度の高い前記停止操作手段の操作手順が報知される遊技者に有利な特殊遊技を実行可能な報知可能遊技状態を含む遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、

所定の条件を満たしたときに、前記報知可能遊技状態ではない非報知可能遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、

前記非報知可能遊技状態において前記報知可能遊技状態の移行に基づいてカウント開始を開始するものであって、当該報知可能遊技状態が終了するまでの継続期間をカウントする報知可能遊技状態カウント手段とを備え、

前記報知可能遊技状態では、前記特殊遊技を実行可能な権利を保持していない非権利保持状態でも特定終了条件が成立していないときは該特定終了条件が成立するまで前記非報知可能遊技状態よりも前記権利の獲得期待度が高い前記報知可能遊技状態を維持し、

10

20

前記所定の条件は、前記設定変更手段により設定変更状態に制御されて設定値が設定されたという第1条件と、前記報知可能遊技状態において前記特定終了条件が成立した第2条件と、前記報知可能遊技状態において前記特定終了条件が成立することなく前記報知可能遊技状態カウント手段のカウントにより予め定められた所定期間に到達したと判定されたという第3条件と、を含み、

前記非報知可能遊技状態において特定条件が成立したときに特定データに基づき前記報知可能遊技状態の設定を可能とする処理を行うようになっており、

前記特定データは、第1構成データおよび第2構成データを含む複数データで構成され、

少なくとも前記非報知可能遊技状態の移行契機が前記第1条件か前記第3条件のときに前記第1構成データとして共通のデータを用い、

前記特定条件として、前記役抽選手段の役抽選結果が第1結果であるときと、第2結果であるときを含み、

前記第1結果であるか前記第2結果であるかに関わらず、前記報知可能遊技状態に移行するときに付与される権利数を決定する前記第2構成データは同一であることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

演出態様を選択する演出態様選択手段を備え、

前記第1条件に基づいて前記演出態様選択手段が演出態様を選択するために用いる選択用データと、前記第3条件に基づいて前記演出態様選択手段が演出態様を選択するために用いる選択用データとは異なることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一つであるスロットマシンでは、遊技に関する制御を行うメイン制御部と、演出に関する制御を行うサブ制御部とを備え、サブ制御部が演出用周辺機器を制御することで、メイン制御部の処理負荷をサブ制御部に分散させることが一般的に行われる。また、この種のスロットマシンでは、遊技者が所持するメダルを減少させない、あるいは、増加させるようにすることが可能なアシストタイム（以下、これを「AT」という）と称される期間を発生させる機能を備えたもの（以下、これを「AT機」という）が提供されている。

【0003】

AT機では、AT期間に移行すると、メイン制御部で乱数抽選による複数役についての役抽選処理を実行し、例えば入賞時のメダルの払出枚数が同数の3種類の特定役のいずれかに内部当選したときに、どの特定役に内部当選したかや、内部当選した特定役に入賞するための各ストップスイッチの押し順などを、例えば液晶表示器などを用いた演出により報知するAT遊技を実行する。したがって、報知された内容に基づいて、遊技者が、所定のタイミングで各ストップスイッチを操作したり、所定の押し順で各ストップスイッチを操作したりすれば、内部当選した特定役に入賞し易くなる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2009-89977号公報（段落0453～0459、0469、0586～0587など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

10

20

30

40

50

特許文献 1 に記載の遊技機では、ボーナスゲーム終了後に必ず S P 状態に移行するため、ボーナスゲームの直後に A T 遊技に移行しやすくなる。このような構成によると、有利な状態が短期間で連続して発生することにより、遊技者に過度な期待感を与えるおそれがある。

【 0 0 0 8 】

本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、遊技者に対して過度の期待感を煽るのを防止できる技術を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 9 】

上記した目的を達成するために、本発明の遊技機は、複数種類の図柄を可変表示する可変表示列を複数有する表示手段と、前記可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段とを備え、全ての前記可変表示列が停止したときの図柄組合せに応じて遊技者に特典を付与する遊技機において、前記停止操作手段の操作手順によって遊技者に付与する有利度の異なる特定役を含む複数の役のいずれに当選したか否かを決定する役抽選を行う役抽選手段と、出玉率の異なる複数種類の設定値から一の設定値を設定可能な設定変更状態に制御する設定変更手段と、前記役抽選手段の役抽選結果が前記特定役の当選であったときに有利度の高い前記停止操作手段の操作手順が報知される遊技者に有利な特殊遊技を実行可能な報知可能遊技状態を含む遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、所定の条件を満たしたときに、前記報知可能遊技状態ではない非報知可能遊技状態に設定する遊技状態設定手段と、前記非報知可能遊技状態において前記報知可能遊技状態の移行に基づいてカウント開始を開始するものであって、当該報知可能遊技状態が終了するまでの継続期間をカウントする報知可能遊技状態カウント手段とを備え、前記報知可能遊技状態では、前記特殊遊技を実行可能な権利を保持していない非権利保持状態でも特定終了条件が成立していないときは該特定終了条件が成立するまで前記非報知可能遊技状態よりも前記権利の獲得期待度が高い前記報知可能遊技状態を維持し、前記所定の条件は、前記設定変更手段により設定変更状態に制御されて設定値が設定されたという第 1 条件と、前記報知可能遊技状態において前記特定終了条件が成立した第 2 条件と、前記報知可能遊技状態において前記特定終了条件が成立することなく前記報知可能遊技状態カウント手段のカウントにより予め定められた所定期間に到達したと判定されたという第 3 条件と、を含み、前記非報知可能遊技状態において特定条件が成立したときに特定データに基づき前記報知可能遊技状態の設定を可能とする処理を行うようになっており、前記特定データは、第 1 構成データおよび第 2 構成データを含む複数データで構成され、少なくとも前記非報知可能遊技状態の移行契機が前記第 1 条件か前記第 3 条件のときに前記第 1 構成データとして共通のデータを用い、前記特定条件として、前記役抽選手段の役抽選結果が第 1 結果であるときと、第 2 結果であるときを含み、前記第 1 結果であるか前記第 2 結果であるかに関わらず、前記報知可能遊技状態に移行するとき付与される権利数を決定する前記第 2 構成データは同一であることを特徴としている。

【 0 0 1 0 】

この構成によれば、役抽選手段の役抽選結果が第 1 結果であるときと、第 2 結果であるときを含む特定条件が成立したときに、特定データに基づき報知可能遊技状態の設定を可能とする処理を行い、非報知可能遊技状態の移行契機が、設定変更手段により設定変更状態に制御されて設定値が設定されたという第 1 条件か、報知可能遊技状態において前記特定終了条件が成立することなく報知可能遊技状態カウント手段のカウントにより予め定められた所定期間に到達したと判定されたという第 3 条件のときに、特定データである第 1 構成データとして共通のデータを用いる。すなわち、報知可能遊技状態カウント手段によりカウントされる継続時間が所定期間に到達するという第 3 条件が成立した後は、遊技開始の起点となる設定変更で用いる第 1 構成データと共通のデータを用いるため、過度な期待感を持たせて遊技者を煽るのを防止できる。また、第 1 結果であるか第 2 結果であるかに関わらず、報知可能遊技状態に移行するときに用いられる付与される権利に関する抽選データは同一である。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 1 】

また、演出態様を選択する演出態様選択手段を備え、前記第 1 条件に基づいて前記演出態様選択手段が演出態様を選択するために用いる選択用データと、前記第 3 条件に基づいて前記演出態様選択手段が演出態様を選択するために用いる選択用データとは異なるようにしてもよい。

【 0 0 1 2 】

このように構成すると、設定変更されたという第 1 条件に基づいて演出態様を選択するために演出態様選択手段が用いる選択用データと、報知可能遊技状態において特定終了条件が成立することなく報知可能遊技状態カウント手段のカウントにより所定期間経過したと判定されたという第 3 条件に基づいて演出態様を選択するために演出態様選択手段が用いる選択用データとが異なる。したがって、設定変更の際と、経過時終了条件の成立による報知可能遊技状態の終了の際とで、各々の状態に適した演出態様で演出を実行することができる。

10

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 9 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態に係る回胴式遊技機の斜視図である。

【 図 2 】 図 1 の回胴式遊技機のリールの図柄配列を示す図である。

【 図 3 】 図 1 の回胴式遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。

【 図 4 】 図 3 のメイン制御基板に搭載される機能を示す機能ブロック図である。

【 図 5 】 図 4 の遊技制御手段の構成を示す機能ブロック図である。

20

【 図 6 】 図 3 のサブ制御基板に搭載される機能を示す機能ブロック図である。

【 図 7 】 遊技の説明を行うための図である。

【 図 8 】 通常遊技中における遊技状態の遷移を示す状態遷移図である。

【 図 9 】 役とリール図柄との関係およびメダルの払出枚数を示す図である。

【 図 1 0 】 役抽選結果とコマンドとの関係を示す図である。

【 図 1 1 】 役抽選結果とコマンドとの関係を示す図である。

【 図 1 2 】 遊技状態と当選役グループとの関係を示す図である。

【 図 1 3 】 モード選択抽選テーブルを示す図であって、(a) ~ (c) はそれぞれ使用される条件が異なるモード選択抽選テーブルを示す図である。

【 図 1 4 】 チャンス期間を説明するための図である。

30

【 図 1 5 】 モード移行抽選テーブルを示す図である。

【 図 1 6 】 A T 移行抽選テーブルを示す図であって、(a) ~ (c) はそれぞれ使用される条件が異なる A T 移行抽選テーブルを示す図である。

【 図 1 7 】 ゲーム数 A T 移行抽選テーブルを示す図である。

【 図 1 8 】 ゲーム数モード選択抽選テーブルを示す図であって、(a) および (b) はそれぞれ使用される条件が異なるゲーム数モード選択抽選テーブルを示す図であり、(c) は各モードにおけるゲーム数と A T に移行する割合である振分率との関係を示す図である。

【 図 1 9 】 前兆期間テーブルを示す図であって、(a) ~ (c) はそれぞれ使用される条件が異なる前兆期間テーブルを示す図である。

40

【 図 2 0 】 メイン制御基板からサブ制御基板に送信される情報の一例を示す図である。

【 図 2 1 】 ガセ前兆期間テーブルを示す図であって、(a) および (b) はそれぞれ使用される条件が異なるガセ前兆期間テーブルを示す図である。

【 図 2 2 】 特別役可能性演出シナリオ設定テーブルを示す図である。

【 図 2 3 】 特別役ガセ可能性演出シナリオ設定テーブルを示す図である。

【 図 2 4 】 背景演出選択抽選テーブルを示す図であって、(a) ~ (f) はそれぞれ異なるタイミングおよびモードで選択される背景演出選択抽選テーブルを示す図である。

【 図 2 5 】 図 2 4 の背景演出選択抽選テーブルの変形例を示す図であって、(a) ~ (h) はそれぞれ異なるタイミングおよびモードで選択される背景演出選択抽選テーブルを示す図である。

50

【図 2 6】背景演出移行抽選テーブルを示す図である。

【図 2 7】メイン処理を示すフローチャートである。

【図 2 8】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図 2 9】図 2 7 の報知決定処理を示すフローチャートである。

【図 3 0】図 2 7 の報知決定処理を示すフローチャートであって、図 2 9 に続くフローチャートである。

【図 3 1】図 2 7 の報知判定処理を示すフローチャートである。

【図 3 2】図 2 7 の報知判定処理を示すフローチャートであって、図 3 1 に続くフローチャートである。

【図 3 3】図 2 9 の前兆期間設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 3 4】ガセ前兆期間設定処理を示す図である。

【図 3 5】演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【図 3 6】演出内容決定処理を示すフローチャートであって、図 3 5 に続くフローチャートである。

【図 3 7】図 3 5 のボーナス確定報知処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】A T 開始報知処理を示すフローチャートである。

【図 3 9】可能性演出の具体例を示すタイミングチャートであって、(a) ~ (d) はそれぞれ異なるパターンの可能性演出を示すタイミングチャートである。

【図 4 0】A T 遊技のセット終了前後の演出の具体例を示す図である。

【図 4 1】メダルの獲得枚数の表示態様を説明するための図である。

20

【図 4 2】A T 遊技の開始契機の変形例を示す図である。

【図 4 3】A T 遊技の開始契機の変形例を示す図であって、(a) および (b) はそれぞれ A T 移行抽選用の抽選テーブルを示す図であり、(c) は A T 当選の場合に行われる A T 権利数抽選用の抽選テーブルを示す図である。

【図 4 4】メイン報知態様と液晶表示態様の一例を示す図であって、(a) は報知用表示器の構成を説明するための図、(b) は報知用表示器の報知態様の一例を示す図、(c) はそのときの液晶表示器の表示態様の一例を示す図である。

【図 4 5】報知ランプのオン / オフのタイミングを説明するための図であって、(a) ~ (b) はそれぞれ異なる状況での報知ランプのオン / オフのタイミングを説明するための図である。

30

【図 4 6】報知ランプのオン / オフのタイミングを説明するための図であって、(a) ~ (b) はそれぞれ異なる状況での報知ランプのオン / オフのタイミングを説明するための図である。

【図 4 7】報知ランプによる報知態様とそのときの液晶表示器による表示態様の一例を示す図である。

【図 4 8】報知ランプによる報知態様とそのときの液晶表示器による表示態様の一例を示す図である。

【図 4 9】報知ランプによる報知態様とそのときの液晶表示器による表示態様の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

40

【0020】

本発明を遊技機である回胴式遊技機（以下、スロットマシンという）に適用した一実施形態について、図 1 ~ 図 4 9 を参照して説明する。

【0021】

（構成）

図 1 および図 2 を参照して、スロットマシン 1 の構成の概略について説明する。

【0022】

本実施形態におけるスロットマシン 1 は、メダル（遊技用価値）を用いて遊技を行い、所定の入賞図柄（図柄組合せ）が入賞ラインに揃った場合に、予め定められた枚数のメダルを遊技者への特典として払い出すものであり、以下のように構成される。図 1 に示すよ

50

うに、筐体 3 の前面開口が前面扉 5 により開閉自在に閉塞され、この前面扉 5 のほぼ中央高さの位置に操作板 7 が配設される。操作板 7 の上方には正面板 9 が配設されるとともに、正面板 9 には横長矩形の表示窓 11 が設けられる。表示窓 11 の内側には、複数種類の図柄を予め定められた順序で可変表示する可変表示列を成す回転リール（左・中・右リール 13 L, 13 M, 13 R）が配置されている。

【0023】

図 2 に示すように、左・中・右リール 13 L, 13 M, 13 R には、例えば「7」「BAR」「Bell」「チェリー」「スイカ」「R1」「R2」を含む複数種類の図柄が合計 21 個、所定の配列でそれぞれ設けられている。

【0024】

また、各リール 13 L, 13 M, 13 R の各図柄それぞれには、0 番から 20 番までのコマ番号が順に付され、例えばコマ番号 0 番から 20 番までの図柄が印刷されたリールテープがリールの周面に貼り付けられて各リール 13 L, 13 M, 13 R がそれぞれ形成されている。ここで、各リール 13 L, 13 M, 13 R が回転すると、コマ番号 20 番、19 番、...、0 番、20 番、... の予め定められた順に複数の図柄がそれぞれ表示窓 11 に可変表示される。

【0025】

各リール 13 L, 13 M, 13 R の回転が停止すると、各リール 13 L, 13 M, 13 R それぞれについて 3 個ずつで合計 9 個の図柄が表示窓 11 から覗くように設定されている。具体的には 1 つのリールにつき上段、中段および下段に各 1 個の 3 個ずつ、3 つのリール 13 L, 13 M, 13 R で合計 9 個が表示窓 11 を通して表示される。すなわち、すべてのリール 13 L, 13 M, 13 R が停止すると、縦 3 列横 3 行に配列された合計 9 個の図柄が表示窓 11 に停止表示される。なお、中段の横 1 列（中段ライン）が後述する入賞ラインとなり、この入賞ラインに当選役の図柄が揃うと入賞となる。

【0026】

また、図 3 に示すように、各リール 13 L, 13 M, 13 R には、それぞれステッピングモータにより構成されるリールモータ 14 L, 14 M, 14 R が連結され、各リール 13 L, 13 M, 13 R がそれぞれ独立して回転駆動される。なお、各リール 13 L, 13 M, 13 R と各々のリールモータ 14 L, 14 M, 14 R とで構成されたリールユニット（図示省略）が本発明の「表示手段」に相当する。

【0027】

図 1 に戻って、操作板 7 には、内部に貯留されているクレジットメダルから 1 枚ずつのメダル投入を指示するためのベットスイッチ 15、クレジットメダルから 1 ゲーム（遊技）当たりの最大投入枚数（この実施形態では、3 枚に設定されている）のメダル投入を指示するための最大ベットスイッチ 17、各リール 13 L, 13 M, 13 R を回転させて各図柄の可変表示を開始させるレバー状のスタートスイッチ 19、左・中・右リール 13 L, 13 M, 13 R の回転（可変表示）を停止させるべく、各リール 13 L, 13 M, 13 R それぞれに対応した左・中・右ストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R（停止操作手段）、クレジットメダルを払い出すための精算スイッチ 23、およびメダル投入口 25 が設けられている。

【0028】

また、正面板 9 の上方のほぼ中央には、動画などを表示して遊技者に当選や入賞などを告知したり、入賞させるのに必要な各ストップスイッチ 21 L, 21 M, 21 R の操作手順（操作態様）を報知したりするための液晶表示器 27（演出実行手段）が設けられている。液晶表示器 27 のすぐ上方には、各種の入賞図柄が表示された説明パネル 29 が設けられている。液晶表示器 27 および説明パネル 29 の左右には、音楽や音声などによる演出を行うためのスピーカ 31 L, 31 R がそれぞれ設けられている。なお、後述するメダル払出口 39 の左右にもスピーカ 31 L, 31 R がそれぞれ設けられている。

【0029】

さらに、説明パネル 29 およびスピーカ 31 L, 31 R の上辺には中央ランプ部 33 M

10

20

30

40

50

が配設され、その左右には左・右ランプ部 3 3 L , 3 3 R がそれぞれ配設されている。各ランプ部 3 3 M , 3 3 L , 3 3 R には、それぞれ発光ダイオードなどの光源が配設されている。これらのランプ部 3 3 M , 3 3 L , 3 3 R は一体的に形成され、遊技者に当選や入賞を告知するなどの演出を行うための上部ランプ部 3 3 を構成している。

【 0 0 3 0 】

また、操作板 7 の下方には、装飾画などが表示された下部パネル 3 5 が設けられ、この下部パネル 3 5 の左右には、それぞれ複数の光源が例えば 2 列に並んで配置された下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R が設けられている。また、下部パネル 3 5 の下方には、メダル払出口 3 9 や、このメダル払出口 3 9 から払い出されるメダルを受けるメダル受け 4 1 が設けられている。また、正面板 9 には入賞ラインが描かれ、正面板 9 の左下隅にはクレジットメダルの貯留枚数を表示するクレジット表示器 4 5 が配設されている。このクレジット表示器 4 5 は、例えば 2 個の 7 セグメント L E D で構成され、2 桁の貯留枚数（最大で 5 0 枚）が表示可能になっている。

【 0 0 3 1 】

また、正面板 9 の表示窓 1 1 の下方には、例えば 2 個の 7 セグメント L E D 6 0 a , 6 0 b と、1 個の報知ランプ 6 0 c とで構成された報知用表示器 6 0 が配設されている。なお、後述するように、7 セグメント L E D 6 0 a , 6 0 b は、主に左ストップスイッチ 2 1 L , 中ストップスイッチ 2 1 M , 右ストップスイッチ 2 1 R を操作する順番を報知するために設けられ、報知ランプ 6 0 c （本発明の「報知手段」に相当）は、A T 期間である有利状態や A T 期間の発生し易い期間等、リミッタのカウントしている期間であることを報知するために設けられている。

【 0 0 3 2 】

ところで、図 1 には図示省略されているが、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を支持する支持枠体が筐体 3 内の後壁に固定されており、筐体 3 内の支持枠体の下方には、メダルをメダル払出口 3 9 に排出するためのホッパーユニット 4 3 （図 3 参照）が配設されている。また、メダル投入口 2 5 付近の裏面側には、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して正規のメダルのみをホッパーユニット 4 3 （図 3 参照）に導くメダルセレクト 4 8 （図 3 参照）が配設されている。また、スロットマシン 1 の正面から見てホッパーユニット 4 3 の左側には、操作ボックス 4 9 （図 3 参照）が筐体 3 内の左側壁に固定されている。この操作ボックス 4 9 には、電源の O N 、 O F F を切り換える電源スイッチ 5 0 （図 3 参照）が設けられるとともに、後述する設定変更処理のためのキーシリンダおよび押しボタン式の設定変更ボタン 5 2 （図 3 参照）、変更処理開始スイッチ 5 6 （図 3 参照）が設けられている。

【 0 0 3 3 】

続いて、スロットマシン 1 の電気的な構成について図 3 ～ 図 2 6 を参照して説明する。

【 0 0 3 4 】

図 3 に示すように、筐体 3 内部のメダル投入口 2 5 近傍であってメダルセレクト 4 8 内に投入センサ 5 3 が設けられ、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルを 1 枚ずつ検出する。ホッパーユニット 4 3 の出口には払出センサ 5 4 が設けられており、メダル払出口 3 9 に払い出されるメダルを 1 枚ずつ検出できるようになっている。

【 0 0 3 5 】

また、図 3 に示すように、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置をそれぞれ検出する左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R が設けられている。各センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R は、例えば左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R にそれぞれ設けられた突起部を検出するフォトインタラプタからなり、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が回転すると、一周ごとに突起部を検出してその検出信号をメイン制御基板 6 3 に出力する。本実施形態では、例えば各位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R が突起部を検出したときに、それぞれコマ番号 2 0 番の図柄が表示窓 1 1 の中段に位置するように構成されている。

【 0 0 3 6 】

図3に示す変更処理開始スイッチ56は、操作ボックス49のキーシリンダの内部に設けられており、設定変更キー（図示省略）をキーシリンダに挿入して回転することによりON、OFFが切り換えられる。また、図3に示すホッパーモータ57はホッパーユニット43に配設され、その駆動によりメダルをメダル払出口39に向けて払い出すものである。

【0037】

また、図3に示すように、スロットマシン1には、遊技の進行に関する制御を行うメインCPU61が実装されたメイン制御基板63と、メイン制御基板63（メインCPU61）から送信される情報に基づき遊技の進行に合わせた演出制御を行うサブCPU71が実装されたサブ制御基板73とが別々に設けられている。そして、メイン制御基板63からサブ制御基板73に対して各種のデータが一方向で送信されることにより、メインCPU61で制御している遊技の進行に関する各種の情報（図20参照）がサブCPU71に送信される。

10

【0038】

なお、メイン制御基板63は、外部から針金等を差し込んだりするなどして、不正にアクセスすることができないように、基板ケース（図示省略）内に収容された上で、該基板ケースが厳重に封印されている。また、基板ケースには、不正に開放されたことを確実に視認することができるように、周知の様々な対策が講じられている。

【0039】

また、図3に示すように、メイン制御基板63のRAM65は、メインCPU61内部で、スロットマシン1の遊技状態などの遊技に関するデータを一時的に記憶するものであって、図4に示す役抽選結果格納手段651、AT権利数格納手段652、前兆期間遊技数カウンタ653、フラグ格納手段654、AT期間遊技数カウンタ655、ボーナス間遊技数カウンタ656、総投入数カウンタ657、総払出数カウンタ658、総AT遊技数カウンタ659それぞれのデータを格納する記憶領域がRAM65により形成される。また、図3に示すように、メイン制御基板63のROM67は、メインCPU61内部の記憶容量であり、図4に示す予め設定されたデータである役抽選テーブル671、停止テーブル672、モード選択抽選テーブル673、モード移行抽選テーブル674、AT移行抽選テーブル675、ゲーム数AT移行抽選テーブル676、前兆期間テーブル677、特殊AT移行抽選テーブル678などを含むスロットマシン1用のプログラムを格納する。

20

30

【0040】

さらに、メイン制御基板63のメインCPU61は、タイマ割込などの割込機能を有し、ROM67に記憶されたプログラムを実行することにより、遊技の進行に関する制御を行う。また、メインCPU61は、後述する役抽選手段103（図4参照）による役抽選処理における役抽選結果に関するデータ、遊技者により操作される各ストップスイッチ21L、21M、21R、スタートスイッチ19等の操作器具の操作に関するデータなどの種々のデータ（図20参照）をコマンド形式でサブ制御基板73に送信する。

【0041】

また、図3に示すように、サブ制御基板73は、各種データを一時的に記憶するRAM部と、演出用の各種プログラムなどを記憶するROM部とを有するメモリ75を備えている。具体的には、図6に示す、前兆期間格納手段751、ガセ前兆期間遊技数カウンタ752それぞれのデータを格納する記憶領域がメモリ75により形成される。また、図6に示す予め設定されたデータであるガセ前兆期間テーブル753、前兆可能性演出シナリオ設定テーブル754、ガセ前兆可能性演出シナリオ設定テーブル755、特別役可能性演出シナリオ設定テーブル756、特別役ガセ可能性演出シナリオ設定テーブル757、背景演出選択抽選テーブル758、背景演出移行抽選テーブル759などを含む演出用の各種プログラムがメモリ75に格納されている。

40

【0042】

さらに、サブ制御基板73のサブCPU71は、タイマ割込などの割込機能を有し、メ

50

インＣＰＵ６１から送信されるスロットマシン１に関する各種のデータ、例えば後述する役抽選手段１０３による役抽選処理における役抽選結果、各ストップスイッチ２１Ｌ、２１Ｍ、２１Ｒ、スタートスイッチ１９、演出用スイッチ（図示省略）等の操作器具が操作されたかに関するデータなどに基づいてメモリ７５に格納されたプログラムを実行することにより、遊技者に対して供すべき遊技に関連する演出の内容を決定する。また、サブＣＰＵ７１は、決定した演出の内容に基づいて、サブ制御基板７３が有するＩ／Ｏポートを介して、液晶表示器２７やスピーカ３１Ｌ、３１Ｒなどの演出機器の制御を行う。

【００４３】

（メイン制御基板）

次に、メイン制御基板６３の構成について詳細に説明する。図４および図５に示すように、メイン制御基板６３には、ＲＯＭ６７に格納された遊技制御用のプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアが制御されることにより実現される種々の機能が搭載されている。

【００４４】

（１）遊技制御手段１００

図４の遊技制御手段１００は、スロットマシン１の遊技に関する制御を行い、図７に示すように、通常遊技と、通常遊技よりも小役の当選確率が高く遊技者に有利な遊技である特別遊技（ボーナス遊技：ＢＢ遊技（ＢＢ'）、ＲＢ遊技（ＲＢ'））と、特別役（ＢＢ、ＲＢ）の当選が内部当選として持ち越されているボーナス（特別役）内部当選中の遊技である特別役内部遊技（ＢＢ内部遊技（ＲＴ２）、ＲＢ内部遊技（ＲＴ３））とを実行するものである。また、図８に示すように、通常遊技には、一般遊技（ＲＴ１）と、再遊技役への当選確率が一般遊技よりも高いＲＴ遊技（ＲＴ４）とが含まれている。また、遊技制御手段１００は、遊技者にとって有利な各ストップスイッチ２１Ｌ、２１Ｍ、２１Ｒの操作手順を特定可能に報知するＡＴ遊技（ＡＴ１：特殊遊技）を実行する。なお、後述するように、ＡＴ遊技（ＡＴ１）は、一般遊技（ＲＴ１）およびＲＴ遊技（ＲＴ４）および特別役内部遊技（ＢＢ内部遊技（ＲＴ２）、ＲＢ内部遊技（ＲＴ３））のうちのいずれかと組み合わせられて実行される。図５に示すように、遊技制御手段１００は、操作態様判定手段１００ａ、モード選択抽選手段１００ｂ（特殊遊技決定用データ選択手段）、モード移行抽選手段１００ｃ、報知抽選手段１００ｄ（特殊遊技付与決定手段）、特殊報知抽選手段１００ｅ、遊技数ＡＴ付与手段１００ｆ、ＡＴ権利設定手段１００ｇ、前兆期間設定手段１００ｈ、報知判定手段１００ｉ、報知決定手段１００ｊ、遊技状態設定手段１００ｋを備えている。

【００４５】

ａ）操作態様判定手段１００ａ

図５の操作態様判定手段１００ａは、スロットマシン１に対する遊技者の操作の有無や長押し等の操作手順の態様を判定し、具体的には、両ベットスイッチ１５、１７、スタートスイッチ１９、各ストップスイッチ２１Ｌ、２１Ｍ、２１Ｒなどの各種スイッチに対する遊技者による操作の態様や、メダル投入口２５への遊技者によるメダルの投入操作の態様など、遊技者によるスロットマシン１に対する種々の操作の態様を判定する。

【００４６】

ｂ）モード選択抽選手段１００ｂ

図５のモード選択抽選手段１００ｂは、所定の条件を満たしたときに、ＡＴ移行抽選を実行する際に用いるＡＴ移行抽選テーブル６７５を、図１３（ａ）～（ｃ）に示すモード選択抽選テーブル６７３を用いたモード選択抽選により選択するものである。この実施形態では、ＡＴ移行抽選テーブル６７５として、ＡＴ移行抽選の当選確率が所定確率に設定された低確モード用の図１６（ｂ）のＡＴ移行抽選テーブル６７５（第１データ）と、図１６（ｂ）のデータよりも遊技者に有利な高確モード用の図１６（ｃ）のＡＴ移行抽選テーブル６７５（第２データ）とを含む複数種類のデータが設定されており、モード選択抽選手段１００ｂは、ＡＴ移行抽選で用いられるＡＴ移行抽選テーブル６７５の種類をモード選択抽選により選択する。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 7 】

上述のように、スロットマシン 1 には、特定役（当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」「リプレイ A」「リプレイ B」「リプレイ C」：図 10、図 11 参照）に当選した場合に、遊技者にとって有利度の高いストップスイッチ 21L、21M、21R の操作手順を報知する A T 遊技（A T 1）が行われる遊技期間（本発明の「有利期間」に相当し、以下、A T 期間と称する場合もある）を発生させる機能が搭載されている。また、スロットマシン 1 は、A T 期間に移行する権利（A T 権利）を付与するか否かを決定するための A T 移行抽選のモードとして、低確モードと、該低確モードよりも A T 移行抽選の当選確率（A T 当選の確率）が優遇された高確モードとを備えている。

【 0 0 4 8 】

そして、報知抽選手段 100d が行う A T 移行抽選のモードは、モード選択抽選手段 100b がモード選択抽選により図 16（b）の A T 移行抽選テーブル 675 を選択したときに低確モードに設定され、モード選択抽選手段 100b がモード選択抽選により図 16（c）の A T 移行抽選テーブル 675 を選択したときに高確モードに設定される。

【 0 0 4 9 】

モード選択抽選手段 100b によるモード選択抽選の実行契機である所定の条件は、後述する設定制御手段 101（図 4 参照）により設定変更状態に制御されて設定変更されたという第 1 条件（単に「設定変更時」と称することもある）が成立するか、あるいは、少なくとも報知抽選手段 100d により付与された A T 権利に基づく A T 期間が終了したという条件を有する第 2 条件（単に「A T 遊技終了時」と称することもある）が成立するかにより、少なくとも成立する。このとき、第 2 条件は、少なくとも報知抽選手段 100d により付与された A T 権利に基づく A T 期間が終了（付与された A T 権利が複数の場合は 1 つの A T 権利が終了）することを要する権利終了条件が成立するか、あるいは、この権利終了条件が成立することなく、後述する A T 期間遊技数カウンタ 655 のカウント値が所定期間（この実施形態では 1500 ゲーム）に到達することにより A T 期間が終了するという期間到達終了条件（いわゆる、リミッタ）が成立するかにより成立するように構成されている。また、この実施形態では、所定の条件として、上述の第 1、第 2 条件に加えて、特別遊技（ボーナス遊技：B B 遊技、R B 遊技）が終了するという条件が設定されており、ボーナス遊技の終了後もモード選択抽選が行われる。なお、権利終了条件については、後で説明する。

【 0 0 5 0 】

そして、モード選択抽選手段 100b は、上記した各契機（設定変更時、権利終了条件成立時、期間到達終了条件成立時、ボーナス遊技の終了時）でモード選択抽選を行うことにより、各契機後の初期的な A T 移行抽選のモードを、低確モードか高確モードに設定する。

【 0 0 5 1 】

次に、モード選択抽選手段 100b によるモード選択抽選について具体的に説明する。

【 0 0 5 2 】

図 13（a）～（b）に示すように、モード選択抽選テーブル 673（特殊遊技特定データ）は、モード選択抽選の実行契機に応じて、複数種類設けられている。例えば、モード選択抽選手段 100b は、A T 移行抽選のモードが低確モードの状態を開始された B B 遊技が終了したときは、図 13（a）のモード選択抽選テーブル 673 を用いてモード選択抽選を行う。図 13（a）のモード選択抽選テーブル 673 では、A T 移行抽選のモードが高確モードに設定される確率と低確モードに設定される確率とが同じ確率（50%）に設定されている。

【 0 0 5 3 】

また、モード選択抽選手段 100b は、低確モードまたは高確モードで開始された R B 遊技が終了したとき、または、高確モードで開始された B B 遊技が終了したときは、図 13（b）のモード選択抽選テーブル 673 を用いてモード選択抽選を行う。図 13（b）のモード選択抽選テーブル 673 では、A T 移行抽選のモードが高確モードに設定される

10

20

30

40

50

確率が100%に設定されており、AT移行抽選のモードが必ず高確モードに設定される。

【0054】

また、モード選択抽選手段100bは、設定変更時、権利終了条件成立時および期間到達終了条件成立時は、図13(c)のモード選択抽選テーブル673を用いてモード選択抽選を行う。図13(c)のモード選択抽選テーブル673では、AT移行抽選のモードが高確モードに設定される確率が30%に設定され、低確モードに設定される確率が70%に設定されている。なお、この実施形態では、報知抽選手段100dにより付与された複数のAT権利がまだ残っている状態で一のAT権利に基づくAT期間が終了した場合には、潜伏期間を経て32ゲーム以内に次のAT期間が発生することで、権利終了条件が成立しないようになっているため、AT移行抽選のモードは次のAT権利に基づくAT期間に引き継がれる。

10

【0055】

このように、モード選択抽選手段100bは、モード選択抽選の各契機のうち、設定変更時(第1条件)、および、権利終了条件成立時/期間到達終了条件成立時(第2条件)では、同じモード選択抽選テーブル673(図13(c))を用いてAT移行抽選のモードを選択する。一方、モード選択抽選手段100bは、ボーナス遊技終了時では、このモード選択抽選テーブル673(図13(c))とは異なる種類のモード選択抽選テーブル673(図13(a),(b))を用いてAT移行抽選のモードを選択する。

【0056】

20

このようにすると、低確モードで突入したBB遊技後は、高確モード状態の可能性を持たせて遊技者の興趣を向上させることができる。また、RB遊技終了時には必ず高確モードに移行させ、BB遊技よりも有利度が劣るRB遊技の突入で遊技者の意欲が削がれるのを防止できる。また、高確モードで突入したBB遊技後は、高確モードを維持することで、BB遊技を契機に高確モードから低確モードに落ちることにより遊技者の意欲が削がれるのを防止できる。また、権利終了条件成立後または期間到達終了条件成立時は、設定変更時と同じモード選択抽選テーブル673(図13(c))を用いてモード選択抽選を行うことで、権利終了条件成立後または期間到達終了条件成立後に、設定変更時の状態よりも有利となって遊技者に過度の期待を煽るのを防止できる。また、モード選択抽選テーブル673は、例えば、設定変更時およびAT遊技終了時において、設定値が「6」の場合には、高確モードが40%、低確モードが60%で選択されるようにするなど、出玉率を調整するための設定値ごとに設けるようにしてもよい。

30

【0057】

c)モード移行抽選手段100c

図5のモード移行抽選手段100cは、報知抽選手段100dによるAT移行抽選のモードを、低確モードおよび高確モードの一方のモードから他方のモードに移行するか否かを抽選(モード移行抽選)で決定するものである。具体的には、図10の当選役グループ「一枚役13」の項目および図15のモード移行抽選テーブル674に示すように、モード移行抽選手段100cは、AT移行抽選のモードが低確モード状態で、役抽選結果が「一枚役13」に当選である場合、低確モードから高確モードに移行するか否かを抽選で決定する。このときのモード移行抽選テーブル674は、低確モードから高確モードへの当選確率が50%に設定されており、当選した場合は、AT移行抽選にかかるモードが低確モードから高確モードに移行する。

40

【0058】

また、AT移行抽選のモードが高確モードの場合、モード移行抽選手段100cは、毎遊技で低確モードへの移行抽選(転落抽選)を行う。このとき、転落確率(移行抽選の当選確率)が5%に設定されたモード移行抽選テーブル674を使用し、転落抽選に当選すると、AT移行抽選のモードが高確モードから低確モードに移行する。なお、AT移行抽選のモードについては、後述するコマンド作成手段104により、現在のモードを特定可能なコマンドが作成される。作成されたコマンドは、メインCPU61により実行される

50

タイマ割込処理（図 28 参照）において後述するサブ制御コマンド送信手段 109 によりサブ制御基板 73 に送信される。

【0059】

d) 報知抽選手段 100d

図 5 の報知抽選手段 100d は、後述する役抽選手段 103 の役抽選結果が特定役（当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」「リプレイ A」「リプレイ B」「リプレイ C」：図 10、図 11 参照）の当選であったときに、遊技者に有利なストップスイッチ 21L、21M、21R の操作手順が報知される AT 遊技（AT1）の権利付与を、図 16 の AT 移行抽選テーブル 675（特殊遊技決定用データ）を用いて決定するものである。例えば、図 10 の当選役グループ「右ベル」の項目に示すように、役抽選結果が当選役グループ「右ベル」の当選となった場合であっても、その旨を知ることができなければ、遊技者は右ストップスイッチ 21R を最初に操作するとは限らず、払出枚数（10 枚）が多く遊技者に有利な「中段ベル」を必ずしも揃えることができない。一方、AT 遊技（AT1）で、役抽選結果が当選役グループ「右ベル」の当選の場合はその旨を報知し、右ストップスイッチ 21R を最初に操作するよう促すことで、遊技者が払い出しを受ける機会を増やすことができる。

10

【0060】

また、図 11 の当選役グループ「リプレイ C」の項目に示すように、例えば役抽選結果が「リプレイ C」となった場合であっても、その旨を知ることができなければ、遊技者は右ストップスイッチ 21R を最初に操作するとは限らず、RT 遊技（RT4）への移行条件（RT4 移行条件）である「リプレイ 9」～「リプレイ 20」を必ずしも揃えることができない。一方、AT 遊技（AT1）で、役抽選結果が当選役グループ「リプレイ C」の当選の場合はその旨を報知し、右ストップスイッチ 21R を最初に操作するよう促すことで、遊技者に有利な RT 遊技（RT4）に移行する機会を増やすことができる。

20

【0061】

報知抽選手段 100d は、図 10 の当選役グループ「中段チェリー」および「スイカ」のいずれかに当選したことを条件に AT 移行抽選を行う。このときに用いられる AT 移行抽選テーブル 675 は、図 16（a）～（c）に示すように、当選役グループの種類および当選時の AT 移行抽選のモード（高確または低確モード）の種類に応じて複数種類設けられている。ここで、各 AT 移行抽選テーブル 675 は、AT 権利数「0」～「3」「5」それぞれに対して当選確率が設定されており、例えば、AT 権利数「3」に当選した場合は、一度の AT 移行抽選で 3 つの AT 権利を獲得したことを意味する。なお、この実施形態では、AT 遊技の継続期間（AT 期間）について、1 セットが 50 ゲームで規定されており、例えば、AT 権利数「3」に当選した場合は、3 セット分である 150 ゲームが AT 期間（有利期間）として獲得できたことになる。

30

【0062】

AT 移行抽選テーブル 675 について具体的に説明すると、図 16（a）に示すように、「中段チェリー」に当選したときの AT 移行抽選テーブル 675 では、AT 権利数が 0 個に決定される当選確率が 0% に設定されているため、必ず当選（AT 当選）する。また、図 16（b）、（c）に示すように、「スイカ」に当選したときの AT 移行抽選テーブル 675 では、AT 権利数が 0 個に決定されてハズレとなる場合がある。また、高確モードで「スイカ」に当選したときに使用される図 16（c）の AT 移行抽選テーブル 675（第 2 データ）では、低確モードで「スイカ」に当選したときに使用される図 16（b）の AT 移行抽選テーブル 675（第 1 データ）と比較して、ハズレ（AT 権利数「0」）となる確率が低く設定されるとともに、高 AT 権利数への当選確率が高く設定されている。なお、AT 移行抽選テーブル 675 において設定される AT 権利数は、図 16（a）～（c）に示した個数に限定されるものではなく、スロットマシン 1 の設計に応じて、適宜、最適な個数の AT 権利数が設定されるようにすればよい。

40

【0063】

e) 特殊報知抽選手段 100e

50

この実施形態では、A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 のカウント値が 1 5 0 0 ゲーム（所定期間）に到達する前に、A T 遊技（A T 期間）が終了した場合は、報知抽選手段 1 0 0 d により A T 移行抽選が行われる遊技期間（所定遊技期間）よりも、次の A T 期間が発生する期待度が高い特殊遊技期間に移行可能に構成されている。この実施形態では特殊遊技期間として、潜伏期間とチャンス期間の 2 種類が設定されている。

【 0 0 6 4 】

まず、潜伏期間について、報知抽選手段 1 0 0 d の A T 移行抽選で 2 個の A T 権利が付与された場合を例として説明する。通常、1 個目の A T 権利に基づく A T 期間（第 1 A T 期間）が終了した場合は、2 個目の A T 権利に基づく A T 期間（第 2 A T 期間）が、第 1 A T 期間の後に続いて連続的に発生する。この実施形態では、所定の確率で、第 1 A T 期間の終了後、一旦、通常遊技に戻り、この状態で所定の遊技期間（潜伏期間）が経過した後に、第 2 A T 期間が発生するように構成されている（図 4 5（b）参照）。この実施形態では、潜伏期間は最大で 3 2 ゲームと設定されており、潜伏期間の長さを、この範囲内のいずれとするかは例えば抽選で決定される。潜伏期間は、次の A T 期間（第 2 A T 期間）の発生が確約されていることから、報知抽選手段 1 0 0 d により A T 移行抽選が行われる遊技期間（所定遊技期間）よりも次の A T 期間の発生の期待度が高い遊技期間といえる。

【 0 0 6 5 】

次に、チャンス期間について図 1 4 を参照して説明すると、この実施形態では、A T 権利が残っていない状態で A T 期間が終了（リミッタによる A T 期間の強制終了を除く）すると、所定の確率でチャンス期間に移行するように構成されている。チャンス期間に移行するか否かは、例えば抽選により決定され、この抽選に当選しなかった場合は、A T 期間の終了後に通常遊技に移行し、当選した場合は当該 A T 期間の終了した次のゲームからチャンス期間に移行する。

【 0 0 6 6 】

特殊報知抽選手段 1 0 0 e は、チャンス期間中に特殊 A T 移行抽選テーブル 6 7 8 を用いて A T 権利を付与するか否かを決定するものである。特殊 A T 移行抽選テーブル 6 7 8 は、A T 移行抽選テーブル 6 7 5 よりも A T 移行抽選の当選確率が高く設定された抽選テーブルであり、例えば、当選役の種類に関わらず毎遊技で 1 / 1 0 の確率で A T 移行抽選に当選するよう設計されている。したがって、チャンス期間は、報知抽選手段 1 0 0 d により A T 移行抽選が行われる遊技期間（所定遊技期間）よりも次の A T 期間の発生の期待度が高い遊技期間といえる。なお、チャンス期間中の A T 移行抽選に当選した場合は、新たな A T 期間が発生する。また、チャンス期間は、例えば、毎遊技で行われる転落抽選（1 / 2 0 で転落）に当選した場合に終了する。また、特殊 A T 移行抽選テーブル 6 7 8 では、当選時の A T 権利数は、A T 移行抽選テーブル 6 7 5 と同様、1 ~ 5 個の範囲内など、適宜設定することができる。

【 0 0 6 7 】

f) 遊技数 A T 付与手段 1 0 0 f

スロットマシン 1 では、一般遊技（R T 1）から A T 遊技（A T 1）への移行ルートとして（図 8 参照）、上述の報知抽選手段 1 0 0 d または特殊報知抽選手段 1 0 0 e による A T 移行抽選に当選して A T 遊技（A T 1）に移行するルートと、特別役に当選しておらずボーナス遊技（特別遊技：B B 遊技（B B'）、R B 遊技（R B'））が行われていない状態での所定のゲーム数の消化時に行われるゲーム数 A T 移行抽選に当選して A T 遊技（A T 1）に移行するルートとが設定されており、図 5 の遊技数 A T 付与手段 1 0 0 f は、後者のルートであるゲーム数 A T 移行抽選を行うものである。遊技数 A T 付与手段 1 0 0 f は、特別役に当選しておらずボーナス遊技が行われていない状態での遊技（ゲーム）の消化数を、ボーナス間遊技数カウンタ 6 5 6（図 4 参照）を用いてカウントする。そして、遊技数 A T 付与手段 1 0 0 f は、B B 遊技（B B'）または R B 遊技（R B'）が行われていない期間（特別役に当選していない期間）が特定期間（この実施形態では、1 5 0 0 ゲーム）になった場合に、必ず A T 権利を付与（当選確率 1 0 0 %：図 1 7（c）参

照)する第1パターンと、特定期間よりも短い特殊期間になった場合に、AT権利を付与するか否かをゲーム数AT移行抽選テーブル676を用いたゲーム数AT移行抽選で決定する第2パターンとを有する。

【0068】

ゲーム数AT移行抽選テーブル676には、ボーナス遊技(BB遊技(BB'))、RB遊技(RB'))およびAT遊技(AT1)が行われていない状態での遊技の消化数(ボーナス間遊技数カウンタ656のカウント値)が、200ゲーム、500ゲーム、1000ゲーム、1100ゲーム以降の1000ゲーム毎のそれぞれとなったときにゲーム数AT移行抽選を行うように設定された第1ゲーム数AT移行抽選テーブル676(図17(a))と、ボーナス間遊技数カウンタ656のカウント値が、100ゲーム、200ゲーム、300ゲーム以降の1000ゲーム毎のそれぞれとなったときにゲーム数AT移行抽選を行うように設定された第2ゲーム数AT移行抽選テーブル676(図17(b))と、ボーナス間遊技数カウンタ656のカウント値が、特定期間である1500ゲームとなったときにゲーム数AT移行抽選を行う特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル676(図17(c))の3種類がある。図17(a)、(b)の第1、第2ゲーム数AT移行抽選テーブル676では、各抽選契機で5%~50%の当選確率が設定されており、ゲーム数AT移行抽選に非当選の場合があるのに対して、図17(c)の特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル676では、当選確率が100%に設定されており、必ずAT遊技(AT1)に移行するように構成されている。

【0069】

このゲーム数AT移行抽選については、まず、設定変更時に、第1および特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル676が設定される。つまり、設定変更が行われてから初めてボーナスに当選するまでのゲーム数(ボーナス間遊技数カウンタ656のカウント値)が、200、500、1000、1100、1200、1300、1400ゲームのときにゲーム数AT移行抽選が行われる。そして、これらのゲーム数のいずれの抽選にも当選せず、かつ、その間に特別役にも当選せずボーナス遊技(BB遊技(BB'))、RB遊技(RB'))が行われていない状態で1500ゲームに到達した場合、遊技数AT付与手段100fは、特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル676を用いてゲーム数AT移行抽選を行う。そのため、1500ゲームを消化したときは必ずAT遊技(AT1)に移行する。次に、1500ゲーム消化で得られたAT遊技(AT1)が終了すると、第1および特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル676が再設定される。このとき、第1および特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル676のそれぞれを用いたゲーム数AT移行抽選を行うためのボーナス間遊技数カウンタ656の遊技数の両方のカウント値が初期化される。

【0070】

一方、200~1400ゲーム間の各ゲーム数AT移行抽選のいずれかに当選し、その当選にかかるAT遊技(AT1)が終了すると、第1および特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル676が再設定される。このとき、第1ゲーム数AT移行抽選テーブル676を用いてゲーム数AT移行抽選を行うためのボーナス間遊技数カウンタ656による遊技数のカウントは初期化されるが、特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル676を用いてゲーム数AT移行抽選を行うためのボーナス間遊技数カウンタ656による遊技数のカウントは初期化されずに継続して計数される。すなわち、ボーナス遊技間が1500ゲームの間に、ゲーム数AT移行抽選に当選しても、その後も特別役に当選せずにボーナス遊技が行われない状態で1500ゲームになったときには、再度AT権利が付与されることになる。なお、ゲーム数AT移行抽選に当選した場合は、後述する前兆期間が設定され、非当選の場合は、ガセ前兆期間が設定されるようにしてもよい。

【0071】

また、報知抽選手段100dまたは特殊報知抽選手段100eによるAT移行抽選の当選に基づくAT遊技が終了したときにも、第1および特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル676が再設定される。このとき、第1ゲーム数AT移行抽選テーブル676を用いてゲーム数AT移行抽選を行うためのボーナス間遊技数カウンタ656による遊技数のカウ

トは初期化されるが、特殊ゲーム数 A T 移行抽選テーブル 6 7 6 を用いてゲーム数 A T 移行抽選を行うためのボーナス間遊技数カウンタ 6 5 6 による遊技数のカウントは初期化されずに継続して計数される。

【 0 0 7 2 】

また、特別役に当選してボーナス遊技（ B B 遊技（ B B ' ）、 R B 遊技（ R B ' ））が行われた場合は、当該ボーナス遊技後に第 1、第 2 ゲーム数 A T 移行抽選テーブル 6 7 6 のいずれか一方と、特殊ゲーム数 A T 移行抽選テーブル 6 7 6 とが再設定される。このとき、第 1、第 2 ゲーム数 A T 移行抽選テーブル 6 7 6 のいずれかを再設定するかは抽選で決定される（この実施形態では、それぞれ 5 0 % の振分）。このとき、再設定される第 1 または第 2 ゲーム数 A T 移行抽選テーブル 6 7 6、および、特殊ゲーム数 A T 移行抽選テーブル 6 7 6 のそれぞれを用いてゲーム数 A T 移行抽選を行うためのボーナス間遊技数カウンタ 6 5 6 による遊技数のカウントは、いずれも初期化される。これ以降も同様に、ボーナス遊技または A T 遊技が終了する毎に、ゲーム数 A T 移行抽選テーブル 6 7 6 の再設定が行われる。

【 0 0 7 3 】

なお、ゲーム数の消化で A T 遊技（ A T 1 ）に移行させる構成については、適宜、変更することができる。例えば、図 1 8（ c ）に示すように、設定変更時、ボーナス遊技の終了または A T 遊技（ A T 1 ）の終了から 1 0 0 ゲーム以内に A T 遊技（ A T 1 ）に移行する確率が 1 0 %、8 0 0 ゲーム以内に A T 遊技（ A T 1 ）に移行する確率が 5 0 %、1 0 0 0 ゲーム以内に A T 遊技（ A T 1 ）に移行する確率が 4 0 % に設定された「通常モード」、1 0 0 ゲーム以内に必ず A T 遊技（ A T 1 ）に移行する「天国モード」、1 0 0 ゲーム以内に A T 遊技（ A T 1 ）に移行する確率が 1 0 %、8 0 0 ゲーム以内に A T 遊技（ A T 1 ）に移行する確率が 9 0 % に設定された「リセットモード」の 3 つのゲーム数モードを設け、各契機でこれらのいずれかを選択するようにしてもよい。

【 0 0 7 4 】

このとき、例えば、設定変更時および A T 遊技終了時には、「通常モード」が 3 0 %、「天国モード」が 3 0 %、「リセットモード」が 4 0 % の確率で選択される共通のゲーム数モード選択抽選テーブル（図 1 8（ a ）参照）を使用してゲーム数モードを決定する。また、ボーナス遊技の終了時には、「通常モード」が 5 0 %、「天国モード」が 5 0 % の確率で選択されるゲーム数モード選択抽選テーブル（図 1 8（ b ）参照）を使用してゲーム数モードを決定することができる。

【 0 0 7 5 】

なお、ボーナス間遊技数カウンタ 6 5 6 により、特別遊技が行われていない状態におけるゲームの消化数をカウントするようにしてもよいし、特別役に当選していない状態におけるゲームの消化数をカウントするようにしてもよいし、特別遊技が終了してから特別役に当選するまでの遊技の消化数をカウントするようにしてもよい。

【 0 0 7 6 】

g） A T 権利設定手段 1 0 0 g

図 5 の A T 権利設定手段 1 0 0 g は、報知抽選手段 1 0 0 d または特殊報知抽選手段 1 0 0 e が 1 個～ 3 個または 5 個の A T 権利数の当選を決定した場合に、当該決定された A T 権利数を、 A T 権利数格納手段 6 5 2 に格納する A T 権利数として設定するものである。また、 A T 権利設定手段 1 0 0 g は、遊技数 A T 付与手段 1 0 0 f がゲーム数 A T 移行抽選に当選した場合には、1 個の A T 権利数を、 A T 権利数格納手段 6 5 2 に格納する。

【 0 0 7 7 】

なお、「中段チェリー」「スイカ」に当選したときには、遊技状態に関係なく報知抽選手段 1 0 0 d により A T 移行抽選が行われるが、 A T 移行抽選に当選したときに既に A T 権利数格納手段 6 5 2 に A T 権利数が記憶されている場合がある。このような場合、 A T 権利設定手段 1 0 0 g は、新たに決定された A T 権利数を、すでに記憶されている A T 権利数に上乗せして A T 権利数格納手段 6 5 2 に設定する。

【 0 0 7 8 】

h) 前兆期間設定手段 100h

図5の前兆期間設定手段100hは、報知抽選手段100dによるAT移行抽選に当選したときから、AT遊技(AT1)(報知可能状態(AT期間))に制御するまでの前兆期間を前兆期間設定抽選により設定するものである。具体的には、前兆期間設定手段100hは、ボーナス内部当選中でない場合に「中段チェリー」に当選(チェリー当選)時のAT移行抽選に当選(AT当選)してAT権利数が設定されたときは、図19(a)に示す前兆期間テーブル677を使用して前兆期間設定抽選を行う。このとき、前兆期間設定手段100hは、前兆期間テーブル677で設定された各前兆期間(1ゲーム、4ゲーム、5ゲーム)の当選確率に基づいて、各前兆期間のうちの1つを決定し、決定した前兆期間を前兆期間遊技数カウンタ653に設定する。

10

【0079】

また、前兆期間設定手段100hは、ボーナス内部当選中でない場合に「スイカ」に当選(スイカ当選)したときのAT移行抽選に当選したときは、図19(b)に示す前兆期間テーブル677を使用して前兆期間設定抽選を行う。このとき、前兆期間設定手段100hは、前兆期間テーブル677で設定された各前兆期間(1ゲーム、4ゲーム、5ゲーム、23~32ゲーム)の当選確率に基づいて、各前兆期間のうちの1つを決定し、決定した前兆期間を前兆期間遊技数カウンタ653に設定する。また、前兆期間設定手段100hは、ボーナス内部当選中である場合の「中段チェリー」「スイカ」当選時のAT移行抽選に当選したときは、図19(c)に示す前兆期間テーブル677を使用して前兆期間設定抽選を行う。このとき、前兆期間設定手段100hは、前兆期間テーブル677で設定された前兆期間(1ゲーム、4ゲーム、5ゲーム)の当選確率に基づいて、各前兆期間のうちの1つを決定し、決定した前兆期間を前兆期間遊技数カウンタ653に設定する。

20

【0080】

また、前兆期間設定手段100hは、1ゲームが消化される毎に前兆期間遊技数カウンタ653に設定した前兆期間の値を-1減算し、前兆期間中(前兆期間遊技数カウンタ653の値が0でないとき)に特別役に入賞(ボーナス入賞)したときは、前兆期間遊技数カウンタ653の値をクリアして0に初期化する。

【0081】

また、前兆期間遊技数カウンタ653は、RAM65の不揮発性の記憶領域に形成されており、電源が遮断される(電断)の際は、カウント中の前兆期間の値が消去されずに、残りの前兆期間を特定する情報を記憶してバックアップする。また、前兆期間設定手段100hは、前兆期間遊技数カウンタ653に前兆期間を特定する情報がバックアップされていれば、電源投入で前兆期間に復帰させると判定し、前兆期間遊技数カウンタ653に格納されたカウント値をクリア(初期化)せずに、当該バックアップされた情報(カウント値)により特定される前兆期間に復帰させる。

30

【0082】

なお、前兆期間設定手段100hは、ボーナス内部当選中にAT移行抽選に当選したときは、ボーナス内部当選でないときよりも基本的に前兆期間を短く設定する。すなわち、図19(c)に示すように、ボーナス内部当選中にAT当選した場合には、前兆期間が1ゲームに設定される割合が最も大きく設定される。また、ボーナス内部当選中の前兆期間設定抽選に使用される図19(c)に示す前兆期間テーブル677では、非ボーナス内部当選中のスイカ当選(図19(b)参照)の場合に選択される可能性がある23~32ゲームの前兆期間が設定されない。そのため、ボーナス内部当選中にAT移行抽選に当選したときは、23~32ゲームの前兆期間は選択されることがなく、最大でも5ゲーム以下の前兆期間の後にAT遊技(AT期間)に移行して遊技者にとって有利な各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作手順が報知されるようになっている。なお、前兆期間設定抽選により設定される前兆期間は、図19(a)~(c)の前兆期間テーブル677に設定された期間(ゲーム数)に限定されるものではなく、スロットマシン1の設計に応じて、適宜、最適な期間の前兆期間が設定されるようにすればよい。

40

【0083】

50

また、後述するように、前兆期間が設定されると、図 6 に示すサブ制御基板 7 3 の演出内容決定手段 2 0 2 により、前兆期間の長さ（ゲーム数）に応じた前兆可能性演出のシナリオが設定されて、前兆可能性演出が行われる。なお、遊技の進行を遅延させ、遅延中にメイン制御基板 6 3 の機能により制御される各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を変動表示させる演出（リール演出）により、前兆可能性演出が行われるようにしてもよい。

【 0 0 8 4 】

また、この実施形態では、特殊報知抽選手段 1 0 0 e による A T 移行抽選に当選した場合は、前兆期間を設定せずに次の遊技で A T 遊技に移行するよう構成されているが、報知抽選手段 1 0 0 d による A T 移行抽選に当選した場合と同様に前兆期間を設定してもよい。なお、前兆期間を設定する場合、前兆期間の間、特殊報知抽選手段 1 0 0 e による A T 移行抽選を行うか否かは適宜設定するとよい。

10

【 0 0 8 5 】

h) 報知判定手段 1 0 0 i

図 5 の報知判定手段 1 0 0 i は、遊技状態を A T 遊技（ A T 1 : 報知可能状態）に実際に移行する A T 1 移行条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、 A T 1 移行条件として、

i) 特別遊技（ボーナス遊技）が実行されていないときに「中段チェリー」に当選し A T 権利数格納手段 6 5 2 に A T 権利数が最初に格納され、設定された前兆期間後の遊技、

i i) ボーナス遊技（特別遊技： B B 遊技（ B B ' ）、 R B 遊技（ R B ' ））が実行されていないときに「スイカ」に当選したときの A T 移行抽選に当選し、 A T 権利数格納手段 6 5 2 に A T 権利数が最初に格納され、設定された前兆期間後の遊技、

20

i i i) ボーナス遊技（特別遊技： B B 遊技（ B B ' ）、 R B 遊技（ R B ' ））が終了したときに、 A T 権利数格納手段 6 5 2 に記憶された A T 権利が残っているとき、

i v) 1 個の A T 権利に基づいて設定される A T 期間（ 5 0 ゲーム）が終了したときに、 A T 権利数格納手段 6 5 2 に記憶された A T 権利が残っており、かつ、潜伏期間が設定されない場合の当該 A T 期間が終了した次の遊技、

v) 1 個の A T 権利に基づいて設定される A T 期間（ 5 0 ゲーム）が終了したときに、 A T 権利数格納手段 6 5 2 に記憶された A T 権利が残っており、かつ、潜伏期間が設定された場合の当該潜伏期間が終了した次の遊技、

v i) ボーナス遊技が終了したときに、 A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 にボーナス遊技を実行する前の A T 期間のカウント値が記憶されて残っているとき、

30

v i i) 遊技数 A T 付与手段 1 0 0 f によるゲーム数 A T 移行抽選に当選し A T 権利数格納手段 6 5 2 に A T 権利数が格納された遊技の次の遊技、

v i i i) 特殊報知抽選手段 1 0 0 e による A T 移行抽選に当選し A T 権利数格納手段 6 5 2 に A T 権利数が格納された遊技の次の遊技、

が設定されている。

【 0 0 8 6 】

また、報知判定手段 1 0 0 i は、 A T 遊技（ A T 1 ）を終了する A T 1 終了条件が成立したか否かも判定する。本実施形態では、 A T 1 終了条件として、

i) 所定数（ 5 0 ゲーム）の A R T 遊技（一般 A T 遊技も含んでもよい）を消化した（ A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 のカウント値が 0 となった）ときに、 A T 権利数格納手段 6 5 2 に記憶された全ての A T 権利が消化されているとき、

40

i i) 所定数（ 5 0 ゲーム）の A R T 遊技（一般 A T 遊技も含んでもよい）を消化した（ A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 のカウント値が 0 となった）ときに、潜伏期間が設定されているとき、

i i i) A T 遊技（ A T 1 ）中に特別役に入賞したとき、

i v) リミッタ条件（総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 を用いて計数した A T 遊技の消化数が 1 5 0 0 ゲームとなったとき：期間到達終了条件）を満たしたとき、

が設定されている。

【 0 0 8 7 】

50

i) 報知決定手段100j

図5の報知決定手段100jは、報知判定手段100iによりAT1移行条件が成立したと判定されたときに、AT遊技(AT1)に移行すると決定し、フラグ格納手段654に格納されるAT期間中フラグの状態をONに設定する。これにより、遊技状態が後述する遊技状態設定手段100kによりAT遊技(AT1:報知可能状態)に制御される。このとき、報知決定手段100jは、上記したAT1移行条件i)~v)、vii)、viii)が成立したとき、すなわち、AT期間遊技数カウンタ655の値が0でありAT期間が設定されていないときは、1個のAT権利に予め設定されているAT期間のゲーム数(例えば50ゲーム)をAT期間遊技数カウンタ655に設定すると共に、AT権利数格納手段652に記憶されているAT権利数を-1減算する。

10

【0088】

また、報知決定手段100jは、上記したAT1移行条件vi)が成立したとき、すなわち、AT期間遊技数カウンタ655にボーナス遊技を実行する前のAT期間のカウント値が記憶されて残っているときは、AT期間遊技数カウンタ655に格納されたカウント値をクリアせず、当該格納された情報(カウント値)により特定されるゲーム数をAT期間として設定する。なお、報知判定手段100fは、ART遊技(一般AT遊技も含んでもよい)で1ゲームが消化される毎にAT期間遊技数カウンタ655に設定されたAT期間の値を-1減算する。

【0089】

また、報知決定手段100jは、報知判定手段100iによりAT1終了条件が成立したと判定されたときに、AT遊技(AT1:報知可能状態)を終了すると決定し、フラグ格納手段654に格納されるAT期間中フラグの状態をOFFに設定する。これにより、後述する遊技状態設定手段100kがAT遊技(AT1)を終了させる。なお、報知決定手段100jは、上記したAT1終了条件iii)が成立したとき、すなわち、AT期間中(AT期間遊技数カウンタ655の値が0でないとき)に特別役に入賞(ボーナス入賞)したときは、AT期間遊技数カウンタ655に現在のカウント値を残りのAT期間として記憶させる。また、報知決定手段100jは、上記したAT1終了条件iv)が成立したときに、AT権利数格納手段652またはAT期間遊技数カウンタ655の値が0でない場合であっても、AT権利数格納手段652およびAT期間遊技数カウンタ655の値をクリアする。

20

30

【0090】

また、報知決定手段100jは、AT権利に基づいてAT遊技が開始(AT期間の発生)すると、総AT遊技数カウンタ659の更新を開始する。具体的には、報知決定手段100jは、AT期間中フラグをON状態に設定すると、そこからOFF状態に設定するまでの間、1ゲーム毎に総AT遊技数カウンタ659のカウント値を+1ずつ加算する。

【0091】

また、報知決定手段100jは、AT期間が終了した場合(AT1終了条件i))、その次のゲーム(遊技)から32ゲームの間に報知判定手段100によりAT1移行条件が成立した(AT期間が発生)と判定されなかった場合(本発明の「権利終了条件」に相当)は、総AT遊技数カウンタ659の値を「0」にクリアする。このとき、AT期間が終了してから32ゲームの間も総AT遊技数カウンタ659のカウント値を+1ずつ加算する。一方、AT1終了条件i)、ii)が成立したゲームの次ゲームから32ゲーム以内に再度AT期間が発生した場合、報知決定手段100jは、総AT遊技数カウンタ659のカウント値の加算を継続する。AT1終了条件ii)の場合は32ゲーム以内に必ず再度AT期間が発生するため、総AT遊技数カウンタ659の値がクリアされることはない。なお、AT1終了条件i)の成立後にチャンス期間が設定された場合、報知決定手段100jは、チャンス期間終了条件(特殊遊技期間終了条件)が成立したとき(本発明の「権利終了条件」に相当)に、総AT遊技数カウンタ659の値を「0」にクリアする。一方、チャンス期間中のAT移行抽選に当選した場合(再びAT期間が発生)は、総AT遊技数カウンタ659のカウント値の加算を継続する。この実施形態では、チャンス期間終

40

50

了条件として、i) 3 2 ゲーム以内にチャンス期間の転落抽選に当選した場合は、前の A T 期間が終了した次のゲームから 3 2 ゲームを経過したとき、i i) 3 3 ゲーム以降にチャンス期間の転落抽選に当選した場合は、当該当選したゲームの 2 種類が設定されている。なお、報知決定手段 1 0 0 j は、潜伏期間中や、チャンス期間中などの A T 期間でない状態では、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウントを中断するようにしてもよい。

【0 0 9 2】

また、報知決定手段 1 0 0 j は、A T 遊技 (A T 期間) 中にボーナス遊技に移行した場合 (A T 1 終了条件 i i i))、ボーナス遊技中は総 A T 期間の加算を中断し、終了後にボーナス遊技前の総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 の値から加算を再開する。また、報知決定手段 1 0 0 j は、リミッタ条件 (A T 1 終了条件 i v)) が成立したときは、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 の値、A T 期間遊技数カウンタの値および A T 権利数格納手段 6 5 2 に格納された A T 権利数を、いずれも「0」にクリアする。なお、報知決定手段 1 0 0 j による総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 (A T 期間の継続期間) のカウントを開始 / リセットする機能が、本発明の「有利状態カウント手段」に相当する。

【0 0 9 3】

上述の A T 期間中フラグについては、例えばフラグ格納手段 6 5 4 の記憶領域を形成する R A M 6 5 の 1 バイトのメモリ領域の各ビットのうちのいずれかを A T 期間中フラグに割り当てて、当該ビットの O N、O F F を設定することにより、A T 期間中フラグの状態をフラグ格納手段 6 5 4 に格納することができる。

【0 0 9 4】

なお、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウントは、報知ランプ 6 0 c 消灯 / 点灯に連動するように構成されている。例えば、報知ランプ 6 0 c の報知態様が消灯から点灯に変化した時は、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウントが開始されるように構成されるとともに、点灯から消灯に変化したときは、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウントが「0」にクリアされるように構成されており、詳しくは後で説明する。

【0 0 9 5】

j) 遊技状態設定手段 1 0 0 k

図 5 の遊技状態設定手段 1 0 0 k は、後述する役抽選手段 1 0 3 による役抽選処理の結果や、表示窓 1 1 に表示された各リール 1 3 L, 1 3 M, 1 3 R の図柄の表示態様の図柄判定手段 1 0 7 による判定結果などに基づいて、遊技者にとって有利度の異なる複数種類の遊技状態のうちのいずれか 1 つにスロットマシン 1 の遊技状態を設定して制御するものである。

【0 0 9 6】

具体的には、図 7 に示すように、通常遊技において、所定の特別役 (B B、R B : 図 9 参照) に当選し、当該特別役に入賞 (入賞ライン上に「7 - 7 - 7」が揃えば B B 入賞、入賞ライン上に「B A R - B A R - B A R」が揃えば R B 入賞) すると、遊技状態設定手段 1 0 0 k により、スロットマシン 1 の遊技状態が、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技 (ボーナス遊技) に設定される。そして、B B 遊技 (B B ') において、所定枚数 (例えば 3 0 0 枚) を超えるメダルが払い出されたり、R B 遊技 (R B ') において、所定回数 (例えば 8 回) の小役入賞があったり、所定回数 (例えば 1 2 回) の遊技 (ゲーム) が実行されたりすることで、特別遊技終了条件 (B B ' 終了条件、R B ' 終了条件) が成立すれば、特別遊技を終了して、スロットマシン 1 の遊技状態が、遊技状態設定手段 1 0 0 k により通常遊技に設定される。

【0 0 9 7】

また、図 7 に示すように、通常遊技で特別役に当選したにも関わらず、当該特別役に入賞しなかった場合、すなわち、当該特別役に対応した各図柄が入賞ライン上に停止しなかった場合には、対応する図柄が揃うまで特別役の当選が内部当選として持ち越される。このとき、遊技状態設定手段 1 0 0 k により、遊技状態が特別役内部遊技 (B B 内部遊技 (R T 2)、R B 内部遊技 (R T 3)) に設定される。また、特別役内部遊技において、入賞せずに内部当選として持ち越されている特別役に入賞すると、遊技状態設定手段 1 0 0

kにより遊技状態が特別遊技（ボーナス遊技）に設定される。

【0098】

なお、特別遊技（BB遊技（BB'）、RB遊技（RB'））は、通常遊技（一般遊技（RT1'）など）よりも、小役の当選確率が高くなる遊技状態である。

【0099】

また、図8に示すように、通常遊技では、一般遊技（RT1）、一般遊技（RT1）においてAT遊技（AT1）が実行される一般AT遊技（RT1+AT1）、RT遊技（RT4）、RT遊技（RT4）においてAT遊技（AT1）が実行されるART遊技（RT4+AT1）のいずれかの遊技が実行される。

【0100】

一般遊技RT1は、一般的な遊技であり、最も多く実行される遊技である。AT遊技（AT1：報知可能状態）は、一般遊技（RT1）またはRT遊技（RT4）において、各リール13L、13M、13Rを停止させる操作手順を、報知用表示器60、サブ制御基板73の表示制御手段205や音声制御手段206により制御される液晶表示器27、スピーカ31L、31R、各ランプ部33、37L、37Rなどを用いて示唆（報知）することにより、示唆しない場合よりも遊技者にとって有利となる遊技状態である。なお、一般遊技（RT1）においてAT遊技（AT1）が実行される遊技を「一般AT遊技（RT1+AT1）（ART遊技準備状態）」と称し、RT遊技（RT4）においてAT遊技（AT1）が実行される遊技を「ART遊技（RT4+AT1）」と称する。また、AT遊技（AT1）は、AT権利設定手段100gにより設定されたAT権利数が消化されたり、特別役に入賞したりすることで、報知判定手段100iによりAT1終了条件が成立したと判定されることで終了する。

【0101】

RT遊技（RT4）は、新たにメダルを投入することなく前回の遊技と同じ条件で遊技可能な再遊技役に当選する確率が一般遊技（RT1）よりも高い状態の遊技状態である。上記したように、ART遊技（RT4+AT1）は、RT遊技（RT4）においてAT遊技（AT1：報知可能状態）が実行される遊技である。なお、ART遊技（RT4+AT1）から移行して実行されるRT遊技（RT4）を「一般遊技待機遊技」と称する場合もある。

【0102】

また、図8に示すように、一般遊技（RT1）またはRT遊技（RT4）において、AT1移行条件が成立すれば、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、一般AT遊技（RT1+AT1）またはART遊技（RT4+AT1）に設定される。一方、一般AT遊技（RT1+AT1）またはART遊技（RT4+AT1）において、AT1終了条件が成立すれば、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、一般遊技（RT1）またはRT遊技（RT4）に設定される。

【0103】

また、図8に示すように、一般遊技（RT1）または一般AT遊技（RT1+AT1）において、RT4移行条件（リプレイ9～20のいずれかに入賞）が成立すれば、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、RT遊技（RT4）またはART遊技（RT4+AT1）に設定される。一方、RT遊技（RT4）またはART遊技（RT4+AT1）において、RT4終了条件（一枚役1～12のいずれかに入賞）が成立すれば、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、一般遊技（RT1）または一般AT遊技（RT1+AT1）に設定される。

【0104】

また、図7を参照して説明したように、一般遊技（RT1）またはRT遊技（RT4）において、特別役（BB、RB）に当選した場合には、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、BB内部遊技（RT2）またはRB内部遊技（RT3）に設定され、特別役（BB、RB）に入賞した場合には、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、BB遊技（BB'）またはRB遊技（RB'）に設定される。また、一般遊技（RT1）が一

10

20

30

40

50

一旦中断されて実行されたボーナス遊技が終了することにより通常遊技に移行する際に、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、一般遊技(RT1)に設定されて遊技が再開される。

【0105】

また、一般AT遊技(RT1+AT1)またはART遊技(RT4+AT1)において、特別役(BB、RB)に当選した場合には、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、AT遊技(AT1)が組み合わされた状態で、BB内部遊技(RT2)またはRB内部遊技(RT3)が実行される特別役内部遊技状態に設定される。また、特別役(BB、RB)に入賞した場合には、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、BB遊技(BB')またはRB遊技(RB')に設定されることにより、AT遊技(AT1)が一旦中

10

【0106】

また、AT遊技(AT1)が一旦中断されてボーナス遊技が実行された場合には、ボーナス遊技が終了して通常遊技に移行する際に、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、一般AT遊技(RT1+AT1)に設定されて、一般AT遊技(RT1+AT1)が再開される。このとき、AT1終了条件であるAT期間が、AT期間遊技数カウンタ655に設定されているAT遊技(AT1)中断前のAT期間のゲーム数に再設定される。そして、遊技再開後にRT4移行条件が成立すれば、遊技状態が遊技状態設定手段100kにより、ART遊技(RT4+AT1)に設定される。この後、AT1終了条件が成立すれば、遊技状態が遊技状態設定手段100kによりRT遊技(RT4：一般遊技待機状態)に設定され、RT4終了条件が成立すれば、遊技状態が遊技状態設定手段100kにより一般遊技(RT1)に設定される。

20

【0107】

なお、図示省略しているが、BB内部遊技(RT2)またはRB内部遊技(RT3)が実行される特別役内部遊技状態においてAT1移行条件が成立すれば、図8を参照して説明した通常遊技と同様に、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、AT遊技(AT1)が組み合わされて実行される遊技状態に設定される。一方、AT遊技(AT1)が組み合わされて実行されている遊技状態において、AT1終了条件が成立すれば、遊技状態設定手段100kにより遊技状態が、BB内部遊技(RT2)またはRB内部遊技(RT3)が実行される特別役内部遊技状態に設定される。また、本実施形態では、特別遊技(ボーナス遊技)中、特別役(ボーナス)内部当選中を除くボーナスに当選していない状態において、再遊技(リプレイ)が実行される再遊技役の当選確率が最も低い状態は一般遊技(RT1)である。この一般遊技(RT1)においては、AT役(特定役：当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」)に当選したときに、仮に全ての当選したAT役で遊技者に有利な払出枚数となる操作手順で各ストップスイッチ21L、21M、21Rの停止操作が行われたとしても、メダルの払出率が100%未満となるように構成されている(一般AT遊技(RT1+AT1)のメダルの払出率が100%未満となっている)。これにより、遊技状態(例えば一般遊技(RT1) RT遊技(RT4)：図8参照)の移行を伴うか、ボーナス(BB、RB)に当選(図7参照)しないと遊技者はメダルを増やせないため、遊技状態の移行やボーナスの当選についてより一層の興味を遊技者に抱かせることができ、遊技状態が移行したりボーナスに当選したりしたときの興味をより一層高めることができる。

30

40

【0108】

ここで、スロットマシン1の遊技の概略について説明する。

【0109】

スロットマシン1は、3枚のメダル投入によりゲームが実行されるようになっており、投入センサ53、ベットスイッチ15または最大ベットスイッチ17により3枚のメダルのスロットマシン1への投入を検出すると、表示窓11の中央(中段)の水平な入賞ライン(センターライン)が有効となる。そして、規定枚数である3枚のメダルの投入を条件にスタートスイッチ19の操作が検出されると、乱数を使用した抽選処理により、予め設

50

定された役抽選結果のいずれかが役抽選手段 103 (図 4 参照) により決定される。また、左・中・右リール 13L, 13M, 13R の全ての回転を開始させ、表示窓 11 に表示される各リール 13L, 13M, 13R の図柄を各リール 13L, 13M, 13R の回転角度に合わせて判別することを開始する。

【0110】

その後、左・中・右リール 13L, 13M, 13R が加速して、すべてのストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作を有効に受け付けられる状態となる。すべてのストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作が有効状態になった後、例えば左ストップスイッチ 21L が操作されたことを検出すると左リール 13L を停止させ、中ストップスイッチ 21M が操作されたことを検出すると中リール 13M を停止させ、右ストップスイッチ 21R が操作されたことを検出すると右リール 13R を停止させる。このように、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作により、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R に対応する左・中・右リール 13L, 13M, 13R の回転が停止する。

10

【0111】

そして、3 個すべての左・中・右ストップスイッチ 21L, 21M, 21R を操作し終わると、3 個すべての左・中・右リール 13L, 13M, 13R の回転が停止する。このとき、役抽選手段 103 により決定された所定の当選役に対応する図柄が、有効となった表示窓 11 の中段の入賞ライン上の所定の位置に停止すると入賞となり、入賞態様に応じた枚数のメダルが、クレジットされるか、またはメダル払出口 39 から払い出されて 1 回のゲームが終了する。また、メダルの払い出しに代えて、あるいはメダルの払い出しとともに、遊技者に対して所定の利益が付与されることもある。

20

【0112】

本実施形態では、図 9 に示すように、役として、特別役 (ボーナス: BB, RB)、小役 (中段ベル、一枚役 1 ~ 14、中段チェリー、スイカ)、再遊技役 (リプレイ 1 ~ 26) が予め設定されている。また、本実施形態では、図 10 および図 11 に示すように、役抽選結果として、操作手順に応じて異なる役 (「中段ベル」、「一枚役 1」~「一枚役 14」、「リプレイ 1」~「リプレイ 26」、「BB」) に揃う可能性のある重複当選 (当選役グループ: 左ベル・中ベル・右ベル・リプレイ A ~ D・一枚役 13 + BB・一枚役 14 + BB・ベル) に当選する可能性がある。そして、役抽選手段 103 の役抽選結果には、特別役当選 (ボーナス当選) と、小役当選と、再遊技役当選 (リプレイ当選) と、ハズレとがある。

30

【0113】

また、入賞には、特別遊技 (ボーナス遊技) への移行に係る特別役入賞 (ボーナス入賞) と、メダルの払い出しに係る小役入賞と、再遊技 (リプレイ) の実行に係る再遊技役入賞 (リプレイ入賞) とがある。

【0114】

そして、例えば、図 9 の「BB」「RB」に係る各表示態様で各リール 13L, 13M, 13R の図柄が入賞ライン上に 3 個揃うと、特別役入賞となって、ボーナス遊技 (特別遊技) が実行される。

【0115】

なお、本実施形態では、特別役入賞によるメダル払い出しはなく (特別役の規定払出枚数は 0)、特別役に係る入賞態様が成立した遊技の後にボーナス遊技へ移行するように構成されているが、特別役に所定枚数 (例えば 10 枚) の規定払出枚数を設定し、メダルを払い出した後にボーナス遊技へ移行するようにしてもよい。

40

【0116】

また、例えば、図 9 の「中段ベル」「一枚役 1」~「一枚役 14」「中段チェリー」「スイカ」に係る各表示態様で各リール 13L, 13M, 13R の図柄が表示窓 11 の中段の入賞ライン上に 3 個揃うと小役入賞となって、「払出枚数」の欄に示す枚数のメダルが払い出される。

【0117】

50

また、図 9 において役「中段チェリー」の入賞に係る表示態様として使用されている「a n y」は、中リール 1 3 M および右リール 1 3 R に設けられているどの図柄が入賞ライン上に配置されてもよいことを意味している。

【 0 1 1 8 】

また、図 9 の役「リプレイ 1」～「リプレイ 2 6」に係る表示態様で各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄が入賞ライン上に 3 個揃うと再遊技役入賞となって、新たなメダルを投入することなく、前回の遊技と同じ条件で再度遊技を行うことができる。

【 0 1 1 9 】

ところで、本実施形態では、役抽選手段 1 0 3 により複数の役に同時に当選することができるように構成されている。すなわち、図 1 0 および図 1 1 の表に示すように、複数の役により構成される当選役グループ（役抽選結果）が形成されており、各当選役グループに当選したか否かが役抽選手段 1 0 3 により抽選される。図 1 0 に示すように、各当選役グループのうち、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」（特定役：以下、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」をまとめて「ベルグループ」と称する場合もある。）には、それぞれ、複数の当選役が含まれている。具体的には、当選役グループ「左ベル」は、「中段ベル」「一枚役 1」～「一枚役 4」により構成され、当選役グループ「中ベル」は、「中段ベル」「一枚役 5」～「一枚役 8」により構成され、当選役グループ「右ベル」は、「中段ベル」「一枚役 9」～「一枚役 1 2」により構成されている。

【 0 1 2 0 】

したがって、役抽選手段 1 0 3 により、当選役グループ「左ベル」に当選したと決定されると、「中段ベル」「一枚役 1」～「一枚役 4」に同時に当選したことになる、当選役グループ「中ベル」に当選したと決定されると、「中段ベル」「一枚役 5」～「一枚役 8」に同時に当選したことになる、当選役グループ「右ベル」に当選したと決定されると、「中段ベル」「一枚役 9」～「一枚役 1 2」に同時に当選したことになる。

【 0 1 2 1 】

また、本実施形態では、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」それぞれには、遊技者に有利になるストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順（押し順）が予め設定されており、図 1 0 の表の「備考」の欄に示すように、役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果（当選役グループ）が同一の場合であっても、遊技者が各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R をどのような順番で操作したかによって入賞態様（表示態様）が異なるように、停止制御手段 1 0 6（図 4 参照）が各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を停止制御するように構成されている。

【 0 1 2 2 】

すなわち、図 1 0 に示す各当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」のいずれかに当選した場合は、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序に対応して、優先的に入賞ライン上に揃える役が異なるように、停止制御手段 1 0 6 が構成されている。

【 0 1 2 3 】

具体的には、図 1 0 に示すように、例えば役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果が当選役グループ「左ベル」に当選であった場合に、操作態様判定手段 1 0 0 a により、最初に左ストップスイッチ 2 1 L の操作が行われたと判定されると、最も遊技者に有利である「中段ベル」に対応した表示態様である図柄「B e l l」が入賞ライン上に揃った状態（第 1 の図柄組合せ）で図柄が表示されるように、停止制御手段 1 0 6 のリール制御が行われる。

【 0 1 2 4 】

また、操作態様判定手段 1 0 0 a により、最初に左ストップスイッチ 2 1 L の操作が行われなかったと判定されると、「中段ベル」に対応した表示態様である図柄「B e l l」が入賞ライン上に揃った状態で図柄が表示されることはなく、「中段ベル」よりも遊技者に不利な「一枚役 1」～「一枚役 4」のいずれかが入賞するように、停止制御手段 1 0 6 による各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御が行われる。すなわち、当選した当選

10

20

30

40

50

役グループ(「左ベル」「中ベル」「右ベル」)に対応して予め設定された操作順序(特定操作順序)で操作しない限り、遊技者に最も有利な当選役に入賞することはない。

【0125】

なお、図12に示すように、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」は、いずれもボーナス遊技(BB遊技(BB'))、RB遊技(RB'))中には当選しないように役抽選テーブル671が構成されている。

【0126】

また、図11に示すように、各当選役グループのうち、当選役グループ「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」「リプレイD」には、それぞれ、複数の当選役が含まれている。具体的には、当選役グループ「リプレイA」は、「リプレイ1」~「リプレイ22」により構成され、当選役グループ「リプレイB」は、「リプレイ1」~「リプレイ20」「リプレイ23」「リプレイ24」により構成され、当選役グループ「リプレイC」は、「リプレイ1」~「リプレイ20」「リプレイ25」「リプレイ26」により構成され、当選役グループ「リプレイD」は、「リプレイ21」~「リプレイ26」により構成されている。

10

【0127】

したがって、役抽選手段103により、当選役グループ「リプレイA」に当選したと決定されると、「リプレイ1」~「リプレイ22」に同時に当選したことになる、当選役グループ「リプレイB」に当選したと決定されると、「リプレイ1」~「リプレイ20」「リプレイ23」「リプレイ24」に同時に当選したことになる、当選役グループ「リプレイC」に当選したと決定されると、「リプレイ1」~「リプレイ20」「リプレイ25」「リプレイ26」に同時に当選したことになる、当選役グループ「リプレイD」に当選したと決定されると、「リプレイ21」~「リプレイ26」に同時に当選したことになる。

20

【0128】

また、本実施形態では、当選役グループ「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」それぞれには、遊技者に有利になるストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作手順(押し順)が予め設定されており、図11の表の「備考」の欄に示すように、役抽選手段103による役抽選結果(当選役グループ)が同一の場合であっても、遊技者が各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rをどのような順番で操作したかによって入賞態様(表示態様)が異なるように、停止制御手段106が各リール13L, 13M, 13Rを停止制御するように構成されている。また、当選役グループ「リプレイD」には、図11の「備考」の欄に示すように、遊技者が各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rをどのような順番で操作したかによって入賞態様(表示態様)が異なるように、停止制御手段106が各リール13L, 13M, 13Rを停止制御するように構成されている。

30

【0129】

すなわち、図11に示す各当選役グループ「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」「リプレイD」のいずれかに当選している場合は、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作順序に応じて、優先的に入賞させる役が異なるように、停止制御手段106が構成されている。

【0130】

具体的には、例えば役抽選手段103による役抽選結果が当選役グループ「リプレイA」の当選であった場合に、操作態様判定手段100aにより、最初に左ストップスイッチ21Lの操作が行われたと判定されると、遊技者に有利である「リプレイ9」~「リプレイ20」のいずれかに入賞するように、停止制御手段106による各リール13L, 13M, 13Rの停止制御が行われる。

40

【0131】

一方、操作態様判定手段100aにより、最初に左ストップスイッチ21Lの操作が行われなかったと判定されると、「リプレイ9」~「リプレイ20」のいずれにも入賞することなく、「リプレイ9」~「リプレイ20」よりも遊技者に不利な「リプレイ1」~「リプレイ8」「リプレイ21」「リプレイ21」のいずれかに入賞するように、停止制

50

御手段 106 による各リール 13L, 13M, 13R の停止制御が行われる。すなわち、当選した当選役グループ(「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」)に設定された操作順序でストップスイッチ 21L, 21M, 21R が操作されない限り、当選役グループに含まれる有利な役に入賞することはない。

【0132】

なお、図 12 に示すように、当選役グループ「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」は、いずれもボーナス遊技(BB遊技(BB'))、RB遊技(RB'))中には当選しないように役抽選テーブル 671 が構成されている。また、当選役グループ「リプレイD」は、特別役内部遊技(BB内部遊技(RT2)、RB内部遊技(RT3))のときにのみ当選するように役抽選テーブル 671 が構成されている。したがって、当選役グループ「リプレイD」を構成する「リプレイ21」～「リプレイ26」のいずれかに入賞すると、遊技者は、特別役内部遊技(BB内部遊技(RT2)、RB内部遊技(RT3))が実行されていることが分かる。

10

【0133】

また、図 11 に示すように、当選役グループ「ベル」は、「中段ベル」「一枚役1」～「一枚役12」で構成されており、当該当選役グループに当選したときは、「中段ベル」「一枚役1」～「一枚役12」に同時に当選したことになる。また、図 11 の表の「備考」の欄および図 12 に示すように、当選役グループ「ベル」は、ボーナス遊技(BB遊技(BB'))、RB遊技(RB'))のときにのみ当選するように役抽選テーブル 671 が構成されている。また、当選役グループ「ベル」に当選したときは、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R をどのような順番で操作したかに関係なく、当選役「中段ベル」に入賞するように、停止制御手段 106 による各リール 13L, 13M, 13R の停止制御が行われる。

20

【0134】

また、図 10 に示すように、当選役グループ「一枚役13+BB」は、「一枚役13」「BB」により構成されており、当該当選役グループ「一枚役13+BB」に当選したときは、「一枚役13」「BB」に同時に当選したことになる。また、当選役グループ「一枚役13+BB」に当選したときは、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R を操作したときの各リール 13L, 13M, 13R の回転位置に応じて、「一枚役13」「BB」のうちのいずれかに入賞可能であれば、入賞可能な当選役に入賞するように、停止制御手段 106 による各リール 13L, 13M, 13R の停止制御が行われる。したがって、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R を操作したときの各リール 13L, 13M, 13R の回転位置によっては、「一枚役13」「BB」のいずれにも入賞しないことがある。

30

【0135】

なお、図 10 に示すように、当選役グループの中には、当選役グループ「一枚役13+BB」のみならず、当選役グループ「一枚役13」も設定されているため、「一枚役13」に入賞した場合に、遊技者が、当選役グループ「一枚役13+BB」「一枚役13」のうちのいずれに当選したのかを認識できないようになっている。

【0136】

40

また、図 10 に示すように、当選役グループ「一枚役14+BB」は、「一枚役14」「BB」により構成されており、当該当選役グループ「一枚役14+BB」に当選したときは、「一枚役14」「BB」に同時に当選したことになる。また、当選役グループ「一枚役14+BB」に当選したときは、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R を操作したときの各リール 13L, 13M, 13R の回転位置に応じて、「一枚役14」「BB」のうちのいずれかに入賞可能であれば、入賞可能な役に入賞するように、停止制御手段 106 による各リール 13L, 13M, 13R の停止制御が行われる。したがって、各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R を操作したときの各リール 13L, 13M, 13R の回転位置によっては、「一枚役14」「BB」のいずれにも入賞しないことがある。

【0137】

50

なお、図 10 および図 11 に示すように、役抽選の対象となる各当選役グループの中には、当選役グループ「一枚役 14 + BB」の他に「一枚役 14」に入賞可能な当選役グループが設定されていない。そのため、「一枚役 14」に入賞した場合には、当選役グループ「一枚役 14 + BB」に当選したことが分かる。なお、本実施形態では、当選役グループ「一枚役 14 + BB」に当選した場合は、当該ゲームにおいて、「BB」に当選したことが遊技者に報知される。

【0138】

また、図 12 に示すように、特別役「BB」「RB」は、特別役内部遊技（BB 内部遊技（RT2）、RB 内部遊技（RT3））中、および、特別遊技（BB 遊技（BB'）、RB 遊技（RB'））中には当選しないように役抽選テーブル 671 が構成されている。したがって、これらの遊技中で、当選役グループ「一枚役 13 + BB」に当選した場合は、「一枚役 13」のみに当選したものとされ、当選役グループ「一枚役 14 + BB」に当選した場合は、「一枚役 14」のみに当選したものとされる。

【0139】

なお、図 12 に示すように、当選役グループ「中段チェリー」「スイカ」「一枚役 13」については、常に当選する可能性があるように役抽選テーブル 671 が構成され、特別役内部遊技（BB 内部遊技（RT2）、RB 内部遊技（RT3））中には「ハズレ」がないように役抽選テーブル 671 が構成されている。ここで、「ハズレ」がないとは、特別役（ボーナス）が持ち越しされているために、ボーナスを除く役に当選しなくても、ボーナスに当選していることを示している。

【0140】

ところで、ボーナス遊技（特別遊技：BB 遊技（BB'）、RB 遊技（RB'））は、小役の当選確率が通常遊技に比べて高く設定されており、遊技メダルの払い出しを受けやすく、通常遊技に比べて遊技者に有利な遊技である。図 9 の特別役「RB」に入賞すると、レギュラーボーナス遊技（RB 遊技（RB'））が実行される。

【0141】

レギュラーボーナス遊技では、役抽選手段 103 による役抽選処理の当選確率を規定する役抽選テーブル 671（図 4 参照）が、通常遊技において選択される通常遊技用抽選テーブルから、役抽選手段 103 による役抽選処理の当選確率が通常遊技の場合よりも高確率に規定された特別遊技用抽選テーブルに切り換わることで、通常遊技中よりも、小役の当選確率が高くなるように設定されている。その結果、レギュラーボーナス遊技は、通常遊技に比べて遊技者に有利な遊技となる。そして、レギュラーボーナス遊技に移行した後、予め設定された回数、例えば 12 回の遊技が行われるか、あるいは、小役に 8 回入賞すると、レギュラーボーナス遊技を終了して通常遊技へ移行する。

【0142】

また、図 9 の特別役「BB」に入賞すると、ビッグボーナス遊技（BB 遊技）が実行される。ビッグボーナス遊技では、上記したレギュラーボーナス遊技が連続的に実行される。そして、ビッグボーナス遊技に移行した後、予め設定された枚数（例えば 300 枚）のメダルが払い出されるとビッグボーナス遊技が終了する。すなわち、ビッグボーナス遊技は、ビッグボーナス遊技におけるメダル払出枚数が、所定の上限枚数に達したときに、特別遊技（ビッグボーナス遊技）を終了して通常遊技へ移行するよう設定されている。

【0143】

なお、図 7 を参照して説明したように、役抽選手段 103 の役抽選結果が特別役当選（BB（一枚役 13、14 との同時当選も含む）、RB）となると、特別役当選に基づいた図柄の停止制御が行われる。このとき、特別役の入賞態様の図柄配列が引き当てられないと、特別役内部遊技（BB 内部遊技（RT2）、RB 内部遊技（RT3））に移行するとともに、この特別役当選は、内部当選として特別役の入賞態様の図柄配列が引き当てられるまで持ち越される。すなわち、適切なタイミングで各ストップスイッチ 21L、21M、21R の操作が行われなければ、特別役（BB、RB）の入賞に係る図柄を入賞ライン上に揃えることができないように、左・中・右リール 13L、13M、13R に図柄が配

置されているため、特別役の入賞を取りこぼす場合がある。

【0144】

一方、小役当選は、役抽選結果が小役当選となった遊技（ゲーム）で小役の入賞態様の図柄配列を引き当てられないと、次の遊技には持ち越されない。また、リプレイ当選の場合には、どのようなタイミングで各ストップスイッチ21L、21M、21Rが操作されても、「リプレイ1」～「リプレイ26」のいずれかに係る図柄（「R1」「R2」「7」「スイカ」「チェリー」「Bell」）が必ず入賞ライン上に揃うように左・中・右リール13L、13M、13Rに図柄が配置されているため、必ず再遊技役に入賞する。

【0145】

また、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」のいずれかに当選の場合には、リプレイに係る図柄と同様に、どのようなタイミングでストップスイッチ21L、21M、21Rが操作されても、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」に係る図柄（「Bell」「R1」「R2」）が必ず入賞ライン上に揃うように左・中・右リール13L、13M、13Rに図柄が配置されているため、必ず「中段ベル」「一枚役1」～「一枚役12」のいずれかに入賞する。すなわち、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」「リプレイD」のいずれかに当選した場合に、各ストップスイッチ21L、21M、21Rが操作されれば、各ストップスイッチ21L、21M、21Rがどのようなタイミングで操作されても、各操作手順に対応付けされた入賞に係る図柄（図8参照）が入賞ライン上に揃うように、停止制御手段106による各リール13L、13M、13Rの停止制御が行われる。

【0146】

また、図8に示すように、AT1移行条件が成立すれば、AT遊技（AT1）（AT（アシストタイム）期間）に移行するように構成されている。AT遊技（AT1）では、「左ベル」「中ベル」「右ベル」「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」のいずれかに当選したときに、当選役グループ（特定集合当選）の種類に応じた遊技者に有利な操作手順（いずれのストップスイッチを最初に操作するべきか）が遊技者に対して報知される。具体的には、「左ベル」「中ベル」「右ベル」のいずれかに当選した場合には、最も多くメダルが払い出されるように、図10に示すようにメダルの払出枚数が10枚の「中段ベル」に入賞するようにストップスイッチの操作手順を報知する。さらに、「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」のいずれかに当選した場合には、RT4移行条件が成立してRT遊技（RT4）に移行するように、図11に示すRT4移行条件である「リプレイ9」～「リプレイ20」に入賞するためのストップスイッチの操作手順を報知する。そして、AT期間に移行した後、予め設定された消化遊技数、例えば50回のAT遊技（AT1）が行われて、AT権利の全てが消化されると（AT1終了条件の成立）、AT期間が終了する。

【0147】

なお、本実施形態では、図8に示すようにRT4移行条件が成立してART遊技（RT4+AT1）に移行した後は、「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」のいずれかに当選した場合に、「リプレイ9」～「リプレイ20」に入賞するストップスイッチの操作手順を報知しないように構成されているが、この操作手順を報知するようにしてもよい。また、「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」それぞれは同じ確率で当選するように構成されており、RT遊技（RT4）に移行した後は、一般遊技（RT1）よりも「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」への当選確率が高くなるように構成されている。

【0148】

（2）設定制御手段101

図4の設定制御手段101（設定変更手段）は、メダルの出玉率が異なる6種類の設定値（設定1～設定6）から一の設定値を設定可能な設定変更状態に制御するものである。この設定値は、後述するテーブル選択手段102による役抽選テーブル671の選択に用いられるものであり、ROM67に格納された複数の役抽選テーブル671のそれぞれに

各設定値のいずれかが対応付けられている。そして、設定制御手段 101 は、電源投入時に変更処理開始スイッチ 56 (図 3 参照) の ON、OFF 状態を判定し、変更処理開始スイッチ 56 が ON の状態で電源が投入されると、所定の設定変更処理を開始する。

【0149】

ここで、通常遊技の抽選における当選確率は複数種類の設定値 (ここでは 6 種類) により区別される複数段階に設定されており、複数段階の設定値のそれぞれに、図 4 に示す役抽選テーブル 671 (通常遊技用抽選テーブル) が対応付けられている。そして、上記設定変更処理が開始されると、スロットマシン 1 を設置するパチンコホールの管理者が、この設定値を変更することが可能になる。なお、上述の「出玉率」とは、「総払出枚数」/「総投入枚数」×100[%]である。

10

【0150】

この手順は例えば以下のようにして行われる。すなわち、管理者は、前面扉 5 を開放して、電源スイッチ 50 が OFF の状態で設定変更キー (図示省略) を操作ボックス 49 のキーシリンダに挿入して回転し、変更処理開始スイッチ 56 を ON にする。この状態で、電源スイッチ 50 を ON にすることで、設定変更処理が開始される。

【0151】

そして、管理者による設定変更ボタン 52 の操作ごとに当選確率の設定値が設定 1 ~ 設定 6 にサイクリックに切り換えられる。この設定値は、例えば 7 セグメント式の設定値表示用 LED により 1 ~ 6 を表示することで報知される。設定変更ボタン 52 の操作により当選確率の設定値が所望の値になった (設定値表示用 LED の表示値が所望の値になった) ときに、スタートスイッチ 19 を操作すると設定値が確定する。そして、キーシリンダに挿入されている設定変更キーを回転して変更処理開始スイッチ 56 を OFF にすると設定変更処理が終了する。その後、メダル投入口 25 からメダルが投入されるとゲームが開始される。なお、設定変更は、設定変更処理が終了したあと、スタートスイッチ 19 が操作されることで確定する。なお、設定変更状態に移行すると、設定変更前の遊技状態にかかわらず、AT 遊技 (AT 権利が付与されている状態を含む) やボーナス遊技 (ボーナス持越し中の状態を含む) はクリアされ、AT 遊技でなく、かつ、ボーナス遊技でもない (ボーナス持越し中でない場合を含む)、通常状態に復帰する。

20

【0152】

(3) テーブル選択手段 102

30

図 4 のテーブル選択手段 102 は、遊技制御手段 100 により制御される遊技の種類 (通常遊技、RT 遊技、特別役内部遊技、特別遊技など)、設定制御手段 101 により設定される設定値 (設定 1 から設定 6) に基づき、図 4 に示す複数の役抽選テーブル 671 から 1 つの抽選テーブルを選択するものである。すなわち、例えば通常遊技では、テーブル選択手段 102 は、抽選テーブルとして、入賞確率の設定値 (設定 1 ~ 設定 6) に応じて役抽選テーブル 671 (通常遊技用抽選テーブル) を選択する。

【0153】

(4) 役抽選手段 103

図 4 の役抽選手段 103 は、スタートスイッチ 19 が操作されたタイミングで、図 10 および図 11 に示すように、複数の役抽選結果 (特別役当選、小役当選、再遊技役当選、ハズレ) のうちのいずれか 1 つを現在の遊技における役抽選結果として、乱数と抽選テーブルとを使用した抽選処理により選択して決定するものであり、乱数発生手段、乱数抽出手段、役抽選テーブル 671、および抽選判定手段を備えている。ここで、乱数発生手段は、抽選用の乱数を、所定の範囲内 (例えば、10 進数で 0 ~ 16383) で発生させるものであり、発振回路と、この発振回路が発生させたクロック信号をカウントするカウンタ回路とによって構成されている。また、乱数抽出手段は、乱数発生手段が発生させた乱数を、スタートスイッチ 19 が操作されたタイミングで抽出する。なお、乱数発生手段は、カウンタ回路などによって構成されるため、乱数発生手段が発生させる数値は、厳密には乱数ではない。ただし、スタートスイッチ 19 が操作されるタイミングは、ランダムであると考えられるため、乱数抽出手段が抽出する数値は、実質的には乱数として取り扱う

40

50

ことができる。なお、乱数発生器により乱数を生成してもよい。

【 0 1 5 4 】

さらに、図 4 の役抽選テーブル 6 7 1 は、乱数発生手段が発生させる範囲内の各乱数について、予め設定されている役抽選結果のいずれかに該当するか否かが予め定められたものであり、乱数抽出手段により抽出された乱数と、抽選テーブルとを照合して、抽出された乱数が、複数の役抽選結果のいずれに該当するかを判定する。

【 0 1 5 5 】

また、各当選役グループには、当選役グループを構成する当選役の種類に応じて固有の役番号が対応付けされている。また、役抽選結果格納手段 6 5 1 は、特別役用の第 1 記憶領域と、小役、再遊技役用の第 2 記憶領域とを備え、役抽選手段 1 0 3 は、当選した当選役グループに特別役が含まれる場合には、特別役に対応する役番号を第 1 記憶領域に設定し、当選した当選役グループに小役、再遊技役が含まれる場合には、小役、再遊技役に対応する役番号を第 2 記憶領域に設定する。また、役抽選手段 1 0 3 は、当選した当選役グループに特別役および小役、再遊技役が含まれている場合には、特別役に対応する役番号を第 1 記憶領域に設定すると共に、小役、再遊技役に対応する役番号を第 2 記憶領域に設定する。また、役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果がハズレである場合には、役抽選手段 1 0 3 は、役抽選結果格納手段 6 5 1 の第 1 記憶領域および第 2 記憶領域それぞれにハズレに対応する役番号を設定する。

【 0 1 5 6 】

なお、役抽選手段 1 0 3 は、小役、再遊技役用の第 2 記憶領域のデータは、当選役の入賞の有無に関わらず役抽選毎に書き換えるのに対して、特別役用の第 1 記憶領域のデータは、特別役に入賞するまで書き換えずに維持する。このように、特別役 (B B 、 R B) に当選した場合に、特別役に入賞するまで第 1 記憶領域の特別役についてのデータが維持されることにより、特別役の当選が内部当選として持ち越される。

【 0 1 5 7 】

(5) コマンド作成手段 1 0 4

図 4 のコマンド作成手段 1 0 4 は、役抽選手段 1 0 3 による役抽選結果に関するデータ、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R 、スタートスイッチ 1 9 等の遊技者により操作される操作器具の操作に関するデータ、などの種々のデータをサブ制御基板 7 3 (サブ C P U 7 1) に送信するためのコマンドを作成する。このコマンド作成手段 1 0 4 により作成されたコマンドは、サブ制御基板 7 3 へのシリアルデータ送信用の出力ポートにセットされ、メイン C P U 6 1 により実行されるタイマ割込処理 (図 2 8 参照) において、出力ポートにセットされたコマンドが後述するサブ制御コマンド送信手段 1 0 9 によりサブ制御基板 7 3 に送信される。

【 0 1 5 8 】

例えば図 2 0 に示すように、コマンド作成手段 1 0 4 は、 a) 役抽選結果、 b) 遊技状態設定手段 1 0 0 k により設定されている遊技状態、 c) 報知抽選手段 1 0 0 d による A T 移行抽選における現在のモード、 d) A T 期間中 (A T 期間中フラグが O N) か否か、 e) A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 に格納されている A T 期間の残り期間、 f) A T 権利数格納手段 6 5 2 に格納された A T 権利の記憶数、 g) 前兆期間遊技数カウンタ 6 5 3 により前兆期間がカウントされている (前兆期間) か否か、 h) 前兆期間遊技数カウンタ 6 5 3 に格納されている前兆期間の残り期間、 i) 獲得枚数算出手段 1 1 2 により算出された有利状態中の総獲得枚数 (累計増加量) 、 j) リミッタ条件が成立するまでの残り A T 遊技数、 k) 報知ランプ 6 0 c の報知状態に関する情報などをサブ制御基板 7 3 に送信するためのコマンドを作成する。

【 0 1 5 9 】

なお、図 2 0 中に示すように、 g) 、 h) に関する情報は、 1 つのコマンドにより送信するようにしてもよい。また、 j) に関する情報は、リミッタ条件が成立するまでの残りの A T 遊技数であってもよいし、 A T 期間に移行してからの A T 遊技の消化ゲーム数であってもよい。また、同図中に示すように、 j) に関する情報の代わりに、リミッタ条件が

成立したゲームにおいて、リミッタ条件が成立したことを示す情報のみを送信するようにしてもよい。また、図20に示す情報は、メイン制御基板63からサブ制御基板73に送信される各種の情報のうちの一部である。

【0160】

また、図20の役抽選結果に関する情報を送信するためのコマンドについて、コマンド作成手段104は、報知決定手段100jの決定結果に従ってコマンドを作成する。すなわち、報知決定手段100jは、コマンド作成手段104で作成するコマンドを、特定集合当選の種類を識別できるコマンド(有利な操作手順のわかるコマンド)とするか、特定集合当選の種類を識別できないコマンド(有利な操作手順がわからないコマンド)とするかの決定を行う機能も有する。

10

【0161】

このとき、図10および図11に示すように、コマンド作成手段104は、役抽選手段103による抽選が実行されたときに、役抽選の結果を識別できるコマンドとして、「0」～「17」を含むコマンドを作成する。後述するように、サブ制御基板73では、送られてきたコマンドに基づき、実行する演出を選択する。すなわち、サブ制御基板73において実行される演出内容を指示するコマンドがコマンド作成手段104により作成される。

【0162】

そして、コマンド作成手段104は、報知決定手段100jにより、遊技者に有利な操作手順を報知しないと決定されたとき、つまりAT期間中フラグがOFFに設定されているときには、「ベルグループ」のいずれかに当選したことは識別できるが、当選した当選役グループ(「左ベル」「中ベル」「右ベル」)の種類を示すデータが含まれず該当選役グループを識別できないコマンドを作成する。また、報知決定手段100jにより、遊技者に有利な操作手順を報知すると決定されたとき、つまりAT期間中フラグがONに設定されているときには、当選した当選役グループ(「左ベル」「中ベル」「右ベル」)の種類を示すデータが含まれて該当選役グループを識別可能なコマンドを作成する。

20

【0163】

すなわち、図10に示すように、コマンド作成手段104は、AT期間中フラグがOFFであるときには、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」のいずれに当選した場合であっても、「ベルグループ」のうちのいずれの当選役グループかを識別できないように同じ「1番」というコマンドを作成する。一方、コマンド作成手段104は、AT期間中フラグがONであるときに「左ベル」に当選した場合は「2番」のコマンドを、「中ベル」に当選した場合は「3番」のコマンドを、「右ベル」に当選した場合は「4番」のコマンドを作成する。

30

【0164】

また、コマンド作成手段104は、同様に、AT期間中フラグがOFFに設定されているときには、「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」「リプレイD」のいずれかに当選したことは識別できるが、当選した当選役グループ(「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」「リプレイD」)の種類を示すデータが含まれず該当選役グループを識別できないコマンドを作成する。また、AT期間中フラグがONに設定されているときには、当選した当選役グループ(「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」「リプレイD」)の種類を示すデータが含まれて該当選役グループを識別可能なコマンドを作成する。

40

【0165】

例えば図11に示すように、コマンド作成手段104は、AT期間中フラグがOFFであるときには、当選役グループ「リプレイA」「リプレイB」「リプレイC」「リプレイD」のいずれに当選した場合であっても、いずれの当選役グループかを識別できないように同じ「12番」というコマンドを作成する。一方、コマンド作成手段104は、AT期間中フラグがONであるときに「リプレイA」に当選した場合は「13番」のコマンドを、「リプレイB」に当選した場合は「14番」のコマンドを、「リプレイC」に当選した場合は「15番」のコマンドを、「リプレイD」に当選した場合は「16番」のコマンド

50

を作成する。

【 0 1 6 6 】

なお、コマンド作成手段 1 0 4 は、それ以外の役抽選結果については、A T 期間中フラグが O N であっても O F F であっても、同じコマンドを作成する。すなわち、「中段チェリー」に当選した場合は「 5 番」のコマンドを、「スイカ」に当選した場合は「 6 番」のコマンドを、「 B B 」に当選した場合は「 7 番」のコマンドを、「 R B 」に当選した場合は「 8 番」のコマンドを、「一枚役 1 3 」に当選した場合は「 9 番」のコマンドを、「一枚役 1 3 + B B 」に当選した場合は「 1 0 番」のコマンドを、「一枚役 1 4 + B B 」に当選した場合は「 1 1 番」のコマンドを、「ベル」に当選した場合は「 1 7 番」のコマンドを作成する。なお、ハズレの場合は「 0 番」のコマンドを作成する。

10

【 0 1 6 7 】

(6) リール検出手段 1 0 5

図 4 のリール検出手段 1 0 5 は、左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R の検出信号と、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を駆動する各リールモータ 1 4 L , 1 4 M , 1 4 R への供給パルス数とに基づき、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置をそれぞれ検出する。このリール検出手段 1 0 5 は、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転中および回転停止時に、所定の基準位置（この実施形態では例えば、表示窓 1 1 の中段）に位置する図柄に対応するコマ番号をそれぞれ検出する。

【 0 1 6 8 】

(7) 停止制御手段 1 0 6

図 4 の停止制御手段 1 0 6 は、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の停止操作および役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果に基づき、停止テーブル 6 7 2 を用いて各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R (各リール 1 4 L , 1 4 M , 1 4 R) の停止制御を行うものである。

20

【 0 1 6 9 】

図 1 0 および図 1 1 の表の「備考」の欄に記載されているように、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」「リプレイ A」「リプレイ B」「リプレイ C」「リプレイ D」のいずれかに当選した場合には、最初に操作するストップスイッチに応じて、揃う役が異なるように設定されている。また、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」「リプレイ A」「リプレイ B」「リプレイ C」の種類に応じて、有利となる操作手順が異なるように構成されている。

30

【 0 1 7 0 】

具体的には、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」「リプレイ A」「リプレイ B」「リプレイ C」のいずれかに当選した場合には、当選した当選役グループに設定された有利な押し順（操作手順）で各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の停止操作が行われると、停止制御手段 1 0 6 は、遊技者に最も有利な当選役に入賞するように、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行う。一方、当選した当選役グループに設定された有利な操作手順（押し順）で停止操作が行われない場合は、停止制御手段 1 0 6 は、遊技者に最も有利な当選役と異なる当選役に入賞する図柄組合せが入賞ライン上に停止不可能となるように、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行う。

40

【 0 1 7 1 】

また、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止位置を決定するための停止テーブル 6 7 2 (図 4 参照) は、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果それぞれに対応して複数のテーブルが設定されている。そして、この停止テーブル 6 7 2 は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されたときのリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置に応じて、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の滑りコマ数をあらかじめ定めたものであり、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれについて、対応するストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の停止操作順序に対応して滑りコマ数が異なるように形成されている。

【 0 1 7 2 】

また、停止制御手段 1 0 6 は、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果がいずれかの役への当選

50

であれば、この役抽選結果に基づいて選択された停止テーブル672と、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されたときの各リール13L, 13M, 13Rの回転位置とから、当選した役に入賞するように各リール13L, 13M, 13Rの滑りコマ数を決定して、各リール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。他方、役抽選手段103による役抽選結果がハズレであれば、停止制御手段106は、ハズレの役抽選結果に基づいて選択された停止テーブル672と、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されたときの各リール13L, 13M, 13Rの回転位置とから、複数の役のいずれにも入賞しないように各リール13L, 13M, 13Rの滑りコマ数を決定して、各リール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。

【0173】

10

ところで、滑りコマ数には上限が設けられているため、仮に役抽選手段103による役抽選結果がいずれかの役への当選であっても、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが所定のタイミングで操作されなければ、停止制御手段106による停止制御で当選した役に入賞させることができない。したがって、停止制御手段106は、各リール13L, 13M, 13Rがそれぞれ所定の回転位置にあるタイミングでストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されることを条件に、当選役の入賞にかかる図柄組合せが入賞ラインに揃うように、各リール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。

【0174】

(8) 図柄判定手段107

図4の図柄判定手段107は、リール検出手段105により検出された各リール13L, 13M, 13Rの回転位置に基づき、停止制御手段106により停止制御されて停止した各リール13L, 13M, 13Rによる各図柄の表示態様が、予め定められた表示態様であるか否かの判定を行うものである。

20

【0175】

この図柄判定手段107は、図9の「BB」「RB」に示す表示態様で図柄が入賞ライン上に揃うと、特別役入賞と判定する。また、図柄判定手段107は、「中段ベル」「一枚役1」～「一枚役14」「中段チェリー」「スイカ」に示す表示態様で図柄が入賞ライン上に揃うと、小役入賞と判定し、図柄判定手段107は、「リプレイ1」～「リプレイ26」に示す表示態様で図柄が入賞ライン上に揃うと、再遊技役入賞と判定する。

【0176】

30

(9) 払出制御手段108

図4の払出制御手段108は、図柄判定手段107の判定結果に基づき、遊技者に所定の利益(特典)を付与するものである。この払出制御手段108は、図柄判定手段107により、複数の役のいずれかに入賞したと判定されたときに、メダル払い出しのある入賞であれば、クレジットメダルの貯留枚数が上限値(この実施形態では例えば50枚)に達した後は、ホッパーユニット43を動作させて、入賞した役に対応した払出枚数だけメダルを払い出す。また、払出制御手段108は、クレジットメダルの貯留枚数が上限値に達するまでは、メダル払い出しとして、ホッパーユニット43の動作に代えて上記払出枚数だけクレジットメダルを増加させる。

【0177】

40

ところで、払出制御手段108は、図柄判定手段107により再遊技役に入賞したと判定されたときに、規定枚数(3枚)のメダルが投入されたものとして、次のゲームの入賞ラインを有効とする。

【0178】

(10) サブ制御コマンド送信手段109

図4のサブ制御コマンド送信手段109は、メイン制御基板63からサブ制御基板73へ、コマンド作成手段104により作成されたコマンドを一方通信で送信するものである。サブ制御コマンド送信手段109は、コマンド作成手段104により作成された、設定制御手段101により設定される設定値、通常遊技および特別遊技などの遊技状態、役抽選手段103の役抽選結果、図柄判定手段107による図柄判定結果、各リール13L,

50

1 3 M , 1 3 R の回転・停止状態、払出制御手段 1 0 8 によるメダルの払出状態など、スロットマシン 1 の状態を表すデータを含むコマンドをサブ制御基板 7 3 に送信する。

【 0 1 7 9 】

また、サブ制御コマンド送信手段 1 0 9 は、コマンド作成手段 1 0 4 により作成された、設定制御手段 1 0 1 により設定される設定値、通常遊技および特別遊技などの遊技状態、投入センサ 5 3 による投入メダルの検出状態、ベットスイッチ 1 5 および最大ベットスイッチ 1 7 の操作状態などを表すデータを含むコマンドをサブ制御基板 7 3 に送信する。また、サブ制御コマンド送信手段 1 0 9 は、コマンド作成手段 1 0 4 により作成された、設定制御手段 1 0 1 により設定される設定値、通常遊技および特別遊技などの遊技状態、スタートスイッチ 1 9 およびストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R などの各種スイッチが遊技者により操作されたことを示すデータを含むコマンドをサブ制御基板 7 3 に送信する。また、サブ制御コマンド送信手段 1 0 9 は、コマンド作成手段 1 0 4 により作成された、A T 遊技に関する情報、報知ランプ 6 0 c の報知状態に関する情報（図 2 0 参照）を示すデータを含むコマンドをサブ制御基板 7 3 に送信する。

【 0 1 8 0 】

（ 1 1 ）報知制御手段 1 1 0

図 4 の報知制御手段 1 1 0 は、遊技者に有利な各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順を報知する所定の演出を実行すると決定されているとき、すなわち、報知決定手段 1 0 0 j により A T 期間中フラグが O N に設定されている状態で、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」「リプレイ A」「リプレイ B」「リプレイ C」のうちのいずれかに当選した場合に、当選した当選役グループに対応する遊技者に有利な各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序が報知用表示器 6 0（7 セグメント L E D 6 0 a , 6 0 b）に表示されるように制御を行ったり、A T 遊技のリミッタの発動に関する総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウント状態が報知用表示器 6 0（報知ランプ 6 0 c）で報知されるように制御を行うものである。

【 0 1 8 1 】

また、A T 期間中フラグが O F F に設定されているときには、報知制御手段 1 1 0 は、遊技者に有利な操作手順が分からないように役抽選結果に応じた表示を報知用表示器 6 0 にて行い、遊技者に有利な操作手順を報知する演出を行わない。

【 0 1 8 2 】

また、報知制御手段 1 1 0 は、付与された A T 権利に基づく A T 期間が開始したときに報知ランプ 6 0 c が点灯を開始し、i) 設定変更が行われたとき（第 1 条件）、i i) 少なくとも付与された A T 権利に基づく A T 期間が終了したという条件を有する第 2 条件（権利終了条件 / 期間到達終了条件）のいずれかが成立したときに、開始した報知ランプ 6 0 c の点灯が消灯するように報知ランプ 6 0 c の制御を行う。なお、報知ランプ 6 0 c の点灯開始タイミングと消灯タイミングを含む報知用表示器 6 0 の報知態様については、後で説明する。

【 0 1 8 3 】

なお、遊技者に有利な操作手順が、クレジット表示器 4 5 の表示により報知されたり、リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を用いたリール演出により報知されるようにしてもよい。

【 0 1 8 4 】

（ 1 2 ）設定値管理手段 1 1 1

図 4 の設定値管理手段 1 1 1 は、設定されている設定値が、設計値と合致しているか否かを判定するものである。この実施形態では、当該判定が、少なくとも設定変更時、および、A T 遊技の終了時（第 2 条件成立時）に行われる。

【 0 1 8 5 】

（ 1 3 ）獲得枚数算出手段 1 1 2

図 4 の獲得枚数算出手段 1 1 2 は、基本的に、一定期間内に継続して、払い出されたメダルの枚数に基づいて総払出数カウンタ 6 5 8 のカウント値を更新し、投入されたメダルの枚数に基づいて総投入数カウンタ 6 5 7 のカウント値を更新することにより、遊技者に

10

20

30

40

50

有利な状態であるボーナス遊技またはＡＴ遊技が続いた場合に、当該期間内に獲得したメダルの枚数（累計増加量）を算出するものである。

【０１８６】

例えば、一定期間が３２ゲームに設定されている場合、獲得枚数算出手段１１２は、１回のボーナス遊技やＡＴ遊技（第１の有利状態）での総獲得枚数を算出するのを基本として、そのボーナス遊技やＡＴ遊技が終了した後の３２ゲーム以内に、別のボーナス遊技やＡＴ遊技（第２の有利状態）が始まった場合は、第１の有利状態が開始してから第２の有利状態が終了するまでの期間を対象として、総獲得枚数（累積増加量）を算出する。また、獲得枚数算出手段１１２は、第２の有利状態が終了しても、そこから３２ゲーム以内に第３の有利状態が始まった場合は、第１の有利状態が開始してから第３の有利状態が終了するまでの期間を対象として、総獲得枚数を算出する。ただし、獲得枚数算出手段１１２は、リミッタにより有利状態（ＡＴ期間）が終了した場合は、総獲得枚数を初期化（０枚に戻る）する。なお、これらの算出は、フラグ格納手段６５４のＡＴ期間フラグのＯＮ／ＯＦＦの状態や、総投入数カウンタ６５７および総払出数カウンタ６５８等の情報に基づいて行われる。

10

【０１８７】

（１４）出力設定手段１１３

図４の出力設定手段１１３は、外部から遊技状態を特定できるようにメイン制御基板６３から外部に向けて出力する信号の状態の設定を行うものである。この実施形態では、出力設定手段１１３は、例えば、ＡＴ期間中であるか否かを外部に出力する信号の状態を設定する。例えば、複数ビットで構成されている出力信号において、所定のビットがＡＴの信号として割り当てられている場合、出力設定手段１１３は、ＡＴ期間フラグがＯＮ状態の場合は、当該所定のビットを「１」に設定し、ＡＴ期間フラグがＯＦＦ状態の場合は、「０」に設定する。なお、この実施形態では、出力設定手段１１３は、少なくとも設定変更時とＡＴ権利の終了時では、ＡＴ期間中でないことを特定できるように前記所定のビットに「０」を設定する。このとき、出力設定手段１１３は、ＡＴ期間フラグがＯＦＦ状態の場合は、出力信号を外部に出力しない設定としてもよい。また、設定変更時は、出力信号を外部に出力しない設定とし、ＡＴ権利の終了時には前記所定のビットに「０」を設定するようにしてもよい。

20

【０１８８】

（サブ制御基板）

次に、サブ制御基板７３の構成について詳細に説明する。サブ制御基板７３のサブＣＰＵ７１は、メイン制御基板６３から送信されたコマンドに基づいて、メイン制御基板６３（メインＣＰＵ６１）の動作や状態に応じた演出を行うためのものである。図６に示すように、サブ制御基板７３には、メモリ７５に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアが制御されることにより実現される種々の機能が搭載されている。

30

【０１８９】

（１）サブ制御コマンド受信手段２００

図６のサブ制御コマンド受信手段２００は、メイン制御基板６３のサブ制御コマンド送信手段１０９により送信された種々のデータを含むコマンドを受信するものである。サブ制御コマンド受信手段２００は、送信されたコマンドを受信すれば、コマンドの種類に応じてサブ制御基板７３に搭載された各機能に通知を行う。

40

【０１９０】

なお、メイン制御基板６３の前兆期間設定手段１００ｈ（図５参照）により前兆期間が設定され、前兆期間遊技数カウンタ６５３により残りの前兆期間がカウントされているときは、残りの前兆期間を特定する情報（コマンド）がゲーム毎にサブ制御基板７３に送信される。サブ制御コマンド受信手段２００が、前兆期間を特定する情報を受信すると、前兆期間格納手段７５１の記憶領域に記憶されていた前回の前兆期間が、当該情報で特定される前兆期間に書き換えられる。

50

【 0 1 9 1 】

(2) ガセ前兆期間設定手段 2 0 1

図 6 のガセ前兆期間設定手段 2 0 1 は、メイン制御基板 6 3 (メイン CPU 6 1) から送信される情報に基づいて、A T 移行抽選が行われる所定条件 (チェリー当選、スイカ当選) を満たしたが A T 移行抽選に当選しなかったことを特定したときに、ガセ前兆可能性演出が実行されるガセ前兆期間をガセ前兆期間設定抽選により設定する。なお、本実施形態では、チェリー当選の場合は A T 移行抽選に必ず当選するように構成されている。したがって、ガセ前兆期間設定手段 2 0 1 は、スイカ当選のときに行われる報 A T 移行抽選に当選しなかったときにガセ前兆期間設定抽選を行う。

【 0 1 9 2 】

ところで、本実施形態では、ガセ前兆期間設定手段 2 0 1 は、スイカ当選のときの A T 移行抽選に当選しなかった場合であっても、前兆期間設定手段 1 0 0 h により前兆期間遊技数カウンタ 6 5 3 (図 4) に前兆期間が既に設定されている場合には、ガセ前兆期間を設定しない (ガセ前兆期間設定抽選を行わない) ように構成されている。したがって、スイカ当選であることを特定する情報をサブ制御コマンド受信手段 2 0 0 が受信したときに、ガセ前兆期間設定手段 2 0 1 がガセ前兆期間設定抽選を実行することができるケースとしては、

i) 前兆期間でないことを特定する情報をサブ制御コマンド受信手段 2 0 0 が受信した場合、

i i) 前兆期間遊技数カウンタ 6 5 3 に前兆期間が設定されていることを特定する情報をサブ制御コマンド受信手段 2 0 0 が受信しない場合、

i i i) 前兆期間格納手段 7 5 1 (図 6) にメイン制御基板 6 3 から送信された前兆期間が格納されていない場合、

となる。このように、前兆期間中にガセ前兆期間が設定されるのを防止することで、前兆期間中に実行される前兆可能性演出と、ガセ前兆期間に実行されるガセ前兆可能性演出とが複雑化するのを防止できる。

【 0 1 9 3 】

また、本実施形態では、ガセ前兆期間中である場合、後述する特別役ガセ可能性演出 (図 2 3 参照) 中である場合、特別役内部遊技状態、ボーナス状態、A T 期間中のいずれかに該当することを特定する情報をサブ制御コマンド受信手段 2 0 0 が受信した場合には、ガセ前兆期間設定手段 2 0 1 が、ガセ前兆期間を設定しない (ガセ前兆期間設定抽選を行わない) ように構成されている。

【 0 1 9 4 】

次に、ガセ前兆期間を設定するガセ前兆期間設定抽選について説明する。

【 0 1 9 5 】

図 2 1 に示すように、ガセ前兆期間設定手段 2 0 1 は、メイン制御基板 6 3 (メイン CPU 6 1) から送信される情報に基づき特定した現在の A T 移行抽選のモード (図 1 3、図 1 5 参照) に応じて、異なるガセ前兆期間テーブル 7 5 3 (設定用データ) を使用して、ガセ前兆期間設定抽選を行う。

【 0 1 9 6 】

すなわち、ガセ前兆期間設定手段 2 0 1 は、高確モード (A T 移行抽選に当選し易い状態) のときは、図 2 1 (a) のガセ前兆期間テーブル 7 5 3 を使用し、低確モード (A T 移行抽選に当選しにくい状態) のときは、図 2 1 (b) のガセ前兆期間テーブル 7 5 3 を使用してガセ前兆期間設定抽選を行い、この抽選で決定したガセ前兆期間をガセ前兆期間遊技数カウンタ 7 5 2 に設定する。このように構成すると、ガセ前兆期間を設定する確率を、現在の A T 移行抽選のモードに応じて変えたり、ガセ前兆期間の長さの割合を、現在の A T 移行抽選のモードに応じて変えたりすることができるため、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 9 7 】

なお、図 2 1 (a) に示すように、高確モードのときに使用されるガセ前兆期間テーブ

10

20

30

40

50

ル 7 5 3 では、ガセ前兆期間を設定しない確率が 0 % に設定されているため、ガセ前兆期間設定抽選により必ずガセ前兆期間が設定される。また、図 2 1 (b) に示すように、低確モードのときに使用されるガセ前兆期間テーブル 7 5 3 では、ガセ前兆期間を設定しない確率が最も大きい 4 0 % に設定されている。したがって、高確モードのときは、低確モードのときよりもガセ前兆可能性演出が実行され易くなっている。

【 0 1 9 8 】

また、ガセ前兆期間設定手段 2 0 1 は、ガセ前兆期間を設定した後、1 ゲームが消化される毎にガセ前兆期間遊技数カウンタ 7 5 2 に設定したガセ前兆期間の値を - 1 減算する。

【 0 1 9 9 】

10

(3) 演出内容決定手段 2 0 2

図 6 の演出内容決定手段 2 0 2 (演出制御手段) は、サブ制御コマンド受信手段 2 0 0 が受信したコマンドや、ガセ前兆期間設定手段 2 0 1 が設定したガセ前兆期間に応じて、演出の内容を決定するためのものである。具体的には、遊技の進行や、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果などに対応して予め設定された演出パターンから、液晶表示器 2 7 に表示される動画を決定したり、スピーカ 3 1 L , 3 1 R から流れる音楽や音声を決定したり、上部ランプ部 3 3 や下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R の光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を決定する。次に、演出内容決定手段 2 0 2 により決定される演出内容について具体的に説明する。

【 0 2 0 0 】

20

a) 役抽選結果に関する演出

演出内容決定手段 2 0 2 は、受信したコマンドが A T 期間中に対応したものであり当選した当選役グループ (ベルグループ、リプレイ) の種類を識別可能であれば、その当選役グループに設定された有利な操作手順 (押し順) がわかる演出 (報知演出) を実行演出に決定する。これに対し、受信したコマンドが A T 期間中に対応したものでなければ当該有利な操作手順がわからない演出を実行演出に決定する。例えば、役抽選結果に応じて、図 1 0 に示す「 1 番」のコマンドを受信した場合は、A T 期間中ではないため、「ベルグループ」のいずれかの当選役グループに当選したことはわかるが「左ベル」「中ベル」「右ベル」のいずれに当選したのかわからない演出群の中から一の演出を選択する。また、図 1 0 に示す「 2 番」のコマンドを受信した場合は、「左ベル」に当選したことがわかる演出や、最初に左ストップスイッチ 2 1 L を操作するよう促す演出の中から、一の演出を選択する。図 1 0 に示す「 3 番」「 4 番」のコマンドを受信した場合も、それぞれ同様に演出内容を決定する。

30

【 0 2 0 1 】

また、図 1 1 に示す「 1 2 番」のコマンドを受信した場合は、A T 期間中ではないため、「リプレイ A」「リプレイ B」「リプレイ C」「リプレイ D」のいずれかの当選役グループに当選したことはわかるが「リプレイ A」「リプレイ B」「リプレイ C」「リプレイ D」のいずれに当選したのかわからない演出群の中から一の演出を選択する。また、図 1 1 に示す「 1 3 番」のコマンドを受信した場合は、「リプレイ A」に当選したことがわかる演出や、最初に左ストップスイッチ 2 1 L を操作するよう促す演出の中から、一の演出を選択する。図 1 1 に示す「 1 4 番」「 1 5 番」「 1 6 番」のコマンドを受信した場合も、それぞれ同様に演出内容を決定する。

40

【 0 2 0 2 】

さらに、演出内容決定手段 2 0 2 は、図 1 0 に示す「 5 番」～「 1 1 番」のコマンド、図 1 1 に示す「 1 7 番」のコマンドを受信した場合も、同様に、それぞれの当選役グループに当選した可能性を示唆する演出群から一の演出を選択する。さらに、「 0 番」のコマンドを受信した場合も、同様に、遊技者の期待を損ねないように、ハズレに対応する演出群の中から一の演出を選択する。

【 0 2 0 3 】

役抽選結果に関する演出の具体例としては、例えば、液晶表示器 2 7 に各ストップスイ

50

ッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を表示したり、スピーカ 3 1 L , 3 1 R により各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を音声により報知したり、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R に設けられたランプを所定順序で点滅させることにより各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を報知したり、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R に設けられたバックライトを所定順序で点滅させて、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を報知するなどがある。

【 0 2 0 4 】

なお、演出内容決定手段 2 0 2 は、決定した演出内容に関するデータを含む信号を、次に説明する表示制御手段 2 0 5 および音声制御手段 2 0 6 に送信する。

【 0 2 0 5 】

b) 前兆可能性演出

前兆可能性演出は、前兆期間設定手段 1 0 0 h により前兆期間が設定されているときに、A T 遊技 (A T 1) が実行される可能性があることを示唆する可能性演出であり、前兆期間中に実行される。演出内容決定手段 2 0 2 は、メイン制御基板 6 3 の前兆期間設定手段 1 0 0 h により前兆期間が設定されていると判定したときに、現在、前兆可能性演出を実行中である場合を除き、前兆可能性演出シナリオ設定テーブル 7 5 4 から、設定された前兆期間のゲーム数に応じた長さの前兆可能性演出の演出シナリオ (図 1 9 (a) ~ (c) の「備考」の欄参照) を選択し、選択した演出シナリオに沿った演出内容を、実行する演出に決定する。

【 0 2 0 6 】

なお、図 1 9 (a) ~ (c) の「備考」の欄に記載されているように、前兆期間の最後のゲーム (前兆期間が 1 ゲームの場合は A T 当選の当該ゲーム) において、例えば液晶表示器 2 7 に「A T 確定」と表示することにより「A T 当選を示唆」して前兆可能性演出が終了し、次のゲームにおいて後述の報知可能状態報知手段 2 0 4 により実際に A T 遊技 (A T 1) を開始したことが報知される。このとき、前兆期間の最後のゲームにおいて、例えば液晶表示器 2 7 に、単に、「W I N」、「勝ち」、「おめでとう」などに表示するだけでもよい。このようにすると、遊技者は、次のゲームにおいて報知可能状態報知手段 2 0 4 による報知が行われるまでは何に当選したのかが分からず、「もしかしたら特別役に当選したのかもしれない」と想像することもできるので、遊技者の興味を高めることができる。

【 0 2 0 7 】

また、本実施形態では、演出内容決定手段 2 0 2 は、前兆可能性演出の演出シナリオを選択する際に、後述するガセ前兆可能性演出または特別役ガセ可能性演出を実行中であれば、設定されているこれらの可能性演出の演出シナリオを新たに選択した前兆可能性演出の演出シナリオに書き換えて、前兆可能性演出を開始するように構成されている。なお、演出内容決定手段 2 0 2 は、実行中のガセ前兆可能性演出または特別役ガセ可能性演出が終了した後に前兆可能性演出が実行されるように、前兆可能性演出の演出シナリオを選択してもよい。この場合には、演出内容決定手段 2 0 2 は、メイン制御基板 6 3 の前兆期間設定手段 1 0 0 h により設定された前兆期間から、実行中のガセ前兆可能性演出または特別役ガセ可能性演出が終了するまでのゲーム数を減算することにより実質的に前兆可能性演出を実行可能なゲーム数を算出し、算出したゲーム数に応じて前兆可能性演出の演出シナリオを選択するとよい。

【 0 2 0 8 】

一方、演出内容決定手段 2 0 2 は、メイン制御基板 6 3 の前兆期間設定手段 1 0 0 h により前兆期間が設定されていると判定したときに、既に前兆可能性演出を実行している場合には、設定済みの前兆可能性演出の演出シナリオに沿った演出内容を決定する。

【 0 2 0 9 】

そして、演出内容決定手段 2 0 2 は、決定した演出内容に関するデータを含む信号を、後述する表示制御手段 2 0 5 および音声制御手段 2 0 6 に送信する。

【 0 2 1 0 】

なお、A T 当選したときに特別役の当選が持ち越されている場合には、特別役の当選が持ち越されていないときよりも前兆期間を短く設定する。したがって、前兆期間において前兆可能性演出を実行しているときに特別役に入賞（ボーナス入賞）することにより、遊技状態が特別遊技（ボーナス遊技）に移行することで前兆可能性演出が途中で中断されるのを抑制できる。

【0211】

また、複数ゲームの前兆期間が設定されたときに、前兆期間の最後のゲームのみにおいて、液晶表示器 27 等を利用して「A T 当選を示唆」する前兆可能性演出を行うようにしてもよい。

【0212】

また、電断の後、メイン制御基板 63 の前兆期間設定手段 100 h がバックアップされていた前兆期間に復帰させた場合は、当該復帰させた前兆期間を特定するコマンドがサブ制御コマンド送信手段 109 によりサブ制御基板 73 に送信される。当該コマンドをサブ制御コマンド受信手段 200 が受信すると、前兆期間設定手段 100 h が復帰させた前兆期間を特定する情報が前兆期間格納手段 751 に格納される。このとき、演出内容決定手段 202 は、前兆期間格納手段 751 に格納された前兆期間（のゲーム数）に応じた前兆可能性演出の演出シナリオを新たに選択し、選択した演出シナリオに沿った演出内容を決定する。

【0213】

すなわち、電断の際に前兆期間遊技数カウンタ 653 において残りの前兆期間を特定する情報がバックアップされるため、電源が再投入された際に、前兆期間設定手段 100 h は、バックアップされた当該情報により特定される前兆期間に復帰させることができる。そして、演出内容決定手段 202 は、前兆期間設定手段 100 h が復帰させた前兆期間を特定する情報により、復帰後の前兆期間に応じた演出内容を決定することができる。

【0214】

各種の演出機器を制御するサブ制御基板 73 では、電断の際にノイズが発生し易く、電源が再投入された際に誤動作が生じるおそれがあるが、このように、演出内容決定手段 202 が復帰後の前兆期間（前兆期間の残存分）に応じた演出内容を新たに決定することで、メイン CPU 61 の制御状態とサブ制御基板 73 において実行される演出の内容とに齟齬が生じるのを防止できる。また、前兆期間を特定する情報を、セキュリティ性の高いメイン制御基板 63 の前兆期間遊技数カウンタ 653 が記憶してバックアップすることで、電断の際にサブ CPU 71 の演出制御に係るパラメータが不正に書き換えられたとしても、演出内容決定手段 202 は、前兆期間遊技数カウンタ 653 によりバックアップされた正しい情報に基づいて前兆期間に応じた演出内容を決定することができるので、スロットマシン 1 に対する不正行為を効果的に防止することができる。

【0215】

c) ガセ前兆可能性演出

ガセ前兆可能性演出は、A T 権利設定手段 100 g により A T 権利が設定されていないが、ガセ前兆期間設定手段 201 によりガセ前兆期間遊技数カウンタ 752 にガセ前兆期間が設定されているときに、実際には A T 遊技（A T 1）は実行されないが、A T 遊技（A T 1）が実行される可能性があることを示唆する可能性演出であり、ガセ前兆期間中に実行される。演出内容決定手段 202 は、ガセ前兆期間遊技数カウンタ 752 にガセ前兆期間が設定されたときは、ガセ前兆可能性演出の実行中の場合を除き、ガセ前兆可能性演出シナリオ設定テーブル 755 から、設定されたガセ前兆期間のゲーム数に応じた長さのガセ前兆可能性演出の演出シナリオ（図 21（a）、（b）の「備考」の欄参照）を選択し、選択した演出シナリオに沿った演出を、実行する演出内容に決定する。

【0216】

なお、図 21（a）、（b）の「備考」の欄に記載されているように、ガセ前兆期間の最後のゲームにおいて、例えば液晶表示器 27 に「A T ハズレ」と表示することにより「A T 移行抽選のハズレを報知」してガセ前兆可能性演出が終了する。このとき、ガセ前兆

10

20

30

40

50

期間の最後のゲームにおいて、例えば液晶表示器 27 に、単に、「ハズレ」、「負け」、「残念」などと表示するだけでもよい。

【0217】

一方、演出内容決定手段 202 は、ガセ前兆期間遊技数カウンタ 752 にガセ前兆期間が設定されているときに、既にガセ前兆可能性演出の実行中の場合には、設定済みのガセ前兆可能性演出の演出シナリオに沿った演出内容を決定する。

【0218】

そして、演出内容決定手段 202 は、決定した演出内容に関するデータを含む信号を、後述する表示制御手段 205 および音声制御手段 206 に送信する。

【0219】

また、図 21 に示すように、ガセ前兆期間は、27 ゲーム～30 ゲームの期間よりも、23 ゲーム～26 ゲームの期間に設定され易いように、ガセ前兆期間テーブル 753 が設定されている。また、図 19 に示すように、前兆期間の最長期間は 32 ゲームに設定され、ガセ前兆期間の最長期間は 30 ゲームに設定されている。

【0220】

したがって、例えば「スイカ」に入賞した後に可能性演出が開始した場合に、遊技者は、開始直後は可能性演出が前兆可能性演出であるかガセ前兆可能性演出であるかを認識することができないが、開始してから 27 ゲーム目以降も可能性演出が継続した場合は、実行中の可能性演出が前兆可能性演出であることの期待感が高まる。また、開始してから 31 ゲーム目以降も可能性演出が継続した場合は、実行中の可能性演出が前兆可能性演出であることが確定するので、遊技者に AT 当選の優越感を与えることができる。

【0221】

このように、前兆期間およびガセ前兆期間それぞれの最長期間を変えると、可能性演出の多様性を高めることができるが、制御処理の負荷が増大する。この実施形態では、ガセ前兆期間の管理はサブ制御基板 73 で行うように構成されているため、メイン制御 CPU 61 の制御処理の負担増大を抑制できる。

【0222】

d) 特別役可能性演出

特別役可能性演出は、特別役に当選したか、または、特別役が持ち越されており、特別役可能性演出の演出シナリオ（報知待ち期間）が設定されているときに、特別遊技（ボーナス遊技）に移行する可能性があることを示唆する可能性演出であり、報知待ち期間中に実行される。演出内容決定手段 202 は、特別役に当選した旨のコマンドをサブ制御コマンド受信手段 200 が受信したときに、既に前兆可能性演出またはガセ前兆可能性演出または後述する特別役ガセ可能性演出の実行中の場合を除き、特別役可能性演出シナリオ設定テーブル 756（図 22 参照）から特別役可能性演出の演出シナリオを選択し、選択した演出シナリオに沿った演出内容を決定する。具体的には、演出内容決定手段 202 は、特別役可能性演出シナリオ設定テーブル 756 の各演出シナリオに設定された当選確率に基づいて抽選により演出シナリオを選択する。

【0223】

このとき、図 22 に示すように、各演出シナリオに基づく特別役可能性演出は、複数ゲームに渡って実行されるものであり、各演出シナリオのゲーム数が決まっている。そこで、演出内容決定手段 202 は、特別役可能性演出の演出シナリオを選択するとともに、特別役に当選したことを後述する特別役当選報知手段 203 が報知するまでの報知待ち期間（ゲーム数）を決定する。なお、上記したガセ前兆期間と同様に、まず、報知待ち期間を設定した後に、設定した報知待ち期間の長さに応じた特別役可能性演出の演出シナリオを選択するようにしてもよい。

【0224】

なお、図 22 の「演出シナリオ」の欄に記載されているように、選択した演出シナリオ（報知待ち期間）の最後のゲーム（報知待ち期間が 1 ゲームの場合は特別役当選の当該ゲーム）で、例えば液晶表示器 27 に、単に、「WIN」、「勝ち」、「おめでとう」と表

10

20

30

40

50

示することにより「特別役当選を示唆」して特別役可能性演出が終了し、次のゲームで後述の特別役当選報知手段203により特別役に当選したことが報知される。このようにすると、遊技者は、次のゲームで特別役当選報知手段203による報知が行われるまでは何に当選したのかが分からず、「もしかしたらAT当選したのかもしれない」と想像することのできるため、遊技者の興味を高めることができる。演出シナリオの最後のゲームにおいて、例えば液晶表示器27に、「特別役(BB、RB)当選」と表示してもよい。

【0225】

また、本実施形態では、演出内容決定手段202は、特別役可能性演出の演出シナリオを選択する際に、既に前兆可能性演出またはガセ前兆可能性演出または後述する特別役ガセ可能性演出が実行中の場合は、設定されているこれらの可能性演出の演出シナリオを新たに選択した特別役可能性演出の演出シナリオに書き換えて、特別役可能性演出を開始するように構成されている。このとき、演出内容決定手段202は、前兆可能性演出が実行されている場合は、前兆期間の終了タイミング(ゲーム)に重なることを抑制するように特別役可能性演出(報知待ち期間)を選択する。

【0226】

このように構成すると、前兆期間可能性演出が実行されていれば、前兆可能性演出の演出シナリオが特別役可能性演出の演出シナリオに書き換えられて特別役可能性演出が開始されるが、特別役可能性演出の実行中に前兆期間が終了しないようにすることにより、特別役可能性演出が実行されている途中でAT遊技(AT1)を開始するのを防止できるので、後述する特別役当選報知手段203および報知可能状態報知手段204により、遊技者がスロットマシン1の状態を明確にわかる報知を行うことができる。

【0227】

一方、演出内容決定手段202は、特別役の当選が持ち越されている状態(ボーナス持越し中)で、特別役可能性演出を実行している場合には、設定済みの特別役可能性演出の演出シナリオに沿った演出内容を決定する。

【0228】

そして、演出内容決定手段202は、決定した演出内容に関するデータを含む信号を、後述する表示制御手段205および音声制御手段206に送信する。

【0229】

また、複数ゲームの報知待ち期間が設定されたときに、報知待ち期間の最後のゲームのみにおいて、液晶表示器27等を利用して「特別役当選を示唆」する特別役可能性演出を行うようにしてもよい。

【0230】

e) 特別役ガセ可能性演出

特別役可能性演出は、特別役ガセ可能性演出の演出シナリオ(ガセ報知待ち期間)が設定されているときに、実際には特別遊技(ボーナス遊技)は実行されないが、特別遊技状態に移行する可能性があることを示唆する可能性演出であり、ガセ報知待ち期間中に実行される。演出内容決定手段202は、各可能性演出が実行されていないときに、一枚役13に当選したか、または、役抽選結果がハズレの際に1%の当選確率で実行される特別役ガセ可能性演出実行抽選に当選したときに、特別役ガセ可能性演出シナリオ設定テーブル757(図23参照)から特別役ガセ可能性演出の演出シナリオを選択し、選択した演出シナリオに沿った演出内容を決定する。このとき、演出内容決定手段202は、特別役ガセ可能性演出シナリオ設定テーブル757の各演出シナリオに設定された当選確率に基づいて抽選により演出シナリオを選択する。

【0231】

また、各演出シナリオに基づく特別役ガセ可能性演出は、図23に示すように、複数ゲームに渡って実行されるものであり、各演出シナリオのゲーム数が決まっている。そこで、演出内容決定手段202は、特別役ガセ可能性演出の演出シナリオを選択するとともに、特別役ガセ可能性演出を実行するガセ報知待ち期間(ゲーム数)を決定する。なお、上記したガセ前兆期間と同様に、まず、ガセ報知待ち期間を設定した後に、設定したガセ報

知待ち期間の長さに応じた特別役ガセ可能性演出の演出シナリオを選択するようにしてもよい。

【0232】

なお、図23の「演出シナリオ」の欄に記載されているように、選択した演出シナリオ（ガセ報知待ち期間）の最後のゲームで、例えば液晶表示器27に「特別役ハズレ」と表示することにより「特別役に当選していないことを報知」して特別役ガセ可能性演出が終了する。このとき、ガセ報知待ち期間の最後のゲームで、例えば単に、「ハズレ」、「負け」、「残念」などと液晶表示器27に表示するだけでもよい。

【0233】

なお、演出内容決定手段202は、すでに別役可ガセ可能性演出を実行している場合には、設定済みの特別役ガセ可能性演出の演出シナリオに沿った演出内容を決定する。

10

【0234】

そして、演出内容決定手段202は、決定した演出内容に関するデータを含む信号を、後述する表示制御手段205および音声制御手段206に送信する。

【0235】

また、図22に示すように報知待ち期間は4ゲームまたは5ゲームに設定され易いように特別役可能性演出シナリオ設定テーブル756が設定され、図23に示すようにガセ報知待ち期間は5ゲームに設定されにくいように特別役ガセ可能性演出シナリオ設定テーブル757が設定されている。したがって、5ゲーム目も可能性演出が継続した場合は、実行中の可能性演出が特別役可能性演出であることの期待感が高まるので、遊技者の興趣を高めることができる。

20

【0236】

f) 背景演出

背景演出（データ示唆演出）は、液晶表示器27に表示される映像の背景によって、遊技者にAT移行抽選のモードの種類を示唆する演出であり、演出内容決定手段202は、メイン制御基板63から送信されるAT移行抽選における確率モードの状態に関する情報（図20参照）に基づいて演出内容を決定する。さらに、演出内容決定手段202は、AT期間中であるか否か等の遊技状態を確認できる報知ランプ60cの報知状態に関する情報に基づいて、そのときの遊技状態を示唆する演出（特定演出）を液晶表示器27で実行する演出内容に決定する。

30

【0237】

この実施形態では、背景演出の種類として、「夜」、「夕方」、「昼」の3種類が設定されている。ここで、「夜」背景は、AT移行抽選のモードが高確モードであることが確定する背景、「夕方」背景は、高確モードと低確モードのどちらの可能性もあるが、高確モードのときに選択されやすい背景、「昼」背景は、高確モードと低確モードのどちらの可能性もあるが、低確モードのときに選択されやすい背景に設定されている。

【0238】

演出内容決定手段202の背景演出の選択については、初期的な選択が、設定変更時（第1条件）、特別遊技終了時、AT遊技終了時（第2条件）それぞれで行われ、その後、毎遊技で背景演出の移行抽選が行われる。このとき、演出内容決定手段202は、初期的な背景演出については、背景演出選択抽選テーブル758（演出決定用データ：図6参照）を用いて選択し、その後の背景は背景演出移行抽選テーブル759（図6参照）を用いて選択する。

40

【0239】

初期的な選択について具体的に説明すると、背景演出選択抽選テーブル758は、図24に示すように、選択契機（設定変更時、特別遊技終了時、AT遊技終了時）に応じて複数種類、設定されている。

【0240】

設定変更時に用いられる背景演出選択抽選テーブル758は、モード選択抽選手段100bにより選択されたAT移行抽選のモードが高確モード/低確モード共通で、「夕方」

50

背景と「昼」背景とが、同じ確率で選択されるように設定されている（図24（a）参照）。

【0241】

A T遊技終了時に用いられる背景演出選択抽選テーブル758は、A T遊技終了時にモード選択抽選100bにより選択されたA T移行抽選のモードの種類ごとに2種類設けられている。モード選択抽選100bにより高確モードが選択された場合に用いられる背景演出選択抽選テーブル758は、「夜」背景が10%、「夕方」背景が60%、「昼」背景が30%の確率で選択されるように設定されている（図24（b）参照）。また、モード選択抽選100bにより低確モードが選択された場合に用いられる背景演出選択抽選テーブル758は、「夕方」背景が40%、「昼」背景が60%の確率で選択されるように

10

【0242】

B B遊技終了時に用いられる背景演出選択抽選テーブル758は、B B遊技終了時にモード選択抽選100bにより選択されたA T移行抽選のモードの種類ごとに2種類設けられている。モード選択抽選100bにより高確モードが選択された場合に用いられる背景演出選択抽選テーブル758は、「夜」背景が20%、「夕方」背景が80%の確率で選択されるように設定されている（図24（d）参照）。また、モード選択抽選100bにより低確モードが選択された場合に用いられる背景演出選択抽選テーブル758は、「夕方」背景が100%の確率で選択されるように設定されている（図24（e）参照）。

【0243】

20

R B遊技終了時に用いられる背景演出選択抽選テーブル758は、R B遊技終了時にモード選択抽選100bにより選択されるA T移行抽選のモードは高確モードのみであり、「夜」背景が100%の確率で選択されるように設定されている（図24（d）参照）。すなわち、設定変更時に用いられる背景演出選択抽選テーブル758では、A T移行抽選のモードが高確モードの場合であっても、当該モードが確定する「夜」背景が選択されないように構成されているのに対して、その他の場合（A T遊技終了時、特別遊技終了時）に用いられる背景演出選択抽選テーブル758では、「夜」背景が選択され得る構成になっている。

【0244】

このように、設定変更時（第1条件）、および、A T遊技終了時（第2条件）とで、演出内容決定手段202は、異なる種類のデータにより構成された背景演出選択抽選テーブル758を用いて演出内容（データ示唆演出の種類）を決定する。つまり、演出内容決定手段202は、設定変更時において、図24（a）の背景演出抽選テーブル758を用いて演出内容を決定し、A T遊技終了時において、図24（b）、（c）の背景演出選択抽選テーブル758を用いて演出内容を決定する。

30

【0245】

なお、A T期間が終了してから、初期的な背景演出が選択される（第2条件成立）までの背景演出は、適宜、設定することができる。例えば、演出内容決定手段202は、潜伏期間が設定された場合は、例えば、A T期間の終了後に、必ず「夕方」背景が選択されるようにする。また、A T権利が残っていない状態でA T期間が終了した場合において、A T期間が終了してから32ゲームを経過するまでの間は、必ず「夕方」背景が選択されるようにしてもよい。また、演出内容決定手段202は、チャンス期間が設定されている場合、A T期間が終了してからチャンス期間が終了するまでの間、チャンス期間専用の演出を実行演出として選択し、A T移行抽選に当選せずにチャンス期間が終了したとき（第2条件）に、上述の初期的な背景演出を選択する。

40

【0246】

初期的な背景演出の選択後の背景演出の種類は、上述のように毎遊技の背景演出移行抽選により決定される。ここで、背景演出移行抽選で用いられる背景演出移行抽選テーブル759は、当該遊技の背景の種類およびA T移行抽選のモードに応じて複数種類、設けられている。具体的には、図26に示すように、現状が「夜」背景の場合であって、当該遊

50

技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「高確モード維持」の場合は、「夜」背景（そのまま）が９０％、「夕方」背景が１０％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。なお、このときに背景演出の変化を伴う「夕方」背景が選択された場合は、当該遊技において第３停止にかかるストップスイッチ２１Ｌ、２１Ｍ、２１Ｒが操作されたあとに背景が「夜」から「夕方」に変化する。なお、背景が変化するタイミングについては、以下に説明する場合も同様である。一方、現状が「夜」背景の場合であって、当該遊技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「高確モード 低確モード」の場合は、「夕方」背景が１００％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。

【０２４７】

現状が「夕方」背景かつ高確モードの場合であって、当該遊技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「高確モード維持」の場合は、「夜」背景が２０％、「夕方」背景（そのまま）が７０％、「昼」背景が１０％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。また、現状が「夕方」背景かつ高確モードの場合であって、当該遊技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「高確モード 低確モード」の場合は、「夕方」背景（そのまま）が２０％、「昼」背景が８０％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。また、現状が「夕方」背景かつ低確モードの場合であって、当該遊技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「低確モード 高確モード」の場合は、「夜」背景が３０％、「夕方」背景（そのまま）が７０％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。また、現状が「夕方」背景かつ低確モードの場合であって、当該遊技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「低確モード 低確モード（維持）」の場合は、「夕方」背景（そのまま）が６０％、「昼」背景が４０％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。

【０２４８】

現状が「昼」背景かつ高確モードの場合であって、当該遊技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「高確モード 高確モード（維持）」の場合は、「夜」背景が２０％、「夕方」背景が５０％、「昼」背景（そのまま）が３０％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。また、現状が「昼」背景かつ高確モードの場合であって、当該遊技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「高確モード 低確モード」の場合は、「昼」背景（そのまま）が１００％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。また、現状が「昼」背景かつ低確モードの場合であって、当該遊技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「低確モード 高確モード」の場合は、「夜」背景が３０％、「夕方」背景が６０％、「昼」背景（そのまま）が１０％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。また、現状が「昼」背景かつ低確モードの場合であって、当該遊技のＡＴ移行抽選のモードの移行抽選結果が「低確モード 低確モード（維持）」の場合は、「夕方」背景が１０％、「昼」背景（そのまま）が９０％の確率で選択される背景演出移行抽選テーブル７５９が用いられる。

【０２４９】

ところで、図２５に示すように、演出内容決定手段２０２が、ＡＴ遊技終了時において、通常のＡＴ遊技終了時と、リミッタによるＡＴ遊技終了時とで、異なる種類のデータにより構成された背景演出選択抽選テーブル７５８を用いて演出内容を決定するようにしてもよい。具体的には、演出内容決定手段２０２は、通常のＡＴ遊技終了時において、高確モード選択用の図２５（ｂ）の背景演出選択抽選テーブル７５８を用いて演出内容を決定し、低確モード選択用の図２５（ｃ）の背景演出選択抽選テーブル７５８を用いて演出内容を決定する。また、演出内容決定手段２０２は、リミッタによるＡＴ遊技終了時において、高確モード選択用の図２５（ｄ）の背景演出選択抽選テーブル７５８を用いて演出内容を決定し、低確モード選択用の図２５（ｅ）の背景演出選択抽選テーブル７５８を用いて演出内容を決定する。

【０２５０】

リミッタによるＡＴ遊技終了時は、より過度の有利量（ＡＴ権利、遊技用価値、特典な

ど)付与の可能性のあることを遊技者に積極的に示唆することを防止するため、有利な状態を示唆する背景演出を選択しないようにするのが好ましいが、図25(d), (e)に示すように背景演出選択抽選テーブル758を構成することで、リミッタによるAT終了時に、高確モードが確定する「夜」の背景演出が行われることがないので、遊技者の期待感を不用に煽るのを抑制することができる。

【0251】

なお、リミッタによるAT遊技終了時において、演出内容決定手段202は、設定変更時と同じ種類のデータにより構成された背景演出選択抽選テーブル758を用いて演出内容を決定するようにしてもよい。このようにすることで、設定変更時とリミッタによるAT遊技終了時における背景演出の内容を同じにすることができるので、設定変更時の遊技者

10

【0252】

また、図25(a), (f), (g), (h)の背景演出選択抽選テーブル758は、図24の(a), (d), (e), (f)の背景演出選択抽選テーブル758と同様であるため、その説明は省略する。

【0253】

g)その他

AT期間中の実行される演出内容として、1話50ゲーム(1セット)の物語を30話分準備し(50ゲーム(1話)×30話=1500ゲーム)、AT権利を新たに獲得すると演出内容が次の話に順次移行するようにしてもよい(すなわち、最終話(30話)の演出を体験するためには30個のAT権利が必要となる)。この場合には、演出の前半部分の実行中においては、新たなAT権利を獲得したことが遊技者に報知され易くし、演出の最終部分の実行中においては、新たなAT権利を獲得したことが遊技者に報知されにくくするとよく、好ましくは、演出の最終部分の実行中においては、リールの停止図柄においてAT権利の獲得を確定できるような図柄が出ないようにするとよい。リミッタ条件が成立すると、残りのAT期間および残りのAT権利が放棄されるので、演出の最終部分においてAT権利を獲得した場合には、リミッタによるAT権利の獲得損(引き損)が確定する。したがって、このように構成することにより、演出の最終部分においては、AT権利の新たな獲得を遊技者が認識しづらくなるので、AT権利を獲得したにも関わらずリミッタによりAT権利が放棄されたという不満感を遊技者が抱くのを防止することができる。

20

30

【0254】

(4)特別役当選報知手段203

図6の特別役当選報知手段203は、特別役可能性演出(報知待ち期間)の後に、例えば液晶表示器27に「ボーナス確定画面」と表示させることで、特別役に当選(ボーナス当選)していることを報知する。具体的には、特別役当選報知手段203は、特別役が持ち越されてボーナス持ち越し中であることを特定する情報をサブ制御コマンド受信手段200が受信したときに、特別役可能性演出が既に終了していれば、ボーナス当選を報知する。なお、特別役当選報知手段203は、一旦、ボーナス当選を報知すれば、特別役に入賞(ボーナス入賞)するまでボーナス当選の報知を継続する。

40

【0255】

また、特別役当選報知手段203は、特別役可能性演出が終了したゲームの次のゲーム、すなわち、特別役に当選していることを報知するゲームにおいて、図5の報知決定手段100jによりAT期間中フラグがOFFからONに設定されたこと特定する情報をサブ制御コマンド受信手段200が受信したときは、ボーナス当選の報知を抑制する。

【0256】

このように構成すると、メインCPU61は、その制御状態をサブCPU71の制御状態に応じて変更することができないため、前兆期間が終了した後に、遊技状態設定手段100kは、サブCPU71の制御状態に関係なく、遊技状態をAT遊技(AT1:報知可能状態)に制御する。このとき、遊技状態設定手段100kが遊技状態をAT遊技に制御

50

開始するゲームと、特別役当選報知手段 2 0 3 が特別役可能性演出（報知待ち期間）の後にボーナス当選を報知するゲームとが同じゲームである場合には、特別役当選報知手段 2 0 3 がボーナス当選の報知を抑制する。そのため、後述する報知可能状態報知手段 2 0 4 が、遊技状態が報知可能状態に移行したことを特別役当選報知手段 2 0 3 によるボーナス当選の報知よりも優先して報知することができる。したがって、メイン制御基板 6 3 の遊技状態設定手段 1 0 0 k により遊技状態が A T 遊技に移行しているのにも関わらず、A T 遊技に移行したことが報知可能状態報知手段 2 0 4 により報知されないことによって、遊技者が不信感を感じるのを防止できる。

【 0 2 5 7 】

（ 5 ）報知可能状態報知手段 2 0 4

図 6 の報知可能状態報知手段 2 0 4 は、A T 遊技に移行したことを特定する情報をサブ制御コマンド受信手段 2 0 0 が受信したときに、例えば液晶表示器 2 7 に「A T 開始」と表示させることにより、A T 状態に移行したことを報知する（A T 開始報知）。また、報知可能状態報知手段 2 0 4 は、A T 遊技に移行したことを報知するゲームにおいて、特別役可能性演出が実行されていたり、特別役当選報知手段 2 0 3 によりボーナス当選が報知されていたりするときは、各ランプ部 3 3 , 3 7 L , 3 7 R など、液晶表示器 2 7 以外の演出機器を使用して A T 遊技に移行したことを報知する（A T 開始特殊報知）。なお、報知可能状態報知手段 2 0 4 は、メイン制御基板 6 3 から前兆期間が 0 となった情報をサブ制御コマンド受信手段 2 0 0 が受信したときに、A T 遊技に移行したことを報知してもよい。

【 0 2 5 8 】

（ 6 ）表示制御手段 2 0 5

図 6 の表示制御手段 2 0 5 は、演出内容決定手段 2 0 2 や特別役当選報知手段 2 0 3 、報知可能状態報知手段 2 0 4 から送信された信号に含まれるデータに基づき、液晶表示器 2 7 に動画を表示したり、上部ランプ部 3 3 や下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R などの光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を実行するものである。

【 0 2 5 9 】

（ 7 ）音声制御手段 2 0 6

図 6 の音声制御手段 2 0 6 は、演出内容決定手段 2 0 2 や特別役当選報知手段 2 0 3 、報知可能状態報知手段 2 0 4 から送信された信号に含まれるデータに基づき、スピーカ 3 1 L , 3 1 R から音楽を流したり、音声を出力したりするなどの演出を実行するものである。

【 0 2 6 0 】

（ 動作 ）

続いて、図 2 7 ないし図 3 8 を参照してスロットマシン 1 の動作について説明する。なお、本実施形態では、A T 期間中に（A T 期間中フラグが O N ）、当選役グループ「左ベル」「中ベル」「右ベル」「リプレイ A」「リプレイ B」「リプレイ C」のいずれかに当選した場合に、当選した当選役グループに対応した遊技者に有利となる各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作順序を報知する演出が、メイン制御基板 6 3 の報知制御手段 1 1 0 およびサブ制御基板 7 3 の表示制御手段 2 0 5 や音声制御手段 2 0 6 により実行される。また、A T 遊技（A T 1）が行われたり、特別遊技（B B '、R B '）が行われたりすることの遊技者の期待感を高めるための可能性演出が適宜実行される。また、報知抽選手段 1 0 0 d による A T 移行抽選のモードの状態を示唆したり、例えば A T 期間中に獲得したメダルの枚数を示唆したりする演出が液晶表示器 2 7 により適宜実施される。

【 0 2 6 1 】

以下の説明では、上記した種々の機能および手段と、メイン制御基板 6 3 のメイン C P U 6 1 およびサブ制御基板 7 3 のサブ C P U 7 1 が種々のプログラムを実行することにより実現されるその他の機能（詳細説明は省略）とにより実行される処理である。また、以下の処理で実行される各種のフラグを O N または O F F に設定したり、各種のフラグに値を設定したりする処理については、周知の技術であるため、その詳細な説明は省略する。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 2 】

１．メイン処理

図 2 7 を参照してメイン制御基板 6 3 のメイン C P U 6 1 において実行されるメイン処理について説明する。

【 0 2 6 3 】

スロットマシン 1 の電源が O N されると、メイン制御基板 6 3 が備える R A M 6 5 の状態がチェックされ、メモリにエラーが生じていないかが判定されて各種の初期設定が行われる。R A M 6 5 などのエラーチェックの結果、異常が無ければ遊技が可能となるように制御する。なお、設定変更を伴った電源投入時には、一般遊技 (R T 1) へ移行する。また、停電時の電源 O F F (電断) 状態から電源 O N 状態に復帰する際に、前兆期間遊技数カウンタ 6 5 3 により前兆期間がバックアップされている場合は、停電前の前兆期間に復帰する。次に、規定枚数 (3 枚) のメダルが投入されたかどうか判定され (ステップ S 1) 、規定枚数のメダルが投入されるまで待機する (ステップ S 1 の N O) 。一方、規定枚数 (3 枚) のメダルが投入されれば (ステップ S 1 の Y E S) 、スタートスイッチ 1 9 が操作されるまで待機し (ステップ S 2 の N O) 、スタートスイッチ 1 9 が操作されれば (ステップ S 2 の Y E S) 、役抽選手段 1 0 3 による役抽選処理が実行される (ステップ S 3) 。

10

【 0 2 6 4 】

この役抽選手段 1 0 3 の役抽選処理では、まず、現在の遊技状態等に基づいてテーブル選択手段 1 0 2 により役抽選テーブル 6 7 1 が選択され、選択された役抽選テーブル 6 7 1 と、スタートスイッチ 1 9 が操作されたタイミングで抽出された乱数値とに基づいて役抽選結果が決定される。

20

【 0 2 6 5 】

そして、役抽選処理の後、図 2 9 および図 3 0 を参照して説明する報知決定処理が実行される (ステップ S 4) 。続いて、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が開始され (ステップ S 5) 、回転中の各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R に対応する各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R のいずれかが操作されるまで待機し (ステップ S 6 の N O) 、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R のいずれかが操作されると (ステップ S 6 の Y E S) 、停止制御手段 1 0 6 によるリール回転の停止制御により、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止する (ステップ S 7) 。

30

【 0 2 6 6 】

その後、全てのリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が停止するまでステップ S 6 、ステップ S 7 の処理を繰り返して実行し (ステップ S 8 の N O) 、全てのリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が停止すると (ステップ S 8 の Y E S) 、図柄判定手段 1 0 7 により図柄の判定が行われる (ステップ S 9) 。

【 0 2 6 7 】

続いて、図 3 1 および図 3 2 を参照して説明する報知判定処理 (ステップ S 1 0) が実行され、必要に応じて払出制御手段 1 0 8 によりメダル払出処理が実行され (ステップ S 1 1) 、ステップ S 1 からの処理が繰り返し実行される。

【 0 2 6 8 】

40

２．タイマ割込処理

次に、メイン制御基板 6 3 のメイン C P U 6 1 における割込み処理の毎に実行されるタイマ割込処理について、図 2 8 を参照して説明する。

【 0 2 6 9 】

まず、各リールモータ 1 4 L , 1 4 M , 1 4 R の位相を出力し (ステップ S 2 0) 、出力ポートにセットされたコマンドを送信する (ステップ S 2 1) 。次に、電圧監視用 I C に接続されている入力ポートの状態をチェックし、電断状態であるか否かを判定し (ステップ S 2 2) 、電断状態であれば (ステップ S 2 3 の Y E S) 、設定されている前兆期間をバックアップする等、所定の電断処理を行い (ステップ S 2 4) 、処理を終了する。

【 0 2 7 0 】

50

一方、電断状態でなければ（ステップS 2 3のNO）、クレジット表示器4 5や報知用表示器6 0の点灯状態を現在のスロットマシン1の制御状態（各スイッチ類の操作、メダルの投入、AT期間中であるか否か、など）に合わせて更新する（ステップS 2 5）。次に、メイン制御基板6 3に接続された、各スイッチ、各センサの状態を入力するための入力ポートを最新の状態に更新する（ステップS 2 6）。続いて、メダルの投入間隔や払出間隔などの時間を計測することにより、スロットマシン1にエラーが生じているか否かを判定する（ステップS 2 7）。

【0 2 7 1】

次に、ステップS 2 6において更新された入力ポートの状態に基づいて、各スイッチが操作されたか否か、メダルが投入されたか、メダルが払い出されたか、リールが所定の回転位置を通過したか、などを判定し（ステップS 2 8）、抽選用の乱数を更新して（ステップS 2 9）、図2 7のメイン処理に復帰する。

【0 2 7 2】

3．報知決定処理

次に、図2 7のステップS 4の報知決定処理について、図2 9および図3 0を参照して説明する。

【0 2 7 3】

まず、図2 9に示すように、報知抽選手段1 0 0 dは、当選役の種類がチェリーまたはスイカであるか否かを判定し（ステップS 3 0）、該判定がチェリーまたはスイカの当選である場合（ステップS 3 0のYES）は、その当選役がチェリーであるか否かを判定する（ステップS 3 1）。この判定結果がチェリーの当選であれば（ステップS 3 1のYES）、チェリー用のAT移行抽選を行い（ステップS 3 2）、AT権利設定手段1 0 0 gは、決定されたAT権利数をAT権利数格納手段6 5 2に設定する（ステップS 3 5）。一方、スイカの当選であれば（ステップS 3 1のNO）、報知抽選手段1 0 0 dは、スイカ用のAT移行抽選を行い（ステップS 3 3）、AT当選であれば（ステップS 3 4のYES）、AT権利設定手段1 0 0 gは、決定されたAT権利数をAT権利数格納手段6 5 2に設定する（ステップS 3 5）。

【0 2 7 4】

続いて、報知判定手段1 0 0 iがAT期間中かボーナス状態であると判定すれば（ステップS 3 6のYES）、図3 0のステップS 4 5に進む。一方、報知判定手段1 0 0 iがAT期間中かボーナス状態でないと判定すれば（ステップS 3 6のNO）、前兆期間設定手段1 0 0 hは、前兆期間が設定されていなければ（ステップS 3 7のNO）、図3 3を参照して説明する前兆期間設定処理を実行する（ステップS 3 8）。次に、報知判定手段1 0 0 iがボーナス状態であると判定すれば（ステップS 3 9のYES）、図3 0のステップS 4 5に進む。

【0 2 7 5】

一方、報知判定手段1 0 0 iがボーナス状態でないと判定したときに（ステップS 3 9のNO）、前兆期間設定手段1 0 0 hが前兆期間が設定されていないと判定すれば（ステップS 4 0のNO）、図3 0のステップS 4 5に進む。また、前兆期間設定手段1 0 0 hは、前兆期間が設定されていれば（ステップS 3 7のYES、ステップS 4 0のYES）、前兆期間遊技数カウンタ6 5 3がカウントする前兆期間を- 1減算する（ステップS 4 1）。

【0 2 7 6】

続いて、報知判定手段1 0 0 iは、前兆期間遊技数カウンタ6 5 3にカウントされている前兆期間の値が0でなければ（ステップS 4 2のNO）、図3 0のステップS 4 5に進む。一方、前兆期間遊技数カウンタ6 5 3にカウントされている前兆期間の値が0であり、報知判定手段1 0 0 iがAT 1移行条件が成立したと判定すれば（ステップS 4 2のYES）、報知決定手段1 0 0 jが、AT権利数格納手段6 5 2に格納されているAT権利数から- 1減算し（ステップS 4 3）、AT期間遊技数カウンタ6 5 5にAT期間（5 0ゲーム）を設定し（ステップS 4 4）、図3 0のステップS 4 5に進む。なお、報知決定

10

20

30

40

50

手段100jは、ステップS44においてAT期間遊技数カウンタ655にAT期間を設定したゲームの次のゲームにおいてAT期間中フラグの状態をONに設定する。

【0277】

また、チェリーまたはスイカの当選でないとき（ステップS30のNO）、報知抽選手段100dによるスイカ当選用のAT移行抽選に当選しなかったときは（ステップS34のNO）、ステップS39からの処理が実行される。

【0278】

続いて、図30に示すように、遊技数AT付与手段100fは、AT期間中またはボーナス状態か否か、AT遊技終了時または特別遊技終了時か否か、などの遊技の状態に応じてボーナス間遊技数カウンタ656のカウント値を更新する（ステップS45）。そして、遊技数AT付与手段100fは、ゲーム数AT移行抽選契機であれば（ステップS46のYES）、ゲーム数移行抽選を行う（ステップS47）。 10

【0279】

次に、AT当選であれば（ステップS48のYES）、AT権利設定手段100gは1個のAT権利数をAT権利数格納手段652に設定するが、報知判定手段100iが、AT1移行条件が成立したと判定することにより、報知決定手段100jが、AT権利数格納手段652に格納されているAT権利数から-1減算してAT期間遊技数カウンタ655に1個のAT権利に基づくAT期間（50ゲーム）を設定し（ステップS49）、図27のメイン処理に復帰して処理を終了する。なお、報知決定手段100jは、ステップS49においてAT期間遊技数カウンタ655にAT期間を設定したゲームの次のゲームにおいてAT期間中フラグの状態をONに設定する。 20

【0280】

一方、ゲーム数AT移行抽選契機でなく（ステップS46のNO）、AT当選でなければ（ステップS48のNO）、図27のメイン処理に復帰して処理を終了する。

【0281】

4．報知判定処理

次に、図27のステップS10の報知判定処理について、図31および図32を参照して説明する。

【0282】

まず、図31に示すように、報知判定手段100iがボーナス入賞状態でありAT1終了条件が成立したと判定すれば（ステップS50のYES）、前兆期間設定手段100hは、前兆期間中であれば前兆期間遊技数カウンタ653のカウント値をクリアし、報知決定手段100jは、AT期間中であればAT期間遊技数カウンタ655に現在のカウント値を残りのAT期間として記憶させてAT期間中フラグをOFFに設定し（ステップS51）、図32のステップS67に進む。 30

【0283】

次に、ボーナス入賞状態でなく（ステップS50でNO）、ボーナス終了状態（ステップS52のYES）のときに、報知判定手段100iがAT期間遊技数カウンタ655に残りAT期間が記憶されておりAT1移行条件が成立していると判定すれば（ステップS53のYES）、報知決定手段100jは、AT期間遊技数カウンタ655に記憶されている値をAT期間として再設定しAT期間中フラグをONに設定して（ステップS54）、図32のステップS67に進む。一方、残りAT期間が記憶されていないときに（ステップS53のNO）、報知判定手段100iがAT権利数格納手段652にAT権利数が残っておりAT1移行条件が成立していると判定すれば（ステップS55のYES）、報知決定手段100jが、AT権利数格納手段652に格納されているAT権利数から-1減算し、AT期間遊技数カウンタ655にAT期間（50ゲーム）を設定してAT期間中フラグをONに設定し（ステップS56）、図32のステップS67に進む。 40

【0284】

続いて、ボーナス終了状態でないとき（ステップS52のNO）、または、AT権利が残っていないときに（ステップS55のNO）、ボーナス状態のとき（ステップS57の 50

YES)、または、ボーナス状態ではないが(ステップS57のNO)、AT期間中フラグがOFFに設定されているときは(ステップS58のNO)、図32のステップS67に進む。また、AT期間中フラグがONに設定されているときは(ステップS58のYES)、報知決定手段100jは、AT期間遊技数カウンタ655のカウント値を-1減算し(ステップS59)、総AT遊技数カウンタ659のカウント値を更新する(ステップS60)。次に、AT期間の残りが0でなければ(ステップS61のNO)、図32のステップS67に進む。

【0285】

また、AT期間の残りが0のときに(ステップS61のYES)、報知判定手段100iがAT権利数格納手段652にAT権利数が残っておりAT1移行条件が成立していると判定すれば(ステップS62のYES)、報知決定手段100jが、AT権利数格納手段652に格納されているAT権利数から-1減算し(ステップS63)、AT期間遊技数カウンタ655にAT期間(50ゲーム)を設定してAT期間中フラグをONに設定し(ステップS64)、図32のステップS67に進む。一方、報知判定手段100iがAT権利数格納手段652にAT権利数が残っておらずAT1終了条件が成立していると判定すれば(ステップS62のNO)、報知決定手段100jが、AT期間中フラグをOFFに設定し(ステップS65)、総AT遊技数カウンタ659のカウント値をクリアして(ステップS66)、図32のステップS67に進む。このとき、通常のAT遊技終了条件が成立するため、モード選択抽選手段100bは、図13(c)に示す設定変更時用と同一のモード選択抽選テーブル673を用いてモード選択抽選を行う。なお、モード選択抽選手段100bが、図14(c)に示す通常のAT遊技終了時用のモード選択抽選テーブル673を用いてモード選択抽選を行うようにしてもよい。

【0286】

続いて、図32に示すように、リミッタ条件が成立していないと判定すれば(ステップS67のNO)、図27のメイン処理に復帰して処理を終了する。一方、リミッタ条件を満たしておりAT1終了条件が成立していると判定すれば(ステップS67のYES)、報知決定手段100jが、AT期間中フラグをOFFに設定し(ステップS68)、総AT遊技数カウンタ659のカウント値をクリアし(ステップS69)、AT期間遊技数カウンタ655の値(AT期間)をクリアし(ステップS70)、AT権利数格納手段652に格納された残りのAT権利数をクリアして(ステップS71)、図27のメイン処理に復帰して処理を終了する。このとき、リミッタ条件が成立しているため、モード選択抽選手段100bは、図13(c)に示す設定変更時用と同一のモード選択抽選テーブル673を用いてモード選択抽選を行う。なお、モード選択抽選手段100bが、図14(d)に示す設定変更時と同一のモード選択抽選テーブル673を用いてモード選択抽選を行うようにしてもよい。

【0287】

5. 前兆期間設定処理

次に、図29のステップS38の前兆期間設定処理について、図33を参照して説明する。

【0288】

前兆期間設定手段100hは、チェリーによるAT当選のときは(ステップS80のYES)、チェリー用の前兆期間テーブル677から前兆期間を決定し(ステップS81)、前兆期間遊技数カウンタ653に前兆期間を設定し(ステップS83)、図29の報知決定処理に復帰して処理を終了する。一方、前兆期間設定手段100hは、スイカによるAT当選のときは(ステップS80のNO)、スイカ用の前兆期間テーブル677から前兆期間を決定し(ステップS82)、前兆期間遊技数カウンタ653に前兆期間を設定し(ステップS83)、図29の報知決定処理に復帰して処理を終了する。

【0289】

6. ガセ前兆期間設定処理

図34を参照してサブ制御基板73のサブCPU71において実行されるガセ前兆期間

設定処理について説明する。

【0290】

ガセ前兆期間設定手段201は、スイカ当選であり(ステップS90のYES)、前兆期間中でなく(ステップS91のNO)、ガセ前兆期間中でなく(ステップS92のNO)、特別役ガセ可能性演出中でなく(ステップS93のNO)、特別役内部遊技状態、ボーナス状態またはAT期間中のいずれでもないときに(ステップS94のNO)、ガセ前兆期間テーブル753からガセ前兆期間を決定し(ステップS95)、処理を終了する。

【0291】

一方、スイカ当選でないとき(ステップS90のNO)、または、前兆期間中(ステップS91のYES)、または、ガセ前兆期間中(ステップS92のYES)、または、特別役ガセ可能性演出中(ステップS93のYES)、または、特別役内部遊技状態、ボーナス状態またはAT期間中のいずれかであるときは(ステップS94のYES)、処理を終了する。

10

【0292】

7. 演出内容決定処理

図35および図36を参照してサブ制御基板73のサブCPU71において実行される演出内容決定処理について説明する。

【0293】

まず、図35に示すように、ボーナスが持ち越されており(ステップS100のYES)、特別役可能性演出中であれば(ステップS101のYES)、演出内容決定手段202は、設定済みの特別役可能性演出の演出シナリオに沿った演出内容を決定し(ステップS102)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。一方、特別役可能性演出中でなければ(ステップS101のNO)、図37を参照して説明するボーナス確定報知処理を実行し(ステップS103)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。

20

【0294】

次に、ボーナスが持ち越されておらず(ステップS100のNO)、ボーナスに当選したゲームであれば(ステップS104のYES)、前兆可能性演出中、ガセ前兆可能性演出中、特別役ガセ可能性演出中のいずれでもないときは(ステップS105のNO)、演出内容決定手段202は、特別役可能性演出シナリオ設定テーブル756から選択した演出シナリオを設定し、設定した演出シナリオに沿った演出内容を決定して(ステップS106)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。一方、前兆可能性演出中、ガセ前兆可能性演出中、特別役ガセ可能性演出中のいずれかであるときは(ステップS105のYES)、演出内容決定手段202は、実行中の可能性演出の演出シナリオを、特別役可能性演出シナリオ設定テーブル756から新たに選択した演出シナリオに書き換え設定し、設定した演出シナリオに沿った演出内容を決定して(ステップS107)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。

30

【0295】

続いて、ボーナスに当選したゲームではないときに(ステップS104のNO)、前兆期間が設定されているが(ステップS108のYES)、前兆可能性演出が実行されておらず(ステップS109のNO)、ガセ前兆可能性演出中、特別役ガセ可能性演出中のいずれでもないときは(ステップS110のNO)、演出内容決定手段202は、前兆期間に応じた前兆可能性演出シナリオ設定テーブル754から選択した演出シナリオを設定し、設定した演出シナリオに沿った演出内容を決定して(ステップS111)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。一方、ガセ前兆可能性演出中、特別役ガセ可能性演出中のいずれかであるときは(ステップS110のYES)、演出内容決定手段202は、実行中の可能性演出の演出シナリオを、前兆期間に応じた前兆可能性演出シナリオ設定テーブル754から新たに選択した演出シナリオに書き換え設定し、設定した演出シナリオに沿った演出内容を決定して(ステップS112)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。また、前兆可能性演出中であれば(ステップS10

40

50

9のYES)、演出内容決定手段202は、設定済みの前兆可能性演出の演出シナリオに沿った演出内容を決定し(ステップS113)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。

【0296】

次に、前兆期間の設定がないときに(ステップS108のNO)、図36に示すように、ガセ前兆期間が設定されているが(ステップS114のYES)、ガセ前兆可能性演出が実行されていないときは(ステップS115のNO)、演出内容決定手段202は、ガセ前兆期間に応じたガセ前兆可能性演出シナリオ設定テーブル755から選択した演出シナリオを設定し、設定した演出シナリオに沿った演出内容を決定して(ステップS116)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。一方、ガセ前兆可能性演出中であれば(ステップS115のYES)、演出内容決定手段202は、設定済みのガセ前兆可能性演出の演出シナリオに沿った演出内容を決定し(ステップS117)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。

10

【0297】

続いて、ガセ前兆期間の設定がないときに(ステップS114のNO)、特別役ガセ可能性演出設定契機でなければ(ステップS118のNO)、図36のステップS120の処理に進んで処理を終了する。一方、特別役ガセ可能性演出設定契機であれば(ステップS118のYES)、演出内容決定手段202は、特別役ガセ可能性演出シナリオ設定テーブル757から選択した演出シナリオを設定する(ステップS119)。そして、遊技状態および当選役に応じて、ストップスイッチの押し順を報知する演出や、設定されている特別役ガセ可能性演出の演出シナリオに沿った演出、などを決定し(ステップS120)、処理を終了する。

20

【0298】

8. ボーナス確定報知処理

次に、図35のステップS103のボーナス確定報知処理について、図37を参照して説明する。

【0299】

特別役当選報知手段203は、特別役可能性演出が終了した次のゲームでなければ(ステップS121のNO)、特別役に当選していることを報知して(ステップS123)、図35の演出内容決定処理に復帰して処理を終了する。一方、特別役可能性演出が終了した次のゲームのときは(ステップS121のYES)、報知可能状態報知手段204がAT遊技の開始を報知するゲームであれば(ステップS122のYES)、特別役当選報知手段203は、特別役に当選していることを報知せずに図35の演出内容決定処理に復帰して処理を終了し、報知可能状態報知手段204がAT遊技の開始を報知するゲームでなければ(ステップS121のNO)、特別役当選報知手段203は、特別役に当選していることを報知して(ステップS123)、図35の演出内容決定処理に復帰して処理を終了する。

30

【0300】

9. AT開始報知処理

図38を参照してサブ制御基板73のサブCPU71において実行されるAT開始報知処理について説明する。

40

【0301】

AT期間中であることを特定する情報をサブ制御コマンド受信手段200が受信し(ステップS130のYES)、AT期間中フラグの状態がOFFからONに変化したときに(ステップS131のYES)、特別役可能性演出中、ボーナス確定画面表示中のいずれでもない場合は(ステップS132のNO)、報知可能状態報知手段204は、液晶表示器27を利用してAT遊技が開始することを報知し(ステップS133)、処理を終了する。一方、特別役可能性演出中、ボーナス確定画面表示中のいずれかである場合は(ステップS132のYES)、報知可能状態報知手段204は、各ランプ部33, 37L, 37R等の液晶表示器27以外の演出機器を利用してAT遊技が開始することを報知し(ス

50

テップ S 1 3 4)、処理を終了する。また、A T 期間中であることを特定する情報をサブ制御コマンド受信手段 2 0 0 が受信しないとき (ステップ S 1 3 0 の N O)、A T 期間中フラグの状態が O F F から O N に変化していないときは (ステップ S 1 3 1 の N O)、処理を終了する。

【 0 3 0 2 】

(可能性演出の具体例)

次に、図 3 9 を参照して可能性演出の具体例について説明する。

【 0 3 0 3 】

図 3 9 (a) は、一般遊技 (R T 1) において各可能性演出が実行されていない状態で、スィカに当選したが、A T 移行抽選に当選しなかったときに、サブ制御基板 7 3 のガセ前兆期間設定手段 2 0 1 により 2 5 ゲームのガセ前兆期間が設定され (図 3 4 のステップ S 9 5)、設定されたガセ前兆期間に応じて選択されたガセ前兆可能性演出の演出シナリオ (図 3 6 のステップ 1 1 6) を示す。

10

【 0 3 0 4 】

図 3 9 (a) に示す演出シナリオでは、まず、最初の 4 ゲームを利用した連続演出により「ハズレ」であることが示唆される。続いて、5 ゲーム目 ~ 1 0 ゲーム目の間に、遊技者の注意を引く演出が実行され、1 1 ゲーム目 ~ 2 0 ゲーム目の間に、遊技者の期待感を煽る演出が実行される。そして、2 1 ゲーム目において、最後の連続演出が開始することを遊技者に報知する演出が実行され、最後の 4 ゲームを利用した連続演出により「ハズレ」であることが示唆されて、ガセ前兆可能性演出が終了し、2 6 ゲーム目から通常演出が

20

【 0 3 0 5 】

図 3 9 (b) は、図 3 9 (a) に示すガセ前兆可能性演出中の 1 5 ゲーム目においてチェリーに当選したことにより 4 ゲームの前兆期間が設定されたことによって (図 3 3 のステップ S 8 1)、ガセ前兆可能性演出中の 1 5 ゲーム目から新たに書き換え設定される前兆可能性演出の演出シナリオを示す (図 3 5 のステップ S 1 1 2)。図 3 9 (b) に示す前兆可能性演出の演出シナリオでは、ガセ前兆可能性演出の 1 5 ゲーム目から開始される 4 ゲームを利用した連続演出により「A T 当選」であることが示唆され、前兆可能性演出が終了した次のゲーム、すなわち、ガセ前兆可能性演出が開始されてから 1 9 ゲーム目において、A T 遊技が開始されることが報知される (A T 開始報知)。

30

【 0 3 0 6 】

図 3 9 (c) は、図 3 9 (a) に示すガセ前兆可能性演出中の 1 5 ゲーム目において一枚役 + B B に当選したことにより、ガセ前兆可能性演出中の 1 5 ゲーム目から新たに書き換え設定される 4 ゲームの特別役可能性演出の演出シナリオを示す (図 3 5 のステップ S 1 0 7)。この演出シナリオでは、ガセ前兆可能性演出の 1 5 ゲーム目から開始される 4 ゲームを利用した連続演出により「特別役当選」であることが示唆され、特別役可能性演出が終了した次のゲーム、すなわち、ガセ前兆可能性演出が開始されてから 1 9 ゲーム目において、特別役に当選していることが報知される (ボーナス確定報知)。そして、図 3 9 (c) に示す例では、ガセ前兆可能性演出が開始されてから 2 3 ゲーム目において特別役に入賞するまで、ボーナス確定報知が継続される。

40

【 0 3 0 7 】

図 3 9 (d) は、図 3 9 (c) に示す特別役可能性演出の最後のゲーム (ガセ前兆可能性演出が開始されてから 1 8 ゲーム目) においてチェリーに当選することにより 1 ゲームの前兆期間が設定されたときに、A T 開始報知をボーナス確定報知よりも優先する例を示す。すなわち、ガセ前兆可能性演出が開始されてから 1 9 ゲーム目は、特別役可能性演出が終了してボーナス確定報知が行われるゲームであるが、A T 期間が 0 となって A T 開始報知が行われるゲームでもあるため、この場合には、A T 開始報知を優先して実行し、次のゲームにおいてボーナス確定報知を行う。なお、これとは逆に、ボーナス確定報知を A T 開始報知よりも優先される構成であってもかまわない。この場合、ボーナス確定報知 (1 9 ゲーム目) では A T 開始報知の準備を行い、ボーナス遊技が終了した次の遊技で A T

50

開始報知を行うようにするとよい。

【0308】

(AT遊技のセット終了前後の演出の具体例)

次に、AT遊技のセット終了前後に液晶表示器27で行われる演出の具体例について、図40を参照して、AT権利(セット)が残っている場合とそうでない場合に分けて説明する。AT遊技中、液晶表示器27では、AT遊技の残りゲーム数や、累積獲得枚数などの情報が表示されるとともに、これらの情報が毎遊技で書き換えられる。上述のように、この実施形態では、AT遊技の1セットが50ゲームで設定されており、AT遊技の遊技数を1ゲーム消化する毎に、液晶表示器27に表示される残りゲーム数が1つ減算される。また、獲得枚数算出手段112で算出される累計獲得枚数が1ゲーム毎に更新されて液晶表示器27に表示される。

10

【0309】

例えば、図40(a)および(b)に示すように、AT遊技の残りセット数があり、かつ、潜伏期間が設定されない場合、一のセットの最終ゲームで、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの停止操作が行われていない状態では、例えば、液晶表示器27に「残り0ゲーム」「獲得枚数 枚」の画像が表示される。最終ゲームで全てリール13L, 13M, 13Rが停止すると、AT遊技(セット)の終了時演出として、液晶表示器27に、トータルのAT遊技の継続ゲーム数を示す「ATゲーム数 ゲーム」、獲得枚数算出手段112が算出した獲得枚数(累積増加量)を示す「獲得枚数 枚」の画像が表示される。

20

【0310】

続いて、次のゲームでスタートスイッチ19の操作が行われると、各リール13L, 13M, 13Rの回転が開始する。このとき、AT権利(セット)が残っていることを示すために、液晶表示器27に例えば、「まだ続くよ!!」などの画像が表示され、続いてAT遊技(セット)を開始すべく、液晶表示器27に、セットの残りゲーム数を示す「残り50ゲーム」および前のセットから累積された獲得枚数を示す「獲得枚数 枚」の画像に切り換わる。

【0311】

一方、AT権利(セット)が残っていない場合、または、次のAT権利の前に潜伏期間が設定された場合は、いずれも図40(c)および(d)に示すように、AT遊技(セット)の最終ゲームで、全てのリール13L, 13M, 13Rが停止するまでは、AT権利(セット)が残っている場合と同様の画像が、液晶表示器27に表示される。続いて、次のゲームでスタートスイッチ19の操作が行われると、各リール13L, 13M, 13Rの回転が開始するが、AT権利が残っていない場合または潜伏期間が設定された場合は、液晶表示器27の表示画面が通常に戻る。このとき、演出内容決定手段202が決定した背景演出が、例えば「夕方」背景の場合は、液晶表示器27の背景画面に「夕方」背景が表示される。

30

【0312】

(獲得枚数算出の具体例)

次に、獲得枚数算出手段112による獲得枚数の算出について、AT権利が残っている場合(潜伏期間が設定されている場合)および、一旦終了した後、新たなAT権利を獲得した場合を例として説明する。例えば、潜伏期間が設定された場合、図41(a)に示すように、獲得枚数算出手段112は、AT遊技(第1セット目)の終了時までの獲得枚数(累積増加量)を算出し、その獲得枚数が第1セット目の終了時の液晶表示器27に表示される。そして、第1セット目が終了すると、例えば、次のゲームから通常画面(「夕方」背景)に戻り、そこから32ゲーム以内の潜伏期間を経るか、その間(32ゲーム以内)にAT移行抽選に当選してその前兆期間を経ると、AT遊技の第2セット目が開始する。このとき、獲得枚数算出手段112は、獲得枚数の算出の開始タイミングを第1セット目の開始時として、ここから第2セット目の開始までの獲得枚数(累積増加量)を算出する。したがって、例えば、1セット目の終了時の獲得枚数が 枚で、1セット目の終了

40

50

時から2セット目の開始時までのメダルの増減がなかった場合は、2セット目の開始時点で、液晶表示器27に「獲得枚数 枚」の画像が表示される。

【0313】

次に、リミッタによりAT期間が終了した場合を、図41(b)を参照して説明する。例えば、AT期間が1500ゲーム継続してリミッタが作動すると、AT期間が強制的に終了する。このとき、液晶表示器27にはAT期間を終了したことを報知するために、例えば、「Congratulation!!」の文字および獲得枚数を表示する。そして、AT期間終了後に演出内容決定手段202により「夕方」背景の演出が選択されると、AT期間終了ゲームの次のゲームで、液晶表示器27において「夕方」背景演出が実行される。AT期間の強制終了から32ゲームを経過する前に、当選役グループ「チェリー」または「スイカ」に当選し、さらにAT移行抽選に当選した後、前兆期間を経て「強制終了されたAT期間」が終了してから32ゲーム目で「新たなAT期間」が始まったとする。この場合、獲得枚数算出手段112は、32ゲーム以内に「新たなAT期間」が始まっているにもかかわらず、「強制終了されたAT期間」で得られた獲得枚数はカウントに含めずに、「新たなAT期間」の開始時点から獲得枚数の算出を開始する。そのため、「新たなAT期間」の開始遊技では、液晶表示器27に「残り50ゲーム」「獲得枚数0枚」の画像が表示される。

10

【0314】

(AT遊技の消化ゲーム数のカウント方法について)

次に、AT期間に移行した後のAT遊技の消化ゲーム数のカウント方法について説明する。

20

【0315】

まず、総AT遊技数カウンタ659のカウント値は、遊技状態がAT遊技(AT1)を含む遊技状態(ART遊技(RT4+AT1)、一般AT遊技(RT1+AT1)、AT遊技(AT)が組み合わされた特別役内部遊技(BB内部遊技(RT2)、RB内部遊技(RT3))で1ゲームが消化される毎に更新(+1加算)されるが、最初にAT期間に移行したときにカウント値をリミッタ条件が成立するための条件である1500に設定し、AT遊技が1ゲームが消化される毎に総AT権利数カウンタ569の値を-1減算するようにしてもよい。

【0316】

30

また、リミッタ条件が成立したか否かを判定するための総AT遊技数カウンタ659のカウント値については、遊技状態がAT遊技(AT1)を含む遊技状態からボーナス遊技(BB遊技(BB')、RB遊技(RB'))に移行した場合にも1ゲームが消化される毎に更新するようにしてもよい。このようにすると、総AT遊技数カウンタ659のカウント値が、最初にAT期間に移行した後、AT権利(AT期間)が残っている間はボーナス遊技を含む全ての遊技状態において1ゲームが消化される毎に更新されるので、AT遊技の消化ゲーム数をカウントするAT期間遊技数カウンタ655の更新が中断されているボーナス遊技中に総AT遊技数カウンタ659のカウント値がリミッタ条件を満たす(1500ゲームに達する)場合がある。この場合には、残りのAT期間および残りのAT権利をクリアして、特別遊技が終了したときにAT遊技を再開せずに終了するとよい。なお、AT移行抽選に当選することによるAT権利設定時に総AT権利数カウンタ569によるカウントを開始してもよい(前兆期間中からカウントを開始する)。

40

【0317】

また、AT期間遊技数カウンタ655のカウント値を、遊技状態がART遊技(RT4+AT1)である場合においてのみ1ゲームが消化される毎に更新するようにしてもよい。また、例えば、総AT遊技数カウンタ659のカウント値を、最初にAT期間に移行した後、AT権利(AT期間)が残っている間は特別遊技を含む全ての遊技状態において1ゲームが消化される毎に更新し、AT期間遊技数カウンタ655のカウント値を、遊技状態がART遊技(RT4+AT1)である場合においてのみ1ゲームが消化される毎に更新するようにしてもよい。

50

【0318】

(AT遊技の開始契機の変形例)

次に、図42および図43を参照してAT遊技の開始契機の変形例について説明する。

【0319】

1. 当選役グループにAT遊技数がAT権利として対応付けられている例

図42に示すように、この変形例では、当選役グループとして、小役同時当選(1)~(4)と、特別役同時当選(5)~(7)とが設定されており、各当選役グループに付与されるAT遊技数が対応付けされている。そして、小役同時当選(1)および特別役同時当選(5)を除く、AT遊技数が対応付けられている当選役グループ(小役同時当選(2)~(4)、特別役同時当選(6)、(7))に当選した場合には、次のゲームから付与されたゲーム数に基づくAT期間に移行して、付与されたゲーム数でAT遊技を開始する。このように構成すると、役抽選結果に対して付与されるAT遊技数(ATの価値)が一對一で決定されるので、より一層の興趣向上を図ることができる。また、リミッタ条件について、AT遊技の消化ゲーム数のカウント開始の起点が明確なので、より過度な射幸性を抑制することができる。

10

【0320】

次に、図42に示すように当選役グループが構成されている場合に実施することができる遊技態様の一例について説明する。なお、以下の説明では、ボーナス(特別役)を持ち越していない状態で図42の当選役グループを用いた役抽選が行われる場合を想定しているが、例えば特別役同時当選(5)~(7)のうちのいずれかに当選した後、ボーナスを持ち越している場合には、特別役同時当選が無い役抽選テーブル671を用いて以下で説明するのと同様の処理を行ってもよいし、AT遊技の権利が付与されないようにしてもよい。

20

【0321】

停止制御手段106(図4参照)は、スイカ、一枚役13、一枚役14、特別役(BB)に同時当選している場合には、スイカ>一枚役13、一枚役14>特別役、の優先順序で各役に対応する図柄が有効ライン(中段ライン)上に揃うように各リール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。そのため、図42に示す各当選役グループのいずれかに当選した場合には、スイカに対応する図柄を有効ラインに揃えるように各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rを操作すると、どの当選役グループに当選していても、スイカに対応する図柄が中段ラインに揃うため、停止図柄を見ただけでは、どの当選役グループに当選したのかが分からないようになっている。また、この変形例では、AT遊技数が付与される当選役グループに当選した場合には、AT報知用のATランプ(図示省略)等を用いてAT遊技数が付与されたことを報知するAT報知を行うように構成されている。

30

【0322】

したがって、図42に示す、小役同時当選(1)に当選したときに、AT報知用のATランプ(図示省略)が点灯しない状態で、スイカが有効ラインに揃った場合に、次のゲームから特別役ガセ可能性演出(図23参照)を実行すれば、遊技者に「BBに当選したかもしれない」という期待感を抱かせることができる。また、特別役同時当選(5)に当選したときに、AT報知用のATランプ(図示省略)が点灯しない状態で、スイカが有効ラインに揃った場合に、次のゲームから特別役可能性演出(図22参照)を実行すれば、遊技者に「BBに当選したかもしれない」という期待感を抱かせることができる。

40

【0323】

また、図42に示す、小役同時当選(2)~(4)または特別役同時当選(6)、(7)に当選した場合には、ATランプを点灯させて、次のゲームからAT遊技を開始する。このとき、例えばAT遊技の最初の3ゲームにおいて、AT遊技が継続するか否か、または、特別役に当選したか否か、を示唆する可能性演出を実行することができる。例えば、小役同時当選(2)に当選した場合には、「負け」の演出となって3ゲーム後にAT遊技が終了する。また、小役同時当選(3)、(4)に当選した場合には、「勝ち」の演出となってAT遊技が継続する(残りのAT遊技が実行される)。また、特別役同時当選(6

50

）、（ 7 ）に当選した場合には、「勝ち」の演出となって特別役当選が報知される。そして、ボーナスゲーム（特別遊技）の終了後に残りの A T 遊技が実行される。

【 0 3 2 4 】

なお、小役同時当選（ 2 ）に当選した場合には A T 遊技は 3 ゲームで終了する。そこで、可能性演出を実行する最初の 3 ゲームでは A T ランプを点灯しないようにしてもよい。この場合には、小役同時当選（ 3 ）、（ 4 ）または特別役同時当選（ 6 ）、（ 7 ）に当選した場合に、最初の 3 ゲームでの可能性演出において、所定のゲーム数（例えば 5 0 ゲーム）以上の A T 遊技が付与されたことが分かる演出が実行された後に、A T ランプを点灯するようにするとよい。

【 0 3 2 5 】

なお、スイカを取りこぼすタイミングで各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されると、停止制御手段 1 0 6 により、当選している当選役グループに応じた各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御が行われる。

【 0 3 2 6 】

ところで、この変形例では、各当選役グループと付与される A T 遊技のゲーム数とが 1 対 1 で対応付けされているが、同一の役抽選結果によって付与された A T 遊技により得られる有利量の期待値が、常に同一または略同一であれば、当該役抽選結果に対して付与される A T 遊技の種類はどのような種類であってもよい。例えば、5 0 ゲームの A T 遊技を付与する第 1 パターンと、1 0 ゲームの上乗せ特化 A T 遊技を付与し、1 0 ゲームの上乗せ特化ゾーンにおいて得られる A T 遊技のゲーム数の期待値が 4 0 ゲームである第 2 パターンとでは、遊技者に付与される有利量の期待値が実質同じであるため、同一の役抽選結果である場合に、遊技者に対して異なるパターンの A T 遊技（第 1 パターン、第 2 パターン）を付与することができる。なお、第 2 パターンの場合には、付与される A T 遊技のゲーム数を、A T 遊技数決定用の専用の乱数値および専用の抽選テーブルを用いて決定するようにするとよい。

【 0 3 2 7 】

また、再遊技役と付与される A T 遊技のゲーム数とを対応付けてもよい。このようにすると、再遊技役に当選し易い役抽選テーブル 6 7 1 と、再遊技役に当選し難い役抽選テーブル 6 7 1 とを用意し、両役抽選テーブル 6 7 1 を遊技状況に応じて切り換えることにより、A T 遊技が付与される期待値を変化させることができる。すなわち、再遊技役に当選し易い役抽選テーブル 6 7 1 が選択されている場合が、A T 移行抽選の高確モードに相当し、再遊技役に当選し難い役抽選テーブル 6 7 1 が選択されている場合が、A T 移行抽選の低確モードに相当する。

【 0 3 2 8 】

2 . A T 移行抽選と A T 権利数獲得抽選とが区別されている例

図 4 3 に示すように、この変形例では、A T 権利を付与するか否かを決定するための A T 移行抽選（図 4 3（ a ）,（ b ）参照）と、A T 当選した場合に A T 権利数を決定するための A T 権利数抽選（図 4 3（ c ））とが独立して行われる。すなわち、A T 権利数抽選は、A T 移行抽選の実行契機（チェリー当選、スイカ当選）に関わらず、一律に図 4 3（ c ）に示す抽選テーブルを用いて行われる。

【 0 3 2 9 】

したがって、A T 移行抽選の実行契機に関わらず、A T 当選した場合には付与される A T 権利数について常に一律の期待を持つことができるので、遊技者の興趣向上を図ることができる。また、A T 移行抽選の実行契機に関わらず、付与される A T 権利数の期待値が同一となるので、過度な射幸性を防止することができる。また、リミッタ条件が成立（1 5 0 0 ゲーム）する可能性も A T 移行抽選の実行契機によらず、一定の確率でリミッタ条件が成立することを期待できるので、試験時における試験結果にばらつきが出にくくすることができる。

【 0 3 3 0 】

なお、この変形例の場合には、A T 当選した場合に、前兆演出等の可能性演出が実行さ

10

20

30

40

50

れるようにしてもよい。

【0331】

(報知用表示器の報知態様の具体例)

次に、報知用表示器60による報知態様について、液晶表示器27の表示態様を含めて説明する。図44(a)に示すように、報知用表示器60は、遊技者に有利な押し順等を報知するための2つの7セグメントLED60a, 60bと、総AT遊技数カウンタ659のカウンタ状態を報知するための1つの報知ランプ60cとで構成されている。

【0332】

遊技者に有利な押し順を報知するための2つの7セグメントLED60a, 60bのうち、第1の7セグメントLED60aは、具体的な押し順を報知するために設けられ、第2の7セグメントLED60bは、その報知種類を特定するために設けられている。例えば、押し順の報知を行わないという報知態様の場合、図44(a)に示すように、報知制御手段110は、両7セグメントLED60a, 60bそれぞれにおいて、全てのセグメントS1~S7を点灯させないように両7セグメントLED60a, 60bの制御を行う(報知種類「0」)。このとき、第2の7セグメントLED60bの無点灯は、押し順を報知しない報知態様「0」であることを示している。

【0333】

また、第1の7セグメントLED60aは、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの停止操作が行われると次の停止操作を示唆する報知態様に变化するように構成されている。これに対して、第2の7セグメントLED60bは、報知種類を特定するためのもので、報知してから最終停止まで同一の報知を継続するように構成されている。また、原則として、第1の7セグメントLED60aのセグメントS1は、左リール13Lの停止を示唆し、セグメントS3は中リール13Mの停止を示唆し、セグメントS6は右リール13Rの停止を示唆している。

【0334】

したがって、例えば、押し順(左 中 右)を報知する場合(報知種類「1」)、図44(b)に示すように、まず、スタートスイッチ19がONされると、報知制御手段110は、報知種類「1」の第1停止の最適操作(左リール13L)を報知すべく、報知用表示器60の第1の7セグメントLED60aのセグメントS1を点灯するとともに、報知種類「1」であることを報知すべく第2の7セグメントLED60bのセグメントS1を点灯する。このとき、演出内容決定手段202は、押し順(左 中 右)を報知すべく、液晶表示器27に「123」の文字が表示するという演出を実行演出に決定する。このとき、現時点(第1停止前)の最適操作が左リール13Lの停止操作であることを把握し易くするために、数字「1」を他の数字「2」「3」よりも大きく表示する。

【0335】

遊技者が当該報知に従って、左リール13Lの停止操作を行った場合、報知制御手段110は、第1の7セグメントLED60aで次の最適操作(中リール13M)を報知すべく、点灯箇所をセグメントS1からS3に変化させる。このとき、演出内容決定手段202は、第1停止操作が正解であったことを報知すべく、液晶表示器27に「OK」「2」「3」の文字および数字を表示するという演出を実行演出に決定する。このとき、次(第2停止)の最適操作が中リール13Mの停止操作であることを把握し易くするために、数字「2」を他の文字または数字「OK」「3」よりも大きく表示する。

【0336】

遊技者が当該報知に従って、中リール13Mの停止操作を行った場合、報知制御手段110は、第1の7セグメントLED60aで次の最適操作(右リール13R)を報知すべく、点灯箇所をセグメントS3からS6に変化させる。このとき、演出内容決定手段202は、第2停止操作も正解であったことを報知すべく、液晶表示器27に「OK」「OK」「3」の文字および数字を表示するという演出を実行演出に決定する。このとき、次(第3停止)の最適操作が右リール13Rの停止操作であることを把握し易くするために、数字「3」を他の文字「OK」「OK」よりも大きく表示する。

【 0 3 3 7 】

遊技者が当該報知に従って、右リール 1 3 R の停止操作（最後の停止操作）を行った場合、報知制御手段 1 1 0 は、第 1 および第 2 の 7 セグメント L E D 6 0 a , 6 0 b それぞれの全てのセグメントを消灯する。このとき、演出内容決定手段 2 0 2 は、全ての停止操作が正解であることを通知すべく、液晶表示器 2 7 に、例えば「G E T」の文字を表示するという演出を実行演出に決定する。なお、第 2 の 7 セグメント L E D 6 0 b については、スタートスイッチ 1 9 を O N してから全てのリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止操作が行われるまで、報知種類「1」を示すセグメント S 1 の点灯を維持し、最後の停止操作が行われたときに、全てのセグメントを消灯する。

【 0 3 3 8 】

次に、報知ランプ 6 0 c の点灯タイミングと消灯タイミングについて図 4 5 および図 4 6 を参照して説明する。まず、A T 期間が終了した後に潜伏期間またはチャンス期間が設定されない場合について、図 4 5 (a) を参照して説明する。この場合、A T 移行抽選に当選した後、報知決定手段 1 0 0 j により A T 遊技に移行すると決定されると、報知制御手段 1 1 0 は、報知ランプ 6 0 c の点灯制御を開始する。報知抽選手段 1 0 0 d により付与された A T 権利に基づく A T 期間の全てが終了すると通常遊技に移行する。そして、当該 A T 期間が終了した次のゲームから 3 2 ゲーム（設定期間）を経過するまでの間に、A T 移行抽選に当選して新たな A T 期間が発生しない場合は、権利終了条件（第 2 条件）が成立する。このとき（設定期間（3 2 ゲーム）経過後）、報知制御手段 1 1 0 は、点灯状態の報知ランプ 6 0 c を消灯状態に制御する（報知終了）とともに、報知決定手段 1 0 0 j は、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウント値を「0」にリセットする。なお、設定期間の間に A T 移行抽選に当選し、新たな A T 期間が発生した場合、報知制御手段 1 1 0 は、報知ランプ 6 0 c の点灯制御を継続するとともに、報知決定手段 1 0 0 j は総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウントを継続する。そして、報知制御手段 1 1 0 は、新たな A T 期間が終了して権利終了条件が成立するか、期間到達終了条件の成立により A T 期間が強制終了したときに、点灯状態の報知ランプ 6 0 c を消灯状態に制御する。報知決定手段 1 0 0 j は、報知ランプ 6 0 c が消灯状態になったタイミングで総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウント値を「0」にリセットする。

【 0 3 3 9 】

次に、一の A T 権利に基づく A T 期間（第 1 A T 期間）が終了した後、潜伏期間を経過して次の A T 期間（第 2 A T 期間）が発生し、第 2 A T 期間の終了後にチャンス期間が設定されなかった場合について図 4 5 (b) を参照して説明する。潜伏期間が設定される場合、特殊遊技期間の終了条件が成立せず第 2 A T 期間が発生するため、権利終了条件は成立せず、第 1 A T 期間が開始してから第 2 A T 期間が終了するまでは、報知制御手段 1 1 0 による報知ランプ 6 0 c の点灯制御が維持されるとともに、報知決定手段 1 0 0 j による総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 の加算が継続される。第 2 A T 期間が終了すると通常遊技に移行し、当該第 2 A T 期間が終了した次のゲームから 3 2 ゲーム（設定期間）を経過するまでの間に、新たな A T 期間が発生しない場合は、権利終了条件（第 2 条件）が成立する。このとき（設定期間（3 2 ゲーム）経過後）、報知制御手段 1 1 0 は、点灯状態の報知ランプ 6 0 c を消灯状態に制御する（報知終了）とともに、報知決定手段 1 0 0 j は、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウント値を「0」にリセットする。なお、設定期間の間に A T 移行抽選に当選し、新たな A T 期間が発生した場合、報知制御手段 1 1 0 は、報知ランプ 6 0 c の点灯制御を継続するとともに、報知決定手段 1 0 0 j は総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウントを継続する。そして、報知制御手段 1 1 0 は、新たな A T 期間が終了して権利終了条件が成立するか、期間到達終了条件の成立により A T 期間が強制終了したときに、点灯状態の報知ランプ 6 0 c を消灯状態に制御する。報知決定手段 1 0 0 j は、報知ランプ 6 0 c が消灯状態になったタイミングで総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウント値を「0」にリセットする。

【 0 3 4 0 】

次に、一の A T 権利に基づく A T 期間が終了した後、チャンス期間が設定された場合に

について、図46(a)を参照して説明する。チャンス期間が設定された場合、チャンス期間終了条件が成立するまでは、報知制御手段110による報知ランプ60cの点灯制御が維持されるとともに、報知決定手段100jによる総AT遊技数カウンタ659の加算が継続される。新たなAT期間が発生せずに、チャンス期間終了条件が成立した場合、権利終了条件(第2条件)が成立する。このとき(チャンス期間終了条件の成立)、報知制御手段110は、点灯状態の報知ランプ60cを消灯状態に制御する(報知終了)とともに、報知決定手段100jは、総AT遊技数カウンタ659のカウント値を「0」にリセットする。なお、チャンス期間中にAT移行抽選に当選し、新たなAT期間が発生した場合、報知制御手段110は、報知ランプ60cの点灯制御を継続するとともに、報知決定手段100jは総AT遊技数カウンタ659のカウントを継続する。そして、報知制御手段110は、当該新たなAT期間が終了して権利終了条件が成立するか、期間到達終了条件の成立によりAT期間が強制終了したときに、点灯状態の報知ランプ60cを消灯状態に制御する。報知決定手段100jは、報知ランプ60cが消灯状態になったタイミングで総AT遊技数カウンタ659のカウント値を「0」にリセットする。

10

【0341】

次に、付与されたAT権利に基づくAT期間が1500ゲーム継続してリミッタに到達した場合について、図46(b)を参照して説明する。総AT遊技数カウンタ659のカウント値が1500ゲームに到達した場合(期間到達終了条件)、AT期間が強制終了され、その後に潜伏期間やチャンス期間は設定されない。期間到達条件が成立したときは、報知制御手段110は、点灯状態の報知ランプ60cを直ちに消灯状態に制御する。報知決定手段100jは、報知ランプ60cが消灯状態になったタイミングで総AT遊技数カウンタ659のカウント値を「0」にリセットする。

20

【0342】

(報知ランプの点灯/消灯タイミングの具体例)

次に、報知ランプ60cの点灯または消灯タイミングについて、より具体的に説明する。例えば、AT期間中でないときに「チェリー」に当選した場合、当該ゲームでは、報知ランプ60cは消灯したままで、液晶表示器27には、例えば、「チャンス!!」の文字が表示される。「チェリー」に当選した場合は、必ずAT移行当選するが、このときに5ゲームの前兆期間が設定されたとする。この場合は、報知制御手段110は、5ゲームの前兆期間の経過後に、報知ランプ60cの点灯制御を開始するとともに、液晶表示器27にはAT開始報知演出が行われる(図47(a)、(b)参照)。なお、報知ランプ60cの点灯が開始したゲームから、総AT遊技数カウンタ659のカウントが開始される。

30

【0343】

潜伏期間(10ゲーム)を経てAT期間が再開される場合については、図47(c)および(d)に示すように、潜伏期間前のAT期間が終了したゲームでは、液晶表示器27に、それまでのAT期間の継続期間(継続ゲーム数)と総獲得枚数が表示される。次のゲーム(潜伏1ゲーム目)では、通常遊技に移行し、例えば、液晶表示器27で「夕方」背景演出が行われる。潜伏10ゲーム目では、液晶表示器27に例えば「WIN」の文字が表示されて、新たなAT期間が発生することが遊技者に報知される。AT期間が再開したゲームでは、AT開始報知演出が行われる。一方、報知ランプ60cは、この間(潜伏期間前~AT期間の再開)、消灯することなく点灯維持され、次に権利終了条件か期間到達終了条件が成立したときに消灯する。

40

【0344】

残りのAT権利がない状態でAT期間が終了した場合については、図48(a)および(b)に示すように、AT期間が終了したゲームでは、液晶表示器27に、それまでのAT期間の継続期間(継続ゲーム数)と総獲得枚数が表示され、AT期間の終了後に通常遊技に移行する。このとき、演出内容決定手段202により例えば「夕方」背景演出が選択された場合は、AT期間の終了後1ゲーム目に、液晶表示器27で「夕方」背景演出が行われ、例えば、AT期間の終了後32ゲームまでの間、当該「夕方」背景演出が継続する。AT期間の終了後32ゲームまでの間にAT移行抽選に当選しなかった場合は、権利終

50

了条件（第2条件）が成立する。この場合、AT期間の終了後33ゲーム目で、報知決定手段100jにより維持されていた報知ランプ60cの点灯状態が、消灯状態に制御されるとともに、総AT遊技数カウンタ659のカウンタがリセットされる。なお、権利終了条件が成立した場合は、モード選択抽選手段100bによりAT移行抽選のモードが選択されるが、このときに選択されたモードに基づき、演出内容決定手段202が例えば「夕方」背景を選択した場合は、AT期間の終了後33ゲーム目でも、液晶表示器27の「夕方」背景演出が維持される。

【0345】

リミッタによりAT期間が終了した場合については、図48(c)および(d)に示すように、AT期間が強制終了したゲーム（リミッタ到達ゲーム）では、液晶表示器27に、それまでのAT期間の継続期間（継続ゲーム数）と総獲得枚数が表示され、AT期間の終了後に通常遊技に移行する。なお、リミッタに到達すると、期間到達終了条件（第2条件）が成立するため、リミッタ到達により、報知制御手段110により維持されていた報知ランプ60cの点灯状態が、消灯状態に制御されるとともに、総AT遊技数カウンタ659のカウンタがリセットされる。なお、期間到達終了条件が成立した場合は、モード選択抽選手段100bによりAT移行抽選のモードが選択されるが、このときに選択されたモードに基づき、演出内容決定手段202が例えば「夕方」背景を選択した場合は、リミッタ到達後1ゲーム目において、液晶表示器27で「夕方」背景演出が行われる。

【0346】

AT期間が終了してチャンス期間が設定されたが、新たなAT期間が発生しなかった場合については、図49(a)および(b)に示すように、AT期間が終了したゲームでは、液晶表示器27に、それまでのAT期間の継続期間（継続ゲーム数）と総獲得枚数が表示され、AT期間の終了後にチャンス期間に移行する。チャンス期間中は液晶表示器27でチャンス期間に対応する演出が行われる。そして、チャンス期間に移行したが、新たなAT期間が発生する前にチャンス期間終了条件が成立した場合は、権利終了条件（第2条件）が成立する。この場合、報知制御手段110により維持されていた報知ランプ60cの点灯状態が、消灯状態に制御されるとともに、総AT遊技数カウンタ659のカウンタがリセットされる。なお、権利終了条件が成立した場合は、モード選択抽選手段100bによりAT移行抽選のモードが選択されるが、このときに選択されたモードに基づき、演出内容決定手段202が例えば「夕方」背景を選択した場合は、リミッタ到達後1ゲーム目において、液晶表示器27で「夕方」背景演出が行われる。

【0347】

AT期間中にボーナスに入賞した場合については、図49(c)および(d)に示すように、報知制御手段110は、ボーナス遊技中の間、報知ランプ60cを点滅させる（特殊報知態様）。報知ランプが点滅している間は、総AT遊技数カウンタ659のカウンタ値の加算（更新）、および、AT期間遊技数カウンタ655の減算が中断され、報知ランプ60cの報知態様が、点滅から点灯に変わったときに加算および減算が再開される。また、報知ランプ60cが点滅している間は、AT移行抽選や、遊技者に有利な押し順の報知が行われない。但し、例えば、特別役とベルグループの同時当選役が設定されていた場合は、この同時当選役に当選した当該ゲームにおいては、ベルグループに設定された有利な押し順が、報知用表示器60や液晶表示器27で報知されるように構成してもよい。なお、ボーナス内部当選中においても、報知ランプ60cを点滅させるようにしてもよい。この場合（ボーナス内部当選中）、総AT遊技数カウンタ659のカウンタ値の加算（更新）、および、AT期間遊技数カウンタ655の減算が中断されるとともに、AT移行抽選やベルグループに当選した場合の有利な押し順の報知がなされないようにするとよい。

【0348】

したがって、上記した実施形態によれば、遊技者に有利なAT期間は、継続期間が1500ゲーム（リミッタ）に到達すると終了するが（第2条件）、このときにモード選択抽選手段100bで用いられるモード選択抽選テーブル673の種類は、設定変更時（第1条件）のものと同一である。すなわち、AT期間の継続期間が1500ゲーム（リミッタ

10

20

30

40

50

）に到達するという遊技者に有利な状態が発生した後は、遊技開始の起点となる設定変更時と同じ処理でモード選択抽選テーブル673が選択されるため、リミッタ後の通常遊技で、設定変更時よりも有利なモード選択抽選テーブル673が選択されて、短期間に次のAT権利が獲得できるという過度な期待感を持たせて遊技者を煽るのを防止できる。また、付与されたAT権利に基づくAT期間の継続期間が、リミッタに到達する前に終了した場合は（権利終了条件の成立）、報知抽選手段100dを用いてAT権利付与の決定が行われる所定遊技期間よりも次のAT期間が発生する期待度が高い特殊遊技期間（潜伏期間またはチャンス期間）に移行し得る。このようにすると、AT期間の継続期間がリミッタに到達せずに終了した場合は、短期に次のAT期間が発生する可能性があるため、遊技者の興味を高めることができる。ただし、特殊遊技期間が終了するまでに次のAT期間が発生した場合は、第2条件が不成立となって報知決定手段100jによる総AT遊技数カウンタ659のカウンタが継続するため、終了したAT利期間と特殊遊技期間で発生した次の有利期間とを含んだ期間でリミッタに到達したか否かの判断が行われることになる。したがって、特殊遊技期間という遊技者に有利な期間を設けても、リミッタの実質的な延長により、さらなる利益が得られるという期待感を持たせて遊技者を煽るのを防止できる。また、報知ランプ60cの報知開始するタイミングおよび終了タイミングが、総AT遊技数カウンタ659のカウンタ開始タイミングおよび終了タイミングと同じになるように構成されているため、AT期間の継続期間をカウントしている期間であるか否かを報知ランプ60cの点灯で認識できるだけでなく、モード選択抽選手段100bで用いられるモード選択抽選テーブル673の種類が、設定変更時（第1条件）と同じものであるか否かを報知ランプの消灯で認識できる。

10

20

【0349】

また、AT期間が終了したあとは、特殊遊技期間（潜伏期間またはチャンス期間）に移行したか否かに関わらず、当該AT期間が終了してから設定期間（32ゲーム）の間は報知ランプ60cの点灯が継続するため、AT期間の終了後に特殊遊技期間に移行しなかったことが報知ランプ60cの消灯で分かってしまうのを防止できる。

【0350】

また、特別役に当選してからボーナス遊技が終了するまでは、報知ランプ60cが点滅するという特殊な報知態様となるため、例えば、ボーナス遊技中に報知ランプ60cが消灯することにより総AT遊技数カウンタ659のカウンタがリセットされたと誤解を招くのを防止できるとともに、点灯を継続することでボーナス遊技中にカウンタが継続していると誤認されるのを防止でき、AT期間中のボーナス遊技では総AT遊技数カウンタ659のカウンタを中断していることを適切に報知できる。

30

【0351】

また、報知ランプ60cが消灯した場合は、その旨のコマンドがサブ制御コマンド送信手段109からサブ制御基板73に送信され、当該コマンドを受信した演出内容決定手段202は、AT期間中の演出でないことを示唆する演出（特定演出）を液晶表示器27で実行する演出内容に決定する。この構成によると、報知ランプ60cの消灯で示すAT期間が終了したというメイン制御基板63側の制御状態と、サブ制御基板73側で制御される液晶表示器27の演出内容（特定演出）とに矛盾が生じることなく、液晶表示器27において、メイン制御基板63側の制御状態に合致した適切な演出を行うことができる。

40

【0352】

また、設定変更時（第1条件）、および、AT遊技終了時（第2条件）とで、演出内容決定手段202は、異なる種類のデータにより構成された背景演出選択抽選テーブル758を用いて演出内容（データ示唆演出の種類）を決定する。この構成によると、AT遊技終了時（第2条件）と設定変更時（第1条件）でのデータ示唆演出を各々の状態に適した内容で実行することができる。例えば、AT権利付与の決定に用いられるAT移行抽選のモードが高確モード（第2データ）であったときのデータ示唆演出が、高確モードであることが確定する確定演出と、高確モードの可能性のある可能性演出の2種類の場合で、設定変更時に高確モードが選択された場合は、確定演出が選択されない背景演出選択抽選テ

50

ーブル758を用い、AT遊技終了時(第2条件)には、確定演出が選択され得る背景演出選択抽選テーブル758を用いることができる。したがって、設定変更時に高確モードが選択され得るようにして遊技者の興趣を高めつつ、そのときに確定演出が行われないようにして、ホール側が過度に不利益を被るのを防止することができる。

【0353】

また、権利終了条件(第2条件)成立時と、リミッタによるAT遊技終了時(期間到達終了条件成立時:第2条件)とで、モード選択抽選手段100bは、同一の種類のデータにより構成されるモード選択抽選テーブル673(図13(c))を用いてAT移行抽選のモードを選択するので、データを共通化することによりデータ負荷を低減することができる。

10

【0354】

また、ボーナス遊技間のゲーム数が1500ゲームになると、必ずAT権利が付与されるため、ボーナス遊技などの有利な状態を長期間獲得できなかった場合には、AT遊技の権利を付与して遊技者の損失の一部を補填するという遊技性を提供することができる。また、ボーナス遊技に当選していない期間が1500ゲーム以内であっても所定のゲーム数を消化したときにはゲーム数AT移行抽選が行われるが、当該抽選が行われても、必ずAT遊技の権利が付与されるボーナス遊技間のゲーム数のカウントはクリアされずに継続される。このようにすると、ボーナス遊技に1500ゲーム当選しない場合に、AT遊技の権利を付与して損失の一部の補填を行うという遊技性を不要にクリアしないため、遊技者の興趣の低下を防止できる。

20

【0355】

また、設定値が設計値と合致しているか否かの判定が、設定変更時およびAT期間が終了したという条件を含む第2条件の成立時の両方で行われるため、設定変更時に現在の設定値が不正行為で得られたものである可能性を判断できるだけでなく、第2条件成立時にも当該終了したAT権利が不正行為で得られたものである可能性を判断し易くなる。

【0356】

また、出力設定手段113は、外部に出力する信号の設定について、設定変更時とAT期間フラグがOFF状態の時の両方で、AT遊技中(AT期間中)でないことを特定する信号の設定を行うため、AT遊技中でない設定変更時において、AT遊技中であることを特定する信号が外部に出力されるのを防止できる。

30

【0357】

また、AT権利が残っているか否かにかかわらず、一のAT権利(セット)の終了時は同じ演出(終了時演出)が行われるため、AT遊技のセットが終了した際、遊技者に次のセットが残っているかもしれないという期待感を与えることができ、これにより、遊技者の興趣を高めることができる。

【0358】

また、獲得枚数算出手段112は、ボーナス遊技やAT遊技などの有利状態が終了しても、特殊遊技期間中やAT期間終了後32ゲーム以内に新たなAT期間が発生した場合は、これらのAT期間全体を対象として総獲得枚数(累計増加量)を算出するが、リミッタによりAT期間が終了した後は、たとえ32ゲーム以内に新たなAT期間が発生しても、「0」から算出し直す。このようにすると、遊技者に対して、付与されたAT権利に基づくAT期間内で獲得したメダルの累計増加量を過度に煽ることなく、適切な演出を行うことができる。

40

【0359】

また、上記した実施形態では、遊技者に有利となる報知可能状態に移行するか否かの判定および遊技者の損失の度合いに影響を与える前兆期間については、セキュリティ性の高いメイン制御基板63が備える機能により決定し、遊技者の有利度に影響を与えないガセ前兆期間については、メイン制御基板63よりもセキュリティ性の劣るサブ制御基板73が備える機能において決定することにより、過度にメインCPU61の制御負荷を増大させることなく、スロットマシン1に対する不正行為を効果的に防止できる。

50

【0360】

また、従来では、演出機器の制御に係るパラメータはサブ制御基板73が備える機能により取り扱われていたが、演出機器の制御に係るパラメータのうち、メダルの払出率に影響を与えるパラメータのみを選択してセキュリティ性の高いメイン制御基板63で管理することにより、過度にメインCPU61の制御負荷を増大させることなく、スロットマシン1に対する不正行為を効果的に防止できる。

【0361】

ところで、ボーナス入賞の難易度は、各リール13L, 13M, 13R上のボーナス入賞に係る図柄の配置状態や、ボーナス役と、小役または再遊技役との組み合わせ状態に大きく依存する。ところが、スロットマシンは、一般的に、機種ごとに各リール13L, 13M, 13Rの図柄配列が異なると共に、役の組み合わせも異なるため、本実施形態のように特別役当選に関する報知を行う場合には、機種ごとに報知方法や報知タイミングの制御手順を異ならせる必要がある。一方、AT遊技は、開始タイミングや、機種に依存しない期間（ゲーム数）により管理される遊技であるため、機種が異なっている場合でもAT遊技に関する制御を共通化することができる。したがって、AT遊技に関するパラメータをメイン制御基板63において管理することにより、種類の異なる複数の機種でAT遊技の制御を共通化することができるので、スロットマシンの開発の容易化を図ることができる。

【0362】

また、図柄組合せによって発生し遊技者の技量の影響を受けるボーナス遊技と異なり、遊技者の技量によらない期間（ゲーム数）で管理されるAT遊技については、AT遊技開始の決定だけでなく、前兆期間についてもメイン制御基板63で管理しているため、遊技者の技量を最高レベルと仮定すれば、スロットマシン1を開発する際の設定払出率に関してメイン制御基板63の制御パラメータを解析するだけで確実に判断することができる。

【0363】

なお、本発明は上記した実施形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて上述したもの以外に種々の変更を行なうことが可能である。

【0364】

例えば、上記した実施形態では、モード選択抽選手段100bによる抽選は、設定変更時（第1条件）、または、少なくともAT期間が終了するという条件を有する第2条件（権利終了条件または期間到達終了条件）が成立したときに行うように構成したが、例えば、権利終了条件の成立時のモード選択抽選は、付与されたAT権利に基づくAT期間が終了したときに、モード選択抽選を行い、その後、チャンス期間終了条件が終了するか、あるいは、設定期間（32ゲーム）を経過したときに、AT期間終了時に行ったモード選択抽選の結果を反映する構成であってもかまわない。

【0365】

また、報知ランプ60cは、報知用表示器60とは異なる箇所に別に設けてもかまわない。

【0366】

また、報知ランプ60cは、AT期間中に特別役に当選してからボーナス遊技中の間、点滅（特殊報知態様）するように構成したが、例えば、報知ランプ60cの輝度がAT期間中と異なるようにするなど、報知ランプ60cの点灯時（AT期間中）および消灯時（非AT期間中）とは異なる報知態様とすればよい。

【0367】

また、上記した実施形態において、リミッタに到達するまでに、潜伏期間が設定されないAT期間が終了した場合は、もれなくチャンス期間に移行するように構成してもよい。

【0368】

また、上記した実施形態では、リミッタに到達するとAT期間が強制的に終了するように構成されているが、AT遊技（AT1）が終了しても、リプレイの当選確率が高いRT遊技（RT4）が残っている場合がある。このような場合は、例えば、AT期間の強制終了時に報知ランプ60cは消灯させるとともに、総AT遊技数カウンタ659のカウント

値をリセットし、R T遊技中はA T移行抽選を行わないようにした上で、R T遊技から一般遊技(R T 1)に移行したときに、モード選択抽選を行うようにしてもよい。また、この場合、R T遊技(R T 4)から一般遊技(R T 1)に移行するまでの間、報知ランプ60cを点灯でも消灯でもない特殊報知態様としてもよい。

【0369】

また、A T移行抽選に当選した場合は、前兆期間を設定するように構成したが、この前兆期間に代えて、例えば、A T移行抽選に当選した場合は、基準ゲーム数の選択抽選を行い、選択された基準ゲーム数までは、毎遊技で例えば、 $1/100$ の確率でA T遊技に移行する移行抽選を行い、基準ゲーム数以降は、 $3/4$ の確率でA T遊技に移行する移行抽選を行うように構成してもよい。このようにすると、A T移行抽選に当選してからすぐにA T遊技に移行する場合があるため、A T移行抽選に当選したにもかかわらず前兆期間中はA T遊技に移行しないという不満を遊技者が抱くのを防止できる。また、基準ゲームを超えても抽選に当選したときにA T遊技に移行するので、遊技者はよりA T移行抽選の当選に面白みを感じることができる。なお、この場合、選択された基準ゲーム数に到達するまでは、毎ゲーム、選択され得る最大基準ゲーム数の逆数よりも当選確率が低い確率で移行抽選し、移行抽選に当選せずに選択された基準ゲーム数の到達以降は、選択される最大基準ゲーム数の逆数よりも高い確率で移行抽選を行うように構成されている。例えば、発明の実施の形態で説明した前兆期間を基準ゲーム数に置き換えて説明すると、選択され得る最大基準ゲーム数は32ゲームであり、逆数は $1/32$ となる。すなわち、選択された基準ゲーム数(例えば30ゲームが選択)よりも前(すなわち29ゲーム目)のゲームまでは、毎ゲームで移行確率が $1/100$ ($1/32$ よりも移行抽選に当選する確率が低い)で抽選し、当選せずに30ゲーム以降となった場合は、毎ゲーム $3/4$ ($1/32$ よりも移行抽選に当選する確率が高い)で移行抽選に当選するまで抽選するように構成されている。

【0370】

また、上記した実施形態では、総A T遊技数カウンタ659のカウント値が1500ゲームに到達することで期間到達終了条件(リミッタ条件)が成立してA T期間が強制終了するように構成したが、リミッタ条件はこれに限定されるものではない。例えば、A T期間が開始してから当該A T期間中でのメダルの獲得枚数に基づいてリミッタ条件を設定してもよい。具体的には、A T期間が開始してから当該期間中に、メダルの獲得枚数が一定枚数に到達することでリミッタ条件が成立するようにしてもよい。この場合には、A T期間が開始してから当該期間中に、メダルの払い出しのある全ての当選役について、各当選役の入賞時のメダルの獲得枚数を計数し、これらの総獲得枚数が一定枚数(例えば、3000枚)を超えるとリミッタ条件が成立するようにするとよい。また、遊技者に有利なストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作態様が報知されるA T役(例えば、ベルグループ)が入賞することによるメダルの獲得枚数のみを計数し、これらの総獲得枚数が一定枚数を超えるとリミッタ条件が成立するようにしてもよい。なお、払い出されたメダルの払出枚数を計数した総払出枚数をメダルの総獲得枚数として、リミッタ条件が成立したか否かを判定してもよいし、払い出されたメダルの枚数からメダル投入口25へのメダルの投入枚数を減算した純増枚数を計数することで得た総純増枚数に基づいて、リミッタ条件が成立したか否かを判定してもよい。

【0371】

また、上記した実施形態では、ボーナス内部当選中にA T移行抽選を行うように構成したが、ボーナス内部当選中はA T移行抽選を行わないようにしてもよい。

【0372】

また、上記した実施形態では、A T期間中のボーナス遊技中にA T移行抽選や遊技者に有利な押し順の報知を行わない場合について説明したが、A T期間中のボーナス遊技中もこれらの両方を行うようにしてもよい。この場合、当該ボーナス遊技中もA T期間遊技数カウンタ655の減算を継続するとともに、報知ランプ60cを点滅ではなく、点灯させるようにするとよい。

【0373】

例えば、上記した実施形態では、獲得枚数算出手段112をメイン制御基板63側に設ける場合について説明したが、これをサブ制御基板73側に設けるようにしてもよい。

【0374】

例えば、上記実施形態では、「AT期間」をゲーム数で管理したが、「AT期間」の管理方法としてはゲーム数に限定されるものではない。例えば、特定役の当選回数により「AT期間」を管理してもよいし、時間で「AT期間」を管理してもよい。

【0375】

また、図6に示す各シナリオ設定テーブル754, 755, 756, 757は、同一の期間（ゲーム数）用の複数種類の演出シナリオを備えていてもよく、同一の期間用の演出シナリオであるが、種類に応じてAT当選や特別役当選の期待度が異なるように演出シナリオを設計してもよい。また、各シナリオ設定テーブル754, 755, 756, 757は、専用の演出シナリオを備えていてもよいし、互いに兼用する演出シナリオを備えていてもよいし、専用の演出シナリオおよび兼用の演出シナリオの両方を備えていてもよい。

【0376】

ところで、ATの機能を備えるスロットマシン（AT機）では、例えば特開2014-184162号公報の段落0263や、特開2014-30674号公報の段落0006および段落0374～0378に記載されているように、6000ゲームおよび17500ゲームの消化を対象とした各種の性能試験（検査）が行われる。この検査項目の中に、このようなゲーム数内において、総投入枚数aに対して払い出された総払出枚数bを百分率示した払出率 $= b / a * 100$ が一定値以上であると性能試験で「不適合」となるものがある。（具体的には、6000ゲームで150%、17500ゲームで120%）

【0377】

また、AT機では、一のAT当選契機に当選した場合に、遊技者が期待できる獲得枚数が一定値以上となる、遊技者に有利な特定契機が設けられるものがあり、例えば、特開2015-3098号公報には、1度の契機で複数個のストックが得られることが記載されている。ここで、上述の性能試験は、予め定められたゲーム数の消化による払出率が判定基準となるが、特定契機に当選することなく予め定められたゲーム数が消化されると、特定契機を考慮した払出率の判定が行われず、スロットマシンが有する射幸性を十分に確認することができないおそれがあり、性能試験で適度な射幸性を有するスロットマシンであるか否かを判断できないおそれがあった。

【0378】

そこで、本発明に係る遊技機であるスロットマシン1において、スロットマシン1の射幸性を適切に判断するための第1の対策として、遊技者が期待できる獲得枚数が一定値以上となる遊技者に有利な特定契機の発生確率は、予め定められている性能試験のゲーム数の一つである特定数の逆数よりも高い確率で発生するように構成するのが好ましい。例えば、特定数が6000ゲームとすると、特定契機は $1 / 6000$ 以上の確率で発生するように構成するとよい。このようにすると、特定数のゲーム消化で、1回は特定契機が発生することが期待できるので、性能試験で特定契機の発生を踏まえた払出率の判定ができ、適度な射幸性を有するスロットマシンか否かを適切に判断することができる。

【0379】

また、性能試験では、特定数よりも大きい特別数のゲーム数の消化による払出率の判定も行われている。また、特定契機が複数設けられたスロットマシンがある。このような場合に備えて、スロットマシン1においてその射幸性を適切に判断するための第2の対策として、各特定契機の発生確率を、分子を1として分数で示した場合に、各特定契機の分母の値を合算した合算値は、特別数よりも小さくなるように構成するのが好ましい。例えば、特別数は17500（特定数は6000）であり、特定契機が3つある場合に、各特定契機の発生確率を、分子を1とした分数で、 $1 / 6000$ 、 $1 / 5500$ 、 $1 / 5500$ に設定する。このとき、分母の合算値は $6000 + 5500 + 5500 = 17000 < 17500$ となる。このように、分母の合算値が大きな値にならないようにすることで、特

定契機を必要以上に設けることなく、当該スロットマシンが過度な射幸性を有することない適度な射幸性を有するものか否かを適切に判断することができる。

【0380】

また、性能試験による遊技回数内において、特定契機だけではなくリミッタによる最大獲得性能を確認するために、リミッタ条件が成立するゲーム回数（以下「リミッタ回数」と称することもある）は、性能試験による最大遊技回数の10%未満とするとよい（より好ましくは8%未満（約1400ゲーム））。このようにすると、特定契機が発生したときに最大性能となるリミッタ回数まで到達し易くなるので、性能試験で実際の最大獲得性能を確認できない状況が発生するのを抑制することができる。

【0381】

また、リミッタ回数は、最短で遊技を進行したときに遊技時間として2時間を超えて有利状態（AT期間）が終了することがないように設定されているとよい。このようにすると、有利状態の長期間の継続により遊技者に過度に期待感を持続させて、遊技にのめり込むことを防止することができる。

【0382】

また、特定契機には、当選した時点でリミッタ回数までの有利状態（AT期間）が継続する契機が含まれているとよい。このようにすると、特定契機に当選するだけで、その後の抽選結果に係わらず最大獲得性能が達成できるため、他の要因を考慮することなく、性能試験において最大獲得性能を出現しやすくすることができる。

【0383】

また、上記した各実施形態では、本発明の遊技機としてスロットマシン1を例に挙げて説明したが、スロットマシンとパチンコ機とを組み合わせたパロットと称される遊技機に本発明を適用してもよく、このような遊技機に本発明を適用する場合、遊技用価値としての遊技球（パチンコ玉）を採用すればよい。さらに、本発明の遊技機を、コンピュータプログラムが実行されることによるビデオゲームに適用してもよい。

【0384】

また、上記した実施形態のスロットマシン1における各リール13L, 13M, 13Rに代えて、液晶ディスプレイやCRTなどの画像表示装置を用い、この画像表示装置に複数の図柄を順次表示させるように構成してもよい。また、回転リールの数は2列以上であればよく、遊技の態様に応じて適宜最適な数に設定すればよい。

【0385】

そして、スロットマシンなどの遊技機に対して、本発明を広く適用することが可能である。

【符号の説明】

【0386】

1...スロットマシン（遊技機）、13L, 13M, 13R...リール（可変表示列、表示手段）、14L, 14M, 14R...リールモータ（表示手段）、21L, 21M, 21R...ストップスイッチ（停止操作手段）、27...液晶表示器（演出実行手段）、60c...報知ランプ（報知手段）、63...メイン制御基板（メイン制御手段）、73...サブ制御基板（サブ制御手段）、100b...モード選択抽選手段（特殊遊技決定用データ選択手段）、100d...報知抽選手段（特殊遊技付与決定手段）、100j...報知決定手段（有利状態カウント手段）、101...設定制御手段（設定変更手段）、103...役抽選手段、109...サブ制御コマンド送信手段（送信手段）、110...報知制御手段、200...サブ制御コマンド受信手段（受信手段）、202...演出内容決定手段（演出決定手段）、205...表示制御手段（演出制御手段）、673...モード選択抽選テーブル（特殊遊技特定データ）、675...AT移行抽選テーブル（特殊遊技決定用データ）、758...背景演出選択抽選テーブル（演出決定用データ）

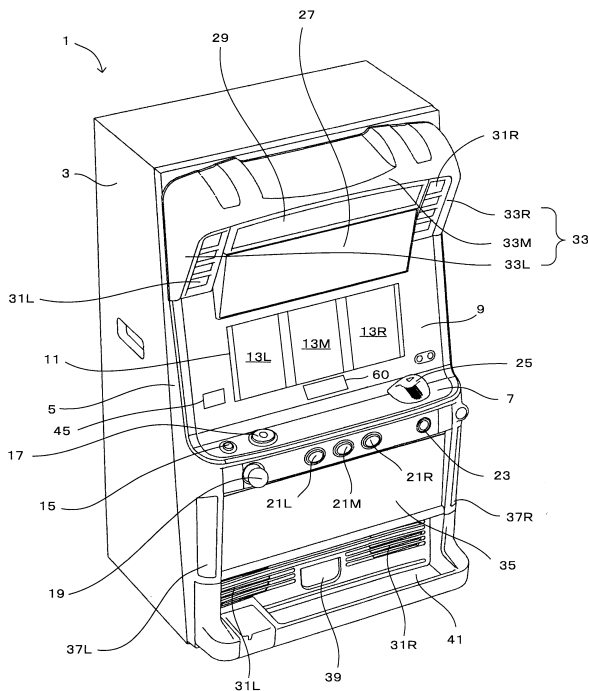
10

20

30

40

【図 1】

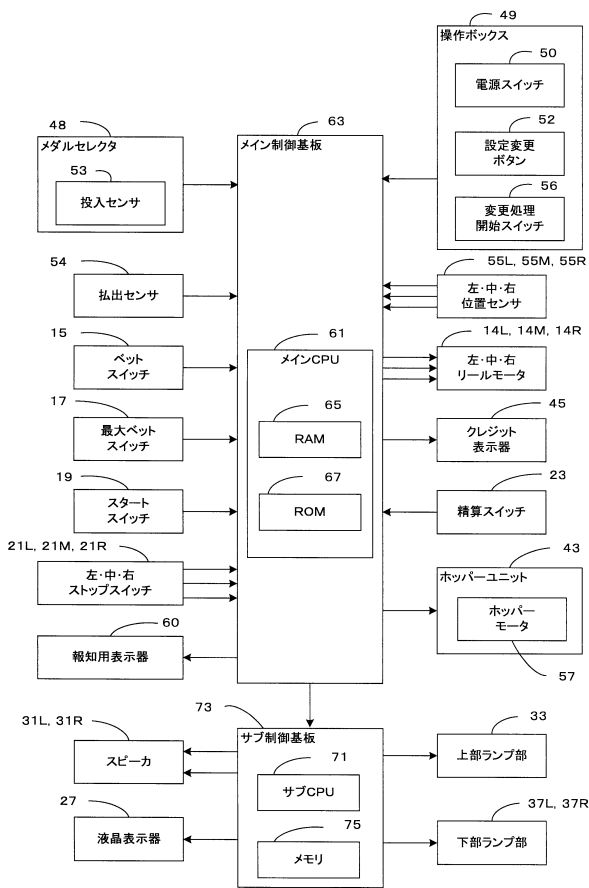


【図 2】

	左リール13L	中リール13M	右リール13R
0	Bell	Bell	R1
1	スイカ	R1	Bell
2	R1	チェリー	スイカ
3	Bell	Bell	R1
4	チェリー	R1	Bell
5	7	7	7
6	R1	スイカ	チェリー
7	Bell	Bell	R1
8	スイカ	R1	Bell
9	R1	R2	スイカ
10	7	チェリー	チェリー
11	Bell	Bell	R2
12	チェリー	スイカ	Bell
13	R2	R2	BAR
14	BAR	BAR	7
15	Bell	Bell	R2
16	スイカ	R2	Bell
17	R2	チェリー	チェリー
18	Bell	Bell	R2
19	スイカ	R2	スイカ
20	R2	スイカ	Bell

* 中段1ラインのみ有効

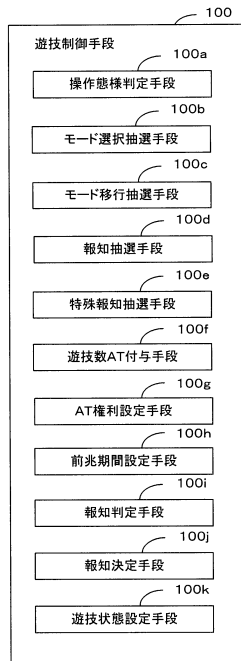
【図 3】



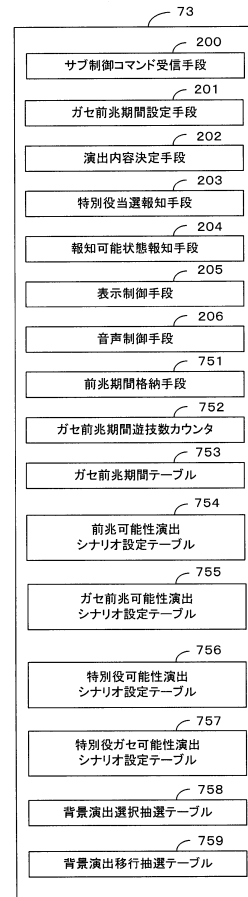
【図 4】



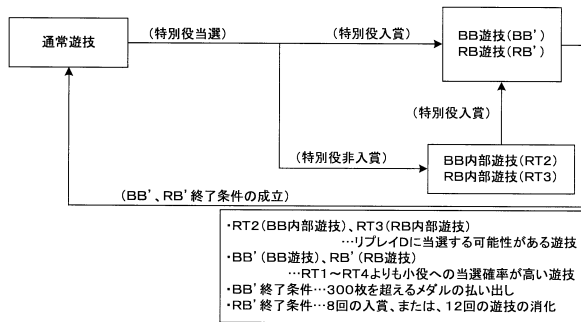
【図 5】



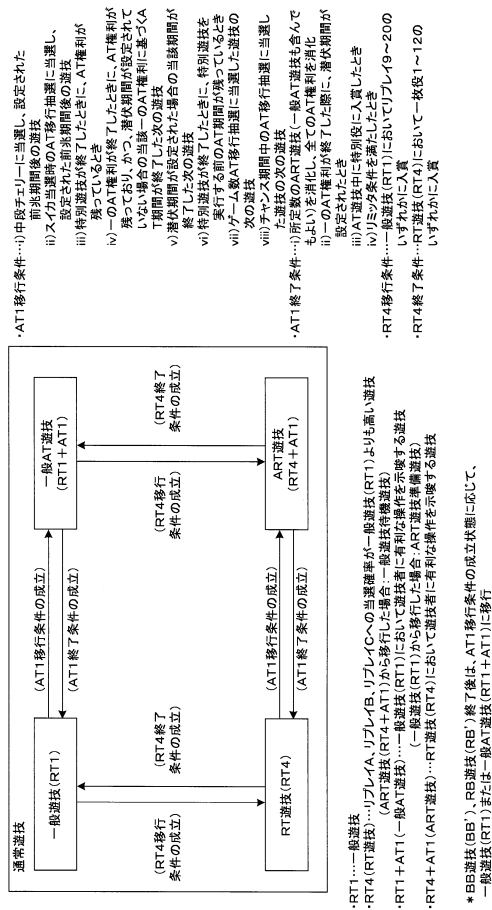
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【 図 9 】

役	左リール13L	中リール13M	右リール13R	払出枚数
中段ベル	Bell	Bell	Bell	10枚
一枚役1	Bell	R1	R1	1枚
一枚役2	Bell	R1	R2	1枚
一枚役3	Bell	R2	R1	1枚
一枚役4	Bell	R2	R2	1枚
一枚役5	R1	Bell	R1	1枚
一枚役6	R1	Bell	R2	1枚
一枚役7	R2	Bell	R1	1枚
一枚役8	R2	Bell	R2	1枚
一枚役9	R1	R1	Bell	1枚
一枚役10	R1	R2	Bell	1枚
一枚役11	R2	R1	Bell	1枚
一枚役12	R2	R2	Bell	1枚
一枚役13	R1	チェリー	チェリー	1枚
一枚役14	R2	チェリー	チェリー	1枚
中段チェリー	チェリー	any	any	2枚
スイカ	スイカ	スイカ	スイカ	5枚
BB	7	7	7	—
RB	BAR	BAR	BAR	—
リプレイ1	R1	R1	R1	—
リプレイ2	R1	R1	R2	—
リプレイ3	R1	R2	R1	—
リプレイ4	R1	R2	R2	—
リプレイ5	R2	R1	R1	—
リプレイ6	R2	R1	R2	—
リプレイ7	R2	R2	R1	—
リプレイ8	R2	R2	R2	—
リプレイ9	R1	R1	7	—
リプレイ10	R1	R2	7	—
リプレイ11	R2	R1	7	—
リプレイ12	R2	R2	7	—
リプレイ13	R1	R1	スイカ	—
リプレイ14	R1	R2	スイカ	—
リプレイ15	R2	R1	スイカ	—
リプレイ16	R2	R2	スイカ	—
リプレイ17	R1	R1	チェリー	—
リプレイ18	R1	R2	チェリー	—
リプレイ19	R2	R1	チェリー	—
リプレイ20	R2	R2	チェリー	—
リプレイ21	Bell	Bell	R1	—
リプレイ22	Bell	Bell	R2	—
リプレイ23	Bell	R1	Bell	—
リプレイ24	Bell	R2	Bell	—
リプレイ25	R1	Bell	Bell	—
リプレイ26	R2	Bell	Bell	—

【 図 1 0 】

[illegible]

【 図 1 1 】

当選区分グループ	抽当可能性のある役	原簿の組みあわせ	払込枚数	A区画用中ラジ OFF時コマンド	A区画用中ラジ ON時コマンド	備考
リブレA	リブレ1～8	R1、R2 R1、R2 R1、R2	—	13	(1)左ストップスイッチ21Lを最初に操作した場合、「リブレ19」～「リブレ140」のみずからが揃う(RT4移行途中) (2)他のストップスイッチを最初に操作した場合、「リブレ1」～「リブレ19」のみずからが揃う。	
	リブレ9～20	R1、R2 R1、R2 R1、R2	—			
	リブレ121、22	Bell Bell	—			
リブレB	リブレ1～8	R1、R2 R1、R2 R1、R2	—	14	(1)中央ストップスイッチ21Mを最初に操作した場合、「リブレ19」～「リブレ140」のみずからが揃う(RT4移行途中) (2)他のストップスイッチを最初に操作した場合、「リブレ1」～「リブレ19」のみずからが揃う。	
	リブレ9～20	R1、R2 R1、R2 R1、R2	—			
	リブレ123、24	Bell Bell	—			
リブレC	リブレ1～8	R1、R2 R1、R2 R1、R2	—	15	(1)右ストップスイッチ21Rを最初に操作した場合、「リブレ19」～「リブレ140」のみずからが揃う(RT4移行途中) (2)他のストップスイッチを最初に操作した場合、「リブレ1」～「リブレ19」のみずからが揃う。	
	リブレ9～20	R1、R2 R1、R2 R1、R2	—			
	リブレ125、26	Bell Bell	—			
リブレD	リブレ121、22	Bell Bell	—	16	(1)左ストップスイッチ21Lを最初に操作した場合、「リブレ121」～「リブレ122」のみずからが揃う(EB、RB内遊走途中) (2)中央ストップスイッチ21Mを最初に操作した場合、「リブレ123」～「リブレ124」のみずからが揃う(EB、RB内遊走途中) (3)右ストップスイッチ21Rを最初に操作した場合、「リブレ125」～「リブレ126」のみずからが揃う(EB、RB内遊走途中)	
	リブレ123、24	Bell Bell	—			
	リブレ125、26	R1、R2 Bell	—			
ベル	中扉ベル	Bell Bell Bell	10枚	17	・RB遊走(EB)1枚、RB(EB)1枚のみで決着 中扉の1枚に当たるように最初の出玉は揃わなければならない	
	一枚役1～12	R1、R2 R1、R2 Bell Bell Bell R1、R2	1枚			
ハズレ	ハズレ	— — —	0	0	表示可能演出が実行されていないときに1%の出玉確率で実行される特別演出(セリフ演出)に相当し、抽当したとき、特別演出とセリフ演出の発生シナリオを設定する抽選を行う	

【 図 1 2 】

当選者グループ	一般遊技状態 (一般遊技(RT1))	BB内部遊技状態※1 (BB内部遊技(RT2))	RB内部遊技状態※2 (RB内部遊技(RT3))	RT遊技状態 (RT遊技(RT4))	BB遊技状態 (BB遊技(BB*))	RB遊技状態 (RB遊技(RB*))
左ベル	○	○	○	○	×	×
中ベル	○	○	○	○	×	×
右ベル	○	○	○	○	×	×
中段子エリー	○	○	○	○	○	○
スイカ	○	○	○	○	○	○
一般役T3	○	○	○	○	○	○
リプレイA	○	○	○	○	○	○
リプレイB	○	○	○	○	○	×
リプレイC	○	○	○	○	○	×
リプレイD	○	○	○	○	○	×
BB	○	×	×	×	×	×
RB	○	×	×	×	×	×
一般役T3+BB	○	○×3	○×3	○	○×3	○×3
一般役T4+BB	○	○×3	○×3	○	○×3	○×3
ハズレ	○	×	×	○	○	○
ハズレ	×	×	×	×	○	○

- ※1BBは当選している状態
- ※2RBは当選している状態
- ※3一枚役だけが当選

【図 1 3】

(a)BB遊技終了時(ボーナス遊技開始前が低確モード)

モード種別	当選確率(%)
高確モード	50%
低確モード	50%

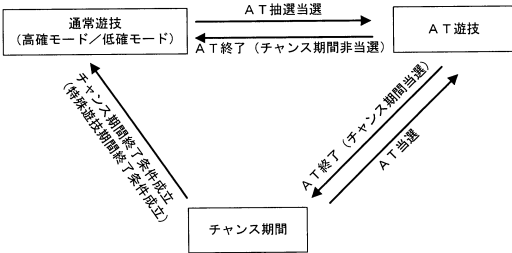
(b)RB遊技終了時orBB遊技終了時(ボーナス遊技開始前が高確モード)

モード種別	当選確率(%)
高確モード	100%

(c)設定変更時(第1条件)orリミットによるAT遊技終了/チャンス期間終了時/AT遊技終了後32ゲーム経過時(第2条件)

モード種別	当選確率(%)
高確モード	30%
低確モード	70%

【図 1 4】



【図 1 7】

(a)第1ゲーム数AT移行抽選テーブル

ポイント(ゲーム数)	当選確率(%)
200	10%
500	20%
1000	20%
以降100毎	20%

(b)第2ゲーム数AT移行抽選テーブル

ポイント(ゲーム数)	当選確率(%)
100	5%
200	20%
以降100毎	20%
1000	50%
以降100毎	50%

(c)特殊ゲーム数AT移行抽選テーブル

ポイント(ゲーム数)	当選確率(%)
1500	100%

- (備考)
- ・特別役に当選していない期間が特定期間(1500ゲーム)に達すれば、
 - (c)の特殊ゲーム数AT移行抽選テーブルを用いたゲーム数AT移行抽選を行う(必ず当選)
 - ・設定変更したとき(第1条件)
 - (1)ゲーム数AT移行抽選の抽選テーブルとして第1ゲーム数AT移行抽選テーブルを設定する
 - (2)ボーナス間遊技数カウンタ656(図4参照)のカウント値をリセットする
 - ・特別役に非当選の期間が特定期間に達したことによるAT遊技が終了したとき
 - (1)ゲーム数AT移行抽選の抽選テーブルとして第1ゲーム数AT移行抽選テーブルを設定する
 - (2)ボーナス間遊技数カウンタ656(図4参照)のカウント値をリセットする
 - ・その他のAT遊技が終了したとき
 - (1)ゲーム数AT移行抽選の抽選テーブルとして第1ゲーム数AT移行抽選テーブルを設定する
 - (2)ボーナス間遊技数カウンタ656(図4参照)による遊技数のカウントを継続する
 - ・BB遊技またはRB遊技が終了したとき
 - (1)ゲーム数AT移行抽選の抽選テーブルとして、第1、第2AT移行抽選テーブルのいずれか一方を(それぞれ50%の振分確率で)抽選により設定する
 - (2)ボーナス間遊技数カウンタ656(図4参照)のカウント値をリセットする

【図 1 5】

抽選種別	当選確率(%)	抽選契機
低確モード ↓ 高確モード ↓ 高確モード ↓ 低確モード	50%	一枚役13の当選(BBとの同時当選は除く)
	5%	高確モード状態のゲーム毎

【図 1 6】

(a)チェリー当選

AT権利数	当選確率(%)
0	0
1	50
2	30
3	15
5	5

(b)スイカ当選(低確モード)

AT権利数	当選確率(%)
0	50
1	40
2	5
3	5

(c)スイカ当選(高確モード)

AT権利数	当選確率(%)
0	20
1	50
2	20
3	8
5	2

【図 1 8】

(a)ゲーム数モード選択抽選テーブル:設定変更時(第1条件)、AT遊技終了時(第2条件)

モード	選択確率(%)
通常モード	30%
天国モード	30%
リセットモード	40%

(b)ゲーム数モード選択抽選テーブル:BB遊技終了時、RB遊技終了時

モード	選択確率(%)
通常モード	50%
天国モード	50%

(c)AT移行ゲーム数振分率

ポイント数(ゲーム数)	AT移行ゲーム数振分率(%)		
	通常モード	天国モード	リセットモード
~100	10%	100%	10%
~800	50%	0%	90%
~1000	40%	0%	0%

【図 19】

(a) チェリー当選によるAT当選 (非ボーナス内部当選中)

前兆期間	割合	備考 (サブ制御基板73での処理の一例)
1ゲーム	60%	チェリー当選の当該ゲームでAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始
4ゲーム	20%	チェリー当選の次ゲームから3ゲームの前兆可能性演出を実行可能→前兆可能性演出の最後にAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始
5ゲーム	20%	チェリー当選の次ゲームから4ゲームの前兆可能性演出を実行可能→前兆可能性演出の最後にAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始

(b) スイカ当選によるAT当選 (非ボーナス内部当選中)

前兆期間	割合	備考 (サブ制御基板73での処理の一例)
1ゲーム	5%	スイカ当選の当該ゲームでAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始
4ゲーム	5%	スイカ当選の次ゲームから3ゲームの前兆可能性演出を実行可能→前兆可能性演出の最後にAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始
5ゲーム	10%	スイカ当選の次ゲームから4ゲームの前兆可能性演出を実行可能→前兆可能性演出の最後にAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始
23～32ゲーム	各8%	スイカ当選の次ゲームから前兆可能性演出を実行可能→AT移行抽選のハズレを報知→前兆期間内において前兆可能性演出を実行可能→前兆可能性演出の最後にAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始

(c) ボーナス内部当選中におけるAT当選

前兆期間	割合	備考 (サブ制御基板73での処理の一例)
1ゲーム	80%	チェリー、スイカ当選の当該ゲームでAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始
4ゲーム	10%	チェリー、スイカ当選の次ゲームから3ゲームの前兆可能性演出を実行可能→前兆可能性演出の最後にAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始
5ゲーム	10%	チェリー、スイカ当選の次ゲームから4ゲームの前兆可能性演出を実行可能→前兆可能性演出の最後にAT当選を示唆→次ゲームにおいてAT開始を報知してAT期間開始

【図 21】

(a) AT移行抽選の確率モードが高確モードのときのガセ前兆期間テーブル

ガセ前兆期間	割合	備考 (ガセ前兆可能性演出の一例)
設定しない	0%	
23～26ゲーム	各20%	スイカ当選の次ゲームからガセ前兆可能性演出を実行可能→AT移行抽選のハズレを報知→ガセ前兆期間内においてガセ前兆可能性演出を実行可能→ガセ前兆可能性演出の最後にAT移行抽選のハズレを報知
27～30ゲーム	各5%	スイカ当選の次ゲームからガセ前兆可能性演出を実行可能→AT移行抽選のハズレを報知→ガセ前兆期間内においてガセ前兆可能性演出を実行可能→ガセ前兆可能性演出の最後にAT移行抽選のハズレを報知

(b) AT移行抽選の確率モードが低確モードのときのガセ前兆期間テーブル

ガセ前兆期間	割合	備考 (ガセ前兆可能性演出の一例)
設定しない	40%	ガセ前兆期間を設定しないため、ガセ前兆可能性演出を実行せず通常時と同じ演出を選択する。
23～26ゲーム	各10%	スイカ当選の次ゲームからガセ前兆可能性演出を実行可能→AT移行抽選のハズレを報知→ガセ前兆期間内においてガセ前兆可能性演出を実行可能→ガセ前兆可能性演出の最後にAT移行抽選のハズレを報知
27～30ゲーム	各5%	スイカ当選の次ゲームからガセ前兆可能性演出を実行可能→AT移行抽選のハズレを報知→ガセ前兆期間内においてガセ前兆可能性演出を実行可能→ガセ前兆可能性演出の最後にAT移行抽選のハズレを報知

【図 20】

メイン制御基板63→サブ制御基板73に送信される情報の一例	
a)	役抽選結果
b)	遊技状態
c)	AT移行抽選における確率モードの状態 (高確モード、低確モード)
d)	AT期間中か否か
e)	AT期間の残り期間
f)	AT権利の記憶数
g)	前兆期間中か否か
h)	前兆期間の残り期間
i)	総獲得枚数 (累積増加量)
j)	リミットまでの残りAT遊技数に関する情報
k)	報知ランプの報知状態に関する情報

1つのコマンドで2つの情報を送信してもよい
(例: 「0」→前兆期間
「数字」→前兆期間の残り期間)

リミット条件を満たしたゲームにおいて、リミットによりAT遊技が終了したことを示す情報のみを送信してもよい

【図 22】

報知待ち期間	割合	演出シナリオ
1ゲーム	20%	当該ゲームで特別役当選 (ボーナス) を示唆→次ゲームからボーナス確定報知 (ボーナス確定画面の表示)
4ゲーム	40%	当該ゲームで特別役可能性演出発生→次ゲームから3ゲームの特別役可能性演出を実行可能→特別役可能性演出の最後に特別役当選を示唆→次ゲームからボーナス確定報知
5ゲーム	40%	当該ゲームで特別役可能性演出発生→次ゲームから4ゲームの特別役可能性演出を実行可能→特別役可能性演出の最後に特別役当選を示唆→次ゲームからボーナス確定報知

* 特別役に当選したゲームにおいて特別役可能性演出の演出シナリオが設定される

【図 23】

ガセ報知待ち期間	割合	演出シナリオ
4ゲーム	80%	当該ゲームで特別役ガセ可能性演出発生→次ゲームから3ゲームの特別役ガセ可能性演出を実行可能→特別役ガセ可能性演出の最後にハズレを報知
5ゲーム	20%	当該ゲームで特別役ガセ可能性演出発生→次ゲームから4ゲームの特別役ガセ可能性演出を実行可能→特別役ガセ可能性演出の最後にハズレを報知

* 一枚役13に当選したとき、ハズレの際に1%の当選確率で実行される特別役ガセ可能性演出実行抽選に当選したときに、特別役ガセ可能性演出の演出シナリオが設定される

【図 2 4】

(a)設定変更時(第1条件):高確／低確モード共通

背景演出	当選確率(%)
夕方	50%
昼	50%

(b)AT遊技終了時(第2条件:高確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夜	10%
夕方	60%
昼	30%

(c)AT遊技終了時(第2条件:低確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夕方	40%
昼	60%

(d)BB遊技終了時(高確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夜	20%
夕方	80%

(e)BB遊技終了時(低確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夕方	100%

(f)RB遊技終了時

背景演出	当選確率(%)
夜	100%

【図 2 5】

(a)設定変更時(第1条件):高確／低確モード共通

背景演出	当選確率(%)
夕方	50%
昼	50%

(b)通常のAT遊技終了時(第2条件(期間経過終了条件以外):高確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夜	10%
夕方	60%
昼	30%

(c)通常のAT遊技終了時(第2条件(期間経過終了条件以外):低確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夕方	40%
昼	60%

(d)リミットによるAT遊技終了時(第2条件の期間経過終了条件:高確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夕方	60%
昼	40%

(e)リミットによるAT遊技終了時(第2条件の期間経過終了条件:低確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夕方	30%
昼	70%

(f)BB遊技終了時(高確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夜	20%
夕方	80%

(g)BB遊技終了時(低確モード選択)

背景演出	当選確率(%)
夕方	100%

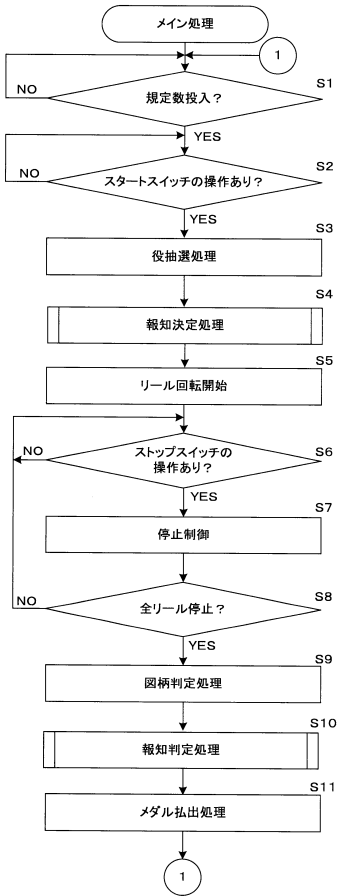
(h)RB遊技終了時

背景演出	当選確率(%)
夜	100%

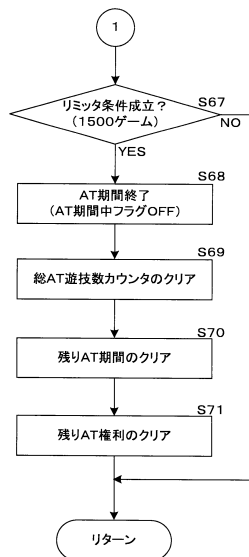
【図 2 6】

背景	当該ゲームの移行	第3停止後の背景変化
夜	高確モード→高確モード維持	そのまま 90%
		夕方へ 10%
夕方	高確モード→低確モード	夕方へ 100%
		夜へ 20%
	高確モード→高確モード維持	そのまま 70%
		昼へ 10%
	高確モード→低確モード	そのまま 20%
		昼へ 80%
昼	低確モード→高確モード	夜へ 30%
		そのまま 70%
	低確モード→低確モード維持	そのまま 60%
		昼へ 40%
	高確モード→高確モード維持	夜へ 20%
		夕方へ 50%
	高確モード→低確モード	そのまま 30%
		夕方へ 60%
	低確モード→高確モード	そのまま 10%
		夕方へ 10%
	低確モード→低確モード維持	夕方へ 10%
		そのまま 90%

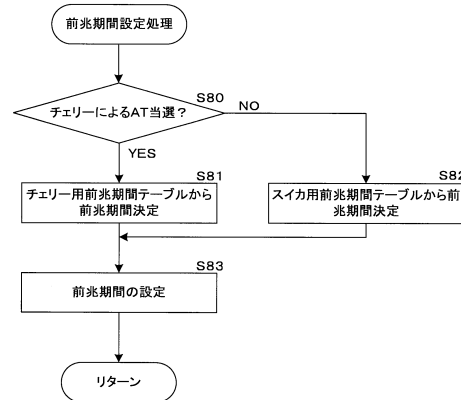
【図 2 7】



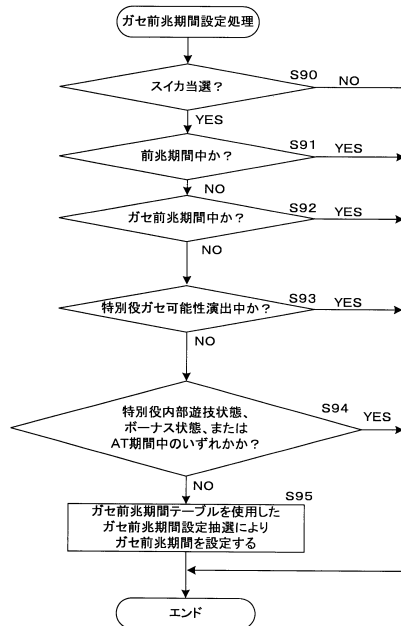
【図 3 2】



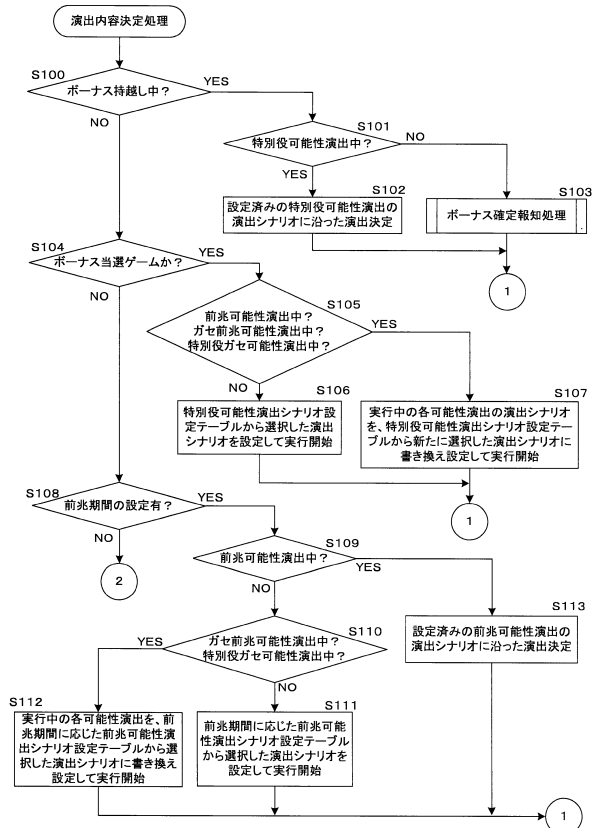
【図 3 3】



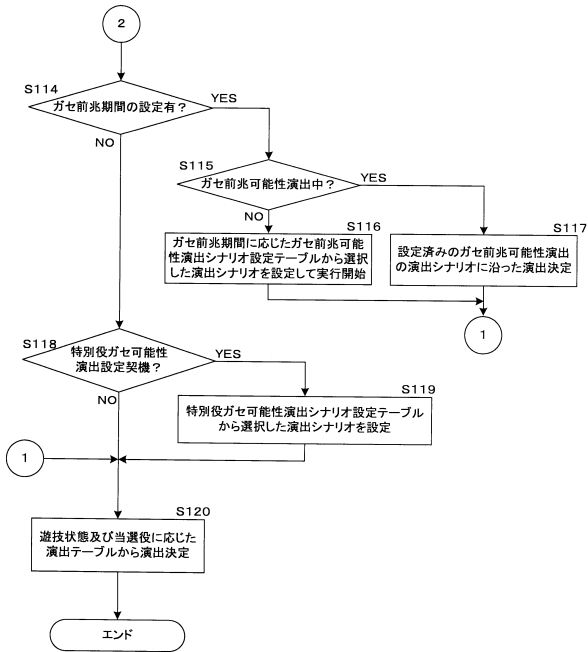
【図 3 4】



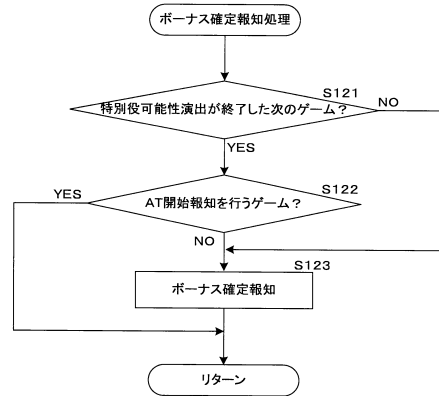
【図 3 5】



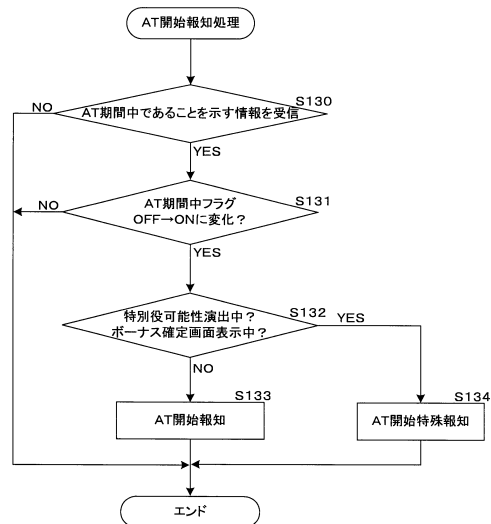
【 図 3 6 】



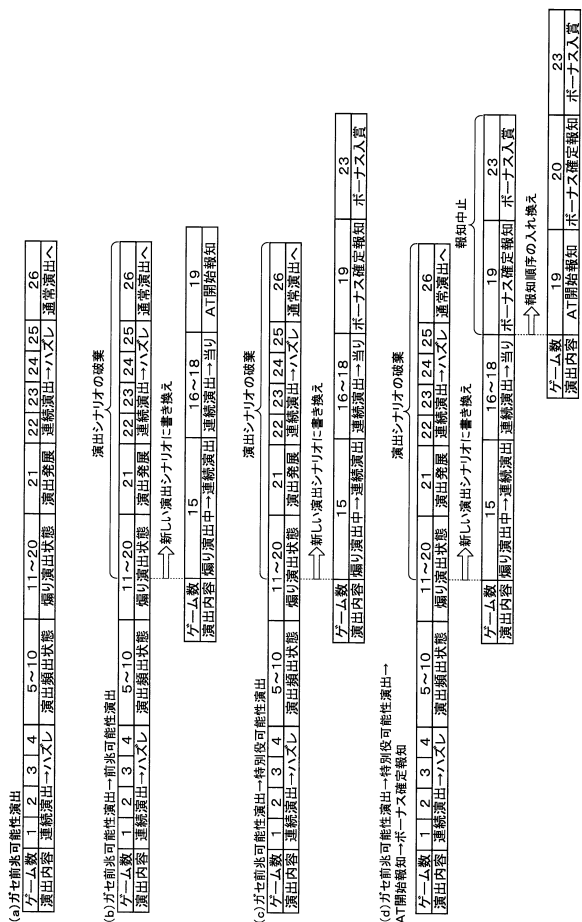
【 図 3 7 】



【 図 3 8 】



【 図 3 9 】



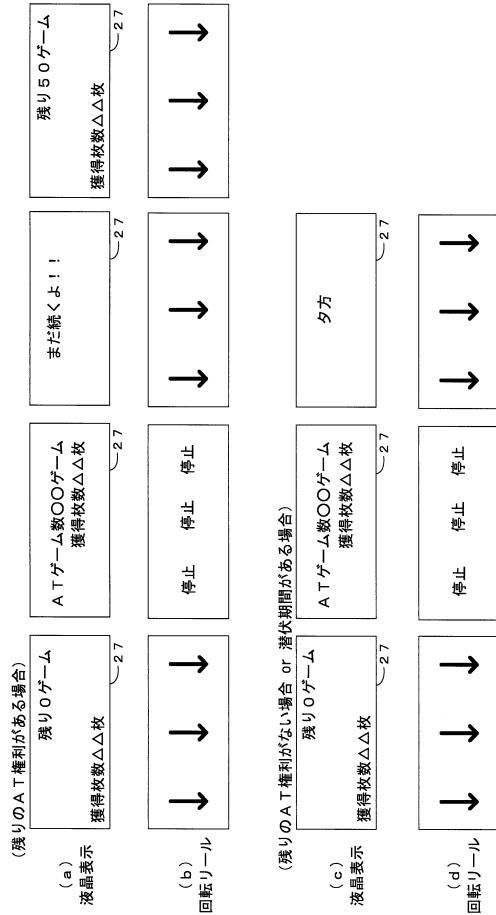
ゲーム数	1	2
演出内容	連続演出	

ゲーム数	1	2	3	4	5
演出内容	連続演出	→	ハズレ		
演出可能性	演出				

ゲーム数	1	2	3	4	5~
演出内容	連続演出	→	ハズレ		
(c)ガセ前兆可能性演出					特別役可能性演出

(d)ガセ前兆可能性演出→特別役可能性演出→AT開始報知→ボーナス確定報知

【図 40】



【図 42】

当選役グループ	揃う可能性がある役 小役	ボーナス	付与されるAT遊技数
小役 同時当選	(1) スイカ		x
	(2) スイカ	一枚役13	3ゲーム
	(3) スイカ	一枚役14	50ゲーム
	(4) スイカ	一枚役13	100ゲーム
特別役 同時当選	(5) スイカ	BB	x
	(6) スイカ	一枚役13	50ゲーム
	(7) スイカ	一枚役13	100ゲーム

【図 43】

(a) スイカ当選でのAT移行抽選の当選確率

低確モード	高確モード
50%	80%

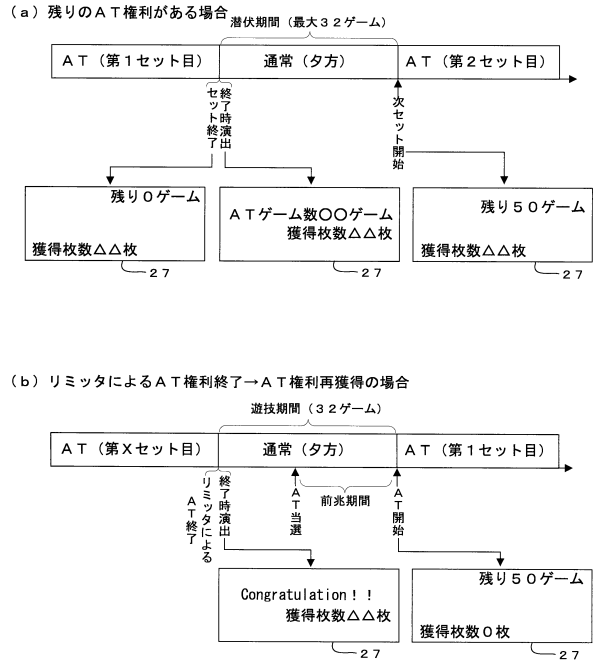
(b) チェリー当選でのAT移行抽選の当選確率

低確モード	高確モード
100%	

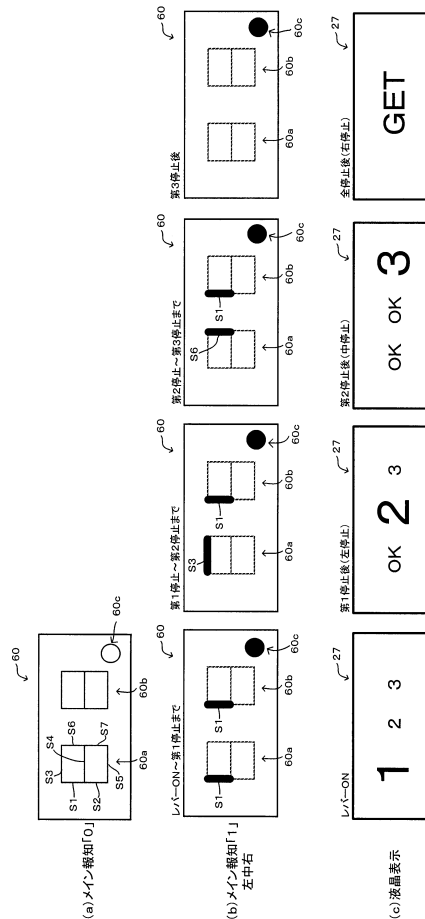
(c) AT当選の際のAT権利数抽選の抽選テーブル

AT権利数	割合
1	80%
2	10%
3	7%
5	3%

【図 41】

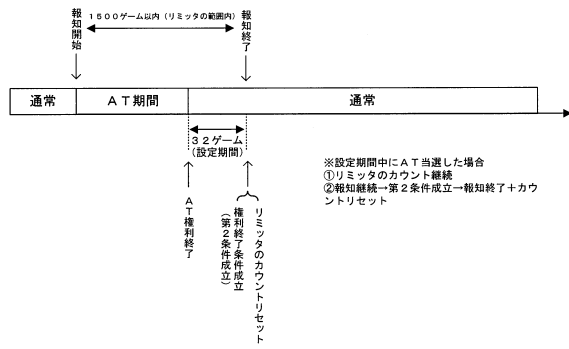


【図 44】

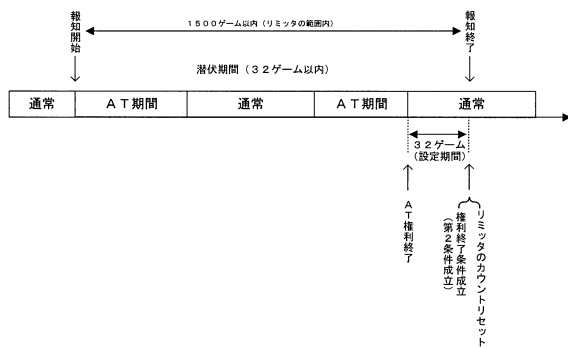


【図 45】

(a) 潜伏なし + A T 終了後チャンス期間なし

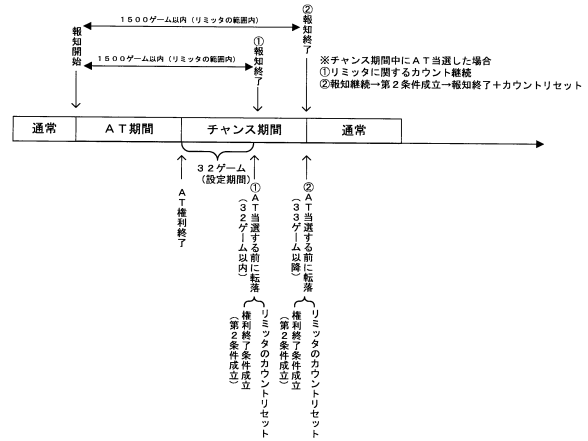


(b) 潜伏 + A T 終了後チャンス期間なし

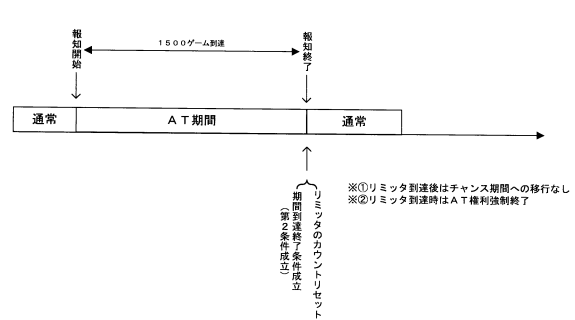


【図 46】

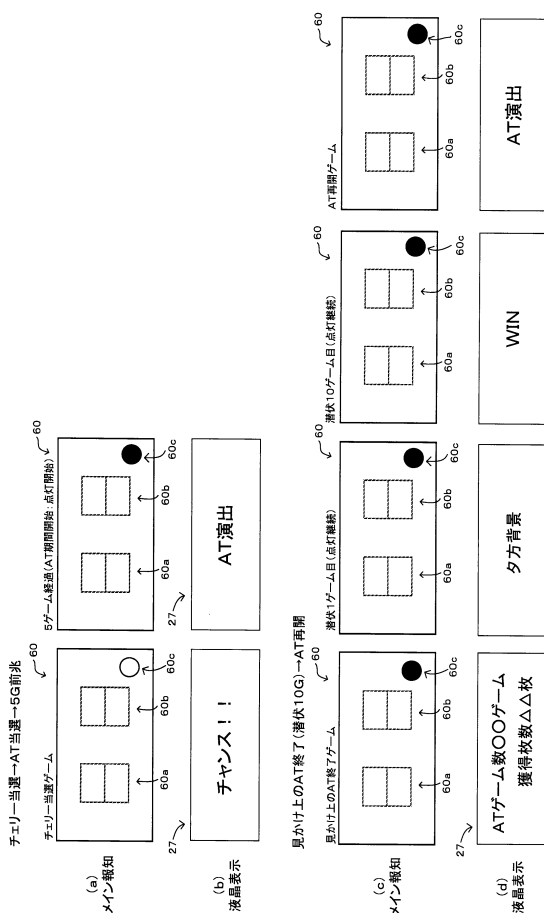
(a) 潜伏なし + A T 終了後チャンス期間あり



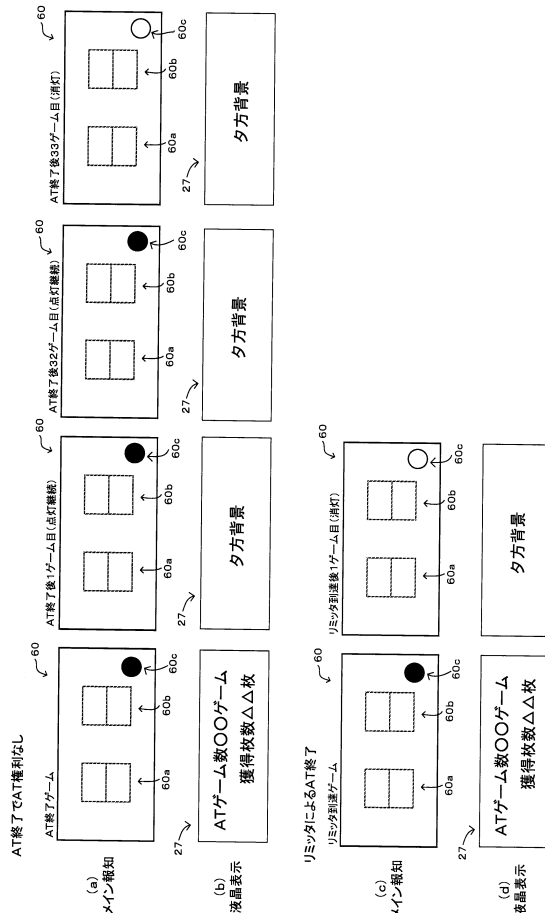
(b) リミッタ到達

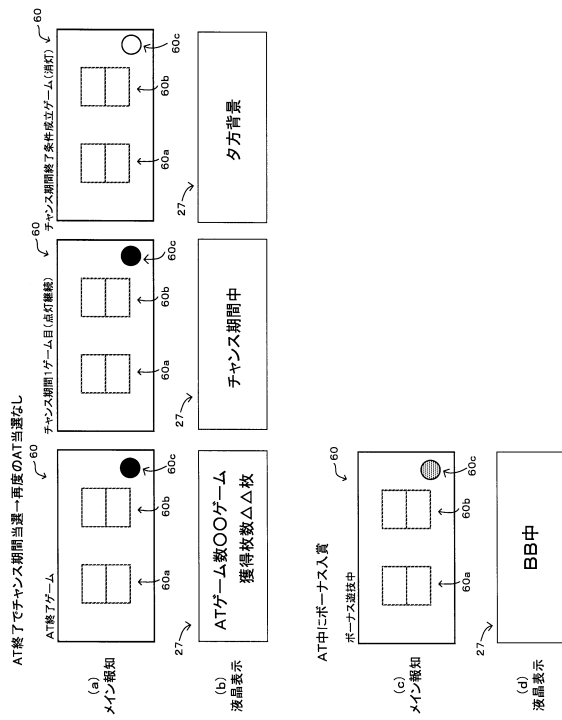


【図 47】



【図 48】





フロントページの続き

(72)発明者 奥村 哲也

岡山県新見市高尾362の1 山佐株式会社内

審査官 三田村 陽平

(56)参考文献 特開2013-111153(JP,A)

特開2014-168535(JP,A)

特開2011-024921(JP,A)

特開2014-188245(JP,A)

特開2009-034293(JP,A)

特開2015-154816(JP,A)

特開2017-000181(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 5/04