

(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.CI.

A 63 F 5/04 (2006.01)

F 1

A 63 F 5/04 620  
A 63 F 5/04 612

請求項の数 2 (全 79 頁)

(21) 出願番号 特願2015-224056 (P2015-224056)  
 (22) 出願日 平成27年11月16日 (2015.11.16)  
 (65) 公開番号 特開2017-86761 (P2017-86761A)  
 (43) 公開日 平成29年5月25日 (2017.5.25)  
 審査請求日 平成30年9月28日 (2018.9.28)

早期審査対象出願

(73) 特許権者 390026620  
 山佐株式会社  
 岡山県新見市高尾362-1  
 (74) 代理人 100105980  
 弁理士 梁瀬 右司  
 (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362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362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、

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の数を減少させない、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。

#### 【0008】

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】

#### 【0009】

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な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している。

#### 【0010】

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

## 【0011】

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。

## 【0012】

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。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0019】

【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気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。

【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10】役抽選結果とコマンドとの関係を示す図である。

【図11】役抽選結果とコマンドとの関係を示す図である。

【図12】遊技状態と当選役グループとの関係を示す図である。

【図13】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14】チャンス期間を説明するための図である。

【図15】モード移行抽選テーブルを示す図である。

【図16】AT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AT移行抽選テーブルを示す図である。

【図17】ゲーム数AT移行抽選テーブルを示す図である。

【図18】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AT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19】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。

【図20】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21】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22】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23】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24】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25】図24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。

10

20

30

40

50

【図26】背景演出移行抽選テーブルを示す図である。

【図27】メイン処理を示すフローチャートである。

【図28】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図29】図27の報知決定処理を示すフローチャートである。

【図30】図27の報知決定処理を示すフローチャートであって、図29に続くフローチャートである。

【図31】図27の報知判定処理を示すフローチャートである。

【図32】図27の報知判定処理を示すフローチャートであって、図31に続くフローチャートである。

【図33】図29の前兆期間設定処理を示すフローチャートである。

10

【図34】ガセ前兆期間設定処理を示す図である。

【図35】演出内容決定処理を示すフローチャートである。

【図36】演出内容決定処理を示すフローチャートであって、図35に続くフローチャートである。

【図37】図35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38】AT開始報知処理を示すフローチャートである。

【図39】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40】AT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41】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42】AT遊技の開始契機の変形例を示す図である。

【図43】AT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AT移行抽選用の抽選テーブルを示す図であり、(c)はAT当選の場合に行われるAT権利数抽選用の抽選テーブルを示す図である。

【図44】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45】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46】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47】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48】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49】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49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」「B A R」「B e l l」「チェリー」「スイカ」「R 1」「R 2」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 33L, 33R がそれぞれ配設されている。各ランプ部 33M, 33L, 33R 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 33M, 33L, 33R 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 33 を構成している。

【0030】

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 35 が設けられ、この下部パネル 35 の左右には、それぞれ複数の光源が例えれば 2 列に並んで配置された下部ランプ部 37L, 37R が設けられている。また、下部パネル 35 の下方には、メダル払出口 39 や、このメダル払出口 39 から払い出されるメダルを受けるメダル受け 41 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 45 が配設されている。このクレジット表示器 45 は、例えれば 2 個の 7 セグメント LED で構成され、2 衍の貯留枚数（最大で 50 枚）が表示可能になっている。

【0031】

また、正面板 9 の表示窓 11 の下方には、例えれば 2 個の 7 セグメント LED 60a, 60b と、1 個の報知ランプ 60c とで構成された報知用表示器 60 が配設されている。なお、後述するように、7 セグメント LED 60a, 60b は、主に左ストップスイッチ 21L, 中ストップスイッチ 21M, 右ストップスイッチ 21R を操作する順番を報知するために設けられ、報知ランプ 60c（本発明の「報知手段」に相当）は、AT 期間である有利状態や AT 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。

【0032】

ところで、図 1 には図示省略されているが、各リール 13L, 13M, 13R 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 39 に排出するためのホッパーユニット 43（図 3 参照）が配設されている。また、メダル投入口 25 付近の裏面側には、メダル投入口 25 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 43（図 3 参照）に導くメダルセレクタ 48（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 43 の左側には、操作ボックス 49（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 49 には、電源の ON, OFF を切り換える電源スイッチ 50（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 52（図 3 参照）、変更処理開始スイッチ 56（図 3 参照）が設けられている。

【0033】

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 26 を参照して説明する。

【0034】

図 3 に示すように、筐体 3 内部のメダル投入口 25 近傍であってメダルセレクタ 48 内に投入センサ 53 が設けられ、メダル投入口 25 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 43 の出口には払出センサ 54 が設けられており、メダル払出口 39 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。

【0035】

また、図 3 に示すように、左・中・右リール 13L, 13M, 13R の回転位置をそれぞれ検出する左・中・右位置センサ 55L, 55M, 55R が設けられている。各センサ 55L, 55M, 55R は、例えれば左・中・右リール 13L, 13M, 13R 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 13L, 13M, 13R 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 63 に出力する。本実施形態では、例えれば各位置センサ 55L, 55M, 55R が突起部を検出したときに、それぞれコマ番号 20 番の図柄が表示窓 11 の中段に位置するように構成されている。

【0036】

10

20

30

40

50

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。

#### 【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、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。

#### 【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。

#### 【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

10

20

30

40

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されて実行される。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

## 【0047】

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AT遊技（AT1）が行われる遊技期間（本発明の「有利期間」に相当し、以下、AT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、AT期間に移行する権利（AT権利）を付与するか否かを決定するためのAT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AT移行抽選の当選確率（AT当選の確率）が優遇された高確モードとを備えている。

## 【0048】

そして、報知抽選手段100dが行うAT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AT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AT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。

## 【0049】

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AT権利に基づくAT期間が終了したという条件を有する第2条件（単に「AT遊技終了時」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AT権利に基づくAT期間が終了（付与されたAT権利が複数の場合は1つのAT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AT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AT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：BB遊技、RB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。

## 【0050】

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AT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。

## 【0051】

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。

## 【0052】

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、AT移行抽選のモードが低確モードの状態で開始されたBB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、AT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。

## 【0053】

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RB遊技が終了したとき、または、高確モードで開始されたBB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、AT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、 A T 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、 A T 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 A T 権利がまだ残っている状態で一の A T 権利に基づく A T 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 A T 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、 A T 移行抽選のモードは次の A T 権利に基づく A T 期間に引き継がれる。

【 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 A T 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 A T 移行抽選のモードを選択する。

【 0056 】

このようにすると、低確モードで突入した B B 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、 R B 遊技終了時には必ず高確モードに移行させ、 B B 遊技よりも有利度が劣る R B 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 B B 遊技後は、高確モードを維持することと、 B B 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 A T 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。

【 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 A T 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、 A T 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、 A T 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。

【 0058 】

また、 A T 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、 A T 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、 A T 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 C P U 61 により実行される

10

20

30

40

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」の当選となつた場合であつても、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。

#### 【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」となつた場合であつても、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。

#### 【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)として獲得できることになる。

#### 【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すればよい。

#### 【0063】

##### e) 特殊報知抽選手段100e

10

20

30

40

50

この実施形態では、A T期間遊技数カウンタ655のカウント値が1500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100d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。

#### 【0064】

まず、潜伏期間について、報知抽選手段100d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45（b）参照）。この実施形態では、潜伏期間は最大で32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100d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。

#### 【0065】

次に、チャンス期間について図14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。

#### 【0066】

特殊報知抽選手段100eは、チャンス期間中に特殊A T移行抽選テーブル678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678は、A T移行抽選テーブル675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1/10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100d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（1/20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678では、当選時のA T権利数は、A T移行抽選テーブル675と同様、1~5個の範囲内など、適宜設定することができる。

#### 【0067】

##### f) 遊技数A T付与手段100f

スロットマシン1では、一般遊技（R T1）からA T遊技（A T1）への移行ルートとして（図8参照）、上述の報知抽選手段100dまたは特殊報知抽選手段100eによるA T移行抽選に当選してA T遊技（A T1）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 T1）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100f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100f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656（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100f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、1500ゲーム）になった場合に、必ずA T権利を付与（当選確率100%：図17（c）参

10

20

30

40

50

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100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100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ン

10

20

30

40

50

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 50 % 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 18 ( 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 100 ゲーム以内に A T 遊技 ( A T 1 ) に移行する確率が 10 % 、 800 ゲーム以内に A T 遊技 ( A T 1 ) に移行する確率が 50 % 、 1000 ゲーム以内に A T 遊技 ( A T 1 ) に移行する確率が 40 % に設定された「通常モード」、 100 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」、 100 ゲーム以内に A T 遊技 ( A T 1 ) に移行する確率が 10 % 、 800 ゲーム以内に A T 遊技 ( A T 1 ) に移行する確率が 90 % 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 30 % 、「天国モード」が 30 % 、「リセットモード」が 40 % 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 18 ( 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 50 % 、「天国モード」が 50 % 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 18 ( 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 】

10

20

30

40

50

h ) 前兆期間設定手段 100 h

図 5 の前兆期間設定手段 100 h は、報知抽選手段 100 d による A T 移行抽選に当選したときから、A T 遊技 (A T 1) (報知可能状態 (A T 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 100 h 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 A T 移行抽選に当選 (A T 当選) して A T 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 100 h 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 100 h 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 A T 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 100 h 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 100 h 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 A T 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 100 h 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 100 h 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、RAM 65 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 100 h 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 100 h は、ボーナス内部当選中に A T 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 A T 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 A T 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はなく、最大でも 5 ゲーム以下の前兆期間の後に A T 遊技 (A T 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73の演出内容決定手段202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63の機能により制御される各リール13L, 13M, 13R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よい。

#### 【0084】

また、この実施形態では、特殊報知抽選手段100eによるAT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AT遊技に移行するよう構成されているが、報知抽選手段100dによるAT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100eによるAT移行抽選を行うか否かは適宜設定するとよい。

10

#### 【0085】

##### h) 報知判定手段100i

図5の報知判定手段100iは、遊技状態をAT遊技(AT1:報知可能状態)に実際に移行するAT1移行条件が成立したか否かを判定する。本実施形態では、AT1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AT権利数格納手段652にAT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:BB遊技(BB')、RB遊技(RB'))が実行されていないときに「スイカ」に当選したときのAT移行抽選に当選し、AT権利数格納手段652にAT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:BB遊技(BB')、RB遊技(RB'))が終了したときに、AT権利数格納手段652に記憶されたAT権利が残っているとき、

i v) 1個のAT権利に基づいて設定されるAT期間(50ゲーム)が終了したときに、AT権利数格納手段652に記憶されたAT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AT期間が終了した次の遊技、

v) 1個のAT権利に基づいて設定されるAT期間(50ゲーム)が終了したときに、AT権利数格納手段652に記憶されたAT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、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、

30

v i i) 遊技数AT付与手段100fによるゲーム数AT移行抽選に当選しAT権利数格納手段652にAT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100eによるAT移行抽選に当選しAT権利数格納手段652にAT権利数が格納された遊技の次の遊技、

が設定されている。

#### 【0086】

また、報知判定手段100iは、AT遊技(AT1)を終了するAT1終了条件が成立したか否かも判定する。本実施形態では、AT1終了条件として、

i) 所定数(50ゲーム)のART遊技(一般AT遊技も含んでもよい)を消化した(AT期間遊技数カウンタ655のカウント値が0となった)ときに、AT権利数格納手段652に記憶された全てのAT権利が消化されているとき、

40

i i) 所定数(50ゲーム)のART遊技(一般AT遊技も含んでもよい)を消化した(AT期間遊技数カウンタ655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) AT遊技(AT1)中に特別役に入賞したとき、

i v) リミッタ条件(総AT遊技数カウンタ659を用いて計数したAT遊技の消化数が1500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。

#### 【0087】

50

## i ) 報知決定手段 1 0 0 j

図 5 の報知決定手段 1 0 0 j は、報知判定手段 1 0 0 i により A T 1 移行条件が成立したと判定されたときに、A T 遊技 ( A T 1 ) に移行すると決定し、フラグ格納手段 6 5 4 に格納される A T 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 1 0 0 k により A T 遊技 ( A T 1 : 報知可能状態 ) に制御される。このとき、報知決定手段 1 0 0 j は、上記した A T 1 移行条件 i ) ~ v ) 、 v i i ) 、 v i i i ) が成立したとき、すなわち、A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 の値が 0 であり A T 期間が設定されていないときは、1 個の A T 権利に予め設定されている A T 期間のゲーム数 ( 例えは 5 0 ゲーム ) を A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 に設定すると共に、A T 権利数格納手段 6 5 2 に記憶されている A T 権利数を - 1 減算する。

10

## 【 0 0 8 8 】

また、報知決定手段 1 0 0 j は、上記した A T 1 移行条件 v i ) が成立したとき、すなわち、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は、A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 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 A T 期間として設定する。なお、報知判定手段 1 0 0 f は、A R T 遊技 ( 一般 A T 遊技も含んでもよい ) で 1 ゲームが消化される毎に A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 に設定された A T 期間の値を - 1 減算する。

## 【 0 0 8 9 】

また、報知決定手段 1 0 0 j は、報知判定手段 1 0 0 i により A T 1 終了条件が成立したと判定されたときに、A T 遊技 ( A T 1 : 報知可能状態 ) を終了すると決定し、フラグ格納手段 6 5 4 に格納される A T 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 1 0 0 k が A T 遊技 ( A T 1 ) を終了させる。なお、報知決定手段 1 0 0 j は、上記した A T 1 終了条件 i i i ) が成立したとき、すなわち、A T 期間中 ( A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 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、A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 に現在のカウント値を残りの A T 期間として記憶させる。また、報知決定手段 1 0 0 j は、上記した A T 1 終了条件 i v ) が成立したときに、A T 権利数格納手段 6 5 2 または A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 の値が 0 でない場合であっても、A T 権利数格納手段 6 5 2 および A T 期間遊技数カウンタ 6 5 5 の値をクリアする。

20

## 【 0 0 9 0 】

また、報知決定手段 1 0 0 j は、A T 権利に基づいて A T 遊技が開始 ( A T 期間の発生 ) すると、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 の更新を開始する。具体的には、報知決定手段 1 0 0 j は、A T 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 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウント値を + 1 ずつ加算する。

30

## 【 0 0 9 1 】

また、報知決定手段 1 0 0 j は、A T 期間が終了した場合 ( A T 1 終了条件 i ) ) 、その次のゲーム ( 遊技 ) から 3 2 ゲームの間に報知判定手段 1 0 0 により A T 1 移行条件が成立した ( A T 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 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 の値を「 0 」にクリアする。このとき、A T 期間が終了してから 3 2 ゲームの間も総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウント値を + 1 ずつ加算する。一方、A T 1 終了条件 i ) 、 i i ) が成立したゲームの次ゲームから 3 2 ゲーム以内に再度 A T 期間が発生した場合、報知決定手段 1 0 0 j は、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 のカウント値の加算を継続する。A T 1 終了条件 i i ) の場合は 3 2 ゲーム以内に必ず再度 A T 期間が発生するため、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 の値がクリアされることはない。なお、A T 1 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 1 0 0 j 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 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 の値を「 0 」にクリアする。一方、チャンス期間中の A T 移行抽選に当選した場合 ( 再び A T 期間が発生 ) は、総 A T 遊技数カウンタ 6 5 9 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) 32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AT期間が終了した次のゲームから32ゲームを経過したとき、ii) 33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100jは、潜伏期間中や、チャンス期間中などのAT期間でない状態では、総AT遊技数カウンタ659のカウントを中断するようにしてもよい。

#### 【0092】

また、報知決定手段100jは、AT遊技(AT期間)中にボーナス遊技に移行した場合(AT1終了条件i ii)、ボーナス遊技中は総AT期間の加算を中断し、終了後にボーナス遊技前の総AT遊技数カウンタ659の値から加算を再開する。また、報知決定手段100jは、リミッタ条件(AT1終了条件i v)が成立したときは、総AT遊技数カウンタ659の値、AT期間遊技数カウンタの値およびAT権利数格納手段652に格納されたAT権利数を、いずれも「0」にクリアする。なお、報知決定手段100jによる総AT遊技数カウンタ659(AT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。

#### 【0093】

上述のAT期間中フラグについては、例えばフラグ格納手段654の記憶領域を形成するRAM65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AT期間中フラグに割り当てて、当該ビットのON、OFFを設定することにより、AT期間中フラグの状態をフラグ格納手段654に格納することができる。

#### 【0094】

なお、総AT遊技数カウンタ659のカウントは、報知ランプ60c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60cの報知態様が消灯から点灯に変化した時は、総AT遊技数カウンタ659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AT遊技数カウンタ659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。

#### 【0095】

##### j) 遊技状態設定手段100k

図5の遊技状態設定手段100kは、後述する役抽選手段103による役抽選処理の結果や、表示窓11に表示された各リール13L, 13M, 13Rの図柄の表示態様の図柄判定手段107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。

#### 【0096】

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(BB、RB: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BB入賞、入賞ライン上に「BAR-BAR-BAR」が揃えばRB入賞)すると、遊技状態設定手段100k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、BB遊技(BB')において、所定枚数(例えば300枚)を超えるメダルが払い出されたり、RB遊技(RB')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12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(BB'終了条件、RB'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100kにより通常遊技に設定される。

#### 【0097】

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100kにより、遊技状態が特別役内部遊技(BB内部遊技(RT2)、RB内部遊技(RT3))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100

10

20

30

40

50

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。

10

【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。

20

【0102】

30

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。

40

【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

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) が一旦中断される。

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趣をより一層高めることができる。

30

#### 【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

40

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 を操作し終えると、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+B B・一枚役 14+B B・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、「払枚数」の欄に示す枚数のメダルが払い出される。

【0117】

10

20

30

40

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13Mおよび右リール13R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。

【0118】

また、図9の役「リプレイ1」～「リプレイ26」に係る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。

【0119】

ところで、本実施形態では、役抽選手段103により複数の役に同時に当選することができるよう構成されている。すなわち、図10および図11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103により抽選される。図10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12」により構成されている。

10

【0120】

したがって、役抽選手段103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り、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り、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12」に同時に当選したことになる。

20

【0121】

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21L, 21M, 21Rの操作手順（押し順）が予め設定されており、図10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（図4参照）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

【0122】

すなわち、図10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21L, 21M, 21R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106が構成されている。

【0123】

具体的には、図10に示すように、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「左ベル」に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、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106のリール制御が行われる。

40

【0124】

また、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、「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

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（B B遊技（B B'）、R B遊技（R B'））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り、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り、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り、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】

40

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。

【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つたと判定されると、「リプレイ9」～「リプレイ20」のいずれにも入賞することはなく、「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】

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。40

【0137】

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+B B」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+B B」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+B B」に当選した場合は、当該ゲームにおいて、「B B」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「B B」「R B」は、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））中、および、特別遊技（B B遊技（B B'）、R B遊技（R B'））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+B B」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+B B」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（B B内部遊技（R T 2）、R B内部遊技（R T 3））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：B B遊技（B B'）、R B遊技（R B'））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「R B」に入賞すると、レギュラーボーナス遊技（R B遊技（R B'））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「B B」に入賞すると、ビッグボーナス遊技（B B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（B B（一枚役13, 14との同時当選も含む），R B）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（B B内部遊技（R T 2）、R B内部遊技（R T 3））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（B B, R B）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

10

20

30

40

50

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、次回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

10

20

30

40

50

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

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。

30

#### 【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。

【0154】

さらに、図4の役抽選テーブル671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。

【0155】

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651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103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103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103による役抽選結果がハズレである場合には、役抽選手段103は、役抽選結果格納手段651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。

10

【0156】

なお、役抽選手段103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(BB、RB)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。

20

【0157】

(5) コマンド作成手段104

図4のコマンド作成手段104は、役抽選手段103による役抽選結果に関するデータ、各ストップスイッチ21L, 21M, 21R、スタートスイッチ19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73(サブCPU71)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104により作成されたコマンドは、サブ制御基板73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CPU61により実行されるタイマ割込処理(図28参照)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109によりサブ制御基板73に送信される。

30

【0158】

例えば図20に示すように、コマンド作成手段104は、a)役抽選結果、b)遊技状態設定手段100kにより設定されている遊技状態、c)報知抽選手段100dによるAT移行抽選における現在のモード、d)AT期間中(AT期間中フラグがON)か否か、e)AT期間遊技数カウンタ655に格納されているAT期間の残り期間、f)AT権利数格納手段652に格納されたAT権利の記憶数、g)前兆期間遊技数カウンタ653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653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112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AT遊技数、k)報知ランプ60cの報知状態に関する情報をサブ制御基板73に送信するためのコマンドを作成する。

40

【0159】

なお、図20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AT遊技数であってもよいし、AT期間に移行してからのAT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

50

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を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。

【0166】

なお、コマンド作成手段104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ONであってもOFFであっても、同じコマンドを作成する。すなわち、「中段チエリー」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、「BB」に当選した場合は「7番」のコマンドを、「RB」に当選した場合は「8番」のコマンドを、「一枚役13」に当選した場合は「9番」のコマンドを、「一枚役13+BB」に当選した場合は「10番」のコマンドを、「一枚役14+BB」に当選した場合は「11番」のコマンドを、「ベル」に当選した場合は「17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

【0167】

(6) リール検出手段105

図4のリール検出手段105は、左・中・右位置センサ55L, 55M, 55Rの検出信号と、左・中・右リール13L, 13M, 13Rを駆動する各リールモータ14L, 14M, 14Rへの供給パルス数とに基づき、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転位置をそれぞれ検出する。このリール検出手段105は、左・中・右リール13L, 13M, 13R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11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。

【0168】

(7) 停止制御手段106

図4の停止制御手段106は、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの停止操作および役抽選手段103の役抽選結果に基づき、停止テーブル672を用いて各リール13L, 13M, 13R（各リール14L, 14M, 14R）の停止制御を行うものである。

20

【0169】

図10および図11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

【0170】

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21L, 21M, 21Rの停止操作が行われると、停止制御手段106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13L, 13M, 13R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106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13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。

40

【0171】

また、各リール13L, 13M, 13Rの停止位置を決定するための停止テーブル672（図4参照）は、役抽選手段103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672は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されたときのリール13L, 13M, 13Rの回転位置に応じて、各リール13L, 13M, 13Rの滑りコマ数をあらかじめ定めたものであり、各リール13L, 13M, 13Rそれぞれについて、対応するストップスイッチ21L, 21M, 21R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。

【0172】

また、停止制御手段106は、役抽選手段103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

13M, 13Rの回転・停止状態、払出制御手段108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73に送信する。

【0179】

また、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、投入センサ53による投入メダルの検出状態、ベットスイッチ15および最大ベットスイッチ17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73に送信する。また、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、スタートスイッチ19およびストップスイッチ21L, 21M, 21R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73に送信する。また、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、AT遊技に関する情報、報知ランプ60cの報知状態に関する情報(図20参照)を示すデータを含むコマンドをサブ制御基板73に送信する。

【0180】

(11) 報知制御手段110

図4の報知制御手段110は、遊技者に有利な各ストップスイッチ21L, 21M, 21R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100jによりAT期間中フラグがON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21L, 21M, 21Rの操作順序が報知用表示器60(7セグメントLED60a, 60b)に表示されるように制御を行ったり、AT遊技のリミッタの発動に関する総AT遊技数カウンタ659のカウント状態が報知用表示器60(報知ランプ60c)で報知されるように制御を行うものである。

【0181】

また、AT期間中フラグがOFFに設定されているときには、報知制御手段110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60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。

【0182】

また、報知制御手段110は、付与されたAT権利に基づくAT期間が開始したときに報知ランプ60cが点灯を開始し、i)設定変更が行われたとき(第1条件)、ii)少なくとも付与されたAT権利に基づくAT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60cの点灯が消灯するように報知ランプ60cの制御を行う。なお、報知ランプ60c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60の報知態様については、後で説明する。

【0183】

なお、遊技者に有利な操作手順が、クレジット表示器45の表示により報知されたり、リール13L, 13M, 13R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。

【0184】

(12) 設定値管理手段111

図4の設定値管理手段111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、AT遊技の終了時(第2条件成立時)に行われる。

【0185】

(13) 獲得枚数算出手段112

図4の獲得枚数算出手段112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658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657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A T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A T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A T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A T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（A T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A T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。

【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、A T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A T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、A T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、A T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A T権利の終了時では、A T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、A T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、A T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。

【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。

【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。

【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。

10

20

30

40

50

## 【0191】

## (2) ガセ前兆期間設定手段201

図6のガセ前兆期間設定手段201は、メイン制御基板63(メインCPU61)から送信される情報に基づいて、AT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AT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AT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201は、スイカ当選のときに行われる報AT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。

## 【0192】

10

ところで、本実施形態では、ガセ前兆期間設定手段201は、スイカ当選のときのAT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100hにより前兆期間遊技数カウンタ653(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200が受信したときに、ガセ前兆期間設定手段201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200が受信した場合、

i i) 前兆期間遊技数カウンタ653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200が受信しない場合、

i i i) 前兆期間格納手段751(図6)にメイン制御基板63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。

## 【0193】

30

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23参照)中である場合、特別役内部遊技状態、ボーナス状態、AT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200が受信した場合には、ガセ前兆期間設定手段201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。

## 【0194】

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。

## 【0195】

図21に示すように、ガセ前兆期間設定手段201は、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特定した現在のAT移行抽選のモード(図13、図15参照)に応じて、異なるガセ前兆期間テーブル753(設定用データ)を使用して、ガセ前兆期間設定抽選を行う。

## 【0196】

40

すなわち、ガセ前兆期間設定手段201は、高確モード(AT移行抽選に当選しやすい状態)のときは、図21(a)のガセ前兆期間テーブル753を使用し、低確モード(AT移行抽選に当選しにくい状態)のときは、図21(b)のガセ前兆期間テーブル753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752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AT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AT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。

## 【0197】

なお、図21(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

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 】

##### ( 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 】

##### 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。

#### 【 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。

#### 【 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

10

20

30

40

50

ツチ 21L, 21M, 21R の操作順序を表示したり、スピーカ 31L, 31R により各ストップスイッチ 21L, 21M, 21R 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 21L, 21M, 21R 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 21L, 21M, 21R の操作順序を報知したり、各リール 13L, 13M, 13R 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 21L, 21M, 21R の操作順序を報知するなどがある。

#### 【0204】

なお、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、次に説明する表示制御手段 205 および音声制御手段 206 に送信する。

#### 【0205】

##### b) 前兆可能性演出

前兆可能性演出は、前兆期間設定手段 100h により前兆期間が設定されているときに、AT遊技 (AT1) 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 202 は、メイン制御基板 63 の前兆期間設定手段 100h 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 754 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 19 (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。

#### 【0206】

なお、図 19 (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 AT 当選の当該ゲーム) において、例えば液晶表示器 27 に「AT 確定」と表示することにより「AT 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 204 により実際に AT 遊技 (AT1) 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 27 に、単に、「WIN」、「勝ち」、「おめでとう」などと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 204 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、遊技者の興奮を高めることができる。

#### 【0207】

また、本実施形態では、演出内容決定手段 202 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 202 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 202 は、メイン制御基板 63 の前兆期間設定手段 100h 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。

#### 【0208】

一方、演出内容決定手段 202 は、メイン制御基板 63 の前兆期間設定手段 100h 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。

#### 【0209】

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。

#### 【0210】

10

20

30

40

50

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100h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100h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100h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100h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と、メインCPU61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CPU71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100g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 T1）は実行されないが、A T遊技（A T1）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A T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CPU61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A T当選したのかもしれない」と想像することもできるので、遊技者の興奮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(B B、R B)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。10

【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A T遊技(A T1)が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。20

【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。30

【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。40

【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、すでに別役可ガセ能性演出を実行している場合には10、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。

【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。

【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。

【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。

【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」

10

20

30

40

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】

AT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、AT遊技終了時にモード選択抽選100bにより選択されたAT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設定されている（図24（c）参照）。

【0242】

BB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、BB遊技終了時にモード選択抽選100bにより選択されたAT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】

RB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、RB遊技終了時にモード選択抽選100bにより選択されるAT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、AT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（AT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、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。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）の背景演出選択抽選テーブル758を用いて演出内容を決定し、AT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。

【0245】

なお、AT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、AT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、AT権利が残っていない状態でAT期間が終了した場合において、AT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、AT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、AT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。

【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AT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

10

20

30

40

50

技の A T 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 A T 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】

10

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 A T 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 A T 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 A T 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 A T 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】

20

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 A T 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 A T 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 A T 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 A T 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 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】

30

ところで、図 25 に示すように、演出内容決定手段 202 が、A T 遊技終了時において、通常の A T 遊技終了時と、リミッタによる A T 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 A T 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 A T 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】

40

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

50

ど)付与の可能性が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と異なる遊技者に、演出内容決定手段202が背景演出の内容を選択決定することによる有利状態の示唆を与えないようにすることができる。

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

#### 【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。

30

#### 【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。

40

#### 【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 203 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 203 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 204 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 203 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 63 の遊技状態設定手段 100k 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 204 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。

#### 【0257】

##### (5) 報知可能状態報知手段 204

図 6 の報知可能状態報知手段 204 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 200 が受信したときに、例えば液晶表示器 27 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 204 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 203 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 33, 37L, 37R など、液晶表示器 27 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 204 は、メイン制御基板 63 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 200 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。

10

#### 【0258】

##### (6) 表示制御手段 205

図 6 の表示制御手段 205 は、演出内容決定手段 202 や特別役当選報知手段 203、報知可能状態報知手段 204 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 27 に動画を表示したり、上部ランプ部 33 や下部ランプ部 37L, 37R 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。

20

#### 【0259】

##### (7) 音声制御手段 206

図 6 の音声制御手段 206 は、演出内容決定手段 202 や特別役当選報知手段 203、報知可能状態報知手段 204 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 31L, 31R 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。

30

#### 【0260】

##### （動作）

統いて、図 27 ないし図 38 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 ON）、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トップスイッチ 21L, 21M, 21R の操作順序を報知する演出が、メイン制御基板 63 の報知制御手段 110 およびサブ制御基板 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 100d 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 27 により適宜実施される。

40

#### 【0261】

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 63 のメイン C P U 61 およびサブ制御基板 73 のサブ C P U 71 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 ON または OFF 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。

50

## 【0262】

## 1. メイン処理

図27を参照してメイン制御基板63のメインCPU61において実行されるメイン処理について説明する。

## 【0263】

スロットマシン1の電源がONされると、メイン制御基板63が備えるRAM65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どうかが判定されて各種の初期設定が行われる。RAM65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(RT1)へ移行する。また、停電時の電源OFF(電断)状態から電源ON状態に復帰する際に、前兆期間遊技数カウンタ653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が判定され(ステップS1)、規定枚数のメダルが投入されるまで待機する(ステップS1のNO)。一方、規定枚数(3枚)のメダルが投入されれば(ステップS1のYES)、スタートスイッチ19が操作されるまで待機し(ステップS2のNO)、スタートスイッチ19が操作されれば(ステップS2のYES)、役抽選手段103による役抽選処理が実行される(ステップS3)。

10

## 【0264】

この役抽選手段103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102により役抽選テーブル671が選択され、選択された役抽選テーブル671と、スタートスイッチ19が操作されたタイミングで抽出された乱数値に基づいて役抽選結果が決定される。

20

## 【0265】

そして、役抽選処理の後、図29および図30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S4)。続いて、各リール13L, 13M, 13Rの回転が開始され(ステップS5)、回転中の各リール13L, 13M, 13Rに対応する各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rのいずれかが操作されるまで待機し(ステップS6のNO)、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rのいずれかが操作されると(ステップS6のYES)、停止制御手段106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S7)。

30

## 【0266】

その後、全てのリール13L, 13M, 13Rの回転が停止するまでステップS6、ステップS7の処理を繰り返して実行し(ステップS8のNO)、全てのリール13L, 13M, 13Rが停止すると(ステップS8のYES)、図柄判定手段107により図柄の判定が行われる(ステップS9)。

## 【0267】

続いて、図31および図32を参照して説明する報知判定処理(ステップS10)が実行され、必要に応じて払出制御手段108によりメダル払出処理が実行され(ステップS11)、ステップS1からの処理が繰り返し実行される。

40

## 【0268】

## 2. タイマ割込処理

次に、メイン制御基板63のメインCPU61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28を参照して説明する。

## 【0269】

まず、各リールモータ14L, 14M, 14Rの位相を出力し(ステップS20)、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S21)。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S22)、電断状態であれば(ステップS23のYES)、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S24)、処理を終了する。

## 【0270】

50

一方、電断状態でなければ（ステップS23のNO）、クレジット表示器45や報知用表示器60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S25）。次に、メイン制御基板63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S26）。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S27）。

#### 【0271】

次に、ステップS26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S28）、抽選用の乱数を更新して（ステップS29）、図27のメイン処理に復帰する。

#### 【0272】

##### 3. 報知決定処理

次に、図27のステップS4の報知決定処理について、図29および図30を参照して説明する。

#### 【0273】

まず、図29に示すように、報知抽選手段100d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S30）、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S30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S31）。この判定結果がチェリーの当選であれば（ステップS31のYES）、チェリー用のAT移行抽選を行い（ステップS32）、AT権利設定手段100gは、決定されたAT権利数をAT権利数格納手段652に設定する（ステップS35）。一方、スイカの当選であれば（ステップS31のNO）、報知抽選手段100dは、スイカ用のAT移行抽選を行い（ステップS33）、AT当選であれば（ステップS34のYES）、AT権利設定手段100gは、決定されたAT権利数をAT権利数格納手段652に設定する（ステップS35）。

#### 【0274】

続いて、報知判定手段100i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S36のYES）、図30のステップS45に進む。一方、報知判定手段100i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S36のNO）、前兆期間設定手段100hは、前兆期間が設定されていなければ（ステップS37のNO）、図33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S38）。次に、報知判定手段100iがボーナス状態であると判定すれば（ステップS39のYES）、図30のステップS45に進む。

#### 【0275】

一方、報知判定手段100iがボーナス状態でないと判定したときに（ステップS39のNO）、前兆期間設定手段100hが前兆期間が設定されていないと判定すれば（ステップS40のNO）、図30のステップS45に進む。また、前兆期間設定手段100hは、前兆期間が設定されていれば（ステップS37のYES、ステップS40のYES）、前兆期間遊技数カウンタ653がカウントする前兆期間を-1減算する（ステップS41）。

#### 【0276】

続いて、報知判定手段100iは、前兆期間遊技数カウンタ653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S42のNO）、図30のステップS45に進む。一方、前兆期間遊技数カウンタ653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100iがAT1移行条件が成立したと判定すれば（ステップS42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S43）、AT期間遊技数カウンタ655にAT期間（50ゲーム）を設定し（ステップS44）、図30のステップS45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 A T 期間遊技数カウンタ 655 に A T 期間を設定したゲームの次のゲームにおいて A T 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 A T 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 A T 付与手段 100f は、A T 期間中またはボーナス状態か否か、A T 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 A T 付与手段 100f は、ゲーム数 A T 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）。

【0279】

次に、A T 当選であれば（ステップ S48 の YES）、A T 権利設定手段 100g は 1 個の A T 権利数を A T 権利数格納手段 652 に設定するが、報知判定手段 100i が、A T 1 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、A T 権利数格納手段 652 に格納されている A T 権利数から -1 減算して A T 期間遊技数カウンタ 655 に 1 個の A T 権利に基づく A T 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 A T 期間遊技数カウンタ 655 に A T 期間を設定したゲームの次のゲームにおいて A T 期間中フラグの状態を ON に設定する。

【0280】

一方、ゲーム数 A T 移行抽選契機でなく（ステップ S46 の NO）、A T 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 A T 1 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、A T 期間中であれば A T 期間遊技数カウンタ 655 に現在のカウント値を残りの A T 期間として記憶させて A T 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。

【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 A T 期間遊技数カウンタ 655 に残り A T 期間が記憶されており A T 1 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、A T 期間遊技数カウンタ 655 に記憶されている値を A T 期間として再設定し A T 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 A T 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 A T 権利数格納手段 652 に A T 権利数が残っており A T 1 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、A T 権利数格納手段 652 に格納されている A T 権利数から -1 減算し、A T 期間遊技数カウンタ 655 に A T 期間（50 ゲーム）を設定して A T 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。

【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、A T 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

10

20

30

40

50

Y E S )、または、ボーナス状態ではないが(ステップS 5 7のN O)、A T期間中フラグがO F Fに設定されているときは(ステップS 5 8のN O)、図3 2のステップS 6 7に進む。また、A T期間中フラグがO Nに設定されているときは(ステップS 5 8のY E S)、報知決定手段1 0 0 jは、A T期間遊技数カウンタ6 5 5のカウント値を- 1減算し(ステップS 5 9)、総A T遊技数カウンタ6 5 9のカウント値を更新する(ステップS 6 0)。次に、A T期間の残りが0でなければ(ステップS 6 1のN O)、図3 2のステップS 6 7に進む。

#### 【0 2 8 5】

また、A T期間の残りが0のときに(ステップS 6 1のY E S)、報知判定手段1 0 0 iがA T権利数格納手段6 5 2にA T権利数が残っておりA T 1移行条件が成立していると判定すれば(ステップS 6 2のY E S)、報知決定手段1 0 0 jが、A T権利数格納手段6 5 2に格納されているA T権利数から- 1減算し(ステップS 6 3)、A T期間遊技数カウンタ6 5 5にA T期間(5 0ゲーム)を設定してA T期間中フラグをO Nに設定し(ステップS 6 4)、図3 2のステップS 6 7に進む。一方、報知判定手段1 0 0 iがA T権利数格納手段6 5 2にA T権利数が残っておらずA T 1終了条件が成立していると判定すれば(ステップS 6 2のN O)、報知決定手段1 0 0 jが、A T期間中フラグをO F Fに設定し(ステップS 6 5)、総A T遊技数カウンタ6 5 9のカウント値をクリアして(ステップS 6 6)、図3 2のステップS 6 7に進む。このとき、通常のA T遊技終了条件が成立するため、モード選択抽選手段1 0 0 bは、図1 3(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6 7 3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1 0 0 bが、図1 4(c)に示す通常のA T遊技終了時用のモード選択抽選テーブル6 7 3を用いてモード選択抽選を行うようにしてもよい。

#### 【0 2 8 6】

続いて、図3 2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S 6 7のN O)、図2 7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A T 1終了条件が成立していると判定すれば(ステップS 6 7のY E S)、報知決定手段1 0 0 jが、A T期間中フラグをO F Fに設定し(ステップS 6 8)、総A T遊技数カウンタ6 5 9のカウント値をクリアし(ステップS 6 9)、A T期間遊技数カウンタ6 5 5の値(A T期間)をクリアし(ステップS 7 0)、A T権利数格納手段6 5 2に格納された残りのA T権利数をクリアして(ステップS 7 1)、図2 7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1 0 0 bは、図1 3(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6 7 3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1 0 0 bが、図1 4(d)に示す設定変更時と同一のモード選択抽選テーブル6 7 3を用いてモード選択抽選を行うようにしてもよい。

#### 【0 2 8 7】

##### 5 . 前兆期間設定処理

次に、図2 9のステップS 3 8の前兆期間設定処理について、図3 3を参照して説明する。

#### 【0 2 8 8】

前兆期間設定手段1 0 0 hは、チェリーによるA T当選のときは(ステップS 8 0のY E S)、チェリー用の前兆期間テーブル6 7 7から前兆期間を決定し(ステップS 8 1)、前兆期間遊技数カウンタ6 5 3に前兆期間を設定し(ステップS 8 3)、図2 9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1 0 0 hは、スイカによるA T当選のときは(ステップS 8 0のN O)、スイカ用の前兆期間テーブル6 7 7から前兆期間を決定し(ステップS 8 2)、前兆期間遊技数カウンタ6 5 3に前兆期間を設定し(ステップS 8 3)、図2 9の報知決定処理に復帰して処理を終了する。

#### 【0 2 8 9】

##### 6 . ガセ前兆期間設定処理

図3 4を参照してサブ制御基板7 3のサブC P U 7 1において実行されるガセ前兆期間

10

20

30

40

50

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

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 117 ) 、図 36 のステップ S120 の処理に進んで処理を終了する。

#### 【 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。

#### 【 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 A T 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 A T 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。

#### 【 0300 】

##### 9. A T 開始報知処理

図 38 を参照してサブ制御基板 73 のサブ C P U 71 において実行される A T 開始報知処理について説明する。

#### 【 0301 】

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 200 が受信し (ステップ S130 の YES ) 、A T 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 A T 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 A T 遊技が開始することを報知し (ス

10

20

30

40

50

ステップS134)、処理を終了する。また、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が受信しないとき(ステップS130のNO)、AT期間中フラグの状態がOFFからONに変化していないときは(ステップS131のNO)、処理を終了する。

【0302】

(可能性演出の具体例)

次に、図39を参照して可能性演出の具体例について説明する。

【0303】

図39(a)は、一般遊技(RT1)において各可能性演出が実行されていない状態で、スイカに当選したが、AT移行抽選に当選しなかったときに、サブ制御基板73のガセ前兆期間設定手段201により25ゲームのガセ前兆期間が設定され(図34のステップS95)、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36のステップ116)を示す。

10

【0304】

図39(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～10ゲーム目の間に、遊技者の注意を引く演出が実行され、11ゲーム目～20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、21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、26ゲーム目から通常演出が実行される。

20

【0305】

図39(b)は、図39(a)に示すガセ前兆可能性演出中の15ゲーム目においてチエ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33のステップS81)、ガセ前兆可能性演出中の15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35のステップS112)。図39(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15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「AT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19ゲーム目において、AT遊技が開始されることが報知される(AT開始報知)。

30

【0306】

図39(c)は、図39(a)に示すガセ前兆可能性演出中の15ゲーム目において一枚役+BBに当選したことにより、ガセ前兆可能性演出中の15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35のステップS107)。この演出シナリオでは、ガセ前兆可能性演出の15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19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39(c)に示す例では、ガセ前兆可能性演出が開始されてから23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

【0307】

図39(d)は、図39(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18ゲーム目)においてチエ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、AT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19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、AT期間が0となってAT開始報知が行われるゲームでもあるため、この場合には、AT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AT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(19ゲーム目)ではAT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AT

50

開始報知を行うようになるとよい。

【0308】

(A T 遊技のセット終了前後の演出の具体例)

次に、A T 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、A T 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。A T 遊技中、液晶表示器 27 では、A T 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、A T 遊技の 1 セットが 50 ゲームで設定されており、A T 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、A T 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、A T 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 A T 遊技の継続ゲーム数を示す「A T 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、A T 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 A T 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、A T 権利（セット）が残っていない場合、または、次の A T 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、A T 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、A T 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、A T 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】

(獲得枚数算出手段の具体例)

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、A T 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 A T 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、A T 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 A T 移行抽選に当選してその前兆期間を経ると、A T 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 A T 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、A T 期間が 1500 ゲーム継続してリミッタが作動すると、A T 期間が強制的に終了する。このとき、液晶表示器 27 には A T 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、A T 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、A T 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。A T 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 A T 移行抽選に当選した後、前兆期間を経て「強制終了された A T 期間」が終了してから 32 ゲーム目で「新たな A T 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 A T 期間」が始まっているにもかかわらず、「強制終了された A T 期間」で得られた獲得枚数はカウントに含めずに、「新たな A T 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 A T 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】

( A T 遊技の消化ゲーム数のカウント方法について )

次に、A T 期間に移行した後の A T 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 A T 遊技数カウンタ 659 のカウント値は、遊技状態が A T 遊技 ( A T 1 ) を含む遊技状態 ( A R T 遊技 ( R T 4 + A T 1 ) ) 、一般 A T 遊技 ( R T 1 + A T 1 ) 、A T 遊技 ( A T ) が組み合わされた特別役内部遊技 ( B B 内部遊技 ( R T 2 ) 、 R B 内部遊技 ( R T 3 ) ) 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 A T 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、A T 遊技が 1 ゲームが消化される毎に総 A T 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 A T 遊技数カウンタ 659 のカウント値については、遊技状態が A T 遊技 ( A T 1 ) を含む遊技状態からボーナス遊技 ( B B 遊技 ( B B ' ) 、 R B 遊技 ( R B ' ) ) 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 A T 遊技数カウンタ 659 のカウント値が、最初に A T 期間に移行した後、A T 権利 ( A T 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、A T 遊技の消化ゲーム数をカウントする A T 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 A T 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 A T 期間および残りの A T 権利をクリアして、特別遊技が終了したときに A T 遊技を再開せずに終了するとよい。なお、A T 移行抽選に当選することによる A T 権利設定時に総 A T 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、A T 期間遊技数カウンタ 655 のカウント値を、遊技状態が A R T 遊技 ( R T 4 + A T 1 ) 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 A T 遊技数カウンタ 659 のカウント値を、最初に A T 期間に移行した後、A T 権利 ( A T 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、A T 期間遊技数カウンタ 655 のカウント値を、遊技状態が A R T 遊技 ( R T 4 + A T 1 ) 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】

( A T 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 A T 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 A T 遊技数が A T 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 A T 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、 A T 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 A T 期間に移行して、付与されたゲーム数で A T 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 A T 遊技数( A T の価値)が一対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、 A T 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、 A T 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( B B )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くなっている。また、この変形例では、 A T 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、 A T 報知用の A T ランプ(図示省略)等を用いて A T 遊技数が付与されたことを報知する A T 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、 A T 報知用の A T 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「 B B 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、 A T 報知用の A T 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「 B B 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、 A T ランプを点灯させて、次のゲームから A T 遊技を開始する。このとき、例えば A T 遊技の最初の3ゲームにおいて、 A T 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 A T 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 A T 遊技が継続する(残りの A T 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AT遊技が実行される。

【0324】

なお、小役同時当選(2)に当選した場合にはAT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AT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50ゲーム)以上のAT遊技が付与されたことが分かる演出が実行された後に、ATランプを点灯するようにするといい。

【0325】

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21L, 21M, 21Rが操作されると、停止制御手段106により、当選している当選役グループに応じた各リール13L, 13M, 13Rの停止制御が行われる。

【0326】

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AT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AT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AT遊技の種類はどのような種類であってもよい。例えば、50ゲームのAT遊技を付与する第1パターンと、10ゲームの上乗せ特化AT遊技を付与し、10ゲームの上乗せ特化ゾーンにおいて得られるAT遊技のゲーム数の期待値が40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AT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AT遊技のゲーム数を、AT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。

【0327】

また、再遊技役と付与されるAT遊技のゲーム数とを対応付けてよい。このようにすると、再遊技役に当選しやすい役抽選テーブル671と、再遊技役に当選し難い役抽選テーブル671とを用意し、両役抽選テーブル671を遊技状況に応じて切り換えることにより、AT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、再遊技役に当選しやすい役抽選テーブル671が選択されている場合が、AT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671が選択されている場合が、AT移行抽選の低確モードに相当する。

【0328】

2. AT移行抽選とAT権利数獲得抽選とが区別されている例

図43に示すように、この変形例では、AT権利を付与するか否かを決定するためのAT移行抽選(図43(a), (b)参照)と、AT当選した場合にAT権利数を決定するためのAT権利数抽選(図43(c))とが独立して行われる。すなわち、AT権利数抽選は、AT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43(c)に示す抽選テーブルを用いて行われる。

【0329】

したがって、AT移行抽選の実行契機に関わらず、AT当選した場合には付与されるAT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、AT移行抽選の実行契機に関わらず、付与されるAT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(1500ゲーム)する可能性もAT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。

【0330】

なお、この変形例の場合には、AT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のカウント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変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「1 2 3」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。

10

20

30

40

50

## 【0337】

遊技者が当該報知に従って、右リール13Rの停止操作（最後の停止操作）を行った場合、報知制御手段110は、第1および第2の7セグメントLED60a, 60bぞ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202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27に、例えば「GET」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LED60bについては、スタートスイッチ19をONしてから全てのリール13L, 13M, 13R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S1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。

## 【0338】

次に、報知ランプ60cの点灯タイミングと消灯タイミングについて図45および図46を参照して説明する。まず、AT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45(a)を参照して説明する。この場合、AT移行抽選に当選した後、報知決定手段100jによりAT遊技に移行すると決定されると、報知制御手段110は、報知ランプ60cの点灯制御を開始する。報知抽選手段100dにより付与されたAT権利に基づくAT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AT期間が終了した次のゲームから32ゲーム（設定期間）を経過するまでの間に、AT移行抽選に当選して新たなAT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（32ゲーム）経過後）、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、設定期間の間に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、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。

## 【0339】

次に、一のAT権利に基づくAT期間（第1AT期間）が終了した後、潜伏期間を経過して次のAT期間（第2AT期間）が発生し、第2AT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45(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に第2AT期間が発生するため、権利終了条件は成立せず、第1AT期間が開始してから第2AT期間が終了するまでは、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。第2AT期間が終了すると通常遊技に移行し、当該第2AT期間が終了した次のゲームから32ゲーム（設定期間）を経過するまでの間に、新たなAT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（32ゲーム）経過後）、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、設定期間の間に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、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。

## 【0340】

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

10

20

30

40

50

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。

#### 【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。

#### 【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。

#### 【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。

#### 【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

了条件（第2条件）が成立する。この場合、A T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A T遊技数カウンタ659のカウントがリセットされる。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A T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、A T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A T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、A T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A T期間の継続期間（継続ゲーム数）と総獲得枚数が表示され、A T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A T遊技数カウンタ659のカウントがリセットされる。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A T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】

A T期間が終了してチャンス期間が設定されたが、新たなA T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、A T期間が終了したゲームでは、液晶表示器27に、それまでのA T期間の継続期間（継続ゲーム数）と総獲得枚数が表示され、A T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A T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A T遊技数カウンタ659のカウントがリセットされる。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A T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】

A T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A T遊技数カウンタ659のカウント値の加算（更新）、および、A T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、A T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A T遊技数カウンタ659のカウント値の加算（更新）、および、A T期間遊技数カウンタ655の減算が中断されるとともに、A T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A T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）のものと同じである。すなわち、A T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A T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A T権利に基づくA T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A T権利付与の決定が行われる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(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、A T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A T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A T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A T遊技数カウント659のカウントが継続するため、終了したA T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A T遊技数カウント659のカウント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、A T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

#### 【0349】

また、A T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A T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、A T期間の終了後に特殊遊技期間に移行しなかつ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。20

#### 【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A T遊技数カウント659のカウント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トが継続していると誤認されるのを防止でき、A T期間中のボーナス遊技では総A T遊技数カウント659のカウント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、A T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A T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、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。この構成によると、A T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、A T権利付与の決定に用いられるA T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がある可能性演出の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、A T 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味を高めつつ、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 A T 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 A T 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 A T 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、A T 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 A T 移行抽選が行われるが、当該抽選が行われても、必ず A T 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、A T 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、遊技者の興味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 A T 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 A T 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 A T 期間フラグが OFF 状態の時の両方で、A T 遊技中（A T 期間中）でないことを特定する信号の設定を行うため、A T 遊技中でない設定変更時において、A T 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、A T 権利が残っているか否かにかかわらず、一の A T 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、A T 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、遊技者の興味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 A T 遊技などの有利状態が終了しても、特殊遊技期間中や A T 期間終了後 32 ゲーム以内に新たな A T 期間が発生した場合は、これらの A T 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 A T 期間が終了した後は、たとえ 32 ゲーム以内に新たな A T 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 A T 権利に基づく A T 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 C P U 61 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、機種が異なっていても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。

10

## 【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ついてメイン制御基板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。

20

## 【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な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。

30

## 【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。

40

## 【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

50

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なる。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なる。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。

10

20

30

40

50

## 【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。

10

## 【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%）

20

## 【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。

30

## 【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。

40

## 【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

50

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）が終了するがないように設定されているよい。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）

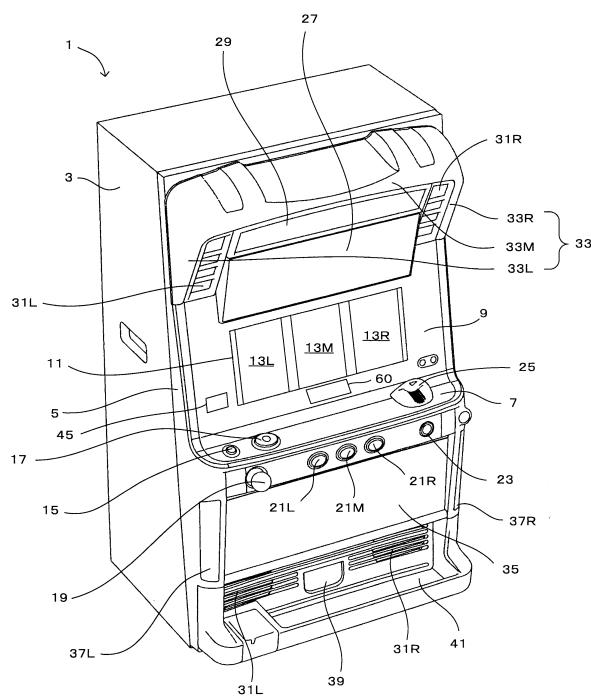
10

20

30

40

【図1】

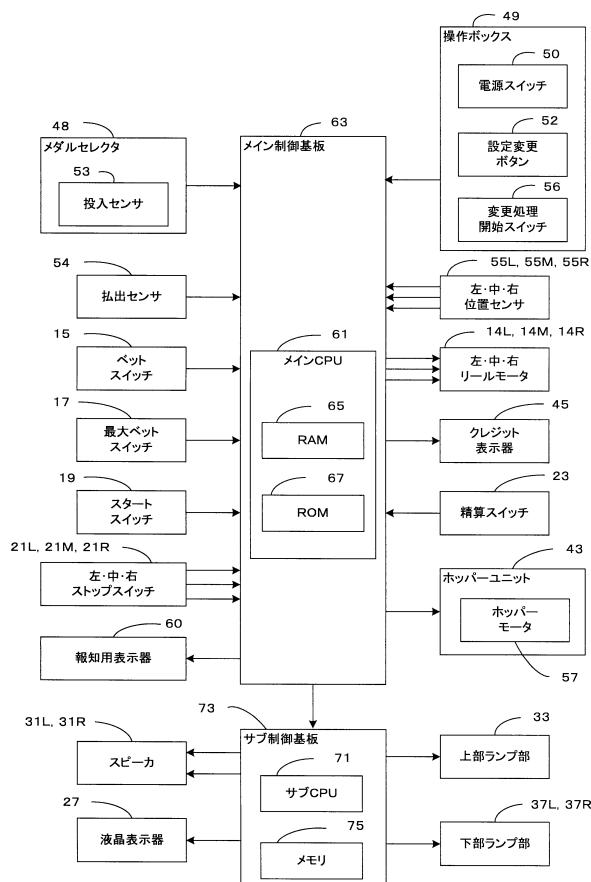


【図2】

	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

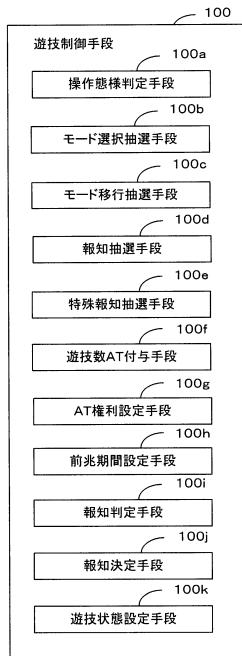
【図3】



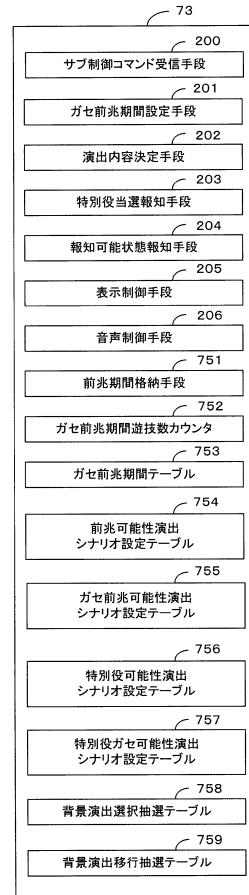
【図4】

63	100	遊技制御手段	671	役抽選テーブル
	101	設定制御手段	672	停止テーブル
	102	テーブル選択手段	673	モード選択抽選テーブル
	103	役抽選手段	674	モード移行抽選テーブル
	104	コマンド作成手段	675	AT移行抽選テーブル
	105	リール検出手段	676	ゲーム数AT移行抽選テーブル
	106	停止制御手段	677	前兆期間テーブル
	107	図柄判定手段	678	特殊AT移行抽選テーブル
	108	払出制御手段	651	役抽選結果格納手段
	109	サブ制御コマンド送信手段	652	AT権利数格納手段
	110	報知制御手段	653	前兆期間遊技数カウンタ
	111	設定値管理手段	654	フラグ格納手段
	112	獲得枚数算出手段	655	AT期間遊技数カウンタ
	113	出力設定手段	656	ボーナス間遊技数カウンタ
			657	総投入数カウンタ
			658	総払出数カウンタ
			659	総AT遊技数カウンタ

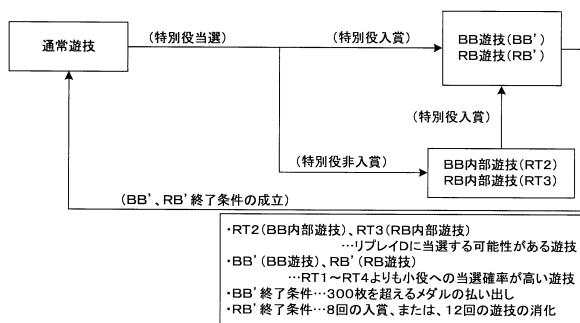
【図5】



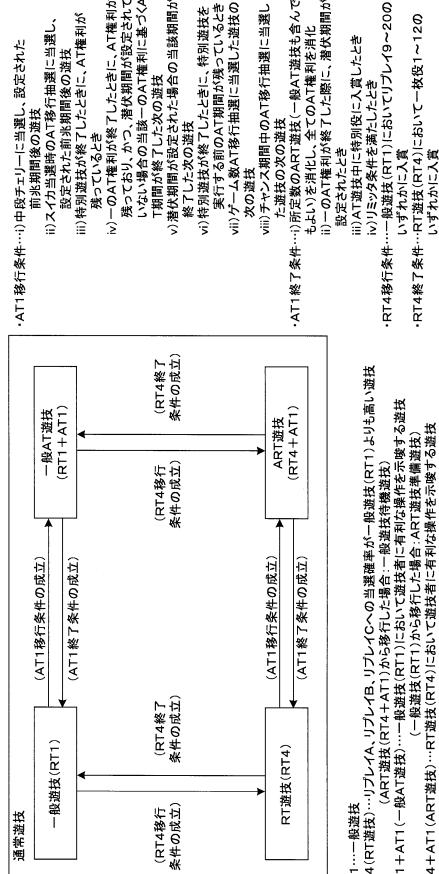
【図6】



【図7】



【図8】



\* BB遊び (BB')、RB遊び (RB') 終了後は、AT1移行条件 (RT1+AT1) に移行  
一般遊び (RT1) または一般AT遊び (RT1+AT1) に移行

【 図 9 】

役	左リール13L	中リール13M	右リール13R	払出手数
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	チエリー	チエリー	1枚
一枚役14	R2	チエリー	チエリー	1枚
中段チエリー	チエリー	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	—
リブレイ1	R1	R1	R1	—
リブレイ2	R1	R1	R2	—
リブレイ3	R1	R2	R1	—
リブレイ4	R1	R2	R2	—
リブレイ5	R2	R1	R1	—
リブレイ6	R2	R1	R2	—
リブレイ7	R2	R2	R1	—
リブレイ8	R2	R2	R2	—
リブレイ9	R1	R1	7	—
リブレイ10	R1	R2	7	—
リブレイ11	R2	R1	7	—
リブレイ12	R2	R2	7	—
リブレイ13	R1	R1	スイカ	—
リブレイ14	R1	R2	スイカ	—
リブレイ15	R2	R1	スイカ	—
リブレイ16	R2	R2	スイカ	—
リブレイ17	R1	R1	チエリー	—
リブレイ18	R1	R2	チエリー	—
リブレイ19	R2	R1	チエリー	—
リブレイ20	R2	R2	チエリー	—
リブレイ21	Bell	Bell	R1	—
リブレイ22	Bell	Bell	R2	—
リブレイ23	Bell	R1	Bell	—
リブレイ24	Bell	R2	Bell	—
リブレイ25	R1	Bell	Bell	—
リブレイ26	R2	Bell	Bell	—

【図 1 1 】

【図 10】

【図 12】

○：抽選する	×：抽選しない	当選割合	当選割合	当選割合	当選割合
○	×	「一般競争」 (RT-1)	「一般競争」 (RT-2)	「内部競争」 (RT-3)	「内部競争」 (RT-4)
左ベル	○	○	○	○	○
中ベル	○	○	○	○	○
右ベル	○	○	○	○	○
右ベル 当選率1/1	○	○	○	○	○
スイカ	○	○	○	○	○
一枚役13	○	○	○	○	○
リフレイA	○	○	○	○	○
リフレイB	○	○	○	○	○
リフレイC	○	○	○	○	○
リフレイD	×	○	○	×	○
BB	BB	BB	BB	BB	BB
RB	RB	RB	RB	RB	RB
一枚役13	○	○	○	○	○
一枚役14+BB	○	○	○	○	○
ハズレ	×	×	×	×	○
ベル	×	×	×	○	○

【図13】

(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%

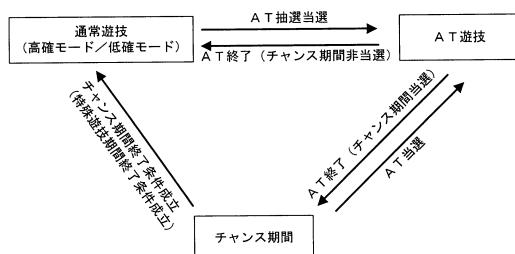
(b)RB遊技終了時orBB遊技終了時(ボーナス遊技開始前が高確モード)

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リミッタによる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14】



【図15】

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

【図16】

(a) チエリー当選

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17】

【図18】

(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)ボーナス間遊技カウント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)ボーナス間遊技カウント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)ボーナス間遊技カウント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)ボーナス間遊技カウント656(図4参照)のカウント値をリセットする

(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)	投票選結果
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)	リミッタまでの残り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」→非前兆期間  
「数字」→前兆期間の残り期間)  
リミッタ条件を満たしたゲームにおいて、  
リミッタにより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24】

(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25】

(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)リミッタによる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)リミッタによる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%

(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%

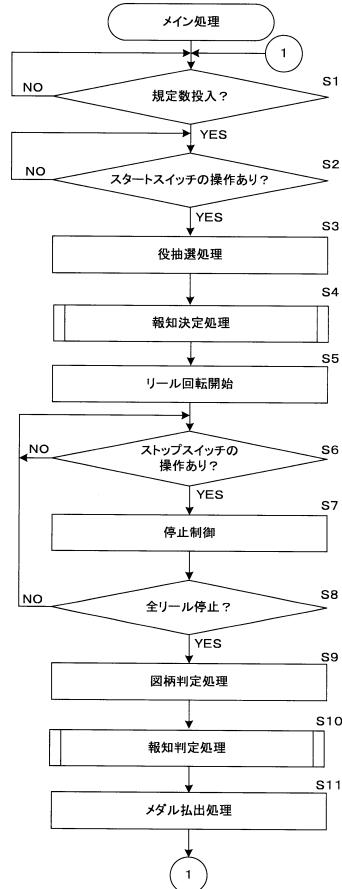
(h)RB遊技終了時

背景演出	当選確率(%)
夜	100%

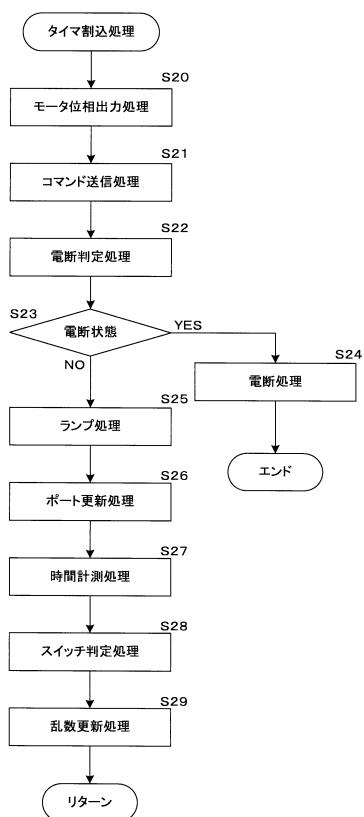
【図26】

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%
	高確モード→低確モード	夕方へ 100%
夕方	高確モード→高確モード維持	夜へ 20% そのまま 70%
	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%

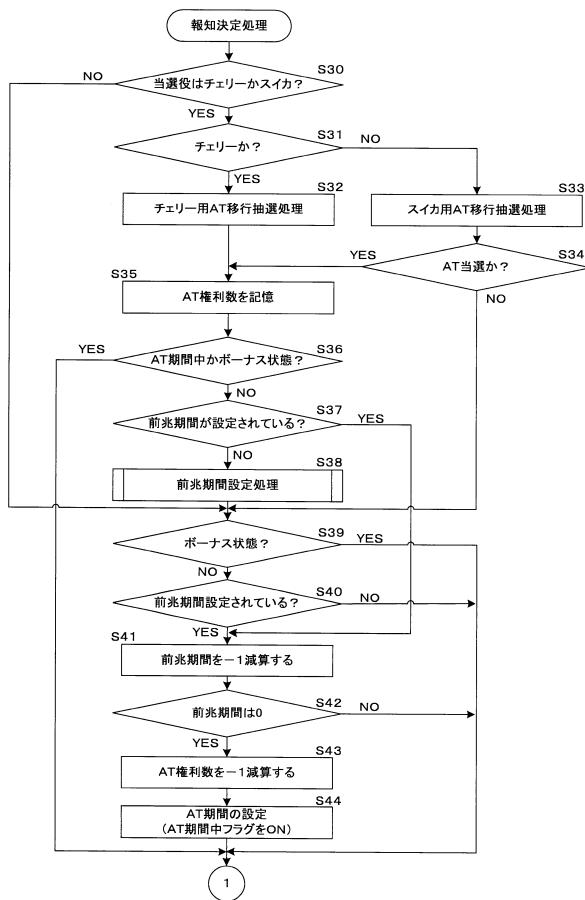
【図27】



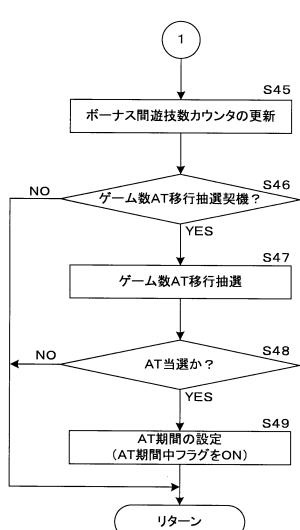
【図28】



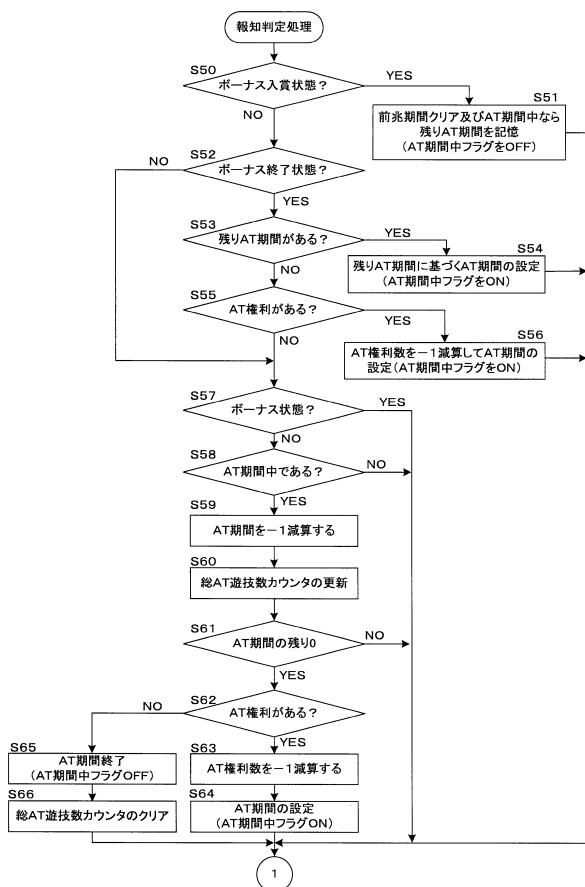
【図29】



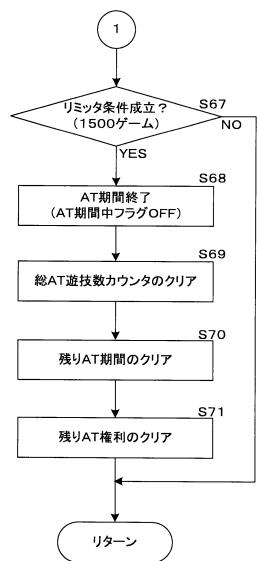
【図30】



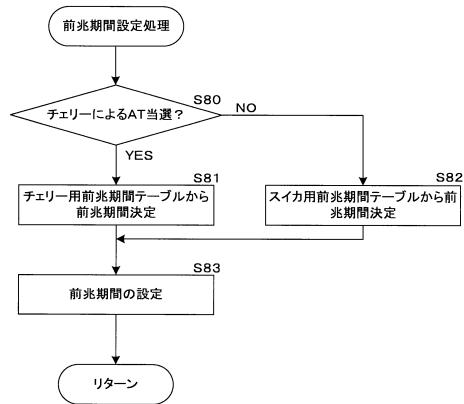
【図31】



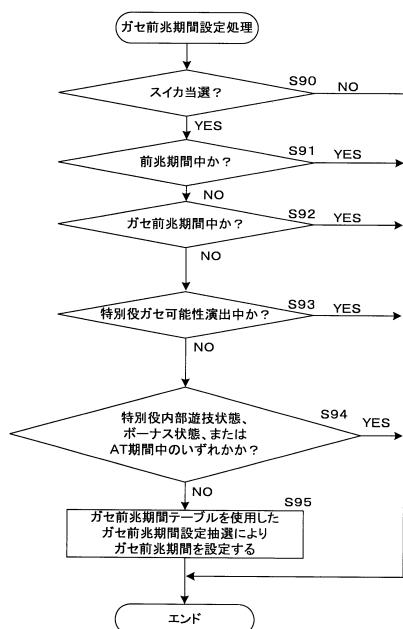
【図3-2】



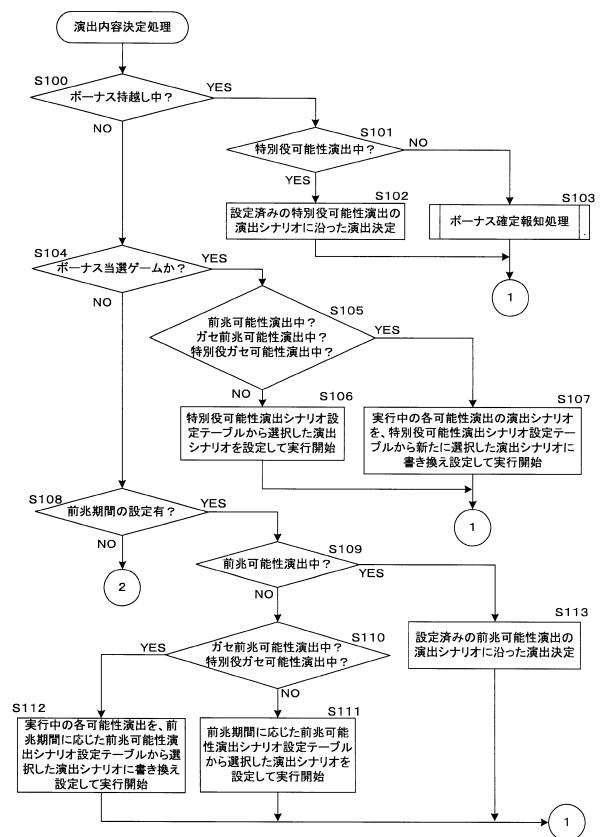
【図3-3】



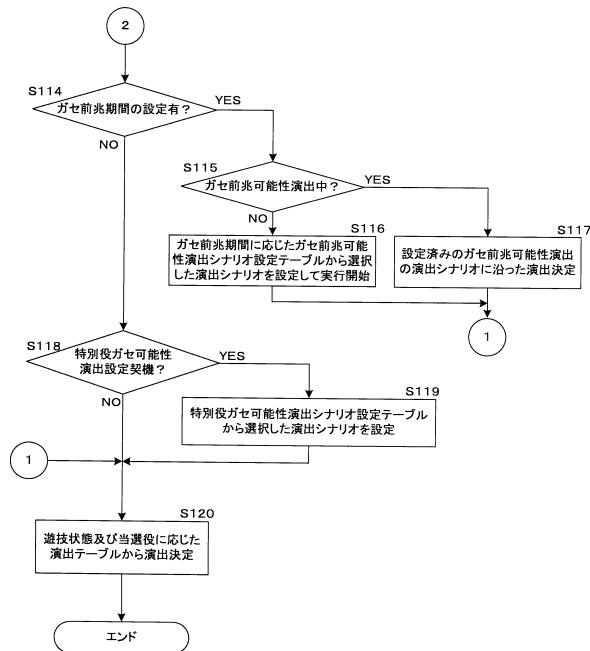
【図3-4】



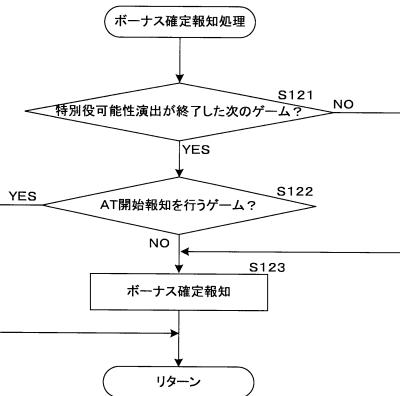
【図3-5】



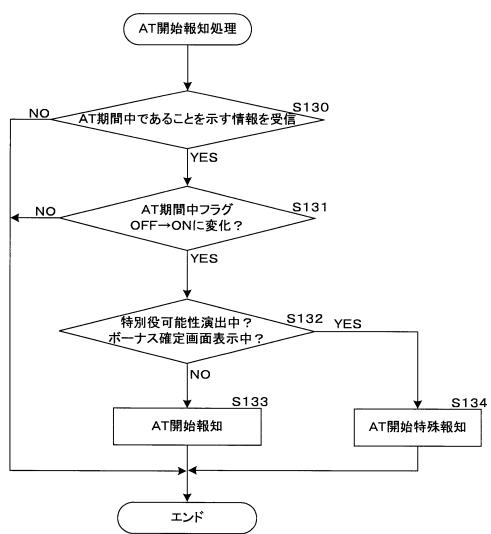
【図36】



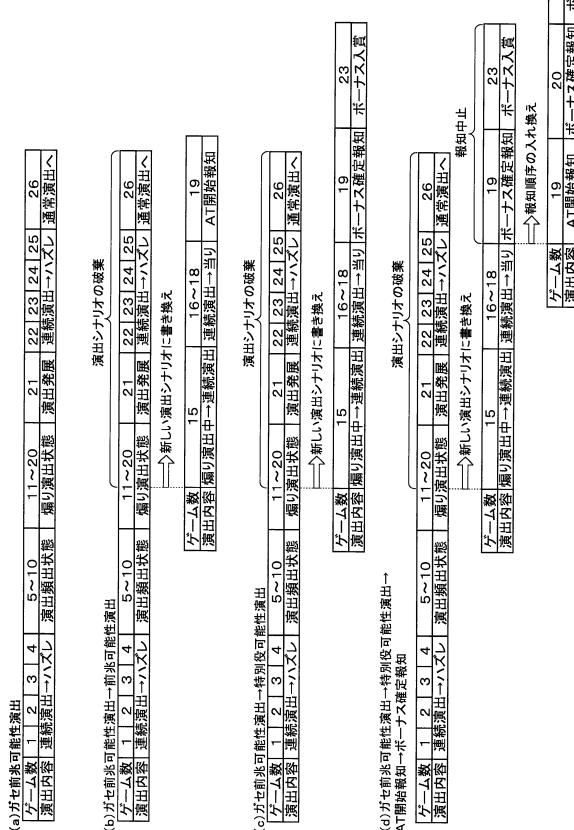
【図37】



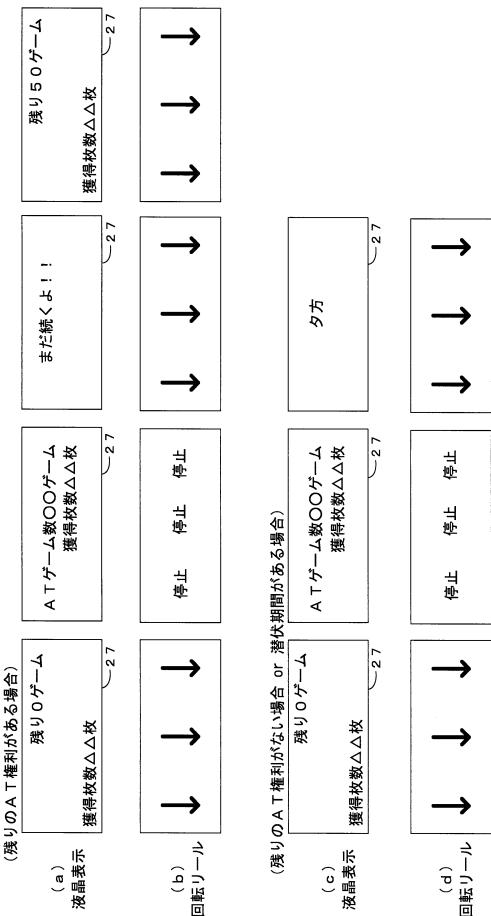
【図38】



【図39】

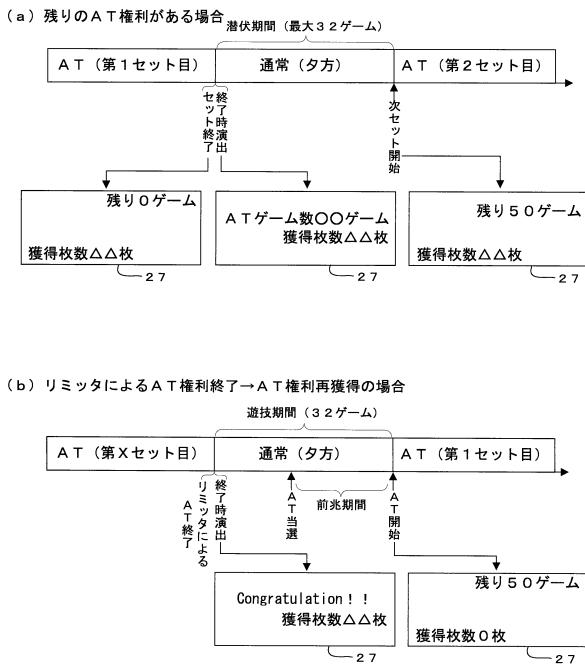


【 図 4 0 】



【 図 4-2 】

【図41】



【図44】

当選役グループ	描き可能性がある役		付与されるAT遊戯数
	小役	ボーナス	
小役 同時当選	(1) シカ		X
	(2) シカ	一枚役13	3ゲーム
	(3) シカ	一枚役14	50ゲーム
	(4) シカ	一枚役13 - 一枚役14	100ゲーム
特別役 同時当選	(5) シカ	BB	X
	(6) シカ	BB	50ゲーム
	(7) シカ	RB	100ゲーム

### 【図43】

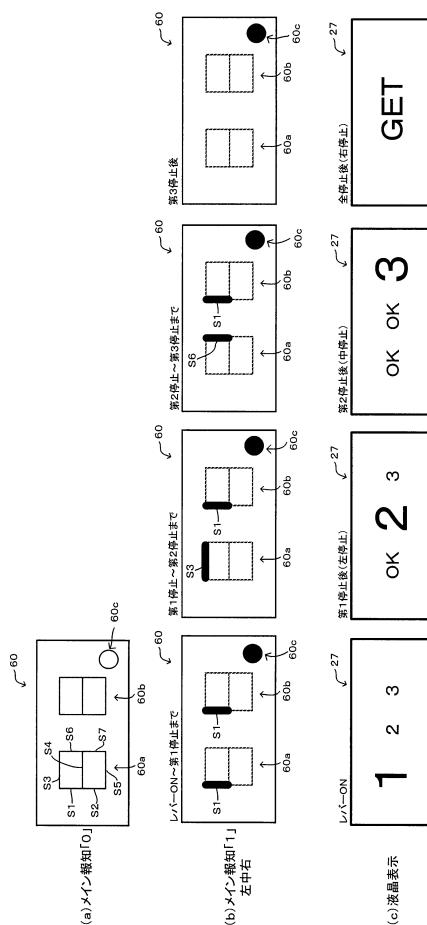
(a) スイカ当選でのAT移行抽選の当選確率

低確モード	高確モード
50%	80%

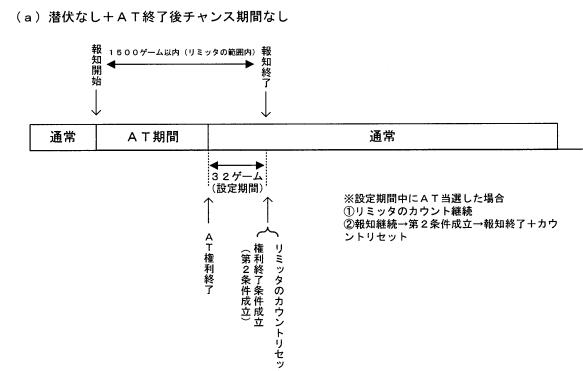
(b) チェリー当選でのAT移行抽選の当選確率

#### (1) A工場選の際のA工場利害冲突選の抽選二一ゴル

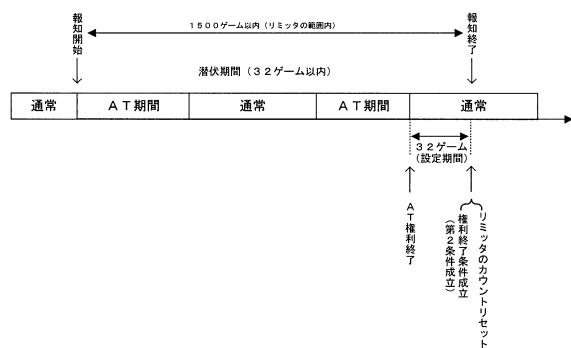
AT権利数	割合
1	80%
2	10%
3	7%
5	3%



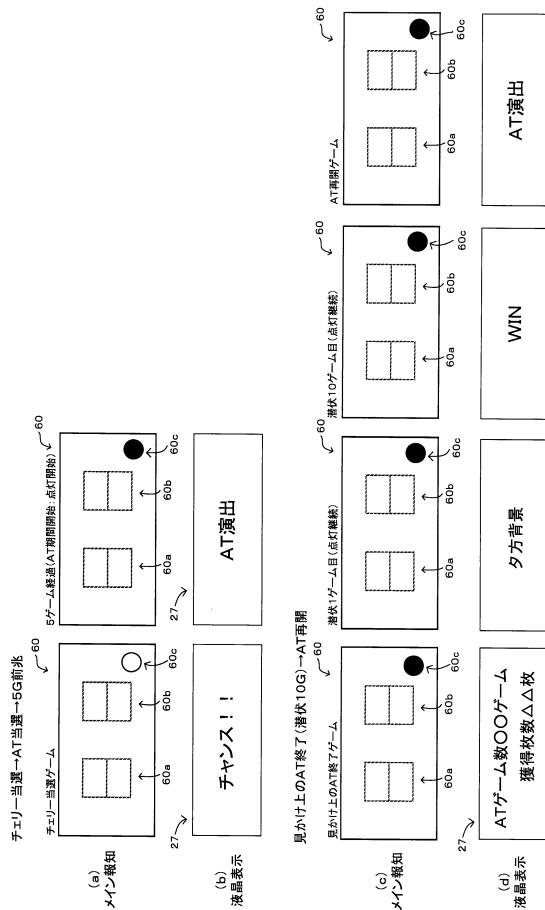
【図45】



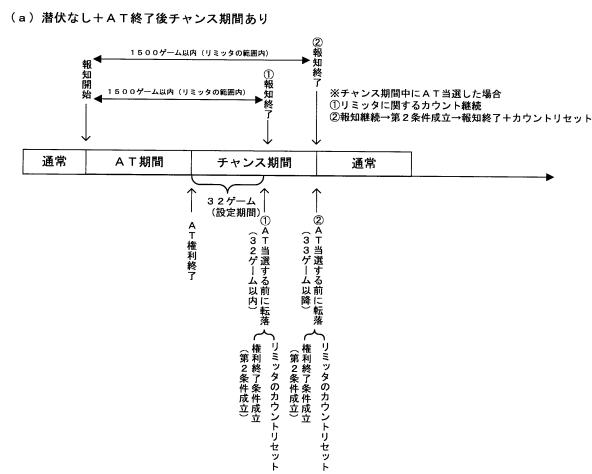
(b) 潜伏+AT終了後チャンス期間なし



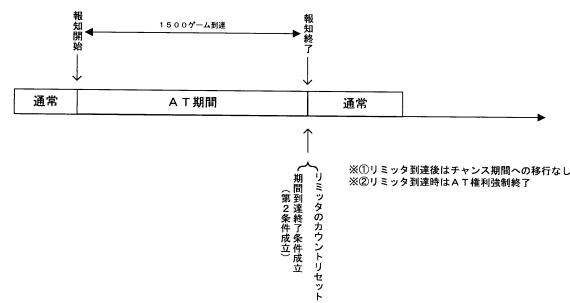
【図47】



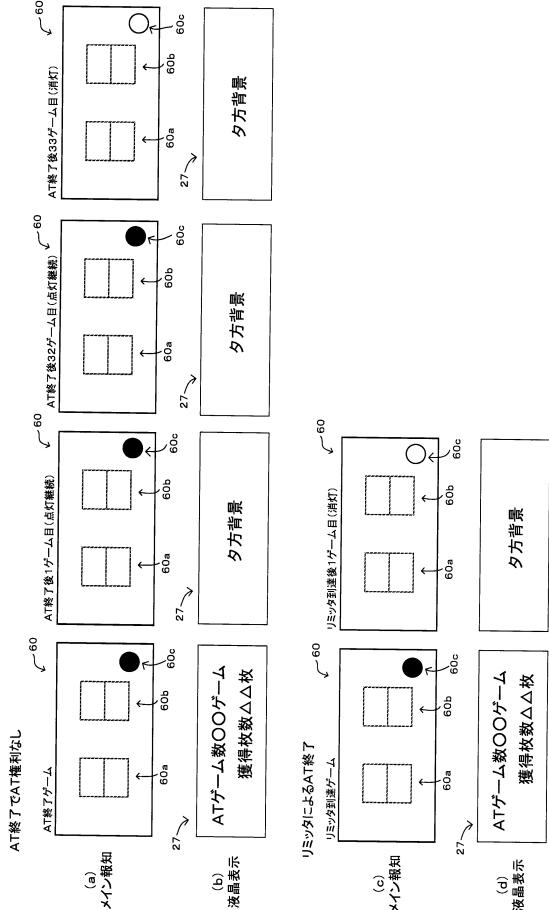
【図46】



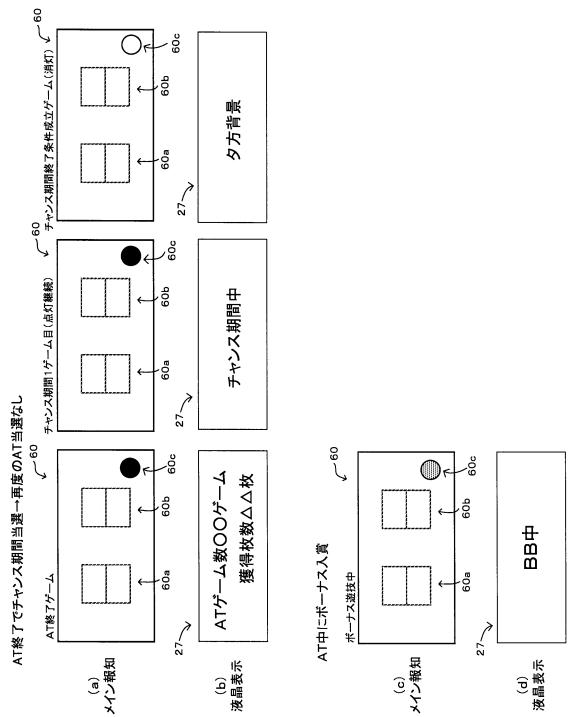
(b) リミッタ到達



【図48】



【図49】



---

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2013-1111153 (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)

A 63 F 5 / 04