

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第6994858号  
(P6994858)

(45)発行日 令和4年1月14日(2022.1.14)

(24)登録日 令和3年12月16日(2021.12.16)

(51)国際特許分類	F I			
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F	5/04	6 1 2	
	A 6 3 F	5/04	6 5 1	

請求項の数 1 (全40頁)

(21)出願番号	特願2017-143747(P2017-143747)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番1-4号
(22)出願日	平成29年7月25日(2017.7.25)	(74)代理人	110001195 特許業務法人深見特許事務所
(65)公開番号	特開2019-24545(P2019-24545A)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番1-4号 株式会社三共内
(43)公開日	平成31年2月21日(2019.2.21)	(72)発明者	梶原 涼 東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番1-4号 株式会社三共内
審査請求日	令和2年6月10日(2020.6.10)	審査官	櫻井 茂樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

## (57)【特許請求の範囲】

## 【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、遊技の進行を制御する遊技制御手段と、演出を制御する演出制御手段と、を備え、前記遊技制御手段は、複数種類の入賞のうちから発生を許容する入賞を抽選によって決定する事前決定手段と、前記抽選で当選した入賞の種類に基づき、通常区間から当該通常区間よりも有利な有利区間に移行するか否かを決定する有利決定手段と、前記有利区間である旨を示唆する遊技制御側示唆手段とを含み、前記演出制御手段は、前記有利区間である旨を示唆する演出制御側示唆手段を含み、前記複数種類の入賞は、前記抽選で当選したときに前記有利決定手段によって前記有利区間に移行する旨が決定されない非移行カテゴリに属する入賞と、前記抽選で当選したときに前記有利決定手段によって前記有利区間に移行する旨が決定される移行カテゴリに属する入賞とを含み、前記複数種類の入賞のそれぞれについて前記事前決定手段が前記抽選で用いるデータは、予め定められた順序で記憶手段に記憶されており、前記事前決定手段は、

前記複数種類の入賞について前記予め定められた順序に従って、前記抽選で当選するか否かを判定し、

前記非移行カテゴリに属する入賞と前記移行カテゴリに属する入賞とのうちの一方のカテゴリに属する入賞について当選したか否かの判定を行った後、当該一方のカテゴリに属する入賞が当選しなかったときに、前記非移行カテゴリに属する入賞と前記移行カテゴリに属する入賞とのうちの他方のカテゴリに属する入賞について当選したか否かの判定を行い、前記遊技制御側示唆手段は、前記有利区間において、一定の態様で当該有利区間である旨を示唆し、

前記演出制御側示唆手段は、前記有利区間において、複数の態様で当該有利区間である旨を示唆する、スロットマシン。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

遊技機として、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンがある。さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられた入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

20

【0003】

このような遊技機として、ストップスイッチの操作態様に対応する操作情報を報知不可能な通常区間と、当該操作情報を報知可能な有利区間とのいずれかに制御可能であって、有利区間に制御されていることをセグメントの点灯によって示唆するスロットマシンがあった（たとえば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特許第6112524号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述したスロットマシンにおいては、好適に内部抽選を行うことについて何ら鑑みられていなかった。

【0006】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、好適に内部抽選を行うスロットマシンを提供することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

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

遊技の進行を制御する遊技制御手段と、演出を制御する演出制御手段と、を備え、

前記遊技制御手段は、

複数種類の入賞のうちから発生を許容する入賞を抽選によって決定する事前決定手段と、

50

前記抽選で当選した入賞の種類に基づき、通常区間から当該通常区間よりも有利な有利区間に移行するか否かを決定する有利決定手段と、

前記有利区間である旨を示唆する遊技制御側示唆手段とを含み、

前記演出制御手段は、前記有利区間である旨を示唆する演出制御側示唆手段を含み、

前記複数種類の入賞は、前記抽選で当選したときに前記有利決定手段によって前記有利区間に移行する旨が決定されない非移行カテゴリに属する入賞と、前記抽選で当選したときに前記有利決定手段によって前記有利区間に移行する旨が決定される移行カテゴリに属する入賞とを含み、

前記複数種類の入賞のそれぞれについて前記事前決定手段が前記抽選で用いるデータは、予め定められた順序で記憶手段に記憶されており、

10

前記事前決定手段は、

前記複数種類の入賞について前記予め定められた順序に従って、前記抽選で当選するか否かを判定し、

前記非移行カテゴリに属する入賞と前記移行カテゴリに属する入賞とのうちの一方のカテゴリに属する入賞について当選したか否かの判定を行った後、当該一方のカテゴリに属する入賞が当選しなかったときに、前記非移行カテゴリに属する入賞と前記移行カテゴリに属する入賞とのうちの他方のカテゴリに属する入賞について当選したか否かの判定を行い、前記遊技制御側示唆手段は、前記有利区間において、一定の態様で当該有利区間である旨を示唆し、

前記演出制御側示唆手段は、前記有利区間において、複数の態様で当該有利区間である旨を示唆する。

20

遊技機は、以下のように構成されてもよい。

遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン 1，変形例のパチンコ遊技機）において、遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 41）と、

演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部 91）とを備え、

前記遊技制御手段は、

通常区間から当該通常区間よりも有利な有利区間に制御するか否かを決定する有利決定手段（たとえば、メイン制御部 41 による有利区間当選の有無を決定する処理）と、

前記有利区間である旨を遊技制御側ランプ（たとえば、有利区間ランプ 19）の点灯によって示唆する遊技制御側示唆手段（たとえば、メイン制御部 41 によるメイン報知を行う処理）とを含み、

30

前記演出制御手段は、前記有利区間である旨を演出制御側ランプ（たとえば、CZランプ 57 や ATランプ 58）の点灯によって示唆する演出制御側示唆手段（たとえば、サブ制御部 91 によるサブ報知を行う処理）を含み、

前記通常区間から前記有利区間への移行が決定した場合、前記遊技制御側ランプが点灯した後に、前記演出制御側ランプが点灯する（たとえば、図 20 に示すように、タイミング t4 でメイン報知が行われた後に、タイミング t6 でサブ報知が行われる）。

【0008】

(2) 上記(1)の遊技機において、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

40

抽選結果が特定決定結果（たとえば、役番号 48 の中段チェリー 1）となったときに、当該特定決定結果となった遊技中に前記遊技制御側ランプが点灯し（たとえば、図 20 に示すように、中段チェリー 1 が当選したゲーム中のタイミング t4 でメイン報知が行われる）、次の遊技の開始に関連して前記演出制御側ランプが点灯する（たとえば、図 20 に示すように、次のゲームの開始のための賭数設定が完了したタイミング t6 でサブ報知が行われる）。

【0009】

(3) 上記(1)または(2)の遊技機において、

前記有利区間には、第 1 有利区間（たとえば、CZ）と第 2 有利区間（たとえば、AT）とを含む複数種類の有利区間があり、

50

前記通常区間から前記第 1 有利区間に移行するときと、前記通常区間から前記第 2 有利区間に移行するときとで、前記遊技制御側ランプの点灯タイミングが異なる（たとえば、図 20 に示すように、チェリーリブ 1 当選によって C Z に移行するときはタイミング t 6 でメイン報知が行われ、中段チェリー 1 当選によって A T に移行するときはタイミング t 4 でメイン報知が行われる）。

【 0 0 1 0 】

( 4 ) 上記 ( 1 ) ~ ( 3 ) のいずれかの遊技機において、

前記有利区間には、第 1 有利区間（たとえば、C Z）と第 2 有利区間（たとえば、A T）とを含む複数種類の有利区間があり、

前記通常区間から前記第 1 有利区間に移行するときと、前記通常区間から前記第 2 有利区間に移行するときとで、前記演出制御側ランプの点灯タイミングが異なる（たとえば、図 20 に示すように、チェリーリブ 1 当選によって C Z に移行するときはタイミング t 8 でサブ報知が行われ、中段チェリー 1 当選によって A T に移行するときはタイミング t 6 でサブ報知が行われる）。

10

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

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

【図 2】リールの図柄配列を示す図である。

【図 3】( a ) は、ナビ対象役の例、正解手順となる押し順、遊技補助表示器におけるナビの表示例、および液晶表示器におけるナビの表示例を説明するための図であり、( b ) は、遊技補助表示器におけるメダル払出時の表示例を説明するための図である。

20

【図 4】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 5】特別役および小役を説明するための図である。

【図 6】再遊技役を説明するための図である。

【図 7】抽選対象役を説明するための図である。

【図 8】判定値数のデータ構造を説明するための図である。

【図 9】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図 10】押し順ベル当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 11】押し順リブ当選時のリール制御を説明するための図である。

30

【図 12】メイン報知のタイミングを説明するための図である。

【図 13】メイン報知およびサブ報知の報知態様を説明するための図である。

【図 14】メイン報知のタイミングおよび B B 示唆演出の有無の一例を説明するための図である。

【図 15】メイン報知のタイミングおよび B B 示唆演出の有無の一例を説明するための図である。

【図 16】メイン報知のタイミングおよび B B 示唆演出の有無の一例を説明するための図である。

【図 17】メイン報知のタイミングおよび B B 示唆演出の有無の一例を説明するための図である。

40

【図 18】メイン報知の開始について説明するための図である。

【図 19】メイン報知の終了について説明するための図である。

【図 20】メイン報知およびサブ報知の開始について説明するための図である。

【図 21】メイン報知およびサブ報知の終了について説明するための図である。

【図 22】抽選対象役の判定値の一例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

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

【 0 0 1 3 】

50

## 〔スロットマシンの構成〕

図1(a)は、本実施形態に係るスロットマシン1の正面図であり、図1(b)は、スロットマシン1の主な内部構成の一例を示す図である。図2は、リールの図柄配列を示す図である。

## 【0014】

図1(a)に示すように、スロットマシン1は、前面扉1bに液晶表示器51が設けられている。前面扉1bにおける液晶表示器51の下方に位置する化粧パネル1cには、透視窓3が形成されている。遊技者は、この透視窓3を介して筐体1a内部に並設されているリール2L, 2C, 2Rが視認可能である。図2に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。

10

## 【0015】

図1(a)に示すように、前面扉1bには、遊技媒体(メダル)が投入されるメダル投入部4と、遊技者所有の遊技用価値(メダル数)として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ6と、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7と、リールの回転をそれぞれ停止する際に操作されるストップスイッチ8L, 8C, 8Rなどが設けられている。

## 【0016】

前面扉1bには、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部13が設けられている。遊技用表示部13には、メダルの払出枚数やストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様に対応する操作情報(後述するナビ情報)などが表示される遊技補助表示器12、およびランプを点灯することで後述する有利区間である旨を示唆する有利区間ランプ19が設けられている。

20

## 【0017】

ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様には、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作する順番(押し順)と、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作するタイミング(操作タイミング)とが含まれる。本実施の形態においては、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作態様に対応する操作情報として、押し順に対応する数字が、遊技補助表示器12によって7セグメント表示される。有利区間ランプ19は、有利区間中であるときには点灯し、有利区間中でないときには消灯する。

30

## 【0018】

化粧パネル1cにおいて、透視窓3の下方には、後述するCZ(チャンスゾーン)中である旨を点灯によって示唆するCZランプ57と、後述するAT(アシストタイム)中である旨を点灯によって示唆するATランプ58とが設けられている。CZランプ57が点灯することでCZへの制御中である旨を示唆すること、およびATランプ58が点灯することでATへの制御中である旨を示唆することをまとめてサブ報知とも称する。

## 【0019】

非CZ中においては、CZランプ57は消灯しているため、「CZ」の文字が浮かび上がらない。一方、CZ中においては、CZランプ57は点灯しているため、「CZ」の文字が浮かび上がる。このため、遊技者は、CZランプ57が点灯することで浮かび上がった「CZ」の文字を認識すれば、現在の状態がCZ中であることを認識することができる。なお、本実施の形態においては、CZランプ57の点灯色は白色である。

40

## 【0020】

非AT中においては、ATランプ58は消灯しているため、「AT」の文字が浮かび上がらない。一方、AT中においては、ATランプ58は点灯しているため、「AT」の文字が浮かび上がる。このため、遊技者は、ATランプ58が点灯することで浮かび上がった「AT」の文字を認識すれば、現在の状態がAT中であることを認識することができる。

## 【0021】

なお、ATには、3種類のAT(通常AT, 有利AT, 特別AT)が設けられており、ATランプ58は、制御中のATの種類に応じた点灯態様で点灯する。具体的には、通常A

50

T中においては、A Tランプ5 8は白色で点灯する。有利A T中においては、A Tランプ5 8は赤色で点灯する。特別A T中においては、A Tランプ5 8は赤色で点滅する。このため、遊技者は、A Tランプ5 8の点灯態様を認識すれば、制御中のA Tの種類を認識することができる。

**【0022】**

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

10

**【0023】**

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

**【0024】**

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7が操作されると、リール2 L , 2 C , 2 Rが回転して図柄が変動表示され、ストップスイッチ8 L , 8 C , 8 Rが操作されると対応するリールの回転が停止することで、透視窓3の上中下段に3つの図柄が表示結果として導出表示される。入賞ラインLN上に導出表示される図柄(表示結果)として選択可能なものは、ストップスイッチ8 L , 8 C , 8 Rが操作されたときに入賞ラインLN上に表示されている図柄、およびそこから4コマ先までにある図柄の合計5コマ分の図柄である。規定数の賭数(たとえば、3)が設定されると、入賞ラインLNが有効化されて、ゲームが開始可能な状態となる。

20

**【0025】**

入賞ラインLN上に入賞図柄の組合せが停止し入賞が発生したときには、入賞に応じて、所定枚数のメダルが遊技者に対して付与されて、クレジット加算か、クレジットが上限数(50)に達した場合にはメダル払出口9からメダルが払い出される。メダル払出口9からメダルが払い出されるときには、メイン制御部41によって制御された図示しないホッパーモータの駆動によって、メダル払出口9からメダルが払い出される。

30

**【0026】**

図1(b)に示すように、スロットマシン1の内部には、遊技の進行を制御する(遊技を制御するともいえる)とともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力するメイン制御部41が設けられている。メイン制御部41は、各種処理を実行するメインCPU41aと、各種データを記憶するRAM41cなどを備える。

**【0027】**

メイン制御部41は、外部出力基板1000に接続されている。メイン制御部41は、外部出力基板1000を介して、有利区間である旨を示す有利区間信号を、スロットマシン1の外部に設けられた図示しないデータ表示器に出力可能である。データ表示器は、有利区間信号を受信している間において有利区間である旨を示唆する。具体的には、データ表示器は、メイン制御部41から有利区間信号を受信したときに、7セグメント表示を「0」から「1」に変更する。そして、データ表示器は、メイン制御部41から有利区間信号を受信している間、常に7セグメント表示で「1」を示す。一方、データ表示器は、メイン制御部41から有利区間信号を受信しなくなったときに、7セグメント表示を「1」から「0」に変更する。そして、データ表示器は、メイン制御部41から有利区間信号を受信していない間、常に7セグメント表示で「0」を示す。このように、データ表示器は、メイン制御部41から有利区間信号を受信している間、常に7セグメント表示で「1」を示すことで、有利区間である旨を示唆することができる。

40

**【0028】**

50

メイン制御部 4 1 は、MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、またはストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R などに対する操作を検出する。メイン制御部 4 1 は、遊技用表示部 1 3 に含まれる遊技補助表示器 1 2 の 7 セグメント表示、および有利区間ランプ 1 9 の点灯または消灯を制御する。

#### 【 0 0 2 9 】

スロットマシン 1 の内部には、メイン制御部 4 1 からのコマンドに応じて演出を制御するサブ制御部 9 1 が設けられている。サブ制御部 9 1 は、各種処理を実行するメイン CPU 9 1 a と、各種データを記憶する RAM 9 1 c などを用意する。サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 に対する操作を検出する。サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 の画像表示、スピーカ 5 3, 5 4 の音出力、および CZ ランプや AT ランプの点灯または消灯を制御する。

10

#### 【 0 0 3 0 】

なお、図 1 ( b ) は、あくまで一例であり、スロットマシン 1 の内部にはその他の構成も設けられている。

#### 【 0 0 3 1 】

##### [ 設定値 ]

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

20

#### 【 0 0 3 2 】

設定値を変更するためには、スロットマシン 1 の内部に設けられた図示しない操作部を管理者が特定操作し、設定値を変更可能な設定変更状態に移行させればよい。また、設定値を確認するためには、操作部を管理者が所定操作し、設定値を確認可能な設定確認状態に移行させればよい。

30

#### 【 0 0 3 3 】

##### [ 遊技区間 ]

メイン制御部 4 1 は、遊技状態（RT 状態）とは異なる状態の概念として、複数種類の遊技区間に制御する。遊技区間には、通常区間、有利区間、および待機区間が含まれる。

#### 【 0 0 3 4 】

通常区間は、ナビ情報を報知不可能な区間である。有利区間は、ナビ情報を報知可能な区間であり、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の操作態様を遊技者に指示する指示機能（ナビ）に係る性能を持つ区間である。有利区間においては、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビが少なくとも 1 回実行される。具体的には、後述する押し順ベルに当選したときに、正解手順を報知するナビが実行される。有利区間は、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビが少なくとも 1 回実行される点で、通常区間よりも遊技者にとって有利な区間（状態）である。

40

#### 【 0 0 3 5 】

メイン制御部 4 1 は、設定変更後に、まずは通常区間に制御し、有利区間への移行が決定されたことに基づいて有利区間に制御する。メイン制御部 4 1 は、所定の条件が成立したときに有利区間への移行を決定する。本実施の形態においては、メイン制御部 4 1 は、通常区間において内部抽選で移行対象役に当選したときに、通常区間から有利区間への移行を 1 0 0 % 決定する。有利区間への移行が決定されることを、有利区間当選ともいう。移行対象役には、後述する抽選対象役のうち、中段チェリー 1, 2、強チェリー 1、弱チェリー 1 ~ 4、スイカ 1 ~ 4、チェリーリップ 1, 2、およびスイカリップ 1, 2 が含まれる。

50

また、中段チェリー 1, 2、および強チェリー 1 は、BB と同時当選し得る役である。

【0036】

本実施の形態において、有利区間には、CZ、通常AT、有利AT、および特別ATが含まれる。通常区間において内部抽選で移行対象役に当選すると、基本的にはCZへの移行が決定される。ただし、通常区間において、中段チェリー 1 または中段チェリー 2 に単独当選したとき、またはBB + 中段チェリー 1 またはBB + 中段チェリー 2 に当選したときには、通常ATへの移行が決定される。つまり、中段チェリー 1, 2 は、ATの付与が確定する役である。

【0037】

CZは、通常区間よりもATへの制御に関する有利度合いが高い状態である。ATへの制御に関する有利度合いが高いとは、通常区間よりもATへの移行が決定されやすいこと、およびATに制御するための権利であるATゲームが通常区間よりも多く付与されることなどが挙げられる。

10

【0038】

AT（通常AT、有利AT、および特別AT）は、CZよりも有利度合いが高い状態である。たとえば、ATでは、CZよりもナビが実行され得る期間が長く保障されている。あるいは、ATでは、CZよりもナビが実行され得る回数が多く保障されている。このように、ATは、CZよりもナビの実行期間が長く保障されているため、たとえば、押し順ベル当選時に主役を入賞させるゲームを増やすことができ、CZよりも有利度合いが高くなる。

20

【0039】

通常AT、有利AT、および特別ATは、それぞれATゲーム数の上乘せ確率が異なる。特別ATは、通常ATおよび有利ATよりもATゲーム数の上乘せ確率が高く、通常ATおよび有利ATよりもナビが実行され得る期間が長く保障されている。有利ATは、通常ATよりもATゲーム数の上乘せ確率が高く、通常ATよりもナビが実行され得る期間が長く保障されている。有利区間中においては、所定条件が成立することで、CZから、通常AT、有利AT、特別ATといった順に段階的にランクが上がる。たとえば、有利区間中においては、CZ中に行われた内部抽選の結果に基づいて指示機能に係る抽選が行われ、当該指示機能に係る抽選で当選すると、ATに制御される。

【0040】

通常区間において、BBに当選した場合、BBに入賞するまで有利区間への制御が待機される待機区間に制御される。待機区間においては、BBに入賞したときに有利区間に制御される。

30

【0041】

有利区間に制御されている場合、所定の終了条件が成立したことに基づいて通常区間に移行する。所定の終了条件には、有利区間の種類に関わらず当該有利区間中に更新される数値が規定値に達したときに成立する条件が含まれる。本実施の形態においては、メイン制御部41は、有利区間中の消化ゲーム数（有利区間G数とも称す）をカウントする。メイン制御部41は、有利区間G数が1500ゲームに達すると、有利区間に関するデータを全て初期化し、実行中の有利区間を終了することで通常区間に移行する。この場合、たとえば、実行中の有利区間がCZである場合、CZゲーム数が未だ残っていてもCZが終了する。また、たとえば、実行中の有利区間が通常ATである場合、ATゲーム数が未だ残っていてもATが終了する。

40

【0042】

なお、有利区間G数が1500ゲームに達した場合、有利区間から通常区間に移行するとともに、設定変更後の初期のRT状態に遊技状態が制御される。本実施の形態においては、設定変更後の初期のRT状態がRT1であるため、有利区間G数が1500ゲームに達したときに、遊技状態がRT1に制御される。

【0043】

また、所定の終了条件には、有利区間G数が1500ゲームに達する前に成立可能な条件

50



であって有利区間に制御するための権利がなくなったときに成立する条件が含まれる。有利区間に制御するための権利としては、C Zに制御するためのC Zゲーム数、A Tに制御するためのA Tゲーム数などがある。本実施の形態においては、メイン制御部41は、C Zゲーム数やA Tゲーム数といった有利区間に制御するためのゲーム数が0に達すると、実行中の有利区間が終了して通常区間に移行する。

【0044】

[メイン報知]

有利区間への移行が決定した場合、メイン制御部41は、有利区間ランプ19を点灯させ、さらに、遊技補助表示器12の第8セグメントを点灯させる。第8セグメントについては、図3(a)を参照しながら後述する。有利区間ランプ19および遊技補助表示器12の第8セグメントが点灯することで有利区間である旨を示唆することをメイン報知とも称する。メイン報知が行われた以降では、有利区間に制御される。メイン報知が行われることによって、有利区間である旨が遊技者に示唆される。

10

【0045】

メイン報知には、先報知と後報知とがある。先報知は、有利区間への移行が決定したゲーム内で行われる。先報知が行われるタイミングを先報知タイミングとも称する。具体的には、先報知タイミングは、有利区間への移行が決定してから当該有利区間への移行が決定したゲームの次のゲームの賭数設定(リプレイ入賞による自動賭数設定も同様)が行われるまでのいずれかのタイミングであればよい。たとえば、先報知タイミングは、有利区間への移行が決定したゲームの第3停止操作が離されて図柄組合せが導出されたタイミング(たとえば、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rのうちの最終操作されたストップスイッチに対する押下が離されたタイミング)であってもよい。

20

【0046】

後報知は、有利区間への移行の決定がB B当選とともに行われることで待機区間に制御された場合に行われ得る報知である。後報知が行われるタイミングを後報知タイミングとも称する。具体的には、後報知タイミングは、B Bの図柄組合せが導出された以降のいずれかのタイミングであればよい。たとえば、後報知タイミングは、B Bの図柄組合せが導出されてB B入賞したときのタイミングであってもよい。

【0047】

本実施の形態においては、有利区間への移行が決定する一方で内部抽選でB B当選しなかった場合、当該有利区間移行抽選で当選したゲーム内のタイミング(先報知タイミング)で先報知が行われる。

30

【0048】

また、本実施の形態においては、有利区間への移行が決定するとともに内部抽選でB B当選した場合、有利区間への移行の決定契機となった移行対象役の種類に応じて、当該有利区間への移行が決定したゲーム内のタイミング(先報知タイミング)で先報知が行われるときと、B Bの図柄組合せが導出された以降のタイミング(後報知タイミング)で後報知が行われるときとがある。

【0049】

先報知が行われた場合、それ以降の内部中では有利区間に制御されて有利区間ランプ19および遊技補助表示器12の第8セグメントが点灯し続ける。内部中における有利区間では、指示機能に係る処理として、ナビが実行され得る。但し、内部中における有利区間では、指示機能に係る抽選(たとえば、A T抽選や上乘せ抽選)は実行されない。一方、先報知が行われずに後報知が行われる場合、内部中は待機区間に制御される。内部中における待機区間では、指示機能に係る処理が実行されない。つまり、内部中における待機区間では、ナビおよび指示機能に係る抽選(たとえば、A T抽選や上乘せ抽選)のいずれも実行されない。その後、B B入賞とともに後報知が行われ、それ以降のB B中では有利区間に制御されて有利区間ランプ19が点灯し続ける。B B中における有利区間では、指示機能に係る処理として、ナビや指示機能に係る抽選が実行され得る。

40

【0050】

50

## 〔ナビ〕

有利区間中において、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 を用いて、内部抽選処理において当選したナビ対象役に応じた正解手順を特定可能なナビ情報（たとえば、押し順）を報知するための処理を実行する。

## 【0051】

メイン制御部 4 1 は、有利区間中においてナビ対象役に当選したときには、当該ナビ対象役に対応する正解手順を特定可能な押し順コマンドを出力する。サブ制御部 9 1 は、押し順コマンドに基づきナビを実行する。サブ制御部 9 1 は、ナビ情報（たとえば、押し順）を示す画像を液晶表示器 5 1 に表示するなど、演出によってナビを実行する。このため、サブ制御部 9 1 によって実行される演出によるナビをナビ演出ともいう。有利区間中において、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 を用いて、押し順コマンドに応じた正解手順を特定可能なナビ情報（たとえば、押し順）を報知するための処理を実行する。このように、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 双方において、正解手順を特定可能な情報を報知することによりナビが実行される。

10

## 【0052】

図 3 ( a ) は、ナビ対象役の例、正解手順となる押し順、遊技補助表示器 1 2 におけるナビの表示例、および液晶表示器 5 1 におけるナビの表示例を説明するための図である。たとえば、後述する左ベル 1 など、正解手順として左第 1 停止が定められているナビ対象役に当選したときには、遊技補助表示器 1 2 において「1 - 」といった情報が表示されるとともに、液晶表示器 5 1 において「1 2 3 」または「1 3 2 」といった情報が表示される。これにより、左から 1 番目のリール 2 L を第 1 停止させることを報知できる。なお、サブ制御部 9 1 は、「1 2 3 」および「1 3 2 」のいずれかでナビを実行するかを抽選で決定するものであってもよく、また、「1 2 3 」および「1 3 2 」のうちのいずれか一方のみによりナビを実行するものであってもよい。

20

## 【0053】

また、ナビを実行する場合には、遊技補助表示器 1 2 において数値（図 3 ( b ) では「8」）を表示するための第 1 ~ 第 7 セグメントを正解手順に対応させて点灯制御する。遊技補助表示器 1 2 には、数値を表示するための第 1 ~ 第 7 セグメントの他に、右下に第 8 セグメントのドット（図 3 ( b ) では「。」）が設けられている。有利区間中においては、第 8 セグメントが点灯し続ける。これにより、遊技補助表示器 1 2 によって有利区間である旨を示唆することができる。

30

## 【0054】

メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 においてナビを行うためのナビ報知表示データを設定する。具体的に、図 3 ( a ) に示す表示例となるように遊技補助表示器 1 2 の各セグメントを点灯状態とするナビ報知表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 においてナビを実行するように制御する。一方、ナビを実行しない場合には、ナビ報知表示データとして出力バッファの初期値を設定、すなわち遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 のセグメントを全て消灯状態に設定することで、遊技補助表示器 1 2 を非表示に制御する。これにより、遊技補助表示器 1 2 によるナビが実行されない。

40

## 【0055】

メイン制御部 4 1 は、ゲームが進行して、全てのリール 2 L , 2 C , 2 R が停止されたときに、いずれかの役の入賞が発生しているか否かを判定し、払い出しを伴ういずれかの役（小役）の入賞が発生している場合には、当該入賞の発生により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして出力バッファに設定して、遊技補助表示器 1 2 に払い出されるメダル枚数を表示させる。

## 【0056】

図 3 ( b ) に示すように、払出枚数表示データを出力バッファに設定する際には、メダルの払出枚数を表示させるように遊技補助表示器 1 2 の各セグメントを点灯状態とする払出枚数表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 にメダルの払出枚

50

数を表示するように制御する。たとえば、8枚のメダルが払い出されるときには、遊技補助表示器12を構成する左側の表示器と右側の表示器とのうちの右側の表示器の第1～第7セグメントを点灯させる。これにより、遊技補助表示器12に払い出されるメダルの枚数を表示させる。

【0057】

[遊技状態]

図4は、遊技状態の遷移を説明するための図である。図4に示すように、スロットマシン1では、制御可能な遊技状態として、RT0、RT1、RT2、RT3、内部中、およびBB（ビッグボーナス）が設けられている。RT0およびRT3は、RT1、RT2、および内部中よりもリプレイの当選確率が高い遊技状態である。

10

【0058】

設定変更された後には、まずRT1に制御される。RT1においては、押し順ベルが当選したときに主役の入賞を取りこぼすと取りこぼし目が導出し、当該取りこぼし目の導出を条件に、RT0に遊技状態が移行する。RT0においては、転落リプ1が入賞すると、RT2に遊技状態が移行する。一方、RT0においては、昇格リプが入賞すると、RT3に遊技状態が移行する。RT2においては、32ゲーム消化すると、RT0に遊技状態が移行する。RT3においては、押し順ベルが当選したときに主役の入賞を取りこぼすと取りこぼし目が導出し、当該取りこぼし目の導出を条件に、RT0に遊技状態が移行する。また、RT3においては、転落リプ2が入賞することによっても、RT0に遊技状態が移行する。RT0～3のいずれにおいても、BB当選すると、内部中に遊技状態が移行する。

20

【0059】

また、RT0およびRT3においては、有利区間G数が1500ゲームに達することで有利区間が終了すると、有利RTも終了する。ここで、RT1は、設定変更後に移行する遊技状態であり、かつリプレイの合算確率がRT0やRT3よりも低い遊技状態である。つまり、RT1は、所謂、遊技状態における初期状態である。有利区間が終了することによって、このような初期状態に遊技状態が移行することで、ARTが終了する。

【0060】

内部中においては、BB入賞すると、BBに遊技状態が移行する。なお、RT0～3のいずれかでBB当選したゲームで当該BBに入賞することができれば、内部中を経由することなく、BBに遊技状態が移行する。BBが終了すると、RT1に遊技状態が移行する。

30

【0061】

[入賞役]

図5は、特別役および小役を説明するための図である。図5に示すように、入賞役のうちの特選役には、BBが含まれる。入賞役のうちの小役には、中段チェリー、右上がりチェリー、下段チェリー、上段スイカ、中段ベル、右下がりベル、上段ベル1～8、および1枚役1,2が含まれる。上段ベル1～8のそれぞれを構成する中リール2Cの「白BAR」や「黒BAR」は、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されていない。また、上段ベル1～8のそれぞれを構成する右リール2Rの「白BAR」や「黒BAR」は、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されていない。このため、内部抽選において上段ベル1～8に当選していても、中リール2Cや右リール2Rの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している上段ベル1～8を入賞させることができず、上段ベル1～8の入賞を取りこぼすことになる。このときに導出される出目を取りこぼし目という。各小役に対応する図柄組合せが導出されると、小役の入賞が発生し、予め決められた枚数分のメダルが払い出される。

40

【0062】

図6は、再遊技役を説明するための図である。図6に示すように、入賞役のうちの特選役には、通常リプ、制御用リプ1～3、転落リプ1,2、昇格リプ、チェリーリプ、および右下がりスイカリプが含まれる。チェリーリプに対応する図柄組合せのうち、左リール2Lの図柄「チェリー」は、中段チェリーにおける左リール2Lの図柄「チェリー」と同じである。一方、チェリーリプに対応する図柄組合せのうち、中リール2Cおよび右リ

50

ル 2 R の図柄は、中段チェリーにおける中リール 2 C および右リール 2 R の図柄と異なる。

【 0 0 6 3 】

[ 抽選対象役 ]

図 7 は、抽選対象役を説明するための図である。抽選対象役は、スロットマシン 1 が実行する内部抽選の対象となる役である。内部抽選は、メイン制御部 4 1 によって実行され、導出を許容する図柄組合せを決定する処理である。なお、内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されると、当該図柄組合せに対応する役に当選したことになる。

【 0 0 6 4 】

図 7 に示すように、役番号欄には抽選対象役ごとに割り当てられた役番号 1 ~ 4 8 が示され、抽選対象役欄には抽選対象役の名称が示され、遊技状態欄には R T の種類ごとに丸印で抽選対象となる抽選対象役が示され、設定差欄には丸印で設定差の有無が示され、有利区間移行欄には丸印で有利区間当選の有無が示され、メイン報知タイミング欄には丸印で先報知および後報知のいずれであるかが示されている。

10

【 0 0 6 5 】

図 7 に示す抽選テーブルでは、割り当てられた役番号の大きい抽選対象役から順に上から並べられている。メイン制御部 4 1 は、賭数設定後、スタートスイッチ 7 が操作されたときに、内部抽選を行う。メイン制御部 4 1 は、内部抽選処理において、役番号の大きい抽選対象役から順に当選したか否かを判定する。たとえば、内部抽選処理において、メイン制御部 4 1 は、所定範囲内 ( 0 ~ 6 5 5 3 5 ) の整数から乱数を取得する。各抽選対象役には所定範囲内 ( 0 ~ 6 5 5 3 5 ) の整数のうちから予め R T 状態に応じた判定値数が割り当てられている。たとえば、中段チェリー 1 はいずれの R T 状態においても 6 5 4 3 2 ~ 6 5 5 3 5 の 4 個の判定値数が割り当てられている。メイン制御部 4 1 は、取得した乱数に対して、役番号の大きい抽選対象役から順に判定値数を加算していき、加算結果がオーバーフローした ( 6 5 5 3 5 を超えた ) ときに、その時点で加算対象となっていた抽選対象役を当選役に決定する。このように、メイン制御部 4 1 は、予め割り当てられた役番号の大きい順に各抽選対象役に対して内部抽選を行う。

20

【 0 0 6 6 】

各抽選対象役は、カテゴリごとに区分されて役番号が割り当てられている。本実施の形態におけるカテゴリとは、抽選対象役の性質や役割、あるいは機能などによって区分されるグループを意味する。たとえば、本実施の形態におけるカテゴリには、有利区間当選するカテゴリ、有利区間当選しないカテゴリ、設定差ありのカテゴリ、設定差なしのカテゴリ、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリ、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリ、R T 状態に応じて当選確率 ( 判定値数 ) が変化しないカテゴリ、R T 状態に応じて当選確率 ( 判定値数 ) が変化するカテゴリ、特別役のカテゴリ、小役のカテゴリ、再遊技役のカテゴリ、および押し順役のカテゴリが含まれる。有利区間当選するカテゴリの役は、有利区間当選しないカテゴリの役よりも、数字の大きい役番号が割り当てられている。具体的には、移行対象役には役番号 3 5 ~ 4 8 が割り当てられ、移行対象役でない役には役番号 1 ~ 3 4 が割り当てられている。これにより、移行対象役は、移行対象役でない役よりも優先的に内部抽選が行われる。

30

【 0 0 6 7 】

メイン制御部 4 1 は、内部抽選で当選した役番号が、移行対象役に割り当てられている 3 5 以上の数であれば、特定の抽選種別 1 のビットを立てる。このようにして、メイン制御部 4 1 は、移行対象役の当選情報のみを抽選種別 1 に格納する。そして、メイン制御部 4 1 は、有利区間移行の有無を決定する処理において、抽選種別 1 に含まれるデータにおいてビットが立てられているか否かを判定し、ビットが立てられていれば、有利区間への移行を決定する。抽選種別 1 においてビットが立てられる契機となる役は、移行対象役に限られているため、メイン制御部 4 1 は、抽選種別 1 に含まれるデータを参照するだけで有利区間に移行するか否かを決定することができる。これにより、有利区間に移行するか否かを決定する際に用いるデータ領域を一元管理することができる。

40

【 0 0 6 8 】

50

役番号 35 ~ 48 が割り当てられた移行対象役のうち、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリの役は、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリの役よりも、数字の大きい役番号が割り当てられている。具体的には、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリの役には役番号 38 ~ 48 が割り当てられ、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリの役には役番号 35 ~ 37 が割り当てられている。

【 0 0 6 9 】

役番号 1 ~ 34 が割り当てられた移行対象役でない役のうち、遊技状態に応じて当選確率（判定値数）が変化しないカテゴリの役は、遊技状態に応じて当選確率（判定値数）が変化しないカテゴリの役よりも、数字の大きい役番号が割り当てられている。具体的には、遊技状態に応じて当選確率（判定値数）が変化しないカテゴリの役には役番号 13 ~ 31 が割り当てられ、遊技状態に応じて当選確率（判定値数）が変化しないカテゴリの役には役番号 1 ~ 12 が割り当てられている。

10

【 0 0 7 0 】

さらに、上述した役番号の割り当て規則を前提とした上で、特別役のカテゴリ、小役のカテゴリ、再遊技役のカテゴリの順に、数字の大きい役番号が割り当てられている。なお、同じ種類の役（たとえば、チェリー、スイカ、押し順ベル、昇転リブ、維持転リブなど）は、役番号の数字が連続するようにまとめられている。

【 0 0 7 1 】

図 7 に示すように、設定差なしのカテゴリの役は移行対象役になり得るが、設定差ありのカテゴリの役は移行対象役にならない。たとえば、役番号 46 の強チェリー 1、および役番号 35 の BB + 強チェリー 1 は、設定差なしのカテゴリの役であり、移行対象役に定められている。一方、役番号 33 の BB + 強チェリー 2 は、設定差ありのカテゴリの役であり、移行対象役に定められていない。その他の設定差のある役についても同様に、移行対象役に定められていない。なお、設定差なしのカテゴリの役であっても、移行対象役に定められていない場合もある。たとえば、役番号 32 の BB + 強チェリー 3 は、設定差なしのカテゴリの役であるが、移行対象役に定められていない。

20

【 0 0 7 2 】

強チェリー 1、強チェリー 2、および強チェリー 3 は、いずれも右上がりチェリーの図柄組合せを導出可能な役であるが、役番号に応じて、BB 当選の有無、設定差の有無、および有利区間当選の有無が異なる。たとえば、役番号 46 の強チェリー 1 は、BB 当選なし、設定差なし、有利区間当選ありの役である。役番号 35 の BB + 強チェリー 1 は、BB 当選あり、設定差なし、有利区間当選ありの役である。役番号 33 の BB + 強チェリー 2 は、BB 当選あり、設定差あり、有利区間当選なしの役である。役番号 32 の BB + 強チェリー 3 は、BB 当選あり、設定差なし、有利区間当選なしの役である。このように、右上がりチェリーの図柄組合せを導出可能な強チェリー役は、BB 当選および有利区間当選のいずれかが決定される役である。

30

【 0 0 7 3 】

[ 判定値数のデータ構造 ]

図 8 は、判定値数のデータ構造を説明するための図である。図 8 に示すデータ構造は、たとえば、RAM 41c に格納された遊技進行用のプログラムに含まれるデータ構造である。このデータ構造では、基本的には役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されているが、以下で説明するように配置されている。

40

【 0 0 7 4 】

具体的には、図 8 に示すデータ構造では、設定差なしのカテゴリの役に定められた判定値のデータと、設定差ありのカテゴリの役に定められた判定値のデータとが区分されている。たとえば、設定差ありの役番号 14, 27, 28, 30, 33, 34 の抽選対象役の判定値のデータは、その他の設定差なしの役の判定値のデータと区分されている。このように、設定差の有無に応じて判定値のデータの配置箇所が分かれている。

【 0 0 7 5 】

設定差なしのカテゴリの役に定められた判定値のデータのうち、1 バイトデータに収まる

50

判定値のデータ（設定差なし1バイトデータ）と、1バイトデータに収まらないが2バイトデータに収まる判定値のデータ（設定差なし2バイトデータ）とで区分されている。なお、1バイトデータに対応する判定値数は256である。このため、256を超える判定値数が定められた抽選対象役は、2バイトデータ内に配置される。たとえば、1バイトデータに収まる判定値数「4」の中段チェリー1は、1バイトデータ内に配置されている。一方、1バイトデータに収まらないが2バイトデータに収まる判定値数「1149」の左ベル1は、2バイトデータ内に配置されている。このように、設定差の有無およびバイトデータの容量に応じて判定値のデータの配置箇所が分かれている。

#### 【0076】

さらに、設定差なし1バイトデータにおいては、互いに同じ判定値数が定められた抽選対象役は、判定値のデータがまとめられている。たとえば、互いに同じ判定値数「4」が定められた中段チェリー1, 2は、判定値のデータがまとめられている。さらに、設定差なし1バイトデータにおいては、役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されている。たとえば、設定差なし1バイトデータにおいては、役番号48の中段チェリー1、役番号47の中段チェリー2の順に判定値のデータが配置されている。また、設定差なし2バイトデータにおいては、互いに同じ判定値数が定められた抽選対象役は、判定値のデータがまとめられている。たとえば、互いに同じ判定値数「1149」が定められた左ベル1~4、中ベル1~4、右ベル1~4は、判定値のデータがまとめられている。このように、設定差なしの抽選対象役のうち、判定値数が同じ抽選対象役同士はまとめられている。さらに、設定差なし2バイトデータにおいては、役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されている。たとえば、設定差なし2バイトデータにおいては、役番号26の左ベル1、役番号25の左ベル2の順に判定値のデータが配置されている。

#### 【0077】

設定差ありの抽選対象役に定められた判定値のデータのうち、1バイトデータに収まる判定値のデータ（設定差あり1バイトデータ）と、1バイトデータに収まらないが2バイトデータに収まる判定値のデータ（設定差あり2バイトデータ）とが区分されている。たとえば、1バイトデータに収まる各設定値に対応する判定値数「22」~「69」のBBは、1バイトデータ内に配置されている。さらに、設定差あり1バイトデータにおいては、役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されている。たとえば、設定差あり1バイトデータにおいては、役番号34のBB、役番号33のBB+強チェリー2の順に判定値のデータが配置されている。また、1バイトデータに収まらないが2バイトデータに収まる各設定値に対応する判定値数「3074」~「4254」のベルは、2バイトデータ内に配置されている。さらに、設定差あり2バイトデータにおいては、役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されている。たとえば、設定差あり2バイトデータにおいては、役番号27のベル、役番号14の1枚役の順に判定値のデータが配置されている。このように、設定差ありの抽選対象役のうち、判定値数が同じ抽選対象役同士はまとめられ、さらに役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められ判定値のデータが格納されている。

#### 【0078】

[抽選対象役により入賞が許容される役の組合せ]

図9は、抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。図9に示すように、各抽選対象役は、単数あるいは複数の役が組み合わせられて抽選対象となる。

#### 【0079】

たとえば、中段チェリー1, 2のいずれにおいても、中段チェリーが含まれる。このため、中段チェリー1, 2のいずれに当選したときでも、ストップスイッチ8Lの操作タイミングに応じて左リール2Lの中段にチェリー図柄が停止する。また、チェリーリブ1, 2のいずれにおいても、チェリーリブが含まれる。このため、チェリーリブ1, 2のいずれに当選したときでも、ストップスイッチ8Lの操作タイミングに応じて左リール2Lの中

10

20

30

40

50

段にチェリー図柄が停止する。

【 0 0 8 0 】

[ 押し順役当選時のリール制御 ]

図 1 0 は、押し順ベル当選時のリール制御を説明するための図である。図 1 0 に示すように、押し順ベルは、その種類に応じて正解手順が定められている。たとえば、左ベル 1 ~ 4 には正解手順として左第 1 停止が定められ、中ベル 1 ~ 4 には正解手順として中第 1 停止が定められ、右ベル 1 ~ 4 には正解手順として右第 1 停止が定められている。いずれかの押し順ベルに当選したときに正解手順でストップスイッチが操作されると、主役である右下がりベルや中段ベルが入賞し、不正解手順でストップスイッチが操作されると、副役であるいずれかの上段ベルが入賞するか、あるいは入賞を取りこぼして取りこぼし目が導出される。なお、有利区間中においては、押し順ベル当選時に正解手順がナビによって報知され得る。

10

【 0 0 8 1 】

図 1 1 は、押し順リブ当選時のリール制御を説明するための図である。図 1 1 に示すように、押し順リブは、その種類に応じて正解手順が定められている。たとえば、昇転リブ 1 には正解手順として順押し（左、中、右の停止操作順）が定められ、昇転リブ 2 には正解手順として挟み押し（左、右、中の停止操作順）が定められ、昇転リブ 3 には正解手順として中左押し（中、左、右の停止操作順）が定められている。昇転リブ 1 ~ 6 のいずれかに当選したときに正解手順でストップスイッチが操作されると、昇格リブが入賞し、不正解手順でストップスイッチが操作されると、転落リブ 1 が入賞する。このように、押し順リブ当選時においては、遊技者が正解手順を選択したか否かに応じて入賞の発生を異ならせることができる。なお、有利区間中においては、押し順リブ当選時に正解手順がナビによって報知され得る。

20

【 0 0 8 2 】

[ B B 示唆演出 ]

中段チェリー 1, 2, および強チェリー 1 は、単独当選することもあるし、B B と同時当選することもある。このような B B と同時当選可能な抽選対象役が当選したときには、当該抽選対象役が当選したゲーム以降のゲームにおいて、B B 当選しているか否かを示唆する B B 示唆演出が実行され得る。

【 0 0 8 3 】

たとえば、強チェリー 1 に当選したときには、ストップスイッチの操作タイミングに応じて右上がりチェリー図柄が揃う。このとき、遊技者は、強チェリー 1 に当選したことを認識でき、さらに B B にも当選していることを期待する。そこで、強チェリー 1 に当選したゲーム以降で B B 示唆演出が実行される。

30

【 0 0 8 4 】

たとえば、B B 示唆演出では、キャラクタによるバトル演出が行われ、当該バトル演出の結果として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すれば B B 当選確定となる。B B 当選の確定報知では、たとえば、「W I N」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。そして、B B 当選が確定すれば、当選を持ち越している B B を入賞させることができるゲーム（たとえば、内部抽選でハズレになったゲーム）において、7 図柄揃いを促す「7 を狙え」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。一方、バトル演出の結果として味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すれば B B 当選がなかったことになる。なお、B B 示唆演出は、1 ゲーム内で完結するものであってもよいし、複数ゲームに亘る連続演出であってもよい。

40

【 0 0 8 5 】

このように、B B と同時当選可能な抽選対象役が当選した以降のゲームで B B 示唆演出が実行されることにより、B B 当選していることに対して遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 8 6 】

[ メイン報知のタイミング ]

図 1 2 は、メイン報知のタイミングを説明するための図である。図 1 2 に示すように、役

50

番号 35 ~ 48 の各移行対象役には、役の種類ごとにメイン報知のタイミングが定められている。

【 0087 】

具体的には、BB 当選しない移行対象役に当選した場合、先報知が行われる。この場合の先報知タイミングとしては、スタートスイッチ 7 によるスタート操作時、ストップスイッチによる第 1 停止操作時、ストップスイッチによる第 2 停止操作時、ストップスイッチによる第 3 停止操作時、第 3 停止操作が離されて表示結果が導出されたとき、払出終了時、およびプレイ入賞による自動賭数設定の完了時（たとえば、3BET 目が完了したとき）といった各タイミングが設けられている。たとえば、役番号 48 の中段チェリー 1 に当選した場合、第 3 停止操作が離されて表示結果が導出されたときに、有利区間ランプ 19 および遊技補助表示器 12 の第 8 セグメントの点灯によってメイン報知が行われる。

10

【 0088 】

BB 当選する移行対象役に当選した場合、先報知および後報知のいずれかが行われる。この場合の先報知タイミングとしては、第 3 停止操作が離されて表示結果が導出されたタイミングが設けられている。後報知タイミングとしては、BB の図柄組合せが導出されて BB 入賞したゲーム内のタイミングが設けられている。メイン制御部 41 は、BB 当選する移行対象役に当選したときに、抽選によって先報知および後報知のいずれかに決定する（本実施の形態においては、先報知 50%、後報知 50% で、それぞれ決定される）。

【 0089 】

[ メイン報知およびサブ報知の点灯態様 ]

図 13 を参照しながら、メイン制御部 41 による有利区間ランプ 19 の点灯制御によって行われるメイン報知と、サブ制御部 91 による CZ ランプ 57 および AT ランプ 58 の点灯制御によって行われるサブ報知とについて説明する。図 13 は、メイン報知およびサブ報知の態様を説明するための図である。

20

【 0090 】

まず、通常区間におけるメイン報知について説明する。通常区間においては、メイン報知は行われない。具体的には、図 13 に示すように、通常区間においては、有利区間ランプ 19 は、消灯したままである。

【 0091 】

次に、通常区間におけるサブ報知について説明する。通常区間においては、サブ報知は行われない。具体的には、通常区間においては、CZ ランプ 57 および AT ランプ 58 は、いずれも消灯しており、CZ や AT の文字が表示されない。

30

【 0092 】

次に、有利区間におけるメイン報知について説明する。有利区間においては、メイン報知が行われる。しかし、メイン報知は、有利区間の種類に応じてその態様を変化させない。具体的には、有利区間では、CZ、通常 AT、有利 AT、特別 AT の順に遊技区間が昇格し得る。まず、通常区間から CZ に移行すると、有利区間ランプ 19 が白色に点灯する。その後、CZ から通常 AT、有利 AT、特別 AT の順に遊技区間が昇格しても、有利区間ランプ 19 は白色に点灯したままである。

【 0093 】

このように、メイン報知では、有利区間の種類に関わらず一定の態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。

40

【 0094 】

なお、メイン報知における有利区間ランプ 19 の点灯色は、図 13 に示す例（白色）に限らず、青色や黄色など他の色であってもよい。また、メイン報知における有利区間ランプ 19 の点灯態様は、図 13 に示す例（点灯）に限らず、点滅など他の態様であってもよい。ただし、いずれの態様を採用したとしても、メイン報知では、有利区間の種類に関わらず一定の態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。

【 0095 】

次に、有利区間におけるサブ報知について説明する。有利区間においては、サブ報知が行

50



われる。さらに、サブ報知は、有利区間の種類に応じてその態様を変化させる。具体的には、通常区間からCZに移行すると、CZランプ57が白色で点灯する。CZランプ57が点灯することで、CZランプ57において「CZ」の文字が表示される。その後、CZから通常ATに移行すると、CZランプ57が消灯し、代わりにATランプ58が白色で点灯する。CZランプ57が消灯することで、CZランプ57において「CZ」の文字が消えるが、ATランプ58が点灯することで、ATランプ58において「AT」の文字が表示される。

【0096】

その後、通常ATから有利ATに移行すると、ATランプ58が赤色で点灯する。このように、通常ATから有利ATに移行すると、ATランプ58の点灯色が変化する。その後、有利ATから特別ATに移行すると、ATランプ58が点灯から点滅に変わる。このように、有利ATから特別ATに移行すると、ATランプ58の点灯態様に変化する。

10

【0097】

このように、サブ報知では、有利区間の種類に応じた態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。

【0098】

なお、サブ報知におけるCZランプ57の点灯色は、図13に示す例(白色)に限らず、青色や黄色など他の色であってもよい。また、サブ報知におけるCZランプ57の点灯態様は、図13に示す例(点灯)に限らず、点滅など他の態様であってもよい。同様に、サブ報知におけるATランプ58の点灯色は、図13に示す例(通常ATが白色、有利ATおよび特別ATが赤色)に限らない。たとえば、通常AT、有利AT、および特別ATのそれぞれが異なる点灯色で点灯してもよい。また、サブ報知におけるATランプ58の点灯態様は、図13に示す例(通常ATおよび有利ATが点灯、特別ATが点滅)に限らない。たとえば、通常AT、有利AT、および特別ATのそれぞれが異なる点灯態様で点灯してもよい。具体的には、通常ATが点灯、有利ATが遅い点滅、特別ATが早い点滅であってもよい。

20

【0099】

以上、図13に示すように、メイン制御部41による有利区間ランプ19の点灯制御によって行われるメイン報知では、有利区間の種類に関わらず一定の態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。一方、サブ制御部91によるCZランプ57およびATランプ58の点灯制御によって行われるサブ報知では、有利区間の種類に応じた態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。

30

【0100】

メイン制御部41が備えるRAM41cは、サブ制御部91が備えるRAM91cよりも記憶容量が小さい。このため、メイン報知の態様を、有利区間の種類に関わらず一定にすることで、記憶容量の増大を極力抑えることができる。また、メイン制御部41による有利区間の制御中である旨の示唆に係る処理負担の増大を極力抑えることもできる。一方、サブ制御部91が備えるRAM91cでは、サブ報知に必要なデータのある程度記憶させておくことができる。このため、サブ報知の態様を、有利区間の種類に応じて変化させることで、メイン報知による有利区間の制御中である旨の示唆の簡素化を補うことができる。

40

【0101】

具体的には、メイン報知は、通常区間であるか、あるいは有利区間であるかのみを遊技者に示唆するものであり、有利区間の種類までは示唆することができない。しかし、サブ報知によって有利区間の種類までは示唆することで、遊技の興趣を向上させることができる。

【0102】

[メイン報知のタイミングおよびBB示唆演出の有無の一例]

図14～図17は、メイン報知のタイミングおよびBB示唆演出の有無の一例を説明するための図である。

【0103】

図14(a)は、移行対象役がBBと同時当選し、かつ有利区間当選によって先報知が行

50

われる場合の一例を示す。

【 0 1 0 4 】

図 1 4 ( a ) に示すように、タイミング t 1 で移行対象役が B B と同時当選しかつ有利区  
間当選した場合、当該移行対象役が当選したゲーム内のタイミング t 2 で先報知が行われ  
る。その後、タイミング t 3 で有利区間に制御される。また、このとき、B B 示唆演出の  
実行が開始する。

【 0 1 0 5 】

複数ゲームに亘って B B 示唆演出が実行された後、内部抽選でハズレになったタイミン  
グ t 4 で B B 当選の確定報知が行われる。たとえば、内部抽選でハズレになったゲームの  
スタート操作時に「W I N」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示され、その後、7 図柄揃い  
を促す「7 を狙え」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。タイミング t 5 において  
B B が入賞すると、次のゲームのタイミング t 6 から B B に制御される。それ以降は、B  
B 中における有利区間となる。

10

【 0 1 0 6 】

図 1 4 ( b ) は、移行対象役が B B と同時当選し、かつ有利区間当選しなかった場合の一  
例を示す。図 1 4 ( b ) に示す例では、図 1 4 ( a ) に示す例と異なり、メイン報知が行  
われず有利区間にも制御されない。それ以外の制御については、図 1 4 ( a ) に示す例と  
同じである。

【 0 1 0 7 】

図 1 5 ( c ) は、移行対象役が B B と同時当選せず、かつ有利区間当選によって先報知が  
行われる場合の一例を示す。さらに、図 1 5 ( c ) は、B B 示唆演出が実行される場合の  
一例である。なお、B B 当選していないため、この B B 示唆演出は所謂ガセ演出になる。

20

【 0 1 0 8 】

図 1 5 ( c ) に示すように、タイミング t 1 で移行対象役が単独当選しかつ有利区間当選  
した場合、当該移行対象役が当選したゲーム内で B B に制御されるか否かを示唆する発展  
演出が実行される。そして、当該ゲーム内のタイミング t 2 で先報知が行われる。その後  
、タイミング t 3 で有利区間に制御される。また、このとき、B B 示唆演出の実行が開始  
する。

【 0 1 0 9 】

複数ゲームに亘って B B 示唆演出が実行されている期間では、前兆状態に制御され、B B  
示唆演出が実行された後のタイミング t 4 で B B 当選のハズレ報知（たとえば、「L O S  
E」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示）が行われると、それ以降、B B へは制御されな  
いが、C Z に制御される。このように、先報知が行われないうちに発展演出が実行され  
た後に B B 示唆演出が実行されると、B B への制御に対して遊技者に期待させることが  
できる。また、B B 当選のハズレ報知が行われて B B に制御されなくとも、それ以降は C Z  
に制御されるため、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 1 1 0 】

図 1 5 ( d ) は、移行対象役が B B と同時当選せず、かつ有利区間当選によって先報知が  
行われる場合の一例を示す。図 1 5 ( d ) に示す例では、図 1 5 ( c ) に示す例と異なり  
、B B 示唆演出が実行されない。たとえば、タイミング t 1 で移行対象役が単独当選しか  
つ有利区間当選した場合、当該移行対象役が当選したゲーム内で C Z 演出が実行される。  
これにより、遊技者に対して C Z への制御を確定報知することができる。その後、先報知  
が行われた以降、前兆状態を経由することなく C Z に制御される。

40

【 0 1 1 1 】

図 1 6 ( e ) は、移行対象役が B B と同時当選せず、かつ有利区間当選しなかった場合の  
一例を示す。さらに、図 1 6 ( e ) は、B B 示唆演出が実行される場合の一例である。な  
お、B B 当選していないため、この B B 示唆演出は所謂ガセ演出になる。

【 0 1 1 2 】

図 1 6 ( e ) に示すように、タイミング t 1 で移行対象役が単独当選しかつ有利区間当選  
しなかった場合、メイン報知が行われないうちに次のゲームのタイミング t 2 で B B 示唆演出

50

の実行が開始する。

【 0 1 1 3 】

複数ゲームに亘って B B 示唆演出が実行された後、タイミング t 3 で B B 当選のハズレ報知が行われる。たとえば、「LOSE」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 1 4 】

図 1 6 ( f ) は、移行対象役が B B と同時当選せず、かつ有利区間当選しなかった場合の一例を示す。図 1 6 ( f ) に示す例では、図 1 6 ( e ) に示す例と異なり、B B 示唆演出が実行されない。それ以外の制御については、図 1 6 ( e ) に示す例と同じである。

【 0 1 1 5 】

図 1 7 ( g ) は、移行対象役が B B と同時当選し、かつ有利区間当選によって後報知が行われる場合の一例を示す。

10

【 0 1 1 6 】

図 1 7 ( g ) に示すように、タイミング t 1 で移行対象役が B B と同時当選しかつ有利区間当選しているが、この例では先報知が行われない。このため、移行対象役に当選したゲームの次のゲームのタイミング t 2 で待機区間に制御される。また、このとき、B B 示唆演出の実行が開始する。

【 0 1 1 7 】

複数ゲームに亘って B B 示唆演出が実行された後、内部抽選でハズレになったタイミング t 3 で B B 当選の確定報知が行われる。タイミング t 4 において B B が入賞するときには、後報知が行われる。その後、次のゲームの賭数設定が可能となったタイミング t 5 から B B に制御されるとともに、有利区間に制御される。それ以降は、B B 中における有利区間となる。

20

【 0 1 1 8 】

以上、図 1 5 ( c ) , ( d ) に示すように、移行対象役が B B と同時当選せず、かつ有利区間当選したときには、先報知が行われる。このため、移行対象役が当選したゲーム内において、有利区間に制御される旨を遊技者に認識させることができる。一方、図 1 4 ( b ) , 図 1 6 ( e ) , 図 1 7 ( g ) に示すように、先報知が行われなかったときには、それ以降のタイミングで B B 示唆演出が実行される。このため、移行対象役が当選したゲーム内において先報知が行われなかったとしても、B B 示唆演出によって B B 当選を遊技者に期待させることができる。これにより、遊技者が注目する有利区間への制御の示唆や B B への制御の示唆について遊技者の興味を向上させることができる。

30

【 0 1 1 9 】

図 1 4 ( a ) , 図 1 7 ( g ) に示すように、移行対象役が B B と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、先報知が行われる場合と、後報知が行われる場合とがある。このため、先報知タイミングで先報知が行われなかったとしても B B 当選していることが否定されず、B B 当選に対して遊技者に期待させることができる。

【 0 1 2 0 】

図 1 2 に示すように、移行対象役が B B と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、当選した抽選対象役の種類に応じて異なる割合でメイン報知のタイミングが異なるため、メイン報知のタイミングが単調なものとならず、遊技者の興味を向上させることができる。

40

【 0 1 2 1 】

図 1 7 ( g ) に示すように、移行対象役が B B と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、B B 入賞に対応する 7 図柄揃いが導出された以降で有利区間に制御される。これにより、移行対象役が B B と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、B B 入賞に対応する 7 図柄揃いが導出された以降において、移行対象役が B B と同時当選せず、かつ有利区間当選したときと同じように有利区間に制御することができる。

【 0 1 2 2 】

移行対象役の当選を契機に有利区間への移行が決定されるため、有利区間への移行は、入賞結果に関わらない。よって、図 1 4 ( a ) , 図 1 5 ( c ) , ( d ) に示すように、当選した移行対象役が入賞しなくても、先報知が行われる。このため、移行対象役が入賞した

50

か否かに応じてメイン報知が行われるか否かが左右されない。したがって、移行対象役を入賞させることができる遊技者と、入賞させることができない遊技者との間で有利度合いに差が出ない。

【 0 1 2 3 】

[メイン報知の開始と終了]

図 1 8 は、メイン報知の開始について説明するための図である。図 1 8 では、B B 当選しかつ A T 当選する役番号 3 6 , 3 7 の抽選対象役 ( B B + 中段チェリー 1 , 2 ) に当選し、その後、待機区間を経由して B B 入賞したゲームにおいてメイン報知が行われる場合 ( 後報知の場合 ) についての一例が示されている。たとえば、図 1 8 に示すタイミング t 1 は、図 1 7 ( g ) に示すタイミング t 3 に対応し、図 1 8 に示すタイミング t 4 は、図 1 7 ( g ) に示すタイミング t 4 に対応する。

10

【 0 1 2 4 】

図 1 8 に示すように、タイミング t 1 で持ち越している B B に入賞可能なゲームが開始した後、タイミング t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されて 7 図柄揃いの図柄組合せが導出されると、B B 入賞が発生する。このとき、メイン制御部 4 1 によってフリーズが行われ、タイミング t 4 からタイミング t 5 まで遊技の進行が遅延する。この例では、次のゲームのための賭数設定の有効化が遅延する。

【 0 1 2 5 】

タイミング t 4 では、「 B O N U S 確定」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示され、B B 入賞したことが遊技者に示唆される。フリーズ中においては、「 B O N U S 確定」の文字画像から「 B I G B O N U S 」の文字画像へと変化し、さらに、「 B I G B O N U S 」の文字画像から「 B I G B O N U S + A T 」の文字画像へと変化する。これにより、フリーズ中において、B B に制御されること、および A T への移行が確定したことが遊技者に示唆される。

20

【 0 1 2 6 】

このように、フリーズ中において、A T 確定となる B B を示唆する演出が実行される。なお、A T ではなく C Z の付与が確定する役番号 3 5 の抽選対象役 ( B B + 強チェリー 1 ) に当選していた場合、「 B I G B O N U S + A T 」の文字画像へと変化することなく、「 B I G B O N U S 」の文字画像の表示が維持される。また、「 B I G B O N U S + A T 」の文字画像に限らず、「 S U P E R B I G B O N U S 」のように、通常の B B よりも A T が付与された分、遊技者にとって有利であることを示唆する名称で B B 突入を報知してもよい。

30

【 0 1 2 7 】

タイミング t 4 で B B 入賞に対応する 7 図柄揃いが導出されたときには、メイン報知 ( 後報知 ) が行われ、有利区間に制御される。このとき、メイン制御部 4 1 によって、外部出力基板 1 0 0 0 を介して、スロットマシン 1 の外部に設けられたデータ表示器に有利区間信号が外部出力される。タイミング t 5 でフリーズが終了すると、次の遊技のための賭数設定が有効化される。

【 0 1 2 8 】

次に、図 1 9 は、メイン報知の終了について説明するための図である。図 1 9 では、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選した場合についての一例が示されている。

40

【 0 1 2 9 】

図 1 9 に示すように、タイミング t 1 で有利区間の最終ゲームが開始した後、タイミング t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されて主役である中段ベルの図柄組合せが導出されると、払出が開始する。タイミング t 4 では、最終ゲームで表示されていた「 L A S T 」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示されている。

【 0 1 3 0 】

タイミング t 5 で払出が完了すると、メイン制御部 4 1 によってフリーズが行われ、タイ

50

ミング t 5 からタイミング t 6 まで遊技の進行が遅延する。この例では、次のゲームのための賭数設定の有効化が遅延する。フリーズ中においては、「LAST」の文字画像からリザルト画面へと変化する。リザルト画面では、「RESULT」の文字画像と、有利区間における消化ゲーム数に関する「1000G」の文字画像と、獲得枚数（あるいは払出枚数）に関する「枚」（具体的な数字は空白になっている）の文字画像とが表示される。なお、獲得枚数は空白に限らず、複数種類の数字が回転したり、「？」の文字画像が表示されたりといったように、獲得枚数を遊技者に予想させるような画像が表示されてもよい。その後、「RESULT 1000G 2000枚」の文字画像が表示される。このように、フリーズ中にリザルト画面が表示されることで、有利区間における消化ゲーム数および獲得枚数（あるいは払出枚数）が遊技者に示唆される。

10

【0131】

タイミング t 6 でフリーズが終了したときには、メイン報知が終了するとともに有利区間が終了する。このとき、メイン制御部 41 による有利区間信号の外部出力も終了する。そして、次のゲームのための賭数設定が有効化される。

【0132】

なお、図 18 に示す例は、BB 当選しかつ有利区間当選した場合について示しているが、BB 当選することなく AT 当選した場合についても同様の処理が行われてもよい。たとえば、役番号 48 の中段チェリーに当選した場合に、タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されてチェリー図柄揃いの図柄組合せが導出されたときにフリーズが行われてもよい。そして、タイミング t 4 でチェリー図柄揃いが導出されたときには、メイン報知（先報知）が行われ、有利区間に制御されるとともに、有利区間信号が外部出力されてもよい。なお、フリーズやメイン報知は、中段チェリーに当選したことを条件に実行されてもよく、チェリー図柄揃いの図柄組合せが導出されなくても実行されてもよい。

20

【0133】

さらに、図 19 に示す例は、押し順ベルに当選した場合について示しているが、通常区間から有利区間に移行する場合と同様に役番号 48 の中段チェリーに当選した場合についても同様の処理が行われてもよい。たとえば、中段チェリーに当選した場合に、タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出され、タイミング t 5 で払出が完了したときにフリーズが行われてもよい。そして、タイミング t 6 でフリーズが終了したときには、メイン報知が終了するとともに有利区間が終了し、有利区間信号の外部出力も終了してもよい。

30

【0134】

[メイン報知およびサブ報知の開始]

図 20 は、メイン報知およびサブ報知の開始について説明するための図である。図 20 では、役番号 48 の中段チェリー 1 に当選して AT が付与される場合の一例と、役番号 41 のチェリーリブ 1 に当選して CZ が付与される場合の一例とが示されている。たとえば、図 20 に示すタイミング t 1 は、図 15 (d) に示すタイミング t 1 に対応し、図 20 に示すタイミング t 4 は、図 15 (d) に示すタイミング t 2 に対応する。

【0135】

まず、役番号 48 の中段チェリー 1 に当選して AT が付与された場合の一例について説明する。タイミング t 1 で中段チェリー 1 に当選したゲームが開始した後、タイミング t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されると、メイン報知（先報知）が行われ、有利区間に制御される。その後、タイミング t 5 で次のゲームのための賭数設定が行われ、タイミング t 6 で賭数設定が完了すると、サブ報知が行われる。このときのサブ報知では、AT ランプ 58 が点灯する。

40

【0136】

次に、役番号 41 のチェリーリブ 1 に当選して CZ が付与された場合の一例について説明する。タイミング t 1 でチェリーリブ 1 に当選したゲームが開始した後、タイミング t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。タイミング t 4 で

50

第3停止操作が離されてチェリーリブ1が入賞すると、タイミングt5で次のゲームのための賭数設定が自動的に行われる。タイミングt6で賭数設定が完了すると、メイン報知（先報知）が行われ、有利区間に制御される。その後、タイミングt7で次のゲームのスタート操作が行われ、タイミングt8でリールが回転開始すると、サブ報知が行われる。このときのサブ報知では、CZランプ57が点灯する。

【0137】

なお、役番号48の中段チェリー1に当選してATが付与される場合と、役番号41のチェリーリブ1に当選してCZが付与される場合とで、メイン報知が行われるタイミングは異なる一方で、サブ報知が行われるタイミングは同じであってもよい。このようにすれば、小役および再遊技役のいずれに当選したのかに関わらず、一定のタイミングでサブ報知が行われるため、有利区間に制御されたことが遊技者に認識させやすくすることができる。また、ATおよびCZのいずれに決定されたのかに関わらず、一定のタイミングでサブ報知が行われるため、有利区間に制御されたことが遊技者に認識させやすくすることができる。

10

【0138】

[メイン報知およびサブ報知の終了]

図21は、メイン報知およびサブ報知の終了について説明するための図である。図21では、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選した場合の一例と、有利区間の最終ゲームで押し順リブに当選した場合の一例とが示されている。具体的には、有利区間の終了条件には、有利区間G数が1500ゲームに達することで成立する第1終了条件と、当該第1終了条件以外の終了条件であって、CZゲーム数やATゲーム数などの有利区間に制御するための権利が全て消化されることで成立する第2終了条件とが含まれる。図21では、第1終了条件または第2終了条件が成立する有利区間の最終ゲームで押し順ベルや押し順リブに当選した場合の一例を説明する。

20

【0139】

まず、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選した場合の一例について説明する。タイミングt1で有利区間の最終ゲームが開始した後、タイミングt2で第1停止操作が離され、タイミングt3で第2停止操作が離される。有利区間中においては、遊技補助表示器12の第8セグメントのドットを用いてメイン報知が行われている。さらに、タイミングt1で開始したゲーム中では、押し順ベルに当選しているため、遊技補助表示器12の7セグメントを用いて正解手順が報知されている。また、有利区間中においては、サブ報知が行われている。

30

【0140】

タイミングt4で第3停止操作が離されて主役である中段ベルの図柄組合せが導出されると、払出が開始する。また、遊技補助表示器12の7セグメントを用いたナビが終了する。一方、遊技補助表示器12の第8セグメントは点灯したままである。

【0141】

タイミングt5で払出が完了すると、サブ報知が終了する。そして、メイン制御部41によってフリーズが行われ、タイミングt5からタイミングt6まで遊技の進行が遅延する。この間、遊技補助表示器12の7セグメントでは、払出枚数が表示される。タイミングt6でフリーズが終了すると、遊技補助表示器12の第8セグメントが消えることでメイン報知が終了するとともに有利区間が終了する。

40

【0142】

なお、遊技補助表示器12の7セグメントを用いたナビは、第3停止操作されたタイミングで終了してもよい。また、遊技補助表示器12の7セグメントを用いたナビは、タイミングt4で第3停止操作が離されて主役である中段ベルの図柄組合せが導出されてからタイミングt5でフリーズが開始するまでに終了してもよい。

【0143】

次に、有利区間の最終ゲームで押し順リブに当選した場合の一例について説明する。タイミングt1で有利区間の最終ゲームが開始した後、タイミングt2で第1停止操作が離さ

50

れ、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。有利区間中においては、遊技補助表示器 1 2 の第 8 セグメントを用いてメイン報知が行われている。さらに、タイミング t 1 で開始したゲーム中では、押し順リブに当選しているため、遊技補助表示器 1 2 の 7 セグメントを用いて正解手順が報知されている。また、有利区間中においては、サブ報知が行われている。

【 0 1 4 4 】

タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されて押し順リブに対応する図柄組合せが導出されると、サブ報知が終了する。そして、タイミング t 5 でメイン制御部 4 1 によってフリーズが行われ、タイミング t 5 からタイミング t 6 まで遊技の進行が遅延する。また、遊技補助表示器 1 2 の 7 セグメントを用いたナビが終了する。一方、遊技補助表示器 1 2 の第 8

10

【 0 1 4 5 】

タイミング t 6 でフリーズが終了し、タイミング 7 で次のゲームの賭数設定が完了するまでに、遊技補助表示器 1 2 の第 8 セグメントが消えることでメイン報知が終了するとともに有利区間が終了する。

【 0 1 4 6 】

なお、遊技補助表示器 1 2 の 7 セグメントを用いたナビは、第 3 停止操作されたタイミングで終了してもよい。また、遊技補助表示器 1 2 の 7 セグメントを用いたナビは、タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されて押し順リブに対応する図柄組合せが導出されてからタイミング t 5 でフリーズが開始するまでに終了してもよい。

20

【 0 1 4 7 】

[ 主な効果 ]

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 1 4 8 】

( 1 - 1 ) 図 1 5 ( c ) , ( d ) に示すように、移行対象役が B B と同時当選せず、かつ有利区間当選したときには、先報知が行われる。一方、図 1 4 ( a ) , 図 1 7 ( g ) に示すように、移行対象役が B B と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、先報知が行われる場合と、後報知が行われる場合とがある。これにより、先報知タイミングでメイン報知が行われなかったとしても B B 当選していることが否定されず、B B 当選に対して遊技者に期待させることができる。したがって、遊技者が注目する B B 状態や有利区間への制御の示唆について遊技の興趣を向上させることができる。また、役番号 3 3 の B B + 強チェリー 2 のように、B B とチェリー役との同時当選役であっても、設定差のある抽選対象役が当選した場合には、有利区間への移行が決定されない。これにより、B B に当選した場合であっても必ずしも有利区間に移行するものではないので、遊技が多様となり遊技の興趣を向上させることができる。

30

【 0 1 4 9 】

( 1 - 2 ) 図 7 に示すように、役番号 4 6 の強チェリー 1 に当選したときには有利区間への移行が決定し、役番号 3 5 の強チェリー 1 に当選したときには B B に当選しかつ有利区間への移行が決定し、役番号 3 3 の強チェリー 2 または役番号 3 2 の強チェリー 3 に当選したときには B B に当選する。このように、強チェリー役に当選したときには有利区間当選および B B 当選のいずれかとなり、強チェリー役に対応する右上がりチェリーの図柄組合せが導出されたときには遊技者に何らかの恩恵が与えられるため、遊技の興趣を向上させることができる。

40

【 0 1 5 0 】

( 1 - 3 ) 図 7 に示すように、抽選対象役の中には、設定差なしかつ有利区間当選ありの抽選対象役である役番号 4 6 の強チェリー 1 や役番号 3 5 の B B + 強チェリー 1、設定差なしかつ有利区間当選なしの抽選対象役である役番号 3 2 の B B + 強チェリー 3、設定差ありかつ有利区間当選なしの抽選対象役である役番号 3 3 の B B + 強チェリー 2 が設けられている。このように、役番号 ( 抽選対象役 ) を分けて設定差の有無および有利区間当選の有無を管理することで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

50

## 【 0 1 5 1 】

( 2 - 1 ) 図 7 に示すように、抽選対象役のそれぞれには役番号が予め定められている。そして、メイン制御部 4 1 によって行われる内部抽選では、役番号の大きい抽選対象役から順に判定値数の加算処理が行われ、役番号の大きい抽選対象役から優先的に当選するか否かが判定される。これにより、好適に内部抽選を行うことができる。

## 【 0 1 5 2 】

( 2 - 2 ) 図 7 に示すように、役番号は、有利区間当選するカテゴリの役（役番号 3 5 ~ 4 8 ）、特別役のカテゴリの役（役番号 3 2 ~ 3 4 ）、小役のカテゴリの役（役番号 1 4 ~ 3 1 ）、再遊技役のカテゴリの役（役番号 1 ~ 1 3 ）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されている。このように、抽選対象役をカテゴリに分けてまとめることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

10

## 【 0 1 5 3 】

( 2 - 3 ) 図 7 に示すように、役番号は、有利区間当選するカテゴリの役（役番号 3 5 ~ 4 8 ）、有利区間当選しないカテゴリの役（役番号 1 ~ 3 4 ）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されている。このように、抽選対象役を有利区間当選の有無に分けてまとめることで、有利区間当選の有無に用いる判定値の管理が容易になる。

## 【 0 1 5 4 】

( 2 - 4 ) 図 7 に示すように、有利区間当選しないカテゴリの役の役番号は、遊技状態（内部中を除く R T 状態）に応じて当選確率が変化しないカテゴリの役（役番号 1 3 ~ 3 4 ）、遊技状態（内部中を除く R T 状態）に応じて当選確率が変化するカテゴリの役（役番号 1 ~ 1 2 ）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されている。このように、抽選対象役を R T 状態に応じて当選確率が変動するか否かに分けてまとめることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

20

## 【 0 1 5 5 】

( 2 - 5 ) 図 7 および図 1 2 に示すように、有利区間当選するカテゴリの役の役番号は、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリの役（役番号 3 8 ~ 4 8 ）、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリの役（役番号 3 5 ~ 3 7 ）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されている。このように、抽選対象役をメイン報知のタイミングに分けてまとめることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になり、またメイン報知に係る処理が容易になる。

30

## 【 0 1 5 6 】

なお、本実施の形態においては、図 7 に示すように、有利区間当選するカテゴリの役のうち、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリの役（役番号 3 8 ~ 4 8 ）、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリの役（役番号 3 5 ~ 3 7 ）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されているが、これに限らず、有利区間当選するカテゴリの役のうち、特別役のカテゴリの役が最も最上位となるように役番号を付与してもよい。

## 【 0 1 5 7 】

( 2 - 6 ) 図 8 に示すように、R A M 4 1 c に格納された遊技進行用のプログラムに含まれる判定値数のデータ構造においては、設定差なしの抽選対象役に定められた判定値のデータと、設定差ありの抽選対象役に定められた判定値のデータとが区分されている。このように、設定差の有無に応じて判定値のデータの配置箇所を分けることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

40

## 【 0 1 5 8 】

( 2 - 7 ) 図 8 に示すように、設定差なしの抽選対象役に定められた判定値のデータは、判定値数に対応するバイトデータの容量に応じて 1 バイトデータと 2 バイトデータとに区分されている。そして、判定値数のデータ構造においては、設定差なしでありかつ 1 バイトデータ、設定差なしでありかつ 2 バイトデータ、設定差ありでありかつ 1 バイトデータ、設定差ありでありかつ 2 バイトデータの順に配置されている。このように、設定差の有無およびバイトデータの容量に応じて判定値のデータの配置箇所を分けることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

50



## 【 0 1 5 9 】

( 2 - 8 ) 図 8 に示すように、判定値数のデータ構造においては、判定値数が同じ抽選対象役同士はまとめられており、役番号の大きい順に配置されている。これにより、判定値数のデータ構造に含まれるバイトデータの容量を削減することができる。

## 【 0 1 6 0 】

( 3 - 1 ) 図 1 8 に示すように、役番号 3 6 , 3 7 の抽選対象役 ( B B + 中段チェリー 1 , 2 ) に当選し、待機区間を経由して通常区間から有利区間に移行する場合、タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されて B B 入賞に対応する 7 図柄揃いが導出された後にフリーズが開始する。そして、メイン報知は、B B 入賞に対応する 7 図柄揃いが導出されたタイミング t 4 で開始する。一方、図 1 9 に示すように、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選し、当該有利区間から通常区間に移行する場合、タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されて中段ベルの図柄組合せが導出されてフリーズが開始する。そして、メイン報知は、フリーズが終了したタイミング t 6 で終了する。このように、通常区間から有利区間に移行する場合と、有利区間から通常区間に移行する場合とのそれぞれにおいて、同じような流れで図柄組合せが導出された後にフリーズが開始するものであるが、メイン報知の開始タイミングとメイン報知の終了タイミングとは異なる。これにより、通常区間から有利区間に移行する場合と、有利区間から通常区間に移行する場合とで、状況に応じて好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。

10

## 【 0 1 6 1 】

( 3 - 2 ) 図 1 8 に示す例において、B B 当選することなく A T 当選する役番号 4 8 の中段チェリーに当選して通常区間から有利区間に移行する場合、タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出されたときにフリーズが開始する。そして、メイン報知は、チェリー図柄揃いが導出されたタイミング t 4 で開始する。一方、図 1 9 に示す例において、役番号 4 8 の中段チェリーに当選して有利区間から通常区間に移行する場合、タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出されたときにフリーズが開始する。そして、メイン報知は、フリーズが終了したタイミング t 6 で終了する。このように、通常区間から有利区間に移行する場合と、有利区間から通常区間に移行する場合とのそれぞれにおいて、同じ役番号 4 8 の中段チェリーに当選し、かつ同じような流れで図柄組合せが導出された後にフリーズが開始するものであるが、メイン報知の開始タイミングとメイン報知の終了タイミングとは異なる。これにより、通常区間から有利区間に移行する場合と、有利区間から通常区間に移行する場合とで、状況に応じて好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。

20

30

## 【 0 1 6 2 】

( 3 - 3 ) 図 1 8 に示すように、タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出されたときに、フリーズが開始するとともにメイン報知が行われる一方で、フリーズ中においては、サブ制御部 9 1 の制御に基づき液晶表示器 5 1 によって A T 確定となる B B を示唆する演出が実行される。これにより、A T 確定となる B B を示唆する演出が実行されるより前にメイン報知が行われるため、メイン報知よりも先に遊技者に A T 確定が認識されてしまうことがない。

## 【 0 1 6 3 】

( 3 - 4 ) 図 1 9 に示すように、メイン報知が終了する前のフリーズ中においてリザルト画面が表示され、有利区間における消化ゲーム数および獲得枚数 (あるいは払出枚数) が遊技者に示唆される。これにより、有利区間における遊技の結果が遊技者に示唆された後にメイン報知が終了するため、遊技者が遊技の結果を確認した後に有利区間が終了するといったように好適な流れで有利区間に係る処理を行うことができる。

40

## 【 0 1 6 4 】

( 3 - 5 ) 図 1 8 に示すように、タイミング t 4 で B B 入賞に対応する 7 図柄揃いが導出されたときにメイン報知が開始するとともに有利区間信号の外部出力が開始する。一方、図 1 9 に示すように、フリーズが終了したタイミング t 6 でメイン報知が終了するとともに有利区間信号の外部出力が終了する。このように、有利区間信号が外部出力されてい

50

る期間と、メイン報知の継続期間とを合わせることにより、有利区間信号に基づくデータ表示器における有利区間の示唆期間と、有利区間ランプ 19 における有利区間の示唆期間とが合わないことによって遊技者に不満を感じさせることがない。

【0165】

(4-1) 図 20 に示すように、役番号 48 の中段チェリー 1 に当選して A T が付与された場合、第 3 停止操作が離されたタイミング t 4 でメイン報知が開始する。一方、役番号 41 のチェリーリブ 1 に当選して C Z が付与された場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミング t 6 でメイン報知が開始する。このように、通常区間から有利区間に移行する契機となった移行対象役がリプレイであるか否かに応じて、メイン報知の開始タイミングが異なるため、好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。さらに、通常区間から有利区間に移行する契機となった移行対象役がリプレイであるか否かに応じて、メイン報知のタイミングが多様になり、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0166】

(4-2) 図 20 に示すように、役番号 41 のチェリーリブ 1 に当選して C Z が付与された場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミング t 6 でメイン報知が開始する。これにより、リプレイ当選によって有利区間に移行する場合に行われる自動賭数設定を利用したリプレイ特有のタイミングでメイン報知を開始することができる。

【0167】

(4-3) 図 12 に示すように、役番号 41 のチェリーリブ 1 が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミングでメイン報知が開始する。一方、役番号 40 のチェリーリブ 2 が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、第 3 停止操作が行われたタイミングでメイン報知が開始する。このように、同じ再遊技役であっても、当選した再遊技役の種類に応じてメイン報知が開始するタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、図 12 に示すように、役番号 48 の中段チェリー 1 が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、第 3 停止操作が離されたタイミングでメイン報知が開始する。一方、役番号 47 の中段チェリー 2 が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、スタート操作が行われたタイミングでメイン報知が開始する。このように、同じ小役であっても、当選した小役の種類に応じてメイン報知が開始するタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

20

30

【0168】

(4-4) 図 12 に示すように、役番号が割り当てられた抽選対象役ごとに、メイン報知のタイミングが定められている。これにより、抽選対象役の種類に応じてメイン報知が開始するタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0169】

(4-5) 図 12 に示すように、役番号 37 の B B + 中段チェリー 1 が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、50% の確率で B B 入賞ゲームでメイン報知が開始する。このように、B B に当選したときには、小役や再遊技役が単独当選したときとは異なるタイミングでメイン報知が開始するため、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、中段チェリー 1、中段チェリー 2、または強チェリーの場合、B B と同時当選するか否かに応じてメイン報知が開始するタイミングが異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、B B に当選したときには、100% の確率で B B 入賞ゲームでメイン報知が開始するようにすれば、小役や再遊技役が単独当選したときと完全に異なるタイミングでメイン報知を開始することができる。

40

【0170】

(4-6) 役番号 41 のチェリーリブ 1 に対応するチェリーリブの図柄組合せ(チェリー - ベル / 黒 B A R / 白 B A R - リプレイ)と、役番号 48 の中段チェリー 1 に対応する中段チェリーの図柄組合せ(チェリー - チェリー - チェリー)とでは、ともに左リール 2 L の中段にチェリー図柄が位置する一方で、他の中リール 2 C および右リール 2 R に互い

50

に異なる図柄が位置する。これにより、役番号４１のチェリーリブ１に当選したときと、役番号４８の中段チェリー１に当選したときとで、導出された図柄組合せについて、見た目上、分かり難くすることができる。したがって、メイン報知が開始するタイミングが導出された図柄組合せによって遊技者に認識されてしまうことを極力防止することができ、メイン報知が開始するか否かに対する遊技者の期待感を極力持続させることができる。

【０１７１】

(５－１) 図２０に示すように、通常区間から有利区間に移行する場合、有利区間への移行を制御するメイン制御部４１によって有利区間である旨の示唆が最初に行われ、その後、サブ制御部９１の制御によって有利区間である旨の示唆が行われる。これにより、メイン制御部４１による有利区間である旨の示唆と、サブ制御部９１による有利区間である旨の示唆とを好適に行うことができ、好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。

10

【０１７２】

(５－２) 図２０に示すように、役番号４８の中段チェリー１が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、当該中段チェリー１が当選したゲーム中に第３停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出されたタイミングｔ４でメイン報知が行われ、その後、次のゲームの開始のための賭数設定が完了したタイミングｔ６でサブ報知が行われる。このように、有利区間の移行契機となった移行対象役が当選したゲーム中にメイン報知が行われるため、移行対象役が当選したことによって有利区間に移行したことを遊技者に認識させやすくすることができる。

20

【０１７３】

(５－３) 図２０に示すように、役番号４８の中段チェリー１に当選してＡＴが付与される場合、第３停止操作が離されたタイミングｔ４でメイン報知が行われる。一方、役番号４１のチェリーリブ１に当選してＣＺが付与される場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミングｔ６でメイン報知が行われる。このように、有利区間の種類に応じてメイン報知が開始するタイミングが異なるため、メイン報知が開始するタイミングに対して遊技者に注目させることができる。

【０１７４】

なお、本実施の形態においては、抽選対象役の種類に応じて予め有利区間の種類が定められていたが、同じ役番号の抽選対象役に当選した場合においても抽選によって有利区間の種類を変化させてもよい。たとえば、役番号４８の中段チェリー１に当選した場合、ＣＺおよびＡＴのいずれを付与するかを抽選によって決定してもよい。あるいは、番号４１のチェリーリブ１に当選した場合、ＣＺ１およびＣＺ２（ＣＺ１よりもＡＴへの制御に関する有利度合いが高い）のいずれを付与するかを抽選によって決定してもよい。この場合において、抽選で決定された有利区間の種類に応じて、メイン報知が開始するタイミングを異ならせてもよい。

30

【０１７５】

(５－４) 図２０に示すように、役番号４８の中段チェリー１に当選してＡＴが付与される場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミングｔ６でサブ報知が行われる。一方、役番号４１のチェリーリブ１に当選してＣＺが付与される場合、次のゲームを開始するスタート操作が行われたタイミングｔ８でサブ報知が行われる。このように、有利区間の種類に応じてサブ報知が開始するタイミングが異なるため、サブ報知が開始するタイミングに対して遊技者に注目させることができる。

40

【０１７６】

なお、本実施の形態においては、抽選対象役の種類に応じて予め有利区間の種類が定められていたが、同じ役番号の抽選対象役に当選した場合においても抽選によって有利区間の種類を変化させてもよい。たとえば、役番号４８の中段チェリー１に当選した場合、ＣＺおよびＡＴのいずれを付与するかを抽選によって決定してもよい。あるいは、番号４１のチェリーリブ１に当選した場合、ＣＺ１およびＣＺ２（ＣＺ１よりもＡＴへの制御に関する有利度合いが高い）のいずれを付与するかを抽選によって決定してもよい。この場合に

50

において、抽選で決定された有利区間の種類に応じて、サブ報知が開始するタイミングを異ならせてもよい。

【0177】

(6-1) 図21に示すように、有利区間の最終ゲームにおいて、第3停止操作が離されたタイミングt4で遊技補助表示器12の7セグメントを用いたナビの表示が消え、その後、フリーズが終了するタイミングt6で遊技補助表示器12の第8セグメントの点灯が終了する。このように、最初にナビ情報の表示が終了し、その後、遊技補助表示器12の第8セグメントを用いたメイン報知が終了するため、有利区間の終了を遊技者に好適に認識させることができる。

【0178】

(6-2) 図3に示すように、遊技補助表示器12は、7セグメントを用いてナビ情報を表示し、第8セグメントのドットを用いて有利区間である旨を示唆する。このように、一の遊技補助表示器12を用いて、ナビの機能と、メイン報知の機能とを実現することができるため、コストを削減することができる。

【0179】

なお、本実施の形態においては、有利区間ランプ19および遊技補助表示器12の第8セグメントの両方を用いてメイン報知が行われるが、遊技補助表示器12の第8セグメントのみを用いてメイン報知が行われてもよい。あるいは、有利区間ランプ19のみを用いてメイン報知が行われてもよい。

【0180】

(6-3) 第3停止操作が行われたタイミングで遊技補助表示器12の7セグメントを用いたナビの表示が消えてもよい。このようにすれば、遊技補助表示器12における表示情報が切り替わることを遊技者に認識させやすい。

【0181】

(6-4) 図21に示すように、有利区間の最終ゲームにおいて、第3停止操作が離されたタイミングt4で遊技補助表示器12の7セグメントを用いたナビの表示が消える。これにより、ナビの表示内容を遊技者に認識させつつ、第3停止操作が離されることによって導出された表示結果も遊技者に認識させることができる。

【0182】

(6-5) 図21に示すように、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選した場合、タイミングt4で表示結果が導出されてからタイミングt5でフリーズが開始するまでに遊技補助表示器12のナビの表示が消え、フリーズが終了したタイミングt6で遊技補助表示器12の第8セグメントが消灯する。このように、最初に遊技補助表示器12のナビの表示が消え、その後、遊技補助表示器12の第8セグメントが消灯するため、有利区間が終了したことを遊技者に好適に認識させることができる。

【0183】

(6-6) 図21に示すように、有利区間の最終ゲームで押し順リブに当選した場合、タイミングt4で表示結果が導出されてからタイミングt5でフリーズが開始するまでに遊技補助表示器12のナビの表示が消え、タイミングt6でフリーズが終了してからタイミングt7で次のゲームの賭数設定が完了するまでに遊技補助表示器12の第8セグメントが消灯する。このように、最初に遊技補助表示器12のナビの表示が消え、その後、遊技補助表示器12の第8セグメントが消灯するため、有利区間が終了したことを遊技者に好適に認識させることができる。

【0184】

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【0185】

[抽選対象役の判定値の一例について]

10

20

30

40

50

本実施の形態においては、図 7 に示すように、役番号が割り当てられた抽選対象役の種類に応じて、有利区間当選の有無が予め定められていた。しかしながら、これに限らず、1 の抽選対象役に定められた判定値の中に、有利区間当選する判定値と、有利区間当選しない判定値とが定められてもよい。また、本実施の形態においては、役番号が割り当てられた抽選対象役の種類に応じて、設定差の有無が予め定められていた。しかしながら、これに限らず、1 の抽選対象役に定められた判定値の中に、設定変更によって設定された設定値に応じて差が出る判定値と、設定変更によって設定された設定値に応じて差が出ない判定値とが定められてもよい。

#### 【 0 1 8 6 】

たとえば、図 2 2 は、抽選対象役の判定値の一例を説明するための図である。図 2 2 ( a ) においては、上述した本実施の形態における弱チェリー 1 ~ 4 を一の抽選対象役 ( 弱チェリー ) としたときの例を示す。図 8 に示すように、弱チェリーの判定値数は、役番号 4 5 の弱チェリー 1 の判定値数 2 0 0 と、役番号 4 4 の弱チェリー 2 の判定値数 2 0 0 と、役番号 3 1 の弱チェリー 3 の判定値数 1 0 0 と、役番号 3 0 の弱チェリー 4 の判定値数 5 0 ~ 1 0 0 とを合算することで算出できる。たとえば、設定値 1 の場合、合算された判定値数は 6 5 0 となり、設定値 6 の場合、合算された判定値数は 7 0 0 となる。合算された判定値数のうち、設定値に応じて差が出ない判定値数は、役番号 4 5 の弱チェリー 1 の判定値数 2 0 0 と、役番号 4 4 の弱チェリー 2 の判定値数 2 0 0 と、役番号 3 1 の弱チェリー 3 の判定値数 2 0 0 と、設定値 1 における役番号 3 0 の弱チェリー 4 の判定値数 5 0 とが合算された判定値数 6 5 0 となる。また、設定値に応じて差が出ない判定値数 6 5 0 のうち、有利区間当選する判定値数は、役番号 4 5 の弱チェリー 1 の判定値数 2 0 0 と、役番号 4 4 の弱チェリー 2 の判定値数 2 0 0 とが合算された判定値数 4 0 0 となる。また、合算された判定値数のうち、設定値に応じて差が出る判定値数は、6 5 0 ~ 7 0 0 となり、この間の判定値数は、有利区間移行抽選に用いられず、有利区間当選しない判定値数である。

#### 【 0 1 8 7 】

このようにすれば、抽選対象役を分けることなく、一の抽選対象役 ( たとえば、弱チェリー ) を用いて、設定値に応じて差が出ない判定値、設定値に応じて差が出る判定値、有利区間当選する判定値、および有利区間当選しない判定値を設けることができる。さらに、有利区間当選する判定値が、設定値に依存することがない。

#### 【 0 1 8 8 】

また、図 2 2 ( b ) においては、上述した本実施の形態における B B + 強チェリー 1 ~ 3 を一の抽選対象役 ( B B + 強チェリー ) としたときの例を示す。図 8 に示すように、B B + 強チェリーの判定値数は、役番号 3 5 の B B + 強チェリー 1 の判定値数 1 0 0 と、役番号 3 2 の B B + 強チェリー 3 の判定値数 1 0 0 と、役番号 3 3 の B B + 強チェリー 2 の判定値数 1 0 ~ 6 0 とを合算することで算出できる。たとえば、設定値 1 の場合、合算された判定値数は 2 1 0 となり、設定値 6 の場合、合算された判定値数は 2 6 0 となる。合算された判定値数のうち、設定値に応じて差が出ない判定値数は、役番号 3 5 の B B + 強チェリー 1 の判定値数 1 0 0 と、役番号 3 2 の B B + 強チェリー 3 の判定値数 1 0 0 と、設定値 1 における役番号 3 3 の B B + 強チェリー 2 の判定値数 1 0 とが合算された判定値数 2 1 0 となる。また、設定値に応じて差が出ない判定値数 2 1 0 は、有利区間移行抽選に用いられ、有利区間当選する判定値数である。また、合算された判定値数のうち、設定値に応じて差が出る判定値数は、2 1 0 ~ 2 6 0 となり、この間の判定値数は、有利区間移行抽選に用いられず、有利区間当選しない判定値数である。

#### 【 0 1 8 9 】

このようにすれば、抽選対象役を分けることなく、一の抽選対象役 ( たとえば、B B + 強チェリー ) を用いて、設定値に応じて差が出ない判定値、設定値に応じて差が出る判定値、有利区間当選する判定値、および有利区間当選しない判定値を設けることができる。さらに、有利区間当選する判定値が、設定値に依存することがない。

#### 【 0 1 9 0 】

10

20

30

40

50

## [メイン報知について]

本実施の形態においては、図12に示すように、当選した抽選対象役の種類とメイン報知のタイミングとが予め紐付けられていた。しかしながら、これに限らず、当選した抽選対象役の種類に紐付けられることなく、先報知および後報知のうちのいずれにするかを抽選によって決定してもよい。たとえば、中段チェリー1に当選した場合、複数種類の先報知タイミングのいずれでメイン報知するかを抽選によって決定してもよい。

## 【0191】

本実施の形態においては、図12に示すように、BB+中段チェリー1、BB+中段チェリー2、またはBB+強チェリー1に当選した場合、抽選によって先報知および後報知のいずれかに決定されていた。しかしながら、これに限らず、BB+中段チェリー1、BB+中段チェリー2、またはBB+強チェリー1に当選した場合、当選した抽選対象役の種類とメイン報知のタイミングとが予め紐付けられていてもよい。たとえば、BB+中段チェリー1に当選した場合、先報知が行われ、BB+強チェリー1に当選した場合、後報知が行われてもよい。

10

## 【0192】

本実施の形態においては、役番号35～48の抽選対象役に当選した場合、100%の確率で有利区間への移行が決定するものであった。しかしながら、これに限らず、役番号35～48の抽選対象役に当選した場合、有利区間移行抽選が行われ、当該有利区間移行抽選で当選した場合に有利区間への移行が決定するものであってもよい。また、この場合において、内部抽選での当選確率が高い第1抽選対象役は、内部抽選での当選確率が第1抽選対象役よりも低い第2抽選対象役よりも、有利区間移行抽選で高い確率で有利区間への移行が決定するものであってもよい。さらに、第2抽選対象役に当選したときには、第1抽選対象役に当選したときよりも高い確率で先報知に決定するようにしてもよい。このようにすれば、後報知よりも頻繁に先報知が行われるようになる。

20

## 【0193】

## [外部出力について]

本実施の形態においては、メイン制御部41は、メイン報知を行ったときに有利区間信号を外部出力するものであった。そして、データ表示器は、有利区間信号を受信している間、常に7セグメント表示で「1」を示すことで有利区間である旨を外部に示唆するものであった。しかしながら、外部出力に関する処理は、このようなものに限らない。

30

## 【0194】

たとえば、メイン制御部41は、有利区間として、前兆状態、CZ、およびATを設け、通常区間において内部抽選で移行対象役に当選した場合、メイン報知を行ったときに有利区間信号を外部出力するものであってもよい。その後、メイン制御部41は、まずは前兆状態に制御してもよい。データ表示器は、有利区間信号を受信したときには、たとえば7セグメント表示で「1」を示すことで前兆状態である旨を外部に示唆してもよい。また、メイン制御部41は、前兆状態において、指示機能に係る抽選を行い、その結果として、CZへの移行を決定するか、ATへの移行を決定するか、あるいはそのまま有利区間が終了するかを決定してもよい。メイン制御部41は、CZへの移行が決定されたときには、有利区間信号に加えて、CZである旨を示すCZ信号を外部出力し、ATへの移行が決定されたときには、有利区間信号に加えて、ATである旨を示すAT信号を外部出力し、そのまま有利区間が終了するときには、有利区間信号の外部出力を停止してもよい。データ表示器は、有利区間信号に加えてCZ信号を受信したときには、たとえば7セグメント表示で「2」を示すことでCZである旨を外部に示唆し、有利区間信号に加えてAT信号を受信したときには、たとえば7セグメント表示で「3」を示すことでATである旨を外部に示唆してもよい。一方、データ表示器は、有利区間信号、CZ信号、およびAT信号のいずれも受信していないときには、7セグメント表示で「0」を示すことで通常区間である旨を外部に示唆してもよい。このようにすれば、データ表示器は、メイン制御部41からの信号に基づき、通常区間、前兆状態、CZ、およびATのいずれの状態であるかを外部に示唆することができる。なお、データ表示器は、有利区間信号のみを受信しても、前

40

50

兆状態である旨を外部に示唆しなくてもよい。

【 0 1 9 5 】

さらに、上述した変形例において、メイン制御部 4 1 は、メイン報知を行ったときに有利区間信号を外部出力する一方、データ表示器は、その有利区間信号を受信しなくてもよい。この場合、データ表示器は、有利区間信号を受信しなくても、C Z 信号を受信したときには C Z である旨を外部に示唆し、A T 信号を受信したときには A T である旨を外部に示唆してもよい。また、メイン制御部 4 1 によって外部出力された有利区間信号は、たとえば、有利区間の滞在割合が基準を満たしているか否かを試験するための試験信号として用いられてもよい。

【 0 1 9 6 】

[ B B 示唆演出について ]

本実施の形態においては、移行対象役が B B と同時当選しなかった場合、B B 示唆演出が予め決められた所定確率（たとえば、5 0 %）で実行されるものであった。しかし、これに限らず、移行対象役が B B と同時当選しなかった場合、B B 示唆演出を実行するか否かを抽選によって決定してもよい。この場合において、たとえば、B B と同時当選する確率の高い移行対象役に当選したときには、B B と同時当選する確率の低い移行対象役に当選したときよりも高い確率で B B 示唆演出を実行してもよい。このようにすれば、B B と同時当選する確率の高い移行対象役に当選したときは、B B と同時当選する確率の低い移行対象役に当選したときよりも先報知が行われる確率が低い、その分、B B 示唆演出を高い確率で実行することができる。

【 0 1 9 7 】

また、移行対象役が B B と同時当選せず、かつ C Z 当選した場合において、B B 示唆演出を実行する場合、先報知が行われていれば B B 示唆演出中では有利区間（C Z）に制御されることになる。このため、この B B 示唆演出中に A T に当選した場合、B B 示唆演出の結果を利用して、A T 当選の確定報知を行ってもよい。

【 0 1 9 8 】

[ 有利区間の制御について ]

本実施の形態においては、移行抽選役が B B と同時当選した場合において先報知が行われたときには、内部中における有利区間に制御して、指示機能に係る処理として、ナビや指示機能に係る抽選（たとえば、A T 抽選や上乘せ抽選）が実行されるものであった。しかし、これに限らず、内部中における有利区間に制御する一方で、このような内部中における有利区間では、指示機能に係る処理を実行することなく、その後、B B 入賞によって B B に制御された以降で指示機能に係る処理を実行してもよい。

【 0 1 9 9 】

また、移行対象役が B B と同時当選した場合において先報知が行われたときには、その後の内部中においては有利区間に制御することなく、その後、B B 入賞によって B B に制御された以降で有利区間に制御してもよい。

【 0 2 0 0 】

また、移行対象役が B B と同時当選した場合において先報知が行われたときには、B B 示唆演出によって B B 当選の確定報知が行われた以降で指示機能に係る処理を実行してもよい。

【 0 2 0 1 】

[ ボーナスと同時当選する役の組合せについて ]

本実施の形態においては、図 7 に示すように、B B を 1 種類のみ設けていたが、B B を 2 種類以上設けてもよい。たとえば、特別役として、B B 1 と B B 2 の 2 種類を設けてもよい。この場合において、中段チェリー 1, 2 や強チェリー 1 ~ 3 などの移行対象役は、B B 1 と同時当選する一方で、B B 2 とも同時当選するものであってもよい。

【 0 2 0 2 】

具体的には、B B 1 + 中段チェリー 1、B B 1 + 中段チェリー 2、B B 1 + 強チェリー 1、B B 1 + 強チェリー 2、および B B 1 + 強チェリー 3 といった、B B 1 と移行対象役と

10

20

30

40

50

の同時当選群に加えて、BB2 + 中段チェリー 1、BB2 + 中段チェリー 2、BB2 + 強チェリー 1、BB2 + 強チェリー 2、およびBB2 + 強チェリー 3といったBB2と移行対象役との同時当選群を、抽選対象役に含めてもよい。

【0203】

さらに、移行対象役がボーナス（BB1またはBB2）と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、当選した同時当選群の種類に応じて異なる割合でメイン報知のタイミングを異ならせてもよい。

【0204】

たとえば、BB1 + 中段チェリー 1に当選しかつ有利区間当選したときには先報知が行われるのに対して、BB2 + 中段チェリー 1に当選しかつ有利区間当選したときには後報知が行われてもよい。あるいは、BB1 + 中段チェリー 1に当選しかつ有利区間当選したときには先報知が行われるのに対して、BB2 + 強チェリー 1に当選しかつ有利区間当選したときには後報知が行われてもよい。BB1、BB2、および移行対象役がいずれの組合せであっても、移行対象役がボーナス（BB1またはBB2）と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、当選した同時当選群の種類に応じて異なる割合でメイン報知のタイミングを異ならせてもよい。

10

【0205】

また、上述した例は、BBであったが、RBなどのBB以外の種類のボーナスにおいても、当選した同時当選群の種類に応じて異なる割合でメイン報知のタイミングを異ならせてもよい。

20

【0206】

[サブ報知について]

本実施の形態においては、図13に示すように、CZの種類が1種類で、ATの種類が3種類であり、その種類に応じた態様でサブ報知が行われるものであった。しかし、CZの種類は1種類に限らず、たとえば、ATに制御される確率が段階的に異なる複数種類のCZを備え、当該CZの種類に応じた態様でサブ報知が行われるものであってもよい。

【0207】

本実施の形態においては、前面扉1bにおける化粧パネル1cに設けられたCZランプ57やATランプ58によってサブ報知が行われるものであった。しかし、化粧パネル1cに設けられたランプに限らず、有利区間である旨を示唆するものであればいずれの手段を用いてもよい。たとえば、液晶表示器51の画面に表示される画像（たとえば、CZ中を示唆する画像、AT中を示唆する画像）によって有利区間への制御中である旨を示唆してもよいし、スピーカ53、54による音声（たとえば、CZ中を示唆する音声、AT中を示唆する音声）によって有利区間への制御中である旨を示唆してもよい。これらの場合において、CZの種類やATの種類に応じた態様でサブ報知が行われてもよい。

30

【0208】

[パチンコ遊技機への適用について]

前述した実施の形態では、遊技機の一例であるスロットマシンについて説明した。しかし、これに限らず、いわゆる遊技球を遊技領域に打込んで遊技を行うパチンコ遊技機に対して、前述した実施形態を適用してもよい。

40

【0209】

たとえば、パチンコ遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御部によって制御されるメインランプとして、大当たりラウンド中であることを点灯によって示す大当たりランプと、遊技球を右打ちする期間であることを点灯によって示す右打ちランプと、確変中であることを点灯によって示す確変ランプと、時短中であることを点灯によって示す時短ランプとを備えていてもよい。さらに、大当たりランプについては、16ラウンド大当たり、8ラウンド大当たり、4ラウンド大当たり、および3ラウンド大当たりといったようにラウンド数に応じて異なるランプを備えていてもよい。さらに、パチンコ遊技機は、大当たり図柄停止、大当たり開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）、大当たりラウンド、大当たり終了演出（たとえば、エンディング演出）、確変突入または時短突入といった流れで遊技が行われてもよい。

50



## 【0210】

この場合において、大当りランプは、大当りに当選した場合、大当り開始演出が開始したタイミングで点灯し、大当り終了演出が終了したタイミングで消灯してもよい。右打ちランプは、時短付きの大当りに当選した場合、大当り開始演出が開始したタイミングで点灯し、時短が終了したタイミングで消灯してもよい。確変ランプは、確変付きの大当りに当選した場合、確変突入後に点灯し、次の大当りの大当り開始演出が開始したタイミングで消灯してもよい。時短ランプは、時短付きの大当りに当選した場合、時短突入後に点灯し、次の大当り開始演出が開始したタイミング、または時短が終了したタイミングで消灯してもよい。

## 【0211】

また、パチンコ遊技機は、演出を制御する演出制御部によって制御されるサブランプを備えていてもよい。サブランプは、大当りラウンド中であること、遊技球を右打ちする期間であること、確変中であること、および時短中であることなどを点灯によって示唆するものであってもよい。そして、演出ランプは、上述した遊技制御部によって制御されるメインランプが点灯したタイミング、あるいは当該メインランプが点灯した後のタイミングで点灯してもよい。

## 【0212】

このように、大当り状態などの有利区間への移行を制御する遊技制御部によって有利区間である旨の示唆が最初に行われ、その後、演出制御部の制御によって有利区間である旨の示唆が行われるため、遊技制御部による有利区間である旨の示唆と、演出制御部による有利区間である旨の示唆とを好適に行うことができ、好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。

## 【0213】

なお、上述した本実施の形態および変形例における各種構成、各種処理、各種処理のタイミングなどは、適宜組合せることができる。

## 【0214】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

## 【符号の説明】

## 【0215】

1 スロットマシン、2 L , 2 C , 2 R リール、8 L , 8 C , 8 R ストップスイッチ、12 遊技補助表示器、19 有利区間ランプ、41 メイン制御部、41c RAM、51 液晶表示器、56 演出用スイッチ 57 CZランプ、58 ATランプ、91 サブ制御部、91c RAM。

10

20

30

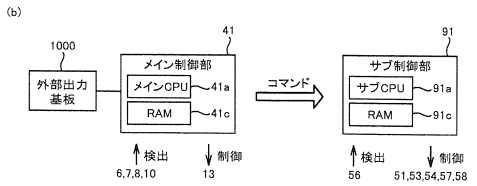
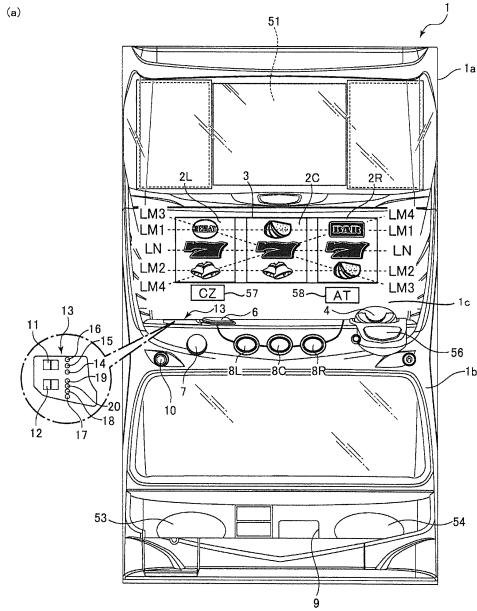
40

50

【図面】

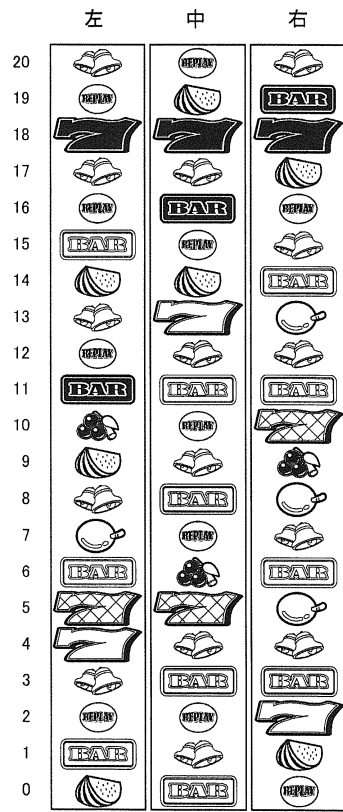
【図 1】

図 1



【図 2】

図 2



10

20

【図 3】

図 3

(a)ナビ報知表示の表示態様

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

(b)払出枚数表示の表示態様

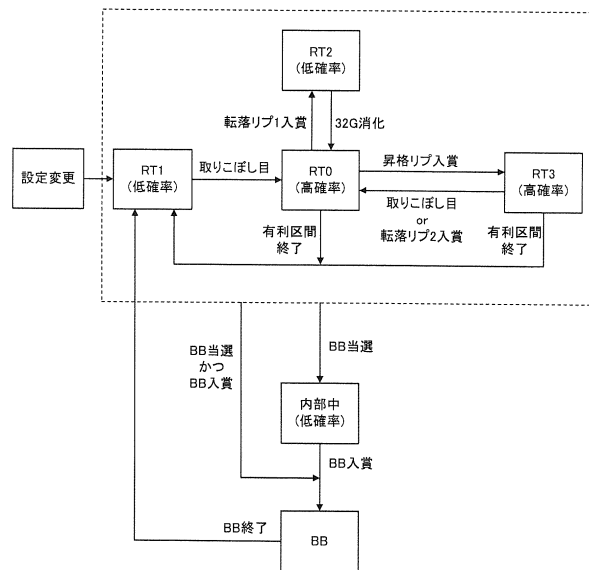
例えば、8枚払出



【図 4】

図 4

遊技状態の遷移



30

40

50

【 図 5 】

図 5

名称	図柄の組合せ	無効ラインに構う図柄の組合せ	払出枚数
BB	白7-白7-白7	-	350枚超えで終了
中段チェリー	チェリー-チェリー-チェリー	-	1枚
右上がりチェリー	黒BAR-チェリー-ブラム	右上がり チェリー-チェリー-チェリー	2枚
下段チェリー	黒BAR-ベルベル	-	2枚
	黒BAR-黒BAR-ベル		
	黒BAR-白BAR-ベル		
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ	上段に スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-白7-リプレイ		
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ	右下がり ベル-ベル-ベル	8枚
	リプレイ-ベル-ブラム		
	ブラム-ベル-リプレイ		
	ブラム-ベル-ブラム		
上段ベル1	リプレイ-白BAR-白BAR	上段に ベル-ベル-ベル	3枚
上段ベル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ベル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ベル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ベル5	ブラム-白BAR-白BAR		
上段ベル6	ブラム-白BAR-黒BAR		
上段ベル7	ブラム-黒BAR-白BAR		
上段ベル8	ブラム-黒BAR-黒BAR		
1枚役1	スイカ-リプレイ-ベル	-	1枚
1枚役2	スイカ-リプレイ-リプレイ	-	1枚

【 図 6 】

図 6

名称	図柄の組合せ	無効ラインに構う図柄の組合せ	遊技状態	払出枚数
通常リブ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	-	-	再遊技
制御用リブ1	リプレイ-リプレイ-ブラム	-	-	再遊技
	ブラム-リプレイ-リプレイ			
	ブラム-リプレイ-ブラム			
	リプレイ-リプレイ-リプレイ			
制御用リブ2	黒7-ベル-黒BAR	-	-	再遊技
	黒7-ベル-白BAR			
	スイカ-ベル-黒BAR			
	スイカ-ベル-白BAR			
	白7-ベル-黒BAR			
	白7-ベル-白BAR			
	ベル-ベル-黒BAR			
制御用リブ3	ベル-ベル-白BAR	-	-	再遊技
	ベル-白BAR-白BAR			
	ベル-白BAR-チェリー			
	ベル-白BAR-スイカ			
	ベル-白BAR-黒7			
	ベル-白BAR-黒7			
	ベル-黒BAR-黒7			
	ベル-黒BAR-白BAR			
	ベル-黒BAR-チェリー			
	ベル-黒BAR-スイカ			
	ベル-黒BAR-黒7			
	ベル-黒BAR-黒7			
	ベル-黒BAR-白7			
	ベル-黒BAR-白7			
転落リブ1	ベル-リプレイ-ベル	-	入賞時→RT2	再遊技
転落リブ2	リプレイ-リプレイ-ベル	-	入賞時→RT0	再遊技
昇格リブ	ベル-白BAR-リプレイ	-	-	再遊技
	ベル-白BAR-ブラム			
	ベル-黒BAR-リプレイ			
	ベル-黒BAR-ブラム			
チェリーリブ	チェリー-ベル-リプレイ	-	-	再遊技
	チェリー-黒BAR-リプレイ			
	チェリー-白BAR-リプレイ			
	ベル-リプレイ-リプレイ			
右下がりスイカリブ	ベル-スイカ-リプレイ	右下がり スイカ-スイカ-スイカ	-	再遊技
	ベル-ベル-リプレイ			

10

20

【 図 7 】

図 7

役番号	抽選対象役	遊技状態				内部中	設定差		有利区間移行		メイン告知タイミング		グループ	
		RT0	RT1	RT2	RT3		あり	なし	あり	なし	先	後		
48	中段チェリー1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	チェリー	
47	中段チェリー2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
46	強チェリー1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
45	弱チェリー1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
44	弱チェリー2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	スイカ	
43	スイカ1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
42	スイカ2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
41	チェリーリブ1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		チェリーリブ
40	チェリーリブ2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
39	スイカリブ1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
38	スイカリブ2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	スイカリブ	
37	BB+中段チェリー1	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	-		
36	BB+中段チェリー2	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	-		
35	BB+強チェリー1	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	-		BB+チェリー
34	BB	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	-		
33	BB+強チェリー2	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	-		
32	BB+強チェリー3	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	-	BB+チェリー	
31	弱チェリー3	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
30	弱チェリー4	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
29	スイカ3	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		スイカ
28	スイカ4	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
27	ベル	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
26	左ベル1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	押し順ベル	
25	左ベル2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
24	左ベル3	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
23	左ベル4	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
22	中ベル1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
21	中ベル2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
20	中ベル3	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
19	中ベル4	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
18	右ベル1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
17	右ベル2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
16	右ベル3	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
15	右ベル4	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		1枚役
14	1枚役	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-		
13	通常リブ	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	通常リブ	
12	昇格リブ1	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-		
11	昇格リブ2	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-		
10	昇格リブ3	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-		昇格リブ
9	昇格リブ4	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-		
8	昇格リブ5	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-		
7	昇格リブ6	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-	維持転リブ	
6	維持転リブ1	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-		
5	維持転リブ2	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-		
4	維持転リブ3	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-		
3	維持転リブ4	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-		
2	維持転リブ5	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-		
1	維持転リブ6	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-		

【 図 8 】

図 8

役番号	抽選対象役	判定枚数	データ
48	中段チェリー1	4	<データ開始>
47	中段チェリー2	100	
46	強チェリー1	200	
45	弱チェリー1	.	
44	弱チェリー2	.	
43	スイカ1	.	
42	スイカ2	.	
41	チェリーリブ1	.	
40	チェリーリブ2	.	
39	スイカリブ1	.	
38	スイカリブ2	.	
37	BB+中段チェリー1	.	
36	BB+中段チェリー2	.	
35	BB+強チェリー1	100	
34	BB+強チェリー2	200	
33	BB+強チェリー3	200	
32	弱チェリー3	.	
31	弱チェリー4	.	
30	スイカ3	.	
29	スイカ4	.	
28	ベル	.	
27	左ベル1	.	
26	左ベル2	.	
25	左ベル3	.	
24	左ベル4	.	
23	中ベル1	.	
22	中ベル2	.	
21	中ベル3	.	
20	中ベル4	.	
19	右ベル1	.	
18	右ベル2	.	
17	右ベル3	.	
16	右ベル4	.	
15	1枚役	.	
14	通常リブ	.	
13	昇格リブ1	.	
12	昇格リブ2	.	
11	昇格リブ3	.	
10	昇格リブ4	.	
9	昇格リブ5	.	
8	昇格リブ6	.	
7	維持転リブ1	.	
6	維持転リブ2	.	
5	維持転リブ3	.	
4	維持転リブ4	.	
3	維持転リブ5	.	
2	維持転リブ6	.	
1	維持転リブ6	.	

設定差なし  
1バイトデータ

設定差なし  
2バイトデータ

設定差あり  
1バイトデータ

設定差あり  
2バイトデータ

30

40

50

【 図 9 】

図 9

抽選対象役	組合せ
BB	BB
中段チェリー1	中段チェリー
中段チェリー2	中段チェリー+1枚役1
強チェリー1	右上がりチェリー
強チェリー2	右上がりチェリー+1枚役1
強チェリー3	右上がりチェリー+1枚役1+1枚役2
弱チェリー1	下段チェリー
弱チェリー2	下段チェリー+1枚役1
弱チェリー3	下段チェリー+1枚役1+1枚役2
弱チェリー4	下段チェリー+1枚役2
スイカ1	上段スイカ
スイカ2	上段スイカ+1枚役1
スイカ3	上段スイカ+1枚役1+1枚役2
スイカ4	上段スイカ+1枚役2
ベル	中段ベル
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8
左ベル2	右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル6
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル5
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル6
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8
1枚役	1枚役+1枚役2
チェリーリブ1	チェリーリブ
チェリーリブ2	チェリーリブ+制御用リブ1
スイカリブ1	右下がりスイカリブ
スイカリブ2	右下がりスイカリブ+制御用リブ1
通常リブ	通常リブ
昇格リブ1	昇格リブ+転落リブ1
昇格リブ2	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ1
昇格リブ3	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ2
昇格リブ4	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ3
昇格リブ5	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ2
昇格リブ6	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ1+制御用リブ3
維持転リブ1	通常リブ+転落リブ2
維持転リブ2	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ1
維持転リブ3	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ2
維持転リブ4	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ3
維持転リブ5	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ1+制御用リブ2
維持転リブ6	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ1+制御用リブ3

【 図 1 0 】

図 1 0

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル5or上段ベル8or取りこぼし
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル6or上段ベル7or取りこぼし
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル2or上段ベル3or取りこぼし
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル2or上段ベル4or取りこぼし
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル2or上段ベル5or取りこぼし
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル1or上段ベル6or取りこぼし
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル4or上段ベル7or取りこぼし
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル3or上段ベル8or取りこぼし
右ベル1	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル3or上段ベル5or取りこぼし
右ベル2	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル1or上段ベル7or取りこぼし
右ベル3	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル4or上段ベル6or取りこぼし
右ベル4	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル2or上段ベル8or取りこぼし

10

20

【 図 1 1 】

図 1 1

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
昇格リブ1	順押し	昇格リブ
	順押し以外	転落リブ1
昇格リブ2	挟み押し	昇格リブ
	挟み押し以外	転落リブ1
昇格リブ3	中左押し	昇格リブ
	中左押し以外	転落リブ1
昇格リブ4	中右押し	昇格リブ
	中右押し以外	転落リブ1
昇格リブ5	逆挟み押し	昇格リブ
	逆挟み押し以外	転落リブ1
昇格リブ6	逆押し	昇格リブ
	逆押し以外	転落リブ1
維持転リブ1	順押し	通常リブ
	順押し以外	転落リブ2
維持転リブ2	挟み押し	通常リブ
	挟み押し以外	転落リブ2
維持転リブ3	中左押し	通常リブ
	中左押し以外	転落リブ2
維持転リブ4	中右押し	通常リブ
	中右押し以外	転落リブ2
維持転リブ5	逆挟み押し	通常リブ
	逆挟み押し以外	転落リブ2
維持転リブ6	逆押し	通常リブ
	逆押し以外	転落リブ2

【 図 1 2 】

図 1 2

役番号	抽選対象役	メイン報知タイミング							
		先報知						後報知	
		スタート 操作	第1停止 操作	第2停止 操作	第3停止 操作	第3停止 操作離し	払出終了	自動賭数 設定の完了	BB入賞 ゲーム
48	中段チェリー1	×	×	×	×	○	×	×	×
47	中段チェリー2	○	×	×	×	×	×	×	×
46	強チェリー1	○	×	×	×	×	×	×	×
45	強チェリー2	×	○	×	×	×	×	×	×
44	強チェリー3	×	×	×	×	×	○	×	×
43	スイカ1	×	×	○	×	×	×	×	×
42	スイカ2	×	×	×	×	×	○	×	×
41	チェリーリブ1	×	×	×	×	×	×	○	×
40	チェリーリブ2	×	×	×	○	×	×	×	×
39	スイカリブ1	×	×	×	×	×	×	○	×
38	スイカリブ2	×	×	×	○	×	×	×	×
37	BB+中段チェリー1	×	×	×	×	○ (50%)	×	×	○ (50%)
36	BB+中段チェリー2	×	×	×	×	○ (50%)	×	×	○ (50%)
35	BB+強チェリー1	×	×	×	×	○ (50%)	×	×	○ (50%)

30

40

50

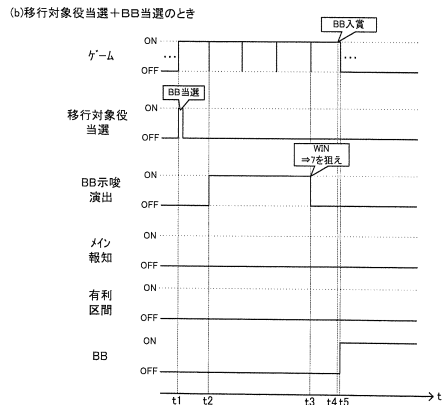
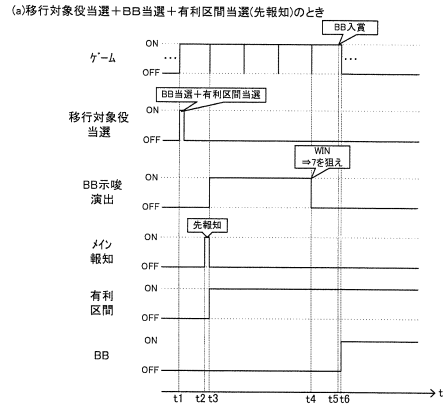
【図 1 3】

図 1 3

種類	状態				
	通常区間	有利区間			
	消灯	CZ	通常AT	有利AT	特別AT
メイン 報知	○ <sup>19</sup> ○ ○	● <sup>19</sup> ○ ○ 変化なし	● <sup>19</sup> ○ ○ 変化なし	● <sup>19</sup> ○ ○ 変化なし	● <sup>19</sup> ○ ○ 変化なし
サブ 報知	[ ] 57	[ CZ ] ※白色で点灯 57	[ ] 57	[ AT ] ※白色で点灯 57	[ AT ] ※白色で点灯 57
	[ ] 58	[ ] 58	[ AT ] ※白色で点灯 58	[ AT ] ※赤色で点灯 58	[ AT ] ※赤色で点滅 58

【図 1 4】

図 1 4



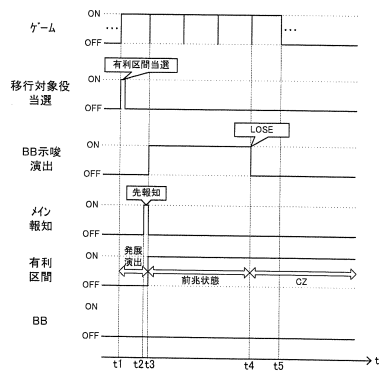
10

20

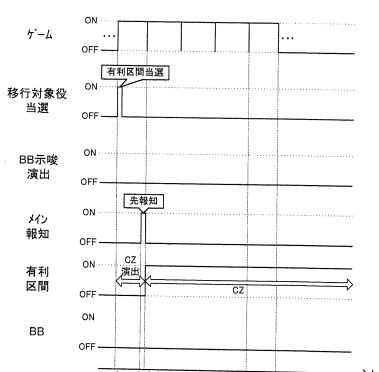
【図 1 5】

図 1 5

(c) 移行対象役当選+有利区間当選のとき(BB示唆演出あり)



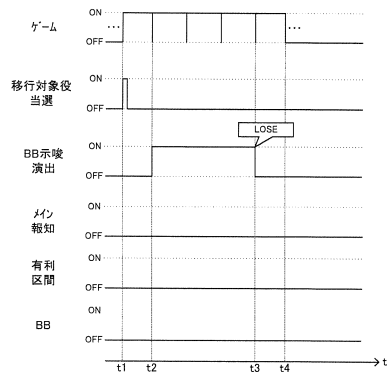
(d) 移行対象役当選+有利区間当選のとき(BB示唆演出なし)



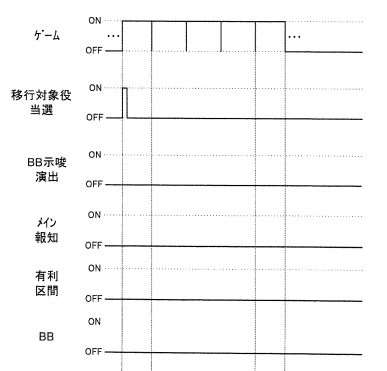
【図 1 6】

図 1 6

(e) 移行対象役当選のとき(BB示唆演出あり)



(f) 移行対象役当選(BB示唆演出なし)



30

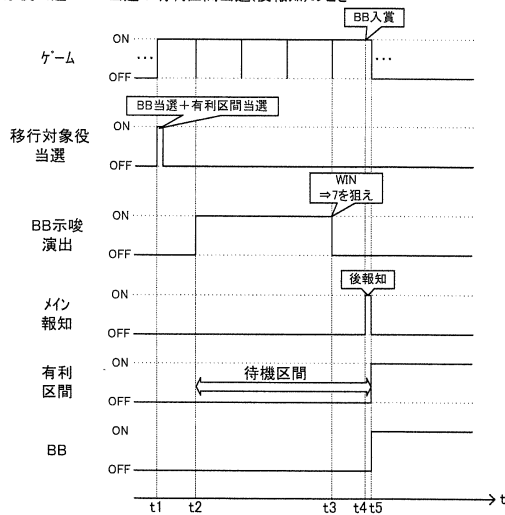
40

50

【図17】

図17

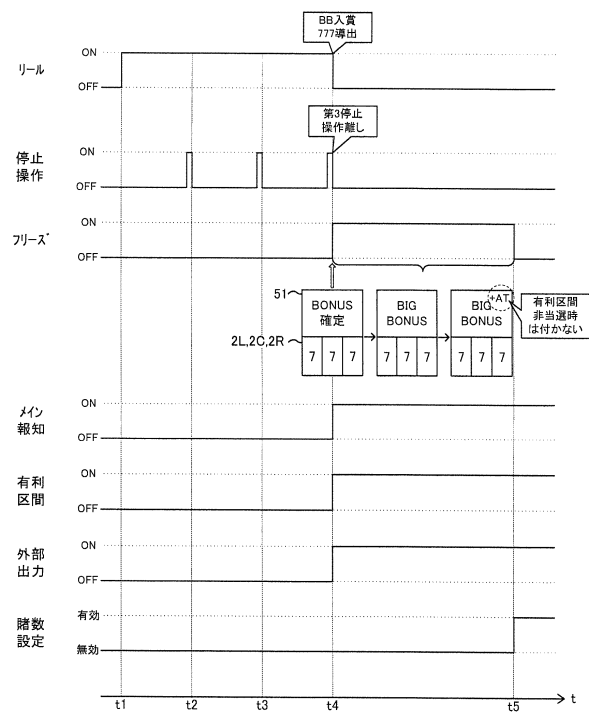
(g)移行対象役当選+BB当選+有利区間当選(後報知)のとき



【図18】

図18

通常区間から有利区間に移行するとき



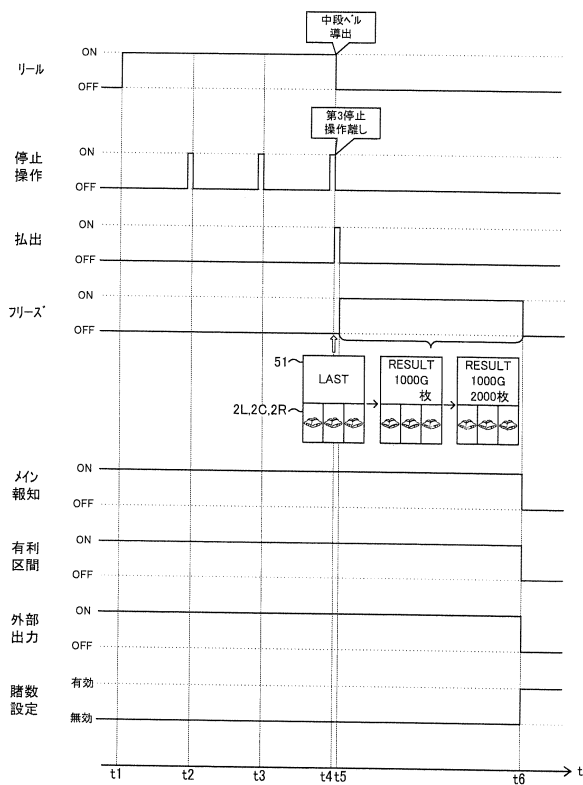
10

20

【図19】

図19

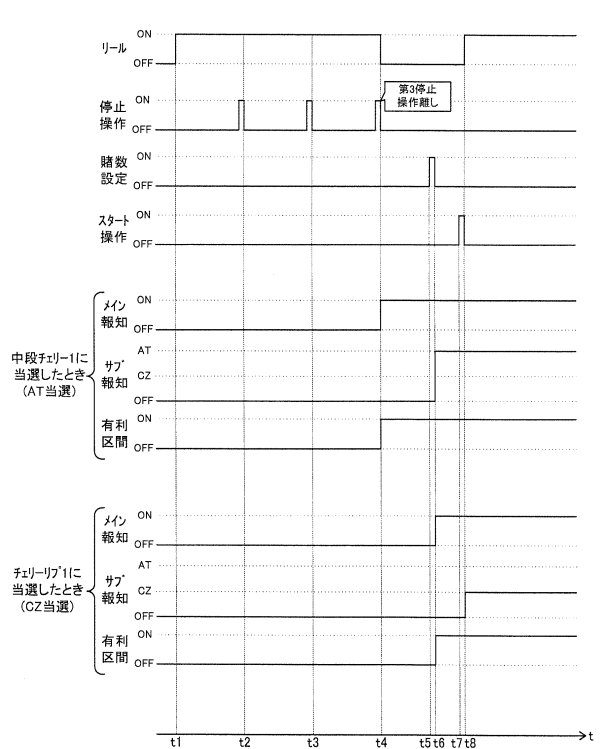
有利区間から通常区間に移行するとき



【図20】

図20

通常区間から有利区間に移行するとき



30

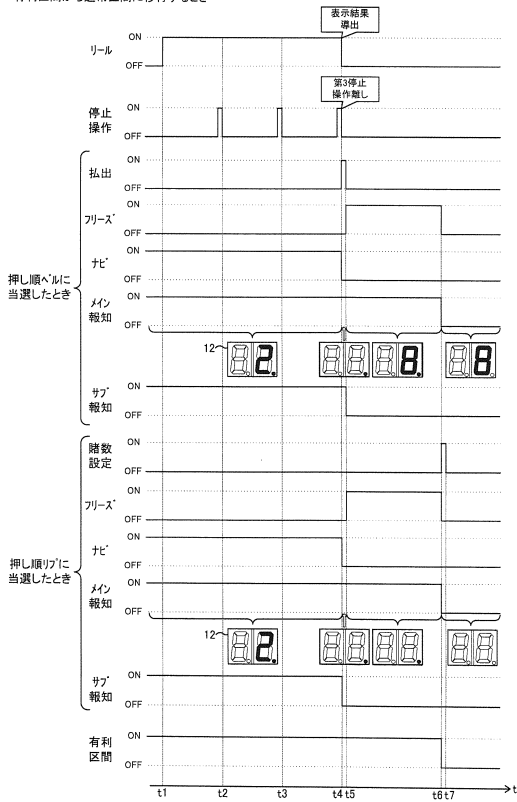
40

50

【図 2 1】

図 2 1

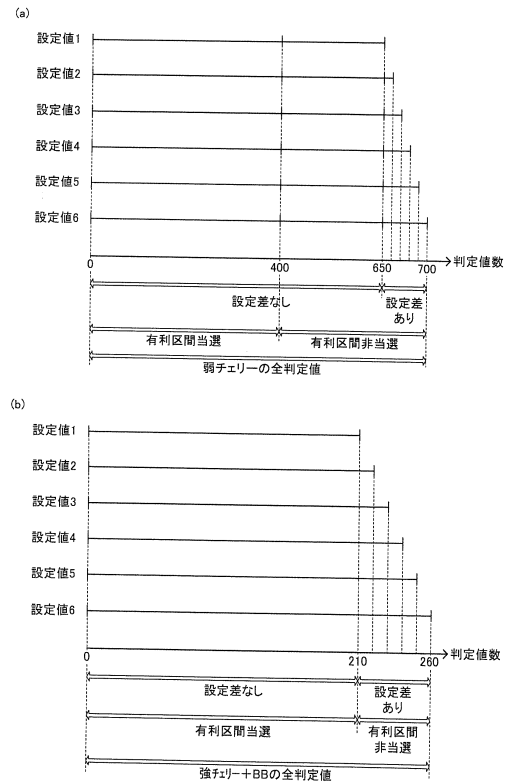
有利区間から通常区間に移行するとき



【図 2 2】

図 2 2

抽選対象役の判定値の一例



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 6 1 1 2 5 2 7 ( J P , B 1 )  
特開 2 0 1 6 - 1 1 2 0 2 6 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 0 1 3 8 1 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 5 5 0 2 9 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 1 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 5 / 0 4