

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7496720号  
(P7496720)

(45)発行日 令和6年6月7日(2024.6.7)

(24)登録日 令和6年5月30日(2024.5.30)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全121頁)

(21)出願番号	特願2020-106922(P2020-106922)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和2年6月22日(2020.6.22)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2022-1204(P2022-1204A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和4年1月6日(2022.1.6)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和5年5月30日(2023.5.30)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	佐藤 洋允

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、  
遊技者にとって有利な操作態様が報知される有利状態に制御可能な有利区間に制御する有利区間制御手段と、  
前記有利区間において遊技用価値の増加量を計数する計数手段と、  
前記有利区間において前記計数手段により計数された遊技用価値の増加量が特定量を超えたときに、前記有利区間を終了させる有利区間終了手段と、  
前記有利状態において特定条件が成立した場合に、前記計数手段により計数された遊技用価値の増加量が前記特定量を超えるまで制御され、遊技者にとって有利な操作態様が報知される特別状態に制御する特別状態制御手段と、  
前記有利状態において前記特定条件が成立する前に特別条件が成立した場合に、前記有利状態に制御される期間を延長するための制御を行う延長制御手段と、  
前記特別状態において前記特別条件が成立したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、  
を備え、  
前記特別状態において前記計数手段により計数された遊技用価値の増加量が前記特定量を超えた場合に、前記有利区間終了手段により前記有利区間が終了され、

前記有利区間終了手段により前記有利区間が終了される場合に、前記有利状態および前記特別状態が終了され、

前記特別状態に制御された期間が特定期間を超えた場合に、前記特別条件を成立させない制御、または前記特別条件が成立しても前記特典を付与しない制御を行う、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

10

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンとしては、特定数値が規定値に到達することが確定する場合に、特典を付与するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2017-184905号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

20

【0004】

特許文献1に記載された遊技機のように、特典を付与する制御に関連して改良の余地がある。

【0005】

本発明は、特典を付与する制御に関連して改良を施した遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

30

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、

遊技者にとって有利な操作態様が報知される有利状態に制御可能な有利区間に制御する有利区間制御手段と、

前記有利区間において遊技用価値の増加量を計数する計数手段と、

前記有利区間において前記計数手段により計数された遊技用価値の増加量が特定量を超えたときに、前記有利区間を終了させる有利区間終了手段と、

前記有利状態において特定条件が成立した場合に、前記計数手段により計数された遊技用価値の増加量が前記特定量を超えるまで制御され、遊技者にとって有利な操作態様が報知される特別状態に制御する特別状態制御手段と、

40

前記有利状態において前記特定条件が成立する前に特別条件が成立した場合に、前記有利状態に制御される期間を延長するための制御を行う延長制御手段と、

前記特別状態において前記特別条件が成立したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、

を備え、

前記特別状態において前記計数手段により計数された遊技用価値の増加量が前記特定量を超えた場合に、前記有利区間終了手段により前記有利区間が終了され、

前記有利区間終了手段により前記有利区間が終了される場合に、前記有利状態および前記特別状態が終了され、

前記特別状態に制御された期間が特定期間を超えた場合に、前記特別条件を成立させな

50

い制御、または前記特別条件が成立しても前記特典を付与しない制御を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御された後、意図的に遊技用価値の増加を抑えることで特別状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特定期間の経過により特典が付与されなくなるため、特典の付与を目的として意図的に特別状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

【 0 0 0 7 】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【図 1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図 2】リールの図柄配列を示す図である。

【図 3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 4】遊技状態の遷移について説明するための図である。

【図 5】内部抽選の抽選対象について説明するための図である。

【図 6】ナビ対象役について説明するための図である。

【図 7】通常遊技状態と、特別遊技状態における小役の当選確率について説明するための図である。

【図 8】メイン制御部が行うメイン処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 9】通常区間及び有利区間における遊技の流れを示す図である。

【図 10】各有利区間状態において実行されるナビ報知（ナビ演出）、抽選について説明するための図である。

【図 11】各有利区間状態及び対応する演出状態の制御について説明するための図である。

【図 12】各有利区間状態及び対応する演出状態の制御について説明するための図である。

【図 13】各有利区間状態及び対応する演出状態の制御について説明するための図である。

【図 14】各有利区間状態及び対応する演出状態の制御について説明するための図である。

【図 15】各有利区間状態及び対応する演出状態の制御について説明するための図である。

【図 16】勝率アップ前兆演出に関する演出について説明するための図である。

【図 17】勝率アップ前兆演出のうちシナリオ演出について説明するための図である。

【図 18】勝率アップ前兆演出のうちシナリオ演出について説明するための図である。

【図 19】勝率アップ前兆演出のうちシナリオ演出について説明するための図である。

【図 20】勝率アップ前兆演出のうちシナリオ演出について説明するための図である。

【図 21】勝率アップ前兆演出のうちシナリオ演出について説明するための図である。

【図 22】勝率アップ前兆演出のうちシナリオ演出について説明するための図である。

【図 23】勝率アップ前兆演出のうち特定演出について説明するための図である。

【図 24】勝率アップ前兆演出において実行される各演出について説明するための図である。

【図 25】勝率アップ前兆演出において実行される各演出について説明するための図である。

【図 26】勝率アップ前兆演出において実行される各演出について説明するための図である。

【図 27】勝率アップ前兆演出のうちシナリオ演出の演出パターンの選択率について説明するための図である。

【図 28】勝率アップ前兆演出のうち特定演出の演出パターンの選択率について説明するための図である。

【図 29】C Z・A T 前兆演出について説明するための図である。

【図 30】C Z・A T 前兆演出における選択演出のルーレットパートについて説明するための図である。

10

20

30

40

50

【図 3 1】C Z・A T 前兆演出における選択演出で実行され得る演出及び選択パートについて説明するための図である。

【図 3 2】C Z・A T 前兆演出における選択演出の演出パターンについて説明するための図である。

【図 3 3】C Z・A T 前兆演出における選択演出の演出パターンの選択率について説明するための図である。

【図 3 4】C Z・A T 前兆演出における選択演出の演出パターンの選択率について説明するための図である。

【図 3 5】C Z・A T 前兆演出における選択演出のルーレットパートの変形例について説明するための図である。

10

【図 3 6】100 枚信号の出力状況及び獲得枚数表示の推移について説明するための図である。

【図 3 7】メダルカウンタ更新処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 8】100 枚信号出力処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 3 9】A T 状態における獲得枚数表示の切り替えについて説明するための図である。

【図 4 0】E D 状態における特典の付与に関する制御の第 1 形態について説明するための図である。

【図 4 1】設定示唆演出について説明するための図である。

【図 4 2】E D 状態における特典の付与に関する制御の第 2 形態について説明するための図である。

20

【図 4 3】E D 状態における特典の付与に関する制御の第 3 形態について説明するための図である。

【図 4 4】E D 状態における特典の付与に関する制御の第 4 形態について説明するための図である。

【図 4 5】E D 状態における特典の付与に関する制御の第 5 形態について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機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。

【0010】

30

[形態 1]

形態 1 - 1 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

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（スロットマシン 1）において、

特典（勝率アップ）を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（勝率アップ移行抽選）と、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定されたゲームから少なくとも 1 ゲームが行われた後の特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）で前記特典（勝率アップ）を付与する旨を報知する特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）を行う特典付与報知手段と、

40

を備え、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定された後、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）までの演出制御は、第 1 演出制御（勝率アップ前兆演出の開始後 5 ゲームで勝率アップ告知が表示される制御、夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御）と、第 2 演出制御（勝率アップ前兆演出の開始後 4 ゲームで勝率アップ告知が表示される制御、昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御）と、を含み、

前記特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）を行う報知制御は、前記特定ゲームの終了後に前記特典付与報知を行う終了後報知制御（勝率アップ前兆の最終ゲーム

50

において第3停止操作以降の操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御)と、前記特定ゲームの終了前に前記特典付与報知を行う終了前報知制御(勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて第1停止操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御)と、を含み、

前記終了後報知制御及び前記終了前報知制御のうち前記終了前報知制御(勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて第1停止操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御)が行われる割合は、前記第1演出制御(勝率アップ前兆演出の開始後5ゲームで勝率アップ告知が表示される制御、夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御)が行われる場合と前記第2演出制御(勝率アップ前兆演出の開始後4ゲームで勝率アップ告知が表示される制御、昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御)が行われる場合とで異なる

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定された後、特典付与報知が行われる特定ゲームまでの演出制御に応じて好適なタイミングで特典を付与する旨が報知されるので、演出効果を高めることができる。

#### 【0011】

形態1-2のスロットマシンは、形態1-1に記載のスロットマシンであって、表示手段(液晶表示器51)を備え、

前記第1演出制御は、前記表示手段(液晶表示器51)に前記特典(勝率アップ)を付与する旨が決定される前の背景画像と異なる特別背景画像(夜背景画像)を表示させる演出制御であり、

20

前記第2演出制御は、前記表示手段(液晶表示器51)に前記特典を付与する旨が決定される前の背景画像と共通の背景画像(昼背景画像)を表示する演出制御であり、

前記終了後報知制御及び前記終了前報知制御のうち前記終了前報知制御(勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて第1停止操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御)が行われる割合は、前記第1演出制御(夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御)が行われる場合よりも前記第2演出制御(昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御)が行われる場合の方が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定される前の背景画像と異なる特別背景画像が表示される場合よりも特典を付与する旨が決定される前の背景画像と共通の背景画像が表示される場合の方が特定ゲームの終了前のタイミングで特典を付与する旨が報知されやすいので、報知されたときの意外性を高めることができる。

30

#### 【0012】

形態1-3のスロットマシンは、形態1-1または1-2に記載のスロットマシンであって、

前記第1演出制御は、前記特典(勝率アップ)を付与する旨が決定されたゲームから前記特定ゲーム(勝率アップ前兆の最終ゲーム)までのゲーム数が所定ゲーム数(5ゲーム)以上となる演出制御であり、

前記第2演出制御は、前記特典(勝率アップ)を付与する旨が決定されたゲームから前記特定ゲーム(勝率アップ前兆の最終ゲーム)までのゲーム数が所定ゲーム数未満(4ゲーム)となる演出制御であり、

40

前記終了後報知制御及び前記終了前報知制御のうち前記終了前報知制御(勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて第1停止操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御)が行われる割合は、前記第1演出制御(勝率アップ前兆演出の開始後5ゲームで勝率アップ告知が表示される制御)が行われる場合よりも前記第2演出制御(勝率アップ前兆演出の開始後4ゲームで勝率アップ告知が表示される制御)が行われる場合の方が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定されたゲームから所定ゲーム数未満のゲー

50

ム数で特典を付与する旨が報知される場合に特定ゲームの終了前のタイミングで特典を付与する旨が報知されやすいので、報知されたときの意外性を高めることができる。

【 0 0 1 3 】

形態 1 - 4 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特典（勝率アップ）を付与するか否かが決定されたゲームにおいて前記特典を付与するか否かが決定された旨を示唆する決定示唆制御（勝率アップ移行示唆演出、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイの図柄組合せの停止）を行うことが可能な決定示唆制御手段を備える

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、決定示唆制御が行われることで、特典を付与するか否かが決定された旨が示唆されるので、その後の特定ゲームにおいて特典を付与する旨が報知されることを期待させることができる。

【 0 0 1 4 】

形態 1 - 5 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記終了後報知制御（勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて第 3 停止操作以降の操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御）を行う場合に、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）において特定演出を実行する特定演出実行手段（サブ制御部 91）を備える

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されることで当該ゲームにおいて特典を付与する旨が報知されることを期待させることができる。

【 0 0 1 5 】

[ 形態 2 ]

形態 2 - 1 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

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（スロットマシン 1）において、

30

特典（勝率アップ）を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（勝率アップ移行抽選）と、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定されたゲームから少なくとも 1 ゲームが行われた後の特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）で前記特典（勝率アップ）を付与する旨を報知する特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）を行う特典付与報知手段と、

を備え、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定された後、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）までの演出制御は、第 1 演出制御（勝率アップ前兆演出の開始後 5 ゲームで勝率アップ告知が表示される制御、夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御）と、第 2 演出制御（勝率アップ前兆演出の開始後 4 ゲームで勝率アップ告知が表示される制御、昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御）と、を含み、

40

前記特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）を行う報知制御は、遊技を進行させる遊技進行操作とは異なる特定操作を契機として前記特典付与報知を行う特定契機報知制御（勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて演出操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御）と、前記遊技進行操作を契機として前記特典付与報知を行う進行契機報知制御（勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて第 1 停止操作または第 3 停止操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御）と、を含み、

前記特定契機報知制御及び前記進行契機報知制御のうち前記特定契機報知制御（勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて演出操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果

50

を表示する制御)が行われる割合は、前記第1演出制御(勝率アップ前兆演出の開始後5ゲームで勝率アップ告知が表示される制御、夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御)が行われる場合と前記第2演出制御(勝率アップ前兆演出の開始後4ゲームで勝率アップ告知が表示される制御、昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御)が行われる場合とで異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定された後、特典付与報知が行われる特定ゲームまでの演出制御に応じて好適なタイミングで特典を付与する旨が報知されるので、演出効果を高めることができる。

#### 【0016】

形態2-2のスロットマシンは、形態2-1に記載のスロットマシンであって、表示手段(液晶表示器51)を備え、

前記第1演出制御は、前記表示手段(液晶表示器51)に前記特典(勝率アップ)を付与する旨が決定される前の背景画像と異なる特別背景画像(夜背景画像)を表示させる演出制御であり、

前記第2演出制御は、前記表示手段(液晶表示器51)に前記特典を付与する旨が決定される前の背景画像と共通の背景画像(昼背景画像)を表示する演出制御であり、

前記特定契機報知制御及び前記進行契機報知制御のうち前記特定契機報知制御(勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて演出操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御)が行われる割合は、前記第1演出制御(夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御)が行われる場合よりも前記第2演出制御(昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される制御)が行われる場合の方が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定される前の背景画像と異なる特別背景画像が表示される場合よりも特典を付与する旨が決定される前の背景画像と共通の背景画像が表示される場合の方が、遊技を進行させ遊技進行操作とは異なる特定操作を契機として特典を付与する旨が報知されやすいので、報知されたときの意外性を高めることができる。

#### 【0017】

形態2-3のスロットマシンは、形態2-1または2-2に記載のスロットマシンであって、

前記第1演出制御は、前記特典(勝率アップ)を付与する旨が決定されたゲームから前記特定ゲーム(勝率アップ前兆の最終ゲーム)までのゲーム数が所定ゲーム数(5ゲーム)以上となる演出制御であり、

前記第2演出制御は、前記特典(勝率アップ)を付与する旨が決定されたゲームから前記特定ゲーム(勝率アップ前兆の最終ゲーム)までのゲーム数が所定ゲーム数未満(4ゲーム)となる演出制御であり、

前記特定契機報知制御及び前記進行契機報知制御のうち前記特定契機報知制御(勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて演出操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御)が行われる割合は、前記第1演出制御(勝率アップ前兆演出の開始後5ゲームで勝率アップ告知が表示される制御)が行われる場合よりも前記第2演出制御(勝率アップ前兆演出の開始後4ゲームで勝率アップ告知が表示される制御)が行われる場合の方が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定されたゲームから所定ゲーム数未満のゲーム数で特典を付与する旨が報知される場合に特定操作を契機として特典を付与する旨が報知されやすいので、報知されたときの意外性を高めることができる。

#### 【0018】

形態2-4のスロットマシンは、形態2-1~2-3のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特典(勝率アップ)を付与するか否かが決定されたゲームにおいて前記特典を付与

10

20

30

40

50

するか否かが決定された旨を示唆する決定示唆制御（勝率アップ移行示唆演出、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイの図柄組合せの停止）を行うことが可能な決定示唆制御手段を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、決定示唆制御が行われることで、特典を付与するか否かが決定された旨が示唆されるので、その後の特定ゲームにおいて特典を付与する旨が報知されることを期待させることができる。

【0019】

形態2-5のスロットマシンは、形態2-1~2-4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定契機報知制御（勝率アップ前兆の最終ゲームにおいて演出操作を契機として勝率アップに制御する旨の演出結果を表示する制御）を行う場合に、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）において特定演出を実行する特定演出実行手段（サブ制御部91）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出が実行されることで、当該ゲームにおいて特典を付与する旨が報知されることを期待させることができる。

【0020】

[形態3]

形態3-1のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を備え、

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（スロットマシン1）において、

特典（勝率アップ）を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（勝率アップ移行抽選）と、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定されたゲームから複数ゲームが行われた後の特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）で前記特典（勝率アップ）を付与する旨を報知する特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）を行う特典付与報知手段と、を備え、

1ゲーム間に行われる演出は、

第1種類の演出（演出A）を実行した後、特定タイミング（第3停止操作以降の操作）において示唆画像（チャンスロゴA、B、小役告知）を表示する第1特定示唆演出と、

第2種類の演出（演出B）を実行した後、前記特定タイミング（第3停止操作以降の操作）において示唆画像（チャンスロゴA、B、小役告知）を表示する第2特定示唆演出と、

前記第1種類の演出（演出A）を実行した後、特別タイミング（第1停止操作）において示唆画像（チャンスロゴA、B、小役告知）を表示する第1特別示唆演出と、

前記第2種類の演出（演出B）を実行した後、前記特別タイミング（第1停止操作）において示唆画像（チャンスロゴA、B、小役告知）を表示する第2特別示唆演出と、

を含み、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定された後、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）までの複数ゲームにおいて前記第1特定示唆演出、前記第2特定示唆演出、前記第1特別示唆演出及び前記第2特別示唆演出のうち前記第1特定示唆演出及び前記第1特別示唆演出（演出Aが実行される演出パターン）を高確率で行う前兆制御（演出Aを実行する演出パターンが3回以上含まれるシナリオ）を実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定された後、特典付与報知が行われる特定ゲームまでの複数ゲームにおいて、第1種類の演出が実行された後、示唆画像が表示される演出が頻発することで特典が付与されていることを期待させることができる。

【0021】

10

20

30

40

50

形態 3 - 2 のスロットマシンは、形態 3 - 1 に記載のスロットマシンであって、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定された後、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）までの複数ゲームにおいて前記第 1 特定示唆演出、前記第 2 特定示唆演出、前記第 1 特別示唆演出及び前記第 2 特別示唆演出のうち前記第 2 特定示唆演出及び前記第 2 特別示唆演出（演出 B が実行される演出パターン）を高確率で行う前兆制御（演出 B を実行する演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオ）を実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定された後、特典付与報知が行われる特定ゲームまでの複数ゲームにおいて、第 2 種類の演出が実行された後、示唆画像が表示される演出が頻発することで特典が付与されていることを期待させることができる。

10

【 0 0 2 2 】

形態 3 - 3 のスロットマシンは、形態 3 - 1 または 3 - 2 に記載のスロットマシンであって、

前記第 1 種類の演出（演出 A）及び前記第 2 種類の演出（演出 B）は、それぞれ複数種類の態様（演出 A 1、演出 A 2 / 演出 B 1、演出 B 2）を含み、

前記第 1 種類の演出（演出 A）が実行される場合及び前記第 2 種類の演出（演出 B）が実行される場合に、実行される態様の種類の割合が前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）において前記特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）が行われるか否かに応じて異なる

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、いずれの態様で第 1 種類の演出または第 2 種類の演出が実行されるのかに注目させることができる。

【 0 0 2 3 】

形態 3 - 4 のスロットマシンは、形態 3 - 1 ~ 3 - 3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 1 種類の演出（演出 A）及び前記第 2 種類の演出（演出 B）は、いずれもゲームの開始操作に基づいて開始する演出である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ゲームの開始操作によりゲームが開始したときに実行される演出の種類に注目させることができる。

30

【 0 0 2 4 】

形態 3 - 5 のスロットマシンは、形態 3 - 1 ~ 3 - 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 1 種類の演出（演出 A）及び前記第 2 種類の演出（演出 B）は、表示領域の背景（背景画像）を含む演出画像を演出実行前の演出画像から切り変えて実行される演出であることを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 の種類の演出または第 2 の演出が実行されたことを容易に認識させることができる。

【 0 0 2 5 】

形態 3 - 6 のスロットマシンは、形態 3 - 1 ~ 3 - 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特典（勝率アップ）を付与するか否かが決定された後の前兆期間（勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆）以外の期間には、同じ種類の演出が連続して実行されることを抑制する

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、特典を付与するか否かが決定された後の前兆期間以外において、前兆期間であると誤認されてしまうことを防止できる。

【 0 0 2 6 】

[ 形態 4 ]

形態 4 - 1 のスロットマシンは、

50

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

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（スロットマシン 1）において、

特典（勝率アップ）を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（勝率アップ移行抽選）と、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定されたゲームから複数ゲームが行われた後の特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）で前記特典（勝率アップ）を付与する旨を報知する特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）を行う特典付与報知手段と、を備え、

10

1 ゲーム間に行われる演出は、

第 1 種類の演出（演出 A）を実行した後、特定タイミング（第 3 停止操作以降の操作）において示唆画像（チャンスロゴ A、B、小役告知）を表示する第 1 特定示唆演出と、

第 2 種類の演出（演出 B）を実行した後、前記特定タイミング（第 3 停止操作以降の操作）において示唆画像（チャンスロゴ A、B、小役告知）を表示する第 2 特定示唆演出と、

前記第 1 種類の演出（演出 A）を実行した後、特別タイミング（第 1 停止操作）において示唆画像（チャンスロゴ A、B、小役告知）を表示する第 1 特別示唆演出と、

前記第 2 種類の演出（演出 B）を実行した後、前記特別タイミング（第 1 停止操作）において示唆画像（チャンスロゴ A、B、小役告知）を表示する第 2 特別示唆演出と、

を含み、

20

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定された後、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）までの複数ゲームにおいて前記第 1 特定示唆演出、前記第 2 特定示唆演出、前記第 1 特別示唆演出及び前記第 2 特別示唆演出のうち前記第 1 特定示唆演出及び前記第 2 特定示唆演出（第 3 停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出パターン）を高確率で行う前兆制御（第 3 停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオ）を実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定された後、特典付与報知が行われる特定ゲームまでの複数ゲームにおいて、第 1 種類の演出または第 2 種類の演出が実行された後、特定タイミングにおいて示唆画像が表示される演出が頻発することで特典が付与されていることを期待させることができる。

30

【0027】

形態 4 - 2 のスロットマシンは、形態 4 - 1 に記載のスロットマシンであって、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定された後、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）までの複数ゲームにおいて前記第 1 特定示唆演出、前記第 2 特定示唆演出、前記第 1 特別示唆演出及び前記第 2 特別示唆演出のうち前記第 1 特別示唆演出及び前記第 2 特別示唆演出（第 1 停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターン）を高確率で行う前兆制御（第 1 停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオ）を実行可能である

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定された後、特典付与報知が行われる特定ゲームまでの複数ゲームにおいて、第 1 種類の演出または第 2 種類の演出が実行された後、特別タイミングにおいて示唆画像が表示される演出が頻発することで特典が付与されていることを期待させることができる。

【0028】

形態 4 - 3 のスロットマシンは、形態 4 - 1 または 4 - 2 に記載のスロットマシンであって、

前記特定タイミングは遊技者による特定操作（第 3 停止操作以降の操作）に基づくタイミングであり、

前記特別タイミングは遊技者による特別操作（第 1 停止操作）に基づくタイミングである

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、示唆画像が表示されるタイミングは遊技者による操作に基づくタイミングであるので、示唆画像が表示されるタイミングの違いが体感的に分かりやすい。

【 0 0 2 9 】

形態 4 - 4 のスロットマシンは、形態 4 - 1 ~ 4 - 3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）を備え、

前記示唆画像は、前記事前決定手段の決定結果を示唆する許容示唆画像（小役告知）を含む

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 種類の演出または第 2 種類の演出の後に表示される示唆画像から導出が許容された表示結果を認識させることができる。

【 0 0 3 0 】

形態 4 - 5 のスロットマシンは、形態 4 - 1 ~ 4 - 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 1 種類の演出（演出 A）及び前記第 2 種類の演出（演出 B）は、いずれもゲームの開始操作に基づいて開始する演出である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 種類の演出及び第 2 種類の演出は、いずれも同じタイミングで開始するので、その後続く示唆画像が表示されるタイミングの違いを際立たせることができる。

20

【 0 0 3 1 】

形態 4 - 6 のスロットマシンは、形態 4 - 1 ~ 4 - 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特典（勝率アップ）を付与するか否かが決定された後の前兆期間（勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆）以外の期間には、同じタイミングで示唆画像が表示されることが連続することを抑制する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与するか否かが決定された後の前兆期間以外において、前兆期間であると誤認されてしまうことを防止できる。

30

【 0 0 3 2 】

[ 形態 5 ]

形態 5 - 1 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

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（スロットマシン 1）において、

特典（勝率アップ）を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（勝率アップ移行抽選）と、

40

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定されたゲームから複数ゲームが行われた後の特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）で前記特典（勝率アップ）を付与する旨を報知する特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）を行う特典付与報知手段と、を備え、

1 ゲーム間に行われる演出は、

第 1 種類の演出（演出 A）を実行した後、特定示唆画像（チャンスロゴ A）を表示する第 1 特定示唆演出と、

第 2 種類の演出（演出 B）を実行した後、前記特定示唆画像（チャンスロゴ A）を表示する第 2 特定示唆演出と、

前記第 1 種類の演出（演出 A）を実行した後、特別示唆画像（チャンスロゴ B）を表示

50

する第 1 特別示唆演出と、

前記第 2 種類の演出（演出 B）を実行した後、前記特別示唆画像（チャンスロゴ B）を表示する第 2 特別示唆演出と、

を含み、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定された後、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）までの複数ゲームにおいて前記第 1 特定示唆演出、前記第 2 特定示唆演出、前記第 1 特別示唆演出及び前記第 2 特別示唆演出のうち前記第 1 特定示唆演出及び前記第 2 特定示唆演出（演出結果としてチャンスロゴ A が表示される演出パターン）を高確率で行う前兆制御（演出結果としてチャンスロゴ A が表示される演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオ）を実行可能である

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定された後、特典付与報知が行われる特定ゲームまでの複数ゲームにおいて、第 1 種類の演出または第 2 種類の演出が実行された後、特定示唆画像が表示される演出が頻発することで特典が付与されていることを期待させることができる。

【 0 0 3 3 】

形態 5 - 2 のスロットマシンは、形態 5 - 1 に記載のスロットマシンであって、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定された後、前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）までの複数ゲームにおいて前記第 1 特定示唆演出、前記第 2 特定示唆演出、前記第 1 特別示唆演出及び前記第 2 特別示唆演出のうち前記第 1 特別示唆演出及び前記第 2 特別示唆演出（演出結果としてチャンスロゴ B が表示される演出パターン）を高確率で行う前兆制御（演出結果としてチャンスロゴ B が表示される演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオ）を実行可能である

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定された後、特典付与報知が行われる特定ゲームまでの複数ゲームにおいて、第 1 種類の演出または第 2 種類の演出が実行された後、特別示唆画像が表示される演出が頻発することで特典が付与されていることを期待させることができる。

【 0 0 3 4 】

形態 5 - 3 のスロットマシンは、形態 5 - 1 または 5 - 2 に記載のスロットマシンであって、

30

前記特定示唆画像（チャンスロゴ A）及び前記特別示唆画像（チャンスロゴ B）は、それぞれ複数種類の態様（チャンスロゴ A（小）、チャンスロゴ A（大）/チャンスロゴ B（小）、チャンスロゴ B（大））を含み、

前記特定示唆画像（チャンスロゴ A）が表示される場合及び前記特別示唆画像（チャンスロゴ B）が表示される場合に、実行される態様の種類の割合が前記特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）において前記特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）が行われるか否かに応じて異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、いずれの態様で特定示唆画像または特別示唆画像が実行されるのかに注目させることができる。

40

【 0 0 3 5 】

形態 5 - 4 のスロットマシンは、形態 5 - 1 ~ 5 - 3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）を備え、

1 ゲーム間に行われる演出は、前記第 1 種類の演出（演出 A）または前記第 2 種類の演出（演出 B）を実行した後、前記事前決定手段の決定結果を示唆する許容示唆画像（小役告知）を表示する許容示唆演出を含む

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第 1 種類の演出または第 2 種類の演出の後に表示される示唆画像から導出が許容された表示結果を認識させることができる。

【 0 0 3 6 】

形態 5 - 5 のスロットマシンは、形態 5 - 1 ~ 5 - 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 1 種類の演出（演出 A）及び前記第 2 種類の演出（演出 B）は、いずれもゲームの開始操作に基づいて開始する演出である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 種類の演出及び第 2 種類の演出は、いずれも同じタイミングで開始するので、その後に表示される示唆画像の違いを際立たせることができる。

10

【 0 0 3 7 】

形態 5 - 6 のスロットマシンは、形態 5 - 1 ~ 5 - 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特典（勝率アップ）を付与するか否かが決定された後の前兆期間（勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆）以外の期間には、連続して同じ示唆画像が表示されることを抑制することを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与するか否かが決定された後の前兆期間以外において、前兆期間であると誤認されてしまうことを防止できる。

【 0 0 3 8 】

[ 形態 6 ]

20

形態 6 - 1 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

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（スロットマシン 1）において、

通常状態において数値（通常ゲーム数）を更新する数値更新手段（メイン制御部 4 1）と、

前記数値更新手段により更新された数値（通常ゲーム数）が規定値（規定ゲーム数）に到達することで、前記通常状態よりも特定状態（A T 状態）へ制御される割合の高い特別状態（C Z 状態）に移行させることが可能な特別状態移行手段（メイン制御部 4 1）と、

30

前記通常状態においてゲームに関する結果が特定結果（弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ）となったことに基づいて、前記特別状態（C Z 状態）に制御されたときに前記特定状態（A T 状態）へ制御される割合を向上させる特典（勝率アップ）を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（勝率アップ移行抽選）と、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定されたゲームから複数ゲームが行われた後の特定ゲーム（勝率アップ前兆の最終ゲーム）で前記特典（勝率アップ）を付与する旨を報知する特典付与報知（勝率アップに制御する旨の演出結果）を行う特典付与報知手段と、を備え、

前記特典（勝率アップ）を付与する旨が決定された後、前記特定ゲームまでの前兆期間（勝率アップ前兆）中に前記数値更新手段により更新された数値（通常ゲーム数）が規定値（規定ゲーム数）に到達した場合に、少なくとも前記前兆期間（勝率アップ前兆）が経過した後に前記特別状態（C Z 状態）に移行させ、

40

前記前兆期間（勝率アップ前兆）中に前記数値更新手段により更新された数値（通常ゲーム数）が規定値（規定ゲーム数）に到達した場合に、規定値に到達した旨を特定可能に示唆（C Z o r A T 準備中表示）することが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典を付与する旨が決定された後、特典付与報知が行われる特定ゲームまでの前兆期間中に数値更新手段により更新された数値が規定値に到達した場合に、少なくとも前兆期間が経過した後に特別状態に移行することとなるが、この場合には、規定値に到達した旨が特定可能に示唆されるため、数値更新手段により更新された数値が規

50

定値に到達して特別状態に移行しない場合でも遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【 0 0 3 9 】

形態 6 - 2 のスロットマシンは、形態 6 - 1 に記載のスロットマシンであって、

前記前兆期間（勝率アップ前兆）中に前記数値更新手段により更新された数値（通常ゲーム数）が規定値（規定ゲーム数）に到達した後、前記前兆期間（勝率アップ前兆）が経過する前にゲームに関する結果が前記特定結果（弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ）となった場合に、前記特典付与決定手段による決定とは異なる遊技者にとって有利となる有利制御（第 1 勝率アップ抽選）を行うことが可能である

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、前兆期間中に数値更新手段により更新された数値が規定値に到達した後、前兆期間が経過して特別状態に移行する前にゲームに関する結果が特定結果となった場合には、特典付与決定手段による決定とは異なる有利制御が行われるので、前兆期間によって特別状態に移行するまでの期間が延びても遊技者にとって不利益とならない。

【 0 0 4 0 】

形態 6 - 3 のスロットマシンは、形態 6 - 1 または 6 - 2 に記載のスロットマシンであって、

規定値（規定ゲーム数）は、複数種類の値から設定可能であり、

規定値（規定ゲーム数）として複数種類の値のうち最大値（天井のゲーム数）が設定されているときのみ、前記前兆期間（勝率アップ前兆）中に前記数値更新手段により更新された数値（通常ゲーム数）が規定値（規定ゲーム数）に到達した場合に、規定値に到達した旨を特定可能に示唆（C Z o r A T 準備中表示）する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、数値更新手段により更新された数値が規定値として設定され得る最大値を超えているにも関わらず特別状態に移行しない場合のみ、その原因を認識させることができる。

【 0 0 4 1 】

形態 6 - 4 のスロットマシンは、形態 6 - 1 または 6 - 2 に記載のスロットマシンであって、

規定値（規定ゲーム数）は、複数種類の値から設定可能であり、

規定値（規定ゲーム数）として複数種類の値のうちいずれの値が設定されている場合でも、前記前兆期間（勝率アップ前兆）中に前記数値更新手段により更新された数値（通常ゲーム数）が規定値（規定ゲーム数）に到達した場合に、規定値に到達した旨を特定可能に示唆（C Z o r A T 準備中表示）する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、規定値として複数種類の値のうちいずれの値が設定されている場合でも、前兆期間中に数値更新手段により更新された数値が規定値に到達した場合に、その旨が特定可能に示唆されるので、処理が複雑とならない。

【 0 0 4 2 】

形態 6 - 5 のスロットマシンは、形態 6 - 1 ~ 6 - 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

40

前記特典は、前記特別状態（C Z 状態）において前記特定状態（A T 状態）へ制御される割合を向上させる制御を行う権利が付与されやすい特殊状態（勝率アップ）に制御することである

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊状態に制御されることで特定状態へ制御される割合を向上させる制御を行う権利が付与されることを期待できる。

【 0 0 4 3 】

形態 6 - 6 のスロットマシンは、形態 6 - 5 に記載のスロットマシンであって、

前記特殊状態（勝率アップ）において前記数値更新手段により更新された数値（通常ゲ

50

ーム数)が規定値(規定ゲーム数)に到達した場合に、少なくとも前記特殊状態(勝率アップ)が終了した後に前記特別状態(CZ状態)に移行させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊状態において特定状態へ制御される割合を向上させる制御を行う権利が付与された後に特別状態に移行させるので、特別状態において特定状態に制御されることを期待させることができる。

【0044】

形態6-7のスロットマシンは、形態6-6に記載のスロットマシンであって、

前記特殊状態(勝率アップ)において前記数値更新手段により更新された数値(通常ゲーム数)が規定値(規定ゲーム数)に到達した場合に、規定値に到達した旨を特定可能に示唆(CZorAT準備中表示)することが可能である

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特殊状態において数値更新手段により更新された数値が規定値に到達した場合に、少なくとも特殊状態が経過した後に特別状態に移行することとなるが、この場合には、規定値に到達した旨が特定可能に示唆されるため、数値更新手段により更新された数値が規定値に到達して特別状態に移行しない場合でも遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【0045】

形態6-8のスロットマシンは、形態6-1~6-7のいずれかに記載のスロットマシンであって、

20

前記数値更新手段により更新された数値(通常ゲーム数)が規定値(規定ゲーム数)に到達することで、前記特定状態(AT状態)に移行させる特定状態移行手段(メイン制御部41)を備え、

前記前兆期間(勝率アップ前兆)以外で前記数値更新手段により更新された数値(通常ゲーム数)が規定値(規定ゲーム数)に到達する場合に、複数ゲームにわたり前記特別状態(CZ状態)に移行するか、前記特定状態(AT状態)に移行するか、を示唆する状態示唆演出(CZ・AT前兆演出)を行うことが可能であり、

前記前兆期間(勝率アップ前兆)中に前記数値更新手段により更新された数値(通常ゲーム数)が規定値(規定ゲーム数)に到達する場合に、前記前兆期間(勝率アップ前兆)が経過した後の複数ゲームにわたり前記状態示唆演出(CZ・AT前兆演出)を行う

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前兆期間中に数値更新手段により更新された数値が規定値に到達する場合であっても、規定値に到達したことにより特別状態に移行するのか、特定状態に移行するのか、に注目させることができる。

【0046】

形態6-9のスロットマシンは、形態6-8に記載のスロットマシンであって、

前記前兆期間(勝率アップ前兆)中に前記数値更新手段により更新された数値(通常ゲーム数)が規定値(規定ゲーム数)に到達する場合に、前記前兆期間(勝率アップ前兆)が経過した後、前記特典(勝率アップ)が付与された後の複数ゲームにわたり前記状態示唆演出(CZ・AT前兆演出)を行う

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前兆期間が経過して特典が付与された後に、規定値に到達したことにより特別状態に移行するのか、特定状態に移行するのか、に注目させることができる。

【0047】

形態6-10のスロットマシンは、形態6-8または6-9に記載のスロットマシンであって、

前記通常状態においてゲームに関する結果が特定結果(弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイ)となったことに基づき、前記特典(勝率アップ)を付与する旨が決定されなかった場合に、複数ゲームにわたり偽前兆期間(勝率アップ偽前兆)に制御可能であり、

前記偽前兆期間(勝率アップ偽前兆)中に前記数値更新手段により更新された数値(通

50

常ゲーム数)が規定値(規定ゲーム数)に到達する場合に、前記偽前兆期間(勝率アップ偽前兆)が経過した後の複数ゲームにわたり前記状態示唆演出(CZ・AT前兆演出)を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、偽前兆期間中に数値更新手段により更新された数値が規定値に到達する場合であっても、規定値に到達したことにより特別状態に移行するのか、特定状態に移行するのか、に注目させることができる。

【0048】

形態6-11のスロットマシンは、形態6-10に記載のスロットマシンであって、前記前兆期間(勝率アップ前兆)が経過した後、前記特典(勝率アップ)が付与された後の複数ゲームにわたり前記状態示唆演出(CZ・AT前兆演出)を行う場合にも、前記偽前兆期間(勝率アップ偽前兆)が経過した後の複数ゲームにわたり前記状態示唆演出(CZ・AT前兆演出)を行う場合にも、共通態様の前記状態示唆演出(CZ・AT前兆演出)を行う

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前兆期間の経過後、特典が付与された後に状態示唆演出を行う場合にも、偽前兆期間の経過後に状態示唆演出を行う場合にも、共通態様の状態示唆演出を行うので、状態示唆演出の内容が分かりやすい。

【0049】

形態6-12のスロットマシンは、形態6-8~6-11のいずれかに記載のスロットマシンであって、

20

前記前兆期間(勝率アップ前兆)中に行われる演出(勝率アップ前兆演出)の演出態様と、前記状態示唆演出(CZ・AT前兆演出)の演出態様と、が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、前兆期間中の演出が行われているのか、状態示唆演出が行われているのか、を区別させることができる。

【0050】

[形態7]

形態7-1のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報(図柄)を変動表示可能な可変表示部(リール2L、2C、2R)を備え、

30

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(スロットマシン1)において、

遊技者にとって有利な有利状態(AT状態)に制御可能な有利区間に制御する有利区間制御手段(メイン制御部41)と、

前記有利区間において増加した遊技用価値の量である第1増加遊技用価値量(有利区間純増枚数)を計数する第1増加遊技用価値量計数手段(有利区間純増枚数カウンタ)と、

前記有利区間において前記第1増加遊技用価値量(有利区間純増枚数)が特定量(2400枚)を超えたときに前記有利区間を終了させる有利区間終了手段(メイン制御部41)と、

40

前記有利状態(AT状態)において増加した遊技用価値の量である第2増加遊技用価値量(信号カウンタ値)を計数する第2増加遊技用価値量計数手段(信号カウンタ)と、

前記第2増加遊技用価値量(信号カウンタ値)が所定量(100枚)に到達する毎に特定信号(100枚信号)を出力する特定信号出力手段(メイン制御部41)と、

を備え、

前記有利状態(AT状態)は、前記有利状態の開始後、最初に制御される第1有利状態(第1AT状態)と、前記第1有利状態の後に制御される第2有利状態(第2AT状態)と、前記第2有利状態の後に制御可能であり、前記第1増加遊技用価値量(有利区間純増枚数)が前記特定量(2400枚)を超えるまで継続する第3有利状態(ED状態)と、を含み、

50

前記第 2 増加遊技用価値量計数手段（信号カウンタ）は、前記第 1 有利状態（第 1 A T 状態）の開始から前記第 2 増加遊技用価値量（信号カウンタ値）の計数を開始し、前記第 2 有利状態（第 2 A T 状態）に制御されるときに前記第 1 有利状態（第 1 A T 状態）において計数していた前記第 2 増加遊技用価値量（信号カウンタ値）を引き継いで計数し、前記第 3 有利状態（E D 状態）に制御されるときに前記第 2 有利状態（第 2 A T 状態）において計数していた前記第 2 増加遊技用価値量（信号カウンタ値）を引き継いで計数することを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態において増加した遊技用価値の量である第 2 増加遊技用価値量が所定量に到達する毎に特定信号が出力されるため、特定信号を計数することで、有利状態において増加した遊技用価値の量を外部で特定することが可能となる。また、第 2 有利状態に制御されるときに第 1 有利状態において計数していた第 2 増加遊技用価値量が引き継いで計数され、第 3 有利状態に制御されるときに第 2 有利状態において計数していた第 2 増加遊技用価値量が引き継いで計数されるので、第 1 有利状態から第 2 有利状態、第 2 有利状態から第 3 有利状態に移行する場合にも、それまでに計数していた第 2 増加遊技用価値量が引き継がれることで、特定信号の計数により有利状態が開始してから増加した遊技用価値の量を正確に特定することが可能となる。

10

#### 【 0 0 5 1 】

形態 7 - 2 のスロットマシンは、形態 7 - 1 に記載のスロットマシンであって、

前記有利状態（A T 状態）に制御した後、該有利状態（A T 状態）が終了するまでに最低限増加し得る遊技用価値の量は前記所定量（1 0 0 枚）よりも大きい

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御した後、該有利状態が終了するまでに最低限増加し得る遊技用価値の量は所定量よりも大きいので、有利状態に制御された後、確実に 1 回は特定信号が出力されることが担保され、特定信号により有利状態に制御されたことを特定することが可能となる。

#### 【 0 0 5 2 】

形態 7 - 3 のスロットマシンは、形態 7 - 1 または 7 - 2 に記載のスロットマシンであって、

前記第 3 有利状態（E D 状態）に制御した後、該第 3 有利状態（E D 状態）が終了するまでに最低限増加し得る遊技用価値の量は前記所定量（1 0 0 枚）よりも大きい

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 3 有利状態に制御した後、該第 3 有利状態が終了するまでに最低限増加し得る遊技用価値の量は前記所定量よりも大きいので、第 3 有利状態に制御された後、確実に 1 回は特定信号が出力されることが担保される。

#### 【 0 0 5 3 】

形態 7 - 4 のスロットマシンは、形態 7 - 1 ~ 7 - 3 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記有利状態（A T 状態）において移行条件（E D 移行条件）が成立することで前記第 3 有利状態（E D 状態）に制御し、

前記有利状態（A T 状態）に制御した後、前記移行条件（E D 移行条件）が成立するまでに最低限増加し得る遊技用価値の量は前記所定量（1 0 0 枚）よりも大きい

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御した後、移行条件が成立するまでに最低限増加し得る遊技用価値の量は所定量よりも大きいので、有利状態に制御された後、移行条件が成立して第 3 有利状態に移行するまでに確実に 1 回は特定信号が出力されることが担保される。

#### 【 0 0 5 4 】

形態 7 - 5 のスロットマシンは、形態 7 - 1 ~ 7 - 4 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

表示手段（液晶表示器 5 1）を備え、

前記表示手段（液晶表示器 5 1）に前記有利状態（A T 状態）が開始してから獲得した

50

遊技用価値の量である獲得遊技用価値量（獲得枚数表示カウンタ値）を表示させ、

前記第2増加遊技用価値量計数手段（信号カウンタ）が前記第2増加遊技用価値量（信号カウンタ値）の計数を開始するゲームと、前記獲得遊技用価値量（獲得枚数表示カウンタ値）の表示を開始するゲームと、が同じである

ことを特徴としている。

この特徴によれば、獲得遊技用価値量が所定量の倍数となる毎に特定信号を出力させることができる。

【0055】

形態7-6のスロットマシンは、形態7-1～7-5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

表示手段（液晶表示器51）を備え、

前記有利状態（AT状態）の開始後、前記第2有利状態（第2AT状態）までは前記表示手段（液晶表示器51）に前記有利状態（AT状態）が開始してから獲得した遊技用価値の量である獲得遊技用価値量（獲得枚数表示カウンタ値）を表示させ、

前記第3有利状態（ED状態）に制御された場合に、前記表示手段（液晶表示器51）に表示させていた前記獲得遊技用価値量（獲得枚数表示カウンタ値）を、前記第1増加遊技用価値量（有利区間純増枚数）に基づく表示に切り替える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2有利状態までは有利状態が開始したときに計数を開始した獲得遊技用価値量を表示させつつ、気づき難いタイミングで第1増加遊技用価値量に基づく表示に切り替えることができる。

【0056】

形態7-7のスロットマシンは、形態7-1～7-6のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第2増加遊技用価値量計数手段（信号カウンタ）は、ゲームの進行に応じて遊技用価値の増加分と前記第2増加遊技用価値量（信号カウンタ値）を加算し、加算結果が前記所定量（100枚）以上のときに前記第2増加遊技用価値量（AT状態におけるメダルの純増枚数）から前記所定量（100枚）を減算し、次ゲームからは、遊技用価値の増加分と、前記所定量（100枚）を減算した前記第2増加遊技用価値量（信号カウンタ値）を加算し、

前記特定信号出力手段は、前記第2増加遊技用価値量計数手段（信号カウンタ）が遊技用価値の増加分と前記第2増加遊技用価値量（信号カウンタ値）を加算した結果が前記所定量（100枚）以上のときに前記特定信号を出力する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、少ない格納領域で、所定量毎に特定信号を出力させるための第2増加遊技用価値量を計数することができる。

【0057】

形態7-8のスロットマシンは、形態7-7に記載のスロットマシンであって、

前記第2増加遊技用価値量計数手段（信号カウンタ）は、前記第2増加遊技用価値量（信号カウンタ値）とゲームの結果として付与された遊技用価値の量（払出メダル枚数）を加算した後、当該ゲームに使用された遊技用価値の量（投入メダル枚数）を減算する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2増加遊技用価値量がゲームに使用された遊技用価値の量に満たない場合でも第2増加遊技用価値量を正の値で処理することができる。

【0058】

形態7-9のスロットマシンは、形態7-8に記載のスロットマシンであって、

前記第2増加遊技用価値量計数手段（信号カウンタ）は、前記第2増加遊技用価値量（信号カウンタ値）とゲームの結果として付与された遊技用価値の量（払出メダル枚数）を加算した後、当該ゲームに使用された遊技用価値の量（投入メダル枚数）を減算した結果が0未満となる場合に、前記第2増加遊技用価値量（信号カウンタ値）に0を設定する

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、ゲームの結果として付与された遊技用価値の量を加算した後、当該ゲームに使用された遊技用価値の量を減算した結果が0に満たない場合でも、負の値を扱わずに済む。

【0059】

形態7-10のスロットマシンは、形態7-7~7-9のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第1増加遊技用価値量計数手段（有利区間純増枚数カウンタ）及び前記第2増加遊技用価値量計数手段（信号カウンタ）は、それぞれ別個にゲームの結果として付与された遊技用価値の量（払出メダル枚数）及び当該ゲームに使用された遊技用価値の量（投入メダル枚数）を読み出して前記第1増加遊技用価値量（有利区間純増枚数）及び前記第2増加遊技用価値量（信号カウンタ値）を計数する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1増加遊技用価値量計数手段または前記第2増加遊技用価値量計数手段が読み出したゲームの結果として付与された遊技用価値の量及び当該ゲームに使用された遊技用価値の量を退避する処理が不要となるので処理が複雑とならない。

【0060】

〔形態8〕

形態8-1の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン1）において、

20

複数の領域（左領域、中領域、右領域）にそれぞれ選択肢（キャラクタ）を表示し、複数の領域から選択された領域に表示された選択肢（キャラクタ）に応じて有利度（CZ状態またはAT状態に当選している可能性）を示唆する選択演出を実行する選択演出実行手段（サブ制御部91）を備え、

前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を複数表示することで、前記複数の領域に異なる種類の選択肢（キャラクタ）をそれぞれ表示する場合よりも有利な状況を示唆することが可能であり、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を複数表示し、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示されたいずれかの領域を選択する場合に、前記複数の領域のうち特定領域（中領域）を含む領域に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を表示し、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示された領域のうち前記特定領域（中領域）のみを選択する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において複数の領域に同じ種類の選択肢が複数表示されることで、複数の領域に異なる種類の選択肢がそれぞれ表示される場合よりも有利な状況が示唆されるとともに、選択演出において複数の領域に同じ種類の選択肢を複数表示し、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択される場合には、複数の領域のうち特定領域を含む領域に同じ種類の選択肢が表示され、同じ種類の選択肢が表示された領域のうち特定領域のみが選択されるので、複数の領域に同じ種類の選択肢が表示され、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

40

【0061】

形態8-2の遊技機は、形態8-1に記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）からいずれかの領域を選択する場合に、遊技者による演出操作を契機に領域を選択する操作契機選択制御（演出操作を契機として選択パートを実行する制御）と、遊技者による演出操作を契機とせずに領域を選択する非操作契機選択制御（第1停止操作または第3停止操作を契機として選択パートを実行する制御）と、を行うことが可能であり、

前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を複数表示する場合に、前記複数の領域に異なる種類の選択肢（キャラクタ）をそれぞれ表示する場合よりも前記操作契機選択制御（演出操作を契機として選択パートを実行する制御）

50

が行われる割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において複数の領域に同じ種類の選択肢を複数表示する場合に、複数の領域に異なる種類の選択肢をそれぞれ表示する場合よりも遊技者による演出操作を契機に領域が選択される操作契機選択制御が行われる割合が高いので、複数の領域に同じ種類の選択肢が表示されている状況に注目させることができる。

【 0 0 6 2 】

形態 8 - 3 の遊技機は、形態 8 - 1 または 8 - 2 に記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）からいずれかの領域を選択する場合に、特定演出（カットイン演出）を伴って領域を選択する特定選択制御（カットイン演出を伴って選択パートを実行する制御）と、前記特定演出を伴わずに領域を選択する非特定選択制御（カットイン演出を伴わずに選択パートを実行する制御）と、を行うことが可能であり、

10

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を複数表示する場合に、前記複数の領域に異なる種類の選択肢（キャラクタ）をそれぞれ表示する場合よりも前記特定選択制御（カットイン演出を伴って選択パートを実行する制御）が行われる割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において複数の領域に同じ種類の選択肢を複数表示する場合に、複数の領域に異なる種類の選択肢をそれぞれ表示する場合よりも特定演出を伴って領域が選択される特定選択制御が行われる割合が高いので、複数の領域に同じ種類の選択肢が表示されている状況に注目させることができる。

20

【 0 0 6 3 】

形態 8 - 4 の遊技機は、形態 8 - 1 ~ 8 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）からいずれかの領域が選択される場合に、遊技者による演出操作を契機に領域を選択する操作契機選択制御（演出操作を契機として選択パートを実行する制御）と、遊技者による演出操作を契機とせずに領域を選択する非操作契機選択制御（第 1 停止操作または第 3 停止操作を契機として選択パートを実行する制御）と、を行うことが可能であり、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）からいずれかの領域が選択される場合に、特定演出（カットイン演出）を伴って領域を選択する特定選択制御（カットイン演出を伴って選択パートを実行する制御）と、前記特定演出を伴わずに領域を選択する非特定選択制御（カットイン演出を伴わずに選択パートを実行する制御）と、を行うことが可能であり、

30

前記選択演出において前記操作契機選択制御（演出操作を契機として選択パートを実行する制御）が行われる場合に、前記非操作契機選択制御（第 1 停止操作または第 3 停止操作を契機として選択パートを実行する制御）が行われる場合よりも前記特定選択制御（カットイン演出を伴って選択パートを実行する制御）が行われる割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において遊技者による演出操作を契機に領域が選択される操作契機選択制御が行われる場合に、遊技者による演出操作を契機とせずに領域が選択される非操作契機選択制御が行われる場合よりも特定演出を伴って領域が選択される特定選択制御が行われる割合が高いので、選択演出において特定選択制御が行われる状況に注目させることができる。

40

【 0 0 6 4 】

形態 8 - 5 の遊技機は、形態 8 - 1 ~ 8 - 4 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に表示される選択肢（キャラクタ）は、有利度の異なる複数種類の選択肢（キャラクタ A ~ C）を含み、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を複数表示する場合に、複数表示される同じ種類の選択肢（キャラクタ）

50

は、前記複数種類の選択肢のうち最も低い有利度が示唆される種類の選択肢（キャラクタ A）を含まない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において複数の領域に同じ種類の選択肢が複数表示されることで有利な状況が示唆される状況でも、複数表示される同じ種類の選択肢が最も低い有利度が示唆される種類の選択肢を含まないので、表示された選択肢の種類によって遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

【0065】

形態 8 - 6 の遊技機は、形態 8 - 1 ~ 8 - 5 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に表示される選択肢（キャラクタ）は、有利度の異なる複数種類の選択肢（キャラクタ A ~ C）を含み、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を複数表示する場合に、複数表示される同じ種類の選択肢（キャラクタ）は、前記複数種類の選択肢のうち最も高い有利度が示唆される種類の選択肢（キャラクタ C）を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において複数の領域に同じ種類の選択肢が複数表示されることで有利な状況が示唆される状況において、複数表示される同じ種類の選択肢が最も高い有利度が示唆される種類の選択肢を含むので、表示された選択肢の種類によっても遊技者の期待感を高めることができる。

【0066】

形態 8 - 7 の遊技機は、形態 8 - 1 ~ 8 - 6 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域に第 1 有利度が示唆される第 1 種類の選択肢（キャラクタ A）と前記第 1 有利度よりも有利な第 2 有利度が示唆される第 2 種類の選択肢（キャラクタ B）を含む異なる種類の選択肢（キャラクタ）をそれぞれ表示する場合に、前記複数の領域のうち前記第 1 領域（左領域）に前記第 1 種類の選択肢（キャラクタ A）を表示し、前記複数の領域のうち前記第 2 領域（中領域）に前記第 2 種類の選択肢（キャラクタ B）を表示し、

前記選択演出において前記第 1 領域（左領域）と前記第 2 領域（中領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を表示し、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示されたいずれかの領域を選択する場合に、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示された領域のうち前記第 2 領域（中領域）を前記特定領域として選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において第 1 領域と第 2 領域に同じ種類の選択肢を表示し、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域を選択する場合には、異なる種類の選択肢をそれぞれ表示する場合に相対的に高い有利度が示唆される種類の選択肢が表示される第 2 領域を選択するので、体感的に高い有利度が示唆される種類の選択肢が選択されたことを感じさせることができる。

【0067】

形態 8 - 8 の遊技機は、形態 8 - 1 ~ 8 - 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出における複数の領域は、第 1 領域（左領域）と、前記第 1 領域（左領域）よりも目立つ態様の第 2 領域（中領域）と、を含み、

前記選択演出において前記第 1 領域（左領域）と前記第 2 領域（中領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を表示し、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示されたいずれかの領域を選択する場合に、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示された領域のうち前記第 2 領域（中領域）を前記特定領域として選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において第 1 領域と第 2 領域に同じ種類の選択肢を表示し、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域を選択する場合には、第 1 領域よりも目立つ態様の第 2 領域を選択するので、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選

10

20

30

40

50

択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

【 0 0 6 8 】

形態 8 - 9 の遊技機は、形態 8 - 1 ~ 8 - 8 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出で選択された選択肢（キャラクタ）に応じて特典（C Z 状態、A T 状態）が付与されるか否かを示唆する特典示唆演出（C Z ・ A T 前兆演出）を実行する特典付与示唆演出実行手段（サブ制御部 9 1 ）を備え、

前記選択演出で選択された選択肢（キャラクタ）に対応する前記特典示唆演出（C Z ・ A T 前兆演出）の種類によって前記特典（C Z 状態、A T 状態）が付与される旨が示唆される割合が異なる

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、選択演出で選択された選択肢に対応する特典示唆演出の種類によって特典が付与される旨が示唆される割合が異なるので、選択演出で選択された選択肢に注目させることができる。

【 0 0 6 9 】

形態 8 - 1 0 の遊技機は、形態 8 - 9 に記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に表示される選択肢（キャラクタ）は、対応する前記特典示唆演出（C Z ・ A T 前兆演出）によって必ず特典（C Z 状態、A T 状態）が付与される旨が示唆される特別選択肢（キャラクタ C ）を含み、

前記選択演出において前記特別選択肢（キャラクタ C ）を表示する場合には、他の種類の選択肢（キャラクタ A 、キャラクタ B ）を表示する場合よりも前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に複数表示する割合が高い

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別選択肢を表示する場合には、複数表示されやすいので特別選択肢が表示された際に特典が付与されることを期待させることができる。

【 0 0 7 0 】

[ 形態 9 ]

形態 9 - 1 の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン 1 ）において、

複数の領域（左領域、中領域、右領域）にそれぞれ選択肢（キャラクタ）を表示し、複数の領域から選択された領域に表示された選択肢（キャラクタ）に応じて有利度（C Z 状態または A T 状態に当選している可能性）を示唆する選択演出を実行する選択演出実行手段（サブ制御部 9 1 ）を備え、

30

前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を複数表示することで、前記複数の領域に異なる種類の選択肢（キャラクタ）をそれぞれ表示する場合よりも有利な状況を示唆することが可能であり、

前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を第 1 数（2 つ）表示する第 1 表示制御と、前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を第 2 数（3 つ）表示する第 2 表示制御と、を行うことが可能であり、

前記選択演出において前記第 1 表示制御を行い、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示されたいずれかの領域を選択する場合、前記第 2 表示制御を行い、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示されたいずれかの領域を選択する場合のいずれにおいても前記複数の領域のうち特定領域（中領域）を含む領域に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を表示し、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示された領域のうち前記特定領域（中領域）のみを選択する

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において複数の領域に同じ種類の選択肢が複数表示されることで、複数の領域に異なる種類の選択肢がそれぞれ表示される場合よりも有利な状況が示唆されるとともに、選択演出において複数の領域に同じ種類の選択肢を第 1 数表示し、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択される場合、複数の領域に同じ種類

50

の選択肢を第 2 数表示し、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択される場合のいずれにおいても複数の領域のうち特定領域を含む領域に同じ種類の選択肢が表示され、同じ種類の選択肢が表示された領域のうち特定領域のみが選択されるので、複数の領域に同じ種類の選択肢が表示され、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

【 0 0 7 1 】

形態 9 - 2 の遊技機は、形態 9 - 1 に記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域に第 1 有利度が示唆される第 1 種類の選択肢（キャラクタ A）と前記第 1 有利度よりも有利な第 2 有利度が示唆される第 2 種類の選択肢（キャラクタ B）を含む異なる種類の選択肢（キャラクタ）をそれぞれ表示する場合に、前記複数の領域のうち前記第 1 領域（左領域）に前記第 1 種類の選択肢（キャラクタ A）を表示し、前記複数の領域のうち前記第 2 領域（中領域）に前記第 2 種類の選択肢（キャラクタ B）を表示し、

10

前記選択演出において前記第 1 領域（左領域）と前記第 2 領域（中領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を表示し、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示されたいずれかの領域を選択する場合に、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示された領域のうち前記第 2 領域（中領域）を前記特定領域として選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において第 1 領域と第 2 領域に同じ種類の選択肢を表示し、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域を選択する場合には、異なる種類の選択肢をそれぞれ表示する場合に相対的に高い有利度が示唆される種類の選択肢が表示される第 2 領域を選択するので、体感的に高い有利度が示唆される種類の選択肢が選択されたことを感じさせることができる。

20

【 0 0 7 2 】

形態 9 - 3 の遊技機は、形態 9 - 1 または 9 - 2 に記載の遊技機であって、

前記選択演出における複数の領域は、第 1 領域（左領域）と、前記第 1 領域（左領域）よりも目立つ態様の第 2 領域（中領域）と、を含み、

前記選択演出において前記第 1 領域（左領域）と前記第 2 領域（中領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を表示し、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示されたいずれかの領域を選択する場合に、同じ種類の選択肢（キャラクタ）が表示された領域のうち前記第 2 領域（中領域）を前記特定領域として選択する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において第 1 領域と第 2 領域に同じ種類の選択肢を表示し、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域を選択する場合には、第 1 領域よりも目立つ態様の第 2 領域を選択するので、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

【 0 0 7 3 】

形態 9 - 4 の遊技機は、形態 9 - 1 ~ 9 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出で選択された選択肢（キャラクタ）に応じて特典（C Z 状態、A T 状態）が付与されるか否かを示唆する特典示唆演出（C Z ・ A T 前兆演出）を実行する特典付与示唆演出実行手段（サブ制御部 9 1）を備え、

40

前記選択演出で選択された選択肢（キャラクタ）に対応する前記特典示唆演出（C Z ・ A T 前兆演出）の種類によって前記特典（C Z 状態、A T 状態）が付与される旨が示唆される割合が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出で選択された選択肢に対応する特典示唆演出の種類によって特典が付与される旨が示唆される割合が異なるので、選択演出で選択された選択肢に注目させることができる。

【 0 0 7 4 】

形態 9 - 5 の遊技機は、形態 9 - 4 に記載の遊技機であって、

50

前記選択演出において前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に表示される選択肢（キャラクタ）は、対応する前記特典示唆演出（C Z・A T前兆演出）によって必ず特典（C Z状態、A T状態）が付与される旨が示唆される特別選択肢（キャラクタC）を含み、前記選択演出において前記特別選択肢（キャラクタC）を表示する場合には、他の種類の選択肢（キャラクタA、キャラクタB）を表示する場合よりも前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に複数表示する割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別選択肢を表示する場合には、複数表示されやすいので特別選択肢が表示された際に特典が付与されることを期待させることができる。

【0075】

形態9-6の遊技機は、形態9-1～9-5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第2数は、前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）の全てが同じ種類の選択肢（キャラクタ）となる数（3つ）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2表示制御が行われることで、全ての領域に同じ種類の選択肢が表示されるので、見た目からも有利な状況であることを示唆することができる。

【0076】

〔形態10〕

形態10-1の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン1）において、

複数の領域（左領域、中領域、右領域）にそれぞれ選択肢（キャラクタ）を表示し、複数の領域から選択された領域に表示された選択肢（キャラクタ）に応じて有利度（C Z状態またはA T状態に当選している可能性）を示唆する選択演出を実行する選択演出実行手段（サブ制御部91）を備え、

前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に同じ種類の選択肢（キャラクタ）を複数表示することで、前記複数の領域に異なる種類の選択肢（キャラクタ）をそれぞれ表示する場合よりも有利な状況を示唆することが可能であり、

前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に特定種類の選択肢（キャラクタB）を複数表示する特定表示制御と、前記複数の領域（左領域、中領域、右領域）に所定種類の選択肢（キャラクタC）を複数表示する所定表示制御と、を行うことが可能であり、

前記選択演出において前記特定表示制御を行い、前記特定種類の選択肢（キャラクタB）が表示されたいずれかの領域を選択する場合、前記所定表示制御を行い、前記所定種類の選択肢（キャラクタC）が表示されたいずれかの領域を選択する場合のいずれにおいても前記複数の領域のうち特定領域（中領域）を含む領域に前記特定種類の選択肢（キャラクタB）または前記所定種類の選択肢（キャラクタC）を表示し、前記特定種類の選択肢（キャラクタB）または前記所定種類の選択肢（キャラクタC）が表示された領域のうち前記特定領域（中領域）のみを選択する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において複数の領域に同じ種類の選択肢が複数表示されることで、複数の領域に異なる種類の選択肢がそれぞれ表示される場合よりも有利な状況が示唆されるとともに、選択演出において複数の領域に特定種類の選択肢を複数表示し、特定種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択される場合、複数の領域に所定種類の選択肢を複数表示し、所定種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択される場合のいずれにおいても複数の領域のうち特定領域を含む領域に特定種類または所定種類の選択肢が表示され、特定種類または所定種類の選択肢が表示された領域のうち特定領域のみが選択されるので、複数の領域に同じ種類の選択肢が表示され、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

【0077】

形態10-2の遊技機は、形態10-1に記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域に第1有利度が示唆される第1種類の選択肢（キ

10

20

30

40

50

キャラクタ A ) と前記第 1 有利度よりも有利な第 2 有利度が示唆される第 2 種類の選択肢 ( キャラクタ B ) を含む異なる種類の選択肢 ( キャラクタ ) をそれぞれ表示する場合に、前記複数の領域のうち前記第 1 領域 ( 左領域 ) に前記第 1 種類の選択肢 ( キャラクタ A ) を表示し、前記複数の領域のうち前記第 2 領域 ( 中領域 ) に前記第 2 種類の選択肢 ( キャラクタ B ) を表示し、

前記選択演出において前記第 1 領域 ( 左領域 ) と前記第 2 領域 ( 中領域 ) に同じ種類の選択肢 ( キャラクタ ) を表示し、同じ種類の選択肢 ( キャラクタ ) が表示されたいずれかの領域を選択する場合に、同じ種類の選択肢 ( キャラクタ ) が表示された領域のうち前記第 2 領域 ( 中領域 ) を前記特定領域として選択する

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、選択演出において第 1 領域と第 2 領域に同じ種類の選択肢を表示し、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域を選択する場合には、異なる種類の選択肢をそれぞれ表示する場合に相対的に高い有利度が示唆される種類の選択肢が表示される第 2 領域を選択するので、体感的に高い有利度が示唆される種類の選択肢が選択されたことを感じさせることができる。

#### 【 0 0 7 8 】

形態 1 0 - 3 の遊技機は、形態 1 0 - 1 または 1 0 - 2 に記載の遊技機であって、

前記選択演出における複数の領域は、第 1 領域 ( 左領域 ) と、前記第 1 領域 ( 左領域 ) よりも目立つ態様の第 2 領域 ( 中領域 ) と、を含み、

前記選択演出において前記第 1 領域 ( 左領域 ) と前記第 2 領域 ( 中領域 ) に同じ種類の選択肢 ( キャラクタ ) を表示し、同じ種類の選択肢 ( キャラクタ ) が表示されたいずれかの領域を選択する場合に、同じ種類の選択肢 ( キャラクタ ) が表示された領域のうち前記第 2 領域 ( 中領域 ) を前記特定領域として選択する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出において第 1 領域と第 2 領域に同じ種類の選択肢を表示し、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域を選択する場合には、第 1 領域よりも目立つ態様の第 2 領域を選択するので、同じ種類の選択肢が表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

#### 【 0 0 7 9 】

形態 1 0 - 4 の遊技機は、形態 1 0 - 1 ~ 1 0 - 3 のいずれかに記載の遊技機であって、

前記選択演出で選択された選択肢 ( キャラクタ ) に応じて特典 ( C Z 状態、A T 状態 ) が付与されるか否かを示唆する特典示唆演出 ( C Z ・ A T 前兆演出 ) を実行する特典付与示唆演出実行手段 ( サブ制御部 9 1 ) を備え、

30

前記選択演出で選択された選択肢 ( キャラクタ ) に対応する前記特典示唆演出 ( C Z ・ A T 前兆演出 ) の種類によって前記特典 ( C Z 状態、A T 状態 ) が付与される旨が示唆される割合が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、選択演出で選択された選択肢に対応する特典示唆演出の種類によって特典が付与される旨が示唆される割合が異なるので、選択演出で選択された選択肢に注目させることができる。

40

#### 【 0 0 8 0 】

形態 1 0 - 5 の遊技機は、形態 1 0 - 4 に記載の遊技機であって、

前記選択演出において前記複数の領域 ( 左領域、中領域、右領域 ) に表示される選択肢 ( キャラクタ ) は、対応する前記特典示唆演出 ( C Z ・ A T 前兆演出 ) によって必ず特典 ( C Z 状態、A T 状態 ) が付与される旨が示唆される特別選択肢 ( キャラクタ C ) を含み、

前記選択演出において前記特別選択肢 ( キャラクタ C ) を表示する場合には、他の種類の選択肢 ( キャラクタ A、キャラクタ B ) を表示する場合よりも前記複数の領域 ( 左領域、中領域、右領域 ) に複数表示する割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別選択肢を表示する場合には、複数表示されやすいので特別選択

50

肢が表示された際に特典が付与されることを期待させることができる。

【 0 0 8 1 】

[ 形態 1 1 ]

形態 1 1 - 1 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

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（スロットマシン 1）において、

特定条件（E D 移行条件）が成立した場合に、遊技用価値の増加量（有利区間純増枚数）が特定量（2 4 0 0 枚）を超えるまで遊技者にとって有利な操作態様が報知される特別状態（E D 状態）に制御する特別状態制御手段（メイン制御部 4 1）と、

10

前記特別状態（E D 状態）において特別条件（強チャンスリプレイ、弱チャンスリプレイの当選／特定リプレイの組合せの停止）が成立したことに基づいて特典（設定示唆演出）を付与可能な特典付与手段（サブ制御部 9 1）と、

を備え、

前記特別状態（E D 状態）に制御された期間が特定期間を超えた場合に、前記特別条件（特定リプレイの組合せの停止）を成立させない制御、または前記特別条件（強チャンスリプレイ、弱チャンスリプレイの当選）が成立しても前記特典（設定示唆演出）を付与しない制御を行う

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特別状態に制御された後、意図的に遊技用価値の増加を抑えることで特別状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特定期間の経過により特典が付与されなくなるため、特典の付与を目的として意図的に特別状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

【 0 0 8 2 】

形態 1 1 - 2 のスロットマシンは、形態 1 1 - 1 に記載のスロットマシンであって、

前記特定期間は、前記特別状態（E D 状態）に制御された後、遊技用価値の増加量（有利区間純増枚数）が前記特定量（2 4 0 0 枚）を超えるまでに必要な増加量（4 0 0 枚）を 1 ゲームあたりの平均増加量（約 3 . 9 枚）で割ったゲーム数よりも長い期間（1 2 0 ゲーム）である

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、誤って遊技用価値の増加を抑える操作を行った場合でも遊技者に不利益が生じることを防止できる。

【 0 0 8 3 】

形態 1 1 - 3 のスロットマシンは、形態 1 1 - 1 または 1 1 - 2 に記載のスロットマシンであって、

前記特別状態（E D 状態）に制御された期間が特定期間を超えた場合に、前記特別状態（E D 状態）を終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御された後、意図的に遊技用価値の増加を抑えることで特別状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特定期間の経過により特別状態自体が終了してしまうため、特典の付与を目的として意図的に特別状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

40

【 0 0 8 4 】

形態 1 1 - 4 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

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（スロットマシン 1）において、

特定条件（E D 移行条件）が成立した場合に、遊技用価値の増加量（有利区間純増枚数

50

）が特定量（２４００枚）を超えるまで遊技者にとって有利な操作態様が報知される特別状態（ＥＤ状態）に制御する特別状態制御手段（メイン制御部４１）と、

前記特別状態（ＥＤ状態）において特別条件（強チャンスリプレイ、弱チャンスリプレイの当選／特定リプレイの組合せの停止）が成立したことに基づいて特典（設定示唆演出）を付与可能な特典付与手段（サブ制御部９１）と、

を備え、

前記特別状態（ＥＤ状態）において報知された操作態様以外の操作態様で操作された場合に、前記特別条件（特定リプレイの組合せの停止）を成立させない制御、または前記特別条件（強チャンスリプレイ、弱チャンスリプレイの当選）が成立しても前記特典（設定示唆演出）を付与しない制御を行う

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御された後、意図的に遊技用価値の増加を抑えることで特別状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特別条件を成立させない制御、または特別条件が成立しても特典を付与しない制御を行うため、特典の付与を目的として意図的に特別状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

#### 【００８５】

形態１１－５のスロットマシンは、形態１１－４に記載のスロットマシンであって、

前記特別状態（ＥＤ状態）において報知された操作態様以外の操作態様で操作された後、解除条件が成立するまで前記特別条件（特定リプレイの組合せの停止）を成立させない制御、または前記特別条件（強チャンスリプレイ、弱チャンスリプレイの当選）が成立しても前記特典（設定示唆演出）を付与しない制御を行い、前記解除条件が成立した後、前記特別条件（強チャンスリプレイ、弱チャンスリプレイの当選／特定リプレイの組合せの停止）が成立した場合には特典（設定示唆演出）を付与可能とする

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知された操作態様以外の操作態様で操作された場合でも、過度に不利となってしまうことがない。

#### 【００８６】

形態１１－６のスロットマシンは、形態１１－４または１１－５に記載のスロットマシンであって、

前記特別条件（強チャンスリプレイ、弱チャンスリプレイの当選）が成立しても前記特典（設定示唆演出）を付与しない制御を行っている場合でも、前記特別条件（強チャンスリプレイ、弱チャンスリプレイの当選）が成立した場合に前記特別条件が成立したことに応じた演出（チャンスリプレイ示唆演出）を実行する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別条件が成立しても前記特典を付与しない制御を行っている場合でも、特別条件が成立した際の違和感をなくすることができる。

#### 【００８７】

形態１１－７のスロットマシンは、形態１１－１～１１－６のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定条件（ＥＤ移行条件）が成立する前に前記特別条件（強チャンスリプレイ、弱チャンスリプレイの当選）が成立した場合に、遊技者にとって有利な有利状態（第２ＡＴ状態）に制御される期間を延長するための制御（第３上乘せ抽選）を行う

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特典が付与される契機となる特別条件が、特定条件が成立する前であれば、有利状態に制御される期間を延長するための制御が行われる条件と同じ条件であるため、特別条件の成立に注目させることができる。

#### 【００８８】

形態１１－８のスロットマシンは、形態１１－１～１１－７のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特別状態においては、遊技用価値の増加量（有利区間純増枚数）と、特定量（２４

50

00枚)と、を各々示唆する表示(有利区間純増枚数/2400)を行うことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態が終了するまでの期間を認識させることができる。

#### 【0089】

形態11-9のスロットマシンは、形態11-1~11-8のいずれかに記載のスロットマシンであって、

表示手段(液晶表示器51)を備え、

遊技者にとって有利な有利状態(AT状態)に制御可能な有利区間に制御可能であり、

前記特別状態(ED状態)は、前記有利区間における遊技用価値の増加量(有利区間純増枚数)が前記特定量(2400枚)を超えることで終了し、

前記有利状態(AT状態)の開始後、前記特別状態(ED状態)に制御されるまでは前記表示手段(液晶表示器51)に前記有利状態(AT状態)が開始してから獲得した遊技用価値の量である獲得遊技用価値量(獲得枚数表示カウンタ値)を表示させ、

前記特別状態(ED状態)に制御された場合に、前記表示手段(液晶表示器51)に表示させていた前記獲得遊技用価値量(獲得枚数表示カウンタ値)を、前記有利区間における遊技用価値の増加量(有利区間純増枚数)に基づく表示に切り替える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特別状態に制御されるまでは有利状態が開始したときに計数を開始した獲得遊技用価値量を表示させつつ、気づき難いタイミング有利区間における遊技用価値の増加量に基づく表示に切り替えることができる。

#### 【実施例】

#### 【0090】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例について図面に基づいて説明する。本実施例のスロットマシン1は、図1に示すように、前面が開口する筐体1aと、この筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bと、から構成されている。スロットマシン1の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール2L、2C、2R(以下、左リール、中リール、右リールと呼ぶことがある)が水平方向に並設されており、図1に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が、スロットマシン1の正面の略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。また、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(「赤7」、「白7」、「リプレイa」、「リプレイb」、「ベルa」、「ベルb」、「ベルc」、「スイカ」、「チェリー」、「プラム」)が所定の順序で配列されている。

#### 【0091】

尚、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良い。また、本実施例では、リール2L、2C、2Rにより図柄を可変表示させる可変表示部を構成しているが、可変表示部は、リール以外であっても良く、例えば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで図柄を変動表示させることが可能な構成でも良い。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示部を構成しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示部を構成しても良い。

#### 【0092】

スロットマシン1の正面には、図1に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット(遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数)を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数(本実施例では、通常遊技状態:3、特別遊技状態:2)の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する(クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる)際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストッ

プスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いられる演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【 0 0 9 3 】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードや、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に対応する操作情報（ナビ報知）等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、遊技区間が有利区間に制御されている旨を点灯により報知する区間表示 L E D 1 9、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0、が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

10

【 0 0 9 4 】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 2 1（図 3 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールを停止させる操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 3 参照）がそれぞれ設けられている。

20

【 0 0 9 5 】

また、スロットマシン 1 の正面には、画像を表示可能な液晶表示器 5 1 が設けられている。液晶表示器 5 1 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）に表示領域が配置されるように設けられている。液晶表示器 5 1 の背面側の各リール 2 L、2 C、2 R は、液晶表示器 5 1 の表示領域のうち透視窓 3 に対応する透過領域及び透視窓 3 を介して遊技者側から視認可能である。

【 0 0 9 6 】

スロットマシン 1 の前面扉 1 b の内側には、所定キー操作によりスロットマシン 1 の外部からのエラー状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、スロットマシン 1 の内部に設けられたホッパータンク側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 3 0、メダル投入部 4 から投入されてホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 a ~ 3 1 c を有するメダルセクタ 2 9 が設けられている。

30

【 0 0 9 7 】

また、スロットマシン 1 の内部には、メイン制御部 4 1 からの制御信号に応じて前述のリール 2 L、2 C、2 R を回転させたり停止させたりするためのリールユニット 3 4、メイン制御部 4 1 からの制御信号に応じてメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーユニット 3 5 が設けられている。

40

【 0 0 9 8 】

また、スロットマシン 1 の内部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット / 設定スイッチ 3 8、電源を o n / o f f する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

【 0 0 9 9 】

スロットマシン 1 の内部には、遊技制御基板 4 0 が筐体 1 a の内部の所定位置に取り付けられた状態において、遊技制御基板 4 0 の正面側（遊技者側）の下部には 4 桁の 7 セグ

50

メント表示器で構成される遊技機情報表示器 50 が配置されている（図示略）。遊技機情報表示器 50 は、遊技制御基板 40 が基板ケースに封入されている状態で、当該基板ケースの外部から表示内容を視認可能となっており、メイン制御部 41 により集計されて遊技機情報表示器 50 に表示されるスロットマシン 1 における遊技の履歴に基づく遊技機情報を、店員等が認識できるようになっている。

【0100】

図 3 に示すように、スロットマシン 1 には、遊技制御基板 40、演出制御基板 90 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技（ゲーム）の制御が行われ、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出の制御が行われる。

【0101】

遊技制御基板 40 には、前述の MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、投入メダルセンサ 31 a ~ 31 c、リールユニット 34 のリールセンサ（図示略）、ホッパーユニット 35 の払出センサ及び満タンセンサ（図示略）、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類等の検出信号が入力されるようになっている。

【0102】

また、遊技制御基板 40 には、前述のクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、1 ~ 3 BET LED 14 ~ 16、スタート有効 LED 18、区間表示 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スイッチ有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22 L、22 C、22 R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールユニット 34、ホッパーユニット 35 が接続されており、これら電気部品と、遊技制御基板 40 に搭載された遊技機情報表示器 50 は、遊技制御基板 40 に搭載された後述のメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0103】

また、遊技制御基板 40 には、遊技の制御を行うメイン制御部 41 が搭載されている。メイン制御部 41 は、プログラム等が記憶される ROM 41 b、ワークデータが一時的に記憶される RAM 41 c を備え、ROM 41 b に記憶されたプログラムに従って各種の制御を行う。

【0104】

また、メイン制御部 41 は、サブ制御部 91 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 41 からサブ制御部 91 へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部 91 からメイン制御部 41 へ向けてコマンドが送られることはない。

【0105】

演出制御基板 90 には、前述の演出用スイッチ 56 が接続されており、その検出信号が入力されるようになっている。また、演出制御基板 90 には、前述の液晶表示器 51、音声を出力可能なスピーカ、演出に用いられ遊技者側から視認可能な演出用 LED 57 等の演出装置が接続されており、これら演出装置の出力状態は、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 により制御可能となっている。サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から送信されるコマンドや演出用スイッチ 56 の検出信号を受けて、演出を行うための各種の制御等を行うようになっている。

【0106】

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

【0107】

10

20

30

40

50

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源スイッチ 3 9 を ON にする必要がある。設定キースイッチ 3 7 を ON 状態として電源を ON にすると、設定値表示器 2 4 に RAM 4 1 c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定値 6 からさらに操作されたときは、設定値 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 3 7 が OFF にされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

10

#### 【 0 1 0 8 】

尚、設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8 は、スロットマシン 1 の内部に設けられ、所定のキー操作により開放可能な前面扉 1 b を開放しない限り操作不可能とされており、スロットマシン 1 が設置される遊技店の店員のうち所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。特に、設定キースイッチ 3 7 は、さらにキー操作を要することから、遊技店の店員の中でも、設定キースイッチ 3 7 の操作を行うためのキーを所持する店員のみが操作可能とされている。また、リセットスイッチ 2 3 は、前面扉 1 b を開放する必要はないが、所定のキーを用いたキー操作を必要とするため、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。また、リセット / 設定スイッチ 3 8 は、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとしても機能するようになっている。

20

#### 【 0 1 0 9 】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 4 1 は、定期的に電圧低下が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に RAM 4 1 c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（メイン）を実行する。

#### 【 0 1 1 0 】

そして、メイン制御部 4 1 は、その起動時において RAM 4 1 c のデータが正常であることを条件に、RAM 4 1 c に記憶されているデータに基づいてメイン制御部 4 1 の処理状態を電断前の状態に復帰させることが可能とされている。一方、起動時に RAM 4 1 c のデータが正常でない場合には、RAM 異常と判定し、RAM 異常を示すエラーフラグを RAM 4 1 c に設定するとともに、RAM 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。RAM 異常エラー状態は、設定変更状態に移行し、新たに設定値が設定されることで解除され、遊技の進行が可能となる。

30

#### 【 0 1 1 1 】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 4 1 は、遊技の進行に応じて異常を検出した場合に、検出した異常の種類を示すエラーフラグを RAM 4 1 c に設定するとともに、一般エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。一般エラー状態は、リセットスイッチ 2 3 またはリセット / 設定スイッチ 3 8 によるリセット操作により解除され、遊技の進行が可能となる。尚、以下では、RAM 異常エラー状態と、一般エラー状態と、を区別する必要がない場合に、単にエラー状態と呼ぶ。

40

#### 【 0 1 1 2 】

本実施例のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいは MAX BET スイッチ 6 を操作してクレジットを使用して賭数を設定する。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、予め定められた入賞ライン LN（図 1 参照、本実施例では、リール 2 L、2 C、2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定されている）が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。また、本実施例では、1 本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

50

## 【 0 1 1 3 】

また、本実施例では、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン L N とは別に、無効ライン L M 1 ~ 6 を設定している。無効ライン L M 1 ~ 6 は、これら無効ライン L M 1 ~ 6 に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ライン L M 1 ~ 6 のいずれかに入賞を示唆する示唆図柄の組合せ（例えば、ベル a - ベル a - ベル a ）が揃う構成とすることで、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 2 L、2 C、2 R の上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定された無効ライン L M 1、リール 2 L、2 C、2 R の下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 2、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がりには並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 3、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりには並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 4、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち小 V 字状に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 5、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち小山状に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 6 の 6 種類が無効ラインとして定められている。

10

## 【 0 1 1 4 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L、2 C、2 R が回転され、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が連続的に変動される。リール 2 L、2 C、2 R が回転されている状態で、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R に対して停止制御が行われ、当該リールの回転が停止され、当該リールの図柄が透視窓 3 に表示結果として導出表示される。

20

## 【 0 1 1 5 】

停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間（本実施例では、190ms（ミリ秒））以内に、操作に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御が行われ、最大停止遅延時間（190ms）が経過するまでの間では、最大で 4 コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール 2 L、2 C、2 R に導出させることが可能である。

30

## 【 0 1 1 6 】

これにより、停止制御では、各リール 2 L、2 C、2 R について対応するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されることで回転を停止させる際に、後述する内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、ストップスイッチが操作されたときの図柄から 4 コマ先までの引込範囲内にある場合には、当該図柄を入賞ライン L N 上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させる一方で、内部抽選にて当選している入賞役を構成する図柄が、当該引込範囲内にはない場合には、内部抽選にて当選していない入賞役を構成する図柄が、入賞ライン L N 上に停止しないように、いずれの入賞役も構成しない図柄を入賞ライン L N 上に引き込んで、ストップスイッチが操作されたリールの回転を停止させるように制御することが可能である。

40

## 【 0 1 1 7 】

また、停止制御では、遊技状態の移行を伴う特別役（本実施例では、B B）の当選が持ち越されている場合に、内部抽選にてメダルの付与を伴う小役が当選して、特別役と小役が同時に当選している状況であるときには、当選している小役の構成図柄を前述の引込範囲内で優先して入賞ライン L N に引き込むように制御し、当選している小役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むことができないときに、当選している特別役の構成図柄を入賞ライン L N に引き込むように制御する。このため、特別役と小役が同時当選しているゲームにおいて、当選している特別役を入賞させることが困難になっている。

## 【 0 1 1 8 】

50

また、停止制御では、特別役（本実施例では、ＢＢ）の当選が持ち越されている場合に、内部抽選にて再遊技の付与を伴う再遊技役が当選して、特別役と再遊技役が同時に当選している状況であるときには、当選している再遊技役の構成図柄を優先して入賞ラインＬＮに引き込むようになっている。各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒにおいて再遊技役を構成する図柄は、所定の引込範囲内に配置されており、再遊技役の当選時には必ず再遊技役の構成図柄が入賞ラインＬＮに引き込まれることとなる。このため、特別役と再遊技役が同時に当選しているゲームでは、当選している特別役を入賞させることができないようになっている。

#### 【０１１９】

そして全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒが停止されることで１ゲームが終了し、予め定められた入賞役の図柄の組合せが各リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒに表示結果として入賞ラインＬＮ上に停止して入賞が発生した場合に、入賞に応じた制御が行われる。小役が入賞した場合には、その種類に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では５０）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口９（図１参照）から払い出されるようになっている。また、再遊技役が入賞した場合には、メダルを投入せずに遊技を行うことが可能な再遊技が付与されるようになっている。また、特別役が入賞した場合には、遊技状態が特別遊技状態に移行されるようになっている。

#### 【０１２０】

尚、本実施例では、スタートスイッチ７の操作が有効な状態でスタートスイッチ７の操作が検出されたときにゲームが開始し、全てのリールが停止したときにゲームが終了する。また、ゲームを実行するための１単位の制御（ゲーム制御）は、前回のゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに開始し、当該ゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに終了する。

#### 【０１２１】

本実施例のスロットマシン１において、入賞となる役（以下、入賞役と呼ぶ）の種類は、遊技状態に応じて定められ、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次ゲームが開始可能となる再遊技が付与される再遊技役と、特別遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部４１が、前述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの表示結果が導出される以前（具体的には、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ７の操作が検出された時）に、乱数を用いて決定するものである。

#### 【０１２２】

尚、各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次ゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例えば、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次ゲームへ持ち越されるようになっている。

#### 【０１２３】

また、内部抽選では、予め定められた所定の操作態様（例えば、押し順、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役、再遊技役（以下、ナビ対象役と呼ぶ場合がある。）が当選し得るようになっている。ナビ対象役には、例えば、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合に停止する停止態様よりも有利な停止態様となる役や、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合よりも有利な停止態様が停止する割合が高い役等を含む。また、有利な停止態様とは、メダルの付与を伴う停止態様だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴

10

20

30

40

50

う停止態様、不利な遊技状態への移行が回避される停止態様なども含む。

【 0 1 2 4 】

メイン制御部 4 1 は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を特定可能なナビ情報を遊技補助表示器 1 2 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム ( A T ) 状態に制御可能である。メイン制御部 4 1 は、A T 状態に制御される権利が遊技者に対して付与されることで、A T 状態の制御を開始する。そして、A T 状態に制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様 ( 例えば、押し順、操作タイミング等 ) を示すナビ番号を遊技補助表示器 1 2 を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を示すナビ番号を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、当該操作態様を液晶表示器 5 1 等を用いて報知するナビ演出を実行させる。ナビ報知及びナビ演出により報知される操作態様にて、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作することで、内部抽選にて当選したナビ対象役を確実に入賞させることができるようになっている。

10

【 0 1 2 5 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、メダルの払出枚数やエラーコード、ナビ情報を表示させることが可能な遊技補助表示器 1 2 を備え、ナビ報知の制御において遊技補助表示器 1 2 を用いてナビ番号を報知する構成であるが、ナビ番号のみを表示させることが可能な専用の表示器を備え、ナビ報知の制御において当該専用の表示器を用いてナビ番号を報知する構成でも良い。

20

【 0 1 2 6 】

[ 遊技状態について ]

メイン制御部 4 1 は、図 4 に示すように、遊技状態として通常遊技状態、特別遊技状態のいずれかに制御することが可能である。通常遊技状態は、B B の当選が持ち越されていない通常遊技状態 ( 非内部中 ) と、B B の当選が持ち越されている通常遊技状態 ( 内部中 ) と、を含む。

【 0 1 2 7 】

通常遊技状態 ( 非内部中 ) は、通常遊技状態において B B が当選していない状態である。スロットマシン 1 の工場出荷時の状態や、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることでメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c が初期化された状態において制御される遊技状態である。また、特別遊技状態が終了された場合にも通常遊技状態 ( 非内部中 ) に制御される。そして、通常遊技状態 ( 非内部中 ) は、内部抽選にて B B が当選するまで継続し、内部抽選にて B B が当選したゲームにおいて B B が入賞せずに通常遊技状態 ( 内部中 ) に移行するか、内部抽選にて B B が当選したゲームにおいて B B が入賞して特別遊技状態に移行することで終了する。

30

【 0 1 2 8 】

通常遊技状態 ( 内部中 ) は、通常遊技状態において B B が持ち越されている状態である。本実施例では、特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先して揃える制御を行い、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行うことで、通常遊技状態 ( 内部中 ) において小役が当選している場合にも、再遊技役が当選している場合にも、B B が入賞しないようになっている。そして、通常遊技状態 ( 内部中 ) では、必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、通常遊技状態 ( 内部中 ) に一度移行すると B B が入賞せず、通常遊技状態 ( 内部中 ) への移行後は、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることでメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c が初期化されるまで、当該通常遊技状態 ( 内部中 ) が維持されるようになっている。

40

【 0 1 2 9 】

特別遊技状態は、通常遊技状態 ( 非内部中 ) において B B が当選したゲームにおいて B B が入賞することで移行する遊技状態であり、所定の終了条件が成立 ( 本実施例では、特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数が 5 0 枚を超えること ) するまで継続し、所定の

50

終了条件が成立して通常遊技状態（非内部中）に移行することで終了する。

【0130】

このように本実施例では、遊技の大半において通常遊技状態（内部中）に制御されることとなるので、通常遊技状態（内部中）に制御されていることを前提とし、設定値（本実施例では、1～6）に応じたメダルの払出率が設計されている。

【0131】

〔内部抽選の対象役について〕

図5に示すように、本実施例において、通常遊技状態（非内部中）においては、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚、BB、BB+3枚が内部抽選の対象となる。通常遊技状態（非内部中）において、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚、BB、BB+3枚の当選確率は、それぞれ約1/9.9、約1/65、約1/16384、約1/137、約1/101、約1/524、約1/655、約1/1.37、約1/16.2、約1/3449、約1/16384、約1/14.6に設定されており、不当選（ハズレ）の確率は0となる。

10

【0132】

また、通常遊技状態（内部中）においては、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚が内部抽選の対象となる。通常遊技状態（内部中）において、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚の当選確率は、それぞれ約1/9.9、約1/65、約1/8192、約1/137、約1/101、約1/524、約1/655、約1/1.37、約1/16.2、約1/14.5に設定されており、不当選（ハズレ）の確率は0となる。

20

【0133】

また、特別遊技状態においては、複合小役A、複合小役Bが内部抽選の対象となる。特別遊技状態において、複合小役A、複合小役Bの当選確率は、それぞれ約1/33、約1/1.2に設定されており、不当選（ハズレ）の確率は、約1/7.3となる。

30

【0134】

通常リプレイAの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず通常リプレイAが入賞する。通常リプレイBの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず通常リプレイBが入賞する。通常リプレイCの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず通常リプレイCが入賞する。

【0135】

弱チャンスリプレイAの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず弱チャンスリプレイAが入賞する。弱チャンスリプレイBの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず弱チャンスリプレイBが入賞する。強チャンスリプレイAの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず強チャンスリプレイAが入賞する。強チャンスリプレイBの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず強チャンスリプレイBが入賞する。

40

【0136】

通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイBの入賞時には、再遊技が付与される。

【0137】

ナビ小役は、複数の小役（本実施例では、主小役と副小役）が当選する役であり、それぞれのナビ小役に対応する停止操作順で各リールの停止操作が行われた場合に、8枚のメダルの払出を伴う主小役が入賞する一方、対応する停止操作順以外の停止操作順で停止操

50

作が行われた場合に、停止操作タイミングに応じて1枚のメダルの払出を伴う副小役が入賞するか、いずれの役も入賞しないハズレとなる。すなわち、停止操作順が異なることにより付与されるメダル数の期待値が変化するとともに、当選したナビ小役に対応する停止操作順を示すナビ番号がナビ報知によって報知されることにより付与されるメダル数の期待値が変化する。

【0138】

尚、ナビ小役に対応する操作態様、すなわち主小役を入賞させる操作態様は、停止操作順に限らず、ナビ小役に対応する操作態様として、少なくとも一部のリールの停止操作タイミング、停止操作タイミングと停止操作順との組合せを適用しても良い。

【0139】

特定小役は、複数の小役（本実施例では、特定小役A～Cのいずれかと1枚）が当選する役であり、特定小役の当選時には、それぞれの特定小役に対応して特定小役A、B、Cを入賞させる停止操作順で各リールの停止操作が行われた場合に、8枚のメダルの払出を伴う特定小役A、B、Cのいずれかが入賞する一方、それぞれの特定小役に対応して1枚を入賞させる停止操作順で各リールの停止操作が行われた場合に、1枚のメダルの払出を伴う1枚が入賞する。

【0140】

尚、特定小役に対応して特定小役A、B、Cを入賞させる操作態様、特定小役に対応して1枚を入賞させる操作態様は、停止操作順に限らず、特定小役に対応して特定小役A、B、Cを入賞させる操作態様、特定小役に対応して1枚を入賞させる操作態様として、少なくとも一部のリールの停止操作タイミング、停止操作タイミングと停止操作順との組合せを適用しても良い。

【0141】

3枚の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず3枚のメダルの払出を伴う3枚が入賞する。

【0142】

BBの当選時には、全てのリールにおいてBBの構成図柄（本実施例では、「白7 - プラム - プラム」の組合せ）の引込範囲となる停止操作タイミングで停止操作が行われた場合に、BBが入賞し、遊技状態が特別遊技状態に移行する一方、いずれかのリールにおいてBBの構成図柄の引込範囲外となる停止操作タイミングで停止操作が行われた場合に、いずれの役も入賞しないハズレとなり、BBの当選が次ゲーム以降に持ち越されることにより、通常遊技状態（内部中）に移行する。

【0143】

BB + 3枚は、BBと3枚が当選する役であり、BB + 3枚の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず3枚のメダルの払出を伴う3枚が入賞し、BBの当選が次ゲーム以降に持ち越されることにより、通常遊技状態（内部中）に移行する。

【0144】

複合小役Aは、ナビ小役を構成する全ての主小役と特定小役A～Cが当選する役であり、複合小役Aの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず8枚のメダルの払出を伴う特定の主小役が入賞する。

【0145】

複合小役Bは、ナビ小役を構成する全ての副小役と1枚と3枚が当選する役であり、複合小役Bの当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず1枚のメダルの払出を伴う1枚が入賞する。

【0146】

内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、不当選、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚、BB、BB + 3枚、複合小役A、複合小役Bには、それぞれ当選番号（一般役）及び当選番号（特別役）が割り当てられており、内部抽選の抽選結果に対応する当選番号（一般役）及び当選番号（特別役）がR

10

20

30

40

50

AM41cに設定されるようになっている。

【0147】

詳しくは、当選番号（一般役）は、いずれの一般役も当選しなかった不当選、一般役を含まない特別役であるBBに対して、いずれも0が割り当てられており、一般役である通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚、複合小役A、複合小役Bに対して、順番に1～25が割り当てられており、一般役である3枚を含むBB+3枚に対して、3枚と同じ23が割り当てられている。

【0148】

また、当選番号（特別役）は、いずれの特別役も当選していない不当選、通常リプレイA、通常リプレイB、通常リプレイC、弱チャンスリプレイA、弱チャンスリプレイB、強チャンスリプレイA、強チャンスリプレイB、ナビ小役、特定小役、3枚、複合小役A、複合小役Bに対して、いずれも0が割り当てられており、特別役であるBBには1が割り当てられており、特別役であるBBを含むBB+3枚には、BBと同じく1が割り当てられている。

【0149】

尚、RAM41cの当選番号設定領域に設定された当選番号（一般役）は、当選番号（一般役）が設定されたゲームにおいてのみ保持され、当該ゲームの終了に伴ってクリアされる。

【0150】

また、RAM41cの当選番号設定領域に設定された0以外の当選番号（特別役）は、当選番号（特別役）に対応する特別役が入賞するまで維持され、当該特別役が入賞したゲームの終了に伴ってクリアされる。すなわち一度BBが当選し、0以外の当選番号（特別役）が当選番号設定領域に設定されると、当選した当選番号（特別役）の組合せを揃えることができなかつた場合にも、その当選番号（特別役）はクリアされずに、次ゲームへ持ち越されるようになっている。尚、当選番号（特別役）は、設定変更状態に移行することでもクリアされる。

【0151】

また、内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、それぞれ対応する0～4の有利区間移行用フラグ、0～3の抽選用フラグ1、0～3の抽選用フラグ2、0～4の抽選用フラグ3が割り当てられており、内部抽選の結果（当選番号（一般役））に応じた有利区間移行用フラグ、抽選用フラグ1～3がRAM41cに設定されるようになっている。有利区間移行用フラグは、有利区間へ移行させるか否かの判定等を行う際に参照される。また、抽選用フラグ1～3は、AT状態に関連する抽選（後述するゲーム数加算抽選、勝率アップ移行抽選、第1、第2勝率アップ抽選、第2AT抽選、第1～第3上乗せ抽選等）を行うか否かの判定、AT状態に関連する抽選を行う際に参照される。

【0152】

有利区間移行用フラグは、有利区間移行役以外の抽選対象に対して0が割り当てられ、有利区間移行役については、例えば、複数種類の押し順役、当選確率が近い複数の抽選対象等、有利区間移行時に行われる抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部41は、有利区間に移行させるか否かを判定する際に、個々の当選番号（一般役）から有利区間移行役であるか否かを個々に特定する必要がなく、有利区間移行用フラグが0か否かによって有利区間移行役か否かを特定することができる。また、有利区間移行時に行われる抽選に際して当選番号（一般役）に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号（一般役）から確率を特定するのではなく、有利区間移行用フラグの値から当選番号（一般役）に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号（一般役）毎に確率を定める必要がなく、当選番号（一般役）の種類数よりも少ない有利区間移行用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。

【0153】

10

20

30

40

50

抽選用フラグは、A T 状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象に対して 0 が割り当てられ、A T の付与に関連する抽選の対象となる抽選対象については、例えば、複数種類のナビ小役等、A T 状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部 41 は、A T 状態に関連する抽選を行う際に、個々の当選番号（一般役）から当該抽選を行うか否かを個々に特定する必要がなく、抽選用フラグが 0 か否かによって A T 状態に関連する抽選を行うか否かを特定することができる。また、A T 状態に関連する抽選に際して当選番号（一般役）に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号（一般役）から確率を特定するのではなく、抽選用フラグの値から当選番号（一般役）に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号（一般役）毎に確率を定める必要がなく、当選番号（一般役）の種類数よりも少ない抽選用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。また、抽選用フラグは、A T 状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象、A T 状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象が異なる抽選用フラグ 1～3 からなり、A T 状態に関連する抽選の種類に応じて抽選用フラグ 1～3 のいずれかをを用いることにより、A T 状態に関連する抽選の種類に応じて A T 状態に関連する抽選の対象外となる抽選対象を異なるものとすることができ、A T 状態に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象毎の確率を異なる確率とすることができる。

10

#### 【0154】

[ ナビ小役、特定小役、複合小役について ]

20

通常遊技状態（非内部中・内部中）において内部抽選の対象となるナビ小役、特定小役、特別遊技状態において内部抽選の対象となる複合小役について説明する。尚、以下では、最初に停止させるリールを第 1 停止リール、2 番目に停止させるリールを第 2 停止リール、3 番目に停止させるリールを第 3 停止リールと呼ぶことがある。

#### 【0155】

図 6 に示すように、ナビ小役には、左中右ベル A、左中右ベル B、左右中ベル A、左右中ベル B、中左右ベル A、中左右ベル B、中右左ベル A、中右左ベル B、右左中ベル A、右左中ベル B、右中左ベル A、右中左ベル B が含まれる。

#### 【0156】

左中右ベル A は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベル A が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。左中右ベル A の当選時に、対応する操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順）で操作された場合には、上段ベル A の組合せが入賞ライン L N に導出され、上段ベル A が入賞する。上段ベル A の入賞時には、無効ライン L M 1 にベル a～c のいずれかが揃う。また、左中右ベル A の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

30

#### 【0157】

左中右ベル B は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として上段ベル B が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。左中右ベル B の当選時に、対応する操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順）で操作された場合には、上段ベル B の組合せが入賞ライン L N に導出され、上段ベル B が入賞する。上段ベル B の入賞時には無効ライン L M 1 にベル a～c のいずれかが揃う。また、左中右ベル B の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

40

#### 【0158】

左右中ベル A は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として右下がりベル A が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。左右中ベル A の当選時に、対応する操作態様（左リール、右リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、右下がり

50

ベル A の組合せが入賞ライン L N に導出され、右下がりベル A が入賞する。右下がりベル A の入賞時には無効ライン L M 3 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、左右中ベル A の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【 0 1 5 9 】

左右中ベル B は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として右下がりベル B が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。左右中ベル B の当選時に、対応する操作態様（左リール、右リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、右下がりベル B の組合せが入賞ライン L N に導出され、右下がりベル B が入賞する。右下がりベル B の入賞時には無効ライン L M 3 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、左右中ベル B の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

10

【 0 1 6 0 】

中左右ベル A は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベル A が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。中左右ベル A の当選時に、対応する操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順）で操作された場合には、中段ベル A の組合せが入賞ライン L N に導出され、中段ベル A が入賞する。中段ベル A の入賞時には入賞ライン L N にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、中左右ベル A の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

20

【 0 1 6 1 】

中左右ベル B は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として中段ベル B が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。中左右ベル B の当選時に、対応する操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順）で操作された場合には、中段ベル B の組合せが入賞ライン L N に導出され、中段ベル B が入賞する。中段ベル B の入賞時には入賞ライン L N にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、中左右ベル B の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

30

【 0 1 6 2 】

中右左ベル A は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として右上がりベル A が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。中右左ベル A の当選時に、対応する操作態様（中リール、右リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、右上がりベル A の組合せが入賞ライン L N に導出され、右上がりベル A が入賞する。右上がりベル A の入賞時には無効ライン L M 4 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、中右左ベル A の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

40

【 0 1 6 3 】

中右左ベル B は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として右上がりベル B が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。中右左ベル B の当選時に、対応する操作態様（中リール、右リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、右上がりベル B の組合せが入賞ライン L N に導出され、右上がりベル B が入賞する。右上がりベル B の入賞時には無効ライン L M 4 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、中右左ベル B の

50

当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

【 0 1 6 4 】

右左中ベル A は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として下段ベル A が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。右左中ベル A の当選時に、対応する操作態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、下段ベル A の組合せが入賞ライン L N に導出され、下段ベル A が入賞する。下段ベル A の入賞時には無効ライン L M 2 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、右左中ベル A の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

10

【 0 1 6 5 】

右左中ベル B は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として下段ベル B が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。右左中ベル B の当選時に、対応する操作態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、下段ベル B の組合せが入賞ライン L N に導出され、下段ベル B が入賞する。下段ベル B の入賞時には無効ライン L M 2 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、右左中ベル B の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

20

【 0 1 6 6 】

右中左ベル A は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として小山ベル A が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。右中左ベル A の当選時に、対応する操作態様（右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、小山ベル A の組合せが入賞ライン L N に導出され、小山ベル A が入賞する。小山ベル A の入賞時には無効ライン L M 6 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、右中左ベル A の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

30

【 0 1 6 7 】

右中左ベル B は、8 枚のメダルの払出を伴う主小役として小山ベル B が 1 枚のメダルの払出を伴う副小役とともに当選する役である。右中左ベル B の当選時に、対応する操作態様（右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、小山ベル B の組合せが入賞ライン L N に導出され、小山ベル B が入賞する。小山ベル B の入賞時には無効ライン L M 6 にベル a ~ c のいずれかが揃う。また、右中左ベル B の当選時に、対応する操作態様以外の操作態様で操作された場合には、停止操作タイミングに応じて副小役の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、副小役が入賞するか、いずれの役も構成しない図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、いずれの役も入賞しないハズレとなる。

40

【 0 1 6 8 】

尚、ナビ小役を構成する主小役のうち中段ベル A、B は、いずれも入賞ライン L N にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち上段ベル A、B は、いずれも無効ライン L M 1 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち、下段ベル A、B は、いずれも無効ライン L M 2 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち、右下がりベル A、B は、いずれも無効ライン L M 3 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち右上がりベル A、B は、いずれも無効ライン L M 4 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、

50

入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。また、ナビ小役を構成する主小役のうち小山ベル A、B は、いずれも無効ライン L M 6 にベル a ~ c のいずれかが揃うが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。

#### 【 0 1 6 9 】

左特定小役は、8 枚のメダルの払出を伴う特定小役 A が 1 枚のメダルの払出を伴う 1 枚とともに当選する役である。左特定小役の当選時に、第 1 停止リールが左リールとなる操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、左リール、右リール、中リールの停止操作順）で操作された場合には、1 枚の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、1 枚が入賞する。左特定小役の当選時に、第 1 停止リールが中リールまたは右リールとなる操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順、中リール、右リール、左リールの停止操作順、右リール、左リール、中リールの停止操作順、右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、特定小役 A の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、特定小役 A が入賞する。

10

#### 【 0 1 7 0 】

中特定小役は、8 枚のメダルの払出を伴う特定小役 B が 1 枚のメダルの払出を伴う 1 枚とともに当選する役である。中特定小役の当選時に、第 1 停止リールが中リールとなる操作態様（中リール、左リール、右リールの停止操作順、中リール、右リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、1 枚の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、1 枚が入賞する。中特定小役の当選時に、第 1 停止リールが左リールまたは右リールとなる操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、左リール、右リール、中リールの停止操作順、右リール、左リール、中リールの停止操作順、右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、特定小役 B の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、特定小役 B が入賞する。

20

#### 【 0 1 7 1 】

右特定小役は、8 枚のメダルの払出を伴う特定小役 C が 1 枚のメダルの払出を伴う 1 枚とともに当選する役である。右特定小役の当選時に、第 1 停止リールが右リールとなる操作態様（右リール、左リール、中リールの停止操作順、右リール、中リール、左リールの停止操作順）で操作された場合には、1 枚の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、1 枚が入賞する。右特定小役の当選時に、第 1 停止リールが左リールまたは中リールとなる操作態様（左リール、中リール、右リールの停止操作順、左リール、右リール、中リールの停止操作順、中リール、左リール、右リールの停止操作順、中リール、右リール、左リールの停止操作順）で操作された場合に、特定小役 C の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、特定小役 C が入賞する。特定小役 A、B、C は、いずれも 8 枚のメダルの払出を伴う小役であるが、入賞ライン L N に揃う図柄組合せが異なる。

30

#### 【 0 1 7 2 】

複合小役 A は、ナビ小役を構成する全ての主小役、すなわち上段ベル A、B、中段ベル A、B、下段ベル A、B、右下がりベル A、B、右上がりベル A、B、小山ベル A、B、特定小役 A、B、C が同時当選する役である。複合小役 A の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず 8 枚のメダルの払出を伴う中段ベル A、B のいずれかの図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、中段ベル A、B のいずれかが入賞する。

40

#### 【 0 1 7 3 】

複合小役 B は、ナビ小役を構成する全ての副小役と 1 枚と 3 枚が当選する役である。複合小役 B の当選時には、停止操作順、停止操作タイミングに関わらず、必ず 1 枚のメダルの払出を伴う 1 枚の図柄組合せが入賞ライン L N に導出され、1 枚が入賞する。

#### 【 0 1 7 4 】

[ ナビ小役、特定小役、複合小役に関連する制御について ]

メイン制御部 4 1 は、内部抽選の後、内部抽選の結果を特定可能な内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドから特定される内部抽選の結果に応じて演出内容を決定し、決定した演出内容に従って演出を実行する。

#### 【 0 1 7 5 】

50

メイン制御部 41 は、図 6 に示すように、内部抽選においてナビ小役が当選した場合に、ナビ報知を行う場合にも、ナビ報知を行わない場合にも、ナビ小役の種類、対応する操作態様に関わらず、全てのナビ小役に共通の当選番号（一般役）8 を示す内部当選コマンド、すなわちナビ小役が当選したことを特定可能となるが、対応する操作態様を特定不能な内部当選コマンドをサブ制御部 91 に対して送信する。

【0176】

また、メイン制御部 41 は、図 6 に示すように、左中右ベル A、左中右ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 12 にナビ番号「1」を表示させることで、左リール、中リール、右リールの停止操作順（左中右）での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

10

【0177】

また、図 6 に示すように、左右中ベル A、左右中ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 12 にナビ番号「2」を表示させることで、左リール、右リール、中リールの停止操作順（左右中）での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0178】

また、図 6 に示すように、中左右ベル A、中左右ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 12 にナビ番号「3」を表示させることで、中リール、左リール、右リールの停止操作順（中左右）での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

20

【0179】

また、図 6 に示すように、中右左ベル A、中右左ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 12 にナビ番号「4」を表示させることで、中リール、右リール、左リールの停止操作順（中右左）での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0180】

また、図 6 に示すように、右左中ベル A、右左中ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 12 にナビ番号「5」を表示させることで、右リール、左リール、中リールの停止操作順（右左中）での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

30

【0181】

また、図 6 に示すように、右中左ベル A、右中左ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 12 にナビ番号「6」を表示させることで、右リール、中リール、左リールの停止操作順（右中左）での停止操作、すなわち主小役を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0182】

このように、ナビ小役の種類が異なっても主小役を入賞させる操作態様が共通するナビ小役が当選した場合には、共通のナビ報知を行う。

【0183】

また、メイン制御部 41 は、ナビ小役の当選時にナビ報知を行わない場合には、内部当選コマンドを送信した後、ナビ小役に対応する操作態様が特定されないナビ番号「0」を特定可能なナビコマンドを送信する一方で、図 6 に示すように、左中右ベル A、左中右ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が左中右であることを示すナビ番号「1」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、左右中ベル A、左右中ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が左右中であることを示すナビ番号「2」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、中左右ベル A、中左右ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が中左右であることを示すナビ番号「3」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、中右左ベル A、中右左ベル B のいずれかが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が中右左であることを示すナビ番号「4

40

50

」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、右左中ベル A、右左中ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が右左中であることを示すナビ番号「5」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、右中左ベル A、右中左ベル B のいずれが当選してナビ報知を行う場合には、対応する操作態様が右中左であることを示すナビ番号「6」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【0184】

このように、ナビ小役の種類が異なっても同じ停止操作順が対応するナビ小役が当選した場合には、共通のナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【0185】

メイン制御部 4 1 は、図 6 に示すように、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、ナビ報知を行う場合にも、ナビ報知を行わない場合にも、特定小役の種類に関わらず、全ての特定小役に共通の当選番号（一般役）20 を示す内部当選コマンド、すなわち特定小役が当選したことを特定可能となるが、特定小役の種類、1 枚を入賞させる操作態様及び特定小役 A、B、C のいずれかを入賞させる操作態様を特定不能な内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【0186】

また、メイン制御部 4 1 は、図 6 に示すように、後述する通常状態及び CZ・AT 前兆状態において左特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「7」を表示させることで、左リールを第 1 停止させること、すなわち 1 枚を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行い、後述する CZ 状態及び AT 状態において左特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「3」を表示させることで、中リール、左リール、右リールの停止操作順（中左右）での停止操作、すなわち特定小役 A を入賞させる複数種類の操作態様のうちの一種の操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0187】

また、メイン制御部 4 1 は、図 6 に示すように、後述する通常状態及び CZ・AT 前兆状態において中特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「8」を表示させることで、中リールを第 1 停止させること、すなわち 1 枚を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行い、後述する CZ 状態及び AT 状態において中特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「5」を表示させることで、右リール、左リール、中リールの停止操作順（右左中）での停止操作、すなわち特定小役 B を入賞させる複数種類の操作態様のうちの一種の操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0188】

また、メイン制御部 4 1 は、図 6 に示すように、後述する通常状態及び CZ・AT 前兆状態において右特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「9」を表示させることで、右リールを第 1 停止させること、すなわち 1 枚を入賞させる操作態様での停止操作を促すナビ報知を行い、後述する CZ 状態及び AT 状態において右特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号「1」を表示させることで、左リール、中リール、右リールの停止操作順（左中右）での停止操作、すなわち特定小役 C を入賞させる複数種類の操作態様のうちの一種の操作態様での停止操作を促すナビ報知を行う。

【0189】

このように、左特定小役が当選した場合に、特定小役 A を入賞させる停止操作順は、中左右ベル A、B が当選した場合に、主小役を入賞させる停止操作順を含むものであり、CZ 状態及び AT 状態において左特定小役が当選して特定小役 A を入賞させる操作態様を報知する場合にも、CZ 状態及び AT 状態において中左右ベル A、B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビ報知を行う。また、中特定小役が当選した場合に、特定小役 B を入賞させる停止操作順は、右左中ベル A、B が当選した場合に

10

20

30

40

50

、主小役を入賞させる停止操作順を含むものであり、C Z 状態及び A T 状態において中特定小役が当選して特定小役 B を入賞させる操作態様を報知する場合にも、C Z 状態及び A T 状態において右左中ベル A、B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビ報知を行う。また、右特定小役が当選した場合に、特定小役 C を入賞させる停止操作順は、左中右ベル A、B が当選した場合に、主小役を入賞させる停止操作順を含むものであり、C Z 状態及び A T 状態において右特定小役が当選して特定小役 C を入賞させる操作態様を報知する場合にも、C Z 状態及び A T 状態において左中右ベル A、B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビ報知を行う。

#### 【 0 1 9 0 】

メイン制御部 4 1 は、特定小役のいずれかの当選時にナビ報知を行わない場合には、内部当選コマンドを送信した後、いずれが当選したかが特定されないナビ番号「0」を特定可能なナビコマンドを送信する一方で、図 6 に示すように、後述する通常状態及び C Z・A T 前兆状態において、左特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が左リールを第 1 停止させることであることを示すナビ番号「7」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、中特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が中リールを第 1 停止させることであることを示すナビ番号「8」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、右特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が右リールを第 1 停止させることであることを示すナビ番号「9」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

#### 【 0 1 9 1 】

また、後述する C Z 状態及び A T 状態において、左特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が中左右であることを示すナビ番号「3」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、中特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が右左中であることを示すナビ番号「5」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信し、右特定小役が当選してナビ報知を行う場合には、対応する停止操作順が左中右であることを示すナビ番号「1」を特定可能なナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

#### 【 0 1 9 2 】

このように、C Z 状態及び A T 状態において左特定小役が当選して特定小役 A を入賞させる操作態様を報知する場合にも、C Z 状態及び A T 状態において中左右ベル A、B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。また、C Z 状態及び A T 状態において中特定小役が当選して特定小役 B を入賞させる操作態様を報知する場合にも、C Z 状態及び A T 状態において右左中ベル A、B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。また、C Z 状態及び A T 状態において右特定小役が当選して特定小役 C を入賞させる操作態様を報知する場合にも、C Z 状態及び A T 状態において左中右ベル A、B が当選して主小役を入賞させる操作態様を報知する場合にも、共通のナビコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

#### 【 0 1 9 3 】

[ ナビ小役、特定小役、複合小役を構成する小役の当選確率について ]

本実施例では、図 7 に示すように、通常遊技状態（非内部中・内部中）において、上段ベル A が当選する左中右ベル A の当選確率、上段ベル B が当選する左中右ベル B の当選確率、右下がりベル A が当選する左右中ベル A の当選確率、右下がりベル B が当選する左右中ベル B の当選確率、中段ベル A が当選する中左右ベル A の当選確率、中段ベル B が当選する中左右ベル B の当選確率、右上がりベル A が当選する中右左ベル A の当選確率、右上がりベル B が当選する中右左ベル B の当選確率、下段ベル A が当選する右左中ベル A の当選確率、下段ベル B が当選する右左中ベル B の当選確率、小山ベル A が当選する右中左ベル A の当選確率、小山ベル B が当選する右中左ベル B の当選確率は、いずれも 4 0 0 0 / 6 5 5 3 6 であり、特定小役 A が当選する左特定小役の当選確率、特定小役 B が当選する中特定小役の当選確率、特定小役 C が当選する中特定小役の当選確率は、いずれも 1 3 4

5 / 6 5 5 3 6 である。

【 0 1 9 4 】

また、特別遊技状態において、全ての主小役、すなわち上段ベル A、B、中段ベル A、B、下段ベル A、B、右下がりベル A、B、右上がりベル A、B、小山ベル A、B と、特定小役 A、B、C と、が当選する複合小役 A の当選確率は、 $4001 / 65536$  であり、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率（ $4000 / 65536$ ）よりも高く設定されている。

【 0 1 9 5 】

加えて、通常遊技状態（非内部中・内部中）において主小役のいずれかが当選する確率（ $48000 / 65536$ ）よりも、特別遊技状態における主小役の当選確率（ $4001 / 65536$ ）の方が低く設定されている。すなわち通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率は、特別遊技状態における主小役の当選確率よりも低く設定されているが、通常遊技状態（非内部中・内部中）においていずれかの主小役が当選する確率よりも、特別遊技状態において主小役が当選する確率が低く設定されている。

10

【 0 1 9 6 】

このことから、例えば同じ操作態様に対応するナビ小役において当選する主小役が 1 種類の場合であると、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率が高くなり、それ以上に特別遊技状態における主小役の当選確率を高く設定すると、特別遊技状態における主小役の当選確率が相対的に高くなってしまふこととなるが、本実施例では、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率よりも、特別遊技状態における主小役の当選確率を高く設定する構成において、同じ操作態様に対応するナビ小役において当選する主小役をそれぞれ複数種類（本実施例では 2 種類）とすることで、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率が下がるため、その分特別遊技状態における主小役の当選確率を下げる事が可能となる。

20

【 0 1 9 7 】

また、通常遊技状態（非内部中・内部中）において特定小役 A、B、C が当選する確率は、それぞれ  $1345 / 65536$  であり、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率（ $4000 / 65536$ ）よりも低く設定されている。このため、 $2 / 3$  の確率で 8 枚のメダルを獲得できる左、中、右特定小役の当選確率が過度に高まってしまうことがない。

30

【 0 1 9 8 】

また、特別遊技状態において全ての主小役と、特定小役 A、B、C と、が当選する複合小役 A の当選確率は、 $4001 / 65536$  であり、通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役それぞれの当選確率（ $4000 / 65536$ ）よりも高く、通常遊技状態（非内部中・内部中）における特定小役 A、B、C それぞれの当選確率（ $1345 / 65536$ ）よりも高く設定されている。

【 0 1 9 9 】

加えて、通常遊技状態（非内部中・内部中）において主小役、特定小役 A、B、C のいずれかが当選する確率（ $52035 / 65536$ ）よりも、特別遊技状態における主小役の当選確率（ $4001 / 65536$ ）、特別遊技状態における特定小役 A、B、C の当選確率（ $4001 / 65536$ ）の方が低く設定されている。すなわち通常遊技状態（非内部中・内部中）における主小役、特定小役 A、B、C それぞれの当選確率は、特別遊技状態における主小役、特定小役 A、B、C が当選する確率よりも低く設定されているが、通常遊技状態（非内部中・内部中）においていずれかの主小役、特定小役 A、B、C が当選する確率よりも、特別遊技状態において主小役、特定小役 A、B、C が当選する確率が低く設定されている。

40

【 0 2 0 0 】

また、特定小役が 1 種類の場合であると、通常遊技状態（非内部中・内部中）における特定小役の当選確率が高くなり、それ以上に特別遊技状態における特定小役や主小役の当選確率を高く設定すると、特別遊技状態における特定小役や主小役の当選確率が相対的に

50

高くなってしまうこととなるが、本実施例では、通常遊技状態（非内部中・内部中）における特定小役の当選確率よりも、特別遊技状態における特定小役及び主小役の当選確率を高く設定する構成において、特定小役を複数種類（本実施例では３種類）とすることで、通常遊技状態（非内部中・内部中）において特定小役Ａ、Ｂ、Ｃの個々の当選確率が下がるため、その分特別遊技状態における特定小役Ａ、Ｂ、Ｃや主小役の当選確率を下げることが可能となる。

#### 【０２０１】

[ 遊技区間について ]

メイン制御部４１は、図９に示すように、遊技区間として通常区間及び有利区間のいずれかに制御することが可能である。

#### 【０２０２】

通常区間は、ナビ報知が行われることのない遊技区間であり、有利区間が終了された後、次ゲームが開始されることで開始される。その後、通常区間は、特別遊技状態以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選したゲームにおいて終了される。通常区間では、区間表示ＬＥＤ１９は、常に消灯状態に制御される。

#### 【０２０３】

有利区間は、ナビ報知が行われることのある遊技区間であり、ナビ報知が実行され得ることで通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、通常区間のゲームにおいて特別遊技状態以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選することで有利区間に移行させる旨が決定され、次ゲームが開始されることで開始される。その後、有利区間の終了条件（後述の終了条件１～３）が成立することで終了される。メイン制御部４１は、有利区間の開始時に区間表示ＬＥＤ１９を点灯させることで、有利区間中である旨を認識させることが可能となる。その後、メイン制御部４１は、有利区間が終了するときに区間表示ＬＥＤ１９を消灯し、区間表示を終了するようになっている。

#### 【０２０４】

尚、本実施例では、メイン制御部４１が、有利区間が開始するゲームの開始時に区間表示ＬＥＤ１９を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成であるが、有利区間の開始後、最初にナビ報知が行われることでメダルの払出率（払出枚数／賭数）が１００％を超え得るゲームの開始時に、区間表示ＬＥＤ１９を点灯することで、有利区間に制御されている旨の報知を開始する構成としても良い。

#### 【０２０５】

有利区間では、所定の報知条件が成立すること（本実施例では、有利区間に制御されており、内部抽選にてナビ対象役、特定小役が当選すること）で、ナビ報知を行うことが可能とされ、ナビ報知が行われることで遊技者にとって有利なストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様が報知される。

#### 【０２０６】

メイン制御部４１は、有利区間に制御しているときに、内部抽選にてナビ対象役が当選すると、ナビ報知の制御（遊技補助表示器１２にナビ番号を表示させる制御、ナビ番号を特定可能なナビコマンドを送信する制御等）を行って、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様を報知することが可能であり、有利区間は、通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間となる。

#### 【０２０７】

有利区間の終了条件には、有利区間におけるゲーム数（有利区間ゲーム数）が上限ゲーム数として定められた第１規定数（本実施例では、１５００ゲーム）に到達することで成立する終了条件１、有利区間においてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化しからのメダルの純増枚数が上限枚数として定められた第２規定数（本実施例では、２４００）を超えることで成立する終了条件２、予め定められた任意条件（本実施例では、ＡＴ状態に移行せずにＣＺ状態が終了すること、ＡＴ状態の終了条件が成立すること）が成立することで成立する終了条件３が含まれ、終了条件１～３のうち少なくとも一の条件が

10

20

30

40

50

成立することで有利区間は終了される。

【0208】

尚、本実施例では、遊技区間が通常区間に制御されているときに、予め定められた有利区間移行役が当選することで、遊技区間を有利区間へ移行させる構成であるが、遊技区間が通常区間に制御されているときに、内部抽選にて有利区間移行抽選対象役が当選することで、有利区間移行抽選を行い、当該有利区間移行抽選にて当選することで、遊技区間を有利区間へ移行させる構成でも良い。

【0209】

[ 設定変更に伴う初期化について ]

次に、設定変更に伴う遊技状態及び遊技区間の初期化について説明する。メイン制御部 41 は、設定変更状態に移行することに伴い、RAM 41c に記憶された領域の一部を初期化する。この際、遊技状態に関する情報、遊技区間に関する情報が初期化される。

【0210】

遊技状態に関する情報は、遊技状態を示す遊技状態フラグ及びBBの当選フラグを含み、設定変更状態に移行することに伴い遊技状態に関する情報が初期化されることで、設定変更状態に移行する前の遊技状態が通常遊技状態（非内部中）、通常遊技状態（内部中）、または特別遊技状態のいずれの遊技状態であっても、遊技状態フラグ及びBBの当選フラグが初期化されて、通常遊技状態（非内部中）に制御されることとなる。

【0211】

また、遊技区間に関する情報は、有利区間を示す有利区間中フラグを含み、設定変更状態に移行することに伴い遊技区間に関する情報が初期化されることで、設定変更状態に移行する前の遊技区間が通常区間であっても有利区間であっても、有利区間中フラグが初期化されて、通常区間に制御されることとなる。

【0212】

また、遊技区間に関する情報は、AT状態に関連する情報（後述する有利区間状態に関連する情報等）を含み、設定変更状態に移行することに伴い遊技区間に関する情報が初期化されることで、設定変更状態に移行する前の遊技区間が通常区間であっても有利区間であっても、AT状態に関連する情報が初期化され、それ以前のAT状態に関連する情報が引き継がれないようになっている。

【0213】

[ メイン処理について ]

メイン制御部 41 が行うメイン処理の制御内容について、図 8 に基づいて説明する。尚、メイン処理は、一単位の遊技毎に繰り返し実行される。そして、メイン処理の一周期がゲームの一単位に相当している。

【0214】

図 8 に示すように、メイン制御部 41 は、まず、遊技開始待ち処理（S a 1）を行って、前の 1 遊技の制御の終了後から次の 1 ゲームを開始させるまでの処理を行う。遊技開始待ち処理では、メダルの投入等に応じて賭数を設定する処理を行い、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出されることで、次の 1 ゲームを開始させる処理を行う。

【0215】

次いで、ゲームが開始すると、入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理（S a 2）を行う。内部抽選処理では、スロットマシン 1 において予め設定された設定値（1～6）やスタートスイッチ 7 の検出によるゲームの開始と同時に取得された内部抽選用の乱数値に基づいて、入賞の発生を許容するか否か（すなわち、表示結果の導出を許容するか否か）を決定する内部抽選を行う。そして、内部抽選での当選結果が特定可能となるように当選した役に対応する当選番号（ハズレの場合は 0）を RAM 41c の所定領域に記憶させる。

【0216】

次いで、当選番号を有利区間移行用フラグに変換する有利区間移行用フラグ生成処理（

10

20

30

40

50

S a 3)、当選番号を抽選用フラグに変換する抽選用フラグ生成処理(S a 4)を行う。有利区間移行用フラグ生成処理では、有利区間移行用フラグ変換テーブルを用いて当選番号に対応する有利区間移行用フラグの値を取得し、R A M 4 1 c の所定領域に記憶させる。また、抽選用フラグ生成処理では、抽選用フラグ変換テーブルを用いて当選番号に対応する抽選用フラグ 1 ~ 3 の値を取得し、R A M 4 1 c の所定領域にそれぞれ記憶させる。

【 0 2 1 7 】

次いで、遊技を開始したタイミングにおいて遊技区間に関連する処理及びナビ報知に関連する処理を行う遊技開始時出玉制御処理(S a 5)を行う。遊技区間に関連する処理では、通常区間において有利区間移行役が当選した場合に有利区間に移行させる処理を行い、ナビ報知に関連する処理では、有利区間において後述する通常状態からC Z・A T前兆状態への移行、C Z・A T前兆状態からC Z状態またはA T状態への移行、C Z状態からA T状態への移行、A T状態の管理に関連する処理を行う。特に、有利区間においては、内部抽選の結果及び有利区間状態に応じて後述する第 1 A T抽選、モード抽選、規定ゲーム数抽選、第 1 勝率アップ抽選、第 2 A T抽選、第 2 上乗せ抽選、第 3 上乗せ抽選を行う。

【 0 2 1 8 】

次いで、遊技開始時コマンド送信処理(S a 6)を行って、1 ゲームが開始された旨を特定可能であり、1 ゲームの開始時点における各種の制御状態を特定可能な複数のコマンドを含む制御状態コマンド群をコマンドキューに設定して、サブ制御部 9 1 に対して順次送信させる。

【 0 2 1 9 】

次いで、遊技開始時コマンド送信処理の後、所定期間にわたり遊技の進行を遅延させるフリーズ状態に関する制御を行うフリーズ処理(S a 7)を行う。フリーズ処理では、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始されるときにフリーズ状態に制御する旨が決定されているか否かを判定し、フリーズ状態に制御する旨が決定されていると判定した場合には、遊技の進行を所定期間にわたり遅延させる。また、フリーズ状態においてリールを変動させるリール演出を行う場合には、リール演出の種類に応じた変動態様でリールを変動させる処理を行う。

【 0 2 2 0 】

次いで、フリーズ処理が終了した後、予め定められたリールの回転開始時の設定を行う遊技開始時設定処理(S a 8)を行う。遊技開始時設定処理では、遊技の開始に伴うリールの回転開始処理を行い、定速回転に向けてリールの回転を開始させる。

【 0 2 2 1 】

次いで、遊技開始時設定処理の後、所定の出力ポートから呼出ランプやホールコンピュータ、試験装置等の外部機器に対して回転開始時の外部出力信号(ゲームに使用されたメダル数を示すメダル I N 信号等)を出力する回転開始時外部信号処理(S a 9)を行う。

【 0 2 2 2 】

次いで、回転開始時外部信号処理の後、リールの停止制御を行うリール停止処理(S a 1 0)を行う。リール停止処理では、ナビ報知を行う場合には、遊技補助表示器 1 2 にて当選番号に応じた操作態様を報知させる。また、回転中の全てのリールが定速回転で回転されている場合には、回転中のリールの停止操作の受付を有効化し、遊技者によるリールの停止操作が行われるまで待機する。そして、停止操作が有効化されているリールについて有効な停止操作が検出されることで、有効な停止操作が行われたリールについてリールを停止させるリール停止制御を行う。このようなリール停止制御を、回転中のリールについて繰り返し行って、全てのリールの回転を停止させることで、リール停止処理を終了させる。

【 0 2 2 3 】

次いで、リール停止処理の後、入賞検索処理(S a 1 1)を行う。入賞検索処理では、リール 2 L、2 C、2 R に停止している図柄組合せに基づいて入賞図柄組合せを検索し、入賞の有無を示す入賞フラグや当該入賞に伴って付与されるメダルの払出枚数を R A M 4 1 c の所定領域に設定する。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 2 4 】

次いで、入賞検索処理の後、遊技機情報表示器 5 0 に表示される遊技機情報を算出する際に用いられる遊技履歴を集計し、遊技機情報を算出する遊技機情報計算処理 ( S a 1 2 ) を行う。遊技機情報は、遊技機が出荷されてからの役物払出比率 ( 遊技機が出荷されてからの役物遊技におけるメダルの総払出枚数 / 遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数 ) 、所定期間 ( 過去 6 0 0 0 ゲーム間 ) における役物払出比率 ( 所定期間における役物遊技におけるメダルの総払出枚数 / 所定期間におけるメダルの総払出枚数 ) 、遊技機が出荷されてからの連続役物払出比率 ( 遊技機が出荷されてからの特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数 / 遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数 ) 、所定期間 ( 過去 6 0 0 0 ゲーム間 ) における連続役物払出比率 ( 所定期間における特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数 / 所定期間におけるメダルの総払出枚数 ) 、遊技機が出荷されてからの指示込役物払出比率 ( 遊技機が出荷されてからのナビ報知が行われたゲームにおけるメダルの総払出枚数 / 遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数 ) 、所定期間 ( 過去 6 0 0 0 ゲーム間 ) における指示込役物払出比率 ( 所定期間におけるナビ報知が行われたゲームにおけるメダルの総払出枚数 / 所定期間におけるメダルの総払出枚数 ) 、遊技機が出荷されてからのメダルの払出率 ( 遊技機が出荷されてからのメダルの総払出枚数 / 遊技機が出荷されてからのメダルの総使用枚数 ) 、所定期間におけるメダルの払出率 ( 所定期間におけるメダルの総払出枚数 / 所定期間におけるメダルの総使用枚数 ) 等を含み、遊技機情報計算処理では、遊技機情報の計算に用いられる遊技履歴が集計され、集計結果に基づいて遊技機情報が算出される。

10

20

## 【 0 2 2 5 】

次いで、特別遊技状態終了チェック処理 ( S a 1 3 ) を行う。特別遊技状態終了チェック処理では、特別遊技状態に制御されている場合に、終了条件が成立したか否かを判定する。次いで、遊技状態設定処理 ( S a 1 4 ) を行う。遊技状態設定処理では、入賞検索処理により設定された入賞データや特別遊技状態終了チェック処理の結果に基づいて次ゲームの遊技状態を設定する。

## 【 0 2 2 6 】

次いで、遊技を終了したタイミングにおいて遊技区間に関連する処理及びナビ報知に関連する処理を行う遊技終了時出玉制御処理 ( S a 1 5 ) を行う。遊技区間に関連する処理では、有利区間において有利区間の終了条件が成立した場合に通常区間に移行させる処理を行い、ナビ報知に関連する処理では、有利区間において後述する通常状態から C Z ・ A T 前兆状態への移行、C Z ・ A T 前兆状態から C Z 状態または A T 状態への移行、C Z 状態から A T 状態への移行、C Z 状態または A T 状態から通常状態への移行、A T 状態の管理に関連する処理を行う。特に、有利区間においては、内部抽選の結果及び有利区間状態に応じて後述するゲーム数加算抽選、第 2 勝率アップ抽選、第 1 上乗せ抽選を行う。

30

## 【 0 2 2 7 】

次いで、遊技終了時コマンド送信処理 ( S a 1 6 ) を行って、1 ゲームの終了時点における各種の制御状態を特定可能な複数のコマンドを含む制御状態コマンド群をコマンドキューに設定して、サブ制御部 9 1 に対して順次送信させる。

## 【 0 2 2 8 】

40

次いで、遊技終了時コマンド送信処理の後、当該ゲームの結果として発生した入賞に応じた枚数のメダルを付与する払出処理を行う ( S a 1 7 ) 。払出処理では、発生した入賞に応じて、入賞毎に予め定められた所定枚数のメダルを遊技者に対して付与して、付与するメダル枚数分をクレジットに加算し、クレジットが上限数 ( 本実施例では、5 0 ) に達した場合には、クレジットに加算されなかった分のメダルをメダル払出口 9 から払い出す。

## 【 0 2 2 9 】

次いで、払出処理の後、所定の出力ポートから呼出ランプやホールコンピュータ、試験装置等の外部機器に対して遊技終了時の外部出力信号 ( 付与されたメダル数を示すメダル O U T 信号等 ) を出力する遊技終了時外部信号処理 ( S a 1 8 ) を行う。

## 【 0 2 3 0 】

50

次いで、遊技終了時設定処理を行う（S a 1 9）。遊技終了時設定処理では、再遊技役の図柄組合せがリール 2 L、2 C、2 R に停止しているか否かを判定し、再遊技役の図柄組合せが停止している場合には、次ゲームにおいて再遊技を行うための賭数を設定する処理や、再遊技中フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する処理、リプレイ中 L E D 2 0 を O N 状態（点灯状態）に制御する処理等を行う。

#### 【 0 2 3 1 】

次いで、有利区間終了処理を行う（S a 2 0）。有利区間終了処理では、有利区間を終了させる旨を示す有利区間終了フラグが R A M 4 1 c の所定領域に設定されているか否かを判定し、有利区間終了フラグが設定されていると判定した場合には、R A M 4 1 c の記憶領域のうち有利区間の制御に関連するデータが記憶されている所定領域を初期化して有利区間を終了させる有利区間データ初期化処理を行う。これにより区間表示 L E D 1 9 が点灯状態である場合には、消灯状態となる。

10

#### 【 0 2 3 2 】

次いで、有利区間終了処理の後、初期化処理（S a 2 1）を行う。初期化処理では、当該ゲームにおいて初期化する R A M 4 1 c の領域を設定し、設定した領域に格納されているデータを初期化する。そして、初期化処理の後、S a 1 の処理に戻る。

#### 【 0 2 3 3 】

その後、S a 1 ~ S a 2 1 の処理を繰り返し行う。メイン処理が一巡することで、一単位の遊技の制御に関する処理が終了することとなり、一単位のゲーム毎にメイン処理が繰り返し実行されることとなる。

20

#### 【 0 2 3 4 】

[ 通常区間 ~ A T 状態までの流れについて ]

次に、メイン制御部 4 1 が通常区間から A T 状態に制御するまでの流れについて、図 9 に基づいて説明する。

#### 【 0 2 3 5 】

メイン制御部 4 1 は、通常区間内で行われたゲームにおいて、有利区間移行役が内部抽選で当選した場合に、次ゲームから有利区間に移行させる。有利区間においては、通常状態（通常一般、勝率アップ前兆、勝率アップ、勝率アップ偽前兆、C Z ・ A T 偽前兆）、C Z ・ A T 前兆状態、C Z （チャンスゾーン）状態、A T 状態（第 1 A T 状態、第 2 A T 状態、E D 状態）を含む複数種類の有利区間状態に制御される。

30

#### 【 0 2 3 6 】

図 1 0 に示すように、通常状態は、通常一般、勝率アップ前兆、勝率アップ、勝率アップ偽前兆、C Z ・ A T 偽前兆を含み、通常一般、勝率アップ前兆、勝率アップ、勝率アップ偽前兆、C Z ・ A T 偽前兆のいずれであっても、ナビ小役の当選時にナビ報知は行われない状態であり、特定小役当選時に 1 枚を入賞させる操作態様が報知されるナビ報知が行われる状態であり、相対的に遊技者にとって不利な状態である。

#### 【 0 2 3 7 】

C Z ・ A T 前兆状態は、通常状態の終了後に移行し、ナビ小役の当選時にナビ報知は行われず、特定小役当選時に 1 枚を入賞させる操作態様が報知されるナビ報知が行われる状態であるが、その後、3 ~ 5 ゲーム以内に必ず C Z 状態または A T 状態に移行する状態であり、この点において通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。

40

#### 【 0 2 3 8 】

C Z 状態は、C Z ・ A T 前兆状態の終了後に移行し、ナビ小役当選時に主小役を入賞させる操作態様が報知されるナビ報知が行われ、特定小役当選時に特定小役 A ~ C を入賞させる操作態様が報知されるナビ報知が行われるとともに、A T 状態に移行し得る状態であり、通常状態及び C Z ・ A T 前兆状態よりも遊技者にとって有利な状態である。

#### 【 0 2 3 9 】

A T 状態は、C Z ・ A T 前兆状態または C Z 状態の終了後に移行する。また、A T 状態は、第 1 A T 状態、第 2 A T 状態、E D 状態を含み、第 1 A T 状態、第 2 A T 状態、E D 状態のいずれであっても、ナビ小役当選時に主小役を入賞させる操作態様が報知されるナ

50

び報知が行われ、特定小役当選時に特定小役 A ~ C を入賞させる操作態様が報知されるナビ報知が行われる状態であり、有利区間において最も遊技者にとって有利な状態である。

【0240】

図9に示すように、メイン制御部41は、通常区間において有利区間移行役が当選し、有利区間に移行すると、第1AT抽選、モード抽選、規定ゲーム数抽選を行う。第1AT抽選では、通常状態後のCZ・AT前兆状態が終了した後にAT状態に移行させるか否かが決定され、通常区間から有利区間に移行する場合には、約1/10の確率でAT状態への移行が当選する。モード抽選では、その後制御される通常状態のモードが決定される。規定ゲーム数抽選では、モード抽選にて決定されたモードに応じて複数のゲーム数（本実施例では、50、100、150、200、250）から規定ゲーム数が決定される。また、本実施例では、規定ゲーム数として設定され得る最大値である250ゲームが天井となっている。

10

【0241】

通常状態のモードは、モードA~Cの3種類である。モードAは、規定ゲーム数抽選で決定される規定ゲーム数の最大値が100ゲームであり、決定される規定ゲーム数の平均値が50ゲームとなっている。モードBは、規定ゲーム数抽選で決定される規定ゲーム数の最大値が200ゲームであり、決定される規定ゲーム数の平均値が150ゲームとなっている。モードCは、規定ゲーム数抽選で決定される規定ゲーム数の最大値が250ゲームであり、決定される規定ゲーム数の平均値が200ゲームとなっている。通常状態では、いずれのモードであっても、通常状態において更新される通常ゲーム数が規定ゲーム数抽選にて決定された規定ゲーム数以上となった場合（通常ゲーム数 > 規定ゲーム数）に、通常状態が終了してCZ・AT前兆状態に移行する。

20

【0242】

メイン制御部41は、通常状態において、ゲーム数加算抽選、勝率アップ移行抽選、第1勝率アップ抽選、CZ・AT偽前兆抽選を実行可能であり、これらの当選結果に応じて、通常状態の進行状況が変化するばかりでなく、その後のCZ状態における有利度が変化し得るようになっている。

【0243】

メイン制御部41は、通常状態において、通常一般、勝率アップ前兆、勝率アップ、勝率アップ偽前兆、CZ・AT偽前兆のいずれであっても、1ゲーム毎に通常ゲーム数を1加算する。また、図10に示すように、通常一般、勝率アップ前兆、勝率アップ、勝率アップ偽前兆、CZ・AT偽前兆のいずれであっても、設定された抽選用フラグ2が「3」であった場合、すなわち特定小役が当選し、1枚が入賞した場合には、ゲーム数加算抽選を実行する。ゲーム数加算抽選は、通常状態において1ゲーム毎に通常ゲーム数に1加算することに加えて加算するゲーム数を決定するものであり、1~10の中から通常ゲーム数に加算されるゲーム数が決定され、平均値が5ゲームとなっている。一方、通常一般、勝率アップ前兆、勝率アップ、勝率アップ偽前兆、CZ・AT偽前兆のいずれであっても、特定小役が当選し、特定小役A、B、Cのいずれかが入賞した場合には、ゲーム数加算抽選を実行しない。

30

【0244】

また、メイン制御部41は、通常状態において、通常一般、勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆、CZ・AT偽前兆のいずれであっても、通常ゲーム数が規定ゲーム数を超えていない状態（通常ゲーム数 < 規定ゲーム数）で設定された抽選用フラグ2が1または2であった場合、すなわち弱チャンスリプレイA、B、強チャンスリプレイA、Bのいずれかが当選した場合に、勝率アップに移行させるか否かを決定する勝率アップ移行抽選を実行する。また、勝率アップ移行抽選では、勝率アップに移行させないと決定した場合に、さらに勝率アップ偽前兆に移行させるか否かを決定する。

40

【0245】

また、メイン制御部41は、通常状態において、勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆のいずれであっても、通常ゲーム数が規定ゲーム数を超えた状態（通常ゲーム数 > 規定ゲー

50

ム数)で設定された抽選用フラグ2が1または2であった場合、すなわち弱チャンスリプレイA、B、強チャンスリプレイA、Bのいずれかが当選した場合、勝率アップにおいて通常ゲーム数が規定ゲーム数を超えた状態か否かに関わらず弱チャンスリプレイA、B、強チャンスリプレイA、Bのいずれかが当選した場合に、後述する第2AT抽選の当選確率を加算するか否かを決定する第1勝率アップ抽選を実行する。

【0246】

また、メイン制御部41は、通常状態において、通常一般、勝率アップ前兆、勝率アップ、勝率アップ偽前兆、CZ・AT偽前兆のいずれであっても、通常ゲーム数が規定ゲーム数抽選で当選し得る50、100、150、200ゲームのいずれかに到達し、かつ規定ゲーム数抽選で当選したゲーム数に到達していない場合、例えば規定ゲーム数抽選で200が当選していた場合、通常ゲーム数が50、100、150ゲームにそれぞれ到達した場合に、CZ・AT偽前兆に移行させるか否かを決定するCZ・AT偽前兆抽選を実行する。

10

【0247】

図9に示すように、メイン制御部41は、有利区間に移行すると、まず通常状態のうちの通常一般に制御する。通常一般では、通常一般に対応する演出が実行され、勝率アップ移行抽選、ゲーム数加算抽選、CZ・AT偽前兆抽選が行われる。

【0248】

メイン制御部41は、通常一般における通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態において、勝率アップ移行抽選に当選した場合、または勝率アップ終了時、勝率アップ偽前兆終了時、CZ・AT偽前兆終了時に後述する勝率アップ移行フラグが1以上ストックされている場合に、次のゲームから勝率アップ前兆に制御し、勝率アップ前兆移行時に、勝率アップ前兆の残りゲーム数を4ゲームまたは5ゲームに設定する。その後、勝率アップ前兆に移行して4ゲームまたは5ゲーム経過すると、次のゲームから勝率アップに制御する。勝率アップ前兆では、勝率アップ偽前兆と同様の演出が実行され、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態であれば、勝率アップ移行抽選、ゲーム数加算抽選、CZ・AT偽前兆抽選が行われ、通常ゲーム数が規定ゲーム数を超えた状態であれば、第1勝率アップ抽選が行われる(図10参照)。

20

【0249】

メイン制御部41は、勝利アップ前兆において勝率アップ移行抽選にて勝率アップに移行させる旨が当選すると、勝率アップに移行する権利を示す勝率アップ移行フラグを1ストックする。また、勝率アップ前兆において勝率アップ移行抽選にて勝率アップ偽前兆に移行させる旨が当選すると、勝率アップ偽前兆に移行する権利を示す勝率アップ偽前兆移行フラグを1ストックする。また、勝率アップ前兆において第1勝率アップ抽選に当選すると、当選した加算値を後述する第2AT抽選の当選確率に加算する。また、勝率アップ前兆においてCZ・AT偽前兆抽選に当選すると、CZ・AT偽前兆に移行する権利を示すCZ・AT偽前兆移行フラグを1ストックする。

30

【0250】

メイン制御部41は、勝率アップ移行時に、勝率アップの残りゲーム数を10ゲームに設定する。その後、10ゲーム経過すると、次のゲームから通常一般に制御する。勝率アップでは、勝率アップに対応する演出が実行され、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態か否かに関わらず、第1勝率アップ抽選が行われ、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態であればさらにゲーム数加算抽選、CZ・AT偽前兆抽選が行われる(図10参照)。

40

【0251】

メイン制御部41は、勝率アップにおいて第1勝率アップ抽選に当選すると、当選した加算値を後述する第2AT抽選の当選確率に加算する。また、勝率アップにおいてCZ・AT偽前兆抽選に当選すると、CZ・AT偽前兆に移行する権利を示すCZ・AT偽前兆移行フラグを1ストックする。

【0252】

50

メイン制御部 41 は、通常一般における通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態において、勝率アップ移行抽選で勝率アップ偽前兆に移行させる旨が当選した場合、または勝率アップ終了時、勝率アップ偽前兆終了時、CZ・AT偽前兆終了時に勝率アップ偽前兆移行フラグが1以上ストックされている場合に、次のゲームから勝率アップ偽前兆に制御し、勝率アップ偽前兆の残りゲーム数を4ゲームまたは5ゲームに設定する。その後、勝率アップ偽前兆に移行して、4ゲームまたは5ゲーム経過すると、次のゲームから通常一般に制御する。勝率アップ偽前兆では、勝率アップ前兆と同様の演出が実行され、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態であれば、勝率アップ移行抽選、ゲーム数加算抽選、CZ・AT偽前兆抽選が行われ、通常ゲーム数が規定ゲーム数を超えた状態であれば、第1勝率アップ抽選が行われる(図10参照)。

10

#### 【0253】

メイン制御部 41 は、勝率アップ偽前兆において勝率アップ移行抽選にて勝率アップに移行させる旨が当選すると、勝率アップ移行フラグを1ストックする。また、勝率アップ偽前兆において勝率アップ移行抽選にて勝率アップ偽前兆に移行させる旨が当選すると、勝率アップ偽前兆移行フラグを1ストックする。また、勝率アップ偽前兆において第1勝率アップ抽選に当選すると、当選した加算値を後述する第2AT抽選の当選確率に加算する。また、勝率アップ偽前兆においてCZ・AT偽前兆抽選に当選すると、CZ・AT偽前兆移行フラグを1ストックする。

#### 【0254】

メイン制御部 41 は、通常一般における通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態において、CZ・AT偽前兆抽選に当選した場合、または勝率アップ終了時、勝率アップ偽前兆終了時にCZ・AT偽前兆移行フラグが1以上ストックされている場合に、次のゲームからCZ・AT偽前兆に制御し、CZ・AT偽前兆移行時に、CZ・AT偽前兆の残りゲーム数を3～5ゲームのいずれかに設定する。その後、CZ・AT偽前兆に移行して、3～5ゲーム経過すると、次のゲームから通常一般に制御する。CZ・AT偽前兆では、CZ・AT前兆状態と同様の演出が実行され、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態であれば、勝率アップ移行抽選、ゲーム数加算抽選が行われ、通常ゲーム数が規定ゲーム数を超えた状態であれば、第1勝率アップ抽選が行われる(図10参照)。

20

#### 【0255】

メイン制御部 41 は、CZ・AT偽前兆において勝率アップ移行抽選にて勝率アップに移行させる旨が当選すると、勝率アップ移行フラグを1ストックする。また、CZ・AT偽前兆において勝率アップ移行抽選にて勝率アップ偽前兆に移行させる旨が当選すると、勝率アップ偽前兆移行フラグを1ストックする。また、勝率アップ偽前兆において第1勝率アップ抽選に当選すると、当選した加算値を後述する第2AT抽選の当選確率に加算する。

30

#### 【0256】

メイン制御部 41 は、通常一般において、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達していると判定すると、次のゲームからCZ・AT前兆状態に制御する。また、勝率アップ前兆または勝率アップにおいて、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達していると判定すると、勝率アップが終了することで、次のゲームからCZ・AT前兆状態に制御する。また、勝率アップ偽前兆において、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達していると判定すると、勝率アップ偽前兆が終了することで、次のゲームからCZ・AT前兆状態に制御する。

40

#### 【0257】

メイン制御部 41 は、CZ・AT前兆状態移行時に、CZ・AT前兆状態の残りゲーム数を3～5ゲームのいずれかに設定する。その後、CZ・AT前兆状態に移行して、3～5ゲーム経過すると、次のゲームからCZ状態またはAT状態に制御する。CZ・AT前兆状態では、CZ・AT前兆状態に対応する演出が実行され、第1AT抽選でAT状態へ移行する旨が決定されていない場合には、第2勝率アップ抽選が行われ、第1AT抽選でAT状態へ移行する旨が決定されている場合には、後述する第2AT状態の残りゲーム数を上乗せするための第1上乗せ抽選が行われる(図10参照)。

50

## 【 0 2 5 8 】

C Z ・ A T 前兆状態において第 2 勝率アップ抽選に当選すると、当選した加算値を後述する第 2 A T 抽選の当選確率に加算する。また、C Z ・ A T 前兆状態において第 1 上乗せ抽選に当選すると、当選したゲーム数が後述する第 2 A T 状態の残りゲーム数に上乗せされる。

## 【 0 2 5 9 】

図 1 0 に示すように、メイン制御部 4 1 は、C Z ・ A T 前兆状態において、第 1 A T 抽選で A T 状態へ移行する旨が決定されていない状態で設定された抽選用フラグ 2 が 1 ~ 3 のいずれかであった場合、すなわち弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B のいずれかが当選した場合、第 1 A T 抽選で A T 状態へ移行する旨が決定されていない状態で特定小役が当選し、1 枚が入賞した場合に、後述する第 2 A T 抽選の当選確率を加算するか否かを決定する第 2 勝率アップ抽選を実行する。一方、第 1 A T 抽選で A T 状態へ移行する旨が決定されていない状態で特定小役が当選し、特定小役 A、B、C のいずれかが入賞した場合には、第 2 勝率アップ抽選は実行されない。

10

## 【 0 2 6 0 】

また、C Z ・ A T 前兆状態において、第 1 A T 抽選で A T 状態へ移行する旨が決定されている状態で設定された抽選用フラグ 2 が 1 ~ 3 のいずれかであった場合、すなわち弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B のいずれかが当選した場合、第 1 A T 抽選で A T 状態へ移行する旨が決定されている状態で特定小役が当選し、1 枚が入賞した場合に、A T 状態の残りゲーム数を上乗せするか否かを決定する第 1 上乗せ抽選を実行する。一方、第 1 A T 抽選で A T 状態へ移行する旨が決定されている状態で特定小役が当選し、特定小役 A、B、C のいずれかが入賞した場合には、第 1 上乗せ抽選は実行されない。

20

## 【 0 2 6 1 】

C Z ・ A T 前兆状態に移行して 3 ~ 5 ゲームが経過すると、第 1 A T 抽選で A T 状態へ移行する旨が決定されていない場合には、C Z 状態に移行され、第 1 A T 抽選で A T 状態へ移行する旨が決定されている場合には、A T 状態に移行される。

## 【 0 2 6 2 】

メイン制御部 4 1 は、C Z 状態への移行時に、C Z 状態の残りゲーム数を 1 0 ゲームまたは 2 0 ゲームのいずれかに設定する。その後、C Z 状態に移行して、1 0 ゲームまたは 2 0 ゲーム経過すると、次のゲームから通常区間または A T 状態に制御する。C Z 状態では、C Z 状態に対応する演出が実行され、A T 状態へ移行させるか否かを決定する第 2 A T 抽選が行われる（図 1 0 参照）。

30

## 【 0 2 6 3 】

第 2 A T 抽選の当選確率は、抽選用フラグ 1 の値に応じて異なり、その他、特定小役、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B の当選確率がそれぞれ割り当てられている。また、それぞれの当選確率は、その他、特定小役、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B の順に高くなるように設定される。また、第 2 A T 抽選の当選確率は、抽選用フラグ 1 の値に応じた確率に対し、通常状態における第 1 勝率アップ抽選、C Z ・ A T 前兆状態における第 2 勝率アップ抽選で当選した加算値が加算され、加算後の当選確率にて第 2 A T 抽選が行われる。また、第 2 A T 抽選では、特定小役当選時に、1 枚が入賞した場合にも、特定小役 A、B、C のいずれかが入賞した場合にも、同じ当選確率で第 2 A T 抽選が行われる。

40

## 【 0 2 6 4 】

メイン制御部 4 1 は、C Z 状態の残りゲーム数が 0 となり、当該 C Z 状態において第 2 A T 抽選に当選しなかった場合には、C Z 状態を終了させるとともに有利区間を終了させて、次のゲームから通常区間に制御する。そして、再び有利区間移行役が当選することで有利区間に移行させた後、再度第 1 A T 抽選、モード抽選、規定ゲーム数抽選を行い、上述したように通常状態に移行させる。

## 【 0 2 6 5 】

メイン制御部 4 1 は、C Z 状態の残りゲーム数が 0 となり、当該 C Z 状態において第 2

50

A T 抽選に当選していた場合には、C Z 状態を終了させて、次のゲームから A T 状態に制御する。

【 0 2 6 6 】

図 9 に示すように、メイン制御部 4 1 は、A T 状態への移行時に、第 2 A T 状態の残りゲーム数を設定する。第 2 A T 状態の残りゲーム数の初期値は 1 0 ゲームであり、第 1 上乗せ抽選、後述する第 2、第 3 上乗せ抽選で当選したゲーム数が第 2 A T 状態の残りゲーム数に上乗せされる。

【 0 2 6 7 】

メイン制御部 4 1 は、A T 状態に移行すると、まず第 1 A T 状態に制御する。第 1 A T 状態では、第 1 A T 状態に対応する演出が実行され、第 2 A T 状態の残りゲーム数を上乗せするための第 2 上乗せ抽選が行われる（図 1 0 参照）。

10

【 0 2 6 8 】

第 2 上乗せ抽選では、設定された抽選用フラグ 1 の値に応じて、詳しくはその他、特定小役、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B の順で高い数値が当選するようになっている。また、第 2 上乗せ抽選では、特定小役当選時に、1 枚が当選した場合にも、特定小役 A、B、C のいずれかが当選した場合にも、同じ範囲に含まれる数値が当選するようになっている。

【 0 2 6 9 】

図 9 に示すように、メイン制御部 4 1 は、第 1 A T 状態に制御して規定ゲーム数（本実施例では、3 0 ゲーム）が経過すると、第 2 A T 状態に制御する。第 2 A T 状態では、第 2 A T 状態に対応する演出が実行され、第 2 A T 状態の残りゲーム数を上乗せするための第 3 上乗せ抽選が行われる（図 1 0 参照）。第 3 上乗せ抽選では、設定された抽選用フラグ 3 の値に応じて、詳しくは弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B の順で高い数値が当選するようになっている。

20

【 0 2 7 0 】

図 9 に示すように、メイン制御部 4 1 は、第 2 A T 状態において E D 移行条件が成立（本実施例では、有利区間においてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数（有利区間純増枚数）が 2 0 0 0 枚を超えること）すると、有利区間純増枚数 2 4 0 0 枚を超えるまで継続する E D 状態に制御する。E D 状態では、E D 状態に対応する演出が実行され、サブ制御部 9 1 による設定示唆抽選が行われる（図 1 0 参照）。設定示唆抽選では、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B の順でサブ制御部 9 1 により設定値を示唆する設定示唆演出が実行される確率が高くなるようになっている。

30

【 0 2 7 1 】

メイン制御部 4 1 は、A T 状態の開始後、A T 状態の終了条件（第 2 A T 状態において第 2 A T 状態の残りゲーム数が 0 となること、E D 状態において有利区間純増枚数が 2 4 0 0 を超えること）が成立することで、A T 状態を終了させ、有利区間を終了させ、通常区間に移行させる。

【 0 2 7 2 】

本実施例では、通常状態及び C Z・A T 前兆状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役 A、B、C を入賞させる停止操作順で停止操作を行うことで特定小役 A、B、C を入賞させると 8 枚のメダルの払出しが受けられる。

40

【 0 2 7 3 】

これに対して、通常状態においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、1 枚を入賞させる停止操作順で停止操作を行うことで特定小役 A、B、C を入賞させずに 1 枚を入賞させるとメダルの払出枚数が少なくなるものの、通常状態ではゲーム数加算抽選で当選したゲーム数が通常ゲーム数に加算され、C Z 状態や A T 状態に移行するまでに要するゲーム数を減らすことができる。

【 0 2 7 4 】

すなわち、通常状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、

50

特定小役 A、B、C を入賞させる停止操作順で停止操作を行って特定小役 A、B、C を入賞させることで、8 枚のメダルの払出を受けることが可能となり、通常状態におけるメダルの払出率（メダルの払出枚数 / メダルの使用枚数）を高めることができる一方で、1 枚を入賞させる停止操作順で停止操作を行って特定小役 A、B、C を入賞させずに 1 枚を入賞させることで、通常状態におけるメダルの払出率が低くなるが、通常ゲーム数が 0 になるまでのゲーム数、すなわち C Z 状態や A T 状態へ移行するまでのゲーム数を減らすことができる。

#### 【0275】

詳しくは、本実施例では、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に 1 枚を入賞させた場合に、ゲーム数加算抽選により通常ゲーム数が 1 ゲーム当たり平均約 0.3 ゲーム加算される。このことから、規定ゲーム数抽選により当選した通常ゲーム数を 0 にするために必要なゲーム数は、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A、B、C を入賞させた場合ではその時点で残っている通常ゲーム数の 1 倍のゲーム数が必要となり、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に 1 枚を入賞させた場合ではその時点で残っている通常ゲーム数の約 0.8 倍のゲーム数が必要となる。例えば、通常ゲーム数が 150 残っている場合に、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A、B、C を入賞させると、通常ゲーム数（150）が 0 となるまでに必要なゲーム数が平均 150 ゲームとなる。これに対して、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に 1 枚を入賞させると、通常ゲーム数（150）が 0 となるまでに必要なゲーム数が平均 115 ゲームとなる。このように、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A、B、C を入賞させた場合よりも、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に 1 枚を入賞させた場合の方が少ないゲーム数で通常状態を終了させて C Z 状態や A T 状態へ移行させることができ、ゲームの消化効率が高まる点で有利となる。

#### 【0276】

一方、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A、B、C を入賞させた場合に、通常ゲーム数（150）が 0 となるまでに必要なメダルは、各小役の入賞により払出されるメダルや再遊技の付与に加えて、約 210 枚のメダルが必要となる。これに対して、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に 1 枚を入賞させた場合に、通常ゲーム数（150）が 0 となるまでに必要なメダルは、各小役の入賞により払出されるメダルや再遊技の付与に加えて、約 210 枚のメダルが必要となる。このように、通常状態における内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に特定小役 A、B、C を入賞させた場合と、内部抽選において特定小役のいずれかが当選する度に 1 枚を入賞させた場合とでは、通常ゲーム数を 0 にするまでに各小役の入賞により払出されるメダルや再遊技の付与に加えて必要なメダルの枚数が略同一であるため、前述のように通常状態において特定小役のいずれかが当選したときに、遊技者が 1 枚を入賞させる操作態様を選択した方が、ゲームの消化効率が高まることで有利となるが、通常状態において特定小役のいずれかが当選したときに、遊技者が特定小役 A、B、C を入賞させる操作態様を選択した場合でも、1 枚を入賞させる操作態様を選択した場合でも、長期的なメダルの払出率にほとんど差が生じないようになっている。

#### 【0277】

また、C Z・A T 前兆状態においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、1 枚を入賞させる停止操作順で停止操作をすることで特定小役 A、B、C を入賞させずに 1 枚を入賞させるとメダルの払出枚数が少なくなり、かつ C Z 状態に移行するまでのゲーム数は短縮されないものの、第 1 勝率アップ抽選が行われるため、A T 状態に移行される確率を高めることができる。

#### 【0278】

本実施例では、通常区間においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役 A、B、C を入賞させるか、1 枚を入賞させるか、に関わらず、有利区間に移行するので、通常区間においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選し

10

20

30

40

50

た場合に、特定小役 A、B、C を入賞させた方が有利となる。

【0279】

本実施例では、CZ 状態及び AT 状態においては、内部抽選において特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役 A、B、C を入賞させた場合でも、1 枚を入賞させた場合でも、CZ 状態では共通の第 2 AT 抽選を実行し、AT 状態では共通の第 2 上乗せ抽選を実行するので、CZ 状態及び AT 状態においては、特定小役のいずれかが当選した場合に、特定小役 A、B、C を入賞させた方が有利となる。

【0280】

また、少なくとも 3 ~ 5 ゲーム以内に CZ 状態に移行される CZ・AT 前兆状態において、特定小役のいずれかが当選し、1 枚を入賞させた場合、弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B が当選した場合に、第 1 AT 抽選に当選していなかった場合には第 2 勝率アップ抽選を行う一方で、第 1 AT 抽選に当選していた場合には第 1 上乗せ抽選を行うようになっており、CZ・AT 前兆状態において既に AT 状態への移行が決定されている状況において、AT 状態への移行が決定されていない状況であれば第 2 AT 抽選の契機となる抽選条件が成立した場合でも、その抽選条件の成立が無駄になってしまうことがない。特に、特定小役 A、B、C が当選し、特定小役 A、B、C を入賞させず、8 枚のメダルの払出が受けられないにも関わらず、特定小役 A、B、C を入賞させなかった選択が無駄となってしまうことがない。

【0281】

本実施例では、通常状態及び CZ・AT 前兆状態においては、特定小役が当選した場合に 1 枚を入賞させる停止操作順での停止操作を推奨しており、通常状態及び CZ・AT 前兆状態において特定小役が当選した場合には、1 枚を入賞させる停止操作順を報知するナビ報知を行い、1 枚を入賞させる停止操作順での停止操作を促す。また、CZ 状態及び AT 状態においては、特定小役が当選した場合に特定小役 A、B、C のいずれかを入賞させる停止操作順での停止操作を推奨しており、CZ 状態及び AT 状態において特定小役が当選した場合には、特定小役 A、B、C のいずれかを入賞させる停止操作順を報知するナビ報知を行い、特定小役 A、B、C のいずれかを入賞させる停止操作順での停止操作を促す。尚、通常区間においては、特定小役が当選してもナビ報知を行わず、任意の停止操作順での停止操作が促されるようになっている。

【0282】

本実施例では、通常状態における勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆において、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態で、内部抽選で弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B のいずれかが当選した場合に勝率アップ移行抽選が行われる一方で、通常状態における勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆において、通常ゲーム数が規定ゲーム数を超えた状態で、内部抽選で弱チャンスリプレイ A、B、強チャンスリプレイ A、B のいずれかが当選した場合に勝率アップ移行抽選は行われませんが、その後の CZ 状態における第 2 AT 抽選の当選確率を加算する第 1 勝率アップ抽選が行われるので、勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆の途中で、通常ゲーム数が規定ゲーム数を超えた状況において、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達するまでの状態であれば勝率アップ移行抽選の契機となる抽選条件が成立した場合でも、その抽選条件の成立が無駄となってしまうことがない。また、勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆によって CZ 状態に移行するまでの期間が延びても遊技者にとって不利益とならない。

【0283】

[ 有利区間状態と演出状態について ]

次に、有利区間状態と演出状態との対応関係について、図 11 ~ 図 15 に基づいて説明する。

【0284】

サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から送信されるコマンドにより次のゲームの状態を特定可能であり、通常状態であれば、通常ゲーム数、規定ゲーム数を特定可能であり、さらに通常一般であるか、勝率アップ前兆であるか、勝率アップであるか、勝率アップ偽

10

20

30

40

50

前兆であるか、C Z・A T偽前兆であるか、勝率アップ前兆の残りゲーム数、勝率アップの残りゲーム数、勝率アップ偽前兆の残りゲーム数、C Z・A T偽前兆の残りゲーム数を特定可能であり、C Z・A T前兆状態であれば、C Z・A T前兆状態の残りゲーム数を特定可能である。

【0285】

図11～図15に示すように、サブ制御部91は、有利区間状態が通常一般である場合に、通常演出を実行する。通常演出においては、通常区間から有利区間に移行して通常一般に移行した際に更新を開始した通常ゲーム数が表示され、現在の通常ゲーム数を遊技者が認識可能とされている。

【0286】

図11(a)に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41側で有利区間状態が通常一般である状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達し、C Z・A T前兆状態に移行する場合に、C Z・A T前兆状態に制御される期間にわたりC Z・A T前兆演出を実行する。C Z・A T前兆演出では、C Z状態またはA T状態に移行する可能性があることが示唆され、最終的にC Z状態に移行する旨、A T状態に移行する旨、C Z状態にもA T状態にも移行しない旨の演出結果が報知される。C Z・A T前兆状態の終了後は、必ずC Z状態またはA T状態に制御されるため、C Z・A T前兆状態におけるC Z・A T前兆演出では、最終的にC Z状態に移行する旨またはA T状態に移行する旨の演出結果が報知される。その後、サブ制御部91は、メイン制御部41側でC Z・A T前兆状態が終了し、C Z状態に制御される場合には、C Z状態に制御される期間にわたりC Z状態に特有の演出態様にてC Z演出を実行し、メイン制御部41側でC Z・A T前兆状態が終了し、A T状態に制御される場合には、A T状態に制御される期間にわたりA T状態に特有の演出態様にてA T演出を実行する。

【0287】

図11(b)に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41側で有利区間状態が通常一般である状態でC Z・A T偽前兆抽選に当選し、C Z・A T偽前兆に移行する場合に、C Z・A T偽前兆に制御される期間にわたりC Z・A T前兆演出を実行する。C Z・A T偽前兆の終了後は、C Z状態にもA T状態にも制御されないため、C Z・A T偽前兆におけるC Z・A T前兆演出では、最終的にC Z状態にもA T状態にも移行しない旨の演出結果が報知される。その後、サブ制御部91は、メイン制御部41側でC Z・A T偽前兆が終了し、通常一般に制御される場合に通常演出を実行する。

【0288】

図12(a)に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41側で有利区間状態が通常一般である状態で勝率アップ移行抽選にて勝率アップに移行する旨が当選し、勝率アップ前兆に移行する場合に、勝率アップ前兆に制御される期間にわたり、C Z・A T前兆演出とは演出態様の異なる勝率アップ前兆演出を実行する。勝率アップ前兆演出では、勝率アップに移行する可能性があることが示唆され、最終的に勝率アップに移行する旨、勝率アップに移行しない旨の演出結果が報知される。勝率アップ前兆の終了後は、必ず勝率アップに制御されるため、勝率アップ前兆における勝率アップ前兆演出では、最終的に勝率アップに移行する旨の演出結果が報知される。その後、サブ制御部91は、メイン制御部41側で勝率アップ前兆が終了し、勝率アップに制御される場合には、勝率アップに制御される期間にわたり勝率アップに特有の演出態様にて勝率アップ演出を実行し、メイン制御部41側で勝率アップが終了し、通常一般に制御される場合には、通常演出を実行する。

【0289】

図12(b)に示すように、サブ制御部91は、メイン制御部41側で有利区間状態が通常一般である状態で勝率アップ移行抽選にて勝率アップ偽前兆に移行する旨が当選し、勝率アップ偽前兆に移行する場合に、勝率アップ偽前兆に制御される期間にわたり、勝率アップ前兆演出を実行する。勝率アップ偽前兆の終了後は、勝率アップに制御されないため、勝率アップ偽前兆における勝率アップ前兆演出では、最終的に勝率アップに移行しな

10

20

30

40

50

い旨の演出結果が報知される。その後、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で勝率アップ偽前兆が終了し、通常一般に制御される場合に通常演出を実行する。

【0290】

図 1 3 ( a ) ( b ) に示すように、メイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップ前兆である状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、勝率アップ前兆の終了後、勝率アップに制御され、勝率アップの終了後、C Z ・ A T 前兆状態に制御され、C Z ・ A T 前兆状態の終了後、C Z 状態または A T 状態に制御される。この際、サブ制御部 9 1 は、勝率アップ前兆が終了するまでの期間においては勝率アップ前兆演出を実行し、勝率アップに制御される期間においては勝率アップ演出を実行し、C Z ・ A T 前兆状態に制御される期間においては C Z ・ A T 前兆演出を実行し、その後、C Z 状態に制御される場合には C Z 演出を実行し、A T 状態に制御される場合には A T 演出を実行する。

10

【0291】

また、サブ制御部 9 1 は、図 1 3 ( b ) に示すように、特にメイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップ前兆である状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数のうち天井（本実施例では 2 5 0 ）の規定ゲーム数に到達した場合、すなわち当該規定ゲーム数を超えることで C Z 状態または A T 状態への移行が確定する場合に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達したゲームの次のゲームから C Z ・ A T 前兆状態が終了するまでの期間にわたり、勝率アップ前兆演出、勝率アップ演出、C Z ・ A T 前兆演出を実行しつつ、並行して通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達しており、C Z 状態または A T 状態へ移行する準備中である旨を報知する C Z o r A T 準備中表示を行う。

20

【0292】

図 1 3 ( c ) に示すように、メイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップ前兆である状態で C Z ・ A T 偽前兆抽選に当選した場合には、勝率アップ前兆の終了後、勝率アップに制御され、勝率アップの終了後、C Z ・ A T 偽前兆に制御される。この際、サブ制御部 9 1 は、勝率アップ前兆が終了するまでの期間においては勝率アップ前兆演出を実行し、勝率アップに制御される期間においては勝率アップ演出を実行し、C Z ・ A T 偽前兆状態に制御される期間においては C Z ・ A T 前兆演出を実行する。一方、図 1 3 ( a ) に示すように、メイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップ前兆である状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数のうち天井（本実施例では 2 5 0 ）以外の規定ゲーム数に到達した場合、すなわち当該規定ゲーム数を超えても C Z 状態または A T 状態への移行が確定しない場合に、勝率アップ前兆演出、勝率アップ演出、C Z ・ A T 前兆演出に並行して C Z o r A T 準備中表示を行わないため、勝率アップ前兆の終了後、勝率アップに制御され、勝率アップの終了後、C Z ・ A T 偽前兆に制御され、その間に C Z ・ A T 前兆演出が実行される場合でも、C Z 状態または A T 状態に制御されることを期待させることが可能となる。

30

【0293】

図 1 4 ( a ) ( b ) に示すように、メイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップである状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、勝率アップの終了後、C Z ・ A T 前兆状態に制御され、C Z ・ A T 前兆状態の終了後、C Z 状態または A T 状態に制御される。この際、サブ制御部 9 1 は、勝率アップが終了するまでの期間においては勝率アップ演出を実行し、C Z ・ A T 前兆状態に制御される期間においては C Z ・ A T 前兆演出を実行し、その後、C Z 状態に制御される場合には C Z 演出を実行し、A T 状態に制御される場合には A T 演出を実行する。

40

【0294】

また、サブ制御部 9 1 は、図 1 4 ( b ) に示すように、特にメイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップである状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数のうち天井（本実施例では 2 5 0 ）の規定ゲーム数に到達した場合、すなわち当該規定ゲーム数を超えることで C Z 状態または A T 状態への移行が確定する場合に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達したゲームの次のゲームから C Z ・ A T 前兆状態が終了するまでの期間にわたり、勝率アップ演出、C Z ・ A T 前兆演出を実行しつつ、並行して C Z o r A T 準備中表示を行う。

【0295】

50

図 1 4 ( c ) に示すように、メイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップである状態で C Z ・ A T 偽前兆抽選に当選した場合には、勝率アップの終了後、C Z ・ A T 偽前兆に制御される。この際、サブ制御部 9 1 は、勝率アップが終了するまでの期間においては勝率アップ演出を実行し、C Z ・ A T 偽前兆状態に制御される期間においては C Z ・ A T 前兆演出を実行する。一方、図 1 4 ( a ) に示すように、メイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップである状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数のうち天井（本実施例では 2 5 0 ）以外の規定ゲーム数に到達した場合、すなわち当該規定ゲーム数を超えても C Z 状態または A T 状態への移行が確定しない場合に、勝率アップ演出、C Z ・ A T 前兆演出に並行して C Z o r A T 準備中表示を行わないため、勝率アップの終了後、C Z ・ A T 偽前兆に制御され、その間に C Z ・ A T 前兆演出が実行される場合でも、C Z 状態または A T 状態に制御されることを期待させることが可能となる。

10

## 【 0 2 9 6 】

図 1 5 ( a ) ( b ) に示すように、メイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップ偽前兆である状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、勝率アップ偽前兆の終了後、C Z ・ A T 前兆状態に制御され、C Z ・ A T 前兆状態の終了後、C Z 状態または A T 状態に制御される。この際、サブ制御部 9 1 は、勝率アップ偽前兆が終了するまでの期間においては勝率アップ前兆演出を実行し、C Z ・ A T 前兆状態に制御される期間においては C Z ・ A T 前兆演出を実行し、その後、C Z 状態に制御される場合には C Z 演出を実行し、A T 状態に制御される場合には A T 演出を実行する。

20

## 【 0 2 9 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、図 1 5 ( b ) に示すように、特にメイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップ偽前兆である状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数のうち天井（本実施例では 2 5 0 ）の規定ゲーム数に到達した場合、すなわち当該規定ゲーム数を超えることで C Z 状態または A T 状態への移行が確定する場合に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達したゲームの次のゲームから C Z ・ A T 前兆状態が終了するまでの期間にわたり、勝率アップ前兆演出、C Z ・ A T 前兆演出を実行しつつ、並行して C Z o r A T 準備中表示を行う。

## 【 0 2 9 8 】

図 1 5 ( c ) に示すように、メイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップ偽前兆である状態で C Z ・ A T 偽前兆抽選に当選した場合には、勝率アップ偽前兆の終了後、C Z ・ A T 偽前兆に制御される。この際、サブ制御部 9 1 は、勝率アップ偽前兆が終了するまでの期間においては勝率アップ前兆演出を実行し、C Z ・ A T 偽前兆状態に制御される期間においては C Z ・ A T 前兆演出を実行する。一方、図 1 5 ( a ) に示すように、メイン制御部 4 1 側で有利区間状態が勝率アップ偽前兆である状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数のうち天井（本実施例では 2 5 0 ）以外の規定ゲーム数に到達した場合、すなわち当該規定ゲーム数を超えても C Z 状態または A T 状態への移行が確定しない場合に、勝率アップ前兆演出、C Z ・ A T 前兆演出に並行して C Z o r A T 準備中表示を行わないため、勝率アップ偽前兆の終了後、C Z ・ A T 偽前兆に制御され、その間に C Z ・ A T 前兆演出が実行される場合でも、C Z 状態または A T 状態に制御されることを期待させることが可能となる。

30

40

## 【 0 2 9 9 】

このように本実施例では、勝率アップ移行抽選にて勝率アップに制御される旨が決定された後、勝率アップに制御される旨が報知されるまでの勝率アップ前兆中に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、少なくとも勝率アップ前兆が終了した後に C Z 状態または A T 状態に移行することとなるが、この場合には、C Z o r A T 準備中表示が行われ、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達しており、C Z 状態または A T 状態へ移行する準備中である旨が示唆されるため、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達して C Z 状態または A T 状態に移行しない場合でも遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

## 【 0 3 0 0 】

本実施例では、通常状態において勝率アップ移行抽選に当選することで、その後の C Z

50

状態における A T 抽選の当選確率が上乗せされやすい勝率アップに制御されるようになっており、勝率アップに制御されることで C Z 状態における A T 抽選の当選確率が上乗せされることを期待できる。

【 0 3 0 1 】

また、本実施例では、勝率アップに制御されている状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、少なくとも勝率アップが終了した後に C Z 状態に移行させるようになっており、勝率アップにおいて C Z 状態における A T 抽選の当選確率が上乗せされた後に C Z 状態に移行させるので、C Z 状態において A T 状態に制御されることを期待させることができる。

【 0 3 0 2 】

また、本実施例では、勝率アップ中に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、少なくとも勝率アップが終了した後に C Z 状態または A T 状態に移行することとなるが、この場合にも、C Z o r A T 準備中表示が行われ、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達しており、C Z 状態または A T 状態へ移行する準備中である旨が示唆されるため、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達して C Z 状態または A T 状態に移行しない場合でも遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【 0 3 0 3 】

また、本実施例では、勝率アップ移行抽選にて勝率アップに制御される旨が決定されない場合でも勝率アップ偽前兆に制御することが可能であり、勝率アップ偽前兆中に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、勝率アップ偽前兆が終了した後に C Z 状態または A T 状態に移行することとなるが、この場合にも、C Z o r A T 準備中表示が行われ、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達しており、C Z 状態または A T 状態へ移行する準備中である旨が示唆されるため、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達して C Z 状態または A T 状態に移行しない場合でも遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【 0 3 0 4 】

尚、本実施例では、通常状態において勝率アップ移行抽選を行い、勝率アップに制御される旨が決定された後、勝率アップに制御される旨が報知されるまでに勝率アップ前兆に制御される構成であるが、通常状態において特典を付与するか否かを決定する特典付与抽選を行い、特典を付与する旨が決定された後、特典が付与される旨が報知されるまでに複数ゲームにわたる前兆期間に制御される構成であれば良く、このような構成においても、前兆期間中に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、少なくとも前兆期間が終了した後に C Z 状態または A T 状態に移行する構成とし、この場合において、C Z o r A T 準備中表示を行い、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達しており、C Z 状態または A T 状態へ移行する準備中である旨を示唆することで、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達して C Z 状態または A T 状態に移行しない場合でも遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【 0 3 0 5 】

また、特典は、勝率アップ、すなわちその後の C Z 状態における A T 抽選の当選確率が上乗せされやすい状態に制御されることに限らず、その後の C Z 状態における A T 抽選の当選確率を上乗せすることであっても良い。

【 0 3 0 6 】

また、本実施例では、通常ゲーム数がゲームの消化により加算されるとともに、通常ゲーム数が当初設定された規定ゲーム数に到達することで C Z 状態または A T 状態に制御される構成であるが、通常ゲーム数の初期ゲーム数を設定し、通常ゲーム数がゲームの消化により減算されるとともに、通常ゲーム数が規定ゲーム数（例えば、0）に到達することで C Z 状態または A T 状態に制御される構成としても良く、このような構成においても、勝率アップ移行抽選にて勝率アップに制御される旨が決定された後、勝率アップに制御される旨が報知されるまでの勝率アップ前兆中に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、少なくとも勝率アップ前兆が終了した後に C Z 状態または A T 状態に移行する構成とし、この場合において、C Z o r A T 準備中表示を行い、通常ゲーム数が規定ゲーム

10

20

30

40

50

数に到達しており、C Z 状態または A T 状態へ移行する準備中である旨を示唆することで、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達して C Z 状態または A T 状態に移行しない場合でも遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

【 0 3 0 7 】

本実施例では、勝率アップ前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した後、勝率アップ前兆が経過して C Z 状態に移行する前に、勝率アップ移行抽選の契機となる弱チャンスリプレイまたは強チャンスリプレイが当選した場合に、その後の C Z 状態において第 2 A T 抽選の当選確率が上乘せされる第 1 勝率アップ抽選が行われるので、勝率アップ前兆によって C Z 状態に移行するまでの期間が延びても遊技者にとって不利益とならない。

【 0 3 0 8 】

また、本実施例では、勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した後、勝率アップ偽前兆が経過して C Z 状態に移行する前に、勝率アップ移行抽選の契機となる弱チャンスリプレイまたは強チャンスリプレイが当選した場合に、その後の C Z 状態において第 2 A T 抽選の当選確率が上乘せされる第 1 勝率アップ抽選が行われるので、勝率アップ偽前兆によって C Z 状態に移行するまでの期間が延びても遊技者にとって不利益とならない。

【 0 3 0 9 】

本実施例では、複数の異なるゲーム数から規定ゲーム数を設定可能であり、規定ゲーム数として最大となる天井のゲーム数（本実施例では、250）が設定されているときのみ、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、C Z o r A T 準備中表示を行うようになっており、通常ゲーム数が規定ゲーム数として設定され得る最大値を超えているにも関わらず、C Z 状態または A T 状態に移行しない場合のみ、その原因を認識させることができる。

【 0 3 1 0 】

一方で、規定ゲーム数として最大となる天井のゲーム数（本実施例では、250）以外が設定されているときには、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、C Z o r A T 準備中表示を行わないため、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に C Z o r A T 準備中表示が行われない場合でも、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達している可能性があるため、勝率アップまたは勝率アップ偽前兆の終了後、C Z ・ A T 前兆演出が実行された場合に、C Z 状態または A T 状態に制御されることを期待させることができる。

【 0 3 1 1 】

尚、本実施例では、複数の異なるゲーム数から規定ゲーム数を設定可能であり、規定ゲーム数として最大となる天井のゲーム数（本実施例では、250）が設定されているときのみ、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、C Z o r A T 準備中表示を行う構成であるが、規定ゲーム数としていずれのゲーム数が設定されているときでも、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、C Z o r A T 準備中表示を行う構成としても良く、このような構成とすることで、規定ゲーム数としていずれのゲーム数が設定されている場合でも、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、C Z o r A T 準備中表示が行われるので、処理が複雑とならない。

【 0 3 1 2 】

本実施例では、通常状態において通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、C Z 状態にも A T 状態にも制御されることがあり、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達する場合に、複数ゲームにわたり A T ・ C Z 前兆状態に制御し、その期間において C Z 状態に制御されるか、A T 状態に制御されるか、を示唆する C Z ・ A T 前兆演出を行うことが可能である。そして、通常一般において通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、次のゲームから A T ・ C Z 前兆状態に制御し、C Z ・ A T 前兆演出が行われるのに対し、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数

10

20

30

40

50

に到達した場合には、勝率アップまたは勝率アップ偽前兆の終了後、ＡＴ・ＣＺ前兆状態に制御し、ＣＺ・ＡＴ前兆演出が行われるようになっており、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達する場合であっても、規定ゲーム数に到達したことによりＣＺ状態に移行するのか、ＡＴ状態に移行するのか、に注目させることができる。

【０３１３】

また、本実施例では、勝率アップ前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、その後制御される勝率アップの終了後、ＡＴ・ＣＺ前兆状態に制御し、ＣＺ・ＡＴ前兆演出が行われるようになっており、勝率アップ前兆が経過して勝率アップに制御された後に、規定ゲーム数に到達したことによりＣＺ状態に移行するのか、ＡＴ状態に移行するのか、に注目させることができる。

10

【０３１４】

また、本実施例では、勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、勝率アップ偽前兆の終了後、ＡＴ・ＣＺ前兆状態に制御し、ＣＺ・ＡＴ前兆演出が行われるようになっており、勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達する場合であっても、規定ゲーム数に到達したことによりＣＺ状態に移行するのか、ＡＴ状態に移行するのか、に注目させることができる。

【０３１５】

また、本実施例では、勝率アップ前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達し、その後制御される勝率アップの終了後、ＡＴ・ＣＺ前兆状態に制御し、ＣＺ・ＡＴ前兆演出が行われる場合でも、勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達し、勝率アップ偽前兆の終了後、ＡＴ・ＣＺ前兆状態に制御し、ＣＺ・ＡＴ前兆演出が行われる場合でも、共通態様のＡＴ・ＣＺ前兆演出を行うようになっており、勝率アップ前兆が経過して勝率アップに制御された後にＣＺ・ＡＴ前兆演出を行う場合にも、勝率アップ偽前兆の経過後にＣＺ・ＡＴ前兆演出を行う場合にも、共通態様のＣＺ・ＡＴ前兆演出を行うので、ＣＺ・ＡＴ前兆演出の内容が分かりやすい。

20

【０３１６】

また、本実施例では、勝率アップ前兆中または勝率アップ偽前兆中に行われる勝率アップ前兆演出の演出態様と、ＣＺ・ＡＴ前兆状態またはＣＺ・ＡＴ偽前兆中に行われるＣＺ・ＡＴ前兆演出の演出態様と、が異なるため、勝率アップ前兆演出が行われているのか、ＣＺ・ＡＴ前兆演出が行われているのか、を区別させることができる。

30

【０３１７】

〔勝率アップ前兆演出について〕

次に、通常状態における勝率アップ前兆演出について、図１６～図２８に基づいて説明する

【０３１８】

図１６に示すように、メイン制御部４１は、通常状態において、勝率アップ移行抽選を行い、勝率アップに移行させるか否か、勝率アップに移行させない場合には、勝率アップ偽前兆に移行させるか否かを決定する。この際、サブ制御部９１は、勝率アップ移行抽選示唆演出を実行する。勝率アップ移行抽選示唆演出では、第３停止時にリールの背後に配置されたＬＥＤを点滅させるリールフラッシュを実行することで、勝率アップ移行抽選が実行されたことが示唆される。また、勝率アップ移行抽選は、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイが当選した場合に実行されることから、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイの図柄組合せが導出されることによっても、勝率アップ移行抽選が実行されたことが示唆される。

40

【０３１９】

また、サブ制御部９１は、メイン制御部４１側で勝率アップ前兆または勝率アップ偽前兆に制御される場合に、その期間において勝率アップ前兆演出を実行する。図１６に示すように、勝率アップ前兆演出は、シナリオ演出と特定演出とから構成される。シナリオ演出は、勝率アップ前兆または勝率アップ偽前兆の最終ゲーム以外の各ゲームにおいて勝率

50

アップに制御される可能性を示唆する演出であり、特定演出は、勝率アップ前兆または勝率アップ偽前兆の最終ゲームにおいて、シナリオ演出とは異なる演出態様で演出を行うとともに、勝率アップに制御されるか否かの演出結果を報知する演出である。

【0320】

また、サブ制御部91は、勝率アップ前兆演出として、背景画像が通常演出と共通の昼背景画像(図24(a))が表示される場合と、通常演出と異なる夜背景画像(図24(b))が表示される場合と、がある。勝率アップに当選している場合には、勝率アップに当選していない場合よりも夜背景画像の勝率アップ前兆演出が実行される割合が高く、夜背景画像の勝率アップ前兆演出が実行されることで、昼背景画像のまま勝率アップ前兆演出が実行される場合よりも勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

10

【0321】

また、メイン制御部41は、勝率アップ前兆演出が実行される勝率アップ前兆、勝率アップ偽前兆として、4ゲームまたは5ゲームの期間に制御することが可能である。勝率アップに当選している場合には、勝率アップに当選していない場合よりも5ゲームの期間に制御される割合が高く、5ゲームにわたり勝率アップ前兆演出が継続することで、4ゲームで勝率アップ前兆演出が終了する場合よりも勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

【0322】

サブ制御部91には、シナリオ演出が実行される期間の各ゲームにおいて実行される演出の演出パターンの組合せを定めたシナリオが設定されており、サブ制御部91は、勝率アップ前兆演出の開始時に、勝率アップに当選しているか否かに応じた確率でいずれかのシナリオを選択するシナリオ抽選を行い、シナリオ抽選にて当選したシナリオに定められた各ゲームの演出パターンに従って演出の制御を行う。

20

【0323】

シナリオ演出の各ゲームにおいて行われる演出パターンは、図17～図22に示すように、開始操作を契機として演出Aを実行するパターンと、演出Bを実行するパターンと、を含む。

【0324】

演出Aは、図24(c)(d)に示すように、液晶表示器51にキャラクタを表示させるとともに、キャラクタの左側に「？」を表示させる演出である。演出Aは、演出態様の異なる演出A1、演出A2を含む。図24(c)(d)に示すように、演出A1と演出A2は、キャラクタの左側に表示される「？」の数が異なる。

30

【0325】

演出Bは、図24(e)(f)に示すように、液晶表示器51にキャラクタを表示させるとともに、キャラクタの右側に「！！」を表示させる演出である。演出Bは、演出態様の異なる演出B1、演出B2を含む。図24(e)(f)に示すように、演出B1と演出B2は、キャラクタの右側に表示される「！！」の数が異なる。

【0326】

演出A、演出Bはいずれも開始操作によりそれまで実行されていた演出の背景画像を含む表示画像を切り替える演出である。シナリオ演出中は、開始操作前において液晶表示器51に、図24(a)に示す昼背景の画像、図24(b)に示す夜背景の画像が表示されるようになっており、開始操作により演出Aまたは演出Bが開始すると、図24(c)～(f)に示すように、背景画像を含めて表示画像が切り替わる。

40

【0327】

また、シナリオ演出における各ゲームにおいて行われる演出パターンは、図17～図22に示すように、開始操作を契機として演出Aまたは演出Bを実行した後、第1停止操作(ゲーム開始後、最初にリールを停止させる操作)を契機として演出結果を表示するパターンと、第3停止操作(ゲーム開始後、3番目にリールを停止させる操作)を契機として演出結果を表示するパターンと、第3停止操作後の演出操作(演出用スイッチ56の操作)を契機として演出結果を表示するパターンと、を含む。

50

## 【 0 3 2 8 】

第3停止操作後の演出操作（演出用スイッチ56の操作）を契機として演出結果を表示するパターンでは、開始操作を契機として演出Aまたは演出Bを実行した後、第3停止操作を契機として、図26（b）に示すように、液晶表示器51に演出用スイッチ56の操作を促す操作指示画像が表示され、この状態で演出用スイッチ56が操作されることで演出結果が表示される。

## 【 0 3 2 9 】

また、シナリオ演出における各ゲームにおいて行われる演出パターンは、図17～図22に示すように、開始操作を契機として演出Aまたは演出Bを実行した後、演出結果としてチャンスロゴAを表示するパターンと、チャンスロゴBを表示するパターンと、小役告知を表示するパターンと、を含む。

10

## 【 0 3 3 0 】

チャンスロゴAは、図25（a）（b）に示すように、液晶表示器51に「チャンス」と表示されたチャンスロゴAを演出結果として表示する演出である。チャンスロゴAは、演出態様の異なるチャンスロゴA（小）、チャンスロゴA（大）を含む。図25（a）（b）に示すように、チャンスロゴA（小）とチャンスロゴA（大）は、表示されるチャンスロゴAのサイズが異なる。

## 【 0 3 3 1 】

チャンスロゴBは、図25（c）（d）に示すように、液晶表示器51に「チャンス」と表示されたロゴであり、チャンスロゴAと色彩の異なるチャンスロゴBを演出結果として表示する演出である。チャンスロゴBは、演出態様の異なるチャンスロゴB（小）、チャンスロゴB（大）を含む。図25（c）（d）に示すように、チャンスロゴB（小）とチャンスロゴB（大）は、表示されるロゴのサイズが異なる。

20

## 【 0 3 3 2 】

小役告知は、図25（e）（f）に示すように、液晶表示器51に内部抽選の結果に対応する図柄を演出結果として表示する演出である。小役告知は、演出態様の異なる小役告知（小）、小役告知（大）を含む。図25（e）（f）に示すように、小役告知（小）と小役告知（大）は、表示される図柄のサイズが異なる。

## 【 0 3 3 3 】

サブ制御部91は、勝率アップに当選しているか否か、勝率アップ前兆演出の種類に応じた確率で特定演出の演出パターンを選択する特定演出抽選を行い、特定演出抽選にて当選した演出パターンに従って特定演出を実行する。

30

## 【 0 3 3 4 】

特定演出の演出パターンは、いずれの演出パターンであっても、図23に示すように、開始操作を契機として、図26（a）に示すように、勝率アップ移行抽選に当選しているか否かが報知されることを示唆する画像を表示させる演出Cを実行する。

## 【 0 3 3 5 】

また、特定演出の演出パターンは、図23に示すように、開始操作を契機として演出Cを実行した後、図26（c）に示すように、演出結果として勝率アップに当選した旨を示す勝率アップ告知を表示するパターンと、図26（d）に示すように、演出結果として勝率アップに当選していない旨を示す勝率アップ非当選を表示するパターンと、を含む。

40

## 【 0 3 3 6 】

また、特定演出の演出パターンは、図23に示すように、開始操作を契機として演出Cを実行した後、第1停止操作を契機として演出結果を表示するパターンと、第3停止操作を契機として演出結果を表示するパターンと、第3停止操作後の演出操作を契機として演出結果を表示するパターンと、を含む。尚、第1停止操作を契機として演出結果を表示するパターンは、演出結果として勝率アップに当選した旨を示す勝率アップ告知を表示するパターンのみである。

## 【 0 3 3 7 】

第3停止操作後の演出操作（演出用スイッチ56の操作）を契機として演出結果を表示

50

するパターンでは、開始操作を契機として演出Cを実行した後、第3停止操作を契機として、図26(b)に示すように、液晶表示器51に演出用スイッチ56の操作を促す操作指示画像が表示され、この状態で演出用スイッチ56が操作されることで演出結果が表示される。

【0338】

本実施例では、シナリオ抽選において、勝率アップに当選しているか否かに応じてシナリオの種類毎の選択率が異なる。

【0339】

図27に示すように、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出Aを実行する演出パターンが3回以上含まれるシナリオは、勝率アップ当選時の選択率Aが、勝率アップ非当選時の選択率aよりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出において演出Aが3回以上実行されることで、勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

10

【0340】

また、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出Bを実行する演出パターンが3回以上含まれるシナリオは、勝率アップ当選時の選択率Bが、勝率アップ非当選時の選択率bよりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出において演出Bが3回以上実行されることで、勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

【0341】

また、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオは、勝率アップ当選時の選択率Cが、勝率アップ非当選時の選択率cよりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出において3回以上第1停止操作を契機として演出結果が表示されることで、勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

20

【0342】

また、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて第3停止操作または演出操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオは、勝率アップ当選時の選択率Dが、勝率アップ非当選時の選択率dよりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出において3回以上第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されることで、勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

30

【0343】

また、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出結果としてチャンスロゴAが表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオは、勝率アップ当選時の選択率Eが、勝率アップ非当選時の選択率eよりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出において演出結果としてチャンスロゴAが3回以上表示されることで、勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

【0344】

また、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出結果としてチャンスロゴBが表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオは、勝率アップ当選時の選択率Fが、勝率アップ非当選時の選択率fよりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出において演出結果としてチャンスロゴBが3回以上表示されることで、勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

40

【0345】

また、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出A2または演出B2を実行する演出パターンが2回以上含まれるシナリオは、勝率アップ当選時の選択率Gが、勝率アップ非当選時の選択率gよりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出において演出A2または演出B2が2回以上実行されることで、勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

【0346】

また、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出操作を契機として演出結果が表

50

示される演出パターンが2回以上含まれるシナリオは、勝率アップ当選時の選択率Hが、勝率アップ非当選時の選択率hよりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出において2回以上演出操作を契機として演出結果が表示されることで、勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

【0347】

また、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出結果としてチャンスロゴA（大）、チャンスロゴB（大）、小役告知（大）のいずれかが表示される演出パターンが2回以上含まれるシナリオは、勝率アップ当選時の選択率Iが、勝率アップ非当選時の選択率iよりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出において演出結果としてチャンスロゴA（大）、チャンスロゴB（大）、小役告知（大）のいずれかが2回以上表示されることで、勝率アップに当選している可能性が高いことが示唆される。

10

【0348】

また、サブ制御部91は、勝率アップ前兆演出中以外でも、シナリオ演出を構成する各ゲームにおいて実行される演出パターンと共通の演出を実行することもあるが、勝率アップ前兆演出中とは異なり、シナリオで複数ゲームにわたる演出パターンが決定されるのではなく、1ゲーム毎に抽選にて演出パターンを決定するようになっており、意図的に、連続して演出Aが実行されること、連続して演出Bが実行されること、連続して第1停止操作を契機として演出結果が表示されること、連続して第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴAが表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴBが表示されることがなく、勝率アップ前兆演出中にシナリオにより演出パターンが決定される場合よりも、連続して演出Aが実行されること、連続して演出Bが実行されること、連続して第1停止操作を契機として演出結果が表示されること、連続して第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴAが表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴBが表示されることが抑制されるようになっている。

20

【0349】

本実施例では、特定演出抽選において、勝率アップ前兆演出の種類に応じて、演出結果として勝率アップに当選した旨を示す勝率アップ告知を表示するパターンの選択率が異なる。

【0350】

図28に示すように、背景画像が通常演出と共通の昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合に第1停止操作を契機として勝率アップ告知が表示されるパターンの選択率（J1）は、背景画像が通常演出と異なる夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合に第1停止操作を契機として勝率アップ告知が表示されるパターンの選択率（K1）よりも高く設定されている。このため、昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合には、夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合よりも第1停止操作を契機として勝率アップ告知が表示される割合が高い。

30

【0351】

また、昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合に演出操作を契機として勝率アップ告知が表示されるパターンの選択率（J3）は、夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合に演出操作を契機として勝率アップ告知が表示されるパターンの選択率（K3）よりも高く設定されている。このため、昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合には、夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合よりも演出操作を契機として勝率アップ告知が表示される割合が高い。

40

【0352】

また、勝率アップ前兆演出の開始後4ゲームで勝率アップ告知が表示される場合に第1停止操作を契機として勝率アップ告知が表示されるパターンの選択率（L1）は、勝率アップ前兆演出の開始後5ゲームで勝率アップ告知が表示される場合に第1停止操作を契機として勝率アップ告知が表示されるパターンの選択率（M1）よりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出の開始後4ゲームで勝率アップ告知が表示される場合に

50

は、勝率アップ前兆演出の開始後 4 ゲームよりも多い 5 ゲームで勝率アップ告知が表示される場合よりも第 1 停止操作を契機として勝率アップ告知が表示される割合が高い。

【 0 3 5 3 】

また、勝率アップ前兆演出の開始後 4 ゲームで勝率アップ告知が表示される場合に演出操作を契機として勝率アップ告知が表示されるパターンの選択率（L3）は、勝率アップ前兆演出の開始後 5 ゲームで勝率アップ告知が表示される場合に演出操作を契機として勝率アップ告知が表示されるパターンの選択率（M3）よりも高く設定されている。このため、勝率アップ前兆演出の開始後 4 ゲームで勝率アップ告知が表示される場合には、勝率アップ前兆演出の開始後 4 ゲームよりも多い 5 ゲームで勝率アップ告知が表示される場合よりも演出操作を契機として勝率アップ告知が表示される割合が高い。

10

【 0 3 5 4 】

このように本実施例では、演出 A を実行した後、第 1 停止操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出 B を実行した後、第 1 停止操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出 A を実行した後、第 3 停止操作以降の操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出 B を実行した後、第 3 停止操作以降の操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、を含み、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出 A を実行する演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率 A が、勝率アップ非当選時の選択率 a よりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で演出 A が実行される演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出 A が実行された後、演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

20

【 0 3 5 5 】

尚、本実施例では、演出 A を実行する演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオの勝率アップ当選時の選択率を、勝率アップ非当選時の選択率よりも高くすることで、勝率アップ当選時において、高確率で演出 A が実行される演出パターンで演出が実行される構成であるが、シナリオを持たず、各ゲームにおいて演出パターンを決定する構成において、勝率アップ当選時に、勝率アップに当選した旨が報知されるまでのゲームにおいて、勝率アップ非当選時に、勝率アップに当選していない旨が報知されるまでのゲームよりも演出 A を実行する演出パターンが決定される確率を高める構成としても良く、このような構成においても、勝率アップ前兆演出において、演出 A が実行された後、演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

30

【 0 3 5 6 】

また、本実施例では、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出 B を実行する演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率 B が、勝率アップ非当選時の選択率 b よりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で演出 B が実行される演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出 B が実行された後、演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

40

【 0 3 5 7 】

尚、本実施例では、演出 B を実行する演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオの勝率アップ当選時の選択率を、勝率アップ非当選時の選択率よりも高くすることで、勝率アップ当選時において、高確率で演出 B が実行される演出パターンで演出が実行される構成であるが、シナリオを持たず、各ゲームにおいて演出パターンを決定する構成において、勝率アップ当選時に、勝率アップに当選した旨が報知されるまでのゲームにおいて、勝率アップ非当選時に、勝率アップに当選していない旨が報知されるまでのゲームよりも演出 B を実行する演出パターンが決定される確率を高める構成としても良く、このような構成においても、勝率アップ前兆演出において、演出 B が実行された後、演出結果が表示される

50

演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

【0358】

本実施例では、演出Aは、演出態様の異なる演出A1と演出A2を含み、演出Bは、演出態様の異なる演出B1と演出B2を含み、実行される演出態様の割合が勝率アップに当選している旨が報知されるか否かに応じて異なるため、いずれの演出態様で演出A及び演出Bが実行されるのかに注目させることができる。特に本実施例では、勝率アップに当選している旨が報知される場合に、演出A2の演出態様にて演出Aが実行される割合、演出B2の演出態様にて演出Bが実行される割合が高いため、演出A2、演出B2の演出態様にて演出A、演出Bが実行されることで勝率アップに制御されることを期待させることができる。

10

【0359】

本実施例では、演出A及び演出Bが、いずれもゲームの開始操作に基づいて開始する演出であるため、ゲームの開始操作によりゲームが開始したときに実行される演出の種類に注目させることができる。

【0360】

本実施例では、演出A及び演出Bが、液晶表示器51の表示領域の背景画像を含む演出画像を演出実行前の演出画像から切り変えて実行される演出であるため、演出Aまたは演出Bが実行されたことを容易に認識させることができる。

【0361】

本実施例では、勝率アップ前兆演出中以外でも、シナリオ演出を構成する各ゲームにおいて実行される演出パターンと共通の演出を実行することもあるが、勝率アップ前兆演出中とは異なり、シナリオで複数ゲームにわたる演出パターンが決定されるのではなく、1ゲーム毎に抽選にて演出パターンを決定するようになっており、意図的に、連続して演出Aが実行されること、連続して演出Bが実行されることがなく、勝率アップ前兆演出中にシナリオにより演出パターンが決定される場合よりも、連続して演出Aが実行されること、連続して演出Bが実行されることが抑制されるようになっているので、勝率アップ前兆演出中以外において、勝率アップ前兆演出中であると誤認されてしまうことを防止できる。

20

【0362】

尚、本実施例では、勝率アップ前兆演出中以外においては、1ゲーム毎に抽選にて演出パターンを決定することで、連続して演出Aが実行されること、連続して演出Bが実行されることが抑制される構成であるが、勝率アップ前兆演出中以外において前のゲームにおいて演出Aが実行された場合には、演出Aの実行を規制し、勝率アップ前兆演出中以外において前のゲームにおいて演出Bが実行された場合には、演出Bの実行を規制することで、勝率アップ前兆演出中以外において、連続して演出Aが実行されること、連続して演出Bが実行されることが抑制される構成としても良く、このような構成とした場合でも、勝率アップ前兆演出中以外において、勝率アップ前兆演出中であると誤認されてしまうことを防止できる。

30

【0363】

本実施例では、演出Aを実行した後、第1停止操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、第1停止操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出Aを実行した後、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、を含み、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率Dが、勝率アップ非当選時の選択率dよりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出Aまたは演出Bが実行された後、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出が頻発すること

40

50

で勝率アップが当選していることを期待させることができる。

【0364】

尚、本実施例では、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオの勝率アップ当選時の選択率を、勝率アップ非当選時の選択率よりも高くすることで、勝率アップ当選時において、高確率で第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出パターンで演出が実行される構成であるが、シナリオを持たず、各ゲームにおいて演出パターンを決定する構成において、勝率アップ当選時に、勝率アップに当選した旨が報知されるまでのゲームにおいて、勝率アップ非当選時に、勝率アップに当選していない旨が報知されるまでのゲームよりも第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが決定される確率を高める構成としても良く、このような構成においても、勝率アップ前兆演出において、演出Aまたは演出Bが実行された後、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

10

【0365】

また、本実施例では、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率Cが、勝率アップ非当選時の選択率cよりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出Aまたは演出Bが実行された後、第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

20

【0366】

尚、本実施例では、第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオの勝率アップ当選時の選択率を、勝率アップ非当選時の選択率よりも高くすることで、勝率アップ当選時において、高確率で第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターンで演出が実行される構成であるが、シナリオを持たず、各ゲームにおいて演出パターンを決定する構成において、勝率アップ当選時に、勝率アップに当選した旨が報知されるまでのゲームにおいて、勝率アップ非当選時に、勝率アップに当選していない旨が報知されるまでのゲームよりも第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが決定される確率を高める構成としても良く、このような構成においても、勝率アップ前兆演出において、演出Aまたは演出Bが実行された後、第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

30

【0367】

本実施例では、演出結果が表示されるタイミングが、遊技者の操作に基づくタイミングであるので、演出結果が表示されるタイミングの違いが体感的に分かりやすい。

【0368】

尚、演出結果が表示されるタイミングは、遊技者の操作に基づくタイミングに限らず、演出Aまたは演出Bが実行されてからの時間の経過によるタイミングとしても良い。

40

【0369】

本実施例では、演出Aまたは演出Bが実行された後に表示される演出結果が内部抽選の結果を示唆する小役告知を含むため、演出Aまたは演出Bの後に表示される演出結果から内部抽選の結果を認識させることができる。

【0370】

本実施例では、演出A及び演出Bが、いずれもゲームの開始操作に基づいて開始する演出であるため、その後続く演出結果が表示されるタイミングの違いを際立たせることができる。

【0371】

50

本実施例では、勝率アップ前兆演出中以外でも、シナリオ演出を構成する各ゲームにおいて実行される演出パターンと共通の演出を実行することもあるが、勝率アップ前兆演出中とは異なり、シナリオで複数ゲームにわたる演出パターンが決定されるのではなく、1ゲーム毎に抽選にて演出パターンを決定するようになっており、意図的に、連続して第1停止操作を契機として演出結果が表示されること、連続して第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されることがなく、勝率アップ前兆演出中にシナリオにより演出パターンが決定される場合よりも、連続して第1停止操作を契機として演出結果が表示されること、連続して第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されることが抑制されるようになっているので、勝率アップ前兆演出中以外において、勝率アップ前兆演出中であると誤認されてしまうことを防止できる。

10

#### 【0372】

尚、本実施例では、勝率アップ前兆演出中以外においては、1ゲーム毎に抽選にて演出パターンを決定することで、連続して第1停止操作を契機として演出結果が表示されること、連続して第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されることが抑制される構成であるが、勝率アップ前兆演出中以外において前のゲームにおいて第1停止操作を契機として演出結果が表示された場合には、第1停止操作を契機として演出結果が表示されることを規制し、勝率アップ前兆演出中以外において前のゲームにおいて第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示された場合には、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されことを規制することで、勝率アップ前兆演出中以外において、連続して第1停止操作を契機として演出結果が表示されること、連続して第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されることが抑制される構成としても良く、このような構成とした場合でも、勝率アップ前兆演出中以外において、勝率アップ前兆演出中であると誤認されてしまうことを防止できる。

20

#### 【0373】

本実施例では、演出Aを実行した後、演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンと、演出Aを実行した後、演出結果としてチャンスロゴBを表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、演出結果としてチャンスロゴBを表示する演出パターンと、を含み、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンが3回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率Eが、勝率アップ非当選時の選択率eよりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出Aまたは演出Bが実行された後、演出結果としてチャンスロゴAが表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

30

#### 【0374】

尚、本実施例では、演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンが3回以上含まれるシナリオの勝率アップ当選時の選択率を、勝率アップ非当選時の選択率よりも高くすることで、勝率アップ当選時において、高確率で演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンで演出が実行される構成であるが、シナリオを持たず、各ゲームにおいて演出パターンを決定する構成において、勝率アップ当選時に、勝率アップに当選した旨が報知されるまでのゲームにおいて、勝率アップ非当選時に、勝率アップに当選していない旨が報知されるまでのゲームよりも演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンが決定される確率を高める構成としても良く、このような構成においても、勝率アップ前兆演出において、演出Aまたは演出Bが実行された後、演出結果としてチャンスロゴAが表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

40

#### 【0375】

また、本実施例では、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおい

50

て演出結果としてチャンスロゴ B を表示する演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率 F が、勝率アップ非当選時の選択率 f よりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で演出結果としてチャンスロゴ B を表示する演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出 A または演出 B が実行された後、演出結果としてチャンスロゴ B が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

【 0 3 7 6 】

尚、本実施例では、演出結果としてチャンスロゴ B を表示する演出パターンが 3 回以上含まれるシナリオの勝率アップ当選時の選択率を、勝率アップ非当選時の選択率よりも高くすることで、勝率アップ当選時において、高確率で演出結果としてチャンスロゴ B を表示する演出パターンで演出が実行される構成であるが、シナリオを持たず、各ゲームにおいて演出パターンを決定する構成において、勝率アップ当選時に、勝率アップに当選した旨が報知されるまでのゲームにおいて、勝率アップ非当選時に、勝率アップに当選していない旨が報知されるまでのゲームよりも演出結果としてチャンスロゴ B を表示する演出パターンが決定される確率を高める構成としても良く、このような構成においても、勝率アップ前兆演出において、演出 A または演出 B が実行された後、演出結果としてチャンスロゴ B が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

【 0 3 7 7 】

本実施例では、チャンスロゴ A は、演出態様の異なるチャンスロゴ A (小) とチャンスロゴ A (大) を含み、チャンスロゴ B は、演出態様の異なるチャンスロゴ B (小) とチャンスロゴ B (大) を含み、実行される演出態様の割合が勝率アップに当選している旨が報知されるか否かに応じて異なるため、いずれの演出態様でチャンスロゴが表示されるのかに注目させることができる。特に本実施例では、勝率アップに当選している旨が報知される場合に、チャンスロゴ A (大) の演出態様にて表示される割合、チャンスロゴ B (大) の演出態様にて表示される割合が高いため、演出結果としてチャンスロゴ A (大)、チャンスロゴ B (大) が表示されることで勝率アップに制御されることを期待させることができる。

【 0 3 7 8 】

本実施例では、演出 A または演出 B が実行された後に表示される演出結果が内部抽選の結果を示唆する小役告知を含むため、演出 A または演出 B の後に表示される演出結果から内部抽選の結果を認識させることができる。

【 0 3 7 9 】

本実施例では、演出 A 及び演出 B が、いずれもゲームの開始操作に基づいて開始する演出であり、演出 A 及び演出 B は、いずれも同じタイミングで開始するので、その後に表示されるチャンスロゴ A、B、小役告知の違いを際立たせることができる。

【 0 3 8 0 】

本実施例では、勝率アップ前兆演出中以外でも、シナリオ演出を構成する各ゲームにおいて実行される演出パターンと共通の演出を実行することもあるが、勝率アップ前兆演出中とは異なり、シナリオで複数ゲームにわたる演出パターンが決定されるのではなく、1 ゲーム毎に抽選にて演出パターンを決定するようになっており、意図的に、連続して演出結果としてチャンスロゴ A が表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴ B が表示されることがなく、勝率アップ前兆演出中にシナリオにより演出パターンが決定される場合よりも、連続して演出結果としてチャンスロゴ A が表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴ B が表示されることが抑制されるようになっているので、勝率アップ前兆演出中以外において、勝率アップ前兆演出中であると誤認されてしまうことを防止できる。

【 0 3 8 1 】

尚、本実施例では、勝率アップ前兆演出中以外においては、1 ゲーム毎に抽選にて演出

10

20

30

40

50

パターンを決定することで、連続して演出結果としてチャンスロゴAが表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴBが表示されることが抑制される構成であるが、勝率アップ前兆演出中以外において前のゲームにおいて演出結果としてチャンスロゴAが表示された場合には、演出結果としてチャンスロゴAが表示されることを規制し、勝率アップ前兆演出中以外において前のゲームにおいて演出結果としてチャンスロゴBが表示された場合には、演出結果としてチャンスロゴBが表示されることを規制することで、勝率アップ前兆演出中以外において、連続して演出結果としてチャンスロゴAが表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴBが表示されることが抑制される構成としても良く、このような構成とした場合でも、勝率アップ前兆演出中以外において、勝率アップ前兆演出中であると誤認されてしまうことを防止できる。

10

**【0382】**

本実施例では、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて勝率アップに当選した旨を示す勝率アップ告知を表示する場合に、第1停止操作を契機とするタイミング、すなわちゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御、及び第3停止操作以降の操作を契機とするタイミング、すなわちゲーム終了後に勝率アップ告知を表示する制御を行うことが可能であり、そのうちゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御を行う割合が勝率アップ前兆演出の種類に応じて異なるため、勝率アップ前兆演出の種類に応じて好適なタイミングで勝率アップ告知が表示されるので、演出効果を高めることができる。

**【0383】**

尚、ゲーム終了前のタイミングは、第1停止操作を契機とするタイミングに限らず、開始操作を契機とするタイミング、第2停止操作（ゲーム開始後、2番目にリールを停止させる操作）を契機とするタイミングでも良いし、第3停止操作よりも前の演出操作を契機とするタイミングでも良い。また、ゲーム終了後のタイミングは、第3停止操作以降の操作を契機とするタイミングであれば良く、第3停止操作より後の演出操作を契機とするタイミング、次ゲームの賭数設定操作、次ゲームの開始操作を契機とするタイミングでも良い。

20

**【0384】**

また、本実施例では、背景画像が通常演出と共通の昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合には、背景画像が通常演出と異なる夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合よりもゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御が行われる割合が高く、勝率アップ前兆演出において勝率アップが当選する前の背景画像と異なる夜背景画像が表示される場合よりも勝率アップが当選する前の背景画像と共通の昼背景画像が表示される場合の方が勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲーム終了前のタイミングで勝率アップ告知が表示されやすいので、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

30

**【0385】**

また、本実施例では、勝率アップ前兆演出の開始後4ゲームで勝率アップ告知が表示される場合には、勝率アップ前兆演出の開始後5ゲームで勝率アップ告知が表示される場合よりもゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御が行われる割合が高く、勝率アップ前兆演出の開始後、より少ない4ゲームで勝率アップ告知が表示される場合に、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲーム終了前のタイミングで勝率アップ告知が表示されやすいので、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

40

**【0386】**

本実施例では、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて勝率アップに当選した旨を示す勝率アップ告知を表示する場合に、第1～第3停止操作を契機とするタイミング、すなわちゲームの進行に係る操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御、及び演出操作を契機とするタイミング、すなわちゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行うことが可能であり、そのうちゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行う割合が勝率アップ前兆演出の種類に応じて異なるため、勝率アップ前兆演出の種類に応

50

じて好適なタイミングで勝率アップ告知が表示されるので、演出効果を高めることができる。

【0387】

尚、ゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングは、ゲーム終了後の演出操作を契機とするタイミングに限らず、ゲーム終了前の演出操作を契機とするタイミングでも良い。

【0388】

また、本実施例では、背景画像が通常演出と共通の昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合には、背景画像が通常演出と異なる夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合よりもゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行う割合が高く、勝率アップ前兆演出において勝率アップが当選する前の背景画像と異なる夜背景画像が表示される場合よりも勝率アップが当選する前の背景画像と共通の昼背景画像が表示される場合の方が勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知が表示されやすいので、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

10

【0389】

また、本実施例では、勝率アップ前兆演出の開始後4ゲームで勝率アップ告知が表示される場合には、勝率アップ前兆演出の開始後5ゲームで勝率アップ告知が表示される場合よりもゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行う割合が高く、勝率アップ前兆演出の開始後、より少ない4ゲームで勝率アップ告知が表示される場合に、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知が表示されやすいので、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

20

【0390】

本実施例では、勝率アップに移行させるか否かを決定する勝率アップ移行抽選を行ったゲームにおいて、勝率アップ移行抽選示唆演出を実行するとともに、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイの図柄組合せが導出されることで、勝率アップ移行抽選が行われたことが示唆されるので、その後の勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて勝率アップ告知が表示されることを期待させることができる。

【0391】

本実施例では、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて、それまでのシナリオ演出の演出態様とは異なる演出態様の特定演出を実行するようになっており、特定演出が実行されることで、当該ゲームにおいて勝率アップ告知が表示されることを期待させることができる。

30

【0392】

尚、本実施例では、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御を行う場合にも、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて、それまでのシナリオ演出の演出態様とは異なる演出態様の特定演出を実行する構成であるが、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御を行う場合には特定演出を実行せず、それまでのシナリオ演出の演出態様と同一または類似する演出態様にて演出を実行するようにしても良く、このような構成とすることで、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御を行う場合に、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

40

【0393】

また、本実施例では、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行う場合にも、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて、それまでのシナリオ演出の演出態様とは異なる演出態様の特定演出を実行する構成であるが、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行う場合には特定演出を実行せず、それまでのシナリオ演出の演出態様と同一または類似

50

する演出態様にて演出を実行するようにしても良く、このような構成とすることで、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行う場合に、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

【0394】

尚、本実施例では、前兆演出による報知の対象となる特典として勝率アップ、すなわち遊技者にとって有利な状態に制御されることを適用しているが、これに限らず、前兆演出による報知の対象となる特典として、後のCZ状態においてAT抽選の当選確率が上乘せされる権利等、遊技者にとって有利な状態に制御される権利、遊技者にとって有利な状態に制御される期間の上乗せ、有利な状態において獲得可能な価値の上乗せ等を適用しても良い。

10

【0395】

[CZ・AT前兆演出について]

次に、CZ・AT前兆演出について、図29～図34に基づいて説明する。

【0396】

図29(a)に示すように、CZ・AT前兆演出は、CZ・AT前兆状態または通常状態におけるCZ・AT偽前兆の1ゲーム目に行われる選択演出と、CZ・AT前兆状態または通常状態におけるCZ・AT偽前兆の2ゲーム目から最終ゲームに行われるCZ・AT示唆演出と、から構成される。

【0397】

選択演出は、複数種類のCZ・AT示唆演出からその後実行するCZ・AT示唆演出の種類を選択する演出である。CZ・AT示唆演出は、その種類毎に対応するキャラクタが定められており、選択演出では、複数のキャラクタのうちいずれかのキャラクタを選択することで、その後、選択されたキャラクタに対応する種類のCZ・AT示唆演出が実行されることが報知される。

20

【0398】

CZ・AT示唆演出は、複数ゲームにわたりCZ状態またはAT状態に制御される可能性を示唆する演出を行い、最終的にCZ状態に移行する旨、AT状態に移行する旨、CZ状態及びAT状態のいずれにも移行しない旨のいずれかの演出結果を報知する演出である。

【0399】

サブ制御部91は、メイン制御部41から送信されるコマンドにより次のゲームの状態を特定可能であり、通常状態であれば、CZ・AT偽前兆であるか、CZ・AT偽前兆の残りゲーム数を特定可能であり、CZ・AT前兆状態であれば、CZ・AT前兆状態の残りゲーム数を特定可能である。

30

【0400】

サブ制御部91は、CZ・AT前兆状態またはCZ・AT偽前兆の1ゲーム目に選択演出を実行する。

【0401】

図29(b)～(e)に示すように、選択演出は、ゲームの開始操作に伴って実行されるルーレットパートと、第3停止操作または第3停止操作後の演出操作を契機として実行される選択パートと、から主に構成されており、ルーレットパートから選択パートへ移行する際に、カットイン演出や、操作指示演出を伴うことがある。

40

【0402】

図30に示すように、選択演出を実行する際には、液晶表示器51の表示領域が左右方向に略均等に三分割された左領域、中領域、右領域にそれぞれ対応する選択肢としてキャラクタA～Cのいずれかを表示させる。尚、図30では、左領域にキャラクタAが表示され、中領域にキャラクタCが表示され、右領域にキャラクタBが表示された例が示されている。

【0403】

図29(b)～(e)に示すように、選択演出では、ゲームの開始操作を契機としてル

50

ーレットパートを実行する。

【0404】

ルーレットパートでは、図30に示すように、左領域、中領域、右領域、左領域...の順で各領域が発光し、各領域に表示されたキャラクタのうちのいずれかが選択されることを示唆する演出を実行する。

【0405】

図29(b)に示すように、カットイン演出や操作指示演出を伴わない場合には、ゲームの開始操作を契機としてルーレットパートを実行した後、第3停止操作を契機として選択パートを実行する。

【0406】

選択パートでは、図31(c)に示すように、左領域、中領域、右領域に表示されたキャラクタのうち、選択されたキャラクタの領域のみを輝度の高い状態で表示させ、それ以外のキャラクタの領域を暗転させることで選択されたキャラクタを特定可能に報知し、その後、選択されたキャラクタに対応するCZ・AT示唆演出が実行されることを報知する。

【0407】

図29(c)に示すように、カットイン演出を伴う場合には、ゲームの開始操作を契機としてルーレットパートを実行した後、第3停止操作を契機として、図31(a)に示すように、左領域、中領域、右領域の手前側にカットイン画像を表示させるカットイン演出を実行してから選択パートを実行する。

【0408】

図29(d)に示すように、操作指示演出を伴う場合には、ゲームの開始操作を契機としてルーレットパートを実行した後、第3停止操作を契機として、図31(b)に示すように、演出操作を促す操作促進画像を表示させる操作指示演出を実行し、その後、演出用スイッチ56による演出操作を契機として選択パートを実行する。

【0409】

図29(e)に示すように、操作指示演出及びカットイン演出を伴う場合にはゲームの開始操作を契機としてルーレットパートを実行した後、第3停止操作を契機として、図31(b)に示す操作指示演出を実行し、その後、演出用スイッチ56による演出操作を契機として、図31(a)に示すカットイン演出を実行してから選択パートを実行する。

【0410】

サブ制御部91は、CZ・AT前兆演出を実行する場合に、まずCZ状態またはAT状態に当選しているか否か(CZ・AT前兆状態であるか、CZ・AT偽前兆であるか)に応じて、CZ・AT示唆演出のキャラクタを選択するキャラクタ選択抽選を行う。

【0411】

図33に示すように、CZ状態またはAT状態の当選時におけるキャラクタBの選択率(T1)とCZ状態またはAT状態の非当選時におけるキャラクタBの選択率(T2)の合算確率(T1+T2)に占めるCZ状態またはAT状態の当選時におけるキャラクタBの選択率(T1)の比率(T1/(T1+T2))は、CZ状態またはAT状態の当選時におけるキャラクタAの選択率(S1)とCZ状態またはAT状態の非当選時におけるキャラクタAの選択率(S2)の合算確率(S1+S2)に占めるCZ状態またはAT状態の当選時におけるキャラクタAの選択率(S1)の比率(S1/(S1+S2))よりも高く設定されており、キャラクタAに対応するCZ・AT示唆演出が実行された場合よりもキャラクタBに対応するCZ・AT示唆演出が実行された場合の方が、CZ状態またはAT状態に当選していることが期待できる。また、キャラクタCは、CZ状態またはAT状態の当選時のみ選択されるため、キャラクタCに対応するCZ・AT示唆演出が実行された場合には、CZ状態またはAT状態に当選していることが確定する。

【0412】

また、選択演出では、その後実行されるCZ・AT示唆演出のキャラクタが選択されるので、選択演出の選択結果として選択されたキャラクタにより、CZ・AT示唆演出の種類に加え、CZ状態またはAT状態に当選している可能性が示唆されることとなる。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 1 3 】

また、サブ制御部 9 1 には、選択演出において各領域に表示されるキャラクタの組合せ及び選択結果となる領域を定めた複数種類の演出パターンが複数設定されており、サブ制御部 9 1 は、キャラクタ選択抽選にて選択されたキャラクタが表示された領域を選択結果とする複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択する演出パターン選択抽選を行い、選択した演出パターンに定められたキャラクタの組合せを各領域に表示させ、選択結果となるキャラクタの領域を選択する選択演出を実行する。

## 【 0 4 1 4 】

図 3 2 に示すように、選択演出に用いられる演出パターンは、3つの領域における選択肢としてキャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ C が表示される演出パターン、すなわち 3つの領域における全ての選択肢のキャラクタが異なる演出パターン（A B C - A ~ A B C - C）と、3つの領域における選択肢としてキャラクタ A、キャラクタ B、キャラクタ B が表示される演出パターン、キャラクタ B、キャラクタ B、キャラクタ C が表示される演出パターン、キャラクタ A、キャラクタ C、キャラクタ C が表示される演出パターン、キャラクタ B、キャラクタ C、キャラクタ C が表示される演出パターン、すなわち 3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン（A B B - A ~ A B B - B、B B C - B ~ B B C - C、A C C - A ~ A C C - C、B C C - B ~ B C C - B）と、3つの領域における選択肢としてキャラクタ B、キャラクタ B、キャラクタ B が表示される演出パターン、キャラクタ C、キャラクタ C、キャラクタ C が表示される演出パターン、すなわち 3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターン（B B B - B、C C C - C）と、を含む。

## 【 0 4 1 5 】

前述のように3種類のキャラクタのうちキャラクタ C は、C Z 状態または A T 状態に当選していることが確定するため、最も C Z 状態または A T 状態に当選していることが期待できるものであり、キャラクタ B は、キャラクタ C に次いで C Z 状態または A T 状態に当選していることが期待できるものであり、キャラクタ A は、3種類のキャラクタのうち最も C Z 状態または A T 状態に当選していることが期待できないものである。

## 【 0 4 1 6 】

そして、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンは、最も C Z 状態または A T 状態に当選していることが期待できるキャラクタ C が、複数の領域の選択肢として表示される演出パターンを含む。一方、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンは、最も C Z 状態または A T 状態に当選していることが期待できないキャラクタ A が、複数の領域の選択肢として表示される演出パターンを含まない。

## 【 0 4 1 7 】

また、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち最も目立つ位置となる中領域を必ず含むようになっており、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっている。

## 【 0 4 1 8 】

例えば、2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターンにおいても、3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいても、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち中領域を必ず含むようになっており、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知される。

## 【 0 4 1 9 】

10

20

30

40

50

また、複数の領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンにおいても、複数の領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンにおいても、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち中領域を必ず含むようになっており、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知される。

【0420】

3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンにおいては、3種類のキャラクタのうちCZ状態またはAT状態に当選していることが最も期待できるキャラクタCが中領域に表示され、次にCZ状態またはAT状態に当選していることが期待できるキャラクタBが右領域に表示され、最もCZ状態またはAT状態に当選していることが期待できないキャラクタAが左領域に表示される。

10

【0421】

一方、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンであれば最もCZ状態またはAT状態に当選していることが期待できる中領域を必ず含むようになっており、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっている。

【0422】

20

図33に示すように、CZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンの選択率(O1)とCZ状態またはAT状態の非当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンの選択率(O2)の合算確率(O1+O2)に占めるCZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンの選択率(O1)の比率(O1/(O1+O2))は、CZ状態またはAT状態の当選時における3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンの選択率(N1)とCZ状態またはAT状態の非当選時における3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンの選択率(N2)の合算確率(N1+N2)に占めるCZ状態またはAT状態の当選時における3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンの選択率(N1)の比率(N1/(N1+N2))よりも高く設定されている。

30

【0423】

また、CZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンの選択率(P1)とCZ状態またはAT状態の非当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンの選択率(P2)の合算確率(P1+P2)に占めるCZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンの選択率(P1)の比率(P1/(P1+P2))は、CZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンの選択率(O1)とCZ状態またはAT状態の非当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンの選択率(O2)の合算確率(O1+O2)に占めるCZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンの選択率(O1)の比率(O1/(O1+O2))よりも高く設定されている。

40

【0424】

また、CZ状態またはAT状態の当選時における3つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンの選択率(Q1)とCZ状態またはAT状態の非当選時における3つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンの選択率(Q2)の合算確率(Q1+Q2)に占めるCZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンの選択率(Q1)の比率(Q1/(Q1+Q2))は、CZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンの選択率(P1)とCZ状態またはAT状態の非当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンの選択率(P2)の合算確率(P1+P2)に占めるCZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンの選択率(P1)の比率(P1/(P1+P2))よりも高く設定されている。

50

ラクタCとなる演出パターンの選択率 ( $P_2$ ) の合算確率 ( $P_1 + P_2$ ) に占めるCZ状態またはAT状態の当選時における2つの領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンの選択率 ( $P_1$ ) の比率 ( $P_1 / (P_1 + P_2)$ ) よりも高く設定されている。

【0425】

また、CZ状態またはAT状態の当選時における3つの領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンは、CZ状態またはAT状態の当選時のみ選択される。

【0426】

このため、選択演出において3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンとなる場合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンの方が、CZ状態またはAT状態に当選していることが期待でき、さらに3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンの方が、CZ状態またはAT状態に当選していることが期待できる。

10

【0427】

また、選択演出において2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンにおいては、2つの領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンよりも、2つの領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンの方が、CZ状態またはAT状態に当選していることが期待できる。

【0428】

また、選択演出において3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンにおいては、3つの領域の選択肢が全てキャラクタBとなる演出パターンよりも、3つの領域の選択肢が全てキャラクタCとなる演出パターンの方が、CZ状態またはAT状態に当選していることが期待できる。

20

【0429】

図33に示すように、3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合の操作指示演出の実行率 ( $N_3$ )、すなわち演出操作を契機として選択パートが実行される割合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の操作指示演出の実行率 ( $O_3$ 、 $P_3$ )、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の操作指示演出の実行率 ( $Q_3$ 、 $R_3$ )の方が高く設定されている。

【0430】

30

このため、選択演出において3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の方が、演出操作を契機として選択パートが実行されやすくなっている。

【0431】

図33に示すように、3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合のカットイン演出の実行率 ( $N_4$ ) よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合のカットイン演出の実行率 ( $O_4$ 、 $P_4$ )、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合のカットイン演出の実行率 ( $Q_4$ 、 $R_4$ )の方が高く設定されている。

40

【0432】

このため、選択演出において3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の方が、カットイン演出が実行されやすくなっている。

【0433】

図33に示すように、選択演出において操作指示演出が実行される場合、すなわち演出操作を契機として選択パートが実行される場合のカットイン演出の実行率 ( $V$ ) は、操作指示演出が実行されない場合、すなわち第1停止操作または第3停止操作を契機として選択パートが実行される場合のカットイン演出の実行率 ( $W$ ) よりも高く設定されている。

50

## 【0434】

このため、選択演出において演出操作を契機として選択パートが実行される場合には、第1停止操作または第3停止操作を契機として選択パートが実行される場合よりもカットイン演出が実行されやすくなっている。

## 【0435】

図34に示すように、選択演出の選択結果として、CZ状態またはAT状態に当選していることが最も期待できないキャラクタAが選択される場合に、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターン及び3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択される割合(X1)よりも、キャラクタCに次いでCZ状態またはAT状態に当選していることが期待できるキャラクタBが選択される場合に、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターン及び3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択される割合(Y1)の方が高く設定されており、さらにCZ状態またはAT状態に当選していることが確定するキャラクタCが選択される場合に、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターン及び3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択される割合(Z1)の方が高く設定されている。

10

## 【0436】

このため、CZ状態またはAT状態に当選していることが期待できるキャラクタが選択結果として選択される場合ほど、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターン及び3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択されやすく、特に、CZ状態またはAT状態に当選していることが確定するキャラクタCが選択結果として選択される場合には、他のキャラクタが選択結果として選択される場合よりも2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターン及び3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択されやすくなっている。

20

## 【0437】

このように本実施例では、選択演出において複数の領域に同じキャラクタが複数表示されることで、複数の領域に異なるキャラクタがそれぞれ表示される場合よりも有利な状況が示唆されるとともに、選択演出において複数の領域に同じキャラクタを複数表示し、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択される場合には、複数の領域のうち中領域を含む領域に同じキャラクタが表示され、同じキャラクタが表示された領域のうち中領域のみが選択結果として報知されるので、複数の領域に同じキャラクタが表示され、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

30

## 【0438】

本実施例では、選択演出において2つの領域のキャラクタが同じとなる演出パターンにおいても、3つの領域のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいても、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち中領域を必ず含み、同じキャラクタの領域のうちいずれかの領域が選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるので、複数の領域に同じキャラクタが表示され、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

## 【0439】

また、本実施例では、選択演出において複数の領域に同じキャラクタが複数表示される場合に、3つの領域、すなわち全ての領域に同じキャラクタが表示されることがあるため、見た目からも有利な状況であることを示唆することができる。

40

## 【0440】

本実施例では、選択演出において複数の領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンにおいても、複数の領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンにおいても、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるので、複数の領域に同じキャラクタが表示され、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

50

## 【 0 4 4 1 】

本実施例では、3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合の操作指示演出の実行率（N3）、すなわち演出操作を契機として選択パートが実行される割合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の操作指示演出の実行率（O3、P3）、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の操作指示演出の実行率（Q3、R3）の方が高く設定されており、選択演出において3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の方が、演出操作を契機として選択結果が報知されやすいので、複数の領域に同じキャラクタが表示されている状況に注目させることができる。

10

## 【 0 4 4 2 】

本実施例では、3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合のカットイン演出の実行率（N4）よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合のカットイン演出の実行率（O4、P4）、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合のカットイン演出の実行率（Q4、R4）の方が高く設定されており、選択演出において3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の方が、カットイン演出が実行されやすいので、複数の領域に同じキャラクタが表示されている状況に注目させることができる。

20

## 【 0 4 4 3 】

本実施例では、選択演出において操作指示演出が実行される場合、すなわち演出操作を契機として選択パートが実行される場合のカットイン演出の実行率（V）は、操作指示演出が実行されない場合、すなわち第1停止操作または第3停止操作を契機として選択パートが実行される場合のカットイン演出の実行率（W）よりも高く設定されており、選択演出において遊技者による演出操作を契機として選択結果が報知される場合に、遊技者による演出操作を契機とせずに選択結果が報知される場合よりもカットイン演出を伴って選択結果が報知される割合が高いので、選択演出においてカットイン演出が行われる状況に注目させることができる。

30

## 【 0 4 4 4 】

本実施例では、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンは、最もCZ状態またはAT状態に当選していることが期待できないキャラクタAが、複数の領域の選択肢として表示される演出パターンを含まず、選択演出において複数の領域に同じキャラクタが複数表示されることで有利な状況が示唆される状況でも、複数表示される同じキャラクタが最も低い有利度が示唆されるキャラクタAを含まないので、表示されたキャラクタによって遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

## 【 0 4 4 5 】

また、本実施例では、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンは、最もCZ状態またはAT状態に当選していることが期待できるキャラクタCが、複数の領域の選択肢として表示される演出パターンを含み、選択演出において複数の領域に同じキャラクタが複数表示されることで有利な状況が示唆される状況において、複数表示される同じキャラクタが最も高い有利度が示唆されるキャラクタCを含むので、表示されたキャラクタによっても遊技者の期待感を高めることができる。

40

## 【 0 4 4 6 】

本実施例では、3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンにおいては、3種類のキャラクタのうちCZ状態またはAT状態に当選していることが最も期待できるキャラクタCが中領域に表示され、次にCZ状態またはAT状態に当選している

50

ことが期待できるキャラクタBが右領域に表示され、最もC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できないキャラクタAが左領域に表示される一方、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンであれば最もC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できる中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっており、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、異なるキャラクタをそれぞれ表示する場合に相対的に高い有利度が示唆されるキャラクタが表示される中領域を選択するので、体感的に高い有利度が示唆されるキャラクタが選択されたことを感じさせることができる。

10

## 【0447】

本実施例では、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち最も目立つ位置となる中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっており、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、他の領域よりも目立つ位置の中領域を選択するので、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

20

## 【0448】

尚、本実施例では、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、他の領域よりも目立つ位置の中領域を選択する構成であるが、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、他の領域よりも目立つ態様の領域を選択する構成であれば、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

## 【0449】

他の領域よりも目立つ態様の領域とは、複数の領域のうち中央の領域だけでなく、例えば、図35(a)(b)に示すように、左上領域、右上領域、下方領域のうち下方領域のように、他の領域よりもサイズの大きい領域、リールの周囲に位置する領域を適用しても良く、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、他の領域よりもサイズの大きい領域やリールの周囲に位置する領域を選択する構成とすることで、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

30

## 【0450】

本実施例では、選択演出では、その後実行されるC Z・A T示唆演出のキャラクタが選択されるとともに、選択演出の選択結果として選択されたキャラクタにより、C Z・A T示唆演出の種類に加え、C Z状態またはA T状態に当選している可能性が異なるので、選択演出で選択されたキャラクタに注目させることができる。

40

## 【0451】

本実施例では、C Z状態またはA T状態に当選していることが確定するキャラクタCが選択結果として選択される場合には、他のキャラクタが選択結果として選択される場合よりも2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターン及び3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択されやすいので、キャラクタCが表示された際に特典が付与されることを期待させることができる。

## 【0452】

[100枚信号の出力について]

次に、100枚信号の出力について、図36～図38に基づいて説明する。

## 【0453】

50

メイン制御部 41 は、有利区間においてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数（有利区間純増枚数）を計数する有利区間純増枚数カウンタを備えており、図 36 に示すように、有利区間純増枚数カウンタにて計数した有利区間純増枚数が第 2 規定数（本実施例では、2400）を超えることで有利区間を終了させるようになっている。有利区間においては、通常状態から CZ 状態に移行することでメダルの純増枚数が減少傾向から増加傾向に変化することとなるため、図 36 に示すように、CZ 状態においてメダルの純増枚数が減少傾向から増加傾向に変化したときから有利区間純増枚数カウンタによる有利区間純増枚数の計数が開始されることとなる。

【0454】

また、メイン制御部 41 は、AT 状態におけるメダルの純増枚数（信号カウンタ値）を計数する信号カウンタを備えており、図 36 に示すように、信号カウンタにて計数された信号カウンタ値が 100 枚増加する毎に、AT 状態におけるメダルの純増枚数が 100 枚増加した旨を示す 100 枚信号を外部に出力させる制御を行う。

【0455】

メイン制御部 41 は、図 36 に示すように、AT 状態において、まず第 1 AT 状態に制御し、第 1 AT 状態の終了後に、第 2 AT 状態に制御する。また、メイン制御部 41 は、第 2 AT 状態において ED 移行条件（本実施例では、有利区間純増枚数が 2000 枚を超えること）が成立した場合に、さらに ED 状態に制御し、ED 状態に制御された後は、有利区間純増枚数カウンタにて計数したメダルの純増枚数が第 2 規定数（本実施例では、2400）を超えて有利区間が終了することにより ED 状態及び AT 状態も終了させるようになっている。

【0456】

また、メイン制御部 41 は、図 36 に示すように、第 1 AT 状態が開始することに伴い、信号カウンタによる信号カウンタ値の計数を開始する。また、メイン制御部 41 は、第 1 AT 状態から第 2 AT 状態に移行した場合に、第 1 AT 状態において計数していた信号カウンタ値を引き継いで、第 2 AT 状態における信号カウンタ値を計数する。また、メイン制御部 41 は、第 2 AT 状態から ED 状態に移行した場合にも、第 2 AT 状態において計数していた信号カウンタ値を引き継いで、ED 状態における信号カウンタ値の計数を行う。

【0457】

このため、第 1 AT 状態から第 2 AT 状態に移行した場合に、第 2 AT 状態に移行してから信号カウンタ値が 100 枚増加した場合に 100 枚信号が出力されるのではなく、第 1 AT 状態において最後に 100 枚信号を出力してから、信号カウンタ値が 100 枚増加した場合に 100 枚信号が出力され、第 2 AT 状態から ED 状態に移行した場合に、ED 状態に移行してから信号カウンタ値が 100 枚増加した場合に 100 枚信号が出力されるのではなく、第 2 AT 状態において最後に 100 枚信号を出力してから、信号カウンタ値が 100 枚増加した場合に 100 枚信号が出力されることとなる。

【0458】

メイン制御部 41 は、AT 状態に移行すると、第 1 AT 状態に 30 ゲーム制御するとともに、その後、最低でも第 2 AT 状態に 10 ゲーム以上制御する。本実施例の AT 状態における 1 ゲームあたりの平均純増枚数は、第 1 AT 状態、第 2 AT 状態、ED 状態のいずれであっても約 3.9 枚である。このため、AT 状態が開始した後、当該 AT 状態が終了するまでに最低限獲得が期待できるメダル数は約 156 枚であり、AT 状態において 100 枚信号が出力されるまでに要する 100 枚よりも多くのメダルを獲得可能であることから、AT 状態が開始した後、当該 AT 状態が終了するまでに少なくとも 1 回は 100 枚信号が出力されることとなる。

【0459】

また、メイン制御部 41 は、有利区間において有利区間純増枚数が 2000 枚を超えることで ED 移行条件が成立し、有利区間純増枚数が 2400 枚を超えるまで継続する ED 状態に制御する。本実施例では、CZ 状態に最大 20 ゲーム制御されるとともに、CZ 状

10

20

30

40

50

態における 1 ゲームあたりの平均純増枚数は約 3.9 枚である。有利区間純増枚数は C Z 状態の開始から計数が開始され得るため、C Z 状態に 20 ゲーム制御された後、A T 状態が開始する際の有利区間純増枚数は、約 78 枚である。そして、A T 状態の開始後、E D 移行条件が成立するのは、有利区間純増枚数が 2000 枚を超えたときであることから、A T 状態が開始した後、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行するまでに最低限獲得が期待できるメダル数は約 1922 (2000 - 78) 枚であり、A T 状態において 100 枚信号が出力されるまでに要する 100 枚よりも多くのメダルを獲得可能であることから、A T 状態が開始した後、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行するまでに少なくとも 1 回は 100 枚信号が出力されることとなる。

【0460】

10

また、メイン制御部 41 は、A T 状態が開始した後、有利区間純増枚数が 2000 枚を超えることで E D 状態に制御するとともに、E D 状態に移行後、有利区間純増枚数が 2400 枚を超えることで有利区間とともに A T 状態も終了させる。このため、E D 状態に移行後、当該 E D 状態が終了するまでに最低限獲得が期待できるメダル数は約 400 枚であり、A T 状態において 100 枚信号が出力されるまでに要する 100 枚よりも多くのメダルを獲得可能であることから、E D 状態が開始した後、当該 E D 状態が終了するまでに少なくとも 1 回は 100 枚信号が出力されることとなる。

【0461】

このように本実施例では、信号カウンタにより A T 状態におけるメダルの純増枚数 (信号カウンタ値) を計数するとともに、A T 状態における信号カウンタ値が 100 枚に到達する毎に 100 枚メダル信号が出力されるため、100 枚メダル信号の回数を計数することで、A T 状態において増加したメダル数を外部で特定することが可能となる。

20

【0462】

また、本実施例では、A T 状態において、まず第 1 A T 状態に制御し、第 1 A T 状態の終了後に、第 2 A T 状態に制御するとともに、第 2 A T 状態において E D 移行条件が成立した場合には、さらに E D 状態に制御する。そして、第 2 A T 状態に制御されるときに第 1 A T 状態において信号カウンタにより計数していた信号カウンタ値が引き継いで計数され、E D 状態に制御されるときに第 2 A T 状態において信号カウンタにより計数していた信号カウンタ値が引き継いで計数されるので、第 1 A T 状態から第 2 A T 状態、第 2 A T 状態から E D 状態に移行する場合にも、それまでに信号カウンタにより計数していた信号カウンタ値が引き継がれることで、100 枚信号の回数を計数することにより A T 状態が開始してから増加したメダル数を正確に特定することが可能となる。

30

【0463】

本実施例では、A T 状態が開始した後、当該 A T 状態が終了するまでに最低限獲得が期待できるメダル数は約 156 枚であり、A T 状態において 100 枚信号が出力されるまでに要する 100 枚よりも多くのメダルを獲得可能であることから、A T 状態が開始した後、当該 A T 状態が終了するまでに少なくとも 1 回は 100 枚信号が出力されることが担保される。このため、100 枚信号により A T 状態に制御されたことを特定することが可能となる。

【0464】

40

また、本実施例では、E D 状態に移行後、当該 E D 状態が終了するまでに最低限獲得が期待できるメダル数は約 400 枚であり、A T 状態において 100 枚信号が出力されるまでに要する 100 枚よりも多くのメダルを獲得可能であることから、E D 状態が開始した後、当該 E D 状態が終了するまでに少なくとも 1 回は 100 枚信号が出力されることが担保される。

【0465】

また、本実施例では、A T 状態が開始した後、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行するまでに最低限獲得が期待できるメダル数は約 1922 枚であり、A T 状態において 100 枚信号が出力されるまでに要する 100 枚よりも多くのメダルを獲得可能であることから、A T 状態が開始した後、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行するまでに確実に

50

1 回は 1 0 0 枚信号が出力されることが担保される。

【 0 4 6 6 】

このため、A T 状態の開始後、E D 移行条件が成立せずに A T 状態が終了した場合と、E D 条件が成立して E D 状態に移行した場合と、で 1 0 0 枚信号が出力された回数が異なる ( E D 移行条件が成立せずに A T 状態が終了した場合には、A T 状態における 1 0 0 枚信号の出力回数が 1 ~ 1 9 回となり、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行した場合には、A T 状態における 1 0 0 枚信号の出力回数が 2 0 回以上となる。 ) ので、1 0 0 枚信号が出力された回数を計数することにより、E D 状態に移行せずに A T 状態が終了したか、E D 状態に移行したか、を特定することが可能となる。

【 0 4 6 7 】

[ メダルカウンタ更新処理について ]

図 3 7 は、メイン制御部 4 1 が有利区間純増枚数カウンタ及び信号カウンタを更新するために行うメダルカウンタ更新処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 0 4 6 8 】

メダルカウンタ更新処理では、まず有利区間であるか否かを判定し ( S b 1 ) 、有利区間でなければメダルカウンタ更新処理を終了させ、有利区間であれば A T 状態であるか否かを判定する ( S b 2 ) 。

【 0 4 6 9 】

ステップ S b 2 において、A T 状態でないと判定された場合にはステップ S b 9 にジャンプし、A T 状態であると判定された場合には R A M 4 1 c の所定領域から当該ゲームで付与されたメダル数である払出メダル枚数を取得し、取得した払出メダル枚数を A レジスタに格納する ( S b 3 ) 。

【 0 4 7 0 】

次いで、R A M 4 1 c の所定領域から信号カウンタ値を取得し、取得した信号カウンタ値を A レジスタに加算し ( S b 4 ) 、R A M 4 1 c の所定領域から当該ゲームで使用された投入メダル枚数を取得し、取得した投入メダル枚数を A レジスタの値から減算する ( S b 5 ) 。そして、キャリーフラグの値から A レジスタの値が 0 以上であるか 0 未満であるかを判定し ( S b 6 ) 、キャリーフラグが 1 である場合、すなわち A レジスタの値が 0 未満である場合には、A レジスタの値をクリアし ( S b 7 ) 、A レジスタの値を信号カウンタに格納し ( S b 8 ) 、ステップ S b 9 に進む。一方、ステップ S b 5 において、キャリーフラグが 0 である場合、すなわち A レジスタの値が 0 以上である場合には、A レジスタの値をクリアせずに、A レジスタの値を信号カウンタに格納し ( S b 8 ) 、ステップ S b 9 に進む。

【 0 4 7 1 】

ステップ S b 9 では、有利区間純増枚数カウンタ値を取得し、取得した有利区間純増枚数カウンタ値を H L レジスタに格納する。次いで、R A M 4 1 c の所定領域から当該ゲームの払出メダル枚数を取得し、取得した払出メダル枚数を A レジスタに格納する ( S b 1 0 ) 。その後、H L レジスタの値に A レジスタの値を加算し ( S b 1 1 ) 、R A M 4 1 c の所定領域から当該ゲームで使用された投入メダル枚数を取得し、取得した投入メダル枚数を A レジスタに格納し ( S b 1 2 ) 、H L レジスタの値から A レジスタの値を減算する ( S b 1 3 ) 。

【 0 4 7 2 】

そして、キャリーフラグの値から H L レジスタの値が 0 以上であるか 0 未満であるかを判定し ( S b 1 4 ) 、キャリーフラグが 1 である場合、すなわち H L レジスタの値が 0 未満である場合には、H L レジスタの値をクリアし ( S b 1 5 ) 、A レジスタの値を有利区間純増枚数カウンタに格納し ( S b 1 6 ) 、メダルカウンタ更新処理を終了させる。一方、ステップ S b 1 4 において、キャリーフラグが 0 である場合、すなわち H L レジスタの値が 0 以上である場合には、H L レジスタの値をクリアせずに、H L レジスタの値を有利区間純増枚数カウンタに格納し ( S b 1 6 ) 、メダルカウンタ更新処理を終了させる。

【 0 4 7 3 】

10

20

30

40

50

このように本実施例では、信号カウンタを更新する場合に、当該ゲームにおいて付与された払出メダル枚数と信号カウンタ値を加算した後、当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数を減算するので、信号カウンタ値が当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数に満たない場合でも、信号カウンタ値を正の値で処理することができる。

【0474】

また、本実施例では、信号カウンタを更新する場合に、当該ゲームにおいて付与された払出メダル枚数と信号カウンタ値を加算した後、当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数を減算結果が0未満となる場合に、信号カウンタ値に0を設定するので、ゲームの結果として付与された払出メダル枚数と信号カウンタ値を加算した後、当該ゲームに使用された投入メダル枚数を減算した結果が0に満たない場合でも、負の値を扱わずに済む。

10

【0475】

本実施例では、有利区間純増枚数カウンタを更新する場合に、当該ゲームにおいて付与された払出メダル枚数と有利区間純増枚数カウンタ値を加算した後、当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数を減算するので、有利区間純増枚数カウンタが当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数に満たない場合でも、有利区間純増枚数カウンタ値を正の値で処理することができる。

【0476】

また、本実施例では、有利区間純増枚数カウンタを更新する場合に、当該ゲームにおいて付与された払出メダル枚数と有利区間純増枚数カウンタ値を加算した後、当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数を減算結果が0未満となる場合に、有利区間純増枚数カウンタ値に0を設定するので、ゲームの結果として付与された払出メダル枚数と有利区間純増枚数カウンタ値を加算した後、当該ゲームに使用された投入メダル枚数を減算した結果が0に満たない場合でも、負の値を扱わずに済む。

20

【0477】

本実施例では、信号カウンタを更新する場合及び有利区間純増枚数カウンタを更新する場合において、それぞれ別個に当該ゲームにおいて付与された払出メダル枚数及び当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数を読み出して信号カウンタ及び有利区間純増枚数カウンタを更新するので、信号カウンタを更新する場合または有利区間純増枚数カウンタを更新する場合に読み出した払出メダル枚数及び投入メダル枚数を退避する処理が不要となるので処理が複雑とならない。

30

【0478】

[100枚信号出力処理について]

図38は、メイン制御部41が、メダルカウンタ更新処理により信号カウンタの更新を行った後、100枚信号を出力するために行う100枚信号出力処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0479】

100枚信号出力処理では、まずAT状態であるか否かを判定し(S c 1)、AT状態でなければ100枚信号出力処理を終了させる。ステップS c 1においてAT状態であればRAM41cの所定領域から信号カウンタ値、すなわち当該ゲームにおけるメダルの増加分を加算した後の信号カウンタ値を取得し、信号カウンタ値が100以上であるか否かを判定する(S c 2)。ステップS c 2において、信号カウンタ値が100未満であると判定した場合には100枚信号出力処理を終了させる。一方、ステップS c 2において、信号カウンタ値が以上であると判定した場合には、信号カウンタ値から100を減算した後(S c 3)、100枚信号を出力し(S c 4)、100枚信号出力処理を終了させる。

40

【0480】

このように本実施例では、ゲームの進行に応じてメダルの増加分を信号カウンタ値に加算した後の信号カウンタ値が100以上である場合に、100枚信号を出力するとともに、信号カウンタ値から100を減算することで、次ゲームからは、メダルの増加分を、100枚減算した後の信号カウンタ値に加算するので、信号カウンタ値が100を大きく超えることがなく、少ない格納領域(本実施例では1バイトの格納領域)で、100枚毎に

50

100枚信号を出力させるための信号カウンタ値を計数することができる。

【0481】

〔獲得枚数表示カウンタ値及び有利区間純増枚数の表示について〕

サブ制御部91は、メイン制御部41から送信されたコマンドにより、メイン制御部41側がAT状態に制御されているか否か、各ゲームにおいて付与された払出メダル枚数、各ゲームにおいて使用された投入メダル枚数を特定可能である。また、サブ制御部91は、メイン制御部41から送信されたコマンドにより、有利区間純増枚数を特定可能である。

【0482】

また、サブ制御部91は、メイン制御部41から送信されたコマンドから特定される払出メダル枚数及び投入メダル枚数に基づいてAT状態におけるメダルの純増枚数（獲得枚数表示カウンタ値）を計数する獲得枚数表示カウンタを備えており、獲得枚数表示カウンタにより計数された獲得枚数表示カウンタ値を液晶表示器51に表示させることが可能である。

10

【0483】

サブ制御部91は、図36に示すように、AT状態が開始したゲームから獲得枚数表示カウンタによる獲得枚数表示カウンタ値の計数を開始するとともに、液晶表示器51に獲得枚数表示カウンタ値の表示を開始させる。前述のように100枚信号を出力するための信号カウンタによる信号カウンタ値の計数もAT状態が開始したゲームから開始するようになっており、獲得枚数表示カウンタによる獲得枚数表示カウンタ値の計数が開始するゲームと、信号カウンタによる信号カウンタ値の計数が開始するゲームと、が同じである。このため、液晶表示器51に獲得枚数表示カウンタ値の表示を開始させた後、獲得枚数表示カウンタ値が100の倍数となる毎に100枚信号を出力させることができる。

20

【0484】

本実施例においてED状態は、有利区間純増枚数が2400枚を超えることで終了することとなるが、有利区間純増枚数の計数は、CZ状態に移行した後、メダルが増加したゲームから開始することとなるため、獲得枚数表示カウンタ値の方が小さい値となり、ED状態においても獲得枚数表示カウンタ値の表示を継続すると、獲得枚数表示カウンタ値が2400枚を超える前にED状態が終了することとなる。このため、サブ制御部91は、図36に示すように、ED状態においては、獲得枚数表示カウンタ値ではなく、有利区間純増枚数を表示させる。また、サブ制御部91は、第2AT状態からED状態に移行することに伴い、第2AT状態演出からED状態演出に切り替えるときに、液晶表示器51に表示されている獲得枚数表示カウンタ値を、有利区間純増枚数に切り替えて表示させるようになっており、第2AT状態まではAT状態が開始したときに計数を開始した獲得枚数表示カウンタ値を表示させつつ、気づき難いタイミングで有利区間純増枚数の表示に切り替えることができる。

30

【0485】

また、サブ制御部91は、液晶表示器51に表示されている獲得枚数表示カウンタ値を有利区間純増枚数に切り替える場合に、図39に示すように、第2AT状態からED状態に移行した最初のゲームの開始に伴い、第2AT状態において獲得枚数表示カウンタ値が表示されていた第2状態演出の表示画面（図39（a））から、獲得枚数表示カウンタ値が表示されないED移行演出の表示画面（図39（b））に切り替え、ED状態に移行したゲームの次のゲームから有利区間純増枚数が表示されるED状態演出の表示画面（図39（c））に切り替えるようになっている。このため、獲得枚数表示カウンタ値が1ゲーム間にわたり消えた状態となり、その後、有利区間純増枚数が表示されるので、気づき難い態様で獲得枚数表示カウンタ値から有利区間純増枚数の表示に切り替えることができる。

40

【0486】

また、第2AT状態では、獲得枚数表示カウンタ値のみが表示されるのに対し、ED状態に移行した後は、「有利区間純増枚数/2400」、すなわち有利区間純増枚数とED状態が終了する2400と並んだ態様で表示されるようになっており、第2AT状態における獲得枚数表示カウンタ値と異なる態様で有利区間純増枚数が表示されるので、獲得枚

50

数表示カウンタ値から有利区間純増枚数に切り替わったことが気付かれ難くなる。

【 0 4 8 7 】

[ E D 状態における特典の付与に関する制御について ]

次に、E D 状態にける特典の付与に関する制御について、複数の形態に基づき説明する。

【 0 4 8 8 】

[ 第 1 形態 ]

E D 状態にける特典の付与に関する制御の第 1 形態について、図 4 0 及び図 4 1 に基づいて説明する。

【 0 4 8 9 】

第 1 形態においてメイン制御部 4 1 は、A T 状態の開始後、有利区間純増枚数が 2 0 0 0 枚を超えることで E D 移行条件が成立し、有利区間純増枚数が 2 4 0 0 枚を超えて有利区間が終了するまで継続する E D 状態に制御する。

10

【 0 4 9 0 】

第 1 形態においてサブ制御部 9 1 は、A T 状態におけるメダルの純増枚数（獲得枚数表示カウンタ値）を計数する獲得枚数表示カウンタを備えており、獲得枚数表示カウンタにより計数された獲得枚数表示カウンタ値を液晶表示器 5 1 に表示させることが可能である。また、第 1 形態においてサブ制御部 9 1 は、E D 状態においては、獲得枚数表示カウンタ値ではなく、有利区間純増枚数を表示させる。また、第 1 形態においてサブ制御部 9 1 は、第 2 A T 状態から E D 状態に移行することに伴い、第 2 A T 状態演出から E D 状態演出に切り替えるときに、液晶表示器 5 1 に表示されている獲得枚数表示カウンタ値を、有利区間純増枚数に切り替えて表示させるようになっており、第 2 A T 状態までは A T 状態が開始したときに計数を開始した獲得枚数表示カウンタ値を表示させつつ、気付き難いタイミングで有利区間純増枚数の表示に切り替えることができる。

20

【 0 4 9 1 】

また、第 1 形態においてサブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 に「有利区間純増枚数 / 2 4 0 0」と表示し、有利区間純増枚数と E D 状態が終了することとなる「2 4 0 0」とが各々示唆される態様で表示されるようになっており、各々示唆された有利区間純増枚数と E D 状態が終了することとなる「2 4 0 0」とから、E D 状態が終了するまでの期間を認識させることができる。

【 0 4 9 2 】

30

また、第 1 形態においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドにより、メイン制御部 4 1 側が E D 状態であるか否か、内部抽選の結果、設定値を特定可能であり、E D 状態において強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、特典として設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【 0 4 9 3 】

また、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイは、E D 状態に移行する前の第 2 A T 状態において第 2 A T 状態に制御されるゲーム数を上乗せする第 3 上乗せ抽選の条件となるものである。このように、第 1 形態においては、E D 状態において設定示唆演出が実行される契機となる条件が、E D 移行条件が成立する前であれば、第 2 A T 状態に制御される期間を延長するための制御（第 3 上乗せ抽選）が行われることとなる強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイの当選であるため、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選することに注目させることができる。

40

【 0 4 9 4 】

図 4 0 ( a ) に示すように、第 1 形態においてサブ制御部 9 1 は、E D 状態において強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を行い、設定示唆抽選に当選した場合に、設定示唆演出を実行する。

【 0 4 9 5 】

また、第 1 形態においてサブ制御部 9 1 は、設定示唆抽選の契機となる弱チャンスリプレイまたは強チャンスリプレイの当選時に、図 4 1 ( a ) に示すように、チャンスリプレイ示唆演出を実行し、設定示唆抽選に当選した場合には、図 4 1 ( b ) に示すように、第

50

3 停止操作を契機として演出画像により設定値を示唆する設定示唆演出を実行する。一方、サブ制御部 9 1 は、設定示唆抽選に当選しなかった場合には、図 4 1 ( c ) に示すように、第 3 停止操作がされても設定示唆演出を実行しない。

【 0 4 9 6 】

また、E D 状態は、有利区間純増枚数が 2 4 0 0 枚を超えることで終了することとなるが、遊技者がナビ報知により報知された操作態様を無視して、報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行うことで、メダルの増加を抑えることが可能であり、E D 状態に制御される期間を長引かせることが可能である。

【 0 4 9 7 】

これに対し、第 1 形態においてサブ制御部 9 1 は、図 4 0 ( a ) ( b ) に示すように、E D 状態に移行した後、特定期間が経過するまでは、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を行い、設定示唆抽選に当選した場合に、設定示唆演出を実行する一方、特定期間が経過した後は、図 4 0 ( b ) に示すように、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合でも、設定示唆抽選を行わず、設定示唆演出も実行しないようになっている。

10

【 0 4 9 8 】

このため、E D 状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることで E D 状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特定期間の経過により設定示唆演出が実行されなくなるため、特典の付与を目的として意図的に E D 状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

20

【 0 4 9 9 】

また、第 1 形態では、特定期間が経過した後、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を行わず、設定示唆演出も実行しないが、チャンスリプレイ示唆演出を実行するようになっており、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選しても設定示唆演出を実行しない制御を行っている場合でも、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した際の違和感をなくすることができる。

【 0 5 0 0 】

また、第 1 形態では、有利区間純増枚数が 2 0 0 0 枚を超えることで E D 状態に制御されるので、E D 状態が開始した後、有利区間純増枚数が 2 4 0 0 枚を超えて E D 状態が終了するまでに必要なメダル数は 4 0 0 枚であり、特定期間として、4 0 0 枚を 1 ゲームあたりの純増枚数約 3 . 9 枚で割ったゲーム数 ( 約 1 0 3 ゲーム ) よりも多い 1 2 0 ゲームが設定される。このため、誤って遊技者がメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合でも 1 回か 2 回のミスであれば、特定期間を超える前に E D 状態は終了することとなるため、遊技者に不利益が生じることを防止できる。

30

【 0 5 0 1 】

尚、第 1 形態では、E D 状態において付与される特典として設定示唆演出を適用しているが、E D 状態にしか実行されない演出を特典として適用しても良い。また、E D 状態終了後に遊技者にとって有利な状態に制御される権利等、実質的に遊技者にとって有利となる特典を適用しても良い。

【 0 5 0 2 】

40

[ 第 2 形態 ]

E D 状態にける特典の付与に関する制御の第 2 形態について、図 4 2 に基づいて説明する。尚、第 2 形態は、第 1 形態と共通する制御を含むため、ここでは第 1 形態と相違する点について主に説明する。

【 0 5 0 3 】

第 2 形態においてメイン制御部 4 1 は、複数種類の通常リプレイを含み、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合に、通常リプレイの種類に応じた特定の停止順以外で停止操作が行われることで、通常リプレイの組合せを停止させる制御を行い、通常リプレイの種類に応じた特定の停止順で停止操作が行われることで、特定リプレイの組合せを停止させる制御を行う。

50

## 【 0 5 0 4 】

第 1 形態においてサブ制御部 9 1 は、E D 状態において強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を実行し、設定示唆抽選に当選した場合に設定示唆演出を実行するものであるのに対し、第 2 形態においてサブ制御部 9 1 は、図 4 2 に示すように、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、通常リプレイの種類に応じた特定の停止順を報知する特定ナビを行うか否かを決定する特定ナビ抽選を実行し、特定ナビ抽選に当選した場合には特定ナビを実行し、遊技者が特定ナビにて報知された停止順で停止操作を行い、特定リプレイの組合せが停止した場合には設定示唆演出を実行する。

## 【 0 5 0 5 】

一方、第 2 形態においてサブ制御部 9 1 は、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、特定ナビ抽選に当選しなかった場合には特定ナビを実行せず、この場合には、特定リプレイの組合せが停止したか否かに関わらず、設定示唆演出も実行しない。また、第 2 形態においてサブ制御部 9 1 は、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、特定ナビ抽選に当選し、特定ナビが実行されたものの、遊技者が特定ナビにて報知された停止順とは異なる停止順で停止操作を行い、特定リプレイの組合せが停止しなかった場合にも設定示唆演出を実行しない。

## 【 0 5 0 6 】

また、第 2 形態においてサブ制御部 9 1 は、図 4 2 に示すように、E D 状態に移行した後、特定期間が経過するまでは、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、特定ナビ抽選に当選し、特定ナビが実行されて特定リプレイの組合せが停止した場合に、設定示唆演出を実行する一方、特定期間が経過した後は、図 4 2 に示すように、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定リプレイの組合せが停止したか否かに関わらず、設定示唆演出も実行しないようになっている。

## 【 0 5 0 7 】

このため、E D 状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることで E D 状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特定期間の経過により、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定ナビも行わず、設定示唆演出の条件となる特定リプレイの組合せを停止させないようになるため、特典の付与を目的として意図的に E D 状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

## 【 0 5 0 8 】

また、第 2 形態においても、特定期間として、E D 状態が終了するまでに必要なメダル数である 4 0 0 枚を 1 ゲームあたりの純増枚数約 3 . 9 枚で割ったゲーム数 ( 約 1 0 3 ゲーム ) よりも多い 1 2 0 ゲームが設定されるため、誤って遊技者がメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合でも 1 回か 2 回のミスであれば、特定期間を超える前に E D 状態は終了することとなるため、遊技者に不利益が生じることを防止できる。

## 【 0 5 0 9 】

尚、第 2 形態においては、第 2 A T 状態においていずれかの種類の通常リプレイの当選時に特定ナビ抽選を行い、特定ナビ抽選に当選し、特定ナビが実行されて特定リプレイの組合せが停止した場合に、第 2 A T 状態において第 2 A T 状態に制御されるゲーム数を上乗せする上乗せ抽選を行う構成としても良く、このような構成とすることで、E D 状態において設定示唆演出が実行される契機となる条件が、E D 移行条件が成立する前であれば、第 2 A T 状態に制御される期間を延長するための制御 ( 上乗せ抽選 ) が行われることとなる条件と同じとなるため、特定ナビが実行されて特定リプレイの組合せが停止することに注目させることができる。

## 【 0 5 1 0 】

## [ 第 3 形態 ]

E D 状態にける特典の付与に関する制御の第 3 形態について、図 4 3 に基づいて説明する。尚、第 3 形態は、第 1 形態または第 2 形態と共通する制御を含むため、ここでは第 1 形態、第 2 形態と相違する点について主に説明する。

## 【 0 5 1 1 】

第1形態、第2形態においてメイン制御部41は、ED状態の開始後、有利区間純増枚数が2400枚を超えて有利区間が終了するまで継続してED状態に制御する構成であったが、第3形態においてメイン制御部41は、ED状態の開始後、有利区間純増枚数が2400枚を超えた場合だけでなく、図43に示すように、有利区間純増枚数が2400枚以下であっても、ED状態の開始後、特定期間が経過することでED状態を終了させる。

【0512】

このため、ED状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることでED状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特定期間の経過によりED状態自体が終了してしまうため、特典の付与を目的として意図的にED状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

【0513】

また、第3形態においても、特定期間として、ED状態が終了するまでに必要なメダル数である400枚を1ゲームあたりの純増枚数約3.9枚で割ったゲーム数(約103ゲーム)よりも多い120ゲームが設定されるため、誤って遊技者がメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合でも1回か2回のミスであれば、特定期間を超える前にED状態は終了することとなるため、遊技者に不利益が生じることを防止できる。

【0514】

[第4形態]

ED状態にける特典の付与に関する制御の第4形態について、図44に基づいて説明する。

【0515】

第4形態においてメイン制御部41は、AT状態の開始後、有利区間純増枚数が2000枚を超えることでED移行条件が成立し、有利区間純増枚数が2400枚を超えて有利区間が終了するまで継続するED状態に制御する。

【0516】

第4形態においてサブ制御部91は、AT状態におけるメダルの純増枚数(獲得枚数表示カウンタ値)を計数する獲得枚数表示カウンタを備えており、獲得枚数表示カウンタにより計数された獲得枚数表示カウンタ値を液晶表示器51に表示させることが可能である。また、第4形態においてサブ制御部91は、ED状態においては、獲得枚数表示カウンタ値ではなく、有利区間純増枚数を表示させる。また、第4形態においてサブ制御部91は、第2AT状態からED状態に移行することに伴い、第2AT状態演出からED状態演出に切り替えるときに、液晶表示器51に表示されている獲得枚数表示カウンタ値を、有利区間純増枚数に切り替えて表示させるようになっており、第2AT状態まではAT状態が開始したときに計数を開始した獲得枚数表示カウンタ値を表示させつつ、気づき難いタイミングで有利区間純増枚数の表示に切り替えることができる。

【0517】

また、第4形態においてサブ制御部91は、液晶表示器51に「有利区間純増枚数/2400」と表示し、有利区間純増枚数とED状態が終了することとなる「2400」とが各々示唆される態様で表示されるようになっており、各々示唆された有利区間純増枚数とED状態が終了することとなる「2400」とから、ED状態が終了するまでの期間を認識させることができる。

【0518】

また、第4形態においてサブ制御部91は、メイン制御部41から送信されたコマンドにより、メイン制御部41側がED状態であるか否か、内部抽選の結果、設定値を特定可能であり、ED状態において強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、特典として設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能である。

【0519】

また、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイは、ED状態に移行する前の第2AT状態において第2AT状態に制御されるゲーム数を上乗せする第3上乗せ抽選の条件となるものである。このように、第4形態においては、ED状態において設定示唆演出が

10

20

30

40

50

実行される契機となる条件が、E D移行条件が成立する前であれば、第2 A T状態に制御される期間を延長するための制御（第3上乗せ抽選）が行われることとなる強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイの当選であるため、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選することに注目させることができる。

【0520】

図44に示すように、第4形態においてサブ制御部91は、E D状態において強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を行い、設定示唆抽選に当選した場合に、設定示唆演出を実行する。

【0521】

また、第4形態においてサブ制御部91は、設定示唆抽選の契機となる弱チャンスリプレイまたは強チャンスリプレイの当選時に、図41(a)に示すように、チャンスリプレイ示唆演出を実行し、設定示唆抽選に当選した場合には、図41(b)に示すように、第3停止操作を契機として演出画像により設定値を示唆する設定示唆演出を実行する。一方、サブ制御部91は、設定示唆抽選に当選しなかった場合には、図41(c)に示すように、第3停止操作がされても設定示唆演出を実行しない。

【0522】

また、E D状態は、有利区間純増枚数が2400枚を超えることで終了することとなるが、遊技者がナビ報知により報知された操作態様を無視して、報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行うことで、メダルの増加を抑えることが可能であり、E D状態に制御される期間を長引かせることが可能である。

【0523】

これに対し、第4形態においてサブ制御部91は、図44に示すように、ナビ小役または特定小役が当選し、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様、すなわちメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合に、ペナルティ期間に制御するとともに、ペナルティ期間中においては、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合でも、設定示唆抽選を行わず、設定示唆演出も実行しないようになっている。

【0524】

このため、E D状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることでE D状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合でも設定示唆演出が実行されなくなるため、特典の付与を目的として意図的にE D状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

【0525】

また、第4形態においてサブ制御部91は、図44に示すように、ナビ小役または特定小役が当選し、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に、ペナルティ期間に制御するとともに、ペナルティ期間中においては、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合でも、設定示唆抽選を行わず、設定示唆演出も実行しないが、その後ペナルティ期間の解除条件（例えば、ペナルティ期間の開始から10ゲーム経過すること）が成立した場合には、その後、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に設定示唆演出を行い、設定示唆抽選に当選した場合には、設定示唆演出を実行する。このため、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合でも、過度に不利となってしまうことがない。

【0526】

また、第4形態では、ペナルティ期間中において強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を行わず、設定示唆演出も実行しないが、チャンスリプレイ示唆演出を実行するようになっており、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選しても設定示唆演出を実行しない制御を行っている場合でも、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した際の違和感をなくすることができる。

【0527】

尚、第4形態では、E D状態において付与される特典として設定示唆演出を適用しているが、E D状態にしか実行されない演出の特典として適用しても良い。また、E D状態終

10

20

30

40

50

了後に遊技者にとって有利な状態に制御される権利等、実質的に遊技者にとって有利となる特典を適用しても良い。

【 0 5 2 8 】

[ 第 5 形態 ]

E D 状態にける特典の付与に関する制御の第 5 形態について、図 4 5 に基づいて説明する。尚、第 5 形態は、第 4 形態と共通する制御を含むため、ここでは第 4 形態と相違する点について主に説明する。

【 0 5 2 9 】

第 5 形態においてメイン制御部 4 1 は、複数種類の通常リプレイを含み、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合に、通常リプレイの種類に応じた特定の停止順以外で停止操作が行われることで、通常リプレイの組合せを停止させる制御を行い、通常リプレイの種類に応じた特定の停止順で停止操作が行われることで、特定リプレイの組合せを停止させる制御を行う。

10

【 0 5 3 0 】

第 4 形態においてサブ制御部 9 1 は、E D 状態において強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を実行し、設定示唆抽選に当選した場合に設定示唆演出を実行するものであるのに対し、第 5 形態においてサブ制御部 9 1 は、図 4 5 に示すように、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、通常リプレイの種類に応じた特定の停止順を報知する特定ナビを行うか否かを決定する特定ナビ抽選を実行し、特定ナビ抽選に当選した場合には特定ナビを実行し、遊技者が特定ナビにて報知された停止順で停止操作を行い、特定リプレイの組合せが停止した場合には設定示唆演出を実行する。

20

【 0 5 3 1 】

一方、第 5 形態においてサブ制御部 9 1 は、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、特定ナビ抽選に当選しなかった場合には特定ナビを実行せず、この場合には、特定リプレイの組合せが停止したか否かに関わらず、設定示唆演出も実行しない。また、第 5 形態においてサブ制御部 9 1 は、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、特定ナビ抽選に当選し、特定ナビが実行されたものの、遊技者が特定ナビにて報知された停止順とは異なる停止順で停止操作を行い、特定リプレイの組合せが停止しなかった場合にも設定示唆演出を実行しない。

【 0 5 3 2 】

30

また、第 5 形態においてサブ制御部 9 1 は、図 4 5 に示すように、ナビ小役または特定小役が当選し、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様、すなわちメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合に、ペナルティ期間に制御するとともに、ペナルティ期間中においては、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定リプレイの組合せが停止したか否かに関わらず、設定示唆演出も実行しないようになっている。

【 0 5 3 3 】

このため、E D 状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることで E D 状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定ナビも行わず、設定示唆演出の条件となる特定リプレイの組合せを停止させないようになるため、特典の付与を目的として意図的に E D 状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

40

【 0 5 3 4 】

また、第 5 形態においてサブ制御部 9 1 は、図 4 5 に示すように、ナビ小役または特定小役が当選し、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に、ペナルティ期間に制御するとともに、ペナルティ期間においては、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定リプレイの組合せが停止したか否かに関わらず、設定示唆演出も実行しないが、その後ペナルティ期間の解除条件（例えば、ペナルティ期間の開始から 1 0 ゲーム経過すること）が成立した場合には、その後、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合に、特定ナビ抽選を実行し、

50

特定ナビ抽選に当選した場合には特定ナビを実行し、特定リプレイの組合せが停止した場合には設定示唆演出を実行する。このため、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合でも、過度に不利となってしまうことがない。

#### 【 0 5 3 5 】

尚、第 5 形態においては、第 2 A T 状態においていずれかの種類の通常リプレイの当選時に特定ナビ抽選を行い、特定ナビ抽選に当選し、特定ナビが実行されて特定リプレイの組合せが停止した場合に、第 2 A T 状態において第 2 A T 状態に制御されるゲーム数を上乗せする上乗せ抽選を行う構成としても良く、このような構成とすることで、E D 状態において設定示唆演出が実行される契機となる条件が、E D 移行条件が成立する前であれば、第 2 A T 状態に制御される期間を延長するための制御（上乗せ抽選）が行われることとなる条件と同じとなるため、特定ナビが実行されて特定リプレイの組合せが停止することに注目させることができる。

10

#### 【 0 5 3 6 】

##### [ 作用効果 1 ]

本実施例では、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて勝率アップに当選した旨を示す勝率アップ告知を表示する場合に、第 1 停止操作を契機とするタイミング、すなわちゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御、及び第 3 停止操作以降の操作を契機とするタイミング、すなわちゲーム終了後に勝率アップ告知を表示する制御を行うことが可能であり、そのうちゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御を行う割合が勝率アップ前兆演出の種類に応じて異なるため、勝率アップ前兆演出の種類に応じて好適なタイミングで勝率アップ告知が表示されるので、演出効果を高めることができる。

20

#### 【 0 5 3 7 】

本実施例では、背景画像が通常演出と共通の昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合には、背景画像が通常演出と異なる夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合よりもゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御が行われる割合が高く、勝率アップ前兆演出において勝率アップが当選する前の背景画像と異なる夜背景画像が表示される場合よりも勝率アップが当選する前の背景画像と共通の昼背景画像が表示される場合の方が勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲーム終了前のタイミングで勝率アップ告知が表示されやすいので、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

30

#### 【 0 5 3 8 】

本実施例では、勝率アップ前兆演出の開始後 4 ゲームで勝率アップ告知が表示される場合には、勝率アップ前兆演出の開始後 5 ゲームで勝率アップ告知が表示される場合よりもゲームの終了前に勝率アップ告知を表示する制御が行われる割合が高く、勝率アップ前兆演出の開始後、より少ない 4 ゲームで勝率アップ告知が表示される場合に、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲーム終了前のタイミングで勝率アップ告知が表示されやすいので、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

#### 【 0 5 3 9 】

本実施例では、勝率アップに移行させるか否かを決定する勝率アップ移行抽選を行ったゲームにおいて、勝率アップ移行抽選示唆演出を実行するとともに、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイの図柄組合せが導出されることで、勝率アップ移行抽選が行われたことが示唆されるので、その後の勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて勝率アップ告知が表示されることを期待させることができる。

40

#### 【 0 5 4 0 】

本実施例では、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて第 3 停止操作以降の操作を契機として勝率アップ告知が表示される場合に、それまでのシナリオ演出の演出態様とは異なる演出態様の特定演出を実行するようになっており、特定演出が実行されることで、当該ゲームにおいて勝率アップ告知が表示されることを期待させることができる。

#### 【 0 5 4 1 】

##### [ 作用効果 2 ]

50

本実施例では、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて勝率アップに当選した旨を示す勝率アップ告知を表示する場合に、第1～第3停止操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御、すなわちゲームの進行に係る操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御、及び演出操作を契機とするタイミング、すなわちゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行うことが可能であり、そのうちゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行う割合が勝率アップ前兆演出の種類に応じて異なるため、勝率アップ前兆演出の種類に応じて好適なタイミングで勝率アップ告知が表示されるので、演出効果を高めることができる。

#### 【0542】

また、本実施例では、背景画像が通常演出と共通の昼背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合には、背景画像が通常演出と異なる夜背景画像にて勝率アップ前兆演出が実行される場合よりもゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行う割合が高く、勝率アップ前兆演出において勝率アップが当選する前の背景画像と異なる夜背景画像が表示される場合よりも勝率アップが当選する前の背景画像と共通の昼背景画像が表示される場合の方が勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知が表示されやすいので、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

#### 【0543】

また、本実施例では、勝率アップ前兆演出の開始後4ゲームで勝率アップ告知が表示される場合には、勝率アップ前兆演出の開始後5ゲームで勝率アップ告知が表示される場合よりもゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知を表示する制御を行う割合が高く、勝率アップ前兆演出の開始後、より少ない4ゲームで勝率アップ告知が表示される場合に、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいてゲームの進行に係わらない操作を契機とするタイミングで勝率アップ告知が表示されやすいので、勝率アップ告知が表示されたときの意外性を高めることができる。

#### 【0544】

本実施例では、勝率アップに移行させるか否かを決定する勝率アップ移行抽選を行ったゲームにおいて、勝率アップ移行抽選示唆演出を実行するとともに、弱チャンスリプレイ、強チャンスリプレイの図柄組合せが導出されることで、勝率アップ移行抽選が行われたことが示唆されるので、その後の勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて勝率アップ告知が表示されることを期待させることができる。

#### 【0545】

本実施例では、勝率アップ前兆演出の最終ゲームにおいて第3停止操作以降の操作を契機として勝率アップ告知が表示される場合に、それまでのシナリオ演出の演出態様とは異なる演出態様の特定演出を実行するようになっており、特定演出が実行されることで、当該ゲームにおいて勝率アップ告知が表示されることを期待させることができる。

#### 【0546】

##### 〔作用効果3〕

本実施例では、演出Aを実行した後、第1停止操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、第1停止操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出Aを実行した後、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、を含み、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出Aを実行する演出パターンが3回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率Aが、勝率アップ非当選時の選択率aよりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で演出Aが実行される演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出Aが実行された後、演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させ

10

20

30

40

50

ることができる。

【0547】

本実施例では、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出Bを実行する演出パターンが3回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率Bが、勝率アップ非当選時の選択率bよりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で演出Bが実行される演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出Bが実行された後、演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

【0548】

本実施例では、演出Aは、演出態様の異なる演出A1と演出A2を含み、演出Bは、演出態様の異なる演出B1と演出B2を含み、実行される演出態様の割合が勝率アップに当選している旨が報知されるか否かに応じて異なるため、いずれの演出態様で演出A及び演出Bが実行されるのかに注目させることができる。

【0549】

本実施例では、演出A及び演出Bが、いずれもゲームの開始操作に基づいて開始する演出であるため、ゲームの開始操作によりゲームが開始したときに実行される演出の種類に注目させることができる。

【0550】

本実施例では、演出A及び演出Bが、液晶表示器51の表示領域の背景画像を含む演出画像を演出実行前の演出画像から切り変えて実行される演出であるため、演出Aまたは演出Bが実行されたことを容易に認識させることができる。

【0551】

本実施例では、勝率アップ前兆演出中以外でも、シナリオ演出を構成する各ゲームにおいて実行される演出パターンと共通の演出を実行することもあるが、勝率アップ前兆演出中とは異なり、シナリオで複数ゲームにわたる演出パターンが決定されるのではなく、1ゲーム毎に抽選にて演出パターンを決定するようになっており、意図的に、連続して演出Aが実行されること、連続して演出Bが実行されることがなく、勝率アップ前兆演出中にシナリオにより演出パターンが決定される場合よりも、連続して演出Aが実行されること、連続して演出Bが実行されることが抑制されるようになっているので、勝率アップ前兆演出中以外において、勝率アップ前兆演出中であると誤認されてしまうことを防止できる。

【0552】

[作用効果4]

本実施例では、演出Aを実行した後、第1停止操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、第1停止操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出Aを実行した後、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果を表示する演出パターンと、を含み、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率Dが、勝率アップ非当選時の選択率dよりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出Aまたは演出Bが実行された後、第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

【0553】

本実施例では、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターンが3回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率Cが、勝率アップ非当選時の選択率cよりも高く設定

10

20

30

40

50

されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出Aまたは演出Bが実行された後、第1停止操作を契機として演出結果が表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

【0554】

本実施例では、演出結果が表示されるタイミングが、遊技者の操作に基づくタイミングであるので、演出結果が表示されるタイミングの違いが体感的に分かりやすい。

【0555】

本実施例では、演出Aまたは演出Bが実行された後に表示される演出結果が内部抽選の結果を示唆する小役告知を含むため、演出Aまたは演出Bの後に表示される演出結果から内部抽選の結果を認識させることができる。

【0556】

本実施例では、演出A及び演出Bが、いずれもゲームの開始操作に基づいて開始する演出であるため、その後続く演出結果が表示されるタイミングの違いを際立たせることができる。

【0557】

本実施例では、勝率アップ前兆演出中以外でも、シナリオ演出を構成する各ゲームにおいて実行される演出パターンと共通の演出を実行することもあるが、勝率アップ前兆演出中とは異なり、シナリオで複数ゲームにわたる演出パターンが決定されるのではなく、1ゲーム毎に抽選にて演出パターンを決定するようになっており、意図的に、連続して第1停止操作を契機として演出結果が表示されること、連続して第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されることがなく、勝率アップ前兆演出中にシナリオにより演出パターンが決定される場合よりも、連続して第1停止操作を契機として演出結果が表示されること、連続して第3停止操作以降の操作を契機として演出結果が表示されることが抑制されるようになっているので、勝率アップ前兆演出中以外において、勝率アップ前兆演出中であると誤認されてしまうことを防止できる。

【0558】

[作用効果5]

本実施例では、演出Aを実行した後、演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンと、演出Aを実行した後、演出結果としてチャンスロゴBを表示する演出パターンと、演出Bを実行した後、演出結果としてチャンスロゴBを表示する演出パターンと、を含み、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンが3回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率Eが、勝率アップ非当選時の選択率eよりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で演出結果としてチャンスロゴAを表示する演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出Aまたは演出Bが実行された後、演出結果としてチャンスロゴAが表示される演出が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

【0559】

本実施例では、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて演出結果としてチャンスロゴBを表示する演出パターンが3回以上含まれるシナリオについて、勝率アップ当選時の選択率Fが、勝率アップ非当選時の選択率fよりも高く設定されており、勝率アップ当選時においては、シナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて高確率で演出結果としてチャンスロゴBを表示する演出パターンで演出が実行されるので、勝率アップが当選した後、勝率アップ前兆演出のシナリオ演出を構成する複数ゲームにおいて、演出Aまたは演出Bが実行された後、演出結果としてチャンスロゴBが表示される演出

10

20

30

40

50

が頻発することで勝率アップが当選していることを期待させることができる。

【0560】

本実施例では、チャンスロゴAは、演出態様の異なるチャンスロゴA（小）とチャンスロゴA（大）を含み、チャンスロゴBは、演出態様の異なるチャンスロゴB（小）とチャンスロゴB（大）を含み、実行される演出態様の割合が勝率アップに当選している旨が報知されるか否かに応じて異なるため、いずれの演出態様でチャンスロゴが表示されるのかに注目させることができる。特に本実施例では、勝率アップに当選している旨が報知される場合に、チャンスロゴA（大）の演出態様にて表示される割合、チャンスロゴB（大）の演出態様にて表示される割合が高いため、演出結果としてチャンスロゴA（大）、チャンスロゴB（大）が表示されることで勝率アップに制御されることを期待させることができる。

10

【0561】

本実施例では、演出Aまたは演出Bが実行された後に表示される演出結果が内部抽選の結果を示唆する小役告知を含むため、演出Aまたは演出Bの後に表示される演出結果から内部抽選の結果を認識させることができる。

【0562】

本実施例では、演出A及び演出Bが、いずれもゲームの開始操作に基づいて開始する演出であり、演出A及び演出Bは、いずれも同じタイミングで開始するので、その後に表示されるチャンスロゴA、B、小役告知の違いを際立たせることができる。

【0563】

本実施例では、勝率アップ前兆演出中以外でも、シナリオ演出を構成する各ゲームにおいて実行される演出パターンと共通の演出を実行することもあるが、勝率アップ前兆演出中とは異なり、シナリオで複数ゲームにわたる演出パターンが決定されるのではなく、1ゲーム毎に抽選にて演出パターンを決定するようになっており、意図的に、連続して演出結果としてチャンスロゴAが表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴBが表示されることがなく、勝率アップ前兆演出中にシナリオにより演出パターンが決定される場合よりも、連続して演出結果としてチャンスロゴAが表示されること、連続して演出結果としてチャンスロゴBが表示されることが抑制されるようになっているので、勝率アップ前兆演出中以外において、勝率アップ前兆演出中であると誤認されてしまうことを防止できる。

20

【0564】

[作用効果6]

本実施例では、勝率アップ移行抽選にて勝率アップに制御される旨が決定された後、勝率アップに制御される旨が報知されるまでの勝率アップ前兆中に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、少なくとも勝率アップ前兆が終了した後にCZ状態またはAT状態に移行することとなるが、この場合には、CZorAT準備中表示が行われ、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達しており、CZ状態またはAT状態へ移行する準備中である旨が示唆されるため、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達してCZ状態またはAT状態に移行しない場合でも遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

30

【0565】

本実施例では、勝率アップ前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した後、勝率アップ前兆が経過してCZ状態に移行する前に、勝率アップ移行抽選の契機となる弱チャンスリプレイまたは強チャンスリプレイが当選した場合に、その後のCZ状態において第2AT抽選の当選確率が上乘せされる第1勝率アップ抽選が行われるので、勝率アップ前兆によってCZ状態に移行するまでの期間が延びても遊技者にとって不利益とならない。

40

【0566】

本実施例では、複数の異なるゲーム数から規定ゲーム数を設定可能であり、規定ゲーム数として最大となる天井のゲーム数（本実施例では、250）が設定されているときのみ、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、CZorAT準備中表示を行うようになっており、通常ゲーム数

50

が規定ゲーム数として設定され得る最大値を超えているにも関わらず、C Z 状態または A T 状態に移行しない場合のみ、その原因を認識させることができる。

【 0 5 6 7 】

本実施例では、複数の異なるゲーム数から規定ゲーム数を設定可能であり、規定ゲーム数として最大となる天井のゲーム数（本実施例では、250）が設定されているときのみ、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、C Z o r A T 準備中表示を行う構成であるが、規定ゲーム数としていずれのゲーム数が設定されているときでも、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、C Z o r A T 準備中表示を行う構成としても良く、このような構成とすることで、規定ゲーム数としてい

10

【 0 5 6 8 】

本実施例では、通常状態において勝率アップ移行抽選に当選することで、その後の C Z 状態における A T 抽選の当選確率が上乘せされやすい勝率アップに制御されるようになっており、勝率アップに制御されることで C Z 状態における A T 抽選の当選確率が上乘せされることを期待できる。

【 0 5 6 9 】

本実施例では、勝率アップに制御されている状態で通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、少なくとも勝率アップが終了した後に C Z 状態に移行させるようになっており、勝率アップにおいて C Z 状態における A T 抽選の当選確率が上乘せされた後に C Z 状態に移行させるので、C Z 状態において A T 状態に制御されることを期待させることができる。

20

【 0 5 7 0 】

本実施例では、勝率アップ中に、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、少なくとも勝率アップが終了した後に C Z 状態または A T 状態に移行することとなるが、この場合にも、C Z o r A T 準備中表示が行われ、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達しており、C Z 状態または A T 状態へ移行する準備中である旨が示唆されるため、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達して C Z 状態または A T 状態に移行しない場合でも遊技者に不信感を与えてしまうことを防止できる。

30

【 0 5 7 1 】

本実施例では、通常状態において通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合に、C Z 状態にも A T 状態にも制御されることがあり、通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達する場合に、複数ゲームにわたり A T ・ C Z 前兆状態に制御し、その期間において C Z 状態に制御されるか、A T 状態に制御されるか、を示唆する C Z ・ A T 前兆演出を行うことが可能である。そして、通常一般において通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、次のゲームから A T ・ C Z 前兆状態に制御し、C Z ・ A T 前兆演出が行われるのに対し、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、勝率アップまたは勝率アップ偽前兆の終了後、A T ・ C Z 前兆状態に制御し、C Z ・ A T 前兆演出が行われるようになっており、勝率アップ前兆中、勝率アップ中または勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達する場合であっても、規定ゲーム数に到達したことにより C Z 状態に移行するのか、A T 状態に移行するのか、に注目させることができる。

40

【 0 5 7 2 】

本実施例では、勝率アップ前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、その後制御される勝率アップの終了後、A T ・ C Z 前兆状態に制御し、C Z ・ A T 前兆演出が行われるようになっており、勝率アップ前兆が経過して勝率アップに制御された後に、規定ゲーム数に到達したことにより C Z 状態に移行するのか、A T 状態に移行するのか、に注目させることができる。

50

## 【0573】

本実施例では、勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達した場合には、勝率アップ偽前兆の終了後、A T・C Z前兆状態に制御し、C Z・A T前兆演出が行われるようになっており、勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達する場合であっても、規定ゲーム数に到達したことによりC Z状態に移行するのか、A T状態に移行するのか、に注目させることができる。

## 【0574】

本実施例では、勝率アップ前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達し、その後制御される勝率アップの終了後、A T・C Z前兆状態に制御し、C Z・A T前兆演出が行われる場合でも、勝率アップ偽前兆中に通常ゲーム数が規定ゲーム数に到達し、勝率アップ偽前兆の終了後、A T・C Z前兆状態に制御し、C Z・A T前兆演出が行われる場合でも、共通態様のA T・C Z前兆演出を行うようになっており、勝率アップ前兆が経過して勝率アップに制御された後にC Z・A T前兆演出を行う場合にも、勝率アップ偽前兆の経過後にC Z・A T前兆演出を行う場合にも、共通態様のC Z・A T前兆演出を行うので、C Z・A T前兆演出の内容が分かりやすい。

10

## 【0575】

本実施例では、勝率アップ前兆中または勝率アップ偽前兆中に行われる勝率アップ前兆演出の演出態様と、C Z・A T前兆状態またはC Z・A T偽前兆中に行われるC Z・A T前兆演出の演出態様と、が異なるため、勝率アップ前兆演出が行われているのか、C Z・A T前兆演出が行われているのか、を区別させることができる。

20

## 【0576】

## 〔作用効果7〕

本実施例では、信号カウンタによりA T状態におけるメダルの純増枚数（信号カウンタ値）を計数するとともに、A T状態における信号カウンタ値が100枚に到達する毎に100枚メダル信号が出力されるため、100枚メダル信号の回数を計数することで、A T状態において増加したメダル数を外部で特定することが可能となる。

## 【0577】

また、本実施例では、A T状態において、まず第1 A T状態に制御し、第1 A T状態の終了後に、第2 A T状態に制御するとともに、第2 A T状態においてE D移行条件が成立した場合には、さらにE D状態に制御する。そして、第2 A T状態に制御されるときに第1 A T状態において信号カウンタにより計数していた信号カウンタ値が引き継いで計数され、E D状態に制御されるときに第2 A T状態において信号カウンタにより計数していた信号カウンタ値が引き継いで計数されるので、第1 A T状態から第2 A T状態、第2 A T状態からE D状態に移行する場合にも、それまでに信号カウンタにより計数していた信号カウンタ値が引き継がれることで、100枚信号の回数を計数することによりA T状態が開始してから増加したメダル数を正確に特定することが可能となる。

30

## 【0578】

本実施例では、A T状態が開始した後、当該A T状態が終了するまでに最低限獲得が期待できるメダル数は約156枚であり、A T状態において100枚信号が出力されるまでに要する100枚よりも多くのメダルを獲得可能であることから、A T状態が開始した後、当該A T状態が終了するまでに少なくとも1回は100枚信号が出力されることが担保される。このため、100枚信号によりA T状態に制御されたことを特定することが可能となる。

40

## 【0579】

本実施例では、E D状態に移行後、当該E D状態が終了するまでに最低限獲得が期待できるメダル数は約400枚であり、A T状態において100枚信号が出力されるまでに要する100枚よりも多くのメダルを獲得可能であることから、E D状態が開始した後、当該E D状態が終了するまでに少なくとも1回は100枚信号が出力されることが担保される。

## 【0580】

50

本実施例では、A T 状態が開始した後、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行するまでに最低限獲得が期待できるメダル数は約 1 9 2 2 枚であり、A T 状態において 1 0 0 枚信号が出力されるまでに要する 1 0 0 枚よりも多くのメダルを獲得可能であることから、A T 状態が開始した後、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行するまでに確実に 1 回は 1 0 0 枚信号が出力されることが担保される。

#### 【 0 5 8 1 】

本実施例では、獲得枚数表示カウンタにより計数された A T 状態におけるメダルの純増枚数（獲得枚数表示カウンタ値）を液晶表示器 5 1 に表示させるとともに、獲得枚数表示カウンタによる計数が開始するゲームと、信号カウンタによる計数が開始するゲームと、が同じである。このため、液晶表示器 5 1 に獲得枚数表示カウンタ値の表示を開始させた後、獲得枚数表示カウンタ値が 1 0 0 の倍数となる毎に 1 0 0 枚信号を出力させることができる。

10

#### 【 0 5 8 2 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、E D 状態においては、獲得枚数表示カウンタ値ではなく、有利区間純増枚数を表示させるとともに、第 2 A T 状態から E D 状態に移行することに伴い、第 2 A T 状態演出から E D 状態演出に切り替えるときに、液晶表示器 5 1 に表示されている獲得枚数表示カウンタ値を、有利区間純増枚数に切り替えて表示させるようになっており、第 2 A T 状態までは A T 状態が開始したときに計数を開始した獲得枚数表示カウンタ値を表示させつつ、気づき難いタイミングで有利区間純増枚数の表示に切り替えることができる。

20

#### 【 0 5 8 3 】

本実施例では、ゲームの進行に応じてメダルの増加分を信号カウンタ値に加算した後の信号カウンタ値が 1 0 0 以上である場合に、1 0 0 枚信号を出力するとともに、信号カウンタ値から 1 0 0 を減算することで、次ゲームからは、メダルの増加分を、1 0 0 枚減算した後の信号カウンタ値に加算するので、信号カウンタ値が 1 0 0 を大きく超えることがなく、少ない格納領域（本実施例では 1 バイトの格納領域）で、1 0 0 枚毎に 1 0 0 枚信号を出力させるための信号カウンタ値を計数することができる。

#### 【 0 5 8 4 】

本実施例では、信号カウンタを更新する場合に、当該ゲームにおいて付与された払出メダル枚数と信号カウンタ値を加算した後、当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数を減算するので、信号カウンタ値が当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数に満たない場合でも、信号カウンタ値を正の値で処理することができる。

30

#### 【 0 5 8 5 】

また、本実施例では、信号カウンタを更新する場合に、当該ゲームにおいて付与された払出メダル枚数と信号カウンタ値を加算した後、当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数を減算結果が 0 未満となる場合に、信号カウンタ値に 0 を設定するので、ゲームの結果として付与された払出メダル枚数と信号カウンタ値を加算した後、当該ゲームに使用された投入メダル枚数を減算した結果が 0 に満たない場合でも、負の値を扱わずに済む。

#### 【 0 5 8 6 】

本実施例では、信号カウンタを更新する場合及び有利区間純増枚数カウンタを更新する場合において、それぞれ別個に当該ゲームにおいて付与された払出メダル枚数及び当該ゲームにおいて使用された投入メダル枚数を読み出して信号カウンタ及び有利区間純増枚数カウンタを更新するので、信号カウンタを更新する場合または有利区間純増枚数カウンタを更新する場合に読み出した払出メダル枚数及び投入メダル枚数を退避する処理が不要となるので処理が複雑とならない。

40

#### 【 0 5 8 7 】

##### [ 作用効果 8 ]

本実施例では、選択演出において複数の領域に同じキャラクタが複数表示されることで、複数の領域に異なるキャラクタがそれぞれ表示される場合よりも有利な状況が示唆されるとともに、選択演出において複数の領域に同じキャラクタを複数表示し、同じキャラク

50

タが表示されたいずれかの領域が選択される場合には、複数の領域のうち中領域を含む領域に同じキャラクタが表示され、同じキャラクタが表示された領域のうち中領域のみが選択結果として報知されるので、複数の領域に同じキャラクタが表示され、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

#### 【0588】

本実施例では、3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合の操作指示演出の実行率（N3）、すなわち演出操作を契機として選択パートが実行される割合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の操作指示演出の実行率（O3、P3）、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の操作指示演出の実行率（Q3、R3）の方が高く設定されており、選択演出において3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の方が、演出操作を契機として選択結果が報知されやすいので、複数の領域に同じキャラクタが表示されている状況に注目させることができる。

10

#### 【0589】

本実施例では、3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合のカットイン演出の実行率（N4）よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合のカットイン演出の実行率（O4、P4）、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合のカットイン演出の実行率（Q4、R4）の方が高く設定されており、選択演出において3つの領域の選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンが選択された場合よりも、2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合、3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択された場合の方が、カットイン演出が実行されやすいので、複数の領域に同じキャラクタが表示されている状況に注目させることができる。

20

#### 【0590】

本実施例では、選択演出において操作指示演出が実行される場合、すなわち演出操作を契機として選択パートが実行される場合のカットイン演出の実行率（V）は、操作指示演出が実行されない場合、すなわち第1停止操作または第3停止操作を契機として選択パートが実行される場合のカットイン演出の実行率（W）よりも高く設定されており、選択演出において遊技者による演出操作を契機として選択結果が報知される場合に、遊技者による演出操作を契機とせずに選択結果が報知される場合よりもカットイン演出を伴って選択結果が報知される割合が高いので、選択演出においてカットイン演出が行われる状況に注目させることができる。

30

#### 【0591】

本実施例では、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンは、最もCZ状態またはAT状態に当選していることが期待できないキャラクタAが、複数の領域の選択肢として表示される演出パターンを含まず、選択演出において複数の領域に同じキャラクタが複数表示されることで有利な状況が示唆される状況でも、複数表示される同じキャラクタが最も低い有利度が示唆されるキャラクタAを含まないので、表示されたキャラクタによって遊技者の期待感が損なわれてしまうことがない。

40

#### 【0592】

本実施例では、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンは、最もCZ状態またはAT状態に当選していることが期待できるキャラクタCが、複数の領域の選択肢として表示される演出パターンを含み、選択演出において複数の領域に同じキャラクタが複数表示されることで有利な状況が示唆される状況において、複数表示される同じキャラクタが最も高い有利度が示唆されるキャラクタCを含むので、表示されたキャラクタによっても遊技者の期待感を高めることができる。

50

## 【 0 5 9 3 】

本実施例では、3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンにおいては、3種類のキャラクタのうちC Z状態またはA T状態に当選していることが最も期待できるキャラクタCが中領域に表示され、次にC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できるキャラクタBが右領域に表示され、最もC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できないキャラクタAが左領域に表示される一方、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンであれば最もC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できる中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっており、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、異なるキャラクタをそれぞれ表示する場合に相対的に高い有利度が示唆されるキャラクタが表示される中領域を選択するので、体感的に高い有利度が示唆されるキャラクタが選択されたことを感じさせることができる。

10

## 【 0 5 9 4 】

本実施例では、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち最も目立つ位置となる中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっており、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、他の領域よりも目立つ位置の中領域を選択するので、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

20

## 【 0 5 9 5 】

本実施例では、選択演出では、その後実行されるC Z・A T示唆演出のキャラクタが選択されるとともに、選択演出の選択結果として選択されたキャラクタにより、C Z・A T示唆演出の種類に加え、C Z状態またはA T状態に当選している可能性が異なるので、選択演出で選択されたキャラクタに注目させることができる。

30

## 【 0 5 9 6 】

本実施例では、C Z状態またはA T状態に当選していることが確定するキャラクタCが選択結果として選択される場合には、他のキャラクタが選択結果として選択される場合よりも2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターン及び3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択されやすいので、キャラクタCが表示された際に特典が付与されることを期待させることができる。

## 【 0 5 9 7 】

## 〔 作用効果 9 〕

本実施例では、選択演出において2つの領域のキャラクタが同じとなる演出パターンにおいても、3つの領域のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいても、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち中領域を必ず含み、同じキャラクタの領域のうちいずれかの領域が選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるので、複数の領域に同じキャラクタが表示され、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

40

## 【 0 5 9 8 】

本実施例では、3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンにおいては、3種類のキャラクタのうちC Z状態またはA T状態に当選していることが最も期待できるキャラクタCが中領域に表示され、次にC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できるキャラクタBが右領域に表示され、最もC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できないキャラクタAが左領域に表示される一方、3つの領域におけ

50

る選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンであれば最もC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できる中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっており、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、異なるキャラクタをそれぞれ表示する場合に相対的に高い有利度が示唆されるキャラクタが表示される中領域を選択するので、体感的に高い有利度が示唆されるキャラクタが選択されたことを感じさせることができる。

10

【0599】

本実施例では、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち最も目立つ位置となる中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっており、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、他の領域よりも目立つ位置の中領域を選択するので、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

【0600】

20

本実施例では、選択演出では、その後実行されるC Z・A T示唆演出のキャラクタが選択されるとともに、選択演出の選択結果として選択されたキャラクタにより、C Z・A T示唆演出の種類に加え、C Z状態またはA T状態に当選している可能性が異なるので、選択演出で選択されたキャラクタに注目させることができる。

【0601】

本実施例では、C Z状態またはA T状態に当選していることが確定するキャラクタCが選択結果として選択される場合には、他のキャラクタが選択結果として選択される場合よりも2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターン及び3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択されやすいので、キャラクタCが表示された際に特典が付与されることを期待させることができる。

30

【0602】

本実施例では、選択演出において複数の領域に同じキャラクタが複数表示される場合に、3つの領域、すなわち全ての領域に同じキャラクタが表示されることがあるため、見た目からも有利な状況であることを示唆することができる。

【0603】

[作用効果10]

本実施例では、選択演出において複数の領域の選択肢がキャラクタBとなる演出パターンにおいても、複数の領域の選択肢がキャラクタCとなる演出パターンにおいても、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるので、複数の領域に同じキャラクタが表示され、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

40

【0604】

本実施例では、3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンにおいては、3種類のキャラクタのうちC Z状態またはA T状態に当選していることが最も期待できるキャラクタCが中領域に表示され、次にC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できるキャラクタBが右領域に表示され、最もC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できないキャラクタAが左領域に表示される一方、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領

50

域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち3つの領域における選択肢のキャラクタが全て異なる演出パターンであれば最もC Z状態またはA T状態に当選していることが期待できる中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっており、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、異なるキャラクタをそれぞれ表示する場合に相対的に高い有利度が示唆されるキャラクタが表示される中領域を選択するので、体感的に高い有利度が示唆されるキャラクタが選択されたことを感じさせることができる。

【0605】

10

本実施例では、3つの領域における選択肢のうち2つの領域の選択肢のキャラクタが同じとなる演出パターン及び3つの領域における選択肢のキャラクタが全て同じとなる演出パターンにおいては、同じキャラクタとなる選択肢は、左領域、中領域、右領域のうち最も目立つ位置となる中領域を必ず含み、同じキャラクタとなる選択肢の1つの領域のキャラクタが選択結果として報知される場合に、必ず中領域のキャラクタが選択結果として報知されるようになっており、選択演出において同じキャラクタが表示されたいずれかの領域を選択する場合には、他の領域よりも目立つ位置の中領域を選択するので、同じキャラクタが表示されたいずれかの領域が選択された場合に、その旨が認識しやすくなる。

【0606】

本実施例では、選択演出では、その後実行されるC Z・A T示唆演出のキャラクタが選択されるとともに、選択演出の選択結果として選択されたキャラクタにより、C Z・A T示唆演出の種類に加え、C Z状態またはA T状態に当選している可能性が異なるので、選択演出で選択されたキャラクタに注目させることができる。

20

【0607】

本実施例では、C Z状態またはA T状態に当選していることが確定するキャラクタCが選択結果として選択される場合には、他のキャラクタが選択結果として選択される場合よりも2つの領域の選択肢が同じキャラクタとなる演出パターン及び3つの領域の選択肢が全て同じキャラクタとなる演出パターンが選択されやすいので、キャラクタCが表示された際に特典が付与されることを期待させることができる。

【0608】

30

[作用効果11]

本実施例では、第1形態においてサブ制御部91は、E D状態において強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を行い、設定示唆抽選に当選した場合に、設定示唆演出を実行する。また、第1形態においてサブ制御部91は、E D状態に移行した後、特定期間が経過するまでは、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を行い、設定示唆抽選に当選した場合に、設定示唆演出を実行する一方、特定期間が経過した後は、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合でも、設定示唆抽選を行わず、設定示唆演出も実行しないようになっている。このため、E D状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることでE D状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特定期間の経過により設定示唆演出が実行されなくなるため、特典の付与を目的として意図的にE D状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

40

【0609】

本実施例では、第1形態において特定期間として、E D状態が終了するまでに必要なメダル数である400枚を1ゲームあたりの純増枚数約3.9枚で割ったゲーム数(約103ゲーム)よりも多い120ゲームが設定される。このため、誤って遊技者がメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合でも1回か2回のミスであれば、特定期間を超える前にE D状態は終了することとなるため、遊技者に不利益が生じることを防止できる。

【0610】

50

本実施例では、第1形態において、E D状態において設定示唆演出が実行される契機となる条件が、E D移行条件が成立する前であれば、第2 A T状態に制御される期間を延長するための制御（第3上乗せ抽選）が行われることとなる強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイの当選であるため、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選することに注目させることができる。

【0611】

本実施例では、第1形態においてサブ制御部91は、液晶表示器51に「有利区間純増枚数/2400」と表示し、有利区間純増枚数とE D状態が終了することとなる「2400」とが各々示唆される態様で表示されるようになっており、各々示唆された有利区間純増枚数とE D状態が終了することとなる「2400」とから、E D状態が終了するまでの期間を認識させることができる。

10

【0612】

本実施例では、第1形態においてサブ制御部91は、E D状態に制御されるまでは、獲得枚数表示カウンタにより計数されたA T状態におけるメダルの純増枚数（獲得枚数表示カウンタ値）を液晶表示器51に表示させるとともに、第2 A T状態からE D状態に移行することに伴い、第2 A T状態演出からE D状態演出に切り替えるときに、液晶表示器51に表示されている獲得枚数表示カウンタ値を、有利区間純増枚数に切り替えて表示させるようになっており、第2 A T状態まではA T状態が開始したときに計数を開始した獲得枚数表示カウンタ値を表示させつつ、気付き難いタイミングで有利区間純増枚数の表示に切り替えることができる。

20

【0613】

本実施例では、第2形態においてサブ制御部91は、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、通常リプレイの種類に応じた特定の停止順を報知する特定ナビを行うか否かを決定する特定ナビ抽選を実行し、特定ナビ抽選に当選した場合には特定ナビを実行し、遊技者が特定ナビにて報知された停止順で停止操作を行い、特定リプレイの組合せが停止した場合には設定示唆演出を実行する。また、第2形態においてサブ制御部91は、E D状態に移行した後、特定期間が経過するまでは、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、特定ナビ抽選に当選し、特定ナビが実行されて特定リプレイの組合せが停止した場合に、設定示唆演出を実行する一方、特定期間が経過した後は、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定リプレイの組合せが停止したか否かに関わらず、設定示唆演出も実行しないようになっている。このため、E D状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることでE D状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特定期間の経過により、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定ナビも行わず、設定示唆演出の条件となる特定リプレイの組合せを停止させないようになるため、特典の付与を目的として意図的にE D状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

30

【0614】

本実施例では、第2形態において特定期間として、E D状態が終了するまでに必要なメダル数である400枚を1ゲームあたりの純増枚数約3.9枚で割ったゲーム数（約103ゲーム）よりも多い120ゲームが設定されるため、誤って遊技者がメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合でも1回か2回のミスであれば、特定期間を超える前にE D状態は終了することとなるため、遊技者に不利益が生じることを防止できる。

40

【0615】

本実施例では、第3形態においてメイン制御部41は、E D状態の開始後、有利区間純増枚数が2400枚を超えた場合だけでなく、有利区間純増枚数が2400枚以下であっても、E D状態の開始後、特定期間が経過することでE D状態を終了させる。このため、E D状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることでE D状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、特定期間の経過によりE D状態自体が終了してしまうため、特典の付与を目的として意図的にE D状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

50

## 【0616】

本実施例では、第3形態において特定期間として、ED状態が終了するまでに必要なメダル数である400枚を1ゲームあたりの純増枚数約3.9枚で割ったゲーム数(約103ゲーム)よりも多い120ゲームが設定されるため、誤って遊技者がメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合でも1回か2回のミスであれば、特定期間を超える前にED状態は終了することとなるため、遊技者に不利益が生じることを防止できる。

## 【0617】

本実施例では、第4形態においてサブ制御部91は、ED状態において強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を行い、設定示唆抽選に当選した場合に、設定示唆演出を実行する。また、第4形態においてサブ制御部91は、ナビ小役または特定小役が当選し、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様、すなわちメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合に、ペナルティ期間に制御するとともに、ペナルティ期間中においては、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合でも、設定示唆抽選を行わず、設定示唆演出も実行しないようになっている。このため、ED状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることでED状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合でも設定示唆演出が実行されなくなるため、特典の付与を目的として意図的にED状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

10

## 【0618】

本実施例では、第4形態においてサブ制御部91は、ナビ小役または特定小役が当選し、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に、ペナルティ期間に制御するとともに、ペナルティ期間中においては、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合でも、設定示唆抽選を行わず、設定示唆演出も実行しないが、その後ペナルティ期間の解除条件が成立した場合には、その後、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に設定示唆演出を行い、設定示唆抽選に当選した場合には、設定示唆演出を実行する。このため、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合でも、過度に不利となってしまうことがない。

20

## 【0619】

本実施例では、第4形態においてペナルティ期間中に強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した場合に、設定示唆抽選を行わず、設定示唆演出も実行しないが、チャンスリプレイ示唆演出を実行するようになっており、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選しても設定示唆演出を実行しない制御を行っている場合でも、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選した際の違和感をなくすることができる。

30

## 【0620】

本実施例では、第4形態において、ED状態において設定示唆演出が実行される契機となる条件が、ED移行条件が成立する前であれば、第2AT状態に制御される期間を延長するための制御(第3上乘せ抽選)が行われることとなる強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイの当選であるため、強チャンスリプレイまたは弱チャンスリプレイが当選することに注目させることができる。

40

## 【0621】

本実施例では、第4形態においてサブ制御部91は、液晶表示器51に「有利区間純増枚数/2400」と表示し、有利区間純増枚数とED状態が終了することとなる「2400」とが各々示唆される態様で表示されるようになっており、各々示唆された有利区間純増枚数とED状態が終了することとなる「2400」とから、ED状態が終了するまでの期間を認識させることができる。

## 【0622】

本実施例では、第4形態においてサブ制御部91は、ED状態に制御されるまでは、獲得枚数表示カウンタにより計数されたAT状態におけるメダルの純増枚数(獲得枚数表示カウンタ値)を液晶表示器51に表示させるとともに、第2AT状態からED状態に移行

50

することに伴い、第 2 A T 状態演出から E D 状態演出に切り替えるときに、液晶表示器 5 1 に表示されている獲得枚数表示カウンタ値を、有利区間純増枚数に切り替えて表示させるようになっており、第 2 A T 状態までは A T 状態が開始したときに計数を開始した獲得枚数表示カウンタ値を表示させつつ、気付き難いタイミングで有利区間純増枚数の表示に切り替えることができる。

#### 【 0 6 2 3 】

本実施例では、第 5 形態においてサブ制御部 9 1 は、いずれかの種類の通常リプレイの当選時に、通常リプレイの種類に応じた特定の停止順を報知する特定ナビを行うか否かを決定する特定ナビ抽選を実行し、特定ナビ抽選に当選した場合には特定ナビを実行し、遊技者が特定ナビにて報知された停止順で停止操作を行い、特定リプレイの組合せが停止した場合には設定示唆演出を実行する。また、第 5 形態においてサブ制御部 9 1 は、ナビ小役または特定小役が当選し、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様、すなわちメダルの増加を抑える操作態様で停止操作を行った場合に、ペナルティ期間に制御するとともに、ペナルティ期間中においては、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定リプレイの組合せが停止したか否かに関わらず、設定示唆演出も実行しないようになっている。このため、E D 状態に制御された後、意図的にメダルの増加を抑えることで E D 状態に制御される期間を長引かせるようにした場合には、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定ナビも行わず、設定示唆演出の条件となる特定リプレイの組合せを停止させないようにするため、特典の付与を目的として意図的に E D 状態に制御される期間を長引かせることを防止できる。

#### 【 0 6 2 4 】

本実施例では、第 5 形態においてサブ制御部 9 1 は、ナビ小役または特定小役が当選し、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合に、ペナルティ期間に制御するとともに、ペナルティ期間においては、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合でも、特定ナビ抽選を行わず、特定リプレイの組合せが停止したか否かに関わらず、設定示唆演出も実行しないが、その後ペナルティ期間の解除条件が成立した場合には、その後、いずれかの種類の通常リプレイが当選した場合に、特定ナビ抽選を実行し、特定ナビ抽選に当選した場合には特定ナビを実行し、特定リプレイの組合せが停止した場合には設定示唆演出を実行する。このため、ナビ報知により報知された操作態様とは異なる操作態様で停止操作を行った場合でも、過度に不利となってしまうことがない。

#### 【 0 6 2 5 】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

#### 【 0 6 2 6 】

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。

#### 【 0 6 2 7 】

また、前記実施例及び変形例では、本発明を遊技機の一例であるスロットマシン 1 に適用する例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技領域に遊技球を発射することにより遊技を行うパチンコ遊技機、さらには、スロットマシンやパチンコ遊技機以外の一般ゲーム機等、所定の遊技を行う遊技機であれば適用可能である。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 6 2 8 】

1 スロットマシン

2 L、2 C、2 R リール

10

20

30

40

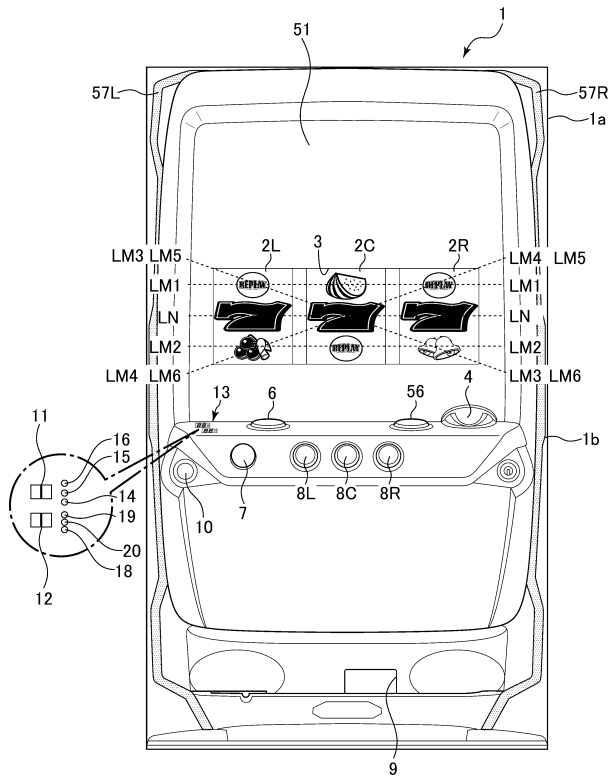
50

- 6 MAX BET スイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 5 1 液晶表示器
- 5 6 演出用スイッチ
- 4 1 メイン制御部
- 9 1 サブ制御部

【図面】

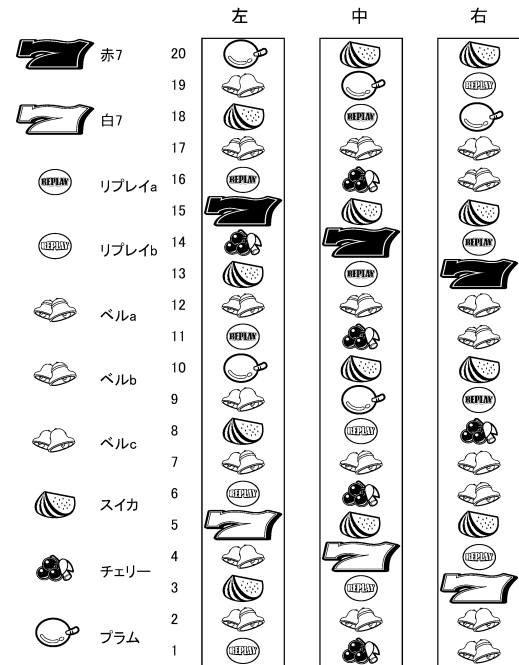
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】



10

20

30

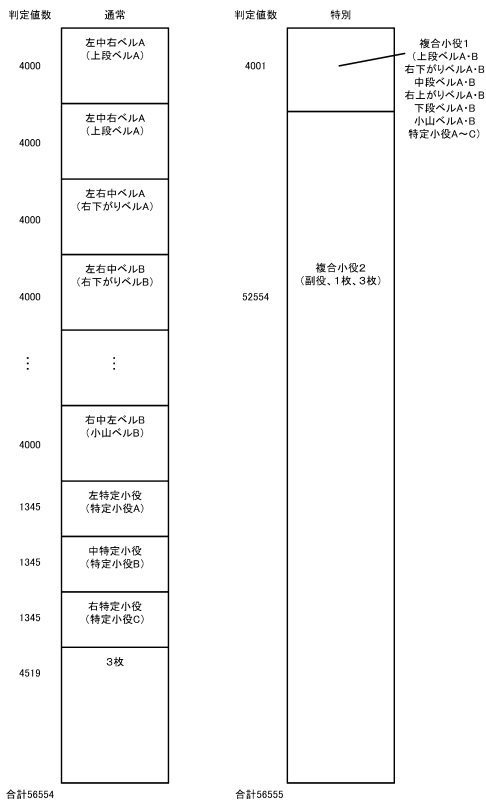
40

50



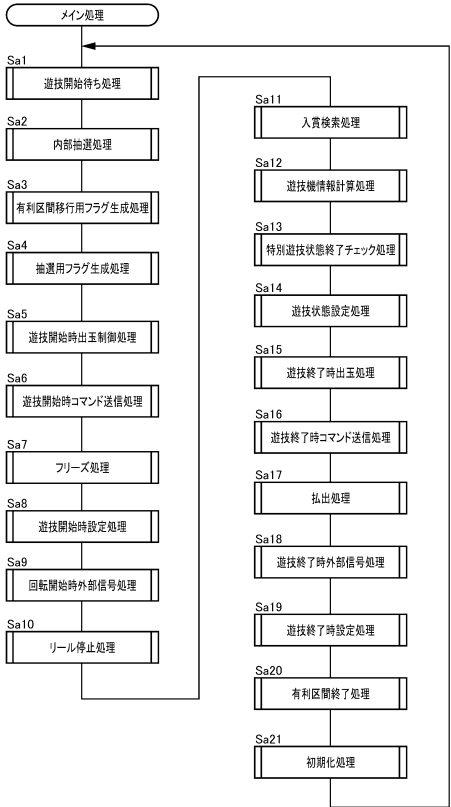
【図 7】

【図7】



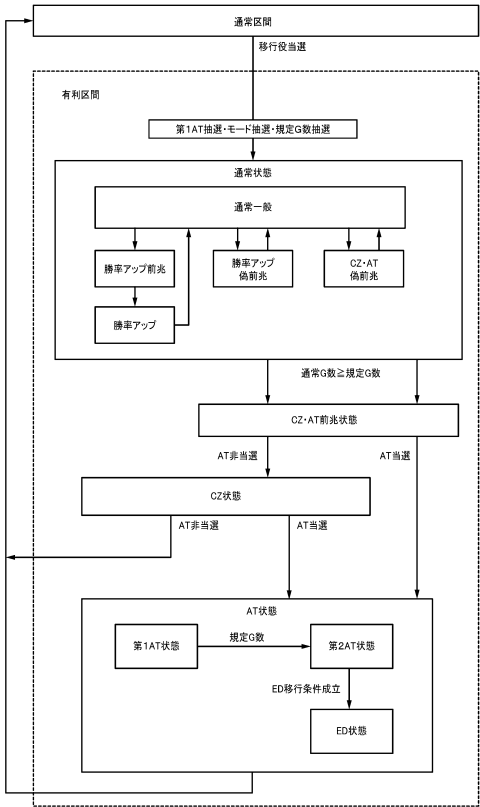
【図 8】

【図8】



【図 9】

【図9】



【図 1 0】

【図10】

有利区間状態	ナビ報知(ナビ演出)		抽選			
	ナビ小役	特定小役	弱チャンス	強チャンス	特定小役	その他
通常状態 (通常一般)	-	1枚	勝率アップ移行	勝率アップ移行	1枚: G数加算 特定:-	-
通常状態 (勝率アップ前兆)	-	1枚	勝率アップ移行 (第1勝率アップ)	勝率アップ移行 (第1勝率アップ)	1枚: G数加算 特定:-	-
通常状態 (勝率アップ偽前兆)	-	1枚	勝率アップ移行 (第1勝率アップ)	勝率アップ移行 (第1勝率アップ)	1枚: G数加算 特定:-	-
通常状態 (勝率アップ)	-	1枚	第1勝率アップ	第1勝率アップ	1枚: G数加算 特定:-	-
通常状態 (CZ・AT偽前兆)	-	1枚	勝率アップ移行	勝率アップ移行	1枚: G数加算 特定:-	-
CZ・AT前兆状態	-	1枚	第2勝率アップ (第1上乗せ)	第2勝率アップ (第1上乗せ)	1枚: 第2勝率アップ (第1上乗せ) 特定:-	-
CZ態	主小役	特定小役	第2AT	第2AT	第2AT	第2AT
AT状態 (第1AT)	主小役	特定小役	第2上乗せ	第2上乗せ	第2上乗せ	第2上乗せ
AT状態 (第2AT)	主小役	特定小役	第3上乗せ	第3上乗せ	-	-
AT状態 (ED)	主小役	特定小役	設定示唆 (サブ)	設定示唆 (サブ)	-	-

10

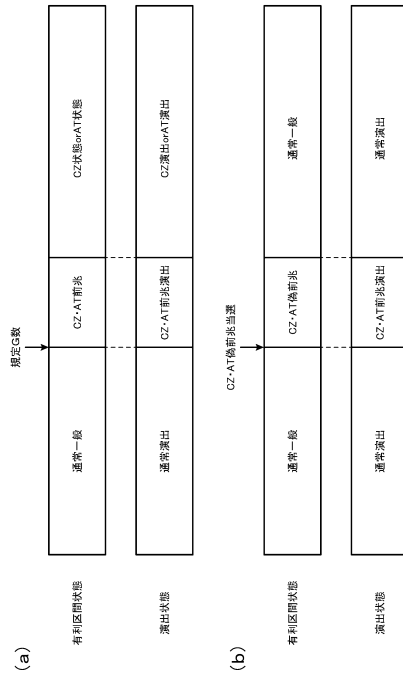
20

30

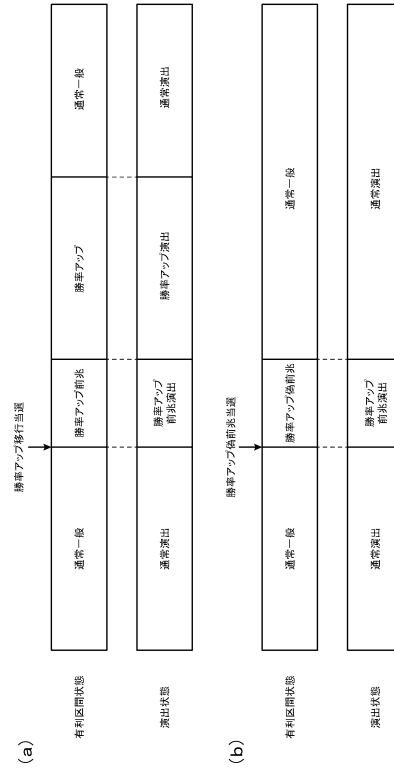
40

50

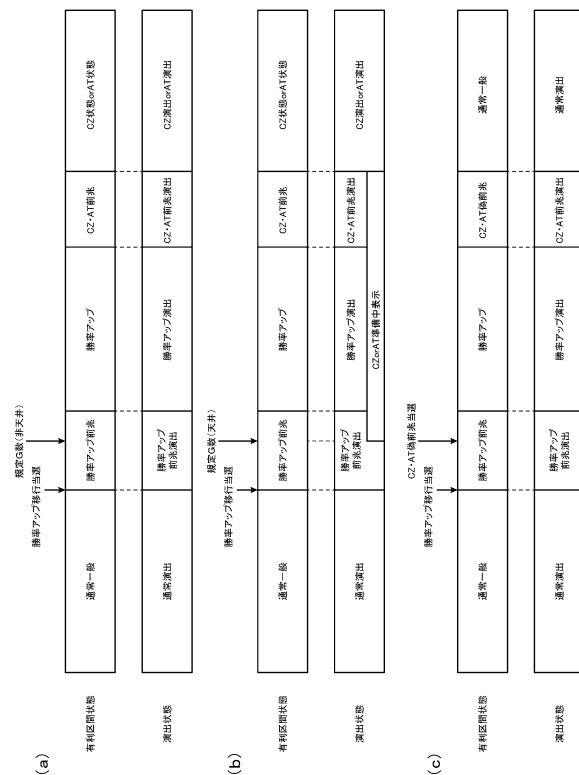
【図11】



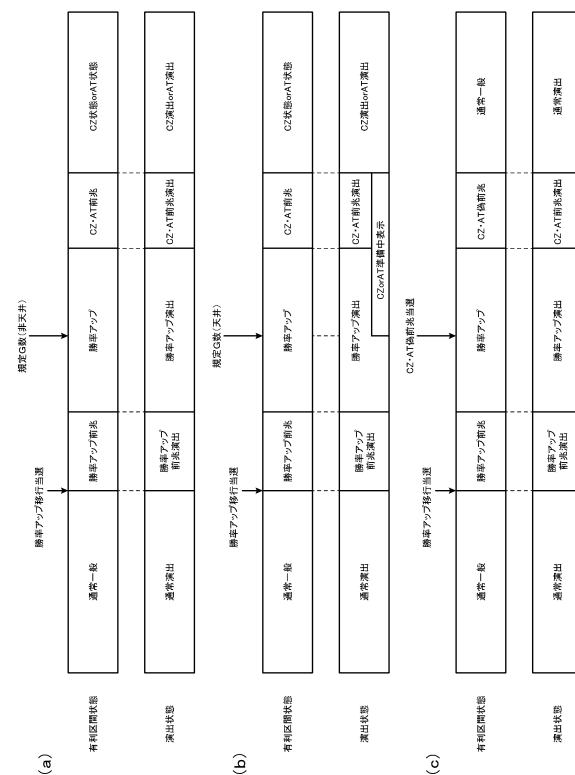
【図12】



【図13】

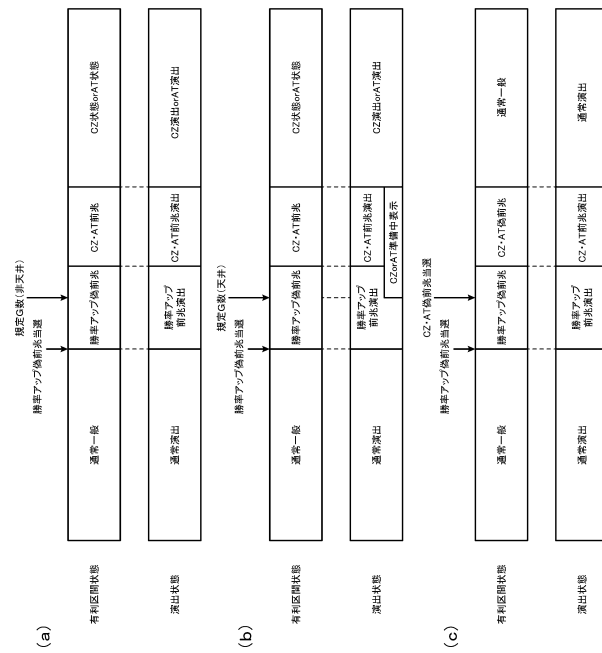


【図14】



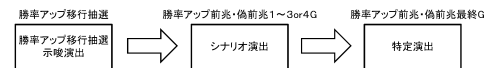
【 図 1 5 】

【図15】



【 図 1 6 】

【图16】



10

20

【圖 17】

【図17】

演出パターン	開始	第1停止	第3停止	演出操作
1-A1-1	演出A1	チャンスロゴA(小)	-	-
1-A1-2	演出A1	チャンスロゴA(大)	-	-
1-A1-3	演出A1	チャンスロゴB(小)	-	-
1-A1-4	演出A1	チャンスロゴB(大)	-	-
1-A1-5	演出A1	小役告知(小)	-	-
1-A1-6	演出A1	小役告知(大)	-	-
1-A2-1	演出A2	チャンスロゴA(小)	-	-
1-A2-2	演出A2	チャンスロゴA(大)	-	-
1-A2-3	演出A2	チャンスロゴB(小)	-	-
1-A2-4	演出A2	チャンスロゴB(大)	-	-
1-A2-5	演出A2	小役告知(小)	-	-
1-A2-6	演出A2	小役告知(大)	-	-

【 図 1 8 】

【図18】

演出パターン	開始	第1停止	第3停止	演出操作
1-B1-1	演出B1	チャンスロゴA(小)	-	-
1-B1-2	演出B1	チャンスロゴA(大)	-	-
1-B1-3	演出B1	チャンスロゴB(小)	-	-
1-B1-4	演出B1	チャンスロゴB(大)	-	-
1-B1-5	演出B1	小役告知(小)	-	-
1-B1-6	演出B1	小役告知(大)	-	-
1-B2-1	演出B2	チャンスロゴA(小)	-	-
1-B2-2	演出B2	チャンスロゴA(大)	-	-
1-B2-3	演出B2	チャンスロゴB(小)	-	-
1-B2-4	演出B2	チャンスロゴB(大)	-	-
1-B2-5	演出B2	小役告知(小)	-	-
1-B2-6	演出B2	小役告知(大)	-	-

30

40

50

【 1 9 】

【図19】

演出パターン	開始	第1停止	第3停止	演出操作
3-A1-1	演出A1	演出A1	チャンスロゴA(小)	－
3-A1-2	演出A1	演出A1	チャンスロゴA(大)	－
3-A1-3	演出A1	演出A1	チャンスロゴB(小)	－
3-A1-4	演出A1	演出A1	チャンスロゴB(大)	－
3-A1-5	演出A1	演出A1	小役告知(小)	－
3-A1-6	演出A1	演出A1	小役告知(大)	－
3-A2-1	演出A2	演出A2	チャンスロゴA(小)	－
3-A2-2	演出A2	演出A2	チャンスロゴA(大)	－
3-A2-3	演出A2	演出A2	チャンスロゴB(小)	－
3-A2-4	演出A2	演出A2	チャンスロゴB(大)	－
3-A2-5	演出A2	演出A2	小役告知(小)	－
3-A2-6	演出A2	演出A2	小役告知(大)	－

【 2 0 】

【図20】

演出パターン	開始	第1停止	第3停止	演出操作
3-B1-1	演出B1	演出B1	チャンスロゴA(小)	－
3-B1-2	演出B1	演出B1	チャンスロゴA(大)	－
3-B1-3	演出B1	演出B1	チャンスロゴB(小)	－
3-B1-4	演出B1	演出B1	チャンスロゴB(大)	－
3-B1-5	演出B1	演出B1	小役告知(小)	－
3-B1-6	演出B1	演出B1	小役告知(大)	－
3-B2-1	演出B2	演出B2	チャンスロゴA(小)	－
3-B2-2	演出B2	演出B2	チャンスロゴA(大)	－
3-B2-3	演出B2	演出B2	チャンスロゴB(小)	－
3-B2-4	演出B2	演出B2	チャンスロゴB(大)	－
3-B2-5	演出B2	演出B2	小役告知(小)	－
3-B2-6	演出B2	演出B2	小役告知(大)	－

【 2 1 】

【図21】

演出パターン	開始	第1停止	第3停止	演出操作
4-A1-1	演出A1	演出A1	操作指示	チャンスロゴA(小)
4-A1-2	演出A1	演出A1	操作指示	チャンスロゴA(大)
4-A1-3	演出A1	演出A1	操作指示	チャンスロゴB(小)
4-A1-4	演出A1	演出A1	操作指示	チャンスロゴB(大)
4-A1-5	演出A1	演出A1	操作指示	小役告知(小)
4-A1-6	演出A1	演出A1	操作指示	小役告知(大)
4-A2-1	演出A2	演出A2	操作指示	チャンスロゴA(小)
4-A2-2	演出A2	演出A2	操作指示	チャンスロゴA(大)
4-A2-3	演出A2	演出A2	操作指示	チャンスロゴB(小)
4-A2-4	演出A2	演出A2	操作指示	チャンスロゴB(大)
4-A2-5	演出A2	演出A2	操作指示	小役告知(小)
4-A2-6	演出A2	演出A2	操作指示	小役告知(大)

【 2 2 】

【図22】

演出パターン	開始	第1停止	第3停止	演出操作
4-B1-1	演出B1	演出B1	操作指示	チャンスロゴA(小)
4-B1-2	演出B1	演出B1	操作指示	チャンスロゴA(大)
4-B1-3	演出B1	演出B1	操作指示	チャンスロゴB(小)
4-B1-4	演出B1	演出B1	操作指示	チャンスロゴB(大)
4-B1-5	演出B1	演出B1	操作指示	小役告知(小)
4-B1-6	演出B1	演出B1	操作指示	小役告知(大)
4-B2-1	演出B2	演出B2	操作指示	チャンスロゴA(小)
4-B2-2	演出B2	演出B2	操作指示	チャンスロゴA(大)
4-B2-3	演出B2	演出B2	操作指示	チャンスロゴB(小)
4-B2-4	演出B2	演出B2	操作指示	チャンスロゴB(大)
4-B2-5	演出B2	演出B2	操作指示	小役告知(小)
4-B2-6	演出B2	演出B2	操作指示	小役告知(大)

10

20

30

40

50

## 【図 2 3】

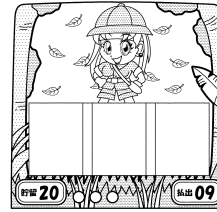
【図23】

演出パターン	開始	第1停止	第3停止	演出操作
W1	演出C	勝率アップ告知	-	-
W2	演出C	演出C	勝率アップ告知	-
W3	演出G	演出C	操作指示	勝率アップ告知
L1	演出C	演出C	勝率アップ非当選	-
L2	演出C	演出C	操作指示	勝率アップ非当選

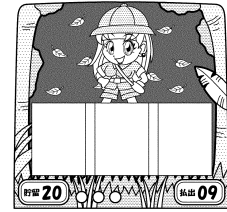
## 【図 2 4】

【図24】

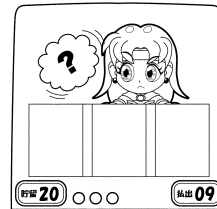
(a) 昼背景



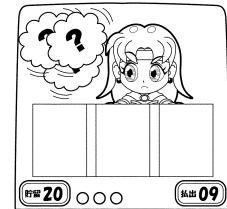
(b) 夜背景



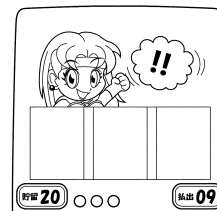
(c) 演出A1



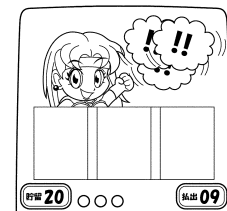
(d) 演出A2



(e) 演出B1



(f) 演出B2



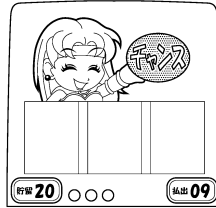
10

20

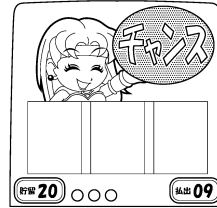
## 【図 2 5】

【図25】

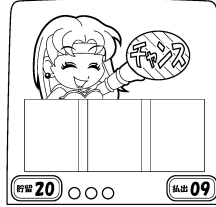
(a) チャンスロゴA(小)



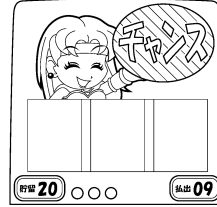
(b) チャンスロゴA(大)



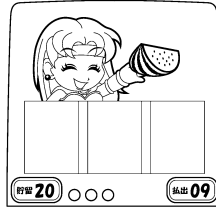
(c) チャンスロゴB(小)



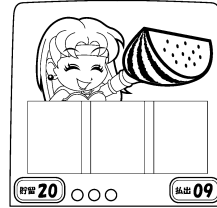
(d) チャンスロゴB(大)



(e) 小役告知(小)



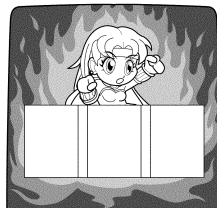
(f) 小役告知(大)



## 【図 2 6】

【図26】

(a) 演出C



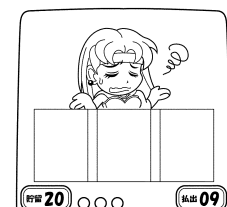
(b) 操作指示



(c) 勝率アップ告知



(d) 勝率アップ非当選



30

40

50

【図 2 7】

【図27】

シナリオ種類	勝率アップ当選時選択率	勝率アップ非当選時選択率
演出A3回以上	A	a
演出B3回以上	B	b
第1停止3回以上	C	c
第3停止以降3回以上	D	d
チャンスロゴA3回以上	E	e
チャンスロゴB3回以上	F	f
演出A2or演出B22回以上	G	g
演出操作2回以上	H	h
ロゴ(大)2回以上	I	i

A>a B>b C>c D>d E>e F>f G>g H>h I>i

【図 2 8】

【図28】

勝率アップ前兆演出	W1選択率	W2選択率	W3選択率
昼背景	J1	J2	J3
夜背景	K1	K2	K3
4G	L1	L2	L3
5G	M1	M2	M3

J1>K1 L1>M1 J3>K3 L3>M3

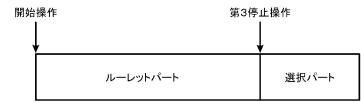
【図 2 9】

【図29】

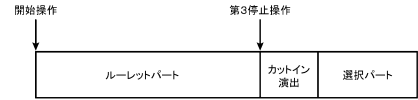
(a)CZ・AT前兆演出



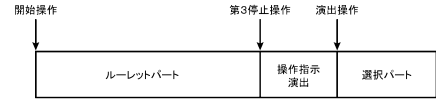
(b)選択演出



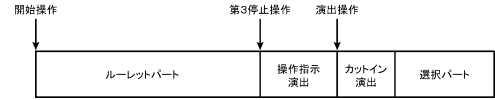
(c)選択演出(カットイン演出あり)



(d)選択演出(操作指示演出あり)



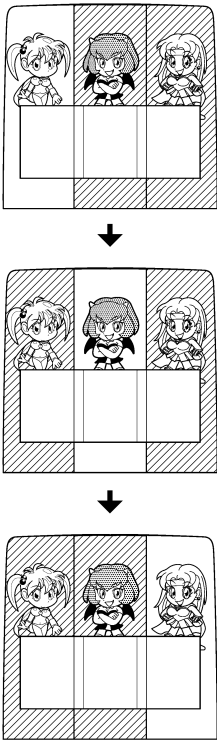
(e)選択演出(操作指示演出・カットイン演出あり)



【図 3 0】

【図30】

ルーレットパート



10

20

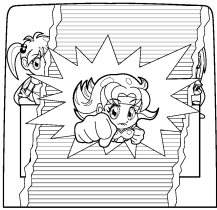
30

40

50

【図 3 1】  
【図31】

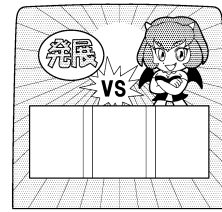
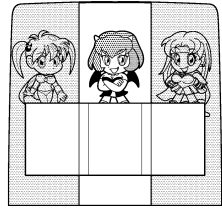
(a)カットイン演出



(b)操作指示演出



(c)選択パート



【図 3 2】  
【図32】

演出パターン	選択肢(左)	選択肢(中)	選択肢(右)	選択結果
ABC-A	キャラクタA	キャラクタC	キャラクタB	キャラクタA(左)
ABC-B	キャラクタA	キャラクタC	キャラクタB	キャラクタB(右)
ABC-C	キャラクタA	キャラクタC	キャラクタB	キャラクタC(中)
ABB-A	キャラクタA	キャラクタB	キャラクタB	キャラクタA(左)
ABB-B	キャラクタA	キャラクタB	キャラクタB	キャラクタB(中)
BBC-B	キャラクタB	キャラクタB	キャラクタC	キャラクタB(中)
BBC-C	キャラクタB	キャラクタB	キャラクタC	キャラクタC(右)
ACC-A	キャラクタA	キャラクタC	キャラクタC	キャラクタA(左)
ACC-C	キャラクタA	キャラクタC	キャラクタC	キャラクタC(中)
BCC-B	キャラクタB	キャラクタC	キャラクタC	キャラクタB(左)
BCC-C	キャラクタB	キャラクタC	キャラクタC	キャラクタC(中)
BBB-B	キャラクタB	キャラクタB	キャラクタB	キャラクタB(中)
CCC-C	キャラクタC	キャラクタC	キャラクタC	キャラクタC(中)

10

【図 3 3】  
【図33】

演出種類	GZorAT当選時選択率	GZorAT非当選時選択率	操作指示演出実行率	カットイン演出実行率
選択肢ABC	N1	N2	N3	N4
選択肢B2個	O1	O2	O3	O4
選択肢C2個	P1	P2	P3	P4
選択肢B3個	Q1	Q2	Q3	Q4
選択肢C3個	R1	0	R3	R4
キャラクタA選択	S1	S2	-	-
キャラクタB選択	T1	T2	-	-
キャラクタC選択	U1	0	-	-
操作指示演出あり	-	-	-	V
操作指示演出なし	-	-	-	W

Q1/((Q1+Q2)>P1/(P1+P2)>O1/(O1+O2)>N1/(N1+N2)  
T1/(T1+T2)>S1/(S1+S2)  
Q3>N3 P3>N3 Q3>N3 R3>N3  
O4>N4 P4>N4 Q4>N4 R3>N4  
V>W

【図 3 4】  
【図34】

演出種類	2個以上共通選択率
キャラクタA選択	X1
キャラクタB選択	Y1
キャラクタC選択	Z1

Z1>Y1>X1

20

30

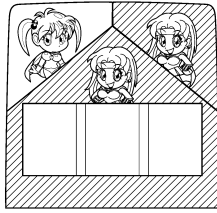
40

50

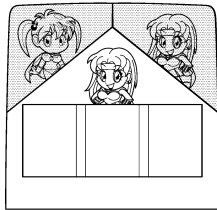
【図 3 5】

【図35】

(a) ルーレットパート

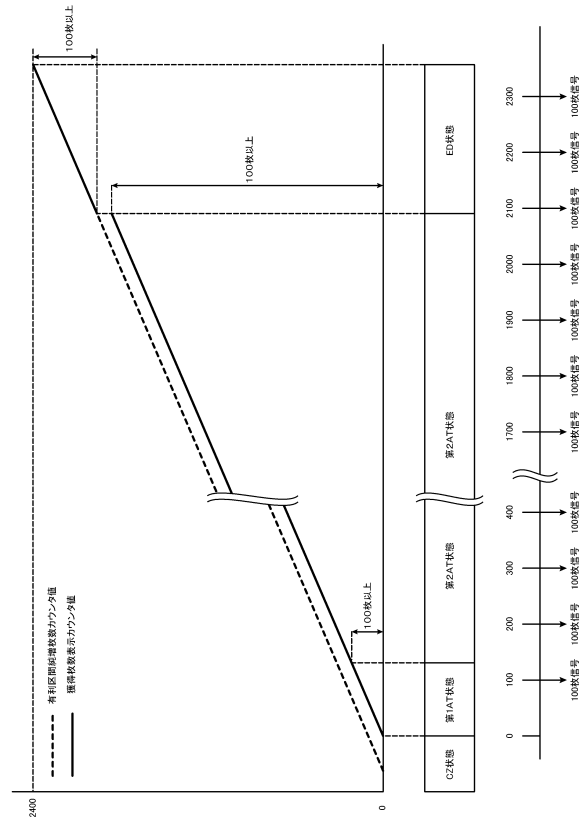


(b) 選択パート



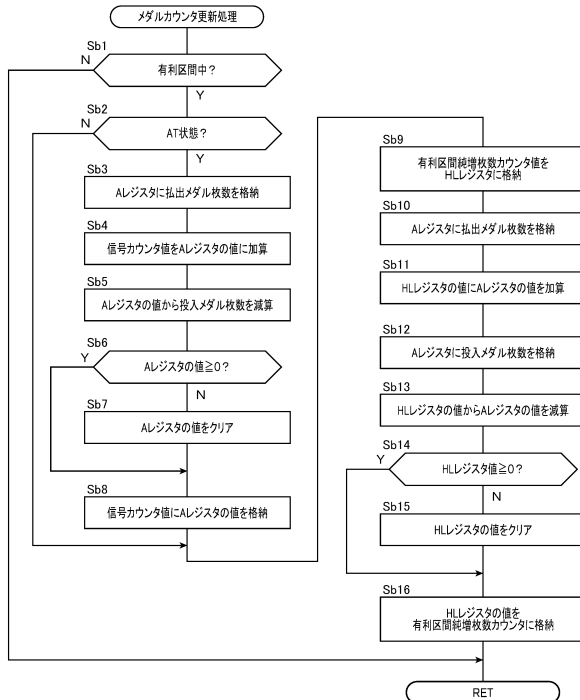
【図 3 6】

【図36】



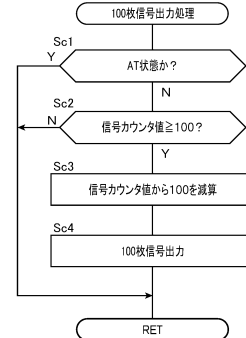
【図 3 7】

【図37】



【図 3 8】

【図38】



10

20

30

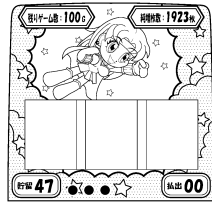
40

50

【図 39】

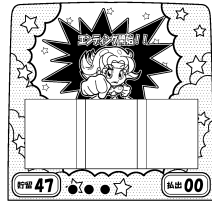
【図39】

(a) 第2AT状態演出



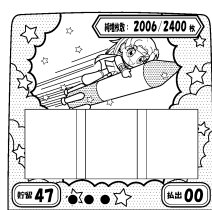
↓ ED移行条件成立

(b) ED移行演出



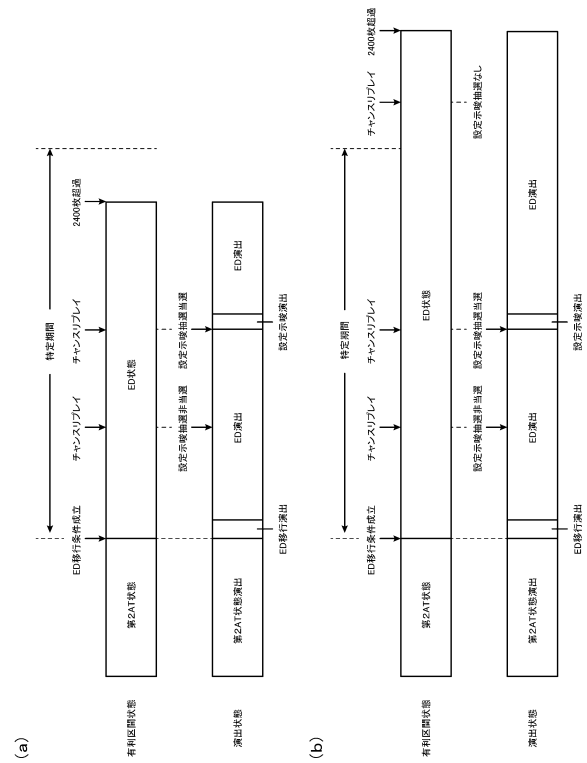
↓

(c) ED状態演出



【図 40】

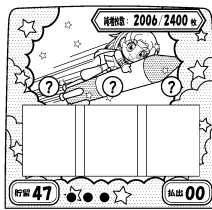
【図40】



【図 41】

【図41】

(a) チャンスリプレイ示唆演出

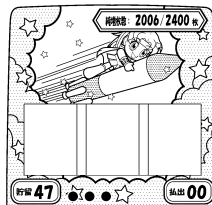


第3停止時

(b) 設定示唆演出

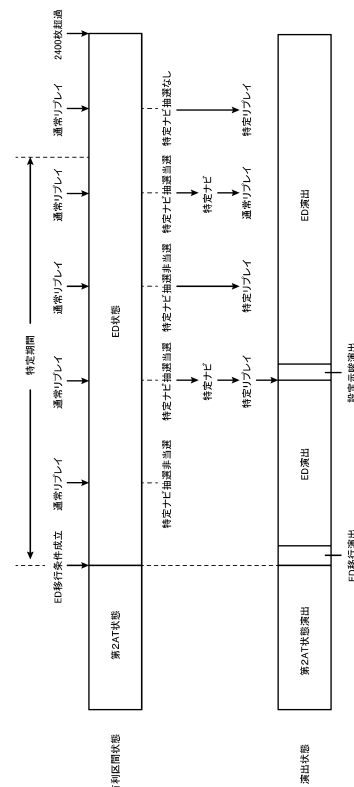


(c) 設定示唆なし



【図 42】

【図42】



10

20

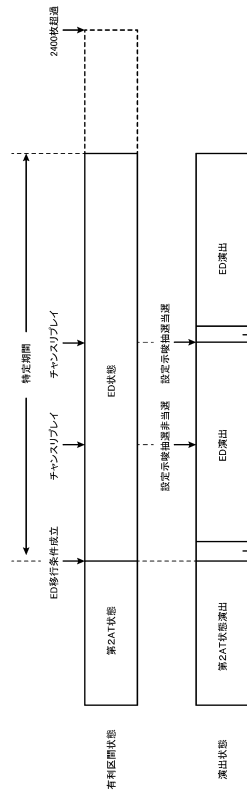
30

40

50

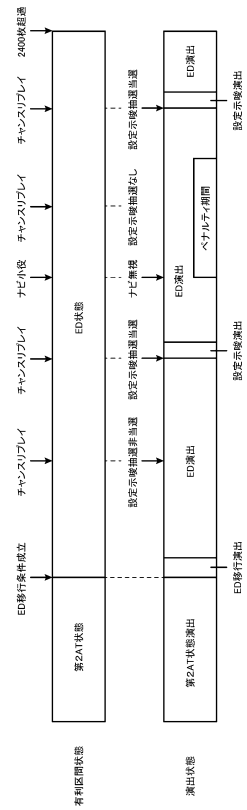
【図43】

【図43】



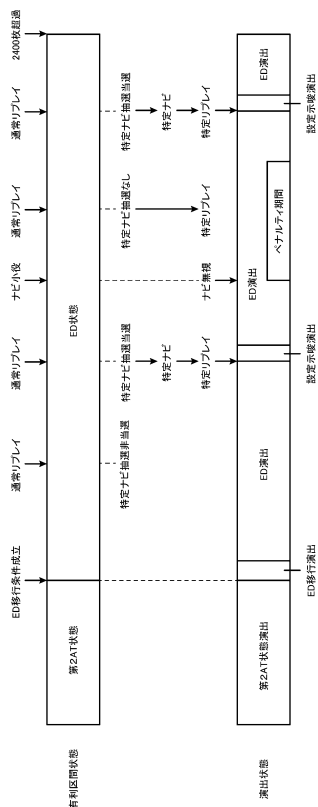
【図44】

【図44】



【図45】

【図45】



---

フロントページの続き

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