

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7499502号
(P7499502)

(45)発行日 令和6年6月14日(2024.6.14)

(24)登録日 令和6年6月6日(2024.6.6)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全87頁)

(21)出願番号	特願2020-97931(P2020-97931)	(73)特許権者	390026620
(22)出願日	令和2年6月4日(2020.6.4)		山佐株式会社
(65)公開番号	特開2021-186562(P2021-186562		岡山県新見市高尾3 6 2 - 1
	A)	(72)発明者	山 崎 貴史
(43)公開日	令和3年12月13日(2021.12.13)		岡山県新見市高尾3 6 2 の1 山佐株式
審査請求日	令和5年5月29日(2023.5.29)		会社内
		(72)発明者	平井 顕次
			岡山県新見市高尾3 6 2 の1 山佐株式
			会社内
		(72)発明者	山下 和也
			岡山県新見市高尾3 6 2 の1 山佐株式
			会社内
		審査官	佐藤 洋允

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技が可能な遊技機において、
所定遊技状態と、該所定遊技状態から移行する特別遊技状態と、少なくとも前記特別遊技状態から移行可能であって前記所定遊技状態よりも有利な有利遊技状態との間の移行を制御する状態移行制御手段と、を備え、
前記状態移行制御手段は、前記特別遊技状態において所定の移行条件を達成したことに基づいて前記有利遊技状態に移行させ、
遊技に関する情報を報知可能な情報報知手段を備え、
前記情報報知手段は、前記特別遊技状態において前記所定の移行条件を達成するまでの達成度合を報知することが可能であり、
前記特別遊技状態において、前記所定の移行条件が未達の状況で前記所定遊技状態に移行した場合は、当該状況における前記達成度合を次回以降の前記特別遊技状態でも引継ぐことが可能であり、
前記情報報知手段では、
前記所定遊技状態において、次回の前記特別遊技状態で前記所定の移行条件を達成することが確定している確定状態で特別条件が成立した場合は、当該特別条件が成立したことを特定可能な情報を報知可能に構成されている
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関し、詳しくは遊技者にとって有利な有利遊技状態と、有利遊技状態よりも不利な所定遊技状態と、所定遊技状態よりも有利な有利遊技状態に移行し易い特別遊技状態が設けられた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機の一例であるスロットマシンでは、メダルの増加への期待度が低い所定遊技状態と、メダルの増加への期待度が高い有利遊技状態とを設け、所定遊技状態の中で有利遊技状態への移行の期待度が高い期間がさらに設けられたものがある。例えば、特許文献1に記載のスロットマシンでは、操作手順により付与される有利度が異なる押し順役を設け、所定の条件を満たすと押し順役の当選時に有利な押し順が報知される、いわゆるAT機能を備えている。また、通常状態と、通常状態よりもATへの移行期待度が高いCZ（チャンスゾーン）とが設けられている。また、CZについては、ATへの移行期待度が異なる3種類のCZがさらに設定されている。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-41306号公報（段落0076～0107等参照）

【発明の概要】

20

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に記載のスロットマシンでは、ATの移行抽選に当選せずにCZが終了すると、ATへの移行期待度が低い通常状態に移行するため、CZ終了後に遊技者の遊技意欲が低下するおそれがあった。

【0005】

本発明は、上記課題に鑑みてなされたものであり、遊技者に対して遊技を継続される動機を与えるとともに、有利な状態への期待感を高めることができる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】

30

【0006】

上記目的を達成するために、本発明にかかる遊技機は、遊技が可能な遊技機において、所定遊技状態と、該所定遊技状態から移行する特別遊技状態と、少なくとも前記特別遊技状態から移行可能であって前記所定遊技状態および前記特別遊技状態のいずれよりも有利な有利遊技状態との間の移行を制御する状態移行制御手段と、遊技に関する情報を報知可能な情報報知手段とを備え、前記特別遊技状態では、規定数の目標事象の成立が前記有利遊技状態への移行条件として設定されており、前記状態移行制御手段は、前記特別遊技状態において前記規定数の目標事象が成立した場合は前記有利遊技状態に移行させ、前記特別遊技状態において、前記規定数のうち一部の目標事象は成立した一方で残りの目標事象を成立させることができずに前記所定遊技状態に移行した場合は、成立した当該一部の目標事象については次回以降の前記特別遊技状態でも成立する引継ぎ権利を有し、前記所定遊技状態では、前記特別遊技状態において前記目標事象が成立する成立権利が付与される場合があり、前記情報報知手段では、前記所定遊技状態において、前記引継ぎ権利を有する場合は、当該引継ぎ権利を有していることを特定可能な情報が報知される場合があり、前記所定遊技状態において、次の前記特別遊技状態で前記規定数の目標事象が成立することが確定している確定状態で特別条件が成立した場合は、当該特別条件が成立したことを特定可能な情報を報知可能に構成されていることを特徴としている。

40

【0007】

この構成によれば、特定遊技状態で規定数の目標事象が成立すると有利遊技状態に移行するが、特別遊技状態で規定数のうち一部の目標事象は成立した一方で残りの目標事象を

50

成立させることができず、所定遊技状態に移行した場合は、当該特別遊技状態で成立した目標事象は次回以降の特別遊技状態でも成立する引継ぎ権利が付与され、引継ぎ権利が付与された場合は、所定遊技状態でその旨が報知される。したがって、規定数の目標事象の一部が成立せず、所定遊技状態に移行した場合であっても、遊技の継続意欲を向上させることができる。また、所定遊技状態中に成立権利が付与される場合があるため、所定遊技状態中に次回の特別遊技状態で規定数の目標事象の全てが成立することが確定する可能性があり、所定遊技状態での遊技意欲がさらに向上する。また、次回の特別遊技状態で規定数の目標事象の全てが成立することが確定している状態で特別条件が成立した場合は、その旨が報知されるため、次回の特別遊技状態で有利遊技状態への移行が確定するのが分かっている状態から次回の特別遊技状態に移行するまでの遊技に面白みを与えることができ、遊技の興趣がより一層向上する。

10

【0008】

また、前記状態移行制御手段は、前記所定遊技状態において、前記確定状態で前記特別条件が成立した場合は、前記特別条件が成立していない場合とは異なる特別な前記有利遊技状態に移行させるようにしてもよい。

【0009】

この構成によれば、次回の特別遊技状態で有利遊技状態への移行が確定している状態で特別条件が成立すると、有利遊技状態に移行したときに有利になるため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0010】

また、前記状態移行制御手段は、前記所定遊技状態で前記成立権利が付与された結果、前記確定状態となった場合であっても、所定の移行契機が発生するまでは前記特別遊技状態に移行させないようにしてもよい。

20

【0011】

この構成によれば、確定状態になった場合、遊技者は早期に特別遊技状態に移行することを望むため、確定状態であっても所定の移行契機が発生するまでは特別遊技状態に移行ないように構成すると遊技者が苛立つ恐れがあるが、確定状態で特別条件が成立した場合はその旨が報知される場合があるため、確定状態が長期に及ぶ場合の苛立ちを軽減できる。また、確定状態となって直ぐに特別遊技状態に移行すると遊技者の射幸心を煽ってしまうおそれがあり、確定状態となっても所定の移行契機が発生するまでは特別遊技状態へ移行させないことで過度な射幸心を抑制することができる。

30

【0012】

また、前記特別遊技状態では、前記目標事象を順次成立させていくことにより前記有利遊技状態への移行条件が成立するものであり、前記状態移行制御手段は、前記特別遊技状態において前記規定数の目標事象を成立させることができなかつた場合は、前記移行条件が成立しなかつたとして前記所定遊技状態に移行させ、前記特別遊技状態において前記規定数の目標事象が成立したことに基づいて前記有利遊技状態に移行させてもよい。

【0013】

この構成によれば、規定数の目標事象が成立する途中で特別遊技状態が終了した場合、次回の特別遊技状態では前回成立した目標事象までは必ず成立することが分かり、規定数の目標事象が成立するまでの進捗具合が分かり易い。また、少なくとも前回成立した目標事象までは特別遊技状態が継続するため、特別遊技状態が早期に終了して遊技者の遊技意欲が減退するのを防止できる。このように、特別遊技状態では規定数の目標事象を成立させるという明確な目的を備えることで、当該特別遊技状態における遊技者の参加意欲を向上させることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】本発明の一実施形態にかかるスロットマシンの斜視図である。

【図2】リールの図柄配列および入賞ラインを示す図である。

【図3】スロットマシンの電氣的構成を示すブロック図である。

50

【図 4】メイン制御基板およびサブ制御基板の機能を示す機能ブロック図である。

【図 5】遊技状態の遷移を示す図である。

【図 6】遊技性を説明するための図である。

【図 7】役と入賞図柄との関係および入賞時の配当を示す図である。

【図 8】当選役グループと構成役との関係を示す図である。

【図 9】各遊技状態での当選役グループの抽選値の有無を示す図である。

【図 10】各遊技状態での当選役グループの有利区間移行抽選の有無を示す図である。

【図 11】当選役グループと入賞役との関係を示す図である。

【図 12】遊技展開の一例を示す図である。

【図 13】(a) は設定変更後の遊技時における遊技状態及び遊技区間の遷移を説明するための図であり、(b) は通常時の遊技時における遊技状態及び遊技区間の遷移を説明するための図である。

10

【図 14】バトルレベルとバトル勝利確率との関係を示す図である。

【図 15】AT直撃チャンスゾーンで獲得したバトルポイントが1000pt未満の場合の報知タイミングを説明するための図である。

【図 16】AT直撃チャンスゾーンで獲得したバトルポイントが1000pt以上の場合の報知タイミングを説明するための図である。

【図 17】バトル勝利の引継ぎを説明するための図である。

【図 18】AT期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知の一の仕組みを説明するための図である。

20

【図 19】AT期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知の他の仕組みを説明するための図である。

【図 20】バトルポイントの付与及び報知の変形例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0015】

<実施形態>

本発明の一実施形態に係る遊技機の一例であるスロットマシン1について、図1～図19を参照して説明する。

【0016】

(構成)

スロットマシン1の構成の概略について図1および図2を参照して説明する。

30

【0017】

本実施形態におけるスロットマシン1は、筐体3の前面開口が前面扉5により開閉自在に閉塞され、この前面扉5のほぼ中央高さの位置に操作板7が配設され、この操作板7の上方に正面板9が配設されている。そして、正面板9には横長矩形の表示窓11が設けられ、表示窓11の内側には、複数種類の図柄を予め定められた順序で可変表示する回転リールから成る左・中・右リール13L, 13M, 13Rが配置されている。この左・中・右リール13L, 13M, 13Rにより、複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列を有する図柄表示手段が形成されており、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの夫々が1つの可変表示列を形成する。

40

【0018】

ここで、図2(a)に示すように、左・中・右リール13L, 13M, 13Rには、例えば「P7(紫7)」、「W7(白7)」、「B7(黒7)」、「BAR(バー)」、「RP(リプレイ)」、「BE(ベル)」、「WM1(スイカ1)」、「WM2(スイカ2)」、「INS(インシ)」、「BL(ブランク)」を含む複数種類の図柄が合計20個、所定の配列でそれぞれ設けられている。また、左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれの各図柄それぞれには、0番から19番までのコマ番号が順に付され、例えばコマ番号0番から19番までの図柄が印刷されたリールテープがリールの周面に貼り付けられて、左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれが形成されている。また、左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれが回転すると、コマ番号19番、18番

50

、...、0番、19番、...の予め定められた順に複数の図柄がそれぞれ表示窓11に可変表示される。

【0019】

そして、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転が停止したときに、左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれについて3個ずつで合計9個の図柄が表示窓11から覗くように設定され、具体的には1つのリールにつき上段、中段および下段に各1個の3個ずつ、左・中・右リール13L, 13M, 13Rで合計9個が表示窓11を通して表示される。すなわち、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの全てが停止すると、縦3列横3行に配列された合計9個の図柄が表示窓11に停止表示されることになる。この実施形態では、図2(b)に示すように、表示窓11に表示される各図柄のうち、左リール13Lの上段図柄、中リール13Mの下段図柄、右リール13Rの上段図柄で構成されるラインが入賞ラインとなり、入賞ラインに当選役の図柄が揃った状態で左・中・右リール13L, 13M, 13Rが停止すれば入賞となる。

10

【0020】

ここで、図3に示すように、左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれには、それぞれがステッピングモータにより構成される左・中・右リールモータ14L, 14M, 14Rが連結され、左・中・右リール13L, 13M, 13Rがそれぞれ独立して回転駆動される。なお、各リール13L, 13M, 13Rと各々のリールモータ14L, 14M, 14Rとで構成されたリールユニット(図示省略)によりスロットマシン1の表示手段が構成されている。

20

【0021】

また図1に戻って、操作板7には、遊技者が内部に貯留されているクレジットメダルから1枚ずつのメダル(遊技用価値)投入を指示するための操作を行うベットスイッチ15、遊技者がクレジットメダルから1ゲーム(遊技)あたりの規定枚数の最大投入枚数(3枚に設定されている)のメダル投入を指示するための操作を行う最大ベットスイッチ17、遊技者が各リール13L, 13M, 13Rを回転させて各図柄の可変表示を開始させるための操作を行うレバー状のスタートスイッチ19、遊技者が左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転をそれぞれ停止させて各図柄の可変表示を停止させるための操作を行う左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれに対応した左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21R、遊技者がクレジットメダルの払い出しを指示するための操作を行う精算スイッチ23、およびメダル投入口25が設けられている。なお、本実施形態では、1ゲーム(遊技)に必要なメダル投入枚数(規定枚数)は、3枚の1種類が設定されているものとする。このように、メダルを用いて遊技を行うことが可能になっている。なお、本実施形態では遊技用価値としてメダルを用いるスロットマシン1を本発明にかかる遊技機の一例として説明するが、メダルに限らず、他の遊技媒体や電子的なデータを遊技用価値として用いる遊技機に本発明を適用してもよい。

30

【0022】

また、正面板9の上方のほぼ中央には、動画などを表示して遊技者に当選や入賞などを告知したり、遊技者にとって有利な左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作態様を報知したりする演出を行うための液晶表示器27(本発明の「情報報知手段」に相当)が設けられ、液晶表示器27のすぐ上方には、各種の入賞図柄が表示された説明パネル29が設けられ、液晶表示器27および説明パネル29の左右には、音楽や音声などによる演出を行うためのスピーカ31L, 31Rがそれぞれ設けられている。なお、後述するメダル払出口39の左右にもスピーカ31L, 31Rがそれぞれ設けられている。

40

【0023】

さらに、説明パネル29およびスピーカ31L, 31Rの上辺には中央ランプ部33Mが配設され、その左右には左・右ランプ部33L, 33Rがそれぞれ配設されている。中央・左・右ランプ部33M, 33L, 33Rには、それぞれ発光ダイオードなどの光源が配設されている。これらの中央・左・右ランプ部33M, 33L, 33Rは一体的に形成され、遊技者に当選や入賞を告知するなどの演出を行うための上部ランプ部33を構成し

50

ている。

【 0 0 2 4 】

また、操作板 7 の下方には、装飾画などが表示された下部パネル 3 5 が設けられ、この下部パネル 3 5 の左右には、それぞれ複数の光源が例えば 2 列に並んで配置された下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R が設けられている。また、下部パネル 3 5 の下方には、メダル払出口 3 9 や、このメダル払出口 3 9 から払い出されるメダルを受けるメダル受け 4 1 が設けられている。また、正面板 9 の右下隅には、3 つのリールに対する入賞ラインの位置を示す図形（図示省略）が描かれ、正面板 9 の左下隅には図 3 のメイン制御基板 6 3 に搭載されたメイン CPU 6 1 による表示制御を受けて、クレジットメダルの貯留枚数を表示するクレジット表示器 4 5、メダルの払出枚数を表示する払出表示器 4 6 が配設されている。このクレジット表示器 4 5 は、例えば 2 個の 7 セグメントディスプレイで構成され、2 桁の貯留枚数（最大で 5 0 枚）が表示可能になっている。また、払出表示器 4 6 は、例えば 2 個の 7 セグメントディスプレイで構成され、2 桁の払出枚数が表示可能になっている。また、正面板 9 の表示窓 1 1 の下側中央には図 3 のメイン制御基板 6 3 に搭載されたメイン CPU 6 1 による表示制御を受けて、遊技者にとって有利な左・中・右ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作態様を表示する A T 報知用表示器 4 9 が配設されている。この A T 報知用表示器 4 9 は、例えば 2 個の 7 セグメントディスプレイで構成され、7 セグメントの点灯位置等により左・中・右ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作態様が表示可能になっている。なお、7 セグメントディスプレイは、棒状に形成されるとともに、「8」の字状に配列された 7 つのセグメントと、小数点となる小さな丸い 1 つのセグメント D P とが組み合わされた計 8 つのセグメントを有するものであり、各セグメントは発光ダイオードにより構成されている。なお、払出表示器 4 6 は、発生したエラーに対応するエラーコードの表示にも用いられる。

【 0 0 2 5 】

クレジット表示器 4 5 の上方には、有利区間ランプ 4 7 が配設されている。有利区間は、当選役グループ「A T A (1)」（下位役番号 \$ 1 3）～「A T A (6)」（下位役番号 \$ 1 8）（図 8 参照）の当選時に有利な配当（本実施形態では最大払出枚数のメダル）が得られる押し順（正解の押し順）を報知することが許容された区間であり、有利区間ランプ 4 7 の点灯により、有利区間であることが報知される。この実施形態では、有利区間中に必ず有利区間ランプ 4 7 が点灯する訳ではなく、有利区間に移行してから、所定の点灯条件が成立したときに点灯する。ただし、一旦有利区間ランプ 4 7 が点灯した後は、当該有利区間が終了して非有利区間に移行するまでは点灯が維持される。なお、所定の点灯条件は、例えば、有利区間に移行して当選役グループ「A T A (1)」（下位役番号 \$ 1 3）～「A T A (6)」（下位役番号 \$ 1 8）の当選時に正解の押し順が最初に報知されるゲームにおいて、当該ゲームのストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作が有効になる前までの所定の契機とすることができる。なお、有利区間ランプ 4 7 を個別に設ける代わりに、例えば払出表示器 4 6 のセグメント D P を有利区間ランプとして用いてもよい。以下、当選役グループ「A T A (1)」（下位役番号 \$ 1 3）～「A T A (6)」（下位役番号 \$ 1 8）をまとめて「押し順 A T 役」という場合もある。

【 0 0 2 6 】

また、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を支持する支持枠体が、筐体 3 内の後壁に固定されている。筐体 3 内の支持枠体の下方には、メダルをメダル払出口 3 9 に排出するためのホッパーユニット 4 3（図 3 参照）が配設されている。また、メダル投入口 2 5 付近の裏面側には、メダル投入口 2 5 に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して正規のメダルのみをホッパーユニット 4 3 に導くメダルセクタ 4 8（図 3 参照）が配設されている。なお、筐体 3 内部には図示しないメダル通路が設けられており、メダルセクタ 4 8 において非正規のメダルとして排除されたメダルや、ホッパーユニット 4 3 から払い出されたメダルが、このメダル通路を通過してメダル払出口 3 9 から払い出される。具体的には、メダルセクタ 4 8 には、特に図示していないが、電磁石を用いたキャンセルコイルの駆動によるレール部の作動により、メダル投入口 2 5 から投入されたメダルをホッパ

ーユニット43内に貯留させる通路と、メダル払出口39からメダル受け41へ進ませる通路との切り換えが可能に形成されている。これにより、メダル投入口25から投入されたメダルをクレジットメダルとして貯留するか、メダル受け41へ払い出すかの切り換えをすることができる。ただし、例えばメダルの貯留枚数が最大貯留枚数になった場合やゲーム中は、キャンセルコイルの駆動によるレール部の作動が行われずにメダル投入口25に投入されたメダルがメダル払出口39に排出され、これら以外の場合は、図3のメイン制御基板63に搭載されたメインCPU61による駆動制御を受けたキャンセルコイルの駆動によってレール部が作動し、メダル投入口25に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して正規のメダルのみをホッパーユニット43に導く。

【0027】

図3に示すように、筐体3内部のメダル投入口25近傍にあるメダルセクタ48部分に投入センサ53が設けられ、投入センサ53はメダル投入口25に投入されたメダルを1枚ずつ検出する。この投入センサ53は、セクタセンサA、セクタセンサB、セクタセンサCの3つがメダルの通路に設けられて形成されており、投入されたメダルをセクタセンサC、セクタセンサA、セクタセンサBの順序及び所定の範囲の時間の間隔（タイミング）で検知するように配置されている。そして、ホッパーユニット43の出口には払出センサ54が設けられ、払出センサ54はメダル払出口39に払い出されるメダルを1枚ずつ検出する。この払出センサ54は、払出センサAと、払出センサBとの2つが所定距離を開けて配置されている。正常な状態でのメダル通過時のタイミングチャートでは、ホッパーモータ57が駆動中（オン状態）のときに、両払出センサA、Bがオン状態に移行可能になっている。さらに、払出センサBは、オフ状態からオン状態へ2回移行するように設定され、払出センサBの1回目のオン状態の際に、払出センサAがオフ状態からオン状態へ移行し、払出センサBの2回目のオン状態の際に、払出センサAがオン状態からオフ状態へ移行するような配置に設定されている。

【0028】

また、図3に示すように、操作ボックス50が設けられており、電源のオン、オフを切り換える電源スイッチ50a、キーシリンダー式の設定変更キースイッチ50b、押しボタン式の設定変更ボタン（リセットスイッチ）50cが設けられている。また、操作ボックス50は、筐体3の内部に配設されているため、前面扉5を開放しなければ、操作できないようになっている。なお、設定変更は、出玉率（総払出枚数÷総メダル投入数×100 [%]）の調整をするための設定値（設定1～設定6）を変更するための処理である。

【0029】

設定値の変更の手順は例えば次のようにして行われる。管理者は、前面扉5を開放して、電源スイッチ50aがオフの状態の設定変更キー（図示省略）をキーシリンダーに挿入して回転させることで設定変更キースイッチ50bをオンにする。この設定変更キースイッチ50bがオンの状態で、電源スイッチ50aをオンにすることで、設定値設定手段101（図4参照）による設定値の変更が可能な状態になり、設定変更処理が開始される。以下、設定値設定手段101による設定値の変更が可能な状態を、適宜「設定変更可能状態」と記載する。

【0030】

このとき、RWM65に形成された設定値記憶領域651（図4参照）に記憶されている電断前の設定値が設定値設定手段101（図4参照）により読み出されて仮設定される。この仮設定された設定値は設定値表示器56（図3参照）に表示することにより報知される。そして、管理者が設定変更ボタン50cを1回押す毎に、仮設定された設定値から1つ上位の設定値に設定値設定手段101により仮設定され（例えば、設定3から設定4に仮設定）、設定値表示器56の表示内容が更新される。但し、仮設定された設定値が6の場合に設定変更ボタン50cが押されると、設定値が1に戻って仮設定される。そして、設定変更ボタン50cの操作により設定値が所望の設定値になったときに、管理者はスタートスイッチ19を操作すると、設定値設定手段101は設定値記憶領域651に記憶されている設定値をその時の仮設定された設定値に書き換え、これにより設定値が確定す

10

20

30

40

50

る。そして、管理者は、キーシリンダーに挿入されている設定変更キーを回転させることで設定変更キースイッチ 50b をオフにする。これにより、設定変更処理が終了する（設定変更可能状態が終了する）。その後、遊技者がスロットマシン 1 で遊技を行うことが可能な遊技可能状態になる。この場合、スロットマシン 1 は、電源投入がされた場合に、設定変更可能状態を介して遊技可能状態になる。以下、当該「遊技可能状態」を、適宜「設定値設定手段 101 による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態」と記載する。なお、例えば、設定変更ボタン 50c で設定値が切り替わって設定値表示器 56 に表示され、スタートスイッチ 19 に対する操作で設定値表示器 56 に表示されている設定値に仮設定し、設定変更キースイッチ 50b がオフされると仮設定した設定値に設定するという制御を行い、その後、遊技者がスロットマシン 1 で遊技を行うことが可能な遊技可能状態になるとしてもよい。

10

【0031】

なお、管理者が、設定変更キースイッチ 50b がオフの状態、電源スイッチ 50a をオンにすると、その後、設定変更可能状態への移行を介さずに、遊技者がスロットマシン 1 で遊技を行うことが可能な遊技可能状態になる。

【0032】

また、図 3 に示すように、設定値表示器 56 が設けられており、設定値表示器 56 は例えば 1 個の 7 セグメントディスプレイで構成され、1 桁の設定値（具体的には、1 ~ 6 の 6 段階）を表示するものである。なお、7 セグメントディスプレイは、棒状に形成されるとともに、「8」の字状に配列された 7 つのセグメントと、小数点となる小さな丸い 1 つのセグメントとが組み合わされた計 8 つのセグメントを有するものであり、各セグメントは発光ダイオードにより構成されている。この設定値表示器 56 には、スロットマシン 1 の設定値が表示されるが、外部から視認できないようにすべく、筐体 3 の内部、詳しくは、前面扉 5 の背面に設けられており、設定値の設定後、その表示は消去される。

20

【0033】

また、図 3 に示すように、接触センサを利用して構成された扉センサ（扉開閉用スイッチ）58 が設けられており、扉センサ 58 は筐体 3 側に設置されているものであって、前面扉 5 が閉じているか否かを検知するためのセンサである。例えば、この扉センサ 58 は、前面扉 5 が閉塞している場合に、前面扉 5 の背面と扉センサ 58 の前面とが近接することでオン状態となり、前面扉 5 が開放するに従って前面扉 5 の背面が扉センサ 58 の前面から離間してオフ状態となる。もちろん、接触センサに限定されるものではなく、光センサや磁気センサ等により前面扉 5 の開閉を検知するようにしてもよい。

30

【0034】

また、図 3 に示すように、左・中・右リール 13L, 13M, 13R の回転位置をそれぞれ検出する左・中・右位置センサ 55L, 55M, 55R が設けられており、左・中・右位置センサ 55L, 55M, 55R は、例えば左・中・右リール 13L, 13M, 13R にそれぞれ設けられた突起部を検出するフォトインタラプタからなり、左・中・右リール 13L, 13M, 13R が回転すると、一周ごとに突起部を検出してその検出信号をメイン制御基板 63 のメイン CPU 61 に出力する。本実施形態では、例えば左・中・右位置センサ 55L, 55M, 55R が突起部を検出したときに、それぞれコマ番号 19 番の図柄が表示窓 11 の中段に位置するように構成されている。

40

【0035】

図 3 に示すホッパーモータ 57 はホッパーユニット 43 に配設され、その駆動によりメダルをメダル払出口 39 に向けて払い出すものである。また、オーバーフローセンサ 57a は、ホッパーユニット 43 のメダルを貯留するメダルタンクから溢れたメダルを収納するための補助タンクの近傍に設けられ、補助タンク内のメダルが満杯になったことを検出してメイン制御基板 63 のメイン CPU 61 へ信号を出力するものである。

【0036】

また、筐体 3 内部には、外部集中端子板 59 が設けられている。外部集中端子板 59 は、遊技データをスロットマシン 1 の外部に出力させるものであり、メイン制御基板 63 の

50

メインCPU61と配線される接続端子(コネクタ)や、外部機器(図示省略)と配線される接続端子(コネクタ)が設けられた端子板である。また、外部集中端子板59は、図示しないが、遊技島設備(例えばデータ表示器)やホールコンピュータに接続されている。

【0037】

また、図3に示すように、遊技の進行に関する制御を行うメインCPU61が実装されたメイン制御基板63と、メイン制御基板63から送信された情報に基づき遊技の進行に合わせた演出の制御を行うサブCPU71が実装されたサブ制御基板73とが別々に設けられており、メイン制御基板63に実装されたメインCPU61からサブ制御基板73に実装されたサブCPU71に対して各種のデータが一方向で送信される。なお、メイン制御基板63は、外部から不正にアクセスすることができないように、基板ケース内に収納された上、該基板ケースが痕跡を残さずに開放することができないように厳重に封印されている。また、基板ケースには、不正に開放されたことを確実に視認することができるように、種々の対策が講じられている。

10

【0038】

そして、メイン制御基板63のRWM(リードライトメモリ)65は、メインCPU61内部の記憶容量であり、スロットマシン1の遊技状態などの遊技に関するデータを一時的に記憶するものであり、電断中はバックアップ用電源(例えば、キャパシタや小型のボタン電池など)から電源供給を受けることにより電断中も記憶内容が消去されずに記憶し続けることが可能に構成されている。また、メイン制御基板63のROM67は、メインCPU61内部の記憶容量であり、予め設定されたデータを含む遊技機用プログラム(スロットマシン1用のプログラム)を記憶する。

20

【0039】

電源スイッチ50aがオフの状態を設定変更キースイッチ50bをオンにし、設定変更キースイッチ50bがオンの状態で電源スイッチ50aをオンにし、これにより設定値設定手段101(図4参照)による設定値の変更が可能な状態(設定変更可能状態)になり、その後、RWM65の記憶内容は、設定値記憶領域651に記憶されている設定値を除いて、初期化される。なお、この初期化は、例えば、設定変更可能状態になった後、又は、設定変更可能状態になってスタートスイッチ19が操作されることにより設定値設定手段101により設定値が設定された後、又は、設定変更キースイッチ50bがオフにされた後に行われる。

30

【0040】

また、図3に示すように、メイン制御基板63には、4個の表示部品により構成される比率表示器(役比モニター)69が設けられている。この比率表示器69は、筐体3の内部であって左・中・右リール13L, 13M, 13Rの上部位置に設置された基板ケース内のメイン制御基板63に搭載されて、前面扉5を開放したときに、外部から視認可能な位置に配置されている。そして、比率表示器69は、表示部品である4個の7セグメントディスプレイから成り、7セグメントディスプレイは、棒状に形成されるとともに、「8」の字状に配列された7つのセグメントと、小数点となる小さな丸い1つのセグメントとが組み合わされた計8つのセグメントを有するものであり、各セグメントは発光ダイオードにより構成されている。発光ダイオードの点灯、消灯を制御するためにメインCPU61によるスイッチ制御が行われ、発光ダイオードのアノードおよびカソードの少なくとも一方にはスイッチ経路でVDD、GNDが供給される。なお、比率表示器69には、例えば、所定期間における、役物払出枚数の、総払出枚数に対する百分率や、連続役物払出枚数の、総払出枚数に対する百分率が表示される。AT遊技が搭載された遊技機においては、AT役(押し順役)による払出枚数の、総払出枚数に対する百分率が表示されるようにしてもよい。なお、比率表示器69の表示項目の表示データの算出に関わる処理や表示データの表示に関わる処理等の詳細については本件明細書では省略する。

40

【0041】

また、図3に戻って、上記したメイン制御基板63のメインCPU61は、タイマ割込などの割込機能を有し、ROM67に記憶された遊技機用プログラムを実行することによ

50

り、遊技の進行に関する処理を行う。そして、メインCPU 61は、後述する役抽選手段103による抽選処理における役抽選結果に関するデータ、遊技者により操作される左・中・右ストップスイッチ21L、21M、21R、スタートスイッチ19等の操作に関するデータなどの種々のデータをコマンド形式でサブ制御基板73（サブCPU 71）に送信する。

【0042】

サブ制御基板73は、各種データを一時的に記憶するRWM部と、演出用の各種プログラムなどを記憶するROM部とを有するメモリ75を備えており、RWM部は電断中にはバックアップ用電源（例えば、キャパシタや小型のボタン電池など）から電源供給を受けることにより電断中も記憶内容が消去されずに記憶し続けることが可能に構成されている。さらに、サブ制御基板73のサブCPU 71はタイマ割込などの割込機能を有し、サブCPU 71は、メインCPU 61から送信されるスロットマシン1に関する各種のデータ（後述する役抽選手段103による抽選処理における役抽選結果、左・中・右ストップスイッチ21L、21M、21R、スタートスイッチ19等の操作器具が操作されたか、などに関するデータ）に基づいてメモリ75に格納されたプログラムを実行することにより、遊技者に対して供すべき遊技に関連する演出の内容を決定する。また、サブ制御基板73のサブCPU 71は、決定された演出の内容に基づいて、サブ制御基板73が有するI/Oポートを介して、液晶表示器27、スピーカ31L、31R、上部ランプ部33、下部ランプ部37L、37Rなどの演出機器の制御を行う。

【0043】

電源スイッチ50aがオフの状態を設定変更キースイッチ50bをオンにし、設定変更キースイッチ50bがオンの状態で電源スイッチ50aをオンにし、これにより設定値設定手段101（図4参照）による設定値の変更が可能な状態（設定変更可能状態）になり、その後、メモリ75のRWM部の記憶内容は初期化される。なお、この初期化は、設定変更可能状態になった後、又は、設定変更可能状態になってスタートスイッチ19が操作されることにより設定値設定手段101により設定値が設定された後、又は、設定変更キースイッチ50bがオフにされた後に行われる。

【0044】

（メイン制御基板）

次に、メイン制御基板63について、図4～図11を参照して詳細に説明する。

【0045】

図4に示すように、メイン制御基板63に実装されたメインCPU 61は、ROM 67に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアが制御されることにより実現される種々の機能を備えている。なお、図4のメイン制御基板63内の各手段がメインCPU 61により実現される種々の機能である。

【0046】

（役）

この実施形態では、図7に示すように、ボーナス役として、「RBB」が予め設定されている。また、図7に示すように、再遊技役として、「NRP1」～「NRP18」、「SRP1」～「SRP33」、「VRP1」～「VRP11」、「WRP1」～「WRP3」、「QRP1」～「QRP8」が予め設定されている。また、図7に示すように、小役として、「BE1」～「BE6」、「INS1」～「INS32」、「ONE1」～「ONE65」、「FNE1」～「FNE16」、「WM1」～「WM5」が予め設定されている。

【0047】

なお、この実施の形態において、左リール13Lの上段の停止図柄、中リール13Mの下段の停止図柄、右リール13Rの上段の停止図柄の図柄組合せが役（ボーナス役、再遊技役、小役）に予め設定された図柄組合せになることを入賞と記載する。

【0048】

（ボーナス役）

ボーナス役「RBB」は、入賞態様として、図7に示すように、左リール13Lの上段に図柄「W7（白7）」、中リール13Mの下段に図柄「BAR（バー）」、右リール13Rの上段に図柄「B7（黒7）」が停止する図柄組合せが設定されている。この実施形態では、ボーナス役「RBB」は遊技状態の移行にかかる役として設定されており、メダルの払出枚数が0枚となっている。

【0049】

（再遊技役）

再遊技役「NRP1」～「NRP18」、「SRP1」～「SRP33」、「VRP1」～「VRP11」、「WRP1」～「WRP3」、「QRP1」～「QRP8」それぞれは、入賞態様としての左リール13Lの上段の停止図柄、中リール13Mの下段の停止図柄、右リール13Rの上段の停止図柄の組合せは下記の図柄組合せに設定されている。

10

【0050】

再遊技役「NRP1」～「NRP12」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄（「P7（紫7）」、「BAR（バー）」、「WM2（スイカ2）」）、中リール13Mの下段の停止図柄（「INS（インシ）」）、右リール13Rの上段の停止図柄（「W7（白7）」、「B7（黒7）」、「BAR（バー）」、「BL（ブランク）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「NRP13」～「NRP14」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄（「WM1（スイカ1）」）、中リール13Mの下段の停止図柄（「RP（リプレイ）」）、右リール13Rの上段の停止図柄（「P7（紫7）」、「INS（インシ）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「NRP15」～「NRP18」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄（「W7（白7）」、「B7（黒7）」、「WM1（スイカ1）」、「BL（ブランク）」）、中リール13Mの下段の停止図柄（「INS（インシ）」）、右リール13Rの上段の停止図柄（「RP（リプレイ）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。

20

【0051】

再遊技役「SRP1」～「SRP2」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄（「BE（ベル）」）、中リール13Mの下段の停止図柄（「W7（白7）」、「WM1（スイカ1）」）、右リール13Rの上段の停止図柄（「RP（リプレイ）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「SRP3」～「SRP4」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄（「INS（インシ）」）、中リール13Mの下段の停止図柄（「W7（白7）」、「WM1（スイカ1）」）、右リール13Rの上段の停止図柄（「WM1（スイカ1）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「SRP5」～「SRP12」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄（「BE（ベル）」、「INS（インシ）」）、中リール13Mの下段の停止図柄（「BE（ベル）」）、右リール13Rの上段の停止図柄（「W7（白7）」、「B7（黒7）」、「BAR（バー）」、「BL（ブランク）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「SRP13」～「SRP14」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄（「P7（紫7）」、「WM2（スイカ2）」）、中リール13Mの下段の停止図柄（「INS（インシ）」）、右リール13Rの上段の停止図柄（「BE（ベル）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「SRP15」は、左リール13Lの上段の停止図柄（「RP（リプレイ）」）、中リール13Mの下段の停止図柄（「INS（インシ）」）、右リール13Rの上段の停止図柄（「WM1（スイカ1）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「SRP16」～「SRP21」、「SRP24」～「SRP25」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄（「W7（白7）」、「B7（黒7）」、「WM1（スイカ1）」、「BL（ブランク）」）、中リール13Mの下段の停止図柄（「INS（インシ）」）、右リール13Rの上段の停止図柄（「P7（紫7）」、「INS（インシ）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「SRP22」～「SRP23」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄（「BE（ベル）」）、中リール

30

40

50

ル 1 3 M の下段の停止図柄 (「W 7 (白 7)」、「WM 1 (スイカ 1)」、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「WM 1 (スイカ 1)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「SRP 2 6」は、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「W 7 (白 7)」、「B 7 (黒 7)」、「WM 1 (スイカ 1)」、「BL (ブランク)」)、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「INS (インシ)」、「BE (ベル)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「SRP 2 7」～「SRP 3 0」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「B 7 (黒 7)」、「BL (ブランク)」)、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「W 7 (白 7)」、「WM 1 (スイカ 1)」、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「RP (リプレイ)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「SRP 3 1」～「SRP 3 3」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「P 7 (紫 7)」、「BAR (バー)」、「WM 2 (スイカ 2)」、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「BE (ベル)」)、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「RP (リプレイ)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。

10

【0052】

再遊技役「VRP 1」～「VRP 6」、「VRP 10」～「VRP 11」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「W 7 (白 7)」、「B 7 (黒 7)」、「WM 1 (スイカ 1)」、「BL (ブランク)」)、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「W 7 (白 7)」、「WM 1 (スイカ 1)」、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「BE (ベル)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「VRP 7」は、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「BE (ベル)」)、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「W 7 (白 7)」、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「INS (インシ)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「VRP 8」～「VRP 9」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「BE (ベル)」)、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「WM 1 (スイカ 1)」、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「P 7 (紫 7)」、「INS (インシ)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。

20

【0053】

再遊技役「WRP 1」は、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「BE (ベル)」)、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「BE (ベル)」)、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「P 7 (紫 7)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。また、再遊技役「WRP 2」～「WRP 3」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「INS (インシ)」)、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「W 7 (白 7)」、「WM 1 (スイカ 1)」)、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「BE (ベル)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。

30

【0054】

再遊技役「QRP 1」～「QRP 8」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「W 7 (白 7)」、「B 7 (黒 7)」、「WM 1 (スイカ 1)」、「BL (ブランク)」)、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「W 7 (白 7)」、「WM 1 (スイカ 1)」)、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「INS (インシ)」) を組み合わせてできる図柄組合せから設定される。

【0055】

この実施形態では、再遊技役は新たにメダルを投入することなく次遊技を行うことができる役として設定されており、メダルの払出枚数が 0 枚となっている。

40

【0056】

なお、再遊技役に設定される図柄組合せの上記の説明では、「再遊技役「RP 1」～「NRP 8」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄 (「L 1」、「L 2)」、中リール 1 3 M の下段の停止図柄 (「M 1」、「M 2)」、右リール 1 3 R の上段の停止図柄 (「R 1」、「R 2)」を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。」は、「再遊技役「RP 1」の停止図柄の組合せは (「L 1」、「M 1」、「R 1)」、再遊技役「RP 2」の停止図柄の組合せは (「L 1」、「M 1」、「R 2)」、再遊技役「RP 3」の停止図柄の組合せは (「L 1」、「M 2」、「R 1)」、再遊技役「RP 4」の停止図柄

50

の組合せは(「L1」、「M2」、「R2」)、再遊技役「RP5」の停止図柄の組合せは(「L2」、「M1」、「R1」)、再遊技役「RP6」の停止図柄の組合せは(「L2」、「M1」、「R2」)、再遊技役「RP7」の停止図柄の組合せは(「L2」、「M2」、「R1」)、再遊技役「RP8」の停止図柄の組合せは(「L2」、「M2」、「R2」)である。」との規則に従うものである。小役に設定される図柄組合せの下記の説明においても当該規則を適用するものとする。

【0057】

(小役)

小役「BE1」～「BE6」、「INS1」～「INS33」、「ONE1」～「ONE65」、「FNE1」～「FNE16」、「WM1」～「WM5」それぞれは、入賞態様としての左リール13Lの上段の停止図柄、中リール13Mの下段の停止図柄、右リール13Rの上段の停止図柄の組合せは下記の図柄組合せに設定されている。

10

【0058】

小役「BE1」は、左リール13Lの上段の停止図柄(「INS(インシ)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「WM1(スイカ1)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「BE2」は、左リール13Lの上段の停止図柄(「BE(ベル)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「INS(インシ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「BE(ベル)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「BE3」は、左リール13Lの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「BE(ベル)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「BE4」は、左リール13Lの上段の停止図柄(「BE(ベル)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「BE5」は、左リール13Lの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「BE(ベル)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「BE6」は、左リール13Lの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。

20

30

【0059】

ここで、小役「BE1」～「BE6」は、いずれも入賞時に7枚のメダルの払い出しが得られる役である。

【0060】

小役「INS1」～「INS4」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「P7(紫7)」、「B7(黒7)」、「BAR(バー)」、「BL(ブランク)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「BE(ベル)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「INS5」～「INS8」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「INS(インシ)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「W7(白7)」、「WM1(スイカ1)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「P7(紫7)」、「INS(インシ)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「INS9」～「INS32」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「P7(紫7)」、「BAR(バー)」、「WM2(スイカ2)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「P7(紫7)」、「B7(黒7)」、「BAR(バー)」、「BL(ブランク)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「P7(紫7)」、「INS(インシ)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。

40

【0061】

ここで、小役「INS1」～「INS32」は、いずれも入賞時に1枚のメダルの払い

50

出しが得られる役である。

【 0 0 6 2 】

小役「ONE 1」は、左リール13Lの上段の停止図柄(「BE(ベル)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「WM1(スイカ1)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「ONE 2」～「ONE 5」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「BE(ベル)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「P7(紫7)」、「B7(黒7)」、「BAR(バー)」、「BL(ブランク)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「WM1(スイカ1)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「ONE 6」～「ONE 9」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「BE(ベル)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「W7(白7)」、「B7(黒7)」、「BAR(バー)」、「BL(ブランク)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「ONE 10」～「ONE 13」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「P7(紫7)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「BE(ベル)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「W7(白7)」、「B7(黒7)」、「BAR(バー)」、「BL(ブランク)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「ONE 14」、「ONE 26」、「ONE 15」、「ONE 27」、「ONE 16」、「ONE 28」、「ONE 17」、「ONE 29」、「ONE 18」、「ONE 30」、「ONE 19」、「ONE 31」、「ONE 20」、「ONE 32」、「ONE 21」、「ONE 33」、「ONE 22」、「ONE 34」、「ONE 23」、「ONE 35」、「ONE 24」、「ONE 36」、「ONE 25」、「ONE 37」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「P7(紫7)」、「BAR(バー)」、「WM2(スイカ2)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「P7(紫7)」、「B7(黒7)」、「BAR(バー)」、「BL(ブランク)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」、「BE(ベル)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「ONE 38」～「ONE 41」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「BE(ベル)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「INS(インシ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「W7(白7)」、「B7(黒7)」、「BAR(バー)」、「BL(ブランク)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「ONE 42」～「ONE 44」、「ONE 45」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「W7(白7)」、「B7(黒7)」、「WM1(スイカ1)」、「BL(ブランク)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「ONE 45」～「ONE 46」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「INS(インシ)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「P7(紫7)」、「INS(インシ)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「ONE 47」～「ONE 48」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「INS(インシ)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「W7(白7)」、「WM1(スイカ1)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「RP(リプレイ)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「ONE 49」～「ONE 60」、「ONE 62」～「ONE 65」それぞれは、左リール13Lの上段の停止図柄(「W7(白7)」、「B7(黒7)」、「WM1(スイカ1)」、「BL(ブランク)」)、中リール13Mの下段の停止図柄(「INS(インシ)」)、右リール13Rの上段の停止図柄(「W7(白7)」、「B7(黒7)」、「BAR(バー)」、「BL(ブランク)」)を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。

【 0 0 6 3 】

ここで、小役「ONE 1」～「ONE 65」は、いずれも入賞時に1枚のメダルの払い出しが得られる役である。

10

20

30

40

50

【 0 0 6 4 】

小役「FNE 1」～「FNE 2」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄（「R P（リプレイ）」）、中リール 1 3 M の下段の停止図柄（「W 7（白 7）」、「WM 1（スイカ 1）」）、右リール 1 3 R の上段の停止図柄（「INS（インシ）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「FNE 3」、「FNE 7」、「FNE 4」、「FNE 8」、「FNE 5」、「FNE 9」、「FNE 6」、「FNE 10」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄（「INS（インシ）」）、中リール 1 3 M の下段の停止図柄（「P 7（紫 7）」、「B 7（黒 7）」、「WM 1（スイカ 1）」、「BL（ブランク）」）、右リール 1 3 R の上段の停止図柄（「INS（インシ）」、「P 7（紫 7）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「FNE 11」～「FNE 16」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄（「P 7（紫 7）」、「BAR（バー）」、「WM 2（スイカ 2）」）、中リール 1 3 M の下段の停止図柄（「INS（インシ）」）、右リール 1 3 R の上段の停止図柄（「P 7（紫 7）」、「INS（インシ）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。

10

【 0 0 6 5 】

ここで、小役「FNE 1」～「FNE 16」は、いずれも入賞時に 1 枚のメダルの払い出しが得られる役である。

【 0 0 6 6 】

小役「WM 1」～「WM 2」、「WM 5」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄（「P 7（紫 7）」、「BE（ベル）」、「BL（ブランク）」）、中リール 1 3 M の下段の停止図柄（「BE（ベル）」）、右リール 1 3 R の上段の停止図柄（「R P（リプレイ）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。また、小役「WM 3」～「WM 4」それぞれは、左リール 1 3 L の上段の停止図柄（「BE（ベル）」、「INS（インシ）」）、中リール 1 3 M の下段の停止図柄（「BE（ベル）」）、右リール 1 3 R の上段の停止図柄（「WM 1（スイカ 1）」）を組み合わせることができる図柄組合せから設定される。

20

【 0 0 6 7 】

ここで、「WM 1」～「WM 5」は、いずれも入賞時に 10 枚のメダルの払い出しが得られる役である。

【 0 0 6 8 】

（当選役グループ）

この実施形態では、図 8 に示すように、上位役番号 \$ 0 0 ～ \$ 0 1 の上位役（当選役グループ「HZ」、「RBB」）が設定されているとともに、下位役番号 \$ 0 0 ～ \$ 1 8 の下位役（当選役グループ「HZ」、「RP（1）」～「RP（4）」、「ZRP」、「SRP（1）」～「SRP（2）」、「ALL（1）」～「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「WM」、「BE」、「INSA」、「INS（1）」～「INS（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」）が設定されている。なお、記載を簡潔にするため、本実施形態では、上位役番号 \$ 0 0 が付与されている「HZ（ハズレ）」も当選役グループの一つとして記載して扱い、下位役番号 \$ 0 0 が付与されている「HZ（ハズレ）」も当選役グループの一つとして記載して扱う。

30

40

【 0 0 6 9 】

上位役番号 \$ 0 0 ～ \$ 0 1 の上位役（当選役グループ「HZ」、「RBB」）の構成役、下位役番号 \$ 0 0 ～ \$ 1 8 の下位役（当選役グループ「HZ」、「RP（1）」～「RP（4）」、「ZRP」、「SRP（1）」～「SRP（2）」、「ALL（1）」～「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「WM」、「BE」、「INSA」、「INS（1）」～「INS（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」）の構成役として、図 8 の構成役の欄に示す役が設定されている。

【 0 0 7 0 】

（ 1 ）遊技制御手段 1 0 0

図 4 の遊技制御手段 1 0 0 は、予め設定された複数の遊技状態のうちのいずれかの遊技

50

状態においてスロットマシン 1 の遊技を制御するものであり、操作態様判定手段 1 0 0 a および遊技状態制御手段 1 0 0 b を備えている。具体的には、遊技制御手段 1 0 0 は、通常遊技状態（第 1 通常 R T (R T 0)、第 1 ボーナス内部中 (R T 0 _ R B B F)、第 2 通常 R T (R T 1)、第 2 ボーナス内部中 (R T 1 _ R B B F)) において一般的な遊技を実行し、ボーナス役「R B B」の入賞により移行するボーナス遊技状態 (R B B) においてボーナス遊技を実行する。

【 0 0 7 1 】

a) 操作態様判定手段 1 0 0 a

図 4 の操作態様判定手段 1 0 0 a は、スロットマシン 1 に対する遊技者の操作の有無や長押し等の態様を判定し、具体的には、ベットスイッチ 1 5、最大ベットスイッチ 1 7、スタートスイッチ 1 9、左・中・右ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R などの各種スイッチに対する遊技者による操作の態様や、メダル投入口 2 5 への遊技者によるメダルの投入操作の態様など、遊技者によるスロットマシン 1 に対する種々の操作の態様を判定する。

【 0 0 7 2 】

b) 遊技状態制御手段 1 0 0 b

遊技状態制御手段 1 0 0 b は、役抽選手段 1 0 3 による役抽選処理の結果、図柄判定手段 1 0 6 による有効ライン（入賞ライン）上の図柄組合せの判定結果に基づいて、スロットマシン 1 の遊技状態を、予め設定された複数の遊技状態の中から一の遊技状態に制御するものである。

【 0 0 7 3 】

以下、図 5 を参照して遊技状態の移行について説明する。

【 0 0 7 4 】

ボーナス役「R B B」の当選を持ち越していない第 1 通常 R T (R T 0) は、例えば、設定値設定手段 1 0 1 による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として遊技状態制御手段 1 0 0 b により設定制御されたり、ボーナス遊技状態 (R B B) において所定の R B B 終了条件を満たした場合に遊技状態制御手段 1 0 0 b により設定制御されたりする遊技状態である。

【 0 0 7 5 】

第 1 通常 R T (R T 0) では、上位役に関しては、図 9 に示すように、上位役番号 \$ 0 0、\$ 0 1 の上位役（当選役グループ「H Z」、「R B B」）に対して当選となる抽選値が割り振られている。また、下位役に関しては、図 9 に示すように、上位役番号 \$ 0 0 の上位役（当選役グループ「H Z」）に割り振られた抽選値の範囲では下位役番号 \$ 0 0、\$ 0 8、\$ 0 B、\$ 0 C の下位役（当選役グループ「H Z」、「A L L (1)」、「O N E (2)」、「O N E (3)」）以外の下位役番号の下位役（当選役グループ）に対して当選となる抽選値が割り振られており、上位役番号 \$ 0 1 の上位役（当選役グループ「R B B」）に割り振られた抽選値の範囲では下位役番号 \$ 0 B、\$ 0 C の下位役（当選役グループ「O N E (2)」、「O N E (3)」）に対して当選となる抽選値が割り振られている。

【 0 0 7 6 】

第 1 通常 R T (R T 0) では、上位役に関して当選役グループ「R B B」に当選した場合、下位役では必ず当選役グループ「O N E (2)」、「O N E (3)」のいずれかに当選した状態となる。後述するリール回転制御手段 1 0 5 は、上位役よりも下位役を優先して入賞するように左・中・右リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R の停止制御を行うようになっており、本実施形態では、下位役に関して当選役グループ「O N E (2)」に当選した場合は当選役グループ「O N E (2)」の構成役のいずれかに必ず入賞し、下位役で当選役グループ「O N E (3)」に当選した場合は当選役グループ「O N E (3)」の構成役のいずれかに入賞するか、当該構成役にもボーナス役「R B B」にも入賞しないように、左・中・右リール 1 3 L、1 3 M、1 3 R の停止制御を行う。

【 0 0 7 7 】

第1通常RT(RT0)において、当選役グループ「RBB」に当選した場合、当該ゲームで当選役グループ「RBB」を構成するボーナス役「RBB」に入賞することがなく、遊技状態制御手段100bは、次遊技以降でボーナス役「RRB」が入賞するまで、ボーナス役「RBB」の当選を持ち越した状態とし、図5に示すように、遊技状態を第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)に設定し、遊技状態が第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)に移行する。そして、当選役グループ「RBB」に当選したが、ボーナス役「RBB」に入賞しなかった遊技の次遊技から第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)での遊技が行われる。

【0078】

第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)における再遊技役の当選確率は、本実施形態では、第1通常RT(RT0)での再遊技役の当選確率と同じである。第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)では、上位役に関しては、ボーナス役「RBB」の当選を持ち越した状態であり、図9の上位役は「HZ」を「RBB」と読み換えて図9を用いる。また、下位役に関しては、図9に示すように、上位役で「HZ」を「RBB」と読み換える部分の抽選値の範囲では下位役番号\$00、\$08、\$0B、\$0Cの下位役(当選役グループ「HZ」、「ALL(1)」、「ONE(2)」、「ONE(3)」)以外の下位役番号の下位役(当選役グループ)に対して当選となる抽選値が割り振られており、上位役で上位役番号\$01の上位役(当選役グループ「RBB」)に割り振られた抽選値の範囲では下位役番号\$0B、\$0Cの下位役(当選役グループ「ONE(2)」、「ONE(3)」)に対して当選となる抽選値が割り振られている。この実施形態では、リール回転制御手段105による左・中・右リール13L、13M、13Rの停止制御により、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)に当選を持ち越しているボーナス役「RBB」が入賞することはない。なお、この実施形態では、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)は、下位役に関して役抽選対象となっている下位役(当選役グループ)の種類およびそれらの当選確率が第1通常RT(RT0)と同じとなっている。

【0079】

第1通常RT(RT0)において、表示窓11の中段ラインの停止図柄の図柄組合せ(左リール13Lの中段の停止図柄、中リール13Mの中段の停止図柄、右リール13Rの中段の停止図柄の図柄組合せ)が、図柄「RP(リプレイ)」、図柄「RP(リプレイ)」、図柄「RP(リプレイ)」の図柄組合せ(本実施形態では、再遊技役「NRP1」~「NRP12」の入賞時の中段ラインの図柄組合せ)以外の図柄組合せ(以下、適宜、「RT1移行出目」と記載する。：本発明の「所定の図柄組合せ」に相当)である場合、遊技状態制御手段100bは、図5に示すように、遊技状態をボーナス役「RBB」の当選を持ち越していない第2通常RT(RT1)(本発明の「第2状態且つ特定役非持ち越し状態」に相当)に設定し、遊技状態が第2通常RT(RT1)に移行する。そして、表示窓11の中段ラインの停止図柄の図柄組合せがRT1移行出目となった遊技の次遊技から第2通常RT(RT1)での遊技が行われる。なお、RT1移行出目は、適宜、設定変更可能である。なお、実際の図柄組合せの判定は、入賞ラインで行うが、ここでは、便宜上、中段ラインにて説明を行っている。RT1移行出目に関する他の説明でも同様である。

【0080】

本実施形態では、第1通常RT(RT0)で上位役に関して当選役グループ「RBB」に当選しなかった、つまり、上位役に関して当選役グループ「HZ」に当選した場合、下位役に関して当選役グループ「SRP(1)」、「SRP(2)」、「ONE(1)」、「WM」、「BE」、「INSA」、「INS(1)」~「INS(3)」、「ATA(1)」~「ATA(6)」に当選したときには必ずRT1移行出目が出現するようになっている。

【0081】

ここで、本実施形態では、第1通常RT(RT0)である各遊技では、上位役に関して当選役グループ「RBB」に当選する確率は約1/5に設定されている。また、上位役に関して当選役グループ「HZ」に当選し、下位役に関して「SRP(1)」、「SRP(

10

20

30

40

50

2)」、「ONE(1)」、「WM」、「BE」、「INSA」、「INS(1)」~「INS(3)」、「ATA(1)」~「ATA(6)」に当選する確率(上位役に関して当選役グループ「RBB」に当選しておらず、RT1移行出目が出現する確率)は、約1/5より大きい値(例えば約1/1.5)になるように設定されている。このように、本実施形態では、第1通常RT(RT0)において、当選役グループ「RBB」に当選しておらず、表示窓11の中段ラインの停止図柄の図柄組合せがRT1移行出目となる確率は、上位役の当選役グループ「RBB」に当選する確率よりも高くなるように設定されている。このため、第1通常RT(RT0)からは、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)よりも第2通常RT(RT1)に移行する可能性が高くなっている。

【0082】

第2通常RT(RT1)では、上位役に関しては、図9に示すように、上位役番号\$00、\$01の上位役(当選役グループ「HZ」、「RBB」)に対して当選となる抽選値が割り振られている。また、下位役に関しては、図9に示すように、上位役番号\$00の上位役(当選役グループ「HZ」)に割り振られた抽選値の範囲では下位役番号\$05、\$08、\$0B、\$0Cの下位役(当選役グループ「ZRP」、「ALL(1)」、「ONE(2)」、「ONE(3)」)以外の下位役番号の下位役(当選役グループ)に対して当選となる抽選値が割り振られており、上位役番号\$01の上位役(当選役グループ「RBB」)に割り振られた抽選値の範囲では下位役番号\$0B、\$0Cの下位役(当選役グループ「ONE(2)」、「ONE(3)」)に対して当選となる抽選値が割り振られている。なお、この実施形態では、第2通常RT(RT1)は、第1通常RT(RT0)に比べ、再遊技役の当選確率が低くなっている。

【0083】

第2通常RT(RT1)では、上位役に関して当選役グループ「RBB」に当選した場合、下位役では必ず当選役グループ「ONE(2)」、「ONE(3)」のいずれかに当選した状態となる。後述するリール回転制御手段105は、上位役よりも下位役を優先して入賞するように左・中・右リール13L、13M、13Rの停止制御を行うようになっており、本実施形態では、下位役に関して当選役グループ「ONE(2)」に当選した場合は当選役グループ「ONE(2)」の構成役のいずれかに必ず入賞し、下位役で当選役グループ「ONE(3)」に当選した場合は当選役グループ「ONE(3)」の構成役のいずれかに入賞するか、当該構成役にもボーナス役「RBB」にも入賞しないように、左・中・右リール13L、13M、13Rの停止制御を行う。

【0084】

第2通常RT(RT1)において、当選役グループ「RBB」に当選した場合、当該ゲームで当選役グループ「RBB」を構成するボーナス役「RBB」に入賞することがなく、遊技状態制御手段100bは、次遊技以降でボーナス役「RBB」が入賞するまで、ボーナス役「RBB」の当選を持ち越した状態とし、図5に示すように、遊技状態を第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)に設定し、遊技状態が第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)に移行する。そして、当選役グループ「RBB」に当選したが、ボーナス役「RBB」に入賞しなかった遊技の次遊技から第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)での遊技が行われる。

【0085】

また、第2通常RT(RT1)において、第1通常RT移行条件が成立した場合、遊技状態制御手段100bは、図5に示すように、遊技状態を第1通常RT(RT0)に設定し、遊技状態が第1通常RT(RT0)に移行する。そして、第1通常RT移行条件が成立した遊技の次遊技から第1通常RT(RT0)での遊技が行われる。本実施形態では、第1通常RT移行条件は、第2通常RT(RT1)への移行から100ゲーム消化することである。なお、第1通常RT移行条件は、適宜、設定変更可能である。

【0086】

本実施形態では、第2通常RT(RT1)において、当選役グループ「RBB」に当選する確率の逆数は、第1通常RT移行条件である第2通常RT(RT1)への移行からの

10

20

30

40

50

消化ゲーム数よりも小さくなるように設定されている。このため、第2通常RT(RT1)からは、第1通常RT(RT0)よりも第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)に移行する可能性が高くなっている。

【0087】

第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)における再遊技役の当選確率は、本実施形態では、第2通常RT(RT1)での再遊技役の当選確率と同じである。第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)では、上位役に関しては、ボーナス役「RBB」の当選を持ち越した状態であり、図9の上位役は「HZ」を「RBB」と読み換えて図9を用いる。また、下位役に関しては、図9に示すように、上位役で「HZ」を「RBB」と読み換える部分の抽選値の範囲では下位役番号\$05、\$08、\$0B、\$0Cの下位役(当選役グループ「ZRP」、「ALL(1)」、「ONE(2)」、「ONE(3)」)以外の下位役番号の下位役(当選役グループ)に対して当選となる抽選値が割り振られており、上位役で上位役番号\$01の上位役(当選役グループ「RBB」)に割り振られた抽選値の範囲では下位役番号\$0B、\$0Cの下位役(当選役グループ「ONE(2)」、「ONE(3)」)に対して当選となる抽選値が割り振られている。この実施形態では、リール回転制御手段105による左・中・右リール13L、13M、13Rの停止制御により、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)に当選を持ち越しているボーナス役「RBB」が入賞することがある。なお、この実施形態では、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)は、下位役に関して役抽選対象となっている下位役(当選役グループ)の種類およびそれらの当選確率が第2通常RT(RT1)と同じとなっている。

【0088】

第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)において、第1ボーナス内部中移行条件が成立した場合、遊技状態制御手段100bは、図5に示すように、遊技状態を第1ボーナス内部中(RT0__RTTF)に設定し、遊技状態が第1ボーナス内部中(RT0__RTTF)に移行する。そして、第1ボーナス内部中移行条件が成立した遊技の次遊技から第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)での遊技が行われる。本実施形態では、第1ボーナス内部中移行条件は、第2通常RT(RT1)への移行から、第2通常RT(RT1)と第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)とをあわせて100ゲーム消化することである。なお、第1ボーナス内部中移行条件は、適宜、設定変更可能である。

【0089】

また、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)において、持ち越しているボーナス役「RBB」に入賞した場合、遊技状態制御手段100bは、遊技状態をボーナス遊技状態(RBB)に設定し、遊技状態がボーナス遊技状態(RBB)に移行する。そして、持ち越しているボーナス役「RBB」に入賞した遊技の次遊技からボーナス遊技状態(RBB)での遊技が行われる。

【0090】

ボーナス遊技状態(RBB)では、再遊技役の当選確率が0である。ボーナス遊技状態(RBB)では、上位役に関しては、図9に示すように、上位役番号\$00の上位役(当選役グループ「HZ」)に対して当選となる抽選値が割り振られている。また、下位役に関しては、図9に示すように、上位役番号\$00の上位役(当選役グループ「HZ」)に割り振られた抽選値の範囲で下位役番号\$00、\$08~\$09、\$0Dの下位役(当選役グループ「HZ」、「ALL(1)」、「ALL(2)」、「WM」)に対して当選となる抽選値が割り振られている。

【0091】

ボーナス遊技状態(RBB)は、所定のRBB終了条件が成立すると終了する。RBB終了条件が成立すると、遊技状態制御手段100bは、遊技状態を第1通常RT(RT0)に設定し、遊技状態が第1通常RT(RT0)に移行する。そして、所定のRBB終了条件が成立した遊技の次遊技から第1通常RT(RT0)での遊技が行われる。なお、この実施形態では、所定のRBB終了条件として、「95枚を超えるメダルの払い出し」に設定されているが、適宜変更可能である。

【 0 0 9 2 】

この実施形態では、電源スイッチ 5 0 a をオフにするなどして電断が発生し、その後、設定変更キースイッチ 5 0 b のオフ状態で電源スイッチ 5 0 a をオンにすることで電源投入され、スロットマシン 1 が設定変更可能状態（電源スイッチ 5 0 a がオフの状態で設定変更キースイッチ 5 0 b がオンにされ、設定変更キースイッチ 5 0 b がオンの状態で電源スイッチ 5 0 a がオンにされることによりスロットマシン 1 が遷移する状態）を介さずに遊技可能状態になった場合には、遊技状態は初期化されず電断前の遊技状態が維持される。

【 0 0 9 3 】

一方で、電断が発生し、その後、電源スイッチ 5 0 a がオフの状態で設定変更キースイッチ 5 0 b がオンにされ、設定変更キースイッチ 5 0 b がオンの状態で電源スイッチ 5 0 a がオンにされることによりスロットマシン 1 が遷移する設定値設定手段 1 0 1 による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として、遊技状態は初期化されて第 1 通常 R T (R T 0) に設定される。

【 0 0 9 4 】

この実施形態では、ボーナス遊技状態 (R B B) のほかに、押し順 A T 役 (下位役番号 \$ 1 3 の当選役グループ「 A T A (1) 」 ~ 下位役番号 \$ 1 8 の当選役グループ「 A T A (6) 」の当選時に有利な配当 (本実施形態では最大払出枚数のメダル) が得られる押し順 (正解の押し順) が報知される、いわゆる A T 機能が搭載されている (図 8 、 図 1 1 参照) 。なお、A T に関するゲーム性については図 6 等を参照して後に詳述する。

【 0 0 9 5 】

ここで、通常遊技の流れの一例について説明する。この実施形態では、スロットマシン 1 は、3 枚のメダルで 1 遊技 (1 ゲーム) が行われるように構成されており、ベット枚数カウンタ (図示省略) は、投入メダル数を 3 枚まで記憶する。投入センサ 5 3 、ベットスイッチ 1 5 または最大ベットスイッチ 1 7 により 3 枚のメダルが投入されると、表示窓 1 1 の入賞ライン (左リール 1 3 L : 上段、中リール 1 3 M : 下段、右リール 1 3 R : 上段 (図 2 (b) 参照)) が有効となる。そして、規定数である 3 枚のメダルの投入を条件にスタートスイッチ 1 9 が操作されると、役抽選手段 1 0 3 により予め設定された複数の当選役グループ (抽選結果) に当選したか否かの役抽選が行われる。ここで、メイン C P U 6 1 は、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の全ての回転を開始させ、表示窓 1 1 に表示される各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄を各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転角に合わせて判別することを開始する。

【 0 0 9 6 】

その後、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が加速され、左・中・右位置センサ 5 5 L , 5 5 M , 5 5 R により、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置が所定の基準位置であることが検出され、全てのリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が定速回転になると、すべてのストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作が有効となる。各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作が有効となった後、左ストップスイッチ 2 1 L が操作されると左リール 1 3 L が停止し、中ストップスイッチ 2 1 M が操作されると中リール 1 3 M が停止し、右ストップスイッチ 2 1 R が操作されると右リール 1 3 R が停止する。このように、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作により、各ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R に対応する左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が停止する。

【 0 0 9 7 】

そして、3 個すべての左・中・右ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R が操作されると、各左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転が停止する。このとき、所定の図柄が、有効となった表示窓 1 1 の入賞ライン (左リール 1 3 L : 上段、中リール 1 3 M : 下段、右リール 1 3 R : 上段 (図 2 (b) 参照)) 上の所定の位置に停止すると、入賞となる。そして、入賞態様に応じた枚数のメダルが、クレジットされるか、またはメダル払出口 3 9 から払い出される。また、メダルの払い出しに代えて、あるいはメダルの払い出しとともに、遊技者に対して所定の利益が付与されることもある。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 8 】

(2) 設定値設定手段 1 0 1

図 4 の設定値設定手段 1 0 1 は、所定の設定変更操作に基づいて、出玉率（総払出枚数 ÷ 総メダル投入数 × 1 0 0 [%] ）の調整をするための設定値（設定 1 ～ 設定 6 ）を設定するものである。

【 0 0 9 9 】

(3) テーブル選択手段 1 0 2

図 4 のテーブル選択手段 1 0 2 は、遊技制御手段 1 0 0 により制御される遊技状態の種類（第 1 通常 R T（R T 0 ）、第 1 ボーナス内部中（R T 0 __ R B B F ）、第 2 通常 R T（R T 1 ）、第 2 ボーナス内部中（R T 1 __ R B B F ）、ボーナス遊技状態（R B B ）、および、設定値設定手段 1 0 1 により設定された設定値（設定 1 から設定 6 ）に基づき、複数の抽選テーブル 6 7 1 から 1 つの抽選テーブルを選択するものである。例えば、第 1 通常 R T（R T 0 ）の遊技では、テーブル選択手段 1 0 2 は、抽選テーブルとして、入賞確率の設定値（設定 1 ～ 設定 6 ）に応じて抽選テーブル 6 7 1（第 1 通常 R T（R T 0 ））を選択する。

【 0 1 0 0 】

(4) 役抽選手段 1 0 3

図 4 の役抽選手段 1 0 3 は、乱数とテーブル選択手段 1 0 2 により選択された抽選テーブル 6 7 1 とを使用した役抽選処理により、現在の遊技での遊技状態に応じて当選となる抽選値が割り振られている上位役（当選役グループ：図 9 参照）の中から一つの上位役（当選役グループ）を選択して決定し、現在の遊技での遊技状態に応じて当選となる抽選値が割り振られている下位役（当選役グループ：図 9 参照）の中から一つの下位役（当選役グループ）を選択して決定するものである。ただし、第 1 ボーナス当選中（R T 0 __ R B B F ）、第 2 ボーナス当選中（R T 1 __ R B B F ）はボーナス役「R B B 」の当選を持ち越した状態であり、図 9 の上位役は「H Z 」を「R B B 」と読み換えて図 9 を用いる。ここで、各抽選テーブル 6 7 1 では、各上位役と当該上位役の当選となる抽選値の範囲との対応関係が定義されており、また、各下位役と当該下位役の当選となる抽選値の範囲との対応関係が定義されており、具体的には、例えば各抽選テーブル 6 7 1 には、各上位役と後述する乱数発生手段 1 0 3 a が発生させる乱数の全範囲のうちの当該上位役の当選となる抽選値の範囲とが対応付けされているデータ、各下位役と後述する乱数発生手段 1 0 3 a が発生させる乱数の全範囲のうちの当該下位役の当選となる抽選値の範囲とが対応付けされているデータが格納されている。

【 0 1 0 1 】

a) 乱数発生手段 1 0 3 a

図 4 の乱数発生手段 1 0 3 a は、抽選用の乱数を所定の乱数値範囲内で発生させるものである。また、乱数発生手段 1 0 3 a は、例えば、発振回路と、この発振回路が発生させたクロック信号をカウントするカウンタ回路とによって構成することができる（いわゆるハード乱数）。なお、乱数発生手段 1 0 3 a は、例えば、平均採中法で乱数を発生させる手段や、あるいは素数の加算によって乱数を発生させる手段によって構成することもできる。これらの手段は、例えば、メイン C P U 6 1 に所定のプログラムを実行させることによって構成することができる（いわゆるソフト乱数）。なお、ハード乱数とソフト乱数の双方を備え、それらの結果に基づき乱数をソフト的に生成するようにしてもよい。

【 0 1 0 2 】

b) 乱数抽出手段 1 0 3 b

図 4 の乱数抽出手段 1 0 3 b は、乱数発生手段 1 0 3 a が発生させた乱数値を抽出するもので、乱数発生手段 1 0 3 a が発生させた乱数値を所定の条件で抽出する。この乱数抽出手段 1 0 3 b は、スタートスイッチ 1 9 が操作されたタイミングで、現在の遊技で役抽選処理に使用される乱数値を抽出する。

【 0 1 0 3 】

なお、乱数発生手段 1 0 3 a は、カウンタ回路などによって構成されるため、乱数発生

10

20

30

40

50

手段 1 0 3 a が発生させる数値は、厳密には乱数ではない。しかしながら、スタートスイッチ 1 9 が操作されるタイミングはランダムであると考えられるため、乱数抽出手段 1 0 3 b が抽出する数値は、実質的には乱数として取り扱うことができる。

【 0 1 0 4 】

c) 抽選結果決定手段 1 0 3 c

図 4 の抽選結果決定手段 1 0 3 c は、現在の遊技で乱数抽出手段 1 0 3 b により抽出された乱数値と、現在の遊技における遊技状態とに基づいて、現在の遊技での遊技状態に応じて抽選値が割り振られている上位役（当選役グループ：図 9 参照）の中から一つの上位役（当選役グループ）を選択して決定し、現在の遊技での遊技状態に応じて抽選値が割り振られている下位役（当選役グループ：図 9 参照）の中から一つの下位役（当選役グループ）を選択して決定する。この抽選結果決定手段 1 0 3 c は、テーブル選択手段 1 0 2 により選択された現在の遊技状態に対応した抽選テーブル 6 7 1 を参照し、乱数抽出手段 1 0 3 b により抽出された乱数値が、抽選テーブル 6 7 1 により定義されている各上位役（当選役グループ）に対応した当選となる抽選値の範囲のうち、どの抽選値の範囲に属するかを判定することにより、現在の遊技で当選した上位役（当選役グループ）を決定する。また、抽選結果決定手段 1 0 3 c は、テーブル選択手段 1 0 2 により選択された現在の遊技状態に対応した抽選テーブル 6 7 1 を参照し、乱数抽出手段 1 0 3 b により抽出された乱数値が、抽選テーブル 6 7 1 により定義されている各下位役（当選役グループ）に対応した抽選値の範囲のうち、どの抽選値の範囲に属するかを判定することにより、現在の遊技で当選した下位役（当選役グループ）を決定する。ただし、第 1 ボーナス当選中（R T 0 __ R B B F）、第 2 ボーナス当選中（R T 1 __ R B B F）はボーナス役「R B B」の当選を持ち越した状態であり、図 9 の上位役は「H Z」を「R B B」と読み換えて図 9 を用いる。

【 0 1 0 5 】

この実施形態では、役抽選結果記憶領域 6 5 2 は、R W M 6 5 に 2 バイトのデータ領域として割当てられており、それぞれ 1 バイトのデータ領域が割当てられた、上位役に関する役抽選結果を記憶する上位役記憶領域と、下位役に関する役抽選結果を記憶する下位役記憶領域とを備えている。

【 0 1 0 6 】

また、各上位役（当選役グループ）には、固有の上位役番号が 1 6 進数で対応付けされており、各下位役（当選役グループ）には、下位役番号が 1 6 進数で対応付けされている（図 8 参照）。そして、上位役に関する抽選が行われた場合に、上位役番号 \$ 0 0 ~ \$ 0 1 の上位役（当選役グループ）の中から役抽選で当選した上位役（当選役グループ）に対応付けされている上位役番号が役抽選結果記憶領域 6 5 2 の上位役記憶領域に格納される。また、下位役に関する抽選が行われた場合に、下位役番号 \$ 0 0 ~ \$ 1 8 の下位役（当選役グループ）の中から役抽選で当選した下位役（当選役グループ）に対応付けされている下位役番号が役抽選結果記憶領域 6 5 2 の下位役記憶領域に格納される。

【 0 1 0 7 】

(5) リール検出手段 1 0 4

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

【 0 1 0 8 】

(6) リール回転制御手段 1 0 5

図 4 のリール回転制御手段 1 0 5 は、各リールモータ 1 4 L , 1 4 M , 1 4 R の励磁相の制御を行って各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転を個別に制御することができるよ

10

20

30

40

50

うに構成されている。リール回転制御手段105は、遊技者によるスタートスイッチ19の操作が行われると、各リールモータ14L, 14M, 14Rの励磁相の制御を行って各リール13L, 13M, 13Rの回転を開始させる。また、リール回転制御手段105は、左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rのそれぞれに対する操作に基づき、停止テーブル672を用いて左・中・右リール13L, 13M, 13Rのそれぞれに対する停止制御を行い、左・中・右リール13L, 13M, 13Rのそれぞれにより可変表示される図柄を役抽選手段103の役抽選結果に対応した表示態様で停止させる。このリール回転制御手段105は、遊技毎に、抽選結果決定手段103cにより決定された役抽選結果と、左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作態様に基づき左・中・右リール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。

10

【0109】

左・中・右リール13L, 13M, 13Rの停止位置を決定するための停止テーブル672は、役抽選手段103の役抽選結果それぞれに対応して複数のテーブルが設定されている。そして、この停止テーブル672は、左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されたときの左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転位置に応じて、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの滑りコマ数を予め定めたものであり、左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれについて、対応する左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの停止操作順序（押し順）に対応して滑りコマ数が異なるように形成されている。

【0110】

20

また、リール回転制御手段105は、役抽選手段103の役抽選結果がいずれかの役への当選であれば、この役抽選結果に基づいて選択された停止テーブル672と、左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rそれぞれが操作されたときの左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれの回転位置と、各ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの押し順とから、当選役に入賞するように左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれの滑りコマ数を決定して、左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれの停止制御を行う。他方、役抽選手段103による役抽選結果がハズレであれば、リール回転制御手段105は、ハズレの役抽選結果に基づいて選択された停止テーブル672と、左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rそれぞれが操作されたときの左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれの回転位置とから、複数の役のいずれにも入賞しないように左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれの滑りコマ数を決定して、左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれの停止制御を行う。

30

【0111】

ところで、滑りコマ数には上限が設けられており、左・中・右リール13L, 13M, 13Rがそれぞれ所定の回転位置にあるタイミングで対応する左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されなければ、リール回転制御手段105は、仮に役抽選手段103による役抽選結果がいずれかの役への当選であっても、表示窓11に表示される図柄が当選した役に対応した入賞態様で停止表示されるように左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれを停止制御することができない。換言すれば、リール回転制御手段105は、役抽選手段103の役抽選結果に基づいて、左・中・右リール13L, 13M, 13Rがそれぞれ所定の回転位置にあるタイミングで対応する左・中・右ストップスイッチ21L, 21M, 21Rが操作されることを条件に、表示窓11に表示される図柄が当選した役に対応した入賞態様で停止表示されるように、左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれを停止制御する。なお、この実施形態では、滑りコマ数の上限が、4コマに設定されており、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作タイミングによって、当選した役に入賞させることができない「取りこぼし」が発生する。この場合、リール回転制御手段105は、当選していない他の役に入賞しないように各リール13L, 13M, 13Rの停止制御を行う。

40

【0112】

次に、各当選役グループの当選時のリール回転制御手段105による各リール13L,

50

1 3 M , 1 3 R の停止制御について、図 1 1 を参照して具体的に説明する。

【 0 1 1 3 】

リール回転制御手段 1 0 5 は、上位役番号 \$ 0 1 の上位役と、下位役番号 \$ 0 1 ~ \$ 0 1 の下位役とが同時当選した場合（上位役番号 \$ 0 1 の上位役（当選役グループ「R B B」）を持ち越した内部当選を含む）、上位役よりも下位役を優先して入賞するように左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の停止制御を行う。

【 0 1 1 4 】

当選役グループ「R B B」は、ボーナス役「R B B」で構成されている（図 8 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ボーナス役「R B B」の入賞図柄が入賞ラインに停止するようにリール制御を行う。ただし、ボーナス役「R B B」は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作タイミングによって、入賞ラインに引き込むことができない場合があるため、この場合は、当選したのにもかかわらず、入賞させることができない、「取りこぼし」が発生する。ボーナス役「R B B」に入賞する可能性があるのは、例えば、第 2 ボーナス内部中（R T 1 _ R B B F）で下位役に関して当選役グループ「H Z」に当選した場合などである。

【 0 1 1 5 】

当選役グループ「R P (1)」は、再遊技役「N R P 1」~「N R P 1 8」（以下、「通常リプレイ」ということもある。）で構成されている（図 8 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「R P (1)」の当選時には、左・中・右ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の押し順や操作タイミングにかかわらず、当選役グループ「R P (1)」を構成する「通常リプレイ」のいずれかに必ず入賞する。なお、再遊技役「N R P 1」~「N R P 1 2」が入賞した場合、左リール 1 3 L の中段の停止図柄が図柄「R P」、中リール 1 3 M の中段の停止図柄が図柄「R P」、右リール 1 3 R の中段の停止図柄が図柄「R P」となり、R T 1 移行出目となる。なお、R T 1 移行出目となるのは、再遊技役「N R P 1」~「N R P 1 2」に入賞した場合だけである。

【 0 1 1 6 】

当選役グループ「R P (2)」は、再遊技役「N R P 1」~「N R P 1 8」（「通常リプレイ」）、再遊技役「V R P 1」~「V R P 1 1」、「W R P 1」~「W R P 3」、「Q R P 1」~「Q R P 3」（以下、「シンボル揃いリプレイ」ということもある。）、再遊技役「S R P 1」で構成されている（図 8 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「R P (2)」の当選時には、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合、当選役グループ「R P (2)」を構成する「通常リプレイ」のいずれかに必ず入賞する。また、第 1 停止リールが中リール 1 3 M または右リール 1 3 R となる押し順の場合、再遊技役「V R P 1」に優先的に入賞し（表示窓 1 1 の中段ラインに図柄「P 7（紫 7）」、図柄「P 7（紫 7）」、図柄「P 7（紫 7）」の図柄組合せが停止）、再遊技役「V R P 1」に入賞させることができないときには当選役グループ「R P (2)」を構成する他の再遊技役のいずれかに必ず入賞する。

【 0 1 1 7 】

当選役グループ「R P (3)」は、再遊技役「N R P 1」~「N R P 1 8」（「通常リプレイ」）、再遊技役「V R P 1」~「V R P 1 1」、「W R P 1」~「W R P 3」、「Q R P 1」~「Q R P 3」（「シンボル揃いリプレイ」）、再遊技役「S R P 2」で構成されている（図 8 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「R P (3)」の当選時には、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合、当選役グループ「R P (3)」を構成する「通常リプレイ」のいずれかに必ず入賞する。また、第 1 停止リールが中リール 1 3 M または右リ

10

20

30

40

50

ール１３Ｒとなる押し順の場合、再遊技役「WRP１」、「VRP９」に優先的に入賞し（前者は表示窓１１の中段ラインに図柄「W７（白７）」、図柄「W７（白７）」、図柄「W７（白７）」の図柄組合せが停止、後者は表示窓１１の中段ラインに図柄「B７（黒７）」、図柄「B７（黒７）」、図柄「B７（黒７）」の図柄組合せが停止）、再遊技役「WRP１」、「VRP９」に入賞させることができないときには当選役グループ「RP（２）」を構成する他の再遊技役のいずれかに必ず入賞する。

【０１１８】

当選役グループ「RP（４）」は、再遊技役「NRP１」～「NRP１８」（「通常リプレイ」）、再遊技役「VRP１」～「VRP１１」、「WRP１」～「WRP３」、「QRP１」～「QRP３」（「シンボル揃いリプレイ」）、再遊技役「SRP３」で構成されている（図８参照）。この場合、リール回転制御手段１０５は、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「RP（４）」の当選時には、第１停止リールが左リール１３Ｌとなる押し順の場合、当選役グループ「RP（４）」を構成する「通常リプレイ」のいずれかに必ず入賞する。また、第１停止リールが中リール１３Ｍとなる押し順の場合、再遊技役「WRP１」、「VRP９」に優先的に入賞し、再遊技役「WRP１」、「VRP９」に入賞させることができないときには当選役グループ「RP（３）」を構成する他の再遊技役のいずれかに必ず入賞する。また、第１停止リールが右リール１３Ｍとなる押し順の場合、再遊技役「WRP１」、「VRP９」、「QRP６」に優先的に入賞し（再遊技役「QRP６」は表示窓１１の中段ラインに図柄「BAR（バー）」、図柄「BAR（バー）」、図柄「BAR（バー）」の図柄組合せが停止）、再遊技役「WRP１」、「VRP９」、「QRP６」に入賞させることができないときには当選役グループ「RP（４）」を構成する他の再遊技役のいずれかに必ず入賞する。

【０１１９】

当選役グループ「ZRP」は、再遊技役「NRP１」～「NRP１８」（「通常リプレイ」）、再遊技役「SRP４」で構成されている（図８参照）。この場合、リール回転制御手段１０５は、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ZRP」の当選時には、左・中・右ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの押し順や操作タイミングにかかわらず、当選役グループ「ZRP」を構成する「通常リプレイ」のいずれかに必ず入賞する。

【０１２０】

当選役グループ「SRP（１）」は、再遊技役「SRP１」～「SRP１２」、「SRP２２」～「SRP２３」、「SRP２６」～「SRP３３」（以下、「チャンスリプレイＡ」ということもある。）で構成されている（図８参照）。この場合、リール回転制御手段１０５は、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「SRP（１）」の当選時には、左・中・右ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの押し順や操作タイミングにかかわらず、当選役グループ「SRP（１）」を構成する「チャンスリプレイＡ」のいずれかに必ず入賞する。

【０１２１】

当選役グループ「SRP（２）」は、再遊技役「SRP１３」～「SRP２１」、「SRP２４」～「SRP２５」（以下、「チャンスリプレイＢ」ということもある。）で構成されている（図８参照）。この場合、リール回転制御手段１０５は、ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「SRP（２）」の当選時には、左・中・右ストップスイッチ２１Ｌ，２１Ｍ，２１Ｒの押し順や操作タイミングにかかわらず、当選役グループ「SRP（２）」を構成する「チャンスリプレイＢ」のいずれかに必ず入賞する。

【０１２２】

当選役グループ「ALL（１）」は、小役「BE１」～「BE６」（以下、「七枚全入

10

20

30

40

50

賞」ということもある。) 、小役「INS 1」～「INS 3 2」、「ONE 1」～「ONE 6 5」、「ONE 1」～「ONE 6 5」、「FNE 1」～「FNE 1 6」(以下、「一枚全入賞」ということもある。) で構成されている(図 8 参照)。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の操作手順(押し順)によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ALL (1)」の当選時には、左・中・右ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の押し順や操作タイミングにかかわらず、当選役グループ「ALL (1)」を構成する「七枚全入賞」のいずれかに必ず入賞する。

【0 1 2 3】

当選役グループ「ALL (2)」は、小役「INS 1」～「INS 3 2」、「ONE 1」～「ONE 6 5」、「ONE 1」～「ONE 6 5」、「FNE 1」～「FNE 1 6」(「一枚全入賞」) で構成されている(図 8 参照)。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の操作手順(押し順)によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ALL (2)」の当選時には、左・中・右ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の押し順や操作タイミングにかかわらず、当選役グループ「ALL (2)」を構成する「一枚全入賞」のいずれかに必ず入賞する。

【0 1 2 4】

当選役グループ「ONE (1)」は、小役「ONE 1」、「ONE 5」(以下、「AT コボシ用(1)」)ということもある。) 、小役「ONE 3 8」～「ONE 4 1」(以下、「AT コボシ用(2)」)ということもある。) 、小役「ONE 4 2」～「ONE 4 4」、「ONE 6 1」(以下、「AT コボシ用(3)」)ということもある。) 、小役「ONE 4 5」～「ONE 4 6」(以下、「AT コボシ用(4)」)ということもある。) 、小役「ONE 4 7」～「ONE 4 8」(以下、「AT コボシ用(5)」)ということもある。) 、小役「FIN 1」～「FIN 2」(以下、「7 フェイク 1 枚」ということもある。) で構成されている(図 8 参照)。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の操作手順(押し順)によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ONE (1)」の当選時には、第 1 停止リールが左リール 1 3 L または中リール 1 3 M となる押し順の場合、「AT コボシ用(1)」～「AT コボシ用(5)」のいずれかに必ず入賞する。また、第 1 停止リールが右リール 1 3 R となる押し順の場合、「7 フェイク 1 枚」に優先的に入賞し、「7 フェイク 1 枚」に入賞させることができないときには当選役グループ「ONE (1)」を構成する他の小役のいずれかに必ず入賞する。

【0 1 2 5】

当選役グループ「ONE (2)」は、小役「ONE 1」、「ONE 5」(「AT コボシ用(1)」) 、小役「ONE 3 8」～「ONE 4 1」(「AT コボシ用(2)」) 、小役「ONE 4 2」～「ONE 4 4」、「ONE 6 1」(「AT コボシ用(3)」) 、小役「ONE 4 5」～「ONE 4 6」(「AT コボシ用(4)」) 、小役「ONE 4 7」～「ONE 4 8」(「AT コボシ用(5)」) 、小役「FIN 1」～「FIN 2」(「7 フェイク 1 枚」) 、小役「INS 1」で構成されている(図 8 参照)。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L, 2 1 M, 2 1 R の操作手順(押し順)によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ONE (2)」の当選時には、当選役グループ「ONE (1)」の当選時と同様の入賞となる。本実施形態では、当選役グループ「ONE (2)」は当選役グループ「RBB」と同時に当選になるが、当選役グループ「ONE (2)」を構成する役のいずれかに必ず入賞させることができるので、当選役グループ「RBB」を構成するボーナス役「RBB」に入賞することはない。

【0 1 2 6】

当選役グループ「ONE (3)」は、小役「ONE 3 8」、「ONE 3 9」、「ONE 4 0」で構成されている(図 8 参照)。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストッ

10

20

30

40

50

プスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ONE（3）」の当選時には、小役「ONE 3 8」、「ONE 3 9」、「ONE 4 0」に優先的に入賞し、小役「ONE 3 8」、「ONE 3 9」、「ONE 4 0」に入賞させることができないときはいずれの役にも入賞しない「ハズレ」となる。本実施形態では、当選役グループ「ONE（3）」は当選役グループ「RBB」と同時に当選になるが、小役「ONE 3 8」、「ONE 3 9」、「ONE 4 0」に入賞させることができないときに、当選役グループ「RBB」を構成するボーナス役「RBB」に入賞することはない。

【0127】

当選役グループ「WM」は、小役「WM 1」～「WM 5」（以下、「十枚全入賞」ということもある。）、小役「BE 1」～「BE 6」（「七枚全入賞」）、小役「INS 1」～「INS 3 2」、「ONE 1」～「ONE 6 5」、「ONE 1」～「ONE 6 5」、「FNE 1」～「FNE 1 6」（「一枚全入賞」）で構成されている（図 8 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「WM」の当選時には、左・中・右ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の押し順や操作タイミングにかかわらず、当選役グループ「WM」を構成する「十枚全入賞」のいずれかに必ず入賞する。

10

【0128】

当選役グループ「BE」は、小役「BE 1」～「BE 6」（「七枚全入賞」）で構成されている（図 8 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「BE」の当選時には、左・中・右ストップスイッチ 2 1 L、2 1 M、2 1 R の押し順や操作タイミングにかかわらず、当選役グループ「BE」を構成する「七枚全入賞」のいずれかに必ず入賞する。

20

【0129】

当選役グループ「INSA」は、小役「INS 1」～「INS 3 2」（以下、「インシ揃い」ということもある。）で構成されている（図 8 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「INSA」の当選時には、小役「INS 1」～「INS 4」のいずれかに必ず入賞する（左リール 1 3 L の中段の停止図柄が「INS（インシ）」、中リール 1 3 M の中段の停止図柄が「INS（インシ）」、右リール 1 3 R の中段の停止図柄が「INS（インシ）」又は「P 7（紫 7）」の図柄組合せ）。

30

【0130】

当選役グループ「INS（1）」は、小役「INS 1」～「INS 3 2」（「インシ揃い」）、小役「ONE 2 6」～「ONE 3 7」、「FEN 3」～「FEN 1 6」（以下、「インシフェイク（CR）」ということもある。）で構成されている（図 8 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2 1 R の操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「INSA」の当選時には、第 1 停止リールが左リール 1 3 L となる押し順の場合、小役「INS 1」～「INS 4」のいずれかに必ず入賞する。また、第 1 停止リールが中リール 1 3 M または右リール 1 3 R となる押し順の場合、「インシフェイク（CR）」のいずれかに必ず入賞する。

40

【0131】

当選役グループ「INS（2）」は、小役「INS 1」～「INS 3 2」（「インシ揃い」）、小役「ONE 1」、「ONE 5」、「ONE 3 8」～「ONE 4 1」（以下、「インシフェイク（L）」ということもある。）、小役「ONE 2 6」～「ONE 3 7」、「FEN 3」～「FEN 1 6」（「インシフェイク（CR）」）で構成されている（図 8 参照）。この場合、リール回転制御手段 1 0 5 は、ストップスイッチ 2 1 L , 2 1 M , 2

50

1 R の操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「INS（2）」の当選時には、第1停止リールが左リール13Lとなる押し順の場合、「インシフェイク（L）」のいずれかに必ず入賞する。また、第1停止リールが中リール13Mとなる押し順の場合、小役「INS1」～「INS4」のいずれかに必ず入賞する。また、第1停止リールが右リール13Rとなる押し順の場合、「インシフェイク（CR）」のいずれかに必ず入賞する。

【0132】

当選役グループ「INS（3）」は、小役「INS1」～「INS32」（「インシ揃い」）、小役「ONE1」、「ONE5」、「ONE38」～「ONE41」（「インシフェイク（L）」）、小役「ONE26」～「ONE37」、「FEN3」～「FEN16」（「インシフェイク（CR）」）、小役「ONE2」で構成されている（図8参照）。この場合、リール回転制御手段105は、ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「INS（3）」の当選時には、第1停止リールが左リール13Lとなる押し順の場合、「インシフェイク（L）」のいずれかに必ず入賞する。また、第1停止リールが中リール13Mとなる押し順の場合、「インシフェイク（CR）」のいずれかに必ず入賞する。また、第1停止リールが右リール13Rとなる押し順の場合、小役「INS1」～「INS4」のいずれかに必ず入賞する。

【0133】

当選役グループ「ATA（1）」は、小役「BE2」、小役「ONE1」、「ONE5」（「ATコボシ用（1）」）、小役「ONE6」、「ONE9」、「ONE10」、「ONE13」（以下、「ATコボシ用（択A1）」ということもある。）、小役「ONE14」、「ONE17」～「ONE18」、「ONE21」～「ONE22」、「ONE25」（以下、「ATコボシ用（択A2）」ということもある。）で構成されている（図8参照）。この場合、リール回転制御手段105は、ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ATA（1）」の当選時には、第1停止リールが左リール13L、第2停止リールが中リール13M、第3停止リールが右リール13Rとなる押し順の場合、小役「BE2」に必ず入賞する。また、第1停止リールが左リール13L、第2停止リールが右リール13R、第3停止リールが中リール13Mとなる押し順の場合、「ATコボシ用（1）」のいずれかに必ず入賞する。また、他の押し順場合、1/2の確率で「ATコボシ用（択A1）」、「ATコボシ用（択A2）」のいずれかに入賞する。

【0134】

当選役グループ「ATA（2）」は、小役「BE4」、小役「ONE38」～「ONE41」（「ATコボシ用（2）」）、小役「ONE7」～「ONE8」、「ONE11」～「ONE12」（以下、「ATコボシ用（択B1）」ということもある。）、小役「ONE26」、「ONE29」、「ONE30」、「ONE33」、「ONE34」、「ONE37」（以下、「ATコボシ用（択A3）」ということもある。）で構成されている（図8参照）。この場合、リール回転制御手段105は、ストップスイッチ21L、21M、21Rの操作手順（押し順）によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ATA（2）」の当選時には、第1停止リールが左リール13L、第2停止リールが右リール13R、第3停止リールが中リール13Mとなる押し順の場合、小役「BE4」に必ず入賞する。また、第1停止リールが左リール13L、第2停止リールが中リール13M、第3停止リールが右リール13Rとなる押し順の場合、「ATコボシ用（2）」のいずれかに必ず入賞する。また、他の押し順場合、1/2の確率で「ATコボシ用（択B1）」、「ATコボシ用（択A3）」のいずれかに入賞する。

【0135】

当選役グループ「ATA（3）」は、小役「BE1」、小役「ONE42」～「ONE44」、「ONE61」（「ATコボシ用（3）」）、小役「ONE27」、「ONE28」、「ONE31」、「ONE32」、「ONE35」、「ONE36」（以下、「A

10

20

30

40

50

「ATコボシ用(択B3)」ということもある。)、小役「ONE38」、「ONE41」、「ONE53」、「ONE60」(以下、「ATコボシ用(択A4)」ということもある。))で構成されている(図8参照)。この場合、リール回転制御手段105は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作手順(押し順)によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ATA(3)」の当選時には、第1停止リールが中リール13M、第2停止リールが左リール13L、第3停止リールが右リール13Rとなる押し順の場合、小役「BE1」に必ず入賞する。また、第1停止リールが中リール13M、第2停止リールが右リール13R、第3停止リールが左リール13Lとなる押し順の場合、「ATコボシ用(3)」のいずれかに必ず入賞する。また、他の押し順場合、1/2の確率で「ATコボシ用(択B3)」、「ATコボシ用(択A4)」のいずれかに入賞する。

10

【0136】

当選役グループ「ATA(4)」は、小役「BE5」、小役「ONE45」~「ONE46」(「ATコボシ用(4)」)、小役「ONE15」、「ONE16」、「ONE19」、「ONE20」、「ONE23」、「ONE24」(以下、「ATコボシ用(択B2)」ということもある。)、小役「ONE27」、「ONE28」、「ONE31」、「ONE32」、「ONE35」、「ONE36」(以下、「ATコボシ用(択B4)」ということもある。))で構成されている(図8参照)。この場合、リール回転制御手段105は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作手順(押し順)によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ATA(4)」の当選時には、第1停止リールが中リール13M、第2停止リールが右リール13R、第3停止リールが左リール13Lとなる押し順の場合、小役「BE5」に必ず入賞する。また、第1停止リールが中リール13M、第2停止リールが左リール13L、第3停止リールが右リール13Rとなる押し順の場合、「ATコボシ用(4)」のいずれかに必ず入賞する。また、他の押し順場合、1/2の確率で「ATコボシ用(択B2)」、「ATコボシ用(択B4)」のいずれかに入賞する。

20

【0137】

当選役グループ「ATA(5)」は、小役「BE3」、小役「ONE42」~「ONE44」、「ONE61」(「ATコボシ用(3)」)、小役「ONE38」、「ONE41」、「ONE53」、「ONE60」(「ATコボシ用(択A4)」)で構成されている(図8参照)。この場合、リール回転制御手段105は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作手順(押し順)によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ATA(5)」の当選時には、第1停止リールが右リール13R、第2停止リールが左リール13L、第3停止リールが中リール13Mとなる押し順の場合、小役「BE3」に必ず入賞する。また、第1停止リールが右リール13R、第2停止リールが中リール13M、第3停止リールが左リール13Lとなる押し順の場合、「ATコボシ用(3)」のいずれかに必ず入賞する。また、他の押し順場合、1/2の確率で「ATコボシ用(択A4)」のいずれかに入賞する。

30

【0138】

当選役グループ「ATA(6)」は、小役「BE6」、小役「ONE47」~「ONE48」(「ATコボシ用(5)」)、小役「ONE27」、「ONE28」、「ONE31」、「ONE32」、「ONE35」、「ONE36」(「ATコボシ用(択B4)」)で構成されている(図8参照)。この場合、リール回転制御手段105は、ストップスイッチ21L, 21M, 21Rの操作手順(押し順)によって、優先的に入賞させる役を変えてリールの停止制御を行う。当選役グループ「ATA(6)」の当選時には、第1停止リールが右リール13R、第2停止リールが中リール13M、第3停止リールが左リール13Lとなる押し順の場合、小役「BE6」に必ず入賞する。また、第1停止リールが右リール13R、第2停止リールが左リール13L、第3停止リールが中リール13Mとなる押し順の場合、「ATコボシ用(5)」のいずれかに必ず入賞する。また、他の押し順場合、1/2の確率で「ATコボシ用(択B4)」のいずれかに入賞する。

40

50

【 0 1 3 9 】

(7) 図柄判定手段 1 0 6

図 4 の図柄判定手段 1 0 6 は、リール検出手段 1 0 4 により検出された各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R それぞれの回転位置に基づき、リール回転制御手段 1 0 5 により停止制御された各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の図柄の表示態様が、予め定められた表示態様であるかどうかの判定を行うものである。

【 0 1 4 0 】

具体的には、図柄判定手段 1 0 6 は、リール回転制御手段 1 0 5 により全てのリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R が停止制御されたときに、各リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の回転位置情報を取得して入賞ラインの図柄組合せを特定する。そして、特定した図柄組合せが、所定の当選役の入賞にかかる図柄組合せに該当する場合は、当該当選役に入賞したと判定し、いずれにも該当しない場合はハズレと判定する。

10

【 0 1 4 1 】

(8) 払出制御手段 1 0 7

図 4 の払出制御手段 1 0 7 は、図柄判定手段 1 0 6 が、いずれかの当選役に入賞したと判定したときに、それがメダル払い出しのある入賞であれば、ホッパーユニット 4 3 を動作させて、入賞した役に対応した払出数だけメダルを払い出すものである。ただし、クレジットメダルの貯留枚数が上限値（この実施形態では例えば 5 0 枚）に達していない場合は、払出数分だけクレジットメダルの枚数を増加する。

【 0 1 4 2 】

20

(9) メダル制御手段 1 0 8

図 4 のメダル制御手段 1 0 8 は、メダルセクタ 4 8 の動作を制御することにより、メダル受入可と受入不可とを切替えるものである。

【 0 1 4 3 】

次に、図 6 を参照して本実施形態の遊技性について説明する。設定変更後や後述の非有利区間の移行条件が成立すると非有利区間となる。有利区間は、押し順 A T 役（当選役グループ「A T A (1)」～「A T A (6)」）の当選時に最も多くのメダルの払い出しが得られる押し順（正解の押し順）を報知することが許容された区間で、非有利区間は、押し順 A T 役（当選役グループ「A T A (1)」～「A T A (6)」）に当選しても正解の押し順を報知することが許容されない区間である。

30

【 0 1 4 4 】

非有利区間で有利区間移行抽選に当選した場合は、次のゲームから有利区間に移行する。この実施形態では、非有利区間において、遊技状態が第 1 通常 R T (R T 0)、第 2 通常 R T (R T 1)、第 1 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F)、第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) のいずれかで、当選役グループ「O N E (3)」および当選役グループ「Z R P」（第 1、第 2 ボーナス内部中のみ）以外の当選役グループに当選した場合は有利区間移行抽選が行われる。有利区間移行抽選に当選した場合は、次の遊技から有利区間となる。

【 0 1 4 5 】

また、有利区間での 1 遊技目では、当該有利区間の最初の遊技区間を、A T 直撃チャンスゾーンに設定するか、あるいは、準備ゾーンに設定するかが決定される。どちらに決定されるかは、有利区間の 1 遊技目の遊技状態に基づくが、詳しくは後述する。

40

【 0 1 4 6 】

準備ゾーンは、通常の A T 期間への移行ルートの最初の遊技区間であり、この実施形態では 3 0 ゲーム継続する。この 3 0 ゲームは毎ゲームでバトルポイントの付与抽選が行われる。さらに、準備ゾーンの移行時には、初期に付与するバトルポイントの付与抽選も行われる。バトルポイントは、バトルレベルに関わるものであり、後述するバトルゾーン（本発明の「特別遊技状態」に相当）までに付与されたバトルポイントの累積値が多くなるほどバトルレベルが高くなるようになっている。バトルレベルは、バトルゾーンで行われる第 1 ～ 3 戦目のバトルそれぞれの勝利確率を決めるものであり、バトルレベルが高くな

50

るほど各バトルでの勝利確率が高くなる。なお、準備ゾーンの継続ゲーム数は30ゲーム固定でなくてもよく、例えば20ゲーム～50ゲームの範囲から抽選により決定するようにしてもよい。また、30ゲームまでの継続は補償され、その後は毎ゲームで行われる転落抽選に当選するまでは準備ゾーンが継続するようにしてもよい。

【0147】

準備ゾーンが終了すると、有利区間（通常）に移行する。有利区間（通常）は、準備ゾーンよりもバトルポイントの付与が不利な遊技区間であり、バトルゾーン移行抽選に当選していない状態が予め定められたゲーム数（移行ゲーム数）継続すると終了する。

【0148】

有利区間（通常）では、特定の当選役グループの当選時にポイント特化ゾーンへの移行抽選（特化ゾーン移行抽選）が行われる。特化ゾーン移行抽選に当選した場合は、ポイント特化ゾーン前兆を経由してポイント特化ゾーンに移行する。

10

【0149】

ポイント特化ゾーンは、有利区間（通常）よりもバトルポイントの付与が有利な遊技区間であり、例えば5ゲーム継続し、その毎ゲームでデビルポイントの付与抽選が行われる。ポイント特化ゾーンの継続ゲーム数は、5ゲーム固定でなくてもよく、例えば、5～15ゲームの範囲で継続補償ゲーム数を決定し、ポイント特化ゾーンの継続補償ゲーム数が終了するまでの間の上乗せ抽選に当選した場合は、その上乗せゲーム数の分だけ継続ゲーム数が延長されるようにしてもよい。ポイント特化ゾーンが終了した場合は有利区間（通常）に移行する。

20

【0150】

有利区間（通常）で予め決定された移行ゲーム数に到達した場合は、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行する。バトルゾーンは、第1～第3戦のバトルが順次展開するゾーンであり、バトルごとに勝利抽選が行われる。第1戦目のバトルで勝利抽選に当選しなければ第2戦目のバトルに移行することはない。そして、第1～第2戦目それぞれの勝利抽選に当選すると第3戦目のバトルとなり、当該バトルの勝利抽選に当選すると、初期ゲーム数決定ゾーンを経由してAT期間への移行が決定する。第1～第3戦目のバトルの途中で勝利抽選に非当選となった場合は、バトルゾーンが終了し、準備ゾーンか非有利区間に移行する。バトルゾーンが終了したときに、準備ゾーンか非有利区間のどちらに移行するかは、例えば、バトルゾーンが終了した時点での有利区間の継続ゲーム数などに基づいて決定することができる。

30

【0151】

なお、この実施形態では、バトルゾーンの終了後に非有利区間に移行せずに、準備ゾーンに移行した場合は、当該バトルゾーンでの勝利が引き継がれる構成となっている。したがって、例えば、第2戦目のバトルで敗北してバトルゾーンが終了した場合は、次のバトルゾーンでは、第1戦目のバトルの勝利が確定する。さらに、有利区間（通常）などでは、次のバトルゾーンの勝利が確定する権利（勝利ストック）の付与抽選（勝利ストック抽選）が行われる場合があり、当該抽選に当選した場合は、勝利ストック数の分だけ次のバトルゾーンでのバトルの勝利が確定する。

40

【0152】

また、この実施形態において、バトルゾーンでは第1～第3戦目のバトルが順次展開する構成としたが、初期ゲーム数決定ゾーンに移行するための複数の移行条件を設定し、バトルゾーンなどの移行チャンスゾーンにおいて、順番は関係なくとにかく複数の移行条件の全てを満たすと初期ゲーム数決定ゾーンに移行するようにしてもよい。

【0153】

有利区間に移行した最初の遊技で直撃ATチャンスゾーンへの移行が決定した場合は、当該ゲームから直撃ATチャンスゾーンとなる。直撃ATチャンスゾーンは、準備ゾーンの場合のようにバトルゾーンを経ることなく、初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選に当選すればAT期間（本発明の「有利遊技状態」に相当）への移行が確定する遊技区間である。

50

この実施形態では、直撃 A T チャンスゾーンの継続ゲーム数として、100 ゲームが補償されており、100 ゲームを超えると毎ゲームで継続抽選が行われ、当該抽選に非当選となるまで継続する。A T 直撃チャンスゾーンでは、特定の当選役グループの当選時に A T 期間に移行させるか否かの抽選（A T 移行抽選）が行われ、当該抽選に当選した場合は、直撃 A T チャンスゾーンが終了し、A T 期間の初期ゲーム数決定ゾーンを経由して A T 期間に移行する。

【0154】

直撃 A T チャンスゾーンは、初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選に当選していない状態で100 ゲーム継続後の継続抽選に非当選となった場合は、準備ゾーンに移行する。

【0155】

初期ゲーム数決定ゾーンは、A T 期間の初期ゲーム数を決定する遊技区間であり、直撃 A T チャンスゾーンで行われる初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選に当選した場合、または、バトルゾーンで第1～第3戦の全てのバトルの勝利抽選に当選した場合に移行する。また、初期ゲーム数決定ゾーンは、初期ゲーム数決定ゾーン（通常：バトルゾーン経由）と、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：直撃 A T チャンスゾーン経由）とがあり、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：直撃 A T チャンスゾーン経由）の方が、初期ゲーム数決定ゾーン（通常：バトルゾーン経由）よりも多くの初期ゲーム数が得られる可能性が高くなっている。つまり、A T 期間に移行することが決定されるまでのルートによって初期ゲーム数の有利／不利が生じるようになっている。なお、初期ゲーム数決定ゾーン（特別）には、さらに初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）と、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：M A X 確定）とがあるが、これらの初期ゲーム数決定ゾーン（通常、特別）については後述する。

【0156】

初期ゲーム数決定ゾーンで初期ゲーム数が決定すると、A T 期間に移行する。A T 期間は、押し順 A T 役（当選役グループ「A T A（1）」～「A T A（6）」の当選時に7枚のメダルの払い出しが得られる正解の押し順が液晶表示器27などで報知される遊技区間である。有利区間制御手段109bは、A T 期間に移行した以降は1ゲーム消化するたびに A T 期間残り遊技数カウンタ C T 5 のカウント値を1ディクリメントする。A T 期間は基本的に初期ゲーム数を消化すると終了するが、A T 期間中に継続ゲーム数の上乘せ抽選が行われ、当該抽選に当選した場合は決定された上乘せゲーム数の分だけ継続ゲーム数が延長される。上乘せ抽選は役抽選結果に基づいて行われる。

【0157】

A T 期間は、有利区間に終了条件（リミッタ）が成立する前に初期ゲーム数（上乘せゲーム数を含む）を消化すると終了する。A T 期間の終了後は非有利区間に移行する。

【0158】

A T 期間が長期に継続して所定のエンディング発生条件が成立するとエンディングに移行する。エンディングは、非有利区間の移行条件（リミッタ）に基づいて定められており、例えば、A T 期間中に当該有利区間のメダルの増加枚数が2300枚を超えた場合、あるいは、当該有利区間の継続ゲーム数が1450ゲーム以上になった場合にエンディングに移行する。エンディングに移行した場合は、A T 期間の残りのゲーム数の如何に関わらず、有利区間のリミッタを規定するメダルの増加枚数が2400枚を超えるか、あるいは、継続ゲーム数が1500ゲームになるまで継続する。

【0159】

エンディングが終了すると、非有利区間に移行する。このとき、R W M 65に記憶されている遊技状態の情報、役抽選結果記憶領域652、フラグ格納領域653などの各記憶内容が初期化される。

【0160】

ここで、バトルゾーンの第1戦目のバトルの勝利抽選に当選（勝利）すること、第2戦目のバトルの勝利抽選に当選すること、第3戦目のバトルの勝利抽選に当選すること、それぞれが本発明の「目標事象の成立」に相当し、初期ゲーム数決定ゾーンへの移行条件を

10

20

30

40

50

規定する３つの勝利抽選（第１～第３戦目のバトルの勝利抽選）の当選のうちの「３つ」が本発明の「規定数」に相当する。第１～第３戦目のバトルの勝利抽選の全てで当選することが本発明の「前記有利遊技状態への移行条件」に相当する。

【０１６１】

（１０）遊技区間制御手段１０９

遊技区間制御手段１０９（本発明の「状態移行制御手段」に相当）は、図６に示す複数の遊技区間の中から一の遊技区間に制御するものである。

【０１６２】

この実施形態では、遊技区間として、図６に示すように、押し順ＡＴ役（当選役グループ「ＡＴＡ（１）」（下位役番号\$１３）～「ＡＴＡ（６）」（下位役番号\$１８）：図８参照）の当選時に正解の押し順を報知するＡＴ遊技を行うことが許容される有利区間と、許容されない非有利区間とがある。また、有利区間には、図６に示すように、ＡＴ前期間（直撃ＡＴチャンスゾーン、準備ゾーン、有利区間（通常）、ポイント特化ゾーン前兆、ポイント特化ゾーン、バトル前兆、バトルゾーン）、初期ゲーム数決定ゾーン（初期ゲーム数決定ゾーン（特別）、初期ゲーム数決定ゾーン（通常））、ＡＴ期間、エンディングが含まれている。

10

【０１６３】

非有利区間は、例えば、設定値設定手段１０１による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技状態として遊技区間制御手段１０９により設定制御されたり、有利区間において所定の非有利区間移行条件が成立した場合に設定制御されたりする遊技区間である。

20

【０１６４】

この実施形態では、所定の非有利区間移行条件が成立した場合とは、

（ｉ）有利区間での遊技数が１５００に到達した場合、

（ｉｉ）有利区間での増加枚数（払出枚数から投入枚数を減算した値）が２４００を超えた場合、

（ｉｉｉ）初期ゲーム数決定ゾーンを経由して移行するＡＴ期間が終了した場合の一部、及び、後述する通常Ｃを経由付与される少量ＡＴ期間（初期ゲーム数決定ゾーンを経由して移行するＡＴ期間とは異なる）が終了した場合、

（ｉｖ）有利区間に移行してから７００ゲーム消化したことを契機とする通常Ａ（図１２参照）で移行したバトルゾーンで初期ゲーム数決定ゾーンに移行しなかった場合の一部、または、有利区間に移行してから１０００ゲームまたは１２００ゲーム消化したことを契機とする通常Ｂ（図１２参照）で移行したバトルゾーンで初期ゲーム数決定ゾーンに移行しなかった場合の一部、

30

の（ｉ）～（ｉｖ）が設定されている。

【０１６５】

ここで、設定変更に関連する遊技区間の設定例について説明する。

【０１６６】

電源スイッチ５０ａをオフにするなどして電断が発生し、その後、電源スイッチ５０ａがオフの状態の設定変更キースイッチ５０ｂがオンにされ、設定変更キースイッチ５０ｂがオンの状態で電源スイッチ５０ａがオンにされることによりスロットマシン１が遷移する設定値設定手段１０１による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として、遊技状態は初期化されて第１通常ＲＴ（ＲＴ０）となり、遊技区間は初期化されて非有利区間になる。この場合、ＲＷＭ６５に記憶されている遊技状態の情報、遊技区間の情報、役抽選結果記憶領域６５２、フラグ格納領域６５３の各フラグなどの各記憶内容は初期化され、例えば各カウンタＣＴ１～ＣＴ５などのカウント値は初期化されて「０」になる。この初期化により、例えば、遊技状態は第１通常ＲＴ（ＲＴ０）になり、遊技区間は非有利区間となる。

40

【０１６７】

なお、電断が発生し、その後、設定変更キースイッチ５０ｂのオフ状態で電源スイッチ

50

50aをオンにすることで電源投入がされ、スロットマシン1が設定変更可能状態（電源スイッチ50aがオフの状態の設定変更キースwitch50bがオンにされ、設定変更キースwitch50bがオンの状態で電源スイッチ50aがオンにされることによりスロットマシン1が遷移する状態）を介さずに遊技可能状態になった場合には、遊技状態は初期化されず電断前の遊技状態が維持され、遊技区間は初期化されず電断前の遊技区間が維持される。なお、この場合、RWM65の記憶内容の初期化されず電断前の記憶内容が維持される。

【0168】

(10-1) 有利区間移行制御手段109a

図4の遊技区間制御手段109内の有利区間移行制御手段109aは、非有利区間から有利区間への移行を制御するものである。

10

【0169】

具体的には、有利区間移行制御手段109aは、遊技開始時の遊技区間フラグが「0」（非有利区間）である遊技において、遊技状態が第1通常RT(RT0)、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)、第2通常RT(RT1)、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)であるときに、下位役の当選役グループ「RP(1)」（下位役番号\$01）～「RP(4)」（下位役番号\$04）、「SRP(1)」（下位役番号\$06）～「SRP(2)」（下位役番号\$07）、「ALL(2)」（下位役番号\$09）、「ONE(1)」（下位役番号\$0A）～「ONE(2)」（下位役番号\$0B）、「WM」（下位役番号\$0D）～「ATA(6)」（下位役番号\$18）（図10参照）に当選した場合、非有利区間から有利区間への移行の当選と非有利区間から有利区間への移行の非当選との中から一つに決定する有利区間移行抽選を行う。そして、非有利区間から有利区間への移行の当選の場合には、有利区間移行制御手段109aは、遊技区間を有利区間に設定し、遊技区間が有利区間に移行する。そして、非有利区間から有利区間への移行の当選となった遊技の次遊技から有利区間での遊技が行われる。また、非有利区間から有利区間への移行の当選の場合には、有利区間移行制御手段109aは、有利区間残り遊技数カウンタCT1のカウント値を「1500」に設定する。

20

【0170】

本実施形態では、当選役グループ「RP(1)」（下位役番号\$01）～「RP(4)」（下位役番号\$04）、「SRP(1)」（下位役番号\$06）～「SRP(2)」（下位役番号\$07）、「ALL(2)」（下位役番号\$09）、「ONE(2)」（下位役番号\$0B）、「INS(1)」（下位役番号\$10）～「ATA(6)」（下位役番号\$18）の当選時に行われる有利区間移行抽選で有利区間への移行に当選する当選確率は20%に設定されている（図10参照）。また、当選役グループ「ONE(1)」（下位役番号\$0A）、「WM」（下位役番号\$0D）～「INSA」（下位役番号\$0F）の当選時に行われる有利区間移行抽選で有利区間への移行に当選する当選確率は100%に設定されている（図10参照）。以下では、下位役の当選役グループ「RP(1)」（下位役番号\$01）～「RP(4)」（下位役番号\$04）、「SRP(1)」（下位役番号\$06）～「SRP(2)」（下位役番号\$07）、「ALL(2)」（下位役番号\$09）、「ONE(1)」（下位役番号\$0A）～「ONE(2)」（下位役番号\$0B）、「WM」（下位役番号\$0D）～「ATA(6)」（下位役番号\$18）を、適宜、「有利区間移行役」と記載する。なお、有利区間移行役の構成や各有利区間移行役の当選時に行われる有利区間移行抽選で有利区間への移行に当選する当選確率は適宜変更することができる。また、当選役グループ「ONE(1)」（下位役番号\$0A）、「WM」（下位役番号\$0D）～「INSA」（下位役番号\$0F）の当選時には有利区間移行抽選を行うことなく、非有利区間から有利区間への移行を決定するようにしてもよい。

30

40

【0171】

本実施形態では、非有利区間の遊技で非有利区間から有利区間への移行が決定される確率は、第1通常RT(RT0)、第2通常RT(RT1)での上位役の当選役グループ「RBB」（上位役番号\$01）の当選確率よりも高くなっている。

50

【 0 1 7 2 】

(1 0 - 2) 有利区間制御手段 1 0 9 b

図 4 の遊技区間制御手段 1 0 9 内の有利区間制御手段 1 0 9 b は、有利区間での各種制御を行うものである。

【 0 1 7 3 】

有利区間制御手段 1 0 9 b は、非有利区間から有利区間に移行すると、遊技毎に有利区間残り遊技数カウンタ C T 1 のカウント値を 1 減算する。また、有利区間制御手段 1 0 9 b は、図 4 の有利区間制御手段 1 0 9 b 内の各手段 1 0 9 b a ~ 1 0 9 b i で説明する各種制御を行う。

【 0 1 7 4 】

(1 0 - 2 a) 有利区間開始時制御手段 1 0 9 b a

図 4 の有利区間開始時制御手段 1 0 9 b a は、有利区間での 1 遊技目の遊技で、当該有利区間での 1 遊技目の遊技状態 (第 1 通常 R T (R T 0) など) に基づいて、有利区間内の直撃 A T チャンスゾーンに設定するか準備ゾーンに設定するかを決定し、決定結果に基づいて有利区間内の区間制御を行うものである。

【 0 1 7 5 】

具体的には、有利区間開始時制御手段 1 0 9 b a は、有利区間での 1 遊技目の遊技で、当該有利区間での 1 遊技目の遊技状態が第 1 ボーナス内部中 (R T 0 __ R B B F) である場合には有利区間内の直撃 A T チャンスゾーンに設定することを決定して遊技区間を有利区間内の直撃 A T チャンスゾーンに設定し、遊技区間が有利区間内の直撃 A T チャンスゾーンに移行する。そして、有利区間での 1 遊技目の遊技から有利区間内の直撃 A T チャンスゾーンでの遊技が行われる。

【 0 1 7 6 】

また、有利区間開始時制御手段 1 0 9 b a は、有利区間での 1 遊技目の遊技で、当該有利区間での 1 遊技目の遊技状態が第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) である場合には有利区間内の準備ゾーンに設定することを決定して遊技区間を有利区間内の準備ゾーンに設定し、遊技区間が有利区間内の準備ゾーンに移行する。そして、有利区間での 1 遊技目の遊技から有利区間内の準備ゾーンでの遊技が行われる。なお、有利区間での 1 遊技目の遊技状態が第 1 通常 R T (R T 0) 、第 2 通常 R T (R T 1) である場合、有利区間での 1 遊技目の遊技状態が第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) である場合と同様、有利区間内の準備ゾーンに設定することを決定して遊技区間を有利区間内の準備ゾーンに設定し、遊技区間が有利区間内の準備ゾーンに移行し、有利区間での 1 遊技目の遊技から有利区間内の準備ゾーンでの遊技が行われるようにしてもよい。

【 0 1 7 7 】

(1 0 - 2 b) バトルポイント付与抽選手段 1 0 9 b b

バトルゾーンの第 1 ~ 第 3 戦のバトルの勝利抽選の当選確率は、有利区間に移行してからバトルゾーンに移行するまでに付与されるバトルポイントの累積値に応じて異なる。この実施形態では、図 1 4 に示すように、バトルポイントの累積値が 0 p t ~ 9 9 9 p t の場合はバトルレベル「 0 」、1 0 0 0 p t ~ 1 9 9 9 p t の場合はバトルレベル「 1 」、2 0 0 0 p t ~ 2 9 9 9 p t の場合はバトルレベル「 2 」、3 0 0 0 p t ~ 3 9 9 9 p t の場合はバトルレベル「 3 」、4 0 0 0 p t ~ 4 9 9 9 p t の場合はバトルレベル「 4 」、5 0 0 0 p t ~ 5 9 9 9 p t の場合はバトルレベル「 5 」、6 0 0 0 p t 以上の場合はバトルレベル「 6 」となる。

【 0 1 7 8 】

そして、バトルレベル「 0 」の場合は、バトルゾーンの第 1 ~ 第 3 戦のバトルそれぞれの勝利抽選の当選確率が 4 0 % に設定され、バトルレベル「 1 」の場合は、バトルゾーンの第 1 ~ 第 3 戦のバトルそれぞれの勝利抽選の当選確率が 5 0 % に設定され、バトルレベル「 2 」の場合は、バトルゾーンの第 1 ~ 第 3 戦のバトルそれぞれの勝利抽選の当選確率が 6 0 % に設定され、バトルレベル「 3 」の場合は、バトルゾーンの第 1 ~ 第 3 戦のバトルそれぞれの勝利抽選の当選確率が 7 0 % に設定され、バトルレベル「 4 」の場合は、バ

10

20

30

40

50

トルゾーンの第1～第3戦のバトルそれぞれの勝利抽選の当選確率が80%に設定され、バトルレベル「5」の場合は、バトルゾーンの第1～第3戦のバトルそれぞれの勝利抽選の当選確率が90%に設定され、バトルレベル「6」の場合は、バトルゾーンの第1～第3戦のバトルそれぞれの勝利抽選の当選確率が100%に設定される。すなわち、バトルゾーンに移行するまでの間にバトルポイントの累積値が6000pt以上になると、AT期間への移行が確定する。

【0179】

バトルポイント付与抽選手段109bbは、バトルポイントを付与するか否か、および、付与すると決定した場合のバトルポイントの付与数を抽選により決定するものである。この実施形態において、バトルポイント付与抽選手段109bbは、準備ゾーン、有利区間（通常）、ポイント特化ゾーン、直撃ATチャンスゾーンにおいて、役抽選結果に基づいて当該抽選を行う。

10

【0180】

（準備ゾーンでのバトルポイント付与抽選）

バトルポイント付与抽選手段109bbは、準備ゾーンへの移行時に、まず初期的に付与するバトルポイントの値を抽選により決定する。さらに、バトルポイント付与抽選手段109bbは、準備ゾーンにおいて、当選役グループ「HZ（ハズレ）」、「ALL（1）」、「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」、「RP（1）」～「RP（4）」、「ZRP」、「SRP（1）」、「SRP（2）」、「WM」、「BE」、「INSA（1）」～「INSA（3）」のいずれかに当選した場合は、バトルポイントを付与するか否かを抽選により決定し、当該抽選に当選した場合は、さらにバトルポイントの付与数を抽選により決定する。なお、準備ゾーンの移行時に付与される初期的なバトルポイントの期待値は、その後の役抽選結果に基づいて付与されるバトルポイントの期待値よりも高くなっている。

20

【0181】

この実施形態では、当選役グループ「HZ（ハズレ）」、「ALL（1）」、「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」のいずれかに当選した場合は、いずれも所定の確率（100%ではない）でバトルポイントを付与するか否かの抽選に当選する（当選役グループの種類によらず一定の当選確率）。一方、当選役グループ「RP（1）」～「RP（4）」、「ZRP」、「SRP（1）」、「SRP（2）」、「WM」、「BE」、「INSA（1）」～「INSA（3）」のいずれかに当選した場合は、いずれも100%の確率でバトルポイントを付与するか否かの抽選に当選するように構成されている。

30

【0182】

また、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選した場合、バトルポイント付与抽選手段109bbは、当該抽選に当選した役（当選役グループ）に応じてバトルポイントの付与数を抽選（ポイント抽選）により決定する。この実施形態では、ポイント抽選において、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選したときの役抽選結果が、

当選役グループ「HZ（ハズレ）」、「ALL（1）」、「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」、「RP（1）」～「RP（4）」、「ZRP」、「ATA（1）」～「ATA（6）」のいずれかへの当選であった場合は、100%の確率で10ポイントに決定される。

40

当選役グループ「SRP（1）」、「SRP（2）」のいずれかへの当選であった場合は、100%の確率で20ポイントに決定される。

当選役グループ「WM」への当選であった場合は、100%の確率で30ポイントに決定される。

当選役グループ「BE」への当選であった場合は、100%の確率で50ポイントに決定される。

当選役グループ「INSA（1）」～「INSA（3）」のいずれかへの当選であった場合は、100%の確率で100ポイントに決定される。

50

【 0 1 8 3 】

なお、この実施形態では、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選したときの当選役（当選役グループ）の種類によって付与されるバトルポイントの値が決まるようにしたが、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選した場合は、当選役（当選役グループ）の種類とは無関係に、例えば10～100ポイントの範囲のバトルポイントを抽選で決定するようにしてもよい。

【 0 1 8 4 】

（有利区間（通常）、ポイント特化ゾーンでのバトルポイント付与抽選）

有利区間（通常）またはポイント特化ゾーンにおいて、バトルポイント付与抽選手段109bbは、当選役グループ「HZ（ハズレ）」、「ALL（1）」、「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」、「RP（1）」～「RP（4）」、「ZRP」、「SRP（1）」、「SRP（2）」、「WM」、「BE」、「INSA（1）」～「INSA（3）」のいずれかに当選した場合は、バトルポイントを付与するか否かを抽選により決定し、当該抽選に当選した場合は、さらにバトルポイントの付与数を抽選により決定する。

10

【 0 1 8 5 】

この実施形態では、当選役グループ「HZ（ハズレ）」、「ALL（1）」、「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」のいずれかに当選した場合は、いずれも所定の確率（100％ではない）でバトルポイントを付与するか否かの抽選に当選する（当選役グループの種類によらず一定の当選確率）。一方、当選役グループ「RP（1）」～「RP（4）」、「ZRP」、「SRP（1）」、「SRP（2）」、「WM」、「BE」、「INSA（1）」～「INSA（3）」のいずれかに当選した場合は、いずれも100％の確率でバトルポイントを付与するか否かの抽選に当選するように構成されている。

20

【 0 1 8 6 】

ここで、ポイント特化ゾーンは、当選役グループ「HZ（ハズレ）」、「ALL（1）」、「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」のいずれかに当選した場合にバトルポイントを付与すると決定される確率が、有利区間（通常）で当選役グループ「HZ（ハズレ）」、「ALL（1）」、「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」のいずれかに当選した場合にバトルポイントを付与すると決定される確率よりも高い。

30

【 0 1 8 7 】

また、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選した場合、バトルポイント付与抽選手段109bbは、当該抽選に当選した役（当選役グループ）に応じてバトルポイントの付与数を抽選（ポイント抽選）により決定する。

【 0 1 8 8 】

この実施形態では、ポイント抽選において、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選したときの役抽選結果が、

当選役グループ「HZ（ハズレ）」、「ALL（1）」、「ALL（2）」、「ONE（1）」～「ONE（3）」、「ATA（1）」～「ATA（6）」、「RP（1）」～「RP（4）」、「ZRP」、「ATA（1）」～「ATA（6）」のいずれかへの当選であった場合は、100％の確率で5ポイントに決定される。

40

当選役グループ「SRP（1）」、「SRP（2）」のいずれかへの当選であった場合は、100％の確率で10ポイントに決定される。

当選役グループ「WM」への当選であった場合は、100％の確率で20ポイントに決定される。

当選役グループ「BE」への当選であった場合は、100％の確率で30ポイントに決定される。

当選役グループ「INSA（1）」～「INSA（3）」のいずれかへの当選であった場合は、100％の確率で50ポイントに決定される。

50

【 0 1 8 9 】

この構成によると、ポイント特化ゾーンは、1 ゲームあたりに付与されるバトルポイントの期待値が有利区間（通常）よりも高く、バトルポイントの付与に関して有利な遊技区間となっている。

【 0 1 9 0 】

また、準備ゾーンについても、1 ゲームあたりに付与されるバトルポイントの期待値が有利区間（通常）よりも高く、バトルポイントの付与に関して有利な遊技区間となっている。

【 0 1 9 1 】

なお、この実施形態では、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選したときの当選役（当選役グループ）の種類によって付与されるバトルポイントの値が決まるようにしたが、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選した場合は、当選役（当選役グループ）の種類とは無関係に、例えば5 ～ 5 0 ポイントの範囲のバトルポイントを抽選で決定するようにしてもよい。

10

【 0 1 9 2 】

また、バトルポイント付与抽選手段 1 0 9 b b は、準備ゾーン、有利区間（通常）、ポイント特化ゾーンそれぞれにおいて、ポイント抽選で付与するバトルポイントの種類を決定した場合は、当該ポイントを R W M 6 5 に設定された通常累積バトルポイント記憶領域 6 5 4 に記憶させる。また、新たにポイント抽選が行われて付与するバトルポイントの種類を決定した場合は、当該ポイントを通常累積バトルポイント記憶領域 6 5 4 に加算して記憶し直す。なお、通常累積バトルポイント記憶領域 6 5 4 の記憶内容は、後述するバトルゾーンが終了するとクリアされる。

20

【 0 1 9 3 】

なお、通常累積バトルポイント記憶領域 6 5 4 の記憶内容を特定可能な情報、および、ポイント抽選により決定されたバトルポイントの付与数（累積ではなく個別のポイント抽選で付与が決定されたバトルポイント）を特定可能な情報は、後述するコマンド送信手段 1 1 1 を介してサブ C P U 7 1 に送信される。

【 0 1 9 4 】

（直撃 A T チャンスゾーンでのバトルポイント付与抽選）

直撃 A T チャンスゾーンにおいて、バトルポイント付与抽選手段 1 0 9 b b は、当選役グループ「H Z（ハズレ）」、「A L L（1）」、「A L L（2）」、「O N E（1）」～「O N E（3）」、「A T A（1）」～「A T A（6）」、「R P（1）」～「R P（4）」、「Z R P」、「S R P（1）」、「S R P（2）」、「W M」、「B E」、「I N S A（1）」～「I N S A（3）」のいずれかに当選した場合は、バトルポイントを付与するか否かを抽選により決定し、当該抽選に当選した場合は、さらにバトルポイントの付与数を抽選により決定する。

30

【 0 1 9 5 】

この実施形態では、当選役グループ「H Z（ハズレ）」、「A L L（1）」、「A L L（2）」、「O N E（1）」～「O N E（3）」、「A T A（1）」～「A T A（6）」のいずれかに当選した場合は、いずれも所定の確率（1 0 0 % ではない）でバトルポイントを付与するか否かの抽選に当選する（当選役グループの種類によらず一定の当選確率）。一方、当選役グループ「R P（1）」～「R P（4）」、「Z R P」、「S R P（1）」、「S R P（2）」、「W M」、「B E」、「I N S A（1）」～「I N S A（3）」のいずれかに当選した場合は、いずれも1 0 0 % の確率でバトルポイントを付与するか否かの抽選に当選するように構成されている。ここで、直撃 A T チャンスゾーンは、当選役グループ「H Z（ハズレ）」、「A L L（1）」、「A L L（2）」、「O N E（1）」～「O N E（3）」、「A T A（1）」～「A T A（6）」のいずれかに当選した場合にバトルポイントを付与すると決定される確率が、有利区間（通常）よりも有利となるように設定されている。

40

【 0 1 9 6 】

50

また、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選した場合、バトルポイント付与抽選手段 1 0 9 b b は、当該抽選に当選した役（当選役グループ）に応じてバトルポイントの付与数を抽選（ポイント抽選）により決定する。

【 0 1 9 7 】

この実施形態では、ポイント抽選において、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選したときの役抽選結果が、当選役グループ「H Z（ハズレ）」、「A L L（１）」、「A L L（２）」、「O N E（１）」～「O N E（３）」、「A T A（１）」～「A T A（６）」、「R P（１）」～「R P（４）」、「Z R P」、「A T A（１）」～「A T A（６）」のいずれかへの当選であった場合は、１００％の確率で５ポイントに決定される。

また、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選したときの役抽選結果が、当選役グループ「S R P（１）」、「S R P（２）」のいずれかへの当選であった場合は、１００％の確率で１０ポイントに決定される。

また、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選したときの役抽選結果が、当選役グループ「W M」への当選であった場合は、１００％の確率で２０ポイントに決定される。

また、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選したときの役抽選結果が、当選役グループ「B E」への当選であった場合は、１００％の確率で３０ポイントに決定される。

また、当選役グループ「I N S A（１）」～「I N S A（３）」のいずれかへの当選であった場合は、１００％の確率で５０ポイントに決定される。

【 0 1 9 8 】

なお、この実施形態では、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選したときの当選役（当選役グループ）の種類によって付与されるバトルポイントの値が決まるようにしたが、バトルポイントを付与するか否かの抽選に当選した場合は、当選役（当選役グループ）の種類とは無関係に、例えば５～５０ポイントの範囲のバトルポイントを抽選で決定するようにしてもよい。また、直撃 A T チャンスゾーンについては、他の遊技区間よりもリール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の遅延演出の発生頻度が高く設定されており、リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R の遅延演出の発生に応じてバトルポイントを付与するようにすることでバトルポイントの付与の期待度を高めるようにしてもよい。

【 0 1 9 9 】

また、バトルポイント付与抽選手段 1 0 9 b b は、ポイント抽選で付与するバトルポイントの種類を決定した場合は、当該ポイントを R W M 6 5 に設定された特別累積バトルポイント記憶領域 6 5 5 に記憶させる。また、新たにポイント抽選が行われて付与するバトルポイントの種類を決定した場合は、当該ポイントを特別累積バトルポイント記憶領域 6 5 5 に加算して記憶し直す。

【 0 2 0 0 】

なお、特別累積バトルポイント記憶領域 6 5 5 は、第 1 記憶領域 6 5 5 a と第 2 記憶領域 6 5 5 b とを備える。ここで、バトルポイント付与抽選手段 1 0 9 b b は、付与されたバトルポイントの累積値が 1 0 0 0 ポイント未満の場合は、第 1 記憶領域 6 5 5 a を用いてバトルポイントの累積値を記憶させる。一方、付与されたバトルポイントの累積値が 1 0 0 0 ポイント以上となった場合、バトルポイント付与抽選手段 1 0 9 b b は、第 2 記憶領域 6 5 5 b に 1 0 0 0 ポイントを記憶させるとともに、第 1 記憶領域 6 5 5 a から 1 0 0 0 ポイント分を減算した値に記憶し直す。つまり、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントについては、１０００ポイント以上の場合は、当該１０００ポイント分を別の記憶領域（第 2 記憶領域 6 5 5 b）に記憶させる。

【 0 2 0 1 】

なお、第 2 記憶領域 6 5 5 b は、付与されたバトルポイントの累積値が 1 0 0 0 ポイントを超えるたびに加算して記憶するようにしてもよい。この場合、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントの累積値が、例えば 2 3 0 0 ポイントであった場合は、第 1 記憶領域 6 5 5 a に 3 0 0 ポイントが記憶され、第 2 記憶領域 6 5 5 b の 2 0 0 0 ポイントが記憶されることになる。

【 0 2 0 2 】

10

20

30

40

50

また、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントの累積値が 1 0 0 0 ポイント以上になった場合に、必ずしも第 2 記憶領域 6 5 5 b に記憶させることはなく、記憶させるか否かを抽選により決定するようにしてもよい。この場合、第 2 記憶領域 6 5 5 b に記憶させないと決定された場合は、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントの累計値が 1 0 0 0 ポイント以上であっても、全てが準備ゾーンで報知されることになる。

【 0 2 0 3 】

特別累積バトルポイント記憶領域 6 5 5 (第 1 記憶領域 6 5 5 a および第 2 記憶領域 6 5 5 b) の記憶内容は、後述するバトルゾーンの終了時、または、A T 直撃チャンスゾーンから初期ゲーム数決定ゾーン (特別) への移行時にクリアされる。

【 0 2 0 4 】

特別累積バトルポイント記憶領域 6 5 5 (第 1 記憶領域 6 5 5 a 、第 2 記憶領域 6 5 5 b) の記憶内容を特定可能な情報、および、ポイント抽選により決定されたバトルポイントの付与数 (累積ではなく個別のポイント抽選で付与が決定されたバトルポイント) を特定可能な情報は、後述するコマンド送信手段 1 1 1 を介してサブ C P U 7 1 に送信される。

【 0 2 0 5 】

(1 0 - 2 c) バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c

この実施形態では、有利区間に移行してから、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が所定ゲーム (移行ゲーム数) 継続した場合は、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行する。バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、バトルゾーンへの移行を制御するものである。

【 0 2 0 6 】

(準備ゾーンで有利区間が開始される場合)

準備ゾーンで有利区間が開始される場合、バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、バトルゾーンへの第 1 次移行パターンとして、

(i) 初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が 3 0 0 ゲーム継続した場合、5 0 0 ゲーム継続した場合および 7 0 0 ゲーム継続した場合にバトルゾーンに移行させる。

(i i) 初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が 3 0 0 ゲーム継続した場合および 7 0 0 ゲーム継続した場合にバトルゾーンに移行させる。

(i i i) 初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が 5 0 0 ゲーム継続した場合および 7 0 0 ゲーム継続した場合にバトルゾーンに移行させる。

(i v) 初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が 7 0 0 ゲーム継続した場合にバトルゾーンに移行させる。

の (i) ~ (i v) のいずれかを決定する。

バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、(i) ~ (i v) のいずれかを決定した場合、当該決定した移行パターンを R W M 6 5 に設けられた第 1 次移行パターン記憶領域 6 5 6 に記憶させる。第 1 次移行パターン記憶領域 6 5 6 の記憶内容は、有利区間から非有利区間に移行したときに初期化される。

【 0 2 0 7 】

バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が第 1 次移行パターン記憶領域 6 5 6 に記憶されているゲーム数に到達した場合は、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行させる。例えば、第 1 次移行パターン記憶領域 6 5 6 に (i) の移行パターンが記憶されている場合において、有利区間に移行してから、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が 3 0 0 ゲームに到達した場合、バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行させる。バトルゾーンで第 1 戦 ~ 第 3 戦のバトルの途中で勝利抽選に非当選の場合、バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、バトルゾーンを終了して準備ゾーンに移行させる。なお、有利区間に移行してから、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が 3 0 0 ゲームに到達したか否かは、有利区間残り遊技数カウンタ C T 1 のカウント値に基づいて判定可能である。つまり、バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、有利区間残り遊技数カウンタ C T 1 のカウント値が $1 5 0 0 - 3 0 0 = 1 2 0 0$ に到達したときに、バトルゾーン前兆に移

10

20

30

40

50

行させる。

【 0 2 0 8 】

また、300ゲームの到達により移行したバトルゾーンにおいて第1戦～第3戦のバトルの途中で勝利抽選に非当選となり、準備ゾーンに移行したあと、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が500ゲーム（有利区間残り遊技数カウンタCT1 = 1000）に到達した場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行させる。当該バトルゾーンで第1戦～第3戦のバトルの途中で勝利抽選に非当選の場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、バトルゾーンを終了して準備ゾーンに移行させる。

【 0 2 0 9 】

また、500ゲームの到達により移行したバトルゾーンにおいて第1戦～第3戦のバトルの途中で勝利抽選に非当選となり、準備ゾーンに移行したあと、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が700ゲーム（有利区間残り遊技数カウンタCT1 = 800）に到達した場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行させる。当該バトルゾーンで第1戦～第3戦のバトルの途中で勝利抽選に非当選の場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、バトルゾーンを終了して準備ゾーンに移行させる。

【 0 2 1 0 】

700ゲームの到達により移行したバトルゾーンにおいて、第1戦～第3戦のバトルの途中で勝利抽選に非当選となった場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、有利区間を終了するか継続するかを決定する。ここで、有利区間を継続すると決定した場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、第2次移行パターンを決定する。この場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、バトルゾーンへの第2次移行パターンとして、

（v）初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が1000ゲーム継続した場合にバトルゾーンに移行させる。

（vi）初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が1200ゲーム継続した場合にバトルゾーンに移行させる。

の（v）～（vi）のいずれかを決定する。

バトルゾーン移行制御手段109bcは、（v）～（vi）のいずれかを決定した場合、当該決定した移行パターンをRWM65に設けられた第2次移行パターン記憶領域657に記憶させる。第2次移行パターン記憶領域657の記憶内容は、有利区間から非有利区間に移行したときに初期化される。

【 0 2 1 1 】

バトルゾーン移行制御手段109bcは、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が第2次移行パターン記憶領域657に記憶されているゲーム数に到達した場合は、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行させる。例えば、第2次移行パターン記憶領域657に（v）の移行パターンが記憶されている場合において、有利区間に移行してから、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が1000ゲームに到達した場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行させる。バトルゾーンで第1戦～第3戦のバトルの途中で勝利抽選に非当選の場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、バトルゾーンを終了して準備ゾーンに移行させる。

【 0 2 1 2 】

また、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が1200ゲーム（有利区間残り遊技数カウンタCT1 = 300）に到達した場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行させる。当該バトルゾーンで第1戦～第3戦のバトルの途中で勝利抽選に非当選の場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、バトルゾーンを終了して準備ゾーンに移行させる。

【 0 2 1 3 】

なお、1200ゲームの到達により移行したバトルゾーンの勝利抽選で非当選となった場合、バトルゾーン移行制御手段109bcは、有利区間を終了するか継続するかを決定

10

20

30

40

50

する。有利区間を継続する場合は準備ゾーンに移行し、その後に当該遊技区間において設定される有利区間終了条件を満たした場合に特別ゾーンに移行して、特別ゾーンの終了後に非有利区間に移行する。特別ゾーンでは、押し順 A T 役の当選時に正解の押し順が報知される。一方、準備ゾーンに移行した後、有利区間終了条件を満たさずに有利区間の継続ゲーム数が 1 4 8 0 ゲーム（有利区間残り遊技数カウンタ C T 1 = 2 0 ）に到達した場合も、特別ゾーンに移行する（図 1 2 参照）。この実施形態において特別ゾーンは 2 0 ゲーム継続し、このゾーン中は押し順 A T 役の当選時に正解の押し順が報知される。

【 0 2 1 4 】

（直撃 A T チャンスゾーンで有利区間が開始される場合）

直撃 A T チャンスゾーンで有利区間が開始される場合も準備ゾーンで有利区間が開始される場合と同様に、バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、バトルゾーンへの第 1 次移行パターンとして、(i) ~ (i v) のいずれかを決定する。

10

バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、(i) ~ (i v) のいずれかを決定した場合、当該決定した移行パターンを R W M 6 5 に設けられた第 1 次移行パターン記憶領域 6 5 6 に記憶させる。第 1 次移行パターン記憶領域 6 5 6 の記憶内容は、有利区間から非有利区間に移行したときに初期化される。

【 0 2 1 5 】

ただし、この実施形態では直撃 A T チャンスゾーン中にバトルゾーンに移行しないように構成されているため、直撃 A T チャンスゾーンにおいて初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選に当選せずに、当該ゾーンが終了した場合に、直撃 A T チャンスゾーンへの移行時に決定した移行パターンが適用される。

20

【 0 2 1 6 】

例えば、(i) の移行パターンに決定されていた場合、直撃 A T チャンスゾーンが終了して準備ゾーンに移行した時点で有利区間の継続ゲーム数が 3 0 0 ゲーム（有利区間残り遊技数カウンタ C T 1 = 1 2 0 0 ）を超えていた場合は、3 0 0 ゲームの到達に基づいて移行する予定だったバトルゾーンはキャンセルされる。そして、初期ゲーム数決定ゾーンに移行していない状態が 5 0 0 ゲーム（有利区間残り遊技数カウンタ C T 1 = 1 0 0 0 ）に到達した場合、バトルゾーン移行制御手段 1 0 9 b c は、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行させる。その後は、準備ゾーンで有利区間が開始される場合の移行と同様であるため、説明を省略する。

30

【 0 2 1 7 】

バトルゾーンへの移行をまとめると、図 1 2 に示すように、例えば、有利区間が直撃 A T チャンスゾーンで開始した場合、当該ゾーンにおいて初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選に当選せずに 1 5 0 ゲーム目で終了した場合、準備ゾーンに移行し、その後、有利区間（通常）に移行する。そして、有利区間（通常）で有利区間の継続ゲーム数が 3 0 0 ゲーム、5 0 0 ゲームとなった時点でバトルゾーンへの移行のチャンスが訪れる。ただし、3 0 0 ゲームと 5 0 0 ゲームでは必ずバトルゾーンに移行することではなく、有利区間への移行時に決定された (i) ~ (i v) の第 1 次移行パターンに基づいてバトルゾーンに移行する（通常 A ）。

【 0 2 1 8 】

40

また、有利区間（通常）で有利区間の継続ゲーム数が 7 0 0 ゲームになった場合は、必ずバトルゾーンに移行する（(i) ~ (i v) の移行パターンの全てにおいて 7 0 0 ゲームでバトルゾーンに移行：通常 A ）。有利区間の継続ゲーム数が 7 0 0 ゲームに到達したことに基いて移行したバトルゾーンでも初期ゲーム数決定ゾーンに移行しなかった場合であって、非有利区間に移行せずに有利区間が継続する場合は、その後に有利区間の継続ゲーム数が 1 0 0 0 ゲームに到達したときに、再びバトルゾーンへの移行チャンスが訪れる。ただし、1 0 0 0 ゲームでは、第 2 次移行パターンで (v) の移行パターンに決定された場合にのみバトルゾーンに移行する。また、第 2 次移行パターンで (v i) に決定された場合は、有利区間の継続ゲーム数が 1 2 0 0 ゲームに到達したときに、必ずバトルゾーンに移行する（通常 B ）。当該バトルゾーンで初期ゲーム数決定ゾーンに移行しなかつ

50

た場合であって、非有利区間に移行せずに有利区間が継続する場合は、準備ゾーンに移行する（通常C）。その後、当該遊技区間で設定される有利区間終了条件を満たすか、有利区間の継続ゲーム数が1480ゲームに到達したときに特別ゾーン（20ゲームのAT）に移行し、特別ゾーンの終了後に非有利区間に移行する。なお、非有利区間に移行したときの遊技状態は、通常であれば第1ボーナス内部中（RT0__RBBF）となるため、この場合はその後に有利区間に移行したときは、直撃ATチャンスゾーンから開始することになる。

【0219】

なお、上述のように、この実施形態では、有利区間の継続ゲーム数が、300ゲーム、500ゲーム、700ゲーム、1000ゲーム、1200ゲームでバトルゾーンへの移行チャンスがあるが、これらの中でバトルゾーンに移行しない場合であっても、当該ゲーム数に到達したときにバトル前兆（ガセ前兆）に移行するように構成し、バトル前兆（ガセ）終了後に有利区間（通常）に移行するようにしてもよい。バトル前兆ではバトルゾーンへの移行を示唆する演出が行われるため、バトルゾーンに移行するか否かに一喜一憂でき、遊技者の興趣の向上を図ることができる。

【0220】

また、バトルゾーンで第1～第3戦目のバトルの勝利抽選のいずれかに非当選（敗北）となった場合は、準備ゾーンに移行させるが、非有利区間に移行させるかを抽選により決定している。また、このときの抽選において、有利区間の継続ゲーム数のリミット（1500ゲーム）までの残りゲーム数に応じて非有利区間に移行させる確率を変化させるようにしてもよい。

【0221】

（10-2d）ポイント特化ゾーン移行制御手段109bd

ポイント特化ゾーン移行制御手段109bdは、有利区間（通常）からポイント特化ゾーンへの移行を制御するものである。この実施形態において、ポイント特化ゾーン移行制御手段109bdは、有利区間（通常）では毎ゲームでポイント特化ゾーンに移行させるか否かの抽選（特化ゾーン移行抽選）が行われる。ポイント特化ゾーン移行制御手段109bdは、特化ゾーン移行抽選に当選した場合、ポイント特化ゾーン前兆を経由してポイント特化ゾーンに移行させる。なお、この実施形態では、当選役（当選役グループ）の種類ごとに特化ゾーン移行抽選の当選確率が設定されている。

【0222】

ポイント特化ゾーン移行制御手段109bdは、特化ゾーン移行抽選に当選した場合、当該ポイント特化ゾーンの継続ゲーム数を抽選により決定する。ポイント特化ゾーンは当該抽選で決定されたゲーム数を消化すると終了し、ポイント特化ゾーン移行制御手段109bdは、遊技区間を有利区間（通常）に移行させる。

【0223】

なお、ポイント特化ゾーン移行制御手段109bdは、ポイント特化ゾーンの開始時やポイント特化ゾーン中に、ポイント特化ゾーンへの移行権利を付与するか否かの特化ゾーンストック抽選を行ってもよい。ここで、ポイント特化ゾーンへの移行権利が付与された場合、ポイント特化ゾーン移行制御手段109bdは、ポイント特化ゾーンが終了して有利区間（通常）に移行したあとに、特化ゾーン移行抽選で当選しなくても、所定ゲーム数の消化後に特化ゾーン前兆を経由して再びポイント特化ゾーンに移行させる。

【0224】

（10-2e）バトル勝利抽選手段109be

バトルゾーンでは、第1～第3戦のバトルが展開し、それぞれのバトルで連続した所定ゲーム数のバトル演出が行われ、バトル演出の終了ゲームでバトルの勝敗が報知される。バトル勝利抽選手段109beは、各バトルにおいて勝利とするか、敗北とするかを抽選（勝利抽選）により決定するものである。

【0225】

この実施形態では、勝利抽選の決定に用いられる抽選テーブル（バトル勝利抽選テーブ

10

20

30

40

50

ル 6 7 3) を、当該バトルゾーンに移行するまでに付与されたバトルポイントの累積値に基づいて決定される。図 1 4 に示すように、この実施形態では、バトルポイントの累積値が 0 ~ 9 9 9 ポイントの場合はバトルレベル 0、1 0 0 0 ~ 1 9 9 9 ポイントがバトルレベル 1、2 0 0 0 ~ 2 9 9 9 ポイントがバトルレベル 2、3 0 0 0 ~ 3 9 9 9 ポイントがバトルレベル 3、4 0 0 0 ~ 4 9 9 9 ポイントがバトルレベル 4、5 0 0 0 ~ 5 9 9 9 ポイントがバトルレベル 5、6 0 0 0 ポイント以上がバトルレベル 6 に区分されており、バトルレベルの種類に応じて選択されるバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 が異なる。

【 0 2 2 6 】

バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトルレベル 0 の場合、勝利抽選での当選確率が 4 0 % のバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を選択して、第 1 ~ 第 3 バトルそれぞれの勝利抽選を行う。また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトルレベル 1 の場合、勝利抽選での当選確率が 5 0 % のバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を選択して、第 1 ~ 第 3 バトルそれぞれの勝利抽選を行う。また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトルレベル 2 の場合、勝利抽選での当選確率が 6 0 % のバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を選択して、第 1 ~ 第 3 バトルそれぞれの勝利抽選を行う。また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトルレベル 3 の場合、勝利抽選での当選確率が 7 0 % のバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を選択して、第 1 ~ 第 3 バトルそれぞれの勝利抽選を行う。また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトルレベル 4 の場合、勝利抽選での当選確率が 8 0 % のバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を選択して、第 1 ~ 第 3 バトルそれぞれの勝利抽選を行う。また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトルレベル 5 の場合、勝利抽選での当選確率が 9 0 % のバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を選択して、第 1 ~ 第 3 バトルそれぞれの勝利抽選を行う。また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトルレベル 6 の場合、勝利抽選での当選確率が 1 0 0 % のバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を選択して、第 1 ~ 第 3 バトルそれぞれの勝利抽選を行う。

【 0 2 2 7 】

したがって、バトルゾーンに移行するまでに付与されたバトルポイントの累積値が多いほど、高いバトルレベルとなり、第 1 ~ 第 3 バトルの勝利抽選に当選（勝利）しやすくなっている。なお、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトルゾーンに移行するまでに付与されたバトルポイントの累積値を、当該バトルゾーンへの移行時に、通常累積バトルポイント記憶領域 6 5 4 に記憶されているバトルポイントと、特別累積バトルポイント記憶領域 6 5 5（第 1 記憶領域 6 5 5 a、第 2 記憶領域 6 5 5 b）に記憶されているバトルポイントとの合算により算出する。したがって、バトルゾーンへの移行時に、例えば、通常累積バトルポイント記憶領域 6 5 4 に 1 5 0 0 ポイントが記憶され、特別累積バトルポイント記憶領域 6 5 5 の第 1 記憶領域 6 5 5 a に 2 3 0 0 ポイントが記憶され、第 2 記憶領域 6 5 5 b に 1 0 0 0 ポイント記憶されていた場合は、バトルゾーンに移行するまでに付与されたバトルポイントの累積値が 4 8 0 0 ポイント（バトルレベル「4」）となる。

【 0 2 2 8 】

バトルゾーンでは、第 1 戦目のバトルの勝利抽選に当選すると、第 2 戦目のバトルに移行するが、第 1 戦目の勝利抽選に非当選になると、第 2 戦目のバトルに移行することなく、準備ゾーンに移行する。また、第 2 戦目のバトルの勝利抽選に当選すると、第 3 戦目のバトルに移行するが、第 2 戦目のバトルの勝利抽選に非当選になると、第 2 戦目のバトルに移行することなく、準備ゾーンに移行する。つまり、バトルゾーンでは、第 1 ~ 第 3 戦目のバトルが勝利抽選の当選（勝利）を条件として順次展開するように構成されている。

【 0 2 2 9 】

全てのバトルの勝利抽選に当選した場合、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトルゾーンから初期ゲーム数決定ゾーンに移行させる。このとき、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）に移行させる。

【 0 2 3 0 】

また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、第 1 戦目のバトルの勝利抽選に当選した場合は、バトル勝利数カウンタ C T 2 のカウント値を + 1 加算し、第 2 戦目のバトルの勝利抽選に当選した場合は、バトル勝利数カウンタ C T 2 のカウント値をさらに + 1 加算する。

【 0 2 3 1 】

また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトル勝利数カウンタ C T 2 のカウント値が「 1 」の場合、第 1 戦目のバトルで勝利抽選を行わず、第 1 戦目のバトルで勝利したものと第 2 戦目以降のバトルにおいて、バトルレベルに応じたバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を選択して勝利抽選を行う。また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、バトル勝利数カウンタ C T 2 のカウント値が「 2 」の場合、第 1 ~ 第 2 戦目のバトルで勝利抽選を行わず、第 1 ~ 第 2 戦目のバトルで勝利したものと第 3 戦目のバトルにおいて、バトルレベルに応じたバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を選択して勝利抽選を行う。また、後述する勝利ストック抽選に当選したことに基づいてバトル勝利数カウンタ C T 2 のカウント値が「 3 」となっている場合、第 1 ~ 第 3 戦目のバトルで勝利抽選を行わず、全てのバトルで勝利したものと遊技区間を初期ゲーム数決定ゾーンに移行させる。なお、この実施形態では、バトル勝利数カウンタ C T 2 のカウント値の分の勝利抽選を行わないようにしたが、1 0 0 % の確率で勝利となるバトルレベル「 6 」のバトル勝利抽選テーブル 6 7 3 を用いて勝利抽選を行うようにしてもよい。

10

【 0 2 3 2 】

また、バトル勝利抽選手段 1 0 9 b e は、有利区間から非有利区間に移行した場合は、バトル勝利数カウンタ C T 2 のカウント値を初期化する。一方、1 回目のバトルゾーンの第 2 戦目のバトルの勝利抽選で非当選（敗北）となった後、有利区間が継続して準備ゾーンに移行した場合、2 回目のバトルゾーンでは、第 1 戦目のバトルの勝利抽選で当選（勝利）が確定する。さらに、2 回目のバトルゾーンの第 3 戦目のバトルの勝利抽選で非当選（敗北）となって準備ゾーンに移行した場合、3 回目のバトルゾーンでは、第 1 ~ 第 2 戦目のバトルの勝利抽選で当選（勝利）が確定する。つまり、この実施形態では、A T 期間に移行するまでの間は、各バトルの勝利を引き継ぐことができるように構成されている。ここで、各バトルの勝利抽選の当選（勝利）が次のバトルゾーンに引き継がれる権利が、本発明の「引継ぎ権利」に相当する。

20

【 0 2 3 3 】

（ 1 0 - 2 f ）バトル勝利ストック付与抽選手段 1 0 9 b f

バトル勝利ストック付与抽選手段 1 0 9 b f は、準備ゾーン、有利区間（通常）、ポイント特化ゾーン、バトル前兆、ポイント特化ゾーン前兆のそれぞれの遊技区間において、毎ゲームでバトルゾーンのバトルで勝利が確定する権利を付与するか否かを抽選（勝利ストック抽選）により決定するものである。この実施形態では、当選役（当選役グループ）に応じて勝利ストック抽選テーブル 6 7 4 が個別に設けられており、バトル勝利ストック付与抽選手段 1 0 9 b f は、当選役（当選役グループ）に応じた勝利ストック抽選テーブル 6 7 4 を選択して勝利ストック抽選を行う。ここで、勝利ストック抽選が行われる遊技区間（準備ゾーン、有利区間（通常）、ポイント特化ゾーン、バトル前兆、ポイント特化ゾーン前兆）が本発明の「所定遊技状態」に相当する。また、勝利ストック抽選の当選により、次のバトルゾーンのバトルの勝利が確定する権利が、本発明の「成立権利」に相当する。

30

【 0 2 3 4 】

勝利ストック抽選に当選した場合、バトル勝利ストック付与抽選手段 1 0 9 b f は、バトル勝利数カウンタ C T 2 のカウント値に、当該抽選により決定された勝利数の分だけ加算する。例えば、前回のバトルゾーンで第 1 戦目のバトルの勝利抽選に当選したが、第 2 戦目のバトルの勝利抽選で非当選となって準備ゾーンに移行した場合、その後の有利区間（通常）で勝利ストック抽選に当選（勝利ストック + 1 ）した場合は、次のバトルゾーンでは、第 2 戦目までのバトルの勝利抽選で当選（勝利）することが確定する。なお、この実施形態では、当選確率が低い役（いわゆるレア役）の勝利ストック抽選テーブル 6 7 4 ほど、勝利ストック抽選の当選確率が高く設定されている。

40

【 0 2 3 5 】

（ 1 0 - 2 g ）追加権利付与抽選手段 1 0 9 b g

追加権利付与抽選手段 1 0 9 b g は、準備ゾーン、有利区間（通常）、ポイント特化ゾ

50

ーン、バトル前兆、ポイント特化ゾーン前兆、バトルゾーンのそれぞれの遊技区間において、バトル勝利数カウンタCT2のカウント値が「3」である場合に、追加の権利を付与するか否かを抽選（追加権利付与抽選）により決定するものである。この実施形態では、当選役（当選役グループ）に応じて追加権利付与抽選テーブル675が個別に設けられており、追加権利付与抽選手段109bgは、当選役（当選役グループ）に応じた追加権利付与抽選テーブル675を選択して追加権利付与抽選を行う。

【0236】

バトル勝利数カウンタCT2のカウント値が「3」の場合は、次のバトルゾーン全てのバトルで勝利確定しているため、初期ゲーム数決定ゾーンに移行する（AT期間に移行）。追加権利付与抽選に当選した場合は、当該AT期間においてエンディングまで継続することが確定する権利が付与される。ここで、エンディングまで継続することが確定するAT期間が、本発明の「特別な前記有利遊技状態」に相当する。

10

【0237】

追加権利付与抽選に当選した場合、追加権利付与抽選手段109bgは、フラグ格納領域653に設定された追加権利フラグをオンに設定する。当該フラグは非有利区間に移行したときにオフに設定される。

【0238】

追加権利が付与されていない状態で、バトルゾーンの第1～第3戦目の全てのバトルの勝利抽選に当選（勝利）した場合は、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）に移行するが、追加権利が付与されている状態で、バトルゾーンの第1～第3戦目の全てのバトルが終了した場合は、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に移行する。初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）は、エンディングになるまでAT期間が継続することが確定するため有利となる。

20

【0239】

なお、後述のように、付与されたバトルポイントの累積値が1000ポイントになるとバトルレベルが1つ上がり、その際にバトルレベルが上がったことの報知が行われる。そこで、当該報知が行われるタイミングで、勝利ストック抽選や追加権利付与抽選を行い、これらの抽選結果をバトルレベルのアップの報知と併せて行うようにしてもよい。また、この実施形態では、バトルポイントが1000ポイント付与されるたびに必ずバトルレベルが上がるようにしたが、バトルポイントが1000ポイント付与されるたびにバトルレベルを上げるか否かの抽選を行い、当該抽選に当選した場合にバトルレベルを上げるようにしてもよい。この場合、バトルレベルを上げる抽選が行われるタイミングで、バトルレベルが上がるか、勝利ストックが付与されるか、あるいは追加権利が付与されるかの期待が高まり遊技者の興趣が向上する。

30

【0240】

（10 - 2h）直撃ATチャンスゾーン制御手段109bh

直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、直撃ATチャンスゾーンから初期ゲーム数決定ゾーン（特別）への移行、および、直撃ATチャンスゾーンから準備ゾーンへの移行を制御するものである。

【0241】

40

直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、非有利区間から有利区間の直撃ATチャンスゾーンに移行した最初の遊技において、直撃ATチャンスゾーンの基本継続ゲーム数を抽選により決定する。直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、基本継続ゲーム数を決定した場合は、直撃ATチャンスゾーン遊技数カウンタCT3のカウント値に当該ゲーム数をセットする。例えば、直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、基本継続ゲーム数を100ゲームに決定した場合は、直撃ATチャンスゾーン遊技数カウンタCT3のカウント値に100をセットし、以降直撃ATチャンスゾーンを1ゲーム消化するたびに直撃ATチャンスゾーン遊技数カウンタCT3のカウント値を-1減算する。また、直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、直撃ATチャンスゾーンで1ゲームを消化するたびに、直撃ATチャンスゾーンリミットカウンタCT4のカウント値を+1

50

加算する。

【0242】

直撃ATチャンスゾーン遊技数カウンタCT3のカウント値が0になったゲームを含むそれ以降のゲームにおいて、直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、毎ゲームで継続抽選を行い、当該抽選で当選した場合は、直撃ATチャンスゾーン遊技数カウンタCT3のカウント値を+1加算する（直撃ATチャンスゾーンの延長）。当該継続抽選に非当選となった場合、直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、直撃ATチャンスゾーンの終了して準備ゾーンに移行させる。

【0243】

また、直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、直撃ATチャンスゾーンにおいて、初期ゲーム数決定ゾーン（特別）に移行させるか否かを抽選（初期ゲーム数決定ゾーン（特別）移行抽選）により決定する。この実施形態では、当選役グループ「NRP4」、「SRP1」、「SRP2」、「ONE3」、「WM」、「BE」、「INSA」のいずれかに当選したときに、初期ゲーム数決定ゾーン（特別）移行抽選が行われる。当該抽選に当選した場合、直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、直撃ATチャンスゾーンの終了して遊技区間を初期ゲーム数決定ゾーン（特別）に移行させる。

10

【0244】

なお、この実施形態では、初期ゲーム数決定ゾーン（特別）は、さらに初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）と、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）とがあり、それぞれの移行先について、初期ゲーム数決定ゾーン（特別）移行抽選の当選確率が異なっている。

20

【0245】

また、直撃ATチャンスゾーン制御手段109bhは、直撃ATチャンスゾーンの継続抽選に非当選となるまでの間に、直撃ATチャンスゾーンリミットカウンタCT4のカウント値が所定値（例えば、600ゲーム）になった場合は、初期ゲーム数決定ゾーン（特別）移行抽選に当選していない場合であっても、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に移行させる。すなわち、直撃ATチャンスゾーンが所定ゲーム数（例えば600ゲーム）継続した場合は、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）への移行が確定する。

【0246】

30

直撃ATチャンスゾーン遊技数カウンタCT3のカウント値、および、直撃ATチャンスゾーンリミットカウンタCT4のカウント値は、非有利区間に移行すると初期化される。

【0247】

（10-2i）初期ゲーム数制御手段109bi

図4の初期ゲーム数制御手段109biは、有利区間内の初期ゲーム数決定ゾーン（通常）、初期ゲーム数決定ゾーン（特別）において、AT期間でのゲーム数の初期値（以下、「初期ゲーム数」と記載する。）を決定するものである。

【0248】

初期ゲーム数決定ゾーン（通常）では、初期ゲーム数制御手段109biは、上乗せ初期ゲーム数の付与の継続抽選を行い、継続抽選の当選時に上乗せ初期ゲーム数を決定する上乗せ初期ゲーム数抽選を行い、継続抽選に非当選になるまでに決定された上乗せ初期ゲーム数の合計をAT期間の初期ゲーム数としてAT期間残り遊技数カウンタCT5に記憶する処理を行う。このとき、継続抽選に非当選になるまでに決定された上乗せ初期ゲーム数の合計がAT期間の初期ゲーム数の最大値（初期ゲーム上限数）を超えないように調整される。

40

【0249】

初期ゲーム数決定ゾーン（特別）には、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）と、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）とがある。

【0250】

初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）では、初期ゲーム数制御手段109biは

50

、上乗せ初期ゲーム数の付与の継続抽選を行い、継続抽選の当選時に上乗せ初期ゲーム数を決定する上乗せ初期ゲーム数抽選を行い、継続抽選に非当選になるまでに決定された上乗せ初期ゲーム数の合計をA T期間の初期ゲーム数としてA T期間残り遊技数カウンタC T 5に記憶する処理を行う。このとき、継続抽選に非当選になるまでに決定された上乗せ初期ゲーム数の合計がA T期間の初期ゲーム数の最大値（初期ゲーム上限数）を超えないように調整される。

【0251】

ここで、例えば、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）で行われる継続抽選での継続の当選確率は、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）で行われる継続抽選での継続の当選確率よりも高く設定され、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）と初期ゲーム数決定ゾーン（通常）とで同一の上乗せ初期ゲーム数抽選を用いる。このようにすると、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）で得られるA T期間の初期ゲーム数の期待値は、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）で得られるA T期間の初期ゲーム数の期待値よりも高くすることができる。

【0252】

初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）では、初期ゲーム数制御手段109b iは、付与するA T期間の初期ゲーム数をA T期間の初期ゲーム数の最大値（初期ゲーム上限数）に決定してA T期間残り遊技数カウンタC T 5に記憶する処理を行う。ここで、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）で得られるA T期間の初期ゲーム数の期待値は、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）や初期ゲーム数決定ゾーン（特別：通常）で得られるA T期間の初期ゲーム数の期待値よりも高い。遊技状態が第1通常R T（R T 0）且つ遊技区間が非有利間では、当選役グループ「R B B」に当選しておらず、R 1移行出目が出現する確率が上位役の当選役グループ「R B B」（上位役番号\$ 0 1）の当選確率よりも高いため、上位役の当選役グループ「R B B」（上位役番号\$ 0 1）の当選前にR 1移行出目が出現する可能性が高くなっている。図13（a）の具体例では、上位役の当選役グループ「R B B」（上位役番号\$ 0 1）の当選前にR T 1移行出目が出現し、遊技状態制御手段100bは遊技状態を第1通常R T（R T 0）から第2通常R T（R T 1）に移行する制御を行い、R T 1移行出目が出現した遊技の次遊技から第2通常R T（R T 1）での遊技が行われる。

【0253】

なお、本実施形態では、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）において「0」よりも大きいA T期間の初期ゲーム数が必ず付与されるようになっており、必ずA T期間が付与されるようになっている。

【0254】

（11）コマンド作成手段110

図4のコマンド作成手段110は、役抽選手段103の役抽選結果に関する情報、各ストップスイッチ21L、21M、21R、スタートスイッチ19等の遊技者により操作される操作器具の操作に関する情報、フラグ格納領域653に格納された各種フラグの設定状態、遊技状態に関する情報、遊技区間に関する情報などの種々の情報をサブ制御基板73（サブCPU71）に送信するためのコマンドを生成するものである。そして、コマンド作成手段110により生成されたコマンドは、コマンド送信手段112によりサブ制御基板73に送信される。サブ制御基板73では、送られてきたコマンドに基づき、種々の処理を実行する。

【0255】

（12）コマンド送信手段111

図4のコマンド送信手段111は、メイン制御基板63からサブ制御基板73へ、コマンド作成手段110により作成されたコマンドに基づいて、種々のデータを含む通信コマンドを一方通行で送信するものである。

【0256】

10

20

30

40

50

(サブ制御基板)

次に、サブ制御基板 7 3 について詳細に説明する。サブ制御基板 7 3 は、メイン制御基板 6 3 から送信された通信コマンドを受信し、メイン制御基板 6 3 の動作や状態に応じた演出を行うものである。図 4 に示すように、サブ制御基板 7 3 は、メモリ 7 5 に格納されたプログラムを実行することにより実現される種々の機能や、ハードウェアにより実現される種々の機能を備えている。なお、図 4 のサブ制御基板 7 3 内の各手段がサブ C P U 7 1 により実現される種々の機能である。

【 0 2 5 7 】

(1) コマンド受信手段 2 0 0

図 4 のコマンド受信手段 2 0 0 は、メイン制御基板 6 3 のコマンド送信手段 1 1 1 により送信された種々のデータを含む通信コマンドを受信するものである。コマンド受信手段 2 0 0 は、メイン制御基板 6 3 から送信される通信コマンドを受信し、通信コマンドを受信すれば、通信コマンドの種類に応じてサブ制御基板 7 3 が備える各機能に通知を行う。

【 0 2 5 8 】

(2) 演出内容決定手段 2 0 1

図 4 の演出内容決定手段 2 0 1 は、コマンド受信手段 2 0 0 が受信した通信コマンドに応じて、演出の内容を決定するためのものである。具体的には、遊技の進行や、役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果などに対応して予め設定された演出パターンから、液晶表示器 2 7 に表示する映像を決定したり、スピーカ 3 1 L , 3 1 R から流れる音楽を決定したり、上部ランプ部 3 3 や下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R の光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を決定する。

【 0 2 5 9 】

例えば、演出内容決定手段 2 0 1 は、コマンド受信手段 2 0 0 が役抽選手段 1 0 3 の役抽選結果に関するコマンドを受信した場合、当該役抽選結果に対応する演出群の中から一の演出を実行演出内容に決定する。この演出群の中には、役抽選結果を遊技者に示唆する演出が含まれる。また、演出内容決定手段 2 0 1 は、A T 中に押し順 A T 役に当選した場合などに、液晶表示器 2 7 で最大のメダルの払い出しが得られる正解の押し順を報知するという演出内容に決定する。

【 0 2 6 0 】

(3) 表示制御手段 2 0 2

図 4 の表示制御手段 2 0 2 は、演出内容決定手段 2 0 1 から送信された信号に含まれるデータに基づいて、液晶表示器 2 7 に映像を表示したり、上部ランプ部 3 3 や下部ランプ部 3 7 L , 3 7 R の光源を一斉にあるいは個別に点滅したりするなどの演出を実行するものである。

【 0 2 6 1 】

(4) 音声制御手段 2 0 3

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

【 0 2 6 2 】

(遊技状態及び遊技区間の遷移)

以下、遊技状態及び遊技区間の遷移について具体例を挙げて説明する。

【 0 2 6 3 】

(設定変更後の遊技状態及び遊技区間の遷移)

まず、設定変更後の遊技状態及び遊技区間の遷移の具体例について図 1 3 (a) を用いて説明する。

【 0 2 6 4 】

上述したように、設定値設定手段 1 0 1 による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として、遊技状態制御手段 1 0 0 b はスロットマシン 1 の遊技状態を初期化して第 1 通常 R T (R T 0) に制御し、遊技区間制御手段 1 0 9 はスロット

10

20

30

40

50

マシン 1 の遊技区間を初期化して非有利区間に制御する。

【 0 2 6 5 】

この実施形態では、第 1 通常 R T (R T 0)、第 2 通常 R T (R T 1)、第 1 ボーナス内部中 (R T 0 __ R B B F)、第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) であって非有利区間である各遊技では非有利区間から有利区間に移行することが決定される確率は約 1 / 2 0 になるように設定され、第 1 通常 R T (R T 0)、第 2 通常 R T (R T 1) での各遊技では上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) に当選する確率は約 1 / 5 になるように設定されており、後者の確率が前者の確率よりも高くなっている。なお、両者の値は例えば後者の確率の値が前者の確率の値よりも高くなるような他の値であってもよい。

10

【 0 2 6 6 】

また、この実施形態では、第 1 通常 R T (R T 0) である各遊技では、上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) に当選する確率は約 1 / 5 になるように設定され、当選役グループ「 R B B 」に当選しておらず、R 1 移行出目が出現する確率は約 1 / 5 より大きい値 (例えば約 1 / 1 . 5) になるように設定されており、後者の確率が前者の確率よりも高くなっている。なお、両者の値は例えば後者の確率の値が前者の確率の値よりも高くなるような他の値であってもよい。

【 0 2 6 7 】

遊技状態が第 1 通常 R T (R T 0) 且つ遊技区間が非有利間では、当選役グループ「 R B B 」に当選しておらず、R 1 移行出目が出現する確率が上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) の当選確率よりも高いため、上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) の当選前に R 1 移行出目が出現する可能性が高くなっている。図 1 3 (a) の具体例では、上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) の当選前に R T 1 移行出目が出現し、遊技状態制御手段 1 0 0 b は遊技状態を第 1 通常 R T (R T 0) から第 2 通常 R T (R T 1) に移行する制御を行い、R T 1 移行出目が出現した遊技の次遊技から第 2 通常 R T (R T 1) での遊技が行われる。

20

【 0 2 6 8 】

なお、R T 1 移行出目の出現前に上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) に当選した場合には、遊技状態制御手段 1 0 0 b は遊技状態を第 1 通常 R T (R T 0) から第 1 ボーナス内部中 (R T 0 __ R B B F) に移行する制御を行い、上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) に当選した遊技の次遊技から第 1 ボーナス内部中 (R T 0 __ R B B F) での遊技が行われることになる。

30

【 0 2 6 9 】

遊技状態が第 2 通常 R T (R T 1) 且つ遊技区間が非有利間である遊技では、上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) の当選確率が非有利区間から有利区間に移行することが決定される確率よりも高いため、非有利区間から有利区間に移行することが決定される前に上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) に当選する可能性が高くなっている。図 1 3 (a) の具体例では、非有利区間から有利区間に移行することが決定される前に上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) に当選し、遊技状態制御手段 1 0 0 b は遊技状態を第 2 通常 R T (R T 1) から第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) に移行する制御を行い、上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) に当選した次遊技から第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) での遊技が行われる。

40

【 0 2 7 0 】

なお、この実施形態では、第 2 通常 R T (R T 1) である各遊技では、上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) の当選確率は約 1 / 5 になるように設定されており (上位役の当選役グループ「 R B B 」 (上位役番号 \$ 0 1) に当選する確率の逆数は約 5)、第 2 通常 R T (R T 1) から第 1 通常 R T (R T 0) に移行する条件 (第 1 通常 R T 移行条件) として第 2 通常 R T (R T 1) への移行から 1 0 0 ゲーム消化することに設定されており、前者の逆数の値は後者の消化ゲーム数の値よりも小さくなっている。な

50

お、両者の値は例えば前者の逆数の値が後者の消化ゲーム数の値よりも小さくなるような他の値であってもよい。このように設定されているので、第2通常RT(RT1)では当選役グループ「RBB」(上位役番号\$01)に当選する前に第1通常RT移行条件が成立した場合には、遊技状態制御手段100bは遊技状態を第2通常RT(RT1)から第1通常RT(RT0)に移行する制御を行うことになるが、上記のように前者の逆数の値が後者の消化ゲーム数の値よりも小さくなるように設定されているため、第1通常RT移行条件が成立する前に上位役の当選役グループ「RBB」(上位役番号\$01)に当選して第2通常RT(RT1)から第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)に移行する可能性が高くなっている。

【0271】

この実施形態では、第1通常RT(RT0)、第2通常RT(RT1)、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)であって非有利区間である各遊技では非有利区間から有利区間に移行することが決定される確率は約1/20になるように設定され(非有利区間から有利区間に移行することが決定される確率の逆数は約20)、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)から第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)に移行する条件(第1ボーナス内部中移行条件)として第2通常RT(RT1)への移行から、第2通常RT(RT1)と第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)をあわせて100ゲーム消化することに設定されており、前者の逆数の値は後者の消化ゲーム数の値よりも小さくなっている。なお、両者の値は例えば前者の逆数の値が後者の消化ゲーム数の値よりも小さくなるような他の値であってもよい。この設定により、非有利区間から有利区間に移行することが決定される確率の逆数の約20は、第1通常RT(RT1)でのゲーム数と第1ボーナス内部中移行条件としての消化ゲーム数「100」とを加算した値よりも小さいので、非有利区間から有利区間に移行することの決定は、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)から移行する第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)で行われるよりも、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)から第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)に移行する前までの第1通常RT(RT0)、第2通常RT(RT1)、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)で行われる可能性が高い。また、非有利区間から有利区間に移行することが決定される確率の逆数の約20は、第1通常RT(RT1)でのゲーム数と第1ボーナス内部中移行条件としての消化ゲーム数「100」とを加算した値よりも十分小さいので、非有利区間から有利区間に移行することが決定された遊技の次遊技は、第1通常RT(RT0)、第2通常RT(RT1)、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)での遊技である可能性が高い。

【0272】

図13(a)の具体例では、遊技状態が第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)且つ遊技区間が非有利区間において、第1ボーナス内部中移行条件が成立する前に、遊技区間制御手段109の有利区間移行制御手段109aが非有利区間から有利区間の移行を決定して有利区間に移行する制御を行い、非有利区間から有利区間の移行が決定された遊技の次遊技から有利区間での遊技が行われる。また、図13(a)の具体例では、有利区間の1ゲーム目の遊技状態は第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)となっており、遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの有利区間開始時制御手段109baは、有利区間の1ゲーム目の遊技で、当該1ゲーム目の遊技状態が第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)であることから、有利区間内の複数の区間のうちの準備ゾーンに設定することを決定するとともにバトルゾーンでのバトルの勝敗に関わる初期バトルポイント数を付与し、遊技区間を有利区間内の準備ゾーンに移行する制御を行い、有利区間での1ゲーム目から有利区間内の準備ゾーンでの遊技が行われる。その後、遊技区間は有利区間内の準備ゾーンから有利区間内の有利区間(通常)に移行する。

【0273】

その後、図13(a)の具体例では、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)において、ボーナス役「RBB」に入賞する前に第1ボーナス内部中移行条件が成立し、遊技状態制御手段100bは遊技状態を第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)に移行する制

10

20

30

40

50

御を行い、第1ボーナス内部中移行条件が成立した遊技の次遊技から第1ボーナス内部中（RT0__RBBF）での遊技が行われる。なお、第2ボーナス内部中（RT1__RBBF）において、第1ボーナス内部中移行条件が成立する前にボーナス役「RBB」に入賞すると、遊技状態制御手段100bは遊技状態をボーナス遊技状態（RBB）に移行する制御を行い、ボーナス役「RBB」に入賞した遊技の次遊技からボーナス遊技状態（RBB）での遊技が行われる。

【0274】

なお、図13（a）の具体例では、非有利区間から有利区間への移行は第2ボーナス内部中（RT1__RBBF）で決定され、有利区間の1ゲーム目の遊技状態は第2ボーナス内部中（RT1__RBBF）であるとしているが、設定変更後の遊技状態及び遊技区間の遷移において、これ以外の例えば下記の（1）～（3）ような場合も起こり得る。

10

【0275】

（1）非有利区間から有利区間への移行が第2通常RT（RT1）で決定され、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第2ボーナス内部中（RT1__RBBF）となることがある。この場合、遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの有利区間開始時制御手段109baは、有利区間の1ゲーム目の遊技で、当該1ゲーム目の遊技状態が第2ボーナス内部中（RT1__RBBF）であることから有利区間内の複数の区間のうちの準備ゾーンに設定制御するとともにバトルゾーンでのバトルの勝敗に関わる初期バトルポイント数を付与し、有利区間の1ゲーム目から有利区間内の準備ゾーンでの遊技が行われる。

【0276】

20

（2）非有利区間から有利区間への移行が第1通常RT（RT0）か第2通常RT（RT1）のいずれかで決定され、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1通常RT（RT0）か第2通常RT（RT1）のいずれかとなることがある。この場合、遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの有利区間開始時制御手段109baは、有利区間の1ゲーム目の遊技で、当該1ゲーム目の遊技状態が第1通常RT（RT0）か第2通常RT（RT1）のいずれかであることから、有利区間内の複数の区間のうちの準備ゾーンに設定制御するとともにバトルゾーンでのバトルの勝敗に関わる初期バトルポイント数を付与し、有利区間の1ゲーム目から有利区間内の準備ゾーンでの遊技が行われるようにしてもよい。

【0277】

30

（3）非有利区間から有利区間への移行が第1通常RT（RT0）で決定され、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1ボーナス内部中（RT0__RBBF）となる場合、非有利区間から有利区間への移行が第2ボーナス内部中（RT1__RBBF）で決定され、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1ボーナス内部中（RT0__RBBF）の遊技となる場合、非有利区間から有利区間への移行が第1ボーナス内部中（RT1__RBBF）で決定され、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1ボーナス内部中（RT0__RBBF）の遊技となる場合がある。これらの場合、遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの有利区間開始時制御手段109baは、有利区間の1ゲーム目の遊技で、当該1ゲーム目の遊技状態が第1ボーナス内部中（RT0__RBBF）であることから、有利区間内の複数の区間のうちの直撃ATチャンスゾーンに設定制御し、有利区間の1ゲーム目から有利区間内の直撃ATチャンスゾーンでの遊技が行われる。

40

【0278】

本実施形態では、直撃ATチャンスゾーンは、AT期間に移行することが確定する初期ゲーム数決定ゾーン（特に、AT期間の初期ゲーム数として付与される初期ゲーム数の期待値が初期ゲーム数決定ゾーン（通常）よりも大きい初期ゲーム数決定ゾーン（特別））に移行する期待値が、AT前期間内の直撃ATチャンスゾーン以外の準備ゾーンなどの区間よりも高いチャンスゾーンとなっており、本実施の形態では、準備ゾーンよりも遊技者にとって有利な区間となっている。

【0279】

（通常時の遊技状態及び遊技区間の遷移の具体例）

50

続いて、通常時の遊技状態及び遊技区間の遷移の具体例について図 1 3 (b) を用いて説明する。本実施形態では、1 回目の有利区間でのゲーム数が第 1 ボーナス内部中移行条件である消化ゲーム数「1 0 0」よりも十分に大きいので、設定値設定手段 1 0 1 による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の 2 回目以降の非有利区間から有利区間への移行に係る有利区間の 1 ゲーム目の遊技状態は第 1 ボーナス内部中 (R T 0 _ R B B F) である可能性が高い。

【 0 2 8 0 】

遊技状態が第 1 ボーナス内部中 (R T 0 _ R B B F) 且つ遊技区間が非有利区間において、図 1 3 (b) の具体例では、遊技区間制御手段 1 0 9 の有利区間移行制御手段 1 0 9 a は非有利区間から有利区間の移行を決定して有利区間に移行する制御を行い、非有利区間から有利区間の移行が決定された遊技の次遊技から有利区間での遊技が行われる。また、図 1 3 (b) の具体例では、有利区間の 1 ゲーム目の遊技状態は第 1 ボーナス内部中 (R T 0 _ R B B F) となっており、遊技区間制御手段 1 0 9 の有利区間制御手段 1 0 9 b の有利区間開始時制御手段 1 0 9 b a は、有利区間の 1 ゲーム目の遊技で、当該 1 ゲーム目の遊技状態が第 1 ボーナス内部中 (R T 0 _ R B B F) であることから、有利区間内の複数の区間のうちの直撃 A T チャンスゾーンに設定することを決定し、遊技区間を有利区間内の直撃 A T チャンスゾーンに移行する制御を行い、有利区間での 1 ゲーム目から有利区間内の直撃 A T チャンスゾーンでの遊技が行われる。

【 0 2 8 1 】

なお、通常時においても有利区間の 1 ゲーム目の遊技状態が第 2 ボーナス遊技中 (R T 1 _ R B B F) である場合があり、この場合は、遊技区間制御手段 1 0 9 の有利区間制御手段 1 0 9 b の有利区間開始時制御手段 1 0 9 b a は、有利区間の 1 ゲーム目の遊技で、当該 1 ゲーム目の遊技状態が第 2 ボーナス内部中 (R T 1 _ R B B F) であることから、有利区間内の複数の区間のうちの準備ゾーンに設定制御し、有利区間の 1 ゲーム目から有利区間内の準備ゾーンでの遊技が行われる。また、通常時においても有利区間の 1 ゲーム目の遊技状態が第 1 通常 R T (R T 0)、第 2 通常 R T (R T 1) である場合があり、この場合は、有利区間の 1 ゲーム目の遊技状態が第 2 ボーナス内部中 (R T 1 _ R B B F) である場合と同様に、有利区間内の複数の区間のうちの準備ゾーンに設定制御し、有利区間の 1 ゲーム目から有利区間内の準備ゾーンでの遊技が行われるようにしてもよい。

【 0 2 8 2 】

なお、電断後に、設定変更キースイッチ 5 0 b がオフ状態で電源スイッチ 5 0 a がオンされた後の遊技可能状態として (電源投入後、設定値設定手段 1 0 1 による設定値の変更が可能な状態を介さなかった遊技可能状態として)、遊技状態及び遊技区間それぞれは電断前の遊技状態及び遊技区間に維持されている。このため、電源投入後は電断前の遊技状態及び遊技区間からの遷移となり、例えば電断前の遊技状態及び遊技区間それぞれが第 1 ボーナス内部中 (R T 0 _ R B B F) 及び非有利区間であれば電源投入後のスロットマシン 1 の遊技状態及び遊技区間の遷移は図 1 3 (b) の具体例のようになる。

【 0 2 8 3 】

次に、初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選に当選せずに直撃 A T チャンスゾーンが終了した場合において、その後に移行する準備ゾーンで報知される獲得バトルポイントの報知態様について、図 1 5 および図 1 6 を参照して説明する。なお、当該報知演出は、液晶表示器 2 7 において行われるもので、その演出内容は、演出内容決定手段 2 0 1 により決定される。

【 0 2 8 4 】

上述のように、直撃 A T チャンスゾーンでもバトルポイント付与抽選が行われるが、直撃 A T チャンスゾーンにおいて液晶表示器 2 7 で行われる演出は、当該抽選結果に関する報知演出は行われず、初期ゲーム数決定ゾーン (特別) 移行抽選結果の報知演出など、直撃 A T チャンスゾーンに応じた演出が行われる (図 1 5 (b)、図 1 6 (b))。

【 0 2 8 5 】

準備ゾーンで液晶表示器 2 7 の表示画面の右上領域 2 7 a は、前回のバトルゾーンまで

10

20

30

40

50

のバトル勝利等に基づいて、次のバトルゾーンで勝利が確定しているバトルおよび追加権利が付与された場合にその旨を報知する領域として区分けされている。例えば4つの矩形が横並び直線状に配置される。例えば、バトル勝利数カウンタCT2のカウンタ値が「1」の場合は、準備ゾーンに移行した時点で第1戦目のバトルの勝利が引き継がれている。この場合、右上領域27aの最も左側に位置する矩形内に「V」の文字が表示され、次のバトルゾーンの第1戦目の勝利が確定していることが報知される。

【0286】

また、バトル勝利数カウンタCT2のカウンタ値が「2」の場合は、準備ゾーンに移行した時点で第2戦目のバトルの勝利が引き継がれている。この場合、右上領域27aの最も左側に位置する矩形内と、その右隣の矩形（左から2番目の矩形）内それぞれに「V」の文字が表示され、次のバトルゾーンの第1戦目と第2戦目のバトルの勝利が確定していることが報知される。

10

【0287】

また、前回のバトルゾーンで第3戦目のバトルで敗北となって準備ゾーン移行し、さらに有利区間（通常）などの勝利ストック抽選で当選した場合は、次のバトルゾーンで第1～第3戦目のバトルで勝利が確定する。この場合、左から1番目、2番目、3番目それぞれの矩形内に「V」の文字が表示され、次のバトルゾーンの第1～第3戦目のバトルの勝利が確定していることが報知される。

【0288】

また、前回のバトルゾーンで第3戦目のバトルで敗北となって準備ゾーン移行し、さらに有利区間（通常）などの勝利ストック抽選で当選し、さらに追加権利付与抽選に当選した場合は、次のバトルゾーンで第1～第3戦目のバトルで勝利が確定するのに加えて、AT期間に移行したときにAT期間がリミッタまで継続するのが確定する。この場合、左から1番目、2番目、3番目、4番目それぞれの矩形内に「V」の文字が表示され、次のバトルゾーンの第1～第3戦目のバトルの勝利が確定し、かつ、AT期間に移行したときに、当該AT期間がリミッタまで継続することが確定していることが報知される。

20

【0289】

また、準備ゾーンで液晶表示器27の表示画面の右下領域27bは、次のバトルゾーンに適用されるバトルレベルを報知する領域として区分けされている。バトルレベルは、通常累積バトルポイント記憶領域654に記憶されているバトルポイントと、特別累積バトルポイント記憶領域655に記憶されているバトルポイントとに基づいて表示される。

30

【0290】

また、準備ゾーンで液晶表示器27の表示画面の左上領域27cは、1つ上のバトルレベルに上がるまでに必要なバトルポイントを特定可能な情報を報知する領域として区分けされている。この実施形態では、1000ポイントごとにバトルレベルが上がるため、例えば、バトルポイントの累積値が3100ポイントの場合は、3000ポイントの獲得により規定されるバトルレベル3が右下領域27bに表示されるとともに、残りの100ポイントが、左上領域27cに「100 / 1000 pt」の表示により特定される。これにより、さらにバトルポイントが900ポイント付与された場合は、次のバトルレベルに上がることが分かる。

40

【0291】

（直撃ATチャンスゾーンで付与されたバトルポイント＝1000ポイント未満）

バトルポイントおよびバトルレベルの報知例について説明すると、例えば、直撃ATチャンスゾーンで付与されたバトルポイントの累積値が700ポイントであった場合、特別累積バトルポイント記憶領域655の第1記憶領域655aに700ポイントが記憶され、第2記憶領域655bに0ポイントが記憶されている（図15（a）参照）。この場合、直撃ATチャンスゾーンで付与された累積ポイントのうち、バトルレベルが1つ上がる1000ポイントを減じた分（第1記憶領域655aに記憶されているバトルポイント）は準備ゾーンで報知される。

【0292】

50

この実施形態では、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントの累積値は、準備ゾーンの最初の遊技（準備ゾーン移行時に付与される初期的なバトルポイントの報知が行われる遊技）でまとめて報知される。なお、第 1 記憶領域 6 5 5 a に記憶されているバトルポイントを準備ゾーンでどのように報知するかは適宜変更可能である。例えば、準備ゾーンの最終遊技でまとめて報知するようにしてもよいし、準備ゾーンの毎ゲームで報知するか否かを抽選で決定し、当該抽選に当選した場合にまとめて報知してもよい。また、当該抽選に当選した場合に直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントの一部を報知するようにしてもよい。この場合当該抽選の当選時に報知するバトルポイントの値を決定するとよい。さらに、準備ゾーンが終了するまでに報知すべきバトルポイントが残った場合は、準備ゾーンの最終遊技で残りを報知するとよい。また、準備ゾーンのバトルポイント付与抽選に当選したときに、バトルポイント付与抽選の当選に基づいて付与されるバトルポイントとともに、A T 直撃チャンスゾーンでのバトルポイントを報知するようにしてもよい。

10

【 0 2 9 3 】

準備ゾーンに移行した最初の遊技で、バトルポイント付与抽選で非当選となった場合、当該遊技で直撃 A T チャンスゾーンのバトルポイントの累積値（7 0 0 ポイント）のみが報知される。当該遊技の終了後の液晶表示器 2 7 の表示画面の左上領域 2 7 c の表示は「7 0 0 / 1 0 0 0 p t」となり、右下領域 2 7 b の表示は「L e v e l 0」となる。その後、準備ゾーンが進行して付与されたバトルポイントの累積値が 3 0 0 ポイントになった遊技では、例えば液晶表示器 2 7 の表示画面の中央に「1 L e v e l U P !」などの文字が表示され、バトルレベルが 1 レベル上がったことが報知される。このとき、右下領域 2 7 b が「L e v e l 1」の表示に切り換わる。

20

【 0 2 9 4 】

その後のバトルポイント付与抽選の結果、付与されたバトルポイントが 1 0 0 0 ポイント以上（準備ゾーンで付与されたバトルポイントの累積値が 1 3 0 0 ポイント以上）となった遊技では、液晶表示器 2 7 の表示画面の中央に「1 L e v e l U P !」などの文字が表示され、バトルレベルが 1 レベル上がったことが報知される。そして、右下領域 2 7 b が「L e v e l 2」の表示に切り換わる。

【 0 2 9 5 】

さらにその後のバトルポイント付与抽選の結果、付与されたバトルポイントが 1 0 0 0 ポイント以上（準備ゾーンで付与されたバトルポイントの累積値が 2 3 0 0 ポイント以上）となった遊技では、液晶表示器 2 7 の表示画面の中央に「1 L e v e l U P !」などの文字が表示され、バトルレベルが 1 レベル上がったことが報知される。そして、右下領域 2 7 b が「L e v e l 3」の表示に切り換わる。

30

【 0 2 9 6 】

付与されたバトルポイントの累積値が 2 4 0 0 ポイントで準備ゾーンが終了した場合、当該遊技では、液晶表示器 2 7 の左上領域 2 7 c の表示は「1 0 0 / 1 0 0 0 p t」となり、右下領域 2 7 b の表示は「L e v e l 3」となる（図 1 5（c）参照）。

【 0 2 9 7 】

有利区間（通常）の移行後に付与されたバトルポイントの累積値が 9 0 0 ポイントとなった遊技では、液晶表示器 2 7 の表示画面の中央に「1 L e v e l U P !」などの文字が表示され、バトルレベルが 1 レベル上がったことが報知される。バトルレベルが上がったことの報知が終了すると、画面が切り換わり有利区間（通常）の通常画面となる。このとき、表示画面の左上領域 2 7 c の表示は「0 / 1 0 0 0 p t」となり、右下領域 2 7 b の表示は「L e v e l 4」となる（図 1 5（d）参照）。

40

【 0 2 9 8 】

（直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイント = 1 0 0 0 ポイント以上）

例えば、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントの累積値が 1 7 0 0 ポイントであった場合、特別累積バトルポイント記憶領域 6 5 5 の第 1 記憶領域 6 5 5 a に 7 0 0 ポイントが記憶され、第 2 記憶領域 6 5 5 b に 1 0 0 0 ポイントが記憶されている（

50

図 1 6 (a) 参照)。この場合、直撃 A T チャンスゾーンで付与された累積ポイントのうち、バトルレベルが 1 つ上がる 1 0 0 0 ポイントを減じた分 (第 1 記憶領域 6 5 5 a に記憶されているバトルポイント) は準備ゾーンで報知される。

【 0 2 9 9 】

上述のように、この実施形態では直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントの累積値は、準備ゾーンの最初の遊技でまとめて報知される。したがって、準備ゾーンに移行した最初の遊技で、バトルポイント付与抽選で非当選となった場合、当該遊技で直撃 A T チャンスゾーンのバトルポイントの累積値のうち、第 1 記憶領域 6 5 5 a に記憶されている 7 0 0 ポイントのみが報知される。当該遊技の終了後の液晶表示器 2 7 の表示画面の左上領域 2 7 c の表示は「 7 0 0 / 1 0 0 0 p t 」となり、右下領域 2 7 b の表示は「 L e v e l 0 」となる。その後、準備ゾーンが進行して付与されたバトルポイントの累積値が 3 0 0 ポイントになった遊技では、例えば液晶表示器 2 7 の表示画面の中央に「 1 L e v e l U P ! 」などの文字が表示され、バトルレベルが 1 レベル上がったことが報知される。このとき、右下領域 2 7 b が「 L e v e l 1 」の表示に切り換わる。

10

【 0 3 0 0 】

その後のバトルポイント付与抽選の結果、付与されたバトルポイントが 1 0 0 0 ポイント以上 (準備ゾーンで付与されたバトルポイントの累積値が 1 3 0 0 ポイント以上) となった遊技では、液晶表示器 2 7 の表示画面の中央に「 1 L e v e l U P ! 」などの文字が表示され、バトルレベルが 1 レベル上がったことが報知される。そして、右下領域 2 7 b が「 L e v e l 2 」の表示に切り換わる。

20

【 0 3 0 1 】

さらにその後のバトルポイント付与抽選の結果、付与されたバトルポイントが 1 0 0 0 ポイント以上 (準備ゾーンで付与されたバトルポイントの累積値が 2 3 0 0 ポイント以上) となった遊技では、液晶表示器 2 7 の表示画面の中央に「 1 L e v e l U P ! 」などの文字が表示され、バトルレベルが 1 レベル上がったことが報知される。そして、右下領域 2 7 b が「 L e v e l 3 」の表示に切り換わる。

【 0 3 0 2 】

付与されたバトルポイントの累積値が 2 4 0 0 ポイントで準備ゾーンが終了した場合、当該遊技では、液晶表示器 2 7 の左上領域 2 7 c の表示は「 1 0 0 / 1 0 0 0 p t 」となり、右下領域 2 7 b の表示は「 L e v e l 3 」となる (図 1 6 (c) 参照)。

30

【 0 3 0 3 】

有利区間 (通常) の移行後に付与されたバトルポイントの累積値が 9 0 0 ポイントとなった遊技では、1 つ上位のバトルレベルに上がるため、バトルレベルのアップが報知されるが、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントが 1 0 0 0 ポイント以上の場合は、当該報知と併せて直撃 A T チャンスゾーンで付与された 1 0 0 0 ポイント分 (第 2 記憶領域 6 5 5 b に記憶されているバトルポイント : 1 0 0 0 ポイント) の報知が行われる。具体的には、有利区間 (通常) に移行後に付与されたバトルポイントの累積値が 9 0 0 ポイントとなった遊技では、液晶表示器 2 7 の表示画面の中央に「 2 L e v e l U P ! 」などの文字が表示され、バトルレベルが有利区間 (通常) の移行後に付与されたバトルポイントが 9 0 0 ポイントになったことに基づいて上がるバトルレベル (1 レベルアップ) と、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントのうち、報知されていない 1 0 0 0 ポイント分に基づいて上がるバトルレベル (1 レベルアップ) との合計 2 レベルアップの報知が行われる。 (図 1 6 (d) 参照) 。バトルレベルが上がったことの報知が終了すると、画面が切り換わり有利区間 (通常) の通常画面となる。このとき、表示画面の左上領域 2 7 c の表示は「 0 / 1 0 0 0 p t 」となり、右下領域 2 7 b の表示は「 L e v e l 5 」となる。

40

【 0 3 0 4 】

(バトル勝利の引継ぎの報知態様)

この実施形態では、バトルゾーンの勝利抽選の当選 (バトルの勝利) が次のバトルゾーンに引き継がれるが、準備ゾーンや有利区間 (通常) 、バトル前兆、ポイント特化ゾー

50

ン、ポイント特化ゾーン前兆での液晶表示器 27 の表示画面において、次回のバトルゾーンのバトル勝利の引継ぎ態様が右上領域 27 a で表示される。ここで、バトル勝利の引継ぎを報知する液晶表示器 27 の表示態様の一例について、図 17 を参照して説明する。

【0305】

例えば、バトルゾーンの第 3 戦目のバトルの勝利抽選で非当選となった場合は、液晶表示器 27 の表示画面に「LOSE」などの文字が表示され、バトルゾーンが終了する（図 17（a）参照）。バトルゾーンの終了後に有利区間が継続して、準備ゾーンに移行したとする。

【0306】

この場合、準備ゾーンや、その後に移行する有利区間（通常）の通常画面では、右上領域 27 a の左から 1 番目と 2 番目のそれぞれ矩形内に「V」の文字が表示される（図 17（b）参照：本発明の「当該引継ぎ権利を有していることを特定可能な情報」に相当）。なお、この実施形態では、右上領域 27 a の左から 1 番目の矩形は第 1 戦目のバトルに対応し、左から 2 番目の矩形は第 2 戦目のバトルに対応し、左から 3 番目の矩形は第 3 戦目のバトルに対応し、左から 4 番目の矩形は追加権利の有無に対応している。したがって、この場合は、次回のバトルゾーンで第 1 戦目と第 2 戦目のバトルの勝利が確定していることを報知している。なお、この実施形態では、次回のバトルゾーンで勝利が確定しているバトルがある場合は、有利区間（通常）等の通常画面で必ず報知するようにしたが、所定の契機（例えば、バトルポイントの累積値が 1000 ポイントになったことを契機）で次回のバトルゾーンで勝利が確定しているバトルがある旨を報知するようにしてもよい。

【0307】

その後、有利区間（通常）で勝利ストック抽選に当選した場合、次回のバトルボーナスで第 3 戦目のバトルの勝利抽選の当選が確定する（本発明の「確定状態」に相当）。このとき、液晶表示器 27 の表示画面の右上領域 27 a では、左から 1 番目と 2 番目の矩形に加えて、3 番目の矩形内にも「V」の文字が表示される（図 17（c）参照）。これにより、次回のバトルゾーンで第 1 戦目～第 3 戦目のバトルの全てで勝利が確定していることが報知される。

【0308】

この状態で有利区間（通常）においてバトルゾーンの移行ゲーム数に到達すると、バトル前兆を経由してバトルゾーンに移行する。バトルゾーンの第 1 戦目のバトルの表示画面の右上領域 27 a では、左から 1 番目、2 番目、3 番目の矩形内それぞれに引き続き「V」の文字が表示される（図 17（d）参照）。ここで、バトルゾーンの移行ゲーム数の到達することが、本発明の「所定の移行契機が発生」に相当する。

【0309】

例えば、第 1 戦目のバトル中に、当選確率の低い役（いわゆるレア役）に当選し、このときに行われた追加権利付与抽選にも当選した場合（本発明の「特別条件が成立した場合に相当」）、液晶表示器 27 の表示画面の中央部に例えば「Extra ストック get!」などの文字が表示されるとともに、右上領域 27 a の左から 4 番目の矩形内に「V」の文字が表示される（図 17（e）参照：本発明の「当該特別条件が成立したことを特定可能な情報」に相当）。これにより、当該バトルゾーンの第 1～第 3 戦目のバトルの全てで勝利が確定し、さらに追加権利が付与されたことが報知される。

【0310】

第 1～第 3 戦目のバトルでは、右上領域 27 a の「V」を消費しながら各バトルの勝利演出が展開する。そして、第 3 戦目のバトル終了ゲームの表示画面では、中央部に例えば「完全勝利」の文字が表示される。また、右上領域 27 a では左から 4 番目の矩形内のみ「V」の文字が表示される（図 17（f）参照）。これにより、全てのバトルで勝利したことが報知され、さらに全てのバトルで勝利したにも関わらず、勝利ストックが 1 つ残っていること（追加権利が付与されたこと）が報知される。

【0311】

（AT 期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知）

10

20

30

40

50

以下、A T 期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知について説明する。

【0312】

本実施形態では、直撃A Tチャンスゾーンなどで初期ゲーム数決定ゾーン（特別）に移行するか否かの初期ゲーム数決定ゾーン（特別）移行抽選を行い、初期ゲーム数決定ゾーン（特別）への移行に当選した場合には、さらに初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）と初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）とのうちのいずれに移行するかの初期ゲーム数決定ゾーン移行先抽選を行う。本実施形態では、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選したときと、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に当選したときとで、A T 期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知の仕方が異なっており、以下では、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選した場合と、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に当選した場合に行われるA T 期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知について、順に説明する。

10

【0313】

この実施形態では、スタートスイッチ19に対する遊技者の操作に基づきメインCPU61（遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの初期ゲーム数制御手段109bi）により制御されて行われ得る左・中・右リール13L, 13M, 13Rを用いたリール演出と、当該リール演出にあわせてサブCPU71により制御されて行われ得る例えば液晶表示器27を用いたA T 期間の初期ゲーム数を報知するためのA T 期間初期ゲーム数報知演出との両方が実施可能に形成されている。

【0314】

（初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選した場合のA T 期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知）

20

以下、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選した場合のA T 期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知について説明する。本実施形態では、A T 期間の初期ゲーム数の付与は、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選して遊技区間が有利区間内の初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に移行した際に行われる。また、初期ゲーム数の報知は、有利区間内の初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）において、A T 期間の初期ゲーム数の付与が完了した後（つまり、後述する継続抽選で非継続に当選した後）、スタートスイッチ19に対する遊技者の操作毎に、当該スタートスイッチ19に対する遊技者の操作に基づき1回分の上乗せ初期ゲーム数の報知が行われる。

30

【0315】

初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選した場合のA T 期間の初期ゲーム数の付与では、

上乗せ初期ゲーム数の付与の継続抽選を行い、

継続抽選の当選時に上乗せ初期ゲーム数を決定する上乗せ初期ゲーム数抽選を行い、

上乗せ初期ゲーム数抽選で当選した上乗せ初期ゲーム数を、RWM65に当該継続抽選に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域661（RWM65に当該継続抽選に対応する1回のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域661：図18参照）に記憶する処理を、継続抽選に非当選（ハズレ）となるまで、継続抽選毎に、メインCPU61（遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの初期ゲーム数制御手段109bi）が行う。継続抽選に非当選（ハズレ）となるまでに上乗せ初期ゲーム数抽選により決定された上乗せ初期ゲーム数の合計がA T 期間の初期ゲーム数となり、メインCPU61（遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの初期ゲーム数制御手段109bi）は、合計をA T 期間残り遊技数カウンタCT5にセットする。なお、以下では、当該処理を、「第1初期ゲーム数付与処理」と記載する。

40

【0316】

継続抽選は、継続に当選で上乗せ初期ゲーム数の付与、継続に非当選（ハズレ）で上乗せ初期ゲーム数の付与を行わずに継続抽選の終了とするものであり、本実施形態では、継続に当選する当選確率は「80」%に設定されている。なお、当該当選確率は、適宜、設

50

定変更可能である。

【 0 3 1 7 】

また、上乘せ初期ゲーム数抽選は、予め用意された複数の上乘せ初期ゲーム数の中から一つの上乗せ初期ゲーム数を抽選により決定するものである。本実施形態では、複数の上乘せ初期ゲーム数として「 2 0 」、「 3 0 」、「 5 0 」、「 1 0 0 」、「 2 0 0 」が予め用意されており、それぞれの当選確率が「 5 0 」 %、「 3 0 」 %、「 1 0 」 %、「 5 」 %、「 5 」 %に設定されている。また、本実施形態では、A T 期間の初期ゲーム数の上限値（以下、「初期ゲーム上限数」と記載する。）は「 7 0 0 」に設定されている。このように、本実施形態では、予め用意された複数の上乘せ初期ゲーム数「 2 0 」、「 3 0 」、「 5 0 」、「 1 0 0 」、「 2 0 0 」は初期ゲーム上限数「 7 0 0 」未満となっている。なお、複数の上乘せ初期ゲーム数やそれらの当選確率、初期ゲーム上限数は、適宜、設定変更可能である。

10

【 0 3 1 8 】

また、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）が継続する継続保障回数として「 2 」が設定されており、上乘せ初期ゲーム数の合計が A T 初期保障ゲーム数「 1 3 0 」以下の場合は初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）の継続となるように構成されている。なお、これらの値は、適宜、設定変更可能である。

【 0 3 1 9 】

上記のように継続保障回数が「 2 」、A T 初期保障ゲーム数が「 1 3 0 」に設定されているため、1 回目の継続抽選、上乘せ初期ゲーム数の合計が A T 初期保障ゲーム数「 1 3 0 」以下のときに行われる継続抽選では必ず継続に当選となり、上乘せ初期ゲーム数抽選が行われることになる。なお、これは、例えば、1 回目の継続抽選、上乘せ初期ゲーム数の合計が A T 初期保障ゲーム数「 1 3 0 」以下のときに行われる継続抽選では、継続に当選する当選確率を「 1 0 0 」 %にしたり、継続に当選する当選確率を「 8 0 」 %のままにして継続に非当選（ハズレ）の場合に継続の当選に書き換えたりすることにより実現できる。

20

【 0 3 2 0 】

初期ゲーム上限数が「 7 0 0 」に設定されているため、今回の上乘せ初期ゲーム数抽選を含むこれまでの上乘せ初期ゲーム数抽選で決定された上乘せ初期ゲーム数の合計が「 7 0 0 」以上になった場合には、今回の上乘せ初期ゲーム数抽選で決定された上乘せ初期ゲーム数を上乘せ初期ゲーム数の合計が「 7 0 0 」になるように調整して調整後の値を上乘せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に記憶し、継続抽選を終了する。

30

【 0 3 2 1 】

また、上乘せ初期ゲーム数抽選での最小の上乗せ初期ゲーム数が「 2 0 」に設定され、初期ゲーム上限数が「 7 0 0 」に設定されているため、上乘せ初期ゲーム数の合計が初期ゲーム上限数「 7 0 0 」に達するのに要する、継続抽選に当選して上乘せ初期ゲーム数抽選が行われる回数の上限值は「 3 5 」とある。このことを踏まえるとともに、上乘せ初期ゲーム数を報知する処理を行う場合に上乘せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に付与された上乘せ初期ゲーム数が記憶されているかの判断を行うことを踏まえ、本実施形態では上乘せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 を「 3 6 」個用意する。なお、この値は、適宜、設定変更可能である。

40

【 0 3 2 2 】

A T 期間の初期ゲーム数の付与が完了した後（つまり、後述する継続抽選で非継続に当選した後）に行われる、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選した場合の A T 期間の初期ゲーム数の報知では、

1 回のスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に基づき、

R W M 6 5 の当該 1 回のスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に対応して設けられた上乘せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に上乘せ初期ゲーム数が記憶されている場合には、記憶されている上乘せ初期ゲーム数を基に、メイン C P U 6 1 は当該上乘せ初期ゲーム数に応じたリール演出を行い、当該リール演出に合わせてサブ C P U 7 1 は当該上乘せ

50

初期ゲーム数を報知するためのＡＴ期間初期ゲーム数報知演出を行い、

ＲＷＭ６５の当該１回のスタートスイッチ１９に対する遊技者の操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域６６１に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない場合には、メインＣＰＵ６１は継続抽選の非当選に応じたリール演出を行い、当該リール演出に合わせてサブＣＰＵ７１は当該継続抽選の非当選に応じた内容を報知するためのＡＴ期間初期ゲーム数報知演出を行う処理を、上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない上乗せ初期ゲーム数記憶領域６６１に対して行われるまで、スタートスイッチ１９に対する遊技者の操作毎に行う。

【０３２３】

ここで、上記の「ＲＷＭ６５の当該１回のスタートスイッチ１９に対する遊技者の操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域６６１に上乗せ初期ゲーム数が記憶されている場合には、」でのメインＣＰＵ６１とサブＣＰＵ７１との処理について記載する。

【０３２４】

１回のスタートスイッチ１９に対する遊技者の操作に基づき、メインＣＰＵ６１の遊技区間制御手段１０９の有利区間制御手段１０９ｂの初期ゲーム数制御手段１０９ｂｉは、ＲＷＭ６５の当該１回のスタートスイッチ１９に対する遊技者の操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域６６１から上乗せ初期ゲーム数を読み出す。そして、メインＣＰＵ６１のコマンド作成手段１１０は、読み出した上乗せ初期ゲーム数に関わる報知を可能にするコマンドを作成し、メインＣＰＵ６１のコマンド送信手段１１１は、作成されたコマンドを基に通知コマンド（以下、「上乗せ初期ゲーム数報知指示通知コマンド」と記載する。）をサブＣＰＵ７１のコマンド受信手段２００に送信する。

【０３２５】

また、メインＣＰＵ６１の遊技区間制御手段１０９の有利区間制御手段１０９ｂの初期ゲーム数制御手段１０９ｂｉは、読み出した上乗せ初期ゲーム数を基に、リール演出の内容を予め定められた複数のリール演出のパターンの中から読み出した上乗せ初期ゲーム数に関わるリール演出のパターンに決定し、メインＣＰＵ６１のリール回転制御手段１０５は、左・中・右リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒを用いて決定されたパターンのリール演出を実行する。なお、予め定められた複数のリール演出のパターンは、例えば、左・中・右リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒの回転から左・中・右リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒそれぞれの中段に所定の図柄が揃って停止するまでの左・中・右リール１３Ｌ，１３Ｍ，１３Ｒの拳動が互いに異なり、上乗せ初期ゲーム数のそれぞれには予め定められた複数のリール演出のパターンのうちの１つ以上が割り当てられている。

【０３２６】

サブＣＰＵ７１のコマンド受信手段２００は、メインＣＰＵ６１のコマンド送信手段１１１から上乗せ初期ゲーム数報知指示通知コマンドを受信する。サブＣＰＵ７１の演出内容決定手段２０１は、上乗せ初期ゲーム数報知指示通知コマンドを基に初期ゲーム数制御手段１０９ｂｉにより読み出された上乗せ初期ゲーム数を特定し、演出の種類を、特定した上乗せ初期ゲーム数を遊技者に報知するＡＴ期間初期ゲーム数報知演出に決定する。サブＣＰＵ７１の表示制御手段２０２は、液晶表示器２７の表示制御を行って決定されたＡＴ期間初期ゲーム数報知演出を実行する。これにより、リール演出に合わせてＡＴ期間初期ゲーム数報知演出が行われる。

【０３２７】

また、上記の「ＲＷＭ６５の当該１回のスタートスイッチ１９に対する遊技者の操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域６６１に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない場合には、」でのメインＣＰＵ６１とサブＣＰＵ７１との処理について記載する。

【０３２８】

１回のスタートスイッチ１９に対する遊技者の操作に基づき、メインＣＰＵ６１のコマンド作成手段１１０は、上乗せ初期ゲーム数記憶領域６６１に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選に応じた内容に関わる報知を可能にするコマンドを作成し、メインＣＰＵ６１のコマンド送信手段１１１は、作成されたコマンドを基に

10

20

30

40

50

通知コマンド（以下、「継続抽選非当選報知指示通知コマンド」と記載する。）をサブCPU71のコマンド受信手段200に送信する。

【0329】

また、メインCPU61の遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの初期ゲーム数制御手段109biは、上乗せ初期ゲーム数記憶領域661に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選を基に、リール演出の内容を予め定められた複数のリール演出のパターンの中から上乗せ初期ゲーム数記憶領域661に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選に関わるリール演出のパターンに決定し、メインCPU61のリール回転制御手段105は、左・中・右リール13L, 13M, 13Rを用いて決定されたパターンのリール演出を実行する。なお、予め定められた複数のリール演出のパターンには、継続抽選の非当選用の1つ以上のリール演出のパターンが含まれている。

10

【0330】

サブCPU71のコマンド受信手段200は、メインCPU61のコマンド送信手段111から継続抽選非当選報知指示通知コマンドを受信する。サブCPU71の演出内容決定手段201は、継続抽選非当選報知指示通知コマンドを基に、上乗せ初期ゲーム数記憶領域661に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選を特定し、演出の種類を、特定した上乗せ初期ゲーム数記憶領域661に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選を遊技者に報知するAT期間初期ゲーム数報知演出に決定する。サブCPU71の表示制御手段202は、液晶表示器27の表示制御を行って決定されたAT期間初期ゲーム数報知演出を実行する。これにより、リール演出に合わせてAT期間初期ゲーム数報知演出が行われる。

20

【0331】

なお、AT期間初期ゲーム数報知演出に液晶表示器27を用いるとしているが、これに限定されるものではなく、例えば、他の演出機器を用いたり、液晶表示器27と他の演出機器を組み合わせる用いたりしてもよい。

【0332】

以下、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選した場合のAT期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知の具体例について図18を参照して説明する。なお、図18(a)、(b)のRWM65の各箱が一つの上乗せ初期ゲーム数記憶領域661に相当する。

30

【0333】

図18の具体例では、メインCPU61側のRWM65の各上乗せ初期ゲーム数記憶領域661の記憶内容は初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選した場合に初期値（上乗せ初期ゲーム数として付与されることのない値：図18では「-」で表示）に設定される。

【0334】

1回目の継続抽選（初期ゲーム数の報知における1回目のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に対応する）では、メインCPU61は、継続抽選を行って継続に当選する。そして、継続の当選により、メインCPU61は、上乗せ初期ゲーム数抽選を行って上乗せ初期ゲーム数「20」に当選し、初期ゲーム数の報知における1回目のスタートスイッチ19に対する操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域661に上乗せ初期ゲーム数「20」を記憶する（図18(a-1)）。

40

【0335】

2回目～7回目のそれぞれの継続抽選（初期ゲーム数の報知における2回目～7回目のそれぞれのスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に対応する）では、継続抽選で継続に当選し、上乗せ初期ゲーム数抽選で上乗せ初期ゲーム数「30」、「20」、「50」、「100」、「20」、「30」に当選し、初期ゲーム数の報知における2回目～7回目のそれぞれのスタートスイッチ19に対する操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域661に上乗せ初期ゲーム数「30」、「20」、「50」、「100」

50

、「 2 0 」、「 3 0 」を記憶する（図 1 8（ a - 2 ）～（ a - 4 ））。

【 0 3 3 6 】

8 回目の継続抽選（初期ゲーム数の報知における 8 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に対応する）では、メイン C P U 6 1 は、継続抽選を行って継続に非当選となる。このとき、メイン C P U 6 1 は、1 回目から 7 回目までに付与された上乗せ初期ゲーム数の合計「 2 7 0 」を A T 期間残り遊技数カウンタ C T 5 にセットする。なお、図 1 8（ a ）の具体例では、継続保障回数「 2 」、A T 初期保障ゲーム数「 1 3 0 」を超えているので、初期ゲーム数の報知における 8 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 の記憶内容は初期値（「 - 」）のままとなる（図 1 8（ a - 5 ））。このため、1 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 から順に記憶内容を見て行って、初期ゲーム数の報知における 8 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 の記憶内容が初期値であることを確認することにより、8 回目の継続抽選では継続に非当選となったことが分かる。なお、継続抽選を行って継続に非当選となり、継続保障回数「 2 」、A T 初期保障ゲーム数「 1 3 0 」を超えていれば、初期ゲーム数の報知における 8 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に継続に非当選用の値を記憶するようにしてもよい。

10

【 0 3 3 7 】

初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）に当選した場合の A T 期間の初期ゲーム数の報知の図 1 8（ b ）の具体例では、図 1 8（ b - 1 ）に示すように、1 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に基づき、メイン C P U 6 1 は、1 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に付与された上乗せ初期ゲーム数「 2 0 」が記憶されているので、当該上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 から上乗せ初期ゲーム数「 2 0 」を読み出す。そして、メイン C P U 6 1 は、読み出した上乗せ初期ゲーム数「 2 0 」に関わる報知を可能にするコマンドを作成し、作成したコマンドを基に上乗せ初期ゲーム数報知指示通知コマンドをサブ C P U 7 1 に送信する。

20

【 0 3 3 8 】

また、メイン C P U 6 1 は、読み出した上乗せ初期ゲーム数「 2 0 」を基に、リール演出の内容を予め定められた複数のリール演出のパターンの中から上乗せ初期ゲーム数「 2 0 」に関わるリール演出のパターンに決定し、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を用いて決定したパターンのリール演出を実行する。

30

【 0 3 3 9 】

また、サブ C P U 7 1 は、メイン C P U 6 1 から上乗せ初期ゲーム数報知指示通知コマンドを受信し、受信した上乗せ初期ゲーム数報知指示通知コマンドを基にメイン C P U 6 1 により読み出された上乗せ初期ゲーム数「 2 0 」を特定し、演出の種類を特定した上乗せ初期ゲーム数「 2 0 」を遊技者に報知する A T 期間初期ゲーム数報知演出に決定し、例えば液晶表示器 2 7 に「 2 0 ゲームゲット」を表示するなどして A T 期間初期ゲーム数報知演出を実行する。これにより、リール演出に合わせて A T 期間初期ゲーム数報知演出が行われる。

40

【 0 3 4 0 】

2 回目～ 7 回目のそれぞれのスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に関しては、図 1 8（ b - 1 ）の 1 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に基づく処理内容と同様の処理内容が行われ、メイン C P U 6 1 により上乗せ初期ゲーム数「 3 0 」、「 2 0 」、「 5 0 」、「 1 0 0 」、「 2 0 」、「 3 0 」それぞれに関わるパターンのリール演出が実行され、サブ C P U 7 1 により上乗せ初期ゲーム数「 3 0 」、「 2 0 」、「 5 0 」、「 1 0 0 」、「 2 0 」、「 3 0 」それぞれを遊技者に報知する A T 期間初期ゲーム数報知演出が実行される（図 1 8（ b - 2 ）～（ b - 4 ））。これにより、リール演出に合わせて A T 期間初期ゲーム数報知演出が行われる。

50

【 0 3 4 1 】

図 1 8 (b - 5) に示すように、 8 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に基づき、メイン C P U 6 1 は、 8 回目のスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に付与された上乗せ初期ゲーム数が記憶されていないので (当該上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 の記憶内容は初期値「 - 」になっているので)、上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選に応じた内容に関わる報知を可能にするコマンドを作成し、作成したコマンドを基に継続抽選非当選報知指示通知コマンドをサブ C P U 7 1 に送信する。

【 0 3 4 2 】

また、メイン C P U 6 1 は、上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選を基に、リール演出の内容を予め定められた複数のリール演出のパターンの中から上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選に関わるリール演出のパターンに決定し、左・中・右リール 1 3 L , 1 3 M , 1 3 R を用いて決定したパターンのリール演出を実行する。

【 0 3 4 3 】

また、サブ C P U 7 1 は、メイン C P U 6 1 から継続抽選非当選報知指示通知コマンドを受信し、受信した継続抽選非当選報知指示通知コマンドを基に、上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選を特定し、演出の種類を、上乗せ初期ゲーム数記憶領域 6 6 1 に上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない、つまり、継続抽選の非当選を遊技者に報知する A T 期間初期ゲーム数報知演出に決定し、液晶表示器 2 7 に例えば「合計 2 7 0 ゲームゲット」を表示するなどして A T 期間初期ゲーム数報知演出を実行する。これにより、リール演出に合わせて A T 期間初期ゲーム数報知演出が行われる。

【 0 3 4 4 】

(初期ゲーム数決定ゾーン (特別 : M A X 確定) に当選した場合の A T 期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知)

以下、初期ゲーム数決定ゾーン (特別 : M A X 確定) に当選した場合の A T 期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知について説明する。

【 0 3 4 5 】

初期ゲーム数決定ゾーン (特別 : M A X 確定) に当選した場合の A T 期間の初期ゲーム数の付与は、初期ゲーム数決定ゾーン (特別 : M A X 確定) に当選して遊技区間が有利区間内の初期ゲーム数決定ゾーン (特別 : M A X 確定) に移行した際に行われる。

【 0 3 4 6 】

メイン C P U 6 1 の遊技区間制御手段 1 0 9 の有利区間制御手段 1 0 9 b の初期ゲーム数制御手段 1 0 9 b i は、予め定められた A T 期間の初期ゲーム数の上限値を A T 期間の初期ゲーム数として付与することを決定し、初期ゲーム上限数を R W M 6 5 の A T 期間残り遊技数カウンタ C T 5 にセットする処理を行う。当該処理を、以下では、「第 2 初期ゲーム数付与処理」と記載する。

【 0 3 4 7 】

また、メイン C P U 6 1 の遊技区間制御手段 1 0 9 の有利区間制御手段 1 0 9 b の初期ゲーム数制御手段 1 0 9 b i は、後述する報知疑似上乗せ初期ゲーム数の報知を行うスタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作回数 (以下、「報知操作回数」と記載する。) を決定して R W M 6 5 の予め定められた不図示の領域 (以下、「報知操作回数記憶領域」と記載する。) に記憶し、決定した報知操作回数をサブ C P U 7 1 に送信する処理を行う。当該処理を、以下では、「報知操作回数決定処理」と記載する。

【 0 3 4 8 】

メイン C P U 6 1 からサブ C P U 7 1 への報知操作回数の送信は次のようにして行われる。メイン C P U 6 1 のコマンド作成手段 1 1 0 は、決定された報知操作回数を基に当該

10

20

30

40

50

報知操作回数の特定を可能にするコマンドを作成し、メインCPU61のコマンド送信手段111は、作成されたコマンドを基に通知コマンド（以下、「報知操作回数通知コマンド」と記載する。）をサブCPU71のコマンド受信手段200へ送信する。

【0349】

サブCPU71のコマンド受信手段200はメインCPU61のコマンド送信手段111から報知操作回数通知コマンドを受信する。サブCPU71の演出内容決定手段201は、受信された報知操作回数通知コマンドを基に初期ゲーム数制御手段109bで決定された報知操作回数を特定し、当該報知操作回数分のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作それぞれに基づき実行されるAT期間初期ゲーム数報知演出で報知する上乗せ初期ゲーム数（以下、「報知疑似上乗せ初期ゲーム数」と記載する。）を決定し、メモリ75のRWM部に報知操作回数分のスタートスイッチ19それぞれに対する遊技者の操作に対応して設けられた報知疑似上乗せ初期ゲーム数記憶領域751（図19参照）に報知疑似上乗せ初期ゲーム数を記憶する。当該処理を、以下では、「報知疑似上乗せ初期ゲーム数決定処理」と記載する。

10

【0350】

報知疑似上乗せ初期ゲーム数決定処理では、1回の報知疑似上乗せ初期ゲーム数は、初期ゲーム上限数を超えない範囲で決定される。また、報知疑似上乗せ初期ゲーム数決定処理では、報知操作回数分の報知疑似上乗せ初期ゲーム数の合計は初期ゲーム上限数となるように決定される。

【0351】

20

報知疑似上乗せ初期ゲーム数決定処理では、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）での第1初期ゲーム数付与処理において1回の継続抽選及び当該継続抽選に当選したときに行われる上乗せ初期ゲーム数抽選により付与し得る最大の上乗せ初期ゲーム数（初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）でのスタートスイッチ19の1回の操作で報知し得る最大の上乗せ初期ゲーム数）（以下、「上乗せ初期ゲーム最大数」と記載する。）よりも大きいゲーム数（以下、「確定報知ゲーム数」と記載する。）を、スタートスイッチ19の1回の操作に基づく報知疑似上乗せ初期ゲーム数として決定し得るように構成されている。本実施形態では、上乗せ初期ゲーム数抽選で決定される上乗せ初期ゲーム数が「20」、「30」、「50」、「100」、「200」であることから、上乗せ初期ゲーム最大数は「200」であり、確定報知ゲーム数「300」、「600」などを、スタートスイッチ19の1回の操作に基づく報知疑似上乗せ初期ゲーム数として決定し得る。

30

【0352】

また、メインCPU61の遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの初期ゲーム数制御手段109biは、報知操作回数を基に、当該報知操作回数分のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作それぞれに基づき実行されるリール演出で報知する上乗せ初期ゲーム（以下、「リール演出疑似上乗せ初期ゲーム数」と記載する。）を決定し、決定内容を、RWM65に報知操作回数分のスタートスイッチ19それぞれに対する遊技者の操作に対応して設けられた不図示の記憶領域（以下、「リール演出疑似上乗せ初期ゲーム数記憶領域」と記載する。）に記憶する。なお、1回のリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数は、初期ゲーム上限数を超えない範囲で決定される。また、報知操作回数分のリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数の合計は初期ゲーム上限数となるように決定される。

40

【0353】

初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に当選した場合のAT期間の初期ゲーム数の報知は、報知操作回数分のリール演出やAT期間初期ゲーム数報知演出により行われる。

【0354】

初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に当選した場合のAT期間の初期ゲーム数の報知は、有利区間内の初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）での1回目のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作から開始され、スタートスイッチ19に対する遊技者の操作回数が報知操作回数に達するまで、報知操作回数分のスタートスイッチ19

50

に対する遊技者の操作毎に、1回のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に基づき、以下の処理が行われる。

【0355】

メインCPU61のコマンド作成手段110は、1回のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に基づき、報知疑似上乗せ初期ゲーム数を用いたAT期間初期ゲーム数報知演出の実行を指示するコマンドを作成し、メインCPU61のコマンド送信手段111は、作成されたコマンドを基に通知コマンド（以下、「AT期間初期ゲーム数演出指示通知コマンド」と記載する。）をサブCPU71のコマンド受信手段200に送信する。

【0356】

また、メインCPU61の遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの初期ゲーム数制御手段109biは、RWM65の当該1回のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に対応して設けられた不図示のリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数記憶領域からリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数を読み出し、読み出したリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数を基に、リール演出の内容を予め定められた複数のリール演出のパターンの中から読み出したリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数に関わるリール演出のパターンに決定し、メインCPU61のリール回転制御手段105は、左・中・右リール13L, 13M, 13Rを用いて決定されたパターンのリール演出を実行する。なお、予め定められた複数のリール演出のパターンは、例えば、左・中・右リール13L, 13M, 13Rの回転から左・中・右リール13L, 13M, 13Rそれぞれの中段に所定の図柄が揃って停止するまでの左・中・右リール13L, 13M, 13Rの挙動が互いに異なり、リール演出疑似上乗せ初期ゲーム数のそれぞれには予め定められた複数のリール演出のパターンのうちの1つ以上が割り当てられている。

【0357】

サブCPU71のコマンド受信手段200は、メインCPU61のコマンド送信手段111からAT期間初期ゲーム数演出指示通知コマンドを受信する。サブCPU71の演出内容決定手段201は、AT期間初期ゲーム数演出指示通知コマンドを基に、メモリ75のRWM部の当該1回のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に対応して設けられた報知疑似上乗せ初期ゲーム数記憶領域751から報知疑似上乗せ初期ゲーム数を読み出し、演出の種類を、読み出した報知疑似上乗せ初期ゲーム数を遊技者に報知するAT期間初期ゲーム数報知演出に決定する。サブCPU71の表示制御手段202は、液晶表示器27の表示制御を行って決定されたAT期間初期ゲーム数報知演出を実行する。これにより、リール演出に合わせてAT期間初期ゲーム数報知演出が行われる。

【0358】

このとき、読み出した報知疑似上乗せ初期ゲーム数が、上乗せ初期ゲーム最大数を超える確定報知ゲーム数である場合、サブCPU71の演出内容決定手段201は、確定報知ゲーム数となっている当該読み出した報知疑似上乗せ初期ゲーム数を報知するAT期間初期ゲーム数報知演出にあわせて、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）の場合にだけ行われる、初期ゲーム上限数の付与の確定を遊技者に報知する上部ランプ部33、下部ランプ部37L, 27Rを用いた演出（以下、「MAX確定報知演出」と記載する。）の実行を決定し、決定されたMAX確定報知演出が確定報知ゲーム数となっている当該読み出した報知疑似上乗せ初期ゲーム数を報知するAT期間初期ゲーム数報知演出にあわせて実行される。なお、MAX確定報知演出に用いられる演出機器は上部ランプ部33、下部ランプ部37L, 27Rに限定されるものではない。

【0359】

以下、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に当選した場合のAT期間の初期ゲーム数の付与及び当該初期ゲーム数の報知の具体例について図19を参照して説明する。

【0360】

図19(a)の具体例では、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に当選して遊技区間が有利区間内の初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に移行した際、メインCPU61は、予め定められたAT期間の初期ゲーム数の上限値（初期ゲーム上限数

10

20

30

40

50

）「700」をAT期間の初期ゲーム数として付与することを決定してRWM65のAT期間残り遊技数カウンタCT5に「700」をセットする。また、メインCPU61は、報知操作回数「3」を決定してRWM65の不図示の報知操作回数記憶領域に「3」を記憶する（図19（a-1））。

【0361】

そして、メインCPU61は、決定した報知操作回数「3」を基に当該報知操作回数「3」の特定を可能にするコマンドを作成し、作成したコマンドを基に報知操作回数通知コマンドをサブCPU71へ送信する（図19（a-2））。

【0362】

サブCPU71はメインCPU61から報知操作回数通知コマンドを受信し、受信した報知操作回数通知コマンドを基に報知操作回数「3」を特定し、当該報知操作回数「3」分の報知疑似上乗せ初期ゲーム数「50」、「50」、「600」を決定し、メモリ75のRWM部に報知操作回数分のスタートスイッチ19それぞれに対する遊技者の操作に対応して設けられた報知疑似上乗せ初期ゲーム数記憶領域751に報知疑似上乗せ初期ゲーム数「50」、「50」、「600」を記憶する（図19（a-3））。なお、1回の報知疑似上乗せ初期ゲーム数は、初期ゲーム上限数を超えない範囲で決定される。また、報知操作回数「3」分の報知疑似上乗せ初期ゲーム数の合計は初期ゲーム上限数「700」となるように決定される。

【0363】

図19の具体例では、3回目のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に基づき報知される報知疑似上乗せ初期ゲーム数「600」は、上乗せ初期ゲーム最大数「200」よりも大きい確定報知ゲーム数になっている。なお、上乗せ初期ゲーム最大数は、上述したように、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）での第1初期ゲーム数付与処理において1回の継続抽選及び当該継続抽選に当選したときに行われる上乗せ初期ゲーム数抽選により付与し得る最大の上乗せ初期ゲーム数（初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）でのスタートスイッチ19の1回の操作で報知し得る最大の上乗せ初期ゲーム数）である。

【0364】

また、メインCPU61は、報知操作回数「3」を基に、当該報知操作回数「3」分のリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数を決定し、決定内容を、RWM65に報知操作回数分のスタートスイッチ19それぞれに対する遊技者の操作に対応して設けられた不図示のリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数記憶領域に記憶する。

【0365】

初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に当選した場合のAT期間の初期ゲーム数の報知の図19（b）の具体例では、図19（b-1）に示すように、1回目のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に基づき、次の処理が行われる。

【0366】

メインCPU61は、報知疑似上乗せ初期ゲーム数を用いたAT期間初期ゲーム数報知演出の実行を指示するコマンドを作成し、作成したコマンドを基にAT期間初期ゲーム数演出指示通知コマンドをサブCPU71に送信する。

【0367】

また、メインCPU61は、RWM65の1回目のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に対応して設けられた不図示のリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数記憶領域からリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数を読み出し、読み出したリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数を基に、リール演出の内容を予め定められた複数のリール演出のパターンの中から読み出したリール演出疑似上乗せ初期ゲーム数に関わるリール演出のパターンに決定し、左・中・右リール13L, 13M, 13Rを用いて決定したパターンのリール演出を実行する。

【0368】

サブCPU71は、メインCPU61からAT期間初期ゲーム数演出指示通知コマンド

10

20

30

40

50

を受信する。サブCPU71は、AT期間初期ゲーム数演出指示通知コマンドを基に、メモリ75のRWM部の当該1回のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に対応して設けられた報知疑似上乗せ初期ゲーム数記憶領域751から報知疑似上乗せ初期ゲーム数「50」を読み出し、演出の種類を読み出した報知疑似上乗せ初期ゲーム数「50」を遊技者に報知するAT期間初期ゲーム数報知演出に決定し、例えば液晶表示器27に「50ゲームゲット」を表示するなどしてAT期間初期ゲーム数報知演出を実行する。これにより、リール演出に合わせてAT期間初期ゲーム数報知演出が行われる。

【0369】

2回目～3回目のそれぞれのスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に関しては、図19(b-1)の1回目のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に基づく処理内容と同様の処理内容が行われ、リール演出及びAT期間初期ゲーム数報知演出が実行される(図19(b-2)～(b-3))。

【0370】

3回目のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に対しては、さらに、報知疑似上乗せ初期ゲーム数「600」が上乗せ初期ゲーム最大数「200」を超える確定報知ゲーム数であるため、サブCPU71は、報知疑似上乗せ初期ゲーム数「600」(確定報知ゲーム数)を報知するAT期間初期ゲーム数報知演出にあわせて、初期ゲーム数決定ゾーン(特別:MAX確定)の場合にだけ行われる、初期ゲーム上限数の付与の確定を遊技者に報知するMAX確定報知演出の実行を決定し、報知疑似上乗せ初期ゲーム数「600」(確定報知ゲーム数)を報知するAT期間初期ゲーム数報知演出にあわせて、例えば、上部ランプ部33、下部ランプ部37L、27Rの点灯態様をレインボーにするなどしてMAX確定報知演出を実行する(図19(b-3))。なお、例えば、報知操作回数「3」分の報知疑似上乗せ初期ゲーム数として「50」、「600」、「50」が決定された場合には、MAX確定報知演出は2回目のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に関して行われる。

【0371】

図19の具体例では、操作報知回数が「3」であるので、1回目から3回目までのスタートスイッチ19に対する遊技者の操作に対して、リール演出やAT期間初期ゲーム数報知演出等が行われる。

【0372】

なお、上記した実施形態では、報知操作回数分の報知疑似上乗せ初期ゲーム数の決定は、リール演出の内容とは無関係に行われるようにしたが、これに限定されるものではなく、例えば、サブCPU71はメインCPU61からリール演出の内容を受け取り、リール演出の内容に応じて報知疑似上乗せ初期ゲーム数を決定し、最後の操作に対応する報知疑似上乗せ初期ゲーム数の決定では、報知操作回数分の報知疑似上乗せ初期ゲーム数の合計が初期ゲーム上限数「700」となるように、最後の操作に対応する報知疑似上乗せ初期ゲーム数を決定するようにしてもよい。このようにすれば、リール演出とAT期間初期ゲーム数報知演出との整合性を図ることができる。

【0373】

したがって、上記した実施形態によれば、下記の効果が得られる。

【0374】

仮に、非有利区間から有利区間への移行が決定される確率が約1/20に設定され、上位役の当選グループ「RBB」(上位役番号\$01)の当選確率が約1/5に設定され、遊技状態として第1通常RT(RT0)、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)、ボーナス遊技状態(RBB)が設けられ、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1通常RT(RT0)であれば有利区間内の準備ゾーンに設定制御され、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)であれば有利区間内の直撃ATチャンスゾーンに設定制御されるとする。そして、設定値設定手段101による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として、第1通常RT(RT0)に制御され、非有利区間に制御される。

【0375】

10

20

30

40

50

このような場合、第1通常RT(RT0)において、非有利区から有利区間への移行が決定される確率よりも上位役の当選グループ「RBB」(上位役番号\$01)の当選確率が高いため、非有利区から有利区間への移行が決定される前に上位役の当選グループ「RBB」(上位役番号\$01)に当選して第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)に移行し、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)において、非有利区間から有利区間への移行が決定され、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)となって直撃ATチャンスゾーンに設定制御される可能性が高くなる。このため、設定値設定手段101による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態が遊技者にとって過度に有利な状態になってしまう。

【0376】

これに対して、上記の本実施形態では、非有利区間から有利区間への移行が決定される確率が約1/20に設定され、上位役の当選グループ「RBB」(上位役番号\$01)の当選確率が約1/5に設定されている点は同じであるが、第1通常RT(RT0)、第1ボーナス内部中(RT1__RBBF)、ボーナス遊技状態(RBB)に加えて第2通常RT(RT1)、第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)をさらに設け、当選役グループ「RBB」に当選しておらず、RT1移行出目が出現する確率が約1/5よりも高い値(例えば、約1/1.5)に設定され、第1通常RT移行条件及び第1ボーナス内部中移行条件における第2通常RT(RT1)に移行してからの消化ゲーム数が「100」に設定されている。そして、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1通常RT(RT0)、第2通常RT(RT1)、第2ボーナス内部当選中(RT1__RBBF)であれば有利区間内の準備ゾーンに設定制御され、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)であれば有利区間内の直撃ATチャンスゾーンに設定制御される。そして、設定値設定手段101による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として、第1通常RT(RT0)に制御され、非有利区間に制御される。

【0377】

このような場合、第1通常RT(RT0)において、上位役の当選役グループ「RBB」(上位役番号\$01)の当選確率よりも、上位役の当選役グループ「RBB」(上位役番号\$01)に当選しておらず、RT1移行出目が出現する確率が高いため、上位役の当選役グループ「RBB」(上位役番号\$01)の当選前にRT1移行出目が出現して第2通常RT(RT1)に移行し、非有利区間から有利区間への移行が決定される確率の逆数よりも第1通常RT移行条件及び第1ボーナス内部中移行条件における第2通常RT(RT1)に移行してからの消化ゲーム数が大きいため、第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)に移行する前の例えば第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)において、非有利区から有利区間への移行が決定され、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が例えば第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)となって準備ゾーンに設定制御される可能性が高くなる。このため、設定値設定手段101による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態が遊技者にとって過度に有利な状態になることを防止できる。

【0378】

そして、第1ボーナス内部中移行条件における第2通常RT(RT1)に移行してからの消化ゲーム数が「100」に設定されており、有利区間では少なくとも数百ゲーム行われるので、設定値設定手段101による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の最初の有利区間中に遊技状態が第2ボーナス内部中(RT1__RBBF)から第1ボーナス内部中(RT1__RBBF)に移行する可能性が高い。したがって、2回目の非有利区間からは図13(b)の具体例で説明した通常時の遊技となる。

【0379】

また、設定値設定手段101による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の2回目以降の非有利区間から有利区間への移行に係る有利区間の1ゲーム目の遊技状態は第1ボーナス内部中(RT0__RBBF)である可能性が高いため、直撃ATチャンスゾーンに制御される可能性が高くなっている。このため、有利区間の終了後、非有利区間から有利区間への移行が決定されるまでのゲーム数(非有利区間から有利区間への移行の

10

20

30

40

50

決定は約 1 / 2 0 であるのでばらつく) と直撃 A T チャンスゾーンのゲーム数とをあわせたゲーム数分の遊技ゾーンを A T 期間への移行の期待値が高いチャンスゾーンのように遊技者に思わせることが可能となり、遊技の興趣向上が図られる。

【 0 3 8 0 】

また、直撃 A T チャンスゾーンでは、バトルポイント付与抽選が行われるが、バトルポイントは直撃 A T チャンスゾーンで初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選に当選せずに準備ゾーンに移行した場合に有益なものとなることから、直撃 A T チャンスゾーンでは、バトルポイント付与抽選の結果よりも初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選の結果の方が重要である。この点、この実施形態では、直撃 A T チャンスゾーンではバトルポイント付与抽選でバトルポイントが付与されることに決定されても、その結果は報知されないためバトルポイントを意識せずに直撃 A T チャンスゾーンを楽しむことができる。

10

【 0 3 8 1 】

準備ゾーンは、その後に移行するバトルゾーンの第 1 ～ 第 3 戦目のバトルの勝利抽選の全てに当選 (勝利) しなければ A T 期間に移行しないため、直撃 A T チャンスゾーンよりも不利な遊技区間と言える。そして、初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選に当選することなく直撃 A T チャンスゾーンが終了した場合は準備ゾーンに移行するため、遊技者の興趣が低下するおそれがあるが、A T 直撃チャンスゾーン経由で準備ゾーンに移行した場合は、A T 直撃チャンスゾーンで付与されたバトルポイント (第 1 記憶領域 6 5 5 a に記憶されているバトルポイント) の報知が行われる。したがって、初期ゲーム数決定ゾーン移行抽選に当選せずに A T 直撃チャンスゾーンが終了した場合であっても、その後に移行する準備ゾーンに期待を持って遊技を行うことができる。

20

【 0 3 8 2 】

また、直撃 A T チャンスゾーンのバトルポイント付与抽選で付与されたバトルポイントの累積値が、バトルレベルが 1 つ上がる 1 0 0 0 ポイント以上になった場合は、当該 1 0 0 0 ポイント分は準備ゾーンでは報知されず、有利区間 (通常) などバトルレベルが 1 つ上がるバトルポイントが付与されたときに報知されるバトルレベルのアップの報知と併せて報知される。この場合、有利区間 (通常) などバトルレベルがアップするバトルポイントが付与されたときの期待感が増し、遊技の興趣がさらに向上する。つまり、バトルポイントの報知が行われない期間 (直撃 A T チャンスゾーン) で付与されたバトルポイントの報知を、準備ゾーンや有利区間 (通常) などの遊技区間の所定の契機で行うことで遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

【 0 3 8 3 】

また、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントの累積値を一つの記憶領域で記憶された場合は、準備ゾーンで報知すべきか、その後の有利区間 (通常) などバトルレベルのアップの報知と併せて行うべきかを、報知を行うタイミングごとに一つの記憶領域を参照して判断しなければならない。しかしながら、この実施形態では、直撃 A T チャンスゾーンで付与されたバトルポイントのうち、準備ゾーンの移行時に報知される分と、その後の有利区間 (通常) などで行われるバトルレベルアップの報知と併せて報知される分とが個別の記憶領域 (第 1 記憶領域 6 5 5 a 、第 2 記憶領域 6 5 5 b) に記憶されるため、当該判断を行う必要がなく処理負荷の軽減を図ることができる。

40

【 0 3 8 4 】

また、バトルゾーンの第 1 ～ 第 3 戦目のバトルの途中で勝利抽選に当選 (勝利) しなかった場合は準備ゾーンに移行するが、勝利抽選に当選 (勝利) したバトルについては、次回以降のバトルゾーンに勝利が引き継がれ (非有利区間に移行した場合を除く) 、勝利が引き継がれたバトルについては、有利区間 (通常) やポイント特化ゾーンの通常画面で報知される (図 1 7 の右上領域 2 7 a 等参照) 。したがって、第 1 ～ 第 3 戦目のバトルの途中で敗北して準備ゾーンに移行した場合であっても、遊技の継続意欲の向上を図ることができる。

【 0 3 8 5 】

また、有利区間 (通常) 、バトル前兆、ポイント特化ゾーン、ポイント特化ゾーン前兆

50

において、勝利ストック抽選に当選した場合は、バトルゾーンの移行前に、次回のバトルゾーンで第１～第３戦目のバトルの全ての勝利抽選に当選することが確定する可能性があるため、有利区間（通常）、バトル前兆、ポイント特化ゾーン、ポイント特化ゾーン前兆での遊技意欲のさらなる向上を図ることができる。

【０３８６】

また、次回のバトルゾーンで第１～第３戦目のバトルの全ての勝利抽選に当選することが確定している状態で追加権利付与抽選に当選した場合は、その旨が報知されるため（図１７（e）等参照）、次回のバトルゾーンで全てのバトルの勝利が確定している状態から、当該次回のバトルゾーンに移行するまでの遊技に面白みを与えることができ、遊技の興趣のより一層の向上を図ることができる。

10

【０３８７】

また、次回のバトルゾーンで第１～第３戦目のバトルの全ての勝利抽選に当選することが確定している状態で追加権利付与抽選に当選した場合は、最も有利な初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に移行するため、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０３８８】

また、勝利ストック抽選に当選した結果、次回のバトルゾーンで全てのバトルに勝利することが確定した状態となった場合であっても、次回のバトルゾーンに移行して全てのバトルが終了するまでは初期ゲーム数決定ゾーンに移行しないため、次回のバトルゾーンに移行するまでの間に遊技者が苛立つ恐れがある。しかしながら、この実施形態では、次回のバトルゾーンで全てのバトルに勝利することが確定した状態（確定状態）で追加権利付与抽選に当選した場合は、追加権利付与抽選に当選していない場合よりも有利な初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に移行するため、次回のバトルゾーンの全てのバトルで勝利が確定している状態が長期に及ぶ場合の苛立ちを軽減できる。また、確定状態となって直ぐに初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に移行すると遊技者の射幸心を煽ってしまうおそれがあり、確定状態となっても所定の移行契機が発生するまでは初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）に移行させないことで過度な射幸心を抑制することができる。

20

【０３８９】

また、バトルゾーンでは、第１～第３戦目のバトルが順次展開し、途中のバトルで敗北した場合は当該バトルゾーンで勝利したバトルが次回のバトルゾーンでも引き継がれる。この場合、次回のバトルゾーンでどのバトルまで勝利が確定しているかが分かりやすい。

30

【０３９０】

また、AT期間の初期ゲーム数を付与するパターンとして、メインCPU61により、（１）スタートスイッチ19に対する操作毎に報知する上乗せ初期ゲーム数を付与していくパターンと、（２）予め定められたAT期間の初期ゲーム数の上限値（初期ゲーム上限数）を付与するパターンとがある。（１）の場合は、スタートスイッチ19に対する操作毎に報知する上乗せ初期ゲーム数を当該操作に対応して設けられた上乗せ初期ゲーム数記憶領域661に記憶していき、AT期間初期ゲーム数報知演出では、付与された上乗せ初期ゲーム数が記憶されていない上乗せ初期ゲーム数記憶領域661に達するまで、スタートスイッチ19に対する遊技者の操作毎にリール演出にあわせて当該操作に対応する上乗せ初期ゲーム数記憶領域661を報知する。これに対して、（２）の場合は、メインCPU61により、疑似上乗せ初期ゲーム数の報知に関わるスタートスイッチ19の報知操作回数を決定し、サブCPU71は報知操作回数分のスタートスイッチ19に対する遊技者の操作それぞれに対応して報知する報知疑似上乗せ初期ゲーム数を決定し、AT期間初期ゲーム数報知演出では、報知操作回数に達するまで、スタートスイッチ19に対する遊技者の操作毎にリール演出にあわせて当該操作に対応する決定された報知疑似上乗せ初期ゲーム数を報知する。このように、AT期間の初期ゲーム数を付与するパターンが複数用意されたスロットマシン1においてAT期間の初期ゲーム数を付与するパターンに応じたAT期間初期ゲーム数報知演出とすることで当該AT期間初期ゲーム数報知演出の面白みを向上させることができる。

40

50

【 0 3 9 1 】

また、報知疑似上乗せ初期ゲーム数決定処理では、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）での第1初期ゲーム数付与処理において1回の継続抽選及び当該継続抽選に当選したときに行われる上乗せ初期ゲーム数抽選により付与し得る最大の上乗せ初期ゲーム数（初期ゲーム数決定ゾーン（特別：順次付与）でのスタートスイッチ19の1回の操作で報知し得る最大の上乗せ初期ゲーム数）（上乗せ初期ゲーム最大数）よりも大きいゲーム数（確定報知ゲーム数）を、スタートスイッチ19の1回の操作に基づく報知疑似上乗せ初期ゲーム数として決定し得るように構成されているため、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）でのAT期間初期ゲーム数報知演出を少ない報知操作回数とすることができたり、AT期間初期ゲーム数報知演出で確定報知ゲーム数が報知されることにより遊技者はAT期間の初期ゲーム数として初期ゲーム上限数が付与されることを認識できたり、早い段階のAT期間初期ゲーム数報知演出で確定報知ゲーム数が報知された場合には遊技者は早い段階でAT期間の初期ゲーム数として初期ゲーム上限数が付与されることを認識できたりするなど、AT期間初期ゲーム数報知演出の面白みを増すことができる。

10

【 0 3 9 2 】

また、確定報知ゲーム数を報知するAT期間初期ゲーム数報知演出にあわせて行われる、初期ゲーム数決定ゾーン（特別：MAX確定）の場合にだけ行われる初期ゲーム上限数の付与の確定を遊技者に報知するMAX確定報知演出が設けられているため、早い段階のAT期間初期ゲーム数報知演出に合わせてMAX確定報知演出が行われた場合には遊技者は早い段階でAT期間の初期ゲーム数として初期ゲーム上限数が付与されることを認識できたりするなど、興趣の向上を図ることができる。

20

【 0 3 9 3 】

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

【 0 3 9 4 】

例えば、上記した実施形態では、遊技区間制御手段109の有利区間制御手段109bの有利区間開始時制御手段109baは、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第2ボーナス内部中（RT1__RBBF）であれば、有利区間内の複数の区間のうちの準備ゾーンに設定制御して有利区間の1ゲーム目から有利区間内の準備ゾーンでの遊技が行われるようにし、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1ボーナス内部中（RT0__RBBF）であれば、有利区間内の複数の区間のうちの直撃ATチャンスゾーンに設定制御して有利区間の1ゲーム目から有利区間内の直撃ATチャンスゾーンでの遊技が行われるようにしているが、例えば次のようなものであってもよい。

30

【 0 3 9 5 】

有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第2ボーナス内部中（RT1__RBBF）であれば、A1%の割合で準備ゾーンに設定制御して有利区間の1ゲーム目から準備ゾーンでの遊技が行われるようにし、 $A2 = (100 - A1)\%$ の割合で直撃ATチャンスゾーンに設定制御して有利区間の1ゲーム目から直撃ATチャンスゾーンでの遊技が行われるようにし、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1ボーナス内部中（RT0__RBBF）であれば、B1（B1はA1未満の値）%の割合で準備ゾーンに設定制御して有利区間の1ゲーム目から準備ゾーンでの遊技が行われるようにし、 $B2 = (100 - B1)\%$ の割合で直撃ATチャンスゾーンに設定制御して有利区間の1ゲーム目から直撃ATチャンスゾーンでの遊技が行われるようにしてもよい。例えば、 $A1 = 80\%$ 、 $A2 = 20\%$ 、 $B1 = 0\%$ 、 $B2 = 100\%$ であってもよいし、 $A1 = 80\%$ 、 $A2 = 20\%$ 、 $B1 = 10\%$ 、 $B2 = 90\%$ であってもよいし、 $A1 = 100\%$ 、 $A2 = 0\%$ 、 $B1 = 10\%$ 、 $B2 = 90\%$ であってもよいし、図13（a）、（b）の具体例と同じ $A1 = 100\%$ 、 $A2 = 0\%$ 、 $B1 = 0\%$ 、 $B2 = 100\%$ であってもよい。なお、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第1通常RT（RT0）、第2通常RT（RT1）の遊技である場合、有利区間の1ゲーム目の遊技状態が第2ボーナス内部中（RT1__RBBF）である場合と同様の有利区間内の区間の設定制御を行うようにしてもよい。

40

50

【 0 3 9 6 】

この構成によれば、設定値設定手段 1 0 1 による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として、第 1 通常 R T (R T 0) に制御され、非有利区間に制御される。そして、遊技区間を非有利区間から有利区間への移行が決定され、有利区間の 1 ゲーム目の遊技で、当該 1 ゲーム目の遊技状態が第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) であれば A 1 % の割合で準備ゾーンに、A 2 (= 1 0 0 - A 1) % の割合で直撃 A T チャンスゾーンに制御し、第 1 ボーナス内部中 (R T 0 __ R B B F) であれば B 1 (B 1 は A 1 未満の値) % の割合で準備ゾーンに、B 2 (= 1 0 0 - B 1 : B 2 は A 2 を超える値) % の割合で直撃 A T チャンスゾーンに制御するなど、有利区間の 1 ゲーム目の遊技状態に応じて有利区間内の複数の区間のうちの 1 つの区間に制御する。第 1 通常 R T (R T 0) では、上位役の当選役グループ「 R B B 」(上位役番号 \$ 0 1) に当選しておらず、R T 1 移行出目が出現する確率が上位役の当選役グループ「 R B B 」(上位役番号 \$ 0 1) の当選確率よりも高いため、第 1 通常 R T (R T 0) からは第 1 ボーナス内部中 (R T 0 __ R B B F) に移行する割合よりも第 2 通常 R T (R T 1) に移行する割合が高くなる。このため、有利区間の 1 ゲーム目の遊技状態を、第 1 ボーナス内部中 (R T 0 __ R B B F) ではなく、第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) とする可能性を高くすることができ、第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) である場合、第 1 ボーナス内部中 (R T 0 __ R B B F) である場合よりも、A T 直撃チャンスゾーンに設定制御される割合が低く、A T 直撃チャンスゾーンよりも遊技者に有利でない準備ゾーンに設定制御される割合が高くなっていることから、設定値設定手段 1 0 1 による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態が遊技者にとって過度に有利な状態になることを防止できる。

10

20

【 0 3 9 7 】

また、上述した実施形態や上記の変形例では、有利区間内の準備ゾーンとするか直撃 A T チャンスゾーンとするかの設定制御の際に、有利区間の 1 ゲーム目の遊技の遊技状態を利用しているが、これに限定されるものではなく、非有利区間から有利区間に移行することを決定した遊技(非有利区間の最終ゲーム)の遊技状態を利用する、例えば次のようなものであってもよい。

【 0 3 9 8 】

非有利区間から有利区間に移行することを決定した遊技の遊技状態が第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) である場合、A 1 % の割合で準備ゾーンに設定制御して有利区間の 1 ゲーム目から準備ゾーンでの遊技が行われるようにし、A 2 (= 1 0 0 - A 1) % の割合で直撃 A T チャンスゾーンに設定制御して有利区間の 1 ゲーム目から直撃 A T チャンスゾーンでの遊技が行われるようにし、第 1 ボーナス内部中 (R T 0 __ R B B F) である場合、B 1 (B 1 は A 1 未満の値) % の割合で準備ゾーンに設定制御して有利区間の 1 ゲーム目から準備ゾーンでの遊技が行われるようにし、B 2 (= 1 0 0 - B 1 : B 2 は A 2 を超える値) % の割合で直撃 A T チャンスゾーンに設定制御して有利区間の 1 ゲーム目から直撃 A T チャンスゾーンでの遊技が行われるようにしてもよい。例えば、A 1 = 8 0 % 、A 2 = 2 0 % 、B 1 = 0 % 、B 2 = 1 0 0 % であってもよいし、A 1 = 8 0 % 、A 2 = 2 0 % 、B 1 = 1 0 % 、B 2 = 9 0 % であってもよいし、A 1 = 1 0 0 % 、A 2 = 0 % 、B 1 = 1 0 % 、B 2 = 9 0 % であってもよいし、A 1 = 1 0 0 % 、A 2 = 0 % 、B 1 = 0 % 、B 2 = 1 0 0 % であってもよい。なお、非有利区間から有利区間に移行することを決定した遊技の遊技状態が第 1 通常 R T (R T 0) 、第 2 通常 R T (R T 1) である場合、非有利区間から有利区間に移行することを決定した遊技の遊技状態が第 2 ボーナス内部中 (R T 1 __ R B B F) である場合と同様の有利区間内の区間の設定制御を行うようにしてもよい。

30

40

【 0 3 9 9 】

また、上述した実施形態では、非有利区間から有利区間への移行では、図 1 3 (a) の具体例のように、非有利区間の最終遊技の次遊技からすぐに準備ゾーンに移行するようにしているが、これに限定されるものではなく、例えば、非有利区間の最終遊技の次遊技が

50

ら所定ゲーム数（例えば、１０ゲーム）の前兆ゾーンに入った後に準備ゾーンに移行するようにしてもよい。

【０４００】

また、上記した実施形態では、有利区間内の１ゲーム目の遊技状態に応じて制御される移行先を有利区間内の準備ゾーンと直撃ＡＴチャンスゾーンとしているが、これに限定されるものではない。

【０４０１】

また、バトルゾーンの勝敗に関連するバトルポイントの付与及び報知は以下のようなものであってもよい。

【０４０２】

メインＣＰＵ６１側のＲＷＭ６５には、初期バトルポイント数を記憶可能であるが、遊技での獲得バトルポイント数が記憶されることがない第１記憶領域６５Ａと、獲得バトルポイント数を記憶可能な第２記憶領域６５Ｂが設けられている（図２０参照）。

【０４０３】

メインＣＰＵ６１は、設定値設定手段１０１による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として、遊技状態制御手段１００ｂはスロットマシン１の遊技状態を初期化して第１通常ＲＴ（ＲＴ０）に制御し、遊技区間制御手段１０９はスロットマシン１の遊技区間を初期化して非有利区間に制御する。

【０４０４】

メインＣＰＵ６１は、電源スイッチ５０ａがオフの状態を設定変更キースイッチ５０ｂがオンされ、設定変更キースイッチ５０ｂがオンの状態で電源スイッチ５０ａがオンされ、その後に、スタートスイッチ１９が操作されて設定値が設定されることにより（第１契機にて）、第１記憶領域６５Ａに記憶されている第１バトルポイント数及び第２記憶領域６５Ｂに記憶されている第２バトルポイント数それぞれを初期化して「０」に設定する。この初期化は、「設定値が設定されることにより」の代わりに、例えば、「設定変更後の設定変更キースイッチ５０ｂがオフにされることにより」行われるようにするなど、適宜、設定変更可能である。

【０４０５】

なお、第１記憶領域６５Ａに記憶されている第１バトルポイント数及び第２記憶領域６５Ｂに記憶されている第２バトルポイント数それぞれの初期化は、バトルゾーンの終了時やＡＴ直撃チャンスゾーンから初期ゲーム数決定ゾーン（特別）への移行時にも行われる。

【０４０６】

設定値設定手段１０１による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として遊技区間制御手段１０９により制御されるスロットマシン１の非有利区間において、非有利区間から有利区間への移行が決定されると、メインＣＰＵ６１は、初期バトルポイント数を付与し、付与した初期バトルポイント数を第１記憶領域６５Ａに記憶する。なお、初期バトルポイント数の付与は、設定値設定手段１０１による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として遊技区間制御手段１０９により制御されるスロットマシン１の非有利区間以外の非有利区間（有利区間において所定の非有利区間移行条件の成立により移行する非有利区間）において、非有利区間から有利区間への移行が決定された場合にも行われるようにしてもよい。また、非有利区間から有利区間内の準備ゾーンへ移行する場合にだけ、初期バトルポイント数が付与されるようにしてもよい。

【０４０７】

初期バトルポイント数の付与は、初期バトルポイント数付与抽選により行われる。当該初期バトルポイント数付与抽選では、抽選対象の初期バトルポイント数として「１０００」、「３０００」、「６０００」が用意されており、初期バトルポイント数「１０００」、「３０００」、「６０００」それぞれの当選確率が「５０」％、「４５」％、「５」％に設定されている。なお、これは一例であり、抽選対象の初期バトルポイント数に「０」が含まれていてもよく、適宜、設定変更可能である。

10

20

30

40

50

【 0 4 0 8 】

本変形例では、取得バトルポイント数（初期バトルポイント数と獲得バトルポイント数とをあわせたもの）が「 6 0 0 0 」以上で、バトルゾーンにおける 1 戦目～ 3 戦目のバトルの勝利が確定するようになっている。バトルゾーンにおける 1 戦目～ 3 戦目のバトルの勝利で初期ゲーム数決定ゾーン（通常）への移行が確定し、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）になるとその後 A T 期間へ必ず移行することになっているので、取得バトルポイント数（初期バトルポイント数と獲得バトルポイント数とをあわせたもの）が「 6 0 0 0 」以上で、A T 期間の付与を必ず行うことになる。なお、バトルゾーンにおける 1 戦目～ 3 戦目のバトルの勝利が確定する取得バトルポイント数「 6 0 0 0 」を、「権利確定バトルポイント数」と記載する。本変形例では、初期バトルポイント数の付与では、初期バトルポイント数として権利確定バトルポイント数を付与可能に形成されている。

10

【 0 4 0 9 】

なお、本変形例では、初期バトルポイント数の管理を第 1 記憶領域 6 5 A のみを用いて行っているが、これに限定されるものではなく、初期バトルポイント数の管理を第 1 記憶領域 6 5 A 及び第 2 記憶領域 6 5 B を用いて行うようにしてもよい。例えば、初期バトルポイント付与抽選の結果の初期バトルポイント数を、第 1 初期バトルポイント数と第 2 初期バトルポイント数とに分けるための初期バトルポイント分割抽選（例えば、初期バトルポイント数が「 3 0 0 0 」の場合、抽選対象が（第 1 初期バトルポイント数「 3 0 0 0 」、第 2 初期バトルポイント数「 0 」）のペア、（第 1 初期バトルポイント数「 1 5 0 0 」、第 2 初期バトルポイント数「 1 5 0 0 」）のペアである。）を行い、抽選の結果である第 1 初期バトルポイント数及び第 2 初期バトルポイント数それぞれを第 1 記憶領域 6 5 A 及び第 2 記憶領域 6 5 B に記憶するようにする。

20

【 0 4 1 0 】

メイン C P U 6 1 は、非有利区間において非有利区間から有利区間への移行が決定されて初期バトルポイント数が付与された後、バトルゾーンになる（第 2 契機になる）前までの遊技で、所定の条件（以下、「獲得バトルポイント付与条件」と記載する。）の成立により獲得バトルポイント数を付与し、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数に付与された獲得バトルポイント数を加算することにより、第 2 記憶領域 6 5 B の記憶内容を更新する。本変形例では、付与された獲得バトルポイント数の全てが第 2 記憶領域 6 5 B を用いて管理され、その一部又は全部が第 1 記憶領域 6 5 A を用いて管理されることはない。

30

【 0 4 1 1 】

本変形例での獲得バトルポイント付与条件は、有利区間内の所定の区間（A T 直撃チャンスゾーン、準備ゾーン、ポイント特化ゾーンなど）であること、且つ、下位役の所定の当選役グループに当選したこと、且つ、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数が権利確定バトルポイント数未満であること、且つ、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数が権利確定バトルポイント数未満であることを条件としたリール演出を行うことである。なお、獲得バトルポイント付与条件は、これに限定されるものではなく、有利区間内の所定の区間であること、且つ、下位役の所定の当選役グループに当選したこと、且つ、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数が権利確定バトルポイント数未満であることであってもよい。

40

【 0 4 1 2 】

本変形例の獲得バトルポイント数の付与について詳細に記載する。メイン C P U 6 1 は、スタートスイッチ 1 9 に対する遊技者の操作に基づき 1 遊技を開始し、当該 1 遊技が有利区間内の所定の区間における遊技であって、当該 1 遊技で下位役の所定の当選役グループに当選した場合、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数が権利確定バトルポイント数未満であるかを確認する。メイン C P U 6 1 は、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数が権利確定バトルポイント数未満であることを確認した場合、リール演出を行うことを決定し、当該リール演出の発生に基づき獲得バトルポイント数付与抽選を行い、獲得バトルポイント数付与抽選で決定した獲得バトルポイン

50

ト数を第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数に加算することにより、第2記憶領域65Bの記憶内容を更新する。そして、メインCPU61は、左・中・右リール13L, 13M, 13Rを用いて、例えば、決定した獲得バトルポイント数を基に当該決定した獲得バトルポイント数を遊技者に報知可能なリール演出を実行する。なお、第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数が権利確定バトルポイント数未満であることを確認した場合、リール演出を行うか否かの抽選を行って、リール演出を行うことに当選した場合に、獲得バトルポイント数付与抽選が行われるようにしてもよい。

【0413】

獲得バトルポイント数付与抽選では、抽選対象の獲得バトルポイント数として「0」、「50」、「100」、「500」が用意されており、獲得バトルポイント数「0」、「50」、「100」、「500」それぞれの当選確率が「10」%、「40」%、「45」%、「5」%に設定されている。なお、これは一例であり、抽選対象の獲得バトルポイント数に「0」が含まれていなくてもよく、適宜、設定変更可能である。

10

【0414】

メインCPU61は、非有利区間において非有利区間から有利区間への移行が決定されて初期バトルポイント数が付与された後、バトルゾーンになる(第2契機になる)前までの遊技で、獲得バトルポイント数の付与に関わる処理の後、第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数が権利確定バトルポイント数「6000」に達しているか否かを確認する。メインCPU61は、達していることを確認した場合、バトルゾーンにおける1戦目~3戦目のバトルの勝利が確定する(AT期間の付与を必ず行う)こと(以下、「AT権利確定」と記載する。)の報知を指示するコマンドを作成して、作成したコマンドを基に通知コマンド(以下、「AT権利確定通知コマンド」と記載する。)をサブCPU71へ送信する。

20

【0415】

そして、サブCPU71は、メインCPU61からAT権利確定通知コマンドを受信する。サブCPU71は、受信したAT権利確定通知コマンドを基にAT権利確定の報知を行うことを特定し、演出の種類を遊技者に対してAT権利確定の報知を行う演出(以下、「AT権利確定報知演出」と記載する。)に決定し、例えば液晶表示器27に「バトル3戦勝利確定!」を表示するなどして決定したAT権利確定報知演出を行う。なお、AT権利確定報知演出に用いる演出機器は液晶表示器27に限定されるものではなく、例えば、上部ランプ部33や下部ランプ部37L, 37Rなどであってもよく、例えば上部ランプ部33や下部ランプ部37L, 37Rを演出機器に用いる場合、例えばそれらの点灯態様をレインボーとすることでAT権利確定報知演出を行うようにしてもよい。

30

【0416】

一方で、獲得バトルポイント数の付与に関わる処理の後、第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数が権利確定バトルポイント数「6000」に達していなければ、AT権利確定報知演出は行われない。

【0417】

本変形例においてAT権利確定報知演出が行われるか否かに利用される取得バトルポイント数は、第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数だけであって、第1記憶領域65Aに記憶されている第1バトルポイント数はAT権利確定報知演出が行われるか否かに利用されない。このため、仮に第1記憶領域65Aに記憶されている第1バトルポイント数と第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数との合計のバトルポイント数が権利確定バトルポイント数「6000」に達していても、第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数が権利確定バトルポイント数「6000」に達していなければ、AT権利確定報知演出は行われない。

40

【0418】

メインCPU61は、バトルゾーンになると(第2契機になると)、第1記憶領域65Aに記憶されている第1バトルポイント数と第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数を用いて、バトルゾーンにおいて何戦目までのバトルで勝利するかの制御

50

を行う（１戦目のバトルで敗北する場合もある。）。なお、当該制御は、１戦目～３戦目のバトルでの勝利が初期ゲーム数決定ゾーン（通常）への移行の条件（つまり、ＡＴ期間への移行の条件）となっていることから、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）へ移行させるか否かの制御（ＡＴ期間の付与を行うか否かの制御）になっている。

【０４１９】

本変形例では、１戦目から順にバトルで勝利するか否かを３戦目まで又はバトルの敗北が決定されるまで、第１記憶領域６５Ａに記憶されている第１バトルポイント数と第２記憶領域６５Ｂに記憶されている第２バトルポイント数との合計のバトルポイント数（取得バトルポイント数）が大きい程、バトルでの勝利が決定される期待値の高いバトル勝敗抽選を行って、バトルの勝利か敗北かを決定する。そして、メインＣＰＵ６１はバトル勝敗抽選の結果に応じてバトル内容を決定し、サブＣＰＵ７１はメインＣＰＵ６１の決定内容に応じて演出を行う。そして、１戦目のバトルで勝利した場合には２戦目のバトルに進み、敗北した場合には準備ゾーンに移行する。また、２戦目のバトルで勝利した場合には３戦目のバトルに進み、敗北した場合には準備ゾーンに移行する。また、３戦目のバトルで勝利した場合には初期ゲーム数決定ゾーン（通常）に進み、敗北した場合には準備ゾーンに移行する。初期ゲーム数決定ゾーン（通常）になるとその後ＡＴ期間へ必ず移行することになる。

10

【０４２０】

バトル勝敗抽選では、第１記憶領域６５Ａに記憶されている第１バトルポイント数と第２記憶領域６５Ｂに記憶されている第２バトルポイント数との合計のバトルポイント数（取得バトルポイント数）が権利確定バトルポイント数「６０００」に達していれば、必ずバトルの勝利が決定される。つまり、バトルゾーンになる（第２契機になる）前までの遊技で、第１記憶領域６５Ａに記憶されている第１バトルポイント数と第２記憶領域６５Ｂに記憶されている第２バトルポイント数との合計のバトルポイント数（取得バトルポイント数）が権利確定バトルポイント数「６０００」に達していれば、バトルゾーンにおける１戦目～３戦目のバトルの勝利が確定する。つまり、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）への移行が確定し、ＡＴ期間の付与が必ず行われる。

20

【０４２１】

以下、本変形例の具体例について図２０を参照して説明する。

【０４２２】

図２０の具体例では、第１記憶領域６５Ａに記憶されている第１バトルポイント数が「２０００」、第２記憶領域６５Ｂに記憶されている第２バトルポイント数が「５００」であるときに、電源スイッチ５０ａがオフにされるなどして電断が発生したとする。

30

【０４２３】

メインＣＰＵ６１は、設定値設定手段１０１による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として、遊技状態制御手段１００ｂはスロットマシン１の遊技状態を初期化して第１通常ＲＴ（ＲＴ０）に制御し、遊技区間制御手段１０９はスロットマシン１の遊技区間を初期化して非有利区間に制御する。

【０４２４】

メインＣＰＵ６１は、電源スイッチ５０ａがオフの状態を設定変更キースイッチ５０ｂがオンされ、設定変更キースイッチ５０ｂがオンの状態で電源スイッチ５０ａがオンされ、その後に、スタートスイッチ１９が操作されて設定値が設定されることにより（第１契機にて）、第１記憶領域６５Ａに記憶されている第１バトルポイント数及び第２記憶領域６５Ｂに記憶されている第２バトルポイント数それぞれを初期化して「０」に設定する（図２０（ａ））。

40

【０４２５】

設定値設定手段１０１による設定値の変更が可能な状態で設定値が設定された後の遊技可能状態として遊技区間制御手段１０９により制御されるスロットマシン１の非有利区間において、非有利区間から有利区間への移行が決定されると、メインＣＰＵ６１は、初期バトルポイント数「３０００」を付与し、付与した初期バトルポイント数「３０００」を

50

第 1 記憶領域 6 5 A に記憶する (図 2 0 (b))。

【 0 4 2 6 】

なお、上述したように、初期バトルポイント数として権利確定バトルポイント数「 6 0 0 0 」が付与可能になっている。また、上述したように、A T 権利確定報知演出の実施の有無に第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数は考慮されない。このため、初期バトルポイント数として権利確定バトルポイント数「 6 0 0 0 」が付与されたとしても、これに起因して、サブ C P U 7 1 により A T 権利確定報知演出が実施されることはない。

【 0 4 2 7 】

また、上述したように、初期バトルポイント数「 3 0 0 0 」の管理を第 1 記憶領域 6 5 A 及び第 2 記憶領域 6 5 B を用いて行うようにしてもよい。

【 0 4 2 8 】

非有利区間において非有利区間から有利区間への移行が決定されて初期バトルポイント数が付与された後、バトルゾーンになる (第 2 契機) 前までの各遊技で、図 2 0 の具体例では、図 2 0 (c) に示す処理が行われる。

【 0 4 2 9 】

N 遊技目に、メイン C P U 6 1 は、獲得バトルポイント付与条件の成立により獲得バトルポイント数「 5 0 」を付与し、付与した獲得バトルポイント数「 5 0 」を第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数「 0 」に加算することによって、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数を「 5 0 」に更新する。このとき、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている更新後の第 2 バトルポイント数「 5 0 」は権利確定バトルポイント数「 6 0 0 0 」に達していないので、サブ C P U 7 1 により A T 権利確定報知演出が実施されない。

【 0 4 3 0 】

なお、上述したように、A T 権利確定報知演出の実施の有無に第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数は考慮されない。

【 0 4 3 1 】

また、上述したように、付与された獲得バトルポイント数の一部又は全部が第 1 記憶領域 6 5 A を用いて管理されることはない。

【 0 4 3 2 】

N + 1 遊技目から N + M - 1 遊技目までの各遊技が行われ、第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数が「 3 0 0 0 」、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数が「 2 9 5 0 」になったとする。

【 0 4 3 3 】

N + M 遊技目に、メイン C P U 6 1 は、獲得バトルポイント付与条件の成立により獲得バトルポイント数「 1 0 0 」を付与し、付与した獲得バトルポイント数「 1 0 0 」を第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数「 2 9 5 0 」に加算することによって、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数を「 3 0 5 0 (= 2 9 5 0 + 5 0) 」に更新する。このとき、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている更新後の第 2 バトルポイント数「 3 0 5 0 」は権利確定バトルポイント数「 6 0 0 0 」に達していないので、サブ C P U 7 1 により A T 権利確定報知演出が実施されない。

【 0 4 3 4 】

なお、第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数「 3 0 0 0 」と第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数「 3 0 5 0 」との合計のバトルポイント数 (取得バトルポイント数) は「 6 0 5 0 」であり、権利確定バトルポイント数「 6 0 0 0 」に達しているが、上述したように、A T 権利確定報知演出の実施の有無に第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数は考慮されないため、権利確定報知演出は行われない。

【 0 4 3 5 】

また、上述したように、付与された獲得バトルポイント数の一部又は全部が第 1 記憶領

10

20

30

40

50

域 6 5 A を用いて管理されることはない。

【 0 4 3 6 】

N + M + 1 遊技目から N + M + K - 1 遊技目までの各遊技が行われ、第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数が「 3 0 0 0 」、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数が「 5 5 0 0 」になったとする。

【 0 4 3 7 】

N + M + K 遊技目に、メイン C P U 6 1 は、獲得バトルポイント付与条件の成立により獲得バトルポイント数「 5 0 0 」を付与し、付与した獲得バトルポイント数「 5 0 0 」を第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数「 5 5 0 0 」に加算することによって、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数を「 6 0 0 0 (= 5 5 0 0 + 5 0 0) 」に更新する。このとき、メイン C P U 6 1 は、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている更新後の第 2 バトルポイント数「 6 0 0 0 」が権利確定バトルポイント数「 6 0 0 0 」に達しているので、A T 権利確定の報知を指示するコマンドを作成し、作成したコマンドを基に A T 権利確定通知コマンドをサブ C P U 7 1 へ送信する。サブ C P U 7 1 は、メイン C P U 6 1 から権利確定報知演出指示コマンドを受信し、受信した当該権利確定報知演出指示コマンドを基に例えば液晶表示器 2 7 に「バトル 3 戦勝利確定！」を表示領域上部に表示するなどして権利確定報知演出を行う。

10

【 0 4 3 8 】

なお、上述したように、A T 権利確定報知演出の実施の有無に第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数は考慮されない。

20

【 0 4 3 9 】

また、上述したように、付与された獲得バトルポイント数の一部又は全部が第 1 記憶領域 6 5 A を用いて管理されることはない。

【 0 4 4 0 】

N + M + K + 1 遊技目からバトルゾーンになる前の N + M + K + L 遊技目までの各遊技が行われ、この各遊技では、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数「 6 0 0 0 」が権利確定バトルポイント数「 6 0 0 0 」に達しているので、獲得バトルポイント数の付与は行われぬ。また、第 2 バトルポイント数「 6 0 0 0 」は権利確定バトルポイント数「 6 0 0 0 」に達しているので、サブ C P U 7 1 により継続して権利確定報知演出が行われる。

30

【 0 4 4 1 】

なお、上述したように、A T 権利確定報知演出の実施の有無に第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数は考慮されない。

【 0 4 4 2 】

メイン C P U 6 1 は、バトルゾーンになると(第 2 契機になると)、第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数と第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数を用いて、バトルゾーンにおいて何戦目までのバトルで勝利するかの制御を行う(1 戦目のバトルで敗北する場合もある。)。なお、当該制御は、1 戦目 ~ 3 戦目のバトルでの勝利が初期ゲーム数決定ゾーン(通常)への移行の条件(つまり、A T 期間への移行の条件)となっていることから、初期ゲーム数決定ゾーン(通常)へ移行させて A T 期間の付与を行うか否かの制御になっている。

40

【 0 4 4 3 】

図 2 0 の具体例では、第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数「 3 0 0 0 」と第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数「 6 0 0 0 」との合計のバトルポイント数(取得バトルポイント数)「 3 0 0 0 + 6 0 0 0 」が権利確定バトルポイント数「 6 0 0 0 」に達しているので、バトルゾーンにおける 1 戦目 ~ 3 戦目のバトルの勝利が確定する。1 戦目 ~ 3 戦目のバトルの勝利により、初期ゲーム数決定ゾーン(通常)への移行が確定し、初期ゲーム数決定ゾーン(通常)になるとその後 A T 期間へ必ず移行することになっているので、A T 期間の付与が必ず行われる(図 2 0 (d))。

【 0 4 4 4 】

50

なお、第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数が「6 0 0 0」であり、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数「1 0 0 0」である場合、第 1 バトルポイント数が「3 0 0 0」であり、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数「4 0 0 0」である場合なども、第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数と第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数との合計のバトルポイント数（取得バトルポイント数）が権利確定バトルポイント数に達しているため、バトルゾーンにおける 1 戦目～3 戦目のバトルの勝利が確定し、これにより、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）への移行が確定し、A T 期間の付与が必ず行われる。

【0 4 4 5】

上記した変形例によれば、取得バトルポイント数（初期バトルポイント数、獲得バトルポイント数）を 1 つの記憶領域でまとめて管理するのではなく、初期バトルポイント数を記憶可能であるが遊技での獲得バトルポイント数が記憶されない第 1 記憶領域 6 5 A 及び獲得バトルポイント数を記憶可能な第 2 記憶領域 6 5 B を設けて分けて管理する。そして、第 1 契機にて第 1 記憶領域 6 5 A 及び第 2 記憶領域 6 5 B の記憶内容を初期化した後に初期バトルポイント数を付与して第 1 記憶領域 6 5 A を用いて管理し、初期バトルポイント数として権利確定バトルポイント数が付与されることがあり、初期バトルポイント数付与後第 2 契機になる前までの遊技で獲得ポイント付与条件の成立により獲得バトルポイント数を付与して第 2 記憶領域を用いて管理する。そして、第 2 契機にて第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数と第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数との合計のバトルポイント数（取得バトルポイント数）に基づいてバトルゾーンで 1 戦目から何戦目のバトルまで勝利するかに関わる制御を行い（初期ゲーム数決定ゾーン（通常）へ移行させて A T 期間の付与を行うか否かの制御を行い）、合計のバトルポイント数（取得バトルポイント数）が権利確定バトルポイント数に達していればバトルゾーンにおける 1 戦目～3 戦目のバトルの勝利が確定し、これにより、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）へ移行して A T 期間の付与が必ず行われる。また、第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数が権利確定バトルポイント数に達している状態になると、遊技者に対して A T 権利確定の報知を行う A T 権利確定報知演出を行う。これにより、例えば初期バトルポイント数として権利確定ポイント数が付与された場合や第 2 契機になる前の遊技よりもさらに前の遊技で第 1 記憶領域 6 5 A に記憶されている第 1 バトルポイント数と第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント数との合計が権利確定バトルポイント数に達したとしても、第 2 契機になるまではバトルゾーンでの A T 期間の付与に関わる制御が行われないので、権利確定バトルポイント数に達したとしても即座にバトルゾーンとなって A T 期間の付与に関わる制御が行われにくくすることができる。また、例えば初期バトルポイント数として権利確定バトルポイント数が付与された場合であっても初期バトルポイント数付与後すぐに A T 権利確定報知演出が行われないので、遊技者が A T 権利確定報知演出により A T 期間の付与が確定したことを認識してから実際に A T 期間が付与されるまでの遊技数を抑えることができ、遊技者が退屈に感じるのを抑えることができる。

【0 4 4 6】

また、A T 期間の付与は遊技の進行に関わる制御に含まれるためにメイン C P U 6 1 で行われる必要があり、メイン C P U 6 1 が A T 期間の付与に関わる初期バトルポイント数及び獲得バトルポイント数を第 1 記憶領域 6 5 A 及び第 2 記憶領域 6 5 B に記憶する処理を行うようにすることで、サブ C P U 7 1 は初期バトルポイント数及び獲得バトルポイント数の管理が必要でなくなってサブ C P U 7 1 の処理負荷やサブ C P U 7 1 が用いるメモリ容量の増大を防止できる。

【0 4 4 7】

また、獲得バトルポイント数の付与に関連するリール演出を行うか否かに、A T 権利確定報知を行うか否かに利用する第 2 記憶領域 6 5 B に記憶されている第 2 バトルポイント値を利用することで、例えば、A T 権利確定報知後にリール演出が行われなくするなど、獲得バトルポイント数に関連するリール演出の実施と A T 権利確定報知の実施とを

10

20

30

40

50

整合性のとれたものにすることができる。

【0448】

また、設定値変更がされていない朝一の状態では前日の遊技終了時の初期バトルポイント数や獲得バトルポイント数が残っているが、設定値変更がされている朝一の状態では初期バトルポイント数が付与されることになるので、特に設定値変更がされている朝一の状態では遊技を開始することが不利にならず、朝一からのスロットマシン1の稼働促進を図ることができる。また、設定値変更がされていない朝一の状態での残っている前日の遊技終了時の初期バトルポイント数や獲得バトルポイント数と、設定値変更がされている朝一の状態では付与される初期バトルポイント数との区別がつきにくいので、取得バトルポイントを利用した設定値の変更バレを防止できる。

10

【0449】

また、設定値の変更に伴う初期バトルポイント数により権利確定ポイント数が付与されて朝一からAT権利確定報知をしながら、バトルが開始されるまでの通常状態でのゲーム数の消化を遊技者に強いることがないため、興趣低下を防止できる。

【0450】

上記の変形例では、第1記憶領域65Aに記憶されている第1バトルポイント数と第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数との合計のバトルポイント数（取得ポイント数）を用いて、バトルゾーンにおいて何戦目までのバトルで勝利するかの制御を行う（1戦目のバトルで敗北する場合もある。）ようにしているが、これに限定されるものではなく、例えば、次のようなものであってもよい。第1記憶領域65Aに記憶されている第1バトルポイント数と第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数とを個別に用い、第1記憶領域65Aに記憶されている第1バトルポイント数を用いて、バトルゾーンにおいて何戦目までのバトルで勝利するかの制御を行う（1戦目のバトルで敗北する場合もある。）とともに、第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数を用いて、バトルゾーンにおいて何戦目までのバトルで勝利するかの制御を行う（1戦目のバトルで敗北する場合もある。）ようにしてもよい。この場合、第1記憶領域65Aに記憶されている第1バトルポイント数を用いる制御ではA戦目までのバトルで勝利（1戦目で敗北の場合は $A = 0$ ）とされ、第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数を用いる制御ではB戦目までのバトルで勝利（1戦目で敗北の場合は $B = 0$ ）とされた場合、AがB以上ならA戦目までのバトルで勝利、BがAより大きければB戦目までのバトルで勝利とする（ $A = B = 0$ の場合は、1戦目で敗北）。また、第1記憶領域65Aに記憶されている第1バトルポイント数又は第2記憶領域65Bに記憶されている第2バトルポイント数のうち少なくとも一方が権利確定バトルポイント数に達していれば、バトルゾーンにおいて1戦目から3戦目までのバトルの勝利を確定とし、これにより、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）への移行が確定し、初期ゲーム数決定ゾーン（通常）に移行した後、AT期間の付与が必ず行われる。

20

30

【0451】

また、上記した実施形態では、遊技機としてスロットマシンを対象として説明したが、これに限定されるものではなく、パチンコ機など他の遊技機にも適用することができる。

【0452】

40

また、上記実施形態や上記変形例等の内容を適宜組み合わせることができる。

【0453】

本発明は、複数種類の図柄を可変表示する複数の可変表示列を有する表示手段と、前記複数の可変表示列それぞれの可変表示を停止させる停止操作手段と、役抽選を行う役抽選手段と、遊技用価値の付与率が異なる複数の設定値の中から一の設定値を設定する設定値設定手段と、複数の遊技状態の中から一の遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、複数の遊技区間の中から一の遊技区間に制御する遊技区間制御手段とを備える遊技機に広く適用することができる。

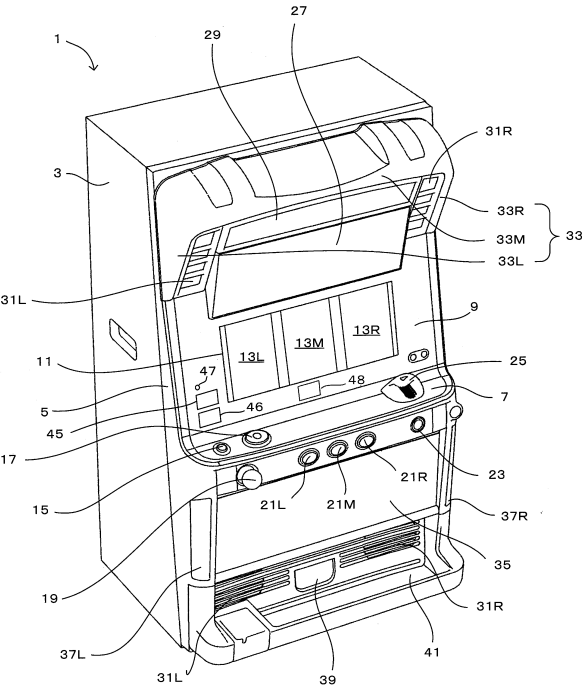
【符号の説明】

【0454】

50

- 1 ... スロットマシン
- 2 7 ... 液晶表示器
- 1 0 9 ... 遊技区間制御手段

【図面】
【図 1】

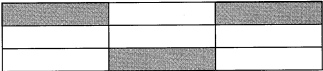


【図 2】

(a) リール配列

番号	左	中	右
0	BE	RP	WM1
1	W7	INS	BE
2	P7	P7	P7
3	RP	W7	W7
4	INS	BE	RP
5	BE	RP	WM1
6	BL	INS	BE
7	WM2	BL	INS
8	RP	WM1	BL
9	INS	BE	RP
10	BE	RP	WM1
11	B7	INS	BE
12	WM2	B7	INS
13	RP	WM1	B7
14	INS	BE	RP
15	BE	RP	WM1
16	WM1	INS	BE
17	BAR	BAR	INS
18	RP	WM1	BAR
19	INS	BE	RP

(b) 入賞ライン



10

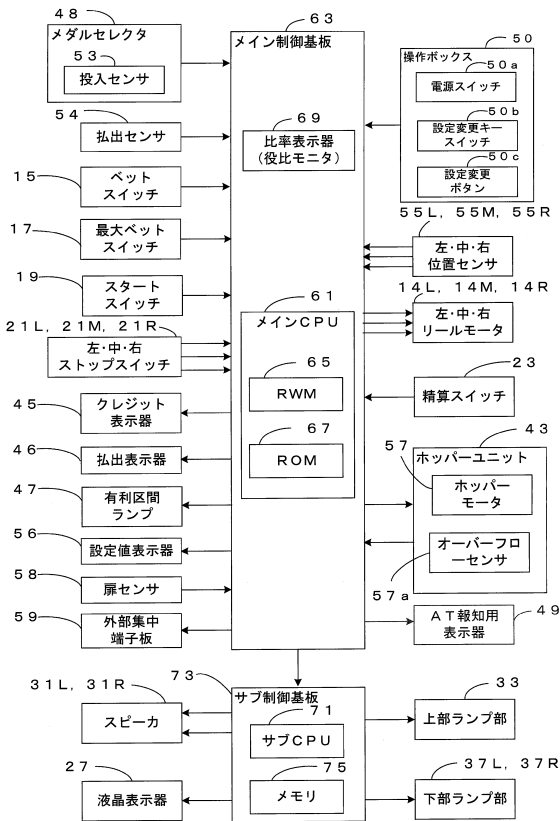
20

30

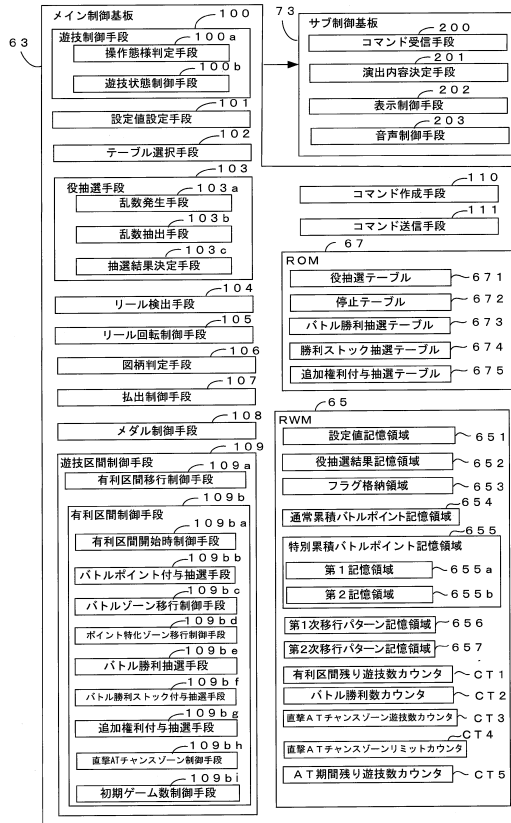
40

50

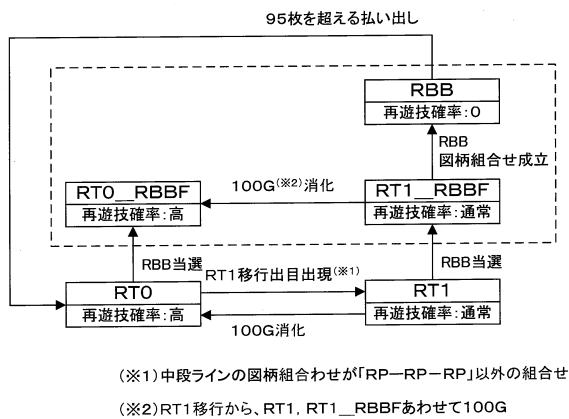
【図3】



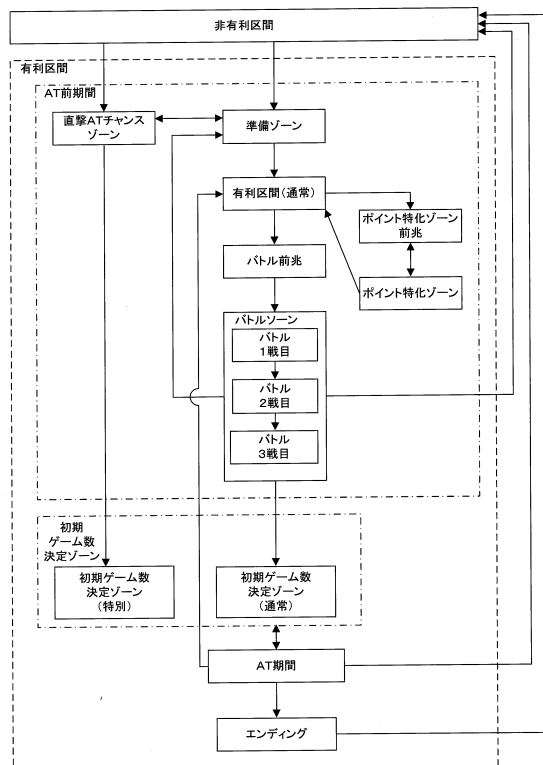
【図4】



【図5】



【図6】



10

20

30

40

50

【図 7】

種別	役名称	図柄組合せ			配当 3枚賭け
		左	中	右	
ボーナス役	RBB	W7	BAR	B7	0
	NRP1	P7	INS	W7	0
再遊技役	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	NRP18	BL	INS	RP	0
	SRP1	BE	W7	RP	0
	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	SRP33	WM2	BE	RP	0
	VRP1	W7	W7	BE	0
	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	VRP11	BL	WM1	BE	0
	WRP1	BE	BE	P7	0
	WRP2	INS	W7	BE	0
	WRP3	INS	WM1	BE	0
	QRP1	W7	W7	INS	0
	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	QRP8	BL	WM1	INS	0
	BE1	INS	RP	WM1	7
	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	BE6	RP	RP	RP	7
	INS1	RP	P7	BE	1
小役	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	INS32	WM2	BL	INS	1
	ONE1	BE	RP	WM1	1
	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	ONE65	BL	INS	BL	1
	FNE1	RP	W7	INS	1
	*	*	*	*	*
	*	*	*	*	*
	FNE16	WM2	INS	INS	1
	WM1	B7	BE	RP	10
	WM2	BE	BE	RP	10
	WM3	BE	BE	WM1	10
	WM4	INS	BE	WM1	10
	WM5	BL	BE	RP	10

【図 8】

上位役 番号	当選役 グループ	構成役			
00	HZ				
01	RBB	RBB			
下位役 番号	当選役 グループ	構成役			
00	HZ				
01	RP(1)	NRP1-NRP18	VRP1-VRP11, WRP1-WRP3, QRP1-QRP3	SRP1	
02	RP(2)	NRP1-NRP18	VRP1-VRP11, WRP1-WRP3, QRP1-QRP3	SRP2	
03	RP(3)	NRP1-NRP18	VRP1-VRP11, WRP1-WRP3, QRP1-QRP3	SRP3	
04	RP(4)	NRP1-NRP18	VRP1-VRP11, WRP1-WRP3, QRP1-QRP3		
05	ZRP	NRP1-NRP18	SRP1-SRP12, SRP22-SRP23, SRP26-SRP33		
06	SRP(1)				
07	SRP(2)				
08	ALL(1)	BE1-BE6	INS1-INS32, ONE1-ONE65, FNE1-FNE16		
09	ALL(2)				
0A	ONE(1)	ONE1,ONE5	ONE38-ONE41	ONE42-ONE44, ONE61	ONE45-ONE46
0B	ONE(2)	ONE1,ONE5	ONE38-ONE41	ONE42-ONE44, ONE61	ONE45-ONE46
0C	ONE(3)	ONE38	ONE42-ONE48	FNE1-FNE2	INS1
0D	WM	WM1-WM5	BE1-BE6	ONE40	
0E	BE	BE1-BE6			
0F	INSA	INS1-INS32			
10	INS(1)	INS1-INS32	ONE26-ONE37, FNE3-FNE16		
11	INS(2)	INS1-INS32	ONE1,ONE5, ONE9-ONE41	ONE26-ONE37, FNE3-FNE16	
12	INS(3)	INS1-INS32	ONE1,ONE5, ONE38-ONE41	ONE26-ONE37, FNE3-FNE16	ONE2
13	ATA(1)	BE2	ONE1,ONE5	ONE6,ONE9, ONE10,ONE13	ONE14,ONE17, ONE18,ONE21, ONE22,ONE25
14	ATA(2)	BE4	ONE38-ONE41	ONE7,ONE8, ONE11,ONE12	ONE26,ONE29, ONE30,ONE33, ONE34,ONE37
15	ATA(3)	BE1	ONE42-ONE44, ONE61	ONE27,ONE28, ONE31,ONE32, ONE35,ONE38	ONE36,ONE41, ONE53,ONE60
16	ATA(4)	BE5	ONE45-ONE46	ONE15,ONE16, ONE19,ONE20, ONE23,ONE24	ONE27,ONE28, ONE31,ONE32, ONE35,ONE38
17	ATA(5)	BE3	ONE42-ONE44, ONE61	ONE38-ONE41, ONE53,ONE60	
18	ATA(6)	BE6	ONE47-ONE48	ONE27,ONE28, ONE31,ONE32, ONE35,ONE38	

10

20

【図 9】

上位役	下位役	抽選値の有無				
		遊技状態				
		RT0	RT0_RBBF	RT1	RT1_RBBF	RBB
HZ	HZ	—	—	—	—	—
HZ	RP(1)	○	○	○	○	—
HZ	RP(2)	○	○	○	○	—
HZ	RP(3)	○	○	○	○	—
HZ	RP(4)	○	○	○	○	—
HZ	ZRP	○	○	—	—	—
HZ	SRP(1)	○	○	○	○	—
HZ	SRP(2)	○	○	○	○	—
HZ	ALL(1)	—	—	—	—	○
HZ	ALL(2)	○	○	○	○	○
HZ	ONE(1)	○	○	○	○	—
HZ	WM	○	○	○	○	○
HZ	BE	○	○	○	○	—
HZ	INSA	○	○	○	○	—
HZ	INS(1)	○	○	○	○	—
HZ	INS(2)	○	○	○	○	—
HZ	INS(3)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(1)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(2)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(3)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(4)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(5)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(6)	○	○	○	○	—
RBB	ONE(2)	○	○	○	○	—
RBB	ONE(3)	○	○	○	○	—

○:抽選値 有
—:抽選値 無

(注1) RT0,RBBF,RT1,RBBFの上位役は「HZ」を「RBB」と読み換えること

【図 10】

上位役	下位役	有利区間移行抽選の有無				
		遊技状態				
		RT0	RT0_RBBF	RT1	RT1_RBBF	RBB
HZ	HZ	—	—	x	x	x
HZ	RP(1)	○	○	○	○	—
HZ	RP(2)	○	○	○	○	—
HZ	RP(3)	○	○	○	○	—
HZ	RP(4)	○	○	○	○	—
HZ	ZRP	x	x	—	—	—
HZ	SRP(1)	○	○	○	○	—
HZ	SRP(2)	○	○	○	○	—
HZ	ALL(1)	—	—	—	—	x
HZ	ALL(2)	○	○	○	○	x
HZ	ONE(1)	◎	◎	◎	◎	—
HZ	WM	◎	◎	◎	◎	x
HZ	BE	◎	◎	◎	◎	—
HZ	INSA	◎	◎	◎	◎	—
HZ	INS(1)	○	○	○	○	—
HZ	INS(2)	○	○	○	○	—
HZ	INS(3)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(1)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(2)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(3)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(4)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(5)	○	○	○	○	—
HZ	ATA(6)	○	○	○	○	—
RBB	ONE(2)	○	○	○	○	—
RBB	ONE(3)	x	x	x	x	—

◎:有利区間移行抽選 有(100%当選)
○:有利区間移行抽選 有(20%当選)
x:有利区間移行抽選 無
—:役抽選で当選しない

(注1) RT0,RBBF,RT1,RBBFの上位役は「HZ」を「RBB」と読み換えること

30

40

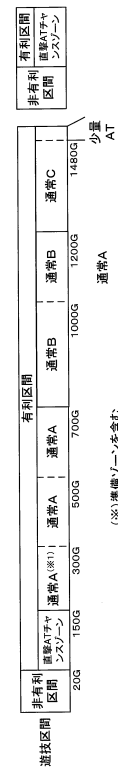
50

【 図 1 1 】

【 図 1 2 】

上位役	下位役	L-C-R	L-R-C	C-L-R	C-R-L	R-L-C	R-C-L
HZ	HZ			バズレ ^(※3)			
H2	RP(1)			通常リプレイ			
H2	RP(2)	通常リプレイ		P7揃う(真)		P7揃う(真)	
H2	RP(3)	通常リプレイ		W7／B7揃う(真)		W7／B7揃う(真)	
H2	RP(4)	通常リプレイ		W7／B7揃う(真)		W7／B7／BAR揃う(真)	
H2	ZRP			通常リプレイ			
H2	SRP(1)			滑るチャンス目			
H2	SRP(2)			滑らないチャンス目			
H2	ALL(1)			7枚役			
H2	ALL(2)			1枚役			
H2	ONE(1)		バラケ目(1枚)			B7揃わない(1枚)	
H2	WM			スライプレイ(10枚)			
H2	BE			共通ベル(7枚)			
H2	INSA			INS揃い(1枚)			
H2	INS(1)	INS揃い(1枚)			バラケ目(1枚)		
H2	INS(2)	バラケ目(1枚)		INS揃い(1枚)			バラケ目(1枚)
H2	INS(3)		バラケ目(1枚)				INS揃い(1枚)
H2	ATA(1)	7枚	1枚		1／2で1枚		
H2	ATA(2)	1枚	7枚		1／2で1枚		
H2	ATA(3)	1／2で1枚		7枚	1枚		1／2で1枚
H2	ATA(4)	1／2で1枚			7枚		1枚
H2	ATA(5)		1／2で1枚			7枚	1枚
H2	ATA(6)		1／2で1枚			1枚	7枚
RBB	ONE(2)			バラケ目(1枚)			B7揃わない(1枚)
RBB	ONE(3)		バラケ目(1枚)	(※)コボシ有			

(※1)RT1_RBBFでは、RBBの図柄組合せが揃うことがある。

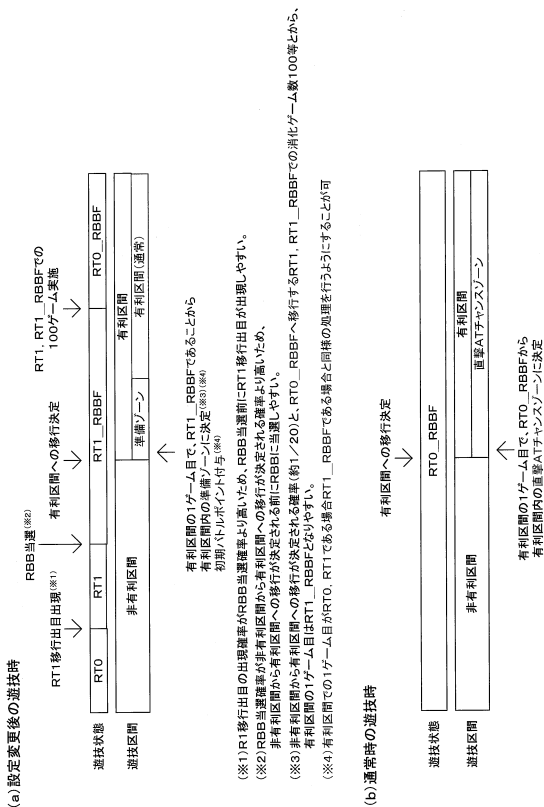


10

20

【 図 1 3 】

【 図 1 4 】



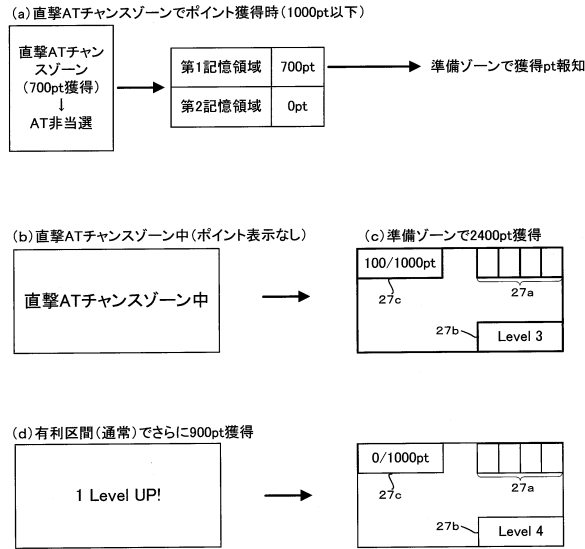
JBレベル	累積値ポイント	勝利確率／1バトル
Level 0	0～999pt	40%
Level 1	1000～1999pt	50%
Level 2	2000～2999pt	60%
Level 3	3000～3999pt	70%
Level 4	4000～4999pt	80%
Level 5	5000～5999pt	90%
Level 6	6000pt以上	100%

30

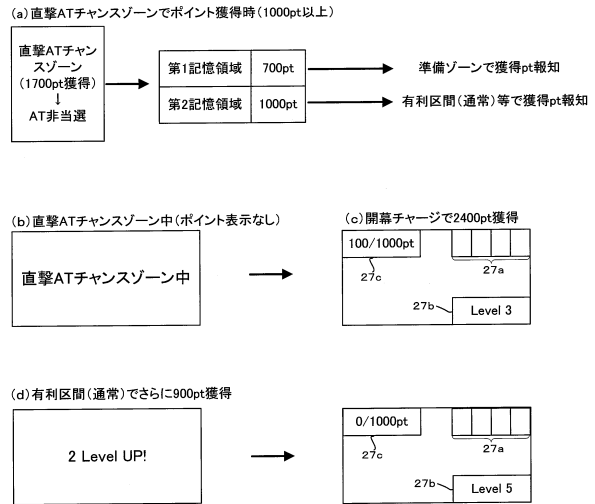
40

50

【図 15】

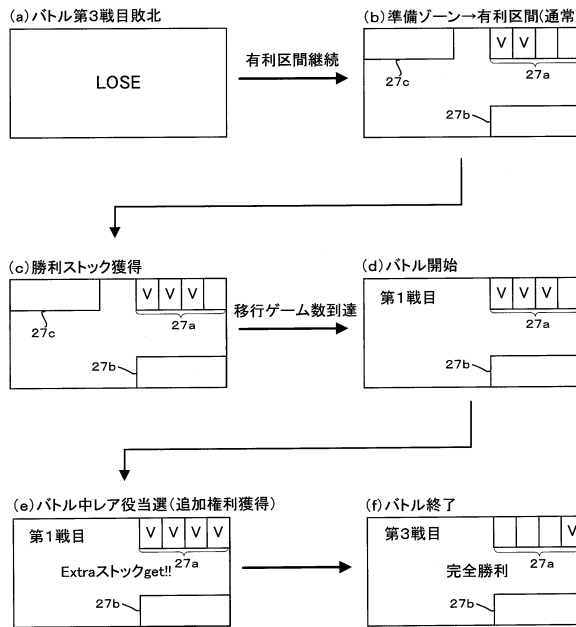


【図 16】



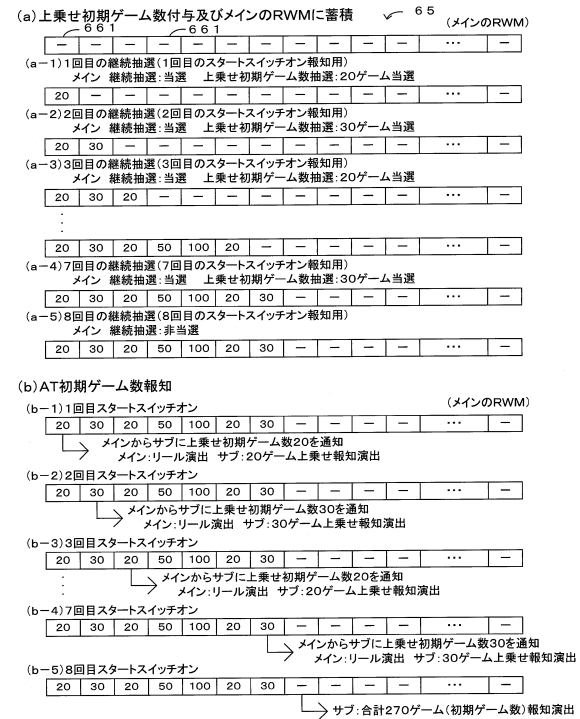
10

【図 17】



【図 18】

初期ゲーム数決定ゾーン(特別: 順次付与)



20

30

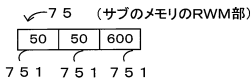
40

50

【図 19】

初期ゲーム数決定ゾーン(特別:MAX確定)

- (a)AT期間の初期ゲーム数の付与及び報知操作回数決定、並びに、報知疑似上乗せゲーム数決定
- (a-1)メイン AT期間の初期ゲーム数を初期ゲーム上限数(700)に決定
報知操作回数を3回に決定
- (a-2)メインからサブに報知操作回数(3回)を送信
- (a-3)サブ 各操作で報知する報知疑似上乗せゲーム数を50、50、600にを決定し、サブのメモリのRWM部に記憶

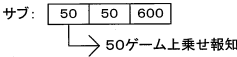


(b)AT期間の初期ゲーム数に関する報知

(b-1)1回目スタートスイッチオン

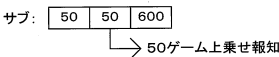
メイン:リアル演出

(サブのメモリのRWM部)



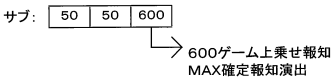
(b-2)2回目スタートスイッチオン

メイン:リアル演出

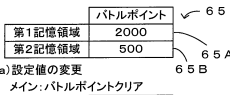


(b-3)3回目スタートスイッチオン

メイン:リアル演出

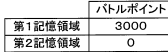


【図 20】



(b)設定変更可能状態後の非有利区間で有利区間への移行が決定

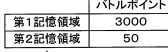
メイン:初期バトルポイント数として「3000」(※1)を付与し、第1記憶領域に記憶(※2)



(c)有利区間に移行してからバトルゾーンになる前までの各遊技

N遊技目

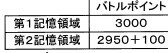
メイン:獲得バトルポイント数として「50」を獲得し、第2記憶領域に記憶(※3)



第2記憶領域の第2バトルポイント数が「6000」未満なのでバトルゾーンでの3戦の勝利確定(AT期間の付与の確定)を報知せず(※4)

N+M遊技目

メイン:獲得バトルポイントとして「100」を獲得し、第2記憶領域に記憶(※3)



第2記憶領域の第2バトルポイント数が「6000」未満なのでバトルゾーンでの3戦の勝利確定(AT期間の付与の確定)を報知せず(※4)

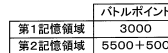
N+M+K遊技目

メイン:獲得バトルポイントとして「500」ポイントを獲得し、第2記憶領域に記憶(※3)



第2記憶領域の第2バトルポイント数が「6000」に達しているのでバトルゾーンでの3戦の勝利確定(AT期間の付与の確定)をサブで報知(※4)

N+M+K+L遊技目



第2記憶領域の第2バトルポイント数が「6000」に達しているので獲得バトルポイント数の付与は行わず
第2記憶領域の第2バトルポイント数が「6000」に達しているのでバトルゾーンでの3戦の勝利確定(AT期間の付与の確定)の報知をサブで継続(※4)

(d)バトルゾーン

第1記憶領域の第1バトルポイント数と第2記憶領域の第2バトルポイント数との合計を基にバトルゾーンでの勝利数を決定(AT期間の付与に係る制御を実施)
合計が「6000」に達していればバトルゾーンでの3戦の勝利確定(AT期間の付与の確定)

- (※1) 初期バトルポイント数として「6000」を付与可能
(※2) 初期バトルポイント数は第1、第2記憶領域に分けて記憶可能
(※3) 獲得バトルポイント数は必ず第2記憶領域に記憶
(獲得バトルポイントが第1記憶領域に記憶されることがない)
(※4) 報知判断に第1記憶領域の第1バトルポイント数は考慮されない

10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 4 - 0 4 5 9 9 9 (J P , A)
 特開 2 0 1 9 - 0 7 2 1 1 1 (J P , A)
 「パチスロ交響詩篇エウレカセブン 3」, パチスロ必勝ガイド M A X 2020年3月号, 株式会社ガイドワークス, 2020年03月01日, p.67-71, 主に、p.71左上欄、右上欄を参照。
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
 A 6 3 F 5 / 0 4