

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6091795号  
(P6091795)

(45) 発行日 平成29年3月8日 (2017.3.8)

(24) 登録日 平成29年2月17日 (2017.2.17)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

請求項の数 1 (全 80 頁)

(21) 出願番号 特願2012-171934 (P2012-171934)  
 (22) 出願日 平成24年8月2日 (2012.8.2)  
 (65) 公開番号 特開2014-30538 (P2014-30538A)  
 (43) 公開日 平成26年2月20日 (2014.2.20)  
 審査請求日 平成27年7月8日 (2015.7.8)

(73) 特許権者 000144153  
 株式会社三共  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号  
 (74) 代理人 110001195  
 特許業務法人深見特許事務所  
 (72) 発明者 小倉 敏男  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
 式会社三共内  
 (72) 発明者 佐久間 隆一  
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株  
 式会社三共内  
 審査官 鶴岡 直樹

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】

特定状態中に当該特定状態における有利度を变化させることが可能な遊技機であって、  
 前記特定状態中に、当該特定状態の残り遊技回数を示唆する回数示唆演出を実行する回  
 数示唆演出実行手段と、

前記特定状態中に、当該特定状態における有利度を变化させることが可能な有利度変化  
 手段と、

前記特定状態中に、第1遊技演出と、第2遊技演出とを含む複数種類の遊技演出のうち  
 いずれかを実行するものであって、当該第2遊技演出を実行しているときの方が当該第1  
 遊技演出を実行しているときよりも有利度合いが高くなるように前記遊技演出を実行する  
 遊技演出実行手段と、

前記有利度変化手段による有利度の変化に基づき、前記遊技演出を前記第1遊技演出と  
 前記第2遊技演出との間で切替える手段であって、前記遊技演出を、前記第1遊技演出か  
 ら前記第2遊技演出、および前記第2遊技演出から前記第1遊技演出のいずれかに切替え  
 ることが可能な演出切替手段と、

前記回数示唆演出によって示唆された前記残り遊技回数が複数回数である特定回数以下  
 であるときには前記演出切替手段による前記遊技演出の切替えを禁止する禁止手段とを備  
 える、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

## 【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技機に関する。詳しくは、所定期間中に有利度を変化させることが可能な遊技機に関する。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が行なわれたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行なわれるスロットマシンや、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口などの始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行なわれるパチンコ遊技機などがある。

10

## 【 0 0 0 3 】

従来のこの種の遊技機として、所定期間中に有利度の異なる複数種類の遊技状態のいずれかに変化させることが可能であって、所定期間中の有利度に基づき演出を実行する遊技機が知られている（たとえば、特許文献 1 参照）。

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 2 - 2 0 0 3 9 号公報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

20

## 【 0 0 0 5 】

上記のような遊技機において、所定期間中の有利度の変化に基づき有利度合いの異なる演出に切換わると、遊技に面白みが増し遊技者の興趣が向上する。しかしながら、たとえば、所定期間の残り期間が少ないときに有利度合いの異なる演出に切換わった場合、所定期間の終盤で演出が切換わってもすぐに所定期間が終了してしまうことに対して遊技者が不満を感じてしまい、所定期間中の遊技を最後まで満足に消化することができないという問題があった。

## 【 0 0 0 6 】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者に所定期間中の遊技を最後まで満足に消化させることができる遊技機を提供することである。

30

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 7 】

（ 1 ） 特定状態中に当該特定状態における有利度を変化させることが可能な遊技機であって、

前記特定状態中に、当該特定状態の残り遊技回数を示唆する回数示唆演出を実行する回数示唆演出実行手段と、

前記特定状態中に、当該特定状態における有利度を変化させることが可能な有利度変化手段と、

前記特定状態中に、第 1 遊技演出と、第 2 遊技演出とを含む複数種類の遊技演出のうちいずれかを実行するものであって、当該第 2 遊技演出を実行しているときの方が当該第 1 遊技演出を実行しているときよりも有利度合いが高くなるように前記遊技演出を実行する遊技演出実行手段と、

40

前記有利度変化手段による有利度の変化に基づき、前記遊技演出を前記第 1 遊技演出と前記第 2 遊技演出との間で切換える手段であって、前記遊技演出を、前記第 1 遊技演出から前記第 2 遊技演出、および前記第 2 遊技演出から前記第 1 遊技演出のいずれかに切換えることが可能な演出切換手段と、

前記回数示唆演出によって示唆された前記残り遊技回数が複数回数である特定回数以下であるときには前記演出切換手段による前記遊技演出の切換えを禁止する禁止手段とを備える。

なお、遊技機は、以下のように構成されてもよい。

50

所定期間（たとえば、スロットマシン 1 における A T、パチンコ遊技機 1 5 0 における時短制御期間）中に有利度（たとえば、スロットマシン 1 における通常 A T と有利 A T によるナビストックの当選確率と付与数の差、パチンコ遊技機 1 5 0 における時短制御期間中の確変状態への制御の有無）を変化させることが可能な遊技機（たとえば、スロットマシン 1、パチンコ遊技機 1 5 0）であって、

前記所定期間中に、当該所定期間の残り期間（たとえば、スロットマシン 1 における A T ゲーム数の残りゲーム数、パチンコ遊技機 1 5 0 における特別図柄ゲーム数の残りゲーム数）を示唆する期間示唆演出（たとえば、スロットマシン 1 における A T ゲーム数報知演出、パチンコ遊技機 1 5 0 における特別図柄ゲーム数報知演出）を実行する期間示唆演出実行手段（たとえば、スロットマシン 1 におけるサブ制御部 9 1 による処理、パチンコ遊技機 1 5 0 における演出制御用マイクロコンピュータによる処理）と、

10

前記所定期間中に、第 1 遊技演出（通常演出）と、第 2 遊技演出（有利演出）とを含む複数種類の遊技演出（背景演出）のうちいずれかを実行するものであって、当該第 2 遊技演出を実行しているときの方が当該第 1 遊技演出を実行しているときよりも有利度合い（たとえば、スロットマシン 1 における有利 A T に制御されている期待値、パチンコ遊技機 1 5 0 における確変状態に制御されている期待値）が高くなるように前記遊技演出を実行する遊技演出実行手段（たとえば、スロットマシン 1 におけるサブ制御部 9 1 による A T 中演出処理、パチンコ遊技機 1 5 0 における演出制御用マイクロコンピュータによる処理）と、

前記有利度に基づき、前記遊技演出を前記第 1 遊技演出と前記第 2 遊技演出との間で切

20

換える演出切換手段（たとえば、スロットマシン 1 におけるサブ制御部 9 1 による A T 状態抽選処理、パチンコ遊技機 1 5 0 における演出制御用マイクロコンピュータによる処理）と、  
前記期間示唆演出によって示唆された前記残り期間が特定期間以下（たとえば、残り 5 ゲーム以下）であるときには前記演出切換手段による前記遊技演出の切換えを禁止する禁止手段（たとえば、スロットマシン 1 におけるサブ制御部 9 1 による A T 中演出処理のステップ S 4 2 0、図 2 3、パチンコ遊技機 1 5 0 における演出制御用マイクロコンピュータによる処理、図 2 7）とを備える。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、期間示唆演出によって示唆された所定期間の残り期間が特定期間以下であるときには遊技演出の切換えが禁止されるため、所定期間の終盤で有利度合いが異なる遊技演出に切換わることがなく、遊技者に所定期間中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

30

【 0 0 0 9 】

（ 2 ） 上記（ 1 ）の遊技機において、

前記禁止手段は、前記期間示唆演出によって示唆された前記残り期間が特定期間以下であるときには前記演出切換手段による前記第 1 遊技演出から前記第 2 遊技演出への切換え（通常背景から有利背景への切換え）を禁止する。

【 0 0 1 0 】

このような構成によれば、期間示唆演出によって示唆された所定期間の残り期間が特定期間以下であるときには第 1 遊技演出から有利度合いの高い第 2 遊技演出への切換えが禁止されるため、所定期間の終盤で有利度合いの高い遊技演出に切換わることがなく、遊技者に所定期間中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

40

【 0 0 1 1 】

（ 3 ） 上記（ 1 ）または（ 2 ）の遊技機において、

前記所定期間中に当該所定期間の追加（たとえば、スロットマシン 1 におけるナビストックの上乗せ）を決定する追加決定手段（たとえば、スロットマシン 1 におけるサブ制御部 9 1 によるナビストック数抽選処理）をさらに備え、

前記遊技演出実行手段は、前記第 1 遊技演出を実行しているときと前記第 2 遊技演出を実行しているときとは、前記追加決定手段による前記残り期間の追加の可能性（たと

50

ば、スロットマシン 1 におけるナビストック付与の当選確率) または前記残り期間が追加されたときの有利度合い(たとえば、スロットマシン 1 におけるナビストックの付与数) が異なるように遊技演出を実行する。

【0012】

このような構成によれば、第 1 遊技演出と第 2 遊技演出とを、所定期間の残り期間の追加の可能性または前記残り期間が追加されたときの有利度合いを異ならせることができる。

【0013】

(4) 上記(1)～(3)の遊技機において、

前記期間示唆演出実行手段は、前記期間示唆演出において、前記残り期間が特定期間以下となったこと(たとえば、スロットマシン 1 における A T 報知器 60 の点滅)を示唆する。

10

【0014】

このような構成によれば、遊技者に所定期間の残り期間を特定可能にさせるとともに、残り期間が特定期間以下となったことも特定可能にさせることができる。

【0015】

(5) 上記(1)～(4)の遊技機において、

前記所定期間に制御するための権利(たとえば、スロットマシン 1 におけるナビストック)を付与する権利付与手段(たとえば、スロットマシン 1 におけるサブ制御部 91 によるナビストック数抽選処理)と、

20

前記所定期間中に前記権利が有ることを示唆する特定演出(たとえば、スロットマシン 1 におけるナビストック示唆演出)を実行する特定演出実行手段(たとえば、スロットマシン 1 におけるサブ制御部 91 による A T 中演出処理)とをさらに備え、

前記禁止手段は、前記特定演出によって前記権利が有ることが示唆されているときには前記演出切換手段による遊技演出の切換えを禁止し(たとえば、スロットマシン 1 におけるサブ制御部 91 による A T 中演出処理のステップ S 455、図 24)、

前記演出切換手段は、前記権利に基づき所定期間が追加制御されたとき(たとえば、スロットマシン 1 における示唆されたナビストックに基づく A T が開始されたとき)に前記遊技演出を切換える(たとえば、スロットマシン 1 におけるサブ制御部 91 による A T 中演出処理のステップ S 460、図 24)。

30

【0016】

このような構成によれば、遊技を実行中の残り少ない所定期間ではなく、特定演出によって示唆された権利に基づき追加制御された所定期間において遊技演出が切換わるため、所定期間の残り期間が少ないときに遊技演出が切換わる場合に比べて遊技者に新たな気分で切換え後の遊技演出での所定期間における遊技を実行させることができる。さらに、所定期間が追加制御されたことを契機に遊技演出も切換わるため、所定期間の残り期間が少ないときに遊技演出を切換えてその後すぐに追加された所定期間において再び遊技演出を切換える場合に比べて、処理を簡略化することができる。

【0017】

(6) 上記(1)～(5)の遊技機において、

40

前記所定期間に制御するための権利(たとえば、スロットマシン 1 におけるナビストック)を付与する権利付与手段(たとえば、スロットマシン 1 におけるナビストック数抽選処理)と、

前記権利に基づく前記所定期間の制御期間(たとえば、スロットマシン 1 における付与されたナビストック数に基づく A T ゲーム数)を決定する制御期間決定手段と、

前記期間示唆演出中の所定タイミングにおいて、前記所定期間に制御する残余期間(たとえば、スロットマシン 1 におけるナビストック数格納用の記憶領域に格納された全ナビストック数に対応する A T ゲーム数)が当該期間示唆演出により示唆された残り期間(たとえば、スロットマシン 1 における A T ゲーム数報知演出により報知された残り A T ゲーム数)よりも多いことを示唆する特定演出(たとえば、スロットマシン 1 におけるナビス

50

トック示唆演出)を実行する特定演出実行手段(たとえば、スロットマシン1におけるサブ制御部91によるAT中演出処理)とをさらに備え、

前記特定演出実行手段は、前記期間示唆演出による示唆および前記特定演出による示唆とは別に前記制御期間決定手段により決定された制御期間が所定期間以上に決定されていることを示唆する示唆条件が成立(たとえば、スロットマシン1におけるイチゴ役に入賞)しているときに、前記特定演出として、前記所定期間から前記期間示唆演出により示唆された残り期間を差し引いた差引残余期間以下の期間を示唆する演出の実行を禁止する(たとえば、スロットマシン1におけるナビストック示唆演出抽選処理において、未だ示唆されていない第2記憶領域のナビストック数に基づいて示唆演出抽選を行なうため、示唆済みの第1記憶領域のナビストック数に基づく示唆演出の実行が禁止される)。

10

#### 【0018】

このような構成によれば、特定演出によって、所定期間に制御する残余期間が期間示唆演出により示唆された残り期間よりも多いことが示唆される。また、所定期間に制御する制御期間が所定期間以上に決定されていることを示唆する示唆条件が成立しているときには、特定演出として、所定期間から期間示唆演出により示唆された残り期間を差し引いた差引残余期間以下の期間を示唆する演出が禁止される。これにより、たとえば、制御期間が所定期間以上に決定されていることを示唆された遊技者に対して、当該示唆された制御期間の範囲内で特定演出による示唆がされることを禁止することができ、このような特定演出が実行されたことによる遊技者の煩わしさを無くすることができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

20

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0019】

【図1】本発明の第1実施形態に係るスロットマシンの全体構造を示す正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造を示す図である。

【図3】可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの制御回路の全体構成を示すブロック図である。

【図5】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図6】取りこぼし出目の種類、取りこぼし出目の図柄組合せ、および取りこぼし出目に関連する技術事項について説明するための図である。

30

【図7】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図8】一般遊技状態における特別役・小役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【図9】一般遊技状態における再遊技役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

【図10】再遊技役に当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図11】ベル役に当選したときのリール制御を説明するための図である。

【図12】AT役当選時処理を実行するためのフローチャートである。

【図13】ナビストック数抽選処理を実行するためのフローチャートである。

【図14】ナビストック数抽選テーブルを説明するための図である。

40

【図15】ナビストック数格納用の記憶領域を説明するための図である。

【図16】AT状態抽選処理を実行するためのフローチャートである。

【図17】AT状態抽選テーブルを説明するための図である。

【図18】ナビストック示唆演出抽選処理を実行するためのフローチャートである。

【図19】ナビストック示唆演出の種類を説明するための図である。

【図20】ナビストック示唆演出決定抽選テーブルを説明するための図である。

【図21】AT中演出処理を実行するためのフローチャートである。

【図22】AT終了処理を実行するためのフローチャートである。

【図23】AT中の演出に関する一例のタイミングチャートである。

【図24】AT中の演出に関する別の一例のタイミングチャートである。

50

【図 25】本発明の第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機の全体構成を示す正面図である。

【図 26】時短制御期間中の演出に関する一例のタイミングチャートである。

【図 27】時短制御期間中の演出に関する別の一例のタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0020】

〔第 1 実施形態〕

以下、添付図面を参照して、本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 について説明する。図 1 は、本発明の第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 の全体構成を示す正面図である。また、図 2 は、スロットマシン 1 の内部構造を示す図である。また、図 3 は、可変表示装置を構成する各リール上における図柄の配列を示す図である。また、図 4 は、ス

10

【0021】

スロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b とから構成されている。

【0022】

スロットマシン 1 の筐体 1 a 内部には、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リールとも称する）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 から見えるように配置されている。

20

【0023】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ、「メロン（たとえば、左リール 2 L の領域番号 21）」、「リブ a（たとえば、左リール 2 L の領域番号 20）」、「ベル（たとえば、左リール 2 L の領域番号 19）」、「白 7（たとえば、左リール 2 L の領域番号 18）」、「バナナ（たとえば、左リール 2 L の領域番号 13）」、「イチゴ（たとえば、左リール 2 L の領域番号 12）」、「黒 7（たとえば、左リール 2 L の領域番号 11）」、「リブ b（たとえば、左リール 2 L の領域番号 10）」、「ブランク（たとえば、左リール 2 L の領域番号 7）」、「星 7（たとえば、左リール 2 L の領域番号 3）」といった互いに識別可能な複数種類の図柄（ただし、図 3 では文字のみを表記し、絵柄は省略している）が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。

30

【0024】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。また、リール 2 L、2 C、2 R の図柄が描かれた部分以外は白色であり、高い透過率で光を透過するようになっており、図柄が描かれた部分についても、その図柄の色彩に応じて光を透過するようになっている。

【0025】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられリールモータ 32 L、32 C、32 R（図 2、図 4 参照）によって回転させることで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透視窓 3 に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

40

【0026】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 33 L、33 C、33 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から白色光で照射するリール LED 55 と、が設けられている。また、リール LED 55 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 9 つの LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0027】

また、前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 の右側には、遊技者が視認可能な態様で AT 報知器 60 が設けられている。AT 報知器 60 は、たとえば「AT ラッシュ」といったメッセージが付されたランプであり、後述するアシストタイム（以下、AT と称する）に遊技

50

状態が制御されたときに点灯するようになっている。これにより、遊技者に対してＡＴに制御されている旨を報知することが可能となる。

【００２８】

また、ＡＴ報知器６０は、後述するように、現時点で制御されているＡＴの残りゲーム数を報知する。より具体的に、「ＡＴラッシュ」と記されたメッセージランプの下方には表示部が設けられており、カウントダウン形式で数字が表示される。この数字は、ＡＴの残りゲーム数（なお、以下では、ＡＴに制御されるゲームのことを「ＡＴゲーム」と称する。）を示しており、遊技者がこれを確認することによって残りのＡＴゲーム数を把握することができるようになっている。たとえば、図１に示す例では、ＡＴ報知器６０に「３０」の数字が表示されている。これにより、遊技者は、ＡＴゲーム数が残り３０ゲームであることを認識することができる。

10

【００２９】

なお、ＡＴ報知器６０によって行なわれる残りＡＴゲーム数を報知する演出を「ＡＴゲーム数報知演出」と称する。ＡＴゲーム数報知演出では、報知しているＡＴゲーム数が、たとえば５ゲーム以下であれば、「ＡＴラッシュ」と記されたメッセージランプが点灯から点滅に切換わるようになっている。これにより、遊技者に対して、制御中のＡＴゲーム数が残り少なくなったことを認識させることができる。

【００３０】

前面扉１ｂには、メダルを投入可能なメダル投入部４、メダルが払い出されるメダル払出口９、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いてその範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数を設定する際に操作されるＭＡＸＢＥＴスイッチ６、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ１０、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ７、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、演出用スイッチ５６が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

20

【００３１】

本実施の形態では、規定数の賭数として、遊技状態がビッグボーナスおよびレギュラーボーナス（以下、ボーナスとも称する）、また、遊技状態がビッグボーナスおよびレギュラーボーナス以外の遊技状態にかかわらず、全ての遊技状態において「３」が定められている。

30

【００３２】

また、前面扉１ｂには、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部１３が設けられている。遊技用表示部１３には、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器１１、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードなどが表示される遊技補助表示器１２、賭数が１設定されている旨を点灯により報知する１ＢＥＴＬＥＤ１４、賭数が２設定されている旨を点灯により報知する２ＢＥＴＬＥＤ１５、賭数が３設定されている旨を点灯により報知する３ＢＥＴＬＥＤ１６、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求ＬＥＤ１７、スタートスイッチ７の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中ＬＥＤ１９、後述するリプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中ＬＥＤ２０が設けられている。

40

【００３３】

ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の内部には、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１（図４参照）が設けられており、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの内部には、該当するストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒによるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ（図４参照）がそれぞれ

50

設けられている。

【 0 0 3 4 】

また、図 4 に示すように、前面扉 1 b の内側には、所定のキー操作により後述する R A M 異常エラーを除くエラー状態および後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4、後述の B B (ビッグボーナス) 終了時に打止状態 (リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態) に制御する打止機能の有効 / 無効を選択するための打止スイッチ 3 6 a、後述する B B 終了時に自動精算処理 (クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算 (返却) する処理) に制御する自動精算機能の有効 / 無効を選択するための自動精算スイッチ 3 6 b、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a 内部に設けられたホッパータンク 3 4 a (図 2 参照) 側またはメダル払出口 9 側の何れか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 3 0、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 3 4 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 を有するメダルセクタ (図示略)、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5 (図 4 参照) が設けられている。

10

【 0 0 3 5 】

筐体 1 a 内部には、リール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R (図 4 参照)、リール L E D 5 5 からなるリールユニット、外部出力信号を出力するための外部出力基板 1 0 0 0、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a に貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

20

【 0 0 3 6 】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ 3 5 a が設けられており、導電部材がオーバーフロータンク 3 5 内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンク 3 5 が満タン状態となったことを検出できるようになっている。

30

【 0 0 3 7 】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、起動時に設定変更モードに切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においては R A M 異常エラーを除くエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更モードにおいては後述する内部抽選の当選確率 (出玉率) の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット / 設定スイッチ 3 8、電源を O N / O F F する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

【 0 0 3 8 】

スロットマシン 1 においてゲームを行なう場合には、先ず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには M A X B E T スイッチ 6 を操作すればよい。

40

【 0 0 3 9 】

遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L 1 (図 1 参照) が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。

【 0 0 4 0 】

「入賞ライン」とは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために予め設定されているラインである。本実施

50



の形態では、図 1 に示すように、1 種類の入賞ライン L 1 のみが入賞ラインとして定められている。

【 0 0 4 1 】

入賞ライン L 1 は、左リール 2 L の中段、中リール 2 C の中段、右リール 2 R の中段、すなわち中段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインである。なお、入賞ラインは、L 1 に示すラインに限らず、複数の入賞ラインを含んでいてもよい。たとえば、入賞ラインは、左リール 2 L の上段、中リール 2 C の上段、右リール 2 R の上段、すなわち上段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 2 と、左リール 2 L の上段、中リール 2 C の中段、右リール 2 R の下段、すなわち右下がりには並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 3 と、左リール 2 L の下段、中リール 2 C の中段、右リール 2 R の上段、すなわち右上がりには並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 4 と、左リール 2 L の下段、中リール 2 C の下段、右リール 2 R の下段、すなわち下段に並んだ図柄に跨って設定された入賞ライン L 5 とを含んでいてもよい。

10

【 0 0 4 2 】

規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L 1 が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。

【 0 0 4 3 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L、2 C、2 R が回転し、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が連続的に変動する。この状態で何れかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。

20

【 0 0 4 4 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、有効化された入賞ライン L 1 上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役とも呼ぶ）が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施の形態では 50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。また、有効化された入賞ライン L 1 上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

30

【 0 0 4 5 】

また、本実施の形態におけるスロットマシン 1 にあっては、ゲームが開始されて各リール 2 L、2 C、2 R が回転して図柄の変動が開始した後、何れかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 m s（ミリ秒）である。

【 0 0 4 6 】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 80 回転し、 $80 \times 21$ （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1680 コマ分の図柄を変動させるので、190 m sの間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから 4 コマ先までにある図柄、合計 5 コマ分の図柄である。

40

【 0 0 4 7 】

このため、たとえば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の何れかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリール 2 L、2 C、2 R の下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、その結果として当該図柄から 6 コマ先までの図柄を上段に表示させることができる。すなわち、リール 2 L、2 C、2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち何れかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリール 2 L、2 C、2 R の

50

下段に表示されている図柄を含めて5コマ以内に配置されている図柄を入賞ラインL1上に表示させることができる。

【0048】

スロットマシン1には、図4に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板101が設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板101によってスロットマシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

【0049】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40および遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。

10

【0050】

また、電源基板101には、前述したホッパーモータ34b、払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。

【0051】

遊技制御基板40には、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36b、投入メダルセンサ31、ドア開放検出スイッチ25、リールセンサ33L、33C、33Rが接続されているとともに、電源基板101を介して払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

20

【0052】

また、遊技制御基板40には、クレジット表示器11、遊技補助表示器12、1~3BETLED14~16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

30

【0053】

遊技制御基板40には、メインCPU41a、ROM41b、RAM41c、I/Oポート41dを備えたマイクロコンピュータからなり、遊技の制御を行なうメイン制御部41、所定範囲(本実施の形態では0~65535)の乱数を発生させる乱数回路42、一定周波数のクロック信号を乱数回路42に供給するパルス発振器43、遊技制御基板40に直接または電源基板101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路44、リールモータ32L、32C、32Rの駆動制御を行なうモータ駆動回路45、流路切替ソレノイド30の駆動制御を行なうソレノイド駆動回路46、遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDの駆動制御を行なうLED駆動回路47、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する電断検出回路48、電源投入時またはメインCPU41aからの初期化命令が入力されないときにメインCPU41aにリセット信号を与えるリセット回路49、その他各種デバイス、回路が搭載されている。

40

【0054】

メインCPU41aは、計時機能、タイマ割込などの割込機能(割込禁止機能を含む)を備え、ROM41bに記憶されたプログラム(後述)を実行して、遊技の進行に関する処理を行なうとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間

50

接的に制御する。ROM 41bは、メインCPU 41aが実行するプログラムや各種テーブルなどの固定的なデータを記憶する。RAM 41cは、メインCPU 41aがプログラムを実行する際のワーク領域などとして使用される。I/Oポート 41dは、メイン制御部 41が備える信号入出力端子を介して接続された各回路との間で制御信号を入出力する。

【0055】

また、メイン制御部 41には、停電時においてもバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 41cに記憶されているデータが保持されるようになっている。

【0056】

メインCPU 41aは、基本処理として遊技制御基板 40に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メインCPU 41aは、前述のように割込機能を備えており、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっており、電断検出回路 48から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理（メイン）を実行し、一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0057】

電断割込処理においては、当該処理の開始にともなってその他の割込処理の実行を禁止する。そして、使用している可能性がある全てのレジスタをRAM 41cに退避させる処理が行なわれる。これにより、電断復旧時に、元の処理に復帰できるようにする。

【0058】

次いで、全出力ポートを初期化した後、RAM 41cに記憶されている全てのデータに基づいてRAMパリティを計算して所定のパリティ格納領域にセットし、RAMアクセスを禁止する。そして何らの処理も行なわないループ処理に入る。すなわち、そのまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実にメイン制御部 41は動作停止する。

【0059】

このように電断割込処理においては、その時点のRAMパリティを計算してパリティ格納領域に格納されるようになっており、次回起動時において計算したRAMパリティと比較することで、RAM 41cに格納されているデータが正常か否かを確認できるようになっている。

【0060】

次に、リセット回路 49は、電源投入時においてメイン制御部 41が起動可能なレベルまで電圧が上昇したときにメイン制御部 41に対してリセット信号を出力し、メイン制御部 41を起動させるとともに、メイン制御部 41から定期的に出力される信号に基づいてリセットカウンタの値がクリアされずにカウントアップした場合、すなわちメイン制御部 41が一定時間動作を行なわなかった場合にメイン制御部 41に対してリセット信号を出力し、メイン制御部 41を再起動させる回路である。

【0061】

メインCPU 41aは、I/Oポート 41dを介して演出制御基板 90に、各種のコマンドを送信する。遊技制御基板 40から演出制御基板 90へ送信されるコマンドは一方のみで送られ、演出制御基板 90から遊技制御基板 40へ向けてコマンドが送られることはない。遊技制御基板 40から演出制御基板 90へのコマンド送信は、シリアル通信にて行なわれる。なお、遊技制御基板 40と演出制御基板 90とは、直接接続される構成に限らず、たとえば、中継基板を介して接続されるように構成してもよい。

## 【 0 0 6 2 】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1 ( 図 1 参照 )、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5、および A T 報知器 6 0 などの電気部品が接続されており、これら電気部品は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。また、演出制御基板 9 0 には、演出用スイッチ 5 6 が接続されており、この演出用スイッチ 5 6 の検出信号が入力されるようになっている。

## 【 0 0 6 3 】

なお、本実施の形態では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5、および A T 報知器 6 0 などの演出装置の出力制御が行なわれる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行なう出力制御部を演出制御基板 9 0 または他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行なう構成としてもよく、このような構成では、サブ制御部 9 1 および出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行なわれることとなる。

## 【 0 0 6 4 】

また、本実施の形態では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5、および A T 報知器 6 0 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、たとえば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用してもよい。また、A T 報知器 6 0 を設けることなく、液晶表示器 5 1 や演出用のランプなどで A T 報知器 6 0 の報知機能をもたせて、液晶表示器 5 1 や演出用のランプなどを A T 報知器 6 0 の代わりに用いてもよい。

## 【 0 0 6 5 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行なうサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行なう表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5、および A T 報知器 6 0 の駆動制御を行なう L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行なう音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、演出制御基板 9 0 に接続された演出用スイッチ 5 6 から入力された検出信号を検出するスイッチ回路 9 6、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ C P U 9 1 a に対して出力する電断検出回路 9 8、その他の回路など、が搭載されており、サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて、演出を行なうための各種の制御を行なうとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

## 【 0 0 6 6 】

サブ C P U 9 1 a は、メイン C P U 4 1 a と同様に、割込機能 ( 割込禁止機能を含む ) を備える。サブ制御部 9 1 の割込端子の 1 つは、コマンド伝送ラインのうち、メイン制御部 4 1 がコマンドを送信する際に出力するストローブ ( I N T ) 信号線に接続されており、サブ C P U 9 1 a は、ストローブ信号の入力に基づいて割込を発生させて、メイン制御部 4 1 からのコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ C P U 9 1 a は、クロック入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理 ( サブ ) を実行する。また、サブ制御部 9 1 の割込端子の 1 つは、電断検出回路 9 8 と接続されており、サブ C P U 9 1 a は、電断検出回路 9 8 から出力された電圧低下信号の入力に応じて電断割込処理 ( サブ ) を実行する。また、サブ C P U 9 1 a においても未使用の割込が発生した場合には、もとの処理に即時復帰させる未使用割込処理を実行するようになっている。

## 【 0 0 6 7 】

また、サブ制御部 9 1 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 9 1 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

#### 【0068】

スロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わっている。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に有利度が段階的に低くなる。

10

#### 【0069】

設定値を変更するためには、スロットマシン 1 の電源が ON 状態である場合には一旦 OFF 状態にし、設定キースイッチ 3 7 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源を ON する必要がある。設定キースイッチ 3 7 を ON 状態として電源を ON すると、設定値表示器 2 4 に設定値の初期値として 1 が表示され、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更モードに移行する。設定変更モードにおいて、リセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 に表示された設定値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると設定値が確定し、確定した設定値がメイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c に格納される。そして、設定キースイッチ 3 7 が OFF されると、賭数を設定することによりゲームが開始可能となる状態に移行する。なお、スロットマシン 1 の電源が ON 状態である場合に一旦 OFF 状態にする操作、設定キースイッチ 3 7 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源を ON 状態にする操作、リセット / 設定スイッチ 3 8 の操作、および設定値を確定させるためのスタートスイッチ 7 の操作など、設定値を設定するために必要な操作を設定変更操作と称する。なお、設定変更操作は、このような操作に限るものではなく、設定値を設定するための操作であればどのようなものであってもよい。

20

#### 【0070】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 3 7 を ON 状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ 3 7 を ON 状態とすると、設定値表示器 2 4 に RAM 4 1 c から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 3 7 を OFF 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

30

#### 【0071】

本実施の形態におけるスロットマシン 1 においては、メイン CPU 4 1 a が電断検出回路 4 8 からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理（メイン）を実行する。電断割込処理（メイン）では、レジスタを後述する RAM 4 1 c のスタックに退避し、RAM 4 1 c に何れかのビットが 1 となる破壊診断用データ、すなわち 0 以外の特定のデータを格納するとともに、RAM 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく RAM パリティが 0 となるように RAM パリティ調整用データを計算し、RAM 4 1 c に格納する処理を行なうようになっている。なお、「RAM パリティ」とは RAM 4 1 c の該当する領域の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく RAM パリティが 0 であれば、RAM パリティ調整用データは 0 となり、RAM 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づく RAM パリティが 1 であれば、RAM パリティ調整用データは 1 となる。

40

#### 【0072】

そして、メイン CPU 4 1 a は、その起動時において RAM 4 1 c の全ての領域に格納されたデータに基づいて RAM パリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAM パリティが 0 であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM 4 1 c に記憶されているデータに基づいてメイン CPU 4 1 a の処理状態を電断前の

50

状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。なお、RAM異常エラー状態は、他のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

#### 【0073】

なお、本実施の形態では、RAM41cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メインCPU41aは、電源投入時においてRAM41cのデータが正常であると判定した場合に、RAM41cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM41cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としてもよい。

#### 【0074】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であればよく、たとえば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

#### 【0075】

また、サブCPU91aも電断検出回路98からの電圧低下信号を検出した際に、電断割込処理(サブ)を実行する。電断割込処理(サブ)では、レジスタを後述するRAM91cのスタックに退避し、RAM91cに何れかのビットが1となる破壊診断用データを格納するとともに、RAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM91cに格納する処理を行なうようになっている。

#### 【0076】

そして、サブCPU91aは、その起動時においてRAM91cの全ての領域に格納されたデータに基づいてRAMパリティを計算し、RAMパリティが0であることを条件に、RAM91cに記憶されているデータに基づいてサブCPU91aの処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)には、RAM異常と判定し、RAM91cを初期化するようになっている。この場合、サブCPU91aと異なり、RAM91cが初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

#### 【0077】

なお、本実施の形態では、RAM91cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、サブCPU91aは、電源投入時においてRAM91cのデータが正常であると判定した場合に、RAM91cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM91cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としてもよい。

#### 【0078】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であればよく、入力ポートの状態や、演出が途中で中断された場合の途中経過などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。たとえば、ボーナス(後述するビッグボーナス、レギュラーボーナス)、通常遊技状態(RT1)、RT0、RT2~4のいずれであるかなどの遊技状態を示すデータのみをバックアップするとともに、遊技状態に対応する演出(BB中であればBB中演出、通常遊技状態であれば通常演出)以外の特定の演出(小役告知など)の実行中に電断が発生した場合に、次回電源投入時に

て電断時に実行されていた特定の演出を再開するのではなく、電源投入時においてバックアップされている遊技状態に対応する演出を最初から実行するようにしてもよい。

【 0 0 7 9 】

次に、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c の格納領域は、重要ワーク、一般ワーク、特別ワーク、設定値ワーク、停止相ワーク、非保存ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【 0 0 8 0 】

重要ワークは、各種表示器や L E D の表示用データ、I / O ポート 4 1 d の入出力データ、遊技時間の計時カウンタなど、B B 終了時に初期化すると不都合があるデータが格納されるワークである。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、B B 中のメダル払出総数など、B B 終了時に初期化可能なデータ、各ゲームの終了時において初期化される当選フラグ（小役、リプレイ、S B）および入賞フラグが格納されるワークである。

【 0 0 8 1 】

特別ワークは、演出制御基板 9 0 へコマンドを送信するためのデータ、各種ソフトウェア乱数など、設定開始前にのみ初期化されるデータ、各ゲームの終了時においてクリアされることはなく入賞時および設定変更時（設定変更モードへの移行時）に初期化される当選フラグ（ビッグボーナス、レギュラーボーナス）、次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグ、消化したゲーム数が所定ゲーム数に到達することにより終了する遊技状態に制御される場合には残りゲーム数が格納されるワークである。なお、特別ワークにおいては、残りゲーム数が格納される例について説明するが、これに限らず、当該遊技状態に制御されてから消化したゲーム数が格納されるものであってもよい。

【 0 0 8 2 】

設定値ワークは、内部抽選処理で抽選を行なう際に用いる設定値が格納されるワークであり、設定開始前（設定変更モードへの移行前）の初期化において 0 が格納された後、1 に補正され、設定終了時（設定変更モードへの終了時）に新たに設定された設定値が格納されることとなる。

【 0 0 8 3 】

なお、設定変更モードに移行させた場合（すなわち設定変更操作が行なわれた場合）、遊技状態フラグは、原則として、後述する通常遊技状態に関する情報に更新される。これにより、たとえば、R T 中やボーナス中に設定変更モードに移行させた場合には、設定変更モードに移行された後において通常遊技状態に制御される。また、特別ワークにボーナスの当選フラグが設定されているときに設定変更モードに移行させた場合には、当該当選フラグが初期化される。たとえば、ボーナス当選している内部中 R T 中に設定変更モードに移行させた場合には、通常遊技状態に制御される。このように、設定変更に関連して、遊技状態フラグを通常遊技状態に対応する値に書き換えられる（初期化）。

【 0 0 8 4 】

停止相ワークは、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の停止相を示すデータが格納されるワークであり、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R が停止状態となった際にその停止相を示すデータが格納されることとなる。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時に R A M 4 1 c のデータが破壊されているか否かにかかわらず必ず値が設定されることとなる。未使用領域は、R A M 4 1 c の格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件の何れか 1 つでも成立すれば初期化されることとなる。

【 0 0 8 5 】

スタック領域は、メイン C P U 4 1 a のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件の何れか 1 つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

【 0 0 8 6 】

10

20

30

40

50

本実施の形態においてメインCPU41aは、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がONの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、設定キースイッチ37のみがONの状態での起動時、BB終了時、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がOFFの状態での起動時においてRAM41cのデータが破壊されていないとき、1ゲーム終了時の6つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる5種類の初期化を行なう。

#### 【0087】

初期化0は、起動時において設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がONの状態であり、設定変更モードへ移行される場合に行なう初期化、またはRAM異常エラー発生時に行なう初期化であり、初期化0では、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域および次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグが格納される領域を除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）が初期化され、通常遊技状態に制御される。

10

#### 【0088】

初期化1は、起動時において設定キースイッチ37のみがONの状態であり、設定変更モードへ移行される場合に行なう初期化であり、初期化1では、RAM41cの格納領域のうち、使用中スタック領域、次のゲームの遊技状態を特定するための遊技状態フラグが格納される領域、および停止相ワークを除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）が初期化される。

#### 【0089】

20

初期化2は、BB終了時に行なう初期化であり、初期化2では、RAM41cの格納領域のうち、一般ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化3は、起動時において設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38の双方がOFFの状態であり、かつRAM41cのデータが破壊されていない場合において行なう初期化であり、初期化3では、非保存ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化4は、1ゲーム終了時に行なう初期化であり、初期化4では、RAM41cの格納領域のうち、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。

#### 【0090】

なお、本実施の形態では、初期化0、初期化1は設定変更モードの終了時に行なう例について説明するが、設定変更モードへ移行される前、設定変更モード中、あるいは設定変更後最初のゲームが開始されるまで（スタートスイッチ7が操作されるまで）に行なうようにしてもよい。この場合、設定値ワークを初期化してしまうと確定した設定値が失われてしまうこととなるので、設定値ワークの初期化は行なわれない。

30

#### 【0091】

本実施の形態のスロットマシン1においては、可変表示装置の入賞ラインL1上に役図柄が揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナスやレギュラーボーナスへの移行を伴う特別役と、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず次のゲームを開始可能となる再遊技役と、がある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM41cに設定されている必要がある。

40

#### 【0092】

##### 〔入賞役、遊技状態の遷移〕

図5は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞役に関連する技術事項について説明するための図である。また、図6は、取りこぼし出目の種類、取りこぼし出目の図柄組合せ、および取りこぼし出目に関連する技術事項について説明するための図である。また、図7は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図である。

#### 【0093】

本実施の形態におけるスロットマシンは、図7に示すように、メイン制御部41により、RT1（通常遊技状態）、RT0（チャンスゾーン）、RT2（高RT）、RT3（低

50



チャンスゾーン)、R T 4 (内部中R T)、ボーナス状態のうち、何れかに制御される。  
なお、遊技状態がボーナス状態以外の遊技状態を一般遊技あるいは一般遊技状態と称する。

【0094】

R T 1とは、後述する再遊技役に当選する確率が最も低く、遊技者が遊技全体を通して最も長く遊技する可能性が高い遊技状態である。R T 0とは、R T 1よりも再遊技役に当選する確率が高い遊技状態である。R T 2とは、R T 0のみから移行可能であり、R T 0～4の遊技状態の中で最も再遊技役に当選する確率が高い遊技状態である。R T 3とは、ボーナス状態が終了すると移行する遊技状態である。R T 4とは、R T 1、R T 0、R T 2の遊技状態においてB BもしくはR Bに当選したときに移行し、B BもしくはR Bに入賞したときにはボーナス状態に移行する遊技状態である。ボーナス状態とは、B Bに入賞した場合は所定の終了条件が成立するまでB Bが行なわれ、R Bが入賞した場合は所定の終了条件が成立するまでR Bが行なわれる遊技状態である。

10

【0095】

R T 1においては、3 2ゲームが行なわれ、当該3 2ゲーム全てが消化した場合に遊技状態がR T 0へ移行する。また、3 2ゲームの間にB BもしくはR Bに当選した場合は、遊技状態がR T 4へ移行する。

【0096】

R T 0においては、後述する昇格リブ(リプレイ3)に入賞した場合に、遊技状態がR T 2へ移行する。また、後述する転落リブ(リプレイ4、リプレイ5)に入賞した場合に、遊技状態がR T 1へ移行する。また、B BもしくはR Bに当選した場合は、遊技状態がR T 4へ移行する。

20

【0097】

R T 2においては、後述する取りこぼし出目が導出された場合に、遊技状態がR T 0へ移行する。また、B BもしくはR Bに当選した場合は、遊技状態がR T 4へ移行する。

【0098】

また、本実施の形態におけるスロットマシン1は、サブ制御部9 1により、内部抽選結果を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム(A T)に演出状態を制御可能となっている。

【0099】

本実施の形態においては、A Tの種類として有利度の異なる2種類のA T状態が設けられている。より具体的には、A T状態として、通常A Tと、通常A Tよりも有利度の高い有利A Tが設けられている。そして、R T 0およびR T 2の遊技状態のいずれかのA Tへの制御が可能となっている。なお、本実施の形態において、通常A Tと有利A Tとでは、液晶表示器5 1の画面上に表示される背景画像を異ならせることが可能であり、液晶表示器5 1の画面上に表示された背景画像を確認することによって、遊技者が現在のA T状態を認識することができるようになっている。ただし、本実施の形態においては、A T報知器6 0によって行なわれるA Tゲーム数報知演出において報知された残りA Tゲーム数が5ゲーム以下であれば、背景画像は変化しないようになっている。

30

【0100】

さらに、本実施の形態においては、後述する図1 6のA T状態抽選処理においてA T状態が抽選によって決定され、たとえばA T中であっても、現在のA T状態が、たとえば通常A Tから有利A T、または有利A Tから通常A Tへと変化する可能性がある。このとき、A T状態の変化に伴ない背景画像も切換えられるため、遊技者が背景画像を確認することによってA T状態が変化したことを認識することができるようになっている。

40

【0101】

また、本実施の形態におけるA Tは、後述するA Tゲーム数の上乗せがない限りは1セット50ゲームである。R T 0またはR T 2でA Tに制御された場合においては、A Tが開始される旨を報知するA T開始演出が実行されるとともに50ゲームのカウントが開始される。

50

## 【 0 1 0 2 】

R T 4においては、B BもしくはR Bに入賞した場合に、遊技状態がボーナス状態へ移行する。

## 【 0 1 0 3 】

ボーナス状態においては、所定の終了条件が成立した場合にR T 3へ遊技状態が移行する。ここで、「所定の終了条件」とは、後述するB B 1もしくはB B 2が行なわれたときには3 5 1枚以上のメダルを獲得したことであり、B B 3が行なわれたときには2 1 6枚以上のメダルを獲得したことであり、R B 1もしくはR B 2が行なわれたときには5ゲーム遊技もしくは何らかの入賞役に5回入賞したことである。

## 【 0 1 0 4 】

R T 3においては、後述する取りこぼし出目が導出された場合に、遊技状態がR T 0へ移行する。

## 【 0 1 0 5 】

図5を参照して、入賞役のうち特別役には、3種類のビッグボーナス1～3（以下、各々のビッグボーナスをB B 1～3とも称する）と、2種類のレギュラーボーナス1、2（以下、レギュラーボーナスをR B 1、2とも称する）とが含まれる。

## 【 0 1 0 6 】

B B 1は、入賞ラインL 1に「白7 - 白7 - 白7」の組合せが揃ったときに入賞となる。B B 2は、入賞ラインL 1に「黒7 - 黒7 - 黒7」、もしくは「リブb - 黒7 - リブb」の組合せが揃ったときに入賞となる。B B 3は、入賞ラインL 1に「星7 - 星7 - 星7」の組合せが揃ったときに入賞となる。

## 【 0 1 0 7 】

B B 1～B B 3の何れかに入賞すると、ビッグボーナスに制御される。遊技状態がビッグボーナスに制御されている間は、入賞したB Bの種類に対応するビッグボーナス中フラグがR A M 4 1 cに設定される。また、ビッグボーナスに制御されている間は、小役の所定確率に向上したB B時用のR Bに制御される。B B時用のR Bに制御されている間は、レギュラーボーナス中フラグがR A M 4 1 cに設定される。すなわち、ビッグボーナス中フラグがON状態に設定されている間は、毎ゲーム、レギュラーボーナス中フラグがON状態に設定された状態に制御される。

## 【 0 1 0 8 】

B B 1またはB B 2の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、3 5 1枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。B B 3の入賞に起因して発生したビッグボーナスは、2 1 6枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

## 【 0 1 0 9 】

R B 1は、入賞ラインL 1に「白7 - 白7 - 黒7」の組合せが揃ったときに入賞となる。また、R B 2は、入賞ラインL 1に「星7 - 星7 - 黒7」の組合せが揃ったときに入賞となる。R B 1またはR B 2に入賞すると、レギュラーボーナスに制御される。遊技状態がレギュラーボーナスに制御されている間は、レギュラーボーナス中フラグがR A M 4 1 cに設定される。R Bの入賞に起因して発生したレギュラーボーナスは、5ゲーム遊技もしくは何らかの入賞役に5回入賞することを条件として終了する。

## 【 0 1 1 0 】

図7に示すように、B B 1～B B 3およびR B 1、R B 2の何れかに内部当選してから入賞するまでは、R T 4に遊技状態が制御される。R T 4では、リプレイに当選する確率がR T 1であるときよりも高確率となる。また、図7に示すように、B B 1～B B 3やR B 1、R B 2が終了した後は、R T 3に遊技状態が制御される。

## 【 0 1 1 1 】

内部抽選においてB B 1～B B 3およびR B 1、R B 2のうち何れかに当選していても、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B B 1～B B 3およびR B 1、R B 2を構成する図柄（「黒7」、「白7」、「星7」、「リブb」）は、各々、左リール2

10

20

30

40

50

L、中リール2C、右リール2R各々において5コマ以内に配置されていないためである。なお、内部抽選においてBB1～BB3およびRB1、RB2のうち何れかに当選しているときには、当選しているボーナスに入賞するまで、当該ボーナスの当選フラグが持ち越される。

【0112】

次に、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、イチゴ1、イチゴ2、1枚役1、1枚役2、メロン、ベル1、ベル2、9枚役1～8、およびBB役が含まれる。

【0113】

小役のうちイチゴ1は、入賞ラインL1に「イチゴ - ANY - ベル」、「イチゴ - ANY - メロン」、「イチゴ - ANY - バナナ」の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。イチゴ1が入賞すると、2枚メダルが払い出される。イチゴ1は、当選していてもストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、イチゴ1を構成する左リール2Lの図柄(「イチゴ」)は、左リール2Lにおいて5コマ以内に配置されていないためである。

10

【0114】

小役のうちイチゴ2は、入賞ラインL1に「黒7 - ANY - 白7」、「黒7 - ANY - 星7」、「黒7 - ANY - ベル」、「バナナ - ANY - 白7」、「バナナ - ANY - 星7」、「バナナ - ANY - ベル」の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。イチゴ2が入賞すると、2枚メダルが払い出される。イチゴ2は、当選していてもストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、イチゴ2を構成する左リール2Lの図柄(「黒7」、「バナナ」)は、左リール2Lにおいて5コマ以内に配置されていないためである。

20

【0115】

小役のうち1枚役1は、入賞ラインL1に「ベル - 星7 - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となる。1枚役1が入賞すると、1枚メダルが払い出される。1枚役1は、当選していてもストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、1枚役1を構成する中リール2Cの図柄(「星7」)は、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されていないためである。

【0116】

30

小役のうち1枚役2は、入賞ラインL1に「星7 - ブランク - 黒7」の組合せが揃ったときに入賞となる。1枚役2が入賞すると、1枚メダルが払い出される。1枚役2は、当選していてもストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、1枚役2を構成する左リール2Lの図柄(「星7」)は、左リール2Lにおいて5コマ以内に配置されていないためである。

【0117】

小役のうちメロンは、入賞ラインL1に「白7 - メロン - ベル」、「ベル - メロン - ベル」、「ブランク - メロン - ベル」、「リプa - メロン - リプa」、「リプa - メロン - イチゴ」、「リプa - メロン - ブランク」の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。メロンが入賞すると、5枚メダルが払い出される。メロンは、当選していてもストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、メロンを構成する中リール2Cの図柄(「メロン」)は、中リール2Cにおいて5コマ以内に配置されていないためである。

40

【0118】

小役のうちベル1は、入賞ラインL1に「ベル - ベル - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となる。ベル1が入賞すると、9枚メダルが払い出される。ベル1は、当選していれば、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングにかかわらず入賞する。ベル1を構成する左リール2Lの図柄(「ベル」)、中リール2Cの図柄(「ベル」)、右リール2Rの図柄(「ベル」)は、リール2L、2C、2Rのいずれにおいて5コマ以内に配置されているためである。

50

## 【 0 1 1 9 】

小役のうちベル 2 は、入賞ライン L 1 に「リブ a - ベル - リブ a」、「リブ a - ベル - リブ b」、「リブ b - ベル - リブ a」、「リブ b - ベル - リブ b」の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。ベル 2 が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。ベル 2 は、当選していれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングにかかわらず入賞する。ベル 2 を構成する左リール 2 L の図柄（「リブ a」、「リブ b」）、中リール 2 C の図柄（「ベル」）、右リール 2 R の図柄（「リブ a」、「リブ b」）は、リール 2 L、2 C、2 R のいずれにおいて 5 コマ以内に配置されているためである。

## 【 0 1 2 0 】

次に、小役のうち 9 枚役 1 ～ 8 について説明する。9 枚役 1 ～ 8 は、後述するようにベル 1、ベル 2 を取りこぼした場合に入賞する可能性のある役である。

10

## 【 0 1 2 1 】

小役のうち 9 枚役 1 は、入賞ライン L 1 に「リブ a - イチゴ - メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 1 が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。9 枚役 1 は、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、9 枚役 1 を構成する中リール 2 C の図柄（「イチゴ」）は、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないためである。

## 【 0 1 2 2 】

小役のうち 9 枚役 2 は、入賞ライン L 1 に「リブ a - イチゴ - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 2 が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。9 枚役 2 は、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、9 枚役 2 を構成する中リール 2 C の図柄（「イチゴ」）は、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないためである。

20

## 【 0 1 2 3 】

小役のうち 9 枚役 3 は、入賞ライン L 1 に「リブ a - ブランク - メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 3 が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。9 枚役 3 は、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、9 枚役 3 を構成する中リール 2 C の図柄（「ブランク」）は、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないためである。

## 【 0 1 2 4 】

小役のうち 9 枚役 4 は、入賞ライン L 1 に「リブ a - ブランク - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 4 が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。9 枚役 4 は、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、9 枚役 4 を構成する中リール 2 C の図柄（「ブランク」）は、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないためである。

30

## 【 0 1 2 5 】

小役のうち 9 枚役 5 は、入賞ライン L 1 に「リブ b - イチゴ - メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 5 が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。9 枚役 5 は、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、9 枚役 5 を構成する中リール 2 C の図柄（「イチゴ」）は、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないためである。

40

## 【 0 1 2 6 】

小役のうち 9 枚役 6 は、入賞ライン L 1 に「リブ b - イチゴ - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 6 が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。9 枚役 6 は、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、9 枚役 6 を構成する中リール 2 C の図柄（「イチゴ」）は、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないためである。

## 【 0 1 2 7 】

小役のうち 9 枚役 7 は、入賞ライン L 1 に「リブ b - ブランク - メロン」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 7 が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。9 枚役 7 は

50

、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、9 枚役 7 を構成する中リール 2 C の図柄（「ブランク」）は、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないためである。

【0128】

小役のうち 9 枚役 8 は、入賞ライン L 1 に「リブ b - ブランク - バナナ」の組合せが揃ったときに入賞となる。9 枚役 8 が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。9 枚役 8 は、当選していてもストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、9 枚役 8 を構成する中リール 2 C の図柄（「ブランク」）は、中リール 2 C において 5 コマ以内に配置されていないためである。

【0129】

小役のうち B B 役は、B B 中のみ入賞する役であり、入賞ライン L 1 に「リブ a - イチゴ - イチゴ」、「リブ a - イチゴ - ブランク」、「リブ a - ブランク - イチゴ」、「リブ a - ブランク - ブランク」、「リブ b - イチゴ - イチゴ」、「リブ b - イチゴ - ブランク」、「リブ b - ブランク - イチゴ」、「リブ b - ブランク - ブランク」の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。B B 中に B B 役が入賞すると、9 枚メダルが払い出される。また、B B 役が当選した場合は、9 枚役 1 ~ 8 が必ず同時当選するため、B B 役に当選していれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングにかかわらず、取りこぼすことなく何れかの役に入賞することができる。また、B B 役と同時当選する役には、9 枚役 1 ~ 8 が含まれていればよく、これに加えて、たとえばイチゴ 1、2 やメロン、その他の役が含まれていてもよい。

【0130】

次に、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、リプレイ 1 ~ 6 が含まれる。再遊技役の何れかに入賞したときには、メダルの払い出しはないが次のゲームを改めて賭数を設定することなく開始できるので、次のゲームで設定不要となった賭数に対応した枚数分のメダルが払い出されるのと実質的には同じこととなる。

【0131】

リプレイ 1 は、入賞ライン L 1 に「リブ a - リブ a - リブ a」、「リブ a - リブ a - リブ b」、「リブ b - リブ a - リブ a」、「リブ b - リブ a - リブ b」、の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ 1 を構成する左リール 2 L の図柄（「リブ a」、「リブ b」）、中リール 2 C の図柄（「リブ a」）、右リール 2 R の図柄（「リブ a」、「リブ b」）は、リール 2 L、2 C、2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。よって、リプレイ 1 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングにかかわらず入賞させることができる役といえる。リプレイ 1 は、入賞しても R T 移行を伴わず、現状の遊技状態を維持する通常のリプレイであるため、以下では通常リブとも称する。

【0132】

リプレイ 2 は、入賞ライン L 1 に「ベル - リブ a - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ 2 を構成する左リール 2 L の図柄（「ベル」）、中リール 2 C の図柄（「リブ a」）、右リール 2 R の図柄（「ベル」）は、リール 2 L、2 C、2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。よって、リプレイ 2 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作タイミングにかかわらず入賞させることができる役といえる。リプレイ 2 は、入賞しても R T 移行を伴わず、現状の遊技状態を維持する通常のリプレイであるため、以下では通常リブとも称する。

【0133】

リプレイ 3 は、入賞ライン L 1 に「リブ a - リブ a - メロン」、「リブ a - リブ a - バナナ」、「リブ b - リブ a - メロン」、「リブ b - リブ a - バナナ」、の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ 3 を構成する左リール 2 L の図柄（「リブ a」、「リブ b」）、中リール 2 C の図柄（「リブ a」）、右リール 2 R の図柄（「メロン」、「バナナ」）は、リール 2 L、2 C、2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。よって、リプレイ 3 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L、8 C

10

20

30

40

50

、8 Rの操作タイミングにかかわらず入賞させることができる役といえる。図7に示すように、R T 0の状態においてリプレイ3に入賞した後は、R T 0よりもリプレイ当選確率がさらに向上したR T 2に制御される。このため、リプレイ3は、以下では昇格リブとも称する。

【0134】

また、R T 2へ一旦制御されると、ビッグボーナスやレギュラーボーナスに当選しない限り、取りこぼし出目が導出されるまでの間、当該R T 2への制御が維持される。

【0135】

リプレイ4は、入賞ラインL1に「リブa - リブa - ベル」、「リブb - リブa - ベル」の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ4を構成する左リール2 Lの図柄(「リブa」、「リブb」)、中リール2 Cの図柄(「リブa」)、右リール2 Rの図柄(「ベル」)は、リール2 L、2 C、2 R各々において5コマ以内に配置されている。よって、リプレイ4については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作タイミングにかかわらず入賞させることができる役といえる。図7に示すように、R T 0においてリプレイ4に入賞したときには、R T 1に制御される。このため、リプレイ4は、以下では転落リブとも称する。

【0136】

リプレイ5は、入賞ラインL1に「ベル - リブa - メロン」、「ベル - リブa - パナナ」の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ5を構成する左リール2 Lの図柄(「ベル」)、中リール2 Cの図柄(「リブa」)、右リール2 Rの図柄(「メロン」、「パナナ」)は、リール2 L、2 C、2 R各々において5コマ以内に配置されている。よって、リプレイ5については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの操作タイミングにかかわらず入賞させることができる役といえる。図7に示すように、R T 0においてリプレイ5に入賞したときには、R T 1に制御される。このため、リプレイ5は、以下では転落リブとも称する。

【0137】

リプレイ6は、B B 2に内部当選中の場合にのみ当選する再遊技役である。リプレイ6は、入賞ラインL1に「リブa - リブa - ブランク」、「リブb - リブa - ブランク」の何れかの組合せが揃ったときに入賞となる。リプレイ6は、当選していてもストップスイッチ8 L、8 C、8 Rを適正なタイミングで操作しなければ入賞することはない。たとえば、リプレイ6を構成する右リール2 Rの図柄(「ブランク」)は、右リール2 Rにおいて5コマ以内に配置されていないためである。

【0138】

[取りこぼし出目]

次に、図6を参照して取りこぼし出目について説明する。取りこぼし出目は、後述するようにベル1、ベル2を構成する図柄を入賞ラインL1上に引込むことができず、さらに9枚役1～8を構成する図柄を入賞ラインL1上に引込むことができない場合に導出される役である。R T 2およびR T 3の遊技状態ときに取りこぼし出目が導出されると、R T 0への制御が作動される。

【0139】

取りこぼし出目のうち取りこぼし出目1は、入賞ラインL1に揃う「リブa - イチゴ - ベル」、「リブa - ブランク - ベル」、「リブb - イチゴ - ベル」、「リブb - ブランク - ベル」の何れかの組合せである。

【0140】

取りこぼし出目のうち取りこぼし出目2は、入賞ラインL1に揃う「リブa - ベル - メロン」、「リブa - ベル - パナナ」、「リブb - ベル - メロン」、「リブb - ベル - パナナ」の何れかの組合せである。

【0141】

取りこぼし出目のうち取りこぼし出目3は、入賞ラインL1に揃う「星7 - イチゴ - メロン」、「星7 - イチゴ - パナナ」、「星7 - ブランク - メロン」、「星7 - ブランク -

10

20

30

40

50

バナナ」、「メロン - イチゴ - メロン」、「メロン - イチゴ - バナナ」、「メロン - ブランク - メロン」、「メロン - ブランク - バナナ」、「バナナ - イチゴ - メロン」、「バナナ - イチゴ - バナナ」、「バナナ - ブランク - メロン」、「バナナ - ブランク - バナナ」の何れかの組合せである。

#### 【 0 1 4 2 】

##### [ 抽選対象役の組合せ ]

次に、図 8、図 9 を参照して、内部抽選において抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せおよび判定値数について説明する。図 8、図 9 においては、各々、左 2 列により、“抽選対象役名称”およびその名称に対応する“抽選対象役の組合せ”が示され、左 3 列目から、“遊技状態”が示されている。抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の数値は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときに内部抽選において読み出されること、および当該抽選対象役の内部抽選で用いる判定値数を示す。図 8、図 9 では、判定値数として、たとえば設定値 1 であるときの判定値数を示すが、設定値 2 ~ 6 であるときの判定値数も特定可能に ROM 4 1 b に格納されている。また、抽選対象役と遊技状態とが交差する欄の×印は、当該抽選対象役が当該遊技状態であるときの内部抽選において読み出されないあるいは読み出されたとしても当選しないことを示している。

#### 【 0 1 4 3 】

なお、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0 ~ 6 5 5 3 5 の整数）に対応させて、「6 5 5 3 6」に設定されている。このため、たとえば、判定値数として「4 9 5」が設定されている抽選対象役（図 8 の R T 0 ~ 3 における弱イチゴ A）の当選確率は、4 9 5 / 6 5 5 3 6 となる。

#### 【 0 1 4 4 】

また、スロットマシン 1 においては、抽選対象役として複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。以下では、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

#### 【 0 1 4 5 】

図 8 は、一般遊技状態における特別役・小役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

#### 【 0 1 4 6 】

遊技状態が、R T 0 ~ 3 のうち何れかであるときには、弱イチゴ A ~ F、強イチゴ A ~ F、1 枚役 A ~ L、メロン A ~ F、不問ベル、左ベル A ~ D、中ベル A ~ D、右ベル A ~ D、R B 1、2、B B 1 ~ 3 が内部抽選の対象役となり内部抽選の対象役として順に読出される。

#### 【 0 1 4 7 】

弱イチゴ A とは、イチゴ 2 を読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ B とは、イチゴ 2 + R B 1 を読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ C とは、イチゴ 2 + R B 2 を読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ D とは、イチゴ 2 + B B 1 を読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ E とは、イチゴ 2 + B B 2 を読み出す抽選対象役をいう。弱イチゴ F とは、イチゴ 2 + B B 3 を読み出す抽選対象役をいう。なお、本実施の形態においては、弱イチゴ役（弱イチゴ A ~ F）に当選したときには、後述するナビストック数抽選テーブル A に基づき A T に制御されるときに必要なナビストックの付与数が抽選によって決定される。

#### 【 0 1 4 8 】

強イチゴ A とは、イチゴ 1 + イチゴ 2 を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ B とは、イチゴ 1 + イチゴ 2 + R B 1 を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ C とは、イチゴ 1 + イチゴ 2 + R B 2 を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ D とは、イチゴ 1 + イチゴ 2 + B B 1 を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ E とは、イチゴ 1 + イチゴ 2 + B B 2 を読み出す抽選対象役をいう。強イチゴ F とは、イチゴ 1 + イチゴ 2 + B B 3 を読み出す抽選対象役をいう。なお、本実施の形態においては、強イチゴ役（強イチゴ A ~ F）に当選したときには、後述するナビストック数抽選テーブル B に基づきナビストックの付与数が抽選によって決定される。

## 【 0 1 4 9 】

1枚役Aとは、1枚役1を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Bとは、1枚役2を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Cとは、1枚役1 + R B 1を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Dとは、1枚役2 + R B 1を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Eとは、1枚役1 + R B 2を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Fとは、1枚役2 + R B 2を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Gとは、1枚役1 + B B 1を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Hとは、1枚役2 + B B 1を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Iとは、1枚役1 + B B 2を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Jとは、1枚役2 + B B 2を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Kとは、1枚役1 + B B 3を読み出す抽選対象役をいう。1枚役Lとは、1枚役2 + B B 3を読み出す抽選対象役をいう。

10

## 【 0 1 5 0 】

メロンAとは、メロンを読み出す抽選対象役をいう。メロンBとは、メロン + R B 1を読み出す抽選対象役をいう。メロンCとは、メロン + R B 2を読み出す抽選対象役をいう。メロンDとは、メロン + B B 1を読み出す抽選対象役をいう。メロンEとは、メロン + B B 2を読み出す抽選対象役をいう。メロンFとは、メロン + B B 3を読み出す抽選対象役をいう。

## 【 0 1 5 1 】

不問ベルとは、ベル1 + ベル2 + 9枚役1 ~ 8を読み出す抽選対象役をいう。左ベルAとは、ベル2 + 9枚役1 + 9枚役4を読み出す抽選対象役をいう。左ベルBとは、ベル2 + 9枚役2 + 9枚役3を読み出す抽選対象役をいう。左ベルCとは、ベル2 + 9枚役5 + 9枚役8を読み出す抽選対象役をいう。左ベルDとは、ベル2 + 9枚役6 + 9枚役7を読み出す抽選対象役をいう。中ベルAとは、ベル1 + 9枚役1 + 9枚役6を読み出す抽選対象役をいう。中ベルBとは、ベル1 + 9枚役2 + 9枚役5を読み出す抽選対象役をいう。中ベルCとは、ベル1 + 9枚役3 + 9枚役8を読み出す抽選対象役をいう。中ベルDとは、ベル1 + 9枚役4 + 9枚役7を読み出す抽選対象役をいう。右ベルAとは、ベル1 + 9枚役1 + 9枚役7を読み出す抽選対象役をいう。右ベルBとは、ベル1 + 9枚役3 + 9枚役5を読み出す抽選対象役をいう。右ベルCとは、ベル1 + 9枚役2 + 9枚役8を読み出す抽選対象役をいう。右ベルDとは、ベル1 + 9枚役4 + 9枚役6を読み出す抽選対象役をいう。

20

## 【 0 1 5 2 】

R B 1とは、R B 1を読み出す抽選対象役をいう。R B 2とは、R B 2を読み出す抽選対象役をいう。B B 1とは、B B 1を読み出す抽選対象役をいう。B B 2とは、R B 2を読み出す抽選対象役をいう。B B 3とは、B B 3を読み出す抽選対象役をいう。

30

## 【 0 1 5 3 】

遊技状態がR T 4であるときには、弱イチゴA、強イチゴA、1枚役A、1枚役B、メロンA、不問ベル、左ベルA ~ D、中ベルA ~ D、および右ベルA ~ Dが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

## 【 0 1 5 4 】

図9は、一般遊技状態における再遊技役に関する抽選対象役および判定値数を説明するための図である。

40

## 【 0 1 5 5 】

不問リブとは、リプレイ1 + リプレイ2を読み出す抽選対象役をいう。リブAとは、リプレイ3 + リプレイ4 + リプレイ5 + リプレイ6を読み出す抽選対象役をいう。リブBとは、リプレイ1 + リプレイ3 + リプレイ4 + リプレイ5 + リプレイ6を読み出す抽選対象役をいう。リブCとは、リプレイ2 + リプレイ3 + リプレイ4 + リプレイ5 + リプレイ6を読み出す抽選対象役をいう。リブDとは、リプレイ3 + リプレイ4 + リプレイ5を読み出す抽選対象役をいう。リブEとは、リプレイ1 + リプレイ3 + リプレイ4 + リプレイ5を読み出す抽選対象役をいう。リブFとは、リプレイ2 + リプレイ3 + リプレイ4 + リプレイ5を読み出す抽選対象役をいう。リブGとは、リプレイ1 + リプレイ2 + R B 1を読み出す抽選対象役をいう。リブHとは、リプレイ1 + リプレイ2 + R B 2を読み出す抽選

50



対象役をいう。リプIとは、リプレイ1 + リプレイ2 + BB1を読み出す抽選対象役をいう。リプJとは、リプレイ1 + リプレイ2 + BB2を読み出す抽選対象役をいう。リプKとは、リプレイ1 + リプレイ2 + BB3を読み出す抽選対象役をいう。

#### 【0156】

遊技状態が、RT0～3の何れかであるときには、不問リプおよびリプC～Kが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。また、遊技状態が、RT4のときには、不問リプおよびリプA～Fが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

#### 【0157】

次に、BB1～3中におけるRB1の抽選対象役および判定値数を説明する。

10

BB1～3中におけるRB1であるときには、強イチゴ + 1枚役A + 1枚役B + メロンA + 不問ベル、および不問ベル + BB役が内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

#### 【0158】

次に、BB1～BB3中におけるRB2の抽選対象役および判定値数を説明する。

BB1～3中におけるRB2であるときには、強イチゴ + 1枚役A + 1枚役B + メロンA + 不問ベル、および不問ベルが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

#### 【0159】

次に、RB(RB1、2)中の抽選対象役および判定値数を説明する。

20

RB(RB1、2)中であるときには、強イチゴ + 1枚役A + 1枚役B + メロンA + 不問ベル、強イチゴ + 不問ベル、不問ベル + 1枚役A + 1枚役B、および不問ベル + メロンAが内部抽選の対象となり、内部抽選の対象役として順に読出される。

#### 【0160】

##### [内部抽選]

次に、内部抽選について詳細に説明する。内部抽選は、上記した各入賞役の発生を許容するか否か、すなわち入賞役を発生させる図柄組合せを入賞ラインL1に揃える制御を行なうことを許容するか否かを、可変表示装置の表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7操作時に）、決定するものである。内部抽選では、乱数回路42から内部抽選用の乱数（0～65535の整数）を取得する。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、取得した内部抽選用の乱数と、遊技状態と、リセット/設定スイッチ38により設定された設定値に応じて定められた各入賞役の判定値数に応じて行なわれる。

30

#### 【0161】

本実施の形態においては、各役および役の組合せの判定値数から、小役や再遊技役などの一般役、特別役がそれぞれ単独で当選する判定値の範囲と、一般役の何れかと特別役とが重複して当選する判定値の範囲と、が特定されるようになっており、内部抽選における当選は、排他的なものではなく、1ゲームにおいて一般役と特別役とが同時に当選することがあり得る。ただし、種類の異なる特別役については、重複して当選する判定値の範囲が特定されることがなく、種類の異なる特別役については、排他的に抽選を行なうものである。

40

#### 【0162】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役または役の組合せおよび現在の遊技状態について定められた判定値数を、内部抽選用の乱数に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役または役の組合せに当選したものと判定される。

#### 【0163】

また、RB1、2、BB1～3は、小役や再遊技役と同時に当選し得る。たとえば、イチゴに当選したときに、RB1、2、BB1～3のうち何れかに同時当選している割合は、弱イチゴA～Fのうち何れかに当選しているときよりも、強イチゴA～Fのうち何れかに当選しているときの方が高くなるように、弱イチゴA～Fおよび強イチゴA～F各々の

50

判定値数が設定されている。後述するように、弱イチゴA～F当選時と強イチゴA～F当選時とで異なるリール制御が行なわれるため、遊技者は、当該リール制御内容からRB1、2、BB1～3のうち何れかに同時当選している可能性を予測することができる。

#### 【0164】

また、一般遊技状態においては、図8に示すように、左ベルA～D各々の判定値数が「830」に設定されており、左ベルA～Dの何れかが $830 \times 4 / 65536 = 3320 / 65536$ の確率で当選するように判定値数が設定されている。また、中ベルA～D各々の判定値数が「1600」に設定されており、中ベルA～Dの何れかが $1600 \times 4 / 65536 = 6400 / 65536$ の確率で当選するように判定値数が設定されている。また、右ベルA～D各々の判定値数が「1600」に設定されており、右ベルA～Dの何れかが $1600 \times 4 / 65536 = 6400 / 65536$ の確率で当選するように判定値数が設定されている。このように、左ベルA～D、中ベルA～D、および右ベルA～Dにおいては、他の抽選対象役と比較して高い確率で当選するように判定値数が設定されている。

#### 【0165】

次に、図9の再遊技役の判定値数に着目して、遊技状態毎に再遊技役の当選確率を比較する。RT0においては、不問リプが読み出されときの判定値数として「83」が、リプC～Fが読み出されときの判定値数として「2200」が、リプG、H、Kが読み出されときの判定値数として「5」が、リプI、Jが読み出されときの判定値数として「1」が設定されている。よって、RT0において何れかのリプレイに当選する確率は、 $8900 / 65536$ となる。また、このうち、RT0からRT2に昇格させる可能性のあるリプレイ3を含むのはリプC～Fであり、その何れかに当選する確率は、 $2200 \times 4 / 65536 = 8800 / 65536$ となる。また、RT0からRT1に転落させる可能性のあるリプレイ4、5を含むのはリプC～Fであり、その何れかに当選する確率は、 $2200 \times 4 / 65536 = 8800 / 65536$ となる。このように、RT0において、RT2に昇格する確率とRT1に転落する確率とは、同じ確率となるように設定されている。なお、RT0においては、リプAおよびリプBは当選しないように設定されている。

#### 【0166】

RT1においては、不問リプが読み出されときの判定値数として「6961」が、リプC～Fが読み出されときの判定値数として「500」が、リプG、H、Kが読み出されときの判定値数として「5」が、リプI、Jが読み出されときの判定値数として「1」が設定されている。よって、RT1において何れかのリプレイに当選する確率は、 $8978 / 65536$ となる。なお、RT1においては、リプAおよびリプBは当選しないように設定されている。

#### 【0167】

RT2においては、不問リプが読み出されときの判定値数として「46755」が、リプC～Fが読み出されときの判定値数として「500」が、リプG、H、Kが読み出されときの判定値数として「5」が、リプI、Jが読み出されときの判定値数として「1」が設定されている。よって、RT2において何れかのリプレイに当選する確率は、 $48772 / 65536$ となる。なお、RT2においては、リプAおよびリプBは当選しないように設定されている。

#### 【0168】

RT3においては、不問リプが読み出されときの判定値数として「8961」が、リプC～Fが読み出されときの判定値数として「500」が、リプG、H、Kが読み出されときの判定値数として「5」が、リプI、Jが読み出されときの判定値数として「1」が設定されている。よって、RT3において何れかのリプレイに当選する確率は、 $10978 / 65536$ となる。なお、RT3においては、リプAおよびリプBは当選しないように設定されている。

#### 【0169】

R T 4においては、不問リプが読み出されるとき判定値数として「5 0 1 8」が、リプA ~ Fが読み出されるとき判定値数として「1 0 0 0」が設定されている。よって、R T 4において何れかのリプレイに当選する確率は、 $1 1 0 1 8 / 6 5 5 3 6$ となる。

【0 1 7 0】

これらより、本実施の形態においては、何れかのリプレイに当選する確率がR T 2であるときに、R T 0、R T 1、R T 3、およびR T 4であるときよりも高くなるように設定されている。このため、R T 2は、R T 0、R T 1、R T 3、およびR T 4であるときよりも、リプレイの当選確率が高い点で、遊技者にとって有利な状態であるといえる。

【0 1 7 1】

また、R T 0では、A Tに制御されていないときには当該R T 0を維持させること、および昇格リプであるリプレイ3を入賞させてR T 2に制御させることが困難となるように構成されている。

【0 1 7 2】

次に、B B 1 ~ 3中におけるR B 1であるときには、強イチゴ+ 1枚役A + 1枚役B + メロンA + 不問ベルの判定値数が「6 5 5 2 7」、不問ベル+ B B 役の判定値数が「9」に設定されており、高確率で当選するように設定されている。

【0 1 7 3】

また、B B 1 ~ 3中におけるR B 2であるときには、強イチゴ+ 1枚役A + 1枚役B + メロンA + 不問ベルの判定値数が「6 5 5 3 5」に設定されており、不問ベルの判定値数が「1」に設定されており、高確率で当選するように設定されている。

【0 1 7 4】

また、R B 1、2中であるときには、強イチゴ+ 1枚役A + 1枚役B + メロンA + 不問ベルの判定値数が「1」、強イチゴ+ 不問ベルの判定値数が「2 1 8 4 5」、不問ベル+ 1枚役A + 1枚役Bの判定値数が「2 1 8 4 5」、不問ベル+ メロンAの判定値数が「2 1 8 4 5」に設定されており、高確率で当選するように設定されている。

【0 1 7 5】

何れかの役または役の組合せの当選が判定された場合には、当選が判定された役または役の組合せに対応する当選フラグをR A M 4 1 cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。

【0 1 7 6】

詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、特別役+ 一般役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。なお、いずれの役および役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

【0 1 7 7】

[ リールの停止制御 ]

次に、リール2 L、2 C、2 Rの停止制御について説明する。メインC P U 4 1 aは、リールの回転が開始したとき、および、リールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、R O M 4 1 bに格納されているテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rのうち、回転中のリールに対応する何れかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの引込コマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8 L、8 C、8 Rに対応するリール2 L、2 C、2 Rの回転を停止させる制御を行なう。

## 【 0 1 7 8 】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。なお、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

10

## 【 0 1 7 9 】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた引込コマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

## 【 0 1 8 0 】

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リール 2 L のみ停止しているか、中リール 2 C のみ停止しているか、右リール 2 R のみ停止しているか、左リール 2 L および中リール 2 C が停止しているか、左リール 2 L および右リール 2 R が停止しているか、中リール 2 C および右リール 2 R が停止しているか、によって異なる場合があり、さらに、何れかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。なお、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

20

## 【 0 1 8 1 】

停止制御テーブルは、停止操作が行なわれたタイミング別の引込コマ数を特定可能なデータである。本実施の形態では、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に、1 6 8 ステップ（0 ~ 1 6 7）の周期で 1 周するステップモータを用いている。すなわちリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R を 1 6 8 ステップ駆動させることでリール 2 L、2 C、2 R が 1 周することとなる。そして、リール 1 周に対して 8 ステップ（1 図柄が移動するステップ数）毎に分割した 2 1 の領域（コマ）が定められており、これらの領域には、リール基準位置から 0 ~ 2 0（図 3 参照）の領域番号が割り当てられている。

30

## 【 0 1 8 2 】

一方、1 リールに配列された図柄数も 2 1 であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から 0 ~ 2 0 の図柄番号が割り当てられているので、1 番図柄から 2 1 番図柄に対して、それぞれ 0 ~ 2 0 の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の引込コマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の引込コマ数を取得できるようになっている。

40

## 【 0 1 8 3 】

前述のようにテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施の形態では、透視窓 3 の下段図柄の領域）に位置するタイミング（リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング）でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出された場合の引込コマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

## 【 0 1 8 4 】

50

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時には、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。より具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

【0185】

また、何れか1つのリールが停止したとき、または何れか2つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリールおよび当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

10

【0186】

次に、メインCPU41aがストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応する何れかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明する。

20

【0187】

ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応する何れかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する引込コマ数を取得する。そして、取得した引込コマ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。

【0188】

より具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した引込コマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行なう。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から引込コマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施の形態では、透視窓3の下段図柄の領域）に停止することとなる。

30

【0189】

本実施の形態のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして1つのアドレスのみが格納されており、さらに、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして1つのアドレスのみが格納されている。

【0190】

すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行なわれることとなる。

40

【0191】

また、本実施の形態では、引込コマ数として0～4の値が定められており、停止操作を

50

検出してから最大4コマ図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

#### 【0192】

本実施の形態では、何れかの役に当選している場合には、当選役を入賞ラインL1上に4コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ラインL1上に揃わないように引き込む引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行なう一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ラインL1上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行なわれることとなる。

10

#### 【0193】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役（イチゴなど）に当選した場合や、特別役が同時当選役と同時に当選した場合などでは、当選した小役を入賞ラインL1に4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ラインL1に最大4コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ラインL1に4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ラインL1上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、入賞ラインL1上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ラインL1上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行なわれ、当選していない役は、4コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行なわれることとなる。

20

#### 【0194】

すなわち、このような場合には、特別役よりも小役を入賞ラインL1上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。その結果、小役を優先的に入賞させた後に特別役を入賞させることにより、小役よりも特別役を優先的に入賞させるものと比較して、小役を入賞させてメダルを獲得した後に特別役を入賞させることができるため、特別役入賞前に遊技者のメダルを極力増加させるようにすることができ、遊技者にとって有利なリール制御が行なわれる。なお、特別役と小役とを同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、小役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになっている。

30

#### 【0195】

次に、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合や、特別役と再遊技役が同時に当選している場合などでは、当選した再遊技役を入賞ラインL1に4コマの範囲で最大限に引き込むように引込コマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行なう。これにより、停止操作が行なわれた際に、入賞ラインL1上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御が行なわれる。

40

#### 【0196】

複数種類の再遊技役が同時に当選している場合（たとえば、リプAなど）には、図10に示すように、同時当選した再遊技役の種類および停止操作順に応じて定められた入賞役を入賞ラインL1上に最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行なわれる。

#### 【0197】

なお、本実施の形態では、回転を開始した3つのリール2L、2C、2Rのうち、最初

50

に停止するリールを第1停止リールと称し、また、その停止を第1停止と称する。同様に、2番目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止と称し、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止あるいは最終停止と称する。また、本実施の形態において、順押しとは、左リール2Lを第1停止させた後に、中リール2Cを第2停止させる操作手順をいう。また、順挟み押しとは、左リール2Lを第1停止させた後に、右リール2Rを第2停止させる操作手順をいう。中左押しとは、中リール2Cを第1停止させた後に、左リール2Lを第2停止させる操作手順をいう。中右押しとは、中リール2Cを第1停止させた後に、右リール2Rを第2停止させる操作手順をいう。逆挟み押しとは、右リール2Rを第1停止させた後に、左リール2Lを第2停止させる操作手順をいう。逆押しとは、右リール2Rを第1停止させた後に、中リール2Cを第2停止させる操作手順をいう。

10

**【0198】**

図10は、再遊技役に当選したときのリール制御を説明するための図である。

たとえば、不問リプに当選しているときには、遊技者によるリール2L、2C、2Rの停止順序がいずれの順番であっても、リプレイ1もしくはリプレイ2を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。

**【0199】**

リプAに当選しているときには、順押しとなる操作手順で操作された場合に、当選している再遊技役のうちリプレイ3もしくはリプレイ6を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。なお、リプレイ6は、BB2に内部当選している場合にのみ入賞するよう制御される。一方、順押し以外となる操作手順で操作された場合には、当選している再遊技役のうちリプレイ4もしくはリプレイ5を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。

20

**【0200】**

リプBに当選しているときには、順挟み押しとなる操作手順で操作された場合に、当選している再遊技役のうちリプレイ3を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。一方、順挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、当選している再遊技役のうちリプレイ4もしくはリプレイ5を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。

**【0201】**

リプCに当選しているときには、中左押しとなる操作手順で操作された場合に、当選している再遊技役のうちリプレイ3を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。一方、中左押し以外となる操作手順で操作された場合には、当選している再遊技役のうちリプレイ4またはリプレイ5を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。

30

**【0202】**

リプDに当選しているときには、中右押しとなる操作手順で操作された場合に、当選している再遊技役のうちリプレイ3を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。一方、中右押し以外となる操作手順で操作された場合には、当選している再遊技役のうちリプレイ4もしくはリプレイ5を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。

**【0203】**

リプEに当選しているときには、逆挟み押しとなる操作手順で操作された場合に、当選している再遊技役のうちリプレイ3を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。一方、逆挟み押し以外となる操作手順で操作された場合には、当選している再遊技役のうちリプレイ4もしくはリプレイ5を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。

40

**【0204】**

リプFに当選しているときには、逆押しとなる操作手順で操作された場合に、当選している再遊技役のうちリプレイ3を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。一方、逆押し以外となる操作手順で操作された場合には、当選している再遊技役のうちリプレイ4もしくはリプレイ5を入賞ラインL1に揃えて停止させる制御を行なう。

**【0205】**

なお、上記以外の再遊技役(リプG~K)に当選しているときには、不問リプと同様に

50

、遊技者によるリールの停止順序がいずれの順番であっても、リプレイ 1 もしくはリプレイ 2 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 0 6 】

このように、昇格リブであるリプレイ 3 を入賞させて R T 2 に昇格させるための操作手順として、当選している再遊技役の種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、R T 0 においてリブ A ~ F の何れかに当選したとしても、当選している再遊技役の種類を特定することができない限り、1 / 6 の確率でしか昇格リブを入賞させて R T 2 に制御させないようにすることができる。これにより、後述する A T に制御されていないときには、昇格リブに入賞し難くして極力 R T 2 に制御されないようにしつつ、A T に制御されているときには、昇格リブに入賞させて R T 2 に制御されるようにすることができる。

10

【 0 2 0 7 】

次に、小役のうちベル役が当選しているときには、図 1 1 に示すように、当選したベル役の種類および停止操作順に応じて定められた入賞役を入賞ライン L 1 上に最大 4 コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行なわれる。

【 0 2 0 8 】

図 1 1 は、ベル役に当選したときのリール制御を説明するための図である。

たとえば、不問ベルに当選しているときには、遊技者によるリールの停止順序がいずれの順番であっても、ベル 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 0 9 】

左ベル A に当選しているときには、第 1 停止が左リール 2 L である場合に、当選している役のうちベル 2 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が左リール 2 L 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 1 もしくは 9 枚役 4 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

20

【 0 2 1 0 】

左ベル B に当選しているときには、第 1 停止が左リール 2 L である場合に、当選している役のうちベル 2 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が左リール 2 L 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 2 もしくは 9 枚役 3 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

30

【 0 2 1 1 】

左ベル C に当選しているときには、第 1 停止が左リール 2 L である場合に、当選している役のうちベル 2 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が左リール 2 L 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 5 もしくは 9 枚役 8 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 1 2 】

左ベル D に当選しているときには、第 1 停止が左リール 2 L である場合に、当選している役のうちベル 2 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が左リール 2 L 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 6 もしくは 9 枚役 7 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

40

【 0 2 1 3 】

中ベル A に当選しているときには、第 1 停止が中リール 2 C である場合に、当選している役のうちベル 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が中リール 2 C 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 1 もしくは 9 枚役 6 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 1 4 】

中ベル B に当選しているときには、第 1 停止が中リール 2 C である場合に、当選してい

50



る役のうちベル 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が中リール 2 C 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 2 もしくは 9 枚役 5 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 1 5 】

中ベル C に当選しているときには、第 1 停止が中リール 2 C である場合に、当選している役のうちベル 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が中リール 2 C 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 3 もしくは 9 枚役 8 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

10

【 0 2 1 6 】

中ベル D に当選しているときには、第 1 停止が中リール 2 C である場合に、当選している役のうちベル 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が中リール 2 C 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 4 もしくは 9 枚役 7 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 1 7 】

右ベル A に当選しているときには、第 1 停止が右リール 2 R である場合に、当選している役のうちベル 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が右リール 2 R 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 1 もしくは 9 枚役 7 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

20

【 0 2 1 8 】

右ベル B に当選しているときには、第 1 停止が右リール 2 R である場合に、当選している役のうちベル 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が右リール 2 R 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 3 もしくは 9 枚役 5 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 1 9 】

右ベル C に当選しているときには、第 1 停止が右リール 2 R である場合に、当選している役のうちベル 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が右リール 2 R 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 2 もしくは 9 枚役 8 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

30

【 0 2 2 0 】

右ベル D に当選しているときには、第 1 停止が右リール 2 R である場合に、当選している役のうちベル 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。一方、第 1 停止が右リール 2 R 以外である場合にストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作すれば、当選している役のうち 9 枚役 4 もしくは 9 枚役 6 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

40

【 0 2 2 1 】

さらに、左ベル A ~ D、中ベル A ~ D、および右ベル A ~ D に当選しているときに、第 1 停止の押し順を間違えてベル 1 もしくはベル 2 を取りこぼし、さらに、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を適正なタイミングで操作できずに 9 枚役 1 ~ 8 のうちいずれも取りこぼした場合には、最終停止したリールの種類に応じて取りこぼし出目を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

【 0 2 2 2 】

より具体的には、9 枚役 1 ~ 9 枚役 8 のうちいずれも取りこぼした場合であって、最終停止が右リール 2 R であった場合には、取りこぼし出目 1 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。また、9 枚役 1 ~ 9 枚役 8 のうちいずれも取りこぼした場合であっ

50

て、最終停止が中リール 2 C であった場合には、取りこぼし出目 2 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。また、9 枚役 1 ~ 9 枚役 8 のうちいずれも取りこぼした場合であって、最終停止が左リール 2 L であった場合には、取りこぼし出目 3 を入賞ライン L 1 に揃えて停止させる制御を行なう。

#### 【 0 2 2 3 】

このように、ベル 1 もしくはベル 2 を入賞させるための操作手順として、当選しているベル役の種類毎に、異なる操作手順が設定されている。このため、R T 2 または R T 3 において左ベル A ~ D、中ベル A ~ D、および右ベル A ~ D の何れかに当選したとしても、当選しているベル役の種類を特定することができない限り、ベル 1 もしくはベル 2 を入賞させないようにすることができる。これにより、後述する A T に制御されていないときには、ベル 1 もしくはベル 2 を入賞し難くして取りこぼし出目を導出させ易くし、その結果、R T 0 に制御され易くすることができる。

10

#### 【 0 2 2 4 】

##### [ メイン制御部 4 1 による処理 ]

次に、本実施の形態に係るスロットマシン 1 におけるメイン制御部 4 1 により実行される処理について説明する。スロットマシン 1 においては、ゲームの処理が 1 ゲームずつ繰り返して行なわれることで遊技が進行されるものであるが、そのためには、先ず、遊技の進行が可能な状態となっていなければならない。

#### 【 0 2 2 5 】

遊技の進行が可能な状態であるためには、たとえば、メイン CPU 4 1 a を含むメイン制御部 4 1 が起動された状態で正常範囲の設定値が設定値ワークに格納されており、R A M 4 1 c に格納されたデータに異常がないことが条件となる。そして、遊技の進行が可能な状態となると、スロットマシン 1 においてゲームの処理が 1 ゲームずつ繰り返して行なわれることとなる。以下、スロットマシン 1 における各ゲームについて説明する。

20

#### 【 0 2 2 6 】

なお、スロットマシン 1 における“ゲーム”とは、狭義には、スタートスイッチ 7 が操作されてからリール 2 L、2 C、2 R が停止するまでをいうものであるが、ゲームを行なう際には、スタートスイッチ 7 の操作前の賭数の設定や、リール 2 L、2 C、2 R の停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行なわれるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれるものとする。

30

#### 【 0 2 2 7 】

ゲーム制御処理は、電源を投入し、所定のブート処理を行なった後、またはリセット / 設定スイッチ 3 8 の操作により設定変更を行なった直後にも実行される。1 ゲームの処理が開始すると、先ず、M A X B E T スイッチ 6 を操作することにより、あるいはメダル投入部 4 からメダルを投入することにより賭数を設定し、スタートスイッチ 7 を操作することにより当該ゲームの実質的な開始を指示する B E T 処理を行なう。

#### 【 0 2 2 8 】

前のゲームでリプレイ入賞していた場合には、リプレイゲーム中フラグにより前のゲームと同じ賭数が自動設定される（この段階でリプレイゲーム中フラグが消去される）。B E T 処理では、賭数が設定される毎に、賭数の設定に使用されたメダルを特定可能な B E T コマンドが演出制御基板 9 0 に送信される。

40

#### 【 0 2 2 9 】

B E T 処理により賭数が設定され、スタートスイッチ 7 が操作されると、内部抽選用の乱数を抽出し、抽出した乱数の値に基づいて遊技状態に応じて定められた各役への入賞を許容するかどうかを決定するといった内部抽選を行なう内部抽選処理を行なう。内部抽選処理では、抽選結果に応じて R A M 4 1 c に設定されている当選フラグの設定状況を示す内部当選コマンドが演出制御基板 9 0 に送信される。

#### 【 0 2 3 0 】

また、内部抽選処理では、B B 1 ~ B B 3 および R B 1、2 の何れかに当選したときに、R T 4 に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値に R T 4 フラグの値を設

50

定など)が行なわれる。

【0231】

内部抽選処理が終了すると、次にリール回転処理が行なわれる。リール回転処理では、前回のゲームでのリール2L、2C、2Rの回転開始から1ゲームタイマが計時する時間が所定時間(たとえば、4.1秒)経過していることを条件に、リールモータ32L、32C、32Rを駆動させ、左、中、右の全てのリール2L、2C、2Rを回転開始させる。

【0232】

リール2L、2C、2Rの回転開始から所定の条件(回転速度が一定速度に達した後、リールセンサ33SL、33SC、33SRにより基準位置を検出すること)が成立すると、ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作有効とする。その後、ストップスイッチ8L、8C、8Rが遊技者によって操作されることにより、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリールモータ32L、32C、32Rを駆動停止させ、リール2L、2C、2Rの回転を停止させる。本実施の形態におけるスロットマシン1は、ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作することにより対応するリールの回転を停止させる例について説明するが、たとえば、リール回転開始から所定時間経過したときにストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたか否かにかかわらず、回転中のリールを強制的に停止させるようにしてもよい。

【0233】

リール回転処理では、リール2L、2C、2Rの回転開始時にリールの回転の開始を通知するリール回転コマンドが演出制御基板90に送信され、リール2L、2C、2Rのうち何れかの回転が停止する毎に、当該停止したリールがいずれであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号を特定可能なリール停止コマンドが演出制御基板90に送信される。より具体的には、回転している3つのリールのうちいずれか1つのリールが停止すると第1リール停止コマンドが演出制御基板90に送信され、続いて2つ目のリールが停止すると第2リール停止コマンドが演出制御基板90に送信され、さらに続いて3つ目のリールが停止すると第3リール停止コマンドが演出制御基板90に送信される。

【0234】

リール2L、2C、2Rの駆動がそれぞれ停止すると、その停止時における表示結果において、入賞ライン上に図5で示した何れかの役図柄が導出表示されたかどうかを判定する入賞判定処理が行なわれる。この入賞判定処理でいずれかの役に入賞したと判定されると、遊技制御基板40において発生した入賞に応じた各種の処理が行なわれる。

【0235】

入賞判定処理においては、入賞判定が行なわれた後に、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能な入賞判定コマンドが演出制御基板90に送られる。なお、入賞判定処理において、BB1~BB3およびRB1、2のうち何れかに入賞したと判断されたときには、対応するボーナスに制御するための処理(たとえば、遊技状態フラグの値に対応するボーナスの値を設定など)が行なわれる。

【0236】

また、RT0における入賞判定処理において、リプレイ3(昇格リブ)に入賞したと判定されたときには、RT2に制御するための処理(たとえば、遊技状態フラグの値にRT2の値を設定など)が行なわれる。RT0における入賞判定処理において、リプレイ4もしくはリプレイ5(転落リブ)に入賞したと判定されたときには、RT1に制御するための処理(たとえば、遊技状態フラグの値にRT1の値を設定など)が行なわれる。

【0237】

また、RT2、RT3において取りこぼし出目が入賞ラインL1に停止していると判定されたときには、RT0に制御するための処理(たとえば、遊技状態フラグの値にRT0の値を設定など)が行なわれる。

【0238】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行なわれる。払出処理では、入賞判定処理にお

10

20

30

40

50

いて設定した払い出し予定数だけメダルの払い出しまたはクレジット加算させる。ただし、データとして蓄積されているクレジットの数が50に達した場合は、ホッパーモータ34bを駆動させることにより、超過した枚数のメダルをメダル払出口9から払い出させる。

#### 【0239】

また、払出処理では、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払い出しが開始されたときに、メダルの払出開始を通知する払出開始コマンドが演出制御基板90に送信され、入賞およびクレジットの精算によるメダルの払い出しが終了したときに、メダルの払出終了を通知する払出終了コマンドが演出制御基板90に送信される。

10

#### 【0240】

また、払出処理では、入賞に関わらない各種の処理として、ボーナス中においてはボーナスに応じたボーナス終了条件が成立したか否かを判定するためのボーナス終了判定処理が行なわれる。

#### 【0241】

ボーナス終了判定処理において、ボーナス終了条件が成立したと判定されたときには、RT3に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値にRT3の値を設定など）が行なわれる。

#### 【0242】

また、RT1中における払出処理では、当該RT1中において消化したゲーム数を特定可能に計数し、消化したゲーム数が32ゲームに到達したか否かを判定し、32ゲームに到達したと判定したときにRT0に制御するための処理（たとえば、遊技状態フラグの値にRT0の値を設定など）が行なわれる。

20

#### 【0243】

また、払出処理では、次のゲームの遊技状態（RT0～RT4の何れであるか、BBであるか、非BB中のRBであるかなど）を特定可能な遊技状態コマンドが演出制御基板90に送信される。

#### 【0244】

また、払出処理では、持ち越しのない当選フラグ（小役、再遊技役の当選フラグ）の消去なども行なわれ、特別ワークに格納されるBBやRBのボーナスの当選フラグが消去されない。これにより、ボーナスの当選フラグは、当選しているボーナスに入賞するまで次のゲームに持ち越される。払出処理の最後、すなわち1ゲームの最後で次のゲームの遊技状態を示す遊技状態コマンドが演出制御基板90に送られる。そして、1ゲーム分の処理が終了し、次の1ゲーム分の処理が開始する。

30

#### 【0245】

以上のようなゲームの繰り返しにおいて、遊技制御基板40のメイン制御部41は、RT0～RT4、ボーナス状態の間で遊技状態の移行を行っており、遊技の進行状況に応じてコマンドを演出制御基板90に送信している。これに対して、演出制御基板90のサブ制御部91は、遊技制御基板40から受信したコマンドに基づいて、各種処理を行なう。

40

#### 【0246】

##### [サブ制御部91による処理]

次に、サブ制御部91により実行される処理について説明する。サブ制御部91は、まず、所定の演出初期設定処理を実行し、演出制御基板90における制御状態を電力供給停止時の状態に復旧させるための演出制御復旧処理を実行した後、演出側乱数値更新処理を繰り返して実行する。

#### 【0247】

また、サブ制御部91では、所定の時間間隔（たとえば、2ミリ秒）で演出の進行を制御するための割り込みが発生し、リセット/割込コントローラによりRAM91cのタイマ割込フラグがON状態にセットされ、演出制御割り込み処理が実行される。演出制御割

50

り込み処理では、内部レジスタの内容を退避し、演出バックアップ処理を実行して、サブ制御部 9 1 が再起動された場合に再起動の以前における制御状態を復旧させるために必要なデータのバックアップが行なわれる。

【 0 2 4 8 】

また、遊技制御基板 4 0 から送信された各種コマンドを解析するためのコマンド解析処理を実行し、所定の演出制御処理を実行する。この演出制御処理により、スロットマシン 1 における遊技の進行状況に応じて、液晶表示器 5 1 に画像を表示させるとともに、スピーカ 5 3、5 4 から音を発生させるなどによる各種の遊技演出が行なわれる。遊技演出を行なうための画像の要素データや動画像データは、所定の R O M に記憶されている。

【 0 2 4 9 】

遊技演出を行なうために、サブ制御部 9 1 の R A M 9 1 c には、各種カウンタ、各種フラグを設定する領域、遊技状態コマンド、リール停止コマンド、入賞判定コマンド、および内部当選コマンドに基づいて、各役の当選状況、リール 2 L、2 C、2 R に導出された表示結果の組合せ、入賞の発生の有無を示す情報、遊技制御基板 4 0 の側で進行しているゲームにおいて適用される遊技状態を保存する領域（当選状況および遊技状態については、2 回分）も R A M 9 1 c に設けられている。なお、本実施の形態においては、内部当選コマンドに基づき強イチゴ役が当選していた場合には、強イチゴ当選情報を R A M 9 1 c の所定領域に格納する。また、内部当選コマンドに基づき弱イチゴ役が当選していた場合には、弱イチゴ当選情報を R A M 9 1 c の所定領域に格納する。

【 0 2 5 0 】

また、演出制御基板 9 0 においては、リール停止コマンドに基づいて可変表示装置の表示結果を判断するための停止図柄テーブルが R A M 9 1 c に設けられている。もっとも、リール停止コマンドは、停止したリールの種類と中段に停止した図柄の番号しか情報として含んでいないので、これだけではどのような図柄が停止しているかが判断できない。このため、R O M 9 1 b には、リール 2 L、2 C、2 R に配置された全ての図柄を示すテーブルが予め記憶されており、このテーブルを参照して停止図柄テーブルにリール 2 L、2 C、2 R に停止されている図柄が登録される。サブ制御部 9 1 は、停止図柄テーブルの登録情報に基づき、演出を行なう。

【 0 2 5 1 】

また、演出制御基板 9 0 側にて乱数回路（図示略）などによりカウントされる各種の乱数値が更新され、その後、退避したレジスタの内容を復帰させてから、演出制御割り込み処理を終了する。

【 0 2 5 2 】

演出制御割り込み処理において実行される演出制御処理では、サブ制御部 9 1 により、遊技状態などに応じて演出状態を A T に制御するための A T 制御処理、遊技状態などに応じて遊技演出やナビ演出を実行するための遊技演出実行処理、制御中の A T を終了するための A T 終了処理などが行なわれる。

【 0 2 5 3 】

[ A T 役当選時処理 ]

サブ制御部 9 1 は、A T 制御処理に含まれる A T 役当選時処理を実行することにより、A T に制御するか否かのナビストック数抽選を行なう。なお、ナビストック数抽選処理においては、付与されるナビストック数を決定する抽選を行なう。

【 0 2 5 4 】

ここで、「ナビストック数」とは、遊技者にとって有利な有利状態である A T に制御可能となる期間を示す。本実施形態においては、ナビストックを 1 個消費（減算）することにより、所定回数（50 回）のゲームを消化する間、A T に制御され、その間ナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、長い期間に亘り A T に制御されることになり、遊技者にとって有利であるといえる。

【 0 2 5 5 】

図 1 2 を用いて、サブ制御部 9 1 が実行する A T 役当選時処理を説明する。図 1 2 は、

10

20

30

40

50

A T 役当選時処理を実行するためのフローチャートである。

【 0 2 5 6 】

図 1 2 に示すように、まず、サブ制御部 9 1 は、A T 役に対応する内部当選コマンドをメイン制御部 4 1 から受信したか否かを判定する（ステップ S 1 0）。本実施形態においては、A T 役として弱イチゴ役（弱イチゴ A ~ F）と強イチゴ役（強イチゴ A ~ F）が設定されており、この処理では、サブ制御部 9 1 がいずれかのイチゴ役に当選したことを示す内部当選コマンドをメイン制御部 4 1 から受信したか否かを判定する。

【 0 2 5 7 】

サブ制御部 9 1 は、A T 役に対応する内部当選コマンドをメイン制御部 4 1 から受信していないと判定したときには（ステップ S 1 0 において N O）、A T 役当選時処理を終了する。

10

【 0 2 5 8 】

一方、サブ制御部 9 1 は、A T 役に対応する内部当選コマンドをメイン制御部 4 1 から受信したと判定したときには（ステップ S 1 0 において Y E S）、図 1 3 に示すナビストック数抽選処理を実行する（ステップ S 1 5）。

【 0 2 5 9 】

ここで、図 1 3 を用いて、サブ制御部 9 1 が A T 役当選時処理において実行するナビストック数抽選処理について説明する。図 1 3 は、ナビストック数抽選処理を実行するためのフローチャートである。

【 0 2 6 0 】

20

図 1 2 に示すように、まず、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドによって特定されるイチゴ役が弱イチゴ役であるか否かを判定する（ステップ S 1 1 0）。サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドによって特定されるイチゴ役が弱イチゴ役であると判定したときには（ステップ S 1 1 0 において Y E S）、現在の遊技状態に対応させて、図 1 4 のナビストック数抽選テーブル A に基づき付与するナビストック数を抽選により決定し（ステップ S 1 1 5）、その後、ナビストック数抽選処理を終了する。

【 0 2 6 1 】

一方、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドによって特定されるイチゴ役が弱イチゴ役ではなく強イチゴ役であると判定したときには（ステップ S 1 1 0 において N O）、現在の遊技状態に対応させて、図 1 4 のナビストック数抽選テーブル B に基づき付与するナビ

30

【 0 2 6 2 】

ここで、図 1 4 を用いて、ナビストック数抽選においてサブ制御部 9 1 が参照するナビストック数抽選テーブルについて説明する。図 1 4 は、ナビストック数抽選テーブルを説明するための図である。なお、ナビストック数抽選テーブルは、R A M 9 1 c に格納されている。

【 0 2 6 3 】

図 1 4 ( a ) は、弱イチゴ役に当選したときにサブ制御部 9 1 が参照する A T 抽選テーブル A を示している。A T 抽選テーブル A においては、ナビストック数（0 個、1 個、2 個、3 個、4 個）に対応して付与される確率の情報が現在の遊技状態ごとに格納されている。

40

【 0 2 6 4 】

より具体的には、ナビストック数抽選処理を実行する時点での遊技状態が非 A T 中または通常 A T 中であれば、0 個のナビストック数に対する付与確率が 1 0 %、1 個のナビストック数に対する付与確率が 4 0 %、2 個のナビストック数に対する付与確率が 3 0 %、3 個のナビストック数に対する付与確率が 2 0 %、4 個のナビストック数に対する付与確率が 0 % に設定されている。

【 0 2 6 5 】

また、ナビストック数抽選処理を実行する時点での遊技状態が有利 A T 中であれば、0

50

個のナビストック数に対する付与確率が0%、1個のナビストック数に対する付与確率が20%、2個のナビストック数に対する付与確率が30%、3個のナビストック数に対する付与確率が40%、4個のナビストック数に対する付与確率が10%に設定されている。

#### 【0266】

このように、弱イチゴ役に当選してナビストック数抽選が行なわれるときの遊技状態が有利AT中であるときは、非AT中や通常AT中であるときに比べて、ナビストック付与の当選確率が高く、また付与される場合におけるナビストックの付与数が多くなるように設定されている。したがって、有利ATは、通常ATよりも有利度が高い状態であるといえる。

10

#### 【0267】

次に、図14(b)は、強イチゴ役に当選したときにサブ制御部91が参照するAT抽選テーブルBを示している。AT抽選テーブルBにおいては、ナビストック数(0個、1個、2個、3個、4個)に対応して付与される確率の情報が現在の遊技状態ごとに格納されている。

#### 【0268】

より具体的には、ナビストック数抽選処理を実行する時点での遊技状態が非AT中または通常AT中であれば、0個のナビストック数に対する付与確率が0%、1個のナビストック数に対する付与確率が0%、2個のナビストック数に対する付与確率が50%、3個のナビストック数に対する付与確率が50%、4個のナビストック数に対する付与確率が0%に設定されている。

20

#### 【0269】

また、ナビストック数抽選処理を実行する時点での遊技状態が有利AT中であれば、0個のナビストック数に対する付与確率が0%、1個のナビストック数に対する付与確率が0%、2個のナビストック数に対する付与確率が30%、3個のナビストック数に対する付与確率が50%、4個のナビストック数に対する付与確率が20%に設定されている。

#### 【0270】

このように、強イチゴ役に当選してナビストック数抽選が行なわれるときの遊技状態が有利AT中であるときは、非AT中や通常AT中であるときに比べて、ナビストックが付与される場合におけるナビストックの付与数が多くなるように設定されている。したがって、有利ATは、通常ATよりも有利度が高い状態であるといえる。さらに、強イチゴ役に当選してナビストック数抽選が行なわれるときは、最低でも2個以上のナビストックが付与されるようになっている。

30

#### 【0271】

図12に戻り、ステップS15でナビストック数抽選処理を実行した後、サブ制御部91は、イチゴ役の入賞出目によって示唆されたナビストック数に応じて、決定されたナビストック数をRAM91cの記憶領域に格納(ステップS20)し、その後、AT役当選時処理を終了する。

#### 【0272】

ここで、図15を用いて、ナビストック数を格納するための記憶領域について説明する。図15は、ナビストック数格納用の記憶領域を説明するための図である。

40

#### 【0273】

図15(a)は、ナビストック数格納用の記憶領域の概念を説明するための図である。ナビストック数格納用の記憶領域には、第1記憶領域と第2記憶領域とが設けられている。第1記憶領域には、入賞出目によって示唆されたナビストック数であってAT制御に用いられていないナビストック数の残余数(つまり、入賞出目によって示唆されたナビストックに基づくATゲーム数)を特定するための情報が記憶される。第2記憶領域には、付与されたナビストック数のうち入賞出目によっても未だ示唆されていないナビストック数の残余数(つまり、入賞出目によっても未だ示唆されていないナビストックに基づくATゲーム数)を特定するための情報が記憶される。

50

## 【 0 2 7 4 】

「示唆されたナビストック数」とは、付与されたナビストック数のうち、当選したイチゴ役に入賞することによって、遊技者が付与されたことを把握できるナビストック数のことである。たとえば、入賞がイチゴ1であるときは、図8に示すように、強イチゴA～Fのいずれかに当選したときしか成立しない。そのため、入賞した出目がイチゴ1であるときは、強イチゴ役に当選したことを入賞出目によって遊技者に示唆することができ、その結果、図14(b)に示すように最低でも2個以上のナビストック数が付与されることを遊技者に示唆することになる。また、入賞がイチゴ2であるときは、図8に示すように、弱イチゴA～Fおよび強イチゴA～Fのいずれに当選した場合であっても成立する。そのため、入賞した出目がイチゴ2であるときは、弱イチゴ役および強イチゴ役のいずれかに当選したことを入賞出目によって遊技者に示唆することになり、その結果、図14(a)に示すようにナビストックが付与されない場合も有り得る。

10

## 【 0 2 7 5 】

以下、図15(b)、(c)を参照し、ナビストック数格納用の記憶領域への格納状態の一例を説明する。

## 【 0 2 7 6 】

図15(b)は、イチゴ役当選によりナビストックが3個付与されたときであって、かつイチゴ1が入賞したときの記憶領域への格納状態を示している。

## 【 0 2 7 7 】

イチゴ役に当選したときであって、かつイチゴ1が入賞したときは、強イチゴ役に当選したことを遊技者が入賞出目によって把握できる。また、強イチゴ役に当選したときは、図14(b)に示すように、ナビストック数抽選で最低でも2個以上のナビストックが付与される。そのため、遊技者に対してナビストックが2個以上付与されたことを示唆したと言えるため、第1記憶領域にナビストック数として「2」を特定するための情報が記憶される。そして、第2記憶領域に残りのナビストック数として「1」を特定するための情報が記憶される。

20

## 【 0 2 7 8 】

次に、図15(c)は、イチゴ役当選によりナビストック数が3個付与されたときであって、かつイチゴ2が入賞したときの記憶領域への格納状態を示している。

## 【 0 2 7 9 】

イチゴ役に当選したときであって、かつイチゴ2が入賞したときは、強イチゴ役または弱イチゴ役に当選したことを遊技者が入賞出目によって把握できる。また、強イチゴ役または弱イチゴ役に当選したときは、図14(a)、(b)に示すように、ナビストック数抽選で0～4個のいずれかのナビストック数が付与される。そのため、遊技者に対してナビストック数が確実に付与されたとは言えないため、第1記憶領域にナビストック数として「0」を特定するための情報が記憶されるとともに、第2記憶領域に残りのナビストック数として「3」を特定するための情報が記憶される。

30

## 【 0 2 8 0 】

このように、本実施の形態においては、入賞したイチゴ役の出目によって、付与されるナビストック数が所定量以上に決定されていることを遊技者に示唆することができる。つまり、ATへの追加制御期間が所定期間以上に決定されていることを遊技者に示唆することができる。

40

## 【 0 2 8 1 】

サブ制御部91は、ナビストック数抽選において1個以上のナビストック数が決定されたときに、ATである旨およびナビストック数を示すATフラグをRAM91cの所定領域に格納する。サブ制御部91は、RAM91cのATフラグに基づき、ATに制御するか否かを特定するとともに、残りのナビストック数を特定する。ATである旨を示すATフラグがセットされている状態であるときに、ナビストック数を1個消費してATに制御可能となる。

## 【 0 2 8 2 】

50



なお、ＡＴである旨を示すＡＴフラグがセットされているときに、ナビストックを獲得したときには、ＡＴフラグから特定されるナビストック数に今回獲得したナビストック数を上乗せ加算させる。

【０２８３】

たとえば、ＡＴである旨を示すＡＴフラグがセットされているときに、ナビストック数抽選が行なわれる場合には、当該ナビストック数抽選の結果に応じたＡＴフラグに更新される。ナビストック数抽選の結果に応じたＡＴフラグに更新するとは、たとえば、ＲＡＭ ９１ｃの所定領域に格納されているＡＴフラグから特定されるナビストック数に今回のナビストック数抽選の結果に応じたナビストック数を上乗せ加算したナビストック数を特定するＡＴフラグに書き換えることであってもよく、ナビストック数抽選の結果に応じた現在のＡＴフラグが特定可能になる手法であれば、どのようなものであってもよい。

10

【０２８４】

本実施の形態においては、ＡＴ役に当選する毎に実行されるナビストック数抽選で決定されたナビストック数の合計数に応じて、ＡＴに制御される。

【０２８５】

[ ＡＴ管理処理 ]

サブ制御部 ９１は、ＲＴ０またはＲＴ２であるときに、ＡＴ制御処理に含まれるＡＴ管理処理を行なうことにより、ナビストック数抽選の結果に応じてセットされるＡＴフラグに基づき、ＡＴへの制御を管理する。

【０２８６】

20

より具体的には、サブ制御部 ９１は、ＲＴ１において３２ゲーム消化された時点でＡＴフラグからＡＴである旨が特定されたときには、ＡＴに制御する。このとき、遊技状態がＲＴ１からＲＴ０へ移行すると同時にナビストックを１個消費してＡＴに制御する。なお、ＡＴ中におけるＲＴ０においてリプレイ３（昇格リブ）の入賞によりＲＴ２に制御されたときには、当該ＲＴ２においても当該ＡＴへの制御が継続される。

【０２８７】

一方、サブ制御部 ９１は、ＡＴ中におけるＲＴ０においてリプレイ４およびリプレイ５（転落リブ）の入賞によりＲＴ１に制御されたときには、非ＡＴに制御する。なお、ＲＴ１に移行したときに所有しているナビストックは、ＲＴ１における３２ゲームの消化後にＲＴ０へ移行するまで持ち越される。

30

【０２８８】

また、サブ制御部 ９１は、ＡＴ中におけるＲＴ２において取りこぼし出目が導出されたときには、当該ＲＴ０においても当該ＡＴへの制御が継続される。

【０２８９】

また、サブ制御部 ９１は、ＡＴ管理処理を行なうことにより、ＲＴ０、ＲＴ２においてナビストックを消費してＡＴに制御したときには、消化したゲーム数をカウントする。本実施の形態では、ナビストックを１消費することにより５０ゲームの間、ＡＴに制御される。サブ制御部 ９１は、カウントしたゲーム数が５０ゲームに達したと判定した場合にナビストックが残っていれば、５１ゲーム目から再びナビストックを１消費することにより追加で５０ゲームの間、ＡＴに制御する。一方、サブ制御部 ９１は、カウントしたゲーム数が５０ゲームに達したと判定した場合にナビストックが残っていなければ、５０ゲームに到達したときに非ＡＴに制御する。

40

【０２９０】

非ＡＴに制御されたときには、ナビ演出が実行されない。これにより、ＲＴ０においては、リプレイ３（昇格リブ）の入賞が発生しにくくなるとともに、リプレイ４およびリプレイ５（転落リブ）が発生しやすくなる。また、ＲＴ２においては、取りこぼし出目が導出しやすくなる。そのため、ＲＴ０やＲＴ２での遊技が継続されることを極力防止することができる。

【０２９１】

[ ＡＴ状態抽選処理 ]

50

サブ制御部 91 は、A T 制御処理に含まれる A T 状態抽選処理を実行することにより、制御する A T 状態を抽選によって決定する。ここで、「A T 状態」とは、サブ制御部 91 によって制御される A T の状態であり、本実施の形態においては、通常 A T と、通常 A T よりも有利度の高い有利 A T が設けられている。

【0292】

図 16 を用いて、サブ制御部 91 が実行する A T 状態抽選処理を説明する。図 16 は、A T 状態抽選処理を実行するためのフローチャートである。

【0293】

図 16 に示すように、まず、サブ制御部 91 は、A T 役に当選したときのナビストック数抽選においてナビストックを付与したか否かを判定する（ステップ S 210）。サブ制御部 91 は、A T 役に当選してナビストックを付与したと判定したときには（ステップ S 210 において Y E S）、図 17 の A T 状態抽選テーブルに基づき A T 状態を抽選により決定する（ステップ S 220）。つまり、サブ制御部 91 は、A T に初めて制御するとき（A T 初当り時）や A T 中にナビストックの上乗せをするときに、A T 状態を抽選によって決定する。

【0294】

一方、サブ制御部 91 は、A T 役に当選してナビストックを付与しなかったと判定したときには（ステップ S 210 において N O）、A T 中においてメイン制御部 41 からリール回転コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 215）。つまり、サブ制御部 91 は、A T 中の 1 ゲーム内においてリールの回転が開始したか否かを判定する。サブ制御部 91 は、リール回転コマンドを受信していないと判定したときには（ステップ S 215 において N O）、A T 状態抽選処理を終了する。一方、サブ制御部 91 は、リール回転コマンドを受信したと判定したときには（ステップ S 215 において Y E S）、ステップ S 220 の処理に移行する。

【0295】

ここで、サブ制御部 91 が実行する A T 状態抽選処理において参照される A T 状態抽選テーブルについて説明する。図 17 は、A T 状態抽選テーブルを説明するための図である。なお、A T 状態抽選テーブルは、R A M 91 c に格納されている。

【0296】

A T 状態抽選テーブルにおいては、A T 状態（通常 A T、有利 A T）に対応して当選確率の情報が現在の遊技状態ごとに格納されている。

【0297】

より具体的には、A T 状態抽選処理を実行する時点での遊技状態が A T 初当り時または通常 A T 中であれば、A T 状態が通常 A T に決定される確率が 90 % に設定され、有利 A T に決定される確率が 10 % に設定されている。つまり、A T 状態抽選処理を実行する時点での遊技状態が A T 初当り時であれば、90 % の高い確率で最初の A T が通常 A T に制御されることになる。また、A T 状態抽選処理を実行する時点での遊技状態が通常 A T 中であれば、90 % の高い確率で通常 A T を維持することになる。一方、A T 状態抽選処理を実行する時点での遊技状態が A T 初当り時であれば、10 % の低い確率で最初の A T が有利 A T に制御されることになる。また、A T 状態抽選処理を実行する時点での遊技状態が通常 A T 中であれば、10 % の低い確率で有利 A T に昇格することになる。

【0298】

また、A T 状態抽選処理を実行する時点での遊技状態が有利 A T 中であれば、A T 状態が通常 A T に決定される確率が 10 % に設定され、有利 A T に決定される確率が 90 % に設定されている。つまり、A T 状態抽選処理を実行する時点での遊技状態が有利 A T 中であれば、90 % の高い確率で有利 A T をそのまま維持することができるが、10 % の低い確率で通常 A T に転落することになる。

【0299】

また、本実施の形態において、通常 A T と有利 A T とでは、液晶表示器 51 における背景演出を異ならせることが可能である。「背景演出」とは、A T 中に液晶表示器 51 の画

10

20

30

40

50

面上に表示された背景画像による演出であり、本実施の形態においては、通常ＡＴ中に行なわれる通常演出と有利ＡＴ中に行なわれる有利演出とがある。

【０３００】

通常ＡＴ中に行なわれる通常演出は昼間の背景画像が液晶表示器５１の画面上に表示され、有利ＡＴ中に行なわれる有利演出は夕方の背景画像が液晶表示器５１の画面上に表示される。ここで、前述の図１４に示したように、有利ＡＴは、通常ＡＴよりもナビストック付与の当選確率が高く、また付与される場合におけるナビストックの付与数が多い状態であるため、有利ＡＴは通常ＡＴよりも有利度が高い状態といえる。そのため、有利ＡＴ中に行なわれる有利演出は、通常ＡＴ中に行なわれる通常演出よりもナビストック付与の当選確率が高いこと、また付与される場合におけるナビストックの付与数が多いことに対する期待値が高い演出であると言える。つまり、有利演出は通常演出よりも有利度合いが高い演出である。

10

【０３０１】

そして、本実施の形態においては、ＡＴ状態と背景演出とは１対１に対応（通常ＡＴと通常背景とが対応、有利ＡＴと通常背景とが対応）しているため、たとえば、ＡＴ状態抽選によってＡＴ状態が通常ＡＴから有利ＡＴに昇格した場合は背景演出も通常演出から有利演出に切換えられ、反対に、ＡＴ状態抽選によってＡＴ状態が有利ＡＴから通常ＡＴに転落した場合は背景演出も有利演出から通常演出に切換えられる。そのため、液晶表示器５１によって行なわれる背景演出を確認することによって、遊技者はＡＴ状態抽選によってＡＴ状態が変化したことを認識することができる。

20

【０３０２】

図１６に戻り、ステップＳ２２０でＡＴ状態を抽選により決定した後、サブ制御部９１は、ＡＴ状態抽選によってＡＴ状態が有利ＡＴに決定したか否かを判定する（Ｓ２２５）。サブ制御部９１は、有利ＡＴに決定したと判定したときには（ステップＳ２２５においてＹＥＳ）、制御するＡＴが有利ＡＴである旨を示す有利ＡＴフラグをＲＡＭ９１ｃの所定領域にセットする（ステップＳ２３０）。この有利ＡＴフラグをセットすることにより、サブ制御部９１は、有利ＡＴに制御する。一方、サブ制御部９１は、有利ＡＴに決定していないと判定したときには（ステップＳ２２５においてＮＯ）、制御するＡＴが通常ＡＴである旨を示す通常ＡＴフラグをＲＡＭ９１ｃの所定領域にセットする（ステップＳ２３５）。この通常ＡＴフラグをセットすることにより、サブ制御部９１は、通常ＡＴに制御する。

30

【０３０３】

次に、サブ制御部９１は、現在の遊技状態がＡＴ中であってＡＴ状態抽選によりＡＴ状態が変化したか否かを判定する（ステップＳ２４０）。つまり、サブ制御部９１は、現在の遊技状態が通常ＡＴ中であればＡＴ状態抽選により有利ＡＴに昇格したか否か、または現在の遊技状態が有利ＡＴ中であればＡＴ状態抽選により通常ＡＴに転落したか否かを判定する。

【０３０４】

サブ制御部９１は、ＡＴ中であってＡＴ状態が変化したと判定したときには（ステップＳ２４０においてＹＥＳ）、予告演出を実行する旨を示す予告フラグをＲＡＭ９１ｃの所定領域にセットする（ステップＳ２４５）。

40

【０３０５】

ここで、「予告演出」とは、ＡＴ中においてＡＴ状態を変化させることに伴ない背景演出も切換える場合に、背景演出を切換える前に予め遊技者にその切換えを予告する演出である。より具体的には、たとえば、ＡＴ状態が通常ＡＴから有利ＡＴに昇格させることに伴ない背景演出を通常演出から有利演出に切換える場合は、液晶表示器５１の画面上にキャラクタが現れて「夕方になるよ！！」といったメッセージ画像が表示される。また、たとえば、ＡＴ状態が有利ＡＴから通常ＡＴに転落させることに伴ない背景演出を有利演出から通常演出に切換える場合は、液晶表示器５１の画面上にキャラクタが現れて「昼間になるよ！！」といったメッセージ画像が表示される。このように、予告演出を確認す

50

ることによって、遊技者がもうすぐA T状態が変化することを認識することができるようになっている。

【0306】

サブ制御部91は、予告フラグをセットした後、背景演出の種類を示す背景フラグを変更してRAM91cの所定領域にセットする(ステップS250)。その後、サブ制御部91は、A T状態抽選処理を終了する。

【0307】

一方、サブ制御部91は、A T中であってA T状態が変化しなかったと判定したときには(ステップS240においてNO)、A T状態抽選処理を終了する。

【0308】

[ナビ演出実行処理]

サブ制御部91は、遊技演出実行処理に含まれるナビ演出実行処理を実行することにより、A Tに制御されているときに、メイン制御部41からのコマンドに基づいて、遊技状態に応じたナビ対象役に当選したときに対応するナビ演出を実行する。

【0309】

本実施の形態におけるA Tは、RT0およびRT2の遊技状態にのみナビ演出が実行される。たとえば、RT0におけるナビ対象役は、リプA～F、左ベルA～D、中ベルA～D、および右ベルA～Dである。

【0310】

また、本実施の形態においては、リプレイ3(昇格リプ)に入賞することにより、RT2へ移行するが、そのときにナビ演出が実行されていれば、RT2においてもナビ演出は継続される。なお、RT2におけるナビ対象役は、左ベルA～D、中ベルA～D、および右ベルA～Dである。

【0311】

リプA～Fのいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じてストップスイッチ8L、8C、8Rの押し順が報知される。たとえば、リプAに当選したときのナビ演出としては、「順押し」に対応するナビ演出が液晶表示器51の表示画面上になされる。これにより、遊技者は、リプレイ3(昇格リプ)に入賞してRT2へ移行し易くなるとともに、リプレイ4およびリプレイ5(転落リプ)の入賞を回避してRT1へ移行することを防止することができる。

【0312】

左ベルA～D、中ベルA～D、および右ベルA～Dのいずれかに当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じてストップスイッチ8L、8C、8Rのうちの第1停止が報知される。たとえば、左ベルAに当選したときのナビ演出としては、「左」に対応するナビ演出が液晶表示器51の表示画面上になされる。これにより、遊技者は、ベル1もしくはベル2に入賞してメダルを取得し易くなるとともに、RT2の状態においては取りこぼし出目が導出されることを回避してRT0へ移行することを防止することができる。

【0313】

以上のように、本実施の形態におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作手順を想起させるメッセージが報知される。なお、ナビ演出の態様は、上記に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであってもよい。また、ナビ演出は、液晶表示器51に表示するものに限らず、演出効果LED52、スピーカ53、54、およびリールLED55などを用いて実行するものであってもよい。

【0314】

[ナビストック示唆演出抽選処理]

サブ制御部91は、遊技演出実行処理に含まれるナビストック示唆演出抽選処理を実行することにより、ナビストック示唆演出を実行するか否かを抽選により決定する。「ナビストック示唆演出」とは、図15に示したRAM91cのナビストック数格納用の記憶領域(第1記憶領域、第2記憶領域)に格納された全ナビストック数に対応するA Tゲーム数がA T報知器60によって行なわれるA Tゲーム数報知演出で報知された残りA Tゲー

10

20

30

40

50

ム数よりも多いことを示唆する演出である。

【0315】

ここで、AT報知器60により報知される残りATゲーム数、およびイチゴ役が入賞ラインL1に入賞することによって付与されたことが示唆される所定量以上のナビストック数に基づく残りゲーム数について具体例を用いて説明する。

【0316】

たとえば、ナビストック数抽選によってナビストックの付与が決定されたときに図15(b)で示す記憶状態となった後、所定タイミングとして、1回目のATが開始されてから15ゲーム消化したときを説明する。まず、AT報知器60により報知される残りATゲーム数は、最初に行なわれるATゲーム数である50ゲームから消化した15ゲームを差し引いた35ゲームとなる。また、イチゴ役が入賞ラインL1に入賞することによって付与されたことが示唆されたナビストック数に対応する残りATゲーム数は、第1記憶領域で示すように、既に入賞出目によってナビストック数が2個付与されていることが示唆されているため、ナビストック数付与時の $50 \times 2 = 100$ ゲームから消化したATゲーム数である15ゲームを差し引いた85ゲームとなる。

【0317】

本実施の形態では、後述するように、イチゴ役の入賞出目によって付与されたことが示唆される所定数以上のナビストック数に基づく残りATゲーム数から、AT報知器60により報知される残りATゲーム数を差し引いた差引ゲーム数については、すでに付与されていることを遊技者が把握済であるため、当該差引ゲーム数以下のゲーム数を示唆するナビストック示唆演出の実行を規制するように構成されている。たとえば、上記15(b)の例における所定タイミングにおいては、入賞出目によって示唆されたナビストック数に基づく残りATゲーム数は上記のように85ゲームであり、AT報知器60によって報知されている残りATゲーム数は35ゲームであるため、差引ゲーム数は85ゲームから35ゲームを差し引いた50ゲームとなる。この50ゲーム以下のゲーム数、すなわち残りのナビストック数が1個であることを示唆するナビストック示唆演出の実行が規制される。

【0318】

図18は、ナビストック示唆演出抽選処理を実行するためのフローチャートである。図18に示すように、まず、サブ制御部91は、AT中においてメイン制御部41から第3リール停止コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS310)。つまり、サブ制御部91は、AT中の1ゲーム内において第3リールが停止したか否かを判定する。サブ制御部91は、第3リール停止コマンドを受信していないと判定したときには(ステップS310においてNO)、ナビストック示唆演出抽選処理を終了する。

【0319】

一方、サブ制御部91は、第3リール停止コマンドを受信したと判定したときには(ステップS310においてYES)、AT報知器60において行なわれるATゲーム数報知演出で報知されている残りATゲーム数が0ゲームであるか否かを判定する(ステップS315)。すなわち、サブ制御部91は、AT管理処理においてカウントしていたATゲーム数が上限値に達したか否かを判定する。サブ制御部91は、残りATゲーム数が0ゲームであると判定したときには(ステップS315においてYES)、ナビストック示唆演出抽選処理を終了する。

【0320】

一方、サブ制御部91は、残りATゲーム数が0ゲームでないと判定したときには(ステップS315においてNO)、今回AT中にすでにナビストック示唆演出を実行しているか否かを判定する(ステップS320)。サブ制御部91は、今回AT中にすでにナビストック示唆演出を実行していると判定したときには(ステップS320においてYES)、ナビストック示唆演出抽選処理を終了する。これにより、AT制御に関し、遊技者が把握済の情報が改めて示唆されてしまうことを防止できる。

【0321】

一方、サブ制御部 9 1 は、今回 A T 中に未だナビストック示唆演出を実行していないと判定したときには (ステップ S 3 2 0 において N O)、ナビストック数格納用の第 1 記憶領域にナビストック数が記憶されているか否かを判定する (ステップ S 3 2 5)。すなわち、サブ制御部 9 1 は、遊技者に対して示唆済の残りナビストック数が存在するか否かを判定する。

【 0 3 2 2 】

サブ制御部 9 1 は、第 1 記憶領域にナビストック数が記憶されていると判定したときには (ステップ S 3 2 5 において Y E S)、次回 A T に制御されること、および A T 報知器 6 0 により報知される残り A T ゲーム数よりもまだ多いナビストックがあることを遊技者が把握済であるため、ナビストック示唆演出抽選処理を終了する。これにより、A T 制御

10

【 0 3 2 3 】

一方、サブ制御部 9 1 は、第 1 記憶領域にナビストック数が記憶されていないと判定したときには (ステップ S 3 2 5 において N O)、ナビストック数格納用の第 2 記憶領域にナビストック数が記憶されているか否かを判定する (ステップ S 3 3 0)。すなわち、サブ制御部 9 1 は、未だ示唆されていないナビストック数が存在するか否かを判定する。

【 0 3 2 4 】

サブ制御部 9 1 は、第 2 記憶領域にナビストック数が記憶されていないと判定したときには (ステップ S 3 3 0 において N O)、ナビストック示唆演出の対象となる未だ示唆されていないナビストック数が存在しないため、ナビストック示唆演出抽選処理を終了する

20

【 0 3 2 5 】

一方、サブ制御部 9 1 は、第 2 記憶領域にナビストック数が記憶されていると判定したときには (ステップ S 3 3 0 において Y E S)、当該処理が行なわれているタイミングにおいて、実際に A T に制御される量が、A T 報知器 6 0 により報知されている残り A T ゲーム数よりも多いことを遊技者が把握できていない状況となる。つまり、A T に制御させる残り A T ゲーム数が A T 報知器 6 0 により報知される残り A T ゲーム数よりも多いこと、すなわち次回 A T に制御されることを示唆し得る状況である。よって、サブ制御部 9 1 は、ナビストック示唆演出を実行するか否か、および実行する場合にはどの種類のナビストック示唆演出を実行するかを抽選するナビストック示唆演出抽選を実行する (ステップ S

30

【 0 3 2 6 】

ここで、図 1 9 および図 2 0 を参照して、ナビストック示唆演出の種類、およびナビストック示唆演出抽選について説明する。図 1 9 は、ナビストック示唆演出の種類を説明するための図である。図 2 0 は、ナビストック示唆演出決定抽選テーブルを説明するための図である。

【 0 3 2 7 】

まず、図 1 9 を参照して、本実施の形態では、ナビストック示唆演出が 3 種類設けられている。示唆演出 A は、スピーカ 5 3、5 4 から曲 A を所定期間に亘り出力する演出であり、未だ示唆されていない残りのナビストック数が 1 個以上である旨を示唆する演出である。示唆演出 B は、スピーカ 5 3、5 4 から曲 B を所定期間に亘り出力する演出であり、未だ示唆されていない残りのナビストック数が 2 個以上である旨を示唆する演出である。示唆演出 C は、スピーカ 5 3、5 4 から曲 C を所定期間に亘り出力する演出であり、未だ示唆されていない残りのナビストック数が 3 個以上である旨を示唆する演出である。

40

【 0 3 2 8 】

本実施の形態では、ナビストック示唆演出がスピーカ 5 3、5 4 から所定の曲 (効果音、音楽など) を出力することにより行なわれる例について説明するが、これに代えてあるいはこれに加えて、ナビストック示唆演出は、液晶表示器 5 1 に所定画像を表示することにより実行されるものであってもよく、また、演出効果 L E D 5 2 やリール L E D 5 5 などを所定態様で制御することにより実行されるものであってもよく、これらの組合せによ

50

り実行されるものであってもよい。

【0329】

次に、図20を参照して、ナビストック示唆演出抽選について説明する。ナビストック示唆演出抽選では、図20に示すように、第2記憶領域に記憶されている未だ示唆されていない残りのナビストック数に応じて異なる当選確率に従って、たとえば乱数などを用いてランダムに抽選が行なわれる。

【0330】

第2記憶領域に記憶されている未だ示唆されていない残りのナビストック数が1個であるときには、ナビストック示唆演出抽選において1%の割合で示唆演出Aを実行する旨が決定され、残りの割合でナビストック示唆演出を実行しない旨が決定される。

10

【0331】

第2記憶領域に記憶されている未だ示唆されていない残りのナビストック数が2個であるときには、ナビストック示唆演出抽選において、2%の割合で示唆演出Aを実行する旨が決定され、1%の割合で示唆演出Bを実行する旨が決定され、残りの割合でナビストック示唆演出を実行しない旨が決定される。

【0332】

第2記憶領域に記憶されている未だ示唆されていない残りのナビストック数が3個以上であるときには、示唆演出抽選において、3%の割合で示唆演出Aを実行する旨が決定され、2%の割合で示唆演出Bを実行する旨が決定され、1%の割合で示唆演出Cを実行する旨が決定され、残りの割合でナビストック示唆演出を実行しない旨が決定される。

20

【0333】

以上のように、ナビストック示唆演出抽選では、図20に示すナビストック示唆演出抽選用テーブルを参照して、第2記憶領域に記憶されている未だ示唆されていない残りのナビストック数に応じた振分率に従って、ナビストック示唆演出を実行するか、および実行するナビストック示唆演出の種類が決定される。その結果、ナビストック示唆演出によって、当該ナビストック示唆演出が実行されるタイミングにおいて既に示唆されている残りのナビストック数やAT報知器60により報知される残りATゲーム数について再度示唆されることなく、第2記憶領域に記憶されている未だ示唆されていないナビストック数が所定数残っていることを示唆することができる。

【0334】

30

図18に戻り、ステップS335の処理の後、サブ制御部91は、ナビストック示唆演出抽選に当選したか否かを判定する(ステップS340)。サブ制御部91は、ナビストック示唆演出抽選に当選していないと判定したときには(ステップS340においてNO)、ナビストック示唆演出抽選処理を終了する。

【0335】

一方、サブ制御部91は、ナビストック示唆演出抽選に当選したと判定したときには(ステップS340においてYES)、ナビストック示唆演出を実行する旨を示すナビストック示唆演出フラグをRAM91cの所定領域にセットする(ステップS345)。このナビストック示唆演出フラグをセットすることによって、後述する図21のAT中演出処理においてナビストック示唆演出が実行されるようになっている。その後、サブ制御部91は、ナビストック示唆演出抽選処理を終了する。

40

【0336】

このように、ナビストック示唆演出によって、記憶領域に記憶されたATに制御する全ナビストック数に基づくATゲーム数が、AT報知器60において行なわれるATゲーム数報知演出で示唆されたATゲーム数よりも多いことが示唆される。また、イチゴ役に入賞したときの出目によってATに制御するナビストック数が所定量以上に決定されていることが示唆されて第1記憶領域にナビストック数が記憶されているときには、ナビストック示唆演出として、所定量に基づくATゲーム数からATゲーム数報知演出により示唆された残りATゲーム数を差し引いた差引残余量以下に対応するナビストック数を示唆する演出が禁止される。すなわち、ナビストック示唆演出においては、未だ示唆されていない

50

第2記憶領域に記憶されたナビストック数が示唆される一方で、示唆済みである第1記憶領域に記憶されたナビストック数は示唆されない。これにより、たとえば、イチゴ役の入賞出目によって示唆されたナビストック数が所定量以上に決定されていることを把握している遊技者に対して、当該示唆されたナビストックに基づくATゲーム数の範囲内でナビストック示唆演出による示唆がされることを規制することができ、このようなナビストック示唆演出が実行されたことによる遊技者の煩わしさを無くすことができ、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

#### 【0337】

なお、ナビストック示唆演出は、第1記憶領域に記憶されているナビストック数から特定される残りATゲーム数から、AT報知器60により示唆された残りATゲーム数を差し引いた差引ゲーム数よりも多いゲーム数を示唆する場合のみ実行されるものとし、差引ゲーム数以下のゲーム数を示唆するナビストック示唆演出の実行を規制するものであってもよい。

10

#### 【0338】

##### [AT中演出処理]

サブ制御部91は、遊技演出実行処理に含まれるAT中演出処理を実行することにより、AT中において予告演出、背景演出、およびナビストック示唆演出を実行する。なお、サブ制御部91は、毎ゲームの開始時にAT中演出処理を実行する。

#### 【0339】

図21を用いて、サブ制御部91が実行するAT中演出処理を説明する。図21は、AT中演出処理を実行するためのフローチャートである。

20

#### 【0340】

図21に示すように、まず、サブ制御部91は、現在の遊技状態がAT中であるか否かを判定する(ステップS410)。サブ制御部91は、現在の遊技状態がAT中でないと判定したときには(ステップS410においてNO)、AT中演出処理を終了する。

#### 【0341】

一方、サブ制御部91は、現在の遊技状態がAT中であると判定したときには(ステップS410においてYES)、ナビストック示唆演出を実行中であるか否かを判定する(ステップS415)。サブ制御部91は、ナビストック示唆演出を実行中であると判定したときには(ステップS415においてYES)、AT中演出処理を終了する。

30

#### 【0342】

一方、サブ制御部91は、ナビストック示唆演出を実行中でないと判定したときには(ステップS415においてNO)、AT報知器60において行なわれるATゲーム数報知演出で報知されているATゲーム数が残り5ゲーム以下であるか否かを判定する(ステップS420)。つまり、サブ制御部91は、AT管理処理においてカウントしていたATゲーム数に基づき上限値である50ゲームまで残り5ゲーム以下となったか否かを判定する。サブ制御部91は、AT報知器60によって報知されているATゲーム数が残り5ゲーム以下であると判定したときには(ステップS420においてYES)、AT中演出処理を終了する。

#### 【0343】

40

一方、サブ制御部91は、AT報知器60によって報知されているATゲーム数が残り5ゲーム以下でないと判定したときには(ステップS420においてNO)、メイン制御部41から第1リール停止コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS425)。つまり、サブ制御部91は、AT中の1ゲーム内において第1リールが停止したか否かを判定する。サブ制御部91は、第1リール停止コマンドを受信していないと判定したときには(ステップS425においてNO)、ステップS440の処理に移行する。

#### 【0344】

一方、サブ制御部91は、第1リール停止コマンドを受信したと判定したときには(ステップS425においてYES)、RAM91cの所定領域に予告フラグがセットされているか否かを判定する(ステップS430)。サブ制御部91は、予告フラグがセットさ

50



れていないと判定したときには（ステップS 4 3 0においてNO）、ステップS 4 4 0の処理に移行する。

【0345】

一方、サブ制御部91は、予告フラグがセットされていると判定したときには（ステップS 4 3 0においてYES）、予告演出を実行してセットしていた予告フラグをリセットする（ステップS 4 3 5）。これにより、ATゲームにおいて第1リールが停止したときに、背景演出が切換わることを予告演出によって遊技者に予告することができる。なお、このとき実行される予告演出は、その後に背景演出が切換わるまで継続して行なわれる。

【0346】

次に、サブ制御部91は、メイン制御部41からBETコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS 4 4 0）。つまり、サブ制御部91は、AT中の1ゲーム内において遊技者により賭数が設定されたか否かを判定する。サブ制御部91は、BETコマンドを受信していないと判定したときには（ステップS 4 4 0においてNO）、AT中演出処理を終了する。

【0347】

一方、サブ制御部91は、BETコマンドを受信したと判定したときには（ステップS 4 4 0においてYES）、予告演出を実行中か否かを判定する（ステップS 4 4 5）。サブ制御部91は、予告演出を実行していないと判定したときには（ステップS 4 4 5においてNO）、AT中演出処理を終了する。

【0348】

一方、サブ制御部91は、予告演出を実行中であると判定したときには（ステップS 4 4 5においてYES）、予告演出を終了して背景フラグに基づき背景演出を切換える（ステップS 4 4 5）。このように、予告演出が実行されたことを契機にAT中に行なわれていた背景演出が通常演出から有利演出、または有利演出から通常演出に切換えられる。

【0349】

次に、サブ制御部91は、RAM91cの所定領域にナビストック示唆演出フラグがセットされているか否かを判定する（ステップS 4 5 5）。サブ制御部91は、ナビストック示唆演出フラグがセットされていないと判定したときには（ステップS 4 5 5においてNO）、AT中演出処理を終了する。一方、サブ制御部91は、ナビストック示唆演出フラグがセットされていると判定したときには（ステップS 4 5 5においてYES）、セットされているナビストック示唆演出フラグに基づきナビストック示唆演出を実行してナビストック示唆演出フラグをリセットする（ステップS 4 6 0）。その後、サブ制御部91は、AT中演出処理を終了する。

【0350】

ここで、たとえば、ATの残りゲーム数が5ゲーム以下となるATの終盤で背景演出が通常演出から有利演出に切換わってしまった場合、遊技者が現在行なわれているATが通常ATから有利ATに変化したと認識してしまい、以前よりも有利なAT状態に変化したにもかかわらず、すぐにATが終了してしまうことに対して不満を感じてしまう虞がある。また反対に、ATの残りゲーム数が5ゲーム以下となるATの終盤で背景演出が有利演出から通常演出に切換わってしまった場合、遊技者が現在行なわれているATが有利ATから通常ATに変化したと認識してしまい、もうすぐATが終了するにもかかわらず以前よりも不利なAT状態に変化したことに対して不満を感じてしまう虞がある。

【0351】

しかしながら、本実施の形態においては、ステップS 4 2 0の処理でATゲーム数報知演出によって報知されたATゲーム数が残り5ゲーム以下であると判定された場合、その後のステップS 4 3 5の予告演出およびステップS 4 5 0背景演出の切換えが一切行なわれないようになっている。つまり、図16のAT状態抽選処理のステップS 2 4 0においてAT状態が変化すると判定して予告フラグをセットするとともに背景フラグを変更してセットしたにもかかわらず、ATゲーム数が残り5ゲーム以下であるときには、予告演出を実行することも背景演出を切換えることも行なわれないようになっている。

## 【 0 3 5 2 】

このように、A T ゲーム数報知演出によって示唆された情報により特定される A T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下であるときには予告演出の実行が禁止されるため、A T の終盤で有利度合いが異なる背景演出に切換わる旨が示唆されることがなく、遊技者に A T 中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

## 【 0 3 5 3 】

また、A T ゲーム数報知演出によって示唆された情報により特定される A T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下であるときには背景演出の切換えが禁止されるため、A T の終盤で有利度合いが異なる背景演出に切換わることがなく、遊技者に A T 中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

10

## 【 0 3 5 4 】

また、本実施の形態においては、ステップ S 4 4 5 の処理で予告演出が実行中であることを契機に、その後のステップ S 4 5 0 において背景演出が切換えられるようになっている。

## 【 0 3 5 5 】

これにより、A T の残りゲーム数が 5 ゲーム以下であるときに予告演出の実行を禁止することにより、背景演出の切換えも禁止することができる。

## 【 0 3 5 6 】

また、本実施の形態においては、ステップ S 4 1 5 の処理でナビストック示唆演出が実行中であると判定された場合、その後のステップ S 4 3 5 の予告演出およびステップ S 4 5 0 の背景演出の切換えが一切行なわれなくなっている。つまり、図 1 6 の A T 状態抽選処理のステップ S 2 4 0 において A T 状態が変化したと判定して予告フラグをセットするとともに背景フラグを変更してセットしたにもかかわらず、ナビストック示唆演出が実行中であるときには、予告演出を実行することも背景演出を切換えることも行なわれなくなっている。そして、残りが 5 ゲーム以下である現在の A T が終了してナビストック示唆演出によって示唆されたナビストックに基づく次のセットの A T が開始されたときには、A T 中演出処理のステップ S 4 1 5 の処理でナビストック示唆演出が実行中ではないと判定されるため、その後のステップ S 4 3 5 によって予告演出が実行され、さらにステップ S 4 5 0 によって背景演出の切換えが行なわれるようになっている。

20

## 【 0 3 5 7 】

このように、遊技を実行中の残り少ない A T ではなく、ナビストック示唆演出によって示唆されたナビストックに基づき追加制御された A T において予告演出が実行されるため、A T の残りゲーム数が少ないときに予告演出が実行される場合に比べて遊技者に新たな気分で切換え後の背景演出での A T における遊技を実行させることができる。さらに、A T が追加制御されたことを契機に予告演出が実行されるため、A T の残りゲーム数が少ないときに予告演出を実行して背景演出を切換えてその後すぐに追加された A T において再び予告演出を実行して背景演出を切換える場合に比べて、処理を簡略化することができる。

30

## 【 0 3 5 8 】

また、遊技を実行中の残り少ない A T ではなく、ナビストック示唆演出によって示唆されたナビストックに基づき追加制御された A T において背景演出が切換わるため、A T の残りゲーム数が少ないときに背景演出が切換わる場合に比べて遊技者に新たな気分で切換え後の背景演出での A T における遊技を実行させることができる。さらに、A T が追加制御されたことを契機に背景演出も切換わるため、A T の残りゲーム数が少ないときに背景演出を切換えてその後すぐに追加された所定期間において再び状態示唆演出を切換える場合に比べて、処理を簡略化することができる。

40

## 【 0 3 5 9 】

さらに、A T ゲーム数報知演出においては、制御中の A T のゲーム数が残り 5 ゲーム以下になると、「A T ラッシュ」と記されたメッセージランプが点灯から点滅に切換わるため、遊技者に A T の残りゲーム数を特定可能にさせるとともに、残りゲーム数が 5 ゲーム

50

以下となったことも特定可能にさせることができる。そして、本実施の形態においては、このようにＡＴゲーム数報知演出の態様が変わった後には、予告演出の実行や背景演出の切換えが行なわれないため、遊技者にＡＴ中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

【０３６０】

[ ＡＴ終了処理 ]

次に、ＡＴ終了処理について説明する。図２２は、ＡＴ終了処理を実行するためのフローチャートである。

【０３６１】

図２２に示すように、まず、サブ制御部９１は、ＡＴ中においてメイン制御部４１から第３リール停止コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ５１０）。つまり、サブ制御部９１は、ＡＴ中の１ゲーム内において第３リールが停止したか否かを判定する。サブ制御部９１は、第３リール停止コマンドを受信していないと判定したときには（ステップＳ５１０においてＮＯ）、ＡＴ終了処理を終了する。

10

【０３６２】

一方、サブ制御部９１は、第３リール停止コマンドを受信したと判定したときには（ステップＳ５１０においてＹＥＳ）、ＡＴ報知器６０によって報知されている残りＡＴゲーム数が０ゲームであるか否かを判定する（ステップＳ５１５）。すなわち、サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理においてカウントしていたＡＴゲーム数が上限値に達したか否かを判定する。サブ制御部９１は、残りＡＴゲーム数が０ゲームでないと判定したときには（ステップＳ５１５においてＮＯ）、ＡＴ終了処理を終了する。

20

【０３６３】

一方、サブ制御部９１は、残りＡＴゲーム数が０ゲームであると判定したときには（ステップＳ５１５においてＹＥＳ）、第１記憶領域にナビストックがあるか否かを判定する（ステップＳ５２０）。すなわち、サブ制御部９１は、示唆済のナビストック数が存在するか否かを判定する。

【０３６４】

サブ制御部９１は、第１記憶領域にナビストックがあると判定したときには（ステップＳ５２０においてＹＥＳ）、第１記憶領域のナビストックを１減算する。これにより、ＡＴ継続演出を実行する。ＡＴ継続演出としては、たとえば、液晶表示器５１に「まだまだ～！」といったメッセージが表示されるとともに、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５などについても所定の態様で制御される演出が行なわれる。

30

【０３６５】

次に、サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理におけるＡＴゲームのカウント上限値を５０ゲームに追加更新して、ＡＴ報知器６０に５０ゲームのＡＴゲーム数を表示する（ステップＳ５３０）。その後、サブ制御部９１は、ＡＴ終了処理を終了する。

【０３６６】

一方、ステップＳ５２０において、サブ制御部９１は、第１記憶領域にナビストックがないと判定したときには（ステップＳ５２０においてＮＯ）、第２記憶領域にナビストックがあるか否かを判定する（ステップＳ５３５）。すなわち、サブ制御部９１は、未だ示唆されていないナビストック数が存在するか否かを判定する。

40

【０３６７】

サブ制御部９１は、第２記憶領域にナビストックがあると判定したときには（ステップＳ５３５においてＹＥＳ）、第２記憶領域のナビストックを１減算する（ステップＳ５４０）。これにより、ＡＴ継続演出を実行する。

【０３６８】

次に、サブ制御部９１は、ＡＴ管理処理におけるＡＴゲームのカウント上限値を５０ゲームに追加更新して、ＡＴ報知器６０に５０ゲームのＡＴゲーム数を表示する（ステップＳ５４５）。その後、サブ制御部９１は、ＡＴ終了処理を終了する。

【０３６９】

50

一方、サブ制御部 91 は、第 2 記憶領域にナビストックがないと判定したときには（ステップ S535 において NO）、ナビストック数が全く存在しないときであるため、AT フラグ、予告フラグ、および背景フラグをクリアし（ステップ S550）、AT 終了処理を終了する。

【0370】

〔AT 中の演出に関する一例〕

以上、本実施の形態におけるスロットマシン 1 の主な処理について説明した。次に、本実施の形態における AT 中の演出に関する一例を図 23 を用いて説明する。図 23 は、AT 中の演出に関する一例のタイミングチャートである。

【0371】

10

図 23 のタイミングチャートには、AT ゲーム数のカウントタイミングを示すライン、AT 状態抽選によって AT 状態が変化するタイミングを示すライン、AT 状態が変化する様態を示すライン、背景演出の切換えタイミングを示すライン、および予告演出の実行タイミングを示すラインが示されている。

【0372】

まず、AT 状態が非 AT であるときは、AT ゲーム数のカウントが始まっておらず、背景演出も行なわれない。その後、ナビストックを 1 消費して AT に制御されたときは、AT ゲーム数が残り 50 ゲーム（ $n = 50$ ）からカウントダウンされる。なお、この例では、AT に制御された当初は通常 AT に制御され、背景演出は通常演出となる。

【0373】

20

その後、AT ゲーム数のカウントが残り 11 ゲームとなる AT ゲームのリール回転時に AT 状態抽選によって AT 状態が変化する旨が決定されると、AT 状態が通常 AT から有利 AT に変化する。そして、第 1 リールが停止したときに予告演出が実行される。この予告演出は、AT ゲーム数のカウントが残り 10 ゲームとなる次の AT ゲームにおいて第 1 リールが停止するときまで実行され、その後、背景演出が通常演出から有利演出に切換えられる。これにより、遊技者は AT 状態が通常 AT から有利 AT に変化したことを認識することができる。

【0374】

その後、AT ゲーム数のカウントが残り 7 ゲームとなる AT ゲームのリール回転時に AT 状態抽選によって AT 状態が再び変換することが決定されると、AT 状態が有利 AT から通常 AT に変化する。そして、第 1 リールが停止したときに予告演出が実行される。この予告演出は、AT ゲーム数のカウントが残り 6 ゲームとなる次の AT ゲームにおいて第 1 リールが停止するときまで実行され、その後、背景演出が有利演出から通常演出に切換えられる。これにより、遊技者は AT 状態が有利 AT から通常 AT に変化したことを認識することができる。

30

【0375】

その後、AT ゲーム数のカウントが残り 4 ゲームとなる AT ゲームのリール回転時に AT 状態抽選によって AT 状態が再び変換することが決定されると、AT 状態が通常 AT から有利 AT に変化する。このとき、本来であれば、予告演出が実行されるとともに背景演出が切換えられるが、この予告演出および背景演出の切換えが実行されるタイミングは、制御中の AT が残り 5 ゲーム以下の期間である。そのため、予告演出の実行および背景演出の切替えは制御中の AT におけるゲームがすべて終了するまで実行されないようになっている。

40

【0376】

このように、AT ゲーム数報知演出によって示唆された情報により特定される AT の残りゲーム数が 5 ゲーム以下であるときには予告演出の実行が禁止されるため、AT の終盤で有利度合いが異なる背景演出に切換わる旨が示唆されることがなく、遊技者に AT 中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

【0377】

また、AT ゲーム数報知演出によって示唆された情報により特定される AT の残りゲー

50

ム数が5ゲーム以下であるときには通常演出から有利度合いの高い有利演出への切換えが行なわれることを示唆する予告演出の実行が禁止されるため、A Tの終盤で有利度合いの高い背景演出に切換わる旨が示唆されることがなく、遊技者にA T中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

【0378】

また、A Tゲーム数報知演出によって示唆された情報により特定されるA Tの残りゲーム数が5ゲーム以下であるときには背景演出の切換えが禁止されるため、A Tの終盤で有利度合いが異なる背景演出に切換わることがなく、遊技者にA T中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

【0379】

また、A Tゲーム数報知演出によって示唆された情報により特定されるA Tの残りゲーム数が5ゲーム以下であるときには通常演出から有利度合いの高い有利演出への切換えが禁止されるため、A Tの終盤で有利度合いの高い演出に背景演出に切換わることがなく、遊技者にA T中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

【0380】

そして、A Tゲーム数のカウントが0ゲームになり、残存するナビストックを1消費することによって次のセットのA Tに制御されると、実行を禁止していた予告演出および背景演出の切換えが実行される。

【0381】

このように、遊技を実行中の残り少ないA Tではなく、追加制御されたA Tにおいて予告演出が実行されるため、A Tの残りゲーム数が少ないときに予告演出が実行される場合に比べて遊技者に新たな気分で切換え後の背景演出でのA Tにおける遊技を実行させることができる。さらに、A Tが追加制御されたことを契機に予告演出が実行されるため、A Tの残りゲーム数が少ないときに予告演出を実行して背景演出を切換えてその後すぐに追加されたA Tにおいて再び予告演出を実行して背景演出を切換える場合に比べて、処理を簡略化することができる。

【0382】

また、遊技を実行中の残り少ないA Tではなく、追加制御されたA Tにおいて背景演出が切換わるため、A Tの残りゲーム数が少ないときに背景演出が切換わる場合に比べて遊技者に新たな気分で切換え後の背景演出でのA Tにおける遊技を実行させることができる。さらに、A Tが追加制御されたことを契機に背景演出も切換わるため、A Tの残りゲーム数が少ないときに背景演出を切換えてその後すぐに追加された所定期間において再び状態示唆演出を切換える場合に比べて、処理を簡略化することができる。

【0383】

なお、図23で示したタイミングチャートでは、通常A TでA T状態抽選に当選すると即座に遊技状態が通常A Tから有利A Tに変化するとともに予告演出が実行され、その予告演出の実行後に背景演出が通常演出から有利演出に切り替わる。つまり、実際に遊技状態が有利A Tに切り替わった後、遅れて背景演出が有利A Tに対応したものに切り替わっている。しかしながら、これに代えて、遊技状態が有利A Tに切り替わるタイミングに併せて背景演出も有利A Tに対応する有利演出に切り替わるようにしてもよい。たとえば、A T状態抽選に当選すると、遊技状態を有利A Tに切り換える前に予告演出を実行し、その後、背景演出を有利演出に切り換えるとともに遊技状態を有利A Tに切り換えるようにすることが考えられる。

【0384】

同様に、図23で示したタイミングチャートでは、有利A TでA T状態抽選に当選すると即座に遊技状態が有利A Tから通常A Tに変化するとともに予告演出が実行され、その予告演出の実行後に背景演出が有利演出から通常演出に切り替わる。つまり、実際に遊技状態が通常A Tに切り替わった後、遅れて背景演出が通常A Tに対応したものに切り替わっている。しかしながら、これに代えて、遊技状態が通常A Tに切り替わるタイミングに併せて背景演出も通常A Tに対応する通常演出に切り替わるようにしてもよい。たとえば

、A T 状態抽選に当選すると、遊技状態を通常 A T に切り換える前に予告演出を実行し、その後に、背景演出を通常演出に切り換えるとともに遊技状態を通常 A T に切り換えるようにすることが考えられる。

【 0 3 8 5 】

たとえば、図 2 3 を例にすると、A T ゲーム数が残り 1 1 ゲームとなったときに A T 状態抽選に当選して予告演出を 1 ゲーム間行ない（この間、A T 状態を通常 A T から有利 A T に未だ変化させない）、A T ゲーム数が残り 1 0 ゲームとなったときに通常背景から有利背景に切換えるとともに A T 状態も通常 A T から有利 A T に変化させるものであってもよい。そして、その後に、A T ゲーム数が残り 7 ゲームとなったときに A T 状態抽選に当選して予告演出を 1 ゲーム間行なうまでは A T 状態を有利 A T のままに保持するものであってもよい。これによれば、A T 状態の変化と背景演出の切換えとに全くタイムラグがなく、内部の A T 状態の「有利度」と背景演出による見た目の「有利度合い」とを完全に 1 対 1 対応にすることができる。

10

【 0 3 8 6 】

次に、本実施の形態における A T 中の演出に関する別の一例を図 2 4 を用いて説明する。図 2 4 は、A T 中の演出に関する別の一例のタイミングチャートである。なお、図 2 4 では、図 2 3 に示した例とは異なり、ナビストック示唆演出が実行される場合の一例が示されている。

【 0 3 8 7 】

図 2 4 のタイミングチャートには、A T ゲーム数のカウントタイミングを示すライン、A T 状態抽選によって A T 状態が変化するタイミングを示すライン、A T 状態が変化する様を示すライン、ナビストック示唆演出の実行タイミングを示すライン、背景演出の切換えタイミングを示すライン、および予告演出の実行タイミングを示すラインが示されている。

20

【 0 3 8 8 】

先ず、A T 状態が非 A T であるときは、A T ゲーム数のカウントが始まっておらず、背景演出も行なわれない。その後、ナビストックを 1 消費して A T に制御されたときは、A T ゲーム数が残り 5 0 ゲーム（ $n = 50$ ）からカウントダウンされる。なお、この例では、A T に制御された当初は通常 A T に制御され、背景演出は通常演出となる。

【 0 3 8 9 】

その後、A T ゲーム数のカウントが残り 1 0 ゲームとなる A T ゲームにおいて賭数が設定されたときにナビストック示唆演出が実行される。なお、このナビストック示唆演出は制御中の A T のゲームが全て消化されるまで実行される。

30

【 0 3 9 0 】

その後、A T ゲーム数のカウントが残り 9 ゲームとなる A T ゲームのリール回転時に A T 状態抽選によって A T 状態が変化する旨が決定されると、A T 状態が通常 A T から有利 A T に変化する。このとき、本来であれば、予告演出が実行されるとともに背景演出が切換えられるが、この予告演出および背景演出の切換えが実行されるタイミングは、ナビストック示唆演出が実行されている期間中である。そのため、予告演出の実行および背景演出の切替えは、制御中の A T のゲームがすべて終了して、ナビストック示唆演出によって示唆されていたナビストックに基づく次のセットの A T に制御されるまで実行されないようになっている。

40

【 0 3 9 1 】

そして、A T ゲーム数のカウントが 0 ゲームになり、ナビストック示唆演出によって示唆されていたナビストックを 1 消費することによって次のセットの A T に制御されると、実行を禁止していた予告演出および背景演出の切換えが実行される。

【 0 3 9 2 】

このように、遊技を実行中の残り少ない A T ではなく、ナビストック示唆演出によって示唆されたナビストックに基づき追加制御された A T において予告演出が実行されるため、A T の残りゲーム数が少ないときに予告演出が実行される場合に比べて遊技者に新たな

50

気分で切換え後の背景演出でのＡＴにおける遊技を実行させることができる。さらに、ＡＴが追加制御されたことを契機に予告演出が実行されるため、ＡＴの残りゲーム数が少ないときに予告演出を実行して背景演出を切換えてその後すぐに追加されたＡＴにおいて再び予告演出を実行して背景演出を切換える場合に比べて、処理を簡略化することができる。

#### 【０３９３】

また、遊技を実行中の残り少ないＡＴではなく、ナビストック示唆演出によって示唆されたナビストックに基づき追加制御されたＡＴにおいて背景演出が切換わるため、ＡＴの残りゲーム数が少ないときに背景演出が切換わる場合に比べて遊技者に新たな気分で切換え後の背景演出でのＡＴにおける遊技を実行させることができる。さらに、ＡＴが追加制

10

#### 【０３９４】

##### [第２実施形態]

次に、第２実施形態について説明する。第２実施形態は、前述した第１実施形態に係るスロットマシン１をパチンコ遊技機１５０に置き換えたものである。

#### 【０３９５】

##### [全体構成]

まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１５０の全体構成について説明する。図２５

20

は、本発明の第２実施形態に係るパチンコ遊技機１５０の全体構成を示す正面図である。

#### 【０３９６】

パチンコ遊技機１５０は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。

#### 【０３９７】

遊技盤２００の所定位置（図２５に示す例では、遊技領域の右側方）には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。

#### 【０３９８】

第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂは、それぞれ、たとえば７セグメントやドットマトリクスＬＥＤ（発光ダイオード）などから構成され、変動表示（可

30

変表示とも称する）ゲームの一例となる特別図柄ゲームにおいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」とも称する）が、変動可能に表示（変動表示）される。

#### 【０３９９】

たとえば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂは、それぞれ、「０」～「９」を示す数字や「-」を示す記号などから構成される複数種類の特別図柄を変動表示する。

#### 【０４００】

なお、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「-」を示す記号などから構成されるものに限定されず、たとえば７セグメントのＬＥＤにおいて点灯させるものと消灯させるものの組合せを異ならせた複数種類の点灯パターンが、複数種類の特別図柄として予め設定されていればよい。複数種類の特別図柄としては、それぞれに対応した図柄番号が付され、一例として、「０」～「９」を示す数字それぞれには、「０」～「９」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「１０」の図柄番号が付されていればよい。以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて変動表示される特別図柄を「第１特別図柄」と称し、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて変動表示される特別図柄を「第２特別図柄」と称する。

40

#### 【０４０１】

第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂは、ともに、たとえば方形状に形成されている。なお、第１特別図柄の種類と第２特別図柄の種類は、同じ（たとえば、

50

ともに「０」～「９」を示す数字、および、「－」を示す記号）であってもよいし、種類が異なってもよい。また、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂは、それぞれ、たとえば「００」～「９９」を示す数字（あるいは２桁の記号）を変動表示するように構成されていてもよい。

【０４０２】

遊技盤２００における遊技領域の中央付近には、画像表示装置５００が設けられている。画像表示装置５００は、たとえばＬＣＤ（液晶表示装置）などから構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。

【０４０３】

画像表示装置５００の表示領域では、特別図柄ゲームにおける第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特別図柄の変動表示や第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特別図柄の変動表示のそれぞれに対応して、たとえば３つといった複数の変動表示部となる飾り図柄表示エリアで、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄が変動表示される。この飾り図柄の変動表示も、変動表示ゲームに含まれる。

【０４０４】

一例として、画像表示装置５００の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが配置されている。そして、特別図柄ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄の変動と第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄の変動のうち、いずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて飾り図柄の変動（たとえば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特別図柄ゲームにおける変動表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置５００における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで、飾り図柄の変動表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。

【０４０５】

このように、画像表示装置５００の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特別図柄を用いた特別図柄ゲーム、または、第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特別図柄を用いた特別図柄ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の変動表示を行ない、変動表示結果となる確定飾り図柄を導出表示（あるいは単に「導出」とも称する）する。

【０４０６】

なお、たとえば特別図柄や飾り図柄といった、各種の表示図柄を導出表示するとは、飾り図柄などの識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示とも称する）して変動表示を終了させることである。これに対して、飾り図柄の変動表示を開始してから変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでの変動表示中には、飾り図柄の変動速度が「０」となって、飾り図柄が停留して表示され、たとえば微少な揺れや伸縮などを生じさせる表示状態となることがある。このような表示状態は、仮停止表示とも称し、変動表示における表示結果が確定的に表示されていないものの、スクロール表示や更新表示による飾り図柄の変動が進行していないことを遊技者が認識可能となる。

【０４０７】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒで変動表示される飾り図柄には、たとえば８種類の図柄（英数字「１」～「８」あるいは漢数字や、英文字、所定のモチーフに関連する８個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなど）がある。

【０４０８】

飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている。たとえば、「１」～「８」を示す英数字それぞれに対して、「１」～「８」の図柄番号が付されている。なお、飾り図柄は８種類に限定されず、大当り図柄の組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（たとえば７種類や９種類など）。

【０４０９】



飾り図柄の変動表示が開始された後、変動表示結果となる確定飾り図柄が導出表示されるまでには、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rにおいて、たとえば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行なわれ、図柄番号が最大（たとえば「8」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（たとえば「1」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア 5 L、5 C、5 Rのうち少なくともいずれか 1 つ（たとえば「左」の飾り図柄表示エリア 5 L など）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行なって、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【0410】

10

画像表示装置 5 0 0 の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア 5 H が配置されている。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、特別図柄ゲームに対応した変動表示の保留数（特別図柄保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行なわれる。

【0411】

ここで、特別図柄ゲームに対応した変動表示の保留は、普通入賞球装置 6 A が形成する第 1 始動入賞口 6 1 や、普通可変入賞球装置 6 B が形成する第 2 始動入賞口 6 2 を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて発生する。すなわち、特別図柄ゲームや飾り図柄の変動表示といった変動表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」とも称する）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく変動表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機 1 5 0 が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、変動表示ゲームの開始を許容する開始条件が成立していないときに、成立した始動条件に対応する変動表示の保留が行なわれる。

20

【0412】

たとえば、第 1 始動入賞口 6 1 を遊技球が通過（進入）する第 1 始動入賞の発生により、第 1 特別図柄表示装置 4 A による第 1 特別図柄を用いた特別図柄ゲームの始動条件（第 1 始動条件）が成立したときに、当該第 1 始動条件の成立に基づく第 1 特別図柄を用いた特別図柄ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立しなければ、第 1 特別図柄保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 1 特別図柄を用いた特別図柄ゲームの実行が保留される。

【0413】

30

また、第 2 始動入賞口 6 2 を遊技球が通過（進入）する第 2 始動入賞の発生により、第 2 特別図柄表示装置 4 B による第 2 特別図柄を用いた特別図柄ゲームの始動条件（第 2 始動条件）が成立したときに、当該第 2 始動条件の成立に基づく第 2 特別図柄を用いた特別図柄ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立しなければ、第 2 特別図柄保留記憶数が 1 加算（インクリメント）され、第 2 特別図柄を用いた特別図柄ゲームの実行が保留される。

【0414】

これに対して、第 1 特別図柄を用いた特別図柄ゲームの実行が開始されるときには、第 1 特別図柄保留記憶数が 1 減算（デクリメント）され、第 2 特別図柄を用いた特別図柄ゲームの実行が開始されるときには、第 2 特別図柄保留記憶数が 1 減算（デクリメント）される。

40

【0415】

第 1 特別図柄保留記憶数と第 2 特別図柄保留記憶数とを加算した変動表示の保留記憶数は、特に、合計保留記憶数とも称する。単に「特別図柄保留記憶数」というときには、通常、第 1 特別図柄保留記憶数、第 2 特別図柄保留記憶数および合計保留記憶数のいずれも含む概念を指すが、特に、これらの一部（たとえば第 1 特別図柄保留記憶数と第 2 特別図柄保留記憶数を含む一方で合計保留記憶数は除く概念）を指すこともあるものとする。始動入賞記憶表示エリア 5 H では、第 1 特別図柄保留記憶数と第 2 特別図柄保留記憶数との合計保留記憶数を特定可能に表示する。

【0416】

50

図 25 に示す例では、始動入賞記憶表示エリア 5 H とともに、第 1 特別図柄表示装置 4 A および第 2 特別図柄表示装置 4 B の上部に、特別図柄保留記憶数を特定可能に表示するための第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B とが設けられている。第 1 保留表示器 25 A は、第 1 特別図柄保留記憶数を特定可能に表示する。第 2 保留表示器 25 B は、第 2 特別図柄保留記憶数を特定可能に表示する。第 1 保留表示器 25 A と第 2 保留表示器 25 B はそれぞれ、たとえば第 1 特別図柄保留記憶数と第 2 特別図柄保留記憶数のそれぞれにおける上限値（たとえば「4」）に対応した個数（たとえば 4 個）の LED を含んで構成されている。

【0417】

画像表示装置 500 においては、後述する時短制御期間中に予告演出、背景演出、および特別図柄ゲーム数報知演出などが行なわれ、背景画像やキャラクタ画像が表示される。

【0418】

画像表示装置 500 の下方には、普通入賞球装置 6 A と、普通可変入賞球装置 6 B とが設けられている。普通入賞球装置 6 A は、たとえば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる始動領域（第 1 始動領域）としての第 1 始動入賞口 61 を形成する。普通可変入賞球装置 6 B は、普通電動役物用となる図示しないソレノイドによって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（第 2 始動領域）第 2 始動入賞口 62 を形成する。

【0419】

一例として、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイドがオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第 2 始動入賞口 62 を通過（進入）しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置 6 B では、普通電動役物用のソレノイドがオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第 2 始動入賞口 62 を通過（進入）しやすい拡大開放状態となる。

【0420】

なお、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態であるときでも、第 2 始動入賞口 62 には遊技球が進入可能であるものの、拡大開放状態であるときよりも遊技球が進入する可能性が低くなるように構成してもよい。あるいは、普通可変入賞球装置 6 B は、通常開放状態において、たとえば第 2 始動入賞口 62 を閉鎖することなどにより、第 2 始動入賞口 62 には遊技球が進入しないように構成してもよい。このように、第 2 始動領域としての第 2 始動入賞口 62 は、遊技球が通過（進入）しやすい有利状態と、遊技球が通過（進入）しにくいまたは通過（進入）できない不利状態とに変化するものであればよい。

【0421】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口 61 を通過（進入）した遊技球は、図示しない第 1 始動口スイッチによって検出される。普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口 62 を通過（進入）した遊技球は、図示しない第 2 始動口スイッチによって検出される。

【0422】

第 1 始動口スイッチによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（たとえば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 1 特別図柄保留記憶数が所定の上限値（たとえば「4」）以下であれば、第 1 始動条件が成立する。第 2 始動口スイッチによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（たとえば 3 個）の遊技球が賞球として払い出され、第 2 特別図柄保留記憶数が所定の上限値（たとえば「4」）以下であれば、第 2 始動条件が成立する。

【0423】

なお、第 1 始動口スイッチによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第 2 始動口スイッチによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【0424】

普通入賞球装置 6 A と普通可変入賞球装置 6 B の下方には、特別可変入賞球装置 7 5 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 7 5 0 は、図示しない大入賞口扉用となるソレノイドによって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

#### 【 0 4 2 5 】

一例として、特別可変入賞球装置 7 5 0 では、大入賞口扉用のソレノイドがオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）できなくする。その一方で、特別可変入賞球装置 7 5 0 では、大入賞口扉用のソレノイドがオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態として、遊技球が大入賞口を通過（進入）しやすくする。このように、特定領域としての大入賞口は、遊技球が通過（進入）しやすく遊技者にとって有利な開放状態と、遊技球が通過（進入）できず遊技者にとって不利な閉鎖状態とに変化する。なお、遊技球が大入賞口を通過（進入）できない閉鎖状態に代えて、あるいは閉鎖状態の他に、遊技球が大入賞口を通過（進入）しにくい一部開放状態を設けてもよい。大入賞口を通過（進入）した遊技球は、図示しないカウントスイッチによって検出される。

#### 【 0 4 2 6 】

カウントスイッチによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（たとえば 1 5 個）の遊技球が賞球として払い出される。このように、特別可変入賞球装置 7 5 0 において開放状態となった大入賞口を遊技球が通過（進入）したときには、たとえば第 1 始動入賞口 6 1 や第 2 始動入賞口 6 2 といった、他の入賞口を遊技球が通過（進入）したときよりも多くの賞球が払い出される。したがって、特別可変入賞球装置 7 5 0 において大入賞口が開放状態となれば、その大入賞口に遊技球が進入可能となり、遊技者にとって有利な第 1 状態となる。その一方で、特別可変入賞球装置 7 5 0 において大入賞口が閉鎖状態となれば、大入賞口に遊技球を通過（進入）させて賞球を得ることが不可能または困難になり、遊技者にとって不利な第 2 状態となる。

#### 【 0 4 2 7 】

遊技盤 2 0 0 の所定位置（図 2 5 に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器 2 0 5 が設けられている。一例として、普通図柄表示器 2 0 5 は、第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B と同様に 7 セグメントやドットマトリクス of LED などから構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普通図柄」あるいは「普通図」とも称する）を変動可能に表示（変動表示）する。このような普通図柄の変動表示は、普通図柄ゲーム（「普通図ゲーム」とも称する）と称される。

#### 【 0 4 2 8 】

普通図柄表示器 2 0 5 は、たとえば「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号などから構成される複数種類の普通図柄を変動表示する。複数種類の普通図柄には、それぞれに対応した図柄番号が付されている。一例として、「0」～「9」を示す数字それぞれには、「0」～「9」の図柄番号が付され、「-」を示す記号には、「10」の図柄番号が付されていけばよい。なお、普通図柄表示器 2 0 5 は、「0」～「9」を示す数字や「-」を示す記号などを普通図柄として変動表示するものに限定されず、たとえば「」と「×」とを示す装飾ランプ（または LED）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（または LED）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を変動表示するものであってもよい。

#### 【 0 4 2 9 】

普通図柄表示器 2 0 5 の上方には、普通図柄保留表示器 2 5 C が設けられている。普通図柄保留表示器 2 5 C は、たとえば 4 個の LED を含んで構成され、通過ゲート 4 1 0 を通過した有効通過球数としての普通図柄保留記憶数を表示する。

#### 【 0 4 3 0 】

遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。遊技機用枠 3 0 0 の左右上部位置には、効果音などを再生出力するためのスピーカ 1 0 8 L、1 0 8 R が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊

10

20

30

40

50

技効果ランプ 9 0 0 が設けられている。

【 0 4 3 1 】

遊技機用枠 3 0 0 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者などによって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。たとえば、打球操作ハンドルは、遊技者などによる操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられてい

【 0 4 3 2 】

遊技機用枠 3 0 0 の下部には、遊技者が操作可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。スティックコントローラ 3 1 A の上方には、遊技者が押下操作により所定の操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。

【 0 4 3 3 】

〔 遊技の進行 〕

次に、パチンコ遊技機 1 5 0 における遊技の進行を概略的に説明する。

【 0 4 3 4 】

パチンコ遊技機 1 5 0 では、遊技領域に設けられた通過ゲート 4 1 0 を通過した遊技球が図示しないゲートスイッチによって検出されることにより、普通図柄表示器 2 0 5 で普通図柄の変動表示を実行するための普通図柄始動条件が成立する。その後、たとえば前回の普通図柄ゲームが終了することにより、普通図柄の変動表示を開始するための普通図柄開始条件が成立し、これに基づき、普通図柄表示器 2 0 5 による普通図柄ゲームが開始される。

【 0 4 3 5 】

この普通図柄ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普通図柄変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の変動表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、たとえば「 7 」を示す数字といった、特定の普通図柄（普通図柄当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普通図柄当り」となる。その一方、確定普通図柄として、たとえば「 7 」を示す数字以外の数字や記号といった、普通図柄当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の変動表示結果が「普通図柄ハズレ」となる。

【 0 4 3 6 】

普通図柄の変動表示結果が「普通図柄当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置 6 B を構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行なわれ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行なわれる。

【 0 4 3 7 】

普通入賞球装置 6 A に形成された第 1 始動入賞口 6 1 を通過（進入）した遊技球が図示しない第 1 始動口スイッチによって検出されたことなどにより第 1 始動条件が成立する。その後、たとえば前回の特別図柄ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 1 開始条件が成立し、これに基づき、第 1 特別図柄表示装置 4 A による特別図柄ゲームが開始される。

【 0 4 3 8 】

また、普通可変入賞球装置 6 B に形成された第 2 始動入賞口 6 2 を通過（進入）した遊技球が図示しない第 2 始動口スイッチによって検出されたことなどにより第 2 始動条件が成立する。その後、たとえば前回の特別図柄ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第 2 開始条件が成立し、これに基づき、第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄ゲームが開始される。

【 0 4 3 9 】

第 1 特別図柄表示装置 4 A や第 2 特別図柄表示装置 4 B による特別図柄ゲームでは、特別図柄の変動表示を開始させた後、特別図柄変動時間としての変動表示時間が経過すると、特別図柄の変動表示結果となる確定特別図柄（特別図柄表示結果）を導出表示する。こ

10

20

30

40

50

のとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となる。また、大当り図柄とは異なる特別図柄が確定特別図柄として停止表示されれば「ハズレ」となる。特別図柄ゲームでの変動表示結果が「大当り」になった後は、遊技者にとって有利なラウンド（「ラウンド遊技」とも称する）を所定回数実行する特定遊技状態としての大当り遊技状態に制御される。

【0440】

この実施の形態におけるパチンコ遊技機150では、一例として、「3」、「5」、「7」の数字を示す特別図柄を大当り図柄とし、「-」の記号を示す特別図柄をハズレ図柄としている。なお、第1特別図柄表示装置4Aによる特別図柄ゲームにおける大当り図柄、ハズレ図柄といった各図柄は、第2特別図柄表示装置4Bによる特別図柄ゲームにおける各図柄とは異なる特別図柄となるようにしてもよいし、双方の特別図柄ゲームにおいて共通の特別図柄が大当り図柄、ハズレ図柄となるようにしてもよい。

10

【0441】

特別図柄ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示されて特定表示結果としての「大当り」となった後、大当り遊技状態において、特別可変入賞球装置750の大入賞口扉が、所定の上限時間（たとえば29秒間）が経過するまでの期間あるいは所定個数（たとえば7個）の入賞球が発生するまでの期間で、大入賞口を開放状態とする。これにより、特別可変入賞球装置750を遊技者にとって有利な第1状態（開状態）とするラウンドが実行される。

【0442】

20

ラウンドの実行中に大入賞口を開放状態とした大入賞口扉は、遊技盤200の表面を落下する遊技球を受け止め、その後大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置750を遊技者にとって不利な第2状態（閉状態）に変化させて、1回のラウンドを終了させる。大入賞口の開放サイクルであるラウンドは、その実行回数が所定の上限回数（たとえば「15」など）に達するまで、繰り返し実行可能となっている。なお、ラウンドの実行回数が上限回数に達する前であっても、所定条件の成立（たとえば大入賞口に遊技球が入賞しなかったことなど）により、ラウンドの実行が終了するようにしてもよい。

【0443】

また、画像表示装置500に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rでは、第1特別図柄表示装置4Aにおける第1特別図柄を用いた特別図柄ゲーム、または、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄を用いた特別図柄ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の変動表示が行なわれる。

30

【0444】

飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて変動表示する飾り図柄が同じ図柄の種類に一致した大当り図柄の組合せで停止表示されたときには大当りが発生する。さらに、その大当り図柄が複数種類の大当り図柄のうちの予め定められた種類の大当り図柄（特別の表示態様の図柄）である場合には、通常状態に比べて大当りが発生する確率が高く変動する確率変動状態（以下、確変状態と称する）となる確変大当りが発生する。

【0445】

40

たとえば、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて変動表示する飾り図柄が「3」、「3」、「3」の組合わせ、「5」、「5」、「5」の組合わせ、および「7」、「7」、「7」の組合わせのいずれかになったときに大当りが発生する。さらに、そのうち、飾り図柄表示エリア5L、5C、5Rにおいて変動表示する飾り図柄が「7」、「7」、「7」の組合せであるときには、確変状態に制御される確変大当りとなる。

【0446】

なお、確変大当りの発生のきっかけとなる特別の表示態様の大当り図柄（「7」、「7」、「7」）は、確変大当り図柄とよばれる。確変図柄以外の大当り図柄（「3」、「3」、「3」や「5」、「5」、「5」）は、通常大当り図柄とよばれる。以下、確変大当り図柄により発生する大当りを確変大当りと称し、通常大当り図柄により発生する大当り

50

を通常大当りと称する。

【0447】

ここで、通常状態とは、大当り遊技状態などの特定遊技状態などとは異なる状態であり、パチンコ遊技機150の初期設定状態（たとえばシステムリセットが行なわれた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行なわれる。

【0448】

通常大当りまたは確変大当りが発生すると、大当り遊技状態に移行して、特別可変入賞球装置750を遊技者にとって有利な第1状態（開状態）とするラウンドが実行される。そして、ラウンドの実行回数が所定の上限回数（たとえば「15」など）に達した後（大当り遊技状態の終了後）、最大で50回分の特別図柄ゲームが行なわれるまで時短状態に制御される。そして、大当り遊技状態の終了後から最大で50回分の特別図柄ゲームが行なわれた後は、非時短状態に制御されて通常状態に移行される。なお、大当り遊技状態の終了後から最大で50回分の特別図柄ゲームが行なわれる期間を、時短制御期間と称する。

10

【0449】

時短制御期間においては、大当り終了後から特別図柄ゲームのゲーム数がカウントされ、当該カウントが50回に達したときに時短状態から非時短状態に制御されて通常状態に移行される。

【0450】

また、本実施の形態においては、時短制御期間における特別図柄ゲームのカウントに基づき、時短制御期間における特別図柄ゲームの残りゲーム数を画像表示装置500の画面上において報知する特別図柄ゲーム数報知演出が実行される。本実施の形態においては、たとえば、画像表示装置500の画面上にカウントダウン形式で数字が表示される。そして、特別図柄ゲームの残り期間が特定期間以下（本実施の形態においては、5ゲーム以下）であれば、表示されていた数字が点滅に切替わるようになっている。これにより、遊技者に対して、時短制御期間における特別図柄ゲームのゲーム数が残り少なくなったことを認識させることができる。

20

【0451】

時短制御期間においては、時短制御が行なわれることにより、特別図柄ゲームにおける特別図柄の変動表示時間（特別図柄変動時間）が通常状態に比べて短縮される。

30

【0452】

より具体的には、時短制御が行なわれるときには、普通図柄表示器205による普通図柄ゲームにおける普通図柄の変動時間（普通図柄変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普通図柄ゲームで普通図柄の変動表示結果が「普通図柄当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、変動表示結果が「普通図柄当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置6Bにおける可動翼片の傾動制御を行なう傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、遊技球が第2始動入賞口62を通過（進入）しやすくして第2始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行なわれる。このように、時短制御に伴ない第2始動入賞口62に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御とも称する。高開放制御としては、これらの制御のいずれか1つが行なわれるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行なわれるようにしてもよい。

40

【0453】

高開放制御が行なわれることにより、第2始動入賞口62は、高開放制御が行なわれていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第2特別図柄表示装置4Bにおける第2特別図柄を用いた特別図柄ゲームを実行するための第2始動条件が成立しやすくなり、特別図柄ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に変動表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間とも称し、この期間は、時短制御が行なわれる期間と同一であればよい。

50

## 【 0 4 5 4 】

さらに、確変大当たりが発生すると、大当たり遊技状態の終了後の時短制御期間において時短制御とともに確変状態にも制御される。そして、時短制御期間の終了とともに、非確変状態に制御されて通常状態に移行される。

## 【 0 4 5 5 】

つまり、本実施の形態においては、通常大当たりまたは確変大当たりのいずれかが発生した場合に大当たり遊技状態終了後の時短制御期間において時短状態に制御されるとともに、さらに、大当たりが確変大当たりであった場合には、時短状態への制御に加えて確変状態にも制御されるようになっている。

## 【 0 4 5 6 】

また、本実施の形態においては、時短制御期間中に背景演出が行なわれる。「背景演出」とは、時短制御期間中に画像表示装置 5 0 0 の画面上で行なわれる背景画像による演出であり、本実施の形態においては、非確変中に行なわれる通常演出と確変中に行なわれる有利演出とがある。非確変中の通常演出は昼間の背景画像が画像表示装置 5 0 0 の画面上に表示され、確変中の有利演出は夕方の背景画像が画像表示装置 5 0 0 の画面上に表示される。これにより、画像表示装置 5 0 0 の画面上で行なわれる背景演出を確認することによって、遊技者は確変状態であるか否かを認識することができる。

## 【 0 4 5 7 】

このように、本実施の形態においては、確変状態中に行なわれる有利演出は、非確変状態中に行なわれる通常演出よりも大当たり確率が高いことに対する期待値が高い演出であると言える。つまり、有利演出は通常演出よりも有利度合いが高い演出である。

## 【 0 4 5 8 】

また、時短制御期間中の確変状態である特別図柄ゲームにおいては、毎ゲーム、転落抽選が実行される。「転落抽選」とは、所定確率（たとえば、5 %、1 0 % など）で抽選を行ない、当選した場合に確変状態から非確変状態へ遊技状態を変化させる抽選である。そのため、本実施の形態においては、確変大当たりが発生して時短制御期間中に確変状態に制御された場合でも、転落抽選で当選してしまった場合は、非確変状態に制御される場合がある。

## 【 0 4 5 9 】

また、転落抽選に当選したことによって確変状態が非確変状態に遊技状態が変化した場合は、それに伴って背景演出も切換えられる。たとえば、確変状態であるときは有利演出が行なわれるが、確変状態から非確変状態に変化された場合には、その変化に伴って有利演出から通常演出に背景演出も切換えられる。これにより、画像表示装置 5 0 0 の画面上で行なわれる背景演出を確認することによって、遊技者は転落抽選によって確変状態が非確変状態に変化したことを認識することができる。

## 【 0 4 6 0 】

さらに、本実施の形態においては、背景演出を切換える前に予め遊技者にその切換えを予告する予告演出を実行する。より具体的には、たとえば、確変状態から非確変状態に転落することに伴ない画像表示装置 5 0 0 の画面上にキャラクタが現れて「昼間になるよ！！」といったメッセージ画像が表示される。このように、予告演出を確認することによって、遊技者がもうすぐ確変状態が非確変状態に変化することを認識することができるようになっている。

## 【 0 4 6 1 】

## 〔 制御概要 〕

ここで、パチンコ遊技機 1 5 0 の制御概要を説明する。パチンコ遊技機 1 5 0 は、大当たりにするか否かや確変大当たりにするか通常大当たりにするかなどを決定して遊技状態を制御するための遊技制御用マイクロコンピュータと、画像表示装置 5 0 0 などを制御する演出制御用マイクロコンピュータとを備えている。

## 【 0 4 6 2 】

遊技制御用マイクロコンピュータは、特別図柄ゲームを開始する毎に保留記憶情報を読

10

20

30

40

50

出して、今回の特別図柄ゲームの結果を決定するとともに、第1特別図柄表示装置4Aと第2特別図柄表示装置4Bとを表示制御する。さらに遊技制御用マイクロコンピュータは、今回の特別図柄ゲームの結果を演出制御用マイクロコンピュータに通知する。演出制御用マイクロコンピュータへの通知は、表示制御コマンドの送信によって実現される。遊技制御用マイクロコンピュータは、演出制御用マイクロコンピュータに対して飾り図柄の変動開始タイミングや変動時間、飾り図柄の表示結果等を指令するための表示制御コマンドを送信する。演出制御用マイクロコンピュータは、表示制御コマンドに基づいて画像表示装置500を表示制御して、遊技制御用マイクロコンピュータの事前決定結果に対応する表示結果が導出表示されるように飾り図柄を変動および停止させる。

【0463】

10

より具体的には、第1始動条件もしくは第2始動条件が成立したときに、保留記憶情報として、大当りを発生させるか否かを決定する大当り判定用乱数と、大当りを通常大当りにするか確変大当りにするかとを決定する確変判定用乱数とが少なくとも遊技制御用マイクロコンピュータによって抽出される。

【0464】

そして、保留記憶情報に基づき特別図柄ゲームを開始するときに、当該保留記憶情報として抽出された乱数が取り出され、遊技制御用マイクロコンピュータのROMなどの記憶部に予め格納された判定テーブルに基づき、大当りか否か、さらには、確変大当りか否かが判定される。つまり、保留記憶情報として抽出された乱数と判定テーブルに格納された当選値とが一致するか否かを判定することにより、大当りを発生させるか否か、さらには、確変大当りを発生させるか否かが決定される。

20

【0465】

このとき、特別図柄ゲーム開始時の遊技状態が通常状態である場合には、通常時大当り判定テーブルに基づき大当りか否かが判定され、さらには、通常時確変大当り判定テーブルに基づき確変大当りか否かが判定される。また、特別図柄ゲーム開始時の遊技状態が確変状態である場合には、確変時大当り判定テーブルに基づき大当りか否かが判定され、さらには、確変時確変大当り判定テーブルに基づき確変大当りか否かが判定される。

【0466】

ここで、確変状態時に用いられる確変時大当り判定テーブルは、通常時に用いられる通常時大当り判定テーブルよりも、大当りとなる当選値が多く格納されている。これにより、確変状態時には、通常時よりも大当りが発生しやすくなっている。

30

【0467】

また、時短制御期間において、遊技制御用マイクロコンピュータは、演出制御用マイクロコンピュータに対して、特別図柄ゲームを開始したことを毎ゲーム通知する特別図柄ゲーム開始コマンドを送信する。このコマンドを受けた演出制御用マイクロコンピュータは、時短制御期間における特別図柄ゲームの実行回数をカウントする。そして、演出制御用マイクロコンピュータは、特別図柄ゲームが毎ゲーム終了するごとに特別図柄ゲーム数報知演出を実行し、画像表示装置500の画面上に、特別図柄ゲームの残りゲーム数を数値を用いて報知する。

40

【0468】

また、遊技制御用マイクロコンピュータは、時短制御期間中の確変状態である特別図柄ゲームにおいて、毎ゲーム、転落抽選を実行する。そして、転落抽選に当選した場合には、確変状態を非確変状態に制御するとともに、その旨を通知する非確変状態制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータに対して送信する。このコマンドを受けた演出制御用マイクロコンピュータは、画像表示装置500において予告演出を実行するとともに背景演出を有利演出から通常演出に切替える。

【0469】

ここで、演出制御用マイクロコンピュータは、特別図柄ゲームの残りゲーム数が5ゲーム以下であるときに遊技制御用マイクロコンピュータから非確変状態制御コマンドを受信

50



した場合には、予告演出を実行することも、背景演出を切換えることも行なわないようになっている。

【 0 4 7 0 】

たとえば、仮に、特別図柄ゲームの残りゲーム数が5ゲーム以下となる時短制御期間の終盤で背景演出が有利演出から通常演出に切替わってしまった場合、遊技者が確変状態から非確変状態に変化したと認識してしまい、もうすぐ時短制御期間が終了するにもかかわらず有利な確変状態から不利な非確変状態に変化してしまったことに対して不満を感じてしまうおそれがある。

【 0 4 7 1 】

しかしながら、本実施の形態においては、特別図柄ゲームの残りゲーム数が5ゲーム以下であるときには予告演出の実行が禁止されるため、時短制御期間の終盤で有利度合いの異なる背景演出に切替わる旨が示唆されることがなく、遊技者に時短制御期間中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

【 0 4 7 2 】

また、特別図柄ゲームの残りゲーム数が5ゲーム以下であるときには背景演出の切替えが禁止されるため、時短制御期間の終盤で有利度合いの異なる背景演出に切替わることがなく、遊技者に時短制御期間中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

【 0 4 7 3 】

[ 時短制御中の演出に関するタイミングチャート ]

以上、本実施の形態におけるパチンコ遊技機 1 5 0 の主な構成および動作を説明した。次に、本実施の形態における時短制御中の演出に関して、図 2 6、2 7 に示すタイミングチャートを用いてより具体的に説明する。

【 0 4 7 4 】

まず、図 2 6 は、転落抽選によって確変状態から非確変状態に制御されたタイミングが特別図柄ゲーム数の残り5ゲーム以下ではないときにおける時短制御期間中の演出に関する一例のタイミングチャートである。

【 0 4 7 5 】

図 2 6 のタイミングチャートには、時短制御期間中における特別図柄ゲームのカウントタイミングを示すライン、転落抽選によって確変状態から非確変状態に転落するタイミングを示すライン、確変状態が変化する様態を示すライン、背景演出の切替えタイミングを示すライン、および予告演出の実行タイミングを示すラインが示されている。

【 0 4 7 6 】

まず、確変大当たりが発生して大当たり遊技中であるときは、時短制御期間ではないため特別図柄ゲーム数のカウントが始まっておらず、背景演出も行なわれない。その後、大当たり遊技が終了すると時短制御期間に入り、特別図柄ゲーム数が残り50ゲーム ( $n = 50$ ) からカウントダウンされる。なお、この例では、確変大当たりが発生しているため、時短制御期間に入った当初は確変状態に制御され、背景演出は有利演出となる。

【 0 4 7 7 】

その後、特別図柄ゲーム数のカウントが残り8ゲームとなる特別図柄ゲームの開始時に転落抽選に当選すると、確変状態から非確変状態に変化し、予告演出が実行される。この予告演出は、転落抽選によって当選した特別図柄ゲームが1ゲーム終了するときまで実行され、その後、背景演出が有利演出から通常演出に切替えられる。これにより、背景演出を確認することによって、遊技者は確変状態から非確変状態に変化したことを認識することができる。

【 0 4 7 8 】

本実施の形態においては、一旦、転落抽選によって非確変状態に制御されてしまうと、その後の時短制御期間においては再度確変状態に制御されることはない。そのため、転落抽選に当選した以降の時短制御期間においては、そのまま通常演出が継続して実行される。そして、特別図柄ゲーム数のカウントが残り0ゲームになると、時短制御期間が終了し、背景演出の実行も終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 4 7 9 】

一方、図 2 7 は、転落抽選によって確変状態から非確変状態に制御されたタイミングが特別図柄ゲーム数の残り 5 ゲーム以下であるときにおける時短制御期間中の演出に関する別の一例のタイミングチャートである。

## 【 0 4 8 0 】

図 2 7 のタイミングチャートにおいては、特別図柄ゲーム数のカウントが残り 4 ゲームとなる特別図柄ゲームの開始時に転落抽選に当選する。そして、確変状態から非確変状態に変化する。このとき、本来であれば、予告演出が実行されるとともに背景演出が切換えられるが、この予告演出および背景演出の切換えが実行されるタイミングは、制御中の A T が残り 5 ゲーム以下の期間である。そのため、予告演出の実行および背景演出の切替えは行なわれなくなっている。

10

## 【 0 4 8 1 】

このように、特別図柄ゲーム数報知演出によって示唆された情報により特定される特別図柄ゲームの残りゲーム数が 5 ゲーム以下であるときには予告演出の実行が禁止されるため、時短制御期間の終盤で有利度合いの異なる背景演出に切換わる旨が示唆されることがなく、遊技者に時短制御期間中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

## 【 0 4 8 2 】

また、特別図柄ゲーム数報知演出によって示唆された情報により特定される特別図柄ゲームの残りゲーム数が 5 ゲーム以下であるときには背景演出の切換えが禁止されるため、時短制御期間の終盤で有利度合いの異なる背景演出に切換わることがなく、遊技者に時短制御期間中の遊技を最後まで満足に消化させることができる。

20

## 【 0 4 8 3 】

## [ 変形例 ]

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

## 【 0 4 8 4 】

## [ 所定期間について ]

本第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 においては、「所定期間」として、「A T」であることを例示して説明した。また、本第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 5 0 においては、「所定期間」として、「時短制御状態」であることを例示して説明した。しかしながら、これに限らず、その他の所定期間であってもよい。

30

## 【 0 4 8 5 】

たとえば、第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 であれば、「所定期間」は、リプレイの当選確率が向上した R T 状態であってもよいし、B B や R B などの大当たり遊技状態などであってもよい。

## 【 0 4 8 6 】

また、たとえば、第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 5 0 であれば、「所定期間」は、確変状態や大当たり遊技状態などであってもよい。

## 【 0 4 8 7 】

さらに、「所定期間」は、A T や時短制御状態などのような有利な状態ではなく、通常遊技状態などのような有利でない状態であってもよい。

40

## 【 0 4 8 8 】

## [ 有利度について ]

本第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 においては、「有利度」として、通常 A T と有利 A T によるナビストックの当選確率と付与数の差によって説明した。また、本第 2 実施形態に係るパチンコ遊技機 1 5 0 においては、「有利度」として、時短制御期間中の確変状態への制御の有無によって説明した。しかしながら、これに限らず、その他の方法で有利度を定めるものであってもよい。

## 【 0 4 8 9 】

50

たとえば、第1実施形態に係るスロットマシン1であれば、「有利度」は、リプレイの当選確率が異なる2種類のRT状態によって定めてもよい。より具体的には、リプレイの当選確率が高い有利RTと、有利RTよりもリプレイの当選確率が低い不利RTのいずれかに遊技状態を制御することによって有利度を変化させるものであってもよい。

【0490】

また、たとえば、第2実施形態に係るパチンコ遊技機150であれば、「有利度」は、時短状態を有利度が高く、非時短状態を有利度が低いものであると設定して、時短状態への制御の有無によって有利度を変化させるものであってもよい。

【0491】

[有利度合いについて]

10

本第1実施形態に係るスロットマシン1においては、有利ATであれば有利演出が行なわれ、通常ATであれば通常演出が行なわれるものであるため、背景演出にはいわゆるガセの演出がなかった。そのため、内部のAT状態の「有利度」と背景演出による見た目の「有利度合い」とは1対1対応になっていた。また、本第2実施形態に係るパチンコ遊技機150においては、確変状態であれば有利演出が行なわれ、非確変状態であれば通常演出が行なわれるものであるため、背景演出にはいわゆるガセの演出がなかった。そのため、内部状態が確変状態であるときの「有利度」と背景演出による見た目の「有利度合い」とは1対1対応になっていた。

【0492】

しかしながら、たとえば、本第1実施形態に係るスロットマシン1であれば、有利演出が行なわれているときには高い確率（たとえば、80%の確率）でAT状態が有利ATであり、通常演出が行なわれているときには高い確率（たとえば、80%の確率）でAT状態が通常ATであるとしてもよい。つまり、有利演出が行なわれているときでも低い確率（たとえば、20%の確率）で通常ATである可能性があり、通常演出が行なわれているときでも低い確率（たとえば、20%の確率）で有利ATである可能性があってもよい。このように、背景演出にガセの演出も含ませることにより、内部のAT状態の「有利度」と背景演出による見た目の「有利度合い」とは必ずしも1対1対応にはならなくなる。この場合、遊技者にとっては、背景演出を確認することによって現在のAT状態がどの状態であるかを予想に頼ることになるが、たとえば、有利演出が行なわれているときには高い確率でAT状態が有利ATであると予想することができる。つまり、有利演出が有利ATである期待値が高い演出であり、通常演出が通常ATである期待値が高い演出であってもよい。

20

30

【0493】

また、同様に、本第2実施形態に係るパチンコ遊技機150においても、有利演出が確変状態である期待値が高い演出であり、通常演出が非確変状態である期待値が高い演出であってもよい。

【0494】

[禁止手段による背景演出の切換えタイミングについて]

本第1実施形態に係るスロットマシン1においては、禁止手段による背景演出の切換えタイミングとして、AT制御状態におけるATゲーム数の残り5ゲーム以下であるときを基準に背景演出の切換えを禁止していた。また、本第2実施形態に係るパチンコ遊技機150においては、禁止手段による背景演出の切換えタイミングとして、時短制御状態における特別図柄ゲーム数の残り5ゲーム以下であるときを基準に背景演出の切換えを禁止していた。しかしながら、これに限らず、その他のタイミングを基準として背景演出の切換えを禁止するものであってもよい。

40

【0495】

たとえば、ゲーム数の残り5ゲーム以下に限らず、4ゲーム以下や3ゲーム以下など、制御されたATや時短制御状態がもう少しで終了すると遊技者が感じるタイミングを基準とするものであってもよい。また、ATや時短制御状態がゲーム数によって定められるものに限らず、たとえば30分間で終了するなど、時間によって定められるものであれば、

50

たとえば、終了時間まで残り５分などの遊技者が残り時間が少なくなっていると感じるタイミングを基準として、それ以降は背景演出の切換えを禁止するものであってもよい。

【０４９６】

〔期間示唆演出について〕

本第１実施形態に係るスロットマシン１においては、「期間示唆演出」として、ＡＴ報知器６０を用いた数字画像によって残りゲーム数を報知をしていた。また、本第２実施形態に係るパチンコ遊技機１５０においては、「期間示唆演出」として、画像表示装置５００を用いた数字画像によって残りゲーム数を報知をしていた。しかしながら、これに限らず、その他の手段によって残りゲーム数を遊技者に報知するものであってもよい。

【０４９７】

たとえば、画面上にカウントダウンした数字画像を常に表示させるものに限らず、残りゲーム数が少なくなったときにのみ数字画像を表示させて遊技者に残りゲーム数が少なくなったことを報知するものであってもよい。また、数字画像に限らず、キャラクタ画像などによる演出によって報知するものであってもよい。また、画像に限らず、スピーカなどによって音楽を流して報知するものであってもよい。遊技者が残りゲーム数が少なくなってきたことが分かる演出であれば何れの手段を用いてもよい。

【０４９８】

〔予告演出について〕

本第１実施形態に係るスロットマシン１および本第２実施形態に係るパチンコ遊技機１５０においては、「予告演出」は背景演出が切換わる直前においてキャラクタ画像による演出によって背景演出が切換わることを予告するものであった。しかしながら、これに限らず、その他の予告演出であってもよい

たとえば、キャラクタ画像に限らず、スピーカなどによって音声を流して背景演出の切換えを予告するものであってもよい。また、背景演出が切換わる直前に限らず、背景演出が切換わる所定期間前（たとえば、２ゲーム以内や５分以内などの短い期間）に予告演出を実行するものであってもよい。

【０４９９】

また、「予告演出」は背景演出が切換わることを示唆するのみの役割を有していたが、その他の役割をもたせてもよい。たとえば、予告演出においてキャラクタによる「夕方に変わるよ！！」といったメッセージ画像を出すことによって背景演出が切換わることを示唆するとともに、そのメッセージ画像の色の違いによって、当選している小役（イチゴ役当選など）の種類を示唆する役割も有していてもよい。

【０５００】

また、本第１実施形態に係るスロットマシン１および本第２実施形態に係るパチンコ遊技機１５０においては、「予告演出」が行なわれると１００％の確率で背景演出が切換わるものであったが、「予告演出」が行なわれた場合でも所定確率（たとえば２０％など）で背景演出が切換わらないものであってもよい。つまり、「予告演出」はガセ演出を行なうものであってもよい。

【０５０１】

また、「予告演出」は本実施例のキャラクタによる「夕方に変わるよ！！」といったメッセージ画像のように、直接的に遊技者に背景演出が切換わることを示唆するものであったが、これに限らず、たとえば、切換わる背景の色（有利演出であれば夕方を示唆する赤色）のキャラクタが現れるなど、間接的に遊技者に背景演出が切換わることを示唆するものであってもよい。

【０５０２】

〔背景演出について〕

本第１実施形態に係るスロットマシン１および本第２実施形態に係るパチンコ遊技機１５０においては、背景演出として、通常演出と有利演出との２種類のみが設定されているが、これに限らず、通常演出と有利演出とを含む複数種類の背景演出が設定されていてもよく、これらのいずれかの背景演出が切換わって行なわれるものであってもよい。

## 【 0 5 0 3 】

[ A T 状態における通常 A T の占有率について ]

本第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 においては、図 1 4 に示すように、現在の A T 状態が通常 A T であれば通常 A T を維持する確率が高く、現在の A T 状態が有利 A T であれば有利 A T を維持する確率が高くなるように A T 状態抽選テーブルの当選確率を設定していた。

## 【 0 5 0 4 】

しかしながら、これに限らず、たとえば、現在の A T 状態が通常 A T であっても有利 A T であっても、通常 A T に制御されやすくなるように当選確率を設定するものであってもよい。これによれば、A T 中における A T 状態は通常 A T に制御される確率が高くなり、有利 A T には制御されにくくなる。このようにすることで、有利 A T に制御されたときの遊技者の喜びはより一層大きくなる。そして、この場合に、仮に A T ゲーム数が残り少ない 5 ゲーム以下になるときに有利 A T に制御されて背景演出が有利演出に切替わった場合、滅多に制御されない有利 A T に制御されたにもかかわらず、すぐに A T が終了してしまうことに対する遊技者の不満は大きいものになる。そこで、本実施の形態のように、A T ゲーム数が残り少ないときに通常演出から背景演出に切替えることを禁止することで、遊技者に不満を感じさせることなく、A T 中の遊技を最後まで満足に消化させることができる効果はより一層大きくなる。

## 【 0 5 0 5 】

[ ナビストック示唆演出について ]

本第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 においては、ナビストック示唆演出は、未だ遊技者に示唆されていないナビストック数に基づいて真の情報のみを報知する演出であった。しかしながら、ナビストック示唆演出は、いわゆるガセの演出をする場合も含め、真の情報と偽の情報との両方をする場合があってもよい。このようにすることで、ナビストック示唆演出が実行された場合でも、現在行なわれている A T が終了した後に次の A T が必ず行なわれるとは限らないため、A T ゲーム数が残り少ない場合に背景演出が切替わったときに遊技者が不満を感じるおそれが大きくなる。そのため、本実施の形態のように、A T ゲーム数が残り少ないときに背景演出を切替えることを禁止することで、遊技者に不満を感じさせることなく、A T 中の遊技を最後まで満足に消化させることができる効果はより一層大きくなる。

## 【 0 5 0 6 】

[ A T 抽選について ]

本第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 においては、通常 A T と有利 A T とをナビストック付与の当選確率とナビストックの付与数によって有利度を区別していた。しかしながら、これに限らず、たとえば、有利 A T は、通常 A T よりも、A T 制御中における小役やボーナスへの入賞確率などを異ならせるようにしてもよい。

## 【 0 5 0 7 】

また、本第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 においては、イチゴ役に当選したときのみナビストック数抽選を実行していた。しかしながら、これに限らず、他の役に当選したときに抽選してもよい。なお、このとき、入賞した出目によっては、付与されるナビストック数が示唆されるものが好ましい。

## 【 0 5 0 8 】

また、本第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 においては、通常 A T と有利 A T の 2 種類のみが A T 状態として設定されているが、これに限らず、通常 A T と有利 A T とを含む複数種類の A T 状態が設定されていてもよい。

## 【 0 5 0 9 】

[ ナビ対象役について ]

本第 1 実施形態に係るスロットマシン 1 のナビ対象役は、R T 0 であるときには、リブ A ~ F、左ベル A ~ D、中ベル A ~ D、および右ベル A ~ D であり、R T 2 であるときには、左ベル A ~ D、中ベル A ~ D、および右ベル A ~ D であったが、これに限らず、他の

10

20

30

40

50

役であってもよい。また、たとえば、ナビ対象役に、メロンやイチゴを含め、当選したときにメロンに当選した旨あるいはイチゴに当選した旨を報知するようにしてもよい。

【0510】

〔フリーズ演出について〕

本第1実施形態に係るスロットマシン1において、ストップスイッチ8L、8C、8Rやスタートスイッチ7などゲーム進行において操作される操作手段の操作を強制的に無効にするフリーズ制御を行なうようにしてもよい。たとえば、ボーナス終了後1ゲーム目にBB1もしくはBB2に当選した場合に、フリーズ制御を行なうようにしてもよい。

【0511】

〔本第1実施形態におけるその他の変形例や実施の形態の特徴点について〕

10

(1) ナビストック数が残存している状態でボーナス当選したときにおける当該ナビストック数について、クリア(たとえば「0」)する処理を行なうものであってもよく、当該ボーナス終了後まで持ち越す処理を行なうものであってもよく、所定数減算する処理を行なうものであってもよく、所定数上乗せ加算する処理を行なうものであってもよく、また当該ボーナス当選毎にいずれの処理を行なうかを決定し、該決定された処理を行なうものであってもよい。これにより、ナビストック数が残存している状態においてボーナス当選したときのバリエーションが増加し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0512】

(2) 本第1実施形態では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン(いわゆるパロット)であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、たとえば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

20

【0513】

また、本第1実施形態では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、これに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンであってもよい。遊技球を遊技用価値として用いる場合には、たとえば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、上記実施の形態で賭数として3を設定する場合は15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

30

【0514】

さらに、本第1実施形態においては、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値のうちの何れか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、たとえばメダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。すなわち、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値の何れを用いても賭数を設定してゲームを行なうことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値の何れをも払い出し得るものであってもよい。

【0515】

40

(3) 本第1実施形態においては、50ゲーム消化することにより、1のナビストックを消費する例について説明した。しかし、1のナビストックに対応してATに制御する期間としては、予め定められた回数分ゲーム消化する期間に限らず、複数種類の回数から乱数などを用いてランダムに抽選で決定された回数分ゲームを消化する期間、ナビ対象役に当選してナビ演出が実行された回数が所定回数に到達するまでの期間、特定の入賞役(たとえばイチゴなど)に当選した回数が所定回数に到達するまでの期間などであってもよい。

【0516】

(4) 本第1実施形態では、3つのリール2L、2C、2Rを有する可変表示装置を備え、全てのリールが停止した時点で1ゲームが終了し、3つのリールに導出された表示

50

結果の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンについて説明した。すなわち、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域のすべてに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンについて説明した。しかし、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであれば、3つのリールを有する可変表示装置を備えるものに限らず、1

10

#### 【0517】

(5) 本第1実施形態に係るスロットマシン1は、各々が識別可能な複数種類の識別情報(図柄)を変動表示可能な複数の可変表示領域(透視窓3)のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値(メダル、クレジット)を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、複数の可変表示領域のすべてに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として複数の可変表示領域のそれぞれに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであってもよい。

20

#### 【0518】

[本第2実施形態におけるその他の変形例や実施の形態の特徴点について]

(1) 本第2実施形態では、第1特別図柄表示装置4Aおよび第2特別図柄表示装置4Bを備えたパチンコ遊技機について説明したが、1つの特別図柄表示装置が設けられたパチンコ遊技機であってもよい。

#### 【0519】

(2) 本第2実施形態において、パチンコ遊技機の装置構成、データ構成、フローチャートで示した処理、画像表示装置500の表示領域における演出画像の表示動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞球の検出にตอบสนองして所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技球を封入し入賞球の検出にตอบสนองして得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

30

#### 【0520】

(3) 本第2実施形態においては、制御信号に基づいて画像表示装置500を含む演出制御装置の制御(遊技の演出の制御)を行なう演出制御手段として、表示制御と音制御とランプ制御とを統括的に制御可能な演出制御基板(特に演出制御用CPU)を設けるものであってもよい。また、これに限らず、表示制御を行なうマイクロコンピュータ(CPU)と、音制御を行なうマイクロコンピュータ(CPU)と、ランプ制御を行なうマイクロコンピュータ(CPU)とを設け、遊技制御用マイクロコンピュータが、これらのマイクロコンピュータのそれぞれに、表示制御コマンド、音制御コマンド、および、ランプ制御コマンドを与え、そのコマンドに応じて各マイクロコンピュータが各制御を個別に実行するような構成を採用するものであってもよい。

40

#### 【0521】

(4) 本第2実施形態は、入賞球の検出にตอบสนองして所定数の賞球を払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、次のように遊技球を封入し入賞球の検出にตอบสนองして得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。より具体的には、上記の第2実施形態のパチンコ遊技機150は、遊技者に景品として遊技球が払い出され、遊技者が払い出された遊技球(貸し球の場合もある)を遊技領域に発射して遊技が行なわれる遊技機であったが、プリペイドカードや会員カード等の遊技用記録媒体の記録情報により特定される大きさの遊技価値である度数を使用して、遊技に使用するための遊技得点を付与すると

50

もに、付与された遊技得点または遊技による入賞により付与された遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技者が遊技を行なう遊技機であってもよい。すなわち、始動領域を遊技媒体（遊技球）が通過した後に、変動表示の開始を許容する開始条件の成立に基づいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報の変動表示を行ない表示結果を導出表示する変動表示装置を備え、該変動表示装置に特定表示結果が導出表示されたときに遊技者にとって有利な特定遊技状態に移行させる遊技機であるが、遊技得点が0でないときに遊技得点を使用して遊技機内に封入された遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれ、遊技球の打込みに応じて遊技得点を減算し、遊技領域に設けられた入賞領域に遊技球が入賞することに応じて遊技得点を加算するものであってもよい。そのような遊技機は、遊技得点の加算に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体を挿入するための遊技用記録媒体挿入口と、遊技用記録媒体挿入口に挿入された遊技用記録媒体に記録されている記録情報の読出しを行なう遊技用記録媒体処理手段とを備えていてもよい。

10

#### 【0522】

(5) 本第2実施形態は、パチンコ遊技機の動作をシミュレーションするゲーム機などの装置にも適用することができる。前述した実施の形態を実現するためのプログラム及びデータは、コンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラム及びデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線などを介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線などを介してダウンロードしたプログラム及びデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線などを介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行なうことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

20

#### 【0523】

(6) 本第2実施形態に係るパチンコ遊技機150は、遊技領域（遊技盤200）に設けられ遊技媒体（遊技球）が進入したときに所定の始動条件が成立する始動領域（第1始動入賞口61、第2始動入賞口62）と、当該始動条件が成立したことに基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報（飾り図柄）の変動表示を行なって表示結果を導出表示する変動表示装置（画像表示装置500）と、前記遊技領域に設けられ、遊技者にとって有利な第1状態（開状態）と遊技者にとって不利な第2状態（閉状態）とのいずれかの状態に変化可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置750）とを備え、前記変動表示装置における識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定表示結果（大当たり）となったときに、前記可変入賞手段を第1状態に変化させる遊技者にとって有利な特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御されるパチンコ遊技機であってもよい。

30

#### 【0524】

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

40

#### 【符号の説明】

#### 【0525】

1 スロットマシン、2L、2C、2R リール、8L、8C、8R ストップスイッチ、40 遊技制御基板、41 メイン制御部、41a メインCPU、41b ROM、41c RAM、42 乱数回路、43 パルス発振器、51 液晶表示器、56 演出用スイッチ、90 演出制御基板、91 サブ制御部、91a サブCPU、91b ROM、91c RAM、51 液晶表示器、60 AT報知器、4A 第1特別図柄表

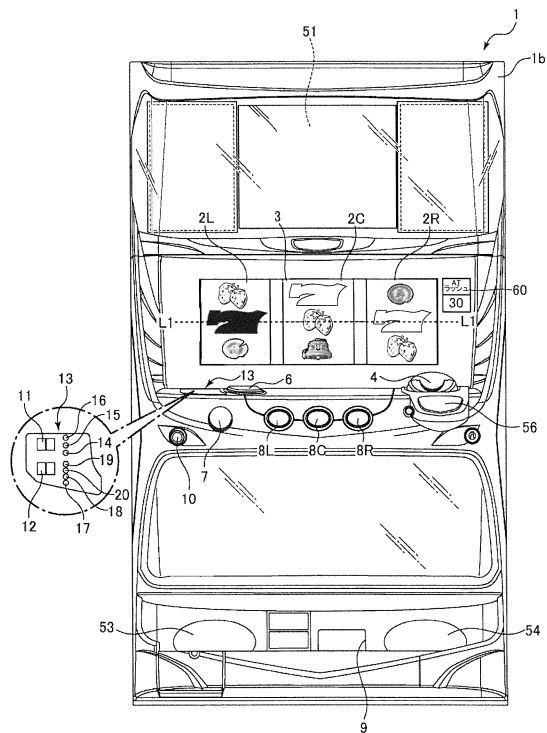
50



示装置、4 B 第2特別図柄表示装置、5 H 始動入賞記憶表示エリア、6 1 第1始動入賞口、6 2 第2始動入賞口、1 5 0 パチンコ遊技機、5 0 0 画像表示装置、7 5 0 特別可変入賞球装置。

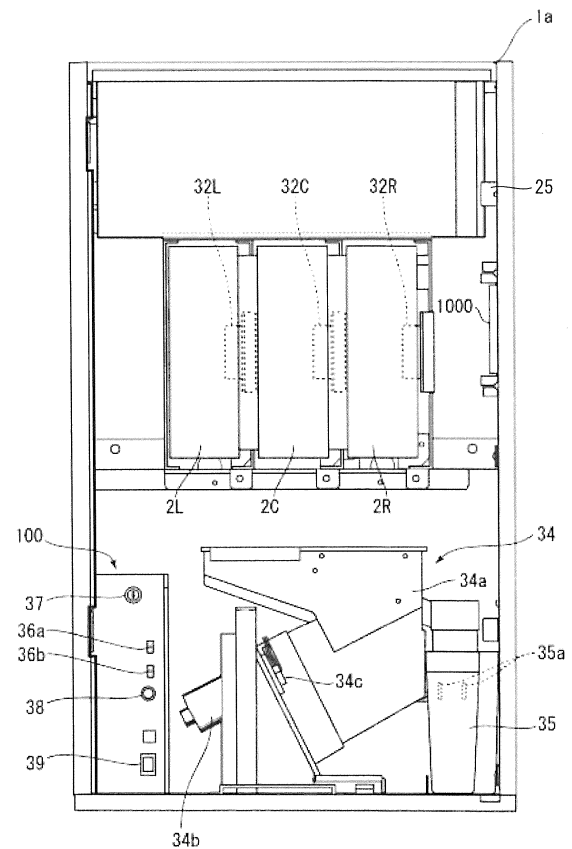
【図1】

図1



【図2】

図2



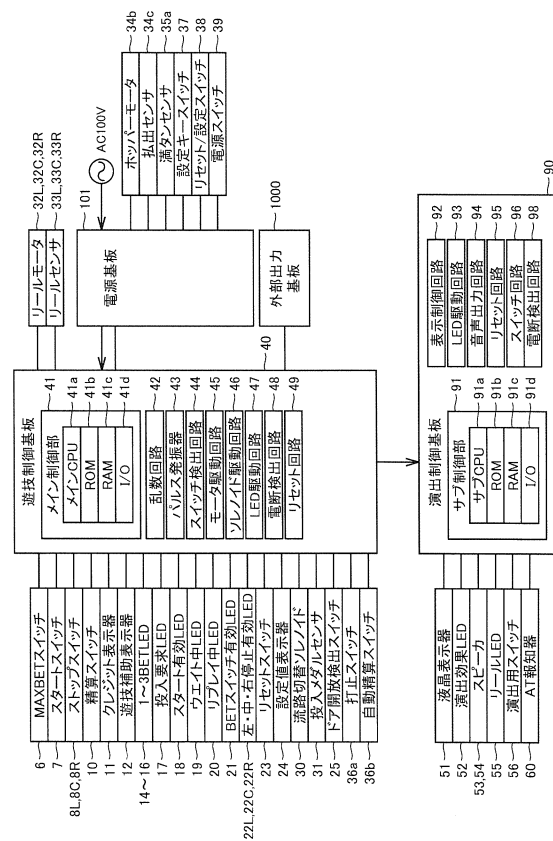
【図3】

図3

	左	中	右
21	メロン	イチゴ	バナナ
20	リブa	ベル	ベル
19	ベル	リブa	リブa
18	白7	白7	白7
17	メロン	イチゴ	イチゴ
16	白7	ベル	メロン
15	リブa	リブa	ベル
14	ベル	メロン	リブa
13	バナナ	黒7	メロン
12	イチゴ	ブランク	ベル
11	黒7	ベル	リブb
10	リブb	リブa	黒7
9	ベル	メロン	ブランク
8	メロン	リブa	メロン
7	ブランク	イチゴ	ベル
6	メロン	ベル	リブa
5	リブa	リブa	メロン
4	ベル	星7	ベル
3	星7	イチゴ	リブa
2	リブa	ベル	星7
1	ベル	リブa	イチゴ

【図4】

図4



【図5】

図5

入賞段	組合せ	8-4終了条件 /出役状態	関連情報
BB1	白7 白7 白7	351枚以上獲得で終了	抽選時: 内部中RTへ移行 (入賞まで)
BB2	黒7 黒7 黒7	216枚以上獲得で終了	終了後: RT3へ移行
BB3	星7 星7 星7	5ゲーム以上獲得もしくは 5回入賞で終了	
RB1	白7 白7 白7		入賞時: 遊技状態維持
RB2	星7 星7 星7		
リプレイ1 (通常リフ)	リブa リブa リブa リブb リブb リブb リブc リブc リブc	—	
リプレイ2 (通常リフ)	ベル リブa リブa リブb リブb リブb	—	
リプレイ3 (変形リフ)	リブa リブa リブa リブb リブb リブb リブc リブc リブc	—	入賞時: RT0→RT2へ移行
リプレイ4 (変形リフ)	リブa リブa リブa リブb リブb リブb リブc リブc リブc	—	入賞時: RT0→RT1へ移行
リプレイ5 (変形リフ)	ベル リブa リブa リブb リブb リブb リブc リブc リブc	—	入賞時: RT0→RT1へ移行
リプレイ6 (BBB2内部抽選中リフ)	リブa リブa リブa リブb リブb リブb リブc リブc リブc	—	
イチゴ1	イチゴ ANY ベル イチゴ ANY リブa イチゴ ANY リブb	—	
イチゴ2	黒7 ANY 白7 黒7 ANY 黒7 星7 ANY ベル バナナ ANY 星7 バナナ ANY 黒7 バナナ ANY ベル	—	
1枚役1	ベル 星7 ベル	—	
1枚役2	星7 プランク 黒7 白7 プランク ベル ベル プランク ベル プラランク プランク ベル リブa プランク リブa リブb プランク リブb リブc プランク プランク	—	
ベル1	ベル ベル ベル	—	
ベル2	リブa ベル リブa リブb ベル リブb リブc ベル リブc リブd ベル リブd	—	
8枚役1	リブa イチゴ メロン	—	
8枚役2	リブa イチゴ バナナ	—	
8枚役3	リブa プランク メロン	—	
8枚役4	リブa プランク バナナ	—	
8枚役5	リブb イチゴ メロン	—	
8枚役6	リブb イチゴ バナナ	—	
8枚役7	リブb プランク メロン	—	
8枚役8	リブb プランク バナナ	—	
BB9役	リブa イチゴ プランク リブa イチゴ プランク リブa イチゴ プランク リブa プランク プランク リブb イチゴ イチゴ リブb イチゴ プランク リブb プランク イチゴ リブb プランク プランク	—	導出時: RT0へ移行

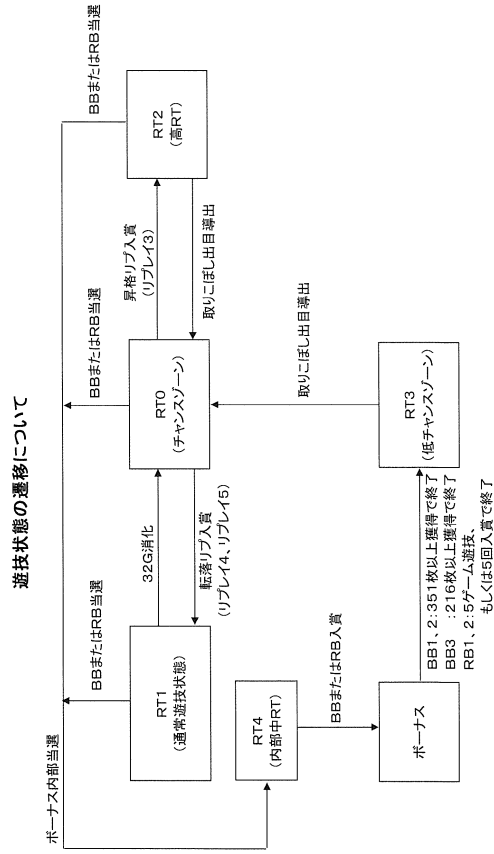
【図6】

図6

取りこぼし出目	組合せ	関連情報
取りこぼし出目1	リブa イチゴ ベル リブa プランク ベル リブb イチゴ ベル リブb プランク ベル リブc ベル メロン	
取りこぼし出目2	リブa ベル バナナ リブb ベル メロン リブc ベル バナナ 星7 イチゴ メロン 星7 プランク メロン 星7 プランク バナナ メロン イチゴ メロン メロン イチゴ バナナ メロン プランク メロン メロン プランク バナナ バナナ イチゴ メロン バナナ イチゴ バナナ バナナ プランク メロン バナナ プランク バナナ	導出時: RT0へ移行

【図 7】

図 7



【図 8】

図 8

一般遊技状態における特別役・小役に関する抽選対象役および判定値数

抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	RT0～RT3	RT4
弱イチゴA	イチゴ2	495	530
弱イチゴB	イチゴ2+RB1	10	×
弱イチゴC	イチゴ2+RB2	10	×
弱イチゴD	イチゴ2+BB1	5	×
弱イチゴE	イチゴ2+BB2	5	×
弱イチゴF	イチゴ2+BB3	5	×
強イチゴA	イチゴ1+イチゴ2	150	230
強イチゴB	イチゴ1+イチゴ2+RB1	10	×
強イチゴC	イチゴ1+イチゴ2+RB2	10	×
強イチゴD	イチゴ1+イチゴ2+BB1	10	×
強イチゴE	イチゴ1+イチゴ2+BB2	5	×
強イチゴF	イチゴ1+イチゴ2+BB3	15	×
1枚役A	1枚役1	105	155
1枚役B	1枚役2	395	420
1枚役C	1枚役1+RB1	5	×
1枚役D	1枚役2+RB1	5	×
1枚役E	1枚役1+RB2	5	×
1枚役F	1枚役2+RB2	5	×
1枚役G	1枚役1+BB1	25	×
1枚役H	1枚役2+BB1	5	×
1枚役I	1枚役1+BB2	5	×
1枚役J	1枚役2+BB2	5	×
1枚役K	1枚役1+BB3	10	×
1枚役L	1枚役2+BB3	5	×
メロンA	メロン	685	740
メロンB	メロン+RB1	10	×
メロンC	メロン+RB2	10	×
メロンD	メロン+BB1	20	×
メロンE	メロン+BB2	5	×
メロンF	メロン+BB3	10	×
不問ベル	ベル1+ベル2+9枚役1～8	40	40
左ベルA	ベル2+9枚役1+9枚役4	830	830
左ベルB	ベル2+9枚役2+9枚役3	830	830
左ベルC	ベル2+9枚役5+9枚役8	830	830
左ベルD	ベル2+9枚役6+9枚役7	830	830
中ベルA	ベル1+9枚役1+9枚役6	1600	1600
中ベルB	ベル1+9枚役2+9枚役5	1600	1600
中ベルC	ベル1+9枚役3+9枚役8	1600	1600
中ベルD	ベル1+9枚役4+9枚役7	1600	1600
右ベルA	ベル1+9枚役1+9枚役7	1600	1600
右ベルB	ベル1+9枚役3+9枚役5	1600	1600
右ベルC	ベル1+9枚役2+9枚役8	1600	1600
右ベルD	ベル1+9枚役4+9枚役6	1600	1600
RB1	RB1	15	×
RB2	RB2	15	×
BB1	BB1	1	×
BB2	BB2	1	×
BB3	BB3	15	×

※判定値数の分母は65536

【図 9】

図 9

一般遊技状態における抽選対象役に関する抽選対象役および判定値数

抽選対象役 名称	抽選対象役の組合せ	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4
不問リプ	リプレイ1+リプレイ2	83	6861	44755	8061	5018
リプA	リプレイ3+リプレイ4+リプレイ5+リプレイ6	×	×	×	×	1000
リプB	リプレイ1+リプレイ3+リプレイ4+リプレイ5+リプレイ6	×	×	×	×	1000
リプC	リプレイ2+リプレイ3+リプレイ4+リプレイ5+リプレイ6	2200	500	500	500	1000
リプD	リプレイ1+リプレイ3+リプレイ4+リプレイ5	2200	500	500	500	1000
リプE	リプレイ1+リプレイ3+リプレイ4+リプレイ5	2200	500	500	500	1000
リプF	リプレイ2+リプレイ3+リプレイ4+リプレイ5	2200	500	500	500	1000
リプG	リプレイ1+リプレイ2+RB1	5	5	5	5	×
リプH	リプレイ1+リプレイ2+RB2	5	5	5	5	×
リプI	リプレイ1+リプレイ2+BB1	1	1	1	1	×
リプJ	リプレイ1+リプレイ2+BB2	1	1	1	1	×
リプK	リプレイ1+リプレイ2+BB3	5	5	5	5	×

※判定値数の分母は65536

【図 10】

図 10

再遊技役当選時のルール制御

当選役	押し順	入賞役	関連情報
不問リプ	不問	リプレイ1、もしくはリプレイ2	—
リプA	順押し それ以外	リプレイ3、もしくはリプレイ6 リプレイ4、もしくはリプレイ5	・順押し：左→中→右 ・リプレイ6は、BB2に内部当選中の場合のみ入賞 —
リプB	順読み押し それ以外	リプレイ3 リプレイ4、リプレイ5	・順読み押し：左→右→中 —
リプC	中左押し それ以外	リプレイ3 リプレイ4、リプレイ5	・中左押し：中→左→右 —
リプD	中右押し それ以外	リプレイ3 リプレイ4、もしくはリプレイ5	・中右押し：中→右→左 —
リプE	逆読み押し それ以外	リプレイ3 リプレイ4、もしくはリプレイ5	・逆読み押し：右→左→中 —
リプF	逆押し それ以外	リプレイ3 リプレイ4、もしくはリプレイ5	・逆押し：右→中→左 —

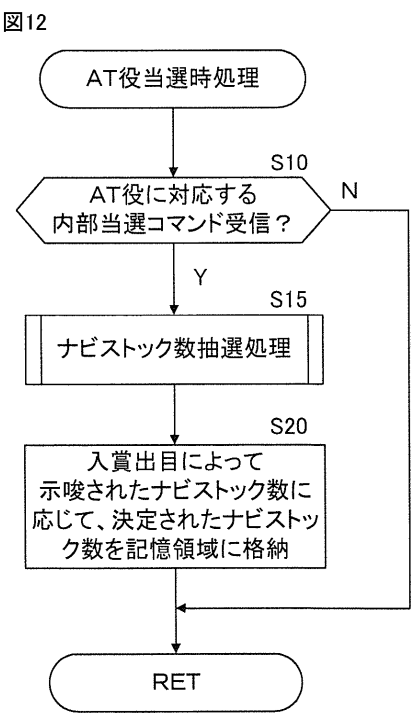
【図 1 1】

図 11

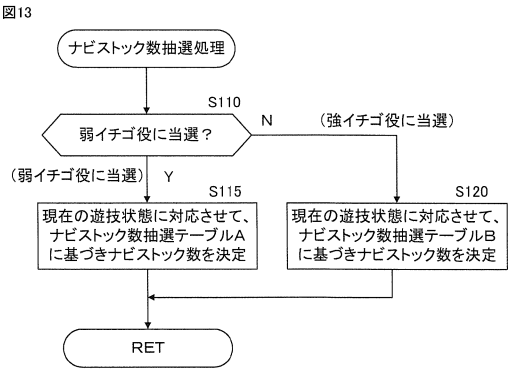
ベリス当選時のルール範囲			入賞役		制限情報	
当選役	第1停止	入賞役	第1停止	入賞役	制限情報	
不問ベル	不問	ベル1	不問	ベル1	・遊技状態に問わず必ずルールの第1停止を不問でベル1が入賞	
左ベルA	左	ベル2	左	ベル2		
左ベルB	それ以外	9枚役1、もしくは9枚役4	それ以外	9枚役1、もしくは9枚役4		
左ベルC	左	ベル2	左	ベル2		
左ベルD	それ以外	9枚役2、もしくは9枚役3	それ以外	9枚役2、もしくは9枚役3		
中ベルA	中	ベル1	中	ベル1		
中ベルB	それ以外	9枚役5、もしくは9枚役8	それ以外	9枚役5、もしくは9枚役8		
中ベルC	中	ベル2	中	ベル2		
中ベルD	それ以外	9枚役6、もしくは9枚役7	それ以外	9枚役6、もしくは9枚役7		
右ベルA	右	ベル1	右	ベル1		
右ベルB	それ以外	9枚役1、もしくは9枚役6	それ以外	9枚役1、もしくは9枚役6		
右ベルC	右	ベル2	右	ベル2		
右ベルD	それ以外	9枚役2、もしくは9枚役5	それ以外	9枚役2、もしくは9枚役5		
		9枚役4、もしくは9枚役8		9枚役4、もしくは9枚役8		

・BB2に内蔵当選中の場合、ルールの第1停止を不問でベル1、もしくはベル2が入賞  
・第1停止不問扱い、かつ最終停止が右で9枚役を取りこぼした場合は、取りこぼし出目1が導出  
・第1停止不問扱い、かつ最終停止が中で9枚役を取りこぼした場合は、取りこぼし出目2が導出  
・第1停止不問扱い、かつ最終停止が左で9枚役を取りこぼした場合は、取りこぼし出目3が導出

【図 1 2】



【図 1 3】



【図 1 4】

図 14

(a) 弱イチゴ役当選時のナビストック数抽選テーブルA

ナビストック数	ナビストック数ごとの付与される確率	
	非AT中または通常AT中	有利AT中
0個	10%	0%
1個	40%	20%
2個	30%	30%
3個	20%	40%
4個	0%	10%

(b) 強イチゴ役当選時のナビストック数抽選テーブルB

ナビストック数	ナビストック数ごとの付与される確率	
	非AT中または通常AT中	有利AT中
0個	0%	0%
1個	0%	0%
2個	50%	30%
3個	50%	50%
4個	0%	20%

【図 15】

図15

(a) RAM91cのナビストック数格納用の記憶領域

第1記憶領域	第2記憶領域
入賞出目によって 示唆されたナビストック数	入賞出目によっても 未だ示唆されていない ナビストック数

(b) イチゴ役当選時でナビストックを3個付与するとき、かつイチゴ1が入賞したとき

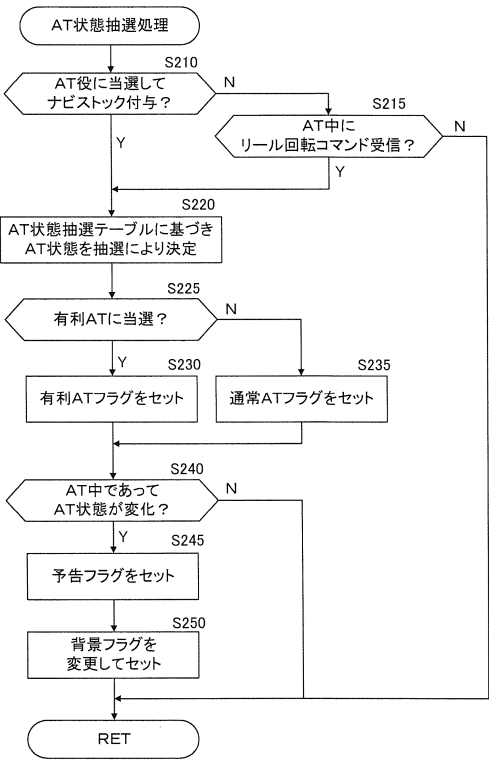
第1記憶領域	第2記憶領域
2	1

(c) イチゴ役当選時でナビストックを3個付与するとき、かつイチゴ2が入賞したとき

第1記憶領域	第2記憶領域
0	3

【図 16】

図16



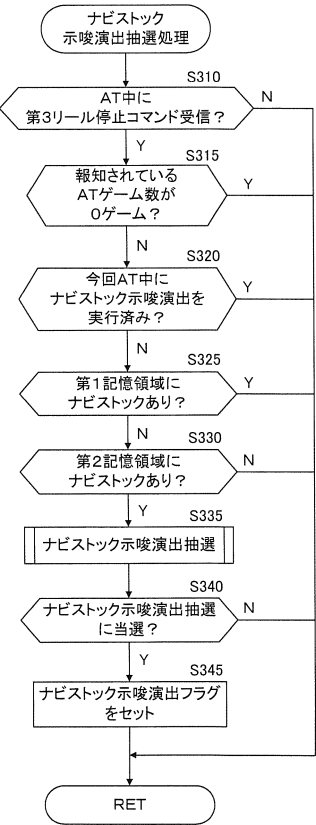
【図 17】

図17

AT状態抽選テーブル			備考
AT状態	当選確率		
	AT初当たり時または通常AT中	有利AT中	
通常AT	90%	10%	通常演出(背景は屋簷の画像)
有利AT	10%	90%	有利演出(背景はタ方の画像)

【図 18】

図18



【図 19】

図19  
ナビストック示唆演出の種類

種類	演出内容	示唆内容
示唆演出A	曲A	残り1個以上
示唆演出B	曲B	残り2個以上
示唆演出C	曲C	残り3個以上

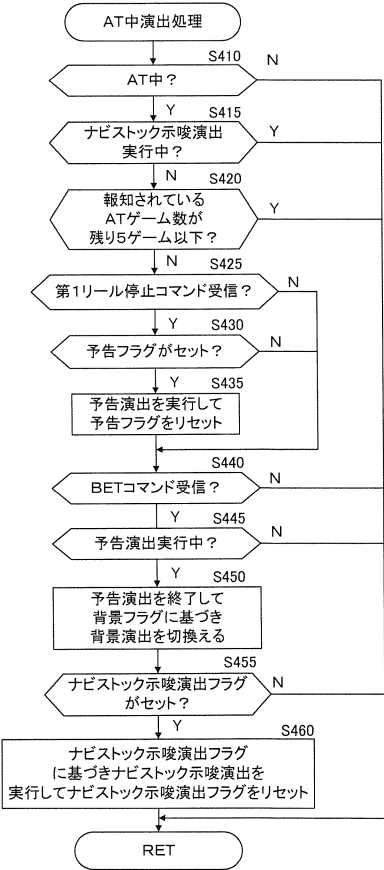
【図 20】

図20  
ナビストック示唆演出決定抽選テーブル

種類	第2記憶領域のナビストック数		
	1個	2個	3個以上
示唆演出A	1%	2%	3%
示唆演出B	0%	1%	2%
示唆演出C	0%	0%	1%
なし	99%	97%	94%

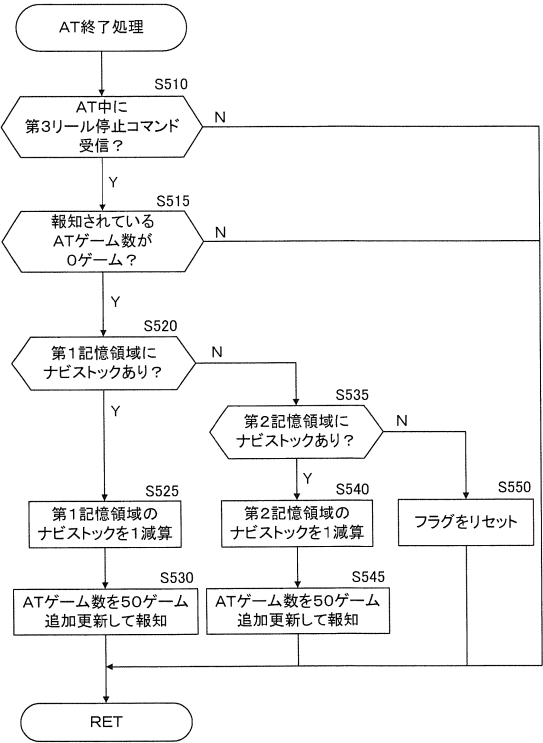
【図 21】

図21



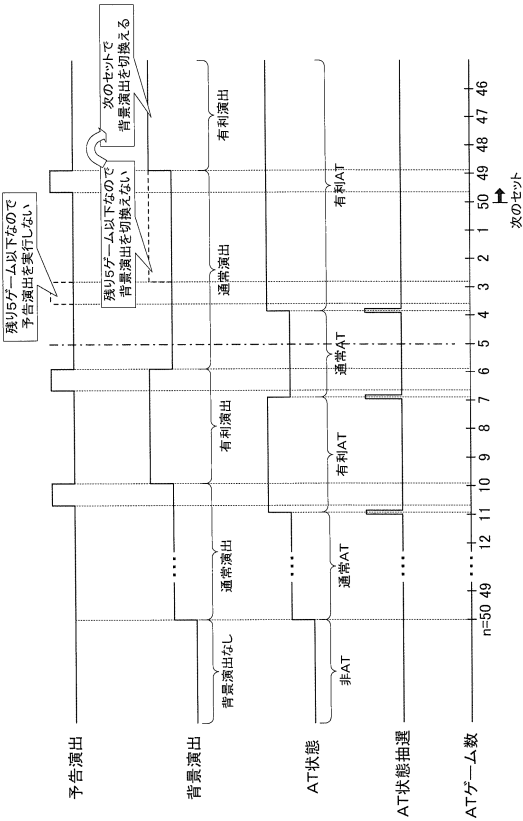
【図 22】

図22



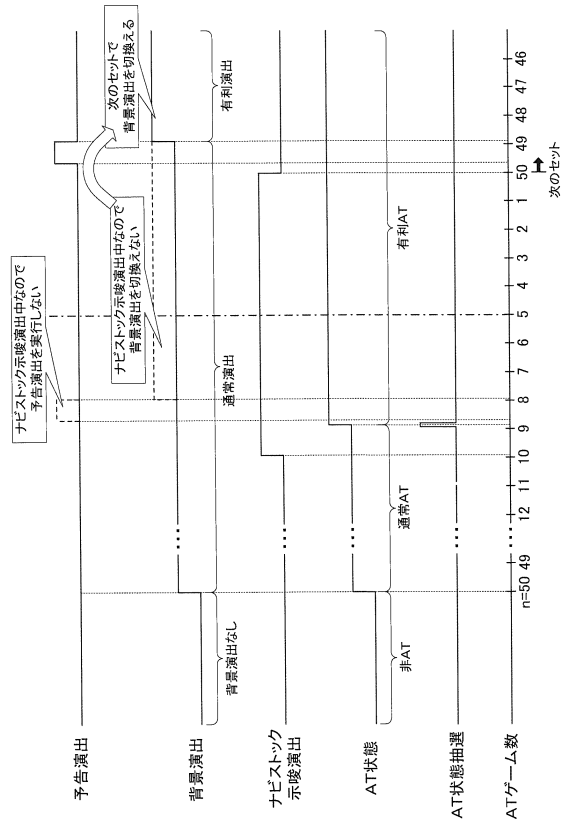
【図 23】

図23



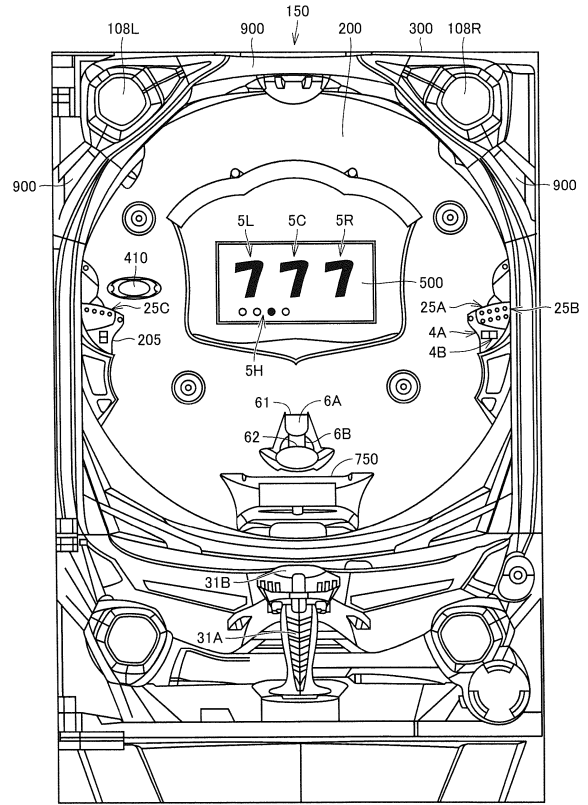
【図 24】

図24



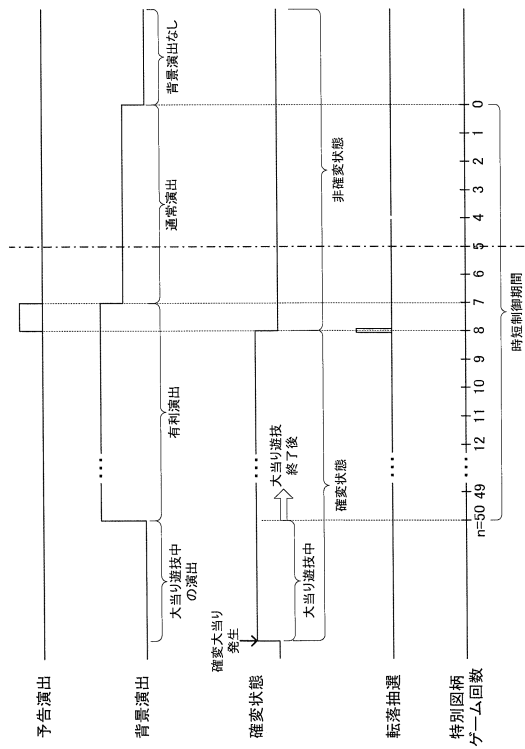
【図 25】

図25



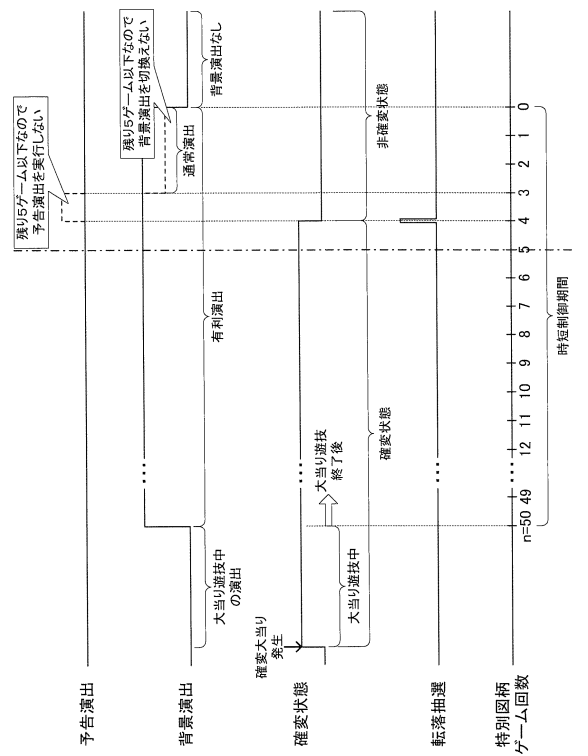
【図 26】

図26



【図 27】

図27



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2012-125507(JP,A)  
特開2010-035944(JP,A)  
特開2010-017344(JP,A)  
特開2008-279052(JP,A)  
特開2008-229040(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 5/04  
A63F 7/02