

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7344036号  
(P7344036)

(45)発行日 令和5年9月13日(2023.9.13)

(24)登録日 令和5年9月5日(2023.9.5)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 1 1 B

請求項の数 1 (全64頁)

(21)出願番号	特願2019-138561(P2019-138561)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(22)出願日	令和1年7月29日(2019.7.29)	(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(65)公開番号	特開2021-19906(P2021-19906A)	審査官	温井 脩市
(43)公開日	令和3年2月18日(2021.2.18)		
審査請求日	令和4年6月10日(2022.6.10)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行う遊技機において、  
プログラムに従って処理を実行する処理手段と、  
前記処理手段が用いるデータを記憶可能なデータ記憶手段と、  
を備え、  
前記データ記憶手段は、複数の特定領域を有し、  
前記処理手段は、指定アドレスに基づいて特定される前記特定領域に特定データを格納するとともに、前記指定アドレスを次の前記特定領域に対応するアドレスに更新するデータ格納処理を実行するデータ格納処理実行手段を含み、  
複数の前記特定領域のうち2個の連続する前記特定領域に前記特定データを格納する場合に、前記指定アドレスに最初の前記特定領域に対応するアドレスを設定した後、前記データ格納処理を呼び出す呼出命令を実行して、1回目の前記データ格納処理を実行することで、最初の前記特定領域に前記特定データを格納させ、1回目の前記データ格納処理が実行された後、他の命令を実行することなく再度前記データ格納処理を呼び出す呼出命令を実行して、2回目の前記データ格納処理を実行することで、次の前記特定領域に前記特定データを格納させ、  
前記プログラムを記憶するプログラム記憶手段をさらに備え、  
前記処理手段は、小さい値のアドレスに記憶されたプログラムから順番に処理を実行し、  
前記プログラム記憶手段において、2回目の前記データ格納処理の呼出命令の次に実行

される処理が記憶される領域に、当該呼出命令により呼び出される前記データ格納処理が記憶される、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機としては、例えば複数のリールの制御を行うにあたり、引込優先順位格納処理によりリールの数分特定の処理を繰り返し行うことで、連続する複数のリール毎の引込優先順位データ格納領域に引込優先順位データを格納するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2018-94250号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載された遊技機のように、特定の処理によって連続する複数の記憶領域にデータを格納する場合には、特定の処理を行う回数を設定し、その回数が0となるまで繰り返し特定の処理を行うものであった。

20

【0005】

本発明は、連続する複数の記憶領域にデータを格納する際のプログラム容量を少なくすることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

遊技を行う遊技機において、

プログラムに従って処理を実行する処理手段と、

前記処理手段が用いるデータを記憶可能なデータ記憶手段と、

を備え、

前記データ記憶手段は、複数の特定領域を有し、

前記処理手段は、指定アドレスに基づいて特定される前記特定領域に特定データを格納するとともに、前記指定アドレスを次の前記特定領域に対応するアドレスに更新するデータ格納処理を実行するデータ格納処理実行手段を含み、

30

複数の前記特定領域のうち2個の連続する前記特定領域に前記特定データを格納する場合に、前記指定アドレスに最初の前記特定領域に対応するアドレスを設定した後、前記データ格納処理を呼び出す呼出命令を実行して、1回目の前記データ格納処理を実行することで、最初の前記特定領域に前記特定データを格納させ、1回目の前記データ格納処理が実行された後、他の命令を実行することなく再度前記データ格納処理を呼び出す呼出命令を実行して、2回目の前記データ格納処理を実行することで、次の前記特定領域に前記特定データを格納させ、

40

前記プログラムを記憶するプログラム記憶手段（ROM41b）をさらに備え、

前記処理手段（メイン制御部41）は、小さい値のアドレスに記憶されたプログラムから順番に処理を実行し、

前記プログラム記憶手段において、2回目の前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）の呼出命令の次に実行される処理が記憶される領域に、当該呼出命令により呼び出される前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）が記憶される、

ことを特徴としている。

この特徴によれば、2個の連続する特定領域に特定データを格納する場合に、1回目の

50

データ格納処理に続けて、２回目のデータ格納処理を実行することで、実行回数を計数しながらデータ格納処理を繰り返し実行する場合よりもプログラム容量を少なくすることができる。

【０００７】

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

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

10

【図２】リールの図柄配列を示す図である。

【図３】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図４】遊技区間について説明するための図である。

【図５】内部抽選の対象となる役について説明するための図である。

【図６】ナビ報知及びナビ演出の実行態様について説明するための図である。

【図７】非ＡＴ状態及びＡＴ状態の遷移を示す図である。

【図８】ＡＴ状態における演出の遷移を示す図である。

【図９】ＡＴ状態において実行される演出の内容を示す図である。

【図１０】ＡＴ状態において実行される演出の実行状況を示す図である。

【図１１】ＥＤ状態演出パターンにおいて示唆される設定値を示す図である。

20

【図１２】ＡＴ状態中の連続演出に係る制御を説明するための図である。

【図１３】ＡＴ状態中の連続演出に係る制御を説明するための図である。

【図１４】ＡＴ状態中の連続演出に係る制御を説明するための図である。

【図１５】ＡＴ状態において実行される枚数突破演出の内容を示す図である。

【図１６】枚数突破演出の実行状況を説明するためのフロー図である。

【図１７】リール制御データの格納領域を示す図である。

【図１８】回転開始時データ設定処理の制御内容を説明するための図である。

【図１９】従来の回転開始時データ設定処理の制御内容を説明するための図である。

【図２０】４リールの場合の回転開始時データ設定処理の制御内容を説明するための図である。

30

【発明を実施するための形態】

【０００９】

本発明に係る遊技機を実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【００１０】

〔形態１〕

形態１－１のスロットマシンは、

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

前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン１）において、

40

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

前記有利区間において前記有利状態（ＡＴ状態）に制御された後、特定条件（ＥＤ移行条件）が成立することで特定有利状態（ＥＤ状態）に制御する特定有利状態制御手段（メイン制御部４１）と、

前記有利状態に制御された後の遊技用価値の増加量である有利後増加量（ＡＴ状態に制御されてからのメダルの純増枚数）が所定条件（本実施例では、５００以上かつ１００の倍数（ $500 + 100 \times n$ （ $n \geq 0$ ）））を満たした場合に、前記所定条件を満たした旨を示唆する所定示唆（枚数突破演出）を実行可能な所定示唆実行手段（サブ制御部９１）と、

50

を備え、

前記所定示唆実行手段は、前記特定有利状態において前記所定示唆を実行しないことを特徴としている。

この特徴によれば、所定示唆が実行されることで、有利状態に制御された後の遊技用価値の増加量である有利語増加量が所定条件を満たしたことを遊技者に認識させることができるとともに、有利区間において有利状態に制御された後、特定条件が成立して特定有利状態に制御された後は、所定示唆が実行されないため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができる。

【 0 0 1 1 】

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

前記所定示唆実行手段（サブ制御部 9 1）は、前記特定有利状態（E D 状態）以外の状態において前記有利後増加量（A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数）が前記所定条件（本実施例では、5 0 0 以上かつ 1 0 0 の倍数（ $5 0 0 + 1 0 0 \times n$ （ $n \geq 0$ ）））を満たした場合に、前記所定示唆（枚数突破演出）を実行し、前記特定有利状態において前記有利後増加量が前記所定条件を満たした場合に、前記所定示唆を実行しないことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間において有利状態に制御された後、特定条件が成立して特定有利状態に制御された後は、有利後増加量が所定条件を満たしても所定示唆が実行されないため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができる。

【 0 0 1 2 】

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

前記有利区間において前記有利状態（A T 状態）に制御された後、前記特定条件（E D 移行条件）が成立し、前記特定有利状態（E D 状態）に制御された後は、前記有利後増加量が前記所定条件を満たすことがない（少なくとも A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が 2 0 0 0 枚を超えることを条件に E D 移行条件が成立する構成において、所定数を 5 0 0 の倍数とすることで、A T 状態の開始後、E D 状態に移行した後は、メダルの純増枚数が所定数とならない）

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間において有利状態に制御された後、特定条件が成立して特定有利状態に制御された後は、有利後増加量が所定条件を満たすことがなく、所定示唆も実行されないため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができる。

【 0 0 1 3 】

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

前記有利状態（A T 状態）において、前記有利後増加量（A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数）を各ゲームにおいて更新して表示させることが可能な増加量表示手段（サブ制御部 9 1）を備え、

前記所定示唆実行手段（サブ制御部 9 1）は、前記増加量表示手段による前記有利後増加量の表示とは別個に、前記増加量表示手段による前記有利後増加量の表示よりも目立つ態様で前記所定示唆（枚数突破演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、各ゲームにおいて更新される有利後増加量の表示とは別個に、当該有利後増加量の表示よりも目立つ態様にて所定示唆が行われるため、所定条件が成立したことを好適に認識させることができる。

【 0 0 1 4 】

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

遊技用価値（メダル）の付与を伴う付与入賞が発生（押し順役の主小役が入賞）したときに付与報知（小役入賞演出）を実行する付与報知実行手段（サブ制御部 9 1）を備え、

10

20

30

40

50

前記特定有利状態（ＥＤ状態）においては、前記付与報知の実行が制限されることを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間において有利状態に制御された後、特定条件が成立して特定有利状態に制御された後は、付与入賞が発生しても付与報知が制限されるため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができる。

【００１５】

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

前記特定有利状態（ＥＤ状態）は、前記有利後増加量（ＡＴ状態に制御されてからのメダルの純増枚数）が規定量（第２規定数）に到達するまで継続可能であり、

10

前記スロットマシン（スロットマシン１）は、前記特定有利状態において前記規定量に到達するまでの前記遊技用価値の量を特定可能に表示する（上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数を表示する）残量特定表示手段（サブ制御部９１）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定有利状態において規定量に到達するまでの遊技用価値の量が特定可能に表示されるため、有利後増加量が規定量に到達して特定有利状態が終了するまでに獲得可能な遊技用価値の量を認識させることができる。

【００１６】

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

20

前記特定有利状態（ＥＤ状態）において当該特定有利状態に特有の特定有利演出（ＥＤ状態演出）を実行する特定有利演出実行手段（サブ制御部９１）を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定有利状態においては、他の状態では実行されない特定有利演出が実行されるため、特定有利状態の興趣を向上させることができる。

【００１７】

形態１－８のスロットマシンは、形態１－７に記載のスロットマシンであって、

前記特定有利演出（ＥＤ状態演出）は、複数の実行態様を含み、前記特定条件が成立した状況に応じて実行される特定有利演出の実行態様が異なる（ＥＤ移行条件が成立した時点でのＡＴ状態に移行してからのメダルの純増枚数が第３規定数未満であれば、ストーリー紹介演出を実行した後、ループ演出を実行し、ＥＤ移行条件が成立したときのＡＴ状態に移行してからのメダルの純増枚数が第３規定数以上であれば、ストーリー紹介演出を実行せずにループ演出のみを実行する）

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定条件が成立した状況に応じて実行される特定有利演出の実行態様が異なるため、特定条件が成立した状況に応じて好適な特定有利演出を実行できる。

【００１８】

形態１－９のスロットマシンは、形態１－８に記載のスロットマシンであって、

前記特定有利状態（ＥＤ状態）の終了時に前記有利状態の結果を報知する（ＡＴ状態に移行してからのゲーム数、ＡＴ状態におけるメダルの純増枚数が液晶表示器５１に表示される）結果報知演出を実行する結果報知演出実行手段（サブ制御部９１）を備え、

40

前記結果報知演出実行手段は、前記特定有利演出（ＥＤ状態演出）の実行態様（ストーリー紹介演出を実行した後ループ演出を実行、またはストーリー紹介演出を実行せずにループ演出のみを実行）に関わらず、共通の結果報知演出を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定有利演出の実行態様に関わらず、共通の結果報知演出が実行されるため、特定有利状態が終了することを分かりやすく認識させることができる。

【００１９】

形態１－１０のスロットマシンは、形態１－１～１－９のいずれかに記載のスロットマシンであって、

50

前記特定条件（ＥＤ移行条件）は、

前記有利後増加量（ＡＴ状態に制御されてからのメダルの純増枚数）が特定量（第３規定数）を超えることで成立する第１特定条件（第１ＥＤ移行条件）と、

前記有利後増加量が前記特定量以下の状況において、予測される遊技用価値の増加量である予測増加量（ナビストック数に基づく予測純増枚数）に基づいて成立可能な第２特定条件（第２ＥＤ移行条件）と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、有利後増加量が特定量を超えることだけでなく、有利後増加量が特定量以下の状況であっても、予測増加量に基づく条件が成立することで特定有利状態に制御されることがあるため、有利後増加量が特定量以下の状況でも特定有利状態に制御されることを期待させることができる。

10

【００２０】

形態１－１１のスロットマシンは、形態１－１０に記載のスロットマシンであって、

前記特定有利状態（ＥＤ状態）への移行を示唆する移行演出（ＥＤ開始演出）を実行する移行演出実行手段（サブ制御部９１）を備え、

前記移行演出実行手段は、前記第１特定条件（第１ＥＤ移行条件）が成立して前記特定有利状態に制御される場合にも、前記第２特定条件（第２ＥＤ移行条件）が成立して前記特定有利状態に制御される場合にも、共通の移行演出を実行する

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、第１特定条件が成立して特定有利状態に制御される場合にも、第２特定条件が成立して特定有利状態に制御される場合にも、共通の移行演出が実行されるので、特定有利状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

【００２１】

形態１－１２のスロットマシンは、形態１－１０または１－１１に記載のスロットマシンであって、

前記特定有利状態（ＥＤ移行条件）への移行を示唆する移行演出（ＥＤ開始演出）を実行する移行演出実行手段（サブ制御部９１）を備え、

前記第２特定条件（第２ＥＤ移行条件）は、前記有利後増加量（ＡＴ状態に制御されてからのメダルの純増枚数）に基づく条件及び前記予測増加量（ナビストック数に基づく予測純増枚数）に基づく条件の双方を満たすことで成立可能な条件であり、

30

前記移行演出実行手段（サブ制御部９１）は、前記有利後増加量に基づく条件を満たした後、前記予測増加量に基づく条件を満たすことで前記第２特定条件が成立して前記特定有利状態に制御される場合にも、前記予測増加量に基づく条件を満たした後、前記有利後増加量に基づく条件を満たすことで前記第２特定条件が成立して前記特定有利状態に制御される場合にも、共通の移行演出を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利後増加量に基づく条件を満たした後、予測増加量に基づく条件を満たすことで第２特定条件が成立して特定有利状態に制御される場合にも、予測増加量に基づく条件を満たした後、有利後増加量に基づく条件を満たすことで第２特定条件が成立して特定有利状態に制御される場合にも、共通の移行演出が実行されるので、特定有利状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

40

【００２２】

形態１－１３のスロットマシンは、形態１－１０～１－１２のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第２特定条件（第２ＥＤ移行条件）は、前記有利後増加量（ＡＴ状態に制御されてからのメダルの純増枚数）と前記予測増加量（ナビストック数に基づく予測純増枚数）との合算量が前記特定量（第３規定数）を超えることで成立可能な条件である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利後増加量が特定量以下の状況においては、有利後増加量と予測

50

増加量との合算量が特定量を超えることで特定有利状態に制御されるので、有利後増加量が特定量以下の状況において特定有利状態に制御されることで、有利後増加量が特定量を超えることを認識させることができる。

【 0 0 2 3 】

形態 1 - 1 4 のスロットマシンは、形態 1 - 1 3 に記載のスロットマシンであって、前記特定有利状態（E D 状態）は、前記有利後増加量（A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数）が規定量（第 2 規定数）に到達するまで継続可能であり、

前記第 2 特定条件（第 2 E D 移行条件）は、前記有利後増加量と前記予測増加量（ナビストック数に基づく予測純増枚数）との合算量が前記規定量を超えることで成立可能な条件である

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利後増加量が特定量以下の状況においては、有利後増加量と予測増加量との合算量が規定量を超えることで特定有利状態に制御されるので、有利後増加量が特定量以下の状況において特定有利状態に制御されることで、有利後増加量が特定有利状態の終了条件となる規定量を超えることを認識させることができる。

【 0 0 2 4 】

形態 1 - 1 5 のスロットマシンは、形態 1 - 1 3 または 1 - 1 4 に記載のスロットマシンであって、

前記第 2 特定条件（第 2 E D 移行条件）は、前記有利後増加量（A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数）と前記予測増加量（ナビストック数に基づく予測純増枚数）との合算量が前記特定量（第 3 規定数）を超え、かつ前記有利後増加量が前記特定量よりも少ない所定量（第 4 規定数）を超えることで成立可能な条件である

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利後増加量と予測増加量との合算量が特定量を超えた場合でも、有利後増加量が特定量未満の所定量を超えるまでは、特定有利状態に制御されることがないため、有利状態に制御された後、早い段階で特定有利状態に制御されてしまうことを防止できる。

【 0 0 2 5 】

形態 1 - 1 6 のスロットマシンは、形態 1 - 1 0 ~ 1 - 1 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

30

前記第 1 特定条件（第 1 E D 移行条件）が成立して前記特定有利状態（E D 状態）に制御された後、前記第 2 特定条件（第 2 E D 移行条件）が成立したか否かの判定を行わず、前記第 2 特定条件が成立して前記特定有利状態に制御された後、前記第 1 特定条件が成立したか否かの判定を行わない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 特定条件または第 2 特定条件の一方が成立して特定有利状態に制御された後は、第 1 特定条件または第 2 特定条件の他方が成立したか否かの判定を行わないため、特定有利状態に制御された後の制御を簡素化できる。

【 0 0 2 6 】

形態 1 - 1 7 のスロットマシンは、形態 1 - 1 0 ~ 1 - 1 6 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

40

前記有利状態（A T 状態）に制御された後、複数種類の状態（A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態）に制御されるとともに、前記特定有利状態（E D 状態）に制御されるまでは、いずれの状態に制御されている場合でも、1 ゲーム毎に前記特定条件（E D 移行条件）が成立したか否かを判定する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、特定有利状態に制御されるまでは、いずれの状態に制御されている場合でも、1 ゲーム毎に特定条件が成立したか否かの判定が行われるため、特定有利状態へ移行させる制御を簡素化できる。

【 0 0 2 7 】

50

形態 1 - 18 のスロットマシンは、形態 1 - 10 ~ 1 - 17 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

画像を表示可能な表示手段（液晶表示器 51）と、

前記特定有利状態（ED 状態）への移行を示唆する移行演出（ED 開始演出）を実行する移行演出実行手段（サブ制御部 91）と、

を備え、

前記移行演出実行手段は、前記表示手段の表示領域全体を用いて移行演出を実行することを特徴としている。

この特徴によれば、表示手段の表示領域全体を用いて特定遊技状態への移行が示唆されるため、特定条件が成立して特定遊技状態に制御されることを明確に認識させることができる。

10

#### 【0028】

形態 1 - 19 のスロットマシンは、形態 1 - 10 ~ 1 - 18 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定有利状態（ED 状態）への移行を示唆する移行演出（ED 開始演出）を実行する移行演出実行手段（サブ制御部 91）を備え、

前記移行演出実行手段は、前記特定条件（ED 移行条件）が成立した遊技の次の遊技以後の遊技開始時に前記移行演出を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技開始時に移行演出が実行されるため、遊技開始時の演出に着目させることができるとともに、遊技開始後の演出に影響されずに済むため、移行演出のパターン数を抑えることができる。

20

#### 【0029】

形態 1 - 20 のスロットマシンは、形態 1 - 19 に記載のスロットマシンであって、

前記特定条件（ED 移行条件）が成立した遊技においては、前記特定条件の成立を示唆する演出は実行せず、当該遊技に応じた演出（当該ゲームの内部抽選の結果や、当該ゲームの結果に応じた演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定条件が成立した遊技であっても、特定条件の成立を示唆する演出ではなく、当該遊技に応じた演出が実行されるので、次遊技以降の移行演出による意外性を高めることができる。

30

#### 【0030】

形態 1 - 21 のスロットマシンは、形態 1 - 19 または 1 - 20 に記載のスロットマシンであって、

入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記事前決定手段の決定結果を示唆する決定結果示唆演出（ナビ演出、特定役当選示唆演出（A））を実行する決定結果示唆演出実行手段（サブ制御部 91）と、

を備え、

前記移行演出実行手段は、前記移行演出（ED 開始演出）を実行する遊技において前記移行演出を前記決定結果示唆演出よりも優先して実行する

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、移行演出による意外性が決定結果示唆演出によって薄れてしまうことを防止できる。

#### 【0031】

形態 1 - 22 のスロットマシンは、形態 1 - 1 ~ 1 - 21 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記有利状態（AT 状態）に制御された後、前記特定条件（ED 移行条件）が成立するまでは、複数種類の状態（ED 状態以外の状態）に制御可能とされ、

前記有利状態に制御された後、前記特定条件が成立した後は、前記特定有利状態（ED 状態）にのみ制御される

50



ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、特定条件が成立するまでは複数種類の状態に制御可能とされることで、特定条件の成立前は、遊技性に変化を持たせることができる一方、特定条件が成立した後は、特定有利状態にのみ制御されるので、特定条件の成立後は、安定した遊技性とすることができる。

【 0 0 3 2 】

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

前記複数種類の状態（E D 状態以外の状態）は、遊技用価値（メダル）の付与を伴う付与入賞を発生させるための操作態様が報知される報知状態（ナビ報知が行われる第 1 状態）と、前記付与入賞を発生させるための操作態様が報知されない非報知状態（ナビ報知が行われない第 2 状態）と、を含む

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、特定条件が成立するまでは、付与入賞を発生させるための操作態様が報知される報知状態と、付与入賞を発生させるための操作態様が報知されない非報知状態と、を含む複数種類の状態に制御可能とされることで、特定条件の成立前は、付与される遊技用価値の量に変化を持たせることができる。

【 0 0 3 3 】

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

前記複数種類の状態（E D 状態以外の状態）は、遊技用価値（メダル）の付与を伴う付与入賞を発生させるための操作態様が第 1 割合（1 0 0 %）で報知される第 1 報知状態（A T 1 状態）と、前記付与入賞を発生させるための操作態様が前記第 1 割合とは異なる第 2 割合（5 0 %）で報知される第 2 報知状態（A T 2 状態）と、を含む

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、特定条件が成立するまでは、付与入賞を発生させるための操作態様が第 1 割合で報知される第 1 報知状態と、付与入賞を発生させるための操作態様が第 1 割合とは異なる第 2 割合で報知される第 2 報知状態と、を含む複数種類の状態に制御可能とされることで、特定条件の成立前は、付与される遊技用価値の量に変化を持たせることができる。

【 0 0 3 4 】

30

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

前記有利状態（A T 状態）に制御された後、前記有利状態に制御される期間を延長させるための延長制御（ナビストック抽選）を実行可能であり、

前記複数種類の状態（E D 状態以外の状態）は、前記延長制御を実行可能な延長可能状態（第 1 状態）と、前記延長制御を実行不能な延長不能状態（第 2 状態）と、を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、特定条件が成立するまでは、延長制御を実行可能な延長可能状態と、延長制御を実行不能な延長不能状態と、を含む複数種類の状態に制御可能とされることで、特定条件の成立前は、有利状態に制御される期間に変化を持たせることができる。

40

【 0 0 3 5 】

形態 1 - 2 6 のスロットマシンは、形態 1 - 2 2 ~ 1 - 2 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記有利状態（A T 状態）に制御された後、前記有利状態に制御される期間を延長させるための延長制御（ナビストック抽選）を実行可能であり、

前記複数種類の状態（E D 状態以外の状態）は、前記延長制御を第 1 割合（低確率）で実行可能な第 1 延長可能状態（A T 1 状態及び A T 2 状態）と、前記延長制御を前記第 1 割合とは異なる第 2 割合（高確率）で実行可能な第 2 延長可能状態（上乘せ状態）と、を含む

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、特定条件が成立するまでは、延長制御を第1割合で実行可能な第1延長可能状態と、延長制御を第1割合とは異なる第2割合で実行可能な第2延長可能状態と、を含む複数種類の状態に制御可能とされることで、特定条件の成立前は、有利状態に制御される期間に変化を持たせることができる。

【0036】

形態1-27のスロットマシンは、形態1-22~1-26のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記状態制御手段(メイン制御部41)は、前記有利状態(AT状態)に制御された後、前記複数種類の状態(ED状態以外の状態)のうちいずれの状態に制御されていても前記特定条件(ED移行条件)が成立することで前記特定有利状態(ED状態)に制御することを特徴としている。

10

この特徴によれば、有利状態に制御された後、複数種類の状態のうちいずれの状態に制御されていても特定条件が成立することで特定有利状態に制御されるので、特定有利状態への移行に係る処理を簡素化できる。

【0037】

形態1-28のスロットマシンは、形態1-22~1-27のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定有利状態(ED状態)における1遊技あたりの遊技用価値(メダル)の平均増加量は、前記複数種類の状態(ED状態以外の状態)のうち1遊技あたりの遊技用価値の平均増加量が最も多い状態(AT1状態)における1遊技あたりの遊技用価値の平均増加量よりも少ない

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、特定条件が成立して特定有利状態に制御された後は、それまでの状態のうち1遊技あたりの遊技用価値の平均増加量が最も多い状態における1遊技あたりの遊技用価値の平均増加量よりも少ないので、特定条件が成立しても過度に射幸性が高まってしまうことを防止できる。

【0038】

形態1-29のスロットマシンは、形態1-22~1-28のいずれかに記載のスロットマシンであって、

30

前記複数種類の状態(ED状態以外の状態)、かつ遊技用価値(メダル)が増加する状態(AT1状態、AT2状態、上乘せ状態)において最低限期待できる最低増加量よりも、前記特定有利状態(ED状態)において期待できる増加量の方が多い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定有利状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【0039】

形態1-30のスロットマシンは、形態1-22~1-29のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定有利状態(ED状態)における1遊技あたりの遊技用価値(メダル)の平均増加量は、前記複数種類の状態(ED状態以外の状態)のうちいずれかの状態における1遊技あたりの遊技用価値の平均増加量と同じである

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定有利状態の制御と、それまでのいずれかの状態の制御と、を共通化できる。

【0040】

形態1-31のスロットマシンは、形態1-22~1-30のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定有利状態(ED状態)における1遊技あたりの遊技用価値(メダル)の平均増加量は、前記複数種類の状態(ED状態以外の状態)のうちいずれの状態における1遊技あたりの遊技用価値の平均増加量とも異なる

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定有利状態における遊技用価値の増加量を適切なものにできる。

【0041】

形態1-32のスロットマシンは、形態1-22~1-31のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定有利状態（ED状態）への移行を示唆する移行演出（ED開始演出）を実行する移行演出実行手段（サブ制御部91）を備え、

前記移行演出実行手段は、前記有利状態（AT状態）に制御された後、前記複数種類の状態（ED状態以外の状態）のうちいずれの状態において前記特定条件（ED移行条件）が成立して前記特定有利状態に制御された場合にも共通の移行演出を実行する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、特定条件が成立したときの状態がいずれの状態であっても共通の移行演出が実行されるので、特定有利状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

【0042】

形態1-33のスロットマシンは、形態1-22~1-32のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定有利状態（ED状態）の終了時に前記有利状態（AT状態）の結果を報知する結果報知演出を実行する結果報知演出実行手段（サブ制御部91）を備え、

前記結果報知演出実行手段は、前記有利状態に制御された後、前記複数種類の状態（ED状態以外の状態）のうちいずれの状態において前記特定条件（ED移行条件）が成立して前記特定有利状態に制御された場合にも共通の結果報知演出を実行する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利状態に制御された後、特定条件が成立したときの状態がいずれの状態であっても、特定有利状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、特定有利状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

【0043】

形態1-34のスロットマシンは、形態1-22~1-33のいずれかに記載のスロットマシンであって、

入賞の発生を許容するか否かを決定する事前決定手段（内部抽選）と、

30

前記事前決定手段の決定結果を示唆する決定結果示唆演出（ナビ演出、特定役当選示唆演出（A）（B））を実行する決定結果示唆演出実行手段（サブ制御部91）と、

前記特定有利状態（ED状態）において当該特定有利状態に特有の特定有利演出（ED状態演出）を実行する特定有利演出実行手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記特定有利状態においては、前記複数種類の状態（ED状態以外の状態）よりも前記決定結果示唆演出が実行される割合が低い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定有利状態においては、複数種類の状態よりも決定結果示唆演出が実行される割合が低くなるため、特定有利演出に着目させることができる。

40

【0044】

形態1-35のスロットマシンは、形態1-34に記載のスロットマシンであって、

画像を表示可能な表示手段（液晶表示器51）を備え、

前記特定有利演出（ED状態演出）は、前記表示手段を用いて実行されるとともに、

前記特定有利状態（ED状態）においては、前記決定結果示唆演出（ナビ演出、特定役当選示唆演出（A）（B））のうち前記表示手段の表示を切り替える特定決定結果示唆演出（特定役当選示唆演出（B））の実行が制限される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定有利状態においては、表示手段の表示を切り替える特定決定結果示唆演出の実行が制限されるので、特定有利演出に着目させることができる。

50

## 【 0 0 4 5 】

形態 1 - 3 6 のスロットマシンは、形態 1 - 2 2 ~ 1 - 3 5 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定する設定値設定手段（メイン制御部 4 1 ）と、

前記特定有利状態（E D 状態）において、現在設定されている設定値を示唆する設定示唆演出（E D 演出のパターン）を実行可能な設定示唆演出実行手段（サブ制御部 9 1 ）と、を備える

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定有利状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

10

## 【 0 0 4 6 】

## 〔 形態 2 〕

形態 2 - 1 の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン 1 ）において、

プログラムに従って処理を実行する処理手段（メイン制御部 4 1 ）と、

前記処理手段が用いるデータを記憶可能なデータ記憶手段（R A M 4 1 c ）と、

を備え、

前記データ記憶手段は、複数の特定領域（リール毎の領域）を有し、

前記処理手段は、指定アドレス（対応するリールの先頭アドレス）に基づいて特定される前記特定領域に特定データ（リール制御データ）を格納するとともに、前記指定アドレスを次の前記特定領域に対応するアドレス（次のリールの先頭アドレス）に更新するデータ格納処理（リール制御データ格納処理）を実行するデータ格納処理実行手段を含み、

20

複数の前記特定領域のうち 2 個の連続する前記特定領域に前記特定データ（リール制御データ）を格納する場合に、前記指定アドレスに最初の前記特定領域に対応するアドレスを設定した後、1 回目の前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）を実行することで、最初の前記特定領域に前記特定データ（リール制御データ）を格納させ、1 回目の前記データ格納処理に続けて、2 回目の前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）を実行することで、次の前記特定領域に前記特定データ（リール制御データ）を格納させる

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、2 個の連続する特定領域に特定データを格納する場合に、1 回目のデータ格納処理に続けて、2 回目のデータ格納処理を実行することで、実行回数を計数しながらデータ格納処理を繰り返し実行する場合よりもプログラム容量を少なくすることができる。

## 【 0 0 4 7 】

形態 2 - 2 の遊技機は、形態 2 - 1 に記載の遊技機であって、

複数の前記特定領域は、 $n (n \geq 2) \times 2$  個の連続する前記特定領域からなり、

1 回で  $n$  回の前記データ格納処理を実行する特定処理（リール制御データ 2 回格納処理）を実行可能である

ことを特徴としている。

40

この特徴によれば、特定処理を 2 回繰り返すことで、 $n \times 2$  個の連続する特定領域に特定データが格納されるので、 $n \times 2$  個の連続する領域に特定データを格納する際のプログラム容量をより少なくとすることができる。

## 【 0 0 4 8 】

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

複数の前記特定領域のうち 2 個の連続する前記特定領域に前記特定データ（リール制御データ）を格納する場合に、前記指定アドレスに最初の前記特定領域に対応するアドレスを設定した後、前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）を呼び出すことで、最初の前記特定領域に前記特定データ（リール制御データ）を格納させ、続けて前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）を呼び出すことで、次の前記特定領域に前記特定

50

データ（リール制御データ）を格納させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、2回続けてデータ格納処理を呼び出すことで、2個の連続する領域に特定データを格納する際のプログラム容量をより少なくすることができる。

【0049】

形態2-4の遊技機は、形態2-1～2-3のいずれかに記載の遊技機であって、

前記プログラムを記憶するプログラム記憶手段（ROM41b）を備え、

前記処理手段（メイン制御部41）は、小さい値のアドレスに記憶されたプログラムから順番に処理を実行し、

前記プログラム記憶手段において、前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）の呼出命令の次に実行される処理が記憶される領域に、当該呼出命令により呼び出される前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）が記憶される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、呼出命令によりデータ格納処理が実行された後、呼出命令による復帰後にもデータ格納処理が実行されるので、2個の連続する領域に特定データを格納する際のプログラム容量をより少なくすることができる。

【0050】

形態2-5の遊技機は、形態2-1～2-4のいずれかに記載の遊技機であって、

複数の前記特定領域には、共通の前記特定データ（リール制御データ）が格納されることを特徴としている。

この特徴によれば、複数の連続する特定領域に共通の特定データを格納する際のプログラム容量を少なくすることができる。

【0051】

形態2-6の遊技機は、形態2-1～2-5のいずれかに記載の遊技機であって、

2個の連続する前記特定領域に前記特定データ（リール制御データ）を格納する場合に、第1呼出命令により第2呼出命令を含む処理（リール制御データ2回格納処理）を呼び出し、前記第2呼出命令により前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）を呼び出すことで1回目の前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）を実行し、当該データ格納処理のリターン命令により、前記第2呼出命令の後に復帰させた後、呼出命令を行うことなく2回目の前記データ格納処理（リール制御データ格納処理）を実行することで、当該データ格納処理のリターン命令により前記第1呼出命令の後に復帰させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、2個の連続する特定領域に特定データを格納する処理を第1命令により呼び出す場合に、データ格納処理のリターン命令を、データ格納処理を呼び出す第2呼出命令による復帰と、大元の第1呼出命令による復帰と、の双方に用いるため、プログラム容量をより少なくすることができる。

【0052】

形態2-7の遊技機は、形態2-1～2-6のいずれかに記載の遊技機であって、

前記複数の特定領域は、それぞれ対応する同じ種類の電気部品（リールモータ）に関する前記特定データ（リール制御データ）が格納される領域である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、同じ種類の電気部品に関する特定データを、複数の電気部品に対してそれぞれ設定する際のプログラム容量を少なくすることができる。

【0053】

形態2-8の遊技機は、形態2-7に記載の遊技機であって、

前記電気部品は、リールを駆動する駆動部品（リールモータ）である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数備えるリールを駆動する駆動部品を制御する際のプログラム容量を少なくすることができる。

【実施例】

10

20

30

40

50

## 【 0 0 5 4 】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例について図面を用いて説明する。本実施例のスロットマシン 1 は、図 1 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。スロットマシン 1 の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）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、スロットマシン 1 の正面の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。また、図 2 に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄（「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー a」、「チェリー b」、「ベル」、「リプレイ」、「プラム」）が所定の順序で配列されている。

10

## 【 0 0 5 5 】

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

20

## 【 0 0 5 6 】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて遊技状態に応じて定められた規定数（本実施例では、非内部中及び内部中：3、特別状態：2）の賭数のうちクレジットの範囲で最大の賭数を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

30

## 【 0 0 5 7 】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 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や、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様に対応する操作情報（ナビ表示）等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 1 BET LED 14、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 BET LED 15、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 BET LED 16、特別役（本実施例では、BB）が持ち越されている内部中状態に制御されている旨を点灯により報知する状態表示 LED 17、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 LED 18、区間状態が有利区間に制御されている旨を点灯により報知する区間表示 LED 19、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 LED 20、が設けられた遊技用表示部 13 が設けられている。

40

## 【 0 0 5 8 】

MAX BET スイッチ 6 の内部には、MAX BET 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 LED 21（図 3 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールを停止させる操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 LED 22 L、22 C、22 R（図 3 参照）がそれぞれ設けられている。

50

## 【 0 0 5 9 】

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

## 【 0 0 6 0 】

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

10

## 【 0 0 6 1 】

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

20

## 【 0 0 6 2 】

また、スロットマシン 1 の内部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ 3 8、電源を on / off 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 6 3 】

図 3 に示すように、スロットマシン 1 には、遊技制御基板 4 0、演出制御基板 9 0 が設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技（ゲーム）の制御が行われ、演出制御基板 9 0 によって遊技状態に応じた演出の制御が行われる。

30

## 【 0 0 6 4 】

遊技制御基板 4 0 には、前述の MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0、リセットスイッチ 2 3、投入メダルセンサ 3 1 a ~ 3 1 c、リールユニット 3 4 のリールセンサ（図示略）、ホッパーユニット 3 5 の払出センサ及び満タンセンサ（図示略）、設定キースイッチ 3 7、リセット／設定スイッチ 3 8 が接続されており、これら接続されたスイッチ類等の検出信号が入力されるようになっている。

## 【 0 0 6 5 】

また、遊技制御基板 4 0 には、前述のクレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、1 ~ 3 BET LED 1 4 ~ 1 6、状態表示 LED 1 7、スタート有効 LED 1 8、区間表示 LED 1 9、リプレイ中 LED 2 0、BET スイッチ有効 LED 2 1、左、中、右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R、設定値表示器 2 4、流路切替ソレノイド 3 0、リールユニット 3 4、ホッパーユニット 3 5 が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 4 0 に搭載された後述のメイン制御部 4 1 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

40

## 【 0 0 6 6 】

また、遊技制御基板 4 0 には、遊技の制御を行うメイン制御部 4 1 が搭載されている。メイン制御部 4 1 は、プログラム等が記憶される ROM 4 1 b、ワークデータが一時的に記憶される RAM 4 1 c を備え、ROM 4 1 b に記憶されたプログラムに従って各種の制

50

御を行う。

【 0 0 6 7 】

また、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へ送信されるコマンドは一方方向のみで送られ、サブ制御部 9 1 からメイン制御部 4 1 へ向けてコマンドが送られることはない。

【 0 0 6 8 】

演出制御基板 9 0 には、前述の液晶表示器 5 1、音声を出力可能なスピーカ 5 3、5 4、演出に用いられ遊技者側から視認可能な演出用 L E D 5 7 等の演出装置が接続されており、これら演出装置の出力状態は、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により制御可能となっている。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御等を行うようになっている。

10

【 0 0 6 9 】

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

【 0 0 7 0 】

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

20

30

【 0 0 7 1 】

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

40

【 0 0 7 2 】

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

50



## 【 0 0 7 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 が回転され、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が連続的に変動される。リール 2 L、2 C、2 R が回転されている状態で、いずれかのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R に対して停止制御が行われ、当該リールの回転が停止され、当該リールの図柄が透視窓 3 に表示結果として導出表示される。

## 【 0 0 7 4 】

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

10

## 【 0 0 7 5 】

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

20

## 【 0 0 7 6 】

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

30

## 【 0 0 7 7 】

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

40

## 【 0 0 7 8 】

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

50

行されるようになっている。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

本実施例のスロットマシン 1 において、入賞となる役（以下、入賞役と呼ぶ）の種類は、遊技状態に応じて定められ、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせず  
10  
に次ゲームが開始可能となる再遊技が付与される再遊技役と、遊技状態の移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部 4 1 が、前述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出される以前（具体的には、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 の操作が検出された時）に、乱数を用いて決定するものである。

【 0 0 8 1 】

尚、各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次ゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは  
20  
、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例えば、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかつた場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次ゲームへ持ち越されるようになっている。

【 0 0 8 2 】

また、内部抽選では、予め定められた所定の操作態様（例えば、押し順、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役、再遊技役（以下、ナビ対象役と呼ぶ場合がある。）が当選し得るようになっている。ナビ対象役には、例えば、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に、他の操作態様で停止操作が行われる場合に停止する停止態様よりも有利な停止態様と  
30  
なる役や、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に、他の操作態様で停止操作が行われる場合よりも有利な停止態様が停止する割合が高い役等を含む。また、有利な停止態様とは、メダルの付与を伴う停止態様だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴う停止態様、不利な遊技状態への移行が回避される停止態様なども含む。

【 0 0 8 3 】

メイン制御部 4 1 は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を特定可能なナビ情報を遊技補助表示器 1 2 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（A T）状態に制御可能である。メイン制御部 4 1 は、A T 状態に制御される権利が遊技者に対して付与されることで、A T 状態の制御を開始する。そして、A T 状態に制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップ  
40  
スイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（例えば、押し順、操作タイミング等）を遊技補助表示器 1 2 を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、当該操作態様を液晶表示器 5 1 等を用いて報知するナビ演出を実行させる。ナビ報知及びナビ演出により報知される操作態様にて、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作することで、内部抽選にて当選したナビ対象役を確実に入賞させることができるようになっている。

【 0 0 8 4 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、メダルの払出枚数やエラーコード、ナビ情報を表示させることが可能な遊技補助表示器 1 2 を備え、ナビ報知の制御において遊技補助  
50

表示器 12 を用いてナビ情報を報知する構成であるが、ナビ情報のみを表示させることが可能な専用の表示器を備え、ナビ報知の制御において当該専用の表示器を用いてナビ情報を報知する構成でも良い。

【0085】

[遊技状態について]

メイン制御部 41 は、遊技状態として非内部中、内部中、特別状態のいずれかに制御することが可能である。

【0086】

非内部中は、特別役 (BB) の当選が持ち越されていない状態である。スロットマシン 1 の工場出荷時の状態や、遊技状態に関するデータが記憶される RAM 41c の所定領域が初期化された状態で、スロットマシン 1 が起動された場合に、先ず、非内部中に制御される。また、特別状態が終了されることで非内部中に制御される。そして、非内部中は、当該非内部中のゲームにおいて内部抽選にて特別役 (BB) が当選し、当該特別役が取りこぼされて、内部中に移行されることで終了される。また、内部抽選にて特別役 (BB) が当選したゲームにおいて、当該特別役 (BB) が入賞し、特別状態に移行されることで終了される。

【0087】

また、非内部中では、所定期間内のゲームにおいて、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ 8L、8C、8R が操作されることで、当該期間中における 1 ゲーム当たりのメダルの払出率が 100% を超える一方、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ 8L、8C、8R が操作されないことで、当該期間中における 1 ゲーム当たりのメダルの払出率が 100% を超えないようになっている。非内部中では、遊技者にとって有利となる操作態様が報知されないことで、1 ゲーム当たりのメダルの払出率が 100% を超えないようになっている。

【0088】

内部中は、特別役 (BB) の当選が持ち越されている状態である。非内部中における内部抽選にて特別役 (BB) が当選することで開始される。

【0089】

内部中では、所定期間内のゲームにおいて、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ 8L、8C、8R が操作されることで、当該期間中における 1 ゲーム当たりのメダルの払出率が 100% を超える一方、遊技者にとって有利となる操作態様でストップスイッチ 8L、8C、8R が操作されないことで、当該期間中における 1 ゲーム当たりのメダルの払出率が 100% を超えないようになり、遊技者にとって有利となる操作態様が報知される期間では、1 ゲーム当たりのメダルの払出率が 100% を超える一方で、遊技者にとって有利となる操作態様が報知されない期間では、1 ゲーム当たりのメダルの払出率が 100% を超えないようになっている。

【0090】

特別状態は、特別役 (BB) の入賞に伴い制御される遊技状態であり、非内部中において特別役 (BB) が入賞することで開始され、所定の終了条件の成立 (例えば、特別状態中のメダルの総払出枚数が所定枚数 (例えば、50 枚) を超えること) により終了される。特別状態の終了後は、非内部中に移行される。

【0091】

本実施例のスロットマシン 1 では、非内部中において予め定められた所定確率 (例えば、約 1/3.4) で特別役 (BB) が当選し、内部中に移行するとともに、内部中、すなわち特別役 (BB) の当選フラグが持ち越されている状態において、後述する AT に制御されていない場合には、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 100% を超えない一方、AT に制御されている場合には、1 ゲームあたりのメダルの払出率が 100% を超えるようになっている。

【0092】

また、リールの停止制御では、特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優

10

20

30

40

50

先して揃える制御を行うようになっており、さらに内部中において内部抽選の対象となる全ての小役において特別役（ＢＢ）の構成図柄の引込範囲と小役の構成図柄の引込範囲とが重複しており、いずれの小役が当選した場合でも当選した小役の構成図柄が入賞ラインＬＮに停止することとなる。また、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、再遊技役を必ず揃える制御を行う。すなわち内部中において小役または再遊技役が当選している場合には、特別役（ＢＢ）が入賞しないようになっている。

【００９３】

また、内部中では、必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、内部中に一度移行されると特別役（ＢＢ）が入賞しないようになっているとあり、内部中への移行後は、当該内部中が維持されることとなる。

10

【００９４】

このため、本実施例のスロットマシン１では、遊技の大半において内部中に制御されることとなることから、内部中に制御されていることを前提とし、設定値（本実施例では、１～６）に応じたメダルの払出率が各設定値に応じて定められた値となるように、内部中においてＡＴに制御するか否か、具体的には、後述の内部抽選の当選確率、ＡＴ状態への移行確率等を設定することにより、設定値に応じたメダルの払出率が設定される。

【００９５】

また、メイン制御部４１は、特別役（ＢＢ）の当選が持ち越されている内部中においてナビ報知により有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様（正解押し順）を報知させるＡＴの制御を行うことが可能であり、当該内部中においてメダルの払出率が適正となるように設計されている。

20

【００９６】

〔遊技区間について〕

メイン制御部４１は、図４に示すように、遊技区間として通常区間及び有利区間のいずれかに制御することが可能である。

【００９７】

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

30

【００９８】

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

【００９９】

40

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

【０１００】

有利区間では、所定の報知条件が成立することで、ナビ報知を行うことが可能とされ、ナビ報知が行われることで遊技者にとって有利なストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様が報知される。

【０１０１】

50

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

#### 【0102】

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

#### 【0103】

後述のように、有利区間移行役としてレアリプレイ、レア小役A、レア小役B、レア小役C、レア小役D、レア小役E、押し順役、BBが定められており、これらの合成確率は、約1/1.3であり、通常区間に滞在する平均ゲーム数は、約1.3ゲームとなる。一方、有利区間は、AT状態に当選することで有利区間ゲーム数が1500ゲームに到達するか、有利区間におけるメダルの純増枚数が2400枚を超えるか、AT状態が終了するまで終了しないので、有利区間に滞在する平均ゲーム数は、少なくとも1.3ゲーム以上となり、通常区間に滞在する平均ゲーム数よりも多いゲーム数となる。

#### 【0104】

〔内部抽選の対象役について〕

図5に示すように、本実施例において、メダルの払出率が適正となる内部中においては、再遊技役として通常リプレイ、レアリプレイが内部抽選の対象となり、小役としてレア小役A、レア小役B、レア小役C、レア小役D、レア小役E、24種類の押し順役が内部抽選の対象となる。内部抽選において、通常リプレイの当選確率は約1/7.4、レアリプレイの当選確率は約1/500、レア小役Aの当選確率は約1/500、レア小役Bの当選確率は約1/200、レア小役Cの当選確率は約1/300、レア小役Dの当選確率は約1/50、レア小役Eの当選確率は約1/80、押し順役の当選確率は約1/1.4に設定されている。

#### 【0105】

押し順役は、複数の小役（本実施例では、主小役と副小役）が当選する役であり、それぞれの押し順役に対応する停止操作順で停止操作が行われることで、停止操作タイミングに関わらず、9枚のメダルの払出を伴う主小役が入賞する一方、対応する停止操作順以外の停止操作順で停止操作が行われることで、停止操作タイミングに応じて1枚のメダルの払出を伴う副小役が入賞するか、副小役が入賞しないハズレとなるナビ対象役である。すなわち、停止操作順の違いにより付与されるメダル数の期待値が変化するとともに、それぞれの押し順役に対応する停止操作順がナビ報知されることにより付与されるメダル数の期待値が変化する小役である。

#### 【0106】

また、内部抽選の対象となる役には、通常リプレイ、レアリプレイ、レア小役A、レア小役B、レア小役C、レア小役D、レア小役E、押し順役の順番でそれぞれ1～31の当選番号が割り当てられており、内部抽選において当選した役の当選番号がRAM41cに設定されるようになっている。当選番号は、後述する有利区間に移行することのない役に対して、当選番号2以下の値が割り当てられており、有利区間移行する有利区間移行役に対して、当選番号3以上の値が割り当てられている。このため、メイン制御部41は、通常区間において有利区間移行役が当選したか否かについて、個々の当選番号を特定するのではなく、当選番号が3以上であるか否かを判定し、当選番号が3以上である場合に、有利区間移行役の当選であることを特定するようになっている。

## 【 0 1 0 7 】

また、内部抽選の対象となる役には、フラグカテゴリ（ＦＣ）が割り当てられており、内部抽選において当選した役のフラグカテゴリ（ＦＣ）がＲＡＭ４１ｃに設定されるようになっている。フラグカテゴリ（ＦＣ）は、例えば、複数種類の押し順役、当選確率が近い複数の役等、共通の属性を有する役に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部４１は、後述するＡＴ抽選やナビストック抽選等を行う場合に、当選役に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号から当選役に応じた確率を特定するのではなく、当選役に割り当てられたフラグカテゴリ（ＦＣ）の値に応じて当選役に応じた確率を特定するようになっている。これにより、個々の当選番号毎に確率を定める必要がなく、当選番号よりも少ないフラグカテゴリ（ＦＣ）毎に確率を定めることで、当選役の属性に応じた確率を特定することが可能となる。

10

## 【 0 1 0 8 】

[ ナビ報知及びナビ演出について ]

メイン制御部４１が行うナビ報知の態様及びサブ制御部９１が行うナビ演出の態様について、図６に基づいて説明する。

## 【 0 1 0 9 】

メイン制御部４１は、ナビ報知に関わる処理を行う所定のゲーム中（リールの回転が開始されたときからすべてのリールの回転が停止されるときまで）において、内部抽選にて当選しているナビ対象役に対応するナビ表示を遊技補助表示器１２に表示させることで、当該ナビ対象役に応じて遊技者にとって有利な停止態様を報知するナビ報知を行うことが可能である。また、メイン制御部４１は、ナビ報知に関わる処理を行う所定のゲームの開始時に、遊技者にとって有利な停止態様を特定可能なナビ番号を含むコマンドをサブ制御部９１に対して送信することが可能である。

20

## 【 0 1 1 0 】

これに対してサブ制御部９１は、メイン制御部４１から受信したコマンドに基づいて遊技者にとって有利な停止態様を特定可能なゲームにおいて、当該停止態様を報知するナビ演出を液晶表示器５１等を用いて行うことが可能である。

## 【 0 1 1 1 】

メイン制御部４１は、ナビ報知に関わる処理を行うことでナビ番号として「１」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左中右停止操作である旨を示唆するナビ表示１（遊技補助表示器１２に「１２」を表示する表示）を遊技補助表示器１２に表示させ、ナビ番号として「２」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左右中停止操作である旨を示唆するナビ表示２（遊技補助表示器１２に「１３」を表示する表示）を遊技補助表示器１２に表示させ、ナビ番号として「３」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中左右停止操作である旨を示唆するナビ表示３（遊技補助表示器１２に「２１」を表示する表示）を遊技補助表示器１２に表示させ、ナビ番号として「４」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中右左停止操作である旨を示唆するナビ表示４（遊技補助表示器１２に「２３」を表示する表示）を遊技補助表示器１２に表示させ、ナビ番号として「５」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右左中停止操作である旨を示唆するナビ表示５（遊技補助表示器１２に「３１」を表示する表示）を遊技補助表示器１２に表示させ、ナビ番号として「６」が設定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右中左停止操作である旨を示唆するナビ表示６（遊技補助表示器１２に「３２」を表示する表示）を遊技補助表示器１２に表示させるようになっている。

30

40

## 【 0 1 1 2 】

これに対して、サブ制御部９１は、メイン制御部４１から受信するコマンドに基づいてナビ番号「１」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左中右停止操作である旨を示唆するナビ画像１（例えば、液晶表示器５１の表示領域のうちストップスイッチ８Ｌに対応する表示領域に「１」を表示させ、ストップスイッチ８Ｃに対

50

応する表示領域に「２」を表示させ、ストップスイッチ８Ｒに対応する表示領域に「３」を表示させる画像等）を液晶表示器５１に表示させ、ナビ番号「２」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が左右中停止操作である旨を示唆するナビ画像２を液晶表示器５１に表示させ、ナビ番号「３」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中左右停止操作である旨を示唆するナビ画像３を液晶表示器５１に表示させ、ナビ番号「４」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が中右左停止操作である旨を示唆するナビ画像４を液晶表示器５１に表示させ、ナビ番号「５」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右左中停止操作である旨を示唆するナビ画像５を液晶表示器５１に表示させ、ナビ番号「６」が特定されるゲーム中においては、遊技者にとって有利な停止態様が右中左停止操作である旨を示唆するナビ画像６を液晶表示器５１に表示させるようになっている。

10

#### 【０１１３】

尚、本実施例では、ナビ報知では、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作態様として、操作順（正解押し順）を報知する構成であるが、ナビ報知により、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作タイミングを示唆する構成でも良いし、遊技者にとって有利となるストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒの操作順と操作タイミングの組合せを示唆する構成でも良い。例えば、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作態様が所定リールに対する所定の操作タイミングである場合には、遊技補助表示器１２において、当該所定の操作タイミングに対応する図柄の番号等を所定リールに対応する番号等とともに表示させたり、液晶表示器５１において、当該所定の操作タイミングに対応する図柄の画像等を所定リールに対応する位置に表示させることで、当該操作態様を示唆することが可能である。

20

#### 【０１１４】

##### [ＡＴ状態の流れについて]

次にメイン制御部４１が行うＡＴ状態に関する制御について説明する。図７（ａ）に示すように、メイン制御部４１は、ＡＴ状態に制御されていない非ＡＴ状態において、ＡＴ抽選対象役（本実施例では、フラグカテゴリが１～５に属する役）が当選した場合に行われるＡＴ抽選に当選、または有利区間移行後のゲーム数が天井値（本実施例では、１０００）に到達することでＡＴ状態に制御する。尚、ＡＴ抽選は、非ＡＴ状態への移行後から蓄積されたポイント値が規定値に到達した場合に行われる構成であっても良く、有利区間移行後のゲーム数が仮天井値に到達することで行われる構成であっても良い。

30

#### 【０１１５】

メイン制御部４１は、ＡＴ状態において、ＡＴ１状態、ＡＴ２状態、上乗せ状態、ＥＤ状態を含む複数の状態に制御することが可能である。

#### 【０１１６】

メイン制御部４１は、ＡＴ状態に移行した場合に、図７（ａ）に示すように、まずＡＴ１状態に制御する。ＡＴ１状態では、図７（ｂ）に示すように、押し順役の当選時に１００％の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、１ゲームあたりのメダルの払出率は、約２３２％となり、１ゲームあたりの平均純増枚数は約４．０枚となる。また、ＡＴ１状態では、特定役（フラグカテゴリが１～５に属する役）の当選時に、ＡＴ１状態に制御する権利であるナビストックを付与するか否かを決定するナビストック抽選が行われる。ＡＴ１状態におけるナビストックの当選確率は低確率（本実施例では、約１／５～約１／４０）に設定されている。ＡＴ１状態は、開始時にナビ報知の残り回数として１０回が設定され、ナビ報知残り回数が０となること、すなわち当該ＡＴ１状態においてナビ報知が１０回行われることで終了する。

40

#### 【０１１７】

メイン制御部４１は、ＡＴ１状態が終了すると、図７（ａ）に示すように、ＡＴ２状態に制御する。ＡＴ２状態では、図７（ｂ）に示すように、押し順役の当選時に５０％の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、１ゲームあたりのメダルの払出率は、約１２５％となり、１ゲームあたりの平均純増枚数は約０．８枚と

50

なる。また、A T 2 状態においても、特定役の当選時にナビストック抽選が行われる。A T 2 状態におけるナビストックの当選確率も低確率（本実施例では、約 1 / 5 ~ 約 1 / 4 0 ）に設定されている。A T 2 状態は、開始時に残りゲーム数として 3 0 が設定され、残りゲーム数が 0 となること、すなわち A T 2 状態の開始後、3 0 ゲーム経過することで終了する。メイン制御部 4 1 は、A T 2 終了時にナビストックが残っているか否かを判定し、ナビストックが残っている場合には、再度 A T 1 状態に制御する。一方、ナビストックが残っていない場合には、A T 状態を終了し、非 A T 状態に移行させる。

#### 【 0 1 1 8 】

また、メイン制御部 4 1 は、図 7 ( a ) に示すように、A T 2 状態において上乗せ状態抽選に当選すると、A T 2 状態を中断し、上乗せ状態に制御する。上乗せ状態では、図 7 ( b ) に示すように、押し順役の当選時に 5 0 % の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1 ゲームあたりのメダルの払出率は、約 1 2 5 % となり、1 ゲームあたりの平均純増枚数は約 0 . 8 枚となる。また、上乗せ状態では、全てのゲームにおいてナビストック抽選が行われる。上乗せ状態におけるナビストックの当選確率は第 2 A T 状態よりも高確率（本実施例では、特定役の当選時以外は約 1 / 5 、特定役の当選時は 1 / 1 ）に設定されている。上乗せ状態は、開始時に 1 0 ゲームまたは 2 0 ゲームのいずれか一方のゲーム数を残りゲーム数として設定し、残りゲーム数が 0 となること、すなわち上乗せ状態の開始後、1 0 ゲームまたは 2 0 ゲームが経過することで終了する。メイン制御部 4 1 は、上乗せ状態が終了すると、中断していた A T 2 状態に復帰させる。

#### 【 0 1 1 9 】

また、メイン制御部 4 1 は、図 7 ( a ) に示すように、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のうちいずれの状態に制御されている場合でも、E D 移行条件が成立することで、E D 状態に制御する。この際、メイン制御部 4 1 は、E D 移行条件が成立したゲームの次ゲームから E D 状態に制御するとともに、E D 状態を開始するゲームの開始操作がされたタイミングで所定時間（本実施例では、2 秒間）にわたりゲームの進行（リールの回転開始）を遅延させる E D フリーズ状態に制御する。E D 状態では、図 7 ( b ) に示すように、押し順役の当選時に 7 5 % の確率でナビ報知が行われることとなり、設定値に応じて若干異なるものの、1 ゲームあたりのメダルの払出率は、約 1 7 8 % となり、1 ゲームあたりの平均純増枚数は約 2 . 4 枚となる。また、E D 状態では、ナビストック抽選は行われない。E D 状態は、有利区間におけるゲーム数（有利区間ゲーム数）が第 1 規定数（本実施例では、1 5 0 0 ゲーム）に到達して有利区間の終了条件 1 が成立するか、有利区間におけるメダルの純増枚数が第 2 規定数（本実施例では、2 4 0 0 ）を超え、有利区間の終了条件 2 が成立することで有利区間とともに終了する。

#### 【 0 1 2 0 】

尚、有利区間の終了条件 1 は、有利区間におけるゲーム数が第 1 規定数に到達することで成立するものであるが、有利区間におけるゲーム数が第 1 規定数を超えることで成立するものでも良い。また、有利区間の終了条件 2 は、有利区間におけるメダルの純増枚数が第 2 規定数を超えることで成立するものであるが、有利区間におけるメダルの純増枚数が第 2 規定数以上となることで成立するものでも良い。

#### 【 0 1 2 1 】

E D 移行条件は、有利区間においてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化しからのメダルの純増枚数、すなわち当該 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数（本実施例では、2 2 5 0 ）を超えることで成立する第 1 E D 移行条件と、当該 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が、第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数（本実施例では、1 7 0 0 ）を超え、かつナビストックの残りが所定個数（本実施例では、9 個）以上となることで成立する第 2 E D 移行条件と、有利区間が開始してからのゲーム数（E D 移行ゲーム数）が第 5 規定数（本実施例では、1 4 2 0 ）に到達することで成立する第 3 E D 移行条件と、を含む。尚、本実施例では、遊技を開始可能な賭数の規定数を選択できない構成であるが、遊技を開始可能な賭数の規定数を複数の規定数から選択



できる構成、例えば、規定数として賭数 2 または賭数 3 を遊技者が選択可能な構成である場合に、有利区間において賭数 2 または賭数 3 のうち賭数 3 で遊技が行われたゲーム数が第 5 規定数（本実施例では、1 4 2 0）に到達することで第 3 E D 移行条件が成立する構成としても良い。

【0 1 2 2】

A T 1 状態、A T 2 状態、上乘せ状態のいずれの状態においても、ナビ報知が行われたゲームにおいて報知された停止順により停止操作を行って押し順役の主小役が入賞した場合には、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が増加することにより第 1 E D 移行条件または第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行することがある。

【0 1 2 3】

また、A T 2 状態または上乘せ状態においては、メダルの純増枚数が増加し得る押し順役の当選時に 5 0 % の割合でナビ報知が行われなくても、ナビ報知が行われないゲームであっても、自力で押し順役の主小役を入賞させた場合には、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が増加することにより第 1 E D 移行条件または第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行することがある。

【0 1 2 4】

また、A T 1 状態、A T 2 状態、上乘せ状態のいずれの状態においても、ナビ報知の対象とならない小役のうち賭数を超える払出を伴う小役が入賞した場合には、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が増加することにより第 1 E D 移行条件または第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行することがある。

【0 1 2 5】

また、A T 1 状態、A T 2 状態、上乘せ状態のいずれの状態においても、ナビストック抽選の対象となる特定役が当選したゲームにおいてナビストックが当選した場合には、ナビストック数の残りが所定個数以上となることにより第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行することがある。

【0 1 2 6】

また、A T 1 状態、A T 2 状態、上乘せ状態のいずれの状態においても、有利区間が開始してからのゲーム数が増加することにより第 3 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行することがある。

【0 1 2 7】

尚、第 1 E D 移行条件は、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えることで成立するものであるが、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以上となることで成立するものでも良い。また、第 2 E D 移行条件は、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 4 規定数を超えることを要件とするものであるが、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 4 規定数以上となることを要件とするものでも良い。また、第 2 E D 移行条件は、ナビストックの残りが所定個数以上となることを要件とするものであるが、ナビストックの残りが所定個数を超えることを要件とするものでも良い。第 3 E D 移行条件は、E D 移行ゲーム数が第 5 規定数に到達することで成立するものであるが、E D 移行ゲーム数が第 5 規定数を超えることで成立するものでも良い。

【0 1 2 8】

1 回の A T 1 状態では、終了まで、すなわちナビ報知が 1 0 回行われるまでに平均 1 4 . 0 ゲームを要し、1 ゲームあたりの平均純増枚数は約 4 . 0 枚であることから、A T 1 状態 1 回あたりの平均純増枚数は約 5 6 枚である。また、1 回の A T 2 状態では、終了までに 3 0 ゲームを要し、1 ゲームあたりの平均純増数は約 0 . 8 枚であることから、A T 2 状態 1 回あたりの平均純増枚数は約 2 4 枚である。また、ナビストックが 1 個残存することで、A T 1 状態及び A T 2 状態それぞれ 1 回ずつ制御されることとなるため、ナビストック 1 個につき約 8 0 枚のメダルの純増が期待できる。そして、第 2 E D 移行条件が成立する場合には、その時点でメダルの純増枚数が 1 7 0 0 枚を超えており、かつナビストック 9 個を全て消費することで約 7 2 0 枚の純増が期待できる状況であることから、ナビ

10

20

30

40

50

ストックを全て消費した場合に将来予測されるメダルの予測純増枚数は2420枚である。このため、第2ED移行条件は、予測純増枚数が、第1ED移行条件が成立することとなる2250枚を超え、かつ有利区間の終了条件2が成立することとなる2400枚を超えることにより成立することとなる。

【0129】

また、本実施例では、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態において、レア小役A～Eのうち賭数を超える払出を伴う小役、押し順役の当選時にAT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が増加することで第1ED移行条件または第2ED移行条件が成立する可能性があり、また、特定役（フラグカテゴリが1～5に属する役）の当選時には、ナビストック抽選が行われることで第2ED移行条件が成立する可能性がある一方、通常リプレイ当選時には、第1ED移行条件も第2ED移行条件も成立する可能性がない。すなわち、第1ED移行条件または第2ED移行条件が成立し得る移行可能役と、第1ED移行条件も第2ED移行条件も成立しない移行不可能役と、を備える。尚、サブ制御部91は、AT状態に移行後、ED移行条件が成立するまでの状態において、移行可能役が当選したときの演出態様と、移行不可能役が当選したときの演出態様と、を異ならせるように制御するようにしても良く、このような構成とすることで、演出態様の違いから、当該ゲームにおいて第1ED移行条件または第3ED移行条件が成立し得るか否かを特定させることができる。

10

【0130】

このように本実施例では、AT状態に移行後、ED移行条件が成立することでED状態に制御される。本実施例においてED状態は、AT状態に移行後、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数やナビストック数が、所定条件を満たすことで成立するED移行条件が成立することで、有利区間の終了条件が成立するまで、すなわちAT状態に制御可能な期間が終了するまでAT状態が継続することが保証される状態である。このため、AT状態に移行後、ED状態に移行することで、ある程度のメダルの増加が保証されることとなり、ED状態に移行する前の終了条件が変動する状態に比較して安心して遊技を行うことができる。

20

【0131】

尚、本実施例では、AT状態に移行後、ED移行条件が成立することで、有利区間の終了条件が成立するまでAT状態が継続するED状態に制御される構成であるが、少なくともAT状態に移行後、ED移行条件が成立してED状態に制御されることにより、所定の利益（AT状態に制御されるゲーム数、ナビ報知が行われる回数、AT状態において増加させることが可能なメダル数等）が保証される構成であれば良く、必ずしもED状態が有利区間の終了条件が成立するまで継続する必要はなく、ED状態に移行後、有利区間の終了条件が成立する前にED状態が終了する構成であっても良い。

30

【0132】

また、本実施例では、AT状態に移行後、ED移行条件が成立するまでは、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態を含む複数の状態に制御され得る一方、ED移行条件が成立してED状態に移行した後は、AT状態が終了するまでED状態にのみ制御されるようになっており、ED移行条件が成立するまでは、遊技性に变化を持たせることができる一方で、ED移行条件が成立した後は、安定した遊技性とすることができる。

40

【0133】

尚、本実施例では、AT1状態が、AT1状態の終了条件となるナビ回数（ナビ報知が行われる回数）が10回に固定されているが、複数の回数からいずれかの回数を選択したり、上乗せ条件が成立することでナビ回数を上乗せすることにより、AT1状態の終了条件となるナビ回数が変動する構成としても良い。また、AT1状態は、ナビ回数に応じて終了する構成であるが、AT2状態のように残りゲーム数を設定し、残りゲーム数が0となることで終了する構成としても良い。このような構成においても、当初設定される残りゲーム数を複数から選択したり、上乗せ条件が成立することで残りゲーム数を上乗せすることにより、AT1状態の終了条件となる残りゲーム数が変動する構成としても良い。

50

## 【 0 1 3 4 】

また、本実施例では、A T 2 状態が、A T 2 状態の終了条件となる残りゲーム数が 3 0 ゲームに固定されているが、複数のゲーム数から残りゲーム数を選択したり、上乗せ条件が成立することで残りゲーム数を上乗せすることにより、A T 2 状態の終了条件となる残りゲーム数を変動する構成としても良い。また、A T 2 状態は、残りゲーム数が 0 となることで終了する構成であるが、A T 1 状態のようにナビ回数に応じて終了する構成としても良い。このような構成においても、当初設定されるナビ回数を複数から選択したり、上乗せ条件が成立することでナビ回数を上乗せすることにより、A T 2 状態の終了条件となるナビ回数を変動する構成としても良い。

## 【 0 1 3 5 】

また、本実施例では、上乗せ状態が、上乗せ状態の終了条件となる残りゲーム数が 1 0 ゲームまたは 2 0 ゲームのいずれかから選択される構成であるが、当初設定される残りゲーム数が固定された構成でも良い。また、上乗せ条件が成立することで残りゲーム数が上乗せされる構成としても良い。また、上乗せ状態は、残りゲーム数が 0 となることで終了する構成であるが、A T 1 状態のようにナビ回数に応じて終了する構成としても良い。このような構成においても、当初設定されるナビ回数を複数から選択したり、上乗せ条件の成立によりナビ回数を上乗せすることにより、上乗せ状態の終了条件となるナビ回数を変動する構成としても良い。また、上乗せ状態は、A T 2 状態において上乗せ状態に当選することで移行される構成であるが、A T 1 状態において上乗せ状態に当選することで移行させる構成としても良い。また、上乗せ状態は、ナビストックの当選確率が他の状態よりも高く設定されることで、ナビストックが上乗せされやすい構成であるが、A T 2 状態の残りゲーム数等、A T 2 状態に制御される期間が A T 2 状態に制御されているときよりも上乗せされやすい構成としても良い。また、A T 1 状態において上乗せ状態に移行され得る構成であれば、A T 1 状態のナビ回数等、A T 1 状態に制御される期間が A T 1 状態に制御されているときよりも上乗せされやすい構成としても良い。

## 【 0 1 3 6 】

本実施例では、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、押し順役の当選時にナビ報知が 1 0 0 % の割合で行われる A T 1 状態と、押し順役の当選時にナビ報知が 5 0 % の割合で行われる A T 2 状態と、を含む構成、すなわち押し順役の当選時にナビ報知が行われる割合の異なる複数の状態を含む構成であるため、E D 移行条件が成立するまでは、メダルの獲得量を変化させることができる。

## 【 0 1 3 7 】

尚、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、押し順役の当選時にナビ報知が行われる第 1 状態と、押し順役の当選時にナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成としても良く、このような構成においても、E D 移行条件が成立するまでは、メダルの獲得量を変化させることができるとともに、第 1 状態と第 2 状態とでメダルの獲得量を大幅に変化させることができる。

## 【 0 1 3 8 】

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成においては、第 2 状態においては A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が減少する可能性が高いが、ナビ報知が行われない第 2 状態であっても、押し順役が当選したゲームにおいて、自力で押し順役の主小役を入賞させた場合には、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が増加することにより第 1 E D 移行条件または第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行することがある。

## 【 0 1 3 9 】

また、ナビ報知が行われない第 2 状態であっても、ナビ報知の対象とならない小役のうち賭数を超える払出を伴う小役が入賞した場合には、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が増加することにより第 1 E D 移行条件または第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行することがある。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 4 0 】

また、ナビ報知が行われない第 2 状態であっても、ナビストック抽選の対象となる特定役が当選したゲームにおいてナビストックが当選した場合には、ナビストック数の残りが所定個数以上となることにより第 2 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行することがある。

## 【 0 1 4 1 】

また、ナビ報知が行われない第 2 状態であっても、有利区間が開始してからのゲーム数が増加することにより第 3 E D 移行条件が成立し、E D 状態に移行することがある。

## 【 0 1 4 2 】

このようにナビ報知が行われない第 2 状態であっても、第 1 E D 移行条件や第 2 E D 移行条件、第 3 E D 移行条件が成立することがあることから、押し順役の当選時にナビ報知が行われる第 1 状態と、押し順役の当選時にナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成においては、第 1 状態に制御されているか、第 2 状態に制御されているか、に関わらず、E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行することとなる。

10

## 【 0 1 4 3 】

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成において、ナビ報知が行われる第 1 状態では、ナビ報知が行われたゲームにおいて押し順役の主小役が入賞することにより E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第 2 状態においては、ナビ報知が行われず自力で押し順役の主小役を入賞させることにより E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、ナビ報知が行われる第 1 状態の興趣をさらに高めることができる。

20

## 【 0 1 4 4 】

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成において、ナビ報知が行われる第 1 状態では、ナビ報知の対象とならない小役のうち賭数を超える払出を伴う小役が入賞することにより E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第 2 状態においては、ナビ報知の対象とならない小役のうち賭数を超える払出を伴う小役が入賞することにより E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、ナビ報知が行われる第 1 状態の興趣をさらに高めることができる。

30

## 【 0 1 4 5 】

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成において、ナビ報知が行われる第 1 状態では、ナビストックが当選することにより E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第 2 状態においては、ナビストックが当選することにより E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、ナビ報知が行われる第 1 状態の興趣をさらに高めることができる。

## 【 0 1 4 6 】

尚、ナビ報知が行われない第 2 状態において E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成においては、その後、ナビ報知が行われる第 1 状態に移行した場合に、E D 移行条件が成立していれば、E D 状態に移行することとなる。

40

## 【 0 1 4 7 】

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成において、押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第 1 状態においては、ナビ報知が行われないゲームであっても自力で押し順役の主小役を入賞させることにより E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第 2 状態においては、自力で押し順役の主小役を入賞させることにより E D 移行条件が成立しても E D

50

状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第1状態の興趣をさらに高めることができる。

【0148】

また、AT状態に移行後、ED移行条件が成立するまでの状態として、押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第1状態と、ナビ報知が行われない第2状態と、を含む構成において、押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第1状態においては、ナビ報知の対象とならない小役のうち賭数を超える払出を伴う小役を入賞させることによりED移行条件が成立することでED状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第2状態においては、ナビ報知の対象とならない小役のうち賭数を超える払出を伴う小役を入賞させることによりED移行条件が成立してもED状態に移行させない構成としても良く、この

10

【0149】

また、AT状態に移行後、ED移行条件が成立するまでの状態として、押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第1状態と、ナビ報知が行われない第2状態と、を含む構成において、押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第1状態においては、ナビストックが当選することによりED移行条件が成立することでED状態に移行させる一方、ナビ報知が行われない第2状態においては、ナビストックが当選してED移行条件が成立してもED状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第1状態の興趣をさらに高めることができる。

20

【0150】

尚、ナビ報知が行われない第2状態においてED移行条件が成立してもED状態に移行させない構成においては、その後、押し順役の当選時の一部でナビ報知が行われる第1状態に移行した場合に、ED移行条件が成立していれば、ED状態に移行することとなる。

【0151】

また、AT状態に移行後、ED移行条件が成立するまでの状態として、ナビ報知が行われることにより1ゲームあたりの平均純増枚数が100%を超える状態、すなわちメダルが増加する第1状態と、ナビ報知が行われないかナビ報知が行われる割合が低いことにより1ゲームあたりの平均純増枚数が100%以下となる状態、すなわちメダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態と、を含む構成において、メダルが増加する第1状態においては、ナビ報知の対象となる押し順役の主小役を入賞させることによりED移行条件が成立することでED状態に移行させる一方、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態においては、ナビ報知の対象となる押し順役の主小役が入賞してED移行条件が成立してもED状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、メダルが増加する第1状態の興趣をさらに高めることができる。

30

【0152】

また、AT状態に移行後、ED移行条件が成立するまでの状態として、メダルが増加する第1状態と、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態と、を含む構成において、メダルが増加する第1状態においては、ナビ報知の対象とならない小役のうち賭数を超える払出を伴う小役を入賞させることによりED移行条件が成立することでED状態に移行させる一方、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態においては、ナビ報知の対象とならない小役のうち賭数を超える払出を伴う小役が入賞してED移行条件が成立してもED状態に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、メダルが増加する第1状態の興趣をさらに高めることができる。

40

【0153】

また、AT状態に移行後、ED移行条件が成立するまでの状態として、メダルが増加する第1状態と、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態と、を含む構成において、メダルが増加する第1状態においては、ナビストックが当選することによりED移行条件が成立することでED状態に移行させる一方、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第2状態においてはナビストックが当選してED移行条件が成立してもED状態

50

に移行させない構成としても良く、このような構成とすることで、メダルが増加する第 1 状態の興趣をさらに高めることができる。

【 0 1 5 4 】

尚、メダルが増加しないまたはメダルが減少する第 2 状態において E D 移行条件が成立しても E D 状態に移行させない構成においては、その後、メダルが増加する第 1 状態に移行した場合に、E D 移行条件が成立していれば、E D 状態に移行することとなる。

【 0 1 5 5 】

本実施例では、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、ナビストックの当選確率が低確率に設定されることで A T 状態に制御される期間を延長させる制御が行われる割合の低い A T 1 状態及び A T 2 状態と、ナビストックの当選確率が高設定に設定されることで A T 状態に制御される期間を延長させる制御が行われる割合の高い上乗せ状態と、を含む構成、すなわち A T 状態に制御される期間を延長させる制御が行われる割合の異なる複数の状態を含む構成であるため、E D 移行条件が成立するまでは、その状態によって A T 状態に制御される期間を変化させることができる。

【 0 1 5 6 】

尚、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立するまでの状態として、ナビストック抽選等の A T 状態に制御される期間を延長させる制御を行うことが可能な第 1 状態と、A T 状態に制御される期間を延長させる制御を行わない第 2 状態と、を含む構成としても良く、このような構成においても、E D 移行条件が成立するまでは、A T 状態に制御される期間を変化させることができるとともに、第 1 状態に制御されるか第 2 状態に制御されるかによって A T 状態に制御される期間を大きく変化させることができる。

【 0 1 5 7 】

本実施例では、A T 状態に移行後、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のいずれに制御されている場合でも、E D 移行条件が成立することで E D 状態に制御されるので、E D 状態に移行させる制御を、その際の状態に応じて変える必要がなく、E D 状態へ移行させる処理を簡素化できる。

【 0 1 5 8 】

本実施例では、E D 状態における 1 ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、E D 移行条件が成立する前に制御される A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のうち最も 1 ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が多く設定された A T 1 状態よりも少なく設定されているので、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行しても過度に射幸性が高まってしまふことを防止できる。

【 0 1 5 9 】

また、本実施例では、E D 状態において、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のいずれの状態におけるナビ報知確率（100%または50%）とも異なるナビ報知確率（75%）に制御されるようになっており、E D 状態における 1 ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のいずれの状態における 1 ゲームあたりのメダルの平均純増枚数とも異なるため、E D 状態の特性に合わせてメダルの増加量を適切なものにできる。

【 0 1 6 0 】

尚、E D 状態において、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のうちいずれかの状態におけるナビ報知確率と同じナビ報知確率に制御し、E D 状態における 1 ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のうちいずれかの状態における 1 ゲームあたりのメダルの平均純増枚数と同じ構成としても良く、このような構成とすることで、E D 状態における制御と、他の状態における制御と、を共通化することができる。

【 0 1 6 1 】

本実施例において、A T 1 状態 1 回あたりで最低限獲得が期待できるメダル数は約 5 6 枚であり、A T 2 状態 1 回あたりで最低限獲得が期待できるメダル数は約 2 4 枚であり、上乗せ状態 1 回あたりで最低限獲得が期待できるメダル数は約 8 枚である。一方、第 1 E

10

20

30

40

50

D移行条件が成立した場合には、第2ED移行条件が成立した場合や第3ED移行条件が成立した場合よりもED状態において獲得が期待できるメダル数は少なくなるが、その場合でも、約150枚のメダルの獲得が期待できる。このように、ED移行条件が成立した後、ED状態において獲得が期待できるメダル数が、ED移行条件が成立する前に制御されるAT1状態、AT2状態、上乘せ状態のうち1回の状態で最低限獲得が期待できるメダル数よりも多くなるため、ED状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

#### 【0162】

本実施例において、有利状態に移行後、ED状態に移行することとなるED移行条件として、有利区間においてメダルの増減枚数が減少傾向から増加傾向に変化してからのメダルの純増枚数、すなわち当該AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数（本実施例では、2250）を超えることで成立する第1ED移行条件と、ナビストックの残り個数に応じて将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づいて成立する第2ED移行条件と、を含むので、AT状態に制御された後、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数を超えることでなく、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況であっても、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件が成立することでED状態に制御されることがあるため、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況でもED状態に制御されることを期待させることができる。

10

#### 【0163】

尚、本実施例では、ナビストック数に基づいて将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数が特定される構成であるが、AT状態の残りゲーム数やナビ報知の残り回数によってメダルの予測純増枚数を特定する構成としても良く、さらにAT状態の終了条件がメダルの純増枚数が管理される構成であれば、その後獲得可能なメダルの純増枚数によってメダルの予測純増枚数を特定する構成としても良い。

20

#### 【0164】

また、本実施例において将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件は、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数と、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数と、の合算値が、実際のメダルの純増枚数が超えることでED状態へ移行することとなる第3規定数（本実施例では、2250）を超えることで成立可能な条件であり、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況においてED状態に制御されることで、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数を超えることを認識させることができる。

30

#### 【0165】

また、本実施例において将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件は、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数と、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数と、の合算値が、実際のメダルの純増枚数が超えることで有利区間が終了することとなる第2規定数（本実施例では、2400）を超えることで成立可能な条件であり、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数以下の状況においてED状態に制御されることで、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が有利区間の終了条件となる第2規定数を超えることを認識させることができる。

40

#### 【0166】

尚、本実施例では、AT状態に移行後、第1ED移行条件が成立してED状態に移行した場合にも、第2ED移行条件が成立してED状態に移行した場合にも、有利区間の終了条件1、2が成立するまでED状態が継続する構成であるが、ED状態に移行した後、有利区間の終了条件1、2が成立する前にED状態が終了する構成でも良い。

#### 【0167】

また、本実施例において将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第2ED移行条件は、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数と、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数と、の合算値が、実際のメダルの純増枚数が超えることでED移行条件が成立することとなる第3規定数（本実施例では、2250）を超え、かつAT状態に

50

制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数よりも少ない第4規定数（本実施例では、1700）を超えることで成立可能な条件であり、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数と将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数との合算値が第3規定数を超えた場合でも、AT状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数未満の第4規定数を超えるまでは、ED状態に制御されることがないため、AT状態に制御された後、早い段階でED状態に制御されてしまうことを防止できる。

【0168】

また、本実施例においてメイン制御部41は、第1ED移行条件が成立してED状態に制御された場合に、AT状態が終了するまで第2ED移行条件が成立したか否かの判定を行わず、第2ED移行条件が成立してED状態に制御された場合に、AT状態が終了するまで第1ED移行条件が成立したか否かの判定を行わないようになっており、第1ED移行条件または第2ED移行条件の一方が成立してED状態に制御された後は、第1ED移行条件または第2ED移行条件の他方が成立したか否かの判定を行わないため、ED状態に制御された後の制御を簡素化できる。

10

【0169】

また、本実施例においてメイン制御部41は、有利区間に移行後、非AT状態、AT状態に制御するとともに、さらにAT状態においては、ED状態に移行するまでに、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態に制御し得る構成であるが、いずれの状態に制御されている場合でも、1ゲーム毎にED移行条件が成立したか否かの判定を行うようになっており、現在の状態に応じて制御を変更する必要があることから、ED状態へ移行させるための制御を簡素化できる。

20

【0170】

尚、AT状態に移行するまでは、ED移行条件が成立したか否かの判定を行わず、AT状態に移行後、ED状態に移行するまでに、AT1状態、AT2状態、上乗せ状態のいずれの状態に制御されている場合でも、1ゲーム毎にED移行条件が成立したか否かの判定を行う構成としても良く、このような構成であっても、AT状態に移行後は、現在の状態に応じて制御を変更する必要があることから、ED状態へ移行させるための制御を簡素化できる。

【0171】

[AT状態中の演出について]

30

次に、AT状態中の演出について説明する。メイン制御部41は、ゲーム終了時に次のゲームの状態を特定可能な状態コマンドをサブ制御部91に対して送信する。状態コマンドは、次のゲームの状態が、非AT状態であるか、AT状態であるか、を特定可能であり、さらにAT状態であれば、AT1状態であるか、AT2状態であるか、上乗せ状態であるか、ED状態であるか、を特定可能である。また、AT1状態であれば、残りナビ回数が特定可能であり、AT2状態及び上乗せ状態であれば、残りゲーム数が特定可能である。

【0172】

そして、サブ制御部91は、状態コマンドから特定される状態に応じてAT状態に特有の演出を実行することが可能である。尚、AT状態に特有の演出は、液晶表示器51による画像の表示態様、スピーカ53、54からの効果音、演出用LED57の発光態様による演出を含むものであるが、ここでは主に液晶表示器51を用いた演出について説明する。

40

【0173】

サブ制御部91は、非AT状態が特定されている状況においてAT状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわちAT状態の開始が特定される場合に、次ゲームの賭数が設定されたタイミングで、図8(a)に示すように、AT状態の開始を示すAT状態開始演出を実行する。AT状態開始演出では、AT開始画像が液晶表示器51に表示される。

【0174】

AT状態の開始時は、まず、AT1状態に制御されることとなるため、サブ制御部91は、AT開始演出を実行している状態で内部当選コマンドを受信し、ゲームの開始操作を

50



特定すると、図 8 ( b ) に示すように、A T 1 状態に特有の A T 1 状態演出を実行する。A T 1 状態演出では、A T 1 状態に特有の A T 1 状態画像、ナビ報知の残り回数、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が液晶表示器 5 1 に表示される。A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数は、液晶表示器 5 1 の右上方に表示され、液晶表示器 5 1 の中央に表示される主演出の画像を邪魔しないようになっている。

【 0 1 7 5 】

また、メイン制御部 4 1 は、ゲーム開始時に、当該ゲームにおいて賭数として使用されたメダル数を特定可能な投入枚数コマンドを送信し、ゲーム終了時に当該ゲームにおいて付与されたメダル数を特定可能な払出枚数コマンドを送信する。そして、サブ制御部 9 1 は、メダルの純増枚数が表示されている状態で、ゲーム開始時に投入枚数コマンドを受信すると、メダルの純増枚数の表示を投入枚数コマンドから特定されるメダル数分減算更新し、ゲーム終了時に払出枚数コマンドを受信すると、メダルの純増枚数の表示を払出枚数コマンドから特定されるメダル数分減算更新する。すなわちメダルの純増枚数の表示は、各ゲームにおいて最新の枚数に更新されるようになっている。

【 0 1 7 6 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 1 状態が特定される状況において A T 2 状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわち A T 2 状態の開始が特定される場合に、内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、図 8 ( c ) に示すように、A T 2 状態に特有の A T 2 状態演出を実行する。A T 2 状態演出では、A T 1 状態画像とは異なる画像であり、A T 2 状態に特有の A T 2 状態画像、A T 2 状態の残りゲーム数が表示されるとともに、A T 1 状態演出と同様に、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数等が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 7 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 2 状態が特定される状況において A T 1 状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわち A T 1 状態の開始が特定される場合に、内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、図 8 ( b ) に示すように、再び A T 1 状態演出を実行する。

【 0 1 7 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 2 状態が特定される状況において上乗せ状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわち上乗せ状態の開始が特定される場合に、内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、図 8 ( d ) に示すように、上乗せ状態に特有の上乗せ状態演出を実行する。上乗せ状態演出では、A T 1 状態画像及び A T 2 状態画像とは異なる画像であり、上乗せ状態に特有の上乗せ状態画像、上乗せ状態の残りゲーム数が表示されるとともに、A T 1 状態演出や A T 2 状態演出と同様に、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数等が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 7 9 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 2 状態が特定される状況において非 A T 状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわち A T 状態の終了が特定される場合に、図 8 ( h ) に示すように、結果報知演出を実行する。結果報知演出では、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態におけるメダルの純増枚数、のめり込み防止を促すメッセージ等が液晶表示器 5 1 に表示される。結果報知演出は、次ゲームの賭数が設定されるタイミングで終了しても良いし、次ゲームの開始操作がされたタイミングで終了しても良いし、次ゲームが終了するまで継続し、さらにその次のゲームの賭数が設定されたタイミングやゲームの開始操作がされたタイミングで終了する構成としても良い。

【 0 1 8 0 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のいずれかが特定される状況において E D 状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわち E D 状態の開始が特定される場合に、内部当選コマンドを受信してゲームの開始操作を特定すると、

図 8 ( e ) に示すように、E D 状態の開始を示す E D 開始演出を実行する。前述のように、メイン制御部 4 1 は、E D 移行条件が成立した次のゲーム、すなわち E D 状態を開始させるゲームの開始操作時に、所定時間 ( 本実施例では、2 秒間 ) にわたりゲームの進行を遅延させる E D フリーズ状態に制御するようになっており、E D 開始演出は、E D フリーズ状態に制御される期間に実行されることとなる。E D 開始演出では、E D 開始画像が液晶表示器 5 1 の表示領域全体に表示される。

【 0 1 8 1 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態においては、後述のように押し順役が当選した場合にナビ演出を実行可能とし、特定役が当選した場合に特定役当選示唆演出 ( A ) ( B ) を実行可能とする構成であるが、E D 状態を開始させるゲームにおいて、押し順役が当選してナビ演出を実行する場合や、特定役が当選して特定役当選示唆演出 ( A ) を実行する場合にも、E D 開始演出を優先して実行し、E D 開始演出の終了後にナビ演出や特定役当選示唆演出 ( A ) を実行する。

10

【 0 1 8 2 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態において E D 移行条件が成立したゲームにおいては、E D 移行条件が成立したことを示唆する演出は実行せず、後述するナビ演出、特定役当選示唆演出 ( A ) ( B )、小役入賞演出、チャンス演出等、当該ゲームの内部抽選の結果や、当該ゲームの結果に応じた演出を実行する。

【 0 1 8 3 】

サブ制御部 9 1 は、E D 開始演出の開始後、所定時間が経過したとき、すなわち E D フリーズ状態が終了するタイミングで、図 8 ( f ) ( g ) に示すように、E D 状態に特有の E D 状態演出を実行する。E D 状態演出は、スロットマシン 1 で行われる演出に関するストーリーや登場人物等が紹介されるストーリー紹介演出 ( 図 8 ( f ) 参照 ) と、一定時間に亘る演出が繰り返し実行されるループ演出 ( 図 8 ( g ) 参照 ) と、を含む。尚、一定時間に亘る演出とは、一定時間に亘るアニメーション等の映像を再生する演出などが該当する。

20

【 0 1 8 4 】

また、サブ制御部 9 1 は、E D 移行条件が成立した時点での A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が第 3 規定数 ( 本実施例では、2 2 5 0 ) 未満であれば、E D 状態演出として、ストーリー紹介演出を実行した後、ループ演出を実行し、E D 移行条件が成立したときの A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以上であれば、E D 状態演出として、ストーリー紹介演出を実行せずにループ演出のみを実行する。尚、E D 状態演出として、ストーリー紹介演出とループ演出を実行する場合に、先にループ演出を実行した後、上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数が一定枚数以下となることで、ストーリー紹介演出を実行する構成としても良い。

30

【 0 1 8 5 】

ストーリー紹介演出では、A T 1 状態画像、A T 2 状態画像及び上乗せ状態画像とは異なる画像であり、ストーリー紹介演出に特有のストーリー紹介演出画像、E D 状態が終了するまでの残りゲーム数、E D 状態において上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数が表示されるとともに、A T 1 状態演出や A T 2 状態演出、上乗せ状態演出と同様に、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数等が液晶表示器 5 1 に表示される。E D 状態が終了するまでの残りゲーム数、E D 状態において上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数は、液晶表示器 5 1 の下方に表示され、液晶表示器 5 1 の中央に表示される主演出の画像を邪魔しないようになっている。

40

【 0 1 8 6 】

ループ演出では、A T 1 状態画像、A T 2 状態画像、上乗せ状態画像及びストーリー紹介演出とは異なる画像であり、ループ演出に特有のループ演出画像が表示されるとともに、ストーリー紹介演出と同様に、E D 状態が終了するまでの残りゲーム数、E D 状態において上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数が表示され、A T 1 状態演出や A T 2 状態演出、上乗せ状態演出と同様に、A T 状態に移行してからのゲーム数、A T 状態に

50

移行してからのメダルの純増枚数等が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 8 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、E D 状態が特定される状況において非 A T 状態が特定される状態コマンドを受信した場合、すなわち A T 状態の終了が特定される場合に、図 8 ( h ) に示すように、結果報知演出を実行する。尚、A T 状態が A T 2 状態で終了する場合でも、E D 状態で終了する場合でも、共通の結果報知演出が実行されることとなるが、A T 2 状態で終了するか、E D 状態で終了するか、によって異なる態様の結果報知演出を実行するようにしても良い。

【 0 1 8 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のいずれの状態が特定される状況であっても、E D 状態の開始が特定される場合に、共通の E D 開始演出を実行し、その後の E D 状態においては、共通の E D 状態演出を実行し、E D 状態の終了時には、共通の結果報知演出を実行する。

10

【 0 1 8 9 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 状態に移行後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数を越えることで成立する第 1 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態の開始が特定される場合に、共通の E D 開始演出を実行し、その後の E D 状態においては、共通の E D 状態演出を実行し、E D 状態の終了時には、共通の結果報知演出を実行する。

20

【 0 1 9 0 】

また、サブ制御部 9 1 は、A T 状態に移行後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数を越えた後、ナビストックが所定個数以上となって第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、A T 状態に移行後、ナビストックが所定個数以上となった後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数を越えて第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態の開始が特定される場合に、共通の E D 開始演出を実行し、その後の E D 状態においては、共通の E D 状態演出を実行し、E D 状態の終了時には、共通の結果報知演出を実行する。

【 0 1 9 1 】

サブ制御部 9 1 は、A T 状態において、ナビ演出、特定役当選示唆演出 ( A )、特定役当選示唆演出 ( B )、小役入賞演出、チャンス演出を実行可能である。

30

【 0 1 9 2 】

ナビ演出は、図 9 ( a ) ( b ) に示すように、ゲームの開始操作がされた時に、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の押し順を示す画像を表示中の演出画像の一部に重ねて液晶表示器 5 1 に表示することで、遊技者にとって有利な押し順を示唆する演出であり、押し順役の当選時、一部の再遊技役の当選時に実行される。

【 0 1 9 3 】

特定役当選示唆演出 ( A ) は、図 9 ( c ) ( d ) に示すように、ゲームの開始操作がされた時に、特定役の当選を示す画像を表示中の演出画像の一部に重ねて液晶表示器 5 1 に表示することで、ナビストックが上乗せされる可能性または上乗せ状態へ移行する可能性が示唆される特定役 ( フラグカテゴリが 1 ~ 5 に属する役 ) が当選したことを示唆する演出であり、特定役の当選時に実行される。

40

【 0 1 9 4 】

特定役当選示唆演出 ( B ) は、図 9 ( e ) ( f ) に示すように、ゲームの開始操作がされた時に、液晶表示器 5 1 に表示中の演出画像を当該演出画像とは異なる画像であって特定役の当選を示す特定画像に切り替えることで、特定役が当選したことを示唆することに加え、特定役当選示唆演出 ( A ) よりも、ナビストックが上乗せされる可能性または上乗せ状態へ移行する可能性が高い旨を示唆する演出であり、特定役の当選時に実行される。

【 0 1 9 5 】

50

小役入賞演出は、図 9 ( g ) に示すように、「 G E T ! 」の文字をかたどった画像を表示中の演出画像の一部に重ねて液晶表示器 5 1 に表示することで、押し順役の主小役が入賞した旨を示唆する演出であり、押し順役が当選し、ナビ演出により指定された押し順で停止操作がされて押し順役の主小役が入賞した場合に実行される。

【 0 1 9 6 】

チャンス演出は、図 9 ( h ) に示すように、「 C H A N C E ! 」の文字をかたどった画像を表示中の演出画像の一部に重ねて液晶表示器 5 1 に表示することで、ナビストックが上乗せされる可能性または上乗せ状態へ移行する可能性が高い旨を示唆する演出であり、特定役が当選したゲームの終了時に実行される。

【 0 1 9 7 】

図 1 0 に示すように、サブ制御部 9 1 は、 A T 状態を構成する A T 1 状態、 A T 2 状態、上乗せ状態、 E D 状態のいずれの状態においても、押し順役の当選時にナビ演出を実行可能とする。

【 0 1 9 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、 A T 状態を構成する状態のうち A T 1 状態、 A T 2 状態、上乗せ状態においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、特定役当選示唆演出 ( A ) を実行可能とする一方、 E D 状態においては、特定役のうち適切なタイミングで停止操作を行わないと入賞させることができない役が当選した場合 ( 要目押しの場合 ) には、特定役当選示唆演出 ( A ) を実行可能とするが、特定役のうち停止操作のタイミングに関わらず入賞する特が当選した場合 ( 目押し不要の場合 ) には、特定役当選示唆演出 ( A ) を実行しない。

【 0 1 9 9 】

また、サブ制御部 9 1 は、 A T 状態を構成する状態のうち A T 1 状態、 A T 2 状態、上乗せ状態においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、特定役当選示唆演出 ( B ) を実行可能とする一方、 E D 状態においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、特定役当選示唆演出 ( B ) を実行しない。

【 0 2 0 0 】

また、サブ制御部 9 1 は、 A T 状態を構成する A T 1 状態、 A T 2 状態、上乗せ状態においては、押し順役の当選時に、ナビ演出により指定された押し順で停止操作がされて押し順役の主小役が入賞することで、小役入賞演出を実行可能とする一方、 E D 状態においては、押し順役の当選時に、ナビ演出により指定された押し順で停止操作がされて押し順役の主小役が入賞したか否かに関わらず、小役入賞演出を実行しない。

【 0 2 0 1 】

また、サブ制御部 9 1 は、 A T 状態を構成する状態のうち A T 1 状態、 A T 2 状態、上乗せ状態においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、チャンス演出を実行可能とする一方、 E D 状態においては、特定役の当選時にその種類に関わらず、チャンス演出を実行しない。

【 0 2 0 2 】

サブ制御部 9 1 は、 E D 状態演出として複数種類のパターンからいずれかのパターンを選択し、選択したパターンに応じた態様の E D 状態演出を実行する。

【 0 2 0 3 】

E D 状態演出のパターンは、図 1 1 に示すように、パターン A、 B、 C、 D の 4 種類からなり、演出画像の背景、登場するキャラクタ等の E D 状態演出を構成する要素の一部が少なくとも異なる。

【 0 2 0 4 】

サブ制御部 9 1 は、現在設定されている設定値に応じた確率でパターン A、 B、 C、 D のいずれかを選択するようになっており、いずれのパターンの E D 状態演出が実行されるかによって、現在設定されている設定値が示唆されることとなる。

【 0 2 0 5 】

詳しくは、図 1 1 に示すように、パターン A は、設定値が奇数設定である場合にも、偶

10

20

30

40

50

数設定である場合にも、高設定（設定値 4 以上）である場合にも、選択される可能性があり、かつ奇数設定である場合にも偶数設定である場合にもほぼ同等の確率で選択されるとともに、高設定である場合にも低設定（設定値 3 以下）である場合にもほぼ同等の確率で選択されるものであることから、パターン A が実行された場合には、奇数設定である可能性が高いことも、偶数設定である可能性が高いことも、高設定である可能性が高いことも示唆されない。

【 0 2 0 6 】

パターン B は、設定値が奇数設定である場合にも、偶数設定である場合にも、高設定（設定値 4 以上）である場合にも、選択される可能性があり、かつ奇数設定の場合に、偶数設定である場合よりも高確率で選択される一方、高設定である場合にも低設定である場合にもほぼ同等の確率で選択されるものであることから、パターン B が実行された場合には、奇数設定である可能性が高いことが示唆される一方、高設定である可能性が高いことは示唆されない。

10

【 0 2 0 7 】

パターン C は、設定値が奇数設定である場合にも、偶数設定である場合にも、高設定（設定値 4 以上）である場合にも、選択される可能性があり、かつ偶数設定の場合に、奇数設定である場合よりも高確率で選択される一方、高設定である場合にも低設定である場合にもほぼ同等の確率で選択されるものであることから、パターン C が実行された場合には、偶数設定である可能性が高いことが示唆される一方、高設定である可能性が高いことは示唆されない。

20

【 0 2 0 8 】

パターン D は、設定値が奇数設定である場合にも、偶数設定である場合にも、高設定（設定値 4 以上）である場合にも、選択される可能性があり、かつ高設定の場合に、低設定である場合よりも高確率で選択される一方、奇数設定である場合にも偶数設定である場合にもほぼ同等の確率で選択されるものであることから、パターン D が実行された場合には、高設定である可能性が高いことが示唆される一方、奇数設定である可能性が高いことも偶数設定である可能性が高いことも示唆されない。

【 0 2 0 9 】

このように本実施例では、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立することで E D 状態に移行するとともに、E D 状態に移行する際に、E D 開始演出を実行するとともに、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のいずれの状態が特定される状況において E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態の開始が特定される場合に、共通の E D 開始演出が実行されるので、E D 状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

30

【 0 2 1 0 】

また、A T 状態に移行後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えることで成立する第 1 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態の開始が特定される場合に、共通の E D 開始演出が実行されるので、E D 状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

40

【 0 2 1 1 】

また、A T 状態に移行後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数を超えた後、ナビストックが所定個数以上となって第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、A T 状態に移行後、ナビストックが所定個数以上となった後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数を超えて第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態の開始が特定される場合に、共通の E D 開始演出が実行されるので、E D 状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

【 0 2 1 2 】

また、E D 状態においては、E D 状態演出を実行するとともに、A T 1 状態、A T 2 状

50

態、上乗せ状態のいずれの状態が特定される状況において E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態において共通の E D 状態演出が実行されるので、E D 状態に制御されていることを分かりやすく認識させることができる。

【0213】

また、A T 状態に移行後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えることで成立する第 1 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態において共通の E D 状態演出が実行されるので、E D 状態に制御されていることを分かりやすく認識させることができる。

【0214】

また、A T 状態に移行後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数を超えた後、ナビストックが所定個数以上となって第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、A T 状態に移行後、ナビストックが所定個数以上となった後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数を超えて第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態において共通の E D 状態演出が実行されるので、E D 状態に制御されていることを分かりやすく認識させることができる。

【0215】

また、E D 状態の終了時に結果報知演出を実行するとともに、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態のいずれの状態が特定される状況において E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、E D 状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

【0216】

また、A T 状態に移行後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えることで成立する第 1 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、将来増加が予測されるメダルの予測純増枚数に基づく第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、E D 状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

【0217】

また、A T 状態に移行後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数を超えた後、ナビストックが所定個数以上となって第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、A T 状態に移行後、ナビストックが所定個数以上となった後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数を超えて第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に移行する場合にも、E D 状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、E D 状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

【0218】

本実施例において E D 開始演出は、E D 開始画像が液晶表示器 5 1 の表示領域全体に表示されること、すなわち液晶表示器 5 1 の表示領域全体を用いて E D 状態の開始が示唆される演出であり、E D 移行条件が成立して E D 状態に制御されることを明確に認識させることができる。

【0219】

また、A T 状態に移行後、E D 移行条件が成立したゲームの次のゲームにおける開始操作がされたときに E D 開始演出が実行されるので、ゲーム開始時の演出に着目させることができるとともに、E D 開始演出がゲーム開始後の演出内容に影響されずに済むため、E D 開始演出のパターン数を抑えることができる。

【0220】

尚、本実施例では、E D 移行条件が成立したゲームの次のゲームにおける開始操作がされたときに E D 開始演出が実行される構成であるが、E D 移行条件が成立したゲームの次のゲーム以降における開始操作がされたときに E D 開始演出が実行されるものであれば、

10

20

30

40

50

E D 移行条件が成立したゲームの次のゲームより後のゲームにおける開始操作がされたときに E D 開始演出が実行されるものであっても上記と同様の効果が得られる。

【 0 2 2 1 】

また、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態において E D 移行条件が成立したゲームにおいては、E D 移行条件が成立したことを示唆する演出ではなく、ナビ演出や特定役当選示唆演出 ( A ) ( B )、小役入賞演出、チャンス演出等、当該ゲームの内部抽選の結果や、当該ゲームの結果に応じた演出が実行されるので、E D 移行条件が成立したゲームの次のゲームにおける E D 開始演出による意外性を高めることができる。

【 0 2 2 2 】

また、E D 状態を開始させるゲームにおいて、押し順役が当選してナビ演出を実行する場合や、特定役が当選して特定役当選示唆演出 ( A ) を実行する場合にも、E D 開始演出を優先して実行するので、E D 開始演出による意外性が、ナビ演出や特定役当選示唆演出 ( A ) によって薄れてしまうことを防止できる。

【 0 2 2 3 】

本実施例では、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態においては、押し順役の当選時にナビ演出が実行され、特定役の当選時には、特定役当選示唆演出 ( A ) ( B ) が実行される一方で、E D 状態においては、押し順役の当選時にナビ演出が実行されるものの、特定役の当選時には、目押しを必要とする特定役が当選した場合を除き、特定役当選示唆演出 ( A ) が実行されることがなく、E D 状態では、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態に比較してナビ演出や特定役当選示唆演出 ( A ) ( B ) 等の内部抽選の結果を示唆する演出が実行される割合が低くなるため、E D 状態に移行後は E D 状態演出に着目させることができる。

【 0 2 2 4 】

特に、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態においては、特定役が当選することで、ナビストックが上乗せされる可能性や上乗せ状態に移行する可能性が示唆されることとなるが、E D 状態に移行後は、特定役が当選してもナビストックが上乗せされることも、上乗せ状態に移行することもなく、E D 状態における特定役の当選を認識させる重要度は低いことから、E D 状態において特定役当選示唆演出 ( A ) ( B ) が実行される割合を低くすることで、E D 状態において重要度の低い特定役の当選が示唆されることにより遊技者の煩わしさを軽減できる。

【 0 2 2 5 】

また、E D 状態においては、液晶表示器 5 1 に表示中の演出画像を当該演出画像とは異なる画像であって特定役の当選を示す特定画像に切り替えることで、特定役が当選したことを示唆する特定役当選示唆演出 ( B ) が実行されることがなく、E D 状態演出の実行中に画像が切り替わる派手な演出が制限されることで、E D 状態に移行後は E D 状態演出に着目させることができる。

【 0 2 2 6 】

特に、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態においては、特定役当選示唆演出 ( B ) が実行されることで、ナビストックが上乗せされる可能性または上乗せ状態へ移行する可能性が高い旨が示唆されることとなるが、特定役が当選してもナビストックが上乗せされることも、上乗せ状態に移行することもない E D 状態において、特定役当選示唆演出 ( B ) の実行が制限されることで、E D 状態において無意味な演出が行われてしまうことを防止できる。

【 0 2 2 7 】

また、A T 1 状態、A T 2 状態、上乗せ状態においては、ナビ演出により指定された押し順で停止操作がされて小役が入賞した場合に小役入賞演出が実行される一方で、E D 状態においては、小役入賞演出が実行されることがなく、E D 状態では、E D 状態に移行後は E D 状態演出に着目させることができるとともに、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができる。

【 0 2 2 8 】

10

20

30

40

50

本実施例では、E D 状態において実行される E D 状態演出のパターンによって現在設定されている設定値が示唆されるため、E D 状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

【 0 2 2 9 】

尚、本実施例では、E D 状態演出のパターンから現在の設定値が奇数設定である可能性が高いか、偶数設定である可能性が高いか、高設定である可能性が高いか、を示唆するものであるが、E D 状態演出のパターンから、特定の設定値である可能性が高いことが示唆される構成、奇数設定であること、偶数設定であること、高設定であること、特定の設定値であることが確定する構成でも良い。

【 0 2 3 0 】

また、本実施例では、E D 移行条件が成立した時点での A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が第 3 規定数（本実施例では、2 2 5 0）未満であれば、E D 状態演出として、ストーリー紹介演出を実行した後、ループ演出を実行し、E D 移行条件が成立したときの A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以上であれば、E D 状態演出として、ストーリー紹介演出を実行せずにループ演出のみを実行するので、E D 移行条件が成立したときの状況に応じて好適な E D 状態演出を実行できる。

【 0 2 3 1 】

また、E D 状態に移行後、E D 状態演出として、ストーリー紹介演出の実行後、ループ演出が実行された場合であっても、ストーリー紹介演出を実行せずにループ演出のみが実行された場合であっても、E D 状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、E D 状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

【 0 2 3 2 】

また、本実施例では、E D 状態演出において、E D 状態が終了するまでの残りゲーム数、E D 状態において上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数が表示されるので、E D 状態の残りゲーム数や E D 状態において獲得可能なメダル枚数を認識させることができる。

【 0 2 3 3 】

尚、本実施例では、E D 状態演出において、E D 状態が終了するまでの残りゲーム数、E D 状態において上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数そのものが表示される構成であるが、例えば、「有利区間ゲーム数 / 有利区間の上限ゲーム数（1 5 0 0）」を表示させることで E D 状態が終了するまでの残りゲーム数を特定可能に表示するようにしたり、「メダルの純増枚数 / 上限枚数（2 4 0 0）」を表示させることで E D 状態において獲得可能なメダル枚数を特定可能に表示するようにしても良く、このような構成においても、E D 状態の残りゲーム数や E D 状態において獲得可能なメダル枚数を認識させることができる。

【 0 2 3 4 】

また、本実施例では、E D 状態演出において A T 状態が開始してからのメダルの純増枚数が、他の A T 状態演出から引き続き表示される構成であるが、E D 状態演出においては、メダルの純増枚数を表示しない構成としたり、メダルの純増枚数に変えて上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数を表示する構成としても良い。また、E D 状態演出の開始後、例えば、「メダルの純増枚数 / 2 4 0 0」と表示するなど、メダルの純増枚数に並べて上限枚数を表示させることで、上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数を特定できるようにしても良い。

【 0 2 3 5 】

[ A T 状態における連続演出について ]

本実施例においてサブ制御部 9 1 は、A T 2 状態が終了する 5 ゲーム前から A T 2 状態が終了するゲームに亘り、A T 1 状態へ移行する可能性を示唆するとともに、最終ゲームにおいて A T 1 状態へ移行するか否かの結果を報知する連続演出を実行する。

【 0 2 3 6 】

一方、メイン制御部 4 1 は、A T 2 状態が終了する 5 ゲーム前から A T 2 状態が終了す

10

20

30

40

50



るまでの期間にわたり連続演出の実行が許容される演出実行状態に制御するとともに、図 12 に示すように、演出実行状態において E D 移行条件が成立した場合には、次のゲームから E D 状態に移行させるのではなく、演出実行状態、すなわち A T 2 状態が終了した次のゲームから E D 状態に移行させる制御を行う。この際、演出実行状態が終了した次のゲーム、すなわち E D 状態が開始するゲームの開始操作がされたときに E D 状態開始時の E D フリーズ状態に制御する。

【 0 2 3 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、図 12 に示すように、メイン制御部 4 1 が演出実行状態に制御している期間において連続演出を実行するとともに、連続演出の実行中に E D 移行条件が成立した場合でも連続演出を継続し、連続演出の終了後、すなわちメイン制御部 4 1 が E D 状態に移行させるゲームの開始操作がされたときに E D 開始演出を実行し、その後 E D 状態演出を実行する。

10

【 0 2 3 8 】

このため、連続演出の実行中に E D 移行条件が成立した場合には、連続演出が中断することなく、連続演出の終了した次のゲームから E D 状態に移行するとともに、連続演出の終了した次のゲームの開始操作がされたときに E D 開始演出が実行され、その後 E D 状態演出が実行されることとなる。

【 0 2 3 9 】

このように本実施例では、複数ゲームに亘る連続演出の実行中は、E D 状態に係る制御が制限、すなわち E D 状態に移行させる制御が制限されるため、E D 状態に係る制御によって連続演出の興味が損なわれてしまうことを防止できる。

20

【 0 2 4 0 】

尚、本実施例では、サブ制御部 9 1 が、A T 2 状態が終了する 5 ゲーム前から A T 2 状態が終了するゲームに亘り、A T 1 状態へ移行する可能性、すなわち A T 状態が継続する可能性を示唆する連続演出を実行する構成であるが、少なくとも A T 状態において複数ゲームにわたる連続演出を実行可能な構成において、連続演出の実行中に、E D 状態に係る制御を制限する構成であれば、上記と同様に E D 状態に係る制御によって連続演出が中断されることで連続演出の興味が損なわれてしまうことを防止できる。例えば、A T 2 状態において特定役が当選したときに、複数ゲームにわたり上乗せ状態に移行する可能性を示唆する連続演出を実行する構成としても良い。また、A T 1 状態において特定役が当選したことを契機に上乗せ状態に移行可能な構成であれば、A T 1 状態において特定役が当選したときに、複数ゲームにわたり上乗せ状態に移行する可能性を示唆する連続演出を実行する構成としても良い。

30

【 0 2 4 1 】

本実施例では、連続演出の実行中、すなわちメイン制御部 4 1 側で演出実行状態に制御されている期間において E D 移行条件が成立した場合に、連続演出の終了後に E D 状態が開始するようになっており、連続演出の実行中に E D 状態に移行することで連続演出の興味が損なわれてしまうことを防止できる。

【 0 2 4 2 】

特に、本実施例では、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行すると、E D 状態に移行したゲームの開始操作がされたときにゲームの進行を遅延させる E D フリーズ状態に制御されるため、E D 状態に移行後も連続演出を継続したとしても途中で E D フリーズ状態に制御されることにより E D 状態に移行したことが特定されることで、連続演出において A T 状態が継続する可能性を示唆しているにも関わらず、無意味な演出となってしまうこととなるが、本実施例では、連続演出の実行中に E D 移行条件が成立しても、連続演出が終了するまで、E D 状態に移行せず、連続演出の途中で E D フリーズ状態に制御されることなく連続演出の途中で E D 移行条件が成立したことが特定されてしまうこともない。

40

【 0 2 4 3 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 が、演出実行状態であるか否かに関わらず、有利区間中であれば、1 ゲーム毎に E D 移行条件が成立したか否かの判定を行う構成であり、

50

演出実行状態においてE D移行条件の成立が判定された場合に、演出実行状態が終了するまではE D状態に制御せず、演出実行状態が終了することでE D状態に制御する構成であるが、メイン制御部41が演出実行状態である場合に、E D移行条件が成立したか否かの判定を行わないことで、連続演出の実行中にE D移行条件が成立しても、連続演出が終了するまでE D状態に移行しないようにする構成としても良く、このような構成とすることで、メイン制御部41は、E D状態への移行が制限される演出実行状態において不要な判定を行わずに済む。

#### 【0244】

また、本実施例では、連続演出の実行中にE D状態に係る制御を制限する構成として、連続演出の実行中にE D状態への移行を制限する構成であるが、図13に示すように、メイン制御部41は、E D移行条件が成立した場合に、連続演出の実行中か否かに関わらず、次のゲームからE D状態に移行させる制御を行い、当該ゲームの開始操作がされたときにはE Dフリーズ状態に制御する一方、サブ制御部91は、連続演出の実行中にE D移行条件が成立し、E D状態に移行し、E Dフリーズ状態に制御された場合でも実行中の連続演出を継続し、当該連続演出が終了した次のゲームの開始操作がされたときにE D開始演出を実行し、それに続きE D状態演出を開始する構成としても良く、このような構成とすることで、連続演出の実行に関してメイン制御部41側で特別な制御を行う必要がないように、連続演出の実行中にE D移行条件が成立してE D状態に移行した場合でも、連続演出は継続し、連続演出の終了後にE D開始演出が実行され、E D状態演出が開始されるので、連続演出の実行中にE D状態に移行しても連続演出が中断することがなく、連続演出の興趣が損なわれてしまうことを防止できる。

#### 【0245】

尚、本実施例では、E D状態に移行したゲームの開始操作がされたときにゲームの進行を遅延させるE Dフリーズ状態に制御する構成であるが、E D状態に移行したゲームにおいてE Dフリーズ状態に制御しない構成としても良く、このような構成とすることで、連続演出の実行中にE D移行条件が成立してE D状態に移行した場合でもサブ制御部91が実行中の連続演出を継続する構成としても、連続演出の実行中にゲームの進行が遅延することがないため、違和感なく連続演出を継続することができる。

#### 【0246】

また、連続演出の実行中にE D移行条件が成立してE D状態に移行した場合でもサブ制御部91が実行中の連続演出を継続する構成においては、連続演出の内容の一部を変更することが好ましく、このような構成とすることで、連続演出の内容が変更されることにより連続演出によってE D状態へ移行することを示唆することができる。特に、連続演出の最終ゲームにおいて当初報知される演出結果を、E D状態へ移行する旨の演出結果に変更することが好ましく、このような構成とすることで、連続演出の終了後、違和感なくE D開始演出及びE D状態演出に繋げることができる。

#### 【0247】

また、本実施例では、連続演出の実行中にE D状態に係る制御を制限する構成として、連続演出の実行中にE D状態への移行を制限する構成であるが、図14に示すように、サブ制御部91は、連続演出を実行した場合に、当該連続演出の実行期間(5ゲーム)中にE D移行条件が成立する可能性がある場合、すなわちA T状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第3規定数を超える可能性がある場合、E D移行ゲーム数が第5規定数に到達する可能性がある場合に、E D移行条件が成立するまで連続演出規制期間に制御し、その期間においては連続演出を実行しないことで、連続演出の実行中にE D状態に係る制御が制限される構成としても良く、このような構成とすることで、連続演出の実行中にE D移行条件が成立する可能性がある場合には、連続演出が実行されることがないため、連続演出の実行中にE D状態に移行することで連続演出の興趣が損なわれてしまうことを防止できる。

#### 【0248】

[枚数突破演出について]

10

20

30

40

50

図 1 5 に示すように、サブ制御部 9 1 は、A T 状態において、枚数突破演出を実行可能である。枚数突破演出は、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が所定数以上となったことを示す文字（例えば、「5 0 0 O V E R !」）を含む画像を表示中の主演出画像の一部に重ねて液晶表示器 5 1 中央部の広い領域を使用して表示することで、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が所定数以上となったことを示唆する演出であり、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が所定数（本実施例では、5 0 0 以上かつ 1 0 0 の倍数（ $5 0 0 + 1 0 0 \times n (n \geq 0)$ ））以上となる毎に実行される。尚、枚数突破演出は、次ゲームの開始操作がされることで終了する。

#### 【 0 2 4 9 】

図 1 6 に示すように、サブ制御部 9 1 は、A T 状態において小役が入賞した結果、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が所定数（ $5 0 0 + 1 0 0 \times n (n \geq 0)$ ）以上となり（S 1 : Y）、所定数となった後、当該所定数以上となったことを示す枚数突破演出が実行済みでなく（S 2 : N）、現在の A T 状態が E D 状態でない場合（S 3 : N）に、枚数突破演出を実行する（S 4）。その一方で、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が所定数以上となった場合（S 1 : Y）であっても、現在の A T 状態が E D 状態である場合（S 3 : Y）には、枚数突破演出を実行しない。すなわち、枚数突破演出は、A T 1 状態、A T 2 状態、上乘せ状態において実行され得る一方、E D 状態では実行されない。

#### 【 0 2 5 0 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 が演出実行状態に制御している期間において、連続演出の実行中に枚数突破演出を実行する条件が成立した場合には連続演出を継続し、連続演出の終了後、メイン制御部 4 1 が A T 1 状態へ移行させたゲームにおいて枚数突破演出を実行する条件が成立していれば枚数突破演出を実行する。一方、連続演出の実行中に E D 移行条件が成立した場合には、連続演出を継続し、連続演出の終了後、すなわちメイン制御部 4 1 が E D 状態に移行させるゲームの開始操作がされたときに E D 開始演出を実行し、その後 E D 状態演出を実行するため、枚数突破演出を実行しない。

#### 【 0 2 5 1 】

尚、本実施例では、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が所定数以上となることで枚数突破演出を実行する構成であるが、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が所定数を超えることで、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が所定数を超えた旨を示唆する演出を実行する構成としても良い。また、所定数として、キャラクタに関する値、設定値に関する値等が含まれる構成であっても良い。

#### 【 0 2 5 2 】

このように本実施例では、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が所定数以上となる毎に、メダルの純増枚数が所定数以上となったことを示す枚数突破演出が実行される一方、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行した後は、メダルの純増枚数が所定数以上となっても枚数突破演出が実行されないため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができるとともに、E D 状態において実行される E D 状態演出に着目させることができる。

#### 【 0 2 5 3 】

尚、本実施例では、所定数が 5 0 0 以上かつ 1 0 0 の倍数であり、A T 状態の開始後、E D 状態に移行した後も、メダルの純増枚数が所定数以上となり得る構成において、E D 状態に移行した後、メダルの純増枚数が所定数以上となっても枚数突破演出を実行しない構成であるが、例えば、少なくとも A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が 2 0 0 枚を超えることを条件に E D 移行条件が成立する構成において、所定数を 5 0 0 の倍数とすることで、A T 状態の開始後、E D 状態に移行した後は、メダルの純増枚数が所定数とならない構成とすることで、E D 状態に移行した後は、枚数突破演出が実行されない構成としても良く、このような構成であっても、E D 移行条件が成立して E D 状態に移行した後は、枚数突破演出が実行されないため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができるとともに、E D 状態において実行される E D 状態演出に着目させることがで

10

20

30

40

50

きる。

#### 【 0 2 5 4 】

また、本実施例では、各ゲームにおいて更新される A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数とは別個に、液晶表示器 5 1 の中央においてメダルの純増枚数よりも大きく目立つ態様にて枚数突破演出が実行されるので、メダルの純増枚数が所定数以上となったことを好適に認識させることができる。

#### 【 0 2 5 5 】

また、本実施例では、複数ゲームに亘る連続演出の実行中は、枚数突破演出の実行が制限されるため、枚数突破演出によって連続演出の興趣が損なわれてしまうことを防止できる。

10

#### 【 0 2 5 6 】

[ リール制御データの格納について ]

次に、3つのリールを搭載するスロットマシンにおいて、リール制御、すなわちリールを駆動するリールモータの制御に用いるリール制御データを格納する際の制御について説明する。

#### 【 0 2 5 7 】

[ リール制御データの格納領域について ]

図 1 7 は、本実施例においてリール制御に用いられるリール制御データが格納される R A M 4 1 c の格納領域の構成を示す図である。

#### 【 0 2 5 8 】

20

本実施例では、3つのリールを備えており、R A M 4 1 c には、それぞれのリール毎に、リール制御に用いられる複数種類のリール制御データが格納される領域がそれぞれ割り当てられている。詳しくは、基準アドレス ( a d d ) を先頭とする 4 2 バイトの領域のうち、a d d ~ a d d + 1 3 には、左リールのリール制御データが格納される領域が割り当てられ、a d d + 1 4 ~ a d d + 2 7 には、中リールのリール制御データが格納される領域が割り当てられ、a d d + 2 8 ~ a d d + 4 1 には、右リールのリール制御データが格納される領域が割り当てられている。すなわち3つのリールに対応するリール制御データの格納領域が R A M 4 1 c の連続する領域に割り当てられている。

#### 【 0 2 5 9 】

リール制御データは、1 バイトまたは 2 バイトのデータであり、リールの回転開始時の変動態様を示す加速演出データ、リールの停止位置を示すリール停止位置、リールの制御状態を示すリールステータス、加速制御に用いられる加速制御データ 1、加速制御データ 2 を含む 1 3 種類のデータを含む。これらのリール制御データの格納領域は、その種類毎に各リールに対応する格納領域の先頭アドレスから共通の順番となるように割り当てられており、各リールに対応する格納領域の先頭アドレスとリール制御データの種類毎に割り当てられたアドレスとの差分がいずれのリールにおいても共通となる。このため、各リールに対応する格納領域の先頭アドレスに対して、リール制御データの種類に応じた共通の差分を加算することにより、該当する種類のリール制御データが格納される領域のアドレスが特定されるようになっている。

30

#### 【 0 2 6 0 】

40

[ 回転開始時データ設定処理について ]

次に、メイン制御部 4 1 が実行する回転開始時データ設定処理について説明する。回転開始時データ設定処理は、リールの回転開始前に、全てのリールに対応するリール制御データの格納領域に、リールの回転開始時に必要な全てのリールに共通のリール制御データを格納する処理である。

#### 【 0 2 6 1 】

尚、以下に説明する処理は、メイン制御部 4 1 が R O M 4 1 b に記憶されたプログラムに従って行うものである。また、メイン制御部 4 1 は、R O M 4 1 b に記憶されたプログラムを構成する命令のうち小さい値のアドレスに記憶された命令から順番に実行するものである。

50

## 【0262】

メイン制御部41は、図18(a)に示すように、回転開始時データ設定処理が呼び出されると、まず、ロード命令(LD)により、リール制御データの基準アドレス(a dd)をIXレジスタにセットし(S a 0 1)、コール命令(CALL)により、リール制御データ格納処理を呼び出す(S a 0 2)。

## 【0263】

リール制御データ格納処理は、S a 0 4 ~ S a 1 1の処理であり、まず、ロード命令(LD)により、HLレジスタに加速演出データをセットし(S a 0 4)、ロード命令(LD)により、IXレジスタの値から特定されるアドレスの領域(加速演出データ)に、HLレジスタにセットされた加速演出データを格納する(S a 0 5)。

10

## 【0264】

次いで、ロード命令(LD)により、IXレジスタの値に2を加算した値から特定されるアドレスの領域(リール停止位置)に回転中を示す回転中コードを格納し(S a 0 6)、ロード命令(LD)により、IXレジスタの値に3を加算した値から特定されるアドレスの領域(リールステータス)に回転開始時を示す値を格納する(S a 0 7)。

## 【0265】

次いで、ロード命令(LD)により、HLレジスタに、加速制御データ1、加速制御データ2に共通の初期値データをセットし(S a 0 8)、ロード命令(LD)により、IXレジスタの値に4を加算した値から特定されるアドレスの領域(加速制御データ1)に、HLレジスタにセットされた初期値データを格納し(S a 0 9)、ロード命令(LD)により、IXレジスタの値に5を加算した値から特定されるアドレスの領域(加速制御データ2)に、HLレジスタにセットされた初期値データを格納する(S a 1 0)。

20

## 【0266】

次いで、加算命令(ADD)により、IXレジスタの値にリール制御データのデータ長(14)を加算し(S a 1 1)、IXレジスタの値を次のリールのリール制御データの格納領域、すなわち中リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新し、リターン命令(RET)により、コール命令(CALL)の呼出元であるS a 0 2に復帰する。

## 【0267】

S a 0 2のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理では、IXレジスタに、S a 0 1において格納されたリール制御データの基準アドレス、すなわち左リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスが格納されているため、S a 0 2のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理では、左リールのリール制御データが格納されることとなる。

30

## 【0268】

S a 0 2のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理の後、S a 0 2に復帰すると、コール命令(CALL)により、再度リール制御データ格納処理を呼び出す(S a 0 3)。

## 【0269】

S a 0 3のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理では、IXレジスタに、S a 0 2のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理において更新された中リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスが格納されているため、S a 0 3のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理では、中リールのリール制御データが格納されることとなる。また、S a 0 3のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理では、S a 1 1の加算命令(ADD)により、IXレジスタの値にリール制御データのデータ長(14)が加算されることで、IXレジスタの値が右リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新され、リターン命令(RET)により、コール命令(CALL)の呼出元であるS a 0 3に復帰する。

40

## 【0270】

S a 0 3のコール命令(CALL)が記憶されたアドレスの次に実行される処理が記憶

50

される領域には、S a 0 4 ~ S a 1 1 のリール制御データ格納処理が記憶されており、S a 0 3 のコール命令 ( C A L L ) により呼び出されたリール制御データ格納処理の後、S a 0 3 に復帰することで、再度 S a 0 4 ~ S a 1 1 のリール制御データ格納処理を行う。

【 0 2 7 1 】

S a 0 3 に復帰した後に行われるリール制御データ格納処理では、I X レジスタに、S a 0 3 のコール命令 ( C A L L ) により呼び出されたリール制御データ格納処理において更新された右リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスが格納されているため、S a 0 3 に復帰した後に行われるリール制御データ格納処理では、右リールのリール制御データが格納されることとなる。また、S a 0 3 に復帰した後に行われるリール制御データ格納処理では、リターン命令 ( R E T ) により、回転開始時データ設定処理の呼出元に復帰する。

10

【 0 2 7 2 】

このように本実施例の回転開始時データ設定処理では、図 1 8 ( b ) に示すように、まず、S a 0 1 において I X レジスタに左リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスが設定され、S a 0 2 において、S a 0 4 ~ S a 1 1 のリール制御データ格納処理が呼び出され、I X レジスタに設定された左リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスから特定される領域に左リールのリール制御データが格納されるとともに、I X レジスタが中リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新される。その後、S a 0 2 に復帰した後、S a 0 3 において、再度 S a 0 4 ~ S a 1 1 のリール制御データ格納処理が呼び出され、I X レジスタに設定された中リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスから特定される領域に中リールのリール制御データが格納されるとともに、I X レジスタが右リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新される。その後、S a 0 3 に復帰することで、再度 S a 0 4 ~ S a 1 1 のリール制御データ格納処理が行われ、I X レジスタに設定された右リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスから特定される領域に右リールのリール制御データが格納される。その後、回転開始時データ設定処理の呼出元に復帰することとなる。このため、本実施例の回転開始時データ設定処理では、S a 0 1 ~ S a 1 1 の命令及びリターン命令を含む 1 2 の命令により、3 つのリールに対応するリール制御データの格納領域に、リールの回転開始時に必要な全てのリールに共通のリール制御データが設定されることとなる。

20

【 0 2 7 3 】

30

[ 従来の回転開始時データ設定処理について ]

次に、従来のスロットマシンにおいてメイン制御部が実行する回転開始時データ設定処理について説明する。

【 0 2 7 4 】

従来の回転開始時データ設定処理において、メイン制御部は、図 1 9 に示すように、まず、ロード命令 ( ロード ) により、R O M 4 1 b に記憶されたリール制御データ格納処理の繰り返し回数 ( 3 つのリールに対応するリール制御データ格納処理にリール制御データを格納する場合であれば 3 ) を所定のレジスタにセットし ( S a 0 0 1 )、ロード命令 ( L D ) により、リール制御データの基準アドレス ( a d d ) を I X レジスタにセットする ( S a 0 0 2 )。

40

【 0 2 7 5 】

次いで、上記 S a 0 4 ~ S a 1 1 のリール制御データ格納処理と同様のリール制御データ格納処理を行う ( S a 0 0 3 ~ S a 0 1 0 )。

【 0 2 7 6 】

S a 0 0 3 ~ S a 0 1 0 のリール制御データ格納処理を行った後、減算命令 ( D E C ) により、所定のレジスタに設定されたリール制御データ格納処理の繰り返し回数を減算し ( S a 0 1 1 )、ジャンプ命令 ( J R ) により、リール制御データ格納処理の繰り返し回数が 0 でなければ、S a 0 0 3 にジャンプする ( S a 0 1 2 )。一方、S a 0 1 2 において、リール制御データ格納処理の繰り返し回数が 0 であれば、リターン命令 ( R E T ) により、回転開始時データ設定処理の呼出元に復帰する。

50

## 【 0 2 7 7 】

これにより、リール制御データ格納処理の繰り返し回数が0となるまで、S a 0 0 3 ~ S a 0 1 0 のリール制御データ格納処理及び S a 0 1 2 のジャンプ命令 ( J R ) を繰り返し行うことで、S a 0 0 1 において設定されたリール制御データ格納処理の繰り返し回数分のリール制御データ格納処理が行われることとなる。このため、従来の回転開始時データ設定処理では、S a 0 0 1 ~ S a 0 1 2 の命令及びリターン命令を含む 1 3 の命令により、複数のリールに対応するリール制御データの格納領域に、リールの回転開始時に必要な全てのリールに共通のリール制御データが設定されることとなる。また、従来のリール制御データ格納処理では、S a 0 0 1 において設定されたリール制御データ格納処理の繰り返し回数を設定する必要があることから、上記 1 3 の命令に加えて、R O M 4 1 b にリール制御データ格納処理の繰り返し回数を予め記憶しておく必要がある。

10

## 【 0 2 7 8 】

[ 従来の回転開始時データ設定処理との違い ]

従来の回転開始時データ設定処理では、最初にリール制御データ格納処理の繰り返し回数をセットするとともに、リール制御データ格納処理の実行後に、繰り返し回数を減算し、減算後の繰り返し回数が0でなければ、リール制御データ格納処理の先頭にジャンプすることで、繰り返し回数として設定された回数にわたりリール制御データ格納処理が実行され、連続するリール制御データの格納領域にそれぞれのリールに対応するリール制御データが格納されることとなる。このため、従来の回転開始時データ設定処理では、3つの連続するリール制御データの格納領域にリール制御データを格納するにあたり、リール制御データの基準アドレス ( a d d ) を設定する処理及びリール制御データ格納処理とは別に、3つの命令を必要とし、さらに R O M 4 1 b にリール制御データ格納処理の繰り返し回数を予め記憶しておく必要がある。

20

## 【 0 2 7 9 】

これに対して本実施例の回転開始時データ設定処理では、リール制御データ格納処理を2回連続して呼び出すことで、左リール及び中リールに対応するリール制御データが格納される。また、2回目のリール制御データ格納処理の呼出からの復帰後の処理として、リール制御データ格納処理が記憶されているため、続けてリール制御データ格納処理が行われることで、右リールに対応するリール制御データが格納される。このため、本実施例の回転開始時データ設定処理では、3つの連続するリール制御データの格納領域にリール制御データを格納するにあたり、リール制御データの基準アドレス ( a d d ) を設定する処理及びリール制御データ格納処理とは別に、2つの呼出命令のみで済むうえに、さらに R O M 4 1 b にリール制御データ格納処理の繰り返し回数を予め記憶しておく必要もなく、従来の方法と比較して少ない命令数及び少ないデータ量で従来と同等の処理を行うことが可能となる。

30

## 【 0 2 8 0 】

[ 4つのリールを備える態様について ]

次に、4つのリールを搭載するスロットマシンにおいて、リール制御に用いるリール制御データを格納する際の制御について説明する。尚、以下では、最も左側のリールを第1リール、左から2番目のリールを第2リール、左から3番目のリールを第3リール、左から4番目のリールを第4リールとする。また、本形態において、第1~第4リールは、3つのリールを備える形態と同様に、それぞれに対応するリールモータを備え、それぞれ独立して変動及び停止させることが可能である。また、第1~第4リールに対応してそれぞれストップスイッチを備えており、いずれかのストップスイッチが操作されることで、対応するリールを停止させることが可能とされている。

40

## 【 0 2 8 1 】

[ リール制御データの格納領域について ]

本形態では、3つのリールを備える形態と同様に、R A M 4 1 c に、それぞれのリール毎に、リール制御に用いられる複数種類のリール制御データが格納される領域がそれぞれ割り当てられている。詳しくは、基準アドレス ( a d d ) を先頭とする 5 6 バイトの領域

50

のうち、 $a d d \sim a d d + 13$ には、第1リールのリール制御データが格納される領域が割り当てられ、 $a d d + 14 \sim a d d + 27$ には、第2リールのリール制御データが格納される領域が割り当てられ、 $a d d + 28 \sim a d d + 41$ には、第3リールのリール制御データが格納される領域が割り当てられ、 $a d d + 42 \sim a d d + 55$ には、第4リールのリール制御データが格納される領域が割り当てられている。すなわち4つのリールに対応するリール制御データの格納領域がRAM 41cの連続する領域に割り当てられている。

#### 【0282】

[ 回転開始時データ設定処理について ]

次に、本形態においてメイン制御部41が実行する回転開始時データ設定処理について説明する。

#### 【0283】

メイン制御部41は、図20(a)に示すように、回転開始時データ設定処理が呼び出されると、まず、ロード命令(LD)により、リール制御データの基準アドレス( $a d d$ )をIXレジスタにセットし( $S b 01$ )、コール命令(CALL)により、リール制御データ2回格納処理を呼び出す( $S b 02$ )。

#### 【0284】

リール制御データ2回格納処理は、 $S b 03 \sim S b 11$ の処理であり、まず、コール命令(CALL)により、リール制御データ格納処理を呼び出し( $S b 03$ )、その後、再度リール制御データ格納処理を行う処理である。リール制御データ格納処理は、 $S b 04 \sim S b 11$ の処理であり、3つのリールを備える形態で説明した $S a 04 \sim S a 11$ と同様の処理である。

#### 【0285】

$S b 03$ のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理では、IXレジスタに、 $S b 01$ において格納されたリール制御データの基準アドレス、すなわち第1リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスが格納されているため、 $S b 03$ のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理では、第1リールのリール制御データが格納されることとなる。また、 $S b 03$ のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理では、 $S b 11$ の加算命令(ADD)により、IXレジスタの値にリール制御データのデータ長(14)が加算されることで、IXレジスタの値が第2リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新され、リターン命令(RET)により、 $S b 03$ のコール命令(CALL)の呼出元である $S b 03$ に復帰する。

#### 【0286】

$S b 03$ のコール命令(CALL)が記憶されたアドレスの次に実行される処理が記憶される領域には、 $S b 04 \sim S b 11$ のリール制御データ格納処理が記憶されており、 $S b 03$ のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理の後、 $S b 03$ に復帰することで、再度 $S b 04 \sim S b 11$ のリール制御データ格納処理を行う。

#### 【0287】

$S b 03$ に復帰した後に行われるリール制御データ格納処理では、IXレジスタに、 $S b 03$ のコール命令(CALL)により呼び出されたリール制御データ格納処理において更新された第2リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスが格納されているため、 $S b 03$ に復帰した後に行われるリール制御データ格納処理では、第2リールのリール制御データが格納されることとなる。また、 $S b 03$ に復帰した後に行われるリール制御データ格納処理では、 $S b 11$ の加算命令(ADD)により、IXレジスタの値にリール制御データのデータ長(14)が加算されることで、IXレジスタの値が第3リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新され、リターン命令(RET)により、 $S b 02$ のコール命令(CALL)の呼出元である $S b 02$ に復帰する。

#### 【0288】

$S b 02$ のコール命令(CALL)が記憶されたアドレスの次に実行される処理が記憶される領域には、 $S b 03 \sim S b 11$ のリール制御データ2回格納処理が記憶されており

10

20

30

40

50



、S b 0 2 のコール命令 ( C A L L ) により呼び出されたリール制御データ 2 回格納処理の後、S b 0 2 に復帰することで、再度 S b 0 3 ~ S b 1 1 のリール制御データ 2 回格納処理を行う。

【 0 2 8 9 】

2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 のコール命令 ( C A L L ) により呼び出されたリール制御データ格納処理では、I X レジスタに、1 巡目の 2 回目のリール制御データ格納処理において更新された第 3 リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスが格納されているため、2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 のコール命令 ( C A L L ) により呼び出されたリール制御データ格納処理では、第 3 リールのリール制御データが格納されることとなる。また、2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 のコール命令 ( C A L L ) により呼び出されたリール制御データ格納処理では、S b 1 1 の加算命令 ( A D D ) により、I X レジスタの値にリール制御データのデータ長 ( 1 4 ) が加算されることで、I X レジスタの値が第 4 リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新され、リターン命令 ( R E T ) により、2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 のコール命令 ( C A L L ) の呼出元である 2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 に復帰する。

【 0 2 9 0 】

前述のように、S b 0 3 のコール命令 ( C A L L ) が記憶されたアドレスの次に実行される処理が記憶される領域には、S b 0 4 ~ S b 1 1 のリール制御データ格納処理が記憶されており、2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 のコール命令 ( C A L L ) により呼び出されたリール制御データ格納処理の後、2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 に復帰することで、再度 S b 0 4 ~ S b 1 1 のリール制御データ格納処理を行う。

【 0 2 9 1 】

2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 に復帰した後に行われるリール制御データ格納処理では、I X レジスタに、2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 のコール命令 ( C A L L ) により呼び出されたリール制御データ格納処理において更新された第 4 リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスが格納されているため、2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 に復帰した後に行われるリール制御データ格納処理では、第 4 リールのリール制御データが格納されることとなる。また、2 巡目のリール制御データ 2 回格納処理における S b 0 3 に復帰した後に行われるリール制御データ格納処理では、リターン命令 ( R E T ) により、回転開始時データ設定処理の呼出元に復帰する。

【 0 2 9 2 】

このように 4 つのリールを備える形態における回転開始時データ設定処理では、図 2 0 ( b ) に示すように、まず、S b 0 1 において I X レジスタに第 1 リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスが設定され、S b 0 2 において、S b 0 3 ~ S b 1 1 のリール制御データ 2 回格納処理が呼び出される。

【 0 2 9 3 】

リール制御データ 2 回格納処理では、S b 0 3 において、さらに S b 0 4 ~ S b 1 1 のリール制御データ格納処理が呼び指され、I X レジスタに設定された第 1 リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスから特定される領域に第 1 リールのリール制御データが格納されるとともに、I X レジスタが第 2 リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新される。その後、S b 0 3 に復帰することで、再度 S b 0 4 ~ S b 1 1 のリール制御データ格納処理が行われ、I X レジスタに設定された第 2 リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスから特定される領域に第 2 リールのリール制御データが格納されるとともに、I X レジスタが第 3 リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新される。その後、S b 0 2 に復帰することで、再度 S b 0 3 ~ S b 1 1 のリール制御データ 2 回格納処理が行われる。

【 0 2 9 4 】

2巡目のリール制御データ2回格納処理では、S b 0 3において、さらにS b 0 4 ~ S b 1 1のリール制御データ格納処理が呼び指され、I Xレジスタに設定された第3リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスから特定される領域に第3リールのリール制御データが格納されるとともに、I Xレジスタが第4リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスに更新される。その後、2巡目のリール制御データ2回格納処理におけるS b 0 3に復帰することで、再度S b 0 4 ~ S b 1 1のリール制御データ格納処理が行われ、I Xレジスタに設定された第4リールのリール制御データの格納領域の先頭アドレスから特定される領域に第4リールのリール制御データが格納される。その後、回転開始時データ設定処理の呼出元に復帰することとなる。

【 0 2 9 5 】

10

このため、本形態の回転開始時データ設定処理では、S b 0 1 ~ S b 1 1の命令及びリターン命令を含む12の命令により、4つのリールに対応するリール制御データの格納領域に、リールの回転開始時に必要な全てのリールに共通のリール制御データが設定されることとなる。

【 0 2 9 6 】

[ 従来の回転開始時データ設定処理との違い ]

従来の回転開始時データ設定処理では、4つの連続するリール制御データの格納領域にリール制御データを格納する場合にも、図19で説明した3つのリールに対応するリール制御データを格納する場合と同様に、リール制御データの基準アドレス(a d d)を設定する処理及びリール制御データ格納処理とは別に、3つの命令を必要とし、さらにR O M 4 1 bにリール制御データ格納処理の繰り返し回数を予め記憶しておく必要がある。

20

【 0 2 9 7 】

これに対して本形態の回転開始時データ設定処理では、リール制御データ2回格納処理を呼び出し、リール制御データ2回格納処理において、リール制御データ格納処理を呼び出し、第1リールに対応するリール制御データが格納されるとともに、リール制御データ格納処理の呼出からの復帰後の処理として、リール制御データ格納処理が記憶されているため、続けてリール制御データ格納処理が行われることで、第2リールに対応するリール制御データが格納される。また、リール制御データ2回格納処理の呼出からの復帰後の処理として、リール制御データ2回格納処理が記憶されているため、2巡目のリール制御データ2回格納処理が行われることで、1巡目と同様に、リール制御データ格納処理を呼び出し、第3リールに対応するリール制御データが格納されるとともに、リール制御データ格納処理の呼出からの復帰後、続けてリール制御データ格納処理が行われることで、第4リールに対応するリール制御データが格納される。このため、本形態の回転開始時データ設定処理では、4つの連続するリール制御データの格納領域にリール制御データを格納するにあたり、リール制御データの基準アドレス(a d d)を設定する処理及びリール制御データ格納処理とは別に、2つの呼出命令のみで済むうえに、さらにR O M 4 1 bにリール制御データ格納処理の繰り返し回数を予め記憶しておく必要もなく、従来の方法と比較して少ない命令数及び少ないデータ量で従来と同等の処理を行うことが可能となる。

30

【 0 2 9 8 】

[ 作用効果 1 ]

40

本実施例のスロットマシン1は、メイン制御部41は、遊技者にとって有利なA T状態に制御可能な有利区間に制御し、有利区間においてA T状態に制御した後、E D移行条件が成立することでE D状態に制御する構成において、サブ制御部91は、A T状態に制御されてからのメダルの純増枚数が所定数(本実施例では、500以上かつ100の倍数( $500 + 100 \times n (n \geq 0)$ ))以上となる毎に、A T状態に制御されてからのメダルの純増枚数が所定数以上となったことを示唆する枚数突破演出を実行可能であり、A T状態がE D状態である場合には、枚数突破演出を実行しない構成である。このような構成とすることで、枚数突破演出が実行されることで、A T状態に制御されてからのメダルの純増枚数が所定数を越えたことを遊技者に認識させることができるとともに、有利区間においてA T状態に制御された後、E D移行条件が成立してE D状態に制御された後は、枚数

50

突破演出が実行されないため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができる。

【 0 2 9 9 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態以外の状態（第 1 A T 状態、第 2 A T 状態、上乘せ状態）において A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が所定数以上となる毎に枚数突破演出を実行し、E D 状態において A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が所定数以上となった場合に枚数突破演出を実行しない構成である。このような構成とすることで、有利区間において A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立して E D 状態に制御された後は、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が所定数以上となっても枚数突破演出が実行されないため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができる。

10

【 0 3 0 0 】

尚、本実施例では、A T 状態の開始後、E D 状態に移行した後も、メダルの純増枚数が所定数以上となり得る構成であるが、A T 状態の開始後、E D 状態に移行した後は、メダルの純増枚数が所定数とならない構成とすることで、E D 状態に移行した後は、枚数突破演出が実行されない構成としても良い。このような構成とすることで、有利区間において A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立し、E D 状態である場合には、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が所定数以上となることがなく、枚数突破演出が実行されないため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができる。

【 0 3 0 1 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、A T 状態において、各ゲームにおいて更新される A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数とは別個に、液晶表示器 5 1 の中央においてメダルの純増枚数よりも大きく目立つ態様にて枚数突破演出を実行する構成である。このような構成とすることで、各ゲームにおいて更新される A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数とは別個に、当該 A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数の表示よりも目立つ態様にて枚数突破演出が行われるため、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が所定数以上となったことを好適に認識させることができる。

20

【 0 3 0 2 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、A T 状態のうち E D 状態以外の状態においては、押し順役の当選時に、ナビ演出により指定された押し順で停止操作がされて小役が入賞することで、小役入賞演出を実行可能とする一方、E D 状態においては、押し順役の当選時に、ナビ演出により指定された押し順で停止操作がされて小役が入賞したか否かに関わらず、小役入賞演出を実行しない構成である。このような構成とすることで、有利区間において A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立して E D 状態に制御された後は、押し順役の当選時に、ナビ演出により指定された押し順で停止操作がされて小役が入賞したか否かに関わらず小役入賞演出が実行されないため、過度に有利な状況である旨の示唆を抑制することができる。

30

【 0 3 0 3 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数（本実施例では、2 4 0 0）を超え、有利区間の終了条件 2 が成立するまで継続可能な E D 状態において、上限枚数（本実施例では、2 4 0 0）に到達するまでに獲得可能なメダル枚数を液晶表示器 5 1 に表示させる構成である。このような構成とすることで、E D 状態において上限枚数に到達するまでに獲得可能なメダル枚数が液晶表示器 5 1 に表示されるため、A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が第 2 規定数を超え、有利区間とともに E D 状態が終了するまでに獲得可能なメダルの量を認識させることができる。

40

【 0 3 0 4 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態において、当該 E D 状態に特有の E D 状態演出を実行する構成である。このような構成とすることで、E D 状態においては、他の状態（A T 1 状態、A T 2 状態、上乘せ状態）では実行されない E D 状態演出が実行されるため、E D 状態の興趣を向上させることができる。

【 0 3 0 5 】

50

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態演出として、ゲームに関するストーリーや登場人物等が紹介されるストーリー紹介演出と、一つの演出が繰り返し実行されるループ演出と、を実行可能であり、E D 移行条件が成立した場合に、その時点での A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が第 3 規定数（本実施例では、2 2 5 0）未満であれば、E D 状態演出としてストーリー紹介演出を実行した後、ループ演出を実行し、E D 移行条件が成立したときの A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以上であれば、E D 状態演出としてループ演出のみを実行する構成である。このような構成とすることで、E D 移行条件が成立した場合に、その時点での A T 状態に移行してからのメダルの純増枚数、すなわちその後 E D 状態が終了するまでの期間に応じて実行される E D 状態演出の内容が変化するため、E D 移行条件が成立した状況に応じて好適な E D 演出を実行できる。

10

#### 【 0 3 0 6 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態において実行された E D 状態演出が、ストーリー紹介演出及びループ演出であっても、ループ演出のみであっても、E D 状態が終了する場合に共通の結果報知演出を実行する構成である。このような構成とすることで、E D 状態において実行された E D 状態演出が、ストーリー紹介演出及びループ演出であっても、ループ演出のみであっても、共通の結果報知演出が実行されるため、E D 状態が終了することを分かりやすく認識させることができる。

#### 【 0 3 0 7 】

##### [ 作用効果 2 ]

本実施例のスロットマシン 1 は、メイン制御部 4 1 が、遊技者にとって有利な A T 状態に制御可能な有利区間に制御し、有利区間において A T 状態に制御した後、E D 移行条件が成立することで E D 状態に制御し、E D 移行条件として、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数（本実施例では、2 2 5 0）を超えることで成立する第 1 E D 移行条件と、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況において、予測されるメダルの増加量である予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）に基づいて成立可能な第 2 E D 移行条件と、を含む構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えることでなく、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況であっても、予測純増枚数に基づく条件が成立することで E D 状態に制御されることがあるため、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況でも E D 状態に制御されることを期待させることができる。

20

30

#### 【 0 3 0 8 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態への移行を示唆する E D 開始演出を実行する構成であり、第 1 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、共通の E D 開始演出を実行する構成である。このような構成とすることで、第 1 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、共通の E D 開始演出が実行されるので、E D 状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

#### 【 0 3 0 9 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態への移行を示唆する E D 開始演出を実行する構成であり、第 2 E D 移行条件は、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件及び予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）に基づく条件の双方を満たすことで成立可能な条件であり、サブ制御部 9 1 は、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件を満たした後、予測純増枚数に基づく条件を満たすことで第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、予測純増枚数に基づく条件を満たした後、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件を満たすことで第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、共通の E D 開始演出を実行する構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件を満たした後、予測純増枚数に基づく条件を満たすことで第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、予測純増枚数に基づく条件を満たした後

40

50

、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数に基づく条件を満たすことで第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御される場合にも、共通の E D 開始演出が実行されるので、 E D 状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

【 0 3 1 0 】

本実施例では、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）との合算値が第 3 規定数（本実施例では、 2 2 5 0 ）を超えることで第 2 E D 移行条件が成立可能となる構成である。このような構成とすることで、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況においては、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数との合算値が第 3 規定数を超えることで E D 状態に制御されるので、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況において E D 状態に制御されることで、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数を超えることを認識させることができる。

10

【 0 3 1 1 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数（本実施例では、 2 2 5 0 ）よりも多い第 2 規定数（本実施例では、 2 4 0 0 ）を超えることで有利区間を終了させるものであって、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）との合算値が第 2 規定数を超えることで第 2 E D 移行条件が成立可能となる構成である。このような構成とすることで、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況においては、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数との合算値が第 2 規定数を超えることで E D 状態に制御されるので、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数以下の状況において E D 状態に制御されることで、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が有利区間の終了条件となる第 2 規定数を超えることを認識させることができる。

20

【 0 3 1 2 】

本実施例では、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数（ナビストック数に基づく予測純増枚数）との合算値が第 3 規定数（本実施例では、 2 2 5 0 ）を超え、かつ A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数よりも少ない第 4 規定数（本実施例では、 1 7 0 0 ）を超えることで第 2 E D 移行条件が成立可能となる構成である。このような構成とすることで、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数と予測純増枚数との合算値が第 3 規定数を超えた場合でも、 A T 状態に制御されてからのメダルの純増枚数が第 3 規定数未満の第 4 規定数を超えるまでは、 E D 状態に制御されないことがないため、 A T 状態に制御された後、早い段階で E D 状態に制御されてしまうことを防止できる。

30

【 0 3 1 3 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、 A T 状態に制御した後、第 1 E D 移行条件（第 1 特定条件）が成立して E D 状態に制御した場合には、第 2 E D 移行条件が成立したか否かの判定を行わず、 A T 状態に制御した後、第 2 E D 移行条件が成立して E D 状態に制御した場合には、第 1 E D 移行条件が成立したか否かの判定を行わない構成である。このような構成とすることで、第 1 E D 移行条件または第 2 E D 移行条件の一方が成立して E D 状態に制御された後は、第 1 E D 移行条件または第 2 E D 移行条件の他方が成立したか否かの判定を行わないため、 E D 状態に制御された後の制御を簡素化できる。

40

【 0 3 1 4 】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、 A T 状態に制御した後、 A T 1 状態、 A T 2 状態、上乗せ状態に制御するとともに、 E D 状態に制御するまでは、いずれの状態に制御している場合でも、 1 ゲーム毎に E D 移行条件が成立したか否かを判定する構成である。このような構成とすることで、 A T 状態に制御された後、 E D 状態に制御されるまでは、いずれの状態に制御されている場合でも、 1 ゲーム毎に E D 移行条件が成立したか否かの判定が行われるため、 E D 状態へ移行させる制御を簡素化できる。

【 0 3 1 5 】

50

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態への移行を示唆する E D 開始演出を、液晶表示器 5 1 の表示領域全体を用いて実行する構成である。このような構成とすることで、液晶表示器 5 1 の表示領域全体を用いて E D 状態への移行が示唆されるため、E D 移行条件が成立して E D 状態に制御されることを明確に認識させることができる。

【 0 3 1 6 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態への移行を示唆する E D 開始演出を、E D 移行条件が成立したゲームの次のゲーム以後のゲームにおいて当該ゲームの開始操作がされた時に実行する構成である。このような構成とすることで、ゲーム開始時に E D 開始演出が実行されるため、ゲーム開始時の演出に着目させることができるとともに、ゲーム開始後の演出に影響されずに済むため、E D 開始演出のパターン数を抑えることができる。

10

【 0 3 1 7 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 移行条件が成立したゲームにおいては、E D 移行条件の成立を示唆する演出は実行せず、当該ゲームに応じた演出を実行する構成である。このような構成とすることで、E D 移行条件が成立したゲームであっても、E D 移行条件の成立を示唆する演出ではなく、当該ゲームに応じた演出が実行されるので、次ゲーム以降の E D 開始演出による意外性を高めることができる。

【 0 3 1 8 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、内部抽選の決定結果を示唆するナビ演出、特定役当選示唆演出 ( A ) を実行可能であり、E D 開始演出を実行するゲームにおいては、E D 開始演出をナビ演出、特定役当選示唆演出 ( A ) よりも優先して実行する構成である。このような構成とすることで、E D 開始演出による意外性がナビ演出や特定役当選示唆演出 ( A ) によって薄れてしまうことを防止できる。

20

【 0 3 1 9 】

[ 作用効果 3 ]

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技者にとって有利な A T 状態に制御可能な有利区間に制御するとともに、有利区間において A T 状態に制御した後、E D 移行条件が成立することで E D 状態に制御することが可能であり、A T 状態に制御した後、E D 移行条件が成立するまでは、複数種類の状態に制御可能であり、A T 状態に制御した後、E D 移行条件が成立した後は、E D 状態にのみ制御される構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立するまでは複数種類の状態に制御可能とされることで、E D 移行条件の成立前は、遊技性に変化を持たせることができる一方、E D 移行条件が成立した後は、E D 状態にのみ制御されるので、E D 移行条件の成立後は、安定した遊技性とする事ができる。

30

【 0 3 2 0 】

本実施例では、E D 状態以外の複数種類の状態として、押し順役の当選時に押し順役の主小役を入賞させるための操作態様を報知するナビ報知が 1 0 0 % の割合で行われる A T 1 状態と、ナビ報知が 5 0 % の割合で行われる A T 2 状態及び上乗せ状態と、を含む構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立するまでは、ナビ報知が 1 0 0 % の割合で行われる A T 1 状態と、ナビ報知が 5 0 % の割合で行われる A T 2 状態と、を含む複数の状態に制御可能とされることで、E D 移行条件の成立前は、付与されるメダルの変量に変化を持たせることができる。

40

【 0 3 2 1 】

本実施例では、E D 状態以外の複数種類の状態として、押し順役の当選時に押し順役の主小役を入賞させるための操作態様を報知するナビ報知が行われる第 1 状態 ( 報知状態 ) と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む構成としても良く、このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立するまでは、ナビ報知が行われる第 1 状態と、ナビ報知が行われない第 2 状態と、を含む複数の状態に制御可能とされることで、E D 移行条件の成立前は、付与されるメダルの量を変化させることができるとともに、第 1 状態と第 2 状態とで付与されるメダルの量を大幅に変化させることができる。

【 0 3 2 2 】

50

本実施例では、A T 状態に制御した後、A T 状態に制御する期間を延長するためのナビストック抽選を実行可能であり、E D 状態以外の複数種類の状態として、ナビストック抽選を低確率で実行可能なA T 1 状態及びA T 2 状態と、ナビストック抽選を高確率で実行可能な上乗せ状態と、を含む構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立するまでは、ナビストック抽選を低確率で実行可能なA T 1 状態及びA T 2 状態と、ナビストック抽選を高確率で実行可能な上乗せ状態と、を含む複数の状態に制御可能とされることで、E D 移行条件の成立前は、A T 状態に制御される期間に変化を持たせることができる。

#### 【0323】

本実施例では、A T 状態に制御した後、A T 状態に制御する期間を延長するためのナビストック抽選を実行可能であり、E D 状態以外の複数種類の状態として、ナビストック抽選を実行可能な第1状態と、ナビストック抽選を実行不能な第2状態と、を含む構成としても良く、このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立するまでは、ナビストック抽選を実行可能な第1状態と、ナビストック抽選を実行不能な第2状態と、を含む複数の状態に制御可能とされることで、E D 移行条件の成立前は、A T 状態に制御される期間に変化を持たせることができる。

10

#### 【0324】

本実施例のメイン制御部41は、A T 状態に制御した後、E D 状態以外の複数種類の状態のうちいずれの状態に制御していてもE D 移行条件が成立することでE D 状態に制御する構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 状態以外の状態のうちいずれの状態に制御されていてもE D 移行条件が成立することでE D 状態に制御されるので、E D 状態への移行に係る処理を簡素化できる。

20

#### 【0325】

本実施例では、E D 状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、E D 状態以外の複数種類の状態のうち1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が最も多いA T 1 状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数よりも少ない構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立してE D 状態に制御された後は、それまでの状態のうち1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が最も多いA T 1 状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数よりも少ないので、E D 移行条件が成立しても過度に射幸性が高まってしまうことを防止できる。

30

#### 【0326】

本実施例では、E D 状態以外の複数種類の状態、かつメダルが増加する状態において最低限期待できるメダルの純増枚数よりも、E D 状態において期待できるメダルの純増枚数の方が多い構成である。このような構成とすることで、E D 状態に制御されることによる興趣を高めることができる。

#### 【0327】

本実施例では、E D 状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、E D 状態以外の複数種類の状態のうちいずれかの状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数と同じとする構成としても良く、このような構成とすることで、E D 状態の制御と、それまでのいずれかの状態の制御と、を共通化できる。

40

#### 【0328】

本実施例では、E D 状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数が、E D 状態以外の複数種類の状態のうちいずれかの状態における1ゲームあたりのメダルの平均純増枚数とも異なる構成である。このような構成とすることで、E D 状態におけるメダルの増加量を適切なものにできる。

#### 【0329】

本実施例のサブ制御部91は、E D 状態への移行を示唆するE D 開始演出を実行するものであり、A T 状態に制御された後、E D 状態以外の複数種類の状態のうちいずれの状態においてE D 移行条件が成立してE D 状態に制御された場合にも共通のE D 開始演出を実行する構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 移行条

50

件が成立したときの状態がいずれの状態であっても共通の E D 開始演出が実行されるので、E D 状態に制御されたことを分かりやすく認識させることができる。

【 0 3 3 0 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態の終了時に A T 状態の結果を報知する結果報知演出を実行するものであり、A T 状態に制御された後、E D 状態以外の複数種類の状態のうちいずれの状態において E D 移行条件が成立して E D 状態に制御された場合にも共通の結果報知演出を実行する構成である。このような構成とすることで、A T 状態に制御された後、E D 移行条件が成立したときの状態がいずれの状態であっても、E D 状態の終了時に共通の結果報知演出が実行されるので、E D 状態が終了したことを分かりやすく認識させることができる。

10

【 0 3 3 1 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、内部抽選の決定結果を示唆するナビ演出、特定役当選示唆演出 ( A ) ( B ) を実行する一方で、E D 状態において当該 E D 状態に特有の E D 状態演出を実行し、E D 状態においては、E D 状態以外の複数種類の状態よりもナビ演出、特定役当選示唆演出 ( A ) ( B ) が実行される割合が低い構成である。このような構成とすることで、E D 状態においては、E D 状態以外の状態よりもナビ演出、特定役当選示唆演出 ( A ) ( B ) が実行される割合が低くなるため、E D 状態演出に着目させることができる。

【 0 3 3 2 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態においては、内部抽選の結果を示唆する演出のうち液晶表示器 5 1 の表示を切り替える特定役当選示唆演出 ( B ) の実行を制限する構成である。このような構成とすることで、E D 状態においては、液晶表示器 5 1 の表示を切り替える特定役当選示唆演出 ( B ) の実行が制限されるので、E D 状態演出に着目させることができる。

20

【 0 3 3 3 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、E D 状態において、E D 状態演出のパターンにより現在設定されている設定値を示唆することが可能な構成である。このような構成とすることで、E D 状態に制御されることによる興味を高めることができる。

【 0 3 3 4 】

[ 作用効果 4 ]

30

本実施例のスロットマシン 1 は、R A M 4 1 c の連続する領域に複数のリールに対応するリール制御データが格納されるとともに、指定アドレスから特定される領域にリール制御データを格納するとともに、指定アドレスを次の領域に対応するアドレスに更新するリール制御データ格納処理を実行可能であり、2 個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、最初の領域のアドレスを設定した後、1 回目のデータ格納処理を実行することで、最初の領域にリール制御データを格納し、1 回目のリール制御データ格納処理に続けて、2 回目のリール制御データ格納処理を実行することで、次の領域にリール制御データを格納する構成である。このような構成とすることで、2 個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、1 回目のリール制御データ格納処理に続けて、2 回目のリール制御データ格納処理を実行することで、実行回数を計数しながらリール制御データ格納処理を繰り返し実行する場合よりもプログラム容量を少なくすることができる。

40

【 0 3 3 5 】

本実施例では、2 × 2 個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、1 回で 2 回のリール制御データ格納処理を実行するリール制御データ 2 回格納処理を行う構成である。このような構成とすることで、リール制御データ 2 回格納処理を 2 回繰り返すことで、2 × 2 個の連続する領域にリール制御データが格納されるので、2 × 2 個の連続する領域にリール制御データを格納する際のプログラム容量をより少なくとすることができる。

【 0 3 3 6 】

尚、本実施例では、2 × 2 個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、1 回で 2 回のリール制御データ格納処理を実行するリール制御データ 2 回格納処理を行う構

50



成であるが、例えば、 $3 \times 2$  個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、リール制御データ格納処理を 2 回呼び出す処理に続けてリール制御データ格納処理を行うことで 1 回で 3 回のリール制御データ 3 回格納処理を 2 回繰り返す構成とした場合でも、 $3 \times 2$  個の連続する領域にリール制御データを格納する際のプログラム容量をより少なくすることができる。また、 $2 \times 3$  個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、リール制御データ 2 回格納処理を 2 回呼び出す処理に続けてリール制御データ 2 回格納処理を行う構成とした場合でも、 $2 \times 3$  個の連続する領域にリール制御データ格納する際にプログラム容量をより少なくすることができる。

【0337】

本実施例では、2 個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、リール制御データ格納処理を呼び出すことで、最初の領域にリール制御データを格納し、続けてリール制御データ格納処理を呼び出すことで、次の領域にリール制御データを格納する構成である。このような構成とすることで、2 回続けてデータ格納処理を呼び出すことで、2 個の連続する領域にリール制御データを格納する際のプログラム容量をより少なくすることができる。

10

【0338】

本実施例では、2 個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、リール制御データ格納処理の呼出命令の次に実行される処理が記憶される領域に、当該呼出命令により呼び出されるリール制御データ格納処理が記憶される構成である。このような構成とすることで、呼出命令によりリール制御データ格納処理が実行された後、呼出命令による復帰後にもリール制御データ格納処理が実行されるので、2 個の連続する領域にリール制御データを格納する際のプログラム容量をより少なくすることができる。

20

【0339】

本実施例では、 $2 \times 2$  個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、リール制御データ 2 回格納処理の呼出命令の次に実行される処理が記憶される領域に、当該呼出命令により呼び出されるリール制御データ 2 回格納処理が記憶される構成である。このような構成とすることで、呼出命令によりリール制御データ 2 回格納処理が実行された後、呼出命令による復帰後にもリール制御データ 2 回格納処理が実行されるので、 $2 \times 2$  個の連続する領域にリール制御データを格納する際のプログラム容量をより少なくすることができる。

30

【0340】

尚、 $3 \times 2$  個の連続する領域にリール制御データを格納する場合において、リール制御データ 3 回格納処理の呼出命令の次に実行される処理が記憶される領域に、当該呼出命令により呼び出されるリール制御データ 3 回格納処理が記憶される構成とした場合も同様の効果を有する。

【0341】

本実施例では、複数の連続する領域に共通のリール制御データが格納される構成である。このような構成とすることで、複数の連続する領域に共通のデータを格納する際のプログラム容量を少なくすることができる。

【0342】

40

尚、本実施例では、リール制御データ格納処理において、複数の連続する領域に共通のリール制御データが格納される構成であるが、リール制御データ格納処理において、格納領域の先頭アドレスだけでなく、格納対象となるデータが設定された領域のアドレスも更新することで、複数の連続する領域に異なるデータが格納される構成としても良く、このような構成であっても、複数の連続する領域にデータを格納する際のプログラム容量を少なくすることができる。

【0343】

本実施例では、2 個の連続する領域にリール制御データを格納する場合に、呼出命令によりリール制御データ 2 回格納処理を呼び出し、リール制御データ 2 回格納処理においてリール制御データ格納処理を呼び出し、1 回目のリール制御データ格納処理を行い、当該

50

リール制御データ格納処理のリターン命令により、リール制御データ格納処理の呼出命令の後に復帰させた後、呼出命令を行うことなく２回目のリール制御データ格納処理を行うことで、当該リール制御データ格納処理のリターン命令により、リール制御データ２回格納処理の呼出命令の後に復帰させる構成である。このような構成とすることで、２個の連続する領域にリール制御データを格納するリール制御データ２回格納処理を呼出処理で呼び出す場合に、その中でリール制御データ格納処理のリターン命令を、当該リール制御データ格納処理を呼び出す呼出命令による復帰と、大元のリール制御データ２回格納処理を呼び出す呼出命令による復帰と、の双方に用いるため、プログラム容量をより少なくすることができる。

#### 【０３４４】

10

本実施例では、リール制御、すなわちリールを駆動するリールモータの制御に用いるリール制御データを格納する際に、上記のようなデータの格納方法を適用するものであるが、例えば、同じ種類の複数の電気部品、例えば、７セグ表示器や、複数のＬＥＤからなるＬＥＤユニット、複数のソレノイド、モータ等のアクチュエータを制御に用いる制御データを格納する際に、上記のようなデータの格納方法を適用した場合でも、上記と同様の効果を得られる。

#### 【０３４５】

以上、本発明の実施例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

20

#### 【０３４６】

前記実施例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。

#### 【０３４７】

また、前記実施例及び変形例では、本発明を遊技機の一例であるスロットマシン１に適用する例を示したが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技領域に遊技球を発射することにより遊技を行うパチンコ遊技機、さらには、スロットマシンやパチンコ遊技機以外の一般ゲーム機等、所定の遊技を行う遊技機であれば適用可能である。

30

#### 【符号の説明】

#### 【０３４８】

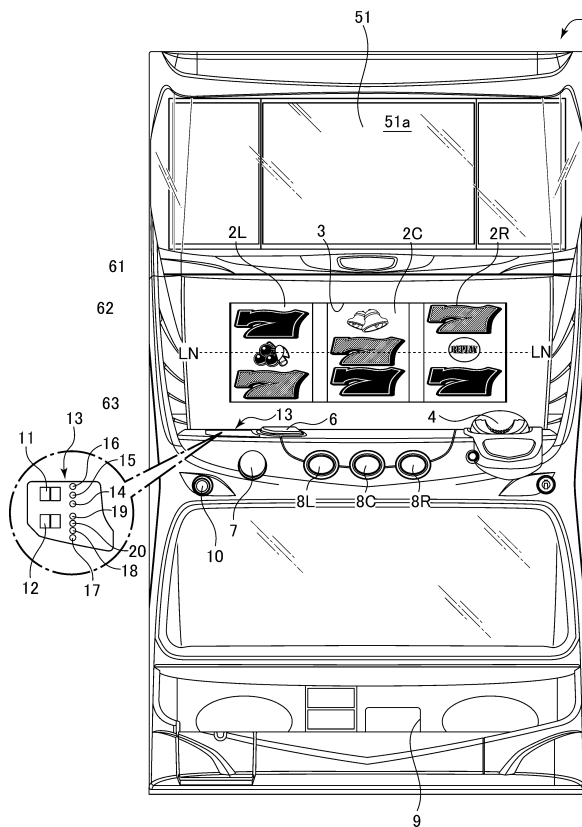
- １ スロットマシン
- ２ Ｌ、２ Ｃ、２ Ｒ リール
- ６ ＭＡＸＢＥＴスイッチ
- ７ スタートスイッチ
- ８ Ｌ、８ Ｃ、８ Ｒ ストップスイッチ
- ５１ 液晶表示器
- ４１ メイン制御部
- ９１ サブ制御部

40

【図面】

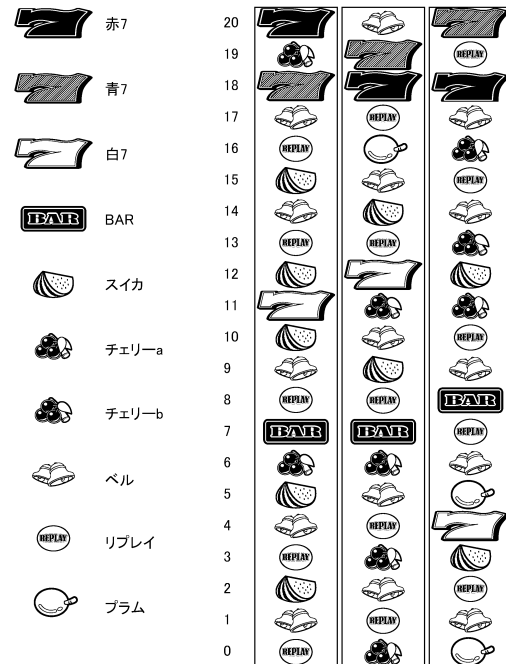
【 図 1 】

【図1】



【圖 2】

【図2】

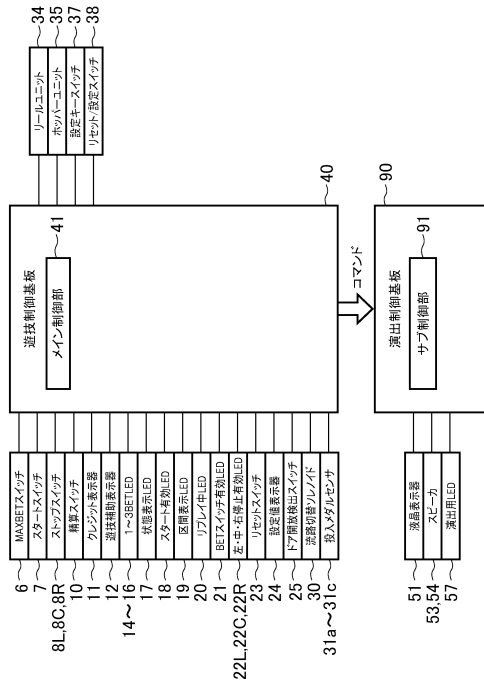


10

20

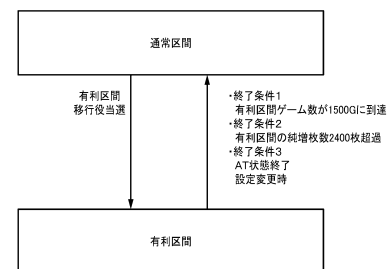
【 図 3 】

【図3】



【図 4】

【図4】



30

40

50

【図 5】

【図5】

当選役	当選確率	当選番号	フラグカテゴリ(FC)	有利区間移行
通常リプレイ	約1/7.4	1	0	無
レアリプレイ	約1/500	2	4	無
レア小役A	約1/500	3	4	有
レア小役B	約1/200	4	2	有
レア小役C	約1/300	5	3	有
レア小役D	約1/50	6	1	有
レア小役E	約1/80	7	1	有
押し順役	約1/1.4	8~31	0	有

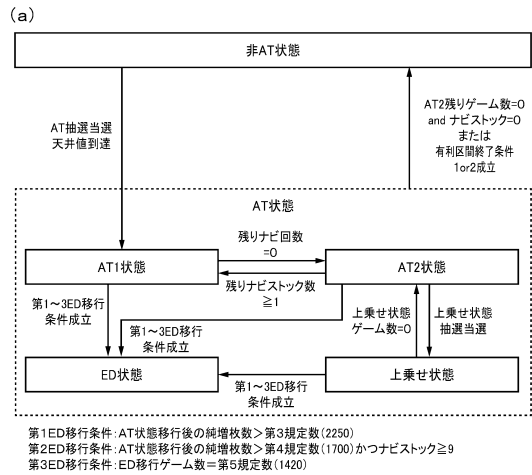
【図 6】

【図6】

ナビ番号	操作態様	ナビ報知 (ナビ表示の表示態様)	ナビ演出 (ナビ画像の表示態様)
1	左中右停止操作	 ナビ表示1	 ナビ画像1
2	左右中停止操作	 ナビ表示2	 ナビ画像2
3	中左右停止操作	 ナビ表示3	 ナビ画像3
4	中右左停止操作	 ナビ表示4	 ナビ画像4
5	右左中停止操作	 ナビ表示5	 ナビ画像5
6	右中左停止操作	 ナビ表示6	 ナビ画像6

【図 7】

【図7】

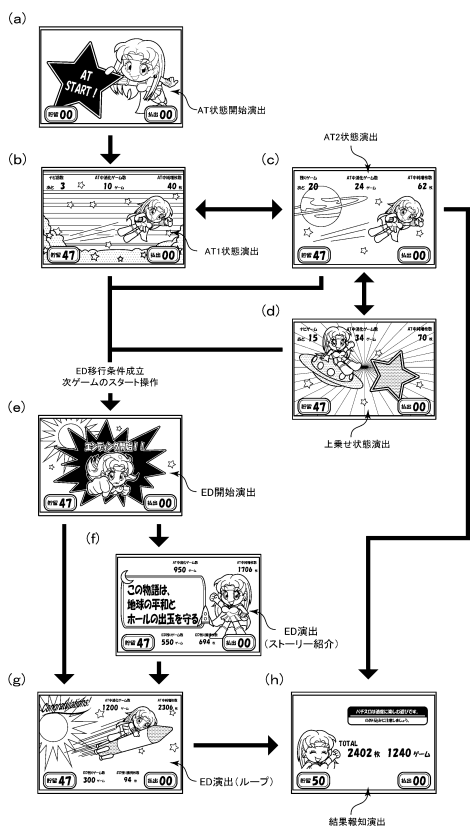


(b)

状態	終了条件	ナビ報知確率	払出率(純増枚数)	ストック抽選
AT1状態	ナビ10回	100%	約232%(約4.0枚)	低確率
AT2状態	30G	50%	約125%(約0.8枚)	低確率
上乗せ状態	10Gor20G	50%	約125%(約0.8枚)	高確率
ED状態	有利区間終了条件1or2成立	75%	約178%(約2.4枚)	なし

【図 8】

【図8】



10

20

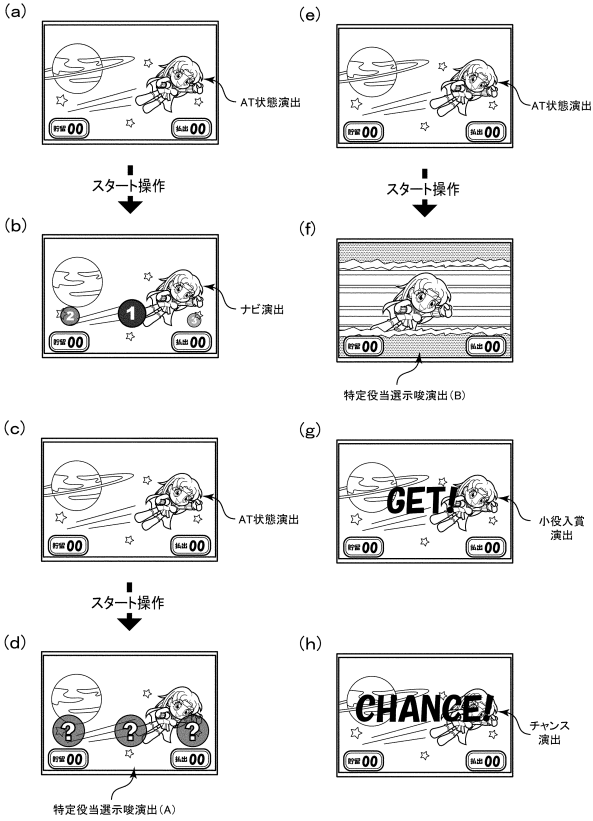
30

40

50

【図 9】

【図9】



【図 10】

【図10】

状態	ナビ演出	特定役当選示唆演出(A)	特定役当選示唆演出(B)	小役入賞演出	チャンス演出
AT1状態	○	○	○	○	○
AT2状態	○	○	○	○	○
上乗せ状態	○	○	○	○	○
ED状態	○	△:要目押しの場合	×	×	×

10

20

【図 11】

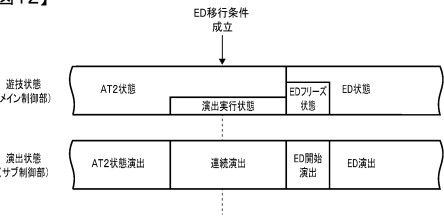
【図11】

ED演出パターン	奇数設定	偶数設定	高設定
パターンA	△	△	△
パターンB	○	△	△
パターンC	△	○	△
パターンD	△	△	○

○:可能性高い  
△:可能性あり

【図 12】

【図12】

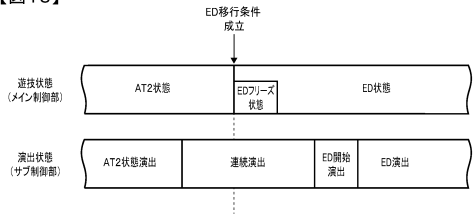


30

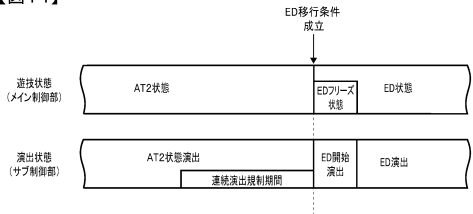
40

50

【図 13】



【図 14】



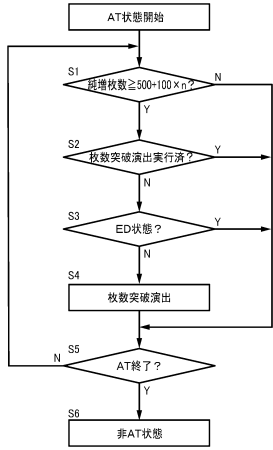
【図 15】

【図 15】



【図 16】

【図 16】



10

20

30

40

50

【図17】



【図18】



20

【図19】



【図20】



40

---

フロントページの続き

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