

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-79924  
(P2017-79924A)

(43) 公開日 平成29年5月18日(2017.5.18)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 5/04

5 1 2 D

テーマコード(参考)

2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号

特願2015-209796 (P2015-209796)

(22) 出願日

平成27年10月26日 (2015.10.26)

(71) 出願人 390031772

株式会社オリンピア

東京都台東区東上野一丁目16番1号

110001988

特許業務法人小林国際特許事務所

竹本 宏範

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株

式会社オリンピア内

佐藤 直幸

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株

式会社オリンピア内

瀬沼 太郎

東京都台東区東上野一丁目16番1号 株

式会社オリンピア内

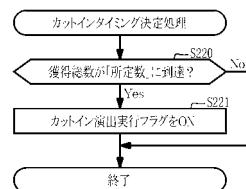
(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【要約】

【課題】新たな態様で設定値を示唆できる遊技機を提供する。

【解決手段】本発明の遊技機は、遊技結果に応じて前記遊技媒体の払い出しが行われるとともに、遊技媒体の投入総数に対する払出総数の割合を示す出玉率が複数段階設けられ、複数段階の出玉率のそれぞれに対応付けされた複数の設定値のいずれかで遊技が行われる遊技機において、所定の遊技状態へ移行してからの獲得総数をカウントする獲得総数カウント手段と、所定の遊技状態へ移行してからの獲得総数が、所定数に達した場合に、演出装置を制御して現在の設定値を示唆する設定示唆演出を実行させる演出制御手段と、を備えている。

【選択図】図18



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技媒体を投入して遊技を行い、遊技結果に応じて前記遊技媒体の払い出しが行われるとともに、前記遊技媒体の投入総数に対する払出総数の割合を示す出玉率が複数段階設けられ、前記複数段階の出玉率のそれぞれに対応付けされた複数の設定値のいずれかで遊技が行われる遊技機において、

前記払出総数から、前記投入総数を減算した獲得総数をカウントする獲得総数カウント手段と、

所定の遊技状態へ移行してからの前記獲得総数が、所定数に達した場合に、演出装置を制御して前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行させる演出制御手段と、

を備えたことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

前記演出制御手段は、所定の遊技状態へ移行してからの前記獲得総数が、現在の設定値と関連する値に達した場合に、前記設定示唆演出を実行させることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

**【請求項 3】**

前記演出制御手段は、複数の演出状態のいずれかで遊技を演出するとともに、前記複数の演出状態のうちの特定演出状態の滞在期間を、前記設定値に応じて変動させることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ店などの遊技場に設置されるスロットマシンなどの遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

パチンコ店などに設置される遊技機としてスロットマシンが広く知られている。スロットマシンは、液晶ディスプレイやスピーカなどの演出装置を備え、演出装置を駆動制御することによって各種の演出を行っている。また、スロットマシンの中には、演出の1つとして、出玉率を示す設定値を遊技者に示唆する設定値示唆演出を行うものもあり、例えば、下記特許文献1では、ボーナスに当選した場合に実行する演出の1つとして、設定示唆演出を設けている。

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0003】****【特許文献1】特開2007-175453号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

しかし、新たな趣向を凝らした演出を実行する遊技機が次々と登場している今日では、特許文献1の遊技機のように、単に設定値示唆演出を実行することによって設定値を遊技者に判別させるだけでは、もはや遊技者を惹きつけることが出来なくなっている。このため、新たな態様で設定値を示唆できる遊技機の登場が強く望まれている。

**【0005】**

本発明は、上記した実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、新たな態様で設定値を示唆できる遊技機を提供することにある。

**【課題を解決するための手段】****【0006】**

上記目的を達成するために、本発明の遊技機は、遊技媒体を投入して遊技を行い、遊技結果に応じて前記遊技媒体の払い出しが行われるとともに、前記遊技媒体の投入総数に対

10

20

30

40

50

する払出総数の割合を示す出玉率が複数段階設けられ、前記複数段階の出玉率のそれぞれに対応付けされた複数の設定値のいずれかで遊技が行われる遊技機において、前記払出総数から、前記投入総数を減算した獲得総数をカウントする獲得総数カウント手段と、所定の遊技状態へ移行してからの前記獲得総数が、所定数に達した場合に、演出装置を制御して前記設定値を示唆する設定示唆演出を実行させる演出制御手段と、を備えたことを特徴としている。

【0007】

前記演出制御手段は、所定の遊技状態へ移行してからの前記獲得総数が、現在の設定値と関連する値に達した場合に、前記設定示唆演出を実行させるものでもよい。

【0008】

前記演出制御手段は、複数の演出状態のいずれかで遊技を演出するとともに、前記複数の演出状態のうちの特定演出状態の滞在期間を、前記設定値に応じて変動させるものでもよい。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、新たな態様で設定値を示唆できる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】本発明の実施形態例に係るスロットマシンの外観斜視図である。

【図2】スロットマシンの電気的構成を示すブロック図である。

【図3】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図4】役の当選確率を説明するための図である。

【図5】演出内容を説明するための図であり、図5(a)は、演出状態の遷移を示し、図5(b)は、カットイン演出において設定示唆画像がカットインされる様子を示している。

【図6】演出状態抽選テーブルを説明するための図である。

【図7】演出状態の転落抽選テーブルを説明するための図である。

【図8】遊技の処理手順を示すフローチャートである。

【図9】演出状態制御処理のフローチャートである。

【図10】図9におけるCモード移行処理のフローチャートである。

【図11】図9における演出状態抽選処理のフローチャートである。

【図12】図9における演出状態転落抽選処理のフローチャートである。

【図13】副制御処理部における背景表示処理のフローチャートである。

【図14】演出状態の遷移の具体例を示したタイムチャートである。

【図15】図6に示す演出状態抽選テーブルの変形例を説明するための図である。

【図16】カットイン演出制御処理のフローチャートである。

【図17】図16における獲得総数カウント処理のフローチャートである。

【図18】図16におけるカットインタイミング決定処理のフローチャートである。

【図19】図16におけるカットイン演出実行処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0011】

以下、発明の実施の形態について図面を参照しながら説明する。図1に示すように、第1実施形態例のスロットマシンSは、筐体1、筐体1の前面上部に扉状に開閉自在に取り付けられた上扉2、筐体1の前面下部に扉状に開閉自在に取り付けられた下扉3を主として備えている。

【0012】

上扉2には、光の演出を実行するランプ4、音の演出を実行する一対のスピーカ5、映像や画像の演出を実行する演出表示装置(演出装置)6、クレジットされたメダル(遊技媒体)の枚数を表示するクレジット表示器7、遊技者に払い出されるメダルの枚数を表示する払出枚数表示器8、スロットマシンSに投入(ベット)されたメダルの枚数を表示す

10

20

30

40

50

るベットランプ 9 a ~ c が設けられている。また、上扉 2 の中央部に透明材料で形成された表示窓 1 0 が設けられており、表示窓 1 0 に対応した筐体 1 の内部に後述のリールユニット 3 0 が配置されている。

【 0 0 1 3 】

下扉 3 には、メダルをスロットマシン S に投入するためのメダル投入口 1 1 、クレジットされたメダルをスロットマシン S に投入するための MAX ベットボタン 1 2 および 1 枚ベットボタン 1 3 、スロットマシン S に投入されたメダルを精算するための精算ボタン 1 4 、リールユニット 3 0 を構成する左リール 3 0 a 、中リール 3 0 b 、右リール 3 0 c を回転させるためのスタートレバー 1 5 、各リール 3 0 a ~ c の回転をそれぞれ停止させるための左ストップボタン 1 6 a 、中ストップボタン 1 6 b 、右ストップボタン 1 6 c 、遊技者にメダルを払い出すためのメダル払出口 1 7 、メダル払出口 1 7 から払出されたメダルを収容する受皿 1 8 が設けられている。

【 0 0 1 4 】

スロットマシン S は、筐体 1 の内部に、ホッパー ユニット 2 0 ( 図 2 参照 ) 、リールユニット 3 0 ( 図 2 参照 ) 、電源ユニット ( 図示省略 ) 等を備えている。

【 0 0 1 5 】

ホッパー ユニット 2 0 は、スロットマシン S に投入されたメダルを貯留する貯留タンク ( 図示省略 ) 、この貯留タンクに貯留されたメダルをメダル払出口 1 7 より払い出すためのホッパー 駆動モータ ( 図示省略 ) を有している。

【 0 0 1 6 】

リールユニット 3 0 は、左リール 3 0 a 、中リール 3 0 b および右リール 3 0 c を有しており、各リール 3 0 a ~ c は、図示せぬステッピングモータの駆動によりそれぞれ回転する。各リール 3 0 a ~ c の外周面は均等な 2 1 の領域 ( 2 1 コマ ) に区画されており、各領域に 1 個の図柄がそれぞれ配置されている。上扉 2 が閉鎖状態にあるときに、遊技者は表示窓 1 0 を通して図柄を視認可能となり、各リール 3 0 a ~ c が停止している状態では、1 つのリールに配置された 2 1 個の図柄のうち連続する 3 つの図柄 ( 上段図柄、中段図柄、下段図柄 ) が表示窓 1 0 に表示されて、遊技者は 3 行 3 列に配置された合計 9 個の図柄を目視できる。なお、本実施形態例では、各リール 3 0 a ~ c の外周面に、赤 7 、ベル、スイカ、チェリー、リブレイの合計 5 種類の図柄が配置されている。

【 0 0 1 7 】

表示窓 1 0 には、各リール 3 0 a ~ c の上段図柄、中段図柄および下段図柄がそれぞれ停止する上段、中段および下段の停止位置が設けられており、各リールの停止位置をそれぞれ組み合わせた有効ラインが設定されている。具体的には、図 1 に示すように、表示窓 1 0 に合計 5 本の有効ライン L 1 ~ L 5 が設けられており、例えば、有効ライン L 1 は左リール 3 0 a の上段、中リール 3 0 b の上段および右リール 3 0 c の上段の組み合わせからなる。スタートレバー 1 5 の操作を契機として行われた後述の内部抽選で決定された役に対応する図柄の組み合わせが有効ライン L 1 ~ L 5 の何れかに停止表示されると、例えば、所定枚数のメダルが遊技者に払い出される。

【 0 0 1 8 】

電源ユニットは、スロットマシン S の電源を ON / OFF するための電源スイッチ ( 図示省略 ) 、スロットマシン S の出玉率 ( メダルの投入総数に対する払出総数の割合 ) を示す設定値を変更するための設定キー 4 1 ( 図 2 参照 ) および設定変更ボタン 4 2 ( 図 2 参照 ) を有している。本実施形態例のスロットマシン S には 6 段階の出玉率が設けられており、これら 6 段階の出玉率が 1 ~ 6 までの設定値にそれぞれ対応付けられている。本実施形態例では、出玉率 9 7 % が設定値 1 に、出玉率 9 8 . 5 % が設定値 2 に、出玉率 9 9 . 5 % が設定値 3 に、出玉率 1 0 1 . 5 % が設定値 4 に、出玉率 1 0 4 % が設定値 5 に、出玉率 1 0 7 % が設定値 6 にそれぞれ対応付けられており、設定値が 1 から 6 に高くなるにつれて出玉率が高くなる。遊技場の管理者は、設定キー 4 1 や設定変更ボタン 4 2 等を操作することにより設定値 1 ~ 6 の間で変更可能になっている。

【 0 0 1 9 】

10

20

30

40

50

次に、図2を用いて、スロットマシンSを構成する各制御処理部について説明する。

【0020】

主制御処理部100は、筐体1の内部に設けられており、メインCPU、メインROM、メインRAMを備えている。主制御処理部100には、メダル投入口11から投入されたメダルの通過を検知する投入メダルセンサ11a、MAXベットボタン12、1枚ベットボタン13、精算ボタン14、スタートレバー15、各ストップボタン16a～c、その他の装置が接続されており、これら各装置からの信号や図示せぬタイマカウンタからの信号が主制御処理部100に入力されたことに基づいて、メインCPUは、メインROMに格納されたプログラムを読み出して様々な処理を実行したり、当該処理の結果に応じて副制御処理部200にコマンドを送信したりする。メインRAMは、メインCPUの処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

10

【0021】

副制御処理部(演出制御手段)200は、サブCPU、サブROM、サブRAMを備えている、主に遊技中に行われる各演出を制御する。副制御処理部200は、主制御処理部100に対して当該主制御処理部100から副制御処理部200への一方向に通信可能に接続されている。サブCPUは、主制御処理部100から送信されたコマンド等に基づいて、サブROMに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うとともに、当該処理に基づいて、ランプ4、一対のスピーカ5、演出表示装置6等を制御する。サブRAMは、サブCPUの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能する。

20

【0022】

主制御処理部100のメインROMには、スタートレバー15の操作を有効化させるスタートレバー有効化手段101、有効化されたスタートレバー15の操作(以下、適宜、遊技開始操作と言う。)に基づいて、役の当否を内部抽選により決定する内部抽選手段102、内部抽選で役に当選した場合に当該役の当選フラグを成立させる当選フラグ成立手段103、各リール30a～cの回転および停止を制御するリール制御手段104、後述のベル、スイカまたはチェリーに対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されて入賞した場合に当該役に予め対応付けられたメダル数を払い出す払出制御手段105、後述のリプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに表示された場合に規定数のメダルの投入によらずに次回の遊技を可能とさせる再遊技状態を設定する再遊技状態設定手段106、遊技状態を通常遊技状態、RGB内部遊技状態またはRGB遊技状態(所定の遊技状態)のいずれかに移行させる遊技状態移行手段107、が構築されている。

30

【0023】

副制御処理部200のサブROMには、演出状態を決定する演出状態決定手段210、演出状態を制御する演出状態制御手段220が構築されており、演出表示装置6は演出状態に基づいた演出を表示(実行)する。また、副制御処理部200のサブROMには、現在実行中の演出(表示中の画像)に割り込ませるように設定示唆画像を表示し、現在の設定値(設定値記憶領域110の記憶している設定値)を遊技者に示唆するカットイン演出(設定示唆演出)を実行させるカットイン演出制御手段230が構築されており、演出表示装置6はカットイン演出制御手段230の制御のもと、カットイン演出を行う(設定示唆画像を表示する)。

40

【0024】

まず、主制御処理部100のメインROMに構築された各手段について説明する。スタートレバー有効化手段101は、規定数のメダルがスロットマシンSに投入され、あるいは、再遊技状態設定手段106によりスロットマシンSが前述の再遊技状態に設定された場合にスタートレバー15の操作を有効化させる。内部抽選手段102は、有効化されたスタートレバー15の操作が行われたタイミングで内部抽選用の乱数を取得し、この取得された乱数と現在の遊技状態の種類(通常遊技状態、RGB内部遊技状態、RGB遊技状態)とに基づいて、複数種類の役の当否を決定する。

【0025】

複数種類の役には、遊技状態の移行契機となるRGB役、入賞によりメダルを遊技者に

50

払い出すベル役、スイカ役およびチェリー役、規定数のメダルの投入によらずに次回の遊技を可能とさせるリプレイ役が含まれている。

【0026】

ベル役は「ベル」 - 「ベル」 - 「ベル」の図柄の組合せに対応付けられ、スイカ役は「スイカ」 - 「スイカ」 - 「スイカ」の図柄の組合せに対応付けられ、チェリー役は「チェリー」 - 「ANY」 - 「ANY」の図柄の組合せに対応付けられている（ANYは何れの図柄でも良いことを意味する）。ベル役、スイカ役およびチェリー役のそれぞれに10枚、8枚および1枚のメダルがそれぞれ対応付けられている。払出制御手段105は、内部抽選でベル役に当選して当該役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されると、この図柄に対応した10枚のメダルを払い出し、内部抽選でスイカ役またはチェリー役に当選してそれぞれの役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されると8枚または1枚のメダルをそれぞれ払い出す。

10

【0027】

リプレイ役は、「リプレイ」 - 「リプレイ」 - 「リプレイ」の図柄の組合せに対応付けられており、内部抽選でリプレイ役に当選して当該役に対応する図柄の組み合わせが有効ラインに表示されると、再遊技状態設定手段106はスロットマシンSを再遊技状態に設定する。

【0028】

RBB役は、「赤7」 - 「赤7」 - 「赤7」の図柄の組合せに対応付けられており、遊技状態を通常遊技状態（以下、通常中と言う。）からRBB遊技状態（以下、RBB中と言う。）に移行させる役である。図3に示すように、遊技状態移行手段107は、通常中に内部抽選でRBBに当選してRBBに対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されると遊技状態をRBB中に移行させる。また、遊技状態移行手段107は、通常中に内部抽選でRBB役に当選してRBB役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されないと遊技状態をRBB内部遊技状態（以下、内部中と言う。）に移行させ、内部中にRBB役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されると遊技状態をRBB中に移行させる。また、遊技状態移行手段107は、RBB中に遊技者に払い出したメダル枚数の総数が350枚に達するとRBB中を終了させて、遊技状態を通常中に移行させる。

20

【0029】

ここで、通常中、内部中、RBB中の各遊技状態における内部抽選で当選する可能性のある役について説明する。設定値が1~6の何れの場合であっても、通常中では、ベル役、スイカ役、チェリー役、リプレイ役、RBB役の全ての役に内部抽選で当選する可能性があり、内部中では、ベル役、スイカ役、チェリー役、リプレイ役の各役に内部抽選で当選する可能性があり、RBB中では、ベル役、スイカ役、チェリー役の各役に内部抽選で当選する可能性がある。なお、内部中およびRBB中ではRBB役に当選する可能性は無く、RBB中ではリプレイ役に当選する可能性が無い。

30

【0030】

図4に示すように、設定値が6の場合において、通常中では、ベル役の当選確率が約1/8、RBB役の当選確率が約1/160となっており、内部中ではベル役の当選確率が約1/8、RBB中ではベル役の当選確率は約1/1.1に設定されている。RBB中における内部抽選ではメダル払出枚数が10枚に設定されたベル役に殆ど当選し、RBB中は、RBB中におけるメダル払出総数が350枚に到達するまで継続するため、通常中および内部中よりも遊技者にとって有利な遊技状態であると言える。なお、設定値が1~5の場合における各役の当選確率についての詳細な説明は省略するが、通常中におけるRBB役の当選確率は、設定値が1から6に高くなるにつれて高確率となっている。具体的には、RBB役の当選確率は、設定値1で約1/195、設定値2で約1/190、設定値3で約1/187、設定値4で約1/180、設定値5で約1/170、設定値6で約1/160となっている。即ち、内部抽選手段102は、設定キー41や設定変更ボタン42等の所定操作に基づいて選択された設定値に従って、RBB役を含む複数種類の役の当否を内部抽選で決定する構成になっている。そして、先に述べたように、設定値が1から

40

50

6に高くなるにつれて出玉率は高確率となっているため、設定値1が遊技者に最も不利な設定値であり、設定値6が遊技者に最も有利な設定値であると言える。

#### 【0031】

図2に説明を戻し、当選フラグ成立手段103は、今回の遊技における内部抽選に基づいて成立(ONにセット)させた当選フラグがベル役、スイカ役、チェリー役、リプレイ役の何れかである場合には、これらの当選フラグを次回の遊技に持ち越さないように、次回の遊技の開始前までにOFFにセットする。一方、今回の遊技における内部抽選に基づいて成立させた当選フラグがRGB役の当選フラグであって、今回の遊技にてRGB役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されなかった場合には、当選フラグ成立手段103はRGB役の当選フラグをONにセットした状態を維持させて次回の遊技に持ち越し、遊技状態移行手段107は遊技状態を通常中から内部中に移行させる。即ち、内部中はRGB役の当選フラグが持ち越されている遊技状態である。このため、内部中における内部抽選でベル役、スイカ役、チェリー役およびリプレイ役のうち何れかの役に当選すると、この当選した役に対応する当選フラグとRGB役の当選フラグとが重複して成立することになる。この場合、RGB役に対応する図柄の組合せよりもベル役、スイカ役、チェリー役およびリプレイ役に対応する図柄の組合せを優先的に有効ラインに表示させるように各リール30a～cが制御されるため、内部中では、内部抽選の結果がハズレとなった場合にRGB役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示され得ることになる。

10

#### 【0032】

リール制御手段104は、スタートレバー15の操作に基づいて各リール30a～cの回転を開始させ、各リール30a～cが定常回転(約80回転/分)となるまでリールの回転を加速させる。その後、各リール30a～cが定常回転に到達すると、リール制御手段104は各リールの回転速度を維持させて全てのストップボタン16a～cの操作を有効化させる。

20

#### 【0033】

また、リール制御手段104は、各ストップボタン16a～cの停止操作時から190ms以内に、押下操作されたストップボタンに対応するリールの回転を停止させるよう制御する。ここで、各リール30a～cの定速回転数は約80回/分であるため、定速回転数の下で各リール30a～cが一回転に要する時間は60s/約80回 約750msとなり、1つの図柄が1コマ(1領域)分だけ移動するのに必要な時間は750ms/21図柄 35.7msとなる。このため、リールは対応するストップボタンの押下タイミングから最大で4図柄(4コマ)分(ストップボタンの押下タイミングで有効ラインに表示されていた図柄を含めると5コマ分)だけ回転可能となる((190ms/35.7ms)-1図柄 4図柄)。

30

#### 【0034】

さらに、リール制御手段104は、内部中において、複数の当選フラグが同時に成立している場合には、ストップボタンの押下タイミングから4コマの範囲内で、RGB役に対応する図柄よりもベル役、スイカ役、チェリー役、リプレイ役に対応する図柄を優先的に有効ラインに表示するようリールを制御する役付け優先制御に基づいて、成立している当選フラグに対応する役に係る図柄の組合せのうち優先順位の最も高い図柄を引き込み(引き込み制御)、かつ、成立している当選フラグ以外の当選フラグに係る役に対応付けられた図柄の組合せを有効ラインに表示しないよう跳飛ばし(跳飛ばし制御)、各ストップボタンに対応するリールを停止させる。

40

#### 【0035】

本実施形態例では、規定数のメダルの投入下におけるスタートレバー15の操作(遊技開始操作)に基づいて複数種類の役の当否を決定する内部抽選を行うと共に、各リール30a～cの回転を開始させ、各リール30a～cの回転を有効化されたストップボタン16a～cの操作により停止させると共に、内部抽選の結果および各リール30a～cの停止態様に基づいてメダルを遊技者に払い出す処理を行うことにより遊技が進行する。

#### 【0036】

50

主制御処理部 100 のメイン RAM は複数の記憶領域を有している。図 2 に示すように、設定キー 41 や設定変更ボタン 42 等の操作に基づいて設定値 1 ~ 6 の中から選択された一の設定値を記憶する設定値記憶領域 110 、遊技の進行状況に係る遊技情報を記憶する遊技情報記憶領域 120 が設けられている。この遊技情報記憶領域 120 には、現在の遊技状態を記憶する遊技状態記憶領域 121 、内部抽選による RBB 役の当選回数を記憶する RBB 当選回数記憶領域 122 、遊技の回数を記憶する遊技回数記憶領域 123 、 RBB 中における遊技（以下、 RBB 遊技と言う）が終了してから次の RBB 遊技が開始されるまでの間に行われた遊技の回数（以下、「 RBB 間遊技回数」と言う）を記憶する RBB 間遊技回数記憶領域 124 、スロットマシン S に投入（ベット）されたメダルの投入総数を記憶する投入総数記憶領域 125 と、内部抽選の結果に基づいて遊技者に払い出されたメダルの総数を記憶する払出総数記憶領域 126 、その他多数の記憶領域が設けられている。

10

#### 【0037】

主制御処理部 100 は、1 回の遊技が開始されてから終了するまでの間に種々のコマンドを副制御処理部 200 に送信する。例えば、主制御処理部 100 は、1 回の遊技の終了後にスロットマシン S に 1 枚以上のメダルが投入（ベット）されたタイミングでメダル投入コマンドを送信し、1 回の遊技が終了する際に遊技情報記憶領域 120 に記憶されている各遊技情報を含む遊技情報コマンドを送信する。また、主制御処理部 100 は、 RBB 中における遊技（ RBB 遊技）が全て終了して遊技状態が通常中に移行する際に RBB 遊技終了コマンドを送信する。これら、メダル投入コマンド、遊技情報コマンド、 RBB 遊技終了コマンドの受信に基づいて、副制御処理部 200 は演出状態を制御するとともに、後述するカットイン演出（設定示唆演出）を行う。以下に、演出状態とカットイン演出の概要について説明する。

20

#### 【0038】

図 5 (a) に示すように、演出状態には、演出表示装置 6 の画面の背景（以下、適宜「背景」と言う）が昼背景となる A モード、背景が夕方背景となる B モード、背景が夜背景となる C モード（特定演出状態）、演出表示装置 6 の画面全体に RBB 遊技が行われていることを示す映像等が表示される RBB モード、の合計 4 種類の演出状態が設けられている。一般的に、遊技者がスロットマシン S の前に初めて着席して遊技を開始したとき、演出状態は A モードに滞在している。遊技者によって遊技が進められ、内部抽選で RBB 役に当選し RBB 遊技が開始すると演出状態は RBB モードに移行し、 RBB 遊技が終了すると演出状態は B モードまたは C モードに移行する。このため、 RBB 遊技終了後の背景は必ず夕方背景または夜背景となる。本実施形態例のスロットマシン S では、 RBB 遊技の終了後に演出状態が何回の遊技に亘って B モードに滞在するか、あるいは、 RBB 遊技の終了後に演出状態が何回の遊技に亘って C モードに滞在するかにより、設定値記憶領域 110 の記憶している設定値を遊技者に示唆することが可能になっている。即ち、 RBB 遊技終了後における B モードまたは C モードの滞在期間は、設定値記憶領域 110 の記憶している設定値に応じて変動する構成になっている。

30

#### 【0039】

図 5 (b) に示すように、カットイン演出は、現在実行中の演出（表示中の画像）に割り込ませるように設定示唆画像を表示し、現在の設定値（設定値記憶領域 110 の記憶している設定値）を遊技者に示唆するものであり、本実施形態例では、カットイン演出で表示する設定示唆画像として、現在の設定値が 1 、 3 、 5 のいずれかである場合に表示する設定示唆画像 A と、現在の設定値が 2 、 4 、 6 のいずれかである場合に表示する設定示唆画像 B とが設けられている。このように、本実施形態例のスロットマシン S では、遊技者は、前述した B モードまたは C モードの滞在時間、及び、カットイン演出（設定示唆画像の表示）により、現在の設定値を推察できる。

40

#### 【0040】

次に、副制御処理部 200 のサブ ROM に構築された各手段について説明する。図 2 に示すように、演出状態決定手段 210 は、 RBB 遊技終了後の演出状態を抽選（以下、演

50

出状態抽選と言う)により決定する演出状態抽選手段211と、演出状態抽選に拘わらず、設定値記憶領域110に記憶されている設定値および遊技情報記憶領域120に記憶されている一部の遊技情報から算出される期待値に応じてRBB遊技終了後の演出状態をCモードに決定するCモード決定手段212と、を備えている。また、演出状態制御手段220は、Aモード、Bモード、CモードおよびRBBモード間で演出状態を移行させるよう制御する演出状態移行手段221と、各演出状態の滞在期間を決定する滞在期間決定手段222と、を備えている。さらに、カットイン演出制御手段230は、払出総数記憶領域126と投入総数記憶領域125とを参照し、払出総数から投入総数を減算した獲得総数を把握(カウント)する獲得総数カウント手段231と、RBB遊技状態へ移行してからの獲得総数に基づいてカットイン演出の実行タイミングを決定するカットインタイミング決定手段232と、を備えている。

10

## 【0041】

演出状態抽選手段211は、RBB遊技終了の際に主制御処理部100から送信された遊技情報コマンドに基づいて演出状態抽選を行う。具体的には、演出状態抽選手段211は、遊技情報コマンドに含まれた情報のうちRBB当選回数の情報に基づいて、演出状態抽選テーブルA(図6(a))または演出状態抽選テーブルB(図6(b))を選択し、選択したテーブルを参照して演出状態抽選を行う。このとき、演出状態抽選手段211は、RBB当選回数の末尾が7以外の当選回数(所定回数以外の回数。以下、通常RBB当選回数と言う)の場合に演出状態抽選テーブルAを選択し、RBB当選回数の末尾が7の当選回数(所定回数。以下、特別RBB当選回数と言う)の場合に演出状態抽選テーブルBを選択する。以下に、演出状態抽選テーブルA、Bについて説明する。

20

## 【0042】

図6(a)に示すように、演出状態抽選テーブルAは、各設定値にBモードの当選確率とCモードの当選確率とが予め対応付けられた構成になっている。具体的には、設定値1~6にBモードの当選確率99%およびCモードの当選確率1%がそれぞれ対応付けられている。

30

## 【0043】

図6(b)に示すように、演出状態抽選テーブルBは、演出状態抽選テーブルAと同様に、各設定値にBモードの当選確率とCモードの当選確率とが予め対応付けられたテーブル構成になっている。具体的には、設定値1にBモードの当選確率98%およびCモードの当選確率2%、設定値2にBモードの当選確率97%およびBモードの当選確率3%、設定値3にBモードの当選確率94%およびCモードの当選確率6%、設定値4にBモードの当選確率93%およびCモードの当選確率7%、設定値5にBモードの当選確率80%およびCモードの当選確率20%、設定値6にBモードの当選確率70%およびCモードの当選確率30%、がそれぞれ対応付けられている。このように、設定値が1から6に高くなるにつれてBモードの当選確率が低くなると共に、Cモードの選択確率は高くなるため、特別RBB当選回数(RBB当選回数の末尾が7)の場合であって、RBB遊技終了後に演出状態がCモードに滞在した場合には、出玉率の比較的に高い設定値が設定値記憶領域110に記憶されている可能性が高いと言える。

30

## 【0044】

図6(a)、(b)から明らかなように、設定値が1~6の何れの場合であっても、Bモードの当選確率はCモードの当選確率よりも高く設定されているため、RBB遊技終了後の演出状態はCモードよりもBモードに滞在しやすいと言える。そして、図6(a)と図6(b)とを比較すると、設定値1~6の全てにおいて、Bモードの当選確率は図6(a)よりも図6(b)の方が低く、Cモードの当選確率は図6(a)よりも図6(b)の方が高い。このため、図6(a)よりも図6(b)が参照されて演出状態抽選が行われる方が、RBB遊技終了後にCモードに滞在しやすいと言える。即ち、RBB当選回数の末尾が7以外の当選回数である場合よりもRBB当選回数の末尾が7の当選回数である場合の方が、RBB遊技終了後に演出状態がCモードに滞在しやすいと言える。

40

## 【0045】

50

さらに、図6(a)と図6(b)とを比較すると、設定値1におけるCモードの当選確率の差は1%( $2\% - 1\% = 1\%$ )、同様に、設定値2では2%差( $3\% - 1\% = 2\%$ )、設定値3では5%差( $6\% - 1\% = 5\%$ )、設定値4では6%差( $7\% - 1\% = 6\%$ )、設定値5では19%差( $20\% - 1\% = 19\%$ )、設定値6では29%差( $30\% - 1\% = 29\%$ )になっている。このように、各設定値におけるCモードの当選確率の変動差は、RBB当選回数に応じて異なっており、設定値1~4における差は少ないが、設定値5, 6における差は大きい。このため、RBB当選回数の末尾が7であって、演出状態がCモードに滞在した場合には設定値が5または6の可能性が高いと言える。

#### 【0046】

Cモード決定手段212は、主制御処理部100から送信された遊技情報コマンドに含まれた設定値の情報が6、遊技回数の情報が1600回以上、かつ、RBB当選回数の情報が5回未満であった場合に、必ずRBB遊技終了後の演出状態をCモードに決定する。先述のように、設定値が6の場合に内部抽選でRBB役に当選する確率は約1/160となっているため、設定値が6の状態で1600回の遊技が行われた場合には、RBB役に10回( $1600 \times 1/160 = 10$ )当選することが期待値として算出される。そこで、本実施形態例では、設定値6および1600回の遊技に対するRBB役の当選する期待値を「10回」として、設定値が6の状態で遊技が1600回以上行われたにもかかわらず、RBB役の当選回数が期待値の半分である「5回」に到達していないとき(所謂、嵌まりの状態や逆噴射状態)、Cモード決定手段212は、RBB遊技終了後の演出状態をCモードに決定し、演出状態移行手段221は遊技状態をCモードに移行させる。これにより、設定値が6の高設定であるにもかかわらず嵌まりの状態になっているときに、設定値が高設定である可能性を遊技者に示唆することができる。

10

20

30

40

50

#### 【0047】

滞在期間決定手段222は、Aモードの滞在中にRBB役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されるとAモードの終了を決定し、RBBモードの滞在中にRBB遊技におけるメダルの払出総数が350枚に到達すると、RBBモードの終了を決定する。

#### 【0048】

また、滞在期間決定手段222は、Bモードの滞在期間の終期を転落抽選により決定し、この転落抽選に当選した場合にはBモードの終了を決定する一方、転落抽選に当選しなかった場合にBモードの継続を決定する。具体的には、滞在期間決定手段222は、遊技情報コマンドに含まれているRBB間遊技回数の情報に基づいて、転落抽選テーブルAまたは転落抽選テーブルBを選択し、選択したテーブルを参照して転落抽選を行う。以下に、転落抽選テーブルA, Bを説明する。

#### 【0049】

転落抽選テーブルA, Bは、設定値に当選確率(転落確率)が予め対応付けられた構成になっており、転落抽選テーブルA(図7(a))は、RBB間遊技回数が32回未満の場合、即ち、RBB遊技の終了後から遊技が31回行われるまでの期間(所定期間。以下、「第1転落期間」と言う。)に選択されるテーブルであり、転落抽選テーブルB(図7(b))は、RBB間遊技回数が32回以上の場合、即ち、RBB遊技の終了後の遊技回数が32回目以降の期間(以下、「第2転落期間」と言う。)に選択されるテーブルである。転落抽選テーブルAには、設定値1に転落確率10%、設定値2に転落確率5%、設定値3に転落確率3%、設定値4に転落確率2.5%、設定値5に転落確率2%、設定値6に転落確率1.5%がそれぞれ対応付けられており、転落抽選テーブルBには、設定値1に転落確率50%、設定値2に転落確率40%、設定値3に転落確率30%、設定値4に転落確率15%、設定値5に転落確率10%、設定値6に転落確率8%がそれぞれ対応付けられている。

#### 【0050】

図7(a), (b)から明らかなように、設定値が1~6に高くなるにつれて転落確率(選択確率、当選確率)が低くなるため、設定値が高いほどBモードの滞在期間は継続しやすいと言える。また、図7(a)と図7(b)とを比較すると、設定値1における転落確

率の差は 40 % ( $50\% - 10\% = 40\%$ )、設定値 2 における転落確率の差は 35 % ( $40\% - 5\% = 35\%$ )、設定値 3 における転落確率の差は 27 % ( $30\% - 3\% = 27\%$ )、設定値 4 における転落確率の差は 12.5 % ( $15\% - 2.5\% = 12.5\%$ )、設定値 5 における転落確率の差は 8 % ( $10\% - 2\% = 8\%$ )、設定値 6 における転落確率の差は 6.5 % ( $8\% - 1.5\% = 6.5\%$ ) となっている。このように、全ての設定値において、B モードにおける転落抽選の当選確率は、B モードの滞在期間が第 1 転落期間を経過すると上昇し、その当選確率の上昇幅は、設定値 1 ~ 4 の場合に大きく、設定値 5, 6 の場合に小さくなっている。このため、第 2 転落期間 (RBB 遊技終了後の 32 回目以降の遊技期間)、特に、RBB 遊技終了後の 32 回目の遊技において、演出状態が B モードから A モードに転落した場合には設定値が 1 ~ 4 の可能性が高いと言え、演出状態が B モードから A モードに転落しなかった場合には設定値が 5 または 6 の可能性が高いと言える。

10

#### 【0051】

滞在期間決定手段 222 は、B モードと同様に、C モードの滞在期間の終期を転落抽選により決定し、この転落抽選に当選した場合には C モードの終了を決定する一方、転落抽選に当選しなかった場合に C モードの継続を決定する。具体的には、滞在期間決定手段 222 は、遊技情報コマンドに含まれた RBB 間遊技回数の情報に基づいて、転落抽選テーブル C または転落抽選テーブル D を選択し、選択したテーブルを参照して転落抽選を行う。以下に、各転落抽選テーブル C, D を説明する。

20

#### 【0052】

転落抽選テーブル C, D は、設定値に当選確率 (転落確率) が予め対応付けられた構成になっており、転落抽選テーブル C (図 7 (c)) は、第 1 転落期間で選択されるテーブルであり、転落抽選テーブル D (図 7 (d)) は、第 2 転落期間で選択されるテーブルである。転落抽選テーブル C には、設定値 1 に転落確率 30 %、設定値 2 に転落確率 25 %、設定値 3 に転落確率 18 %、設定値 4 に転落確率 12.5 %、設定値 5 に転落確率 10 %、設定値 6 に転落確率 8 % がそれぞれ対応付けられており、転落抽選テーブル D には、設定値 1 に転落確率 90 %、設定値 2 に転落確率 80 %、設定値 3 に転落確率 70 %、設定値 4 に転落確率 60 %、設定値 5 に転落確率 20 %、設定値 6 に転落確率 10 % がそれぞれ対応付けられている。

30

#### 【0053】

図 7 (c), (d) から明らかなように、設定値が 1 ~ 6 に高くなるにつれて転落確率が低くなるため、設定値が高いほど C モードの滞在期間は継続し易いと言える。また、図 7 (c) と図 7 (d) とを比較すると、設定値 1 における転落確率の差は 60 % ( $90\% - 30\% = 60\%$ )、設定値 2 における転落確率の差は 55 % ( $80\% - 25\% = 55\%$ )、設定値 3 における転落確率の差は 52 % ( $70\% - 18\% = 52\%$ )、設定値 4 における転落確率の差は 52.5 % ( $65\% - 12.5\% = 52.5\%$ )、設定値 5 における転落確率の差は 10 % ( $20\% - 10\% = 10\%$ )、設定値 6 における転落確率の差は 2 % ( $10\% - 8\% = 2\%$ ) となっている。B モードと同様に、C モードにおける転落抽選の当選確率は、全ての設定値において第 1 転落期間を経過すると上昇し、その当選確率の上昇幅は、設定値 1 ~ 4 の場合に大きく、設定値 5, 6 の場合に小さくなっている。このため、特に RBB 遊技終了後の 32 回目の遊技において、演出状態が C モードから B モードに転落した場合には設定値が 1 ~ 4 の可能性が高いと言え、演出状態が C モードから B モードに転落しなかった場合には、設定値が 5 または 6 の可能性が高いと言える。

40

#### 【0054】

さらに、図 7 (a) と図 7 (c) とを比較すると、全ての設定値において、図 7 (a) の転落確率よりも図 7 (c) の転落確率の方が高く、図 7 (b) と図 7 (d) とを比較すると、全ての設定値において、図 7 (b) の転落確率よりも図 7 (d) の転落確率の方が高い。このため、C モードは B モードよりも転落しやすい演出状態であると言え、C モードの滞在期間は B モードの滞在期間よりも比較的に短いと言える。

50

#### 【0055】

獲得総数カウント手段 231 は、主制御処理部 100 からの遊技情報コマンド（払出総数記憶領域 126 と投入総数記憶領域 125 とに記憶された値）に基づいて、RBB 遊技状態へ移行してからの獲得総数（RBB 遊技状態へ移行してからの払出総数から投入総数を減算した値）を獲得総数カウンタ 231a によりカウントしている。獲得総数カウント手段 231 は、RBB 遊技状態が終了した後も、所定ゲーム（例えば、100 ゲーム）以内に再度 RBB 遊技状態へと移行したなど、RBB 遊技状態が連續（連荘）している区間については、獲得総数カウンタ 231a の値をリセットすることなく、この区間の獲得総数のカウントを継続する。一方、獲得総数カウント手段 231 は、RBB 遊技状態が終了した後に所定ゲーム数が行われたにも関わらず、再度 RBB 遊技状態へと移行しなかったなど、RBB 遊技状態の連續（連荘）が途絶えた場合については、獲得総数のカウントを終了し、獲得総数カウンタ 231a の値をリセットする（0 に戻す）。

10

## 【0056】

カットインタイミング決定手段 232 は、獲得総数カウンタ 231a の値を監視している。そして、カットインタイミング決定手段 232 は、獲得総数カウンタ 231a の値が所定数（例えば、500）に達した場合、カットイン演出を実行することを決定する。カットイン演出制御手段 230 は、この決定を受けると、主制御処理部 100 からの遊技情報コマンド（設定値記憶領域 110 に記憶された設定値）に基づいて、現在の設定値に対応する設定示唆画像を演出表示装置 6 に表示させることにより、カットイン演出を行う。

## 【0057】

次に、本実施形態例のスロットマシン S に係る遊技の処理手順について図 8 のフローチャートを用いて説明する。

20

## 【0058】

## （ステップ S1～S3）

規定数のメダルがスロットマシン S に投入（ベット）されると（S1）、副制御処理部 200 にメダル投入コマンドが送信され（S2）、スタートレバー 15 の操作が有効化される（S3）。なお、ステップ S1 にて投入（ベット）されたメダル数は投入総数記憶領域 125 に加算記憶され、再遊技状態設定手段 106 によってスタートレバー 15 の操作が有効化された場合には、再遊技状態に設定された際のベット数が投入総数記憶領域 125 に加算記憶される。

30

## 【0059】

## （ステップ S4～S10）

スタートレバー 15 の操作（遊技開始操作）が行われると（S4）、内部抽選が行われ（S5）、この内部抽選で役に当選すると、当選した役に対応する当選フラグが ON にセットされる（S6）。また、ステップ S4 におけるスタートレバー 15 の操作に基づいて、各リール 30a～c を一斉に回転させ（S8）、全てのリールが定常回転に達した後に、全てのストップボタンの操作が有効化される（S9）。そして、有効化された各ストップボタン 16a～c の操作に基づいて対応するリールが停止される（S10）。

## 【0060】

## （ステップ S11）

次に、ステップ S5 の内部抽選で決定された役に対応付けられた図柄の組合せが有効ラインに表示されているか否かの遊技結果判定処理が行われ、この本遊技判定処理に応じてステップ S12～S18 の各処理が行われる。

40

## 【0061】

## （ステップ S12、13）

遊技結果判定処理（S11）において、小役（ベル、スイカ、チェリー）に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されて入賞となっていると判定された場合には、払出制御手段 105 は入賞した役に予め対応付けられたメダル枚数を遊技者に払い出し（S12）、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されていると判定された場合には、再遊技状態設定手段 106 はスロットマシン S を再遊技状態に設定する（S13）。なお、ステップ S11 において、リプレイに対応する図柄の組合せが有効ラインに表示され

50

た場合には、ステップ S 1 で投入（ベット）されたメダル枚数（ベット数）が払出総数記憶領域 126 に加算記憶され、また、ステップ S 12 において、メダルが払い出された場合には、払出されたメダルの枚数が払出総数記憶領域 126 に加算して記憶される。

#### 【0062】

##### （ステップ S 14）

次に、遊技結果判定処理（S 11）において、RBB 役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されていると判定された場合には、遊技状態移行手段 107 は遊技状態を RBB 中に移行させる。また、遊技結果判定処理において、ステップ S 5 の内部抽選で RBB 役に当選したが、RBB 役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されていないと判定された場合には、遊技状態移行手段 107 は遊技状態を内部中に移行させる。また、遊技結果判定処理において、ステップ S 11 でメダルが遊技者に払い出されたことにより、RBB 遊技におけるメダル払出総数が 350 枚に到達したと判定された場合には、遊技状態移行手段 107 は遊技状態を通常中に移行させる。

10

#### 【0063】

##### （ステップ S 15）

次に、当選フラグ成立手段 103 は、ステップ S 6 で RBB 役以外の当選フラグを成立させている場合には当該当選フラグを OFF にセットする。また、RBB 役の当選フラグが成立している状態で、遊技結果判定処理（S 11）において、RBB 役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されていると判定された場合には、RBB 役の当選フラグを OFF にセットし、遊技結果判定処理において、RBB 役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されていないと判定された場合には、RBB 役の当選フラグを ON のまま維持する。

20

#### 【0064】

##### （ステップ S 16～S 18）

次に、主制御処理部 100 は、遊技の進行状況に係る遊技情報を含む遊技情報コマンドを副制御処理部 200 等に送信する（S 16）。また、次回の遊技から RBB 遊技が開始する場合には RBB 遊技開始コマンドを送信し（S 17）、今回の遊技で RBB 遊技が終了する場合には RBB 遊技終了コマンドを送信する（S 18）。

#### 【0065】

次に、副制御処理部 200 によって行われる、演出に関する各種処理の処理手順について、図 9～19 を用いて順番に説明を行う。なお、本実施形態例において、副制御処理部 200 は、図 9～12 に示す演出状態制御処理を行うとともに、この演出状態制御処理と平行して（並列に）図 16～19 に示すカットイン演出処理も行う。よって、以下の説明では、演出状態制御処理（図 9～12）、カットイン演出処理（図 16～19）について順番に説明を行う。

30

#### 【0066】

初めに、演出状態制御処理の手順について図 9～12 のフローチャートを用いて説明する。

#### 【0067】

##### （ステップ S 101）

まず、演出状態決定手段 210 は主制御処理部 100 からの遊技情報コマンドを受信したか否かを判断し、受信していない場合には、演出状態制御処理を終了し、受信している場合には、ステップ S 102 に処理を移す。

40

#### 【0068】

##### （ステップ S 102、S 104）

次に、演出状態決定手段 210 は主制御処理部 100 からの RBB 遊技開始コマンドを受信したか否かを判断し、RBB 遊技開始コマンドを受信した場合には、演出状態決定手段 210 は演出状態を RBB モードに移行させることを決定し、演出状態移行手段 221 は演出状態を RBB モードに移行させ、演出状態制御手段 220 は RBB モード滞在フラグを ON にセットして、演出状態制御処理を終了する。

50

## 【0069】

(ステップS103、S110、S120、S130)

次に、演出状態決定手段210は主制御処理部100からのRBB遊技終了コマンドを受信したか否かを判断し、RBB遊技終了コマンドを受信した場合には、ステップS110に処理を移す。演出状態決定手段210は、Cモード移行処理(ステップS110)を実行した後に演出状態抽選処理(ステップS120)を実行する。一方、RBB遊技終了コマンドを受信していない場合には、ステップS130に処理を移し、演出状態制御手段220は演出状態転落抽選処理を実行する。演出状態抽選処理(S120)または演出状態転落抽選処理(S130)が終了すると演出状態制御処理を終了する。以下に、Cモード移行処理(S110)、演出状態抽選処理(S120)、演出状態転落抽選処理(S130)について説明する。

10

## 【0070】

まず、Cモード移行処理について図10を用いて説明する。

## 【0071】

(ステップS111)

演出状態制御手段220はRBBモード滞在フラグをOFFにセットして、ステップS112に処理を移す。

## 【0072】

(ステップS112～S114)

Cモード決定手段212は、ステップS101で受信した遊技情報コマンドに含まれている設定値の情報が6(S112)、遊技回数の情報が1600回以上(S113)、RBB当選回数の情報が5回未満(S114)の全ての条件を満たしている場合、即ち、設定値と、遊技回数と、RBB役の当選回数から算出される、設定値6におけるRBB役の当選する期待値「10回」に基づいて、演出状態をCモードに移行(滞在)させるか否かを決定する。なお、設定値が6(S112)、遊技回数が1600回以上(S113)、RBB当選回数が5回未満(S114)の条件のうち何れか1つの条件が満たされていない場合には、Cモード移行処理を終了する。

20

## 【0073】

(ステップS115)

Cモード決定手段212は演出状態をCモードに移行させることを決定し、演出状態移行手段221は演出状態をCモードに移行させ、演出状態制御手段220はCモード滞在フラグをONにセットして、Cモード移行処理を終了する。

30

## 【0074】

次に、演出状態抽選処理について図11を用いて説明する。

## 【0075】

(ステップS121)

まず、演出状態決定手段210は、先のステップS110にて行われたCモード移行処理において、Cモード滞在フラグがONにセットされているか否かを判定し、Cモード滞在フラグがONにセットされている場合には、演出状態抽選処理を終了し、Cモード滞在フラグがONにセットされていない場合には、ステップS122に処理を移す。

40

## 【0076】

(ステップS122)

次に、演出状態抽選手段211は、ステップS101にて受信した遊技情報コマンドに含まれているRBB当選回数の末尾が7であるか否かを判断し(S122)、RBB当選回数の末尾が7以外の場合には、演出状態抽選テーブルAを参照して演出状態抽選を行い(S123)、RBB当選回数の末尾が7の場合には、演出状態抽選テーブルBを参照して演出状態抽選を行う(S124)。

## 【0077】

(ステップS125～S127)

次に、ステップS123またはステップS124における演出状態抽選においてBモ-

50

ドに当選した場合には、演出状態移行手段 221 は演出状態を B モードに移行させ、演出状態制御手段 220 は B モード滞在フラグを ON にセットして (S126)、演出状態抽選処理を終了する。一方、演出状態抽選において B モードに当選しなかった場合、即ち、C モードに当選した場合には、演出状態移行手段 221 は演出状態を C モードに移行させ、演出状態制御手段 220 は C モード滞在フラグを ON にセットして (S127)、演出状態抽選処理を終了する。

## 【0078】

次に、演出状態転落抽選処理について図 12 を用いて説明する。

## 【0079】

(ステップ S131)

まず、滞在期間決定手段 222 は、ステップ S101 にて受信した遊技情報コマンドに含まれている遊技状態の情報が通常中（通常遊技状態）であるか否かを判定し、遊技状態が通常中でない場合、即ち、遊技状態が内部中（RBB 内部遊技状態中）または RBB 中（RBB 遊技状態中）である場合、演出状態転落抽選処理を終了し、遊技状態が通常中である場合には、ステップ S132 に処理を移す。

10

## 【0080】

(ステップ S132)

次に、滞在期間決定手段 222 は、A モード滞在フラグが ON であるか否かを判断し、A モード滞在フラグが ON の場合に演出状態転落抽選処理を終了し、A モード滞在フラグが ON でない場合にステップ S133 に処理を移す。即ち、演出状態が A モードである場合には転落抽選は行われない。

20

## 【0081】

(ステップ S133)

次に、滞在期間決定手段 222 は、B モード滞在フラグが ON であるか否かを判断し、B モード滞在フラグが ON の場合にステップ S134 に処理を移し、B モード滞在フラグが ON でない場合、即ち、C モード滞在フラグが ON である場合にステップ S137 に処理を移す。

30

## 【0082】

(ステップ S134 ~ S136)

次に、滞在期間決定手段 222 は、ステップ S101 にて受信した遊技情報コマンドに含まれている RBB 間遊技回数の情報が 32 回未満であるか否か（第 1 転落期間であるか否か）を判断し (S134)、32 回未満である（第 1 転落期間）場合には転落抽選テーブル A を参照して転落抽選を行い (S135)、32 回未満でない（第 2 転落期間）場合には転落抽選テーブル B を参照して転落抽選を行う (S136)。

## 【0083】

(ステップ S137 ~ S139)

次に、滞在期間決定手段 222 は、ステップ S101 にて受信した遊技情報コマンドに含まれている RBB 間遊技回数の情報が 32 回未満であるか否か（第 1 転落期間であるか否か）を判断し、32 回未満である（第 1 転落期間）場合には転落抽選テーブル C を参照して転落抽選を行い (S138)、32 回未満でない（第 2 転落期間）場合には転落抽選テーブル D を参照して転落抽選を行う (S139)。

40

## 【0084】

(ステップ S140)

次に、滞在期間決定手段 222 は、ステップ S135, S136, S138, S139 における転落抽選に当選したか否かを判断し、転落抽選に当選しなかった場合には演出状態転落抽選処理を終了し、転落抽選に当選した場合にはステップ S141 に処理を移す。

## 【0085】

(ステップ S141)

次に、滞在期間決定手段 222 は、B モード滞在フラグが ON であるか否かを判断する。このとき、B モード滞在フラグが ON である場合には、演出状態を A モードに移行（転

50

落)させることを決定し、演出状態移行手段 221 は演出状態を A モードに移行させ、演出状態制御手段 220 は A モード滞在フラグを ON にセットして (S142)、演出状態転落抽選処理を終了する。一方、B モード滞在フラグが ON でない場合、即ち、C モード滞在フラグが ON である場合には、滞在期間決定手段 222 は、演出状態を B モードに移行(転落)させることを決定し、演出状態移行手段 221 は演出状態を B モードに移行させ、演出状態制御手段 220 は B モード滞在フラグを ON にセットして (S143)、演出状態転落抽選処理を終了する。

【0086】

次に、演出表示処理について図 13 を用いて以下に説明する。

【0087】

(ステップ S151)

まず、演出状態制御手段 221 は、メダル投入コマンドを受信したか否かを判定し、メダル投入コマンドを受信していない場合には演出表示処理を終了し、メダル投入コマンドを受信した場合にはステップ S152 に処理を移す。

【0088】

(ステップ S152、S158)

次に、演出状態制御手段 220 は、RGB モード滞在フラグが ON にセットされているか否かを判断する (S152)。このとき、RGB モード滞在フラグが ON にセットされている場合には、演出表示装置 6 の画面に RGB 遊技が行われている旨を示す RGB 中画像を表示するように制御して (S158)、演出表示処理を終了する。一方、RGB モード滞在フラグが ON にセットされていない場合には、ステップ S153 に処理を移す。

【0089】

(ステップ S153、S157)

次に、演出状態制御手段 220 は、C モード滞在フラグが ON にセットされているか否かを判断し (S153)、C モード滞在フラグが ON にセットされている場合には、背景(演出表示装置 6 の画面の背景)が夜背景となるように制御して (S157)、演出表示処理を終了する。一方、C モード滞在フラグが ON にセットされていない場合には、ステップ S154 に処理を移す。

【0090】

(ステップ S154 ~ S156)

次に、演出状態制御手段 221 は、B モード滞在フラグが ON にセットされているか否かを判断し (S154)、B モード滞在フラグが ON にセットされている場合には、背景が夕方背景となるように制御して (S156)、演出表示処理を終了する。一方、B モード滞在フラグが ON にセットされていない場合、即ち、A モード滞在フラグが ON にセットされている場合には、背景が昼背景となるように制御し (S155)、演出表示処理を終了する。

【0091】

次に、設定値記憶領域 110 に記憶されている設定値が 2 の場合における演出状態の移行(滞在)の様子について図 14 (a) を用いて説明する。図 14 (a) は、遊技回数が 1 回目 ~ 189 回目までの期間は A モード(昼背景)に滞在し、189 回目の遊技において、RGB 役に対応する図柄の組合せが有効ラインに表示されたことにより、1 回目(初めて)の RGB 遊技が実行されて、遊技回数が 190 回目 ~ 219 回目までの期間は RGB モードに滞在した場合の例である。

【0092】

1 回目の RGB 遊技の終了:

1 回目の RGB 遊技終了の際 (219 回目の遊技終了の際) に演出状態抽選処理が行われる。RGB 当選回数は 1 回であって、RGB 当選回数の末尾が 7 以外であるため、演出状態移行抽選テーブル A (図 6 (a)) が参照されて演出状態抽選が行われる。この抽選の結果が B モードの当選であったため、演出状態が RGB モードから B モードに移行する。

10

20

30

40

50

## 【0093】

220回目～234回目までの遊技：

220回目の遊技が開始されると演出表示装置6の画面に夕方背景が表示される。Bモードの滞在期間の長期化は設定値記憶領域110に記憶されている設定値が高いことを示すため、これを見た遊技者は、夕方背景が長く維持されること（演出状態がBモードに長く滞在すること）に期待することになる。220回目～234回目までの遊技期間は、遊技毎に転落抽選テーブルA（図7（a））が参照されて転落抽選が行われる第1転落期間である。この第1転落期間における全ての転落抽選の結果がハズレであったため、Bモードの滞在期間が16回の遊技回数分だけ維持されたことになる。

## 【0094】

10

235回目～414回目の遊技：

235回目の遊技の終了の際に転落抽選テーブルAが参照されて行われた転落抽選の結果が当たりであったため、演出状態はBモードからAモードに転落し、236回目の遊技の開始時に演出表示装置6の画面に昼背景が表示される。今回のBモードの滞在期間は16回の遊技が行われる期間であったため、これを見た遊技者は、設定値が低いかもしれないと予測することになる。なお、236回目の遊技から次のRGB遊技（2回目のRGB遊技）が開始するまで演出状態はAモードに滞在し、この期間において転落抽選が行われることはない。

## 【0095】

20

415回目～445回目までの遊技：

412回目の遊技における内部抽選でRGB役に当選したことにより、415回目～444回目まで2回目のRGB遊技が行われる。RGB当選回数は2回であって、RGB当選回数の末尾は7以外であるため、このRGB遊技終了の際に、再び演出状態移行抽選テーブルAが参照されて演出状態移行抽選が行われる。この抽選の結果がBモードの当選であったため、演出状態がRGBモードからBモードに移行する。

## 【0096】

445回目～457回目までの遊技：

445回目の遊技が開始されると演出表示装置6の画面に夕方背景が表示される。456回目の遊技において、転落抽選テーブルAが参照されて行われた転落抽選の結果が当たりとなつたため、457回目の遊技において演出表示装置6の画面に昼背景が表示される。

30

## 【0097】

このように図14（a）の具体例では、1回目のRGB遊技終了後のBモードの滞在期間は16回の遊技が行われた期間、2回目のRGB遊技終了後のBモードの滞在期間は12回の遊技が行われた期間であったため、遊技者は、設定値が5や6の高設定値である可能性が低いことを予測することになる。

## 【0098】

40

次に、設定値記憶領域110に記憶されている設定値が4の場合における演出状態の移行（滞在）の様子について図14（b）を用いて説明する。なお、遊技回数が1回目～219回目までの遊技期間は図14（a）と同じであるため説明を省略する。

## 【0099】

220回目～250回目までの遊技：

220回目～250回目までの遊技期間（第1転落期間）では遊技毎に転落抽選テーブルAが参照されて演出状態転落抽選が行われる。これら全ての転落抽選の結果がハズレとなり、Bモードの滞在期間は31回の遊技が行われる期間まで継続したため、これを見た遊技者は、設定値が高いかもしれないと予測することになる。

## 【0100】

251回目の遊技：

251回目の遊技が行われたことにより、Bモードの滞在期間は32回の遊技で構成された期間（第1転落期間）を経過したため、今回の遊技の終了の際に行われる転落抽選の

50

当選確率は上昇する。即ち、この251回目の遊技以降では、全ての設定値において転落抽選テーブルAよりも転落抽選の当選確率が高い転落抽選テーブルBが参照されて、転落抽選が行われる。

#### 【0101】

252回目～254回目までの遊技：

252回目、253回目の遊技（第2転落期間における遊技）において、遊技毎に行われた転落抽選の結果はハズレであったが、254回目の遊技における転落抽選で当たりとなつたため、演出状態はBモードからAモードに転落し、254回目の遊技から次のRBB遊技が開始されるまで演出表示装置6の画面が昼背景となる。

#### 【0102】

1613回目～1642回目までの遊技：

1612回目の内部抽選でRBB役に当選したことにより、1613回目～1642回目まで7回目のRBB遊技が行われる。7回目のRBB遊技終了の際に演出状態抽選処理が行われるが、RBB当選回数は7回であつて、この当選回数の末尾が7である回数であるため、演出状態移行抽選テーブルB（図6（b））が参照されて演出状態抽選が行われる。このとき、Cモードの当選確率は7%に上昇しており、この抽選の結果がCモードの当選であったため、演出状態がRBBモードからCモードに移行する。

10

#### 【0103】

1643回目～1645回目の遊技：

1643回目の遊技が開始されると演出表示装置6の画面に夜背景が表示される。これを見た遊技者は高設定値に期待することになる。1645回目の遊技の終了の際に転落抽選テーブルAが参照されて転落抽選が行われ、この転落抽選の結果が当たりとなつたため、演出モードがCモードからBモードに転落する。これにより、1646回目の遊技が開始されると演出表示装置6の画面に夕方背景が表示される。

20

#### 【0104】

このように図14（b）の具体例では、220回目～254回目までの合計35回の遊技に亘り演出表示装置6に夕方背景が表示され続けたため、遊技者は1や2の低設定値ではないと予測し、251回目の遊技を経過すると比較的すぐに昼背景に転落したことや、1643回目～1645回目までの合計3回の遊技に亘り演出表示装置6に夜背景が表示されたが、これは特別RBB遊技（RBB当選回数の末尾が7に係るRBB遊技）後のものであったため、5や6の高設定値でもないと予測し、設定値が3または4の可能性が高いと判断することになる。

30

#### 【0105】

次に、設定値記憶領域110に記憶されている設定値が6の場合における演出状態の移行（滞在）の様子について図14（c）を用いて説明する。なお、遊技回数が1回目～261回目までの期間は、図14（b）と一部違いがあるものの殆ど同じであるため、説明を省略する。

#### 【0106】

1612回目までの遊技：

現在の遊技の進行状況は、遊技回数が1612回、RBB当選回数が2回となっており、設定値6に対応したRBB役の当選確率が約1/160であることに鑑みると所謂嵌まり状態（逆噴射状態）であると言えるため、遊技者は設定値が低いかもしれないと予測する。

40

#### 【0107】

1613回目～1642回目までの遊技：

1612回目の内部抽選でRBB役に当選したことにより、1613回目～1642回目までRBB遊技が行われる。設定値記憶領域110に記憶されている設定値が6、今回のRBB遊技の終了の時点で遊技回数が1600回以上、RBB当選回数が5回未満となっているため、当該RBB遊技の終了後に演出状態がCモードに強制的に移行する。これにより、遊技者は設定値が高設定である可能性が高いと予測することになる。

50

## 【0108】

以上のように、本実施形態例のスロットマシンSによれば、演出状態決定手段210は設定値記憶領域110に記憶されている設定値に基づいてBモードまたはCモードの何れか一つを演出状態抽選により決定し(図6参照)、演出状態制御手段220はRGB遊技終了後の演出状態を演出状態抽選により決定された演出状態に滞在させる。そして、演出状態制御手段220はBモードの滞在期間の終期を転落抽選により決定し、この転落抽選の当選確率は設定値が1から6に高くなるにつれて低確率となる(図7(a),(b)参照)。このため、設定値記憶領域110に記憶されている設定値が低設定の場合にはBモードの滞在期間が比較的に短く、高設定の場合にはBモードの滞在期間が比較的に長くなる。よって、本実施形態例のスロットマシンSは、Bモードの滞在期間の長短により設定値を遊技者に示唆可能となる新たな設定値判別要素を有する遊技機を提供することができる。

10

## 【0109】

特に、本実施形態例では、RGB遊技が終了したことを契機に演出状態が抽選により決定され、RGB遊技終了後の演出状態がBモードまたはCモードのうちどちらかの演出状態に必ず滞在し、その滞在期間の長短により設定値を遊技者に示唆可能になっている。従来の遊技機では、各設定値に応じて所定演出の発生頻度を変化させ、この演出の発生頻度の差異で設定値を示唆しており、単に、低設定値の所定演出の発生頻度を低く、高設定値の所定演出の発生頻度を高く設定していたため、結果として、設定値が高設定である場合に限り遊技者に期待感を与えるものとなっていた。これに対し、本実施形態例では、設定値の高低に拘わらず、演出状態の滞在期間の長短により遊技者に設定値を示唆することができるため、遊技性を大きく向上させることができる。

20

## 【0110】

また、内部抽選でRGB役に当選することによってのみ多くのメダルを獲得可能になる所謂ノーマル機であると、遊技者はRGB遊技の終了により遊技をすぐに止める(所謂、即やめ)可能性がある。本実施形態例のスロットマシンSは前記ノーマル機であるが、RGB遊技終了後の演出状態の滞在期間により設定値を示唆することが可能になっているため、RGB遊技の終了により遊技者の遊技意欲が低下することを防止してRGB遊技終了後の即やめを防ぎ遊技機の稼働率を高めることができる。

30

## 【0111】

そして、本実施形態例では、ノーマル機において遊技の主たる目的となるRGB役の当選を契機に演出状態の種類により設定値を示唆可能になっており、このRGB役の当選確率は最も出玉率の低い設定値1であっても約1/195の確率となっている。従来の遊技機には、RGB遊技中に極めて低い確率(例えば、6万の1の確率)で発生する演出(演出状態)により設定値を遊技者に示唆または報知するものもあるが、本実施形態例のスロットマシンSでは、比較的に発生頻度の高いRGB役の当選を契機に設定値示唆可能なBモードまたはCモードに演出状態を移行させ、この滞在期間の長短により設定値を示唆可能になっているので、遊技者に設定値を示唆する機会を増加させることができなり、遊技性を向上させることができる。

40

## 【0112】

なお、本実施形態例では、RGB遊技が終了したことを契機に演出状態が抽選により決定される構成になっているが、この構成に限られず、例えば、内部抽選でスイカ役に当選したことを契機に演出状態が抽選により決定される構成であっても良いし、RGB間遊技回数が例えば999回を超過したことや遊技回数が5000回を超えたこと、あるいは、遊技回数が0回であることを契機に演出状態が抽選により決定される構成であっても良い。更には、遊技場の管理者によって設定値が変更されたこと、主制御処理部100のメインRAMに構築された設定値記憶領域110や遊技情報記憶領域120に記憶された各遊技情報が遊技場の管理者等の操作によってクリア(RAMクリア)されたこと、あるいは電源断を契機に演出状態が抽選により決定される構成であっても良い。これにより、遊技場の管理者によって本日の設定値が前日の設定値から変更されているかいないか等を、演

50

出状態の移行や演出状態の滞在期間により予測可能となるため、遊技性を向上させることができる。

【0113】

また、本実施形態例では、演出表示装置6は滞在している演出状態に基づいた演出を表示し、この演出状態の滞在期間により設定値を遊技者に示唆する構成になっているが、この構成に限られず、ランプ4が滞在している演出状態に基づいた光演出を実行し、この演出状態の滞在期間により設定値を示唆する構成であっても良いし、一対のスピーカ5が滞在している演出状態に基づいた音演出を実行し、この演出状態の滞在期間により設定値を示唆する構成であっても良い。

【0114】

本実施形態例では、演出状態制御手段220によるCモードの選択確率は、全ての設定値において、RBB当選回数の末尾が7以外の通常RBB当選回数（所定回数以外）の場合よりも、RBB当選回数の末尾が7の場合の特別RBB当選回数（所定回数）の方が高確率となっている（図6参照）。そして、特別RBB当選回数の場合におけるCモードの選択確率（図6（b））は、通常RBB当選回数の場合におけるCモードの選択確率（図6（a））よりも、設定値1で1%、設定値2で2%、設定値3で5%、設定値4で6%、設定値5で19%、設定値6で29%とそれぞれ上昇しており、設定値5, 6におけるCモードの選択確率の上昇値は、設定値1～4におけるCモードの選択確率の上昇値よりも大きい。このため、特別RBB当選回数の場合には、演出状態がCモードに滞在するか否かに応じて設定値を判別することが可能となり、設定値判別を容易にさせる。これにより、RBB当選回数に遊技者の興味を惹きつけることが可能となり、遊技性を向上させることができる。

10

20

30

40

【0115】

さらに、本実施形態例では、RBB遊技終了後から32回の遊技が行われる期間（所定期間、第1転落期間）を経過すると、Cモード（Bモード）における転落抽選の当選確率は、全ての設定値において上昇する構成になっているため、Cモード（Bモード）の滞在期間が第1転落期間を超えてなお継続している場合には、設定値が高設定値である可能性が高いことを遊技者に示唆することができる。このように、本実施形態例のスロットマシンSでは、Cモード（Bモード）の滞在期間が長期化することに応じて転落抽選の当選確率を段階的に引き上げる構成になっているため、演出効果を高めて遊技性を更に向上させることができる。

【0116】

さらに、第1転落期間を経過したときのCモードの転落抽選に係る当選確率の上昇幅は、設定値1で60%、設定値2で55%、設定値3で52%、設定値4で47.5%、設定値5で10%、設定値6で2%となっており、設定値1～4の場合に大きく、設定値5, 6の場合に小さくなっている（図7（c）, (d)参照）。このため、RBB遊技終了後の32回目の遊技において、演出状態がCモードからBモードに転落した場合には設定値が1～4の可能性が高いと言え、演出状態がCモードからBモードに転落しなかった場合には、設定値が5または6の可能性が高いと言える。このように、本実施形態例のスロットマシンSでは、Cモードの滞在期間が第1転落期間を超えると更に設定値を判別しやすくなる。

【0117】

なお、第1転落期間を経過したときのBモードの転落抽選に係る当選確率の上昇幅は、設定値1で40%、設定値2で35%、設定値3で27%、設定値4で12.5%、設定値5で8%、設定値6で6.5%となっており、Cモードの場合における転落抽選の当選確率の上昇幅に比べると設定値格差は小さいものになっている。このため、Cモードの滞在期間の長期化は、Bモードの滞在期間の長期化に比べて設定値の判別が容易である。ただし、設定値が低い場合であっても転落抽選に当選しない場合があり、この場合、Bモードの滞在期間が長期化するため、設定値の判別精度を高めるためには、内部抽選で多くのRBB役に当選して、RBB遊技終了後の演出状態の滞在期間を観察する必要がある。こ

50

れにより、飽きの生じにくい遊技性を実現することができる。

【0118】

本実施形態例では、Cモード（Bモード）の滞在期間が長期化するにつれて高設定値である可能性が高くなる構成になっているが、Cモード（Bモード）の滞在期間が長期化するにつれて低設定値である可能性が高くなる構成であっても良い。また、演出状態の滞在期間の単位は「遊技の回数」でなくとも良く、秒や分などの時間であっても良い。

【0119】

なお、本実施形態例では、Bモード（Cモード）の滞在期間が32回の遊技を行う期間（第1転落期間）を経過したときに転落抽選の当選確率が上昇する構成になっているが、この構成に限られず、転落抽選の当選確率が第1転落期間を経過すると下降する構成であっても良いし、Bモード（Cモード）の滞在期間が10回の遊技を行う期間を経過する毎に段階的に上昇または下降する構成であっても良い。このように構成したとしても、Bモード（Cモード）の滞在期間の長短により設定値を遊技者に示唆可能となる新たな遊技性を提供することができるという格別の効果を奏し得る。

【0120】

また、本実施形態例の滞在期間決定手段222は、RB B遊技終了後の演出状態を下位の演出状態に転落移行させる転落抽選（終了抽選）を実行する構成になっているが、この構成に限られず、滞在期間決定手段222は、RB B遊技終了後の演出状態を上位の演出状態に昇格移行させる昇格抽選（終了抽選）を実行する構成であっても良い。具体的には、滞在期間決定手段222は、Bモードの滞在期間の終期を昇格抽選により決定し、昇格抽選に当選した場合にBモードの終了を決定する一方、昇格抽選に当選しなかった場合にBモードの継続を決定する。Bモードの滞在期間中に昇格抽選に当選すると、演出状態移行手段221はBモードを終了させてCモードに移行させる。このとき、昇格抽選の当選確率は、設定値が1から6に高くなるにつれて高確率になるようにする。これにより、Bモードの滞在期間が短くなるにつれて設定値が高設定値であることを遊技者に示唆することができる。なお、滞在期間決定手段222が昇格抽選と転落抽選との双方を実行する構成であっても良い。このようにすると、RB B遊技終了後の演出状態がBモード Aモードと転落移行した場合において、Bモードの滞在期間が長期化したときには高設定値の可能性が高く、Bモードの滞在期間が短期化したときには低設定値の可能性が高いことを遊技者に示唆することができる。これに対し、RB B遊技終了後の演出状態がBモード

Cモードと昇格移行した場合において、Bモードの滞在期間が長期化したときには低設定値の可能性が高く、Bモードの滞在期間が短期化したときには高設定値の可能性が高いことを遊技者に示唆することができる。つまり、本構成の遊技機は、演出状態の移行（遷移）パターンと演出状態の滞在期間の長短とに基づいて遊技者に設定値を示唆可能であるため、興奮に富んだ設定値判別要素を有する遊技機を提供することができる。

【0121】

また、本実施形態例では、演出状態決定手段210は、設定値が6の状態で遊技が1600回以上行われたにもかかわらず、RB B役の当選回数が期待値（10回）の半分である5回に到達していない状態（嵌まり状態、逆噴射状態）にあるときには、演出状態をCモードに移行させることを決定し、演出状態制御手段220はRB B遊技終了後に演出状態をCモードに移行させる。このように、本実施形態例のスロットマシンSは、嵌まり状態にあるときに、RB B役に最も当選しやすい設定値6であることを遊技者に示唆して遊技者を救済することができるので、遊技者に安心感を与えることができる。

【0122】

なお、本実施形態例では、設定値6、遊技回数が1600回以上、RB B役の当選回数が5回未満のときには必ずCモードに移行する構成になっているが、必ずCモードに移行する構成でなくとも良く、例えば、Cモードに移行させるか否かを抽選により決定する構成であっても良い。具体的には、Cモード決定手段212に替えて、設定値6、遊技回数が1600回以上、RB B役の当選回数が5回未満のときにRB B遊技後の演出状態をCモード移行抽選により決定するCモード移行抽選手段213を備え、Cモード移行抽選手

10

20

30

40

50

段213によるCモードの当選確率を80%に設定する。このようにすると、演出状態抽選手段211によるCモードの当選確率(図6参照)よりも大幅に当選確率が上昇しているため、嵌まり状態の救済手段として好適である。

#### 【0123】

また、本実施形態例では、設定値を示唆可能な演出状態としてBモードとCモードの2種類の演出状態が設けられているが、更にDモードを追加して、このDモードは、設定値6、遊技回数が1600回以上、RBB役の当選回数が5回未満のときにのみ移行する専用の演出状態とすることもできる。このようにすると、Dモードの滞在は遊技者に設定値が最高設定の6であることを報知するため、遊技への安心感および期待感を遊技者に与え、遊技意欲の更なる向上を図ることができる。

10

#### 【0124】

なお、Cモード決定手段212は、設定値記憶領域110の記憶している設定値、RBB当選回数記憶領域122の記憶しているRBB当選回数、遊技回数記憶領域123の記憶している遊技回数から算出されるRBB役の当選の期待値「10回」に応じてRBB遊技終了後の演出状態をCモードに移行させるか否かを決定しているがこの構成に限られなくとも良い。

#### 【0125】

上記具体例として、Cモード決定手段212は、主制御処理部100から送信された遊技情報コマンドに含まれた設定値の情報が6、メダル投入総数の情報が5000枚以上、かつ、メダルの払出総数の情報が4350枚未満であった場合に、RBB遊技終了後の演出状態をCモードに決定する。先述のように、設定値6に対応付けられた出玉率は約107%となっているため、設定値6の状態でメダル投入総数が5000枚であった場合には、メダルの払出総数が5350枚( $5000 \times 107 / 100 = 5350$ )となることが期待値として算出される。そこで、設定値6およびメダル投入総数4000枚に対するメダルの払出総数の期待値を「5350枚」として、設定値が6の状態で5000枚以上のメダルが投入されたにもかかわらず、例えば、メダルの払出総数が期待値よりも1000枚少ない4350枚未満となっている状態(嵌まり状態)のときに、Cモード決定手段212は、RBB遊技終了後の演出状態をCモードに決定し、演出状態移行手段221は遊技状態をCモードに移行させる。これにより、設定値が6の高設定であるにもかかわらず嵌まり状態になっているときに、設定値が高設定である可能性を遊技者に示唆して遊技者を救済すると共に、遊技の継続を遊技者に促して遊技機の稼働率を高めることができる。

20

#### 【0126】

本実施形態例では、演出状態の滞在期間の終期を転落抽選で決定する構成になっているが、これに限られず、複数種類の滞在期間を予め設定し、これら複数種類の滞在期間の中から一の滞在期間を設定値に応じて抽選により決定する構成であっても良い。本構成の例として、期間A(10回の遊技が実行される期間)、期間B(20回の遊技が実行される期間)、期間C(30回の遊技が実行される期間)の合計3種類のBモードの滞在期間を設け、設定値が1の場合における期間A～Cの当選確率をそれぞれ60%、35%、5%に設定し、設定値が6の場合における期間A～Cの当選確率をそれぞれ5%、35%、65%に設定する。このように構成すると、Bモードが10回の遊技で終了した場合には設定値1の可能性が高いことを示唆可能となり、Bモードが30回の遊技で終了した場合には設定値6の可能性が高いことを示唆可能となる。

30

#### 【0127】

また、本実施形態例では、RBB当選回数に応じて、図6(a)および図6(b)のテーブルを選択してBモードおよびCモードの当選確率を変動させる構成になっているが、この構成に限られず、スイカ役やチェリー役の当選回数に応じてBモードおよびCモードの当選確率を変動させる構成であっても良い。

40

#### 【0128】

また、演出状態がBモードまたはCモードに滞在している場合には、遊技が行われる毎に転落抽選が行われる構成になっているが、例えば、演出状態がBモードまたはCモード

50

に滞在してから 10 回の遊技が行われるまでは演出状態が転落することのない保障期間とし、この保障期間を経過すると遊技が行われる毎に転落抽選を行ったり、5 回の遊技が行われる毎に転落抽選を行ったりする構成であっても良い。このように演出状態が転落することのない保障期間を設けることにより、演出状態のバリエーションを豊富なものとすることができる。

【 0 1 2 9 】

本実施形態例では、A モードで演出表示装置 6 の画面の背景が昼背景となり、B モードで夕方背景となり、C モードで夜背景となり、設定値や遊技の進行状況に基づいて演出状態が変化する構成になっているが、この構成に限られなくとも良い。例えば、A モードでは、昼背景または夕方背景の何れかを抽選で決定し、B モードでは、昼背景、夕方背景、夜背景の中から何れか一の背景を抽選で決定し、C モードでは、夕方背景または夜背景の何れかを抽選で決定するように構成し、A モードにおける昼背景の選択確率を 95 %、夕方背景の選択確率を 5 %、B モードにおける昼背景の選択確率を 40 %、夕方背景の選択確率を 55 %、夜背景の選択確率を 5 %、C モードにおける夕方背景の選択確率を 70 %、夜背景の選択確率を 30 %、にそれぞれ設定する。そして、本実施形態例と同様に、昼背景、夕方背景、夜背景の滞在期間を転落抽選により決定する。このようにすると、R B B 遊技終了後に演出表示装置 6 に表示される背景の種類および当該背景の滞在期間により設定値記憶領域 110 に記憶されている設定値を遊技者に示唆することができる。また、例えば、演出として特殊演出を設け、複数種類の演出の中から特殊演出の選択される選択確率が、A モードで 10 %、B モードで 30 %、C モードで 50 % となるように設定し、この特殊演出が何回の遊技に亘り連続して実行されるか、即ち、特殊演出の滞在期間を転落抽選により決定する構成とする。これにより、R B B 遊技終了後に演出表示装置 6 に特殊演出が何回の遊技に亘り連続して実行されるか（特殊演出の滞在期間）により設定値記憶領域 110 に記憶されている設定値を遊技者に示唆することができる。

10

20

30

40

【 0 1 3 0 】

また、本実施形態例では、R B B 当選回数の末尾が 7 以外の通常 R B B 当選回数の場合に設定値に拘わらず B モードの当選確率および C モードの当選確率は同じ確率に設定されているが（図 6（a））、この構成に限られなくとも良い。

【 0 1 3 1 】

上記構成の具体例として、図 15（a）に示すように、演出状態抽選テーブル C は、各設定値に B モードの当選確率と C モードの当選確率とが予め対応付けられた構成になっている。具体的には、設定値 1 に B モードの当選確率 99 % および C モードの当選確率 1 % が対応付けられ、設定値 2 に B モードの当選確率 98 % および B モードの当選確率 2 % が対応付けられている。同様に、設定値 3 に B モードの当選確率 95 % および C モードの当選確率 5 %、設定値 4 に B モードの当選確率 94 % および C モードの当選確率 6 %、設定値 5 に B モードの当選確率 93 % および C モードの当選確率 7 %、設定値 6 に B モードの当選確率 90 % および C モードの当選確率 10 % がそれぞれ対応付けられている。なお、図 15（b）の演出状態抽選テーブル D は、図 6（b）の演出状態抽選テーブル B と同一であるため説明を省略する。

【 0 1 3 2 】

図 15（a）から明らかなように、設定値が 1 ~ 6 の何れの場合であっても、B モードの当選確率は C モードの当選確率よりも高く設定されているため、R B B 遊技終了後の演出状態は C モードよりも B モードに滞在しやすいと言える。そして、設定値が 1 から 6 に高くなるにつれて B モードの当選確率が低くなると共に、C モードの選択確率は高くなるため、R B B 遊技終了後に演出状態が C モードに滞在した場合には、出玉率の比較的に高い設定値が設定値記憶領域 110 に記憶されている可能性が高いと言える。したがって、R B B 遊技終了後の演出状態が C モードに滞在した場合には設定値が高設定であることを遊技者に示唆することが可能となり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【 0 1 3 3 】

このように、スロットマシン S では、副制御処理部 200 が、図 9 ~ 12 で説明した演

50

出状態制御処理を行うことにより、各演出状態の滞在期間に基づいて設定値を推察することができる。また、前述のように、スロットマシンSでは、副制御処理部200が、演出状態制御処理と平行して(並列に)、図16～19に示すカットイン演出処理も行っている。そして、本実施形態例のスロットマシンSでは、各演出状態の滞在期間(演出状態制御処理)の他、カットイン演出処理により実行されるカットイン演出によっても設定値を推察できるようになっている。以上の説明では、演出状態制御処理について説明を行ったので、以下では、カットイン演出を実行するカットイン演出制御処理の手順について図16～19のフローチャートを用いて説明する。

## 【0134】

(ステップ200)

10

図16に示すように、カットイン演出制御手段230は、主制御処理部100からの遊技情報コマンドを受信したか否かを判断し(S200)、受信していない場合には、カットイン演出処理を終了し、受信している場合には、ステップ201に処理を移す。

## 【0135】

(ステップ201～203)

次に、カットイン演出制御手段230は、獲得総数カウント手段231を制御して、RB遊技状態へ移行してからの獲得総数をカウントする獲得総数カウント処理を実行させる(S201)。また、カットイン演出制御手段230は、カットインタイミング決定手段232を制御して、カットイン演出のタイミングを決定するカットインタイミング決定処理を実行させる(S202)。この後、カットイン演出制御手段230は、カットイン演出実行処理を実行する(S203)。以下、獲得総数カウント処理(S201)、カットインタイミング決定処理(S202)、カットイン演出実行処理(S203)について図17～19のフローチャートを用いて説明する。

20

## 【0136】

まず、獲得総数カウント処理について、図17のフローチャートを用いて説明する。

## 【0137】

(ステップ210～212)

図17に示すように、獲得総数カウント手段231は、獲得総数のカウントが開始されているか否かを判断し(S210)、獲得総数をカウントが開始されていない場合、RB遊技開始コマンドの受信(S211)を契機に、獲得総数のカウントを開始する(S212)。

30

## 【0138】

(ステップ213～216)

一方、獲得総数カウント手段231は、ステップ210において、獲得総数のカウントが開始されていると判断された場合、RB遊技状態が連続している途中(連荘中)であるか否かを判断する(S213)。そして、RB遊技状態が終了してから所定ゲーム(例えば、100ゲーム)以内であるなど、RB遊技状態が連続(連荘)している場合には、獲得総数のカウントを継続し(S214)、RB遊技状態が終了してから所定ゲームを上回る遊技が行われたなど、RB遊技状態の連続(連荘)が途絶えた場合には、獲得総数のカウントを停止して(S215)、獲得総数カウンタ231aの値を0に戻して(S216)獲得総数カウント処理を終了する。

40

## 【0139】

(ステップ217～219)

40

獲得総数をカウントしている状態において、獲得総数カウント手段231は、遊技が実行される毎に(S217)、遊技情報コマンド(払出総数記憶領域126と投入総数記憶領域125とに記憶された値)に基づき、今回の遊技で獲得した獲得数を算出し(S218)、算出した値を獲得総数カウンタ231aに加算して(S219)、獲得総数カウント処理を終了する。なお、今回の遊技で獲得した獲得数は、今回の遊技が終了した時点までの獲得総数(今回の遊技が終了した時点において、払出総数記憶領域126に記憶されている値から投入総数記憶領域125に記憶されている値を減算した値)から、前回の遊

50

技が終了した時点までの獲得総数（前回の遊技が終了した時点において、払出総数記憶領域126に記憶されている値から投入総数記憶領域125に記憶されている値を減算した値）を減算することにより算出できる。

【0140】

次に、カットインタイミング決定処理について、図18のフローチャートを用いて説明する。

【0141】

（ステップ220、221）

図18に示すように、カットインタイミング決定手段232は、獲得総数カウンタ231aの値を監視し、獲得総数カウンタ231aの値（すなわち、獲得総数）が所定数（例えば、500枚）に到達したか否かを判断する（S220）。そして、カットインタイミング決定手段232は、獲得総数カウンタ231aの値が所定数に達したと判断された場合、カットイン演出実行フラグをONにセットして（S221）、カットインタイミング決定処理を終了させる。

【0142】

次に、カットイン演出制御処理について、図19のフローチャートを用いて説明を行う。

【0143】

（ステップ230、231）

図19に示すように、カットイン演出制御手段230は、カットイン演出実行フラグがONであるか否かを調べ（S230）、ONである場合、さらに、実行済みフラグがON（カットイン演出実行済み）であるか否かを調べる（S231）。そして、カットイン演出実行フラグがONである場合、または、実行済みフラグがONである場合、カットイン演出（S232～234）を実行することなくステップ237に処理を移す。

【0144】

（ステップ232～234）

一方、カットイン演出制御手段230は、カットイン演出実行フラグがONであり、かつ、実行済みフラグがOFFである場合、主制御処理部100からの遊技情報コマンドに基づいて、現在の設定値を調べる（S232）。そして、カットイン演出制御手段230は、現在の設定値が「1」、「3」、「5」のいずれかである場合、設定示唆画像Aを演出表示装置6に表示させ（S233）、現在の設定値が「2」、「4」、「6」のいずれかである場合、設定示唆画像Bを演出表示装置6に表示させる（S234）（図5（b）参照）。これにより、カットイン演出が実行される。

【0145】

（ステップ235～238）

カットイン演出制御手段230は、カットイン演出が実行されると、カットイン演出実行フラグをOFFにセットする（S235）とともに、実行済みフラグをONにセットする（S236）。また、カットイン演出制御手段230は、実行済みフラグをONにセットした後、RGB遊技状態が連続（連荘）しているか否かを監視し（S237）、RGB遊技状態が連続（連荘）している間は実行済みフラグをONにセットした状態を維持し、RGB遊技状態の連続（連荘）が途絶えると、実行済みフラグをOFFにセットする（S238）。

【0146】

以上のように、本実施形態例のスロットマシンSによれば、設定示唆演出（カットイン演出）が行われることによって現在の設定値を推測できる。また、演出状態の滞在期間によっても現在の設定値を推測できるので、演出状態の滞在期間と設定示唆演出との双方を総合的に考慮して現在の設定値を推測できる。さらに、獲得総数が所定数に達した場合に設定示唆演出が実行されるといった新たな態様で設定値を示唆できる。

【0147】

また、獲得総数が所定数に達した場合に設定示唆演出が実行される（すなわち、遊技者

10

20

30

40

50

にとって有利に遊技が進んでいる状態で設定示唆演出が実行される)ため、スロットマシンSで継続して遊技を行わせることができる(台離れを防止できる)といった効果も得られる。つまり、有利に遊技が進んでいる状態で設定示唆演出が実行されるので、例えば、設定示唆演出において設定値が「2」、「4」、「6」のいずれかであることが報知された場合に、低い設定値(設定値「2」)であると推測するよりも、高い設定値(設定値「6」)であると推測する可能性が高くなる。これにより、スロットマシンSで遊技を継続することへの期待感を向上させ、継続して遊技を行わせることができる(台離れを防止できる)。

#### 【0148】

さらに、本実施形態例のスロットマシンSでは、カットイン演出が実行されると実施済みフラグがONとなり、カットイン演出実行フラグがONであってもカットイン演出が実行されなくなり、RGB遊技状態が連続(連荘)しているうちはこの状態が維持される。すなわち、RGB遊技状態が連続(連荘)しているうちは、カットイン演出(設定示唆演出)が1回のみ実行される。このため、獲得総数が所定数(例えば、500枚)に達して1回目の設定示唆演出が実行されたにも関わらず、その後一時的に獲得総数が下がり(例えば、499枚となり)、さらにその後に獲得総数が再び所定数に達して2回目の設定示唆演出が実行されてしまい、遊技者に煩わしさを感じさせてしまうといったことも無い。

#### 【0149】

なお、本発明は上記実施形態例に限定されず、細部の構成については適宜変更できる。例えば、設定示唆演出の具体的な内容(どのような画像を表示することにより設定値を示唆するかなど)については、周知の各種手法を適用できる。また、画像を表示することにより設定示唆演出を行う例で説明をしたが、画像の表示に限定されず、スピーカからの音声やランプなどの電飾装置の点灯または点滅態様、可動式の役物の可動態様などにより設定示唆演出を行ってもよい。さらに、RGB遊技状態へ移行してからの獲得総数に基づいて設定示唆演出を実行する例で説明をしたが、RGB遊技状態以外の遊技状態(例えば、AT(アシストタイム)モードやRT(リプレイタイム)モード、ART(アシストリプレイタイム)モードなど)へ移行してからの獲得総数に基づいて設定示唆演出を実行してもよい。

#### 【0150】

また、設定示唆演出を行う獲得総数(所定数)の値や種類については自由に設定できるので、所定数として第1所定数と第2所定数との2種類の所定数を設定し、獲得総数が第1所定数となった場合と、第2所定数となった場合とのそれぞれの場合に設定示唆演出を行ってもよい。もちろん、3種類以上の所定数を設定し、獲得総数が各所定数に達する毎に設定示唆演出を行ってもよい。さらに、複数の所定数を設定して複数回の設定示唆演出を実行する場合に、設定示唆演出の実行回数が多くなるほど、より正確な設定値の示唆を行うといったように、設定示唆演出の実行タイミングに応じて設定示唆演出の内容を異ならせるといったことも考えられる。

#### 【0151】

また、本発明によれば、設定値に応じた所定数を設定することにより、所定数の値自体により設定値を示唆するといったことも可能である。具体的には、設定値が例えば「3」、「5」、「6」の場合に用いられる所定数として、この設定値に関係のある値(例えば、356)を設定する。そして、設定値が「3」、「5」、「6」のいずれかである場合には、獲得総数が356枚に達した場合に設定示唆演出を行う。こうすることで、「356枚獲得時に設定示唆演出が行われたから、設定値は「3」、「5」、「6」のいずれかである。」といったように、新たな態様で設定値の示唆を行うことができる。

#### 【0152】

なお、上述のように、所定数の値自体により設定値を示唆する構成において、設定値と所定値とは、互いに関連した数値であればよいので、上述の数値に限定されるものではない。例えば、設定値が「3」、「5」、「6」のいずれかである場合には、獲得総数が536枚に達した場合に設定示唆演出を行うといった構成としてもよい。さらに、複数の設

10

20

30

40

50

定値に応じた複数の所定値を設けてもよい。この場合、例えば、設定値が「4」の場合は、獲得総数が400枚に達した場合に設定示唆演出を行い、設定値が「6」の場合は、獲得総数が600枚に達した場合に設定示唆演出を行うといった構成が考えられる。

【符号の説明】

【0 1 5 3】

S スロットマシン(遊技機)

4 ランプ(演出装置)

5 スピーカ(演出装置)

6 演出表示装置(演出装置)

1 0 2 内部抽選手段

1 1 0 設定値記憶領域

1 2 2 RBB当選回数記憶領域

2 0 0 副制御処理部(演出制御手段)

2 1 0 演出状態決定手段

2 2 0 演出状態制御手段

2 3 0 カットイン演出制御手段

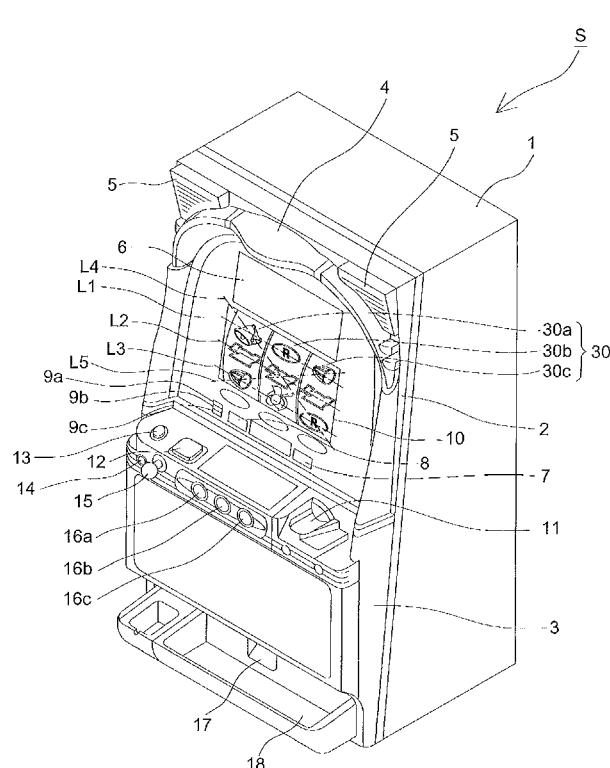
2 3 1 獲得総数カウント手段

2 3 1 a 獲得総数カウンタ

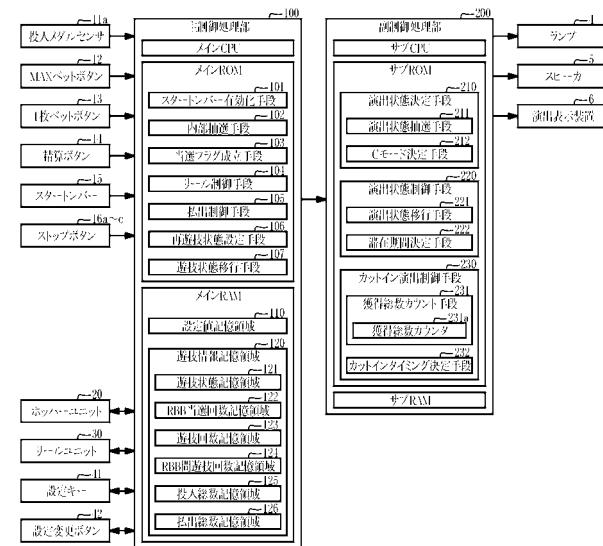
2 3 2 カットインタイミング決定手段

10

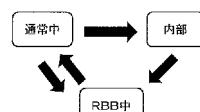
【図1】



【図2】



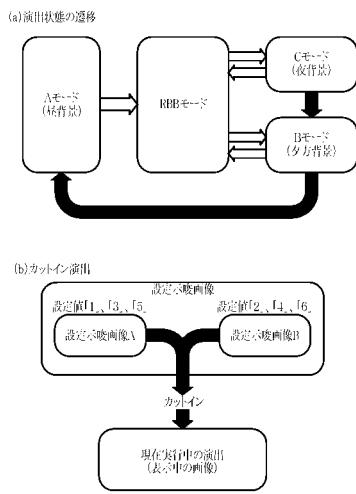
【図3】



【図4】

役の当選確率(設定値が6の場合)			
役へ遊技状態	通常中	内部中	RBB中
ベル	約1/8	約1/8	約1/1.1
スイカ	約1/30	約1/30	約1/60
チエリー	約1/50	約1/50	約1/60
リプレイ	約1/7	約1/7	—
RBB	約1/160	—	—

【図5】



【図6】

(a) RBB当選回数の末尾が7以外

設定値	演出状態抽選テーブルA	
	Bモード	Cモード
1	99%	1%
2	99%	1%
3	99%	1%
4	99%	1%
5	99%	1%
6	99%	1%

(b) RBB当選回数の末尾が7

設定値	演出状態抽選テーブルB	
	Bモード	Cモード
1	98%	2%
2	97%	3%
3	94%	6%
4	93%	7%
5	80%	20%
6	70%	30%

【図7】

(a) 演出状態=Bモード  
RBB間遊技回数=32回未満(第1転落期間)

設定値	転落抽選テーブルA	
	当選確率(転落確率)	当選確率(転落確率)
1	10%	
2	5%	
3	3%	
4	2.5%	
5	2%	
6	1.5%	

(b) 演出状態=Bモード  
RBB間遊技回数=32回以上(第2転落期間)

設定値	転落抽選テーブルB	
	当選確率(転落確率)	当選確率(転落確率)
1	50%	
2	40%	
3	30%	
4	15%	
5	10%	
6	8%	

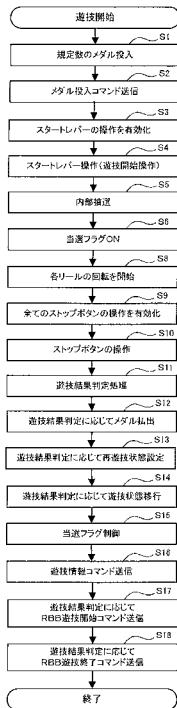
(c) 演出状態=Cモード  
RBB間遊技回数=32回未満(第1転落期間)

設定値	転落抽選テーブルC	
	当選確率(転落確率)	当選確率(転落確率)
1	30%	
2	25%	
3	18%	
4	12.5%	
5	10%	
6	8%	

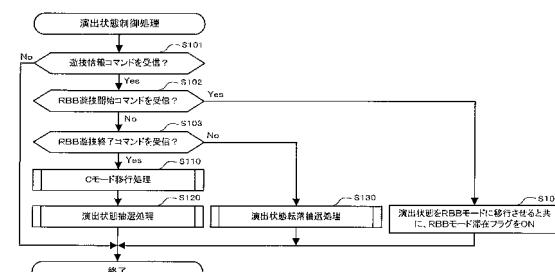
(d) 演出状態=Cモード  
RBB間遊技回数=32回以上(第2転落期間)

設定値	転落抽選テーブルD	
	当選確率(転落確率)	当選確率(転落確率)
1	90%	
2	80%	
3	70%	
4	60%	
5	20%	
6	10%	

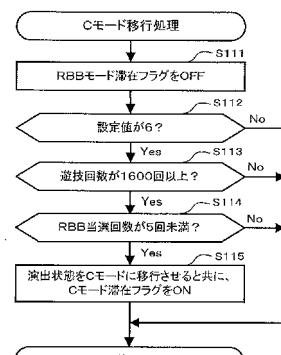
【図8】



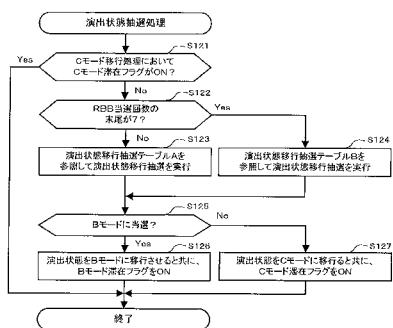
【図9】



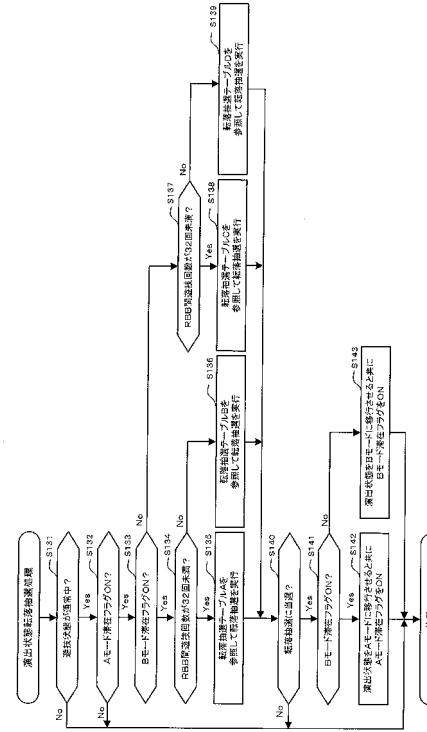
【図10】



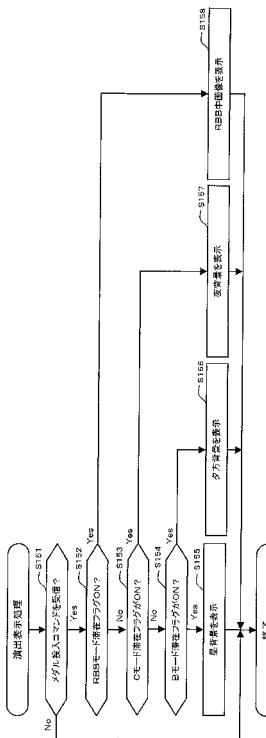
【 図 1 1 】



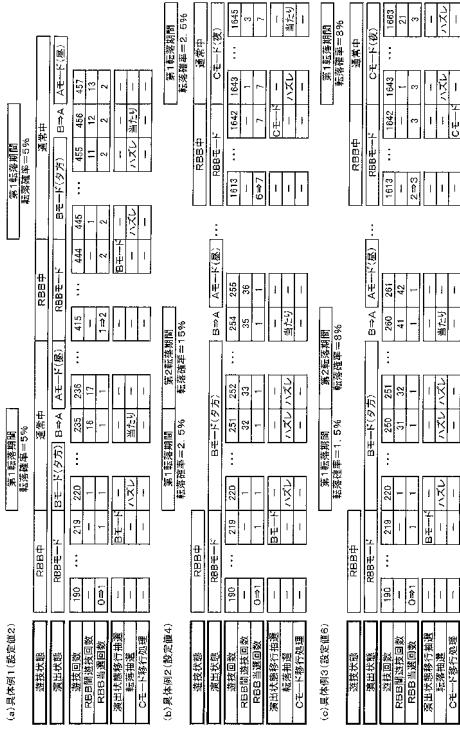
【図12】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【図15】

(a) RBB当選回数の末尾が7以外

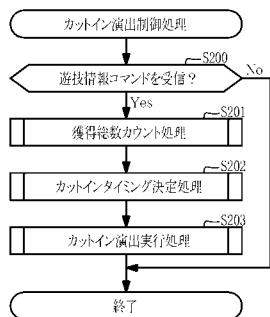
演出状態抽選テーブルC		
当選確率		
設定値	Bモード	Cモード
1	99%	1%
2	98%	2%
3	95%	5%
4	94%	6%
5	93%	7%
6	90%	10%

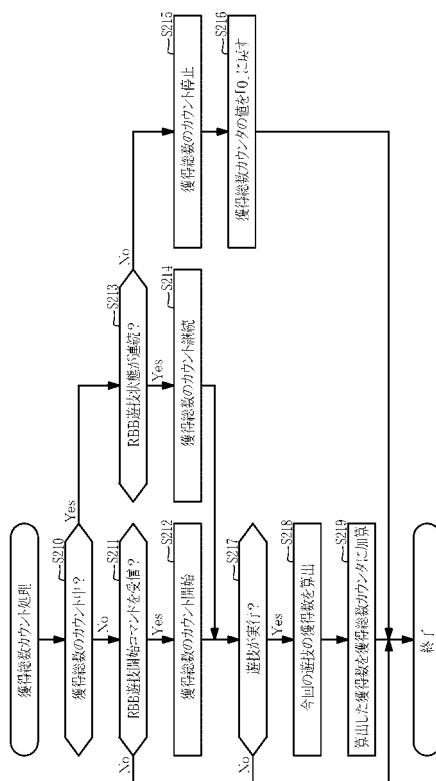
(b) RBB当選回数の末尾が7

演出状態抽選テーブルD		
当選確率		
設定値	Bモード	Cモード
1	98%	2%
2	97%	3%
3	94%	6%
4	93%	7%
5	80%	20%
6	70%	30%

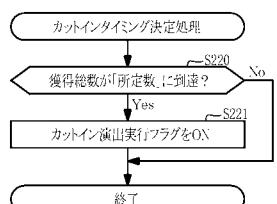
【図16】



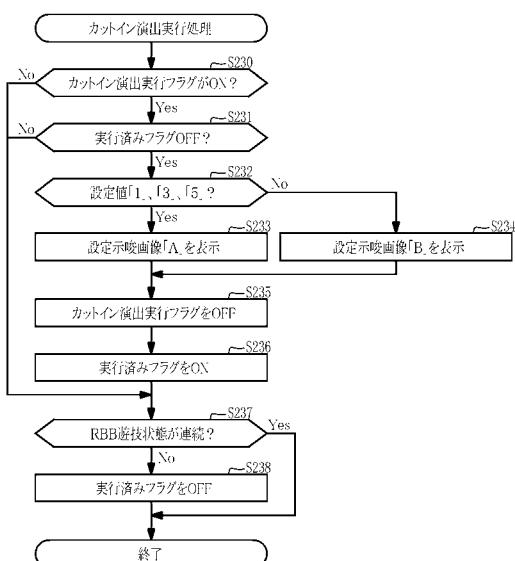
【図17】



【図18】



【図19】



---

フロントページの続き

(72)発明者 北 正吾  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 長村 友和  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 春好 辰則  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 岩井 秀樹  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 杉山 舜哉  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

(72)発明者 長田 優輝  
東京都台東区東上野一丁目16番1号 株式会社オリンピア内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 BA03 BA22 BA35 BA38 BB02 BB33  
BB78 BB83 BB93 BB96 CA02 CB04 CB23 CB33 CB42 CB49  
CB50 CC01 CC12 CC24 CD06 CD12 CD18 DA52 DA54 DA58  
DA63 DA64