

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7284041号
(P7284041)

(45)発行日 令和5年5月30日(2023.5.30)

(24)登録日 令和5年5月22日(2023.5.22)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 6 2 0

A 6 3 F 5/04 6 5 1

請求項の数 1 (全53頁)

(21)出願番号	特願2019-155174(P2019-155174)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	令和1年8月28日(2019.8.28)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2021-29770(P2021-29770A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(43)公開日	令和3年3月1日(2021.3.1)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和4年7月12日(2022.7.12)		東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
			株式会社三共内
		審査官	鶴岡 直樹

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 スロットマシン

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
複数種類の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、
通常区間から有利区間に制御可能な有利区間制御手段と、
前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、
前記有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段と、
演出の制御を行う演出制御手段と、
を備え、
前記複数種類の遊技状態のうち第1遊技状態において、第2遊技状態への移行を伴う特別結果と、前記第2遊技状態への移行を伴わない特定結果と、が前記事前決定手段の決定対象となり、
前記第2遊技状態において、前記特別結果は前記事前決定手段の決定対象とはならず、前記特定結果は前記事前決定手段の決定対象となり、
前記有利区間制御手段は、前記通常区間において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果となった場合にも前記特定結果となった場合にも前記通常区間から前記有利区間に移行させ、

前記有利区間終了手段は、初期化操作に応じて前記有利区間を終了させることが可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記初期化操作に応じて前記有利区間が終了し、前記通常区間に制御されたときに、前記第 1 遊技状態に制御し、

前記状態制御手段は、前記通常区間から前記有利区間に移行した後、該有利区間で行われた最初の遊技において、前記複数種類の状態のうちいずれに制御するかを決定し、

前記第 1 遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態のうち相対的に不利な不利状態に制御される割合が高く、

前記第 1 遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態のうち相対的に有利な有利状態に制御される割合が高く、

前記第 2 遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記有利状態に制御される割合が高く、

前記演出制御手段は、前記通常区間において前記第 2 遊技状態に制御されている場合に、特別演出を実行し、前記通常区間において前記第 1 遊技状態に制御されている場合に、前記特別演出とは異なる演出を実行する、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

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

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンとしては、通常区間と有利区間に制御可能であり、通常区間において区間移行抽選を行い、区間移行抽選の結果によって有利度の異なる有利区間に制御するものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2019 - 83982 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 に記載されたスロットマシンのように通常区間と有利区間に制御される構成において、有利区間への移行に関連して改良の余地がある。

【0005】

本発明は、有利区間への移行に関連して改良を施したスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

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

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、

複数種類の遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、

通常区間から有利区間に制御可能な有利区間制御手段と、

前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態に制御可能な状態制御手段と、

前記有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段と、

10

20

30

40

50

演出の制御を行う演出制御手段と、
を備え、

前記複数種類の遊技状態のうち第1遊技状態において、第2遊技状態への移行を伴う特別結果と、前記第2遊技状態への移行を伴わない特定結果と、が前記事前決定手段の決定対象となり、

前記第2遊技状態において、前記特別結果は前記事前決定手段の決定対象とはならず、前記特定結果は前記事前決定手段の決定対象となり、

前記有利区間制御手段は、前記通常区間において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果となった場合にも前記特定結果となった場合にも前記通常区間から前記有利区間に移行させ、

前記有利区間終了手段は、初期化操作に応じて前記有利区間を終了させることが可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記初期化操作に応じて前記有利区間が終了し、前記通常区間に制御されたときに、前記第1遊技状態に制御し、

前記状態制御手段は、前記通常区間から前記有利区間に移行した後、該有利区間で行われた最初の遊技において、前記複数種類の状態のうちいずれに制御するかを決定し、

前記第1遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態のうち相対的に不利な不利状態に制御される割合が高く、

前記第1遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態のうち相対的に有利な有利状態に制御される割合が高く、

前記第2遊技状態において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記有利状態に制御される割合が高く、

前記演出制御手段は、前記通常区間において前記第2遊技状態に制御されている場合に、特別演出を実行し、前記通常区間において前記第1遊技状態に制御されている場合に、前記特別演出とは異なる演出を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2遊技状態において事前決定手段の決定結果が特定結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合には、有利状態に制御される割合が高いため、通常区間から有利区間へ移行した際の興趣を高めることができる。また、初期化操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される第1遊技状態においては、事前決定手段の決定結果が特定結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合に、不利状態に制御される割合が高いため、初期化操作によって有利になってしまうことを防止できる。

また、初期化操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される第1遊技状態においては、事前決定手段の決定結果が特別結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合には、有利状態に制御される割合が高いため、初期化操作によっても有利となる可能性があることから、初期化操作後も興趣を持続させることができる。

また、通常区間において第2遊技状態に制御されている場合には特別演出が実行されることで、有利状態に制御される可能性が高い状況が示唆される一方で、通常区間において第1遊技状態に制御されている場合には特別演出とは異なる演出が実行されるので、有利状態に制御される割合が高いと誤認させてしまうことを防止できる。

【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。

【図2】リールの図柄配列を示す図である。

10

20

30

40

50

- 【図 3】スロットマシンの構成を示すブロック図である。
- 【図 4】遊技状態の遷移について説明するための図である。
- 【図 5】内部抽選の対象となる役について説明するための図である。
- 【図 6】フラグ変換処理の制御内容を説明するためのフローチャートである。
- 【図 7】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 8】通常区間及び有利区間における遊技の流れを示す図である。
- 【図 9】有利区間移行処理の制御内容を説明するためのフローチャートである。
- 【図 10】第 1 形態としての移行時状態抽選の当選確率を示す図である。
- 【図 11】有利区間へ移行する際の有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 12】有利区間へ移行する際の有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 13】有利区間へ移行する際の有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 14】有利区間へ移行する際の有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 15】有利区間へ移行する際の有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 16】第 2 形態としての移行時状態抽選の当選確率を示す図である。
- 【図 17】第 2 形態において有利区間へ移行する際の有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 18】通常状態における遊技の流れを説明するための図である。
- 【図 19】通常状態において周期到達時に通常状態が継続する場合の遊技区間、有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 20】通常状態において周期到達時に A T 状態に制御される場合の遊技区間、有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 21】通常状態において周期到達時に C Z 状態に制御される場合の遊技区間、有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 22】C Z 状態において A T 当選時に A T 状態に制御される場合の遊技区間、有利区間状態及び演出態様について説明するための図である。
- 【図 23】R T の遷移について説明するための図である。
- 【図 24】R T 0 と R T 1 の違いについて説明するための図である。
- 【発明を実施するための形態】
- 【0009】
- 本発明に係るスロットマシン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 2 L、2 C、2 R）を備え、
- 前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン 1）において、
- 表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）と、
- 前記事前決定手段の決定結果毎に異なる決定情報（当選番号）を設定する決定情報設定手段（メイン制御部 41）と、
- 前記決定情報（当選番号）を、前記決定情報の種類数よりも少ない種類数の決定種別情報（有利区間移行用フラグ、抽選用フラグ）に変換する決定種別情報変換手段（メイン制御部 41）と、
- を備える

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果毎に異なる決定情報が、決定情報の種類数よりも少ない種類数の決定種別情報に変換されるため、決定種別情報に対応するデータを有することで、事前決定手段の決定結果毎に対応するデータを必要としないため、事前決定手段の決定結果に対応するデータのデータ量を削減することができる。

【 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、通常区間から有利区間に制御可能な有利区間制御手段（メイン制御部 4 1）を備え、前記決定種別情報変換手段は、

前記決定情報（当選番号）が前記通常区間から前記有利区間への移行を伴わない決定情報（0、2）である場合に、特定種類の決定種別情報（0）に変換し、

10

前記通常区間から前記有利区間へ移行することのない特定状態（特別遊技状態）に制御されている場合に、前記決定情報（当選番号）の種類に関わらず、前記特定種類の決定種別情報（0）に変換し、

前記有利区間制御手段は、前記決定種別情報（有利区間移行用フラグ）が前記特定種類の決定種別情報（0）である場合に、前記通常区間から前記有利区間に移行させない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果に基づいて通常区間から有利区間へ移行することのない決定情報が設定される場合に特定種類の決定種別情報に変換されるため、決定情報の種類毎に通常区間から有利区間に移行させるか否かの情報を対応付けることなく、決定種別情報が特定種類の決定種別情報である場合に、通常区間から有利区間に移行させないことを特定することが可能となる。また、通常区間から有利区間へ移行することのない特定状態に制御されている場合には、決定情報の種類に関わらず、特定種類の決定種別情報に変換されるため、特定状態か否かを判定することなく、決定種別情報が特定種類の決定種別情報である場合に、通常区間から有利区間に移行させないことを特定することが可能となる。

20

【 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、

特典の付与に関連する決定（第 2 A T 抽選、ポイント抽選）を行う特典関連決定手段（メイン制御部 4 1）を備え、

30

前記決定種別情報変換手段は、

前記決定情報（当選番号）が前記特典関連決定手段による決定（第 2 A T 抽選、ポイント抽選）が行われない決定情報（0、1、2）である場合に、特定種類の決定種別情報（0）に変換し、

前記特典関連決定手段による決定（第 2 A T 抽選、ポイント抽選）が行われない特定状態（特別遊技状態）に制御されている場合に、前記決定情報（当選番号）の種類に関わらず、前記特定種類の決定種別情報（0）に変換し、

前記特典関連決定手段は、前記決定種別情報（抽選用フラグ）が前記特定種類の決定種別情報（0）である場合に、前記特典の付与に関連する決定（第 2 A T 抽選、ポイント抽選）を行わない

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果に基づいて特典関連決定手段による決定が行われない決定情報が設定される場合に特定種類の決定種別情報に変換されるため、決定情報の種類毎に特典関連決定手段による決定が行われるか否かの情報を対応付けることなく、決定種別情報が特定種類の決定種別情報である場合に、特典関連決定手段による決定が行われないことを特定することが可能となる。また、特典関連決定手段による決定が行われない特定状態に制御されている場合には、決定情報の種類に関わらず、特定種類の決定種別情報に変換されるため、特定状態か否かを判定することなく、決定種別情報が特定種類の決定種別情報である場合に、特典関連決定手段による決定が行われないことを特定

50

することが可能となる。

【 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、

前記決定種別情報（有利区間移行用フラグ、抽選用フラグ）は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に対応する複数の処理に用いられる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、複数の処理について事前決定手段の決定結果毎に対応するデータを必要としないため、事前決定手段の決定結果に対応するデータのデータ量を削減することができる。

10

【 0 0 1 4 】

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

前記決定種別情報変換手段は、

前記決定情報（当選番号）を第 1 変換条件（有利区間移行用フラグ変換テーブル）に基づいて第 1 決定種別情報（有利区間移行用フラグ）に変換する第 1 決定種別情報変換手段（有利区間移行用フラグ変換処理）と、

前記決定情報（当選番号）を第 2 変換条件（抽選用フラグ変換テーブル）に基づいて第 2 決定種別情報（抽選用フラグ）に変換する第 2 決定種別情報変換手段（抽選用フラグ変換処理）と、

20

を含み、

第 1 状態（通常区間）において前記第 1 決定種別情報変換手段（有利区間移行用フラグ変換処理）により前記決定情報（当選番号）が前記第 1 決定種別情報（有利区間移行用フラグ）に変換され、

第 2 状態（有利区間）において前記第 2 決定種別情報変換手段（抽選用フラグ変換処理）により前記決定情報（当選番号）が前記第 2 決定種別情報（抽選用フラグ）に変換されることを特徴としている。

この特徴によれば、状態に応じて適切な決定種別情報に変換することができる。

【 0 0 1 5 】

形態 1 - 6 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、

30

前記決定種別情報変換手段は、

前記決定情報（当選番号）を第 1 変換条件（有利区間移行用フラグ変換テーブル）に基づいて第 1 決定種別情報（有利区間移行用フラグ）に変換する第 1 決定種別情報変換手段（有利区間移行用フラグ変換処理）と、

前記決定情報（当選番号）を第 2 変換条件（抽選用フラグ変換テーブル）に基づいて第 2 決定種別情報（抽選用フラグ）に変換する第 2 決定種別情報変換手段（抽選用フラグ変換処理）と、

を含み、

1 遊技毎に、前記第 1 決定種別情報変換手段（有利区間移行用フラグ変換処理）により前記決定情報（当選番号）が前記第 1 決定種別情報（有利区間移行用フラグ）に変換され、かつ前記第 2 決定種別情報変換手段（抽選用フラグ変換処理）により前記決定情報（当選番号）が前記第 2 決定種別情報（抽選用フラグ）に変換される

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、状態に関わらず共通の処理にて状態に応じて適切な決定種別情報を取得することができる。

【 0 0 1 6 】

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、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定対象が異なる複数種類の決定状態（通常遊技状態

50

(内部中)、通常遊技状態(非内部中))に制御可能とされ、

前記決定種別情報変換手段は、決定状態の種類に関わらず、共通の変換処理(フラグ変換処理)を行うことで前記決定情報(当選番号)を前記決定種別情報(有利区間移行用フラグ、抽選用フラグ)に変換する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定対象が異なる決定状態であっても共通の変換処理で決定情報を決定種別情報に変換することができる。

【0017】

[形態2]

形態2-1のスロットマシンは、

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

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

複数種類の遊技状態(通常遊技状態(非内部中)、通常遊技状態(内部中))に制御可能な遊技状態制御手段(メイン制御部41)と、

通常区間から有利区間に制御可能な有利区間制御手段(メイン制御部41)と、

前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態(有利区間状態)に制御可能な状態制御手段(メイン制御部41)と、

前記有利区間を終了させて前記通常区間に制御する有利区間終了手段(メイン制御部41)と、

を備え、

前記複数種類の遊技状態のうち第1遊技状態(通常遊技状態(非内部中))において、第2遊技状態(通常遊技状態(内部中))への移行を伴う特別結果(押し順役B+B B)と、前記第2遊技状態(通常遊技状態(内部中))への移行を伴わない特定結果(押し順役B)と、が前記事前決定手段(内部抽選)の決定対象となり、

前記第2遊技状態(通常遊技状態(内部中))において、前記特別結果(押し順役B+B B)は前記事前決定手段(内部抽選)の決定対象とはならず、前記特定結果(押し順役B)は前記事前決定手段(内部抽選)の決定対象となり、

前記有利区間制御手段は、前記通常区間において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果(押し順役B+B B)となった場合にも前記特定結果(押し順役B)となった場合にも前記通常区間から前記有利区間に移行させ、

前記有利区間終了手段は、初期化操作(設定値の変更操作)に応じて前記有利区間を終了させることが可能であり、

前記遊技状態制御手段は、前記初期化操作(設定値の変更操作)に応じて前記有利区間が終了し、前記通常区間に制御されたときに、前記第1遊技状態(通常遊技状態(非内部中))に制御し、

前記第1遊技状態(通常遊技状態(非内部中))において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果(押し順役B)となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態(有利区間状態)のうち相対的に不利な不利状態(通常状態)に制御される割合が高く、

前記第2遊技状態(通常遊技状態(内部中))において前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果(押し順役B)となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記複数種類の状態(有利区間状態)のうち相対的に有利な有利状態(CZ状態)に制御される割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第2遊技状態において事前決定手段の決定結果が特定結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合には、有利状態に制御される割合が高いため、通常

10

20

30

40

50

区間から有利区間へ移行した際の興趣を高めることができる。また、初期化操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される第1遊技状態においては、事前決定手段の決定結果が特定結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合に、不利状態に制御される割合が高いため、初期化操作によって有利となってしまうことを防止できる。

【0018】

形態2-2のスロットマシンは、形態2-1に記載のスロットマシンであって、

前記第1遊技状態（通常遊技状態（非内部中））において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果（押し順役B+B B）となって前記通常区間から前記有利区間へ移行した場合に、前記不利状態（通常状態）に制御される割合が高い

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、初期化操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される第1遊技状態においては、事前決定手段の決定結果が特別結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合にも、不利状態に制御される割合が高いため、初期化操作によって有利となってしまうことを防止できる。

【0019】

形態2-3のスロットマシンは、形態2-2に記載のスロットマシンであって、

前記第1遊技状態（通常遊技状態（非内部中））において前記通常区間から前記有利区間へ移行した場合にも、前記第2遊技状態（通常遊技状態（内部中））において前記通常区間から前記有利区間へ移行した場合にも、共通の処理（移行時状態抽選）によって複数種類の状態（有利区間状態）からいずれかの状態が選択される

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、第1遊技状態であっても第2遊技状態であっても通常区間から有利区間へ移行した場合に複数種類の状態からいずれかの状態を選択する際の処理が共通であるため、プログラム容量を削減することができる。

【0020】

形態2-4のスロットマシンは、形態2-3に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果（押し順役B+B B）となって前記通常区間から前記有利区間へ移行した場合に、前記不利状態（通常状態）が選択される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される第1遊技状態においては、事前決定手段の決定結果が特別結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合には、不利状態が選択されるため、初期化操作によって有利となってしまうことを防止できる。

30

【0021】

形態2-5のスロットマシンは、形態2-1に記載のスロットマシンであって、

前記第1遊技状態（通常遊技状態（非内部中））において前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果（押し順役B+B B）となって前記通常区間から前記有利区間へ移行した場合に、前記有利状態（C Z状態）に制御される割合が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、初期化操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される第1遊技状態においては、事前決定手段の決定結果が特別結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合に、有利状態に制御される割合が高いため、初期化操作によっても有利となる可能性があることから、初期化操作後も興趣を持続させることができる。

40

【0022】

形態2-6のスロットマシンは、形態2-5に記載のスロットマシンであって、

前記第1遊技状態（通常遊技状態（非内部中））において前記通常区間から前記有利区間へ移行した場合にも、前記第2遊技状態（通常遊技状態（内部中））において前記通常区間から前記有利区間へ移行した場合にも、共通の処理（移行時状態抽選）によって複数種類の状態（有利区間状態）からいずれかの状態が選択される

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、第 1 遊技状態であっても第 2 遊技状態であっても通常区間から有利区間に移行した場合に複数種類の状態からいずれかの状態を選択する際の処理が共通であるため、プログラム容量を削減することができる。

【 0 0 2 3 】

形態 2 - 7 のスロットマシンは、形態 2 - 6 に記載のスロットマシンであって、前記事前決定手段の決定結果が前記特別結果（押し順役 B + B B ）となって前記通常区間から前記有利区間に移行した場合に、前記有利状態（ C Z 状態 ）が選択されることを特徴としている。

この特徴によれば、初期化操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される第 1 遊技状態においては、事前決定手段の決定結果が特別結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合には、有利状態が選択されるため、初期化操作によっても有利となる可能性があることから、初期化操作後も興趣を持続させることができる。

【 0 0 2 4 】

形態 2 - 8 のスロットマシンは、形態 2 - 1 ~ 2 - 7 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記通常区間から前記有利区間に移行後の遊技（有利区間 1 ゲーム目）において状態（有利区間状態）が決定される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利区間中に行われた遊技に基づいて状態を決定することができる。

【 0 0 2 5 】

形態 2 - 9 のスロットマシンは、形態 2 - 8 に記載のスロットマシンであって、

前記通常区間から前記有利区間に移行後の遊技（有利区間 1 ゲーム目）の遊技状態が前記第 1 遊技状態（通常遊技状態（非内部中））である場合に前記不利状態（通常状態）が決定される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常区間から有利区間に移行後の遊技状態が第 1 遊技状態であれば不利状態に制御されるため、初期化操作によって有利となってしまうことを防止できる。

【 0 0 2 6 】

形態 2 - 1 0 のスロットマシンは、形態 2 - 1 ~ 2 - 9 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段の決定結果が前記特定結果（押し順役 B ）となった場合でも、前記特別結果（押し順役 B + B B ）となった場合でも共通の表示結果（主小役、副小役、ハズレ）が導出される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が特定結果となった場合でも、特別結果となった場合でも、表示結果を導出する際の処理を共通化できる。また、事前決定手段の決定結果が特別結果となって通常区間から有利区間へ移行した場合に、有利状態に制御される割合が高くなる構成においては、表示結果の違いから有利区間に移行した際の事前決定手段の決定結果が特別結果であるか、特定結果であるか、を判別できないため、初期化操作の後、通常区間から有利区間移行後も興趣を持続させることができる。

【 0 0 2 7 】

形態 2 - 1 1 のスロットマシンは、形態 2 - 1 ~ 2 - 1 0 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 9 1 ）を備え、

前記演出制御手段は、前記通常区間において前記第 2 遊技状態（通常遊技状態（内部中））に制御されている場合に、特別演出（ C Z 準備演出）を実行し、前記通常区間において前記第 1 遊技状態（通常遊技状態（非内部中））に制御されている場合に、前記特別演出とは異なる演出（通常演出）を実行する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常区間において第 2 遊技状態に制御されている場合には特別演出

10

20

30

40

50

が実行されることで、有利状態に制御される可能性が高い状況が示唆される一方で、通常区間において第1遊技状態に制御されている場合には特別演出とは異なる演出が実行されるので、有利状態に制御される割合が高いと誤認させてしまうことを防止できる。

【0028】

形態2-12のスロットマシンは、形態2-1~2-11のいずれかに記載のスロットマシンであって、

演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）を備え、

前記演出制御手段は、前記有利区間における前記不利状態（通常状態）において通常演出を実行し、前記有利区間における前記有利状態（CZ状態）において有利演出（CZ演出）を実行し、前記通常区間において前記第1遊技状態（通常遊技状態（非内部中））に制御されている場合に、前記通常演出を実行する

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常区間において第1遊技状態に制御されている場合に、有利区間における不利状態と同じ通常演出が実行されるので、有利状態に制御される割合が高いと誤認させてしまうことを防止できる。

【0029】

形態2-13のスロットマシンは、形態2-12に記載のスロットマシンであって、

前記演出制御手段は、前記通常区間において前記第1遊技状態（通常遊技状態（非内部中））に制御されている場合に、前記通常区間から前記有利区間に移行し、前記不利状態（通常状態）に制御された場合には、前記通常演出を継続する

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常区間から有利区間に移行し、不利状態に制御された後も通常演出が継続して実行されるので、有利状態に制御されなかった状況が過度にアピールされてしまうことがない。

【0030】

[形態3]

形態3-1のスロットマシンは、

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

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

30

通常区間から有利区間に制御可能な有利区間制御手段（メイン制御部41）と、

前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態（有利区間状態）に制御可能な状態制御手段（メイン制御部41）と、

を備え、

前記複数種類の状態は、有利状態（AT状態）と、第1割合で前記有利状態（AT状態）に制御される第1状態（通常状態）と、前記第1割合よりも高い第2割合で前記有利状態（AT状態）に制御される第2状態（CZ状態）と、を含み、

前記第1状態（通常状態）において前記有利区間が終了し、前記通常区間に制御した後、再度前記有利区間に移行した場合に前記第2状態（CZ状態）に制御し、

40

前記第1状態（通常状態）において特定条件（終了条件）が成立した場合に前記有利状態（AT状態）に制御するか否かを判定し、

前記第1状態（通常状態）において前記特定条件（終了条件）が成立して前記有利状態（AT状態）に制御する旨が判定された場合に、前記有利区間を継続させて前記有利状態（AT状態）に制御し、

前記第1状態（通常状態）において前記特定条件（終了条件）が成立して前記有利状態（AT状態）に制御しない旨が判定された場合に、前記有利区間を終了させ、前記通常区間に制御する

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る割合が相対的に低い第1状

50

態において特定条件が成立した場合には、有利状態に制御するか否かが判定されるとともに、有利状態に制御しない旨が判定された場合でも、その後有利区間が終了し、通常区間に制御した後、再度有利区間に移行することで第2状態に制御されるので、第1状態において特定条件が成立することによる興趣を高めることができる。

【0031】

形態3-2のスロットマシンは、形態3-1に記載のスロットマシンであって、

前記第1状態（通常状態）において前記特定条件（終了条件）が成立したことに基づいて前記有利状態（AT状態）に制御されるか前記第2状態（CZ状態）に制御されるかを示唆する特定演出（ルーレット演出）を実行する

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、特定条件が成立した場合に、有利状態に制御されるか第2状態に制御されるかに注目させることができる。

【0032】

形態3-3のスロットマシンは、形態3-2に記載のスロットマシンであって、

前記特定条件（終了条件）が成立した可能性を示唆する特定条件示唆演出（連続演出）を実行可能であり、

前記特定演出（ルーレット演出）の実行期間は、前記特定条件示唆演出（連続演出）の実行期間よりも短い

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るか第2状態に制御されるかが決定されている状況において過度に演出期間が長くなってしまうことがない。

20

【0033】

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

前記第1状態（通常状態）において前記特定条件（終了条件）が成立するまでの遊技の結果（第2AT抽選、ポイント抽選）に応じて、前記特定条件（終了条件）が成立したときに前記有利状態（AT状態）に制御する旨が判定される割合が変化する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1状態において特定条件が成立するまでの遊技の結果に着目させることができる。

30

【0034】

形態3-5のスロットマシンは、形態3-4に記載のスロットマシンであって、

前記第1状態（通常状態）において、前記特定条件（終了条件）が成立したときに前記有利状態（AT状態）に制御する旨が判定される可能性を示唆する有利示唆演出（AT当選示唆演出、アイテム演出）を実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有利示唆演出が実行されることで、その後特定条件が成立したときに有利状態に制御されることを期待させることができる。

【0035】

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

前記第1状態（通常状態）において前記特定条件（終了条件）が成立した場合に、前記特定条件が成立した旨を報知する特定条件成立報知（連続演出（成功））を実行し、

前記第1状態（通常状態）において前記特定条件（終了条件）が成立した場合において前記有利状態（AT状態）に制御しない旨が判定され、前記有利区間を終了させる場合に、前記特定条件成立報知（連続演出（成功））が実行された後、所定期間（1ゲーム）が経過するまで前記有利区間を継続させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定条件成立報知が実行された後、有利状態に制御されず、有利区間が終了し、通常区間に制御される場合でも、所定期間が経過するまでは有利区間が継続

50

するので、有利状態に制御されることを期待させることができる。

【 0 0 3 6 】

形態 3 - 7 のスロットマシンは、形態 3 - 6 に記載のスロットマシンであって、

前記第 1 状態（通常状態）において前記特定条件（終了条件）が成立した場合において前記有利状態（A T 状態）に制御する旨が判定され、前記有利区間を継続させて前記有利状態（A T 状態）に制御する場合に、前記特定条件成立報知（連続演出（成功））が実行された後、前記所定期間（1 ゲーム）が経過するまでに前記有利状態（A T 状態）に制御される旨が報知される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定条件成立報知が実行された後、有利状態に制御されず、有利区間が終了し、通常区間に制御される場合でも、有利状態に制御される旨が報知される可能性のある所定期間が経過するまでは有利区間が継続するので、有利状態に制御されることを期待させることができる。

【 0 0 3 7 】

形態 3 - 8 のスロットマシンは、形態 3 - 1 ~ 3 - 7 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記第 1 状態（通常状態）において前記特定条件（終了条件）が成立したことに基づいて前記有利状態（A T 状態）に制御される場合と、前記第 2 状態（C Z 状態）において前記有利状態（A T 状態）に制御される場合と、で前記有利状態（A T 状態）に移行するまでの制御は共通であるが、前記有利状態（A T 状態）に移行するまでに実行される演出態様が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 状態において特定条件が成立したことに基づいて有利状態に制御される場合も、第 2 状態において有利状態に制御される場合も、有利状態に移行するまでの制御を共通としつつ、有利状態へ移行するまでの演出態様を多様化することができる。

【 0 0 3 8 】

[形態 4]

形態 4 - 1 のスロットマシンは、

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

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

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

前記事前決定手段の決定結果が特別表示結果（B B）の導出を許容する特別結果（B B 当選）となり、前記特別表示結果（B B）が導出されなかったときに、当該特別結果（B B 当選）を次ゲーム以降に持ち越す持越手段（メイン制御部 4 1）と、

前記特別結果（B B 当選）が持ち越されている持越状態（通常遊技状態（内部中））において特典（A T 状態）を付与可能な特典付与手段（メイン制御部 4 1）と、

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、

前記持越状態（通常遊技状態（内部中））において前記設定値が新たに設定された場合に、持ち越されている前記特別結果（B B 当選）を初期化し、前記特別結果が持ち越されていない非持越状態（通常遊技状態（非内部中））とする初期化手段（メイン制御部 4 1）と、

特定状態（R T 1）に制御可能な特定状態制御手段（メイン制御部 4 1）と、

を備え、

前記特定状態制御手段は、

前記非持越状態（通常遊技状態（非内部中））において特定表示結果（R T 移行出目）が導出されることで特定状態（R T 1）に制御し、

10

20

30

40

50

前記持越状態（通常遊技状態（内部中））において前記特定表示結果（RT移行出目）が導出されても前記特定状態（RT1）に制御せず、

前記特定状態（RT1）と、前記特定状態に制御されない非特定状態（RT0）と、で前記特典の付与に関する有利度（有利区間移行時AT確率、終了抽選確率、第3AT抽選確率）が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値が新たに設定された後、特別結果が持ち越されるまでに特定表示結果が導出されたか否かによって、その後、持越状態における特典の付与に関する有利度が異なるため、特定結果が持ち越されるまでに特定表示結果が導出されるか否かによって有利度を変化させることができる。

10

【0039】

形態4-2のスロットマシンは、形態4-1に記載のスロットマシンであって、

前記特定状態制御手段は、前記特定状態（RT1）に制御した後、所定回数（200G）の遊技が行われることで当該特定状態（RT1）を終了させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値が新たに設定された後、特別結果が持ち越されるまでに特定表示結果が導出された場合には、その後、所定回数の遊技が行われることによって、さらに有利度を変化させることができる。

【0040】

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

前記特定状態（RT1）では、前記非特定状態（RT0）よりも前記特典の付与に関する有利度（有利区間移行時AT確率、終了抽選確率、第3AT抽選確率）が高い

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態に制御されることで、特典の付与を期待させることができる。

20

【0041】

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

通常区間から有利区間に制御可能な有利区間制御手段（メイン制御部41）と、

前記有利区間において有利度の異なる複数種類の状態（有利区間状態）に制御可能な状態制御手段（メイン制御部41）と、

を備え、

前記特定状態（RT1）において前記通常区間から前記有利区間に移行した場合と、前記非特定状態（RT0）において前記通常区間から前記有利区間に移行した場合と、で相対的に有利な有利状態（AT状態）に制御される割合が異なる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値が新たに設定された後、特別結果が持ち越されるまでに特定表示結果が導出されたか否かによって、通常区間から有利区間に移行した際に有利状態に制御される割合を変化させることができる。

30

40

【0042】

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

遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部41）と、

前記遊技制御手段から受信したコマンドに基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部41）は、遊技が行われる毎に前記特定状態（RT1）に制御されているか否かを特定可能なコマンドを送信する

ことを特徴としている。

50

この特徴によれば、遊技が行われる毎に、演出制御手段側で特定状態に制御されているか否かに応じた制御を行うことができる。

【 0 0 4 3 】

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

演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 9 1）を備え、

前記演出制御手段は、前記特定状態（R T 1）と前記非特定状態（R T 0）とで共通の演出を実行可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態に制御されているか否かを演出から察知することが困難となる。

10

【 0 0 4 4 】

形態 4 - 7 のスロットマシンは、形態 4 - 1 ~ 4 - 6 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

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

前記特定状態（R T 1）であるか、前記非特定状態（R T 0）であるか、に関わらず、前記事前決定手段により遊技用価値の付与を伴う付与表示結果（小役）の導出が許容される確率は同一確率または近似する確率である

ことを特徴としている。

20

この特徴によれば、特定状態であるか、非特定状態であるか、によって特典の付与に関する有利度が異なっても、事前決定手段により付与表示結果の導出が許容される確率は同一確率または近似する確率であるため、特定状態であるか、非特定状態であるか、によって過度に有利度が変化してしまうことがない。

【 0 0 4 5 】

形態 4 - 8 のスロットマシンは、形態 4 - 1 ~ 4 - 7 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記特定状態（R T 1）である場合の前記特典の付与に関する有利度（有利区間移行時 A T 確率、終了抽選確率、第 3 A T 抽選確率）と、前記非特定状態である場合の前記特典の付与に関する有利度（有利区間移行時 A T 確率、終了抽選確率、第 3 A T 抽選確率）と、の差が設定値に応じて異なる

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、設定値に応じて特定状態に制御されたか否かによる特典の付与に関する有利度の差を変化させることができる。

【 0 0 4 6 】

形態 4 - 9 のスロットマシンは、形態 4 - 1 ~ 4 - 8 のいずれかに記載のスロットマシンであって、

設定値を示唆する設定値示唆演出（設定示唆）を実行可能であり、

前記特定状態（R T 1）であるか、前記非特定状態（R T 0）であるか、に応じて前記設定値示唆演出（設定示唆）が実行される割合が異なる

40

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定状態に制御されたか否かによって、設定値示唆演出により設定値を推測する難易度を変化させることができる。

【実施例】

【 0 0 4 7 】

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 の側端に回動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

50

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」、「白 7」、「BAR」、「スイカ a」、「スイカ b」、「チェリー」、「ベル a」、「ベル b」、「リプレイ」、「プラム」）が所定の順序で配列されている。

【0048】

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。

10

【0049】

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、通常遊技状態：3、特別遊技状態：2）の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作される 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。

20

【0050】

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（ナビ報知）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、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。

30

【0051】

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。

40

【0052】

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 51 が設けられている。液晶表示器 51 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 51 の背面側の各リール 2 L、2 C、2 R は、液晶表示器 51 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。

【0053】

50

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。

【 0 0 5 4 】

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
10 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。

【 0 0 5 5 】

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
20 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 5 6 】

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。

【 0 0 5 7 】

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
30 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 5 8 】

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、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。

【 0 0 5 9 】

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
40 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御を行う。

【 0 0 6 0 】

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 1 】

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、演出に用いられ遊技者側から視認可能な演出用 LED 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
50

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。

【 0 0 6 2 】

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。

10

【 0 0 6 3 】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源スイッチ 3 9 を ON にする必要がある。設定キースイッチ 3 7 を ON 状態として電源を ON にすると、設定値表示器 2 4 に 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 OFF にされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 4 1 の 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

【 0 0 6 4 】

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

30

【 0 0 6 5 】

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、先ず、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 の中段、リール 2 R の上段に屈曲して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。

40

【 0 0 6 6 】

また、本実施例では、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン L N とは別に、無効ライン L M 1 ~ 5 を設定している。無効ライン L M 1 ~ 5 は、これら無効ライン L M 1 ~ 5 に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ライン L M 1 ~ 5 のいずれかに入賞を示唆する示唆図柄の組合せ（例えば、ベル a - ベル a - ベル a）が揃う構成とすることで、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

【 0 0 6 7 】

50

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 6 8 】

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 6 9 】

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、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 0 】

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 1 】

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 2 】

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

50

【 0 0 7 3 】

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 7 4 】

本実施例のスロットマシン 1 において、入賞となる役（以下、入賞役と呼ぶ）の種類は、遊技状態に応じて定められ、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次ゲームが開始可能となる再遊技が付与される再遊技役と、遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部 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 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

また、内部抽選では、予め定められた所定の操作態様（例えば、押し順、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役、再遊技役（以下、ナビ対象役と呼ぶ場合がある。）が当選し得るようになっている。ナビ対象役には、例えば、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合に停止する停止態様よりも有利な停止態様となる役や、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合よりも有利な停止態様が停止する割合が高い役等を含む。また、有利な停止態様とは、メダルの付与を伴う停止態様だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴う停止態様、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 7 7 】

メイン制御部 4 1 は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を特定可能なナビ情報を遊技補助表示器 1 2 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（A T）状態に制御可能である。メイン制御部 4 1 は、A T 状態に制御される権利が遊技者に対して付与されることで、A T 状態の制御を開始する。そして、A T 状態に制御している場合には、ナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様（例えば、押し順、操作タイミング等）を遊技補助表示器 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 7 8 】

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

10

20

30

40

50

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。

【 0 0 7 9 】

[遊技状態について]

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

【 0 0 8 0 】

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

10

【 0 0 8 1 】

通常遊技状態（内部中）は、通常遊技状態において B B が持ち越されている状態である。通常遊技状態（非内部中）における内部抽選にて B B が当選することで開始し、当選している B B が入賞するまで継続し、当選している B B が入賞して特別遊技状態に移行することで終了する。

20

【 0 0 8 2 】

特別遊技状態は、通常遊技状態において B B が入賞することで移行する遊技状態であり、通常遊技状態（内部中）において持ち越されている B B が入賞することで開始し、所定の終了条件が成立（本実施例では、特別遊技状態におけるメダルの総払出枚数が 5 0 枚を超えること）するまで継続し、所定の終了条件が成立して通常遊技状態（非内部中）に移行することで終了する。

【 0 0 8 3 】

本実施例では、特別役と小役が同時に当選している場合には、小役を優先して揃える制御を行うようになっており、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。すなわち通常遊技状態（内部中）において小役が当選している場合には、B B の入賞が困難となり、再遊技役が当選している場合には、B B が入賞しないようになっている。

30

【 0 0 8 4 】

また、通常遊技状態（内部中）では、必ずいずれかの小役またはいずれかの再遊技役が当選するので、通常遊技状態（内部中）に一度移行すると B B の入賞が困難となり、通常遊技状態（内部中）への移行後は、当該通常遊技状態（内部中）が維持されやすくなる。尚、通常遊技状態（内部中）に一度移行すると B B の入賞が不可能となり、通常遊技状態（内部中）への移行後は、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定され、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c が初期化されるまで当該通常遊技状態（内部中）が維持される構成としても良い。

40

【 0 0 8 5 】

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

【 0 0 8 6 】

[内部抽選の対象役について]

図 5 に示すように、本実施例において、通常遊技状態（非内部中）においては、リプレイ A、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、2 4 種類の押し順役 A、1 2 種類の押し順役 B、1 2 種類の押し順役 B + B B が内部抽選の対象となる。通常遊

50

技状態（非内部中）において、リプレイ A、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、押し順役 A、押し順役 B、押し順役 B + B B の当選確率は、それぞれ約 1 / 7 . 3、約 1 / 8 2、約 1 / 6 6、約 1 / 3 2 8、約 1 / 2 7 3、約 1 / 3 2、約 1 / 2 . 4、約 1 / 1 6、約 1 / 3 . 2 に設定されており、不当選（はずれ）の確率は、約 1 / 3 9 0 となる。

【 0 0 8 7 】

また、通常遊技状態（内部中）においては、リプレイ A、リプレイ B、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、2 4 種類の押し順役 A、1 2 種類の押し順役 B が内部抽選の対象となる。通常遊技状態（内部中）において、リプレイ A、リプレイ B、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、押し順役 A、押し順役 B の当選確率は、それぞれ約 1 / 7 . 3、約 1 / 3 9 0、約 1 / 8 2、約 1 / 6 6、約 1 / 3 2 8、約 1 / 2 7 3、約 1 / 3 2、約 1 / 2 . 4、約 1 / 2 . 7 に設定されており、不当選（はずれ）の確率は 0 となる。

10

【 0 0 8 8 】

また、特別遊技状態においては、リプレイ A、共通ベル、特別ベルが内部抽選の対象となる。特別遊技状態において、リプレイ A、共通ベル、特別ベルの当選確率は、それぞれ約 1 / 2 6、約 1 / 6 . 7、約 1 / 1 . 4 に設定されており、不当選（はずれ）の確率は、約 1 / 9 . 7 となる。

【 0 0 8 9 】

押し順役 A、押し順役 B 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、1 2 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。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、当選した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。

20

【 0 0 9 0 】

また、本実施例では、B B が押し順役 B と必ず同時当選することとなるが、この際、B B の組合せを導出させる制御よりも小役を導出させる制御が優先されるため、押し順役 B + B B が当選した場合と、押し順役 B が単独で当選した場合と、でリールの停止制御は共通となり、同じ停止操作順、かつ同じタイミングで停止操作がされた場合には、共通の表示結果が導出されるようになっており、押し順役 B + B B が当選した場合と、押し順役 B が当選した場合と、を判別できないようになっている。

30

【 0 0 9 1 】

また、内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、不当選、リプレイ A、リプレイ B、弱チェリー、弱スイカ、強チェリー、強スイカ、共通ベル、特別ベル、押し順役 A、押し順役 B、押し順役 B + B B の順番でそれぞれ 0 ~ 5 6 の当選番号が割り当てられており、内部抽選の抽選結果に対応する当選番号が R A M 4 1 c に設定されるようになっている。また、内部抽選の抽選対象（不当選を含む）には、それぞれ対応する 0 ~ 4 の有利区間移行用フラグ、0 ~ 6 の抽選用フラグが割り当てられており、内部抽選の結果（当選番号）に応じた有利区間移行用フラグ、抽選用フラグが R A M 4 1 c に設定されるようになっている。有利区間移行用フラグは、有利区間へ移行させるか否かの判定、有利区間移行時に行われる抽選（後述する移行時状態抽選等）を行う際に参照される。また、抽選用フラグは、A T の付与に関連する抽選（後述の第 1 A T 抽選、第 2 A T 抽選、ポイント付与抽選等）を行うか否かの判定、A T の付与に関連する抽選を行う際に参照される。

40

【 0 0 9 2 】

有利区間移行用フラグは、有利区間移行役以外の抽選対象に対して 0 が割り当てられ、有利区間移行役については、例えば、複数種類の押し順役、当選確率が近い複数の抽選対象等、有利区間移行時に行われる抽選（後述する移行時状態抽選）を行う際に区別する必

50

要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部 41 は、有利区間に移行させるか否かを判定する際に、個々の当選番号から有利区間移行役であるか否かを個々に特定する必要がなく、有利区間移行用フラグが 0 か否かによって有利区間移行役か否かを特定することができる。また、有利区間移行時に行われる抽選に際して当選番号に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号から確率を特定するのではなく、有利区間移行用フラグの値から当選番号に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号毎に確率を定める必要がなく、当選番号の種類数よりも少ない有利区間移行用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。

【0093】

抽選用フラグは、A T の付与に関連する抽選（後述の第 1 A T 抽選、第 2 A T 抽選、ポイント抽選等）の対象外となる抽選対象に対して 0 が割り当てられ、A T の付与に関連する抽選の対象となる抽選対象については、例えば、複数種類の押し順役等、A T の付与に関連する抽選を行う際に区別する必要のない共通の属性を有する抽選対象に対して共通の値が割り当てられている。このため、メイン制御部 41 は、A T の付与に関連する抽選を行う際に、個々の当選番号から当該抽選を行うか否かを個々に特定する必要がなく、抽選用フラグが 0 か否かによって A T の付与に関連する抽選を行うか否かを特定することができる。また、A T の付与に関連する抽選に際して当選番号に応じた確率を特定する場合に、個々の当選番号から確率を特定するのではなく、抽選用フラグの値から当選番号に応じた確率を特定するようになっており、個々の当選番号毎に確率を定める必要がなく、当選番号の種類数よりも少ない抽選用フラグ毎に確率を定めることで、抽選対象の属性に応じた確率を特定することができる。

【0094】

[フラグ変換について]

メイン制御部 41 は、内部抽選の後、内部抽選の結果に応じて設定された当選番号を有利区間移行用フラグ及び抽選用フラグに変換するフラグ変換処理を行う。

【0095】

図 6 (a) は、本実施例においてメイン制御部 41 が行うフラグ変換処理の制御内容を示すフローチャートである。

【0096】

図 6 (a) に示すように、メイン制御部 41 は、フラグ変換処理において、まず特別遊技状態か否か、すなわち有利区間に移行されることがなく、かつ A T の付与に関連する抽選が行われることのない遊技状態であるか否かを判定する (S a 1) 。

【0097】

S a 1 において特別遊技状態でないと判定した場合には、当選番号を対応する有利区間移行用フラグに変換する有利区間移行用フラグ変換処理を行う (S a 2) 。

【0098】

有利区間移行用フラグ変換処理では、当選番号に対応する有利区間移行用フラグが設定された有利区間移行用フラグ変換テーブルを参照して当選番号に対応する有利区間移行用フラグが設定される。有利区間移行用フラグ変換テーブルには、通常遊技状態（非内部中）、通常遊技状態（内部中）の少なくともいずれか一方において抽選対象となる当選番号に対応して有利区間移行用フラグが設定されており、通常遊技状態（非内部中）であるか、通常遊技状態（内部中）であるか、に関わらず、共通の有利区間移行用フラグ変換テーブルを用いて共通の有利区間移行用フラグ変換処理を行うことで、当選番号が有利区間移行用フラグに変換されるようになっている。

【0099】

S a 2 の有利区間移行用フラグ変換処理の後、当選番号を対応する抽選用フラグに変換する抽選用フラグ変換処理を行う (S a 3) 。

【0100】

抽選用フラグ変換処理では、当選番号に対応する抽選用フラグが設定された抽選用フラ

10

20

30

40

50

グ変換テーブルを参照して当選番号に対応する抽選用フラグが設定される。抽選用フラグ変換テーブルには、通常遊技状態（非内部中）、通常遊技状態（内部中）の少なくともいずれか一方において抽選対象となる当選番号に対応して抽選用フラグが設定されており、通常遊技状態（非内部中）であるか、通常遊技状態（内部中）であるか、に関わらず、共通の抽選用フラグ変換テーブルを用いて共通の抽選用フラグ変換処理を行うことで、当選番号が抽選用フラグに変換されるようになっている。

【 0 1 0 1 】

S a 3 の抽選用フラグ変換処理の後、フラグ変換処理を終了して元の処理に復帰する。

【 0 1 0 2 】

また、S a 1 において特別遊技状態であると判定した場合には、当選番号に関わらず、有利区間移行用フラグに 0 を設定し（S a 4 ）、当選番号に関わらず、抽選用フラグに 0 を設定し（S a 5 ）、フラグ変換処理を終了して元の処理に復帰する。

10

【 0 1 0 3 】

このように本実施例では、内部抽選の後、フラグ変換処理を行うことにより、通常区間から有利区間に移行する可能性があり、かつ A T の付与に関連する抽選が行われる可能性がある通常遊技状態（非内部中）、通常遊技状態（内部中）である場合には、1 遊技毎に、当選番号が有利区間移行用フラグ、抽選用フラグの双方に変換されるようになっている。

【 0 1 0 4 】

また、通常区間から有利区間に移行する可能性がなく、かつ A T の付与に関連する抽選も行われる可能性がない特別遊技状態である場合には、当選番号に関わらず、有利区間移行用フラグに 0 が設定され、当選番号に関わらず、抽選用フラグに 0 が設定されるようになり、これにより、特別遊技状態では、有利区間移行用フラグを確認することで、有利区間に移行しないことが特定され、抽選用フラグを確認することで、A T の付与に関連する抽選を行わないことが特定されるようになっている。

20

【 0 1 0 5 】

[フラグ変換処理の変形例について]

図 6 (b) は、メイン制御部 4 1 が行うフラグ変換処理の変形例の制御内容を示すフローチャートである。

【 0 1 0 6 】

図 6 (b) に示すように、メイン制御部 4 1 は、フラグ変換処理の変形例において、まず有利区間に移行する可能性があり、かつ A T の付与に関連する抽選が行われることの無い通常区間であるか否かを判定する（S b 1 ）。

30

【 0 1 0 7 】

S b 1 において通常区間であると判定した場合には、特別遊技状態か否か、すなわち有利区間に移行されることの無い遊技状態であるか否かを判定する（S b 2 ）。

【 0 1 0 8 】

S b 2 において特別遊技状態でないと判定した場合には、当選番号を対応する有利区間移行用フラグに変換する有利区間移行用フラグ変換処理を行い（S b 3 ）、フラグ変換処理を終了して元の処理に復帰する。

【 0 1 0 9 】

40

また、S b 2 において特別遊技状態であると判定した場合には、当選番号に関わらず、有利区間移行用フラグに 0 を設定し（S b 4 ）、フラグ変換処理を終了して元の処理に復帰する。

【 0 1 1 0 】

また、S b 1 において通常区間でないと判定した場合、すなわち有利区間に移行する可能性がなく、かつ A T の付与に関連する抽選が行われる可能性のある有利区間である場合には、特別遊技状態か否か、すなわち A T の付与に関連する抽選が行われることの無い遊技状態であるか否かを判定する（S b 5 ）。

【 0 1 1 1 】

S b 5 において特別遊技状態でないと判定した場合には、当選番号を対応する抽選用フ

50

ラグに変換する抽選用フラグ変換処理を行い（S b 6）、フラグ変換処理を終了して元の処理に復帰する。

【0112】

また、S b 5において特別遊技状態であると判定した場合には、当選番号に関わらず、抽選用フラグに0を設定し（S b 7）、フラグ変換処理を終了して元の処理に復帰する。

【0113】

このようにフラグ変換処理の変形例では、有利区間に移行する可能性があり、かつA Tの付与に関連する抽選が行われることのない通常区間である場合には、当選番号が有利区間移行用フラグに変換され、有利区間に移行する可能性がなく、かつA Tの付与に関連する抽選が行われる可能性のある有利区間である場合には、当選番号が抽選用フラグに変換されるようになっている。

10

【0114】

また、通常区間であっても通常区間から有利区間に移行する可能性がない特別遊技状態である場合には、当選番号に関わらず、有利区間移行用フラグに0が設定されるようになっており、これにより、通常区間であっても特別遊技状態である場合には、有利区間移行用フラグを確認することで、有利区間に移行しないことが特定されるようになっている。

【0115】

また、有利区間であってもA Tの付与に関連する抽選が行われる可能性がない特別遊技状態である場合には、当選番号に関わらず、抽選用フラグに0が設定されるようになっており、これにより、有利区間であっても特別遊技状態である場合には、抽選用フラグを確認することで、A Tの付与に関連する抽選を行わないことが特定されるようになっている。

20

【0116】

〔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7に基づいて説明する。

【0117】

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。

30

【0118】

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。

【0119】

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

40

50

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。

【0120】

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。

【0121】

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。

【0122】

〔遊技区間について〕

メイン制御部 41 は、図 8 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。

【0123】

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、有利区間が終了した後、次ゲームが開始されることで開始される。その後、通常区間は、特別遊技状態以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選したゲームにおいて終了される。通常区間では、区間表示 LED 19 は、常に消灯状態に制御される。

【0124】

有利区間は、ナビ報知が行われることのある遊技区間であり、ナビ報知が実行され得ることで通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、通常区間のゲームにおいて特別遊技状態以外の遊技状態に制御されているゲームにおいて内部抽選にて有利区間移行役が当選することで有利区間に移行させる旨が決定され、次ゲームが開始されることで開始される。その後、有利区間の終了条件（後述の終了条件 1～3）が成立することで終了される。メイン制御部 41 は、有利区間の開始時に区間表示 LED 19 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 LED 19 を消灯し、区間表示を終

了するようになっている。

【 0 1 2 5 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 が、有利区間が開始するゲームの開始時に区間表示 L E D 1 9 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 1 0 0 % を超え得るゲームの開始時に、区間表示 L E D 1 9 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。

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

メイン制御部 4 1 は、有利区間に制御しているときに、ナビ報知が行われる A T 状態に制御する。そして、A T 状態に制御している場合には、内部抽選にてナビ対象役が当選したときに、ナビ報知の制御（遊技補助表示器 1 2 にナビ表示を表示させる制御、ナビ表示に対応するナビ番号を特定可能なコマンドを送信する制御等）を行って、遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を報知することが可能であり、有利区間は、通常区間に比較して遊技者にとって有利な遊技区間となる。

【 0 1 2 8 】

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、1 5 0 0 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、2 4 0 0）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、A T 準備状態が A T 状態に移行せずに終了すること、A T 状態の終了条件が成立すること）が成立することで成立する終了条件 3 が含まれ、終了条件 1 ~ 3 のうち少なくとも一の条件が成立することで有利区間は終了される。

【 0 1 2 9 】

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。

【 0 1 3 0 】

〔 設定変更に伴う初期化について 〕

次に、設定変更に伴う遊技状態及び遊技区間の初期化について説明する。メイン制御部 4 1 は、設定変更状態に移行することに伴い、R A M 4 1 c に記憶された領域の一部を初期化する。この際、遊技状態に関する情報及び遊技区間に関する情報が初期化される。

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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

10

20

30

40

50

【 0 1 3 3 】

[通常区間～A T 状態までの流れについて]

次に、メイン制御部 4 1 が通常区間から A T 状態に制御するまでの流れについて、図 8 に基づいて説明する。

【 0 1 3 4 】

図 8 に示すように、メイン制御部 4 1 は、通常区間内で行われたゲームにおいて、有利区間移行役が内部抽選で当選した場合に、次ゲームから有利区間に移行させる。有利区間においては、通常状態、C Z (チャンスゾーン) 状態、A T 準備状態、A T 状態からなる複数の有利区間状態に制御される。

【 0 1 3 5 】

通常状態は、ナビ報知が行われない状態であり、かつ A T 状態に制御するか否かを決定する A T 抽選において A T 状態に制御する旨が決定される割合が低く、A T 状態に制御する旨が決定されても通常状態の終了条件が成立するまで A T 状態に制御されることがなく、有利区間において最も遊技者にとって不利な状態である。C Z 状態は、ナビ報知が行われない状態であるが、A T 抽選において A T 状態に制御する旨が決定される割合が通常状態よりも高く、A T 状態に制御する旨が決定された場合には、C Z 状態の終了条件を待つことなく A T 状態に制御される状態であり、通常状態よりも遊技者にとって有利な状態である。A T 準備状態は、ナビ報知が行われない状態であり、A T 状態へ移行する前に制御される状態である。尚、通常状態の終了後、A T 状態に制御されない場合にも制御される状態である。A T 状態は、長期間にわたりナビ報知が行われる状態であり、有利区間において最も遊技者にとって有利な状態である。

【 0 1 3 6 】

メイン制御部 4 1 は、通常区間において有利区間移行役が当選し、有利区間に移行させる場合に、後述する有利区間移行処理を行い、通常状態、C Z 状態、A T 状態のいずれかが決定され、決定された有利区間状態へ移行させる。尚、有利区間移行処理の詳細については後述する。

【 0 1 3 7 】

メイン制御部 4 1 は、有利区間への移行に伴って通常状態への移行が決定された場合、C Z 状態において後述する第 1 A T 抽選に当選しなかった場合に、通常状態に制御する。メイン制御部 4 1 は、通常状態において、後述するように、周期ゲーム数に到達するまで継続する周期ゲームを行うとともに、周期ゲーム開始時の終了抽選に当選するか、周回数が天井値に到達し、当該周期ゲームが終了することで、通常状態を終了させ、A T 準備状態に制御する。

【 0 1 3 8 】

また、メイン制御部 4 1 は、有利区間への移行に伴って C Z 状態への移行が決定された場合に、C Z 状態に制御する。メイン制御部 4 1 は、C Z 状態において、対象役 (抽選用フラグが 0 以外の抽選対象) が当選する毎に A T 状態に制御するか否かを決定する第 1 A T 抽選を行う。第 1 A T 抽選では、内部抽選の結果に応じて設定された抽選用フラグに応じた確率で、A T 状態に制御するか否かが決定され、A T 状態に制御する旨が決定された場合には、その旨を示す A T 当選フラグが設定される。また、後述のように通常状態において行われる第 2 A T 抽選でも、内部抽選の結果に応じて設定された抽選用フラグに応じた確率で、A T 状態に制御するか否かが決定されるものであるが、第 1 A T 抽選では、内部抽選の結果が同じであっても、第 2 A T 抽選よりも A T 状態に制御する旨が高確率で決定される。そして、メイン制御部 4 1 は、C Z 状態において第 1 A T 抽選に当選した場合には、所定ゲーム数 (5 ゲーム) の前兆期間の後、C Z 状態を終了させ、A T 準備状態に制御する。また、メイン制御部 4 1 は、C Z 状態の開始後、第 1 A T 抽選に当選せずに規定ゲーム数 (本実施例では、100 ゲーム) が経過することで C Z 状態を終了させ、通常状態に制御する。

【 0 1 3 9 】

また、メイン制御部 4 1 は、有利区間への移行に伴って A T 状態への移行が決定された

10

20

30

40

50

場合、通常状態が終了した場合、C Z 状態において第 1 A T 抽選に当選して C Z 状態が終了した場合に、A T 準備状態に制御する。メイン制御部 4 1 は、A T 準備状態において、最初のゲームにおいて A T 状態に当選しているか否かを判定し、A T 状態に当選していると判定した場合、すなわち有利区間への移行に伴って A T 状態への移行が決定された場合、通常状態における第 2 A T 抽選または第 3 A T 抽選に当選した場合、C Z 状態における第 1 A T 抽選に当選した場合であれば、5 ゲーム経過するまで、引き続き A T 準備状態に制御し、その後、A T 状態に制御する。A T 準備状態では、その後の A T 状態のゲーム数や継続率等、当該 A T 状態の有利度が決定される。また、メイン制御部 4 1 は、A T 準備状態の最初のゲームにおいて A T 状態に当選していないと判定した場合、すなわち通常状態における第 2 A T 抽選または第 3 A T 抽選に当選しなかった場合には、当該ゲームにおいて A T 準備状態を終了させるとともに、有利区間も終了させて通常区間に移行させる。

10

【0140】

また、メイン制御部 4 1 は、A T 状態に当選している場合には、A T 準備状態の終了後、A T 状態に制御する。そして、メイン制御部 4 1 は、A T 状態の終了後、有利区間を終了させて通常区間に移行させる。

【0141】

[有利区間移行処理について]

次に、メイン制御部 4 1 が行う有利区間移行処理について、図 9 に基づいて説明する。有利区間移行処理は、内部抽選処理の後に行われる処理であり、毎ゲーム行われる。

【0142】

20

図 9 に示すように、有利区間移行処理において、まず、有利区間中フラグを確認し、現在の遊技区間が有利区間中であるか否かの判定を行う (S c 1)。S c 1 において有利区間中でないと判定した場合には、有利区間移行用フラグが 0 か否かを判定する (S c 2)。S c 2 において有利区間移行用フラグが 0 であると判定した場合、すなわち有利区間移行役が当選していない場合には、有利区間移行処理を終了させる。また、S c 2 において有利区間移行用フラグが 0 でないと判定した場合、すなわち有利区間移行役が当選している場合には、有利区間中フラグを R A M 4 1 c に設定する (S c 3)。これにより次ゲームより有利区間に制御されることとなる。

【0143】

S c 3 の後、通常状態、C Z 状態、A T 状態のうちいずれか一つの有利区間状態を選択する移行時状態抽選を行う (S c 4)。移行時状態抽選では、当該ゲームにおける有利区間移行用フラグに応じた確率にて通常状態、C Z 状態、A T 状態のいずれかが選択される。この際、遊技状態に関わらず、有利区間移行用フラグに応じた通常状態、C Z 状態、A T 状態の当選確率が定められた共通の抽選テーブルを用いて共通の抽選処理を行う。そして、移行時状態抽選で当選した有利区間状態を R A M 4 1 c に仮設定する (S c 5)。尚、A T 状態が当選した場合には、A T 準備状態及び A T 状態に当選した旨を示す A T 当選フラグを R A M 4 1 c に仮設定する。次いで、有利区間に移行したことを示す有利区間移行フラグを R A M 4 1 c に設定し (S c 6)、有利区間移行処理を終了させる。

30

【0144】

また、S c 1 において、有利区間中であると判定した場合には、有利区間移行フラグが設定されているか否かを確認し、有利区間 1 ゲーム目であるか否かを判定する (S c 7)。S c 7 において有利区間 1 ゲーム目でないと判定した場合には、有利区間移行処理を終了する。一方、S c 7 において有利区間 1 ゲーム目であると判定した場合には、現在の遊技状態が通常遊技状態 (非内部中) であるか否かを判定する (S c 8)。

40

【0145】

S c 8 において現在の遊技状態が通常遊技状態 (非内部中) であると判定した場合には、R A M 4 1 c に仮設定された有利区間状態を通常状態に書き換える (S c 9)。この際、A T 当選フラグの領域もクリアされるため、A T 当選フラグが仮設定されている場合には当該 A T 当選フラグもクリアされる。これにより、当該有利区間の有利区間状態として、移行時状態フラグの結果に関わらず、通常状態が決定される。一方、S c 8 において現

50

在の遊技状態が通常遊技状態（非内部中）でないと判定した場合には、RAM 41cに仮設定された有利区間状態は維持され、AT当選フラグが仮設定されている場合には、当該AT当選フラグも維持される。これにより、当該有利区間の有利区間状態として移行時状態抽選の結果に応じた有利区間状態が決定される。その後、有利区間移行フラグがクリアされ（Sc10）、有利区間移行処理を終了する。

【0146】

このように有利区間移行処理では、通常区間において有利区間移行役が当選した場合に、当該ゲームにおいて移行時状態抽選が行われ、移行時状態抽選において選択された有利区間状態が、次ゲームから開始する有利区間の有利区間状態として仮設定されるとともに、有利区間の最初のゲームにおいて、当該ゲームにおける遊技状態に応じて当該有利区間の有利区間状態が決定されることとなる。この際、有利区間の最初のゲームが、通常遊技状態（非内部中）でなければ、移行時状態抽選において選択され、仮設定された有利区間状態が当該有利区間の有利区間状態として決定される一方、有利区間の最初のゲームが通常遊技状態（非内部中）であれば、移行時状態抽選の結果に関わらず、一律に通常区間が当該有利区間の有利区間状態として決定されるようになっている。

10

【0147】

[移行時状態抽選について]

次に、移行時状態抽選について説明する。移行時状態抽選では、通常区間において当選した有利区間移行役に対応する有利区間移行用フラグに応じた確率で、通常状態、CZ状態、AT状態のいずれかの有利区間状態が選択される。ここでは、有利区間状態の選択率の異なる第1形態及び第2形態について説明する。

20

【0148】

[第1形態の移行時状態抽選について]

第1形態の移行時状態抽選について、図10に基づいて説明する。

【0149】

図10に示すように、第1形態の移行時状態抽選では、通常区間において当選した有利区間移行役に対応する有利区間移行用フラグが1～3のいずれかである場合、すなわち有利区間移行役が通常遊技状態（非内部中）または通常遊技状態（内部中）における一般役のみの当選である場合（図5参照）には、CZ状態またはAT状態のいずれかが選択される。特に、相対的に当選確率の高い有利区間移行役に対応する有利区間移行用フラグ1の場合には、95%の確率でCZ状態が選択され、5%の確率でAT状態が選択されるのに対して、相対的に当選確率の低い有利区間移行役に対応する有利区間移行用フラグ2、3の場合には、有利区間移行用フラグ1の場合よりも高い確率でAT状態が選択されるようになっており、特に当選確率の低い有利区間移行役に対応する有利区間移行用フラグ3の場合には、100%の確率でAT状態が選択されるようになっている。

30

【0150】

また、通常区間において当選した有利区間移行役に対応する有利区間移行用フラグが4である場合、すなわち有利区間移行役が通常遊技状態（非内部中）における一般役と特別役の同時当選である場合（図5参照）には、通常状態が100%の確率で選択される。

【0151】

40

このように第1形態の移行時状態抽選では、通常区間において、遊技状態が通常遊技状態（内部中）であれば、有利区間移行役として一般役と特別役が同時当選することではなく、有利区間移行用フラグ4となることなく、必ず有利区間移行用フラグが1～3のいずれかとなるため、移行時状態抽選によってCZ状態またはAT状態のいずれかが必ず当選する。また、前述のように、有利区間1ゲーム目において通常遊技状態（内部中）であれば、有利区間状態が通常状態に書き換えられることなく、移行時状態抽選で選択された有利区間状態が維持されるため、移行時状態抽選によってCZ状態が当選した場合には、図11に示すように、CZ状態が仮設定され、有利区間1ゲーム目においてそのままCZ状態が維持されることで、当該有利区間の有利区間状態としてCZ状態が決定される。また、移行時状態抽選によってAT状態が当選した場合には、図12に示すように、AT準備

50

状態が仮設定され、有利区間 1 ゲーム目においてそのまま A T 準備状態が維持されることで、当該有利区間の有利区間状態として A T 準備状態が決定される。尚、同時に A T 当選フラグも設定されるため、A T 準備状態の終了後、A T 状態に制御されることとなる。

【 0 1 5 2 】

また、本実施例では、設定値が変更された直後を除いて通常遊技状態（内部中）に制御されるようになっており、A T 状態の終了後に通常区間に移行した場合や通常状態において A T 状態に当選せず、A T 準備状態の終了に伴って通常区間に移行した場合には、その後有利区間移行役が当選して有利区間に移行した場合に、必ず C Z 状態または A T 状態への移行が確定する A T 準備状態に制御されることとなる。これにより、A T 状態の終了後や、通常状態において A T 状態に当選しなかった場合にも、その後、A T 状態に制御されることを期待させることができるようになっている。

10

【 0 1 5 3 】

本実施例では、前述のようにメイン制御部 4 1 は、設定変更状態に移行することに伴い遊技区間に関する情報が初期化されるため、有利区間に制御されている場合でも、設定値の変更操作を行うことにより、有利区間を終了させて通常区間に制御させることが可能となる。このような構成において、設定変更状態に移行することに伴い、遊技状態が維持されると、通常遊技状態（内部中）も維持されるため、設定値の変更操作に伴って、通常区間に制御されると、その後有利区間に移行した場合に C Z 状態または A T 状態に制御されることとなるため、設定値の変更に伴って遊技者に有利な状況を提供できることとなる。

【 0 1 5 4 】

20

これに対し、本実施例では、設定変更状態に移行することに伴い、遊技区間に関する情報だけでなく、遊技状態に関する情報も初期化することで、その後、通常遊技状態（非内部中）に制御するとともに、図 1 3 に示すように、通常区間において有利区間移行役が当選して移行時状態抽選において C Z 状態または A T 状態が当選し、C Z 状態または A T 準備状態が仮設定された場合でも、有利区間 1 ゲーム目において遊技状態を確認し、遊技状態が通常遊技状態（非内部中）であれば、仮設定された有利区間状態を一律に通常状態に書き換えることで、当該有利区間の有利区間状態は通常状態となる

【 0 1 5 5 】

また、図 1 4 に示すように、通常区間、かつ通常遊技状態（非内部中）において有利区間移行役が当選して移行時状態抽選において C Z 状態または A T 状態が当選し、C Z 状態または A T 準備状態が仮設定された場合に、有利区間 1 ゲーム目において B B が当選し、通常遊技状態（内部中）に移行する場合でも、有利区間 1 ゲーム目は、通常遊技状態（非内部中）となるため、仮設定された有利区間状態が通常状態に書き換わり、当該有利区間の有利区間状態は通常状態となる。

30

【 0 1 5 6 】

このため、設定値の変更操作によって有利区間を終了させても、遊技者にとって有利な状況となることが防止されるようになっている。

【 0 1 5 7 】

また、図 1 5 に示すように、通常区間、かつ通常遊技状態（非内部中）において有利区間移行役として、一般役と B B が同時当選した場合に、有利区間 1 ゲーム目は、通常遊技状態（内部中）となり、移行時状態抽選において当選し、仮設定された有利区間状態が維持されることとなるが、第 1 形態の移行時状態抽選では、有利区間移行役が通常遊技状態（非内部中）における一般役と特別役の同時当選である場合には、通常状態が 1 0 0 % の確率で選択されるようになっており、この場合でも、当該有利区間の有利区間状態は通常状態となるため、設定値の変更操作によって有利区間を終了させても、遊技者にとって有利な状況となることが防止されるようになっている。

40

【 0 1 5 8 】

また、本実施例では、有利区間 1 ゲーム目の遊技状態に基づいて当該有利区間の有利区間状態を決定する構成であり、このような構成においては、有利区間 1 ゲーム目が通常遊技状態（非内部中）であれば、一律に通常状態とし、通常遊技状態（内部中）であれば、

50

有利区間 1 ゲーム目の内部抽選の結果に基づいて当該有利区間の有利区間状態を決定することとも考えられる。しかしながら、このような構成とした場合には、通常区間において有利区間移行役として B B が当選し、次ゲームから有利区間に移行するとともに、通常遊技状態（内部中）に制御された場合に、設定値の変更後であっても、C Z 状態または A T 準備状態に制御されてしまうこととなる。

【 0 1 5 9 】

これに対し、本実施例では、前述のように通常区間において有利区間移行役が当選した場合に、当該有利区間移行役に応じた有利区間状態を仮設定し、有利区間 1 ゲーム目の遊技状態が通常遊技状態（非内部中）であれば、一律に通常状態とし、有利区間 1 ゲーム目の遊技状態が通常遊技状態（内部中）であれば、通常区間において当選した有利区間移行役に応じた有利区間状態を維持するが、第 1 形態の移行時状態抽選により、通常区間において当選した有利区間移行役が一般役と特別役の同時当選となった場合に、100%の確率で通常状態が仮設定され、その後、有利区間状態が維持されても当該有利区間の有利区間状態が通常状態となるため、設定値の変更後、通常区間において有利区間移行役として B B が当選し、次ゲームから有利区間に移行するとともに、通常遊技状態（内部中）に制御される場合であっても、遊技者にとって有利な状況となることが防止されるようになっている。

10

【 0 1 6 0 】

[有利区間へ移行する際の演出態様について]

次に、有利区間へ移行する際の演出態様について説明する。

20

【 0 1 6 1 】

図 1 1 及び図 1 2 に示すように、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側の遊技区間が通常区間であり、遊技状態が通常遊技状態（内部中）である場合、すなわちその後の有利区間において C Z 状態または A T 準備状態に制御される場合には、C Z 準備演出を実行する。C Z 準備演出は、主に通常状態において実行される通常演出とは異なる態様の演出である。このような状況で有利区間移行役が当選し、移行時状態抽選にて C Z 状態が当選して C Z 状態に制御される場合には、図 1 1 に示すように、有利区間 1 ゲーム目の開始と同時に C Z 演出を開始し、C Z 状態に制御されている期間にわたり C Z 状態に特有の C Z 演出を実行する。また、有利区間移行役が当選し、移行時状態抽選にて A T 状態が当選して A T 準備状態に制御される場合には、図 1 2 に示すように、有利区間 1 ゲーム目の開始と同時に A T 準備演出を開始し、A T 準備状態に制御されている期間にわたり A T 準備演出を実行する。A T 準備演出は、通常演出や C Z 準備演出とは異なる態様の演出であり、A T 状態の開始の待機中である旨が示唆される演出である。

30

【 0 1 6 2 】

また、図 1 3 ~ 図 1 5 に示すように、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で設定値が変更され、遊技区間が通常区間であり、遊技状態が通常遊技状態（非内部中）である場合、すなわちその後の有利区間において通常状態に制御される場合には、通常状態と共通の通常演出を実行する。このような状況で有利区間移行役が当選し、通常状態に制御される場合には、引き続き通常演出を継続して実行する。

【 0 1 6 3 】

40

このように本実施例では、通常区間において遊技状態が通常遊技状態（内部中）である場合、すなわちその後の有利区間において C Z 状態または A T 準備状態に制御される場合には、C Z 準備演出が実行される一方、通常区間において遊技状態が通常遊技状態（非内部中）である場合、すなわちその後の有利区間において通常状態に制御される場合には、C Z 準備演出とは異なる通常演出が実行されるようになっている。

【 0 1 6 4 】

また、有利区間における通常状態では通常演出が実行され、有利区間における C Z 状態では C Z 演出が実行されるとともに、通常区間において遊技状態が通常遊技状態（非内部中）である場合、すなわちその後の有利区間において通常状態に制御される場合には、通常状態と共通の通常演出が実行されるようになっており、さらにこのような状況で有利区

50

間移行役が当選し、通常状態に制御される場合には、引き続き通常演出が継続して実行されるようになっている。

【 0 1 6 5 】

[第 2 形態の移行時状態抽選について]

第 2 形態の移行時状態抽選について、図 1 6 に基づいて説明する。

【 0 1 6 6 】

図 1 6 に示すように、第 2 形態の移行時状態抽選では、通常区間において当選した有利区間移行役に対応する有利区間移行用フラグが 1 ~ 3 のいずれかである場合、すなわち有利区間移行役が通常遊技状態（非内部中）または通常遊技状態（内部中）における一般役のみの当選である場合（図 5 参照）に、C Z 状態または A T 状態のいずれかが選択される点は、第 1 形態の移行時状態抽選と共通である。

10

【 0 1 6 7 】

一方、通常区間において当選した有利区間移行役に対応する有利区間移行用フラグが 4 である場合、すなわち有利区間移行役が通常遊技状態（非内部中）における一般役と特別役の同時当選である場合（図 5 参照）に、C Z 状態が 1 0 0 % の確率で選択される点で、第 1 形態の移行時状態抽選と異なる。

【 0 1 6 8 】

第 1 形態の移行時状態抽選では、有利区間移行役が通常遊技状態（非内部中）における一般役と特別役の同時当選である場合には、通常状態が 1 0 0 % の確率で選択されるようになり、当該有利区間の有利区間状態は通常状態となる構成であったが、第 2 形態の移行時状態抽選では、有利区間移行役が通常遊技状態（非内部中）における一般役と特別役の同時当選である場合に、C Z 状態が 1 0 0 % の確率で選択されるようになっている。このため、通常区間、かつ通常遊技状態（非内部中）において有利区間移行役として、一般役のみが当選した場合には、有利区間 1 ゲーム目において、有利区間状態が通常状態に書き換わることで、当該有利区間の有利区間状態は通常状態となる一方、通常区間、かつ通常遊技状態（非内部中）において有利区間移行役として、一般役と B B が同時当選した場合にのみ、図 1 7 に示すように、有利区間 1 ゲーム目において、有利区間状態が維持されることで、当該有利区間の有利区間状態が C Z 状態となる。

20

【 0 1 6 9 】

このように第 2 形態の移行時状態抽選では、通常区間、かつ通常遊技状態（非内部中）において有利区間移行役として、一般役と B B が同時当選した場合には、C Z 状態に制御されるようになり、設定値の変更に伴って通常区間に移行した場合でも、その後の有利区間において C Z 状態に制御される可能性があるため、設定値の変更後であっても C Z 状態に制御されることを期待させることができる。

30

【 0 1 7 0 】

また、本実施例では、B B が押し順役 B と必ず同時当選することとなり、この際、押し順役 B + B B が当選した場合と、押し順役 B が単独で当選した場合と、でリールの停止制御は共通となり、同じ停止操作順、かつ同じタイミングで停止操作がされた場合には、共通の表示結果が導出され、押し順役 B + B B が当選した場合と、押し順役 B が当選した場合と、を判別できないようになっている。このため、設定値の変更後、押し順役 B と B B が同時当選した場合でも、表示結果から押し順役 B の単独当選との違いを判別できないことから、設定値の変更後、押し順役 B の単独当選により有利区間に移行した場合でも C Z 状態に制御されることを期待させることができる。

40

【 0 1 7 1 】

また、図 1 7 に示すように、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側で設定値が変更され、遊技区間が通常区間であり、遊技状態が通常遊技状態（非内部中）である場合、すなわちその後の有利区間において通常状態に制御される可能性が高い場合には、通常状態と共通の通常演出を実行する。このような状況で有利区間移行役として B B と押し順役 B が同時当選し、有利区間において C Z 状態に制御される場合には、C Z 演出ではなく、通常演出を実行する。これにより、設定値の変更後、有利区間移行役として押し順役 B が単独

50

当選し、有利区間において通常状態に制御される場合と、有利区間移行役として B B と押し順役 B が同時当選し、有利区間において C Z 状態に制御される場合と、の違いを判別できないことから、設定値の変更後、押し順役 B の単独当選により有利区間に移行した場合でも C Z 状態に制御されることを期待させることができる。

【 0 1 7 2 】

[通常状態の流れについて]

メイン制御部 4 1 は、通常状態において、周期ゲーム数に到達するまで継続する周期ゲームを行い、周期ゲーム開始時に行われる終了抽選に当選するか、周期ゲームの回数（周回数）が天井値（本実施例では 6 ）に到達し、当該周期ゲームが終了することで、通常状態を終了させるようになっている。

10

【 0 1 7 3 】

詳しくは、図 1 8 に示すように、メイン制御部 4 1 は、通常状態に移行後、周期ゲームを行う。周期ゲームでは、最初のゲームにおいて周期ゲーム数を決定する周期ゲーム数抽選を行い（ S 1 ）、当選した周期ゲーム数を設定する（ S 2 ）。周期ゲーム数抽選では、当該ゲームの内部抽選の結果に応じて設定された抽選用フラグに応じた確率で、複数のゲーム数の範囲からいずれかの範囲が選択され、さらに選択したゲーム数の範囲からいずれかのゲーム数が周期ゲーム数として決定される。

【 0 1 7 4 】

次いで、メイン制御部 4 1 は、通常状態が開始してからの周回数が天井値に到達していない場合（ S 3 : N ）には、当該周期ゲームで通常状態を終了させるか否かを決定する終了抽選を行う（ S 4 ）。終了抽選では、当該ゲームの内部抽選の結果に応じて設定された抽選用フラグに応じた確率で、当該周期ゲームで通常状態を終了させるか否かが決定される。

20

【 0 1 7 5 】

そして、メイン制御部 4 1 は、通常状態が開始してからの周回数が天井値に到達している場合（ S 3 : Y ）、または終了抽選に当選した場合（ S 5 : Y ）には、当該周期ゲームの終了時に通常状態を終了させる旨を示す終了フラグを設定する（ S 6 ）。

【 0 1 7 6 】

その後、メイン制御部 4 1 は、周期ゲーム時に設定された周期ゲーム数に到達するまで、対象役（抽選用フラグが 0 以外の抽選対象）が当選する毎（ S 7 : Y ）に、 A T 状態に制御するか否かを決定する第 2 A T 抽選（ S 8 ）、ポイントを付与するポイント抽選（ S 9 ）を行う。

30

【 0 1 7 7 】

第 2 A T 抽選では、内部抽選の結果に応じて設定された抽選用フラグに応じた確率で、 A T 状態に制御するか否かが決定され、 A T 状態に制御する旨が決定された場合には、その旨を示す A T 当選フラグが設定される。尚、 A T 当選フラグが設定されても、その時点で A T 状態に制御されることはなく、その後、終了抽選に当選するか、周回数が天井値に到達することで、通常状態が終了した後に、 A T 状態に制御されることとなる。

【 0 1 7 8 】

ポイント抽選では、内部抽選の結果に応じて設定された抽選用フラグに応じた確率で、複数種類のポイント値（ 0 を含む）からいずれかのポイント値が選択され、選択されたポイント値が付与される。付与されたポイント値は、周期ゲーム数に到達して周期ゲームが終了しても維持される一方、通常状態が終了して有利区間が終了することで初期化される。

40

【 0 1 7 9 】

メイン制御部 4 1 は、周期ゲームが終了し（ S 1 0 : Y ）、終了フラグが設定されていない場合（ S 1 1 : N ）に、 S 1 に戻って再度周期ゲームを開始する。一方、周期ゲームが終了し（ S 1 0 : Y ）、終了フラグが設定されている場合（ S 1 1 : Y ）に、 A T 状態に制御するか否かを決定する第 3 A T 抽選を行う（ S 1 2 ）。

【 0 1 8 0 】

第 3 A T 抽選では、通常状態において蓄積されたポイント値に応じた確率、特にポイン

50

ト値が大きいほど高い確率で、A T 状態に制御するか否かが決定され、A T 状態に制御する旨が決定された場合には、その旨を示すA T 当選フラグが設定される。前述のようにポイント抽選にて付与されたポイント値は、通常状態が継続している期間にわたり維持されるため、通常状態に制御された期間が長いほど、第3 A T 抽選においてA T 状態に制御する旨が決定されやすくなる。

【0181】

メイン制御部41は、第3 A T 抽選の後、通常状態を終了し、A T 準備状態に制御することとなり、通常状態においてA T 当選フラグが設定されている場合には、その後、有利区間を継続したまま、A T 状態に制御する一方、A T 当選フラグが設定されていない場合には、有利区間を終了し、通常区間に移行させる。

10

【0182】

このように通常状態においては、周期ゲーム数に到達するまで継続する周期ゲームが行われるとともに、周期ゲーム開始時の終了抽選に当選するか、周回数が天井値に到達し、当該周期ゲームが終了することで、通常状態が終了するようになっている。

【0183】

また、周期ゲームでは対象役が当選した場合に第2 A T 抽選が行われるとともに、通常状態終了時には、第3 A T 抽選が行われ、第2 A T 抽選に当選するか、第3 A T 抽選に当選することで、通常状態の終了後、A T 準備状態を経てA T 状態に制御されるようになっている。

【0184】

20

第2 A T 抽選は、周期ゲームにおいて対象役が当選した場合に内部抽選の結果に応じた確率でA T 状態に制御されるか否かが決定されるとともに、第3 A T 抽選では、周期ゲームにおいて対象役が当選した場合に内部抽選の結果に応じて付与されるポイント値に応じた確率でA T 状態に制御されるか否かが決定されることとなるため、通常状態における遊技の結果に応じて、通常状態の終了後、A T 状態に制御される割合が変化することとなる。

【0185】

また、サブ制御部91は、通常状態においては、第2 A T 抽選が行われた場合に、A T 状態が当選した可能性を示唆するA T 当選示唆演出を実行可能である。A T 当選示唆演出は、複数種類のパターンからなり、A T 状態に当選しているか否かに応じて選択率が異なり、A T 当選示唆演出のパターンの違いによってA T 状態に当選している可能性、すなわち通常状態の終了後にA T 状態に制御される可能性が示唆されることとなる。

30

【0186】

また、サブ制御部91は、周期ゲームが終了した場合に、A T 状態に制御される可能性が高い旨を示唆するアイテムを表示させるアイテム演出を実行可能である。アイテム演出は、A T 状態に当選している場合に、A T 状態に当選していない場合よりも実行される割合が高く、ポイント値が所定値以上の場合に、所定値未満の場合よりも実行される割合が高く、アイテム演出が実行されることで、通常状態の終了後、A T 状態に制御されることを期待させることができる。また、前述のように、A T 状態に当選していても通常状態が終了するまでは、A T 状態に制御されないことから、周期ゲームが終了した場合にアイテム演出が実行されることで、遊技を継続する意欲を高めることができる。

40

【0187】

[通常状態及び通常状態終了時の演出について]

メイン制御部41は、有利区間において通常状態に制御されている場合に、前述のように周期ゲームに制御する。

【0188】

また、サブ制御部91は、周期ゲームにおいて、周期ゲームの残りゲーム数が所定ゲーム数(5ゲーム)となるまでは通常演出を実行し、周期ゲームの残りゲーム数が所定ゲーム数(5ゲーム)となった場合に、周期ゲームが終了するゲームにわたって、通常状態が終了する可能性を示唆するとともに、最終的に通常状態が終了するか否かを示す演出結果を導く連続演出を実行する。

50

【 0 1 8 9 】

図 1 9 に示すように、メイン制御部 4 1 は、周期ゲームの終了時に、終了フラグが設定されていなければ、通常状態及び有利区間を継続したまま、再度周期ゲームに制御する。

【 0 1 9 0 】

この際、サブ制御部 9 1 は、周期ゲームの残りゲーム数が所定ゲーム数（ 5 ゲーム ）となった場合に、最終的に通常状態が終了しない旨を示す演出結果を導く連続演出（失敗）を実行し、その後、次の周期ゲームが開始するゲームから再び通常演出を実行する。

【 0 1 9 1 】

図 2 0 に示すように、メイン制御部 4 1 は、周期ゲームの終了時に、終了フラグが設定されており、かつ通常状態において A T 当選フラグが設定された場合には、 5 ゲームにわたり A T 準備状態に制御し、その後、有利区間を継続したまま、 A T 状態に制御する。

10

【 0 1 9 2 】

この際、サブ制御部 9 1 は、周期ゲームの残りゲーム数が所定ゲーム数（ 5 ゲーム ）となった場合に、最終的に通常状態が終了する旨を示す演出結果を導く連続演出（成功）を実行し、その後、 A T 準備状態の最初のゲームにおいて、 A T 状態または C Z 状態のいずれかに制御される旨を示唆するとともに、最終的に A T 状態に制御される旨の演出結果を導くルーレット演出（ A T ）を実行する。その後、 A T 準備状態が終了するまで A T 準備演出を実行し、 A T 状態が開始することで、 A T 演出を実行する。

【 0 1 9 3 】

図 2 1 に示すように、メイン制御部 4 1 は、周期ゲームの終了時に、終了フラグが設定されており、かつ通常状態において A T 当選フラグが設定されなかった場合には、 1 ゲームのみ A T 準備状態に制御し、その後、有利区間を終了させる。そして、メイン制御部 4 1 は、通常区間において有利区間移行役が当選することで再度有利区間に移行させ、これに伴い、 C Z 状態に制御する。

20

【 0 1 9 4 】

この際、サブ制御部 9 1 は、周期ゲームの残りゲーム数が所定ゲーム数（ 5 ゲーム ）となった場合に、最終的に通常状態が終了する旨を示す演出結果を導く連続演出（成功）を実行し、その後、 A T 準備状態の最初のゲームにおいて、 A T 状態または C Z 状態のいずれかに制御される旨を示唆するとともに、最終的に C Z 状態に制御される旨の演出結果を導くルーレット演出（ C Z ）を実行する。その後、有利区間に移行するまでの通常区間において、 C Z 準備演出を実行し、有利区間に移行して C Z 状態が開始することで、 C Z 演出を実行する。

30

【 0 1 9 5 】

図 2 2 に示すように、メイン制御部 4 1 は、有利区間において C Z 状態に制御されており、当該 C Z 状態において A T 状態に当選した場合には、所定ゲーム数（ 5 ゲーム ）の経過するまで C Z 状態を継続させた後、 5 ゲームにわたり A T 準備状態に制御し、その後、有利区間を継続したまま、 A T 状態に制御する。

【 0 1 9 6 】

この際、サブ制御部 9 1 は、 A T 状態に当選した場合に、最終的に A T 状態に制御される旨を示す演出結果を導く連続演出（成功）を実行し、その後、 A T 準備状態が終了するまで A T 準備演出を実行し、 A T 状態が開始することで、 A T 演出を実行する。

40

【 0 1 9 7 】

このようにメイン制御部 4 1 は、周期ゲームの終了時に、終了フラグが設定されており、通常状態が終了する場合に、通常状態において A T 状態に当選した場合には、その後、 5 ゲーム間の A T 準備状態に制御した後、有利区間を継続した状態で A T 状態に制御する一方、通常状態において A T 状態に当選していない場合には、その後、 1 ゲーム間の A T 準備状態に制御した後、有利区間を終了させ、通常区間に移行し、再度有利区間に移行することで C Z 状態に制御する。

【 0 1 9 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、通常状態において、周期ゲームが終了する場合に、周期ゲー

50

ムが終了する所定ゲーム数前から、通常状態が終了する可能性を示唆するとともに、最終的に通常状態が終了するか否かを示す演出結果を導く連続演出を実行する。

【 0 1 9 9 】

また、サブ制御部 9 1 は、通常状態が終了した後、A T 状態に当選した場合でも A T 状態に当選しなかった場合でも制御される A T 準備状態の最初のゲームにおいて、A T 状態または C Z 状態のいずれかに制御される旨を示唆するとともに、最終的に C Z 状態に制御される旨、または A T 状態に制御される旨の演出結果を導くルーレット演出を実行する。

【 0 2 0 0 】

連続演出は、周期ゲームが終了するゲームにかけて 5 ゲームにわたり実行されるのに対して、ルーレット演出は、通常状態の終了後、A T 準備状態の最初のゲーム、すなわち 1 ゲームで終了する。すなわちルーレット演出では、連続演出において通常状態が終了する可能性が示唆され、演出結果が導かれる期間よりも短い期間で A T 状態または C Z 状態のいずれかに制御される旨が示唆された後、演出結果が導かれるようになっている。

【 0 2 0 1 】

また、メイン制御部 4 1 は、通常状態が終了し、その後、A T 状態に制御されず、有利区間を終了させる場合でも、1 ゲームにわたり A T 準備期間に制御し、その後有利区間を終了させるようになっており、その間は、有利区間に制御され、区間表示 L E D 1 9 が点灯した状態となる。このため、通常状態が終了した後、次のゲームが終了するまでは、その後、有利区間が継続して A T 状態に制御されるのか、A T 状態に制御されず、有利区間が終了するのか判別できないようになっている。

【 0 2 0 2 】

一方、サブ制御部 9 1 は、連続演出において通常状態が終了する旨の演出結果を導いた後、有利区間を継続して A T 状態に制御される場合にも、A T 状態に制御せず、有利区間を終了させる場合にも、有利区間が継続する A T 準備期間において A T 状態または C Z 状態のいずれかに制御される旨が示唆されるルーレット演出を実行し、A T 状態に制御される場合には、ルーレット演出においてその旨の演出結果が導かれるようになっている。

【 0 2 0 3 】

このため、通常状態が終了し、連続演出において通常演出が終了する旨が報知された後、A T 準備期間においてルーレット演出により A T 状態に制御されるか否かが報知されるまでは、有利区間が継続しており、区間表示 L E D 1 9 の点灯態様から、有利区間が継続して A T 状態に制御されるのか、A T 状態に制御されず、有利区間が終了するのか判別できず、A T 状態に制御されることを期待させることができる。

【 0 2 0 4 】

また、メイン制御部 4 1 は、通常状態において A T 状態に当選し、その後、A T 状態に制御される場合にも、C Z 状態において A T 状態に当選し、その後、A T 状態に制御される場合にも、5 ゲームの A T 準備状態に制御した後、A T 状態に制御する。すなわちいずれの場合にも、共通の制御にて A T 状態に制御するようになっている。

【 0 2 0 5 】

一方、サブ制御部 9 1 は、通常状態において A T 状態に当選した場合には、通常状態の終了後に制御される A T 準備状態の最初のゲームにおいてルーレット演出を実行し、ルーレット演出にて A T 状態に制御する旨を報知した後、A T 準備状態が終了するまで A T 準備状態演出を実行し、その後 A T 状態が開始することに伴い A T 演出を実行するのに対して、C Z 状態において A T 状態に当選した場合には、C Z 状態の終了後に制御される A T 準備状態の最初のゲームから A T 準備状態が終了するまで A T 準備状態演出を実行し、その後 A T 状態が開始することに伴い A T 演出を実行する。すなわち通常状態において A T 状態に当選した場合と、C Z 状態において A T 状態に当選した場合と、で A T 状態が開始するまでの演出態様が異なる。

【 0 2 0 6 】

[R T について]

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、内部抽選の対象となる再遊技役の種類また再遊

10

20

30

40

50

技役の当選確率の少なくとも一方が異なる複数種類のリプレイタイム（ＲＴ）に制御することが可能である。

【０２０７】

図２３に示すように、ＲＴは、ＲＴ０と、ＲＴ１と、を含む。ＲＴ０は、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることでメイン制御部４１のＲＡＭ４１ｃが初期化された状態、またはＲＴ１に制御された後、２００ゲーム消化してＲＴ１が終了したときに制御される。ＲＴ０は、通常遊技状態（非内部中）であり、かつ予め定められたＲＴ移行出目が入賞ラインＬＮに停止することで終了し、ＲＴ１へ移行する。尚、ＲＴ移行出目が入賞ラインＬＮに停止した場合でも、通常遊技状態（内部中）である場合や、特別遊技状態である場合には、ＲＴ０が維持される。

10

【０２０８】

ＲＴ移行出目は、例えば、いずれの役も入賞しない図柄組合せでも良いし、いずれかの役が入賞した図柄組合せでも良く、複数種類の図柄組合せを含むものであっても良い。

【０２０９】

ＲＴ１は、ＲＴ０において、通常遊技状態（非内部中）であり、かつ予め定められたＲＴ移行出目が入賞ラインＬＮに停止した場合に制御される。ＲＴ１は、ＲＴ１に移行後、２００ゲーム消化することで終了し、ＲＴ０に移行する。

【０２１０】

メイン制御部４１は、ゲーム終了時に、１ゲーム毎に、次のゲームがＲＴ０であるか、ＲＴ１であるか、を特定可能なコマンドをサブ制御部９１に対して送信するようになっており、サブ制御部９１は、１ゲーム毎に、メイン制御部４１側がＲＴ０に制御されるか、ＲＴ１に制御されるか、を特定できるようになっている。

20

【０２１１】

ＲＴ０とＲＴ１とでは、図２４に示すように、メイン制御部４１による移行時状態抽選においてＡＴ状態が選択される確率（有利区間移行時ＡＴ確率）、通常状態における終了抽選の当選確率（終了抽選確率）、第３ＡＴ抽選においてＡＴ状態に制御する旨が決定される確率（第３ＡＴ抽選確率）が異なる。尚、メイン制御部４１による周期ゲーム数抽選において周期ゲーム数が選択される確率、第１ＡＴ抽選、第２ＡＴ抽選においてＡＴ状態に制御する旨が決定される確率、内部抽選における小役の当選確率はＲＴ０とＲＴ１とで共通である。

30

【０２１２】

ＲＴ１において移行時状態抽選によりＡＴ状態が選択される確率は、ＲＴ０において移行時状態抽選によりＡＴ状態が選択される確率よりも高く設定されており、ＲＴ１において終了抽選により通常状態の終了が当選する確率は、ＲＴ０において終了抽選により通常状態の終了が当選する確率よりも高く設定されており、ＲＴ１において第３ＡＴ抽選によりＡＴ状態に制御する旨が当選する確率は、ＲＴ０において第３ＡＴ抽選によりＡＴ状態に制御する旨が当選する確率よりも高く設定されており、ＲＴ０に制御されている場合のメダルの払出率（付与されたメダル数／使用されたメダル数）は、設定値に応じて９７％～１１０％となり、ＲＴ１に制御されている場合のメダルの払出率は、設定値に応じて９８％～１２０％となる。すなわちＲＴ１に制御されている場合の方が、ＲＴ０に制御されている場合よりも遊技者にとって有利となる。

40

【０２１３】

また、設定値に応じてＲＴ０に制御されている場合の有利度と、ＲＴ１に制御されている場合の有利度と、の差が異なり、遊技者にとって有利な設定値ほど、設定値に応じてＲＴ０に制御されている場合の有利度と、ＲＴ１に制御されている場合の有利度と、の差が大きくなるように設定されている。

【０２１４】

また、ＲＴ０とＲＴ１とでは、図２４に示すように、サブ制御部９１による設定示唆演出の実行確率（設定示唆）が異なる。設定示唆演出は、メイン制御部４１側で設定されている設定値を示唆する演出であり、特定の設定値である可能性を示唆する演出、設定値が

50

奇数であるか、偶数であるかを示唆する演出、設定値が有利な設定であるか否かを示唆する演出などを含む。尚、サブ制御部 9 1 が行う演出の内容は R T 0 と R T 1 とで共通であり、演出の違いから R T 0 に制御されているか、R T 1 に制御されているか、を察知することは困難となる。

【 0 2 1 5 】

R T 1 において設定示唆演出が実行される確率は、R T 0 において設定示唆演出が実行される確率よりも高く設定されており、R T 1 に制御されている場合の方が、R T 0 に制御されている場合よりも設定値を推測しやすくなっている。

【 0 2 1 6 】

また、設定示唆演出は、最も有利度の高い設定値 6 である旨が確定する 6 確演出を含み、6 確演出は、R T 0 に制御されている場合には実行されず、R T 1 に制御されている場合のみ実行されるようになっている。

【 0 2 1 7 】

[作用効果 1]

本実施例では、メイン制御部 4 1 が、内部抽選の結果に応じて設定された当選番号を、当選番号の種類数よりも少ない有利区間移行用フラグ及び抽選用フラグに変換する構成である。このような構成とすることで、内部抽選の結果に応じて設定された当選番号が、当選番号の種類数よりも少ない有利区間移行用フラグ及び抽選用フラグに変換されるため、有利区間移行フラグや抽選用フラグに対応するデータを有することで、当選番号毎に対応するデータを必要としないため、内部抽選の結果に対応するデータのデータ量を減らすことができる。

【 0 2 1 8 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 が、当選番号が有利区間移行役以外の当選番号である場合に、有利区間移行用フラグを 0 に変換するとともに、有利区間へ移行することのない特別遊技状態に制御されている場合に、当選番号の種類に関わらず、有利区間移行用フラグを 0 に変換し、有利区間移行用フラグが 0 である場合に有利区間に移行させない構成である。このような構成とすることで、内部抽選の結果に基づいて有利区間へ移行することのない当選番号が設定される場合に有利区間移行用フラグが 0 に変換されるため、当選番号の種類毎に有利区間に移行させるか否かの情報を対応付けることなく、有利区間移行用フラグが 0 である場合に、有利区間に移行させないことを特定することが可能となる。また、有利区間へ移行することのない特別遊技状態に制御されている場合には、当選番号の種類に関わらず、有利区間移行用フラグが 0 に変換されるため、特別遊技状態か否かを判定することなく、有利区間移行用フラグが 0 である場合に、有利区間に移行させないことを特定することが可能となる。

【 0 2 1 9 】

尚、本実施例では、通常遊技状態（非内部中）、通常遊技状態（内部中）において、遊技を開始させる条件となる賭数が 3 のみの構成であるが、複数の賭数からいずれかの賭数を遊技者が選択して遊技を開始させることが可能な構成において、特定の賭数で遊技が開始した場合には、内部抽選の結果に関わらず、有利区間に移行しない構成としても良い。そして、このような構成において、特定の賭数で遊技が開始した場合に、当選番号の種類に関わらず、有利区間移行用フラグを 0 に変換し、有利区間移行用フラグが 0 である場合に有利区間に移行させない構成とすることで、有利区間へ移行することのない賭数で遊技が行われている場合には、当選番号の種類に関わらず、有利区間移行用フラグが 0 に変換されるため、特定の賭数で遊技が行われているか否かを判定することなく、有利区間移行用フラグが 0 である場合に、有利区間に移行させないことを特定することが可能となる。

【 0 2 2 0 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 が、当選番号が A T の付与に関連する抽選の対象外となる当選番号である場合に、抽選用フラグを 0 に変換するとともに、A T の付与に関連する抽選が行われない特別遊技状態に制御されている場合に、当選番号の種類に関わらず、抽選用フラグを 0 に変換し、抽選用フラグが 0 である場合に A T の付与に関連する抽選を

10

20

30

40

50

行わない構成である。このような構成とすることで、内部抽選の結果に基づいてA Tの付与に関連する抽選の対象外となる当選番号が設定される場合に抽選用フラグが0に変換されるため、当選番号の種類毎にA Tの付与に関連する抽選が行われるか否かの情報を対応付けることなく、抽選用フラグが0である場合に、A Tの付与に関連する抽選を行わないことを特定することが可能となる。また、A Tの付与に関連する抽選が行われない特別遊技状態に制御されている場合には、当選番号の種類に関わらず、抽選用フラグが0に変換されるため、特別遊技状態か否かを判定することなく、抽選用フラグが0である場合に、A Tの付与に関連する抽選を行わないことを特定することが可能となる。

【0221】

また、前述のように複数の賭数からいずれかの賭数を遊技者が選択して遊技を開始させることが可能な構成において、特定の賭数で遊技が開始した場合には、内部抽選の結果に関わらず、A Tの付与に関連する抽選を行わない構成としても良い。そして、このような構成において、特定の賭数で遊技が開始した場合に、当選番号の種類に関わらず、抽選用フラグを0に変換し、抽選用フラグが0である場合にA Tの付与に関連する抽選を行わない構成とすることで、A Tの付与に関連する抽選が行われることのない賭数で遊技が行われている場合には、当選番号の種類に関わらず、抽選用フラグが0に変換されるため、特定の賭数で遊技が行われているか否かを判定することなく、抽選用フラグが0である場合に、A Tの付与に関連する抽選を行わないことを特定することが可能となる。

【0222】

本実施例では、有利区間移行用フラグは、有利区間移行役か否かの判定、すなわち通常区間において有利区間に移行させるか否かの判定と、有利区間へ移行する際に行われる有利区間移行時に行われる抽選と、の複数の処理に用いられるとともに、抽選用フラグは、A Tの付与に関連する複数の抽選（周期ゲーム数抽選、終了抽選、第1 A T抽選、第2 A T抽選、ポイント抽選）に用いられる構成である。このような構成とすることで、複数の処理について内部抽選の結果毎に対応するデータを必要としないため、内部抽選の結果に対応するデータのデータ量を削減することができる。

【0223】

本実施例では、メイン制御部41は、内部抽選の後、1遊技毎に、有利区間移行用フラグ変換処理を行って当選番号を有利区間移行用フラグに変換するとともに、抽選用フラグ変換処理を行って当選番号を抽選用フラグに変換する構成である。このような構成とすることで、有利区間に移行する可能性のある状態であるか否か、A Tの付与に関連する抽選が行われる可能性のある状態であるか否か、に関わらず共通の処理にていずれの状態であっても適切な有利区間移行用フラグ、抽選用フラグを取得することができる。

【0224】

尚、本実施例では、1遊技毎に、当選番号が有利区間移行用フラグ、抽選用フラグの双方に変換される構成であるが、有利区間に移行する可能性があり、かつA Tの付与に関連する抽選が行われることのない通常区間である場合に、有利区間移行用フラグ変換処理を行って当選番号を有利区間移行用フラグに変換し、有利区間に移行する可能性がなく、かつA Tの付与に関連する抽選が行われる可能性のある有利区間である場合に、抽選用フラグ変換処理を行って当選番号を抽選用フラグに変換する構成としても良く、このような構成とすることで、有利区間に移行する可能性のある状態であるか、A Tの付与に関連する抽選が行われる可能性のある状態であるか、に応じて有利区間移行用フラグ、抽選用フラグのうち適切なフラグに変換することができる。

【0225】

本実施例では、メイン制御部41が、通常遊技状態（非内部中）であるか、通常遊技状態（内部中）であるか、に関わらず、共通の有利区間移行用フラグ変換テーブルを用いて共通の有利区間移行用フラグ変換処理を行うことで、当選番号を有利区間移行用フラグに変換するとともに、通常遊技状態（非内部中）であるか、通常遊技状態（内部中）であるか、に関わらず、共通の抽選用フラグ変換テーブルを用いて共通の抽選用フラグ変換処理を行うことで、当選番号を抽選用フラグに変換する構成である。このような構成とするこ

10

20

30

40

50

とで、内部抽選の抽選対象が異なる遊技状態であっても共通の変換処理で当選番号を有利区間移行用フラグ、抽選用フラグに変換することができる。

【 0 2 2 6 】

〔 作用効果 2 〕

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、遊技状態として通常遊技状態（非内部中）、通常遊技状態（内部中）に制御可能であり、遊技区間として通常区間、有利区間に制御可能であり、有利区間において通常状態、C Z 状態、A T 状態を含む複数の有利区間状態に制御可能である。また、メイン制御部 4 1 は、設定値の変更操作により、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることで有利区間を終了させて通常区間に移行させる。また、通常遊技状態（非内部中）においては、通常遊技状態（内部中）に移行し得る押し順役 B + B B と、通常遊技状態（内部中）に移行し得ない押し順役 B を内部抽選の抽選対象に含み、通常遊技状態（内部中）においては、押し順役 B + B B を内部抽選の抽選対象に含まず、押し順役 B を内部抽選の抽選対象に含み、メイン制御部 4 1 は、通常区間において内部抽選で押し順役 B + B B が当選した場合にも押し順役 B が当選した場合にも有利区間に移行させる。

10

【 0 2 2 7 】

そして、メイン制御部 4 1 は、設定値の変更操作により、設定変更状態に移行することに伴い、遊技区間に関する情報だけでなく、遊技状態に関する情報も初期化することで、遊技状態を通常遊技状態（非内部中）に移行させ、通常遊技状態（非内部中）において内部抽選で押し順役 B が当選し、有利区間に移行させた場合に、有利区間状態のうち C Z 状態よりも相対的に不利な通常状態に制御し、通常遊技状態（内部中）において内部抽選で押し順役 B が当選して有利区間に移行させた場合に、通常状態に制御することがなく、有利区間状態のうち通常状態よりも相対的に有利な C Z 状態または A T 状態のいずれかに制御する構成である。

20

【 0 2 2 8 】

このような構成とすることで、通常遊技状態（内部中）において内部抽選で押し順役 B が当選し、有利区間に移行された場合には、通常状態に制御されることがなく、有利区間状態のうち通常状態よりも相対的に有利な C Z 状態または A T 状態に制御されるため、通常区間から有利区間へ移行した際の興趣を高めることができる。また、設定値の変更操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される通常遊技状態（非内部中）においては、内部抽選で押し順役 B が当選し、通常区間から有利区間へ移行した場合に、通常状態に制御されるため、設定値の変更操作によって有利となってしまうことを防止できる。

30

【 0 2 2 9 】

尚、本実施例では、通常遊技状態（内部中）において内部抽選で押し順役 B が当選して有利区間に移行させた場合に、通常状態に制御することがなく、有利区間状態のうち通常状態よりも相対的に有利な C Z 状態または A T 状態に制御する構成であるが、通常遊技状態（内部中）において内部抽選で押し順役 B が当選して有利区間に移行させた場合に、通常状態に制御され得るが、通常状態よりも C Z 状態または A T 状態に制御される割合が高い構成とした場合でも、通常区間から有利区間へ移行した際の興趣を高めることができる。

【 0 2 3 0 】

また、本実施例では、通常遊技状態（非内部中）において内部抽選で押し順役 B が当選し、有利区間に移行させた場合に、C Z 状態や A T 状態に制御することがなく、有利区間状態のうち C Z 状態よりも相対的に不利な通常状態に制御する構成であるが、通常遊技状態（非内部中）において内部抽選で押し順役 B が当選し、有利区間に移行させた場合に、C Z 状態や A T 状態に制御され得るが、C Z 状態や A T 状態よりも通常状態に制御される割合が高い構成とした場合でも、設定値の変更操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される通常遊技状態（非内部中）においては、内部抽選で押し順役 B が当選し、通常区間から有利区間へ移行した場合に、通常状態に制御される割合が高いため、設定値の変更操作によって有利となってしまうことを防止できる。

40

【 0 2 3 1 】

50

本実施例では、通常遊技状態（非内部中）において内部抽選で押し順役 B + B B が当選し、有利区間に移行した場合に、第 1 形態の移行時状態抽選では、通常状態に 100% の確率で制御される構成である。このような構成とすることで、設定値の変更操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される通常遊技状態（非内部中）においては、内部抽選で押し順役 B が当選して通常区間から有利区間へ移行する場合だけでなく、内部抽選で押し順役 B + B B が当選して通常区間から有利区間へ移行した場合にも、第 1 形態の移行時状態抽選によって通常状態が 100% の確率で選択されるため、設定値の変更操作によって有利となってしまうことを防止できる。

【0232】

尚、本実施例では、通常遊技状態（非内部中）において内部抽選で押し順役 B + B B が当選し、有利区間に移行した場合に、通常状態に 100% の確率で制御される構成であるが、通常遊技状態（非内部中）において内部抽選で押し順役 B + B B が当選し、有利区間に移行した場合に、C Z 状態や A T 状態に制御され得るが、C Z 状態や A T 状態よりも通常状態に制御される割合が高い構成とした場合でも、内部抽選で押し順役 B + B B が当選して通常区間から有利区間へ移行した場合に、通常状態が高い確率で選択されるため、設定値の変更操作によって有利となってしまうことを防止できる。

10

【0233】

また、本実施例では、通常遊技状態（非内部中）において有利区間に移行した場合にも、通常遊技状態（内部中）において有利区間に移行した場合にも、共通の第 1 形態の移行時状態抽選が行われ、第 1 形態の移行時状態抽選により通常状態、C Z 状態、A T 状態のいずれかの有利区間状態が選択される構成である。このような構成とすることで、通常遊技状態（非内部中）であっても通常遊技状態（内部中）であっても有利区間に移行した場合に有利区間状態である通常状態、C Z 状態、A T 状態からいずれかの状態を選択する際に共通の移行時状態抽選を行うため、プログラム容量を削減することができる。

20

【0234】

また、本実施例では、内部抽選で押し順役 B + B B が当選し、有利区間に移行した場合に、第 1 形態の移行時状態抽選では、通常状態が 100% の確率で選択される構成である。このような構成とすることで、設定値の変更操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される通常遊技状態（非内部中）においては、内部抽選で押し順役 B + B B が当選して通常区間から有利区間へ移行した場合には、通常状態が 100% の確率で選択されるため、設定値の変更操作によって有利となってしまうことを防止できる。

30

【0235】

本実施例では、通常遊技状態（非内部中）において内部抽選で押し順役 B + B B が当選し、有利区間に移行した場合に、第 2 形態の移行時状態抽選では、C Z 状態に 100% の確率で制御される構成である。このような構成とすることで、設定値の変更操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される通常遊技状態（非内部中）においては、内部抽選で押し順役 B + B B が当選して通常区間から有利区間へ移行した場合に、C Z 状態に 100% の確率で制御されるため、設定値の変更操作によっても有利となる可能性があることから、設定値の変更操作後も興趣を持続させることができる。

【0236】

40

尚、本実施例では、通常遊技状態（非内部中）において内部抽選で押し順役 B + B B が当選し、有利区間に移行した場合に、C Z 状態に 100% の確率で制御される構成であるが、通常遊技状態（非内部中）において内部抽選で押し順役 B + B B が当選し、有利区間に移行した場合に、通常状態に制御され得るが、通常状態よりも C Z 状態や A T 状態に制御される割合が高い構成とした場合でも、設定値の変更操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される通常遊技状態（非内部中）においては、内部抽選で押し順役 B + B B が当選して通常区間から有利区間へ移行した場合に、C Z 状態や A T 状態に高い確率で制御されるため、設定値の変更操作によっても有利となる可能性があることから、設定値の変更操作後も興趣を持続させることができる。

【0237】

50

また、本実施例では、通常遊技状態（非内部中）において有利区間に移行した場合にも、通常遊技状態（内部中）において有利区間に移行した場合にも、共通の第2形態の移行時状態抽選が行われ、第2形態の移行時状態抽選により通常状態、CZ状態、AT状態のいずれかの有利区間状態が選択される構成である。このような構成とすることで、通常遊技状態（非内部中）であっても通常遊技状態（内部中）であっても有利区間に移行した場合に有利区間状態である通常状態、CZ状態、AT状態からいずれかの状態を選択する際に共通の移行時状態抽選を行うため、プログラム容量を削減することができる。

【0238】

また、本実施例では、内部抽選で押し順役B + BBが当選し、有利区間に移行した場合に、第2形態の移行時状態抽選では、CZ状態が100%の確率で選択される構成である。このような構成とすることで、設定値の変更操作に応じて有利区間を終了させた場合に制御される通常遊技状態（非内部中）においては、内部抽選で押し順役B + BBが当選して通常区間から有利区間へ移行した場合には、CZ状態が100%の確率で選択されるため、設定値の変更操作が行われても有利となる可能性があることから、設定値の変更操作後も興趣を持続させることができる。

10

【0239】

本実施例では、有利区間1ゲーム目において遊技状態に応じて当該有利区間の有利区間状態が決定される構成である。このような構成とすることで、有利区間中に行われた遊技の遊技状態に基づいて当該有利区間の有利区間状態を決定することができる。

【0240】

20

本実施例では、有利区間1ゲーム目の遊技状態が通常遊技状態（非内部中）であれば、仮設定された有利区間状態を一律に通常状態に書き換えることで、当該有利区間の有利区間状態が通常状態となる構成である。このような構成とすることで、有利区間に移行後の遊技状態が通常遊技状態（非内部中）であれば通常状態に制御されるため、設定値の変更操作によって有利となってしまうことを防止できる。

【0241】

尚、本実施例では、通常区間において有利区間移行役が当選した場合に、有利区間移行役の種類に応じて有利区間状態を選択し、有利区間1ゲーム目の遊技状態に応じて有利区間状態を決定する構成であるが、有利区間1ゲーム目の内部抽選の結果及び遊技状態に応じて有利区間状態を選択し、かつ決定する構成としても良く、このような構成とすることで、有利区間中に行われた遊技の結果や遊技状態に基づいて当該有利区間の有利区間状態を決定することができる。

30

【0242】

本実施例では、内部抽選で押し順役B + BBが当選した場合と、押し順役Bが単独で当選した場合と、でリールの停止制御は共通となり、同じ停止操作順、かつ同じタイミングで停止操作がされた場合には、共通の表示結果（主小役、副小役、ハズレ）が導出される構成である。このような構成とすることで、内部抽選で押し順役Bが当選した場合でも、押し順役B + BBが当選した場合でも、表示結果を導出する際の処理を共通化できる。

【0243】

また、内部抽選で押し順役B + BBが当選して通常区間から有利区間へ移行した場合に、通常状態よりも高い確率でCZ状態に制御される構成においては、表示結果の違いから有利区間に移行した際の内部抽選で当選した有利区間移行役が押し順役B + BBであるか、押し順役Bであるか、を判別できないため、設定値の変更操作の後、有利区間移行後も興趣を持続させることができる。

40

【0244】

本実施例では、サブ制御部91は、メイン制御部41側の遊技区間が通常区間であり、遊技状態が通常遊技状態（内部中）である場合に、主に通常状態において実行される通常演出とは異なるCZ準備演出を実行し、メイン制御部41側で設定値が変更され、遊技区間が通常区間であり、遊技状態が通常遊技状態（非内部中）である場合に、通常状態と共通の通常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、メイン制御部41側

50

が通常区間において通常遊技状態（内部中）に制御されている場合にはＣＺ準備演出が実行されることで、ＣＺ状態に制御される可能性が高い状況が示唆される一方で、メイン制御部４１側が通常区間において通常遊技状態（非内部中）に制御されている場合にはＣＺ準備演出ではなく、通常演出が実行されるので、メイン制御部４１側が有利状態に制御される割合が高いと誤認させてしまうことを防止できる。

【０２４５】

本実施例では、サブ制御部９１は、メイン制御部４１側が有利区間における通常状態に制御されている場合において通常演出を実行し、メイン制御部４１側が有利区間におけるＣＺ状態に制御されている場合においてＣＺ演出を実行し、メイン制御部４１側が通常区間において遊技状態が通常遊技状態（非内部中）に制御されている場合に通常状態と共通の通常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、メイン制御部４１側が通常区間において通常遊技状態（非内部中）に制御されている場合に、有利区間における通常状態と同じ通常演出が実行されるので、メイン制御部４１側がＣＺ状態に制御される割合が高いと誤認させてしまうことを防止できる。

10

【０２４６】

本実施例では、サブ制御部９１は、メイン制御部４１側が通常区間かつ通常遊技状態（非内部中）に制御している状況で有利区間移行役が当選し、通常状態に制御される場合には、引き続き通常演出を継続して実行する構成である。このような構成とすることで、メイン制御部４１側が有利区間に移行し、通常状態に制御された後も通常演出が継続して実行されるので、メイン制御部４１側がＣＺ状態に制御されなかった状況が過度にアピールされてしまうことがない。

20

【０２４７】

また、サブ制御部９１は、メイン制御部４１側が通常区間かつ通常遊技状態（非内部中）に制御している状況で有利区間移行役が当選し、ＣＺ状態に制御される場合にも、引き続き通常演出を継続して実行する構成である。このような構成とすることで、設定値の変更後、有利区間に移行して通常状態に制御された場合でもＣＺ状態に制御されていることを期待させることができる。

【０２４８】

[作用効果３]

本実施例では、メイン制御部４１は、通常区間または有利区間に制御可能であり、有利区間において有利度の異なる複数種類の有利区間状態に制御可能であり、複数種類の有利区間状態は、ＡＴ状態と、通常状態と、通常状態よりも高い割合でＡＴ状態に移行し得るＣＺ状態と、を含む。また、メイン制御部４１は、通常状態において有利区間が終了して再度有利区間に移行した場合にはＣＺ状態に制御する。

30

【０２４９】

そして、メイン制御部４１は、通常状態の終了条件が成立した場合に、ＡＴ当選フラグが設定されているか否かを判定し、ＡＴ当選フラグが設定されている場合には、有利区間を継続させてＡＴ状態に制御し、通常状態の終了条件が成立し、ＡＴ当選フラグが設定されていない場合に、有利区間を終了させる構成である。

【０２５０】

このような構成とすることで、有利区間においてＡＴ状態に制御される割合が相対的に低い通常状態の終了条件が成立した場合には、ＡＴ状態に制御されない場合でも、その後有利区間が終了し、通常区間に移行し、再度有利区間に移行することでＣＺ状態に制御されるので、通常状態において終了条件が成立することによる興趣を高めることができる。

40

【０２５１】

本実施例では、通常状態の終了条件が成立した場合にＡＴ状態またはＣＺ状態のいずれかに制御される旨を示唆するルーレット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、通常状態の終了条件が成立した場合に、ＡＴ状態に制御されるかＣＺ状態に制御されるかに注目させることができる。

【０２５２】

50

本実施例では、通常状態の終了条件が成立した場合に、通常状態が終了する可能性を示唆する連続演出を実行可能であり、ルーレット演出の実行期間は、連続演出の実行期間よりも短い構成である。このような構成とすることで、ＡＴ状態に制御されるかＣＺ状態に制御されるかが決定されている状況において過度に演出期間が長くなってしまうことがない。

【０２５３】

本実施例では、通常状態におけるゲームの内部抽選の結果に応じた確率でＡＴ状態に制御されるか否かが決定される第１ＡＴ抽選や、通常状態におけるゲームの内部抽選の結果に応じた確率でポイント値が付与されるポイント抽選が行われるとともに、これら第１ＡＴ抽選やポイント抽選の結果により、通常状態の終了後、ＡＴ状態に制御される割合が変化

10

【０２５４】

本実施例では、通常状態において、ＡＴ状態が当選した可能性、すなわち通常状態の終了後にＡＴ状態に制御される可能性を示唆するＡＴ当選示唆演出や、通常状態の終了後にＡＴ状態に制御される可能性が高い旨を示唆するアイテムを表示させるアイテム演出を実行可能な構成である。このような構成とすることで、ＡＴ当選示唆演出やアイテム演出が実行されることで、通常状態の終了後にＡＴ状態に制御されることを期待させることができる。

【０２５５】

20

本実施例では、通常状態の終了条件が成立する場合に、最終的に通常状態が終了する旨を示す演出結果を導く連続演出（成功）を実行し、通常状態の終了条件が成立した場合においてＡＴ当選フラグが設定されなかった場合に、連続演出（成功）が実行された後、１ゲームのみＡＴ準備状態に制御し、その後、有利区間を終了させる構成である。このような構成とすることで、連続演出（成功）が実行された後、ＡＴ状態に制御されず、有利区間が終了する場合でも、１ゲームが経過するまでは有利区間が継続し、区間表示ＬＥＤ１９の点灯も継続するので、ＡＴ状態に制御されることを期待させることができる。

【０２５６】

本実施例では、通常状態の終了条件が成立した場合にＡＴ当選フラグが設定され、有利区間を継続させてＡＴ状態に移行する場合に、連続演出（成功）が実行された後、ＡＴ準備状態の最初のゲームにおいて、最終的にＡＴ状態に制御される旨の演出結果を導くルーレット演出（ＡＴ）を実行する構成である。このような構成とすることで、連続演出（成功）が実行された後、ＡＴ状態に制御されず、有利区間が終了する場合でも、ＡＴ状態に制御される旨が報知される可能性のあるＡＴ準備状態の最初のゲームが経過するまでは有利区間が継続し、区間表示ＬＥＤ１９の点灯も継続するので、ＡＴ状態に制御されることを期待させることができる。

30

【０２５７】

本実施例では、メイン制御部４１は、通常状態においてＡＴ状態に当選し、ＡＴ状態に移行する場合にも、ＣＺ状態においてＡＴ状態に当選し、ＡＴ状態に制御される場合にも、５ゲームのＡＴ準備状態に制御した後、ＡＴ状態に制御するという共通の制御にてＡＴ状態に制御する一方、サブ制御部９１は、通常状態においてＡＴ状態に当選し、ＡＴ状態に移行する場合には、ルーレット演出を実行した後、ＡＴ準備演出を実行するのに対して、ＣＺ状態においてＡＴ状態に当選し、ＡＴ状態に制御される場合には、ルーレット演出を実行せずにルーレット演出を実行する構成、すなわち通常状態においてＡＴ状態に当選し、ＡＴ状態に移行する場合と、ＣＺ状態においてＡＴ状態に当選し、ＡＴ状態に制御される場合と、でＡＴ状態が開始するまでの演出態様が異なる構成である。このような構成とすることで、通常状態においてＡＴ状態に当選し、その後、ＡＴ状態に制御される場合にも、ＣＺ状態においてＡＴ状態に当選し、その後、ＡＴ状態に制御される場合にも、ＡＴ状態に移行するまでの制御を共通としつつ、ＡＴ状態へ移行するまでの演出態様を多様化することができる。

40

50

【 0 2 5 8 】

〔 作用効果 4 〕

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、内部抽選の結果が押し順役 B + B B となり、B B が導出されなかったときに、B B の当選を次ゲーム以降に持ち越し、B B の当選が持ち越されている通常遊技状態（内部中）において A T 状態に移行可能である。また、メイン制御部 4 1 は、遊技者にとっての有利度が異なる 1 ~ 6 の設定値のうちから、いずれかの設定値を選択して設定可能であり、通常遊技状態（内部中）において設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定され、持ち越されている B B の当選フラグを初期化することで B B の当選が持ち越されていない通常遊技状態（非内部中）に制御する。

【 0 2 5 9 】

そして、メイン制御部 4 1 は、R T 0 または R T 1 に制御可能であり、通常遊技状態（非内部中）において R T 移行出目が入賞ライン L N に停止することで R T 1 に制御し、通常遊技状態（内部中）において R T 移行出目が入賞ライン L N に停止しても R T 1 に制御せず、R T 0 と R T 1 とでは、移行時状態抽選において A T 状態が選択される確率（有利区間移行時 A T 確率）、通常状態における終了抽選の当選確率（終了抽選確率）、第 3 A T 抽選において A T 状態に制御する旨が決定される確率（第 3 A T 抽選確率）等、A T 状態に制御するか否かに関する有利度が異なる構成である。

【 0 2 6 0 】

このような構成とすることで、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定されることで、B B が持ち越されるまでに R T 移行出目が入賞ライン L N に停止したか否かによって、その後、通常遊技状態（内部中）における A T 状態に制御するか否かに関する有利度が異なるため、B B が持ち越されるまでに R T 移行出目が入賞ライン L N に停止したか否かによって有利度を変化させることができる。

【 0 2 6 1 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、R T 1 に制御した後、2 0 0 ゲーム消化することで R T 1 を終了させる構成である。このような構成とすることで、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定された後、B B が持ち越されるまでに R T 移行出目が入賞ライン L N に停止した場合には、その後、2 0 0 ゲームが行われることによって、さらに有利度を変化させることができる。

【 0 2 6 2 】

本実施例では、R T 1 における A T 状態に制御するか否かに関する有利度が、R T 0 における A T 状態に制御するか否かに関する有利度よりも高い構成である。このような構成とすることで、R T 1 に制御されることで、A T 状態に移行することを期待させることができる。

【 0 2 6 3 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、R T 1 において有利区間移行した場合と、R T 0 において有利区間に移行した場合とで、移行時状態抽選により A T 状態が選択される確率が異なる構成である。このような構成とすることで、設定変更状態へ移行させることにより設定値が新たに設定された後、B B が持ち越されるまでに R T 移行出目が入賞ライン L N に停止したか否かによって、有利区間に移行した際に A T 状態に制御される割合を変化させることができる。

【 0 2 6 4 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、ゲーム終了時に、1 ゲーム毎に、次のゲームが R T 0 であるか、R T 1 であるか、を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成である。このような構成とすることで、1 ゲーム毎に、サブ制御部 9 1 側で R T 1 に制御されているか否かに応じた制御を行うことができる。

【 0 2 6 5 】

本実施例では、サブ制御部 9 1 は、R T 1 と R T 0 とで共通の演出を行うことが可能な構成である。このような構成とすることで、R T 1 に制御されているか否かを演出から察知することが困難となる。

10

20

30

40

50

【 0 2 6 6 】

本実施例では、内部抽選における小役の当選確率は $R T 0$ と $R T 1$ とで共通の構成である。このような構成とすることで、 $R T 1$ であるか、 $R T 0$ であるか、によって $A T$ 状態に制御する旨が当選する確率が異なっても、内部抽選における小役の当選確率は $R T 0$ と $R T 1$ とで共通であるため、 $R T 1$ であるか、 $R T 0$ であるか、によって過度に有利度が変化してしまうことがない。

【 0 2 6 7 】

尚、本実施例では、内部抽選における小役の当選確率が $R T 0$ と $R T 1$ とで共通の構成であるが、内部抽選における小役の当選確率が $R T 0$ と $R T 1$ とで近似している構成としても良く、このような構成としても、 $R T 1$ であるか、 $R T 0$ であるか、によって過度に有利度が変化してしまうことがない。

10

【 0 2 6 8 】

本実施例では、設定値に応じて、 $R T 0$ に制御されている場合の有利度と、 $R T 1$ に制御されている場合の有利度と、の差が異なる構成である。このような構成とすることで、設定値に応じて $R T 1$ に制御されたか否かによる有利度の差を変化させることができる。

【 0 2 6 9 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 側で設定されている設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であり、 $R T 1$ において設定示唆演出が実行される確率は、 $R T 0$ において設定示唆演出が実行される確率よりも高く設定されている構成である。このような構成とすることで、 $R T 1$ に制御されたか否かによって、設定示唆演出により設定値を推測する難易度を変化させることができる。

20

【 0 2 7 0 】

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

【 0 2 7 1 】

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。

30

【 0 2 7 2 】

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

【 符号の説明 】

【 0 2 7 3 】

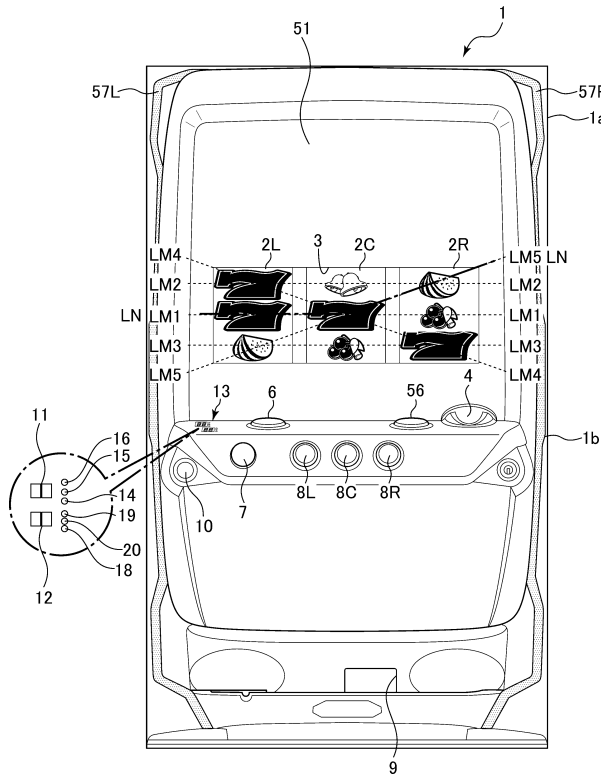
- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 M A X B E T スイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 5 1 液晶表示器
- 4 1 メイン制御部
- 9 1 サブ制御部

40

【図面】

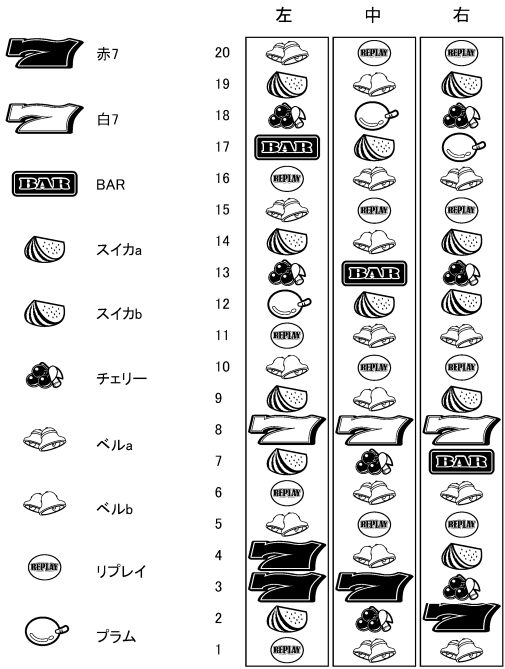
【図 1】

【図1】



【図 2】

【図2】

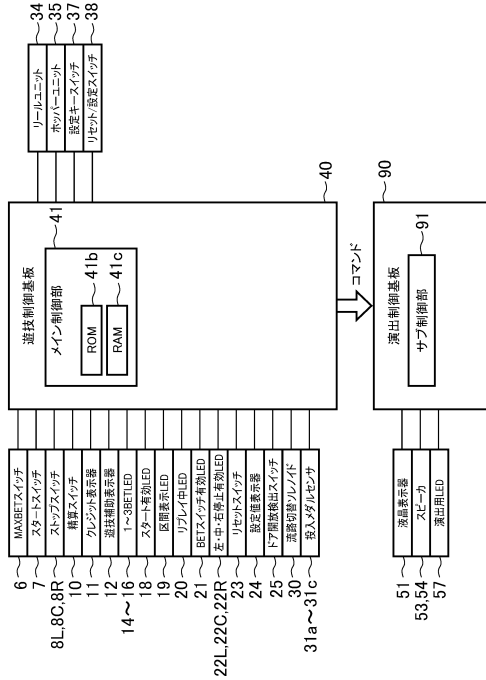


10

20

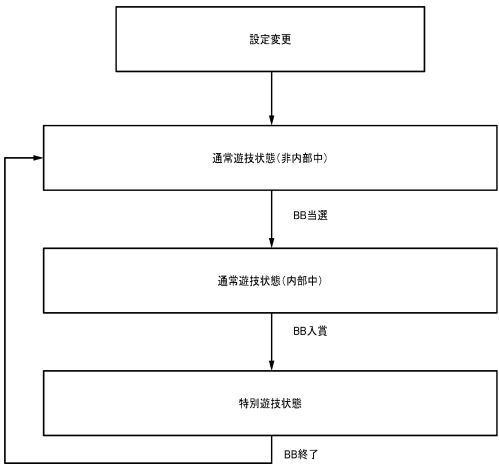
【図 3】

【図3】



【図 4】

【図4】



30

40

50

【図 5】

【図5】

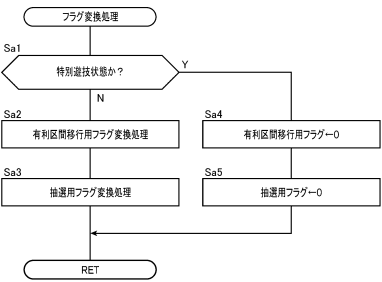
当選役	当選確率			当選番号	有利区間移行	有利区間移行 移行用フラグ	抽選用 フラグ
	通常(非)	通常(内)	特別				
不当選(はずれ)	約1/390	－	約1/9.7	0	無	0(0)	0(0)
リプレイA	約1/7.3	約1/7.3	約1/26	1	有	1(0)	0(0)
リプレイB	－	約1/390	－	2	無	0	0
弱チェリー	約1/82	約1/82	－	3	有	2	3
弱スイカ	約1/66	約1/66	－	4	有	2	4
強チェリー	約1/328	約1/328	－	5	有	3	5
強スイカ	約1/273	約1/273	－	6	有	3	6
共通ベル	約1/32	約1/32	約1/6.7	7	有	1(0)	2(0)
特別ベル	－	－	約1/1.4	8	無	－	－
押し順役A	約1/2.4	約1/2.4	－	9～32	有	1	1
押し順役B	約1/16	約1/2.7	－	33～44	有	1	2
押し順役B＋BB	約1/3.2	－	－	45～56	有	4	2

※()内は、特別状態

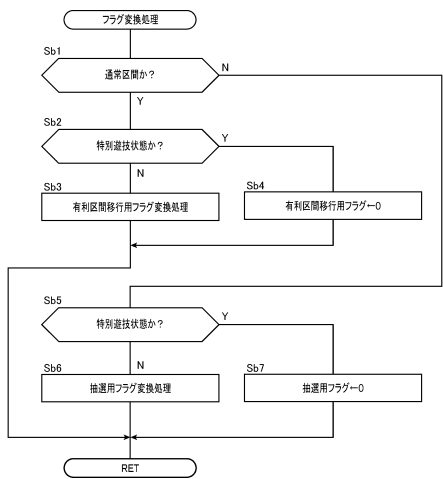
【図 6】

【図6】

(a)



(b)



10

20

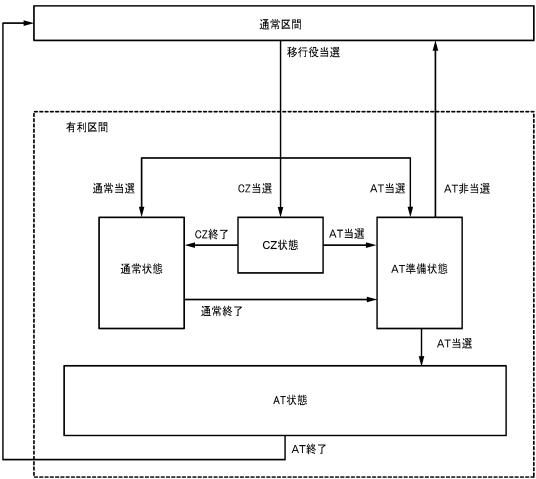
【図 7】

【図7】

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		
2	左右中停止操作		
3	中左右停止操作		
4	中右左停止操作		
5	右左中停止操作		
6	右中左停止操作		

【図 8】

【図8】



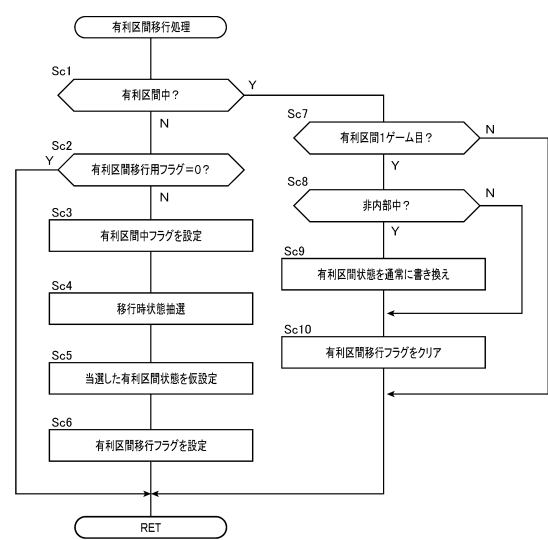
30

40

50

【図 9】

【図9】



【図 10】

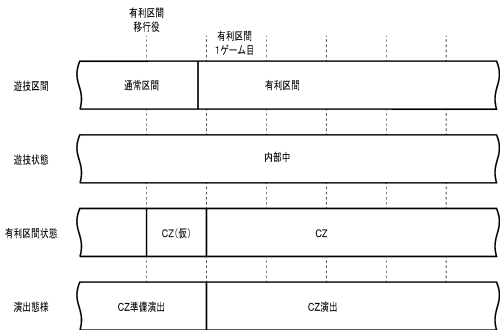
移行時状態抽選(第1形態)

有利区間状態	有利区間移行用フラグ			
	1	2	3	4
通常	0%	0%	0%	100%
CZ	95%	50%	0%	0%
AT	5%	50%	100%	0%

10

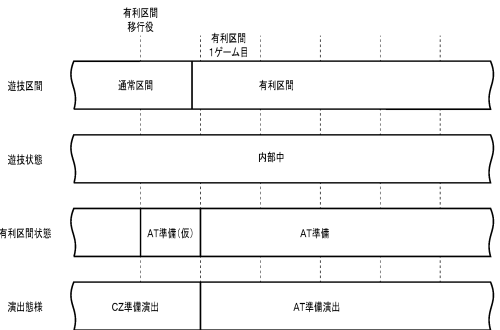
【図 11】

【図11】



【図 12】

【図12】



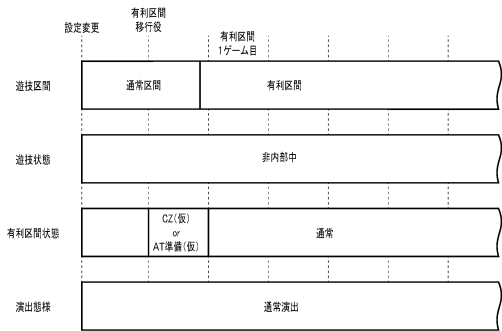
20

30

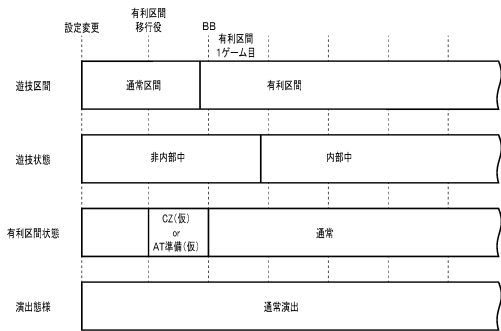
40

50

【図 1 3】
【図13】

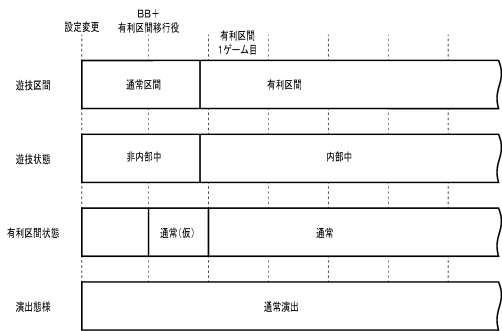


【図 1 4】
【図14】



10

【図 1 5】
【図15】



【図 1 6】
【図16】

移行時状態抽選(第2形態)

有利区間状態	有利区間移行用フラグ			
	1	2	3	4
通常	0%	0%	0%	0%
CZ	95%	50%	0%	100%
AT	5%	50%	100%	0%

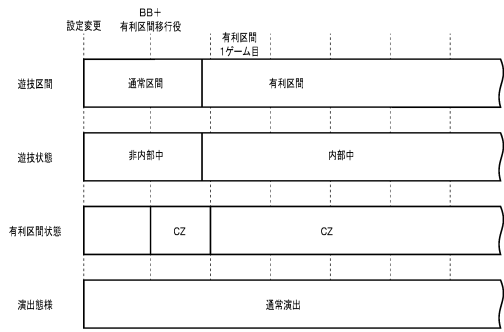
20

30

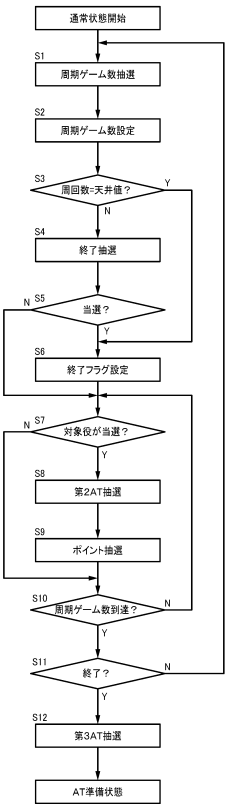
40

50

【図 17】



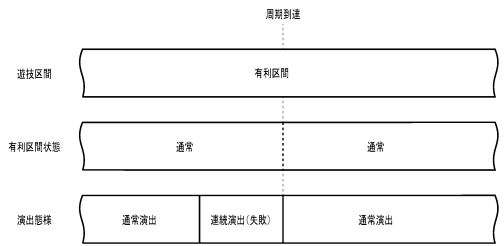
【図 18】



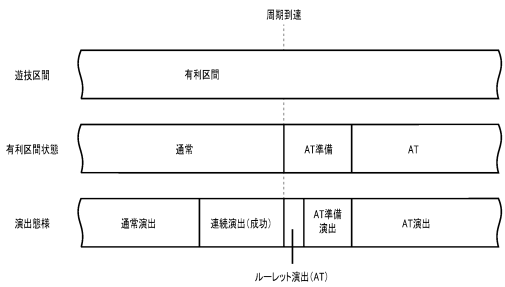
10

20

【図 19】



【図 20】

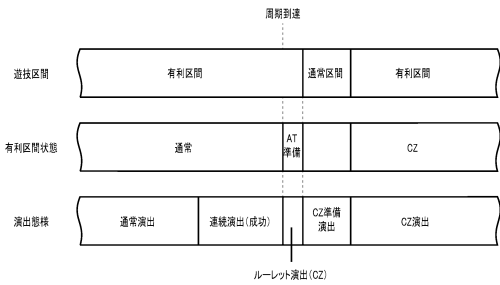


30

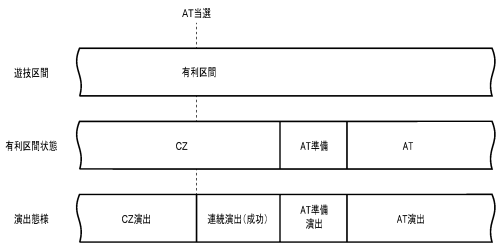
40

50

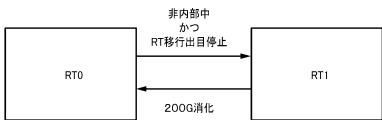
【図21】



【図22】



【図23】



【図24】

	RT0	RT1
有利区間移行時AT確率	低確率	高確率
周期ゲーム数	同一	
終了抽選確率	低確率	高確率
第1・第2AT抽選確率	同一	
第3AT抽選確率	低確率	高確率
小役確率	同一	
演出	共通	
設定示唆	低確率・6確なし	高確率・6確あり
払出率	97%~110%	98%~120%

10

20

30

40

50

フロントページの続き

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