

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7368824号
(P7368824)

(45)発行日 令和5年10月25日(2023.10.25)

(24)登録日 令和5年10月17日(2023.10.17)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全72頁)

(21)出願番号	特願2019-130494(P2019-130494)	(73)特許権者	591142507
(22)出願日	令和1年7月12日(2019.7.12)		株式会社北電子
(65)公開番号	特開2021-13601(P2021-13601A)		東京都豊島区西池袋1 - 7 - 7
(43)公開日	令和3年2月12日(2021.2.12)	(74)代理人	110002354
審査請求日	令和4年6月29日(2022.6.29)		弁理士法人平和国際特許事務所
		(72)発明者	米谷 謙一
			東京都板橋区板橋一丁目2 4 番3号 株
			式会社北電子内
		審査官	金子 和孝

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定条件が成立した場合、遊技に関する抽選を実行可能な抽選手段と、
操作者が操作可能な操作手段と、
前記操作手段に対する操作態様に関する情報である操作情報を報知可能な報知手段と、
識別情報を変動表示可能な表示手段と、
前記抽選手段による抽選結果と、前記操作手段への操作態様とに基づく停止表示態様で、
前記表示手段において変動表示している識別情報を停止表示させる制御を実行可能な停止表示制御手段と、
第1遊技状態と、当該第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうち、
何れかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、
前記第2遊技状態に制御されている期間において、遊技の進行に応じて変動し得る計数値を計数可能な計数手段と、
を備え、
前記計数手段は、
前記第1遊技状態に制御されている期間において、前記計数値を計数せず、
前記遊技状態制御手段は、
前記第2遊技状態に制御されている期間において、前記計数値が特定値に到達した場合、
遊技状態を前記第1遊技状態に制御可能であり、
前記第2遊技状態における特定の遊技において、前記抽選手段による抽選結果が特定抽

10

20

選結果である場合、前記操作手段が第 1 操作態様で操作された場合の方が、前記操作手段が第 2 操作態様で操作された場合よりも、高い確率で遊技状態を前記第 1 遊技状態に制御可能であり、

前記報知手段は、

前記第 2 遊技状態における特定の遊技において、前記抽選手段による抽選結果が特定抽選結果である場合、前記第 1 操作態様及び前記第 2 操作態様を含む複数の操作態様のうち、何れかを選択させることが可能な操作情報である選択操作情報を報知可能である

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として、例えば、スロットマシンがあり、スロットマシンでは、遊技者に有利な遊技状態として、例えば、小役やリプレイ役等の入賞を成立可能にアシスト（ナビゲート）する A T（アシストタイム）と称される遊技状態を有するものがある（例えば、特許文献 1 ～ 特許文献 5 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

20

【0003】

【文献】特開 2013 - 103100 号公報

特開 2017 - 153724 号公報

特開 2017 - 209249 号公報

特開 2015 - 123104 号公報

特開 2017 - 121301 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところが、このような従来の遊技機には、改善の余地があった。

30

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、所定条件が成立した場合、遊技に関する抽選を実行可能な抽選手段と、操作者が操作可能な操作手段と、前記操作手段に対する操作態様に関する情報である操作情報を報知可能な報知手段と、識別情報を変動表示可能な表示手段と、前記抽選手段による抽選結果と、前記操作手段への操作態様とに基づく停止表示態様で、前記表示手段において変動表示している識別情報を停止表示させる制御を実行可能な停止表示制御手段と、第 1 遊技状態と、当該第 1 遊技状態よりも有利な第 2 遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段と、前記第 2 遊技状態に制御されている期間において、遊技の進行に応じて変動し得る計数値を計数可能な計数手段と、を備え、前記計数手段は、前記第 1 遊技状態に制御されている期間において、前記計数値を計数せず、前記遊技状態制御手段は、前記第 2 遊技状態に制御されている期間において、前記計数値が特定値に到達した場合、遊技状態を前記第 1 遊技状態に制御可能であり、前記第 2 遊技状態における特定の遊技において、前記抽選手段による抽選結果が特定抽選結果である場合、前記操作手段が第 1 操作態様で操作された場合の方が、前記操作手段が第 2 操作態様で操作された場合よりも、高い確率で遊技状態を前記第 1 遊技状態に制御可能であり、前記報知手段は、前記第 2 遊技状態における特定の遊技において、前記抽選手段による抽選結果が特定抽選結果である場合、前記第 1 操作態様及び前記第 2 操作態様を含む複数の操作態様のうち、何れかを選択させることが可能な操作情報である選択操作情報を報知可能である特徴とする構成としている。

40

50

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 6 】

【図 1】遊技機の外観を示す概略正面図である。

【図 2】遊技機の内部構成を示す概略斜視図である。

【図 3】遊技機の制御構成を示すブロック図である。

【図 4】リール図柄の配列を示す図表である。

【図 5】配当テーブルを示す図表である。

【図 6】内部抽選テーブル（2ベット）を示す図表である。

【図 7】内部抽選テーブル（3ベット）を示す図表である。

【図 8】RT状態の状態遷移図である。

10

【図 9】遊技状態の状態遷移図である。

【図 10】スコアモード抽選テーブルを示す図表である。

【図 11】スコアモード詳細テーブルを示す図表である。

【図 12】スコアレベル抽選テーブルを示す図表である。

【図 13】アイテムB獲得レベル抽選テーブルを示す図表である。

【図 14】エピソードパターン抽選テーブルを示す図表である。

【図 15】エピソードパターンテーブルを示す図表である。

【図 16】上乗せ特化ステージ天井ゲーム数抽選テーブルを示す図表である。

【図 17】アイテムA初期値抽選テーブルを示す図表である。

【図 18】高確移行抽選テーブルを示す図表である。

20

【図 19】高確終了抽選テーブルを示す図表である。

【図 20】擬似ボーナス移行抽選テーブル（低確時）を示す図表である。

【図 21】擬似ボーナス移行抽選テーブル（高確時）を示す図表である。

【図 22】スコア獲得抽選テーブル（通常ステージ）を示す図表である。

【図 23】擬似ボーナス移行抽選テーブル（規定スコア到達時）を示す図表である。

【図 24】スコア特化モード移行抽選テーブル（規定スコア到達時）を示す図表である。

【図 25】移行先抽選レベル昇格抽選テーブル（規定スコア到達時）を示す図表である。

【図 26】スコア特化モード移行抽選テーブル（スイカ）を示す図表である。

【図 27】スコア特化モード移行抽選テーブル（1枚役）を示す図表である。

【図 28】スコア特化モード終了抽選テーブルを示す図表である。

30

【図 29】スコア特化ステージ移行抽選テーブルを示す図表である。

【図 30】スコア獲得抽選テーブル（スコア特化ステージ）を示す図表である。

【図 31】スコア特化ステージ終了抽選テーブルを示す図表である。

【図 32】スコア獲得抽選テーブル（フェイク前兆）を示す図表である。

【図 33】移行先抽選レベル昇格抽選テーブル（本前兆）を示す図表である。

【図 34】移行先抽選レベル昇格抽選テーブル（擬似ボーナス）を示す図表である。

【図 35】移行先決定抽選テーブル（安定）を示す図表である。

【図 36】移行先決定抽選テーブル（波乱）を示す図表である。

【図 37】上乗せ特化ステージ直撃抽選テーブル（安定）を示す図表である。

【図 38】CZ3直撃抽選テーブル（波乱）を示す図表である。

40

【図 39】STゲーム数上乗せ抽選テーブルを示す図表である。

【図 40】巻き戻しストック抽選テーブルを示す図表である。

【図 41】一撃突破抽選テーブルを示す図表である。

【図 42】AT移行抽選テーブル（CZ2）を示す図表である。

【図 43】差枚数上乗せ抽選テーブルを示す図表である。

【図 44】上乗せ単位差枚数決定テーブルを示す図表である。

【図 45】アイテムB獲得抽選テーブルを示す図表である。

【図 46】ループ実行抽選テーブルを示す図表である。

【図 47】ループ率抽選テーブルを示す図表である。

【図 48】上乗せ抽選テーブルを示す図表である。

50

【図 4 9】アイテム A 上乗せ抽選テーブル（ラッシュステージ）を示す図表である。

【図 5 0】ラッシュステージ終了時抽選テーブルを示す図表である。

【図 5 1】アイテム A 上乗せ抽選テーブル（エピソードステージ）を示す図表である。

【図 5 2】エンディングチケット獲得抽選テーブルを示す図表である。

【図 5 3】バグモード抽選テーブルを示す図表である。

【図 5 4】バグモード前兆ゲーム数抽選テーブルを示す図表である。

【図 5 5】通常ステージ中の演出例を説明するための図である。

【図 5 6】擬似ボーナス中の演出例を説明するための図である。

【図 5 7】C Z 1 - 1 中の演出例を説明するための図である。

【図 5 8】ラッシュステージ中の演出例を説明するための図である。

10

【図 5 9】C Z 1 - 2 中の演出例を説明するための図である。

【図 6 0】上乗せ特化ステージ中の演出例を説明するための図である。

【図 6 1】上乗せ特化ステージ中の演出例を説明するための図である。

【図 6 2】エンディング準備ステージ中等の演出例を説明するための図である。

【図 6 3】移行先決定ステージ中の演出例（抽選方法選択）を説明するための図である。

【図 6 4】押し順表示パターンテーブルと、移行先決定ステージの演出例（ルーレット演出）を説明するための図である。

【図 6 5】移行先決定ステージの演出例（電断発生時）を説明するための図である。

【図 6 6】通常ステージ中の演出例（安定モード移行時）を説明するための図である。

【図 6 7】安定モード中の制御方法を説明するための図である。

20

【発明を実施するための形態】

【0007】

本発明に係る遊技機の好ましい実施形態について、各図面を参照して説明する。

【0008】

まず、スロットマシン 1 の全体構成について、図 1 及び図 2 を参照して説明する。

スロットマシン 1 は、本発明に係る遊技機の一実施形態であり、通常のスロットマシンと同様、前面に開口部を有する筐体 1 b と、開口部を開閉可能に覆う前扉 1 a とを備えている。

【0009】

前扉 1 a の中央部には、後方を視認可能な表示窓 6 が形成されており、この表示窓 6 を透して、リール 4 1 に表された図柄を視認することができる。

30

また、表示窓 6 の下方には、前側に突出する段部が形成されており、この段部の上面には、メダルを投入するメダル投入口 2 と、ゲームの開始に際して遊技者の押圧操作によりベット数を設定する 3 ベットボタン 2 a、2 ベットボタン 2 b と、遊技者の操作により表示器 8 で表示されている演出等に変化を与えるための演出ボタン 2 c とを備えている。

また、段部の前面には、遊技者が遊技を開始する際に操作するスタートレバー 3 と、遊技者がリール 4 1 を停止する際に押圧操作する停止ボタン 5 を備えている。

【0010】

3 ベットボタン 2 a は、ベット数の設定に係る遊技者の操作を受け付け可能なボタンであり、設定手段として動作することで、遊技者の操作により 3 ベットを設定するものである。また、3 ベットボタン 2 a の内部には、3 ベットボタン 2 a が操作されたことを検出するセンサ（図示省略）と、3 ベットボタン 2 a の有効状態を識別可能に発光（点灯）する LED（図示省略）とを備えている。

40

2 ベットボタン 2 b は、ベット数の設定に係る遊技者の操作を受け付け可能なボタンであり、設定手段として動作することで、遊技者の操作により 2 ベットを設定するものである。また、2 ベットボタン 2 b の内部には、2 ベットボタン 2 b が操作されたことを検出するセンサ（図示省略）と、2 ベットボタン 2 b の有効状態を識別可能に発光（点灯）する LED（図示省略）とを備えている。

【0011】

また、表示窓 6 の上方には、遊技者に停止ボタン 5 の操作順序をナビゲートするナビラ

50

ランプ 12 を備えている。また、遊技者にとって有利な状態である旨を報知する有利区間ランプ 13 を備えている。

なお、有利区間ランプ 13 に代えて、例えば、メダルの払出数を表示する払出数表示部等を構成する 7 セグメントディスプレイ（「7 セグ」ともいう）の「ドット」部分等を、点灯するようにしてもよい。

【0012】

前扉 1 a の上部には、報知手段及び表示手段として動作する表示器 8 を備えている。

表示器 8 は、例えば、液晶表示器から構成されており、画像による各種演出、遊技における各種情報の表示等を行う。

なお、表示器 8 は、図 1 に示すように、1 つ設ける構成としているが、これに限らず、複数設けてもよい。例えば、2 つの表示器（主表示器と副表示器）を設け、2 つ並んだ状態で配置することで、主表示器と副表示器とを合わせて一つの表示部のように機能させてもよい。また、スロットマシン 1 の下方に配置される大型の表示部である下パネル表示器に表示器を設けてもよい。

【0013】

表示器 8 の上方には、報知手段として動作する、音による演出や報知を行うスピーカ 9、各役の入賞時の光や、表示器 8 で表示される演出に対応する光の演出や報知を行うランプ 11 を備えている。

また、前扉 1 a の下部には、メダルが払い出されるメダル払出口 7 b を備えている。

【0014】

筐体 1 b の上部には、遊技を統括的に制御する主制御部 10 を備えており、前扉 1 a の上部には、主制御部 10 の制御下で遊技の演出等に関する制御を行う副制御部 20 を備えている。

また、筐体 1 b の中央部には、リール 41 を回転駆動させるドラムユニット 4 を備えている。ドラムユニット 4 は、水平方向に並設されるリール 41 a、リール 41 b、リール 41 c を備え、これらリール 41 a ~ 41 c が、ステッピングモータ（図示省略）の駆動によりそれぞれ回転可能に構成されている。また、各リール 41 a ~ 41 c の外周面には、所定の配列に従って複数の図柄（識別情報）が表示され、リール 41 の停止状態において、各リール 41 a ~ 41 c について、連続する所定数（例えば、3 つ）の図柄が表示窓 6 を透して視認可能となっている。

また、筐体 1 b の下部には、メダルの払い出しを行うメダル払出装置 7、メダルを貯留するホッパー 7 a を備えており、メダル払出装置 7 から払い出されたメダルは、メダル払出口 7 b を介して遊技者に払い出される。

【0015】

筐体 1 b の下部には、電源装置 14 を備えている。

電源装置 14 は、主制御部 10 及び副制御部 20 を含む各装置に電力を供給するための装置であり、スロットマシン 1 の外部から入力される電源の電圧又は周波数を監視し、それらの電圧又は周波数が所定値以下に低下したことにより、スロットマシン 1 への電力供給が停止されたことを示す電断信号を主制御部 10 及び副制御部 20 に出力する。

さらに、電源装置 14 は、電源復帰により、所定値を超える電圧又は周波数を示す電力の供給を検出すると、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたことを示す電源復帰信号を、主制御部 10 及び副制御部 20 に出力する。

【0016】

図 3 は、スロットマシン 1 の制御系の構成を示している。なお、図 1 及び図 2 で説明した構成要素と同一もしくは相当する構成要素には同一の符号を付している。

【0017】

主制御部 10 には、各種演算処理等を行う CPU（図示省略）と、遊技に関する制御プログラムや抽選テーブル等が格納された ROM（図示省略）と、各種データを一時記憶する記憶領域や CPU の作業領域等を備えた RAM（図示省略）等が備えられている。

また、主制御部 10 には、3 ベットボタン 2 a、2 ベットボタン 2 b、メダルセレクタ

10

20

30

40

50

2 d、スタートレバー 3、停止ボタン 5 が接続され、各機器に内蔵されたセンサからの信号を入力可能に構成されている。

また、主制御部 10 は、スタートレバー 3 からの信号に基づいて遊技の開始処理や、乱数発生器（図示省略）からの乱数値をサンプリングする処理等を行う。そして、主制御部 10 は、サンプリングされた乱数値に基づき内部抽選処理を行う。また、主制御部 10 は、ROM に記憶された制御プログラム等を適宜読み出して実行することにより、後述する実施形態の各種機能を実現している。

【0018】

また、主制御部 10 は、電源装置 14 から電断信号と電源復帰信号を入力可能に構成されている。

10

主制御部 10 は、電断信号を入力すると、その入力時における遊技情報を RAM に記憶（退避）する電源断処理を実行する。この遊技情報には、例えば、そのときの遊技状態、当選役、リール 41 の停止態様、ベット数（3ベット、2ベット、1ベット）等の情報が含まれている。

また、主制御部 10 は、電源復帰信号を入力すると、RAM に記憶（退避）した遊技情報を読み出して遊技を再開する電源復帰処理を実行する。すなわち、主制御部 10 は、電源復帰信号を入力すると、読み出した遊技情報に基づいて電源断直前の状態に復帰させる。

また、主制御部 10 は、電源復帰処理において、遊技情報を副制御部 20 に送信する。これにより、副制御部 20 では、電源断直前の遊技状態に基づいて演出を再開することができる。

20

【0019】

また、主制御部 10 には、ドラムユニット 4、メダル払出装置 7、有利区間ランプ 13、副制御部 20 が接続され、各機器に対して信号を出力可能に構成されている。

具体的には、主制御部 10 は、スタートレバー 3 や停止ボタン 5 からの信号に基づき、ドラムユニット 4 を駆動させてリール 41 a ~ 41 c を回転・停止させる処理、メダル払出装置 7 を駆動させてメダルを払い出す処理、遊技者にとって有利な遊技状態が発生した場合に有利区間ランプ 13 を点灯させる処理等を行う。

【0020】

副制御部 20 には、演出に関するプログラム、演出用画像データ、音声データ等の各種情報等を格納する ROM（図示省略）と、各種データを一時記憶する記憶領域や CPU の作業領域等を備えた RAM（図示省略）等が備えられている。

30

また、副制御部 20 には、演出ボタン 2 c が接続され、機器に内蔵されたセンサからの信号を入力可能に構成されるとともに、表示器 8、スピーカ 9、ランプ 11、ナビランプ 12 が接続され、各機器に対して信号を出力可能に構成されている。例えば、副制御部 20 は、演出ボタン 2 c からの信号に基づき、各演出の切替タイミングを制御可能となっている。

また、副制御部 20 は、主制御部 10 からの一方向のみのコマンド（制御情報）に応じて、表示器 8 において所定の演出の画像処理や、各種演出や報知を行うためのスピーカ 9 において音声出力処置や、LED 等で構成されたランプ 11、ナビランプ 12 の点灯処理等を行う。

40

【0021】

また、副制御部 20 は、電源装置 14 から電断信号と電源復帰信号を入力可能に構成されている。

副制御部 20 は、電断信号を入力すると、その入力時に実行中の演出内容を特定する演出情報を RAM に記憶（退避）する。この演出情報には、例えば、表示器 8 において表示されている各種情報等が含まれている。

また、副制御部 20 は、電源復帰信号を入力すると、主制御部 10 から受信した遊技情報と RAM に記憶（退避）した演出情報に基づいて、演出を再開する。

【0022】

このようなスロットマシン 1 は、主制御部 10 により、以下のようなスロットマシン遊

50

技を実行可能に構成されている。

ゲームの開始にあたり、メダル（クレジットメダルも含む）を用いてベット数の設定を行う。

ベット数の設定は、メダル投入口 2 から直接メダルを投入して設定する方法と、3 ベットボタン 2 a 又は 2 ベットボタン 2 b を押圧操作して設定する方法とがある。

【 0 0 2 3 】

メダル投入口 2 からメダルを投入してベット数を設定する方法では、投入されたメダルが前扉 1 a 裏面に設けられたメダルセクタ 2 d によって検知されることにより、投入分のメダル枚数に対応するベット数（ただし、メダル 3 枚に対応する 3 ベットが上限）が設定されることになる。3 ベットを超えるメダルが投入された場合には、クレジットメダルとして内部的にデータとして記憶保持される。

10

【 0 0 2 4 】

3 ベットボタン 2 a が押圧操作されると、内部的にデータとして記憶されたクレジットメダルから、1 回の遊技に使用するメダル数として 3 枚に対応するメダル数が減算され、減算された分が 3 ベット（第 2 遊技媒体数）として設定されることになる。同様に、2 ベットボタン 2 b が押圧操作されると、内部的にデータとして記憶されたクレジットメダルから、1 回の遊技に使用するメダル数として 2 枚に対応するメダル数が減算され、減算された分が 2 ベット（第 1 遊技媒体数）として設定されることになる。

なお、ベットボタンとして、1 枚に対応するメダル数を設定する 1 ベットボタンを設けることで、1 ベットボタンを 2 回押すことで 2 ベットとして設定してもよく、1 ベットボタンを 3 回押すことで 3 ベットとして設定してもよい。

20

本実施形態では、1 ベット、2 ベット、3 ベットによるゲームを、それぞれ 1 ベットゲーム、2 ベットゲーム、3 ベットゲームともいう。

また、クレジットメダルは、メダル投入口 2 からのメダル投入や入賞により加算され、例えば、メダル 5 0 枚までクレジット（記憶）することができる。

【 0 0 2 5 】

このように、メダル投入口 2 からの直接投入や、各ベットボタンの押圧操作により設定されたベット数は、主制御部 1 0 に備える R A M などの記憶手段に記憶される。

そして、1 回の遊技を実行可能なベット数になったときに、ゲーム開始可能な状態となる。

30

このゲーム開始可能な状態では、スタートレバー 3 の操作が有効な状態となる。この有効な状態において、スタートレバー 3 が傾動操作されると、ゲームが開始され、複数の図柄の表されたリール 4 1 a ~ 4 1 c が変動を開始するとともに、リプレイ役、小役、ボーナス役などの複数の当選役（ハズレを含む）の中から、今回ゲームの抽選結果をリール 4 1 の停止前に事前に決定する内部抽選処理が実行される。

内部抽選処理では、複数の当選役の中から今回遊技の当選役を所定の当選確率に基づいて抽選により決定する。

【 0 0 2 6 】

各リール 4 1 a ~ 4 1 c は、可変表示手段の一例であり、各リール 4 1 a ~ 4 1 c の周面には、識別情報となる複数（例えば、2 0 個）の図柄として、図 4 に示すように、例えば、「リプレイ 1」、「リプレイ 2」、「ベル」、「B A R」、「赤 7」、「赤 7 - 2」、「ピエロ」等が表されており、停止状態から徐々に回転速度を上げた後、一定の速度で回転する定常回転に達する。

40

このような定常回転に達すると、各リール 4 1 a ~ 4 1 c に対応して設けられた停止ボタン 5 a ~ 5 c が押圧操作可能な状態となる。

【 0 0 2 7 】

停止ボタン 5 a ~ 5 c は、リール 4 1 の停止操作を行うための操作手段の一例であり、例えば、停止ボタン 5 a ~ 5 c に内蔵された L E D 等の発光手段が点灯することにより押圧操作可能な状態となり、このような状態において各停止ボタン 5 が押圧操作されると、その操作タイミングと内部抽選処理の抽選結果とにより許容される図柄の組合せで停止す

50

るように、各リール 4 1 a ~ 4 1 c が停止制御される。

【 0 0 2 8 】

そして、第 3 リール停止操作後に、遊技の結果として有効ライン（以下、入賞ラインともいう）上に停止した図柄の組合せを判定した結果、所定の図柄の組合せであるときに入賞と判定され、図柄の組合せに応じた遊技価値が付与される。

なお、第 3 リールとは、3 つのリール 4 1 a ~ 4 1 c の停止操作が各 1 回ずつ計 3 回された場合において、その最後である 3 操作目に停止操作をされたリールをいう。また、第 3 リール停止操作後とは、遊技者が第 3 リールを停止するために停止操作した停止ボタン 5 から指等を離れた時点後のことをいう。

【 0 0 2 9 】

リール 4 1 の停止状態では、リール 4 1 a ~ 4 1 c それぞれに表された 3 つの図柄が機外から視認可能に停止（「停止表示」ともいう）し、このときの停止表示態様に基づいて入賞の有無が判定される。

例えば、本実施形態では、入賞の判定は、上・中・下段のライン、右下がりのライン、右上がりの計 5 ラインのうち、右上がりのライン上のみに停止した図柄の組合せに基づいて判定されるようになっている。

なお、入賞を判定する入賞ラインの本数は、1 ラインに限らず、図柄の配置構成、図柄の種類、当選役に対応する図柄の組合せなどの関係により、適宜変更することができる。

【 0 0 3 0 】

スロットマシン 1 には、主制御部 1 0（抽選手段、第 1 抽選手段）において抽選される役のうち特定の役の当選確率等を、外部操作（手動）により設定変更可能な確率設定手段（設定ボタン（図示省略））が設けられている。

例えば、特定の役の当選確率を、低い当選確率から高い当選確率までの 6 段階に区分けし、各段階を設定 1 ~ 6 にそれぞれ対応させることにより、特定の役の当選確率を各設定値に応じた当選確率に変更することができる。

この場合、設定 1 が設定されているよりも、設定 6 が設定されている方が、特定の役に当選する確率が高く設定されており、その結果、設定 1 が設定されているよりも、設定 6 が設定されている方が、スロットマシン遊技が有利に進行するように制御される。

なお、設定値を 6 段階に設定可能としたが、これに限らず、例えば、4 段階（設定値 1、2、5、6）や 3 段階（設定 1、設定 3、設定 6）としてもよい。

【 0 0 3 1 】

（当選役と対応する図柄の組合せ）

次に、各当選役と各当選役に対応する図柄の組合せについて説明する。

当選役には、例えば、小役、リプレイ役、ボーナス役がある。

小役には、例えば、ベル役、スイカ役、チェリー役、チャンス役、1 枚役、増加役がある。

なお、以下の説明において、チェリー役、スイカ役、チャンス役を、纏めて「レア役」ともいう。

【 0 0 3 2 】

ベル役には、「共通ベル」と「押し順ベル」が設けられている。

「共通ベル」は、停止ボタン 5 a ~ 5 c に対する操作順序（以下、押し順ともいう）に関係なく入賞するものの、各押し順に応じて停止表示する図柄の組合せが異なるようになっている。

6 通りの押し順（「左 中 右」、「左 右 中」、「中 左 右」、「中 右 左」、「右 左 中」、「右 中 左」）のうち、例えば「左 中 右」の押し順（以下、この押し順を順押しという）で停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作された場合には、上段ラインの「左リール 4 1 a ・中リール 4 1 b ・右リール 4 1 c」の順（以下同様）に「ベル・ベル・ベル」が停止表示する。

また、6 通りの押し順のうち、例えば「左 右 中」の押し順で停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作された場合には、右下がりライン上に「ベル・ベル・ベル」が停止表示する。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 3 】

「押し順ベル」は、押し順に従うことにより図柄の組合せが揃う当選役であり、6つの「押し順ベル1～6」が設けられている。

なお、以下の説明において、「押し順ベル1～6」を、単に「押し順ベル」ともいう。

「押し順ベル1～6」は、6通りある押し順のうち、1通り(1/6)の押し順(正解押し順)によって停止ボタン5a～5cが操作されることで、対応する図柄の組合せが停止表示され、他の5通り(5/6)の押し順(不正解押し順)によって停止ボタン5が操作された場合には、対応する図柄の組合せが停止表示されないようになっている。

例えば、「押し順ベル1」に当選した場合には、「左 中 右」の押し順(正解押し順)で停止ボタン5a～5cが操作されると、上段ライン上に「ベル・ベル・ベル」が停止表示し、それ以外の押し順(不正解押し順)で停止ボタン5a～5cが操作された場合には、他の図柄の組合せ(以下、「ベルこぼし目」という)が停止表示される。

10

【 0 0 3 4 】

なお、「押し順ベル」に当選した場合に、2、3番目に操作する停止ボタン5を問わず、最初に操作する停止ボタン5のみが正解押し順に従っていれば、「押し順ベル」に対応する図柄の組合せが停止するようにリール41の停止制御を行うこともできる。この場合、「押し順ベル」は、6通りに限らず、3通りの「押し順ベル1～3」としてもよい。

【 0 0 3 5 】

スイカ役(「スイカ」)は、入賞ライン上に、「リプレイ2・スイカ・ベル」などの図柄が停止可能であり、この場合、右下がりライン上にスイカ図柄が一直線に揃う。

20

チェリー役には、「弱チェリー」と「強チェリー」が設けられている。

「弱チェリー」は、入賞ライン上に「チェリー・ベル・チェリー」などの図柄の組合せが停止可能であり、「強チェリー」は、入賞ライン上に「チェリー・チェリー・チェリー」などの図柄の組合せが停止可能である。

チャンス役には、「弱チャンス」と「強チャンス」が設けられている。

「弱チャンス」は、入賞ライン上に「BAR・ベル・BAR」などの図柄の組合せが停止可能であり、「強チャンス」は、入賞ライン上に「リプレイ1・スイカ・リプレイ1」などの図柄の組合せが停止可能である。

【 0 0 3 6 】

1枚役は、押し順に応じて停止表示される図柄の組合せが異なる当選役であり、3つの「1枚役1～3」が設けられている。

30

例えば、「1枚役1」に当選した場合、順押しで停止ボタン5a～5cが操作された場合には、入賞ライン上に「BAR・リプレイ1・BAR」などの図柄の組合せが停止表示し、「右 中 左」の押し順(以下、この押し順を逆押しという)で停止ボタン5a～5cが操作された場合には、停止ボタン5a～5cの操作タイミングに応じて異なる図柄の組合せが停止表示する。

【 0 0 3 7 】

例えば、「1枚役1」に当選した際に、逆押しで「赤7」図柄を狙って停止ボタン5a～5cが操作された場合には、中段ライン上に「赤7・赤7・赤7」(シングル7揃い)が停止可能である。

40

また、「1枚役2」に当選した際に、逆押しで「赤7」図柄を狙って停止ボタン5a～5cが操作された場合には、中段ライン上に「赤7・赤7・赤7」と、右下がりライン上に「赤7・赤7・赤7-2」(ダブル7揃い)が停止可能である。

また、「1枚役3」に当選した際に、逆押しで「赤7」図柄を狙って停止ボタン5a～5cが操作された場合には、中段ライン上に「リプレイ1・赤7・赤7」と、右下がりライン上に「ベル・赤7・赤7-2」(ダブル7テンパイ揃い)が停止可能である。

【 0 0 3 8 】

また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、「1枚役1～3」に当選した際に、順押しで、入賞ライン上に左から「赤7-2」図柄、「チェリー」図柄、「blank」図柄を狙って停止ボタン5a～5cを操作し、入賞ラインから1コマ以内に各図柄が位置す

50

る状態で、停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作された場合には（ビタ押し）、「赤 7 - 2 ・チェリー・ブランク」が停止可能になっている。

また、「1 枚役 1 ~ 3」に当選した際に、逆押しで入賞ライン上に「BAR」図柄を狙って停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作された場合には、中段ライン上に「BAR」図柄が一直線に揃うようになっている。

【0039】

増加役は、後述するボーナス状態（RT3、RT4）中に限り当選し、押し順に関係なく図柄の組合せが揃う当選役である。

増加役には、3 つの「増加役 1 ~ 3」が設けられている。

「増加役 1」は、上段ライン上に「ベル・ベル・ベル」などの図柄の組合せが停止表示し、「増加役 2」は、中段ライン上に「ベル・ベル・ベル」などの図柄の組合せが停止表示し、「増加役 3」は、入賞ライン上に「ブランク・チェリー・リプレイ 1」などの図柄の組合せが停止表示する。

【0040】

リプレイ役は、押し順に関係なく入賞するものの、押し順に応じて停止表示される図柄の組合せが異なる当選役であり、4 つの「リプレイ 1 ~ 4」が設けられている。

例えば、「リプレイ 1 ~ 4」に当選した場合、順押しで停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作された場合には、入賞ライン上に「リプレイ 1・リプレイ 1・リプレイ 1」などの図柄の組合せが停止表示する。

また、逆押しで停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作された場合には、停止ボタン 5 a ~ 5 c の操作タイミングに応じて異なる図柄の組合せが停止表示する。

例えば、「リプレイ 1」に当選した際に、逆押しで「赤 7」図柄を狙って停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作された場合には、右下がりライン上に「赤 7 - 2 ・赤 7 - 2 ・赤 7 - 2」（シングル 7 揃い）が停止可能である。

また、「リプレイ 2」又は「リプレイ 3」に当選した際に、逆押しで「赤 7」図柄を狙って停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作された場合には、上段ライン上に「ピエロ・ピエロ・ピエロ」（ピエロ揃い）が停止可能である。

また、「リプレイ 4」に当選した際に、逆押しで「赤 7」図柄を狙って停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作された場合には、右上がりライン上に「ピエロ・ピエロ・ピエロ」（ピエロ揃い）が停止可能である。

【0041】

ボーナス役には、「ボーナス 1（以下、BB1）」と「ボーナス 2（以下、BB2）」が設けられている。

「BB1」と「BB2」は、後述する RT 状態のうち RT0 滞在中に、抽選対象となる当選役である。

「BB1」に対応する図柄の組合せは、「ピエロ・BAR・ブランク」であり、「BB2」に対応する図柄の組合せは、「ピエロ・BAR・BAR」である。

また、ボーナス役は、主制御部 10 により、当選したゲーム及び当該ゲーム以降のゲームにおいても対応する図柄の組合せが停止しない限り、当選した権利を持ち越すことが可能な持越し制御の対象役となっている。このため、対応する図柄の組合せが停止することでボーナス役が入賞するまでの期間は、ボーナス当選の成立状態が維持される（以下、この遊技状態をボーナス当選状態という）。

【0042】

以上説明したような図柄の組合せに基づいて、小役、リプレイ役、ボーナス役の当選がそれぞれ判定され、判定の結果、各当選役に対応する図柄の組合せであるときに、各当選役に応じた遊技価値が付与される（メダルが払い出される）。

図 5 に示す「配当テーブル」は、各当選役と、各当選役に入賞した場合のメダル払出数とを規定している。

図 5 に示すように、「共通ベル」に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、ベット数に関わらず 8 枚のメダルが払い出される。

また、「押し順ベル 1 ~ 6」の当選時に、正解押し順（1通りの押し順）で停止ボタン 5 a ~ 5 c を操作して対応する図柄の組合せが停止した場合には、ベット数に関わらず 8 枚のメダルが払い出される。

一方、「押し順ベル 1 ~ 6」の当選時に、不正解押し順（5通りの押し順）で停止ボタン 5 a ~ 5 c を操作したときには、対応する図柄の組合せが停止されず、ベルこぼし目が停止し、規定枚数のメダルは払い出されず、例えば、1 枚のメダルが払い出される。

【0043】

また、スィカ役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、ベット数に関わらず 5 枚のメダルが払い出される。

また、「強チェリー」に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、ベット数に関わらず 2 枚のメダルが払い出される。

また、「強チャンス」に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、ベット数に関わらず 1 枚のメダルが払い出される。

また、1 枚役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、ベット数に関わらず 1 枚のメダルが払い出される。

また、リプレイ役、「弱チェリー」及び「弱チャンス」に対応する図柄の組合せの停止表示により、次回ゲームにおいてメダルの投入を行うことなく、再遊技が可能な状態となる。

なお、本実施形態では、ベット数に関わらずメダルの払い出し数を同数としているが、ベット数に応じてメダルの払い出し数を異ならせてもよい。

また、各役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合に払い出されるメダルの数は、上記した枚数以外でもよい。

【0044】

（各当選役の当選確率）

次に、図 6、7 を参照して、各役の当選確率について説明する。

図 6、7 に示す「内部抽選テーブル」は、2 ベットゲームと 3 ベットゲームにおける各当選役の当選確率を示している。

「内部抽選テーブル」は、主制御部 10 による内部抽選処理において取得する乱数値の取得範囲（個数）を 6 5 5 3 5 個とし、そのうちの当たり値（当選）の個数を各々示している。

【0045】

各当選役には、確率設定手段により設定された設定値に応じて当選確率が変動する当選役と、設定値に応じて当選確率が変動しない当選役が設けられている。

設定値に応じて当選確率が変動する当選役として、例えば「リプレイ 1」、「弱チェリー」、「強チャンス」が設けられており、図 6、7 に示すように、高設定である程、当選確率が高くなるように設定されている。

これら以外の当選役は、設定値に応じて当選確率が変動しない当選役として設けられており、図 6、7 に示すように、全ての設定値で同一の当選確率に設定されている。

また、各当選役に当選した以外の乱数値が抽出された場合に、抽選結果が「ハズレ」となり、設定値に応じて当選確率が変動するように設定されている。

【0046】

図 6 は、2 ベットゲームにおける各当選役の当選確率を示している。

例えば、「弱チェリー」は、RT0 ~ RT2 において、設定 1 では当選確率が 9 3 6 / 6 5 5 3 5 で設定されており、設定 6 では当選確率が 1 0 9 3 / 6 5 5 3 5 で設定されている。

「押し順ベル 1 ~ 6」の各々は、RT0 ~ RT2 において、全ての設定値で当選確率が 6 6 / 6 5 5 3 5 で設定されている。

「1 枚役 1 ~ 3」の各々は、RT0 ~ RT2 において、全ての設定値で当選確率が 1 0 3 1 0 / 6 5 5 3 5 で設定されている。

「BB2」は、RT0 のみで当選可能であり、当選確率が 1 0 0 0 0 / 6 5 5 3 5 で設

10

20

30

40

50

定されている。

【 0 0 4 7 】

図 7 は、3 ベットゲームにおける各当選役の当選確率を示している。

例えば、「弱チェリー」は、R T 0 ~ R T 2 において、設定 1 では当選確率が 9 3 6 / 6 5 5 3 5 で設定されており、設定 6 では当選確率が 1 0 9 3 / 6 5 5 3 5 で設定されている。

「押し順ベル 1 ~ 6」の各々は、R T 0 ~ R T 2 において、全ての設定値で当選確率が 6 5 3 4 / 6 5 5 3 5 で設定されている。

「1 枚役 1 ~ 3」の各々は、R T 0 ~ R T 2 において、全ての設定値で当選確率が 4 1 9 5 / 6 5 5 3 5 で設定されている。

「B B 1」は、R T 0 のみで当選可能であり、当選確率が 4 2 3 3 / 6 5 5 3 5 で設定されている。

【 0 0 4 8 】

以上のような当選確率で、2 ベットゲームと 3 ベットゲーム実行時の各当選役の抽選が行われる。

2 ベットゲームでは、3 ベットゲームと比較すると、「押し順ベル 1 ~ 6」の当選確率が低く設定されており、且つ、「1 枚役 1 ~ 3」の当選確率が高く設定されているので、メダルが減少する。

また、2 ベットゲームでは、後述する特定遊技状態に関する抽選が行われない。

そのため、2 ベットゲーム中は、遊技者にとって不利にゲームが進行することになる。

【 0 0 4 9 】

なお、図 6、7 に示す「内部抽選テーブル」では、設定値に応じて当選確率が変動する当選役の種類と設定値に応じて当選確率が変動しない当選役の種類は、任意に設定することができる。また、設定値に応じて各当選役の当選確率が変動しないようにしてもよい。

また、高設定である程、各当選役の当選確率が高くなるように設定されているが、これに限らず、一部又は全部の当選役について高設定である程、各当選役の当選確率が低くなるようにしてもよい。

また、3 ベットゲームでは、R T 1 及び R T 2 において、例えば「リプレイ 1」の当選確率を高く設定することで、「ハズレ」には当選しないように設定してもよい（図 7 参照）。

【 0 0 5 0 】

本実施形態に係るスロットマシン 1 は、このような構成に加えて、以下に示すような遊技状態と、この遊技状態に基づく特徴的なゲーム性を備えている。

各遊技状態は、主制御部 1 0 が遊技状態制御手段として動作することにより、それぞれの遊技状態に制御（以下、移行ともいう）される。

【 0 0 5 1 】

（R T 状態）

まず、図 8 を参照して、本実施形態に係るスロットマシン 1 が有する R T 状態（以下、単に R T ともいう）について説明する。

図 8 に示すように、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、R T 状態として、R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、R T 4 を有している。なお、本実施形態の R T 状態は、5 つであるが、4 つ以下又は 6 つ以上であってもよい。

【 0 0 5 2 】

R T 0 は、スロットマシン 1 のシステムリセット、設定値の変更（同じ設定値を設定し直した場合（設定値の打ち直し）も含む）及びボーナス状態（R T 3 又は R T 4）の終了を契機として突入する。

図 6、7 の内部抽選テーブルに示すように、R T 0 では、2 ベットゲーム中のみ B B 2 に当選可能であり、3 ベットゲーム中のみ B B 1 に当選可能である。

R T 0 は、3 ベットゲーム中の B B 1 の当選を契機として終了し、R T 1 に移行する（図 8 の矢印 a）。または、2 ベットゲーム中の B B 2 の当選を契機として終了し、R T 2

10

20

30

40

50

に移行する（図 8 の矢印 b）。

このように、R T 0 は、予め遊技期間の定められた有限の遊技状態ではなく、ボーナスに当選しない限り、他の遊技状態に移行しない無限の遊技状態（無限 R T）となっている。

【 0 0 5 3 】

R T 1 は、B B 1 に対応した図柄の組合せが停止表示することで終了し、R T 3 に移行する（図 8 の矢印 c）。

すなわち、R T 1 は、B B 1 に当選してから B B 1 が入賞するまで継続するようになり、R T 1 では、B B 1 に内部当選した状態（B B 1 当選状態）で遊技が進行される。

R T 2 は、B B 2 に対応した図柄の組合せが停止表示することで終了し、R T 4 に移行する（図 8 の矢印 d）。

すなわち、R T 2 は、B B 2 に当選してから B B 2 が入賞するまで継続するようになり、R T 2 では、B B 2 に内部当選した状態（B B 2 当選状態）で遊技が進行される。

また、R T 1 では、後述する特定遊技状態に関する抽選（擬似ボーナス移行抽選、差枚数上乘せ抽選等）は行われなくなっている。また、R T 2 では、3 ベットゲーム中に限り、特定遊技状態に関する抽選が行われるようになっている。

このように、R T 1 及び R T 2 は、予め遊技期間の定められた有限の遊技状態ではなく、ボーナス役が入賞しない限り、他の遊技状態に移行しない無限の遊技状態（無限 R T）となっている。

【 0 0 5 4 】

R T 3 は、ボーナス状態であり、図 6、7 に示すように 3 ベットゲーム中に限り「増加役 1 ~ 3」が当選可能な状態であって、メダルの払い出し数が所定数（例えば、5 5 枚）に達すると終了し、R T 0 に移行する。

R T 4 は、ボーナス状態であり、図 6、7 に示すように 2 ベットゲーム中に限り「増加役 1 ~ 3」が当選可能な状態であって、メダルの払い出し数が所定数（例えば、5 枚）に達すると終了し、R T 0 に移行する。

このため、仮に、ボーナス状態（R T 3、R T 4）に移行しても、遊技者にとっては、獲得メダルの増加の期待が低い。そのため、R T 1 又は R T 2 中に、ハズレ役に当選した場合（ボーナス役に入賞可能な場合）、遊技者にボーナス役を入賞させる目押し操作をさせないようにしている。

【 0 0 5 5 】

上記処理によって、本実施形態に係る R T 状態では、R T 1 及び R T 2 から R T 3 及び R T 4 へは、移行し難いように制御される。

具体的には、R T 1 及び R T 2 中は、後述する A T 状態の場合には「押し順ベル」に当選すると押し順ナビが報知され、押し順ナビに従って停止操作がされることにより、対応した図柄の組合せが停止表示され、押し順ナビに従わずに停止操作がされることにより、ベルこぼし目に対応した図柄の組合せが停止表示される。

また、R T 1 及び R T 2 中に、「ハズレ」に当選した場合（ボーナス役に入賞可能な場合）には、ボーナス役が入賞可能なゲームである旨を報知しないようになっている。なお、R T 1 及び R T 2 中は、2 ベットゲームでは「ハズレ」に当選しないため、ボーナス役には入賞しないようになっている（図 6 参照）。

またさらに、仮に、R T 3 又は R T 4 に移行しても、獲得メダルの増加の期待が低いことから、通常、遊技者は、R T 3 及び R T 4 への移行を狙った遊技（ボーナス役の入賞）を行わない。

このようなことから、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、R T 1 及び R T 2 から R T 3 及び R T 4 へ移行する確率は、極めて低く、R T 1 又は R T 2 に滞在した状態で遊技が行われる仕様になっている。

また、前述したように R T 2 に滞在した状態で、且つ、3 ベットゲーム実行時にのみ、特定遊技状態に関する抽選が行われるため、本実施形態に係るスロットマシン 1 では、基本的に、R T 2 に滞在した状態で遊技が進行するようになっている。

そのため、例えば、スロットマシン 1 の初期状態時（システムリセット時、設定値変更

10

20

30

40

50

時等)に、遊技場の店員の操作によって2ベットゲームによる遊技を行うことで、R T 0中にB B 2に当選させて、R T 2に移行させるといった運用を想定している。

【0056】

(A T状態)

本実施形態に係るスロットマシン1が有するA T状態は、「押し順ベル1～6」に当選すると、副制御部20が、表示器8等を制御することにより、停止ボタン5に対する押し順や目押しの目安となる図柄等を報知する制御を行うことで、「押し順ベル1～6」に対応する図柄の組合せを停止可能にアシストする遊技状態である。

このため、A T状態中は、非A T状態中に比べて出玉スピードが速くなる。

押し順の報知は、例えば「押し順ベル1」に当選した場合には、「1」、「2」、「3」の押し順ナビを、左から順に表示器8に表示し、「左」、「中」、「右」の音声をスピーカ9から出力し、ナビランプに、12a(左)、12b(中)、12c(右)の順で点灯することにより、停止ボタン5の押し順を報知する。

なお、本実施形態では、表示器8、ナビランプ12、スピーカ9等の報知手段によって押し順がナビゲートされることを「押し順ナビ」ともいう。

非A T状態は、各ゲームの内部抽選結果が「押し順ベル1～6」であっても、停止ボタン5の押し順が報知されない。このため、遊技者は、基本的に、「押し順ベル1～6」に対応する図柄の組合せを、停止表示させることができない。

このため、スロットマシン1の遊技性は、基本的に、遊技者がA T状態に長時間滞在するような遊技を行うことにより、出玉を増やすといったものになる。

【0057】

(通常区間、有利区間)

本実施形態に係るスロットマシン1の遊技は、通常区間と有利区間を有する。

これらの区間は、遊技状態(ステージ)によって区分される。なお、各ステージの詳細な説明は、後述する。

通常区間は、初期ステージに滞在中の遊技区間である。

有利区間は、通常区間から他の遊技状態(ステージ)に移行後、再度、通常区間に移行するまで継続して滞在可能な区間であり、初期ステージ以外のステージに滞在中の遊技区間である。

通常区間から有利区間への移行条件は、通常区間において、3ベットゲーム中に「ハズレ」以外の当選役に当選したことであり、当選ゲームの第3リール停止操作後に、通常区間から有利区間に移行する。

すなわち、初期ステージ滞在中に「ハズレ」に当選した場合には、通常区間を維持し、一方、「ハズレ」以外の当選役に当選した場合には、通常区間から有利区間へ移行するようになっている。

なお、これに限らず、通常区間から有利区間への移行は、例えば、所定の当選役に対応する図柄の組合せの停止表示、又は、所定の当選役に対応しない図柄の組合せの停止表示(例えば、ハズレ目又はベルこぼし目)等によって、移行するようにしてもよい。

【0058】

有利区間から通常区間への移行条件は、各ステージにおける遊技結果により初期ステージへ移行することで、有利区間が終了して通常区間に移行する。

また、これとは別に、有利区間リミッタに到達した場合に、有利区間が終了して通常区間に移行する。

有利区間リミッタとは、「有利区間中のゲーム回数が、上限回数(リミッタ)に到達したこと」、又は、「有利区間中の獲得枚数(差枚数)が、上限枚数(リミッタ)に到達したこと」の何れかの条件を満たすことである。

なお、上記の有利区間の終了条件は、一例であり、例えば、「少なくとも1回の押し順ベルの報知がされたこと」、「ボーナス役に対応した図柄の組合せが停止表示されたこと」等を含めてもよい。

【0059】

10

20

30

40

50

また、有利区間中は、基本的に、有利区間ランプ 1 3 が点灯される。

なお、興趣の低下を防止するために、実際にメダルの増加が見込める状態中のみ点灯させるようにしてもよい。例えば、通常遊技状態中は、有利区間ランプ 1 3 を点灯しないようにしてもよい。

【 0 0 6 0 】

(遊技に関するカウンタ)

有利区間に滞在中は、主制御部 1 0 は、有利区間中のゲーム回数と、有利区間中に獲得したメダル枚数を計数し、以下に示すカウンタ情報として R A M に記憶する。

- ・カウンタ A 1 ... 有利区間中のゲーム回数の計数値
- ・カウンタ B 1 ... 有利区間中の獲得枚数 (差枚数) の計数値
- ・カウンタ A 2 ... 有利区間中の 3 ベットゲームでのゲーム回数の計数値

10

【 0 0 6 1 】

カウンタ A 1、B 1 は、有利区間リミッタ (有利区間における上限遊技回数) に関するカウンタである。

主制御部 1 0 は、カウンタ A 1 の示す値が「 1 5 0 0 」に到達、又は、カウンタ B 1 の示す値が「 2 4 0 0 」に到達した場合に、有利区間を強制的に終了する。

また、カウンタ A 2、B 1 は、エンディングリミッタ (有利区間におけるエンディングまでの上限遊技回数) に関するカウンタである。

主制御部 1 0 は、カウンタ A 2 の示す値が「 1 4 2 5 」に到達した場合、又はカウンタ B 1 の示す値が「 2 0 7 5 」に到達した場合に、後述する「エンディング」に強制的に移行させる。

20

なお、カウンタ A 1、B 1、A 2 の値は、有利区間が終了した場合 (各ステージにおける遊技結果により初期ステージへ移行する場合、有利区間リミッタに到達した場合) に消去される (初期化される) 。

【 0 0 6 2 】

(各遊技状態 (ステージ) の詳細)

次に、図 9 を参照して、本実施形態に係るスロットマシン 1 の各遊技状態と、各遊技状態の遷移及び各遊技状態に基づくゲーム性について説明する。

なお、主制御部 1 0 は、通常区間及び有利区間の移行制御と、R T 0 ~ 4 間の移行制御と、図 9 に示す各遊技状態 (ステージ) 間の移行制御とを、独立して行うことができる。ただし、前述したように、本実施形態の遊技は、基本的に、R T 2 で行われるため、各遊技状態 (ステージ) の遊技は、基本的に、R T 2 に滞在した状態で行われる。

30

【 0 0 6 3 】

図 9 に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 は、遊技状態として、通常遊技状態、擬似ボーナス準備ステージ、擬似ボーナス、移行先決定ステージ、チャンスゾーン (以下、C Z)、特定遊技状態を有している。

通常遊技状態は、さらに、初期ステージ、通常ステージ、スコア特化ステージ及び前兆ステージに分けられる。

特定遊技状態は、さらに、上乗せ特化ステージ、ラッシュステージ、エピソードステージ、エンディング準備ステージ、エンディングチャレンジ及びエンディングに分けられる。

40

通常遊技状態は、非 A T 状態に制御され、遊技を続けることで、遊技者の手持ちのメダルが漸次減少し、遊技者にとって不利な遊技状態である。一方、特定遊技状態は、A T 状態に制御され、遊技を続けることで、メダルが増加しやすく、遊技者にとって有利である。

そのため、遊技者は、通常遊技状態から特定遊技状態への移行を目指し、また、特定遊技状態に長く滞在することを目指して遊技を行うことになる。

【 0 0 6 4 】

(通常遊技状態)

通常遊技状態から特定遊技状態への遷移は複数あるが、基本的な遷移としては、通常遊技状態から擬似ボーナスに移行し、その後、擬似ボーナスから移行先決定ステージを介して C Z に移行し、C Z から特定遊技状態に移行することである。

50

また、通常遊技状態で、後述するバグモードに移行すると、特定遊技状態への移行が確定する。

そのため、通常遊技状態に滞在中は、遊技者は、まず、擬似ボーナス又はバグモードへ移行することを期待して遊技することになる。

【 0 0 6 5 】

(初期ステージ)

初期ステージは、スロットマシン 1 のシステムリセット時、設定値が変更（設定値の打ち直しも含む）された場合又は有利区間が終了した場合に滞在する。

例えば、移行先決定ステージ、ラッシュステージ、エンディングチャレンジ及びエンディングの終了後や、有利区間リミッタに到達した場合に突入する。

初期ステージにおいて、内部抽選処理により「ハズレ」以外の当選役に当選した場合には、主制御部 10 は、初期ステージから通常ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 A）。

すなわち、初期ステージの滞在期間は極めて短く、通常遊技状態に滞在中は、ほぼ初期ステージ以外に滞在することになる。

また、初期ステージは、他の遊技状態（ステージ）と外見上識別できないようにしてもよい。例えば、表示器 8 に表示される表示画面において、初期ステージと通常ステージでは同じ背景画像としてもよい。

このように、初期ステージと通常ステージの表示画面を共通化することで、通常区間から有利区間へ移行したことを、認識し難くすることができ、有利区間の切れ目を分かりづらくし、遊技者が遊技を止めてしまうことを防止することができる。

なお、これに限らず、初期ステージと他の遊技状態（ステージ）を、外見上識別可能にしてもよい。

【 0 0 6 6 】

次に、初期ステージ滞在中に実行される各種処理について説明する。

初期ステージでは、以下に示す各種処理が実行される。

- ・スコアモード抽選
- ・スコアレベル抽選
- ・アイテム B 獲得レベル抽選
- ・エピソードパターン抽選
- ・上乗せ特化ステージ天井ゲーム数抽選
- ・アイテム A 初期値抽選

【 0 0 6 7 】

- ・スコアモード抽選

初期ステージでは、擬似ボーナスへの移行抽選に影響を与える「スコアモード」を決定するためのスコアモード抽選が実行される。

本実施形態に係るスロットマシン 1 は、通常遊技状態において「スコア」を貯めることで、擬似ボーナスへの移行契機とすることができるゲーム性を有している。

スコアは、初期ステージ中の「ハズレ」以外の当選を契機に、又は、通常ステージ中のリプレイ役又はベル役の入賞を契機に、遊技者に所定数が付与される（図 22 参照）。

そして、遊技の進行により貯めたスコアが、規定値（例えば、200）に到達した場合には、擬似ボーナスへの移行抽選が実行されるようになっている（図 23 参照）。

また、擬似ボーナスへの移行抽選に当選し、擬似ボーナスへ移行したタイミングでスコアが初期値（0）にセットされる。なお、これに限らず、擬似ボーナスへの移行抽選に当選したタイミングや、有利区間が終了したタイミングでスコアを初期化してもよい。

【 0 0 6 8 】

スコアモードは、スコアが規定値に到達した場合の擬似ボーナス移行抽選の当選期待度に紐付けられており、当該抽選の当選し易さを示している。

具体的には、主制御部 10 は、初期ステージにおいて「ハズレ」以外の当選役に当選したことを契機に、すなわち、有利区間当選役に当選した場合（以下同様）には、図 10 に

10

20

30

40

50

示す「スコアモード抽選テーブル」を参照することで、スコアモードを抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の R A M に記憶する。

「スコアモード」は、例えば 4 段階（モード 0 ～モード 3）で設定され、現在スロットマシン 1 に設定されている設定値に基づいて決定される。例えば、「モード 3」は、設定 6 の場合に選択され易く、「モード 0」は、奇数設定（設定 1、設定 3、設定 5）の場合に選択され易く、「モード 1」は、偶数設定（設定 2、設定 4、設定 6）の場合に選択され易くなっている。

なお、スコアモードは、4 段階に限らず、3 段階以下または 5 段階以上でもよい。

【0069】

例えば、「モード 0」が決定された場合には、図 11 に示すように、スコアが規定値（200）に到達すると、抽選パターンとしてパターン 0（Pt0）が選択される。「Pt0」が選択された場合には、擬似ボーナスには当選しないものの、後述するスコア特化モードへの移行が確定する（図 23、24 参照）。

10

また、「モード 3」が決定された場合には、スコアが規定値（200）に到達すると、パターン 2（Pt2）が選択される。「Pt2」が設定された場合には、擬似ボーナスへの移行が確定するようになっている（図 23 参照）。

また、「モード 1」が決定された場合には、スコアが規定値（600）に到達すると、パターン 1（Pt1）が選択される。「Pt1」が設定された場合には、擬似ボーナスに当選する可能性があるものの、スコア特化モードへは移行しない確率が高くなる（図 23、24 参照）。

20

また、スコアが規定値（2000）に到達した場合には、スコアモードの値にかかわらず、「Pt2」が選択されるようになっている。

【0070】

・スコアレベル抽選

初期ステージでは、遊技の進行に応じてスコアの貯まり易さを示す「スコアレベル」を決定するためのスコアレベル抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、「ハズレ」以外の当選役に当選したことを契機に、図 12 に示す「スコアレベル抽選テーブル」を参照することで、設定されているスコアモードに応じてスコアレベルを抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の R A M に記憶する。

「スコアレベル」は、例えば 2 段階（レベル L、レベル H）で設定され、レベル L よりもレベル H の方が、スコアが貯まり易いようになっている（図 22 参照）。

30

例えば、スコアモードとして「モード 0」、「モード 1」、「モード 3」の何れかが決定されている場合には、図 12 に示すように、229 / 255 の確率でレベル L が選択され、26 / 255 の確率でレベル H が選択され、「モード 2」が決定されている場合には、レベル H が確定する（255 / 255）ように設定されている。

【0071】

・アイテム B 獲得レベル抽選

初期ステージでは、「アイテム B 獲得レベル」を決定するためのアイテム B 獲得レベル抽選が実行される。

アイテム B 獲得レベルは、次回移行する特定遊技状態（上乘せ特化ステージ）において参照される「アイテム B」の決定に影響を与えるパラメータである。

40

詳細は後述するが、上乘せ特化ステージでは、アイテム B の種類に応じて、特定遊技状態の滞在期間を延長可能な上乘せ抽選が行われるようになっている。

アイテム B には、例えば、6 種類（ボーン、ナイト、ビショップ、ルーク、クイーン、キング）が設けられている。なお、アイテム B は、これに限らず、5 種類以下、又は、7 種類以上としてもよい。

【0072】

具体的には、主制御部 10 は、初期ステージにおいて「ハズレ」以外の当選役に当選したことを契機に、図 13 に示す「アイテム B 獲得レベル抽選テーブル」を参照することで、現在スロットマシン 1 に設定されている設定値に基づいて、アイテム B 獲得レベルを抽

50

選により決定し、その結果を主制御部 10 の R A M に記憶する。

アイテム B 獲得レベルは、例えば 6 段階（レベル 0 ～レベル 5）で設定されており、設定値が高いほど、高いレベルが決定され易いように設定されている。

そして、高いレベルのアイテム B 獲得レベルが決定されている方が、上乗せ期待度の高いアイテム B が決定されるようになっている（図 4 5 参照）。

【 0 0 7 3 】

このように初期ステージにおいて、アイテム B 獲得レベルを決定するので、上乗せ特化ステージに移行する前に、次回移行する上乗せ特化ステージでは、どのアイテム B 獲得レベルが決定されているかを報知することができる。

例えば、アイテム B 獲得レベルが、最も高いレベル 5 に決定された場合には、特殊ステージに移行させて、アイテム B 獲得レベルがレベル 5 である旨を示唆することで、遊技者が遊技を止めてしまうことを防止することができる。なお、レベル 5 だけでなく、その他のレベルを示唆するようにしてもよい。

また、アイテム B 獲得レベルの示唆は、特殊ステージに限らず、通常ステージ中に実行される演出で示唆するようにしてもよい。

【 0 0 7 4 】

・エピソードパターン抽選

初期ステージでは、エピソードステージの実行間隔が規定された「エピソードパターン」を決定するためのエピソードパターン抽選が実行される。

詳細は後述するが、エピソードステージは、ラッシュステージ滞在中に規定ゲーム数が経過することで突入し、エピソードパターンは、そのエピソードステージへの突入タイミング（規定ゲーム数）を設定するものである。

主制御部 10 は、初期ステージにおいて「ハズレ」以外の当選役に当選したことを契機に、図 1 4 に示す「エピソードパターン抽選テーブル」を参照することで、現在スロットマシン 1 に設定されている設定値に応じてエピソードパターンを抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の R A M に記憶する。

【 0 0 7 5 】

エピソードパターンは、例えば 7 種類（エピソードパターン 1 ～エピソードパターン 7）設けられており、各パターンで、エピソードステージへの突入タイミングが異なるように規定されている。

例えば、エピソードパターン 1 が決定された場合には、図 1 5 に示すように、初回のエピソードステージは 2 5 ゲームで突入し、2 回目は 2 0 0 ゲームで突入し、3 回目は 2 5 ゲームで突入し、4 回目は 5 0 ゲームで突入し、5 回目は 1 0 0 ゲームで突入し、6 回目は 2 0 0 ゲームで突入するように設定されている。

なお、図 1 5 に示す各エピソードパターンは、6 0 0 ゲームの間にエピソードステージへ 6 回突入するように設定されているが、これに限らず、エピソードパターンごとに、ゲーム数や突入回数を異ならせてもよい（例えば、6 0 0 ゲームの間に 4 回突入、4 0 0 ゲームの間に 7 回突入等）。

このように、エピソードステージへの突入タイミングを不定にすることができるため、エピソードステージへの突入タイミングに意外性を持たせ、興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 6 】

・上乗せ特化ステージ天井ゲーム数抽選

初期ステージでは、ラッシュステージ滞在中に、次回、上乗せ特化ステージに移行するまでの上限ゲーム回数（天井ゲーム数）を決定するための上乗せ特化ステージ天井ゲーム数抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、「ハズレ」以外の当選役に当選したことを契機に、図 1 6 に示す「上乗せ特化ステージ天井ゲーム数抽選テーブル」を参照することで、上乗せ特化ステージ天井ゲーム数を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の R A M に記憶する。

10

20

30

40

50

上乗せ特化ステージ天井ゲーム数は、ラッシュステージ滞在中に3ベットゲームが実行されることで1減算され、「0」に到達した場合、強制的に上乗せ特化ステージに移行するようになっている。

なお、図16に示す「上乗せ特化ステージ天井ゲーム数抽選テーブル」は、全ての設定値で共通と想定しているが、これに限らず、高設定の方が、少ない天井ゲーム数が決定されるように設定してもよく、その結果、高設定の方が上乗せ特化ステージに再突入する確率を高くしてもよい。

また、他の契機（ラッシュステージやエピソードステージ中にアイテムAを規定数（8個）獲得した場合など）で上乗せ特化ステージに移行した場合には、上乗せ特化ステージ天井ゲーム数を再度決定することが好ましい。

【0077】

・アイテムA初期値抽選

初期ステージでは、「アイテムA」の初期値を決定するアイテムA初期値抽選が実行される。

詳細は後述するが、アイテムAは、ラッシュステージ及びエピソードステージ滞在中に獲得（上乗せ）が可能であり（図49、51参照）、アイテムAの獲得数が上限数（8個）に到達した場合には、上乗せ特化ステージへの移行が確定する。

すなわち、遊技の進行によってアイテムAを多く獲得することで、特定遊技状態の滞在期間を延長することができる。

このようなアイテムAの初期獲得数を、初期ステージにおいて決定するようになっている。

具体的には、主制御部10は、「ハズレ」以外の当選役に当選したことを契機に、図17に示す「アイテムA初期値抽選テーブル」を参照することで、アイテムAの初期値を抽選により決定し、その結果を主制御部10のRAMに記憶する。

例えば、図17に示すように、101/255の確率で「0個」が選択され、77/255の確率で「1個」が選択され、51/255の確率で「4個」が選択されるように設定されている。

【0078】

（通常ステージ）

通常ステージに滞在中は、例えば、図55に示すような演出画面が表示器8に表示される。

画面上部には、スコアカウンタ81、周期カウンタ82、レベルアイコン83等が表示される。

スコアカウンタ81には、現在のスコアの値が表示される。

スコアカウンタ81は、主制御部10のRAMに記憶されているスコアの値の5倍の数値が表示されるようになっている。そのため、見た目上、スコアカウンタ81の値が「1000」貯まるごとに、擬似ボーナスへの移行抽選が実行され、さらに「10000」貯まることで擬似ボーナスへの移行が確定する。

周期カウンタ82は、スコアカウンタ81が「1000」に到達するごとに1加算される。すなわち、周期カウンタ82が、初期値である「0」から「10」に到達すると（スコアが「10000」に到達すると）擬似ボーナスへの移行が確定することになる。

レベルアイコン83は、現在の移行先抽選レベルを示しており、各レベルに対応した色で表示される。

移行先抽選レベルは、擬似ボーナス終了後の移行先を決定する際に参照されるパラメータであり、高いレベルが決定されている方が、擬似ボーナス終了後、遊技者に有利なステージが決定されるようになっている（図35、36参照）。

【0079】

通常ステージは、擬似ボーナスに当選し難い低確率状態（以下、低確ともいう）と、低確率状態よりも擬似ボーナスに当選し易い高確率状態（以下、高確ともいう）とを有する。

また、通常ステージでは、低確率状態と高確率状態の違いを、遊技者に対して識別可能

10

20

30

40

50

に報知する。例えば、表示器 8 の背景画像により報知し、低確率状態中は「昼」の背景画像、高確率状態中は「夕方」の背景画像又は「夜」の背景画像を表示する。なお、この表示態様は一例であり、報知態様がそれぞれのステージに関連付けてあれば、任意の報知態様を採用することができる。

【 0 0 8 0 】

次に、通常ステージ滞在中に実行される各種処理について説明する。

通常ステージ滞在中は、以下に示す各種処理が実行される。

- ・高確移行抽選
- ・高確終了抽選
- ・擬似ボーナス移行抽選（レア役当選時）
- ・スコア獲得抽選
- ・擬似ボーナス移行抽選（規定スコア到達時）
- ・スコア特化モード移行抽選（規定スコア到達時）
- ・移行先抽選レベル昇格抽選（規定スコア到達時）
- ・スコア特化モード移行抽選
- ・スコア特化モード終了抽選
- ・スコア特化ステージ移行抽選（スコア特化モード）

10

【 0 0 8 1 】

- ・高確移行抽選

通常ステージでは、擬似ボーナスの抽選状態を低確率状態から高確率状態へ移行させるか否かを決定する高確移行抽選が実行される。

20

具体的には、主制御部 10 は、「弱チェリー」の当選を契機に、図 18 に示す「高確移行抽選テーブル」を参照することで、高確率状態への移行を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、「弱チェリー」当選時の $192 / 255$ の確率で当選し、そのうち、 $128 / 255$ の確率で高確滞在ゲーム数として 10 ゲームが選択され、 $64 / 255$ の確率で高確滞在ゲーム数として 20 ゲームが選択されるように設定されている。

なお、「弱チェリー」以外の他の当選役でも高確移行抽選を行うようにしてもよい。

また、高確移行抽選は、初期ステージ滞在中において、「ハズレ」以外の当選役に当選（有利区間当選役に当選）した場合にも、実行されるようになっている。

30

【 0 0 8 2 】

- ・高確終了抽選

通常ステージでは、高確率状態中に、高確率状態を終了するか否かを決定する高確終了抽選が実行される。

高確率状態中は、高確移行抽選において決定された高確滞在ゲーム数が、毎ゲーム、1 減算され、高確滞在ゲーム数が「1」に到達すると、主制御部 10 は、図 19 に示す「高確終了抽選テーブル」を参照することで、高確率状態を終了するか否かを決定する。

例えば、図 19 に示すように、通常役（「ハズレ」を含むレア役以外の当選役）に当選した場合には、 $64 / 255$ の確率で当選し、レア役に当選した場合には、当選が確定（ $255 / 255$ ）するように設定されている。当該抽選に当選した場合には、高確滞在ゲーム数が維持されて高確率状態が継続し、非当選の場合には、高確滞在ゲーム数が 1 減算されて「0」となり、低確率状態へ移行する。なお、これに限らず、当該抽選に当選した場合に、低確率状態へ移行するようにしてもよい。

40

【 0 0 8 3 】

- ・擬似ボーナス移行抽選（レア役当選時）

通常ステージでは、レア役の当選を契機に、擬似ボーナスへの移行抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、低確率状態に滞在している場合には、図 20 に示す「擬似ボーナス移行抽選テーブル（低確時）」を参照することで、擬似ボーナスへの移行を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、「弱チェリー」当選時の $1 / 255$ の確率で当選し、「弱チャンス」当選時の

50

26 / 255 の確率で当選し、「強チェリー」当選時の 51 / 255 の確率で当選し、「スイカ」当選時の 1 / 255 の確率で当選し、「強チャンス」当選時の 51 / 255 の確率で当選するように設定されている。

【0084】

また、擬似ボーナス移行抽選では、「フェイク」に当選することもある。

例えば、「弱チェリー」当選時の 1 / 255 の確率で当選し、「弱チャンス」当選時の 229 / 255 の確率で当選し、「強チェリー」当選時の 204 / 255 の確率で当選し、「スイカ」当選時の 1 / 255 の確率で当選し、「強チャンス」当選時の 204 / 255 の確率で当選するように設定されている。

フェイクに当選した場合には、擬似ボーナスに当選しているかのような、遊技者の期待感を引き付ける演出が実行されるようになっている。

10

【0085】

また、主制御部 10 は、高確率状態に滞在している場合には、図 21 に示す「擬似ボーナス移行抽選テーブル（高確時）」を参照することで、擬似ボーナスへの移行を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、「弱チェリー」当選時の 26 / 255 の確率で当選し、「弱チャンス」当選時の 51 / 255 の確率で当選し、「強チェリー」当選時の 128 / 255 の確率で当選し、「スイカ」当選時の 26 / 255 の確率で当選し、「強チャンス」当選時の 128 / 255 の確率で当選するように設定されている。

また、「弱チェリー」当選時の 26 / 255 の確率でフェイクに当選し、「弱チャンス」当選時の 204 / 255 の確率でフェイクに当選し、「強チェリー」当選時の 127 / 255 の確率でフェイクに当選し、「スイカ」当選時の 26 / 255 の確率でフェイクに当選し、「強チャンス」当選時の 127 / 255 の確率でフェイクに当選するように設定されている。

20

また、初期ステージにおいて、「ハズレ」以外の当選役に当選した場合においても、図 21 に示す「擬似ボーナス移行抽選テーブル（高確時）」を参照することで、擬似ボーナスへの移行抽選が実行されるようになっている。

【0086】

擬似ボーナス移行抽選（レア役当選時）において、擬似ボーナスに当選した場合、又は、フェイクに当選した場合には、主制御部 10 は、前兆ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 B）。

30

この場合、前兆ステージでは、所定ゲーム数に亘って前兆演出（前兆 A）が実行され、前兆演出の最終ゲームで、擬似ボーナスに当選したか否かの結果が報知される。

前兆 A では、擬似ボーナスに当選した場合とフェイクに当選した場合の双方において、基本的には演出内容は同様に設定されており、最終的に報知する内容を異ならせることで、遊技者の期待感を最後まで引き付けることができるようになっている。

【0087】

・スコア獲得抽選

通常ステージでは、リプレイ役又はベル役の入賞を契機に、スコアの獲得抽選が実行される。

40

具体的には、主制御部 10 は、図 22 に示す「スコア獲得抽選テーブル（通常ステージ）」を参照することで、現在のスコアレベル（レベル L 又はレベル H）に基づいて、獲得するスコアを抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

図 22 に示すように、レベル L が決定されているよりもレベル H が決定されている方が、大きいスコアが選択され易いようになっている。

なお、リプレイ役又はベル役の入賞に限らず、他の当選役が入賞又は当選した場合に、スコアの獲得抽選を行うようにしてもよい。

【0088】

・擬似ボーナス移行抽選（規定スコア到達時）

通常ステージでは、遊技の進行により獲得したスコアが規定値（200）に到達（スコ

50

アカウント 81 が「1000」に到達した場合には、擬似ボーナスへの移行抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 23 に示す「擬似ボーナス移行抽選テーブル（規定スコア到達時）」を参照することで、抽選パターンに基づいて、擬似ボーナスへの移行抽選を行う。

例えば、図 23 に示すように、現在の抽選パターンが「Pt0」の場合には、フェイクの当選が確定し、「Pt1」の場合には、204/255 の確率でフェイクに当選し、51/255 の確率で擬似ボーナスに当選し、「Pt2」の場合には、擬似ボーナスの当選が確定するように設定されている。

当該抽選において、擬似ボーナスに当選した場合、又は、フェイクに当選した場合には、主制御部 10 は、遊技状態を前兆ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 B）。

この場合、前兆ステージでは、所定ゲーム数に亘って前兆演出（前兆 B）が実行され、前兆演出の最終ゲームで、擬似ボーナスに当選したか否かの結果が報知される。

【0089】

・スコア特化モード移行抽選（規定スコア到達時）

通常ステージでは、獲得したスコアが規定値（200）に到達した場合には、「スコア特化モード」への移行抽選が実行される。

スコア特化モードは、スコアを大量に獲得可能なスコア特化ステージへの移行抽選が行われるモードである。

スコア特化モードには、例えば 3 種類（ショート、ミドル、ロング）が設定されており、ロング、ミドル、ショートの順に、スコア特化ステージに長期間滞在できる期待度が高くなるように設定されている（図 28 参照）。

主制御部 10 は、図 24 に示す「スコア特化モード移行抽選テーブル（規定スコア到達時）」を参照することで、スコア特化モードへの移行を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、図 24 に示すように、現在の抽選パターンが「Pt0」の場合には、スコア特化モード（ショート又はミドル）の当選が確定し、「Pt1」の場合には、13/255 の確率でショートに当選し、「Pt2」の場合には、非当選が確定するように設定されている。

なお、既に、スコア特化モードに滞在している場合には、当該抽選において現在のモードよりも高いモードが決定された場合にのみ、その決定されたスコア特化モードに移行する（書き換える）ようになっている。

【0090】

・移行先抽選レベル昇格抽選（規定スコア到達時）

通常ステージでは、スコアが規定値（200）に到達するごとに、移行先抽選レベルの昇格抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 25 に示す「移行先抽選レベル昇格抽選テーブル（規定スコア到達時）」を参照することで、現在の周期カウンタの値に基づいて、移行先抽選レベルを昇格させるか否かを決定する。

例えば、図 25 に示すように、周期カウンタが「5」の場合には、昇格が確定（255/255）し、「5」以外の周期カウンタの場合には、13/255 の確率で昇格抽選に当選するように設定されている。

当該抽選に当選した場合には、現在の移行先抽選レベルが 1 加算される。

なお、周期カウンタが「5」以外の場合には、当選確率を同一としているが、これに限らず、一部又は全部の周期カウンタにおいて当選確率が異なるようにしてもよい。

また、昇格抽選に当選した場合に加算される数値は、「1」に限らず、2 以上としてもよい。

【0091】

・スコア特化モード移行抽選

通常ステージでは、スコア特化モードへ移行させるか否かを決定するスコア特化モード

10

20

30

40

50

移行抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、「スイカ」に当選したことを契機に、図 26 に示す「スコア特化モード移行抽選テーブル（スイカ）」を参照することで、現在スロットマシン 1 に設定されている設定値に基づいて、スコア特化モードへの移行抽選を行う。

例えば、図 26 に示すように、設定されている設定値が高いほうが、スコア特化モードに当選し易いようになっている。

【0092】

また、主制御部 10 は、「1 枚役」に入賞したことを契機に、図 27 に示す「スコア特化モード移行抽選テーブル（1 枚役）」を参照することで、1 枚役の連続入賞回数に基づいて、スコア特化モードへの移行を抽選により決定する。

10

例えば、図 27 に示すように、1 枚役の連続入賞回数が 15 ～ 19 回の場合には、128 / 255 の確率で当選し、そのうち、102 / 255 の確率でスコア特化モードとして「ミドル」が選択され、26 / 255 の確率でスコア特化モードとして「ロング」が選択されるように設定されている。

また、1 枚役の連続入賞回数が 20 回以上の場合には、当選が確定し、そのうち、191 / 255 の確率でスコア特化モードとして「ミドル」が選択され、64 / 255 の確率でスコア特化モードとして「ロング」が選択されるように設定されている。

すなわち、今回ゲームにおいて 1 枚役に入賞した際に、今回ゲームまでの 1 枚役の連続入賞回数が多いほど、スコア特化モードの当選期待度が高くなる。

なお、既に、スコア特化モードに滞在している場合には、当該抽選において現在のモードよりも高いモードが決定された場合にのみ、その決定されたスコア特化モードに移行する（書き換える）ようになっている。

20

【0093】

ここで、1 枚役の入賞とは、「1 枚役 1 ～ 3」の入賞と「押し順ベル 1 ～ 6」の当選時に、ベルこぼし目が停止した場合の双方を含むことを想定しているが、これに限らず、これらのうち一方のみとしてもよい。

また、1 枚役の入賞に限らず、他の当選役が連続して入賞又は当選した場合に、スコア特化モードへの移行抽選を行うようにしてもよい。

また、1 枚役が入賞した全てのゲームで、スコア特化モードへの移行抽選を行うことに限らず、1 枚役の連続入賞が途切れたゲームで、スコア特化モードへの移行抽選を行うようにしてもよい。

30

また、スコア特化モード移行抽選は、初期ステージにおいて、「スイカ」又は「1 枚役」に当選（有利区間当選役に当選）した場合においても、実行されるようになっている。

【0094】

・スコア特化モード終了抽選

スコア特化モード中は、毎ゲーム、スコア特化モードを継続するか否かを決定するスコア特化モード終了抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 28 に示す「スコア特化モード終了抽選テーブル」を参照することで、その時点のスコア特化モードの種類に基づいて、スコア特化モードを終了するか否かを決定する。

40

例えば、図 28 に示すように、ロング > ミドル > ショートの関係性に基づいて、非当選（継続）する確率が高くなるように設定されており、当選（終了）が選択されるまでスコア特化モードに滞在することになる。

なお、当選（終了）が選択された場合、直ちにスコア特化モードを終了させずに、1 ランク下のモードに移行し、「ショート」滞在中に当該抽選に当選した場合に、初めてスコア特化モードが終了するようにしてもよい。

【0095】

・スコア特化ステージ移行抽選

スコア特化モード中は、スコア特化ステージへの移行抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 29 に示す「スコア特化ステージ移行抽選テーブル」

50

を参照することで、スコア特化ステージへの移行を抽選により決定する。

例えば、図 29 に示すように、「スイカ」役以外の当選役に当選した場合には、26 / 255 の確率で当選し、「スイカ」に当選した場合には、当選が確定するように設定されている。

なお、「スイカ」以外の当選役に当選した場合には、当該抽選の当選確率を異ならせてもよく、例えば、レア役とレア役以外で当選確率を異ならせてもよい。

スコア特化ステージ移行抽選において当選した場合には、主制御部 10 は、遊技状態をスコア特化ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 D）。

【0096】

（スコア特化ステージ）

スコア特化ステージは、1 セット 5 ゲームで構成され、スコアの大量獲得が可能なステージである。なお、1 セット 5 ゲームに限らず、任意のゲーム数としてもよい。

スコア特化ステージでは、毎ゲーム、スコアの獲得抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 30 に示す「スコア獲得抽選テーブル（スコア特化ステージ）」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、獲得するスコアを抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、図 30 に示すように、全ての当選役において、必ずスコアが獲得可能に設定されており、非レア役に当選した場合よりもレア役に当選した方が、大きいスコアが選択され易いように設定されている。なお、これに限らず、一部の当選役に当選した場合には、スコアが獲得されないようにしてもよい。

スコア特化ステージ滞在中は、表示器 8 において、例えば、スコアカウンタ 81、周期カウンタ 82 及びレベルアイコン 83 が表示され、画面中央に、今回ゲームにおいて獲得したスコアが表示される。

なお、スコア特化ステージ開始時において、スコアカウンタ 81、周期カウンタ 82 及びレベルアイコン 83 には、直前の通常ステージ終了時に表示されていた情報が引き継いで表示される。

【0097】

そして、スコア特化ステージ滞在中に、獲得したスコアが規定数（200）に到達（スコアカウンタ 81 が「1000」に到達）した場合には、主制御部 10 は、前述した擬似ボーナス移行抽選（規定スコア到達時）を、スコア特化ステージ終了後の次ゲームで実行するようになっている。

また、このとき、スコアが規定数（2000）に到達（スコアカウンタ 81 が「10000」に到達）している場合には、後述する C23 への移行が確定するため、その後、特定遊技状態へ移行する。

なお、スコア特化ステージでは、レア役の当選を契機に、前述した擬似ボーナス移行抽選（レア役当選時）を実行してもよい。

【0098】

また、スコア特化ステージでは、最終ゲーム（5 ゲーム目）に、スコア特化ステージを継続するか否かを決定するスコア特化ステージ継続抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 31 に示す「スコア特化ステージ終了抽選テーブル」を参照することで、スコア特化ステージを継続するか否かを決定する。

例えば、図 31 に示すように、26 / 255 の確率で当選（継続）し、229 / 255 の確率で非当選（終了）するように設定されている。当該抽選に当選した場合には、スコア特化ステージが 1 セット継続し、非当選の場合には、主制御部 10 は、通常ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 E）。

なお、継続抽選の契機は、最終ゲーム（5 ゲーム目）に限らず、ゲーム開始時又はゲーム中でもよい。また、継続抽選に当選した場合には、1 セットに限らず、2 以上のセットが付与されるようにしてもよい。

【0099】

（前兆ステージ）

10

20

30

40

50

前兆ステージは、前兆 A、前兆 B、前兆 C を有している。

前兆 A は、前述した擬似ボーナス移行抽選（レア役当選時）において、擬似ボーナスに当選した場合、又は、フェイクに当選した場合に突入する。

前兆 B は、前述した擬似ボーナス移行抽選（規定スコア到達時）において、擬似ボーナスに当選した場合、又は、フェイクに当選した場合に突入する。

前兆 C は、通常遊技状態において、バグモードへの移行抽選に当選した場合、又は、バグモードへの移行抽選においてフェイク（以下、バグフェイク）に当選した場合に突入する。なお、バグモード及び前兆 C の詳細については、後述する。

各前兆において、擬似ボーナス又はバグモードに当選していない場合には、主制御部 10 は、各前兆の終了後、通常ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 C）。

10

【0100】

各前兆では、表示器 8 において所定ゲーム数の間、前兆演出が実行される。

前兆 A 及び前兆 B では、最終的に擬似ボーナスに移行するか否かを報知する前兆演出が実行される。

擬似ボーナスに当選している場合の前兆演出（以下、本前兆ともいう）とフェイクに当選している場合の前兆演出（以下、フェイク前兆ともいう）は、基本的には画像演出は同様の演出からなり、最終的に報知する内容を異ならせることで、遊技者の期待感を最後まで引き付けることができるようになっている。

【0101】

また、前兆 A 及び前兆 B においてフェイク前兆が実行されている場合、又は、前兆 C においてバグフェイク前兆が実行されている場合には、その前兆演出の最終ゲームでスコア獲得抽選が実行される。

20

具体的には、主制御部 10 は、図 32 に示す「スコア獲得抽選テーブル（フェイク前兆）」を参照することで、獲得するスコアを抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、図 32 に示すように、191 / 255 の確率で当選し、そのうち、例えば、102 / 255 の確率でスコア「10」が選択され、4 / 255 の確率でスコア「200」が選択されるように設定されている。

前兆 A 及び前兆 B においてフェイクに当選している場合には、擬似ボーナスに移行しないため、遊技者に対してフェイク前兆の終了後に喪失感を与えてしまうが、このように、フェイク前兆終了時にスコアが獲得可能であるため、遊技者の喪失感を低減させることができる。

30

【0102】

また、前兆 A 及び前兆 B において、本前兆が実行されている場合には、移行先抽選レベルの昇格抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 33 に示す「移行先抽選レベル昇格抽選テーブル（本前兆）」を参照することで、レア役の当選を契機に、移行先抽選レベルを昇格させるか否かを決定する。

例えば、図 33 に示すように、「弱チェリー」当選時の 3 / 255 の確率で当選し、「弱チャンス」当選時の 13 / 255 の確率で当選し、「強チェリー」当選時の 26 / 255 の確率で当選し、「スイカ」当選時の 3 / 255 の確率で当選し、「強チャンス」当選時の 26 / 255 の確率で当選するように設定されている。

40

当該抽選に当選した場合には、現在の移行先抽選レベルに 1 加算される。

なお、本前兆中のみならず、前兆ステージ終了後、他の遊技状態（例えば、擬似ボーナス準備ステージなど）へ移行したときに、移行先抽選レベルの昇格抽選を実行してもよい。

【0103】

（擬似ボーナス準備ステージ）

擬似ボーナス準備ステージは、通常遊技状態において、擬似ボーナスに当選後、前兆ステージを介して突入する（図 9 の矢印 F）。

擬似ボーナス準備ステージは、「1 枚役 1 ~ 3」に入賞するまで継続し、「1 枚役 1 ~

50

3」に入賞した場合には、主制御部10は、擬似ボーナスへ移行するように制御する(図9の矢印H)。

また、擬似ボーナス準備ステージにおいて、「1枚役1～3」に当選した場合には、当選ゲームのスタートレバー3の操作に基づいて、「BAR」図柄の停止操作を促す画像の表示(例えば、「BARを狙え!」)と、逆押しを促す押し順ナビが表示されて、擬似ボーナスへの移行タイミングを遊技者に促すようになっている。

なお、擬似ボーナス準備ステージの終了契機となる「1枚役1～3に入賞する」とは、「1枚役1～3の何れかが当選した際に停止表示され得る、1枚の払出しが発生する図柄の組合せが停止表示すること」を含んでいる。すなわち、「BAR」図柄が一直線に揃って停止表示する場合に限らず、他の図柄の組合せが停止表示した場合も擬似ボーナスへ移行する。

10

【0104】

また、擬似ボーナス準備ステージは、一部AT状態に制御される。

「一部AT状態に制御される」とは、「押し順ベル1～6」に当選した場合に、押し順の報知を、基本的に、「報知」「非報知」「報知」「非報知」・・・の順に交互に行うことで、「押し順ベル」の押し順を一部報知することを示している。

このような押し順の報知制御を行うことで、遊技者に過度にメダルが払い出されることを防止することができ、遊技場と遊技者間の利益バランスが大きく崩れてしまうことを防止できる。

なお、押し順が「非報知」の状態、偶然、遊技者が押し順ベルを入賞させてしまった場合には、次の押し順の報知は、「非報知」を維持する(押し順ベルを取りこぼすまで「報知」されない)ように制御される。

20

なお、これに限らず、毎ゲーム、所定の確率(例えば、50%)に基づいて、押し順の「報知」を行うか否かの抽選を行ってもよい。

【0105】

また、擬似ボーナス準備ステージでは、前述したスコア特化ステージと同様に、毎ゲーム、今回ゲームの当選役に基づいてスコアの獲得抽選が実行され(図30参照)、獲得したスコアが加算される。

そして、擬似ボーナス準備ステージ滞在中に、スコアが規定数(200)に到達した場合には、前述した移行先抽選レベル昇格抽選(規定スコア到達時)が実行される(図25参照)。

30

また、擬似ボーナス準備ステージ滞在中は、表示器8において、周期カウンタ82及びレベルアイコン83が表示される。擬似ボーナス準備ステージ開始時において、周期カウンタ82及びレベルアイコン83には、直前の通常ステージ終了時に表示されていた情報が引き継いで表示され、スコアの獲得状況に応じて、周期カウンタ82の加算や、レベルアイコン83の昇格演出が行われる。

【0106】

(擬似ボーナス)

擬似ボーナスは、AT状態に制御され、メダルの増加が期待できる遊技状態である。

擬似ボーナスは、「押し順ベル1～6」が8回当選するまで継続し、「押し順ベル1～6」が8回当選すると、主制御部10は、移行先決定ステージへ移行するように制御する(図9の矢印I)。

40

【0107】

擬似ボーナス中は、例えば、図56に示すような演出画面が表示器8に表示される。

画面上部には、残り押し順ベル当選回数84が表示され、画面左下には、移行先抽選レベル85が表示される。

残り押し順ベル当選回数84は、初期値は「8」であり、「押し順ベル1～6」が当選するごとに1減算される。

移行先抽選レベル85には、現在の移行先抽選レベル(例えば、Lv2等)が表示される。また、擬似ボーナス開始時には、移行先抽選レベル85には、直前の擬似ボーナス準

50

備ステージ終了時に表示されていたレベルアイコン 8 3 の情報が引き継がれて表示される。

また、表示器 8 の画面枠部には、現在の移行先抽選レベルに対応した色が表示される。例えば、移行先抽選レベルが高くなるにつれて、例えば「白 青 緑 赤 虹」の順に枠部の表示色が変化するようになっている。

【 0 1 0 8 】

また、擬似ボーナスでは、移行先抽選レベルの昇格抽選が実行される。

具体的には、主制御部 1 0 は、図 3 4 に示す「移行先抽選レベル昇格抽選テーブル（擬似ボーナス）」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、現在の移行先抽選レベルを昇格させるか否かを決定し、その結果を主制御部 1 0 の R A M に記憶する。

例えば、図 3 4 に示すように、「共通ベル」＜「押し順ベル」＜「弱チェリー」、「弱チャンス」、「スイカ」＜「強チェリー」＜「強チャンス」の関係性に基づいて、当選期待度が高くなるように設定されている。また、「強チェリー」又は「強チャンス」に当選した場合には、当選が確定する。

当該抽選に当選した場合には、現在の移行先抽選レベルに 1 又は 2 加算される。なお、当選した場合に加算されるレベルを 3 以上としてもよい。

また、移行先抽選レベルが最大レベル（レベル 5）に到達した場合には、所定の特典（擬似ボーナスへの移行確定、特定遊技状態への移行確定、バグモード確定、有利区間リミッタ到達まで特定遊技状態の滞在確定）を付与してもよい。

【 0 1 0 9 】

また、擬似ボーナスへの突入は、通常遊技状態において、スコアカウンタ 8 1 が「1 0 0 0 0」に到達した場合や、レア役の当選を契機とする場合以外にも、カウンタ A 2 の示す値が、「5 0 0 ゲーム」（擬似ボーナス天井ゲーム数）に到達した場合には、擬似ボーナスへ移行するようになっている。

なお、擬似ボーナス天井ゲーム数は、これに限らず、任意に設定することができ、5 0 0 ゲームよりも大きくてもよく、又は、5 0 0 ゲームよりも小さくてもよい。また、高設定の方が、少ない擬似ボーナス天井ゲーム数が選択されるようにしてもよい。

【 0 1 1 0 】

（移行先決定ステージ）

移行先決定ステージは、擬似ボーナスの終了後に突入し、一部 A T 状態に制御される遊技状態である。

移行先決定ステージは、「押し順ベル 1 ～ 6」の当選ゲームと、その次ゲームを消化するまで継続し、この 2 ゲームを消化すると、主制御部 1 0 は、他のステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 J、矢印 K、矢印 L）。すなわち、移行先決定ステージは、最短で 2 ゲームで終了することになる。

【 0 1 1 1 】

そして、この 2 ゲームの間に、移行先決定ステージ終了後の移行先を決定する移行先決定抽選が実行される。

移行先として、C Z（C Z 1 ～ C Z 3）、上乗せ特化ステージ、初期ステージのうち何れかが抽選により決定される。

移行先決定抽選では、遊技者により選択された抽選方法（安定又は波乱）に基づいて抽選が行われる。この抽選方法の選択は、「押し順ベル 1 ～ 6」の当選ゲームで、表示器 8 において表示される選択操作受け付け画面から選択可能になっている。

そして、その次のゲームにおいて、抽選結果（移行先）を報知する演出が行われる。

なお、移行先決定抽選及び移行先決定ステージ中の演出態様については、後述する。

【 0 1 1 2 】

（チャンスゾーン（C Z））

C Z は、移行先決定ステージの終了後に突入し、移行先決定ステージで決定された C Z の種別から開始される。

C Z は、C Z 1、C Z 2、C Z 3 を有しており、C Z 1 ＜ C Z 2 ＜ C Z 3 の関係性に基づいて、特定遊技状態への移行期待度が高くなるように設定されている。

C Z は、各 C Z に設定された規定ゲーム数を消化するまで（残りゲーム数が「0」になるまで）継続し、C Z 1 及び C Z 2 では、規定ゲーム数を消化するまでの間に、特定遊技状態へ移行するか否かの抽選が行われる。

【0113】

C Z 1 は、非 A T 状態に制御される遊技状態である。

C Z 1 は、前半部（C Z 1 - 1）と後半部（C Z 1 - 2）とから構成され、C Z 1 - 1 の終了後、主制御部 10 は、C Z 1 - 2 へ移行するように制御する（図 9 の矢印 M）。

C Z 1 - 1 では、所定ゲーム数（例えば、7 ゲーム）の間、継続して遊技が行われ、この間に、C Z 1 - 2 の滞在ゲーム数（以下、S T ゲーム数という）を決定する。

具体的には、主制御部 10 は、図 39 に示す「S T ゲーム数上乘せ抽選テーブル」を参照することで、C Z 1 - 2 の初期ゲーム数（7 ゲーム）に、さらに、ゲーム数を上乘せするか否かを抽選により決定する。

10

例えば、図 39 に示すように、リプレイ役に当選した場合は、128 / 255 の確率で当選し、レア役に当選した場合は、当選が確定する（255 / 255）ように設定されている。

当該抽選に当選した場合には、S T ゲーム数に「1 ゲーム」が上乘せされる。すなわち、C Z 1 - 1 滞在中の全てのゲーム（7 ゲーム）で上乘せ抽選に当選した場合には、S T ゲーム数が最大 14 ゲーム（初期ゲーム数（7 ゲーム）+ 上乘せゲーム数（7 ゲーム））となる。なお、上乘せされるゲーム数は、1 ゲームに限らず、2 ゲーム以上としてもよい。

【0114】

20

また、C Z 1 - 1 では、巻き戻しストックの獲得抽選が実行される。

巻き戻しストックは、C Z 1 - 2 において、遊技の進行により S T ゲーム数が「0」になった場合でも、C Z 1 - 2 開始時にセットされた S T ゲーム数を再びセットし、C Z 1 - 2 を再び遊技可能に（巻き戻し）することができる権利である。

そのため、巻き戻しストックを多く所有しているほど、C Z 1 - 2 に長く滞在することができるため、特定遊技状態への移行期待度が高くなる。

具体的には、主制御部 10 は、図 40 に示す「巻き戻しストック抽選テーブル」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、巻き戻しストックの獲得抽選を行い、その結果を主制御部 10 の R A M に記憶する。

例えば、図 40 に示すように、「弱チェリー」、「弱チャンス」及び「スイカ」当選時の 26 / 255 の確率で当選するように設定されている。

30

また、C Z 1 - 2 において、巻き戻しストックを所有している状態で、特定遊技状態への移行抽選に当選した場合には、巻き戻しストックが、後述する「特定役当選保障回数」に変換されるようになっている。

そのため、C Z 1 - 2 において、消化しきれていない巻き戻しストックを、その後の遊技において無駄なく使用するので、遊技者の興趣の低下を防止することができる。

【0115】

図 57 は、C Z 1 滞在中に、表示器 8 において表示される画面例を示している。

表示器 8 の画面左側には、残り S T ゲーム数 86、全 S T ゲーム数 87、巻き戻しストック数 88 が表示され、画面上部には、バトル突破数 89 が表示される。バトル突破数 89 の 1 ~ 4 の数値は、C Z 1 - 2 中に実行されるバトルに突破した回数を示している。

40

C Z 1 - 1 滞在中に、ゲーム数の上乘せ抽選に当選した場合には、残り S T ゲーム数 86 及び全 S T ゲーム数 87 が加算され、巻き戻しストックの獲得抽選に当選した場合には、巻き戻しストック数 88 が加算される。

【0116】

C Z 1 - 2 では、C Z 1 - 1 で決定された S T ゲーム数に基づいて遊技が進行し、特定遊技状態への移行をかけた遊技が実行される。

具体的には、残り S T ゲーム数 86 が「0」に到達することなく、リプレイ役及びレア役の何れかが合計で 4 回当選した時点で、特定遊技状態に移行するようになっている。

【0117】

50

図 5 9 は、C Z 1 - 2 滞在中に、表示器 8 において表示される演出例を示している。

C Z 1 - 2 滞在中は、特定遊技状態への移行に対する遊技者の期待感を引き付ける演出が実行される。例えば、味方キャラクタと敵キャラクタとが対戦するバトル演出が実行される（図 5 9（a））。

バトル演出の勝敗は、残り S T ゲーム数 8 6 が「0」になる前に、リプレイ役又はレア役に当選した場合には、味方キャラクタが勝利する演出が行われ（図 5 9（c））、リプレイ役又はレア役に当選しなかった場合には、最終ゲーム（残り S T ゲーム数 8 6 が「0」）で味方キャラクタが敗北する演出が行われる（図 5 9（b））。

味方キャラクタが勝利した場合には、バトル突破数 8 9 に「C L E A R」が 1 つ表示されるとともに、残り S T ゲーム数 8 6 が再びセットされて、2 戦目のバトル演出が開始される（図 5 9（e））。

10

【0 1 1 8】

一方、味方キャラクタが敗北した場合には、巻き戻しストック数 8 8 が「0」である場合、バトル演出が終了し（図 5 9（f））、主制御部 1 0 は、初期ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 O）。

ただし、この場合、巻き戻しストック数 8 8 が 1 以上である場合には、巻き戻しストック数 8 8 が 1 消費されて、C Z 1 - 1 で決定された S T ゲーム数が再びセットされる。すなわち、C Z 1 - 2 開始時にセットされた S T ゲーム数に基づいて、再び C Z 1 - 2 が遊技可能となる。

なお、これに限らず、巻き戻しストック数 8 8 が消費された場合にセットされる C Z 1 - 2 のゲーム数を、C Z 1 - 2 の初期ゲーム数（例えば、7 ゲーム）としてもよい。

20

そして、表示器 8 では、味方キャラクタが復活する演出が行われて、1 戦目のバトル演出が再び開始される（図 5 9（d））。

その後、リプレイ役及びレア役の何れかが合計で 4 回当選することで、4 戦のバトルに勝利し、バトル突破数 8 9 が全て「C L E A R」表示となると（図 5 9（g））、主制御部 1 0 は、実行中の C Z 1 - 2 のゲーム数を消化した後に、上乗せ特化ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 N）。

【0 1 1 9】

なお、リプレイ役又はレア役に当選した場合（味方キャラクタが勝利した場合）、バトル突破数 8 9 の「C L E A R」が表示される数は、1 つに限らず、2 以上としてもよい。

30

また、バトル突破数 8 9 の「C L E A R」の表示とともに、次回移行する上乗せ特化ステージに関する情報を表示してもよい。例えば、次回の上乗せ特化ステージで参照されるアイテム B の種類を表示してもよい。

これにより、次回移行する上乗せ特化ステージの期待度を示唆することで、遊技者の興趣を高めることができる。

【0 1 2 0】

また、C Z 1 - 2 では、前述したバトルの突破数とは別に、特定遊技状態への移行抽選が実行される。

具体的には、主制御部 1 0 は、レア役の当選を契機に、図 4 1 に示す「一撃突破抽選テーブル」を参照することで、特定遊技状態へ移行させるか否かを決定する。

40

例えば、図 4 1 に示すように、「弱チェリー」当選時の 1 / 2 5 5 の確率で当選し、「弱チャンス」当選時の 2 6 / 2 5 5 の確率で当選し、「強チェリー」当選時の 5 1 / 2 5 5 の確率で当選し、「スイカ」当選時の 1 / 2 5 5 の確率で当選し、「強チャンス」当選時の 5 1 / 2 5 5 の確率で当選するように設定されている。

このように、バトル突破数 8 9 にかかわらず、1 ゲームで特定遊技状態へ移行することができるため、遊技の興趣を高めることができる。

また、当該抽選では、現在のバトルの突破数に基づいて、当選期待度を異ならせてもよい。例えば、現在のバトルの突破数（「C L E A R」の表示数）が多いほど、当選確率が高くなる又は低くなるようにしてもよい。

【0 1 2 1】

50

C Z 2 は、非 A T 状態に制御される遊技状態であり、1 ゲームで完結する。

C Z 2 では、スタートレバー 3 の操作を契機に、特定遊技状態への移行抽選が実行される。

また、C Z 2 では、スタートレバー 3 の操作を契機に、所定期間（例えば、20 ～ 30 秒）の間、ゲームの進行を一時停止する所謂フリーズ演出が実行され、当該フリーズ演出の終盤で演出ボタン 2 c の操作を受け付けることにより、特定遊技状態へ移行するか否かを報知するようになっている。

具体的には、主制御部 10 は、図 4 2 に示す「A T 移行抽選テーブル（C Z 2）」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、特定遊技状態への移行を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の R A M に記憶する。

10

例えば、図 4 2 に示すように、レア役に当選した場合には、当選が確定（255 / 255）し、レア役以外の当選役に当選した場合には、150 / 255 の確率で当選するように設定されている。このように、C Z 2 は、C Z 1 よりも特定遊技状態へ移行し易い遊技状態である。

当該抽選に当選した場合には、主制御部 10 は、上乘せ特化ステージへ移行するように制御し（図 9 の矢印 P）、当該抽選に当選しなかった場合には、主制御部 10 は、初期ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 Q）。

【0122】

C Z 3 は、A T 状態に制御される遊技状態であり、10 ゲームの間、遊技が行われる。

C Z 3 は、突入時に特定遊技状態への移行が確定しており、主制御部 10 は、実行中の C Z 3 のゲーム数を消化した後に、上乘せ特化ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 R）。

20

C Z 3 では、C Z 3 終了後に移行する特定遊技状態において管理される差枚数の上乘せ抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 4 3 に示す「差枚数上乘せ抽選テーブル」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、上乘せする差枚数を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の R A M に記憶する。

図 4 3 に示すように、何れの当選役に当選した場合でも、上乘せがされるように設定されており、非レア役よりもレア役に当選した方が、比較的大きい差枚数（高差枚数）が選択されるようになっている。なお、これに限らず、上乘せがされない当選役を設けてもよい。

30

また、内部抽選処理において当選確率が高く設定されている「押し順ベル 1 ～ 6」（図 7 参照）に当選した場合には、「10」～「50」の上乘せ差枚数の当選確率が同一に設定されているため（64 / 255）、C Z 3 では、高差枚数の上乘せの期待度が高くなっている。

このように、C Z 3 を経由して特定遊技状態へ移行する場合には、次に移行する特定遊技状態滞在中の残り差枚数を増やす（上乘せする）ことができ、遊技者にとって有利となる。

【0123】

なお、前述の説明では、C Z 3 のみ A T 状態に制御され、C Z 1 及び C Z 2 は非 A T 状態に制御されている場合で説明したが、これに限らず、全てを A T 状態に制御してもよく、全てを非 A T 状態に制御してもよい。また、一部の C Z のみ A T 状態に制御し、残りの C Z を非 A T 状態に制御してもよい。

40

【0124】

（特定遊技状態）

特定遊技状態は、大別すると、上乘せ特化ステージ、ラッシュステージ及びエピソードステージからなる前半ステージと、エンディング準備ステージ、エンディングチャレンジ及びエンディングからなる後半ステージから構成されている。

本実施形態では、前半ステージの全てのステージと、後半ステージのエンディング準備ステージ及びエンディングチャレンジは差枚数により管理されており（差枚数管理型）、

50

エンディングはゲーム数により管理されている（ゲーム数管理型）。

なお、詳細は後述するが、バグモード中は、特定遊技状態の全てのステージがゲーム数管理型の遊技状態となる。

【 0 1 2 5 】

本実施形態では、ラッシュステージとエンディング準備ステージでは、今回ゲームの当選役に応じて、差枚数（残り差枚数）を消費（減算）することで遊技が進行し、残り差枚数が「 0 」になるまで継続する。

また、エンディングでは、毎ゲーム、ゲーム数（残りゲーム数）を 1 消費（減算）することで遊技が進行し、残りゲーム数が「 0 」になるまで継続する。

このように、本実施形態における差枚数管理型の遊技状態では、残り差枚数が、遊技に応じて減算する差枚数減算方式を適用しており、ゲーム数管理型の遊技状態では、残りゲーム数が、毎ゲーム減算するゲーム数減算方式を適用している。

【 0 1 2 6 】

有利区間に移行後、特定遊技状態に初めて突入した場合（初回突入時）には、残り差枚数として、初期差枚数（例えば、 1 0 0 枚）が付与される。また、残り差枚数は、特定遊技状態中の所定条件の成立により上乘せ（加算）がされて、上乘せ（加算）がされた分、特定遊技状態の継続期間が延長されるようになっている。

そして、前半ステージ（ラッシュステージ）において、残り差枚数が「 0 」に到達した場合には、特定遊技状態が終了してしまう可能性が高いため、遊技者は、前半ステージにおいて残り差枚数が「 0 」になるまでの間に、後半ステージへ移行することを目指して遊技を行うことになる。

また、前述したように、2ベットゲームでは、「押し順ベル」の当選率が低く（図 6 参照）、さらに、「押し順ベル」に当選しても押し順ナビが発生しないように制御される。

そのため、特定遊技状態においては、3ベットゲームでは遊技の進行に応じて残り差枚数が更新されるものの、2ベットゲームでは遊技の進行に応じて残り差枚数が更新されないようになっている。

その結果、特定遊技状態において2ベットゲームが行われると、残り差枚数が更新されないまま、有利区間中のゲーム回数（カウンタ A 1）がカウントされるので、有利区間を無駄に消費してしまうことになり、遊技者にとって不利になる。

【 0 1 2 7 】

（上乘せ特化ステージ）

上乘せ特化ステージは、特定遊技状態に突入後、最初に滞在し、差枚数の上乘せを大量に行うことが可能な遊技状態である。

つまり、上乘せ特化ステージでは、現在の残り差枚数（初期突入時は初期差枚数）に対して、上乘せ特化ステージ中に獲得した上乘せ差枚数を加算することが行われる。

そして、上乘せ特化ステージ終了時の残り差枚数が、以降の特定遊技状態における滞在期間に影響するため、上乘せ特化ステージ中に多くの上乘せ差枚数を獲得することが、遊技者にとって有利となる。

また、上乘せ特化ステージは、一部 A T 状態に制御され、前述した擬似ボーナス準備ステージと同様に、「押し順ベル 1 ～ 6」に当選した場合には、押し順の報知を、「報知」「非報知」「報知」「非報知」・・・の順に交互に行うように制御される。

【 0 1 2 8 】

上乘せ特化ステージでは、特定役の当選を契機に、差枚数の上乘せが行われる。

特定役は、「リプレイ 1 ～ 4」又は「1枚役 1 ～ 2」である。なお、これら以外の当選役に当選した場合に差枚数の上乘せがされるようにしてもよい。

差枚数の上乘せ（上乘せ差枚数の算出）は、1回の上乗せ特化ステージ滞在中に、少なくとも「3回」が行われるようになっている。

具体的には、本実施形態のスロットマシン 1 では、1回の上乗せ特化ステージ滞在中に、特定役に当選可能な保障回数（特定役当選保障回数）が設定されている。

特定役当選保障回数は、特定役に当選すると、1減算される。そして、特定役当選保障

10

20

30

40

50

回数が「0」に到達するまでは、上乘せ特化ステージが継続するようになっており、その間は上乘せ差枚数の算出が行われる。例えば、特定役当選保障回数の初期値として、「3回」が設定されている。

特定役当選保障回数が「0」に到達すると、主制御部10は、ラッシュステージへ移行するように制御する(図9の矢印S)。

また、前述したように、CZ1-2において、巻き戻しストックを所有している状態で、上乘せ特化ステージに突入した場合には、巻き戻しストックが、特定役当選保障回数に変換されるため、上乘せ特化ステージ開始時には、所有している巻き戻しストック分も加算されることになる。

【0129】

次に、上乘せ差枚数の算出について説明する。

上乘せ差枚数は、例えば、次の(式)を用いて算出され、上乘せ差枚数の算出に関して、以下に示す各種処理が実行される。

上乘せ差枚数 = 上乘せ単位差枚数 × ループ抽選当選回数・・・(式)

- ・ 上乘せ単位差枚数抽選
- ・ アイテムB獲得抽選
- ・ ループ実行抽選
- ・ ループ率抽選
- ・ ループ抽選

【0130】

- ・ 上乘せ単位差枚数抽選

上乘せ特化ステージでは、特定役の当選を契機に、上乘せ単位差枚数を決定するための上乘せ単位差枚数抽選が実行される。

具体的には、主制御部10は、特定役の当選を契機に、図44に示す「上乘せ単位差枚数決定テーブル」を参照することで、上乘せ単位差枚数を抽選により決定し、その結果を主制御部10のRAMに記憶する。

例えば、図44に示すように、「リプレイ1」に当選した場合には、上乘せ単位差枚数として、「10」が選択され、「リプレイ2~4」に当選した場合には、「30」が選択され、「1枚役1」に当選した場合には、「10」が選択され、「1枚役2」に当選した場合には、「20」が選択されるように設定されている。

当該抽選により決定された上乘せ単位差枚数は、遊技者に視認可能に表示される(図60(b)等参照)。

なお、上乘せ単位差枚数は、任意の数値に設定することができ、また、所定の当選確率による抽選によって上乘せ単位差枚数を決定してもよい。

【0131】

- ・ アイテムB獲得抽選

上乘せ特化ステージでは、アイテムBを獲得可能なアイテムB獲得抽選が実行される。

具体的には、主制御部10は、図45に示す「アイテムB獲得抽選テーブル」を参照することで、初期ステージで決定されたアイテムB獲得レベルに基づいて、アイテムBを抽選により決定し、その結果を主制御部10のRAMに記憶する。

例えば、上乘せ期待度が最も高い「キング」が決定される確率は、「レベル0」の場合には、3/255であり、「レベル1」の場合には、8/255であり、「レベル2」の場合には、25/255であり、「レベル3」の場合には、25/255であり、「レベル4」の場合には、63/255であり、「レベル5」の場合には、255/255のように設定されている。このように、アイテムB獲得レベルが高い方が、上乘せ期待度の高いアイテムBが決定されるようになっている。

そして、上乘せ特化ステージ突入時(スタートレバー3の操作時)には、初期値として、5個のアイテムB(初期表示分)が決定されるとともに、決定された順序で記憶される。

【0132】

アイテムB獲得抽選において決定されたアイテムBは、表示器8において遊技者に認識

10

20

30

40

50

可能に報知される。

具体的には、上乗せ特化ステージの開始時に、アイテム B が決定（記憶）された順番で、アイテム B 表示領域 9 0 ～ 9 4 に表示される（図 6 0 参照）。

すなわち、アイテム B 表示領域 9 0 には、最初に決定（記憶）されたアイテム B（以下、今回分アイテムという）が表示され、アイテム B 表示領域 9 1 には、次回分のアイテム B が表示され、アイテム B 表示領域 9 2 ～ 9 4 には、その他の 3 つのアイテム B が決定（記憶）された順番に表示される。

【 0 1 3 3 】

アイテム B は、アイテム B 表示領域 9 0 から、毎ゲーム、1 つ消費されて、アイテム B 表示領域 9 1 ～ 9 4 のアイテム B がアイテム B 表示領域 9 0 ～ 9 3 にそれぞれ移動する。

10

アイテム B 表示領域 9 1 ～ 9 4 のアイテム B が、アイテム B 表示領域 9 0 ～ 9 3 に移動した後は、特定役当選保障回数が 1 以上である場合には、新たなアイテム B が、アイテム B 獲得抽選（図 4 5 参照）により決定されて、アイテム B 表示領域 9 4 に追加される。

このように、遊技者は、差枚数の上乗せ抽選に影響するアイテム B の種類を把握することができ、最大で 5 ゲーム先までの期待度を知ることができるようになっている。

一方、特定役当選保障回数が「 0 」である場合には、新たにアイテム B を決定せずに、その後、4 ゲーム消化することで、アイテム B 表示領域 9 1 ～ 9 4 のアイテム B が全て消去されると、上乗せ特化ステージが終了する。

【 0 1 3 4 】

なお、初期表示分の 5 個のアイテム B は、初期ステージにおいて、「ハズレ」以外の当選役に当選したことを契機に決定するようにしてもよい。

20

また、新たに追加するアイテム B を、毎ゲーム、抽選により決定せずに、複数ゲーム分（例えば、1 2 8 ゲーム分）のアイテム B を予め規定したパターンを複数記憶しておき、何れかのパターンに基づいてアイテム B を決定してもよい。

【 0 1 3 5 】

・ ループ実行抽選

上乗せ特化ステージでは、アイテム B 獲得抽選において決定したアイテム B に対して、ループ抽選を実行するか否かを決定するためのループ実行抽選が実行される。

具体的には、主制御部 1 0 は、図 4 6 に示す「ループ実行抽選テーブル」を参照することで、アイテム B 獲得抽選において決定した全てのアイテム B について、ループ抽選を実行するか否かを決定し、その結果を主制御部 1 0 の R A M に記憶する。

30

例えば、図 4 6 に示すように、アイテム B がキング又はクイーンの場合には、当該抽選の当選が確定し、ルーク、ナイト、ビショップ、ポーンの順に当選期待度が高くなるように設定されている。

【 0 1 3 6 】

・ ループ率抽選

上乗せ特化ステージでは、ループ実行抽選において当選したアイテム B に対して、ループ率を決定するループ率抽選が実行される。

具体的には、主制御部 1 0 は、図 4 7 に示す「ループ率抽選テーブル」を参照することで、アイテム B ごとにループ率を抽選により決定し、その結果を主制御部 1 0 の R A M に記憶する。

40

例えば、図 4 7 に示すように、アイテム B がポーン、ビショップ、キングの場合には、ループ率として 9 0 % が確定し、アイテム B がナイトの場合には、2 2 9 / 2 5 5 の確率で 5 0 % が選択され、アイテム B がルークの場合には、2 2 9 / 2 5 5 の確率で 6 6 % が選択され、アイテム B がクイーンの場合には、8 5 / 2 5 5 の確率で 6 6 %、8 0 %、9 0 % のうち何れかが選択されるように設定されている。

【 0 1 3 7 】

当該抽選により決定されたアイテム B ごとのループ率は、遊技者に視認可能に表示される。例えば、スロットマシン 1 の所定箇所に設けられているタッチセンサをタッチすることで、今回分アイテム B に対応するループ率が、ループ率表示領域 9 5 に表示される（図

50

60 (a) 参照)。なお、ループ実行抽選に非当選の場合にはループ率表示領域 95 のループ率は表示されない。

また、ループ率の表示は、今回分アイテム B に限らず、他のアイテム B に対するループ率を表示してもよい。

【0138】

・ループ抽選

上乘せ特化ステージでは、特定役の当選を契機に、ループ抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、特定役に当選したゲームにおいて、今回分アイテム B のループ率に基づいて、ループ抽選を実行する。

ループ抽選は、今回分アイテム B が前述のループ実行抽選に当選している場合、決定されているループ率に基づいて、非当選となるまで繰り返し抽選が実行される。

10

そして、ループ抽選において当選した連続回数（ループ抽選当選回数）が主制御部 10 の RAM に記憶される。なお、ループ抽選が実行される場合には、必ず 1 回当選するようにしてもよい。

【0139】

このように、特定役の当選を契機に算出された上乘せ単位差枚数と、ループ抽選当選回数とを乗算した値である上乘せ差枚数が遊技者に付与される。したがって、大きい上乘せ単位差枚数が決定されることと、ループ抽選において多くの回数当選することが、遊技者にとって有利となる。

そして、少なくとも 3 回算出された上乘せ差枚数の合計値と、現在の残り差枚数（初回突入時の場合は初期差枚数）を合計した差枚数が、上乘せ特化ステージ終了後に移行するラッシュステージ又はエンディング準備ステージの開始時の残り差枚数となる。

20

なお、初回突入時の初期差枚数を設けずに、3 回目の上乘せ単位差枚数の算出で、最低 100 枚以上の上乘せ差枚数が算出されるようにしてもよい。

【0140】

また、ループ抽選では、以下の条件を満たす場合、ループ抽選の連続当選回数に上限が設けられるようになっている。例えば、上限当選回数として、「3 回」が設定されている。

・エンディングへの移行が確定している場合（カウンタ B 1 の示す値が 2075 枚以上の場合、又は、カウンタ A 2 示す値が 1425 ゲーム以上の場合）

・カウンタ A 2 + (残り差枚数 / 2) が、1000 よりも多い場合

30

・後述するバグモード中において、カウンタ A 2 + 残りゲーム数が、500 よりも多い場合

【0141】

このように、ループ抽選の連続当選回数に上限を設けることで、1 回の特定役の当選を契機に獲得可能な上乘せ差枚数の最大値が、上記（式）に基づいて、120 枚（30 枚（上乘せ単位差枚数の最大値）× 4 回（ループ抽選当選回数の上限値））となる。

このようにループ抽選の連続当選回数に上限を設けたのは、有利区間の序盤においては、上乘せ差枚数を多く獲得できても消化することができるものの、有利区間の終盤では、消化しきれずに、有利区間リミッタに到達して有利区間が強制終了してしまう可能性が高いためである。

これにより、有利区間の終盤に上乘せ差枚数を獲得したものの、有利区間リミッタに到達して有利区間が強制終了してしまうことで、遊技者に喪失感が与えられてしまうことを防止できる。

40

また、有利区間の終盤においても完全に恩恵が付与されないわけではないので、遊技者に喪失感が与えられてしまうことを防止できる。

【0142】

また、ループ抽選の連続当選回数に上限を設けることにより、1 回の特定役の当選を契機に獲得可能な上乘せ差枚数の最大値が「120」（「300」未満）となるため、後述する、上乘せ特化ステージの滞在期間を延長可能な権利（特定役当選保障回数）が加算されることがない。すなわち、特典として特定役当選保障回数が付与されることが制限される。

50

これにより、有利区間の終盤に、上乗せ特化ステージを延長可能な権利（特定役当選保障回数）を獲得したものの、有利区間リミットに到達して有利区間が強制終了してしまうことで、遊技者に喪失感を与えられてしまうことを防止できる。

【0143】

また、上乗せ特化ステージでは、特定役の当選を契機に実行される差枚数の上乗せ抽選とは別に、毎ゲーム、残り差枚数の上乗せ抽選が実行される。

具体的には、主制御部10は、レア役に当選した場合には、図43に示す「差枚数上乗せ抽選テーブル」を参照することで、当選役に基づいて上乗せする差枚数を抽選により決定し、その結果を主制御部10のRAMに記憶する。

差枚数の上乗せ抽選に当選した場合には、上乗せする差枚数が残り差枚数に上乗せ（加算）される。

10

このように、上乗せ特化ステージでは、特定役の当選を契機とした差枚数の上乗せ抽選とは別に、残り差枚数を増やすことができる。

【0144】

また、上乗せ特化ステージ滞在中は、レア役に当選した場合には、アイテムBが消費されずに維持されるようになっている。

すなわち、上乗せ特化ステージ滞在中は、特定役とレア役以外の当選役に当選した場合には、今回分アイテムBが消去されるのに対して、レア役に当選した場合には、今回分アイテムBが維持される。

なお、これに限らず、レア役に当選した場合においても、今回分アイテムBを消費して、特定役の当選時と同様にループ抽選を実行してもよい。

20

例えば、「弱チェリー」、「弱チャンス目」、「スイカ」の当選時には、上乗せ単位差枚数を「10」とし、「強チェリー」、「強チャンス」当選時には、上乗せ単位差枚数を「20」とすることで、ループ抽選を実行してもよい。

なお、レア役に当選した場合には、特定役当選保障回数は減算されないが、減算するようにしてもよい。

【0145】

（ラッシュステージ）

ラッシュステージは、AT状態に制御され、遊技者にとって、メダルの増加を期待できる有利な遊技状態である。

30

ラッシュステージの初回突入時は、上乗せ特化ステージから移行し、上乗せ特化ステージ終了時の残り差枚数が引き継がれる。そして、残り差枚数が消化されると、主制御部10は、初期ステージへ移行するように制御する（図9の矢印U）。

また、ラッシュステージでは、初期ステージにおいて決定されたエピソードパターン（図15参照）に基づいて、規定ゲーム数を消化するごとに、エピソードステージへ移行するように制御される（図9の矢印T）。

具体的には、「ラッシュステージ エピソードステージ ラッシュステージ エピソードステージ・・・ラッシュステージ エピソードステージ」の順で実行される。

例えば、エピソードパターン1が決定されている場合は、「ラッシュステージ（25ゲーム） エピソードステージ（18ゲーム） ラッシュステージ（200ゲーム） エピソードステージ（18ゲーム）・・・ラッシュステージ（200ゲーム） エピソードステージ（18ゲーム）」の順で実行される（図15参照）。

40

【0146】

ラッシュステージは、差枚数で管理されることから、ベット数よりも払出数が多い当選役が当選した場合には、残り差枚数が減少する一方、ベット数よりも払出数が少ない当選役に当選した場合は、残り差枚数が増加する。

例えば、残り差枚数が100枚の時点で、3ベットゲームが実行されて、ベル役（ベット数よりも払出数が多い当選役）に対応する図柄が停止表示された場合には、差枚数である5が減算されて、残り差枚数が95枚となる。

一方、3ベットゲームが実行されて、1枚役（ベット数よりも払出数が少ない当選役）

50

に対応する図柄が停止表示された場合には、差枚数である 2 が加算されて、残り差枚数が 102 枚となる。

また、ベット数よりも払出数が少ない当選役に当選したことにより、残り差枚数が増加する場合には、上限数を設けてもよい。この場合、例えば、ラッシュステージ開始時の残り差枚数や特定遊技状態における最大残り差枚数を上限数としてもよい。

【0147】

また、ラッシュステージでは、アイテム A の上乘せ抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 49 に示す「アイテム A 上乘せ抽選テーブル（ラッシュステージ）」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、アイテム A の上乘せ数を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

10

例えば、「弱チェリー」＜「弱チャンス」＜「強チェリー」＜「スイカ」＜「強チャンス」の関係性に基づいて、大きい上乘せ数が選択されるように設定されている。

なお、レア役以外の当選役に当選した場合に、アイテム A の上乘せ抽選を実行してもよい。

アイテム A 獲得抽選において決定されたアイテム A は、表示器 8 において遊技者に認識可能に報知される。例えば、表示器 8 の画面中央に、今回ゲームにおいて獲得したアイテム A に関する情報が表示され、画面左下に、現在のアイテム A 数 97 が表示される（図 58 参照）。

【0148】

そして、ラッシュステージ滞在中に、アイテム A が規定数（8 個）に到達した場合には、主制御部 10 は、上乘せ特化ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 V）。

20

また、アイテム A を規定数（8 個）獲得したことにより上乘せ特化ステージに移行する場合には、上乘せ特化ステージ天井ゲーム数の到達直前（例えば、10 ゲーム以下）であれば、さらに、もう 1 つ、上乘せ特化ステージへの移行権利を付与するようになっている。これにより、「あと数ゲーム、ゲームを消化すれば、上乘せ特化ステージに移行できた」という喪失感を遊技者に与えないようにすることができる。

【0149】

また、ラッシュステージでは、差枚数の上乘せ抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 48 に示す「上乘せ抽選テーブル」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、上乘せする差枚数を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

30

例えば、図 48 に示すように、「スイカ」＜「弱チェリー」、「弱チャンス」＜「強チャンス」＜「強チェリー」の関係性に基づいて、当選期待度が高くなるように設定されており、この関係性に基づいて、大きい上乘せ数が選択されるように設定されている。

【0150】

また、ラッシュステージでは、残り差枚数が「0」に到達した場合には、特定遊技状態の継続をかけた抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 50 に示す「ラッシュステージ終了時抽選テーブル」を参照することで、現在のアイテム A の所有数に基づいて、特定遊技状態の終了の可否を抽選により決定する。

40

例えば、図 50 に示すように、現在のアイテム A の所有数が多いほど、当該抽選に当選する確率が高くなるように設定されている。

当該抽選に当選した場合には、主制御部 10 は、上乘せ特化ステージへ移行するように制御し（図 9 の矢印 V）、特定遊技状態が継続する。一方、当該抽選に非当選の場合には、主制御部 10 は、初期ステージへ移行するように制御し（図 9 の矢印 U）、特定遊技状態が終了する。

なお、当該抽選に当選した場合、上乘せ特化ステージではなく、再びラッシュステージを実行してもよく、CZ へ移行させるようにしてもよい。

【0151】

（エピソードステージ）

50

エピソードステージは、A T 状態に制御され、18 ゲームの間、遊技が行われる遊技状態である。

エピソードステージは、エピソードパターン（図15参照）に規定されているゲーム数に基づいて、ラッシュステージから突入する。18 ゲームを消化した際に、エピソード突入回数が上限回数（6回目）以外である場合には、主制御部10は、ラッシュステージへ移行するように制御し（図9の矢印W）、エピソード突入回数が上限回数（6回目）である場合には、主制御部10は、上乗せ特化ステージへ移行するように制御する（図9の矢印X）。

なお、エピソード突入回数が上限回数に到達した場合には、エピソードステージ終了後、エンディング準備ステージに移行するように制御してもよい。

10

【0152】

エピソードステージ滞在中は、表示器8において所定の演出が実行される。

実行される演出は、エピソードステージの突入回数に対応付けられており、6種類（エピソード1～エピソード6）で構成されている。また、各エピソードは、演出内容（表示器8の表示内容、ストーリー、BGM等）が異なっている。

ラッシュステージからエピソードステージに初めて移行した場合（1回目）は、エピソード1の演出が実行され、次回以降、エピソードステージに移行すると、「エピソード2 エピソード3 …… エピソード6」の順に演出が実行される。

また、エピソードステージ滞在中は、残り差枚数の減算が停止され、表示器8において、残り差枚数の表示が非表示（例えば、グレーアウト）となる。なお、主制御部10では差枚数の減算を行うものの、副制御部20では表示器8において残り差枚数の減算を停止して表示してもよい。

20

【0153】

エピソードステージでは、アイテムAの上乗せ抽選が実行される。

具体的には、主制御部10は、図51に示す「アイテムA上乗せ抽選テーブル（エピソードステージ）」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、アイテムAの上乗せ数を抽選により決定し、その結果を主制御部10のRAMに記憶する。

そして、エピソードステージ滞在中に、アイテムAの獲得数が規定数（8個）に到達した場合には、主制御部10は、エピソードステージの残りゲーム数を消化した後に、上乗せ特化ステージへ移行するように制御する（図9の矢印X）。

30

また、アイテムAの獲得数が多いほど、遊技者にとって有利な特典が付与されるようになっている。例えば、アイテムAの獲得数が、16個以上の場合には、エピソードステージ終了後に上乗せ特化ステージが2回連続して実行され、24個以上の場合には、上乗せ特化ステージが3回連続して実行される。

また、アイテムAの上乗せ抽選に当選した場合には、当選ゲームで当選した旨を報知してもよく、当選ゲームよりも後のゲームで当選した旨を報知してもよい。当選ゲームよりも後のゲームで報知する場合には、例えば、押し順ナビに従って停止操作を行うことで、当選した旨を報知してもよい。

【0154】

なお、エピソードステージ滞在中に、アイテムAの獲得数が規定数（8個）に到達した場合には、エピソードステージの残りゲーム数を消化後に、上乗せ特化ステージへ移行した場合で説明したが、エピソードステージのゲーム数を消化する前に移行してもよい。

40

また、エピソードステージ滞在中には、アイテムAの上乗せ抽選のみを実行しており、差枚数の上乗せ抽選を実行していないが、これに限定されず、差枚数の上乗せ抽選を実行してもよい。

【0155】

（エンディング準備ステージ）

エンディング準備ステージは、6回目のエピソードステージ（エピソード6）終了後に実行された上乗せ特化ステージの終了後に突入し（図9の矢印Y）、A T 状態に制御される遊技状態である。

50

エンディング準備ステージ開始時の残り差枚数は、6 回目のエピソードステージ（エピソード 6）終了時の残り差枚数と、直前の上乗せ特化ステージ終了時の残り差枚数との合計値からなる。

この残り差枚数を消化するまでエンディング準備ステージに滞在可能であり、残り差枚数を消化した場合には、主制御部 10 は、エンディングチャレンジへ移行するように制御する（図 9 の矢印 Z）。

【0156】

エンディング準備ステージでは、エンディングへの移行抽選の実行権利であるエンディングチケットの獲得抽選が実行される。

具体的には、主制御部 10 は、図 5 2 に示す「エンディングチケット獲得抽選テーブル」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、エンディングチケットの獲得の可否を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、図 5 2 に示すように、レア役に当選した場合には、当該抽選に当選する確率が高く設定されており、「強チェリー」と「強チャンス」に当選した場合には、エンディングチケットの獲得が確定する。

【0157】

当該抽選に当選した場合には、表示器 8 において、エンディングチケットを獲得した旨が遊技者に視認可能に報知され、エンディングチケット数 98 が 1 加算される（図 6 2（a）参照）。なお、加算されるエンディングチケットの数は、1 個に限らず、2 個以上としてもよい。

また、当選役に応じてエンディングチケットの獲得数を異ならせてもよく、例えば、当選確率が低い「強チェリー」の場合には、5 個獲得とし、「弱チェリー」の場合には 1 個獲得としてもよい。

また、エンディングチケットの獲得数に、上限値（例えば、10 個）を設けてもよく、獲得数が上限値に到達した場合には、エンディングへの移行を確定してもよい。

本実施形態では、エンディング準備ステージ開始時に、初期値として 2 個のエンディングチケットが付与されるため、当該抽選では、3 個目以降のエンディングチケットの獲得をかけた抽選が実行されることになる。なお、これに限らず、エンディングチケットの初期値は、2 個以外（0 個を含む）としてもよい。

【0158】

また、エンディングチケットに、エンディングへの移行期待度が異なる複数種類のチケットを設けてもよい。

例えば、金チケット、銀チケット、銅チケットを設け、金チケット > 銀チケット > 銅チケットの関係性に基づいて、エンディング移行抽選において期待度を異ならせてもよい。

また、エンディングチケットの獲得抽選に当選した場合には、エンディングチケット数 98 を非報知（例えば、「？」表示）として、その後、エンディングチャレンジに移行した際に報知してもよい。

また、エンディング準備ステージ滞在中には、エンディングチケットの獲得抽選のみならず、エンディング準備ステージにおける残り差枚数又はセット数の上乗せ抽選を実行し、エンディング準備ステージを延長可能としてもよい。

【0159】

（エンディングチャレンジ）

エンディングチャレンジは、エンディング準備ステージの終了後に突入し、AT 状態に制御される遊技状態である。

エンディングチャレンジは、エンディング準備ステージにおいて獲得したエンディングチケットの獲得数と同数のゲーム数の間、滞在可能である。

エンディングチャレンジ滞在中は、毎ゲーム、エンディングチケットが 1 つ消費され、今回ゲームの当選役に基づいて、エンディングへの移行抽選が実行される。

具体的には、「1 枚役 1 ~ 3」又はレア役に当選した場合には、エンディング移行抽選の当選が確定する。

10

20

30

40

50

なお、エンディング移行抽選の当選確率は、当選役に応じて異ならせてもよく、上述したエンディングチケットの種類（金チケット、銀チケット、銅チケット）に応じて異ならせてもよい。

【0160】

エンディングチケットが「0」になるまでに、エンディング移行抽選に当選しなかった場合には、遊技結果（獲得枚数など）を報知するリザルト画面が表示器8において表示され、その後、主制御部10は、初期ステージへ移行するように制御する（図9の矢印AB）。

一方、エンディング移行抽選に当選した場合には、表示器8において、エンディングへ移行することを報知する画像が表示され、その後、主制御部10は、エンディングへ移行するように制御する（図9の矢印AA）。

10

なお、エンディングチケットの獲得抽選を、エンディング準備ステージ終了時に実行してもよく、エンディング準備ステージとエンディングチャレンジとを1つの遊技状態としてもよい。

【0161】

（エンディング）

エンディングは、エンディングチャレンジの終了後に突入し、AT状態に制御される遊技状態である。

エンディングは、60ゲームの間、遊技が行われ、60ゲームを消化すると、主制御部10は、初期ステージへ移行するように制御する（図9の矢印AC）。

20

エンディングは、エンディングチャレンジから突入すること以外に、エンディングリミッタに到達した場合にも突入する。

すなわち、カウンタA2（有利区間中の3ベットゲームでのゲーム回数の計数値）が1425ゲームに到達した場合（条件1）、又は、カウンタB1（有利区間中の獲得枚数（差枚数）の計数値）が2075枚に到達した場合（条件2）にも突入する。

これらの条件のうち何れかが成立すると、当該条件が成立したゲームから5ゲーム後にエンディングに突入するようになっている。このとき、例えば、「エンディングまで残り〇ゲーム」等が表示器8に表示されて、エンディングに移行するタイミングを遊技者に示唆する。

【0162】

30

また、特定遊技状態の各ステージにおいて、条件1又は条件2が成立したゲームから5ゲーム消化するまでの間に、残り差枚数が「0」に到達した場合などにより、特定遊技状態の終了条件が成立する場合がある。

このような場合、条件1又は条件2が成立したにも関わらず、エンディングには移行せずに、初期ステージへ移行させるようになっている。

なお、これに限らず、条件1又は条件2が成立した場合には、必ずエンディングに移行させるようにしてもよい。

例えば、条件1又は条件2が成立したゲームから5ゲーム消化するまでの間に、残り差枚数が「0」に到達すると、表示器8において初期ステージへ移行するような表示画面が表示される。このとき、通常区間に移行させずに、有利区間に滞在し続けるように制御することで、5ゲーム消化後、エンディングに移行させるようにしてもよい。

40

このように、残り差枚数が「0」に到達した際に、一旦、特定遊技状態（有利区間）が終了したかのように見せて、その後、エンディングへの移行を報知することで、遊技者を驚かせることができ、興味を高めることができる。

【0163】

また、これに限らず、次のように制御することもできる。

・条件1又は条件2が成立したゲームから5ゲーム消化するまでの間に、残り差枚数が「0」に到達した場合でも、5ゲームを消化し、その後、エンディングに移行させてもよい。

・条件1又は条件2が成立したゲームで、エンディングに移行してもよい。

50

・条件 1 又は条件 2 が成立したゲームから 5 ゲーム消化するまでの間に、残り差枚数が「0」に到達した場合、残り差枚数が「0」に到達したゲームで、エンディングに移行してもよい。

【0164】

また、条件 1 及び条件 2 のうち一方が成立したことにより、エンディングに制御された場合は、その後、条件 1 及び条件 2 のうち他方が成立しても、再度エンディングに制御されないようになっている。

なお、これに限らず、再度エンディングに制御してもよく、例えば、実行中のエンディングを強制的に終了して、60 ゲーム分のエンディングを始めから再び実行してもよい。あるいは、実行中のエンディングを 60 ゲーム消化した後に、所定ゲーム数のエンディングを実行することで、エンディングが継続したようにしてもよい。

10

【0165】

また、エンディング滞在中は、基本的に、残りゲーム数の上乗せ抽選が実行されないため、エンディングは固定のゲーム数（60 ゲーム）で終了する。

そのため、エンディングリミッタに到達（条件 1 又は条件 2 が成立）した場合には、それまでの遊技において 3 ベットゲームのみを行ってれば、エンディングは、1490 ゲーム（1425 ゲーム（エンディング突入時のカウンタ A 2 の示す値）+ 5 ゲーム（インターバルのゲーム数）+ 60 ゲーム（エンディング滞在ゲーム数））までに終了することになる。

その結果、有利区間リミッタ（1500 ゲーム）に到達する前に、必ずエンディングが終了するため、エンディングの演出の全てを、遊技者に確実に見せることができる。

20

【0166】

また、エンディングを、有利区間リミッタの 1500 ゲームではなく、所定ゲーム（10 ゲーム）前の、1490 ゲームまでに終了させることは、次のような理由からである。

有利区間リミッタに関するカウンタ A 1 は、2 ベットゲームが実行された場合でも計数するため、例えば、1500 ゲームでエンディングが終了するように設定してしまうと、有利区間中に故意又は誤って 2 ベットゲームを 1 回でも実行した場合には、有利区間のリミッタに到達し、エンディング演出を全て見られないまま、エンディングが終了してしまう。

一方、10 ゲーム前の 1490 ゲームでエンディングが終了するように設定しておくことで、2 ベットゲームを数ゲーム実行した場合でも、有利区間のリミッタに到達せずに、エンディング演出を全て見せることができるからである。

30

【0167】

ここまで、スロットマシン 1 の構成、各遊技状態について説明したが、以上のようなスロットマシン 1 は、次に挙げる特徴を備えている。

- （1）当選役と払出数に応じて特定遊技状態に関する抽選の抽選方法を決定すること
- （2）操作態様（押し順）に応じて有利区間を終了可能であること
- （3）上乗せ差枚数の上限到達時に特典を付与すること
- （4）差枚数管理型の遊技状態からゲーム数管理型の遊技状態に移行可能であること
- （5）差枚数管理型の遊技状態とゲーム数管理型の遊技状態の上乗せ性能を共通化すること

40

- （6）操作態様（目押し）に応じて出玉性能を変更可能であること

これらの特徴について、以下順に説明する。

【0168】

- （1）当選役と払出数に応じて特定遊技状態に関する抽選の抽選方法を決定すること

本実施形態におけるスロットマシン 1 は、前述したように、移行先決定ステージでは、移行先決定ステージ終了後の移行先の遊技状態を決定し、報知する。

具体的には、移行先決定ステージ突入後の最初の「押し順ベル 1～6」の当選ゲームで抽選により移行先を決定し、その次ゲームで抽選結果（移行先）を報知する。

そして、本実施形態におけるスロットマシン 1 は、遊技者により選択された抽選方法（

50

安定又は波乱)に基づいて移行先を決定し、この抽選方法(安定又は波乱)を、当選役(押し順ベル)の種類と、この当選役におけるメダルの払出数に基づいて決定するといった特徴を有している。

【0169】

まず、抽選方法の決定について説明する。

移行先決定ステージ突入後、「押し順ベル1～6」に当選した場合には、副制御部20は、押し順報知画面(図63(a)、(c)、(e)参照)を表示器8に表示させる。

押し順報知画面では、押し順表示パターンテーブル(図64参照)に基づいて、押し順表示パターンに対応した表示がされる。

押し順表示パターンは、「押し順ベル1～6」当選時の押し順の表示態様である。具体的には、当選した「押し順ベル1～6」の第1リール停止操作時の操作順のみを表示し、残りの2つの第2リール停止操作時及び第3リール停止操作時に関しては、操作順に関わらず、左から右に「安定」、「波乱」を表示するように設定されている。

すなわち、「押し順ベル1～6」の正解押し順が、「左 中 右」又は「左 右 中」である場合の押し順表示パターンは、「1 / 安定 / 波乱」である。

また、「押し順ベル1～6」の正解押し順が、「中 左 右」又は「中 右 左」である場合の押し順表示パターンは、「安定 / 1 / 波乱」である。

また、「押し順ベル1～6」の正解押し順が、「右 左 中」又は「右 中 左」である場合の押し順表示パターンは、「安定 / 波乱 / 1」である。

【0170】

押し順報知画面は、第1停止ボタンの押し順ナビ51aと、抽選方法「安定」、「波乱」の選択をナビゲートする選択ナビ51b、51cとを有する。押し順ナビ51a、選択ナビ51b、選択ナビ51cには、それぞれ文字「1、安定、波乱」が表示される。

このように、抽選方法「安定」及び「波乱」の表示が、押し順ナビに含まれて表示される。

押し順報知画面が表示された状態で、第1リール停止操作が押し順ナビ51aに従って行われると、選択操作受け付け画面(図63(b)、(d)、(f)参照)が表示される。

なお、このとき、第1リール停止操作が押し順ナビ51aに従って行われなかった場合(つまり、最初に、「安定」又は「波乱」の選択ナビに対応する停止ボタン5が操作された場合)には、全ての押し順ナビ51a、選択ナビ51b、選択ナビ51cが消滅する。

また、選択操作受け付け画面では、背景ナビ52(52a、52b、52c)が表示される。背景ナビ52は、左右方向に並べられた3つの大きな領域の部分である。

背景ナビ52aは、「ボタンで選んで!」といった、遊技者に対して、停止ボタン5を操作することによって、抽選方法として「安定」、「波乱」の選択を促す情報が表示される領域である。

背景ナビ52bは、選択ナビ51bの背景領域であり、赤色の背景であり、背景内にさらに文字「安定」が表示されている。

背景ナビ52cは、選択ナビ51cの背景領域であり、青色の背景であり、背景内にさらに文字「波乱」が表示されている。

【0171】

このため、選択操作受け付け画面内における「安定」、「波乱」の配置は、背景ナビ52b、52cの色彩によっても、判別できる。また、「安定」、「波乱」の配置は、「押し順ベル」の種別に関わらず、常に、左から右の順である。これにより、スロットマシン1は、遊技者の誤った選択操作(つまり、抽選方法「安定」、「波乱」の選択ミス)を抑制できるようになっている。

【0172】

例えば、「押し順ベル1」又は「押し順ベル2」の当選時に、図63(a)に示す押し順報知画面が表示されると、遊技者が「安定」を選択したい際には、遊技者は第1リール停止操作において、押し順ナビ51aに対応する停止ボタン5aを操作し、次いで、第2リール停止操作において、選択ナビ51bに対応する停止ボタン5bを操作すればよい。

一方、「波乱」を選択したい場合には、第2リール停止操作において、選択ナビ5 1 c に対応する停止ボタン5 c を操作すればよい(図6 3 (b) 参照)。

そして、遊技者は、第3リール停止操作時には、残りの停止ボタンを操作すればよい。

【0 1 7 3】

また、図6 3 (c)、(d)は、「押し順ベル3」又は「押し順ベル4」が当選した場合(押し順ナビ5 1 a に対応する停止ボタンが停止ボタン5 b である場合)の例であり、図6 3 (e)、(f)は、「押し順ベル5」又は「押し順ベル6」が当選した場合(押し順ナビ5 1 a に対応する停止ボタンが停止ボタン5 c である場合)の例であり、これらの場合にも、図6 3 (a)、(b)の例と同様に、「安定」又は「波乱」を選択することができる。

10

【0 1 7 4】

なお、第2リール停止操作時には、残り1つの選択ナビは、消滅するようになっている。

例えば、図6 3 (b)の場面で、「安定」に対応する停止ボタン5 b が操作されると、安定に対応する選択ナビ5 1 b、背景ナビ5 2 b が消滅すると同時に、波乱に対応する選択ナビ5 1 c、背景ナビ5 2 c も消滅する。

ただし、これに限らず、例えば、一方のナビに対応する停止ボタンの停止操作後、他方のナビを継続して表示してもよい。

また、一方のナビに対応する停止ボタンの停止操作時、他方のナビを、一方のナビの表示内容に変更して、継続して表示してもよい。

【0 1 7 5】

20

主制御部1 0 は、このような抽選方法(「安定」、「波乱」)を、押し順表示パターンテーブル(図6 4 (a))を参照することで、「押し順ベル」の種別と、当該「押し順ベル」の当選ゲームにおける払出数とに基づいて、以下のように決定する。

具体的には、「押し順ベル1」、「押し順ベル3」及び「押し順ベル5」の当選時に、正解押し順で停止操作がされて、8枚のメダルが払い出されると、抽選方法として「安定」を決定する。

また、「押し順ベル1」、「押し順ベル3」及び「押し順ベル5」の当選時に、不正解押し順で停止操作がされて、ベルこぼし目が停止し、1枚のメダルが払い出されると、抽選方法として「波乱」を決定する。

また、「押し順ベル2」、「押し順ベル4」及び「押し順ベル6」の当選時に、正解押し順で停止操作がされて、8枚のメダルが払い出されると、抽選方法として「波乱」を決定する。

30

また、「押し順ベル2」、「押し順ベル4」及び「押し順ベル6」の当選時に、不正解押し順で停止操作がされて、ベルこぼし目が停止し、1枚のメダルが払い出されると、抽選方法として「安定」を決定する。

【0 1 7 6】

ここで、遊技者が「安定」及び「波乱」の何れを選択するかは、遊技者の性格、嗜好等に起因して、遊技者ごと毎に偏る可能性がある。

つまり、一遊技者は、「安定」ばかりを選択し、他遊技者は、「波乱」ばかりを選択する等というように、選択肢は、偏る可能性がある。このよう場合、選択肢に応じて、払出数に優劣があると、遊技者間で不公平になってしまう。

40

これについては、「押し順ベル」の当選確率は、「左 中 右」及び「左 右 中」で同じであるため(図7等参照)、「1, 安定, 波乱」が表示された場合において、選択肢が一方に偏っても、1枚払出の確率と、8枚払出の確率とは、同じである。これにより、払出枚数の優劣は、遊技者間で生じないことになる。

【0 1 7 7】

このように、「押し順ベル」の当選ゲームにおいて、「安定」及び「波乱」のうち何れかの抽選方法が選択されると、主制御部1 0 は、選択された抽選方法に基づいて、移行先決定抽選を実行する。

具体的には、「安定」が選択された場合には、主制御部1 0 は、図3 5 に示す「移行先

50

決定抽選テーブル（安定）」を参照することで、現在の移行先抽選レベルに基づいて、移行先を抽選によりし、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、移行先抽選レベルが「レベル 5」の場合には、127 / 255 の当選確率で上乗せ特化ステージが当選し、128 / 255 の当選確率で CZ3 が当選し、「レベル 4」の場合には、191 / 255 の当選確率で CZ2 が当選し、64 / 255 の当選確率で上乗せ特化ステージが当選し、「レベル 3」の場合には、85 / 255 の当選確率で CZ1 が当選し、170 / 255 の当選確率で CZ2 が当選し、「レベル 2」の場合には、191 / 255 の当選確率で CZ1 が当選し、64 / 255 の当選確率で CZ2 が当選し、「レベル 1」の場合には、242 / 255 の当選確率で CZ1 が当選し、13 / 255 の当選確率で CZ2 が当選するように設定されている。

10

このように、現在の移行先抽選レベルが高い方が、特定遊技状態への移行期待度が高くなっている。

【0178】

また、「波乱」が選択された場合には、主制御部 10 は、図 36 に示す「移行先決定抽選テーブル（波乱）」を参照することで、現在の移行先抽選レベルに基づいて、移行先を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、移行先抽選レベルが「レベル 5」の場合には、127 / 255 の当選確率で上乗せ特化ステージが当選し、128 / 255 の当選確率で CZ3 が当選し、「レベル 4」の場合には、128 / 255 の当選確率で CZ3 が当選し、「レベル 3」の場合には、85 / 255 の当選確率で CZ3 が当選し、「レベル 2」の場合には、51 / 255 の当選確率で CZ3 が当選し、「レベル 1」の場合には、32 / 255 の当選確率で CZ3 が当選するように設定されている。

20

【0179】

このように、「安定」が選択された場合には、移行先決定抽選において、移行先として上乗せ特化ステージや CZ3 には当選し難いものの、CZ1、CZ2、上乗せ特化ステージ、CZ3 のうち何れかが必ず当選し、一方、「波乱」が選択された場合には、移行先として上乗せ特化ステージや CZ3 に高い確率で当選するものの、非当選となる確率も高く設定されている。

したがって、移行先決定ステージ終了後に、確実に、有利な遊技状態に移行させたいと考える遊技者は、抽選方法として「安定」を選択でき、一方、特定遊技状態への移行と非当選の状態の一か八かを考える遊技者は、抽選方法として「波乱」を選択することができる。

30

このように、移行先決定抽選の抽選方法を選択できるといった遊技性を実現することができ、興趣の低下を抑制することができる。

【0180】

また、「押し順ベル 1 ~ 6」の当選ゲームの次ゲームでは、移行先を報知するための演出が行われる。

例えば、図 64 (b)、(c) に示すように、ルーレットを模した画像（ルーレット画像）が、表示器 8 に表示され、ルーレット画像の回転が停止したときの矢印画像が示す項目が、移行先を報知する演出が行われる。

40

ルーレット画像には、抽選方法（「安定」、「波乱」）別に、表示される項目と、各項目の面積比率が異なっている。例えば、複数の移行先が表示されており、各移行先の当選確率に対応する面積比率で表示されている。なお、ルーレット画像の表示態様は、これに限らず、移行先決定抽選において、当選しない移行先や、当選確率とは異なる面積比率で表示してもよい。

【0181】

また、移行先決定ステージでは、上述した「押し順ベル」の当選を契機に実行される移行先決定抽選とは別に、「押し順ベル」当選ゲームの次ゲームにも移行先の抽選が行われる。

具体的には、抽選方法に「安定」が選択された場合には、主制御部 10 は、図 37 に示

50

す「上乗せ特化ステージ直撃抽選テーブル（安定）」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、上乗せ特化ステージへ移行させるか否かを抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、図 37 に示すように、「弱チェリー」又は「強チェリー」当選時の 3 / 2 5 5 の確率で当選し、「弱チャンス」、「スイカ」又は「強チャンス」に当選した場合には、当選が確定するように設定されている。

当該抽選に当選した場合には、主制御部 10 は、上乗せ特化ステージへ移行するように制御する（図 9 の矢印 K）

なお、当該抽選に当選した場合には、上述した「押し順ベル」の当選を契機に実行される移行先決定抽選において、C Z 3 に当選していない場合に限り、上乗せ特化ステージへ移行する。

10

【0182】

また、抽選方法に「波乱」が選択された場合には、主制御部 10 は、図 38 に示す「C Z 3 直撃抽選テーブル（波乱）」を参照することで、今回ゲームの当選役に基づいて、C Z 3 へ移行させるか否かを抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の RAM に記憶する。

例えば、図 38 に示すように、「弱チェリー」、「弱チャンス」又は「スイカ」当選時の 3 / 2 5 5 の確率で当選し、「強チェリー」又は「強チャンス」に当選した場合には、当選が確定するように設定されている。

当該抽選に当選した場合には、主制御部 10 は、C Z 3 へ移行するように制御する（図 9 の矢印 J）

20

このように、移行先決定ステージでは、「押し順ベル」の当選だけではなく、レア役の当選を契機に、上乗せ特化ステージや C Z 3 への移行抽選が行われるため、遊技者は、上乗せ特化ステージ中のレア役の当選にも期待することができ、興味を高めることができる。

なお、抽選方法に「安定」が選択された場合には、上乗せ特化ステージへの移行抽選に当選し（図 37 参照）、抽選方法に「波乱」が選択された場合には、C Z 3 への移行抽選に当選する場合（図 38 参照）で説明したが、これに限らず、「安定」及び「波乱」の一方又は双方において、上乗せ特化ゾーン及び / 又は C Z 3 が当選するようにしてもよい。

【0183】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 は、特定遊技状態（AT 状態）への抽選方法を遊技者が選択できるため、特定遊技状態（AT 状態）に関する抽選が単調になることを防止でき、興味の低下を防止することができる。

30

また、本実施形態のスロットマシン 1 は、「押し順ベル」が高確率で当選する遊技機（AT 機）であるため（図 7 等参照）、抽選方法を決定するまでの期間を短くでき、移行先決定ステージにおいて無駄に有利区間を消費することなく、遊技を行うことができる。

また、抽選方法を、2 種類以上の当選役（押し順ベル 1 ~ 6）に基づいて決定するため、「一の抽選方法（安定又は波乱）を選択した場合にだけ、必ず払出数が多くなる（8 枚払い出し）」といった不平等な状況が生じることを防止できる。

例えば、「押し順ベル 1」が当選した場合には、抽選方法（安定）が選択されると払出数が多くなる（8 枚払い出し）ものの、「押し順ベル 2」が当選した場合には、抽選方法（安定）が選択されると払出数が少なくなる（1 枚払い出し）。このように、上述のような不平等な状況が生じてしまうことを防止することができる。

40

また、「押し順ベル 1 ~ 6」当選時の押し順ナビの表示の際に、第 1 リール停止操作以外のナビに係る表示の位置関係を一律にすることができる。例えば、「押し順ベル 1 ~ 6」のうち何れが当選しても、左側に「安定」、右側に「波乱」の表示するため、左側を押下 = 「安定」、右側押下 = 「波乱」のルールを崩さずに遊技を行わせることができる。

【0184】

これに対して、従来の遊技機（例えば、特許文献 1 に記載の遊技機等）は、非 AT 状態中に AT 状態への移行抽選や、AT 状態中に AT ゲーム数の上乗せ抽選等の AT 状態に関する抽選を行うものである。

50

しかしながら、この遊技機においては、A T 状態に関する抽選の抽選方法を選択できないため、A T 状態に関する抽選が単調となり、興趣の低下を招く虞があった。

【0185】

(移行先決定ステージ滞在中の電源断発生時のナビ)

次に、図65を参照して、移行先決定ステージ滞在中に電源断が発生した場合の電源断復帰時の制御について説明する。

電源断が発生したタイミングとして、移行先決定ステージ滞在中に、「安定」、「波乱」の選択操作をともなうゲーム(移行先決定ステージに突入後、押し順ベルに最初に当選したゲーム)中に発生した場合を例に挙げて説明する。

【0186】

図65(a)、(b)に示すように、第1リール停止操作がされるまでの間に電源断が発生した場合には、主制御部10は、電源断時の情報(当選役が押し順ベル役であること、停止操作態様が第1リール停止操作前であること等)を、RAMに記憶(退避)する。

電源断から復帰後には、主制御部10は、電源断発生時の情報をRAMから読み出し、押し順表示パターンテーブルを参照して、電源断発生時の押し順表示パターンの情報「1/安定/波乱」を副制御部20に送信する。

【0187】

副制御部20は、主制御部10から受信した押し順表示パターンの情報に基づいて、当該情報を表示器8に表示させる。

この場合、第1リール停止操作の押し順ナビ51aを表示する。これにより、遊技者は、遊技中に電源断が発生した場合でも、今回ゲームで表示されてした押し順を認識することができる。

一方、選択ナビ51b, 51c(安定、波乱)、背景ナビ52a, 52b, 52cは表示しない。

また、表示器8には、「ゲームを進めて」といったゲームの再開を促す文字表示、キャラクタ等を表示し、通常時とは異なった演出を行う。これにより、電源断が発生しない場合と異なる背景画像を表示するので、遊技者に対して、電源断が発生し、その復帰後の遊技であることを報知することができる。

なお、これに限らず、電源断復帰時に表示される押し順ナビとして、「1」「2」「3」の表示をすることで、正解押し順を報知するようにしてもよい。

【0188】

次に、図65(d)、(e)に示すように、「押し順ベル」の当選後であって、第1リール停止操作されてから、第2リール停止操作される前の間に、電源断が発生した場合を例に挙げて説明する。

この場合にも上記同様に、主制御部10は、電源断発生時の情報(当選役が押し順ベル役であること、停止操作態様が第1リール停止操作され、第2リール停止操作前であること等)を、RAMに記憶(退避)する。

電源断から復帰後も上記同様に、主制御部10は、電源断発生時の情報をRAMから読み出して、押し順表示パターンテーブルを参照して、電源断発生時の押し順表示パターンの情報を副制御部20に送信する。

図65(d)~(f)の例では、電源断発生時には第1リール停止操作がされ、第2リール停止操作前の状態であるため、主制御部10は、押し順表示パターンの情報から第1停止ボタンの押し順ナビの情報を削除した押し順表示パターンの情報「無し(操作済)/安定/波乱」を、副制御部20に送信する。

副制御部20は、主制御部10から受信した押し順表示パターンの情報に基づいて、当該情報を表示器8に表示させる。

この場合、第1リール停止操作の押し順ナビ51a、選択ナビ51b, 51c(安定、波乱)、背景ナビ52a, 52b, 52cの全てのナビを表示しない。

【0189】

このように、移行先決定ステージでは、第1リール停止操作がされるまでの間に電源断

10

20

30

40

50

が発生し、その後、復帰した際には、押し順ナビを表示するものの、「安定」及び「波乱」の表示は行わない。

また、第1リール停止操作されてから、第2リール停止操作される前の間に、電源断が発生し、その後、復帰した際には、「安定」及び「波乱」に加えて押し順ナビの表示も行わない。

このような制御により、複数の機種に共通して電源断復帰時の押し順ナビの表示を流用することが可能となり、スロットマシン1の製造コストを削減することができる。

押し順ナビは、6択ベル（押し順ベル1～6）や3択ベル（押し順ベル1～3）を有するAT機において電源断から復帰する際に、必須のナビである一方、「安定」及び「波乱」の表示は6択ベルや3択ベルを有するAT機において必須のナビではない。

10

そのため、電源断復帰時に表示されるナビとして、押し順ナビの表示のみにすることで、他の機種にも流用できる汎用性の高いものとすることができる。さらに、電源断復帰時の表示を行うためのデータ量を削減することができる。

【0190】

なお、これに限らず、電源断復帰時に表示されるナビとして「安定」及び「波乱」を表示してもよい。

これにより、抽選方法（「安定」、「波乱」）を選択可能な状態で電源断が発生した場合、その復帰時に、遊技者に対して抽選方法（「安定」、「波乱」）を選択させることができる。

また、「安定」と「波乱」のうち何れか一方のみを表示してもよいし、「安定」及び「波乱」ではなく、「2」「3」の表示をすることで、正解押し順を報知するようにしてもよい。

20

【0191】

なお、「（1）当選役と払出数に応じて移行先決定抽選の抽選方法を決定すること」では、次に示すような変形例としてもよい。

上記の説明では、特定遊技状態（AT状態）への移行抽選を行うための抽選方法を選択する場合で説明したが、これに限らず、スコア獲得抽選、擬似ボーナスへの移行抽選、バグモード移行抽選、差枚数の上乘せ抽選等の、前述した各種抽選において抽選方法を選択するようにしてもよい。

なお、主制御部10は、抽選方法（「安定」、「波乱」）を、払出数に関わらず決定することもできる。すなわち、主制御部10は、押し順表示パターンテーブルを参照することにより、「押し順ベル」の種別と、第2リール停止操作時の停止ボタン5に基づいて、判定してもよい。

30

また、上記の説明では、抽選方法（「安定」、「波乱」）を、当選役及び払出数に基づいて、決定する場合で説明したが、これに限らず、当選役のみ又は払出数のみに基づいて、抽選方法を選択するようにしてもよい。また、ベット数と停止表示された図柄の組合せに基づいて、抽選方法を選択するようにしてもよい。

また、上記の説明では、一の当選役に対して2つの払出数（1枚又は8枚）を設定することで、2つの抽選方法から1つ選択できるようにしたが、3つ以上の払出数を設けて、3つ以上の抽選方法から選ぶようにしてもよい。

40

例えば、「押し順ベル1」当選時に、最初に右押しをすることで、0枚（押し順ベルの取りこぼし）が発生するようにし、「押し順ベル1」当選時、且つ、0枚の払い出しの場合には、新たな抽選方法（「天国」）を設けてもよいし、これらの抽選方法を抽選により選択するようにしてもよい。なお、抽選方法「天国」は、CZ2及びCZ3への当選確率が「安定」よりも高く、「波乱」よりも低く設定し、非当選の確率が「安定」よりも高く、「波乱」よりも低く設定することが好ましい。

【0192】

（2）操作態様（押し順）に応じて有利区間を終了可能であること

本実施形態におけるスロットマシン1は、「（1）当選役と払出数に応じて特定遊技状態に関する抽選の抽選方法を決定すること」で記載したように、移行先決定ステージ終了

50

後に移行する遊技状態を抽選方法（安定、波乱）に基づいて決定するようになっている。

そして、本実施形態におけるスロットマシン１は、抽選方法として一の抽選方法（波乱）が選択されたことに基づいて、有利区間を終了させることが可能であるといった特徴を有している。

【０１９３】

前述したように、移行先決定ステージ突入後の最初の「押し順ベル１～６」の当選ゲームにおいて、遊技者による停止ボタン５ａ～５ｃの操作により、抽選方法として「安定」が選択された場合には、ＣＺ又は上乘せ特化ステージの何れかが必ず当選し、移行先決定ステージ終了後は、有利区間が継続することになる。

一方、遊技者による停止ボタン５ａ～５ｃの操作により、抽選方法として「波乱」が選択された場合には、移行先決定抽選において高い確率で「非当選」が選択され（図３６参照）、移行先決定ステージ終了後に、有利区間が終了する可能性が高くなる。

したがって、遊技者は、移行先決定ステージ終了後に、確実に有利区間に滞在させたい場合には、抽選方法として「安定」を選択することができ、一方で、有利区間を終了させたい場合には、抽選方法として「波乱」を選択することができる。

このように、有利区間を継続させるか又は有利区間を終了させるかを、遊技者による操作態様（押し順）に応じて選択することができる。

【０１９４】

ところで、遊技者は、有利な遊技状態にもかかわらず、遊技者の個人的な事情に起因する状況や、遊技場の閉店時刻が来てしまった状況等により、止むを得ず遊技を終えなければならない場合がある。

このような場合、営業時間内に有利な遊技状態で遊技を止めれば、その後に遊技する他の遊技者に所謂「ハイエナ」がされて、口惜しい思いをする可能性が高い。

また、閉店時刻となって有利な遊技状態で遊技を止めた場合、翌営業日までにスロットマシン１のシステムリセットが行われなければ、翌営業日開始後に最初に遊技を行った他の遊技者に、有利な状態が引き継がれてしまう場合がある。

そこで、本実施形態におけるスロットマシン１では、遊技者が遊技中に止むを得ず遊技を終える状況においては、移行先決定ステージにおいて、遊技者による操作態様（押し順）に応じて抽選方法として「波乱」を選択することで、有利区間を高い確率で終了させることが可能になっている。その結果、有利な遊技状態から脱することで、遊技者の口惜しい思いを緩和することができる。

【０１９５】

このように、本実施形態のスロットマシン１は、有利区間中の特定ゲーム（「押し順ベル」の当選ゲーム）において、遊技者による操作態様（押し順）に応じて、有利区間を終了させることが可能である。

また、停止操作を行うだけで有利区間を終了させることができるため、煩雑な操作を行うことなく、簡単な操作で有利区間を終了させることができる。

そのため、遊技者が止むを得ず遊技を止めなければならない場合であっても、簡単な操作によって有利区間を終了させて、ハイエナ等を気にせずにスロットマシン１から離れることができる。

一方、遊技者による停止操作により有利区間の継続を選択（「安定」を選択）することで、当該ゲームで有利区間を終わらせることなく遊技を行いたいといった遊技者のニーズにも応えることができる。

【０１９６】

これに対して、従来の遊技機（例えば、特許文献２に記載の遊技機等）は、有利区間中のゲーム数や獲得枚数を計数し、計数結果が特定値に到達した場合に、有利区間を終了させるものである。

ところで、このような遊技機が設置されている遊技場では、遊技機が有利区間中の状態で閉店した場合、店員の操作によって設定変更操作等を行うことで、有利区間を終了させることが行われる。一般的に、設定変更は、一度電源をＯＦＦにした後、再度電源をＯＮ

10

20

30

40

50

にすることで実現されるようになっている。

そのため、このような遊技機においては、有利区間を終了させるには、店員は煩雑な操作を行う必要があった。

【 0 1 9 7 】

なお、「(2) 操作態様(押し順) に応じて有利区間を終了可能であること」では、次に示すような変形例としてもよい。

上記の説明では、抽選方法として「波乱」を選択した場合には、特定の遊技(移行先決定ステージの「押し順ベル 1 ~ 6」当選ゲーム) の次ゲーム終了後に、有利区間を高い確率で終了可能である場合で説明したが、これに限らず、特定の遊技の終了後や、特定の遊技から 2 ゲーム以上経過後に有利区間を終了させてもよい。

10

また、上記の説明では、抽選方法として「波乱」を選択した場合には、上乘せ特化ステージ又は C Z 3 に当選する場合があります、必ずしも有利区間が終了しない場合で説明したが、これに限らず、「波乱」を選択した場合には、必ず有利区間が終了するようにしてもよい。

また、非 A T 状態において、所定ゲーム数(例えば、1 0 0 ゲーム) ごとに、「特定ゾーン」に突入するようにし、この場合、「安定」と「波乱」の選択を行うようにしてもよい。例えば、「安定」を選択した場合には、その後、必ず有利区間が継続し、「波乱」を選択した場合には、その後、9 9 % の確率で有利区間が終了し、1 % の確率で有利区間が継続するようにしてもよい。これにより、所定の周期(1 0 0 ゲームごと) で有利区間を終了させることが容易になる。

20

また、特定遊技状態(A T 状態) において、上記特定ゾーンに突入するようにし、「安定」を選んだ場合には、必ず有利区間が継続し、「波乱」を選んだ場合には、必ず有利区間が終了するようにしてもよい。これにより、有利な遊技状態中に、遊技者が止むを得ず遊技を止める状況においては、特定ゾーンまで遊技をすれば、確実に A T 状態を終了させることができる。

また、上記の説明では、移行先決定ステージ滞在中に、抽選方法(安定、波乱) を選択する場合で説明したが、これに代えて又はこれに加えて、通常遊技状態、特定遊技状態、擬似ボーナス、C Z 等の遊技状態において抽選方法(安定、波乱) を選択可能にしてもよい。

【 0 1 9 8 】

30

(3) 上乘せ差枚数の上限到達時に特典を付与すること

本実施形態におけるスロットマシン 1 は、前述したように、上乘せ特化ステージでは、特定役の当選を契機に、差枚数の上乘せが可能であり、その際に実行されるループ抽選の連続当選回数に応じて上乘せ差枚数の獲得数に変化が生じるようになっている。

そして、ループ抽選に連続して当選することにより、1 回の特定役の当選を契機に算出された上乘せ差枚数が、上限値に到達した場合には、特典として特定役当選保障回数を付与するといった特徴を有している。

【 0 1 9 9 】

図 6 0 は、上乘せ特化ステージ滞在中に、表示器 8 において実行される演出の一部例を示している。

40

上乘せ特化ステージ滞在中に、特定役に当選した場合には、当選したゲームのスタートレバー 3 の操作に基づいて、「赤 7」図柄の停止操作を促す画像の表示(例えば、「赤 7 を狙え!」) と、逆押しを促す押し順ナビが表示される(図 6 0 (a))。

このとき、例えば、「1 枚役 1」又は「リプレイ 1」に当選している場合には、シングル 7 揃いが停止可能であり、上乘せ単位差枚数として 1 0 枚が選択される。

また、「1 枚役 2」に当選している場合には、ダブル 7 揃いが停止可能であり、上乘せ単位差枚数として 2 0 枚が選択される。

また、「リプレイ 2 ~ 4」に当選している場合には、ピエロ揃いが停止可能であり、上乘せ単位差枚数として 3 0 枚が選択される。

この決定された上乘せ単位差枚数を示す画像(例えば、+ 3 0) が、第 3 リール停止操

50

作後に、表示器 8 において遊技者に報知される（図 6 0（b））。

【0200】

また、特定役の当選時に、前述したループ抽選に当選した場合には、演出ボタン 2 c を模した画像が表示され、遊技者に対して演出ボタン 2 c の操作が促される（図 6 0（c））。

演出ボタン 2 c の操作を受け付けた場合、ループ抽選に連続して当選した回数（ループ抽選当選回数）分だけ、上乗せ単位差枚数を上乗せすることを報知する画像が表示される。例えば、上乗せ単位差枚数が「30」、ループ抽選当選回数が「2」の場合には、「+30」「+60」「+90」のように表示され（図 6 0（d）、（e））、1 回の特定役の当選を契機に算出された上乗せ差枚数が表示される。

10

このように、遊技者は、少ない上乗せ単位差枚数が選択された場合でも、ボタン演出の発生によって、多くの上乗せ差枚数が獲得可能であることを期待して遊技することができ、興味を高めることができる。

なお、ループ抽選に非当選であった場合にも、ボタン演出を発生させることで、上乗せの期待感を持たせるようにしてもよい。

【0201】

そして、1 回の特定役の当選により算出された上乗せ差枚数が、上限値（例えば、300）に到達した場合には（図 6 1（a））、強制的に、これ以上のループ抽選の実行が規制されるものの、特典として、特定役当選保障回数が 1 回加算されるようになっている。

上乗せ特化ステージは、特定役当選保障回数が「0」であれば、その後、所定ゲーム数（5 ゲーム）の消化で終了し、特定役当選保障回数が 1 以上であれば継続する。

20

そのため、特定役当選保障回数が 1 加算されることで、特定役に当選可能な回数が増加し、上乗せ特化ステージの滞在期間が延長されることになり、上乗せ差枚数の獲得枚数が増加することになる。

また、特定役当選保障回数が 0 回である状態において、特定役当選保障回数が 1 加算された場合には、アイテム B 表示領域 9 0 ~ 9 4 に、アイテム B が補充（追加）される（図 6 1（b））。そのため、残りのアイテム B の数が 4 以下であった場合には、実質的に、上乗せ特化ステージの残りゲーム数が加算されることになる。

【0202】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 は、特定役の当選を契機に算出された上乗せ差枚数の上限値に到達しても、上乗せ特化ステージを延長させるための権利である特定役当選保障回数を付与するため、特定役当選保障回数が「0」の状態において、特定役当選保障回数が付与されることで、上乗せ特化ステージの滞在期間が延長される（残りゲーム数が上乗せされる）ことになり、遊技者に与えられる喪失感を低減させ、興味の低下を防止することができる。

30

【0203】

これに対して、従来の遊技機（例えば、特許文献 3 に記載の遊技機等）は、上乗せ差枚数に上限値を設け、当該上限値を超えないように上乗せするものである。

このため、上乗せ差枚数に上限値を設ける事で、遊技者に過剰な利益を与えないようにしているものの、上限値に到達することで、上乗せするはずだった差枚数が消滅してしまうことから、遊技者に喪失感を与え、興味の低下を招く虞があった。

40

【0204】

なお、「（3）上乗せ差枚数の上限到達時に特典を付与すること」では、次に示すような変形例としてもよい。

上記の説明では、1 回の特定役の当選を契機に算出された上乗せ差枚数が、上限値（例えば、300）に到達した場合には、特典として特定役当選保障回数を付与する場合で説明したが、付与する特典はこれに限られない。

例えば、さらに上乗せ差枚数を付与してもよく、上乗せ特化ステージの実行権利を付与してもよく、他の遊技状態（エピソードステージ、エンディング等）の実行権利を付与してもよい。

50

また、上限値を一律（３００枚）としたが、これに限らず、カウンタＡ１の示す値やカウンタＢ１の示す値に応じて、上限値を変動させてもよい。例えば、カウンタＡ１やカウンタＢ２の示す値が有利区間リミッタに近い値の場合には、上限値を低く（例えば、１００）変動させてもよい。

また、上乗せ差枚数が、上限値（例えば、３００）に到達した場合に、所定の当選確率（例えば、５０％）に基づいて、特典を付与するか否かを抽選により決定してもよい。

また、上乗せ差枚数の算出は、上記の（式）によるものに限らない。例えば、ループ抽選に当選するごとに、上乗せする差枚数やループ率を決定してもよいし、ループ抽選に代えて、上乗せを実行する回数を決定し、その回数分だけ上乗せする差枚数を決定してもよい。

10

【０２０５】

（４）差枚数管理型の遊技状態からゲーム数管理型の遊技状態に変化可能であること

本実施形態におけるスロットマシン１は、特定遊技状態（ＡＴ状態）において、差枚数管理型の遊技状態（エンディング準備ステージ、エンディングチャレンジ）（以下、差枚数管理型ＡＴ）で獲得した特定権利（エンディングチケット）に基づいて、ゲーム数管理型の遊技状態（エンディング）（以下、ゲーム数管理型ＡＴ）に移行するといった特徴を有している。

【０２０６】

図６２は、エンディング準備ステージ、エンディングチャレンジ及びエンディング滞在中に、表示器８において実行される演出の一部例を示している。

20

エンディング準備ステージ滞在中は、残り差枚数９９が「０」になるまで、毎ゲームエンディングチケットの獲得抽選が行われ、当該抽選に当選した場合には、表示器８において、エンディングチケットを獲得した旨が報知されるとともに、エンディングチケット数９８が加算される（図６２（ａ）参照）。

そして、エンディング準備ステージにおいて、残り差枚数９９が「０」になると、現時点で獲得しているエンディングチケットを保持（記憶）してエンディングチャレンジへ移行する（図６２（ｂ）参照）。

【０２０７】

エンディングチャレンジ滞在中は、獲得しているエンディングチケットの分だけゲームが行われ、毎ゲーム、エンディング移行抽選が行われる。

30

当該抽選に当選した場合（例えば、「１枚役１～３」に当選した場合）には、当選ゲームのスタートレバー３の操作に基づいて、「ＢＡＲ」図柄の停止操作を促す画像の表示（例えば、「ＢＡＲを狙え！」）と、逆押しを促す押し順ナビが表示されて、遊技者に操作を促すようになっている（図６２（ｃ）参照）。

そして、第３リール停止操作後、エンディングへ移行することを報知する画像が表示され、次ゲームからエンディングへ移行する（図６２（ｄ）参照）。なお、次ゲームから移行することなく、エンディングチケットを全て消費した後に移行してもよい。

エンディング滞在中は、固定のゲーム数（残りゲーム数１００）の遊技が実行され、残りゲーム数１００を消化すると、特定遊技状態が終了し（図６２（ｅ）参照）、初期ステージへ移行する。

40

【０２０８】

このように、本実施形態のスロットマシン１は、差枚数管理型の遊技状態から、ゲーム数管理型の遊技状態に移行可能であり、ゲーム性が差枚数によるものからゲーム数によるものに変化するため、遊技が単調になることを防止し、興趣の低下を防止することができる。

また、差枚数管理型の遊技状態からゲーム数管理型の遊技状態への移行は、差枚数管理型ＡＴで獲得した特定権利（エンディングチケット）に基づく抽選に当選した場合に移行するため、差枚数管理型ＡＴを単なる消化ゲームではなく、緊張感を持ったゲームとして遊技を行わせることができる。

【０２０９】

50

また、ゲーム数管理型 A T (エンディング) は、固定のゲーム数を消化することで終了するため、半永久的に継続することが無く、ゲーム数管理型 A T のみが長く続いて遊技が単調となり、遊技者がゲーム数管理型の遊技状態を退屈に感じてしまうことを防止することができる。

同様に、差枚数管理型 A T で管理される差枚数の上乘せを行わないように制御することで、差枚数管理型 A T のみが長く続いて遊技が単調となり、遊技者が差枚数管理型の遊技状態を退屈に感じてしまうことも防止することができる。

【 0 2 1 0 】

これに対して、従来の遊技機 (例えば、特許文献 4 に記載の遊技機等) は、残りゲーム数が残存している間は、遊技者が有利になる操作方法を報知することで、遊技者が所定の利益を得ることを可能としたゲーム数管理型の遊技状態に制御するものである。

10

しかしながら、この遊技機においては、残りゲーム数が「0」になると終了するが、特定の条件が成立することで、多数のゲーム数を獲得 (上乘せ) でき、場合によってはゲーム数管理型の遊技状態が半永久的に継続してしまうこともあった。そのため、ゲーム数管理型の遊技状態ばかり続いて遊技が単調となり、遊技者がゲーム数管理型の A T 状態を退屈に感じてしまうことがあった。

また、ゲーム数管理型の遊技性に変更はないため、遊技が単調となり、興趣の低下を招く虞があった。

【 0 2 1 1 】

なお、「(4) 差枚数管理型の A T 状態からゲーム数管理型の A T 状態に移行可能であること」では、次に示すような変形例としてもよい。

20

上記の説明では、差枚数管理型 A T において獲得した特定権利に基づいてゲーム数管理型 A T への移行抽選を行う場合で説明したが、ゲーム数管理型 A T において獲得した特定権利に基づいて、差枚数管理型 A T への移行抽選を行い、当該抽選に当選後に移行する差枚数管理型 A T では、固定の差枚数を消化することで終了するようにしてもよい。

また、差枚数管理型やゲーム数管理型以外の管理方法に適用してもよい。例えば、押し順ナビ回数管理型、払出数管理型、小役当選回数管理型、小役入賞回数管理型等に適用してもよく、これらのうち、何れか 2 つの状態間を移行するゲーム性としてもよい。

【 0 2 1 2 】

(5) 差枚数管理型の遊技状態とゲーム数管理型の遊技状態の上乗せ性能を共通化すること

30

本実施形態におけるスロットマシン 1 は、遊技者にとって有利な状態となるバグモードを備えている。

バグモードは、特定遊技状態を除く遊技状態において、バグモード移行抽選に当選した場合に、非バグモードから移行する。

具体的には、主制御部 10 は、図 5 3 に示す「バグモード抽選テーブル」を参照することで、「共通ベル」の当選を契機に、バグモードへの移行を抽選により決定し、その結果を主制御部 10 の R A M に記憶する。

例えば、図 5 3 に示すように、1 / 2 5 5 の確率でバグモードに当選し、2 5 / 2 5 5 の確率でバグフェイクに当選するように設定されている。

40

なお、「共通ベル」以外の当選役に当選した場合に、バグモードへの移行抽選を実行してもよい。

【 0 2 1 3 】

バグモードに当選した場合には、主制御部 10 は、前兆ステージ (前兆 C) を経由して、特定遊技状態 (上乘せ特化ステージ) へ移行するように制御する (図 9 の矢印 G)。

すなわち、バグモードに当選すると、擬似ボーナスや C Z 等を經由せずに、特定遊技状態 (上乘せ特化ステージ) へ移行可能になっている。なお、これに限らず、擬似ボーナスや C Z のうち何れか一方又は両方を經由させてもよく、上乘せ特化ステージに移行させないにしてもよい。

バグモードの終了は、有利区間の終了を契機に、非バグモードに移行することで終了す

50

る。

このように、通常遊技状態中にバグモードに当選することで、特定遊技状態への移行が確定し、その後、通常遊技状態へ移行するまで（有利区間が終了するまで）バグモードが継続することになる。そのため、バグモード中は、遊技者にとって有利な状態となる。

【0214】

バグモード移行抽選において、当選した場合又はバグフェイクに当選した場合には、主制御部10は、前兆Cへ移行するように制御する（図9の矢印B）。

前兆Cでは、所定ゲーム数（バグモード前兆ゲーム数）に亘って前兆演出が実行され、最終的にバグモードに移行するか否かが報知される。

バグモード前兆ゲーム数は、バグモード移行抽選に当選した場合又はバグフェイクに当選した際に決定される。具体的には、主制御部10は、図54に示す「バグモード前兆ゲーム数抽選テーブル」を参照することで、バグモード前兆ゲーム数を抽選により決定し、その結果を主制御部10のRAMに記憶する。

例えば、図54に示すように、バグフェイク当選時の203/255の確率で「8ゲーム」が選択され、52/255の確率で「24ゲーム」が選択され、バグモード当選時の63/255の確率で「8ゲーム」が選択され、52/255の確率で「24ゲーム」が選択され、140/255の確率で「32ゲーム」が選択されるように設定されている。

すなわち、前兆Cが長く継続するほど、バグモードの当選期待度が高くなり、25ゲーム以上継続すれば、バグモードの当選が確定することになる。

なお、バグモード前兆ゲーム数はこれに限らず、任意に設定することができる。

【0215】

前兆Cでは、非バグモード中には実行されない特殊な演出（バグ演出）が実行される。

具体的には、報知手段（表示器8、スピーカ9、ランプ11等）や、操作手段（演出ボタン2c、停止ボタン5等）において、次のようなバグ演出が実行される。

例えば、表示に関するバグ演出としては、「表示器8の表示画面にノイズ画像が表示される」、「表示器8の表示画面が左右又は上下反対に表示される」、「表示器8において繰り返し同じ演出（セリフ演出、ステージ移動演出等）が実行される」等がある。

また、音に関するバグ演出としては、「演出音や効果音にノイズ音が入り込む」、「スタートレバー操作音やボタン操作音が複数回発生する」、「全ての音が消える」等がある。

また、筐体に関するバグ演出としては、「停止ボタン5や演出ボタン2cの操作反応が遅くなる（一定時間操作無効）」、「リール41が非一定速度で回転する（脱調風）」、「ランプ11が小役入賞時などに矛盾する色で発光する」、「全てのランプ11が消える」等がある。

【0216】

このように、前兆Cでは、非バグモード中には実行されない特殊な演出が実行されるため、遊技者に違和感を与えることができ、バグモードへの移行の期待感を持たせることで、遊技の興趣を高めることができる。

なお、上記のバグ演出のうち、特定のバグ演出が実行された場合には、バグモード確定としてもよい。

【0217】

なお、バグフェイクの当選を契機に実行される前兆Cにおいて、擬似ボーナス移行抽選に当選した場合には、バグモード前兆ゲーム数を消化後、バグモードへ移行するようになっている。すなわち、バグフェイクに当選している場合であっても、バグモードへの当選に書き換えられる場合があるため、遊技者の期待感を最後まで引き付けることができる。

【0218】

また、前述したように、本実施形態におけるスロットマシン1は、バグモード中の特定遊技状態では、全ての遊技状態が、ゲーム数管理型に制御される。

つまり、非バグモード中の特定遊技状態では、前半ステージの全てのステージ（上乘せ特化ステージ、ラッシュステージ及びエピソードステージ）と、後半ステージのエンディング準備ステージ及びエンディングチャレンジは、差枚数により管理されるものの（差枚

10

20

30

40

50

数管理型 A T)、バグモード中では、これらのステージがゲーム数により管理される(ゲーム数管理型 A T)ことになる。

【0219】

ゲーム数管理型 A Tは、1ゲームの実行に応じて残りゲーム数を「1」消化するのに対して、差枚数管理型 A Tは、1ゲームの実行に応じてそのゲームの当選役により残り差枚数を「2以上」消化する可能性があるため、双方では A T性能が異なる。そのため、バグモード(ゲーム数管理型)の方が、非バグモード(差枚数管理型)よりも有利に遊技を進めることができる。

例えば、差枚数管理型の場合は、残り差枚数が「100」の時点で、1ゲーム実行されて、ベル役に対応する図柄が停止表示された場合には、差枚数である「5」が減算されて、残り差枚数が「95」となる。

10

一方、ゲーム数管理型の場合は、残りゲーム数が「100」の時点で、1ゲームが実行されて、ベル役に対応する図柄が停止表示された場合には、ゲーム数の「1」が減算されて、残りゲーム数が「99」となる。

そのため、ゲーム数管理型 A Tの方が、差枚数管理型 A Tよりも長い期間、特定遊技状態(A T状態)に滞在可能である。

【0220】

このように、バグモード中は、ゲーム数管理型 A Tに制御されるものの、非バグモード中の差枚数管理型 A Tと上乘せ性能が同一となる特徴を有している。

具体的には、バグモード中は、差枚数の上乘せ抽選において、非バグモード中の差枚数管理型 A Tと同じ抽選テーブルを参照することで、上乘せ性能(例えば、上乘せ数や上乘せ当選確率)が共通化されるようになっている。

20

【0221】

例えば、バグモード中の上乘せ特化ステージでは、非バグモード中と同様に、上乘せ単位差枚数抽選が実行される。この場合、主制御部 10 は、非バグモード中と同じ抽選テーブル(上乘せ単位差枚数決定テーブル(図 44))を参照することで、上乘せ単位差枚数を抽選により決定する。すなわち、バグモード中は、上乘せ単位差枚数抽選において決定された「上乘せ単位差枚数」を「上乘せ単位ゲーム数」として適用する。

また、バグモード中の上乘せ特化ステージでは、非バグモード中と同様に、残り差枚数の上乘せ抽選が実行される。この場合、主制御部 10 は、非バグモード中と同じ抽選テーブル(差枚数上乘せ抽選テーブル(図 43))を参照することで、上乘せする差枚数を抽選により決定する。すなわち、バグモード中は、差枚数上乘せ抽選において決定された「上乘せ差枚数」を「上乘せゲーム数」として適用する。

30

また、バグモード中のラッシュステージでは、非バグモード中と同様に、レア役の当選を契機に上乘せ抽選が実行される。この場合、主制御部 10 は、非バグモード中と同じ抽選テーブル(上乘せ抽選テーブル(図 48))を参照することで、上乘せ数(上乘せゲーム数)を抽選により決定する。

【0222】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 は、A T状態の種類として、差枚数管理型 A Tと、ゲーム数管理型 A Tを有しているため、遊技が単調にならずに、興趣の低下を防止することができる。

40

また、本実施形態のスロットマシン 1 は、バグモード中のゲーム数管理型 A Tにおいて、非バグモード中の差枚数管理型 A Tと同じ抽選テーブルを参照して、上乘せに関する各種処理を行う。

そのため、双方の上乘せ抽選において、決定される上乘せ数や、その当選確率は同一となる。これにより、A T状態の種類ごとに、個別に抽選テーブル等を管理しなくても上乘せ抽選を行うことができるため、主制御部 10 の ROM の記憶容量を増やさずに、複数種類の A T状態を管理することができる。

【0223】

これに対して、従来の遊技機(例えば、特許文献 4 に記載の遊技機等)は、所定の条件

50

が成立したことに基づいて、ゲーム数を獲得し、獲得したゲーム数が残存している間は、遊技者が有利になる操作方法を報知することで、遊技者が所定の利益を得ることを可能としたゲーム数管理型の遊技状態に制御するものである。

しかしながら、この遊技機においては、ゲーム数管理型の遊技状態中に特定の条件が成立することで、多数のゲーム数を獲得（上乗せ）でき、場合によってはゲーム数管理型の遊技状態が半永久的に継続してしまうこともあった。そのため、ゲーム数管理型の遊技状態ばかり続いて遊技が単調となり、遊技者がゲーム数管理型のＡＴ状態を退屈に感じてしまうことがあった。

また、ゲーム数管理型の遊技性に変更はないため、遊技が単調となり、興趣の低下を招く虞があった。

【０２２４】

なお、「（５）差枚数管理型の遊技状態とゲーム数管理型の遊技状態の上乗せ性能を共通化すること」では、次に示すような変形例としてもよい。

上記の説明では、差枚数管理型ＡＴとゲーム数管理型ＡＴの上乗せ性能を共通化する場合で説明したが、これに限らず、例えば、押し順ナビ回数管理型ＡＴ、払出数管理型ＡＴ、小役当選回数管理型ＡＴ、小役入賞回数管理型ＡＴ等のうち、一部又は全部を採用して、上乗せ性能を共通化してもよい。

また、特定遊技状態（上乗せ特化ステージ）突入時に、差枚数管理型ＡＴとゲーム数管理型ＡＴのどちらに突入したかを非報知とするとともに、残り差枚数と残りゲーム数等の表示態様を同一にするようにしてもよい。これにより、表示されている数値（残差枚数又は残ゲーム数）が減算されるまで、遊技者は、どのＡＴ状態に制御されているのか認識できないため、興味を引き付けておくことができる。

また、特定遊技状態（上乗せ特化ステージ）突入時には、差枚数管理型ＡＴに制御されているように見せて、途中から、ゲーム数管理型ＡＴに制御されているように見せるようにしてもよい。例えば、表示画面には、残り「１５０」と表示して、残り差枚数が「０」になったタイミングで、残りゲーム数を表示することで、差枚数管理型ＡＴからゲーム数管理型ＡＴに昇格したように見せてもよい。

【０２２５】

（６）操作態様（目押し）に応じて出玉性能を変更可能であること

本実施形態におけるスロットマシン１は、出玉に関する遊技モードとして、安定モードと非安定モードを有しており、安定モードは、出玉の波（出玉性能）が緩やかなモードであり、非安定モードは安定モードよりも出玉の波（出玉性能）が荒いモードである。

本実施形態のスロットマシン１は、遊技者の操作によって出玉に関するモードを選択可能であり、出玉性能をコントロールすることができる特徴を有している。

【０２２６】

安定モードは、初期ステージにおいて「ハズレ」以外の当選役に当選（有利区間当選役に当選）した後に、特定の条件が成立すると、非安定モードから移行する。

特定の条件としては、例えば、３回の「１枚役１～３」の当選タイミングにおいて、３回連続で特定図柄組合せ（「赤７・２・チェリー・ブランク」）が停止表示した場合である。

また、安定モードの終了は、有利区間の終了を契機に終了する。

【０２２７】

図６６は、通常ステージ滞在中において表示器８で実行される演出例を示している。

有利区間に移行後、初めて「１枚役１～３」に当選した場合には、当選したゲームのスタートレバー３の操作に基づいて、特定図柄組合せを停止表示可能なタイミングである旨（例えば、安定モードへの移行条件、目押しが必要な図柄画像、押し順（順押し）等）が表示される（図６６（ｂ））。

当該当選ゲームにおいて、リール４１ａ下段に「赤７__２」図柄、中リール４１ｂ中段に「チェリー」図柄、リール４１ｃ上段に「ブランク」図柄を、順押しで、それぞれ「ピタ押し」することで、有効ライン上に「赤７__２・チェリー・ブランク」の図柄組合せが

10

20

30

40

50

停止表示される。

【0228】

一方、当該当選ゲームにおいて、「ピタ押し」しない場合、又は、順押し以外で停止操作を行った場合には、特定図柄組合せと異なる他の図柄組合せ（1枚払出しに対応する図柄組合せ）が停止表示される。

そして、有利区間移行後から、3回の「1枚役1～3」当選タイミングで、3回連続で特定図柄組合せが停止表示された場合には、主制御部10は、安定モードに移行するように制御する（図66（c））。

一方、「1枚役1～3」当選タイミングで、1回でも、「1枚役1～3」当選時に特定図柄組合せを停止表示させることができなかった場合には、安定モードへの移行は制限され非安定モードが維持される。

10

このように、1回でも、「1枚役1～3」当選時に特定図柄組合せを入賞させることができなければ、次回、有利区間に移行するまで安定モードに移行することができないため、遊技者の技術力によって、安定モードへの移行確率が変わってくる。

そのため、遊技者の技術介入性が増して、遊技に面白みを与えることができる。

【0229】

安定モード中は、乱数値の取得制御が、非安定モード中とは異なるように制御される。

具体的には、非安定モード中は、主制御部10は、乱数値の取得範囲を、例えば、0～254（255個）としているのに対して、安定モード中は、乱数値の取得範囲を、0～1（2個）としている。

20

これは、主制御部10が、0～254の取得範囲で乱数値を取得した後に、この取得した乱数値の上記7ビットの値を「0」にクリアすることで、各種処理において使用する乱数値を全て「0」又は「1」としている。

【0230】

安定モード中は、このように取得した乱数値（「0」又は「1」）に基づいて、各種抽選が実行されるため、抽選結果に偏りが生じるようになっている。

例えば、前述したように、通常ステージ滞在中（高確中）は、レア役の当選を契機に、擬似ボーナスへの移行抽選が実行される（図20、21参照）。当該抽選では、「弱チェリー」の当選時に、図67（a）に示すように、乱数値として「0～202」が「非当選」に該当し、「203～228」が「フェイク」に該当し、「229～254」が「当選」に該当する。この場合、取得する乱数値が「0」又は「1」である安定モードでは、必ず「非当選」が決定されることになる。

30

また、「強チェリー」の当選時には、乱数値として「0～126」が「フェイク」に該当し、「127～254」が「当選」に該当する。この場合、安定モードでは、必ず「フェイク」が決定されることになる。

このため、安定モード中は、何れのレア役に当選しても、擬似ボーナスへ当選することではなく、「非当選」又は「フェイク」に当選する。

【0231】

これにより、安定モード中に、通常遊技状態から擬似ボーナスに移行するのは、スコアが規定値（2000）に到達した場合、又は、カウンタA2の示す値が擬似ボーナス天井ゲーム数に到達した場合となる。

40

しかしながら、安定モード中は、上記の乱数取得制御が行われることから、通常遊技状態では、スコアが貯まり難いようになっている。

具体的には、通常ステージ中のリプレイ役又はベル役の入賞を契機に、スコア獲得抽選が実行された場合には、取得する乱数値が「0」又は「1」であるため、図22に示すように、スコアとして「1」が必ず選択されるため、スコアが貯まり難くなっている。

したがって、非AT状態において、擬似ボーナスに移行する契機は、実質的には、カウンタA2が、擬似ボーナス天井ゲーム数に到達する場合となる。

【0232】

安定モード中の擬似ボーナス天井ゲーム数は、安定モードの当選時に、現在スロットマ

50

シン 1 に設定されている設定値に基づいて決定されるようになっている。

例えば、設定 1 ～ 3 の場合は「180 ゲーム」、設定 4 ～ 6 の場合は「200 ゲーム」が設定される。

このように、安定モード中は、非安定モード中の擬似ボーナス天井ゲーム数（500 ゲーム）よりも、小さい擬似ボーナス天井ゲーム数が設定される（天井が低く設定される）。

したがって、安定モードでは、レア役の当選を契機とする擬似ボーナスへの移行抽選や、スコアの規定数到達を契機とする擬似ボーナスへの移行抽選に当選する可能性が低いものの、有利区間に移行後、最大で200 ゲーム消化することで、擬似ボーナスへの移行が確定することになる。そのため、通常ステージ中に長く滞在することで、遊技者が退屈に感じてしまうことを防止することができる。

10

【0233】

また、安定モード中に、擬似ボーナスに当選した場合には、バグモードへの移行が確定するようになっている。

そのため、安定モードでは、通常遊技状態中に、最大で200 ゲームの遊技を消化すれば、その後、特定遊技状態（バグモード）へ移行するため、特定遊技状態へ頻繁に移行することができる。

また、前述したように、バグモードはゲーム数管理型ATであり、非バグモード中の差枚数管理型ATよりもAT性能が高いため、有利に遊技を進めることができる。

なお、安定モード中に、バグモードに移行する場合には、上述したバグ演出（前兆C）を実行しないことが好ましい。

20

また、安定モード中に擬似ボーナスに当選した場合には、所定の当選確率に基づいてバグモードへの移行抽選を行ってもよい。

【0234】

また、安定モード中の上乗せ特化ステージ（バグモード）においても、上記の乱数取得制御が行われることから、上乗せされるゲーム数は少なくなる。

具体的には、上乗せ特化ステージ（バグモード）において、特定役の当選を契機に算出される上乗せゲーム数（上乗せ単位差枚数×ループ抽選当選回数）は、取得する乱数値が「0」又は「1」であるため、ループ抽選の当選期待度が最も低いアイテムBが選択され（図45参照）、その結果、ループ抽選に当選し難くなる（図46参照）。

また、上乗せ特化ステージ（バグモード）において、レア役の当選を契機に上乗せ抽選が実行された場合も、上記の乱数取得制御が行われることから、各当選役において最も少ない上乗せゲーム数が選択される（図43参照）。

30

また、ラッシュステージにおいても同様に、上記の乱数取得制御が行われることから、上乗せ抽選に当選した場合でも、上乗せされるゲーム数は少なくなる。例えば、図48に示すように、「強チェリー」以外に当選した場合には、必ず「非当選」が決定され、「強チェリー」に当選した場合には、最も上乗せ数の少ない「20」が決定されることになる。

【0235】

また、安定モード中のエピソードパターンとして、「1500 ゲーム」が規定されるようになっている。すなわち、ラッシュステージに移行しても、エピソードステージには移行しないように制御される。これにより、実質的に特定遊技状態の延長が規制されることになる。

40

【0236】

このように、安定モード中は、通常遊技状態において、少ない投資で特定遊技状態に移行することができる。

また、安定モード中の特定遊技状態は、バグモードに制御されることからAT性能が高くなるものの、ゲーム数の上乗せがされ難く、また、ラッシュステージからエピソードステージへ移行しないように制御される。そのため、特定遊技状態中に大量の残りゲーム数の獲得は難しい。

このため、安定モード中は、ラッシュステージにおいて特定遊技状態が終了する可能性が高く、エンディングまで移行する可能性は低くなる。

50

これにより、安定モード中の特定遊技状態では、遊技者に対して、過剰な上乗せが発生してしまうことを防止しつつ、全く上乗せがされないという状況が生じることを防止することができる。

【 0 2 3 7 】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 は、遊技者の操作によって出玉に関する遊技モードを選択可能であり、出玉性能をコントロールすることができる。

例えば、投資が少ない代わりに、出玉の獲得も少ない安定的な遊技状態で遊技したいと考える遊技者は、特定図柄組合せを停止表示させることで安定モードを選択し、投資を多くしても、大量の出玉を獲得したいと考える遊技者は、任意の停止操作を行うことで非安定モードを選択することができる。

10

これにより、出玉性能が異なるモードへの移行を遊技者によって選択できるといった遊技性を実現することができ、興趣の低下を抑制することができる。

なお、安定モードの方が非安定モードよりも有利に遊技が進むように規定すれば、遊技者に対して、特定図柄組合せを積極的に停止表示させることができるため、「ビタ押し」操作に関して興味を引き付けることができる。

また、特定図柄組合せを所定回数（ 3 回 ）停止させることにより、特定モードに移行可能となるため、遊技者の技術介入性が増して、遊技の興趣を高めることができる。

【 0 2 3 8 】

これに対して、従来の遊技機（例えば、特許文献 5 に記載の遊技機等）は、特定役に当選したことに基づいて、出玉モードのランクを昇格させるか否かの昇格抽選を行い、当該昇格抽選に当選した場合には、現状よりも A T 状態に移行し易い出玉モードに昇格させる遊技機が開示されている。

20

しかしながら、この遊技機においては、特定役に当選したか否かで出玉モードの昇格抽選を実行するだけであり、出玉モードの昇格抽選に対して技術介入性が無く、また、遊技者が出玉性能をコントロールできる訳ではなかった。

【 0 2 3 9 】

なお、「（ 6 ）操作態様（目押し）に応じて出玉性能を変更可能であること（安定モード）」では、次に示すような変形例としてもよい。

上記の説明では、2つのモード（安定モード、非安定モード）を備える場合で説明したが、これに限らず、3つ以上のモードを備えてもよい。

30

例えば、第 1 のモードにおいて、3 回連続「ビタ押し」に成功した場合、第 1 のモードよりも出玉の波が緩やかな第 2 のモードに移行し、5 回連続で「ビタ押し」に成功した場合、第 1 のモードよりも出玉の波が荒い第 3 のモードに移行するようにしてもよい。

また、遊技状態に応じて、出玉の波が異なるモードを設けてもよい。

例えば、通常遊技状態時と、C Z と、特定遊技状態で、それぞれ異なるモードを設け、各遊技状態の開始後に、特定役について 3 回連続「ビタ押し」が成功した場合に、モードに移行するようにしてもよい。

また、上記の説明では、3 回連続「ビタ押し」が成功する前に、1 回でも「ビタ押し」に失敗した場合には、次の有利区間移行まで安定モードに移行させることを制限する場合で説明したが、これに限らず、連続で「ビタ押し」に成功しない場合でも、安定モードに移行させるようにしてもよい。

40

例えば、所定回数（例えば 2 回）までは失敗を許容するようにしてもよいし、「ビタ押し」を成功した場合に 1 加算し、「ビタ押し」を失敗した場合に 1 減算されるカウンタを設け、当該カウンタの値が「 3 」に到達した場合に、安定モードに移行させるようにしてもよい。

また、安定モードへの移行契機は、特定図柄組合せが停止表示した場合に限らず、有利区間開始から所定期間までの差枚数や小役の入賞回数等に基づいて、安定モードに移行してもよい。

例えば、有利区間開始から 20 ゲーム経過するまでに、差枚数が「 + 50 」以上になった場合や、「押し順ベル」の入賞回数が 10 回以上になった場合に、安定モードに移行し

50

てもよい。

また、上記の説明では、有利区間に移行後、初めて「１枚役１～３」に当選した場合には、当選したゲームにおいて、特定図柄組合せを停止表示可能なタイミングである旨を遊技者に報知する場合で説明したが、これに限らず、遊技者に対して安定モードと非安定モードを認識不能にしてもよい。例えば、「１枚役１～３」に当選したタイミングで、図６６に示すような画面表示を行わないようにしてもよい。

【０２４０】

このように、本実施形態のスロットマシン１によれば、従来の遊技機が改善すべきこのような課題の全部又は一部などを解決することができる。

【０２４１】

以上、本発明の遊技機の好ましい実施形態について説明したが、本発明に係る遊技機は前述した実施形態にのみ限定されるものではなく、本発明の範囲で種々の変更実施が可能であることは言うまでもない。

例えば、本実施形態では、非バグモード中は、ラッシュステージとエンディング準備ステージは、差枚数減算方式を適用する場合で説明したが、これに限らず、差枚数加算方式としてもよい。

差枚数加算方式は、例えば、所定役（ベル役等）が当選するごとに、獲得した差枚数を加算していき、この獲得した差枚数が残り差枚数に到達した場合に特定遊技状態が終了する。

また、エンディングは、ゲーム数減算方式を適用する場合で説明したが、これに限らず、ゲーム数加算方式としてもよい。

ゲーム数加算方式は、１ゲームごとに、ゲーム数を加算していき、この加算されたゲーム数が残りゲーム数に到達した場合に特定遊技状態が終了する。

【０２４２】

また、本実施形態では、各ステージにおいて差枚数の上乘せが生じた場合には、現在の残り差枚数に対して直接、上乘せ差枚数を加算することで上乘せ処理が行われる場合で説明したが、これに限らず、次のようにしてもよい。

例えば、残り差枚数の終了を管理するための終了値を設け、差枚数減算方式の場合には、差枚数の上乘せが生じた際に、初期値を「０」とする終了値から上乘せ差枚数を減算する。そして、遊技の進行に伴い、残り差枚数が終了値に到達した場合に、特定遊技状態を終了させることもできる。

また、差枚数加算方式の場合は、差枚数の上乘せが生じた際に、初期値を「残り差枚数」とする終了値に上乘せ差枚数を加算し、遊技の進行に伴い、残り差枚数が終了値に到達した場合に、特定遊技状態を終了させることもできる。

またさらに、バグモード中のようにゲーム数管理方式の場合でも、上述した差枚数管理方式（差枚数減算方式、差枚数加算方式）と同様の方法で、ゲーム数減算方式、ゲーム数加算方式、上乘せゲーム数減算方式、上乘せゲーム数加算方式とすることができる。

【０２４３】

また、本実施形態では、安定モード中は、取得する乱数値が「０」又は「１」となる乱数取得制御を実行する場合で説明したが、これに限らず、非安定モード中に、安定モードと同様の乱数取得制御を実行してもよい。

例えば、特定遊技状態において、エンディングへの移行が確定している場合に、上記の乱数取得制御を行うことで、エンディングに迫った状態で過剰な上乘せが発生してエンディング終了時に喪失感を与えてしまうことを防止するとともに、上乘せを全く行わないことで特定遊技状態中の遊技が退屈になってしまうことを防止することができる。

【０２４４】

また、本実施形態では、特定遊技状態において、上乘せ特化ステージのみ一部ＡＴ状態に制御され、上乘せ特化ステージ以外の遊技状態（ステージ）はＡＴ状態に制御されている場合で説明したが、これに限らず、全てをＡＴ状態に制御してもよく、全てを非ＡＴ状態に制御してもよい。また、上乘せ特化ステージ以外の遊技状態（ステージ）を一部ＡＴ

10

20

30

40

50

状態に制御してもよい。

【 0 2 4 5 】

また、例えば、ボーナス状態として、レギュラーボーナスやビッグボーナスを設けてもよい。また、これらの何れか一つだけでもよく、又は、何れも設けなくてもよい。

また、R T 0 ~ R T 4 を、全て無限 R T としたが、一部又は全てを有限 R T にしてもよい。

【 0 2 4 6 】

また、本実施形態では、2ベットボタン 2 b は、常に操作可能としたが、これに限らず、特定の遊技期間や特定遊技状態では、操作不能としてもよい。

また、2ベットでゲームを行う場合、2ベットボタン 2 b の操作に代えて、1ベットボタンを2回押すか、又は、メダルを2枚投入することでしか2ベットゲームができないようにすることで、2ベットゲームを実行し難いようにしてもよい。

【 0 2 4 7 】

また、本実施形態では、A T 状態を管理可能な値として差枚数やゲーム数としているが、これに限らず、例えば、ベルナビ回数、小役当選回数、メダルの獲得枚数、メダルの払出枚数等とすることもできる。

【 0 2 4 8 】

また、本実施形態では、遊技状態制御手段などの各種手段としての動作を主制御部 1 0 が行ったが、副制御部 2 0 がその一部又は全部を行い、副制御部 2 0 が各種手段として動作することもできる。

また、反対に、副制御部 2 0 が表示器 8 等において演出を実行する演出実行手段などの各種手段としての動作を行ったが、主制御部 1 0 がその一部又は全部を行い、主制御部 1 0 が各種手段として動作することもできる。

【 0 2 4 9 】

また、本発明をスロットマシンに適用したがパチンコ機など、その他の遊技機に適用することもできる。

また、メダル、遊技球等の現物の遊技媒体を用いることなく、データ形式の擬似遊技媒体を用いてゲームを実行可能な、いわゆる封入式遊技機にも、本発明を適用することができる。

【 0 2 5 0 】

また、本実施形態では、可変表示手段としてモータにより駆動制御されるリール 4 1 を用いたが、これに代えて又はこれに加えて、液晶表示器などの表示器 8 にリール等の図柄が変動する画像を表示させることにより、表示器を識別情報の可変表示手段として用いることもできる。

【 0 2 5 1 】

なお、上記実施形態は、以下の形態を含む。

・第1の形態は、

所定条件が成立した場合、遊技に関する抽選を実行可能な抽選手段（主制御部 1 0 ）と、操作者が操作可能な操作手段（停止ボタン 5 等）と、

識別情報（図柄）を変動表示可能な表示手段（リール 4 1 ）と、

前記抽選手段による抽選結果と、前記操作手段への操作態様とに基づく停止表示態様で、前記表示手段において変動表示している識別情報を停止表示させる制御を実行可能な停止表示制御手段（主制御部 1 0 ）と、

第1遊技状態（通常区間中の遊技状態（例えば、初期ステージ））と、当該第1遊技状態よりも有利な第2遊技状態（有利区間中の遊技状態（例えば、移行先決定ステージ））と、を含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態に制御可能な遊技状態制御手段（主制御部 1 0 ）と、

前記第2遊技状態に制御されている期間において、遊技の進行に応じて変動する計数値（カウンタ A 1、A 2、B 1）を計数可能な計数手段（主制御部 1 0 ）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記計数手段は、

前記第 1 遊技状態に制御されている期間において、前記計数値を計数せず、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 2 遊技状態に制御されている期間において、前記計数値が特定値（有利区間リミッタ（1500ゲーム、2500枚））に到達した場合、遊技状態を前記第 1 遊技状態に制御可能であり、

前記第 2 遊技状態における特定の遊技（移行先決定ステージの押し順ベル当選ゲーム）において、前記操作手段が第 1 操作態様（「波乱」が選択される押し順）で操作されたことに基づいて、遊技状態を前記第 1 遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする遊技機。

10

・第 2 の形態は、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 2 遊技状態における特定の遊技において、前記操作手段が第 2 操作態様（「安定」が選択される押し順）で操作された場合よりも、前記操作手段が前記第 1 操作態様で操作された場合の方が、高い確率で遊技状態を前記第 1 遊技状態に制御可能である

ことを特徴とする第 1 の形態の遊技機。

・第 3 の形態は、

前記遊技状態制御手段は、

前記第 2 遊技状態における特定の遊技において、前記操作手段が前記第 2 操作態様で操作された場合よりも前記第 1 操作態様で操作された場合の方が、前記特定の遊技が終了してから所定期間（次ゲーム又は当該ゲーム）が経過した後に、高い確率で遊技状態を前記第 1 遊技状態に制御可能である

20

ことを特徴とする第 2 の形態の遊技機。

・第 4 の形態は、

前記操作手段に対する操作態様に関する情報である操作情報（押し順ナビ 5 1 a、選択ナビ 5 1 b、5 1 c、背景ナビ 5 2 a、5 2 b、5 2 c）を報知可能な報知手段（表示器 8 等）を備え、

前記報知手段は、

前記第 2 遊技状態における特定の遊技において、前記抽選手段による抽選結果が特定抽選結果（押し順ベル 1 に当選等）である場合、前記第 1 操作態様及び前記第 2 操作態様の何れかを選択させることが可能な操作情報である選択操作情報（選択ナビ 5 1 b、5 1 c、背景ナビ 5 2 a、5 2 b、5 2 c）を報知可能である

30

ことを特徴とする第 2 又は第 3 の形態の遊技機。

・第 5 の形態は、

前記識別情報は、

複数設けられており、

前記操作手段は、

複数の前記識別情報に対応して複数設けられており、

前記報知手段は、

複数の前記操作手段の操作態様に関する操作情報（押し順ナビ）を報知可能であり、

40

前記操作情報として前記選択操作情報を報知可能である

ことを特徴とする第 4 の形態の遊技機。

【符号の説明】

【0252】

1 スロットマシン

5 停止ボタン（操作手段）

8 表示器（報知手段、表示手段）

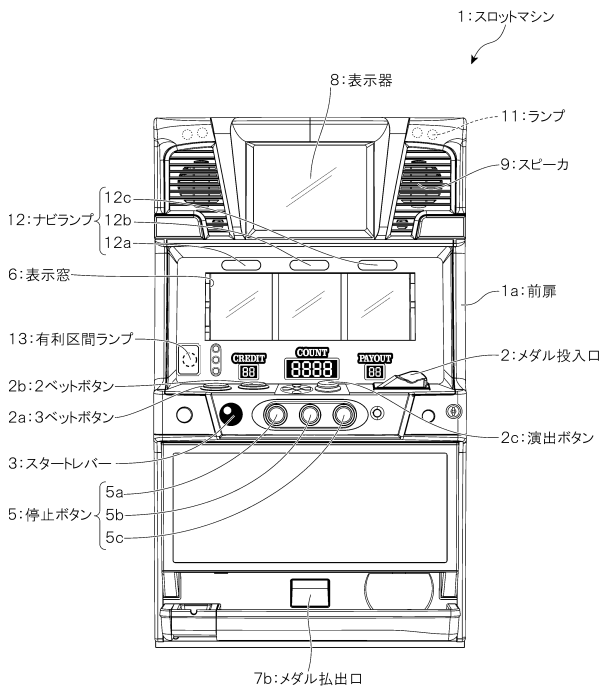
10 主制御部

20 副制御部

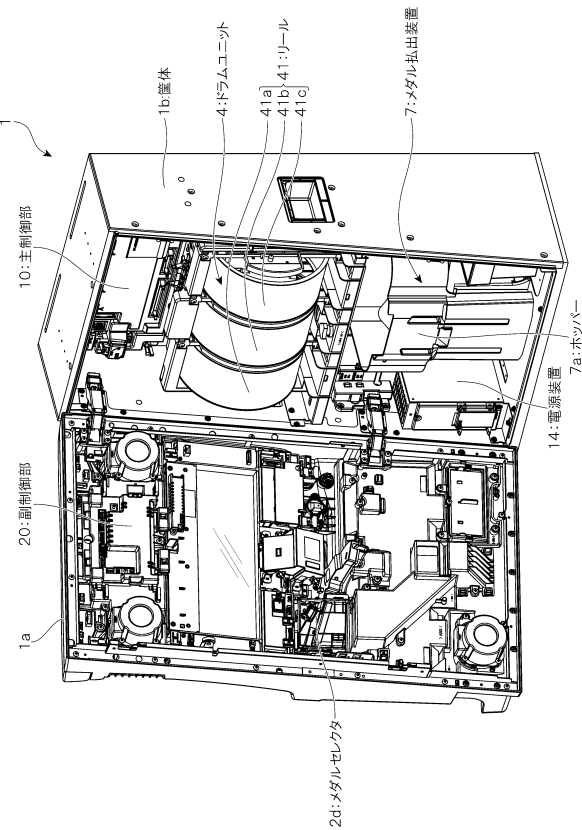
50

【図面】

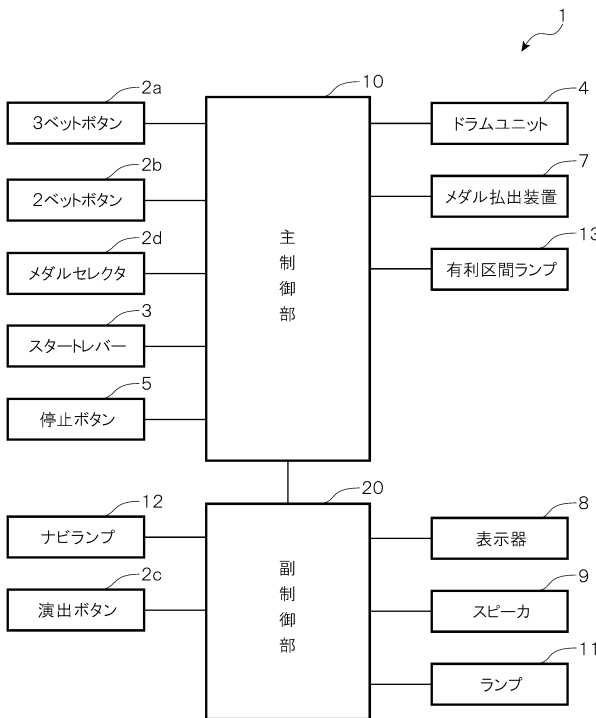
【図 1】



【図 2】



【図 3】



【図 4】

	41a	41b	41c
1	ブランク	スイカ	スイカ
2	ベル	ブランク	チェリー
3	スイカ	チェリー	ブランク
4	ベル	リプレイ1	ベル
5	リプレイ2	ベル	リプレイ1
6	BAR	スイカ	スイカ
7	チェリー	BAR	チェリー
8	スイカ	チェリー	BAR
9	ベル	リプレイ1	ベル
10	リプレイ2	ベル	リプレイ1
11	ブランク	スイカ	スイカ
12	ブランク	ブランク	チェリー
13	ピエロ	ピエロ	ピエロ
14	ベル	リプレイ2	ベル
15	リプレイ1	ベル	リプレイ2
16	赤7	赤7-2	ピエロ
17	赤7-2	ピエロ	赤7
18	ピエロ	赤7	赤7-2
19	ベル	リプレイ1	ベル
20	リプレイ1	ベル	リプレイ1

10

20

30

40

50

【 図 5 】

配当テーブル

当選役	ベット数	
	3ベット	2ベット
ベル役(押し順ベル)	8枚	8枚
ベル役(共通ベル)	8枚	8枚
こぼし役	1枚	1枚
スイカ役	5枚	5枚
チェリー役(強チェリー)	2枚	2枚
チャンス役(強チャンス)	1枚	1枚
1枚役(1枚役1～3)	1枚	1枚
リプレイ役	再遊技	再遊技
チェリー役(弱チェリー)	再遊技	再遊技
チャンス役(弱チャンス)	再遊技	再遊技

【 図 6 】

当業役	RTO						RT1(BB1内部中)		RT2(BB2内部中)		RT3		RT4	
	段主1	段主6	段主1	段主6	段主1	段主6	段主1	段主6	段主1	段主6	段主1	段主6	段主1	段主6
ハズレ	9748	9898	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ワブル1	5796	5539	25544	25327	25544	25327	0	0	65535	65535	0	0	8458	8458
ワブル2	1200	1200	1200	1200	1200	1200	0	0	0	0	0	0	0	0
ワブル3	468	468	468	468	468	468	0	0	0	0	0	0	0	0
ワブル4	66	66	66	66	66	66	0	0	0	0	0	0	0	0
増チネー	936	1093	936	1093	936	1093	0	0	0	0	0	0	0	0
増チネール	512	512	512	512	512	512	0	0	0	0	0	0	0	0
増チネール	328	328	328	328	328	328	0	0	0	0	0	0	0	0
スィガ	728	728	728	728	728	728	0	0	0	0	0	0	0	0
強キヤンス	232	292	232	292	232	292	0	0	0	0	0	0	0	0
共通ヘル	4195	4195	4195	4195	4195	4195	0	0	0	0	0	0	0	0
押し順ヘル	66	66	66	66	66	66	0	0	0	0	0	0	0	0
押し順ヘル2	66	66	66	66	66	66	0	0	0	0	0	0	0	0
押し順ヘル3	66	66	66	66	66	66	0	0	0	0	0	0	0	0
押し順ヘル4	66	66	66	66	66	66	0	0	0	0	0	0	0	0
押し順ヘル5	66	66	66	66	66	66	0	0	0	0	0	0	0	0
押し順ヘル6	66	66	66	66	66	66	0	0	0	0	0	0	0	0
1枚役1	10310	10310	10310	10310	10310	10310	0	0	0	0	0	0	0	0
1枚役2	10310	10310	10310	10310	10310	10310	0	0	0	0	0	0	0	0
1枚役3	10310	10310	10310	10310	10310	10310	0	0	0	0	0	0	0	0
BB1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
BB2	10000	10000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
増加役1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4195	4195
増加役2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	232	232
増加役3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	52650	52650

(数値の分母は65535)

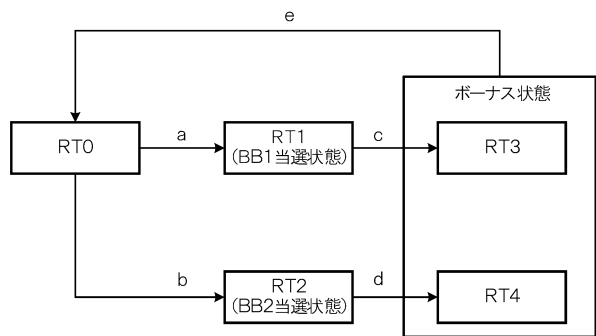
10

20

【圖 7】

[illegible]

【 図 8 】

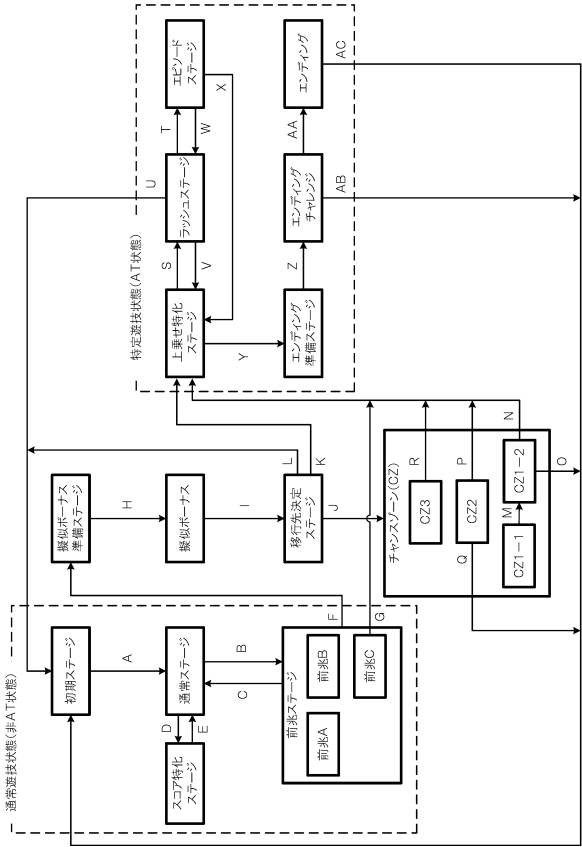


30

40

50

【図 9】



【図 10】

スコアモード抽選テーブル

スコアモード	設定値					
	1	2	3	4	5	6
モード0	126	64	120	64	101	64
モード1	64	126	64	126	64	114
モード2	39	26	39	26	51	26
モード3	26	39	32	39	39	51

(数値の分母は255)

10

20

【図 11】

スコアモード詳細テーブル

スコアモード	スコア									
	200	400	600	800	1000	1200	1400	1600	1800	2000
モード0	Pt0	Pt1	Pt0	Pt1	Pt0	Pt1	Pt0	Pt1	Pt0	Pt2
モード1	Pt0	Pt0	Pt1	Pt0	Pt1	Pt0	Pt1	Pt0	Pt1	Pt2
モード2	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt2
モード3	Pt2	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt0	Pt2

【図 12】

スコアレベル抽選テーブル

スコアレベル	スコアモード			
	モード0	モード1	モード2	モード3
レベルL	229	229	0	229
レベルH	26	26	255	26

(数値の分母は255)

30

40

50

【図 1 3】

アイテムB獲得レベル抽選テーブル

アイテムB獲得レベル	設定値					
	1	2	3	4	5	6
レベル0	128	114	101	95	101	95
レベル1	64	51	32	32	32	32
レベル2	26	13	32	32	32	32
レベル3	26	51	64	32	64	32
レベル4	8	13	13	32	13	32
レベル5	3	13	13	32	13	32

(数値の分母は255)

【図 1 4】

エピソードパターン抽選テーブル

エピソードパターン	設定値					
	1	2	3	4	5	6
エピソードパターン1	99	25	24	23	22	21
エピソードパターン2	26	99	24	23	22	21
エピソードパターン3	26	25	99	23	22	21
エピソードパターン4	26	25	24	99	22	21
エピソードパターン5	26	25	24	23	99	21
エピソードパターン6	26	25	24	23	22	99
エピソードパターン7	26	31	36	41	46	51

(数値の分母は255)

10

【図 1 5】

エピソードパターンテーブル

エピソードパターン	エピソード1	エピソード2	エピソード3	エピソード4	エピソード5	エピソード6
エピソードパターン1	25	200	25	50	100	200
エピソードパターン2	25	100	25	100	150	200
エピソードパターン3	25	200	75	50	50	200
エピソードパターン4	25	100	75	50	150	200
エピソードパターン5	100	200	50	25	25	200
エピソードパターン6	100	100	50	50	100	200
エピソードパターン7	200	50	50	50	50	200

【図 1 6】

上乗せ特化ステージ天井ゲーム数抽選テーブル

天井ゲーム数	
200	191
175	13
150	13
125	13
100	13
75	4
50	4
25	4

(数値の分母は255)

20

【図 1 7】

アイテムA初期値抽選テーブル

初期値	
0	101
1	77
2	51
4	26
8	0

(数値の分母は255)

【図 1 8】

高確移行抽選テーブル

高確滞在ゲーム数	当選役 弱チェリー
0	63
10	128
20	64

(数値の分母は255)

【図 1 9】

高確終了抽選テーブル

抽選結果	当選役					
	通常役	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
非当選(終了)	191	0	0	0	0	0
当選(継続)	64	255	255	255	255	255

(数値の分母は255)

【図 2 0】

擬似ボーナス移行抽選テーブル(低確時)

抽選結果	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
非当選	253	0	0	253	0
フェイク	1	229	204	1	204
当選	1	26	51	1	51

(数値の分母は255)

30

40

50

【図 2 1】

擬似ボーナス移行抽選テーブル(高確時)

抽選結果	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
非当選	203	0	0	203	0
フェイク	26	204	127	26	127
当選	26	51	128	26	128

(数値の分母は255)

【図 2 2】

スコア獲得抽選テーブル(通常ステージ)

スコア	スコアレベル	
	レベルL	レベルH
0	0	0
1	63	38
2	63	38
4	51	51
6	39	51
10	26	51
20	13	26

(数値の分母は255)

【図 2 3】

擬似ボーナス移行抽選テーブル(規定スコア到達時)

抽選結果	抽選パターン		
	Pt0	Pt1	Pt2
非当選	0	0	0
フェイク	255	204	0
当選	0	51	255

(数値の分母は255)

【図 2 4】

スコア特化モード移行抽選テーブル(規定スコア到達時)

抽選結果	抽選パターン		
	Pt0	Pt1	Pt2
非当選	0	242	255
ショート	242	13	0
ミドル	13	0	0
ロング	0	0	0

(数値の分母は255)

【図 2 5】

移行先抽選レベル昇格抽選テーブル(規定スコア到達時)

抽選結果	周期カウンタ									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
非当選	242	242	242	242	0	242	242	242	242	255
当選	13	13	13	13	255	13	13	13	13	0

(数値の分母は255)

【図 2 6】

スコア特化モード移行抽選テーブル(スイカ)

抽選結果	設定値					
	1	2	3	4	5	6
非当選	204	199	194	189	184	179
ショート	0	0	0	0	0	0
ミドル	38	43	48	53	58	63
ロング	13	13	13	13	13	13

(数値の分母は255)

【図 2 7】

スコア特化モード移行抽選テーブル(1枚役)

抽選結果	1枚役連続入賞回数				
	0~4	5~9	10~14	15~19	20~
非当選	255	252	242	127	0
ショート	0	0	0	0	0
ミドル	0	3	10	102	191
ロング	0	0	3	26	64

(数値の分母は255)

【図 2 8】

スコア特化モード終了抽選テーブル

抽選結果	スコア特化モード		
	ショート	ミドル	ロング
非当選(継続)	170	223	242
当選(終了)	85	32	13

(数値の分母は255)

10

20

30

40

50

【図 2 9】

スコア特化ステージ移行抽選テーブル

抽選結果	当選役	
	スイカ	スイカ以外
非当選	0	229
当選	255	26

(数値の分母は255)

【図 3 0】

スコア獲得抽選テーブル(スコア特化ステージ)

スコア	当選役									
	ハズレ	リプレイ役	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス	共通ベル	押し順ベル	1枚役
2	51	51	0	0	0	0	0	51	51	51
4	51	51	0	0	0	0	0	51	51	51
6	51	51	0	0	0	0	0	51	51	51
10	51	51	0	0	0	0	0	51	51	51
20	26	26	85	85	0	85	0	26	26	26
40	13	13	85	85	0	85	0	13	13	13
60	8	8	64	64	0	64	0	8	8	8
100	3	3	13	13	191	13	191	3	3	3
200	1	1	8	8	64	8	64	1	1	1

(数値の分母は255)

【図 3 1】

スコア特化ステージ終了抽選テーブル

抽選結果	
非当選(終了)	229
当選(継続)	26

(数値の分母は255)

【図 3 2】

スコア獲得抽選テーブル(フェイク前兆)

スコア	
0	64
1	0
2	0
4	0
6	0
10	0
20	102
40	51
60	26
100	8
200	4

(数値の分母は255)

10

【図 3 3】

移行先抽選レベル昇格抽選テーブル(本前兆)

抽選結果	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
非当選	252	242	229	252	229
当選(昇格)	3	13	26	3	26

(数値の分母は255)

【図 3 4】

移行先抽選レベル昇格抽選テーブル(擬似ボーナス)

抽選結果	当選役									
	リプレイ役	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス	共通ベル	押し順ベル	1枚役	
非当選	255	204	204	0	204	0	254	247	255	
当選(1昇格)	0	48	48	242	48	242	1	8	0	
当選(2昇格)	0	3	3	13	3	13	0	0	0	

(数値の分母は255)

20

【図 3 5】

移行先決定抽選テーブル(安定)

抽選結果	移行先抽選レベル				
	1	2	3	4	5
非当選	0	0	0	0	0
当選(CZ1)	242	191	85	0	0
当選(CZ2)	13	64	170	191	0
当選(上乗せ特化ステージ)	0	0	0	64	127
当選(CZ3)	0	0	0	0	128

(数値の分母は255)

【図 3 6】

移行先決定抽選テーブル(波乱)

抽選結果	移行先抽選レベル				
	1	2	3	4	5
非当選	223	204	170	127	0
当選(CZ1)	0	0	0	0	0
当選(CZ2)	0	0	0	0	0
当選(上乗せ特化ステージ)	0	0	0	0	127
当選(CZ3)	32	51	85	128	128

(数値の分母は255)

30

40

50

【図 3 7】

上乗せ特化ステージ直撃抽選テーブル(安定)

抽選結果	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
非当選	252	0	252	0	0
当選(上乗せ特化ステージ)	3	255	3	255	255

(数値の分母は255)

【図 3 8】

CZ3直撃抽選テーブル(波乱)

抽選結果	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
非当選	252	252	0	252	0
当選(CZ3)	3	3	255	3	255

(数値の分母は255)

【図 3 9】

STゲーム数上乗せ抽選テーブル

抽選結果	リプレイ役	当選役						
		弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス	共通ベル	押し順ベル 1枚役
非当選	127	0	0	0	0	0	255	255 255
当選	128	255	255	255	255	255	0	0 0

(数値の分母は255)

【図 4 0】

巻き戻しストック抽選テーブル

抽選結果	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
非当選	229	229	0	229	0
当選	26	26	255	26	255

(数値の分母は255)

10

【図 4 1】

一撃突破抽選テーブル

抽選結果	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
非当選	254	229	204	254	204
当選	1	26	51	1	51

(数値の分母は255)

【図 4 2】

AT移行抽選テーブル(CZ2)

抽選結果	当選役				
	その他	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ 強チャンス
非当選	105	0	0	0	0 0
当選	150	255	255	255	255 255

(数値の分母は255)

20

【図 4 3】

差枚数上乗せ抽選テーブル

上乗せ差枚数	当選役									
	ハズレ	リプレイ役	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス	共通ベル	押し順ベル	1枚役
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
10	255	255	0	0	0	0	0	63	63	255
20	0	0	0	0	0	0	0	64	64	0
30	0	0	204	204	0	204	0	64	64	0
50	0	0	26	26	204	26	204	64	64	0
100	0	0	16	16	39	16	39	0	0	0
200	0	0	8	8	9	8	9	0	0	0
300	0	0	1	1	3	1	3	0	0	0

(数値の分母は255)

【図 4 4】

上乗せ単位差枚数決定テーブル

当選役	上乗せ単位差枚数
リプレイ1	10
リプレイ2	30
リプレイ3	30
リプレイ4	30
1枚役1	10
1枚役2	20

【図 4 5】

アイテムB獲得抽選テーブル

アイテムB	アイテムB獲得レベル					
	0	1	2	3	4	5
ポーン	102	85	102	0	0	0
ナイト	102	85	0	102	0	0
ビショップ	20	32	102	0	64	0
ルーク	20	32	0	102	64	0
クイーン	8	13	26	26	64	0
キング	3	8	25	25	63	255

(数値の分母は255)

【図 4 6】

ループ実行抽選テーブル

抽選結果	アイテムB					
	ポーン	ナイト	ビショップ	ルーク	クイーン	キング
非当選	229	127	170	63	0	0
当選	26	128	85	192	255	255

(数値の分母は255)

30

40

50

【図 4 7】

ループ率抽選テーブル

ループ率	アイテムB					
	ボーン	ナイト	ビショップ	ルーク	クイーン	キング
50%	0	229	0	0	0	0
66%	0	14	0	229	85	0
80%	0	6	0	13	85	0
90%	255	6	255	13	85	255

(数値の分母は255)

【図 4 8】

上乗せ抽選テーブル

上乗せ数	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
0	191	191	0	251	127
10	0	0	0	0	0
20	39	51	128	0	85
30	13	9	64	0	38
50	9	3	39	1	2
100	1	1	13	1	1
200	1	0	8	1	1
300	1	0	3	1	1

(数値の分母は255)

10

【図 4 9】

アイテムA上乗せ抽選テーブル(ラッシュステージ)

上乗せ数	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
0	242	191	127	191	0
1	8	51	102	39	191
2	4	10	23	18	51
4	1	3	3	6	10
8	0	0	0	1	3

(数値の分母は255)

【図 5 0】

ラッシュステージ終了時抽選テーブル

抽選結果	アイテムAの所有数							
	0	1	2	3	4	5	6	7
非当選	254	242	229	204	191	170	153	127
当選	1	13	26	51	64	85	102	128

(数値の分母は255)

【図 5 1】

アイテムA上乗せ抽選テーブル(エピソードステージ)

上乗せ数	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
0	0	0	0	0	0
1	250	242	128	230	128
2	4	10	85	18	85
4	1	3	34	6	34
8	0	0	8	1	8

(数値の分母は255)

【図 5 2】

エンディングチケット獲得抽選テーブル

抽選結果	当選役				
	弱チェリー	弱チャンス	強チェリー	スイカ	強チャンス
非当選	127	127	0	127	0
当選	128	128	255	128	255

(数値の分母は255)

20

【図 5 3】

バグモード抽選テーブル

抽選結果	当選役 共通ベル
非当選	229
バグフェイク	25
当選	1

(数値の分母は255)

【図 5 4】

バグモード前兆ゲーム数抽選テーブル

前兆ゲーム数	前兆状態	
	バグフェイク	本物
3	0	0
4	0	0
5	0	0
6	0	0
7	0	0
8	203	63
23	0	0
24	52	52
32	0	140

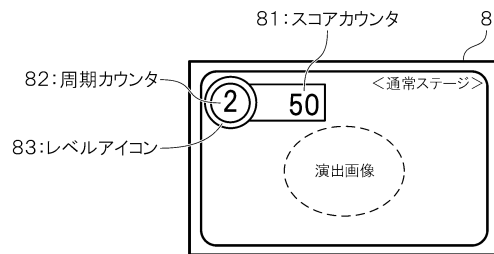
(数値の分母は255)

30

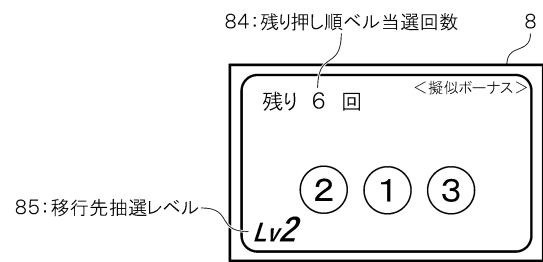
40

50

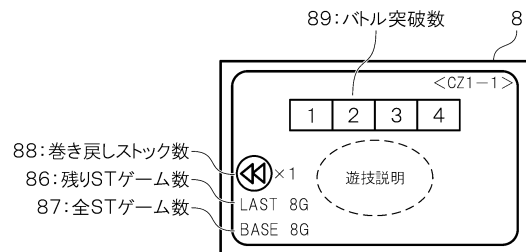
【図 5 5】



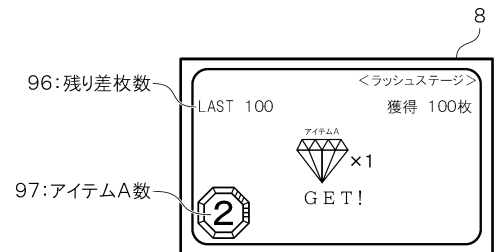
【図 5 6】



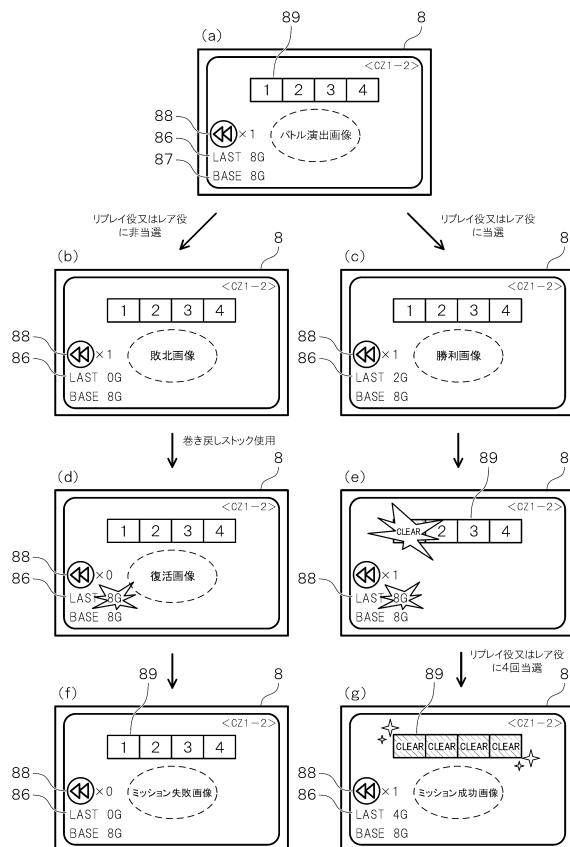
【図 5 7】



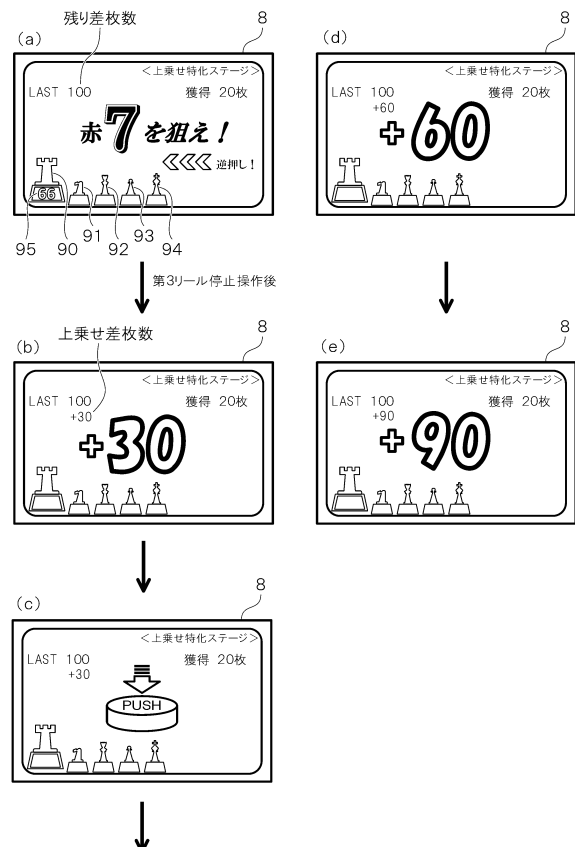
【図 5 8】



【図 5 9】



【図 6 0】



10

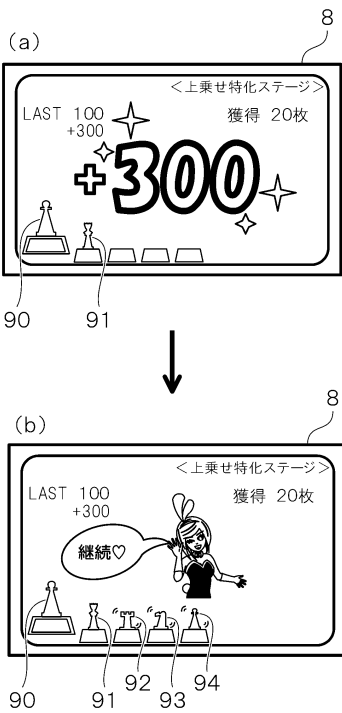
20

30

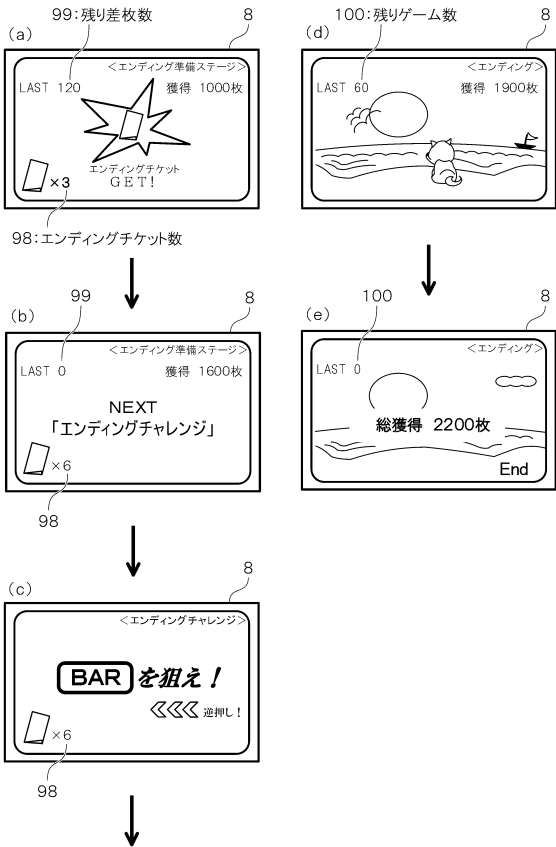
40

50

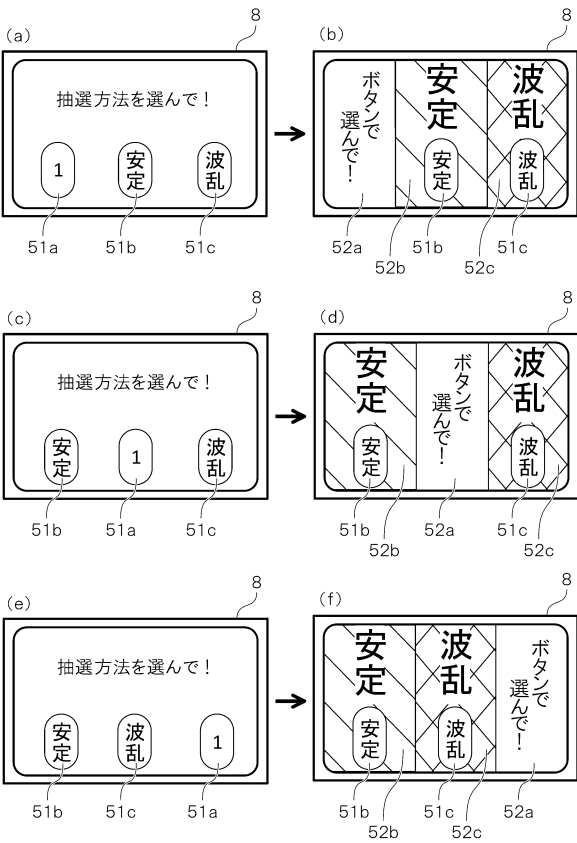
【図 6 1】



【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】

当選役	押し順表示パターン	操作態様	払出数	抽選方法
押し順ベル1 (左→中→右)	1 / 安定 / 波乱	左→中→右 (正解押し順)	8	安定
		左→右→中 (不正解押し順)	1	波乱
押し順ベル2 (左→右→中)	安定 / 1 / 波乱	左→右→中 (正解押し順)	8	波乱
		左→中→右 (不正解押し順)	1	安定
押し順ベル3 (中→左→右)	安定 / 1 / 波乱	中→左→右 (正解押し順)	8	安定
		中→右→左 (不正解押し順)	1	波乱
押し順ベル4 (中→右→左)	安定 / 1 / 波乱	中→右→左 (正解押し順)	8	波乱
		中→左→右 (不正解押し順)	1	安定
押し順ベル5 (右→左→中)	安定 / 波乱 / 1	右→左→中 (正解押し順)	8	安定
		右→中→左 (不正解押し順)	1	波乱
押し順ベル6 (右→中→左)	安定 / 波乱 / 1	右→中→左 (正解押し順)	8	波乱
		右→左→中 (不正解押し順)	1	安定

10

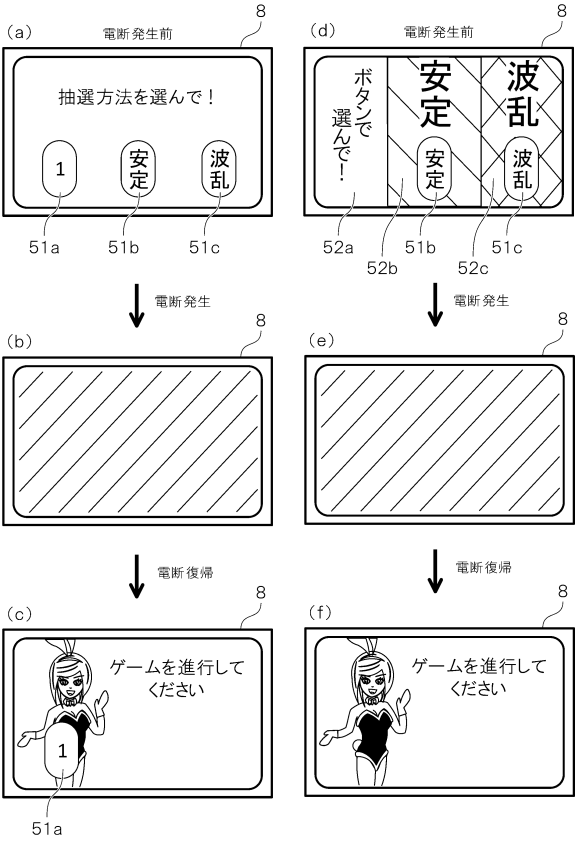
20

30

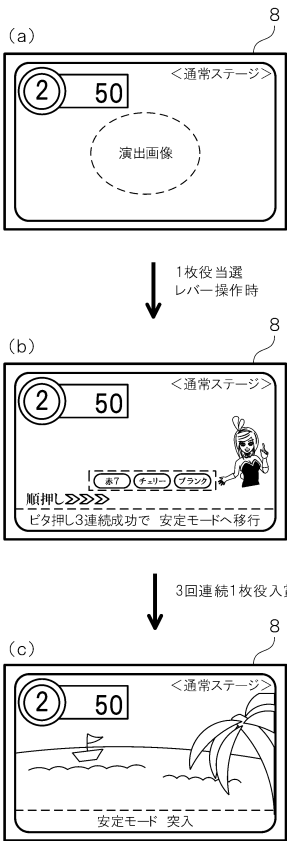
40

50

【図 6 5】

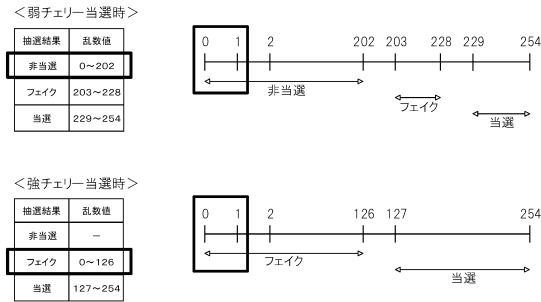


【図 6 6】

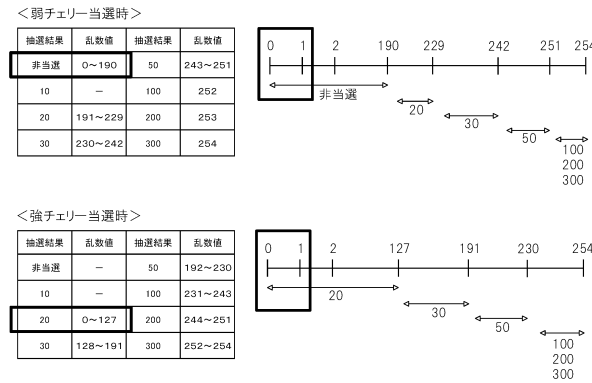


【図 6 7】

(a) 擬似ボーナス移行抽選(高確)の場合



(b) 差枚数上乘せ抽選の場合



10

20

30

40

50

フロントページの続き

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