

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6688750号  
(P6688750)

(45) 発行日 令和2年4月28日(2020.4.28)

(24) 登録日 令和2年4月8日(2020.4.8)

(51) Int.Cl. F 1  
**A 6 3 F 5/04 (2006.01)**  
 A 6 3 F 5/04 6 2 0  
 A 6 3 F 5/04 6 5 3

請求項の数 1 (全 38 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2017-5672 (P2017-5672)                  (22) 出願日 平成29年1月17日 (2017.1.17)                  (65) 公開番号 特開2018-114056 (P2018-114056A)                  (43) 公開日 平成30年7月26日 (2018.7.26)                  審査請求日 平成30年3月16日 (2018.3.16)</p>	<p>(73) 特許権者 000144153                  株式会社三共                  東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号                  (74) 代理人 100095407                  弁理士 木村 満                  (74) 代理人 100148633                  弁理士 桜田 圭                  (74) 代理人 100134599                  弁理士 杉本 和之                  (74) 代理人 100166442                  弁理士 鈴木 洋雅                  (72) 発明者 小倉 敏男                  東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株                  式会社三共内</p>
--	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行う遊技機において、

一単位の遊技である単位遊技毎に特定決定を含む複数種類の決定のうちから何れかの決定を行うことが可能な事前決定手段と、

前記特定決定が行われたことに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態に制御するか否かを決定可能な有利状態決定手段と、

前記特定決定が行われたことに基づいて、前記有利状態決定手段が前記有利状態に制御する決定を行う割合を変更可能な割合変更手段と、

前記特定決定が行われたことに基づいて、特定演出を実行する特定演出実行手段と、

前記特定決定が行われてから所定回数の単位遊技が行われる前に前記特定決定が再度行われたことに基づいて、該特定演出の演出態様を変更する演出態様変更手段とを備え、

前記特定決定が行われる割合は、分子を1としたときに分母が前記所定回数よりも大きな数値となる割合であり、

前記特定決定が行われたことに基づいて前記有利状態に制御する旨の決定が行われなかった後、前記所定回数の単位遊技が行われる前に前記特定決定が再度行われたことに基づいて前記有利状態に制御する旨の決定が行われた場合、最初の前記特定決定が行われた単位遊技から前記所定回数の単位遊技が行われたときに前記有利状態に制御可能である、遊技機。

【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

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

## 【0003】

このような遊技機の一例として、特定小役（スイカ、チェリー、チェリー＋1枚役）の内部当選回数が所定回数（スイカ用カウンタ、チェリー用カウンタ、チェリー＋1枚役用カウンタの何れかが「9」）であるときに遊技者にとって有利な有利状態の一例としてのA T（アシストタイム）の当選率を高くするとともに、特定小役に内部当選したときに内部当選回数に応じて示唆演出（全小役示唆演出、スイカ示唆演出、チェリー示唆演出、チェリー＋1枚役示唆演出）を実行するものが開示されている（例えば、特許文献1）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献1】特開2014-014468号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

特許文献1に記載の技術では、示唆演出の実行に基づいてレア役の内部当選回数が所定回数になったか否かを遊技者が推測する必要があり、特定小役に内部当選して示唆演出が実行されなければ現在の状況が特定小役に内部当選すれば高い当選率でA Tに当選する状況であるか否かを遊技者が認識できない問題がある。

## 【0006】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、現在の状況を遊技者に認識させることで遊技の興趣を向上させる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、

遊技を行う遊技機（例えば、スロットマシン1、パチンコ遊技機）において、

一単位の遊技である単位遊技毎に特定決定（例えば、チェリー内部当選）を含む複数種類の決定のうちから何れかの決定を行うことが可能な事前決定手段（例えば、メイン制御部41が実行する内部抽選処理）と、

前記特定決定が行われたことに基づいて、遊技者にとって有利な有利状態（例えば、A R T）に制御するか否かを決定可能な有利状態決定手段（例えば、メイン制御部41が実行するステップS101～S106の処理）と、

前記特定決定が行われたことに基づいて、前記有利状態決定手段が前記有利状態に制御する決定を行う割合（例えば、A R T当選率）を変更可能な割合変更手段（例えば、メイン制御部41が実行するステップS102の処理においてチェリー当選回数カウンタの値に応じたA R T当選率が設定されているA R T抽選テーブルを用いてA R Tの抽選を行う処理）と、

前記特定決定が行われたことに基づいて、特定演出を実行する特定演出実行手段（例えば、サブ制御部91が実行するステップS200～S211の処理）と、

前記特定決定が行われてから所定回数の単位遊技（例えば、前回のチェリー内部当選から10ゲーム）が行われる前に前記特定決定が再度行われたことに基づいて、該特定演出の演出態様を変更する演出態様変更手段（例えば、サブ制御部91が実行するステップS

10

20

30

40

50

205、S206の処理)とを備え、

前記特定決定が行われる割合は、分子を1としたときに分母が前記所定回数よりも大きな数値となる割合であり、

前記特定決定が行われたことに基づいて前記有利状態に制御する旨の決定が行われなかった後、前記所定回数の単位遊技が行われる前に前記特定決定が再度行われたことに基づいて前記有利状態に制御する旨の決定が行われた場合、最初の前記特定決定が行われた単位遊技から前記所定回数の単位遊技が行われたときに前記有利状態に制御可能である。

【0008】

このような構成によれば、特定演出の演出態様が変更されることにより、遊技者は、有利状態に制御する決定が行われたか、有利状態に制御する決定を行う割合が変更されたかの少なくとも一方であると認識できるので、特定演出の演出態様を変更することによって有利状態に制御する決定が行われた旨と有利状態に制御する決定を行う割合が変更された旨との何れも示唆されない遊技機よりも遊技者が現在の状況を認識でき、遊技の興趣が向上する。

10

【0009】

(2)上記(1)の遊技機において、

前記割合変更手段は、前記特定決定が行われてから前記所定期間に亘って前記有利状態に制御する決定を行う割合を変更してもよい(例えば、メイン制御部41がステップS106、S150~S153の処理を実行してもよい)。

【0010】

このような構成によれば、特定決定が行われてから所定期間に亘って有利状態に制御する決定を行う割合を変更しない遊技機よりも特定演出の示唆内容を認識可能な遊技者が所定期間において特定決定が行われるか否かに注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

20

【0011】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、

前記有利状態決定手段は、前記特定決定が行われたときに前記有利状態に制御するか否かを決定し(例えば、メイン制御部41がステップS101、S102の処理を実行し)

、前記有利状態に制御する決定が行われたことに基づいて、前記有利状態に制御する決定が行われた前記特定決定から前記所定期間が経過するまでに前記有利状態に制御する有利状態制御手段を更に備えてもよい(例えば、メイン制御部41がステップS104~S106、S150~S156の処理を実行してARTに制御してもよい)。

30

【0012】

このような構成によれば、有利状態に制御する決定が行われた特定決定から所定期間が経過するまでに有利状態に制御しない遊技機よりも特定演出の示唆内容を認識可能な遊技者が所定期間において有利状態に制御する決定が行われるか否かに注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

【0013】

(4)上記(1)乃至(3)の何れかの遊技機において、

前記割合変更手段は、前記所定期間中に前記特定決定が行われた回数が増加するに連れて前記有利状態に制御する決定を行う割合を高くしてもよい(例えば、メイン制御部41が実行するステップS102の処理においてチェリー当選回数カウンタの値が増加するに連れて高いART当選率が設定されているART抽選テーブルを用いてARTの抽選を行ってもよい)。

40

【0014】

このような構成によれば、所定期間中に特定決定が行われた回数が増加するに連れて有利状態に制御する決定を行う割合が高くない遊技機よりも特定演出の示唆内容を認識可能な遊技者が所定期間において特定決定が行われるか否かに注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

50

## 【 0 0 1 5 】

( 5 ) 上記 ( 4 ) の遊技機において、

前記有利状態決定手段は、前記所定期間中に前記特定決定が行われた回数が特定回数となったときに前記有利状態に制御する決定を行ってもよい(例えば、メイン制御部 4 1 が実行するステップ S 1 0 2 の処理においてチェリー当選回数カウンタの値が 2 のときに 1 0 0 % の A R T 当選率が設定されている A R T 抽選テーブルを用いて A R T の抽選を行ってもよい)。

## 【 0 0 1 6 】

このような構成によれば、所定期間中に特定決定が行われた回数が特定回数となったときに有利状態に制御する決定を行わない遊技機よりも特定演出の示唆内容を認識可能な遊技者が所定期間において特定決定が行われるか否かに注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

10

## 【 0 0 1 7 】

( 6 ) 上記 ( 1 ) 乃至 ( 5 ) の何れかの遊技機において、

前記特定演出は、実行開始から経過した期間を特定可能な演出であってもよい(例えば、サブ制御部 9 1 が表示する特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 にメータ画像 5 7 1 を表示してもよい)。

## 【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、特定演出の実行開始から経過した期間を特定不能な遊技機よりも特定演出の示唆内容を認識可能な遊技者が所定期間において特定決定が行われるか否かに注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

20

## 【 0 0 1 9 】

( 7 ) 上記 ( 1 ) 乃至 ( 6 ) の何れかの遊技機において、

前記遊技機の電力供給が開始されたことに基づいて、遊技者に対する有利度を設定可能な有利度設定手段(例えば、メイン制御部 4 1 が実行する設定値変更処理)と、

前記有利状態に制御する決定が行われたことに基づいて、前記有利状態に制御可能な有利状態制御手段(例えば、メイン制御部 4 1 がステップ S 1 0 4 ~ S 1 0 6、S 1 5 0 ~ S 1 5 6 の処理を実行して A R T に制御する処理)と、

前記有利状態決定手段の決定結果と、前記有利状態決定手段が前記有利状態に制御する決定を行う割合とを少なくとも記憶可能な記憶手段(例えば、メイン制御部 4 1 やサブ制御部 9 1 の R A M )とを更に備え、

30

前記記憶手段は、前記所定期間中に前記遊技機の電力供給が停止された後も前記所定期間中に記憶した前記有利状態決定手段の決定結果と前記有利状態に制御する決定を行う割合とを継続して記憶することが可能であり(例えば、R A M にバックアップ電源により記憶内容が保持されるバックアップ記憶領域が設定されており)、

前記有利状態制御手段は、前記所定期間中に前記遊技機の電力供給が停止されてから前記遊技機の電力供給が再開されたとき、前記記憶手段に記憶されている前記有利状態決定手段の決定結果に基づいて、前記有利状態に制御可能であり(例えば、メイン制御部 4 1 がステップ S 1 0 4 ~ S 1 0 6、S 1 5 0 ~ S 1 5 6 の処理を実行して復帰させた A R T 当選フラグの値や残りゲーム数カウンタの値に基づいて残りゲーム数カウンタが 0 になっ

40

たときに当選している A R T に制御させることが可能であり)、  
前記有利状態決定手段は、前記所定期間中に前記遊技機の電力供給が停止されてから前記遊技機の電力供給が再開されたとき、前記記憶手段に記憶されている前記有利状態に制御する決定を行う割合で前記有利状態に制御する決定を行うか否かを決定可能であり(例えば、メイン制御部 4 1 が実行するステップ S 1 0 2 の処理を実行して復帰させたチェリー当選回数カウンタの値に基づく A R T 当選率で A R T の抽選を行うことが可能であり)

、  
前記特定演出実行手段は、前記所定期間中に前記遊技機の電力供給が停止されてから前記遊技機の電力供給が再開されたとき、前記有利度が設定されたか否かに関わらず前記特定演出の実行を規制してもよい(例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S 2 0 0 ~

50

S 2 0 4 の処理を実行してもよい)。

【 0 0 2 0 】

このような構成によれば、所定期間中に遊技機の電力供給が停止されてから遊技機の電力供給が再開されたときに有利度が設定されたか否かによって特定演出の実行を規制しない可能性がある遊技機よりも遊技者が遊技機の電力供給が再開されたときに有利度が設定されたことを認識し難くなる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 1 】

【 図 1 】実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【 図 2 】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【 図 3 】リールの図柄配列を示す図である。

【 図 4 】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【 図 5 】メイン制御部が実行する A R T 抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 6 】 A R T 抽選テーブルの一例を示す図である。

【 図 7 】メイン制御部が実行する通常状態ゲーム終了時処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 8 】サブ制御部が実行する背景画像表示処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 9 】 ( A ) A R T 当選画像の一例を示す図、 ( B ) 通常背景画像の一例を示す図、 ( B ) 特別背景画像 ( 高確率 1 ) の一例を示す図、 ( C ) 特別背景画像 ( 高確率 2 ) の一例を示す図、 ( E ) 特別背景画像 ( 確定 ) の一例を示す図である。

【 図 1 0 】サブ制御部が実行するバトル演出選択処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 1 1 】 ( A ) 当選時選択テーブルの一例を示す図、 ( B ) 第 1 非当選時選択テーブルの一例を示す図、 ( C ) 第 2 非当選時選択テーブルの一例を示す図である。

【 図 1 2 】敵キャラ A とのバトル演出についての説明図である。

【 図 1 3 】図 1 2 の続きの説明図である。

【 図 1 4 】敵キャラ B とのバトル演出についての説明図である。

【 図 1 5 】サブ制御部が実行するバトル演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 1 6 】サブ制御部が実行するキャラ選択処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 1 7 】図 1 6 の続きのフローチャートである。

【 図 1 8 】キャラ選択画面の一例を示す図である。

【 図 1 9 】背景画像表示及び A R T 抽選についてのタイミングチャートである。

【 図 2 0 】 ( A ) 演出パターンの選択率 ( 全体 ) の一例を示す図、 ( B ) 敵キャラ毎のバトル演出の勝率 ( 復活演出を含む ) の一例を示す図、 ( C ) リール停止毎のバトル敗北からの復活演出の選択率の一例を示す図である。

【 図 2 1 】復活演出が実行されないときのバトル演出 ( 敗北 1 A ) 後の制御についてのタイミングチャートである。

【 図 2 2 】復活演出が実行されるときバトル演出 ( 敗北 1 A ) 後の制御についてのタイミングチャートである。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 2 2 】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を以下に説明する。

本発明が適用されたスロットマシンの実施形態について、図面を用いて説明すると、本実施形態のスロットマシン 1 は、図 1 に示すように、前面が開く筐体 1 a と、筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b とから構成されている。筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R ( 以下、

10

20

30

40

50

左リール、中リール、右リール)が水平方向に並設されており、図1、図3に示すように、これらリール2L、2C、2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄(所定の順序でそれぞれ21個ずつ描かれている互いに識別可能な複数種類の図柄のうちの3つの図柄)が前面扉1bに設けられた透視窓3からそれぞれ見えるように配置されている。

#### 【0023】

前面扉1bには、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット(遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数)を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数(3)を設定する際に操作されるMAXBETスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する(クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる)際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L、2C、2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L、8C、8Rが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

10

#### 【0024】

また、前面扉1bには、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数や、エラー発生時の内容を示すエラーコード、後述のナビ報知によるリールの停止順を識別可能な情報等が表示される遊技補助表示器12、賭数が1、2、3とそれぞれ設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16、メダル投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作(スタート操作)が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、ウェイト(前回ゲーム開始から一定期間経過せずリール回転開始を待機している状態)中である旨を点灯により報知するウェイト中LED19、リプレイゲーム中(再遊技中)である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

20

#### 【0025】

本実施形態のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、MAXBETスイッチ6の操作によってクレジットを使用して賭数を設定する。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLNが有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態(ゲームが開始可能な状態)となる。なお、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

30

#### 【0026】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施形態では、リール2L、2C、2Rの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインLNのみが入賞ラインとして定められている。なお、入賞役として、入賞ラインLNに役として定められた所定の図柄の組合せが揃ったときに入賞するとともに、所定の図柄組合せが揃うことにより無効ラインLM1~LM4の何れかに所定の図柄組合せよりも認識しやすい指標となる図柄の組合せが揃うことにより、無効ラインLM1~LM4の何れかに揃った図柄の組合せによって入賞したように見せることが可能な役を含む。

40

#### 【0027】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7の操作(スタート操作、レバーオン)が行われると、各リール2L、2C、2Rが回転を開始し、図柄が連続的に変動し、各リール2L、2C、2Rが定速回転になり、リールセンサ33L、33C、33Rが対応するリール2L、2C、2Rの基準位置を検出するとストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効化される。この状態でストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rが停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLN上に予め定められた図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、

50

クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。

【0028】

スロットマシン1には、図4に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90、電源基板101が設けられており、遊技制御基板40によって遊技状態が制御され、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板101によってスロットマシン1を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。遊技制御基板40には、メイン制御部41、制御用クロック生成回路42、乱数用クロック生成回路43、スイッチ検出回路44、モータ駆動回路45、ソレノイド駆動回路46、LED駆動回路47、電断検出回路48、リセット回路49が搭載され、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。演出制御基板90には、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0029】

[設定値について]

本実施形態のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選等において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち、設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。なお、設定値は1、3、6や、1、4、H(High)等の3段階や、1～7の7段階で設定してもよく、6段階に限定する必要はない。

【0030】

設定値を変更するためには、まず、前面扉1bが開放された状態で、設定キースイッチ37をON状態としてからスロットマシン1の電源をONする必要がある。設定キースイッチ37をON状態として電源をONすると、設定値表示器24にメイン制御部41の図示しないRAMから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作が可能な設定変更状態（設定変更モード）に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく（設定6からさらに操作されたときは、設定1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がOFFされると、確定した表示値（設定値）がRAMに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。このとき、設定変更状態の終了を示す設定コマンド（終了）をサブ制御部91に送信するとともに、設定変更終了時の初期化対象RAMのアドレスがセットされてRAMの初期化が行われる。なお、前面扉1bが開放されていない場合は設定値を変更できないようにして、前面扉1bが開放されていない状態での不正な設定変更を防止してもよい。すなわち、前面扉1bの開放と設定キースイッチ37をオン状態にする操作と電源スイッチ39の操作とを設定変更状態の開始条件としてもよい。なお、この場合、設定キースイッチ37がオフ状態になるまで前面扉1bの開閉に関わらず設定値変更状態が維持されるようにしてもよい。すなわち、前面扉1bの開放を設定変更状態の開始条件とした場合であっても前面扉1bの開閉を設定変更状態の終了条件にしなくてもよい。

【0031】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で前面扉1bを開放して設定キースイッチ37をON状態とすればよい。このような状況で設定キースイッチ37をON状態とすると、設定値表示器24にRAMから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態（設定確認モード）に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をOFF状

10

20

30

40

50

態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。なお、設定値確認状態も設定値変更状態と同様に、前面扉 1 b が開放されていない状態での不正な設定確認を防止してもよい。すなわち、前面扉 1 b の開放と設定キースイッチ 3 7 をオン状態にする操作とを設定確認状態の開始条件としてもよい。また、前面扉 1 b の開放を設定値確認状態の開始条件とした場合であっても前面扉 1 b の開閉を設定値確認状態の終了条件にしなくてもよい。

#### 【 0 0 3 2 】

[ ナビ報知およびナビ演出について ]

また、本実施形態におけるスロットマシンでは、内部抽選結果に基づく A R T 抽選処理に当選したときに、メイン制御部 4 1 により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となる有利状態の一例としての A R T (アシストリプレイタイム) に制御可能となっている。メイン制御部 4 1 は、A R T に制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行するとともに、サブ制御部 9 1 に対して押し順コマンドを送信することで、ナビ演出を実行させる。遊技状態に応じたナビ対象役とは、例えば、押し順リプレイや押し順ベルが共通のナビ対象役である。また、本実施形態においてメイン制御部 4 1 は、A R T に制御していない通常状態であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。

#### 【 0 0 3 3 】

本実施形態のナビ報知は、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を変化させることにより遊技者にとって有利な停止順を識別可能に報知する。なお、ナビ報知の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて識別可能な態様であればよい。また、ナビ報知以外の報知にも用いられる遊技補助表示器 1 2 によるものに限らず、専用の表示器を用いて実行するものでも良い。本実施形態のナビ演出は、ナビ報知により報知された遊技者にとって有利な停止順を、液晶表示器 5 1 からのナビ画像の表示と、演出効果 L E D 5 2 からのナビ照明光の出力と、スピーカ 5 3、5 4 からのナビ音声(ナビ演出音)の出力とによって報知する。

#### 【 0 0 3 4 】

以上のように、ナビ報知及びナビ演出では、遊技者にとって有利となる停止順が識別可能に報知される。本実施形態においてメイン制御部 4 1 は、抽選条件が成立した場合に A R T に制御するか否かを決定する抽選を行う。また、メイン制御部 4 1 は、A R T 終了時に、複数のゲーム数から規定ゲーム数を選択するとともに、A R T の終了時から継続して A R T に制御されないゲーム数を計数する。そして、メイン制御部 4 1 は、A R T 抽選処理に当選すること、または、A R T に継続して制御されないゲーム数が規定ゲーム数(所謂天井ゲーム数)に到達することで A T に制御する。

#### 【 0 0 3 5 】

[ ゲーム制御処理について ]

また、メイン制御部 4 1 は、ゲーム制御処理を行って 1 回のゲームを制御する。ゲーム制御処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するための B E T 処理が行われ、賭数設定後、スタート操作が行われると乱数抽選により入賞の発生を許容するか否かを決定する内部抽選処理が行われる。内部抽選後、リール回転処理が行われ、前回ゲームのリール回転開始から規定期間(4.1秒)経過していることを条件に、リール回転開始してから定速回転になった後にストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作(停止操作)を有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる。リール回転処理終了後、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞等が発生したか否かを判定する入賞判定処理が行われる。入賞判定処理終了後、払出処理が行われ、入賞の発生に応じてメダルの払出またはクレジット加算が行われるとともに、入賞ライン上の図柄組合せに応じて遊技状態が移行される。これにより、1 ゲーム分のゲーム制御処理が終了し、次の 1 ゲーム分のゲーム制御処理が開始する。

## 【 0 0 3 6 】

[ 遊技中の演出等について ]

また、メイン制御部 4 1 は、内部抽選処理実行中において、ART 抽選処理を行い、ART に当選したときに ART に制御し、付与された ART のナビストック数の間、ナビ報知及びナビ演出のための制御を行う。本実施形態のメイン制御部 4 1 は、ART 制御中においてナビ対象役に内部当選しているときにナビ報知を行うとともに、遊技状態コマンドや内部抽選コマンド等をサブ制御部 9 1 に送信してサブ制御部 9 1 にナビ演出を実行させる。なお、本実施形態では、ART 制御中にスタートスイッチ 7 の操作が行われた直後に内部抽選が行われ、ナビ対象役に内部当選していれば、リール回転処理の前にナビ報知やナビ演出が行われる。すなわち、ART 制御中にナビ対象役に内部当選していれば、スタートスイッチ 7 の操作の直後にナビ報知やナビ演出が行われるようになっている。また、本実施形態では、ウェイト中でない限りにおいて、ナビ報知やナビ演出が行われてからリール回転が開始して定速回転となり停止操作が有効化されるまでの期間（停止操作の無効期間）が 1 秒未満の所定期間に制御されるように予め設定されている。

10

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信した各種コマンドに基づいて、上述のナビ演出や、遊技状態に応じた各演出（例えば、予告演出や内部当選示唆演出やバトル演出等の煽り演出、ボーナス確定演出、ボーナス中演出、ナビ演出、デモ演出）を実行することが可能となっている。

## 【 0 0 3 7 】

[ ART の抽選および背景画像の表示について ]

メイン制御部 4 1 は、図 5 に示す ART 抽選処理を行う。まず、メイン制御部 4 1 は、特別決定の一例としてチェリーに内部当選したか否かを判定する（ステップ S 1 0 1）。なお、本実施形態では、チェリーに内部当選したときに ART の抽選を行い、チェリーに内部当選する割合（当選率）が  $1 / 6 0$  となるように予め設定されている。メイン制御部 4 1 は、チェリーに内部当選していない場合（ステップ S 1 0 1 ; N）、ステップ S 1 0 1 の処理を繰り返し、チェリーに内部当選した場合（ステップ S 1 0 1 ; Y）、図 6 に示す ART 抽選テーブルを用いて ART の抽選を行い（ステップ S 1 0 2）、チェリー当選回数カウンタの値に + 1 を加算し（ステップ S 1 0 3）、ART に当選したか否かを判定する（ステップ S 1 0 4）。

20

## 【 0 0 3 8 】

ここで、チェリー当選回数カウンタとは、チェリーに内部当選した回数を計数するカウンタ（計数手段）であり、初期値である 0 からチェリーに内部当選する度に + 1 が加算され、後述する残りゲーム数カウンタが 0 になると 0 にリセットされる。また、ART 抽選テーブルは、図 6 に示すように、ART を抽選するときの当選率が設定されているテーブルである。本実施形態の ART 抽選テーブルは、チェリー当選回数カウンタの値に応じて ART の当選率が設定されており、チェリー当選回数カウンタの値が 0 のときに ART 当選率が 1 2 . 5 % (  $1 / 8$  )、チェリー当選回数カウンタの値が 1 のときに ART 当選率が 5 0 % (  $1 / 2$  )、チェリー当選回数カウンタの値が 2 のときに ART 当選率が 1 0 0 % (  $1 / 1$  ) となるように予め設定されている。

30

## 【 0 0 3 9 】

図 5 に戻り、メイン制御部 4 1 は、ART に当選した場合（ステップ S 1 0 4 ; Y）、ART 当選フラグをオンにセットし（ステップ S 1 0 5）、処理を終了する。一方、メイン制御部 4 1 は、ART に当選しなかった場合（ステップ S 1 0 4 ; N）、残りゲーム数カウンタの値を + 1 0 にセットし（ステップ S 1 0 6）、処理を終了する。ここで、残りゲーム数カウンタとは、チェリーに内部当選してからのゲーム数を計数するカウンタ（計数手段）であり、初期値が 0 であり、チェリーに内部当選する度に + 1 0 がセットされ、1 ゲームを消化する度に - 1 が加算される。すなわち、残りゲーム数カウンタは、チェリーに内部当選したときに + 1 0 の値がセットされ、1 ゲーム毎にカウントダウンすることで、チェリーに内部当選してから 1 0 ゲームを計数する。

40

## 【 0 0 4 0 】

50

また、メイン制御部 4 1 は、遊技状態が通常状態（通常遊技状態）であるときに、図 7 に示す通常状態ゲーム終了時処理を行う。メイン制御部 4 1 は、図示しないゲーム終了時の各処理を実行した後、残りゲーム数カウンタの値を + 1 0 にセットしたか否かを判定することで A R T 当選処理において残りゲーム数カウンタの更新が行われたか否かを判定する（ステップ S 1 5 0）。メイン制御部 4 1 は、残りゲーム数カウンタの値をセットしていない場合（ステップ S 1 5 0 ; N）、残りゲーム数カウンタの値に - 1 を加算してカウンタダウンする（ステップ S 1 5 1）。カウンタダウン後、または、残りゲーム数カウンタの値を + 1 0 にセットした場合（ステップ S 1 5 0 ; Y）、メイン制御部 4 1 は、残りゲーム数カウンタの値が 0 になったか否かを判定することで最後にチェリーに内部当選してから 1 0 ゲームが経過したか否かを判定する（ステップ S 1 5 2）。

10

**【 0 0 4 1 】**

メイン制御部 4 1 は、残りゲーム数カウンタの値が 0 になっていない場合（ステップ S 1 5 2 ; N）、処理を終了し、残りゲーム数カウンタの値が 0 になった場合（ステップ S 1 5 2 ; Y）、チェリー当選回数カウンタを 0 にリセットし（ステップ S 1 5 3）、A R T 当選フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 1 5 4）。メイン制御部 4 1 は、A R T 当選フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 4 ; N）、処理を終了し、A R T 当選フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 4 ; Y）、A R T 当選フラグをオフにリセットし（ステップ S 1 5 5）、A R T の制御を開始し（ステップ S 1 5 6）、処理を終了する。ここで、A R T 当選フラグとは、A R T に当選したか否かを示すフラグであり、初期値がオフであり、A R T に当選するとオンになり、A R T の制御を開始するときにオフにリセットする。

20

**【 0 0 4 2 】**

また、サブ制御部 9 1 は、遊技状態が通常状態（通常遊技状態）であるときに、図 8 に示す背景画像表示処理を行う。まず、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 が電断から復帰したときに送信する復帰コマンドまたは設定変更後に送信する設定コマンド（終了）を受信したか否かを判定することにより、スロットマシン 1 が電断から復帰したか否かを判定する（ステップ S 2 0 0）。サブ制御部 9 1 は、電断復帰した場合（ステップ S 2 0 0 ; Y）、R A M のバックアップ領域に記憶されている制御状態に基づいて、電断前に液晶表示器 5 1 に表示していた演出の背景画像が図 9（C）～図 9（E）に示す特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 であったか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。なお、このように制御

30

**【 0 0 4 3 】**

ここで、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、チェリー当選回数カウンタの値に基づいて複数種類の背景画像（5 2 1 ~ 5 2 4）の何れかの背景画像を表示する。具体的には、サブ制御部 9 1 は、チェリー当選回数カウンタの値が 0 のときに図 9（B）に示す通常背景画像 5 2 1 を表示し、チェリー当選回数カウンタの値が 1 のときに図 9（C）に示す特別背景画像（高確率 1）5 2 2 を表示し、チェリー当選回数カウンタの値が 2 のときに図 9（D）に示す特別背景画像（高確率 2）5 2 3 を表示し、チェリー当選回数カウンタの値が 3 以上のときに図 9（E）に示す特別背景画像（確定）5 2 4 を表示する。なお、本実施形態では、通常背景画像 5 2 1、特別背景画像（高確率 1）5 2 2、特別背景画像（高確率 2）5 2 3、特別背景画像（確定）5 2 4 は、1 本の木の画像、2 本の木の画像、3 本の木の画像、4 本の木の画像がそれぞれ左上の表示領域に設けられた画像である。

40

よって、サブ制御部 9 1 は、電断前に通常背景画像 5 2 1 とは異なる特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 の何れかを表示していたか否かを判定する。

50

## 【 0 0 4 4 】

図 8 に戻り、サブ制御部 9 1 は、電断前に特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 の何れかを表示していた場合（ステップ S 2 0 1 ; Y）、背景画像更新フラグをオフにし（ステップ S 2 0 2）、電断復帰後に表示する背景画像として図 9（B）に示す通常背景画像 5 2 1 を表示する（ステップ S 2 0 2）。ここで、背景画像更新フラグとは、背景画像が更新可能であるか否かを示すフラグであり、初期値はオンであり、電断復帰後に表示する背景画像を電断前の特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 から通常背景画像 5 2 1 に変更したときにオフになり、ART の制御を開始するときにオンにリセットする。一方、サブ制御部 9 1 は、電断前に通常背景画像 5 2 1 を表示していた場合（ステップ S 2 0 1 ; N）、背景画像更新フラグをオフにせずに通常背景画像 5 2 1 を表示する（ステップ S 2 0 2）。

10

## 【 0 0 4 5 】

一方、サブ制御部 9 1 は、電断復帰していない場合（ステップ S 2 0 0 ; N）、背景画像更新フラグがオンであるか否かを判定する（ステップ S 2 0 4）。サブ制御部 9 1 は、背景画像更新フラグがオンである場合（ステップ S 2 0 4 ; Y）、チェリー当選回数カウンタが更新されたか否かを判定する（ステップ S 2 0 5）。なお、このように制御するために、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様にチェリー当選回数カウンタを備えており、メイン制御部 4 1 から受信した内部当選コマンドに基づいてメイン制御部 4 1 と同様にチェリー当選回数カウンタの値を更新している。サブ制御部 9 1 は、チェリー当選回数カウンタが更新された場合（ステップ S 2 0 5 ; Y）、チェリー当選回数カウンタの値に応じて背景画像を更新する（ステップ S 2 0 6）。

20

## 【 0 0 4 6 】

背景画像更新後、または、電断復帰から通常背景画像 5 2 1 を表示した後、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信した制御状態コマンドに基づいて、ART の制御が開始されたか否かを判定する（ステップ S 2 0 7）。なお、このように制御するために、メイン制御部 4 1 はゲーム開始時だけでなくゲーム終了時にも制御状態コマンドを送信している。サブ制御部 9 1 は、ART の制御が開始されていない場合（ステップ S 2 0 7 ; N）、処理を終了し、ART の制御が開始された場合（ステップ S 2 0 7 ; Y）、図 9（A）に示す ART 当選画像を表示し（ステップ S 2 0 8）、背景画像更新フラグをオンにリセットし（ステップ S 2 0 9）、処理を終了する。

30

## 【 0 0 4 7 】

一方、サブ制御部 9 1 は、チェリー当選回数カウンタが更新されていない場合（ステップ S 2 0 5 ; N）、表示されている背景画像が図 9（C）~ 図 9（E）に示すメータ画像 5 3 1 がない通常背景画像 5 2 1 であるか否かを判定する（ステップ S 2 1 0）。ここで、メータ画像 5 3 1 とは、特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 に含まれる画像であって、チェリー内部当選からの 1 0 ゲームをカウントダウンするために残りゲーム数カウンタの値に応じた目盛り量を示すメータの画像である。具体的には、サブ制御部 9 1 は、メータ画像 5 3 1 として、残りゲーム数カウンタの値が + 1 0 であれば 1 0 0 %（1 0 目盛り）のメータの画像を表示し、残りゲーム数カウンタの値が 1 減算される度に 1 0 %（1 目盛り）ずつ減少したメータの画像を表示する（図 9（C）~ 図 9（E）参照）。なお、このように制御するために、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に残りゲーム数カウンタの値を備えており、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドに基づいてメイン制御部 4 1 と同様に残りゲーム数カウンタの値を更新している。

40

図 8 に戻り、サブ制御部 9 1 は、メータ画像 5 3 1 がない通常背景画像 5 2 1 である場合（ステップ S 2 1 0 ; Y）、処理を終了し、メータ画像 5 3 1 がある特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 である場合（ステップ S 2 1 0 ; N）、特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 のメータ画像 5 3 1 について 1 ゲーム分（1 目盛り分）だけ減少させるように表示を更新して（ステップ S 2 1 1）、処理を終了する。

## 【 0 0 4 8 】

[ ART 制御中のバトル演出について ]

本実施形態では、ART 制御中において ART の残りゲーム数が 1 0 ゲーム以下になっ

50

たときに、メイン制御部 4 1 は 1 ゲーム毎に A R T のゲーム数上乘せ抽選処理を実行するとともに、サブ制御部 9 1 は A R T のゲーム数上乘せ当選を煽るバトル演出を実行する。サブ制御部 9 1 は、A R T に制御しているときに、図 1 0 に示すバトル演出選択処理を行う。まず、サブ制御部 9 1 は、M A X B E T スイッチ 6 の B E T 操作時に受信する B E T コマンドや、スタートスイッチ 7 の操作時に受信するスタートスイッチの操作コマンドや内部当選コマンドに基づいて、遊技者によってスタートスイッチ 7 の操作の受付が行われたか否かを判定する（ステップ S 3 0 1）。サブ制御部 9 1 は、ストップスイッチ 7 の操作の受付が行われていない場合（ステップ S 3 0 1 ; N）、ステップ 3 0 1 の処理を繰り返し、ストップスイッチ 7 の操作の受付が行われた場合（ステップ S 3 0 1 ; Y）、受信した遊技状態コマンドに基づいて、A R T が残り 1 0 ゲーム以下であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 2）。サブ制御部 9 1 は、残り 1 0 ゲーム以下でない場合（ステップ S 3 0 2 ; N）、処理を終了し、残り 1 0 ゲーム以下である場合（ステップ S 3 0 2 ; Y）、受信した内部当選コマンド等に基づいて、A R T に上乘せ当選しているか否かを判定する（ステップ S 3 0 3）。なお、本実施形態では、A R T 上乘せ抽選処理に当選する割合（当選率）が 2 0 % となるように予め設定されている。

10

## 【 0 0 4 9 】

サブ制御部 9 1 は、A R T 上乘せ当選している場合（ステップ S 3 0 3 ; Y）、図 1 1 ( A ) に示す当選時選択テーブルを用いてバトル演出の演出パターンを選択し（ステップ S 3 0 4）、処理を終了する。一方、サブ制御部 9 1 は、A R T 上乘せ当選していない場合（ステップ S 3 0 3 ; N）、A R T が残り 1 ゲームであるか否かを判定する（ステップ S 3 0 5）。サブ制御部 9 1 は、残り 1 ゲームでない場合（ステップ S 3 0 5 ; N）、図 1 1 ( B ) に示す第 1 非当選時選択テーブルを用いてバトル演出の演出パターンを選択し（ステップ S 3 0 6）、処理を終了し、残り 1 ゲームである場合（ステップ S 3 0 5 ; N）、図 1 1 ( C ) に示す第 1 非当選時選択テーブルを用いてバトル演出の演出パターンを選択し（ステップ S 3 0 7）、処理を終了する。なお、当選時選択テーブルとは、A R T に上乘せ当選しているときのバトル演出の演出パターンの選択率が設定されているテーブルである。また、第 1 非当選時選択テーブルとは、残り 1 0 ゲームから 2 ゲームまでの間で A R T に上乘せ当選していないときのバトル演出の演出パターンの選択率が設定されているテーブルである。また、第 2 非当選時選択テーブルとは、残り 1 ゲームで A R T に上乘せ当選していないときのバトル演出の演出パターンの選択率が設定されているテーブルである。

20

30

## 【 0 0 5 0 】

ここで、本実施形態のバトル演出は、スタートスイッチ 7 の操作が受け付けられた後にバトル開始画像が表示され、各停止操作（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作）が受け付けられた後に演出ステップが進行して次の画像が表示（表示更新）される演出である。具体的には、本実施形態のバトル演出は、味方キャラ 1 体が敵キャラ 3 体を倒して勝利するか否かによって A R T が上乘せ当選されて継続するか否かを煽る演出である。なお、本実施形態では、味方キャラは味方キャラ A と味方キャラ B と味方キャラ C との 3 種類うちから遊技者が 1 種類を選択可能であり、敵キャラは敵キャラ A および敵キャラ B の 2 種類うちから 1 種類が当該バトル演出選択処理によって選択される。

40

## 【 0 0 5 1 】

まず、図 1 2、図 1 3 を用いて、味方キャラ A と敵キャラ A とが選択された場合について説明する。まず、サブ制御部 9 1 は、スタートスイッチ 7 の操作が受け付けられた後、図 1 2 ( A ) に示すバトル開始画像 5 4 1 を表示する。バトル開始画像 5 4 1 は、味方キャラ A 1 体及び敵キャラ A 3 体の画像と「バトル開始！」の文字画像とを含む画像である。次に、サブ制御部 9 1 は、バトル開始画像 5 4 1 を表示してから第 1 停止操作が受け付けられた後、図 1 2 ( B ) に示す第 1 バトル継続画像 5 4 2 または図 1 2 ( C ) に示す第 1 バトル敗北画像 5 4 3 の何れかを表示する。第 1 バトル継続画像 5 4 2 は、味方キャラ A が敵キャラ A の 1 体目を攻撃している画像を含む画像であり、第 1 バトル敗北画像 5 4 3 は、味方キャラ A が敵キャラ A の 1 体目に攻撃されている画像と「敗北...」の文字画像

50

とを含む画像である。なお、サブ制御部91は、第1バトル敗北画像543を表示した後、第3停止操作が受け付けられてゲームが終了するまで第1バトル敗北画像543の表示を継続する。

【0052】

次に、サブ制御部91は、第1バトル継続画像542を表示してから第2停止操作が受け付けられた後、図12(D)に示す第2バトル継続画像544または図12(E)に示す第2バトル敗北画像545の何れかを表示する。第1バトル継続画像544は、味方キャラAが敵キャラAの2体目を攻撃している画像を含む画像であり、第2バトル敗北画像545は、味方キャラAが敵キャラAの2体目に攻撃されている画像と「敗北...」の文字画像とを含む画像である。なお、サブ制御部91は、第2バトル敗北画像545を表示した後、第3停止操作が受け付けられてゲームが終了するまで第2バトル敗北画像545の表示を継続する。

10

【0053】

次に、サブ制御部91は、第2バトル継続画像544を表示してから第3停止操作が受け付けられた後、図12(F)に示す第3バトル勝利画像546または図13(A)に示す第3バトル敗北画像547の何れかを表示する。第3バトル勝利画像546は、味方キャラAが敵キャラAの3体目を攻撃している画像と「勝利!!」の文字画像とを含む画像であり、第3バトル敗北画像547は、味方キャラAが敵キャラAの3体目に攻撃されている画像と「敗北...」の文字画像とを含む画像である。なお、サブ制御部91は、各バトル敗北画像543、545、547を表示した後から次のゲームのスタートスイッチ7の操作が受け付けられるまでの間、受付中画像571を左下の表示領域に表示する。受付中画像571は、「演出用スイッチでキャラ設定可能」の文字画像と文字画像を囲む枠の画像とを含む画像である。

20

【0054】

また、サブ制御部91は、ARTに当選している場合、各バトル敗北画像543、545、547を表示した後から次のゲームのスタートスイッチ7の操作が受け付けられた後、図13(B)に示す復活開始画像548を表示する。復活開始画像548は、味方キャラA1体が「まだまだ!!」と発言して起き上がる画像と「復活!!」の文字画像とを含む画像である。次に、サブ制御部91は、復活開始画像548を表示してから第1停止操作が受け付けられた後、図13(C)に示す第1バトル敗北画像からの復活勝利画像549、図13(D)に示す第2バトル敗北画像からの復活勝利画像550、図13(E)に示す第3バトル敗北画像からの復活勝利画像551の何れかを表示する。第1バトル敗北画像からの復活勝利画像549は、味方キャラAが敵キャラA3体を必殺技で攻撃している画像と「勝利!!」の文字画像とを含む画像であり、第2バトル敗北画像からの復活勝利画像550は、味方キャラAが敵キャラA2体を必殺技で攻撃している画像と「勝利!!」の文字画像とを含む画像であり、第3バトル敗北画像からの復活勝利画像551は、味方キャラAが敵キャラAの3体目を攻撃している画像と「勝利!!」の文字画像とを含む画像である。なお、サブ制御部91は、各復活勝利画像549~551を表示した後、第3停止操作が受け付けられてゲームが終了するまで各復活勝利画像549~551の表示を継続する。

30

40

【0055】

また、図14を用いて、味方キャラAと敵キャラBとが選択された場合について説明する。まず、サブ制御部91は、スタートスイッチ7の操作が受け付けられた後、図14に示すバトル開始画像552を表示する。バトル開始画像552は、味方キャラA1体及び敵キャラB3体の画像と「バトル開始!」の文字画像とを含む画像である。なお、バトル開始画像552を表示した後、第1停止操作の受付以降の説明については、「敵キャラA」を「敵キャラB」に置き換えるだけで図12、図13の上述した説明と同様になるので、説明を省略する。

【0056】

図11に戻り、本実施形態の当選時選択テーブルは、敵キャラAが選択されて勝利する

50

演出パターン（バトル開始画像541、第1バトル継続画像542、第2バトル継続画像544、第3バトル勝利画像546の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（勝利A）」の選択率が30%に設定されている。また、当選時選択テーブルは、敵キャラBが選択されて勝利する演出パターン（バトル開始画像552、第1バトル継続画像、第2バトル継続画像、第3バトル勝利画像の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（勝利B）」の選択率が20%に設定されている。

【0057】

また、当選時選択テーブルは、敵キャラAが選択されて第1停止操作の受付後に敗北した後に次のゲームで復活して勝利する演出パターン（バトル開始画像541、第1バトル敗北画像543、復活開始画像548、第1バトル敗北画像からの復活勝利画像549の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（敗北1A）」から復活演出（勝利1A）」の選択率が15%に設定されている。また、当選時選択テーブルは、敵キャラBが選択されて第1停止操作の受付後に敗北した後に次のゲームで復活して勝利する演出パターン（バトル開始画像552、第1バトル敗北画像、復活開始画像548、第1バトル敗北画像からの復活勝利画像の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（敗北1B）」から復活演出（勝利1B）」の選択率が10%に設定されている。

【0058】

また、当選時選択テーブルは、敵キャラAが選択されて第2停止操作の受付後に敗北した後に次のゲームで復活して勝利する演出パターン（バトル開始画像541、第1バトル継続画像542、第2バトル敗北画像545、復活開始画像548、第2バトル敗北画像からの復活勝利画像550の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（敗北2A）」から復活演出（勝利2A）」の選択率が10%に設定されている。また、当選時選択テーブルは、敵キャラBが選択されて第2停止操作で敗北した後に次のゲームで復活して勝利する演出パターン（バトル開始画像552、第1バトル継続画像、第2バトル敗北画像、復活開始画像548、第2バトル敗北画像からの復活勝利画像の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（敗北2B）」から復活演出（勝利2B）」の選択率が5%に設定されている。

【0059】

また、当選時選択テーブルは、敵キャラAが選択されて第3停止操作の受付後に敗北した後に次のゲームで復活して勝利する演出パターン（バトル開始画像541、第1バトル継続画像542、第2バトル継続画像544、第3バトル敗北画像547、復活開始画像548、第3バトル敗北画像からの復活勝利画像551の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（敗北3A）」から復活演出（勝利3A）」の選択率が7%に設定されている。また、当選時選択テーブルは、敵キャラBが選択されて第3停止操作で敗北した後に次のゲームで復活して勝利する演出パターン（バトル開始画像552、第1バトル継続画像、第2バトル継続画像、第3バトル敗北画像、復活開始画像548、第3バトル敗北画像からの復活勝利画像の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（敗北3B）」から復活演出（勝利3B）」の選択率が3%に設定されている。

【0060】

また、本実施形態の第1非当選時選択テーブルは、敵キャラAが選択されて第1停止操作の受付後に敗北する演出パターン（バトル開始画像541、第1バトル敗北画像543の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（敗北1A）」の選択率が20%に設定されている。また、第1非当選時選択テーブルは、敵キャラBが選択されて第1停止操作の受付後に敗北する演出パターン（バトル開始画像552、第1バトル敗北画像の順に演出ステップが進行する演出パターン）である「バトル演出（敗北1B）」の選択率が25%に設定されている。また、第1非当選時選択テーブルは、敵キャラAが選択されて第2停止操作の受付後に敗北する演出パターン（バトル開始画像541、第1バトル継続画像542、第2バトル敗北画像545の順に演出ステップが進行する演出

10

20

30

40

50

パターン)である「バトル演出(敗北2A)」の選択率が15%に設定されている。また、当選時選択テーブルは、敵キャラBが選択されて第2停止操作で敗北する演出パターン(バトル開始画像552、第1バトル継続画像、第2バトル敗北画像の順に演出ステップが進行する演出パターン)である「バトル演出(敗北2B)」の選択率が20%に設定されている。また、当選時選択テーブルは、敵キャラAが選択されて第3停止操作の受付後に敗北する演出パターン(バトル開始画像541、第1バトル継続画像542、第2バトル継続画像544、第3バトル敗北画像547の順に演出ステップが進行する演出パターン)である「バトル演出(敗北3A)」の選択率が5%に設定されている。また、当選時選択テーブルは、敵キャラBが選択されて第3停止操作で敗北する演出パターン(バトル開始画像552、第1バトル継続画像、第2バトル継続画像、第3バトル敗北画像の順に演出ステップが進行する演出パターン)である「バトル演出(敗北3B)」の選択率が15%に設定されている。

10

また、本実施形態の第2非当選時選択テーブルは、「バトル演出(敗北3A)」の選択率が30%、「バトル演出(敗北3B)」の選択率が70%に設定されている。

#### 【0061】

また、サブ制御部91は、ARTに制御しているときに、図15に示すバトル演出実行処理を行う。まず、サブ制御部91は、ARTが残り10ゲーム以下となりバトル演出の演出パターンが選択されたか否かを判定する(ステップS351)。サブ制御部91は、バトル演出の演出パターンが選択されていない場合(ステップS351;N)、ステップS351の処理を繰り返し、バトル演出の演出パターンが選択された場合(ステップS351;Y)、バトル開始画像、すなわち、敵キャラAのバトル開始画像541または敵キャラBのバトル開始画像552を表示し(ステップS352)、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作時に受信する停止操作コマンドや内部当選コマンドに基づいて、停止操作、すなわち、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作の何れかの操作の受付がなされたか否かを判定する(ステップS353)。

20

#### 【0062】

サブ制御部91は、停止操作の受付がなされていない場合(ステップS353;N)、ステップS353の処理を繰り返し、停止操作の受付がなされた場合(ステップS353;Y)、選択した演出パターンに応じて表示している画像を更新し(ステップS354)、表示した画像がバトル敗北画像、すなわち、第1バトル敗北画像543、第2バトル敗北画像545、第3バトル敗北画像547の何れかの画像であるか否かを判定する(ステップS355)。サブ制御部91は、表示した画像がバトル敗北画像でない場合(ステップS355;N)、表示した画像がバトル勝利画像、すなわち、第3バトル勝利画像546であるか否かを判定する(ステップS356)。サブ制御部91は、表示した画像がバトル勝利画像である場合(ステップS356;Y)、処理を終了し、表示した画像がバトル勝利画像でない場合(ステップS356;N)、ステップS353の処理に戻ってバトル敗北画像またはバトル勝利画像を表示するまでメイン制御部41が停止操作の受付を行うまで待機する。

30

#### 【0063】

一方、サブ制御部91は、表示した画像がバトル敗北画像である場合(ステップS355;Y)、選択された演出パターンが復活演出を行う演出パターン、すなわち、「バトル演出(敗北1A)から復活演出(勝利1A)」、「バトル演出(敗北1B)から復活演出(勝利1B)」、「バトル演出(敗北2A)から復活演出(勝利2A)」、「バトル演出(敗北2B)から復活演出(勝利2B)」、「バトル演出(敗北3A)から復活演出(勝利3A)」、「バトル演出(敗北3B)から復活演出(勝利3B)」の何れかの演出パターンであるか否かを判定することにより、次のゲームに復活演出を実行するか否かを判定する(ステップS357)。サブ制御部91は、次のゲームに復活演出を実行しない場合(ステップS357;N)、処理を終了し、復活演出を実行する場合(ステップS357;Y)、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われたか否かを判定する(ステップS358)。サブ制御部91は、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われていない

40

50

場合（ステップS358；N）、スタートスイッチ7の操作が行われるまでステップS358の処理を繰り返し、スタートスイッチ7の操作が行われた場合（ステップS358；Y）、復活開始画像548を表示し（ステップS359）、選択した演出パターンに応じた復活勝利画像（第1バトル敗北画像からの復活勝利画像549、第2バトル敗北画像からの復活勝利画像550、第3バトル敗北画像からの復活勝利画像551）を表示し（ステップS360）、処理を終了する。

【0064】

〔バトル演出中のキャラ選択画面について〕

また、サブ制御部91は、ARTに制御しているときに、図16、図17に示すキャラ選択処理を行う。まず、サブ制御部91は、受信した入賞判定コマンド等に基づいて、バトル敗北画像を表示してゲームを終了したか否かを判定する（ステップS401）。サブ制御部91は、バトル敗北画像を表示してゲームを終了していない場合（ステップS401；N）、ステップS401の処理を繰り返し、バトル敗北画像を表示してゲームを終了した場合（ステップS401；Y）、受付中画像571を表示し（ステップS402）、演出用スイッチ56の図示しない演出用LEDの照明光を点灯し（ステップS403）、演出パターンが「バトル演出（敗北1B）から復活演出（勝利1B）」、「バトル演出（敗北2B）から復活演出（勝利2B）」、「バトル演出（敗北3B）から復活演出（勝利3B）」の何れかであるか否かを判定することで次のゲームの開始時に復活演出を実行するか否かを判定する（ステップS404）。

【0065】

サブ制御部91は、復活演出を実行する場合（ステップS404；Y）、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われたか否かを判定する（ステップS405）。サブ制御部91は、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われていない場合（ステップS405；N）、操作が行われるまでステップS405の処理を繰り返し、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われた場合（ステップS405；Y）、受付中画像571を非表示にし（ステップS409）、演出用スイッチ56の演出用LEDを消灯し（ステップS410）、演出用スイッチ56の操作の受付を無効化し（ステップS411）、処理を終了する。

【0066】

一方、サブ制御部91は、復活演出を実行しない場合（ステップS404；Y）、演出用スイッチ56の操作の受付を有効化し（ステップS406）、演出用スイッチ56の操作が受け付けられたか否かを判定する（ステップS407）。サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作が受け付けられていない場合（ステップS407；N）、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われたか否かを判定する（ステップS408）。サブ制御部91は、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われていない場合（ステップS408；N）、演出用スイッチ56またはスタートスイッチ7の操作が行われるまでステップS407、S408の処理を繰り返す。一方、サブ制御部91は、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われた場合（ステップS408；Y）、上述したステップS409～S411の処理を実行し、処理を終了する。

【0067】

一方、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作が受け付けられた場合（ステップS407；Y）、図18に示すキャラ選択画像561を表示し（ステップS412）、図17に示すように、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われたか否かを判定する（ステップS413）。ここで、キャラ選択画面561とは、複数種類の味方キャラのうちから1種類の味方キャラを選択するための画面である。本実施形態のキャラ選択画面561は、図18に示すように、味方キャラA、味方キャラB、味方キャラCの各画像と1種類の味方キャラを囲む枠の画像と「バトル演出の味方キャラを選択してください」、「十字キーで選択」、「演出用スイッチで決定」の各文字画像とを含む画面である。

【0068】

10

20

30

40

50

図17に戻り、サブ制御部91は、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われた場合(ステップS413; Y)、キャラ選択画面561を非表示にし(ステップS414)、上述したステップS409~S411の処理を実行し、処理を終了する。一方、サブ制御部91は、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われていない場合(ステップS405; N)、味方キャラの選択操作として図示しない十字キースイッチの操作を受け付けられたか否かを判定する(ステップS415)。サブ制御部91は、選択操作を受け付けられた場合(ステップS415; Y)、選択操作に応じて枠の画像の表示位置を更新することでキャラ選択画面の表示を更新し(ステップS416)、ステップS413の処理に戻り、選択操作を受け付けられていない場合(ステップS415; N)、味方キャラの決定操作として演出用スイッチ56の操作を受け付けられたか否かを判定する(ステップS417)。

10

## 【0069】

サブ制御部91は、決定操作を受け付けられていない場合(ステップS415; N)、ステップS413の処理に戻って次のゲームのスタートスイッチ7の操作、選択操作、決定操作の何れかの操作が行われるまでステップS413、S415、S417の処理を繰り返す。一方、サブ制御部91は、決定操作を受け付けられた場合(ステップS415; Y)、選択された味方キャラでバトル演出を行う設定を行い(ステップS418)、キャラ選択画面561を非表示にし(ステップS419)、ステップS407の処理に戻ってバトル敗北画像の受付中画像571を表示した状態で再度演出用スイッチ56が操作されてキャラ選択画面561が表示されるか次のゲームのスタートスイッチ7の操作が行われるまでステップS407、S408の処理を繰り返す。

20

## 【0070】

以上説明したように、本実施形態のスロットマシン1によれば、図19に示すように、メイン制御部41は、スタートスイッチ7の操作を受け付けたときにチェリーに内部当選する割合が1/60となるように内部抽選処理を実行する。また、メイン制御部41は、通常状態において1/60の割合でチェリーに内部当選したときに当選率が1/8(通常確率)となるように1回目のARTの抽選を行う。このとき、サブ制御部91は、演出の背景画像として通常背景画像521を表示している。また、このとき、ARTに当選しなければ、メイン制御部41は、次のゲームから10ゲーム間のART当選率を1/2(高確率1)に変更し、サブ制御部91は、背景画像の表示を特別背景画像(高確率1)522に変更する。なお、図示は省略するが、1回目のART抽選でARTに当選したときには、メイン制御部41は、次のゲームから10ゲーム間のART確定状態(ART準備状態)に制御し、サブ制御部91は、背景画像の表示を特別背景画像(高確率1)522に変更する。

30

## 【0071】

また、メイン制御部41は、10ゲーム間に1/60の割合でチェリーに内部当選したときに、1/2(高確率1)の当選率で2回目のARTの抽選を行う。このとき、ARTに当選しなければ、メイン制御部41は、次のゲームから10ゲーム間のART当選率を1/1(高確率2)に変更し、サブ制御部91は、背景画像の表示を特別背景画像(高確率2)522に変更する。なお、図示は省略するが、2回目のART抽選でARTに当選したときには、メイン制御部41は、前回のチェリー内部当選から10ゲームが経過するまでART確定状態に制御し、サブ制御部91は、背景画像の表示を特別背景画像(高確率1)523に変更する。

40

また、メイン制御部41は、10ゲーム間に1/60の割合でチェリーに内部当選したときに、1/1(高確率2)の当選率で3回目のARTの抽選を行うことでARTに当選させる。このとき、メイン制御部41は、前回のチェリー内部当選から10ゲームが経過するまでART準備状態に制御し、サブ制御部91は、背景画像の表示を特別背景画像(確定)524に変更する。

## 【0072】

このようにすることで、演出の背景画像が変更されることにより、遊技者は、チェリー

50

に内部当選したことを認識可能となり、ARTに当選したか、ART当選率が高確率に変更されたかの少なくとも一方であると認識できるので、演出の背景画像が変更されることによってARTの当選もART当選率が高確率になることも示唆されないスロットマシンよりも遊技者が現在の状況を認識でき、遊技の興味が向上する。

なお、本実施形態では、チェリーに内部当選したときにのみARTの抽選を行っているが、これに限定されず、例えば、スイカ等のレア役に内部当選したときや、ボーナスに内部当選したときや、通常ベルや通常リプレイ等の小役に当選したときにもARTの抽選を行ってもよい。この場合、内部当選した小役に応じてART当選率が異なる割合で設定されていてもよい。

【0073】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41は、チェリーに内部当選してから10ゲーム間に亘ってART当選率を高くする。

このようにすることで、チェリーに内部当選してから10ゲーム間に亘ってART当選率を高くしないスロットマシンよりも背景画像の示唆内容、すなわち、背景画像が特別背景画像522～524に変更されるとチェリーに内部当選してARTに当選したかART当選率が高確率に変更された旨を認識可能な遊技者が10ゲーム間に亘ってチェリーに再度内部当選するか否かに注目するようになり、遊技の興味が更に向上する。

なお、本実施形態では、メイン制御部41は、チェリーに内部当選してから10ゲーム間に亘ってART当選率を高くしているが、これに限定されず、例えば、チェリーに内部当選してからARTに当選するまでART当選率を高くしてもよい。

【0074】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41は、チェリーに内部当選したときにARTの抽選を行っており、ARTに当選した後は前回のチェリー内部当選から10ゲーム間が経過するまでART準備状態に制御しており、少なくともART当選時のチェリー内部当選から10ゲームが経過するまでにARTに制御している。

このようにすることで、ART当選時のチェリー内部当選から10ゲームが経過するまでにARTに制御しないスロットマシンよりも背景画像の示唆内容を認識可能な遊技者が特別背景画像に変更されてから10ゲーム間に亘ってARTに当選するか否かに注目するようになり、遊技の興味が更に向上する。

なお、本実施形態では、メイン制御部41は、ARTに当選した後は前回のチェリー内部当選から10ゲーム間が経過するまでART準備状態に制御しているが、これに限定されず、例えば、ARTに当選した後はART準備状態に制御せずにARTに制御してもよい。

【0075】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41は、前回のチェリー内部当選から10ゲーム間に再度チェリーに内部当選した回数が大きくなる(チェリー当選回数カウンタの値が増加する)に連れてART当選率を高くしている。

このようにすることで、前回のチェリー内部当選から10ゲーム間に再度チェリーに内部当選した回数が増加するに連れてART当選率が高くないスロットマシンよりも背景画像の示唆内容を認識可能な遊技者が特別背景画像に変更されてから10ゲーム間に亘ってチェリーに内部当選するか否かに注目するようになり、遊技の興味が更に向上する。

なお、本実施形態のように、前回のチェリー内部当選から10ゲーム間に再度チェリーに内部当選した回数が大きくなるに連れてART当選率を高くすることが好ましいが、これに限定されず、例えば、前回のチェリー内部当選から10ゲーム間に再度チェリーに内部当選した回数が大きくなるに連れてART当選率を低くしてもよい。また、例えば、前回のチェリー内部当選から10ゲーム間に再度チェリーに内部当選する度にART当選率を0%から100%の間の任意の割合に変更してもよい。すなわち、前回のチェリー内部当選から10ゲーム間に再度チェリーに内部当選する度にART当選率の抽選を行ってもよい。

【0076】

特に、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、メイン制御部 4 1 は、前回のチェリー内部当選から 1 0 ゲーム間に再度チェリーに内部当選した回数が 2 回（特定回数）となったときに A R T 当選率を 1 0 0 % にして必ず A R T に当選させる。

このようにすることで、前回のチェリー内部当選から 1 0 ゲーム間に再度チェリーに内部当選した回数が特定回数となったときに A R T に当選させないスロットマシンよりも背景画像の示唆内容を認識可能な遊技者が 1 0 ゲーム間に亘ってチェリーに再度内部当選するか否かに注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

なお、本実施形態では、メイン制御部 4 1 は、前回のチェリー内部当選から 1 0 ゲーム間に再度チェリーに内部当選した回数が 2 回となったときに A R T 当選率を 1 0 0 % にしたが、これに限定されず、例えば、3 回になるまで A R T 当選率を 1 0 0 % にしなくてもよい。また、前回のチェリー内部当選から 1 0 ゲーム間に再度チェリーに内部当選した回数が増加しても A R T 当選率が 1 0 0 % にならないように設定してもよい。

#### 【 0 0 7 7 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 を表示しているときにメータ画像 5 3 1 を表示しており、遊技者は、前回のチェリー内部当選からの 1 0 ゲームの残りゲーム数を認識することが可能となっている。

このような構成によれば、前回のチェリー内部当選からの 1 0 ゲームの残りゲーム数を認識不能なスロットマシンよりも特定演出の示唆内容を認識可能な遊技者が 1 0 ゲーム間に亘ってチェリーに再度内部当選するか否かに注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

#### 【 0 0 7 8 】

なお、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 を表示しているときにメータ画像 5 3 1 を表示したが、残りゲーム数を特定可能にする演出についてはこれに限定されず、例えば、1 0 個の演出用 L E D を設けて残りゲーム数に応じた個数の演出用 L E D を点灯させたり、スピーカ 5 3、5 4 によって残りゲーム数を音声出力したり、これら 3 種類の出力を複数用いて特定可能したりしてもよい。

なお、本実施形態のように、サブ制御部 9 1 は、特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 を表示しているときにメータ画像 5 3 1 を表示することが好ましいが、これに限定されず、メータ画像 5 3 1 を表示しなくてもよい。

#### 【 0 0 7 9 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、メイン制御部 4 1 は、前面扉 1 b が開放された状態で遊技店の店員等による設定キースイッチ 3 7 や電源スイッチ 3 9 の操作によって電断復帰後に設定変更モードに移行して設定値を変更可能になっている。また、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 は、バックアップ電源により記憶内容が保持されるバックアップ記憶領域が設定された R A M を備えており、電断復帰時に電断が検出されたときの制御状態に復帰させることが可能になっており、演出の背景画像を復帰させたり、A R T 当選フラグの値やチェリー当選回数カウンタの値や残りゲーム数カウンタの値を復帰させたりすることが可能となっている。このため、メイン制御部 4 1 は、復帰させたチェリー当選回数カウンタの値に基づく A R T 当選率で A R T の抽選を行ったり、復帰させた A R T 当選フラグの値や残りゲーム数カウンタの値に基づいて残りゲーム数カウンタ

が 0 になったときに当選している A R T に制御させたりすることが可能になっている。一方、サブ制御部 9 1 は、復帰させた制御状態やチェリー当選回数の値に関わらず、電源復帰後には演出の背景画像として通常背景画像 5 2 1 を表示する。

このようにすることで、特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 を表示してから 1 0 ゲーム間に電断が発生した場合において電断復帰時に設定値が変更されたときのみ電断前に表示されていた特別背景画像 5 2 2 ~ 5 2 4 を通常背景画像 5 2 1 に変更するスロットマシンよりも遊技者が電断復帰時に設定値が変更されたことを認識し難くなる。

#### 【 0 0 8 0 】

ここで、複数台のスロットマシン 1 が設置された遊技店において、閉店後に全てのスロットマシン 1 の電源をオフにし（電断し）、開店時に全てのスロットマシン 1 の電源をオ

10

20

30

40

50

ンにし（電断復帰し）、開店前にスロットマシン1の設定変更を行う場合について考える。例えば、開店前に全20台のスロットマシン1のうちの1台を前営業日よりも低設定に変更し、もう1台を前営業日よりも高設定に変更することを営業日毎に行っているような場合について考える。遊技者は、高設定に変更されたスロットマシン1を特定できれば（見分けられれば）メダルの純増数を大きくすることができる可能性が高くなるため、設定変更されたスロットマシン1を特定しようとする。このため、仮に、設定変更されたスロットマシン1が特定できると、遊技者は、設定変更されたスロットマシン1のみで遊技を行うようになり、設定変更されていないスロットマシン1の稼働率が低下し、スロットマシン1全体の稼働率も低下する虞がある。

【0081】

また、従来からスロットマシンは、設定変更が行われるとメイン制御部やサブ制御部のRAMが初期化され、例えば、ボーナスの当選フラグが初期化されて電断前のボーナス状態が通常状態に戻されたり、演出モードが特別な演出モードから通常の演出モードに戻されたりする。このため、遊技者は、わざと閉店時にボーナス状態や特別な演出モードに制御されている状態で遊技を終了して翌営業日にボーナス状態が通常状態に戻っていたり、特別な演出モードが通常の演出モードに戻っていたりすることによって設定変更が行われたか否かを特定されてしまう問題があり、上述したように遊技店のスロットマシン1全体の稼働率が低下する虞があった。

これに対して、本実施形態のスロットマシン1では、電断復帰時に設定変更が行われたか否かに関わらず電断復帰後に表示する背景画像を通常背景画像521にする。よって、仮に、電断前に表示されていた背景画像が特別背景画像522～524であっても、電断復帰後に背景画像として常に通常背景画像521が表示されるので、遊技者が電断復帰後の背景画像によって電断復帰時に設定値が変更されたことを特定不能になる。このため、遊技者が電断復帰時に設定値が変更されたことを認識し難くなり、遊技店のスロットマシン1全体の稼働率の低下も低減できる。

【0082】

なお、本実施形態のように、サブ制御部91は、電断復帰時に設定変更が行われたか否かに関わらず電断復帰後に表示する背景画像を通常背景画像521にすることが好ましいが、これに限定されず、例えば、電断復帰時に設定変更が行われたときに電断復帰後に表示する背景画像を通常背景画像521にして電断復帰時に設定変更が行われなかったときに電断復帰後に表示する背景画像を電断前の背景画像にしてもよく、電断復帰時に設定変更が行われなかったときに電断復帰後に表示する背景画像を通常背景画像521にして電断復帰時に設定変更が行われたときに電断復帰後に表示する背景画像を電断前の背景画像にしてもよい。

【0083】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、メイン制御部41は、ARTに制御しているときに、ARTが残り10ゲーム以下になると1ゲーム毎にARTのゲーム数上乘せ抽選を行う。また、サブ制御部91は、ARTが残り10ゲーム以下になると1ゲーム毎にARTのゲーム数上乘せ当選を煽るバトル演出を実行する。また、サブ制御部91は、バトル演出の演出パターンとして「バトル演出（勝利A）」、「バトル演出（勝利B）」、「バトル演出（敗北1A）」から復活演出（勝利1A）」、「バトル演出（敗北1B）」から復活演出（勝利1B）」、「バトル演出（敗北2A）」から復活演出（勝利2A）」、「バトル演出（敗北2B）」から復活演出（勝利2B）」、「バトル演出（敗北3A）」から復活演出（勝利3A）」、「バトル演出（敗北3B）」から復活演出（勝利3B）」、「バトル演出（敗北1A）」、「バトル演出（敗北1B）」、「バトル演出（敗北2A）」、「バトル演出（敗北2B）」、「バトル演出（敗北3A）」、「バトル演出（敗北3B）」の14種類の演出パターンから選択して実行する。

【0084】

本実施形態では、「バトル演出（敗北1A）」および「バトル演出（敗北1B）」の演出ステップは、スタートスイッチ7の操作、第1停止操作の受付後にバトル開始画像54

10

20

30

40

50

1、552、第1バトル敗北画像543の順に表示してバトル演出を進行した後にバトルに敗北してARTのゲーム数上乘せ抽選に当選しなかったことを示唆する。また、「バトル演出(敗北2A)」および「バトル演出(敗北2B)」の演出ステップは、スタートスイッチ7の操作、第1停止操作、第2停止操作の受付後にバトル開始画像541、552、第1バトル継続画像542、第2バトル敗北画像545の順に表示してバトル演出を進行した後にバトルに敗北してARTのゲーム数上乘せ抽選に当選しなかったことを示唆する。また、「バトル演出(敗北3A)」および「バトル演出(敗北3B)」の演出ステップは、スタートスイッチ7の操作、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作の受付後にバトル開始画像541、552、第1バトル継続画像542、第2バトル継続画像544、第3バトル敗北画像547の順に表示してバトル演出を進行した後にバトルに敗北してARTのゲーム数上乘せ抽選に当選しなかったことを示唆する。一方、「バトル演出(勝利A)」および「バトル演出(勝利B)」は、スタートスイッチ7の操作、第1停止操作、第2停止操作、第3停止操作の受付後にバトル開始画像541、552、第1バトル継続画像542、第2バトル継続画像544、第3バトル勝利画像546の順に表示してバトル演出を進行した後にバトルに勝利してARTのゲーム数上乘せ抽選に当選したことを示唆する。

10

## 【0085】

また、サブ制御部91は、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合、ARTが残り10ゲームから残り2ゲームまでのときに図11(B)に示す第1非当選時選択テーブルを用いて演出パターンを選択し、ARTが残り1ゲームのときにのみ図11(C)に示す第2非当選時選択テーブルを用いて演出パターンを選択している。そして、第1非当選時選択テーブルでは、「バトル演出(敗北1A)」、「バトル演出(敗北1B)」、「バトル演出(敗北2A)」、「バトル演出(敗北2B)」の演出ステップの選択率が20%、25%、15%、20%にそれぞれ設定されているのに対して、第2非当選時選択テーブルでは、「バトル演出(敗北1A)」、「バトル演出(敗北1B)」、「バトル演出(敗北2A)」、「バトル演出(敗北2B)」の演出ステップの選択率が全て0%に設定されている。すなわち、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り10ゲームから残り2ゲームまでのときにARTが残り1ゲームのときよりも高い割合で「バトル演出(敗北1A)」、「バトル演出(敗北1B)」、「バトル演出(敗北2A)」、「バトル演出(敗北2B)」の演出ステップが選択されるようになっている。

20

30

## 【0086】

このようにすることで、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にバトル演出が実行されると、ARTが残り1ゲームのときにはARTが残り10ゲームから残り2ゲームまでのときよりも第1停止操作や第2停止操作の受付後にARTのゲーム数上乘せ抽選に当選しなかったことが示唆されてART上乘せ当選に対する期待感を早い段階で失い難くなる。この結果、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り10ゲームから残り2ゲームまでのときにARTが残り1ゲームのときよりも高い割合で「バトル演出(敗北1A)」、「バトル演出(敗北1B)」、「バトル演出(敗北2A)」、「バトル演出(敗北2B)」の演出ステップが選択されてバトル演出が実行されないスロットマシンよりもARTの残りゲーム数を認識している遊技者が注目するARTの残り1ゲームという状況で遊技者の期待感を持続させることができ、遊技の興趣が向上する。

40

## 【0087】

なお、本実施形態では、ARTが残り10ゲーム以下となったときには内部抽選結果に関わらず常に20%の当選率でARTのゲーム数上乘せ抽選を行っているが、これに限定されず、ARTが残り10ゲーム以下となったときに異なる当選率でARTのゲーム数上乘せ抽選を行ってもよい。例えば、内部抽選結果に応じて異なる当選率で抽選を行ってもよく、このときチェリーやスイカ等のレア役に内部当選したときにベルやリプレイ等の通常の小役に内部当選したときよりも当選率が高くなってもよい。また、例えば、残りゲーム数に応じて異なる当選率で抽選を行ってもよく、このとき残り10ゲーム(1ゲーム目

50

)、残り9ゲーム(2ゲーム目)、...、残り1ゲーム(10ゲーム目)と残りゲーム数が少なくなるに連れて当選率が高くなってもよい。また、例えば、当選時に付与されたゲーム数に応じて異なる当選率で抽選を行ってもよく、このとき当選時に付与されたゲーム数が多いときほど(より有利なARTであったときほど)当選率が高くなってもよい。なお、本実施形態では、10ゲーム間に亘って20%の当選率でARTのゲーム数上乘せ抽選を行っており、約89.3%( $1 - (0.8)^{10} = 89.262\dots$ )の割合でARTの上乗せゲーム数が当選してARTが継続するようになっているが、ARTの継続率はこれに限定されず、例えば、20%程度の低い割合にしてもよい。このようにするために、異なる当選率で抽選を行う場合には、予め設定された継続率となるように各当選率を調整すればよい。また、内部抽選結果に応じて異なる当選率で抽選を行う場合、内部抽選結果毎(内部当選した小役毎)に設けた当選時選択テーブルと第1非当選時選択テーブルと第2非当選時選択テーブルとを用いて演出パターンを選択してもよい。このようにすることで、例えば、レア役に内部当選したときには通常の小役に内部当選したときよりも高い割合でバトル演出が第3停止後まで継続する演出パターンを選択したり、通常の小役に内部当選してバトル演出が第3停止後まで継続し難い一方で復活演出が実行され易くしたりする等の調整が可能となる。

10

## 【0088】

また、本実施形態のロットマシン1によれば、第2非当選時選択テーブルでは、「バトル演出(敗北3A)」および「バトル演出(敗北3B)」の演出ステップの演出ステップの選択率が30%、70%にそれぞれ設定されており、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り1ゲームのときに「バトル演出(敗北1A)」、「バトル演出(敗北1B)」、「バトル演出(敗北2A)」、「バトル演出(敗北2B)」の演出ステップよりも高い割合で「バトル演出(敗北3A)」および「バトル演出(敗北3B)」の演出ステップが選択されるようになっている。

20

このようにすることで、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り1ゲームのときにバトル演出が実行されると、第3停止操作の受付後よりも前の第1停止操作や第2停止操作の受付後にARTのゲーム数上乘せ抽選に当選しなかったことが示唆されてART上乘せ当選に対する期待感を早い段階で失い難くなる。この結果、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り1ゲームのときに「バトル演出(敗北1A)」、「バトル演出(敗北1B)」、「バトル演出(敗北2A)」、「バトル演出(敗北2B)」の演出ステップよりも高い割合で「バトル演出(敗北3A)」および「バトル演出(敗北3B)」の演出ステップが選択されてバトル演出が実行されないロットマシンよりもARTの残りゲーム数を認識している遊技者が注目するARTの残り1ゲームという状況で遊技者の期待感を持続させることができ、遊技の興趣が向上する。

30

## 【0089】

なお、本実施形態では、ARTが残り10ゲーム以下になるとARTのゲーム数上乘せ抽選を行ってバトル演出を実行したが、残り10ゲーム以下に限定されず、残りゲーム数が任意のゲーム数のときにARTのゲーム数上乘せ抽選を行ってバトル演出を実行してもよい。例えば、残り5ゲーム以下や残り15ゲーム以下になったときにARTのゲーム数上乘せ抽選を行ってバトル演出を実行してもよい。

40

なお、本実施形態では、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り1ゲームのときに高い割合で「バトル演出(敗北3A)」および「バトル演出(敗北3B)」の演出ステップが選択されるようにしたが、遊技者が注目する残りゲーム数は残り1ゲームに限定されず、例えば、残り3ゲーム以下としたり、残り5ゲーム等の特定ゲーム数としたり、残りゲーム数が3の倍数のゲーム数(残り9ゲーム、残り6ゲーム、残り3ゲーム)としたりしてもよい。

## 【0090】

また、本実施形態のロットマシン1によれば、第2非当選時選択テーブルでは、「バトル演出(敗北1A)」、「バトル演出(敗北1B)」、「バトル演出(敗北2A)」、

50

「バトル演出（敗北2B）」の演出ステップの選択率が全て0%に設定されている。すなわち、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り1ゲームのときに「バトル演出（敗北1A）」、「バトル演出（敗北1B）」、「バトル演出（敗北2A）」、「バトル演出（敗北2B）」の演出ステップが選択されないようになっている。

このようにすることで、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り1ゲームのときに「バトル演出（敗北1A）」、「バトル演出（敗北1B）」、「バトル演出（敗北2A）」、「バトル演出（敗北2B）」の演出ステップが選択されてバトル演出を実行する可能性があるスロットマシンよりもARTの残りゲーム数を認識している遊技者が注目するARTの残り1ゲームという状況で遊技者の期待感を持続させることができ、遊技の興趣が向上する。

10

#### 【0091】

なお、本実施形態のように、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り1ゲームのときに「バトル演出（敗北1A）」、「バトル演出（敗北1B）」、「バトル演出（敗北2A）」、「バトル演出（敗北2B）」の演出ステップが選択されないようになっていることが好ましいが、これに限定されず、例えば、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選していない場合にARTが残り1ゲームのときに「バトル演出（敗北1A）」、「バトル演出（敗北1B）」、「バトル演出（敗北2A）」、「バトル演出（敗北2B）」の演出ステップが「バトル演出（敗北3A）」および「バトル演出（敗北3B）」の演出ステップよりも低い割合で選択されてもよい。

#### 【0092】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、ARTが残り10ゲーム以下になると1ゲーム毎にバトル演出を実行してARTのゲーム数上乘せ抽選が行われる。

このようにすることで、ARTが残り10ゲーム以下になると1ゲーム毎にバトル演出を実行したりARTのゲーム数上乘せ抽選を行ったりしないスロットマシンよりも遊技者がARTが残り10ゲーム以下になると1ゲーム毎の進行に注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

20

なお、本実施形態のように、ARTが残り10ゲーム以下になると1ゲーム毎にバトル演出を実行してARTのゲーム数上乘せ抽選が行われることが好ましいが、これに限定されず、例えば、複数ゲーム毎にARTのゲーム数上乘せ抽選が行いバトル演出を当該複数ゲーム毎の連続演出として実行してもよい。

30

#### 【0093】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、遊技者によるスタートスイッチ7の操作や停止操作としてのストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が受け付けられたときにバトル演出の演出ステップを進行させている。

このようにすることで、遊技者がバトル演出の演出ステップの進行に注目しながら操作を行うようになるので、遊技者による各スイッチ7、8L、8C、8Rの操作が受け付けられたときにバトル演出の演出ステップを進行させないスロットマシンよりも遊技者が各スイッチ7、8L、8C、8Rの操作やバトル演出の演出ステップの進行に興味を抱くようになり、遊技の興趣が更に向上する。

なお、本実施形態のように、遊技者による遊技を進行するための各スイッチ7、8L、8C、8Rの操作が受け付けられたときにバトル演出の演出ステップを進行させることが好ましいが、これに限定されず、例えば、演出用スイッチ56の操作が受け付けられたときにバトル演出の演出ステップを進行させてもよく、複数種類の演出用スイッチの各操作が受け付けられたときにバトル演出の演出ステップを進行させてもよい。

40

#### 【0094】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、バトル演出は、敵キャラAが表示される「バトル演出（勝利A）」、「バトル演出（敗北1A）」から復活演出（勝利1A）」、「バトル演出（敗北2A）」から復活演出（勝利2A）」、「バトル演出（敗北3A）」から復活演出（勝利3A）」、「バトル演出（敗北1A）」、「バトル演出（敗北2A）」、「バトル演出（敗北3A）」の演出パターンと、「バトル演出（勝利B）」、「バトル演

50

出（敗北 1 B）から復活演出（勝利 1 B）」、「バトル演出（敗北 2 B）から復活演出（勝利 2 B）」、「バトル演出（敗北 3 B）から復活演出（勝利 3 B）」、「バトル演出（敗北 1 B）」、「バトル演出（敗北 2 B）」、「バトル演出（敗北 3 B）」の演出パターンとの何れかの演出パターンから選択可能である。

#### 【 0 0 9 5 】

ここで、本実施形態では、1 ゲーム毎の A R T のゲーム数上乘せ抽選の当選率が 2 0 % に設定されているので、A R T に当選して図 1 1 ( A ) に示す当選用選択テーブルを用いて演出パターンが選択される割合が 2 0 %、A R T に当選せずに第 1 非当選用選択テーブルまたは第 1 非当選用選択テーブルを用いて演出パターンが選択される割合が 8 0 % になる。特に、A R T に当選しなかった場合、残りゲーム数が 1 0 ゲームから 2 ゲームで第 1 非当選用選択テーブルを用いて演出パターンが選択される割合が 7 2 % ( $0.8 \times 0.9 = 0.72$ )、残りゲーム数が 1 ゲームで第 2 非当選用選択テーブルを用いて演出パターンが選択される割合が 8 % ( $0.8 \times 0.1 = 0.08$ ) になる。

10

#### 【 0 0 9 6 】

このため、A R T が残り 1 0 ゲーム以下となったときに各演出パターンが選択される割合は、図 2 0 ( A ) に示すように、「バトル演出（勝利 A）」が 6 % ( $0.3 \times 0.2 = 0.06$ )、「バトル演出（勝利 B）」が 4 % ( $0.2 \times 0.2 = 0.04$ ) となる。また、「バトル演出（敗北 1 A）から復活演出（勝利 1 A）」が 3 % ( $0.15 \times 0.2 = 0.03$ )、「バトル演出（敗北 1 B）から復活演出（勝利 1 B）」の選択率が 2 % ( $0.15 \times 0.2 = 0.03$ ) となる。また、「バトル演出（敗北 2 A）から復活演出（勝利 2 A）」が 2 % ( $0.1 \times 0.2 = 0.02$ )、「バトル演出（敗北 2 B）から復活演出（勝利 2 B）」が 1 % ( $0.05 \times 0.2 = 0.01$ ) となる。また、「バトル演出（敗北 3 A）から復活演出（勝利 3 A）」が 1.4 % ( $0.07 \times 0.2 = 0.014$ )、「バトル演出（敗北 3 B）から復活演出（勝利 3 B）」が 0.6 % ( $0.03 \times 0.2 = 0.006$ ) となる。また、「バトル演出（敗北 1 A）」が 14.4 % ( $0.2 \times 0.72 = 0.144$ )、「バトル演出（敗北 1 B）」が 18 % ( $0.25 \times 0.72 = 0.18$ ) となる。また、「バトル演出（敗北 2 A）」が 10.8 % ( $0.15 \times 0.72 = 0.108$ )、「バトル演出（敗北 2 B）」が 14.4 % ( $0.2 \times 0.72 = 0.144$ ) となる。そして、「バトル演出（敗北 3 A）」が 6 % ( $0.05 \times 0.72 + 0.3 \times 0.08 = 0.06$ )、「バトル演出（敗北 3 B）」が 16.4 % ( $0.15 \times 0.72 + 0.7 \times 0.08 = 0.164$ ) となる。

20

30

#### 【 0 0 9 7 】

よって、バトル開始画像 5 4 1、5 5 2 が表示されたときに敵キャラ A と敵キャラ B との何れの敵キャラが表示されているかで第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作の受付後まで演出ステップが進行するか否かの割合が異なるようになっている。

このようにすることで、バトル開始画像 5 4 1、5 5 2 が表示されたときに敵キャラ A と敵キャラ B との何れの敵キャラが表示されているかに遊技者が注目するようになり、複数種類の敵キャラのうちの何れか一の敵キャラが表示されるバトル演出が実行されないスロットマシンよりも遊技の興趣が向上する。

#### 【 0 0 9 8 】

また、本実施形態では、図 2 0 ( B ) に示すように、敵キャラ A が選択されたときに復活演出も含めてバトルに勝利する割合（勝率）が約 28.4 % ( $(0.06 + 0.03 + 0.02 + 0.014) / (0.06 + 0.03 + 0.02 + 0.014 + 0.144 + 0.108 + 0.06) = 0.2844 \dots$ )、敵キャラ B が選択されたときに復活演出も含めてバトルに勝利する割合が約 13.5 % ( $(0.04 + 0.02 + 0.01 + 0.006) / (0.04 + 0.02 + 0.01 + 0.006 + 0.18 + 0.144 + 0.164) = 0.1347 \dots$ ) となり、敵キャラ A が選択されたときに敵キャラ B が選択されたときよりもバトルに勝利し易くなる。

40

このようにすることで、バトル演出が開始されたときに敵キャラ A のバトル開始画像 5 4 1 が表示されているか否かに遊技者が注目するようになり、勝率が異なる複数種類の敵

50

キャラのうちの何れか一の敵キャラが表示されるバトル演出が実行されないスロットマシンよりも遊技の興趣が向上する。

【 0 0 9 9 】

なお、本実施形態では、敵キャラ B が選択されたときに敵キャラ A が選択されたときよりも高い割合で第 3 停止操作の受付後まで演出ステップが進行し易くなっているが、これに限定されず、敵キャラ A が選択されたときに敵キャラ B が選択されたときよりも高い割合で第 3 停止操作の受付後まで演出ステップが進行し易くなっているもよい。この場合、本実施形態では、敵キャラ A が選択されたときに敵キャラ B が選択されたときよりも勝率が高いので、敵キャラ第 3 停止操作の受付後まで演出ステップが進行し易くなれば遊技者の ART のゲーム数上乘せ当選に対する期待感を更に高めることができる。

10

【 0 1 0 0 】

なお、本実施形態では、バトル演出において演出ステップの進行し易さやバトルの勝率が異なる 2 種類の敵キャラ（敵キャラ A、敵キャラ B）が表示可能となっているが、演出ステップの進行し易さやバトルの勝率が異なる 3 種類以上の敵キャラが表示可能であってもよい。また、1 種類の敵キャラが演出ステップの進行し易さやバトルの勝率が異なる複数種類の表示態様（例えば、服装や髪型が異なる等）で表示されてもよい。また、本実施形態のように、バトル演出において演出ステップの進行し易さやバトルの勝率が異なる複数種類の敵キャラが表示可能になっていることが好ましいが、1 種類の敵キャラのみが同一の表示態様でのみ表示可能であってもよい。

【 0 1 0 1 】

20

また、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、サブ制御部 9 1 は、バトル演出の演出パターンとして復活演出を実行する「バトル演出（敗北 1 A）から復活演出（勝利 1 A）」、「バトル演出（敗北 1 B）から復活演出（勝利 1 B）」、「バトル演出（敗北 2 A）から復活演出（勝利 2 A）」、「バトル演出（敗北 2 B）から復活演出（勝利 2 B）」、「バトル演出（敗北 3 A）から復活演出（勝利 3 A）」、「バトル演出（敗北 3 B）から復活演出（勝利 3 B）」の演出パターンを選択可能である。また、本実施形態では、図 20（C）に示すように、第 1 停止操作の受付後に第 1 バトル敗北演出 5 4 3 が表示されたときに復活演出が実行される割合（選択率）が約 13.4%（ $(0.03 + 0.02) / (0.03 + 0.02 + 0.144 + 0.18) = 0.1336 \dots$ ）、第 2 停止操作の受付後に第 2 バトル敗北演出 5 4 5 が表示されたときに復活演出が実行される割合が約 10.6%（ $(0.02 + 0.01) / (0.02 + 0.01 + 0.108 + 0.144) = 0.1063 \dots$ ）、第 3 停止操作の受付後に第 3 バトル敗北演出 5 4 7 が表示されたときに復活演出が実行される割合が約 8.2%（ $(0.014 + 0.006) / (0.014 + 0.006 + 0.06 + 0.164) = 0.0819 \dots$ ）となり、第 3 停止操作、第 2 停止操作、第 1 停止操作の順に受付後に復活演出が実行される割合が高くなる。

30

【 0 1 0 2 】

このようにすることで、バトル敗北画像が表示されて ART のゲーム数上乘せ抽選に当選しなかったことが示唆された後も復活演出が実行されて ART のゲーム数上乘せ抽選に当選することを示唆されることに遊技者が期待することができ、より高い割合で復活演出が実行される第 1 バトル敗北画像 5 4 3 や第 2 バトル敗北画像 5 4 5 が表示されたときには復活演出が実行されることを遊技者が更に期待するようになる。この結果、いずれのバトル敗北画像が表示されても同一の割合で復活演出を実行するスロットマシンよりも何れのいずれのバトル敗北画像が表示されたかに遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

40

【 0 1 0 3 】

なお、本実施形態では、第 3 停止操作、第 2 停止操作、第 1 停止操作の順に受付後に復活演出が実行される割合が高くなっているが、これに限定されず、例えば、第 1 停止操作、第 2 停止操作、第 3 停止操作の順に受付後に復活演出が実行される割合が高くなってもよい。

50

また、本実施形態のように、いずれのバトル敗北画像が表示されるかによって復活演出を実行する割合が異なることが好ましいが、いずれのバトル敗北画像が表示されても同一の割合で復活演出を実行してもよい。

さらに、本実施形態のように、バトル敗北画像が表示されても復活演出が実行されることが好ましいが、復活演出が実行されなくてもよい。

#### 【0104】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、「バトル演出(敗北1A)から復活演出(勝利1A)」、「バトル演出(敗北1B)から復活演出(勝利1B)」、「バトル演出(敗北2A)から復活演出(勝利2A)」、「バトル演出(敗北2B)から復活演出(勝利2B)」の演出パターンの中には、復活演出において復活勝利画像549、550を表示して味方キャラが複数の敵キャラを必殺技で攻撃して倒す演出になる。一方、「バトル演出(敗北3A)から復活演出(勝利3A)」、「バトル演出(敗北3B)から復活演出(勝利3B)」の演出パターンの演出パターンのときには、復活演出において第3バトル敗北画像からの復活勝利画像551を表示して味方キャラが最後の敵キャラを通常攻撃で倒す演出になる。すなわち、第1停止操作や第2停止操作の受付後で演出ステップの進行が停止したときには第3停止操作の受付後まで演出ステップが進行したときとは復活勝利画像が異なるようになっている。

#### 【0105】

このようにすることで、各バトル敗北画像からの復活勝利画像が同一の画像となるスロットマシンよりも異なるバトル敗北画像に応じた好適な演出態様で復活演出を実行できる。

なお、本実施形態のように、第1停止操作や第2停止操作の受付後で演出ステップの進行が停止したときには第3停止操作の受付後まで演出ステップが進行したときとは復活勝利画像が異なるようにすることが好ましいが、各バトル敗北画像からの復活勝利画像が同一の画像(例えば、味方キャラが全ての敵キャラを必殺技で倒す画像)となってもよい。

#### 【0106】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選しなかった場合、バトル敗北画像(第1バトル敗北画像543、第2バトル敗北画像545、第3バトル敗北画像547)が表示された状態でゲームが終了した後、演出用スイッチ56の操作を受け付けるとキャラ選択画面561を表示してバトル演出の味方キャラが選択可能になっている。例えば、図21に示すように、スタートスイッチ7の操作を受け付けられてバトル開始画像541が表示され、第1停止操作を受け付けられて第1バトル敗北画像543が表示され、第3停止操作まで受け付けられてゲームが終了した後、受付中画像571が表示されるとともに演出用スイッチ56の操作が有効化されて演出用スイッチ56の演出用LEDが点灯される。このとき、遊技者によって演出用スイッチ56が操作されるとキャラ選択画面561を表示し、味方キャラを選択・決定する操作が行われると、第1バトル敗北画像543が再度表示された状態に戻るようになっている。なお、図示は省略するが、この状態で次のゲームのスタートスイッチ7の操作を受け付けられると演出用スイッチ56の操作が無効化されて演出用スイッチ56の演出用LEDが消灯される。

#### 【0107】

一方、サブ制御部91は、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選した場合、バトル勝利画像(第3バトル勝利画像546)が表示された状態でゲームが終了した後に演出用スイッチ56が操作されてもキャラ選択画面561を表示せず、味方キャラが選択不能になっている。

このようにすることで、バトル演出でバトル敗北画像が表示された後に演出用スイッチ56を行うことに遊技者が興味を抱くようになり、バトル演出でバトル敗北画像とバトル勝利画像との何れが表示されるかに関わらず演出用スイッチの操作が行われるとキャラ選択画面が表示されて味方キャラの選択が可能なスロットマシンや、バトル演出でバトル敗北画像とバトル勝利画像との何れが表示されるかに関わらず演出用スイッチの操作が行わ

10

20

30

40

50

れてもキャラ選択画面が表示されず、味方キャラの選択が不能なスロットマシンよりも遊技の興趣が向上する。

【0108】

また、サブ制御部91は、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選した場合、バトル勝利画像(第3バトル勝利画像546)が表示された状態でゲームが終了した後だけでなく、バトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後も演出用スイッチ56が操作されてもキャラ選択画面561を表示せず、味方キャラが選択不能になっている。具体的には、図22に示すように、スタートスイッチ7の操作が受け付けられてバトル開始画像541が操作され、第1停止操作が受け付けられて第1バトル敗北画像543が表示され、第3停止操作まで受け付けられてゲームが終了した後、受付中画像571が表示されるとともに演出用スイッチ56の演出用LEDが点灯する一方で演出用スイッチ56の操作が無効化されたままの状態になっている。よって、遊技者によって演出用スイッチ56が操作されてもキャラ選択画面561が表示されず、第1バトル敗北画像543が表示された状態が継続し、次のゲームのスタートスイッチ7の操作が受け付けられると復活開始画像548が表示されるとともに演出用スイッチ56の演出用LEDが消灯される。

10

【0109】

このようにすることで、遊技者は、バトル敗北画像が表示されたときに演出用スイッチ56の操作を行ってもキャラ選択画面561が表示されなければ次のゲームで復活演出が実行されると認識することができる。この結果、バトル演出でバトル敗北画像が表示された後に演出用スイッチ56を行うことに遊技者が更に興味を抱くようになり、次のゲームで復活演出が実行されるときにバトル敗北画像が表示されたときに演出用スイッチの操作が行われてもキャラ選択画面を表示するスロットマシンよりも遊技の興趣が向上する。

20

なお、本実施形態では、演出用スイッチ56の操作の受付を有効化・無効化することでキャラ選択画面561の表示を許可したり規制したりしているが、これに限定されず、演出用スイッチ56の操作の受付を常に有効化してもよい。この場合、次のゲームにおいて復活演出が実行される場合には演出用スイッチ56の操作が受け付けられてもキャラ選択画面561が表示されないように制御する必要がある。また、例えば、演出用スイッチ56の押下操作を物理的に禁止する構成(ロック機構)を設けてもよい。

【0110】

なお、本実施形態では、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選しなかった場合にバトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後、所定操作の一例として演出用スイッチ56の操作を受け付けるとキャラ選択画面561を表示しているが、キャラ選択画面の表示開始条件となる所定操作についてはこれに限定されず、例えば、操作レバーや接触式のタッチパネル等の新たな操作手段に対する遊技者の操作を受け付けたときや、モーションキャプチャー等の遊技者の動作検出手段が遊技者の動作を検出したときや、非接触型データ読取装置で遊技者がかざしたICチップ入りの携帯電話やICカード等を検出したときにキャラ選択画面561を表示してもよい。

30

なお、本実施形態では、演出用スイッチ56の操作を受け付けられたときに所定制御の一例としてキャラ選択画面561の表示制御を行っているが、所定制御についてはこれに限定されず、例えば、メニュー画面の表示制御としてもよい。この場合、メニュー画面において、スロットマシン1全体の演出モードの調整や音量の調整や照明光の光量の調整等の設定が可能であってもよい。すなわち、所定制御は次のゲームで実行されるバトル演出の設定を行うための制御に限定されず、バトル演出を含む遊技中の演出の全体設定を行うための制御であってもよい。また、メニュー画面の表示制御とした場合、例えば、メニュー画面において、遊技履歴を表示したり、遊技システムの管理サーバ(管理装置)に遊技履歴を送信するための2次元コードを表示したりすることが可能であってもよい。すなわち、所定制御は演出の設定を行うための制御に限定されず、遊技者が実行可能な遊技に関する制御である限りにおいて任意の制御であってもよい。

40

【0111】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、バトル敗北画像が

50

表示された状態でゲームが終了した後、演出用スイッチ56の操作でキャラ選択画像を表示可能となっている。

このようにすることで、演出用スイッチ以外の操作手段の操作でキャラ選択画像を表示するスロットマシンよりも遊技者がキャラ選択画像を表示する操作を容易に行うことができる。

なお、本実施形態のように、演出用スイッチ56の操作でキャラ選択画像を表示可能となっていることが好ましいが、演出用スイッチ以外の操作手段の操作でキャラ選択画像を表示可能であってもよい。

#### 【0112】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選しなかった場合にバトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後だけでなく、ARTのゲーム数上乘せ抽選に当選した場合にバトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後も次のゲームのスタートスイッチ7の操作が受け付けられるまで受付中画像571を表示したり演出用スイッチ56の演出用LEDを点灯したりする。

10

このようにすることで、演出用スイッチ56の操作が受け付けられてキャラ選択画面561が表示されるときだけでなく、次のゲームで復活演出が実行されるために演出用スイッチ56の操作が行われてもキャラ選択画面561が表示されないときにも受付中画像561を表示したり演出用スイッチ56の演出用LEDを点灯したりするので、次のゲームで復活演出が実行されるために演出用スイッチ56の操作が行われてもキャラ選択画面561が表示されないことを認識している遊技者であってもバトル敗北画像が表示されてゲームが終了した後に演出用スイッチ56の操作を行わなければ復活演出が実行されるか否かを認識できなくなる。

20

#### 【0113】

この結果、演出用スイッチ56の操作を受け付けているときに受付中画像571を表示したり演出用スイッチ56の演出用LEDを点灯したりしないスロットマシンや、演出用スイッチ56の操作を受け付けているときに受付中画像571を表示したり演出用スイッチ56の演出用LEDを点灯したりする一方で次のゲームで復活演出が実行されるときにバトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後に受付中画像571を表示したり演出用スイッチ56の演出用LEDを点灯したりしないスロットマシンよりもバトル敗北画像が表示されたときにARTの上乗抽選に当選しなかったことに対する信憑性を高くすることができ、バトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後に演出用スイッチ56の操作を行うことに遊技者が更に興味を抱くようになり、遊技の興趣が更に向上する。

30

#### 【0114】

なお、本実施形態では、演出用スイッチ56の操作を受け付けているときに受付中画像571の表示と演出用スイッチ56の演出用LEDの点灯とを行っているが、これに限定されず、例えば、スピーカ53、54によって演出用スイッチ56の操作を受け付けている旨の音声出力も行ってもよく、これら3種類の出力のうちの何れか2種類のみ出力したり、何れか1種類のみ出力したりしてもよい。

40

なお、本実施形態のように、次のゲームで復活演出が実行されるか否かに関わらず受付中画像571を表示したり演出用スイッチ56の演出用LEDを点灯したりすることが好ましいが、これに限定されず、次のゲームで復活演出が実行されるため演出用スイッチ56の操作を受け付けていないときに受付中画像571を表示したり演出用スイッチ56の演出用LEDを点灯したりしなくてもよい。また、演出用スイッチ56の操作を受け付けているときであっても受付中画像571を表示したり演出用スイッチ56の演出用LEDを点灯したりしなくてもよい。

#### 【0115】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、バトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後に遊技者による次のゲームのスタートスイッチ7の

50

操作が受け付けられると復活演出を実行する。

このようにすることで、バトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後に遊技者による次のゲームのスタートスイッチの操作が受け付けられることを復活演出の開始条件としないスロットマシンよりもスタートスイッチ7の操作を行うことに遊技者が注目するようになり、遊技の興趣が更に向上する。

なお、本実施形態では、バトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後に遊技者による次のゲームのスタートスイッチ7の操作が受け付けられると復活演出を実行しているが、復活演出の実行開始条件はこれに限定されず、例えば、BET操作(MAXBETスイッチ6の操作、メダル投入)を受け付けたときであってもよく、演出用スイッチ56の操作を受け付けたときであってもよい。

#### 【0116】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、ARTが残り10ゲーム以下となったときに1ゲーム毎にバトル演出を実行しており、バトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後に次のゲームもバトル演出が行われることを条件として次のゲームのスタートスイッチ7の操作が受け付けられるまで演出用スイッチ56の操作を有効化してキャラ選択画面561が表示可能となっている。

このようにすることで、バトル敗北画像が表示された状態でゲームが終了した後にキャラ選択画面561を表示して味方キャラを変更すれば、次のゲームから変更された味方キャラでバトル演出が実行されるので、遊技者は次のゲームから気分を切り替えることができる。

なお、本実施形態では、次のゲームもバトル演出が実行される限りにおいて1ゲーム毎に演出用スイッチ56の操作を有効化してキャラ選択画面561が表示可能となっているが、これに限定されず、例えば、バトル演出毎に演出用スイッチ56の操作を有効化してキャラ選択画面561が表示可能としてもよい。この場合、バトル演出を複数ゲーム数に亘る連続演出であればバトル演出が終了する複数ゲーム毎に演出用スイッチ56の操作を有効化してキャラ選択画面561が表示可能となる。

#### 【0117】

なお、本実施形態では、メイン制御部41は、サブ制御部91に1種類の内部当選コマンドを送信しているが、複数種類の内部当選コマンドを送信してもよい。例えば、メイン制御部41は、内部抽選結果を特定可能な内部当選コマンドとして、内部抽選結果として特別役の当選状況を特定可能な第1の内部当選コマンド及び一般役の当選状況を特定可能な第2の内部当選コマンドを設定し、設定された当該コマンドをサブ制御部91に対して送信してもよい。このとき、ATに制御されているか否かに関わらず、報知対象役に当選したときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが有利な停止順を特定できないように第2の内部当選コマンドを設定してもよい。

このようにすることで、メイン制御部41側でATに制御しているか否かに関わらず、共通の第2の内部当選コマンドを送信するので、第2の内部当選コマンドの送信に係る処理を簡素化でき、第2の内部当選コマンドから内部抽選結果に応じた有利な停止順が特定されないので、サブ制御部91側に不正がなされてもATに制御されていない状態で遊技者にとって有利な停止順がナビ演出により報知されてしまうことを防止できる。

#### 【0118】

また、この場合、メイン制御部41は、内部抽選結果に応じて内部抽選結果毎に各々異なる当選番号をRAMに設定し、設定された当選番号に応じて内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール2L、2C、2Rの停止制御等を行う構成であってもよく、内部当選結果として報知対象役が当選したときの当選番号は、所定の数値範囲(報知対象役として押し順プレイの当選番号が2~19、押し順ベルの当選番号が23~34)からなる連続する数値が割り当てられていてもよい。このとき、メイン制御部41は、ATに制御されていてナビ報知が実行される状態以外の状態において、RAMに設定された当選番号が、当該所定の数値範囲(2~19、23~34)であるときに、報知対象役となった旨は特定できるが遊技者にとって有利な停止順を特定できない第2の内部当選コマ

10

20

30

40

50

ンドを設定し、設定された第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信してもよい。

このようにすることで、メイン制御部41側でATに制御しているか否かに関わらず、第2の内部当選コマンドから内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順が特定されることはないため、サブ制御部91側に不正がなされてもATに制御されていない状態で遊技者にとって有利な停止順がナビ演出により報知されてしまうことを防止できる。また、内部抽選結果が報知対象役となったときに設定される当選番号として、所定の数値範囲からなる連続する数値が割り当てられているとともに、メイン制御部41は、内部抽選結果が報知対象役であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる当選番号が報知対象役に対して割り当てられた所定の数値範囲内にあるか否かにより判定できるため、第2の内部当選コマンドを送信する際の処理を簡素化できる。

10

#### 【0119】

なお、本実施形態では、メイン制御部41は、サブ制御部91に制御状態を特定可能なコマンドを1ゲーム毎に1回のみ送信しているが、複数回送信してもよい。例えば、メイン制御部41は、1単位のゲームにおける第1のタイミングとしてスタートスイッチ7の操作の受付後（ゲームの開始時）と、第2のタイミングとして第3停止操作の受付後（ゲームの終了時）とに、メイン制御部41側でのゲームの制御状態を特定可能な複数種類のコマンドを含む制御状態コマンドをサブ制御部91に対して送信可能であってもよい。このとき、制御状態コマンドには、第1のタイミングと第2のタイミングで変化しない制御状態、すなわち1単位のゲームのうち複数のタイミングにおいて変化することがない制御状態を特定可能な第1の制御状態コマンドとしての制御状態コマンド2と、第1のタイミングと第2のタイミングで変化し得る制御状態、すなわち1単位のゲームのうち複数のタイミングにおいて変化することがある制御状態を特定可能な第2の制御状態コマンドとしての制御状態コマンド1とを含んでもよく、メイン制御部41は、第1のタイミングにおいても第2のタイミングにおいても共通の制御状態コマンド一括設定処理を実行することで、制御状態コマンドに含まれる全てのコマンドを送信させてもよい。

20

このようにすることで、制御状態コマンドに基づいてサブ制御部91側でメイン制御部41側での制御状態を詳細に把握させつつ、メイン制御部41が制御状態コマンドを送信する際の処理を行うためのプログラム容量を削減することができる。

#### 【0120】

なお、上記実施形態では、メイン制御部41側で制御するナビ報知と、サブ制御部91側で制御するナビ演出の双方にて遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成であるが、サブ制御部91側で制御するナビ演出だけで遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成としても良い。また、例えば、サブ制御部91側で制御するナビ演出をメイン制御部41側で制御することで、メイン制御部41側で制御するナビ演出だけで遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成とすることも可能である。

30

なお、上記実施形態では、遊技者にとって有利な特典としてのART等に関する制御をメイン制御部41が行う構成であるが、遊技者にとって有利な特典に関する制御の一部または全部をサブ制御部91が行う構成としても良い。

#### 【0121】

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

40

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうち何れか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値の何れを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、且つ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値の何れをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

50

## 【 0 1 2 2 】

また、上記実施形態では遊技機としてスロットマシンを例に説明したが、上記実施形態で開示した構成、特に、ART抽選処理、通常状態ゲーム終了時処理、背景画像表示処理、バトル演出選択処理、バトル演出実行処理、キャラ選択処理の構成を、他の遊技機、例えば、遊技領域に遊技球を発射させることで遊技が行われ、発射された遊技球が遊技領域内に設けられた入賞口に入って入賞が発生することで、賞球として遊技球が払い出されるパチンコ遊技機等に適用しても良い。パチンコ遊技機に適用した場合、例えば、チェリー内部当選を大当りの内部当選、ARTの抽選や上乘せ抽選をプレミアム演出の抽選や継続抽選、ARTの制御をプレミアム演出の実行等とすればよい。

## 【 0 1 2 3 】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、例えば、スロットマシン1、1001や、パチンコ遊技機といった、遊技機に含まれるコンピュータ装置等に対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置等の有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

## 【 0 1 2 4 】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけでなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

## 【 符号の説明 】

## 【 0 1 2 5 】

1 スロットマシン、2 L、2 C、2 R リール、7 スタートスイッチ、8 L、8 C、8 R ストップスイッチ、4 1 メイン制御部、5 1 液晶表示器、5 6 演出用スイッチ、9 1 サブ制御部、5 1 1 ART当選画像、5 2 1 通常背景画像、5 2 2 特別背景画像（高確率1）、5 2 3 特別背景画像（高確率2）、5 2 4 特別背景画像（確定）、5 3 1 メータ画像、5 4 1、5 5 2 バトル開始画像、5 4 2 第1バトル継続画像、5 4 3 第1バトル敗北画像、5 4 4 第2バトル継続画像、5 4 5 第2バトル敗北画像、5 4 6 第3バトル勝利画像、5 4 7 第3バトル敗北画像、5 4 8 復活開始画像、5 4 9 第1バトル敗北画像からの復活勝利画像、5 5 0 第2バトル敗北画像からの復活勝利画像、5 5 1 第3バトル敗北画像からの復活勝利画像、5 6 1 キャラ選択画面、5 7 1 受付中画像

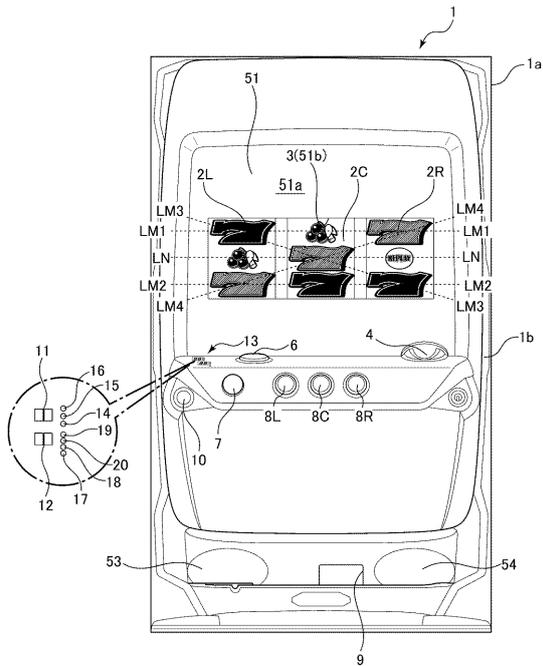
10

20

30

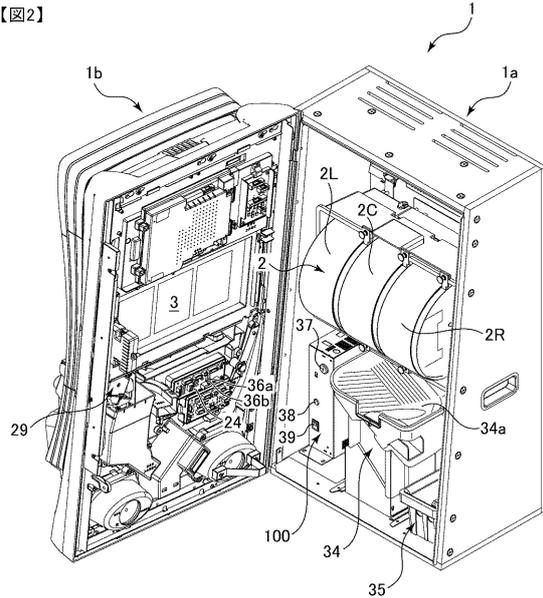
【図1】

【図1】



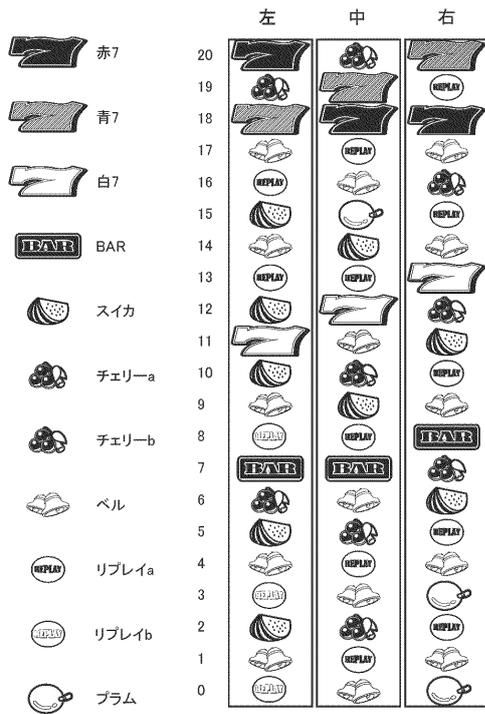
【図2】

【図2】



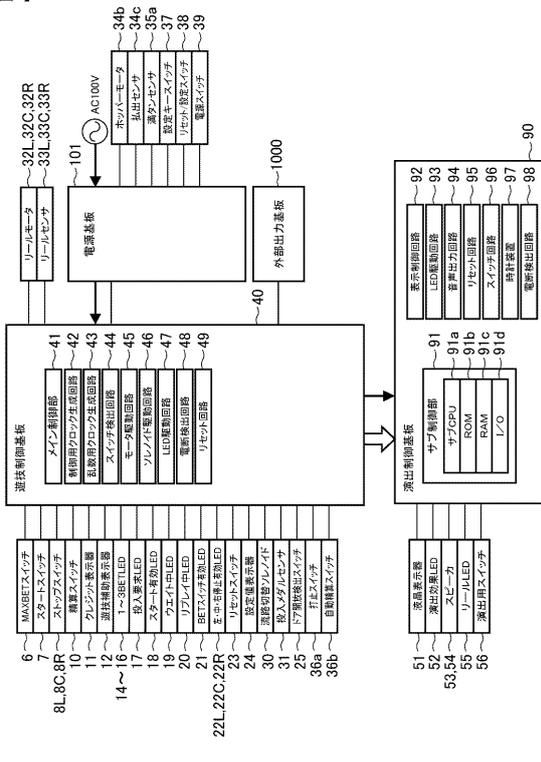
【図3】

【図3】



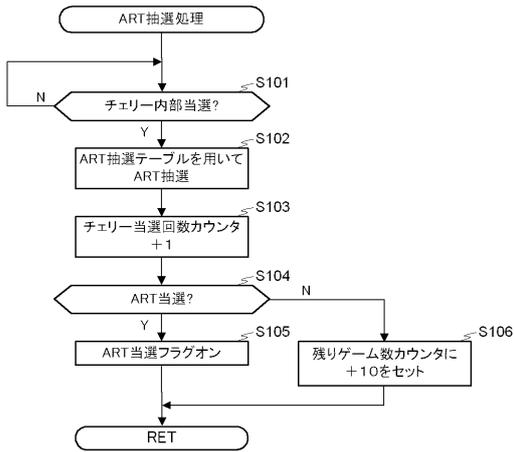
【図4】

【図4】



【図5】

【図5】



【図6】

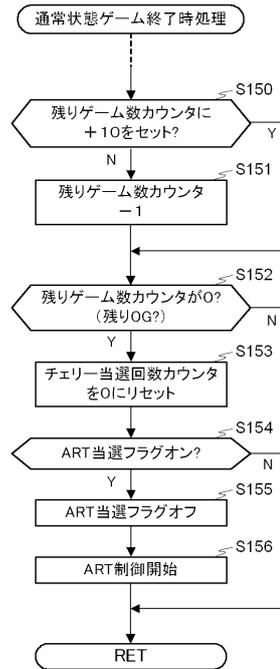
【図6】

ART抽選テーブル

チェリー当選回数カウンタ	ART当選率
0	12.5%
1	50%
2	100%

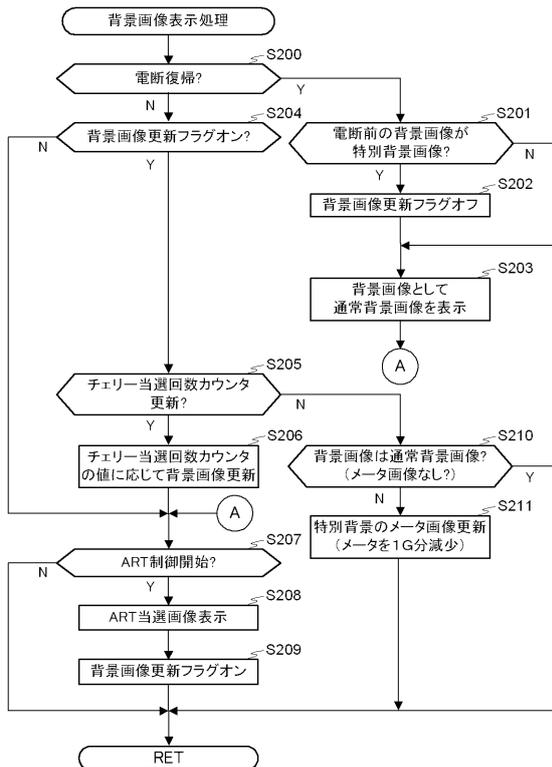
【図7】

【図7】



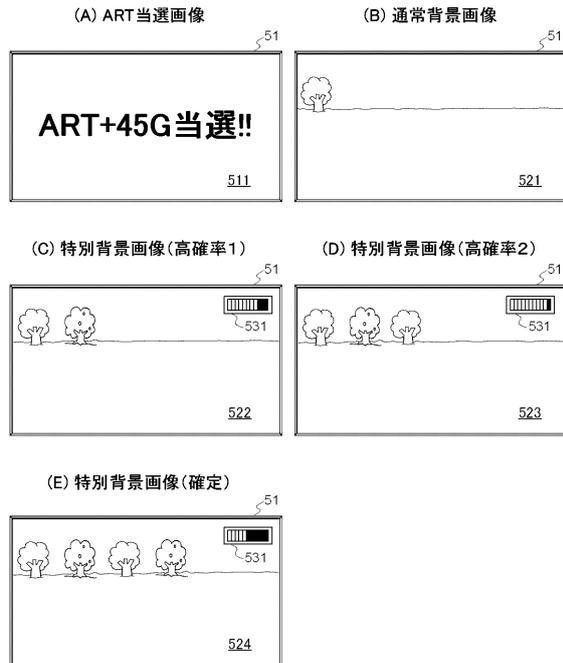
【図8】

【図8】



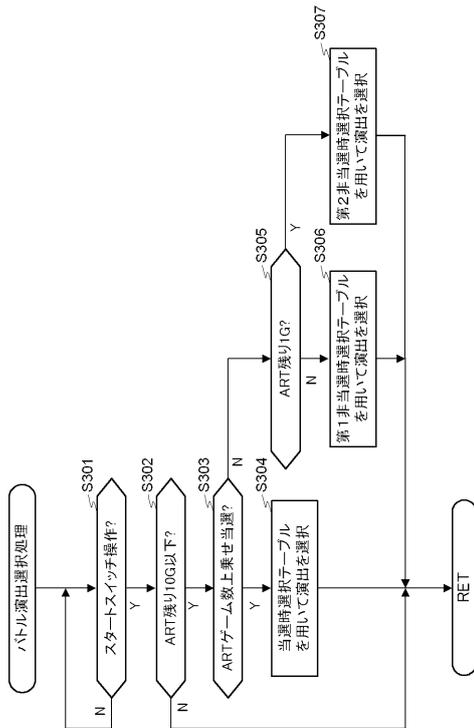
【図9】

【図9】



【図10】

【図10】



【図11】

【図11】

(A) 当選時選択テーブル

演出パターン	選択率
バトル演出(勝利A)	30%
バトル演出(勝利B)	20%
バトル演出(敗北1A) →復活演出(勝利1A)	15%
バトル演出(敗北1B) →復活演出(勝利1B)	10%
バトル演出(敗北2A) →復活演出(勝利2A)	10%
バトル演出(敗北2B) →復活演出(勝利2B)	5%
バトル演出(敗北3A) →復活演出(勝利3A)	7%
バトル演出(敗北3B) →復活演出(勝利3B)	3%

(B) 第1非当選時選択テーブル

演出パターン	選択率
バトル演出(敗北1A)	20%
バトル演出(敗北1B)	25%
バトル演出(敗北2A)	15%
バトル演出(敗北2B)	20%
バトル演出(敗北3A)	5%
バトル演出(敗北3B)	15%

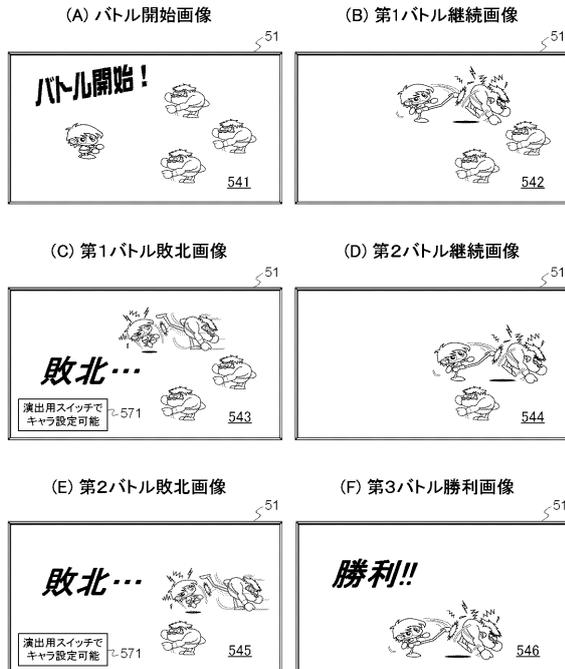
(C) 第2非当選時選択テーブル

演出パターン	選択率
バトル演出(敗北3A)	30%
バトル演出(敗北3B)	70%

【図12】

【図12】

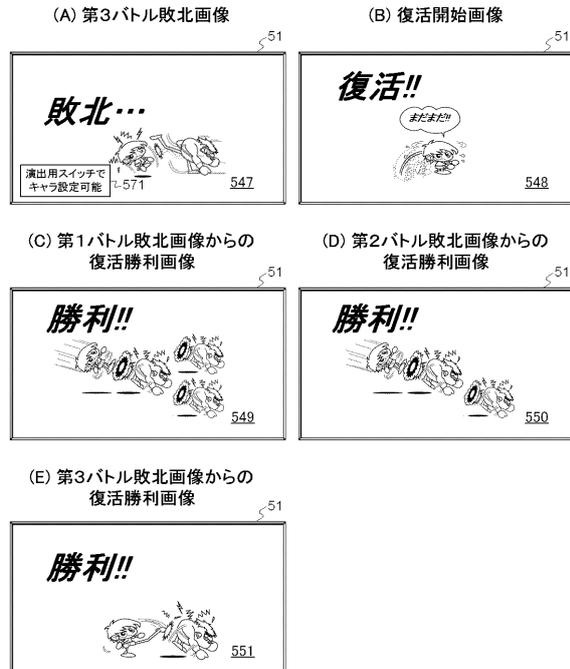
敵キャラAとのバトル演出(1)



【図13】

【図13】

敵キャラAとのバトル演出(2)



【図14】

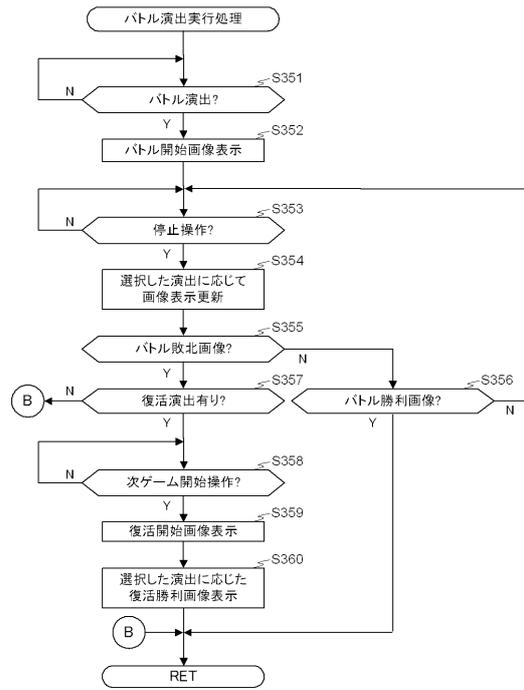
【図14】

敵キャラBとのバトル演出(バトル開始画像)



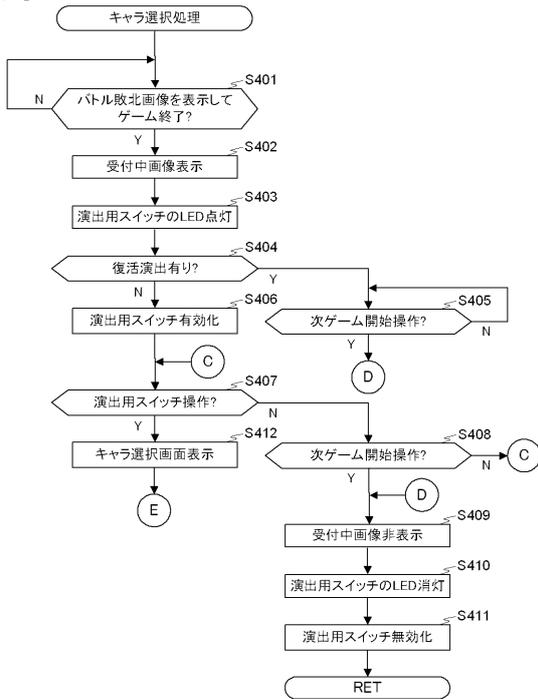
【図15】

【図15】



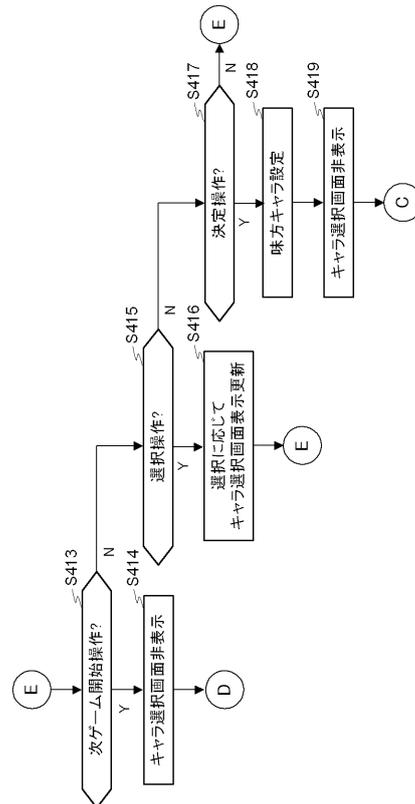
【図16】

【図16】



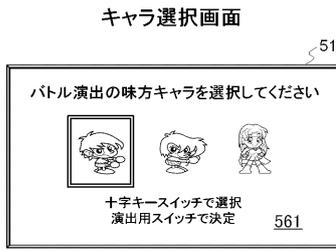
【図17】

【図17】



【図18】

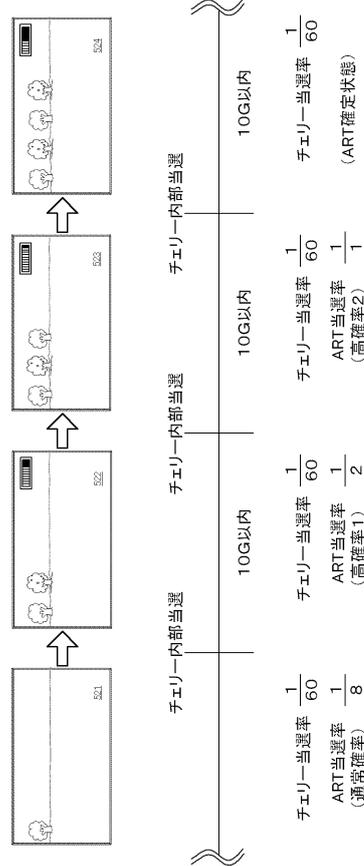
【図18】



【図19】

【図19】

背景画像表示及びART抽選についてのタイミングチャート



【図20】

【図20】

(A) 演出パターンを選択率(全体)

演出パターン	選択率(全体)※
バトル演出(勝利A)	6%
バトル演出(勝利B)	4%
バトル演出(敗北1A)	3%
一復活演出(勝利1A)	
バトル演出(敗北1B)	2%
一復活演出(勝利1B)	
バトル演出(敗北2A)	2%
一復活演出(勝利2A)	
バトル演出(敗北2B)	1%
一復活演出(勝利2B)	
バトル演出(敗北3A)	1.4%
一復活演出(勝利3A)	
バトル演出(敗北3B)	0.6%
一復活演出(勝利3B)	
バトル演出(敗北1A)	14.4%
バトル演出(敗北1B)	18%
バトル演出(敗北2A)	10.8%
バトル演出(敗北2B)	14.4%
バトル演出(敗北3A)	6%
バトル演出(敗北3B)	16.4%

※ ART当選率を20%で計算

(B) 敵キャラ毎のバトル演出の勝率(復活演出含む)

敵キャラ	勝率
敵キャラA	約28.4%
敵キャラB	約13.5%

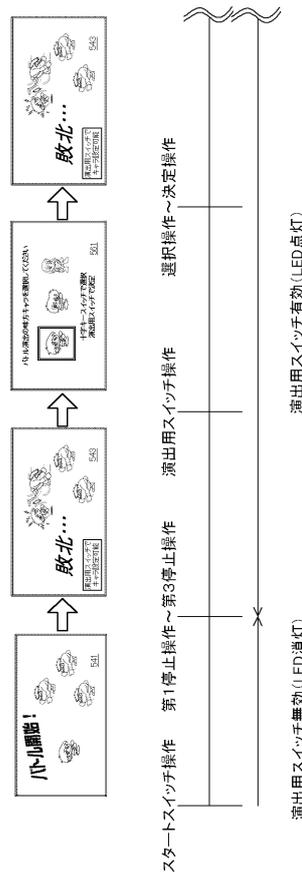
(C) リール停止毎のバトル敗北からの復活演出の選択率

リール停止	復活演出の選択率
第1停止	約13.4%
第2停止	約10.6%
第3停止	約8.2%

【図21】

【図21】

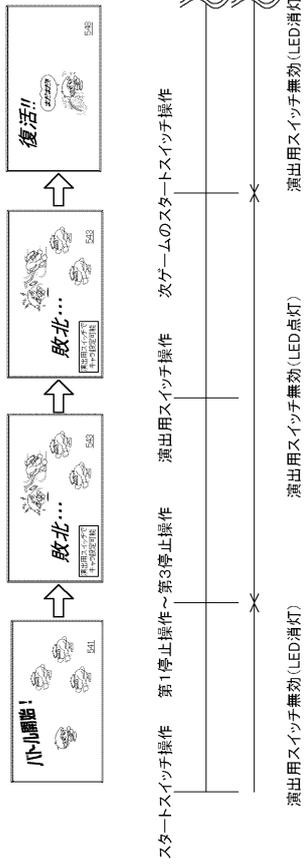
バトル演出(敗北1A)後の制働についてのタイミングチャート(復活演出なし)



【 2 2】

【図22】

バトル演出(敗北(A)後の制御)についてのタイミングチャート(復活演出あり)



---

フロントページの続き

(72)発明者 佐久間 隆一  
東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

審査官 櫻井 茂樹

(56)参考文献 特許第5721297(JP, B1)  
特開2013-233411(JP, A)  
特開2013-063207(JP, A)  
「カウボーイピバップ」, パチスロ攻略マガジンドラゴン 2015年1月号, 株式会社プラントピア, 2014年11月21日, p.75-81, 特に第80頁右側の「ジェットRUSH」参照。

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F5/04