

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第6826489号
(P6826489)

(45) 発行日 令和3年2月3日(2021.2.3)

(24) 登録日 令和3年1月19日(2021.1.19)

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

請求項の数 1 (全 45 頁)

(21) 出願番号 特願2017-86669 (P2017-86669)
 (22) 出願日 平成29年4月25日 (2017.4.25)
 (65) 公開番号 特開2018-183382 (P2018-183382A)
 (43) 公開日 平成30年11月22日 (2018.11.22)
 審査請求日 令和2年3月30日 (2020.3.30)

(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
 (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

審査官 三田村 陽平

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】

遊技を行う遊技機であって、

遊技者にとって有利となるか否かの抽選に当選したときに前記抽選に当選した旨の特定報知を行うことが可能な特定報知手段と、

前記抽選に当選するまでの制御履歴が、前記抽選に当選しなかった回数が所定回数以下となる第1履歴であるか、前記回数が前記所定回数を越える第2履歴であるかを判定する履歴判定手段とを備え、

前記特定報知手段は、第1報知手段と第2報知手段とを用いて前記特定報知を行うことが可能であり、

前記制御履歴が前記第1履歴であると判定されて前記特定報知が行われたときの前記第1報知手段の報知態様は、前記制御履歴が前記第2履歴であると判定されて前記特定報知が行われたときの前記第1報知手段の報知態様と同一である一方、

前記制御履歴が前記第1履歴であると判定されて前記特定報知が行われたときの前記第2報知手段の報知態様は、前記制御履歴が前記第2履歴であると判定されて前記特定報知が行われたときの前記第2報知手段の報知態様と異なり、

前記遊技機に対する電力供給が停止したことに基づく初期化条件が成立したときに記憶している前記制御履歴を初期化する履歴初期化手段を更に備える遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

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。

【 0 0 0 3 】

このような遊技機の一例として、遊技者による演出モード切替ボタンの操作に基づいて記憶された遊技履歴（例えば、実行ゲーム数、ボーナスの入賞回数、ボーナスにおけるメダル獲得枚数）を液晶表示器 4 に表示させる履歴表示演出を実行したり、ボーナスに当選したか否かを示す連続演出を複数ゲームに亘って実行するものが開示されている（例えば、特許文献 1）。

10

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 4 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 8 - 0 2 3 1 2 4 号 公 報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

20

【 0 0 0 5 】

特許文献 1 に記載の技術では、記憶された遊技履歴に関わらず、ボーナス当選の有無に基づいて連続演出を実行するため、遊技履歴に基づく演出態様で連続演出を適切に行えない問題がある。

【 0 0 0 6 】

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、特定報知を適切に行う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 】

【 0 0 0 7 】

(A) 遊技を行う遊技機であって、

30

遊技者にとって有利となるか否かの抽選に当選したときに前記抽選に当選した旨の特定報知を行うことが可能な特定報知手段と、

前記抽選に当選するまでの制御履歴が、前記抽選に当選しなかった回数が所定回数以下となる第 1 履歴であるか、前記回数が前記所定回数を越える第 2 履歴であるかを判定する履歴判定手段とを備え、

前記特定報知手段は、第 1 報知手段と第 2 報知手段とを用いて前記特定報知を行うことが可能であり、

前記制御履歴が前記第 1 履歴であると判定されて前記特定報知が行われたときの前記第 1 報知手段の報知態様は、前記制御履歴が前記第 2 履歴であると判定されて前記特定報知が行われたときの前記第 1 報知手段の報知態様と同一である一方、

40

前記制御履歴が前記第 1 履歴であると判定されて前記特定報知が行われたときの前記第 2 報知手段の報知態様は、前記制御履歴が前記第 2 履歴であると判定されて前記特定報知が行われたときの前記第 2 報知手段の報知態様と異なり、

前記遊技機に対する電力供給が停止したことに基づく初期化条件が成立したときに記憶している前記制御履歴を初期化する履歴初期化手段を更に備える。

(1) 別の遊技機は、

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）であって、

所定条件（例えば、ART に当選する条件）が成立したときに特定報知（例えば、ART 当選報知演出、ART 獲得枚数報知演出）を行う特定報知手段（例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S 2 0 8、S 2 5 1 ~ S 2 5 5、S 2 6 1、S 2 6 4、S 2 6 5、

50

S 5 0 4 ~ S 5 1 1、S 6 0 1 ~ S 6 0 6の処理)と、

前記所定条件が成立するまでの制御履歴が、第1履歴(例えば、前回のART終了後からのゲーム数が50ゲーム未満の履歴、前回のART終了後からのART抽選回数が特定回数以下の履歴、CZ残りゲーム数が10ゲーム未満の履歴、ARTを開始してからのゲーム数が50ゲーム未満の履歴)であるか、該第1履歴よりも遊技者にとって不利な第2履歴(例えば、前回のART終了後からのゲーム数が50ゲーム以上の履歴、前回のART終了後からのART抽選回数が特定回数を越える履歴、CZ残りゲーム数が10ゲーム以上の履歴、ARTを開始してからのゲーム数が50ゲーム未満の履歴)であるかを判定する履歴判定手段(例えば、サブ制御部91が実行するステップS 2 5 1、S 2 6 1、S 5 0 5、S 6 0 2の処理)とを備え、

10

前記特定報知手段は、前記制御履歴が前記第2履歴であると判定されたときに、前記制御履歴が前記第1履歴であると判定されたときとは異なる報知態様で前記特定報知を行う(例えば、サブ制御部91がステップS 2 5 1 ~ S 2 5 3、S 2 6 1、S 2 6 4、S 2 6 5、S 5 0 5 ~ S 5 1 1、S 6 0 2 ~ S 6 0 4の処理を実行する)。

【0008】

このような構成によれば、制御履歴が第2履歴であると判定されたときに第1履歴であると判定されたときと同一の報知態様で特定報知を行う遊技機よりも特定報知を制御履歴に応じた適切な報知態様で行うことができ、遊技の興趣が向上する。

【0009】

(2)上記(1)の遊技機において、

20

前記制御履歴が前記第2履歴であると判定されたときの前記特定報知の報知態様は、前記制御履歴が前記第1履歴であると判定されたときの前記特定報知の報知態様よりも遊技者にとって目立たない態様であってもよい(例えば、第2ART当選報知用画像512が第1ART当選報知用画像511よりも遊技者にとって目立たない態様で表示されてもよい、第2ART当選報知用音声第1ART当選報知用音声よりも遊技者にとって目立たない態様で出力されてもよい、第2ART当選報知用照明光が第1ART当選報知用照明光よりも遊技者にとって目立たない態様で出力されてもよい)。

【0010】

このような構成によれば、制御履歴が第1履歴よりも遊技者にとって不利な第2履歴であると判定されたときに制御履歴に応じた適切な報知態様で特定報知を行うことができる。

30

【0011】

(3)上記(1)または(2)の遊技機において、

前記特定報知手段は、複数種類の報知手段(例えば、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54)によって前記特定報知を行い(例えば、サブ制御部91がステップS 2 5 2 ~ S 2 5 5、S 2 6 4、S 2 6 5、S 5 0 6 ~ S 5 1 1、S 6 0 3 ~ S 6 0 6の処理を実行し)、

少なくとも一の報知手段は、前記制御履歴が前記第2履歴であると判定されたときの報知態様と、前記制御履歴が前記第1履歴であると判定されたときの報知態様とが異なる態様であってもよい(例えば、第2ART当選報知用画像512が第1ART当選報知用画像511よりも遊技者にとって目立たない表示態様で表示されてもよい、第2ART当選報知用音声第1ART当選報知用音声よりも遊技者にとって目立たない態様で出力されてもよい、第2ART当選報知用照明光が第1ART当選報知用照明光よりも遊技者にとって目立たない態様で出力されてもよい)。

40

【0012】

このような構成によれば、制御履歴が第1履歴であるか第2履歴であるかに応じて複数種類の報知手段がそれぞれ異なる態様で報知を行わなくてもよいので、制御履歴が第1履歴であるか第2履歴であるかに応じて複数種類の報知手段がそれぞれ異なる態様で報知を行う遊技機よりも制御負荷を低減できる。

【0013】

50

(4) 上記(1)乃至(3)の何れかの遊技機において、

前記所定条件は、所定抽選(例えば、ARTの抽選、内部抽選)の抽選結果が遊技者にとって有利な結果となったことによって成立し(例えば、ARTやボーナスに当選したときに成立し)、

前記履歴判定手段は、前記所定抽選の抽選回数が特定回数以下の回数で前記有利な結果となっているときに前記制御履歴が前記第1履歴であると判定するとともに、該所定抽選の抽選回数が該特定回数を越える回数で前記有利な結果となっているときに前記制御履歴が前記第2履歴であると判定してもよい(例えば、サブ制御部91がARTの抽選回数が特定回数以下でARTに当選したときに遊技者にとって有利な履歴と判定するとともに、ARTの抽選回数が特定回数を越える回数でARTに当選したときに遊技者にとって不利な履歴と判定してもよい)。

10

【0014】

このような構成によれば、所定抽選の抽選結果が遊技者にとって有利な結果とならないことが特定回数を越える回数まで継続したときに特定報知を適切な報知態様で行うことができる。

【0015】

(5) 上記(1)乃至(4)の何れかの遊技機において、

前記所定条件が成立したときに、第1状態(例えば、ビッグボーナス)または前記第1状態よりも遊技者にとって不利な第2状態(例えば、レギュラーボーナス)に制御する状態制御手段(例えば、メイン制御部41がボーナス状態に制御する処理)を更に備え、

20

前記履歴判定手段は、前記第1状態に制御されたときに前記制御履歴が前記第1履歴であると判定するとともに、前記第2状態に制御されたときに前記制御履歴が前記第2履歴であると判定してもよい(例えば、サブ制御部91がビッグボーナスに当選したときに遊技者にとって有利な履歴と判定するとともに、レギュラーボーナスに当選したときに遊技者にとって不利な履歴と判定してもよい)。

【0016】

このような構成によれば、所定条件が成立したときに制御される状態に応じて特定報知を適切な報知態様で行うことができる。

【0017】

(6) 上記(1)乃至(5)の何れかの遊技機において、

30

前記所定条件は、所定開始条件(例えば、ARTが開始する条件)が成立した後に遊技の結果が特定結果となったことによって成立し(例えば、ARTが開始してからのメダルの払出枚数が200枚となったときに成立し)、

前記履歴判定手段は、前記所定開始条件が成立してから前記特定結果となるまでの期間が特定期間以内の期間であるときに前記制御履歴が前記第1履歴であると判定するとともに、前記所定開始条件が成立してから前記特定結果となるまでの期間が特定期間を越える期間であるときに前記制御履歴が前記第2履歴であると判定してもよい(例えば、サブ制御部91がステップS601、S602の処理を実行してもよい)。

【0018】

このような構成によれば、所定開始条件が成立してから特定結果となるまでの期間が特定期間を越える期間まで継続したときに特定報知を適切な報知態様で行うことができる。

40

【0019】

(7) 上記(1)乃至(6)の何れかの遊技機において、

前記遊技機に対する電力供給が停止したことに基づく初期化条件(例えば、スロットマシン1が電断復帰する条件)が成立したときに記憶している前記制御履歴を初期化する履歴初期化手段を更に備えてもよい(例えば、サブ制御部91がステップS200、S212の処理を実行してもよい)。

【0020】

このような構成によれば、遊技機に対する電力供給が停止したことに基づく意図しない制御履歴に応じた報知態様で特定報知が行われることを防止できる。

50

【 0 0 2 1 】

(8) 上記 (1) 乃至 (7) の何れかの遊技機において、

特定決定 (例えば、チェリー内部当選) を行うことが可能な特定決定手段 (例えば、メイン制御部 4 1 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、ART) 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 4 1 が実行するステップ S 1 0 1 ~ S 1 0 6 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、ART 当選率) を変更可能な割合変更手段 (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に応じた 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 (例えば、特別背景画像を表示) する特定演出実行手段 (例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S 2 0 0 ~ S 2 1 2 の処理) と、

前記特定演出を実行している特定期間 (例えば、前回のチェリー内部当選から 1 0 ゲーム) 中に前記特定決定が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 9 1 が実行するステップ S 2 0 5、S 2 0 6 の処理) とを更に備え、

前記特定演出の演出態様を変更することにより、前記有利状態に制御する決定が行われた旨と、前記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少なくとも一方を示唆してもよい (例えば、サブ制御部 9 1 が表示している背景画像を特別背景画像に更新することで ART に当選して ART 準備状態になっている旨と、ART 当選率が高くなった旨との少なくとも一方を示唆してもよい) 。

【 0 0 2 2 】

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。

【 0 0 2 3 】

(9) 上記 (1) 乃至 (8) の何れかの遊技機において、

特定状態 (例えば、ART) に制御する特定状態制御手段 (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 ART に制御する処理) と、

前記特定状態に制御されているとき、遊技者にとって有利な状況 (例えば、ART のゲーム数上乘せ当選) になるか否かを決定する有利状況決定手段 (例えば、メイン制御部 4 1 が実行する ART のゲーム数上乘せ抽選処理) と、

前記特定状態に制御されているとき、前記有利な状況になる決定がなされたことを示唆可能な特定演出 (例えば、バトル演出) を実行する特定演出実行手段 (例えば、サブ制御部 9 1 が実行するステップ S 3 0 1 ~ S 3 0 7、S 3 5 1 ~ S 3 6 0 の処理) とを更に備え、

前記特定状態において前記特定演出が実行されるタイミングには、該特定演出の実行後も該特定状態の制御が継続する第 1 タイミング (例えば、ART が残り 1 0 ゲームから残り 2 ゲームまでのとき) と、該特定演出の実行後に該特定状態の制御が終了する第 2 タイミング (例えば、ART が残り 1 ゲームのとき) とが少なくとも含まれ、

前記特定演出は、第 1 演出ステップ (例えば、第 1 停止操作の受付後や第 2 停止操作の受付後) と、該第 1 演出ステップよりも後の第 2 演出ステップ (例えば、第 3 停止操作の受付後) とを少なくとも含む複数段階の演出ステップで進行可能な演出であり (例えば、

10

20

30

40

50

バトル演出がスタートスイッチ7の操作の受付後から第3停止操作の受付後まで複数段階の演出ステップで進行可能な演出であり)、

前記特定演出の示唆態様には、前記第1演出ステップにおいて前記有利な状況にならないことを示唆する第1示唆態様(例えば、「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)」の演出パターン)と、前記第2演出ステップにおいて前記有利な状況にならないことを示唆する第2示唆態様(例えば、「バトル演出(敗北3A)」、「バトル演出(敗北3B)」の演出パターン)と、前記第2演出ステップにおいて前記有利な状況になることを示唆する第3示唆態様(例えば、「バトル演出(勝利A)」、「バトル演出(勝利B)」の演出パターン)とが少なくとも含まれ、

10

前記第1タイミングに前記有利な状況にならない決定がなされており前記特定演出を実行するとき、前記第2タイミングに前記有利な状況にならない決定がなされており前記特定演出を実行するときよりも高い割合で前記第1示唆態様の前記特定演出を実行してもよい(例えば、サブ制御部91がステップS301~S307、S351~S360の処理を実行し、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12(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12(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おり、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)」の演出ステップを選択してバトル演出を実行してもよい)。

20

【0024】

このような構成によれば、第2タイミングに有利な状況にならない決定がなされており特定演出を実行するとき第1タイミングに有利な状況にならない決定がなされており特定演出を実行するときよりも第1示唆態様で特定演出が実行され難くなり、特定状態において現在のタイミングが第2タイミングであることを認識している遊技者が第1示唆態様で特定演出が実行されて有利な状況になることに対する期待感を第1演出ステップで失い難くなるので、第1タイミングに有利な状況にならない決定がなされており特定演出を実行するとき第2タイミングに有利な状況にならない決定がなされており特定演出を実行するときよりも高い割合で第1示唆態様で特定演出を実行しない遊技機よりも遊技者が注目する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

【0025】

(10)上記(1)乃至(9)の何れかの遊技機において、

特定状態(例えば、ART)に制御する特定状態制御手段(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に制御する処理)と、

前記特定状態に制御されているとき、遊技者にとって有利な状況(例えば、ARTのゲーム数上乘せ当選)になるか否かを決定する有利状況決定手段(例えば、メイン制御部41が実行するARTのゲーム数上乘せ抽選処理)と、

前記特定状態に制御されているとき、前記有利な状況になる決定がなされたことを示唆可能な特定演出(例えば、バトル演出)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S301~S307、S351~S360の処理)とを更に備え、

40

前記特定状態において前記特定演出が実行されるタイミングには、該特定演出の実行後も該特定状態の制御が継続する第1タイミング(例えば、ARTが残り10ゲームから残り2ゲームまでのとき)と、該特定演出の実行後に該特定状態の制御が終了する第2タイミング(例えば、ARTが残り1ゲームのとき)とが少なくとも含まれ、

前記特定演出は、第1演出ステップ(例えば、第1停止操作の受付後や第2停止操作の受付後)と、該第1演出ステップよりも後の第2演出ステップ(例えば、第3停止操作の受付後)とを少なくとも含む複数段階の演出ステップで進行可能な演出であり(例えば、

50

バトル演出がスタートスイッチ7の操作の受付後から第3停止操作の受付後まで複数段階の演出ステップで進行可能な演出であり)、

前記特定演出の示唆態様には、前記第1演出ステップにおいて前記有利な状況にならないことを示唆する第1示唆態様(例えば、「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)」の演出パターン)と、前記第2演出ステップにおいて前記有利な状況にならないことを示唆する第2示唆態様(例えば、「バトル演出(敗北3A)」、「バトル演出(敗北3B)」の演出パターン)と、前記第2演出ステップにおいて前記有利な状況になることを示唆する第3示唆態様(例えば、「バトル演出(勝利A)」、「バトル演出(勝利B)」の演出パターン)とが少なくとも含まれ、

10

前記第2タイミングに前記有利な状況にならない決定がなされており前記特定演出を実行するとき、前記第1示唆態様よりも高い割合で前記第2示唆態様の前記特定演出を実行してもよい(例えば、サブ制御部91がステップS301~S307、S351~S360の処理を実行し、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12(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12(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おり、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)」の演出ステップを選択してバトル演出を実行してもよい)。

20

【0026】

このような構成によれば、第2タイミングに有利な状況にならない決定がなされており特定演出を実行するとき第2示唆態様の特定演出よりも第1示唆態様で特定演出が実行され難くなり、特定状態において現在のタイミングが第2タイミングであることを認識している遊技者が第1示唆態様で特定演出が実行されて有利な状況になることに対する期待感を第1演出ステップで失い難くなるので、第2タイミングに有利な状況にならない決定がなされており特定演出を実行するとき第1示唆態様よりも高い割合で第2示唆態様の特定演出を実行しない遊技機よりも遊技者が注目する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

【0027】

(11)上記(1)乃至(10)の何れかの遊技機において、

特典(例えば、ARTの上乗せゲーム数)を付与することが可能な特典付与手段(例えば、メイン制御部41が実行するARTのゲーム数上乘せ抽選処理)と、

前記特典が付与された旨の成功結果(例えば、バトル勝利画像)と前記特典が付与されない旨の失敗結果(例えば、バトル敗北画像)との何れか一方の演出結果を導出する特定演出(例えば、バトル演出)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S301~S307、S351~S360の処理)と、

遊技者によって所定操作(例えば、演出用スイッチ56の操作)が行われたとき、所定制御(例えば、キャラ選択画面561の表示制御)を行うことが可能な所定制御手段(例えば、サブ制御部91が実行するステップS401~S419の処理)とを更に備え、

40

前記所定制御手段は、前記特定演出によって前記失敗結果が導出された後に前記所定操作が行われると前記所定制御を行い、前記特定演出によって前記成功結果が導出された後に前記所定操作が行われても前記所定制御を行わず(例えば、サブ制御部91がステップS401の処理を実行し)、

前記特定演出による前記成功結果の導出態様には、前記失敗結果を導出した後に前記成功結果を導出する特定導出態様(例えば、復活演出)が含まれ、

前記所定制御手段は、前記特定演出によって前記成功結果が前記特定導出態様で導出されるとき、前記失敗結果が導出された後に前記所定操作が行われても前記所定制御を行わなくてもよい(例えば、サブ制御部91がステップS404、S405の処理を実行して

50

もよい)。

【0028】

このような構成によれば、特定演出によって失敗結果が導出された後に所定操作が行われると所定制御が行われ、特定演出によって成功結果が導出された後に所定操作が行われなくても所定制御が行われないので、特定演出で導出された演出結果に関わらず所定操作が行われると所定制御が行われる遊技機や、特定演出で導出された演出結果に関わらず所定操作が行われても所定制御が行われない遊技機よりも特定演出によって失敗結果が導出された後に所定操作を行うことに遊技者が興味を抱くようになり、遊技の興趣が向上する。また、このような構成によれば、特定演出によって成功結果が特定導出態様で導出されるときに失敗結果が導出された後に所定操作が行われても所定制御が行われないので、遊技者は、失敗結果が導出されたときに所定操作を行っても所定制御が行われなければ成功結果が特定導出態様で導出されると認識することができる。この結果、特定演出によって成功結果が特定導出態様で導出されるときに失敗結果が導出された後に所定操作が行われると所定制御を行う遊技機よりも特定演出によって失敗結果が導出された後に所定操作を行うことに遊技者が興味を抱くようになり、遊技の興趣が向上する。

10

【図面の簡単な説明】

【0029】

【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。

20

【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ART抽選処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図6】ART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】サブ制御部が実行するART当選報知演出実行処理の制御内容を示すフローチャートである。

30

【図10】(A)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、(D)特別背景画像(確定)の一例を示す図、(E)第1ART当選報知用画像の一例を示す図、(F)第2ART当選報知用画像の一例を示す図である。

【図11】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12】(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13】敵キャラAとのバトル演出についての説明図である。

【図14】図13の続きの説明図である。

40

【図15】敵キャラBとのバトル演出についての説明図である。

【図16】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17】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18】図17の続きのフローチャートである。

【図19】キャラ選択画面の一例を示す図である。

【図20】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である。

【図21】(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

50

らの復活演出の選択率の一例を示す図である。

【図 2 2】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 3】復活演出が実行されるときのバトル演出（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 4】サブ制御部が実行する A R T 当選報知演出実行処理の変更例の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 5】実施形態 2 に係るサブ制御部が実行する C Z 制御処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 6】実施形態 2 に係る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。

10

【図 2 7】実施形態 2 に係るサブ制御部が実行する A R T 獲得枚数報知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 2 8】(A) 第 1 A R T 獲得枚数報知用画像の一例を示す図、(B) 第 2 A R T 獲得枚数報知用画像の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 3 0 】

[実施形態 1]

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 1 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、前面が開口する筐体 1 a と、筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b とから構成されている。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、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 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄（所定の順序でそれぞれ 2 1 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 3 つの図柄）が前面扉 1 b 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。

20

【 0 0 3 1 】

前面扉 1 b 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 M A X B E T 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 1 0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

30

【 0 0 3 2 】

また、前面扉 1 b 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 1 1、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 1 2、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 1 B E T L E D 1 4、2 B E T L E D 1 5、3 B E T L E D 1 6、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 L E D 1 7、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 L E D 1 8、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 L E D 1 9、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 L E D 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

40

【 0 0 3 3 】

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、M A X B E T スイッチ 6 の操作によってクレジットを使用して

50

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 L N 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。

【 0 0 3 4 】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R 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 2 L、2 C、2 R 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 L N 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 L N 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 L M 1 ~ L M 4 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 L M 1 ~ L M 4 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。

【 0 0 3 5 】

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 2 L、2 C、2 R が回転を開始し、図柄が連続的に変動し、各リール 2 L、2 C、2 R が定速回転になり、リールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R が対応するリール 2 L、2 C、2 R の基準位置を検出するとストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効化される。この状態でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R 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 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン L N 上に予め定められた図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R 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、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。

【 0 0 3 6 】

スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 4 0、演出制御基板 9 0、電源基板 1 0 1 が設けられており、遊技制御基板 4 0 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 9 0 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 1 0 1 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 4 0 には、メイン制御部 4 1、制御用クロック生成回路 4 2、乱数用クロック生成回路 4 3、スイッチ検出回路 4 4、モータ駆動回路 4 5、ソレノイド駆動回路 4 6、LED 駆動回路 4 7、電断検出回路 4 8、リセット回路 4 9 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 4 0 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 9 0 には、液晶表示器 5 1、演出効果 LED 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール LED 5 5 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 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 3 7 】

〔 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。

【 0 0 3 8 】

設定値を変更するためには、まず、前面扉 1 b が開放された状態で、設定キースイッチ 3 7 を ON 状態としてからスロットマシン 1 の電源を ON する必要がある。設定キースイ

ツチ 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ければ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。

10

【 0039 】

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 1b が開放されていないければ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確認を防止してもよい。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を設定確認状態の開始条件としてもよい。また、前面扉 1b 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 1b の開閉を設定値確認状態の終了条件にしなくてもよい。

20

30

【 0040 】

[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 ART 抽選処理に当選したときに、メイン制御部 41 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 ART（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 41 は、ART 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 91 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 41 は、ART 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。

40

【 0041 】

本実施形態のナビ報知は、遊技補助表示器 12 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 12 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 51 からのナビ画像の表示と、演出効果 LED 52 からのナビ照明光の出力と、スピーカ 53、54 からのナビ音声（ナビ演出音）の出力とによ

50

って報知する。

【 0 0 4 2 】

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 4 3 】

[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 4 4 】

[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、A R T 抽選処理を行い、A R T に当選したときに A R T に制御し、付与された A R T 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、A R T 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、A R T 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、A R T 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。

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 4 5 】

[A R T 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 A R T 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 A R T の抽選（所定抽選）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 ; N）、図 6 に示す A R T 抽選テーブルを用いて A R T の抽選を行い（ステップ S 1 0 2）、

10

20

30

40

50

チェリー当選回数カウンタの値に+1を加算し(ステップS103)、ARTに当選したか否かを判定する(ステップS104)。

【0046】

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12.5%(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50%(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100%(1/1)となるように予め設定されている。

10

【0047】

図5に戻り、メイン制御部41は、ARTに当選した場合(ステップS104;Y)、ART当選フラグをオンにセットし(ステップS105)、処理を終了する。一方、メイン制御部41は、ARTに当選しなかった場合(ステップS104;N)、残りゲーム数カウンタの値を+10にセットし(ステップS106)、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+10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+10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10ゲームを計数する。

20

【0048】

また、メイン制御部41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41は、図示しないゲーム終了時の各処理を実行した後、非ARTゲーム数カウンタの値に+1を加算し(ステップS149)、残りゲーム数カウンタの値を+10にセットしたか否かを判定することでART抽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S150)。ここで、非ARTゲーム数カウンタとは、前回のARTが終了してから次のARTを開始するまで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、ART終了後から1ゲーム毎に+1が加算され、次のARTが開始されたときに0にリセットされる。メイン制御部41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S150;N)、残りゲーム数カウンタの値に-1を加算してカウントダウンする(ステップS151)。カウントダウン後、または、残りゲーム数カウンタの値を+10にセットした場合(ステップS150;Y)、メイン制御部41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10ゲームが経過したか否かを判定する(ステップS152)。

30

【0049】

メイン制御部41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S152;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S152;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S153)、ART当選フラグがオンであるか否かを判定する(ステップS154)。メイン制御部41は、ART当選フラグがオフである場合(ステップS154;N)、処理を終了し、ART当選フラグがオンである場合(ステップS154;Y)、ART当選フラグをオフにリセットし(ステップS155)、ARTの制御を開始し(ステップS156)、非ARTゲーム数カウンタを0にリセットし(ステップS157)、処理を終了する。ここで、ART当選フラグとは、ART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、ARTに当選するとオンになり、ARTの制御を開始するときにオフにリセットする。

40

【0050】

また、サブ制御部91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

50

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）、RAM 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 1 0（B）～図 1 0（D）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、このように制御するために、本実施形態のメイン制御部 4 1 及びサブ制御部 9 1 の RAM は、バックアップ電源により電力が供給されることで記憶内容を保持することが可能なバックアップ記憶領域をそれぞれ備えており、電断検出回路の出力に基づいて電断が検出される場合には、RAM に設定されているメイン制御部 4 1 及びサブ制御部 9 1 の制御状態や ART 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等をバックアップ記憶領域にそれぞれ記憶させ、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたときには、電断が検出されたときの制御状態に復帰させることができるようになっている。

10

【0051】

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 1 0（A）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 1 0（B）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 1 0（C）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 1 0（D）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。

20

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。

【0052】

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 1 0（A）に示す通常背景画像 5 2 1 を表示し（ステップ S 2 0 3）、非 ART ゲーム数カウンタを 0 にリセットする（ステップ S 2 1 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 を表示し（ステップ S 2 0 3）、非 ART ゲーム数カウンタを 0 にリセットする（ステップ S 2 1 2）。

30

40

【0053】

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）。

50

【 0 0 5 4 】

背景画像を更新して非ARTゲーム数カウンタをリセットした後、または、電断復帰から通常背景画像521を表示した後、サブ制御部91は、メイン制御部41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S207)。なお、このように制御するために、メイン制御部41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91は、ARTの制御が開始されていない場合(ステップS207; N)、処理を終了し、ARTの制御が開始された場合(ステップS207; Y)、後述する図9に示すART当選報知演出実行処理を実行し(ステップS208)、背景画像更新フラグをオンにリセットし(ステップS209)、処理を終了する。

10

【 0 0 5 5 】

一方、サブ制御部91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S205; N)、表示されている背景画像が図10(B)~図10(D)に示すメータ画像531がない通常背景画像521であるか否かを判定する(ステップS210)。ここで、メータ画像531とは、特別背景画像522~524に含まれる画像であって、チェリー内部当選からの10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91は、メータ画像531として、残りゲーム数カウンタの値が+10であれば100%(10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10%(1目盛り)ずつ減少したメータの画像を表示する(図10(B)~図10(D)参照)。なお、このように制御するために、サブ制御部91は、メイン制御部41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41から受信したコマンドに基づいてメイン制御部41と同様に残りゲーム数カウンタの値を更新している。

20

図8に戻り、サブ制御部91は、メータ画像531がない通常背景画像521である場合(ステップS210; Y)、処理を終了し、メータ画像531がある特別背景画像522~524である場合(ステップS210; N)、特別背景画像522~524のメータ画像531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S211)、処理を終了する。

【 0 0 5 6 】

[ART当選報知演出について]

また、サブ制御部91は、ARTの制御が開始されるときに、図9に示すART当選報知演出実行処理を行う。サブ制御部91は、リセットされる前の非ARTゲーム数カウンタの値が50以上であるか否か、すなわち、前回のARTを終了してから50ゲーム(特定回数)以上経過しているか否かを判定する(ステップS251)。サブ制御部91は、前回のARTを終了してから50ゲーム未満しか経過していない場合(ステップS251; N)、図10(E)に示す第1ART当選報知用画像511を液晶表示器51に表示し(ステップS252)、前回のARTを終了してから50ゲーム以上経過している場合(ステップS251; Y)、図10(F)に示す第2ART当選報知用画像512を表示する(ステップS252)。

30

【 0 0 5 7 】

ここで、第1ART当選報知用画像511及び第2ART当選報知用画像512とは、ARTに当選したことを報知する画像である。本実施形態では、第1ART当選報知用画像511は、例えば、味方キャラが吹き出しで「楽勝!!!」と発言している画像と「ART+80G当選!!!」との文字画像とを含む画像である。また、第2ART当選報知用画像511は、例えば、味方キャラが吹き出しで「何とかあったか...」と発言している画像と第1ART当選報知用画像511よりも小さく表示される「ART+40G当選!!!」との文字画像とを含む画像である。図9に戻り、画像表示後、サブ制御部91は、スピーカ53、54からART当選報知用音声を出し(ステップS254)、演出用LED52等からART当選報知用照明光を出し(ステップS254)、処理を終了する。ここで、ART当選報知用音声及びART当選報知用照明光とは、ARTに当選したことを

40

50

報知する音声及び照明光である。本実施形態のART当選報知用音声及びART当選報知用照明光は、ARTに当選したときにのみ所定期間（例えば1秒間）に亘って出力される所定音声及び所定照明光である。

【0058】

[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10ゲーム以下になったときに、メイン制御部41は1ゲーム毎にART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91はART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91は、ARTに制御しているときに、図11に示すバトル演出選択処理を行う。まず、サブ制御部91は、MAXBETスイッチ6のBET操作時に受信するBET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、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S301）。サブ制御部91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S301；N）、ステップ301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S301；Y）、受信した遊技状態コマンドに基づいて、ARTが残り10ゲーム以下であるか否かを判定する（ステップS302）。サブ制御部91は、残り10ゲーム以下でない場合（ステップS302；N）、処理を終了し、残り10ゲーム以下である場合（ステップS302；Y）、受信した内部当選コマンド等に基づいて、ARTに上乘せ当選しているか否かを判定する（ステップS303）。なお、本実施形態では、ART上乘せ抽選処理に当選する割合（当選率）が20%となるように予め設定されている。

【0059】

サブ制御部91は、ART上乘せ当選している場合（ステップS303；Y）、図12（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S304）、処理を終了する。一方、サブ制御部91は、ART上乘せ当選していない場合（ステップS303；N）、ARTが残り1ゲームであるか否かを判定する（ステップS305）。サブ制御部91は、残り1ゲームでない場合（ステップS305；N）、図12（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S306）、処理を終了し、残り1ゲームである場合（ステップS305；N）、図12（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S307）、処理を終了する。なお、当選時選択テーブルとは、ART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10ゲームから2ゲームまでの間でART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ART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。

【0060】

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8L、8C、8R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ART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。

【0061】

まず、図13、図14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91は、スタートスイッチ7の操作が受け付けられた後、図13（A）に示すバトル開始画像541を表示する。バトル開始画像541は、味方キ

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 3 (B) に示す第 1 バトル継続画像 5 4 2 または図 1 3 (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…」の文字画像とを含む画像である。なお、サブ制御部 9 1 は、第 1 バトル敗北画像 5 4 3 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 5 4 3 の表示を継続する。

【 0 0 6 2 】

10

次に、サブ制御部 9 1 は、第 1 バトル継続画像 5 4 2 を表示してから第 2 停止操作を受け付けられた後、図 1 3 (D) に示す第 2 バトル継続画像 5 4 4 または図 1 3 (E) に示す第 2 バトル敗北画像 5 4 5 の何れかを表示する。第 1 バトル継続画像 5 4 4 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 5 4 5 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 9 1 は、第 2 バトル敗北画像 5 4 5 を表示した後、第 3 停止操作を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 5 4 5 の表示を継続する。

【 0 0 6 3 】

次に、サブ制御部 9 1 は、第 2 バトル継続画像 5 4 4 を表示してから第 3 停止操作を受け付けられた後、図 1 3 (F) に示す第 3 バトル勝利画像 5 4 6 または図 1 4 (A) に示す第 3 バトル敗北画像 5 4 7 の何れかを表示する。第 3 バトル勝利画像 5 4 6 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 5 4 7 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 9 1 は、各バトル敗北画像 5 4 3、5 4 5、5 4 7 を表示した後から次のゲームのスタートスイッチ 7 の操作を受け付けられるまでの間、受付中画像 5 7 1 を左下の表示領域に表示する。受付中画像 5 7 1 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

【 0 0 6 4 】

30

また、サブ制御部 9 1 は、ART に当選している場合、各バトル敗北画像 5 4 3、5 4 5、5 4 7 を表示した後から次のゲームのスタートスイッチ 7 の操作を受け付けられた後、図 1 4 (B) に示す復活開始画像 5 4 8 を表示する。復活開始画像 5 4 8 は、味方キャラ A 1 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 9 1 は、復活開始画像 5 4 8 を表示してから第 1 停止操作を受け付けられた後、図 1 4 (C) に示す第 1 バトル敗北画像からの復活勝利画像 5 4 9、図 1 4 (D) に示す第 2 バトル敗北画像からの復活勝利画像 5 5 0、図 1 4 (E) に示す第 3 バトル敗北画像からの復活勝利画像 5 5 1 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 5 4 9 は、味方キャラ A が敵キャラ A 3 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 5 5 0 は、味方キャラ A が敵キャラ A 2 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 5 5 1 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 9 1 は、各復活勝利画像 5 4 9 ~ 5 5 1 を表示した後、第 3 停止操作を受け付けられてゲームが終了するまで各復活勝利画像 5 4 9 ~ 5 5 1 の表示を継続する。

40

【 0 0 6 5 】

また、図 1 5 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 9 1 は、スタートスイッチ 7 の操作を受け付けられた後、図 1 5 に示すバトル開始画像 5 5 2 を表示する。バトル開始画像 5 5 2 は、味方キャラ A 1 体及び

50

敵キャラ B 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。なお、バトル開始画像 5 5 2 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 1 3、図 1 4 の上述した説明と同様になるので、説明を省略する。

【 0 0 6 6 】

図 1 2 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演出パターン（バトル開始画像 5 4 1、第 1 バトル継続画像 5 4 2、第 2 バトル継続画像 5 4 4、第 3 バトル勝利画像 5 4 6 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 3 0 % 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 5 5 2、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 2 0 % に設定されている。

10

【 0 0 6 7 】

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 5 4 1、第 1 バトル敗北画像 5 4 3、復活開始画像 5 4 8、第 1 バトル敗北画像からの復活勝利画像 5 4 9 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 1 A）」から復活演出（勝利 1 A）」の選択率が 1 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 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 5 5 2、第 1 バトル敗北画像、復活開始画像 5 4 8、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 1 B）」から復活演出（勝利 1 B）」の選択率が 1 0 % に設定されている。

20

【 0 0 6 8 】

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 5 4 1、第 1 バトル継続画像 5 4 2、第 2 バトル敗北画像 5 4 5、復活開始画像 5 4 8、第 2 バトル敗北画像からの復活勝利画像 5 5 0 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 2 A）」から復活演出（勝利 2 A）」の選択率が 1 0 % 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 5 5 2、第 1 バトル継続画像、第 2 バトル敗北画像、復活開始画像 5 4 8、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 2 B）」から復活演出（勝利 2 B）」の選択率が 5 % に設定されている。

30

【 0 0 6 9 】

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 5 4 1、第 1 バトル継続画像 5 4 2、第 2 バトル継続画像 5 4 4、第 3 バトル敗北画像 5 4 7、復活開始画像 5 4 8、第 3 バトル敗北画像からの復活勝利画像 5 5 1 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 3 A）」から復活演出（勝利 3 A）」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 5 5 2、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 5 4 8、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 3 B）」から復活演出（勝利 3 B）」の選択率が 3 % に設定されている。

40

【 0 0 7 0 】

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 5 4 1、第 1 バトル敗北画像 5 4 3 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 1 A）」の選択

50

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。

20

【0071】

また、サブ制御部91は、ARTに制御しているときに、図16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）。

30

【0072】

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。

40

【0073】

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

50

利 3 A)」、「バトル演出 (敗北 3 B) から復活演出 (勝利 3 B)」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 S 3 5 7)。サブ制御部 9 1 は、次のゲームに復活演出を実行しない場合 (ステップ S 3 5 7 ; N)、処理を終了し、復活演出を実行する場合 (ステップ S 3 5 7 ; 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 S 3 5 8)。サブ制御部 9 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 S 3 5 8 ; N)、スタートスイッチ 7 の操作が行われるまでステップ S 3 5 8 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 S 3 5 8 ; Y)、復活開始画像 5 4 8 を表示し (ステップ S 3 5 9)、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 5 4 9、第 2 バトル敗北画像からの復活勝利画像 5 5 0、第 3 バトル敗北画像からの復活勝利画像 5 5 1) を表示し (ステップ S 3 6 0)、処理を終了する。

10

【 0 0 7 4 】

[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 9 1 は、ART に制御しているときに、図 1 7、図 1 8 に示すキャラ選択処理を行う。まず、サブ制御部 9 1 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 S 4 0 1)。サブ制御部 9 1 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 S 4 0 1 ; N)、ステップ S 4 0 1 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ていない場合 (ステップ S 4 0 1 ; Y)、受付中画像 5 7 1 を表示し (ステップ S 4 0 2)、演出用スイッチ 5 6 の図示しない演出用 LED の照明光を点灯し (ステップ S 4 0 3)、演出パターンが「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 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)」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 S 4 0 4)。

20

【 0 0 7 5 】

サブ制御部 9 1 は、復活演出を実行する場合 (ステップ S 4 0 4 ; 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 S 4 0 5)。サブ制御部 9 1 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 S 4 0 5 ; N)、操作が行われるまでステップ S 4 0 5 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 S 4 0 5 ; Y)、受付中画像 5 7 1 を非表示にし (ステップ S 4 0 9)、演出用スイッチ 5 6 の演出用 LED を消灯し (ステップ S 4 1 0)、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付を無効化し (ステップ S 4 1 1)、処理を終了する。

30

【 0 0 7 6 】

一方、サブ制御部 9 1 は、復活演出を実行しない場合 (ステップ S 4 0 4 ; Y)、演出用スイッチ 5 6 の操作の受付を有効化し (ステップ S 4 0 6)、演出用スイッチ 5 6 の操作が受け付けられたか否かを判定する (ステップ S 4 0 7)。サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作が受け付けられていない場合 (ステップ S 4 0 7 ; 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 S 4 0 8)。サブ制御部 9 1 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 S 4 0 8 ; N)、演出用スイッチ 5 6 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 S 4 0 7、S 4 0 8 の処理を繰り返す。一方、サブ制御部 9 1 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 S 4 0 8 ; Y)、上述したステップ S 4 0 9 ~ S 4 1 1 の処理を実行し、処理を終了する。

40

【 0 0 7 7 】

一方、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作が受け付けられた場合 (ステップ S 4 0 7 ; Y)、図 1 9 に示すキャラ選択画像 5 6 1 を表示し (ステップ S 4 1 2)、図 1 8 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 S 4 1 3)。ここで、キャラ選択画面 5 6 1 とは、複数種類の味方キャラのう

50

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19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」の文字画像とを含む画面である。

【0078】

図18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)。

【0079】

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。

【0080】

以上説明したように、本実施形態のロットマシン1によれば、サブ制御部91は、前回のARTを終了してから次のARTの制御を開始するまでのゲーム数を非ARTゲーム数カウンタでカウントしており、ARTの制御を開始するときART報知演出実行処理を実行する。サブ制御部91は、ART報知演出実行処理において、前回のARTを終了してから50ゲーム未満しか経過していないときに図10(E)に示す第1ART当選報知用画像511を表示する一方、前回のARTを終了してから50ゲーム以上が経過しているときに図10(F)に示す第2ART当選報知用画像512を表示する。この結果、前回のARTが終了してからのロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴(第2履歴)であるときには、第1ART当選報知用画像511とは異なる第2ART当選報知用画像512によってARTの当選を報知することになる。

このようにすることで、前回のARTを終了してからのゲーム数に関わらず同一のART当選報知演出を実行してARTの当選を報知する遊技機よりもARTの当選を前回のARTを終了してからのゲーム数に応じた適切な演出態様(報知態様)で報知することができ、遊技の興趣が向上する。

なお、本実施形態では、制御履歴を特定する特定情報の一例として、非ARTゲーム数カウンタの値に基づいて、ロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利な履歴であるか否かを判定したが、これに限定されず、例えば、遊技者が遊技を行った期間において蓄積した後に管理サーバで遊技者毎に記憶される遊技者の遊技履歴情報に基づいて制御履歴を特定して当該制御履歴が有利な履歴であるか否かを判定してもよい。

【0081】

特に、本実施形態のロットマシン1によれば、第2ART当選報知用画像512は、第1ART当選報知用画像511よりも味方キャラが控えめな発言を行う画像を含んでおり、第1ART当選報知用画像511よりも付与されたARTゲーム数を報知する文字画

10

20

30

40

50

像の表示領域が小さくなっている。すなわち、第2ART当選報知用画像512は、第1ART当選報知用画像511よりも遊技者にとって目立たない態様で表示されている。

このようにすることで、前回のARTが終了してからのスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であるときには、第2ART当選報知用画像512を用いてART当選報知演出を適切な演出態様でARTの当選を報知することができる。

なお、本実施形態のように、スロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であるときに有利な履歴(第1履歴)であるときよりも遊技者にとって目立たない演出態様でART当選報知演出を実行することが好ましいが、これに限定されず、スロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であるときに有利な履歴であるときよりも遊技者にとって目立つ演出態様でART当選報知演出を実行してもよい。

【0082】

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当選報知演出を液晶表示器51による画像表示とスピーカ53、54による音声出力と演出効果LED52等の照明光出力とを用いて実行している。そして、サブ制御部91は、音声出力および照明光出力については前回のARTを終了してからのゲーム数に関わらず同一のART当選用音声およびART当選用照明光を出力する一方、画像表示については前回のARTを終了してからのゲーム数がに応じて異なるART当選報知用画像(第1ART当選報知用画像511、第2ART当選報知用画像512)を表示している。

このようにすることで、前回のARTが終了してからのスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利であるか不利であるかによって、ART当選報知用画像のみ変更すればよく、ART当選用音声およびART当選用照明光については変更しなくてもよいので、ART当選報知用画像だけでなくART当選用音声およびART当選用照明光についても変更するスロットマシンよりも各演出手段の演出パターン数を低減できるので、記憶容量を低減したり、制御負荷を低減したりすることができる。

【0083】

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、前回のARTを終了してから次のARTに当選した後にART当選報知演出を実行しており、前回のARTを終了してから50ゲーム未満しか経過していないときにスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利な履歴であると判定して第1ART当選報知用画像511を表示する一方、前回のARTを終了してから50ゲーム以上が経過しているときにスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であると判定して第2ART当選報知用画像512を表示する。

このようにすることで、ARTに再当選するまでの期間が長くなり、前回のARTを終了してから50ゲーム以上継続したときには、第2ART当選報知用画像512を用いてART当選報知演出を適切な演出態様で実行することができる。

なお、本実施形態では、前回のART終了から次のARTに制御されるまでに50ゲーム以上が経過しているか否かでスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利な履歴であるか否かを判定したが、これに限定されず、例えば、前回のART終了から次のART当選までにART抽選回数が特定回数以上であるか否かで判定してもよい。

【0084】

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、電断復帰したときに非ARTゲーム数カウンタを0にリセットしている。

このようにすることで、例えば、前回のARTを終了してから50ゲーム以上が経過した後に遊技店が閉店した結果、翌営業日の最初の遊技者が前営業日の最後の遊技者から交代していたとしても、翌営業日の電源投入時(電断復帰時)に非ARTゲーム数カウンタがリセットされるので、開店後の50ゲーム未満でARTの制御が開始されれば第1ART当選報知用画像511が表示されることになり、開店後の50ゲーム未満でARTの制御が開始されたにも関わらず第2ART当選報知用画像512が表示されることを防止できる。この結果、電断に基づく意図しないスロットマシン1の制御履歴に応じた演出態様でART当選報知演出が実行されることを防止できる。

10

20

30

40

50

なお、本実施形態のように、電断に基づく意図しないスロットマシン1の制御履歴に応じた演出態様でART当選報知演出が実行されることを防止するために、サブ制御部91は電断復帰したときに非ARTゲーム数カウンタを0にリセットすることが好ましいが、電断復帰したときに非ARTゲーム数カウンタを0にリセットしなくてもよい。

【0085】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、図20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。

10

【0086】

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）523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2）523に変更する。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。

20

【0087】

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、遊技の興趣が向上する。

30

なお、本実施形態では、チェリー内部当選時のみARTの抽選を行っているが、これに限定されず、例えば、ボーナスや、スイカ等の他のレア役や、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。

【0088】

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。

40

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、遊技の興趣が更に向上する。

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

50

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良い。

【0089】

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、特別背景画像522～524を表示しているときにメータ画像531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10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10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示唆内容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、遊技の興趣が更に向上する。

【0090】

なお、本実施形態では、サブ制御部91は、特別背景画像522～524を表示しているときにメータ画像531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、10個の演出用LEDを設けて残りゲーム数に応じた個数の演出用LEDを点灯させたり、スピーカ53、54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91は、特別背景画像522～524を表示しているときにメータ画像531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531を表示しなくてもよい。

【0091】

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、前面扉1b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37や電源スイッチ39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41およびサブ制御部91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RAM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、ART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41は、復帰させたチェリー当選回数カウンタの値に基づくART当選率でARTの抽選を行ったり、復帰させたART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ART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91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521を表示する。

このようにすることで、特別背景画像522～524を表示してから10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522～524を通常背景画像521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。

【0092】

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。

【 0 0 9 3 】

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 R A M 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 5 2 1 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 5 2 2 ~ 5 2 4 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 5 2 1 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。

10

【 0 0 9 4 】

なお、本実施形態のように、サブ制御部 9 1 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 5 2 1 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 5 2 1 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電断前の背景画像を表示してもよく、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通常背景画像 5 2 1 を表示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電断前の背景画像を表示してもよい。

20

【 0 0 9 5 】

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、A R T に制御しているときに、A R T が残り 1 0 ゲーム以下になると 1 ゲーム毎に A R T のゲーム数上乘せ抽選を行う。また、サブ制御部 9 1 は、A R T が残り 1 0 ゲーム以下になると 1 ゲーム毎に 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。また、サブ制御部 9 1 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 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）」、「バトル演出（敗北 1 A）」、「バトル演出（敗北 1 B）」、「バトル演出（敗北 2 A）」、「バトル演出（敗北 2 B）」、「バトル演出（敗北 3 A）」、「バトル演出（敗北 3 B）」の 1 4 種類の演出パターンから選択して実行する。

30

【 0 0 9 6 】

本実施形態では、「バトル演出（敗北 1 A）」および「バトル演出（敗北 1 B）」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 5 4 1、5 5 2、第 1 バトル敗北画像 5 4 3 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 A R T 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 2 A）」および「バトル演出（敗北 2 B）」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 5 4 1、5 5 2、第 1 バトル継続画像 5 4 2、第 2 バトル敗北画像 5 4 5 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 A R T 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 3 A）」および「バトル演出（敗北 3 B）」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 5 4 1、5 5 2、第 1 バトル継続画像 5 4 2、第 2 バトル継続画像 5 4 4、第 3 バトル敗北画像 5 4 7 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

40

50

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。

【0097】

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12（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12（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。

【0098】

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でき、遊技の興趣が向上する。

【0099】

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）、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

10

20

30

40

50

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。

【0100】

また、本実施形態のスロットマシン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。

10

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でき、遊技の興趣が向上する。

20

【0101】

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。

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。

30

【0102】

また、本実施形態のスロットマシン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)」、
「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。

40

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。

【0103】

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AR

50

T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。

【0104】

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)」、「バトル演出(敗北1B)」、「バトル演出(敗北2B)」、「バトル演出(敗北3B)」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。

【0105】

ここで、本実施形態では、1ゲーム毎のARTのゲーム数上乘せ抽選の当選率が20%に設定されているので、ARTに当選して図12(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20%、ART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80%になる。特に、ARTに当選しなかった場合、残りゲーム数が10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72%($0.8 \times 0.9 = 0.72$)、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。

【0106】

このため、ARTが残り10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21(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1A)から復活演出(勝利1A)」が3%($0.15 \times 0.2 = 0.03$)、「バトル演出(敗北1B)から復活演出(勝利1B)」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2A)から復活演出(勝利2A)」が2%($0.1 \times 0.2 = 0.02$)、「バトル演出(敗北2B)から復活演出(勝利2B)」が1%($0.05 \times 0.2 = 0.01$)となる。また、「バトル演出(敗北3A)から復活演出(勝利3A)」が1.4%($0.07 \times 0.2 = 0.014$)、「バトル演出(敗北3B)から復活演出(勝利3B)」が0.6%($0.03 \times 0.2 = 0.006$)となる。また、「バトル演出(敗北1A)」が14.4%($0.2 \times 0.72 = 0.144$)、「バトル演出(敗北1B)」が18%($0.25 \times 0.72 = 0.18$)となる。また、「バトル演出(敗北2A)」が10.8%($0.15 \times 0.72 = 0.108$)、「バトル演出(敗北2B)」が14.4%($0.2 \times 0.72 = 0.144$)となる。そして、「バトル演出(敗北3A)」が6%($0.05 \times 0.72 + 0.3 \times 0.08 = 0.06$)、「バトル演出(敗北3B)」が16.4%($0.15 \times 0.72 + 0.7 \times 0.08 = 0.164$)となる。

【0107】

よって、バトル開始画像541、552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541、552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

10

20

30

40

50

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。

【0108】

また、本実施形態では、図21(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。

10

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541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。

【0109】

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)」の演出パターンを選択可能である。また、本実施形態では、図21(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543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545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547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。

20

30

【0110】

このようにすることで、バトル敗北画像が表示されてARTゲーム数上乘せ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ゲーム数上乘せ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543や第2バトル敗北画像545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。

【0111】

40

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)」の演出パターンのときには、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停止操作の受付後に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

50

行したときは復活勝利画像が異なるようになっている。

【0112】

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各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。

【0113】

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22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。

【0114】

一方、サブ制御部91は、ARTゲーム数上乘せ当選した場合、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味が向上する。

【0115】

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23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が操作され、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の操作を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。

【0116】

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

10

20

30

40

50

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味が向上する。

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。

10

【0117】

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。

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。

20

30

【0118】

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の操作の受付まで受付中画像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。

このようにすることで、演出用スイッチ56の操作を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。

40

【0119】

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

50

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の上乗せ抽選に当選しなかったことに対する信憑性を高めることができ、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興味を抱くようになり、遊技の興味が更に向上する。

【0120】

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、遊技の興味が更に向上する。

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。

【0121】

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られる。

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。

【0122】

なお、本実施形態では、前回のART終了から次のARTに制御されるまでの期間に基づいてスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利な履歴であるか否かを判定したが、スロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利な履歴であるか否かの判定についてはこれに限定されず、次のARTが有利であるか否かで判定してもよい。例えば、当選したARTにおいて付与されたARTゲーム数に基づいて判定してもよい。具体的には、サブ制御部91は、後述する図24に示すART当選報知演出実行処理を実行してもよい。変更例のART当選報知演出実行処理において、サブ制御部91は、図24に示すように、付与されたARTゲーム数が50ゲーム以上であるか否かを判定する(ステップS261)。サブ制御部91は、50ゲーム以上である場合(ステップS261;Y)、第1ART当選報知用画像511を表示し(ステップS252)、第1ART当選報知用音声を出力する(ステップS264)。一方、サブ制御部91は、50ゲーム未満である場合(ステップS261;N)、第2ART当選報知用画像512を表示し(ステップS252)、第2ART当選報知用音声を出力する(ステップS266)。音声出力後、サブ制御部91は、ART当選報知用照明光を出力し(ステップS255)、処理を終了する。このようにすることで、ART当選時に付与されたARTゲーム数に応じてART当選報知演出を適切な演出態様で実行することができる。

【0123】

ここで、第1ART当選報知用音声は、例えば、所定期間よりも長い期間（例えば3秒間）に亘って出力される所定音声と第1ART当選報知用画像511の味方キャラの発言に基づく「楽勝!!!」との音声とを含む音声である。また、第2ART当選報知用音声は、例えば、所定期間よりも短い期間（例えば0.5秒間）に亘って出力される所定音声と第2ART当選報知用画像512の味方キャラの発言に基づく「何とかなったか...」との音声とを含む音声である。すなわち、第2ART当選報知用音声は、第1ART当選報知用音声よりも遊技者にとって目立たない態様で出力されている。このようにすることで、前回のARTが終了してからのスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であるときには、第2ART当選報知用画像512や第2ART特選報知用音声を用いてART当選報知演出を適切な演出態様でARTの当選を報知できる。また、このようにすることで、前回のARTが終了してからのスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利であるか不利であるかによって、ART当選報知用画像及びART当選報知用音声のみ変更すればよく、ART当選用照明光については変更しなくてもよいので、ART当選報知用画像及びART当選用音声だけでなくART当選用照明光についても変更するスロットマシンよりも各演出手段の演出パターンを数を低減できるので、記憶容量を低減したり、制御負荷を低減したりすることができる。

【0124】

なお、本変更例では、ART当選時に付与されたARTゲーム数が特定ゲーム数以上であるか否かで当選した有利状態としてのARTが遊技者にとって有利な履歴であるか否かを判定したが、これに限定されず、例えば、当選した有利状態の種類に基づいて判定してもよい。例えば、ビッグボーナスに当選したときにはスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利な履歴であると判定して第1ART当選報知用画像511を表示等する一方、レギュラーボーナスに当選したときにはスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であると判定して第2ART当選報知用画像512を表示等してもよい。また、例えば、次のボーナスに当選したときに、前回のボーナスがビッグボーナスであればスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利な履歴であると判定して第1ART当選報知用画像511を表示等する一方、前回のボーナスがレギュラーボーナスであればスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であると判定して第2ART当選報知用画像512を表示等してもよい。

【0125】

[実施形態2]

上記実施形態1では、サブ制御部91は、通常状態においてチェリーに内部当選したときにARTの抽選を行っているが、ARTの抽選を行う条件についてはこれに限定されず、例えば、CZ（チャンスゾーン）に制御しているときにARTの抽選を行ってもよい。以下、CZにおいてARTの抽選を行う実施形態2について説明する。

なお、本実施形態では、上記実施形態1と同様の構成及び処理となる部分についてはその詳細な説明を省略し、主として上記実施形態1とは異なる部分について説明する。

【0126】

本実施形態のサブ制御部91は、ARTの終了後、10ゲーム間に亘って1ゲーム毎にARTの抽選を行う。また、サブ制御部91は、図25に示すCZ制御処理を実行する。CZ制御処理において、サブ制御部91は、前回のARTを終了してから10ゲーム以下でCZに制御しているか否かを判定する（ステップS501）、サブ制御部91は、10ゲームを越えてCZを終了している場合（ステップS501；N）、次のARTが終了するまでステップS501を繰り返し、10ゲーム以下でCZに制御している場合（ステップS501；Y）、図26に示すバトル演出選択処理を実行する。本実施形態のバトル演出選択処理において、サブ制御部91は、実施形態1と同様に、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し（ステップS301）、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S301；Y）、ARTに当選したか否かを判定する（ステップS313）。サブ制御部91は、ARTに当選している場合（ステップS313；Y）、図12（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S304)、処理を終了する。一方、サブ制御部91は、ARTに当選していない場合(ステップS313;N)、CZが残り1ゲームであるか否かを判定する(ステップS315)。サブ制御部91は、残り1ゲームでない場合(ステップS315;N)、図12(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S306)、処理を終了し、残り1ゲームである場合(ステップS315;Y)、図12(C)に示す第2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S307)、処理を終了する。

【0127】

図25に戻り、バトル演出選択演出実行後、サブ制御部91は、図16に示すバトル演出を実行し(ステップS503)、バトル演出においてバトルに勝利してARTに当選したか否かを判定する(ステップS504)。サブ制御部91は、ARTに当選していない場合(ステップS504;N)、処理を終了し、ARTに当選している場合(ステップS504;Y)、CZが残り1Gであるか否か、すなわち前回のART終了後10ゲーム目であるか否かを判定する(ステップS505)。サブ制御部91は、CZが残り1Gである場合(ステップS505;Y)、第1ART当選報知用画像511を表示し(ステップS506)、第1ART当選報知用音声を出力し(ステップS507)、第1ART当選報知用照明光を出力し(ステップS508)、処理を終了する。一方、サブ制御部91は、CZが残り1Gでない場合(ステップS505;N)、第2ART当選報知用画像512を表示し(ステップS509)、第2ART当選報知用音声を出力し(ステップS510)、第2ART当選報知用照明光を出力し(ステップS511)、処理を終了する。

【0128】

ここで、第1ART当選報知用照明光は、例えば、所定期間よりも長い期間(例えば3秒間)に亘って出力される所定照明光である。また、第2ART当選報知用音声は、例えば、所定期間よりも短い期間(例えば0.5秒間)に亘って出力される所定照明光である。すなわち、第2ART当選報知用照明光は、第1ART当選報知用照明光よりも遊技者にとって目立たない態様で出力されている。このようにすることで、前回のARTが終了してからのスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であるときには、第2ART当選報知用画像512や第2ART特選報知用音声や第2ART特選報知用照明光を用いてART当選報知演出を適切な演出態様でARTの当選を報知できる。

【0129】

また、本実施形態のサブ制御部91は、ARTの制御中に、図27に示すART獲得枚数報知演出実行処理を実行する。ART獲得枚数報知演出実行処理において、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、ARTを開始してから200枚のメダルを払い出したか否かを判定する(ステップS601)。サブ制御部91は、200枚のメダルを払い出していない場合(ステップS601;N)、200枚のメダルを払い出すまでステップS601の処理を繰り返し、200枚のメダルを払い出した場合(ステップS601;Y)、ART開始から50ゲーム以上経過しているか否かを判定する(ステップS602)。サブ制御部91は、50ゲーム以上経過していない場合(ステップS602;N)、図28(A)に示す第1ART獲得枚数報知用画像513を表示し(ステップS603)、ART獲得枚数報知用音声を出力し(ステップS605)、ART獲得枚数報知用照明光を出力し(ステップS606)、処理を終了する。一方、サブ制御部91は、50ゲーム以上経過している場合(ステップS602;Y)、図28(B)に示す第2ART獲得枚数報知用画像514を表示し(ステップS509)、処理を終了する。

【0130】

ここで、第1ART獲得枚数報知用画像513及び第2ART獲得枚数報知用画像514とは、ARTの制御中にメダルの獲得枚数が特定枚数となったことを報知する画像である。本実施形態では、第1ART獲得枚数報知用画像513は、例えば、味方キャラが吹き出しで「楽勝!!!」と発言している画像と「TOTAL200枚突破!!!」との文字画像とを含む画像である。また、第2ART獲得枚数報知用画像514は、例えば、味方キャラが吹き出しで「何とかあったか...」と発言している画像と第1ART獲得枚数報知

10

20

30

40

50

用画像511よりも小さく表示される「TOTAL200枚突破!!」との文字画像とを含む画像である。また、ART獲得枚数報知用音声及びART獲得枚数報知用照明光とは、ARTの制御中にメダルの獲得枚数が特定枚数となったことを報知する音声及び照明光である。本実施形態のART獲得枚数報知用音声及びART獲得枚数報知用照明光は、ARTの制御中にメダルの獲得枚数が200枚となったときにのみ所定期間(例えば1秒間)に亘って出力される音声及び照明光であって、所定音声及び所定照明光とは異なる演出パターンの音声及び照明光である。なお、本実施形態では、ART獲得枚数報知用音声及びART獲得枚数報知用照明光は、ART当選報知用音声及びART当選報知用照明光とは異なる音声及び照明光としたが、同一の音声及び照明光であってもよい。

【0131】

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、サブ制御部91は、前回のART終了後から10ゲーム間に亘ってCZに制御しバトル演出を実行し、ARTに再当選してバトルに勝利するとART当選報知演出を実行する。このとき、サブ制御部91は、CZが残り1ゲームでない、すなわち、ARTに再当選するまでの期間が1ゲーム目から9ゲーム目までであればスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利な履歴であると判定して第1ART当選報知用画像511を表示し、第1ART当選報知用音声を出し、第1ART当選報知用照明光を出し、一方、CZが残り1ゲーム、すなわち、ARTに再当選するまでの期間が最終ゲームである10ゲーム目であればスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であると判定して第2ART当選報知用画像512を表示し、第2ART当選報知用音声や第2ART当選報知用照明光を出し、

このようにすることで、ARTに再当選するまでの抽選回数が多くなり、CZが残り1ゲームであるときには、第2ART当選報知用画像512と第2ART当選報知用音声と第2ART当選報知用照明光とを用いてART当選報知演出を適切な演出態様で実行することができる。

【0132】

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の制御中にメダルの払出枚数が200枚となったときにART獲得枚数報知演出を実行する。このとき、サブ制御部91は、ART開始から50ゲーム以上経過していなければスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって有利な履歴であると判定して第1ART獲得枚数報知用画像513を表示し、ART獲得枚数報知用音声を出し、ART獲得枚数報知用照明光を出し、一方、ART開始から50ゲーム以上経過していればスロットマシン1の制御履歴が遊技者にとって不利な履歴であると判定して第2ART獲得枚数報知用画像514を表示し、ART獲得枚数報知用音声やART獲得枚数報知用照明光を出し、

このようにすることで、ART制御中のメダルの払出枚数が特定枚数になるまでの期間が長くなり、ART開始から50ゲーム以上経過しているときには、第2ART獲得枚数報知用画像514を用いてART獲得枚数報知演出を適切な演出態様で実行できる。

【0133】

なお、上記実施形態では、遊技者にとって目立たない態様で表示するために、第2ART当選報知用画像512が第1ART当選報知用画像511よりも味方キャラが控えめな発言を行う画像を含み、文字画像の表示領域を小さくなっているが、これに限定されず、例えば、表示する画像の数を少なくしてもよい。例えば、第2ART当選報知用画像512において味方キャラの画像を省略してもよい。また、上記実施形態では、遊技者にとって目立たない態様で出力するために、第2ART当選報知用音声や第2ART当選報知用照明光が第1ART当選報知用音声よりも出力期間を短く、味方キャラが控えめな発言を行う音声や第2ART当選報知用照明光が第1ART当選報知用照明光よりも出力期間を短くしたが、これに限定されず、例えば、出力する照明光の光量を低くしてもよい。

【0134】

なお、上記実施形態では、第1ART当選報知用画像511や第1ART当選報知用音声や第1ART当選報知用照明光よりも目立たない態様の第2ART当選報知用画像512や第2ART当選報知用音声や第2ART当選報知用照明光を用いてART当選報知演出を実行したが、遊技者にとって目立たない演出態様でART当選報知演出を実行する構成についてはこれに限定されず、例えば、ART当選報知演出を実行したときの期間を短くすることで同一のART当選報知用画像やART当選報知用音声やART当選報知用照明光を用いてもよい。この場合、遊技者にとって更に目立たない演出態様にするために、ART当選報知用画像とART当選報知用音声とART当選報知用照明光のうちの何れか1つ(または2つ)を省略してもよい。

【0135】

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。

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。

【0136】

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。

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。

【0137】

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当選報知演出実行処理やART獲得枚数報知演出実行処理の構成を、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、ボーナスやARTを大当り(確変大当りや通常の大当りも含む)とし、ゲーム数を特定図柄の変動表示回数とすれば、前回の当り終了後からの特定図柄の変動回数が特定回数以下であれば遊技者にとって有利な履歴であると判定して大当り当選報知演出を遊技者にとって目立つ態様で実行し、前回の当り終了後からの特定図柄の変動回数が特定回数を越えれば遊技者にとって不利な履歴であると判定して大当り当選報知演出を遊技者にとって目立たない態様で実行してもよい。また、例えば、前回の当り終了後から当選した次の大当りが確変大当りであれば遊技者にとって有利な履歴であると判定して大当り当選報知演出を遊技者にとって目立つ態様で実行し、前回の当り終了後から当選した次の大当りが通常の大当りであれば遊技者にとって不利な履歴であると判定して大当り当選報知演出を遊技者にとって目立たない態様で実行してもよい。また、例えば、大当り状態の制御中に遊技球の獲得数が特定数(例えば2000発)に到達したときに大当り開始から到達までの期間が特定期間以内であれば遊技者にとって有利な履歴であると判定して大当り当選報知演出を遊技者にとって目立つ態様で実行し、大当り開始から到達までの期間が特定期間よりも長ければ遊技者にとって不利な履歴であると判定して大当り当

10

20

30

40

50

選報知演出を遊技者にとって目立たない態様で実行してもよい。

【0138】

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。

【0139】

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】

【0140】

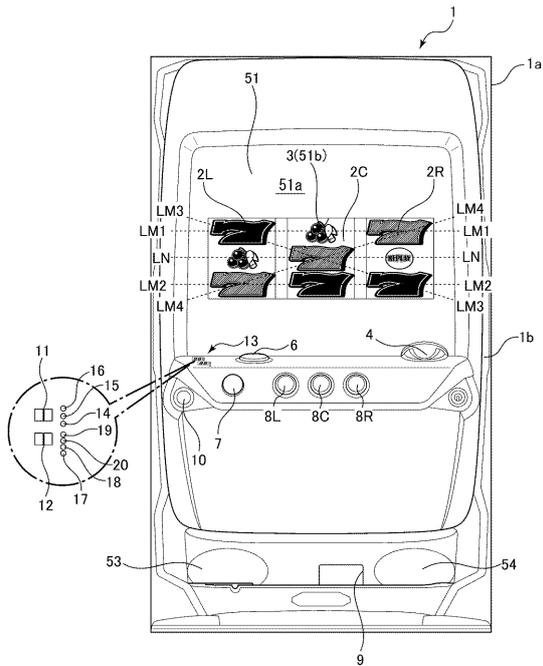
1 スロットマシン、2L、2C、2R リール、7 スタートスイッチ、8L、8C、8R ストップスイッチ、41 メイン制御部、51 液晶表示器、56 演出用スイッチ、91 サブ制御部、511 第1ART当選報知用画像、512 第2ART当選報知用画像、513 第1ART獲得枚数報知用画像、514 第2ART獲得枚数報知用画像、521 通常背景画像、522 特別背景画像（高確率1）、523 特別背景画像（高確率2）、524 特別背景画像（確定）、531 メータ画像、541、552 バトル開始画像、542 第1バトル継続画像、543 第1バトル敗北画像、544 第2バトル継続画像、545 第2バトル敗北画像、546 第3バトル勝利画像、547 第3バトル敗北画像、548 復活開始画像、549 第1バトル敗北画像からの復活勝利画像、550 第2バトル敗北画像からの復活勝利画像、551 第3バトル敗北画像からの復活勝利画像、561 キャラ選択画面、571 受付中画像

10

20

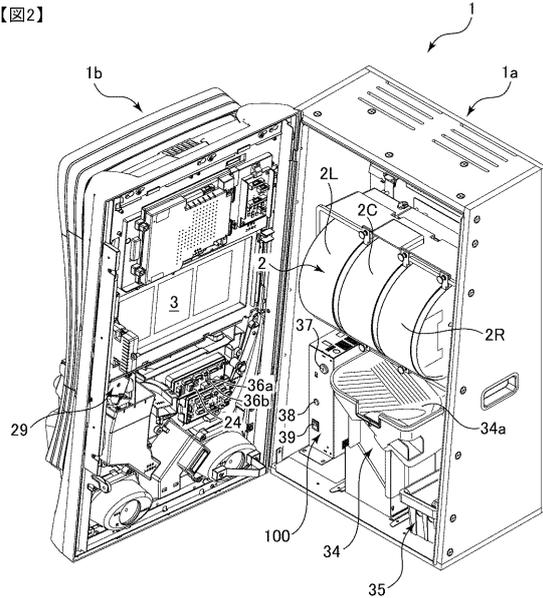
【図1】

【図1】



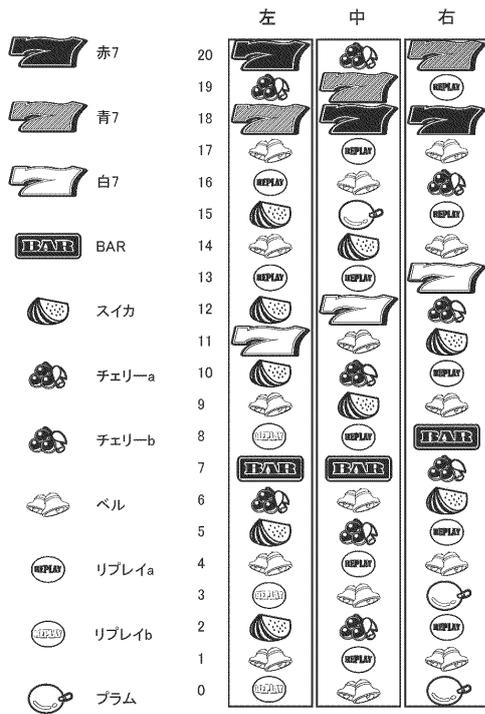
【図2】

【図2】



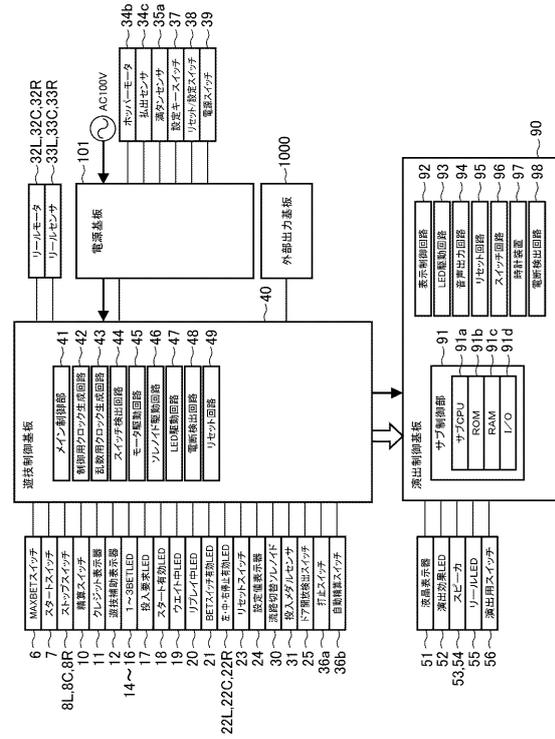
【図3】

【図3】

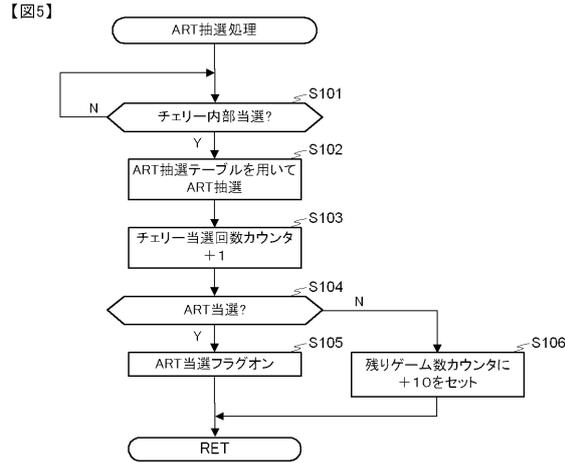


【図4】

【図4】



【図5】



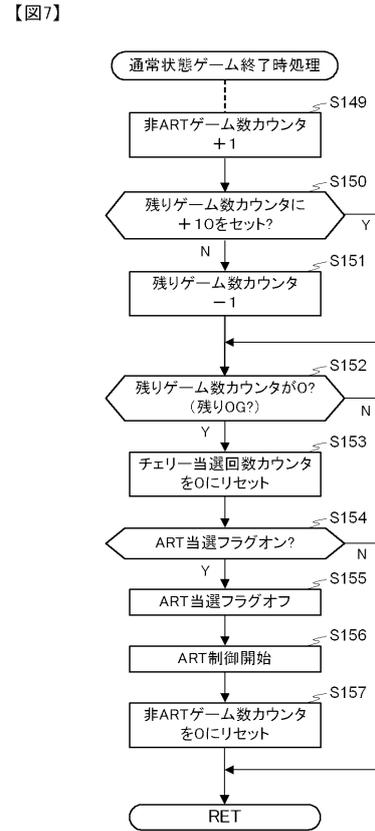
【図6】

【図6】

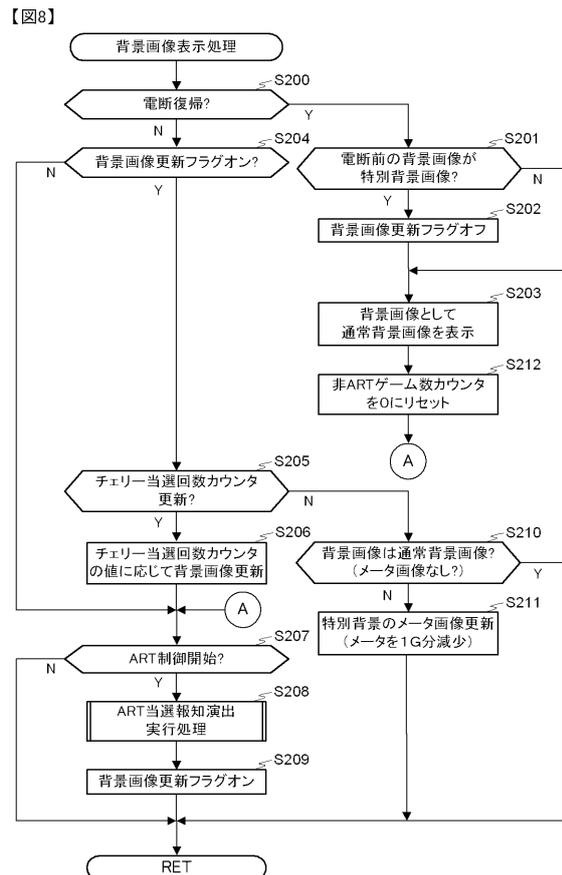
ART抽選テーブル

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

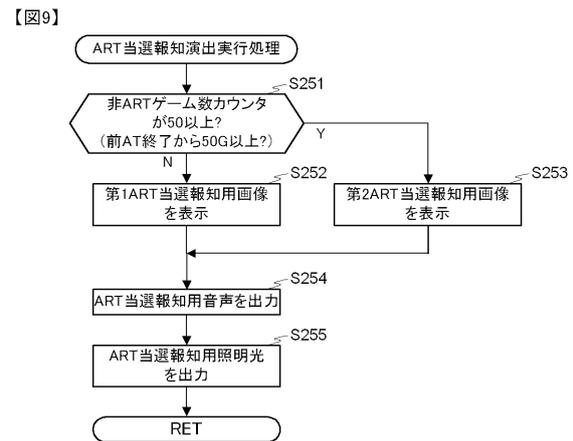
【図7】



【図8】

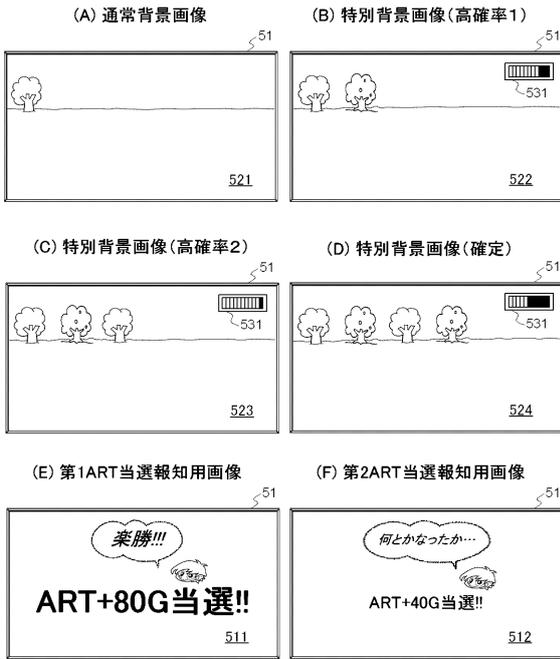


【図9】



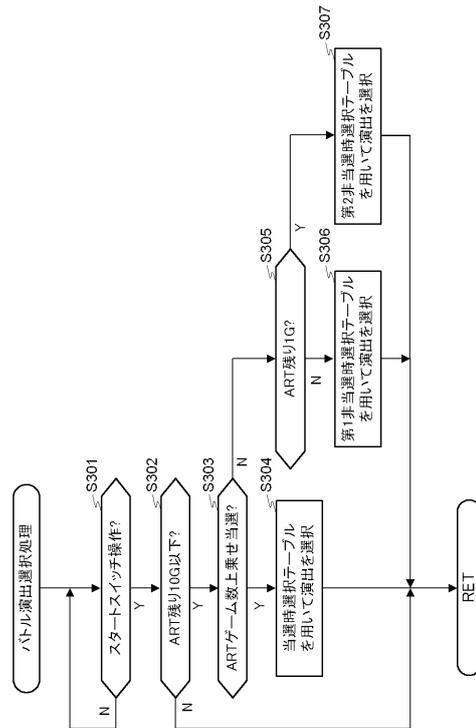
【図10】

【図10】



【図11】

【図11】



【図12】

【図12】

(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%

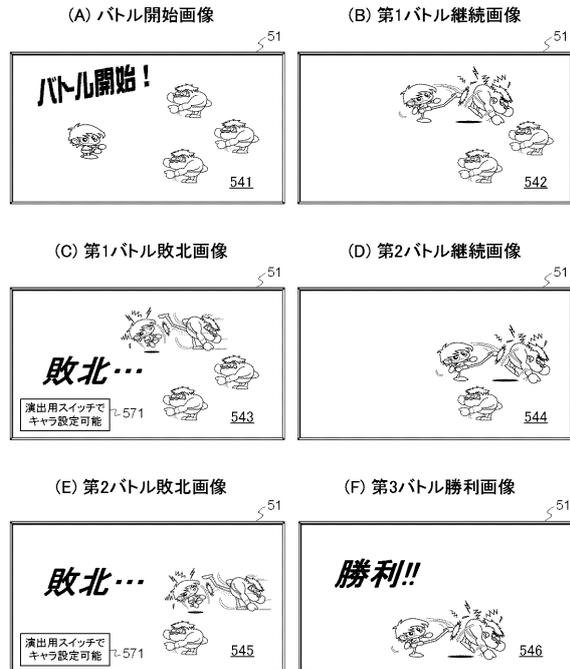
(C) 第2非当選時選択テーブル

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13】

【図13】

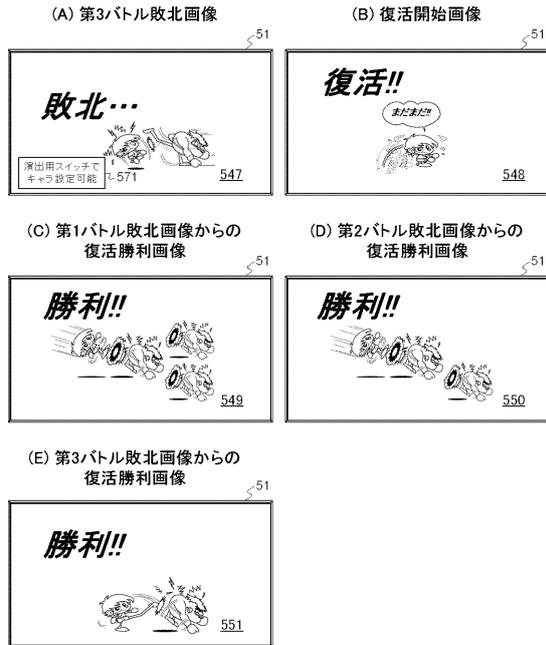
敵キャラAとのバトル演出(1)



【図14】

【図14】

敵キャラAとのバトル演出(2)



【図15】

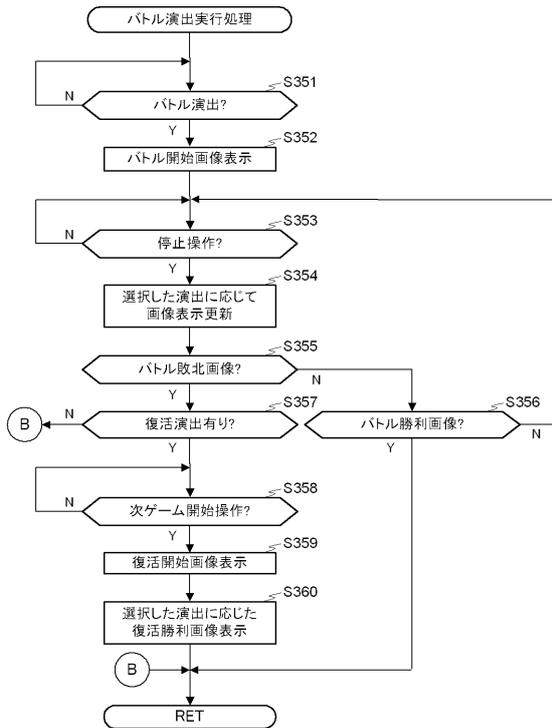
【図15】

敵キャラBとのバトル演出(バトル開始画像)



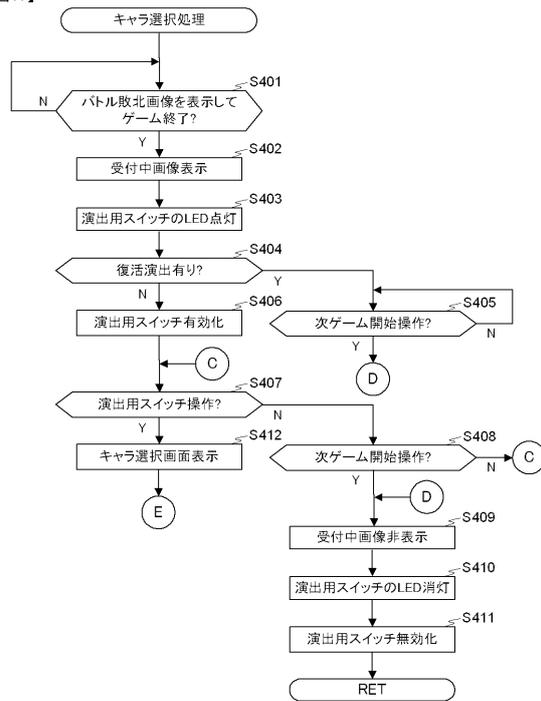
【図16】

【図16】



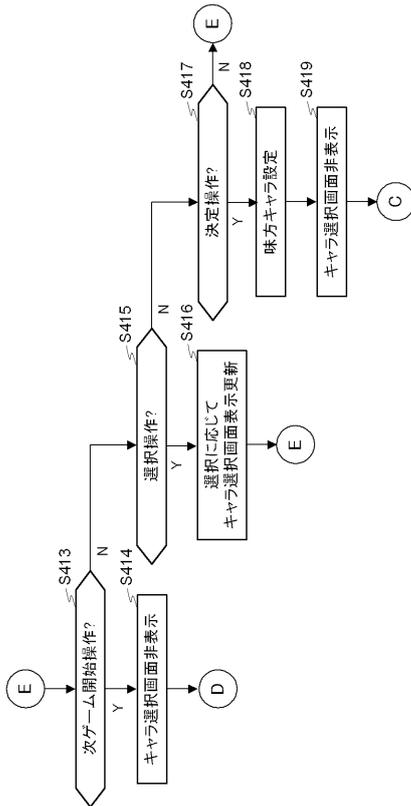
【図17】

【図17】



【図18】

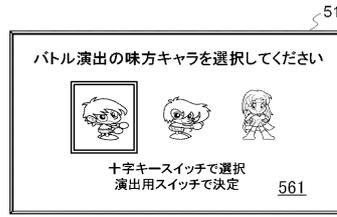
【図18】



【図19】

【図19】

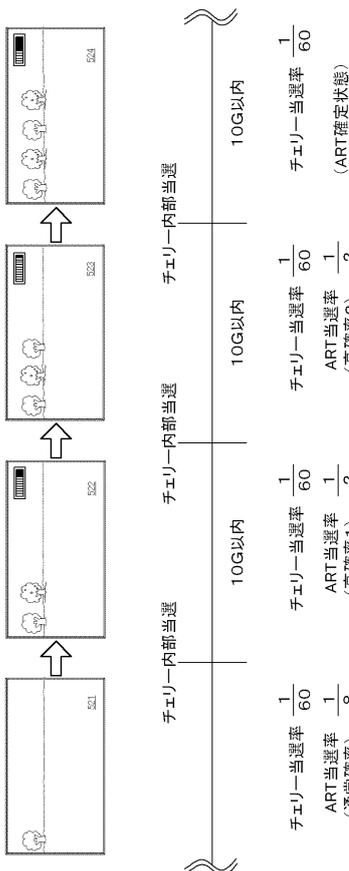
キャラ選択画面



【図20】

【図20】

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21】

【図21】

(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)

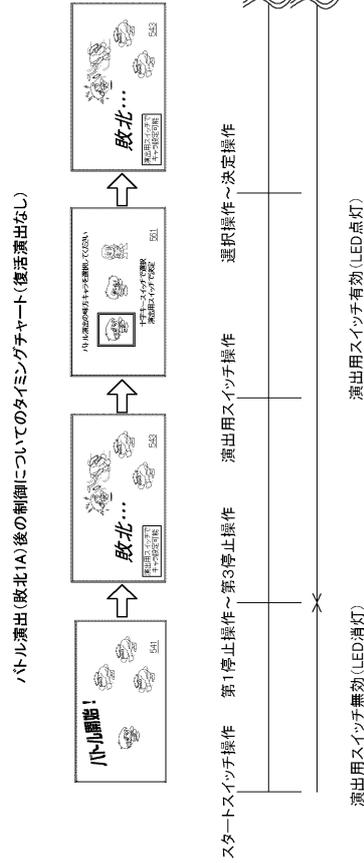
敵キャラ	勝率
敵キャラA	約28.4%
敵キャラB	約13.5%

(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%

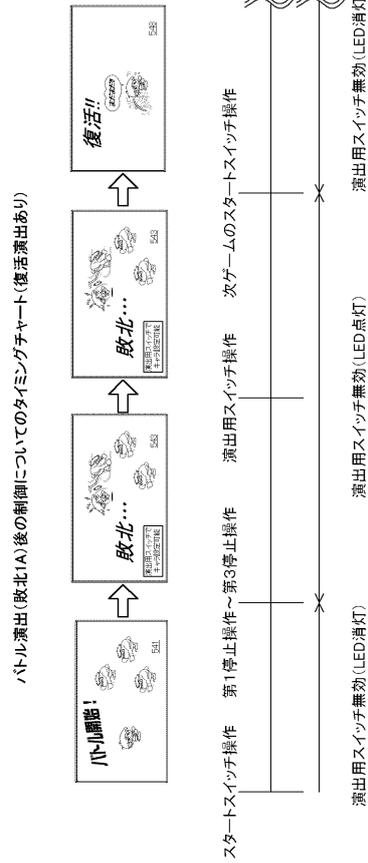
【図22】

【図22】



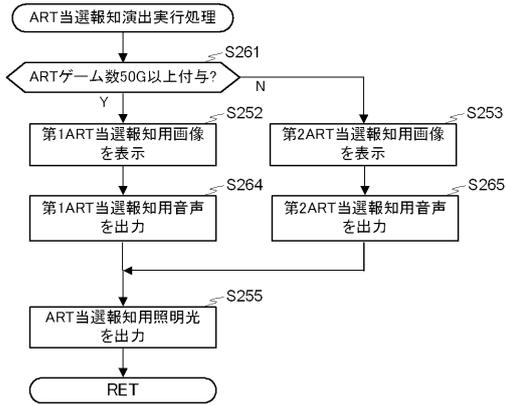
【図23】

【図23】



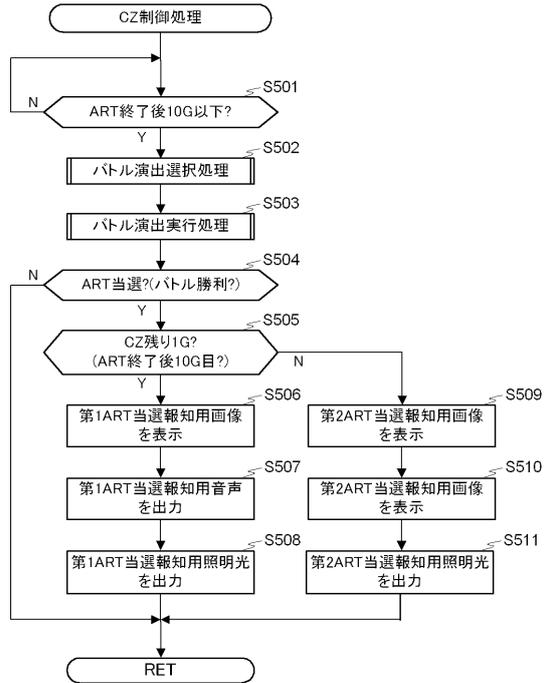
【図24】

【図24】



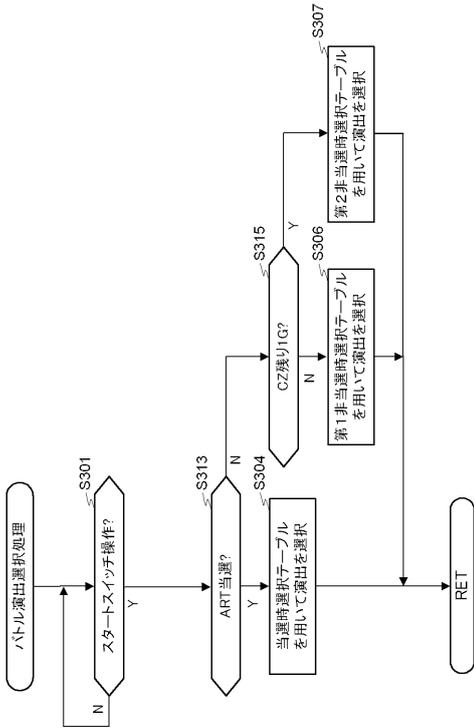
【図25】

【図25】



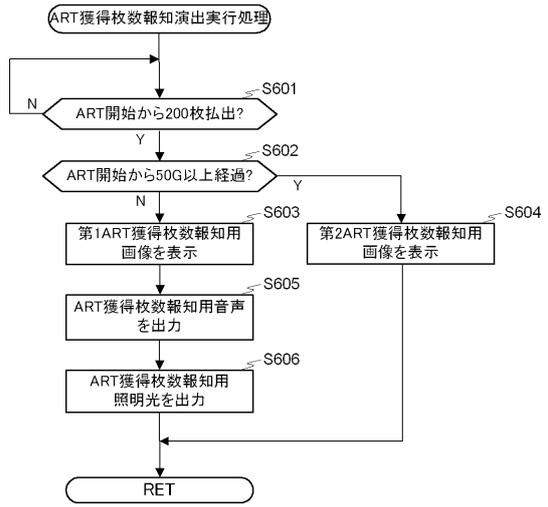
【図26】

【図26】



【図27】

【図27】



【図28】

【図28】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6603254(JP, B2)
特開2014-023648(JP, A)
特開2006-314644(JP, A)
特開2006-296677(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02