

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6339798号
(P6339798)

(45) 発行日 平成30年6月6日 (2018.6.6)

(24) 登録日 平成30年5月18日 (2018.5.18)

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

請求項の数 2 (全 147 頁)

(21) 出願番号	特願2013-267892 (P2013-267892)	(73) 特許権者	000132747
(22) 出願日	平成25年12月25日 (2013.12.25)		株式会社ソフィア
(65) 公開番号	特開2015-123129 (P2015-123129A)		群馬県桐生市境野町7丁目201番地
(43) 公開日	平成27年7月6日 (2015.7.6)	(74) 代理人	110002468
審査請求日	平成28年12月22日 (2016.12.22)		特許業務法人後藤特許事務所
		(74) 代理人	100075513
			弁理士 後藤 政喜
		(74) 代理人	100120260
			弁理士 飯田 雅昭
		(74) 代理人	100142468
			弁理士 高山 裕志
		(74) 代理人	100177002
			弁理士 黒田 直志

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】

賭数設定を含む開始操作に基づき賞役の内部抽選を行って複数のリールを変動表示するゲームを開始し、停止操作に基づき停止させた複数のリールの出目が内部当選した役の入賞を成立させる停止出目になると遊技価値を付与するための付与処理を実行可能な遊技機において、

前記付与処理は、払出口から前記遊技価値に対応する遊技媒体を払い出す払出処理と、遊技媒体を規定数の範囲内で記憶することが可能な記憶手段に前記遊技価値に対応する遊技媒体数を記憶する記憶処理とを含み、

前記役は、第1役と、該第1役よりも前記払出処理又は前記記憶処理の実行期間が短い第2役と、再遊技役と、を含み、

前記ゲームの開始に対応して投入口から投入される遊技媒体を返却する返却状態になり

、
 前記ゲームの終了及び前記再遊技役の入賞に対応する自動賭数設定の終了のいずれであっても前記投入口から投入される遊技媒体を内部に取り込む取込状態になり、

前記第1役に応じた前記払出処理又は前記記憶処理の実行に対応して、入賞が成立したことを認識可能にする第1報知演出を実行する第1報知演出手段と、

前記第2役に応じた前記払出処理又は前記記憶処理の実行に対応して、入賞が成立したことを認識可能にする第2報知演出を実行する第2報知演出手段と、を備え、

前記第1報知演出手段は、

10

20

前記払出処理又は前記記憶処理の実行に対応して開始した前記第1報知演出を当該払出処理又は当該記憶処理の終了と同じ又は類似するように終了させ、

前記第2報知演出手段は、

前記払出処理又は前記記憶処理の実行に対応して開始した前記第2報知演出を当該払出処理又は当該記憶処理の終了した後に終了させるとともに、前記返却状態から前記取込状態となる以降に終了させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

複数回のゲームにわたって演出する連続演出を実行可能な連続演出手段を備え、

前記連続演出手段は、前記連続演出の最終演出において、当該最終演出における前記停止操作の実行後に遊技者によって前記開始操作が実行された場合、前記連続演出の結果を把握可能な特定報知演出は終了させず、当該最終演出を終了させるように制御可能であり

10

、
前記特定報知演出を前記第2報知演出と重複して実行可能であることを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシンやパチンコ機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機、例えばスロットマシンにおいて、それぞれ複数の図柄（識別情報）を変動表示可能な複数のリールを有するメインリールと、演出表示装置（液晶表示装置）を備えるものがある（特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-75618号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、従来の遊技機において、ゲームが終了する直前などにメダルをメダル投入口に投入してしまうと、異常が発生しやすいという問題がある。

30

【0005】

本発明は、上記した問題点に鑑みてなされたものであり、異常の発生を抑制することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の代表的な一形態では、賭数設定を含む開始操作に基づき賞役の内部抽選を行って複数のリールを変動表示するゲームを開始し、停止操作に基づき停止させた複数のリールの出目が内部当選した役の入賞を成立させる停止出目になると遊技価値を付与するための付与処理を実行可能な遊技機において、前記付与処理は、払出口から前記遊技価値に対応する遊技媒体を払い出す払出処理と、遊技媒体を規定数の範囲内で記憶することが可能な記憶手段に前記遊技価値に対応する遊技媒体数を記憶する記憶処理とを含み、前記役は、第1役と、該第1役よりも前記払出処理又は前記記憶処理の実行期間が短い第2役と、再遊技役と、を含み、前記ゲームの開始に対応して投入口から投入される遊技媒体を返却する返却状態になり、前記ゲームの終了及び前記再遊技役の入賞に対応する自動賭数設定の終了のいずれであっても前記投入口から投入される遊技媒体を内部に取り込む取込状態になり、前記第1役に応じた前記払出処理又は前記記憶処理の実行に対応して、入賞が成立したことを認識可能にする第1報知演出を実行する第1報知演出手段と、前記第2役に応じた前記払出処理又は前記記憶処理の実行に対応して、入賞が成立したことを認識可能

40

50

にする第2報知演出を実行する第2報知演出手段と、を備え、前記第1報知演出手段は、前記払出処理又は前記記憶処理の実行に対応して開始した前記第1報知演出を当該払出処理又は当該記憶処理の終了と同じ又は類似するように終了させ、前記第2報知演出手段は、前記払出処理又は前記記憶処理の実行に対応して開始した前記第2報知演出を当該払出処理又は当該記憶処理の終了した後に終了させるとともに、前記返却状態から前記取込状態となる以降に終了させることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明の一形態によれば、異常の発生を抑制することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

10

【0009】

【図1】本発明の第1実施形態のスロットマシンの外観を示す図である。

【図2】本発明の第1実施形態のスロットマシンの筐体内部の構造を示す図である。

【図3】本発明の第1実施形態のスロットマシンの前面枠を示す斜視図である。

【図4】本発明の第1実施形態の前面パネルの右側の部分拡大図であり、(A)は、サブ表示器が上端位置まで移動した状態を示す図であり、(B)はサブ表示器が下端位置まで移動した状態を示す図である。

【図5】本発明の第1実施形態の上部ユニットに形成された演出空間部Rにおける可動演出装置の動作を説明する図である。

【図6】本発明の第1実施形態のスロットマシンにおける前面扉の裏面に設けられたメダル経路機構部の構造を示す背面図である。

20

【図7】本発明の第1実施形態のメダル経路機構部の流路切替機構(メダルセレクトア)を示す図である。

【図8】本発明の第1実施形態の流路切替機構(メダルセレクトア)のA-A'断面図であり、流路切替部材によるメダル流路の切替機能を説明するための図であり、(A)はメダルを回収レールに振り分けて取り込むための取込状態、(B)はメダルを返却口に振り分ける返却状態(通常状態、突出状態)を示す。

【図9】本発明の第1実施形態のスロットマシンの制御系の概略構成を示すブロック図である。

【図10】本発明の第1実施形態のスロットマシンが備えるリールについて説明する図であり、(A)はスロットマシンが備えるリールの外周面を構成するリールシール(シート)に形成されている図柄の配列の一例、(B)は図柄表示窓から視認される3×3の図柄行列に対する所定の有効化可能ラインを示す。

30

【図11】本発明の第1実施形態のスロットマシンにおける入賞役の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ態様及び入賞内容を示す図である。

【図12】本発明の第1実施形態のスロットマシンの遊技状態の遷移を説明するための図であり、(A)は遊技制御装置での遊技状態の遷移を説明するための状態遷移図を示し、(B)は各遊技状態の入賞当選判定テーブルにおける当選役の内訳を示す。

【図13】本発明の第1実施形態の演出制御装置における遊技状態の遷移を説明するための状態遷移図である。

40

【図14】本発明の第1実施形態の演出制御装置において設定される内部モードを示す図である。

【図15】本発明の第1実施形態の種々の場合におけるゲームの進行例を示す図である。

【図16】本発明の第1実施形態の遊技制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図17】本発明の第1実施形態のタイマ割込処理の手順を示すフローチャートである。

【図18】本発明の第1実施形態の内部抽選処理の手順を示すフローチャートである。

【図19】本発明の第1実施形態の重複可能な入賞役を説明する図であり、(A)はリプレイ入賞役、(B)はベルA入賞役、(C)はベルB入賞役と重複可能な入賞役を示す。

【図20】本発明の第1実施形態の入賞判定処理の手順を示すフローチャートである。

【図21】本発明の第1実施形態のメダル投入エラー監視処理の手順を示すフローチャー

50

トである。

【図 2 2】本発明の第 1 実施形態において流路切換機構（メダルセレクタ）でメダル詰まりが発生する状況を説明する図である。

【図 2 3】本発明の第 1 実施形態の演出制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 4】本発明の第 1 実施形態のタイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 5】本発明の第 1 実施形態の定期演出情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 2 6 A】本発明の第 1 実施形態の定期演出の態様を決定するための定期演出態様決定テーブルの一例を示す図である。

10

【図 2 6 B】本発明の第 1 実施形態の定期演出の実行情報記憶領域の内容の一例を示す図である。

【図 2 7】本発明の第 1 実施形態の定期演出報知情報の一例を示す図であり、（A）は定期演出無効報知情報、（B）は定期演出有効報知情報である。

【図 2 8】本発明の第 1 実施形態のサブ表示器に表示されるメニュー画面の内容と表示階層を示す図である。

【図 2 9】本発明の第 1 実施形態のサポートメニュー処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 0】本発明の第 1 実施形態の履歴表示処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 1】本発明の第 1 実施形態の履歴メニュー選択画面の一例を示す図である。

20

【図 3 2】本発明の第 1 実施形態のゲーム数リセット設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 3】本発明の第 1 実施形態の通常リセットと強制リセットでリセット情報を設定可能なゲーム状態を説明する図である。

【図 3 4】本発明の第 1 実施形態における履歴表示処理の設定リセット解除処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 5】本発明の第 1 実施形態のリセット処理を実行するためのリセット情報の設定を行う際のサブ表示器での表示例を示す図である。

【図 3 6】本発明の第 1 実施形態の通常リセットによるリセット情報の設定ができないゲーム状態でリセット情報の設定を行おうとした場合のサブ表示器での表示例を示す図である。

30

【図 3 7】本発明の第 1 実施形態のリセット情報の設定を解除する際のサブ表示器での表示例を示す図である。

【図 3 8】本発明の第 1 実施形態のサポートメニュー処理の携帯連動処理の手順を示すフローチャートである。

【図 3 9】本発明の第 1 実施形態のサブ表示器に表示される連動メニュー選択画面の一例を示す図である。

【図 4 0】本発明の第 1 実施形態のロットマシンが連動開始処理及び連動終了処理を受け付けたときのロットマシン及び外部サーバの動作の一例を示すフローチャートである。

40

【図 4 1】本発明の第 1 実施形態の携帯連動処理におけるゲーム数リセット保護処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 2】本発明の第 1 実施形態の G 数リセット保護処理において表示される画面の一例を示す図である。

【図 4 3】本発明の第 1 実施形態の演出カスタマイズ処理の手順を示すフローチャートである。

【図 4 4】本発明の第 1 実施形態のカスタマイズメニュー選択画面の一例を示す図である。

【図 4 5】本発明の第 1 実施形態の演出カスタマイズ処理の手順を示すフローチャートである。

50

【図４６】本発明の第１実施形態の昇格演出設定画面の一例を示す図である。

【図４７】本発明の第１実施形態のゲーム管理情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図４８】本発明の第１実施形態の各設定値についての内部モードの選択割合を規定した初回モード決定テーブル（リセット時）の一例を示す図である。

【図４９】本発明の第１実施形態のゲーム管理情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図５０】本発明の第１実施形態のリセット処理の前に設定されていた内部モードとリセット処理後に設定される内部モードの割合を設定値に応じて規定したモード移行決定テーブルのうち、特定遊技状態が終了した場合に用いられるモード移行決定テーブルの内容を示す図である。

10

【図５１】本発明の第１実施形態の擬似ボーナス抽選処理の手順を示すフローチャートである。

【図５２】本発明の第１実施形態の擬似ボーナス状態における昇格モードを決定するための表の一例を示す図である。

【図５３】本発明の第１実施形態の擬似ボーナス昇格抽選処理の手順を示すフローチャートである。

【図５４】本発明の第１実施形態の連続演出制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図５５】本発明の第１実施形態の告知演出の終了後に次ゲームが開始された場合の例を示すタイミングチャートであり、（Ａ）は連続演出の開始から終了までを示し、（Ｂ）は最終段階演出の詳細を示す。

20

【図５６】本発明の第１実施形態の当り告知演出の終了前に次ゲームが開始され、連続演出は終了するが告知演出は終了しない場合の例を示すタイミングチャートである。

【図５７】本発明の第１実施形態のはずれ告知演出の終了前に次ゲームが開始され、連続演出も告知演出も終了する場合の例を示すタイミングチャートである。

【図５８】本発明の第１実施形態の連続演出の開始から最終段階演出までの一連の演出の一例を示す遷移図である。

【図５９】本発明の第１実施形態の連続演出の最終段階演出から次ゲーム開始までの演出態様を説明する図であり、告知演出の終了後に次ゲームが開始された場合を説明する図である。

30

【図６０】本発明の第１実施形態の連続演出の最終段階演出から次ゲーム開始までの演出態様を説明する図であり、告知演出の実行中に次ゲームが開始されるが、特定結果音の出力が途中で終了しない場合を説明する図である。

【図６１】本発明の第１実施形態の連続演出の最終段階演出から次ゲーム開始までの演出態様を説明する図であり、告知演出の実行中に次ゲームが開始されるが、特定結果音の出力が途中で終了しない場合を説明する図である。

【図６２】本発明の第１実施形態の連続演出終了後の確定演出の例を示すタイミングチャートであり、（Ａ）は連続演出の結果がはずれの場合、（Ｂ）は連続演出の結果が特定結果の場合を示す。

40

【図６３】本発明の第１実施形態の変形例の連続演出の最終段階演出から次ゲーム開始までの演出態様を説明する図であり、報知演出の実行中に次ゲームが開始される場合を説明する図である。

【図６４】本発明の第１実施形態の擬似ボーナス昇格演出制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図６５】本発明の第１実施形態の昇格演出開始処理の手順を示すフローチャートである。

【図６６】本発明の第１実施形態の明確昇格演出処理の手順を示すフローチャートである。

【図６７】本発明の第１実施形態の普通昇格演出処理の手順を示すフローチャートである

50

- 。
- 【図 6 8】本発明の第 1 実施形態の曖昧昇格演出処理の手順を示すフローチャートである。
- 。
- 【図 6 9】本発明の第 1 実施形態の昇格抽選モードを報知する演出の一例を示す図であり、(A)は普通昇格演出及び曖昧昇格演出、(B)は低昇格モードの場合における明確昇格演出、(C)は高昇格モードの場合における明確昇格演出を示す。
- 【図 7 0】本発明の第 1 実施形態の内部抽選結果を報知する演出の一例を示す図であり、(A)は B A R ボーナス、(B)は ノーマル ボーナス、(C)は スーパー ボーナスを示す。
- 。
- 【図 7 1】本発明の第 1 実施形態の擬似ボーナス昇格における一連の演出を説明する図である。 10
- 【図 7 2】本発明の第 1 実施形態の擬似ボーナス昇格における一連の演出を説明する図である。
- 【図 7 3】本発明の第 1 実施形態の擬似ボーナスの昇格演出の第 1 変形例を説明する図であって、(A)は 1 段階の昇格、(B)は 2 段階の昇格の例を示す図である。
- 【図 7 4】本発明の第 1 実施形態の昇格抽選モードの昇格演出の第 2 変形例を説明する図である。
- 【図 7 5】本発明の第 1 実施形態の擬似ボーナスの昇格演出の第 2 変形例を説明する図である。
- 【図 7 6】本発明の第 1 実施形態の上乗せ示唆報知演出の一例を説明する図であり、(A) 20
(A)は通常位置、(B)は上乗せ示唆報知動作 1、(C)は上乗せ示唆報知動作 2 を示す。
- 【図 7 7】本発明の第 1 実施形態の上乗せ報知演出の一例を説明する図であり、(A)は一撃低上乗せ報知動作、(B)は一撃高上乗せ報知動作、(C)は特殊上乗せ報知動作を示す。
- 【図 7 8】本発明の第 1 実施形態の払出報知制御処理の手順を示すフローチャートである。
- 。
- 【図 7 9】本発明の第 1 実施形態のメダルの払出時における制御を説明するタイミングチャートである。
- 【図 8 0】本発明の第 1 実施形態のメダルの払出時における制御を説明するタイミングチャートである。 30
- 【図 8 1】本発明の第 1 実施形態の変形例の 1 枚役 A 又は 1 枚役 B 成立時のメダル払出時における制御を説明するタイミングチャートである。
- 【図 8 2】本発明の第 2 実施形態のスロットマシンの外観を示す正面図である。
- 【図 8 3】本発明の第 2 実施形態のスロットマシンの一部分の分解斜視図である。
- 【図 8 4】本発明の第 2 実施形態のスロットマシンの一部分の水平方向における断面図である。
- 【図 8 5】本発明の第 2 実施形態のスロットマシンの制御系の概略構成を示すブロック図である。
- 【図 8 6】本発明の第 2 実施形態のスロットマシンが備えているリールの図柄の配列図である。 40
- 【図 8 7】本発明の第 2 実施形態のスロットマシンにおける入賞役の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ態様及び入賞内容を示す図である。
- 【図 8 8】本発明の第 2 実施形態の図柄表示窓から視認される 3 × 3 の図柄行列に対する図柄成立ラインと有効ラインを示す。
- 【図 8 9】本発明の第 2 実施形態のスロットマシンにおける A R T 状態中の遊技を例示する図である。
- 【図 9 0】本発明の第 2 実施形態のスロットマシンにおける遊技状態の状態遷移図である。
- 。
- 【図 9 1】本発明の第 2 実施形態の遊技制御処理の手順を示すフローチャートである。
- 【図 9 2】本発明の第 2 実施形態の入賞判定処理の手順を示すフローチャートである。 50

【図 9 3】本発明の第 2 実施形態のリプレイ情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 4】本発明の第 2 実施形態の遊技状態更新処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 5】本発明の第 2 実施形態のボーナス終了監視処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 6】本発明の第 2 実施形態の演出制御処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 7】本発明の第 2 実施形態のゲーム終了処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 8】本発明の第 2 実施形態の A R T 中処理の手順を示すフローチャートである。

【図 9 9】本発明の第 2 実施形態の A R T 中処理 1 の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 0】本発明の第 2 実施形態の A R T 中処理 2 の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 1】本発明の第 2 実施形態の G B S 判定処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 A】本発明の第 2 実施形態の G B S 減算処理の主部分の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 2 B】本発明の第 2 実施形態の G B S 減算処理のうちチャンスゾーン 4 (C Z 4) 中での G B S 減算処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 3】本発明の第 2 実施形態の連打チャンス処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 4】本発明の第 2 実施形態のゲームチャンス処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 5】本発明の第 2 実施形態の G B S 維持処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 6】本発明の第 2 実施形態の G B S 消灯処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 7】本発明の第 2 実施形態の G B S 値減算処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 8】本発明の第 2 実施形態の G B S モード移行処理の手順を示すフローチャートである。

【図 1 0 9】本発明の第 2 実施形態においてフリーズ演出を行う場合の G カウンタ値表示装置の表示態様を示す。

【図 1 1 0】本発明の第 3 実施形態の襖状の隠蔽部材が用いられるスロットマシンを示す部分概略正面図である。

【図 1 1 1】本発明の第 3 実施形態のシャッター状の隠蔽部材を示す図である。

【図 1 1 2】本発明の第 3 実施形態においてカウンタ値表示部を隠蔽する隠蔽部材が用いられるスロットマシンを示す概略正面図である。

【図 1 1 3】本発明の第 3 実施形態の隠蔽部材に覆われる場合の画像表示装置の画面変化を示す図である。

【図 1 1 4】本発明の第 3 実施形態の小型の隠蔽部材が用いられるスロットマシンを示す部分概略正面図である。

【図 1 1 5】本発明の第 3 実施形態のスロットマシンの水平方向の概略断面図である。

【図 1 1 6】本発明の第 3 実施形態の回動可能な隠蔽部材が用いられるスロットマシンを示す部分概略正面図である。

【図 1 1 7】本発明の第 3 実施形態の伸縮可能な隠蔽部材が用いられるスロットマシンを示す部分概略正面図である。

【図 1 1 8】本発明の第 3 実施形態の固定された隠蔽部材が用いられるスロットマシンを示す部分概略正面図である。

【図 1 1 9】本発明の第 4 実施形態の目立たない位置に定置されたリールを有するスロットマシンを示す概略図である。

10

20

30

40

50

【図 1 2 0】本発明の第 4 実施形態の目押しする場合のスロットマシンの様子を示す図である。

【図 1 2 1】本発明の第 4 実施形態の移動可能なリールを有するスロットマシンの一例を示す概略図である。

【図 1 2 2】本発明の第 4 実施形態の移動可能なリールを有するスロットマシンの他の例を示す概略図である。

【図 1 2 3】本発明の第 4 実施形態の可動ミラー部材を有するスロットマシンを示す概略図である。

【図 1 2 4】本発明の第 4 実施形態のカメラを有するスロットマシンを示す概略図である。

10

【図 1 2 5】本発明の他の実施形態のスロットマシンを示す概略正面図である。

【図 1 2 6】本発明の他の実施形態の操作順表示部の移動を示す図である。

【図 1 2 7】本発明のさらに他の実施形態のスロットマシンを示す概略正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

(第 1 実施形態)

図 1 は、本発明の実施の形態のスロットマシン 1 の外観を示す図である。

【0 0 1 1】

本実施形態のスロットマシン 1 は、前面が開放した箱形の筐体 1 a の内部に各種の機器が設けられるとともに、筐体 1 a の前面に、ヒンジ 2 a (図 2 参照) を介して前面扉 2 が左右方向への片開き形式に開閉可能に設けられている。前面扉 2 の上部には、遊技に応じて表示による演出や情報表示を行うメイン表示器 (画像表示装置、表示手段) 3、音による演出を行うスピーカ (上スピーカ、下スピーカ) 4、光による演出を行う枠発光装置 7 (パイロットランプ 7 a、上側発光装飾部 7 b 等) が設けられている。

20

【0 0 1 2】

メイン表示器 3 は、例えば液晶表示パネルで構成され、遊技に関する演出表示の他、様々な情報を表示する。そして、メイン表示器 3 における各種演出表示は、演出制御装置 7 0 (図 9 参照) によって制御される。また、メイン表示器 3 は、スピーカ 4 や枠発光装置 7 と比較して奥まった位置に配設されることで、前面側に矩形状の凹室が形成される。この矩形状の凹室は、前面側に開口部が形成され、その内部に演出空間部 R を有している。

30

【0 0 1 3】

演出空間部 R の左側壁部の裏面側には、左可動演出装置 3 6 0 が配置されている。また、演出空間部 R の右側壁部の裏面側には、右可動演出装置 3 7 0 が配置されている。左可動演出装置 3 6 0 及び右可動演出装置 3 7 0 には、可動部材が備えられており、いずれか一方又は両方の可動演出装置の可動部材が演出空間部 R を可動する演出を実行可能に構成されている。

【0 0 1 4】

前面扉 2 の中央部には、後方を視認できないようにするとともに装飾のための絵柄等が描かれた前面パネル 9 が配され、前面パネル 9 の中央部には後方を視認可能な (例えば、透明の) 図柄表示窓 9 a が形成されている。

40

【0 0 1 5】

なお、前面パネル 9 を表示装置で構成してもよく、図柄表示窓 9 a の部分に画像を表示しない状態ではリール 6 を視認可能とし、主に図柄表示窓 9 a の周囲において遊技を演出する画像を表示する。この場合、リール 6 が停止した状態やリール 6 の停止操作を行うことができないフリーズ状態であれば、図柄表示窓 9 a の部分に遊技を演出する画像を表示することも可能である。

【0 0 1 6】

この図柄表示窓 9 a (窓部) を透して、筐体 1 a 内に配設されたリール 6 の回転により変動表示される図柄を視認可能となっている。リール 6 は、円筒形の左リール 6 a、中リール 6 b、右リール 6 c が水平方向に並設されて構成されている。これらのリール (6 a

50

、6 b、6 c)の外周面には、長手方向に沿って複数の図柄が描画された短冊状のリールシール(シート)6 dが巻き付けられることで、所定の配列に従って複数の図柄が配されている(図10参照)。また、各リール(6 a、6 b、6 c)にはそれぞれ、ステッピングモータであるリール用モータ1~3(6 4 a、6 4 b、6 4 c(図9参照))が設けられており、各リール(6 a、6 b、6 c)を独立して回転駆動ならびに回転停止することが可能となっている。すなわち、リール用モータ1~3(6 4 a、6 4 b、6 4 c)が各リール(6 a、6 b、6 c)を駆動する電氣的駆動源をなす。

【0017】

リール用モータ6 4によりリール6を回転させることによって、図柄表示窓9 aから視認される複数種類の図柄を、例えば上から下へと循環するように変動させる(変動表示)。一方、リール6が停止している状態では、各リール(6 a、6 b、6 c)について、連続する所定数(例えば、3つ)の図柄、つまり3×3の計9つの図柄が図柄表示窓9 aを介して視認可能となっている。

10

【0018】

また、リール6の裏面側であって、図柄表示窓9 aから視認される3×3の図柄行列における各々の図柄停止位置の後方となる位置には、リールの後方から光を照射するバックライト6 7(図9参照)が設けられている。リール6は光を透過可能であって、バックライト6 7による光の照射態様を変化させることで光による演出を行うことが可能となっている。

【0019】

20

前面パネル9の下部にはクレジット数表示部1 1、遊技進行表示部1 2、払出数表示部1 3、遊技状態表示部1 8及びベット数表示部1 9を視認可能な遊技進行用表示窓9 cが形成されている。さらに、前面パネル9の右側にはサブ表示器(側部サブ表示装置、表示手段)3 1 0、高確率モード表示器3 2 0、低確率モード表示器3 3 0等を視認可能な液晶用表示窓9 dが形成されている。

【0020】

クレジット数表示部1 1は、メダル払出装置6 3(図9参照)により払い出さずにクレジットとして記憶されているメダル数を表示する。また、遊技進行表示部1 2は、遊技進行状態を表示する。また、払出数表示部1 3は、入賞成立時の払出枚数を表示する。これらの表示部(1 1、1 2、1 3)は、例えば7セグメントのLEDで構成され、その点灯状態によって各種情報を表示する。

30

【0021】

遊技状態表示部1 8は、再遊技入賞(リプレイ入賞)が成立してリプレイゲームが付与されたことを示すリプレイ表示部と、遊技者がスタートレバー2 1を操作してからリール6が回転するまでに待ち時間があること(前回のゲーム開始から一定時間経過していないためにリール6の回転開始を待機している状態であること)を示すウェイト表示部と、当該スロットマシン1が遊技可能な待機状態であることを示し賭操作を促すインサートメダル表示部とで構成される。また、ベット数表示部1 9は、賭数の表示を行う。

【0022】

サブ表示器3 1 0は、高確率モード表示器3 2 0及び低確率モード表示器3 3 0の前方に配設され上下動作可能となっている。高確率モード表示器3 2 0及び低確率モード表示器3 3 0の後方にはランプ(図示省略)が配設されており、当該ランプを発光させることにより、高確率モード表示器3 2 0及び低確率モード表示器3 3 0を間接的に発光させることができるようになっている。また、前面扉2の両側部には光による演出を行う枠発光装置7(中発光装飾部7 c)が設けられている。

40

【0023】

前面パネル9の左側上部にはベット数を示す1~3の丸囲み数字が描かれた賭数表示部9 eが設けられている。賭数表示部9 eの後方には賭数表示ランプ(図示省略)が配設されており、この賭数表示ランプを発光させることにより、賭数表示部9 eの所定の丸囲み数字を間接的に発光させる。また、前面パネル9の左側下部には多角形で囲まれたVの文

50

字が描かれた一発告知表示部 9 f が設けられている。一発告知表示部 9 f の後方には一発告知ランプ（図示省略）が配設されており、この一発告知ランプを発光させることにより、一発告知表示部 9 f を間接的に発光させる。これにより特別入賞役が内部当選したことを報知可能となっている。さらに、一発告知表示部 9 f の下方には「タッチ」の文字が描かれたタッチ示唆表示部 9 g が設けられている。タッチ示唆表示部 9 g の後方には赤外線スイッチ 8 3 が配設されており、タッチ示唆表示部 9 g の近傍に遊技者が翳した手を検知することが可能となっている。

【0024】

前面パネル 9 の下方には、前側に突出する段部が形成されており、この段部の上面は前面側下方に向かって傾斜する傾斜台部 1 4 となっている。この傾斜台部 1 4 には、メダル投入口 1 5 と、ゲームを進行させるための進行操作部としてのマックスベットボタン 1 7 と、遊技者からの操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ 1 0 a を内蔵した演出操作部をなす演出ボタン 1 0 と、遊技者からの操作入力を受け付けるための操作入力部スイッチ 3 0 c を内蔵した操作入力部 3 0 が設けられている。

【0025】

メダル投入口 1 5 は、傾斜台部 1 4 における当該スロットマシン 1 の前面側から見て右側（前面扉 2 の開放端側）に配設されている。遊技者がこのメダル投入口 1 5 にメダルを投入して賭操作を行うことにより、ゲームが実行可能となる。このメダル投入口 1 5 から投入されたメダルが通過する経路には、メダルの通過を検出するメダル投入検出器 9 2 2 やメダル取込検出器 9 2 5（図 9 参照）が設けられており、このメダル投入検出器 9 2 2 やメダル取込検出器 9 2 5 による検出情報をもとにメダルの投入枚数がカウントされる。

【0026】

マックスベットボタン 1 7 は、傾斜台部 1 4 における当該スロットマシン 1 の前面側から見て左側に配設されている。マックスベットボタン 1 7 は、押圧操作を一度行うことでクレジットから賭数の上限数（例えば、3 枚）まで入力できるが、クレジット数が上限数に満たない場合にはクレジット数を賭数として入力するようになっている。演出ボタン 1 0 は、傾斜台部 1 4 における中央に配設されており、遊技者が操作することによって、メイン表示器 3 や、後述するサブ表示器 3 1 0 における演出表示において遊技者の操作を介入させた演出が行われるようになっている。操作入力部 3 0 は、傾斜台部 1 4 の右側に配設されており、遊技者が操作することによって、サブ表示器 3 1 0 に表示されるメニュー画面から一の項目を選択して所望の表示（例えば、遊技の履歴情報等）がなされるようになっている。

【0027】

操作入力部 3 0 は、上下左右に設けられた各選択ボタン 3 0 a，…と、各選択ボタン 3 0 a，…の中央に設けられた決定ボタン 3 0 b と、を備えている。

【0028】

傾斜台部 1 4 の下方には、払戻ボタン 2 0、スタートレバー 2 1、返却ボタン 2 2、リールストップボタン 2 4、鍵穴 2 3 等が設けられている。払戻ボタン 2 0 は、メダル投入口 1 5 から投入されたメダルやマックスベットボタン 1 7 により賭数として入力されたメダル（賭メダル）又は入賞が成立することにより払い出されクレジットとして記憶されているメダル（貯留メダル）を受け皿 2 7 に返却させる指令を与える際に用いられる。なお、再遊技入賞（リプレイ入賞）の成立に基づく自動賭操作の後にメダル投入口 1 5 からメダルが投入された場合や、クレジットとして記憶可能な所定数を超えるメダルも流路切換機構（メダルセクタ、メダル選別部）9 3 を介して受け皿 2 7 に返却される。

【0029】

スタートレバー 2 1 は、ゲームを進行させるための進行操作部をなし、一区切りのゲームを開始させるための操作レバーである。鍵穴 2 3 は、前面扉 2 を開く際、或いは当該スロットマシン 1 のエラー（例えば、ホッパーエラー）状態をリセットする際に鍵を差し込むためのものである。返却ボタン 2 2 は、メダル投入口 1 5 から投入されて流路切換機構（メダルセクタ）9 3 で詰まったメダルを受け皿 2 7 に返却させる際に用いられる。

【0030】

リールストップボタン24は、ゲームを進行させるための進行操作部をなし、左リール6a、中リール6b及び右リール6cとそれぞれ1対1で対応付けられて設けられた、左リールストップボタン24a、中リールストップボタン24b及び右リールストップボタン24cで構成され、停止操作に応じて対応するリール(6a, 6b, 6c)の回転をそれぞれ停止させるためのものである。すなわち各リール6に対応して設けられ、リール6の回転を停止させるときに遊技者が操作する停止操作部をなす。これらのリールストップボタン(24a, 24b, 24c)は、例えば、有色半透明の樹脂部材等で形成されている。リールストップボタン(24a, 24b, 24c)の内部には、このリールストップボタン(24a, 24b, 24c)の操作により対応するリール6を停止可能な状態であるか否かを、発光態様により報知するためのストップボタンLED66(図9参照)がそれぞれ設けられている。

10

【0031】

また、リールストップボタン(24a, 24b, 24c)は、左リールストップボタン24aよりも中リールストップボタン24bの方がボタンを押下したときの反発力が大きく、さらに中リールストップボタン24bよりも右リールストップボタン24cの方がボタンを押下したときの反発力が大きくなるように設けられている。すなわち、左、中、右の順にボタンが押し難くなるようになっている。これにより、押し易いボタンから操作をするように仕向けることができるので所謂変則押し(最初に中や右のボタンを操作するような停止操作)を抑制することができる。さらに、右リールストップボタン24cには、左リールストップボタン24aや中リールストップボタン24bよりも大きなボタンが用いられている。なお、遊技状態に応じて各リールストップボタンの反発力を変更するようにしてもよく、例えば、通常遊技状態では上記のような変則押しを抑制する一方で、特定遊技状態(AT状態、ART状態、CT状態等)では各リールストップボタンの反発力を均一にして変則押しを許容する。

20

【0032】

また、これらの操作ボタン類が設けられた部分の下方には、前面扉2の下部領域を構成する装飾パネルユニット25が設けられている。さらに、装飾パネルユニット25の下方であって前面扉2の最下部には、灰皿26、メダルを貯留するための受け皿27、メダル払出口28、音声を出力するためのスピーカ4等が設けられている。

30

【0033】

図2は、本発明の実施の形態のスロットマシンの筐体内部の構造を示す図である。

【0034】

筐体内部の上部には、当該スロットマシン1全体を制御する遊技制御装置50が配設されている。また、筐体内部のほぼ中央には、リール載置部29が設けられ、リール載置部29の上に回転可能なリール(6a, 6b, 6c)を有する変動表示装置600が載置されている。本実施形態の変動表示装置600は、通常配設される位置よりも左寄りとなっている。これは変動表示装置600の右方にサブ表示器310(後述)が配設されるスペースを考慮したためである。変動表示装置600の右方には遊技制御装置50から外部の装置へ信号を出力するための外部信号出力端子33が設けられている。外部信号出力端子33から出力される信号は、例えば、アウト信号、セーフ信号、ボーナス及びリプレイに関する信号などである。

40

【0035】

また、遊技制御装置50の右方には、前面扉2の開閉状態を検出する扉開閉検出スイッチ62と、上部ロック機構34aと、下部ロック機構34bが設けられ、遊技制御装置50の左方には、前面扉2の回動軸としてのヒンジ2aが設けられている。また、リール載置部29の両側部直下には、筐体の両側壁にそれぞれ設けられている把持開口を覆う開口カバー部材37a, 37bが設けられ、開口カバー部材37bの近傍には前面扉2の閉鎖時の重量を受ける重量支持部38が設けられている。

【0036】

50

さらに、筐体内部の下部には、メダル払出装置（ホッパー）６３が配設されている。メダル払出装置６３は、メダル投入口１５から投入されて流路切換機構（メダルセレクト）９３により誘導されたメダルを受け入れて貯留するとともに、有効ライン上に所定の図柄組合せ態様が形成され入賞が成立した場合に、この入賞に対応する枚数のメダル（払出メダル）又は入賞成立に伴う加算によりクレジットの上限を超えた分のメダルを受け皿２７に払い出す装置である。クレジット分のメダルは払戻ボタン２０を操作することによりメダル払出装置６３によって受け皿２７に払い出される。

【００３７】

メダル払出装置６３の右方には、このメダル払出装置６３からオーバーフローして流入してくるメダルを貯留したり、流入してきたメダルを当該スロットマシン１が設置される設置島のメダル回収機構へ誘導したりするためのオーバーフロータンク６９が設けられている。また、メダル払出装置６３の左方には、制御装置や制御装置によって動作されるモータやランプなどの電子部品の電源を供給する電源装置４０及び当該スロットマシン１の当選確率を例えば６段階の何れかに設定するための設定装置６０が設けられている。この設定装置６０とリール（６ａ，６ｂ，６ｃ）との間の部位には、電源スイッチ３１等が設けられている。

【００３８】

図３は、本発明の実施の形態のスロットマシンの前面枠を示す斜視図である。図３には、導光パネル２２３、前面パネル９、及び装飾パネルユニット２５を取り外した状態の前面扉２が示されている。図３に示されているように、前面扉２は、扉本体ユニット２００と、扉本体ユニット２００の上部に取り付けられる上部ユニット２２０と、扉本体ユニット２００の下部に取り付けられる下部ユニット２４０と、を備えている。

【００３９】

扉本体ユニット２００は、係合フック部材２１０，…を備えており、筐体１ａに配設された上部ロック機構３４ａ及び下部ロック機構３４ｂと係合することにより、筐体１ａの前面開口が閉じられるようになっている。また、扉本体ユニット２００は、下部ユニット２４０の取付位置上方に装飾パネルユニット２５を取り付けることが可能となっている。装飾パネルユニット２５は、化粧パネル２５ａと、化粧パネル２５ａを支持するパネル支持フレーム２５ｂと、化粧パネル２５ａを間接的に発光させるための蛍光灯２５ｃと、を備えている。さらに、扉本体ユニット２００は、傾斜台部１４の上方に前面パネル９を取り付けることが可能となっている。

【００４０】

上部ユニット２２０は、メイン表示器３と、演出制御装置７０と、パイロットランプ７ａと、上側発光装飾部７ｂと、上スピーカ４と、導光パネル２２３と、左可動演出装置３６０と、右可動演出装置３７０と、を備えている。

【００４１】

上部ユニット２２０は、天井壁部と、底面をなす仕切り部と、左側壁部２２１と、右側壁部２２２（図５参照）とによって構成され、その背面にメイン表示器３及び演出制御装置７０が配設されている。このように構成されることによって、所定の奥行きを有するとともに前側に開口した矩形凹室形状をなし、当該矩形凹室内に演出空間部Ｒを有している。

【００４２】

左側壁部２２１には左可動演出装置３６０が配置され、同様に、右側壁部２２２には右可動演出装置３７０が配置される（図５参照）。左可動演出装置３６０及び右可動演出装置３７０に備えられた可動部材（３６１，３７１）が演出空間部Ｒで動作することによって所定の演出を実行する。

【００４３】

導光パネル２２３は、上部ユニット２２０の前面開口部を塞ぐようにして取り付けられるようになっており、メイン表示器３の前方に配設されるようになっている。また、導光パネル２２３は、透明なアクリル板であり、通常時は導光パネル２２３の後方に配設され

たメイン表示器 3 による演出表示等を視認可能となっているが、導光パネル 2 2 3 の端面から入射させた光を導光パネル 2 2 3 の左側領域、右側領域、及び中央領域に形成された文字部分で導光パネル 2 2 3 の前方に反射させることにより、当該文字部分を間接的に発光させることが可能となっている。

【0044】

さらに、図示は省略するが、導光パネル 2 2 3 の上端に沿って光源が配設されており、当該光源から出た光を導光パネル 2 2 3 の側部（上側部）から入射させ導光パネル 2 2 3 の前面から出射させることにより、導光パネル 2 2 3 に形成された文字部分（発光領域）を間接的に発光させることが可能となっている。なお、導光パネル 2 2 3 の上端に沿って設けられた光源はフルカラー LED であり、左側領域、右側領域、及び中央領域に形成された文字部分（発光領域）をそれぞれフルカラーで発光させることが可能となっている。

10

【0045】

下部ユニット 2 4 0 は、前面扉 2 の最下部を構成するユニットであり、灰皿 2 6、メダルを貯留するための受け皿 2 7、メダル払出口 2 8、音声を出力するための下スピーカ 4、メダル払出口からのメダルの払出を報知するための払出報知ランプ 1 6 等を備えている。

【0046】

図 4 は、本発明の実施の形態の前面パネル 9 の右側の部分拡大図である。（A）は、サブ表示器 3 1 0 が上端位置まで移動した状態を示す図であり、（B）は、サブ表示器 3 1 0 が下端位置まで移動した状態を示す図である。

20

【0047】

図 4（A）に示されているように、サブ表示器 3 1 0 が通常位置から上端位置に移動すると、それまでサブ表示器 3 1 0 の後方に隠れていた「CHANCE」の文字が描かれた第 1 期待度表示部 3 4 0 が視認可能となる。このとき、第 2 期待度表示部 3 5 0 は遮蔽されたままである。

【0048】

一方、図 4（B）に示されているように、サブ表示器 3 1 0 が通常位置から下端位置に移動すると、それまでサブ表示器 3 1 0 の後方に隠れていた「激アツ」の文字が描かれた第 2 期待度表示部 3 5 0 が視認可能となる。このとき、第 1 期待度表示部 3 4 0 は遮蔽されたままである。

30

【0049】

第 1 期待度表示部 3 4 0 及び第 2 期待度表示部 3 5 0 は、高確率モード表示器 3 2 0 や低確率モード表示器 3 3 0 と同様、後方にランプ（図示省略）が配設されており、当該ランプを発光させることにより、第 1 期待度表示部 3 4 0 及び第 2 期待度表示部 3 5 0 を間接的に発光させることができるようになっている。

【0050】

図 5 は、本発明の実施の形態の上部ユニット 2 2 0 に形成された演出空間部 R における可動演出装置（3 6 0、3 7 0）の動作を説明する図である。（A）は左可動演出装置 3 6 0 による演出、（B）は右可動演出装置 3 7 0 による演出、（C）は左可動演出装置 3 6 0 及び右可動演出装置 3 7 0 の動作による演出を説明する図である。

40

【0051】

左可動演出装置 3 6 0 は上部ユニット 2 2 0 の左側壁部 2 2 1 の裏面側に配置され、右可動演出装置 3 7 0 は上部ユニット 2 2 0 の右側壁部 2 2 2 の裏面側に配置される。

【0052】

図 5（A）に示されているように、左可動演出装置 3 6 0 による演出が開始されると、支持部材 3 6 2 に取り付けられた左可動部材 3 6 1 が左側壁部 2 2 1 の裏面側（待機空間）から演出空間部 R の中央に向かって移動する。左可動部材 3 6 1 には、LED などの発光部材が内蔵されており、変動表示ゲームの信頼度などに対応する演出が実行可能に構成される。変動表示ゲームの信頼度は、対応するメッセージを表示するようにしてもよいし、発光部材の発光態様に対応するようにしてもよい。

50

【0053】

また、右可動演出装置370についても、左可動演出装置360と同様に構成されており、図5(B)に示されているように、右可動演出装置370による演出が開始されると、支持部材372に取り付けられた右可動部材371が右側壁部222の裏面側（待機空間）から演出空間部Rの中央に向かって移動する。

【0054】

本実施形態では、左可動演出装置360による演出と右可動演出装置370による演出のいずれを実行するかは変動表示ゲームの信頼度に応じて決定する。具体的には、左可動演出装置360による演出が実行された場合のほうが、右可動演出装置370による演出が実行された場合よりも遊技者にとって有利な結果となる信頼度が高くなるように設定されている。また、可動部材（361, 371）の移動距離は、信頼度に応じて変化するようにしてもよい。

10

【0055】

また、図5(C)に示すように、左可動演出装置360及び右可動演出装置370の両方の可動演出装置によって演出を行う場合には、さらに信頼度が高いことを示すようにしてもよい。

【0056】

なお、左可動演出装置360による演出及び右可動演出装置370による演出とでは、報知する内容を異ならせるようにしてもよい。左可動演出装置360及び右可動演出装置370の両方の可動演出装置によって演出を行う場合にのみ、報知内容を異ならせるようにしてもよい。

20

【0057】

次に、本実施形態のスロットマシンにおける前面扉2の裏面に設けられたメダル経路機構部90の詳細について、図6、図7及び図8を参照しながら説明する。図6は、本発明の実施の形態のスロットマシン1における前面扉2の裏面に設けられたメダル経路機構部90の構造を示す背面図である。図7は、本発明の実施の形態のメダル経路機構部90の流路切換機構（メダルセクタ）93を示す図である。

【0058】

メダル経路機構部90は、メダル投入口15を形成する投入口形成部材91と、セクタベース部材92と、流路切換機構（メダルセクタ）93と、回収レール94と、払出流路部材95とを備える。セクタベース部材92は、投入口形成部材91の下方に設けられる。流路切換機構（メダルセクタ）93は、該セクタベース部材92と一体に形成され、正規のメダルと不正規のメダルとを識別する。回収レール94は、流路切換機構（メダルセクタ）93により許容されたメダルをメダル払出装置63（図9参照）の上部のメダル貯留部（図示せず）に誘導する。払出流路部材95は、流路切換機構（メダルセクタ）93によりはじかれた不正規のメダルを返却メダル流入口951より受け入れて受け皿27に返却する。

30

【0059】

なお、払出流路部材95の途中には、メダル払出装置63から払い出されたメダルを受け皿27へ排出するために受け入れる払出メダル導入口952が設けられている。また、払出メダル導入口952より流入したメダルの衝突音を低減するため、払出流路部材95にはコインブロッカ（図示せず）が装着されるようになっている。また、払出流路部材95の下端部は、流下したメダルを受け皿27側（メダル払出口28）へ誘導する前方傾斜部が設けられている。

40

【0060】

流路切換機構（メダルセクタ）93は、不正規のメダルが投入された場合やメダルが受入可能でない状態の場合に、投入されたメダルを返却口931から払出流路部材95の上部の返却メダル流入口に排出させる。また、流路切換機構（メダルセクタ）93は、メダル投入口15より投入されたメダルを検出するメダル投入検出器922（図7参照）を備える。メダル投入検出器922は、投入されたメダルによって回動する回動板と、メ

50

ダルが通過した後に規定の位置に回転板を戻すためのバネを備える。そして、回転した回転板の位置変化をフォトスイッチが検出することによってメダルの投入を検出する。また、メダル投入検出器 9 2 2 は、メダルの投入を検出するとともに、投入されたメダルが正規のメダルか不正規のメダルか（異物の進入）を判別することも可能となっている。

【0061】

さらに、メダル投入検出器 9 2 2 の下流側には、投入されたメダルを返却口 9 3 1 又は回収レール 9 4 に振り分けるための流路切替部材 9 3 2 と、該流路切替部材 9 3 2 を変換させる状態変換ソレノイド 9 3 8（状態変換手段、図 8 参照）を備える。流路切替部材 9 3 2 の構成については図 8 にて後述する。

【0062】

さらに、流路切替部材 9 3 2 の下流側には、流路切換機構（メダルセクタ）9 3 により許容され回収レール 9 4 へ向かって流下するメダルを検出するメダル取込検出器 9 2 5 が備えられる。メダル取込検出器 9 2 5 は、メダルが取り込まれたことだけでなく、流路切替部材 9 3 2 によってメダル流路 9 3 9 内にメダルが詰まったことを検出することが可能となっている。具体的には、メダル取込検出器 9 2 5 は、検出スイッチ（SW）1（9 2 5 a）及び検出スイッチ 2（9 2 5 b）を備える。検出スイッチ 1（9 2 5 a）及び検出スイッチ 2（9 2 5 b）は、流路切替部材 9 3 2 によってメダル流路 9 3 9（図 8 参照）内にメダルが詰まった場合に、検出スイッチ 1（9 2 5 a）ではメダルが検出され、検出スイッチ 2（9 2 5 b）ではメダルが検出されない位置に配置される。

【0063】

続いて、流路切替部材 9 3 2 によっての動作について説明する。図 8 は、本発明の実施の形態の流路切換機構（メダルセクタ）9 3 の A-A' 断面図であり、流路切替部材 9 3 2 によるメダル流路の切替機能を説明するための図である。図 8（A）はメダルを回収レール 9 4 に振り分けて取り込むための取込状態、図 8（B）はメダルを返却口 9 3 1 に振り分ける返却状態（通常状態、突出状態）を示す。

【0064】

流路切替部材 9 3 2 は、通常状態において一辺（水平アーム部 9 3 5 a）が水平方向、他辺（垂直アーム部 9 3 5 b）が垂直方向かつ前面側にやや傾斜した L 字型形状のアーム部 9 3 5 と、水平アーム部 9 3 5 a の一端から垂直方向に延長する上部ガイド部 9 3 3 と、垂直アーム部 9 3 5 b の他端から水平方向に突出する規制片 9 3 4 とによって構成される。

【0065】

また、水平アーム部 9 3 5 a の垂直アーム部 9 3 5 b 寄りには、回転軸 9 3 6 を挿通可能な軸受部が形成されている。そして、アーム部 9 3 5 は、状態変換ソレノイド（SOL）9 3 8 によって、支持部 9 3 7 に設けられた回転軸 9 3 6 を中心に所定範囲を回転可能に構成される。

【0066】

（A）に示すように、取込状態では、水平アーム部 9 3 5 a は、セクタベース部材 9 2 の開口部 9 2 1 から前面側まで延設し、上部ガイド部 9 3 3 はセクタベース部材 9 2 の前面側に位置する。また、上部ガイド部 9 3 3 は、メダル流路 9 3 9 を流下するメダルの上端がカバー部材 9 6 側に倒れ込まないようにメダル流路 9 3 9 の天井部よりも下側まで延びている。このように構成することによって、投入されたメダルと取込状態において安定して回収レール 9 4 に誘導することが可能となる。

【0067】

また、セクタベース部材 9 2 の開口部 9 2 4 は、セクタベース部材 9 2 の裏面側からメダル流路 9 3 9 側に貫通している。また、開口部 9 2 4 には、流路切替部材 9 3 2 の規制片 9 3 4 が挿通している。そして、取込状態では、（A）に示すように、規制片 9 3 4 の先端部がメダル流路 9 3 9 に突出せずに回収レール 9 4 に向かって投入されたメダルが流下し、返却状態では、（B）に示すように、規制片 9 3 4 の先端部がメダル流路 9 3 9 に突出して投入されたメダルが回収レール 9 4 に流下できずに返却口 9 3 1 に流下する

ようになっている。

【0068】

返却状態では、(B)に示すように、状態変換ソレノイド938によって流路切替部材932が回転軸を中心に時計回りに回転し、規制片934の先端部がメダル流路939に突出する。このとき、上部ガイド部933が前面側に移動し、メダル流路939を流下するメダルが前面側に倒れ込んで返却口931側に流下するようになっている。

【0069】

返却状態には、所定の最大クレジット数までメダルが取り込まれている場合、不正規のメダルが投入された場合、変動表示ゲームが開始された場合などに移行する。

【0070】

図9は、スロットマシン1の制御系の概略構成を示すブロック図である。なお、図1で説明した構成要素と同一もしくは相当する構成要素には同一の符号を付し、重複した説明は省略する。

【0071】

スロットマシン1の制御系は、遊技を統括的に制御する遊技制御装置(メイン制御装置)50と、この遊技制御装置50の制御下で遊技の演出に関する制御を統括的に行う演出制御装置(サブ制御装置)70と、これらの制御装置に電源を供給する電源装置40とを備えている。この制御系の構成要素は、それぞれ当該スロットマシン1の筐体内部に配設されている。また、電源装置40は、停電時にRAM50c及びRAM70c(後述)に記憶されたデータが保持されるようにバックアップ電源を供給するよう構成されている。

【0072】

遊技制御装置50は、CPU(Central Processing Unit)50a、ROM(Read Only Memory)50b、RAM(Random Access Memory)50c、入出力インタフェース(以下「I/F」という)50d、内部抽選に用いられる入賞判定用乱数などの各種乱数値を生成する乱数発生器50e等を備えて構成されている。

【0073】

CPU50aは、制御部や演算部を備え、遊技制御装置50の演算処理装置として各種演算処理やデータの入出力、制御信号の生成などを行う。

【0074】

ROM50bには、各種処理を実行するための制御プログラムや制御データのほか、内部抽選用の判定値(判定テーブル)等が格納されている。また、ROM50bには、各ゲームにおいてリール6の停止制御を行う際に参照される停止制御テーブルが格納されている。例えば、内部当選した各種入賞に対応する停止制御テーブルや、はずれに対応する停止制御テーブルなどである。停止制御テーブルには、内部当選状態(セットされている当選フラグの状態)に対応する図柄組合せ態様を有効ライン上に最大限に形成させるリール6の引き込み停止制御や内部当選していない各種入賞に対応する図柄組合せを有効ラインから外すリールの蹴飛ばし停止制御を行うためのデータ(最大4コマの滑りコマ数等)が格納されており、リール6の操作停止順、操作タイミングに応じて停止位置が予め設定されている。

【0075】

RAM50cは、スタート操作に基づきCPU50aがサンプリングした内部抽選用の乱数の記憶領域、各種データ(例えば、クレジット数のデータ、賭数のデータ、内部当選状態のデータ、所定の図柄組合せ態様が導出されることに基づく払い出しに係るデータ、内部抽選の当選確率値を示すデータ等)を一時的に記憶する記憶領域、並びにCPU50aの作業領域を提供する。

【0076】

I/F50dは、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、メダル投入検出器922、メダル取込検出器925、スタートレバースイッチ52、リール停止スイッチ53(第1リール(左)停止スイッチ53a、第2リール(中)停止スイッチ53b、第3リール(右)停止スイッチ53c)、リール位置検出スイッチ54(左リール

10

20

30

40

50

位置検出スイッチ 5 4 a、中リール位置検出スイッチ 5 4 b、右リール位置検出スイッチ 5 4 c)、マックスベットスイッチ 5 7、払戻ボタンスイッチ 5 8、払出メダル検出スイッチ 5 9、設定装置 6 0、リセットスイッチ 6 1、扉開閉検出スイッチ 6 2、電波検出スイッチ 8 1、メダル満杯スイッチ 8 2 等から出力された各種信号を、CPU 5 0 a に対して供給する。

【0077】

ここで、メダル投入検出器 9 2 2 は、流路切換機構（メダルセクタ）9 3 に設けられてメダル投入口 1 5 から投入されたメダルの通過をすべて検出し、返却口 9 3 1 から排出されるメダルもカウントされる。一方、メダル取込検出器 9 2 5 は、返却口 9 3 1 から排出されるメダルは検出されず、当該メダル取込検出器 9 2 5 によって検出されたメダルの枚数がベット数としてカウントされる。

10

【0078】

スタートレバースイッチ 5 2 は、スタートレバー 2 1 が操作されたことを検出するためのスイッチである。リール停止スイッチ 5 3 の第 1 リール（左）停止スイッチ 5 3 a、第 2 リール（中）停止スイッチ 5 3 b、第 3 リール（右）停止スイッチ 5 3 c は、それぞれに対応するリールストップボタン（2 4 a、2 4 b、2 4 c）が操作されたことを検出するためのスイッチである。リール位置検出スイッチ 5 4 の左リール位置検出スイッチ 5 4 a、中リール位置検出スイッチ 5 4 b、右リール位置検出スイッチ 5 4 c は、それぞれに対応するリール（6 a、6 b、6 c）の回動位相を検出するためのスイッチである。

20

【0079】

マックスベットスイッチ 5 7 は、マックスベットボタン 1 7 が操作されたことを検出するためのスイッチである。払戻ボタンスイッチ 5 8 は、払戻ボタン 2 0 が操作されたことを検出するためのスイッチである。払出メダル検出スイッチ 5 9 は、メダル払出装置 6 3 から払い出されたメダルを検出するものであり、このスイッチからの検出信号を計数することでメダルの払出枚数がカウントされる。

【0080】

設定装置 6 0 は、設定変更操作に基づき、当該スロットマシン 1 の設定を切り換えるためのものである。この設定装置 6 0 により、例えば、1 ゲーム毎の内部抽選における各種入賞の当選確率（内部当選確率）や機械割が異なる複数の設定（例えば、設定 1 ～ 6）の何れかに設定される。

30

【0081】

リセットスイッチ 6 1 は、例えば、鍵穴 2 3 に差し込まれた鍵が前面扉 2 を開放する時とは逆に回動されたことを検出し、この検出に基づき当該スロットマシン 1 をリセットするためのスイッチである。なお、遊技制御装置 5 0 は、リセットスイッチ 6 1 からの検出信号に基づき、例えば、当該スロットマシン 1 のエラー状態を解除する。また、扉開閉検出スイッチ 6 2 は前面扉 2 の開放状態を検出するためのスイッチである。

【0082】

電波検出スイッチ 8 1 は、異常な電波を検出するためのもので、不正行為を防止するためのものである。メダル満杯スイッチ 8 2 は、メダル払出装置 6 3 のホッパー内のメダルが満杯であることを検出するものである。

40

【0083】

また、I/F 5 0 d は、CPU 5 0 a から出力された制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、演出制御装置 7 0、クレジット数表示部 1 1、遊技進行表示部 1 2、払出数表示部 1 3、遊技状態表示部 1 8、ベット数表示部 1 9、メダル払出装置 6 3、リール用モータ 6 4（左リール用モータ 6 4 a、中リール用モータ 6 4 b、右リール用モータ 6 4 c）、外部信号出力端子（当該スロットマシン 1 とは別体で設けられた管理装置等と接続する端子）3 3、状態変換ソレノイド 9 3 8 等に出力する。これによって、遊技制御装置 5 0 による各種構成要素の制御を可能としている。

【0084】

なお、外部信号出力端子 3 3 に出力される制御信号としては、例えば、スタートレバー

50

21の操作時に出力される賭数を示す信号（遊技メダル投入信号）、メダルの払い出し時に出力される払い出されたメダル数を示す信号（遊技メダル払出信号）、ビッグボーナス状態中であることを示す信号（BB信号）、レギュラーボーナス状態中であることを示す信号（RB信号）、リプレイタイム状態中であることを示す信号（RT信号）、前面扉2が開放された時又は設定変更時に出力される信号（セキュリティ信号）等がある。なお、CPUに一意に設定された遊技制御装置を識別可能な識別情報（チップID）を電源投入後などの出力イベントが発生した場合に出力するようにしてもよい。

【0085】

遊技制御装置50は、例えば、CPU50aが所定サイクル時間毎に乱数を更新（例えば、+1）し、スタートレバースイッチ52による検出タイミングで、その時点の乱数をサンプリングする制御を行い、サンプリングされた乱数を内部抽選用の乱数として内部抽選を行う。また、遊技制御装置50は、内部抽選結果と、リールストップボタン（24a, 24b, 24c）の停止操作タイミングとに基づいて、対応する停止制御テーブルを参照し、リール用モータ（64a, 64b, 64c）の動作を制御することにより、図柄表示窓5に所定の図柄が停止表示されるようにリール（6a, 6b, 6c）を停止させる。なお、乱数発生器50eにより発生された乱数をサンプリングするようにしてもよい。

【0086】

さらに、遊技制御装置50は、内部当選した入賞に対応する図柄組合せ態様を構成する図柄が、有効ラインに到達する前に停止操作が行われた場合には、リール（6a, 6b, 6c）を停止させるタイミングを遅らせて当該図柄が有効ライン上に停止表示されるようにする、いわゆる引き込み停止制御を行う。また、内部当選していない入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成されるタイミングで停止操作が行われた場合に、リール（6a, 6b, 6c）を停止させるタイミングを遅らせて、有効ライン上に形成される図柄組合せ態様を構成する図柄が有効ラインを通り過ぎるようにする、いわゆる蹴飛ばし停止制御を行う。なお、遊技制御装置50による引き込み停止制御、蹴飛ばし停止制御において、停止タイミングを変化可能とする（遅延させる）時間値は予め定められており、通常（1リールにつき21コマの場合）は停止操作が行われた位置から所定の図柄数（例えば、4コマ）の範囲内で引き込んだり蹴飛ばしたりすることが可能な時間値となっている。すなわち、遊技制御装置50が、停止操作部（リールストップボタン24）の操作態様に基づき役抽選手段（遊技制御装置50）による抽選結果に応じた図柄組合せ態様が導出され得るようにリール6を停止制御するリール停止制御手段をなす。

【0087】

一方、演出制御装置70は、CPU70a、ROM70b、RAM70c、I/F70d等を備えて構成されている。この演出制御装置70は、遊技制御装置50から供給される遊技に関する情報に基づいて、メイン表示器3における演出表示の制御、バックライト67や枠発光装置7やスピーカ4による演出の制御等を行う。また、スピーカ4による演出等を行う際の音量の設定は、演出制御装置70に接続された音量ボリュームスイッチ（図示省略）によって行うことができるようになっている。

【0088】

また、演出制御装置70は、遊技制御装置50から供給される遊技に関する情報に基づいて、ストップボタンLED66、サブ表示器310、可動演出装置（360, 370）、払出報知ランプ16、確率モード表示部（320, 330）、期待度表示部（340, 350）の制御を行う。さらに、演出ボタン10からの入力情報に基づき、演出態様を変化させる制御等を行う。操作入力部スイッチ30cからの入力情報に基づき、サブ表示器310の表示内容を切り替える制御等を行う。なお、ストップボタンLED66は、停止有効コマンドの受信に基づき有効報知点灯状態となり、停止コマンドの受信に基づき無効報知点灯状態となる。なお、無効報知点灯状態を消灯状態としてもよい。

【0089】

ここで、遊技制御装置50から供給される遊技に関する情報には、賭け操作により賭数が設定された時点で出力される賭数情報やスタートレバー21が操作されてゲームが開始

10

20

30

40

50

された時点で出力されるゲーム開始情報、内部抽選による抽選結果を示す内部当選情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、BB状態、RB状態、RT状態等）を示す遊技状態情報、変動表示中のリール6に対応するリールストップボタン24が操作されたことを示すリール停止情報等が含まれる。

【0090】

I/F70dは、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、遊技制御装置50から入力された各種信号をCPU70aに対して出力する。また、I/F70dは、CPU70aから入力された制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、メイン表示器3、スピーカ4、ランプやLEDなどからなる枠発光装置7、LEDなどからなるバックライト67等に出出力する。これによって、演出制御装置70によるメイン表示器3やスピーカ4などの制御を可能としている。

10

【0091】

これにより、例えば演出制御装置70は、メイン表示器3に小役入賞の予告表示や、特別入賞の告知表示、演出表示（1ゲームで完結するものや複数ゲームにわたるもの）などを表示する制御を行う。また、演出制御装置70は、前面扉2に設けられている枠発光装置7での発光による装飾や、スピーカ4での音声による演出を行う。なお、上述した遊技制御装置50と演出制御装置70との間の通信は、遊技制御装置50から演出制御装置70へ向かう一方方向にのみ制御信号の送信が可能な形態になっており、これによって遊技制御装置50に不正な信号が入力されることを防止している。

20

【0092】

ここで、本実施形態のスロットマシン1における遊技の進行について簡単に説明する。スロットマシン1においてゲームを行う場合、遊技者は、まずメダルをメダル投入口15から投入するか、或いはマックスベットボタン17を操作して、賭数を入力（設定）する（賭入力、賭操作）。賭入力が行われると、有効ラインが設定され、スタートレバー21の操作が有効な状態、すなわちゲームを開始可能な状態となる。そして、スタートレバー21を操作すると、遊技制御装置50において内部抽選処理がなされて入賞（役）の当選／非当選が決定されるとともに、リール（6a, 6b, 6c）の変動が開始される。

【0093】

所定時間経過後、停止操作が有効となったリールストップボタン（24a, 24b, 24c）の操作に基づいて、リール（6a, 6b, 6c）の回転が停止され、図柄表示窓9aに所定の図柄が表示される。そして、内部当選した入賞（役）に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に入賞が成立し、この入賞（役）に対応するメダルが払い出される。以上で一区切りのゲームが終了し、以降、この操作を繰り返すことによってゲームを進行させるようになっている。

30

【0094】

図10は、本発明の実施の形態のスロットマシン1が備えるリール（6a, 6b, 6c）について説明する図である。（A）はスロットマシン1が備えるリール（6a, 6b, 6c）の外周面を構成するリールシール（シート）6dに形成されている図柄の配列の一例、（B）は図柄表示窓9aから視認される3×3の図柄行列に対する所定の有効化可能ラインを示す。

40

【0095】

図10（A）に示すように、リールシール6dには、「黒7」、「白7」、「BAR」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「リプレイ」の識別可能な7種類の図柄が所定の順序で配置されている。各リールシール6dの上下端部は、リール6に巻きつけた際に継ぎ目となる部分である。

【0096】

本実施形態では、図10（B）に示すように、左リール6aの下段、中リール6bの中段、右リール6cの下段を結ぶライン（小山型ライン）が有効化可能ラインとなっている。そして、遊技者によるメダルの投入又はクレジットからの入力（「賭操作」）によって賭数（ベット数）が所定数（例えば、遊技状態によって2又は3）となることで有効化可

50

能ラインが有効化され、この有効ライン上に形成された図柄組合せ態様（出目）に基づいて入賞（役）の成立／不成立が判断される。なお、有効化可能ラインを複数設定してもよい。

【0097】

入賞が成立する場合には、有効ライン上に所定の図柄が3つ並ぶ場合の他、見た目上で他のラインで所定の図柄が3つ並ぶ場合もある。このようなラインとしては、各リール（6a, 6b, 6c）の上段の図柄を横切るライン（上段ライン）、各リール（6a, 6b, 6c）の中段の図柄を横切るライン（中段ライン）、各リール（6a, 6b, 6c）の下段の図柄を横切るライン（下段ライン）がある。また、左リール6a上段、中リール6b中段、右リール6c下段の図柄を横切るライン（右下がり斜めライン）、左リール6a下段、中リール6b中段、右リール6c上段の図柄を横切るライン（右上がり斜めライン）がある。なお、上記以外の各リール（6a, 6b, 6c）の図柄表示窓9aに臨む前面部（視認可能な部分）を横切るように位置する仮想的なラインに見た目上図柄が並ぶようにしてもよい。以下、入賞時に見た目上図柄が整列可能なライン（上段ラインなど）を図柄整列ラインと称する。

10

【0098】

図11は、本発明の実施の形態のスロットマシン1における入賞役の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ態様及び入賞内容を示す図である。本実施形態のスロットマシン1では、特別入賞役（特別役）としてビッグボーナス入賞役（BB入賞役）が定められている。なお、特別入賞役に内部当選した場合は、内部当選したゲームで当該特別入賞役の入賞を成立できなくても、当選フラグは次ゲームに持ち越され、以降のゲームにおいて特別入賞役の入賞を成立させることが可能であるが、通常入賞役（小役）が当選している場合は当該通常入賞役（小役）の入賞が優先して成立するようになっている。

20

【0099】

また、本実施形態のスロットマシン1では、通常入賞役（小役）として、擬似ボーナスリプ1入賞役、擬似ボーナスリプ2入賞役、擬似ボーナスリプ3入賞役、ベルA入賞役、ベルB入賞役、ベルリプA入賞役、ベルリプB入賞役、スイカ入賞役、チェリー入賞役、チェリーリプ入賞役、リプレイ入賞役、1枚役A入賞役及び1枚役B入賞役が定められている。通常入賞役（小役）に内部当選した場合は、内部当選したゲームでのみ当該通常入賞役（小役）の入賞を成立させることができる。例えば、停止操作のタイミングによって通常入賞役（例えば、スイカ入賞役）の入賞を成立させることができなかった場合（いわゆる取りこぼし）、この通常入賞役（小役）の当選フラグはクリアされ、次ゲームには持ち越されない。

30

【0100】

図11に示すように、特別入賞役は、「黒7ー黒7ー黒7」のボーナス図柄組合せ態様が図柄整列ライン上に形成されることで入賞が成立し、その後、特別遊技状態（BB状態）が発生する。特別入賞役の入賞の成立に伴うメダル払い出しは0枚である。特別遊技状態では、ベルB入賞役の内部当選確率が高確率となる判定テーブルを使用したゲームが実行される。そして、特別遊技状態において遊技者に払い出したメダルの総数が59枚以上となったときに終了となる。ただし、特別遊技状態中は2枚賭けとなり、ベルB入賞役の成立に伴う払い出しが2枚とされることから特別遊技状態での純増枚数は略0枚（マイナスの場合もある）であって、いわゆるゼロボーナスとなっている。

40

【0101】

擬似ボーナスリプ入賞役は、「白7ー黒7ー白7」（擬似ボーナスリプ1入賞役）、「白7ー白7ー白7」（擬似ボーナスリプ2入賞役）、「BARーBARーBAR」（擬似ボーナスリプ3入賞役）のいずれかの図柄組合せ態様が図柄整列ライン上に形成された場合に成立する入賞で、成立により改めて賭操作することなくゲームを実行できる再遊技（リプレイゲーム）が付与される。また、擬似ボーナスリプ入賞役では、所定のリールストップボタン24の操作順（押し順）でなければ成立しないようになっている。

【0102】

50

さらに、この擬似ボーナス入賞役の成立に基づき所定ゲーム数にわたって当選した小役の導出（入賞の成立）をアシストするA T状態（後述の擬似ボーナス状態）となる。なお、A T状態が継続する所定ゲーム数は、擬似ボーナスリプ1入賞役及び擬似ボーナスリプ2入賞役の場合は30ゲーム、擬似ボーナスリプ3入賞役の場合は10ゲームとなっている。また、所定のゲーム数の代わりに所定枚数のメダルを獲得するまでA T状態（擬似ボーナス）が継続するようにしてもよい。例えば、擬似ボーナスリプ1入賞役及び擬似ボーナスリプ2入賞役の場合は200枚、擬似ボーナスリプ3入賞役の場合は75枚とする。また、所定の入賞役（例えば、ベルA）の入賞が所定回数成立するまでA T状態（擬似ボーナス状態）が継続するようにしてもよい。例えば、擬似ボーナスリプ1入賞及び擬似ボーナスリプ2入賞役の場合は20回、擬似ボーナスリプ3入賞役の場合は10回とする。

10

【0103】

ベルA入賞役は、「ベルーベルーベル」の図柄組合せ態様が図柄整列ラインのうち右上がり斜めライン上に形成された場合に成立する入賞で、9枚のメダルが払い出される。ベルA入賞役には4種類が含まれ、それぞれ所定のリールストップボタン24の操作順（押し順）でなければ成立しないようになっている。この所定の操作順には、中、左、右の操作順、中、右、左の操作順、右、左、中の操作順、右、中、左の操作順がある。

【0104】

ベルB入賞役は、「ベルーベルーベル」の図柄組合せ態様が図柄整列ラインのうち下段ライン上に形成された場合に成立する入賞で、BB状態（特別遊技状態）中以外では4枚のメダルが払い出され、BB状態中では2枚のメダルが払い出される。ベルB入賞役には3種類が含まれ、それぞれ所定のリールストップボタン24の操作順（押し順）でなければ成立しないようになっている。この所定の操作順には、中リール6bを最初に停止する操作順（中、右、左の操作順又は中、左、右の操作順）、右、左、中の操作順、右、中、左の操作順がある。なお、BB状態中はリールストップボタン24の操作順が不問となる。

20

【0105】

すなわち、BB状態中を除いてベルA入賞役とベルB入賞役は左リール6aを最初に停止する操作順では成立しないようになっている。操作順が報知されるA T状態や特別遊技状態以外では左リール6aを最初に停止する操作順以外は後述するペナルティの対象となっており、A T状態や特別遊技状態以外ではベルA入賞役及びベルB入賞役を狙わせないようにしている。なお、ベルA入賞役及びベルB入賞役に左リール6aを最初に停止する操作順で成立するものを含めてもよいが、この場合は、左リール6aを最初に停止する操作順で成立するものは左リール6aを最初に停止しない操作順で成立するものよりも当選確率を低くすることが望ましい。

30

【0106】

ベルリプA入賞役はリプレイ入賞の一つであり、「ベルーベルーベル」の図柄組合せ態様が図柄整列ラインのうち上段ライン上に形成された場合に成立する入賞で、成立により改めて賭操作することなくゲームを実行できる再遊技（リプレイゲーム）が付与される。ベルリプB入賞役はリプレイ入賞の一つであり、「ベルーベルーベル」の図柄組合せ態様が図柄整列ラインのうち中段ライン上に形成された場合に成立する入賞で、成立により改めて賭操作することなくゲームを実行できる再遊技（リプレイゲーム）が付与される。

40

【0107】

スイカ入賞役は、「スイカースイカースイカ」の図柄組合せ態様が図柄整列ライン上に形成された場合に成立する入賞で、4枚のメダルが払い出される。チェリー入賞役は、「チェリーA N Y-A N Y」の図柄組合せ態様が図柄整列ラインのうち中段ライン上に形成された場合に成立する入賞で、1枚のメダルが払い出される。ここで、「A N Y」は何れの図柄であってもよいことを示す。なお、スイカ入賞役やチェリー入賞役に複数種類の役（弱入賞役、強入賞役）を含め、A T状態への移行確率などを異ならせるようにしてもよい。

50

【0108】

チェリーリプ入賞役はリプレイ入賞の一つであり、「チェリーーA N YーA N Y」の図柄組合せ態様が図柄整列ラインのうち中段ライン以外に形成された場合、すなわち、左リール6 aでチェリーが上段又は下段に停止した場合に成立する入賞である。ここで、「A N Y」は何れの図柄であってもよいことを示す。このチェリーリプ入賞役が成立した場合は、改めて賭操作することなくゲームを実行できる再遊技（リプレイゲーム）が付与される。

【0109】

リプレイ入賞役は、「リプレーーリプレーーリプレイ」の図柄組合せ態様が図柄整列ライン上に形成された場合に成立する入賞である。リプレイ入賞役の入賞が成立すると、改めて賭操作することなくゲームを実行できる再遊技（リプレイゲーム）が付与される。

10

【0110】

1枚役A入賞役は、「リプレーーリプレーーベル」の図柄組合せ態様が図柄整列ラインのうち中段ライン上に形成された場合に成立する入賞である。1枚役B入賞役は、「リプレーーリプレーーチェリー」の図柄組合せ態様が図柄整列ラインのうち中段ライン上に形成された場合に成立する入賞である。各1枚役入賞が成立すると、1枚のメダルが払い出される。1枚役A入賞役又は1枚役B入賞役はベルA入賞役又はベルB入賞役と重複して当選するようになっており、ベルA入賞役及びベルB入賞役を操作順が合致しなかったことにより取りこぼした場合に1枚役A入賞役又は1枚役B入賞役が成立するようになっている。

20

【0111】

遊技制御装置50における内部抽選により、上記何れかの入賞役に内部当選すると、この内部当選した入賞役に対応する図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に導出可能とされる。一方、何れの入賞役にも内部当選しない場合にははずれとなり、入賞役に対応する図柄組合せ態様は図柄整列ライン（有効ライン）上に形成されない。

【0112】

本実施形態のスロットマシン1では、特別入賞役に内部当選したゲームで特別入賞役を成立させることができなかった場合は当選フラグが以降のゲームに持ち越されるが、当選フラグが持ち越されたゲームにおいて通常入賞役（小役）に内部当選することも可能となっている。この場合、有効ライン上に導出される入賞の優先順位は、例えば、リプレイ入賞>リプレイ入賞以外の通常入賞役（小役）>特別入賞役とする。すなわち、特別入賞役の当選フラグが持ち越されていても、通常入賞役（小役）に内部当選している場合は当該通常入賞役（小役）の入賞が優先して成立するように引き込み停止制御がなされる。

30

【0113】

また、通常入賞役（小役）のうち、スイカ入賞役、チェリー入賞役、チェリーリプ入賞役はレア役とされ、当選したゲームでは遊技者に有利な状態への移行抽選（例えばA T権利獲得抽選）などが他の小役に当選した場合よりも高い確率で当選可能となっている。

【0114】

図12は、本発明の実施の形態のスロットマシン1の遊技状態の遷移を説明するための図である。（A）は遊技制御装置50での遊技状態の遷移を説明するための状態遷移図を示し、（B）は各遊技状態の入賞当選判定テーブルにおける当選役の内訳を示す。

40

【0115】

通常遊技状態S T 2 0 0は、R T状態ではない非R T状態であって3枚賭けで遊技を進行する状態である。通常遊技状態S T 2 0 0において特別入賞役に内部当選して特別入賞役を成立させることができなかった場合（ボーナス当選）は、内部中状態S T 2 1 0に移行する。内部中状態S T 2 1 0は、通常遊技状態S T 2 0 0よりもリプレイ入賞の当選確率が高いR T状態であって3枚賭けで遊技を進行する状態である。

【0116】

通常遊技状態S T 2 0 0で特別入賞役に内部当選したゲームで特別入賞役が成立した場合（ボーナス入賞）や、内部中状態S T 2 1 0で特別入賞役が成立した場合（ボーナス入

50

賞)は、特別遊技状態ST220に移行する。この特別遊技状態ST220では2枚賭けで遊技を進行し、終了条件を満たすと通常遊技状態ST200に移行する。

【0117】

(B)を参照すると、各遊技状態の入賞当選判定テーブルにおける当選役の内訳を示した。通常遊技状態ST200で用いる通常中TBLでは、特別入賞役(BB)の当選が1/4の確率で発生し、リプレイ入賞以外の小役(ベルA入賞役、ベルB入賞役、スイカ入賞役、チェリー入賞役、1枚役A入賞役、1枚役B入賞役)の単独又は重複当選が1/4の確率で発生する。また、リプレイ入賞(ベルリプA入賞役、ベルリプB入賞役、チェリーリプ入賞役、リプレイ入賞役)の単独又は重複当選が1/6の確率で発生し、1/3の確率で何れの入賞役にも当選しないハズレとなる。

10

【0118】

内部中状態ST210で用いる内部中TBLでは、通常中TBLで特別入賞役(BB)の当選であった分の全てがリプレイ入賞(擬似ボーナス入賞役、ベルリプA入賞役、ベルリプB入賞役、チェリーリプ入賞役、リプレイ入賞役)の単独又は重複当選とされている。また、通常中TBLでハズレであった分の略全てがリプレイ入賞(擬似ボーナス入賞役、ベルリプA入賞役、ベルリプB入賞役、チェリーリプ入賞役、リプレイ入賞役)の単独又は重複当選とされ、ハズレは1/65536の確率で当選するようにされている。

【0119】

また、特別遊技状態ST220で用いるBB中TBLでは、単独小役(ベルB入賞役のみ)に99/100の確率で当選し、1/100の確率でハズレとなるようにされている。特別遊技状態ST220では2枚賭けで遊技を進行するようになっており、当選可能な小役はベルB入賞役のみとされる。特別遊技状態でベルB入賞役が成立した場合の払い出し枚数は2枚であるので、特別遊技状態ST220ではメダルが増加しない(ハズレの場合にはメダルが減少する)。

20

【0120】

なお、通常遊技状態ST200では特別入賞役に内部当選していることは報知されないため、ほとんどの場合は特別入賞役に内部当選したゲームで特別入賞役を成立させることができず内部中状態ST210に移行する。内部中状態ST210では通常入賞役(小役)に高い確率で当選するようになっており、通常入賞役(小役)に当選した場合は特別入賞役に優先して成立するように制御されるので特別入賞役を成立させることができない。また、ハズレとなった場合は特別入賞役を成立させることが可能であるがハズレである旨は報知されないため、遊技者が非常に低い当選確率であるハズレの場合に特別入賞役を狙って成立させることは困難である。このため、遊技中のほとんどは内部中状態ST210に滞在することとなる。

30

【0121】

また、メイン遊技状態の各遊技状態の入賞当選判定を各設定で共通にしてもよい。この場合、AT当選確率や特化ゾーン移行率といった演出制御装置70における抽選値に設定差を設け、出率を変化させるようにしてもよい。

【0122】

図13は、本発明の実施の形態の演出制御装置70における遊技状態の遷移を説明するための状態遷移図である。演出制御装置70での遊技状態には大きく分けて、リールストップボタン24の操作順(リール6の停止順序)を報知せずに内部当選した小役の導出(入賞の成立)をアシストしない非アシストタイム状態(非AT状態)ST300と、内部当選した小役が成立するリールストップボタン24の操作順(リール6の停止順序)を報知して小役の導出をアシストするアシストタイム状態(AT状態)とに分かれている。AT状態ST350は非AT状態ST300に比べて小役の入賞が成立する機会が高まることから、遊技者にとって有利な特定遊技状態をなすものである。また、特定遊技状態は演出制御装置70によって発生及び終了するため、演出制御装置70は特定遊技発生手段をなしている。

40

【0123】

50

演出制御装置 70 ではゲームの実行回数を計数しており、この実行回数が予め設定された規定回数（解除ゲーム数）に到達することにより非 A T 状態 S T 3 0 0 から A T 状態 S T 3 5 0 へ移行するようになっている。また、所定のリセット条件が成立することによりゲームの実行回数や規定回数についてリセットするリセット処理が行われるようになっており、このリセット処理により実行回数を初期化（0 クリア）するとともに規定回数を複数の値の何れかに再設定するようになっている。なお、リセット処理では、ゲームの実行回数と規定回数の関係（ゲームの実行回数が規定回数となるまでの残りゲーム回数）を更新（決定して設定）することができれば良い。

【0124】

所定のリセット条件が成立する場合とは、例えば、A T 状態 S T 3 5 0 が終了した場合や、特別遊技状態 S T 2 2 0 が終了した場合、設定装置 60 で設定を変更した場合（同一設定への打ち替えも含む）、遊技制御装置 50 の R A M 5 0 c にバックアップされていた情報をクリアする R A M クリアスイッチの操作が行われた後にゲームを開始した場合、R A M クリアスイッチの操作ではなく遊技者が実行可能な所定の操作であるリセット操作があった後にゲームを開始した場合である。

【0125】

非 A T 状態 S T 3 0 0 である場合は、通常ゾーン S T 3 1 0 と、ミッションゾーン S T 3 2 0 と、特定演出ゾーン S T 3 3 0 の何れかのゾーンに滞在することとなる。通常ゾーン S T 3 1 0 では、ゲーム毎にミッションゾーン S T 3 2 0 への移行抽選が行われるようになっている。この移行抽選における当選確率には、低確率の低確状態と、低確状態よりも確率が高い高確状態と、高確状態よりも確率が高い超高確状態とがあり、後述するようにリセット処理からのゲーム数に応じて何れかが設定されるようになっている。また、何れの状態でも内部抽選の結果に応じて当選確率が異なっており、例えばレア役に内部当選した場合は他の小役に当選した場合よりも当選確率が高くなっている。さらに、移行抽選における当選確率は、内部モードに応じて設定されており、通常 A モード、通常 B モード、天国モードの三種類がある。内部モードの詳細については、図 14 にて後述する。

【0126】

また、通常ゾーン S T 3 1 0 では、移行抽選の当選確率に応じて演出（表示画面）が設定されるようになっており、低確状態で選択される可能性が高い通常示唆演出 S T 3 1 1、高確状態で選択される可能性が高い高確示唆演出 S T 3 1 2、超高確状態で選択される可能性が高い超高確示唆演出 S T 3 1 3 の何れかが設定される。

【0127】

通常ゾーン S T 3 1 0 においてミッションゾーン S T 3 2 0 への移行抽選に当選すると、ミッションゾーン S T 3 2 0 へ移行する。ミッションゾーン S T 3 2 0 は、A T 状態 S T 3 5 0 に滞在（突入）するための権利である A T 権利の獲得を抽選する A T 権利獲得抽選の当選確率が通常ゾーン S T 3 1 0 である場合よりも高い状態であり、一定のゲーム数（例えば 10 ゲーム、20 ゲームの何れか）に亘り滞在可能である。このミッションゾーン S T 3 2 0 に滞在する一定のゲーム数内で A T 権利獲得抽選に当選しなかった場合は、終了条件が成立し、通常ゾーン S T 3 1 0 へ移行する。

【0128】

また、ミッションゾーン S T 3 2 0 に滞在する一定のゲーム数内で A T 権利獲得抽選に当選した場合は、当該 A T 権利獲得抽選により決定される数の A T 権利を獲得し、当該一定のゲーム数の消化後に A T 状態 S T 3 5 0 へ移行する（A T 権利を獲得した次のゲームから A T 状態 S T 3 5 0 へ移行してもよい）。この場合、ゲームの実行回数が規定回数（解除ゲーム数）に到達した（ゲーム数解除された）ものとみなされてリセット処理が行われる（リセットタイミングは後述する）。

【0129】

なお、通常ゾーン S T 3 1 0 である場合でも特定役をなすレア役に当選した場合は A T 権利獲得抽選（直撃 A T 抽選）が行われる。この A T 権利獲得抽選の当選確率は非常に低いものであるが、内部当選したレア役の種類に応じて当選確率が異なっている。この A T

10

20

30

40

50

権利獲得抽選に当選した場合は、当該A T権利獲得抽選により決定される数のA T権利を獲得し、A T状態S T 3 5 0へ移行する。この場合も、ゲームの実行回数が規定回数に到達した（ゲーム数解除された）ものとみなされてリセット処理が行われる（リセットタイミングは後述する）。

【0 1 3 0】

なお、A T権利獲得抽選に当選したゲームの次ゲームからA T状態S T 3 5 0に移行するようにする場合は、A T権利獲得抽選の当選により実行回数が規定回数に到達したとみなすようにする。また、A T権利獲得抽選に当選したゲームの後、所定数のゲームを実行した後にA T状態S T 3 5 0に移行するようにする場合は、A T権利獲得抽選の当選により規定回数までの残りゲーム数を所定数に減少させるようにする。すなわち、A T権利獲得抽選は、規定回数までの残りゲーム数を減少させる抽選を行うものと言える。

10

【0 1 3 1】

また、通常ゾーンS T 3 1 0において実行回数が規定回数に到達する所定数前となった場合又は実行回数が規定回数に到達する所定数前よりも前であって移行抽選に当選した場合は、特定演出を行う特定演出ゾーンS T 3 3 0に移行する。特定演出は、実行回数が規定回数に到達する可能性があることを複数回のゲームに亘って示唆する演出であって、複数回のゲームに亘って実行される継続演出を行った後、複数回のゲームに亘って実行される連続演出が行われるようになっている。連続演出には連続演出A～Cの複数種類があり、このうちから一つが選択されて実行される。なお、継続演出についても複数種類を用意し、このうちから一つを選択して実行するようにしてもよい。

20

【0 1 3 2】

特定演出ゾーンS T 3 3 0に移行した場合は、まず、複数回のゲームに亘り継続演出を行う継続演出状態S T 3 3 1となり、その後複数回のゲームに亘り連続演出A～Cの何れかを行う連続演出状態S T 3 3 2となる。実行回数が規定回数に到達する所定数前となったことにより特定演出ゾーンS T 3 3 0に移行した場合は、所定数と継続演出及び連続演出を行うゲーム数が等しく、連続演出が終了したゲーム若しくはその次のゲームで実行回数が規定回数に到達する。これにより抽選により決定される数のA T権利を獲得し、連続演出が終了した次のゲームからA T状態S T 3 5 0へ移行する。すなわち、ゲーム数解除（G数解除）により遊技者に有利な状態へ移行する。

30

【0 1 3 3】

なお、実行回数が規定回数に到達する所定数前となったことにより特定演出ゾーンS T 3 3 0に移行させる場合において、実行回数が規定回数に到達してゲーム数解除がなされるゲームの次ゲームからA T状態S T 3 5 0に移行するように設定されている場合は、連続演出が終了するゲームで実行回数が規定回数に到達するようにする。また、実行回数が規定回数に到達してゲーム数解除がなされるゲームからA T状態S T 3 5 0に移行するように設定されている場合は、連続演出が終了するゲームの次ゲームで実行回数が規定回数に到達するようにする。何れにしても連続演出が終了した次のゲームからA T状態S T 3 5 0へ移行するようにすればよい。

【0 1 3 4】

また、実行回数が規定回数に到達する所定数前よりも前であって移行抽選に当選して特定演出ゾーンS T 3 3 0に移行した場合は、連続演出が終了したゲーム若しくはその次のゲームでも実行回数が規定回数に到達しないので、連続演出の終了により終了条件が成立し、当該ゲームから通常ゾーンS T 3 1 0に移行する。

40

【0 1 3 5】

ここで、実行回数が規定回数に到達する所定数前となったことにより特定演出ゾーンS T 3 3 0に移行した場合に実行される特定演出が、規定回数に到達することがない複数回のゲームに亘って実行される第1特定演出をなす。また、実行回数が規定回数に到達する所定数前となったことにより特定演出ゾーンS T 3 3 0に移行した場合に実行される特定演出が、規定回数に到達するまでの複数回のゲームに亘って実行される第2特定演出をなす。この第1特定演出と第2特定演出とは継続演出や連続演出の初期段階では判別困難で

50

あることが好ましく、連続演出の最終段階で判別できるような演出を行うことが好ましい。ただし、継続演出や連続演出の初期段階において何れの特定制演出であることを示唆する演出を含めてもよい。

【0136】

A T状態 S T 3 5 0 には、通常 A T 状態 S T 3 5 1、上乗せ A T 状態 S T 3 5 2、昇格抽選状態 S T 3 6 0、第 1 擬似ボーナス状態 S T 3 6 1、第 2 擬似ボーナス状態 S T 3 6 2、第 3 擬似ボーナス状態 S T 3 6 3 があり、何れかの状態になる。A T 状態 S T 3 5 0 は、少なくとも通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な状態であり、A T 状態 S T 3 5 0 への移行は遊技者に遊技価値を付与したことになる。非 A T 状態 S T 3 0 0 から A T 状態 S T 3 5 0 に移行する制御は演出制御装置 7 0 によって実行されるため、演出制御装置 7 0 は、遊技価値を遊技者に付与する価値付与手段をなす。

10

【0137】

通常 A T 状態 S T 3 5 1 では、一つの A T 権利につき 1 セット 5 0 ゲームの遊技を実行可能である。なお、複数の A T 権利を獲得した場合は、一の A T 権利に基づき通常 A T 状態 S T 3 5 1 で 1 セット 5 0 ゲームの遊技が行われ、他の A T 権利についてはストックされる。そして、当該一の A T 権利に基づく 1 セットの遊技を終えた場合に A T 権利のストックがある場合は、ストックされていた A T 権利に基づき新たに通常 A T 状態 S T 3 5 1 での 1 セット 5 0 ゲームの遊技の実行が設定され通常 A T 状態 S T 3 5 1 が継続する。

【0138】

また、通常 A T 状態 S T 3 5 1 において所定の移行条件が成立すると、上乗せ A T 状態 S T 3 5 2 に移行する。なお、上乗せ A T 状態 S T 3 5 2 への移行条件は、例えばレア役（スイカ入賞役、チェリー入賞役、チェリーリブ入賞役）の当選に基づき所定の割合で付与されるポイントが所定数に達したことである。なお、レア役の当選時に移行抽選を行い、該移行抽選に当選したことを移行条件の成立としてもよい。

20

【0139】

上乗せ A T 状態 S T 3 5 2 は、A T 権利獲得抽選の当選確率が通常 A T 状態 S T 3 5 1 である場合よりも高い状態である。上乗せ A T 状態 S T 3 5 2 で 1 0 ゲームを実行すると終了条件が成立し、通常 A T 状態 S T 3 5 1 に移行する。

【0140】

通常 A T 状態 S T 3 5 1 で A T 権利に基づき A T 状態 S T 3 5 0 で実行可能なゲーム数を全て消化した場合、すなわち、A T 権利のストックがない場合は、終了条件が成立し、非 A T 状態 S T 3 0 0 の通常ゾーン S T 3 1 0 へ移行する。なお、A T 権利を獲得した際に抽選により決定される獲得する A T 権利の数や、上乗せ A T 状態 S T 3 5 2 での A T 権利の獲得の確率などを勘案すると、1 セット（5 0 ゲーム）の遊技を終えた後に A T 権利のストックがあり A T 状態が継続する確率は 1 0 %、5 0 % 又は 7 0 % となっている。

30

【0141】

なお、図 1 3 に示す遊技状態は、遊技制御装置 5 0 での遊技状態が通常遊技状態 S T 2 0 0 又は内部中状態 S T 2 1 0 である場合の遊技状態であり、特別遊技状態 S T 2 2 0 となった場合は図示しない専用の遊技状態に移行する。そして、特別遊技状態 S T 2 2 0 の終了後、特別遊技状態 S T 2 2 0 の発生前に滞在していた遊技状態に戻るようになっている。ただし、特別遊技状態 S T 2 2 0 が終了する際にゲーム数解除される規定回数やゲームの実行回数がリセットされるので、特別遊技状態 S T 2 2 0 の終了に伴い常に通常ゾーン S T 3 1 0 に移行するようにしてもよい。

40

【0142】

また、非 A T 状態 S T 3 0 0 の通常ゾーンで所定の入賞役に当選した場合、又は、特定演出ゾーンにおけるゲームの実行回数が規定回数に到達してゲーム数解除（G 数解除）がなされた場合には、A T 状態 S T 3 5 0 の昇格抽選状態 S T 3 6 0 に移行する。なお、ゲーム数解除が各ゾーンの上限回数（天井）の場合には、通常 A T 状態 S T 3 5 1 に移行するようにしてもよい。

【0143】

50

昇格抽選状態 S T 3 6 0 は、擬似ボーナス状態に移行するための抽選が行われる。昇格抽選状態 S T 3 6 0 において、内部抽選で擬似ボーナス入賞役に当選し、当該擬似ボーナス入賞役が成立することで各擬似ボーナス状態に移行する。移行する擬似ボーナス状態は、成立した擬似ボーナス入賞役に応じて決定され、例えば、擬似ボーナスリップ 1 入賞役で当選した場合には第 1 擬似ボーナス状態 S T 3 6 1、擬似ボーナスリップ 2 入賞役で当選した場合には第 2 擬似ボーナス状態 S T 3 6 2、擬似ボーナスリップ 3 入賞役で当選した場合には第 3 擬似ボーナス状態 S T 3 6 3 に移行する。昇格抽選状態 S T 3 6 0 は、所定ゲーム数（例えば、5 ゲーム）で終了し、非 A T 状態 S T 3 0 0 に戻るようにしてもよいし、特定の入賞役が成立するまで継続するようにしてもよいし、所定の転落抽選に当選するまで継続するようにしてもよい。

10

【0144】

昇格抽選状態 S T 3 6 0 は、期待度及び継続期間の異なる複数種類の擬似ボーナス状態（特定遊技状態）のいずれかに移行するかを選択し、さらに、選択された擬似ボーナス状態を変更する変更期間に対応し、演出制御装置 7 0 は通常遊技状態から変更期間を発生させる変更期間発生手段をなす。また、演出制御装置 7 0 は、昇格抽選状態 S T 3 6 0 におけるゲームの結果に基づいて、移行する擬似ボーナス状態を変更するため、移行先の擬似ボーナス状態に対応する遊技価値を変更する価値変更手段をなしている。

【0145】

擬似ボーナス状態において、所定の入賞役が成立したり、A T 権利獲得抽選に当選したりするなどで A T 権利を獲得すると、擬似ボーナス状態の終了後に通常 A T 状態 S T 3 5 1 に移行する。擬似ボーナス状態中に A T 権利を獲得できるか否かは、第 1 擬似ボーナス状態 S T 3 6 1、第 2 擬似ボーナス状態 S T 3 6 2、第 3 擬似ボーナス状態 S T 3 6 3 の順で期待度（当選確率）が高くなっている。

20

【0146】

また、各擬似ボーナス状態には、上限のゲーム数が設定されており、具体的には、第 1 擬似ボーナス状態 S T 3 6 1 及び第 2 擬似ボーナス状態 S T 3 6 2 は 3 0 G、第 3 擬似ボーナス状態 S T 3 6 3 は 1 0 G となっている。各擬似ボーナス状態で所定回数のゲームが終了すると、非 A T 状態 S T 3 0 0 の通常ゾーン S T 3 1 0 に移行する。

【0147】

なお、特定遊技状態に A T（アシストタイム）状態に加えてリプレイが当選しやすい R T（リプレイタイム）状態が同時に発生した A R T 状態を追加してもよい。A R T 状態では、A T 状態と同様に、ゲーム数や払出枚数などによって定義された所定期間（アシスト期間）、リールストップボタン 2 4 の押し順を報知する。本実施形態における通常 A T 状態を A R T 状態に置き換えてもよい。

30

【0148】

この場合、入賞役に、リプレイゲームを実行する他に、現在の遊技状態から別の遊技状態（A R T 状態）に移行させるための移行条件となっている「特殊リプレイ」（特定賞役）を追加する。「特殊リプレイ」には押し順の正解を必要とするように設定し、押し順が不正解の場合には通常の「リプレイ」とするようにしてもよい。

【0149】

A R T 状態から他の遊技状態への移行は、所定ゲーム数の消化や所定枚数のメダルの払い出しであってもよいし、A R T 状態において報知された押し順でリールを停止させずに取りこぼした場合であってもよい。A R T 状態からの移行先は、通常遊技状態や A T 状態に移行させてもよいし、A R T 準備状態などを定義してこの A R T 準備状態に移行させるようにしてもよい。このとき、A R T 準備状態から A R T 状態に移行する条件を設定してもよい。また、A R T 準備状態では押し順を報知してもよいし、しなくてもよい。

40

【0150】

また、A R T 状態を複数定義し、各 A R T 状態を遷移するようにしてもよい。さらに、「特殊リプレイ」を複数種類定義して、入賞した「特殊リプレイ」の種類に応じて移行する A R T 状態を決定するようにしてもよい。なお、A R T 状態は、内部中状態 S T 2 1 0

50

となっていない点でA T状態と相違する。

【0151】

図14は、本発明の実施の形態の演出制御装置70において設定される内部モードを示す図である。内部モードには通常Aモード、通常Bモード、天国モードの三種類があり、所定のリセット条件が成立した場合に計数していたゲームの実行回数を初期化するとともに何れかの内部モードを設定するようになっている。なお、所定のリセット条件が成立する場合とは、例えば、A T状態S T 3 5 0が終了した場合や、特別遊技状態S T 2 2 0が終了した場合、設定装置60で設定を変更したり、R A Mクリアスイッチの操作が行われた後にゲームを開始した場合、R A Mクリアスイッチの操作ではなく遊技者が実行可能な所定の操作であるリセット操作があった後にゲームを開始した場合である。

10

【0152】

各内部モードではゲームの実行回数により区切られるゾーンであるゲーム数ゾーンが設定され、各ゲーム数ゾーンについては、ゲーム数解除（G数解除）がなされる規定回数（解除ゲーム数）の選択確率と、ミッションゾーンS T 3 2 0への移行抽選の当選確率（M抽選）が定められている。リセット条件が成立した場合には、まず設定する内部モードを選択し、選択した内部モードで規定された各ゲーム数ゾーンにおけるゲーム数解除（G数解除）がなされる規定回数の選択確率に従い規定回数の抽選を行って規定回数を決定する。

【0153】

通常Aモードが選択された場合は、1 5 1～2 0 0ゲーム及び6 0 1～7 0 0ゲームのゲーム数ゾーンで規定回数を選択される確率が最も高く、次いで3 5 1～4 0 0ゲームのゲーム数ゾーンで規定回数を選択される確率が高い。よって、遊技者にとっては、1 5 1～2 0 0ゲーム及び6 0 1～7 0 0ゲームのゲーム数ゾーンがゲーム数解除される可能性が最も高い大チャンスゾーンとなり、次いで3 5 1～4 0 0ゲームのゲーム数ゾーンがゲーム数解除される可能性が高いチャンスゾーンとなる。なお、これ以外のゲーム数ゾーンについても規定回数を選択される確率は0ではなく、上記のゲーム数ゾーンよりは低い確率で規定回数が設定される。また、規定回数として設定可能なのは最大でも7 5 0ゲームであり、7 5 0ゲームまでに必ずゲーム数解除がなされる。つまり、通常Aモードでは天井が7 5 0ゲームとなっている。

20

【0154】

通常Bモードが選択された場合は、2 6～5 0ゲーム及び3 5 1～4 0 0ゲームのゲーム数ゾーンで規定回数を選択される確率が最も高く、遊技者にとってはこのゲーム数ゾーンが大チャンスゾーンである。次いで1 5 1～2 0 0ゲームのゲーム数ゾーン、3 0 1～3 5 0ゲームのゲーム数ゾーン及び4 0 1～4 5 0ゲームのゲーム数ゾーンで規定回数を選択される確率が高く、遊技者にとってはこのゲーム数ゾーンがチャンスゾーンである。もちろん、これ以外のゲーム数ゾーンについても規定回数を選択される確率は0ではなく、上記のゲーム数ゾーンよりは低い確率で規定回数が設定される。また、規定回数として設定可能なのは最大でも5 0 0ゲームであり、5 0 0ゲームまでに必ずゲーム数解除がなされる。つまり、通常Bモードでは天井が5 0 0ゲームとなっている。なお、天井の値や規定回数を選択される確率の分布から、通常Bモードは通常Aモードよりも遊技者にとって有利な内部モードとなっている。

30

40

【0155】

天国モードが選択された場合は、1～2 5ゲーム及び5 1～1 0 0ゲームのゲーム数ゾーンで規定回数を選択される確率が最も高く、遊技者にとってはこのゲーム数ゾーンがチャンスゾーンである。もちろん、これ以外のゲーム数ゾーンについても規定回数を選択される確率は0ではなく、上記のゲーム数ゾーンよりは低い確率で規定回数が設定される。また、規定回数として設定可能なのは最大でも1 0 0ゲームであり、1 0 0ゲームまでに必ずゲーム数解除がなされる。つまり、天国モードでは天井が1 0 0ゲームとなっている。なお、天井の値や規定回数を選択される確率の分布から、天国モードは通常Bモードよりも遊技者にとって有利な内部モードとなっている。

50

【0156】

また、ミッションゾーンST320への移行抽選の当選確率（M抽選）には、低確率の低確状態（低確）と、低確状態よりも確率が高い高確状態（高確）と、高確状態よりも確率が高い超高確状態（超高確）とがあり、例えば、通常Aモードである場合は実行回数が1～25ゲームである場合に低確率が設定され、26～50ゲームである場合に高確率が設定される。

【0157】

なお、同一の内部モードであっても、設定装置60の設定により各ゲーム数ゾーンでゲーム数解除（G数解除）がなされる規定回数を選択される確率の分布が異なるようにしてもよい（設定値が高いほど少ない規定回数を選択されるようにする）。また、通常ゾーンST310でのAT権利獲得抽選（直撃AT抽選）の当選確率は、内部モードにかかわらず一定の確率となっているが、これも内部モードや設定装置60の設定により異ならせるようにしてもよい（設定値が高いほど当選確率が高くなるようにする）。

10

【0158】

図15は、本発明の実施の形態の種々の場合におけるゲームの進行例を示す図である。（A）～（E）に示す場合について説明する。

【0159】

図15（A）は通常ゾーンST310でAT権利獲得抽選（直撃AT抽選）又は擬似ボーナス権利獲得抽選（直撃擬似ボーナス抽選）に当選した場合の例を示す。この例では、ゲームの実行回数が0クリアされてから通常ゾーンST310でゲームが進行しており、ゲームの実行回数が215ゲームとなるゲームにおいて特定役をなすレア役に内部当選してこれに伴うAT権利獲得抽選又は擬似ボーナス権利獲得抽選で当選している。

20

【0160】

ここでは、AT権利獲得抽選又は擬似ボーナス権利獲得抽選に当選することで、ゲーム数解除までの残りゲーム数が当該ゲームを含めて5ゲームとされるようになっており、このゲーム数解除がなされるゲームまでの5ゲームで連続演出が行われる。ここでの連続演出はAT状態ST350に移行する場合の報知演出であるので、連続演出の最終段階ではAT状態ST350に移行する旨の演出が行われる。例えば、遊技者側の弟子キャラクタが師匠キャラクタと対決する対決演出であって、最終的に弟子キャラクタが勝利する演出が行われる。また、移行する状態に応じて演出内容を変更してもよい。

30

【0161】

そして、ゲームの実行回数が220ゲームとなるゲームでゲーム数解除がなされて、AT状態ST350となり通常AT状態ST351又は昇格抽選状態ST360に移行する。なお、AT権利獲得抽選の当選により次ゲームで実行回数が規定回数に到達したとみなし、AT権利獲得抽選に当選したゲームの次ゲームからAT状態ST350に移行するようにしてもよい。

【0162】

通常AT状態ST351では、遊技者側の弟子キャラクタが様々な敵キャラクタと戦うバトル演出が行われる。例えば操作するべきリールストップボタン24に対応する敵キャラクタが弟子キャラクタに襲い掛かり、遊技者が対応するリールストップボタン24を操作することで敵キャラクタを倒す演出となっており、小役の成立をアシストする押し順の報知を演出するようになっている。

40

【0163】

一方、昇格抽選状態ST360では、通常AT状態ST351と同様に、遊技者側の弟子キャラクタが様々な敵キャラクタと戦うバトル演出が行われるが、敵キャラクタとバトルの過程で擬似ボーナス状態（ST361～ST363）に移行し、敵キャラを倒した場合に通常AT状態ST351に移行する。通常AT状態ST351に移行しない場合には、敵キャラに敗れる演出を実行し、非AT状態ST300の通常ゾーンST310に移行するように制御される。

【0164】

50

図15(B)には、ゲームの実行回数が規定回数に到達することに基づきゲーム数解除がなされる場合であって、特定演出ゾーンST330の滞在中にゲーム数ゾーンを跨がない場合の例を示した。この例ではゲーム数解除がなされることとなる規定回数が180に設定されている。

【0165】

ゲームの実行回数が0クリアされてから通常ゾーンST310でゲームが進行し、規定回数となるゲームの15ゲーム前である165ゲーム目の開始により移行条件が成立して特定演出ゾーンST330の継続演出状態ST331となり、10ゲームに亘る継続演出Aが行われる。そして、175ゲーム目から連続演出状態ST332となり、5ゲームに亘る連続演出が行われる。

10

【0166】

ここでの特定演出はAT状態ST350に移行する場合の報知演出であるので、連続演出の最終段階ではAT状態ST350に移行する旨の演出が行われる。例えば継続演出Aでは、遊技者側の弟子キャラクタが修行を行う修行演出が行われ、その後の連続演出では、遊技者側の弟子キャラクタが師匠キャラクタと対決する対決演出が行われ、ここではAT状態ST350に移行するので最終的に弟子キャラクタが勝利する演出が行われる。その後、ゲームの実行回数が180ゲームとなるゲームでゲーム数解除がなされてAT状態ST350となり昇格抽選状態ST360に移行する。

【0167】

図15(C)には、ゲームの実行回数が規定回数に到達することに基づきゲーム数解除がなされる場合であって、特定演出ゾーンST330の滞在中にゲーム数ゾーンを跨ぐ場合の例を示した。この例でもゲームの進行や演出は図64(B)の場合と同じである。この例ではゲーム数解除がなされることとなる規定回数が360に設定されている。

20

【0168】

ゲームの実行回数が0クリアされてから通常ゾーンST310でゲームが進行し、規定回数となるゲームの15ゲーム前である345ゲーム目の開始により移行条件が成立して特定演出ゾーンST330の継続演出状態ST331となり、10ゲームに亘る継続演出Aが行われる。特定演出ゾーンST330へ移行するゲームが属するゲーム数ゾーンは、規定回数となるゲームが属するゲーム数ゾーンとは異なるが、特にこれにとらわれることなく特定演出ゾーンST330へ移行可能である。

30

【0169】

そして、355ゲーム目から連続演出状態ST332となり、5ゲームに亘る連続演出が行われる。ここでの特定演出はAT状態ST350に移行する場合の報知演出であるので、連続演出の最終段階ではAT状態ST350に移行する旨の演出が行われる。その後、ゲームの実行回数が360ゲームとなるゲームでゲーム数解除がなされてAT状態ST350となり昇格抽選状態ST360に移行する。

【0170】

図15(D)には、実行回数が規定回数に到達する所定数(特定演出の実行回数)よりも前であって特定演出ゾーンST330への移行抽選に当選して特定演出が行われ、さらにその後、ミッションゾーンST320でAT権利獲得抽選に当選した例を示した。

40

【0171】

ゲームの実行回数が0クリアされてから通常ゾーンST310でゲームが進行し、165ゲーム目で特定演出ゾーンST330への移行抽選に当選して特定演出ゾーンST330の継続演出状態ST331となり、10ゲームに亘る継続演出Aが行われる。そして、175ゲーム目から連続演出状態ST332となり、5ゲームに亘る連続演出が行われて特定演出が終了する。

【0172】

ここでの特定演出はAT状態ST350に移行しない場合のガセ演出であるので、連続演出の最終段階ではAT状態ST350に移行しない旨の演出が行われる。例えば継続演出Aでは、遊技者側の弟子キャラクタが修行を行う修行演出が行われ、その後の連続演出

50

では、遊技者側の弟子キャラクタが師匠キャラクタと対決する対決演出が行われ、ここではA T状態S T 3 5 0に移行しないので最終的に弟子キャラクタが負ける演出が行われる。その後180ゲーム目から通常ゾーンS T 3 1 0へ戻る。なお、通常A T状態S T 3 5 1へ移行しない場合の連続演出を5ゲームよりも少ないゲーム回数としてもよい。

【0173】

さらに、通常ゾーンS T 3 1 0でゲームが進行し、230ゲーム目でミッションゾーンS T 3 2 0への移行抽選に当選してミッションゾーンS T 3 2 0へ移行している。このミッションゾーンS T 3 2 0は7ゲームに亘り継続し、演出として継続演出Bが行われる。このミッションゾーンS T 3 2 0中にA T権利獲得抽選に当選しており、ミッションゾーンS T 3 2 0の終了に伴いA T状態S T 3 5 0となり通常A T状態S T 3 5 1へ移行する。例えば継続演出Bでは遊技者側の弟子キャラクタが必殺技の習得を目指す必殺技習得ミッションが行われ、ここではA T状態S T 3 5 0に移行するので最終的に必殺技の習得に成功する演出が行われる。

10

【0174】

図15(E)には、天井に到達した場合の例を示した。この例では、ゲームの実行回数が0クリアされた際に選択された内部モードが通常Aモードであり、規定回数として最大となる750が選択されている。

【0175】

ゲームの実行回数が0クリアされてから通常ゾーンS T 3 1 0でゲームが進行し、536ゲーム目でミッションゾーンS T 3 2 0への移行抽選に当選してミッションゾーンS T 3 2 0へ移行している。このミッションゾーンS T 3 2 0は10ゲームに亘り継続し、演出として継続演出Bが行われる。このミッションゾーンS T 3 2 0中にA T権利獲得抽選に当選せず、546ゲーム目からはミッションゾーンS T 3 2 0の終了に伴い通常ゾーンS T 3 1 0に戻る。例えば継続演出Bでは遊技者側の弟子キャラクタが必殺技の習得を目指す必殺技習得ミッションが行われ、ここではA T状態S T 3 5 0に移行しないので最終的に必殺技の習得に失敗する演出が行われる。

20

【0176】

その後、608ゲーム目で特定演出ゾーンS T 3 3 0への移行抽選に当選して特定演出ゾーンS T 3 3 0の継続演出状態S T 3 3 1となり、10ゲームに亘る継続演出Aが行われる。そして、618ゲーム目から連続演出状態S T 3 3 2となり、4ゲームに亘る連続演出が行われて特定演出が終了する。ここでの特定演出はA T状態S T 3 5 0に移行しない場合のガセ演出であるので、連続演出の最終段階ではA T状態S T 3 5 0に移行しない旨の演出が行われる。その後622ゲーム目から通常ゾーンS T 3 1 0へ戻る。例えば継続演出Aでは、遊技者側の弟子キャラクタが修行を行う修行演出が行われ、その後の連続演出では、遊技者側の弟子キャラクタが師匠キャラクタと対決する対決演出が行われ、ここではA T状態S T 3 5 0に移行しないので最終的に弟子キャラクタが負ける演出が行われる。

30

【0177】

そして、規定回数となるゲームの5ゲーム前である745ゲーム目の開始により5ゲームに亘る連続演出が開始される。ここでの特定演出はA T状態S T 3 5 0に移行する場合の報知演出であるので、連続演出の最終段階ではA T状態S T 3 5 0に移行する旨の演出が行われる。例えば連続演出では、遊技者側の弟子キャラクタが師匠キャラクタと対決する対決演出が行われ、ここではA T状態S T 3 5 0に移行するので最終的に弟子キャラクタが勝利する演出が行われる。その後、ゲームの実行回数が750ゲームとなるゲームでゲーム数解除がなされてA T状態S T 3 5 0となり通常A T状態S T 3 5 1へ移行する。

40

【0178】

なお、天井となるゲーム数に到達することでゲーム数解除がなされてA T状態S T 3 5 0に移行するようにしたがこれに限られるものではない。例えば、天井となるゲーム数に到達したゲーム以降において所定役条件が成立すること（押し順ベルを取りこぼすベルこぼしや予め定めた特定役の当選など）により連続演出を開始し、当該連続演出の終了に伴

50

いAT状態ST350に移行するようにしてもよい。また、天井となるゲーム数に到達する場合に継続演出を経由せずに連続演出を開始するようにしたが、継続演出を経由して連続演出を開始するようにしてもよい。

【0179】

次に、遊技制御装置50による処理について説明する。遊技制御装置50による処理は、遊技を統括的に制御する遊技制御処理（図16参照）と、所定時間毎（例えば、約2ms毎）に行われるタイマ割込み処理（図17参照）とを含む。

【0180】

〔遊技制御処理〕

まず、遊技制御処理について説明する。図16は、本発明の実施の形態の遊技制御処理の手順を示すフローチャートである。遊技制御処理は、スロットマシン1の電源が投入されることによって遊技制御装置50の電源が投入されることで、CPU50aがROM50bに記憶されている遊技制御処理の制御プログラムを読み出して実行することによって開始される。

【0181】

遊技制御処理が開始されると、遊技制御装置50は、まず、CPU50a内のレジスタの初期化やRAM50cに記憶されている遊技データの初期化などを行う電源投入時処理を実行する（ステップA1001）。

【0182】

次に、遊技制御装置50は、賭操作（すなわち、メダル投入口15からのメダル投入又はクレジットからの入力）や、リプレイ1入賞の成立に基づく自動賭操作により賭数を設定（ベット）し、賭数コマンドを演出制御装置70に送信する賭数／クレジット数制御処理を実行する（ステップA1002）。その後、払戻ボタン20が操作されたか否かを判定し、操作されたと判定した場合に、賭数として設定された（投入された）メダルの払い戻し及びクレジットとして記憶されているメダルの払い戻しを行うとともに、清算コマンドを演出制御装置70に送信するメダル清算処理を実行する（ステップA1003）。

【0183】

そして、遊技制御装置50は、ベット（賭）数が上限値（例えば、通常遊技状態では3、特別遊技状態（ボーナス中）では2）であるか否かを判定し（ステップA1004）、ベット（賭）数が上限値に達していない場合には（ステップA1004の結果が「N」）、ステップA1002の処理に戻る。また、ベット（賭）数が上限値に達している場合には（ステップA1004の結果が「Y」）、スタートレバー21が操作されたか否かを判定する（ステップA1005）。

【0184】

遊技制御装置50は、スタートレバー21が操作されていない場合には（ステップA1005の結果が「N」）、ステップA1002の処理に戻る。また、スタートレバー21が操作された場合には（ステップA1005の結果が「Y」）、リプレイ入賞の成立に基づき設定される再遊技フラグをクリアし（ステップA1006）、流路切換機構（メダルセクタ）93を動作させてメダルの投入ができない投入規制状態に変換するメダル投入禁止動作を設定する（ステップA1007）。

【0185】

その後、遊技制御装置50は、遊技状態に応じた入賞役の内部抽選を行い、抽選結果に対応する抽選結果コマンドを演出制御装置70に送信する内部抽選処理を実行する（ステップA1008）。さらに、停止結果を導出するためのリールストップボタン24の操作を所定時間に亘り無効にしたり、ゲームの終了を遅延させたりする演出であるフリーズ演出に関する設定として、内部抽選結果に基づきフリーズ演出の実行をセットしたり、フリーズ演出の実行までのゲーム数を管理したりするフリーズ演出設定処理を実行する（ステップA1009）。

【0186】

次に、遊技制御装置50は、設定されたフリーズ演出を実行したり、リール6の変動開

10

20

30

40

50

始（回転開始）を設定したりするリール回転開始処理を実行する（ステップA1010）。さらに、内部抽選の結果に基づき設定される入賞当選フラグと、リールストップボタン24の操作タイミングにより、各リール6の変動表示の停止（回転停止）に関する処理を行うリール回転停止処理を実行する（ステップA1011）。

【0187】

そして、遊技制御装置50は、リール位置検出スイッチ54からのリール位置情報（具体的には、リール位置検出スイッチ54により検出されたリール6の回動位相等）に基づいて有効ライン上に停止表示された図柄組合せ態様が入賞当選フラグに対応するものであるか否かを判定することで入賞の成立を判定し、入賞が成立している場合に払出枚数情報をセットする入賞判定処理を実行する（ステップA1012）。 10

【0188】

その後、遊技制御装置50は、払出枚数情報に基づきクレジットの加算又はメダル払出装置63によるメダルの払い出しを行う払出制御処理（付与処理）を実行し（ステップA1013）、成立した条件に応じて図12（A）に示した遊技状態（通常状態、特別遊技状態（BB状態）、内部中状態（RT状態））の移行を制御する遊技状態更新処理を実行する（ステップA1014）。なお、リール回転開始処理が実行されてから、リール回転停止処理が終了するまでが1ゲームではなく、ステップA1013又はステップA1014の処理が終了するまでの間が1ゲームとなる。なお、遊技制御装置50は払出制御処理（付与処理）を実行するため、付与処理手段をなしている。 20

【0189】

最後に、遊技制御装置50は、状態変換ソレノイド938を動作させて流路切換機構（メダルセレクト）93をメダルの投入が可能な投入許容状態に変換することによりメダル投入禁止動作を解除し（ステップA1015）、ステップA1002の処理に戻る。

【0190】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図17は、本発明の実施の形態のタイマ割込処理の手順を示すフローチャートである。タイマ割込み処理が開始されると、遊技制御装置50は、まず、所定のレジスタに保持されている値をRAM50cに移すレジスタ退避の処理を実行する（ステップA1101）。さらに、各種センサなどからの入力を取り込み、すなわち各入力ポートの状態を読み込む入力処理を実行する（ステップA1102） 30

【0191】

ステップA1102の入力処理で取り込まれる入力は、メダル投入検出器922、メダル取込検出器925、スタートレバースイッチ52、リール停止スイッチ53（第1リール（左）停止スイッチ53a、第2リール（中）停止スイッチ53b、第3リール（右）停止スイッチ53c）、リール位置検出スイッチ54（左リール位置検出スイッチ54a、中リール位置検出スイッチ54b、右リール位置検出スイッチ54c）、マックスベットスイッチ57、払戻ボタンスイッチ58、払出メダル検出スイッチ59、設定装置60、リセットスイッチ61、扉開閉検出スイッチ62、電波検出スイッチ81、メダル満杯スイッチ82や設定装置60等からの入力である。 40

【0192】

次に、セキュリティに関する処理として、遊技制御装置50は、メダル投入検出器922からの入力が異常を示す入力であった場合にこれに応じた処理を行ったり、メダル投入エラーコマンドを演出制御装置70に送信したりするメダル投入エラー監視処理を実行する（ステップA1103）。さらに、電波検出スイッチ81からの入力に基づき異常な電波の照射を検出した場合に対応する処理を行ったり、電波不正コマンドを演出制御装置70に送信したりする電波エラー監視処理を実行し（ステップA1104）、扉開閉検出スイッチ62からの入力に基づき前面扉2の状態を監視するとともに、前面扉2の開閉に応じて扉開放コマンド又は扉閉止コマンドを演出制御装置70に送信する扉開放監視処理を実行する（ステップA1105）。 50

【0193】

次に、遊技制御装置50は、停電の発生を監視し、停電が発生した場合に所定の処理を行う電源遮断処理を実行する（ステップA1106）。停電発生時の処理としては、例えば、メダルの払い出しの停止、RAM50cの情報のバックアップ、スタックポインタ、チェックサムの記憶等を行った後、RAMアクセスを禁止してスロットマシン1の電源が遮断されるまで待機する。なお、停電が発生していない場合は電源遮断処理（ステップA1106）を実行せず、次のリール動作制御処理を実行する（ステップA1107）。

【0194】

リール動作制御処理（ステップA1107）では、フリーズ演出が行われる場合に設定されるフリーズ情報やリール更新情報に基づいてリール6の回転及び停止の出力設定を行う。その後、遊技制御装置50は、各種タイマの更新を行うタイマ更新処理を実行し（ステップA1108）、処理番号に応じた分岐処理を実行する（ステップA1109）。

【0195】

ステップA1109の処理にて処理番号が「0」の場合は、遊技制御装置50は、メダル満杯スイッチ82からの入力に基づき、メダル払出装置63のホッパー内のメダルが満杯であるかを監視するメダル満杯スイッチ監視処理を実行する（ステップA1110）。また、ステップA1109の処理にて処理番号が「1」の場合は、払出メダル検出スイッチ59からの入力に基づきメダルの払い出しの異常を監視し、異常があった場合は演出制御装置70に払出スイッチエラーコマンドを送信する払出メダル検出スイッチエラー監視処理を実行する（ステップA1111）。

【0196】

ステップA1109の処理にて処理番号が「2」の場合は、遊技制御装置50は、遊技進行表示部12、ベット数表示部19、クレジット数表示部11、払出数表示部13、遊技状態表示部18での表示を制御するLED／7セグ制御処理を実行する（ステップA1112）。また、ステップA1109の処理にて処理番号が「3」の場合は、ホールコンピュータ等の外部装置に出力する情報を編集する外部情報編集処理を実行する（ステップA1113）。

【0197】

処理番号に応じた処理を実行した後、遊技制御装置50は、各種処理でセットされた出力データに基づき、演出制御装置70、クレジット数表示部11、遊技進行表示部12、払出数表示部13、遊技状態表示部18、ベット数表示部19、メダル払出装置63、リール用モータ64（左リール用モータ64a、中リール用モータ64b、右リール用モータ64c）、外部信号出力端子（当該スロットマシン1とは別体で設けられた管理装置等と接続する端子）33、状態変換ソレノイド938等に対して制御信号を出力する出力処理を実行する（ステップA1114）。そして、割り込み要求をクリアし（ステップA1115）、レジスタを復帰させ（ステップA1116）、割り込みを許可して（ステップA1117）、タイマ割り込み処理を終了する。

【0198】

〔内部抽選処理〕

図18は、本発明の実施の形態の内部抽選処理の手順を示すフローチャートである。内部抽選処理は、図16に示された遊技制御処理のステップA1008にて実行される。なお、当該内部抽選処理中は、賭操作やリール6の停止操作などの各種操作の入力を受け付けずに無効なものとするように構成されている。

【0199】

内部抽選処理が開始されると、遊技制御装置50は、まず、乱数発生器50eから入賞役を判定するための役抽選乱数を取得する（ステップA1201）。さらに、現在の遊技状態に応じた入賞当選判定テーブルをセットする（ステップA1202）。

【0200】

次に、遊技制御装置50は、ステップA1201の処理で取得した乱数値と、ステップA1202の処理でセットした入賞当選判定テーブルとに基づいて、入賞に内部当選した

10

20

30

40

50

か否かを判定する入賞当選判定処理を実行する（ステップA1203）。これにより、遊技制御装置50は、役抽選手段をなす。なお、本実施形態では、入賞に内部当選したか否かを、乱数発生器50eで生成される乱数値、すなわちハードウェアで生成されるハード乱数を用いて判定するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、入賞に内部当選したかを、ソフトウェアで生成されるソフト乱数に基づいて判定するように構成することも可能である。また、一方をハード乱数に基づいて判定して他方をソフト乱数に基づいて判定するようにしてもよい。

【0201】

また、本実施形態では、複数の入賞役に対応する入賞当選フラグが重複してセットされることを可能としている。図19は、本発明の実施の形態の重複可能な入賞役を説明する図である。（A）はリプレイ入賞役、（B）はベルA入賞役、（C）はベルB入賞役と重複可能な入賞役を示す。

10

【0202】

（A）に示すように、リプレイ入賞役に当選した場合には、重複しない、又は、「擬似ボーナスリプレイ1」、「擬似ボーナスリプレイ2」、「擬似ボーナスリプレイ3」に重複当選する。なお、リプレイ入賞役がベルなどの小役と重複当選した場合には、リプレイ入賞役が優先されるため、「重複なし」に該当することになる。擬似ボーナスリプレイ入賞役に当選すると、前述のように、遊技状態を通常遊技状態（非AT状態）から特定遊技状態（AT状態）に移行させる。

20

【0203】

また、（B）又は（C）に示すように、ベルA入賞役又はベルB入賞役は、重複しない、1枚役A又は1枚役Bと重複するようになっている。すなわち、本実施形態では、停止ボタンを左から順に停止させる（順押しする）と、重複なし又は1枚役が成立するように設定されている。

【0204】

ここで、図18の内部抽選処理のフローチャートの説明に戻る。遊技制御装置50は、入賞当選判定処理が終了すると、ハズレ当選フラグをセットし（ステップA1204）、ステップA1203の入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選であるか否かを判定する（ステップA1205）。

入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選でない場合（ステップA1205の結果が「N」）、すなわち、はずれである場合にはステップA1207の処理に移行する。また、入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選である場合には（ステップA1205の結果が「Y」）、ステップA1204の処理でセットしたハズレ当選フラグに代えて、内部当選した入賞に対応する入賞当選フラグをセットし（ステップA1206）、ステップA1207の処理に移行する。

30

【0205】

遊技制御装置50は、ステップA1204又はステップA1206でセットした当選フラグ（ハズレ当選フラグ又は入賞当選フラグ）に対応する抽選結果コマンドを演出制御装置70に送信する（ステップA1207）。最後に、有効ライン上に入賞当選フラグに対応する図柄を停止させるための停止情報（停止制御テーブル）を設定する停止情報設定処理を実行し（ステップA1208）、内部抽選処理を終了する。

40

【0206】

〔入賞判定処理〕

図20は、本発明の実施の形態の入賞判定処理の手順を示すフローチャートである。入賞判定処理は、図16に示された遊技制御処理のステップA1012にて実行される。

【0207】

入賞判定処理が開始されると、遊技制御装置50は、まず、停止しているリール6とその停止位置を示す情報であるリール停止情報を取得し（ステップA1301）、遊技状態に応じた入賞成立判定情報をセットする（ステップA1302）。次に、有効ライン数（本実施形態では1）をセットし（ステップA1303）、判定対象とする有効ラインをセ

50

ットし（ステップA1304）、入賞図柄（何れかの入賞役に対応する図柄組合せ態様）があるかを判定する（ステップA1305）。

【0208】

遊技制御装置50は、入賞図柄がない場合には（ステップA1305の結果が「N」）、ステップA1309の処理に移行する。一方、入賞図柄がある場合には（ステップA1305の結果が「Y」）、入賞図柄と入賞当選フラグが一致するかを判定する（ステップA1306）。

【0209】

そして、遊技制御装置50は、入賞図柄と入賞当選フラグが一致しない場合には（ステップA1306の結果が「N」）、復帰不可能エラー処理を実行する（ステップA1313）。復帰不可能エラー処理では、点検を促すエラー報知が行われ、リセットボタンの操作やRAMクリア等のリセット操作が行われない限り復帰しないようになっている。一方、一致する場合には（ステップA1306の結果が「Y」）、リプレイ入賞の成立であるかを判定する（ステップA1307）。

【0210】

遊技制御装置50は、リプレイ入賞の成立である場合には（ステップA1307の結果が「Y」）、自動ベット再遊技フラグをセットし（ステップA1314）、ステップA1307の処理で判定したリプレイ入賞がベルリプ入賞であるか判定する（ステップA1315）。

【0211】

そして、遊技制御装置50は、ベルリプ入賞である場合には（ステップA1315の結果が「Y」）、自動ベット再遊技フラグに代えて手動ベット再遊技フラグをセットし（ステップA1316）、ステップA1317の処理に移行する。ベルリプ入賞役は、ボーナス当選と重複して当選することが可能な入賞役であるので、ベルリプ入賞により遊技者に手動ベットさせることで、ボーナス当選している可能性があることを示唆することができる。手動ベット再遊技の場合には、長時間のフリーズ演出を実行して、マックスベットボタン17を操作させたり、スタートレバーを2回操作させたりすることでフリーズ演出が途中終了（キャンセル）するようになっている。そのため、手動ベット再遊技フラグがセットされた場合には、フリーズ演出の途中終了又はフリーズ演出期間の経過により自動ベットが行われる。

【0212】

一方、遊技制御装置50は、ベルリプ入賞でない場合には（ステップA1315の結果が「N」）、ステップA1316の処理をスキップしてステップA1317の処理に移行する。

【0213】

また、遊技制御装置50は、リプレイ入賞の成立でない場合には（ステップA1307の結果が「N」）、払出カウンタに入賞図柄に対応する払出数を加算し（ステップA1308）、入賞判定結果情報を記憶する（ステップA1309）。その後、全有効ラインを判定済みであるかを判定し（ステップA1310）、判定済みでない場合には（ステップA1310の結果が「N」）、ステップA1304の処理に戻り、未判定の有効ラインを判定する。一方、全有効ラインが判定済みである場合には（ステップA1310の結果が「Y」）、設定された払出数が1ゲームにおける最大払出数（例えば15）を越えるか否かを判定する（ステップA1311）。

【0214】

遊技制御装置50は、最大払出数を超えない場合には（ステップA1311の結果が「N」）、ステップA1317の処理に移行する。また、最大払出数を超える場合には（ステップA1311の結果が「Y」）、払出カウンタに最大払出数をセットする（ステップA1312）。そして、入賞判定結果情報に対応するゲーム結果コマンドを演出制御装置70に送信し（ステップA1317）、入賞判定処理を終了する。

【0215】

〔メダル投入エラー監視処理〕

続いて、メダルの投入時にエラーの発生を監視するメダル投入エラー監視処理について説明する。図21は、本発明の実施の形態のメダル投入エラー監視処理の手順を示すフローチャートである。メダル投入エラー監視処理は、図17に示されたタイマ割込処理のステップA1103にて実行される。メダル投入エラー監視処理では、メダル投入口15から遊技者が投入したメダルが流路切換機構（メダルセレクト）93のメダル流路内で詰まった状態を検出し、報知する処理である。

【0216】

遊技制御装置50は、まず、メダル取込検出器925の検出スイッチ1（925a）がONになっているか、すなわち、検出スイッチ1（925a）によって通過したメダルが検出されたか否かを判定する（ステップA1401）。検出スイッチ1（925a）がOFFの場合には（ステップA1401の結果が「N」）、ステップA1404の処理に移行する。

10

【0217】

一方、遊技制御装置50は、検出スイッチ1（925a）がONの場合には（ステップA1401の結果が「Y」）、通過カウントに1加算し（ステップA1402）、通過監視タイマ（例えば、200ms）をセットする（A1403）。

【0218】

次に、遊技制御装置50は、メダル取込検出器925の検出スイッチ2（925b）がONからOFFに変化したか、すなわち、検出スイッチ2（925b）の前方のメダル流路939を投入されたメダルが通過したか否かを判定する（ステップA1404）。検出スイッチ2（925b）がONからOFFに変化していない場合には（ステップA1404の結果が「N」）、メダル流路939を投入されたメダルが通過していないため、ステップA1411の処理に移行する。

20

【0219】

一方、遊技制御装置50は、検出スイッチ2（925b）がONからOFFに変化した場合には（ステップA1404の結果が「N」）、メダル流路939を投入されたメダルが検出スイッチ2（925b）の前方を通過したことが確認されたこととなり、通過カウントから1減算する（ステップA1405）。

【0220】

さらに、遊技制御装置50は、通過カウントが0未満であるか否かを判定する（A1406）。通過カウントは、検出スイッチ1（925a）によって投入されたメダルの通過が検出されると1加算され、検出スイッチ2（925b）によって投入されたメダルの通過が検出されると1減算されるため、正常に通過した場合には0に設定される。すなわち、ステップA1406の処理で通過カウントが0未満と判定された場合には（ステップA1406の結果が「Y」）、異常が発生したことになるため、セレクト不正エラー報知を開始する（ステップA1407）。その後、ステップA1411の処理に移行する。

30

【0221】

一方、遊技制御装置50は、通過カウントが0未満でない場合には（A1406の結果が「Y」）、メダル取込フラグに1加算する（ステップA1408）。さらに、通過カウントが0であるか否か、すなわち、正常にメダルが投入されたか否かを判定する（ステップA1409）。通過カウントが0である場合には（ステップA1409の結果が「Y」）、正常にメダルが投入されたので、通過監視タイマをクリアする（ステップA1410）。通過カウントが0でない場合には（ステップA1409の結果が「N」）、ステップA1411の処理に移行する。

40

【0222】

遊技制御装置50は、検出スイッチ1（925a）及び検出スイッチ2（925b）の値のチェックが完了すると、通過カウントが0より大きいかなんかを判定する（ステップA1411）。通過カウントが0寄りも大きくない場合には（ステップA1411の結果が「N」）、本処理を終了する。

50

【0223】

一方、遊技制御装置50は、通過カウントが0寄りも大きい場合には（ステップA1411の結果が「Y」）、通過監視タイマを-1減算する。この場合、検出スイッチ1（925a）がONに設定された後、検出スイッチ2（925b）がONからOFFに変化しないこととなり、投入されたメダルが通過していない状態となっている。本実施形態では、通過監視タイマが0になるまでの間に投入されたメダルが検出スイッチ2（925b）の前方を通過した場合に正常に動作していると判定する。

【0224】

続いて、遊技制御装置50は、通過監視タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップA1413）。タイムアップしていない場合には（ステップA1413の結果が「N」）、本処理を終了する。一方、タイムアップした場合には（ステップA1413の結果が「Y」）、検出スイッチ1（925a）と検出スイッチ2（925b）との間にメダルが詰まっている状態となるため、セクタ詰まりエラー報知を開始する（ステップA1414）。

10

【0225】

ここで、セクタ詰まりエラーの具体例について説明する。図22は、本発明の実施の形態において流路切換機構（メダルセクタ）93でメダル詰まりが発生する状況を説明する図である。

【0226】

本実施形態のスロットマシン1では、開始操作によりゲームが開始されると、流路切換機構（メダルセクタ）93が、メダルを取り込んでベットする取込状態から、返却口931にメダルを振り分ける返却状態に移行する。一方、払出処理が終了するなどしてゲームが終了すると、返却状態から取込状態に移行する。

20

【0227】

取込状態では、図8（A）に示したように、流路切替部材932の上部ガイド部933がメダル流路939の上側に当該メダル流路939と平行になるように位置している。一方、返却状態では、図8（B）に示したように、回動軸936を中心にアーム部935が時計回りに回動し、流路切替部材932に形成された規制片934がメダル流路939に突出することによって、投入されたメダルが取り込まれずに返却口931に流下するようになっている。

30

【0228】

ところで、払出処理の実行中に投入口からメダルを投入し、メダル流路939をメダルが流下している途中で払出処理が終了して返却状態から取込状態に移行すると、図22（A）に示すように、流路切替部材932の回動によって上部ガイド部933によって流下しているメダルが挟まってメダル詰まりが生じてしまうおそれがある。

【0229】

具体的には、図22（B）に示すように、返却状態から取込状態に戻る過程で、流路切替部材932が反時計回りに回動することによって、規制片934によって傾いたメダルの側面が上部ガイド部933に接触し、メダル流路939との間に挟み込んでしまう状態となる。

40

【0230】

このとき、図22（A）に示すように、メダル取込検出器925の検出スイッチ1（925a）がメダルを検出し、かつ、検出スイッチ2（925b）がメダルを検出していない状態でメダルの流下が停止する。

【0231】

このようなメダル詰まりは、特に、入賞が成立したことをリール出目から認識し難い1枚役A・B（第2賞役）の入賞が成立した場合に、それを認識していない遊技者が、ゲームが終了していない払出処理の実行中にメダルを投入することによって発生しやすくなる。一方、1枚役A・B以外の賞役（第1賞役）については、同一の図柄が有効ラインや図柄整列ラインに整列して停止したり、所定の位置に特定の位置に停止するため、遊技者が

50

認識しやすくなっている。

【0232】

次に、演出制御装置70による処理について説明する。演出制御装置70による処理は、演出を統括的に制御する演出制御処理（図23参照）と、所定時間毎（例えば、約2msec毎）に行われるタイマ割込み処理（図24参照）とを含む。

【0233】

〔演出制御処理〕

図23は、本発明の実施の形態の演出制御処理の手順を示すフローチャートである。演出制御処理は、スロットマシン1の電源が投入されることにより演出制御装置70の電源が投入されることで、CPU70aがROM70bに記憶されている演出制御処理の制御プログラムを読み出して実行することにより開始される。

10

【0234】

演出制御処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、定期演出情報設定処理を実行する（ステップB1001）。定期演出は、所定時刻に実行される演出であって、例えば、電源投入時から2時間おきに特殊モードを発生させる。定期演出情報設定処理は定期演出を実行するために電源投入時の時刻を設定したり、演出内容を決定したりする処理である。定期演出情報設定処理の詳細については、図25にて説明する。

【0235】

次に、演出制御装置70は、CPU70a内のレジスタの初期化やRAM70cに記憶されている遊技データの初期化処理や、遊技制御装置50からの電源投入／復旧コマンドに基づく電源投入／復旧の報知処理などを行う初期化・初期設定処理を実行する（ステップB1002）。

20

【0236】

次に、演出制御装置70は、ゲームが所定時間実行されていない場合にメイン表示器3及びサブ表示器310に客待ちデモ画像及び／又は通常よりもディスプレイの輝度を低減した省エネ中画像を表示させる客待ち中処理を実行する（ステップB1003）。なお、サブ表示器310には過剰に遊技を行うこと（射幸心）を抑制するための表示（例えば「パチンコ・パチスロは適度に楽しむものです」）を行うようにしてもよい。

【0237】

また、客待ち中処理では、客待ち画面が表示されている間、演出ボタンの操作によって演出モード変更画面を表示し、演出ボタン10が操作されるたびに演出モードをA⇒B⇒Cの順で変更する。ただし、定期演出の所定期間前から定期演出の終了までは演出モードの変更が規制されるようになっている。

30

【0238】

演出制御装置70は、操作入力部30による閲覧操作に基づいて、特別入賞役の発生履歴などのゲーム結果の履歴情報等をサブ表示器310に表示するためのサポートメニュー処理を実行する（ステップB1004）。サポートメニュー処理の詳細については、図29にて説明する。

【0239】

さらに、演出制御装置70は、ゲームが開始されたか否かを判定する（ステップB1005）。なお、ゲームの開始は抽選結果コマンド（ゲーム開始情報）の受信により判定する。演出制御装置70は、ゲームが開始されていない場合には（ステップB1005の結果が「N」）、客待ち中処理に戻る（ステップB1003）。

40

【0240】

一方、演出制御装置70は、ゲームが開始された場合には（ステップB1005の結果が「Y」）、特定遊技状態の発生を実行ゲーム数で管理するための情報を設定するゲーム管理情報設定処理を実行する（ステップB1006）。ゲーム管理情報設定処理では、AT状態ST350（特定遊技状態）の発生（ゲーム数解除の規定回数）やミッションゾーンST320への移行抽選の当選確率（低確状態、高確状態、超高確状態）をゲームの実行回数で管理するための情報を設定し、例えば内部モードの設定やゲーム数解除が行われ

50

る規定回数の設定などが行われる。なお、特定遊技状態の発生を実行ゲーム数で管理するための情報は、スタートレバー 21 の操作時に決定される。また、ゲーム管理情報設定処理の詳細については、図 47 にて説明する。

【0241】

さらに、演出制御装置 70 は、ゲームの進行を管理するゲーム進行管理処理を実行する（ステップ B1007）。具体的には、実行ゲーム数の管理、ミッション状態、昇格抽選状態、擬似ボーナス状態（特殊 AT 状態）、通常 AT 状態、上乗せ AT 状態の発生や進行を管理（制御）する。

【0242】

続いて、演出制御装置 70 は、遊技状態が非 AT 状態 ST300 の場合に内部抽選結果に基づいて擬似ボーナス状態を発生させるか否かを抽選する擬似ボーナス抽選処理を実行する（ステップ B1008）。擬似ボーナス抽選処理の詳細については、図 51 にて説明する。

10

【0243】

続いて、演出制御装置 70 は、遊技状態が昇格抽選状態 ST360 の場合に昇格抽選モード及び内部抽選結果に基づき擬似ボーナスの種類を昇格（ランクアップ）させるか否かを抽選する擬似ボーナス昇格抽選処理を実行する（ステップ B1009）。擬似ボーナス昇格抽選処理の詳細については、図 53 にて説明する。

【0244】

次に、演出制御装置 70 は、遊技状態が非 AT 状態 ST300 の場合に内部抽選結果に基づきミッション状態を発生させるか否かを抽選するミッション抽選処理を実行する（ステップ B1010）。さらに、通常ゾーン ST310 又はミッションゾーン ST320 の場合に内部抽選結果に基づき AT 状態 ST350 に移行させるか否かや移行させる場合の通常 AT 状態 ST351 のループ率を抽選する AT 発生抽選処理を実行する（ステップ B1011）。

20

【0245】

次に、演出制御装置 70 は、通常 AT 状態 ST351 及び上乗せ AT 状態 ST352 の場合に内部抽選結果に基づき AT ゲーム数を上乗せするか否かと、上乗せ方式（上乗せの種類）とを抽選する AT ゲーム数上乗せ抽選処理を実行する（ステップ B1012）。なお、上乗せ AT 状態 ST352 のほうが AT ゲーム数を上乗せしやすくなっており、また、上乗せゲーム数が多い上乗せ方式が選択され易く設定されている。

30

【0246】

さらに、演出制御装置 70 は、通常 AT 状態 ST351 及び上乗せ AT 状態 ST352 の場合に内部抽選結果に基づき AT セット数を上乗せするか否かを抽選する AT セット数上乗せ抽選処理を実行する（ステップ B1013）。なお、上乗せ AT 状態 ST352 の場合の方が高確率で上乗せするようになっている。

【0247】

続いて、演出制御装置 70 は、フリーズ演出を行う場合に当該フリーズ演出に対応する演出を実行するフリーズ演出処理を実行する（ステップ B1014）。次に、特別入賞や小役入賞の当選、遊技状態に応じて、当該ゲームのみで行う単発演出や複数のゲームに亘り連続して行う連続予告（連続演出）を行うゲーム演出決定処理を実行する（ステップ B1015）。

40

【0248】

次に、演出制御装置 70 は、特定遊技状態の非発生時において中・右第 1 停止操作が行われた場合に、実行ゲーム数のカウントを停止させたり、所定ゲーム間ミッション抽選をしないようにペナルティを与えたりする変則押しペナルティ設定処理を実行する（ステップ B1016）。なお、ペナルティを変則押しが実行されたことだけを条件に与えてもよいが、変則押しが実行されたことに加えて変則押しが実行された結果として所定の入賞役の入賞が成立したことを条件にしてもよい。

【0249】

50

その後、演出制御装置70は、ゲームが終了するまでステップB1016の変則押しペナルティ設定処理を実行する（ステップB1017）。ゲームが終了すると（ステップB1017の結果が「N」）、特定遊技状態の発生を実行ゲーム数で管理するための情報を更新するゲーム管理情報更新処理を実行する（ステップB1018）。ゲーム管理情報更新処理は、例えば、内部モードの設定やゲーム数解除が行われる規定回数の設定などが行われる。

【0250】

なお、ゲーム管理情報設定処理（ステップB1006）では、内部モードの設定に関してリセット処理の前の内部モードの情報を考慮しない場合の処理が行なわれる。この場合には、設定装置60で設定を変更した後にゲームを開始した場合や、RAMクリアスイッチの操作が行われた後にゲームを開始した場合、RAMクリアスイッチの操作ではなく遊技者が実行可能な所定の操作であるリセット操作があった後にゲームを開始した場合が含まれる。これに対してゲーム管理情報更新処理（ステップB1018）では、内部モードの設定に関してリセット処理の前の内部モードの情報を考慮する場合の処理が行なわれる。この場合には、AT状態ST350が終了した場合や、特別遊技状態ST220が終了した場合が含まれる。

【0251】

最後に、演出制御装置70は、ゲーム結果を履歴情報として記憶する履歴情報記憶処理を実行し（ステップB1018）、ステップB1013の客待ち演出処理に戻る。

【0252】

なお、停電が発生した場合には停電発生時の処理を行う電源遮断処理を行うようになっている。停電発生時の処理としては、例えば、RAM70cの情報のバックアップ、スタックポインタ、チェックサムの記憶等を行った後、RAMアクセスを禁止してスロットマシン1の電源が遮断されるまで待機する。

【0253】

〔タイマ割込み処理〕

図24は、本発明の実施の形態のタイマ割込み処理の手順を示すフローチャートである。

【0254】

タイマ割込み処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、所定のレジスタに保持されている値をRAM70cに退避させる（ステップB1101）。続いて、演出ボタンスイッチ10a、操作入力部スイッチ30cから演出制御装置70に入力される信号を処理する入力処理を実行する（ステップB1102）。

【0255】

次に、演出制御装置70は、賭数の更新毎に送信される賭数コマンドに基づいて賭数の報知（音、表示、発光）を行う賭数報知処理を実行する（ステップB1103）。賭数報知処理では、例えば、メダルが投入されるたびに音を出力する。

【0256】

さらに、演出制御装置70は、精算コマンドに基づいて精算が行われたことの報知（音、表示、発光）を行う精算報知処理を実行する（ステップB1104）。精算報知処理では、例えば、クレジットされたメダルを排出するたびに音を出力したり、所定時間（例えば、精算時間＋5秒間）アラーム音を出力したりする。

【0257】

続いて、演出制御装置70は、特別入賞や小役入賞の当選、遊技状態に応じて、当該ゲームのみで行う単発演出を制御する通常演出制御処理を実行する（ステップB1105）。さらに、複数のゲームにわたって連続して予告（演出）が実行される連続予告（連続演出）を制御する連続演出制御処理を実行する（ステップB1106）。連続演出制御処理の詳細については、図54にて説明する。

【0258】

次に、演出制御装置70は、昇格抽選状態ST360における演出を制御する擬似ボー

10

20

30

40

50

ナス昇格演出制御処理を実行する（ステップB1107）。昇格抽選状態ST360における演出には、例えば、擬似ボーナス状態の価値（種類）を昇格（変更）させる抽選に当選した際の昇格演出などが含まれる。擬似ボーナス昇格演出制御処理の詳細については、図64にて説明する。

【0259】

次に、演出制御装置70は、ゲーム結果が払い出しを伴う場合に、1払い出し毎に送信される払出コマンドに基づいて払い出しを報知（音、表示、発光）する払出報知制御処理を実行する（ステップB1108）。払出報知制御処理の詳細については、図78にて説明する。

【0260】

次に、演出制御装置70は、現在時刻と定期演出の実行開始時刻とを比較して定期演出を実行したり、実行中の定期演出の制御を行ったりする定期演出制御処理を実行する（ステップB1109）。

【0261】

続いて、演出制御装置70は、メイン表示器3、サブ表示器310での表示を制御する表示制御処理を実行する（ステップB1110）。さらに、スピーカ4から出力する音を制御する音声制御処理（ステップB1111）、枠発光装置7、バックライト67、停止ボタンであるリールストップボタン（24a, 24b, 24c）に設けられたストップボタンLED66を制御するランプ／LED制御処理を実行する（ステップB1112）。

。

【0262】

その後、演出制御装置70は、ゲームの演出内容を決定する際に用いられる演出乱数などの乱数を更新（例えば+1）する乱数更新処理を実行する（ステップB1113）。そして、各種処理で設定された情報に基づく制御信号を出力する出力処理を実行する（ステップB1114）。さらに、割り込み要求をクリアし（ステップB1115）、レジスタを復帰し（ステップB1116）、割り込みを許可して（ステップB1117）、タイマ割り込み処理を終了する。

【0263】

〔定期演出〕

図25は、本発明の実施の形態の定期演出情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0264】

演出制御装置70は、まず、初期化スイッチ信号がオンであるか否かを判定する（ステップB1201）。初期化スイッチ信号は、電源装置40に設けられた初期化スイッチの操作により強制的なRAMクリアが行われる場合に入力される。

【0265】

演出制御装置70は、初期化スイッチ信号がオンである場合には（ステップB1201の結果が「Y」）、定期演出を実行するための基準年月日情報をクリアする（ステップB1210）。さらに、定期演出を無効とするための定期演出無効フラグをRAM70cに記憶する（ステップB1211）。最後に、定期演出無効報知情報をセットし（ステップB1212）、定期演出情報設定処理を終了する。なお、基準年月日情報とは定期演出の演出態様を決定するために用いる情報である。

【0266】

一方、演出制御装置70は、初期化スイッチ信号がオンでない場合には（ステップB1201の結果が「N」）、定期演出を実行するための基準年月日情報が記憶されているか否かを判定する（ステップB1202）。基準年月日情報が記憶されていない場合には（ステップB1202の結果が「N」）、図9には図示しないRTC（リアルタイムクロック、計時IC）から取得した年月日情報を基準年月日情報としてRAM70cに記憶する（ステップB1203）。基準年月日情報は、RAMクリア後に電源が初めて投入された場合に新たに記憶される。さらに、定期演出を無効とするための定期演出無効フラグをク

10

20

30

40

50

リアする（ステップB1204）。

【0267】

演出制御装置70は、基準年月日情報が設定された後、又は、基準年月日情報が記憶されている場合には（ステップB1202の結果が「Y」）、RTCから日時情報を取得する（ステップB1205）。日時情報は、日付（年月日）及び時刻である。なお、RCTにはバックアップ電源（電池やコンデンサ）からバックアップ電源が供給されており、スロットマシンへの電源供給が停止しても所定期間に亘って年月日情報を更新することが可能となっている。

【0268】

続いて、演出制御装置70は、基準年月日情報とステップB1205の処理で取得された日時情報に基づいて定期演出態様を決定し、RAM711に記憶する（ステップB1206）。態様は、基準年月日からの経過日数に基づいて決定される。定期演出態様を決定するためのテーブルの一例について図26Aを参照しながら説明する。

10

【0269】

図26Aは、本発明の実施の形態の定期演出の態様を決定するための定期演出態様決定テーブルの一例を示す図である。本実施形態の定期演出は、基準年月日からの経過日数に基づいて決定される。基準年月日は、RAMクリア後に最初に電源が投入された時刻が設定される。

【0270】

本実施形態では、図26Aに示すように、2週間毎に定期演出の態様が演出Aから演出Fまで切り替えられ、12週以降は、演出Aから演出Fまでを定期演出毎に順次実行するようになっている。なお、12週以降は、遊技者が演出Aから演出Fを選択できるようにしてもよいし、遊技者が定期演出毎の演出を予め決定（カスタマイズ）できるようにしてもよい。

20

【0271】

ここで、図25の定期演出情報設定処理のフローチャートの説明に戻る。演出制御装置70は、ステップB1205の処理で取得された日時情報に基づいて、定期演出の実行時刻を決定し、RAM711の実行情報記憶領域に記憶する（ステップB1207）。定期演出の実行時刻を格納する実行情報記憶領域の一例について図26Bを参照しながら説明する。

30

【0272】

図26Bは、本発明の実施の形態の定期演出の実行情報記憶領域の内容の一例を示す図である。定期演出の実行情報記憶領域には、定期演出の実行回を示す定期演出回数、定期演出回数に対応する実行時刻、及び、実行される演出態様が記憶される。図26Bでは、電源が投入された時刻が09時00分1.28秒として情報が記憶されている。

【0273】

定期演出回数は、本実施形態では1日6回だが、電源投入の時刻によっては回数が少なくなる場合もある。実行時刻については電源が投入されるたびに更新され、本実施形態では、電源投入時の時刻を基準として2時間おきに実行されるように定義される。実行時刻は、ステップB1206の処理で決定され、記憶される。なお、全台のRAMクリアを同時にすることはできないため、RAMクリアを行った電源投入時点で定期演出に関する設定を行うのではなく、電源投入の時刻を基準とすることで、同時に電源が投入された複数の遊技機（同一機種）で同期するように定期演出を行うことができる。

40

【0274】

さらに、演出態様は、日付情報に基づいて、ステップB1206の処理で決定される。なお、基準年月日からの経過日数によって一義的に各定期演出の演出態様を決定するのではなく、客待ち時等に演出ボタン10を操作することによって、各定期演出時に実行される演出態様を遊技者が任意に設定（カスタマイズ）可能としてもよい。なお、遊技者に任意に設定（カスタマイズ）させる場合には、過去に実行された演出態様の中から選択させるようにしてもよいし、遊技者個人の遊技履歴（ゲーム回数やミッションの達成度等）に

50

応じて選択できる演出態様の選択肢を増やすようにしてもよい。

【0275】

ここで、図25の定期演出情報設定処理のフローチャートの説明に戻る。演出制御装置70は、最後に、定期演出有効報知情報をセットし（ステップB1208）、定期演出情報設定処理を終了する。なお、ステップB1208の処理でセットされる定期演出有効報知情報と、ステップB1212の処理でセットされる定期演出無効報知情報については、図27にて説明する。

【0276】

図27は、本発明の実施の形態の定期演出報知情報の一例を示す図であり、（A）は定期演出無効報知情報、（B）は定期演出有効報知情報である。

10

【0277】

定期演出無効報知情報は、RAMクリアが実行された（初期化スイッチ信号が入力された）場合に表示され、具体的には、定期演出情報設定処理の実行後又は電源投入コマンドの受信時に表示される。

【0278】

定期演出有効報知情報は、RAMクリアが実行されずに電源が復帰した場合（停電時における正常復旧）、又は、機種全台の電源が同時に投入された場合に表示され、具体的には、定期演出情報設定処理の実行後又は停電復旧コマンドの受信時に表示される。

【0279】

〔サポートメニュー表示階層〕

20

図28は、本発明の実施の形態のサブ表示器310に表示されるメニュー画面の内容と表示階層を示す図である。本実施形態では、ベット（賭数の設定）が行われていない状態で操作入力部30や演出ボタン10の操作が行われると、サブ表示器310が液晶用表示窓9dの下端位置（操作入力部30の近傍）まで移動し、まず、第1表示階層のサポートメニュー画面が表示される。

【0280】

サポートメニュー画面には選択可能な項目が表示されており、遊技者が項目を選択して当該選択を決定する操作を行うと、選択した項目に対応した第2表示階層の画面が表示される。同様に第2表示階層の画面にも選択可能な項目が表示されており、遊技者が項目を選択して当該選択を決定する操作を行うと、選択した項目に対応した第3表示階層の画面が表示される。

30

【0281】

第1表示階層のサポートメニュー画面には、ゲーム説明、ゲーム履歴、携帯連動（ゲームログ）、演出カスタマイズの項目が表示されており、例えば遊技者がゲーム履歴の項目を選択して当該選択を決定する操作を行うと、第2表示階層のゲーム履歴画面が表示される。第2表示階層のゲーム履歴画面には、当選確率表示、スランプグラフ表示、ゲーム数リセット設定、設定リセット解除の項目が表示されており、例えば遊技者がゲーム数リセット設定の項目を選択して当該選択を決定する操作を行うと、第3表示階層のゲーム数リセット設定画面が表示される。

【0282】

40

このように表示手段をなすサブ表示器310には、複数種類の操作画面を順次表示可能であり、遊技者が項目を選択して当該選択を決定する操作を行うという所定の更新条件が成立することにより、別の表示画面に更新されるように制御される。各表示画面には複数の表示階層のうちの一つが設定され、各表示画面は下位及び／又は上位の表示階層の操作画面に対応付けられており、遊技者の操作により順次異なる表示階層への遷移が可能となっている。

【0283】

このような表示画面の更新はサポートメニュー処理（ステップB1004）において行われるようになっている。すなわち、演出制御装置70が、所定の更新条件の成立に基づき、表示手段（サブ表示器310）に表示されている操作画面を別の操作画面に更新する

50

ことが可能な画面更新手段をなす。なお、複数種類の操作画面を所定時間（例えば５秒）が経過する毎に順次切り替えて表示するようにしてもよく、この場合には所定時間が経過することが所定の更新条件が成立することに相当する。

【０２８４】

〔サポートメニュー処理〕

続いて、サポートメニュー処理について説明する。図２９は、本発明の実施の形態のサポートメニュー処理の手順を示すフローチャートである。

【０２８５】

サポートメニュー処理が開始されると、演出制御装置７０は、まず、賭数設定があるか否かを判定する（ステップＢ５００１）。賭数設定がある場合には（ステップＢ５００１の結果が「Ｙ」）、サポートメニュー処理を終了する。賭数設定がある場合とはベットされた状態のことであり、遊技者によるメダルの投入やマックスベットボタン１７の操作などのベット操作による場合のほか、リプレイ入賞役の成立により再遊技が設定されたことによる場合も含む。なお、ゲーム中もベットされた状態である。

10

【０２８６】

一方、演出制御装置７０は、賭数設定がない場合には（ステップＢ５００１の結果が「Ｎ」）、操作入力部（操作部）の操作があるか否かを判定する（ステップＢ５００２）。操作入力部には、操作入力部３０の他、演出ボタン１０も含まれる。

【０２８７】

演出制御装置７０は、操作入力部の操作があった場合には（ステップＢ５００２の結果が「Ｙ」）、サブ表示器３１０を液晶用表示窓９ｄの下端位置（操作入力部３０の近傍）まで移動させる（ステップＢ５００３）。次いで、サブ表示器３１０にメニュー選択（操作）画面（図３５（Ｂ）参照）を表示する（ステップＢ５００４）。そして、メニュー選択画面の中から「ゲーム説明（リール配列、役構成）」の項目を選択して決定する説明表示操作があるか否かを判定する（ステップＢ５００５）。

20

【０２８８】

なお、メニュー選択画面の表示に先駆けてサブ表示器３１０の移動を行ったが、それらの順序は逆でも良い。また、操作入力部３０の操作の有無に関係なく、客待ち中処理（ステップＢ１００３）が行われる時点でサブ表示器３１０にメニュー選択（操作）画面を表示するようにしてもよい。この場合、メニュー選択画面を表示した後、操作入力部３０の操作があったときにサブ表示器３１０を液晶用表示窓９ｄの下端位置（操作入力部３０の近傍）まで移動させるようにしてもよい。また、操作入力部３０の操作を要せずにメニュー選択画面の表示とともにサブ表示器３１０を液晶用表示窓９ｄの下端位置まで移動させてもよい。

30

【０２８９】

演出制御装置７０は、説明表示操作がある場合には（ステップＢ５００５の結果が「Ｙ」）、リール６の配列画面や入賞役の構成画面等のゲーム内容を説明する各画面を操作入力部３０の操作により遊技者に選択させて表示することを可能とする説明表示処理を実行し（ステップＢ５００６）、ステップＢ５０１８の処理に移行する。

【０２９０】

また、演出制御装置７０は、説明表示操作がない場合には（ステップＢ５００５の結果が「Ｎ」）、メニュー選択画面の中から「ゲーム履歴表示」の項目を選択して決定する履歴表示操作があるか否かを判定する（ステップＢ５００７）。

40

【０２９１】

演出制御装置７０は、履歴表示操作がある場合には（ステップＢ５００７の結果が「Ｙ」）、過去３日分のゲーム履歴情報画面や当日の詳細履歴情報画面等の各履歴画面を操作入力部３０の操作により遊技者に選択させて表示することを可能とする履歴表示処理を実行し（ステップＢ５００８）、ステップＢ５０１８の処理に移行する。なお、後述する携帯連動処理によって個人ＩＤが登録されている場合には履歴表示処理にて個人履歴情報画面を選択表示することが可能となる。

50

【0292】

また、演出制御装置70は、履歴表示操作がない場合には（ステップB5007の結果が「N」）、メニュー選択画面の中から「携帯連動（ゲームログ）」の項目を選択して決定する携帯連動操作があるか否かを判定する（ステップB5009）。

【0293】

演出制御装置70は、携帯連動操作がある場合には（ステップB5009の結果が「Y」）、個人IDを登録したり当該個人IDを登録した遊技者のみが見られるコンテンツ等を表示したりすることを可能とする携帯連動処理を実行し（ステップB5010）、ステップB5013の処理に移行する。

【0294】

また、演出制御装置70は、携帯連動操作がない場合には（ステップB5009の結果が「N」）、メニュー選択画面の中から「演出カスタマイズ」の項目を選択して決定する演出カスタマイズ操作があるかを判定する（ステップB5011）。

【0295】

演出制御装置70は、演出カスタマイズ操作がある場合には（ステップB5011の結果が「Y」）、各種の遊技演出（BGM、背景画像、ゲーム内容等）をカスタマイズすることを可能とする演出カスタマイズ処理を実行し（ステップB5012）、ステップB5018の処理に移行する。なお、演出カスタマイズ処理の詳細については、図43にて後述する。

【0296】

また、演出制御装置70は、演出カスタマイズ操作がない場合には（ステップB5011の結果が「N」）、メニュー選択画面の中から「演出モード切替」の項目を選択して決定する演出モード切替操作があるかを判定する（ステップB5013）。

【0297】

演出制御装置70は、演出モード切替操作がある場合には（ステップB5013の結果が「Y」）、遊技者が選択した演出モードに切り替えることを可能とする演出モード切替処理を実行し（ステップB5014）、ステップB5018の処理に移行する。また、演出モード切替操作がない場合には（ステップB5013の結果が「N」）、ステップB5018の処理に移行する。

【0298】

一方、演出制御装置70は、操作入力部の操作がなかった場合には（ステップB5002の結果が「N」）、全停止ボタン（全てのリールストップボタン24）の同時操作があったか否かを判定する（ステップB5015）。そして、全停止ボタンの同時操作がなかった場合には（ステップB5015の結果が「N」）、サポートメニュー処理を終了する。

【0299】

また、演出制御装置70は、全停止ボタンの同時操作があった場合（ステップB5015の結果が「Y」）、強制リセットフラグをセットし（ステップB5016）、ゲーム数リセット設定処理を実行する（ステップB5017）。これらの処理により、ゲームの実行回数を初期化し規定回数を複数の値のうちから選択して再設定するリセット処理が行われる。なお、ゲーム数リセット設定処理の詳細については、図32にて後述する。

【0300】

ゲーム数リセット設定処理の終了後、又は、メニュー画面から選択された処理の実行が完了すると、演出制御装置70は、メニュー選択画面の中から「終了」の項目を選択して決定する終了操作があるか否かを判定する（ステップB5018）。終了操作がない場合には（ステップB5018の結果が「N」）、ステップB5004の処理に戻る。

【0301】

また、演出制御装置70は、終了操作がある場合には（ステップB5018の結果が「Y」）、サブ表示器310にゲームに関する遊技演出画面を表示する（ステップB5019）。さらに、サブ表示器310の移動があったか否かを判定し（ステップB5020）

10

20

30

40

50

、移動があった場合には（ステップB5020の結果が「Y」）、移動前の位置（例えば液晶用表示窓9dの中央位置）まで移動（復帰）させる（ステップB5021）。その後、サポートメニュー処理を終了する。

【0302】

なお、全停止ボタンの同時操作があった場合には、サブ表示器310は移動していないが、この場合であってもサブ表示器310の移動を行ってもよい。全停止ボタンの同時操作によるリセット処理は強制リセットであって、後述する通常リセットと同様に、RAMクリアスイッチの操作ではなく遊技者が実行可能な所定の操作であるリセット操作に基づくリセット処理であるが、両者は実行可能なゲーム状態が異なるものとなっている。

【0303】

以上のように、演出制御装置70は、サポートメニュー処理にて、操作入力部30の操作に対応してサブ表示器310の表示内容を変更する操作連動処理を実行することが可能な操作連動処理手段、及びサブ表示器310を第1位置と該第1位置よりも操作入力部30に近づく第2位置（液晶用表示窓9dの下端位置）とに移動させることが可能な表示移動手段をなし、操作連動処理の開始に伴いサブ表示器310を第1位置から第2位置に移動させることとなる。また、補助遊技（ゲーム）の非実行状態中にサブ表示器310の操作があった場合に操作連動処理を開始することとなる。

【0304】

〔履歴表示処理〕

次に、図29のサポートメニュー処理における履歴表示処理（ステップB5008）について説明する。図30は、本発明の実施の形態の履歴表示処理の手順を示すフローチャートである。

【0305】

履歴表示処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、履歴メニュー選択画面（ゲーム履歴画面）を表示する（ステップB5101）。履歴メニュー選択画面は、第1表示階層のサポートメニュー画面の下位に対応付けられた第2表示階層の画面である。図31は、本発明の実施の形態の履歴メニュー選択画面の一例を示す図である。履歴メニュー選択画面には、当選確率表示、スランプグラフ表示、ゲーム数リセット設定、設定リセット解除、終了の項目が表示されており、選択操作により選択されている項目は他の項目よりも明るく表示されて遊技者が認識できるようにされている。そして項目を選択した状態で決定する決定入力を行うと、当該項目に対応付けられた第3表示階層の画面が表示されることとなる。なお、終了の項目を選択した場合はサポートメニュー画面に戻る。

【0306】

演出制御装置70は、当選確率表示の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う当選確率表示操作があった場合には（ステップB5102）、所定期間（当日、過去3日間など）におけるAT状態ST350への移行確率や擬似ボーナス入賞役の当選確率など、各種の当選確率を示す各種当選確率画面を表示する当選確率表示処理を実行する（ステップB5103）。

【0307】

また、演出制御装置70は、スランプグラフの項目を選択した状態で決定する決定入力を行うスランプ表示操作があった場合には（ステップB5104）、所定期間におけるメダルの増減を示すスランプグラフを示すスランプグラフ画面を表示するスランプグラフ表示処理を実行する（ステップB5105）。

【0308】

また、演出制御装置70は、ゲーム数リセット設定の項目を選択した状態で決定する決定入力を行うG数リセット設定操作があった場合には（ステップB5106）、リセット処理を実行するためのリセット情報の設定を行うためのゲーム数リセット設定画面を表示するゲーム数リセット設定処理を実行する（ステップB5107）。ゲーム数リセット設定処理の詳細については、図32にて説明する。

【0309】

また、演出制御装置 70 は、設定リセット解除の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う設定リセット解除操作があった場合には（ステップ B 5 1 0 8）、リセット処理を実行するためのリセット情報の設定を解除するためのゲーム数リセット解除画面を表示する設定リセット解除処理を実行する（ステップ B 5 1 0 9）。設定リセット解除処理の詳細については、図 3 4 にて説明する。

【0310】

また、演出制御装置 70 は、終了の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う終了操作があった場合には（ステップ B 5 1 1 0 の結果が「Y」）、履歴表示処理を終了する。この場合、サポートメニュー処理（図 2 9 参照）においてメニュー選択（操作）画面を表示する処理（ステップ B 5 0 0 4）が実行されることで、サポートメニュー画面が表示

10

【0311】

〔ゲーム数リセット設定処理〕

続いて、ゲーム数リセット設定処理について説明する。ゲーム数リセット設定処理は、図 3 0 の履歴表示処理におけるゲーム数リセット設定処理（ステップ B 5 1 0 7）と図 2 9 に示したサポートメニュー処理におけるゲーム数リセット設定処理（ステップ B 5 0 0 5）とで共通の処理である。図 3 2 は、本発明の実施の形態のゲーム数リセット設定処理の手順を示すフローチャートである。

【0312】

ゲーム数リセット設定処理が開始されると、演出制御装置 70 は、まず、パスワード保護があるかを判定する（ステップ B 5 2 0 1）。パスワード保護とは、後述するように携帯端末とスロットマシン 1 とを連動させた場合に設定可能となるもので、遊技者の意図しないリセット処理を防止するためのものである。

20

【0313】

演出制御装置 70 は、パスワード保護がなされている場合には（ステップ B 5 2 0 1 の結果が「Y」）、設定不可（エラー）画面を表示し（ステップ B 5 2 1 3）、確認入力があるか否かを判定する（ステップ B 5 2 1 4）。設定不可画面では、パスワード保護がなされておりゲーム数リセットの設定が行えない旨の表示がなされるとともに確認の項目が表示される。そして、遊技者が確認の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う確認入力があった場合には（ステップ B 5 2 1 4 の結果が「Y」）、ゲーム数リセット設定処

30

【0314】

ゲーム数リセット処理を終了した場合は、履歴表示処理（図 3 0）における履歴メニュー選択画面を表示する処理（ステップ B 5 1 0 1）により、ゲーム履歴画面が表示されるようになる。なお、パスワード保護がなされている場合にパスワードの入力画面を表示し、正当なパスワードが入力されたことに基づきステップ B 5 2 0 2 以降の処理を行うようにしてもよい。

【0315】

一方、演出制御装置 70 は、パスワード保護がない場合（ステップ B 5 2 0 1 の結果が「N」）、通常リセット用の判定情報をセットし（ステップ B 5 2 0 2）、強制リセット

40

【0316】

演出制御装置 70 は、強制リセットフラグがある場合には（ステップ B 5 2 0 3 の結果が「Y」）、全停止ボタンの同時操作による強制リセットにおいて、リセット処理を行うためのリセット情報を設定可能なゲーム状態が規定された強制リセット用の判定情報をセットして強制リセットフラグをクリアする（ステップ B 5 2 0 4）。

【0317】

演出制御装置 70 は、強制リセットフラグのクリア後（ステップ B 5 2 0 4）、又は、強制リセットフラグがない場合には（ステップ B 5 2 0 3 の結果が「N」）、サブ表示器

50

310における選択による通常リセットにおいて、リセット処理を行うためのリセット情報を設定可能なゲーム状態が規定された通常リセット用の判定情報のまま現在の遊技進行状態がゲーム数リセットを設定可能な状態か否かを判定する（ステップB5205、ステップB5206）。図33にゲーム数リセットを設定可能な状態か否かを判定するためのテーブルを示す。

【0318】

図33は、本発明の実施の形態の通常リセットと強制リセットでリセット情報を設定可能なゲーム状態を説明する図である。サブ表示器310における選択による通常リセットと、全停止ボタンの同時操作による強制リセットは、リセット処理を実行可能なゲーム状態が異なっている。すなわちリセット処理には、第1の操作をなすサブ表示器310のみの操作に基づいて実行される第1リセット処理と、第2の操作をなす全停止ボタンの操作に基づいて実行される第2リセット処理とがあり、それぞれ実行可能なゲーム状態が異なっている。

10

【0319】

図33（A）に示すように、通常リセットの場合は、通常ゾーンST310であってリセット処理から計数されるゲームの実行回数が101ゲーム以上である場合のみリセット処理を実行するためのリセット情報の設定が可能である。特にミッションゾーンST320や特定演出ゾーンST330でのリセット情報の設定をできないようにすることで、ミッションゾーンST320での演出や特定演出の実行が阻害されて遊技の興味が減衰するという不都合を回避することが可能となる。

20

【0320】

これに対して強制リセットの場合は、リセット処理から計数されるゲームの実行回数が101ゲーム以上である場合に加え、ミッションゾーンST320である場合や、特定演出ゾーンST330である場合にもリセット情報の設定が可能である。これにより、何らかの原因によりミッションゾーンでの演出や特定演出の実行中であってもリセット処理を行いたい場合にはその設定が可能となる。すなわち、第2リセット処理（強制リセット）は第1リセット処理（通常リセット）よりも多くのゲーム状態でリセット処理が可能である。

【0321】

また、リセット処理から計数されるゲームの実行回数が100ゲーム以下である場合や、AT状態ST350である場合は、通常リセットと強制リセットの何れでもリセット情報の設定ができないようにされている。これにより遊技者によってあまりにも頻繁にリセット処理が実行されることを抑制することができる。

30

【0322】

また、天国モードである場合は100ゲーム以内に必ずゲーム数解除がなされるようになっており、100ゲーム以下でのリセット情報の設定をできないようにすることで、リセット処理が可能となるまでの期間内で規定回数に到達する可能性を持たせることができ、リセット処理が実行されることによってAT状態ST350（特定遊技状態）が発生しないという不都合を回避することが可能となる。なお、パスワード保護がなされている場合は、通常リセット及び強制リセットの何れにおいても全てのゲーム状態でリセット情報の設定が無効化されているともいえる。

40

【0323】

ここで、リセット情報の設定が可能なゲーム状態は図33（A）に示すような設定に限られるものではなく、例えば、図33（B）や（C）に示すような設定としてもよい。図33（B）に示す設定では、通常リセットの場合に、特定演出ゾーンST330のうち継続演出状態ST331である場合はリセット情報の設定を可能としている。また、図33（C）に示す設定では、図33（B）に示す設定に対して、強制リセットの場合にリセット処理から計数されるゲームの実行回数が100ゲーム未満である場合のリセット情報の設定を可能としている。

【0324】

50

また、図 3 3 に示した全ての例において、特定演出ゾーン S T 3 3 0 である場合について、実行回数が規定回数に到達する所定数前となったことに基づき特定演出ゾーン S T 3 3 0 に移行した場合はリセット情報の設定をできないようにし、実行回数が規定回数に到達する所定数前よりも前であって移行抽選に当選したことに基づき特定演出ゾーン S T 3 3 0 に移行した場合はリセット情報の設定をできるようにしてもよい。

【0 3 2 5】

図 3 2 に戻り、演出制御装置 7 0 は、現在の遊技進行状態がゲーム数リセットを設定可能な状態でない場合には（ステップ B 5 2 0 6 の結果が「N」）、ステップ B 5 2 1 3 以降の処理を実行する。また、現在の遊技進行状態がゲーム数リセットを設定可能な状態である場合には（ステップ B 5 2 0 6 の結果が「Y」）、リセット情報の設定が可能な設定操作画面をなすゲーム数リセット設定画面を表示する（ステップ B 5 2 0 7）。 10

【0 3 2 6】

すなわち、演出制御装置 7 0 が、現在のゲーム状態がリセット処理を実行可能なゲーム状態であるか否かを判定することが可能な状態判定手段をなすとともに、状態判定手段の判定結果に基づき、リセット処理手段（演出制御装置 7 0）によるリセット処理の実行を規制することが可能なリセット規制手段をなす。また、演出制御装置 7 0 が、現在のゲーム状態が第 1 リセット処理（通常リセット）を実行可能なゲーム状態であるか否かを第 1 状態判定値（図 3 3 参照）に基づき判定することが可能な第 1 状態判定手段をなすとともに、現在のゲーム状態が第 2 リセット処理（強制リセット）を実行可能なゲーム状態であるか否かを第 2 状態判定値（図 3 3 参照）に基づき判定することが可能な第 2 状態判定手段をなす。 20

【0 3 2 7】

そして、演出制御装置 7 0 は、ゲーム数リセット設定画面の項目のうち、リセット拒否の項目を選択した状態で決定する決定入力を行うリセット拒否入力があった場合には（ステップ B 5 2 0 8 の結果が「Y」）、ゲーム数リセット設定処理を終了する。また、リセット拒否入力がなかった場合には（ステップ B 5 2 0 8 の結果が「N」）、リセット承認の項目を選択した状態で決定する決定入力を行うリセット承認入力があるか否かを判定する（ステップ B 5 2 0 9）。リセット承認入力がない場合（ステップ B 5 2 0 9 の結果が「N」）、リセット拒否入力があるか否かの判定に戻る（ステップ B 5 2 0 8）。 30

【0 3 2 8】

また、演出制御装置 7 0 は、リセット承認入力があった場合には（ステップ B 5 2 0 8 の結果が「Y」）、リセット処理を実行するためのリセット情報としてゲーム数リセットフラグを設定する（ステップ B 5 2 1 0）。さらに、リセット情報の設定が行われていることを報知するゲーム数リセット設定表示を ON にセットし（ステップ B 5 2 1 1）、ゲーム数リセット確認画面を表示する（ステップ B 5 2 1 2）。ゲーム数リセット設定表示を ON にセットすることで、遊技者に対してリセット情報が設定された待機状態であり、スタートレバー 2 1 の操作によりリセット処理が行われることを報知可能となる。これによりリセット処理の待機状態であることを認識した状態でゲームの開始操作を行わせることができ、リセット処理に関する興趣が向上する。 40

【0 3 2 9】

その後、演出制御装置 7 0 は、ゲーム数リセット確認画面において確認の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う確認入力があった場合には（ステップ B 5 2 1 4 の結果が「Y」）、ゲーム数リセット設定処理を終了する。すなわち、演出制御装置 7 0 が、ゲームの非実行中に所定の設定操作が行われたことに基づき、リセット処理を実行するためのリセット情報（ゲーム数リセットフラグ）を設定することが可能なリセット情報設定手段をなす。また、演出制御装置 7 0 が、リセット情報設定手段によってリセット情報が設定された待機状態であることを報知することが可能な待機状態報知手段をなす。また、演出制御装置 7 0 が、予め定められた設定操作画面の表示中に所定の設定操作が行われたことに基づき、リセット情報を設定することが可能なリセット情報設定手段をなす。 50

【0 3 3 0】

なお、ここで設定されるのはリセット処理を実行するためのリセット情報であってこのリセット情報が設定されただけの状態では未だリセット処理は開始されず、この後にスタートレバー 21 の操作があったことに基づきリセット処理が行われる。このようにすることでゲームの実行に関連してリセット処理が実行されるようになり、リセット処理をゲーム性の向上に役立てることができる。

【0331】

このため、ゲーム数リセット設定表示によりスタートレバー 21 を操作するとリセット処理が行われる旨を遊技者に示すようにしている。この場合、ゲーム数リセット設定表示が見られなくなってしまうことを回避するために、客待ち状態に移行しない若しくはサブ表示器 310 にデモ画像や省エネ中画像を表示させないようにすることが望ましい。

10

【0332】

このように、遊技者の操作に基づくリセット処理により実行回数と規定回数の関係が再設定（更新）されるという新たな機能を備えることによりゲーム性を向上することができる。また、リセット処理によりリセット前よりも少ないゲーム回数で規定回数に到達できるようになる可能性もあるため、ゲームの実行回数が規定回数に到達するまでが長いと遊技者が察知した場合に、遊技をやめてしまったり遊技を行うことを避けてしまったりすることを防止でき、稼動を向上させることができる。また、ゲーム状態によりリセット処理の実行を規制するので、リセット処理によってゲーム性が損なわれるという不都合を回避することが可能となる。

【0333】

20

また、リセット情報の設定を指示可能な設定操作画面は、所定の更新条件が複数回成立した場合に表示されるように設定したので、遊技者の意思に反してリセット情報が設定されてしまうことを抑制することができる。すなわち、設定操作画面に到達しにくくなるので、他の遊技者や係員によっていたずらにリセット情報が設定されてしまうことを抑制することができる。

【0334】

以上のことから、複数のリール 6 の変動表示を伴うゲームの実行回数を計数し、該実行回数が予め設定された規定回数に到達したことに基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるように制御することが可能なスロットマシン 1 であって、複数種類の操作画面を順次表示することが可能な表示手段（サブ表示器 310）と、所定の更新条件の成立に基づき、表示手段に表示されている操作画面を別の操作画面に更新することが可能な画面更新手段（演出制御装置 70）と、予め定められた設定操作画面の表示中に所定の設定操作が行われたことに基づき、リセット情報を設定することが可能なリセット情報設定手段（演出制御装置 70）と、リセット情報が設定されたことに基づき、実行回数と規定回数の関係を再設定するリセット処理を実行することが可能なリセット実行手段（演出制御装置 70）と、を備え、設定操作画面は、所定の更新条件が複数回成立した場合に、表示手段に表示されるように設定していることとなる。

30

【0335】

ここで、実行回数が予め設定された規定回数に到達したことに基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるとは、規定回数に到達したことのみにより特定遊技状態を発生させることその他、規定回数に到達した後に所定の条件を満たした場合に特定遊技状態を発生させることも含む。また、所定の更新条件の成立とは、所定の操作があることや所定時間が経過することなどである。また、実行回数と規定回数の関係を再設定するとは、ゲームの実行回数が規定回数となるまでの残りゲーム回数を更新（決定して設定）することであり、ゲームの実行回数を規定回数よりも小さな値に更新（初期化、増加、減少、変更なし）するだけでもよいし、規定回数をゲームの実行回数よりも大きな値に更新（初期化、増加、減少、変更なし）するだけでもよいし、実行回数と規定回数の両方を更新してもよい。また、実行回数や規定回数を更新する場合には、予め定められたいくつかの値を順に選択又は抽選でランダムに選択（決定）することとしてもよいし、任意の値を抽選でランダムに選択（決定）することとしてもよい。

40

50

【0336】

また、複数種類の操作画面は、複数の表示階層のうちの1つがそれぞれ設定されるとともに、下位及び／又は上位の表示階層の操作画面に対応付けられてなり、画面更新手段（演出制御装置70）は、所定の更新操作が行われたことに基づき、表示手段（サブ表示器310）に表示された操作画面を当該操作画面に対応付けられた別の表示階層の操作画面に更新するよう構成され、設定操作画面は、複数回の更新操作に基づいて表示手段に表示可能となる表示階層が設定されていることとなる。

【0337】

〔設定リセット解除処理〕

図34は、本発明の実施の形態における履歴表示処理の設定リセット解除処理（ステップB5109）の手順を示すフローチャートである。

10

【0338】

設定リセット解除処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、ゲーム数リセット設定処理（図32参照）においてリセット情報の設定がなされた場合にセットされるゲーム数リセットフラグがあるか否かを判定する（ステップB5301）。

【0339】

演出制御装置70は、ゲーム数リセットフラグがない場合には（ステップB5301の結果が「N」）、解除不可（エラー）画面を表示し（ステップB5308）、確認入力があるかを判定する（ステップB5309）。解除不可画面では、リセット情報の設定がなされておらず解除を行うことができない旨の表示がなされるとともに確認の項目が表示される。

20

【0340】

そして、演出制御装置70は、遊技者が確認の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う確認入力があった場合には（ステップB5309の結果が「Y」）、設定リセット解除処理を終了する。なお、設定リセット解除処理を終了した場合は、履歴表示処理（図30参照）における履歴メニュー選択画面を表示する処理（ステップB5101）により、ゲーム履歴画面が表示されるようになる。

【0341】

一方、演出制御装置70は、ゲーム数リセットフラグがある場合には（ステップB5301の結果が「Y」）、予め定められた解除操作画面をなすゲーム数リセット解除画面を表示する（ステップB5302）。

30

【0342】

そして、演出制御装置70は、ゲーム数リセット解除画面の項目のうち、リセット解除拒否の項目を選択した状態で決定する決定入力を行うリセット解除拒否入力があった場合には（ステップB5303の結果が「Y」）、設定リセット解除処理を終了する。

【0343】

また、演出制御装置70は、リセット解除拒否入力がなかった場合には（ステップB5303の結果が「N」）、リセット解除承認の項目を選択した状態で決定する決定入力を行うリセット解除承認入力があるかを判定する（ステップB5304）。リセット解除承認入力がない場合には（ステップB5304の結果が「N」）、リセット解除拒否入力があるか否かの判定に戻る（ステップB5303）。

40

【0344】

また、演出制御装置70は、リセット解除承認入力があった場合には（ステップB5304の結果が「Y」）、ゲーム数リセットフラグをクリアし（ステップB5305）、リセット情報の設定が行われていることを報知するゲーム数リセット設定表示をOFFにセットして（ステップB5306）、リセット解除確認画面を表示する（ステップB5307）。その後、リセット解除確認画面において確認の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う確認入力があった場合には（ステップB5309の結果が「Y」）、設定リセット解除処理を終了する。

【0345】

50

これによりリセット情報の設定が解除され、この後にスタートレバー 21 の操作を行ってもリセット処理は行われなくなり、例えば、遊技者の意思に反してリセット情報の設定がなされてしまった場合など、不本意にリセット処理が実行されることがなくなる。すなわち、演出制御装置 70 が、ゲームの非実行中に所定の解除操作が行われたことに基づき、リセット情報の設定を解除することが可能なりセット情報解除手段をなす。

【0346】

続いて、リセット処理を実行するためのリセット情報の設定を行う際のサブ表示器 310 での表示例について説明する。図 35 は、本発明の実施の形態のリセット処理を実行するためのリセット情報の設定を行う際のサブ表示器 310 での表示例を示す図である。

【0347】

図 35 (A) に示すように、通常ゾーン ST 310 で遊技を行っている状態では、通常ゾーンであることを示す通常画面が表示されるとともに、ミッションゾーン ST 320 への移行抽選の当選確率を示唆する演出画像 310a が表示される。また、リセット処理からのゲームの実行回数を示すゲーム数表示 310b、携帯端末とスロットマシン 1 とを連動させた携帯連動中であるか否かを示す携帯連動表示 310c、リセット情報の設定が行われているか否かを報知するゲーム数リセット設定表示 310d が表示される。ここでは、ゲーム数表示 310b として 200 ゲームを実行したことが表示され、携帯連動表示 310c では連動中であることが表示され、ゲーム数リセット設定表示 310d ではリセット情報の設定がないこと (OFF) が示されている。

【0348】

ベット状態でない場合に演出ボタン 10 や操作入力部 30 を操作する操作入力があると、図 35 (B) に示すように第 1 表示階層のサポートメニュー画面が表示される。このサポートメニュー画面では、まず、ゲーム説明の項目が選択された状態となっており、操作入力部 30 を操作して選択する項目を移動させる選択入力を行うことで、図 35 (C) に示すようにゲーム履歴の項目が選択された状態となる。

【0349】

この状態で操作入力部 30 を操作して項目の選択を決定する決定入力を行うと、図 35 (D) に示すように第 2 表示階層のゲーム履歴画面が表示される。このゲーム履歴画面では、まず、当選確率表示の項目が選択されており、操作入力部 30 を操作して選択する項目を移動させる選択入力により、図 35 (E) に示すようにゲーム数リセット設定の項目を選択した状態とし、操作入力部 30 を操作して項目の選択を決定する決定入力を行うと、図 35 (F) に示すように第 3 表示階層のゲーム数リセット設定画面 (設定操作画面) が表示される。このように設定操作画面が複数回の更新操作に基づいて表示されるようにすることで設定操作画面に到達しにくくなり、他の遊技者や係員によっていたずらにリセット情報が設定されてしまうことを抑制することができる。

【0350】

この場合は通常ゾーン ST 310 であってリセット処理から計数されるゲームの実行回数が 101 ゲーム以上である場合であるので、ゲーム数リセット設定画面に移行するようになっているが、リセット処理を受け付けることができないゲーム状態である場合には後述するように設定不可画面が表示される (図 36 参照)。なお、ゲーム履歴画面において、ゲーム数リセットを受付可能なゲーム状態でのみゲーム数リセット設定の項目を選択可能としてもよい。

【0351】

図 35 (F) に示すようにこのゲーム数リセット設定画面まで表示階層が移行すると、サブ表示器 310 の表示画面における右側部に表示されていた操作入力部 30 の操作方法を説明する説明表示が消去される。この表示階層まで選択入力及び決定入力により移行することで操作方法は熟知しており、説明表示を表示しなくとも問題はなく、さらに報知すべき事項を表示画面の全面で表示できるので、重要な事項を見やすくすることができる。

【0352】

ゲーム数リセット設定画面では、現在までのゲームの実行回数 (ここでは 200 ゲーム

10

20

30

40

50

）を報知し、これがリセットされることを確認するようになっている。なお、ゲーム数解除がなされる期待値が高い次のゲーム数ゾーン（例えば、図14でチャンスや大チャンスと示したゲーム数ゾーン）の報知や、そのゲーム数ゾーンまでのゲーム数などを報知して、遊技者にリセット処理を行うか検討させるようにしてもよい。

【0353】

また、ゲーム数リセット設定画面に移行した場合には、まず、ゲーム数リセットの設定を行わないことを選択するためのリセット拒否の項目である「いいえ」の項目が選択されており、遊技者の意図しないリセット情報の設定を防止している。操作入力部30を操作して項目を移動させる選択入力を行うと、図35（G）に示すように、ゲーム数リセットの設定を行うことを選択するためのリセット承認の項目である「はい」の項目を選択した状態となり、さらに、操作入力部30を操作して項目の選択を決定する決定入力（リセット承認入力）を行うと、リセット情報の設定がなされる。そして、図35（H）に示すように第4表示階層のゲーム数リセット確認画面が表示される。なお、「はい」の項目が選択された状態で賭け操作があった場合に、「はい」の決定入力（リセット承認入力）があったものとみなしてリセット情報の設定を行ってもよいし、「いいえ」の決定入力（リセット拒否入力）があったものとみなしてもよい。

10

【0354】

ゲーム数リセット確認画面には、リセット情報の設定がなされた旨が表示され、次のゲームのスタートレバー21に操作によりリセット処理がなされることが表示される。また、次のゲームのスタートレバー21の操作まではリセット情報の設定を解除することができる旨も表示される。なお、ゲーム数解除がなされる期待値が高い次のゲーム数ゾーン（例えば、図14でチャンスや大チャンスと示したゲーム数ゾーン）の報知や、そのゲーム数ゾーンまでのゲーム数などを報知してもよい。

20

【0355】

このゲーム数リセット確認画面においては「OK」の項目が選択されており、操作入力部30を操作して項目の選択を決定する決定入力（確認入力）を行うと、図35（A）に示したような遊技中の表示に戻る。なお、リセット情報の設定がなされているので、リセット情報の設定が行われているか否かを報知するゲーム数リセット設定表示310dではリセット情報の設定があること（ON）が表示される。また、ゲーム数リセット確認画面の表示中に賭け操作が行われた場合にも決定入力（確認入力）があったものとみなして、図35（A）に示したような遊技中の表示に戻るようにしてもよい。

30

【0356】

なお、ゲーム数リセット設定表示310dでリセット情報の設定があること（ON）が表示されている状態では、所定期間に亘ってゲームが実行されずに客待ち状態に移行したとしても、客待ちデモ画像においてゲーム数リセット設定表示310dが表示されてリセット情報の設定があること（ON）が表示されるようになっている。これにより、リセット待機状態であることを認識した状態でゲームの開始操作を行うことができ、リセット処理に関する興趣が向上する。また、遊技者の意図しないリセット処理の実行を防止できる。

【0357】

また、ゲーム数表示310bやゲーム数リセット設定表示310dをメイン表示器3に表示するようにしたり、専用の報知装置で表示したりするようにして、遊技者が把握しやすいようにしてもよい。また、サポートメニュー画面やその他の画面をメイン表示器3に表示するようにしてもよいし、特に遊技者にとって重要なゲーム数リセット設定画面やリセット確認画面についてのみメイン表示器3にも表示したり関連した画像を表示したりしてもよい。

40

【0358】

続いて、通常リセットによるリセット情報の設定ができないゲーム状態でリセット情報の設定を行おうとした場合について説明する。図36は、本発明の実施の形態の通常リセットによるリセット情報の設定ができないゲーム状態でリセット情報の設定を行おうとし

50

た場合のサブ表示器 3 1 0 での表示例を示す図である。

【0 3 5 9】

図 3 6 に示す例では、特定演出ゾーン S T 3 3 0 の継続演出状態 S T 3 3 1 となっており、図 3 6 (A) に示すようにサブ表示器 3 1 0 には継続演出画面が表示されている。なお、リセット処理からのゲームの実行回数を示すゲーム数表示 3 1 0 b、携帯端末とスロットマシン 1 とを連動させた携帯連動中であるか否かを示す携帯連動表示 3 1 0 c、リセット情報の設定が行われているか否かを報知するゲーム数リセット設定表示 3 1 0 d も表示されている。

【0 3 6 0】

ベット状態でない場合に演出ボタン 1 0 や操作入力部 3 0 を操作する操作入力を行い、図 3 5 (B) から (D) に示す操作を行って、図 3 6 (B) に示すようにゲーム履歴画面でゲーム数リセット設定の項目を選択して決定入力を行うと、図 3 6 (C) に示すように設定不可 (エラー) 画面が表示される。この設定不可画面では、現在のゲーム状態においてはリセット情報の設定ができない旨が表示される。また、設定不可画面においては「OK」の項目が選択されており、操作入力部 3 0 を操作して項目の選択を決定する決定入力 (確認入力) を行うと、図 3 6 (A) に示したような遊技中の表示に戻る。

【0 3 6 1】

なお、ゲーム履歴画面において、ゲーム数リセットを受付可能なゲーム状態でのみゲーム数リセット設定の項目を選択可能とし、この例のようにリセット情報の設定を受け付けできない場合は、図 3 6 (B) のゲーム履歴画面においてゲーム数リセット設定の項目を選択できないようにしてもよい。また、全ての停止ボタン (リールストップボタン 2 4) を同時操作することにより行う強制リセットの場合は、全停止ボタンの同時操作に伴い図 3 5 (F) のゲーム数リセット設定画面又は図 3 6 (C) の設定不可画面が表示される。なお、ミッションゾーンや特定演出ゾーン中には操作入力があってもサポートメニュー画面を表示しないようにしてもよく、このようにした場合であってもリセット情報が設定されるのを規制することが可能となる。

【0 3 6 2】

続いて、リセット情報の設定を解除する場合について説明する。図 3 7 は、本発明の実施の形態のリセット情報の設定を解除する際のサブ表示器 3 1 0 での表示例を示す図である。

【0 3 6 3】

図 3 7 (A) に示すように、ゲーム履歴画面で受付リセット解除の項目を選択して当該項目の選択を決定する決定入力を行うと、図 3 7 (B) に示すように第 3 表示階層のゲーム数リセット解除画面 (解除操作画面) が表示される。

【0 3 6 4】

そして、ゲーム数リセット解除画面まで表示階層が移行すると、サブ表示器 3 1 0 の表示画面における右側部に表示されていた操作入力部 3 0 の操作方法を説明する説明表示が消去される。ゲーム数リセット解除画面では、リセット情報の設定を解除するか否かを問う表示がなされ、リセット情報の設定を解除するか否かを選択する項目が表示される。このゲーム数リセット設定画面に移行した場合には、まず、リセット情報の設定を解除しないことを選択するためのリセット解除拒否の項目である「いいえ」の項目が選択されており、遊技者の意図しないリセット情報の設定の解除を防止している。

【0 3 6 5】

操作入力部 3 0 を操作して項目を移動させる選択入力を行うと、図 3 7 (C) に示すように、リセット情報の設定を解除することを選択するためのリセット解除承認の項目である「はい」の項目を選択した状態となり、さらに、操作入力部 3 0 を操作して項目の選択を決定する決定入力 (リセット解除承認入力) を行うと、リセット情報の設定が解除される。そして、図 3 7 (D) に示すように第 4 表示階層のゲーム数リセット解除確認画面が表示される。

【0 3 6 6】

ゲーム数リセット解除確認画面には、リセット情報の設定が解除された旨が表示される。また、携帯連動を行うことで、パスワードの設定によりリセット情報の設定を保護することができる旨も表示される。このゲーム数リセット解除確認画面においては「OK」の項目が選択されており、操作入力部30を操作して項目の選択を決定する決定入力（確認入力）を行うと遊技中の表示に戻る。なお、リセット情報の設定が解除されているので、リセット情報の設定が行われているか否かを報知するゲーム数リセット設定表示310dではリセット情報の設定がないこと（OFF）が表示される。

【0367】

次に、携帯端末とスロットマシン1とを連動させる携帯連動により、遊技者が意図しないリセット情報の設定が行われることを防止できるパスワード保護の機能について説明する。上述したように、操作入力部30の操作による通常リセットや全停止ボタンの操作による強制リセットによりリセット情報の設定が可能であるが、遊技者が離席している場合に他人がリセット情報の設定をしてしまい、これに気づかずにスタートレバー21の操作を行ってしまつてリセット処理がなされてしまうおそれがある。これを防止するためにゲーム数リセット設定表示310dによりリセット情報の設定がなされていることが報知されるようになっているが、より確実に意図しないリセット処理を防止するために、パスワードによる保護をかけて他人がリセット情報の設定をできないようにするパスワード保護が可能となっている。

【0368】

〔携帯連動処理〕

図38は、本発明の実施の形態のサポートメニュー処理（図29）の携帯連動処理（ステップB5013）の手順を示すフローチャートである。

【0369】

携帯連動処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、連動メニュー選択画面（図39参照）を表示する（ステップB5401）。次に、連動メニュー選択画面の中から「携帯連動（ゲームログ）開始」の項目を選択して決定する連動開始操作があるか否かを判定する（ステップB5402）。

【0370】

演出制御装置70は、連動開始操作がある場合には（ステップB5402の結果が「Y」）、携帯連動を初めて行う場合や再開する場合に実行される連動開始処理を実行し（ステップB5403）、ステップB5410の処理に移行する。一方、連動開始操作がない場合には（ステップB5402の結果が「N」）、連動メニュー選択画面の中から「個人ログ（履歴）確認」の項目を選択して決定する個人ログ確認操作があるか否かを判定する（ステップB5404）。

【0371】

演出制御装置70は、個人ログ確認操作がある場合には（ステップB5404の結果が「Y」）、携帯連動中に達成したミッションや獲得したポイント等の情報を表示する個人ログ表示処理を実行し（ステップB5405）、ステップB5410の処理に移行する。また、個人ログ確認操作がない場合には（ステップB5404の結果が「N」）、連動メニュー選択画面の中から「携帯連動（ゲームログ）終了」の項目を選択して決定する連動終了操作があるか否かを判定する（ステップB5406）。

【0372】

演出制御装置70は、連動終了操作がある場合には（ステップB5406の結果が「Y」）、携帯連動を再開するときに必要な再開パスワードを発行して当該携帯連動を終了する連動終了処理を実行し（ステップB5407）、ステップB5410の処理に移行する。また、連動終了操作がない場合には（ステップB5406の結果が「N」）、連動メニュー選択画面の中から「G数リセット保護」の項目を選択して決定するゲーム数リセット保護操作があるか否かを判定する（ステップB5408）。

【0373】

演出制御装置70は、ゲーム数リセット保護操作があった場合には（ステップB540

10

20

30

40

50

8の結果が「Y」)、G数(ゲーム数)リセット保護処理を実行する(ステップB5409)。なお、G数(ゲーム数)リセット保護処理の詳細については、図41にて説明する。

【0374】

携帯連動処理により、遊技者が所持する通信端末を介して外部サーバと連携することで所定の連携遊技の実行の設定が可能である。すなわち、演出制御装置70が、遊技者が所持する通信端末を介して外部サーバと連携することで所定の連携遊技の実行を可能とする連携遊技手段をなしている。

【0375】

演出制御装置70は、ゲーム数リセット保護操作がない場合(ステップB5408の結果が「N」)、又は、ステップB5403、ステップB5405、ステップB5407、ステップB5409の処理が終了した場合には、連動メニュー選択画面の中から「終了」の項目を選択して決定する終了操作があるか否かを判定する(ステップB5410)。

【0376】

演出制御装置70は、終了操作がない場合には(ステップB5410の結果が「N」)、ステップB5401の処理に戻る。また、終了操作がある場合には(ステップB5410の結果が「Y」)、携帯連動処理を終了する。

【0377】

図39は、本発明の実施の形態のサブ表示器310に表示される連動メニュー選択画面の一例を示す図である。図39に示すように、サブ表示器310の表示画面には連動メニュー選択画面が表示され、「携帯連動(ゲームログ)開始」、「個人ログ(履歴)確認」、「携帯連動(ゲームログ)終了」、「G数リセット保護」、「終了」のうちの何れかの項目が選択決定されるようになっている。なお、例えば、未達成ミッションの挑戦中は「携帯連動(ゲームログ)終了」の項目が選択決定されないように規制する(「未達成ミッションに挑戦中ですがよろしいですか?」等の注意を促す表示を行う)ようにしてもよい。また、上記のような規制を行っている場合であっても、所定時間ゲームが行われなかった場合には当該規制を解除できるようにする。

【0378】

図40は、本発明の実施の形態のスロットマシン1(遊技機)が連動開始処理(ステップB5403)及び連動終了処理(ステップB5407)を受け付けたときのスロットマシン1(遊技機)及び外部サーバGの動作の一例を示すフローチャートである。

【0379】

スロットマシン1(遊技機)が連動開始処理を受け付けた場合には、携帯連動を初めて行うか再開するかを遊技者に選択決定させるための選択画面がサブ表示器310に表示されるようになっている。そして、携帯連動を初めて行う旨の選択決定がなされた場合には連動開始操作として受け付けられるようになっている。一方、携帯連動を再開する旨の選択決定がなされた場合には連動再開操作として受け付けられるようになっている。

【0380】

図40(A)に示されているように、連動開始操作がスロットマシン1(遊技機)によって受け付けられた場合、スロットマシン1は、外部サーバGへのアクセスコード(例えば2次元バーコード等)をサブ表示器310に表示する(ステップY1)。このアクセスコードを携帯端末Mで読み取り、ウェブから外部サーバGにアクセスすると、外部サーバGは、必要事項の入力要求画面情報を携帯端末Mに送信する(ステップG1)。そして、携帯端末Mにおいてこの入力要求画面に表示された必須事項を入力すると、外部サーバGは、必要事項の入力受付を行い(ステップG2)、個人ログレコードを作成し(ステップG3)、開始パスワードを発行する(ステップG4)。

【0381】

スロットマシン1は、外部サーバGへのアクセスコードをサブ表示器310に表示した後、パスワード入力操作受付を行う(ステップY2)。そして、外部サーバGから携帯端末Mに送信された開始パスワードに基づき、遊技者がスロットマシン1に対して当該開始

パスワードの入力を行うと、スロットマシン1は、開始パスワードの入力受付を行い（ステップY3）、携帯連動を開始し（ステップY4）、個人履歴（ログ）を更新する（ステップY5）。

【0382】

図40（B）に示されているように、連動終了操作がスロットマシン1（遊技機）によって受け付けられた場合、スロットマシン1は、それまで携帯連動した状態で行われたゲームの履歴に応じたアクセスコードをサブ表示器310に表示する（ステップY11）。このアクセスコードを携帯端末Mで読み取り、ウェブから外部サーバGにアクセスすると、外部サーバGは、個人ログ（履歴）レコードを更新し（ステップG11）、再開パスワードを発行する（ステップG12）。

10

【0383】

図40（C）に示されているように、連動再開操作がスロットマシン1（遊技機）によって受け付けられた場合、スロットマシン1は、パスワード入力操作受付を行う（ステップY21）。そして、外部サーバGから携帯端末Mに送信された再開パスワードに基づき、遊技者がスロットマシン1に対して当該再開パスワードの入力を行うと、スロットマシン1は、再開パスワードの入力受付を行い（ステップY22）、携帯連動を開始し（ステップY23）、個人履歴（ログ）を更新する（ステップY24）。

【0384】

〔G数リセット保護処理〕

図41は、本発明の実施の形態の携帯連動処理（図38）におけるG数リセット保護処理（ステップB5409）の手順を示すフローチャートである。また、図42は、本発明の実施の形態のG数リセット保護処理において表示される画面の一例を示す図である。

20

【0385】

G数リセット保護処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、携帯連動中であるか否かを判定し（ステップB5501）、携帯連動中でない場合には（ステップB5501の結果が「N」）、エラー報知処理を実行する（ステップB5502）。

【0386】

エラー報知処理では、携帯連動が行われていないためにパスワード保護ができない旨を報知するエラー画面を表示する（図42（A）参照）。また、エラー画面では「OK」の項目が選択されており、操作入力部30を操作して項目の選択を決定する確認入力が行われるとエラー報知処理が終了し、G数リセット保護処理が終了する。この場合、携帯連動処理（図41参照）における連動メニュー選択画面を表示する処理（ステップB5401）に移行する。

30

【0387】

一方、演出制御装置70は、携帯連動中である場合には（ステップB5501の結果が「Y」）、設定メニュー選択画面を表示する（ステップB5503）。図42（B）に示すように設定メニュー選択画面では、保護パスワード設定、保護パスワード解除、終了の項目を選択できるようになっている。設定メニュー選択画面を表示した後、保護パスワード設定の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う保護パス設定操作があった場合には（ステップB5504の結果が「Y」）、保護パスワード設定処理を実行する（ステップB5505）。

40

【0388】

保護パスワード設定処理では、図42（C）に示すような保護パスワード設定画面を表示する。そして、遊技者が4桁の数字を入力してOKの項目を選択すると、当該4桁の数字をパスワードとしてパスワード保護を開始する処理を行う。これによりパスワード保護が有りの状態となり、パスワードの入力によりパスワード保護を解除しなければリセット情報の設定ができない状態となる。すなわち、演出制御装置70が、連携遊技手段（演出制御装置70）による連携遊技の実行中にリセット情報設定手段（演出制御装置70）によってリセット情報が設定されないように保護することが可能なリセット保護手段をなす。

50

【0389】

さらに、図42(D)に示すように設定されたパスワードを表示する設定完了画面を表示する処理を行う。設定完了画面では「OK」の項目が選択されており、操作入力部30を操作して項目の選択を決定する確認入力が行われると保護パスワード設定処理が終了し、設定メニュー選択画面を表示する処理に戻る。なお、パスワードは遊技者が設定するのではなく、遊技機が任意の文字列をパスワードとして設定し、設定完了画面で表示するようにしてもよい。

【0390】

また、演出制御装置70は、設定メニュー選択画面で保護パスワード解除の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う保護パス解除操作があった場合には(ステップB5506の結果が「Y」)、保護パスワード解除処理を実行する(ステップB5507)。

10

【0391】

保護パスワード解除処理では、図42(C)と同様の表示で設定されたパスワードの入力を受け付ける処理を行い、適合するパスワードが入力されるとパスワード保護を解除する処理を行う。これによりリセット情報の設定が可能となる。これらの処理を行った後に保護パスワード解除処理を終了し、設定メニュー選択画面を表示する処理に戻る。なお、パスワード保護の解除は、この保護パスワード解除処理によるものの他、携帯連動の終了によっても行われるようになっている。

【0392】

このようなパスワード保護により、連携遊技の実行中はリセット処理を規制することが可能となるので、離席時などに不本意なリセット処理が行われることを防止できる。さらに、連携遊技の実行を促すことができ、結果的に遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、パスワードを設定することが可能となるので、確実に不本意なリセット処理が行われることを防止できる。

20

【0393】

なお、携帯連動中でなければパスワード保護をできないようにしたが、携帯連動の会員登録を行ってなくてもパスワード保護を利用できるように、携帯連動の仮開始を行えるようにしてもよい。この場合は、例えば、ゲーム履歴画面に連動仮開始の項目を設け、この項目の選択及び決定入力に基づき携帯連動の仮開始を設定できる連動仮開始画面を表示するようにする。そして、必要な設定操作が完了することに基づき、携帯連動が仮開始されてパスワード保護を利用できるようにする。また、携帯連動を行う際に複数のキャラクタの何れかを育成キャラクタとして設定可能とし、当該育成キャラクタをサブ表示器310に表示させるようにしてもよいし、当該育成キャラクタによって各表示画面での操作案内報知が行われるようにしてもよい。

30

【0394】

〔演出カスタマイズ処理〕

次に、図29のサポートメニュー処理における演出カスタマイズ処理(ステップB5015)について説明する。図43は、本発明の実施の形態の演出カスタマイズ処理の手順を示すフローチャートである。

【0395】

演出カスタマイズ処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、携帯連動中であるか否かを判定し(ステップB5601)、携帯連動中でない場合には(ステップB5601の結果が「N」)、エラー報知処理を実行する(ステップB5602)。

40

【0396】

エラー報知処理では、携帯連動が行われていないためカスタマイズした内容を保持できない旨を報知するエラー画面を表示する。このとき、保持する必要がない場合には、ステップB5603の処理を実行するようにしてもよい。演出カスタマイズを行わない場合にはエラー報知処理が終了し、演出カスタマイズ処理を終了する。この場合、携帯連動処理における連動メニュー選択画面を表示する処理(ステップB5401)に移行して携帯連動の開始を促すようにしてもよいし、サポートメニュー画面を表示するようにしてもよい

50

。

【0397】

演出制御装置70は、携帯連動中の場合には（ステップB5601の結果が「Y」）、カスタマイズメニュー選択画面を表示する（ステップB5603）。カスタマイズメニュー選択画面は、第1表示階層のサポートメニュー画面の下位に対応付けられた第2表示階層の画面である。

【0398】

図44は、本発明の実施の形態のカスタマイズメニュー選択画面の一例を示す図である。カスタマイズメニュー選択画面には、背景設定、操作カットイン演出設定、昇格演出設定、終了の項目が表示されており、他の画面と同様に、選択操作により選択されている項目は他の項目よりも明るく表示されて遊技者が認識できるようにされている。そして項目を選択した状態で決定する決定入力を行うと、当該項目に対応付けられた第3表示階層の画面が表示されることとなる。なお、終了の項目を選択した場合はサポートメニュー画面に戻る。また、定期演出に関する設定もカスタマイズメニュー選択画面から実行できるようにしてもよい。

10

【0399】

演出制御装置70は、背景設定の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う背景設定操作があった場合には（ステップB5604の結果が「Y」）、演出時やメニュー画面表示時などの背景設定を行うための背景設定処理を実行する（ステップB5605）。

【0400】

20

また、演出制御装置70は、操作カットイン演出設定の項目を選択した状態で決定する決定入力を行うカットイン設定操作があった場合には（ステップB5606の結果が「Y」）、遊技者の操作によって実行される操作カットイン演出の態様を設定するための操作カットイン演出設定処理を実行する（ステップB5607）。

【0401】

また、演出制御装置70は、昇格演出設定の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う昇格演出設定操作があった場合には（ステップB5608の結果が「Y」）、昇格抽選状態ST360において、移行する擬似ボーナス状態（ST361～ST363）の報知を含む昇格演出の態様を設定する擬似ボーナス昇格演出設定処理を実行する（ステップB5609）。なお、擬似ボーナス昇格演出設定処理の詳細については、図45にて説明する。

30

【0402】

また、演出制御装置70は、終了の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う終了操作があった場合には（ステップB5610の結果が「Y」）、演出カスタマイズ処理を終了する。この場合、サポートメニュー処理（図29参照）においてメニュー選択（操作）画面を表示する処理（ステップB5004）が実行されることで、サポートメニュー画面が表示される。

【0403】

〔擬似ボーナス昇格演出設定処理〕

次に、図43の演出カスタマイズ処理における擬似ボーナス昇格演出設定処理（ステップB5608）について説明する。図45は、本発明の実施の形態の演出カスタマイズ処理の手順を示すフローチャートである。

40

【0404】

擬似ボーナス昇格演出設定処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、昇格演出設定画面を表示する（ステップB5701）。昇格演出設定画面は、第2表示階層のカスタマイズメニュー選択画面の下位に対応付けられた第3表示階層の画面である。図46は、本発明の実施の形態の昇格演出設定画面の一例を示す図である。昇格演出設定画面には、昇格演出の有効／無効設定、昇格演出の報知レベル設定、終了の項目が表示されている。なお、終了の項目を選択した場合はカスタマイズメニュー選択画面に戻る。

【0405】

50

図４６に示すように、昇格演出の有効／無効を設定する場合には、「有効」又は「無効」のいずれか一方を選択するようになっている。演出制御装置７０は、昇格演出を「無効」に操作する無効操作があった場合には（ステップＢ５７０２の結果が「Ｙ」）、昇格演出の実行を無効に設定する（ステップＢ５７０３）。一方、昇格演出を「有効」に操作する有効操作があった場合には（ステップＢ５７０４の結果が「Ｙ」）、昇格演出の実行を有効に設定する（ステップＢ５７０５）。

【０４０６】

また、図４６に示すように、昇格演出の報知レベルを設定する場合、「普通」「明確」又は「曖昧」のいずれかを選択可能となっている。「明確」に設定された場合には、昇格モードにおける演出内容や昇格したか否かについても明確に報知される。また、「普通」に設定された場合には、昇格モードにおける演出については曖昧であるが、昇格したか否かについては明確に報知される。「曖昧」に設定された場合には、昇格モードにおける演出内容や昇格したか否かについても曖昧に報知される。具体的な演出態様については、後述する。なお、デフォルトの設定は「有効」且つ「普通」となっている。

【０４０７】

演出制御装置７０は、昇格演出の報知レベルを「明確」に操作する明確報知操作があった場合には（ステップＢ５７０６の結果が「Ｙ」）、昇格演出の報知レベル（報知態様）を明確に設定する（ステップＢ５７０７）。また、昇格演出の報知レベルを「普通」に操作する普通報知操作があった場合には（ステップＢ５７０８の結果が「Ｙ」）、昇格演出の報知レベル（報知態様）を普通に設定する（ステップＢ５７０９）。さらに、昇格演出の報知レベルを「曖昧」に操作する曖昧報知操作があった場合には（ステップＢ５７１０の結果が「Ｙ」）、昇格演出の報知レベル（報知態様）を明確に設定する（ステップＢ５７１１）。

【０４０８】

また、演出制御装置７０は、終了の項目を選択した状態で決定する決定入力を行う終了操作があった場合には（ステップＢ５７１２の結果が「Ｙ」）、擬似ボーナス昇格演出設定処理を終了する。この場合、演出カスタマイズ処理（図４３参照）においてメニュー選択（操作）画面を表示する処理（ステップＢ５６０２）が実行されることで、カスタマイズメニュー選択画面が表示される。

【０４０９】

以上のように、昇格報知演出を実行するか否かを設定可能とすることで、擬似ボーナスの期待度の変更されるか否かの過程を楽しむか、擬似ボーナスの期待度の変更されたか否かを最後まで楽しみにするかを遊技者が選択させることが可能となり、ゲーム性を格段に向上させることができる。このように、演出制御装置７０は、昇格報知演出の実行態様を切り替える機能を提供する機能切替手段をなしている。

【０４１０】

〔ゲーム管理情報設定処理〕

続いて、図２３の演出制御処理におけるゲーム管理情報設定処理（ステップＢ１００６）について説明する。図４７は、本発明の実施の形態のゲーム管理情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

【０４１１】

ゲーム管理情報設定処理が開始されると、演出制御装置７０は、設定装置６０で設定を変更した場合（ステップＢ１５０１の結果が「Ｙ」）又はゲーム数リセットフラグがある場合に（ステップＢ１５０２の結果が「Ｙ」）、ステップＢ１５０３以降のリセット処理を実行する。

【０４１２】

なお、設定装置６０で設定を変更した場合には、設定装置６０を操作して操作前と異なる設定値に設定した場合の他、設定装置６０を操作して操作前と同じ設定値を設定した場合も含む。

【０４１３】

また、ゲーム数リセットフラグは、上述したゲーム数リセット設定処理（図32）で設定されるものである。また、ゲーム数リセットフラグは、RAMクリアスイッチの操作に基づきRAMクリアを伴う電源投入があった後にゲームを開始した場合にも設定されるようになっている。

【0414】

演出制御装置70は、リセット処理を行う場合には、まず、実行ゲーム数及びゲーム数リセットフラグをクリアし（ステップB1503）、計数されていた実行回数を0とする。そして、初回内部モード設定処理（ステップB1504）により、設定する内部モードを設定装置60で設定される設定値に応じた割合で選択する処理を行う。

【0415】

ここで、図48を参照しながら各設定値についての内部モードの選択割合について説明する。図48は、本発明の実施の形態の各設定値についての内部モードの選択割合を規定した初回モード決定テーブル（リセット時）の一例を示す図である。

【0416】

例えば、設定1である場合は、通常Aモードが70%の確率で選択され、通常Bモードが20%の割合で選択され、天国モードが10%の割合で選択される。またここでは設定値が遊技者にとって有利な設定値となるほど、通常Aモードの選択割合が低くなり、通常Bモード及び天国モードの選択割合が高くなるようにされている。これにより、遊技者にとって有利な設定値となるほど遊技者に有利な（ここではゲーム数解除のタイミングが早くなる可能性が高い）内部モードが選択されやすくなることができる。また、設定値により内部モードの選択割合を異ならせることで、リセット処理の後に設定された内部モードを、例えばゲーム数解除があったゲーム数やミッションゾーンへの移行確率から推測して設定値を推測するという遊技性を持たせることができる。

【0417】

図47に戻り、初回内部モード設定処理（ステップB1504）の後、演出制御装置70は、設定された内部モードに基づき、ゲームの実行回数で区切られる複数のゲーム数ゾーンから、ゲーム数解除が行われる解除ゾーンを決定する解除ゾーン決定処理を実行する（ステップB1505）。

【0418】

次に、演出制御装置70は、決定された解除ゾーンの中から詳細な解除ゲーム（規定回数）を決定して設定する解除ゲーム数設定処理を実行する（ステップB1506）。なお、解除ゾーンを決定（選択）せずに規定回数を直接決定（選択）するようにしてもよい。また、解除ゲーム（規定回数）の決定は、各内部モードの天井（最大ゲーム数）までの全ての値が決定される可能性があるような方法で決定してもよいし、予め設定された複数の選択肢から選択するような方法で決定してもよい。

【0419】

その後、演出制御装置70は、ミッションゾーンへの移行抽選の当選確率を低確、高確、超高確のうちから選択して設定する演出モード設定処理を実行する（ステップB1507）。そして、実行したゲーム数のカウント及び表示を行う機能を有する外部装置（例えば、呼出ランプ等の遊技機から信号を収集して各種の遊技データを表示するデータ表示装置）に対して、ゲームの実行回数がリセットされたことを通知するリセット特定信号の出力設定を行うリセット特定信号出力設定処理を実行し（ステップB1508）、ゲーム管理情報設定処理を終了する。

【0420】

リセット特定信号を外部装置に出力することで、リセット処理の実行によりゲームの実行回数をリセットすべきことを外部装置に通知することが可能となり、外部装置で把握するゲームの実行回数とスロットマシン1で管理するゲームの実行回数とが一致するようになり、遊技者に正確な情報を提供することが可能となる。

【0421】

以上の処理により、計数されていたゲームの実行回数が初期化されてゲーム数解除が行

10

20

30

40

50

われる規定回数が複数の値のうちから選択されて再設定されることとなる。すなわち、演出制御装置70が、遊技者が実行可能な所定の操作に基づき、実行回数と規定回数の関係を再設定するリセット処理を実行することが可能なりセット処理手段をなすとともに、リセット情報（ゲーム数リセットフラグ）の設定状態でゲームの開始操作が行われたことに基づき、リセット処理を実行することが可能なりセット実行手段をなす。また、演出制御装置70が、当該スロットマシン1から出力される各種の信号を収集してゲームの実行回数を計数して表示することが可能な外部装置に対して、リセット実行手段（演出制御装置70）によってリセット処理が実行されたことを特定可能なりセット特定信号を出力することが可能なりセット特定信号出力手段をなす。

【0422】

10

なお、リセット特定信号は、専用のリセット特定信号を出力するのではなく、特別遊技状態（ボーナス）の発生期間に亘って出力される特賞信号や、特定遊技状態（AT状態）の発生期間に亘って出力されるAT信号を出力することで代用してもよい。その場合には、通常の特賞信号やAT信号よりも短い時間（予め設定された固定値、例えば256ms）に亘って出力するなどして外部装置で区別ができるようにする。

【0423】

なお、外部装置（呼出ランプ等の遊技機から信号を収集して各種の遊技データを表示するデータ表示装置）においては、リセット特定信号の受信時には特賞回数やAT回数等の表示を増加させずに、ゲーム回数（回転数）だけをリセット（0クリア）すると良い。また、リセット特定信号が特賞信号やAT信号で代用される場合には、該当の信号が所定期間（時間）以上であるか否かを、閾値を用いて判定し、所定期間よりも長い場合には特賞回数やAT回数を加算して該当信号の出力が終了したタイミングでゲーム数をリセットし、所定期間よりも短い場合にはゲーム数リセットが実行されたものとして、特賞回数やAT回数を加算せずにゲーム数をリセット（判定したタイミングであってもよいし、該当信号の出力が終了したタイミングであってもよい）すると良い。また、リセット特定信号出力設定処理はあってもなくてもよい。

20

【0424】

〔ゲーム管理情報設定処理〕

続いて、図23の演出制御処理におけるゲーム管理情報設定処理（ステップB1018）について説明する。図49は、本発明の実施の形態のゲーム管理情報設定処理の手順を示すフローチャートである。

30

【0425】

ゲーム管理情報更新処理が開始されると、演出制御装置70は、特別遊技状態ST220が終了した場合（ステップB1601の結果が「Y」）又は特定遊技状態（AT状態ST350、昇格抽選状態ST360及び擬似ボーナス状態ST361、ST362、ST363を含む）が終了した場合に（ステップB1602の結果が「Y」）、ステップB1603以降のリセット処理を実行する。

【0426】

演出制御装置70は、リセット処理を行う場合には、まず、実行ゲーム数を0クリアし（ステップB1603）、移行先内部モード設定処理を実行する（ステップB1604）。移行先内部モード設定処理（ステップB1604）では、設定装置60で設定される設定値及びこれまで設定されていた内部モードに応じた割合で設定する内部モードを選択する処理を実行する。

40

【0427】

ここで、リセット処理内部モードを選択するための処理について説明する。図50は、本発明の実施の形態のリセット処理の前に設定されていた内部モードとリセット処理後に設定される内部モードの割合を設定値に応じて規定したモード移行決定テーブルのうち、特定遊技状態が終了した場合に用いられるモード移行決定テーブルの内容を示す図である。なお、「移行せず」とは、設定されていた内部モードが再度設定されることである。

【0428】

50

例えば、リセット処理の前に設定されていた内部モードが通常Aモードであった場合は、図50(A)に示す割合で次の内部モードが選択されるようになっており、設定1である場合は、移行しないこと、すなわち通常Aモードが40%の確率で選択され、通常Bモードが56%の割合で選択され、天国モードが4%の割合で選択される。また、設定されていた内部モードが通常Bモードであった場合は、図50(B)に示す割合で次の内部モードが選択されるようになっており、設定1である場合は、移行しないこと、すなわち通常Bモードが90%の確率で選択され、天国モードが10%の割合で選択される。

【0429】

また、設定されていた内部モードが天国モードであった場合は、図50(C)に示す割合で次の内部モードが選択されるようになっており、設定1である場合は、通常Aモードが60%の確率で選択され、通常Bモードが10%の割合で選択され、移行しないこと、すなわち天国モードが30%の割合で選択される。このように設定値により内部モードの選択割合を異ならせることで、リセット処理の後に設定された内部モードを推測して設定値を推測するという遊技性を持たせることができる。

【0430】

図49に戻り、移行先内部モード設定処理(ステップB1604)の後、演出制御装置70は、設定された内部モードに基づき、ゲームの実行回数で区切られる複数のゲーム数ゾーンから、ゲーム数解除が行われる解除ゾーンを決定する解除ゾーン決定処理を実行する(ステップB1605)。

【0431】

次に、演出制御装置70は、決定された解除ゾーンの中から詳細な解除ゲーム(規定回数)を決定して設定する解除ゲーム数設定処理を実行する(ステップB1606)。なお、解除ゾーンを決定(選択)せずに規定回数を直接決定(選択)するようにしてもよい。また、解除ゲーム(規定回数)の決定は、各内部モードの天井(最大ゲーム数)までの全ての値が決定される可能性があるような方法で決定してもよいし、予め設定された複数の選択肢から選択するような方法で決定してもよい。

【0432】

その後、演出制御装置70は、ミッションゾーンへの移行抽選の当選確率を低確、高確、超高確のうちから選択して設定する演出モード設定処理を実行し(ステップB1607)、ゲーム管理情報更新処理を終了する。なお、この場合は特別遊技状態の終了又は特定遊技状態の終了に基づき、実行したゲーム数のカウント及び表示を行う機能を有する外部の装置に対してその旨を示す信号が出力され、外部の装置ではこの信号により計数していたゲームの実行回数をリセットするので、リセット特定信号出力設定処理(ステップB1508)を実行しない。

【0433】

なお、ゲーム管理情報設定処理やゲーム管理情報更新処理において、リセット処理が行われた場合にメイン表示器3やサブ表示器310などにおいてリセット処理が行われた旨を報知するための処理を行うようにして、リセット処理が実行されたことを遊技者に知らせるようにしてもよい。すなわち、演出制御装置70に、リセット処理手段によってリセット処理が実行されたことを示すリセット報知を実行することが可能なリセット報知手段を備えるようにしてもよい。

【0434】

この場合に、ゲーム管理情報設定処理においては、設定変更後の初回ゲームやRAMクリアスイッチの操作によるリセット処理の場合には報知を規制するようにし、遊技者に設定の変更(同一設定への打ち替えも含む)やRAMのクリアが分からないようにしてもよい。すなわち、演出制御装置70に、予め定められた所定のリセット条件の成立によるリセット処理が行われた場合には、リセット報知手段によるリセット報知を規制するリセット報知規制手段を備えてもよい。

【0435】

以上のことから、複数のリール6の変動表示を伴うゲームの実行回数を計数し、該実行

10

20

30

40

50

回数が予め設定された規定回数に到達したことに基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるように制御することが可能なスロットマシン１であって、遊技者が実行可能な所定の操作に基づき、実行回数と規定回数の関係を再設定するリセット処理を実行することが可能なリセット処理手段（演出制御装置７０）と、現在のゲーム状態がリセット処理を実行可能なゲーム状態であるか否かを判定することが可能な状態判定手段（演出制御装置７０）と、状態判定手段の判定結果に基づき、リセット処理手段によるリセット処理の実行を規制することが可能なリセット規制手段（演出制御装置７０）と、を備えていることとなる。

【０４３６】

ここで、実行回数が予め設定された規定回数に到達したことに基づき、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるとは、規定回数に到達したことのみにより特定遊技状態を発生させることの他、規定回数に到達した後に所定の条件を満たした場合に特定遊技状態を発生させることも含む。また、実行回数と規定回数の関係を再設定するとは、ゲームの実行回数が規定回数となるまでの残りゲーム回数を更新（決定して設定）することであり、ゲームの実行回数を規定回数よりも小さな値に更新（初期化、増加、減少、変更なし）するだけでもよいし、規定回数をゲームの実行回数よりも大きな値に更新（初期化、増加、減少、変更なし）するだけでもよいし、実行回数と規定回数の両方を更新してもよい。また、実行回数や規定回数を更新する場合には、予め定められたいくつかの値を順に選択又は抽選でランダムに選択（決定）することとしてもよいし、任意の値を抽選でランダムに選択（決定）することとしてもよい。

【０４３７】

また、状態判定手段（演出制御装置７０）は、リセット処理が実行されてから所定期間の間は、リセット処理を実行可能なゲーム状態ではないと判定するようにしていることとなる。

【０４３８】

また、所定期間は、リセット処理によって初期化された実行回数が所定回数となるまでの間であり、リセット処理手段（演出制御装置７０）は、所定回数よりも少ないゲームの実行回数に規定回数を設定可能であることとなる。言い換えると、所定期間は、リセット処理が実行されてから所定回数のゲームが実行されるまでの間であり、リセット処理手段は、所定回数のゲームが実行されるまでの間にゲームの実行回数が規定回数に到達するように、実行回数と規定回数の関係を再設定可能であることとなる。

【０４３９】

また、実行回数が規定回数に到達する可能性があることを複数回のゲームに亘って示唆する特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段（演出制御装置７０）を備え、状態判定手段（演出制御装置７０）は、特定演出実行手段による特定演出の実行中は、リセット処理を実行可能なゲーム状態ではないと判定するようにしていることとなる。

【０４４０】

また、リセット処理手段（演出制御装置７０）は、ゲームの非実行中に所定の設定操作が行われたことに基づき、リセット処理を実行するためのリセット情報を設定することが可能なリセット情報設定手段（演出制御装置７０）と、リセット情報の設定状態でゲームの開始操作が行われたことに基づき、リセット処理を実行することが可能なリセット実行手段（演出制御装置７０）と、を備えていることとなる。

【０４４１】

また、リセット処理手段（演出制御装置７０）は、ゲームの非実行中（例えば予め定められた解除操作画面の表示中）に所定の解除操作が行われたことに基づき、リセット情報の設定を解除することが可能なリセット情報解除手段（演出制御装置７０）を備えていることとなる。

【０４４２】

また、リセット処理手段（演出制御装置７０）は、リセット情報設定手段（演出制御装置７０）によってリセット情報が設定された待機状態であることを報知することが可能な

待機状態報知手段（演出制御装置 70）を備えていることとなる。

【0443】

また、所定期間に亘ってゲームが実行されなかったことに基づき、当該スロットマシン 1 を客待ち状態に移行させることが可能な客待ち移行手段（演出制御装置 70）を備え、待機状態報知手段（演出制御装置 70）は、客待ち状態であってリセット情報が設定された待機状態であることの報知を継続するようにしていることとなる。

【0444】

また、リセット処理手段（演出制御装置 70）によってリセット処理が実行されたことを示すリセット報知を実行することが可能なリセット報知手段（演出制御装置 70）を備えていることとなる。

10

【0445】

また、リセット処理には、遊技者が実行可能な第 1 の操作に基づいて実行される第 1 リセット処理と、遊技者が実行可能な第 2 の操作に基づいて実行される第 2 リセット処理とを含み、状態判定手段（演出制御装置 70）は、現在のゲーム状態が第 1 リセット処理を実行可能なゲーム状態であるか否かを第 1 状態判定値に基づき判定することが可能な第 1 状態判定手段（演出制御装置 70）と、現在のゲーム状態が第 2 リセット処理を実行可能なゲーム状態であるか否かを第 2 状態判定値に基づき判定することが可能な第 2 状態判定手段（演出制御装置 70）と、を備え、第 2 状態判定値には、第 1 状態判定値よりも多くのゲーム状態が含まれることとなる。

【0446】

20

また、当該スロットマシン 1 から出力される各種の信号を収集してゲームの実行回数を計数して表示することが可能な外部装置に対して、リセット実行手段（演出制御装置 70）によってリセット処理が実行されたことを特定可能なリセット特定信号を出力することが可能なリセット特定信号出力手段（演出制御装置 70）を備えていることとなる。

【0447】

また、遊技者が所持する通信端末を介して外部サーバと連携することで所定の連携遊技の実行を可能とする連携遊技手段（演出制御装置 70）と、連携遊技手段による連携遊技の実行中にリセット情報設定手段（演出制御装置 70）によってリセット情報が設定されないように保護することが可能なリセット保護手段（演出制御装置 70）と、を備えていることとなる。

30

【0448】

また、リセット保護手段（演出制御装置 70）は、遊技者の操作に基づきリセット情報の設定に必要となるパスワードを設定し、該パスワードの入力操作があったことに基づき、リセット情報の設定を許容するようにしていることとなる。

【0449】

〔擬似ボーナス抽選処理〕

続いて、図 23 の演出制御処理における擬似ボーナス抽選処理（ステップ B1008）について説明する。図 51 は、本発明の実施の形態の擬似ボーナス抽選処理の手順を示すフローチャートである。擬似ボーナス抽選処理は、非 A T 状態 S T 300 において、昇格抽選状態 S T 360 及び擬似ボーナス状態（S T 361 ～ S T 363）に移行するか否かを決定するための抽選を行う処理である。

40

【0450】

擬似ボーナス抽選処理が開始されると、演出制御装置 70 は、まず、現在の遊技状態が非 A T 状態 S T 300 であるか否かを判定する（ステップ B1701）。遊技状態がすでに A T 状態 S T 350 に移行済みの場合には（ステップ B1701 の結果が「N」）、擬似ボーナス抽選を実行する必要がないため、擬似ボーナス抽選処理を終了する。

【0451】

一方、演出制御装置 70 は、現在の遊技状態が非 A T 状態 S T 300 の場合には（ステップ B1701 の結果が「Y」）、擬似ボーナスフラグが設定されていないか否かを判定する（ステップ B1702）。擬似ボーナスフラグが設定されている場合には（ステップ

50

B 1 7 0 2 の結果が「N」)、さらに擬似ボーナス抽選を実行する必要がないため、擬似ボーナス抽選処理を終了する。

【0 4 5 2】

演出制御装置 7 0 は、擬似ボーナスフラグが設定されていない場合には(ステップ B 1 7 0 2 の結果が「Y」)、内部当選役の種類に応じて擬似ボーナスを発生させるか否かを抽選する(ステップ B 1 7 0 3)。擬似ボーナスを発生させる対象となる内部当選役は、ベルリブ A・B、チェリーリブ、スイカ、チェリーのいずれかであり、ベルリブ A、チェリーリブ、スイカ、ベルリブ B、チェリーの順で当選期待値が大きくなる。なお、他の入賞役(例えば、ベル A、ベル B、1 枚役など)では、擬似ボーナスは発生しないように設定されている。擬似ボーナスを発生させる対象となる内部当選役は擬似ボーナスを昇格(又は降格)するように変更可能な変更賞役となっている。

10

【0 4 5 3】

次に、演出制御装置 7 0 は、擬似ボーナスの発生抽選に当選したか否かを判定する(ステップ B 1 7 0 4)。当選しなかった場合には(ステップ B 1 7 0 4 の結果が「N」)、擬似ボーナス抽選処理を終了する。

【0 4 5 4】

一方、演出制御装置 7 0 は、擬似ボーナスの発生抽選に当選した場合には(ステップ B 1 7 0 4 の結果が「Y」)、発生させる擬似ボーナスの種類を抽選する(ステップ B 1 7 0 5)。擬似ボーナスの種類は、擬似ボーナス状態から通常 A T 状態 S T 3 5 1 に移行する確率(期待度)に応じて、第 1 擬似ボーナス(超高確、超高期待度)、第 2 擬似ボーナス(高確、高期待度)、第 3 擬似ボーナス(低確、低期待度)が含まれている。各擬似ボーナスの選択確率は、例えば、第 1 擬似ボーナスが 5 %、第 2 擬似ボーナスが 3 5 %、第 3 擬似ボーナスが 6 0 % に設定される。なお、擬似ボーナスの発生抽選に当選した場合には、通常ゾーン S T 3 1 0 から特定演出ゾーン S T 3 3 0 に移行し、その後、A T 状態 S T 3 5 0 に含まれる昇格抽選状態 S T 3 6 0 に移行する。

20

【0 4 5 5】

さらに、演出制御装置 7 0 は、発生させる擬似ボーナスの種類の抽選結果に対応する擬似ボーナスフラグをセットする(ステップ B 1 7 0 6)。そして、内部当選役及び A T 抽選確率に応じて昇格抽選モードを抽選する(ステップ B 1 7 0 7)。昇格抽選モードには、低昇格モードと高昇格モードとが含まれ、図 5 2 に示すテーブルを参照して決定する。

30

【0 4 5 6】

図 5 2 は、本発明の実施の形態の擬似ボーナス状態における昇格モードを決定するための表の一例を示す図である。前述のように、擬似ボーナス状態における昇格モードは、内部当選役(ベルリブ A・B、チェリーリブ、スイカ、チェリー)と、A T 抽選確率とに基づいて決定される。

【0 4 5 7】

例えば、内部当選役が「チェリーリブ」で A T 抽選確率が「高確」の場合には、低昇格モードが 9 0 % の確率、高昇格モードが 1 0 % の確率で選択される。また、「チェリー」で A T 抽選確率が「超高確」の場合には、低昇格モードが 2 5 % の確率、高昇格モードが 7 5 % の確率で選択される。

40

【0 4 5 8】

図 5 1 に戻り、演出制御装置 7 0 は、ステップ B 1 7 0 7 の昇格抽選モードの抽選結果に対応する昇格抽選モードをセットする(ステップ B 1 7 0 8)。擬似ボーナス状態に移行する場合には、連続演出を実行するため、連続演出実行フラグをセットし(ステップ B 1 7 0 9)、擬似ボーナス抽選処理を終了する。なお、非 A T 状態 S T 3 0 0 である場合だけ擬似ボーナス抽選処理を行うようにしたが、通常 A T 状態 S T 3 5 1 である場合にも擬似ボーナス抽選処理を実行するようにし、非 A T 状態 S T 3 0 0 である場合とは異なる確率(低確率、高確率)で擬似ボーナスの発生抽選に当選させるようにするとゲーム性が向上する。

【0 4 5 9】

50

〔擬似ボーナス昇格抽選処理〕

続いて、図 2 3 の演出制御処理における擬似ボーナス昇格抽選処理（ステップ B 1 0 0 9）について説明する。図 5 3 は、本発明の実施の形態の擬似ボーナス昇格抽選処理の手順を示すフローチャートである。擬似ボーナス昇格抽選処理は、擬似ボーナス状態を発生させることが決定された後の昇格抽選状態において、発生させる擬似ボーナス状態の種類（価値）を昇格（ランクアップ、変更）させるか否かを決定する抽選を行う処理である。

【0 4 6 0】

演出制御装置 7 0 は、擬似ボーナス昇格抽選処理を開始すると、まず、現在の遊技状態が昇格抽選状態であるか否かを判定する（ステップ B 1 8 0 1）。昇格抽選状態でない場合には（ステップ B 1 8 0 1 の結果が「N」）、擬似ボーナス状態の種類を昇格させることはないので、擬似ボーナス昇格抽選処理を終了する。

10

【0 4 6 1】

演出制御装置 7 0 は、昇格抽選状態の場合には（ステップ B 1 8 0 1 の結果が「Y」）、擬似ボーナス抽選処理の結果に基づいて、擬似ボーナス状態の種類を昇格させることが可能か否かを判定する（ステップ B 1 8 0 2）。擬似ボーナス状態の種類を昇格させる可能性（必要）が無い場合（既に遊技者にとって最も有利となる第 1 擬似ボーナス状態の発生が決定されている場合）には（ステップ B 1 8 0 2 の結果が「N」）、擬似ボーナス抽選処理を終了する。

【0 4 6 2】

演出制御装置 7 0 は、擬似ボーナス状態の種類を昇格可能な場合には（ステップ B 1 8 0 2 の結果が「Y」）、昇格抽選モードに対応する昇格抽選テーブルをセットする（ステップ B 1 8 0 3）。さらに、内部当選役の種類に応じて擬似ボーナス状態の種類を昇格させるか否かを抽選し（ステップ B 1 8 0 4）、擬似ボーナス状態の種類を昇格させるか否かの昇格抽選に当選したか否かを判定する（ステップ B 1 8 0 5）。

20

【0 4 6 3】

そして、演出制御装置 7 0 は、擬似ボーナス状態の昇格抽選に当選した場合には（ステップ B 1 8 0 5 の結果が「Y」）、昇格結果に対応する擬似ボーナスフラグをセットし（ステップ B 1 8 0 9）、擬似ボーナス昇格抽選処理を終了する。この場合には昇格抽選モードの昇格抽選は行われませんが、昇格抽選モードの昇格抽選を行うようにしてもよい。

【0 4 6 4】

一方、演出制御装置 7 0 は、擬似ボーナス状態の昇格抽選に当選しなかった場合には（ステップ B 1 8 0 5 の結果が「N」）、内部当選役の種類に応じて昇格抽選モードを昇格（ランクアップ、変更）させるか否かを抽選する（ステップ B 1 8 0 6）。さらに、昇格抽選モードの昇格抽選に当選したか否かを判定し（ステップ B 1 8 0 7）、当選した場合には（ステップ B 1 8 0 7 の結果が「Y」）、昇格結果に対応する昇格抽選モードをセットし（ステップ B 1 8 0 8）、擬似ボーナス昇格抽選処理を終了する。昇格抽選モードの昇格抽選に当選しなかった場合には（ステップ B 1 8 0 7 の結果が「N」）、そのまま擬似ボーナス昇格抽選処理を終了する。

30

【0 4 6 5】

以上のように、本実施形態では、擬似ボーナス抽選処理によって、擬似ボーナス状態を発生可能とするか否か（昇格抽選状態に移行するか否か）や発生させる擬似ボーナス状態の種類（価値）を決定する。そして、擬似ボーナス抽選処理による抽選結果に基づいて擬似ボーナス昇格抽選処理を実行することによって、昇格抽選状態 S T 3 6 0 における制御を実行するように構成されている。

40

【0 4 6 6】

〔連続演出制御処理〕

続いて、図 2 4 のタイマ割込処理における連続演出制御処理（ステップ B 1 1 0 6）について説明する。図 5 4 は、本発明の実施の形態の連続演出制御処理の手順を示すフローチャートである。連続演出制御処理は、非 A T 状態 S T 3 0 0 において、特定演出ゾーン S T 3 3 0 において実行される連続演出を制御するための処理である。

50

【0467】

連続演出は、表示演出及び音演出によって構成され、演出制御処理（図23）のステップB1015のゲーム演出決定処理によって、演出の種類や回数などの演出内容が決定される。また、連続演出は設定されている演出モードに対応するものが実行されるため、連続演出の実行中は、演出ボタン10の操作による演出モードの切替を規制するとよい。

【0468】

連続演出制御処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、連続演出設定があるか否かを判定する（ステップB2001）。連続演出設定がない場合には（ステップB2001の結果が「N」）、ステップB2013の処理を実行する。

【0469】

一方、演出制御装置70は、連続演出設定がある場合には（ステップB2001の結果が「Y」）、ゲームの開始タイミングであるか否かを判定する（ステップB2002）。ゲームの開始タイミングである場合には（ステップB2002の結果が「Y」）、連続演出の種類と、残り連続回数に応じた段階演出の実行を開始する（ステップB2003）。

【0470】

続いて、演出制御装置70は、リール6の停止操作がなされたか否かを判定する（ステップB2004）。リール6の停止操作がなされなかった場合には（ステップB2004の結果が「N」）、ステップB2009以降の処理を実行する。また、リール6の停止操作がなされた場合には（ステップB2004の結果が「Y」）、停止したリール6の数に応じて実行中の段階演出を進展させる（ステップB2005）。

【0471】

さらに、演出制御装置70は、リール停止操作が第3停止操作（3個目（最後）のリールを停止させる操作）であるか否かを判定する（ステップB2006）。そして、リール6の停止操作が第3停止操作の場合には（ステップB2006の結果が「Y」）、実行されていたゲームが連続演出の最終ゲームであるか否かを判定する（ステップB2007）。連続演出の最終ゲームである場合には（ステップB2007の結果が「Y」）、連続演出の結果に応じた告知演出の実行を開始する（ステップB2008）。

【0472】

本実施形態における告知演出は、下スピーカによる告知音（当り告知音、はずれ告知音）の出力であるが、告知音に合わせてサブ表示器310や可動演出部材（360、370）を動作させるようにしてもよいし、サブ表示器310や可動演出部材（360、370）の動作のみであってもよい。

【0473】

なお、演出制御装置70は、リール停止操作が第3停止操作でない場合（ステップB2006の結果が「N」）、実行されていたゲームが連続演出の最終ゲームでない場合には（ステップB2007の結果が「N」）、ステップB2009以降の処理を実行する。

【0474】

演出制御装置70は、ゲームの終了タイミングであるか否かを判定する（ステップB2009）。ゲームの終了タイミングでない場合には（ステップB2009の結果が「N」）、ステップB2013以降の処理を実行する。

【0475】

演出制御装置70は、ゲームの終了タイミングの場合には（ステップB2009の結果が「Y」）、実行中の段階演出を終了させて可動部材（サブ表示器310、左可動演出装置360、右可動演出装置370）を初期位置（通常位置）に復帰させる（ステップB2010）。さらに、実行されていたゲームが連続演出の最終ゲームであるか否かを判定し（ステップB2011）、連続演出の最終ゲームである場合には（ステップB2011の結果が「Y」）、連続演出設定をクリアする（ステップB2012）。

【0476】

演出制御装置70は、ステップB2008の処理で開始された告知演出を実行中であるか否かを判定する（ステップB2013）。告知演出を実行中でない場合には（ステップ

10

20

30

40

50

B 2 0 1 3の結果が「N」)、連続演出制御処理を終了する。

【0 4 7 7】

さらに、演出制御装置70は、告知演出を実行中の場合には(ステップB 2 0 1 3の結果が「Y」)、告知演出を継続する所定時間を経過したか否かを判定する(ステップB 2 0 1 4)。所定時間を経過した場合には(ステップB 2 0 1 4の結果が「Y」)、告知演出の実行を終了し(ステップB 2 0 1 9)、連続演出制御処理を終了する。

【0 4 7 8】

一方、演出制御装置70は、所定時間を経過していない場合には(ステップB 2 0 1 4の結果が「N」)、次のゲームが開始されるか否かを判定する(ステップB 2 0 1 5)。次のゲームが開始されない場合には(ステップB 2 0 1 5の結果が「N」)、連続演出制御処理を終了する。なお、次ゲームの開始により告知演出を終了させているが、賭け操作(手動、自動)、演出ボタン10の操作、メダルの払戻操作などによって告知演出を終了させるようにしてもよい。

【0 4 7 9】

また、演出制御装置70は、次のゲームが開始される場合には(ステップB 2 0 1 5の結果が「Y」)、連続演出の実行要因がA Tセット数の上乗せによるものか否かをチェックし(ステップB 2 0 1 6)、判定する(ステップB 2 0 1 7)。

【0 4 8 0】

演出制御装置70は、連続演出の実行要因がA Tセット数の上乗せによるものである場合には(ステップB 2 0 1 7の結果が「N」)、特定結果の告知演出であるか否かを判定する(ステップB 2 0 1 8)。この場合の特定結果は、A Tセット数の上乗せに当選したことである。演出制御装置70は、特定結果の告知演出である場合には(ステップB 2 0 1 8の結果が「Y」)、告知演出の実行を終了せずに、連続演出制御処理を終了する。一方、特定結果の告知演出でない場合(ステップB 2 0 1 8の結果が「N」)、すなわち、A Tセット数の上乗せによる連続演出であって、かつ、当選しなかった場合には、告知演出の実行を終了し(ステップB 2 0 1 9)、連続演出制御処理を終了する。

【0 4 8 1】

連続演出の実行要因には、G数解除、擬似ボーナス自力当選、A T自力当選、G数上乗せ当選、セット数上乗せ当選があるが、セット数上乗せ当選の場合にはその後の演出で連続演出の結果が報知されない(遊技者のドキドキ感を煽るために残りのA Tセット数が報知されずに不明となっている)。そのため、特定結果(セット数上乗せ当選)の場合には告知演出を最後まで実行することで遊技者にセット数上乗せ当選を報知する。

【0 4 8 2】

なお、他の当選はその後の表示内容の変化などによって遊技者が結果を把握できるが、ゲーム数上乗せなどについても特定結果として最後まで告知演出を実行してもよい。この場合、上乗せゲーム数に応じて告知演出を最後まで実行するか否かを決定するようにしてもよい。また、次ゲームの開始時にはずれ結果の告知演出が実行されている場合には告知演出を終了させているが、結果にかかわらず告知演出を継続するようにしてもよい。

【0 4 8 3】

〔タイミングチャート〕

続いて、連続演出及び告知演出の実行(終了)タイミングについて、図55から図57を参照しながら説明する。図55は、本発明の実施の形態の告知演出の終了後に次ゲームが開始された場合の例を示すタイミングチャートであり、(A)は連続演出の開始から終了までを示し、(B)は最終段階演出の詳細を示す。図55に示す例では、連続演出の回数は3回である。

【0 4 8 4】

時刻t10は、連続演出の開始となるゲームを開始したタイミングである。そして、リールストップボタン(24a, 24b, 24c)を操作することによってゲームが終了し、その後、第1段階演出が終了する。

【0 4 8 5】

その後、遊技者がベット操作を行い、スタートレバー 21 を操作することで、次のゲームが開始され、第 2 段階演出が開始される（時刻 t 11）。さらに、実行されたゲームが終了すると、連続演出の最後の段階に対応するゲームを開始し（時刻 t 12）、最終段階演出が実行される。

【0486】

そして、最後のゲームが終了すると、告知演出（報知演出）が開始される（時刻 t 13）。告知演出（報知演出）は、連続演出の結果が特定結果（擬似 B 確定、上乘せ確定）であっても、はずれ結果であっても所定期間（所定時間）に亘って実行される演出である。告知演出（報知演出）は演出制御装置 70 によって実行されるため、演出制御装置 70 は、告知演出手段（報知演出手段）をなす。

10

【0487】

また、図 55 の例では、告知演出が実行されている間は次のゲームを開始していないため、告知演出が所定時間（ステップ B2014）継続する。なお、告知演出は、下スピーカを利用した重低音の告知音を出力する演出である。また、告知演出は、最終段階演出の進展が終了した後も継続する。

【0488】

また、最終段階演出は、次のゲームが開始されるまで継続するが、図 55（B）に示すように、実際に演出が実行される演出進展期間が終了すると（時刻 t 14）、次のゲームが開始されるまで（時刻 t 15）、静止画面や繰り返し演出などを実行する演出停滞期間となる。

20

【0489】

演出進展期間は、ゲームの開始から所定時間に亘って又は少なくとも何れかの停止操作から所定時間に亘って演出内容が進展する期間である。なお、各段階演出は、演出進展期間であっても次のゲームが開始されると終了して、次のゲームに応じた演出が実行される。演出停滞期間は、演出内容が進展しない期間であって、次のゲームが開始されるまで又は客待ち画面に移行するまで継続する。なお、最終段階よりも以前の段階演出も基本的には演出進展期間と演出停滞期間から構成されている。

【0490】

告知演出が終了した後、次のゲームが開始されると、上下のスピーカを利用した高音メイン（主体）の通常演出が実行される。

30

【0491】

図 56 は、本発明の実施の形態の当り告知演出の終了前に次ゲームが開始され、連続演出は終了するが告知演出は終了しない場合の例を示すタイミングチャートである。

【0492】

連続演出の開始（時刻 t 20）から最終段階演出の開始（時刻 t 22）までの態様については、図 55（A）に示した例と同様である。図 56 に示す例では、ミッション抽選に当選し、最終段階演出におけるゲームが終了した後、当り（特定結果）演出に対応する告知演出が実行される（時刻 t 23）。このとき、特定結果に対応するため、次のゲームの開始操作がなされても（時刻 t 24）、当り演出が継続される（時刻 t 25）。

【0493】

40

なお、図 56 のタイミングチャートに示すように、次ゲームを開始するための操作によって、連続演出が終了するため、スタートレバー 21 や当該スタートレバー 21 の操作を受けて次ゲームを開始する遊技制御装置 50 及び次のゲームのための演出を開始する演出制御装置 70 は、連続演出終了手段をなす。

【0494】

以上のように、連続演出の終了を待たずに次ゲームを開始しても、報知演出によって連続演出の結果を報知することができる。すなわち、単位時間当たりのゲームの実行数を減少させることなく、連続演出の結果を遊技者に認識させることが可能となる。

【0495】

特に、前述したように、連続演出実行後の演出などで抽選結果が判別できない（残りの

50

A Tセット数が報知されない) A Tセット数上乘せ当選(第2遊技価値)などの場合に報知演出を継続するとよい。すなわち、連続演出の実行要因(特定結果の種類、付与される遊技価値)に応じて報知演出が終了するか否かが変わるため、ゲームにおける演出効果に変化して遊技の興趣を向上させることができる。一方、連続演出終了後の演出などによって遊技者が遊技価値(第1遊技価値)を付与されたことを認識できる(残りのA Tセット数が報知されている)場合には連続演出の終了とともに報知演出を終了させてもよい。

【0496】

図57は、本発明の実施の形態のはずれ告知演出の終了前に次ゲームが開始され、連続演出も告知演出も終了する場合の例を示すタイミングチャートである。

【0497】

図57に示す例では、図56と同様のタイミングで連続演出の開始から告知演出(はずれ演出)の実行までが行われるが(時刻t30~t33)、次のゲームの開始操作がなされた時点で(時刻t34)、本来ならば時刻t35まで実行される告知演出が途中で中止される。また、最終段階演出の演出進展期間が終了する前に次のゲームが開始される。

【0498】

以上のように、抽選結果がはずれの場合には、告知演出を継続せずに次のゲームを開始可能に構成することによって、次ゲームにおける通常演出の実行が阻害されることを抑制することができ、遊技者にテンポよく遊技を行わせることができる。なお、抽選結果がはずれの場合であっても図56に示した例と同様に、告知演出が終了するまで次のゲームを開始させないようにしてもよい。なお、通常演出は演出制御装置70によって実行されるため、演出制御装置70は通常演出手段をなす。

【0499】

また、連続演出の結果が特定結果の場合に限り、次ゲームが開始されても報知演出を実行するため、報知演出が終了するか否かによって遊技価値が付与されるか否かを遊技者が把握することが可能となる。また、報知演出が中断するか否かによって、次ゲームにおける通常演出の演出態様が変わるため、ゲームにおける演出効果に変化して遊技の興趣を向上させることができる。

【0500】

〔連続演出例〕

続いて、連続演出及び告知演出の演出例について、図58から図61を参照しながら説明する。まず、図58を参照しながら連続演出の最終段階演出までを説明し、図59から図61を参照しながら最終段階演出から告知演出及び次ゲームの開始までの演出について説明する。

【0501】

図58は、本発明の実施の形態の連続演出の開始から最終段階演出までの一連の演出の一例を示す遷移図である。図58に示す例では、通常A T状態S T351において、連続演出を発生させる入賞役(例えば、「スイカ」)で当選した場合について説明する。

【0502】

図58(A)を参照すると、連続演出を開始させる入賞役に当選し、所定枚数のメダルが払い出され、払出音(例えば、「デンデンデン♪」)が出力される。その後、賭け(ベット)操作及びスタートレバー21を操作してゲームの開始操作を行うと、次ゲームが開始される。

【0503】

また、遊技状態が通常A T状態S T351であるため、図58(B)に示すように、リールストップボタン24の押し順を報知する押し順表示部(押し順表示アイコン)390が表示される。そして、第1段階の演出が開始され、連続演出が開始されることが報知される。このとき、左可動演出装置360の左可動部材361が左右に移動する演出が実行される。左可動演出装置360による演出は、連続演出の結果が特定結果となる確率がはずれとなる確率よりも高い場合に実行される。

【0504】

その後、各リール6の停止操作を行って実行中のゲームを終了し、さらに、賭け操作及び次ゲームの開始操作を実行する。その後、図58(C)に示すように、第2段階演出が実行される。さらに、停止操作を行って実行中のゲームを終了し、続いて、賭け操作及び次ゲームの開始操作を実行する。その後、図58(D)に示すように、最終段階演出が開始される。このとき、左可動部材361が遊技者から視認可能な状態で停止する。

【0505】

以上、連続演出が開始されてから最終段階演出が開始されるまでの演出態様である。この後、連続演出の結果に基づく告知演出が実行される。以下、以降の演出について代表的なパターンについて説明する。

【0506】

10

図59は、本発明の実施の形態の連続演出の最終段階演出から次ゲーム開始までの演出態様を説明する図であり、告知演出の終了後に次ゲームが開始された場合を説明する図である。

【0507】

図59(E)及び(F)は、最終段階演出を実行しているゲームで、指示された押し順でリールストップボタン24を操作している状態である。図59(E)は2番目のリールストップボタン24を操作した後の状態であり、図58(D)に示した状態から最終段階演出が継続されている。

【0508】

20

図59(F)は最後のリールストップボタン24を操作することでゲームが終了した直後の演出進展期間を示しており、また、図59(G)は最終段階演出の演出停滞期間において告知演出が継続している状態を示している。最後のリールストップボタン24を操作すると、告知演出が開始される。告知演出は、抽選結果に応じた結果音(例えば、はずれの場合は「じょわわわ〜ん♪」、特定結果の場合は「ずどどど〜ん♪」)が、下スピーカーから重低音で出力される。図59では、抽選結果が特定結果となった場合を示している。なお、はずれの場合には特定結果の場合と区別し易いように高音や中音で結果音を出力するようにしてもよい。

【0509】

また、告知演出は、結果音の出力だけでなく、可動演出装置による演出を含めてもよい。具体的には、抽選結果が特定結果の場合に限り、図59(F)に示すように、左可動演出装置360の左可動部材361が左に移動して初期位置に戻る一方、右可動演出装置370の右可動部材371を遊技者が視認可能な位置まで左方向に移動させる。さらに、セット数の追加を示すセット数追加報知部380を表示し、セット数が追加されたことを報知する。

30

【0510】

告知演出が終了し、賭け操作及び次ゲームの開始操作を行うと、図59(H)に示すように、通常AT状態ST351を継続し、次ゲームが開始されて内部抽選結果に応じた演出(通常演出の表示や押し順表示部の表示など)が実行される。

【0511】

図60は、本発明の実施の形態の連続演出の最終段階演出から次ゲーム開始までの演出態様を説明する図であり、告知演出の実行中に次ゲームが開始されるが、特定結果音の出力が途中で終了しない場合を説明する図である。

40

【0512】

図60(E)及び図60(F)については、図59(E)及び図59(F)と同様である。図60(G)では、告知演出の実行中に遊技者が賭け操作及び次ゲームの開始操作を行うことによって、次ゲームが開始された状態を示している。このとき、連続演出の結果が特定結果となったので、次ゲーム開始後も結果音(告知音、報知音)の出力が継続される。一方、右可動演出装置370の右可動部材371は、初期位置まで戻り、セット数追加報知部380の表示は終了し、結果音出力以外の告知演出は終了するように構成されている。

50

【0513】

図61は、本発明の実施の形態の連続演出の最終段階演出から次ゲーム開始までの演出態様を説明する図であり、告知演出の実行中に次ゲームが開始されるが、特定結果音の出力が途中で終了しない場合を説明する図である。

【0514】

図61(E)及び図61(F)については、図59(E)及び図59(F)と同様である。なお、抽選結果がはずれであるため、セット数追加報知部380には、抽選結果がはずれである旨が表示される。

【0515】

図61(G)では、告知演出の実行中に遊技者が賭け操作及び次ゲームの開始操作を行うことによって、次ゲームが開始した状態を示している。このとき、抽選結果がはずれであるため、結果音の出力は中止される。さらに、右可動演出装置370の右可動部材371は、初期位置まで戻り、セット数追加報知部380の表示は終了し、次ゲームにおける通常演出が実行される。

【0516】

〔連続演出の変形例〕

続いて、連続演出の変形例について説明する。ここまで説明した告知演出は、連続演出の結果を告知する告知音を出力していたが、本変形例では、連続演出の結果が特定結果であることを報知する確定演出を実行する。

【0517】

図62は、本発明の実施の形態の連続演出終了後の確定演出の例を示すタイミングチャートであり、(A)は連続演出の結果がはずれの場合、(B)は連続演出の結果が特定結果の場合を示す。図63は、本発明の実施の形態の変形例の連続演出の最終段階演出から次ゲーム開始までの演出態様を説明する図であり、報知演出の実行中に次ゲームが開始される場合を説明する図である。

【0518】

連続演出の開始(時刻t40)から最終段階演出の開始(時刻t42)までの態様については、図55(A)に示した例と同様である。図62(A)に示す例では、連続演出の結果がはずれであるため、確定演出が行われず、連続演出における最後のゲームが終了した後(時刻t43)も、最終段階演出が継続される。そして、最終段階演出が終了する時刻(時刻t45)よりも前であっても、次ゲームの賭け操作及び開始動作が行われると、次ゲームが開始され(時刻t44)、次ゲームの通常演出が実行される。

【0519】

一方、図62(B)に示す例では、図62(A)と同様のタイミングで連続演出の開始(時刻t50)から連続演出における最後のゲームの終了(時刻t53)まで経過する。このとき、連続演出の結果が特定結果であるため、確定演出が連続演出における最後のゲームが終了したタイミングで実行される(時刻t53、図63(B))。

【0520】

その後、次ゲームの賭け操作及び開始動作が行われると、次ゲームが開始されるが(時刻t54)、確定演出は時刻t55まで継続して実行される(図63(C))。確定演出は告知演出と同様に、下スピーカを利用した重低音が出力される。また、確定演出が継続している間に次ゲームが開始された場合、次ゲームのための通常演出は、確定演出が終了するまで、上スピーカを利用した高音メイン(主体)の演出となる。

【0521】

なお、図63に示すように、本変形例の確定演出では、次ゲームが開始されてもセット数追加報知部380の表示が継続されているが、連続演出の結果が特定結果の場合と同様に、次ゲームの開始とともにセット数追加報知部380の表示を終了させてもよい。また、確定演出で出力される確定音は、連続演出の結果が特定結果の場合の特定結果音と異なる出力となっているが、同じであってもよい。

【0522】

なお、以上説明した連続演出の結果の報知演出の制御は、次ゲームの開始操作に伴うものであったが、次ゲームの開始操作ではなく、例えば、精算入力を受け付けた場合であってもよい。すなわち、連続演出の最終段階演出の実行中にクレジットからメダルを払い出す操作が遊技者によって行われた場合に、連続演出の結果が特定結果であれば、報知演出を実行（継続）する。このように構成することによって、クレジットが精算される場合であっても、無駄な報知演出を実行せずに必要な報知演出を実行するので、報知演出が終了するか否かによって遊技価値が付与されるか否かを遊技者が把握できる。

【0523】

〔擬似ボーナス昇格演出〕

続いて、擬似ボーナス昇格演出について説明する。擬似ボーナス昇格演出は、昇格抽選状態 S T 3 6 0 においてその後に発生させる擬似ボーナス状態（S T 3 6 1～S T 3 6 3）の種類（価値）が昇格（ランクアップ、変更）する場合に実行される演出である。擬似ボーナス状態では、所定の確率で A T 抽選が実行され、当選すると、擬似ボーナス状態の終了後に通常 A T 状態 S T 3 5 1 に移行する。

10

【0524】

まず、図 2 4 のタイマ割込処理における擬似ボーナス昇格演出制御処理（ステップ B 1 1 0 7）について説明する。図 6 4 は、本発明の実施の形態の擬似ボーナス昇格演出制御処理の手順を示すフローチャートである。擬似ボーナス昇格演出制御処理は、昇格抽選状態 S T 3 6 0 において、処理番号に応じた昇格演出を実行したり、あらかじめ設定された報知レベルに応じた昇格演出を実行したりするための処理である。

20

【0525】

演出制御装置 7 0 は、擬似ボーナス昇格演出制御処理が開始されると、処理番号に応じて分岐する（ステップ B 2 1 0 1）。

【0526】

処理番号が 0 の場合には、演出制御装置 7 0 は、昇格演出開始処理を実行する。昇格演出開始処理は、昇格演出開始時に実行される処理であり、あらかじめ設定された報知レベルに応じた処理番号を設定する。昇格演出開始処理の詳細については、図 6 5 にて説明する。

【0527】

処理番号が 1 の場合には、演出制御装置 7 0 は、明確昇格演出処理を実行する。明確昇格演出処理は、昇格抽選の結果について、昇格モードにおける演出内容や昇格したか否かについて明確に報知する演出を実行する処理である。明確昇格演出処理の詳細については、図 6 6 にて説明する。

30

【0528】

処理番号が 2 の場合には、演出制御装置 7 0 は、普通昇格演出処理を実行する。普通昇格演出処理は、昇格抽選の結果について、昇格モードにおける演出については曖昧であるが、昇格したか否かについては明確に報知する演出を実行する処理である。普通昇格演出処理の詳細については、図 6 7 にて説明する。

【0529】

処理番号が 3 の場合には、演出制御装置 7 0 は、曖昧昇格演出処理を実行する。曖昧昇格演出処理は、昇格抽選の結果について、昇格モードにおける演出内容や昇格したか否かについて曖昧に報知する演出を実行する処理である。曖昧昇格演出処理の詳細については、図 6 8 にて説明する。

40

【0530】

続いて、昇格演出開始処理の手順について説明する。図 6 5 は、本発明の実施の形態の昇格演出開始処理の手順を示すフローチャートである。昇格演出開始処理は、昇格抽選状態 S T 3 6 0 に移行して最初に実行される処理であり、昇格抽選状態 S T 3 6 0 であることの報知の設定やあらかじめ設定された昇格演出の態様に応じて処理番号を設定する。

【0531】

演出制御装置 7 0 は、まず、昇格抽選状態 S T 3 6 0 が開始されたか否かを判定する（

50

ステップB 2 2 0 1)。昇格抽選状態S T 3 6 0が開始されていない場合には（ステップB 2 2 0 1の結果が「N」）、昇格演出を実行しないので、昇格演出開始処理を終了する。

【0 5 3 2】

一方、演出制御装置7 0は、昇格抽選状態S T 3 6 0が開始された場合には（ステップB 2 2 0 1の結果が「Y」）、メイン表示器3及びサブ表示器3 1 0に昇格抽選中（昇格抽選状態S T 3 6 0）であることを示す背景画像の表示をセットする（ステップB 2 2 0 2）。

【0 5 3 3】

さらに、演出制御装置7 0は、昇格演出の実行が有効に設定されている否かを判定する（ステップB 2 2 0 3）。昇格演出の実行が有効に設定されていない場合には（ステップB 2 2 0 3の結果が「N」）、昇格演出を実行しないので、昇格演出開始処理を終了する。なお、昇格演出の実行可否については、図4 5及び図4 6にて説明した擬似ボーナス昇格演出設定処理で設定される。

【0 5 3 4】

演出制御装置7 0は、昇格演出の実行が有効に設定されている場合には（ステップB 2 2 0 3の結果が「Y」）、メイン表示器3に昇格演出の報知レベル画像の表示をセットする（ステップB 2 2 0 4）。さらに、昇格演出の報知レベルが「明確」であるか否かを判定する（ステップB 2 2 0 5）。

【0 5 3 5】

演出制御装置7 0は、昇格演出の報知レベルが「明確」の場合には（ステップB 2 2 0 5の結果が「Y」）、演出処理番号を1にセットする（ステップB 2 2 0 6）。さらに、現在の昇格抽選モードに応じて左右の可動演出部材（3 6 1、3 7 1）の移動をセットする（ステップB 2 2 0 7）。

【0 5 3 6】

一方、演出制御装置7 0は、昇格演出の報知レベルが「明確」でない場合には（ステップB 2 2 0 5の結果が「N」）、演出処理番号を2にセットし（ステップB 2 2 0 8）、さらに、昇格演出の報知レベルが「普通」であるか否かを判定する（ステップB 2 2 0 9）。

【0 5 3 7】

演出制御装置7 0は、昇格演出の報知レベルが「普通」でない場合には（ステップB 2 2 0 9の結果が「N」）、昇格演出の報知レベルが「曖昧」であるため、演出処理番号を3にセットする（ステップB 2 2 1 2）。さらに、サブ表示器3 1 0を移動させずに、ボーナス曖昧画像の表示をセットする（ステップB 2 2 1 3）。

【0 5 3 8】

演出制御装置7 0は、昇格演出の報知レベルが「明確」の場合、又は、「普通」の場合には（ステップB 2 2 0 9の結果が「Y」）、擬似ボーナスフラグに応じた位置へのサブ表示器3 1 0の移動をセットする（ステップB 2 2 1 0）。さらに、擬似ボーナスフラグに応じたボーナス画像の表示をサブ表示器3 1 0にセットする（ステップB 2 2 1 3）。

【0 5 3 9】

〔明確昇格演出処理〕

次に、明確昇格演出処理について説明する。図6 6は、本発明の実施の形態の明確昇格演出処理の手順を示すフローチャートである。明確昇格演出処理は、擬似ボーナス昇格演出設定処理において報知レベルが「明確」に設定された場合に実行される処理である。前述のように、報知レベルが「明確」に設定されている場合には、昇格モードにおける演出内容や昇格したか否かについて明確に報知する。

【0 5 4 0】

演出制御装置7 0は、明確昇格演出処理が開始されると、まず、昇格可能な状態（擬似ボーナス状態の種類や昇格抽選モードを昇格させることが可能な状態）であるか否かを判定する（ステップB 2 3 0 1）。昇格可能な状態でない場合には（ステップB 2 3 0 1の

10

20

30

40

50

結果が「N」)、ステップB 2 3 1 5以降の処理を実行する。

【0 5 4 1】

演出制御装置70は、昇格可能な状態の場合には(ステップB 2 3 0 1の結果が「Y」)、擬似ボーナス状態の種類(価値)が昇格(ランクアップ、変更)可能であるか否かを判定する(ステップB 2 3 0 2)。擬似ボーナス状態の種類が昇格可能でない場合には(ステップB 2 3 0 2の結果が「N」)、ステップB 2 3 1 5以降の処理を実行する。

【0 5 4 2】

演出制御装置70は、擬似ボーナス状態の種類が昇格可能である場合には(ステップB 2 3 0 2の結果が「Y」)、ゲーム開始タイミングであるか否かを判定する(ステップB 2 3 0 3)。ゲーム開始タイミングの場合には(ステップB 2 3 0 3の結果が「Y」)、昇格対象役に当選するか否かを判定する(ステップB 2 3 0 4)。昇格対象役(例えば、ベルリブA・B、チェリーリブ、スイカ、チェリー)に当選した場合には(ステップB 2 3 0 4の結果が「Y」)、サブ表示器310の揺動(上下動)をセットする(ステップB 2 3 0 5)。これにより、擬似ボーナス状態の種類(価値)が昇格(ランクアップ、変更)する可能性があることを予告することが可能となり、サブ表示器310及びサブ表示器310の動作を制御する演出制御装置70は、予告演出制御手段をなしている。

【0 5 4 3】

演出制御装置70は、ゲーム開始タイミングでない場合(ステップB 2 3 0 3の結果が「N」)、昇格対象役に当選していない場合(ステップB 2 3 0 4の結果が「N」)、又は、サブ表示器310の揺動のセットが完了した場合には、最終リールが停止した状態か否かを判定する(ステップB 2 3 0 6)。

【0 5 4 4】

演出制御装置70は、最終リールが停止した場合には(ステップB 2 3 0 6の結果が「Y」)、さらに、サブ表示器310が揺動中であるか否かを判定する(ステップB 2 3 0 7)。サブ表示器310が揺動中である場合には(ステップB 2 3 0 7の結果が「Y」)、サブ表示器310の揺動の停止をセットする(ステップB 2 3 0 8)。

【0 5 4 5】

演出制御装置70は、最終リールが停止していない場合(ステップB 2 3 0 6の結果が「N」)、サブ表示器310が揺動していない場合(ステップB 2 3 0 7の結果が「N」)、又は、サブ表示器310の揺動停止のセットが完了した場合には、ゲームが終了したか否かを判定する(ステップB 2 3 0 9)。ゲームが終了していない場合には(ステップB 2 3 0 9の結果が「N」)、ステップB 2 3 1 5以降の処理を実行する。

【0 5 4 6】

演出制御装置70は、ゲームが終了した場合には(ステップB 2 3 0 9の結果が「Y」)、擬似ボーナスが昇格するか否かを判定する(ステップB 2 3 1 0)。擬似ボーナス状態の種類が昇格しない場合には(ステップB 2 3 1 0の結果が「N」)、昇格抽選モードが昇格するか否かを判定する(ステップB 2 3 1 1)。昇格抽選モードが昇格しない場合には(ステップB 2 3 1 1の結果が「N」)、ステップB 2 3 1 5以降の処理を実行する。

【0 5 4 7】

演出制御装置70は、昇格抽選モードが昇格する場合には(ステップB 2 3 1 1の結果が「Y」)、左可動部材361の初期位置復帰と、右可動部材371の移動をセットする(ステップB 2 3 1 2)。

【0 5 4 8】

一方、演出制御装置70は、擬似ボーナス状態の種類が昇格する場合には(ステップB 2 3 1 0の結果が「Y」)、擬似ボーナスフラグに応じた位置へのサブ表示器310の移動をセットする(ステップB 2 3 1 3)。さらに、擬似ボーナスフラグに応じた画像にサブ表示器310の表示の更新をセットする(ステップB 2 3 1 4)。すなわち、演出制御装置70は、サブ表示器310に付与される擬似ボーナス状態の種類を特定可能な特定情報表示するため、演出制御装置70及びサブ表示器310は特定情報表示手段をなしてい

る。

【0549】

続いて、演出制御装置70は、発生させる擬似ボーナス状態の種類に対応する擬似ボーナスリプの入賞が成立したか否かを判定する（ステップB2315）。擬似ボーナスリプに入賞しなかった場合には（ステップB2315の結果が「N」）、明確昇格演出処理を終了する。

【0550】

一方、演出制御装置70は、擬似ボーナスリプの入賞が成立した場合には（ステップB2315の結果が「Y」）、左右の可動部材（361、362）及びサブ表示器310を初期位置（通常位置）に復帰させる（ステップB2316）。さらに、演出処理番号を0

10

【0551】

このように、擬似ボーナスリプの入賞が成立するまで、すなわち、擬似ボーナス状態に移行するまで、左右の可動部材（361、362）及びサブ表示器310を初期位置に復帰させないため、例えば、遊技中に離席して遊技を再開する場合であっても現在の状況（擬似ボーナスの期待度など）を即座に把握することが可能となる。

【0552】

〔普通昇格演出処理〕

次に、普通昇格演出処理について説明する。図67は、本発明の実施の形態の普通昇格演出処理の手順を示すフローチャートである。普通昇格演出処理は、擬似ボーナス昇格演出設定処理において報知レベルが「普通」に設定された場合に実行される処理である。前述のように、報知レベルが「普通」に設定されている場合には、昇格モードにおける演出については曖昧であるが、昇格したか否かについては明確に報知される。

20

【0553】

演出制御装置70は、普通昇格演出処理が開始されると、まず、昇格可能な状態（擬似ボーナス状態の種類や昇格抽選モードを昇格させることが可能な状態）であるか否かを判定する（ステップB2401）。昇格可能な状態でない場合には（ステップB2401の結果が「N」）、ステップB2407以降の処理を実行する。

【0554】

演出制御装置70は、昇格可能な状態の場合には（ステップB2401の結果が「Y」）、擬似ボーナス状態の種類（価値）が昇格（ランクアップ、変更）可能であるか否かを判定する（ステップB2402）。擬似ボーナス状態の種類が昇格可能でない場合には（ステップB2402の結果が「N」）、ステップB2407以降の処理を実行する。

30

【0555】

演出制御装置70は、擬似ボーナス状態の種類が昇格可能である場合には（ステップB2402の結果が「Y」）、ゲームが終了したか否かを判定する（ステップB2403）。ゲームが終了していない場合には（ステップB2403の結果が「N」）、ステップB2407以降の処理を実行する。

【0556】

演出制御装置70は、ゲームが終了した場合には（ステップB2403の結果が「Y」）、擬似ボーナス状態の種類が昇格するか否かを判定する（ステップB2404）。昇格抽選モードが昇格しない場合には（ステップB2404の結果が「N」）、ステップB2407以降の処理を実行する。

40

【0557】

一方、演出制御装置70は、擬似ボーナス状態の種類が昇格する場合には（ステップB2404の結果が「Y」）、擬似ボーナスフラグに応じた位置へのサブ表示器310の移動をセットする（ステップB2405）。さらに、擬似ボーナスフラグに応じた画像にサブ表示器310の表示の更新をセットする（ステップB2406）。

【0558】

続いて、演出制御装置70は、発生させる擬似ボーナス状態の種類に対応する擬似ボー

50

ナスリップの入賞が成立したか否かを判定する（ステップB2407）。擬似ボーナスリップの入賞が成立しなかった場合には（ステップB2407の結果が「N」）、普通昇格演出処理を終了する。

【0559】

一方、演出制御装置70は、擬似ボーナスリップの入賞が成立した場合には（ステップB2407の結果が「Y」）、サブ表示器310を初期位置（通常位置）に復帰させる（ステップB2408）。さらに、演出処理番号を0にセットし（ステップB2409）、普通昇格演出処理を終了する。

【0560】

〔曖昧昇格演出処理〕

最後に、曖昧昇格演出処理について説明する。図68は、本発明の実施の形態の曖昧昇格演出処理の手順を示すフローチャートである。曖昧昇格演出処理は、擬似ボーナス昇格演出設定処理において報知レベルが「曖昧」に設定された場合に実行される処理である。前述のように、報知レベルが「曖昧」に設定されている場合には、昇格モードにおける演出内容や昇格したか否かの報知が曖昧になる。

【0561】

演出制御装置70は、曖昧昇格演出処理が開始されると、まず、昇格可能な状態（擬似ボーナス状態の種類や昇格抽選モードを昇格させることが可能な状態）であるか否かを判定する（ステップB2501）。昇格可能な状態でない場合には（ステップB2501の結果が「N」）、ステップB2508以降の処理を実行する。

【0562】

演出制御装置70は、昇格可能な状態の場合には（ステップB2501の結果が「Y」）、ゲーム開始タイミングであるか否かを判定する（ステップB2502）。ゲーム開始タイミングの場合には（ステップB2502の結果が「Y」）、昇格対象役に当選するかどうかを判定する（ステップB2503）。昇格対象役（例えば、ベルリップA・B、チェリーリップ、スイカ、チェリー）に当選した場合には（ステップB2503の結果が「Y」）、サブ表示器310の揺動（上下動）をセットする（ステップB2504）。

【0563】

演出制御装置70は、ゲーム開始タイミングでない場合（ステップB2502の結果が「N」）、昇格対象役に当選していない場合（ステップB2503の結果が「N」）、又は、サブ表示器310の揺動のセットが完了した場合には、最終リールが停止した状態かどうかを判定する（ステップB2505）。

【0564】

演出制御装置70は、最終リールが停止した場合には（ステップB2505の結果が「Y」）、さらに、サブ表示器310が揺動中であるかどうかを判定する（ステップB2506）。サブ表示器310が揺動中である場合には（ステップB2306の結果が「Y」）、サブ表示器310の揺動の停止をセットする（ステップB2307）。

【0565】

演出制御装置70は、最終リールが停止していない場合（ステップB2505の結果が「N」）、サブ表示器310が揺動していない場合（ステップB2506の結果が「N」）、又は、サブ表示器310の揺動停止のセットが完了した場合には、昇格抽選状態が終了したか否かを判定する（ステップB2508）。昇格抽選状態が終了していない場合には（ステップB2508の結果が「N」）、曖昧昇格演出処理を終了する。

【0566】

一方、演出制御装置70は、昇格抽選状態が終了した場合には（ステップB2508の結果が「Y」）、演出処理番号を0にセットし（ステップB2509）、曖昧昇格演出処理を終了する。

【0567】

〔擬似ボーナス昇格演出例〕

次に、擬似ボーナス昇格演出の具体的な態様について説明する。図69は、本発明の実

10

20

30

40

50

施の形態の昇格抽選モードを報知する演出の一例を示す図であり、(A)は普通昇格演出及び曖昧昇格演出、(B)は低昇格モードの場合における明確昇格演出、(C)は高昇格モードの場合における明確昇格演出を示す。

【0568】

図69(A)に示すように、普通昇格演出及び曖昧昇格演出の場合には、昇格抽選モードの報知演出を実行せず、左可動部材361及び右可動部材371は移動しないようになっている。

【0569】

また、明確昇格演出の場合には、前述のように、遊技者が昇格抽選モードを認識可能な態様で報知演出が実行される。図69(B)に示すように、低昇格モードの場合には、左可動演出装置360の左可動部材361がメイン表示器3の前方まで移動することによって、昇格抽選モードが報知される。一方、図69(C)に示すように、高昇格モードの場合には、右可動演出装置370の右可動部材371がメイン表示器3の前方まで移動することによって、昇格抽選モードが報知される。

【0570】

なお、左可動演出装置360の左可動部材361には「CHANCE」と表示され、右可動演出装置370の右可動部材371には「あつい!」と表示されており、右可動部材371が移動した場合のほうが擬似ボーナス状態の種類(価値)が昇格(ランクアップ、変更)する期待度が高いことを遊技者が認識することができる。

【0571】

なお、本実施形態では、「高昇格モード」と「低昇格モード」の2段階の昇格抽選モードが定義されているが、さらに多段階であってもよい。例えば、3段階の場合でもっとも有利なモードであることを報知する場合には、左可動部材361と右可動部材371を同時に移動させるようにしてもよい。

【0572】

続いて、内部抽選結果の報知について説明する。図70は、本発明の実施の形態の内部抽選結果を報知する演出の一例を示す図であり、(A)はBARボーナス、(B)はノーマルボーナス、(C)はスーパーボーナスを示す。

【0573】

図70(A)～(C)に示すように、擬似ボーナス状態の種類(特定遊技状態の価値)は、サブ表示器310の配置及び表示内容によって報知される。本実施形態では、(A)→(B)→(C)の順で価値が高くなるように設定されており、すなわち、サブ表示器310の位置が高くなるほど価値が高くなるように設定されている。

【0574】

このように、擬似ボーナス状態の種類(期待度、価値)に合わせてサブ表示器310の位置を変更することによって、発生する擬似ボーナス状態の(期待度の)変化を遊技者が把握することができる。さらに、サブ表示器310の表示内容によって擬似ボーナス状態(の期待度)を報知することによって、より正確に擬似ボーナス状態の種類(期待度)を報知することが可能となる。以上のように、本実施形態では、擬似ボーナス状態の種類(期待度の)変更を効果的に演出することが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0575】

本実施形態では、昇格抽選状態ST360において、擬似ボーナス状態の種類が昇格するたびにサブ表示器310を上昇させている。さらに、擬似ボーナス状態の種類を昇格させるだけでなく、擬似ボーナス状態の種類を降格させるようにしてもよい。この場合には、移行(変更)後の擬似ボーナス状態の種類に合わせてサブ表示器310を上昇又は降下させるように制御する。このように制御することによって、遊技者は発生する擬似ボーナス状態の変化を明確に把握することができる。

【0576】

このように、サブ表示器310は擬似ボーナス状態の種類が変更されるたびに移動する

ように構成されており、サブ表示器 3 1 0 及びサブ表示器 3 1 0 の動作を制御する演出制御装置 7 0 は、特定遊技状態の価値を変更されたことを示唆する示唆演出手段をなしている。

【0577】

次に、擬似ボーナス昇格演出（昇格抽選モード及び内部抽選結果の報知）について、ゲームの流れに沿って説明する。図 7 1 及び図 7 2 は、本発明の実施の形態の擬似ボーナス昇格における一連の演出を説明する図である。

【0578】

図 7 1 (A) は、非 A T 状態 S T 3 0 0 において昇格抽選状態 S T 3 6 0 に移行すること（擬似ボーナス状態の発生）が確定した状態を示している。昇格抽選状態 S T 3 6 0 には、前述のように、通常ゾーン S T 3 1 0 で所定の役に当選するか、特定演出ゾーン S T 3 3 0 においてゲーム数解除となった場合に移行する。このとき、サブ表示器 3 1 0 は、通常位置（初期位置）に配置され、遊技者にとって有利な状態（昇格抽選状態 S T 3 6 0）に移行することを示す情報（「W I N」）を表示する。

10

【0579】

図 7 1 (B) は、昇格抽選状態 S T 3 6 0 に移行確定後、ベット操作を実行した状態である。このとき、メイン表示器 3 では昇格抽選状態 S T 3 6 0 であることが報知されており、左可動部材 3 6 1 が移動していることで昇格抽選モードが低昇格モードであることも報知されている。なお、左可動部材 3 6 1 がメイン表示器 3 の前方に位置している間は、左可動部材 3 6 1 に備えられた L E D などの発光体により発光演出が実行される。このとき、サブ表示器 3 1 0 は下段に配置され、発生する擬似ボーナスの種類が通常 A T 状態 S T 3 5 1 に移行する期待度の高くない結果（遊技者にとって価値の低い種類の擬似ボーナス）であることを示す情報（「B A R ボーナス」）を表示している。

20

【0580】

その後、ゲームの開始操作を行うと、図 7 1 (C) に示すように、各リール 6 の回転が開始される。このとき、メイン表示器 3 には、当選した入賞役が報知されている。そして、遊技者がリール 6 の停止操作を行うと、図 7 1 (D) に示すように、「リプレイ」の入賞が成立する。このとき、「リプレイ」の入賞が成立したことに対応する告知音（「ペペッ！」）が出力される。なお、「リプレイ」の入賞が成立したため、ベット操作を行うことなく次ゲームを開始することができる。

30

【0581】

さらに、ゲーム開始操作を行うと、図 7 1 (E) に示すように、次ゲームが開始され、メイン表示器 3 には昇格対象役である「スイカ」が当選したことが報知される。このとき、サブ表示器 3 1 0 が揺動し（昇格示唆演出）、擬似ボーナス状態の種類が昇格することが示唆される（図 6 6 のステップ B 2 3 0 5）。このように、昇格示唆演出を実行することによって、擬似ボーナス状態の種類が昇格する可能性があることをあらかじめ遊技者に期待させることが可能となり、ゲーム性を向上させることができる。

【0582】

その後、リール 6 の停止操作を行うと、「スイカ」の入賞が成立し、対応する告知音（「デンデンデン♪」）が出力される。さらに、サブ表示器 3 1 0 が下段から中段に移動し、移行先の擬似ボーナス状態が第 3 擬似ボーナス状態 S T 3 6 3 から第 2 擬似ボーナス状態 S T 3 6 2 に移行したことが報知される（昇格報知演出）。擬似ボーナス状態の昇格はメイン表示器 3 によっても報知される。なお、昇格対象役の当選して昇格抽選に当選したことによって擬似ボーナス状態の種類が変更されるようになっているが、入賞が成立したことを条件としてもよい。

40

【0583】

さらに、ベット操作及びゲームの開始操作を行うと、次のゲームが開始される。このとき、図 7 2 (G) に示すように、メイン表示器 3 に当選役（昇格対象役の当選）が報知され、サブ表示器 3 1 0 が再び揺動を開始している（昇格示唆演出）。その後、遊技者が停止操作を行うと、昇格抽選モードが低昇格モードから高昇格モードに移行する。そして、

50

図72(H)に示すように、昇格抽選モードの昇格がメイン表示器3に報知され、さらに、左可動部材361が初期位置に戻り、右可動部材371がメイン表示器3の前方に移動することによっても報知される。なお、擬似ボーナスの昇格はなく、図72(G)におけるサブ表示器310の揺動はいわゆるガセ演出であったため、サブ表示器310の揺動は停止する。

【0584】

その後、ベット操作及びゲームの開始操作を行うと、図72(I)に示すように、次のゲームが開始される。このとき、メイン表示器3には当選役が報知されるとともに、リールストップボタン24の停止順序(押し順)も報知されている。

【0585】

そして、停止操作を行うと、図72(J)に示すように、「ベルA」に当選し、告知音(「テロテロ・・・テロ♪」)が出力される。その後、ベット操作及びゲームの開始操作を行うと、図72(K)に示すように、メイン表示器3に当選役(昇格対象役の当選)が報知され、サブ表示器310が再び揺動する(昇格示唆演出)。さらに、遊技者が停止操作を行うと、図72(L)に示すように、サブ表示器310が上昇するとともに(昇格報知演出)、メイン表示器3にて擬似ボーナス状態の種類が昇格したことを報知する。なお、昇格抽選状態中に擬似ボーナス状態の種類が降格するような場合には、サブ表示器310を遥動(降格示唆演出)させて、遊技者の停止操作によりサブ表示器310を下降させるとともに(降格報知演出)、メイン表示器3にて擬似ボーナス状態の種類が降格したことを報知するとよい。昇格示唆演出と降格示唆演出とを同じ態様とすることで、昇格するののか降格するののかに対して遊技者の期待感や焦燥感を煽ることが可能となり、遊技の興趣が向上する。

【0586】

なお、演出ボタン10の操作、次ゲームのための賭け操作(手動、自動)、次ゲームの開始操作などのタイミングでサブ表示器310を移動させて昇格演出を実行するようにしてもよい。また、実際の昇格ゲームよりも後のゲームで昇格演出を実行するようにしてもよい。また、擬似ボーナス状態中に昇格抽選状態を発生させるようにしてもよい。

【0587】

さらに、昇格対象役の当選時には、サブ表示器310を遥動(上下動)させるのではなく、可動演出部材を遥動(出没)させてもよいし、サブ表示器310に昇格する可能性があることを示唆するようなエフェクトを表示させてもよい。

【0588】

また、サブ表示器310の後方の低/高確率モード表示部(320, 330)や第1/第2期待度表示部(340, 350)の点灯や点滅によって擬似ボーナス状態の種類が昇格する可能性を示唆するようにしてもよいし、それらを任意に組み合わせて擬似ボーナス状態の種類が昇格可能性を示唆してもよい。また、擬似ボーナス状態の種類が1段階ずつ変化する場合には、サブ表示器310も1段階ずつ移動するが、複数段階まとめて変化する場合には、サブ表示器310も変化する段階に応じて移動させるとよい。

【0589】

〔擬似ボーナス昇格演出の変形例〕

以上が本実施形態における擬似ボーナス昇格演出の例であったが、ここでは、例示した以外のその他の変形例について説明する。まず、擬似ボーナス状態の種類が昇格に関する演出の変形例について説明する。図73は、本発明の実施の形態の擬似ボーナス状態の種類が昇格演出の第1変形例を説明する図であって、(A)は1段階の昇格、(B)は2段階の昇格の例を示す図である。

【0590】

まず、1段階の昇格の例について説明する。図73(A)を参照すると、(a1)はサブ表示器310がデフォルト位置(通常位置、初期位置)に配置されている状態を示している。(a2)は、(a1)の状態が昇格対象役が当選し、昇格示唆演出が実行されている状態である。本変形例では、昇格示唆演出に「強」と「弱」が定義されており、1段階

の昇格の場合は「弱」の昇格示唆演出が実行される。

【0591】

実行中のゲームの終了又は終了後の所定操作の後、(a3)に示すように、サブ表示器310が一旦上昇し、デフォルト位置に戻る昇格報知演出が実行される。なお、終了後の所定操作とは、例えば、演出ボタンの操作、賭け操作(手動、自動)、次ゲームの開始操作などである。なお、1段階の昇格報知演出では、液晶用表示窓9dの上端位置までサブ表示器310は移動せずに上端位置から液晶用表示窓9dの高さの1/4程度の位置まで移動する。

【0592】

そして、サブ表示器310がデフォルト位置に戻ると、(a4)に示すように、サブ表示器310が昇格後の擬似ボーナスに対応する表示に更新される。その後、さらに、昇格対象役に当選すると、(a5)に示すように、再び昇格示唆演出(弱)が実行される。

10

【0593】

さらに、擬似ボーナスが昇格すると、(a6)に示すように、昇格報知演出が実行され、(a7)に示すように、サブ表示器310が昇格後の擬似ボーナスに対応する表示に更新される。一方、擬似ボーナスが昇格しなかった場合には、(a8)に示すように、昇格報知演出を実行せずに(a4)の状態に戻る。

【0594】

続いて、2段階の昇格について説明する。図73(B)を参照すると、まず、(b1)は、(a1)と同様に、サブ表示器310がデフォルト位置(通常位置、初期位置)に配置されている状態を示している。その後、昇格対象役に当選すると、(b2)及び(b3)に示すように、高確率モード表示器320及び低確率モード表示器330が交互に点灯(点滅)する(昇格示唆演出(強))。

20

【0595】

そして、実行中のゲームの終了又は終了後の所定操作の後、(b4)及び(b5)に示すように、サブ表示器310が一旦上昇し、デフォルト位置に戻る昇格報知演出が実行される。なお、2段階の昇格報知演出では、少なくとも1段階の昇格報知演出よりもサブ表示器310の移動範囲が大きくなるように(例えば、液晶用表示窓9dの上端位置まで)、サブ表示器310を移動させる。なお、擬似ボーナス状態が降格するような場合には、降格する段階に応じた移動範囲でサブ表示器310を一旦下降させてからデフォルト位置に戻るような降格報知演出を実行するとよい。

30

【0596】

このように、擬似ボーナスの昇格の段階数に応じて異なる態様で演出を実行することによって、どの程度擬似ボーナスの期待度が変化したかを遊技者に把握させることが可能となる。

【0597】

次に、擬似ボーナス昇格演出の別の変形例について説明する。図74及び図75は、擬似ボーナス昇格演出の第2変形例を説明する図である。図74は昇格抽選モードの昇格演出を示し、図75は擬似ボーナスの昇格演出を示す。本変形例では、前述した態様と異なり、サブ表示器310の位置によって昇格抽選モードを報知し、メイン表示器3及び左右の可動演出装置(360、370)によって発生する擬似ボーナス状態の種類を報知する。

40

【0598】

図74を参照すると、普通昇格演出又は曖昧昇格演出が設定されている場合には、(A)に示すように、サブ表示器310を通常位置(初期位置、デフォルト位置)に配置し、報知内容も曖昧にする。これに対し、明確昇格演出が設定されている場合には、昇格抽選モードが低確モードの場合には(B)に示すように下端位置、昇格抽選モードが高確モードの場合には(C)に示すように上端位置にサブ表示器310を配置する。

【0599】

また、曖昧昇格演出や普通昇格演出が設定されている場合であっても、サブ表示器31

50

0を上昇又は下降させてもよい。この場合、一旦下降させてから上昇させたり、下降させてから上昇させたりするなどしてもよい（いわゆるガセ演出）。

【0600】

次に、擬似ボーナス状態の種類の報知について説明すると、本変形例では、メイン表示器3には昇格抽選状態であることを示す情報及び擬似ボーナス状態の種類を示す識別表示画像391を表示する。

【0601】

図75(A)に示すように、BARボーナス（第3擬似ボーナス状態ST363に移行）の場合には、左右の可動部材（361, 371）がともに可動せず、識別表示画像391のみが表示される。なお、本変形例では、擬似ボーナス状態に移行後、通常AT状態ST351に移行する確率に大きいほど識別表示画像391のサイズが大きく表示されるようになっている。

10

【0602】

図75(B)に示すように、ノーマルボーナス（第2擬似ボーナス状態ST362に移行）の場合には、左可動部材361のみが移動し、識別表示画像391が中程度の大きさで表示される。

【0603】

さらに、図75(C)に示すように、スーパーボーナス（第1擬似ボーナス状態ST361に移行）の場合には、右可動部材371のみが移動し、識別表示画像391が大きく表示される。

20

【0604】

なお、昇格抽選モードを報知しながら昇格対象役の当選時にはサブ表示器310を揺動（上下動）させてもよいし、可動演出部材に揺動（出沒）させてもよいし、メイン表示器3に可動演出部材（361, 371）が動作することを示唆するエフェクトを表示させてもよい。

【0605】

また、可動演出部材（361, 371）の動作状態（動作パターン）だけで擬似ボーナスの種類を示唆（報知）するようにしてもよい。さらに、可動演出部材（361, 371）に表示部を設けて擬似ボーナスの種類を表示できるようにしてもよい。

【0606】

30

〔上乗せ報知演出〕

続いて、サブ表示器310を用いてATゲーム数の上乗せ演出を行う変形例について説明する。図76は、本発明の実施の形態の上乗せ示唆報知演出の一例を説明する図であり、(A)は通常位置、(B)は上乗せ示唆報知動作1、(C)は上乗せ示唆報知動作2を示す。

【0607】

図76(A)に示すように、上乗せAT状態ST352では、サブ表示器310は液晶用表示窓9dの最下部に配置され、上乗せAT状態ST352であること及び残りゲーム数が表示される。その後、上乗せAT状態ST352において、上乗せ対象役に当選すると、信頼度などに応じて上乗せ示唆報知動作が実行される。

40

【0608】

図76(B)及び(C)は上乗せ示唆報知動作の一例を示すが、(B)よりも(C)のほうが、信頼度が高くなっている。具体的には、上乗せAT状態ST352において上乗せ対象役に当選すると、(B)に示すように、サブ表示器310が揺動し、表示内容が更新される。信頼度がより高い場合には、サブ表示器310の揺動に加え、第2期待度表示部350（及び／又は第1期待度表示部340）によって報知する。なお、上乗せ期待度（信頼度）に応じてサブ表示器の表示内容を変更することでより明確な示唆を行ってもよい。信頼度のより高い場合とは、例えば、上乗せされる確率が高い（又は確定している）場合などであり、上乗せされるゲーム数が多い場合としてもよい。

【0609】

50

図 77 は、本発明の実施の形態の上乗せ報知演出の一例を説明する図であり、(A) は一撃低上乗せ報知動作、(B) は一撃高上乗せ報知動作、(C) は特殊上乗せ報知動作を示す。

【0610】

上乗せ数の報知では、図 77 (A) 及び (B) に示すように、上乗せされるゲーム数に対応した上昇幅でサブ表示器 310 を移動させる。このとき、低上乗せ及び高上乗せの 2 段階で上昇幅を設定してもよいし、上乗せされるゲーム数毎に移動幅を段階的に設定するようにしてもよいし、無段階に設定してゲーム数に応じた位置を計算して指定するようにしてもよい。

【0611】

また、継続抽選に漏れるまで継続的に上乗せ数が追加されるような特殊上乗せ時には、図 77 (C) に示すように、ゲーム数が上乗せされるたびにサブ表示器 310 を上昇させるようにしてもよい。また、特殊上乗せとは、連続操作上乗せ(ゲームの終了後の開始レバー、停止ボタン、演出ボタン等の操作毎に継続抽選を行ってゲーム数の上乗せを行うもの)、0 ゲーム連上乗せ(ゲーム中に発生するフリーズ演出中に開始レバー、停止ボタン、演出ボタン等の操作毎に継続抽選を行ってゲーム数の上乗せを行うもの)や 1 ゲーム連上乗せ(毎ゲーム継続抽選を行ってゲーム数の上乗せを行うもの)が該当する。

【0612】

なお、リール 6 の停止時やゲームの終了時に自動で上乗せ報知動作を行ってもよいが、ゲーム終了後の演出ボタンの操作に基づき上乗せ報知動作を行ってもよい。また、演出ボタンの操作がなく次ゲームが開始された場合には、サブ表示器 310 の移動を伴わずに上乗せゲーム数だけをサブ表示器 310、メイン表示器 3、効果音で報知(表示)するとよい。

【0613】

〔払出報知制御〕

最後に、メダルの払出制御について説明する。払出報知制御処理は、図 24 のタイマ割込処理のステップ B1108 にて実行される。図 78 は、本発明の実施の形態の払出報知制御処理の手順を示すフローチャートである。

【0614】

演出制御装置 70 は、まず、払出開始コマンドを受信したか否かを判定する(ステップ B2601)。払出開始コマンドを受信していない場合には(ステップ B2601 の結果が「N」)、ステップ B2606 以降の処理を実行する。

【0615】

一方、演出制御装置 70 は、払出開始コマンドを受信した場合には(ステップ B2601 の結果が「Y」)、1 枚役 A 又は 1 枚役 B(第 2 賞役)の払出か否かを判定する(ステップ B2602)。1 枚役 A 又は B の払出の場合には(ステップ B2602 の結果が「Y」)、遊技状態が非 A T 状態 S T 300 であるか否かを判定する(ステップ B2603)。遊技状態が非 A T 状態 S T 300 でない場合には(ステップ B2604 の結果が「N」)、ステップ B2606 以降の処理を実行する。

【0616】

演出制御装置 70 は、1 枚役 A 又は 1 枚役 B の払出でない賞役(第 1 賞役)の場合(ステップ B2602 の結果が「N」)、又は、1 枚役 A 又は 1 枚役 B の払出であって、かつ、現在の遊技状態が非 A T 状態 S T 300 である場合には(ステップ B2603 の結果が「Y」)、払出開始コマンドに対応する払出音(効果音)の出力(報知演出の一種)を開始する(ステップ B2604)。さらに、払出中フラグをセットする(ステップ B2605)。なお、A T 状態 S T 350 であっても 1 枚役 A 及び 1 枚役 B の払出時に払出音の出力を行ってもよい。

【0617】

払出開始コマンドは当選役の種類を識別可能となっており、払出開始コマンドに対応する払出音(効果音)とは、当選役に対応する。具体的には、当選役が「ベル A」又は「ベ

10

20

30

40

50

ルB」の場合には払出音1（「テロテロ・・・テロ」）、当選役が「スイカ」又は「チェリー」の場合には払出音2（「デンデン・・・デン」）、当選役がリプレイ系（擬似Bリップ1・2、ベルリップA・B、チェリーリップ、リプレイ）の場合には払出音3（「ペペッ」）、当選役が「1枚役A」又は「1枚役B」の場合には払出音4（「ピロロンッ」）となる。なお、リプレイ系の場合には払出音ではなく、払出報知ランプ16を点滅させずに、入賞音という形で音を出力するようにしてもよい。

【0618】

続いて、演出制御装置70は、実際の払出が開始されたか否かを判定する（ステップB2606）。実際の払出とは、クレジットに加算中ではなく、メダル払出装置（ホッパー）63によって実際にメダル払出口28からメダルが払い出されることである。演出制御装置70は、実際の払出が開始された場合には（ステップB2606の結果が「Y」）、払出報知ランプ16の点滅（報知演出の一種）を開始する（ステップB2607）。払出報知ランプ16の点滅パターンは、当選した賞役にかかわらず共通であるが、賞役毎に異ならせるようにしてもよい。なお、払出報知ランプは実払出の場合のみでクレジットへの加算時には点滅させないようにしているが、クレジットへの加算も含む払出期間に亘って点滅させるようにしてもよい。

10

【0619】

さらに、演出制御装置70は、払出中断条件が成立したか否かを判定する（ステップB2608）。払出中断条件とは、例えば、ホッパーエラーが発生した場合である。ホッパーエラーには、払い出すメダルが不足するエンプティエラーやメダル流路のメダル詰まりエラーなどがある。

20

【0620】

演出制御装置70は、払出中断条件が成立した場合には（ステップB2608の結果が「Y」）、払出音の出力を中断する（ステップB2609）。さらに、払出報知ランプ16の点滅を中断する（ステップB2610）。

【0621】

次に、演出制御装置70は、払出再開条件が成立したか否かを判定する（ステップB2611）。払出再開条件は、例えば、リセット操作のエラー判定によってホッパーエラーが解消された場合である。

【0622】

30

演出制御装置70は、払出再開条件が成立した場合には（ステップB2611の結果が「Y」）、払出音の出力を再開する（ステップB2612）。さらに、払出報知ランプ16の点滅を再開する（ステップB2613）。

【0623】

次に、演出制御装置70は、払出終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップB2614）。払出終了コマンドを受信していない場合には（ステップB2614の結果が「N」）、ステップB2620以降の処理を実行する。

【0624】

一方、演出制御装置70は、払出終了コマンドを受信した場合には（ステップB2614の結果が「Y」）、払出報知ランプ16の点滅を終了する（ステップB2615）。さらに、1枚役A又は1枚役Bの払出が終了したか否かを判定する（ステップB2616）。1枚役A又は1枚役Bの払出が終了したのではない場合には（ステップB2616の結果が「N」）、払出音の出力を終了する（ステップB2619）。

40

【0625】

演出制御装置70は、1枚役A又は1枚役Bの払出が終了した場合には（ステップB2616の結果が「Y」）、遊技状態が非AT状態ST300であるか否かを判定する（ステップB2617）。遊技状態が非AT状態ST300でない場合には（ステップB2617の結果が「N」）、払出音の出力を終了する（ステップB2619）。

【0626】

一方、演出制御装置70は、遊技状態が非AT状態ST300の場合には（ステップB

50

2617の結果が「Y」)、払出音遅延タイマをセットする(ステップB2618)。本実施形態では、非AT状態ST300で所定の役で当選した場合、払出音の出力を所定時間継続(延長)する。払出音遅延タイマは、払出音の出力を継続する時間を計測するためのタイマである。

【0627】

このように、1枚役A又は1枚役B(第2賞役)の場合に払出音(報知音)の出力を払出が終了した所定期間後まで延長させることで、演出制御装置70は第2賞役の当選を報知する第2報知演出手段をなす。これに対し、払出音(報知音)の出力を払出の終了とともに終了することで、第2賞役以外の第1賞役の当選であることを報知できるため、演出制御装置70は第1賞役を報知する第1報知演出手段をなす。

10

【0628】

演出制御装置70は、払出音の出力が遅延中であるか否かを判定する(ステップB2620)。払出音の出力が遅延中でない場合には(ステップB2620の結果が「N」)、払出報知制御処理を終了する。

【0629】

一方、演出制御装置70は、払出音の出力が遅延中の場合には(ステップB2620の結果が「Y」)、所定時間が経過したか否かを判定する(ステップB2621)。所定時間を経過した場合には(ステップB2621の結果が「Y」)、払出音の出力を終了し(ステップB2623)、払出報知制御処理を終了する。

20

【0630】

演出制御装置70は、所定時間を経過していない場合には(ステップB2621の結果が「N」)、賭数コマンドを受信したか否かを判定する(ステップB2622)。賭数コマンドを受信した場合には(ステップB2622の結果が「Y」)、払出音の出力を終了し(ステップB2623)、払出報知制御処理を終了する。賭数コマンドを受信していない場合には(ステップB2622の結果が「N」)、払出音の出力を終了せずに、払出報知制御処理を終了する。

【0631】

以上のように、本実施形態では、見た目に入賞が成立したことを認識しにくい1枚役A及び1枚役Bについて、払出報知音の出力期間を払出期間よりも長い期間に亘って出力する(払出音の出力終了が遅い)。このように制御することによって、流路切換機構(メダルセレクト)93が返却状態から導入状態に復帰するまでにメダルが投入されること(図22参照)を抑制することが可能となり、セレクトエラー(メダル詰まり等)の発生を抑制することができる。

30

【0632】

なお、払出音の出力を延長する役は1枚役だけでなく、払出枚数の少ないチェリーなどであってもよい。

【0633】

また、クレジットは、通常は手動投入による加算であっても払出による加算であっても50枚を上限としているが、1枚役A及び1枚役Bの払出時に必ずクレジットに加算されるように手動投入による加算の上限を48や49に設定してもよい。

40

【0634】

以上のように、演出制御装置70は、払出音の出力及び払出報知ランプ16の点灯若しくは点滅によって、賞役の当選をメダルの払出中に報知する報知演出手段をなしている。

【0635】

続いて、図79及び図80を参照しながら、当選役毎の動作を説明する。図79及び図80は、本発明の実施の形態のメダルの払出時における制御を説明するタイミングチャートである。

【0636】

図79(A)は、ベルA成立時のタイミングチャートである。遊技状態は非AT状態ST300及びAT状態ST350で共通である。また、クレジットは47となっている。

50

【0637】

時刻 t 1 0 1 は、ゲームが終了し、ベル A が成立したタイミングである。ベル A が成立すると、9 枚のメダルが払い出されるため、このタイミングで払出処理が開始される。また、払出処理の開始と同時に払出音が出力される。払出音の出力は、払出期間の終了まで継続する。

【0638】

本実施形態のスロットマシン 1 では、クレジットの上限が 5 0 であるため、クレジットが 4 7 の状態から 9 枚のメダルの払出がある場合、3 枚分のメダルはクレジットに加算され、6 枚分のメダルはメダル払出口 2 8 から払い出される。

【0639】

メダルの払出は、クレジットの加算を優先しているため、時刻 t 1 0 2 まで継続する。時刻 t 1 0 1 から時刻 t 1 0 2 までの期間がクレジットへの加算期間となる。

【0640】

クレジットへの加算が終了すると、ホッパーの駆動によりメダル払出口 2 8 からメダルの払出が開始される。そして、9 枚のメダルが払い出されると（時刻 t 1 0 3）、メダルの払出が終了し、報知音の出力が停止される（OFF になる）。時刻 t 1 0 2 から時刻 t 1 0 3 までの期間が、実際にメダルが払い出される実払出期間となる。実払出期間では払出報知ランプ 1 6 を点滅させることによってメダルの払出中を報知し、実払出期間が終了すると払出報知ランプ 1 6 を消灯させる。

【0641】

なお、流路切換機構（メダルセクタ）9 3 は、基本的にゲームの開始時に取込状態から返却状態に変換され、ゲームの終了時に返却状態から取込状態に変換される。

【0642】

図 7 9（B）は、ベル B 又はスイカ成立時のタイミングチャートである。遊技状態は（A）の場合と同様に、非 A T 状態 S T 3 0 0 及び A T 状態 S T 3 5 0 で共通である。また、クレジットは 0 となっている。

【0643】

ベル B 又はスイカ成立時にはメダルの払出枚数が 4 枚であり、クレジットが 0 であるため、払い出されるメダルすべてがクレジットに加算される。そのため、ゲーム終了後、払出処理が開始されると（時刻 t 2 0 1）、メダル払出口 2 8 からメダルが払い出されることなく、払出処理が終了する（時刻 t 2 0 2）。したがって、払出報知ランプ 1 6 は消灯されたままとなる。

【0644】

図 8 0（A）は、チェリー成立時のタイミングチャートである。遊技状態は図 7 9（A）の場合と同様に、非 A T 状態 S T 3 0 0 及び A T 状態 S T 3 5 0 で共通である。また、クレジットは上限値である 5 0 となっている。

【0645】

チェリー成立時にはメダルの払出枚数が 1 枚であり、クレジットが 5 0 であるため、メダル払出口 2 8 からメダルが払い出される。そのため、ゲーム終了後、払出処理が開始されると（時刻 t 3 0 1）、払出期間に対応する長さの払出音出力され、この間、払出報知ランプ 1 6 が点滅する。その後、払出処理が終了すると（時刻 t 3 0 2）、流路切換機構（メダルセクタ）9 3 が、返却状態から取込状態に変換される。

【0646】

なお、リールの見た目（ゲームの結果）から払い出しがあると把握しやすいチェリーについては払出期間に応じて払出音出力されるが、1 枚役 A・B と同様に払出期間よりも長く払出音を出力してもよい。

【0647】

図 8 0（B）は、1 枚役 A 又は 1 枚役 B 成立時のタイミングチャートである。遊技状態は非 A T 状態 S T 3 0 0 である。また、クレジットは上限値である 5 0 となっている。

【0648】

1枚役A又は1枚役B成立時には、チェリー成立時と同様に、メダルの払出枚数が1枚であり、クレジットが50であるため、メダル払出口28からメダルが払い出される。ゲーム終了後、払出処理が開始されると（時刻t401）、前述のように、払出期間に対応する長さよりも長い期間払出音が出力される（時刻t403）。なお、払出報知ランプ16が点滅する期間は、払出期間に対応する長さである（時刻t402）。

【0649】

その後、払出処理が終了すると（時刻t302）、流路切換機構（メダルセクタ）93が、返却状態から取込状態に変換される。なお、メダル詰まりを防止するため、払出音の出力停止は、流路切換機構（メダルセクタ）93が取込状態に変換された後が望ましい。このように構成することによって、流路切換機構（メダルセクタ）93が返却状態から取込状態に変換するまでのメダル投入を抑制することが可能となり、流路切換機構（メダルセクタ）93での異常の発生を効果的に抑制することが可能となる。

10

【0650】

なお、投入されたメダルが返却口931に到達しないタイミングであれば、取込状態に完全に変換される前に払出音の出力を停止してもよい。また、メダルの払い出し後にも払出音の出力が継続するので、遊技者がリールを見ていない場合であっても入賞が成立したことを認識させることが可能となり、遊技者によるメダルの投入動作を遅らせることが可能となる。また、実際よりも多くのメダルが払い出されているような錯覚をさせることができ、遊技者にお得感を与えることもできる。

20

【0651】

さらに、AT状態ST350における1枚役A又は1枚役Bの払出音は、チェリーと同様に払出期間中だけ出力されるが、出力されないようにしてもよい。また、チェリーや1枚役A、1枚役Bのように払出枚数が1枚の役についてはメダル払出口28からメダルが払い出されることがないので、払出報知ランプ16を点滅させなくてもよい。

【0652】

また、本実施形態では、メダルの賭数の上限値（3枚又は2枚）よりも1枚役A又は1枚役Bによる払い出し枚数（1枚）が少なく、賞メダルはクレジットに加算されて払い出しがない。本実施形態によれば、入賞の成立を認識しにくい1枚役の入賞が成立したことを遊技者に認識させやすくなるため、前述のように、流路切換機構（メダルセクタ）93での異常の発生を効果的に抑制することができる。

30

【0653】

以上のように、本実施形態では、異常の発生しやすい特定の賞役（第2賞役）について払出音の出力態様を通常の賞役（第1賞役）と変更することによってゲームの進行が阻害されることを軽減しつつ、異常の発生を抑制することができる。また、第1賞役の報知演出と第2賞役の報知演出とが共通のタイミングで開始されるようになっていることで、報知演出を実行するための処理を簡素化することができる。

【0654】

〔払出報知制御の変形例〕

最後に、払出報知制御の変形例の変形例について説明する。図81は、本発明の実施の形態の変形例の1枚役A又は1枚役B成立時のメダル払出時における制御を説明するタイミングチャートである。

40

【0655】

図81（A）は、変形例1のタイミングチャートである。遊技状態は非AT状態ST300である。変形例1では、払出処理の開始から（時刻t501）、終了までの間（時刻t503）、払出報知ランプ16が点灯する。払出音の出力は、払出処理の開始から所定時間経過後に開始される（時刻t502）。なお、払出音の出力が停止（時刻t504）するまでの期間は、図80（B）と同様に、払出期間よりも長くなっているが、出力の開始タイミングを遅らせる分短くしてもよい。

【0656】

図81（B）は、変形例2のタイミングチャートである。遊技状態は非AT状態ST3

50

00である。変形例2では、払出処理の開始から（時刻t601）、終了までの間（時刻t602）、同様に払出報知ランプ16が点灯させるが、払出音の出力は、払出処理の終了タイミングで開始される。なお、払出音の出力期間（時刻t503）は、出力の開始タイミングを遅らせられているため、払出期間に対応する時間であってもよい。また、流路切換機構（メダルセクタ）93が取込状態に変換されるまで継続するようにしてもよい。

【0657】

このように、本変形例によれば、当選した賞役が第1賞役か第2賞役かによって、報知演出の開始時期が異なるため、遊技者は報知演出の開始時期によって成立した賞役を把握することができる。

10

【0658】

以上のように、本実施形態及びその変形例における払出報知制御では、遊技者が認識しにくい賞役（1枚役A・B）に当選した場合に、遊技者がメダルを投入して流路切換機構（メダルセクタ）93でメダル詰まりが発生することを防ぐために、払出音の出力の終了を遅らせることによって、遊技者のメダル投入を遅らせるように仕向けることができる。これにより、メダル詰まりが発生させる可能性を少なくすることができる。

【0659】

なお、流路切換機構（メダルセクタ）93については、ゲーム中であってもメダルの投入を可能とするためにクレジットが満杯になった場合にだけ取込状態から返却状態に変換するようにし、ゲームの終了により返却状態から取込状態に変換するようにしてもよい。このようにすると、リプレイの入賞が成立した後の自動賭操作が行われた後であってもメダルの投入が可能となる。

20

【0660】

（第2実施形態）

次に、図82から図109を参照して、本発明の第2実施形態について説明する。以下で特に説明しない構成は、第1実施形態と同じでよい。

【0661】

図82は、本発明の第2実施形態に係るスロットマシン610（即ち遊技機）の正面図である。なお、第1実施形態の図1で説明した構成要素（部材）と同一もしくは相当する構成要素（部材）には同一の符号を付し、重複した説明は省略する。第2実施形態において、画像表示装置（メイン表示器）3は、オプションで設けるものであり、無くしてもよい。

30

【0662】

操作順表示装置620は、リールストップボタン24（24a、24b、24c）の操作順（押し順）を報知するものであり、複数の操作順表示部620a、620b、620cから構成されている。左の操作順表示部620aは、左リール6aと左リールストップボタン24aに対応しており、左リール6aの上側で左リール6aに対向して配置され、左リールストップボタン24aの操作の順番を報知する。中央の操作順表示部620bは、中リール6bと中リールストップボタン24bに対応しており、中リール6bの上側で中リール6bに対向して配置され、中リールストップボタン24bの操作の順番を報知する。右の操作順表示部620cは、右リール6cと右リールストップボタン24cに対応しており、右リール6cの上側で右リール6cに対向して配置され、右リールストップボタン24cの操作の順番を報知する。

40

【0663】

各操作順表示部620a、620b、620cは、例えば、液晶表示装置や7セグランプで対応するリールストップボタン24の操作順の数字（1、2、3）を表示するものでよいし、フルカラー（3色）LEDランプや偏光シートを用いて操作順を色（操作順1番が「赤」、操作順2番が「緑」、操作順3番が「青」）で表示するものでよい。

【0664】

Gカウンタ値表示装置（カウンタ値表示装置、カウンタ値報知装置）623は、ゲーム

50

数カウンタのカウント値（G B S）を表示する。Gカウンタ値表示装置623は、ゲーム数カウンタのカウント値を遊技者に報知可能なカウンタ報知装置（カウンタ報知手段）を構成する。第2実施形態において、Gカウンタ値表示装置623は、3つの8セグランプから構成されているが、液晶表示装置から構成してもよい。なお、8セグランプは、通常の7セグランプに点状の発光部（ランプ）を1つ追加したものである。ボーナス告知発光部625は、例えばLEDから構成され、S-BIG入賞役又はN-BIG入賞役の成立を点灯することによって告知する。

【0665】

左押し報知発光部627は、左矢印（←）の形状を有する透光部とLEDを含み、必要に応じて、左矢印の形状で発光することによって左向き（逆押し）の操作順（右、中、左）を報知する。目押し示唆部629は、図柄成立ライン上に揃える（目押しする）べき図柄組合せ態様（図柄列）を示唆する。例えば、目押し示唆部629は、文字図柄「GATE」の文字形状を有する透光部（発光領域）とLEDを含み、「GATE」の文字形状で発光することによって、チャンスゾーン等において「GATE」を図柄成立ライン上に揃える（目押しする）べきことを遊技者に促す。

【0666】

Gカウンタ値表示装置623、ボーナス告知発光部625、左押し報知発光部627、目押し示唆部629は、リール6の左側且つ左側突出装飾部647の右側に配置されている。左側突出装飾部647は、スロットマシン610の左端中央において前方に突出する部分であり、Gカウンタ値表示装置623、ボーナス告知発光部625、左押し報知発光部627、目押し示唆部629をスロットマシン610の左方から視認し難くする。なお、左側突出装飾部647には、枠発光装置7（中発光装飾部7c）が設けられている。

【0667】

ART中発光部631は、フルカラーLEDランプから構成され、ART状態中に点灯する。ART中発光部631は、ARTストック数に応じて、点灯色を変えてもよい。チャンスゾーン発光部633は、例えばLEDで構成され、後述のチャンスゾーン1-4（CZ1-4）中に点灯する。ART残ゲーム数表示部635は、例えば液晶表示装置や複数の7セグランプで構成でき、1つのART状態における残りのゲーム数を表示する。総獲得枚数表示部637は、例えば液晶表示装置や複数の7セグランプで構成でき、メダルの純増枚数を表示する。

【0668】

ART中発光部631、チャンスゾーン発光部633、ART残ゲーム数表示部635、総獲得枚数表示部637は、リール6の右側且つ右側突出装飾部649の右側に配置されている。右側突出装飾部649は、スロットマシン610の右端中央において前方に突出する部分であり、ART中発光部631、チャンスゾーン発光部633、ART残ゲーム数表示部635、総獲得枚数表示部637をスロットマシン610の右方から視認し難くする。なお、右側突出装飾部649には、枠発光装置7（中発光装飾部7c）が設けられている。

【0669】

図83は、本発明の第2実施形態に係るスロットマシン610の一部分の分解斜視図であり、スロットマシン610の上下方向中央で前面を構成する前面パネル9を外した状態を示す。

【0670】

図83のように、Gカウンタ値表示装置（カウンタ報知装置）623は、前面パネル9（即ち前面）よりも後方の奥まった位置に備えられる。従って、Gカウンタ値表示装置623は、スロットマシン610の前方以外の斜めの方向から視認し難い。具体的には、Gカウンタ値表示装置623のカウント値表示部623aである3つの8セグランプが、囲繞壁641で囲まれて形成された凹部643の底部643aを構成するように配置される。

【0671】

図84は、本発明の第2実施形態に係るスロットマシン610の一部分の水平方向における断面図（図83のI-I断面）である。Gカウンタ値表示装置623全体は、囲繞壁641の後方に配置されている。図84のように、囲繞壁641は、少なくとも水平面内において、スロットマシン610の前方の外部に向かって広がる末広りの形状を有する。囲繞壁641の前方には、囲繞壁641の前側（外側）の開口を塞ぐ形で透明部材651が設けられる。

【0672】

囲繞壁641の左側には、スロットマシン610の左側突出装飾部647が設けられている。左側突出装飾部647は、Gカウンタ値表示装置623をスロットマシン610の左方から視認し難くするため、前方にいる遊技者以外の者からGカウンタ値表示装置623は見え難い。

10

【0673】

図85は、本発明の第2実施形態に係るスロットマシン610（即ち遊技機）の制御系の概略構成を示すブロック図である。なお、第1実施形態の図9で説明した構成要素（部材）と同一もしくは相当する構成要素（部材）には同一の符号を付し、重複した説明は省略する。

【0674】

演出制御装置70（制御手段）は、遊技制御装置50から供給される遊技に関する遊技情報に基づいて、操作順表示装置620、Gカウンタ値表示装置623、ボーナス告知発光部625、左押し報知発光部627、目押し示唆部629、ART中発光部631、チャンスゾーン発光部633、ART残ゲーム数表示部635、総獲得枚数表示部637、可動役物653の動作を制御する。

20

【0675】

演出制御装置70は、例えば、メモリ（RAM70c、記憶部）に記憶する変数をカウンタとして使用することによって、ゲーム数カウンタ（ゲーム数計数部）として機能する。演出制御装置70は、カウンタ変動手段となり、リール6の変動表示に伴う変動表示ゲーム（変動表示遊技）の実行回数の変化に関連して、ゲーム数カウンタ（RAM70cの変数）の値、即ちカウンタ値（GBS）を変動可能である。

【0676】

本実施形態において、演出制御装置70は、変動表示ゲーム（変動表示遊技）を1ゲーム実行するごとに、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を基本的には1（通常減算値、通常減少量）だけ減算し、特定のチャンスゾーン（CZ4）等ではカウンタ値（GBS）を1より大きい減算値（大幅減算値、大幅減少量）だけ減算する。なお、カウンタ値（GBS）の初期値は、例えば999である。そして、演出制御装置70は、カウンタ値（GBS）が減少して所定値（本実施形態では0）以下の値になった場合に、遊技者に有利な特定遊技状態としてART状態を発生可能である。このように演出制御装置70は、特定遊技状態発生手段として機能する。

30

【0677】

図86は、本発明の第2実施形態のスロットマシン610が備えている左リール6a、中リール6b、右リール6cの外周面に形成されている図柄の配列図である。外周面は、リールシール（シート）によって構成されてよい。

40

【0678】

図86に示すように、第2実施形態では、リール6a、6b、6cの外周面には、「黄7」（左リール6aの配列番号1等）、「青7」（左リール6aの配列番号2等）、「白7」（左リール6aの配列番号3等）、「GATE」、図柄A（左リール6aの配列番号13等）、図柄B（左リール6aの配列番号14等）のそれぞれ識別可能な6種類の図柄が、所定の順序で配置されている。なお、図柄Aは数字「7」の下側部分の形状を有し、図柄Bは数字「7」の上側部分の形状を有し、図柄Aと図柄Bが合わさって数字「7」の全体の形状をとるようになっている。

【0679】

50

図87は、本発明の第2実施形態のスロットマシン610の各役の図柄組合せ態様（図柄列）及び入賞内容の説明図である。リール6a、6b、6cを停止させたときに、図柄表示窓9a（表示窓部）の図柄成立ラインにおいて、図87に示す図柄組合せ態様（図柄列）のいずれかを形成していれば、対応する役の入賞が成立（確定）する。

【0680】

なお、図88のように、図柄表示窓9aにおける5つの図柄成立ライン（上段、中段、下段、右上がり、右下がり）上のいずれかに図柄組合せ態様（図柄列）が形成されると、入賞成立となる。有効ラインは、中段の図柄成立ラインであり、有効ライン上の図柄に基づいて、図柄組合せ態様（図柄列）が図柄成立ライン上で形成された否か判定される。例えば、通常リプレイ入賞役に対応する下段の図柄成立ライン上における「青7、青7、青7」（青7揃い）の停止図柄の組合せは、有効ライン上で「白7、黄7、黄7」の組合せが停止表示されたことで、形成されたと判定される。

10

【0681】

第2実施形態のスロットマシン610では、「スーパービッグボーナス（S-BIG）入賞」、「ノーマルビッグボーナス（N-BIG）入賞」、「レギュラーボーナス（REG）入賞」、「小役A入賞（8枚役）」、「小役B入賞（リプレイ入賞）」、「小役C入賞（1枚役）」、又は、「ハズレ」の少なくともいずれかが内部抽選によって当選する。なお、2種類の入賞が同時当選（重複当選）する場合もある。このように、内部抽選によってボーナス入賞、小役入賞、ハズレのいずれかが決定される。

【0682】

20

スロットマシン610には、第1実施形態のスロットマシン1と同様に、リール6の変動表示ゲームの実行に関連して各種入賞に当選するか否かの抽選を予め行う内部抽選機能が備えられており、スタートレバー21の操作によって、内部抽選用の乱数に基づいて内部抽選が行われる。この内部抽選に当選した場合に入賞フラグが立てられ、所定の入賞役（入賞態様）の発生が許可される。

【0683】

すなわち、内部抽選に当選し、入賞フラグが立てられた場合に限り、所定の図柄組合せ態様が図柄成立ライン上に停止して入賞態様を形成することを許可され、極力入賞を獲得できるようにリール6の停止制御が行われる。リール6の変動表示ゲームでは、遊技者の停止操作によって狙った図柄が確実に停止するのではなく、入賞フラグに対応する所定の入賞役の図柄組合せ態様のみが遊技者の操作により図柄成立ライン上に停止可能となっている。

30

【0684】

S-BIG入賞役は、「図柄A、図柄A、図柄A」又は「図柄B、図柄B、図柄B」のS-BIG図柄組合せ態様が中段の図柄成立ライン上（有効ライン上）に停止表示された場合に成立されるボーナス入賞役で、S-BIG状態、即ち、第1ボーナス（BN1）状態を発生させることができる。なお、S-BIG入賞役が成立した場合には、一回のS-BIG状態における遊技者のメダルの払出枚数が上限値248枚を超える枚数（純増で160枚相当）となるまでS-BIG状態は継続する。一回のS-BIG状態における遊技者のメダルの払出枚数が上限値248枚を超えた場合は、S-BIG状態を終了してART状態（特定遊技状態）に移行する。

40

【0685】

N-BIG入賞役は、「図柄B、図柄B、図柄A」や「図柄A、図柄A、図柄B」などのN-BIG図柄組合せ態様が中段の図柄成立ライン上（有効ライン上）に停止表示された場合に成立されるボーナス入賞役で、N-BIG状態、即ち、第2ボーナス（BN2）状態を発生させることができる。なお、N-BIG入賞役が成立した場合には、一回のN-BIG状態における遊技者のメダルの払出枚数が上限値72枚を超える枚数（純増で50枚相当）となるまでN-BIG状態は継続する。一回のN-BIG状態における遊技者のメダルの払出枚数が上限値72枚を超えた場合は、N-BIG状態を終了してART状態（特定遊技状態）に移行する。

50

【0686】

REG入賞役は、「白7、白7、白7」（白7揃い）のREG図柄組合せ態様が中段の図柄成立ライン上（有効ライン上）に停止表示された場合に成立されるボーナス入賞役で、第3ボーナス（BN3）状態をチャンスゾーン3（CZ3）として発生させることができる。なお、REG入賞役が成立した場合には、一回のCZ3状態における遊技者のメダルの払出枚数が上限値4枚を超える枚数（純増で6枚相当）となるまでCZ3状態は継続する。一回のCZ3状態における遊技者のメダルの払出枚数が上限値4枚を超えた場合は、CZ3状態を終了してART状態に移行するか、所定の場合（後述）には通常遊技状態に戻る。

【0687】

10

すなわち、スロットマシン1は、有利な特別遊技状態としてのボーナス状態において予め定められた最大遊技価値数（例えば、248枚、72枚、4枚）を超えてメダルの付与（払出）が行われたことに基づいて、ボーナス状態を終了させることが可能である。例えば、ボーナス状態中にメダルの付与は小役A（8枚役）の入賞によって行われ、ボーナス状態中に小役Aの当選確率が非常に高くなる。

【0688】

通常入賞役（小役）は、小役A、小役B、又は、小役Cが一つの図柄成立ライン上に停止表示された場合に成立（確定）する入賞で、小役A（8枚役）の成立では8枚のメダルが払い出され、小役C（1枚役）の成立では1枚のメダルが払い出される。小役Bは、リプレイ入賞役であり、リール停止後にリプレイゲームが行われる入賞である。このリプレイゲームでは、メダルを新たにベット（賭操作）しなくともリール6の変動表示ゲームを開始することができる。

20

【0689】

小役Aは、所謂ベル小役に相当する払い出しが得られる小役であり、便宜上ベルとも呼ぶ。小役A-1、A-2、A-3、A-4は、各々、図柄組合せ態様「黄7ー黄7ー黄7」（黄7揃い）が中段、右上がり、右下がり、上段の図柄成立ライン上に停止表示された場合に成立（確定）される。小役A-5は、各々、図柄組合せ態様「青7ー黄7ー黄7」がいずれの図柄成立ライン上に停止表示された場合に成立される。

【0690】

小役A-1、A-2、A-3は、各々、レア小役（中）、レア小役（強）、レア小役（弱）に相当する。小役A-1（レア小役（中））、A-2（レア小役（強））、A-3（レア小役（弱））は、ボーナス（S-BIG、N-BIG、REG入賞）、ART、後述のチャンスゾーン4（CZ4）などと同時当選（重複当選）可能であり、同時当選する期待度の大きさはレア小役（強）＞レア小役（中）＞レア小役（弱）の関係となる。さらに、後述するように、チャンスゾーン4（CZ4）と同時当選（重複当選）する小役A-1、A-2、A-3には、さらに前兆ありレア小役と前兆なしレア小役がある。

30

【0691】

小役A-4は、左リールを第一に停止させる押し順ベルであり、押し順ベル当選の場合には各リールを停止させる順序（複数のリールストップボタン24a、24b、24cの操作順）が正しい場合に、上段の図柄成立ライン上に「黄7ー黄7ー黄7」が停止して入賞が成立（確定）し、各リールを停止させる順序（操作順）が正しくない場合には、1／9の確率でのみ上段の図柄成立ライン上に「黄7ー黄7ー黄7」が停止して入賞が成立する。なお、他の小役については、操作順にかかわらず、所定の図柄で各リールを停止させれば入賞が成立（確定）するようにしてよいし、所定の操作順の場合のみ入賞が成立（確定）するようにしてよい。

40

【0692】

小役A-5は、後述のチャンスゾーン（CZ）中に成立すると、チャンスゾーン（CZ）から転落して通常遊技状態になる役であり、転落ベルとも呼ぶ。

【0693】

小役B（リプレイ入賞役）のうち、小役B-1、B-2、B-3、B-4、B-5（リ

50

プ1、リプ2、リプ3、リプ4、リプ5)は、各々、図柄組合せ態様「青7ー青7ー青7」(青7揃い)が下段、右上がり、右下がり、中段、上段の図柄成立ライン上に停止表示された場合に成立されるリプレイ入賞役である。小役Bー6(リプ6)は、図柄組合せ態様「青7ー青7ー黄7」が中段の図柄成立ライン上に停止表示された場合に成立されるリプレイ入賞役である。小役Bー7(リプ7)は、図柄組合せ態様「G A T EーG A T EーG A T E」が一つの図柄成立ライン上に停止表示された場合に成立されるリプレイ入賞役である。小役Bー8(リプ8)は、図柄組合せ態様「G A T EーG A T EーG A T E」が二つの図柄成立ライン(例えば、中段と右下がり)上に停止表示された場合に成立されるリプレイ入賞役である。

【0694】

10

小役Bー1(リプ1)は、通常のリプレイである通常リプレイであり、小役Bー1からBー8は、現在の遊技状態から別の遊技状態に移行させるなどのための特殊リプレイ(特定賞役)である。小役Bー2(リプ2)は、ART状態突入前の準備RT状態において発生するリプレイ入賞役(準備リプレイ)である。小役Bー3(リプ3)は、準備RT状態からART状態に突入させる等のためのリプレイ入賞役(ART突入リプレイ)である。なお、小役Bー3(リプ3)は、準備RT状態以外ではARTに同時当選してARTの発生権利であるARTストックを1セット(=50ゲーム)上乗せして記憶保持するものでよい。小役Bー4(リプ4)は、チャンスゾーン2(CZ2)に同時当選(重複当選)してCZ2に突入するためのリプレイ入賞役(CZ2突入リプレイ、中段リプレイ)であり、さらに、CZ2中で連続する場合にART当選確率を上昇させるリプレイ入賞役(連続作動用リプレイ、中段リプレイ)でもある。小役Bー5(リプ5)は、チャンスゾーン1(CZ1)に同時当選(重複当選)してCZ1に突入するためのリプレイ入賞役(CZ1突入リプレイ、上段リプレイ)である。

20

【0695】

小役Bー6(リプ6)は、チャンスゾーン(CZ)中に成立するとチャンスゾーン(CZ)から転落して通常遊技状態に戻るリプレイ入賞役(転落リプレイ)、又は、準備RT状態から転落してベルこぼし状態に移行させるリプレイ入賞役である。ベルこぼし状態とは、小役A(ベル)を取りこぼした場合のペナルティ状態である。小役Bー7(リプ7)は、ビッグボーナス(BIG)中、ART状態中、又はチャンスゾーン1(CZ1)中に、ARTに同時当選してARTの発生権利であるARTストックを1セット(=50ゲーム)上乗せして記憶保持するリプレイ入賞役である。小役Bー8(リプ8)は、ビッグボーナス(BIG)中、ART状態中、又はチャンスゾーン1(CZ1)中に、ARTに同時当選してARTストックを複数セット上乗せして記憶保持するリプレイ入賞役である。

30

【0696】

小役Cは、演出の意味合いが大きい演出用の役であり、また、ゲーム数カウンタのカウント値(GBS)の減少量を増加させる。小役Cー1、Cー2、Cー3、Cー4は、各々、図柄組合せ態様「白7ー図柄Aー図柄A」「白7ー図柄AーG A T E」「白7ーG A T Eー図柄A」「白7ーG A T EーG A T E」が中段の図柄成立ライン上に停止表示された場合に成立される。

【0697】

40

図89(A)(B)は、本発明の第2実施形態のスロットマシン610におけるART状態中の遊技を例示する図である。

【0698】

図89(A)のように、ART状態中に、複数のリールストップボタン(停止操作部)24a、24b、24cの操作順(押し順)が、操作順表示装置620に報知される。操作順表示装置620は、各リール6a、6b、6cにそれぞれ対応する複数の操作順表示部620a、620b、620cから構成されている。遊技者が複数のリールストップボタン24a、24b、24cを操作順通りに押すと、主に、リプレイ入賞役(小役B)や他の小役A、C(8枚役、1枚役)が成立する。

【0699】

50

図89(B)のように、操作順表示装置620に報知された操作順の通りに複数のリールストップボタン24a、24b、24cを押して、各リール6a、6b、6cを停止させると、主に小役かりプレイ入賞役の図柄組合せ態様が、図柄成立ライン上に停止表示される。図89(B)では、リプ1の図柄組合せ態様「青7ー青7ー青7」(青7揃い)が下段の図柄成立ライン上に停止表示される例が示されている。

【0700】

図90は、本発明の第2実施形態のスロットマシン610における遊技状態の状態遷移図である。スロットマシン610では、電源を投入した直後は、通常遊技状態で変動表示ゲームが開始されるものとする。遊技状態は、ボーナス状態と、ボーナス状態以外に非ART状態とART状態を含む。なお、第2実施形態においては、遊技状態によらず3枚賭

10

【0701】

以下に、非ART状態の説明を行う。非ART状態は、通常遊技状態と、チャンスゾーン1、2、4(CZ1、CZ2、CZ4)の状態を含む。なお、これらのチャンスゾーンは、非ART中チャンスゾーン1、2、4(非ART中CZ1、2、4)と呼ぶことがある。

【0702】

通常遊技状態では、カウンタ値(GBS)の減算に関するGBS減算抽選が実行される。GBS減算抽選は、チャンスゾーン4(CZ4)に入ることによってカウンタ値(GBS)を大幅に減算(減少)させるか否かの抽選(即ちレア小役の抽選)などを含む。CZ4以外でのカウンタ値(GBS)の減少量(即ち、通常減少量)は、1ゲーム毎に1であるが、CZ4において、1ゲーム毎のカウンタ値(GBS)の減少量は通常減少量よりも大きくなる。なお、通常減少量は、抽選等によって1以外の値とすることもできる。

20

【0703】

さらに、通常遊技状態において、ボーナスの当選確率や、チャンスゾーンの当選確率などに関して、低確率状態と高確率状態がある。小役入賞当選時に低確率状態と高確率状態の間を遷移させるための抽選を行うようにしてもよい。なお、チャンスゾーンの当選確率は、中段リプレイ入賞(小役B-4)、上段リプレイ入賞(小役B-5)、又はチャンスゾーン4(CZ4)に同時当選するレア小役(小役A-1、A-2、A-3)等の当選確率である。

30

【0704】

また、通常遊技状態は、チャンスゾーン4(CZ4)に入る前の前兆状態も含む。CZ4と同時当選するレア小役(小役A-1、A-2、A-3)のうちの前兆ありレア小役が成立した場合に、前兆状態を経由してCZ4に突入する。一方、CZ4と同時当選するレア小役(小役A-1、A-2、A-3)のうちの前兆なしレア小役が、通常遊技状態(前兆状態のみでよい)において成立した場合には、CZ4に突入しないが、CZ4に突入する権利であるCZ4ストックの数(CZ4ストック数)が増加する。CZ4ストックは、メモリ(RAM70c、記憶部)に記憶保持される。1つのCZ4ストックは、10ゲーム(10G)に相当する。

【0705】

40

チャンスゾーン1(非ART中CZ1)は、RT(リプレイタイム)状態となっており、リプレイ入賞(小役B入賞)の内部抽選の当選確率が高くなる。上段リプレイ入賞(小役B-5)の成立によって、CZ4から又は通常遊技状態からCZ1に移行する。CZ1中に小役B-7(1ラインの「GATE-GATE-GATE」)が成立する度に、ARTの発生権利であるARTストックが1セット(1つ)だけ上乗せされてストック(蓄積)される。なお、1つのARTストックは、1セット(=50ゲーム)のART状態でのゲーム(ARTゲーム)を意味する。ARTストック数、即ちARTストックのセット数は、メモリ(RAM70c等)に記憶保持される。CZ1中に小役B-8(2ラインの「GATE-GATE-GATE」)が成立する度に、ARTストックを複数セット(複数個)上乗せされてストックされる。なお、前述のように目押し示唆部629が「GATE

50

」の文字形状で発光するものであれば、C Z 1 滞在中に、目押し示唆部 6 2 9 を発光させる演出を行って、遊技者に図柄「G A T E」を揃えるように促す。

【0706】

C Z 1 は、10ゲーム(10G)継続し、C Z 1 中にA R Tストックが生じた場合にC Z 1 終了後にA R T状態(詳細にはA R T状態前の準備R T状態)に移行する。C Z 1 からA R T状態に突入する期待度(A R T期待度)は33%である。C Z 1 中にA R Tストックが生じない場合に、C Z 1 終了後に元の状態(即ち通常遊技状態又はC Z 4)に戻る。なお、小役A-5(転落ベル)又は小役B-6(リプ6)がC Z 1 中に成立するとC Z 1 から転落して通常遊技状態に戻る。

【0707】

チャンスゾーン2(非A R T中C Z 2)は、R T(リプレイタイム)状態となっており、リプレイ入賞(小役B入賞)の内部抽選の当選確率が高くなる。中段リプレイ入賞(小役B-4)の成立によって、C Z 4 から又は通常遊技状態からC Z 2 に移行する。C Z 2 中に中段リプレイ入賞(小役B-4)が成立する度に、A R Tに突入するか否かについてA R T抽選し、当選した場合にA R Tストックを1セット付与する。なお、C Z 2 からA R T状態に突入する期待度(A R T期待度)は基本的に30%であるが、C Z 2 中に中段リプレイ入賞が成立する度にA R T当選確率を高めてA R T期待度を増加させる。また、中段リプレイ入賞が成立する毎に、A R T期待度が高まることを示唆する演出をメイン表示器3で行うとともに効果音をスピーカ4から出力する。

【0708】

C Z 2 は、3ゲーム(3G)継続し、C Z 2 中にA R Tに当選した場合にC Z 2 終了後にA R T状態に入る前の準備R T状態に移行する。C Z 2 中にA R Tに当選しなかった場合に、C Z 2 終了後に元の状態(即ち通常遊技状態又はC Z 4)に戻る。なお、小役A-5(転落ベル)又は小役B-6(リプ6)がC Z 2 中に成立するとC Z 2 から転落して通常遊技状態に戻る。

【0709】

チャンスゾーン4(非A R T中C Z 4)は、R T(リプレイタイム)状態ではないが、超高確率状態になっており、ボーナス入賞や小役入賞の内部抽選の当選確率が高確率状態よりも高くなる。さらに、C Z 4 において、1回のゲーム(遊技)毎にカウンタ値(GBS)が大幅に減算され、C Z 4 滞在中に平均で150だけカウンタ値(GBS)が減少する。レア小役(小役A-1、A-2、A-3)のうちの前兆ありレア小役が成立した場合に、前兆状態になった後に通常遊技状態からC Z 4 に移行する。なお、所定ゲーム数毎(例えば111ゲーム毎)に通常遊技状態からC Z 4 に移行するようにしてもよい。また、C Z 4 の途中段階でC Z 1 又はC Z 2 に移行した場合には、C Z 1 又はC Z 2 の終了後にC Z 4 に戻る。この場合に、C Z 4 の途中段階から再開する。なお、通常遊技状態(前兆状態のみでよい)で前兆なしレア小役が成立した場合にはC Z 4 に突入する権利であるC Z 4 ストックが1つ付与される。

【0710】

C Z 4 は、10ゲーム(10G)継続した後、基本的に通常遊技状態に戻る。しかし、C Z 4 中に上段リプレイ入賞(小役B-5)又は中段リプレイ入賞(小役B-4)が成立した場合には、C Z 4 の途中段階からC Z 1 又はC Z 2 に移行する。C Z 4 ストックが1以上ある場合には、C Z 4 終了後に通常遊技状態に戻っても、前兆状態を経て再度C Z 4 に突入する。なお、小役A-5(転落ベル)又は小役B-6(リプ6)がC Z 4 中に成立する場合にも、C Z 4 から転落して通常遊技状態に戻る。

【0711】

以下に、A R T状態(特定遊技状態)の説明を行う。A R T状態は、メインA R T状態(G-RUSH状態、A R T主状態)、A R T中チャンスゾーン1、2(A R T中C Z 1、A R T中C Z 2)の状態を含む。ゲーム数カウンタのカウンタ値(GBS)が0以下(所定値以下)である場合($GBS \leq 0$ の場合)に、非A R T状態から準備R T状態を経由してA R T状態に移行する。また、A R Tストックが生じた場合に、非A R T状態の各チ

10

20

30

40

50

チャンスゾーン（CZ）から準備RT状態を経由してART状態に移行する。また、ボーナス状態終了後に、ボーナス状態から準備RT状態を経由してART状態に移行する。

【0712】

ボーナス状態からART状態に移行した場合（GBS>0の場合）に、ART状態中に、変動表示ゲーム（変動表示遊技）の実行ごとに1（通常減算値）だけゲーム数カウンタのカウント値（GBS）を減少させてもよい。一方、GBS≤0でART状態に移行した場合には、ART状態中に、カウント値（GBS）を減少させなくてもよい。

【0713】

ART状態終了後にARTストックがある場合には、準備RT状態を経由して、再度メインART状態に復帰する。ART状態終了後にARTストックがない場合には、原則として通常遊技状態に戻るが、CZ4ストックがある場合にはCZ4に移行する。なお、GBSがゼロ以下（GBS≤0）になったことによりART状態に移行した場合において、ART状態終了後に通常遊技状態に戻るときには、GBSの最大値（例えば、通常の初期値999）からGBSのマイナス値（例えば-9）の分だけ減算した値（例えば990）を初期値としてGBSのカウントを開始してもよい。

【0714】

なお、準備RT状態は、ART状態に入る前の準備設定をするためのRT状態である。準備RT状態において、小役B-3（ART突入リプレイ入賞役、リプ3）が成立した場合に、準備RT状態からART状態（メインART状態）に移行する。

【0715】

メインART状態（G-RUSH状態、ART本状態）は、ゲーム数の1セット単位で行われる。1セットは、上乗せ分のゲーム数を除いて50ゲーム（G）である。メインART状態は、50ゲームに上乗せ分のゲーム数（α）を加算したARTゲーム数（50+α）だけ継続する。メインART状態でのメダルの純増は約2.1枚/Gである。メインART状態において、小役B-3（リプ3）、小役B-7（リプ7）、又は、小役B-8（リプ8）の成立によってARTストックが追加（上乗せ）される。また、小役A-1、A-2、A-3（レア小役）の成立によって、メインART状態での上乗せ分のゲーム数が抽選により決定される。なお、抽選の確率状態には、低確率状態と高確率状態がある。小役入賞当選時に低確率状態と高確率状態の間を遷移させるための抽選を行うようにしてもよい。

【0716】

ART中チャンスゾーン1（ART中CZ1）は、ART状態で10ゲーム継続する。上段リプレイ入賞（小役B-5）の成立によって、メインART状態（G-RUSH状態）からART中CZ1に移行し、10ゲーム終了後にART中CZ1からメインART状態（G-RUSH状態）に戻る。ART中CZ1移行時にARTゲーム数が1ゲーム上乗せされる他、ART中CZ1に滞在中のレア小役の成立によって抽選により上乗せ分のゲーム数が追加される。なお、ARTゲーム数は、ART中CZ1に滞在している間は減少しない。CZ1中に、図柄「GATE」を揃える小役B-7又は小役B-8が成立する度に、ARTストックが上乗せされるのは、非ART中CZ1と同じである。なお、前述のように目押し示唆部629が「GATE」の文字形状で発光するものであれば、ART中CZ1滞在中に、目押し示唆部629を発光させる演出を行って、遊技者に図柄「GATE」を揃えるように促す。

【0717】

ART中チャンスゾーン2（ART中CZ2）は、ART状態で3ゲーム継続する。中段リプレイ入賞（小役B-4）の成立によって、メインART状態（G-RUSH状態）からART中CZ2に移行し、3ゲーム終了後にART中CZ2からメインART状態（G-RUSH状態）に戻る。ART中CZ2移行時にARTゲーム数が1ゲーム上乗せされる。なお、ARTゲーム数は、ART中CZ1に滞在している間は減少しない。ART中CZ2に滞在中に中段リプレイ入賞（小役B-4）が成立する度に、ART又はARTゲーム数を抽選し、当選した場合にARTストックやARTゲーム数を上乗せしてもよい

。なお、当選する期待度は、ART中CZ2に滞在中に中段リプレイ入賞が成立する度に高くなる。

【0718】

以下に、ボーナス状態の説明を行う。ボーナス状態（特別遊技状態）は、S-BIG状態（第1ボーナスBN1状態）、N-BIG状態（第2ボーナスBN2状態）、チャンスゾーン3（CZ3）（第3ボーナスBN3状態）を含む。

【0719】

S-BIG状態は、S-BIG図柄組合せ態様（「図柄A、図柄A、図柄A」等）が中段の図柄成立ライン上で揃って成立した場合に、他の遊技状態（非ART状態、ART状態など）から移行する。S-BIG状態終了後は、ART状態に移行する。S-BIG状態では、メダルが160枚増加する（純増160枚）。S-BIG状態への突入した場合に、ARTストックが5～10のセット数（例えば抽選で定めるセット数）だけ追加されてよい。

【0720】

N-BIG状態は、N-BIG図柄組合せ態様（「図柄B、図柄B、図柄A」等）が中段の図柄成立ライン上で揃って成立した場合に、他の遊技状態（非ART状態、ART状態など）から移行する。N-BIG状態終了後は、ART状態に移行する。N-BIG状態では、メダルが50枚増加する（純増50枚）。S-BIG状態への突入時にARTストックが1～2のセット数（例えば抽選で定めるセット数）だけ追加される。

【0721】

CZ3（BN3）は、REG図柄組合せ態様（「白7、白7、白7」（白7揃い））が中段の図柄成立ライン上で揃って成立した場合に、他の遊技状態（非ART状態、ART状態など）から移行する。CZ3終了後は、原則としてART状態に移行する。例外として、ART状態中にCZ3に移行した場合には、ART状態中に黄7入賞（即ち、小役A-1、A-2、A-3、A-4）が3回以上成立していれば、非ART状態に移行する。

【0722】

通常遊技状態からCZ3に移行した場合には、CZ3中において、白7が中段の図柄成立ライン上で2つ以上成立（白7テンパイ）すると、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を減算する。ART状態からCZ3に移行した場合には、CZ3中において白7が中段の図柄成立ライン上で2つ以上成立（白7テンパイ）すると、ARTゲーム数の上乗せ抽選を行う。CZ1、2、4からCZ3に移行した場合にも、CZ3中において白7が中段の図柄成立ライン上で2つ以上成立（白7テンパイ）すると、ARTゲーム数の上乗せ抽選を行う。

【0723】

図91は、本発明の第2実施形態の遊技制御処理の手順を示すフローチャートである。遊技制御処理は、遊技制御装置50（制御手段）によって実行される。図91は、第1実施形態の図16と同様であるが、フリーズ演出設定処理（ステップA1009）が省略されている点が図16と異なる。

【0724】

なお、第2実施形態においても、遊技制御装置50は、第1実施形態の図17と同じタイマ割込み処理、及び、第1実施形態の図18と同じ内部抽選処理を実行する。

【0725】

〔入賞判定処理〕

図92は、第2実施形態の入賞判定処理の手順を示すフローチャートである。入賞判定処理は、図91に示された遊技制御処理のステップA1012にて実行される。

【0726】

図92において、第1実施形態の入賞判定処理（図20）と同じ処理には同じステップ番号が付されている。なお、第2実施形態において、有効ラインは図88のように中段の図柄成立ラインであるが、有効ライン数は第1実施形態と同じく1である。入賞図柄は、図87に示す何れかの入賞役に対応する図柄組合せ態様である。

【0727】

なお、図92において、図20と異なりステップA1311、A1312の処理は省略されている。また、ステップA1314ーA1316に代えて、ステップA1318が設けられている。なお、遊技制御装置50は、リプレイ入賞の成立である場合には（ステップA1307の結果が「Y」）、リプレイ入賞時の処理として、リプレイ情報を設定するリプレイ情報設定処理を実行する（ステップA1318）。

【0728】

〔リプレイ情報設定処理〕

図93は、第2実施形態のリプレイ情報設定処理（図92のステップA1318）の手順を示すフローチャートである。

10

【0729】

遊技制御装置50は、まず、現在、ART状態中又はビッグボーナス状態（S-BIG状態、N-BIG状態）中であるか否か判定する（ステップA2001）。ART状態中又はビッグボーナス状態中である場合に（ステップA2001の結果が「Y」）、リプレイ入賞役（小役B）が、ARTストックを上乗せするART上乗せリプレイ（即ち、小役B-3、B-4、B-7、B-8等）であるか否か判定する（ステップA2002）。ART上乗せリプレイでない場合に（ステップA2002の結果が「N」）、今回の処理を終了する。

【0730】

リプレイ入賞役（小役B）がART上乗せリプレイである場合に（ステップA2002の結果が「Y」）、ARTストックを上乗せしてARTストック数を増加する設定を行う（ステップA2003）。リプレイ入賞役（小役B）がART上乗せリプレイでない場合に（ステップA2002の結果が「N」）、今回の処理を終了する。

20

【0731】

ART状態又はビッグボーナス状態中でない場合に（ステップA2001の結果が「N」）、リプレイ入賞役（小役B）が、RT状態に突入するRT突入リプレイ（即ち、小役B-3、B-4、B-5、B-7、B-8等）であるか否か判定する（ステップA2004）。ここでのRT状態は、ART状態を除いたもので、非ART中CZ1、2、4と準備RT状態を含む。リプレイ入賞役（小役B）がRT突入リプレイである場合に（ステップA2004の結果が「Y」）、RT状態に突入する設定を行い（ステップA2005）、その後今回の処理を終了する。リプレイ入賞役（小役B）がRT突入リプレイでない場合に（ステップA2004の結果が「N」）、今回の処理を終了する。

30

【0732】

〔遊技状態更新処理〕

図94は、第2実施形態の遊技状態更新処理の手順を示すフローチャートである。遊技状態更新処理は、図91に示された遊技制御処理のステップA1014にて実行される。

【0733】

遊技制御装置50は、まず、現在、何れかのボーナス状態中であるか否か判定する（ステップA2101）。即ち、S-BIG状態、N-BIG状態、又は、チャンスゾーン3（CZ3、BN3）であるか否か判定する。何れかのボーナス状態中である場合に（ステップA2101の結果が「Y」）、ボーナス終了判定処理を実行してボーナスを終了するか否か判定する（ステップA2102、A2103）。メダルの払出枚数が上限値を超えている場合には、ボーナスを終了すると判定する。ボーナスを終了しない場合に（ステップA2103の結果が「N」）、そのままステップA2113の処理に進み、ボーナスを終了する場合に（ステップA2103の結果が「Y」）、ボーナス終了を監視する後述のボーナス終了監視処理（図95）を実行する（ステップA2104）。

40

【0734】

ボーナス状態でない場合に（ステップA2101の結果が「N」）、遊技制御装置50は、ステップA1309で記憶された入賞判定結果情報を取得し（ステップA2105）、ボーナス入賞が成立したか否か判定する（ステップA2106）。ボーナス入賞が成

50

立した場合に（ステップA2106の結果が「Y」）、そのボーナス入賞役に対応する特別遊技状態（S-BIG状態、N-BIG状態、又は、チャンスゾーン3（CZ3、BN3））を設定し（ステップA2107）、ボーナス当選フラグに関する情報をクリアし（ステップA2108）、ステップA2113の処理に進む。

【0735】

ボーナス入賞が成立していない場合に（ステップA2106の結果が「N」）、遊技制御装置50は、現在、通常遊技状態中であるか否か判定する（ステップA2109）。通常遊技状態中である場合に（ステップA2109の結果が「Y」）、ステップA2113の処理に進む。

【0736】

通常遊技状態中でない場合に（ステップA2109の結果が「N」）、遊技制御装置50は、現在、RT中であるか否か判定する（ステップA2110）。ここで、ART状態中、準備RT状態中、CZ1、2、4中などであれば、RT中であると判定される。RT中である場合に（ステップA2110の結果が「Y」）、RTの終了条件が成立したか否か判定する（ステップA2111）。RTの終了条件が成立した場合に（ステップA2111の結果が「Y」）、RTの終了を設定し（ステップA2112）、ステップA2113の処理に進む。一方、RT中でない場合（ステップA2110の結果が「N」）又はRTの終了条件が成立していない場合（ステップA2111の結果が「N」）にも、ステップA2113の処理に進む。

【0737】

ステップA2113において、遊技制御装置50は、遊技状態に変化があるか否か判定する（ステップA2113）。遊技状態に変化がない場合に（ステップA2113の結果が「N」）、今回の処理を終了する。遊技状態に変化がある場合に（ステップA2113の結果が「Y」）、変化先の遊技状態に対応する遊技状態コマンドを演出制御装置70に送信し（ステップA2114）、その後今回の処理を終了する。

【0738】

ステップA2114に関して、例えば、ステップA2103においてボーナス状態が終了する場合に、変化先のART状態や通常遊技状態に対応する遊技状態コマンド（A2104のボーナス終了監視処理で設定されるARTコマンド送信等）を演出制御装置70に送信する。また、例えば、ステップA2107において、ボーナス入賞役に対応する特別遊技状態（S-BIG状態、N-BIG状態、又は、チャンスゾーン3（CZ3、BN3））を設定した場合に、遊技状態が、通常遊技状態やART状態などから特別遊技状態（ボーナス状態）へと変化し、変化先の特別遊技状態に対応する遊技状態コマンドを演出制御装置70に送信する。さらに、例えば、ステップA2112においてRTの終了を設定した場合に、変化先の通常遊技状態等に対応する遊技状態コマンドを演出制御装置70に送信する。

【0739】

〔ボーナス終了監視処理〕

図95は、第2実施形態のボーナス終了監視処理の手順を示すフローチャートである。ボーナス終了監視処理は、図94に示された遊技状態更新処理のステップA2104にて実行される。

【0740】

遊技制御装置50は、まず、終了させるボーナス状態に応じた分岐判断を行う（ステップA2201）。終了させるボーナス状態がS-BIG状態である場合に、ボーナス状態でのメダルの純増が160枚以上であるか否か判定する（ステップA2202）。純増160枚以上でない場合に（ステップA2202の結果が「N」）、今回の処理を終了して、純増160枚以上になるまでボーナス終了監視処理を繰り返す。純増160枚以上である場合に（ステップA2202の結果が「Y」）、ART状態に移行するためにRT状態を設定する（ステップA2203）。ここで、RT状態の設定には、準備RT状態の設定とARTにおけるRT状態の設定を含む。次に、演出制御装置70にARTコマンドを送

10

20

30

40

50

信する設定を行い（ステップA2204）、今回の処理を終了する。

【0741】

終了させるボーナス状態がN-BIG状態である場合に、遊技制御装置50は、ボーナス状態でのメダルの純増が50枚以上であるか否か判定する（ステップA2205）。ボーナス状態でのメダルの純増が50枚以上でない場合に（ステップA2205の結果が「N」）、今回の処理を終了して、純増50枚以上になるまでボーナス終了監視処理を繰り返す。ボーナス状態でのメダルの純増が50枚以上である場合に（ステップA2205の結果が「Y」）、RT状態を設定し（ステップA2206）、演出制御装置70にARTコマンドを送信する設定を行う（ステップA2207）。

【0742】

終了させるボーナス状態がチャンスゾーン3（CZ3、BN3）である場合に、ART状態中に「黄7」入賞（即ち、小役A-1、A-2、A-3、A-4）が3回以上成立したか否か判定する（ステップA2208）。ART状態中に「黄7」入賞（即ち、小役A-1、A-2、A-3、A-4）が3回より少ない場合に（ステップA2208の結果が「N」）、ボーナス状態でのメダルの純増が6枚以上であるか否か判定する（ステップA2209）。ボーナス状態でのメダルの純増が6枚以上である場合に（ステップA2209の結果が「Y」）、RT状態を設定し（ステップA2210）、演出制御装置70にARTコマンドを送信する設定を行う（ステップA2211）。

【0743】

一方、ART状態中に「黄7」入賞（即ち、小役A-1、A-2、A-3、A-4）が3回以上成立した場合に（ステップA2208の結果が「Y」）、遊技制御装置50は、通常遊技状態フラグを設定し（ステップA2212）、今回の処理を終了する。ボーナス状態でのメダルの純増が6枚以上でない場合に（ステップA2209の結果が「N」）、そのまま今回の処理を終了する。

【0744】

〔演出制御処理〕

図96は、本発明の第2実施形態の演出制御処理の手順を示すフローチャートである。演出制御処理は、スロットマシン1の電源が投入されることにより演出制御装置70の電源が投入されることで、CPU70aがROM70bに記憶されている演出制御処理の制御プログラムを読み出して実行することにより開始される。

【0745】

演出制御処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、演出制御装置70のCPU70a内のレジスタの初期化やRAM70cに記憶されている遊技データの初期化処理や、遊技制御装置50からの電源投入／復旧コマンドに基づく電源投入／復旧の報知処理などを行う電源投入時処理を実行する（ステップB3001）。次に、ゲーム結果の履歴情報を閲覧する履歴情報閲覧処理を実行する（ステップB3002）。そして、ゲームが所定時間実行されていない場合に、液晶表示パネル等の画像表示装置（メイン表示器）3に客待ちデモ画像等を表示させる客待ち演出処理を実行する（ステップB3003）。なお、ここで、画像表示装置3を設けない場合には、Gカウンタ値表示装置623に客待ち用の表示を行ってよい。

【0746】

次に、演出制御装置70は、賭数の更新毎に送信される賭数コマンドに基づいて賭数の報知（音、表示、発光）を行う賭数報知処理を実行する（ステップB3004）。そして、精算コマンドに基づいて精算が行われたことの報知を行う精算報知処理を実行する（ステップB3005）。続いて、ゲームが開始されたか否か判定する（ステップB3006）。遊技制御装置50から抽選結果コマンドを受信した場合にゲームが開始されたと判定する。ゲームが開始されていない場合に（ステップB3006の結果が「N」）、今回の処理を終了する。

【0747】

ゲームが開始された場合に（ステップB3006の結果が「Y」）、演出制御装置70

10

20

30

40

50

は、遊技状態等に応じてゲームの演出を決定するゲーム演出決定処理を実行し（ステップB3007）、ゲームの演出を進行させるゲーム進行制御処理を実行する（ステップB3008）。ゲームの演出は、画像表示装置3やGカウンタ値表示装置623等での演出表示の他、可動役物653の動作演出がある。そして、ゲームの終了時の処理であるゲーム終了処理（図97）を実行し（ステップB3009）、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）に関する判定を行うGBS判定処理を実行する（ステップB3010）。

【0748】

次に、演出制御装置70は、ゲーム結果が払出を伴う場合に、1払出ごとに送信される払出コマンドに基づいて払出を報知する払出報知設定処理を実行し（ステップB3011）、遊技状態コマンドに基づいて演出モードを変更する演出モード更新処理を実行する（ステップB3012）。そして、演出制御装置70は、ゲーム結果を履歴情報として記憶する履歴情報記憶処理を実行し（ステップB3013）、その後今回の処理を終了する。

10

【0749】

なお、演出制御装置70は、遊技制御装置50から送信された電源投入／復旧コマンド、賭数コマンド、精算コマンド、抽選結果コマンド、払出コマンド、遊技状態コマンド（ARTコマンド含む）等のコマンドを、コマンド受信処理（割り込み処理）によって受信する。

【0750】

〔ゲーム終了処理〕

図97は、第2実施形態のゲーム終了処理の手順を示すフローチャートである。ゲーム終了処理は、図96に示された演出制御処理のステップB3009にて実行される。

20

【0751】

演出制御装置70は、まず、通常遊技状態中に開始したボーナス（BN）状態中であるか否か判定する（ステップB3101）。通常遊技状態中に開始したボーナス（BN）状態中である場合に（ステップB3101の結果が「Y」）、ボーナス（BN）状態中の処理であるBN中処理を実行する（ステップB3102）。続いて、CZ3中である場合において、白7が中段の図柄成立ライン上で2つ以上成立（白7テンパイ）するごとに、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を減算するGBS減算処理を実行し（ステップB3103）、今回の処理を終了する。

【0752】

30

演出制御装置70は、通常遊技状態中に開始したボーナス（BN）状態中でない場合に（ステップB3101の結果が「N」）、ART状態中に開始したボーナス（BN）状態中であるか否か判定する（ステップB3104）。ART中に開始したボーナス（BN）状態中である場合に（ステップB3104の結果が「Y」）、ボーナス（BN）状態中の処理であるBN中処理を実行する（ステップB3105）。続いて、ART上乗せ抽選処理を行って当選した場合にARTストックを上乗せ（追加）して記憶保持し（ステップB3106）、今回の処理を終了する。

【0753】

ART中に開始したボーナス（BN）状態中でない場合に（ステップB3104の結果が「N」）、演出制御装置70は、ART状態中であるか否か判定する（ステップB3107）。ART状態中である場合に（ステップB3107の結果が「Y」）、ART状態中の処理であるART中処理（図98）を実行する（ステップB3108）。

40

【0754】

ART状態中でない場合に（ステップB3107の結果が「N」）、演出制御装置70は、準備RT状態中であるか否か判定する（ステップB3109）。準備RT状態中である場合に（ステップB3109の結果が「Y」）、ART突入リプレイ入賞役（小役B-3）が成立したか否か判定する（ステップB3110）。ART突入リプレイ入賞役（小役B-3）が成立しない場合に（ステップB3110の結果が「N」）、ステップB3112の処理に移行する。ART突入リプレイ入賞役（小役B-3）が成立した場合に（ステップB3110の結果が「Y」）、ART状態に突入するためのART突入処理を実行

50

し（ステップB3111）、ステップB3112の処理に移行する。

【0755】

ステップB3112において、演出制御装置70は、現在、CZ4（チャンスゾーン4）であるか否か判定する。CZ4である場合に（ステップB3112の結果が「Y」）、CZ4で行う処理であるCZ4処理を実行し（ステップB3113）、今回の処理を終了する。なお、ART状態やボーナス（BN）状態でない場合において、前兆ありレア小役が成立したりCZ4ストックがあれば、CZ4に突入している。

【0756】

CZ4でない場合に（ステップB3112の結果が「N」）、演出制御装置70は、現在、CZ2であるか否か判定する（ステップB3114）。CZ2である場合に（ステップB3114の結果が「Y」）、CZ2で処理であるCZ2処理を実行し（ステップB3115）、今回の処理を終了する。

10

【0757】

CZ2でない場合に（ステップB3114の結果が「N」）、演出制御装置70は、現在、CZ1であるか否か判定する（ステップB3116）。CZ1である場合に（ステップB3116の結果が「Y」）、CZ1で処理であるCZ1処理を実行し（ステップB3117）、今回の処理を終了する。

【0758】

CZ1でない場合に（ステップB3116の結果が「N」）、演出制御装置70は、前兆なしレア小役が成立したか否か判定する（ステップB3118）。前兆なしレア小役が成立した場合に（ステップB3118の結果が「Y」）、CZ4ストックを1だけ増加し（ステップB3119）、今回の処理を終了する。前兆なしレア小役が成立しなかった場合に（ステップB3118）、そのまま今回の処理を終了する。

20

【0759】

〔ART中処理〕

図98は、第2実施形態のART中処理の手順を示すフローチャートである。ART中処理は、図97に示されたゲーム終了処理のステップB3108にて実行される。

【0760】

演出制御装置70は、ART中処理1（図99）を実行し（ステップB3201）、続けてART中処理2（B3202）を実行する（図100）。

30

【0761】

図99は、第2実施形態のART中処理1の手順を示すフローチャートである。演出制御装置70は、まず、現在、GRUSH状態（メインART状態）であるか否か判定する（ステップB3301）。GRUSH状態である場合に（ステップB3301の結果が「Y」）、GRUSH状態で行う処理であるGRUSH処理を実行し（ステップB3302）、今回の処理を終了する。なお、準備RT状態において、小役B-3（ART突入リプレイ入賞役、リプ3）が成立した場合に、GRUSH状態（メインART状態）に移行している。また、ART中CZ1の10ゲーム終了後やART中CZ2の3ゲーム終了後に、GRUSH状態（メインART状態）に移行している。

【0762】

40

GRUSH状態でない場合に（ステップB3301の結果が「N」）、演出制御装置70は、現在、ART中CZ2（ART状態におけるCZ2）であるか否か判定する（ステップB3303）。ART中CZ2である場合に（ステップB3303の結果が「Y」）、ART中CZ2で行う処理であるART中CZ2処理を実行し（ステップB3304）、今回の処理を終了する。

【0763】

ART中CZ2でない場合に（ステップB3303の結果が「N」）、演出制御装置70は、現在、ART中CZ1（ART状態におけるCZ1）であるか否か判定する（ステップB3305）。ART中CZ1である場合に（ステップB3305の結果が「Y」）、ART中CZ1で行う処理であるCZ1処理を実行し（ステップB3306）、今回の

50

処理を終了する。ART中CZ1でない場合に（ステップB3305の結果が「N」）、そのまま今回の処理を終了する。

【0764】

図100は、第2実施形態のART中処理2の手順を示すフローチャートである。演出制御装置70は、まず、ART状態中であるか否か判定する（ステップB3401）。ART状態中でない場合に（ステップB3401の結果が「N」）、決定済みのゲーム演出の実行を開始し（ステップB3402）、ステップB3403に移行する。ART状態中である場合に（ステップB3401の結果が「Y」）、そのままステップB3403に移行する。

【0765】

ステップB3403において、演出制御装置70は、アシスト対象役に当選したか否か判定する（ステップB3403）。アシスト対象役は、操作順表示装置620に報知した操作順（押し順）の通りに遊技者がリールストップボタン24を操作すれば成立する役（小役等）であり、役の導出（入賞の成立）がアシストされるものである。アシスト対象役に当選した場合に（ステップB3403の結果が「Y」）、遊技者に有利となる操作アシスト表示、即ち、操作順表示装置620に表示（報知）する操作順の表示を設定し（ステップB3404）、ステップB3405に移行する。アシスト対象役に当選していない場合に（ステップB3403の結果が「N」）、そのままステップB3405に移行する。

【0766】

ステップB3405において、演出制御装置70は、リールが停止したことを示すリール停止コマンドを受信したか否か判定する（ステップB3405）。リール停止コマンドを受信していない場合に（ステップB3405の結果が「N」）、ステップB3410に移行する。リール停止コマンドを受信した場合に（ステップB3405の結果が「Y」）、リール停止情報を更新する（ステップB3406）。

【0767】

次に、演出制御装置70は、アシスト違反があるか否か判定する（ステップB3407）。ここで、操作アシスト表示（即ち、操作順表示装置620に表示する操作順の表示）と遊技者による実際の操作順が一致しない場合に、アシスト違反があると判定される。アシスト違反がある場合に（ステップB3407の結果が「Y」）、スピーカ4からの警告音の出力及び画像表示装置3での警告画像の表示を設定し（ステップB3408）、ステップB3410に移行する。なお、画像表示装置3の代わりに、操作順表示装置620等での警告の表示を設定してもよい。アシスト違反がない場合に（ステップB3407の結果が「N」）、リール停止情報に基づき実行中の演出（ゲーム演出、AT画像）を更新する（ステップB3409）、ステップB3410に移行する。

【0768】

ステップB3410において、演出制御装置70は、ゲーム結果コマンドを受信したか否か判定する（ステップB3410）。ゲーム結果コマンドを受信していない場合に（ステップB3410の結果が「N」）、ステップB3405の処理に戻る。ゲーム結果コマンドを受信した場合に（ステップB3410の結果が「Y」）、1つのART状態における残りのゲーム数（ARTゲーム数）を計数するARTゲーム数カウンタを1だけ減算して更新し（ARTゲーム数カウンタ-1）（ステップB3411）、今回の処理を終了する。

【0769】

演出制御装置70は、例えば、RAM70cに記憶する変数をカウンタとして使用することによって、ARTゲーム数カウンタ（ARTゲーム数計数部）として機能する。そして、ART残ゲーム数表示部635は、ARTゲーム数カウンタの値を表示する。

【0770】

〔GBS判定処理〕

図101は、第2実施形態のGBS判定処理の手順を示すフローチャートである。GBS判定処理は、図96に示された演出制御処理のステップB3010にて実行される。

【0771】

演出制御装置70は、まず、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を減算するGBS減算処理を実行する（ステップB3501）。そして、GBSは0以下（即ち所定値以下）であるか否か判定する（ステップB3502）。GBSが0以下でない場合に（ステップB3502の結果が「N」）、今回の処理を終了する。GBSが0以下である場合に（ステップB3502の結果が「Y」）、GBSは0であるか否か判定する（ステップB3503）。

【0772】

GBSが0である場合に（ステップB3503の結果が「Y」）、演出制御装置70は、特典としてARTストック数を例えば5セット分上乘せ（追加）して、GBSが0にならない場合よりも有利な特定遊技状態（ART状態）を発生できる（ステップB3504）。これにより、遊技者はGBSを0に一致させようとするため、遊技の興趣が高まる。なお、ステップB3504で、ARTストック数を上乘せする代わりにARTゲーム数を上乘せしてもよい。そして、GRUSH状態（メインART状態）に移行可能とするためにGRUSH状態フラグを設定する（ステップB3505）。なお、GBSが0でART状態に移行した場合には（ステップB3503の結果が「Y」）、ART状態終了後に通常遊技状態に戻るときには、抽選等により選択した初期値からGBSのカウントを開始してもよい。

【0773】

GBSが0でない場合に（ステップB3503の結果が「N」）、演出制御装置70は、GBSはマイナス値であるが、GBSのこのマイナス値をメモリ（RAM70c等）に記憶する（ステップB3506）。ART状態終了後に通常遊技状態に戻るときには、GBSの最大値（例えば999）から記憶されたマイナス値（例えば-9）の分だけ減算した値（例えば990）を初期値としてGBSのカウントを開始してもよい。そして、GRUSH状態（メインART状態）に移行可能とするためにGRUSH状態フラグを設定する（ステップB3507）。

【0774】

図102Aと図102Bは、第2実施形態のGBS減算処理（ステップB3501）の手順を示すフローチャートである。なお、図102Bは、特にGBS減算処理のうちCZ4中でのGBS減算処理の手順を示す。

【0775】

演出制御装置70は、まず、現在、CZ4中であるか否か判定する（ステップB3601）。CZ4中でない場合に（ステップB3601の結果が「N」）、GBS通常減算処理を実行する（ステップB3602）。現在、通常遊技状態、CZ1、CZ2、ボーナス状態、ART状態、準備RT状態であれば、CZ4中でないと判定できる。GBS通常減算処理では、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を、変動表示ゲーム（変動表示遊技）の実行ごとに、基本的には通常減算値（通常減少量）である1だけ減算するが、例外的に、所定の条件下では1より大きな減算値（減算量）で減算するか又は減算しないこともある。なお、通常減算値は、1以外とすることもできる。CZ4中である場合に（ステップB3601の結果が「Y」）、CZ4の終了条件が成立したか否か判定する（ステップB3603）。CZ4の終了条件は、例えば、CZ4中に10ゲーム（10G）が実行されることである。

【0776】

CZ4の終了条件が成立していない場合に（ステップB3603の結果が「N」）、CZ4中でのGBS減算処理（図102B）を実行する。CZ4中のGBS減算処理では、変動表示ゲーム（変動表示遊技）の実行ごとに、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を通常減算値（即ち、1）より大きい減算値（大幅減算値、大幅減少量）だけ減算できる。

【0777】

CZ4の終了条件が成立した場合に（ステップB3603の結果が「Y」）、演出制御

10

20

30

40

50

装置70は、CZ4ストック数が0より大きいかなんかを判定する（ステップB3604）。CZ4ストック数が0以下の場合に（ステップB3604の結果が「N」）、通常遊技状態フラグを設定し（ステップB3605）、今回の処理を終了する。CZ4ストック数が0より大きい場合に（ステップB3604の結果が「Y」）、CZ4を設定し（ステップB3606）、CZ4ストック数を1だけ減算し（ステップB3607）、今回の処理を終了する。

【0778】

CZ4中でのGBS減算処理（図102B）では、演出制御装置70は、分岐処理（ステップB3608）を行い、GBS大幅減算処理（ステップB3609）、連打チャンス処理（ステップB3610）、ゲームチャンス処理（ステップB3611）のいずれかの分岐先を選択して実行する。例えば、分岐処理（ステップB3608）では、内部抽選処理の抽選結果に応じて分岐先を選択してもよいし、内部抽選とは異なる抽選を行って分岐先を選択してもよい。また、第1実施形態と同様にフリーズ演出を行う場合に、連打チャンス処理（ステップB3610）又はゲームチャンス処理（ステップB3611）を選択するようにしてもよい。

【0779】

GBS大幅減算処理（ステップB3609）では、ゲーム数カウンタのカウント値（GBS）を通常減算値（即ち、1）より大きい所定の減算値（固定値）だけ減算できる。連打チャンス処理（ステップB3610）では、演出ボタン10やマックスベットボタン17等の操作部を遊技者が連打（繰返し操作）する回数（連打回数、操作回数）に応じた減算値だけ、ゲーム数カウンタのカウント値（GBS）を通常減算値（即ち、1）より大きく減算できる。ゲームチャンス処理（ステップB3611）では、画像表示装置3等でミニゲームを行って、ミニゲームのゲーム結果に応じた減算値だけ、ゲーム数カウンタのカウント値（GBS）を通常減算値（即ち、1）より大きく減算できる。遊技者は、演出ボタン10、マックスベットボタン17、スタートレバー21、タッチパネル（不図示）等の操作部を操作してミニゲームを行ってもよい。

【0780】

図103は、第2実施形態の連打チャンス処理（ステップB3610）の手順を示すフローチャートである。連打チャンス処理は、第1実施形態と同様にフリーズ演出を行う場合に実行されてよい。フリーズ演出中では、遊技者が操作部を連打（操作）する時間的な余裕がある。また、フリーズ演出中に画像表示装置3等において、遊技者に連打（操作）を促す表示を行ってもよい。

【0781】

演出制御装置70は、まず、演出ボタン10やマックスベットボタン17等の操作部を遊技者が連打する回数である連打回数を判定する（ステップB3701）。連打回数が4回以下である場合に、ゲーム数カウンタのカウント値（GBS）を連打回数の減算値（連打回数×1）だけ減算する（ステップB3702）。連打回数が5回以上である場合に、ゲーム数カウンタのカウント値（GBS）を連打回数の10倍の減算値（連打回数×10）だけ減算する（ステップB3703）。

【0782】

図104は、第2実施形態のゲームチャンス処理（ステップB3611）の手順を示すフローチャートである。ゲームチャンス処理は、連打チャンス処理と同様に、フリーズ演出がある場合に実行されてよい。

【0783】

演出制御装置70は、まず、画像表示装置3等で行われた所定のミニゲームのゲーム結果がゲームクリア（ゲームの成功又は勝利）であるかなんかを判定する（ステップB3801）。ゲーム結果がゲームクリアでない場合に（ステップB3801の結果が「N」）、ゲーム数カウンタのカウント値（GBS）を（所定数×1）の減算値だけ減算する（ステップB3802）。ゲーム結果がゲームクリアである場合に（ステップB3801の結果が「Y」）、ゲーム数カウンタのカウント値（GBS）を（所定数×10）の減算値だけ減算す

る（ステップB3803）。

【0784】

図105は、第2実施形態のGBS維持処理の手順を示すフローチャートである。GBS維持処理は、ボーナス（BN）状態中の処理であるBN中処理（図97のB3102）の一部として実行される。

【0785】

演出制御装置70は、まず、ボーナス状態を開始した時点であるか否か判定する（ステップB4001）。ボーナス状態を開始した時点である場合に（ステップB4001の結果が「Y」）、開始時点でのカウンタ値（GBS）をメモリ（RAM70c）に記憶し（ステップB4002）、ステップB4003の処理に移行する。ボーナス開始を開始した時点でない場合に（ステップB4001の結果が「N」）、そのままステップB4003の処理に移行する。

10

【0786】

ステップB4003において、演出制御装置70は、ボーナス状態を終了する時点であるか否か判定する。ボーナス状態を終了する時点である場合に（ステップB4003の結果が「Y」）、記憶していたボーナス状態の開始時点でのカウンタ値（GBS）をGカウンタ値表示装置623に表示し（ステップB4004）、今回の処理を終了する。ボーナス状態を終了する時点でない場合に（ステップB4003の結果が「N」）、そのまま今回の処理を終了する。なお、ボーナス状態の終了する時点ではなく、ボーナス状態後のARRT状態が終了する時点で、記憶していたボーナス状態の開始時点でのカウンタ値（GBS）をGカウンタ値表示装置623に表示する構成でもよい。

20

【0787】

ボーナス状態中も、実際には、GBS通常減算処理（B3602）によってゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）は減算される。しかし、GBS維持処理によって、ボーナス状態中において、Gカウンタ値表示装置623には、カウンタ値（GBS）を表示せず、ボーナス状態の終了時点で、ボーナス状態の開始時点のカウンタ値（GBS）を表示する。ボーナス状態終了後に、Gカウンタ値表示装置623に表示される数値（仮のカウンタ値）を実際のカウンタ値（GBS）を合わせるように、仮のカウンタ値を減算してもよい。

【0788】

30

図106は、第2実施形態のGBS消灯処理の手順を示すフローチャートである。GBS消灯処理は、例えば、GBS判定処理（図101）の一部として、ステップB3501とB3502の間で実行されてよい。GBS消灯処理は、Gカウンタ値表示装置623の表示部を消灯することによって、カウンタ値（GBS）を消灯する処理である。

【0789】

演出制御装置70は、まず、GBSは20以下であるか否か判定する（ステップB4101）。GBSが20より大きい場合に（ステップB4101の結果が「N」）、所定の割合（確率）でGカウンタ値表示装置623のカウンタ値（GBS）を消灯する（ステップB4102）。一方、GBSが20以下である場合には（ステップB4101の結果が「Y」）、常にGカウンタ値表示装置623のカウンタ値（GBS）を消灯する（ステップB4103）。ステップB4102の処理によって、カウンタ値（GBS）が所定値（即ち0）に近い場合でなくても、カウンタ値（GBS）が時々消灯し、遊技者に期待感を抱かせることができる。

40

【0790】

図107は、第2実施形態のGBS通常減算処理（図102AのB3602）の一部として実行されるGBS値減算処理の手順を示すフローチャートである。GBS値減算処理では、所定の操作順（例えば報知された操作順）通りに遊技者がリールストップボタン24a、24b、24cを押した場合に、減算値として1又は所定の値を抽選で選択して、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を減算する。所定の値は、現在のカウンタ値（GBS）であり、所定の確率でカウンタ値（GBS）を0に一致させてステップB350

50

4で特典（ARTストック数の上乘せ等）を得ることが容易になる。

【0791】

演出制御装置70は、まず、リールストップボタン24a、24b、24cが報知された操作順で押されたか否か判定する（ステップB4301）。操作順の報知は、操作順表示装置620や左押し報知発光部627で行われてよい。リールストップボタン24a、24b、24cが報知された操作順で押されていない場合に（ステップB4301の結果が「N」）、今回の処理を終了して、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）の減算を行わない。

【0792】

リールストップボタン24a、24b、24cが報知された操作順で押された場合に（ステップB4301の結果が「Y」）、減算値として1又は所定の値を抽選で選択して、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を減算する。減算値として、例えば、1が80%の確率で選択され、所定の値（現在のカウンタ値）が20%の確率で選択される。所定の値の選択確率は、画像表示装置3に表示されてもよい。

【0793】

なお、GBS値減算処理は、所定の条件下（例えば、 $GBS \leq 50$ （特定値）の場合）でのみ実行されてよく、所定の条件が成立しない場合には、減算値として1だけが使用されてよい。また、操作順の報知を行わず、ステップB4301では、リールストップボタン24a、24b、24cが、所定の操作順として、予め定められた順押し（「左」「中」「右」の操作順）で押されたか否か判定してもよい。

【0794】

図108は、第2実施形態のGBS通常減算処理（図102AのB3602）の一部として実行されるGBSモード移行処理の手順を示すフローチャートである。GBSモード移行処理は、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）が0に近づいた場合に、大幅減算ゾーンを設定して、カウンタ値（GBS）を0に一致させることを難しくするものである。

【0795】

演出制御装置70は、まず、カウンタ値（GBS）が50（特定値）以下（ $GBS \leq 50$ ）であるか否か判定する（ステップB4401）。即ち、カウンタ値（GBS）が所定値（即ち0）の周りの所定の範囲（ $GBS \leq 50$ の範囲）に入ったか否か判定する。カウンタ値（GBS）が50より大きい場合に（ステップB4401の結果が「N」）、減算値を1に設定してカウンタ値（GBS）を減算する（ステップB4402）。カウンタ値（GBS）が50以下である場合に（ステップB4401の結果が「Y」）、大幅減算ゾーンを設定する（ステップB4403）。大幅減算ゾーンにおいて、減算値として1又は所定の大きな値（例えば5）を抽選で選択して、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を減算する。大きな値が抽選で選択されるため、カウンタ値（GBS）を0に一致させることが難しくなる。

【0796】

なお、大幅減算ゾーンで図107のGBS値減算処理を実行することにより、図108のGBSモード移行処理と図107のGBS値減算処理を組合わせてもよい。なお、この場合には、所定の条件下（ $GBS \leq 50$ （特定値））で、所定の操作順で遊技者がリールストップボタン24a、24b、24cを押した場合に、カウンタ値（GBS）を0に一致させることが容易になる。

【0797】

図109は、変形例として、画像表示装置3が設けず、フリーズ演出を行う場合のGカウンタ値表示装置623の表示態様を示す。なお、フリーズ演出を行う場合に、図91は、第1実施形態の図16と同じにして、フリーズ演出設定処理（ステップA1009）を追加する。フリーズ演出中には、Gカウンタ値表示装置623に「ーFー」と表示する。

【0798】

また、上記の第2実施形態の変形例として、演出制御装置70は、変動表示ゲーム（変

10

20

30

40

50

動表示遊技)の実行に応じて、ゲーム数カウンタのカウント値(GBS)を減算するのではなく、加算する構成としてもよい。即ち、演出制御装置70は、変動表示ゲーム(変動表示遊技)を1ゲーム実行するごとに、ゲーム数カウンタのカウント値(GBS)を通常は1(通常加算値、通常増加量)だけ加算し、特定のチャンスゾーン等ではカウント値(GBS)を1より大きい加算値(大幅加算値、大幅増加量)だけ加算する構成としてもよい。そして、演出制御装置70は、カウント値(GBS)が増加して所定値(例えば、800)以上の値になった場合に、非ART状態から遊技者に有利な特定遊技状態であるART状態に移行可能な構成としてもよい。

【0799】

この変形例の場合には、図101において、B3502では、GBSは800以上(即ち所定値以上)であるか否か判定し、B3503では、GBSは800であるか否か判定し、B3506では、GBSの800を超過した超過分をメモリ(RAM70c等)に記憶する。ART状態終了後に通常遊技状態に戻るときには、GBSの最少値(例えば0)から記憶された超過分(例えば+9)の分だけ加算した値(例えば9)を初期値としてGBSのカウントを開始してもよい。さらに、図102-図104、図107、図108の減算を行う各ステップにおいて、減算ではなく、加算が実行される。

【0800】

さらに、また、上記の第2実施形態の変形例として、演出制御装置70は、ゲーム数カウンタのカウント値(GBS)の減算と加算の両方を行う構成としてもよい。

【0801】

以下に、第2実施形態の作用効果を説明する。第2実施形態によると、スロットマシン(遊技機)は、複数の識別情報を変動表示する変動表示遊技(変動表示ゲーム)を行い、当該変動表示遊技の停止結果が入賞に相当する場合に遊技者に利益(メダル付与、リプレイ、有利な遊技状態など)を付与する。カウンタ変動手段(例えば演出制御装置70)は、変動表示遊技の実行に応じてカウント値(GBS)を変動可能である。特定遊技状態発生手段(例えば、演出制御装置70)は、カウント値が減少して所定値(例えば、第1所定値「0」)以下の値になった場合、或いは、前記カウント値が増加して所定値(例えば、第2所定値「800」)以上の値になった場合に、遊技者に有利な特定遊技状態を発生可能である。なお、特定遊技状態は、ART状態の他に、チャンスゾーン、高確率状態、AT状態、RT状態でもよい。従って、カウント値を常に報知しておいたり、カウント値を変動表示遊技の実行に応じて種々に変動させるなど、遊技の興趣を向上させることができる。また、カウント値(GBS)が減少する(カウントダウンする)場合には、遊技者は有利な特定遊技状態の発生に近づいていることをより実感でき、遊技の興趣をより向上できる。

【0802】

第2実施形態によると、カウンタ変動手段(例えば演出制御装置70)は、カウント値を1回の変動表示遊技に対して1加算若しくは1減算することが可能であり、さらに、カウント値を1回の変動表示遊技に対して1よりも大きい値で加算若しくは減算することが可能である。従って、カウント値の変動が大きくなったり小さくなったりして、遊技者の期待が増減し、遊技の興趣をより向上できる。

【0803】

第2実施形態によると、カウンタ報知装置(例えば、Gカウンタ値表示装置623)は、カウント値を報知可能であり、奥まった位置に備えられる。従って、遊技を実行中の遊技者以外の者からカウンタ報知装置が見にくいため、カウント値が所定値に近いスロットマシン(遊技機)の周囲を徘徊したりそのようなスロットマシン(遊技機)を探したりするなどの迷惑行為(いわゆるハイエナ行為)を防止できる。

【0804】

第2実施形態によると、特定遊技状態発生手段(例えば演出制御装置70)は、変動表示遊技の実行に応じて、カウント値が所定値に一致した場合には、カウント値が所定値に一致しなかった場合よりも有利な特定遊技状態が発生可能である(図101のGBS判定

10

20

30

40

50

処理)。従って、遊技者はカウンタ値を所定値に一致させる楽しみがあり、遊技の興趣を向上できる。

【0805】

第2実施形態によると、スロットマシン（遊技機）は、遊技者が操作可能な複数の操作部（例えばリールストップボタン24a、24b、24c）を備える。カウンタ変動手段は、1回の変動表示遊技に対して、1ではない増減量でカウンタ値の増減が可能である。カウンタ変動手段は、変動表示遊技中に所定の操作順で前記複数の操作部が操作されない場合に、カウンタ値の増減を行わない（図107のGBS値減算処理）。所定の操作順は、報知された操作順又は予め定められた操作順などである。従って、カウンタ値が所定値近くになると、遊技者は、複数の操作部を所定の操作順の通りに操作したりしなかったりして、所定値丁度を狙って増減値の調整を行うことができる。よって、技術介入の余地があり、遊技の興趣を高めることができる。

10

【0806】

第2実施形態によると、カウンタ変動手段は、カウンタ値が所定値の周りの所定の範囲に入ると、1回の変動表示遊技に対して1ではないカウンタ値の増減を可能とする（図108のGBSモード移行処理）。従って、カウンタ値を所定値丁度で止めるゲームを楽しむことができ、遊技の興趣が向上できる。

【0807】

（第3実施形態）

次に、図110から図118を参照して、本発明の第3実施形態について説明する。第3実施形態は、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を隠蔽する隠蔽部材に関するものである。以下で特に説明しない構成は、第2実施形態と同じでよい。

20

【0808】

図110（A）－（D）は、可動役物653（図85）として左右の襖状の隠蔽部材653a、653bが用いられるスロットマシン610（遊技機）を示す部分概略正面図である。液晶表示パネル等の画像表示装置（メイン表示器）3は、スロットマシン610の前面側に形成された矩形状の凹室660に収容され、凹室660の底部661（即ち、奥まった位置）に配置される（第1実施形態と同様）。この矩形状の凹室660の内部に演出空間部Rを有している。第3実施形態において、画像表示装置3は、ゲーム数カウンタのカウンタ値（GBS）を表示するカウンタ値表示部3aを画面（ここでは左上）に備え、カウンタ値表示装置として機能する。演出制御装置70は、カウンタ値表示部3aにカウンタ値（GBS）を表示するようにカウンタ値表示部3aを制御する。

30

【0809】

隠蔽部材653a、653b（可動役物653）は、画像表示装置3のカウンタ値表示部3aの前方の位置（隠蔽位置）に移動することによって、カウンタ値表示部3a（ひいては表示されるカウンタ値（GBS））を覆って隠蔽する隠蔽用可動部材であり、隠蔽手段として機能する。隠蔽部材653a、653bは、半透明又は不透明であり背後のものを視認できなくする。また、隠蔽部材653a、653bは、画像表示装置3の前方を通過して、画像表示装置3の画面に略平行に直線的に移動する。なお、スロットマシン610の隠蔽手段には、演出制御装置70からの指令によって隠蔽部材653a、653bを移動動作させるための駆動機構（モータや歯車等からなる）を含めてもよい。

40

【0810】

隠蔽部材653a、653bは、カウンタ値表示部3aを隠蔽しない場合に、画像表示装置3（ゲーム数カウンタ値表示装置）が収容される凹室660の周囲の初期位置（通常位置）に配置される。図110では、左右の襖状の隠蔽部材653a、653bは、カウンタ値表示部3aを隠蔽する場合に、それぞれ左側壁部660aの裏面側（待機空間）と右側壁部660bの裏面側（待機空間）から演出空間部Rの中央に向かって移動する。

【0811】

図110（A）では、画像表示装置3のカウンタ値表示部3aにカウンタ値（GBS）が「999」と表示されている。ここで、演出制御装置70は、画像表示装置3にカウ

50

タ値「９９９」を表示させる。

【０８１２】

次に、図１１０（Ｂ）において、左右の襖状の隠蔽部材６５３ａ、６５３ｂが、演出空間部Ｒの中央に向かって移動して閉じて、画像表示装置３のカウナ値表示部３ａ（ひいてはカウナ値（ＧＢＳ））を覆って隠蔽する。図１１０（Ｂ）では、特に、左の隠蔽部材６５３ａが隠蔽する。ここで、演出制御装置７０は、第２実施形態のＧＢＳ減算処理（図１０２Ａ、１０２Ｂ）においてゲーム数カウンタのカウナ値（ＧＢＳ）を減算する場合に、左右の隠蔽部材６５３ａ、６５３ｂを移動させて閉じるよう制御する。

【０８１３】

次に、図１１０（Ｃ）において、左右の襖状の隠蔽部材６５３ａ、６５３ｂが開くとともに、画像表示装置３は、カウナ値（ＧＢＳ）が減算される場合の減算値（ここでは「２００」）を表示する。ここで、演出制御装置７０は、隠蔽部材６５３ａ、６５３ｂを待機空間（初期位置、通常位置）に移動させて開くよう制御するとともに、画像表示装置３に減算値を表示させる。

【０８１４】

次に、図１１０（Ｄ）において、スピーカ４から効果音が発生すると共に、画像表示装置３のカウナ値表示部３ａに、減算後のカウナ値（ＧＢＳ）が「７９９」と表示されている。ここで、演出制御装置７０は、スピーカ４に効果音が発生させるとともに、画像表示装置３に、減算前のカウナ値「９９９」から減算値「２００」を減算した後のカウナ値「７９９」を表示させる。

【０８１５】

なお、演出制御装置７０は、ゲーム数カウンタのカウナ値（ＧＢＳ）が所定値（例えば０）の周りの所定の範囲（例えば $GBS \leq 50$ ）に入った場合にのみ、隠蔽部材６５３ａ、６５３ｂを隠蔽位置（カウナ値を隠蔽する位置）に移動可能にしてもよい。例えば、図１０８のステップＢ４４０１の結果が「Ｙ」のとき的大幅減算ゾーン（Ｂ４３０３）において減算する場合に、隠蔽部材６５３ａ、６５３ｂを移動してもよい。

【０８１６】

また、演出制御装置７０は、演出としての所定のゲームの結果に応じて、隠蔽部材６５３ａ、６５３ｂを隠蔽位置に移動可能にしてもよい。例えば、図１０４のステップＢ３８０１のゲームに失敗した場合に（ステップＢ３８０１の結果が「Ｎ」）、減算時（ステップＢ３８０２）において、隠蔽部材６５３ａ、６５３ｂを移動可能としてもよい。

【０８１７】

図１１１（Ａ）－（Ｄ）は、左右の隠蔽部材６５３ａ、６５３ｂが、可動シャッター役物である場合を示す。図１１１（Ａ）は、スロットマシン６１０を示す概略正面図である。図１１１（Ｂ）は、可動シャッター役物を示す図である。図１１１（Ｃ）は、可動シャッター役物が開いた状態を示す。図１１１（Ｄ）は、可動シャッター役物が閉じて、カウナ値表示部３ａにカウナ値「６９」が隠蔽される。

【０８１８】

図１１２（Ａ）（Ｂ）は、可動役物６５３（図８５）として隠蔽部材６５３ｃが用いられるスロットマシン６１０を示す概略正面図である。隠蔽部材６５３ｃは、蓋状の部材やサブ表示器（小型の液晶パネル）であってよい。隠蔽部材６５３ｃも、画像表示装置３のカウナ値表示部３ａの前方の位置（隠蔽位置）に移動することによって、カウナ値表示部３ａ（ひいては表示されるカウナ値（ＧＢＳ））を覆って隠蔽する隠蔽用可動部材であり、隠蔽手段として機能する。隠蔽部材６５３ｃは、半透明又は不透明であり、背後のものを視認できなくする。また、隠蔽部材６５３ｃは、画像表示装置３の前方を通過、画像表示装置３の画面に略平行に直線的に移動する。

【０８１９】

図１１２（Ａ）において、隠蔽部材６５３ｃは、カウナ値表示部３ａを隠蔽しない場合に、画像表示装置３（ゲーム数カウナ値表示装置）が収容される凹室６６０の周囲（ここでは上部）の初期位置に配置される。隠蔽部材６５３ｃの初期位置は、凹室６６０の

10

20

30

40

50

上側壁部 6 6 0 c の垂直方向の裏面側でなくとも、凹室 6 6 0（演出空間部 R）より前方でもよい。

【0 8 2 0】

図 1 1 2（B）において、隠蔽部材 6 5 3 c が隠蔽位置に移動して、画像表示装置 3 のカウンタ値表示部 3 a（ひいてはカウンタ値（G B S））を覆って隠蔽する。ここで、操作部（操作手段）が遊技者によって操作されたことに応じて、演出制御装置 7 0 は、隠蔽部材 6 5 3 c を移動させるよう制御してよい。なお、操作部は、演出ボタン 1 0 やマックスベットボタン 1 7 等でよい。また、隠蔽部材 6 5 3 c は、遊技者によって手動で移動できる構成としてもよい。なお、隠蔽部材 6 5 3 c が移動する隠蔽位置は、演出空間部 R（凹室 6 6 0）の内部でも、演出空間部 R（凹室 6 6 0）より前方の外部でもどちらでも構われない。隠蔽部材 6 5 3 c は、隠蔽しない場合に、隠蔽位置から初期位置に戻る。

10

【0 8 2 1】

なお、演出制御装置 7 0 が隠蔽部材 6 5 3 c を移動させる制御を行う場合に、スロットマシン 6 1 0 の隠蔽手段には、演出制御装置 7 0 からの指令によって隠蔽部材 6 5 3 c を移動動作させるための駆動機構（モータや歯車等からなる）を含めてもよい。

【0 8 2 2】

図 1 1 3（A）は図 1 1 2（B）の部分図であり、図 1 1 3（B）は図 1 1 3（A）から隠蔽部材 6 5 3 c を除去した図である。

【0 8 2 3】

図 1 1 3（A）のように、隠蔽部材 6 5 3 c が移動して画像表示装置 3 のカウンタ値表示部 3 a を覆って隠蔽した状態では、図 1 1 3（B）のように、画像表示装置 3 の画面の隠蔽部材 6 5 3 c に対応する部分（カウンタ値表示部 3 a を含む）を黒塗りしたり、白塗りしたり、カウンタ値以外の画像を表示するなどして、カウンタ値表示部 3 a にカウンタ値を表示しない構成としてもよい。このようにすれば、たとえカウンタ値表示部 3 a が覗き込まれても、カウンタ値を視認することは完全にできなくなる。

20

【0 8 2 4】

この場合に、演出制御装置 7 0 は、隠蔽部材 6 5 3 c がカウンタ値表示部 3 a を隠蔽する位置（画像表示装置 3 の前方の位置）に移動したことを検出手段によって検出し、カウンタ値表示部 3 a のカウンタ値の表示を消すようにする。検出手段は、隠蔽部材 6 5 3 c の位置を検出する位置検出センサや、上記の駆動機構の操作量（例えばモータの回転量）を検出する手段などである。

30

【0 8 2 5】

なお、図 1 1 4（A）のように、隠蔽部材 6 5 3 c の移動前において、画像表示装置 3 に表示されたカウンタ値が隠蔽部材 6 5 3 c より大きく、隠蔽部材 6 5 3 c がカウンタ値を隠蔽できない場合がある。この場合には、図 1 1 4（B）のように、演出制御装置 7 0 は、隠蔽部材 6 5 3 c が画像表示装置 3 の前方の位置に移動したことを検出手段によって検出すると、画像表示装置 3 に表示されるカウンタ値のサイズ（大きさ）を隠蔽部材 6 5 3 c より小さくするようにリサイズしてもよい。

【0 8 2 6】

図 1 1 5 は、スロットマシン 6 1 0 の水平面内の概略断面図（例えば図 1 1 2（B）の I - I 断面）である。ここでは、画像表示装置 3 の前方に演出用可動部材（演出用可動役物）6 6 3 が備えられる場合において、隠蔽部材 6 5 3 c の水平面内での位置を示す。隠蔽部材 6 5 3 c は、演出用可動部材 6 6 3 の前方に配置されるが、隠蔽部材 6 5 3 c と演出用可動部材 6 6 3 の間には、透明部材として透明板 6 6 5 が凹室 6 6 0 を塞ぐように配置されている。なお、図 1 1 5 において、隠蔽部材 6 5 3 c の隠蔽位置は、演出空間部 R（凹室 6 6 0）の内部にあるが、演出空間部 R（凹室 6 6 0）より前方の外部でもよい。

40

【0 8 2 7】

画像表示装置 3 と演出用可動部材 6 6 3 は、透明板 6 6 5 によって触れることができない。しかし、隠蔽部材 6 5 3 c は透明板 6 6 5 よりも前方にあり遊技者が触れることができる。このため、遊技者は、手動で隠蔽部材 6 5 3 c を操作でき、動かすことができる。

50

【0828】

図116は、可動役物653として隠蔽部材653dが用いられるスロットマシン610を示す部分概略正面図である。前述の隠蔽部材653cは、画像表示装置3の画面に略平行に直線的に移動するが、隠蔽部材653dは、回転移動して、凹室660の周囲（ここでは上部）の初期位置から画像表示装置3のカウンタ値表示部3aの前方の隠蔽位置に移動する。隠蔽部材653dは、手動で動かすものでもよいし、演出制御装置70に制御されて動くものでもよい。

【0829】

図117（A）（B）は、可動役物653として隠蔽部材653eが用いられるスロットマシン610を示す概略正面図である。前述の隠蔽部材653cは、変形せずに移動するものであるが、隠蔽部材653eは、カーテン状の部材で伸縮可能であり、伸びることによって凹室660の周囲（ここでは左）の初期位置（図117（A））から画像表示装置3のカウンタ値表示部3aの前方の隠蔽位置（図117（B））に移動する。隠蔽部材653eは、手動で伸縮するものでもよいし、演出制御装置70に制御されて伸縮するものでもよい。

10

【0830】

図118（A）（B）は、隠蔽部材670が用いられるスロットマシン610を示す概略部分正面図である。隠蔽部材670は、前述の隠蔽部材653cとは異なり可動部材ではなく固定されており、常に画像表示装置3のカウンタ値表示部3aの前方に位置する。隠蔽部材670は、必要に応じて、透過性を変化可能であり、透明な状態（即ち後方を視認し易い状態）から遮光状態（即ち後方を視認し難くする状態）になる。隠蔽部材670は、遮光状態において、カウンタ値表示部3aを隠蔽して、表示されるカウンタ値（GBS）を視認し難くする。

20

【0831】

図118（A）において、隠蔽部材670は透明である。しかし、図118（B）において、隠蔽部材670は、遮光状態になりカウンタ値表示部3aを隠蔽して、カウンタ値（GBS）を前方から視認し難くする。

【0832】

図118（C）は、隠蔽部材670の詳細を示す図である。ここで、隠蔽部材670は、通常時に透明な導光板であり、隠蔽部材670の端部に対向して光源673が配置される。光源673は、フルカラーLED又は単色LEDなどである。隠蔽部材670は、凹凸加工や印刷被膜によって形成される光散乱領域を裏面に有し、光散乱領域（発光領域、発光パターン）は、隠蔽部材670の端部から入った光源673の光を前方に散乱して発光する。このように、隠蔽部材670は、光源673からの光に応じて発光して、後方のカウンタ値（GBS）を前方から視認し難くする。光源673が、カウンタ値（GBS）の表示と同じ色で発光する場合に、さらにカウンタ値（GBS）が前方から視認し難くなる。演出制御装置70は、光源673の発光を制御できる。

30

【0833】

他の例として、隠蔽部材670は、例えば調光ガラスなど、液晶フィルムを有し電圧の印加により不透明に変化する透明板（ガラス板、樹脂板）でもよい。演出制御装置70は、電圧の印加により透明板を不透明な状態に変化できる。

40

【0834】

なお、上記において、隠蔽部材653a－653e、670は、画像表示装置3のカウンタ値表示部3a（ひいては表示されるカウンタ値（GBS））を隠蔽したが、Gカウンタ値表示装置623のカウンタ値表示部623aを隠蔽する構成としてもよい。

【0835】

以下に、第3実施形態の作用効果を説明する。第3実施形態によると、カウンタ値表示装置（例えば画像表示装置3）は、カウンタ値を表示可能な表示部（例えばカウンタ値表示部3a）を有する。隠蔽手段（隠蔽部材）は、カウンタ値表示装置の表示部を隠蔽可能である。従って、カウンタ値が所定値に近いスロットマシン（遊技機）の周囲を徘徊した

50

りそのようなスロットマシン（遊技機）を探したりするなどの迷惑行為（いわゆるハイエナ行為）を防止できる。

【0836】

第3実施形態によると、スロットマシン（遊技機）は、遊技者が操作可能な操作手段（例えば、演出ボタン10やマックスベットボタン17等の操作部）を備える。隠蔽手段（隠蔽部材）は、操作手段の操作に基づき、カウンタ値表示装置の表示部を隠蔽する。従って、遊技者は、操作手段を操作することによってカウンタ値表示装置の表示部を隠蔽し、いわゆるハイエナ行為を気にせず、休憩等のためスロットマシンから離れることができる。また、遊技中に表示部を隠蔽することで遊技者自身も、所定値までのカウンタ値（残りゲーム数）が分からなくなり、遊技の興趣を高めることができる。

10

【0837】

第3実施形態によると、隠蔽手段は、遊技者が手動で操作可能である。従って、遊技者は、簡便に隠蔽手段を操作できる。

【0838】

第3実施形態によると、隠蔽手段は、カウンタ値表示装置の表示部を隠蔽するための隠蔽部材を含む。隠蔽部材は、カウンタ値表示装置の表示部を隠蔽しない場合に、カウンタ値表示装置（例えば画像表示装置3）が収容される凹室660の周囲に配置可能である。従って、カウンタ値表示装置の表示部を隠蔽しない場合に、違和感なく隠蔽部材を配置できる。

【0839】

20

第3実施形態によると、可動役物653は、カウンタ値表示装置の前方を通過して移動可能であり、カウンタ値表示装置の前方の位置に移動してカウンタ値を隠蔽可能である。従って、隠蔽することによって、遊技者はカウンタ値がわからなくなり、期待や不安を抱く。このため、遊技の興趣を高めることができる。

【0840】

第3実施形態によると、可動役物653は、カウンタ値が所定値の周りの所定の範囲に入った場合に、カウンタ値を隠蔽する。従って、遊技者は、より期待や不安を抱き、さらに遊技の興趣を高めることができる。

【0841】

第3実施形態によると、可動役物653は、演出としての所定のゲームの結果に応じて、カウンタ値を隠蔽する。従って、遊技者は、所定のゲームを楽しみ易くなり、遊技の興趣を向上できる。

30

【0842】

第3実施形態によると、可動役物653は、半透明又は不透明である。従って、可動役物653は、適切にカウンタ値を隠蔽できる。

【0843】

（第4実施形態）

次に、図119から図124を参照して、本発明の第4実施形態について説明する。第4実施形態は、リール6（6a, 6b, 6c）の配置に関するものである。なお、複数のリール6a, 6b, 6cの全体をメインリールと呼ぶ。第2実施形態では、リール6（メインリール）は、スロットマシン610の前面の目立つ位置に配置されたが、第4実施形態のスロットマシン730において、通常遊技中において、遊技者が画像表示装置3の演出に集中できるように、リール6を目立たない位置に配置する。以下で特に説明しない構成は、第2実施形態又は第3実施形態と同じでよい。

40

【0844】

図119（A）は、スロットマシン730の概略正面図であり、図119（B）は、スロットマシン730の凹室660における水平断面図である。第4実施形態のスロットマシン730において、凹室660は、傾斜台部14の直上の大きな領域を占め、操作部（演出ボタンスイッチ10a、マックスベットボタン17、スタートレバー21、リールストップボタン24等）に隣接（対向）する位置に形成される。

50

【0845】

画像表示装置3は、凹室660の底部661に配置されて凹室660内に收容される。画像表示装置3は、大画面を有する大型の表示装置であり、例えば、液晶表示パネルである。一方、小型のリール6（メインリール）は、目立たない位置として、凹室660の側壁部に設けられる。ここでは、リール6は、右側壁部660bに設けられるが、左側壁部660aに設けられてもよい。リール6は、他の目立たない位置として、スロットマシン730の下部領域を構成する装飾パネルユニット25に設けられてもよいし、演出ボタン10やマックスベットボタン17が配置される傾斜台部14の上面に設けられてもよい。

【0846】

画像表示装置3は、演出表示装置として機能し、変動表示遊技（変動表示ゲーム）に伴う演出表示を正面に向けて表示可能である。演出表示は、変動表示遊技に伴って表示される演出用の動画や静止画を含む。演出表示は、リール6の変動（回転）に対応する変動表示を動画として表示してもよい。

10

【0847】

図120（A）は、画像表示装置3の表示内容を例示する。画像表示装置3は、各リールストップボタン24を適切なタイミングで押すことによって図柄成立ライン上に図柄組合せ態様（図柄列）を揃えること（いわゆる目押し）が必要な場合は、リール6を見るように画像表示装置3で表示（報知）する。図120（B）は、遊技者が、目押しする場合に斜め横方向から凹室660内を覗き込みリール6を見た様子を示す。目押しが必要な場合は、例えば、ボーナス入賞や小役入賞に内部抽選によって当選した場合である。

20

【0848】

図121は、可動役物653（図85）として回動部材733を有する場合のスロットマシン730を示す。図121（A）－（C）は、スロットマシン730の概略部分正面図であり、図121（D）－（F）は、スロットマシン730の概略水平断面図であり、それぞれ図121（A）－（C）のI－I断面に相当する。

【0849】

回動部材733には、リール6が設けられている。回動部材733は、回転軸733aによって、凹室660の側壁部（ここでは右側壁部660b）に回動可能に軸支されている。スロットマシン730は、演出制御装置70からの指令によって回動部材733を回動（回転移動）させるための駆動機構（モータや歯車等からなる）を有してよい。目押しが必要な場合に、演出制御装置70は、回動部材733を回動するように制御する。回動部材733は、手動で回動できる構成としてもよい。

30

【0850】

回動部材733は、図121（A）（D）の初期位置から、図121（B）（E）の中間位置を通して、図121（C）（F）の回動位置（正面位置、最終位置）まで、回動する。図121（C）（F）の回動位置では、回動部材733に設けられたリール6が遊技者側の前方を向き、リール6が遊技者に見やすい位置に移動している。

【0851】

図122は、可動役物653（図85）として回動部材733を有する場合のスロットマシン730の他の例を示す。図122（A）－（C）は、スロットマシン730の概略部分正面図であり、図122（D）－（F）は、スロットマシン730の概略垂直断面図であり、それぞれ図122（A）－（C）のII－II断面に相当する。

40

【0852】

図122の回動部材733は、回転軸733aによって凹室660の上側壁部660cに回動可能に軸支されている以外は、図120の回動部材733と同様の構成である。回動部材733は、図122（A）（D）の初期位置から、図122（B）（E）の中間位置を通して、図122（C）（F）の回動位置（正面位置）まで、回動する。図122（C）（F）の回動位置では、回動部材733に設けられたリール6が遊技者側の前方を向き、リール6全体が遊技者に見やすい位置に移動している。

【0853】

50

図123は、可動役物653（図85）として回動部材735（可動ミラー部材）を有する場合のスロットマシン730を示す。図123（A）－（C）は、スロットマシン730の概略部分正面図であり、図123（D）－（F）は、スロットマシン730の概略水平断面図であり、それぞれ図123（A）－（C）のI－I断面に相当する。

【0854】

回動部材735には、リール6が設けられておらず、リール6は、図119と同じく凹室660の右側壁部660bに設けられる。回動部材735は、回転軸735aによって、凹室660の左側壁部660aに回動可能に軸支されている。スロットマシン730は、演出制御装置70からの指令によって回動部材735を回動（回転移動）させるための駆動機構（モータや歯車等からなる）を有してよい。目押しが必要な場合に、演出制御装置70は、回動部材735を回動するように制御する。回動部材735は、手動で回動できる構成としてもよい。

10

【0855】

回動部材735は、右側表面で光を反射するミラー部材（鏡部材）になっており、右側表面に反射膜等が設けられている。回動部材735は、図123（A）（D）の初期位置から、図123（B）（E）の中間位置を通して、図123（C）（F）の回動位置（45度回転位置、最終位置）まで、回動する。図120（C）（F）の回動位置では、回動部材735（ミラー部材）は、横方向で対向する位置にあるリール6からの光を90度反射して前方に光学像として出射する。即ち、遊技者は、回動位置にある回動部材735（ミラー部材）に映ったリール6を、遊技者側の前方から視認することができる。

20

【0856】

図124は、CCDカメラ737を有する場合のスロットマシン730を示す。図123（A）は、スロットマシン730の概略部分正面図であり、図124（B）は、スロットマシン730の概略水平断面図であり、図124（A）のI－I断面に相当する。

【0857】

CCDカメラ737は、横方向で対向する位置にあるリール6を撮影し、リール6の映像を取得するリール映像取得手段として機能する。目押しが必要な場合に、演出制御装置70は、CCDカメラ737からの映像信号を取得して、画像表示装置3にリール6の映像を表示する。これにより、遊技者は、目押しが必要な場合に、CCDカメラ737で取得されて画像表示装置3に表示されたリール6の変動表示の映像を前方から視認することができる。

30

【0858】

以下に、第4実施形態の作用効果を説明する。第4実施形態によると、スロットマシン（遊技機）は、遊技者の操作に基づいて、複数の識別情報を変動表示可能なリール6（メインリール）を回動（回転）する変動表示遊技を実行可能であり、変動表示遊技の停止結果が入賞に相当する場合に遊技者に利益を付与する制御手段（例えば、演出制御装置70及び／又は、遊技制御装置50）を備える。凹室660は、遊技者が操作可能な操作部（スタートレバー21やリールストップボタン24等）に隣接する位置に形成される。演出表示装置（例えば、画像表示装置3）は、凹室660内に収容されて、変動表示遊技に伴う演出表示を正面に向けて表示可能である。リール6は、凹室660の壁に備えられる。従って、リール6が目立たないため、目押しがあまり必要でない通常遊技中などに、演出表示に集中することができる。また、スタートレバー21やリールストップボタン24等の操作部の近傍領域を、大型の演出表示装置用のスペースとして使えるため、演出表示装置においてより様々な表現が可能となり、遊技の興趣を高めることができる。

40

【0859】

第4実施形態によると、制御手段（例えば、演出制御装置70）は、リール6（メインリール）の全体を移動可能である。従って、リールに対していわゆる目押しが必要な場合は、メインリール全体で動いて、遊技者が目押ししやすくなる。

【0860】

（第5実施形態）

50

図125と図126のように、第5実施形態において、第2実施形態における操作順表示装置620の複数の操作順表示部620a、620b、620cを、それぞれ可動役物として動作可能な液晶表示装置（液晶表示パネル、サブ表示装置）で構成してよい。

【0861】

複数の操作順表示部620a、620b、620cは、それぞれ、メインリールの各リール6a、6b、6cに対応して備えられている。各操作順表示部620a、620b、620c（各表示装置）は、リールストップボタン24が操作されたときに、対応するリールに向けて移動（動作）できる。また、各操作順表示部620a、620b、620c（各表示装置）は、対応するリールが停止しようとするとき又は停止後に移動してよい。

【0862】

図125（A）のように、通常、操作順表示装置620の複数の操作順表示部620a、620b、620cは、初期位置にある。図125（B）のように、演出制御装置70は、特にART状態（特定遊技状態）中に、操作順表示装置620でリールストップボタン24の操作順（押し順）を表示するとともに、各操作順表示部620a、620b、620c（各表示装置）を初期位置よりも下方の動作位置に移動（動作）させてよい。なお、このような移動を、ART状態以外の他の遊技状態（通常遊技状態など）で行ってもよい。各操作順表示部620a、620b、620c（各表示装置）を初期位置よりも下方の動作位置に移動（動作）させてよい。

【0863】

さらに、図126（A）－（E）のように、遊技者による各リールストップボタン24a、24b、24cの実際の操作順が正しい場合に、操作順が正しいリールストップボタン24a、24b、24cに対応する操作順表示部620a、620b、620cを順番に下方に降下移動（降下動作）させるとともに、操作順表示に代えて所定の画像を表示させてよい。図126（E）では、複数の操作順表示部620a、620b、620cに表示された画像が組み合わされて一枚の絵（図形、模様）が完成する。次に、図126（F）では、操作順が全て正しく入賞役が成立した場合の特典（ARTの上乗せゲーム数、ARTゲーム数（総ゲーム数）、GBSの減算値、メダル獲得枚数など）が表示される。

【0864】

なお、図126（G）のように、途中で、遊技者によるリールストップボタン24a、24b、24cの実際の操作順が間違いの場合に、操作順表示部620a、620b、620cを降下させるとともに、間違いを示唆する画像（×印等）を表示させてよい。なお、途中ではなく、全ての操作順表示部の降下終了後の図126（F）の状態で、間違いを示唆する画像（×印等）を表示させてもよい。

【0865】

以下に、第5実施形態の作用効果を説明する。第5実施形態によると、スロットマシン（遊技機）は、各々において複数の識別情報の変動表示可能な複数のリール6a、6b、6cからなるメインリールを備える。メインリールの各リールにそれぞれ対応する複数の表示装置（操作順表示部620a、620b、620c）が備えられる。従って、これら複数の表示装置の表示によって、遊技の興趣を高めることができる。

【0866】

第5実施形態によると、各表示装置は、各リール6a、6b、6cに対応して動作可能であるため、さらに遊技の興趣を高めることができる。

【0867】

第5実施形態によると、複数の表示装置（操作順表示部620a、620b、620c）は、遊技者に有利な特定遊技状態中（特にART状態）において、複数の操作部（リールストップボタン24a、24b、24c）の操作順を報知可能である。従って、特定遊技状態中に、遊技者を有利にして、遊技の興趣を高めることができる。

【0868】

第5実施形態によると、複数の表示装置（操作順表示部620a、620b、620c）は、複数の操作部（リールストップボタン24a、24b、24c）の操作順に対応し

10

20

30

40

50

て動作可能である。従って、遊技者の操作順が間違いの場合や変則操作の場合に複数の表示装置に報知したり、遊技者の操作順が正しい場合に移動動作させたりできる。

【0869】

(他の実施形態)

図127のように、第3実施形態の図110に代えて、画像表示装置3が可動なスロットマシン760であってもよい。演出制御装置70は、駆動機構を介して、画像表示装置3を移動させるよう制御する。スロットマシン760において、画像表示装置3は凹室に収容されない。図127(A)のように初期位置にある画像表示装置3が、下方に降下移動して、図127(B)のようにリール6に重なる。図127(B)において、カウンタ値表示部3aにカウンタ値(GBS)が表示されない状態になる。図127(C)において、画像表示装置3が初期位置に戻ると、画像表示装置3はカウンタ値(GBS)を再表示する。演出制御装置70は、GBS減算処理(図102A、102B)においてゲーム数カウンタのカウンタ値(GBS)を減算する場合に、画像表示装置3を移動させるよう制御してよく、画像表示装置3が初期位置に戻ったときに、減算されたカウンタ値(GBS)を再表示してもよい。

10

【0870】

なお、本発明のスロットマシンは、前記実施の形態に示されるようなメダルを使用するスロットマシンに限られるものではない。本発明は、例えば、遊技球を使用するスロットマシンや、リールを有するパチンコ機などの全ての遊技機に適用可能である。また、上述の各実施形態の構成は適宜組み合わせて適用することが可能である。

20

【0871】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味及び範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0872】

- 1 スロットマシン
- 2 前面扉
- 3 メイン表示器(演出表示装置、画像表示装置)
- 4 スピーカ
- 6 リール
- 10 演出ボタン
- 15 メダル投入口
- 16 払出報知ランプ
- 20 払戻ボタン
- 21 スタートレバー
- 22 返却ボタン
- 24 リールストップボタン
- 28 メダル払出口
- 30 操作入力部
- 50 遊技制御装置(メイン制御装置)
- 52 スタートレバースイッチ
- 58 払戻ボタンスイッチ
- 63 メダル払出装置(ホッパー)
- 70 演出制御装置(サブ制御装置)
- 90 メダル経路機構部
- 93 流路切換機構(メダルセレクタ、メダル選別部)
- 94 回収レール
- 310 サブ表示器

30

40

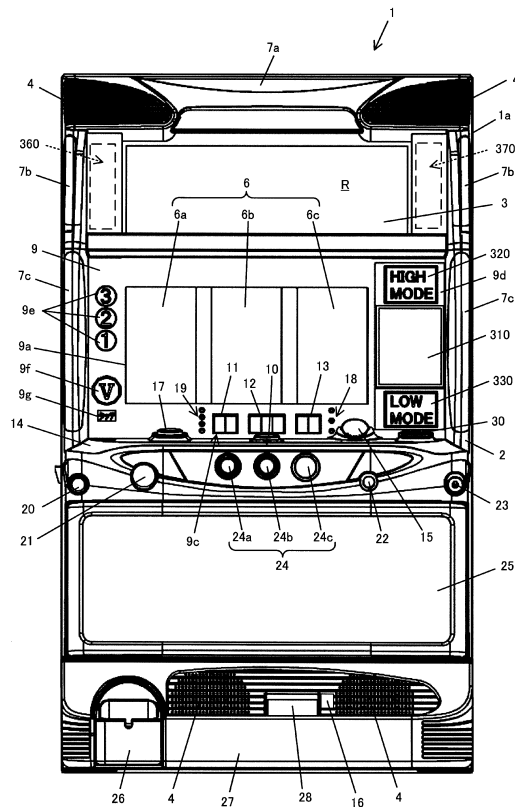
50

- 3 2 0 高確率モード表示器
- 3 3 0 低確率モード表示器
- 3 4 0 第1期待度表示部
- 3 5 0 第2期待度表示部
- 3 6 0 左可動演出装置
- 3 6 1 左可動部材
- 3 7 0 右可動演出装置
- 3 7 1 右可動部材
- 6 0 0 変動表示装置
- 6 2 0 操作順表示装置
- 6 2 3 Gカウンタ値表示装置
- 6 4 3 凹部
- 6 5 3 可動役物（隠蔽部材）
- 6 6 0 凹室
- 9 2 2 メダル投入検出器
- 9 2 5 メダル取込検出器
- 9 3 1 返却口
- 9 3 2 流路切替部材
- 9 3 3 上部ガイド部
- 9 3 8 状態変換ソレノイド
- 9 3 9 メダル流路

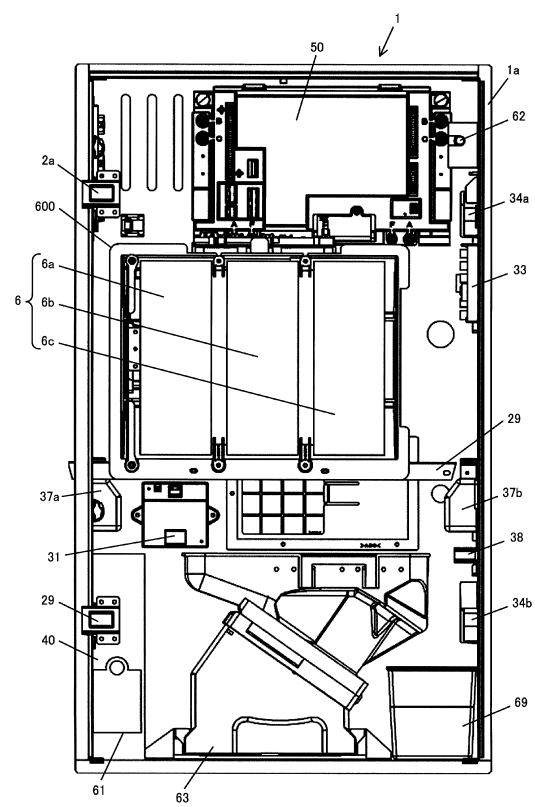
10

20

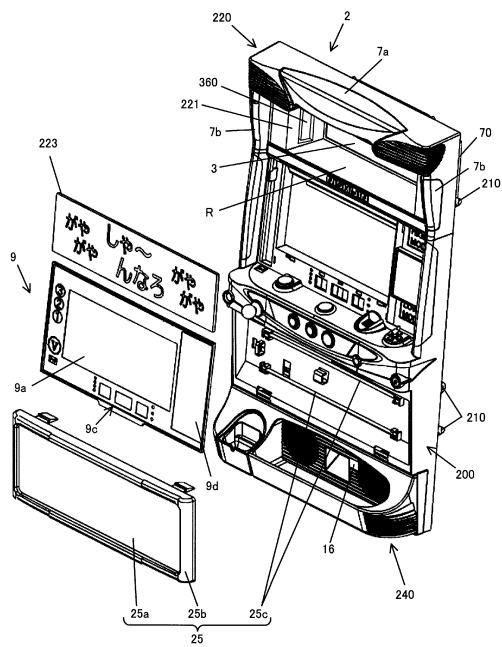
【図1】



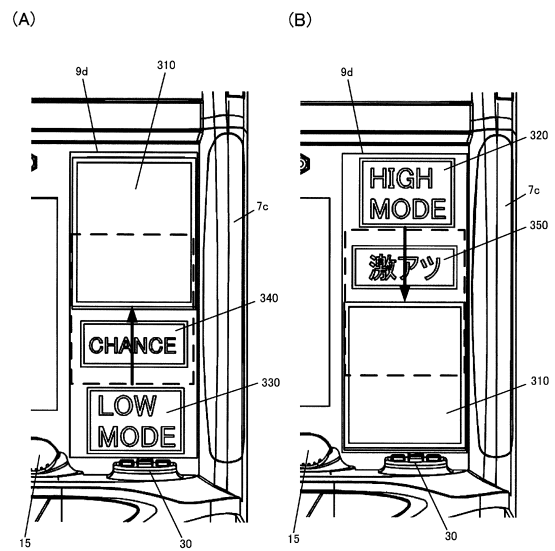
【図2】



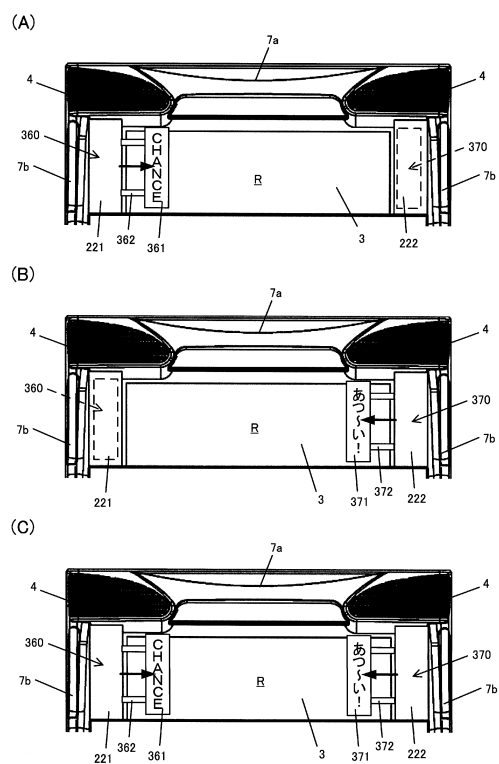
【図 3】



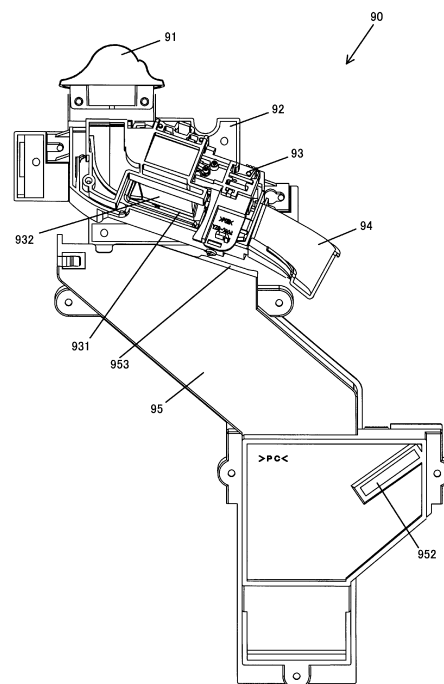
【図 4】



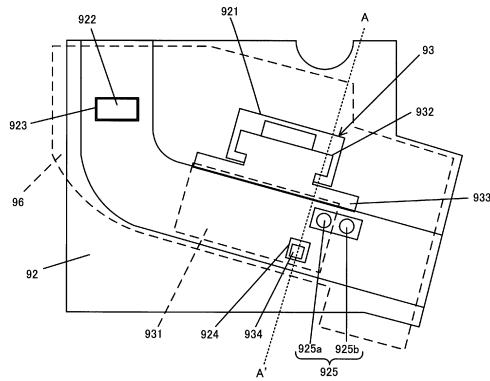
【図 5】



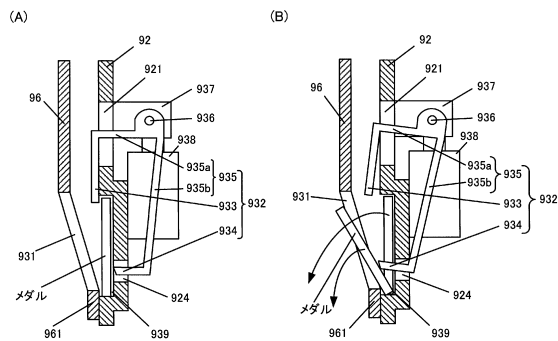
【図 6】



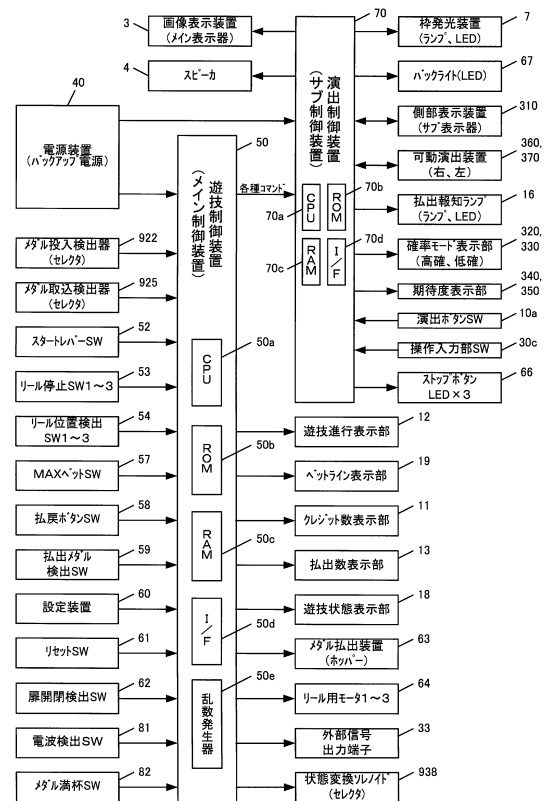
【図 7】



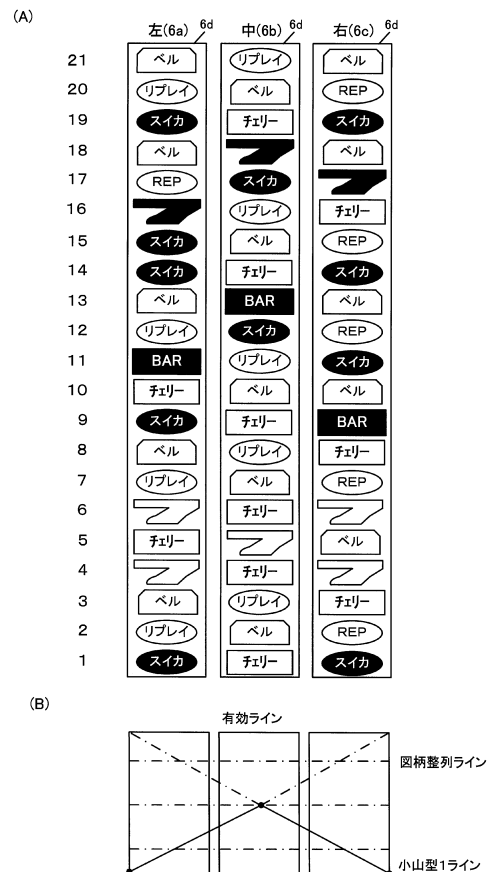
【図 8】



【図 9】



【図 10】

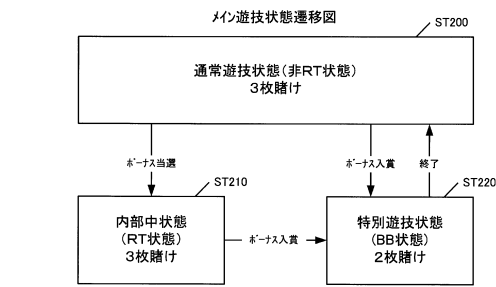


【図 11】

種類	役の構成(簡易版)	払出
BB (ゼロボーナス)	59枚を超える払出で終了	0枚
擬似B リブ1	30ゲーム消化で終了	リプレイ
擬似B リブ2	30ゲーム消化で終了	リプレイ
擬似B リブ3	10ゲーム消化で終了	リプレイ
ベルA (4択)	右上がり ベル ベル ベル	9枚
ベルB (3択)	下段 ベル ベル ベル	4枚 (BB中2枚)
ベルリブA	上段 ベル ベル ベル	リプレイ
ベルリブB	中段 ベル ベル ベル	リプレイ
スイカ	共通 スイカ スイカ スイカ	4枚
チェリー	中段 チェリー — —	1枚
チェリーリブ	角 チェリー — —	リプレイ
リプレイ	リプレイ リプレイ リプレイ	リプレイ
1枚役A	中段 リプレイ リプレイ ベル	1枚
1枚役B	中段 リプレイ リプレイ チェリー	1枚

【図 1 2】

(A)



(B)

入賞当選判定テーブル

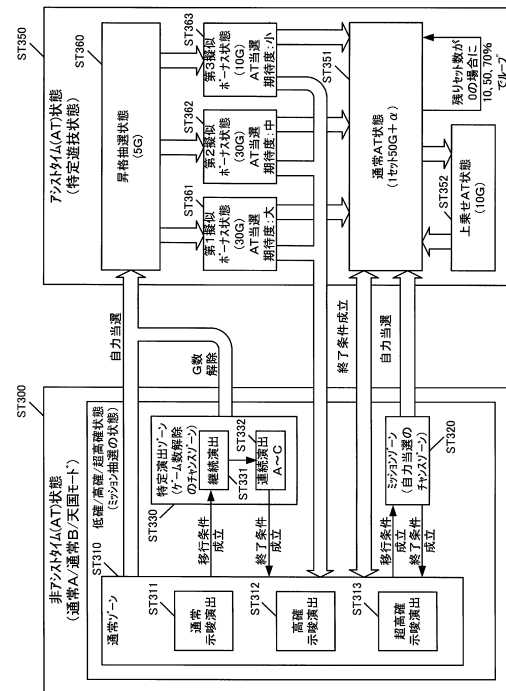
通常中TBL	BB(1/4)	単独or重複 小役(1/4)	単独or重複 リプレイ(1/8)	ハズレ(1/3)
内部中TBL	単独or重複 リプレイ(1/7)	単独or重複 小役(1/4)	単独or重複 リプレイ(1/6)	ハズレ (1/65536)
BB中TBL	単独小役(99/100)			ハズレ(1/100)

【図 1 4】

内部モード別のゲーム数解除状態&ミッション抽選状態テーブル

ゲーム数	通常Aモード		通常Bモード		天国モード	
	G数解除	M抽選	G数解除	M抽選	G数解除	M抽選
1～25G		低確		低確		高確
26～50G		高確	大チャンス	低確		低確
51～75G		低確		低確	チャンス	高確
76～100G		高確		高確		低確
101～150G		超高確		低確	—	—
151～200G	大チャンス	低確	チャンス	低確	—	—
201～250G		高確		低確	—	—
251～300G		低確		高確	—	—
301～350G		超高確	チャンス	低確	—	—
351～400G	チャンス	低確	大チャンス	低確	—	—
401～450G		高確	チャンス	低確	—	—
451～500G		低確		高確	—	—
501～550G		高確	—	—	—	—
551～600G		超高確	—	—	—	—
601～650G	大チャンス	低確	—	—	—	—
651～700G		高確	—	—	—	—
701～750G		低確				

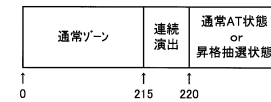
【図 1 3】



【図 15】

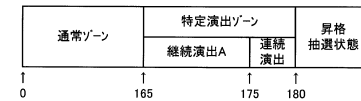
(A)

通常ゾーンからの自力解除のゲーム進行例



(B)

G数解除のゲーム進行例(ゲーム数のゾーン跨ぎなし)



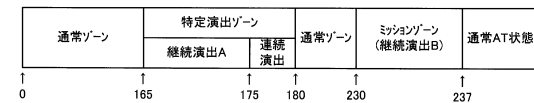
(C)

G数解除のゲーム進行例(ゲーム数のゾーン跨ぎあり)



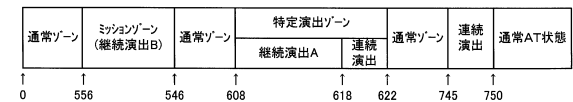
(D)

G数解除に失敗した(ガセ演出)がミッションゾーンで自力解除のゲーム進行例

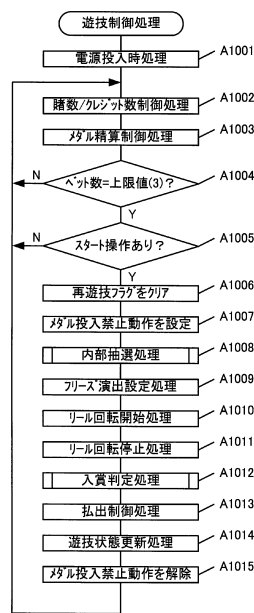


(E)

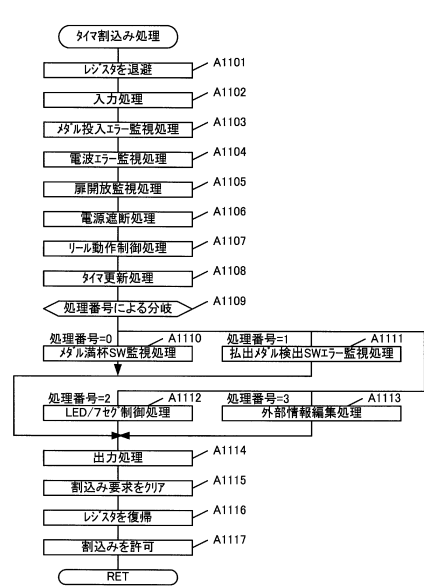
天井解除のゲーム進行例(通常Aモード)



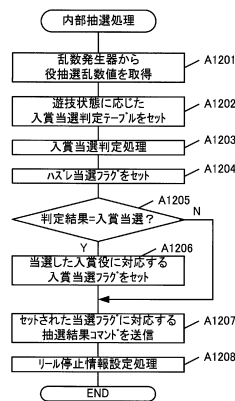
【図 16】



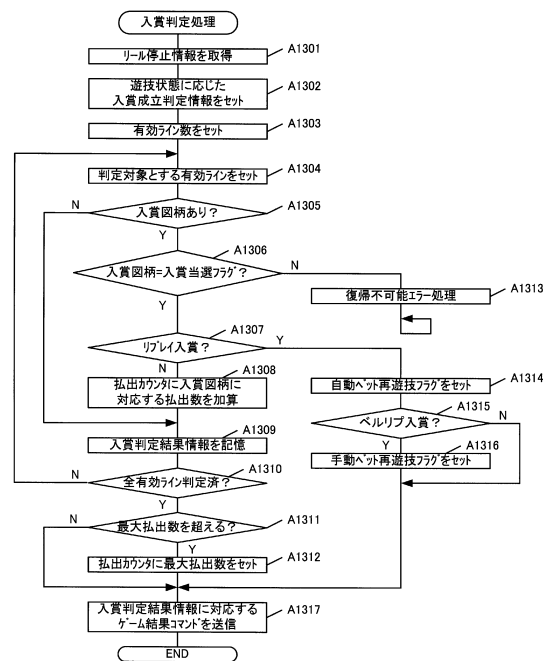
【図 17】



【図 18】



【図 20】



【図 19】

(A)

リプレイ	重複対象
	なし
	擬似Bリプレイ1
	擬似Bリプレイ2
	擬似Bリプレイ3

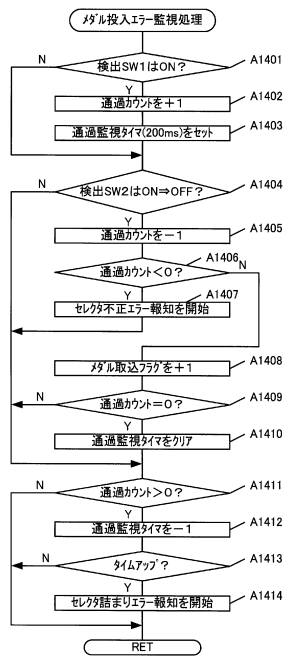
(B)

ベルA	重複対象
	なし
	1枚役A
	1枚役B

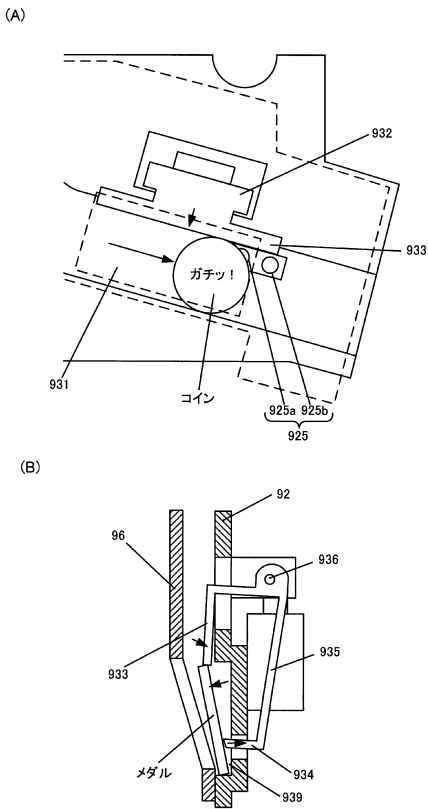
(C)

ベルB	重複対象
	なし
	1枚役A
	1枚役B

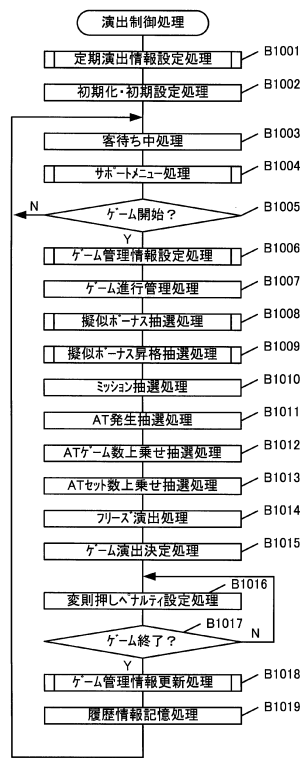
【図 2 1】



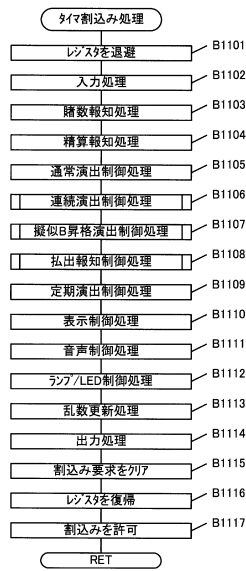
【図 2 2】



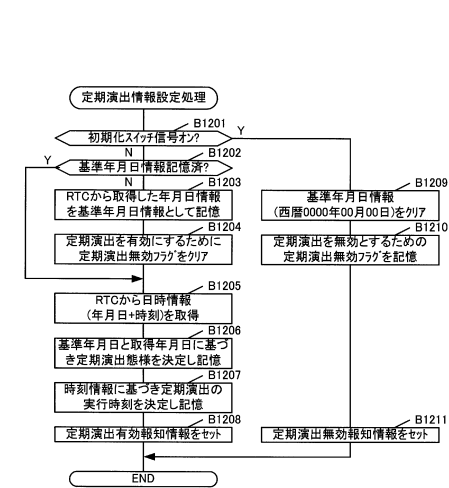
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】



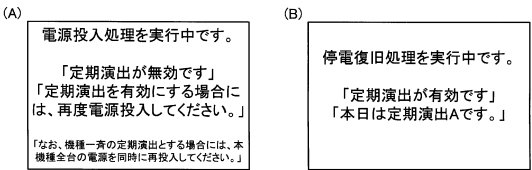
【図 2 6 A】

定期演出態様決定テーブル	
基準年月日からの経過日数	定期演出態様
0週～2週未満	定期演出毎に演出A(5分)を実行
2週～4週未満	定期演出毎に演出B(4分)を実行
4週～6週未満	定期演出毎に演出C(3分)を実行
6週～8週未満	定期演出毎に演出D(3分)を実行
8週～10週未満	定期演出毎に演出E(4分)を実行
10週～12週未満	定期演出毎に演出F(5分)を実行
12週以上	定期演出毎に演出A～Fの1つを順次実行

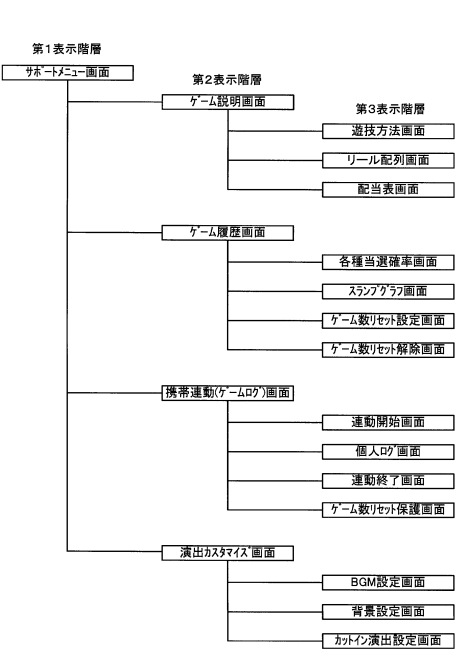
【図 2 6 B】

定期演出の実行情報記憶領域の内容(09:00:01.28秒に電源投入された場合)		
定期演出回数	実行時刻	演出態様
1回目	11:00:01.28	演出A
2回目	13:00:01.28	演出A
3回目	15:00:01.28	演出A
4回目	17:00:01.28	演出A
5回目	19:00:01.28	演出A
6回目	21:00:01.28	演出A

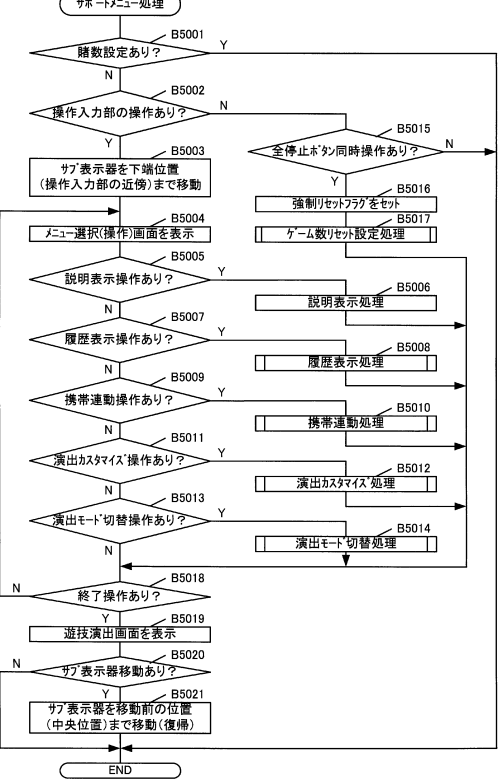
【図 2 7】



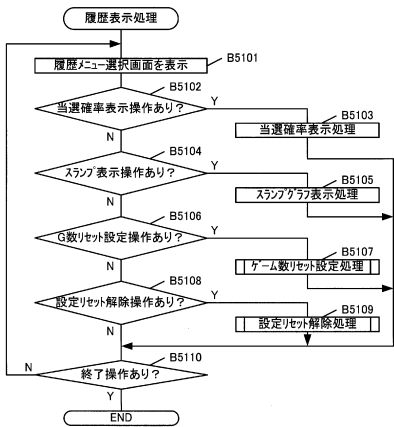
【図 2 8】



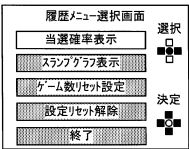
【図 2 9】



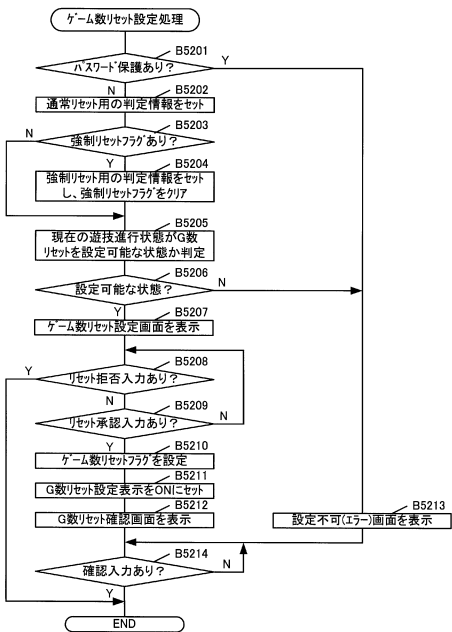
【図 3 0】



【図 3 1】



【図 3 2】



【図 3 3】

(A)

	G数通常リセット	G数強制リセット
通常ゾーン (100G以内)	×	×
通常ゾーン (101G以上)	○	○
ミッションゾーン	×	○
特定演出ゾーン	×	○
AT状態	×	×

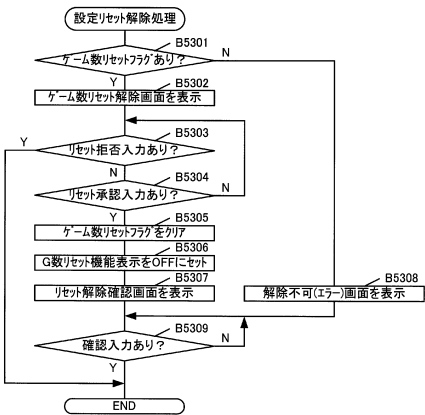
(B)

	G数通常リセット	G数強制リセット
通常ゾーン (100G以内)	×	×
通常ゾーン (101G以上)	○	○
ミッションゾーン	×	○
特定演出ゾーン	継続演出中	○
	連続演出中	×
AT状態	×	×

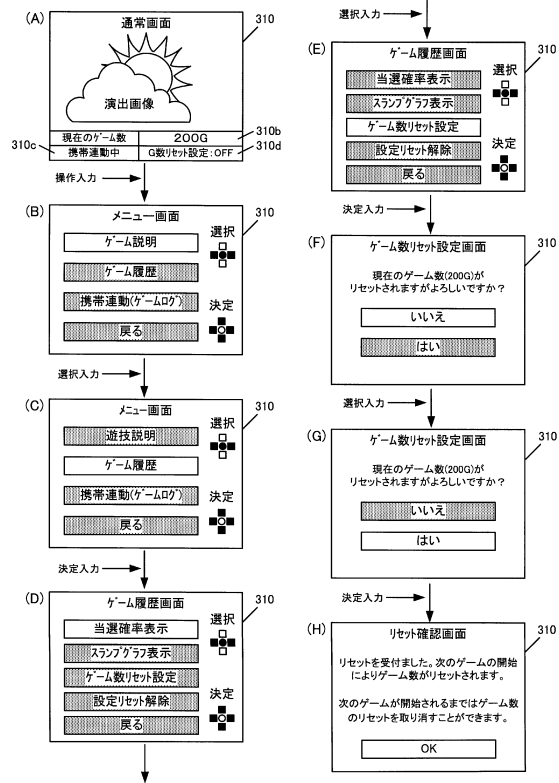
(C)

	G数通常リセット	G数強制リセット
通常ゾーン (100G以内)	×	○
通常ゾーン (101G以上)	○	○
ミッションゾーン	×	○
特定演出ゾーン	継続演出中	○
	連続演出中	×
AT状態	×	×

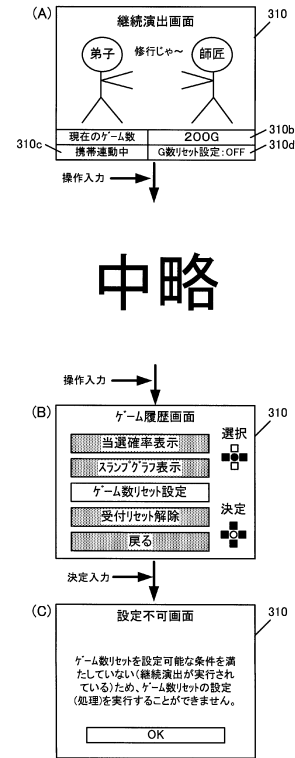
【図 3 4】



【図 35】

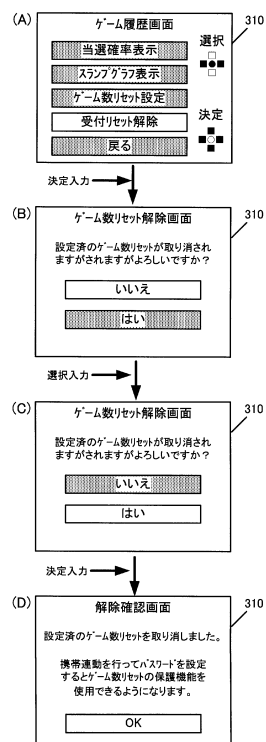


【図 36】

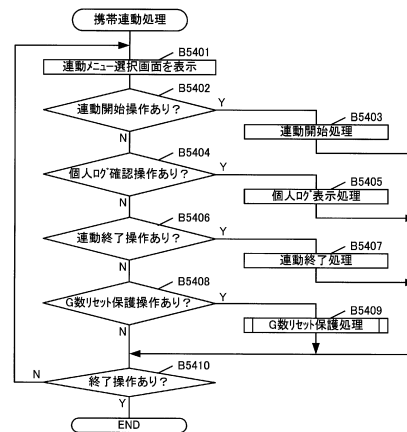


中略

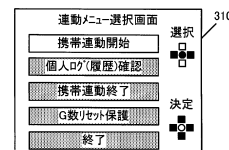
【図 37】



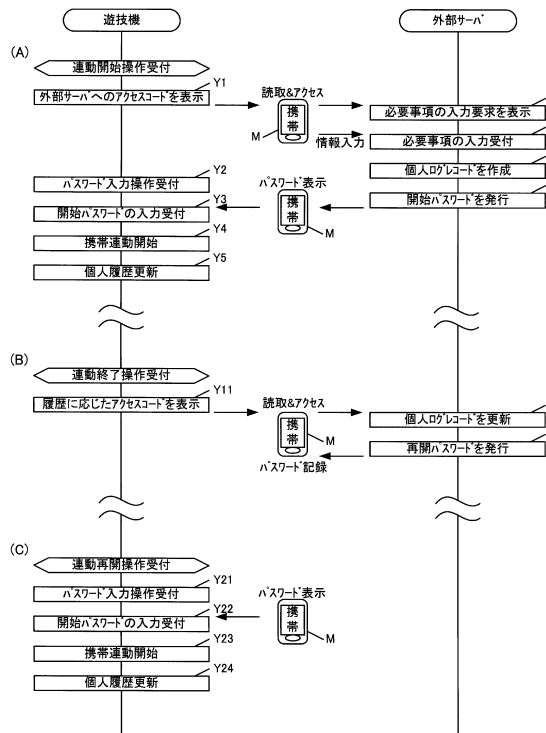
【図 38】



【図 39】



【図 40】



【図 4 1】

【図 4 2】

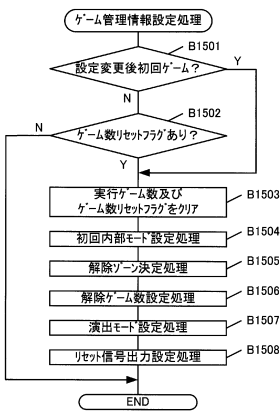
【図 4 3】

【図 4 5】

【図 4 4】

【图 4 6】

【図 4 7】

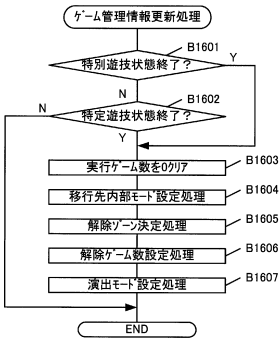


【図 4 8】

初回モード決定テーブル(リセット時)

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
通常Aモード	70%	66%	62%	58%	54%	50%
通常Bモード	20%	22%	24%	26%	28%	30%
天国モード	10%	12%	14%	16%	18%	20%

【図 4 9】



【図 5 0】

(A) 通常Aモード滞在時

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
移行せず	40%	35%	30%	30%	37%	25%
通常Bモードへ	56%	59%	53%	60%	48%	55%
天国モードへ	4%	6%	8%	10%	15%	20%

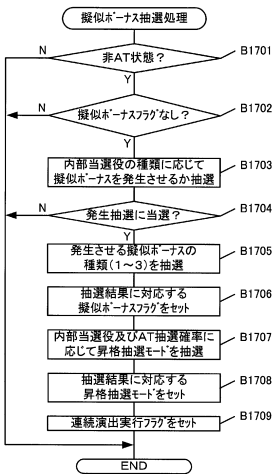
(B) 通常Bモード滞在時

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
移行せず	90%	87%	85%	80%	70%	50%
天国モードへ	10%	13%	15%	20%	30%	50%

(C) 天国モード滞在時

	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
通常Aモードへ	60%	50%	55%	45%	50%	40%
通常Bモードへ	10%	20%	15%	30%	25%	40%
移行せず	30%	30%	30%	25%	25%	20%

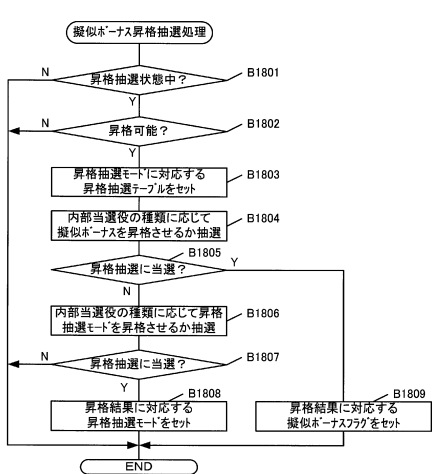
【図 5 1】



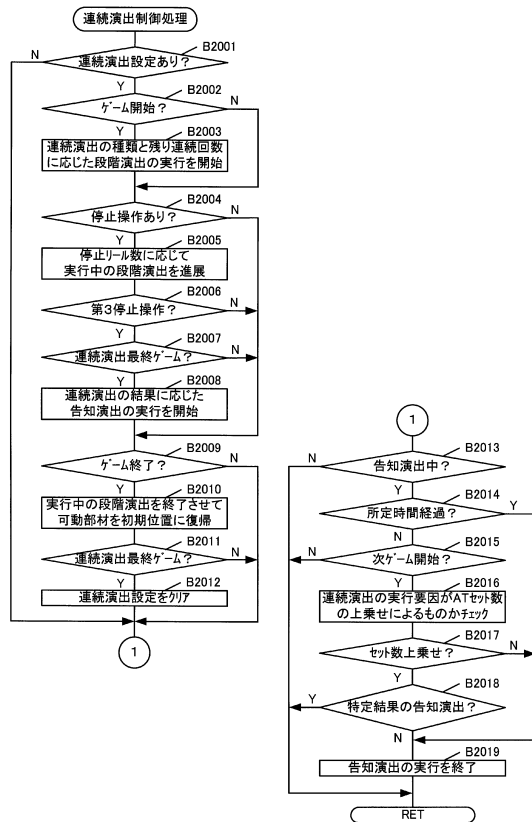
【図 5 2】

	低確		高確		超高確	
ベルリブA・B	低昇格モード	98%	低昇格モード	98%	低昇格モード	98%
	高昇格モード	2%	高昇格モード	2%	高昇格モード	2%
チェリーリブ	低昇格モード	95%	低昇格モード	90%	低昇格モード	85%
	高昇格モード	5%	高昇格モード	10%	高昇格モード	15%
スイカ	低昇格モード	90%	低昇格モード	85%	低昇格モード	80%
	高昇格モード	10%	高昇格モード	15%	高昇格モード	20%
チェリー	低昇格モード	75%	低昇格モード	50%	低昇格モード	25%
	高昇格モード	25%	高昇格モード	50%	高昇格モード	75%

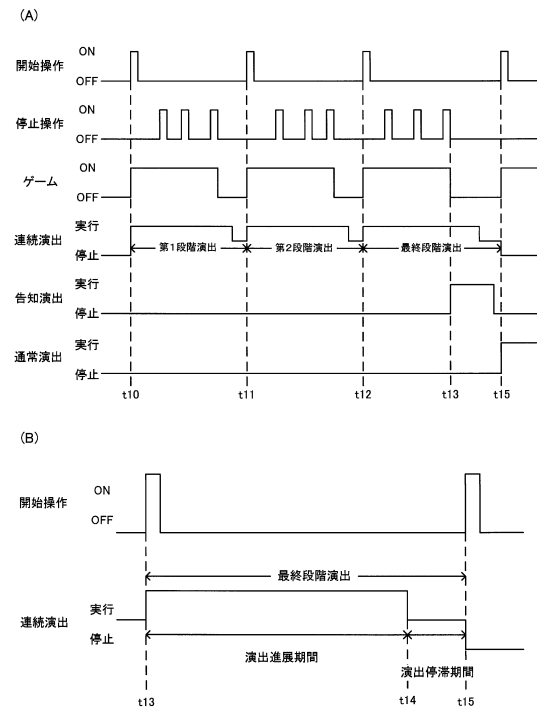
【図 5 3】



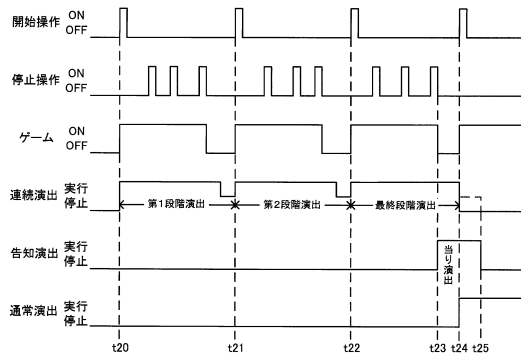
【図 5 4】



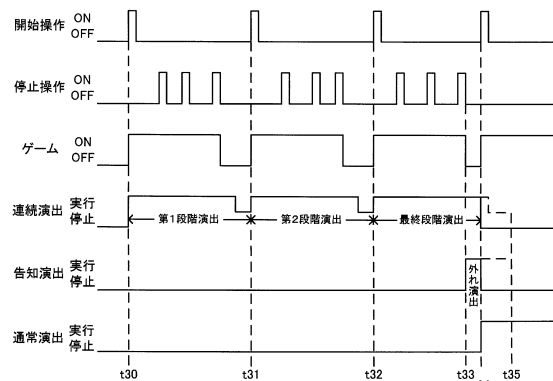
【図 5 5】



【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】

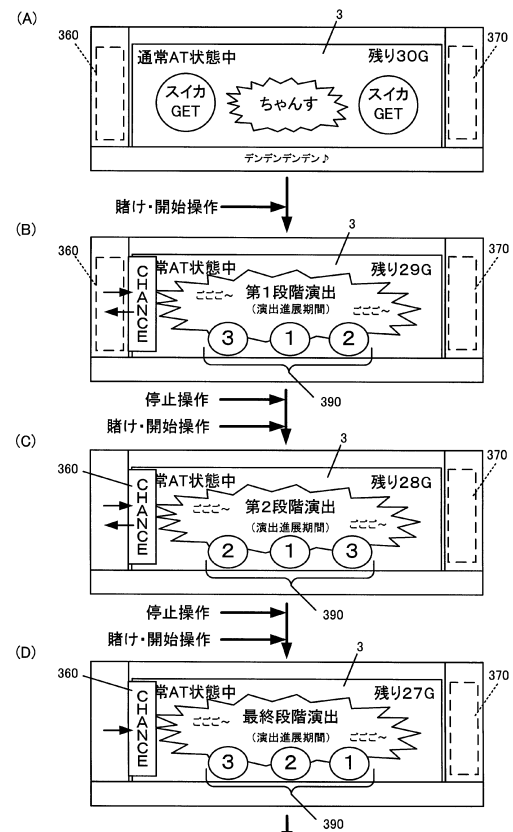
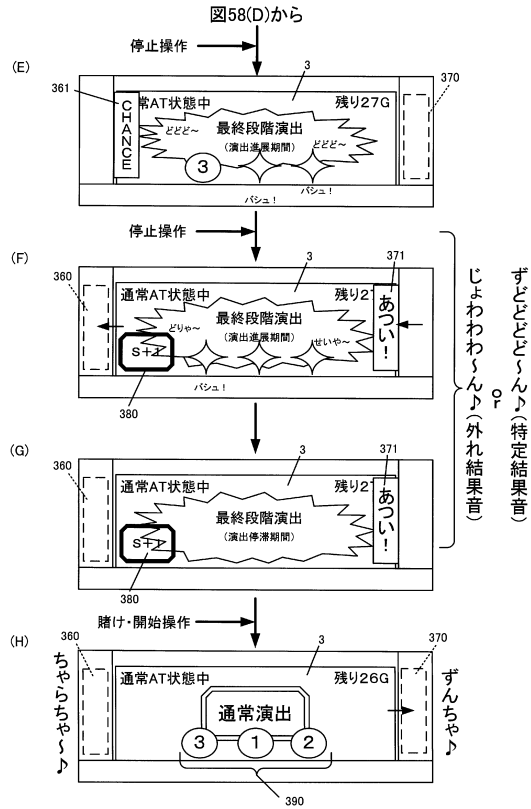
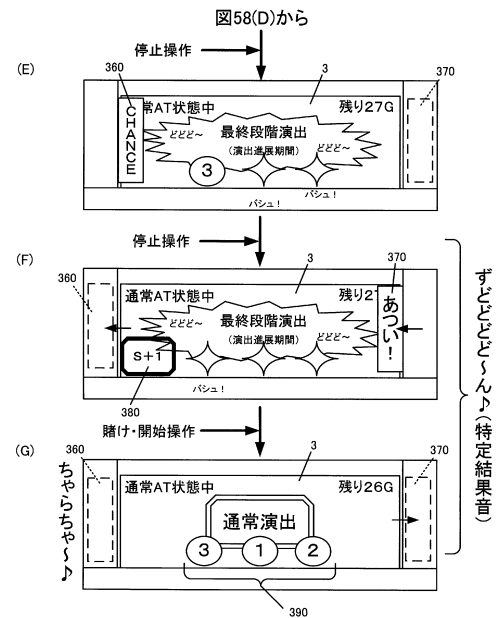


図59(E) or 図60(E) or 図61(E) or 図63(E)へ

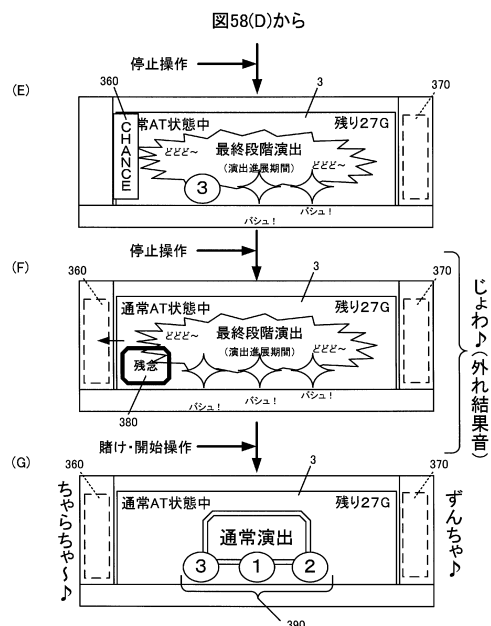
【図 59】



【図 60】

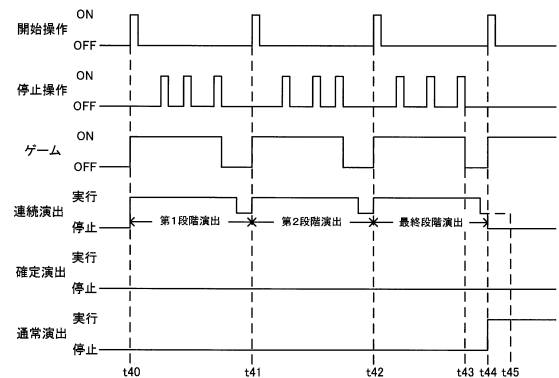


【図 61】

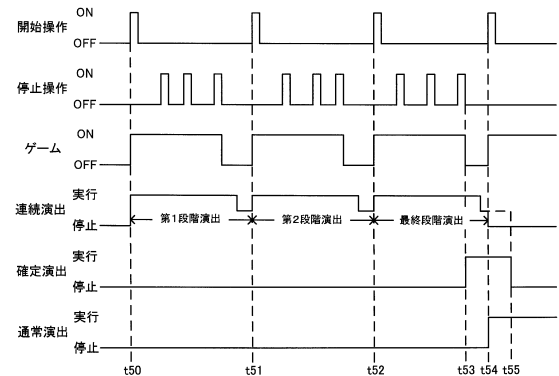


【図 62】

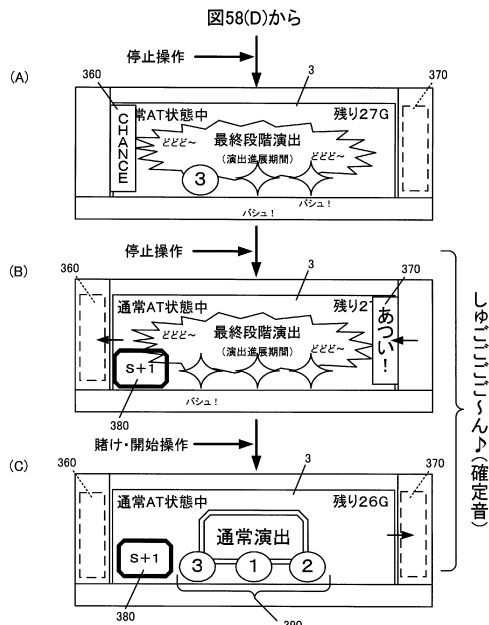
(A) 連続演出が外れ結果の場合



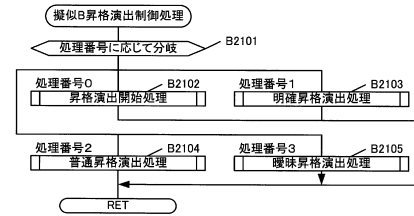
(B) 連続演出が特定結果の場合



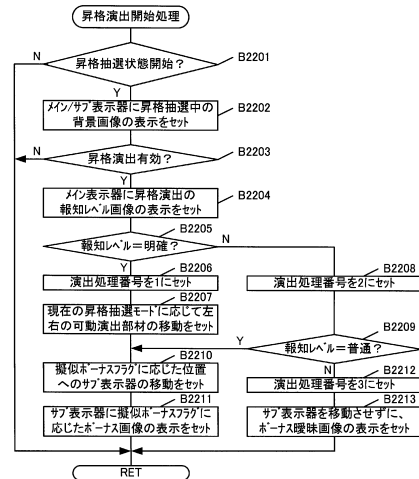
【図 6 3】



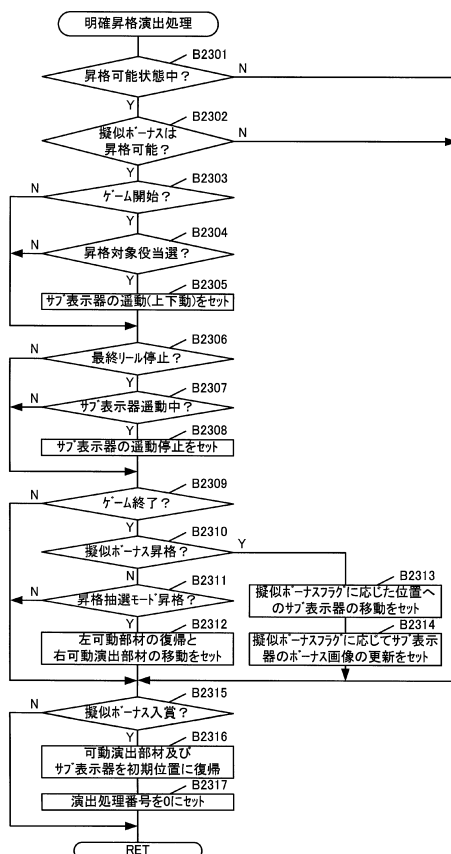
【図 6 4】



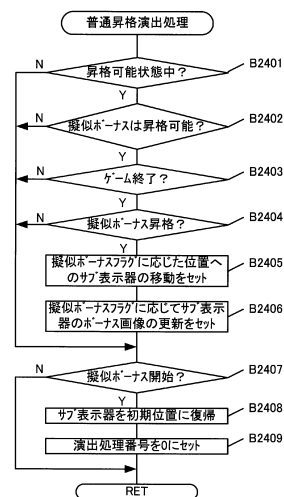
【図 6 5】



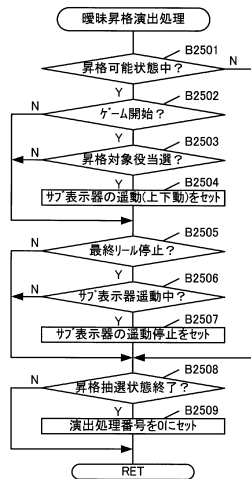
【図 6 6】



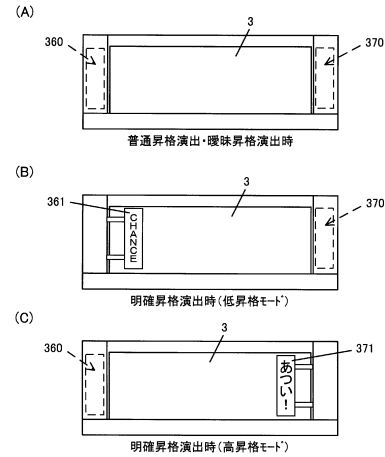
【図 6 7】



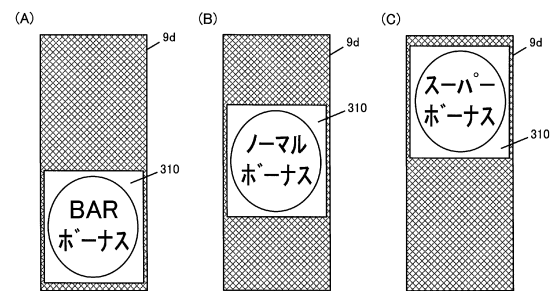
【図 68】



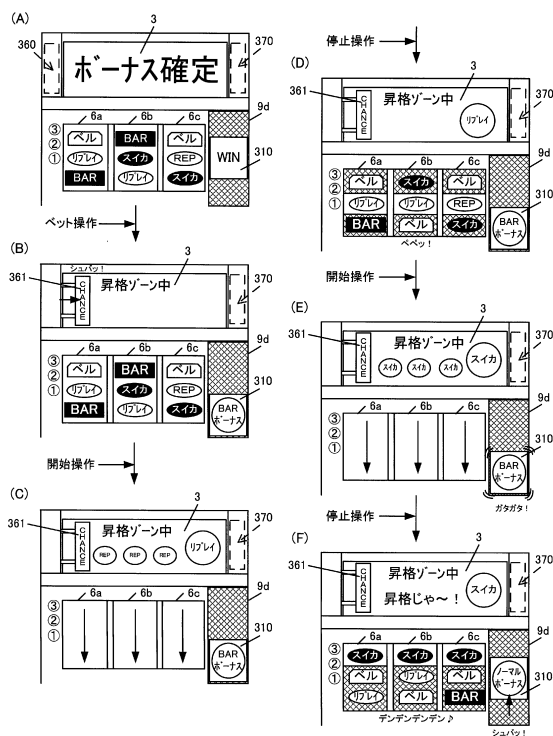
【図 69】



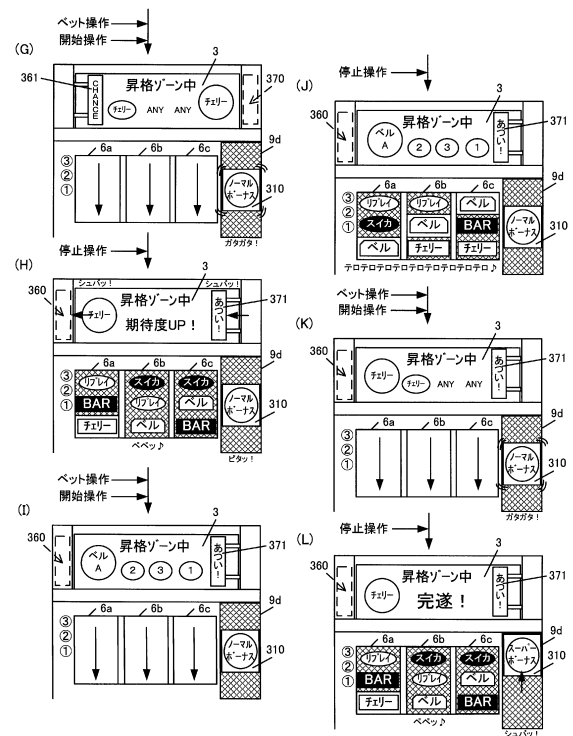
【図 70】



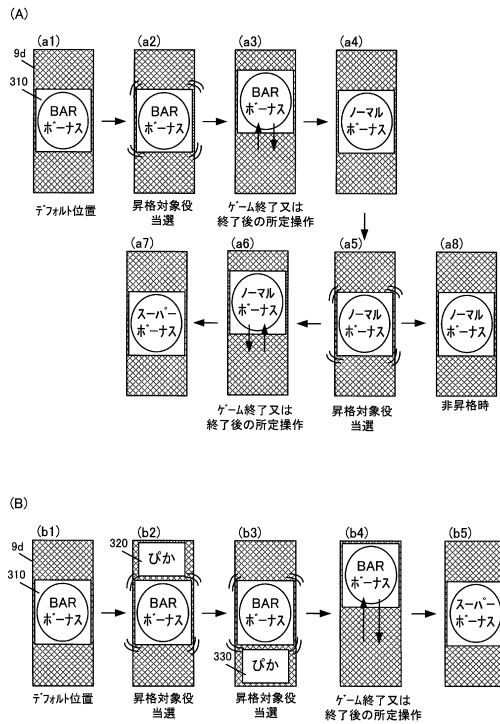
【図 71】



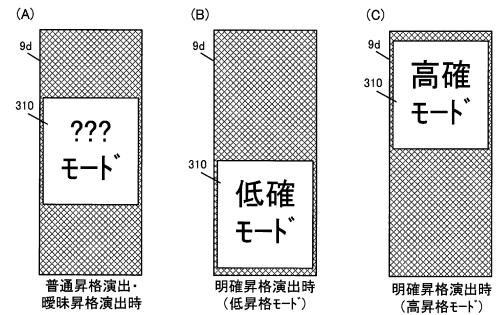
【図 72】



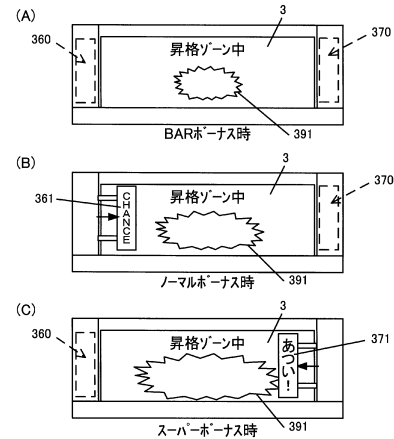
【図 7 3】



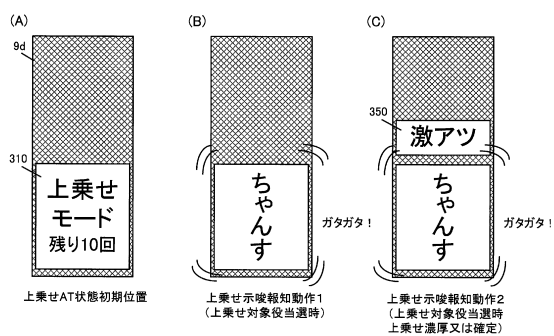
【図 7 4】



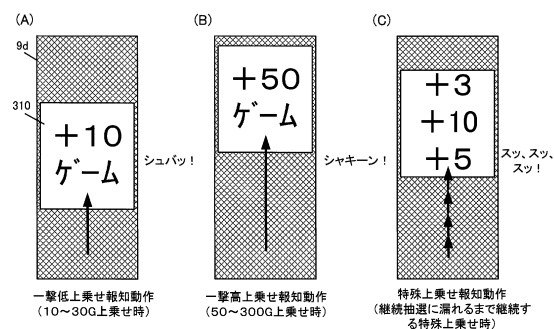
【図 7 5】



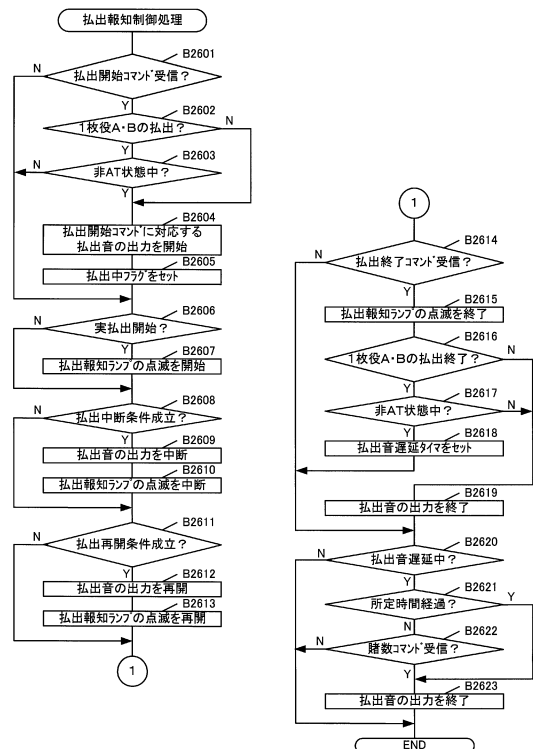
【図 7 6】



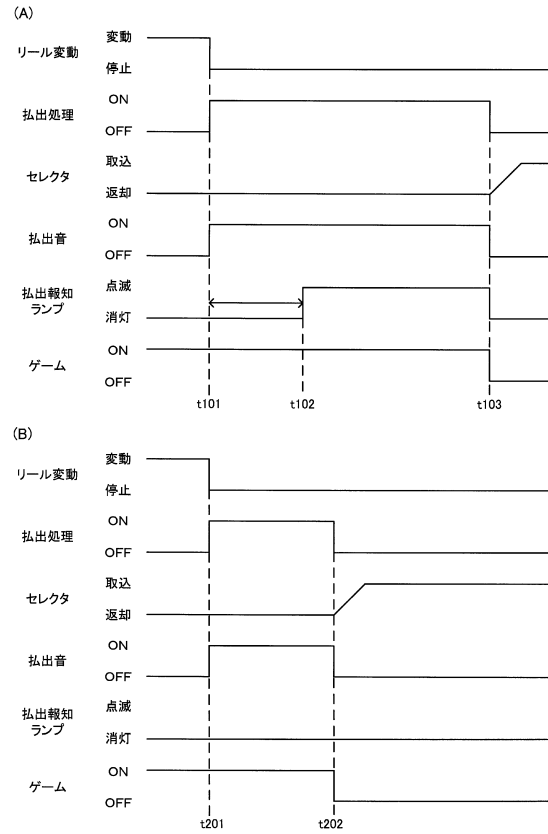
【図 7 7】



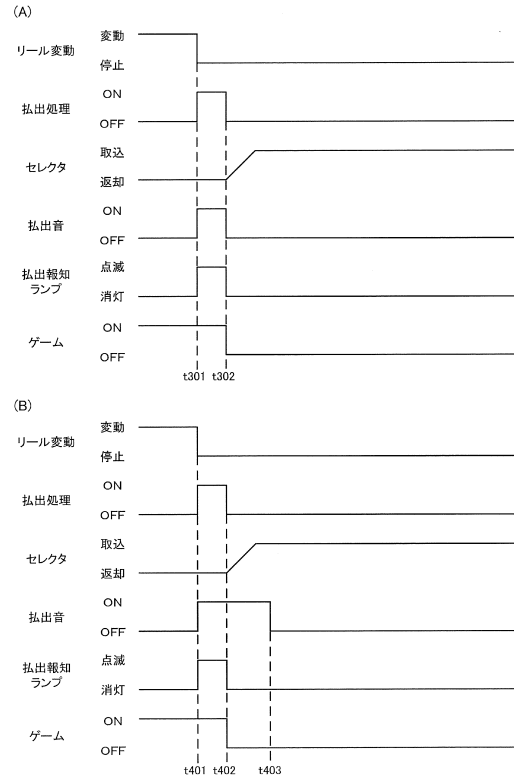
【図 7 8】



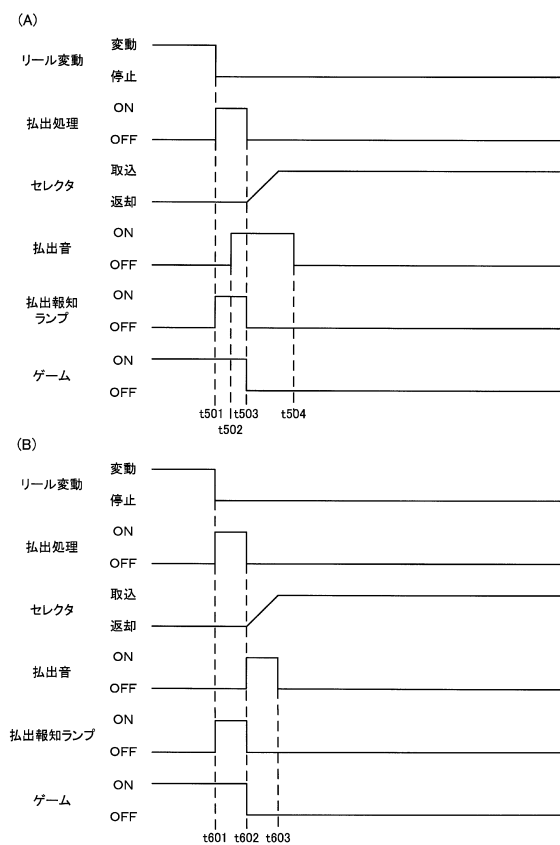
【図 79】



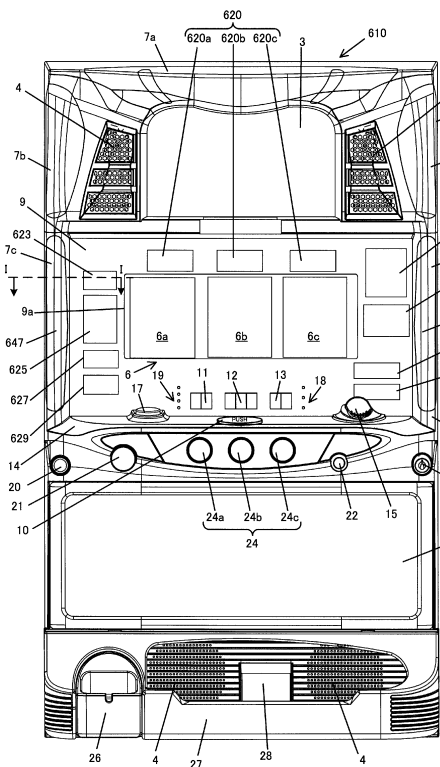
【図 80】



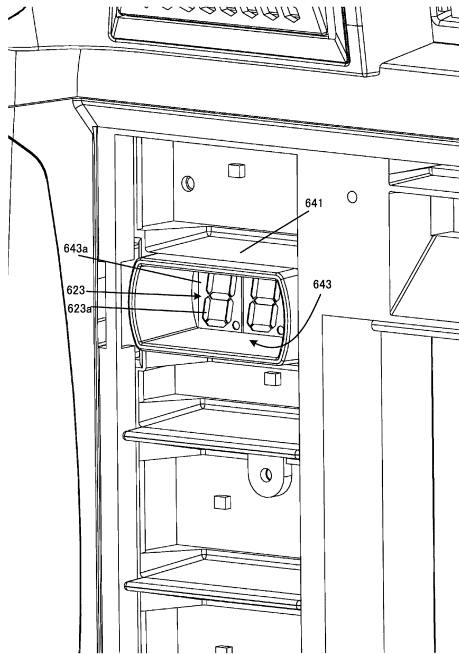
【図 81】



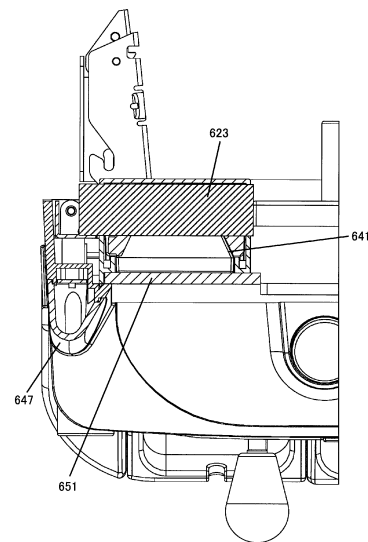
【図 82】



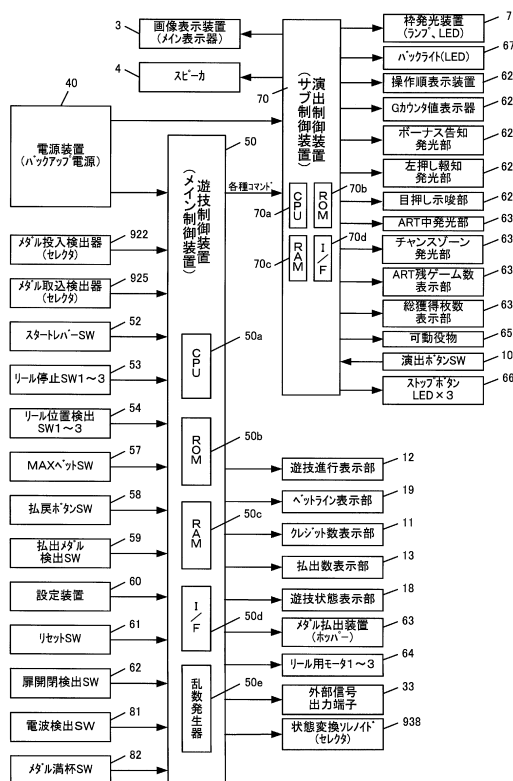
【図 8 3】



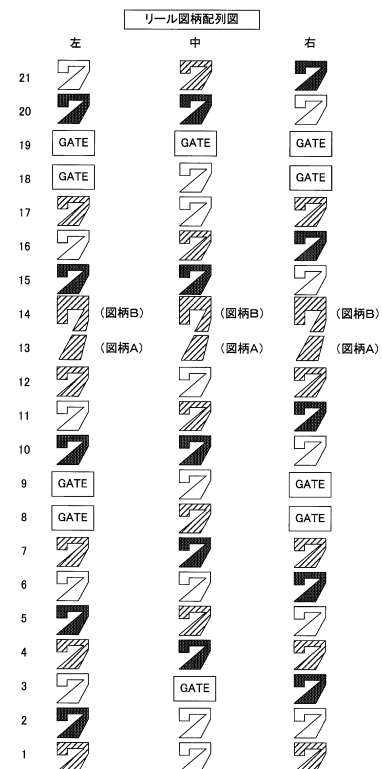
【図 8 4】



【図 8 5】



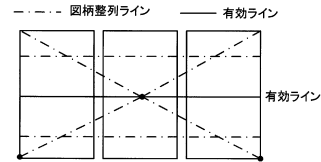
【図 8 6】



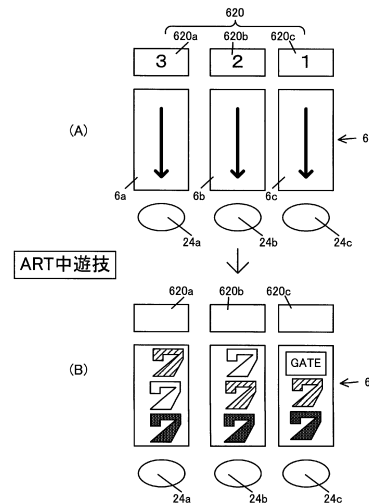
【図 87】

名称	役	成立ライン	払出枚数	備考
S-BIG		中段 中段	248枚を超える 払出で終了	BN1 ART確定
N-BIG		中段 中段 中段	72枚を超える 払出で終了	BN2 ART確定
REG		中段	4枚を超える 払出で終了	BN3 (ART当選時は上乗せチャンス)
小役A-1 (ベル1)		中段	8枚	レア小役(中) (CZ4突入リプレイ)
小役A-2 (ベル2)		見た目 右上がり		レア小役(強) (CZ4突入リプレイ)
小役A-3 (ベル3)		見た目 右下がり		レア小役(弱) (CZ4突入リプレイ)
小役A-4 (ベル4)		見た目 上段		左第1停止の押し順ベル (1/9でベル揃い)
小役A-5 (ベル5)		青7、黄7、 黄7の組み合わせ	—	転落ベル
小役B-1 (リブ1)		見た目 下段		通常リプレイ
小役B-2 (リブ2)		見た目 右上がり		準備リプレイ
小役B-3 (リブ3)		見た目 右下がり		ART突入リプレイ
小役B-4 (リブ4)		中段		CZ2突入リプレイ又は 連続作用リプレイ
小役B-5 (リブ5)		見た目 上段		CZ1突入リプレイ
小役B-6 (リブ6)		中段		転落リプレイ、準備RT中から ベルこぼし状態へ転落
小役B-7 (リブ7)		見た目1ライン		BIG中、ART中、CZ1中ストック数 1上乗せ
小役B-8 (リブ8)		見た目2ライン	1枚	BIG中、ART中、CZ1中ストック数 複数上乗せ
小役C-1 (1枚役1)		中段		演出用
小役C-2 (1枚役2)		中段		
小役C-3 (1枚役3)		中段		
小役C-4 (1枚役4)		中段		

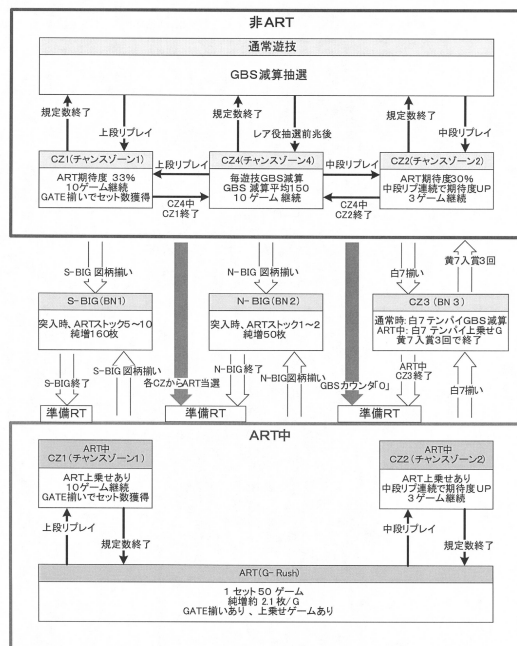
【図 88】



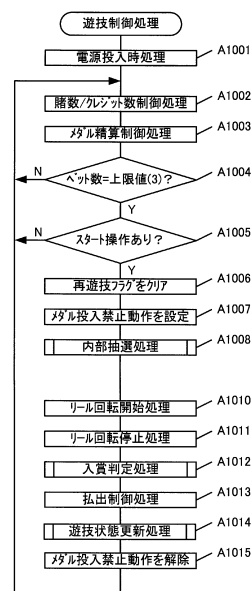
【図 89】



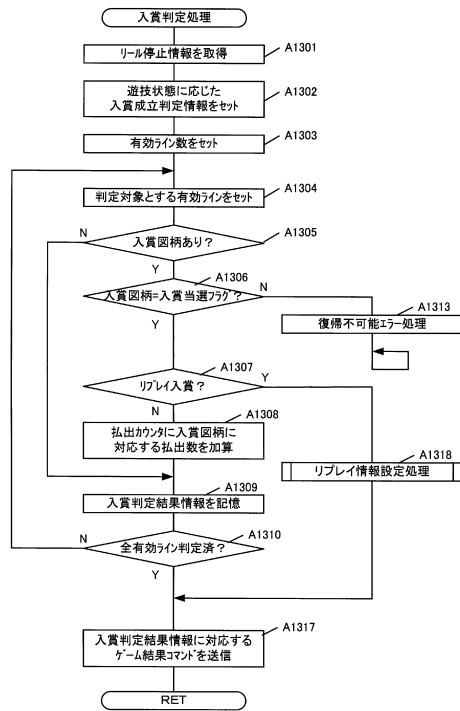
【図 90】



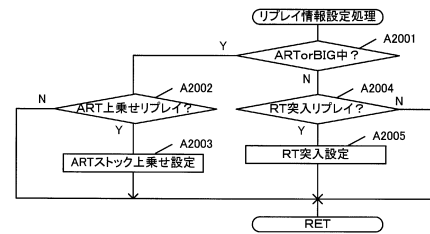
【図 91】



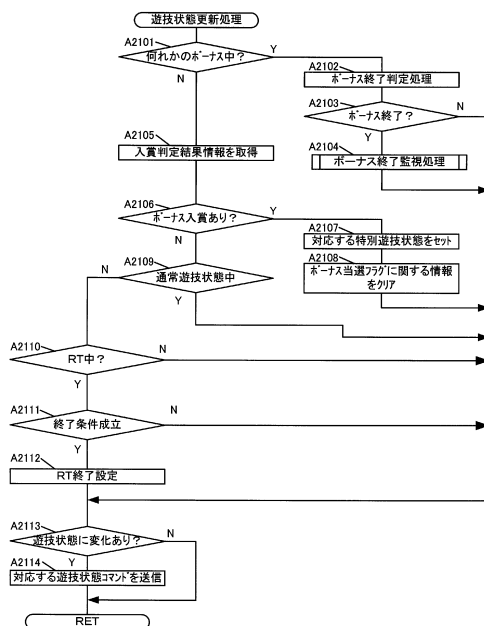
【図 9 2】



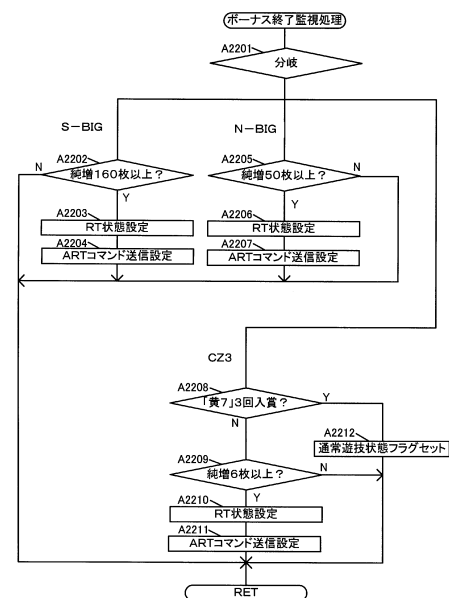
【図 9 3】



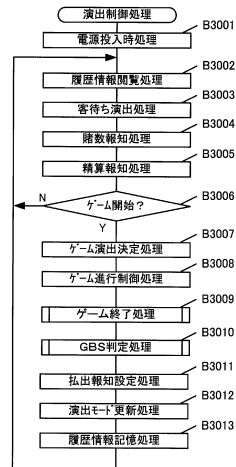
【図 9 4】



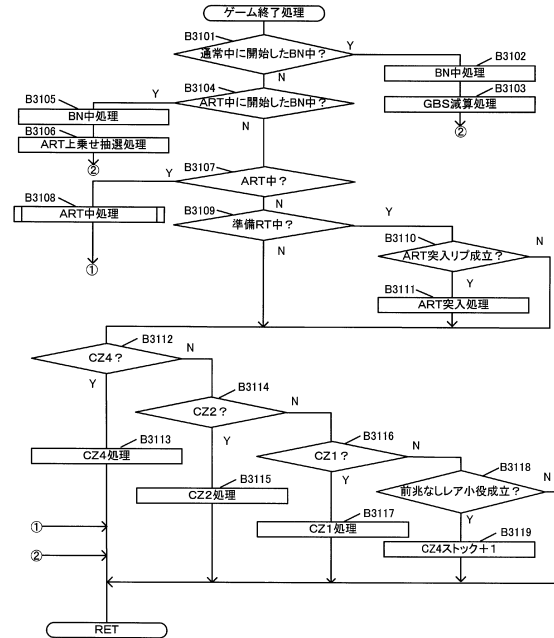
【図 9 5】



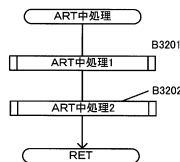
【図 96】



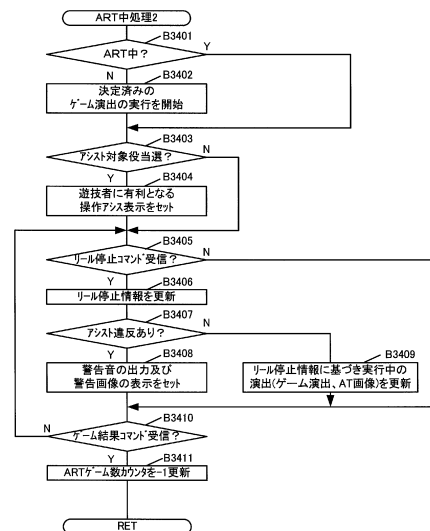
【図 97】



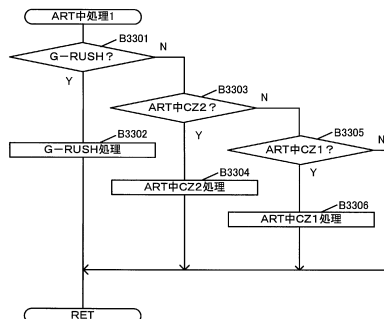
【図 98】



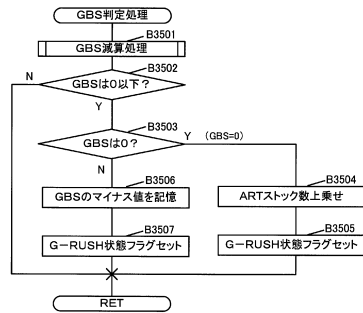
【図 100】



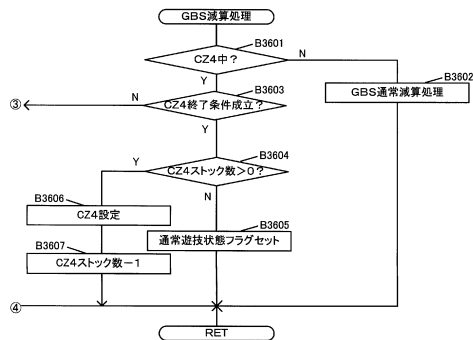
【図 99】



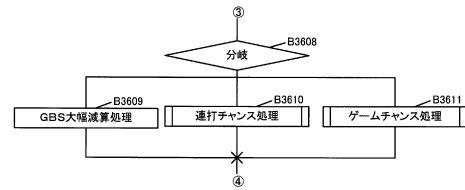
【図101】



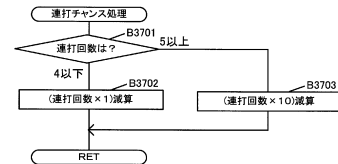
【図102A】



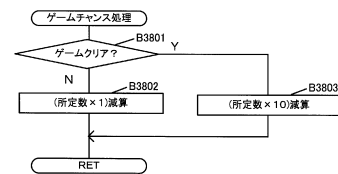
【図102B】



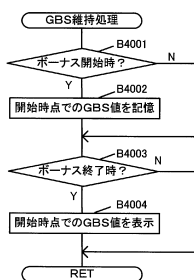
【図103】



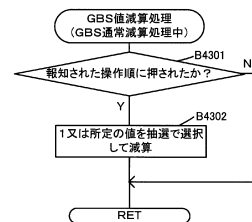
【図104】



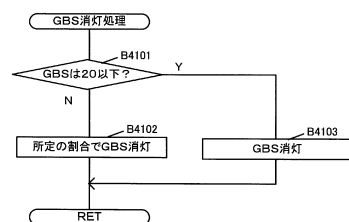
【図105】



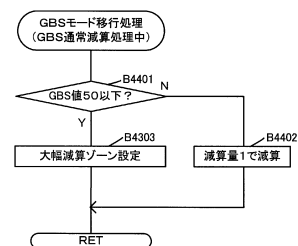
【図107】



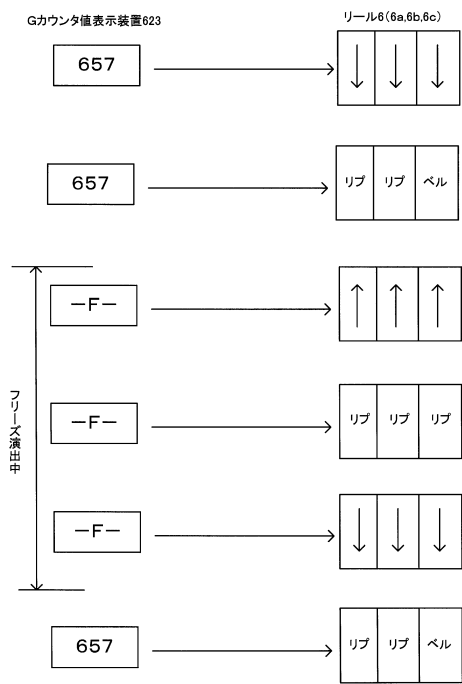
【図106】



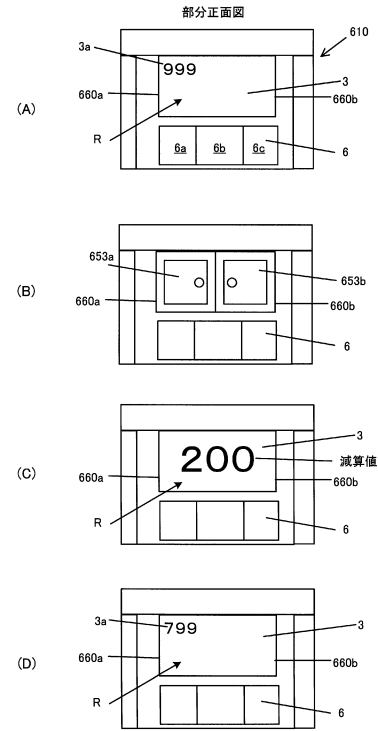
【図108】



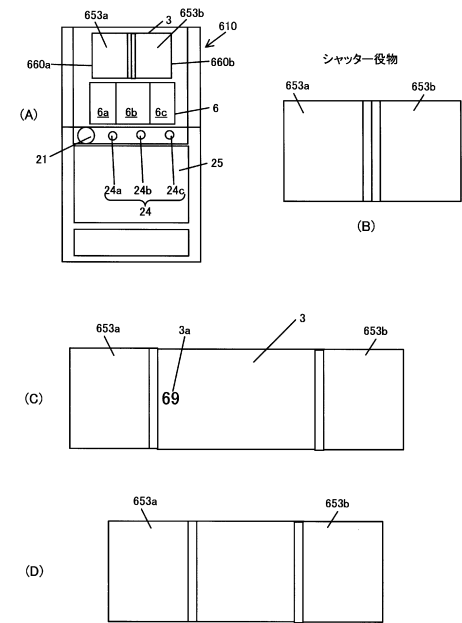
【図 1 0 9】



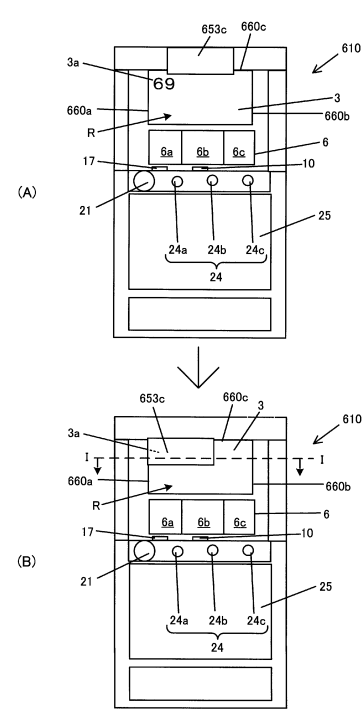
【図 1 1 0】



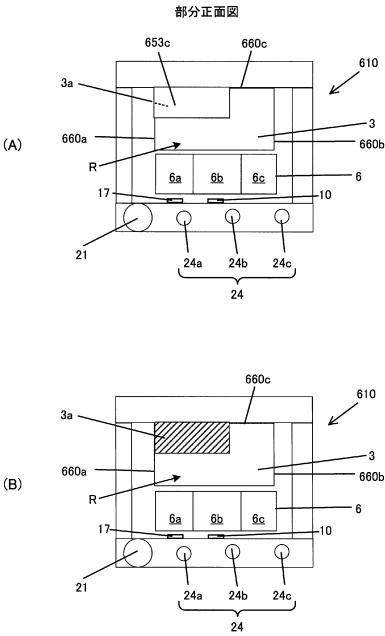
【図 1 1 1】



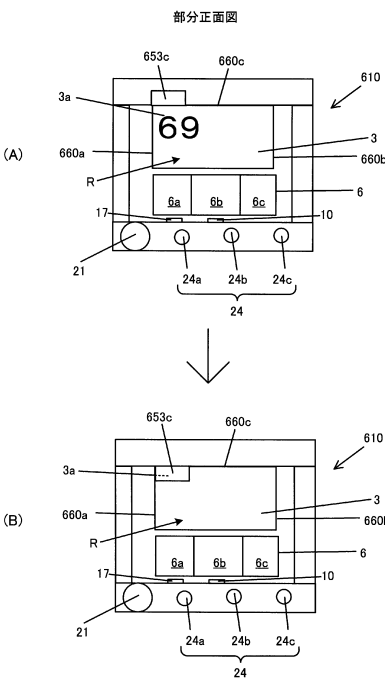
【図 1 1 2】



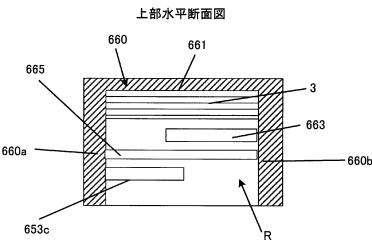
【図 1 1 3】



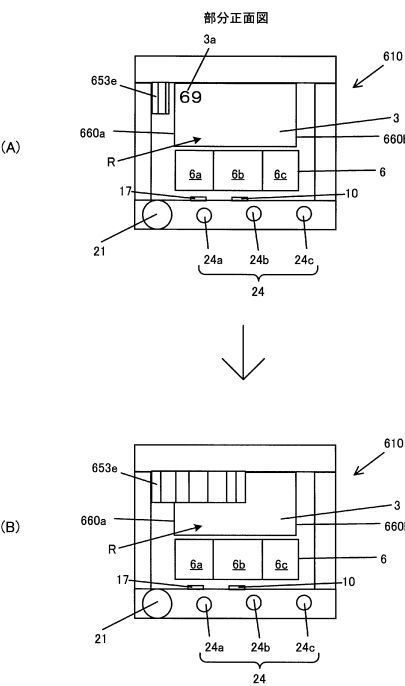
【図 1 1 4】



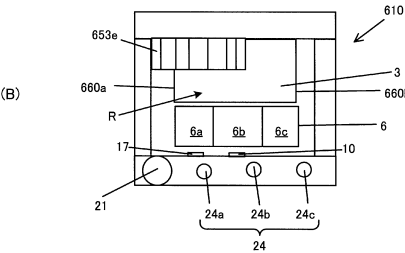
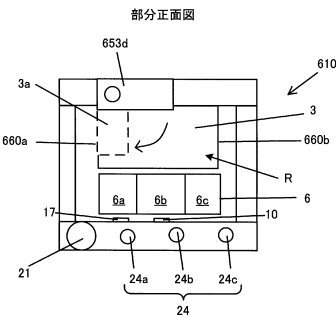
【図 1 1 5】



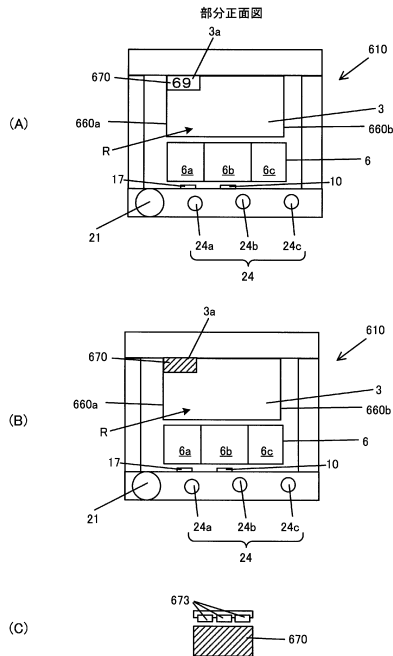
【図 1 1 7】



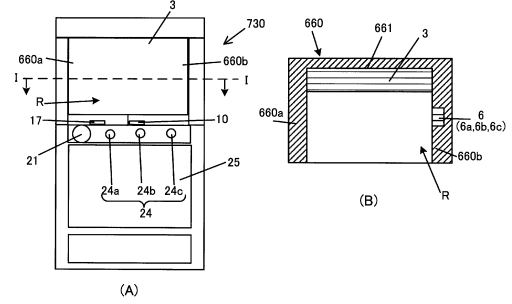
【図 1 1 6】



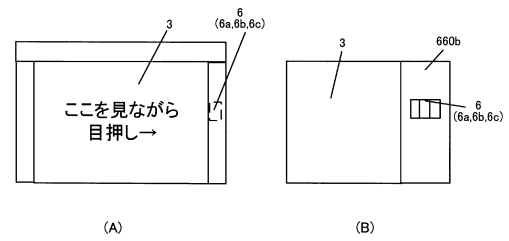
【図 1 1 8】



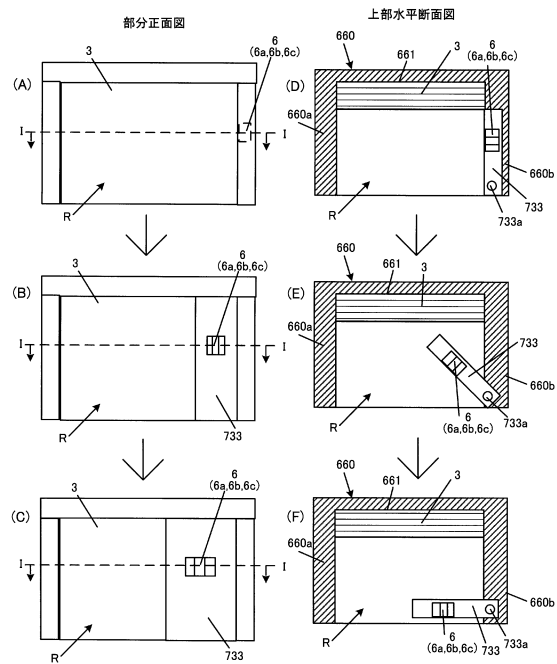
【図 1 1 9】



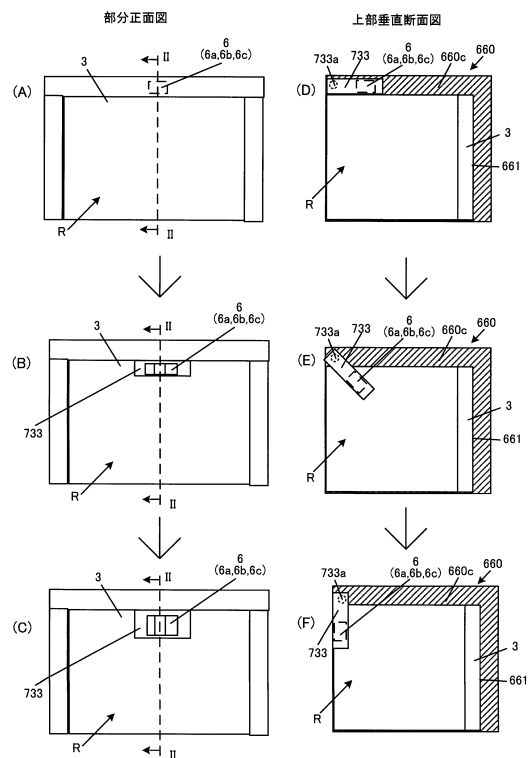
【図 1 2 0】



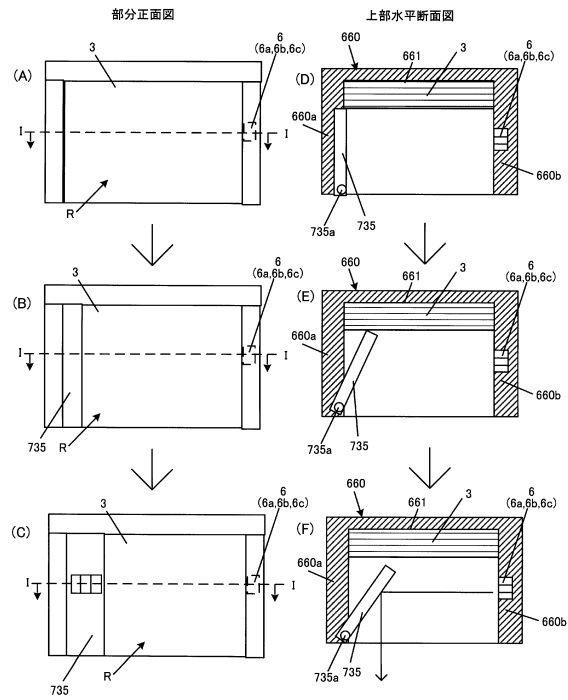
【図 1 2 1】



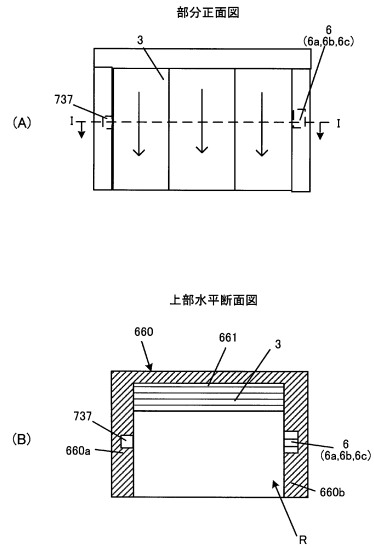
【図 1 2 2】



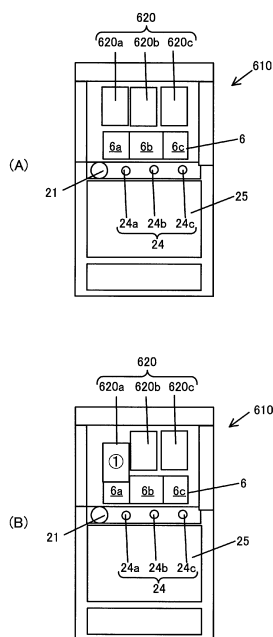
【図 1 2 3】



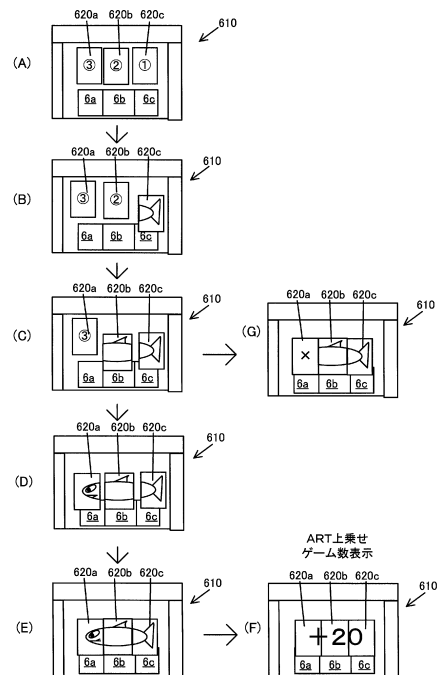
【图 1 2 4】



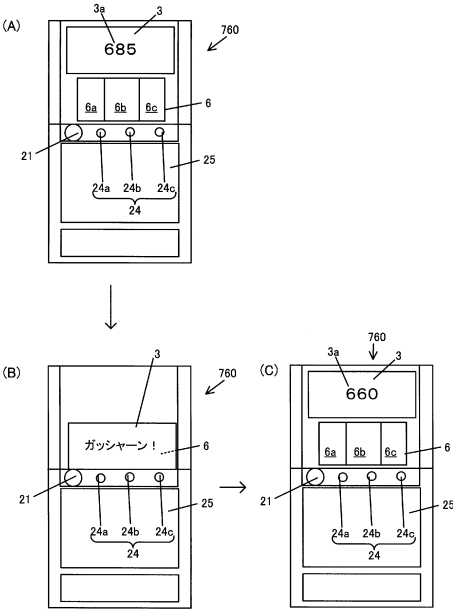
【図 1 2 5】



【図 1 2 6】



【図 1 2 7】



フロントページの続き

- (72)発明者 園田 欽章
群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内
(72)発明者 亀井 欽一
群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内

審査官 牧 隆志

- (56)参考文献 特開２０１３－２４４０８７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－１３０８７１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０９２３８０（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２１９５５９（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－０２０６８１（ＪＰ，Ａ）
特開２００８－０２９４８４（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－０７５１３３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０２４２２９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２４０４２６（ＪＰ，Ａ）

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A 6 3 F 5 / 0 4