

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6977472号
(P6977472)

(45) 発行日 令和3年12月8日 (2021. 12. 8)

(24) 登録日 令和3年11月15日 (2021. 11. 15)

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

請求項の数 1 (全 432 頁)

(21) 出願番号	特願2017-203612 (P2017-203612)	(73) 特許権者	000144522
(22) 出願日	平成29年10月20日 (2017. 10. 20)		株式会社三洋物産
(65) 公開番号	特開2019-76203 (P2019-76203A)		愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
(43) 公開日	令和1年5月23日 (2019. 5. 23)	(74) 代理人	100121821
審査請求日	令和2年10月1日 (2020. 10. 1)		弁理士 山田 強
		(72) 発明者	許斐 俊則
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	大谷 健一
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	宮本 淳
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社三洋物産内

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】

複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体と、
 各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部と、
 操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段と、
 操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段と、
 前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段と、
 前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段と、
 を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、

各前記停止操作手段が第 1 の停止操作態様で操作された場合には、第 1 結果に対応する第 1 態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第 1 の停止操作態様とは異なる第 2 の停止操作態様で操作された場合には、前記第 1 結果とは異なる第 2 結果に対応する絵柄組合せであって、前記第 1 態様の絵柄組合せとは異なる第 2 態様の絵柄組合せが停止可能となる第 1 操作態様結果と、

10

20

各前記停止操作手段が第3の停止操作態様で操作された場合には、第3結果に対応する第3態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第3の停止操作態様とは異なる第4の停止操作態様で操作された場合には、前記第3結果に対応する絵柄組合せであって、前記第3態様の絵柄組合せとは異なる第4態様の絵柄組合せが停止可能となる第2操作態様結果と、が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記第1操作態様結果である場合、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む停止操作態様に関する第1態様報知を第1報知手段にて実行可能な第1態様報知手段と、

前記抽選手段による抽選結果が前記第2操作態様結果である場合、前記第3の停止操作態様及び前記第4の停止操作態様を含む停止操作態様に関する第2態様報知を第2報知手段にて実行可能な第2態様報知手段と、
を備え、

前記第1態様報知手段による前記第1態様報知と前記第2態様報知手段による前記第2態様報知のいずれについても、その実行が許容される第1特定状態と、

前記第1態様報知手段による前記第1態様報知の実行は制限される一方、前記第2態様報知手段による前記第2態様報知の実行は許容される第2特定状態と、
が設定されており、

前記第2特定状態において、前記第2態様報知手段による前記第2態様報知に基づいて、当該第2特定状態後の有利度を示唆する示唆手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機的一种として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したに基づいて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。

【0003】

スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状態でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結果に応じた特典が付与される（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2008-295707号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ここで、上記例示等した遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。

【0006】

本発明は上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、

複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体と、
各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部と、
操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段と、
操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段と、
前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段と、
前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段と、
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、

各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合には、第1結果に対応する第1態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合には、前記第1結果とは異なる第2結果に対応する絵柄組合せであって、前記第1態様の絵柄組合せとは異なる第2態様の絵柄組合せが停止可能となる第1操作態様結果と、

各前記停止操作手段が第3の停止操作態様で操作された場合には、第3結果に対応する第3態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第3の停止操作態様とは異なる第4の停止操作態様で操作された場合には、前記第3結果に対応する絵柄組合せであって、前記第3態様の絵柄組合せとは異なる第4態様の絵柄組合せが停止可能となる第2操作態様結果と、が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記第1操作態様結果である場合、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む停止操作態様に関する第1態様報知を第1報知手段にて実行可能な第1態様報知手段と、

前記抽選手段による抽選結果が前記第2操作態様結果である場合、前記第3の停止操作態様及び前記第4の停止操作態様を含む停止操作態様に関する第2態様報知を第2報知手段にて実行可能な第2態様報知手段と、
を備え、

前記第1態様報知手段による前記第1態様報知と前記第2態様報知手段による前記第2態様報知のいずれについても、その実行が許容される第1特定状態と、

前記第1態様報知手段による前記第1態様報知の実行は制限される一方、前記第2態様報知手段による前記第2態様報知の実行は許容される第2特定状態と、
が設定されており、

前記第2特定状態において、前記第2態様報知手段による前記第2態様報知に基づいて、当該第2特定状態後の有利度を示唆する示唆手段を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図である。

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図である。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図である。

【図4】前面扉の背面図である。

【図5】筐体の正面図である。

【図6】各リールの図柄配列を示す図である。

【図7】表示窓から視認可能となる図柄と有効ラインとの関係を示す説明図である。

【図8】表示窓から視認可能となる図柄と有効ラインとの関係を示す説明図である。

- 【図 9】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
- 【図 10】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
- 【図 11】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
- 【図 12】主制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 13】表示制御装置の電氣的構成を示すブロック図である。
- 【図 14】主制御装置によるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 15】主制御装置による通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 18】リール制御処理を示すフローチャートである。 10
- 【図 19】ストップボタンの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図である。
- 【図 20】リールの停止制御を説明するための説明図である。
- 【図 21】R T 状態処理を示すフローチャートである。
- 【図 22】第 1 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 23】ストップボタンの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図である。
- 【図 24】第 2 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 25】第 3 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 26】ボーナス状態処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】ストップボタンの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図である。
- 【図 28】B B 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 29】各状態の移行関係を示す説明図である。
- 【図 30】表示モードの概要を示す説明図である。
- 【図 31】抽選結果対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 32】第 1 特定役処理を示すフローチャートである。
- 【図 33】第 2 特定役処理を示すフローチャートである。
- 【図 34】第 3 特定役処理を示すフローチャートである。
- 【図 35】前兆ゲーム数テーブルの一例を示す図である。
- 【図 36】モード移行報知用処理を示すフローチャートである。
- 【図 37】補助表示部にて行われる押し順報知演出の概要を示す説明図である。
- 【図 38】押し順役処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 39】入賞結果対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 40】ゲーム数管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 41】終了判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 42】特化ゾーン用処理を示すフローチャートである。
- 【図 43】サブ側の表示制御装置による演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 44】ベット時演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 45】開始時演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 46】押し順報知用処理を示すフローチャートである。
- 【図 47】上乗せ演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 48】報知タイミングテーブルの一例を示す図である。 40
- 【図 49】各停止操作時演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 50】報知タイミングと上乗せ演出との関係を示す図である。
- 【図 51】全停止時演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 52】ボーナス中演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 53】特定役報知用処理を示すフローチャートである。
- 【図 54】連続演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 55】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図 56】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図 57】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図 58】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。 50

- 【図 5 9】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図 6 0】連続演出の一例を説明するための説明図である。
- 【図 6 1】表示モードの移行抽選確率と設定差との関係を説明するための図である。
- 【図 6 2】指示モニタ及び区間表示器の概要を説明するための図である。
- 【図 6 3】区間表示第 1 処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】区間表示器の表示開始態様テーブルを説明するための図である。
- 【図 6 5】区間表示第 2 処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 6】有利区間の開始ゲーム及び終了ゲームと区間表示器の表示との関係を説明するための図である。
- 【図 6 7】有利区間の種類と区間表示器の表示態様との関係を説明するための図である。 10
- 【図 6 8】変形例 1 における、区間表示器の表示開始態様テーブルの変形例を説明するための図である。
- 【図 6 9】変形例 2 において、(a) は抽選処理の一部を示すフローチャートであり、(b) は特定状態用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 0】特定状態用の区間表示器の表示開始態様テーブルを説明するための図である。
- 【図 7 1】変形例 3 における、区間表示器の表示開始態様テーブルを説明するための図である。
- 【図 7 2】区間表示第 1 処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 3】(a) はリール制御処理の一部を示すフローチャートであり、(b) は区間表示第 3 処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 7 4】有利区間の種類と区間表示器の表示開始タイミングとの関係を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 7 5】変形例 4 において、有利区間の種類と区間表示器の表示開始タイミングとの関係を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 7 6】変形例 5 において、有利区間の種類と区間表示器の表示開始タイミングとの関係を説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 7 7】変形例 6 における、スロットマシンの正面図である。
- 【図 7 8】区間表示器の表示開始態様テーブルを説明するための図である。
- 【図 7 9】変形例 7 における、区間表示器の表示開始態様テーブルを説明するための図である。 30
- 【図 8 0】変形例 8 において、(a) は通常遊技状態及び第 1 R T 状態用抽選テーブルの一部を示す図であり、(b) は開始待ち処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 1】区間表示第 1 処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 2】区間表示器の表示開始タイミングを説明するためのタイミングチャートである。
- 【図 8 3】変形例 9 における、区間表示第 1 処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 4】区間表示器の表示終了態様テーブルを説明するための図である。
- 【図 8 5】区間表示第 2 処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 6】第 2 の実施形態における、リール制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 7】特殊 R T 状態処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 8 8】特殊 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 8 9】特殊 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 9 0】ボーナス状態処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 1】R T 状態処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 2】区間表示第 1 処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 3】区間表示第 4 処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 4】特殊 R T 状態と指示モニタ及び区間表示器との関係を説明するための図である。
- 【図 9 5】特殊 R T 状態用の各種再遊技結果の入賞態様と主な停止出目の関係を示す図である。 50

- 【図 9 6】ストップボタンの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図である。
- 【図 9 7】押し順役処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 8】押し順報知用処理を示すフローチャートである。
- 【図 9 9】特殊 R T 用報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 0】(a) は特殊リプレイ時の報知内容と指示モニタとの関係を説明するための図であり、(b) は特殊リプレイ時の停止出目と有利区間の種類との関係を説明するための図である。
- 【図 1 0 1】変形例 1 における、特殊 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 0 2】特殊 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 0 3】ストップボタンの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図である 10
- 。
- 【図 1 0 4】特定役当選時の報知内容及び目押し箇所を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 5】特殊 R T 用報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 6】特殊リプレイ当選時の報知内容及び目押し箇所を説明するための説明図である。
- 【図 1 0 7】変形例 2 における、特定役報知用処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 8】(a) は報知解除用処理を示すフローチャートであり、(b) は解除テーブルの一例を説明するための図である。
- 【図 1 0 9】特殊 R T 用報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 0】特殊 R T 中の特定役と特殊リプレイ時の報知内容との関係を説明するための 20
- 図である。
- 【図 1 1 1】変形例 3 における、当選役と移行先の R T 状態との関係性を説明するための図である。
- 【図 1 1 2】特殊 R T 状態処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 3】変形例 4 における、当選役と移行先の R T 状態との関係性を説明するための図である。
- 【図 1 1 4】変形例 5 における、入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図である。
- 。
- 【図 1 1 5】R T 状態処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 1 6】特殊 R T 状態処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 1 1 7】第 3 の実施形態における、特殊 R T 状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 1 8】特殊 R T 状態用の各種再遊技結果の入賞態様と主な停止出目の関係を示す図である。
- 【図 1 1 9】ストップボタンの操作順序と成立する入賞態様との関係を示す説明図である。
- 。
- 【図 1 2 0】表示制御装置による特殊 R T コマンド受信処理を示すフローチャートである。
- 。
- 【図 1 2 1】報知シナリオテーブルを説明するための図である。
- 【図 1 2 2】特殊 R T 用報知処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 1 2 3】表示制御装置による特殊リプレイ入賞時処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 4】第 4 の実施形態における、第 1 特定役処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 5】区間表示第 2 処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 6】残ゲーム数管理処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 7】有利区間のゲーム数を説明するための図である。
- 【図 1 2 8】ゲーム数上乘せ抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 2 9】上乘せ抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 0】上乘せゲーム数抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 1】上乘せゲーム数抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 2】ゲーム数上乘せ処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 1 3 3】第 1 特別報知抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 4】上乗せ演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 5】第 1 特別報知設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 3 6】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図 1 3 7】(a), (b) は補助表示部による表示演出の一例を示す図であり、(c) は第 1 特別報知種類テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 3 8】有利区間のゲーム数と特別報知との関係を説明するための図である。
- 【図 1 3 9】変形例 1 における、各種モード抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 0】入賞結果対応処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 1】モード抽選テーブルの一例を示す図である。 10
- 【図 1 4 2】第 2 特別報知抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 4 3】第 2 特別報知設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 4】(a), (b) は補助表示部による表示演出の一例を示す図であり、(c) は第 2 特別報知種類テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 4 5】変形例 2 において、(a) はゲーム数上乗せ抽選処理を示すフローチャートであり、(b) は上乗せゲーム数抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 6】ゲーム数上乗せ処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 7】上乗せコマンドのセット処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 4 8】(a) は第 3 特別報知抽選テーブルの一例を示す図であり、(b) は第 3 特別報知種類テーブルの一例を示す図である。 20
- 【図 1 4 9】変形例 3 における、上乗せコマンドのセット処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 0】第 3 特別報知抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 5 1】変形例 4 における、区間表示第 2 処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 2】変形例 5 における、区間表示第 2 処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 3】第 4 特別報知抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 5 4】アタックモード終了演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 5】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図 1 5 6】(a) は変形例 6 における第 4 特別報知抽選テーブルの一例を示す図であり、(b) は変形例 7 における第 4 特別報知抽選テーブルの一例を示す図である。 30
- 【図 1 5 7】変形例 8 において、第 4 特別報知種類テーブル 1 と第 4 特別報知種類テーブル 2 との一例を示す図である。
- 【図 1 5 8】変形例 9 における、区間表示第 2 処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 5 9】主制御装置の RAM における各種エリアを説明するための図である。
- 【図 1 6 0】データ初期化処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 1】特別区間設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 2】(a) は特別区間テーブルの一例を示す図であり、(b) は特殊リプレイ当選時の押し順報知抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 6 3】通常遊技状態用抽選テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 6 4】(a) はゲーム数管理処理を示すフローチャートであり、(b) は押し順役 40 処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 5】特殊リプレイ用報知処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 6】変形例 10 における、前兆ゲーム数テーブルの一例を示す図である。
- 【図 1 6 7】変形例 11 における、ゲーム数上乗せ処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 6 8】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図 1 6 9】変形例 12 における、第 3 特別報知設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 7 0】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図 1 7 1】変形例 13 において、実際の有利区間の残りゲーム数と表示上の残りゲーム数との関係を説明するための図である。
- 【図 1 7 2】上乗せ演出の設定処理を示すフローチャートである。 50

- 【図173】後乗せ演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図174】第1特別報知設定処理を示すフローチャートである。
- 【図175】変形例14における、疑似上乗せゲーム数抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図176】(a)は設定値示唆用の疑似上乗せゲーム数テーブルの一例を示す図であり、(b)は疑似上乗せのゲーム数と示唆内容との関係を説明するための図である。
- 【図177】第5の実施形態における、第2特定役処理を示すフローチャートである。
- 【図178】第3特定役処理を示すフローチャートである。
- 【図179】特化ゾーン移行抽選用のテーブルの一例を示す図である。
- 【図180】モード移行報知用処理を示すフローチャートである。 10
- 【図181】押し順役処理を示すフローチャートである。
- 【図182】上乗せ演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図183】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図184】抽選結果と補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図185】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図186】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図187】特化ゾーン用上乗せ処理を示すフローチャートである。
- 【図188】上乗せ報知タイミングテーブルの一例を示す図である。
- 【図189】特化ゾーン終了演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図190】変形例1における、ゾーン中後乗せ抽選処理を示すフローチャートである。 20
- 【図191】特別用上乗せ報知タイミングテーブルの一例を示す図である。
- 【図192】変形例2において、(a)はゾーン中後乗せ抽選処理を示すフローチャートであり、(b)は補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図193】各種上乗せ報知タイミングテーブルの一例を示す図である。
- 【図194】変形例3における、ゾーン中後乗せ抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図195】変形例3～変形例5における、上乗せ報知タイミングテーブルの一例を示す図である。
- 【図196】変形例6における、上乗せ演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図197】アタックモード終了演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図198】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。 30
- 【図199】変形例7における、携帯端末用処理を示すフローチャートである。
- 【図200】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図201】変形例8における、アタックモード終了演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図202】第6の実施形態において、補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【図203】上乗せ演出の設定処理を示すフローチャートである。
- 【図204】第1停止ON時演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図205】全停止時上乗せ報知用処理を示すフローチャートである。
- 【図206】後乗せ演出の設定処理を示すフローチャートである。 40
- 【図207】変形例1における、第1停止ON時演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図208】変形例2において、(a)は通常リプレイ時の演出設定処理を示すフローチャートであり、(b)は選択済みカウンタ用処理を示すフローチャートである。
- 【図209】第1停止ON時演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図210】変形例3における、全停止時上乗せ報知用処理を示すフローチャートである。
- 【図211】修正用処理を示すフローチャートである。
- 【図212】補助表示部による表示演出の一例を示す図である。
- 【発明を実施するための形態】 50

【0010】

＜第1の実施形態＞

以下、遊技機の一形態である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はスロットマシン10の正面図、図2はスロットマシン10の前面扉12を閉じた状態の斜視図、図3はスロットマシン10の前面扉12を開いた状態の斜視図、図4は前面扉12の背面図、図5は筐体11の正面図である。

【0011】

図1～図5に示すように、スロットマシン10は、その外殻を形成する筐体11を備えている。筐体11は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

10

【0012】

筐体11の前面側には、前面扉12が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体11には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸13a、13bが設けられており、前面扉12には、各支軸13a、13bと対応する位置に軸受部14a、14bが設けられている。そして、各軸受部14a、14bに各支軸13a、13bが挿入された状態では、前面扉12が筐体11に対して両支軸13a、13bを結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉12の回動によって筐体11の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉12は、その裏面に設けられた施錠装置20によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉12の右端側上部には、施錠装置20と一体化されたキーシリンダ21が設けられており、キーシリンダ21に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

20

【0013】

前面扉12の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル25が設けられている。遊技パネル25には、縦長の3つの表示窓26L、26M、26Rが横並びに形成されており、各表示窓26L、26M、26Rを通じてスロットマシン10の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓26L、26M、26Rを1つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0014】

30

図3に示すように、筐体11は仕切り板30によりその内部が上下2分割されており、仕切り板30の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット31が取り付けられている。リールユニット31は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール32L、中リール32M、右リール32Rを備えている。各リール32L、32M、32Rは、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール32L、32M、32Rの回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール32L、32M、32Rが各表示窓26L、26M、26Rと1対1で対応している。したがって、各リール32L、32M、32Rの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓26L、26M、26Rを通じて視認可能な状態となっている。また、リール32L、32M、32Rが正回転すると、各表示窓26L、26M、26Rを通じてリール32L、32M、32Rの表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

40

【0015】

ここで、リールユニット31の構成を簡単に説明する。

【0016】

各リール32L、32M、32Rは、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール32L、32M、32Rが個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば504パルスの駆動信号（以下、励磁パルスともいう。）を与えることにより1回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット31には、リールが1回転した

50

ことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが 1 回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置 1 0 1 に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置 1 0 1 は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の角度位置を 1 回転毎に確認するとともに補正することができる。

【0 0 1 7】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、2 1 個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、2 4 パルス（= 5 0 4 パルス ÷ 2 1 図柄）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置 1 0 1 は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R から視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R から視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【0 0 1 8】

次に、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に描かれている図柄について説明する。

【0 0 1 9】

図 6 には、左リール 3 2 L, 中リール 3 2 M, 右リール 3 2 R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R には、それぞれ 2 1 個の図柄が 20 一列に配置されている。また、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応して番号が 0 ~ 2 0 まで付されているが、これら番号は主制御装置 1 0 1 が表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【0 0 2 0】

図柄としては、「赤ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 7 番目）、「白ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 2 0 番目）、「第 1 リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 9 番目）、「第 2 リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 6 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 0 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L 30 の 8 番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 4 番目）、「黒 BAR」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 8 番目）、「白 BAR」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 7 番目）、「LUCKY」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 5 番目）、「青年」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 0 番目）の 1 1 種類がある。そして、図 6 に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R において各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【0 0 2 1】

各表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R は、対応するリールに付された 2 1 個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が 3 個となるように形成されている。このため、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R を介して視認可能な状態となる。

【0 0 2 2】

本スロットマシン 1 0 では、上記視認可能となる図柄のうち、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R それぞれ 1 の図柄ずつ、計 3 つの図柄の組合せを利用して各ゲームの遊技結果が報知される。上記のように $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が視認可能となることから、これら 3 つの図柄の組合せとしては、例えば、図 7 に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の上段図柄を結んだ上ライン L 1 に停止する各図柄の組合せや、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の中段図柄を結んだ中ライン L 2 に停止する各図柄の組合せや、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の下段図柄を結んだ下ライン L 3 に停止する各図柄の組合せがある。また、左リール 3 2 L の上段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄、右リール 3 2 R の下段図柄を結んだ右下がりライン L 4 に停止する各図柄の組合せや、左リール 3 2 L の下段図柄、中 50

リール 3 2 M の中段図柄、右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ右上がりライン L 5 に停止する各図柄の組合せがある。その他、左リール 3 2 L の上段図柄、中リール 3 2 M の中段図柄、右リール 3 2 R の中段図柄を結んだ折れ曲がりライン L 6 に停止する各図柄の組合せもある。上記のライン L 1 ～ L 5 は各図柄を並べると一直線となるラインであり、折れ曲がりライン L 6 は各図柄を並べると途中で折れ曲がりが生じるラインである。なお、折れ曲がりが生じるラインに停止する各図柄の組合せとしては、折れ曲がりライン L 6 以外にもあるが、ここでは説明を省略する。

【0023】

これらライン L 1 ～ L 6 のうち、メダルのベット数によって有効化されるラインと有効化されないラインとが設定され、有効化されたライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。その一方で、有効化されないライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞は成立せず、上記特典は付与されない。

【0024】

本スロットマシン 10 では、図 8 (a) に示すように右下がりライン L 4 のみが有効ラインとされる場合と、図 8 (b) に示すように下ライン L 3 及び右下がりライン L 4 の 2 本の組合せラインが有効ラインとされる場合と、図 8 (c) に示すように折れ曲がりライン L 6 のみが有効ラインとされる場合と、がある。より詳しくは、3 枚のメダルがベットされてゲームが開始された場合には、右下がりライン L 4 のみが有効ラインとされ、2 枚のメダルがベットされてゲームが開始された場合には、下ライン L 3 及び右下がりライン L 4 が有効ラインとされる。また、1 枚のメダルがベットされてゲームが開始された場合には、折れ曲がりライン L 6 のみが有効ラインとされる。上ライン L 1、中ライン L 2、右上がりライン L 5 の 3 本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。以下では、3 枚のメダルがベットされて開始されたゲームを 3 ベットゲーム、2 枚のメダルがベットされて開始されたゲームを 2 ベットゲーム、1 枚のメダルがベットされて開始されたゲームを 1 ベットゲーム、ともいう。

【0025】

図 9 ～ 図 11 は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【0026】

メダル払出が行われる小役入賞としては、第 1 小役入賞～第 3 2 小役入賞がある。

【0027】

左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「赤ベル」図柄と、右リール 3 2 R の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 1 小役入賞となる。第 1 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 9 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは 1 5 枚のメダル払出が行われる。

【0028】

第 2 小役入賞～第 2 6 小役入賞は、入賞となる図柄の組合せがそれぞれ異なるものの、3 ベットゲームにおいて、左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「白 BAR」図柄、「赤 7」図柄、「チェリー」図柄、「白ベル」図柄又は「LUCKY」図柄と、右リール 3 2 R の「白 BAR」図柄、「青年」図柄、「白ベル」図柄、「赤 7」図柄又は「第 2 リプレイ」図柄と、が上ライン L 1 上に停止する、すなわち各リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R の「ベル」図柄が上ライン L 1 上に停止する入賞態様である。例えば、左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が上段に停止し、中リール 3 2 M の「チェリー」図柄が中段に停止し、右リール 3 2 R の「白 BAR」図柄が下段に停止した場合には、第 8 小役入賞となる。図 6 に示すように、中リール 3 2 M には、「チェリー」図柄 (11 番) と上流側の隣接する位置 (12 番) に「赤ベル」図柄が配置されており、右リール 3 2 R には、「白 BAR」図柄 (18 番) から上流側に 1 図柄分離した位置 (20 番) に「赤ベル」図柄が配置されている。このため、右下がりライン

L 4 上で第 8 小役入賞が成立する場合には、左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「赤ベル」図柄と、右リール 3 2 R の「赤ベル」図柄と、が上ライン L 1 上に停止することとなる。第 2 小役入賞～第 2 6 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 3 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは 1 4 枚のメダル払出が行われる。

【0029】

第 2 7 小役は、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のうち所定のリールとして左リール 3 2 L の停止図柄によって入賞か否かが決定される役であり、具体的には、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄が上段又は下段に停止することで第 2 7 小役入賞が成立する。この場合、中リール 3 2 M、右リール 3 2 R の停止図柄は入賞判定には影響を及ぼさない。言い換えると、中リール 3 2 M、右リール 3 2 R の停止図柄に関わらず、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄が上段又は停止すること、すなわち、「チェリー」図柄又は「第 2 リプレイ」図柄が有効ライン上に停止することで第 2 7 小役入賞が成立する。第 2 7 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 3 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは 1 5 枚のメダル払出が行われる。

10

【0030】

第 2 8 小役入賞は、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄が上段又は下段に停止する場合であって、右下がりライン L 4 に「チェリー」図柄が揃って停止する場合がある入賞態様である。より詳しくは、左リール 3 2 L に「チェリー」図柄又は「第 2 リプレイ」図柄、中リール 3 2 M に「赤ベル」図柄、「白ベル」図柄又は「チェリー」図柄、右リール 3 2 R に「チェリー」図柄、「第 1 リプレイ」図柄又は「第 2 リプレイ」図柄が停止すると第 2 8 小役入賞となる。第 2 9 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 3 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは 1 4 枚のメダル払出が行われる。

20

【0031】

なお、第 2 7 小役と第 2 8 小役との関係について補足説明すると、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄又は「第 2 リプレイ」図柄が停止すると中リール 3 2 M と右リール 3 2 R の停止図柄に関わらず第 2 7 小役入賞が成立するものの、中リール 3 2 M と右リール 3 2 R の停止図柄によっては第 2 7 小役入賞ではなく第 2 8 小役入賞が成立する場合がある。すなわち、第 2 7 小役入賞となる入賞態様に、第 2 8 小役入賞となる入賞態様が含まれる構成であるものの、第 2 7 小役入賞と第 2 8 小役入賞とは明確に区別されて入賞判定が行われる。

30

【0032】

第 2 9 小役入賞は、左リール 3 2 L の「スイカ」図柄と、中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止する入賞態様である。つまり、右下がりライン L 4 が有効ラインとされる場合、「スイカ」図柄が右下がり揃って停止することで第 2 9 小役入賞が成立する。第 2 9 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 5 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは 1 4 枚のメダル払出が行われる。

【0033】

第 3 0 小役入賞は、左リール 3 2 L の「スイカ」図柄と、中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が上ライン L 1 上に停止する入賞態様である。より詳しくは、左リール 3 2 L の「スイカ」図柄と、中リール 3 2 M の「赤ベル」図柄と、右リール 3 2 R の「赤ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 3 0 小役入賞となる。第 3 0 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 5 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは 1 4 枚のメダル払出が行われる。

40

【0034】

左リール 3 2 L の「黒BAR」図柄、「青年」図柄、「スイカ」図柄、「第 1 リプレイ」と、中リール 3 2 M の「赤ベル」図柄と、右リール 3 2 R の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 3 1 小役入賞となる。第 3 1 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 9 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは

50

15枚のメダル払出が行われる。

【0035】

第32小役入賞～第35小役入賞は、3ベットゲームで成立した場合、3枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは14枚のメダル払出が行われる。

【0036】

第36小役入賞は、遊技者が例えば各リール32L、32M、32Rの「スイカ」図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作していた場合、左リール32Lと中リール32M、又は左リール32Lと右リール32Rの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止する一方、残りのリールの「スイカ」図柄が有効ライン上に停止しない、所謂スイカテンパイ外れの停止出目となる入賞態様である。第36小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは3枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは15枚のメダル払出が行われる。

10

【0037】

左リール32Lの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール32Mの「黒BAR」図柄、「スイカ」図柄、「チェリー」図柄と、右リール32Rの「赤ベル」図柄、「白ベル」図柄、「青年」図柄と、が有効ライン上に停止した場合、第37小役入賞となる。図6に示すように、左リール32Lには、「赤ベル」図柄（7番）と下流側の隣接する位置（6番）に「第2リプレイ」図柄が配置されており、主な「白ベル」図柄（3番、12番、15番、20番）と下流側の隣接する位置（2番、11番、14番、19番）に「第1リプレイ」図柄が配置されている。右リール32Rには、主な「赤ベル」図柄（2番、5番、12番、20番）と上流側の隣接する位置（3番、6番、16番、0番）に「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄が配置されており、「白ベル」図柄（10番）と上流側の隣接する位置（11番）に「第1リプレイ」図柄が配置されている。このため、右下がりラインL4上で第37小役入賞が成立する場合には、主に、左リール32Lと右リール32Rにおいて「ベル」図柄と「リプレイ」図柄がテンパイする一方で中リール32Mの「ベル」図柄及び「リプレイ」図柄が停止しない、所謂ダブルテンパイ外れの停止出目となる。第37小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは3枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは15枚のメダル払出が行われる。

20

【0038】

左リール32Lの「白BAR」図柄、「青年」図柄、「スイカ」図柄、「第1リプレイ」図柄と、中リール32Mの「赤ベル」図柄と、右リール32Rの「第1リプレイ」図柄、「スイカ」図柄、「黒BAR」図柄と、が有効ライン上に停止した場合、第38小役入賞となる。3ベットゲームにおいて左リール32Lの4番の「チェリー」図柄が上段～下段に到達したタイミングで遊技者が左ストップスイッチを操作していた場合、第38小役入賞が成立する場合には、左リール32Lの「赤ベル」図柄と、中リール32Mの「赤ベル」図柄と、右リール32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、が中ラインL2上に停止することとなる。第38小役入賞が成立した場合、3ベットゲームでは3枚のメダル払出が行われ、2ベットゲームでは15枚のメダル払出が行われる。

30

【0039】

左リール32Lの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール32Mの「赤ベル」図柄と、右リール32Rの「黒BAR」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第39小役入賞となる。詳細は後述するが、第39小役入賞は、3ベットゲームにおいてのみ成立する入賞態様である。第39小役入賞が成立した場合には、9枚のメダル払出が行われる。

40

【0040】

左リール32Lの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール32Mの「赤ベル」図柄と、右リール32Rの「赤7」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第40小役入賞となる。詳細は後述するが、第40小役入賞は、3ベットゲームにおいてのみ成立する入賞態様である。第40小役入賞が成立した場合には、9枚のメダル払出が行われる。

【0041】

50

左リール 3 2 L の「スイカ」図柄と、中リール 3 2 M の「黒 B A R」図柄又は「チェリー」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、第 4 1 小役入賞となる。第 4 1 小役入賞が成立した場合、3 ベットゲームでは 3 枚のメダル払出が行われ、2 ベットゲームでは 1 4 枚のメダル払出が行われる。

【0 0 4 2】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞としては、第 1 再遊技入賞～第 8 再遊技入賞がある。また、第 2 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 1 R T 状態に移行し、第 3 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 2 R T 状態に移行し、第 4 再遊技入賞又は第 5 再遊技入賞が成立した場合には、遊技状態が第 3 R T 状態に移行する。第 1 再遊技入賞～第 8 再遊技入賞は、3 ベットゲームにおいてのみ成立する入賞態様である。

10

【0 0 4 3】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、第 1 B B 入賞、第 2 B B 入賞、C B 入賞がある。

【0 0 4 4】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「赤 7」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第 1 B B 入賞となり、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「白 B A R」図柄が有効ライン上に停止した場合には、第 2 B B 入賞となる。これら B B 入賞が成立した場合には、遊技状態が B B 状態に移行する。また、左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「赤ベル」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄、「第 1 リプレイ」図柄、「黒 B A R」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、C B 入賞となる。C B 入賞が成立した場合には、遊技状態が C B 状態に移行する。

20

【0 0 4 5】

加えて、入賞とは異なるものの、遊技状態が第 1 R T 状態に移行する停止出目がある。具体的には、左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「白 B A R」図柄、「L U C K Y」図柄、「赤 7」図柄、「白ベル」図柄、「チェリー」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄、「第 1 リプレイ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、遊技状態が第 1 R T 状態に移行する。また、左リール 3 2 L の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール 3 2 M の「赤ベル」図柄と、右リール 3 2 R の「白 B A R」図柄、「青年」図柄、「白ベル」図柄、「赤 7」図柄、「第 2 リプレイ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合にも、遊技状態が第 1 R T 状態に移行する。以下では、上記各図柄の組合せを移行出目という。

30

【0 0 4 6】

遊技パネル 2 5 の下方左側には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を開始させるために操作されるスタートレバー 4 1 が設けられている。スタートレバー 4 1 はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー 4 1 を操作された場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始するようになっている。

【0 0 4 7】

スタートレバー 4 1 の右側には、回転している各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ 4 2～4 4 が設けられている。各ストップスイッチ 4 2～4 4 は、停止対象となるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応する表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R の直下にそれぞれ配置されている。

40

【0 0 4 8】

ストップスイッチ 4 2～4 4 には、それぞれストップ検出センサ 4 2 a～4 4 a (図 1 2) が接続されており、ストップ検出センサ 4 2 a～4 4 a と後述する主制御装置 1 0 1 とが接続されている。そして主制御装置 1 0 1 では、ストップ検出センサ 4 2 a～4 4 a からの検知信号に基づいて、ストップスイッチ 4 2～4 4 の操作が行われたことを把握する。具体的には、ストップスイッチ 4 2～4 4 が操作されていない場合には、ストップ検

50

出センサ 4 2 a ～ 4 4 a からは LOW 信号の検知信号が出力されており、ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が操作されることにより、当該検知信号が LOW 信号から HI 信号に切り換わる。主制御装置 1 0 1 では、かかる信号の切り換わりを把握して、ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が操作されたことを把握する。主制御装置 1 0 1 では、ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が操作されたことを把握した場合には、操作されたスイッチに対応するリールの回転を停止するように制御する。

【0049】

すなわち、左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合には左リール 3 2 L の回転が停止し、中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合には中リール 3 2 M の回転が停止し、右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には右リール 3 2 R の回転が停止する。ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

10

【0050】

表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R の下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口 4 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 4 5 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものとも言える。

【0051】

メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、前面扉 1 2 の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクトア 4 6 によって貯留用通路 4 7 か排出用通路 4 8 のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクトア 4 6 にはメダル通路切替ソレノイド 4 6 a が設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド 4 6 a の非励磁時にはメダルが排出用通路 4 8 側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド 4 6 a の励磁時にはメダルが貯留用通路 4 7 側に導かれるようになっている。貯留用通路 4 7 に導かれたメダルは、筐体 1 1 の内部に収納されたホッパ装置 5 1 へと導かれる。一方、排出用通路 4 8 に導かれたメダルは、前面扉 1 2 の前面下部に設けられたメダル排出口 4 9 からメダル受け皿 5 0 へと導かれ、遊技者に返還される。

20

【0052】

ホッパ装置 5 1 は、メダルを貯留する貯留タンク 5 2 と、メダルを遊技者に払い出す払出装置 5 3 とより構成されている。払出装置 5 3 は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路 4 8 に設けられた開口 4 8 a へメダルを排出し、排出用通路 4 8 を介してメダル受け皿 5 0 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 5 1 の右方には、貯留タンク 5 2 内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク 5 4 が設けられている。ホッパ装置 5 1 の貯留タンク 5 2 内部には、この貯留タンク 5 2 から予備タンク 5 4 へとメダルを排出する誘導プレート 5 2 a が設けられている。したがって、誘導プレート 5 2 a が設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク 5 4 に貯留されることとなる。

30

【0053】

メダル投入口 4 5 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 5 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 に投入されたメダルがセレクトア 4 6 内に詰まった状況下で返却スイッチ 5 5 を操作された場合、セレクトア 4 6 が機械的に連動して動作され、当該セレクトア 4 6 内に詰まったメダルがメダル排出口 4 9 から返却されるようになっている。

40

【0054】

表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R の下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するための第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 の右方には第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 が設けられており、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 の左方には第 3 クレジット投入スイッチ 5 8 が設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 5 7 は仮想メダルを 1 枚投入するためのものであり、第 3 クレジット投入スイッチ 5 8 は仮想メダルを一度に 2 枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ 5 6 ～ 5 8 は前記メダル投入口 4 5 ととも

50

に遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口４５が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ５６～５８は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものとも言える。

【００５５】

第１クレジット投入スイッチ５６と第２クレジット投入スイッチ５７との間には、演出発生時に操作される演出スイッチ６６が設けられている。つまり、演出スイッチ６６を挟んで左方には、第１クレジット投入スイッチ５６及び第３クレジット投入スイッチ５８が設けられており、演出スイッチ６６の右方には第２クレジット投入スイッチ５７が設けられている。

10

【００５６】

スタートレバー４１の左方には、精算スイッチ５９が設けられている。すなわち、本スロットマシン１０では、所定の最大値（メダル５０枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ５９を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口４９から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ５９は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものとも言える。

【００５７】

20

遊技パネル２５の表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部６０と、ＢＢ状態が終了するまでに払い出される残りのメダル数を表示する残払出枚数表示部６１と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部６２とがそれぞれ設けられている。これら表示部６０～６２は７セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

【００５８】

遊技パネル２５における表示窓２６Ｌ，２６Ｍ，２６Ｒ下方であって、払出枚数表示部６２の右方には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する押し順表示器と、操作順序を報知することによって小役の入賞率を変化させ遊技者にとって有利な状況で遊技を進行可能となる区間である有利区間を示すための区間表示器と、有する指示モニタ６８が設けられている。指示モニタ６８については、後に詳細に説明する。

30

【００５９】

前面扉１２の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ６３と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ６４と、遊技者に各種情報を与える補助表示部６５とが設けられている。補助表示部６５は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒによる遊技を主表示部によるものと考えられることから、本実施形態では補助表示部６５と称している。補助表示部６５の背面には、上部ランプ６３やスピーカ６４、補助表示部６５を駆動させるための表示制御装置８１が設けられている。

40

【００６０】

筐体１１の内部においてホッパ装置５１の左方には、電源ボックス７０が設けられている。電源ボックス７０は、その内部に電源装置９１を収容するとともに、電源スイッチ７１やリセットスイッチ７２、設定キー挿入孔７３などを備えている。電源スイッチ７１は、主制御装置１０１を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ７２は、スロットマシン１０のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔７３は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔７３へ挿入してＯＮ操作することにより、スロットマシン１０の当選確率を設定できるようになっている。な

50

お、リセットスイッチ72は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン10の当選確率を変更する場合にも操作される。

【0061】

リールユニット31の上方には、遊技を統括管理する主制御装置101が筐体11に取り付けられている。

【0062】

次に、本スロットマシン10の電氣的構成について、図12及び図13のブロック図に基づいて説明する。

【0063】

主制御装置101には、演算処理手段であるCPU102を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU102には、電源装置91の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路103や、入出力ポート104などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置101は、スロットマシン10に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【0064】

主制御装置101の入力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L、32M、32Rが1回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ）、スタートレバー41の操作を検出するスタート検出センサ41a、各ストップスイッチ42～44の操作を個別に検出するストップ検出センサ42a～44a、メダル投入口45から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ45a、ホップ装置51から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ51a、第1クレジット投入スイッチ56の操作を個別に検出する第1クレジット投入検出センサ56a、第2クレジット投入スイッチ57の操作を個別に検出する第2クレジット投入検出センサ57a、第3クレジット投入スイッチ58の操作を個別に検出する第3クレジット投入検出センサ58a、精算スイッチ59の操作を検出する精算検出センサ59a、リセットスイッチ72の操作を検出するリセット検出センサ72a、設定キー挿入孔73に設定キーが挿入されてON操作されたことを検出する設定キー検出センサ73a等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート104を介してCPU102へ出力されるようになっている。

【0065】

また、主制御装置101の入力側には、入出力ポート104を介して電源装置91が接続されている。電源装置91には、主制御装置101を始めとしてスロットマシン10の各電子機器に駆動電力を供給する電源部91aや、停電監視回路91bなどが搭載されている。

【0066】

停電監視回路91bは電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ71による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路91bは、電源部91aから出力されるこの例では直流12ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば10ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号はCPU102と入出力ポート104のそれぞれに供給され、CPU102ではこの停電信号を認識することにより後述する停電処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置81にも供給されるように構成されている。

【0067】

電源部91aは、出力電圧が10ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置101などの制御系において駆動電圧として使用される5ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置101による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【0068】

主制御装置101の出力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L、32M、32Rを回転させるためのステッピングモータ）、セレクト46に設けられたメ

10

20

30

40

50

ダル通路切替ソレノイド46a、ホップ装置51、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61、払出枚数表示部62、指示モニタ68、表示制御装置81、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板121等が入出力ポート104を介して接続されている。

【0069】

上述したCPU102には、このCPU102によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM105と、このROM105に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するためのRAM106の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン10において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM105とRAM106によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述したROM105に記憶されている。

10

【0070】

RAM106は、スロットマシン10の電源が遮断された後においても電源装置91からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。RAM106には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア106a、各リール32L、32M、32Rの停止制御を行う場合に用いる停止情報を記憶するための停止情報格納エリア106b、BB状態等の遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア106c等の他に、バックアップエリアが設けられている。

20

【0071】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ71の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ71の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン10の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電処理（図14参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

30

【0072】

また、CPU102のNMI端子（ノンマスクابل割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路91bからの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としてのNMI割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【0073】

図13に示すように、表示制御装置81は、演算処理手段であるCPU181を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU181には、このCPU181によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM182と、このROM182内に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するためのRAM183などが内蔵されている。

40

【0074】

表示制御装置81には、図示しない入出力ポートが設けられており、入力側に主制御装置101が接続されており、出力側に上部ランプ63、スピーカ64、及び補助表示部65が接続されている。そして、主制御装置101から入力する各種コマンドに基づいて上部ランプ63、スピーカ64、及び補助表示部65を駆動制御する。つまり、表示制御装置81は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置101との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。即ち、間接的な遊技に関する音声やランプ、表示についてはサブ基盤を設けることにより、メイン基盤の負担軽減を図っている。

【0075】

50

表示制御装置 81 の入力側には、演出スイッチ 66（より詳しくは当該演出スイッチ 66 の操作を検出する演出スイッチ検出センサ）が接続されている。なお、各種表示部 60～62、68 も表示制御装置 81 が駆動制御する構成としてもよい。

【0076】

続いて、主制御装置 101 の CPU 102 により実行される各制御処理について説明する。かかる CPU 102 の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では 1.49 msec 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI 端子への停電信号の入力に伴い起動される NMI 割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図 14～図 41 を参照しながら説明する。

10

【0077】

図 14 は、主制御装置 101 で定期的に実行されるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置 101 の CPU 102 により例えば 1.49 msec 毎にタイマ割込みが発生する。

【0078】

まず、ステップ S101 に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用している CPU 102 内の全レジスタの値を RAM 106 のバックアップエリアに退避させる。ステップ S102 では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセットされているときにはステップ S103 に進み、停電処理を実行する。

【0079】

ここで、停電処理について概略を説明する。

20

【0080】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置 91 の停電監視回路 91b から停電信号が出力され、当該停電信号が NMI 端子を介して主制御装置 101 に入力される。主制御装置 101 は、停電信号が入力された場合、即座に NMI 割込み処理を実行し、停電フラグを RAM 106 に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0081】

停電処理では、まずコマンドの送信が終了しているか否かを判定し、送信が終了していない場合には本処理を終了してタイマ割込み処理に復帰し、コマンドの送信を終了させる。コマンドの送信が終了している場合には、CPU 102 のスタックポインタの値を RAM 106 のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート 104 における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時に RAM 106 のデータが正常か否かを判定するための RAM 判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後の RAM アクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM 106 への書き込みを許可するとともに停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合にはメイン処理に移行する。

30

40

【0082】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップ S102 にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップ S104 以降の各種処理を行う。

【0083】

すなわち、ステップ S104 では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップ S105 では、CPU 102 自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップ S106 では、各リール 32L、32M、32R を回転させるために、それ

50

ぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させるステッピングモータ制御処理を行う。ステップS107では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a～44a、投入メダル検出センサ45a、払出検出センサ51a等の各種センサ（図12参照）の状態を読み込むとともに、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS108では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ演算処理を行う。ステップS109では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板121へ出力するカウンタ処理を行う。

【0084】

ステップS110では、後述する抽選結果コマンド等の各種コマンドを表示制御装置81へ送信するコマンド出力処理を行う。ステップS111では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS112では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部60～62に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS113では、入出力ポート104からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS114では、先のステップS101にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれCPU102内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS115にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

【0085】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図15のフローチャートに基づき説明する。

【0086】

先ずステップS201では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップS202では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置81等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置81等の初期化が終了した場合には、ステップS203～ステップS215に示す遊技管理処理を行う。

【0087】

遊技管理処理として、ステップS203では、RAM106に格納された各種遊技情報等のデータ（例えば前回の遊技で用いた乱数値等）をクリアする。その後、ステップS204では開始待ち処理を行う。

【0088】

開始待ち処理では、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立したか否かを判定する。いずれかの再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。具体的には、3ベットゲームにて再遊技入賞が成立した場合には3枚の仮想メダルを自動投入する処理を行い、1ベットゲームにて再遊技入賞が成立した場合には1枚の仮想メダルを自動投入する処理を行う。ちなみに、本実施形態では2ベットゲームにて再遊技入賞が成立しないようになっているが、2ベットゲームでも再遊技入賞が成立するように変形するのであれば、本自動投入処理にて2枚の仮想メダルを自動投入可能に設定するとよい。

【0089】

なお、自動投入処理では、クレジット表示部60に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技でいずれかの再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。いずれの再遊技入賞も成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップS107にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ59が操作されたか否かを判定し、

精算スイッチ 59 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。

【0090】

メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 59 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ 56～58 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 56～58 の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

【0091】

開始待ち処理の終了後、ステップ S 205 ではメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。本スロットマシン 10 では、C B 状態における規定数として「2」が設定されており、C B 状態以外の遊技状態（具体的には、通常遊技状態、第 1 R T 状態、第 2 R T 状態、第 3 R T 状態、B B 状態）における規定数として「1」及び「3」が設定されている。つまり、C B 状態においては、ベット数が「2」となっていることを条件にステップ S 205 にて肯定判定し、C B 状態以外ではベット数が「1」又は「3」となっていることを条件にステップ S 205 にて肯定判定する。言い換えると、C B 状態以外の遊技状態において、メダルがベットされていない場合、又は、ベットされていてもベット数が「2」である場合にはステップ S 205 にて否定判定する。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップ S 204 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【0092】

ベット数が規定数に達している場合には、ステップ S 206 にてモード移行報知用処理を実行する。かかる移行報知用処理については後に詳細に説明する。

【0093】

ステップ S 206 の処理を行った後は、ステップ S 206 の処理結果の情報及びステップ S 205 にて肯定判定することとなったベット数の情報を含むベットコマンドをサブ側の制御装置としての表示制御装置 81 への出力対象としてセットする。ここでセットされたコマンドは、タイマ割込み処理におけるステップ S 110 にて表示制御装置 81 へ出力される。ベットコマンドを受信した表示制御装置 81 の処理については、後に詳細に説明する。

【0094】

ステップ S 207 の処理を実行した後は、ステップ S 208 にてスタートレバー 41 が操作されたか否かを判定する。スタートレバー 41 が操作されていない場合には、ステップ S 204 の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【0095】

一方、スタートレバー 41 が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー 41 が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 209 にてベット数と対応する組合せラインを有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行う。すなわち、3ベットゲームでは、右下がりライン L 4 のみを有効ラインと設定し、2ベットゲームでは、下ライン L 3 及び右下がりライン L 4 を有効ラインと設定する。また、1ベットゲームでは折れ曲がりライン L 6 を有効ラインと設定する。ステップ S 210 では、メダル通路切替ソレノイド 46 a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップ S 211 の抽選処理、ステップ S 212 のリール制御処理、ステップ S 213 のメダル払出処理、ステップ S 214 の R T 状態処理、ステップ S 215 のボーナス状態処理を順に実行し、ステップ S 203 に戻る。

【0096】

次に、ステップ S 211 の抽選処理について、図 16 のフローチャートに基づき説明す

10

20

30

40

50

る。

【0097】

ステップS301では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン10では、スタートレバー41が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは0～65535の乱数を生成しており、CPU102は、スタートレバー41の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をRAM106に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー41が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン10のハード回路は、スタートレバー41が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

10

【0098】

乱数を取得した後、ステップS302では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン10では、遊技状態として、大別して通常遊技状態、第1RT状態、第2RT状態、第3RT状態、BB状態、CB状態の6種類の遊技状態を有しており、抽選テーブルは、各遊技状態用にそれぞれ設定されている。

【0099】

すなわち、ステップS302では、ベット数と状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグとに基づいてスロットマシン10の現在の遊技状態を判別し、ベット数と遊技状態と対応した抽選テーブルを選択する。例えば、ベット数が「3」であって、状態情報格納エリア106cに設定フラグがセットされていない場合には、現在の遊技状態が通常遊技状態であると判別し、通常遊技状態用抽選テーブルを選択する。また、本スロットマシン10では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入してON操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップS302では、設定状態が「設定1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

20

【0100】

ここで、当選確率の設定に関する処理について補足説明する。

30

【0101】

当選確率の設定処理は、電源投入時に主制御装置101にて起動されるメイン処理にて実行される。より詳しくは、当選確率の設定処理は、設定キー挿入孔に設定キーが挿入されてON操作されていることを設定キー検出センサ73aにて検出している状態で、電源投入された場合に、初期化処理の後に起動される。当選確率の設定処理では、所定の操作として、スタートレバー41の操作毎に設定値を1ずつ更新し、例えば、スタートレバー41が1回操作される度に、「設定1」→「設定2」→「設定3」→「設定4」→「設定5」→「設定6」→「設定1」となるように設定値を更新する。なお、各設定値は、例えばクレジット表示部60にて表示され、上記設定値の更新毎にその表示も更新される。そして、設定キー検出センサ73aがOFF操作されたことに基づいて、その時点での設定値を今回の設定値とし、当選確率の設定処理を終了する。当選確率の設定処理の終了に基づいて、クレジット表示部60の表示も終了する。当選確率の設定処理で設定された設定値は、次の当選確率の設定処理が起動されるまで、RAM106に記憶保持される。ステップS302では、この記憶されている設定値に基づいて、抽選テーブルを選択する処理を行うこととなる。

40

【0102】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図17は、「設定3」の通常遊技状態で選択される通常遊技状態用抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値PVが設定されている。

50

【0103】

抽選テーブルを選択した後、ステップS303ではインデックス値IVを1とし、続くステップS304では役の当否を判定する際に用いる判定値DVを設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値DVに、現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステップS301にて取得した乱数値を現在の判定値DVとし、この乱数値に現在のインデックス値IVである1と対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとする。

【0104】

その後、ステップS305ではインデックス値IVと対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値DVが65535を超えたか否かを判定する。65535を超えた場合には、ステップS306にて、第1BB、第2BB、CBのいずれかに当選しているか否かを判定する。具体的には、第1BB、第2BB、CBのいずれかを含むインデックス値IV（IV=32～48）にてステップS305で肯定判定したか否かを判定する。ステップS306にて肯定判定した場合には、ステップS307にて対応するボーナス当選フラグ（第1BB当選フラグ、第2BB当選フラグ、CB当選フラグ）を、当選フラグ格納エリア106aにセットする処理を行う。ステップS306にて否定判定した場合、又はステップS307の処理を行った後は、ステップS308にて、ステップS305にて肯定判定したインデックス値IVに応じた各小役の当選フラグを、当選フラグ格納エリア106aにセットする処理を実行する。例えば、IV=32のときに判定値DVが65535を超えた場合、ステップS307にて第1BB当選フラグをセットするとともに、ステップS308にて第28小役当選フラグ、第33小役当選フラグ、第35小役当選フラグをセットする。また、IV=15のときに判定値DVが65535を超えた場合、ステップS308にて第30小役、第41小役に当選したことを示す当選フラグを当選フラグ格納エリア106aにセットする。

【0105】

ちなみに、セットされた当選フラグが第1BBに当選したことを示す当選フラグ（第1BB当選フラグ）又は第2BBに当選したことを示す当選フラグ（第2BB当選フラグ）でない場合、当選フラグ格納エリア106aにセットされた当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理のS203参照）。一方、当選フラグが第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグである場合、これら当選フラグは対応する入賞が成立したことを条件の1つとしてリセットされる。すなわち、第1BB当選フラグ及び第2BB当選フラグは、複数回のゲームに亘って有効とされる場合がある。

【0106】

なお、第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグを持ち越した状態におけるステップS306～ステップS308では、第1BB、第2BB、CB以外の役に当選していれば対応する当選フラグをセットし、第1BB、第2BB、CB以外の役に当選していなければ対応する当選フラグをセットしない。

【0107】

すなわち、例えば、第1BB当選フラグが持ち越された状態で、例えば、インデックス値IV=32のときに判定値DVが65535を超えた場合、第1BB当選フラグはセットせず、第28小役当選フラグ、第33小役当選フラグ、第35小役当選フラグをセットする。また、第1BB当選フラグが持ち越された状態で、例えば、インデックス値IV=33の時に判定値DVが65535を超えた場合、第2BB当選フラグはセットせず、第28小役当選フラグ、第33小役当選フラグ、第35小役当選フラグをセットする。

【0108】

なお、第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグを持ち越した状態における抽選テーブルを別途用意しておき、第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグを持ち越した状態では、当該別途用意した抽選テーブルにて抽選処理を行う構成としてもよい。この場合、当該別途用意した抽選テーブルにおいては、第1BB、第2BB、CBに当選しないように各インデックス値IVやポイント値PV値を設定するとよい。

【0109】

ステップS305にて判定値DVが65535を超えなかった場合には、インデックス値IVと対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップS309にてインデックス値IVを1加算し、続くステップS310ではインデックス値IVと対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1加算されたインデックス値IVが抽選テーブルに設定されたインデックス値IVの最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップS304に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップS304では、先の役の当否判定に用いた判定値DV（すなわち現在の判定値DV）に現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVとし、ステップS305では、当該判定値DVに基づいて役の当否判定を行う。ちなみに、図17に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行う場合、通常リプレイに当選となる確率（IV=1の際に当選となる確率）は約7.3分の1、強チェリーに当選となる確率（IV=13の際に当選となる確率）は約300分の1、弱チェリーに当選となる確率（IV=14の際に当選となる確率）は約183分の1である。強スイカに当選となる確率（IV=15の際に当選となる確率）は約300分の1、弱スイカに当選となる確率（IV=16の際に当選となる確率）は約218分の1、チャンスAに当選となる確率（IV=17の際に当選となる確率）は約252分の1、チャンスBに当選となる確率（IV=18の際に当選となる確率）は約252分の1である。中段ベルに当選となる確率（IV=19の際に当選となる確率）は約32800分の1、不問ベルに当選となる確率（IV=20の際に当選となる確率）は約65500分の1である。順押しベル1，順押しベル2，挟み押しベル1，挟み押しベル2に当選となる確率（IV=21～24の際に当選となる確率）はそれぞれ約43.7分の1、中押しベル1，中押しベル2，右押しベル1，右押しベル2に当選となる確率（IV=25～28の際に当選となる確率）はそれぞれ約21.8分の1である。強チェリー重複1に当選となる確率（IV=32の際に当選となる確率）は約1770分の1、強チェリー重複2に当選となる確率（IV=33の際に当選となる確率）は約4680分の1、弱チェリー重複1に当選となる確率（IV=34の際に当選となる確率）は約3280分の1、弱チェリー重複2に当選となる確率（IV=35の際に当選となる確率）は約6550分の1である。強スイカ重複1に当選となる確率（IV=36の際に当選となる確率）は約3280分の1、強スイカ重複2に当選となる確率（IV=37の際に当選となる確率）は約6550分の1。弱スイカ重複1に当選となる確率（IV=38の際に当選となる確率）は約13100分の1、弱スイカ重複2に当選となる確率（IV=39の際に当選となる確率）は約6550分の1。チャンスA重複1，チャンスA重複2，チャンスB重複1，チャンスB重複2に当選となる確率（IV=40～43の際に当選となる確率）はそれぞれ約3280分の1である。中段ベル重複1，中段ベル重複2に当選となる確率（IV=44，45の際に当選となる確率）はそれぞれ約2620分の1である。第1BB，第2BBに単独当選となる確率（IV=46，47の際に当選となる確率）はそれぞれ約65500分の1である。CBに当選となる確率（IV=48の際に当選となる確率）は約19.9分の1である。また、いずれの役にも当選しない外れの確率は約1.96分の1である。

【0110】

なお、通常遊技状態用抽選テーブルには、IV=2～12，29～31，49～52のポイント値PVに対して0が設定されている。このため、通常遊技状態では、これらのインデックス値IVにおいて当選とならない。

【0111】

ステップS308にて当選フラグをセットした後、又はステップS310にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップS311に進み、ストップスイッチ42～44の操作を所定期間無効とするフリーズ演出を実行するか否かを決定すべくフリーズ抽選処理を行う。

【0112】

続くステップS 3 1 2では、抽選結果対応処理を行う。抽選結果対応処理では、ステップS 3 0 1～ステップS 3 1 1の抽選の結果に応じて遊技状態を移行させるか否かの処理や、押し順役の報知用の処理等を行う。当該抽選結果対応処理については、後に詳細に説明する。

【0 1 1 3】

ステップS 3 1 2の処理を実行した後は、ステップS 3 1 3にて抽選結果コマンドをセットする。ここで、抽選結果コマンドとは、役の当否判定の結果を把握させるべく表示制御装置8 1に対して送信されるコマンドである。但し、通常処理では、上記抽選結果コマンド等の各種コマンドをリングバッファにセットするのみであって、表示制御装置8 1に対してコマンドを送信しない。表示制御装置8 1へのコマンド送信は、先述したタイマ割込み処理のコマンド出力処理（ステップS 1 1 0）にて行われる。

10

【0 1 1 4】

そして、ステップS 3 1 4では、今回のゲームの抽選結果に基づいて各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに停止可能な図柄を設定する停止情報設定処理を実行する。停止情報設定処理では、ステップS 3 0 6～ステップS 3 0 8にてセットされる当選フラグに基づいて、入賞可能な役に応じた停止図柄情報を設定する。例えば、強チェリーに当選（I V = 1 3の際に当選）となり、強チェリー当選フラグがセットされた場合、第2 8小役、第3 2小役～第3 5小役入賞に対応する図柄が各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに停止可能となるように停止図柄情報を設定する。また、強チェリー重複1に当選（I V = 3 2の際に当選）となり、強チェリー当選フラグ及び第1 B B当選フラグがセットされた場合、第2 8小役、第3 3小役、第3 5小役及び第1 B B入賞に対応する図柄が各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに停止可能となるように停止図柄情報を設定する。

20

【0 1 1 5】

続くステップS 3 1 5では、ステップS 3 1 4にて複数の停止可能な図柄情報が設定された場合に、その優先順位を設定する優先設定処理を実行する。例えば、小役、再遊技、ボーナスの各役種のうち複数の役種に当選している場合、以下に示す優先順位を設定する。小役とボーナスに当選している場合には、小役入賞が優先して成立するように、小役入賞を成立させることができない場合にボーナス入賞が成立するように、優先順位を設定する。再遊技とボーナスに当選している場合には、再遊技入賞が優先して成立するように優先順位を設定する。

30

【0 1 1 6】

例えば、強チェリー重複1に当選し、第2 8小役、第3 3小役、第3 5小役及び第1 B B入賞に対応する停止図柄情報の設定が行われている場合、第1 B B入賞よりも第2 8小役、第3 3小役、第3 5小役入賞が優先して成立するように優先順位を設定する。また、例えば、第1 B B当選が持ち越された状況で、通常リプレイに当選し、第1 B B入賞及び第1再遊技入賞に対応する停止図柄情報の設定が行われている場合、第1 B B入賞よりも第1再遊技入賞が優先して成立するように優先順位を設定する。

【0 1 1 7】

ステップS 3 1 5の処理を実行した後は、ステップS 3 1 6にて区間表示第1処理を実行してから、抽選処理を終了する。区間表示第1処理は、指示モニタ6 8の表示制御に関する処理であり、かかる処理については後に詳細に説明する。

40

【0 1 1 8】

次に、ステップS 2 1 2のリール制御処理について、図1 8のフローチャートに基づき説明する。

【0 1 1 9】

リール制御処理では、先ずステップS 4 0 1において回転演出処理を行う。回転演出処理は、上記ステップS 3 1 1にて行ったフリーズ抽選処理の結果等に基づいて、無効期間中のリール制御を用いた演出を行うための処理である。ステップS 4 0 2では、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転を開始させる回転開始処理を行う。

【0 1 2 0】

50

回転開始処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウェイト時間（例えば4.1秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウェイト時間が経過するまで待機する。ウェイト時間が経過した場合には、次の遊技のためのウェイト時間を再設定するとともに、RAM106に設けられたモータ制御格納エリアに回転開始情報をセットするモータ制御初期化処理を行う。かかる処理を行うことにより、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理（ステップS106）にてステッピングモータの加速処理が開始され、各リール32L、32M、32Rが回転を開始する。このため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー41を操作したとしても、直ちに各リール32L、32M、32Rが回転を開始しない場合がある。その後、各リール32L、32M、32Rが所定の回転速度で定速回転するまで待機し、回転開始処理を終了する。また、CPU102は、各リール32L、32M、32Rの回転速度が定速となると、各ストップスイッチ42～44の図示しないランプを点灯表示することにより、停止指令が発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。

10

【0121】

回転開始処理に続き、ステップS403では、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されたか否かを判定する。いずれのストップスイッチ42～44も操作されていない場合には、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されるまで待機する。ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されたと判定した場合には、ステップS404に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップS403に戻り、ストップスイッチ42～44のいずれかが操作されるまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップS405にて停止指令コマンドをセットする。ここで、停止指令コマンドとは、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかを把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。停止指令コマンドをセットした場合には、回転中のリールを停止させるべくステップS406～ステップS412に示す停止制御処理を行う。

20

【0122】

ステップS406では、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を確認する。続くステップS407では、停止情報格納エリア106bに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン10では、各リール32L、32M、32Rを停止させる停止態様として、ストップスイッチ42～44が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを1図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との5パターンの停止態様が用意されている。そこでステップS407では、停止情報格納エリア106bに格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として0～4のいずれかの値を算出する。その後、ステップS408では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS409では今回停止させるべきリールの到達図柄の図柄番号と停止図柄の図柄番号が等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にはステップS410にてリールの回転を停止させるリール停止処理を行う。その後、ステップS411では、全リール32L、32M、32Rが停止したか否かを判定する。全リール32L、32M、32Rが停止していない場合には、ステップS412にて停止情報第2設定処理を行い、ステップS403に戻る。

30

40

【0123】

ここで、停止情報第2設定処理とは、RAM106の停止情報格納エリア106bに格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報第2設定処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情

50

報を変更する。本スロットマシン10では、例えばIV=24~31の際に当選となった場合すなわち順押しベル1, 順押しベル2, 挟み押しベル1, 挟み押しベル2, 中押しベル1, 中押しベル2, 右押しベル1, 右押しベル2(以下、これらを総称して「押し順ベル」ともいう。)に当選となった場合(図17参照)に、停止指令を発生させたストップスイッチ42~44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報第2設定処理を行う。

【0124】

図19は、当選役と、ストップスイッチ42~44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。例えば中押しベル1に当選している場合には、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合に第2小役入賞、第7小役入賞又は第9小役入賞が成立するよう停止情報を設定し、中ストップスイッチ43が最初に操作された場合に第1小役入賞が成立するよう停止情報を設定し、右ストップスイッチ44が最初に操作された場合に第2小役入賞、第7小役入賞又は第9小役入賞が成立するよう停止情報を設定する。但し、このように停止情報を設定した場合であっても、ストップスイッチ42~44の操作タイミングによっては対応する入賞が成立しない場合がある。

【0125】

各リール32L, 32M, 32Rの図柄配列について簡単に説明する。本スロットマシン10では、通常遊技モード時のCB状態以外の遊技状態(3ベットゲーム)において、リール32L, 32M, 32Rをストップスイッチ42~44の操作されたタイミングから最大4図柄分滑らせた後に停止させることができ、右下がりラインL4のみが有効ラインとして設定される。このため、各リール32L, 32M, 32Rに同種図柄同士の間隔が4図柄以下で配置されている場合には、ストップスイッチ43の操作タイミングに関わらず当選図柄となった際に当該当選図柄を有効ライン上に停止させることができる。一方、5図柄以上離れた区間が形成されるようにして配置されている図柄に関しては、有効ライン上に停止させる場合に遊技者が図柄を狙ってストップスイッチ42~44を操作する必要がある。

【0126】

中押しベル1に当選となり、左ストップスイッチ42→中ストップスイッチ43→右ストップスイッチ44の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、第2小役入賞、第7小役入賞又は第9小役入賞を成立させるべく各リール32L, 32M, 32Rの停止制御を行う。

【0127】

左リール32Lにおける第2小役図柄は、「赤ベル」図柄及び「白ベル」図柄である。また、「赤ベル」図柄及び「白ベル」図柄は、第7小役図柄としての機能も有しており、第9小役図柄としての機能も有している。左リール32Lには、第2小役図柄同士(第7小役図柄同士、第9小役同士)の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。このため、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が停止する。例えば左リール32Lの4番の「チェリー」図柄が中段に到達しているタイミングで左ストップスイッチ42が操作された場合には、図20(a)に示すように、7番の「赤ベル」図柄が上段に停止する。この結果、右下がりラインL4上で第2小役入賞、第7小役入賞又は第9小役入賞の成立する余地が残る。

【0128】

中リール32Mの第2小役図柄は「白BAR」図柄である。中リール32Mには、「白BAR」図柄が18番の位置にのみ配置されている。また、中リール32Mの第7小役図柄は「赤7」図柄である。中リール32Mには、「赤7」図柄が14番の位置にのみ配置されている。そして、中リール32Mの第9小役図柄は「チェリー」図柄である。中リール32Mには、「チェリー」図柄が11番の位置にのみ配置されている。このため、中ストップスイッチ43の操作タイミングによって、第2小役図柄、第7小役図柄又は第9小役図柄が有効ライン上に停止したり、第2小役図柄、第7小役図柄及び第9小役図柄のい

ずれも有効ライン上に停止しなかったりする。

【0129】

具体的には、13番の「第1リプレイ」図柄～17番の「第1リプレイ」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合、第2小役図柄たる「白BAR」図柄が中段に停止する。この結果、右下がりラインL4上で第2小役入賞の成立する余地が残る。9番の「第2リプレイ」図柄～13番の「第1リプレイ」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合、図20(b)に示すように、第7小役図柄たる「赤7」図柄が中段に停止する。この結果、右下がりラインL4上で第7小役入賞の成立する余地が残る。6番の「白ベル」図柄～10番の「青年」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合、第9小役図柄たる「チェリー」図柄が中段に停止する。他のタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合には、中リール32Mを4図柄分滑らせた後に停止させたとしても第2小役図柄、第7小役図柄及び第9小役図柄を中段に停止させることができない。かかるタイミングで中ストップスイッチ43が操作された場合には、2番の「LUCKY」図柄又は6番の「白ベル」図柄が中段に停止する。

10

【0130】

中リール32Mの第7小役図柄が中段に停止した場合、停止情報第2設定処理では、第7小役入賞が成立し得るように停止情報を変更する。

【0131】

右リール32Rの第7小役図柄は「白ベル」図柄である。右リール32Rには、「白ベル」図柄が10番の位置にのみ配置されている。このため、右ストップスイッチ44の操作タイミングによって、第7小役図柄が有効ライン上に停止したり停止しなかったりする。具体的には、6番の「第1リプレイ」図柄～10番の「白ベル」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合、図20(c)に示すように、第7小役図柄たる「白ベル」図柄が下段に停止する。この結果、右下がりラインL4上で第7小役入賞が成立する。他のタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、「スイカ」図柄又は「第1リプレイ」図柄が下段に停止する。例えば、3番の「第2リプレイ」図柄が下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、図20(d)に示すように、4番の「スイカ」図柄が下段に停止する。左から「白ベル」図柄、「赤7」図柄、「スイカ」図柄の組合せは、図11に示すように移行出目である。

20

30

【0132】

中リール32Mの第9小役図柄が中段に停止した場合、停止情報第2設定処理では、第9小役入賞が成立し得るように停止情報を変更する。

【0133】

右リール32Rの第9小役図柄は「青年」図柄である。右リール32Rには、「青年」図柄が15番の位置に配置されている。このため、右ストップスイッチ44の操作タイミングによって、第9小役図柄が有効ライン上に停止したり停止しなかったりする。具体的には、11番の「第1リプレイ」図柄～15番の「青年」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合、第9小役図柄たる「青年」図柄が下段に停止する。この結果、右下がりラインL4上で第9小役入賞が成立する。他のタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、「スイカ」図柄又は「第1リプレイ」図柄が下段に停止する。左から「白ベル」図柄（「赤ベル」図柄）、「チェリー」図柄、「スイカ」図柄（「第1リプレイ」図柄）の組合せは、図11に示すように移行出目である。

40

【0134】

中リール32Mの第2小役図柄が中段に停止した場合、停止情報第2設定処理では、第2小役入賞が成立し得るように停止情報を変更する。

【0135】

右リール32Rの第2小役図柄は「白BAR」図柄である。右リール32Rには、「白

50

BAR」図柄が18番の位置に配置されている。このため、右ストップスイッチ44の操作タイミングによって、第2小役図柄が有効ライン上に停止したり停止しなかったりする。具体的には、14番の「スイカ」図柄～18番の「BAR」図柄のいずれかが下段に到達しているタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合、第2小役図柄たる「BAR」図柄が下段に停止する。この結果、右下がりラインL4上で第2小役入賞が成立する。他のタイミングで右ストップスイッチ44が操作された場合には、「スイカ」図柄又は「第1リプレイ」図柄が下段に停止する。左から「白ベル」図柄（「赤ベル」図柄）、「BAR」図柄、「スイカ」図柄（「第1リプレイ」図柄）の組合せは、図11に示すように移行出目である。

【0136】

10

中リール32Mの第2小役図柄、第7小役図柄及び第9小役図柄が中段に停止しなかった場合、すなわち中リール32Mの「LUCKY」図柄又は「白ベル」図柄が中段に停止した場合、停止情報第2設定処理では、「スイカ」図柄又は「第1リプレイ」図柄が下段に停止するように停止情報を変更する。

【0137】

右リール32Rには、「スイカ」図柄及び「第1リプレイ」同士の間隔が4図柄以下となるようにして当該「スイカ」図柄及び「第1リプレイ」図柄が配置されている。このため、右ストップスイッチ44が操作された場合には、その操作タイミングに関わらず下段に「スイカ」図柄又は「第1リプレイ」図柄が停止する。左から「白ベル」図柄（「赤ベル」図柄）、「LUCKY」図柄（「白ベル」図柄）、「スイカ」図柄（「第1リプレイ」図柄）の組合せは、図11に示すように移行出目である。

20

【0138】

このように、中押しベル1に当選となり、左ストップスイッチ42→中ストップスイッチ43→右ストップスイッチ44の順で操作された場合には、第2小役入賞が成立する場合と、第7小役入賞が成立する場合と、第9小役入賞が成立する場合と、移行出目が停止する場合と、のいずれかとなる。

【0139】

次に、中押しベル1に当選となり、中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42→右ストップスイッチ44の順で操作された場合を例として説明する。かかる場合には、第1小役入賞を成立させるべく各リール32L、32M、32Rの停止制御を行う。

30

【0140】

中リール32Mには、第1小役図柄たる「赤ベル」図柄が、「赤ベル」図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。このため、中ストップスイッチ43が最初に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず中段に「赤ベル」図柄が停止する。

【0141】

左リール32Lには、第1小役図柄たる「赤ベル」図柄及び「白ベル」図柄が、第1小役図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。このため、左ストップスイッチ42が2番目に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず上段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が停止する。

40

【0142】

右リール32Rには、第1小役図柄たる「赤ベル」図柄及び「白ベル」図柄が、第1小役図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして配置されている。このため、右ストップスイッチ44が3番目に操作された場合には、その操作タイミングに関わらず下段に「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が停止する。

【0143】

以上のとおり、中押しベル1に当選となり、中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42→右ストップスイッチ44の順で操作された場合には、その操作タイミングに関わらず第1小役入賞が成立する。

【0144】

50

押し順ベルに当選となった場合には、予め定められた1通り又は2通りの操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、その操作タイミングに関わらず第1小役入賞が成立し、他の操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、その操作タイミングにより、小役入賞が成立するか、有効ライン上に移行出目が停止することとなる。ちなみに、中段ベルに当選となった場合には、操作順序及び操作タイミングに関わらず第38小役入賞が成立し、不問ベルに当選となった場合には、操作順序及び操作タイミングに関わらず第1小役入賞が成立する。

【0145】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS411にて全リール32L, 32M, 32Rが停止していると判定した場合には、ステップS413にて払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の1つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。払出判定処理では、各リール32L, 32M, 32Rの下段に停止した停止図柄の図柄番号から有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立している場合には、さらに入賞成立役が当選フラグ格納エリア106aにセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞成立役が当選フラグと対応している場合には、入賞成立役と、当該入賞成立役と対応する払出数と、をRAM106に設けられた払出情報格納エリアにセットする。一方、入賞成立役が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。

【0146】

払出判定処理を行った後は、ステップS414にて入賞結果対応処理を行う。入賞結果対応処理では、入賞結果に基づいて遊技状態を移行させる処理等を行う。当該入賞結果対応処理については、後に詳細に説明する。

【0147】

入賞結果対応処理を行った後は、ステップS415にて区間表示第2処理を実行する。区間表示第2処理は、指示モニタ68の表示制御に関する処理であり、かかる処理については後に詳細に説明する。その後、ステップS416にて今回のゲームにおける入賞成立役を表示制御装置81に把握させるべく入賞結果コマンドをセットし、リール制御処理を終了する。

【0148】

次に、ステップS213のメダル払出処理について、概略を説明する。

【0149】

メダル払出処理では、払出情報格納エリアにセットされた払出数が0か否かを判定する。払出数が0の場合、先の払出判定処理にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第1再遊技入賞～第8再遊技入賞のいずれかが成立したか否かを判定する。いずれの再遊技入賞も成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、いずれかの再遊技入賞が成立している場合には、遊技状態を再遊技状態とする再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理（ステップS204）では、現在の遊技状態が再遊技状態であると判定した場合に自動投入処理を行っている。

【0150】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が0でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについて具体的には、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が50枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部60に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置51からメダル排出口49を介してメダル受け皿50へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表

示部 6 2 に表示される払出数を変更する処理も行っている。また、現在の遊技状態が B B 状態である場合には、後述する残払出数カウンタの値から払出数を減算するとともに、残払出枚数表示部 6 1 に表示される残払出数を減算する処理を行う。

【0151】

次に、ステップ S 2 1 4 の R T 状態処理を図 2 1 のフローチャートに基づいて説明する。

【0152】

ステップ S 5 0 1 では、有効ライン上に移行出目が停止したか否かを判定する。移行出目が停止した場合には、ステップ S 5 0 2 に進み、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が通常遊技状態である場合には、ステップ S 5 0 3 にて R A M 1 0 6 の状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 1 R T 設定フラグをセットする。その後、本処理を終了する。ステップ S 5 0 1 にて有効ライン上に移行出目が停止していないと判定した場合には、ステップ S 5 0 4 に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第 2 再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第 2 再遊技入賞が成立した場合には、ステップ S 5 0 5 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットされている R T 設定フラグをクリアするとともに、ステップ S 5 0 3 にて第 1 R T 設定フラグをセットする。その後、本処理を終了する。また、通常遊技状態以外の遊技状態下で有効ライン上に移行出目が停止した場合には、ステップ S 5 0 5 にて状態情報格納エリア 1 0 6 c にセットされている R T 設定フラグをクリアするとともに、ステップ S 5 0 3 にて第 1 R T 設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【0153】

ステップ S 5 0 3 にて第 1 R T 設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第 1 R T 状態に移行する。そして、抽選処理のステップ S 3 0 2 では、状態情報格納エリア 1 0 6 c に第 1 R T 設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第 1 R T 状態であると判別し、第 1 R T 状態用抽選テーブルを選択する。

【0154】

図 2 2 は、「設定 3」の第 1 R T 状態で選択される第 1 R T 状態用抽選テーブルである。第 1 R T 状態用抽選テーブルは、通常遊技状態用抽選テーブル（図 1 7 参照）と比較した場合、I V = 1 ~ 5 のポイント値 P V が相違しており、他のインデックス値 I V に同一のポイント値 P V が設定されている。このため、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合には、I V = 6 ~ 5 2 の際に当選となる確率は通常遊技状態における各当選確率と等しく、I V = 1 の際に当選となる確率は約 6 7 . 0 分の 1、I V = 2 ~ 5 の際に当選となる確率はそれぞれ約 3 2 . 8 分の 1 となる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約 1 . 9 4 分の 1 である。

【0155】

ここで、図 2 2 に示すように、I V = 1 の際に当選となった場合には通常リプレイ当選となり、I V = 2 の際に当選となった場合には第 1 昇格リプレイ 1 当選となり、I V = 3 の際に当選となった場合には第 1 昇格リプレイ 2 当選となり、I V = 4 の際に当選となった場合には第 1 昇格リプレイ 3 当選となり、I V = 5 の際に当選となった場合には第 1 昇格リプレイ 4 当選となる。I V = 1 ~ 5 のいずれかの際に当選となる確率は約 7 . 3 0 分の 1 である。通常遊技状態下における通常リプレイ当選確率も約 7 . 3 0 分の 1 である。つまり、遊技状態が第 1 R T 状態に移行した場合には、小役、再遊技、ボーナスの各役種について通常遊技状態と同一の確率で当選となる一方、再遊技の特典が付与される入賞態様が通常遊技状態と異なるものに変化する。より詳しくは、通常遊技状態では、遊技状態の移行しない第 1 再遊技入賞のみが成立し、第 1 R T 状態では、第 1 再遊技入賞に加えて、第 2 R T 状態に移行する第 3 再遊技入賞が成立する。

【0156】

停止情報第 2 設定処理（ステップ S 4 0 9）では、上述した押し順ベルに当選となった場合に加えて第 1 昇格リプレイ 1 ~ 第 1 昇格リプレイ 4 に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序によって成立する入賞態様を変化

させるべく停止情報を設定する。

【0157】

図23(a)は、当選役と、ストップスイッチ42～44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。第1昇格リプレイ1～第1昇格リプレイ4に当選となった場合には、押し順ベルに当選となった場合と異なり、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、第1再遊技入賞又は第3再遊技入賞が必ず成立する。第1昇格リプレイ1～第1昇格リプレイ4には、6通りの操作順序のうち1通りの操作順序に第3再遊技が対応付けられており、他の操作順序には第1再遊技が対応付けられている。

【0158】

なお、第1昇格リプレイ2～4では、第1再遊技及び第3再遊技の他に、第6再遊技、第7再遊技、第8再遊技も当選役として振り分けられている。但し、これら第6再遊技～第8再遊技は、上記6通りの操作順序のうちのいずれもが対応付けられていない。そのため、第6再遊技～第8再遊技は、第1昇格リプレイ2～4に当選していても、ストップスイッチ42～44の操作順序に関わらず、入賞しない。

【0159】

より具体的には、第1昇格リプレイ1～4は、それぞれ、第1昇格リプレイ1は第1再遊技及び第3再遊技が振り分けられており、第1昇格リプレイ2は第1再遊技及び第3再遊技の他に第6再遊技が振り分けられており、第1昇格リプレイ3は第1再遊技及び第3再遊技の他に第7再遊技が振り分けられており、第1昇格リプレイ4は第1再遊技及び第3再遊技の他に第8再遊技が振り分けられているものの、いずれの第1昇格リプレイ1～4であっても、入賞する再遊技は第1再遊技と第3再遊技のうちの何れかとなっている。これは、第3再遊技入賞が成立する操作順序をわかりにくくするためである。すなわち、例えば、第1昇格リプレイが1種類であると、第3再遊技入賞に対応する操作順序も1種類となってしまう、第1昇格リプレイ当選時に、意図的に第3再遊技入賞を成立させることが可能となり得るからである。なおこの関係は、第1昇格リプレイ1～4の関係のみに限ったことではなく、他の重複役についても同様のことがいえる。

【0160】

RT状態処理の説明に戻り、ステップS504にて第2再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS506に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第3再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第3再遊技入賞が成立した場合には、ステップS507にて状態情報格納エリア106cにセットされているRT設定フラグをクリアするとともに、ステップS508にて第2RT設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【0161】

ステップS508にて第2RT設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第2RT状態に移行する。そして、抽選処理のステップS302では、状態情報格納エリア106cに第2RT設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第2RT状態であると判別し、第2RT状態用抽選テーブルを選択する。

【0162】

図24は、「設定3」の第2RT状態で選択される第2RT状態用抽選テーブルである。第2RT状態用抽選テーブルは、第1RT状態用抽選テーブル(図22参照)と比較した場合、IV=1～10のポイント値PVが相違しており、他のインデックス値IVに同一のポイント値PVが設定されている。このため、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合には、IV=11～52の際に当選となる確率は第1RT状態における各当選確率と等しく、IV=1の際に当選となる確率は約13.2分の1、IV=2～5の際に当選とならず、IV=6～8の際に当選となる確率はそれぞれ約10.5分の1、IV=9, 10の際に当選となる確率はそれぞれ約7.00分の1となる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約150分の1である。つまり、第2RT状態に移行した場合には、通常遊技状態及び第1RT状態と比して外れの確率が低くなり、遊技者に有利となる。また、第2RT状態では、遊技状態の移行しない第1再遊技入賞に加えて、第1RT

状態に移行する第2再遊技入賞と、第3RT状態に移行する第4再遊技入賞、第5再遊技入賞と、が成立する。

【0163】

停止情報第2設定処理（ステップS409）では、上述した第1昇格リプレイ1～第1昇格リプレイ4に当選となった場合に加えて、転落リプレイ1～転落リプレイ3、第2昇格リプレイ1、第2昇格リプレイ2に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ42～44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【0164】

図23（b）は、当選役と、ストップスイッチ42～44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。転落リプレイ1～転落リプレイ3に当選となった場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、第1再遊技入賞又は第2再遊技入賞が必ず成立する。第2昇格リプレイ1に当選となった場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、第1再遊技入賞、第4再遊技入賞、第5再遊技入賞のいずれかが必ず成立する。第2昇格リプレイ2に当選となった場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、第1再遊技入賞又は第4再遊技入賞が必ず成立する。

【0165】

なお、図中の第4再遊技に付されている番号は、第4再遊技入賞が成立する際の図柄組合せと対応するものである。「1」は、バラケ目となる図柄組合せと対応し、「2」は、赤7・赤7・黒BAR中段停止となる図柄組合せと対応する（図11参照）。例えば、第2昇格リプレイ1に当選となった際に左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、バラケ目となる図柄組合せが停止して第4再遊技入賞成立となるか、赤7・赤7・黒BAR中段停止となる図柄組合せが停止して第4再遊技入賞成立となる。

【0166】

RT状態処理の説明に戻り、ステップS506にて第3再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS509に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、第4再遊技入賞又は第5再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第4再遊技入賞及び第5再遊技入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了する。第4再遊技入賞又は第5再遊技入賞が成立した場合には、ステップS510にて状態情報格納エリア106cにセットされているRT設定フラグをクリアするとともに、ステップS511にて第3RT設定フラグをセットし、本処理を終了する。

【0167】

ステップS511にて第3RT設定フラグをセットした場合には、遊技状態が第3RT状態に移行する。そして、抽選処理のステップS302では、状態情報格納エリア106cに第3RT設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態が第3RT状態であると判別し、第3RT状態用抽選テーブルを選択する。

【0168】

図25は、「設定3」の第3RT状態で選択される第3RT状態用抽選テーブルである。第3RT状態用抽選テーブルは、第2RT状態用抽選テーブル（図24参照）と比較した場合、IV=9～12のポイント値PVが相違しており、他のインデックス値IVに同一のポイント値PVが設定されている。このため、かかる抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、IV=1～8、13～52の際に当選となる確率は第2RT状態における各当選確率と等しく、IV=9、10の際に当選とならなくなり、IV=11、12の際に当選となる確率はそれぞれ約7.00分の1となる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約150分の1である。つまり、遊技状態が第3RT状態に移行した場合には、小役、再遊技、ボーナスの各役種について第2RT状態と同一の確率で当選となる一方、再遊技の特典が付与される入賞態様が第2RT状態と異なるものに変化する。より詳しくは、第3RT状態では、遊技状態の移行しない第1再遊技入賞と、第1RT状態に移行する第2再遊技入賞と、に加えて、遊技状態の移行しない第6再遊技入賞、第7再遊技入

10

20

30

40

50

賞、第8再遊技入賞と、第2RT状態に移行する第3再遊技入賞と、が成立する。

【0169】

停止情報第2設定処理（ステップS409）では、BARリプレイ1、BARリプレイ2に当選となった場合にも、停止指令を発生させたストップスイッチ42～44の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報を設定する。

【0170】

図23（c）は、当選役と、ストップスイッチ42～44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。BARリプレイ1に当選となった場合には、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、第1再遊技入賞、第6再遊技入賞、第7再遊技入賞、第3再遊技入賞のいずれかが必ず成立する。BARリプレイ2に当選とな

10

【0171】

次に、ステップS215のボーナス状態処理を図26のフローチャートに基づいて説明する。

【0172】

先ずステップS601では、現在の遊技状態がボーナス状態か否か、すなわち現在の遊技状態がBB状態又はCB状態であるか否かを判定する。ボーナス状態でない場合には、ステップS602～ステップS614に示すボーナス判定処理を行う。

【0173】

ボーナス判定処理では、ステップS602にて第1BB当選フラグ、第2BB当選フラグ、CB当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれかの当選フラグがセットされている場合には、ステップS603に進み、先の払出判定処理にてセットした入賞成立役に基づいて、CB入賞が成立したか否かを判定する。CB入賞が成立した場合には、ステップS604にて状態情報格納エリア106cにCB設定フラグをセットする。ステップS605では、状態情報格納エリア106cに設けられたボーナス状態中に払出可能な残りのメダル数をカウントするための残払出数カウンタに15をセットする。ステップS604～S605の処理を行うことにより、遊技状態がCB状態に移行する。

20

【0174】

ここで、CB及びCB状態について簡単に説明する。

30

【0175】

左リール32Lの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄と、中リール32Mの「赤ベル」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄、「第1リプレイ」図柄又は「黒BAR」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、CB入賞となる。各リール32L、32M、32Rには、CB図柄同士の間隔が4図柄以下となるようにして当該CB図柄が配置されている。このため、CBに当選となった場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、CB入賞が成立する。

【0176】

主制御装置101は、状態情報格納エリア106cにCB設定フラグがセットされている場合、遊技状態がCB状態であると判別する。そして、通常処理のステップS205では、メダルのベット数が「3」ではなく「2」に達しているか否かを判定し、有効ライン設定処理（ステップS209）では、下ラインL3及び右下がりラインL4を有効ラインと設定する。

40

【0177】

抽選処理のステップS302では、CB状態用抽選テーブルを選択する。CB状態用抽選テーブルの図示は省略するが、CB状態用抽選テーブルでは、IV=1～48のポイント値PVとして「0」が設定されており、IV=49～52のポイント値として「16384」が設定されている（IVと当選役との対応関係については図17等参照）。したがって、CB状態では、CB中小役1に当選となる確率（IV=49の際に当選となる確率

50

）が約4.00分の1となり、CB中小役2に当選となる確率（IV=50の際に当選となる確率）が約4.00分の1となり、CB中小役3に当選となる確率（IV=51の際に当選となる確率）が約4.00分の1となり、CB中小役4に当選となる確率（IV=52の際に当選となる確率）が約4.00分の1となる。外れとなる事象は発生しない。

【0178】

図27(a)は、当選役と、ストップスイッチ42～44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。詳細な説明は省略するが、CB中小役1～CB中小役4のいずれに当選となった場合であっても、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、何らかの小役入賞が必ず成立する。CB状態は2ベットゲームであるため、第1小役入賞、第27小役入賞、第31小役入賞、第36小役入賞～第38小役入賞が成立した場合には、15枚のメダル払出が行われ、第2小役入賞～第26小役入賞、第28小役入賞～第30小役入賞、第32小役入賞～第35小役入賞が成立した場合には、14枚のメダル払出が行われる。つまり、CB状態に移行した場合には、必ず14枚又は15枚のメダル払出が行われる。

【0179】

なお、当選役としてのCB、及び遊技状態としてのCB状態に代え又は加えて、当選役として1ゲームの遊技(JACゲーム)を実行可能となるシングルボーナス(SB)、及びそのシングルボーナス当選(入賞)に基づいて移行するSB状態を設けてもよい。

【0180】

ボーナス状態処理の説明に戻り、ステップS603にてCB入賞が成立していないと判定した場合には、CB以外のボーナス当選フラグがセットされていることを意味する。かかる場合には、ステップS608にて状態情報格納エリア106cにセットされているRT設定フラグをクリアし、ステップS609にて第1BB入賞又は第2BB入賞が成立したか否かを判定する。

【0181】

そして、いずれかのBB入賞が成立した場合には、ステップS610にてRAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットされているBB当選フラグをクリアするとともに、ステップS611にて状態情報格納エリア106cにBB設定フラグがセットする。その後、ステップS612にて、残払出数カウンタに216をセットし、残払出枚数表示部61に216を表示させる処理を行う。ステップS612でセットする数値は、BB状態における上限払出数に対応する数値であり、BB状態において当該数値以上のメダルの払い出しが行われたことを条件に当該BB状態が終了される。

【0182】

ステップS610～S612の処理を行うことにより、遊技状態がBB状態に移行する。そして、抽選処理のステップS302では、状態情報格納エリア106cにBB設定フラグがセットされていることに基づいて現在の遊技状態がBB状態であると判別し、対応するBB状態用抽選テーブルを選択する。

【0183】

図28は、第1BBや第2BBで移行するBB状態で選択されるBB状態用抽選テーブルである。BB状態用抽選テーブルでは、IV=1～28, 32～52のポイント値PVとして「0」が設定されており、IV=29～31のポイント値として「21845」が設定されている。したがって、BB状態では、BB中小役1に当選となる確率（IV=32の際に当選となる確率）が約3.00分の1となり、BB中小役2に当選となる確率（IV=33の際に当選となる確率）が約3.00分の1となり、BB中小役3に当選となる確率（IV=34の際に当選となる確率）が約3.00分の1となる。いずれの役にも当選しない外れの確率は約65500分の1である。

【0184】

図27(b)は、当選役と、ストップスイッチ42～44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。上述したとおり、第1小役入賞は、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず成立させることができる入賞態様である。した

がって、B B中小役1，B B中小役2，B B中小役3のいずれに当選となった場合であっても、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、第1小役入賞，第39小役入賞，第40小役入賞のいずれかが必ず成立する。B B状態は3ベットゲームであるため、第1小役入賞，第39小役入賞，第40小役入賞が成立した場合には、9枚のメダル払出が行われる。B B状態における外れの確率は約65500分の1であるため、B B状態は、非常に高確率で9枚のメダル払出が行われる遊技状態である、といえる。

【0185】

ステップS609にて否定判定し、いずれかのB B入賞が成立した場合には、ステップS613にて持ち越しコマンドをセットする処理を行う。持ち越しコマンドとは、ボーナス当選ゲームにて当該ボーナス入賞が成立せず、所謂持ち越し状態となったことを把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、かかる持ち越しコマンドはタイマ割り込み処理のコマンド出力処理（ステップS110）にて表示制御装置81へ出力される。

【0186】

ここで、本実施形態では、持ち越し状態において行われるゲームでは、他のボーナスに当選することが制限される。より詳しくは、通常遊技状態用の抽選テーブル（図17）において、I V＝32～48のボーナス（第1B B，第2B B，C B）との重複役等に当選した場合には、これらボーナスに対応する当選フラグはセットされない。そのため、例えば、I V＝32～45の各小役との重複役に当選した場合には、これら各小役の当選フラグはセットされるものの、ボーナスに対応する当選フラグはセットされず、小役入賞のみが有効となる。すなわち、持ち越し状態とは、ボーナスの抽選が制限される状態ともいえる。

【0187】

遊技状態がC B状態又はB B状態に移行した場合には、ステップS601にて肯定判定をし、ステップS614にて終了判定処理を行う。終了判定処理では、残払出数カウンタの値が0となったか否かを判定し、0となった場合にC B設定フラグ又はB B設定フラグをクリアする処理を行う。また、終了判定処理では、B B設定フラグをクリアした場合、今回のゲームでB B状態が終了したことを示す終了フラグをセットする。なお、当該終了判定処理については、後に詳細に説明する。

【0188】

ステップS602～ステップS614に示したように、C Bに当選するとともにC B入賞が成立した場合には、R T設定フラグをクリアすることなくC B設定フラグをセットしている。このため、C B設定フラグをクリアした場合、すなわちC B状態が終了した場合には、C B入賞が成立した際の遊技状態に復帰することとなる。例えば、通常遊技状態下でC B入賞が成立した場合には、C B状態の終了後に通常遊技状態に復帰し、第3R T状態下でC B入賞が成立した場合には、C B状態の終了後に第3R T状態に復帰する。一方、第1B B、第2B Bに当選した場合には、対応するB B入賞の成立有無に関わらずステップS608にてR T設定フラグをクリアしている。このため、B B設定フラグをクリアした場合、すなわちB B状態が終了した場合には、仮に第2R T状態下で第1B B入賞が成立したとしても、通常遊技状態に移行することとなる。ちなみに、C B状態に移行した場合、遊技者は、当該C B状態が終了するまでの間に13（＝15－2）枚又は25（＝14－2＋15－2）枚のメダル増加を期待できる。B B状態に移行した場合、遊技者は、当該B B状態が終了するまでの間に約144（＝9×24－3×24）枚のメダル増加を期待できる。

【0189】

第1B B当選フラグ，第2B B当選フラグ，C B当選フラグのいずれもセットされていない場合（ステップS602がNOの場合）と、第1B B入賞，第2B B入賞，C B入賞のいずれも成立しておらず持ち越しコマンドをセットした場合（ステップS613の処理を実行した場合）と、ステップS605、ステップS612にて残払出数カウンタに所定

10

20

30

40

50

値をセットした場合と、ステップS 6 1 4にて終了判定処理を行った場合と、には、ステップS 6 0 6に進み、状態コマンドをセットする。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態（すなわち次のゲームの遊技状態）を把握させるべく表示制御装置8 1に対して送信されるコマンドであり、ステップS 6 0 6では、状態情報格納エリア1 0 6 cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドをセットする。状態コマンドをセットした後、ステップS 6 0 7では、外部集中端子板1 2 1からスロットマシン1 0 外部に出力する外部信号を設定する外部信号設定処理を行う。その後、本処理を終了する。

【0 1 9 0】

＜遊技状態の移行と表示モードの概要＞

10

ここで、遊技状態の移行について図2 9を用いて説明する。なお、C B状態については、図示を省略している。

【0 1 9 1】

遊技状態がB B状態である場合、当該B B状態下におけるメダル払出数が2 1 6に達した場合にB B状態が終了し、遊技状態が通常遊技状態に移行する。

【0 1 9 2】

遊技状態が通常遊技状態である場合、移行出目が有効ライン上に停止することによって遊技状態が第1 R T状態に移行し、B B入賞が成立することによって遊技状態がB B状態に移行する。移行出目は、押し順ベルに当選したゲームで取りこぼしが発生する場合に有効ライン上に停止する。通常遊技状態用抽選テーブルを用いた抽選処理では、第2 R T状態への移行契機となる第1 昇格リプレイ1～4や、第3 R T状態への移行契機となる第2 昇格リプレイ1, 2は当選しないため、通常遊技状態からは、第2 R T状態及び第3 R T状態に移行しない（図1 7参照）。

20

【0 1 9 3】

遊技状態が第1 R T状態である場合、第3再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第2 R T状態に移行する。第3再遊技入賞は、第1 昇格リプレイ1～第1 昇格リプレイ4のいずれかに当選し、所定の操作順序でストップスイッチ4 2～4 4を操作した場合に成立する（図2 3（a）参照）。第1 R T状態用抽選テーブルを用いた抽選処理では、第3 R T状態への移行契機となる第2 昇格リプレイ1, 2は当選しないため、第1 R T状態からは、第3 R T状態に移行しない。

30

【0 1 9 4】

また、各B B当選フラグがセットされたゲームで対応するB B入賞が成立しなかった場合、すなわちB B当選フラグが持ち越された場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行し、各1 B B当選フラグがセットされたゲームで対応するB B入賞が成立した場合には、遊技状態がB B状態に移行する。第1 R T状態からは、第3 R T状態に移行しない。

【0 1 9 5】

遊技状態が第2 R T状態である場合、第4再遊技入賞又は第5再遊技入賞が成立することによって遊技状態が第3 R T状態に移行する。また、第2再遊技入賞が成立した場合と、移行出目が有効ライン上に停止した場合と、には、遊技状態が第1 R T状態に移行する。第4再遊技入賞と第5再遊技入賞は、第2 昇格リプレイ1又は第2 昇格リプレイ2に当選し、所定の操作順序でストップスイッチ4 2～4 4を操作した場合に成立する（図2 3（b）参照）。第2再遊技入賞は、転落リプレイ1～転落リプレイ3のいずれかに当選し、所定の操作順序でストップスイッチ4 2～4 4を操作した場合に成立する（図2 3（b）参照）。移行出目は、押し順ベルに当選したゲームで取りこぼしが発生する場合に有効ライン上に停止する。加えて、各B B当選フラグがセットされたゲームで対応するB B入賞が成立しなかった場合、すなわちB B当選フラグが持ち越された場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行し、各B B当選フラグがセットされたゲームで対応するB B入賞が成立した場合には、遊技状態がB B状態に移行する。

40

【0 1 9 6】

遊技状態が第3 R T状態である場合、第3再遊技入賞が成立することによって遊技状態

50

が第2 R T状態に移行する。また、第2再遊技入賞が成立した場合と、移行出目が有効ライン上に停止した場合と、には、遊技状態が第1 R T状態に移行する。第3再遊技入賞は、B A Rリプレイ1又はB A Rリプレイ2に当選し、所定の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合に成立する（図23（c）参照）。第2再遊技入賞は、転落リプレイ1～転落リプレイ3のいずれかに当選し、所定の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合に成立する（図23（b）参照）。移行出目は、押し順ベルに当選したゲームで取りこぼしが発生する場合に有効ライン上に停止する。加えて、各当選フラグがセットされたゲームで対応するB B入賞が成立しなかった場合、すなわちB B当選フラグが持ち越された場合には、遊技状態が通常遊技状態に移行し、各B B当選フラグがセットされたゲームで対応するB B入賞が成立した場合には、遊技状態がB B状態に移行する。

10

【0197】

本スロットマシン10では、通常遊技状態、第1 R T状態、第2 R T状態、第3 R T状態、B B状態、C B状態の6種類の遊技状態を主制御装置101が管理するとともに、大別して通常モード、チャレンジモード、アタックモード（上乗せ特化ゾーン含む）、V Bモード（上乗せ特化ゾーン含む）、B Bモードの5種類の表示モードを主制御装置101が管理するようになっている。

【0198】

図30は、各表示モードの移行を示す図である。

【0199】

B Bモードとは、第1 B B入賞又は第2 B B入賞が成立した場合に移行し、B B状態が終了した場合に終了する表示モードである。すなわち、B Bモードは、B B状態と対応する表示モードである。したがって、B Bモードに移行した場合、遊技者は約144枚のメダル増加を期待できる。

20

【0200】

通常モード又はチャレンジモードからB Bモードに移行した場合、当該B Bモードでは、チャレンジモードへの移行抽選と、アタックモードへの移行抽選と、が行われる。アタックモードへの移行抽選に当選した場合には、B Bモードの終了後にアタックモードに移行し、チャレンジモードへの移行抽選に当選した場合には、B Bモードの終了後にチャレンジモードに移行する。いずれの移行抽選にも当選しなかった場合には、B Bモードの終了後に通常モードに移行する。アタックモードからB Bモードに移行した場合には、B Bモードの終了後にアタックモードに復帰する。V BモードからB Bモードに移行した場合には、B Bモードの終了後にV Bモードに復帰する。

30

【0201】

通常モードとは、押し順ベル当選時と、第1昇格リプレイ1～第1昇格リプレイ4、転落リプレイ1～転落リプレイ3、第2昇格リプレイ1、第2昇格リプレイ2、B A Rリプレイ1、B A Rリプレイ2（以下、これらを総称して「押し順リプレイ」という。）当選時と、にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない表示モードである。通常モードでは、チャレンジモードへの移行抽選と、アタックモードへの移行抽選と、が行われる。チャレンジモードへの移行抽選に当選した場合には、通常モードからチャレンジモードに移行し、アタックモードへの移行抽選に当選した場合には、通常モードからアタックモードに移行する。通常モードからは、V Bモードに移行しない。

40

【0202】

通常モードは、通常遊技状態、第1 R T状態、第2 R T状態、第3 R T状態、C B状態の各遊技状態と対応している。但し、通常モードでは、押し順ベル当選時と、押し順リプレイ当選時と、にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されないため、第2 R T状態及び第3 R T状態に移行することは稀であり、ほぼ通常遊技状態又は第1 R T状態と対応することとなる。通常モードでは、そのときの遊技状態が通常遊技状態又は第1 R T状態である場合、1ゲーム行う毎にメダルが約1.59枚減少することを期待でき、そのときの遊技状態が第2 R T状態又は第3 R T状態である場合、1ゲーム行う毎にメダルが

50

約0.06枚減少することを期待できる。

【0203】

チャレンジモードとは、通常モードと同様、押し順ベル当選時と、押し順リプレイ当選時と、にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない表示モードである。チャレンジモードでは、アタックモードへの移行抽選が行われる。但し、当該チャレンジモードにおけるアタックモードへの移行抽選の当選確率は、通常モードにおけるアタックモードへの移行抽選の当選確率よりも高く設定されている。つまり、チャレンジモードは通常モードと同じように操作順序の報知が行われないものの、アタックモードへ移行し易いモードとして設定されている。アタックモードへの移行抽選に当選した場合には、チャレンジモードからアタックモードに移行する。上記移行抽選に当選することなく所定回数（例えば10回等）のゲームが行われた場合には、チャレンジモードから通常モードに移行する。チャレンジモードからは、VBモードに移行しない。

10

【0204】

チャレンジモードは、通常遊技状態、第1RT状態、第2RT状態、第3RT状態、CB状態の各遊技状態と対応している。但し、チャレンジモードでは、押し順リプレイ当選時にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されないため、第2RT状態及び第3RT状態に移行することは稀であり、ほぼ通常遊技状態又は第1RT状態と対応することとなる。チャレンジモードでは、そのときの遊技状態が通常遊技状態又は第1RT状態である場合、1ゲーム行う毎にメダルが約1.59枚減少することを期待でき、そのときの遊技状態が第2RT状態又は第3RT状態である場合、1ゲーム行う毎にメダルが約0.06枚減少することを期待できる。

20

【0205】

アタックモードとは、押し順ベル当選時と、押し順リプレイ当選時と、のいずれにおいてもストップスイッチ42～44の操作順序が報知される表示モードである。アタックモードは、VBモードへの移行確率が異なる第1アタックモード～第4アタックモードの4つのアタックモードによって構成されており、いずれのアタックモードであっても、通常モードと比してVBモードへの移行確率が高くなっている。VBモードへの移行抽選に当選した場合には、アタックモードからVBモードに移行する。VBモードへの移行抽選に当選することなく所定回数（例えば50回等）のゲームが行われた場合には、アタックモードから通常モードに移行する。

30

【0206】

第1アタックモード～第4アタックモードは、VBモードへの移行抽選に当選する確率が異なるように設定されている。より具体的には、VBモードへの移行抽選に当選する確率が、第4アタックモードが最も高く、第1アタックモードが最も低くなるように設定されており、第1アタックモード、第2アタックモード、第3アタックモード、第4アタックモードの順でVBモードへの移行抽選に当選する確率が高くなるように設定されている。

【0207】

アタックモードは、通常遊技状態、第1RT状態、第2RT状態、第3RT状態、CB状態の各遊技状態と対応している。但し、アタックモードでは、押し順ベル当選時と、押し順リプレイ当選時と、のいずれにおいてもストップスイッチ42～44の操作順序が報知されるため、遊技者が報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、ほぼ第2RT状態と対応することとなる。アタックモードでは、そのときの遊技状態が通常遊技状態又は第1RT状態である場合、1ゲーム行う毎にメダルが約0.61枚増加することを期待でき、そのときの遊技状態が第2RT状態又は第3RT状態である場合、1ゲーム行う毎にメダルが約1.90枚増加することを期待できる。アタックモードは、遊技状態が第2RT状態に移行してから少なくとも50ゲーム継続するため、アタックモードに移行した場合、遊技者は約100枚のメダル増加を期待できる。

40

【0208】

VBモードとは、アタックモードと同様、押し順ベル当選時と、押し順リプレイ当選時

50

と、のいずれにおいてもストップスイッチ42～44の操作順序が報知される表示モードである。VBモードとアタックモードとの相違点は、第2昇格リプレイ1又は第2昇格リプレイ2に当選となった場合に、アタックモードでは第1再遊技入賞を成立させるための操作順序が報知される一方、VBモードでは第4再遊技入賞又は第5再遊技入賞を成立させるための操作順序が報知される点である（図23（b）参照）。

【0209】

VBモードは、通常遊技状態、第1RT状態、第2RT状態、第3RT状態、CB状態の各遊技状態と対応している。但し、VBモードでは、押し順ベル当選時と、押し順リプレイ当選時と、のいずれにおいてもストップスイッチ42～44の操作順序が報知され、第2昇格リプレイ1又は第2昇格リプレイ2に当選となった場合に第4再遊技入賞又は第5再遊技入賞を成立させるための操作順序が報知される。このため、VBモードは、遊技者が報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、ほぼ第3RT状態と対応することとなる。VBモードでは、そのときの遊技状態が通常遊技状態又は第1RT状態である場合、1ゲーム行う毎にメダルが約0.61枚増加することを期待でき、そのときの遊技状態が第2RT状態又は第3RT状態である場合、1ゲーム行う毎にメダルが約1.90枚増加することを期待できる。VBモードは、遊技状態が第3RT状態に移行してから少なくとも25ゲーム継続するため、VBモードに移行した場合、遊技者は約50枚のメダル増加を期待できる。

10

【0210】

遊技者の所有メダルが増加する際の表示モードの移行について説明すると、通常モードからチャレンジモードに移行し、チャレンジモードからアタックモードに移行し、アタックモードから通常モードに戻るといった流れが一般的である。そして、アタックモードではVBモードへの移行抽選が行われるため、アタックモードからVBモードに移行し、VBモードからアタックモードに戻るといったループが発生した場合、遊技者はより多くの所有メダル増加を期待できる。

20

【0211】

上記のように、通常モードとチャレンジモードとで比較すると、アタックモードへの移行抽選に当選する確率が通常モードよりもチャレンジモードの方が高くなるように設定されている。したがって、チャレンジモードはアタックモードへの移行を期待させる所謂チャンスゾーンとも称される。

30

【0212】

また、アタックモードにおいて第1アタックモード～第4アタックモードが設定されており、各アタックモードにおいてVBモードへの移行抽選の当選確率が異なっている。そして、通常モード又はチャレンジモードからアタックモードへ移行する場合、基本的には第1アタックモードに移行する。第1アタックモードにおいては、VBモードへの移行抽選が行われるとともに、第2アタックモードへの移行抽選が行われる。第2アタックモードへの移行抽選に当選すると、第2アタックモードに移行し、VBモードへの移行抽選の当選確率が上昇する。第2アタックモードにおいては、VBモードへの移行抽選が行われるとともに、第3アタックモードへの移行抽選が行われる。第3アタックモードへの移行抽選に当選すると、第3アタックモードに移行し、VBモードへの移行抽選の当選確率が上昇する。そして、第3アタックモードにおいては、VBモードへの移行抽選が行われるとともに、第4アタックモードへの移行抽選が行われる。第4アタックモードへの移行抽選に当選すると、第4アタックモードに移行し、VBモードへの移行抽選の当選確率が上昇する。

40

【0213】

したがって、アタックモードに移行した場合、第1アタックモード→第2アタックモード→第3アタックモード→第4アタックモードとアタックモードの昇格が行われることで、VBモードへの移行確率が高くなり、アタックモードとVBモードとのループが発生し易くなる。

【0214】

50

以上のとおり、本スロットマシン10では、アタックモード、VBモード、BBモードの各表示モードにおいて遊技者が所有メダルの増加を図る構成となっている。そして、各表示モードと連動して、複数のRT状態と、BB状態、CB状態といった複数の状態が各再遊技の入賞又は移行出目の停止等によって行き来する構成となっている。上記のとおり、押し順リプレイ当選時や押し順ベル当選時のストップスイッチ42～43の操作順序によって対応する再遊技入賞が成立したり移行出目が停止したりする。また、アタックモードやVBモードにおいては、押し順ベル当選時に、第1小役入賞を成立させることが可能となる操作順序が報知されることで、所有メダル増加を期待できる。

【0215】

以下、表示モードに関する構成について説明する。

10

【0216】

表示モードに関する構成としては、大別して、(1)表示モードの移行抽選に関する処理、(2)表示モードの移行抽選の結果に基づいて遊技状態を移行させるための処理、(3)入賞結果に基づいて表示モードを移行させるための処理、(4)サブ側の報知演出に関する処理がある。以下、順番に説明する。

【0217】

<表示モードの移行抽選に関する処理>

<抽選結果対応処理>

(1)の表示モードの移行抽選に関する処理は、主制御装置101による抽選処理(図16)の抽選結果対応処理(ステップS312)にて行われる。そこで、以下、抽選結果対応処理について、図31のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【0218】

ステップS701では、今回の抽選結果として、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ、チャンスA、B及び中段ベル、強チェリー重複1、2、弱チェリー重複1、2、強スイカ重複1、2、弱スイカ重複1、2、チャンスA重複1、2、チャンスB重複1、2、中段ベル重複1、2(例えば、図17参照、IV=13～19、32～45、以下、これらの役をまとめて「特定役」という)であるか否かを判定する。抽選結果が特定役である場合には、ステップS702にて、既に第1BB当選フラグ及び第2BB当選フラグのうちのいずれかのボーナス当選フラグがセットされているか否かを判定する。

【0219】

30

ステップS702の処理において、既に第1BB当選フラグや第2BB当選フラグがセットされている場合とは、持ち越し状態であることを示し、第1BBや第2BBに当選したゲームを含まない。つまり、ステップS702において既に第1BB当選フラグや第2BB当選フラグがセットされていないと判定する場合とは、第1BB又は第2BBとの重複当選となる特定役当選ではない場合の他、第1BB又は第2BBとの重複当選となる特定役当選である場合も含まれる。言い換えると、持ち越し状態中において第1BB又は第2BBとの重複当選となる特定役に当選した場合には、ステップS702にて肯定判定する。

【0220】

ステップS702にて否定判定した場合、ステップS703～ステップS709の特定役に基づく表示モードの移行用の処理を実行する。一方、ステップS701にて特定役当選ではないと判定した場合又はステップS702にてボーナス当選フラグがセットされている場合には、ステップS710～ステップS713にて、表示モード移行用の処理等を行う。

40

【0221】

具体的には、ステップS701にて特定役当選であると判定した場合であってステップS702にてボーナス当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS703にて、現状の遊技状態が通常遊技状態又は第1RT状態であるか否かを判定する。ステップS703にて肯定判定した場合、ステップS704にて、RAM106の各種フラグ格納エリア106dにアタックモード当選フラグがセットされているか否かを判定す

50

る。アタックモード当選フラグは、アタックモードの移行抽選に当選した場合にセットされ、アタックモードへ移行する際にクリアされるフラグである。ステップS 7 0 4にて否定判定した場合には、ステップS 7 0 5にて、第1特定役処理を実行する。

【0 2 2 2】

＜第1特定役処理＞

第1特定役処理について、図32のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 2 2 3】

ここで、第1特定役処理が行われる場合とは、通常遊技状態又は第1RT状態であって、且つアタックモードに当選していない状態である。この場合の表示モードとしては、通常モード又はチャレンジモードが対応する。第1特定役処理では、表示モードをチャレンジモードに移行するか否かの移行抽選が行われるとともに、アタックモードに移行するか否かの移行抽選が行われる。また、第1特定役処理では、現状の表示モードがチャレンジモードであれば、チャレンジモードの継続ゲーム数の上乗せ用の処理を行う。

10

【0 2 2 4】

すなわち、ステップS 8 0 1にて、現状の表示モードがチャレンジモード中か否かの判定を行う。チャレンジモード中ではない場合とは、現状の表示モードが通常モードであることを意味する。ステップS 8 0 1にて否定判定した場合には、ステップS 8 0 2にて、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aからアタックモード抽選用のテーブルとして通常時用テーブルを取得する。一方、ステップS 8 0 1にて肯定判定した場合には、ステップS 8 0 3にて、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aからアタックモード抽選用のテーブルとしてチャレンジモード用テーブルを取得する。通常時用テーブルとチャレンジモード用テーブルとでは、特定役の種類に応じてアタックモードへの移行確率がそれぞれ設定されている。例えば、強チェリーと弱チェリーとでは、強チェリーの方が弱チェリーよりもアタックモードへの移行確率が高く設定されている。また、通常時用テーブルとチャレンジモード用テーブルとでは、全体的にアタックモードへの移行確率が異なっており、通常時用テーブルよりもチャレンジモード用テーブルの方がアタックモードへの移行確率が高くなるように設定されている。

20

【0 2 2 5】

ステップS 8 0 2又はステップS 8 0 3にてアタックモード移行抽選用のテーブルを取得した後は、ステップS 8 0 4にてアタックモード抽選処理を実行する。かかる処理では、抽選用のカウンタをRAM106の各種カウンタエリア106eから取得し、ステップS 8 0 2又はステップS 8 0 3にて取得した抽選用のテーブルに照らし合わせることで、アタックモードへの移行抽選を行う。

30

【0 2 2 6】

ステップS 8 0 5では、ステップS 8 0 4の処理結果に基づいて、アタックモードへの移行抽選に当選したか否かの判定を行う。アタックモードへの移行抽選に当選した場合には、ステップS 8 0 6にて、今回当選したアタックモードがスーパーアタックモードか否かを判定する。スーパーアタックモードとは、上乗せ特化ゾーンを経てから開始されるアタックモードである。例えば、通常のアタックモードの初期ゲーム数が50とすると、スーパーアタックモードでは当該初期ゲーム数の50に対し、上乗せ特化ゾーンにて上乗せされたゲーム数を加えたゲーム数でアタックモードが開始される。そのため、通常のアタックモードとスーパーアタックモードとでは遊技者にとっての有利度が異なり、アタックモードよりもスーパーアタックモードの方が遊技者にとって有利なものとなる。スーパーアタックモードは、ステップS 8 0 4のアタックモード抽選処理にてアタックモードに当選する場合の一部（例えば1%）で当選するように設定されている。

40

【0 2 2 7】

なお、通常時用テーブルを取得した際（ステップS 8 0 2）と、チャレンジモード用テーブルを取得した際（ステップS 8 0 3）とで、スーパーアタックモードの当選確率が異なるように設定してもよく、この場合、通常時よりもチャレンジモード時の方がスーパーアタックモードの当選確率を高くすると、チャレンジモードの優位性が担保される。また

50

、通常時の方がチャレンジモードよりもアタックモードの当選確率は低いものの、当選時のスーパーアタックモードの割合が大きくなるように設定してもよい。さらに、特定役の種類に応じてスーパーアタックモードの当選確率やアタックモード当選時のスーパーアタックモードの割合を異ならせてもよい。

【0228】

ステップS806にて、スーパーアタックモード当選であると判定した場合、ステップS807にて、特化ゾーン当選フラグをセットする処理を実行する。

【0229】

ステップS806にて否定判定した場合、又はステップS807の処理を実行した後は、ステップS808にて、アタックモード当選フラグをセットする処理を行う。すなわち、アタックモード当選時にはアタックモード当選フラグがセットされ、そのうちの一部で（スーパーアタックモードに当選した場合には）特化ゾーン当選フラグがセットされることになる。

【0230】

ステップS808の処理を行った後は、ステップS809～ステップS812にて前兆モードの設定用の処理を行う。前兆モードとは、アタックモードやチャレンジモード等に当選したことを示唆する当選示唆演出が発生し易くなるモードであり、当該前兆モードの各ゲームを経てから、アタックモードやチャレンジモード等に当選したことの当選報知が行われる。前兆モードは0ゲーム～32ゲームに亘って継続し、当選したアタックモードやチャレンジモード等の種類と、ボーナスに同時当選しているか否かとによって、その前兆モードの継続ゲーム数が異なるように設定されている。なお、アタックモードやチャレンジモード等がボーナスと同時当選している場合は、前兆モードを経てからボーナスの当選報知が行われ、そのボーナス状態が終了してから、アタックモードやチャレンジモード等に当選していたことの報知が行われる。また、前兆ゲーム数が0ゲームとして設定される場合、前兆モードを介さずに当選報知が行われることになる。

【0231】

具体的には、ステップS809では、先ず、前兆ゲーム数テーブルをROM105の各種テーブル記憶エリア105aから取得する処理を行う。図35に示すように、前兆ゲーム数テーブルでは、現状の表示モード（通常モード又はチャレンジモード）と、ボーナスと同時当選したか否かによって、選択される前兆ゲーム数が異なるように設定されている。具体的には、現状の表示モードが通常モードである場合であって、アタックモード当選時には、ボーナスに同時当選していない場合には、1ゲーム～5ゲームが80%で選択され、6ゲーム～10ゲームが20%で選択される。一方、現状の表示モードが通常モードである場合であっても、アタックモードとボーナスに同時当選している場合には、1ゲーム～5ゲームが10%で選択され、6ゲーム～10ゲームが20%で選択され、11ゲーム～20ゲームが50%で選択され、21ゲーム～32ゲームが20%で選択される。すなわち、表示モードが通常モードである場合、ボーナスに同時当選している場合の方が、同時当選していない場合よりも長い前兆ゲーム数が選択され易くなっている。言い換えると、ボーナスに同時当選していない場合には、アタックモード当選ゲームから比較的短いゲーム数で当該アタックモード当選が報知されることになる。一方、現状の表示モードがチャレンジモードである場合には、ボーナス同時当選の有無に関わらず、前兆ゲーム数として0ゲームが選択される。つまり、この場合、前兆モードに設定されず、当選ゲームの次ゲームにおいてアタックモードの当選報知が行われる。

【0232】

また、上乗せ特化ゾーン付きのアタックモードであるスーパーアタックモード当選時には、ボーナスに同時当選していない場合には、1ゲーム～5ゲームが70%で選択され、6ゲーム～10ゲームが30%で選択される。一方、アタックモード当選時には、ボーナスに同時当選している場合には、1ゲーム～5ゲームは選択されず、6ゲーム～10ゲームが20%で選択され、11ゲーム～20ゲームが30%で選択され、21ゲーム～32ゲームが50%で選択される。すなわち、スーパーアタックモード当選時に

ても、ボーナスに同時当選している場合のほうが、同時当選していない場合よりも長い前兆ゲーム数が選択され易くなっているし、ボーナスに同時当選していない場合には、スーパーアタックモード当選ゲームから比較的短いゲーム数で当該スーパーアタックモード当選が報知されることになる。スーパーアタックモード当選時においても、現状の表示モードがチャレンジモードである場合には、ボーナス同時当選の有無に関わらず、前兆ゲーム数として0ゲームが選択される。つまり、この場合、前兆モードに設定されず、当選ゲームの次ゲームにおいてスーパーアタックモードの当選報知が行われる。

【0233】

ステップS810では、ステップS809にて取得した前兆ゲーム数テーブルと、RAM106の各種カウンタエリア106eから取得した抽選用のカウンタとに基づいて、今回の前兆モードのゲーム数を抽選する処理を行う。そして、ステップS811にて、RAM106の各種カウンタエリア106eに設けられた前兆カウンタに前兆ゲーム数を入力する処理を行う。前兆カウンタは1ゲーム毎に1ずつ減算されるカウンタであり、前兆カウンタが0となることで前兆モードが終了し、アタックモード等の移行抽選に当選したことの当選報知が行われる。

10

【0234】

ステップS812では、前兆コマンドをサブ側の制御装置である表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を実行する。前兆コマンドには、前兆モードの契機となった抽選結果（前兆モード後に移行する表示モード、上記ステップS812の場合にはBBモード及びアタックモード）及び前兆ゲーム数の情報が含まれている。前兆コマンドを受信したことに基づく表示制御装置81側の処理については、後に詳細に説明する。ステップS812の処理を実行した後は、第1特定役処理を終了する。

20

【0235】

ステップS805にてアタックモードへの移行抽選に当選していないと判定した場合、ステップS813に進む。ステップS813では、チャレンジモード抽選処理を実行する。チャレンジモード抽選処理では、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aからチャレンジモード抽選用のテーブルを取得するとともに、RAM106の各種カウンタエリア106eから抽選用のカウンタを取得する。チャレンジモード抽選用のテーブルは、特定役の種類に応じてチャレンジモードへの移行確率がそれぞれ設定されている。例えば、強チェリーと弱チェリーとでは、強チェリーの方が弱チェリーよりもチャレンジモードへの移行確率が高く設定されている。

30

【0236】

ステップS813が実施される場合として、表示モードがチャレンジモードである場合も含まれるが、この場合もステップS813ではチャレンジモード抽選処理を実行し、その抽選用のテーブルは通常モードとチャレンジモードとで共通のテーブルとしている。なお、ステップS801～803のように、チャレンジモード中か否かによって、抽選テーブルを異ならせてもよい。

【0237】

ステップS814では、ステップS813の処理結果に基づいて、チャレンジモードに当選したか否かの判定を行う。チャレンジモードに当選したと判定した場合には、ステップS815にて、現状の表示モードがチャレンジモードであるか否かを判定する。チャレンジモードではなく通常モードである場合、ステップS816にて、RAM106の各種フラグ格納エリア106dにチャレンジモード当選フラグをセットする処理を実行する。

40

【0238】

ステップS816の処理を行った後は、ステップS809～ステップS812と同様にステップS817～ステップS820にて前兆モード用の設定処理を行う。すなわち、ステップS817にて前兆ゲーム数テーブルを取得し、ステップS818にて前兆ゲーム数の抽選処理を行い、ステップS819にて前兆ゲーム数をセットし、ステップS820にて前兆コマンドをセットしてから、第1特定役処理を終了する。

【0239】

50

ステップS 8 1 7にて取得する前兆ゲーム数テーブルでは、図35に示すように、チャレンジモード単独で当選している場合には、1ゲーム～5ゲームが90%で選択され、6ゲーム～10ゲームが10%で選択される。一方、チャレンジモードがボーナスと同時当選であった場合には、1ゲーム～5ゲームが20%で選択され、6ゲーム～10ゲームが30%で選択され、11ゲーム～20ゲームが50%で選択される。すなわちチャレンジモード当選時においても、ボーナスに同時当選している場合のほうが、同時当選していない場合よりも長い前兆ゲーム数が選択され易くなっているし、ボーナスに同時当選していない場合には、チャレンジモード当選ゲームから比較的短いゲーム数で当該チャレンジモード当選が報知されることになる。

【0240】

前兆ゲーム数について付け加えると、ボーナスに同時当選しているか否かに関わらず、チャレンジモードよりもアタックモードのほうが長い前兆ゲーム数が選択され易く、アタックモードよりもスーパーアタックモードの方が長い前兆ゲーム数が選択され易く、遊技者にとって有利な表示モードに当選していれば長い前兆ゲーム数が選択され易くなっている。また、ボーナスに同時当選していない場合には、10ゲーム以下の前兆ゲーム数が選択されるようになっており、前兆モードが11ゲーム以上継続すれば、ボーナスと同時当選していることが確定する。また、ボーナスと同時当選している場合であっても、チャレンジモードとボーナスの同時当選では20ゲーム以下の前兆ゲーム数が選択されるようになっており、アタックモードやスーパーアタックモードとボーナスの同時当選では21ゲーム以上の前兆ゲーム数も選択されるようになっており、前兆モードが21ゲーム以上継続することで、ボーナス+アタックモード又はスーパーアタックモードであることが確定する。このように、前兆ゲーム数との関係で当選内容を予測する楽しみが追加されている。

【0241】

さらに本実施形態では、特定役当選時において、アタックモードやチャレンジモード等に非当選の場合、疑似前兆モードに移行する場合がある。かかる処理については後述するが、疑似前兆モードとして設定されるゲーム数は、1ゲーム～20ゲームのいずれかとなっている。そのため、当選示唆演出が21ゲーム以上に亘って頻繁に発生することにより、特定役契機で移行した前兆モード又は疑似前兆モードが、前兆モードであることが確定することになる。

【0242】

ステップS 8 1 5にてチャレンジモード中に再度チャレンジモードに当選したと判定した場合には、ステップS 8 2 1～ステップS 8 2 5にて、チャレンジモードの継続ゲームの上乗せ用の処理を行う。すなわち、ステップS 8 2 1では、ボーナス当選フラグがセットされているか否かを判定する。ボーナス当選フラグがセットされていない場合には、ステップS 8 2 2に進み、チャレンジモードの上乗せゲーム数の抽選処理を実行する。

【0243】

ここで、上乗せとは、チャレンジモードやアタックモードの継続ゲーム数を加算することをいい、上乗せゲーム数とは、当該継続ゲーム数に加算する値に対応する。ステップS 8 2 2では、チャレンジモードの継続ゲーム数に加算する値を抽選により決定する。

【0244】

具体的には、上乗せゲーム数の抽選処理では、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aからチャレンジモード上乗せゲーム数抽選用のテーブルを取得するとともに、RAM106の各種カウンタエリア106eから抽選用のカウンタを取得する。チャレンジモード上乗せゲーム数抽選用のテーブルは、特定役の種類に応じて上乗せゲーム数が多くなるように設定されている。例えば、強チェリーでは80%の確率で30ゲームのチャレンジモードの上乗せを行い、20%の確率で50ゲームの上乗せを行う。また、弱チェリーでは80%の確率で5ゲームの上乗せを行い、20%の確率で20ゲームの上乗せを行う。

【0245】

ステップS 8 2 3では、チャレンジモードのゲーム数上乗せ処理を行う。かかる処理では、チャレンジモードの継続ゲーム数を管理するカウンタ（より詳しくは、RAM 1 0 6の各種カウンタエリア1 0 6 eに設けられたチャレンジモード継続カウンタ）に、ステップS 8 2 2により抽選された上乗せゲーム数に対応する値を加算する処理を行う。そして、ステップS 8 2 4にて、上乗せコマンドを表示制御装置8 1への出力対象としてセットする処理を行ってから、本第1特定役処理を終了する。上乗せコマンドには、上乗せが発生したこと、上乗せゲーム数及び上乗せを行う対象（チャレンジモード又はアタックモード）の情報が含まれている。上乗せコマンドを受信した表示制御装置8 1側の処理については、後に詳細に説明するが、表示制御装置8 1では、上乗せコマンドを受信したことに基づいて、これら上乗せコマンドに含まれる情報の報知としての上乗せ報知（上乗せ演出）を行う。

10

【0 2 4 6】

ステップS 8 2 1にてボーナス当選フラグがセットされている場合には、ステップS 8 2 5に進む。ステップS 8 2 5では、RAM 1 0 6の各種フラグ格納エリア1 0 6 dにチャレンジモード上乗せフラグをセットしてから、本第1特定役処理を終了する。チャレンジモード上乗せフラグは、チャレンジモードのゲーム数の上乗せ条件が成立していることをCPU 1 0 2が把握するためのフラグである。詳細は後述するが、チャレンジモード上乗せフラグがセットされている状況でボーナスが終了する場合に、ボーナス終了時にチャレンジモードの上乗せが行われる。すなわち、ボーナス同時当選か否かによって、上乗せ報知が行われるゲームが異なるように設定されている。

20

【0 2 4 7】

抽選結果対応処理の説明（図3 1）に戻り、ステップS 7 0 3にて否定判定した場合、又はステップS 7 0 4にて肯定判定した場合、ステップS 7 0 6に進む。ステップS 7 0 6では、現状の遊技状態が、第2 R T状態か否かを判定する。第2 R T状態である場合には、ステップS 7 0 7にて、RAM 1 0 6の各種フラグ格納エリア1 0 6 dにVBモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。VBモード当選フラグは、VBモードの移行抽選に当選した場合にセットされ、VBモードへ移行する際にクリアされるフラグである。ステップS 7 0 7にて否定判定した場合には、ステップS 7 0 8にて、第2特定役処理を実行する。また、ステップS 7 0 6にて否定判定した場合、又はステップS 7 0 7にて肯定判定した場合には、ステップS 7 0 9にて、第3特定役処理を実行する。

30

【0 2 4 8】

＜第2特定役処理＞

第2特定役処理について、図3 3のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 2 4 9】

ここで、第2特定役処理が行われる場合とは、第2 R T状態であって、且つVBモードに当選していない状態である。この場合の表示モードとしては、アタックモードが対応する。第2特定役処理では、表示モードをVBモードに移行するか否かの移行抽選を行う。また、第2特定役処理では、アタックモードのランクの昇格抽選を行うとともに、アタックモードの継続ゲーム数の上乗せ用の処理を行う。

【0 2 5 0】

すなわち、ステップS 9 0 1では、アタックモードのランクを把握する処理を行う。既に説明したとおり、本実施形態では、第1アタックモード～第4アタックモードの4つのアタックモードのランクが設けられており、各ランクでVBモードへの移行確率が異なっている。そこで、ステップS 9 0 1は、現状のアタックモードのランクが第1アタックモード～第4アタックモードのいずれであるかを判定する。

40

【0 2 5 1】

ステップS 9 0 2では、ステップS 9 0 1で把握したアタックモードのランクに応じたVBモード抽選テーブルを、ROM 1 0 5の各種テーブル記憶エリア1 0 5 aから取得する。VBモード抽選テーブルでは、特定役の種類に応じてVBモードへの移行確率がそれぞれ設定されている。例えば、強チェリー1と弱チェリーとでは、強チェリー1の方が弱

50

チェリーよりもV Bモードへの移行確率が高く設定されている。また、各ランクのV Bモード抽選テーブルでは、全体的にV Bモードへの移行確率が異なっており、第1アタックモードのものよりも第2アタックモードのものの方がV Bモードへの移行確率が高くなるように、第2アタックモードのものよりも第3アタックモードのものの方がV Bモードへの移行確率が高くなるように、第3アタックモードのものよりも第4アタックモードのものの方がV Bモードへの移行確率が高くなるように設定されている。

【0252】

ステップS903では、ステップS902にて取得したテーブルと、RAM106の各種カウンタエリア106eから取得した抽選用のカウンタとを用いて、V Bモードの移行抽選を行う。そして、ステップS904にて、ステップS903の抽選結果が、V Bモード当選に対応するものであったか否かの判定を行う。

10

【0253】

ステップS904にて肯定判定した場合、ステップS905にてRAM106の各種フラグ格納エリア106dにV Bモード当選フラグをセットする処理を行う。その後、ステップS906～ステップS909にて、前兆ゲーム数の設定用の処理を行う。すなわち、ステップS906にて前兆ゲーム数テーブルを取得し、ステップS907にて前兆ゲーム数を抽選し、ステップS908にて前兆ゲーム数をセットし、ステップS909にて前兆コマンドをセットしてから第2特定役処理を終了する。但し、本実施形態においては、図35に示すように、アタックモード中のV Bモード当選については、いずれも前兆ゲーム数が0となるように設定されている。そのため、アタックモード中にV Bモードに当選した場合、次ゲームでその当選報知が行われることとなる。

20

【0254】

ステップS904にて、V Bモード抽選処理の結果がV Bモード当選ではないと判定した場合、ステップS910に進む。ステップS910～ステップS913は、アタックモードのランクの昇格用の処理である。

【0255】

ステップS910では、アタックモード昇格抽選処理を行う。かかる処理では、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aから、昇格抽選用のテーブルを取得するとともに、RAM106の各種カウンタエリア106eから、抽選用のカウンタを取得する。昇格抽選用のテーブルは、アタックモードのランクに応じて複数設けられており、具体的には第1アタックモード用のテーブル、第2アタックモード用のテーブル、第3アタックモード用のテーブルと、計3つ（第4アタックモードに滞在している状況では昇格抽選を行わない）設けられている。各テーブルでは、特定役の種類に応じて昇格抽選の当選確率がそれぞれ設定されている。例えば、強チェリーと弱チェリーとでは、強チェリーの方が弱チェリーよりも昇格抽選の当選確率が高く設定されている。また、各アタックモード用のテーブルでは、第1アタックモード用のテーブルよりも、第2アタックモード用のテーブルの方が昇格確率が低くなるように、第2アタックモード用のテーブルよりも、第3アタックモード用のテーブルの方が昇格確率が低くなるように設定されており、アタックモードのランクが昇格するにつれて、次のランクに昇格しにくくなるように設定されている。

30

【0256】

ステップS911では、ステップS910の抽選結果が、昇格当選であったか否かを判定する。昇格当選であった場合には、ステップS912にて、アタックモードの昇格処理を行う。かかる処理では、RAM106の各種フラグ格納エリア106dに設けられたランクフラグを、現状のアタックモードのランクに対応するランクフラグから1つ上位のランクフラグに書き換える処理を行う。その後、ステップS913にて、昇格コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行う。昇格コマンドには、昇格先のアタックモードの情報が含まれている。昇格コマンドを受信した表示制御装置81では、昇格先のランクのアタックモード用の演出を行うように、補助表示部65等を制御する。補助表示部65におけるアタックモード用の演出として、例えば、アタックモードのランクに応じて異なる背景色の演出が設定されており、表示制御装置81では、上記昇格コマ

40

50

ンドを受信した場合に、アタックモードのランクが昇格したことの報知を行うとともに、昇格先のランクに応じた背景色でアタックモード用の演出を行うように制御する。

【0257】

ステップS911にて昇格抽選に当選していないと判定した場合、又はステップS913の処理を実行した後は、ステップS915～ステップS920にてアタックモードの継続ゲーム数の上乗せ用の処理を行う。

【0258】

すなわち、ステップS914では、アタックモードのゲーム数の上乗せ抽選処理を行う。かかる上乗せ抽選処理では、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aからアタックモード上乗せ抽選用のテーブルを取得するとともに、RAM106の各種カウンタエリア106eから抽選用のカウンタを取得する。アタックモード上乗せ抽選用のテーブルは、特定役の種類に応じて上乗せ抽選に当選する確率が異なるように設定されている。例えば、強チェリーでは80%の確率で上乗せ抽選に当選し、弱チェリーでは20%の確率で上乗せ抽選に当選する。なお、アタックモードのランクに応じて当選確率を異ならせてもよい。そして、ステップS915にて、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選していないと判定した場合は、そのまま本第2特定役処理を終了する。

【0259】

上乗せ抽選に当選していると判定した場合、ステップS916にて、ボーナス当選フラグがセットされているか否かを判定する。ボーナス当選フラグがセットされていない場合には、ステップS917に進み、アタックモードの上乗せゲーム数の抽選処理を行う。かかる上乗せゲーム数の抽選処理では、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aからアタックモード上乗せゲーム数抽選用のテーブルを取得するとともに、RAM106の各種カウンタエリア106eから抽選用のカウンタを取得する。アタックモード上乗せゲーム数抽選用のテーブルは、特定役の種類に応じて上乗せゲーム数が異なるように設定されている。例えば、強チェリーでは90%の確率で20ゲームのアタックモードの上乗せを行い、10%の確率で80ゲームの上乗せを行う。また、弱チェリーでは95%の確率で5ゲームの上乗せを行い、5%の確率で100ゲームの上乗せを行う。

【0260】

ステップS918では、アタックモードのゲーム数上乗せ処理を行う。かかる処理では、アタックモードの継続ゲーム数を管理するカウンタ（より詳しくは、RAM106の各種カウンタエリア106eに設けられたアタックモード継続カウンタ）に、ステップS917により抽選された上乗せゲーム数に対応する値を加算する処理を行う。そして、ステップS919にて、上乗せコマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行ってから、本第2特定役処理を終了する。

【0261】

ステップS916にてボーナス当選フラグがセットされている場合には、ステップS920に進む。ステップS920では、RAM106の各種フラグ格納エリア106dにアタックモード上乗せフラグをセットしてから、本第2特定役処理を終了する。アタックモード上乗せフラグは、アタックモードのゲーム数の上乗せ条件が成立していることをCPU102が把握するためのフラグである。詳細は後述するが、アタックモード上乗せフラグがセットされている状況でボーナスが終了する場合に、ボーナス終了時にアタックモードの上乗せが行われる。すなわち、チャレンジモードのゲーム数上乗せ報知と同様に、ボーナス同時当選か否かによって、上乗せ報知が行われるゲームが異なるように設定されている。

【0262】

<第3特定役処理>

次に、ステップS709にて実行される第3特定役処理について、図34のフローチャートを参照しながら説明する。

【0263】

第3特定役処理が行われる場合とは、第3RT状態である場合、又は第2RT状態であ

10

20

30

40

50

って、且つVBモードに当選している状態である。この場合の表示モードとしては、アタックモード又はVBモードが対応する。第3特定役処理では、アタックモードの継続ゲーム数の上乗せ用の処理を行う。

【0264】

すなわち、ステップS1001では、アタックモードのゲーム数上乗せ抽選処理を行う。かかる処理は、ステップS914の処理と同様である。なお、ステップS914の抽選処理とステップS1001の抽選処理とで、上乗せ抽選の当選確率を異ならせてもよい。

【0265】

ステップS1002では、ステップS1001の抽選結果が、上乗せ当選結果であったか否かを判定する。上乗せ抽選に当選していると判定した場合、ステップS1003にて、ボーナス当選フラグがセットされているか否かを判定する。ボーナス当選フラグがセットされていない場合には、ステップS1004に進み、アタックモードの上乗せゲーム数の抽選処理を行う。そして、ステップS1005にてアタックモードのゲーム数上乗せ処理を行い、ステップS1006にて上乗せコマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行ってから、本第3特定役処理を終了する。ステップS1003～ステップS1006の処理は、ステップS916～ステップS919の処理と同様である。なお、ステップS916の抽選処理とステップS1004の抽選処理とで、上乗せゲーム数を異ならせてもよい。

【0266】

ステップS1002にて否定判定した場合には、そのまま第3特定役処理を終了する。また、ステップS1003にてボーナス当選フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS1007にてアタックモード上乗せフラグをセットしてから、第3特定役処理を終了する。アタックモード上乗せフラグについては、上述したとおりである。

【0267】

抽選結果対応処理（図31）の説明に戻り、ステップS701にて今回の抽選処理の結果が、特定役当選ではないと判定した場合又は特定役当選であってもステップS702にてボーナス当選フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS710にて、今回の抽選処理の結果が押し順リプレイや押し順ベル（以下、これらをまとめて「押し順役」ともいう）当選であったか否かを判定する。押し順役当選であった場合には、ステップS711にて押し順役処理を実行する。かかる押し順役処理については、後に詳細に説明する。

【0268】

ステップS705、ステップS708、ステップS709及びステップS711のいずれかの処理を実行した後、又はステップS710にて否定判定した後は、ステップS712に進む。ステップS712では、RAM106の各種フラグ格納エリア106dに上乗せ特化ゾーンに対応する特化ゾーンフラグがセットされているか否かを判定する。特化ゾーンフラグは、第7再遊技入賞が成立したに基づいてセットされるフラグであり、上乗せ特化ゾーンとは、複数回のゲームに亘って、アタックゾーンの継続ゲーム数の上乗せが高確率で発生する状態を示す。ステップS712にて特化ゾーンフラグがセットされている場合には、ステップS713にて特化ゾーン用処理を実行する。かかる特化ゾーンフラグ及び特化ゾーン、特化ゾーン用処理については、後に詳細に説明する。ステップS712にて否定判定した場合、又はステップS713の処理を実行した後は、本抽選結果対応処理を終了する。

【0269】

以上のように、抽選結果対応処理において、特定役当選と判定された場合には、持ち越し状態中ではないことを条件として、チャレンジモード、アタックモード又はVBモードへの移行抽選や、チャレンジモード又はアタックモードの継続ゲーム数の上乗せ用の処理等が行われる。言い換えると、特定役当選となった場合でも、持ち越し状態中においては、チャレンジモード、アタックモード又はVBモードの移行抽選や、チャレンジモード又はアタックモードの継続ゲーム数の上乗せ用の処理等は行われず、その実施が制限される

。チャレンジモード、アタックモード又はVBモードへの移行抽選に当選した場合には、前兆ゲームを経てから、当該移行抽選に当選したことの報知が行われる。そこで、以下、表示モードの移行抽選の結果に基づいて遊技状態を移行させるための処理について説明する。

【0270】

＜表示モードの移行抽選の結果に基づいて遊技状態を移行させるための処理＞

（２）表示モードの移行抽選の結果に基づいて遊技状態を移行させるための処理では、表示モードの移行抽選に当選したことの報知を行うための処理と、遊技状態を移行させるための報知を行うための処理と、が行われる。そこで、先ず、移行抽選に当選したことの報知に関する処理について説明する。

10

【0271】

＜モード移行報知用処理＞

移行抽選に当選したことの報知は、通常処理（図15）におけるモード移行報知用処理（ステップS206）にて行われる。モード移行報知用処理は、所定のベット操作が行われた場合（ステップS205のベット数が規定数であると判定された場合）に実施される処理である。以下、モード移行報知用処理について、図36のフローチャートを参照しながら説明する。

【0272】

ステップS1101では、前兆ゲーム数が0であるか否かを判定する。前兆ゲーム数のカウントは、後述する入賞結果対応処理にて行われ、1ゲーム消化する度に前兆ゲーム数が1ずつ減算される。前兆ゲーム数が0ではない場合は、そのままモード移行報知用処理を終了する。

20

【0273】

前兆ゲーム数が0である場合、ステップS1102にてボーナス当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の前兆モードがボーナス当選を契機とする前兆モードであったか否かを判定する。ボーナス当選フラグがセットされている場合には、ステップS1103にてボーナス当選報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットしてから、本モード移行報知用処理を終了する。ボーナス当選報知コマンドを受信した表示制御装置81は、例えば、補助表示部65にて「ボーナス確定！！」と表示することにより、ボーナスに当選していることの報知を行う。なお、当選しているボーナスの種類（第1BB及び第2BBのいずれか）を合わせて報知する構成としてもよい。

30

【0274】

ちなみに、本実施形態では、ボーナスとアタックモードやチャレンジモード等が同時当選している場合、ステップS1103にて報知したボーナスの終了時にこれらアタックモード等の当選報知が行われる構成としている。かかる当選報知に関する処理については後に詳細に説明するが、ボーナス当選報知に合わせてアタックモード等の当選報知を行う場合、ステップS1103にて設定するボーナス当選報知コマンドに合わせて、アタックモード等の当選報知コマンドを設定する構成とするといよい。

【0275】

ステップS1102にて否定判定した場合、ステップS1104に進む。ステップS1104では、チャレンジモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の前兆モードが、チャレンジモード当選を契機とする前兆モードであったか否かを判定する。チャレンジモード当選フラグがセットされている場合、ステップS1105にて、チャレンジモード当選フラグをクリアする。そして、ステップS1106にて、RAM106の各種フラグ格納エリア106dにチャレンジモードフラグをセットする。チャレンジモードフラグは、現状の表示モードがチャレンジモードであることをCPU102が把握するためのフラグである。ステップS1107では、チャレンジモード開始コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする。チャレンジモード開始コマンドを受信した表示制御装置81は、チャレンジモードが開始されることの報知を、補助表示部65等により行う。かかる報知については、後に詳細に説明する。

40

50

【0276】

その後、ステップS1108にて、チャレンジモード継続数のカウントを開始する。具体的には、RAM106の各種カウンタエリア106eに設けられたチャレンジモード継続カウンタにチャレンジモードの継続ゲーム数の初期値（例えば10）をセットする。ステップS1108の処理を行った後は、本モード移行報知用処理を終了する。

【0277】

ステップS1104にてチャレンジモード当選フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS1109にてアタックモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の前兆モードが、アタックモード当選を契機とする前兆モードであったか否かを判定する。アタックモード当選フラグがセットされている場合、ステップS1110にて、アタックモード当選フラグをクリアする。そして、ステップS1111にて、RAM106の各種フラグ格納エリア106dにアタック用報知フラグをセットする。アタック用報知フラグは、アタックモードの移行抽選に当選したことに伴って、遊技状態を第2RT状態へ移行させるためのフラグである。その後、ステップS1112にてアタックモード当選報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする。アタックモード当選報知コマンドを受信した表示制御装置81は、アタックモード移行抽選に当選したことの報知を、補助表示部65等により行う。かかる報知については、後に詳細に説明する。ステップS1112の処理を実行した後は、本モード移行報知用処理を終了する。

10

【0278】

ちなみに、本実施形態では、スーパーアタックモードの当選報知の態様は、アタックモードの当選報知の態様と異なる態様としている。そのため、ステップS1112では、スーパーアタックモードか否かの情報を含むように、アタックモード当選報知コマンドを設定する構成とするとよい。アタックモードの当選報知の態様と、スーパーアタックモードの当選報知の態様とは、遊技者が識別可能な程度に異なる態様であればよく、より好ましくは、有利度の高いスーパーアタックモードの当選報知の態様の方が、アタックモードの当選報知の態様よりも派手な態様であるとよい。

20

【0279】

なお、これらアタックモードとスーパーアタックモードの当選報知の態様を共通化させる構成としてもよい。このようにすることで、アタックモード当選報知ゲームから開始報知ゲームまでの間に、当選している内容が、アタックモードからスーパーアタックモードに昇格したかのように見せることが可能となり、アタックモード当選報知ゲームと開始報知ゲームとが異なることによる間延びを解消することができる。

30

【0280】

ステップS1109にてアタックモード当選フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS1113にてVBモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の前兆モードが、VBモード当選を契機とする前兆モードであったか否かを判定する。アタックモード当選フラグがセットされている場合、ステップS1114にて、VBモード当選フラグをクリアする。そして、ステップS1115にて、RAM106の各種フラグ格納エリア106dにVB用報知フラグをセットする。VB用報知フラグは、VBモードの移行抽選に当選したことに伴って、遊技状態を第3RT状態へ移行させるためのフラグである。その後、ステップS1116にてVBモード当選報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする。VBモード当選報知コマンドを受信した表示制御装置81は、VBモード移行抽選に当選したことの報知を、補助表示部65等により行う。かかる報知については、後に詳細に説明する。ステップS1116の処理を実行した後は、本モード移行報知用処理を終了する。また、ステップS1113にてVBモード当選フラグがセットされていないと判定した場合は、そのままモード移行報知用処理を終了する。

40

【0281】

すなわち、前兆モードを経て移行するチャレンジモード、アタックモード及びVBモー

50

ドのうち、チャレンジモードについては、前兆モードの前兆ゲーム数が0となった際のベット操作に基づいて当該チャレンジモードが開始される。一方、アタックモード及びVBモードについては、前兆モードの前兆ゲーム数が0となった際のベット操作に基づいて、アタックモード移行抽選やVBモード移行抽選に当選したことの報知だけが行われ、前兆ゲーム数が0となってもアタックモードやVBモードは開始されない。これは、表示モードとしてのチャレンジモードは遊技状態の移行を伴わないものである一方、アタックモードやVBモードは遊技状態の移行を伴い、具体的にはアタックモードは第2RT状態へ移行することで開始され、VBモードは第3RT状態へ移行することで開始されることの違いに起因するものである。

【0282】

既に説明したとおり、第2RT状態へは第1昇格リプレイ1～4に当選した場合であって、第3再遊技入賞が成立した場合に移行し、第3RT状態へは第2昇格リプレイ1、2に当選した場合であって、第4、第5再遊技入賞が成立した場合に移行する。そして、第1昇格リプレイ1～4に当選し、第3再遊技入賞が成立する場合や、第2昇格リプレイ1、2に当選し、第4、第5再遊技入賞が成立する場合とは、これら昇格リプレイ当選時のストップスイッチ42～44の操作順序が、第3再遊技入賞等に対応するものであった場合である。そこで、アタックモードやVBモードへの移行抽選に当選した場合には、その後、これら遊技状態を移行させることとなる役に当選したゲームにおいて、ストップスイッチ42～44の操作順序を報知して、遊技状態を移行させることを可能とする構成としている。なお、アタックモードやVBモードの移行抽選に当選したことの報知が行われてから、アタックモードやVBモードが開始されるまで（遊技状態が移行するまで）は、準備状態としての報知（例えば「準備中」という報知）が行われる。

【0283】

＜表示モードの移行に関する説明＞

遊技状態を移行させるための報知用の処理は、抽選結果対応処理（図31）における、押し順役処理（ステップS711）にて行われる。ここでは、押し順役処理の説明に先立って、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知される場合の概要について図37を参照しながら説明する。

【0284】

＜押し順報知演出の概要＞

押し順役当選時の操作順序の報知（押し順報知、押し順報知演出、順序報知）は、主に補助表示部65及び指示モニタ68にて行われる。ここでは、今回報知する操作順序が、中→右→左である場合の押し順役に当選している場合を例として、補助表示部65での押し順報知演出を説明する。指示モニタ68における押し順報知については、後に詳細に説明する。

【0285】

図37（a）に示すとおり、補助表示部65では、ストップスイッチ42～44に対応して3つ並列したボタン表示のうち、最初に操作すべきストップスイッチに対応するボタン表示（図では中ストップスイッチ43に対応する真ん中のボタン表示）に数字の1が付されて、他のボタン表示よりも大きく表示される。また、各ボタン表示は、当選役に対応する色（ベルなら黄色、再遊技なら青色等）にて表示される。これにより、遊技者は、今回のゲームにて当選している役と、最初に操作すべきストップスイッチが中ストップスイッチ43であることを認識することができる。また、補助表示部65では、次に操作すべきストップスイッチが右ストップスイッチ44であり、最後に操作すべきストップスイッチが左ストップスイッチ42であることを示すように、右のボタン表示に数字の2が付されて表示され、左のボタン表示に数字の3が付されて表示される。

【0286】

遊技者が中ストップスイッチ43を操作すると、図37（b）に示すように、補助表示部65では、中ストップスイッチ43に対応する真ん中のボタン表示が消え、右ストップスイッチ44に対応する右のボタン表示が大きく表示される。これにより、遊技者は、中

ストップスイッチ４３の操作が完了したこと、及び、次に操作すべきストップスイッチが右ストップスイッチ４４であることを確認することができる。

【０２８７】

遊技者が右ストップスイッチ４４を操作すると、図３７（ｃ）に示すように、補助表示部６５では、右ストップスイッチ４４に対応する右のボタン表示が消え、左ストップスイッチ４２に対応する左のボタン表示が大きく表示される。これにより、遊技者は、右ストップスイッチ４４の操作が完了したこと、及び、次に操作すべきストップスイッチが左ストップスイッチ４２であることを確認することができる。

【０２８８】

押し順報知の実行タイミングについて説明すると、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの回転が開始されてから、加速期間を経て定速回転に至るまでのストップスイッチ４２～４４の無効期間中に、押し順報知が実行されるように設定されている。このようにストップスイッチ４２～４４の操作が有効となるよりも前のタイミングで押し順報知を実行する構成とすることで、ストップスイッチ４２～４４の操作順序を認識したうえでストップスイッチ４２～４４の操作に望ませることが可能となり、テンポ良く遊技を進行させることができる。

【０２８９】

<押し順役処理>

次に、抽選結果対応処理（図３１）におけるステップＳ７１１にて実行される押し順役処理について、図３８のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２９０】

ステップＳ１２０１では、今回の抽選結果が第１昇格リプレイ１～４のいずれかであるか否かを判定する。ステップＳ１２０１にて肯定判定する場合とは、今回のゲームの操作順序によって、第１再遊技又は第３再遊技が入賞する場合である。この場合、ステップＳ１２０２に進み、ＲＡＭ１０６の各種フラグ格納エリア１０６ｄにアタック用報知フラグがセットされているか否かを判定する。既に説明したとおり、アタック用報知フラグは、モード移行報知用処理（図３６）において、アタックモードへの移行抽選に当選した後、前兆モードの前兆ゲーム数が０となることでセットされるフラグである。

【０２９１】

アタック用報知フラグがセットされている場合には、ステップＳ１２０３にて、第３再遊技の押し順報知用の処理を実行する。具体的には、第１再遊技及び第３再遊技のうち、第３再遊技入賞に対応する操作順序を報知する（図２３（ａ）参照）。その後、ステップＳ１２０４にて、押し順報知コマンドをサブ側の制御装置である表示制御装置８１への出力対象としてセットする処理を行ってから、本押し順役処理を終了する。押し順報知コマンドには、今回の表示モードの情報と、抽選結果の情報とが含まれている。押し順報知コマンドを受信したことに基づく表示制御装置８１側の処理については、後に詳細に説明する。

【０２９２】

なお、ステップＳ１２０３にて第３再遊技入賞に対応する操作順序の報知を行う場合とは、基本的には、アタックモードへの移行抽選に当選し、前兆モードを経てアタックモードの当選報知が行われた後であって、アタックモードへの移行前が想定される。すなわち、第２ＲＴ状態や第３ＲＴ状態での抽選テーブルでは第１昇格リプレイ１～４は当選しないようになっており、第１ＲＴ状態でのみ第１昇格リプレイ１～４に当選する。但し、アタックモード中であっても、誤操作等によって遊技状態が第２ＲＴ状態から第１ＲＴ状態へ転落してしまう場合もあり、このような場合であっても、第１昇格リプレイ１～４に当選することで、早期に第２ＲＴ状態へ復帰させることが可能となっている。

【０２９３】

ステップＳ１２０１にて否定判定した場合、ステップＳ１２０５にて、今回の抽選結果が転落リプレイ１～３のいずれかであるか否かを判定する。ステップＳ１２０５にて肯定判定する場合とは、今回のゲームの操作順序によって、第１再遊技又は第２再遊技が入賞

10

20

30

40

50

する場合である。この場合、ステップS 1 2 0 6にて、上記アタック用報知フラグがセットされているか否かを判定する。アタック用報知フラグがセットされている場合には、ステップS 1 2 0 7にて、第1再遊技の押し順報知用の処理を実行する。具体的には、第1再遊技及び第2再遊技のうち、第1再遊技入賞に対応する操作順序を報知する（図23（b）参照）。その後、ステップS 1 2 0 8にて、押し順報知コマンドをセットする処理を行ってから、本押し順役処理を終了する。

【0294】

このように、アタックモードへの移行抽選に当選している状況において第1昇格リプレイ1～4に当選すると、第3再遊技入賞に対応する操作順序の報知が行われることにより、遊技状態を第2RT状態に移行させることが可能となる。一方、ステップS 1 2 0 2にて否定判定した場合は、押し順報知用の処理を行うことなく、そのまま押し順役処理を終了する。そのため、例えば、第1RT状態において、アタックモードに当選することなく第1昇格リプレイ1～4に当選しても、第1再遊技入賞が成立する場合と、第3再遊技入賞が成立する場合と、がある。

10

【0295】

また、アタック用報知フラグがセットされている状況で転落リプレイ1～3に当選した場合に、第1再遊技入賞に対応する操作順序の報知が行われることにより、遊技状態を第1RT状態に移行させないようにすることが可能となる。一方、ステップS 1 2 0 6にて否定判定した場合は、押し順報知用の処理を行うことなく、そのまま押し順役処理を終了する。そのため、例えば、アタックモードが終了してアタック用報知フラグがクリアされ、表示モードが通常モードに移行すると、転落リプレイ1～3の当選によって、第2再遊技入賞が成立する場合があります、RT状態が第2RT状態から第1RT状態に移行することになる。

20

【0296】

また、例えば、第1RT状態において、アタックモードに当選することなく第1昇格リプレイ1～4に当選し、たまたま操作順序が第3再遊技入賞に対応するものであって第3再遊技入賞が成立した場合であっても（第2RT状態に移行した場合であっても）、転落リプレイ1～3の当選によって、第2再遊技入賞が成立し得る。そのため、上記のように、アタックモードに当選することなくたまたま第2RT状態に移行した場合であっても、その後、速やかに第1RT状態に移行することとなる。

30

【0297】

ステップS 1 2 0 5にて否定判定した場合、ステップS 1 2 0 9にて、今回の抽選結果が第2昇格リプレイ1, 2のいずれかであるか否かを判定する。ステップS 1 2 0 9にて肯定判定する場合とは、今回のゲームの操作順序によって、第1再遊技、第4再遊技又は第5再遊技が入賞する場合である。この場合、ステップS 1 2 1 0にて、上記アタック用報知フラグがセットされているか否かを判定する。アタック用報知フラグがセットされている場合には、ステップS 1 2 1 1にて、RAM106の各種フラグ格納エリア106dにVB用報知フラグがセットされているか否かを判定する。既に説明したとおり、VB用報知フラグは、モード移行報知用処理（図36）において、VBモードへの移行抽選に当選した後、前兆モードの前兆ゲーム数が0となることでセットされるフラグである。

40

【0298】

VB用報知フラグがセットされている場合、ステップS 1 2 1 2にて第4再遊技又は第5再遊技の押し順報知用の処理を実行する。具体的には、第1再遊技、第4再遊技及び第5再遊技のうち、第4再遊技入賞又は第5再遊技入賞に対応する操作順序を報知する（図23（b）参照）。その後、ステップS 1 2 1 3にて、押し順報知コマンドをセットする処理を行ってから、本押し順役処理を終了する。

【0299】

ステップS 1 2 1 0にて否定判定した場合には、押し順報知用の処理を行うことなく、そのまま押し順役処理を終了する。一方、ステップS 1 2 1 1にて否定判定した場合には、ステップS 1 2 0 7にて第1再遊技の押し順報知用の処理を実行するとともに、ステッ

50

プS 1 2 0 8にて押し順報知コマンドをセットする処理を行ってから、本押し順役処理を終了する。そのため、VBモードに当選することなく、第2昇格リプレイ1, 2に当選した場合において、アタックモード中であれば第1再遊技入賞に対応する押し順報知演出が行われ、アタックモード中ではなければ押し順報知演出は行われない。

【0300】

ステップS 1 2 0 9にて否定判定した場合、ステップS 1 2 1 4にて、今回の抽選結果がBARリプレイ1, 2のいずれかであるか否かを判定する。ステップS 1 2 1 4にて肯定判定する場合とは、今回のゲームの操作順序によっては、第1再遊技、第3再遊技及び第6再遊技～第8再遊技のいずれかが入賞する場合である。この場合、ステップS 1 2 1 5にて、アタック用報知フラグがセットされているか否かを判定する。アタック用報知フラグがセットされている場合、ステップS 1 2 1 6にてVB用報知フラグがセットされているか否かを判定する。アタック用報知フラグがセットされており、且つVB用報知フラグがセットされている場合、ステップS 1 2 1 7にて、第6再遊技～第8再遊技の押し順報知用の処理を実行する。具体的には、第1再遊技、第3再遊技及び第6再遊技～第8再遊技のうち、第6再遊技入賞～第8再遊技入賞に対応する操作順序を報知する（図23(c)参照）。その後、ステップS 1 2 1 8にて、押し順報知コマンドをセットする処理を行ってから、本押し順役処理を終了する。

10

【0301】

ステップS 1 2 1 5にて否定判定した場合には、押し順報知用の処理を行うことなく、そのまま押し順役処理を終了する。一方、ステップS 1 2 1 6にて否定判定した場合には、ステップS 1 2 0 7にて第1再遊技の押し順報知用の処理を実行するとともに、ステップS 1 2 0 8にて押し順報知コマンドをセットする処理を行ってから、本押し順役処理を終了する。そのため、VBモードに当選することなく、BARリプレイ1, 2に当選した場合において、アタックモード中であれば第1再遊技入賞に対応する押し順報知演出が行われ、アタックモード中ではなければ押し順報知演出は行われない。

20

【0302】

ステップS 1 2 1 4にて否定判定した場合、ステップS 1 2 1 9にて、今回の抽選結果が押し順ベル当選であるか否かを判定する。押し順ベル当選である場合、ステップS 1 2 2 0にて、現状の表示モードが通常モード又はチャレンジモード中であるか否かを判定する。通常モード又はチャレンジモードではない場合には、ステップS 1 2 2 1にて第1小役入賞に対応する操作順序を報知するための押し順報知用の処理を実行する（図19参照）。その後、ステップS 1 2 2 2にて、押し順報知コマンドをセットする処理を行ってから、本押し順役処理を終了する。ステップS 1 2 1 9にて否定判定した場合又はステップS 1 2 2 0にて肯定判定した場合は、押し順報知用の処理を行うことなく、そのまま本押し順役処理を終了する。

30

【0303】

<入賞結果に基づいて表示モードを移行させるための処理>

<入賞結果対応処理>

次に、上記のように遊技状態を移行させるための報知を行った結果、遊技状態を移行させることに対応する役が入賞した場合の処理について説明する(3)。この処理は、リール制御処理(図18)における入賞結果対応処理(ステップS 4 1 4)にて行われる。以下、入賞結果対応処理について、図39のフローチャートを参照しながら説明する。

40

【0304】

ステップS 1 3 0 1では、ゲーム数管理処理を実行する。詳細は後述するが、このゲーム数管理処理では、上記の前兆モードにおける前兆ゲーム数のカウントの他、チャレンジモード、アタックモード、VBモード、特化ゾーンにおける継続ゲーム数のカウントを行う。

【0305】

続くステップS 1 3 0 2では、今回の停止結果が、第3再遊技入賞が成立しているか否かを判定する。上記のとおり、第3再遊技入賞が成立している場合、RT状態処理(図2

50

1)では、遊技状態を第2RT状態に移行するための処理が行われる。この場合、ステップS1303にて、アタック用報知フラグがセットされているか否かを判定する。アタック報知用フラグがセットされていない場合とは、アタックモードへの移行条件が成立することなく第3再遊技入賞が成立した場合であり、この場合、アタックモード開始用の処理を行うことなく、そのまま入賞結果対応処理を終了する。アタック用報知フラグがセットされている場合、ステップS1304にて、現状の表示モードがアタックモード中であるか否かを判定する。具体的には、各種フラグ格納エリア106dにアタックモードフラグがセットされているか否かを判定する。アタックモードフラグは、表示モードがアタックモードであることをCPU102が特定するためのフラグである。ちなみに、表示モードを特定するためのフラグとしては、アタックモードフラグの他、チャレンジモードフラグ、VBモードフラグ、特化ゾーンフラグ、BBモードフラグが設けられている。なお、本実施形態では、表示モードがアタックモードよりも上位のRT状態に対応するモード(VBモード、上乗せ特化ゾーン)である場合、アタックモードフラグがそのモードの対応するフラグ(VBモードフラグ、特化ゾーンフラグ)と並存する構成としている。そのため、例えば、ステップS1304にて、アタックモードフラグがセットされていると判定する場合とは、アタックモード中である場合の他、VBモード中である場合や特化ゾーン中である場合が含まれる。

10

【0306】

ステップS1304にて、アタックモードフラグがセットされている場合には、既に表示モードがアタックモードであるため、そのまま、本入賞結果対応処理を終了する。一方、アタックモードフラグがセットされていない場合には、ステップS1305～ステップS1307にてアタックモードの開始用の処理を行う。

20

【0307】

すなわち、ステップS1305では、アタックモードフラグをセットする。続くステップS1306では、アタックモード開始コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする。アタックモード開始コマンドを受信した表示制御装置81は、次ゲームからアタックモードが開始されることの報知を、補助表示部65等により行う。かかる報知については、後に詳細に説明する。その後、ステップS1307にて、アタックモード継続数のカウントを開始する。具体的には、RAM106の各種カウンタエリア106eに設けられたアタックモード継続カウンタにアタックモードの継続ゲーム数の初期値(例えば50)をセットする。

30

【0308】

ステップS1307の処理を行った後は、ステップS1308にて特化ゾーンフラグがセットされているか否かを判定する。ステップS1308にて肯定判定する場合とは、今回当選したアタックモードがスーパーアタックモードであることを意味し、この場合、ステップS1309にて特化ゾーン当選フラグをクリアしてから、上乗せ特化ゾーン開始用の処理(ステップS1318～ステップS1320)に進む。上乗せ特化ゾーン開始用の処理については、後に説明する。ステップS1308にて否定判定した場合は、そのまま入賞結果対応処理を終了する。

【0309】

40

ステップS1302にて、第3再遊技入賞が成立していないと判定した場合、ステップS1310に進む。ステップS1310では、今回の停止結果として、第4、第5再遊技入賞が成立しているか否かを判定する。上記のとおり、第4、第5再遊技入賞が成立している場合、RT状態処理(図21)では、遊技状態を第3RT状態に移行するための処理が行われる。この場合、ステップS1311にて、VB用報知フラグがセットされているか否かを判定する。VB用報知フラグがセットされていない場合は、VBモードの移行抽選に当選することなく第4、第5再遊技入賞が成立した場合であり、この場合、VBモード開始威容の処理を行うことなく、そのまま入賞結果対応処理を終了する。VB用報知フラグがセットされている場合、ステップS1312にて、VBモードフラグがセットされているか否かを判定する。VBモードフラグがセットされている場合には、既に表示モー

50

ドがVBモードであるため、そのまま、本入賞結果対応処理を終了する。一方、VBモードフラグがセットされていない場合には、ステップS1313～ステップS1315にてVBモードの開始用の処理を行う。

【0310】

すなわち、ステップS1313では、VBモードフラグをセットする処理を行う。この場合、各種フラグ格納エリア106dには、アタックモードフラグとVBモードフラグとが併存することになる。これは、VBモードがアタックモードを経て移行するモードであるとともに、VBモード終了後は、必ずアタックモードへ移行することによるものである。

【0311】

その後、ステップS1314にて、VBモード開始コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする。VBモード開始コマンドを受信した表示制御装置81は、次ゲームからVBモードが開始されることの報知を、補助表示部65等により行う。かかる報知については、後に詳細に説明する。そして、ステップS1315にて、VBモード継続数のカウントを開始する。具体的には、RAM106の各種カウンタエリア106eに設けられたVBモード継続カウンタにVBモードの継続ゲーム数の初期値（例えば60）をセットする。ステップS1315の処理を行った後は、本入賞結果対応処理を終了する。

【0312】

ステップS1310にて、第4、第5再遊技入賞が成立していないと判定した場合、ステップS1316に進む。ステップS1316では、今回の停止結果として、第7再遊技入賞が成立しているか否かを判定する。本実施形態では、第7再遊技入賞が成立している場合、すなわち、左リール32Lの中段に「黒BAR」図柄、中リール32Mの中段に「黒BAR」図柄、右リール32Rの中段に「黒BAR」図柄が停止して、中段の組合せラインに「黒BAR」図柄が停止した場合、上乗せ特化ゾーンに移行する構成としている。上乗せ特化ゾーンでは、特定役だけでなく、当選し得る全ての役（押し順役、特定役及びボーナス）にて、アタックモードの継続ゲーム数の上乗せを行う。なお、第7再遊技入賞が成立している場合とは、BARリプレイ1に当選した場合であって、且つ第7再遊技入賞に対応する操作順序でストップスイッチ42～44が操作され（図23（c））、更に、第1、第6、第7再遊技のうちの第7再遊技が入賞することの抽選に当選した場合であり、例えば、BARリプレイ1に当選した場合における20分の1の確率で第7再遊技が入賞することの抽選に当選する。

【0313】

第7再遊技入賞が成立している場合、ステップS1317にて、VB用報知フラグがセットされているか否かを判定する。VB用報知フラグがセットされている場合、ステップS1318～ステップS1320にて特化ゾーン開始用の処理を行う。なお、既に説明した通り、スーパーアタックモードの開始時において、ステップS1308にて肯定判定してステップS1309の処理を行った場合にもステップS1318～ステップS1320の処理が行われる。

【0314】

具体的には、ステップS1318では、RAM106の各種フラグ格納エリア106dに特化ゾーンフラグをセットする処理を行う。特化ゾーンフラグは、上記の上乗せ特化ゾーンであることをCPU102が把握するためのフラグであり、当該特化ゾーンフラグがセットされることにより、VBモードの継続ゲーム数のカウントが停止される。この場合、各種フラグ格納エリア106dには、アタックモードフラグとVBモードフラグと特化ゾーンフラグとが併存することになる。

【0315】

その後、ステップS1319にて、特化ゾーン開始コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする。特化ゾーン開始コマンドを受信した表示制御装置81は、次ゲームから特化ゾーンが開始されることの報知を、補助表示部65等により行う。かかる報知については、後に詳細に説明する。そして、ステップS1320にて、特化ゾーン継続

10

20

30

40

50

数のカウントを開始する。具体的には、RAM 106の各種カウンタエリア106eに設けられた特化ゾーン継続カウンタに特化ゾーンの継続ゲーム数の初期値（例えば5）をセットする。ステップS1320の処理を行った後は、本入賞結果対応処理を終了する。また、ステップS1316又はステップS1317にて否定判定した場合、そのまま入賞結果対応処理を終了する。

【0316】

以上のように、遊技状態を移行させることに対応する役（第3～第5再遊技）の入賞に基づいて、RT状態処理（図21）とは別途、表示モードを移行させるための処理を行う。これは、表示モードの移行抽選に当選していないのにも関わらず、たまたま遊技状態を移行させることに対応する役が入賞したことに基づいてアタックモード等が開始されてしまうことを回避するためである。

10

【0317】

また、表示モードの移行に際して、遊技状態の移行を伴うもののうち、上位のモードへの移行、すなわち、通常モードやチャレンジモードからアタックモードへ移行する場合や、アタックモードからVBモードへ移行する場合、又はVBモードから特化ゾーンへ移行する場合には、対応する役の入賞結果に基づいて移行する構成としている。そのため、表示モードの移行と遊技状態の移行とが同じゲームにてセットで行われる。その一方で、下位のモードへの移行の場合には、例えば転落リプレイとしての第2再遊技入賞や移行出目の停止によって遊技状態が移行する際に、表示モードの移行は行われない。下位のモードへ移行する場合、遊技状態は入賞結果によって管理される（RT状態用処理）一方、表示モードはゲーム数によって管理される。そのため、下位のモードへ移行する場合には、遊技状態の移行と表示モードの移行とが別々のゲームにて行われる可能性がある。

20

【0318】

<ゲーム数管理処理>

上記入賞結果対応処理のステップS1301にて実行される、ゲーム数管理処理について、図40のフローチャートを参照しながら説明する。ゲーム数管理処理では、前兆モードにおける前兆ゲーム数のカウントを行うとともに、チャレンジモード、アタックモード、VBモード、特化ゾーンにおける継続ゲーム数のカウントを行い、これらの表示モードの継続ゲーム数が0となることに基づいて、対応する表示モードを終了させるための処理を行う。

30

【0319】

ゲーム数管理処理では、まず、ステップS1401にて、ベット数は特定数か否かを判定する。既に説明したとおり、本実施形態では、各遊技を1～3のベット数にて実施可能となっており、ステップS1401では、このうち特定数として、3ベットであるか否かを判定する。3ベットではない場合には、そのままゲーム数管理処理を終了する。すなわち、1ベットや2ベットのゲームでは、前兆モードのゲーム数や、チャレンジモード等の継続ゲーム数のカウントは行われない。

【0320】

今回終了するゲームが、3ベットゲームであった場合、ステップS1402に進む。ステップS1402では、ボーナス当選フラグがセットされている状態又はボーナス状態であるか否かを判定する。ステップS1402にて肯定判定した場合、ステップS1403にてチャレンジモードフラグ、アタックモードフラグ、VBモードフラグ、特化ゾーンフラグの各表示モードフラグをクリアする処理を行った後、本ゲーム数管理処理を終了する。つまり、ボーナス当選フラグがセットされている場合や、ボーナス中はアタックモード等のゲーム数のカウントは行わない。なお、ステップS1403にて、各フラグがセットされていない場合にはその状態を維持する。

40

【0321】

ちなみに、ステップS1403では、アタックモードフラグやVBモードフラグ等はクリアする一方で、アタック用報知フラグやVB用報知フラグはクリアしない。そのため、ボーナス終了後は、アタックモード等の準備状態を経てから、これらのフラグによって、

50

遊技状態を移行させるための押し順報知が行われてボーナス前の遊技状態に復帰させることが可能となる。その一方で、チャレンジモード又は特化ゾーン中にボーナス当選した場合には、ボーナス当選によって当該チャレンジモードや特化ゾーンは終了する構成としている。

【0322】

ステップS1402にて否定判定した場合、ステップS1404にて、前兆ゲーム数が0であるか否かを判定する。0ではない場合には、ステップS1405にて前兆ゲーム数を1減算する処理を行う。ステップS1404にて前兆ゲーム数が0である場合（前兆モードではない場合）、又はステップS1405の処理を実行した後は、ステップS1406～ステップS1428にて、各モードの継続ゲーム数のカウント処理を行う。

10

【0323】

すなわち、ステップS1406では、現状の表示モードがチャレンジモードであるか否かを判定する。チャレンジモードである場合には、ステップS1407に進み、チャレンジモード継続カウンタを1減算する処理を行うことで、チャレンジモード継続ゲーム数の減算を行う。そして、ステップS1408にて、チャレンジモード継続カウンタが0であるか否かを判定する。0ではない場合には、そのままゲーム数管理処理を終了する。0である場合には、ステップS1409にてチャレンジモードフラグをクリアし、ステップS1410にてチャレンジモード終了コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする。チャレンジモード終了コマンドを受信した表示制御装置81では、今回のゲームにてチャレンジモードが終了することの報知を補助表示部65等にて行う。ステップS1410の処理を行った後は、ゲーム数管理処理を終了する。

20

【0324】

ステップS1406にてチャレンジモードではないと判定した場合、ステップS1411に進む。ステップS1411では、現状の表示モードがアタックモードであるか否かを判定する。アタックモードである場合には、ステップS1412に進み、アタックモード中の特化ゾーンか否かを判定する。すなわち、スーパーアタックモードのようにアタックモード開始時に特化ゾーンに移行する場合、ステップS1412にて肯定判定することになる。特化ゾーン中である場合には、ステップS1425～ステップS1428にて特化ゾーン用のゲーム数管理処理を行う。これらの処理については、後に説明する。

【0325】

30

ステップS1412にて特化ゾーンではないと判定した場合、ステップS1413にて、アタックモード継続カウンタを1減算する処理を行うことで、アタックモード継続ゲーム数の減算を行う。そして、ステップS1414にて、アタックモード継続カウンタが0であるか否かを判定する。0ではない場合には、そのままゲーム数管理処理を終了する。0である場合には、ステップS1415にてアタックモードフラグをクリアし、ステップS1416にてアタック用報知フラグをクリアする。その後、ステップS1417にてアタックモード終了コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする。アタックモード終了コマンドを受信した表示制御装置81では、今回のゲームにてアタックモードが終了することの報知を補助表示部65等にて行う。かかる報知については、後に詳細に説明する。ステップS1417の処理を行った後は、ゲーム数管理処理を終了する。

40

【0326】

ステップS1411にてアタックモードではないと判定した場合、ステップS1418に進む。ステップS1418では、現状の表示モードがVBモードであるか否かを判定する。VBモードである場合には、ステップS1419に進み、上乗せ特化ゾーンであるか否かを判定する。上乗せ特化ゾーンではない場合には、ステップS1420にてVBモード継続カウンタを1減算する処理を行うことで、VBモード継続ゲーム数の減算を行う。そして、ステップS1421にて、VBモード継続カウンタが0であるか否かを判定する。0ではない場合には、そのままゲーム数管理処理を終了する。0である場合には、ステップS1422にてVBモードフラグをクリアし、ステップS1423にてVB用報知フラグをクリアする。その後、ステップS1424にてVBモード終了コマンドを表示制御

50

装置 8 1 への出力対象としてセットする。VBモード終了コマンドを受信した表示制御装置 8 1 では、今回のゲームにてVBモードが終了することの報知を補助表示部 6 5 等に行う。かかる報知については、後に詳細に説明する。ステップ S 1 4 2 4 の処理を行った後は、ゲーム数管理処理を終了する。

【0327】

ステップ S 1 4 1 9 にて、上乗せ特化ゾーンであると判定した場合には、ステップ S 1 4 2 5 に進む。既に説明した通り、ステップ S 1 4 1 2 にてアタックモード中の特化ゾーンであると判定した場合もステップ S 1 4 2 5 に進む。ステップ S 1 4 2 5 では、特化ゾーン継続カウンタを 1 減算する処理を行うことで、特化ゾーン継続ゲーム数の減算を行う。そして、ステップ S 1 4 2 6 にて、特化ゾーン継続カウンタが 0 であるか否かを判定する。0 である場合には、ステップ S 1 4 2 7 にて特化ゾーンフラグをクリアし、ステップ S 1 4 2 8 にて特化ゾーン終了コマンドを表示制御装置 8 1 への出力対象としてセットする。特化ゾーン終了コマンドを受信した表示制御装置 8 1 では、今回のゲームにて特化ゾーンが終了することの報知を補助表示部 6 5 等に行う。かかる報知としては、例えば、今回の特化ゾーンにてトータルで上乗せに成功したゲーム数の報知を行う。ステップ S 1 4 2 8 の処理を行った後は、ゲーム数管理処理を終了する。ステップ S 1 4 1 8 又はステップ S 1 4 2 6 にて否定判定した場合、そのままゲーム数管理処理を終了する。

10

【0328】

<終了判定処理>

次に、ボーナス終了時の処理として、終了判定処理について、図 4 1 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、終了判定処理は、ボーナス状態処理（図 2 6）におけるステップ S 6 1 5 にて実施される処理である。終了判定処理では、ボーナス終了条件の成否を判定するとともに、ボーナスを終了する場合には、ボーナスと重複当選等したアタックモード等の当選報知用の処理を行うとともに、ボーナスと重複当選等したアタックモード等のゲーム数の上乗せ用の処理を行う。

20

【0329】

すなわち、ステップ S 1 5 0 1 では、小役入賞が成立したか否かを判定する。既に説明したとおり、ボーナス中は第 1 小役（BB 中小役 1）が高確率で成立する（図 2 8）。また、BB 中小役 2（IV = 3 0）にて当選した場合には、第 3 9 小役入賞に対応する操作順序でストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作され（図 2 7（b））、更に、第 1 小役及び第 3 9 小役のうちの第 3 9 小役が入賞することの抽選に当選した場合に、第 3 9 小役入賞が成立する。本実施形態では、例えば、BB 中小役 2 に当選した場合における 1 0 0 分の 1 の確率で第 3 9 小役が入賞することの抽選に当選する。BB 中小役 3（IV = 3 1）にて当選した場合には、第 4 0 小役入賞に対応する操作順序でストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作され（図 2 7（b））、更に、第 1 小役及び第 4 0 小役のうちの第 4 0 小役が入賞することの抽選に当選した場合に、第 4 0 小役入賞が成立する。本実施形態では、例えば、BB 中BAR揃い役に当選した場合における 2 0 0 分の 1 の確率で第 4 0 小役が入賞することの抽選に当選する。なお、BB 中小役 2 や BB 中小役 3 の当選確率を調節することにより、第 3 9 小役入賞や第 4 0 小役入賞が成立する確率を調節する構成としてもよい。より詳しくは、BB 中小役 2 を上記構成の約 1 0 0 分の 1 の確率で当選するようにポイント値 PV を割り振り、BB 中小役 3 を上記構成の約 2 0 0 分の 1 の確率で当選するようにポイント値 PV を割り振る。そして、BB 中小役 2 や BB 中小役 3 の当選時に対応する小役（第 3 9 小役、第 4 0 小役）を狙って停止操作すれば、当該対応する小役入賞を成立させることが可能な構成としてもよい。

30

40

【0330】

ステップ S 1 5 0 1 にて小役入賞が成立したと判定した場合には、ステップ S 1 5 0 2 にて、残払出数から今回のゲームの払出数を減算する処理を行う。ステップ S 1 5 0 1 にて否定判定した場合、又はステップ S 1 5 0 2 の処理を実行した後は、ステップ S 1 5 0 3 にて、残払出数が 0 となったか否かを判定する。0 ではない場合には、そのまま終了判定処理を終了する。0 である場合には、ステップ S 1 5 0 4 にてボーナス終了コマンドを

50

表示制御装置 81 への出力対象としてセットした後、ステップ S1505～ステップ S1518 にて、アタックモード等の当選報知用の処理や、アタックモード等の継続ゲーム数の上乗せ用の処理を行う。

【0331】

すなわち、ステップ S1505 では、アタックモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。アタックモード当選フラグがセットされている場合には、ステップ S1506 にて前兆ゲーム数の抽選処理を行い、ステップ S1507 にて前兆ゲーム数のセットを行い、ステップ S1508 にて前兆コマンドのセットを行う。ちなみに、本実施形態では、ステップ S1506 の前兆ゲーム数の抽選処理では、100%の確率で前兆ゲーム数が 0 となる抽選を行う。すなわち、ステップ S1507 では、必ず 0 ゲームの前兆ゲーム数をセットすることになり、ボーナス終了ゲームの次ゲームにてアタックモード等の当選報知が行われることになる。ステップ S1508 の処理を実行した後は、終了判定処理を終了する。

10

【0332】

ステップ S1505 にてアタックモード当選フラグがセットされていない場合、ステップ S1509 にて、チャレンジモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。チャレンジモード当選フラグがセットされている場合には、ステップ S1506～ステップ S1508 の前兆モード用の処理を行ってから、終了判定処理を終了する。ステップ S1509 にてチャレンジモード当選フラグがセットされていない場合、ステップ S1510 にて VB モード当選フラグがセットされているか否かを判定する。VB モード当選フラグがセットされている場合には、ステップ S1506～ステップ S1508 の前兆モード用の処理を行ってから、終了判定処理を終了する。すなわち、チャレンジモードや VB モードについても当選している状況でボーナスが終了すると、ボーナス終了後、前兆ゲームを経て、チャレンジモードや VB モードの当選報知が行われる。

20

【0333】

なお、アタックモード当選フラグ又はチャレンジモード当選フラグがセットされている状況でボーナスが終了する場合とは、アタックモードやチャレンジモード等とボーナスに同時当選した場合か、アタックモードやチャレンジモード等の当選報知の前兆モード中にボーナスに当選した場合である。一方、VB モード当選フラグがセットされている状況でボーナスが終了する場合とは、アタックモード中において VB モードとボーナスとに同時当選した場合か、VB モードの当選報知の前兆モード中（この場合、0 ゲームの前兆モードが選択されるため、VB モードに当選した次ゲーム）にボーナスに当選した場合である。

30

【0334】

ステップ S1510 にて VB モード当選フラグがセットされていない場合、ステップ S1511 に進む。ステップ S1511 では、アタックモード上乗せフラグがセットされているか否かの判定を行う。アタックモード上乗せフラグがセットされている場合、ステップ S1512 にてアタックモードの上乗せゲーム数抽選処理を行い、ステップ S1513 にてアタックモードのゲーム数上乗せ処理を行い、ステップ S1514 にて上乗せコマンドのセットを行う。これらステップ S1512～ステップ S1514 の処理は、ステップ S917～ステップ S919 の処理と同様である。ステップ S1514 の処理を実行した後は、終了判定処理を終了する。

40

【0335】

ステップ S1511 にてアタックモード上乗せフラグがセットされていない場合、ステップ S1515 にて、チャレンジモード上乗せフラグがセットされているか否かを判定する。チャレンジモード上乗せフラグがセットされている場合、ステップ S1516 にてチャレンジモードの上乗せゲーム数抽選処理を行い、ステップ S1517 にてチャレンジモードのゲーム数上乗せ処理を行い、ステップ S1518 にて上乗せコマンドのセットを行う。これらステップ S1516～ステップ S1518 の処理は、ステップ S822～ステップ S824 の処理と同様である。ステップ S1515 にて否定判定した場合、又はステ

50

ップS 1 5 1 8の処理を実行した後は、終了判定処理を終了する。

【0 3 3 6】

<特化ゾーン用処理>

次に、特化ゾーン用処理について、図4 2のフローチャートを参照しながら説明する。特化ゾーン用処理は、抽選結果対応処理（図3 1）におけるステップS 7 1 3にて実行される処理である。既に説明したとおり、特化ゾーンへはV Bモード中に移行し、特化ゾーン中は、毎ゲーム、アタックモードの継続ゲーム数の上乗せが行われる。

【0 3 3 7】

すなわち、特化ゾーン用処理では、まず、ステップS 1 6 0 1にて今回の抽選処理の結果を把握する。続くステップS 1 6 0 2では、アタックモードの上乗せゲーム数抽選処理を行う。続くステップS 1 6 0 3では、アタックモードのゲーム数上乗せ処理を行う。そして、ステップS 1 6 0 4にて、上乗せコマンドをセットしてから、特化ゾーン用処理を終了する。ステップS 1 6 0 2～ステップS 1 6 0 4の処理は、ステップS 9 1 7～ステップS 9 1 9の処理と同様である。但し、ステップS 1 6 0 2の上乗せゲーム数抽選処理の方が、ステップS 9 1 7の上乗せゲーム数抽選処理よりも、選択されるゲーム数が多くなっている。

【0 3 3 8】

<サブ側の報知演出に関する処理>

次に、（4）サブ側の報知演出に関する処理として、サブ側の表示制御装置8 1にて行われる各種報知用の処理を説明する。各種報知用の処理として、所定周期（1. 4 9 m s e c周期）で実行される演出設定処理が設けられている。そこで、当該演出設定処理について、図4 3のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 3 3 9】

演出設定処理では、まずステップS 1 7 0 1にて、主制御装置1 0 1から新たなコマンドを受信したか否かを判定する。新たなコマンドを受信している場合には、ステップS 1 7 0 2にて、受信したコマンドをR A M 1 8 3に格納する処理を実行する。R A M 1 8 3にはコマンド格納エリアが設けられており、当該コマンド格納エリアは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。

【0 3 4 0】

ステップS 1 7 0 1にて否定判定した場合、又はステップS 1 7 0 2の処理を実行した後は、ステップS 1 7 0 3にて、新たに受信したコマンドが、ベット時コマンドであったか否かを判定する。ベット時コマンドとは、ベット操作が行われたことに基づいて主制御装置1 0 1から出力されるコマンドであり、通常処理のステップS 2 0 7にてセットされるベットコマンドの他、モード移行報知用処理（図3 6）におけるチャレンジモード開始コマンドや、アタックモード当選報知コマンド、V Bモード当選報知コマンド、ボーナス当選報知コマンド等がある。これらのベット時コマンドである場合には、ステップS 1 7 0 4にてベット時演出設定処理を実行する。

【0 3 4 1】

ステップS 1 7 0 3にて否定判定した場合、又はステップS 1 7 0 4の処理を実行した後は、ステップS 1 7 0 5にて、新たに受信したコマンドが、開始時コマンドであったか否かを判定する。開始時コマンドとは、スタートレバー4 1の操作が行われたことに基づいて主制御装置1 0 1から出力されるコマンドであり、抽選処理のステップS 3 1 3にてセットされる抽選結果コマンドの他、第1～第3特定役処理（図3 2～図3 4）にて設定される前兆コマンドや上乗せコマンド、押し順役処理（図3 8）にて設定される押し順報知コマンド等がある。これらの開始時コマンドである場合には、ステップS 1 7 0 6にて開始時演出設定処理を実行する。

【0 3 4 2】

ステップS 1 7 0 5にて否定判定した場合、又はステップS 1 7 0 6の処理を実行した後は、ステップS 1 7 0 7にて、新たに受信したコマンドが、各停止操作時コマンドであ

10

20

30

40

50

ったか否かを判定する。各停止操作時コマンドとは、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のそれぞれの停止操作が行われたことに基づいて主制御装置 1 0 1 から出力されるコマンドであり、リール制御処理（図 1 8）のステップ S 4 0 5 にてセットされる停止指令コマンドである。かかる各停止操作時コマンドとしての停止指令コマンドである場合には、ステップ S 1 7 0 8 にて各停止操作時演出設定処理を実行する。

【0 3 4 3】

ステップ S 1 7 0 7 にて否定判定した場合、又はステップ S 1 7 0 8 の処理を実行した後は、ステップ S 1 7 0 9 にて、新たに受信したコマンドが、全停止時コマンドであるか否かを判定する。全停止時コマンドとは、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したことに基づいて主制御装置 1 0 1 から出力されるコマンドであり、リール制御処理（図 1 8）のステップ S 4 1 1 にてセットされる入賞結果コマンドの他、入賞結果対応処理（図 3 9）にてセットされるアタックモード開始コマンド、V B モード開始コマンド、特化ゾーン開始コマンド、チャレンジモード終了コマンド、アタックモード終了コマンド、V B モード終了コマンド、特化ゾーン終了コマンド等がある。これらの全停止時コマンドである場合には、ステップ S 1 7 1 0 にて全停止時演出設定処理を実行する。

10

【0 3 4 4】

ステップ S 1 7 0 9 にて否定判定した場合、又はステップ S 1 7 1 0 の処理を実行した後は、ステップ S 1 7 1 1 にてその他の処理を実行してから、演出設定処理を終了する。ステップ S 1 7 1 1 では、ベット時、開始時、停止時以外の主制御装置 1 0 1 からの指令に基づく演出（例えば、精算スイッチ 5 9 の操作に基づく演出等）の設定や、主制御装置 1 0 1 を介さずに接続されたセンサ（演出スイッチ検出センサ等）からの信号に基づく演出の設定、エラー報知用の設定等を行う。

20

【0 3 4 5】

以下、ベット時演出設定処理、開始時演出設定処理、各停止操作時演出設定処理、全停止時演出設定処理について、説明する。なお、各演出設定処理の説明では、図 5 5 ～図 6 0 の表示演出の概要図を参照しながら説明する。

【0 3 4 6】

<ベット時演出設定処理>

ベット時演出設定処理について、図 4 4 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 3 4 7】

ステップ S 1 8 0 1 では、今回受信したベット時コマンドとしてチャレンジモード開始コマンドが含まれているか否かを判定する。チャレンジモード開始コマンドが含まれている場合、ステップ S 1 8 0 2 にて、チャレンジモード開始演出を設定する処理を行う。チャレンジモード開始演出では、例えば、図 5 5（a）に示すように、補助表示部 6 5 にて、「チャレンジモードスタート」という文字表示を行うとともに、移行する表示モードがアタックモード移行抽選に当選し易いチャンスモードであることを示唆する表示（例えば所定のキャラクタ表示）を行う。その他、チャレンジモード開始演出では、スピーカ 6 4 から対応する効果音（例えば、男性の野太い声で「アタックモードをつかみとれ！」）が発せられるように制御する。

30

【0 3 4 8】

ステップ S 1 8 0 1 にてチャレンジモード開始コマンドが含まれていない場合、ステップ S 1 8 0 3 にて、今回受信したベット時コマンドとしてアタックモード当選報知コマンドが含まれているか否かを判定する。アタックモード当選報知コマンドが含まれている場合、ステップ S 1 8 0 4 にて、アタックモード当選報知演出を設定する処理を行う。アタックモード当選報知演出では、例えば、図 5 6（a）に示すように、補助表示部 6 5 にて、「アタックモード確定」という文字表示を行う。その他、アタックモード当選報知演出では、スピーカ 6 4 から対応する効果音（例えば、女性の高い声で「アタックナンバーワン！」）が発せられるように制御する。

40

【0 3 4 9】

ステップ S 1 8 0 3 にてアタックモード当選報知コマンドが含まれていない場合、ステ

50

ップS1805にて、今回受信したベット時コマンドとしてVBモード当選報知コマンドが含まれているか否かを判定する。VBモード当選報知コマンドが含まれている場合、ステップS1806にて、VBモード当選報知演出を設定する処理を行う。VBモード当選報知演出では、例えば、図56(b)に示すように、補助表示部65にて、「VICTORYBONUS確定」という文字表示を行う。その他、VBモード当選報知演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、男女の声で「ヴィクトリー！」）が発せられるように制御する。

【0350】

ステップS1805にてVBモード当選報知コマンドが含まれていない場合、ステップS1807にて、今回受信したベット時コマンドとしてボーナス当選報知コマンドが含まれているか否かを判定する。ボーナス当選報知コマンドが含まれている場合、ステップS1808にて、ボーナス当選報知演出を設定する処理を行う。ボーナス当選報知演出では、例えば、補助表示部65にて、「やったぜ ボーナス確定」という文字表示を行う。その他、ボーナス当選報知演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、男女の声で「やったぜ！」）が発せられるように制御する。

【0351】

ステップS1802、ステップS1804、ステップS1806及びステップS1808の何れかの処理を実行した後、又はステップS1807にて否定判定した場合には、ステップS1809にて、その他のベット時演出を設定してから、本演出設定処理を終了する。ステップS1809の処理では、例えば、ベットコマンドの受信に対応させて、対応するベット数のクレジット投入スイッチ56～58周辺（又は内部）のランプを消灯させてその操作が受け付けられたことを報知する処理や、例えば所定時間遊技が行われていないことを一の条件に移行するデモモードから復帰するための処理や、スタートレバー41周辺のランプを点灯させてその操作が有効となったことを報知する処理等を行う。

【0352】

＜開始時演出設定処理＞

次に、開始時演出設定処理について、図45のフローチャートを参照しながら説明する。

【0353】

ステップS1901では、表示モード設定処理を行う。かかる処理では、現状、主制御装置101側で設定されている表示モードが、通常モード、チャレンジモード、アタックモード、VBモード、特化ゾーンのいずれであるかを判定し、対応する表示モードにて、補助表示部65の表示演出が行われるように設定する。具体的には、表示制御装置81側のRAM183の各種フラグ格納エリア183aにおいても、表示モードを把握するためのフラグとして、チャレンジモードフラグ、アタックモードフラグ、VBモードフラグ、特化ゾーンフラグをセットするエリアが設けられており、各モードの開始に際して対応するフラグがセットされ、終了に際して対応するフラグがクリアされる。例えば、上記ステップS1802のチャレンジモード開始演出の設定処理に際しては、チャレンジモードフラグをセットする。ステップS1901では、これらの各種モード対応フラグを把握することで、現状の表示モードを特定し、対応する演出が行われるように補助表示部65やスピーカ64、上部ランプ63等を制御する。

【0354】

続くステップS1902では、受信している抽選結果コマンドに基づいて、今回開始されるゲームの抽選結果が押し順役当選であるか否かを判定する。押し順役当選である場合には、ステップS1903にて、押し順報知用処理を行う。ここで、押し順報知用処理について、図46のフローチャートを参照しながら説明する。

【0355】

ステップS2001では、今回受信している開始時コマンドとして、押し順報知コマンドが含まれているか否かを判定する。押し順報知コマンドが含まれていない場合には、そのまま本押し順報知用処理を終了する。押し順報知コマンドが含まれている場合には、ス

テップS2002に進む。

【0356】

ステップS2002では、今回の抽選結果が第1昇格リプレイ1～4であるか否かを判定する。第1昇格リプレイ1～4である場合には、ステップS2003にて、第3再遊技入賞が成立する押し順報知を行うように補助表示部65等を制御して、その後、押し順報知用処理を終了する。

【0357】

ステップS2002にて第1昇格リプレイ1～4当選ではないと判定した場合、ステップS2004にて、今回の抽選結果が転落リプレイ1～3であるか否かを判定する。転落リプレイ1～3である場合には、ステップS2005に進み、第1再遊技入賞が成立する押し順報知を行うように補助表示部65等を制御して、その後、押し順報知用処理を終了する。

10

【0358】

ステップS2004にて転落リプレイ1～3ではないと判定した場合、ステップS2006にて、今回の抽選結果が第2昇格リプレイ1, 2であるか否かを判定する。第2昇格リプレイ1, 2である場合には、ステップS2007にて、既にVBモード当選報知演出を実行済みか否かを判定する。例えば、ステップS1806のVBモード当選報知演出の設定に際して、RAM183の各種フラグ格納エリア183aにVB当選の報知が行われたことを示す報知済みフラグをセットする。当該報知済みフラグは、VBモードへ移行することに基づいてクリアする。そして、ステップS2007にて、当該報知済みフラグの有無を判定する構成とするとよい。VBモードの当選報知済みである場合には、ステップS2008にて、第4, 第5再遊技入賞が成立する押し順報知を行うように補助表示部65等を制御して、その後、押し順報知用処理を終了する。VBモードの当選報知済みではない場合には、ステップS2005に進み、第1再遊技入賞用の押し順報知を行ってから、押し順報知用処理を終了する。

20

【0359】

ステップS2006にて第2昇格リプレイ1, 2ではないと判定した場合、ステップS2009にて、今回の抽選結果がBARリプレイ1, 2であるか否かを判定する。BARリプレイ1, 2である場合には、ステップS2010にて、上記モード対応フラグを確認して、現状の表示モードがVBモードであるか否かを判定する。VBモード中である場合には、ステップS2011にて第6～第8再遊技入賞が成立する押し順報知を行うように補助表示部65等を制御して、その後、押し順報知用処理を終了する。VBモード中ではない場合には、上記ステップS2005に進み、第1再遊技入賞用の押し順報知を行ってから、押し順報知用処理を終了する。

30

【0360】

ステップS2009にてBARリプレイ1, 2ではないと判定した場合、ステップS2012にて、今回の抽選結果がベルであるか否かを判定する。ベル当選である場合には、ステップS2013にて、第1小役としてベル入賞が成立する押し順報知を行うように補助表示部65等を制御して、その後、押し順報知用処理を終了する。ステップS2012にて否定判定した場合には、そのまま押し順報知用処理を終了する。

40

【0361】

開始時演出設定処理の説明(図45)に戻り、ステップS1902にて押し順役当選ではないと判定した場合、ステップS1904にて、特定役当選か否かを判定する。特定役当選である場合には、ステップS1905にて特定役報知用処理を行う。特定役報知用処理については、後に詳細に説明する。

【0362】

ステップS1904にて否定判定した場合、又はステップS1903若しくはステップS1905の処理を実行した後は、ステップS1906に進む。ステップS1906では、今回の開始時コマンドとして、上乗せコマンドを受信しているか否かを判定する。上乗せコマンドを受信している場合には、ステップS1907にて、上乗せコマンドに対応す

50

るゲーム数の上乗せ演出が、停止時に実行されるように、予め上乗せ演出を設定する処理を行う。上乗せ演出としては、例えば、図59(b)に示すように、補助表示部65にて、上乗せゲーム数に対応する数値を「+10」として表示する。その他、上乗せ演出では、スピーカ64から対応する効果音(例えば、電子音で「キュキュキュキュイーン!」)が発せられるように制御する。

【0363】

ステップS1907の上乗せ演出の設定処理の詳細について、図47のフローチャートを参照しながら説明する。

【0364】

ステップS2101では、今回受信した上乗せコマンドに基づいて、上乗せゲーム数を把握する処理を行う。続くステップS2102では、報知タイミング抽選処理を実行する。報知タイミング抽選処理では、今回のゲームにて上乗せ演出を行うことを前提とし、当該ゲームにおけるどのタイミングで上乗せ演出が行われるかを抽選する処理である。

【0365】

上乗せ演出は、上乗せゲーム数に応じて実行タイミングが異なるように設定されている。具体的には、図48の抽選テーブルに示すように、今回のゲームにおける上乗せ演出の実行タイミングとして、各リール32L、32M、32Rの停止操作順に、第1リール、第2リール、第3リールとすると、第1リールの停止操作時、第2リールの停止操作時、第3リールの停止操作時が設定されている。そして、各リールの停止操作のうちストップスイッチ42~44の押圧操作が行われたとする停止ON操作が行われたタイミングと、当該押圧操作を終了したとする停止OFF操作が行われたタイミングと、が設定されている。

【0366】

ここで、ストップスイッチ42~44の操作態様について、補足説明する。ストップスイッチ42~44は手前側に配置される初期位置から、奥側に配置される操作位置まで変位可能となっている。初期位置に配置される状況では、ストップ検出センサ42a~44aからの検知信号はLOW状態となっており、初期位置から操作位置まで操作されることによって、ストップ検出センサ42a~44aからの検知信号がLOW信号からHI信号に切り換わる。そして、主制御装置101では、検知信号がLOW信号からHI信号に切り換わったことに基づいて、ストップスイッチ42~44の押圧操作が行われたとする停止ON操作が行われたと把握する。

【0367】

また、ストップスイッチ42~44は、バネ等によって初期位置に向けて付勢されている。そのため、ストップスイッチ42~44から手を離して、操作位置に向けて押し込んだ操作力(押圧力)を付与しないようにすると、ストップスイッチ42~44は、上記バネ等の付勢力によって、初期位置に復帰する。この場合、ストップ検出センサ42a~44aからの検知信号は、HI信号からLOW信号に切り換わる。そして、主制御装置101では、検知信号がHI信号からLOW信号に切り換わったことに基づいて、ストップスイッチ42~44の押圧操作が終了されたとする停止OFF操作が行われたと把握する。

【0368】

上乗せ演出は、各ストップスイッチ42~44の停止操作として、停止ON操作時と停止OFF操作時とのいずれでも発生し得るように設定されている。つまり、上乗せ演出が発生するゲームでは、ストップスイッチ42~44を押圧操作したタイミングだけでなく、押圧操作を終了したタイミングでも当該上乗せ演出が発生し得る。

【0369】

上乗せ演出の実行タイミングテーブルでは、上乗せゲーム数が比較的少ないゲーム数として、例えば5ゲーム~10ゲームの上乗せが発生する場合、第1リールの停止ON操作が行われたタイミングが5%で選択され、第1リールの停止OFF操作が行われたタイミングは10%、第2リールの停止ON操作は15%、第2リールの停止OFF操作は20%、第3リールの停止ON操作は20%、第3リールの停止OFF操作(全リール停止時

）は30%で、それぞれ選択される。この場合、各リールの停止ON操作時の方よりも、停止OFF操作時の方が選択され易くなっていると同時に、後側の操作の方が選択され易くなっている。

【0370】

一方、上乗せゲーム数が比較的多いゲーム数として、例えば100ゲーム以上の上乗せが発生する場合、第1リールの停止ON操作が行われたタイミングが5%で選択され、第1リールの停止OFF操作が行われたタイミングは10%、第2リールの停止ON操作は5%、第2リールの停止OFF操作は30%、第3リールの停止ON操作は5%、第3リールの停止OFF操作（全リール停止時）は45%で、それぞれ選択される。この場合も、各リールの停止OFF操作時の方が、停止ON操作時よりも選択され易くなっていると同時に、後側の操作の方が比較的、選択され易くなっている。

10

【0371】

つまり、本実施形態では、各リールの停止ON操作時よりも停止OFF操作時の方が、上乗せ演出が発生し易くなるように設定されている。また、第1～第3リールを比較すると、第3リールの停止操作時（ON操作、OFF操作）が最も選択され易く、第2リールの停止操作時が次いで選択され易く、第1リールの停止操作時が最も選択され易くなるように設定されている。

【0372】

上乗せ演出の設定処理の説明に戻り、ステップS2102にて、報知タイミング抽選処理を行った後は、ステップS2103にて、ステップS2102の抽選結果が、いずれかのリールの停止ON時であったか否かを判定する。停止ON時であった場合、ステップS2104にて、上乗せ演出を発生させる対象リールを設定し、当該対象リールの停止ON操作時に上乗せ演出が発生するように設定する。具体的には、各種フラグ格納エリア183aに、第1リール停止ON操作時フラグ～第3リール停止ON操作時フラグのいずれかをセットする処理を行う。これらのフラグは、上乗せ演出発生タイミングをCPU181が把握するためのフラグである。また、ステップS2104では、かかる停止ON操作時に発生させる上乗せゲーム数に対応する上乗せ演出の演出データを、演出データ記憶エリア182bから読み出し、予め定められた演出データ設定エリアに当該データを一時記憶させる処理を行う。CPU181は、上記停止ON操作時フラグに対応するタイミングで上乗せ演出が発生することを把握した場合、上記演出データ設定エリアに一時記憶された演出データを読み出し、上乗せ演出が行われるようにする。

20

30

【0373】

ステップS2103にて否定判定した場合、ステップS2105にて、第1リール又は第2リールの停止OFF操作時であったか否かを判定する。これらのリールの停止OFF操作時であった場合、ステップS2106にて、上乗せ演出を発生させる対象リールを設定し、当該対象リールの停止OFF操作時に上乗せ演出が発生するように設定する。具体的には、各種フラグ格納エリア183aに、第1リール停止OFF操作時フラグ、第2リール停止OFF操作時フラグのいずれかをセットする処理を行う。これらのフラグも、上乗せ演出発生タイミングをCPU181が把握するためのフラグである。また、ステップS2106でも、上乗せゲーム数に対応する上乗せ演出の演出データを、演出データ記憶エリア182bから読み出し、予め定められた演出データ設定エリアに当該データを一時記憶させる処理を行う。

40

【0374】

ステップS2105にて否定判定した場合、ステップS2107にて、今回の上乗せ演出を全リール停止時（第3リールの停止OFF操作時）に発生するように設定する。具体的には、各種フラグ格納エリア183aに、第3リール停止OFF操作時フラグをセットする処理を行う。また、ステップS2107でも、上乗せゲーム数に対応する上乗せ演出の演出データの一時記憶処理を行う。ステップS2104、ステップS2106又はステップS2107の処理を実行した後は、上乗せ演出の設定処理を終了する。

【0375】

50

開始時演出設定処理の説明に戻り、ステップS1906にて上乗せコマンドを受信していない場合、又はステップS1907の処理を実行した後は、ステップS1908にてボーナス中演出設定処理を実行し、ステップS1909にて連続演出設定処理を実行し、その後、ステップS1910にて、その他の開始時演出を設定してから、開始時演出設定処理を終了する。ボーナス中演出設定処理及び連続演出設定処理については、後に詳細に説明する。ステップS1910の処理では、例えば、ゲーム開始に対応させて抽選結果を示唆する演出を設定したり、スタートレバー41周辺のランプを消灯させてその操作が受け付けられたことを報知する処理等を行う。

【0376】

＜各停止操作時演出設定処理＞

10

次に、ステップS1708にて実施される各停止操作時演出設定処理について、図49のフローチャートを参照しながら説明する。

【0377】

ステップS2201では、今回受信した各停止操作時コマンドが、停止ON操作コマンドであるか否かを判定する。停止ON操作コマンドは、各リールの停止操作のうちストップスイッチ42～44の押圧操作が行われた場合に主制御装置101から出力されるコマンドである。

【0378】

ステップS2201にて肯定判定した場合、ステップS2202に進み、今回のゲームの演出として、リールの停止ON操作時に発生する演出が設定されているか否かを判定する。設定されていない場合は、そのまま本設定処理を終了する。設定されている場合、ステップS2203にて、今回受信した停止ON操作コマンドが、設定されている停止ON操作時の演出の対象となっているリールの停止操作のものか否かを判定する。対象リールの停止ON操作ではない場合には、そのまま本設定処理を終了する。対象リールの停止ON操作である場合、ステップS2204にて、停止ON操作時演出が行われるように、補助表示部65等を制御して、その後、本設定処理を終了する。

20

【0379】

例えば、今回の停止ON操作時演出として、上乗せ演出が設定されている場合、図50(a)に示すように、ストップスイッチ42～44を押圧操作(ON操作)したタイミングで、補助表示部65にて上乗せ演出が発生する。またこの場合、当該上乗せ演出に対応する効果音がスピーカ64から発せられる。

30

【0380】

また、例えば今回のゲームが押し順役当選であって、押し順報知演出が設定されている場合、各停止ON操作に基づき対応するリールが停止することによって、押し順報知演出が次の操作対象となるリールを示す演出に変化する。具体的には、当該停止ON操作時演出前に全リール32L、32M、32Rが回転している状況であれば、図37(a)に示す第1リールを操作対象とする表示がなされている。そして、第1リールに対応する停止ON操作によって対応するリール(図では中リール32M)が停止すると、図37(b)に示す、次の操作対象となるリール(図では右リール32R)を示す演出に変化する。また、当該停止ON操作時演出前に2つのリールが回転している状況であれば、図37(b)に示す第2リールを停止対象とする表示がなされており、停止ON操作によって第2リールが停止することに基づき、第3リールを停止対象とする表示(図37(c))に変化する。

40

【0381】

ステップS2201にて否定判定した場合、ステップS2205に進み、今回受信した各停止操作時コマンドが、停止OFF操作コマンドであるか否かを判定する。停止OFF操作コマンドは、各リールの停止操作のうちストップスイッチ42～44の押圧操作を終了した場合に主制御装置101から出力されるコマンドである。

【0382】

ステップS2205にて肯定判定した場合、ステップS2206に進み、今回のゲーム

50

の演出として、リールの停止OFF操作時に発生する演出が設定されているか否かを判定する。設定されていない場合は、そのまま本設定処理を終了する。設定されている場合、ステップS2207にて、今回受信した停止OFF操作コマンドが、設定されている停止OFF操作時の演出の対象となっているリールの停止操作のものか否かを判定する。対象リールの停止OFF操作ではない場合には、そのまま本設定処理を終了する。対象リールの停止OFF操作である場合、ステップS2208にて、停止OFF操作時演出が行われるように、補助表示部65等を制御して、その後、本設定処理を終了する。

【0383】

例えば、今回の停止OFF操作時演出として、上乗せ演出が設定されている場合、図50(b)に示すように、ストップスイッチ42～44を押圧操作を終了して、当該ストップスイッチ42～44から手を離れたタイミングで、補助表示部65にて上乗せ演出が発生する。またこの場合、当該上乗せ演出に対応する効果音がスピーカ64から発せられる。ステップS2205にて否定判定した場合は、そのまま本演出設定処理を終了する。

10

【0384】

＜全停止時演出設定処理＞

次に、全停止時演出設定処理について、図51のフローチャートを参照しながら説明する。

【0385】

まず、ステップS2301では、今回受信している停止時コマンドとしてチャレンジモード終了コマンドが含まれているか否かを判定する。チャレンジモード終了コマンドが含まれている場合には、ステップS2302にて、チャレンジモード終了演出が行われるように、補助表示部65等を制御する。チャレンジモード終了演出では、例えば、図55(b)に示すように、補助表示部65にて、「チャレンジモード 終了」という文字表示を行う。その他、チャレンジモード終了演出では、チャレンジモードが終了することに対応させた効果音（例えば、男性の野太い声で「もっと精進せい！」）がスピーカ64から発せられるように制御する。

20

【0386】

ステップS2301にてチャレンジモード終了コマンドが含まれていない場合には、ステップS2303にて、今回受信している停止時コマンドとしてアタックモード開始コマンドが含まれているか否かを判定する。アタックモード開始コマンドが含まれている場合には、ステップS2304にて、アタックモード開始演出を設定する処理を行う。アタックモード開始演出では、例えば、図57(a)に示すように、補助表示部65にて、「アタックモード！！Ver. 1」という文字表示を行う。その他、アタックモード開始演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、女性の高い声で「アタックモードスタート！」）が発せられるように制御する。

30

【0387】

ちなみに、アタックモード開始演出における「Ver. 1」の表示は、アタックモードのランクに対応している。つまり、今回開始されるアタックモードが第1アタックモードであることを示す表示である。そして、アタックモードのランクが第2アタックモードに昇格すると（昇格コマンドを受信すると）、昇格演出として、補助表示部65にて、「アタックモード！！Ver. 2」という文字表示が行われる。また、アタックモードのランクが第3アタックモードに昇格すると、「アタックモード！！Ver. 3」という文字表示が行われ、第4アタックモードに昇格すると、「アタックモード！！Ver. 4」という文字表示が行われる。

40

【0388】

ステップS2303にてアタックモード開始コマンドが含まれていない場合には、ステップS2305にて、今回受信している停止時コマンドとしてアタックモード終了コマンドが含まれているか否かを判定する。アタックモード終了コマンドが含まれている場合には、ステップS2306にて、アタックモード終了演出を設定する処理を行う。アタックモード終了演出では、例えば、図57(b)に示すように、補助表示部65にて、「アタ

50

ックモード END」という文字表示を行うとともに、今回のアタックモード（VBモード、特化ゾーンを含む）の継続ゲーム数を表示し、また、今回のアタックモード（VBモード、特化ゾーン、ボーナスを含む）の総払出枚数を表示する。その他、アタックモード終了演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、女性の高い声で「またね」）が発せられるように制御する。

【0389】

ステップS2305にてアタックモード終了コマンドが含まれていない場合には、ステップS2307にて、今回受信している停止時コマンドとしてVBモード開始コマンドが含まれているか否かを判定する。VBモード開始コマンドが含まれている場合には、ステップS2308にて、VBモード開始演出を設定する処理を行う。VBモード開始演出では、例えば、図58（a）に示すように、補助表示部65にて、「777 VICTORY!!」という文字表示を行う。その他、VBモード開始演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、男女の声で「ヴィクトリーボーナス開始」）が発せられるように制御する。

10

【0390】

ステップS2307にてVBモード開始コマンドが含まれていない場合には、ステップS2311にて、今回受信している停止時コマンドとしてVBモード終了コマンドが含まれているか否かを判定する。VBモード終了コマンドが含まれている場合には、ステップS2312にて、VBモード終了演出を設定する処理を行う。VBモード終了演出では、例えば、図58（b）に示すように、補助表示部65にて、「VICTORY BONUS END」という文字表示を行うとともに、今回のVBモード終了時のアタックモードの継続ゲーム数（VBモード、特化ゾーンを含む）の継続ゲーム数を表示し、また、今回のVBモード終了時のアタックモード（VBモード、特化ゾーン、ボーナスを含む）の総払出枚数を表示する。その他、VBモード終了演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、男女の声で「まだまだ続くぞ」）が発せられるように制御する。

20

【0391】

ステップS2311にてVBモード終了コマンドが含まれていない場合には、ステップS2313にて、今回受信している停止時コマンドとして特化ゾーン開始コマンドが含まれているか否かを判定する。特化ゾーン開始コマンドが含まれている場合には、ステップS2314にて、特化ゾーン開始演出を設定する処理を行う。特化ゾーン開始演出では、例えば、図59（a）に示すように、補助表示部65にて、「上乗せチャレンジ!!」という文字表示を行うとともに、アタックモードの上乗せが発生し易い特殊なモードであることを示唆するキャラクタの表示を行う。その他、特化ゾーン開始演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、男の子の声で「行くぞ」）が発せられるように制御する。

30

【0392】

ステップS2313にて特化ゾーン開始コマンドが含まれていない場合には、ステップS2315にて、今回受信している停止時コマンドとして特化ゾーン終了コマンドが含まれているか否かを判定する。特化ゾーン終了コマンドが含まれている場合には、ステップS2316にて、特化ゾーン終了演出を設定する処理を行う。特化ゾーン終了演出では、例えば、補助表示部65にて、今回の特化ゾーンにて上乗せを行った総ゲーム数を表示する。その他、特化ゾーン終了演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、電子音で「キュキュキュキュキュイーン!」）が発せられるように制御する。なお、総上乗せゲーム数に応じて補助表示部65の表示内容やスピーカ64から発せられる効果音を異ならせるとよい。

40

【0393】

ステップS2315にて特化ゾーン終了コマンドが含まれていない場合には、ステップS2317にて、今回受信している停止時コマンドとしてボーナス終了コマンドが含まれているか否かを判定する。ボーナス終了コマンドが含まれている場合には、ステップS2318にて、ボーナス終了演出を設定する処理を行う。ボーナス終了演出では、例えば、

50

補助表示部 65 にて、今回のボーナス中に獲得した総払出枚数を表示するとともに、アタックモードや V B モード、特化ゾーン中に移行したボーナスであれば、アタックモード（V B モード、特化ゾーン、ボーナスを含む）の総払出枚数を表示する。その他、ボーナス終了演出では、アタックモードの当否、チャレンジモードの当否、上乘せゲーム数に応じて、これらの内容を示唆するキャラクタ等による演出を行う。

【0394】

ステップ S 2302、ステップ S 2304、ステップ S 2306、ステップ S 2308、ステップ S 2312、ステップ S 2314、ステップ S 2316 及びステップ S 2318 のいずれかの処理を実行した後、又はステップ S 2317 にて否定判定した後は、ステップ S 2309、ステップ S 2319 に進む。ステップ S 2309、ステップ S 2319 10
では、上乘せ演出が設定されている場合には上乘せ演出を実行するように、補助表示部 65 等を制御する。既に説明したとおり、上乘せ演出の設定は、開始時演出設定処理における、ステップ S 1907 にて行われる。具体的には、上乘せ演出の設定処理（図 47）にて、今回の上乘せ演出の発生タイミングが全停止時に設定された場合、図 50（c）に示すように、全ての各リール 32L、32M、32R が停止したタイミングで、補助表示部 65 にて上乘せ演出が発生する。またこの場合、当該上乘せ演出に対応する効果音がスピーカ 64 から発せられる。

【0395】

その後、ステップ S 2310、ステップ S 2320 にて、その他の停止時演出を設定してから、本演出設定処理を終了する。ステップ S 2310、ステップ S 2320 では、例えば、入賞役に対応させた色で上部ランプ 63 が点灯するように制御したり、入賞役の払出数に対応する効果音がスピーカ 64 から発せられるように制御したり、リプレイ時の自動ベットに対応する効果音がスピーカ 64 から発せられるように制御したりする。 20

【0396】

以上のように、主制御装置 101 からの各種コマンドに基づいて、表示モードの移行を報知するための各種処理が表示制御装置 81 側で行われ、その報知が補助表示部 65 等により行われる。その他、表示制御装置 81 側では、これら表示モードの移行の報知以外にも、各種ゲーム中の演出用処理が行われる。

【0397】

＜各種ゲーム中の演出用処理＞

本実施形態では、各種ゲーム中の演出として、連続演出及びボーナス中演出が設けられている。連続演出とは、遊技者にとって有利な結果（ボーナスやアタックモード、チャレンジモード、V B モード等に当選していること）を期待させる演出であって、複数回（本実施形態では 4 回）のゲームに亘って継続され得る演出であり、最終回のゲームにおいて当該有利な結果であったか否かの報知が行われる演出である。ボーナス中演出は、第 1 B B や第 2 B B 入賞に基づいて移行するボーナス状態中の各ゲームにて行われる演出である。 30

【0398】

連続演出について、その概要を、図 60 を参照しながら説明する。

【0399】

例えば、図 60（a）に示すように、連続演出が設定された 1 ゲーム目の開始時に連続演出の継続回数を示唆する表示を行う（図では、4 ゲームの連続演出に対応させて 4 段のだるま落とし演出を示している）。そして、当該連続演出が設定された 1 ゲーム目の終了時において、連続演出の継続の有無を報知する演出を行う（図では、1 段目のだるま落としが成功したことの演出を示しており、連続演出が継続することを示している）。連続演出が途切れる場合、当該連続演出が設定された 1 ゲーム目の終了時において、連続演出が途中で終了することを報知する演出が行われる（例えば、1 段目のだるま落としが失敗する演出等）。連続演出の継続の有無に関する演出は、連続演出における各ゲームにおいて同様である。 40

【0400】

図60(b)に示すように、連続演出が設定された2ゲーム目の開始時には、残りの連続演出の回数を示唆する表示を行う(図では、残り3段のだるま落とし演出)。そして、当該2ゲーム目の終了時において、連続演出の継続の有無を報知する演出を行う(図では、2段目のだるま落としが成功したことの演出を示しており、連続演出が継続することを示している)。

【0401】

図60(c)に示すように、連続演出が設定された3ゲーム目の開始時には、残りの連続演出の回数を示唆する表示を行う(図では、残り2段のだるま落とし演出)。そして、当該3ゲーム目の終了時において、連続演出の継続の有無を報知する演出を行う(図では、3段目のだるま落としが成功したことの演出を示しており、連続演出が継続することを示している)。

10

【0402】

図60(d)に示すように、連続演出の最終ゲーム(4ゲーム目)の開始時には、連続演出の最終ゲームであることを示唆する表示を行う(図では、1段のだるま落とし演出)。そして、当該最終ゲームの終了時において、遊技者にとって有利な結果であったか否かの演出を行う(図では、最終段のだるま落としが成功したことの演出を示している)。

【0403】

以上のように、連続演出では、前ゲームの演出を引き継いで次のゲームの演出が設定され、各ゲームの演出が連続性を有している。また、現状のゲームが連続演出開始から何ゲーム目であるか(連続演出終了まで何ゲームあるか)が明確に認識可能となっている。

20

【0404】

ここで、連続演出の各ゲームにおいて、次ゲームまで連続演出が継続するか否かは、連続演出のゲームが進行するほど継続率が高くなるように設定されている。すなわち、連続演出の1ゲーム目終了時に、連続演出の非継続が報知される可能性が最も高く、ゲームが進行するほど、非継続が報知される可能性は低くなる。そのため、連続演出においては、現状のゲームが連続演出における何ゲーム目であるかで、遊技者の関心の高さが大きく異なり、開始ゲームから終了ゲームに進行するにつれて高い関心が寄せられるようになる。

【0405】

以下、上記連続演出やボーナス中演出に関する処理として、開始時演出設定処理(図45)におけるボーナス中演出設定処理(ステップS1908)、特定役報知用処理(ステップS1905)、連続演出設定処理(ステップS1909)について、それぞれ説明する。

30

【0406】

＜ボーナス中演出処理＞

先ず、ボーナス中演出処理について、図52のフローチャートを参照しながら説明する。

【0407】

ボーナス中演出設定処理では、先ず、ステップS2401にて、今回のゲームからボーナスゲームが開始されるか否かを判定する。ボーナスゲームとは、第1BB又は第2BB入賞した次のゲームから、ボーナス終了までのゲームが該当する。ステップS2401にて肯定判定する場合とは、前ゲームにて第1BB又は第2BB入賞が成立した場合である。この場合、ステップS2402にて、RAM183における各種カウンタエリア183bのボーナス中演出カウンタにボーナス演出ゲーム数をセットする。ボーナス中演出カウンタとは、ボーナスゲームの進行に合わせて毎ゲーム設定された演出を実行するためのカウンタであり、当該カウンタに応じた演出が補助表示部65等により行われる。

40

【0408】

既に説明したとおり、本実施形態では、第1BBや第2BBのボーナスゲームでは毎ゲーム9枚のメダル払出が行われる役に当選し、216枚のメダル払出でボーナスが終了する。つまり、第1BBや第2BBのボーナスゲームは、24ゲームで終了する。そして、ボーナスゲームにおける演出は24ゲームに亘って実行されるように設定されており、上

50

記のボーナス中演出カウンタは、24ゲームのうちの何ゲーム目の演出を行うべきかを把握するためのカウンタである。そして、ステップS2402では、ボーナス演出ゲーム数として、ボーナス演出カウンタに24をセットする。ステップS2402の処理を行った後は、ステップS2403にて、各種フラグ格納エリア183aにボーナス中演出フラグをセットする。ボーナス中演出フラグは、ボーナス中演出を実行中であることをCPU181が把握するためのフラグである。ステップS2401にて否定判定した場合、又はステップS2403の処理を実行した後は、本ボーナス中演出設定処理を終了する。

【0409】

＜特定役報知用処理＞

次に、ステップS1905にて実行される特定役報知用処理について、図53のフローチャートを参照しながら説明する。

【0410】

先ず、ステップS2501にて、今回の開始時コマンドとして前兆コマンドが含まれているか否かを判定する。前兆コマンドが含まれていない場合には、ステップS2502にて、今回の開始時コマンドとして上乗せコマンドが含まれているか否かを判定する。上乗せコマンドが含まれていない場合には、ステップS2503にてボーナスに当選しているか否かを判定する。ボーナスに当選していない場合、すなわち、抽選結果として特定役当選であった場合であって、チャレンジモードやアタックモード、VBモードへの移行抽選や継続ゲーム数の上乗せ抽選に当選しておらず、且つボーナスにも当選していない場合には、ステップS2504にて、擬似前兆モードの抽選処理を実行する。擬似前兆モードとは、前兆モードと見た目上は識別困難であるものの、前兆モードでは前兆ゲーム数が終了したことに基づいて遊技者に有利な結果（チャレンジモードの当選等）が報知される一方、擬似前兆モードでは、擬似前兆ゲーム数が終了したことに基づいて遊技者にとって有利な結果を報知することなく終了するモードである。

【0411】

ステップS2504では、ROM182の各種テーブル記憶エリア182aから擬似前兆モード抽選用のテーブルを取得するとともに、各種カウンタエリア183bから抽選用のカウンタを取得して、擬似前兆モードを実行するか否かの抽選を行う。擬似前兆モード抽選用のテーブルでは、当選している特定役の種類に応じて擬似前兆モードの抽選に当選する確率が異なるように設定されており、例えば、強チェリーの方が弱チェリーよりも擬似前兆モードの抽選に当選する確率が高くなるように設定されている。

【0412】

ステップS2505では、ステップS2504の処理結果に基づいて、擬似前兆モードの抽選に当選したか否かを判定する。当選している場合には、ステップS2506にて、擬似前兆モードのゲーム数の抽選処理を行う。かかる処理は、主制御装置101側のステップS810等に対応するものであり、1～32のうちの1の擬似前兆ゲーム数を抽選によりランダムに決定する。続くステップS2507では、ステップS2506にて決定した擬似前兆ゲーム数を、各種カウンタエリア183bに設けられた連続演出カウンタにセットする処理を行う。連続演出カウンタは、結果報知までのゲーム数を把握するためのカウンタであり、1ゲーム毎に1ずつ減算される。例えば、4ゲームの連続演出を行う構成においては、連続演出カウンタが4となるゲームにおいて連続演出が開始され、連続演出カウンタが0となるゲームにて結果報知が行われる。本実施形態では、前兆モードや擬似前兆モードに設定されると、連続演出を経てから当該前兆モードや擬似前兆モードが終了する構成としている。そして、上記ステップS2507にて連続演出カウンタに擬似前兆ゲーム数を入力することで、擬似前兆モードの残りゲーム数が連続演出開始に対応するもの（残り4ゲーム）となると、連続演出が開始されることとなる。

【0413】

ステップS2508では、各種フラグ格納エリア183aに擬似前兆モードであることを示す擬似フラグをセットする処理を実行する。続くステップS2509では、連続演出フラグをセットする。その後、特定役報知用処理を終了する。また、ステップS2501

～ステップS 2 5 0 3のいずれかで肯定判定した場合、又はステップS 2 5 0 5にて否定判定した場合は、そのまま特定役報知用処理を終了する。

【0 4 1 4】

＜連続演出設定処理＞

次に、開始時演出設定処理（図4 5）のステップS 1 9 0 9にて行われる連続演出設定処理について、図5 4のフローチャートを参照しながら説明する。

【0 4 1 5】

ステップS 2 6 0 1では、今回受信している開始時コマンドとして前兆コマンドが含まれているか否かを判定する。前兆コマンドが含まれている場合には、ステップS 2 6 0 2にて、当該前兆コマンドに含まれる前兆モードの前兆ゲーム数を連続演出カウンタに入力する処理を行う。これにより、前兆モードの残りゲーム数が連続演出開始に対応するもの（残り4ゲーム）となると、連続演出が開始されることとなる。なお、ステップS 2 6 0 2にて1ゲーム～3ゲームの前兆ゲーム数を連続演出カウンタに入力する場合には、連続演出が途中から開始される。例えば、ステップS 2 6 0 2にて連続演出カウンタに2を入力すると、連続演出は今回のゲームから開始され、図6 0（c）の連続演出3ゲーム目の演出から行われる。また、連続演出カウンタに0を入力する場合、すなわち、前兆モードを経ずにアタックモード等の当選報知が行われる場合には、連続演出は実行されない。ステップS 2 6 0 2の処理を行った後は、ステップS 2 6 0 3にて、連続演出フラグをセットする。

【0 4 1 6】

ステップS 2 6 0 1にて否定判定した場合、又はステップS 2 6 0 3の処理を実行した後は、ステップS 2 6 0 4に進む。ステップS 2 6 0 4では、連続演出フラグがセットされているか否かを判定する。連続演出フラグがセットされている場合には、ステップS 2 6 0 5にて連続演出カウンタから1減算する処理を行う。そして、ステップS 2 6 0 6にて、連続演出カウンタが連続演出に対応する数（0～3）であるか否かを判定する。連続演出カウンタが連続演出に対応する数である場合には、ステップS 2 6 0 7にて、擬似フラグがセットされているか否かを判定する。擬似フラグがセットされていない場合には、ステップS 2 6 0 8に進み、各種テーブル記憶エリア1 8 2 aから本前兆用演出テーブルを取得する。そして、ステップS 2 6 0 9にて、本前兆用演出テーブルと連続演出カウンタとから、対応する連続演出の演出データを特定し、ROM 1 8 2の演出データ記憶エリア1 8 2 bから対応する演出データを取得し、今回の連続演出として設定する処理を行う。本前兆用演出テーブルから特定される連続演出の演出データとしては、連続演出カウンタが1～3であれば、次ゲームまで連続演出が継続することを示す演出データとなっており、連続演出カウンタが0であれば、今回の連続演出が成功で終了することを示す演出データとなっている。

【0 4 1 7】

ステップS 2 6 0 7にて擬似フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS 2 6 1 0に進む。ステップS 2 6 1 0では、各種テーブル記憶エリア1 8 2 aから擬似前兆用演出テーブルを取得する。そして、ステップS 2 6 1 1にて、擬似前兆用演出テーブルと連続演出カウンタとから、対応する連続演出の演出データを特定し、ROM 1 8 2の演出データ記憶エリア1 8 2 bから対応する演出データを取得し、今回の連続演出として設定する処理を行う。擬似前兆用演出テーブルから特定される連続演出の演出データとしては、連続演出カウンタが1～3であれば、次ゲームまで連続演出が継続することを示す演出データ又は継続しないことを示す演出データとなっており、連続演出カウンタが0であれば、今回の連続演出が失敗で終了することを示す演出データとなっている。

【0 4 1 8】

なお、連続演出カウンタが1～3である場合に擬似前兆用演出テーブルから特定される演出データとしては、連続演出が設定されないものも含まれる。例えば、連続演出カウンタが3及び2の場合には連続演出の演出データが設定されず、連続演出カウンタが1の場合に、図6 0（a）の次ゲームまで連続演出が継続することを示す連続演出1ゲーム目の

演出データが設定され、連続演出カウンタが0の場合に、図60(b)において次ゲームまで連続演出が継続しないことを示す連続演出2ゲーム目の演出データが設定される。このようにすることで、擬似前兆モードの擬似前兆ゲーム数が0となるゲームにて連続演出が途中で途切れる演出を設定することが可能となる。

【0419】

ステップS2609又はステップS2611の処理を行った後は、ステップS2612にて連続演出カウンタが0であるか否かを判定する。連続演出カウンタが0である場合には、ステップS2613にて連続演出フラグ及び擬似フラグをクリアする処理を行う。なお、擬似フラグがセットされていない場合には、その状態を維持する。ステップS2606若しくはステップS2612にて否定判定した場合、又はステップS2613の処理を行

10

【0420】

ステップS2604にて連続演出フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS2614に進む。ステップS2614では、ボーナス中演出フラグがセットされているか否かを判定する。セットされている場合には、ステップS2615にて、ボーナス中演出カウンタの減算処理を行う。具体的には、ボーナス中演出カウンタを1減算する処理を行う。続くステップS2616では、各種テーブル記憶エリア182aからボーナス用演出テーブルを取得する。そして、ステップS2617にて、ボーナス用演出テーブルとボーナス中演出カウンタとから、対応するボーナス中演出の演出データを特定し、演出データ記憶エリア182bから対応する演出データを取得し、今回のボーナス中演出として

20

【0421】

以上のように、本スロットマシン10では、遊技媒体としてのメダルの投入、及びスタートレバー41の始動操作に基づいて主制御装置101側の抽選処理が行われるとともに、各リール32L、32M、32Rが回転開始され、ストップスイッチ42～44の停止操作に基づいて各リール32L、32M、32Rは停止し、有効ラインに停止した図柄の組合せが、抽選処理の結果に対応するものである場合、対応する特典が付与される構成において、抽選処理の結果としてリプレイとなる確率が異なる複数のRT状態が設けられており、対応する昇格リプレイや転落リプレイの入賞が成立することでRT状態が移行する。対応するリプレイの入賞の可否は、当否抽選の結果の他、ストップスイッチ42～44の操作順序によって定められており、当該操作順序の報知は、抽選処理の結果に応じて行われる表示モードの移行抽選に当選することで行われる。抽選処理の結果としては押し順ベルが設けられており、当該ストップスイッチ42～44の操作順序によっては、当該押し順ベル入賞を成立させてメダルを獲得することが可能となる。そして、リプレイ確率が向上する遊技状態として第2RT状態や第3RT状態に移行させ、且つ操作順序の報知が行われる表示モードに移行させることで、そのRT状態において、リプレイ確率が向上した状態で押し順ベル入賞を成立させることができ、多量のメダルを獲得することが可能となる。

30

40

【0422】

多量のメダルの獲得の契機となる表示モードの移行抽選やアタックモード等の継続ゲーム数の上乘せ抽選の実行、及びボーナス当否抽選にて当選することとしての契機事象は、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ、チャンスA、B、中段ベル等の特定役に当選した場合に発生する。すなわち、特定役として、IV=13～19、32～45の小役(単独役)又は重複役が設定されており、これら特定役に当選した場合に、契機事象として、表示モードの移行抽選や上乘せ抽選が行われたり、ボーナス当否抽選にて当選したりすることとなる。特定役は、ベルやリプレイ等よりも比較的低確率で当選する役であり、レア役とも称される。そのため、遊技者は、かかる比較的低確率の契機事象の発生に期待しながら各ゲームの遊技を行うことになる。

50

【0423】

ここで、特定役に基づく表示モードの移行抽選や、ボーナス当否抽選について、図61を参照しながら詳細に説明する。図61は、通常遊技状態用の抽選テーブルと、表示モードの移行抽選と、設定値との関係を示す図である。

【0424】

既に説明したとおり、特定役としては、 $IV=13\sim19$ の強チェリー等の単独役と、 $IV=32\sim45$ のボーナスとの重複役とが設定されている。

【0425】

第1BBや第2BBのボーナスは、 $IV=32\sim45$ のボーナスとの重複役に当選した場合、及び $IV=46, 47$ のボーナス単独役に当選した場合に、ボーナス当選に対応する当選フラグ（第1BB当選フラグ、第2BB当選フラグ）がセットされる。一方、 $IV=13\sim19$ の単独役当選となった場合にはボーナスには重複当選しない。すなわち、図16の抽選処理のステップS305において、 $IV=13\sim19$ にて当選したと判定した場合には、ステップS308にてこれら $IV=13\sim19$ に対応する小役の当選フラグ（強チェリー当選フラグ、弱チェリー当選フラグ、強スイカ当選フラグ、弱スイカ当選フラグ、チャンスA当選フラグ、チャンスB当選フラグ、中段ベル当選フラグ）をセットするものの、ステップS307ではボーナス当選フラグ（第1BB当選フラグ、第2BB当選フラグ）はセットしない。つまり、ボーナス当選としての契機事象は、 $IV=32\sim45$ で当選したゲームにて発生し、 $IV=13\sim19$ で当選したゲームでは発生しない。

【0426】

ボーナス当選としての契機事象は、出玉率に変化を生じさせる設定値によって発生確率が異なり得る。すなわち、 $IV=32\sim45$ のうち、第1BBとの重複役については設定値に関わらず同じ当選確率となっており発生確率は同じである一方、第2BBとの重複役については設定値によって異なる当選確率となっており発生確率が異なる。より詳しくは、強チェリー重複1（ $IV=32$ ）、弱チェリー重複1（ $IV=34$ ）、強スイカ重複1（ $IV=36$ ）、弱スイカ重複1（ $IV=38$ ）、チャンスA重複1（ $IV=40$ ）、チャンスB重複1（ $IV=42$ ）、中段ベル重複1（ $IV=44$ ）に当選する確率は、設定値に関わらず同じ確率となるように設定されている一方、強チェリー重複2（ $IV=33$ ）、弱チェリー重複2（ $IV=35$ ）、強スイカ重複2（ $IV=37$ ）、弱スイカ重複2（ $IV=39$ ）、チャンスA重複2（ $IV=41$ ）、チャンスB重複2（ $IV=43$ ）、中段ベル重複2（ $IV=45$ ）に当選する確率は、設定値によって異なるように設定されている。そして、第1BB及び第2BBに単独当選する確率は、設定値に関わらず同じ当選確率となるように設定されている。そのため、第1BBは設定値に関わらず同じ発生確率となるように設定されている一方、第2BBは設定値によって異なる発生確率となるように設定されている。

【0427】

表示モードの移行抽選については、 $IV=13\sim19$ の単独役及び $IV=32\sim45$ の重複役のうち設定値によって同じ発生確率となるように設定された重複役に当選した場合に実施される一方、 $IV=32\sim45$ の重複役のうち設定値によって異なる発生確率となるように設定された重複役に当選した場合には実施されない（又は、実施されるもののその当選確率が0となるように設定されている）。つまり、ボーナスとの重複の有無に関わらず、設定値によって当選確率が異なる役の当選時においては表示モードの移行抽選は行われない一方、設定値によって同じ当選確率が設定されている役の当選時においては表示モードの移行抽選は行われる。したがって、本実施形態では、ボーナス当選としての契機事象とは異なり、表示モードに関する契機事象は、設定値によって発生確率が異ならないように定められているといえる。表示モードに関する契機事象については、表示モードの移行抽選だけでなく、アタックモードやチャレンジモードの継続ゲーム数の上乗せ抽選の当選確率や当選時の上乗せゲーム数に関しても、その性能が設定値によって異ならないように定められている。

【0428】

つまり、本実施形態では、小役の当否抽選の確率（抽選テーブル）が変化することで遊技者にとって有利な状態となるボーナス状態としての第1有利状態と、押し順役の操作順序の報知が行われるようになることで遊技者にとって有利な状態となるアタックモード等の第2有利状態とを比較すると、第1有利状態については設定値によって当選確率（移行確率）が異なり、第2有利状態については設定値によって当選確率（移行確率）が異ならないように定められている。

【0429】

所謂スロットマシンの遊技の醍醐味は、各ゲームにて役の当否抽選を行わせ、その結果に応じて各リールの停止操作を行うという点であり、リール停止操作の操作順序を指示することによって特典を得させようとする第2の有利状態は副次的な遊技であるという考えもある。その考えからすると、設定値によって、第1有利状態の当選確率が異なること自体は許容できても、上記の副次的な遊技の第2有利状態に関してまで当選確率が異なることは、好ましくないと考えられる。上記の副次的な遊技までもが設定値によって当選確率が異なることとなると、主の遊技である各役の当選確率による出玉率の差が小さくなり、結果的に遊技の主従が逆転してしまう可能性が生じ得るからである。

【0430】

そこで、上記のように第1有利状態によって出玉率を調節し、第2有利状態をあくまで副次的な遊技ととらえることで、スロットマシン本来の遊技性を抹殺することなく、これら第1有利状態と第2有利状態との連携による遊技性を実現可能としている。

【0431】

このような第1有利状態と第2有利状態に関し、両有利状態はそれぞれ別々に実施され、両状態が重複することがないように設定されている。つまり、図29及び図30に示すように、第1BBや第2BBに当選してボーナス状態（BB状態）へ移行すると規定数の払出が行われるまでかかるボーナス状態は維持され、RT状態等への移行は発生しない。また、表示モードについてもBBモードへ移行し、ボーナス状態が終了するまでかかるBBモードは維持される（アタックモード等への移行は発生しない）。そして、アタックモード中に第1BBや第2BBに当選すると、表示モードはBBモードへ移行し、BBモードが終了してからアタックモードが再開される（図40）。

【0432】

その一方で、一方の有利状態中に他方の有利状態の契機事象は生じ得る構成としている。より詳しくは、主たる遊技である第1有利状態中には従たる遊技であり第2有利状態に関する契機事象（アタックモードの移行抽選や上乗せ抽選等）は発生しないものの、第2有利状態中においては第1有利状態に関する契機事象（ボーナス当選）は発生し得る構成としている。具体的には、第1有利状態としてのボーナス状態中の各小役（IV=29～31）では、アタックモードの移行抽選や上乗せ抽選等は行われず、第2有利状態に関する契機事象は生じない。一方、第2有利状態としてのアタックモードやVBモード中においてはIV=32～45の重複役に当選し得るため、第1有利状態に関する契機事象は生じ得る。このように両有利状態の重複実施を制限しつつも、他方の契機事象は生じ得るようにしているため、両有利状態の連鎖が生じ易くなり、興趣向上が図られている。

【0433】

ここで、第2有利状態となって押し順役の操作順序の報知が行われる場合、図37の補助表示部65による押し順報知演出（表示制御装置81による押し順報知演出）の他に、主制御装置101に接続された指示モニタ68でも押し順報知が行われる。かかる指示モニタ68の構成について、図62を参照しながら説明する。図62（a）は、指示モニタ68の正面図であり、図62（b）は、指示モニタ68の表示態様と表示内容との関係を説明するための図である。

【0434】

図62（a）に示すように、指示モニタ68には8個の表示用セグメントN1～N8が設けられている。各表示用セグメントN1～N8は、LEDからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の1個の表示用セグメントの

10

20

30

40

50

みを点灯させることができるとともに、任意の組み合わせの表示用セグメントを点灯させることができる。これにより、指示モニタ68では、それぞれ個別に所定の記号（アルファベットや数字を含む）が表示されるようになっている。なお、上記個別の光源はいずれも同一色の光を照射するものであるため、各表示用セグメントN1～N8においてはいずれも同一の色が表示されることとなる。

【0435】

各表示用セグメントN1～N8について詳細には、第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7は、いずれも直線状の表示用セグメントであり、これら第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7は、数字の「1」～「6」を少なくとも表示することができるように配置されている。また、第8表示用セグメントN8は、円形状の表示用セグメントであり、第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7が設けられた領域の右下部分の横方に配置されている。したがって、指示モニタ68では、「1」～「6」と、「1.」～「6.」と、「.」と、を少なくとも表示することができる。

【0436】

なお、指示モニタ68において、複数パターンの記号をそれぞれ個別に表示することが可能であれば、各表示用セグメントN1～N8の形状や配置態様は任意であり、さらには8個のセグメントではなく7個のセグメント、又は9個のセグメント等を用いる構成としてもよい。また、各表示用セグメントN1～N8において表示される色が同一であることは必須ではなく、各表示用セグメントN1～N8において表示される色が適宜変更可能となる構成としてもよい。また、光源をオンオフ制御することで、各表示用セグメントN1～N8の点灯又は消灯を制御する構成は必須のものではなく、各表示用セグメントN1～N8において個別に表示制御が行えるのであれば、単一のバックライトと液晶ディスプレイとによりセグメント表示器を構成してもよい。さらには、各表示領域に対してセグメント表示を適用するのではなく、液晶表示装置、有機EL表示装置、CRT、ドットマトリックス等その他のタイプの表示装置によって記号を表示する構成としてもよい。

【0437】

第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7は、押し順役の操作順序の報知に用いられる表示用セグメントである。例えば、図62(b)に示すように、各ストップスイッチ42～44の操作順序として「左」→「中」→「右」の順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な入賞態様となる場合、第6表示用セグメントN6及び第7表示用セグメントN7が点灯表示されて「1」が表示される。また、各ストップスイッチ42～44の操作順序として「右」→「左」→「中」の順で停止操作を行うことにより遊技者にとって有利な入賞態様となる場合、第1表示用セグメントN1、第2表示用セグメントN2、第3表示用セグメントN3、第5表示用セグメントN5及び第6表示用セグメントN6が点灯表示されて「5」が表示される。つまり、各表示用セグメントN1～N7にて表示される数字（記号）は、ストップスイッチ42～44の操作順序と1対1で対応付けられており、表示用セグメントN1～N7にて表示される数字（記号）に基づいて、ストップスイッチ42～44を停止操作することで、遊技者にとって有利な態様にて入賞させることが可能となる。

【0438】

第8表示用セグメントN8は、表示モードが通常モードである状況において、アタックモードやスーパーアタックモード、チャレンジモードへの移行抽選に当選した場合や、アタックモードやスーパーアタックモード、チャレンジモードに同時当選し得るボーナス（第1BB）に当選した場合に点灯される。また、アタックモードやスーパーアタックモード、チャレンジモード、第1BBが終了して通常モードへ移行する場合（前兆モードを経る等して再度アタックモード等へ移行する場合を除く）に消灯される。

【0439】

つまり、押し順ベルや押し順リプレイの操作順序が報知され易くなることによって遊技者にとって有利な態様にて入賞させ易くなるナビ状態（アタックモードやスーパーアタックモード、高頻度モード）、当該ナビ状態への移行抽選に当選し易くなるチャンス状態（

チャレンジモードや第1BB、高確率モード)、又はナビ状態やチャンス状態への移行抽選に当選しているもののこれらナビ状態やチャンス状態に移行していない当選状態(当選モード)を含む区間を有利区間(特定遊技状態、特定モード)とし、第8表示用セグメントN8は、当該有利区間中は点灯し、有利区間ではない通常区間中は消灯することにより、有利区間か否かを明確に示すための区間表示器(特定報知手段)をなすものである。

【0440】

第8表示用セグメントN8は、これらナビ状態、チャンス状態、当選状態等の有利区間の契機となった遊技結果(強チェリー等の特定役等)に当選し当該遊技結果が成立するゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームの次のゲームにおいて遊技者による遊技操作が許容されるよりも前のタイミングで、有利区間となることの報知として点灯が開始される。より詳しくは、本実施形態では、有利区間の契機となった遊技結果入賞が成立するか否かに関わらず、すなわち、取りこぼしが生じるか否かに関わらず、当該遊技結果当選となったゲームを開始ゲームとし、次のゲームにおいて遊技者による遊技操作としてベット操作が許容されるよりも前のタイミングで、第8表示用セグメントN8を点灯させる。つまり、第8表示用セグメントN8は、有利区間への移行抽選に当選したゲームの次のゲームの開始前には点灯が開始される。

10

【0441】

既に説明した通り、押し順表示器としての第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7、及び区間表示器としての第8表示用セグメントN8を有する指示モニタ68は、遊技パネル25において払出枚数表示部62の側方付近に配置されている。つまり、指示モニタ68は、遊技者が操作するストップスイッチ42～44等よりも上方に配置されており、言い換えると、ストップスイッチ42～44等が設けられている位置よりも下方において遊技機前面部である化粧パネルに配置されていない。そのため、ストップスイッチ42～44等を操作する手等によって、第8表示用セグメントN8が隠されることが抑制され、遊技者が視認し易い位置に配置されているといえる。また、メダルの獲得を目指して遊技を進行させる遊技者が注視し易い払出枚数表示部62の近くに配置されていることからしても、遊技者による見逃しが抑制されているといえる。

20

【0442】

さらに、指示モニタ68において特に第8表示用セグメントN8は、周囲の表示部(例えば払出枚数表示部62や、遊技パネル25のバックライト)の明度よりも高い明度となるように(より詳しくは、周囲の表示部の明度の2倍の明度となるように)、対応するLEDの明度が定められている。そのため、第8表示用セグメントN8と周囲の表示部とがいずれも発光制御されている場合(点灯状態となっている場合)であっても、第8表示用セグメントN8が一際目立つようになっている。遊技機前方に向けた照度についても、第8表示用セグメントN8の方が周囲の表示部より、遊技機前方に向けた照度が高くなるように(より詳しくは、周囲の表示部の照度の2倍の照度となるように)、対応するLEDの照度が定められている。このような構成からも、第8表示用セグメントN8の視認性が向上されており、当該第8表示用セグメントN8が点灯状態となった場合の見逃しが抑制されている。

30

【0443】

以下、第8表示用セグメントN8の点灯/消灯に関する処理として、区間表示第1処理及び区間表示第2処理について説明する。

40

【0444】

<区間表示第1処理>

先ず、区間表示第1処理について、図63を参照しながら説明する。区間表示第1処理は、抽選処理(図16)におけるステップS316にて実施される処理であり、スタートレバー41の操作に基づいて当該ゲームの抽選結果が決定されるとともに、当該抽選結果に基づいて表示モードの移行抽選等(抽選結果対応処理)が行われた後に実施される。

【0445】

ステップS2701では、区間表示器としての第8表示用セグメントN8が表示中であ

50

るか否か、より詳しくは、第8表示用セグメントN8を点灯中か否かを判定する。上記のように、第8表示用セグメントN8を点灯中である場合とは、有利区間として、アタックモードやスーパーアタックモード、チャレンジモードへの移行抽選に当選している状態、又はこれらのモード中である場合を示している。ステップS2701にて否定判定し、第8表示用セグメントN8を消灯中であると判定した場合、ステップS2702に進む。

【0446】

ステップS2702では、チャレンジモード当選フラグ又はアタックモード当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。第8表示用セグメントN8が消灯しており、且つチャレンジモード当選フラグ又はアタックモード当選フラグのいずれかがセットされている場合とは、今回の抽選処理において、チャレンジモードへの移行抽選や、アタックモードやスーパーアタックモードへの移行抽選に当選した場合である。既に説明したとおり、第1特定役処理（図32）では、チャレンジモードへの移行抽選に当選した場合には、チャレンジモード当選フラグをセットし、アタックモード又はスーパーアタックモードへの移行抽選に当選した場合には、アタックモード当選フラグをセットする。ステップS2702にて、いずれのフラグもセットされていない場合には、そのまま本区間表示第1処理を終了する。

10

【0447】

チャレンジモード当選フラグ又はアタックモード当選フラグのいずれかがセットされている場合、ステップS2703に進み、表示開始態様抽選処理を実行する。表示開始態様抽選処理では、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aから表示開始態様テーブルを取得し、有利区間への移行に際し、第8表示用セグメントN8の点灯態様を抽選により決定する。本実施形態における表示開始態様テーブルでは、図64に示すように、第8表示用セグメントN8の点灯開始タイミングが、有利区間の内容に応じて異なるように設定されている。

20

【0448】

具体的には、本実施形態では、第8表示用セグメントN8の点灯開始タイミングとしては、スタートレバー41の操作時、第1リールの停止ON操作時、第1リールの停止OFF操作時、第2リールの停止ON操作時、第2リールの停止OFF操作時、第3リールの停止ON操作時、第3リールの停止OFF操作時、入賞に基づくメダル払出完了時、のそれぞれが設定されている。この場合、当該区間表示第1処理は、スタートレバー41の操作に基づいて実施される抽選処理のうちの一処理であり、上記点灯開始タイミングのうちスタートレバー41の操作時とは、当該抽選処理の契機となったスタートレバー41の操作時を示し、当該区間表示第1処理後、ただちに点灯が開始される。また、第1リール、第2リール、第3リールとは、3つあるストップスイッチ42～44のうちの最初に停止操作されたリールが第1リールであり、その次に停止操作されたリールが第2リールであり、最後に停止操作されたリールが第3リールである。停止ON操作及び停止OFF操作については、上述のとおりであり、手前側に配置される初期位置から奥側に配置される操作位置へストップスイッチ42～44を押し込む操作が停止ON操作であり、ストップスイッチ42～44から手を離すなどして当該操作位置から初期位置に復帰させる操作が停止OFF操作である。また、メダル払出完了時では、取りこぼしなどにより入賞が成立しなかった場合には、払出処理を介することなく点灯が開始される。

30

40

【0449】

チャレンジモードへ移行する場合（チャレンジモード当選フラグがセットされている場合）には、スタートレバー41の操作時が5%、第1リールの停止ON操作時が10%、第1リールの停止OFF操作時が55%、第2リールの停止ON操作時が5%、第2リールの停止OFF操作時が15%、第3リールの停止ON操作時が3%、第3リールの停止OFF操作時が6%、メダル払出完了時が1%の割合で選択される。また、アタックモードへ移行する場合（アタックモード当選フラグがセットされている場合）には、スタートレバー41の操作時が3%、第1リールの停止ON操作時が3%、第1リールの停止OFF操作時が6%、第2リールの停止ON操作時が10%、第2リールの停止OFF操作時

50

が55%、第3リールの停止ON操作時が5%、第3リールの停止OFF操作時が15%、メダル払出完了時が3%の割合で選択される。そして、スーパーアタックモードへ移行する場合（アタックモード当選フラグがセットされており、且つ特化ゾーンフラグがセットされている場合）には、スタートレバー41の操作時が1%、第1リールの停止ON操作時が2%、第1リールの停止OFF操作時が4%、第2リールの停止ON操作時が8%、第2リールの停止OFF操作時が20%、第3リールの停止ON操作時が8%、第3リールの停止OFF操作時が50%、メダル払出完了時が7%の割合で選択される。

【0450】

すなわち、本実施形態では、有利区間へ移行する場合において、チャレンジモードに移行する場合と、アタックモードに移行する場合と、スーパーアタックモードに移行する場合と、で選択される区間表示器（第8表示用セグメントN8）の表示開始タイミングが異なり得るように設定されており、チャレンジモードなら第1リールの停止OFF操作時が最も選択され易く、アタックモードなら第2リールの停止OFF操作時が最も選択され易く、スーパーアタックモードなら第3リールの停止OFF操作時が最も選択され易い。チャレンジモードはアタックモードへ移行し易い所謂チャンスゾーンであり、アタックモードは押し順報知が行われ易いナビ状態であり、スーパーアタックモードは上乘せ特化ゾーンを経てアタックモードへ移行するナビ状態であるため、チャレンジモードよりアタックモードの方が遊技者にとっての有利度が高く、アタックモードよりもスーパーアタックモードの方が遊技者にとっての有利度が高い。つまり、第8表示用セグメントN8が点灯して有利区間へ移行する場合において、その有利区間の内容により遊技者にとっての有利度が大きく異なるといえる。このような有利区間の内容及び有利度と第8表示用セグメントN8とを関連付けた表示開始態様としているため、これらのモードへの移行抽選に当選したゲームにおいて、第8表示用セグメントN8が点灯を開始するタイミングに大きく関心を寄せさせることが可能となる。

【0451】

また、本実施形態では、第8表示用セグメントN8の点灯開始タイミングが遅いほど遊技者にとって有利なモードの有利区間へ移行し易い。そのため、第8表示用セグメントN8が点灯するか否かのドキドキ感を、徐々に、段階的に得られる工夫が施されている。

【0452】

しかも、各モードにおいて表示開始タイミングの選択率に優劣をつけながらも、いずれのモード当選時においても、いずれの表示開始タイミングも選択され得るようにしている。すなわち、例えば、スタートレバー41の操作時に第8表示用セグメントN8の点灯が開始された場合、チャレンジモードへの移行抽選に当選した可能性が最も高く、スーパーアタックモードへの移行抽選に当選した可能性が最も低くなるように設定しているものの、最も可能性が低いスーパーアタックモードに関して、その可能性はゼロではない。このようにすることで、遊技者が望むタイミングとは異なるタイミングで第8表示用セグメントN8の点灯が開始された場合であっても、モードの当選報知が行われるまで諦めさせないようにさせることができる。

【0453】

ここで、既に説明したとおり、チャレンジモードに当選したことの報知（チャレンジモード開始演出、ステップS1802）や、アタックモードに当選したことの報知（アタックモード当選報知演出、ステップS1804）は、前兆モードを経て前兆ゲーム数が0となった次のゲームのベット操作時に行われる。これに対して、区間表示器としての第8表示用セグメントN8は、チャレンジモード等の移行抽選の契機となった遊技結果が成立したゲームを開始ゲームとし、その次のゲームのベット操作が許容されるよりも前のタイミングで点灯が開始される。つまり、仮に前兆モードを0ゲームとしたとしても、各モード移行の当選報知演出と区間表示器による有利区間の報知とを比較すると、区間表示器による有利区間の報知の方が先に行われる。このような関係において、区間表示器の点灯を開始した際に、いずれのモードに当選しているかを完全に特定可能とはしない構成としたため、区間表示器の点灯が開始されてから各モード移行の当選報知演出が行われる期間のド

キドキ感も提供することができる。

【0454】

また、各リールの停止操作を見ると、停止ON操作時よりも停止OFF操作時の方が選択され易い構成としている。そのため、第8表示用セグメントN8が点灯するか否かの確証がない状況においては、停止ON操作時よりも停止OFF操作時のほうが、点灯することの期待感を抱きながら操作するものと考えられる。この場合、ストップスイッチ42～44を停止ON操作することにより対応するリールが停止すること、及びストップスイッチ42～44の停止OFF操作する際には対応するリールが停止している可能性が高いこと、からして、対応するリールが停止する前の状況よりも対応するリールが停止している状況の方が、上記第8表示用セグメントN8が点灯することへ高い期待感を抱きながらストップスイッチ42～44の操作を行うものと考えられる。

10

【0455】

例えば、第27小役の弱チェリー当選時と、第28小役の強チェリー当選時と、を比較すると、これら第27小役当選時と第28小役当選時とで、各リール32L、32M、32Rに「チェリー」図柄を狙って停止操作を行った場合、左リール32Lの停止出目は共通なものとなっており、いずれも左リール32Lの上段又は下段に「チェリー」図柄が停止する。この場合、中リール32Mを停止させることで、第27小役当選であったか、第28小役当選であったかが判別される。そして、本実施形態では、第27小役及び第28小役のいずれについても有利区間への移行抽選に当選する可能性がある構成としている。つまり、左リール32Lを停止させた状況で第8表示用セグメントN8が点灯していなければ、(1)今回のゲームの遊技結果が弱チェリー当選であって、且つ未だ第8表示用セグメントN8の点灯タイミングに至っていないケース、(2)今回のゲームの遊技結果が弱チェリー当選であって、且ついずれの有利区間への移行抽選にも非当選であったケース、(3)今回のゲームの遊技結果が強チェリー当選であって、且つ未だ第8表示用セグメントN8の点灯タイミングに至っていないケース、(4)今回のゲームの遊技結果が強チェリー当選であって、且ついずれの有利区間への移行抽選にも非当選であったケース、が考えられる。そして、第2リールとして、中リール32Mや右リール32Rを停止させることで、(1)又は(2)のケースか、それとも(3)又は(4)のケースかが判別される。そして、弱チェリー当選時よりも強チェリー当選時の方が有利区間への移行抽選に当選し易い構成であるため、遊技者としては、(1)又は(2)のケースであるよりも、(3)又は(4)のケースであることに期待しながら、中リール32Mや右リール32Rの停止操作を行うものと考えられる。つまり、中リール32Mや右リール32Rにも「チェリー」図柄が所定の位置に停止することで、(3)又は(4)のケースであることが判別されるため、「チェリー」図柄が停止することを願いながら停止操作を行うものと考えられる。そして、その状況での停止OFF操作は、上記(3)のケースか、(4)のケースかのいずれかであるかを判別するための操作ともいえ、より純粋に区間表示器が点灯するか否かを楽しませることができる。言い換えると、「チェリー」図柄が停止することを願いながら停止ON操作する際に、第8表示用セグメントN8が点灯しにくい構成としていることから、その停止ON操作時においては、より純粋に「チェリー」図柄を停止させる遊技を楽しませることができる。このように、遊技者が関心を寄せさせるであろう箇所を重複しにくいように段階的に分けることで、遊技者の注意が散漫になってかえって遊技を楽しめない事象が生じにくいようにすることが可能となる。

20

30

40

【0456】

区間表示第1処理の説明に戻り、ステップS2703にて表示開始態様抽選処理を実行した後は、ステップS2704にて、ステップS2703の抽選結果に基づいて表示開始態様を設定する処理を行う。この場合、抽選により決定されたタイミングに対応するフラグをセットする処理を行う。そして、区間表示器(第8表示用セグメントN8)の表示開始用の処理として個別に起動される図示しない表示開始用の処理において、これらのフラグに対応するタイミングか否かをそれぞれ判別する処理を行うとともに、対応するタイミングであれば、そのタイミングに相当するフラグがセットされているか否かを判定し、セ

50

ットされている場合には区間表示器としての第8表示用セグメントN8の表示を開始する。例えば、ステップS2703にて、第1停止OFF操作時が決定された場合には、当該第1停止OFF操作に対応するフラグをセットする。上記表示開始用の処理では、スタートレバー41の操作タイミングであるか否か、第1停止ON操作タイミングであるか否か、第1停止OFF操作タイミングであるか否か、といった各判定処理を行い、第1停止OFF操作タイミングであると判定し、且つ上記のように第1停止OFF操作に対応するフラグがセットされていることを条件として、第8表示用セグメントN8の表示を開始する（消灯状態から点灯状態に切り替える）。なお、上記表示開始用の処理は、所定周期（例えば1.49msec周期）毎に起動される周期処理として構成され、例えばタイマ割込み処理の一処理として起動されるものとする。

10

【0457】

付け加えると、主制御装置101では、区間表示器としての第8表示用セグメントN8を点灯状態として表示を開始する際には、スピーカ64から所定の効果音（例えば、機械音で「ガゴッ!」という音）が出力されるように表示制御装置81へ音出力用のコマンドを出力する。表示制御装置81は、当該音出力用のコマンドに基づいて、上記所定の効果音が発せられるようにスピーカ64を制御する。なお、第8表示用セグメントN8の表示開始に際して、補助表示部65や他の表示部において演出を発生させる構成としてもよく、この場合、表示制御装置81に対して対応するコマンドを出力するとともに、表示制御装置81にて対応する演出が行われるよう補助表示部65等の制御を行う構成とするとい

20

【0458】

ステップS2704の処理を実行した後は、ステップS2705にて、有利区間の継続ゲーム数の計測を開始する処理を実行してから、区間表示第1処理を終了する。有利区間の継続ゲーム数としては、RAM106の各種カウンタエリア106eに設けられた有利区間ゲーム数AGの計測により行われ、ステップS2705では、当該有利区間ゲーム数AGを初期値である0に設定する処理を行う。有利区間ゲーム数AGは、有利区間中の各ゲームにおいて1ずつ加算する処理が実行される。

【0459】

ステップS2701にて区間表示器としての第8表示用セグメントN8を表示中であると判定した場合、ステップS2706にて、有利区間中の表示を継続する処理を行ってから、本区間表示第1処理を終了する。ステップS2706について具体的には、第8表示用セグメントN8が点灯状態である状況を継続させるための処理を行う。

30

【0460】

<区間表示第2処理>

次に、区間表示第2処理について、図65のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、区間表示第2処理は、リール制御処理のステップS415にて実施される処理であり、1ゲームの終了に際して、メダルの払出（払出判定処理）及び入賞結果に基づく遊技状態の移行等（入賞結果対応処理）が行われてから実施される。

【0461】

ステップS2801では、区間表示器として第8表示用セグメントN8を点灯表示中か否かを判定する。消灯（非点灯、非表示）である場合には、そのまま区間表示第2処理を終了する。点灯表示中である場合には、ステップS2802に進む。ステップS2802では、有利区間中のゲーム数をカウントする処理を実行する。具体的には、上記有利区間ゲーム数AGを1加算する処理を行う。有利区間ゲーム数AGは、有利区間中のゲーム数をCPU102が把握するためのカウンタであり、第8表示用セグメントN8が点灯されている状況で実施されるゲームの回数が計測される。

40

【0462】

ステップS2802の処理を実行した後は、ステップS2803にて、有利区間ゲーム数AGが上限値である「1500」に達したか否かを判定する。「1500」に達した場合には、ステップS2804にて、有利区間ゲーム数AGを0にクリアしてから、ステッ

50

プ S 2 8 0 5 にて区間表示器の表示の終了処理として、第 8 表示用セグメント N 8 を消灯させる処理を行う。そして、ステップ S 2 8 0 6 にてデータ初期化処理を行ってから、区間表示第 2 処理を終了する。

【 0 4 6 3 】

データ初期化処理は、今回の有利区間への移行に際して設定されたフラグやカウンタ、及び、今回の有利区間中に設定されたフラグやカウンタを初期値に戻す処理である。例えば、有利区間への移行に際してチャレンジモード当選フラグやアタックモード当選フラグ等がセットされたり、アタックモード中に V B モード当選フラグがセットされたりし、本初期化処理まで当該フラグがセットされたままであれば、これらの当選フラグをクリアする。また、初期化処理では、アタック用報知フラグや、アタックモードフラグ、V B モードフラグ、特化ゾーンフラグ等がセットされていれば、これらのフラグもクリアする。さらに、前兆カウンタ、アタックモード等の継続ゲーム数用のカウンタ等が 0 より大きければ、これらのカウンタを全て 0 にリセットする。つまり、初期化処理では、押し順報知を用いた有利な状態としての有利区間に関し、押し順報知に係る性能に及ぼす全ての変数乃至パラメータを初期化するものであり、かかる変数乃至パラメータに関して R A M クリアを行う処理である。

10

【 0 4 6 4 】

ステップ S 2 8 0 3 にて有利区間ゲーム数 A G が上限値に達していないと判定した場合、ステップ S 2 8 0 7 に進み、有利区間が終了したか否かを判定する。すなわち、ステップ S 2 8 0 7 では、チャレンジモード当選フラグ及びアタックモード当選フラグのいずれもがセットされていない状態か否かを判定し、ステップ S 2 8 0 8 では、チャレンジモードフラグ及びアタックモードフラグのいずれもがセットされていない状態か否かを判定する。ステップ S 2 8 0 7 及びステップ S 2 8 0 8 のいずれでも肯定判定する場合とは、有利区間の上限ゲーム数に至る前に当該有利区間が終了したことを意味し、この場合、ステップ S 2 8 0 9 にて、有利区間ゲーム数 A G を 0 にクリアするとともに、ステップ S 2 8 1 0 にて区間表示器の表示の終了処理を行ってから区間表示第 2 処理を終了する。ステップ S 2 8 0 7 及びステップ S 2 8 0 8 のいずれかで否定判定した場合は、未だ有利区間中であるとして、そのまま区間表示第 2 処理を終了する。この場合、区間表示器（第 8 表示用セグメント N 8）の点灯表示は継続することになる。

20

【 0 4 6 5 】

<押し順表示器及び区間表示器の表示とゲームの進行について>

有利区間の開始及び終了と区間表示器としての第 8 表示用セグメント N 8 の表示との関係を、図 6 6 及び図 6 7 を参照しながら説明する。

30

【 0 4 6 6 】

本スロットマシン 1 0 では、図 6 6 に示すように、有利区間ではない通常区間においては、区間表示器としての第 8 表示用セグメント N 8 は消灯している（点灯していない）。この通常区間においては、押し順報知演出は行われない。つまり、押し順報知等の指示機能に係る性能を有する有利区間に対し、通常区間は当該指示機能に係る有さない区間といえる。表示モードが通常モードである状況が、主に通常区間に対応する。

【 0 4 6 7 】

通常区間において、例えば、弱スイカ役当選等によってチャレンジモードやアタックモード等の有利区間への移行抽選に当選すると、当該当選契機となった遊技結果が成立するゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームの次のゲームにおいて遊技者によるベット操作が許容されるよりも前のタイミングで、区間表示器としての第 8 表示用セグメント N 8 が点灯し、有利区間の報知が開始される。

40

【 0 4 6 8 】

この場合、上記のように弱スイカ役当選となったゲームにおいては、有利区間への移行前の状態であり、通常区間に含まれるゲームである。そうすると、有利区間を示す区間表示器としての第 8 表示用セグメント N 8 について、当該有利区間であることの報知が、当該弱スイカ役当選となった開始ゲームの次のゲームのベット操作を許容するタイミング、

50

つまり、有利区間が開始されるゲームを遊技可能となるタイミングで行われるものとしてとらえると、上記のように、弱スイカ役当選ゲーム（開始ゲーム）において第8表示用セグメントN8を点灯状態とする報知は、有利区間であることの報知（状態中報知、モード中報知）よりも前に行われる先報知といえる。そして、上記のように本実施形態では、かかる先報知によって、有利区間であることの報知が行われた場合の当該有利区間の内容乃至有利度を示唆する構成としている。

【0469】

その後、有利区間であることの報知がなされている状況で、第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7を利用した押し順報知が発生する。この場合、上記のように第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7によって押し順情報（「1」～「6」）の表示がなされ、かかる押し順情報に基づいて、遊技者は押し順を把握することができる。押し順報知において、押し順情報は、当該ゲームにおいてスタートレバー41の操作時に表示が開始され、当該ゲームにおいて第3リール停止ON操作時にその表示が終了する。かかるゲームが有利区間の最終ゲームではない場合には、第3リール停止ON操作時には、第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7による押し順情報の表示のみ終了し、第8表示用セグメントN8による有利区間の表示は継続される。そして、次ゲーム以降において再度押し順役に当選すると、その押し順役に対応する押し順情報が第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7にて表示される。

10

【0470】

有利区間の継続ゲーム数が上限に達する等して、有利区間の最終ゲームとなると、第8表示用セグメントN8も消灯し、有利区間の報知が終了する。有利区間のゲーム数は、第8表示用セグメントN8が点灯しているゲームにおいてカウントされ、具体的には、開始ゲームの次のゲームを1ゲーム目とし、第8表示用セグメントN8が消灯する最終ゲームまでが有利区間のゲーム数となる。

20

【0471】

本実施形態では、有利区間の最終ゲームにおいて、メダル払出が終了したタイミングで（払出判定処理の後の処理である区間表示第2処理により）、第8表示用セグメントN8が消灯する。なお、最終ゲームにおいてメダル払い出しが行われない場合には、第3リール停止OFF操作時に第8表示用セグメントN8が消灯する。これにより、遊技者は、当該ゲームが有利区間の最終ゲームであったことを明確に把握することができる。

30

【0472】

このように、有利区間中となると第8表示用セグメントN8が点灯し、有利区間が終了すると第8表示用セグメントN8が消灯する。そして、第8表示用セグメントN8は、チャレンジモードやアタックモード等に移行することに基づいて点灯が開始されるだけでなく、チャレンジモードやアタックモード等への移行抽選に当選したことに基づいても点灯が開始される。つまり、これらのモードへの移行抽選に当選したゲームにおいてその報知がなされなくても、第8表示用セグメントN8の点灯の有無を確認することで、移行抽選に当選している状況か否かを明確に把握することができるようになっている。このようにすることで、これらのモードへの移行抽選に当選しているのにも関わらず、それを知らずにゲームを終了してしまう遊技者と、その後に着席する後任の遊技者との有利度に差を生じないようにすることができる。

40

【0473】

付け加えると、本スロットマシン10においては、チャレンジモードやアタックモード等の押し順報知により有利度を変化させる遊技性に関し、設定値による有利度の差がないよう構成されている。そのため、押し順報知による遊技性を、各遊技台（設定値）や各ゲーム（状況）において一律の有利度とすることで、遊技者間の有利／不利を排除するとともに、絵柄を狙って特典を得るというスロットマシン10本来の遊技性を存分に楽しみつつ、そしてその付随する押し順報知による遊技性との関連性によりバランスのとれた遊技機とすることが可能となる。

【0474】

50

その一方で、押し順報知による遊技性において、チャレンジモードやアタックモード等への移行抽選に当選するか否かやこれらのモードが継続するか否かが遊技者の関心どころであり、それが第8表示用セグメントN8の点灯／非点灯によって一目瞭然となってしまうことは、遊技者間の平等性を担保するという面ではメリットがあるかもしれないが、遊技性や演出効果という面ではデメリットとなり得る。そこで、本実施形態では、区間表示第1処理において、第8表示用セグメントN8の点灯開始タイミング（表示開始態様）を、点灯することにより移行する有利区間の内容によって異ならせる構成としている。

【0475】

図67は、通常区間において、特定役として弱スイカ役に当選した場合に、第8表示用セグメントN8の点灯タイミングと、その後に当選報知される（移行する）有利区間の内容との関係を示している。

10

【0476】

例えば、図67(a)のように、弱スイカ役に当選した場合において、第8表示用セグメントN8が第1リールの停止OFF操作時に点灯開始したとする。遊技者としては、第8表示用セグメントN8が点灯開始したことにより、有利区間への移行抽選に当選したことを把握することが可能となるとともに、第1リールの停止OFF操作時に点灯開始されたことから、今回の有利区間がチャレンジモードであることを予測する（図64参照）。そして、遊技者は、前兆モードを経て、告知ゲームとしてチャレンジモード開始演出が発生することで、今回の有利区間がチャレンジモードであったことを確認する。なお、第8表示用セグメントN8の点灯が開始されてから有利区間の計測が開始されること、すなわち、前兆モード中も有利区間であることは既に説明したとおりである。

20

【0477】

図67(b)では、弱スイカ役に当選した場合において、第8表示用セグメントN8が第2リールの停止OFF操作時に点灯開始した場合を示している。この場合、遊技者としては、有利区間への移行抽選に当選したこと、及び今回の有利区間がアタックモードであることを予測する（図64参照）。そして、前兆モードを経て、告知ゲームとしてアタックモード確定演出が発生することで、今回の有利区間がアタックモードであったことを確認する。

【0478】

図68(c)では、弱スイカ役に当選した場合において、第8表示用セグメントN8が第3リールの停止OFF操作時に点灯開始した場合を示している。この場合、遊技者としては、有利区間への移行抽選に当選したこと、及び今回の有利区間がスーパーアタックモードであることを予測する（図64参照）。そして、前兆モードを経て、告知ゲームとして上乗せ特化ゾーン確定演出が発生することで、今回の有利区間が上乗せ特化ゾーン付きのスーパーアタックモードであったことを確認する。

30

【0479】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0480】

区間表示器としての第8表示用セグメントN8が点灯することにより有利区間であることが明示され、第8表示用セグメントN8が消灯することにより有利区間ではないことが明示される構成において、第8表示用セグメントN8の点灯開始の態様を異ならせることにより、有利区間か否かの報知機能を担保しつつも、区間表示器（第8表示用セグメントN8）による演出効果を向上させることができる。

40

【0481】

第8表示用セグメントN8の点灯開始態様を、有利区間の内容によって異ならせるようにしたことにより、遊技者としては、第8表示用セグメントN8の点灯が開始されることによって有利区間への移行抽選に当選したことを把握するだけでなく、その内容まで予測することが可能となり、第8表示用セグメントN8の点灯時の注目度を大幅に向上させることができる。

【0482】

50

特に、第8表示用セグメントN8の点灯開始態様を、有利区間の内容によって抽選により決定する構成としたことにより、点灯開始態様と有利区間の内容とが一对一の関係にならず、仮に遊技者にとって好ましくない態様にて点灯が開始された場合であったとしても、その後に移行するモードへ期待感を持続させながら遊技を進行させることができる。

【0483】

しかも、第8表示用セグメントN8を開始ゲームの次のゲームまでに点灯開始させる構成を前提とし、第8表示用セグメントN8の点灯が開始された後、移行するチャレンジモードやアタックモードの報知（チャレンジモード開始報知演出やアタックモード当選報知演出等）は、前兆モードを経てから数ゲーム後に発生する構成としたため、点灯開始にて有利区間の内容を予測させ、前兆モード中はその予測内容が正しいか否かのドキドキ感を
10

【0484】

また、上記のように、第8表示用セグメントN8は、開始ゲームの次のゲームまでに点灯開始されるため、点灯開始タイミングの終期が予め定められている。このような発生終期が定められた演出において、その終期よりも前において、点灯開始した場合の有利区間の内容を第8表示用セグメントN8にて行う構成としたことにより、当該有利区間の内容を報知する演出への注目度を劇的に高めることができる。すなわち、そもそも、有利区間への移行抽選に当選しているか否かに関心を寄せている遊技者にとって、第8表示用セグメントN8が表示開始されるか否かは大きな関心どころであり、しかも、その表示開始タイ
20

【0485】

第8表示用セグメントN8は、主にストップスイッチ42～44の操作時に点灯する構成としたため、点灯する可能性のあるゲーム（特定役当選時のゲーム）において、点灯することへの期待感を寄せながら停止操作を行わせることが可能となり、遊技者の操作と何ら関係なく点灯する構成と比較して、自らの操作によって点灯させた印象を強めることが
30

【0486】

また、ストップスイッチ42～44の操作に基づいて点灯し得る構成としたことにより、操作したリールに停止する停止出目との関連性から、点灯の有無を判断させることができる。具体的には、例えば、強チェリー当選や弱チェリー当選時には、チャレンジモードやアタックモード等への移行抽選に当選し得る一方、強チェリーと弱チェリーとで当該移行抽選の当選確率が異なり、強チェリーの方が弱チェリーよりも当選確率が高い。そのため、遊技者としては、今回のゲームの抽選結果が弱チェリーではなく、強チェリー当選であることに期待しながらストップスイッチ42～44を操作するであろうと考えられるし、第8表示用セグメントN8の点灯タイミングとの関係で、強チェリーと弱チェリーとの
40

【0487】

<変形例1>

上記第1の実施形態では、第8表示用セグメントN8の表示開始態様を、有利区間の内容に応じて抽選にて決定する構成とし、いずれの表示開始態様にて開始された場合においても、チャレンジモードやアタックモード、スーパーアタックモードの可能性のある構成としたが、表示開始態様と有利区間の内容とが1対1で対応付けられていてもよい。また、1対1で対応付けられている表示開始態様と、対応付けられていない（いずれのモードも可能性のある）表示開始態様とが存在する構成としてもよい。

【0488】

10

20

30

40

50

例えば、図68(a)は、有利区間の内容と第8表示用セグメントN8の表示開始態様とが1対1で対応付けられている表示開始態様テーブルの一例を示している。すなわち、この例においては、今回の有利区間の内容がチャレンジモードである場合は第1リールの停止操作が行われたことに基づいて第8表示用セグメントN8が点灯開始し、今回の有利区間の内容がアタックモードである場合は第2リールの停止操作が行われたことに基づいて第8表示用セグメントN8が点灯開始し、今回の有利区間の内容がスーパーアタックモードである場合は第3リールの停止操作が行われたことに基づいて第8表示用セグメントN8が点灯開始する。このようにすることで、点灯開始態様に基づいて、今回の有利区間の内容を明確に把握することができる。特に、第8表示用セグメントN8は補助表示部65等の他の報知部よりも小さく、遊技を行っている遊技者のみが認識し易いものであり、第8表示用セグメントN8の表示開始態様によって有利区間の内容を把握できるのは、当該遊技機を遊技している遊技者に限られる可能性が高い。そうすると、例えば、第8表示用セグメントN8の表示開始態様によってスーパーアタックモードであることを把握した遊技者は、他の遊技者の知らない情報を知っているという優越感に浸りながら、その後のスーパーアタックモード当選報知演出を待つことも可能となる。

10

【0489】

また、この例においても、第1リールの停止操作時よりも第2リールの停止操作時の方が有利な有利区間に移行し、第2リールの停止操作時よりも第3リールの停止操作時の方が有利な有利区間に移行する、といったように、後側の操作時に表示開始された場合の方が有利となるように設定されている。このようにすることで、早く表示開始されて有利区間への移行が確定して欲しいという気持ちと、後側で表示開始されて有利な有利区間へ移行して欲しいという気持ちとのバランスを楽しむ遊技性を実現できる。例えば、第1リールや第2リールを停止させて、その停止出目からスーパーアタックモードにも期待が持てる役（例えば中段ベル役）当選であることを予測／把握していれば、第1リールや第2リールの停止OFF操作時に表示開始されないことを願いながら操作するであろうし、第1リールを停止させてチャレンジモードですら当選の可能性が低い役（例えば弱チェリー役）当選であることを予測／把握していれば、当該第1リールの停止OFF操作時に表示開始されることを願いながら操作するものと考えられる。つまり、表示開始態様と有利区間の内容とが1対1で対応付けられている構成においても、停止ON操作時と停止OFF操作時との選択率の割合を上記の様にすることで、停止出目との関係で表示が開始されるか否かを楽しませることが可能となる。

20

30

【0490】

図68(b)は、有利区間の内容と第8表示用セグメントN8の表示開始態様とが1対1で対応付けられているものと、対応付けられていないものが存在する表示開始態様テーブルの一例を示している。この例においては、上記図68(a)のテーブルにおける各リールの停止操作時と有利区間の内容との対応付けに加え、払出終了時にも第8表示用セグメントN8が表示開始する場合があります。当該払出終了時は有利区間の内容に関わらず選択され得る構成となっている。このようにすることで、第2リールまで停止操作が完了した時点でスーパーアタックモード当選か、それとも有利区間への移行抽選に外れたか、のいずれかであることが確定する上記図68(a)の例と比較して、最後までドキドキ感を楽しませることができる。

40

【0491】

<変形例2>

本実施形態では、遊技状態（遊技状況）として、第8表示用セグメントN8の表示開始態様に影響を与える特定状態（特定状況）を設ける。本変形例において特定状態は、各RT状態やボーナス状態のように通常遊技状態と抽選テーブルが変化するものではないし、チャレンジモードやアタックモード等のように押し順報知に関する性能が変化するものではなく、特定状態か否かで遊技者にとっての有利度に差が生じるものではないものの、特定状態か否かで、有利区間への移行抽選に当選した場合の表示開始態様テーブルが異なる。

50

【0492】

図69(a)は、本変形例における抽選処理(図16)の一部を示している。すなわち、本変形例では、ステップS315にて優先設定処理を行った後、ステップS2901にて特定状態用処理を行ってから、ステップS316の区間表示第1処理を実行する。

【0493】

特定状態用処理では、図69(b)のフローチャートに示すように、まず、ステップS3001にて第8表示用セグメントN8を表示中(点灯中)か否かを判定する。表示中である(点灯している)場合には、そのまま特定状態用処理を終了する。表示中ではない(消灯している)場合には、ステップS3002にて今回の抽選処理の結果、今回のゲームの遊技結果が特定役当選であるか否かを判定する。特定役当選ではない場合には、そのまま特定状態用処理を終了する。特定役当選である場合には、ステップS3003に進む。

10

【0494】

ステップS3003では、RAM106の各種フラグ格納エリア106dに特定状態フラグがセットされているか否かを判定する。特定状態フラグとは、特定状態か否かをCPU102が把握するためのフラグである。特定状態フラグがセットされていない場合には、ステップS3004に進み、チャレンジモード当選フラグ及びアタックモード当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。すなわち、ステップS3004では、今回のゲームにて有利区間の移行抽選に当選したか否かを判定する。当選している場合には、そのまま特定状態用処理を終了する。当選していない場合には、ステップS3005に進み、特定状態抽選処理を実行する。特定状態抽選処理は、特定状態へ移行させるか否かを抽選により決定する処理であり、例えば、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aから抽選用のテーブルを取得するとともに、RAM106の各種カウンタエリア106eから抽選用のカウンタを取得する。この場合、特定役の種類によって移行抽選の当選確率を異ならせてもよく、例えば、チャレンジモード等への移行抽選のように、強チェリーの方が弱チェリーよりも当選確率を高くなるようにしてもよいし、逆に強チェリーよりも弱チェリーの方が当選確率が高くなるようにしてもよい。チャレンジモード等への移行抽選の当選し易さと逆の関係(チャレンジモード等への移行抽選に当選し易い役ほど特定状態への移行抽選に当選しにくく、チャレンジモード等への移行抽選に当選しにくい役ほど特定状態への移行抽選に当選し易い関係)とすることで、チャレンジモード等への移行抽選に当選しにくい役に対しても遊技者の関心を寄せさせることが可能となる。

20

30

【0495】

ステップS3005にて特定状態抽選処理を行った後は、ステップS3006にて、ステップS3005の結果が当選結果であったか否かを判定する。非当選であった場合には、そのまま特定状態用処理を終了し、当選であった場合にはステップS3007に進む。ステップS3007では、RAM106の各種カウンタエリア106eに設けられた状態カウンタKに所定値として「3」を入力する処理を行う。状態カウンタKは、特定状態中の継続条件をCPU102が把握するためのカウンタであり、特定役当選毎に1ずつ減算される。続くステップS3008では、特定状態フラグをセットしてから、本特定状態用処理を終了する。ステップS3008にて特定状態フラグがセットされることにより、上記ステップS3003にて肯定判定することが可能となる。

40

【0496】

ステップS3003にて特定状態フラグがセットされていると判定した場合、ステップS3009に進む。ステップS3009では、ステップS3004と同様に、チャレンジモード当選フラグ及びアタックモード当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定することで、今回のゲームにて有利区間の移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選していない場合には、ステップS3010にて状態カウンタKを1減算する処理を行い、ステップS3011にて状態カウンタKが0となったか否かを判定する。状態カウンタKが0ではない場合には、そのまま本特定状態用処理を終了し、状態カウンタKが0である場合には、ステップS3012にて特定状態フラグをクリアしてから特定状態用処理を終了する。また、ステップS3009にて有利区間の移行抽選に当選したと判

50

定した場合には、ステップS3013にて状態カウンタKを0にクリアしてから、ステップS3012にて特定状態フラグをクリアして、特定状態用処理を終了する。

【0497】

以上のように、本変形例において特定状態は、通常区間であって特定役に当選したゲームにおいて、有利区間への移行抽選に当選しなかった場合の一部で移行し、その後、特定役に当選し且つ有利区間への移行抽選に当選しなかったゲームが所定回数として3回発生するまで継続する。つまり、特定状態とは、有利区間への移行抽選という面で、遊技者にとって不利な事象が生じたことに基づいて移行する状態である。

【0498】

本変形例における区間表示第1処理において、表示開始態様抽選処理（ステップS2703）では、特定状態か否かによって異なる表示開始態様テーブルを取得する。すなわち、特定状態ではない場合には図64等の表示開始態様テーブルを取得して表示開始態様の抽選を行う一方、特定状態である場合には図70の特定状態用の表示開始態様テーブルを取得して表示開始態様の抽選を行う。特定状態用の表示開始態様テーブルは、通常時用（特定状態ではない状態用）の表示開始態様テーブルとは異なっている。

10

【0499】

具体的には、図70に示すように、表示開始態様の選択率が、有利区間の内容だけでなく、メダルの増減率に変化を与える設定値によって異なっている。

【0500】

例えば、チャレンジモードへの移行抽選に当選している場合、スタートレバー41の操作時と、第1リールの停止OFF操作時と、第3リールの停止OFF操作時と、払出終了時とが選択され得るものの、各タイミングの選択率は設定値によって異なる。具体的には、チャレンジモード当選時において、スタートレバー41の操作時に第8表示用セグメントN8の表示が開始される確率は、設定1、設定3及び設定5よりも設定2、設定4及び設定6の方が高く、奇数設定よりも偶数設定の方が選択され易くなっている。つまり、スタートレバー41操作時に第8表示用セグメントN8が点灯し、その後、チャレンジモードに移行した場合は、本遊技機の設定値が奇数設定よりも偶数設定である可能性が高くなる。また、チャレンジモード当選時において、払出終了時に第8表示用セグメントN8の表示が開始される確率は、設定4より設定5の方が高く、設定5より設定6の方が高く、設定3以下は0となっている。そのため、払出終了時に第8表示用セグメントN8が点灯し、その後、チャレンジモードに移行した場合は、設定4以上であることが確定する。また、チャレンジモード当選時においては、設定1では第3リールの停止OFF操作時が選択されない。そのため、第3リールの停止OFF操作時に第8表示用セグメントN8が点灯し、その後、チャレンジモードに移行した場合は、設定2以上であることが確定する。

20

30

【0501】

一方、アタックモードへの移行抽選に当選している場合、スタートレバー41の操作時と第2リールの停止OFF操作時と、第3リールの停止OFF操作時と、払出終了時とが選択されものの、各タイミングの選択率は設定値によって異なる。具体的には、アタックモード当選時において、スタートレバー41の操作時に第8表示用セグメントN8の表示が開始される確率は、設定2、設定4及び設定6よりも設定1、設定3及び設定5の方が高く、偶数設定よりも奇数設定の方が選択され易くなっている。つまり、チャレンジモードの場合と逆の関係となるように設定されており、スタートレバー41操作時に第8表示用セグメントN8が点灯し、その後、アタックモードに移行した場合は、本遊技機の設定値が偶数設定よりも奇数設定である可能性が高くなり、チャレンジモードに移行した場合は、本遊技機の設定値が奇数設定よりも偶数設定である可能性が高くなる。また、アタックモード当選時においては、設定1では払出終了時が選択されない。つまり、払出終了時に第8表示用セグメントN8が点灯し、その後、チャレンジモードに移行した場合は、上記のように、設定4以上であることが確定するものの、アタックモードに移行した場合は設定2以上であることが確定する。そのため、高い設定値であることが遊技者にとって好ましいという前提に立つと、払出終了時に第8表示用セグメントN8が点灯した場合には

40

50

、アタックモードよりもチャレンジモードに移行したほうが遊技者にとって好ましく、有利区間の内容の有利度と遊技者にとっての好ましさが逆転する。また、チャレンジモード当選時においては、設定3以下では第3リールの停止OFF操作時が選択されない。そのため、第3リールの停止OFF操作時に第8表示用セグメントN8が点灯し、その後、チャレンジモードに移行した場合は、設定4以上であることが確定する。つまり、第3リールの停止OFF操作時に第8表示用セグメントN8が点灯し、その後、チャレンジモードに移行した場合は、上記のように、設定2以上であることが確定するものの、アタックモードに移行した場合は設定4以上であることが確定する。そのため、第3リールの停止OFF操作時に第8表示用セグメントN8が点灯した場合には、チャレンジモードよりもアタックモードに移行したほうが遊技者にとって好ましく、有利区間の内容の有利度と遊技者にとっての好ましさが合致する。

10

【0502】

特定状態用の表示開始態様テーブルにおいて、スーパーアタックモードへの移行抽選に当選している場合は、設定値に関わらず払出終了時が選択される。つまり、特定状態において有利区間への移行抽選に当選した場合、払出終了時よりも前のタイミングで第8表示用セグメントN8の表示が開始されれば、何らかの設定値の推測が行えるし、払出終了時であっても、移行する有利区間がチャレンジモードかアタックモードであれば設定値の推測が行えるものの、第8表示用セグメントN8の点灯開始が払出終了時であっても且つスーパーアタックモードであれば、設定値の推測は行えない。このようにすることで、スーパーアタックモードの有利度から当該スーパーアタックモードへ移行して欲しいという気持ちと、設定推測を行いたいという気持ちとを利用した、興味あふれる遊技性として行うことができる。

20

【0503】

<変形例3>

本変形例では、第8表示用セグメントN8の表示開始態様として、開始契機となる事象からの経過時間が相違する複数の表示開始態様が設定されている。

【0504】

図71に示すように、本変形例における表示開始態様テーブルでは、有利区間の内容がいずれであっても、第3リールの停止ON操作後又は払出終了時に第8表示用セグメントN8が点灯開始する。そして、第3リールの停止ON操作後として停止ON操作からの経過時間が異なるように設定されており、第3リールの停止ON操作から0sec後（すなわち、第3リールの停止ON操作時）、第3リールの停止ON操作から5sec後、第3リールの停止ON操作から10sec後、第3リールの停止ON操作から15sec後、のそれぞれが設定され得る。例えば、チャレンジモード当選時においては第3リールの停止ON操作から5sec後が最も選択され易く、アタックモード当選時においては第3リールの停止ON操作から10sec後が最も選択され易く、スーパーアタックモード当選時においては第3リールの停止ON操作から15sec後が最も選択され易い。つまり、第3リールの停止ON操作から第8表示用セグメントN8の点灯タイミングが遅くなるほど、遊技者にとって有利な有利区間へ移行する。

30

【0505】

本変形例における区間表示第1処理では、図72のフローチャートに示すように、ステップS3101～ステップS3103にて、上記ステップS2701～ステップS2703の処理と同様の処理を行う。但し、ステップS3103の抽選処理では、上記図71の表示開始態様テーブルに基づいて抽選を行う。ステップS3104では、ステップS3103の処理結果に基づいて、抽選結果に応じた表示開始タイミングを記憶する処理を行う。この場合、例えば、決定した表示開始タイミング（すなわち、第3リールの停止ON操作から何sec後か、又は払出終了時か）を判定可能なフラグ等をセットし、かかるフラグによって事後的に表示開始タイミングを判定可能とする。ステップS3105では、RAM106の各種フラグ格納エリア106dに表示開始ゲームフラグをセットする処理を行う。表示開始ゲームフラグは、今回のゲームにおいて第8表示用セグメントN8の表示

40

50

を開始することをCPU102が把握するためのフラグである。

【0506】

ステップS3105の処理を実行した後は、ステップS3106にて有利区間ゲーム数AGの計測を開始してから、区間表示第1処理を終了する。ステップS3106の処理は、ステップS2705の処理と同様である。また、ステップS3101にて第8表示用セグメントN8を表示中であると判定した場合、ステップS3107にて表示継続処理を行ってから、区間表示第1処理を終了する。ステップS3107の処理は、ステップS2706の処理と同様である。

【0507】

本変形例におけるリール制御処理（図18）では、図73（a）に示すように、ステップS411にて全リール停止したと判定した後、ステップS3201にて区間表示第3処理を行う。ステップS3201の処理を行った後は、ステップS413にて払出判定処理を行い、ステップS414にて入賞結果対応処理を行い、ステップS415にて区間表示第2処理を行い、ステップS416にて入賞結果コマンドをセットしてからリール制御処理を終了する。ステップS413～ステップS416の処理は、上述の通りである。

【0508】

ステップS3201の区間表示第3処理について、図73（b）のフローチャートを参照しながら説明する。

【0509】

先ず、ステップS3301では、表示開始ゲームフラグがセットされているか否かを判定する。既に説明したとおり、表示開始ゲームフラグは、区間表示第1処理にてセットされるフラグである。セットされていない場合には、そのまま本区間表示第3処理を終了する。セットされている場合は、ステップS3302にて、当該表示開始ゲームフラグをクリアする処理を行う。そして、ステップS3303にてフリーズ設定処理を行う。フリーズ設定処理は、本変形例において第8表示用セグメントN8を点灯させる場合に、遊技者による操作に基づく処理や遊技の進行を一時的に制限する所謂フリーズ演出を発生させるための処理である。

【0510】

具体的には、ステップS3303では、フリーズ期間として、1sec、6sec、11sec、16secのいずれかを設定する。ここで、区間表示第3処理が行われるタイミングとは、全てのリールが停止したタイミングであり、第3リールの停止ON操作が行われたタイミングである。そして、上記ステップS3303にて設定されるフリーズ期間は、本変形例において第3リールの停止ON操作後に第8表示用セグメントN8を表示させる場合の各期間に所定期間として1secを加えた期間となっており、それぞれ、第3リールの停止ON操作後0sec+1sec、第3リールの停止ON操作後5sec+1sec、第3リールの停止ON操作後10sec+1sec、第3リールの停止ON操作後15sec+1secとなっている。ステップS3303では、今回の第8表示用セグメントN8の表示開始態様を把握し、把握した開始態様に応じてフリーズ期間を設定する。すなわち、開始態様が第3リールの停止ON操作後0secであればフリーズ期間を1secとし、第3リールの停止ON操作後5secであればフリーズ期間を6secとし、第3リールの停止ON操作後10secであればフリーズ期間を11secとし、第3リールの停止ON操作後15secであればフリーズ期間を16secとする。また、今回の開始態様が払出終了時であれば、第3リールの停止操作後の開始態様である場合に最も長いフリーズ期間となる16secを、今回のフリーズ期間として設定する。フリーズ期間の設定は、例えば、所定周期で更新（減算）されるタイマカウンタにフリーズ期間の長さに応じた値を入力し、当該タイマカウンタの更新を開始する。タイマカウンタが初期値（0）となるまでフリーズ状態が継続するものとし、CPU102はかかるタイマカウンタの値を参照して次の処理（ステップS413の払出判定処理）に進むか否かを決定する。つまり、タイマカウンタが初期値に至るまでは区間表示第3処理にて待機する。

【0511】

ステップS 3 3 0 4の処理を行った後は、ステップS 3 3 0 5にて表示開始タイミングを設定する処理を行う。すなわち、上記区間表示第1処理のステップS 3 1 0 4にて事後的に判定可能とした表示開始タイミングの情報に基づいて、上記ステップS 3 3 0 5にて設定したフリーズ期間の情報に同期させる処理を行う。具体的には、表示開始タイミングとして第3リールの停止ON操作後0 s e cが設定されている場合はフリーズ開始後0 s e cで第8表示用セグメントN 8が表示開始されるように設定し、表示開始タイミングとして停止ON操作後5 s e cが設定されている場合はフリーズ開始後5 s e cで第8表示用セグメントN 8が表示開始されるように設定し、表示開始タイミングとして停止ON操作後10 s e cが設定されている場合はフリーズ開始後10 s e cで第8表示用セグメントN 8が表示開始されるように設定し、表示開始タイミングとして停止ON操作後15 s e cが設定されている場合はフリーズ開始後15 s e cで第8表示用セグメントN 8が表示開始されるように設定する。また、表示開始タイミングとして払出終了時が設定されている場合には、今回のフリーズ期間の終了後、払出終了時に第8表示用セグメントN 8が表示開始されるように設定する。この場合、例えば、払出終了時に表示開始することを示すフラグをセットし、かかるフラグの有無を判定することでフリーズ期間中に表示開始すべきか否かを判定するとともに、払出終了時に表示開始すべきか否かを判定する構成とするといふ。

【0512】

ステップS 3 3 0 5の処理を行った後は、ステップS 3 3 0 6にて表示開始用コマンドをサブ側の制御装置である表示制御装置81に出力してから、区間表示第3処理を終了する。表示開始用コマンドを受信した表示制御装置81では、フリーズ期間に応じたフリーズ演出（例えば、ブラックアウト演出）が補助表示部65にて行われるよう、補助表示部65を制御するとともに、対応する効果音（例えば、機械が壊れるかのような「プシューン」という音）が発せられるようにスピーカ64を制御する。この場合、フリーズ期間の長さに応じて、フリーズ演出及びその効果音が異なる構成としてもよい。

【0513】

本変形例において、第8表示用セグメントN 8が表示開始されるタイミングと、有利区間の内容との関係を、図74のタイミングチャートを参照しながら説明する。

【0514】

図74（a）は、遊技者による操作や操作に基づく処理が無効化されるフリーズ期間として6 s e cが設定された場合を示している。t a 1のタイミングで第3リールが停止し、そこからt a 3のタイミングまでの期間に亘ってフリーズ状態となる場合、t a 3のタイミングよりも若干早いt a 2のタイミングで第8表示用セグメントN 8が点灯表示される。この場合、フリーズ期間においてフリーズが開始されてから第8表示用セグメントN 8までの期間T B 1は5 s e cであり、t a 2のタイミングにて表示開始されてからt a 3のタイミングにてフリーズが解除されるまでの期間は1 s e cである。t a 3のタイミングにてフリーズが解除されると、メダルの払出が発生しt a 4のタイミングまでの期間T Aに亘ってメダル払出処理が行われる。この場合においては、開始される有利区間はチャレンジモードである可能性が高い。t a 4のタイミングでメダル払出処理が完了すると、次のゲームの操作（ベット操作）が許容される。

【0515】

図74（b）は、フリーズ期間が11 s e cとして設定された場合を示している。t b 1のタイミングで第3リールが停止し、そこからt b 3のタイミングまでの期間に亘ってフリーズ状態となる場合、t b 3のタイミングよりも若干早いt b 2のタイミングで第8表示用セグメントN 8が点灯表示される。この場合、フリーズ期間においてフリーズが開始されてから第8表示用セグメントN 8までの期間T B 2は10 s e cであり、上記図74（a）の場合よりも長い一方、t b 2のタイミングにて表示開始されてからt b 3のタイミングにてフリーズが解除されるまでの期間は1 s e cであり、上記図74（a）の場合と同じ長さである。t b 3のタイミングにてフリーズが解除されると、メダルの払出が発生しt b 4のタイミングまでの期間T Aに亘ってメダル払出処理が行われる。当該ゲー

ムの当選結果が上記図74(a)の場合と同じであれば、メダル払出処理の長さも同じとなり、t b 3からt b 4までの期間T Aは上記図74(a)の場合と同じ長さとなる。この場合においては、開始される有利区間はアタックモードである可能性が高い。t b 4のタイミングでメダル払出処理が完了すると、次のゲームの操作(ベット操作)が許容される。つまり、図74(b)の場合、図74(a)の場合よりも、次ゲームの操作が許容されるタイミングが遅くなる。

【0516】

図74(c)は、フリーズ期間が16secとして設定された場合を示している。t c 1のタイミングで第3リールが停止し、そこからt c 3のタイミングまでの期間に亘ってフリーズ状態となる場合、t c 3のタイミングよりも若干早いt c 2のタイミングで第8表示用セグメントN 8が点灯表示される。この場合、フリーズ期間においてフリーズが開始されてから第8表示用セグメントN 8までの期間T B 3は15secであり、上記図74(b)の場合よりも長い一方、t c 2のタイミングにて表示開始されてからt c 3のタイミングにてフリーズが解除されるまでの期間は1secであり、上記図74(a)や図74(b)の場合と同じ長さである。t c 3のタイミングにてフリーズが解除されると、メダルの払出が発生しt c 4のタイミングまでの期間T Aに亘ってメダル払出処理が行われる。当該ゲームの当選結果が上記図74(a)や図74(b)の場合と同じであれば、期間T Aの長さは、図74(a)や図74(b)の場合と同じ長さである。この場合においては、開始される有利区間はスーパーアタックモードである可能性が高い。t c 4のタイミングでメダル払出処理が完了すると、次のゲームの操作(ベット操作)が許容される。つまり、図74(c)の場合、図74(a)や図74(b)の場合よりも、次ゲームの操作が許容されるタイミングが遅くなる。

【0517】

以上のように、区間表示器としての第8表示用セグメントN 8の表示を開始する開始ゲームにおいて、遊技の進行処理を制限するフリーズ状態(フリーズ期間、無効期間)を設定することで、開始タイミングの終期が定められた第8表示用セグメントN 8の表示開始演出において、当該表示開始演出を行う期間を確保し、当該表示開始演出の多様化を図ることができる。

【0518】

しかも、上記フリーズ状態の期間の長さを有利区間の内容と対応付けたことにより、単にフリーズ状態が発生すればよいだけでなく、その期間の長さに対しても関心を持たせることが可能となる。

【0519】

特に、フリーズ状態の開始から第8表示用セグメントN 8の表示開始タイミングまでの期間を、有利区間の内容と対応付けたことにより、フリーズ状態となっからの第8表示用セグメントN 8への関心が圧倒的に高められることとなり、単に第8表示用セグメントN 8を消灯状態から点灯状態へ切り替えるといった簡素な演出ながらも、多大な演出効果を期待することが可能となる。

【0520】

<変形例4>

本変形例では、フリーズ状態が全リール停止後ではなく、リールの回転中に生じる。

【0521】

すなわち、例えば、フリーズ期間として6secが設定される場合、図75(a)に示すように、いずれかのリールが回転中であるt a 5のタイミングから6sec後であるt a 7までの期間がフリーズ状態となり、例えば、遊技者がストップスイッチ42~44を操作して回転中のリールを停止しようとしても停止駆動制御が実行されない。第8表示用セグメントN 8はt a 7よりも若干早いt a 6のタイミングで点灯表示される。つまり、フリーズ状態となっからのT A 1の期間(5sec)の経過後に区間表示器の表示が開始される。t a 8のタイミングで全リールが停止し、t a 9からt a 10のタイミングにてメダル払出処理が行われ、t a 10のタイミングで、次のゲームの操作が許容される。

【0522】

フリーズ期間として11secが設定される場合、図75(b)に示すように、いずれかのリールが回転中であるtb5のタイミングから11sec後であるtb7までの期間がフリーズ状態となる。第8表示用セグメントN8はtb7よりも若干早いtb6のタイミングで点灯表示される。つまり、フリーズ状態となってからTA2の期間(10sec)の経過後に区間表示器の表示が開始される。tb8のタイミングで全リールが停止し、tb9からtb10のタイミングにてメダル払出処理が行われ、tb10のタイミングで、次のゲームの操作が許容される。

【0523】

フリーズ期間として16secが設定される場合、図75(c)に示すように、いずれかのリールが回転中であるtc5のタイミングから16sec後であるtc7までの期間がフリーズ状態となり、例えば、遊技者がストップスイッチ42～44を操作して回転中のリールを停止しようとしても停止駆動制御が実行されない。第8表示用セグメントN8はtc7よりも若干早いtc6のタイミングで点灯表示される。つまり、フリーズ状態となってからTA3の期間(15sec)の経過後に区間表示器の表示が開始される。tc8のタイミングで全リールが停止し、tc9からtc10のタイミングにてメダル払出処理が行われ、tc10のタイミングで、次のゲームの操作が許容される。

【0524】

このように、開始ゲームにおいてフリーズ状態とする期間は、次ゲームの操作が許容されるタイミングと有利区間の内容との対応付けがなされていれば、任意のタイミングで設定可能である。

【0525】

特に、フリーズ状態となることによって、遊技者の操作(上記の例では停止操作)が制限される構成とすることにより、遊技者は、フリーズ状態となったことを当該操作が制限されることを通じて認識することとなり得る。そうすると、上記変形例3のように払出処理等の遊技機側で一方的に行う処理の実行が制限されるフリーズ状態と比較して、当該フリーズ状態の開始タイミングがわかりにくくなる。よって、開始タイミングがわかりにくくなることから当該フリーズ状態の長さもわかりにくくなり、仮に、設定されたフリーズ状態の長さが遊技者にとって好ましくないものであったとしても、期待感を維持させながら区間表示器の表示開始による有利区間の内容示唆を楽しませることが可能となる。

【0526】

また、上記のように遊技者の操作が制限されるフリーズ状態とすることにより、フリーズ状態の終期もわかりにくくなる。つまり、上記のように、リールの回転中においてフリーズ状態が発生させると、そのフリーズ状態の解除後は、遊技者の操作によって当該回転中のリールを停止させる必要がある。停止操作のタイミングが遊技者に依存するという観点からすると、リール回転中にフリーズ状態が発生する構成の場合には、次ゲームの操作が許容されるタイミングは、フリーズ状態の長さだけでなく遊技者の操作タイミングも影響することになる。以上のようにすることで、設定されたフリーズ状態の長さ以上に期待感を寄せさせながら有利区間の内容報知を楽しませることが可能であるとともに、区間表示器による表示の開始タイミングの終期を遅らせる、といったメリットも生じさせることが可能となる。

【0527】

<変形例5>

本変形例では、第8表示用セグメントN8は、フリーズ期間中とは異なるタイミングで表示開始される。すなわち、本変形例では、第8表示用セグメントN8を払出終了時に表示開始させる構成としたうえで、開始ゲームにおいてフリーズ状態が発生させ、そのフリーズ期間の長さが有利区間の内容に対応付けられるようにしている。

【0528】

具体的には、図76(a)に示すように、チャレンジモード当選時においては、ta11からta12までの期間(6sec、TC1)に亘ってフリーズ状態が発生する。ta

13のタイミングでリールが停止し、t a 1 4からt a 1 5までの期間（T A）においてメダル払出処理が行われる。t a 1 5のタイミングにてメダルの払出が終了すると、第8表示用セグメントN 8の表示が開始される。

【0529】

図76（b）に示すように、アタックモード当選時においては、t b 1 1からt b 1 2までの期間（11sec、TC2）に亘ってフリーズ状態が発生する。t b 1 3のタイミングでリールが停止し、t b 1 4からt b 1 5までの期間（T A）においてメダル払出処理が行われる。t b 1 5のタイミングにてメダルの払出が終了すると、第8表示用セグメントN 8の表示が開始される。

【0530】

図76（c）に示すように、スーパーアタックモード当選時においては、t c 1 1からt c 1 2までの期間（16sec、TC3）に亘ってフリーズ状態が発生する。t c 1 3のタイミングでリールが停止し、t c 1 4からt c 1 5までの期間（T A）においてメダル払出処理が行われる。t c 1 5のタイミングにてメダルの払出が終了すると、第8表示用セグメントN 8の表示が開始される。

【0531】

このように、フリーズ状態中に区間表示器の表示を開始しなくても、フリーズ状態となる期間の長さが有利区間の内容と対応付けられていればよく、当該フリーズ状態の長さから有利区間の内容を予測する遊技を行わせることも可能である。以上のようにすることで、フリーズ状態を発生させるタイミングの自由度を圧倒的に向上させることができる。

【0532】

<変形例6>

本変形例では、区間表示器の態様が異なっている。図77は、本変形例におけるスロットマシン10の正面図である。

【0533】

本変形例では、区間表示器として、第9表示部N 9が遊技機前面側に設けられている。具体的には、遊技機前面側の遊技パネル25において、表示窓26L、26M、26Rの横隣（正面視で表示窓26Lの左隣）に第9表示部N 9が設けられている。第9表示部N 9は、その前面パネルが光透過性を有する樹脂部材により形成された発光部であり、当該前面パネルは遊技パネル25と一体形成されている。第9表示部N 9において、前面パネルの後方には図示しないLEDが配置されている。そして、当該LEDは主制御装置101に接続されており、主制御装置101のCPU102によりLEDが発光制御される。LEDは、複数色に発光可能となっており、例えば青、緑、赤、白の4色で発光可能である。なお、本変形例においても、第8表示用セグメントN 8を有しているが、第9表示部N 9を第8表示用セグメントN 8の代わりとして備える構成としてもよい。

【0534】

ちなみに、第9表示部N 9のLEDが発光制御される場合、その明度や遊技機前方に向けた照度が、周辺の表示部の明度や遊技機前方に向けた照度（例えば、遊技パネル25のバックライトの明度乃至照度や、補助表示部65の明度乃至照度）よりも高くなるように発光する。そのため、第9表示部N 9が発光制御される場合、周辺の表示部よりも目立ちやすくなり、遊技者の見落としが防止される。

【0535】

また、第9表示部N 9における各発光色はいずれについても他の表示部（遊技パネル25等）との関係で目立ち易い色が設定されており、いずれの色により発光される場合であっても、有利区間であることを明示する区間表示器としての機能は担保されている。

【0536】

図78は、本変形例における表示開始態様テーブルを示している。

【0537】

本変形例では、区間表示器としての第9表示部N 9の表示開始態様のうち、表示開始タイミングを、開始ゲームにおける払出終了時に統一する。その一方で、表示開始態様のう

10

20

30

40

50

ち、第9表示部N9のLEDの発光色を、有利区間の内容に応じて異ならせる。具体的には、チャレンジモード当選の場合には、青、緑、赤のうち青が選択され易く、アタックモード当選の場合には緑が選択され易く、スーパーアタックモード当選の場合には赤が選択され易い。そのため、開始ゲームにおいて第9表示部N9が表示開始される場合、その発光色が赤、緑、青の順で当選している有利区間の内容が有利となり易い。このようにすることで、区間表示器による演出効果を高め、区間表示器への注目度を向上させることができる。

【0538】

区間表示器としての第9表示部N9は、表示開始時においては有利区間の内容に応じて赤、緑、青のいずれかの色にて発光するものの、開始ゲームの次のゲームからは、すなわち有利区間中においては、その発光色は白色に統一される。つまり、第9表示部N9の表示色から有利区間の内容を予測するという遊技は、開始ゲームに限定されることとなり、注視すべきタイミングが集約化されるため、演出効果が高められる。

10

【0539】

また、上記のように表示開始時に発光させる発光色のいずれについても、有利区間中の白色による発光よりも目立ち易い色としている。このような観点からも、第9表示部N9の表示開始時における表示色へ高い関心が寄せられ易くすることが可能となる。

【0540】

以上のように、区間表示器の開始態様を異ならせることによって有利区間の内容を示唆するうえで、開始態様の相違は表示開始タイミングの相違だけに限定されず、表示開始時の区間表示器における演出内容（色）の相違から有利区間の内容を示唆する構成としてもよい。

20

【0541】

特に、各発光色において、いずれの発光色で発光した場合であっても他の表示部との関係で目立ち易い（認識し易い）構成とすることで、有利区間中に点灯状態となるとともに通常区間中は消灯状態となるという、比較的演出要素の低い区間表示器であっても、有利区間を明示する機能を担保しつつも演出要素を期待することが可能である。

【0542】

<変形例7>

本変形例では、区間表示器としての第8表示用セグメントN8の表示開始態様を異ならせる構成において、有利区間への移行抽選の契機となった遊技結果に応じて、表示開始態様を異ならせる。図79は、本変形例における表示開始態様テーブルの一例を示している。

30

【0543】

例えば、図79（a）は、有利区間への移行抽選の契機となった遊技結果、すなわち、チャレンジモード当選フラグ又はアタックモード当選フラグがセットされることとなったゲームにおける遊技結果が強チェリーであった場合の表示開始態様テーブルを示している。すなわち、強チェリー当選に基づいてチャレンジモードに当選した場合、第8表示用セグメントN8の表示開始態様として、第3リールの停止OFF操作時が選択される。また、強チェリー当選に基づいてアタックモードに当選した場合は第2リールの停止OFF操作時が選択され、スーパーアタックモードに当選した場合は第1リールの停止OFF操作時が選択される。

40

【0544】

一方、有利区間への移行抽選の契機となった遊技結果が弱チェリーであった場合、図79（b）に示すように、チャレンジモードに当選した場合には第1リールの停止OFF操作時が選択され、アタックモードに当選した場合には第2リールの停止OFF操作時が選択され、スーパーアタックモードに当選した場合には第3リールの停止OFF操作時が選択される。

【0545】

強スイカ及び弱スイカに関しては、共通の表示開始態様テーブルにより表示開始態様が

50

決定される。この場合、図79(c)に示すように、チャレンジモードであれば第3リールの停止ON操作時が選択され、アタックモードであれば第3リールの停止OFF操作時が選択され、スーパーアタックモードであれば払出終了時が選択される。

【0546】

その他の特定役に関しては、図79(d)の表示開始態様テーブルにより表示開始態様が決定される。この場合、チャレンジモードであればスタートレバー41の操作時が選択され、アタックモードであれば第1リールの停止OFF操作時が選択され、スーパーアタックモードであれば払出終了時が選択される。

【0547】

このような構成とすることにより、遊技結果と、区間表示器の表示開始態様とから、有利区間への移行の有無、及び移行する場合の有利区間の内容を予測する、といった遊技を行わせることができる。具体的には、例えば、左リール32Lの下段又は上段に「チェリー」図柄が停止すると、今回の遊技結果は強チェリー又は弱チェリーとなる。この場合、左リール32Lを最初に停止し、当該左リール32Lが第1リールであるとするならば、左リール32Lを停止操作して第8表示用セグメントN8が点灯すると、チャレンジモード又はスーパーアタックモードへの移行抽選に当選したことが確定する。言い換えると、アタックモードではないことが確定する。強チェリーか弱チェリーかは、中リール32Mや右リール32Rを停止させることにより判別可能であり、これら中リール32Mや右リール32Rの有効ラインに「チェリー」図柄が揃って停止して三連チェリーとなった場合には強チェリーであり、揃って停止しなかった場合には弱チェリーとなる。例えば、第2リールや第3リールを停止操作して、弱チェリーであることが判別されると、上記第1リールの停止OFF操作時に第8表示用セグメントN8が点灯していることからして、今回の有利区間の内容がスーパーアタックモードであることが確定する。一方、第2リールや第3リールを停止操作して、強チェリーであることが判別されると、この場合においては、有利区間の内容がチャレンジモードであることが確定する。つまり、チャレンジモードやアタックモード等への当選確率といった観点からすると、弱チェリーよりも強チェリーのほうが遊技者にとって好ましいといえる一方、上記の状況においては、強チェリーよりも弱チェリーの方が遊技者にとって好ましく、遊技結果に対するイメージが逆転する。

【0548】

また、左リール32Lに「チェリー」図柄が停止した場合において、第8表示用セグメントN8が点灯しなかった場合、強チェリー当選且つチャレンジモード又はアタックモード当選、弱チェリー当選且つアタックモード又はスーパーアタックモード当選、強チェリー又は弱チェリー当選且つ有利区間への移行抽選に非当選、のいずれかとなる。この場合、第2リールの停止OFF操作時に第8表示用セグメントN8が点灯すると、強チェリー及び弱チェリーのいずれであっても、今回の有利区間がアタックモードであることが確定する。一方、第2リールの停止OFF操作時に第8表示用セグメントN8が点灯しなければ、強チェリー当選且つチャレンジモード当選、弱チェリー当選且つスーパーアタックモード当選、強チェリー又は弱チェリー当選且つ有利区間への移行抽選に非当選、のいずれかとなる。第2リールの停止出目から強チェリーと弱チェリーとの判別が行える場合において、強チェリーであると判別されると、有利区間への移行抽選に当選していないか、それともチャレンジモード当選であるかのいずれかとなる。但し、強チェリーの場合には、そもそも有利区間への移行抽選に当選する可能性が高く、この場合、チャレンジモード当選である可能性が高くなる。一方、弱チェリーであると判別されると、有利区間への移行抽選に当選していないか、それともスーパーアタックモード当選であるかのいずれかとなり、遊技者にとっての有利度としては最も差のある状況となる。但し、弱チェリーの場合には、そもそも有利区間への移行抽選に当選する可能性が低く、この場合、有利区間への移行抽選に当選していない可能性が高くなる。

【0549】

このように、遊技結果、すなわち停止出目と区間表示器の表示開始態様とを関連付けることにより、各リール32L、32M、32Rの停止操作を行うにつれて当選役の絞り込

10

20

30

40

50

みが可能となる、といったスロットマシン10の遊技性との関係から、有利区間の内容を予測する、といった遊技を行わせることが可能となる。

【0550】

＜変形例8＞

本変形例では、リプレイ（再遊技結果）のうちの所定のリプレイにおいて、チャレンジモード、アタックモード、スーパーアタックモードへの移行抽選を行う。図80（a）は、本変形例における通常遊技状態及び第1RT状態用の当否抽選テーブルの一部を示している。

【0551】

本変形例では、通常遊技状態及び第1RT状態の当否抽選テーブルにおいて、リプレイ役の一種として、インデックス値IV=53にて当選し第1再遊技又は第7再遊技が入賞することにより入賞が成立する当選リプレイ役が設定されている。当選リプレイ役は、設定値に関わらず同じ当選確率となっており、具体的には、約32000分の1の確率で当選する。上記のとおり、当選リプレイ役の入賞が成立すると、再遊技が付与されて、次ゲームを新たなメダル投入を要することなく遊技可能となる。

【0552】

本変形例では、当選リプレイ役を強チェリー役等と同様に特定役として取り扱う。そのため、例えば、抽選結果対応処理（図31）におけるステップS701では、当選リプレイ役に当選していれば、特定役当選として肯定判定し、第1特定役処理（ステップS705）等の処理へ進む。そして、本変形例における第1特定役処理では、当選リプレイ役に基づくチャレンジモードやアタックモード、スーパーアタックモードの移行抽選も行われる。

【0553】

これら、当選リプレイに基づくチャレンジモード、アタックモード、スーパーアタックモードへの移行抽選の当選確率は設定値に関わらず同じ確率となっている。具体的には、チャレンジモードへの移行抽選に当選する確率は設定値に関わらず0%であり、アタックモードへの移行抽選に当選する確率は設定値に関わらず50%であり、スーパーアタックモードへの移行抽選に当選する確率は設定値に関わらず50%である。つまり、通常遊技状態や第1RT状態において、表示モードが通常モード中に当選リプレイに当選した場合には、アタックモード又はスーパーアタックモードに当選し、その割合は1対1である。なお、本変形例においては、チャレンジモード中に当選リプレイに当選した場合は、100%の確率でスーパーアタックモードに当選する構成としている。

【0554】

上記のとおり、当選リプレイ役入賞が成立すると、他のリプレイ役と同様に、再遊技が付与される。但し、他のリプレイ役と比較して、再遊技の付与に際してのベット処理の構成が異なっている。図80（b）は、本変形例における開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理は、通常処理（図15）におけるステップS204に起動される処理であり、主にゲームの賭数の設定（ベット）を行うための処理である。

【0555】

ステップS3401では、前回のゲームがいずれかのリプレイ入賞であったか否かを判定する。リプレイ入賞であった場合には、再遊技を付与するためのステップS3402～ステップS3404の処理を行う。この場合、本変形例では、ステップS3402にて、前回のゲームにて入賞したリプレイが、当選リプレイであったか否かを判定する。当選リプレイではない場合には、ステップS3403にて自動ベット処理を行う。自動ベット処理では、前回のゲームのベット数を判定し、そのベット数と同数のベットを設定する処理である。例えば、前回のゲームが3ベットであれば、ステップS3403では、3ベットを設定する処理を行う。また、前回のゲームが1ベットであれば、ステップS3403では1ベットを設定する。ステップS3403の処理を実行した後は、開始待ち処理を終了する。

【0556】

ステップS3402にて、前回のゲームが当選リプレイ役入賞であったと判定した場合、ステップS3404にて、RAM106の各種フラグ格納エリア106dに操作時ベットフラグをセットする。操作時ベットフラグは、今回のゲームが再遊技が付与されるゲームであること、及び未だ再遊技が付与されていない状況であることをCPU102が把握するためのフラグである。なお、本変形例では、操作時ベットフラグをセットする際に、前回のゲームのベット数をレジスタ等に一時記憶する構成とするが、前回のゲームのベット数に応じて異なる操作時ベットフラグを設ける構成としてもよい。

【0557】

ステップS3401にて否定判定した場合、又はステップS3404の処理を実行した後は、ステップS3405に進む。ステップS3405では、ベット操作がなされたか否かを判定する。具体的には、いずれかのクレジット投入スイッチ56～58が操作されたか否かを判定する。操作されていない場合にはそのまま待機し、いずれかのクレジット投入スイッチ56～58が操作されることで、ステップS3405にて肯定判定する。なお、ステップS3405の待機中に、メダル投入口45からメダルの投入が行われた場合には、かかるメダル投入に基づくベット処理を行うが、当該構成については説明を省略する。

10

【0558】

ステップS3405にて肯定判定すると、ステップS3406に進み、上記の操作時ベットフラグがセットされているか否かを判定する。操作時ベットフラグがセットされていない場合には、ステップS3407にて、操作されたクレジット投入スイッチ（ベットスイッチ）に応じた数のベット処理を行う。すなわち、第1クレジット投入スイッチ56が操作された場合には3ベットを設定し、第2クレジット投入スイッチ57が操作された場合には1ベットを設定し、第3クレジット投入スイッチ58が操作された場合には2ベットを設定する。一方、ステップS3406にて、操作時ベットフラグがセットされていると判定した場合、ステップS3408にて、再遊技の付与として、前回のゲームのベット数と同数のベットを設定する。例えば、前回のゲームが3ベットであればステップS3408では3ベットを設定し、前記のゲームが1ベットであればステップS3408では1ベットを設定する。ステップS3408の処理を実行した後は、ステップS3409にて、操作時ベットフラグをクリアする。そして、ステップS3407又はステップS3409の処理を実行した後は、開始待ち処理を終了する。

20

30

【0559】

以上のように、当選リプレイと他のリプレイとで、再遊技が付与される際のベット処理の構成が異なっている。他のリプレイについては、自動的に前回のゲームのベット数と同数のベットが設定され、当選リプレイについては、いずれかのクレジット投入スイッチ56～58の操作を契機として、前回のゲームのベット数と同数のベットが設定される。前回のゲームがリプレイ入賞ではない場合、自動ベット処理は行われず、いずれかのクレジット投入スイッチ56～58を操作して今回のゲームを進行させるところ、当選リプレイにて当選した場合は、クレジット投入スイッチ56～58の操作の有無、という観点では、遊技を進行させるための操作がリプレイ以外の遊技結果の場合と共通している。

【0560】

図81は、本変形例における、区間表示第1処理を示している。

40

【0561】

ステップS3501では、第8表示用セグメントN8が表示中であるか否かを判定する。表示中ではない場合には、ステップS3502に進み、チャレンジモード当選フラグ及びアタックモード当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれの当選フラグもセットされていない場合には、そのまま区間表示第1処理を終了する。いずれかの当選フラグがセットされている場合には、ステップS3503に進む。

【0562】

ステップS3503では、上記ステップS3502にて肯定判定することとなった当選フラグの当選契機を判定する。具体的には、チャレンジモード当選フラグやアタックモー

50

ド当選フラグの当選契機となった特定役が、当選リプレイであるか否かを判定する。なお、上記のとおり、当選リプレイではチャレンジモードには当選しないため、ステップS 3 5 0 3にて肯定判定する場合とは、アタックモード当選フラグがセットされている場合である。

【0 5 6 3】

ステップS 3 5 0 3にて否定判定した場合には、ステップS 3 5 0 4及びステップS 3 5 0 5にて、第8表示用セグメントN 8の表示開始態様を抽選により決定し、それを設定するための処理を行う。これらステップS 3 5 0 4及びステップS 3 5 0 5の処理は、ステップS 2 7 0 3及びステップS 2 7 0 4の処理と同様である。

【0 5 6 4】

一方、ステップS 3 5 0 3にて、当選契機が当選リプレイであると判定した場合、ステップS 3 5 0 6にて、今回の第8表示用セグメントN 8の表示開始態様を、次ゲームのベット操作時に設定する。

【0 5 6 5】

ステップS 3 5 0 5又はステップS 3 5 0 6の処理を行った後は、ステップS 3 5 0 7にて、有利区間ゲーム数A Gの計測開始処理を行ってから、区間表示第1処理を終了する。また、ステップS 3 5 0 1にて肯定判定した場合、ステップS 3 5 0 8にて区間表示を継続する処理を行ってから、区間表示第1処理を終了する。これら、ステップS 3 5 0 7、ステップS 3 5 0 8の処理は、上記ステップS 2 7 0 5、ステップS 2 7 0 6の処理と同様である。

【0 5 6 6】

有利区間の当選契機の相違による、区間表示器の表示が開始される最終タイミングの相違について、図8 2のタイミングチャートを参照しながら説明する。

【0 5 6 7】

図8 2 (a)は、有利区間の当選契機が当選リプレイ以外の特定期である場合を示している。t a 1 6のタイミングで全リールが停止し、t a 1 7からt a 1 8のタイミングでメダルの払出が行われる。そして、t a 1 8のタイミングで今回のゲーム（開始ゲーム）のメダル払出が終了し、t a 1 9のタイミングで、次のゲームのベット操作が有効となる場合、当該t a 1 9のタイミングが区間表示器を表示させるタイミングのうち、最も遅いタイミングとなっている。

【0 5 6 8】

このように、区間表示器は、開始ゲームにおいて、次ゲームの操作が許容されるよりも前に表示される構成とすることで、当該次ゲームを実施するか否かの判断をするよりも前、言い換えると、開始ゲーム終了時において遊技を終了するか否かの判断をする際には、区間表示器の表示が開始されていることとなり、有利区間に当選しているのにも関わらず、遊技を終了してしまうことが抑止される。なお、既に説明したとおり、区間表示器の表示開始態様テーブルにおいては、設定されている表示開始態様のうち、最も遅いタイミングとなる表示開始態様は、t a 1 8の払出終了時である。

【0 5 6 9】

t a 1 9のタイミングでベット操作が有効となり、例えばt a 2 0のタイミングまでにベット操作が行われると、t a 2 1のタイミングの開始操作（スタートレバー4 1の操作）に基づいて各リール3 2 L、3 2 M、3 2 Rの回転が開始される。

【0 5 7 0】

一方、前回のゲームが当選リプレイである場合は、図8 2 (b)に示すように、区間表示器を表示させるタイミングの最も遅いタイミングが異なる。具体的には、t b 1 6のタイミングでリールが停止すると、メダルの払出が行われない代わりに、再遊技が付与される。但し、今回のリプレイは当選リプレイであるため、通常処理における開始待ち処理（図8 0 (b)）にて、操作時ベットフラグがセットされて、自動ベットではなくベット操作によって再遊技が付与される。

【0 5 7 1】

この場合、t b 1 7のタイミングでベット操作が有効となってから有効期間であるt b 1 9のタイミングまでの間の、t b 1 8のタイミングにおいてベット操作が行われると、再遊技が付与されて前回のゲームのベット数と同数のベットが設定されるとともに、区間表示器の表示が開始される。そして、t b 2 0のタイミングで開始操作が行われると、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの回転が開始される。

【0 5 7 2】

このように、当選リプレイに基づいて区間表示器の表示を開始する場合、当選リプレイ入賞後のベット操作時に区間表示器の表示が開始される。ここで、当該当選リプレイ入賞後のベット操作とは、開始ゲームにおいて得た再遊技を得るための操作であり、開始ゲームに付随する操作といえる。つまり、上記構成のようにしても、区間表示器を開始ゲームにおいて表示する、ということによる効果は担保される。

10

【0 5 7 3】

また、上記のように当選リプレイ入賞後のベット操作を、当選リプレイに当選した開始ゲームに付随する操作とするならば、当該開始ゲームの次のゲームは、スタートレバー4 1の操作から行われる。そうすると、当選リプレイに基づいて区間表示器の表示を開始させる場合、その表示開始タイミングの最も遅いタイミングとは、次ゲームの開始操作時であるt b 2 0のタイミングとなる。

【0 5 7 4】

以上のように、リプレイ以外の小役（特定役、払出役）が有利区間の当選契機である場合、区間表示器を次ゲームのベット操作までに表示開始し、所定のリプレイ（当選リプレイ）が有利区間の当選契機である場合、区間表示器を次ゲームのスタートレバー4 1の操作時までに表示開始する構成とした。このように、区間表示器の表示を開始する最終タイミングを異ならせることで、区間表示器の表示開始態様の大幅な多様化を図ることができる。

20

【0 5 7 5】

しかも、当選リプレイである場合は、当該当選リプレイに基づく再遊技の付与の契機をベット操作とした。つまり、遊技者がベット操作するまでは、当該当選リプレイに当選したゲームが継続している状況とすることで、開始ゲームを引き延ばすことが可能となる。

【0 5 7 6】

そして、当選リプレイが有利区間の当選契機である場合には、上記再遊技の付与契機となるベット操作に基づいて区間表示器を表示させる構成とした。通常であれば（他の小役等が当選契機であれば）、ベット操作よりも前に区間表示器の表示が開始されるという前提に立てば、当該当選リプレイに基づく再遊技の付与契機となるベット操作時とは、既に区間表示器の表示が開始されないと諦めている状況と考えられ、このような状況において区間表示器の表示を開始すれば、遊技者を驚喜させることができ、多大な演出効果を発揮させることができる。

30

【0 5 7 7】

上記当選リプレイの停止出目を、以下のようにしてもよい。具体的には、当選リプレイの入賞態様として設定される図柄の組合せが有効ライン上に停止した場合において、他のメダル払出を伴う小役（特に有利区間への移行抽選契機となる特定役、例えば強スイカ）の入賞態様として設定される図柄の組合せが有効ラインとは異なるライン上に停止するようにする。このようにすることで、見た目上、当該他のメダル払出を伴う小役入賞が成立しているかのように思わせる効果が期待でき、ベット操作時までに区間表示器が表示開始していないことを通じて、当該他のメダル払出を伴う小役入賞に基づいて有利区間への移行抽選に非当選であると思わせる効果を増大化させることができる。以上の結果、有利区間への移行抽選の当選を諦めている状況となり易くなり、遊技者を驚喜させる効果をより期待することが可能となる。

40

【0 5 7 8】

<変形例9>

本変形例では、有利区間が上限ゲーム数に達して終了した場合、区間表示器の表示終了

50

態様を異ならせる。図 8 3 は、本変形例における区間表示第 1 処理を示している。

【0579】

ステップ S 3 6 0 1 では、第 8 表示用セグメント N 8 を表示中であるか否かを判定する。表示中ではない場合には、ステップ S 3 6 0 2 ～ステップ S 3 6 0 5 にて、上記ステップ S 2 7 0 2 ～ステップ S 2 7 0 5 と同様の処理を行う。第 8 表示用セグメント N 8 を表示中である場合、ステップ S 3 6 0 6 に進み、有利区間ゲーム数 A G の加算処理を行う。すなわち、本変形例では、有利区間ゲーム数 A G の管理を、ゲームの終了時に（リール制御処理において）起動される区間表示第 2 処理ではなく、ゲームの開始時に（抽選処理において）起動される区間表示第 1 処理にて行う。ステップ S 3 6 0 7 では、有利区間ゲーム数 A G が上限値である「1500」に達したか否かを判定する。上限値に達していなければ、ステップ S 3 6 0 8 にて、第 8 表示用セグメント N 8 の表示を継続する処理を行ってから区間表示第 1 処理を終了する。

10

【0580】

ステップ S 3 6 0 7 にて、有利区間ゲーム数 A G が上限値に達したと判定した場合、すなわち、今回のゲームにて有利区間を終了させるべき強制終了条件が成立したと判定した場合、ステップ S 3 6 0 9 に進む。ステップ S 3 6 0 9 では、有利区間ゲーム数 A G を初期値（0）にリセットする。そして、ステップ S 3 6 1 0 では、RAM 1 0 6 の各種フラグ格納エリア 1 0 6 d に強制終了フラグをセットする処理を行う。強制終了フラグは、上記強制終了条件が成立したことを CPU 1 0 2 が把握するためのフラグである。

20

【0581】

ステップ S 3 6 1 1 では、表示終了態様抽選処理を行う。かかる抽選処理では、ROM 1 0 5 の各種テーブル記憶エリア 1 0 5 a から表示終了態様テーブルを取得して、有利区間を終了する際の区間表示器の表示終了態様を抽選により決定する。表示終了態様テーブルでは、図 8 4 に示すように、強制終了条件が成立した際の有利区間の内容と、設定値とによって、表示終了態様（表示終了タイミング）が異なるように設定されている。

【0582】

すなわち、ステップ S 3 6 1 1 では、強制終了条件が成立したゲーム（ステップ S 3 6 1 1 の処理を行う場合のゲーム）における表示モードの内容を把握し、表示モードがチャレンジモードやアタックモードである場合には、区間表示器の表示終了態様として、払出終了時を設定する。一方、今回のゲームの表示モードが V B モードや上乘せ特化ゾーンである場合には、第 1 リールの停止 O F F 操作時、第 2 リールの停止 O F F 操作時、第 3 リールの停止 O F F 操作時、及び払出終了時のいずれかを、設定値から決定する。

30

【0583】

具体的には、今回のゲームが V B モードである場合、第 1 リールの停止 O F F 操作時は設定 2 以上で選択され、設定 1 では選択されない。第 3 リールの停止 O F F 操作時は設定 4 以上で選択され、設定 3 以下では選択されない。また、第 2 リールの停止 O F F 操作時は、設定 1、設定 3、設定 5 よりも設定 2、設定 4、設定 6 の方が選択され易い。

【0584】

今回のゲームが特化ゾーンである場合、第 2 リールの停止 O F F 操作時は設定 4 以上で選択され、設定 3 以下では選択されない。第 3 リールの停止 O F F 操作時は設定 6 でのみ選択される。また、第 1 リールの停止 O F F 操作時は、設定 1、設定 3、設定 5 の方が設定 2、設定 4、設定 6 よりも選択され易い。

40

【0585】

つまり、有利区間の強制終了条件が成立した時点の状況（表示モード）が遊技者にとって有利なほど設定値の絞り込みが行い易くなるように、表示終了態様テーブルが定められている。つまり、せっかく遊技者にとって有利な状況であり、有利区間の継続ゲーム数に上限さえなければ、更なる継続ゲーム数の上積みが期待できる状況で強制終了条件が成立した場合には、その代わりとして設定値の推測を行わせる遊技を可能とし、まだまだこれから、という状況で有利区間が終了してしまうことに対する喪失感の補てんとすることができる。

50

【0586】

ステップS3611にて表示終了態様抽選処理を行った後は、ステップS3612にて抽選結果に応じた表示終了態様を、今回の区間表示器の終了態様として設定してから、区間表示第1処理を終了する。この場合、例えば、第1リールの停止OFF操作時が設定されていれば、CPU102は当該停止OFF操作に基づいて第8表示用セグメントN8の表示を終了するように制御する。また、払出終了時が設定されていれば、CPU102はメダル払出終了に基づいて第8表示用セグメントN8の表示を終了するように制御する。

【0587】

本変形例における、区間表示第2処理では、図85に示すように、ステップS3701にて第8表示用セグメントN8を表示中か否かを判定する。表示中ではない場合にはそのまま区間表示第2処理を終了し、表示中である場合にはステップS3702に進む。ステップS3702では、上記の強制終了フラグがセットされているか否かを判定し、セットされている場合には、ステップS3703にてデータ初期化処理を行ってから、区間表示第2処理を終了する。なお、第8表示用セグメントN8は、上記ステップS3611、ステップS3612の処理により設定された終了態様にてその表示が終了するため、強制終了フラグがセットされている際には、区間表示第2処理ではデータ初期化のみを行う。

10

【0588】

ステップS3702にて強制終了フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS3704に進む。ステップS3704～ステップS3707の処理は、ステップS2807～ステップS2810の処理と同様である。

20

【0589】

以上のように、押し順報知に関する性能が向上することにより遊技者にとって有利な状態となる有利区間に移行すると表示が開始され、当該有利区間が終了するとその表示が終了するといった区間表示器において、その表示終了態様を終了時の状況によって異ならせることにより、当該終了時の状況を区間表示器からも把握させ、当該終了時の状況の余韻に浸らせることが可能となる。

【0590】

特に、遊技者にとって有利な状況で有利区間の強制終了条件が成立して当該有利区間が終了する場合には、遊技者にとって有益となり得る情報の一種として設定値の推測が可能となるようにした。このようにすれば、強制終了に際しての喪失感を、低減することができるし、遊技者にとって有利な状況で強制終了条件が成立するほど、設定値の推測が容易となるようにしたことから、強制終了に際しての喪失感と、有益となり得る情報の得易さのバランスのとれた遊技性とすることができる。

30

【0591】

<第2の実施形態>

本実施形態では、有利区間への移行抽選の当選契機がボーナスとの重複役である場合に、当該重複役に当選したゲームからボーナス入賞までのゲームにおいて、有利区間の内容を示唆する。ここで、本実施形態における区間表示器の表示態様についての変更点を先に説明する。

【0592】

40

上記のとおり、有利区間への移行抽選は強チェリーや強スイカ等の特定役に当選したことに基づいて行われる。また、有利区間への移行抽選は、ボーナスと強チェリー等との重複役（特に第1BBとの重複役）に当選したことに基づいても行われる。本実施形態では、有利区間への移行抽選の当選契機が第1BBとの重複役であるか否かによって、区間表示器の表示開始態様を異ならせる。具体的には、移行抽選の当選契機が第1BBとの重複役ではない場合には、上記第1の実施形態と同様に、当該当選契機である特定役当選となったゲームを、当該特定役が成立したゲームとして開始ゲームとし、次のゲームの操作を許容するよりも前に区間表示器の表示を開始する。

【0593】

一方、移行抽選の当選契機が第1BBとの重複役である場合には、当該当選契機である

50

特定役のうち第1BB入賞が成立したゲームを、当該特定役が成立したゲームとして開始ゲームとし、次のゲームの操作を許容するよりも前に区間表示器の表示を開始する。

【0594】

既に説明したとおり、第1BBは所謂取りこぼしのある図柄組合せが入賞態様として設定されており、当選ゲームにて入賞が成立しなければ、第1BB当選フラグは持ち越される。そのため、第1BBとの重複役を契機として有利区間への移行抽選に当選した場合は、当該重複役に当選したゲームと、第1BB入賞が成立して開始ゲームとされるゲームとが異なり得る。そして、第1BBとの重複役を契機として有利区間への移行抽選に当選した場合には、当該重複役当選となったゲームでは区間表示器の表示が開始されず、第1BB入賞が成立するゲームまでその区間表示器の表示開始が持ち越される。

10

【0595】

本実施形態では、このような区間表示器の表示開始の持ち越しの有無を利用した遊技性を実現している。以下、その遊技性に関する処理構成を説明する。

【0596】

図86は、本実施形態におけるリール制御処理を示すフローチャートである。

【0597】

本実施形態では、ステップS3801～ステップS3816にて、上記ステップS401～ステップS416と同様の処理を行う。そして、ステップS3817にて、特殊RT状態処理を行い、その後、リール制御処理を終了する。本実施形態では、第1BBや第2BBに当選すると、上記昇格リプレイや転落リプレイ等により移行する第1RT状態～第3RT状態とは異なる特殊RT状態に移行する構成としている。特殊RT状態では、所定のリプレイの当選確率が通常遊技状態と異なる当選確率となり、具体的には通常遊技状態よりも高くなる。これら第1BBや第2BB当選に基づいて移行する特殊RT状態は、移行の契機となった第1BB又は第2BBの入賞が成立することで終了する。その他、本実施形態では、第1BBや第2BB当選に基づかず移行する特殊RT状態も設けられている。特殊RT状態処理は、かかる特殊RT状態の制御用の処理である。

20

【0598】

特殊RT状態処理では、図87のフローチャートに示すように、ステップS3901にて、現状の遊技状態が通常遊技状態又は第1RT状態であるか否かを判定する。通常遊技状態又は第1RT状態である場合には、ステップS3902にて、第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、通常遊技状態又は第1RT状態において第1BB又は第2BBに当選したか否かを判定する。

30

【0599】

いずれかのBBに当選した場合には、ステップS3903にてアタックモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。アタックモード当選フラグがセットされている場合には、ステップS3904にて、特化ゾーン当選フラグがセットされているか否かを判定する。第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグがセットされており、更に、アタックモード当選フラグ及び特化ゾーン当選フラグがセットされている場合、ステップS3905にて、スーパーアタックモード付き特殊RTコマンドを表示制御装置81への出力対象として設定する。スーパーアタックモード付き特殊RT状態コマンドは、第1BB又は第2BB当選に基づいてRT状態へ移行すること、及びスーパーアタックモードに当選している状態であること、を表示制御装置81に把握させるためのコマンドである。より詳しくは、スーパーアタックモード付き特殊RT状態コマンドは、第1BB当選に基づいて特殊RT状態へ移行すること、及びスーパーアタックモードへの移行抽選に当選し、且つスーパーアタックモードへの移行前であることを表示制御装置81に把握させるためのコマンドである。かかる特殊RTコマンドを受信した表示制御装置81の処理は後述する。

40

【0600】

一方、第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグがセットされており、更に、アタックモード当選フラグはセットされているものの特化ゾーンフラグはセットされていない場

50

合には、ステップS 3 9 0 6にて、アタックモード付き特殊R Tコマンドを表示制御装置8 1への出力対象として設定する。アタックモード付き特殊R Tコマンドは、第1 B B又は第2 B B当選に基づいてR T状態へ移行すること、及びアタックモードに当選している状態であること、を表示制御装置8 1に把握させるためのコマンドである。より詳しくは、アタックモード付き特殊R T状態コマンドは、第1 B B当選に基づいて特殊R T状態へ移行すること、及びアタックモードへの移行抽選に当選し、且つアタックモードへの移行前であることを表示制御装置8 1に把握させるためのコマンドである。かかる特殊R Tコマンドを受信した表示制御装置8 1の処理は後述する。

【0 6 0 1】

ステップS 3 9 0 3にてアタックモード当選フラグがセットされていない、と判定した場合、ステップS 3 9 0 7に進む。ステップS 3 9 0 7では、チャレンジモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。チャレンジモード当選フラグがセットされている場合、ステップS 3 9 0 8にて、チャレンジモード付き特殊R T状態コマンドを表示制御装置8 1への出力対象として設定する処理を行う。チャレンジモード付き特殊R T状態コマンドは、第1 B B又は第2 B B当選に基づいてR T状態へ移行すること、及びチャレンジモードに当選している状態であること、を表示制御装置8 1に把握させるためのコマンドである。より詳しくは、チャレンジモード付き特殊R T状態コマンドは、第1 B B当選に基づいて特殊R T状態へ移行すること、及びチャレンジモードへの移行抽選に当選し、且つチャレンジモードへの移行前であることを表示制御装置8 1に把握させるためのコマンドである。かかる特殊R Tコマンドを受信した表示制御装置8 1の処理は後述する。

【0 6 0 2】

ステップS 3 9 0 7にて、チャレンジモード当選フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS 3 9 0 9にて特殊R Tコマンドを表示制御装置8 1への出力対象として設定する。特殊R T状態コマンドは、第1 B B又は第2 B B当選に基づいてR T状態へ移行することを表示制御装置8 1に把握させるためのコマンドである。より詳しくは、特殊R T状態コマンドは、第1 B B当選に基づいて特殊R T状態へ移行すること、及びアタックモード等の移行抽選に当選していないことを表示制御装置8 1に把握させるためのコマンドである。かかる特殊R T状態コマンドを受信した表示制御装置8 1の処理は後述する。

【0 6 0 3】

ステップS 3 9 0 2にて第1 B B当選フラグ及び第2 B B当選フラグのいずれもがセットされていないと判定した場合、ステップS 3 9 1 0に進む。ステップS 3 9 1 0では、今回のゲームにて特定役に当選したか否かを判定する。特定役に当選したと判定した場合、ステップS 3 9 1 1にてチャレンジモード当選フラグ及びアタックモード当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。ステップS 3 9 1 0にて特定役に当選していないと判定した場合、又は特定役に当選している場合であってもステップS 3 9 1 1にていずれかの当選フラグがセットされていると判定した場合には、そのまま特殊R T状態処理を終了する。

【0 6 0 4】

一方、特定役当選であって、且つチャレンジモード及びアタックモードのいずれにも当選しなかった場合には、ステップS 3 9 1 2にて、RAM 1 0 6の各種カウンタエリア1 0 6 eに設けられた特殊R Tカウンタに特殊R T状態の継続ゲーム数として「5」を入力する処理を実行する。特殊R Tカウンタは、第1 B Bや第2 B B当選に基づかずに移行する特殊R T状態の継続ゲーム数をCPU 1 0 2が把握するためのカウンタである。なお、特殊R T状態の継続ゲーム数は任意であり、5より少なくてもよく、5より多くてもよい。但し、後に説明する特殊リプレイの当選確率との関係で、当該特殊R T状態の継続ゲーム数を設定するとよい。

【0 6 0 5】

続くステップS 3 9 1 3では、フェイク特殊R T状態コマンドを表示制御装置8 1への出力対象として設定する。フェイク特殊R T状態コマンドは、第1 B Bや第2 B B当選に

基づかずに R T 状態へ移行することを表示制御装置 8 1 に把握させるためのコマンドである。より詳しくは、フェイク特殊 R T 状態コマンドは、第 1 B B や第 2 B B 当選に基づかずに特殊 R T 状態へ移行すること、及びアタックモード等の移行抽選に当選していないことを表示制御装置 8 1 に把握させるためのコマンドである。かかる特殊 R T 状態コマンドを受信した表示制御装置 8 1 の処理は後述する。

【0606】

ステップ S 3 9 0 5、ステップ S 3 9 0 6、ステップ S 3 9 0 8、ステップ S 3 9 0 9 及びステップ S 3 9 1 3 のいずれかの処理を実行した後は、ステップ S 3 9 1 4 に進む。ステップ S 3 9 1 4 では、現状の遊技状態を記憶する処理を実行する。具体的には、現状の遊技状態（通常遊技状態又は第 1 R T 状態）を把握し、第 1 R T 状態であればその R T 設定フラグ（第 1 R T 設定フラグ）を、R A M 1 0 6 の所定の記憶エリアに格納する処理を行う。かかる記憶エリアに格納された R T 設定フラグは後からの読出しが可能であり、例えば、第 1 B B や第 2 B B の終了後や、特殊 R T 状態の終了後に、当該記憶エリアから読み出された R T 設定フラグに基づいて R T 状態の設定が可能となっている。

10

【0607】

そして、ステップ S 3 9 1 5 では、上記格納した R T 設定フラグをクリアし、ステップ S 3 9 1 6 にて第 4 R T 設定フラグをセットする処理を行ってから、特殊 R T 状態処理を終了する。第 4 R T 設定フラグは、特殊 R T 状態に対応するものである。ステップ S 3 9 1 5 及びステップ S 3 9 1 6 の処理により、遊技状態が特殊 R T 状態としての第 4 R T 状態に移行する。

20

【0608】

ここで、第 4 R T 状態における当否抽選テーブルについて、図 8 8 及び図 8 9 を参照しながら説明する。図 8 8 は、第 1 B B や第 2 B B 当選に基づいて移行する第 4 R T 状態用の当否抽選テーブルを示し、図 8 9 は、第 1 B B や第 2 B B 当選に基づかずに移行する第 4 R T 状態用の当否抽選テーブルを示している。

【0609】

いずれの第 4 R T 状態用の当否抽選テーブルにおいても、インデックス値 I V = 1 3 ~ 2 0、3 2 ~ 4 5 の特定役や I V = 2 1 ~ 2 8 の押し順ベルの当選確率は、通常遊技状態や第 1 R T 状態におけるそれと同じ当選確率となっている。但し、第 1 B B や第 2 B B 当選に基づいて移行する第 4 R T 状態においては、インデックス値 I V = 3 2 ~ 4 5 の特定役に当選しても、第 1 B B や第 2 B B 当選とはならない。つまり、第 1 B B 当選フラグや第 2 B B 当選フラグがセットされている状況においては、新たに第 1 B B や第 2 B B に当選すること（ボーナスが重複当選すること）が回避されている。同様の理由により、第 1 B B や第 2 B B 当選に基づく第 4 R T 状態では、インデックス値 I V = 4 6 ~ 4 8 の各種ボーナスに当選しないようになっている。その点、第 1 B B や第 2 B B に基づかない第 4 R T 状態においては、インデックス値 I V = 3 2 ~ 4 5 にて当選すれば、第 1 B B や第 2 B B と重複当選となるし、インデックス値 I V = 4 6 ~ 4 8 の各種ボーナスにも当選可能となっている。

30

【0610】

第 4 R T 状態では、リプレイとして、インデックス値 I V = 1 の通常リプレイの当選確率と、インデックス値 I V = 5 3、5 4 の特殊リプレイの当選確率が、通常遊技状態や第 1 R T 状態よりも高くなる。より詳しくは、インデックス値 I V = 5 3、5 4 の特殊リプレイは、第 4 R T 状態でのみ当選するリプレイであり、他の遊技状態における当選確率はゼロとなっている。なお、他の遊技状態であっても一部（低確率で）当選する構成としてもよい。また、第 4 R T 状態では、インデックス値 I V = 2 ~ 1 2 のポイント値 P V に対して 0 が設定されており、これらのインデックス値に対応する押し順リプレイには当選しない。

40

【0611】

インデックス値 I V = 5 3 の特殊リプレイ 1 に当選すると、第 1 再遊技、第 9 再遊技、第 1 1 再遊技 ~ 第 1 5 再遊技に重複当選する。また、インデックス値 I V = 5 4 の特殊リ

50

プレイ 2 に当選すると、第 1 再遊技、第 1 1 再遊技～第 1 5 再遊技に重複当選する。

【0612】

第 4 R T 状態では、インデックス値 I V = 1 にて当選する確率は約 5. 3 分の 1 であり、インデックス値 I V = 5 3 にて当選する確率は約 4 3. 7 分の 1 であり、インデックス値 I V = 5 4 にて当選する確率は約 4 3. 7 分の 1 である。そのため、第 4 R T 状態では、通常遊技状態や第 1 R T 状態よりもトータルのリプレイ確率が高くなり、外れ結果となる確率が低くなる。

【0613】

ちなみに、第 4 R T 状態におけるリプレイ確率は第 2 R T 状態や第 3 R T 状態のそれよりは低く、外れ結果となる確率は高くなる。そのため、B B 入賞よりもリプレイ入賞を優先して成立させるリール制御を行う場合であっても、比較的スムーズに B B 入賞を成立させることが可能となっている。

10

【0614】

特殊 R T 状態処理の説明に戻り、ステップ S 3 9 0 1 にて通常遊技状態又は第 1 R T 状態ではないと判定した場合、ステップ S 3 9 1 7 に進む。ステップ S 3 9 1 7 では、上記の第 4 R T 設定フラグがセットされているか否かを判定することで、遊技状態が特殊 R T 状態であるか否かを判定する。特殊 R T 状態ではない場合には、そのまま特殊 R T 状態処理を終了する。特殊 R T 状態である場合には、ステップ S 3 9 1 8 に進む。

【0615】

ステップ S 3 9 1 8 では、第 1 B B 当選フラグ及び第 2 B B 当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。すなわち、特殊 R T 状態が第 1 B B や第 2 B B 当選に基づいて移行した場合、又は第 1 B B や第 2 B B 当選に基づかずに移行したものの、その後第 1 B B や第 2 B B に当選した場合、には、そのまま特殊 R T 状態処理を終了する。ステップ S 3 9 1 8 にていずれの B B 当選フラグもセットされていないと判定した場合、ステップ S 3 9 1 9 にて、特殊 R T カウンタの減算処理を行う。すなわち、上記ステップ S 3 9 1 2 にてセットした特殊 R T カウンタを、ゲームの消化に際して 1 ずつ減算する処理を行う。

20

【0616】

ステップ S 3 9 2 0 では、上記ステップ S 3 9 1 9 の処理結果に基づいて特殊 R T カウンタが「0」となったか否かを判定する。「0」ではないと判定した場合、ステップ S 3 9 2 1 にて、チャレンジモード当選フラグ及びアタックモード当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。ステップ S 3 9 2 1 にて肯定判定する場合とは、今回の特殊 R T 状態が第 1 B B や第 2 B B に基づかずに移行した特殊 R T 状態であるものの、当該特殊 R T 状態における今回のゲームにおいて、第 1 B B や第 2 B B との重複役ではない特定役を契機としてチャレンジモード又はアタックモード（スーパーアタックモード）に当選したことを意味する。既に説明したとおり、第 1 B B や第 2 B B との重複役ではない特定役を当選契機とする場合、区間表示器は当該ゲームを開始ゲームとして表示を開始する。

30

【0617】

ステップ S 3 9 2 0 にて特殊 R T カウンタが「0」とであると判定した場合、又はステップ S 3 9 2 1 にて今回のゲームを開始ゲームとして区間表示器の表示が開始される場合、ステップ S 3 9 2 2 に進み、上記ステップ S 3 9 1 4 にて格納した R T 設定フラグの読出処理を行う。なお、ステップ S 3 9 1 4 にて通常遊技状態の場合には、R T 設定フラグは格納しておらず、ステップ S 3 9 1 4 では R T 設定フラグの格納エリアに R T 設定フラグが格納されていないことを通じて、移行前の遊技状態が通常遊技状態であったと判定する。そして、ステップ S 3 9 2 3 では、ステップ S 3 9 2 2 の読出処理の結果に基づいて、特殊 R T 状態への移行前の遊技状態に復帰させる処理を行う。ステップ S 3 9 2 3 の処理を行った後は、特殊 R T 状態処理を終了する。

40

【0618】

なお、特殊 R T 状態へ移行する際に、移行前の遊技状態を記憶せず、特殊 R T 状態の終

50

了時に一律の遊技状態（例えば通常遊技状態）に移行させる構成としてもよい。特に、特殊R T状態は、第2 R T状態～第3 R T状態中は移行しない構成としているところ、通常遊技状態と第1 R T状態とにその有利度の差はさほどなく、いずれの遊技状態に復帰させても遊技者の被る損失は少ないものと考えられる。

【0619】

次に、本実施形態におけるボーナス状態処理について、図90のフローチャートを参照しながら説明する。

【0620】

本実施形態では、ステップS4001にてボーナス状態か否かを判定し、ボーナス状態ではなければ、ステップS4002にてボーナス当選フラグがセットされているか否かを判定する。ステップS4002にて肯定判定した場合には、ステップS4003にてCB入賞が成立したか否かを判定し、成立していれば、ステップS4004にてCB設定フラグをセットするとともに、ステップS4005にて残払出数を「15」とする。その後、ステップS4006にて状態コマンドをセットし、ステップS4007にて、外部信号設定処理を行ってから、ボーナス状態処理を終了する。これら、ステップS4001～ステップS4007の処理は、上記ステップS601～ステップS607の処理と同様である。

10

【0621】

ステップS4003にて否定判定した場合、ステップS4008にて、第1 BB又は第2 BB入賞が成立したか否かを判定する。いずれかのBB入賞が成立している場合、ステップS4009に進み、現状のRT設定フラグをクリアする処理を行う。ステップS4010では、BB当選フラグをクリアする処理を行い、ステップS4011では、BB設定フラグをセットする処理を行う。そして、ステップS4012にて、残払出数に「216」を設定する。その後、ステップS4013にて、区間表示第4処理を行う。区間表示第4処理は、区間表示器の表示に関する処理であり、その詳細は後に説明する。

20

【0622】

ステップS4008にてBB入賞が成立していないと判定した場合は、ステップS4014にて持ち越しコマンドをセットする。また、ステップS4001にてボーナス状態であると判定した場合は、ステップS4015にて終了判定処理を行う。ステップS4013、ステップS4014又はステップS4015の処理を実行した後は、ステップS4005の処理を実行した後と同様に、ステップS4006に進み、状態コマンドのセット処理及び外部信号設定処理を行ってから、ボーナス状態処理を終了する。

30

【0623】

次に、本実施形態におけるRT状態処理について、図91のフローチャートを参照しながら説明する。

【0624】

本実施形態においては、ステップS4101にて第4 RT設定フラグがセットされているか否かを判定する。第4 RT設定フラグがセットされている場合、そのままRT状態処理を終了する。ステップS4101にて第4 RT設定フラグがセットされていない、と判定した場合、ステップS4102に進み、上記ステップS501～ステップS511の処理と同様の処理を、ステップS4102～ステップS4112にて行う。

40

【0625】

すなわち、第4 RT設定フラグがセットされており、特殊RT状態中は、BB入賞又は特殊RT状態の継続ゲーム数が0となるまでは、RT状態の移行が生じない。具体的には、移行出目が停止しても第1 RT状態へ移行しないし、他の昇格リプレイや転落リプレイ（第2再遊技～第5再遊技）には当選しない。なお、特殊RT状態（第4 RT状態）中において移行出目が停止した場合、第4 RT状態に再設定する処理を行う構成としてもよい。この場合、特殊RTカウンタについても再度初期値（5）を設定する構成としてもよい。

【0626】

50

次に、本実施形態における区間表示第1処理について、図92のフローチャートを参照しながら説明する。

【0627】

ステップS4201では、第8表示用セグメントN8の表示中であるか否かを判定する。表示中ではない場合には、ステップS4202にてRAM106の各種フラグ格納エリア106dに待機期間フラグがセットされているか否かを判定する。待機期間フラグは、有利区間への移行抽選に当選しているものの、BB当選の持ち越しに伴い、区間表示器の表示開始も持ち越されている状態であることをCPU102が把握するためのフラグである。待機期間フラグがセットされている場合には、そのまま区間表示第1処理を終了する。すなわち、待機期間フラグがセットされている状況においては、区間表示第1処理では区間表示器の表示開始用の処理を行わない。

10

【0628】

ステップS4202にて否定判定した場合、ステップS4203にて、チャレンジモード当選フラグ及びアタックモード当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれの当選フラグもセットされていなければ、そのまま区間表示第1処理を終了する。いずれかの当選フラグがセットされていれば、ステップS4204に進み、第1BB当選フラグがセットされているか否かを判定する。ステップS4204にて肯定判定する場合とは、今回のゲームにて有利区間への移行抽選に当選し、且つその当選契機が第1BBとの重複役であることを意味する。

【0629】

20

なお、上記のとおり、第2BBとの重複役や第2BBの単独役（IV=47）では有利区間への移行抽選に当選しない構成としているため、上記ステップS4204では、第1BB当選フラグの有無のみを判定する。第2BBとの重複役や第2BBの単独役でも有利区間への移行抽選に当選し得る構成とする場合、上記ステップS4204にて第2BB当選フラグの有無も判定する構成とするよい。

【0630】

ステップS4204にて否定判定し、当選契機が重複役ではない場合、ステップS4205～ステップS4207にて、上記ステップS2703～ステップS2705と同様に、区間表示の表示開始態様を設定するとともに、有利区間の継続ゲーム数の計測を開始する処理を行ってから、本区間表示第1処理を終了する。

30

【0631】

ステップS4204にて肯定判定し、当選契機が重複役である場合、ステップS4208にて待機期間フラグをセットしてから、本区間表示第1処理を終了する。かかる処理により、次ゲーム以降において、上記ステップS4202にて肯定判定することとなる。

【0632】

ステップS4201にて第8表示用セグメントN8を表示中であると判定した場合、ステップS4209にてかかる表示を継続する処理を行ってから、区間表示第1処理を終了する。ステップS4209の処理はステップS2706の処理と同様である。

【0633】

次に、ボーナス状態処理（図90）のステップS4013にて実施される区間表示第4

40

【0634】

ステップS4301では、上記の待機期間フラグがセットされているか否かを判定する。待機期間フラグがセットされていない場合とは、例えば、区間表示器の表示中（有利区間中）に第1BBや第2BBに当選した場合や、今回のボーナスが第2BBである場合である。この場合、ステップS4301では否定判定して、そのまま区間表示第4処理を終了する。待機期間フラグがセットされている場合、ステップS4302に進み、待機期間フラグをクリアする。

【0635】

そして、ステップS4303にて区間表示器の表示を開始する。つまり、待機期間フラ

50

グがセットされている場合には、第1BB入賞に基づいて実施される区間表示第4処理にて、区間表示器の表示が開始され、第1BB入賞が成立するまで、区間表示器の表示開始が持ち越される。ステップS4304では、有利区間ゲーム数のAGの計測開始処理を行う。かかる処理は、ステップS4207等と同様である。つまり、待機期間フラグがセットされている場合、有利区間の継続ゲーム数の計測開始も、第1BB入賞が成立するまで持ち越される。ステップS4304の処理を行った後は、区間表示第4処理を終了する。

【0636】

特殊RT状態の流れについて、図94を参照しながら説明する。

【0637】

通常区間において、例えば弱スイカ役入賞となる停止出目が出現すると、(1) 今回のゲームがBB(第1BBや第2BB)との重複役ではない特定役であって且つ有利区間への移行抽選に当選したケース、(2) 今回のゲームがBB(第1BBや第2BB)との重複役ではない特定役であって且つ有利区間への移行抽選に当選していないケース、(3) 今回のゲームがBB(第1BB)との重複役であって且つ有利区間への移行抽選に当選したケース、(4) 今回のゲームがBB(第1BBや第2BB)との重複役であって且つ有利区間への移行抽選に当選していないケース、の複数のケースが考えられる。

【0638】

上記(1)のケースである場合、上記弱スイカ役入賞となる停止出目が出現したゲームが開始ゲームとされ、区間表示器の表示が開始される。一方、上記(2)～(4)のケースでは、上記弱スイカ役入賞となる停止出目が出現したゲームでは、区間表示器の表示が開始されない。そして、これら(2)～(4)のケースの場合、特殊RT状態に移行する。但し、(3)及び(4)のケースであれば、BB入賞が終了条件となる特殊RT状態であり、(2)のケースであれば、継続上限数5のゲーム数の消化が終了条件となる特殊RT状態である。いずれであっても、特殊RT状態中においては、区間表示器の表示は開始されないし、リプレイ当選確率がそれよりも高くなり、BB当選や有利区間当選への期待感が持続される。

【0639】

特殊RT状態における各ゲームの抽選処理において、いずれのインデックス値においても当選せず、外れ結果となった場合、当選しているBB入賞を成立させることが可能となる。この場合、BB入賞とともに区間表示器の表示が開始されると、上記(3)のケースであったことが判別され、BB入賞とともに区間表示器の表示が開始されないと、上記(4)のケースであったことが判別される。一方、上記(2)のケースでは、特殊RT状態において継続上限数のゲーム数の消化によって、当該特殊RT状態は終了する。そして、この場合、区間表示器の表示も開始されない。

【0640】

上記のように特殊RT状態となると、リプレイ確率が高くなる。特殊RT状態中に当選するリプレイの多くは通常リプレイであり、稀に特殊リプレイ1又は特殊リプレイ2に当選する。既に説明したとおり、特殊リプレイ1は、第1再遊技、第9再遊技及び第11再遊技～第15再遊技の重複役であり、特殊リプレイ2は、第1再遊技及び第10再遊技～第15再遊技の重複役である。

【0641】

図95に示すように、第9再遊技～第15再遊技は、いずれも特典として再遊技が付与されるものの、その停止出目が異なる。なお、以下の説明においては、入賞態様に関して、いずれも3ベットゲームにおいて右下がりラインL4が有効ラインと設定された場合を前提として説明している。

【0642】

具体的には、第9再遊技は、左リール32Lの「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄、中リール32Mの「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄、右リール32Rの「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。第10再遊技は、左リール32Lの「赤ベル

10

20

30

40

50

」図柄又は「白ベル」図柄、中リール３２Ｍの「第１リプレイ」図柄又は「第２リプレイ」図柄、右リール３２Ｒの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。第１１再遊技は、左リール３２Ｌの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄、中リール３２Ｍの「黒ＢＡＲ」図柄、右リール３２Ｒの「第１リプレイ」図柄又は「第２リプレイ」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。第１２再遊技は、左リール３２Ｌの「第１リプレイ」図柄又は「第２リプレイ」図柄、中リール３２Ｍの「第１リプレイ」図柄又は「第２リプレイ」図柄、右リール３２Ｒの「黒ＢＡＲ」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。これら、第９再遊技～第１２再遊技は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに「黒ＢＡＲ」図柄を狙っても、いずれのリールにも「黒ＢＡＲ」図柄が停止しないか、止まっても直線ライン上に「黒ＢＡＲ」図柄は揃って停止しない停止出目にてリプレイ入賞が成立し、総じて、黒ＢＡＲテンパイ外れとなる停止出目にて入賞が成立する再遊技である。

10

【０６４３】

より詳しくは、例えば、第９再遊技において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに「黒ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作をすると、左リール３２Ｌの１９番目の「第１リプレイ」図柄を上段に停止させると、１８番目の「黒ＢＡＲ」図柄が中段に停止する。また、中リール３２Ｍの９番目の「第２リプレイ」図柄を中段に停止させると、８番目の「黒ＢＡＲ」図柄は下段に停止する。そして、右リール３２Ｒの６番目の「第１リプレイ」図柄を下段に停止させると７番目の「黒ＢＡＲ」図柄が中段に停止する。この場合、「黒ＢＡＲ」図柄は、左リール３２Ｌから、中段、下段、中段に停止し、左リール３２Ｌと右リール３２Ｒとで中ラインＬ２に「黒ＢＡＲ」図柄がテンパイし、且つ中リール３２Ｍにおいて当該テンパイラインに「黒ＢＡＲ」図柄が停止しないテンパイ外れとなる停止出目（左・右中段テンパイ外れ）となる。

20

【０６４４】

また、第１０再遊技において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに「黒ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作をすると、左リール３２Ｌの１９番目の「第１リプレイ」図柄を上段に停止させると、１８番目の「黒ＢＡＲ」図柄が中段に停止する。また、中リール３２Ｍの７番目の「赤ベル」図柄を中段に停止させると、８番目の「黒ＢＡＲ」図柄は上段に停止する。そして、右リール３２Ｒの５番目の「赤ベル」図柄を下段に停止させると７番目の「黒ＢＡＲ」図柄が上段に停止する。この場合、「黒ＢＡＲ」図柄は、左リール３２Ｌから、中段、上段、上段に停止し、中リール３２Ｍと右リール３２Ｒとで上ラインＬ１に「黒ＢＡＲ」図柄がテンパイし、且つ左リール３２Ｌにおいて当該テンパイラインに「黒ＢＡＲ」図柄が停止しないテンパイ外れとなる停止出目（中・右上段テンパイ外れ）となる。

30

【０６４５】

第１１再遊技において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに「黒ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作をすると、左リール３２Ｌの２０番目の「白ベル」図柄を上段に停止させると、１８番目の「黒ＢＡＲ」図柄が下段に停止する。また、中リール３２Ｍは、中段に８番目の「黒ＢＡＲ」図柄が停止する。右リール３２Ｒの６番目の「第１リプレイ」図柄を下段に停止させると７番目の「黒ＢＡＲ」図柄が中段に停止する。この場合、「黒ＢＡＲ」図柄は、左リール３２Ｌから、下段、中段、中段に停止し、中リール３２Ｍと右リール３２Ｒとで中ラインＬ２に「黒ＢＡＲ」図柄がテンパイし、且つ左リール３２Ｌにおいて当該テンパイラインに「黒ＢＡＲ」図柄が停止しないテンパイ外れとなる停止出目（中・右中段テンパイ外れ）となる。

40

【０６４６】

第１２再遊技において各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒに「黒ＢＡＲ」図柄を狙って停止操作をすると、左リール３２Ｌの１９番目の「第１リプレイ」図柄を上段に停止させると、１８番目の「黒ＢＡＲ」図柄が中段に停止する。また、中リール３２Ｍの９番目の「第２リプレイ」を中段に停止させると、８番目の「黒ＢＡＲ」図柄は下段に停止する。そして、右リール３２Ｒは、７番目又は９番目の「黒ＢＡＲ」図柄が下段に停止する。この

50

場合、「黒BAR」図柄は、左リール32Lから、中段、下段、下段（上段）に停止し、中リール32Mと右リール32Rとで下ラインL3に「黒BAR」図柄がテンパイし、且つ左リール32Lにおいて当該テンパイラインに「黒BAR」図柄が停止しないテンパイ外れとなる停止出目（中・右 下段テンパイ外れ）となる。

【0647】

第13再遊技は、左リール32Lの「黒BAR」図柄、中リール32Mの「黒BAR」図柄、右リール32Rの「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。特に、第13再遊技の入賞態様は、各リール32L、32M、32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作をすると、左リール32Lの上下段に「黒BAR」図柄が停止するとともに、中リール32Mの中段に「黒BAR」図柄が停止するものの、右リール32Rには「黒BAR」図柄は停止せず、右下がりラインL4及び右上がりラインL5にて「黒BAR」図柄がテンパイする、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止出目が入賞態様として設定されている。

10

【0648】

第14再遊技は、左リール32Lの「黒BAR」図柄、中リール32Mの「黒BAR」図柄、右リール32Rの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。特に、第14再遊技の入賞態様は、各リール32L、32M、32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作をすると、左リール32Lの上下段に「黒BAR」図柄が停止するとともに、中リール32Mの中段に「黒BAR」図柄が停止し、右リール32R上段に「黒BAR」図柄が停止し且つ下段には「黒BAR」図柄が停止せず、右上がりラインL5にて「黒BAR」図柄が揃って停止する、黒BARシングル揃いとなる停止出目が入賞態様として設定されている。

20

【0649】

第15再遊技は、左リール32Lの「黒BAR」図柄、中リール32Mの「黒BAR」図柄、右リール32Rの「黒BAR」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。特に、第15再遊技の入賞態様は、各リール32L、32M、32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作をすると、左リール32Lの上下段に「黒BAR」図柄が停止するとともに、中リール32Mの中段に「黒BAR」図柄が停止し、右リール32Rの上下段にも「黒BAR」図柄が停止して、右下がりラインL4及び右上がりラインL5にて「黒BAR」図柄が揃って停止する、黒BARテンパイ外れとなる停止出目が入賞態様として設定されている。

30

【0650】

ちなみに、特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2は、いずれも当選役として第1再遊技が含まれている。既に説明した通り（図11に示す通り）、第1再遊技は、左リール32Lの「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄、中リール32Mの「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄、右リール32Rの「赤ベル」図柄、「白ベル」図柄又は「青年」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。この場合、第1再遊技において、各リール32L、32M、32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作をすると、左リール32Lの20番目の「白ベル」図柄を上段に停止させると、18番目の「黒BAR」図柄が下段に停止する。また、中リール32Mの9番目の「第2リプレイ」を中段に停止させると、8番目の「黒BAR」図柄は下段に停止する。そして、右リール32Rの5番目の「赤ベル」図柄を下段に停止させると、7番目の「黒BAR」図柄が上段に停止する。この場合、「黒BAR」図柄は、左リール32Lから、下段、下段、上段に停止し、左リール32Lと中リール32Mとで下ラインL3に「黒BAR」図柄がテンパイし、且つ右リール32Rにおいて当該テンパイラインに「黒BAR」図柄が停止しないテンパイ外れとなる停止出目（左・中 下段テンパイ外れ）となる。

40

【0651】

特殊リプレイ1と特殊リプレイ2とは、停止順序によって入賞する役が異なる押し順役である。但し、いずれの役が入賞しても付与される特典は再遊技であり、遊技者にとっての有利度は異ならない。つまり、停止順序によって停止出目が異なるものの、遊技者が得

50

られる利益は増減しない。

【0652】

図96は、当選役と、ストップスイッチ42～44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。

【0653】

特殊リプレイ1に当選となった場合には、各リール32L, 32M, 32Rを「左」→「中」→「右」の第1停止順序で停止させると、第1再遊技入賞が成立し、この場合、停止出目は右下がりラインL4に「リプレイ」図柄が揃って停止する。また、「左」→「右」→「中」の第2停止順序で停止させても、第1再遊技入賞が成立し、右下がりラインL4に「リプレイ」図柄が揃って停止する。各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、上記のとおり、左・中 下段テンパイ外れとなる停止出目にて入賞が成立する。

10

【0654】

一方、「中」→「左」→「右」の第3停止順序で停止させると、第9再遊技、第11再遊技、第13再遊技のいずれかの入賞が成立する。この場合、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、これら第9再遊技、第11再遊技、第13再遊技のうちのいずれかが黒BARテンパイ外れ（黒BARダブルテンパイ外れ）となる停止出目にて入賞が成立する。より詳しくは、最初に停止操作する中リール32Mにおいて、中段に「黒BAR」図柄が停止すると、第11再遊技又は第13再遊技は入賞し得るもの、第9再遊技入賞は成立しなくなる。この場合、左リール32Lにおいて、下段に「黒BAR」図柄が停止すると、第11再遊技入賞は成立し得るものの第13再遊技入賞は成立しなくなり、右リール32Rにおいて中段に「黒BAR」図柄が停止して第11再遊技入賞が成立すると、中・右 中段テンパイ外れの停止出目となる。中リール32Mの中段に「黒BAR」図柄が停止した場合において、左リール32Lの上段に「黒BAR」図柄が停止すると、第13再遊技入賞は成立し得る者の第11再遊技入賞は成立しなくなり、右リール32Rにおいて中段に「黒BAR」図柄が停止して第13再遊技入賞が成立すると、右下がりラインL4（及び右上がりラインL5）の黒BARダブルテンパイ外れの停止出目となる。最初に停止操作する中リール32Mにおいて、中段に「黒BAR」図柄が停止せず、下段に「黒BAR」図柄が停止すると、第9再遊技入賞は成立し得るものの、第11再遊技入賞や第13再遊技入賞は成立しなくなる。この場合、左リール32Lと右リール32Rにも「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、左・右 中段テンパイ外れとなる停止出目となる。つまり、いずれの再遊技入賞が成立する場合でも、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、直線ライン上に「黒BAR」図柄は揃って停止せず、黒BARテンパイ外れとなる停止出目となる。つまり、この場合、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作することにより、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止出目を出現させることが可能であるととも、黒BARテンパイ外れとなる停止出目を出現させることが可能であり、その目押し操作が正確であれば、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止出目にてリプレイ入賞が成立する。

20

30

【0655】

特殊リプレイ1において、「中」→「右」→「左」の第4停止順序で停止させると、第10再遊技、第11再遊技、第14再遊技のいずれかの入賞が成立する。この場合、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、左リール32L、中リール32M及び右リール32Rにおいて「黒BAR」図柄が右上がりラインL5にて揃って停止し、第14再遊技入賞として黒BARシングル揃いの停止出目となる。

40

【0656】

「右」→「左」→「中」の第5停止順序で停止させると、第9再遊技、第12再遊技、第13再遊技のいずれかの入賞が成立する。この場合においても、上記第3停止順序の場合と同様に、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、黒BARテンパイ外れの停止出目となる。「右」→「中」→「左」の第6停止順序で

50

停止させると、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技のいずれかの入賞が成立する。この場合、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、第15再遊技入賞として黒BARダブル揃いの停止出目となる。

【0657】

特殊リプレイ2の場合、上記第1停止順序及び第2停止順序では、いずれも第1再遊技入賞が成立し、特殊リプレイ1と同様に右下がりラインL4に「リプレイ」図柄が揃って停止する。この場合も、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、黒BARテンパイ外れの停止出目にて入賞が成立する。第3停止順序の場合には、特殊リプレイ1とは異なり、第10再遊技、第11再遊技、第14再遊技のいずれかの入賞が成立し、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、第14再遊技入賞として黒BARシングル揃いの停止出目となる。第4停止順序の場合には、特殊リプレイ1とは異なり、第10再遊技、第11再遊技、第13再遊技のいずれかの入賞が成立する。但し、この場合も、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、黒BARダブルテンパイ外れの停止出目となる。

10

【0658】

第5停止順序の場合には、特殊リプレイ1とは異なり、第10再遊技、第12再遊技、第15再遊技のいずれかの入賞が成立し、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、第15再遊技入賞として黒BARダブル揃いの停止出目となる。第6停止順序の場合には、特殊リプレイ1とは異なり、第10再遊技、第12再遊技、第13再遊技のいずれかの入賞が成立し、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、黒BARダブルテンパイ外れの停止出目となる。

20

【0659】

本実施形態では、このような特殊RT状態中に当選する特殊リプレイ1, 2の停止順序による停止出目の相違を利用して、有利区間への移行抽選の内容を示唆する。図97は、本実施形態における押し順役処理を示している。既に説明したとおり、押し順役処理は、主制御装置101における抽選結果対応処理(図31)のステップS711にて実施される処理(図37)である。

【0660】

本実施形態における押し順役処理は、上記第1の実施形態における押し順役処理と概ね同様であり、その相違点としては、今回の押し順役が、特殊リプレイ1, 2当選である場合の処理である。すなわち、ステップS4401～ステップS4422の処理は、上記ステップS1201～ステップS1222の処理と同様であり、当選している押し順役と、表示モード(押し順報知の条件成立の有無)との関係により、押し順報知を行うか否かを判定し、押し順報知を行う場合には、指示モニタ68による押し順報知を行うとともに、表示制御装置81へ押し順報知コマンドを出力する。なお、ステップS4401～ステップS4422の処理は、押し順報知によって遊技者にとっての有利度に変化を生じさせる処理である。

30

【0661】

本実施形態における押し順役処理では、ステップS4419にて、各種昇格リプレイ等ではなく、且つ押し順ベルでもないと判定した場合、ステップS4423に進む。ステップS4423では、特殊リプレイ1, 2であるか否かを判定する。特殊リプレイ1, 2のいずれでもない場合には、そのまま押し順役処理を終了する。特殊リプレイ1, 2のいずれかである場合には、ステップS4424にて押し順報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットしてから、押し順役処理を終了する。

40

【0662】

すなわち、特殊リプレイ1, 2当選時の押し順報知は、表示モード(押し順報知の条件成立の有無)との関係に関わらず実行されるものの、主制御装置101に接続された指示モニタ68による押し順報知は行われず、表示制御装置81による押し順報知のみが行われる。

50

【0663】

図98は、本実施形態における押し順報知用処理を示すフローチャートである。既に説明したとおり、押し順報知用処理は、サブ側の表示制御装置81における開始時演出設定処理（図44）のステップS1903にて実施される処理（図45）である。

【0664】

押し順報知用処理についても、上記第1の実施形態の押し順報知用処理と概ね同様であり、その相違点としては、今回の押し順役が、特殊リプレイ1, 2当選である場合の処理である。具体的には、ステップS4501～ステップS4513にて、上記ステップS2001～ステップS2013と同様に、当選している押し順役と、表示モード（押し順報知の条件成立の有無）との関係により、押し順報知を行うか否かを判定し、押し順報知を行う場合には、補助表示部65による押し順報知演出を行う。

10

【0665】

本実施形態における押し順報知用処理では、ステップS4512にて、各種昇格リプレイ等ではなく、且つ押し順ベルでもないと判定した場合、ステップS4514に進む。ステップS4514では、特殊リプレイ1, 2であるか否かを判定する。特殊リプレイ1, 2のいずれでもない場合には、そのまま押し順報知用処理を終了する。特殊リプレイ1, 2のいずれかである場合には、ステップS4515にて特殊RT用報知処理を実行してから、押し順報知用処理を終了する。

【0666】

上記ステップS4515の特殊RT用報知処理について、図99のフローチャートを参照しながら説明する。

20

【0667】

ステップS4601では、スーパーアタックモード付き特殊RTコマンドを受信済みか否かを判定する。既に説明したとおり、表示制御装置81では、演出設定処理（図42）のステップS1701にて新たなコマンドを受信した場合には、ステップS1702にて、受信したコマンドをRAM183のコマンド格納エリアに格納する処理を行う。ステップS4601では、かかるコマンド格納エリアを確認することで、上述の特殊RT状態コマンドを受信済みであるか否かを判定できる。なお、以下の処理において、所定コマンドの受信済みか否かの判定処理も、同様にコマンド格納エリアを確認する。

【0668】

既に説明した通り、スーパーアタックモード付き特殊RTコマンドは、上記特殊RT状態処理（図87）におけるステップS3905にて、出力設定されるコマンドである。かかるコマンドは、第1BB当選に基づいて特殊RT状態へ移行すること、及びスーパーアタックモードに当選し且つ移行前の状態であることを示すコマンドである。

30

【0669】

ステップS4601にて上記コマンドを受信していると判定した場合、ステップS4602にて、黒BARダブル揃いとなる押し順報知演出を行う。具体的には、図96に示すように、今回の遊技結果が特殊リプレイ1であれば、「右」→「中」→「左」の第6停止順序を報知する。また、今回の遊技結果が特殊リプレイ2であれば、「右」→「左」→「中」の第5停止順序を報知する。ステップS4602の処理を行った後は、特殊RT用報知処理を終了する。

40

【0670】

この場合、押し順報知演出として、上記各停止順序の報知とともに、「黒BAR」を各リール32L, 32M, 32Rに狙って停止操作する旨の報知が行われる。例えば、図100(a)に示すように、補助表示部65にて、各リール32L, 32M, 32Rの停止順序を、各リール32L, 32M, 32Rの位置関係と対応付けて数字を付して示すとともに、各リール32L, 32M, 32Rに狙うべき図柄を表示する。図100(a)では、左側に「3」の数字と「黒BAR」のキャラクタが表示され、真ん中に「1」の数字と「黒BAR」のキャラクタが表示され、右側に「2」の数字と「黒BAR」のキャラクタが表示され、今回の停止順序として「中」→「右」→「左」で停止操作すべきであること

50

、及び、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に「黒BAR」図柄を狙うべきこと、を示している。また、真ん中の数字及び「黒BAR」のキャラクタについては、男の子がそれを持ち上げて強調表示しており、最初に停止操作すべきことが容易に把握可能となっている。

【0671】

ちなみに、この場合、補助表示部 6 5 による押し順報知演出は行われるものの、指示モニタ 6 8 による押し順報知は行われない。これは、今回の押し順報知演出が、遊技者の有利度に変化を生じさせるための押し順報知演出ではないことを示している。言い換えると、遊技者の有利度に変化を生じさせるための押し順報知演出である場合、指示モニタ 6 8 により押し順報知が必ず発生している。

【0672】

ステップ S 4 6 0 1 にて、スーパーアタックモード付き特殊RTコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 4 6 0 3 に進む。ステップ S 4 6 0 3 では、アタックモード付き特殊RT状態コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0673】

既に説明したとおり、アタックモード付き特殊RTコマンドは、上記特殊RT状態処理（図 8 7）におけるステップ S 3 9 0 6 にて、出力設定されるコマンドである。かかるコマンドは、第 1 BB 当選に基づいて特殊RT状態へ移行すること、及びアタックモードに当選し且つ移行前の状態であることを示すコマンドである。

【0674】

ステップ S 4 6 0 3 にて上記コマンドを受信していると判定した場合、ステップ S 4 6 0 4 にて、黒BARシングル揃いとなる押し順報知演出を行う。具体的には、図 9 6 に示すように、今回の遊技結果が特殊リプレイ 1 であれば、「中」→「右」→「左」の第 4 停止順序を報知する。また、今回の遊技結果が特殊リプレイ 2 であれば、「中」→「左」→「右」の第 3 停止順序を報知する。ステップ S 4 6 0 4 の処理を行った後は、特殊RT用報知処理を終了する。

【0675】

ステップ S 4 6 0 3 にて、アタックモード付き特殊RTコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップ S 4 6 0 5 に進む。ステップ S 4 6 0 5 では、チャレンジモード付き特殊RT状態コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0676】

既に説明したとおり、チャレンジモード付き特殊RTコマンドは、上記特殊RT状態処理（図 8 7）におけるステップ S 3 9 0 8 にて、出力設定されるコマンドである。かかるコマンドは、第 1 BB 当選に基づいて特殊RT状態へ移行すること、及びチャレンジモードに当選し且つ移行前の状態であることを示すコマンドである。

【0677】

ステップ S 4 6 0 5 にて上記コマンドを受信していると判定した場合、ステップ S 4 6 0 6 にて、報知抽選処理 1 を実行する。報知抽選処理 1 とは、特殊リプレイ 1 又は特殊リプレイ 2 当選時に押し順報知演出を実行するか否かを抽選する抽選処理であり、その当選確率が第 1 確率（80%）に設定された処理である。この場合、ROM 1 8 2 の各種テーブル記憶エリア 1 8 2 a から第 1 確率となる抽選用テーブルを取得するとともに、RAM 1 8 3 の各種カウンタエリア 1 8 3 b から抽選用のカウンタを取得して、抽選処理を行う。

【0678】

ステップ S 4 6 0 5 にてチャレンジモード付き特殊RTコマンドを受信していないと判定した場合、ステップ S 4 6 0 7 に進む。ステップ S 4 6 0 7 では、特殊RTコマンドを受信しているか否かを判定する。

【0679】

既に説明したとおり、特殊RTコマンドは、上記特殊RT状態処理（図 8 7）におけるステップ S 3 9 0 9 にて、出力設定されるコマンドである。かかるコマンドは、第 1 BB 又は第 2 BB 当選に基づいて特殊RT状態へ移行すること、及びアタックモード等への移

10

20

30

40

50

行抽選に当選していないことを示すコマンドである。

【0680】

ステップS4607にて上記コマンドを受信していると判定した場合、ステップS4608にて、報知抽選処理2を実行する。報知抽選処理2とは、特殊リプレイ1又は特殊リプレイ2当選時に押し順報知演出を実行するか否かを抽選する抽選処理であり、その当選確率が第1確率よりも低い第2確率（20%）に設定された処理である。この場合、ROM182の各種テーブル記憶エリア182aから第2確率となる抽選用テーブルを取得するとともに、RAM183の各種カウンタエリア183bから抽選用のカウンタを取得して、抽選処理を行う。

【0681】

ステップS4607にて上記コマンドを受信していないと判定する場合とは、今回の特殊RTが第1BBや第2BBに基づかずに移行した場合であり、フェイク特殊RTコマンドを受信している。フェイク特殊コマンドを受信している場合、ステップS4609にて、報知抽選処理3を実行する。報知抽選処理3とは、特殊リプレイ1又は特殊リプレイ2当選時に押し順報知演出を実行するか否かを抽選する抽選処理であり、その当選確率が第1確率や第2確率よりも低い第3確率（5%）に設定された処理である。この場合、ROM182の各種テーブル記憶エリア182aから第3確率となる抽選用テーブルを取得するとともに、RAM183の各種カウンタエリア183bから抽選用のカウンタを取得して、抽選処理を行う。

【0682】

ステップS4606、ステップS4608及びステップS4609のいずれかの処理を実行した後は、ステップS4610にて、上記各報知抽選処理にて当選したか否かを判定する。報知抽選処理にて当選していない場合には、そのまま特殊RT用報知処理を終了する。この場合、特殊リプレイ1や特殊リプレイ2当選であっても、押し順報知演出が行われず、例えば、左リール32Lから停止操作を行うと、第1再遊技入賞が成立する。そうすると、特殊リプレイ1や特殊リプレイ2であっても、インデックス値IV=1の通常リプレイとの区別がつかなくなる。

【0683】

ステップS4610にて、上記各報知抽選処理にて当選していると判定した場合、ステップS4611にて、黒BARダブルテンパイ外れとなる押し順報知演出を行う。具体的には、図96に示すように、今回の遊技結果が特殊リプレイ1であれば、「中」→「左」→「右」の第3停止順序、又は、「右」→「左」→「中」の第5停止順序を報知する。また、今回の遊技結果が特殊リプレイ2であれば、「中」→「右」→「左」の第4停止順序、又は、「右」→「中」→「左」の第6停止順序を報知する。ステップS4611の処理を行った後は、特殊RT用報知処理を終了する。

【0684】

特殊リプレイ1や特殊リプレイ2に当選した場合の押し順報知演出と、有利区間の内容との関係について、図100（b）を参照しながら説明する。

【0685】

押し順報知演出に従って各リール32L、32M、32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作を行った結果、黒BARダブル揃いとなる停止出目にてリプレイ入賞（特殊リプレイ1又は特殊リプレイ2のいずれかの入賞）が成立した場合、今回の特殊RT状態が、第1BBに基づく特殊RT状態であること、及び第1BB後はスーパーアタックモードへ移行することが確定する。図61に示すように、第2BBとの重複役は有利区間への移行抽選に当選しないように設定されており、ステップS3905にてスーパーアタックモード付き特殊RTコマンドが出力設定される状況とは、第1BBとの重複役が有利区間への移行抽選の当選契機となっている場合である。そのため、押し順報知演出に従った停止順序で操作して黒BARダブル揃いが停止した場合とは、第1BBと第2BBとのうち第1BB当選に基づく特殊RT状態であって、且つスーパーアタックモードへの移行抽選にも当選していることを示している。

【0686】

押し順報知演出に従って各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作を行った結果、黒BARシングル揃いとなる停止出目にてリプレイ入賞（特殊リプレイ1又は特殊リプレイ2のいずれかの入賞）が成立した場合、今回の特殊RT状態が、第1BBに基づく特殊RT状態であること、及び第1BB後はアタックモードへ移行することが確定する。上記と同様に、第1BBと第2BBとのうち、第2BBとの重複役ではアタックモードへの移行抽選に当選しない。そのため、ステップS3906にてアタックモード付き特殊RTコマンドが出力設定される状況とは、第1BBとの重複役が有利区間への移行抽選の当選契機となっている場合である。

【0687】

10

押し順報知演出に従って各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作を行った結果、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止出目にてリプレイ入賞（特殊リプレイ1又は特殊リプレイ2のいずれかの入賞）が成立した場合、今回の特殊RT状態が、（1）第1BBに基づく特殊RT状態であり且つ第1BB後にチャレンジモードへ移行するケース、（2）第1BBに基づく特殊RT状態であり且つ有利区間への移行抽選に当選していないケース、（3）第2BBに基づく特殊RT状態であるケース、（4）第1BBや第2BB当選に基づかない特殊RT状態であるケース、のいずれかである。

【0688】

但し、上記各報知抽選処理の当選確率の差から、黒BARダブルテンパイ外れの停止出目にてリプレイ入賞が成立すると、報知抽選処理1を経て押し順報知演出が行われたケース、すなわち上記（1）のケースである可能性が最も高く、報知抽選処理2を経て押し順報知演出が行われたケース、すなわち（2）又は（3）のケースである可能性が次いで高くなる。

20

【0689】

さらに、特殊RT状態への移行契機となったゲームの停止出目からも、いずれのケースであるかの予測が可能である。例えば、中段ベル入賞となる停止出目が出現して、特殊RT状態に移行した場合、インデックス値IV=19の中段ベル、インデックス値IV=44, 45の中段ベル重複1又中段ベル重複2のいずれかに基づいて特殊RT状態へ移行したことになる。インデックス値IV=44の中段ベル重複1の場合、90%の確率でチャレンジモードに当選し、10%の確率でスーパーアタックモードに当選し、アタックモードには当選しないし、いずれのモードにも移行当選しないという事象も生じない。また、インデックス値IV=45の中段ベル重複2の場合には、いずれのモードにも移行当選しない。そのため、中段ベル入賞となる停止出目が出現して特殊RT状態に移行した場合においては、アタックモード当選を示唆する黒BARシングル揃いとなる押し順報知演出は発生しないことになる。

30

【0690】

また、中段ベル入賞となる停止出目が出現して特殊RT状態に移行した場合においては、インデックス値IV=44であれば、90%の確率でチャレンジモード付き特殊RTコマンドを受信し、特殊RTコマンドは受信しない。インデックス値IV=44であれば、特殊RTコマンドのみ受信する。そして、インデックス値IV=19にて特殊RT状態へ移行した場合とは、フェイク特殊RTコマンドを受信している。

40

【0691】

そうすると、中段ベル入賞となる停止出目が出現して特殊RT状態に移行した場合においては、押し順報知演出に従って「黒BAR」図柄を狙い、且つ黒BARテンパイ外れの停止出目となると、（1）インデックス値IV=44において第1BB及びチャレンジモード当選しているケースか、（2）インデックス値IV=45にて第2BBに当選しているケースか、（3）いずれにも当選していないフェイク特殊RTコマンドに基づくものであるケースか、のいずれかとなる。但し、これら（1）～（3）のケースで報知抽選に当選する確率は、それぞれ80%、20%、5%であり、（1）のケースが最も可能性が高い、と予測することができる。また、（3）のケースとは、中段ベル当選時の10%で発

50

生するいずれのモードにも移行当選しないことを前提としていることからして、報知抽選に当選するとしても、インデックス値 $IV = 19$ に当選する場合の 0.5% となり、可能性は極めて低くなる。

【0692】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0693】

第1BBや第2BBの持ち越し状態中においては、アタックモード等の有利区間への移行抽選の実行を制限する構成としたうえで、当該持ち越し状態への契機となった遊技結果にて有利区間への移行抽選に当選していた場合、区間表示器としての第8表示用セグメントN8の表示開始を、ボーナス入賞まで遅らせる構成とした。このようにすることで、ボーナスと小役との重複役にて有利区間への移行抽選を行う構成において、当選ゲームにて第8表示用セグメントN8の表示が開始されなくても、移行抽選に当選していることへの期待感を持続させることができる。

10

【0694】

但し、上記のようにすることによって、有利区間への移行抽選が制限される機会が多くなり、例えば当該持ち越し状態中に特定役当選となっても移行抽選が行われなため、当該持ち越し状態は有利区間への期待感が低下する状況とも考えられ、遊技者にとって好ましくない状況ともいえる。そこで、上記実施形態では、上記持ち越し状態への移行契機となった遊技結果に基づいて実施された有利区間への移行抽選の内容を、持ち越し状態中の特殊リプレイの停止出目を利用して報知、示唆する構成とした。このようにすることで、持ち越し状態中であっても、有利区間への期待感を持ちながら遊技を行わせることが可能となり、興趣向上を図ることができる。

20

【0695】

しかも、持ち越し状態とは、基本的にはボーナス当選に基づいて移行する状態であり、ボーナス当選と重複しない特定役にて有利区間への移行抽選に当選した場合、当該ゲームにて区間表示器としての第8表示用セグメントN8の表示が開始される。そのため、例えば、強スイカ等の特定役入賞となる停止出目が出現した場合、区間表示器の表示が開始されていなければ、ボーナスとの重複ではない小役であり且つ移行抽選に非当選であった場合か、ボーナスとの重複であって且つ移行抽選に非当選であった場合か、それともボーナスとの重複であって且つ移行抽選に当選している場合か、のいずれかとなる。このように、ボーナス重複役とボーナス非重複役とを有し、いずれにおいても有利区間への移行抽選を行う構成としたうえで、区間表示器の表示開始タイミングを上記のようにボーナス重複か否かによって異ならせる構成とすれば、当選役と区間表示器の表示開始の有無とのパターンが多様化され、遊技性を大幅に向上させることが可能となる。

30

【0696】

特に、例えば、ボーナスとの重複役である強スイカ重複1と、ボーナスとの重複役ではない小役である強スイカとで、停止出目が共通であるため、強スイカ重複1と強スイカとの当選ゲームにおいて、いずれの結果であるかが判断しにくいものとなっている。これにより、その後に、持ち越し状態となるか否かだけでなく、区間表示器の表示開始も含めて、いずれの結果であるかを判断させることが可能となる。

40

【0697】

有利区間への移行抽選として、例えば、強スイカと弱スイカとを比較すると、第1BBとの重複の有無に関わらず、強スイカの方が弱スイカよりも有利区間への移行抽選の当選確率が高い(図61)。そのため、強スイカの停止出目が出現し、且つ区間表示器が表示開始されない場合と、弱スイカの停止出目が出現し、且つ区間表示器が表示開始されない場合とを比較すると、前者の方が、持ち越し状態となっている可能性が高いと判断することができる。

【0698】

また、例えば、強スイカと弱スイカとに関し、第1BBとの重複か否かの割合は、強スイカの方が弱スイカよりも第1BBとの重複の割合が高い(図61)。具体的には、強ス

50

イカの停止出目が出現した場合には約4分の1が第1BBとの重複であるのに対し、弱スイカの停止出目が出現した場合には約30分の1が第1BBとの重複となる。そのため、強スイカの停止出目が出現し、且つ区間表示器が表示開始されない場合と、弱スイカの停止出目が出現し、且つ区間表示器が表示開始されない場合とを比較しても、前者の方が、持ち越し状態となっている可能性が高いと判断することができる。

【0699】

持ち越し状態中においては、特殊リプレイ1, 2に当選可能とし、特殊リプレイ1, 2の停止出目にて、有利区間の内容を報知・示唆する構成とした。具体的には、特殊リプレイ1, 2当選時において、黒BARダブル揃いとなる停止順序の押し順報知演出が行われると、スーパーアタックモードへの移行抽選に当選していることが報知され、黒BARシングル揃いとなる停止順序の押し順報知演出が行われると、アタックモードへの移行抽選に当選していることが報知され、黒BARテンパイ外れとなる停止順序の押し順報知演出が行われると、チャレンジモードへの移行抽選に当選していることが示唆される。このように、区間表示器の表示が開始されていない持ち越し状態中において、有利区間への移行抽選への期待感を持たせていることを前提としながら、その遊技者の関心どころの移行抽選の内容を押し順報知演出によって行えば、当該押し順報知演出への注目度を好適に高めることが可能となる。

10

【0700】

これら、黒BARの押し順報知演出が発生したとしても、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作しなければ、対応する停止出目は出現しない。そのため、停止出目との関係から有利区間の内容を把握・予測しようとする場合には、「黒BAR」図柄の目押しに挑む必要があり、遊技性が高められている。言い換えると、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作して、所望する位置に「黒BAR」図柄を停止させたからこそ、アタックモード等への移行抽選に当選した、という印象を与えることも可能となり、このような印象（狙わないと移行抽選に当選しないという印象）からしても、遊技への積極参加を見込むこともできる。

20

【0701】

特殊リプレイ1, 2は、停止順序によって停止出目は異なるものの、得られる特典はいずれの停止順序であってもリプレイであり、押し順報知演出は遊技者の利益には関与しないものといえる。そのため、押し順ベル等の押し順報知によって有利度を変化させる有利区間への移行抽選の実行が制限される区間において、当該押し順報知演出を行うこととの整合性が担保されている。

30

【0702】

また、特殊リプレイ1, 2は他の昇格リプレイ等のように、RT状態の移行に関与しないリプレイである。そのため、付与される再遊技という特典だけでなく、その後の遊技状態の有利度も変化を生じさせることのない結果といえ、上記有利区間への移行抽選が制限されることとの整合性がより担保される。

【0703】

そして、特殊リプレイ1, 2の押し順報知演出を行う場合、主制御装置101側の指示モニタ68における押し順報知は行われず、サブ側の補助表示部65等による演出のみとしている。言い換えると、遊技者の利益に関与する押し順報知を行う際には、主制御装置101側の指示モニタ68における押し順報知が必ず行われる。このようにすることで、例えば遊技ホールの管理者等が、停止順序と付与されている特典との関係を監視しようと思えば、上記指示モニタ68を監視すればよいことが明確化されるし、補助表示部65側において行う押し順報知演出の演出上の自由度が圧倒的に向上する。

40

【0704】

上記押し順報知演出が発生し得る特殊リプレイ1, 2は、有利区間への移行抽選の契機とならない遊技結果である。そのため、持ち越し状態において移行抽選が制限されるというマイナスイメージを与えることなく、押し順報知演出を純粋に楽しんでもらうことが可能となる。

50

【0705】

<変形例1>

本変形例では、特殊RT状態中に当選可能となる特殊リプレイの構成が異なっている。図101は、本変形例における第1BBや第2BB当選に基づいて移行する特殊RT状態用の当否抽選テーブルであり、図102は第1BBや第2BB当選に基づかずに移行する特殊RT用の当否抽選テーブルである。

【0706】

本変形例では、特殊リプレイとして、インデックス値IV=53として、第1再遊技及び第9再遊技～第13再遊技からなる特殊リプレイ3と、インデックス値IV=54として、第1再遊技、第9再遊技～第12再遊技及び第14再遊技からなる特殊リプレイ4と、インデックス値IV=55として、第1再遊技、第9再遊技～第12再遊技及び第15再遊技からなる特殊リプレイ5とが設定されている。

【0707】

第1再遊技や、第9再遊技～第15再遊技の入賞態様は上記のとおりであり、第1再遊技では主に右下がりリプレイとなる停止出目にて入賞が成立し、第9再遊技～第12再遊技は黒BARテンパイ外れとなる停止出目にて入賞が成立し、第13再遊技は黒BARダブルテンパイ外れとなる停止出目にて入賞が成立し、第14再遊技は黒BARシングル揃いとなる停止出目にて入賞が成立し、第15再遊技は黒BARダブル揃いとなる停止出目にて入賞が成立する。また、特殊リプレイ3～5の当選確率は、それぞれ約65.5分の1ずつである。

【0708】

図103に示すように、特殊リプレイ3～5は、ストップスイッチ42～44の操作順序に関わらず対応する再遊技が入賞可能となっている。つまり、例えば、特殊リプレイ5に当選している状況であれば、停止順序に関わらず、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すれば黒BARダブル揃いとなる停止出目にて第15再遊技入賞が成立する。また、特殊リプレイ5に当選している状況であっても、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙わないで停止操作すると、その停止順序に関わらず、多くは、右下がりリプレイとなる停止出目にて第1再遊技入賞が成立する。

【0709】

ちなみに、特殊リプレイ3には第14再遊技や第15再遊技が対応付けられていないため、その当選時に各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、その停止順序に関わらず、第14再遊技や第15再遊技は入賞せず、黒BARシングル揃いや黒BARダブル揃いとなる停止出目は出現しない。また、特殊リプレイ4には第13再遊技や第15再遊技が対応付けられていないため、その当選時に各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、その停止順序に関わらず、第13再遊技や第15再遊技は入賞せず、黒BARダブルテンパイ外れや黒BARダブル揃いとなる停止出目は出現しない。同様に、特殊リプレイ5には第13再遊技や第14再遊技が対応付けられていないため、その当選時に各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、その停止順序に関わらず、第13再遊技や第14再遊技は入賞せず、黒BARダブルテンパイ外れや黒BARシングル揃いとなる停止出目は出現しない。

【0710】

ここで、本スロットマシン10において、特定役を含めて各小役の入賞を成立させるために推奨される遊技態様について説明する。

【0711】

各ゲームにて当選し得る役のうち、ストップスイッチ42～44の操作タイミングによって入賞させることができない所謂取りこぼしが発生する小役は、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカが設定されている。より詳しくは、既に説明したとおり、強チェリーや強チェリー重複1, 2は、第28小役、第32小役～第35小役のいずれかが入賞し得る役であるところ、左リール32Lについての第28小役図柄、第32小役図柄～第

35小役図柄は「チェリー」図柄及び「第2リプレイ」図柄である。この場合、3ベットゲームにおいて、7番目の「赤ベル」図柄から20番目の「白ベル」図柄が左リール32Lの上段に到達したタイミングで左リール32Lの停止操作が行われた場合、上記第28小役図柄、第32小役図柄～第35小役図柄たる「チェリー」図柄及び「第2リプレイ」図柄のいずれをも、有効ラインに停止させることができない。そのため、これらのタイミングで左リール32Lの停止操作が行われると、強チェリー役の取りこぼしが発生する。

【0712】

また、弱チェリーは、第27小役、第32小役～第35小役のいずれかが入賞し得る役であるところ、左リール32Lについての第27小役図柄、第32小役図柄～第35小役図柄は「チェリー」図柄及び「第2リプレイ」図柄である。この場合においても、3ベットゲームにおいて、7番目の「赤ベル」図柄から20番目の「白ベル」図柄が左リール32Lの上段に到達したタイミングで左リール32Lの停止操作が行われた場合、上記第27小役図柄、第32小役図柄～第35小役図柄たる「チェリー」図柄及び「第2リプレイ」図柄のいずれをも、有効ラインに停止させることができない。そのため、これらのタイミングで左リール32Lの停止操作が行われると、弱チェリー役の取りこぼしが発生する。

10

【0713】

強スイカや強スイカ重複1, 2は、第30小役及び第41小役のいずれかが入賞し得る役であるところ、左リール32Lについての第30小役図柄及び第41小役図柄は、「スイカ」図柄である。この場合、3ベットゲームにおいて、9番目の「赤7」図柄から3番目の「白ベル」図柄が左リール32Lの上段に到達したタイミングで左リール32Lの停止操作が行われた場合、第30小役図柄及び第41小役図柄たる「スイカ」図柄を有効ラインに停止させることができない。そのため、これらのタイミングで左リール32Lの停止操作が行われると、強スイカ役の取りこぼしが発生する。

20

【0714】

弱スイカは、第29小役及び第41小役のいずれかが入賞し得る役であるところ、左リール32Lについての第29小役図柄及び第41小役図柄は、「スイカ」図柄である。この場合においても、3ベットゲームにおいて、9番目の「赤7」図柄から3番目の「白ベル」図柄が左リール32Lの上段に到達したタイミングで左リール32Lの停止操作が行われた場合、第29小役図柄及び第41小役図柄たる「スイカ」図柄を有効ラインに停止させることができない。そのため、これらのタイミングで左リール32Lの停止操作が行われると、弱スイカ役の取りこぼしが発生する。

30

【0715】

そうすると、これら取りこぼしが発生し得る役のいずれについても入賞可能性を残しながら左リール32Lを停止操作する場合、4番目の「チェリー」図柄から6番目の「第2リプレイ」図柄が左リール32Lの上段に到達したタイミングで停止操作する必要がある。なお、以下の説明では、かかる左リール32Lの操作態様を、取りこぼしを生じさせない操作態様として、特定操作態様（第1操作態様）とも称し、これに対する上記の取りこぼしが生じる各操作態様を非特定操作態様（第2操作態様）とも称する。

【0716】

さらに、各ゲームにおいては、特定役に当選した可能性が高いゲームでは、その演出として、チャンス報知演出が発生し得る。具体的には、図104(a)に示すように、例えば、補助表示部65にて、「チャンス!!」という文字表示を行うとともに、ビックリマークが付されたキャラクタを各リール32L, 32M, 32Rに対応させてそれぞれ表示するようにする。その他、チャンス報知演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、電子音で「キュー」）が発せられるように制御する。

40

【0717】

チャンス報知演出では、今回の当選役が特定役のうちのいずれかであることが示唆されるものの、いずれの特定役であるかは判別できない又は判別しにくいように設定されている。すなわち、チャンス報知演出が行われた場合、今回のゲームの当選役として、強チェ

50

リー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ等のいずれかである可能性が高いものの、強チェリー及び弱チェリーのいずれであるかの判別、強スイカ及び弱スイカのいずれであるかの判別、強チェリー及び強スイカのいずれであるかの判別等が行えないようになっている。そのため、遊技者としては、図104(b)に示すように、各特定役のいずれに当選している場合であっても取りこぼしを発生させないように、上記の特定操作態様にて左リール32Lの操作を行うこととなる。

【0718】

ここで、上記チャンス報知演出は、特殊RT状態中か否かによって、その発生率が異なる。具体的には、図104(c)に示すように、特殊RT状態中以外においては、特定役当選時の80%でチャンス報知演出が発生するのに対して、特殊RT状態中においては、特定役当選時の5%でチャンス報知演出が発生する。これは以下の理由によるものである。すなわち、本実施形態において特殊RT状態は、第1BBや第2BBに当選していることの期待感を引き延ばすことを主な目的として設けられているところ、第1BBや第2BB当選が持ち越されている持ち越し中においては、第1BBや第2BBの重複当選は発生しないし、更に、新たな有利区間の移行抽選の実行も制限される。つまり、第1BB当選フラグや第2BB当選フラグがセットされている状況で行われるゲームにて、新たに特定役に当選したとしても、第1BBや第2BBとの重複当選は発生しないし、有利区間への移行抽選に当選することもないため、当該特定役当選は、当選するタイミングという観点からして基本的には遊技者にとって好ましくない。そこで、持ち越し中であることに期待感を寄せさせる特殊RT状態においては、特定役当選であってもチャンス報知演出の発生率を特殊RT状態以外の発生率よりも低くすることで、特定役当選に気付きにくくさせたり、あえて派手な演出を発生させないようにして、遊技者の引き損と感じ得る気持ちを逆撫でしないようにする工夫が施されている。

【0719】

しかし、持ち越し状態中において特定役当選しても、新たなボーナスの重複当選や有利区間への移行当選に期待が持てないとしても、特定役を取りこぼすこと自体は、メダルの損失という面からして遊技者にとって好ましくない。そのため、遊技者としては、特定役か否かに関わらず、特に、特殊RT状態中においては、取りこぼしを発生させないように、上記の特定操作態様にて左リール32Lの操作を行うものと考えられる。

【0720】

既に説明したとおり、特殊RT状態中において特殊リプレイ3～5に当選しても、「黒BAR」図柄を狙って停止操作しない限り、第13再遊技～第15再遊技入賞は成立せず、黒BARダブルテンパイ外れや黒BARシングル揃いや黒BARダブル揃いの停止出目は出現しない。言い換えると、特定操作態様にて左リール32Lの操作が行われるであろう場合には、これらの停止出目は出現しない。

【0721】

本変形例における特殊RT用報知処理について、図105のフローチャートを参照しながら説明する。特殊RT用報知処理は、表示制御装置81による押し順報知用処理(図98)におけるステップS4515にて実施される処理(図99)である。

【0722】

本変形例では、ステップS4701にて、特殊リプレイ5に当選しているか否かを判定する。当選している場合には、ステップS4702にて、コマンド格納エリアを参照してスーパーアタックモード付き特殊RTコマンドを受信済みか否かを判定する。かかるコマンドを受信している場合には、ステップS4703にて、黒BAR目押し報知演出が行われるように、補助表示部65やスピーカ64を制御する。

【0723】

黒BAR目押し報知演出では、例えば、図106(a)に示すように、補助表示部65にて、ハブのキャラクタとマンガースのキャラクタとが絡み合いながら戦っている画像を表示する。また、ハブとマンガースの戦いの画像とともに、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」を狙うこと目の目押し指示画像も表示する。その他、黒BAR目押し報

10

20

30

40

50

知演出では、スピーカ64から対応する効果音（例えば、男性の声で「狙うんだ」）が発せられるように制御する。この場合、例えば、遊技者が「黒BAR」図柄を狙って左リール32Lから停止操作した場合、図106（b）のように、左リール32Lの上段に「黒BAR」図柄、中段に「白BAR」図柄、下段に「黒BAR」図柄が停止するため、黒BARダブル揃いや黒BARシングル揃いとなる停止出目が出現することへの期待感が煽られる。

【0724】

ステップS4703の黒BAR目押し報知演出に基づいて、遊技者が各リール32L、32M、32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、この場合、黒BARダブル揃いとなる停止出目にて第15再遊技入賞が成立する。一方、ステップS4702にて、スーパーアタックモード付き特殊RTコマンドを受信していない場合には、黒BAR目押し報知演出を発生させることなく、そのまま特殊RT用報知処理を終了する。この場合、遊技者は、特定役の取りこぼしを防止すべく、上記のように、特定操作態様にて停止操作を行うものと考えられる。その結果、特殊リプレイ5当選であっても、黒BARダブル揃いとなる停止出目は出現しにくく、第1再遊技や第9再遊技～第12再遊技入賞が成立し易い。

10

【0725】

ステップS4701にて特殊リプレイ5当選ではないと判定した場合、ステップS4704にて特殊リプレイ4当選であるか否かを判定する。特殊リプレイ4当選である場合、ステップS4705にて、アタックモード付き特殊RTコマンドを受信しているか否かを判定する。受信している場合には、ステップS4706にて黒BAR目押し報知演出が発生するように補助表示部65やスピーカ64を制御する。この場合、遊技者が各リール32L、32M、32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、黒BARシングル揃いとなる停止出目にて第14再遊技入賞が成立する。一方、ステップS4705にて、アタックモード付き特殊RTコマンドを受信していない場合には、黒BAR目押し報知演出を発生させることなく、そのまま特殊RT用報知処理を終了する。この場合、遊技者は、上記のように、特定操作態様にて停止操作を行うものと考えられる。その結果、特殊リプレイ4当選であっても、黒BARシングル揃いとなる停止出目は出現しにくく、第1再遊技や第9再遊技～第12再遊技入賞が成立し易い。

20

【0726】

ステップS4704にて特殊リプレイ4当選ではないと判定した場合、ステップS4707にて特殊リプレイ3当選であるか否かを判定する。特殊リプレイ3当選である場合、ステップS4708にて、チャレンジモード付き特殊RTコマンドを受信しているか否かを判定する。受信している場合には、ステップS4709にて、報知抽選処理1を実行する。かかる報知抽選処理1は、上記ステップS4608と概ね同様の処理であり、第1確率（80％）にて報知を行うことに当選する抽選を行う。チャレンジモード付き特殊RTコマンドを受信していない場合には、ステップS4710にて、特殊RTコマンドを受信しているか否かを判定する。特殊RTコマンドを受信している場合には、ステップS4711にて報知抽選処理2を実行し、特殊RTコマンドを受信していない場合には、ステップS4712にて報知抽選処理3を実行する。これら報知抽選処理2や報知抽選処理3は、ステップS4608やステップS4609の処理と概ね同様であり、報知抽選処理2が第1確率よりも低い第2確率（20％）で報知当選し、報知抽選処理3は第2確率よりも低い第3確率（5％）で報知当選する抽選である。

30

40

【0727】

ステップS4709、ステップS4711又はステップS4712の処理を実行した後は、ステップS4713にてこれらの報知抽選処理にて当選したか否かを判定する。当選している場合には、ステップS4714にて黒BAR目押し報知演出を実行するように補助表示部65やスピーカ64を制御する。この場合、遊技者が各リール32L、32M、32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止出目にて第13再遊技入賞が成立する。一方、ステップS4713にて、報知抽選処

50

理にて非当選であったと判定した場合には、黒BAR目押し報知演出を発生させることなく、そのまま特殊RT用報知処理を終了する。この場合、遊技者は、上記のように、特定操作態様にて停止操作を行うものと考えられる。その結果、特殊リプレイ3当選であっても、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止出目は出現しにくく、第1再遊技や第9再遊技～第12再遊技入賞が成立し易い。

【0728】

ステップS4707にて特殊リプレイ3当選ではないと判定した場合には、そのまま特殊RT用報知処理を終了する。すなわち、通常リプレイ当選や、他の小役当選時においては黒BAR目押し報知演出は発生しない。

【0729】

以上のようにすることで、押し順報知演出を用いないようにしながら、特殊リプレイ当選時の停止出目を異ならせることができる。よって、押し順ベル等の押し順報知によって有利度を変化させる有利区間に関し、持ち越し状態中の有利区間への移行抽選を制限することの意義をより厳密に担保しつつ、持ち越し状態中に有利区間に関する報知を行う遊技性を実現することができる。

【0730】

<変形例2>

本変形例では、特殊RT状態において特定役に当選すると所定の報知解除抽選を行い、かかる報知解除抽選に当選した状態で特殊リプレイに当選すると、「黒BAR」図柄を揃えさせるための押し順報知演出を発生させる。なお、本変形例では、上記第2の実施形態における特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2に当選し得る特殊RT状態が設定されており、停止順序によって停止出目が異なり得る。

【0731】

図107は、本変形例における特定役報知処理を示すフローチャートである。既に説明したとおり、特定役報知処理は、表示制御装置81における開始時演出設定処理（図44）のステップS1905にて実施される処理（図52）であり、特定役当選時に実施される処理である。

【0732】

本変形例における特定役報知処理では、ステップS2501～ステップS2509の処理と同様に疑似前兆モードを設定する処理（ステップS4802～ステップS4810）を行う前に、ステップS4801にて報知解除用処理を行う。

【0733】

報知解除用処理では、図108（a）のフローチャートに示すように、先ずステップS4901にて特殊RT状態中か否かを判定する。特殊RT状態ではない場合には、そのまま報知解除用処理を終了する。特殊RT状態中である場合には、ステップS4902にて、有利区間への移行抽選に当選しているか否かを判定する。具体的には、チャレンジモード当選フラグ及びアタックモード当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。いずれの当選フラグもセットされていない場合には、そのまま報知解除用処理を終了する。いずれかの当選フラグがセットされている場合には、ステップS4903に進む。

【0734】

ステップS4903では、ROM182の各種テーブル記憶エリア182aから、特定役に応じた解除率が設定されている解除抽選テーブルを取得する。解除抽選テーブルでは、図108（b）に示すように、例えば、強チェリーでは40%の確率で解除当選となり、弱チェリーでは強チェリーよりも低い5%の確率で解除当選となる。また、強スイカでは強チェリーよりも高い80%の確率で解除当選となり、弱スイカでは20%の確率で解除当選となる。

【0735】

ステップS4904では、上記ステップS4903にて取得した解除抽選テーブルに基づいて、解除抽選処理を行う。そして、ステップS4905にて、解除抽選に当選したか

10

20

30

40

50

否かの判定を行う。解除抽選に当選していない場合には、そのまま報知解除用処理を終了する。解除抽選に当選している場合には、ステップS 4 9 0 6にて、RAM 1 8 3の各種フラグ格納エリア1 8 3 aに解除フラグをセットする処理を行ってから、報知解除用処理を終了する。

【0 7 3 6】

図1 0 9は、本変形例における特殊RT用報知処理を示すフローチャートである。

【0 7 3 7】

本変形例では、ステップS 5 0 0 1にて、上記解除フラグがセットされているか否かを判定する。解除フラグがセットされていない場合には、ステップS 5 0 0 2にてROM 1 8 2の各種テーブル記憶エリア1 8 2 aから非解除状態用の報知テーブルを取得する処理を行う。解除フラグがセットされている場合には、ステップS 5 0 0 3にて各種テーブル記憶エリア1 8 2 aから解除状態用の報知テーブルを取得する処理を行う。これら報知テーブルは、特殊リプレイ1又は特殊リプレイ2に当選した場合において、黒BARダブル揃いや黒BARシングル揃い、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止順序の報知を行うか否かの報知抽選の当選確率が定められたテーブルであり、解除状態用の報知テーブルの方が非解除状態用の報知テーブルよりも、報知抽選の当選確率が高くなっている。

【0 7 3 8】

ステップS 5 0 0 2又はステップS 5 0 0 3の処理を行った後は、ステップS 5 0 0 4にて、スーパーアタックモード付き特殊RTコマンドを受信済みか否かを判定する。受信している場合には、ステップS 5 0 0 5に進み、報知抽選処理1を実行する。報知抽選処理1は、黒BARダブル揃いとなる停止順序の押し順報知演出を実行するか否かの抽選処理であり、上記ステップS 5 0 0 2又はステップS 5 0 0 3にて取得した報知テーブルに基づいてその抽選処理を行う。本変形例では、非解除状態における報知抽選処理1では、1 0 %の確率で報知抽選に当選し、解除状態における報知抽選処理1では、非解除状態時よりも高い8 0 %の確率で報知抽選に当選する。

【0 7 3 9】

ステップS 5 0 0 6では、上記ステップS 5 0 0 5の処理結果に基づいて報知抽選に当選したか否かを判定し、報知抽選当選していない場合には、そのまま特殊RT用報知処理を終了する。報知抽選に当選している場合には、ステップS 5 0 0 7にて、黒BARダブル揃いとなる停止順序の押し順報知演出を発生させるように補助表示部6 5やスピーカ6 4を制御して、特殊RT用報知処理を終了する。

【0 7 4 0】

ステップS 5 0 0 4にて否定判定した場合、ステップS 5 0 0 8にてアタックモード付き特殊RTコマンドを受信済みか否かを判定する。受信している場合には、ステップS 5 0 0 9に進み、報知抽選処理2を実行する。報知抽選処理2は、黒BARシングル揃いとなる停止順序の押し順報知演出を実行するか否かの抽選処理であり、上記ステップS 5 0 0 2又はステップS 5 0 0 3にて取得した報知テーブルに基づいてその抽選処理を行う。本変形例では、非解除状態における報知抽選処理2では、1 0 %の確率で報知抽選に当選し、解除状態における報知抽選処理2では、非解除状態時よりも高い8 0 %の確率で報知抽選に当選する。

【0 7 4 1】

ステップS 5 0 1 0では、上記ステップS 5 0 0 9の処理結果に基づいて報知抽選に当選したか否かを判定し、報知抽選当選していない場合には、そのまま特殊RT用報知処理を終了する。報知抽選に当選している場合には、ステップS 5 0 1 1にて、黒BARシングル揃いとなる停止順序の押し順報知演出を発生させるように補助表示部6 5やスピーカ6 4を制御して、特殊RT用報知処理を終了する。

【0 7 4 2】

ステップS 5 0 0 8にて否定判定した場合、ステップS 5 0 1 2にてチャレンジモード付き特殊RTコマンドを受信済みか否かを判定する。受信している場合には、ステップS 5 0 1 3に進み、報知抽選処理3を実行する。報知抽選処理3は、黒BARダブルテンパ

イ外れとなる停止順序の押し順報知演出を実行するか否かの抽選処理であり、上記ステップS5002又はステップS5003にて取得した報知テーブルに基づいてその抽選処理を行う。本変形例では、非解除状態における報知抽選処理3では、30%の確率で報知抽選に当選し、解除状態における報知抽選処理3では、非解除状態時よりも高い80%の確率で報知抽選に当選する。

【0743】

ステップS5012にて否定判定した場合、ステップS5014にて特殊RTコマンドを受信済みか否かを判定する。受信している場合には、ステップS5015に進み、報知抽選処理4を実行する。また、受信していない場合には、ステップS5016に進み、報知抽選処理5を実行する。報知抽選処理4及び報知抽選処理5も、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止順序の押し順報知演出を実行するか否かの抽選処理であり、上記ステップS5002又はステップS5003にて取得した報知テーブルに基づいてその抽選処理を行う。本変形例では、非解除状態における報知抽選処理4では、10%の確率で報知抽選に当選し、解除状態における報知抽選処理4では、非解除状態時と同じ10%の確率で報知抽選に当選する。また、非解除状態における報知抽選処理5では、5%の確率で報知抽選に当選し、解除状態における報知抽選処理5では、非解除状態時と同じ5%の確率で報知抽選に当選する。

【0744】

ステップS5013、ステップS5015又はステップS5016の処理を実行した後は、ステップS5017に進む。ステップS5017では、上記各報知抽選処理3～5の処理結果に基づいて報知抽選に当選したか否かを判定し、報知抽選当選していない場合には、そのまま特殊RT用報知処理を終了する。報知抽選に当選している場合には、ステップS5018にて、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止順序の押し順報知演出を発生させるように補助表示部65やスピーカ64を制御して、特殊RT用報知処理を終了する。

【0745】

本変形例の特殊RT状態にて特殊リプレイ当選時の様子について、図110を参照しながら説明する。

【0746】

例えば、弱スイカ役入賞となる停止出目が出現して特殊RT状態に移行したとする。図110の例では、スーパーアタックモード付きの特殊RT状態に移行した場合を示している。既に説明したとおり、特殊RT状態では、頻繁にリプレイ当選となる。

【0747】

特殊RT状態中に、例えば弱スイカ役等の特定役に当選した場合、上記報知解除用処理（図108）が行われる。そして、報知解除用処理の解除抽選処理にて解除当選すると、その後に特殊リプレイ1、2に当選した場合に取得する報知テーブルが異なり（ステップS5002、ステップS5003）、解除抽選に当選している方が、報知抽選に当選し易くなる。そして、特殊リプレイ1、2当選時の報知抽選（ステップS5005）に当選すると、黒BARダブル揃いとなる停止順序の押し順報知演出が発生し、当該停止順序で各リール32L、32M、32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、黒BARダブル揃いとなる停止出目にて第15再遊技入賞が成立する。

【0748】

一方、特殊RT状態において弱スイカ役等の特定役に当選しなかったり、特定役に当選しても解除抽選処理にて当選しなかった場合には、特殊リプレイ1、2当選時の報知抽選に当選する確率が低くなる。その結果、特殊リプレイ1、2当選時には、右下がりリプレイとなる停止出目にて第1再遊技入賞が成立する。

【0749】

以上のようにすることで、特殊RT状態中に特定役当選となった場合の遊技性が向上する。既に説明したとおり、第1BB当選フラグや第2BB当選フラグがセットされている状況では、新たにボーナス当選は発生しないし、有利区間への移行抽選も行われない。そ

10

20

30

40

50

のため、せっかく特定役に当選したのにも関わらず、第1BB当選フラグや第2BB当選フラグがセットされていない状況よりも得られる特典が少なくなり得る。その点、上記のように、特定役当選に基づいて報知解除抽選を行う構成とすれば、その後の有利区間の内容を予測する遊技を行うといったメリットが生じ、特定役当選に基づくボーナス抽選や有利区間抽選の代わりを提供することが可能となる。

【0750】

特に、特殊RT状態中の特定役当選に基づいて有利区間の内容を示唆する停止出目を出現可能とすることにより、あたかも特殊RT状態中の特定役当選に基づいて有利区間への移行抽選に当選したかのように、遊技者に思わせることができる。よって、第1BB当選フラグや第2BB当選フラグがセットされている状況で、有利区間への移行抽選が行われ

10

【0751】

また、特殊RT状態中においては、特定役当選に基づく解除抽選に当選していなくても、報知抽選に当選し得る構成としたため、特殊RT状態への移行契機となった特定役にて有利区間に当選したのか、それとも特殊RT状態に移行してから当選した特定役を契機として有利区間に当選したのか、の予測を行ううえでの判断が曖昧なものとなり易くし、当該予測する遊技をより楽しませることが可能となる。

【0752】

上記変形例のように、持ち越し状態中（特殊RT状態中）の特定役当選に基づいて有利区間への移行抽選の内容を報知可能とする構成によれば、持ち越し状態中における特定役当選に基づいて、既に実行済みの有利区間への移行抽選の内容を報知する、という新たな遊技性を実現することが可能となる。つまり、持ち越し状態においては特定役当選に基づく有利区間への移行抽選の実行が制限されるため、当該特定役当選は遊技者にとって好ましくないともいえる。その点、上記構成によれば、実行済みの移行抽選の内容を報知することからして、あたかも当該特定役当選に基づいて移行抽選が行われたかのように見せることができ、持ち越し状態中に移行抽選が制限されることを悟られないようにすることも可能となる。

20

【0753】

既に説明した通り、持ち越し状態への移行契機となる遊技結果の当選ゲームにおいては、有利区間への移行抽選の結果が必ずしも報知されるとは限られず、その報知が制限される場合がある。具体的には、アタックモード等に当選しても、前兆モードを経てその当選したことの報知が行われるところ、その前兆モードにて設定されるゲーム数によっては、有利区間への移行抽選の結果が当該移行抽選の行われたゲームよりも後のゲームにて報知される。そのため、上記のように、持ち越し状態の契機となったボーナスとの重複役にて有利区間への移行抽選が行われた場合、当該持ち越し状態においては、その移行抽選の内容が未報知のままである可能性が高い。このような構成であれば、上記のように特定役当選を契機として当該未報知の内容を報知可能とする構成において、未報知の内容が存在しない、といった事象が生じにくくなる。

30

【0754】

また、持ち越し状態において特定役当選ゲームにて上記未報知の内容を報知するのではなく、当該特定役当選ゲームよりも後のゲームにて未報知の内容を報知する構成としたことにより、当該未報知の内容の報知を、より多様なゲームにて行うことが可能となる。

40

【0755】

そして、特定役当選ゲームよりも後のゲームにおいて、特殊リプレイ当選となったゲームにて当該未報知の内容を報知する構成としたことにより、特殊リプレイ当選とならなければ報知されないことの余地を残し、仮に移行抽選に当選していなくても、期待感を持続させることが可能となる。

【0756】

その一方で、上記未報知の内容は、持ち越し状態の終了時、すなわちボーナスの入賞時に区間表示器の点灯の有無によって報知される。このようにすることで、未報知の内容が

50

延々と報知されないといった不都合を生じさせないようにすることができる。

【0757】

＜変形例3＞

本変形例では、複数の特殊RT状態が設定されており、各特殊RT状態によって当選する特殊リプレイの種類が異なっている。

【0758】

具体的には、図111に示すように、特殊RT状態として、第5RT状態～第8RT状態が設定されており、各RT状態で当選する特殊リプレイの種類が異なっている。第5RT状態では、第1再遊技からなる通常リプレイと、第1再遊技、第9再遊技～第12再遊技及び第15再遊技からなる特殊リプレイ5と、が当選し得るリプレイとして設定されている。各リプレイの当選確率は、通常リプレイが約5.3分の1であり、特殊リプレイ5が約21.8分の1であり、トータルのリプレイ確率は約4.3分の1である。

10

【0759】

第6RT状態では、第1再遊技からなる通常リプレイと、第1再遊技、第9再遊技～第12再遊技及び第14再遊技からなる特殊リプレイ4と、が当選し得るリプレイとして設定されている。各リプレイの当選確率は、通常リプレイが約5.3分の1であり、特殊リプレイ4が約21.8分の1であり、トータルのリプレイ確率は約4.3分の1である。

【0760】

第7RT状態では、第1再遊技からなる通常リプレイと、第1再遊技及び第9再遊技～第13再遊技からなる特殊リプレイ3と、が当選し得るリプレイとして設定されている。各リプレイの当選確率は、通常リプレイが約5.3分の1であり、特殊リプレイ3が約21.8分の1であり、トータルのリプレイ確率は約4.3分の1である。

20

【0761】

第8RT状態では、第1再遊技からなる通常リプレイが当選し得るリプレイとして設定されており、各特殊リプレイ3～5には当選しない。そして、通常リプレイが約4.3分の1であるため、トータルのリプレイ確率も約4.3分の1である。

【0762】

本変形例では、特殊RT状態への移行時にそれぞれ異なるRT状態が設定される。図112は、本変形例における特殊RT状態処理を示すフローチャートである。

【0763】

ステップS5101では、現状の遊技状態が通常遊技状態又は第1RT状態であるか否かを判定する。通常遊技状態又は第1RT状態である場合には、ステップS5102にて第1BB当選フラグ又は第2BB当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれかのBB当選フラグがセットされている場合、ステップS5103にてアタックモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。アタックモード当選フラグがセットされている場合、ステップS5104にて、特化ゾーン当選フラグがセットされているか否かを判定する。

30

【0764】

特化ゾーン当選フラグがセットされており、スーパーアタックモードへの移行抽選に当選している場合、ステップS5105にてスーパーアタックモード付き特殊RTコマンドを表示制御装置81への出力対象として設定する処理を行う。そして、ステップS5106にて、現状のRT設定フラグを所定の記憶エリアに格納する処理を行うとともに、ステップS5107にて、現状のRT設定フラグをクリアする処理を行う。その後、ステップS5108にて、第5RT設定フラグをセットする処理を行ってから、本特殊RT状態処理を終了する。なお、これらステップS5106～ステップS5108の処理は、セットするRT設定フラグの種類の相違はあるものの、基本的にはステップS3914～ステップS3916の処理と同様であり、以下の説明では各処理の詳細は省略する。

40

【0765】

上記処理により、遊技状態は特殊RT状態のうち、第5RT状態へ移行する。つまり、今回の特殊RT状態が第1BB当選に基づく特殊RT状態であって且つスーパーアタック

50

モードへの移行抽選に当選している場合には、第5 R T状態へ移行する。この場合、図111に示すように、特殊リプレイ5が成立し得るR T状態となり、「黒BAR」図柄を狙って停止操作すれば、黒BARダブル揃いのリプレイ入賞が成立することとなる。

【0766】

ステップS5104にてスーパーアタックモード当選フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS5109にてアタックモード付き特殊R Tコマンドを出力対象として設定した後、ステップS5110～ステップS5112にて第6 R T状態へ移行させるための処理を行ってから、特殊R T状態処理を終了する。

【0767】

上記処理により、遊技状態は特殊R T状態のうち、第6 R T状態へ移行する。つまり、今回の特殊R T状態が第1 B B当選に基づく特殊R T状態であって且つアタックモードへの移行抽選に当選している場合には、第6 R T状態へ移行する。この場合、図111に示すように、特殊リプレイ4が成立し得るR T状態となり、「黒BAR」図柄を狙って停止操作すれば、黒BARシングル揃いのリプレイ入賞が成立することとなる。

10

【0768】

ステップS5103にてアタックモード当選フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS5113にてチャレンジモード当選フラグがセットされているか否かを判定する。チャレンジモード当選フラグがセットされている場合には、ステップS5114にて、チャレンジモード付き特殊R Tコマンドを出力対象として設定する。その後、ステップS5115～ステップS5117にて第7 R T状態へ移行させるための処理を行って

20

【0769】

上記処理により、遊技状態は特殊R T状態のうち、第7 R T状態へ移行する。つまり、今回の特殊R T状態が第1 B B当選に基づく特殊R T状態であって且つチャレンジモードへの移行抽選に当選している場合には、第7 R T状態へ移行する。この場合、図111に示すように、特殊リプレイ3が成立し得るR T状態となり、「黒BAR」図柄を狙って停止操作すれば、黒BARテンパイ外れのリプレイ入賞が成立することとなる。

【0770】

ステップS5113にてチャレンジモード当選フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS5118にて特殊R Tコマンドを出力対象として設定する。その後、ステップS5119～ステップS5121にて第8 R T状態へ移行させるための処理を行って

30

【0771】

また、ステップS5102にて第1 B B当選フラグ及び第2 B B当選フラグのいずれもがセットされていないと判定した場合、ステップS5122に進む。ステップS5122～ステップS5125の処理は、上記ステップS3910～ステップS3913の処理と同様である。ステップS5125にてフェイク特殊R Tコマンドの出力設定を行った後は、ステップS5126～ステップS5128にて第8 R T状態へ移行させるための処理を行って

【0772】

40

上記処理により、遊技状態は特殊R T状態のうち、第8 R T状態へ移行する。つまり、今回の特殊R T状態が第1 B B又は第2 B B当選に基づく特殊R T状態であって且つスーパーアタックモードやアタックモード、チャレンジモードへの移行抽選に当選していない場合や、これら第1 B B、第2 B B及びアタックモード等のいずれにも当選しなかった場合には、第8 R T状態へ移行する。この場合、図111に示すように、通常リプレイが頻繁に成立し、特殊リプレイ3～5が成立しないR T状態となり、「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、黒BARダブル揃いや黒BARシングル揃い、黒BARダブルテンパイ外れのリプレイ入賞は発生しない。

【0773】

ステップS5101にて否定判定した場合、ステップS5129に進む。ステップS5

50

129～ステップS5135の処理は、上記ステップS3917～ステップS3923の処理と同様であるため、説明を省略する。

【0774】

ちなみに、本実施形態における特殊RT用報知処理では、有利区間の内容に関わらず、特殊リプレイに当選した場合には黒BAR目押し報知演出を発生させる。つまり、RT状態が第5RT状態であれば、黒BAR目押し報知演出に従って操作することで、黒BARダブル揃いとなる停止出目が出現し、第6RT状態であれば、黒BAR目押し報知演出に従って操作することで、黒BARシングル揃いとなる停止出目が出現し、第7RT状態であれば、黒BAR目押し報知演出に従って操作することで、黒BARダブルテンパイ外れとなる停止出目が出現する。第8RT状態では特殊リプレイ当選しないため、黒BAR目押し報知演出は発生しない。

10

【0775】

以上のようにすることで、各RT状態において特殊リプレイ3～5の当選確率自体が異なるので、特殊リプレイ当選時の報知に関して抽選等を行う必要がなく、各種黒BARの停止出目から有利区間の内容を予測する遊技を行うことができる。

【0776】

なお、上記変形例のように、移行するRT状態を有利区間の内容に応じて異ならせる構成においては、遊技結果を、RT状態及び有利区間の内容と対応付けて設定するとよい。具体的には、例えば、強チェリー重複1（IV=32）はスーパーアタックモードに当選し得るものの、アタックモードやチャレンジモードには当選しないようにし、当該強チェリー重複1に基づいて移行する特殊RT状態を、第5RT状態とする。また、弱チェリー重複1（IV=34）はアタックモードに当選し得るものの、スーパーアタックモードやチャレンジモードには当選しないようにし、当該弱チェリー重複1に基づいて移行する特殊RT状態を、第6RT状態とする。強スイカ重複1（IV=36）や弱スイカ重複1（IV=38）はチャレンジモードに当選し得るものの、スーパーアタックモードやアタックモードには当選しないようにし、これら強スイカ重複1や弱スイカ重複1に基づいて移行する特殊RT状態を、第7RT状態とする。その他の重複役（IV=40のチャンスA重複1、IV=42のチャンスB重複1、IV=44の中段ベル重複1）では、スーパーアタックモード、アタックモード及びチャレンジモードのいずれにも当選しないようにし、これらの重複役に基づいて移行する特殊RT状態を、第8RT状態とする。このようにすることで、各RT状態への移行契機となる遊技結果が対応付けられ、遊技の透明性が担保される。

20

30

【0777】

そして、各RT状態において、スーパーアタックモードやアタックモード、チャレンジモードへの移行抽選に当選しているか否かによって、特殊リプレイ当選時の報知抽選確率を異ならせることで、各モードへの移行抽選に当選しているか否かを予測する楽しみを担保することができる。

【0778】

上記のようにRT状態と遊技結果とを対応付ける構成において、ボーナスの種類を増やす等して、同じ停止出目でも移行抽選に当選し得る有利区間の内容を異ならせる構成としてもよい。例えば、第1BBや第2BBの他に、第3BB及び第4BBを設ける。そして、第1BBと強チェリーとの重複当選となる強チェリー重複Aでは、スーパーアタックモードにだけ当選し得るものとして、移行するRT状態を第5RT状態とする。一方、第3BBと強チェリーとの重複当選となる強チェリー重複Bでは、アタックモードにだけ当選し得るものとして、移行するRT状態を第6RT状態とする。そして、第4BBと強チェリーとの重複当選となる強チェリー重複Cでは、チャレンジモードにだけ当選し得るものとして、移行するRT状態を第7RT状態とする。このようにすることで、RT状態への移行契機となった特定役の停止出目（上記の例では強チェリー入賞となる停止出目）からは、移行し得る有利区間の内容が把握できないようになり、その後の特殊リプレイ当選時にその停止出目から有利区間の内容を予測する遊技をより楽しませることが可能となる。

40

50

【0779】

<変形例4>

本変形例では、上記変形例3のように、有利区間の内容に応じて移行する特殊RT状態を異ならせる構成としたうえで、各特殊RT状態における所定の特殊リプレイの当選確率を異ならせる。

【0780】

具体的には、図113に示すように、スーパーアタックモードに当選している特殊RT状態である第5RT状態では、第1再遊技からなる通常リプレイと、第1再遊技、第9再遊技～第12再遊技及び第15再遊技からなる特殊リプレイ5と、が当選し得るリプレイとして設定されている。各リプレイの当選確率は、通常リプレイが約5.3分の1であり、特殊リプレイ5が約21.8分の1であり、トータルのリプレイ確率は約4.3分の1である。

10

【0781】

第6RT状態では、第1再遊技からなる通常リプレイと、第1再遊技、第9再遊技～第12再遊技及び第15再遊技からなる特殊リプレイ5と、が当選し得るリプレイとして設定されており、当選するリプレイの種類は第5RT状態と同じである。但し、各リプレイの当選確率が異なっており、通常リプレイは約5.0分の1であって上記第5RT状態のそれよりも高い当選確率であり、特殊リプレイ5は約32.8分の1であって上記第5RT状態のそれよりも低い当選確率が設定されている。

20

【0782】

第7RT状態も、第1再遊技からなる通常リプレイと、第1再遊技、第9再遊技～第12再遊技及び第15再遊技からなる特殊リプレイ5と、が当選し得るリプレイとして設定されており、当選するリプレイの種類は第5RT状態や第6RT状態と同じである。但し、各リプレイの当選確率が異なっており、通常リプレイは約4.6分の1であって上記第5RT状態や第6RT状態のそれよりも高い当選確率であり、特殊リプレイ5は約65.5分の1であって上記第5RT状態や第6RT状態のそれよりも低い当選確率が設定されている。

【0783】

第8RT状態では、第1再遊技からなる通常リプレイが当選し得るリプレイとして設定されており、各特殊リプレイ5には当選しない。そして、通常リプレイが約4.3分の1であるため、トータルのリプレイ確率も約4.3分の1である。

30

【0784】

ちなみに、本実施形態における特殊RT用報知処理では、有利区間の内容に関わらず特殊リプレイ5当選時には黒BAR目押し報知演出を発生させる。つまり、RT状態の種類に関わらず、特殊リプレイ5当選に基づいて黒BARダブル揃いとなる停止出目が出現する。

【0785】

以上のように、有利区間の内容に応じて移行する特殊RT状態の種類を異ならせ、特殊RT状態の種類によって特殊リプレイ5の当選確率を異ならせることで、特殊リプレイ5の当選確率によって有利区間の内容を予測する、といった遊技を行わせることができる。よって、特殊リプレイ5当選時に黒BAR目押し報知演出を発生させるか否かの抽選処理の当選確率を有利区間の内容に応じて異ならせる必要が生じず、構成の簡素化が図られる。また、上記のようにすれば、黒BAR目押し報知演出が発生していない状況で「黒BAR」図柄を目押ししても黒BARダブル揃い等の停止出目は出現しないため、演出非発生時に黒BARダブル揃い等の停止出目が出現してしまうことの違和感を低減することができる。

40

【0786】

<変形例5>

本変形例では、特殊RT状態への移行を再遊技入賞によって行う構成例を説明する。

【0787】

50

図114は、本変形例における入賞態様と付与される特典との関係を示す図である。

【0788】

本変形例では、上記各実施形態や各変形例において特定役とされた各役（第27小役～第38小役）の入賞時に付与される特典として再遊技を設定するとともに、当該再遊技とともに、第4RT状態、すなわち特殊RT状態へ移行させる構成とする。つまり、例えば、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ等に当選するとともに当選した役入賞が成立すると、再遊技が付与され、第4RT状態に移行する。また、これら各役とボーナスとの重複役（強チェリー重複1, 2や強スイカ重複1, 2等）についても、当該重複役に当選すると、対応する役入賞が成立して再遊技が付与されるとともに第4RT状態に移行する。

10

【0789】

なお、上記強チェリー等の停止出目にて入賞が成立する再遊技に関し、第1再遊技との重複役とする等して、取りこぼしが生じない構成とするとよい。すなわち、強チェリー等の停止出目を停止させることができない場合には、他の停止出目にて入賞が成立し、再遊技が付与され、且つ第4RT状態へ移行する構成とするとよい。

【0790】

そして、本変形例においては、これら再遊技及び第4RT状態が付与されることとなる各役を特定役（以下、特定再遊技とも称する）とし、当該特定再遊技当選に基づいて有利区間の移行抽選を行う。より詳しくは、例えば抽選結果対応処理（図31）におけるステップS701では、これら特定再遊技に当選している場合には、肯定判定して第1特定役

20

【0791】

図115は、本変形例におけるRT状態処理を示すフローチャートである。

【0792】

ステップS5201にて移行出目が停止したか否かを判定し、停止している場合には、ステップS5202にて第1BB当選フラグ及び第2BB当選フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。すなわち、ステップS5202の処理は、主に、上記再遊技が付与されることとなる各結果のうち、第1BBや第2BBとの重複当選となる結果に基づいて第4RT状態に移行した場合を示している。ステップS5202にて肯定判定した場合には、そのままRT状態処理を終了する。すなわち、この場合、停止出目が停止してもRT状態の移行は行われない。

30

【0793】

ステップS5202にて否定判定した場合は、ステップS5203にて通常遊技状態か否かを判定し、通常遊技状態であれば、ステップS5204にて第1RT状態に設定する処理を行う。また、ステップS5205にて否定判定した場合に、ステップS5205にて第2再遊技入賞が成立したか否かを判定し、成立している場合や、ステップS5103にて否定判定した場合には、ステップS5206にてRT設定フラグをクリアしてからステップS5204にて第1RT状態に設定する処理を行う。これらステップS5204～ステップS5206の処理は、上記ステップS503～ステップS505の処理と同様である。

40

【0794】

またステップS5205にて、第2再遊技入賞が成立していない場合には、ステップS5207～ステップS5212にて、ステップS506～ステップS511の処理と同様に、入賞した再遊技に対応するRT状態に設定する処理を行う。

【0795】

ステップS5210にて第4再遊技入賞又は第5再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS5213に進む。ステップS5213では、特定再遊技入賞が成立したか否かを判定する。入賞成立していない場合には、そのままRT状態処理を終了する。入賞成立している場合には、ステップS5214にてRT設定フラグをクリアするとともに、ステップS5215にて第4RT設定フラグを設定して、遊技状態を第4RT状

50

態に移行させてから、本 R T 状態処理を終了する。なお、本変形例においても、第 4 R T 状態へ移行させる際に、移行前の R T 状態を記憶しておく構成としてもよい。

【0796】

図 116 は、本変形例における、特殊 R T 状態処理を示している。

【0797】

本変形例の特殊 R T 状態処理では、上記のように第 4 R T 状態への移行処理を、R T 状態処理にて行う構成としていることから、当該特殊 R T 状態処理における第 4 R T 状態への移行処理を行わない。具体的には、ステップ S 5301～ステップ S 5309 にて、上記ステップ S 3901～ステップ S 3909 と同様に、第 1 B B や第 2 B B との重複当選となる特定再遊技当選に基づく各種特殊 R T コマンドを設定する処理を行った後は、ステ

10

【0798】

また、ステップ S 5302 にて、第 1 B B や第 2 B B との重複当選ではないと判定した場合、ステップ S 5310 にて、特定再遊技当選か否かの判定を行い、特定再遊技当選である場合には、アタックモード及びチャレンジモード等へ当選していないことを条件として（ステップ S 5311：NO）、ステップ S 5312 にてフェイク特殊 R T コマンドを設定する処理を行ってから、特殊 R T 状態処理を終了する。

【0799】

また、本変形例では、ステップ S 5301 にて通常遊技状態や第 1 R T 状態ではないと判定した場合には、第 4 R T 状態の終了用の処理（ステップ S 3917～ステップ S 3923）を行うことなく、そのまま、特殊 R T 状態処理を終了する。

20

【0800】

以上のような構成とすることで、特殊 R T 状態への移行条件を、他の R T 状態への移行条件である各種再遊技入賞が成立した場合における条件とあわせることができる。

【0801】

また、上記構成においては、第 1 B B や第 2 B B 当選を経由することなく移行した特殊 R T 状態を移行出目が停止することを条件として終了させる構成としたことから、特殊 R T 状態の継続ゲーム数が多様化され、ベルの取りこぼしが生じるまで（移行出目が停止するまで）、特殊 R T 状態中にその後の有利度（B B 当選か否か、有利区間に当選している

30

【0802】

<第 3 の実施形態>

本実施形態では、特殊 R T 状態中の特殊リプレイを利用して、有利区間だけでなく、第 1 B B や第 2 B B に当選していることの示唆を行う。なお、本実施形態においては、上記第 2 の実施形態における変形例 5 のように、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ、チャンス A、チャンス B、中段ベル、強チェリー重複 1、2、弱チェリー重複 1、2、強スイカ重複 1、2、弱スイカ重複 1、2、チャンス A 重複 1、2、チャンス B 重複 1、2、中段ベル重複 1、2 は、いずれも入賞により再遊技が付与されるとともに第 4 R T 状態が付与されるものとする。

40

【0803】

図 117 は、本実施形態における特殊 R T 状態中の当否抽選テーブルの一部を示している。上記のように、特殊 R T 状態中においては、小役等の当選確率は変化せずにリプレイの当選確率が変化する。図 117 では、当選確率が変化するリプレイについてのみ、その当選役と当選確率とを示している。なお、本実施形態でも、特殊 R T 状態中においては、インデックス値 I V = 1 の通常リプレイに主に当選し、稀に、特殊リプレイ 6～特殊リプレイ 11 に当選する。特殊リプレイ 6～特殊リプレイ 11 は、第 16 再遊技～第 24 再遊技のいずれかの重複役である。

【0804】

図 118 に示すように、第 16 再遊技～第 24 再遊技は、いずれも特典として再遊技が

50

付与されるものの、その停止出目が異なり、特に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R において中段に「黒 B A R」図柄が停止する数が異なるなお、以下の説明においては、入賞態様に関して、いずれも 3 ベットゲームにおいて右下がりライン L 4 が有効ラインと設定された場合を前提として説明している。

【0805】

第 1 6 再遊技は、左リール 3 2 L の「黒 B A R」図柄、中リール 3 2 M の「第 1 リプレイ」図柄又は「第 2 リプレイ」図柄、右リール 3 2 R の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。第 1 7 再遊技は、左リール 3 2 L の「黒 B A R」図柄、中リール 3 2 M の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄又は「黒 B A R」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。これら第 1 6 再遊技及び第 1 7 再遊技は、いずれも各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に「黒 B A R」図柄を狙って操作しても、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の中段に「黒 B A R」図柄が停止しない入賞態様である。

10

【0806】

第 1 8 再遊技は、左リール 3 2 L の「白 B A R」図柄、中リール 3 2 M の「第 1 リプレイ」図柄又は「第 2 リプレイ」図柄、右リール 3 2 R の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。第 1 9 再遊技は、左リール 3 2 L の「黒 B A R」図柄、中リール 3 2 M の「黒 B A R」図柄、右リール 3 2 R の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。第 2 0 再遊技は、左リール 3 2 L の「黒 B A R」図柄、中リール 3 2 M の「第 1 リプレイ」図柄又は「第 2 リプレイ」図柄、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。これら第 1 8 再遊技～第 2 0 再遊技は、いずれも各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に「黒 B A R」図柄を狙って操作した場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のうちのいずれかの中段に「黒 B A R」図柄が 1 つ停止する入賞態様である。

20

【0807】

第 2 1 再遊技は、左リール 3 2 L の「白 B A R」図柄、中リール 3 2 M の「黒 B A R」図柄、右リール 3 2 R の「赤ベル」図柄又は「白ベル」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。第 2 2 再遊技は、左リール 3 2 L の「白 B A R」図柄、中リール 3 2 M の「第 1 リプレイ」図柄又は「第 2 リプレイ」図柄、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。第 2 3 再遊技は、左リール 3 2 L の「黒 B A R」図柄、中リール 3 2 M の「黒 B A R」図柄、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。これら第 2 1 再遊技～第 2 3 再遊技は、いずれも各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に「黒 B A R」図柄を狙って操作した場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R のうちのいずれかの中段に「黒 B A R」図柄が 2 つ停止する入賞態様である。

30

【0808】

第 2 4 再遊技は、左リール 3 2 L の「白 B A R」図柄、中リール 3 2 M の「黒 B A R」図柄、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄が有効ラインに停止することで入賞が成立する入賞態様が設定されている。第 2 4 再遊技の入賞態様は、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に「黒 B A R」図柄を狙って停止操作をすると、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の中段に「黒 B A R」図柄が揃って停止し、中段の「黒 B A R」図柄の停止数は 3 となる入賞態様である。

40

【0809】

特殊リプレイ 6～特殊リプレイ 11 は、停止順序によって入賞する役が異なる押し順役である。但し、いずれの役が入賞しても付与される特典は再遊技であり、遊技者にとっての有利度は異ならない。つまり、これら特殊リプレイ 6～特殊リプレイ 11 は、停止順序によって入賞成立する停止出目が異なるものの、その有利度は変化しない役である。

50

【0810】

図119は、当選役と、ストップスイッチ42～44の操作順序と成立する入賞態様との対応関係を示す説明図である。

【0811】

特殊リプレイ6は、第16再遊技、第18再遊技～第20再遊技の重複役である。特殊リプレイ6に当選となった場合には、各リール32L, 32M, 32Rを「左」→「中」→「右」の第1停止順序で停止させると、第16再遊技又は第18再遊技入賞が成立し、この場合、各リール32L, 32M, 32Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、第16再遊技及び第18再遊技のうちの第18再遊技入賞が成立し、左リール32Lの中段に「黒BAR」図柄が停止する。「左」→「右」→「中」の第2停止順序で停止させると、第16再遊技入賞が成立する。この場合、各リール32L, 32M, 32Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、いずれのリールにおいても中段には「黒BAR」図柄が停止しない。「中」→「左」→「右」の第3停止順序で停止させると、第16再遊技又は第19再遊技入賞が成立し、この場合、各リール32L, 32M, 32Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、第16再遊技及び第19再遊技のうちの第19再遊技入賞が成立し、中リール32Mの中段に「黒BAR」図柄が停止する。「中」→「右」→「左」の第4停止順序で停止させると、第16再遊技入賞が成立し、いずれのリールにおいても中段には「黒BAR」図柄が停止しない。「右」→「左」→「中」の第5停止順序で停止させると、第16再遊技又は第20再遊技入賞が成立し、この場合、各リール32L, 32M, 32Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作すると、第16再遊技及び第20再遊技のうちの第20再遊技入賞が成立し、右リール32Rの中段に「黒BAR」図柄が停止する。「右」→「中」→「左」の第6停止順序で停止させると、第16再遊技入賞が成立し、いずれのリールにおいても中段には「黒BAR」図柄が停止しない。なお、第1停止順序、第3停止順序及び第5停止順序について、各リール32L, 32M, 32Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、その操作が中段に「黒BAR」図柄を停止できないタイミングであれば、いずれも第16再遊技入賞が成立する。

【0812】

特殊リプレイ7は、第17再遊技～第20再遊技の重複役である。そして、特殊リプレイ6の場合と同様に、各リール32L, 32M, 32Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作した場合において、上記第1停止順序、第3停止順序及び第5停止順序のいずれかだと第17再遊技入賞が成立し、いずれのリール32L, 32M, 32Rにおいても中段に「黒BAR」図柄は停止しない。また、第2停止順序だと第18再遊技入賞が成立し、左リール32Lの中段に「黒BAR」図柄が停止する。第4停止順序だと第19再遊技入賞が成立し、中リール32Mの中段に「黒BAR」図柄が停止する。そして、第6停止順序だと第20再遊技入賞が成立し、右リール32Rの中段に「黒BAR」図柄が停止する。第2停止順序、第4停止順序及び第6停止順序について、各リール32L, 32M, 32Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、その操作が中段に「黒BAR」図柄を停止できないタイミングであれば、いずれも第17再遊技入賞が成立する。

【0813】

特殊リプレイ8は、第16再遊技及び第18再遊技～第22再遊技の重複役である。そして、各リール32L, 32M, 32Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作した場合において、上記第2停止順序、第4停止順序及び第6停止順序のいずれかだと第16再遊技入賞が成立し、いずれのリール32L, 32M, 32Rにおいても中段に「黒BAR」図柄は停止しない。また、第1停止順序又は第3停止順序だと第21再遊技入賞が成立し、左リール32L及び中リール32Mの中段に「黒BAR」図柄が停止する。そして、第5停止順序だと第22再遊技入賞が成立し、左リール32Lと右リール32Rの中段に「黒BAR」図柄が停止する。第1停止順序、第3停止順序及び第5停止順序について、各リール32L, 32M, 32Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、その操作が中段に「黒BAR」図柄を停止できないタイミングであれば、第16再遊技入賞、第

1 8再遊技入賞～第2 0再遊技入賞が成立する。

【0 8 1 4】

特殊リプレイ9は、第1 7再遊技、第1 8再遊技～第2 0再遊技、第2 2再遊技及び第2 3再遊技の重複役である。そして、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rに「黒BAR」図柄を狙って停止操作した場合において、上記第1停止順序、第3停止順序及び第5停止順序のいずれかだと第1 7再遊技入賞が成立し、いずれのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rにおいても中段に「黒BAR」図柄は停止しない。また、第2停止順序だと第2 2再遊技入賞が成立し、左リール3 2 L及び右リール3 2 Rの中段に「黒BAR」図柄が停止する。そして、第4停止順序又は第6停止順序だと第2 3再遊技入賞が成立し、中リール3 2 M及び右リール3 2 Rの中段に「黒BAR」図柄が停止する。第1 2停止順序、第4停止順序及び第6停止順序について、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、その操作が中段に「黒BAR」図柄を停止できないタイミングであれば、第1 7再遊技入賞～第2 0再遊技入賞が成立する。

10

【0 8 1 5】

特殊リプレイ10は、第1 6再遊技、第1 8再遊技～第2 0再遊技及び第2 4再遊技の重複役である。そして、上記第2停止順序、第4停止順序及び第6停止順序のいずれかだと第1 6再遊技入賞が成立し、いずれのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rにおいても中段に「黒BAR」図柄は停止しない。また、第1停止順序、第3停止順序及び第5停止順序のいずれかだと第2 4再遊技入賞が成立し、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの中段に「黒BAR」図柄が揃って停止する。第1停止順序、第3停止順序及び第5停止順序について、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、その操作が中段に「黒BAR」図柄を停止できないタイミングであれば、第1 6再遊技入賞、第1 8再遊技入賞～第2 2再遊技入賞が成立する。

20

【0 8 1 6】

特殊リプレイ11は、第1 7再遊技、第1 8再遊技～第2 0再遊技、及び第2 2再遊技～第2 4再遊技の重複役である。そして、上記第1停止順序、第3停止順序及び第5停止順序のいずれかだと第1 7再遊技入賞が成立し、いずれのリール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rにおいても中段に「黒BAR」図柄は停止しない。また、第2停止順序、第4停止順序及び第6停止順序のいずれかだと第2 4再遊技入賞が成立し、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの中段に「黒BAR」図柄が揃って停止する。第2停止順序、第4停止順序及び第6停止順序について、各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの中段に「黒BAR」図柄を狙って停止操作しても、その操作が中段に「黒BAR」図柄を停止できないタイミングであれば、第1 7再遊技入賞～第2 0再遊技入賞、第2 2再遊技入賞及び第2 3再遊技入賞が成立する。

30

【0 8 1 7】

上記のように、特定役当選（BB当選又はBB非当選）に基づいて、主制御装置101から各種特殊RTコマンドが表示制御装置81へ出力される。また、既に説明したとおり、表示制御装置81では、主制御装置101からコマンドを受信すると、コマンド格納処理において、受信したコマンドを所定のエリアに格納する等の処理を行う。

【0 8 1 8】

40

ここで、本実施形態において、上記各種特殊RTコマンドを受信した場合に起動される、特殊RTコマンド受信処理について、図120のフローチャートを参照しながら説明する。特殊RTコマンド受信処理では、受信したコマンドの種類に応じて、今回の特殊RT状態中の演出パターンを設定するための処理を行う。

【0 8 1 9】

具体的には、ステップS5401では、今回受信したコマンドがスーパーアタックモード付き特殊RTコマンドであったか否かを判定する。スーパーアタックモード付き特殊RTコマンドであった場合、ステップS5402にて、ROM182の各種テーブル記憶エリア182aに記憶されている報知シナリオテーブルを参照し、今回の特殊RT状態中の演出パターンとして報知シナリオAを設定する処理を行ってから、本特殊RTコマンド受

50

信処理を終了する。

【0820】

図121に示すように、本実施形態における報知シナリオテーブルでは、報知シナリオの種類によって、黒BAR停止カウンタの値に応じた黒BAR停止用の押し順報知演出抽選の当選確率が異なるように設定されている。黒BAR停止カウンタは、今回の特殊RT状態中に、各リール32L、32M、32Rのいずれか中段に「黒BAR」図柄が停止した回数を、CPU181が把握するためのカウンタであり、RAM183の各種カウンタエリア183bに設けられている。また、黒BAR停止用の押し順報知演出抽選は、いずれかの特殊リプレイ当選時に実行される。例えば、報知シナリオAでは、黒BAR停止カウンタが0であれば80%の確率で押し順報知演出抽選に当選し、黒BAR停止カウンタ

10

【0821】

ステップS5401にて否定判定した場合、ステップS5403にて、今回受信したコマンドがアタックモード付き特殊RTコマンドであったか否かを判定する。アタックモード付き特殊RTコマンドであった場合、ステップS5404にて、上記報知シナリオテーブルから、今回の特殊RT状態中の演出パターンとして報知シナリオBを設定する処理を行う。その後、ステップS5405にて、今回の演出パターンにおいて、黒BAR停止カウンタの上限値として5を設定してから、本特殊RTコマンド受信処理を終了する。

【0822】

ここで、図121に示すように、各報知シナリオでは、黒BAR停止カウンタが所定値以上となると、押し順報知演出抽選に当選しなくなるようにその上限値が定められている。例えば、上記アタックモード付き特殊RTコマンドを受信した場合に設定される報知シナリオBでは、黒BAR停止カウンタの値が0～4では押し順報知演出抽選に当選し得るものの、当該カウンタの値が5になると、押し順報知演出抽選に当選しなくなる。

20

【0823】

本実施形態では、特殊RT状態において、各リール32L、32M、32Rの中段に「黒BAR」図柄が停止した数によって、その後の遊技内容を示唆する構成としている。例えば、特殊RT状態中における「黒BAR」図柄の停止数が累計3つ以上となると、その後に第1BBや第2BBのボーナス状態に移行することが確定する。また、特殊RT状態中における「黒BAR」図柄の停止数が累計4つ以上となると、第1BBや第2BBのボーナス状態後に更にチャレンジモードへ移行することが確定する。そして、「黒BAR」図柄の停止数が累計5つ以上となると、第1BBや第2BBのボーナス状態後に更にアタックモードへ移行することが確定し、停止数が累計6つ以上となると、ボーナス状態後に更にスーパーアタックモードへ移行することが確定する。

30

【0824】

すなわち、特殊RT状態中において各リール32L、32M、32Rの中段に「黒BAR」図柄が停止するほど、当該特殊RT状態後に、遊技者にとって有利な状態に移行し易い。そのため、遊技者としては、「黒BAR」図柄の停止数から、その後の状態を推測することが可能となる。

【0825】

また、特殊RT状態中においては、補助表示部65の表示が当該特殊RT状態に対応する状態演出が行われる。そして、当該状態演出は「黒BAR」図柄の停止数によって変化するように設定されている。具体的には、「黒BAR」図柄の停止数の累計が0→1→2→3→4→5→6と増えるにつれ、当該状態演出の背景色が白→青→黄→緑→赤→金→虹と変化する。つまり、各リール32L、32M、32Rの中段に「黒BAR」図柄を停止させることで、特殊RT状態を示す状態演出の背景色が変化し、当該特殊RT状態後に有利な状態に移行することが把握される。そのため、遊技者に対し、あたかも、特殊RT状態中において「黒BAR」図柄を中段に停止させたからこそ有利な状態へ移行した、と思わせるようにすることができ、特殊RT状態中の遊技性が格段に向上する。

40

【0826】

50

特殊 R T コマンド受信処理（図 1 2 0）の説明に戻り、ステップ S 5 4 0 3 にて否定判定した場合、ステップ S 5 4 0 6 にて、今回受信したコマンドがチャレンジモード付き特殊 R T コマンドであったか否かを判定する。チャレンジモード付き特殊 R T コマンドであった場合、ステップ S 5 4 0 7 にて、上記報知シナリオテーブルから、今回の特殊 R T 状態中の演出パターンとして報知シナリオ C を設定する処理を行う。その後、ステップ S 5 4 0 8 にて、今回の演出パターンにおいて、黒 B A R 停止カウンタの上限値として 4 を設定してから、本特殊 R T コマンド受信処理を終了する。

【 0 8 2 7 】

ステップ S 5 4 0 6 にて否定判定した場合、ステップ S 5 4 0 9 にて、今回受信したコマンドが特殊 R T コマンドであったか否かを判定する。特殊 R T コマンドであった場合、ステップ S 5 4 1 0 にて、上記報知シナリオテーブルから、今回の特殊 R T 状態中の演出パターンとして報知シナリオ D を設定する処理を行う。その後、ステップ S 5 4 1 1 にて、今回の演出パターンにおいて、黒 B A R 停止カウンタの上限値として 3 を設定してから、本特殊 R T コマンド受信処理を終了する。

【 0 8 2 8 】

ステップ S 5 4 0 9 にて否定判定した場合とは、今回受信したコマンドがフェイク特殊 R T コマンドであることを意味する。既に説明したとおり、フェイク特殊 R T コマンドは、第 1 B B や第 2 B B との重複役ではない特定役に当選した場合であって、且つ当該特定役を契機としてチャレンジモード、アタックモード及びスーパーアタックモードのいずれにも移行当選していない場合に、主制御装置 1 0 1 から出力されるコマンドである。そして、当該フェイク特殊 R T コマンドが出力／受信される場合、移行出目が停止するまで継続する特殊 R T 状態に移行する。なお、当該移行出目が停止して特殊 R T 状態が終了すると、通常遊技状態又は第 1 R T 状態に戻ることも、上記第 2 の実施形態にて説明した通りである。

【 0 8 2 9 】

そして、ステップ S 5 4 0 9 にて否定判定した場合、ステップ S 5 4 1 2 にて、報知シナリオ抽選処理を実行する。報知シナリオ抽選処理では、上記報知シナリオテーブルから、今回の特殊 R T 状態中の演出パターンとして報知シナリオ E ～報知シナリオ G のいずれを設定するかを抽選により決定する。報知シナリオ E ～報知シナリオ G は、黒 B A R 停止カウンタの値によって押し順報知演出抽選の当選確率がそれぞれ異なるように設定されている。例えば、黒 B A R 停止カウンタの値が 0 である場合、押し順報知演出抽選の当選確率は、報知シナリオ E では 8 0 % であり、報知シナリオ F では 6 0 % であり、報知シナリオ G では 5 0 % である。報知シナリオ E ～報知シナリオ G のいずれを設定するかは、フェイク特殊 R T コマンドの契機となった特定役の種類によって、その当選確率が異なる。例えば、報知シナリオ E は特定役として強チェリーや強スイカを契機としてフェイク特殊 R T コマンドの出力／受信が行われた場合の当選確率が高く、報知シナリオ F は特定役として弱チェリーや弱スイカを契機としてフェイク特殊 R T コマンドの出力／受信が行われた場合の当選確率が高く、報知シナリオ G はその他の特定役を契機としてフェイク特殊 R T コマンドの出力／受信が行われた場合の当選確率が高い。

【 0 8 3 0 】

ステップ S 5 4 1 2 にて報知シナリオの抽選処理を行った後は、ステップ S 5 4 1 3 にて抽選結果に応じた報知シナリオを設定する処理を行う。そして、ステップ S 5 4 1 4 にて、今回の演出パターンにおいて、黒 B A R 停止カウンタの上限値として 2 を設定してから、本特殊 R T コマンド受信処理を終了する。

【 0 8 3 1 】

次に、本実施形態における特殊 R T 用報知処理について、図 1 2 2 のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、特殊 R T 用報知処理は、表示制御装置 8 1 において、特殊リプレイ当選時に、押し順報知用処理（図 9 7）のステップ S 4 5 1 5 にて実施される処理である。

【 0 8 3 2 】

ステップS5501では、上記特殊RTコマンド受信処理にて設定された報知シナリオを把握する処理を行う。そして、ステップS5502では、現状の黒BAR停止カウンタの値を把握する処理を行う。続くステップS5503では、今回のゲームの特殊リプレイの種類を把握する処理を行う。すなわち、特殊リプレイ6～11のいずれであるかを判定する。

【0833】

ステップS5504では、上記特殊RTコマンド受信処理にて設定された上限値及び今回の特殊リプレイとの関係から、黒BAR停止カウンタに空きがあるか否かを判定する。すなわち、例えば、現状の黒BAR停止カウンタの値が2であり、上限値が3として設定されている場合（報知シナリオDが設定されている場合）であって、今回の特殊リプレイとして中段に「黒BAR」図柄が1つだけ停止し得る特殊リプレイ6又は特殊リプレイ7である場合、より具体的には、仮に今回のゲームにていずれかのルール32L、32M、32Rの中段に「黒BAR」図柄が停止しても、報知内容（特殊RT状態後の状態の内容）との関係で矛盾が生じない場合、黒BAR停止カウンタの値に空きがあると判定する。一方、現状の黒BAR停止カウンタの値が2であり、上限値が3として設定されている場合（報知シナリオDが設定されている場合）であっても、今回の特殊リプレイとして中段に「黒BAR」図柄が2つ以上停止し得る特殊リプレイ8～特殊リプレイ11である場合、より具体的には、仮に今回のゲームにていずれかのルール32L、32M、32Rの中段に「黒BAR」図柄が停止すると、報知内容（特殊RT状態後の状態の内容）との関係で矛盾が生じ得る場合、黒BAR停止カウンタに空きがないと判定する。また、現状の黒BAR停止カウンタの値が2である場合であっても、上限値が2として設定されている場合（報知シナリオE～報知シナリオGが設定されている場合）は、特殊リプレイの種類に関わらず、黒BAR停止カウンタに空きがないと判定する。

【0834】

ステップS5504にて黒BAR停止カウンタの値に空きがあると判定した場合、ステップS5505にて、報知抽選処理を実行する。具体的には、今回の報知シナリオと、黒BAR停止カウンタとから、報知抽選の当選確率を把握し、抽選用のカウンタ等を利用して、押し順報知演出抽選を行う。そして、ステップS5506にて、当該ステップS5505の抽選処理の結果を判定し、当選結果であると判定した場合には、ステップS5507にて、今回の押し順報知演出として、黒BAR停止用の押し順報知演出が行われるように補助表示部65等を制御する。具体的には、例えば、今回の特殊リプレイが特殊リプレイ6であれば、図119に示すように、第1停止順序、第3停止順序、第5停止順序のいずれかの押し順を報知するように補助表示部65等を制御する。また、例えば、今回の特殊リプレイが特殊リプレイ11であれば、図119に示すように、第2停止順序、第4停止順序、第6停止順序のいずれかの押し順を報知するように補助表示部65等を制御する。いずれの押し順を報知するかは、抽選等によってランダムに決定するとよい。そして、ステップS5508にて各種フラグ格納エリア183aに報知フラグをセットしてから、特殊RT用報知処理を終了する。

【0835】

ステップS5504にて、黒BAR停止カウンタに空きがないと判定した場合、又はステップS5506にて空きはあっても報知抽選にて非当選であったと判定した場合、ステップS5509にて、今回の押し順報知演出として、黒BAR非停止用の押し順報知演出が行われるように補助表示部65等を制御する。具体的には、例えば、今回の特殊リプレイが特殊リプレイ6であれば、図119に示すように、第2停止順序、第4停止順序、第6停止順序のいずれかの押し順を報知するように補助表示部65等を制御する。また、例えば、今回の特殊リプレイが特殊リプレイ11であれば、図119に示すように、第1停止順序、第3停止順序、第5停止順序のいずれかの押し順を報知するように補助表示部65等を制御する。いずれの押し順を報知するかは、抽選等によってランダムに決定するとよい。その後、特殊RT用報知処理を終了する。

【0836】

次に、特殊リプレイが入賞した場合に、表示制御装置 81 の CPU 181 にて実施される特殊リプレイ入賞時処理について、図 123 のフローチャートを参照しながら説明する。なお、当該特殊リプレイ入賞時処理は、演出設定処理（図 42）における全停止時演出設定処理（ステップ S1710）のうちの一処理として実施される。

【0837】

まず、ステップ S5601 では、各リール 32L, 32M, 32R の停止出目から、いずれかのリール 32L, 32M, 32R の中段に「黒BAR」図柄が停止しているか否かを判定する。停止している場合、ステップ S5602 にて報知フラグがセットされているか否かを判定する。報知フラグがセットされている状況で「黒BAR」図柄が中段に停止した場合、ステップ S5603 に進み、「黒BAR」図柄が中段に停止している数を把握する。そして、ステップ S5604 にて、黒BAR停止カウンタに対し、ステップ S5603 にて把握した数を加算する処理を行う。例えば、中段に 1 つ「黒BAR」図柄が停止していれば黒BAR停止カウンタを 1 加算し、中段に 3 つ「黒BAR」図柄が停止し、中段黒BAR揃いとなる停止出目であれば黒BAR停止カウンタを 3 加算する。

10

【0838】

続くステップ S5605 では、加算時報知演出を設定する。具体的には、特殊RT状態用の状態演出の背景色を、加算後の黒BAR停止カウンタの値に対応するように変更する処理を行う。そして、続くステップ S5606 にて、報知フラグをクリアする処理を行ってから、特殊リプレイ入賞時処理を終了する。

20

【0839】

ステップ S5601 にていずれのリール 32L, 32M, 32R の中段にも「黒BAR」図柄が停止していないと判定した場合、又はステップ S5602 にて「黒BAR」図柄は停止しているものの報知フラグがセットされていないと判定した場合は、ステップ S5606 に進み、報知フラグをクリアする処理を行ってから、特殊リプレイ入賞時処理を終了する。なお、ステップ S5606 では、報知フラグがセットされていなければ、その状態を維持する。

【0840】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0841】

第1BBや第2BBに当選した場合に特殊RT状態へ移行する構成としたうえで、特殊RT状態中の特殊リプレイ当選時に第1BBや第2BBに当選しているか否かの示唆を、押し順報知演出によって行う構成とした。このようにすることで、特殊RT状態において当選した一の結果（特殊リプレイ）を利用して停止出目を異ならせることができ、停止出目を利用した上記示唆演出を実現することができる。

30

【0842】

ここで、一の結果に対して複数の停止出目を設け、いずれの停止出目を出現させるかを停止順序によって異ならせる構成とすることにより、抽選結果の複雑化を招くことなく停止出目を利用した演出を実現することが可能となる一方で、第1BBや第2BBを持ち越した状況での特殊RT状態においては、有利区間の移行抽選の実行が制限されるため、当該持ち越し状態中において、押し順ベルや押し順リプレイのように停止順序によって有利度が異なり得る遊技結果についての押し順報知を行ってしまうと、有利区間の移行抽選の実行を制限することの趣旨に反する構成となり得る。つまり、かかる持ち越し状態において押し順報知を行うと、ボーナス入賞を意図的に遅らせる行為によって、無制限に押し順報知が行われることとなり得る。その点、上記実施形態によれば、遊技者にとっての有利度に変化を生じさせない押し順報知演出として、特殊リプレイ時の押し順報知演出を行う構成としたことにより、持ち越し状態中において移行抽選の実行を制限することの趣旨に反しない範囲で、停止出目の相違を利用した演出を実現することが可能となる。

40

【0843】

停止出目を利用した示唆演出を、「黒BAR」図柄の累積停止数によって行う構成とした。このようにすることで、一のゲームによる示唆から示唆内容を判断しにくくなり、言

50

【0851】

ステップS6015では、ステップS6014の抽選処理に当選したか否かを判定する。当選していない場合には、そのまま第1特定役処理を終了する。当選している場合には、ステップS6016に進み、チャレンジモード当選フラグをセットする。ステップS6016～ステップS6020の処理は、上記ステップS816～ステップS820の処理と同様である。

【0852】

ステップS6013にてチャレンジモード中であると判定した場合、上記のとおり本実施形態では、ステップS6021にてチャレンジモードのゲーム数上乗せ抽選処理を実行する。ステップS6022では、ステップS6021の抽選処理に当選したか否か、すな
10
わちチャレンジモードのゲーム数の上乗せが発生するか否かを判定し、上乗せが発生する場合、ステップS6023に進み、今回の特定役がボーナスとの重複役であるか否かを判定する。ステップS6023～ステップS6027の処理は、上記ステップS821～ステップS825の処理と同様である。ステップS6022にて上乗せが発生しないと判定した場合には、そのまま第1特定役処理を終了する。

【0853】

次に本実施形態における、区間表示第2処理について、図125を参照しながら説明する。

【0854】

本実施形態における変更点としては、有利区間ゲーム数AGの加算処理を行った後、有利区間の上限ゲーム数との関係で、上乗せ可能な残ゲーム数を把握、管理する処理（残ゲーム数管理処理、ステップS6103）を行う。
20

【0855】

すなわち、ステップS6101にて、ステップS2801と同様に区間表示器が表示中であるか否かを判定し、表示中である場合には、ステップS6102にて、ステップS2802と同様に有利区間ゲーム数AGの加算処理を実行する。そして、ステップS6103にて、残ゲーム数管理処理を実行する。ステップS6104～ステップS6111の処理は、上記ステップS2803～ステップS2810の処理と同様である。

【0856】

ステップS6107のデータ初期化処理について補足説明する。
30

【0857】

既に説明した通り、当該初期化処理を行うことにより、有利区間中に用いられる各種カウンタや各種フラグがクリアされる。例えば、チャレンジモードの継続数やアタックモードの継続数が残存していたとしても強制的に0とされ、また、アタック用報知フラグやアタックモードフラグ等の表示モード移行用のフラグ（押し順報知用のフラグ）もクリアされることから、アタックモード等は強制的に終了することとなる。

【0858】

この場合、上記のようにアタックモードの継続数等が強制的に0とされることから、ゲーム数管理処理（図40）では、例えば、アタックモード継続数が0となること（ステップS1414にて肯定判定すること）に基づいて、アタックモード終了コマンドが表示制御装置81へ出力される。なお、VBモードや特化ゾーン中に強制終了する場合には、VBモード継続数が強制的に0となることに基づいてVBモード終了コマンドが出力されたり、特化ゾーン継続数が強制的に0となることに基づいて特化ゾーン終了コマンドが出力されることとなるが、表示制御装置81においては、これら各種終了コマンドを重複して受信している場合、アタックモード終了コマンドを受信したことに基づく処理（アタックモード終了演出を行う処理）を優先して行う構成としている。その結果、表示制御装置81では、当該アタックモード終了コマンドを受信したことに基づいて、アタックモード終了演出を行うように補助表示部65やスピーカ64を制御する（ステップS2306）。
40

【0859】

以上のように、有利区間が強制終了される場合も、突然通常モード用の表示演出となる
50

わけではなく、表示演出としてアタックモードの終了演出等が発生することから、遊技機の故障等が発生したのでは、と勘違いさせないようにすることが可能となる。なお、強制終了する際には、通常用のアタックモード終了演出とは異なる演出を設定する構成とし、強制終了されたことをより明確に把握可能とする構成としてもよい。また、強制終了する際にVBモード中等であれば、主制御装置101からVBモード終了コマンド等を出力せず、アタックモード終了コマンドのみを出力する構成としてもよい。

【0860】

＜残ゲーム数管理処理＞

残ゲーム数管理処理について、図126を参照しながら説明する。残ゲーム数管理処理では、有利区間において実施される予定の各種モードにおける残りの継続ゲーム数を把握し、当該残りの継続ゲーム数の合計と、既に実行した有利区間のゲーム数とから、上乗せ可能な空きゲーム数（残ゲーム数）を算出する。

10

【0861】

すなわち、ステップS6201では、前兆ゲーム数G1を把握する。前兆ゲーム数G1は、例えば現状が有利区間中における前兆モードである場合、残りの前兆モードのゲーム数を表しており、ゲーム数管理処理（図40）にて1ゲーム毎に1ずつ減算される。ステップS6202では、チャレンジモード継続数G2を把握する。チャレンジモード継続数G2は、例えば現状が有利区間におけるチャレンジモードである場合、残りのチャレンジモードのゲーム数を表しており、ゲーム数管理処理（図40）にて1ゲーム毎に1ずつ減算される。ステップS6203では、アタックモード継続数G3を把握する。アタックモード継続数G3は、例えば現状が有利区間におけるアタックモードである場合、残りのアタックモードのゲーム数を表しており、ゲーム数管理処理（図40）にて1ゲーム毎に1ずつ減算される。ステップS6204では、VBモード継続数G4を把握する。VBモード継続数G4は、例えば現状が有利区間におけるVBモードである場合、残りのVBモードのゲーム数を表しており、ゲーム数管理処理（図40）にて1ゲーム毎に1ずつ減算される。ステップS6205では、特化ゾーン継続数G5を把握する。特化ゾーン継続数G5は、例えば現状が有利区間における特化ゾーンである場合、残りの特化ゾーンのゲーム数を表しており、ゲーム数管理処理（図40）にて1ゲーム毎に1ずつ減算される。ステップS6206では、BB残りゲーム数G6を把握する。BB残りゲーム数G6は、例えば現状が有利区間におけるBBモード（ボーナス状態）である場合、残りのBBモードのゲーム数を表しており、ゲーム数管理処理（図40）が1回起動されるごとに、BBモード中であることを条件に図示しない減算処理にて1ずつ減算される。

20

30

【0862】

ここで、これら継続数G1～G6は、現状が対応するモードやゾーンではない場合であっても0以上の値が入力されている場合がある。具体的には、例えば、VBモードへの移行抽選に当選したものの、未だVBモードへ移行前である状況では、現状のモードはアタックモードであって且つVBモード継続数G4にはVBモードの継続ゲーム数の初期値である「60」が入力されたままの状況となる。また、チャレンジモード中にスーパーアタックモードへの移行抽選に当選したものの、未だスーパーアタックモードへ移行前である状況では、現状のモードはチャレンジモードであって、且つ特化ゾーン継続数G5には特化ゾーンの継続ゲーム数の初期値である「5」が入力されたままであるとともに、アタックモード継続数G3にもアタックモードの継続ゲーム数の初期値である「50」が入力されたままの状況となる。

40

【0863】

ステップS6207では、上記ステップS6201～ステップS6206の各処理で把握したG1～G6を積算することで、有利区間の残りゲーム数ZGを算出する処理を行う。かかる処理を行うことにより、有利区間が後何ゲーム継続するかを把握することが可能となる。続くステップS6208では、これまでに実施してきた有利区間のゲーム数（有利区間ゲーム数AG）と上記残りゲーム数ZGとを加算することで、総有利区間ゲーム数SGを算出する処理を行う。そして、ステップS6209にて、有利区間の継続上限ゲー

50

ム数である1500Gから上記総有利区間ゲーム数SGを減算することで、空きゲーム数（上乗せ可能な空きゲーム数、残ゲーム数）FGを算出する処理を行う。

【0864】

ステップS6209の処理を行った後は、ステップS6210にて、空きゲーム数FGが0よりも大きいかな否か、すなわち、空きゲーム数があるか否かを判定する。空きゲーム数FGが0よりも大きい場合には、そのまま残ゲーム数管理処理を終了する。一方、空きゲーム数FGが0以下である場合には、ステップS6211にて各種フラグ格納エリア106dに超過フラグをセットする処理を実行してから、残ゲーム数管理処理を終了する。超過フラグは、有利区間の継続ゲーム数の上乗せを行えない状況、より詳しくは、上乗せを行っても、1500ゲーム時の強制終了によって当該上乗せ分のゲームが実施されない状況であることをCPU102が把握するためのフラグである。

10

【0865】

例えば、図127(a)に示すように、ta1のゲームにおいてチャレンジモード当選フラグがセットされることにより有利区間が開始されると、当該ゲームから有利区間ゲーム数AGの計測が開始される。その後、ta1からta2はチャレンジモード、ta2からta3はアタックモード、ta3からta4はVBモード、ta4からta5はアタックモード、とモードの移行を繰り返しつつ有利区間が継続した場合であっても、ta1からta5までのゲーム数は有利区間ゲーム数AGにより把握される。また、ta5の時点において、残りのアタックモード等の継続数は、有利区間残りゲーム数ZG（G1～G6の積算）にて把握され、当該有利区間はta5の時点でta6まで継続することが確定している。図127(a)においては、ta1から1500ゲームとなるta7よりもta6は前のゲームであり、ta6からta7はta5の時点で上乗せ可能な空きゲーム数FGに相当する。つまり、図127(a)においては、超過フラグはセットされない。

20

【0866】

一方、図127(b)に示すように、tb1から開始した有利区間が、tb1からtb2のチャレンジモード、tb2からtb3やtb4からtb5のアタックモード、tb3からtb4やtb5からtb6のVBモードを経て、tb7までアタックモードが継続しているとすると、この場合、有利区間ゲーム数AGは、tb1からtb7までのゲーム数であり、tb7の時点での有利区間残りゲーム数ZGを当該有利区間ゲーム数AGに加算すると、1500を上回る。つまり、tb7の時点での有利区間残りゲーム数ZGを全て消化することなく、当該有利区間はtb8の時点で強制終了される。この場合、超過フラグがセットされる。

30

【0867】

上記のように超過フラグがセットされている状況、すなわち、tb7からtb8の有利区間残りゲーム数ZGのゲームにおいては、仮に特定役に当選してアタックモードの上乗せ契機が生じたとしても、結局はtb8にて強制終了されることから、tb7からtb8のゲームは所謂消化ゲームとなり得るものであり、遊技者の遊技への関心が大きく低下してしまう可能性がある。

【0868】

また、図127(c)では、特化ゾーンにて多量のゲーム数上乗せが発生した場合の一例を示している。例えば、tc1から開始したチャレンジモードにおいて、スーパーアタックモードに当選したとし、tc2からtc3にて特化ゾーンが実施されたとする。かかる特化ゾーンにてアタックモードの継続ゲーム数の多量の上乗せが発生し、tc3から開始されたアタックモードをtc4まで消化した時点においても、未だ有利区間残りゲーム数ZGが多量に残存しているとすると、tc4の時点での有利区間残りゲーム数ZGを、tc1からtc4までの有利区間ゲーム数AGに加算した場合に1500を上回るとすると、当該tc4の時点で多量に残存する有利区間残りゲーム数ZGの全てが、上記のとおり消化ゲームとなる。そうすると、単に遊技の関心が大きく低下してしまうだけでなく、せっかく多量の上乗せを発生させたのにも関わらず、それがかえって注目度低下につながる要因となり得ることから、上乗せの発生に対しても関心の低下が懸念されることとなり得

40

50

る。しかも、このような消化ゲームとなり得る有利区間が多量に残存すればするほど、当該消化ゲームにおいて上乗せ契機が発生する可能性は高くなるし、上乗せ契機が発生する回数も多くなり得ることとなり、無意味な上乗せ契機が発生に対して遊技者を落胆させてしまう可能性も高くなる。

【0869】

そこで、本実施形態では、このような空きゲーム数FGが0以下となってゲーム数の上乗せを行ってもそれが無意味なものとなり得る状況において、遊技者を落胆させない工夫が施されている。以下、かかる構成について、空きゲーム数FGが0よりも大きい場合、すなわち上乗せ契機が無意味なものとならない場合の処理について先に説明した後、空きゲーム数FGが0以下である場合の処理について説明する。

10

【0870】

＜空きゲーム数FGが0よりも大きい場合＞

図128は、チャレンジモードやアタックモードのゲーム数上乗せ抽選処理を示すフローチャートである。例えば、チャレンジモードのゲーム数上乗せ抽選処理は、上記第1特定役処理のステップS6021にて実施される(図124)。また、アタックモードのゲーム数上乗せ抽選処理は、第2特定役処理におけるステップS914(図33)や、第3特定役処理のステップS1001(図34)にて実施される。いずれの場合のゲーム数上乗せ抽選処理も基本的には処理構成が同様のため、以下では、チャレンジモード中に実施される場合やアタックモード中に実施される場合等を、まとめて説明する。

20

【0871】

ステップS6301では、上記の超過フラグがセットされているか否かを判定する。超過フラグがセットされておらず、空きゲーム数FGが0よりも大きい場合、ステップS6302に進み、今回の特定役の種類を把握する処理を行う。そして、ステップS6303にて、上乗せ抽選テーブルを取得する処理を行った後、ステップS6304にて上乗せ抽選を実行してから、ゲーム数上乗せ抽選処理を終了する。

【0872】

上乗せ抽選テーブルは、図129に示すように、特定役の種類と、特定役当選時のモード(上乗せ対象となるモード)とによって、上乗せ当選率が異なるように設定されている。

30

【0873】

チャレンジモードのゲーム数上乗せ抽選では、例えば、強チェリーの15%の確率で上乗せに当選し、弱スイカの5%の確率で上乗せに当選する。第1BBとの重複役においても上乗せに当選し得るようになっており、強チェリー重複1では5%の確率で上乗せに当選し、弱スイカ重複1では15%の確率で上乗せに当選する。つまり、同じ強チェリーや弱スイカでも第1BBとの重複の有無によって上乗せ当選確率が異なっており、重複したほうが上乗せ当選確率が高くなるものと低くなるものとが混在している。

【0874】

アタックモードやVBモード中に行われるアタックモードのゲーム数上乗せ抽選では、例えば、強チェリーの15%の確率で上乗せに当選し、弱スイカの5%の確率で上乗せに当選する。一方、強チェリー重複1や弱スイカ重複1では100%の確率で上乗せに当選し、第1BBとの重複役であれば、高い確率で(いずれも100%の確率で)、アタックモードのゲーム数上乗せが発生するように設定されている。

40

【0875】

特化ゾーン中に行われるアタックモードのゲーム数上乗せ抽選では、特定役の種類に関わらず高い確率で(100%の確率で)上乗せに当選するように設定されているとともに、特定役以外の各種押し順リプレイや各種押し順ベルによっても上乗せに当選するように設定されている。そのため、特化ゾーン用処理(図42)のフローチャートにおいては、ゲーム数上乗せ抽選処理を省略した処理構成を示している。

【0876】

図128のゲーム数上乗せ抽選処理によって上乗せ当選となると、ゲーム数上乗せ抽選

50

処理後に実施される判定処理（ステップS 6 0 2 2、ステップS 9 1 5、ステップS 1 0 0 2）にて肯定判定し、上乗せゲーム数抽選処理（ステップS 6 0 2 4、ステップS 9 1 7、ステップS 1 0 0 4）が行われる。なお、上乗せゲーム数抽選処理は、ボーナス終了時（図4 1、ステップS 1 5 1 2、ステップS 1 5 1 6）や特化ゾーン中（図4 2、ステップS 1 6 0 2）においても実施される場合があり、この場合の処理も同様の処理構成となっている。そこで、かかる上乗せゲーム数抽選処理について、図1 3 0を参照しながらまとめて説明する。

【0 8 7 7】

ステップS 6 4 0 1では、超過フラグがセットされているか否かを判定する。今回の場合（上乗せ当選する場合）には超過フラグはセットされていないため、否定判定してステップS 6 4 0 2へ進む。ステップS 6 4 0 2では、特定役の種類を把握する処理を行う。そして、ステップS 6 4 0 3にて、上乗せゲーム数抽選テーブルを取得する処理を行った後、ステップS 6 4 0 4にてゲーム数抽選を実行してから、上乗せゲーム数抽選処理を終了する。

10

【0 8 7 8】

上乗せゲーム数抽選テーブルは、図1 3 1に示すように、特定役の種類と、特定役当選時のモード（上乗せ対象となるモード）とによって、上乗せゲーム数が異なるように設定されている。

【0 8 7 9】

チャレンジモードの上乗せゲーム数抽選では、例えば、強チェリーでは2 ゲーム～2 0 ゲームのうちのいずれかのゲーム数の上乗せが発生し、その平均値は1 5ゲームとなっている。また、弱スイカでは、5 ゲーム～1 5 ゲームのうちのいずれかのゲーム数の上乗せが発生し、その平均値は6 ゲームとなっており、特定役の種類によって、上乗せ平均ゲーム数だけでなく、その幅も異なり得るように設定されている。

20

【0 8 8 0】

アタックモードやV Bモード中に発生するアタックモードの上乗せゲーム数抽選では、例えば、強チェリーでは2 0 ゲーム～2 0 0 ゲームのうちのいずれかのゲーム数の上乗せが発生し、その平均値は3 0ゲームであり、チャレンジモードにおけるそれよりも多いゲーム数の上乗せが発生し得る。また、弱スイカについても、5 0ゲーム～1 5 0ゲームのうちのいずれかのゲーム数の上乗せが発生し、その平均値は6 0ゲームとなっており、い

30

【0 8 8 1】

特化ゾーン中に発生するアタックモードの上乗せゲーム数抽選では、例えば、強チェリーでは2 0 ゲーム～2 0 0 ゲームのうちのいずれかのゲーム数の上乗せが発生し、アタックモード中等に発生する場合のそれと同等の幅であるものの、その平均値は5 0ゲームであり、アタックモード中等に発生する場合のそれよりも多いゲーム数の上乗せが発生し得る。また、弱スイカについても、5 0ゲーム～1 5 0ゲームのうちのいずれかのゲーム数の上乗せが発生し、アタックモード中等に発生する場合のそれと同等の幅であるものの、その平均値は7 0ゲームとなっており、いずれの特定役においても、アタックモード中等

40

【0 8 8 2】

上乗せゲーム数抽選処理を実行した後は、ステップS 6 0 2 5やステップS 9 1 8、ステップS 1 0 0 5、ステップS 1 5 1 3、ステップS 1 5 1 7、ステップS 1 6 0 3等にて、ゲーム数上乗せ処理が行われる。いずれのゲーム数上乗せ処理についても、その処理構成は同様であるため、以下、図1 3 2を参照しながらまとめて説明する。

【0 8 8 3】

ステップS 6 5 0 1では、超過フラグがセットされているか否かを判定する。今回は超過フラグがセットされていないため、否定判定してステップS 6 5 0 2に進む。ステップS 6 5 0 2では、上記上乗せゲーム数抽選処理の処理結果に基づいて、上乗せゲーム数を

50

把握する処理を行う。その後、ステップS 6 5 0 3では、対象となる継続ゲーム数に上乗せゲーム数を加算する処理を行ってから、本ゲーム数上乗せ処理を終了する。

【0 8 8 4】

以上の結果、チャレンジモードやアタックモードの継続ゲーム数の上乗せが発生する。既に説明した通り、上乗せが発生する場合には、補助表示部6 5による上乗せ演出が発生する。そして、遊技者は、当該上乗せ演出にて報知された分のゲーム数を上乗せして有利区間を実施することが可能となったことを把握する。

【0 8 8 5】

＜空きゲーム数F Gが0以下である場合＞

次に、空きゲーム数F Gが0以下となり、超過フラグがセットされている場合の処理について説明する。

10

【0 8 8 6】

超過フラグがセットされているため、図1 2 8のゲーム数上乗せ抽選処理では、ステップS 6 3 0 1にて肯定判定し、ステップS 6 3 0 2側の上乗せ抽選用の処理ではなく、ステップS 6 3 0 5に進む。つまり、超過フラグがセットされている状況で上乗せ契機となる特定役に当選しても、上乗せ抽選用の処理の実行が制限され、当該上乗せ抽選用の処理が実行されない。

【0 8 8 7】

ステップS 6 3 0 5では、今回の特定役の種類を把握する処理を行う。そして、ステップS 6 3 0 6にて、ROM 1 0 5の各種テーブル記憶エリア1 0 5 aから第1特別報知抽選テーブルを取得する処理を実行した後、ステップS 6 3 0 7にて第1特別報知を実行するか否かの第1特別報知抽選処理を実行する。

20

【0 8 8 8】

第1特別報知抽選テーブルは、図1 3 3に示すように、特定役の種類と、特定役当選時のモードとによって、第1特別報知を実行するという当選確率が異なるように設定されている。すなわち、第1特別報知抽選テーブルは、上乗せ抽選テーブルに相当するものであり、特定役当選時の超過フラグの有無の判定処理は、参照する抽選テーブルを上乗せ抽選テーブルと第1特別報知抽選テーブルとで異ならせる処理ともいえる。

【0 8 8 9】

本実施形態において、第1特別報知とは、遊技者にとって有益となり得る情報が提示される報知とされており、具体的には、本スロットマシン1 0に設定されている設定値を示唆する報知とされている。すなわち、超過フラグがセットされている状況では、特定役当選時に有利区間におけるゲーム数の上乗せ抽選を行わない代わりに、設定値の示唆演出としての第1特別報知を実行するか否かの抽選を行う。

30

【0 8 9 0】

第1特別報知抽選テーブルについて具体的には、アタックモード中やV Bモード中の第1特別報知抽選と特化ゾーン中の第1特別報知抽選とでは、特化ゾーン中の方が高確率で第1特別報知抽選に当選し得るように各特定役における当選確率が設定されている。例えば、第1 B Bとの重複役ではない強チェリーについて、アタックモード中やV Bモード中においては1 5 %の確率で第1特別報知抽選に当選する一方、特化ゾーン中においては1 0 0 %の確率で第1特別報知抽選に当選する。また、第1 B Bとの重複役ではない弱スイカについて、アタックモード中やV Bモード中においては5 %の確率で第1特別報知抽選に当選する一方、特化ゾーン中においては1 0 0 %の確率で第1特別報知抽選に当選する。

40

【0 8 9 1】

既に説明した通り、アタックモード中やV Bモード中よりも特化ゾーン中の方が上乗せ抽選に当選し易いし、アタックモード中やV Bモード中の上乗せ抽選にて当選した場合よりも、特化ゾーン中の上乗せ抽選にて当選した場合の方が、より多くのゲーム数の上乗せが期待できるものとされている。第1特別報知抽選テーブルでは、かかる上乗せ抽選の当選確率の差や当選時の上乗せゲーム数の期待値に対応させて、第1特別報知抽選の当選確

50

率が設定されており、上乗せ抽選に当選し易い抽選の代わりに実行される第1特別報知抽選ほど、また、多くのゲーム数の上乗せに期待が持てる上乗せ抽選の代わりに実行される第1特別報知抽選ほど、第1特別報知として遊技者に有益となり得る情報の提示、すなわち設定値の示唆演出が行われ易くなっている。

【0892】

チャレンジモード中の第1特別報知抽選処理では、第1BBとの重複ではない強チェリーや弱チェリー等の特定役では、高確率で（100%の確率で）第1特別報知抽選に当選するように設定されている。そのため、チャレンジモード中において、超過フラグがセットされている状況で特定役に当選した場合には、高確率で（100%の確率で）設定値の示唆が発生する。一方、第1BBとの重複役である強チェリー重複1や弱チェリー重複1では、非重複の場合よりも低い確率で（30%の確率で）第1特別報知抽選に当選するように設定されている。そのため、チャレンジモード中において超過フラグがセットされている状況で特定役として、強チェリー等に入賞する停止出目が出現した場合には、第1BBとの重複でなければ高確率で設定値の示唆演出が発生し、第1BBとの重複であればそれよりも低い確率で設定値の示唆演出が発生する。

10

【0893】

アタックモード中やVBモード中の第1特別報知抽選処理では、第1BBとの重複ではない強チェリーや弱チェリー等の特定役では、高確率で（100%の確率で）第1特別報知抽選に当選するように設定されている。そのため、これらのモード中において超過フラグがセットされている状況で特定役に当選した場合には、高確率で（100%の確率で）設定値の示唆が発生する。一方、第1BBとの重複役である強チェリー重複1や弱チェリー重複1では、非重複の場合よりも低い確率で（30%の確率で）第1特別報知抽選に当選するように設定されている。そのため、これらのモード中において超過フラグがセットされている状況で特定役として、強チェリー等に入賞する停止出目が出現した場合には、第1BBとの重複でなければ高確率で設定値の示唆演出が発生し、第1BBとの重複であればそれよりも低い確率で設定値の示唆演出が発生する。

20

【0894】

ここで、本スロットマシン10では、チャレンジモードから一旦アタックモード等へ移行すると、アタックモードが終了しても、チャレンジモードに復帰しない構成としている（図30）。そのため、超過フラグがセットされている状況のチャレンジモード中とは、チャレンジモードがアタックモード等への移行抽選に当選せず、且つ上乗せやボーナス当選等を延々と繰り返した結果として、有利区間の上限ゲーム数に達した場合の状況が考えられ、実際にはほとんど発生し得ない状況といえる。但し、仮にかかる状況が発生した場合には、アタックモード等への移行抽選に延々と外れ続けた場合であるため、その気苦労をフォローすべく、高確率で第1特別報知を発生させる構成としている。第1BBとの重複が生じている場合の方が第1特別報知の発生率を低くしている理由は、第1BBとの重複役である場合は、少なくとも第1BB入賞による恩恵を受けることができることとのバランスを担保するためである。

30

【0895】

上乗せ抽選との比較を行うと、第1BBとの重複の有無に着目すれば、例えば、上乗せ抽選では、アタックモード中やVBモード中において、第1BBとの重複役ではない弱チェリーでは10%の確率で当選し、第1BBとの重複役である弱チェリー重複1では100%の確率で当選し、第1BBとの重複役の方が10倍の確率で上乗せ抽選に当選する。一方、第1特別報知抽選では、アタックモード中やVBモード中において、第1BBとの重複役ではない弱チェリーでは10%の確率で当選し、第1BBとの重複役である弱チェリー重複1では30%の確率で当選し、第1BBとの重複役の方が第1特別報知抽選の当選確率が高いものの、上乗せ抽選の場合の比率よりも低い割合となっている。

40

【0896】

また、特化ゾーン中の上乗せ抽選では、第1BBとの重複役ではない弱チェリー、第1BBとの重複役である弱チェリー重複のいずれも100%の確率で当選する。一方、特化

50

ゾーン中の第1特別報知抽選では、第1BBとの重複役ではない弱チェリーでは100%の確率で当選し、第1BBとの重複役である弱チェリー重複1では30%の確率で当選し、第1BBとの重複役の方が当選確率が低くなっている。

【0897】

つまり、上乗せ抽選においては、第1BBと重複している方が当該上乗せ抽選に当選する割合が高く、第1特別報知抽選においては、第1BBと重複して方が第1特別報知抽選に当選する割合が、上乗せ抽選の場合の割合よりも低くなるように設定されている。言い換えると、特定役入賞となる停止出目が出現した場合において、上乗せ抽選が行われる場合には、第1BBと重複している方が当該上乗せ抽選に当選していることに期待が持てる者の、上乗せ抽選が行われず第1特別報知抽選が行われる場合には、第1BBと重複している場合であっても上乗せ抽選ほど当該報知抽選の当選には期待が持てないものとなっている。

10

【0898】

ここで、有利区間が上限ゲーム数に達することで、有利区間の強制終了処理（ステップS6105～ステップS6107）が行われる場合、表示モードや押し順報知に関する各種カウンタや各種フラグの初期化が行われる一方、遊技状態に関する情報（例えば、RT設定フラグやボーナス当選フラグ）は初期化されずに保持される。つまり、仮に強制終了処理が行われるゲームがボーナス状態中であったり、ボーナス当選フラグがセットされている持ち越し状態であった場合には、かかるボーナス状態や持ち越し状態は消去されずに、保持される。既に説明した通り、ボーナス状態においては、押し順報知の有無に関わらず、高確率でボーナス中小役1～ボーナス中小役3に当選し、メダルの増加が見込める。つまり、ボーナス状態中に強制終了処理が行われた場合、当該ボーナス終了後にアタックモード等へ復帰しないものの、ボーナス状態中のメダル獲得期待値には影響がない。

20

【0899】

そうすると、超過フラグがセットされている状況で第1BBとの重複役に当選した場合には、上乗せ抽選は行われえないものの、少なくとも第1BB入賞に基づく恩恵は享受することが可能であることからして、第1BBと非重複である場合よりも、遊技者にとっては好ましい結果といえる。そこで、本実施形態では、第1BBとの重複役であれば、第1特別報知抽選の当選確率を低く設定し、第1BB入賞による恩恵とのバランスを担保している。

30

【0900】

ステップS6307にて第1特別報知抽選を実行した後は、ステップS6308にて当該第1特別報知抽選に当選したか否かの判定を行う。報知抽選に当選している場合には、ステップS6309にて第1特別報知実行用コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行い、報知抽選に当選していない場合には、ステップS6310にて第1特別報知非実行用コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行う。第1特別報知実行用コマンドは、第1特別報知抽選が行われたこと及びかかる報知抽選に当選したことを表示制御装置81へ把握させるためのコマンドであり、第1特別報知非実行用コマンドは、第1特別報知抽選が行われたこと及びかかる報知抽選に非当選であったことを表示制御装置81へ把握させるためのコマンドである。ステップS6309又はステップS6310の処理を実行した後は、本ゲーム数上乗せ抽選処理を終了する。

40

【0901】

ここで、ゲーム数上乗せ抽選処理において、超過フラグがセットされていることにより第1特別報知用の各処理が行われた場合、その後の上乗せ当選か否かの判定処理（ステップS6022、ステップS915、ステップS1002等）では、肯定判定する構成とする。より詳しくは、上記上乗せ当選か否かの判定処理では、上乗せ抽選に当選した場合及び超過フラグがセットされている場合に肯定判定する構成とする。

【0902】

そして、超過フラグがセットされている場合、図130の上乗せゲーム数抽選処理のス

50

ステップS6401では肯定判定することとなり、上乗せゲーム数の抽選等を行わないで、上乗せゲーム数抽選処理を終了する。また、図132のゲーム数上乗せ処理においても、ステップS6501にて肯定判定し、ゲーム数の加算処理等を行わないで、ゲーム数上乗せ処理を終了する。すなわち、空きゲーム数FGが0以下であり超過フラグがセットされている場合には、上乗せゲーム数抽選処理やゲーム数上乗せ処理では、実質的に処理を行わない。

【0903】

一方、これら実質的な処理を行わない上乗せゲーム数抽選処理やゲーム数上乗せ処理の後に実施される、上乗せコマンドのセット処理（ステップS6026、ステップS919、ステップS1006、ステップS1514、ステップS1518、ステップS1604）では、超過フラグの有無に関わらず、上乗せコマンドをセットする処理を行う。このようにすることで、超過フラグがセットされている状況でも、表示制御装置81側における開始時演出設定処理（図45）のステップS1906にて肯定判定し、上乗せ演出の設定処理が起動されることとなる。

10

【0904】

＜上乗せ演出の設定処理＞

次に、上記第1特別報知実行用コマンドや第1特別報知非実行用コマンドを受信した場合の、表示制御装置81の処理について、図134を参照しながら説明する。既に説明した通り、上乗せ演出の設定処理は、開始時演出設定処理（図45）のステップS1907にて実施される処理である。

20

【0905】

ステップS6601では、第1特別報知実行用コマンド及び第1特別報知非実行用コマンドのいずれかを受信しているか否かを判定する。いずれのコマンドも受信していない場合とは、主制御装置101において超過フラグがセットされることなく、上乗せコマンドだけを受信している場合である。この場合、ステップS6602に進み、受信している上乗せコマンドに基づいて、上乗せゲーム数を把握する処理を行う。ステップS6602～ステップS6608の処理は、上記ステップS2101～ステップS2107の処理と同様である。

【0906】

この場合、例えば、アタックモード中等において特定役に当選すると、図136（a）に示すように、チャンス報知演出が発生し、今回のゲームが上乗せ契機となる遊技結果であること、及び、目押し操作によってかかる遊技結果入賞を成立させることが促される。そして、図136（b）に示すように、今回の上乗せゲーム数に対応する上乗せ報知演出が発生し、アタックモード等の継続ゲーム数の上乗せが発生したことを把握することが可能となる。

30

【0907】

ステップS6601にて、いずれかの第1特別報知コマンドを受信していると判定した場合、ステップS6609に進む。ステップS6609では、第1特別報知設定処理を行う。第1特別報知設定処理を行った後は、上乗せ演出の設定処理を終了する。

【0908】

第1特別報知設定処理では、図135のフローチャートに示すように、ステップS6701にて今回受信した第1特別報知コマンドが、第1特別報知実行用コマンドであるか否かを判定する。第1特別報知実行用コマンドではなく第1特別報知非実行用コマンドである場合には、そのまま第1特別報知設定処理を終了する。すなわち、本実施形態において第1特別報知非実行用コマンドは、上乗せ契機が発生したこと、及び当該上乗せ契機が発生したものの上乗せ演出も第1特別報知も行わないことを、表示制御装置81へ把握させるためのコマンドともいえる。

40

【0909】

ステップS6701にて第1特別報知実行用コマンドであると判定した場合、ステップS6702に進み、現状の設定値を把握する処理を実行する。なお、主制御装置101の

50

メイン処理において当選確率の設定処理が行われた場合には、対応する設定値の情報を含む設定値コマンドが主制御装置101から表示制御装置81へ出力される。表示制御装置81ではかかる設定値コマンドを所定のエリアに記憶することで、現状の設定値を把握することが可能となっている。

【0910】

ステップS6703では、第1特別報知種類抽選処理を実行する。第1特別報知種類抽選処理は第1特別報知の種類を抽選する処理であり、図137(a)に示す第1特別報知Aと、図137(b)に示す第1特別報知Bとのいずれの第1特別報知を抽選により決定する処理である。第1特別報知Aでは、補助表示部65において、例えば、メインキャラクタである軍人の画像が表示され、より詳しくは当該軍人が武器を構えた画像が表示される。また、第1特別報知Aでは、今回の遊技結果の種類に対応する当選役対応キャラクタの画像が表示される。そして、第1特別報知Aが行われる場合、その効果音として、スピーカ64から、例えば、男性の野太い声により「俺は勝って生き残る!!」というセリフが発せられる。第1特別報知Bでは、補助表示部65において、例えば、メインキャラクタが武器を片手に雄叫びを挙げている画像が表示される。また、第1特別報知Bでは、当選役対応キャラクタの画像が表示される。そして、第1特別報知Bが行われる場合、その効果音として、スピーカ64から、例えば、「うおおおお!」という男性の雄叫びが発せられる。つまり、第1特別報知Aと第1特別報知Bとは、補助表示部65の表示内容及びスピーカ64からの効果音によって、遊技者がその違いを明確に把握可能とされている。

【0911】

第1特別報知Aと第1特別報知Bとのいずれが選択されるかは、設定値によってその確率が異なっている。具体的には、例えば、図137(c)に示すように、設定値が「1」であれば、100%の確率で第1特別報知Aが選択され第1特別報知Bは選択されない。また、設定値が「2」であれば、75%の確率で第1特別報知Aが選択され25%の確率で第1特別報知Bが選択される。設定値が「3」であれば、第1特別報知Aと第1特別報知Bとはいずれも50%の確率で選択される。設定値が「4」であれば、25%の確率で第1特別報知Aが選択され75%の確率で第1特別報知Bが選択される。設定値が「5」又は「6」であれば、100%の確率で第1特別報知Bが選択され第1特別報知Aは選択されない。

【0912】

すなわち、上記例の第1特別報知種類テーブルにおいては、第1特別報知Aが行われると設定値が低い可能性が高くなり、第1特別報知Bが行われると設定値が高い可能性が高くなる。より詳しくは、第1特別報知Bが行われることにより、設定値が「2」以上であることが確定し、第1特別報知Aが行われることにより、設定値が「4」以下であることが確定する。

【0913】

このように、特定役当選時に実行され得る第1特別報知の種類から、現状の設定値を予測することが可能となる。また、設定値が「2」から「4」であれば、第1特別報知を複数回発生させた場合の第1特別報知Aと第1特別報知Bの割合から、「2」～「4」のいずれであるかの絞り込みも可能となる。

【0914】

ステップS6703にて第1特別報知種類抽選処理を行った後は、ステップS6704にて、上記抽選処理の結果が第1特別報知Aであったか否かを判定し、第1特別報知Aであれば、ステップS6705にて第1特別報知Aを実行するように補助表示部65やスピーカ64を制御してから、第1特別報知設定処理を終了する。また、ステップS6704にて第1特別報知Aではないと判定した場合、ステップS6706にて第1特別報知Bを実行するように補助表示部65やスピーカ64を制御してから、第1特別報知設定処理を終了する。

【0915】

図138は、図127の例において有利区間の残りゲーム数ZGの消化中に特定役当選

10

20

30

40

50

となった場合の報知内容の相違を示している。

【0916】

すなわち、図138(a)に示すように、空きゲーム数FGが0よりも大きい場合、残りゲーム数ZGの消化中に特定役当選となった場合、上乗せ抽選が実行される。そして、当該上乗せ抽選に当選すると、上乗せゲーム数の抽選が行われ、対応するゲーム数の上乗せが行われるとともに、対応するゲーム数の上乗せ報知演出が発生する。

【0917】

ここで、空きゲーム数FGが0よりも大きい状況においては、上乗せ抽選の抽選テーブルや上乗せゲーム数の抽選テーブルは、空きゲーム数FGの値の大小に関わらず共通のテーブルを使用する構成としている。つまり、空きゲーム数FGが0よりも大きい状況であれば、例えば、特定役として強チェリー重複1に当選すると100%の確率で上乗せ抽選に当選する(図129)。そして、空きゲーム数FGの値に関わらず、10G~200Gの上乗せ(平均30G)の上乗せゲーム数の抽選が行われ、抽選結果に応じた上乗せが発生する(図131)。そのため、空きゲーム数FGよりも大きいゲーム数の上乗せが発生し得るものとなっており、例えば、空きゲーム数FGが5であるのにも関わらず、演出上、200ゲームの上乗せ演出が発生し得る。

【0918】

このようにすることで、上乗せ抽選に関する構成の簡素化が図られるだけでなく、以下の効果も期待できる。すなわち、有利区間の上限が規定されることを前提とすると、空きゲーム数FGが少なくなるにつれて、上乗せ抽選契機となる特定役に当選しても、上乗せゲーム数に関心が寄せられなくなる可能性が高い。その一方で、有利区間の上限を超える上乗せが発生することにより、すなわち、空きゲーム数FGが0以下となることにより、遊技者にとって有益な情報が提示され得ることを前提とすると、空きゲーム数FGが0以下となることは、空きゲーム数FGが0付近である状況においてはむしろ好ましいものといえる。しかも、上記のように有利区間の上限を超えることが、遊技者にとって好ましいことという印象付けがなされていれば、有利区間の上限を大きく超える上乗せが発生したほうがギリギリ上限を超える場合よりも、有利な事象が生じるのではと期待させやすいものと考えられる。そこで、上記のように、空きゲーム数FGが0より大きければその値に関わらず上乗せゲーム数を決定する構成とすることで、上限を超える際の上乗せゲーム数の大小によって実際に有利不利を異ならせることなく、遊技者が感じ得る印象を利用して、あたかも有利不利に影響があるかのような遊技性を実現することが可能となる。

【0919】

図138(b)に示すように、空きゲーム数FGが0以下となった状況において、残りゲーム数ZGの消化中に特定役当選となった場合、第1特別報知が実行され得る。この場合、第1特別報知の種類によって、設定値の絞り込みが可能となるようにしていることから、当該消化中の特定役当選を、所謂引き損である印象を与えることなく好ましいものとし、有利区間の終了後に遊技を継続させる動機付け乃至継続するか否かの判断材料とすることが可能となる。

【0920】

図138(c)のように、特化ゾーン等で多量の上乗せが発生する等して、有利区間の早々に空きゲーム数FGが0以下となった場合、残りゲーム数ZGの消化は長時間にわたって行われることとなり得る。その点、第1特別報知種類テーブルにおいては、複数回の第1特別報知の発生によって設定値の絞り込みが可能となるようにしていることから、設定値の絞り込みを行う遊技自体も早々に終了してしまう事象の発生が抑制されている。そのため、図138(c)のように、残りゲーム数ZGの消化に長時間要する場合であっても、遊技を飽きさせないようにすることが可能となる。

【0921】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0922】

有利区間の空きゲーム数FGが0以下となった状況で上乗せ契機役として特定役当選し

10

20

30

40

50

た場合、有利区間のゲーム数の上乗せを行う代わりに、設定値の示唆演出としての第1特別報知を実行し得る構成とした。このようにすることで、特定役当選に基づく上乗せが発生しても無意味となり得ることに対する救済とすることができ、空きゲーム数FGが0以下となった状況において消化ゲームとされ得るゲームへの関心が低下してしまうことを回避することができる。

【0923】

特に、空きゲーム数FGが0以下となった状況において、特定役当選となった場合、有利区間の強制終了を待たずに、有利区間中において、当該特定役当選の度に、その都度、第1特別報知を実行可能としたことにより、所謂消化ゲームとなり得る各ゲームの抽選結果、特に特定役となることに対する意義を担保することができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能となる。

10

【0924】

有利区間の空きゲーム数FGが0以下となった状況で上乗せ契機役としての特定役に当選した場合、設定値の示唆演出を行う構成において、既に説明したとおり、当該上乗せ契機役としての特定役の当選確率は、設定値に関わらず共通しているし、当該特定役当選時の上乗せ抽選の当選確率や上乗せゲーム数についても、設定値に関わらず共通している。つまり、設定値の示唆演出が発生する契機となる特定役は、その当選確率が設定値に関わらず共通しており、示唆演出発生チャンスの発生確率は設定値に関わらず平等に発生する。そのため、例えば、設定値の示唆演出の発生確率自体が設定値によって異なり、低設定では発生確率が低くなるような構成と比較して、低設定であるがために示唆演出すら楽しめない、といった事象が生じにくく、設定値の示唆演出、すなわち第1特別報知を楽しませるチャンスを、設定値に関わらず平等に提供することが可能となる。

20

【0925】

この場合において、上乗せ抽選の当選確率が高い特定役ほど、設定値の示唆演出の発生確率も高くなるようにしたことにより、ゲーム数の上乗せの代わりとして示唆演出が発生することを理解させ易いし、示唆演出が発生し易いことを上乗せ抽選の確率から容易に予測可能とし、示唆演出の発生に対して心の準備をさせることによって、当該示唆演出への注目度を好適に高めることが可能となる。

【0926】

<変形例1>

30

本変形例では、空きゲーム数FGが0以下となっている状況で生じる有利区間中のモード移行抽選について説明する。有利区間中のモード移行抽選とは、チャレンジモード中のアタックモード（スーパーアタックモード）移行抽選や、アタックモード中のVBモード移行抽選や、VBモード中の特化ゾーン移行抽選等があげられる。アタックモードへの移行抽選に当選すると初期ゲーム数を50ゲームとするアタックモードに移行することからして、かかるアタックモードへの移行抽選に当選するということは、有利区間の50ゲームの上乗せが行われるともいえる。また、VBモードへの移行抽選に当選すると初期ゲーム数を60ゲームとするVBモードに移行することからして、かかるVBモードへの移行抽選に当選するということは、有利区間の60ゲームの上乗せが行われるともいえる。そして、特化ゾーンへの移行抽選に当選すると5ゲームの特化ゾーンに移行することからして、かかる特化ゾーンへの移行抽選に当選するということは、有利区間の5ゲームの上乗せが行われるともいえる。

40

【0927】

すなわち、これら各モード移行抽選に当選した場合においても、有利区間の残りゲーム数ZGが上乗せされることとなり、空きゲーム数FGが0以下である状況で当該モード移行抽選に当選しても、遊技者にとって無意味なものとなり得る。そこで、本変形例では、かかるモード移行抽選に当選した場合についても、特別報知を実行可能とする。

【0928】

図139は、本変形例におけるチャレンジモード、アタックモード、VBモードの抽選処理を示すフローチャートである。チャレンジモード抽選処理は、第1特定役処理（図1

50

24)におけるステップS6014にて実施される処理であり、アタックモード抽選処理は、第1特定役処理(図124)におけるステップS6004にて実施される処理であり、VBモード抽選処理は、第2特定役処理(図33)におけるステップS903にて実施される処理である。これらの処理は、いずれも処理構成が概ね共通しているため、以下ではまとめて説明する。

【0929】

すなわち、これらモード抽選処理において、ステップS6801では、特定役の種類を把握し、ステップS6802にて各種テーブル記憶エリア105aからモード抽選テーブルを取得する処理を実行する。そして、ステップS6803にて、モード移行抽選を行う。

10

【0930】

モード抽選テーブルは、図141に示すように、現状の表示モードと、抽選契機となる特定役の種類とによって、各モード移行抽選に当選する確率が異なるように設定されている。例えば、チャレンジモード中においてアタックモードへの移行抽選に当選する確率は、強チェリーでは90%の確率で当選する一方、弱チェリーでは30%の確率で当選し、強チェリーの方が弱チェリーよりも移行抽選に当選する確率が高い。一方、同様のチャレンジモード中におけるアタックモードへの移行抽選に当選する確率として、第1BBとの重複役である強チェリー重複1では30%の確率で当選する一方、弱チェリー重複1では40%の確率で当選し、強チェリー重複1よりも弱チェリー重複1の方が移行抽選に当選する確率が高い。

20

【0931】

アタックモード中においてVBモードへの移行抽選に当選する確率は、アタックモードのランクによって異なる。例えば、強チェリーに基づくVBモードへの移行抽選では、アタックモードのランクが1であれば15%の確率で当選し、アタックモードのランクが4であれば60%の確率で当選し、ランクが高くなるほどVBモードへの移行抽選に当選する確率が高くなるように設定されている。一方、VBモードへの移行抽選においては、第1BBとの重複役である各特定役では、いずれも移行抽選に当選しにくい(当選しない)ように当選確率が設定されている。但し、上乗せ抽選には非重複の場合よりも重複の場合の方が当選し易いように設定されており(図129)、特定役に対応する停止出目が出現した場合、第1BBプラス上乗せという恩恵か、VBモードという恩恵か、のいずれの恩恵を享受できるかを楽しみにしながら遊技を行うことが可能となっている。

30

【0932】

図139の各種モード抽選処理において、ステップS6803にてモード移行抽選を行った後は、ステップS6804にて超過フラグがセットされているか否かを判定する。超過フラグがセットされていない場合には、そのまま当該モード抽選処理を終了する。一方、超過フラグがセットされている場合には、ステップS6805に進む。

【0933】

ステップS6805では、特定役の種類を把握する処理を実行する。そして、ステップS6806にて第2特別報知抽選テーブルを取得する処理を実行し、ステップS6807にて第2特別報知抽選処理を実行する。

40

【0934】

第2特別報知抽選テーブルは、図142に示す通り、チャレンジモード中のアタックモード移行抽選の代わりとして行われる第2特別報知抽選では、高確率(100%の確率)で第2特別報知の実行抽選に当選するように設定されている。既に説明した通り、空きゲーム数FGが0以下である状況でのチャレンジモードとは、チャレンジモード中にアタックモード等に当選することなく、当該チャレンジモードが延々と継続した場合であり、現実的にはほとんど発生し得ない状況である。そのため、仮にそのような状況が生じた場合には、それまでの気苦労の対価として、すなわち当該気苦労をねぎらうように、第2特別報知を高確率で発生させるようにしている。

【0935】

50

一方、アタックモード中のVBモード移行抽選の代わりとして行われる第2特別報知抽選では、特定役の種類によって第2特別報知の実行抽選の当選確率が異なるように設定されている。既に説明した通り、超過フラグがセットされているアタックモード中の状況において特定役に当選すると、上乘せ抽選の代わりとして第1特別報知の実行抽選が行われる。つまり、当該超過フラグがセットされているアタックモード中の状況において特定役に当選すると、第1特別報知の実行抽選とともに、第2特別報知の実行抽選が行われる。各モード移行抽選と上乘せ抽選とは、モード移行抽選が先に実施され、その後上乘せ抽選が実施される処理体系とされており、第2特別報知の実行抽選が第1特別報知の実行抽選よりも先に行われる。そして、本変形例では、図による詳細な説明は省略するが、第2特別報知の実行抽選に当選すると、第1特別報知の実行抽選には当選しない構成としている。つまり、第1特別報知と第2特別報知とが、同じゲームにて重複して実行されないようになっている。

10

【0936】

アタックモードからVBモードへの移行抽選の代わりとして実行される第2特別報知抽選では、第1特別報知抽選における当選確率と同じ確率にて第2特別報知抽選に当選するように設定されている（図133）。つまり、本変形例では、アタックモード中に特定役に当選すると、第2特別報知の実行抽選が行われるとともに、第1特別報知の実行抽選が行われ、その当選確率はいずれの実行抽選においても共通している。そのため、両実行抽選において抽選テーブルの共用も可能であり、構成の簡素化が図られている。

【0937】

20

この場合、いずれの特定役においても、当選確率が50%を超えないように設定されており、いずれも30%以下の当選確率とされている。そのため、第2特別報知の実行抽選にて当選せず、且つ第1特別報知の実行抽選にて当選しない事象が特定役当選時の約半数（49%）で発生する。このように特別報知の発生確率を抑えることで、両特別報知が行われ得る構成において特別報知の希少性を担保することができ、特別報知が発生した場合の注目度を好適に高めることが可能となる。

【0938】

各種モード抽選処理においてステップS6807にて第2特別報知抽選を実行した後は、ステップS6808にて報知抽選に当選したか否かの判定を行う。報知抽選に当選している場合には、ステップS6809にて第2特別報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行ってから、モード抽選処理を終了する。一方、ステップS6808にて報知抽選に当選していないと判定した場合には、そのまま本モード抽選処理を終了する。第2特別報知コマンドを受信した場合の表示制御装置81の処理については、後に説明する。

30

【0939】

次に、VBモード中の特化ゾーン抽選に関し、図140を参照しながら説明する。図140は、入賞結果対応処理の一部を示している。

【0940】

既に説明した通り、VBモードは基本的には第3RT状態にて実行され、各ゲームの抽選処理は第3RT状態用抽選テーブル（図25）を参照して行われる。そして、特化ゾーンへはBARリプレイ1（IV=11）に当選した場合の5%の確率で入賞する第7再遊技入賞に基づいて移行する。つまり、BARリプレイ1当選を、特化ゾーンへの移行抽選の契機役とすると、当該BARリプレイ1を契機とする特化ゾーン移行抽選の当選確率は5%となっており、他の遊技結果（他の特定役）を契機としては、特化ゾーン移行抽選に当選しない（図142）。

40

【0941】

入賞結果対応処理において、ステップS1310にて否定判定した場合、ステップS6901にて第7再遊技入賞が成立したか否かを判定する。第7再遊技入賞が成立した場合、ステップS6902にてVB用報知フラグがセットされているか否かを判定する。すなわち、今回の第7再遊技入賞がVBモード中に生じたものか否かを判定する。VBモード

50

中の第7再遊技入賞であれば、特化ゾーンへの移行条件が成立したとして、ステップS6903に進む。ステップS6901又はステップS6902にて否定判定した場合には、特化ゾーンへの移行条件が成立していないとして、そのまま入賞結果対応処理を終了する。

【0942】

ステップS6903では、特化ゾーンフラグをセットする処理を実行し、ステップS6904にて特化ゾーン開始コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を実行し、ステップS6905にて特化ゾーン継続数のカウントを開始する。ステップS6903～ステップS6905の処理は、ステップS1318～ステップS1320の処理と同様である。

10

【0943】

続くステップS6906では、超過フラグがセットされているか否かの判定を行う。超過フラグがセットされていないければ、そのまま入賞結果対応処理を終了する。一方、超過フラグがセットされていると判定した場合は、ステップS6907に進む。ステップS6907では、第2特別報知抽選テーブルを取得する処理を実行し、続くステップS6908にて第2特別報知抽選を実行する。

【0944】

VBモード中の特化ゾーンへの移行抽選の代わりに実行される第2特別報知抽選では、図142に示すように第2特別報知抽選テーブルにおいて、第7再遊技入賞時の100%の確率で第2特別報知が実行されるように当選確率が定められている。また、当該特化ゾーンの代わりに実行される第2特別報知抽選においては、他の遊技結果（他の特定役）では第2特別報知が実行されないように当選確率が定められている。つまり、第2特別報知の実行条件は、特化ゾーンへの移行条件と同等のものとして定められている。

20

【0945】

ステップS6908の第2特別報知抽選を実行した後は、ステップS6909にて報知抽選に当選したか否かの判定を行う。報知抽選に当選している場合には、ステップS6910にて第2特別報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行った後、入賞結果対応処理を終了する。また、報知抽選に当選していないと判定した場合は、そのまま入賞結果対応処理を終了する。

【0946】

第2特別報知コマンドを受信した場合の表示制御装置81の第2特別報知設定処理について、図143を参照しながら説明する。第2特別報知設定処理は、表示制御装置81における演出設定処理（図43）のその他の処理（ステップS1711）のうちの一処理として実行される。

30

【0947】

先ず、ステップS7001では、第2特別報知コマンドを受信したか否かを判定する。受信していない場合には、そのまま第2特別報知設定処理を終了する。受信している場合には、ステップS7002に進み、第2特別報知カウンタTHに1を加算する処理を行う。第2特別報知カウンタTHは、第2特別報知が行われた回数を把握するためのカウンタである。続くステップS7003では、設定値を把握する処理を行う。そして、ステップS7004にて第2特別報知種類テーブルを取得する処理を実行した後、ステップS7005にて第2特別報知種類抽選処理を実行する。

40

【0948】

第2特別報知種類テーブルでは、第2特別報知カウンタTHの値と、設定値とによって第2特別報知の種類が異なるように設定されている。具体的には、第2特別報知としては、図144（a）に示す第2特別報知Aと、図144（b）に示す第2特別報知Bとが設けられている。第2特別報知Aは、例えば、補助表示部65にて蛇のハブのキャラクタが表示されるとともに、その効果音としてスピーカ64から「シャー！」という蛇が舌を出した際の音が発せられる。第2特別報知Bは、例えば、補助表示部65にてマンガースのキャラクタが表示されるとともに、その効果音としてスピーカ64から「ウキャー」とマ

50

ングースの鳴き声が発せられる。つまり、第2特別報知Aと第2特別報知Bとは、補助表示部65の表示内容及びスピーカ64からの効果音によって、遊技者がその違いを明確に把握可能とされている。

【0949】

第2特別報知種類テーブルは、図144(c)に示すように、設定値1, 3, 5と設定値2, 4, 6とで、選択される第2特別報知が異なるように設定されている。具体的には、第2特別報知カウンタTHが1であれば、設定値1, 3, 5では第2特別報知Aが60%で選択され、第2特別報知Bが40%で選択される。一方、第2特別報知カウンタTHが1であっても、設定値2, 4, 6では第2特別報知Aが40%で選択され、第2特別報知Bが60%で選択される。第2特別報知カウンタTHが2～5であれば、設定値1, 3, 5では第2特別報知Aが80%で選択され、第2特別報知Bが20%で選択される。一方、第2特別報知カウンタTHが2～5であっても、設定値2, 4, 6では第2特別報知Aが20%で選択され、第2特別報知Bが80%で選択される。そして、第2特別報知カウンタTHが6以上であれば、設定値1, 3, 5では第2特別報知Aが100%で選択され、第2特別報知Bは選択されない。一方、第2特別報知カウンタTHが6以上である場合、設定値2, 4, 6では第2特別報知Bが100%で選択され、第2特別報知Aは選択され得ない。

10

【0950】

つまり、第2特別報知は、その種類によって設定値の偶数／奇数の絞り込みが行えるようになっており、第2特別報知カウンタTHの値が大きくなるほど、すなわち、第2特別報知の実行回数が増えるほど、その偶数／奇数の絞り込み易さが向上する。

20

【0951】

既に説明した通り、第2特別報知の実行抽選と第1特別報知の実行抽選とが重複して行われ得る構成において、第2特別報知の実行抽選にて当選した場合には第1特別報知の実行抽選に当選しない構成としている。つまり、第2特別報知の方が第1特別報知よりも実行され易い。

【0952】

これは、第2特別報知が設定値の偶数／奇数の絞り込みが行うことが可能な設定値示唆である一方、第1特別報知が設定値の高低の絞り込みを行うことが可能な設定値示唆であることと、第2特別報知が複数回の実行によってその絞り込みが可能となる設定値示唆である一方、第1特別報知は1回の実行によって絞り込みが可能となる場合がある設定値示唆である、といった相違によるものである。すなわち、上記のような相違から第2特別報知の方が、設定値の絞り込みを徐々に行うことが可能であり、設定値の絞り込みを行う遊技を長く楽しむことが可能となっており、かかる第2特別報知を優先して実行する構成とすれば、当該絞り込みを行う遊技を好適に実現することができるようになる。

30

【0953】

ステップS7005にて第2特別報知種類抽選処理を実行した後は、ステップS7006に進み、当該種類抽選処理の結果が第2特別報知Aであったか否かを判定する。第2特別報知Aであれば、ステップS7007にて第2特別報知Aが行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御してから、第2特別報知設定処理を終了する。第2特別報知Aではなければ、ステップS7008にて第2特別報知Bが行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御してから、第2特別報知設定処理を終了する。

40

【0954】

以上のように、ゲーム数の上乘せではなくても、モード移行抽選についても、その抽選の結果としてモード移行することが有利区間の継続ゲーム数に影響を与えないものとなり得るものである場合には、設定値示唆としての第2特別報知を行う構成とすれば、超過フラグがセットされている状況で当該モード移行抽選が行われることに対する代償とすることが可能となる。

【0955】

モード移行抽選が行われる場合に、モード移行抽選の代わりに第2特別報知を行う構成

50

ではなく、モード移行抽選とともに第2特別報知を実行する構成としたことにより、例えば、超過フラグがセットされている状況において、VBモードへの移行は発生し得るし、特化ゾーンへの移行も発生し得る。特に、特化ゾーンは、上乗せ抽選に当選し易いゾーンであるところ、超過フラグがセットされている状況においては、第1特別報知が実行され易いゾーンともいえる。つまり、特に特化ゾーンに関し、その移行抽選の代わりとして第設定値示唆を行うのではなく、移行抽選とともに設定値示唆を行う構成とすることで、設定値示唆を行い易いゾーンへの移行を許容しつつ、当該特化ゾーンへの移行に伴うゲーム数の上乗せ（5ゲームの上乗せ）の代償としての設定値示唆を行う構成とすることができる。

【0956】

10

第2特別報知を、その実行回数によって設定値の絞り込みの行い易さが異なる設定値示唆としたことにより、超過フラグが早期にセットされた場合の方が、当該設定値の絞り込みが行い易くなる。このようにすることで、比較的早期に空きゲーム数FGが0以下となった場合の楽しさを提供することができる。

【0957】

<変形例2>

本変形例では、超過フラグがセットされている状況で生じた上乗せ契機に基づいて、上乗せゲーム数に相当する値を所定のエリアに記憶する。先ず、ゲーム数上乗せ抽選処理や上乗せゲーム数抽選処理の変更点について、図145を参照しながら説明する。

【0958】

20

本変形例におけるゲーム数上乗せ抽選処理では、図145(a)に示すように、ステップS7101にて特定役の種類を把握する処理を実行し、ステップS7102にて上乗せ抽選テーブルを取得し、ステップS7103にて上乗せ抽選を実行してから、本ゲーム数上乗せ抽選処理を終了する。すなわち、本変形例では、超過フラグの有無に関わらず、上乗せ抽選を実行する構成としている。

【0959】

また、本変形例における上乗せゲーム数抽選処理では、図145(b)に示すように、ステップS7111にて特定役の種類を把握する処理を実行し、ステップS7112にて上乗せゲーム数抽選テーブルを取得し、ステップS7113にてゲーム数抽選を実行してから、本上乗せゲーム数抽選処理を終了する。すなわち、本変形例では、上乗せゲーム数の抽選に関しても、超過フラグの有無に関わらず実行する構成としている。

30

【0960】

本変形例におけるゲーム数上乗せ処理について、図146を参照しながら説明する。

【0961】

先ずステップS7201では、超過フラグがセットされているか否かを判定する。超過フラグがセットされている場合には、ステップS7202及びステップS7203にて上乗せゲーム数の加算処理を行ってから、本ゲーム数上乗せ処理を終了する。これらステップS7202やステップS7203は、ステップS6502やステップS6503と同様の処理である。

【0962】

40

ステップS7201にて超過フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS7204に進む。ステップS7204では、上乗せゲーム数抽選処理の処理結果を把握する処理、すなわち、上乗せゲーム数を把握する処理を行う。そして、ステップS7205では、各種カウンタエリア106eに設けられた消滅ゲーム数EGに、上記ステップS7204にて把握した上乗せゲーム数を加算する処理を行う。ステップS7205の処理を実行した後は、本ゲーム数上乗せ処理を終了する。

【0963】

すなわち、本変形例においては、有利区間の空きゲーム数FGが0以下であって超過フラグがセットされている状況で上乗せ契機が生じた場合であっても、上乗せを実行するか否かの抽選や上乗せを実行する場合のゲーム数抽選を行う。そして、ゲーム数抽選の結果

50

を、有利区間の対応する継続数に加算するのではなく、別途設けられた消滅ゲーム数EGに加算する。

【0964】

次に、本変形例における上乘せコマンドのセット処理について、図147を参照しながら説明する。上乘せコマンドのセット処理は、第1特定役処理（図124）のステップS6026、第2特定役処理（図33）のステップS919、第3特定役処理（図34）のステップS1006、終了判定処理（図41）のステップS1514、ステップS1518や、特化ゾーン用処理（図42）のステップS1604等で実施される処理である。

【0965】

ステップS7301では、超過フラグがセットされているか否かを判定する。超過フラグがセットされていない場合には、ステップS7302にて対象となる上乘せコマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行ってから、上乘せコマンドのセット処理を終了する。この場合、表示制御装置81にて上乘せ報知演出が実施される。

【0966】

ステップS7301にて超過フラグがセットされていると判定した場合、ステップS7303に進み、上記消滅ゲーム数EGを把握する処理を実行する。そして、ステップS7304にて第3特別報知抽選テーブルを取得する処理を実行し、ステップS7305にて第3特別報知抽選を実行する。

【0967】

第3特別報知抽選テーブルは、図148（a）に示すように、消滅ゲーム数EGの値に応じて第3特別報知抽選の当選確率が異なるように設定されており、消滅ゲーム数EGの値が大きいほど当選し易くなるように設定されている。より詳しくは、消滅ゲーム数EGが0である場合、すなわち、今回のゲーム数上乘せ抽選にて上乘せ当選していない場合には、第3特別報知抽選に当選しない。消滅ゲーム数EGが1～50である場合、すなわち、今回の上乘せゲーム数として1ゲーム～50ゲームのゲーム数が選択されている場合、10%の確率で第3特別報知抽選に当選する。消滅ゲーム数EGが51～100であり、今回の上乘せゲーム数として51ゲーム～100ゲームのゲーム数が選択されている場合、30%の確率で第3特別報知抽選に当選する。消滅ゲーム数EGが101～200であり、今回の上乘せゲーム数として101ゲーム～200ゲームのゲーム数が選択されている場合、50%の確率で第3特別報知抽選に当選する。消滅ゲーム数EGが201以上であり、今回の上乘せゲーム数として201ゲーム以上のゲーム数が選択されている場合、80%の確率で第3特別報知抽選に当選する。すなわち、多いゲーム数の上乘せが発生するはずであった場合ほど、第3特別報知抽選に当選し易くなるように設定されている。

【0968】

ステップS7305にて第3特別報知抽選を実行した後は、ステップS7306にて当該報知抽選に当選したか否かの判定を行う。当選している場合には、ステップS7307にて第3特別報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする。ステップS7306にて否定判定した場合、又はステップS7307の処理を実行した後は、ステップS7308にて消滅ゲーム数EGを初期値（0）にクリアする処理を行ってから、上乘せコマンドのセット処理を終了する。

【0969】

表示制御装置81では、第3特別報知コマンドを受信したことに基づいて、第3特別報知を実行するための処理を行う。かかる処理の処理構成は、上記第1特別報知設定処理や第2特別報知設定処理と概ね同様であるため、図は省略するが、設定値を把握するとともに、第3特別報知種類テーブルを取得し、第3特別報知種類抽選を行ったうえで、対応する種類の第3特別報知を実行するように、補助表示部65やスピーカ64を制御する。

【0970】

第3特別報知の種類としては、例えば、第3特別報知A、第3特別報知B、第3特別報知C、第3特別報知D、第3特別報知E及び第3特別報知Fが設定されており、互いに補助表示部65の表示内容及びスピーカ64の効果音の少なくともいずれかが異なるように

設定されており、いずれの種類の第3特別報知かを遊技者が把握可能となっている。

【0971】

第3特別報知種類テーブルでは、図148(b)に示すように、設定値によって選択される第3特別報知の種類が異なるように設定されている。例えば、設定値が1であれば、第3特別報知Aが100%の確率で選択され、他の第3特別報知B～第3特別報知Fは選択されない。設定値が2であれば、第3特別報知Bは60%の確率で選択され、第3特別報知Cは40%の確率で選択され、その他の第3特別報知は選択されない。設定値が3であれば、第3特別報知Aは55%の確率で選択され、第3特別報知Cは45%の確率で選択され、その他の第3特別報知は選択されない。設定値が4であれば、第3特別報知Bは50%の確率で選択され、第3特別報知Cは45%の確率で選択され、第3特別報知Dは5%の確率で選択され、その他の第3特別報知は選択されない。設定値が5であれば、第3特別報知Aは45%の確率で選択され、第3特別報知Cは45%の確率で選択され、第3特別報知Dは8%の確率で選択され、第3特別報知Eは2%の確率で選択され、その他の第3特別報知は選択されない。設定値が6であれば、第3特別報知Bは40%の確率で選択され、第3特別報知Cは45%の確率で選択され、第3特別報知Dは11%の確率で選択され、第3特別報知Eは1%の確率で選択され、第3特別報知Fは3%の確率で選択され、第3特別報知Aは選択されない。

10

【0972】

すなわち、第3特別報知Aが選択されると、設定値が1, 3, 5のいずれかであることが確定し、第3特別報知Bが選択されると、設定値が2, 4, 6のいずれかであることが確定する。また、第3特別報知Cが選択されると設定値が2以上であることが確定し、第3特別報知Dが選択されると設定値が4以上であることが確定し、同様に、第3特別報知Eでは設定値が5以上であること、第3特別報知Fでは設定値が6であることが確定する。そのため、第3特別報知の種類の組み合わせによって、設定値の絞り込みが可能となる。

20

【0973】

以上のように、上乗せされるはずであったゲーム数を消滅ゲーム数EGに一時記憶したうえで、当該消滅ゲーム数EGの値に応じて第3特別報知の実行抽選を行う構成としたことにより、遊技者が得られるはずであった特典(ゲーム数)との損益を第3特別報知の実行され易さによって調整することが可能となる。

30

【0974】

<変形例3>

本変形例では、変形例2において、消滅ゲーム数EGの値とともに設定値に基づいて第3特別報知抽選を行う。図149は、本変形例における上乗せコマンドのセット処理を示すフローチャートである。

【0975】

本変形例では、ステップS7401にて超過フラグがセットされていると判定した場合、ステップS7403にて消滅ゲーム数EGを把握した後、ステップS7404にて設定値を把握する。そして、ステップS7405にて第3特別報知抽選テーブルを取得する処理を実行した後、ステップS7406にて第3特別報知抽選を実行する。

40

【0976】

本変形例における第3特別報知抽選テーブルは、図150に示すように、消滅ゲーム数EGの値と、設定値とをパラメータとし、第3特別報知抽選の当選確率がそれぞれ異なるように設定されている。例えば、消滅ゲーム数EGが50以下である場合、設定値が1であれば256分の1の確率で当選し、設定値が6であれば256分の6で当選する、といったように、同じ消滅ゲーム数EGであっても設定値が高いほど、第3特別報知抽選の当選確率が高くなるように設定されている。また、同じ設定値でも消滅ゲーム数EGの値が大きいほど、第3特別報知抽選の当選確率が高くなるように設定されていることは、上記変形例2と同様である。

【0977】

50

上乗せコマンドのセット処理において、ステップS7402、ステップS7407～ステップS7409の処理は、上記ステップS7302、ステップS7306～ステップS7308の処理と同様であるため説明を省略する。

【0978】

以上のように、第3特別報知抽選自体のパラメータとして、消滅ゲーム数EGの値だけでなく設定値を用いることで、各種第3特別報知が行われた場合における設定値の予測の枝が増え、第3特別報知から設定値を予測する遊技を重厚化することができる。

【0979】

より具体的には、いずれかの第3特別報知が行われた場合には、設定値に関わらず第3特別報知抽選に当選していることを意味し、言い換えると、空きゲーム数FGが0以下である状況で特定役当選となったのにも関わらず、第3特別報知が行われなかった場合とは、上乗せ抽選に当選しなかった場合や、上乗せ抽選に当選したもののその上乗せゲーム数が少なかった場合に加え、設定値が低い場合がその要因として挙げられる。つまり、いずれの第3特別報知であっても当該第3特別報知が行われること自体が、設定値が高いと予測するうえでの重みづけとなり得るとなる。そうすると、遊技者は設定値が高いことを望む、という前提に立てば、仮に第3特別報知の種類が遊技者にとって好ましくない低設定を示唆し得るものであったとしても、第3特別報知が行われていること、という事実から、低設定ではなく高設定であると判断したりしてその判断が鈍くなり、設定値を予測する遊技の楽しみが増加する。

【0980】

<変形例4>

上記変形例2、3では、第3特別報知を特定役当選時（上乗せ発生時）に、その都度、行う構成としたが、本変形例では、第3特別報知を有利区間の強制終了時に行う。図151は、本変形例における区間表示第2処理を示すフローチャートである。

【0981】

ステップS7501では、区間表示器を表示中であるか否かを判定する。表示中ではなければ、そのまま区間表示第2処理を終了する。表示中である場合、ステップS7502にて、有利区間ゲーム数AGの加算処理を行い、ステップS7503にて残ゲーム管理処理を実行する。そして、ステップS7504にて有利区間ゲーム数AGが上限値（1500）に達したか否かを判定する。上限値に達した場合には、ステップS7505にて、RAM106の各種カウンタエリア106eに設けられた総消滅ゲーム数TEGを把握する処理を行う。総消滅ゲーム数TEGは、上記変形例3における消滅ゲーム数EGに対応するものであり、上乗せ当選時に対応するゲーム数に相当する値が加算されるカウンタである。

【0982】

すなわち、図による詳細な説明は省略するが、本変形例においては、ゲーム数上乗せ処理（図146）の消滅ゲーム数EGに上乗せゲーム数を加算する処理（ステップS7205）にて、消滅ゲーム数EGではなく総消滅ゲーム数TEGに上乗せゲーム数を加算する処理を行う。また、本変形例においては、上乗せコマンドのセット処理において、超過フラグがセットされていると判定した場合（ステップS7301、ステップS7401）には、対象となる上乗せコマンドの出力設定を行わないだけで、第3特別報知に関する各処理（ステップS7303～ステップS7308、ステップS7403～ステップS7409）を行わない構成とする。

【0983】

ステップS7505にて総消滅ゲーム数TEGを把握した後は、ステップS7506にて第3特別報知抽選テーブルを取得し、ステップS7507にて第3特別報知抽選を行う。第3特別報知抽選テーブルは、例えば、図148（a）のテーブルにおいて参照するパラメータを、消滅ゲーム数EGから総消滅ゲーム数TEGに置き換えたものである。すなわち、総消滅ゲーム数TEGの値が大きいほど、第3特別報知抽選に当選し易くなる。

【0984】

ステップS7507にて第3特別報知抽選を実行した後は、ステップS7508にて報知抽選に当選したか否かの判定を行い、当選している場合には、ステップS7509にて第3特別報知コマンドを出力設定する処理を行う。ステップS7508にて非当選であると判定した場合、又はステップS7509の処理を実行した後は、ステップS7510にて総消滅ゲーム数TEGを初期値(0)にクリアする処理を行う。

【0985】

ステップS7511～ステップS7513の終了用の各処理は、上記ステップS6105～ステップS6107の処理と同様である。また、本変形例では、ステップS7514及びステップS7515にていずれも肯定判定して、有利区間の上限ゲーム数に達する前に当該有利区間を終了する場合にも、ステップS7511～ステップS7513の処理に進む構成としている。すなわち、有利区間の上限ゲーム数に達する前に当該有利区間を終了する場合にも、データ初期化処理(ステップS7513)を実施する構成である。このようにすることで、有利区間と通常区間との区別をより明確化することが可能となる。

10

【0986】

なお、上記のように有利区間を強制終了する際に第3特別報知を実行する場合、例えば、アタックモードの終了演出として第3特別報知を実行する構成としてもよいし、アタックモードの終了演出よりも前や後に、すなわち当該終了演出と別に第3特別報知を実行する構成としてもよい。

【0987】

以上のようにすることで、仮に単発の上乗せゲーム数は少なくても、複数回上乗せ契機が発生すれば第3特別報知が実行され易くなる。よって、例えば、弱チェリーのような上乗せゲーム数の平均が少ない特定役当選であっても、当選することの意味を持たせることができ、空きゲーム数FGが0以下となつてからの遊技性を向上させることができる。

20

【0988】

しかも、空きゲーム数FGが0以下となつてからのゲーム数が長いほど上乗せ契機が複数回発生し易くなることから、上記構成においては、第3特別報知が実行され易くなる。よって、仮に、有利区間へ移行してから早くゲーム数で空きゲーム数FGが0以下となつたとしても、当該空きゲーム数FGが0以下となつてからのゲームを存分に楽しませることができる。

【0989】

なお、上記構成では第3特別報知抽選テーブルを、基本的には消滅ゲーム数EGを用いたテーブルの数値を流用する構成としたが、総消滅ゲーム数TEGをパラメータとするテーブルを別途設ける構成としてもよい。総消滅ゲーム数TEGは、空きゲーム数FGが0以下となつてからの上乗せゲーム数の積算値に相当することから、消滅ゲーム数EGよりも値が大きくなり易いといえる。例えば、総消滅ゲーム数TEGの値が、1回の上乗せゲーム数の上限値(上記例では300ゲーム)を超える場合と超えない場合とで、第3特別報知抽選の当選確率が異なる構成とすると、複数回の上乗せの積算値であることの意義をより担保することができる。

30

【0990】

また、有利区間の強制終了時に総消滅ゲーム数TEGに基づいて第3特別報知を行うとともに、有利区間中の上乗せ契機の発生時にも消滅ゲーム数EGに基づいて第3特別報知を行う構成としてもよい。この場合、総消滅ゲーム数TEGに基づく第3特別報知と、消滅ゲーム数EGに基づく第3特別報知とを、異なる演出内容としたり、異なる抽選テーブルとしたり、異なる種類テーブルとしたりするとよい。

40

【0991】

<変形例5>

本変形例では、有利区間に上限ゲーム数を設けることに対する代償として設定値示唆により遊技者に有益となり得る情報を提示する構成において、上限ゲーム数に到達した時点での当日の遊技状況を加味して、上記有益となり得る情報を提示する。図152は、本変形例における区間表示第2処理を示すフローチャートである。

50

【0992】

ステップS7601では、区間表示器が表示中であるか否かを判定し、表示中ではなければ、そのまま区間表示第2処理を終了する。表示中であれば、ステップS7602にて有利区間ゲーム数AGの加算処理を行い、ステップS7603にて残ゲーム数管理処理を行う。そして、ステップS7604にて有利区間ゲーム数AGが上限値(1500)に到達したか否かを判定する。

【0993】

上限値に到達した場合には、ステップS7605にて、設定値を把握する処理を実行する。そして、ステップS7606にて、RAM106の各種カウンタエリア106eに設けられた総ゲーム数TGを確認することで、当日の総ゲーム数を把握する処理を実行する。総ゲーム数TGは、当日の消化ゲーム数(総ゲーム数)をCPU102が把握するためのカウンタである。かかるカウンタは、例えば、当選確率の設定処理が行われること、すなわちRAMクリア処理が行われることに基づいて初期値(0)にクリアされ、ゲーム数管理処理(図40)が1回起動されるごとに、ベット数や遊技状態等に関わらず図示しない増加処理にて1ずつ増加される。

10

【0994】

続くステップS7607では、第4特別報知抽選テーブルを取得し、ステップS7608にて第4特別報知抽選を実行する。第4特別報知抽選テーブルは、図153に示すように、総ゲーム数TGの値と、設定値とによって第4特別報知の当選確率が異なるように設定されている。具体的には、総ゲーム数TGの値が大きくなるほど第4特別報知抽選に当選し易く、また、設定値が高くなるほど第4特別報知抽選に当選し易くなるように設定されている。例えば、総ゲーム数TGの値が2000以下である場合には、設定値が1であれば256分の1の確率で当選し、設定値が6であれば256分の6の確率で当選する。また、総ゲーム数TGの値が4001から6000である場合には、設定値が1であれば256分の4の確率で当選し、設定値が6であれば256分の256の確率で当選する。

20

【0995】

ステップS7608にて第4特別報知抽選を実行した後は、ステップS7609にて報知抽選に当選したか否かの判定を行う。報知抽選に当選していれば、ステップS7610にて第4特別報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を実行する。ステップS7609にて報知抽選に当選していないと判定した場合、又はステップS7610の処理を実行した後は、ステップS7611～ステップS7613にて有利区間の終了用の処理を行ってから区間表示第2処理を終了する。また、ステップS7604にて否定判定した場合には、ステップS7614及びステップS7615の終了条件の成否の判定を行い、有利区間を終了する場合には、ステップS7611～ステップS7613の処理を行う。ステップS7611～ステップS7615の処理は、ステップS7510～ステップS7514の処理と同様である。

30

【0996】

次に、アタックモード終了演出の設定処理について、図154のフローチャートを参照しながら説明する。なお、アタックモード終了演出の設定処理は、全停止時演出設定処理(図51)におけるステップS2306にて実施される処理であり、アタックモード終了コマンドを受信したことに基づいて実施される。なお、ステップS7614等の初期化処理が行われることに基づいて、ゲーム数管理処理にてアタックモード終了コマンドが出力されることになり、アタックモード終了演出が行われることは既に説明した通りである。

40

【0997】

ステップS7701では、有利区間中のメダルの総払出枚数を把握する。なお、総払出枚数は、各種カウンタエリア183bにおける総払出枚数カウンタを参照することで把握可能である。総払出枚数カウンタは、有利区間中の遊技結果として払い出されたメダル数に応じて加算処理がなされ、有利区間が終了する際に初期化されるカウンタである。なお、各ゲームの開始時にベットされることに基づき当該ベット数に応じて減算処理がなされるカウンタとし、払出数から投入数を減じた獲得数に相当する枚数を把握する構成として

50

もよい。

【0998】

続くステップS7702では、有利区間の継続ゲーム数を把握する処理を行う。そして、ステップS7703にて、第4特別報知コマンドを受信したか否かを判定する。受信していない場合には、ステップS7704にて通常終了演出を設定する処理を行ってから、アタックモード終了演出の設定処理を終了する。通常終了演出としては、図155(a)や図57(b)に示すように、アタックモードが終了すること、及び継続ゲーム数と総払出枚数の表示がなされる。

【0999】

ステップS7703にて第4特別報知コマンドを受信していると判定した場合、ステップS7705にて第4特別報知種類テーブルを取得する処理を実行し、ステップS7706にて第4特別報知種類抽選処理を実行する。第4特別報知種類テーブルについて、図による詳細な説明は省略するが、例えば、図144(c)の第2特別報知種類テーブルのように、設定値の偶数／奇数を示唆するものであってもよい。第4特別報知としては、例えば、図155(b)に例示する第4特別報知Aと、図155(c)に例示する第4特別報知Bとを設ける。第4特別報知Aと第4特別報知Bとは、例えば、第1特別報知Aや第1特別報知Bと表示内容において、当選対応キャラクタの代わりに継続ゲーム数と総払出枚数の表示を行う構成としてもよい。

【1000】

ステップS7706にて第4特別報知種類抽選処理を実行した後は、ステップS7707にて第4特別報知Aであったか否かを判定し、第4特別報知Aであれば、ステップS7708にて第4特別報知Aを実行するように補助表示部65やスピーカ64を制御する。また、第4特別報知Bであれば、ステップS7709にて第4特別報知Bを実行するように補助表示部65やスピーカ64を制御する。ステップS7708又はステップS7709の処理を実行した後は、アタックモード終了演出の設定処理を終了する。

【1001】

上記のようにすることで、有利区間が上限ゲーム数に達して強制終了する際、当日の遊技状況に合わせて設定値の示唆を行うことが可能となる。

【1002】

ここで、有利区間が強制終了すると、本来ならば、もっと継続したはずなのに、と思う遊技者としては、当該強制終了によって遊技への意欲がそがれ、そのまま遊技を終了してしまう可能性が高くなるとも考えられる。その点、本実施形態に示すように、空きゲーム数FGが0以下となり、強制終了が発生する場合に設定値の示唆を行う構成とすれば、例えば、高設定であることを予測する等、上記のように遊技への意欲がそがれ得る場面であっても、遊技続行の意思決定の後押しとすることが可能である。特に、強制終了が発生する際には、多量のメダルを獲得していることが想定され、かかる多量のメダルを目にした遊技者は、設定値の推測を行うとしても、高設定側に偏重した推測を行い易いと考えられる。つまり、強制終了に合わせて設定値推測を行わせるきっかけを与えることで、単に強制終了のみを行う構成よりも、遊技を続行させる気持ちを掻き立てることが可能と言える。

【1003】

その一方で、例えば、遊技ホールの開店から間もない段階で強制終了が発生した場合等において、当該遊技台について高設定を示唆する又は高設定が確定する示唆演出が発生すると、当該遊技台を遊技する遊技者にとっては遊技続行の後押しとなるものの、その示唆演出を横目で見ただけの他者は、当該遊技台との関係で他の遊技台の設定値は低いと予測する可能性がある。つまり、遊技ホールの開店から間もない段階乃至状況では、高設定を示唆する示唆演出が発生すると、遊技ホール全体としては好ましくないといえる。逆に、遊技ホールの営業時間の終了間際等においては、出来るだけ高設定を示唆する示唆演出が発生したほうが、遊技ホールの営業戦略としては好ましいと考えられる。

【1004】

そこで、強制終了に基づいて設定値の示唆を行ううえで、当日の遊技状況を加味して当該設定値の示唆を行う構成とすることで、当該設定値の示唆が行われることのデメリット（高設定の示唆により他の遊技台の稼働率が低下する、低設定の示唆により当該遊技台の稼働率が低下する、等）を極力抑えることが可能となる。

【1005】

特に、本変形例においては、総ゲーム数TGを用いて当日の遊技状況を加味する構成としたことから、遊技機の構成として従来からある構成を用いて、その情報を設定値の示唆に反映することができる。また、総ゲーム数TGについては、遊技機側で管理されるだけでなく、遊技者は、遊技ホールに設置されているデータ表示器等によっても把握可能であり、そのデータ表示器等から得られる情報に重みづけをしたうえで、設定値の示唆報知から設定値を予測する遊技も行わせることが可能となり、当該設定値を予測する遊技の楽しみが増加する。

10

【1006】

更に、総ゲーム数TGについては、当選確率の設定処理が行われたことに基づいて初期値にクリアされる構成としており、単に当該遊技機の電源ON/OFFだけでは、初期値にクリアされない構成としている。そのため、遊技ホールの開店時や閉店時に、設定値の変更や更新が行われず、上記当選確率の設定処理が実施されなければ、前日の総ゲーム数TGが引き継がれることとなる。このようにすれば、設定値の予測を行ううえで、設定値の変更の有無も合わせて当該予測を行わせることが可能となり、予測する遊技の楽しさがより一層高められたものとなる。

20

【1007】

<変形例6>

第4特別報知抽選テーブルを以下のように変更してもよい。

【1008】

図156(a)では、強制終了時の総ゲーム数TGだけでなく、強制終了時の時刻をパラメータとする第4特別報知抽選テーブルを示している。具体的には、総ゲーム数TGが2000以下である場合だけでなく、時刻が13時以前である場合には、設定値が1であれば256分の1の確率で当選し、設定値が6であれば256分の6の確率で当選する。また、総ゲーム数TGが4001以上6000以下である場合だけでなく、時刻が19時以前である場合には、設定値が1であれば256分の4の確率で当選し、設定値が6であれば256分の256の確率で当選する。

30

【1009】

上記のようにすることで、例えば、本遊技機の稼働開始が朝一の開店時からではなく昼以降や夕方以降となった場合のように、少ない総ゲーム数で強制終了条件が成立した場合であっても、その強制終了条件が成立した時刻が遅い場合には、設定値示唆としての第4特別報知が実行され易くなる。よって、よりホールでの営業形態や稼働状況に応じた設定値示唆とすることができる。

【1010】

なお、上記第4特別報知抽選テーブルを参照するうえで、強制終了時の時刻は、遊技機に設けられた所定の内蔵時計等から把握する構成とするとよい。

40

【1011】

<変形例7>

図156(b)では、少ないゲーム数や早い時刻で強制終了条件が成立した場合には、低設定ほど設定値示唆としての第4特別報知が実行され易い第4特別報知抽選テーブルを示している。すなわち、総ゲーム数TGが2000以下である場合又は時刻が13時以前である場合には、設定値が1であれば256分の128の確率で当選し、設定値が6であれば256分の4の確率で当選する。一方、総ゲーム数TGが2001以上4000以下である場合、又は時刻が16時以前である場合には、設定値が1であれば256分の2の確率で当選し、設定値が6であれば256分の12の確率で当選する。

【1012】

50

上記のようにすることで、比較的早期に強制終了が発生した場合には、高設定であると判断され易い傾向にあることを利用して、低設定の示唆報知の発生率を調節することができる。すなわち、上記のように、消化ゲーム数と獲得メダル数とから、高設定であると判断され易い状況で低設定の設定値示唆が発生しても、既に高設定であるという印象を受けている遊技者としては、その設定値示唆を鵜呑みにせず、遊技が続行され易いと考えられる。そこで、このような状況において低設定の設定値示唆を発生させることで、トータルの設定値示唆の発生確率のうち、低設定の設定値示唆の発生確率のみが低くなる、といった事象が生じにくくすることができる。

【1013】

＜変形例8＞

本変形例では、強制終了条件が成立した時点での総ゲーム数に応じて、第4特別報知抽選種類テーブルを異ならせる。具体的には、上記ステップS7705にて第4特別報知種類テーブルを取得する際に、主制御装置101側の総ゲーム数TGに対応するカウンタを把握することで総ゲーム数を把握し、総ゲーム数が2000ゲーム以下である場合と2001ゲーム以上である場合とで、取得する第4特別報知種類テーブルを異ならせる。

【1014】

図157(a)は、総ゲーム数が2000ゲーム以下である場合に取得される第4特別報知種類テーブルを示しており、図157(b)は、総ゲーム数が2001ゲーム以上である場合に取得される第4特別報知種類テーブルを示している。なお、本変形例では、第4特別報知として、第4特別報知A、第4特別報知B、第4特別報知C、第4特別報知D、第4特別報知E、第4特別報知Fが設定されており、互いに識別可能となる演出内容が設定されている。第4特別報知A～第4特別報知Fは、図148(b)の第3特別報知A～第3特別報知Fに対応するものである。すなわち、第4特別報知Aは奇数設定を示唆し、第4特別報知Bは偶数設定を示唆するものである。また、第4特別報知Cは設定値2以上、第4特別報知Dは設定値4以上、第4特別報知Eは設定値5以上を示唆し、第4特別報知Fは設定値6を示唆するものである。

【1015】

図157(a)の種類テーブルでは、第4特別報知A～第4特別報知Cが選択され易く、第4特別報知D～第4特別報知Fは選択されないように設定されている。すなわち、総ゲーム数が少ない状況で有利区間の強制終了条件が成立した場合には、偶数／奇数の設定値示唆が選択され易い。

【1016】

一方、図157(b)の種類テーブルでは、第4特別報知A及び第4特別報知Bだけでなく、第4特別報知C～第4特別報知Fが選択され得るように設定されている。つまり、総ゲーム数が少ない状況でなければ、有利区間の強制終了条件が成立したことに基づいて、総ゲーム数が少ない状況である場合よりも、設定値の絞り込みが行い易くなる。

【1017】

以上のようにすることで、遊技を進行させる（総ゲーム数を増加させる）ことによって、徐々に設定値の絞り込みが行い易くなり、遊技を進行させてメダル獲得を目指しつつ、設定値の推測を行う楽しさを提供することができる。

【1018】

特に、遊技状況に応じて種類テーブルを異ならせる構成とすることで、例えば、午前と午後で種類テーブルを異ならせるなど、遊技状況に応じて全く異なる示唆演出を実現することも可能であり、一日を通じて遊技を飽きさせないようにし、遊技を継続させる動機付けとすることができる。

【1019】

＜変形例9＞

本変形例では、有利区間を強制終了する場合、総消滅ゲーム数TEGを利用して、有利区間の終了後の通常区間において特別区間を設定する。先ず、本変形例における区間表示第2処理を、図158を参照しながら説明する。

【1020】

ステップS7801～ステップS7807の処理は、上記ステップS6101～ステップS6107の処理と同様であり、有利区間の強制終了条件が成立したことに基づいて、区間表示器の表示を終了する処理や、データ初期化処理を行う。

【1021】

ステップS7807のデータ初期化処理について、図159及び図160を参照しながら詳細に説明する。

【1022】

既に説明した通り、有利区間の強制終了時に実行するデータ初期化処理は、押し順報知により有利度を変化させる遊技性に関連する各種カウンタや各種フラグ等を初期化する処理である。より詳しくは、図159に示すように、主制御装置101のRAM106には、当選フラグ格納エリア106a、停止情報格納エリア106b、状態情報格納エリア106cの他、各種フラグ格納エリア106d、各種カウンタエリア106eが設けられている。これら各エリア106a～106eには、それぞれ、有利区間にて利用される各種情報（有利情報、特定情報）を格納するエリアと、通常区間にも利用される各種情報（通常情報）を格納するエリアとが、別々に設けられている。より詳しくは、有利区間にて利用される各種情報を格納するエリアと、通常区間にも利用される各種情報を格納するエリアとが、互いに重複しないエリアとして、別々に設けられている。

10

【1023】

具体的には、当選フラグ格納エリア106aには、有利区間対应当選フラグ格納エリア201と、通常区間対应当選フラグ格納エリア202とが設けられている。停止情報格納エリア106bには、有利区間対停止情報格納エリア203と、通常区間対停止情報格納エリア204とが設けられている。状態情報格納エリア106cには、有利区間対状態情報格納エリア205と、通常区間対状態情報格納エリア206とが設けられている。各種フラグ格納エリア106dには、有利区間対各種フラグ格納エリア207と、通常区間対各種フラグ格納エリア208とが設けられている。各種カウンタエリア106eには、有利区間対各種カウンタエリア209と、通常区間対各種カウンタエリア210とが設けられている。

20

【1024】

このうち、チャレンジモードフラグやアタックモードフラグ等、各種表示モードを把握するためのフラグを格納するエリアや、チャレンジモード上乗せフラグやアタックモード上乗せフラグ等、上乗せ条件が成立したことを把握するためのフラグを格納するエリアや、超過フラグを格納するエリアは、有利区間対各種フラグ格納エリア207に設けられている。一方、各ゲームのベット数を把握するためのベット数フラグを格納するエリアや、フリーズ演出の発生条件が成立していることを把握するためのフリーズ演出フラグを格納するエリアや、払出処理を行っている最中であることを把握するための払出中フラグを格納するエリア等は、通常区間対各種フラグ格納エリア208に設けられている。

30

【1025】

また、前兆ゲーム数G1を格納するエリアや、チャレンジモード継続数G2を格納するエリア、アタックモード継続数G3を格納するエリア、有利区間ゲーム数AGを格納するエリア、空きゲーム数FGを格納するエリア等は、有利区間対各種カウンタエリア209に設けられている。一方、総ゲーム数TGを格納するエリアや、ボーナス間のゲーム数をカウントするためのBB間ゲーム数カウンタを格納するエリア、メダルの払出数をカウントするための払出メダルカウンタを格納するエリア等は、通常区間対各種カウンタエリア210に設けられている。

40

【1026】

本変形例におけるデータ初期化処理では、図160のフローチャートに示すように、ステップS7901にて、有利区間対应当選フラグ格納エリア201を初期化する処理を行う。続くステップS7902では、有利区間対停止情報格納エリア203を初期化する処理を行う。続くステップS7903では、有利区間対状態情報格納エリア205を初

50

期化する処理を行う。続くステップS 7 9 0 4では、有利区間対応各種フラグ格納エリア2 0 7を初期化する処理を行う。続くステップS 7 9 0 5では、有利区間対応各種カウンタエリア2 0 9を初期化する処理を行う。そして、ステップS 7 9 0 6にてその他の有利区間に関する情報乃至パラメータを初期化する処理を行ってから、本データ初期化処理を終了する。

【1 0 2 7】

すなわち、有利区間の終了条件が成立したことに基づいて実行するデータ初期化処理では、有利区間に関連する各種エリア2 0 1, 2 0 3, 2 0 5, 2 0 7, 2 0 9の初期化処理を行う一方、有利区間に関連しない又は通常区間と有利区間の区別なしに利用される各種エリア2 0 2, 2 0 4, 2 0 6, 2 0 8, 2 1 0の初期化処理は行わない。そして、上記のようにこれら有利区間に関連する各種エリアと有利区間に関連しない又は通常区間と有利区間の区別なしに利用される各種エリアとが、重複しないように別々のエリアとして設けられていることから、上記のような初期化処理が行われる場合に、初期化処理を行うべきエリアを初期化処理しないというエラーや、初期化処理を行わないべきエリアを初期化処理してしまうエラーの発生が好適に抑制されている。

10

【1 0 2 8】

区間表示第2処理の説明に戻り、ステップS 7 8 0 7にてデータ初期化処理を行った後は、ステップS 7 8 0 8にて特別区間設定処理を行ってから、区間表示第2処理を終了する。また、ステップS 7 8 0 4にて否定判定した場合、ステップS 7 8 0 9やステップS 7 8 1 0にて有利区間の終了条件が成立したか否かの判定を行い、終了条件が成立している場合には、ステップS 7 8 0 5～ステップS 7 8 0 8の処理を行ってから、区間表示第2処理を終了する。終了条件が成立していなければ、ステップS 7 8 0 5～ステップS 7 8 0 8の処理を行うことなく、区間表示第2処理を終了する。なお、ステップS 7 8 0 9やステップS 7 8 1 0の処理は上記ステップS 6 1 0 8やステップS 6 1 0 9の処理と同様である。

20

【1 0 2 9】

特別区間設定処理について、図1 6 1のフローチャートを参照しながら説明する。

【1 0 3 0】

ステップS 8 0 0 1では、総消滅ゲーム数T E Gを把握する処理を行う。ここで、総消滅ゲーム数T E Gは、図1 5 9に示すように、R A M 1 0 6のうち、通常区間対応カウンタエリア2 1 0に記憶される。そのため、上記データ初期化処理が行われても、総消滅ゲーム数T E Gは初期化されない。つまり、上記空きゲーム数F Gが0以下となっている状況でゲーム数上乘せ処理を行う場合、アタックモード継続数G 3等の有利区間対応各種カウンタエリア2 0 9における各種継続数のカウンタに上乘せ数を加算するのではなく、通常区間対応各種カウンタエリア2 1 0における総消滅ゲーム数T E Gに対応する値を加算する構成としている。

30

【1 0 3 1】

言い換えると、本変形例は、上乘せ契機が生じた場合、有利区間中に用いられる情報としての上乘せゲーム数を有利区間用の各種エリアに記憶する処理を実行する場合と、当該上乘せゲーム数を、通常区間中にも用いられる情報として総消滅ゲーム数T E Gとして、通常区間用の各種エリアに記憶する処理を実行する場合と、があり、空きゲーム数F Gが0以下であるか否か、すなわち超過フラグがセットされているか否かの判定処理は、いずれのエリアに対する記憶処理を行うかを選択する処理ともいえる。このように、本変形例では、超過フラグの有無によって、有利区間中に生じた事象の情報を記憶するエリアを異ならせることが可能となっている。このようにすることで、有利区間の終了時に初期化処理を行う前提としつつ、有利区間中に生じた事象の情報を、通常区間に引き継ぐことが可能となっている。

40

【1 0 3 2】

続くステップS 8 0 0 2では、R O M 1 0 5の各種テーブル記憶エリア1 0 5 aから特別区間テーブルを取得する処理を行う。ここで、特別区間とは、有利区間の終了後の通常

50

区間において設定値の示唆演出が発生し易い区間として設けられている。特別区間テーブルは、図162(a)に示すように、総消滅ゲーム数TEGの値に応じて、特別区間のゲーム数が異なるように設定されている。具体的には、総消滅ゲーム数TEGが0であれば特別区間は設定されず、総消滅ゲーム数TEGが1～50であれば10ゲームの特別区間が選択され、総消滅ゲーム数TEGが51～100であれば30ゲームの特別区間が選択される等、総消滅ゲーム数TEGの値が大きいほど長い特別区間が選択されるように設定されている。

【1033】

ステップS8001及びステップS8002の処理にて、特別区間のゲーム数を特定した後は、ステップS8003にて、その特定したゲーム数に対応する値を特別区間ゲーム数PGを入力する処理を行う。そして、ステップS8004にて、入力された特別区間ゲーム数PGが0より大きいかな否かを判定し、0より大きい場合には、ステップS8005にて特別区間フラグをセットする処理を行い、ステップS8006にて特別区間コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行う。これら特別区間ゲーム数PGは特別区間のゲーム数をCPU102が把握するためのカウンタであり、特別区間フラグは、特別区間であることをCPU102が把握するためのフラグである。また、特別区間コマンドは、特別区間であることを表示制御装置81に把握させるためのコマンドである。

【1034】

ステップS8003にて特別区間ゲーム数PGが0であると判定した場合、又はステップS8006の処理を実行した後は、ステップS8007に進む。ステップS8007では、総消滅ゲーム数TEGを初期値(0)にクリアする処理を行う。その後、特別区間設定処理を終了する。すなわち、有利区間の終了時において総消滅ゲーム数TEGが0である場合には、特別区間フラグはセットされず、特別区間に設定されない。

【1035】

本変形例における特別区間では、所定の特殊リプレイ当選時に押し順報知演出が発生させる。上記第2の実施形態等にて示した通り、特殊リプレイとは、停止順序によって入賞する再遊技結果の種類が異なるものの、いずれの再遊技結果が入賞した場合であっても付与される特典は再遊技であり、且つRT状態等、遊技状態の移行が発生しない結果である。

【1036】

図163は、本変形例における通常遊技状態用抽選テーブルを示している。本変形例においては、通常遊技状態において特殊リプレイとして特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2に当選し得る。特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2は、図95や図96にて説明した通りであり、特殊リプレイ1は第1再遊技、第9再遊技、第11再遊技～第15再遊技の重複役であり、特殊リプレイ2は第1再遊技、第10再遊技～第15再遊技の重複役である。そして、停止順序によって入賞する再遊技が異なり、右下がりリプレイ、黒BARテンパイ外れ、黒BARダブルテンパイ外れ、黒BARシングル揃い、黒BARダブル揃い、の各停止出目にて対応する再遊技入賞が成立する。なお、特殊リプレイ1、特殊リプレイ2及び通常リプレイの各当選確率の合計値は、上記各実施形態における通常遊技状態用抽選テーブルにおける通常リプレイの当選確率と同じ確率となるように設定されている。

【1037】

以下、特別区間中の処理について説明する。

【1038】

図164(a)は、本変形例におけるゲーム数管理処理を示すフローチャートである。

【1039】

本変形例では、ステップS1401にてベット数が3であると判定した場合、ステップS8101にて上記の特定区間フラグがセットされているかな否かの判定を行う。セットされている場合には、ステップS8102にて、遊技状態が通常遊技状態又は第1RT状態であるかな否かを判定する。通常遊技状態又は第1RT状態である場合、ステップS810

10

20

30

40

50

3にて、特別区間ゲーム数PGを1減算する処理を行う。その後、ステップS8104にて特別区間ゲーム数PGが0となったか否かを判定し、0となった場合には、ステップS8105にて特定区間フラグをクリアする処理を行う。ステップS8101、ステップS8102若しくはステップS8104にて否定判定した場合、又はステップS8105の処理を実行した後は、ステップS1402に進む。

【1040】

図164(b)は、本変形例における押し順役処理を示すフローチャートである。

【1041】

本変形例では、ステップS4419にて否定判定した場合、ステップS8111に進む。ステップS8111では、今回のゲームの遊技結果が上記の特殊リプレイ1又は特殊リプレイ2当選であるか否かを判定する。特殊リプレイ1及び特殊リプレイ2のいずれかに当選している場合、ステップS8112に進み、特定区間フラグがセットされているか否かを判定する。特定区間フラグがセットされている場合には、ステップS8113にて押し順報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットしてから、本押し順役処理を終了する。ステップS8111又はステップS8112にて否定判定した場合は、押し順報知コマンドを出力設定することなく、押し順役処理を終了する。

10

【1042】

図165は、本変形例における特殊リプレイ用報知処理を示すフローチャートである。特殊リプレイ用報知処理は、上記第2の実施形態等における特殊RT用報知処理に対応するものである。すなわち、押し順報知用処理(図98)のステップS4514にて、特殊リプレイ当選と判定した場合に、ステップS4515にて実施される処理である。

20

【1043】

ステップS8201では、設定値を把握する処理を実行する。続くステップS8202では、各種テーブル記憶エリア182aから特殊リプレイ当選時の押し順報知抽選テーブルを取得する処理を実行する。特殊リプレイ当選時の押し順報知抽選テーブルは、図162(b)に示すように、設定値によって押し順報知演出の発生率が異なるとともに、押し順報知演出発生時の入賞態様が異なるように設定されている。

【1044】

具体的には、設定値が高いほど押し順報知演出が発生する確率が高くなるように設定されているとともに、設定値が高いほど、押し順報知演出発生時の黒BARシングル揃いや黒BARダブル揃いとなる入賞態様の押し順報知演出が選択される割合が高くなるように設定されている。例えば、設定値が1であれば、25%の確率で押し順報知演出が発生し、その発生時の入賞態様はいずれも黒BARダブルテンパイ外れとなる押し順報知演出が選択される。また、設定値が2であれば、設定値が1である場合と同様に25%の確率で押し順報知演出が発生するものの、その一部は黒BARシングル揃いとなる押し順報知演出が選択される。黒BARシングル揃いとなる押し順報知演出は、設定値2以上を示唆する示唆演出に相当する。設定値が4以上となると、押し順報知演出発生時に、黒BARダブル揃いとなる押し順報知演出も選択されるようになり、黒BARダブル揃いとなる押し順報知演出は、設定値4以上を示唆する示唆演出に相当する。

30

【1045】

ステップS8203では、ステップS8202にて取得した押し順報知抽選テーブルに基づいて、押し順報知抽選を実行する。かかる抽選処理では、押し順報知が発生させるか否かと、発生させる場合の押し順報知演出の種類(対応する入賞態様)を抽選する。そして、その抽選結果に基づいて、ステップS8204にて、対応する押し順報知演出が行われるように、補助表示部65やスピーカ64を制御する。

40

【1046】

以上のように、超過フラグの有無によって、上乗せ契機に基づいて抽選したゲーム数を上乗せゲーム数として記憶する場合と、総消滅ゲーム数TEGとして記憶する場合とで、記憶する領域を異ならせ、上乗せゲーム数については有利区間終了時の初期化処理の対象とし、総消滅ゲーム数TEGについては当該初期化処理の対象外とした。これにより、有

50

利区間の終了時に初期化処理を行う構成として、有利区間を区間表示器等によって明示することや連荘性能を高め過ぎない、といった趣旨に反しない範囲で、有利区間中に生じた事象の情報を、有利区間後に引き継ぐことが可能となる。これにより、有利区間を強制終了することによって生じ得る、有利区間と通常区間とのギャップを埋め、両区間の演出上の連動性を高めることができる。

【1047】

そして、総消滅ゲーム数TEGの値に基づいて、有利区間の終了後において、設定値の示唆演出が発生し易い特別区間を設定する構成とした。これにより、有利区間中において超過フラグがセットされている状況での上乗せ契機の発生という、遊技者にとって好ましくない事象が生じるほど、その後、設定値の推測を行うことが可能となるようにし、上記好ましくない事象に対する補てんとすることができる。

10

【1048】

特に、超過フラグがセットされている状況で上乗せ契機が生じても、結局は上限ゲーム数にて強制終了されることから、通常であれば、当該上乗せ契機が生じるほど、遊技続行の意思が崩れ、強制終了時にそのまま遊技を終了するであろうと考えられる。その一方、当該上乗せ契機が生じるほど、長い特別区間が設定され得るようにしたことから、強制終了時に即、遊技を終了するのではなく、せめて当該特別区間を消化してから遊技を終了するように促すことが可能となる。そして、当該特別区間中に、遊技者にとって好ましい設定値示唆が発生すると、そのまま遊技を継続する可能性が高く、稼働率の向上につなげることができる。

20

【1049】

本変形例においては、設定値示唆を特殊リプレイの停止出目（停止順序）によって行う構成としていることから、遊技者が好ましい設定値の示唆を、自らの操作によって出現させたかのような印象を与え易く、かかる設定値示唆を行う演出への注目度が好適に高められている。

【1050】

特殊リプレイは停止順序によって停止出目が異なるところ、遊技者が設定値の示唆を発生させたくなければ、報知された停止順序とは異なる停止順序にて各リール32L、32M、32Rを操作するとよい。このようにしたことにより、遊技者の意思に反して設定値の示唆が発生することを回避させることが可能となる。すなわち、例えば、高設定であることを既に把握している遊技者にとっては、自らの遊技台が高設定であることが周囲の遊技者に知られることは、好ましくないと考えられる場合もある。そこで、上記のようにすることで、設定値示唆を発生させるか否かを、遊技者自らが選択することが可能とすることで、遊技者の思い通りの演出内容とすることが可能となる。

30

【1051】

<変形例10>

本変形例では、特別区間中に押し順報知演出を発生させる構成に代え、又は加えて、特別区間中の前兆ゲーム数テーブルを異ならせる。図166(a)は、特別区間中ではない状況における通常モード時のボーナス前兆ゲーム数テーブルを示しており、図166(b)は、特別区間中の通常モード時のボーナス前兆ゲーム数テーブルを示している。

40

【1052】

図166(a)については、図35にて説明した通りであり、前兆ゲーム数は1～32ゲームのうちのいずれかが選択されるように設定されている。そして、ボーナスと重複当選している有利区間の内容によって選択され易い前兆ゲーム数が異なるように設定されている。具体的には、チャレンジモードとの重複当選よりもアタックモードとの重複当選の方が長い前兆ゲーム数が選択され易く、アタックモードとの重複当選よりもスーパーアタックモードとの重複当選の方が更に長い前兆ゲーム数が選択され易い。

【1053】

図166(b)に示すように、特別区間中は、前兆ゲーム数が0～4ゲームのうちのいずれかが選択されるように設定されており、上記図166(a)の場合よりも短い前兆ゲ

50

ーム数となり易い。また、特別区間中は、当該特別区間の設定契機となった総消滅ゲーム数T E Gの値が大きいほど、短い前兆ゲーム数が選択され易く、更に、重複当選しているモードが有利なほど短い前兆ゲーム数が選択され易くなるように設定されている。

【1054】

より詳しくは、チャレンジモードとの重複当選では、今回の特別区間の設定契機となった総消滅ゲーム数T E Gが1～50であれば4ゲームの前兆ゲーム数が選択される一方、総消滅ゲーム数T E Gが201以上であれば0ゲームの前兆ゲーム数が選択される。また、アタックモードとの重複当選では、今回の特別区間の設定契機となった総消滅ゲーム数T E Gが1～50であれば2ゲーム又は4ゲームの前兆ゲーム数が選択される一方、総消滅ゲーム数T E Gが201以上であれば0ゲームの前兆ゲーム数が選択される。

10

【1055】

この場合、例えば、特別区間フラグとして、総消滅ゲーム数T E Gの値に応じて、総消滅ゲーム数T E Gが1～50であれば特別区間フラグ1をセットし、総消滅ゲーム数T E Gが51～100であれば特別区間フラグ2をセットし、総消滅ゲーム数T E Gが101～200であれば特別区間フラグ3をセットし、総消滅ゲーム数T E Gが201以上であれば特別区間フラグ4をセットするなどし、特別区間に設定する際の総消滅ゲーム数T E Gを事後的に判別可能とするとよい。

【1056】

以上のように、特別区間の優位性は、設定値示唆に限られず、ボーナスの前兆ゲーム数によっても担保することができる。特に、第1BB等のボーナスに当選した場合には、ボーナス当選が重複して発生することがない構成であることからして、速やかにボーナス入賞を成立させたほうが遊技者の損失は少ない。その点からして、上記のように特別区間中は前兆ゲーム数が短くなり易くなるようにすることで、有利区間中に無効となった上乗せの補てんとすることが可能となる。

20

【1057】

<変形例11>

本変形例では、空きゲーム数F Gが0以下となる上乗せが発生したことに基づいて、特別報知を実行する。図167は、本変形例におけるゲーム数上乗せ処理を示すフローチャートである。

【1058】

ステップS8301では、超過フラグがセットされているか否かを判定する。超過フラグがセットされている場合には、そのままゲーム数上乗せ処理を終了する。超過フラグがセットされておらず、未だ空きゲーム数F Gは0以上である状況であれば、ステップS8302以降の上乗せ処理に進む。ステップS8302では、今回の上乗せゲーム数を把握する処理を実行する。そして、ステップS8303にて、空きゲーム数F Gを把握することにより、今回の上乗せゲーム数は空きゲーム数F G以上であるか否か、すなわち、今回の上乗せによって空きゲーム数F Gが0以下となるか否かを判定する。0以下とはならない場合には、ステップS8304にて対象となる継続ゲーム数に上乗せゲーム数を加算する処理を行ってから、ゲーム数上乗せ処理を終了する。

30

【1059】

一方、今回の上乗せによって空きゲーム数F Gが0以下となる場合には、ステップS8305にて、対象となる継続ゲーム数に上乗せゲーム数を加算する処理を行ったうえで、ステップS8306にて、第1特別報知実行用コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットしてから、ゲーム数上乗せ処理を終了する。

40

【1060】

この場合、上乗せが発生する場合に、上乗せコマンドが出力される場合と、上乗せコマンドと第1特別報知実行用コマンドとが出力される場合とがある。上乗せコマンドと第1特別報知実行用コマンドとを受信した場合、例えば、図168(a)及び図168(b)に示すように、第1特別演出Aや第1特別演出Bとともに、上乗せゲーム数キャラクタを表示するようにし、上乗せが発生したことと、設定値示唆とを同時に把握させる構成とし

50

てもよい。

【1061】

超過フラグがセットされる契機となる上乗せについても、少なくとも上限ゲーム数の超過分に関しては、その恩恵を十分に受けることができないものであるところ、本変形例によれば、このような損失についても、設定値示唆という遊技者にとって有益となり得る情報の提示によって補てんすることが可能となる。また、例えば、上限ゲーム数ギリギリで発生した上乗せ時に空きゲーム数F Gが0以下となった場合等、その後のゲームで特別演出の発生に期待が持てない状況（ゲーム数が少ない状況）等であっても、好適に特別報知を発生させることができる。

【1062】

しかも、上記のように上乗せが発生したことの情報（上乗せゲーム数対応キャラクタ）と、設定値示唆の情報（第1特別報知Aと第1特別報知B）と、を同時に把握可能とすることにより、設定値示唆の情報を上乗せといった遊技者にとって好ましい事象に密接な関連性を持たせて提示することが可能となり、設定値示唆の情報が遊技者にとって有益となるものである印象をより強めることが可能となる。すなわち、例えば、運こそが遊技の結果に関与するものとし、設定値の高低を軽んじる遊技者にとっては、設定値示唆の情報を提示しても、何ら有益な情報となり得ないとも考えられる。その点、上記のように、設定値示唆の情報を、運の要素の強い上乗せ演出と関連付けて提示することで、設定値示唆についても運の要素が色濃く反映されていることを理解させるとともに、当該設定値示唆を有益なものである印象付けを行うことが可能となる。

【1063】

なお、設定値示唆の情報と上乗せが発生したことの情報は、両者が完全に同時に提示されるものでなくてもよく、先に上乗せが発生したことの情報が提示され、後から設定値示唆の情報がその上乗せが発生したことの情報とともに提示される、といったように、少なくとも両者が重複して提示される期間が生じる構成であればよい。

【1064】

<変形例12>

消滅ゲーム数E Gや総消滅ゲーム数T E Gの値を補助表示部65等にて表示する構成としてもよい。図169は、本変形例における第3特別報知設定処理を示すフローチャートである。第3特別報知設定処理は、第1特別報知設定処理に代えて又は加えて実行される処理であり、上乗せ演出の設定処理の一処理として実施される処理である。

【1065】

既に説明した通り、第3特別報知は消滅ゲーム数E Gや総消滅ゲーム数T E Gに基づいて実行される特別報知である。本変形例においては、図147の上乗せコマンドのセット処理において、第3特別報知コマンドに対して消滅ゲーム数E Gの情報を設定したうえで、表示制御装置81へ出力する構成とする。そのため、表示制御装置81では、第3特別報知コマンドを受信することで、今回発生するはずであった上乗せ演出の上乗せゲーム数を把握することが可能となる。なお、第3特別報知コマンドに総消滅ゲーム数T E Gの情報を設定する構成としてもよい。

【1066】

ステップS8401では、受信した第3特別報知コマンドに基づいて、消滅ゲーム数E Gに対応する情報を把握する処理を行う。そして、ステップS8402にて、今回発生するはずだった上乗せゲーム数を把握する。ステップS8403では、対応する上乗せゲーム数にて上乗せ演出を発生させる。この場合、通常時の上乗せ演出と同様の演出（例えば、図136（b））であってもよいし、例えば背景等を異ならせることによって、通常時の上乗せ演出とは異なるものであることを遊技者が把握可能な構成としてもよい。そして、ステップS8404にて、特別ゲーム数表示部T G Hの更新処理を行ってから、第3特別報知設定処理を終了する。

【1067】

特別ゲーム数表示部T G Hは、図170（a）に示すように、補助表示部65において

、上限である1500ゲームを加味した有利区間（アタックモード等）の残りゲーム数を表示する通常ゲーム数表示部GHとは、異なる領域に設定されており、より詳しくは、通常ゲーム数表示部GHに隣接する領域に特別ゲーム数表示部TGHが設けられている。そのため、通常ゲーム数表示部GHを視認しようとする、おのずと特別ゲーム数表示部TGHも目に入り易くなり、遊技者が見落としにくい領域に特別ゲーム数表示部TGHが設けられている。なお、いずれの表示部GH、TGHも、押し順報知演出とは重複しない領域に設定されている。

【1068】

また、特別ゲーム数表示部TGHにおいてゲーム数を表示するカウンタは、通常ゲーム数表示部GHにおいてゲーム数を表示するカウンタと、色や大きさ、形等が異なるように設定されており、両表示部GT、TGHのカウンタの意味する内容が異なるものである印象を与えやすくなっている。しかも、特別ゲーム数表示部TGHにおいてゲーム数を表示するカウンタは、通常ゲーム数表示部GHのそれよりも大きく表示されるものであり、当該特別ゲーム数表示部TGHのカウンタの方が目立ち易いだけでなく、遊技者にとって意味のある内容である印象を与え易いものとなっている。

10

【1069】

ここで、有利区間中のゲームの進行に合わせて、通常ゲーム数表示部GHの更新がなされる。すなわち、1ゲーム消化する度に通常ゲーム数表示部GHのカウンタは1ずつ減算されたカウンタとして更新される。一方、特別ゲーム数表示部TGHのカウンタは、上乗せ契機が生じたことに基づいて更新されるものであり、ゲームの消化に際して減算されるものではない。特に、特別ゲーム数表示部TGHが更新される場合とは、図170（b）に示すように、上乗せ契機が生じたことに基づいて、カウンタが減算されるのではなく増加するように更新される。そのため、通常ゲーム数表示部GHのカウンタが減算されることと見比べると、特別ゲーム数表示部TGHのカウンタは、有利区間の終わりに近づくにつれて増加していくカウンタとなっており、カウンタの増加によって何らかの有益な事象が生じるであろうことを連想させ易く、有利区間が強制終了されることへの喪失感を和らげる効果も期待できる。

20

【1070】

本変形例においても、有利区間の強制終了時の総消滅ゲーム数TEGの値に応じて設定値示唆を行う構成（終了時演出として設定値示唆を行う構成や、特別区間を設定することで設定値示唆を行う構成）とする。つまり、実際に、特別ゲーム数表示部TGHの値が大きくなるほど、遊技者にとって有益な情報が提示され易くなり、遊技者の期待感に合わせた遊技演出とすることが可能となる。

30

【1071】

上記のとおり、有利区間に上限ゲーム数を設ける構成において、当該上限ゲーム数を超える上乗せが発生した場合には、通常であれば、遊技者はその上限ゲーム数を超える上乗せが無意味になるのであるから、その上乗せが発生したことや上乗せゲーム数を把握したくないものと考えられる。その前提からすると、このような状況で上乗せが発生したことや上乗せゲーム数については、なるべく遊技者に悟られないように、隠すようにする、すなわち、報知しないようにすることが通常の発想である。

40

【1072】

その一方で、上記のとおり、本実施形態ではかかる上乗せが発生したことや上乗せゲーム数を有意義なものとする構成としており、特別ゲーム数表示部TGHにより表示された値から、設定値の示唆が行われること等を期待しながら遊技を行わせることが可能となる。このように、通常であれば表示しないゲーム数を、あえて表示するようにすることで、かかるゲーム数に基づいて設定値の示唆等を行う遊技を好適に実現することが可能となる。

【1073】

しかも、このようにあえて表示することから、仮に設定値の示唆等が行われない構成であったとしても、遊技者としては、何らかの意味があって表示されているのであろう、と

50

いう予測を行いながら遊技を行うものと考えられる。つまり、あえて表示していることから、その表示されている意義や恩恵を遊技者自身が予測し、その予測自体を楽しませる、という効果も期待できる。

【1074】

上記の特別ゲーム数表示部TGHを、アタックモードの終了演出等、有利区間の終了時においても表示する構成としてもよい。このようにすることで、有利区間が強制終了されなかった場合の総継続ゲーム数や総獲得メダル数を、遊技者は当該特別ゲーム数表示部TGHから皮算用することが可能となり、例えば、あとどれくらいメダルを獲得できたのに、といったように友人との思い出話のネタとさせることも可能である。

【1075】

10

＜変形例13＞

本変形例では、実際の有利区間残りゲーム数ZGと、表示上の残りゲーム数との関係性を利用した報知を行う。図171は、実際の有利区間残りゲーム数ZGと表示上の残りゲーム数との関係を説明するための図である。

【1076】

本変形例では、所定の上乗せ演出として、上乗せゲーム数の一部又は全部のゲーム数を、当該上乗せ契機が生じたゲームよりも後のゲームにおいて報知する後乗せ演出を設定する。つまり、有利区間残りゲーム数ZGのうちの一部のゲーム数を有利区間の残りゲーム数として先に報知するとともに、有利区間残りゲーム数ZGのうちの残りのゲーム数を後から報知する。先に報知する側のゲーム数を表示用残数カウンタHGとし、後から報知する側のゲーム数を後乗せカウンタBGとすると、有利区間残りゲーム数ZGは、表示用残数カウンタHGと後乗せカウンタBGとの合計値に等しくなる。表示用残数カウンタHGはゲームを消化する度に1ずつ減算され、後乗せカウンタBGはゲームを消化しても後乗せ演出が発生しない限り減算はなされない。なお、表示用残数カウンタHG及び後乗せカウンタBGは、いずれも表示制御装置81の各種カウンタエリア183bにて管理されるカウンタであるが、主制御装置101にて管理されるカウンタとしてもよい。

20

【1077】

例えば、アタックモードを消化している最中において、表示上の残りゲーム数が所定数（本変形例では1）となった場合に、すなわち、表示用残数カウンタHGが所定数（1）となった場合に、後乗せ演出が発生する。後乗せ演出では、例えば、上乗せ演出の場合と同様に、後乗せカウンタBG（150）に対応するゲーム数（図では150）の上乗せが行われたことを報知する。その結果、後乗せカウンタBGはその報知分減算される（図では0となる）とともに、表示用残数カウンタHGは後乗せ演出による報知分が上乗せされて更新され、その表示も表示用残数カウンタHGに対応した値となる（図では1ゲーム消化して150）。

30

【1078】

後乗せ演出を行うための処理について、図172及び図173を参照しながら説明する。図172は、本変形例における上乗せ演出設定処理を示し、図173は、後乗せ演出設定処理を示すフローチャートである。後乗せ演出設定処理は、表示制御装置81における演出設定処理（図43）のうち、その他の処理にて実施される。

40

【1079】

上乗せ演出設定処理において、ステップS8501にて第1特別報知コマンドを受信していないと判定した場合、ステップS8502にて上乗せゲーム数を把握する処理を行う。そして、ステップS8503にて、後乗せ抽選処理を実行する。後乗せ抽選処理は、今回の上乗せゲーム数を、当該ゲームにて報知するか、それとも後のゲームにて報知するか、すなわち後乗せとするか否かの抽選処理である。例えば、特定役の種類によって後乗せとする割合が異なるように設定されている。

【1080】

続くステップS8504では、後乗せ抽選にて当選したか否かを判定する。当選していない場合、すなわち、今回の上乗せゲーム数を当該ゲームにて報知すると判定した場合に

50

は、ステップS8505に進み、表示用残数カウンタHGに今回の上乗せゲーム数を加算する処理を行う。その後、ステップS8506～ステップS8511にて、上乗せ報知演出の実行タイミングの抽選、上乗せ報知演出の設定を行う。

【1081】

一方、今回の上乗せゲーム数を後のゲームにて報知すると判定した場合、ステップS8512にて各種フラグ格納エリア183aに後乗せフラグをセットする処理を行う。なお、ステップS8512にて既に後乗せフラグがセットされている状態であれば、その状態を維持する。そして、ステップS8513にて、後乗せカウンタBGに今回の上乗せゲーム数を加算する処理を行ってから、上乗せ演出の設定処理を終了する。

【1082】

なお、ステップS8501にて第1特別報知コマンドを受信した場合には、ステップS8514にて第1特別報知設定処理を行うが、本変形例における第1特別報知設定処理については、後に説明する。

【1083】

後乗せ演出設定処理では、ステップS8601にて、表示用残数カウンタHGが所定値として1であるか否かを判定する。なお、上記のように、表示用残数カウンタHGは有利区間中に1ゲーム消化する度に、図示しない減算処理によって1ずつ減算され、補助表示部65の表示もその減算処理に対応させて更新される。表示用残数カウンタHGが1であれば、ステップS8602にて後乗せフラグがセットされているか否かを判定する。表示用残数カウンタHGが1ではない場合や、後乗せフラグがセットされていない場合は、そのまま後乗せ演出設定処理を終了する。

【1084】

表示用残数カウンタHGが1であって後乗せフラグがセットされている場合、ステップS8603にて後乗せカウンタBGの値を把握する処理を実行する。そして、ステップS8604にて、今回の後乗せ演出分のゲーム数を抽選により決定する。具体的には、例えば、後乗せカウンタBGの全部を後乗せ演出として報知するか、それとも、後乗せカウンタBGのうちの一部を後乗せ演出として報知するかを決定する。かかる抽選は、後乗せカウンタBGの値の大きさによって、全部とするか一部とするかを異ならせるとともに、一部とする場合にはその割合を異ならせるとよい。なお、本変形例では、いずれの場合であっても全部を後乗せ演出として報知する構成とする。

【1085】

続くステップS8605では、報知分のゲーム数の上乗せ演出が行われるように、補助表示部65やスピーカ64を制御する。続くステップS8606では、報知した分の後乗せカウンタBGの値を、表示用残数カウンタHGに加算する処理を行う。そして、ステップS8607にて、報知及び表示用残数カウンタHGに加算した分の値を後乗せカウンタBGから減算する処理を行い、ステップS8608にて後乗せカウンタBGが0であることを条件として、ステップS8609にて後乗せフラグをクリアする処理を行う。ステップS8608にて後乗せカウンタBGが0ではない場合や、ステップS8609の処理を行った後は、後乗せ演出設定処理を終了する。

【1086】

以上のような後乗せ演出を行う構成においては、例えば、後乗せカウンタBGに多量の上乗せ分が加算されている場合等、空きゲーム数FGが0以下となって超過フラグがセットされている状況であっても、表示上の残りゲーム数からは残りゲーム数が上限に達していることを把握できない特定事象が生じ得る。本変形例では、その特定事象を利用して、特定役当選時の喪失感を解消する構成としている。

【1087】

本変形例における第1特別報知設定処理を、図174を参照しながら説明する。

【1088】

ステップS8701では、後乗せフラグがセットされているか否かを判定する。後乗せフラグがセットされていない場合は、ステップS8702～ステップS8707にて、第1

10

20

30

40

50

特別報知用の処理を行う。ステップS 8 7 0 2～ステップS 8 7 0 7の処理は、ステップS 6 7 0 1～ステップS 6 7 0 6の処理と同様である。

【1 0 8 9】

後乗せフラグがセットされている場合、ステップS 8 7 0 8に進み、後乗せカウンタB Gを把握する処理を行う。そして、ステップS 8 7 0 9にて、疑似的に上乗せを行う場合のゲーム数を抽選により決定する。この場合、疑似上乗せのゲーム数を後乗せカウンタB Gを上限とし、例えば、後乗せカウンタB Gが1 0 0であれば1 0 0以下のゲーム数のいずれかが選択されるように抽選により決定する。

【1 0 9 0】

具体的には、例えば、図1 3 1における通常時の（実際に上乗せを発生させる場合の）上乗せゲーム数抽選テーブルと同様の抽選テーブルを表示制御装置8 1にも記憶しておく。そして、かかる抽選テーブルと今回の遊技結果とに基づいて、疑似的な上乗せゲーム数を抽選により選択する。当該抽選により選択したゲーム数が、後乗せカウンタB G以下であればそのゲーム数を今回の疑似上乗せのゲーム数として決定する。一方、当該抽選により選択したゲーム数が、後乗せカウンタB Gよりも大きければ、後乗せカウンタB Gの値を今回の疑似上乗せのゲーム数として決定する。このようにすることで、上乗せ契機となった特定役との関係で、あたかも実際に上乗せが行われているかのようにしつつ、後乗せカウンタB Gを超える疑似上乗せを発生させないようにすることができる。

【1 0 9 1】

続くステップS 8 7 1 0では、ステップS 8 7 0 9にて決定した疑似上乗せのゲーム数にて上乗せ演出を行うよう、補助表示部6 5やスピーカ6 4を制御する。この場合、通常時に発生する上乗せ演出と同じ演出となるようにすると、今回の遊技結果を契機として上乗せが発生した印象を強く与えることが可能となる。

【1 0 9 2】

続くステップS 8 7 1 1では、報知分を表示用残数カウンタH Gに加算する処理を行い、ステップS 8 7 1 2にて報知分を後乗せカウンタB Gから減算する処理を行う。そして、ステップS 8 7 1 3にて後乗せカウンタB Gが0となったか否かを判定し、0となった場合には、ステップS 8 7 1 4にて後乗せフラグをクリアする。ステップS 8 7 1 3にて後乗せカウンタB Gが0ではないと判定した場合や、ステップS 8 7 1 4の処理を実行した後は、第1特別報知設定処理を終了する。

【1 0 9 3】

以上のように、未報知分の有利区間残りゲーム数Z G（後乗せカウンタB G分）を利用して、空きゲーム数F Gが0以下となった場合であっても、疑似的な上乗せ演出を行う構成としたことにより、空きゲーム数F Gが0以下となって超過フラグがセットされている状況で上乗せ契機が生じた場合の喪失感を解消することが可能となる。

【1 0 9 4】

特に、未報知分の疑似上乗せを後乗せカウンタB Gの範囲内で行う構成としていたり、実際の上乗せ抽選・上乗せゲーム数抽選を経て行う構成としていたりすることから、当該疑似上乗せが、単なる演出上のものではなく、特定役当選に基づく実際の上乗せである印象を強めることができ、当該疑似上乗せが行われることに対して、純粋に喜びを感じさせることが可能となる。

【1 0 9 5】

<変形例1 4>

本変形例では、上記変形例1 3における疑似上乗せを利用して設定値示唆を行う。図1 7 5は、本変形例における疑似上乗せゲーム数抽選処理を示すフローチャートである。疑似上乗せゲーム数抽選処理は、上記ステップS 8 7 0 9にて実施される処理である。

【1 0 9 6】

ステップS 8 8 0 1では、設定値を把握する処理を行う。続くステップS 8 8 0 2では、設定値示唆抽選処理を行う。設定値示唆抽選処理では、今回の疑似上乗せ時に、設定値示唆を行うか否かを抽選により決定する処理である。具体的には、ROM 1 8 2の各種テ

10

20

30

40

50

ーブル記憶エリア182aから、設定値示唆用の疑似上乗せゲーム数テーブルを取得し、設定値示唆の内容を含むゲーム数にて疑似上乗せを行うか否かを抽選する。

【1097】

設定値示唆用の疑似上乗せゲーム数テーブルは、図176(a)に示す通り、設定値によって、選択される疑似上乗せのゲーム数が異なるように設定されている。例えば、疑似上乗せのゲーム数として後乗せカウンタBGと同じゲーム数の疑似上乗せ演出は、全設定値で選択され得るものの、高設定ほど選択され易くなるように設定されている。また、後乗せカウンタBGに対して第1数として、例えば10を加えたゲーム数の疑似上乗せ演出は、設定1～設定3で選択され、低設定ほど選択され易くなるように設定されている。後乗せカウンタBGに対して第2数として、例えば56を加えたゲーム数の疑似上乗せ演出は、設定5及び設定6で選択されるように設定されている。後乗せカウンタBGに対して第3数として、例えば77を加えたゲーム数の疑似上乗せ演出は、設定6のみで選択されるように設定されている。

10

【1098】

ステップS8802にて上記設定値示唆用の抽選処理を行った後は、ステップS8803にて、設定値示唆の内容を含む各ゲーム数の疑似上乗せ演出に当選したか否かを判定する。当選している場合には、ステップS8804にて、当選内容に応じたゲーム数を今回の疑似上乗せゲーム数として設定する処理を行ってから、本疑似上乗せゲーム数抽選処理を終了する。

【1099】

20

図176(a)に示すように、設定値示唆用の疑似上乗せゲーム数テーブルは、いずれの設定値であっても、これら設定値示唆の内容を含むゲーム数が選択されない設定示唆外れが選択され得るように設定されている。当該設定示唆外れが選択された場合は、以下の処理によって、疑似上乗せ演出のゲーム数が抽選により決定される。

【1100】

すなわち、ステップS8802の抽選処理の結果が上記設定値示唆外れである場合、ステップS8803にて否定判定することとなり、この場合、ステップS8805に進む。ステップS8805では、通常用の疑似上乗せゲーム数抽選処理を行う。通常用の疑似上乗せゲーム数抽選処理は、上記変形例13で説明したものと同様であり、図131における通常時の上乗せゲーム数抽選テーブルと同様の抽選テーブルと今回の遊技結果とに基づいて、疑似的な上乗せゲーム数を抽選により選択する。

30

【1101】

続くステップS8806では、ステップS8805にて選択したゲーム数が、後乗せカウンタBG以下であるか否かの判定を行う。後乗せカウンタBGを超える場合、ステップS8807にて、後乗せカウンタBGの値を今回の疑似上乗せのゲーム数として設定する処理を行ってから、疑似上乗せゲーム数抽選処理を終了する。ステップS8805にて選択したゲーム数が後乗せカウンタBG以下である場合、ステップS8808にて、当該選択したゲーム数を今回の疑似上乗せのゲーム数として設定する処理を行ってから、疑似上乗せゲーム数抽選処理を終了する。

【1102】

40

この場合、例えば、上乗せ演出（疑似上乗せ演出）において報知されたゲーム数を、総ゲーム数と残りゲーム数とに加えることで上限値である1500となる場合、設定値示唆用の疑似上乗せゲーム数抽選にて後乗せカウンタBGと同数のゲーム数が選択された可能性がある。上記のように、この後乗せカウンタBGと同数のゲーム数は、高設定ほど選択され易いことから、高設定との予測を行うことが可能である。但し、後乗せカウンタBGと同数のゲーム数の上乗せ演出は、通常用の疑似上乗せゲーム数抽選処理で後乗せカウンタBG以上のゲーム数が選択された場合にも発生する場合がある。そうすると、単に後乗せカウンタBGと同数のゲーム数の上乗せ演出が発生すればよいだけでなく、設定値の予測を行う難易度が高くなっており、当該遊技の面白味が追加されている。

【1103】

50

例えば、アタックモード中の強チェリー当選に基づいて行われる上乗せゲーム数テーブルでは、選択される最多ゲーム数は200ゲームとして設定されている（図131）。そのため、例えば、強チェリー当選時に200ゲームを超えるゲーム数として250ゲームの上乗せ演出が発生すると、それは疑似上乗せ演出である可能性が高く、しかもそのゲーム数が後乗せカウンタBGと同数であれば（総ゲーム数と残りゲーム数とに加算すると上限値となれば）、高設定である期待度が高まる結果となる。

【1104】

一方、同じ250ゲームの上乗せ演出が発生しても、それが弱チェリー当選を契機とするものであれば、弱チェリー時の選択される範囲内のゲーム数となり（図131）、仮に後乗せカウンタBGと同数であったとしても、通常用の疑似上乗せゲーム数抽選処理で後乗せカウンタBG以上のゲーム数が選択された可能性も否定できない。

10

【1105】

また、上記例において、強チェリー当選時に200ゲームを超える上乗せ演出が発生しても、それが、後乗せカウンタBGに第1数（10）を加えたゲーム数（260）であると、低設定である可能性が高まる。一方、それが弱チェリー当選を契機とする上乗せ演出であれば、低設定であるとは断言できなくなる。

【1106】

ここで、上記のように総ゲーム数と表示上の残りゲーム数とから把握される表示上の空きゲーム数が、1回の上乗せゲーム数の上限以上である場合には、後乗せカウンタBGと同数のゲーム数の上乗せ演出が発生すると、それが設定値示唆の内容を含むものであることが明確に把握される。一方、上記表示上の空きゲーム数が1回の上乗せゲーム数の上限未満である場合には、後乗せカウンタBGと同数のゲーム数の上乗せ演出が発生すると、設定値示唆の内容を含むものであるとは断言できなくなる。つまり、上記表示上の空きゲーム数が多い状況の方が、設定値示唆の内容を含む上乗せ演出が発生し易い構成となり、早期に超過フラグがセットされた場合であっても、その分設定値示唆を楽しむことが可能となる、といったメリットを生じさせることができる。また、表示上の空きゲーム数が1回の上乗せゲーム数の上限未満となると、設定値示唆の内容を含む上乗せ演出を望む遊技者にとっては、上限ゲーム数が少ない特定役に基づく上乗せ（例えば、最多で50ゲームのチャンスAやチャンスBに基づく上乗せ）を望むようになる。つまり、多くのゲーム数の上乗せを期待するであろう通常とは全く逆の感覚にて上乗せを望むようになり、従来にはない斬新な遊技性を実現することが可能となる。

20

30

【1107】

また、例えば、発生した上乗せ演出が、後乗せカウンタBGに対して第2数（56）や第3数（77）を加算したゲーム数のものである場合、上記のように高設定を期待することが可能となっている。但し、かかる内容も、表示上の残りゲーム数等、遊技の進行状況によって出現するゲーム数と、示唆内容とが異なる。

【1108】

例えば、図176（b1）では、総ゲーム数が1045、表示上の残りゲーム数が102であり、後乗せカウンタBGが353である状況において、出現する上乗せゲーム数と設定値の示唆内容との関係を示している。この場合、上乗せゲーム数が353ゲームであれば高設定を示唆し、上乗せゲーム数が363ゲームであれば低設定を示唆するものとなる。また、上乗せゲーム数が409ゲームであれば設定5又は設定6を示唆し、430ゲームであれば設定6が確定する。

40

【1109】

一方、図176（b2）のように、同じ総ゲーム数が1045であっても、表示上の残りゲーム数が56であり、後乗せカウンタBGが399である状況においては、上乗せゲーム数が409ゲームであると、低設定を示唆するものとなる。つまり、上記図176（b1）の場合では設定5又は設定6を示唆するゲーム数が、図176（b2）の状況では、低設定を示唆するものとなり、同じゲーム数の上乗せ演出であっても、示唆内容が全く異なるものとなる。

50

【1110】

また、図176 (b3) のように、同じ総ゲーム数が1045であっても、表示上の残りゲーム数が35であり、後乗せカウンタBGが420である状況においては、上乗せゲーム数が430ゲームであると、低設定を示唆するものとなる。つまり、上記図176 (b1) の場合では設定6が確定するゲーム数が、図176 (b3) の状況では、低設定を示唆するものとなり、同じゲーム数の上乗せ演出であっても、示唆内容が全く異なるものとなる。

【1111】

<第5の実施形態>

本実施形態では、特化ゾーンの構成が上記各実施形態と異なっている。上記各実施形態では、VBモード中に第7再遊技入賞が発生したことに基づいて特化ゾーンへ移行するパターンと、スーパーアタックモードへの移行抽選に当選したことに基づいて特化ゾーンへ移行するパターンと、を説明したが、本実施形態では、アタックモードやVBモード中の特定役当選に基づいて移行するパターンを説明する。

【1112】

図177は、本実施形態における第2特定役処理を示すフローチャートである。既に説明した通り、第2特定役処理は、特定役当選時に実施される処理であって、表示モードが主にアタックモードである場合に実施される処理である。

【1113】

本実施形態における第2特定役処理では、アタックモードのゲーム数上乗せ抽選処理に非当選となった場合の処理が異なっている。すなわち、ステップS10001～ステップS10020の処理は、上記ステップS901～ステップS920の処理と同様であり、特定役当選に基づいて、アタックモードのランクに応じたVBモードへの移行抽選や、アタックモードのランク昇格抽選や、アタックモードのゲーム数上乗せ抽選を実施し、これら各抽選に当選した場合には、それぞれ対応する特典 (VBモードへの移行やランク昇格、ゲーム数上乗せ) を付与するための処理が行われる。

【1114】

本実施形態では、ステップS10015にて、直前のステップS10014にて実施されたアタックモードのゲーム数上乗せ抽選処理にて非当選であったと判定した場合、ステップS10021へ進む。ステップS10021では、特化ゾーンへの移行抽選を実行する。すなわち、本実施形態では、アタックモード中に特定役に当選した場合において、VBモードへの移行抽選やアタックモードのゲーム数上乗せ抽選等に当選しなかった場合に、特化ゾーンへの移行抽選が行われる。特化ゾーン抽選処理では、ROM105の各種テーブル記憶エリア105aから特化ゾーン移行抽選用のテーブルを取得するとともに、抽選用のカウンタ等によって、表示モードを特化ゾーンへ移行させるか否かの抽選を行う。

【1115】

特化ゾーン移行抽選用のテーブルは、図179に示すように、特定役の種類によって移行抽選の当選確率が異なるように設定されている。

【1116】

ここで、本実施形態においては、抽選処理 (図16) における特定役の当選確率が上記各実施形態と異なっており、特に、強チェリー (IV=13)、弱チェリー (IV=14)、強スイカ (IV=15) 及び弱スイカ (IV=16) の当選確率が異なっている。具体的には、本実施形態では、強チェリーには約600分の1の確率で当選し、弱チェリーには約200分の1の確率で当選する。また、強スイカには約300分の1の確率で当選し、弱スイカには約60分の1の確率で当選する。すなわち、本実施形態においては、強チェリーや弱チェリー (これらをまとめて、単に「チェリー」とも称する) に当選する確率は、合わせて約150分の1であり、強スイカや弱スイカ (これらをまとめて、単に「スイカ」とも称する) に当選する確率は、合わせて約50分の1であり、チェリーよりもスイカの方が圧倒的に当選し易くなっている。これらチェリーやスイカに関して、設定値に関わらず当選確率の差が生じないように設定されており、例えば、設定1のチェリー当

選確率と設定6のチェリー当選確率は共通しており、設定3のスイカ当選確率と設定5のスイカ当選確率とは共通している。その他の特定役の当選確率については、上記各実施形態と同様である。また、特定役以外の遊技結果（通常リプレイ、押し順リプレイや押し順ベル、第1BB、第2BB、CB、外れ等）についても、その確率は上記各実施形態と同様である。

【1117】

特化ゾーン移行抽選用のテーブルでは、例えば、強チェリーに基づく特化ゾーン移行抽選では5%の確率で当選し、弱チェリーに基づく特化ゾーン移行抽選では0.5%の確率で当選する。一方、強スイカに基づく特化ゾーン移行抽選では15%の確率で当選し、弱スイカに基づく特化ゾーン移行抽選では5%の確率で当選する。つまり、チェリーよりもスイカの方が遊技結果としての当選確率が高いだけでなく、特化ゾーン移行抽選においても当選確率が高くなるように設定されている。

10

【1118】

これら、特化ゾーン移行抽選における特定役別の当選確率は、いずれに設定値でも共通の当選確率として設定されており、設定値によって異なるように設定されている。

【1119】

ステップS10022では、上記ステップS10021の処理結果に基づいて、特化ゾーンへの移行抽選に当選したか否かを判定する。当選していない場合には、そのまま第2特定役処理を終了する。当選している場合には、ステップS10023にて、各種フラグ格納エリア106dに特化ゾーン当選フラグをセットする処理を行う。そして、ステップS10024にて前兆ゲーム数テーブルを取得する処理を行い、ステップS10025にて前兆ゲーム数の抽選処理を行い、ステップS10026にて前兆ゲーム数をセットする処理を行い、ステップS10027にて前兆コマンドをセットする処理を行ってから、第2特定役処理を終了する。ステップS10024～ステップS10027の処理は、例えばステップS906～ステップS909の処理と同様であり、前兆モードを設定するための処理である。

20

【1120】

次に、本実施形態における第3特定役処理について、図178を参照しながら説明する。既に説明した通り、第3特定役処理は、特定役当選時に実施される処理であって、表示モードが主にVBモードである場合に実施される処理である。

30

【1121】

本実施形態における第3特定役処理では、上記第2特定役処理における変更点と同様に、アタックモードのゲーム数上乘せ抽選処理に非当選となった場合の処理が異なっている。すなわち、ステップS10101～ステップS10107の処理は、上記ステップS1001～ステップS1007と同様であり、特定役当選に基づくアタックモードのゲーム数上乘せ抽選を実施し、かかる上乘せ抽選に当選した場合には、ゲーム数上乘せ処理等が行われる。

【1122】

本実施形態では、ステップS10102にて、直前のステップS10101にて実施されたアタックモードのゲーム数上乘せ抽選処理にて非当選であったと判定した場合、ステップS10108へ進む。ステップS10108では、特化ゾーンへの移行抽選を実行する。すなわち、本実施形態では、VBモード中に特定役に当選した場合において、アタックモードのゲーム数上乘せ抽選に当選しなかった場合にも、特化ゾーンへの移行抽選が行われる。特化ゾーン抽選処理は、上記ステップS10021の処理と同様であり、特化ゾーン移行抽選用のテーブルに基づいて行われる。

40

【1123】

VBモード中の特化ゾーン移行抽選用のテーブルについても、アタックモード中の特化ゾーン移行抽選用のテーブルと同様に、図179に示すように、特定役の種類によって移行抽選の当選確率が異なるように設定されている。例えば、強チェリーに基づく特化ゾーン移行抽選では10%の確率で当選し、弱チェリーに基づく特化ゾーン移行抽選では1%

50

の確率で当選する。一方、強スイカに基づく特化ゾーン移行抽選では30%の確率で当選し、弱スイカに基づく特化ゾーン移行抽選では10%の確率で当選する。つまり、VBモードにおいても、特化ゾーン移行抽選の当選確率が、チェリーよりもスイカの方が高くなるように設定されている。また、その他の特定役も含め、特化ゾーン移行抽選の当選確率は、アタックモードよりもVBモードの方が高くなるように設定されている。

【1124】

VBモード中の特化ゾーン移行抽選における特定役別の当選確率についても、上記アタックモード中の当選確率と同様に、いずれに設定値でも共通の当選確率として設定されており、設定値によって異ならないように設定されている。

【1125】

ステップS10109では、ステップS10108の処理結果に基づいて、移行抽選に当選したか否かの判定を行う。ステップS10109～ステップS10114の処理は、上記ステップS10022～ステップS10027の処理と概ね同様であり、特化ゾーンへの移行抽選に当選した場合において、前兆モードの設定を行うための処理となっている。ただし、ステップS10113では、前兆ゲーム数の抽選処理により決定された前兆ゲーム数に対して、VBモードの残りゲーム数を加算したゲーム数を今回の前兆ゲーム数としてセットする。すなわち、特化ゾーン当選を示唆する前兆演出は、VBモード中から実施されるものの、特化ゾーンへはVBモードが終了してから移行する構成としている。なお、VBモードの残りゲーム数を前兆ゲーム数として設定する構成としてもよく、この場合、前兆ゲーム数の抽選処理等を省略することが可能である。

【1126】

以上のように、本実施形態では、特化ゾーンへの移行抽選が、アタックモードやVBモードにおいて特定役に基づく上乘せ非当選となったことに基づいて実施される。このような構成とすることで、アタックモードやVBモード中に特定役に当選した場合に得られる可能性のある利益が、直接的なゲーム数の上乘せだけに限定されず、期待感がより高められる。また、特化ゾーンへの移行経路が多様化し、遊技性を大幅に向上させることが可能となる。

【1127】

表示モードを特化ゾーンへ移行させるための処理として、本実施形態におけるモード移行報知用処理及び押し順役処理について、図180及び図181を参照しながら補足説明する。本実施形態における特化ゾーンは、上記各実施形態と同様に、第7再遊技入賞が成立したことに基づいて移行する。ただし、本実施形態においては、BARリプレイ当選時の抽選（第7再遊技を入賞させるか否かの抽選）によって特化ゾーンへの移行抽選が行われるのではなく、上記のように特定役当選時に移行抽選が行われる。そして、当該特定役当選時の移行抽選に当選すると、特化ゾーン当選フラグがセットされて移行可能となり、その後に、BARリプレイ1に当選した場合に第7再遊技入賞を成立させるための押し順報知が実施されて、特化ゾーンへ移行する構成としている。

【1128】

すなわち、本実施形態におけるモード移行報知用処理では、図180に示すように、ステップS10201～ステップS10216にて、上記ステップS1101～ステップS1116の処理と同様に、前兆ゲーム数が0となったことに基づいて、対応する表示モードへ移行させるための処理や、対応する遊技状態への移行役となる押し順役当選時の押し順報知を発生させるための処理が行われる。

【1129】

本実施形態では、ステップS10213にてVBモード当選フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS10217に進む。ステップS10217では、特化ゾーン当選フラグがセットされているか否かを判定する。セットされていない場合には、そのままモード移行報知用処理を終了する。セットされている場合には、ステップS10218にて、当該特化ゾーン当選フラグをクリアする処理を行う。そして、ステップS10219にて、各種フラグ格納エリア106dに特化ゾーン用報知フラグをセットする処理を

10

20

30

40

50

行う。特化ゾーン用報知フラグは、第7再遊技入賞に対応する押し順報知を実行するためのフラグである。ステップS10219の処理を実行した後は、ステップS10220にて特化ゾーン当選報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットしてから、本モード移行報知用処理を終了する。特化ゾーン当選報知コマンドを受信した表示制御装置81は、特化ゾーンに当選したことの報知を行うように、補助表示部65やスピーカ64を制御する。当該処理は、例えばベット時演出設定処理（図44）のその他のベット時演出設定処理（ステップS1809）にて、特化ゾーン当選報知コマンドを受信していることを条件として実行する構成とするとよい。

【1130】

本実施形態における押し順役処理では、図181に示すように、ステップS10301～ステップS10313にて、上記ステップS1201～ステップS1213の処理と同様に、第2RT状態や第3RT状態へ昇格させるための押し順報知（第3再遊技～第5再遊技の押し順報知）や、第1RT状態へ転落させないための押し順報知（第1再遊技の押し順報知）を行う。

【1131】

ステップS10309にて否定判定した場合、本実施形態では、ステップS10314にて、今回の遊技結果がBARリプレイのうち、BARリプレイ1であるか否かを判定する。BARリプレイ1である場合、ステップS10315にて、アタック用報知フラグがセットされているか否かを判定し、ステップS10316にて、特化ゾーン用報知フラグがセットされているか否かを判定する。ステップS10315にて否定判定した場合には、今回のBARリプレイ1当選ゲームでは押し順報知を実行せずに、そのまま押し順役処理を終了する。また、ステップS10316にて否定判定した場合、ステップS10307に進み、第1再遊技入賞を成立させるための押し順報知用の処理を行う。

【1132】

アタック用報知フラグ及び特化ゾーン用報知フラグのいずれもがセットされている場合、ステップS10317にて第7再遊技入賞に対応する押し順報知を実行し、ステップS10318にて当該第7再遊技入賞に対応する停止順序を含む押し順報知コマンドを表示制御装置81への出力対象としてセットする処理を行ってから、押し順役処理を終了する。

【1133】

なお、本実施形態においては、BARリプレイ1当選時の停止順序と入賞態様との関係を、第7再遊技入賞と第1再遊技入賞及び第6再遊技入賞とが異なる停止順序となるように設定するとよい（図23（c））。これにより、上記のように第7再遊技入賞に対応する押し順報知に従って停止操作した場合に、より確実に第7再遊技入賞を成立させることが可能となる。また、本実施形態においては、入賞結果対応処理（図39）のステップS1316にて第7再遊技入賞が成立したと判定した場合、ステップS1317にてVB用報知フラグの有無を判定する代わりに、上記特化ゾーン用報知フラグの有無を確認する構成とする。すなわち、第7再遊技入賞が成立し、且つ特化ゾーン用報知フラグがセットされている場合に、特化ゾーンの開始処理（ステップS1318～）が行われるようにする。このようにすることで、たまたま停止順序が第7再遊技入賞に対応する停止順序に合致した場合に、特化ゾーンへ移行してしまうことを回避することができる。

【1134】

また、本実施形態の押し順役処理においても、ステップS10314にて否定判定した場合、ステップS10319～ステップS10322にて押し順ベル用の処理を行う点は、上記ステップS1219～ステップS1222の処理と同様である。

【1135】

次に、本実施形態における上乗せ演出の設定処理について、図182を参照しながら説明する。既に説明した通り、上乗せ演出の設定処理は、主制御装置101から上乗せコマンドを受信したことに基づいて表示制御装置81にて実施される処理である。

【1136】

ステップS10401では、特化ゾーン中か否かを判定する。特化ゾーン中ではない場合には、ステップS10402～ステップS10413にて、上記ステップS8502～ステップS8513と同様に、今回の上乗せを後乗せとするか否かの判定や、後乗せとしない場合には、当該ゲームのいずれのタイミングにて上乗せ演出を発生させるか否かの判定等を行う。

【1137】

以下の説明では、後乗せ演出との対比として、上乗せ当選ゲームにて発生させる上乗せ演出（後乗せ演出よりも先のタイミングで発生させる上乗せ演出）を、即乗せ演出とも称する。

【1138】

ステップS10401にて特化ゾーン中に受信した上乗せコマンドである場合、ステップS10414にて特化ゾーン用上乗せ処理を実行してから、上乗せ演出の設定処理を終了する。

【1139】

ここで、特化ゾーン用上乗せ処理の説明を行う前に、本実施形態における上乗せ特化ゾーン中の演出について、図183～図185を参照しながら説明する。

【1140】

図183（a）に示すように、上乗せ特化ゾーンへ移行すると、補助表示部65では、「上乗せ確率上昇中」という文字表示が行われる。これにより、ゲーム数上乗せ抽選の当選確率が高い状況であることを遊技者は明確に把握可能となる。また、補助表示部65においては、特化ゾーン中に上乗せしたゲーム数の合計数が、特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGにより表示される。特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGは、例えば、補助表示部65の中央上部に配置され、特に遊技者の目を引きやすい位置に配置されている。

【1141】

本実施形態においても、特化ゾーン中では、特定役のみならず押し順ベルや押し順リプレイでも上乗せに当選する（図129）。そのため、毎ゲーム、ゲーム数上乗せが発生し、対応する上乗せ演出が行われるとともに、特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGの表示が毎ゲーム更新される。

【1142】

本実施形態においては、特化ゾーン中の特定役のうち、特に、スイカ及びチェリーについて、当選したゲームにて上乗せ演出が行われる即乗せ演出が選択される場合と、当該特化ゾーンの終了時まで上乗せゲーム数の報知が持ち越される後乗せ演出が選択される場合とがある。

【1143】

以下の説明では、特化ゾーン中以外の即乗せ演出や後乗せ演出との対比として、特化ゾーン中の当選ゲームにて発生させる上乗せ演出をゾーン中即乗せ演出とも称し、特化ゾーン終了時に発生させる上乗せ演出（ゾーン中即乗せ演出よりも後のタイミングで発生させる上乗せ演出）をゾーン中後乗せ演出とも称する。

【1144】

図184（a）に示すように、例えば、スイカ当選時においてゾーン中即乗せ演出が選択されると、既に説明した上乗せ演出が発生する。かかる上乗せ演出は、上乗せ当選したことの当選報知と上乗せゲーム数の内容報知とが同時に行われる演出である。一方、スイカ当選時においてゾーン中後乗せ演出が選択されると、スイカ契機で上乗せ当選したことの当選報知として、例えば、スイカに対応する緑色の宝箱を模したキャラクタとして第1後乗せキャラクタBUP1が表示されるとともに、「ゲット！！」という文字表示により、第1後乗せキャラクタBUP1（スイカ契機に基づく上乗せ権利）を獲得したことが示される。また、図184（b）に示すように、チェリー当選時においてゾーン中即乗せ演出が選択されると、スイカ当選時に即乗せ演出が選択された場合と同様に、既に説明した上乗せ演出が発生する。一方、チェリー当選時においてゾーン中後乗せ演出が選択されると、チェリー契機で上乗せ当選したことの当選報知として、例えば、チェリーに対応する

10

20

30

40

50

赤色の宝箱を模したキャラクターとして第2後乗せキャラクターBUP2が表示されるとともに、「ゲット!!」という文字表示により、第2後乗せキャラクターBUP2（チェリー契機に基づく上乗せ権利）を獲得したことが示される。第1後乗せキャラクターBUP1と第2後乗せキャラクターBUP2とは、遊技者が識別可能となるように表示内容が異なっており、具体的には、上記のようにキャラクターの色が異なっている（BUP1は緑色、BUP2は赤色、図ではドットハッチを異ならせて示している）。

【1145】

獲得した第1後乗せキャラクターBUP1や第2後乗せキャラクターBUP2は、図183（b）に示すように、特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGに並べて表示される。図183（b）においては、第1後乗せキャラクターBUP1が3つ表示され、第2後乗せキャラクターBUP2は1つ表示されており、スイカ契機のゾーン中後乗せ演出が3回発生することを示しているとともに、チェリー契機のゾーン中後乗せ演出が1回発生することを示している。なお、図183（b）においては、特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGが「150」に更新されている状況を示しており、かかる状況は、特化ゾーン中の各ゲームでゾーン中即乗せ演出によって合計150ゲームの上乗せが発生したことを示している。より詳しくは、図183（b）の表示がなされている状況とは、特化ゾーンにおいて150ゲームの上乗せが発生し、更に、ゾーン中後乗せ演出が4回（3回+1回）発生することが確定している状況であり、特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGに表示されている150ゲームよりも、さらに多いゲーム数の上乗せが潜在的に存在していることを意味している。

【1146】

特化ゾーンの継続ゲーム数が0となり当該特化ゾーンが終了する場合、上記第1後乗せキャラクターBUP1と第2後乗せキャラクターBUP2とに対応する後乗せ演出が発生する。具体的には、特化ゾーンの最終ゲームの終了時（各リール32L、32M、32Rを停止した後、より詳しくは、メダル払出完了後）に、図185（a）に示すように、「後乗せJudge」という文字表示がなされて、第1後乗せキャラクターBUP1や第2後乗せキャラクターBUP2にて当選報知されている内容報知としてのゾーン中後乗せ演出が発生する状況であることが示される。また、スイカ契機で生じた上乗せ（後乗せ）の総ゲーム数を示す第1後乗せゲーム数BUG1と、チェリー契機で生じた上乗せ（後乗せ）の総ゲーム数を示す第2後乗せゲーム数BUG2と、が表示される。図185（a）においては、ゾーン中後乗せ演出発生前の状況を示しており、いずれの後乗せゲーム数BUG1、BUG2も0ゲームとなっている。

【1147】

ゾーン中後乗せ演出では、複数表示されている各後乗せキャラクターBUP1、BUP2について、順次（例えば、演出スイッチ66が操作される度に）、内容報知としてのゾーン中後乗せ演出を発生させる。例えば、複数表示されている第1後乗せキャラクターBUP1のうちの1が補助表示部65の略中央に移動して拡大表示され、当該第1後乗せキャラクターBUP1にて示される当選報知に対応する内容報知が行われる。内容報知としては、例えば、第1後乗せキャラクターBUP1として示されている宝箱が開放されて、中身が飛び出すかのような表示がなされる。当該中身は上乗せゲーム数に対応しており、図185（b）では、10ゲームの上乗せ（後乗せ）が発生したことを示している。この場合、第1後乗せゲーム数BUG1が10ゲーム加算されて表示が更新されるとともに、特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGの表示も10ゲーム加算されて更新される。その後、残りの第1後乗せキャラクターBUP1についても、順次、内容報知が行われる。

【1148】

第1後乗せキャラクターBUP1についての内容報知が終了すると、第2後乗せキャラクターBUP2についての内容報知が行われる。この場合、図186（a）に示すように、第2後乗せキャラクターBUP2が補助表示部65の略中央に移動して拡大表示されるとともに、当該第2後乗せキャラクターBUP3にて示される当選報知に対応する内容報知が行われる。例えば、第2後乗せキャラクターBUP2として示されている宝箱が開放されて、中身が飛び出すかのような表示がなされる。第1後乗せキャラクターBUP1の場合と同様に

、当該中身は上乗せゲーム数に対応しており、図186(a)では、90ゲームの上乗せ（後乗せ）が発生したことを示している。この場合、第2後乗せゲーム数BUG2が90ゲーム加算されて表示が更新されるとともに、特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGの表示も90ゲーム加算されて更新される。

【1149】

特化ゾーン中に発生した上乗せについてすべての内容報知（ゾーン中後乗せ演出）が終了すると、図186(b)に示すように、当該特化ゾーン中に発生したスイカとチェリーとの上乗せに関し、即乗せと後乗せとの選択比率（選択割合）を示す比率報知が行われる。

【1150】

具体的には、スイカ契機で発生した上乗せについて、当該スイカ当選したゲームにて上乗せゲーム数の内容報知が行われた回数（即乗せ回数）と、特化ゾーン終了時にスイカ当選を契機とする上乗せゲーム数の内容報知が行われた回数（後乗せ回数）とが第1比率表示HP1として表示される。また、チェリー契機で発生した上乗せについて、当該チェリー当選したゲームにて上乗せゲーム数の内容報知が行われた回数（即乗せ回数）と、特化ゾーン終了時にチェリー当選を契機とする上乗せゲーム数の内容報知が行われた回数（後乗せ回数）とが第2比率表示HP2として表示される。

【1151】

図186(b)では、今回の特化ゾーンにおいて、スイカ当選を契機とする即乗せ回数は1回であり、スイカ当選を契機とする後乗せ回数は3回であることが、第1比率表示HP1として積み上げ棒グラフにて示されている。また、今回の特化ゾーンにおいて、チェリー当選を契機とする即乗せ回数は2回であり、チェリー当選を契機とする後乗せ回数は1回であることが、第2比率表示HP2として積み上げ棒グラフにて示されている。これらの積み上げ棒グラフにおいて、即乗せ回数を示す領域と、後乗せ回数を示す領域とは、それぞれ異なる色によって示されており、遊技者はそれらの領域の違いを明確に把握することが可能とされている（図ではドットハッチを異ならせて表示している）。より詳しくは、今回の特化ゾーンにおいて、スイカ契機で発生した上乗せは4分の1（25%）で即乗せが選択され、4分の3（75%）で後乗せが選択されたことや、今回の特化ゾーンにおいて、チェリー契機で発生した上乗せは3分の2（約66%）で即乗せが選択され、3分の1（約33%）で後乗せが選択されたことが、視覚的に容易に把握可能に示される。

【1152】

本実施形態では、特化ゾーン中の上乗せに関し、即乗せが選択される比率と、後乗せが選択される比率とが（後乗せ抽選に当選する確率が）、設定値によって異なるように設定されている。つまり、特化ゾーンについて、上記のように即乗せと後乗せとの比率報知が行われることにより、遊技者は設定値を予測・把握することが可能となる。以下、かかる比率報知を行うための処理を含め、特化ゾーン中の上乗せ報知を行うための処理について、詳細に説明する。

【1153】

図187は、特化ゾーン用上乗せ処理を示すフローチャートである。

【1154】

ステップS10501では、今回の上乗せゲーム数を把握する処理を実行する。続くステップS10502では、ゾーン中後乗せ抽選処理を実行する。ゾーン中後乗せ抽選処理では、各種テーブル記憶エリア105aから特化ゾーン用の上乗せ演出タイミングテーブルを取得して、今回の上乗せ演出を即乗せとするか後乗せとするかを抽選により決定する。

【1155】

図188に示すように、特化ゾーン用の上乗せ演出タイミングテーブルでは、上乗せ当選契機となった遊技結果（当選役）と、設定値とによって、上乗せ演出の実行タイミングが異なるように設定されている。具体的には、上乗せ当選契機となった遊技結果として、スイカ（強スイカ、弱スイカ共通）と、チェリー（強チェリー、弱チェリー共通）と、そ

10

20

30

40

50

の他とで、上乗せ演出の実行タイミングがそれぞれ異なるように設定されている。

【1156】

スイカは、設定1では、即乗せが40%で選択され、後乗せが60%で選択される。設定2では、即乗せが45%で選択され、後乗せが55%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが55%で選択され、後乗せが45%で選択される。設定5では、即乗せが60%で選択され、後乗せが40%で選択される。設定6では、即乗せが65%で選択され、後乗せが35%で選択される。つまり、設定値が高くなるほど後乗せの選択率が低くなり、即乗せの選択率が高くなる。

【1157】

チェリーは、設定1では、即乗せが10%で選択され、後乗せが90%で選択される。設定2では、即乗せが30%で選択され、後乗せが70%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが70%で選択され、後乗せが30%で選択される。設定5では、即乗せが80%で選択され、後乗せが20%で選択される。設定6では、即乗せが90%で選択され、後乗せが10%で選択される。つまり、設定値が高くなるほど後乗せの選択率が低くなり、即乗せの選択率が高くなり、この点はスイカと共通している。

【1158】

一方、上乗せ契機がスイカの場合と比較して、チェリーの場合には、即乗せと後乗せとの比率の設定値による差が大きくなるように設定されている。すなわち、例えば、即乗せが選択された場合に設定値を予測するうえで、スイカよりもチェリーのほうがその予測材料としての貢献度が高い。言い換えると、スイカの即乗せ／後乗せ比率から設定値を予測するよりも、チェリーの即乗せ／後乗せ比率から設定値を予測するほうがその予測精度が高く、より容易に設定値の予測を行うことが可能となっている。

【1159】

既に説明した通り、本実施形態では、チェリーよりもスイカの方が圧倒的に当選し易くなるように当選確率が設定されている（図179）。かかる当選確率は、特化ゾーン中においても同様の当選確率であり、当該特化ゾーンにおいてもチェリーよりもスイカの方が当選し易い。そうすると、特化ゾーンにおける即乗せ／後乗せ比率から設定値を予測する遊技において、その予測精度が低いスイカには当選し易く、予測精度の高いチェリーには当選しにくい。このようにすることで、当選確率の低いチェリーに当選した場合の恩恵を、上乗せゲーム数の多少といった有利度に関する恩恵だけでなく、設定値の予測材料という遊技者にとって有益となり得る情報の提示という恩恵を加え、当該有利度に関する恩恵の割合を高めすぎないようにすることが可能となる。

【1160】

ステップS10502にてゾーン中後乗せ抽選処理を実行した後は、ステップS10503にてゾーン中後乗せ抽選処理に当選したか否かを判定する。当選していない場合、すなわち、即乗せが選択された場合、ステップS10504にて、今回の上乗せ契機がスイカであったか否かを判定する。スイカであった場合には、ステップS10505に進み、各種カウンタエリア106eに設けられたスイカ用即乗せカウンタに1を加算する処理を実行する。スイカ用即乗せカウンタは、今回の特化ゾーン中にスイカ契機で上乗せが発生し、且つ即乗せが選択された場合の回数をCPU102が把握するためのカウンタである。

【1161】

ステップS10504にてスイカ契機ではないと判定した場合、ステップS10506に進む。ステップS10506では、今回の上乗せ契機がチェリーであったか否かを判定する。チェリーであった場合には、ステップS10507に進み、各種カウンタエリア106eに設けられたチェリー用即乗せカウンタに1を加算する処理を実行する。チェリー用即乗せカウンタは、今回の特化ゾーン中にチェリー契機で上乗せが発生し、且つ即乗せが選択された場合の回数をCPU102が把握するためのカウンタである。

【1162】

ステップS10505若しくはステップS10507の処理を実行した後、又はステップS10506にて否定判定した場合、ステップS10508にて、上乗せ演出（ゾーン中即乗せ演出）が今回のゲームにて発生可能となるように上乗せ演出を設定する。なお、この場合の上乗せ演出発生タイミングは、本実施形態では、全リール32L, 32M, 32R停止時としているが、第1リール停止ON操作時や、第2リール停止OFF操作時等、他のタイミングでゾーン中即乗せ演出が発生する構成としてもよい。

【1163】

その後、ステップS10509にて、上記ゾーン中即乗せ演出発生タイミングにて（又は当該ゾーン中即乗せ演出発生タイミングから若干遅れたタイミングにて）、特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGが今回の上乗せゲーム数が加算された表示に更新されるように、更新演出を設定してから、特化ゾーン用上乗せ処理を終了する。

10

【1164】

既に説明した通り、ステップS10508やステップS10509の上乗せ演出用のデータは、予め定められた演出データ設定エリアに当該データを一時記憶される。CPU181は、上記上乗せ演出（ゾーン中即乗せ演出）の発生タイミングにおいて、上記演出データ設定エリアに一時記憶された演出データを読み出し、上乗せ演出が行われるようにする。これは、以下の他の上乗せ演出についても同様である。

【1165】

ステップS10503にてゾーン中後乗せ抽選に当選したと判定した場合、すなわち、今回の上乗せとして後乗せが選択された場合、ステップS10510に進む。ステップS10510では、今回の上乗せ契機がスイカであったか否かを判定する。スイカであった場合には、ステップS10511に進み、各種カウンタエリア106eに設けられたスイカ用後乗せカウンタに1を加算する処理を実行する。スイカ用後乗せカウンタは、今回の特化ゾーン中にスイカ契機で上乗せが発生し、且つ後乗せが選択された場合の回数をCPU102が把握するためのカウンタである。

20

【1166】

続くステップS10512では、RAM106に設けられたスイカ用後乗せ個別エリアに、今回の上乗せゲーム数を記憶する処理を実行する。本実施形態では、スイカ用後乗せ個別エリアとして複数のエリアが設けられており、具体的には、255個のエリアが設けられている。各エリアは、それぞれ0～999のゲーム数を記憶可能に設定されており、スイカ契機に基づいて上乗せされたゲーム数を、事後的に読み出すことが可能となっている。例えば、1番目のエリアに10ゲーム、2番目のエリアに50ゲームがそれぞれ記憶されている場合、特化ゾーンにおいてスイカ契機として上乗せが発生し、且つ後乗せが選択されたもののうち、最初の上乗せについての上乗せゲーム数が10ゲームであり、次の上乗せについての上乗せゲーム数が50ゲームであったことを、事後的に把握可能となる。ステップS10512では、スイカ用後乗せ個別エリアにおいてゲーム数が記憶されていないエリアのうちの最も番号が小さいエリアに、今回のスイカ契機とする上乗せゲーム数を記憶する処理を行う。

30

【1167】

その後、ステップS10513にて、スイカ用後乗せキャラとして、第1後乗せキャラクタBUP1が全リール32L, 32M, 32R停止時に表示されるように、演出データ設定エリアに当該データを一時記憶させてから、特化ゾーン用上乗せ処理を終了する。なお、第1後乗せキャラクタBUP1の表示タイミングは、上記ゾーン中即乗せ演出の発生タイミングと同じタイミング又はそれよりも若干遅いタイミングであることが好ましい。

40

【1168】

ステップS10510にてスイカ契機ではないと判定した場合、ステップS10514に進む。ステップS10514では、今回の上乗せ契機がチェリーであったか否かを判定する。チェリーであった場合には、ステップS10515に進み、各種カウンタエリア106eに設けられたチェリー用後乗せカウンタに1を加算する処理を実行する。チェリー

50

用後乗せカウンタは、今回の特化ゾーン中にチェリー契機で上乗せが発生し、且つ後乗せが選択された場合の回数をCPU102が把握するためのカウンタである。

【1169】

続くステップS10516では、RAM106に設けられたチェリー用後乗せ個別エリアに、今回の上乗せゲーム数を記憶する処理を実行する。チェリー用後乗せ個別エリアは、スイカ用後乗せ個別エリアに対応するものである。すなわち、本実施形態では、チェリー用後乗せ個別エリアについても複数のエリアが設けられており、具体的には、255個のエリアが設けられている。各エリアは、それぞれ0～999のゲーム数を記憶可能に設定されており、チェリー契機に基づいて上乗せされたゲーム数を、事後的に読み出すことが可能となっている。ステップS10516では、チェリー用後乗せ個別エリアにおいてゲーム数が記憶されていないエリアのうちの最も番号が小さいエリアに、今回のチェリー契機とする上乗せゲーム数を記憶する処理を行う。

10

【1170】

その後、ステップS10517にて、チェリー用後乗せキャラとして、第2後乗せキャラクタBUP2が全リール32L, 32M, 32R停止時に表示されるように、演出データ設定エリアに当該データを一時記憶させてから、特化ゾーン用上乗せ処理を終了する。なお、第2後乗せキャラクタBUP2の表示タイミングについても、上記ゾーン中即乗せ演出の発生タイミングと同じタイミング又はそれよりも若干遅いタイミングであることが好ましい。また、ステップS10514にて否定判定した場合は、そのまま特化ゾーン用上乗せ処理を終了する。

20

【1171】

なお、本実施形態では、特化ゾーンにおいては、スイカ及びチェリー以外の上乗せ契機については、設定値に関わらず即乗せが選択される構成としているため（図188）、ステップS10514にて否定判定することはない。すなわち、ステップS10514の判定処理は、他の上乗せ契機においても後乗せを発生させる場合の拡張用に設けられているといえる。

【1172】

なお、ステップS10513やステップS10515において、既に表示済みの第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せキャラクタBUP2がある場合には、当該表示済みの第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せキャラクタBUP2に並べるように今回の後乗せキャラが表示されるように演出データを設定する構成とするとよい。並べる順番の規則を統一することで（例えば、上段の左→上段の右→下段の左→下段の右といったように順番に並べることで）、後述する特化ゾーン終了時の後乗せ演出が行われる場合において、何番目の上乗せ当選に対応する後乗せかを明確に理解させることが可能である。なお、第1後乗せキャラクタBUP1と第2後乗せキャラクタBUP2とをそれぞれ別々の領域に表示する構成としたが（図185では、第1後乗せキャラクタBUP1を画面の左上、第2後乗せキャラクタBUP2を画面の右上）、それぞれ混在させ且つ並べる順番の規則を統一する構成としてもよい。このようにすることで、スイカとチェリーとで後乗せが発生する特化ゾーンの遊技性において、いつの上乗せ当選に対応する後乗せかが、より容易に把握可能となる。

30

40

【1173】

また、表示済みの後乗せキャラの数と、今回の後乗せキャラとの合計が所定数（例えば5）となった場合には、今回の後乗せキャラと表示済みの後乗せキャラとを合わせた統合表示キャラを表示する構成としてもよい。例えば、第1後乗せキャラクタBUP1が4つ表示されている状況で、新たに第1後乗せキャラクタBUP1の表示契機が生じた場合には、合計5回のスイカ契機とする後乗せが生じている状況を示すための第1統合表示キャラ（例えば、色違いや形違いの宝箱等）を表示する。このようにすることで、限られた表示領域を利用して複数回の上乗せ契機に対応するキャラを表示するうえで、表示可能な表示領域がない又は少ないことによって、上乗せ契機の上限（リミッター）があるかのような印象を与えないようにすることができる。

50

【1174】

次に、本実施形態における特化ゾーン終了演出の設定処理について、図189のフローチャートを参照しながら説明する。特化ゾーン終了演出の設定処理は、全停止時演出設定処理（図51）において、主制御装置101からの特化ゾーン終了コマンドを受信したことに基づいて実施される処理である（ステップS2316）。

【1175】

既に説明した通り、本実施形態においては、特化ゾーン終了時に、後乗せ演出を行うとともに、即乗せ／後乗せの比率の比率報知を行う。具体的には、先ず、ステップS10601では、スイカ用即乗せカウンタとチェリー用即乗せカウンタとを把握する処理を行う。続くステップS10602では、スイカ用後乗せカウンタとチェリー用後乗せカウンタとを把握する処理を行う。そして、ステップS10603にて、スイカを契機とする上乗せの即乗せ／後乗せ比率と、チェリーを契機とする上乗せの即乗せ／後乗せ比率と、をステップS10601及びステップS10602の把握結果に基づいてそれぞれ算出する処理を実行する。そして、ステップS10604では、算出した結果をレジスタ等に一時記憶する処理を行う。

10

【1176】

その後、ステップS10605～ステップS10620にて、スイカ及びチェリー契機で上乗せした後乗せ演出を発生させるための処理を実行する。すなわち、ステップS10605では、スイカ用後乗せカウンタが0よりも大きいかな否か、すなわち1以上であるかな否かを判定する。1以上である場合、ステップS10606に進み、スイカ用後乗せ個別エリアにおいてゲーム数が記憶されているエリアのうちの最も番号が小さいエリアから、上乗せゲーム数を把握する処理を実行する。そして、ステップS10607にて、スイカ用後乗せ演出における前演出が行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御する。この場合、第1後乗せキャラクタBUP1のうちから、最先に表示された第1後乗せキャラクタBUP1を選択し、かかる第1後乗せキャラクタBUP1を画面略中央に移動する。そして、演出スイッチ66の操作を促す操作指示演出を合わせて発生させる。

20

【1177】

ステップS10607の処理を実行した後は、ステップS10608にて演出スイッチ66の操作が行われたかな否かの判定を行い、演出スイッチ66の操作が行われるまで待機する。なお、所定時間の経過（例えば5sec）によって、操作の有無にかかわらずステップS10608にて肯定判定する構成としてもよい。

30

【1178】

ステップS10608にて肯定判定した後は、ステップS10609にて、上乗せ演出が行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御する。この場合、画面略中央に配置された第1後乗せキャラクタBUP1としての宝箱のキャラクタが開放されて、中身の宝物として、上乗せゲーム数が飛び出すかのような表示演出を行う（図185（b））。

【1179】

続くステップS10610では、スイカ用後乗せゲーム数表示として、第1後乗せゲーム数BUG1の表示を、ステップS10609にて行った上乗せ演出の上乗せゲーム数が加算されて更新されるように表示制御する。ステップS10611では、特化ゾーン中上乗せゲーム数TUGの表示を、ステップS10609にて行った上乗せ演出の上乗せゲーム数が加算されて更新されるように表示制御する。そして、ステップS10612にて、スイカ用後乗せカウンタを1減算してから、ステップS10605に戻る。

40

【1180】

スイカ用後乗せカウンタが0となることでステップS10605にて否定判定し、ステップS10613に進む。ステップS10613～ステップS10620の処理は、チェリーに基づく後乗せを行うための処理であり、ステップS10605～ステップS10612の処理と略同様である。

【1181】

すなわち、ステップS10613では、チェリー用後乗せカウンタが0よりも大きいかな

50

否か、すなわち1以上であるか否かを判定する。1以上である場合、ステップS10614に進み、チェリー用後乗せ個別エリアにおいてゲーム数が記憶されているエリアのうちの最も番号が小さいエリアから、上乘せゲーム数を把握する処理を実行する。そして、ステップS10615にて、チェリー用後乗せ演出の前演出が行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御する。この場合、第2後乗せキャラクタBUP2のうちから、最先に表示された第2後乗せキャラクタBUP2を選択し、かかる第2後乗せキャラクタBUP2を画面略中央に移動する。そして、演出スイッチ66の操作を促す操作指示演出を合わせて発生させる。

【1182】

ステップS10615の処理を実行した後は、ステップS10616にて演出スイッチ66の操作が行われたか否かの判定を行い、演出スイッチ66の操作が行われるまで待機する。なお、所定時間の経過（例えば5sec）によって、操作の有無にかかわらずステップS10616にて肯定判定する構成としてもよい点も、上記ステップS10608と同様である。

【1183】

ステップS10616にて肯定判定した後は、ステップS10617にて、上乘せ演出が行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御する。この場合、画面略中央に配置された第2後乗せキャラクタBUP2としての宝箱のキャラクタが開放されて、中身の宝物として、上乘せゲーム数が飛び出すかのような表示演出を行う（図186（a））。

【1184】

続くステップS10618では、チェリー用後乗せゲーム数表示として、第2後乗せゲーム数BUG2の表示を、ステップS10617にて行った上乘せ演出の上乗せゲーム数が加算されて更新されるように表示制御する。ステップS10619では、特化ゾーン中上乘せゲーム数TUGの表示を、ステップS10617にて行った上乘せ演出の上乗せゲーム数が加算されて更新されるように表示制御する。そして、ステップS10620にて、チェリー用後乗せカウンタを1減算してから、ステップS10613に戻る。

【1185】

チェリー用後乗せカウンタが0となることでステップS10613にて否定判定し、ステップS10621に進む。ステップS10621では、ステップS10604にて記憶した情報に基づいて、スイカ当選に基づく即乗せ／後乗せの第1比率表示HP1と、チェリー当選に基づく即乗せ／後乗せの第2比率表示HP2とが、補助表示部65にて表示されるように制御する（図186（b））。

【1186】

その後、ステップS10622にて、各即乗せカウンタや各後乗せカウンタ等、特化ゾーン用の各種カウンタの初期化処理を行ってから、特化ゾーン終了演出の設定処理を終了する。

【1187】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1188】

上乘せ報知の実行タイミングが設定値によって異なる構成とした。より詳しくは、設定値によって当選確率や当選時の上乘せゲーム数に差がないように設定されている上乘せ抽選に関する結果の内容報知を、設定値によって異なるタイミングで行われるようにした。このようにすることで、特に設定値による遊技性の差が生じにくいアタックモード中の遊技について、設定値による差を生じさせることが可能となる。

【1189】

上乘せ報知の実行タイミングが異なる演出として、上乘せ契機が生じたゲームにて上乘せ演出を行う即乗せ演出と、上乘せ契機が生じたゲームよりも後のゲームにて上乘せ演出を行う後乗せ演出とを設けたうえで、いずれの演出においても、上乘せ当選したことの報知は上乘せ契機が生じたゲームにおいて実行する構成とした。より詳しくは、後乗せ演出を行う場合であっても、当該ゲームにおいて第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せ

10

20

30

40

50

キャラクタBUP2を表示する構成とした。これにより、後乗せ演出が選択された場合、当該後乗せ演出における上乘せ演出が発生するよりも前に、上乘せ演出が発生することを遊技者に把握させることができ、それを把握した遊技者は、後乗せ演出において上乘せ演出が行われることを心待ちにしながら遊技を行うことができる。よって、一の上乗せ演出を楽しませる期間をより長くすることが可能となる。

【1190】

上記のように後乗せ演出が選択された場合であっても、上乘せ抽選に当選したことの報知は事前に行われる構成としたうえで、設定値が高いほど即乗せ演出が選択され易い構成とした。このように、後乗せ演出が選択された場合であっても上乘せ抽選に当選していることを事前に報知しておくことで、その報知により遊技者を少なからず喜ばせた状態で上乘せ演出が発生することとなり、当該後乗せ演出における上乘せ演出によって低設定であることが予測・把握されたとしても、その予測・把握したこと（低設定であること）による遊技者の落胆度合いを補うことが可能となる。

10

【1191】

チェリー契機に基づく即乗せ／後乗せの選択比率と、スイカ契機に基づく即乗せ／後乗せの選択比率と、が異なるようにした。このようにすることで、かかる選択比率に基づく設定値の予測・把握を行ううえで、単なる演出上の発生率の設定だけでなく、抽選処理の結果（チェリーであるかスイカであるか）が反映されるようになる。よって、設定値を予測・把握したい遊技者としては、各ゲームにおける抽選結果が所望の選択比率となる結果（上記実施形態では、選択比率における設定差のあるチェリー）となることを望みながら遊技を行うこととなり、各ゲームの抽選結果に対する注目度を高めることが可能となる。

20

【1192】

当選確率の低いチェリー契機に基づく即乗せ／後乗せの選択比率のほうが、当選確率の高いスイカ契機に基づく即乗せ／後乗せの選択比率よりも、設定差が大きくなる構成とした。このようにすることで、チェリーに当選することの優位性を、チェリー入賞に基づくメダル払出枚数や、チェリー当選に基づく上乘せ性能等の遊技者の利益に直結する要素以外の要素で担保することができる。よって、出玉率に影響を及ぼさない範囲で、各抽選結果の特典を設定することができる。

【1193】

<変形例1>

30

本変形例では、特化ゾーン用の上乘せ演出タイミングテーブルを、特化ゾーンへの移行契機によって異ならせる。図190は、ゾーン中上乘せ抽選処理を示すフローチャートである。既に説明したとおり、ゾーン中上乘せ抽選処理は、特化ゾーン用上乗せ処理（図187）においてステップS10502にて実施される処理である。

【1194】

ステップS10701では、今回の特化ゾーンの移行契機が、チェリー（強チェリー及び弱チェリーのいずれか）であるか否かを判定する。移行契機がチェリーではない場合には、ステップS10702にて、ROM182の各種テーブル記憶エリア182aから通常用上乗せ報知タイミングテーブルを取得する処理を実行する。一方、ステップS10701にて今回の特化ゾーンへの移行契機がチェリーであったと判定した場合には、ステップS10703にて、各種テーブル記憶エリア182aから特別用上乗せ報知タイミングテーブルを取得する処理を実行する。いずれかの報知タイミングテーブルを取得した後は、ステップS10704にてかかる報知タイミングテーブルに基づいて後乗せ抽選を実行してから、本ゾーン中後乗せ抽選処理を終了する。

40

【1195】

通常用上乗せ報知タイミングテーブルと、特別用上乗せ報知タイミングテーブルとの相違点について、図191を参照しながら説明する。通常用上乗せ報知タイミングテーブルについては、図188に示した通りであり、図191においては、その通常用上乗せ報知タイミングテーブルにおいて、スイカ当選を契機とする上乘せ発生時のパラメータ（即乗せ／後乗せ選択率）を参考値として示している。

50

【1196】

すなわち、特別用上乗せ報知タイミングテーブルでは、スイカ当選を契機とする上乗せ発生時のパラメータ（即乗せ／後乗せ選択率）が、上記通常用上乗せ報知タイミングテーブルのものと異なっている。具体的には、特別用上乗せ報知タイミングテーブルでは、設定1では、即乗せが10％で選択され、後乗せが90％で選択される。設定2では、即乗せが30％で選択され、後乗せが70％で選択される。設定3では、即乗せが50％で選択され、後乗せが50％で選択される。設定4では、即乗せが70％で選択され、後乗せが30％で選択される。設定5では、即乗せが80％で選択され、後乗せが20％で選択される。設定6では、即乗せが90％で選択され、後乗せが10％で選択される。つまり、設定値が高くなるほど後乗せの選択率が低くなり、即乗せの選択率が高くなる点は、通常用上乗せ報知タイミングテーブルにおけるスイカ当選時のパラメータと同様である。

10

【1197】

一方、通常用上乗せ報知タイミングテーブルと比較して、特別用上乗せ報知タイミングテーブルの場合には、即乗せと後乗せとの比率の設定値による差が大きくなるように設定されている。すなわち、例えば、即乗せが選択された場合に設定値を予測するうえで、チェリー契機で移行した特化ゾーンのほうが、他の特定役契機で移行した特化ゾーンよりも、その予測材料としての貢献度が高い。言い換えると、チェリー契機で移行した特化ゾーンにおける即乗せ／後乗せ比率から設定値を予測するほうが、他の特定役契機で移行した特化ゾーンにおける即乗せ／後乗せ比率から設定値を予測するよりもその予測精度が高く、より容易に設定値の予測を行うことが可能となっている。つまり、チェリー契機で移行する特化ゾーンは、設定値の予測がより容易となるゾーンといえる。

20

【1198】

しかも、本変形例における特別用上乗せ報知タイミングテーブルでは、スイカに基づく即乗せ／後乗せ比率と、チェリーに基づく即乗せ／後乗せ比率とが、いずれの設定値においても共通している。このようにすることで、これらの比率に基づく設定値の予測や把握を行ううえで各上乗せ契機を共通のデータとして扱うことができ、母数を増やすことができる。

【1199】

以上のようにすることで、特化ゾーン中の上乗せ性能を変化させることなく、設定値を予測・把握する遊技性が全く異なる特化ゾーンを設定することが可能となる。これにより、単に上乗せゲーム数の多い特化ゾーンを望むといった従来からの遊技性から脱却した、設定値を予測し易い特化ゾーンを望む新たな遊技性を創出することができる。

30

【1200】

特に、当選確率の低いチェリー契機で移行する特化ゾーンを、設定値の予測・把握が行い易い特化ゾーンとしたことで、当選確率の低い結果に当選したことのメリットを、出玉率に影響を及ぼさない範囲で付加することが可能となる。

【1201】

しかも、チェリー契機で移行する特化ゾーンと、他の特定役契機で移行する特化ゾーンとでは、即乗せ／後乗せの選択において利用する上乗せ報知タイミングテーブルを異ならせるだけであり、小役当選確率や上乗せ当選確率等の変更を要さない、非常に簡素な構成にて、上記優れた遊技性を実現することが可能となる。

40

【1202】

<変形例2>

本変形例では、ゾーン中即乗せ演出が選択されると、上乗せ演出タイミングテーブルが変更される。図192(a)は、本変形例における、ゾーン中後乗せ抽選処理を示すフローチャートである。

【1203】

ステップS10801では、RAM183の各種カウンタエリア183bから、テーブルカウンタATKを取得する処理を行う。テーブルカウンタATKは、今回の後乗せ抽選において、取得する上乗せ演出タイミングテーブルをCPU181が特定するためのカウ

50

ンタである。すなわち、ステップS10802では、ステップS10801にて取得したテーブルカウンタATKの値に応じた上乗せ報知タイミングテーブルを、ROM182の各種テーブル記憶エリア182aから取得する処理を行う。

【1204】

本実施形態では、上乗せ報知タイミングテーブルとして、図193に示すように、複数の上乗せタイミングテーブルが設けられており、第1上乗せ報知タイミングテーブル～第4上乗せ報知タイミングテーブルの4つの上乗せ報知タイミングテーブルが設けられている。なお、本変形例では、即乗せと後乗せの選択率に関し、チェリーやスイカ、その他の特定役、といった差を設けず、いずれの特定役についても、共通の選択率にて即乗せと後乗せとの選択が行われる。そのため、ゾーン中後乗せ演出が選択された場合に表示されるキャラクタについても、第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せキャラクタBUP2のように後乗せが選択された役に対応付けられたものではなく、共通のキャラクタが表示される。また、本変形例では、特化ゾーン終了時の比率報知は行わない。

10

【1205】

第1上乗せ報知タイミングテーブルはテーブルカウンタATKが1である場合に選択されるテーブルである。このテーブルでは、設定値に関わらず、即乗せと後乗せとの選択率がいずれも50%として設定されている。

【1206】

第2上乗せ報知タイミングテーブルはテーブルカウンタATKが2である場合に選択されるテーブルである。このテーブルでは、設定1では、即乗せが40%で選択され、後乗せが60%で選択される。設定2では、即乗せが45%で選択され、後乗せが55%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが55%で選択され、後乗せが45%で選択される。設定5では、即乗せが60%で選択され、後乗せが40%で選択される。設定6では、即乗せが65%で選択され、後乗せが35%で選択される。つまり、設定値が高くなるほど後乗せの選択率が低くなり、即乗せの選択率が高くなる。

20

【1207】

第3上乗せ報知タイミングテーブルはテーブルカウンタATKが3である場合に選択されるテーブルである。このテーブルでは、設定1では、即乗せが30%で選択され、後乗せが70%で選択される。設定2では、即乗せが40%で選択され、後乗せが60%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが60%で選択され、後乗せが40%で選択される。設定5では、即乗せが70%で選択され、後乗せが30%で選択される。設定6では、即乗せが80%で選択され、後乗せが20%で選択される。つまり、設定値が高くなるほど後乗せの選択率が低くなり、即乗せの選択率が高くなる点は第2上乗せ報知タイミングテーブルと共通しているものの、即乗せと後乗せとの比率の設定値による差が、第2上乗せ報知タイミングテーブルよりも第3上乗せ報知タイミングテーブルのほうが大きくなる。

30

【1208】

第4上乗せ報知タイミングテーブルはテーブルカウンタATKが4以上である場合に選択されるテーブルである。このテーブルでは、設定1では、即乗せが10%で選択され、後乗せが90%で選択される。設定2では、即乗せが30%で選択され、後乗せが70%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが70%で選択され、後乗せが30%で選択される。設定5では、即乗せが90%で選択され、後乗せが10%で選択される。設定6では、即乗せが100%で選択され、後乗せが0%で選択される（選択されない）。つまり、設定値が高くなるほど後乗せの選択率が低くなり、即乗せの選択率が高くなる点は第2上乗せ報知タイミングテーブルや第3上乗せ報知タイミングテーブルと共通しているものの、即乗せと後乗せとの比率の設定値による差が、第2上乗せ報知タイミングテーブルや第3上乗せ報知タイミングテーブルよりも第4上乗せ報知タイミングテーブルのほうが大きくなる。

40

【1209】

50

ゾーン中後乗せ抽選処理の説明に戻り、ステップS10802にて上記各上乘せ報知タイミングテーブルから一の上乗せ報知タイミングテーブルを取得した後は、ステップS10803にて後乗せ抽選処理を実行する。そして、ステップS10804にて、ステップS10803の抽選結果が即乗せであったか否かを判定する。即乗せであった場合には、ステップS10805にて、テーブルカウンタATKを1加算する処理を実行する。一方、ステップS10804にて即乗せではなく後乗せであると判定した場合には、ステップS10806にて、テーブルカウンタATKを初期値である1に設定する処理を実行する。

【1210】

すなわち、本変形例では、後乗せ抽選において即乗せが選択されるとテーブルカウンタATKが1ずつ加算され、後乗せが選択されるとテーブルカウンタATKが初期値の1に戻る。上記のように、テーブルカウンタATKの値は、後乗せ抽選において利用される上乘せ報知タイミングテーブルの種類と対応付けられており、テーブルカウンタATKの値が大きい状況で取得される報知タイミングテーブルほど、即乗せ／後乗せ比率の設定値による差が大きくなるように設定されている。

【1211】

より詳しくは、基本的には（第1上乘せ報知タイミングテーブルを除き）、いずれの報知タイミングテーブルにおいても、高設定ほど即乗せが選択されやすく、低設定ほど即乗せが選択されにくくなるように設定されている。そして、テーブルカウンタATKの値が大きい状況で取得される報知タイミングテーブルほど、高設定での即乗せの選択され易さと、低設定での即乗せの選択され易さの差が大きくなる。例えば、テーブルカウンタATKが2である状況で取得される第2上乘せ報知タイミングテーブルにおいては、設定6では即乗せが65%の確率で選択され、設定1では即乗せが40%の確率で選択され、その差は約1.6倍の確率である。一方、テーブルカウンタATKが4である状況で取得される第4上乘せ報知タイミングテーブルにおいては、設定6では即乗せが100%の確率で選択され、設定1では10%の確率で選択され、その差は10倍の確率である。したがって、テーブルカウンタATKの値が大きくなるほど、すなわち、即乗せが連続して選択されるほど、即乗せと後乗せとの選択割合から設定値を容易に推測することが可能となる。

【1212】

しかも、即乗せが連続して選択されるほど、高設定側で即乗せが選択され易い報知タイミングテーブルに切り替わる構成であるため、即乗せが連続して選択されること自体が、高設定であることを裏付ける（予測する）材料となり得る。例えば、図193に示すように、第1上乘せ報知タイミングテーブル～第4上乘せ報知タイミングテーブルの切り替わりを用いた場合、4回連続で即乗せが選択される確率は、設定1では0.6%であるのに対して、設定2では2.7%、設定3では6.2%、設定4では11.6%、設定5では18.9%、設定6では26%であり、設定1と設定6との差は約43倍の確率差である。そして、上記のように高設定ほど即乗せが選択されやすい上乘せ報知タイミングテーブルへ切り替えていく構成であるため、このような即乗せの連続性によって設定値を予測させるうえで、連続する確率の設定差が加速度的に広がる構成となる。

【1213】

つまり、例えば、第2上乘せ報知タイミングテーブルだけを用いる構成（第3、第4上乘せ報知タイミングテーブルへの切り替えを生じさせない構成）の場合、4回連続で即乗せが選択される確率は、設定1では約2.7%であり、設定6では約17.9%であり、設定1と設定6との差は約7倍の確率であり、本変形例のように報知タイミングテーブルの切り替えを行う構成における差よりも小さくなる。その一方、報知タイミングテーブルの切り替えを行わずに設定差を生じさせようとする、設定値による即乗せ／後乗せ比率の差を大きくする必要があり、第4上乘せ報知タイミングテーブルのように1回の上乗せで高設定か低設定かのある程度の判断が可能となってしまう。

【1214】

そこで、上記構成のように、報知タイミングテーブルの切り替えを用いることで、設定

10

20

30

40

50

値の絞り込みを徐々に行えるようにし、設定値を予測する遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1215】

ゾーン中後乗せ抽選処理（図192（a））において、ステップS10805又はステップS10806の処理を行った後は、ステップS10807にて、表示背景変化処理を行ってから、ゾーン中後乗せ抽選処理を終了する。表示背景変化処理では、補助表示部65の特化ゾーン中演出における表示背景色を、テーブルカウンタATKの値に対応付けて変化させる処理を行う。例えば、図192（b）に示すように、テーブルカウンタATKが1であれば、背景色が白色にて表示されるようにし、テーブルカウンタATKが2であれば、背景色が黄色にて表示されるようにし、テーブルカウンタATKが3であれば、背景色が緑色にて表示されるようにし、テーブルカウンタATKが4以上であれば、背景色が赤色にて表示されるようにする。このようにすることで、遊技者は現状のテーブルカウンタATKの値、すなわち、即乗せが連続で選択された回数を容易に把握することができるし、即乗せを積み重ねて設定値の予測に役立てる遊技を演出の変化（背景色の変化）によって盛り上げることが可能となる。

10

【1216】

<変形例3>

本変形例では、特化ゾーンが実行される有利区間中のゲーム数等に基づいて、上乘せ報知タイミングテーブルの切り替えを行う。図194は、本変形例におけるゾーン中後乗せ抽選処理を示すフローチャートである。

20

【1217】

ステップS10901では、現状の有利区間ゲーム数を把握する処理を行う。なお、上記の通り、有利区間ゲーム数AGについては主制御装置101にて管理される場所、本変形例においては、表示制御装置81側においても同様のカウンタを有する構成としたり、主制御装置101からコマンド出力する等することにより、表示制御装置81側においても現状の有利区間の消化ゲーム数を把握可能な構成とする。

【1218】

ステップS10902では、現状の有利区間ゲーム数に応じた上乘せ報知タイミングテーブルを、各種テーブル記憶エリア182aから取得する。そして、ステップS10903にて後乗せ抽選を実行してから、本ゾーン中後乗せ抽選処理を終了する。

30

【1219】

本変形例における上乘せ報知タイミングテーブルは、図195（a）に示すように、有利区間の消化ゲーム数（有利区間ゲーム数AG）と、設定値とにより、即乗せ／後乗せ比率が異なるように設定されている。具体的には、有利区間の消化ゲーム数が1～99では、設定値に関わらず即乗せと後乗せとがいずれも50%の確率で選択される。消化ゲーム数が100～499となると、設定1では、即乗せが40%で選択され、後乗せが60%で選択される。設定2では、即乗せが45%で選択され、後乗せが55%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが55%で選択され、後乗せが45%で選択される。設定5では、即乗せが60%で選択され、後乗せが40%で選択される。設定6では、即乗せが65%で選択され、後乗せが35%で選択される。すなわち、消化ゲーム数が100～499の場合では、設定値が高くなるほど即乗せが選択され易くなる。

40

【1220】

有利区間の消化ゲーム数が500～999となると、設定1では、即乗せが30%で選択され、後乗せが70%で選択される。設定2では、即乗せが40%で選択され、後乗せが60%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが60%で選択され、後乗せが40%で選択される。設定5では、即乗せが70%で選択され、後乗せが30%で選択される。設定6では、即乗せが80%で選択され、後乗せが20%で選択される。また、消化ゲーム数が1000～1399となると、設定1では、即乗せが10%で選択され、後乗せが90%で選択される。

50

設定2では、即乗せが30%で選択され、後乗せが70%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが70%で選択され、後乗せが30%で選択される。設定5では、即乗せが90%で選択され、後乗せが10%で選択される。設定6では、即乗せが100%で選択され、後乗せが0%で選択される（選択されない）。そして、消化ゲーム数が1400～1500となると、設定1では、即乗せが0%で選択され（選択されず）、後乗せが100%で選択される。設定2では、即乗せが10%で選択され、後乗せが90%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが80%で選択され、後乗せが20%で選択される。設定5や設定6では、即乗せが100%で選択され、後乗せが0%で選択される（選択されない）。 10

【1221】

すなわち、有利区間の消化ゲーム数が多くなると、設定値が高くなるほど即乗せが選択され易くなり、即乗せと後乗せとの選択率における設定値の差が大きくなる。このようにすることで、有利区間を消化すればするほど、特化ゾーン中の上乗せ時において設定値の予測をより容易に行うことが可能となり、有利区間が長く継続することに対する特典とし、獲得メダル数という特典以外の特典を付与することが可能となる。

【1222】

既に説明した通り、有利区間の消化ゲーム数が上限である1500ゲームとなると、当該有利区間は強制的に終了する。そのため、消化ゲーム数が1500ゲームに近くなると、特化ゾーンへ移行してもその恩恵（上乗せ）を十分に得ることができない可能性がある。その点、上記構成のようにすることで、消化ゲーム数が上限近くであり、特化ゾーンにおける上乗せへの期待感が低下し得る状況であっても、特化ゾーンへ移行することに対するメリットを生じさせることができる。 20

【1223】

<変形例4>

本変形例では、上記変形例3における上乗せ報知タイミングテーブルのパラメータが異なっている。図195（b）は、本変形例における上乗せ報知タイミングテーブルを示している。

【1224】

本変形例における上乗せ報知タイミングテーブルは、有利区間の消化ゲーム数と、設定値との関係が、上記変形例3の場合と逆転している。より詳しくは、有利区間の消化ゲーム数が1～99では、設定1や設定2では、即乗せが100%で選択され、後乗せが0%で選択される（選択されない）。設定3では、即乗せが80%で選択され、後乗せが20%で選択される。設定4では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定5では、即乗せが10%で選択され、後乗せが90%で選択される。設定6では、即乗せが0%で選択され（選択されず）、後乗せが100%で選択される。すなわち、有利区間の序盤においては、低設定ほど即乗せが選択され易く、高設定ほど後乗せが選択され易い。 30

【1225】

消化ゲーム数が100～499となると、設定1では、即乗せが100%で選択され、後乗せが0%で選択される（選択されない）。設定2では、即乗せが90%で選択され、後乗せが10%で選択される。設定3では、即乗せが70%で選択され、後乗せが30%で選択される。設定4では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定5では、即乗せが30%で選択され、後乗せが70%で選択される。設定6では、即乗せが10%で選択され、後乗せが90%で選択される。すなわち、消化ゲーム数が1～99の場合と100～499の場合とを比較すると、設定値が高くなるほど即乗せが選択され易くなる点は上記変形例3と共通しているものの、そもそも、消化ゲーム数が少ない状況においては、設定値による即乗せと後乗せの選択率の差が圧倒的に大きいものとなっている。つまり、有利区間の序盤において、設定値の予測・把握が行い易くなっている。 40

【1226】

有利区間の消化ゲーム数が500～999となると、設定1では、即乗せが80%で選択され、後乗せが20%で選択される。設定2では、即乗せが70%で選択され、後乗せが30%で選択される。設定3では、即乗せが60%で選択され、後乗せが40%で選択される。設定4では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定5では、即乗せが40%で選択され、後乗せが60%で選択される。設定6では、即乗せが30%で選択され、後乗せが70%で選択される。また、消化ゲーム数が1000～1399となると、設定1では、即乗せが65%で選択され、後乗せが35%で選択される。設定2では、即乗せが60%で選択され、後乗せが40%で選択される。設定3では、即乗せが55%で選択され、後乗せが45%で選択される。設定4では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定5では、即乗せが45%で選択され、後乗せが55%で選択される。設定6では、即乗せが40%で選択され、後乗せが60%で選択される。そして、消化ゲーム数が1400～1500となると、設定値に関わらず即乗せと後乗せとがいずれも50%の確率で選択される。

【1227】

すなわち、有利区間が進行するにつれて、即乗せ／後乗せの選択率の設定差が小さくなる。このようにすることで、設定値の予測・把握を行う頻度を高めることが可能となる。つまり、例えば、有利区間においてアタックモードの初期ゲーム数は50ゲームであり、かかる50ゲーム間で上乘せ契機が生じれば、少なくとも設定値の予測・把握を行うことが可能である。このようにすることで、設定値の予測・把握を行う遊技が行い易くなり、かかる遊技を存分に楽しませることが可能となる。

【1228】

<変形例5>

本変形例では、上記変形例3や変形例4における上乘せ報知タイミングテーブルのパラメータとして、有利区間の消化ゲーム数の代わりに表示用残数カウンタHGを用いる。既に説明したとおり、表示用残数カウンタHGは、補助表示部65にて表示されているアタックモードの残りゲーム数を表している。

【1229】

本変形例における、上記ステップS10901では、有利区間ゲーム数を把握する代わりとして、表示用残数カウンタHGを把握する処理を行う。そして、ステップS10902にて、表示用残数カウンタHGに応じた上乘せ報知タイミングテーブルを取得し、ステップS10903にて後乗せ抽選を行う。

【1230】

本変形例における上乘せ報知タイミングテーブルは、図195(c)に示すように、表示用残数カウンタHGと、設定値とにより、即乗せ／後乗せ比率が異なるように設定されている。具体的には、表示用残数カウンタHGが1～99の場合、設定1及び設定2では、即乗せが80%で選択され、後乗せが20%で選択される。設定3及び設定4では、即乗せが85%で選択され、後乗せが15%で選択される。設定5及び設定6では、即乗せが90%で選択され、後乗せが10%で選択される。表示用残数カウンタHGが100～299の場合、設定1では、即乗せが30%で選択され、後乗せが70%で選択される。設定2では、即乗せが40%で選択され、後乗せが60%で選択される。設定3では、即乗せが50%で選択され、後乗せが50%で選択される。設定4では、即乗せが60%で選択され、後乗せが40%で選択される。設定5では、即乗せが70%で選択され、後乗せが30%で選択される。設定6では、即乗せが80%で選択され、後乗せが20%で選択される。そして、表示用残数カウンタHGが300以上の場合、設定1及び設定2では、即乗せが20%で選択され、後乗せが80%で選択される。設定3及び設定4では、即乗せが15%で選択され、後乗せが85%で選択される。設定5及び設定6では、即乗せが10%で選択され、後乗せが90%で選択される。

【1231】

すなわち、表示用残数カウンタHGが1～99の場合と、300以上の場合においては、設定1と設定2、設定3と設定4、設定5と設定6、の即乗せ／後乗せ比率が共通して

いる。そのため、表示用残数カウンタHGが1～99や300以上の場合においては、即乗せ／後乗せ比率から設定値の絞り込みを行ううえで、設定1と設定2、設定3と設定4、設定5と設定6、の区別がつかない。その一方で、表示用残数カウンタHGが200～299の場合においては、設定1～設定6のいずれについても、即乗せ／後乗せ比率が異なるように設定されている。そのため、設定値の絞り込みを行う、という観点からすると、特に、表示用残数カウンタHGが300以上の場合よりも200～299の場合のほうが好ましくなる。つまり、アタックモードの残りゲーム数が多数存在することが報知されており、多量のメダル獲得を期待できるという状況よりも、アタックモードの残りゲーム数の報知がそれよりも少ないゲーム数で報知されている状況のほうが好ましい場面が生じ、メダル獲得を目指すという従来からの一辺倒の遊技から脱却した新たな遊技性を創出することが可能となる。

10

【1232】

さらに、表示用残数カウンタHGが1～99の場合と、300以上の場合とを比較すると、即乗せ／後乗せ比率が、いずれの設定値においても逆転している。詳しくは、表示用残数カウンタHGが1～99の場合は、いずれの設定値においても即乗せのほうが後乗せよりも選択され易く、表示用残数カウンタHGが300以上の場合は、いずれの設定値においても後乗せのほうが即乗せよりも選択され易い。すなわち、アタックモードの残りゲーム数が少ない状況である旨の報知が行われている状況では、その残りゲーム数が直ぐに増加される即乗せが選択され易く、アタックモードの残りゲーム数が多い状況である旨の報知が行われている状況では、その残りゲーム数が事後的に増加される後乗せが選択され易い。このようにすることで、前者においては少ない残りゲーム数が増加することによる安心感を提供し、後者においては残りゲーム数を増加させることの権利が貯蓄されることによる優越感を提供することが可能となり、状況と遊技者の感情とに応じた演出とすることが可能となる。

20

【1233】

<変形例6>

即乗せ／後乗せ比率に関する構成は、アタックモード中の特化ゾーンにおいてのみ限定されるものではなく、特化ゾーン以外においても適用してもよい。図196は、本変形例における上乘せ演出の設定処理を示すフローチャートである。

【1234】

ステップS11001では、特化ゾーンか否かを判定し、特化ゾーンである場合には、ステップS11026にて特化ゾーン用上乘せ処理を実行する。かかる上乘せ処理は、上述の通りである。ステップS11001にて特化ゾーンではないと判定した場合、ステップS11002にて今回の上乘せゲーム数を把握し、ステップS11003にて後乗せ抽選を行う。後乗せ抽選において、上乘せ報知タイミングテーブルは、本変形例では図188のようにスイカとチェリーとで即乗せ／後乗せ比率が異なるテーブルを用いる構成を説明するが、他のテーブルを用いてもよい。ステップS11004では、後乗せ抽選に当選したか否かを判定し、当選しておらず即載せが選択されたと判定した場合には、ステップS11005に進む。

30

【1235】

ステップS11005では、今回の上乘せがスイカ契機であるか否かを判定する。スイカ契機であった場合、ステップS11006にて、RAM183の各種カウンタエリア183bに設けられた総スイカ即載せカウンタを1加算する処理を実行する。総スイカ即載せカウンタは、今回のアタックモードにおいてスイカ契機で即乗せ演出が発生した回数をCPU181が把握するためのカウンタである。ステップS11005にてスイカ契機ではないと判定した場合、ステップS11007にてチェリー契機であるか否かを判定する。チェリー契機であった場合、ステップS11008にて、RAM183の各種カウンタエリア183bに設けられた総チェリー即載せカウンタを1加算する処理を実行する。総チェリー即載せカウンタは、今回のアタックモードにおいてチェリー契機で即乗せ演出が発生した回数をCPU181が把握するためのカウンタである。これら、ステップS11

40

50

005～ステップS11008の処理は、ステップS10504～ステップS10507の処理に対応するものである。

【1236】

ステップS11006及びステップS11008のいずれかの処理を実行した後、又はステップS11007にて否定判定した場合、ステップS11009に進む。ステップS11009～ステップS11015の処理は、上記ステップS10405～ステップS10411の処理と同様である。

【1237】

ステップS11004にて後乗せ当選であったと判定した場合、ステップS11016に進む。ステップS11016では、RAM183の各種フラグ格納エリア183aに後乗せフラグをセットする処理を実行する。後乗せフラグは、後乗せ演出となる上乘せが少なくとも1回存在することをCPU181が把握するためのフラグである。ステップS11016の処理を実行した後は、ステップS11017～ステップS11024にて後乗せ演出用の処理を行う。ステップS11017～ステップS11024の処理は、上記ステップS10510～ステップS10517の処理に対応するものである。

10

【1238】

すなわち、ステップS11017では、今回上乘せがスイカ契機であるか否かを判定する。スイカ契機であった場合、ステップS11018にて、スイカ用後乗せカウンタを1加算する処理を実行する。続くステップS11019では、スイカ用後乗せ個別エリアに、今回の上乘せゲーム数を記憶する処理を実行する。そして、ステップS11020にて、スイカ用後乗せキャラとして第1後乗せキャラクタBUP1の表示設定を行う。

20

【1239】

ステップS11017にてスイカ契機ではないと判定した場合、ステップS11021にてチェリー契機であるか否かを半定する。チェリー契機である場合、ステップS11022にて、チェリー用後乗せカウンタを1加算する処理を実行する。続くステップS11023では、チェリー用後乗せ個別エリアに、今回の上乘せゲーム数を記憶する処理を実行する。そして、ステップS11024にて、チェリー用後乗せキャラとして第2後乗せキャラクタBUP2の表示設定を行う。

【1240】

ステップS11020及びステップS11024のいずれかの処理を実行した後、又はステップS11021にて否定判定した場合、ステップS11025に進む。ステップS11025では、後乗せカウンタBGから今回の上乘せゲーム数を減算する処理を実行してから、上乘せ演出の設定処理を終了する。ステップS11023の処理は、上記ステップS8607の処理に対応するものである。

30

【1241】

図による詳細な説明は省略するが、上記の通り、後乗せフラグがセットされることにより、アタックモードの表示上の残りゲーム数が所定ゲームとなった場合に、後乗せ演出が発生する。この場合、図189におけるステップS10605～ステップS10620の処理と同様に、後乗せ対象となる情報が複数存在する場合には、例えば、演出スイッチ66の操作に基づいて、各個別エリアに記憶されている情報の取得及び消去処理を行いながら、上乘せ契機毎に後乗せ演出が発生させる。

40

【1242】

この場合、後乗せ演出を実行する場合、スイカ用後乗せカウンタの値をRAM183の各種カウンタエリア183bに設けられた総スイカ用後乗せカウンタに加算する処理を実行し、チェリー用後乗せカウンタの値をRAM183の各種カウンタエリア183bに設けられた総チェリー用後乗せカウンタに加算する処理を実行してから、後乗せ演出における上記ステップS10605～ステップS10620に対応する処理を行う。この場合、上記の通り、スイカ用後乗せカウンタやチェリー用後乗せカウンタは、上乘せ演出が発生させるたびに1ずつ減算される一方、総スイカ用後乗せカウンタや総チェリー用後乗せカウンタの値は上乘せ演出を行っても変化しない。このようにすることで、以下に示すよう

50

に、事後的に即乗せ／後乗せ比率を算出することが可能となる。

【1243】

アタックモード終了演出の設定処理について、図197のフローチャートを参照しながら説明する。既に説明したとおり、アタックモード終了演出の設定処理は、アタックモード終了ゲームにおいて、各リール32L、32M、32Rが停止した後に、表示制御装置81にて実行される処理である。

【1244】

まず、ステップS11101では、総獲得メダル数を把握する処理を実行する。続くステップS11102では、継続ゲーム数を把握する処理を実行する。既に説明したとおり、これら総獲得メダル数や継続ゲーム数は、アタックモード終了演出において表示対象とされており、ステップS11101やステップS11102の処理は、その表示用の処理である。

10

【1245】

ステップS11103では、総スイカ用即乗せカウンタ及び総チェリー用即乗せカウンタを把握する処理を実行する。続くステップS11104では、総スイカ用後乗せカウンタ及び総チェリー用後乗せカウンタを把握する処理を実行する。これら総スイカ用後乗せカウンタや総チェリー用後乗せカウンタは、上記の通り、後乗せ演出を行う際にスイカ用後乗せカウンタやチェリー用後乗せカウンタの値が加算されるカウンタである。

【1246】

そして、ステップS11105にて、総スイカ用即乗せ／後乗せ比率と、総チェリー用即乗せ／後乗せ比率とを算出する処理を行い、ステップS11106にて、これら算出した比率を補助表示部65にて表示するための処理を行う。その後、ステップS11107にて、各種カウンタの初期化処理など、アタックモード終了時の表示側の終了用処理を実行してから、アタックモード終了演出の設定処理を終了する。

20

【1247】

アタックモード終了演出の一例を、図198に示す。この例では、図198(a)に示すように、アタックモードが終了したことの報知として、継続ゲーム数の表示と、獲得メダル数の表示を行う。そして、例えば、演出スイッチ66の操作を促す操作指示キャラとして、ボタンを模したキャラクタとともに、そのボタンの操作方向を示す矢印のキャラクタの表示や、そのボタンを押圧操作すべきことの「PUSH」という文字表示を行う。演出スイッチ66が操作された場合、図198(b)に示すように、第3比率表示HP3として、今回のアタックモードにおける総スイカ用即乗せ／後乗せ比率に対応するグラフ表示を行うとともに、第4比率表示HP4として、今回のアタックモードにおける総チェリー用即乗せ／後乗せ比率に対応するグラフ表示を行う。なお、図198(b)の例では、第3比率表示HP3や第4比率表示HP4を円グラフとして表示しているが、図196(b)における第1比率表示HP1や第2比率表示HP2のように、積み上げ棒グラフであってもよい。

30

【1248】

以上のようにすることで、上乘せ演出の即乗せ／後乗せ比率に基づく遊技性を、特化ゾーンだけでなく、アタックモード全体を通じて楽しませることが可能となる。特に、チェリーの当選確率が約150分の1であり、スイカの当選確率が約50分の1であることに鑑みると、特化ゾーンという限られたゲーム数（上記各実施形態では5ゲーム）においてこれらチェリーやスイカに当選する機会は極稀である。そうすると、せっかく用意したチェリーやスイカ契機で設定値の予測・把握という遊技を、特化ゾーン中に行わせようにも、なかなかその機会が発生しないものとなり得る。その一方で、それを解消しようとして、チェリーやスイカの当選確率を高くしたり、特化ゾーンの継続ゲーム数を長くしたりする構成とすると、出玉率の高騰が懸念される。そこで、上記構成のように、アタックモード中のチェリーやスイカを、即乗せ／後乗せ比率に基づく遊技性の対象とすることで、出玉率の高騰を回避しながら、かかる遊技性を好適に実現することができる。

40

【1249】

50

<変形例 7>

即乗せ／後乗せ比率といった上乘せ報知の実行タイミングに関する情報に関し、補助表示部 65 にて表示する構成に限定されない。本変形例では、かかる実行タイミングに関する情報を、遊技者の有する携帯端末等により読み取り可能とする構成を説明する。図 199 は、表示制御装置 81 にて実行される携帯端末用処理を示すフローチャートである。携帯端末用処理は、例えば、表示制御装置 81 において周期的に起動される処理にて実施される処理である。なお、本変形例では、携帯端末用処理のうち、特に有利区間中の上記即乗せ／後乗せ比率に関する情報用の処理について説明する。

【1250】

ステップ S11201 では、有利区間が開始されたか否かを判定する。有利区間が開始された場合には、ステップ S11202 にて総スイカ用即乗せカウンタ、総スイカ用後乗せカウンタ、総チェリー用即乗せカウンタ、総チェリー用後乗せカウンタの各カウンタの計測を開始する。より詳しくは、例えば、計測中か否かを判定可能とするフラグをセットする処理を実行する。

【1251】

ステップ S11201 にて否定判定した場合、又はステップ S11202 の処理を実行した後は、ステップ S11203 にて、ログアウトされたか否かの判定を行う。なお、本変形例では、特に即乗せ／後乗せ比率に関する情報については、遊技機の管理画面にてユーザ情報等が入力され、ログインされている状態でのみ出力可能となる構成としており、上記ステップ S11203 では、ログインしていたユーザがログアウトしたことで肯定判定する一方、もともとログインしていない状況では肯定判定せずに否定判定するものとしている。ステップ S11203 にて肯定判定し、ログインしていたユーザがログアウトした場合、ステップ S11204 にて、総スイカ用即乗せカウンタ、総スイカ用後乗せカウンタ、総チェリー用即乗せカウンタ、総チェリー用後乗せカウンタ等の各カウンタの計測を終了するとともに、これら各カウンタの初期化処理を実行する。すなわち、ログアウトすることにより各カウンタは初期化される。その一方で、有利区間が開始されるとログインの有無に関わらず、各カウンタの計測が開始される。これにより、ログイン忘れによってカウンタの計測がされていない、といった事象を回避しつつ、自らの遊技データを後任の他のユーザに読み取られることが抑止されている。

【1252】

ステップ S11203 にて否定判定した場合、又はステップ S11204 の処理を実行した後は、ステップ S11205 に進む。ステップ S11205 では、比率表示の要求操作があったか否かを判定する。この要求操作とは、例えば、上記変形例 6 において示したアタックモード終了演出中の操作指示キャラ（図 198（a））に応じた操作であり、演出スイッチ 66 の操作等が挙げられる。ステップ S11205 にて肯定判定した場合、ステップ S11206 に進み、有利区間中であるか否かを判定する。有利区間中ではない場合は、ステップ S11207 にて、総スイカ用即乗せ／後乗せ比率や総チェリー用即乗せ／後乗せ比率を表示させるための処理を行う。ちなみに、有利区間中か否かは、有利区間の終了ゲーム（アタックモード終了演出が実行されるゲーム）においては、有利区間中ではないと判定する。

【1253】

この場合、図 198（b）のように補助表示部 65 にてこれらの比率表示を行う構成に代え、図 200（a）に示すように、携帯端末等にて読み取り可能なコード表示（2 次元コードやバーコード等）を表示する。遊技者は、かかるコード表示を読み取ることで、自らの携帯端末等にて事後的にデータ解析等を行うことが可能となる。また、このようにすることで、表示内容が他の遊技者に読み取られる可能性を低くすることができ、これらの情報を有することに対する優位性を担保することができる。

【1254】

ステップ S11206 にて肯定判定し、有利区間中であると判定した場合、ステップ S11208 にて、制限中表示が行われるように補助表示部 65 やスピーカ 64 を制御する

。制限中表示とは、図200(b)に示すように、補助表示部65にて「制限中」との文字表示を行う一方、即乗せ／後乗せ比率の表示を行わない。すなわち、比率表示の要求操作が有利区間中である場合には、当該要求操作に対する比率表示に関する情報の出力が制限される。このように、有利区間中に比率表示から設定値の推測を行えないようにするとともに、有利区間が終了した後にそれがわかるようにすることで、比率表示に気をとられるあまりせっかくの有利区間を楽しめない、といった事象を回避することができる。

【1255】

ステップS11207又はステップS11208の処理を実行した後は、ステップS11209にてその他の処理を実行してから、携帯端末用処理を終了する。なお、その他の処理では、携帯端末へ読み取り可能とする他の情報（総実行ゲーム、大当たり回数や子役当選回数等）を管理するための処理が相当する。また、ステップS11205にて否定判定した場合も、そのまま携帯端末用処理を終了する。

10

【1256】

以上のようにすることで、上乘せ報知の実行タイミングを、遊技者が事後的に把握し易くなる。特に、上乘せ当選したことや、上乘せゲーム数のような有利な事象の発生回数や内容については、有利な事象を望む遊技者の記憶に残りやすいものの、その有利な事象の報知タイミングについては、有利な事象が発生した時点で遊技者の記憶から消去され易いものと考えられ、その報知タイミングを事後的に思い出すことが困難である。その点、上記構成のように、報知タイミングを携帯端末へ読み取り可能な構成とすることで、かかる報知タイミングをデータ解析する際に、大いに役立てることが可能となる。

20

【1257】

<変形例8>

アタックモードの終了時において即乗せ／後乗せ比率を表示（出力）する構成において、アタックモードの終了時の一部でこの表示（出力）を行う構成としてもよい。本変形例では、アタックモードが有利区間の上限（1500ゲーム）によって強制終了される場合に、上記比率の表示（出力）を行う。図201は、本変形例におけるアタックモード終了演出の設定処理を示すフローチャートである。

【1258】

本変形例の設定処理は、図197のフローチャートと概ね同様の処理である。相違点としては、ステップS11301及びステップS11302にてステップS11101及びステップS11102と同様の処理を行った後、ステップS11303にて強制終了であるか否かを判定する。強制終了である場合には、ステップS11304～ステップS11307にて、ステップS11103～ステップS11106と同様に、比率の表示（出力）用の処理を行う。その後、ステップS11308にて各カウンタの初期化処理を実行してから、アタックモード終了演出の設定処理を終了する。一方、強制終了ではなく、上限に達する前に残りゲーム数が0となって終了する場合は、ステップS11304～ステップS11307を実行することなく、ステップS11308の処理を行ってから、アタックモード終了演出の設定処理を終了する。

30

【1259】

以上のように、アタックモードが強制終了したことに基づいて、即乗せ／後乗せ比率に関する情報を出力することで、アタックモードが強制終了したことに対する補填とすることが可能となる。

40

【1260】

<第6の実施形態>

本実施形態では、上乘せ演出の実行タイミングを遊技者が選択可能とする。図202は、本実施形態において、上乘せ演出の実行タイミングが選択される様子を説明するための図である。なお、本実施形態においては、上乘せ演出を実行するゲームでは、いずれも全停止時の演出として実行される構成としている。つまり、本実施形態において上乘せ演出の実行タイミングの選択とは、上乘せ演出を実行するゲームを選択することを意味するものとして説明する。

50

【1261】

本実施形態では、アタックモード中において上乗せ契機となる特定役当選となるゲームにて、当該特定役契機として上乗せ当選した場合の上乗せ演出の実行タイミングの選択が可能とされる。実行タイミングの選択は、本実施形態では、回転中の各リール32L、32M、32Rのうち、いずれのリールを最初に停止させるか、によって行う。そして、実行タイミングが異なる上乗せ演出としては、上記第5の実施形態等にて示した、上乗せ当選したゲームにて上乗せ演出が発生する即乗せ演出と、上乗せ当選したゲームよりも後のゲームであってアタックモード等の表示上の残りゲーム数が所定数(1)となったゲームにて上乗せ演出が発生する後乗せ演出と、上乗せ当選したゲームから所定数のゲームに亘って前兆モードが実施された後、上乗せ演出が発生する前兆経由演出と、が設定されている。

10

【1262】

例えば、図202(a)に示すように、アタックモード中に特定役当選となると、補助表示部65において、報知態様選択演出として、「リール停止で運命を選択するんだ!!」という文字表示により、ストップスイッチ42～44の操作によって上乗せ当選時の上乗せ演出の態様を選択可能である旨が報知される。本実施形態では、左リール32Lを最初が停止操作されると即乗せ演出が選択されたとし、中リール32Mが最初に停止操作されると後乗せ演出が選択されたとし、右リール32Rが最初に停止操作されると前兆経由演出が選択されたとする。そこで、報知態様選択演出では、各リール32L、32M、32Rに対応するストップスイッチ42～44を模したキャラクタと、それぞれのストップスイッチ42～44を操作した場合に選択される演出とを対応付ける対応キャラとを表示する。具体的には、ストップスイッチ42のキャラクタに対応させて即乗せ演出を示す第1対応キャラTP1(例えば、「即」の文字)を表示し、ストップスイッチ43のキャラクタに対応させて後乗せ演出を示す第2対応キャラTP2(例えば、「後」の文字)を表示し、ストップスイッチ44のキャラクタに対応させて前兆経由演出を示す第3対応キャラTP3(例えば、「前」の文字)を表示する。また、当該ゲームが特定役当選であることを示すチャンス報知演出(ビックリマーク)も合わせて発生しており、かかるチャンス報知演出と、上記上乗せ演出の実行タイミングを選択させるための各表示とは、互いに重複しないように表示される。

20

【1263】

30

遊技者が、当該ゲームにおいて左リール32Lを最初に停止操作すると、図202(b1)に示すように、当該停止操作に基づき左リール32Lが停止し、その後、他のリールも停止した後、上乗せ演出が発生する。

【1264】

遊技者が、当該ゲームにおいて中リール32Mを最初に停止操作すると、図202(b2)に示すように、当該停止操作に基づき中リール32Mが停止し、その後、他のリールも停止した後、後乗せ演出が選択されたことに対応する後乗せ用の演出が発生する。後乗せ用の演出として、この例では、スイカ契機に基づく上乗せ権利を獲得したことを示す第1後乗せキャラクタBUP1が表示される様子が示されている。第1後乗せキャラクタBUP1等に基づく後乗せ演出については、上記第5の実施形態等にて説明した通りである。

40

【1265】

遊技者が、当該ゲームにおいて右リール32Rを最初に停止操作すると、図202(b3)に示すように、当該停止操作に基づき右リール32Rが停止し、その後、他のリールも停止した後、前兆経由演出が選択されたことに対応する前兆経由用の演出が発生する。前兆経由用の演出として、この例では、補助表示部65の略中央に「チャンス」という文字表示が行われるとともに、補助表示部65に「チャンス中」という帯表示が発生し、前兆モードに突入したことが示される。この前兆モードを経由する上乗せ演出については後に説明するが、設定されたゲーム数に亘って前兆モードが継続し、設定されたゲーム数が0となることで、上乗せ演出が発生する。

50

【1266】

以下、上記演出を実現するための処理構成を説明する。

【1267】

図203は本実施形態における、上乗せ演出の設定処理を示すフローチャートである。既に説明した通り、上乗せ演出の設定処理は、特定役当選ゲームにおいて、表示制御装置81にて各リール32L、32M、32Rの回転開始時に実行される処理である。

【1268】

ステップS12001では、今回の上乗せゲーム数を把握する処理を行う。そして、ステップS12002にて、前兆経由フラグがセットされているか否かを判定する。前兆経由フラグは、上乗せ契機に基づいて、遊技者が前兆経由演出を選択した場合にセットされるフラグである。ステップS12002にて前兆経由フラグがセットされている場合とは、当該ゲームよりも以前のゲームにおいて上乗せ契機が発生し、前兆経由演出が選択され、且つこの選択に基づく前兆モード中であること、すなわち、未だ上乗せ演出が発生していない状況であることを意味する。ステップS12002にて肯定判定した場合、ステップS12003では、前兆モード中の上乗せゲーム数、すなわち、前兆経由演出が選択され、未だ上乗せ演出が発生していない上乗せゲーム数を把握し、把握した上乗せゲーム数を今回の上乗せゲーム数に加算する処理を行う。そして、ステップS12004にて、前兆経由フラグをクリアする処理を実行する。

10

【1269】

ステップS12002にて否定判定した場合、又はステップS12004の処理を実行した後は、ステップS12005にて、報知態様選択演出（図202（a））が実行されるように補助表示部65やスピーカ64を制御する。そして、ステップS12006にて、報知態様選択フラグをセットする処理を実行してから、上乗せ演出の設定処理を終了する。報知態様選択フラグは、今回のゲームにおける第1リールの停止操作が、報知態様選択演出の対象となっている停止操作であることをCPU181が把握するためのフラグである。

20

【1270】

次に、報知態様選択演出が実行されるゲームにおいて、第1リールの停止操作が行われた場合の処理（第1停止ON時演出設定処理）を、図204を参照しながら説明する。この処理は、各停止操作時演出設定処理（図49）において、ステップS2204にて実施される処理である。より詳しくは、ステップS2203にて、対象リールとして第1停止ON操作が設定されていると判定した場合に、ステップS2204にて実施される処理である。

30

【1271】

ステップS12101では、報知態様選択フラグがセットされているか否かを判定する。セットされていない場合には、ステップS12102にて、設定済みの他の第1停止ON時演出を実行してから、第1停止ON時演出設定処理を終了する。

【1272】

ステップS12101にて報知態様選択フラグがセットされていると判定した場合、ステップS12103にて、報知態様選択フラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS12104にて、今回の報知態様選択演出において即乗せ演出が選択されたか、すなわち、今回の第1停止ON操作が、左リール32L（左ストップスイッチ42）の停止ON操作であったか否かを判定する。ステップS12104にて肯定判定した場合、ステップS12105にて即乗せ選択フラグをセットする処理を実行してから、本第1停止ON時演出設定処理を終了する。即乗せ選択フラグは、即乗せ演出が選択されたことをCPU181が把握するためのフラグである。

40

【1273】

ステップS12104にて否定判定した場合、ステップS12106にて、今回の報知態様選択演出において後乗せ演出が選択されたか、すなわち、今回の第1停止ON操作が、中リール32M（中ストップスイッチ43）の停止ON操作であったか否かを判定する

50

。ステップS 1 2 1 0 6にて肯定判定した場合、ステップS 1 2 1 0 7にて後乗せ選択フラグをセットする処理を実行してから、本第1停止ON時演出設定処理を終了する。後乗せ選択フラグは、後乗せ演出が選択されたことをCPU 1 8 1が把握するためのフラグである。

【1 2 7 4】

ステップS 1 2 1 0 6にて否定判定した場合とは、今回の報知態様選択演出において前兆経由演出が選択されたこと、すなわち、今回の第1停止ON操作が、右リール3 2 R（右ストップスイッチ4 4）の停止ON操作であったことを意味する。この場合、ステップS 1 2 1 0 8にて、前兆選択フラグをセットする処理を実行してから、本第1停止ON時演出設定処理を終了する。前兆選択フラグは、前兆経由演出が選択されたことをCPU 1 8 1が把握するためのフラグである。

10

【1 2 7 5】

図2 0 5は、本実施形態における全停止時上乗せ報知演出用処理を示すフローチャートである。全停止時上乗せ報知演出用処理は、全停止時演出設定処理（図5 1）において、ステップS 2 3 0 9、ステップS 2 3 1 9にて実施される処理である。なお、上記のとおり、本実施形態では、上乗せ演出はいずれも全停止時演出として実行され、第1停止ON操作時や第2停止OFF操作時等には実行されない。

【1 2 7 6】

ステップS 1 2 2 0 1では、即乗せ選択フラグがセットされているか否かを判定する。即乗せ選択フラグがセットされている場合、ステップS 1 2 2 0 2にて、即乗せ選択フラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップS 1 2 2 0 3にて、今回のゲームを契機とする上乗せ演出を実行するように、補助表示部6 5やスピーカ6 4を制御する（図2 0 2（b 1）参照）。

20

【1 2 7 7】

ステップS 1 2 2 0 1にて否定判定した場合、ステップS 1 2 2 0 4にて後乗せ選択フラグがセットされているか否かを判定する。後乗せ選択フラグがセットされている場合、ステップS 1 2 2 0 5にて、後乗せ選択フラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップS 1 2 2 0 6にて、後乗せ用の演出を実行するように、補助表示部6 5やスピーカ6 4を制御する（図2 0 2（b 2）参照）。そして、ステップS 1 2 2 0 7にて、個別エリアに今回の上乗せゲーム数を記憶する処理を実行し、ステップS 1 2 2 0 8にて後乗せフラグをセットする処理を実行する。これらステップS 1 2 2 0 7及びステップS 1 2 2 0 8の処理は、ステップS 1 1 0 1 6や、ステップS 1 1 0 1 9、ステップS 1 1 0 2 3等の処理に相当し、上乗せ演出を事後的に発生させるための記憶用の処理である。

30

【1 2 7 8】

ステップS 1 2 2 0 4にて否定判定した場合、ステップS 1 2 2 0 9にて前兆選択フラグがセットされているか否かを判定する。前兆選択フラグがセットされている場合、ステップS 1 2 2 1 0にて、前兆選択フラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップS 1 2 2 1 1にて、前兆経由用の演出を実行するように、補助表示部6 5やスピーカ6 4を制御する（図2 0 2（b 3）参照）。そして、ステップS 1 2 2 1 2にて、個別エリアに今回の上乗せゲーム数を記憶する処理を実行し、ステップS 1 2 2 1 3にて前兆ゲーム数の抽選処理を実行する。そして、ステップS 1 2 2 1 4にて連続演出カウンタに上記ステップS 1 2 2 1 3にて抽選した前兆ゲーム数を入力する処理を実行し、ステップS 1 2 2 1 5にて、連続演出フラグ及び前兆経由フラグをセットする処理を実行する。ステップS 1 2 2 1 3、ステップS 1 2 2 1 4及びステップS 1 2 2 1 5において連続演出フラグをセットする処理は、上記ステップS 2 5 0 6、ステップS 2 5 0 7及びステップS 2 5 0 9の処理に相当し、表示制御装置8 1側で前兆モードを設定する場合の処理及び、それに基づいて連続演出を実行する場合の処理である。また、ステップS 1 2 2 1 6にて前兆経由フラグをセットすることにより、以後のゲーム（ステップS 1 2 2 1 2にて設定された前兆ゲーム数を消化するまでのゲーム）において上乗せ演出の設定処理が実施される場合には、ステップS 1 2 0 0 2にて肯定判定することになる。

40

50

【1279】

ステップS12203、ステップS12208及びステップS12215のいずれかの処理を実行した後、又はステップS12209にて否定判定した後は、ステップS12216に進む。ステップS12216～ステップS12220の処理は、上乗せ当選ゲームではなく、それ以降のゲームにて上乗せ演出を発生させると選択された場合、すなわち、後乗せ演出や前兆経由演出が選択された場合の処理である。

【1280】

すなわち、ステップS12216では、後乗せフラグがセットされており、且つ、今回のゲームが後乗せ演出を発生させるゲームであるか否かを判定する。より詳しくは、後乗せフラグがセットされており、且つ、表示用残数カウンタHGが所定値として1である場合に、ステップS12216にて肯定判定する。ステップS12216にて肯定判定した場合、ステップS12217にて後乗せ演出の設定処理を実行する。

10

【1281】

ここで、本実施形態における後乗せ演出の設定処理を、図206のフローチャートを参照しながら説明する。なお、本実施形態における後乗せ演出においては、基本的には、上記第5の実施形態に示したゾーン中後乗せ演出（内容報知）と略同様の演出が発生する。

【1282】

すなわち、ステップS12301では、複数設けられている個別エリアのうち、最も古いデータの記憶された個別エリアを参照し、かかる個別エリアのデータ（上乗せゲーム数）を取得する処理を実行する。この場合、対応する後乗せキャラクタBUP1、BUP2等が補助表示部65の略中央に拡大表示される。続くステップS12302では、演出用操作部として、演出スイッチ66が操作されたか否かを判定し、操作されるまで待機する。操作された場合には、ステップS12303に進み、内容報知として、宝箱が開放される演出とともに、上乗せゲーム数の表示が行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御する（図185（b））。続くステップS12304では、表示用残数カウンタHGに、ステップS12303にて実行した上乗せ演出のゲーム数に対応する数を加算し、対応する表示が更新されるように補助表示部65やスピーカ64を制御する。そして、ステップS12305にて、今回の個別エリアのデータを消去する処理を行ってから、ステップS12306にて、未報知の個別エリアのデータが残存しているか否かの判定を行う。

20

30

【1283】

ステップS12306にて、未報知の個別エリアのデータが残存している場合には、ステップS12301に戻り、ステップS12301～ステップS12305の処理を繰り返す。すなわち、後乗せ演出は、上乗せ契機が生じた順に、順次、後乗せ演出を行う構成であり、遊技者は、どのタイミングで生じた上乗せ契機かを思い出しながら、その後乗せ演出を楽しむことが可能となる。

【1284】

ステップS12306にて未報知の個別エリアのデータが残存していないと判定した場合、ステップS12307に進み、後乗せフラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップS12308にて、後乗せ演出の終了処理として、例えば、今回の後乗せ演出にて上乗せした総ゲーム数を報知する等してから、後乗せ演出の設定処理を終了する。

40

【1285】

全停止時上乗せ報知用処理の説明に戻り、ステップS12216にて否定判定した場合、又はステップS12217の処理を実行した後は、ステップS12218に進む。ステップS12218では、前兆経由フラグがセットされており、且つ連続演出カウンタが0であるか否かを判定する。既に説明した通り、連続演出カウンタは前兆モードのゲーム数を把握するためのカウンタであり、1ゲーム毎に1ずつ減算されるカウンタである。つまり、連続演出カウンタが0になるゲームが前兆モードの最終ゲームである。この場合、ステップS12219に進み、個別エリアから上乗せゲーム数の読み出しを行う処理を実行する。そして、ステップS12220にて、対応するゲーム数の上乗せ演出が行われるよ

50

うに補助表示部65やスピーカ64を制御する。ステップS12218にて否定判定した場合、又はステップS12220の処理を実行した後は、前記停止時上乗せ報知用処理を終了する。

【1286】

ここで、各種特定役の入賞態様と、報知態様選択演出において選択操作となる第1リールとの関係について補足説明する。

【1287】

特定役が強チェリーである場合、既に説明した通り、第28小役、第32小役～第35小役に対応する図柄組合せが有効ラインに停止することで、強チェリー入賞が成立する(図17)。第28小役、第32小役～第35小役のいずれについても、左リール32Lの対応図柄は、「チェリー」図柄又は「第2リプレイ」図柄である(図10)。この場合、「チェリー」図柄は、左リール32Lにおいて4番目に付されており、「第2リプレイ」図柄は、左リール32Lにおいて6番目に付されている。すなわち、3ベットゲームにおいて、左リール32Lの18番目の「黒BAR」図柄が下段に到達するタイミングから、左リール32Lの4番目の「チェリー」図柄が下段に到達するタイミングまでに左ストップスイッチ42が操作(ON操作)されれば、強チェリーの対応図柄が有効ラインに停止可能となる。言い換えると、左ストップスイッチ42の操作タイミングが、左リール32Lの5番目の「LUCKY」図柄から17番目の「白BAR」図柄が下段に到達するタイミングであれば、強チェリーの対応図柄が有効ラインに停止できず、所謂取りこぼしとなる。

【1288】

一方、強チェリーにおいて、中リール32Mの対応図柄は、例えば、第28小役においては、「赤ベル」図柄、「白ベル」図柄又は「チェリー」図柄となっており(図10)、これらは、中リール32Mにおいて5図柄以上離間しておらず、中ストップスイッチ43の停止操作のタイミングに関わらず、いずれかの図柄が有効ラインに停止し得るものとなっている。また、強チェリーにおいて、右リール32Rの対応図柄についても、例えば、第28小役においては、「チェリー」図柄、「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄となっており(図10)、これらの図柄についても、右ストップスイッチ44の停止操作のタイミングに関わらず、いずれかの図柄が有効ラインに停止し得るものとなっている。

【1289】

つまり、上乗せ当選が強チェリーである場合、報知態様選択演出において、左リール32Lを最初に停止して即乗せ演出を選択しようとする場合には、その停止操作に起因して、当該強チェリー入賞を成立させることができず、取りこぼしとなる可能性がある。一方、強チェリーに基づく報知態様選択演出において、中リール32Mや右リール32Rを最初に停止させて後乗せ演出や前兆経由演出を選択しようとする場合には、その停止操作に起因して取りこぼしとなる場合はない。このように、各リール32L, 32M, 32Rの停止操作に基づいて上乗せ演出の実行タイミングを選択させるうえで、各リール32L, 32M, 32Rで取りこぼしの可能性の有無が異なる構成としていることから、当該取りこぼしの有無を、上乗せ演出の実行タイミングの選択遊技に加味させることができる。

【1290】

例えば、選択操作と停止操作とが競合することによって、取りこぼしの可能性が高くなることを懸念する遊技者としては、強チェリー当選を契機とする報知態様選択演出においては、中リール32Mや右リール32Rを最初に停止操作することが考えられる。この場合、上乗せ演出としては、後乗せ演出や前兆経由演出が選択されたこととなり、当該ゲームよりも後のゲームで上乗せ演出が発生する、といった、期待感を持ち越す演出としている。その一方で、取りこぼしの可能性を承知の上で、左リール32Lを最初に停止操作すると、即乗せ演出が選択されたこととなり、当該ゲームにて上乗せが発生するようになる。これにより、仮に取りこぼしが生じたとしても、そのゲームにて上乗せ演出が発生することで、小役非当選であったのか取りこぼしであったのかについても含めて明確に把握す

ることが可能となる。このようにすることで、選択操作と停止操作とが競合するうえで、取りこぼしのリスクを加味した演出とすることができ、これら選択操作による遊技性が高められている。

【1291】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1292】

アタックモード中の特定役当選となったゲームにおいて、当該ゲームの停止操作態様に基づいて、特定役当選を契機とする上乗せ演出の実行タイミング（実行ゲーム）を異ならせる構成とした。より詳しくは、特定役当選ゲームにおいて、左リール32Lを最初に停止操作した場合には即乗せ演出が発生し、中リール32Mを最初に停止操作した場合には後乗せ演出が発生し、右リール32Rを最初に停止操作した場合には前兆経由演出が発生する。このように、上乗せ当選ゲームの停止操作態様によって、上乗せ時の演出実行タイミングを決定する構成とすることで、遊技者の好みに応じた上乗せ演出を実現することができる。

10

【1293】

特に、上乗せ演出の実行タイミングの選択を、上乗せ当選ゲームにおいて行う構成とされていることから、例えば、アタックモードの開始時や、アタックモード移行前に選択する構成と比較して、実行タイミングの選択を行うタイミングが、上乗せ契機が生じたタイミングに近いタイミングとなり易い。これにより、刻一刻と変化するアタックモードの状況に応じて実行タイミングの選択を行わせることが可能となり、より遊技者に要望を反映させることが可能となる。

20

【1294】

アタックモード中は押し順報知が頻繁に発生するところ、上乗せ契機となる特定役当選ゲームにおいては、押し順報知は発生しない。つまり、報知態様選択演出と押し順報知演出とが競合しないように設定されている。これにより、報知態様選択演出において、所望の結果を入賞させる押し順が設定されているあまり、上乗せ演出の選択の余地がない、といった事象が生じない。よって、報知態様選択演出による遊技性を好適に実現することができる。

【1295】

上記のように、アタックモード中は押し順報知が頻繁に発生する一方、特定役当選時においては押し順報知が発生しないことから、遊技者としては、押し順報知によってメダル獲得を目指しつつも、押し順報知が発生しないゲームが発生することに期待感を寄せながらゲームを進行するものと考えられる。つまり、押し順報知が発生しないゲームにおいて上記報知態様選択演出を発生させる構成とされていることから、既に注目度の高められた状況で報知態様選択演出が行われることとなり、かかる演出による遊技性を好適に実現することが可能となる。

30

【1296】

既に説明した通り、アタックモードは主に第2RT状態にて実行されるところ、第2RTでは、いずれかのリプレイに当選する確率が高くなり、頻繁にリプレイ入賞が成立する。第2RT状態中に当選し得るリプレイには、転落リプレイ1～3や第2昇格リプレイ1、2といった押し順リプレイの他、通常リプレイといった押し順報知の対象とならないリプレイも存在する。つまり、頻繁にリプレイ当選となる第2RT状態において、押し順報知によって所望のリプレイ入賞を成立させるゲームだけでなく、押し順報知によらずにリプレイ入賞を成立させるゲームも存在する。このような前提のもと、特定役当選となった場合に報知態様選択演出を発生させる構成とされていることから、報知態様選択演出が発生するか否かが、特定役当選かそれとも通常リプレイ当選かの分岐演出として機能することとなる。これにより、報知態様選択演出への関心の高さを利用して、通常リプレイ当選ゲームにおける注目度も高めることとなり、アタックモード全体を通して注目度向上を図ることが可能となる。

40

【1297】

50

＜変形例 1＞

本変形例では、有利期間の上限ゲーム数に近い状況においては、前兆経由演出が選択できないようにする。図 207 は、本変形例における第 1 停止 ON 時演出設定処理を示すフローチャートである。

【1298】

ステップ S12401～ステップ S12407 の処理は、上記ステップ S12101～ステップ S12107 の処理と同様であり、左リール 32L が第 1 停止とされたら即乗せ選択フラグをセットし、中リール 32M が第 1 停止とされたら後乗せ選択フラグをセットする。ステップ S12406 にて中リール 32M が第 1 停止ではないと判定した場合には、ステップ S12408 にて、今回の有利区間の実行ゲーム数が所定ゲーム数（1450 ゲーム）を超えているか否かを判定する。すなわち、上記所定ゲーム数を 1450 ゲームとすると、ステップ S12408 にて肯定判定する場合とは、有利期間の上限まであと 50 ゲーム未満である場合である。この場合、右リール 32R を第 1 停止として前兆経由演出が選択されていたとしても、ステップ S12405 に進み、即乗せ選択フラグをセットする処理を実行する。すなわち、有利期間の上限に近い状況で上乗せ契機が生じた場合には、前兆経由演出が選択されていても強制的に即乗せ演出が選択されたものとして、上乗せ演出を発生させる。このようにすることで、前兆モード中に有利期間が強制終了されてしまう、といった不都合を回避することができる。なお、ステップ S12408 にて今回の有利区間の実行ゲーム数が所定ゲーム数以下であると判定した場合には、ステップ S12108 と同様に、ステップ S12409 にて、前兆選択フラグをセットしてから、本第 1 停止 ON 時演出設定処理を終了する。

【1299】

以上のように、有利期間の強制終了ゲームとの関係で、報知態様選択演出において選択された演出の実行を制限可能な構成とすることで、選択された演出が実行されないまま有利期間（アタックモード）が終了してしまう事象を回避することができる。

【1300】

なお、上記構成では、右リール 32R を第 1 停止とすると前兆経由演出が選択されるという第 3 対応キャラ TP3 を表示させることを前提として説明したが、有利期間の強制終了ゲームに近い状況では第 3 対応キャラ TP3 を表示させない構成としてもよい。この場合、第 3 対応キャラ TP3 に代えて即乗せ演出に対応する第 1 対応キャラ TP1 を表示させる構成とするとよい。但し、上記構成のほうが、報知態様選択演出自体の変更を要しないため、演出構成の簡素化が図られる、といったメリットがある。また、報知態様選択演出において右リール 32R が第 1 停止とされた場合に、強制的に後乗せ演出とする構成としてもよい。

【1301】

さらに、中リール 32M が第 1 停止とされ、後乗せ演出が選択された場合において、有利期間の消化ゲーム数に応じて（実行ゲーム数が 1450 以上であれば）、強制的に即乗せ演出とする構成としてもよい。この場合においても、後乗せ演出に対応する第 2 対応キャラ TP2 を表示させない構成としてもよいし、第 2 対応キャラ TP2 に代えて即乗せ演出に対応する第 1 対応キャラ TP1 を表示させる構成としてもよい。

【1302】

上乗せ当選時の上乗せゲーム数に応じて、報知態様選択演出において実行された選択操作と、選択された上乗せ報知の実行タイミングとの対応関係を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、上乗せゲーム数が所定ゲーム数（100 ゲーム）以上である場合は、所定の確率（50%）で、選択操作によって選択した実行タイミングとは異なる実行タイミングで上乗せ演出が実行される構成としてもよい。より詳しくは、上乗せゲーム数が所定ゲーム数以上である場合に、前兆経由演出が選択されたとしても、所定の確率で、選択された前兆経由演出ではなく、即乗せ演出を実行する構成としてもよい。このようにすることで、上乗せゲーム数に対する驚きに、自らの意志と異なるタイミングで実行されたことの驚きが加味され、遊技者をより驚愕させる演出とすることが可能となる。

【1303】

<変形例2>

本変形例では、通常リプレイに当選したゲーム（上乗せ当選ゲームとは異なるゲーム）において報知態様選択演出を実行する構成とする。図208（a）は通常リプレイ時の演出設定処理を示すフローチャートである。この処理は、表示制御装置81において、アタックモード中の通常リプレイ当選ゲームの開始時演出として開始時演出設定処理中に実施される。

【1304】

ステップS12501では、RAM183の各種カウンタエリア183bに設けられた選択済みカウンタが1以上であるか否かを判定する。選択済みカウンタは、報知態様選択演出において選択された上乗せ演出の実行タイミングが有効とされるゲーム数を示しており、選択操作によって所定値（20）が入力され、1ゲーム消化する度に1ずつ減算されるカウンタである。

10

【1305】

選択済みカウンタが1以上である場合には、そのまま通常リプレイ時の演出設定処理を終了する。一方、選択済みカウンタが0である場合には、ステップS12502にて報知態様選択フラグをセットする処理を行ってから、本演出設定処理を終了する。すなわち、通常リプレイ当選ゲームにおいて、第1停止ON時演出として、報知態様選択演出が実行され得るようになる。

【1306】

20

本変形例における第1停止ON時演出設定処理では、図209に示すように、ステップS12601～ステップS12608にて、上記ステップS12101～ステップS12108と同様の処理を実行する。ステップS12605、ステップS12607及びステップS12608のいずれかの処理を実行した後は、ステップS12609に進み、選択済みカウンタに、所定値として例えば「20」を入力する処理を実行してから、第1停止ON時演出設定処理を終了する。これにより、以後20ゲームに亘ってステップS12501にて肯定判定することとなる。より詳しくは、通常リプレイ当選時に選択操作を行うことにより、以後20ゲーム間に再度通常リプレイに当選しても報知態様選択演出は発生しないようになる。

【1307】

30

各種上乗せ演出の設定用の処理としては、上記の通り、全停止時上乗せ報知用処理（図205）にて実行される。より詳しくは、通常リプレイ当選時の報知態様選択演出が発生させ、選択操作を行わせることにより、即乗せ選択フラグ、後乗せ選択フラグ、前兆選択フラグのいずれかがセットされ、以後20ゲーム間に上乗せ当選した場合には、その上乗せ当選したゲームよりも前のゲームにて行った上記選択操作に基づいて（即乗せ選択フラグ、後乗せ選択フラグ、前兆選択フラグのフラグに基づいて）、全停止時上乗せ報知用処理にて、上乗せ演出の実行タイミングが設定される。

【1308】

すなわち、上記通常リプレイ当選時の報知態様選択演出において、左リール32Lが第1停止とされて即乗せ演出が選択された場合、即乗せ選択フラグがセットされ、その後のゲームで上乗せ当選すると当該上乗せ当選したゲームにて上乗せ演出が発生する（即乗せ演出が発生する）。また、上記通常リプレイ当選時の報知態様選択演出において、中リール32Mが第1停止とされて後乗せ演出が選択された場合、後乗せ選択フラグがセットされ、その後のゲームで上乗せ当選すると、アタックモードの表示上の残りゲーム数が所定ゲーム数となった場合に上乗せ演出が発生する（後乗せ演出が発生する）。そして、上記通常リプレイ当選時の報知態様選択演出において、右リール32Rが第1停止とされて前兆経由演出が選択された場合、前兆選択フラグがセットされ、その後のゲームで上乗せ当選すると、前兆モードを経てから上乗せ演出が発生する（前兆経由演出が発生する）。

40

【1309】

このように、報知態様選択演出の実行ゲームと、上乗せ当選ゲームとを異なるゲームと

50

なるようにすることで、報知態様選択演出における選択操作と、特定役当選における目押し操作とが競合しないようにすることが可能となる。よって、報知態様選択演出における選択操作に集中するあまり、目押し操作に失敗してしまったり取りこぼしが発生する、といった事象をなるべく生じさせないようにすることが可能となる。

【1310】

本変形例において、選択済みカウンタを管理するための選択済みカウンタ用処理について、図208(b)のフローチャートを参照しながら説明する。選択済みカウンタ用処理は、表示制御装置81において全停止時演出設定処理(図51)における一処理として実施される。

【1311】

ステップS12511では、選択済みカウンタが1以上であるか否かを判定する。1以上ではない場合、すなわち0である場合には、そのまま選択済みカウンタ用処理を終了する。1以上である場合、ステップS12512にて、選択済みカウンタを1減算する処理を実行する。そして、ステップS12513にて、選択済みカウンタが0となったか否かを判定し、0ではない場合にはそのまま選択済みカウンタ用処理を終了する。0となった場合には、ステップS12514にて、後乗せ選択フラグ又は前兆選択フラグがセットされているか否かを判定する。これらいずれかのフラグがセットされている場合には、ステップS12515にて、対応するフラグをクリアするとともに、ステップS12516にて、即乗せ選択フラグをセットしてから選択済みカウンタ用処理を終了する。また、ステップS12514にて否定判定し、即乗せ選択フラグがセットされている場合には、選択済みカウンタが0となってもかかる選択フラグを消去せず、そのまま維持して選択済みカウンタ用処理を終了する。

【1312】

以上のように、アタックモード中の通常リプレイ当選ゲームにおいて報知態様選択演出を発生させ、そのゲームにおける選択操作を所定ゲーム数に亘って有効とみなす構成としたうえで、所定ゲーム経過後や、通常リプレイ当選前に上乗せ契機が生じた場合には、即乗せ演出を発生させる構成とした。つまり、即乗せ演出をデフォルトとし、通常リプレイ当選ゲームの報知態様選択演出によって、その後の所定ゲーム数間の上乗せを、当該デフォルトの即乗せ演出とは異なる実行タイミングとして後乗せ演出や前兆経由演出が行われるように選択させる構成とした。例えば、通常リプレイ当選時の選択操作をアタックモード終了時まで有効とみなす構成も考えられる。ところが、このような構成としてしまうと、選択操作を行った後、遊技状況の変化(アタックモードの残りゲーム数の増減や獲得メダルの増加等)によって、遊技者の望む実行タイミングが変化しても、その変化に対応することが困難となる。これに対して、上記のようにすることで、刻一刻と変化し得るアタックモードの状況に応じた上乗せ演出の実行タイミングを遊技者自身が選択する構成を実現することができる。

【1313】

しかも、所定ゲーム数をアタックモードの初期ゲーム数(50ゲーム)よりも短いゲーム数(20ゲーム)としたことで、例えば、アタックモードの開始直後に報知態様選択演出が発生した場合には、その後、少なくとも、もう一回、報知態様選択演出が発生する余地が残る。これにより、仮に上乗せが発生しなくても、発生した場合に備えて、アタックモードの前半と後半で、上乗せ演出の実行タイミングを変え、アタックモードの演出に変化を生じさせたい、という遊技者のニーズにも応じることが可能となる。よって、遊技者の多様なニーズに応じた遊技演出を実現することができる。

【1314】

さらに、通常リプレイ当選といったランダムに発生する事象を契機として、報知態様選択演出を発生させる構成としていることから、上記のように、報知態様を選択できるか否かについても運の要素が追加され、遊技の楽しさを向上させることができる。

【1315】

<変形例3>

本変形例では、選択操作により選択された上乗せ報知の実行タイミングを事後的に変更可能な構成とする。図210は、本変形例における全停止時上乗せ報知用処理を示すフローチャートである。

【1316】

本変形例における全停止時上乗せ報知用処理と、図205のフローチャートとの相違点としては、即乗せ選択フラグがセットされている場合の処理である。すなわち、ステップS12701にて即乗せ選択フラグがセットされていると判定した場合、ステップS12702にて即乗せ選択フラグをクリアする処理を実行する。そして、ステップS12703にて、今回のゲームの上乗せ演出を実行するように補助表示部65等を制御する。これらステップS12701～ステップS12703の処理は、上記ステップS12201～ステップS12203の処理と同様である。

10

【1317】

ステップS12704では、後乗せフラグがセットされているか否かを判定する。ステップS12704にて後乗せフラグがセットされていると判定する場合とは、今回の上乗せ契機よりも前に生じた上乗せ契機では、後乗せ演出を選択したものの、今回の上乗せ契機では即乗せ演出を選択したことを意味する。この場合、ステップS12705にて、修正用処理を実行する。ステップS12704にて後乗せフラグがセットされていない場合、又はステップS12705にて修正用処理を実行した後は、ステップS12718に進む。ステップS12706～ステップS12722の処理は、上記ステップS12204～ステップS12220の処理と同様である。

20

【1318】

修正用処理について、図211のフローチャートを参照しながら説明する。

【1319】

先ずステップS12801では、前倒し可能演出を設定する。前倒し可能演出とは、後乗せ演出が選択されて、アタックモードの終了間際に発生するはずであった上乗せ演出を、前倒しで、今回のゲームにおいて実行可能であることを報知するための演出である。より詳しくは、後乗せ権利として獲得している第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せキャラクタBUP2等に基づいて、今回のゲームにて上乗せ演出を発生させることが可能である状況を報知するための演出であり、例えば、補助表示部65において、「貯めた宝箱を開けてみますか？」という文字表示を行う。また、前倒し可能演出において、「YES」と「NO」の文字表示を行い、演出スイッチ66等の操作によって、前倒しで上乗せ演出を発生させるか否かを遊技者が選択可能とする。

30

【1320】

ステップS12801にて前倒し可能演出を発生させた後は、ステップS12802にて、前倒しで上乗せ演出を発生させるとする、前倒し指示操作がなされたか否かを判定する。上記例においては、前倒し可能演出において、「YES」の文字表示の選択操作がなされたことを、前倒し指示操作とするとよい。

【1321】

ステップS12802にて前倒し指示操作がなされていない場合には、ステップS12803にて、前倒しで上乗せ演出を発生させないとする、後乗せ維持操作がなされたか否かを判定する。上記例においては、前倒し可能演出において、「NO」の文字表示の選択操作がなされたことを、後乗せ維持操作とするとよい。また、例えば、いずれかのクレジット投入スイッチ56～58の操作を後乗せ維持操作としてもよい。このような操作は、次ゲームの開始の意思表示ととらえることができ、今回のゲームにおいて前倒しで上乗せ演出を発生させないことの意思表示とともとらえることが可能だからである。

40

【1322】

ステップS12803にて後乗せ維持操作がなされたと判定した場合には、そのまま修正用処理を終了する。ステップS12803にて否定判定した場合には、ステップS12802に戻り、前倒し指示操作又は後乗せ維持操作のいずれかが行われるまでループする。

50

【1323】

ステップS12802にて前倒し指示操作がなされたと判定した場合、ステップS12804にて、記憶されている個別エリアの個数表示を行う。より詳しくは、例えば、図212(a)に示すように、第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せキャラクタBUP2を、後乗せ演出が行われるはずであった順番に応じて並べて表示する。これにより、後乗せ権利がいくつ存在するかを遊技者は把握することができる。図212(a)においては、第1後乗せキャラクタBUP1を3つ並べて表示しており、スイカ当選を契機とする後乗せ権利を3つ有することが示されている。

【1324】

続くステップS12805では、個別エリアの選択操作がなされたか否かを判定する。例えば、図212(a)において、並べた後乗せ権利(宝箱)に対して矢印などのカーソルを表示し、かかるカーソルを移動・決定することで一の後乗せ権利(宝箱)を選択可能とする。後乗せ権利の選択には演出スイッチ66を用いる構成とするとよく、例えば、カーソルを所定周期(例えば、2sec周期)で自動的に移動する構成とし、所望の一の後乗せ権利を指示している状態で演出スイッチ66を操作すると、一の後乗せ権利の選択が行われ、個別エリアの選択操作がなされたとする。個別エリアの選択操作がなされていない場合には、ステップS12805に戻り、選択操作がなされるまで待機する。

【1325】

選択操作がなされた場合、ステップS12806にて、選択された個別エリアの上乗せゲーム数のデータを読み出す処理を実行する。そして、ステップS12807にて、対応する個別エリアの上乗せ演出が行われるように補助表示部65やスピーカ64を制御する(図212(b))。ステップS12808では、表示用残数カウンタHGに今回の上乗せゲーム数を加算する処理を行い、ステップS12809では、上記ステップS12807にて発生させた上乗せ演出に対応する個別エリアのデータ消去処理を実行する。

【1326】

ステップS12810では、未報知の個別エリアが存在するか否かを判定する。存在する場合には、ステップS12802に戻り、ステップS12802～ステップS12809を繰り返す。未報知の個別エリアが存在しなくなったら、ステップS12810にて否定判定して、ステップS12811に進み、後乗せフラグをクリアする処理を実行する。その後、ステップS12812にて、後乗せ演出の終了処理を実行してから、本修正用処理を終了する。ステップS12811及びステップS12812の処理は、上記ステップS12307及びステップS12308の処理と同様である。

【1327】

本変形例における修正用処理では、獲得済みの後乗せ権利に対応するキャラクタを、図212(a)のように順番に並べて表示し、その各キャラクタを獲得順序に関わらず選択可能としている。すなわち、後乗せ演出の契機となった上乗せ契機の発生順序に関わらず、後乗せ演出を発生させることが可能となっており、例えば、先に発生した第1後乗せ権利と後に発生した第2後乗せ権利とが存在する場合、第2後乗せ権利に基づく上乗せ演出を第1後乗せ権利に基づく上乗せ演出よりも先に実行するように選択することが可能である。

【1328】

より詳しくは、図212(a)では、3つの後乗せ権利として、左から順に、左の宝箱は最初に発生した上乗せ契機に基づく後乗せ権利を示し、中の宝箱は2番目に発生した上乗せ契機に基づく後乗せ権利を示し、右の宝箱は3番目に発生した上乗せ契機に基づく後乗せ権利を示している。図212(a)に示すカーソルは、2番目の後乗せ権利に対応する宝箱を指示している。その状況で、個別エリアの選択操作がなされたと判定した場合(ステップS12805: YES)、ステップS12806では当該2番目の後乗せ権利に対応する個別エリアから上乗せゲーム数を取得し、ステップS12806にて当該2番目の後乗せ権利に基づく上乗せ演出を発生させる(図212(b))。この場合、最初に発生した上乗せ契機に基づく後乗せ権利の上乗せ演出は未だ発生していない。すなわち、上

10

20

30

40

50

乗せ契機の発生順序と、後乗せ演出における上乘せ演出の発生順序とを相違させることが可能となっている。

【1329】

以上のように、報知態様選択演出における選択操作によって後乗せ演出が選択された場合であっても、事後的に、かかる後乗せ演出に対応する上乘せ演出を、後乗せ演出が行われるはずであったタイミングよりも前のタイミングにて実行可能とすることで、刻一刻と変化する遊技状況に応じた遊技者の心変わりにも対応することが可能となる。例えば、アタックモードの序盤において上乘せ契機が生じた場合、その後、更に上乘せ契機が発生することを見込んだうえで、今回の上乘せ契機に基づく上乘せ演出を後乗せ演出として選択したとしても、その見込みが外れる等して、上記後乗せ演出として選択した上乘せを後乗せ演出の実行タイミングよりも前に発生させたい、と心変わりする可能性もある。その点、上記のように、選択した後乗せ演出を事後的に即乗せ演出に変更可能としたことにより、遊技者の心変わりに柔軟に対応することが可能となる。

10

【1330】

上記の変更を可能とする契機を、上乘せ契機時の即乗せ演出が選択されたこととした。変更を可能とする契機、すなわち、修正用処理の実行契機を、例えば、毎ゲーム発生させる構成等、無制限に変更し得る構成とすると、変更を行うか否かの演出（前倒し可能演出）が頻繁に発生することとなり、煩わしさを感じさせてしまうであろうし、後乗せ演出を選択したことの意志が尊重されない構成ともなり得る。その点、後乗せ演出が選択された後に即乗せ演出が選択された場合には心変わりが生じた可能性が高く、上記構成では、遊技者の心の変化を契機として修正用処理を実行可能な構成としている。これにより、周囲用処理の実行頻度を低くし、演出上の煩わしさを感じさせない範囲で、遊技者のニーズに応じた演出を実現することができる。

20

【1331】

<その他の実施形態>

なお、上述した各実施形態や各変形例の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施形態や各変形例に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記各実施形態や各変形例に対して適用してもよい。また、上記各実施形態や各変形例に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施形態や変形例の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることも可能である。

30

【1332】

(1) 有利区間として、押し順報知が行われる頻度が通常モードよりも高くなるアタックモード、アタックモードへの移行抽選の当選確率が通常モードよりも高くなるチャレンジモード、上乘せ特化ゾーンを含むスーパーアタックモード、VBモード、及びこれらの各モードに当選し且つ移行前であるモードを含む構成としたが、少なくとも押し順報知に関する機能が通常モードよりも向上するモードを含むものであれば上記のものに限定されない。例えば、チャレンジモードが設定されていないものであってもよい。

40

【1333】

(2) 疑似ボーナスとしてのVBモードをアタックモード中にのみ移行可能な構成としたが、通常モード中からでも移行可能な構成としてもよい。この場合、VBモードへの移行抽選に当選した場合には、当該当選ゲームを開始ゲームとし、開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで区間表示器の表示を開始する構成とすればよい。また、この場合、第1BBや第2BBにVBモードと同時当選した場合には、第1BBや第2BBへの入賞が成立するゲームを開始ゲームとするとよい。

【1334】

(3) 有利区間への移行抽選や上乘せ抽選等を行う契機となる特定役として、強チェリー、弱チェリー、強スイカ、弱スイカ、等のメダル払出を伴う小役や、これら強チェリー

50

等と入賞態様が共通する特定再遊技、及びこれら小役や特定再遊技とボーナスとの重複役を例として説明したが、上記抽選契機となる結果はこれらの結果に限定されない。例えば、所定のボーナスの単独役や、通常リプレイでも有利区間への移行抽選等を行う構成としてもよい。また、消化ゲーム数や、各結果に基づいて別途付与されるポイントの累積数等に基づいて移行抽選等を行う構成としてもよい。いずれにしても、有利区間への移行抽選等の契機が、設定値による当選確率や発生頻度に差が生じないものであればよい。

【1335】

(4) 有利区間への移行抽選等を行う遊技結果の入賞態様は上記のものに限定されない。例えば、いずれの特定役も共通の入賞態様にて入賞が成立する構成であってもよいし、入賞態様が一部の特定役間で共通している構成であってもよい。また、移行抽選が行われない遊技結果（例えば通常リプレイ）の入賞態様と特定役の入賞態様が一部又は全部共通している構成としてもよい。

10

【1336】

(5) 区間表示器として、第8表示用セグメントN8や第9表示部N9を例としてとして説明したが、区間表示器の構成は上記のものに限定されない。区間表示器として、少なくとも表示態様の切り替えによって、有利区間か否かが明示的に表示される構成であればよく、例えば、第8表示用セグメントN8や第9表示部N9の配置位置やその大きさ、有利区間中の表示態様（点灯態様）を上記のものと異ならせてもよい。例えば、スタートレバー41の操作部や所定のクレジット投入スイッチ56～58の一部又は全部を発光制御可能な構成とし、有利区間となることに基づいて当該操作部やクレジット投入スイッチ56～58を発光させることとし、区間表示器としての機能を所定の操作部にて担保する構成としてもよい。上記のとおり、開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングにおいて区間表示器の表示を開始させる構成であるところ、上記の所定の操作部を当該開始タイミングの終期となる操作対象とし、上記のように所定の操作部やその付近にて有利区間の表示を行うようにすることで、有利区間への移行をより把握させ易くなる。

20

【1337】

また、補助表示部65の表示画面中に区間表示器の機能を有する表示部が含まれる構成としてもよい。この場合、少なくとも当該区間表示器の機能を有する表示部に関しては、主制御装置101により制御されることが好ましく、補助表示部65自体を主制御装置101が制御し、上記区間表示器の機能を有する表示部と合わせて主制御装置101が制御する構成としてもよい。

30

【1338】

更に、区間表示器として、所定の第1位置と当該第1位置とは異なる第2位置とに変位可能な役物を遊技者から視認可能となる位置（例えば遊技機前面部）に設け、当該役物が第1位置に配置されることによる当該役物を含む表示態様と当該役物が第2位置に配置されることによる当該役物を含む表示態様とによって有利区間か否かを報知する構成としてもよい。

【1339】

(6) 区間表示器について、第8表示用セグメントN8や第9表示部N9以外にも複数有している構成としてもよい。すなわち、区間表示器を1つ備える構成であってもよいし、2つ以上である複数備える構成であってもよい。複数備える場合、上記(5)のような他の構成による区間表示器との組み合わせとしてもよい。

40

【1340】

(7) 区間表示器について、当該区間表示器に付随する乃至区間表示器に隣接する所定の報知手段の報知態様を、区間表示器の表示態様に合わせて変化させる構成としてもよい。区間表示器に付随する所定の報知手段とは、例えば、指示モニタ68中の区間表示器としての第8表示用セグメントN8に付随する第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7が例として挙げられる。また、区間表示器に隣接する所定の報知手段とは、例えば補助表示部65や、払出枚数表示部62等が例として挙げられる。

【1341】

50

例えば、区間表示器を所定のタイミングで表示開始可能な構成としたうえで、当該所定のタイミングでは上記所定の報知手段を第1の報知態様とし、当該所定のタイミングとは異なる特定のタイミングでは上記所定の報知手段を第1の報知態様とは異なる第2の報知態様とする。この場合、所定の報知手段が第1の報知態様である場合と第2の報知態様である場合とで、区間表示器の表示の視認性や表示内容が異なるように把握され得るものとする、区間表示器の表示態様を変化させなくても、区間表示器の見え方を変化させることが可能となる。

【1342】

更に、区間表示器の表示態様を変化させる構成と所定の報知手段の報知態様を変化させる構成とを組み合わせることにより、区間表示器の見え方をより多様なものとすることも可能である。

10

【1343】

例えば、所定の報知手段を複数のLED等による発光部により構成し、当該発光部をマトリクス状（例えばx列×y行の格子状）に配置する。そして、当該マトリクスのうちの一要素（例えば、a列目且つb行目の要素）を区間表示器に置き換える。そして、a列目且つb行目の区間表示器を点灯表示させる場合、その周囲のa+n列目～a-n列目且つb行目やa列目且つb+n列目～b-n行目の発光部を点灯表示させるとともに、その外周の発光部を消灯表示させる。また、a列目且つb行目の区間表示器を消灯表示させる場合、その周囲のa+n列目～a-n列目且つb行目やa列目且つb+n行目～b-n列目の発光部を消灯表示させるとともに、その外周の発光部を点灯表示させる（x、y、a、b、nはいずれも自然数）。このようにすることで、マトリクス中の一要素となる区間表示器を、他の要素の発光部との関係で認識し易いものとすることができる。また、a列目且つb行目の区間表示器を点灯表示させる場合、それに隣接するa+1列目かつb行目等の発光部を消灯表示させるとともに、他の発光部を点灯表示させる。また、a列目且つb行目の区間表示器を消灯表示させる場合、それに隣接するa列目且つb+1行目等の発光部を点灯表示させることとともに、他の発光部を消灯表示させる。このようにすることで、a列目且つb行目の区間表示器の点灯／消灯が、a+1列目且つb行目の発光部やa列目且つb+1行目の発光部の点灯／消灯と区別がつきにくくなり、マトリクス中の一要素となる区間表示器を、他の要素の発光部との関係で認識しにくいものとすることができる。なお、この場合、区間表示器の代わりに点灯表示／消灯表示させる発光部は、区間表示器に隣接する発光部だけに限定されず、例えば、いずれの発光部を点灯表示／消灯表示させるかを抽選等によりランダムに決定する構成としてもよい。

20

30

【1344】

更に、上記他の所定の報知手段を、開始ゲームにおける報知態様と、有利区間中の報知態様とで異ならせる構成としてもよい。

【1345】

（8）区間表示器としての第8表示用セグメントN8の明度や遊技機前方に向けた照度を高くして、他の表示部（周囲の表示部、他の所定の報知手段）よりも区間表示器の視認性を向上させる構成としたが、区間表示器の表示を行う際に、他の表示部（周囲の表示部、他の所定の報知手段）の明度や照度を低くすることで、視認性を向上させてもよい。また、他の表示部との明度や照度の差は上記のものに限定されず、例えば10倍の明度や照度であってもよい。

40

【1346】

更に、他の表示部の表示色との関係で、視認性を向上させる構成としてもよい。すなわち、区間表示器の発光色と他の表示部の表示色（発光色）とを、例えば、補色（反対色）の関係とすることで、区間表示器や他の表示部の視認性を向上させる（区別をつきやすくする）構成としてもよい。

【1347】

逆に、明度や照度を上記の関係の逆の関係とし、区間表示器の視認性を低下させる構成としてもよい。この場合、区間表示器を視認させにくくして、表示が行われていることに

50

気付かせにくくし、補助表示部65等による演出効果を向上させることも可能であるし、区間表示器よりも他の表示部の視認性が高くなることから、他の表示部への注目度を向上させることも可能である。また、表示色については、区間表示器の発光色と他の表示部の表示色（発光色）とを、例えば、類似色の関係とすることで、区間表示器や他の表示部の区別が付きにくくなり、これら区間表示器と他の表示部とを互いに関連する一体的な演出装置である印象を強めることができる。

【1348】

(9) 区間表示器の表示開始態様テーブルは上記のものに限定されない。例えば、表示開始の契機となった遊技結果の他、当日の又は複数日に亘ったボーナスの当選回数や有利区間の移行回数乃至当選回数等をパラメータとして含むテーブルとしてもよく、これらパラメータに基づいて、表示開始態様が異なるようにするとよい。この場合、例えば、当日の又は複数日に亘ったボーナスや有利区間への当選回数が多いほど、有利区間の内容や設定値が予測し易くなる表示開始態様テーブルとすると、遊技の進行状況に合わせて徐々に遊技内容や設定値を予測し易くなる、といった構成となり、遊技機の演出内容を、遊技者が育成するような遊技性を実現することができる。

10

【1349】

(10) 区間表示器の表示開始態様を有利区間の内容や有利度等に応じて設定する構成において、表示開始態様の抽選を経ずに、有利区間の内容や有利度等と1対1で対応付けられた表示開始態様としてもよい。

【1350】

20

(11) 区間表示器の表示終了態様テーブルは上記のものに限定されない。例えば、終了時の有利区間の内容だけでなく、終了時の消化ゲーム数（有利区間ゲーム数AGの値）をパラメータとして含む構成としてもよいし、終了時の時間をパラメータとして含む構成としてもよいし、有利区間の開始時の時間をパラメータとして含む構成としてもよいし、有利区間の消化に要した時間の長さをパラメータとして含む構成としてもよく、これらパラメータに基づいて、表示終了態様が異なるようにするとよい。例えば、終了時の消化ゲーム数をパラメータに含む構成の場合、消化ゲーム数が多いほど（有利区間中に得られた特典が多かったであろうほど）遊技者にとって有益な情報が提供され得るような表示終了態様テーブルとしてもよいし、消化ゲーム数が少ないほど（有利区間中に得られた特典が少なかったであろう程）遊技者にとって有益な情報が提供され得るような表示終了態様テーブルとしてもよい。

30

【1351】

(12) 区間表示器の表示終了態様テーブルにて、遊技者にとって有益な情報が提示され得る構成としたが、表示開始態様テーブルに係る構成を適用してもよい。すなわち、区間表示器の表示開始態様によって、遊技者にとって有益な情報として設定値等が提示され得る構成としてもよい。

【1352】

(13) 区間表示器の表示終了時に提示される遊技者にとって有益な情報として、設定値に関する情報を例として説明したが、例えば、遊技ホールや他の店舗の広告や宣伝が提示される構成としてもよいし、商品の割引券やクーポン等が提示される構成としてもよい。また、特定状態において表示開始態様テーブルが変更される構成において、ボーナスや有利区間等の累積当選数や累積非当選数に応じて有利な表示開始態様テーブルが選択される場合に、その累積数が提示乃至示唆される構成としてもよい。

40

【1353】

(14) 開始ゲームにおいてフリーズ状態を設定することにより、開始ゲームの次のゲームが開始されることを制限する構成としたが、開始ゲームの次のゲームの操作自体を制限するフリーズ状態として、当該次のゲームが開始されることを制限する構成としてもよい。

【1354】

(15) 開始ゲームにおいてフリーズ状態中に、所定の演出を発生させる構成としても

50

よい。例えば、フリーズ状態中に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を逆回転や低速回転させる特定回転制御を行ったり、当該特定回転制御を行っただけでフリーズ状態の終了時に所定の絵柄組合せ（例えば、「赤 7」図柄揃い）が所定ライン（例えば、中ライン L 2）に停止乃至仮停止する演出を発生させる構成としてもよい。この場合、フリーズ状態の期間の長さに応じて、すなわち、区間表示器の表示が開始される場合の有利区間の内容や有利度等に応じて、回転方向や回転速度を異ならせるなど、特定回転制御の態様を異ならせる構成としてもよいし、停止乃至仮停止させる所定の絵柄組合せの種類（例えば、「赤 7」図柄揃いと、「黒 BAR」図柄揃い）や、停止乃至仮停止させる所定ラインの種類（例えば、上ライン L 1 と中ライン L 2）を異ならせる構成としてもよい。

【1 3 5 5】

10

(1 6) フリーズ状態の期間の長さを有利区間の内容乃至有利度や区間表示器の表示開始態様に応じて設定する構成において、複数回のフリーズ状態を発生させる構成としたうえで、複数回のフリーズ状態の期間の長さの合計が、有利区間の内容乃至有利度や区間表示器の表示開始態様に対応付けられていてもよいし、複数回のフリーズ状態の発生回数が、有利区間の内容乃至有利度や区間表示器の表示開始態様に対応付けられていてもよい。

【1 3 5 6】

(1 7) 第 9 表示部 N 9 のように区間表示器を複数色に点灯可能な構成において、表示開始態様としていずれの色にて点灯状態とするかを異ならせる構成としたが、表示終了態様としていずれの色にて消灯状態とするかを異ならせる構成としてもよい。この場合、終了ゲームにおいて有利区間中の白色による点灯状態を、対応する色の点灯状態に切り替えたうえで、消灯状態とする構成とするともよい。

20

【1 3 5 7】

(1 8) ボーナスと特定役との重複役（例えば、強チェリー重複 1、強スイカ重複 1 等）に基づいて有利区間への移行抽選に当選した場合、当該重複役に当選したゲームにおいてフリーズ状態を発生させるとともに、有利区間の内容や有利度等に応じてフリーズ状態の期間の長さを設定し、持ち越し状態を経て、ボーナス入賞ゲームを開始ゲームとして次のゲームの操作を許容するまでに区間表示器の表示を開始する構成としてもよい。さらに、上記ボーナスと特定役との重複役を契機として有利区間への移行抽選に当選した場合、当該重複役に当選したゲームよりも後のゲームであって、且つボーナス入賞ゲームよりも前のゲームにおいてフリーズ状態を発生させるとともに、有利区間の内容や有利度等に応じてフリーズ状態の期間の長さを設定し、ボーナス入賞ゲームを開始ゲームとして次のゲームの操作を許容するまでに区間表示器の表示を開始する構成としてもよい。さらに、上記ボーナスと特定役との重複役を契機として有利区間への移行抽選に当選した場合、当該重複役に当選したゲームよりも後のゲームであって、ボーナス入賞ゲームにおいてフリーズ状態を発生させるとともに、有利区間の内容や有利度等に応じてフリーズ状態の期間の長さを設定し、当該ボーナス入賞ゲームを開始ゲームとして次のゲームの操作を許容するまでに区間表示器の表示を開始する構成としてもよい。持ち越し状態中にフリーズ状態を発生させる構成においては、フリーズ状態を複数ゲームにおいて複数回発生させてもよく、この場合、複数回のフリーズ状態の期間の長さの合計が、有利区間の内容乃至有利度や区間表示器の表示開始態様に対応付けられていてもよいし、複数回のフリーズ状態の発生回数が、有利区間の内容乃至有利度や区間表示器の表示開始態様に対応付けられていてもよい。

30

40

【1 3 5 8】

(1 9) 当選リプレイに基づいて有利区間への移行抽選に当選した場合に、当該当選リプレイの当選ゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームの次ゲームにおいてベット操作ではなくスタートレバー 4 1 の開始操作を区間表示器の開始タイミングの終期としたが、当選リプレイ時において、開始タイミングの終期をベット操作とするか開始操作とするかを抽選により決定する構成としてもよい。また、複数の当選リプレイを設け、当選リプレイの種類によって、ベット操作を終期とするか、開始操作を終期とするかが異なる構成としてもよい。この場合、各当選リプレイで停止出目が異なることが好ましく、開始操作を終

50

期とする側を有効ラインとは異なるラインにて他の払出小役に対応する停止出目（例えばベル揃い）が停止する構成とすると、開始操作に基づいて区間表示器の表示が開始されることに対する驚きの効果をより高めることができる。この場合においても、ベット操作に基づいて開始操作が許容される構成とするとより好ましい。

【1359】

（20）第1BBや第2BBをボーナス状態への移行役としたが、かかる第1BBや第2BB入賞に基づいてボーナス状態へ移行するとともに再遊技が付与される構成としてもよい。この場合、再遊技が付与されることからして、当該第1BB入賞を開始ゲームとする場合、次のゲームのベット操作ではなくスタートレバー41の開始操作を区間表示器の表示開始タイミングの終期とすることも可能である。

10

【1360】

（21）遊技状態が特定状態となった場合に当該特定状態用の表示開始態様テーブルに基づいて区間表示器の表示開始態様を決定する構成において、特定状態への移行条件や特定状態の継続条件（終了条件）のパラメータは上記のものに限定されない。例えば、特定状態への移行条件のパラメータとしては、RAMクリア乃至電源投入からのゲーム数に応じて特定状態への移行設定乃至移行抽選を行う構成や、前回の有利区間の終了からの通常区間のゲーム数に応じて移行設定乃至移行抽選を行う構成や、ボーナス間のゲーム数に応じて特定状態への移行設定乃至移行抽選を行う構成や、特定役、リプレイ、小役、外れ、ボーナス、有利区間等の当選回数、入賞回数乃至移行回数等によって移行設定乃至移行抽選を行う構成等が考えられる。また、これら移行条件の成否を判定する際に、継続ゲーム数を抽選等により決定する構成とし、当該決定される継続ゲーム数の長さも上記各パラメータによって変化する構成としてもよい。特定状態の継続条件（終了条件）のパラメータとしては、特定状態へ移行してからのゲーム数に応じて特定状態への継続設定乃至継続抽選を行う構成や、特定状態中の特定役、リプレイ、小役、外れ、ボーナス等の当選回数、入賞回数乃至移行回数等によって継続設定乃至継続抽選を行う構成等が考えられる。また、特定状態への移行回数や移行契機の発生回数に応じて、移行抽選や継続抽選の当選確率が異なる構成としてもよい。

20

【1361】

（22）有利区間の開始時に区間表示器としての第8表示用セグメントN8を開始する場合、当選している有利区間の種類（チャレンジモード、アタックモード、及びスーパーアタックモードのいずれか）に応じて表示開始タイミングや表示開始の発光色等の表示態様を異ならせる構成としたが、当選している有利区間の継続ゲーム数に応じて表示態様を異ならせる構成としてもよい。例えば、チャレンジモードやアタックモード、特化ゾーンにおける初期ゲーム数を可変なものとし、これらのモードの移行抽選時（当選時）に初期ゲーム数を抽選等により決定する構成とする。そして、決定された初期ゲーム数に応じて区間表示器の表示開始態様を決定する構成としてもよい。有利区間の終了時の表示終了態様を異ならせる場合、継続した有利区間の長さに応じて表示終了態様を異ならせる構成としてもよい。また、初期ゲーム数の他に、有利度を変化させるパラメータ（例えば、アタックモードであればVBモードへの移行し易さ等）に応じて表示開始・終了態様を異ならせる構成としてもよい。これらのパラメータと、有利区間の種類との組み合わせによって表示開始・終了態様を異ならせる構成としてもよい。

30

40

【1362】

（23）特殊RT状態への移行契機や終了条件は上記のものに限定されない。例えば、メダル払出を伴う特定役（強チェリー、強スイカ等）や当該特定役とボーナスとの重複役（強チェリー重複1、強スイカ重複1等）、特定役を特定再遊技にて置き換えたもの、その他、これらの組み合わせのいずれかで移行する構成としてもよい。また、終了条件としてボーナス重複時においてはボーナス入賞に基づいて当該特殊RT状態を終了する構成としたが、ボーナス重複時においても所定数のゲームの消化や、移行出目の停止によって特殊RT状態を終了する構成としてもよい。

【1363】

50

(24) ボーナス重複役に基づいて有利区間への移行抽選に当選し、特殊RT状態へ移行させる構成において、当該ボーナス重複役となったゲームの停止出目によって、特殊RT状態中の特殊リプレイの停止出目を異ならせる構成としてもよい。例えば、当該重複役として、強スイカ重複1であれば、当該強スイカ重複1に当選したゲームにおいて、強スイカ入賞(第30小役入賞)が成立する停止出目となった場合と、強スイカを取りこぼした場合(第30小役非入賞となった場合)とで、特殊リプレイの停止出目を異ならせる構成とし、例えば、強スイカ入賞となった場合の方が、当選している有利区間の内容や有利度を予測し易くなるように特殊リプレイの停止出目を異ならせる構成としてもよい。

【1364】

(25) 特殊RT状態へ移行させる構成においては、表示制御装置81による演出として、疑似前兆モードに設定しない構成としてもよい。また、連続演出を発生させない構成としてもよい。

【1365】

(26) 特殊RT状態中の特殊リプレイ当選の押し順報知演出に関し、黒BARテンパイ外れとなる停止出目だけでなく、黒BARダブル揃いとなる停止出目や、黒BARシングル揃いとなる停止出目の押し順報知についても、押し順報知の実行抽選を経て当選した場合に行う構成としてもよい。

【1366】

(27) 特殊RT状態中の特殊リプレイ当選時の押し順報知演出に関し、押し順報知演出の発生回数に上限を設けてもよい。例えば、上限を1回の特殊RT状態において1回とし、黒BARダブル揃いや黒BARシングル揃い等となる押し順報知演出を行って対応する停止出目が1回出現した場合には、以降の特殊リプレイ当選時に同様の押し順報知演出を行わない構成としてもよい。この場合、目押し操作の失敗や、停止順序の誤操作等によって、実行した押し順報知演出とは異なる停止出目が出現した場合には、再度、押し順報知演出を発生可能としてもよい。

【1367】

(28) 特殊RT状態中の特殊リプレイ当選時の押し順報知演出によって、所定の停止出目(黒BARダブル揃いや黒BARシングル揃い等)を出現させて有利区間の内容や有利度を示唆する構成において、当該所定の停止出目の出現回数によって、有利区間の内容や有利度を示唆する構成としてもよい。例えば、所定の停止出目として黒BARシングル揃いが第1数(1回)出現した場合には、チャレンジモードへの移行抽選に当選していることが確定し、所定の停止出目として黒BARシングル揃いが第1数より多い第2数(2回)出現した場合には、チャレンジモードよりも有利なアタックモードへの移行抽選に当選していることが確定する、といった構成としてもよい。この場合、対応する出現数となるように、特殊リプレイ当選時の押し順報知演出を異ならせる構成とするとよい。

【1368】

(29) 特殊RT状態中の特定役を契機として報知解除抽選を行う構成において、既に有利区間への移行抽選に当選している場合に当該解除抽選を行う構成としたが、移行抽選に当選していない場合であっても解除抽選を行う構成としてもよい。この場合、移行抽選に当選していない状態で解除抽選には当選した場合には、押し順報知演出を発生させるものの、黒BARダブル揃いとなる停止出目等の有利区間が確定する停止出目を出現させない押し順報知演出を発生させる構成とするとよい。

【1369】

(30) 特殊RT状態中の特定役を契機として報知解除抽選を行う構成において、解除抽選テーブルの当選確率は上記のものに限定されない。例えば、特定役の種類によらず、一律の当選確率としてもよい。また、特殊RT状態中の特定役の当選回数を記憶し、当該当選回数に応じて当選確率が異なる構成としてもよい。この場合、当選回数が増えるほど、解除当選確率が高くなる構成とするとよい。さらに、特殊RT状態への移行契機となった特定役と、特殊RT状態中に当選した特定役との関係で報知解除抽選の当選確率が異なる構成としてもよく、例えば、当該移行契機となった特定役と、特殊RT状態中に当選し

10

20

30

40

50

た特定役とが同じ特定役（同じインデックス値 I V）のものであれば、そうではない場合よりも報知解除抽選に当選し易い構成としてもよい。

【1370】

（31）特殊 R T 状態中の特定役を契機として報知解除抽選を行う構成において、解除後に報知される内容を上記のものと異ならせてもよい。具体的には、実行済みの有利区間への移行抽選の内容であればよく、例えば、特殊 R T 状態への移行契機となる結果よりも前の遊技結果に基づいて行われた有利区間への移行抽選の内容であってもよいし、特殊 R T 状態への移行契機となった結果について、当該移行抽選が非当選であることの報知や、移行抽選が行われたことの報知でもよい。

【1371】

10

（32）特殊 R T 状態中の特定役を契機として報知解除抽選を行う構成において、特殊 R T 状態への移行契機となった遊技結果（ボーナスとの重複役）に基づいて実施された有利区間への移行抽選の内容を、当該遊技結果となったゲームにて報知されにくくする構成として、前兆モードの設定を例として説明したが、当該遊技結果となったゲームにて報知されることが制限される構成であればよく、例えば、当該ゲームにて報知が行われないようにする構成としてもよい。この場合、前兆モードの設定を行わないようにしてもよい。

【1372】

（33）特殊 R T 状態を複数有し、各特殊 R T 状態において当選し得る特殊リプレイの種類を異ならせる構成において、特殊リプレイの当選確率を通常リプレイの当選確率よりも高くしてもよい。また、通常リプレイに当選しないようにして特殊リプレイのみ当選する構成としてもよい。このようにすることで、特殊リプレイの成立する頻度（可能性）を高めることができ、各ゲームにおいて「黒BAR」図柄を狙えば、比較的スムーズに所望の停止出目を出現させることが可能となる。よって、各ゲームにおいて「黒BAR」図柄を狙う遊技を飽きさせないようにすることができる。

20

【1373】

（34）特殊 R T 状態を複数有し、各特殊 R T 状態において当選し得る特殊リプレイの当選確率を異ならせる構成において、特殊リプレイの種類は上記のものに限定されない。例えば、特殊リプレイ3の当選確率を異ならせてもよい。また、当選し得る特殊リプレイの数も1種類ではなく複数種類であってもよく、この場合、それぞれの特殊リプレイの当選確率の相違によって（当選確率のバランスによって）R T 状態の種類を予測させ、もって、有利区間の内容を予測させる遊技を行わせる構成としてもよい。より詳しくは、例えば、第6 R T 状態では、特殊リプレイ3が当選し易く、且つ特殊リプレイ4が当選しにくく、第7 R T 状態では、特殊リプレイ3が当選しにくく、且つ特殊リプレイ4が当選し易い、といったようにしてもよい。また、所定の特殊リプレイを所定の R T 状態にのみ当選可能とする構成としてもよい。例えば、特殊リプレイ5は第5 R T 状態にのみ当選可能としてもよい。

30

【1374】

（35）特殊 R T 状態中の黒BAR図柄の停止数によってボーナス当選の有無や有利区間の内容を示唆する構成において、ボーナス当選に基づかない特殊 R T 状態中にボーナス当選した場合、「黒BAR」図柄のカウント（黒BAR停止カウンタ）や報知シナリオや上限値を再設定する構成としてもよい。

40

【1375】

（36）特殊 R T 状態中の停止出目によってボーナス当選の有無や有利区間の内容を示唆する構成において、停止させる図柄は「黒BAR」図柄に限定されないし、停止位置も中段に限定されない。停止位置を例えば、上段、中段、下段とする場合、1リールに複数の対応図柄が停止する構成としてもよい。

【1376】

（37）特殊 R T 状態中の対応図柄の停止数によって、ボーナス当選の有無や有利区間の内容を示唆する構成において、示唆内容に応じて報知シナリオを設定する構成としたが、報知シナリオは上記のものに限定されない。例えば、一の示唆内容に対して複数種類の

50

報知シナリオが設定されており、これら複数種類の中から抽選等により一の報知シナリオを選択する構成としてもよい。この場合、例えば、ボーナス当選を示唆するものの黒BAR停止カウンタの上限値が2である報知シナリオが存在する等、複数種類の報知シナリオに、示唆内容と合致しない報知シナリオが含まれる構成としてもよい。

【1377】

(38) 特殊RT状態中の対応図柄の停止数によって、ボーナス当選の有無や有利区間の内容を示唆する構成において、対応図柄のカウント（黒BAR停止カウンタ）が、所定の契機によって減算される構成としてもよい。例えば、対応図柄を停止可能とする停止順序の報知を行ったのにも関わらず、対応図柄が停止しなかった場合（目押し操作に失敗した場合）には、上記対応図柄のカウントを減算する構成としてもよい。また、対応図柄を停止不可とする停止順序の報知を行った場合に、対応図柄のカウントを減算する構成としてもよい。

10

【1378】

(39) 特殊RT状態中の停止出目によってボーナス当選の有無や有利区間の内容を示唆する構成において、ボーナスの種類についても示唆可能な構成としてもよい。例えば、第1BBと第2BBとのいずれに基づく特殊RT状態かによって示唆の内容を異ならせる（例えば黒BAR停止カウンタの上限値や報知シナリオを異ならせる）構成としてもよい。

【1379】

(40) 遊技状態を特殊RT状態へ移行させたうえで、その特殊RT状態中の停止出目によってボーナス当選の有無や有利区間の内容を示唆する構成としたが、遊技状態を通常遊技状態や第1RT状態のままで、停止出目によってボーナス当選の有無や有利区間の内容を示唆する構成としてもよい。この場合、特殊リプレイについて、持ち越し状態だけでなく通常遊技状態や第1RT状態においても当選可能としたうえで、持ち越し状態やフェイク特殊RT状態に相当する状態（BB非当選、且つ有利区間非当選の特定役当選後のゲーム）においては、当該特殊リプレイ当選に基づいて対応する停止順序の押し順報知演出を発生させる構成としてもよい。言い換えると、特殊RT状態への移行契機とされた遊技結果（特定役や重複役等）となった場合に、特殊リプレイ当選時の押し順報知演出の内容が異なるモード（所定の停止出目となる押し順報知演出を発生させ易いモード）へ移行する構成としてもよい。

20

30

【1380】

(41) 特殊RT状態中の対応図柄の停止数によって、ボーナス当選の有無や有利区間の内容を示唆する構成において、複数ゲームに亘る対応図柄の累積停止数と、単独ゲームに係る対応図柄の停止数とで、ボーナス当選の有無や有利区間の内容の示唆が異なる構成や、これら累積停止数と単独ゲームに係る停止数とで示唆の重みづけが異なる構成としてもよい。具体的には、例えば、累積停止数が3以上となるとボーナス当選が確定する構成において、単独ゲームに係る停止数が3となると、すなわち一のゲームにてボーナス当選に対応する累積停止数をクリアした場合には、ボーナス当選とアタックモード当選とが確定する構成としたり、単独ゲームに係る停止数が2以上となるとボーナス当選が確定する構成としてもよい。

40

【1381】

(42) 特殊RT状態中の特殊リプレイの停止出目を押し順報知演出によって異ならせることで、対応図柄の停止数を異ならせる構成において、一の特殊リプレイの停止順序として、対応図柄が0個となる停止順序が含まれない構成としてもよい。

【1382】

(43) 特殊RT状態中の特殊リプレイの停止出目を押し順報知演出によって異ならせることで、対応図柄の停止数を異ならせる構成において、一の特殊リプレイの停止順序として、対応図柄が1個以上である第1数（1個）と、対応図柄が1個以上であって第1数とは異なる第2数（2個）となる停止順序が含まれる構成としてもよい。

【1383】

50

(44) 特殊RT状態中の対応図柄の停止数によって、ボーナス当選の有無や有利区間の内容を示唆する構成において、累積停止数や単独ゲームにおける停止数によって示唆内容が確定する場合に、背景色の変化に加えて、対応する内容の確定演出を行う構成としてもよい。例えば、「黒BAR」図柄の累積停止数が3以上となるとボーナス当選が確定する構成においては、累積停止数(黒BAR停止カウンタ)が3となったゲームにおいて、ボーナス当選報知演出を発生させる構成としてもよい。

【1384】

(45) 特殊RT状態として、いずれも通常遊技状態よりもトータルのリプレイ確率が高くなる構成としてが、いずれかの特殊RT状態又はすべての特殊RT状態において、通常遊技状態よりもトータルのリプレイ確率が低くなる構成であってもよい。

10

【1385】

(46) 特殊RT状態を複数有する構成において、各特殊RT状態におけるトータルのリプレイ確率をいずれも同じ確率となるように設定したが、完全に同じ確率ではなく、若干の差があるものの遊技者の体感では同じものとして認識され得る程度に同様の確率であってもよい。より詳しくは、例えば、特殊RT状態間のリプレイ確率の差が、当該リプレイ確率の10分の1よりも小さいものであれば、同様の確率であると認識されるものと考えられる。また、他のRT状態(第2RT状態や第3RT状態)とのトータルのリプレイ確率との関係も同様であり、完全に同じ確率でなくても、同様の確率であってもよい。

【1386】

(47) 有利区間を以下のように定義してもよい。最大払出枚数に係る入賞に対応する押し順報知が少なくとも1回は発生する区間。より詳しくは、停止順序によって9枚、3枚又は0枚のメダル払出が行われ得る押し順ベルにおいて、9枚のメダル払出が発生することとなる押し順報知を少なくとも1回は発生することとなる区間。

20

【1387】

(48) 有利区間が継続上限に達しないで終了する場合にも、初期化処理を行う構成としてもよい。

【1388】

(49) 第1BBや第2BBの単独当選時においても、有利区間の移行抽選や上乗せ抽選等を行う構成としてもよい。上記示した各実施形態では、第1BBや第2BBの単独当選は、設定値による当選確率の差が生じないようにしていることからして、かかる単独当選時に有利区間に関する抽選を行っても、不都合は生じないものと考えられる。

30

【1389】

(50) 第1BBや第2BBのボーナスについて、重複役の当選確率を含めて設定値によって当選確率が異なる構成としたが、設定値によって当選確率が異なるボーナスを設けてもよい。この場合、かかる設定値によって当選確率が異なるボーナスの持ち越し状態中にアタックモード等への移行抽選が可能な構成としてもよい。つまり、持ち越し中の特定役当選でアタックモード等への移行抽選を行う場合と、行わない場合とを設けてもよい。また、第1BBや第2BBの単独当選を設定値によって当選確率が同じ構成としたが、異なる構成としてもよい。

【1390】

40

(51) 遊技状態の移行によって小役確率が変化し得る移行役として、第1BB、第2BBの他、CB(第1CB~第4CB)を設けたが、これらの移行役に加え、又は代えて他の移行役を設けてもよい。他の移行役としては、スベリコマ数の制限を有さないMB(ミドルボーナス)や、第1BBや第2BBよりも上限獲得数の少ないREG(レギュラーボーナス)や、1ゲームのJACゲームを実行可能とするSB(シングルボーナス)等が考えられる。また、各ボーナスにおける上限獲得数は上記のものに限定されない。例えば、CB状態中の上限獲得数を15枚よりも少ない3枚としてもよいし、0枚としてもよい。

【1391】

(52) 移行役(第1BB、第2BB、CB)の入賞時にはメダル払出が行われない構

50

成としたが、メダル払出が行われる構成としてもよい。

【1392】

(53) ボーナス中にアタックモード等への移行抽選や上乗せ抽選等を行う構成としてもよい。この場合、当選確率や獲得枚数、及びボーナス中のアタックモード等への移行抽選や上乗せ抽選の確率や有利度に設定差の無いボーナス当選時やボーナス中にこれら抽選を行う構成とし、設定差のあるボーナス当選時にはこれら抽選を行わない構成とするともよい。

【1393】

(54) 設定値によってアタックモード等への移行抽選や上乗せ抽選の確率や有利度に差が生じないように、特に設定差の無い抽選結果に基づいてこれら抽選を行う構成としたが、設定差のある抽選結果に基づいて抽選を行うものの、当選時の恩恵(特典、移行抽選等の当選確率や上乗せゲーム数)を調節することで設定差が生じないようにしてもよい。例えば、設定1では100分の1の確率で当選し、設定6では10分の1の確率で当選する特定役を設け、当該特定役当選時のアタックモードの上乗せ抽選の当選確率を、設定1では2分の1とし、設定6では、20分の1とする。このようにすることで、トータルの上乗せ当選確率は、いずれの設定値であっても200分の1となり、設定差がなくなる。

【1394】

(55) 区間表示部の他の報知手段による演出として、補助表示部65による演出内容を主に説明したが、他の報知手段として別の表示部を設け、かかる別の表示部にて演出を発生させる構成としてもよい。

【1395】

(56) アタックモード等への移行抽選や上乗せ抽選に当選することにより、基本的には遊技者にとって有利な事象が生じることとしたが、例えば、アタックモード等の終了抽選を行う構成としてもよいし、継続ゲーム数の減算抽選を行う構成としてもよい。

【1396】

(57) ベット数が3である状況でのゲームについて主に説明したが、ベット数が1である1ベットゲームやベット数が2である2ベットゲームに上記発明を適用してもよい。例えば、1ベットゲームや2ベットゲームにて有利区間への移行抽選に当選した場合と、3ベットゲームにて有利区間への移行抽選に当選した場合とで、区間表示器の表示開始態様テーブルを異ならせることで、区間表示器の表示開始態様が異なる構成としてもよい。

【1397】

(58) 超過フラグがセットされている状況において上乗せ契機が発生した場合に設定値示唆を行う構成としたが、例えばアタックモード中に移行し得るゾーンとして、通常のアタックモード中よりも設定値示唆が行われ易くなる特定ゾーンを設け、超過フラグがセットされている状況において上乗せ契機が発生すると当該特定ゾーンへ移行し易くなる構成としてもよい。

【1398】

(59) 超過フラグがセットされている状況で特定役当選といった上乗せ契機が生じた場合に設定値示唆を行う構成としたが、上乗せ契機は上記のものに限定されない。例えば、有利区間中の消化ゲーム数によって上乗せ契機が生じるものであってもよいし、有利区間中の小役の当選数や入賞数、メダル払出数等によって上乗せ契機が生じるものであってもよく、これらの上乗せ契機が超過フラグがセットされている状況で生じた場合に、設定値示唆を行う構成とするともよい。

【1399】

(60) 上乗せ契機が生じた場合に、ゲーム数の上乗せの代わりとして、設定値示唆を行う構成としたが、ゲーム数の上乗せを行ったうえで設定値示唆を行う構成としてもよい。

【1400】

(61) 超過フラグがセットされている状況においてチャレンジモードからアタックモードやアタックモードから特化ゾーン等、モード移行抽選に当選した場合、モード移行を

10

20

30

40

50

行っただうえで設定値示唆を行う構成としたが、モード移行は行わない構成としてもよい。

【1401】

(62) 超過フラグがセットされている状況において上乗せ契機が生じた場合に設定値示唆を行う構成としたが、超過フラグがセットされていない状況において上乗せ契機が生じた場合であっても、上乗せ抽選に当選しなかった場合には、設定値示唆を行う構成としてもよい。また、上乗せ抽選に当選しなかった場合には、仮に上乗せ抽選に当選したとして、その上乗せゲーム数を総消滅ゲーム数TEG等に加算する構成としてもよい。

【1402】

(63) 強制終了時に総消滅ゲーム数TEGを参照して設定値示唆を行う構成において、強制終了時の表示モードを加味する構成としてもよい。例えば、強制終了時の表示モードによって設定値示唆のテーブル(第3特別報知抽選テーブルや第3特別報知種類テーブル等)をそれぞれ用意する。そして、特化ゾーン中に強制終了する場合には、アタックモード中に強制終了する場合よりも少ない総消滅ゲーム数TEGで設定値示唆が発生し易い構成等としてもよい。

10

【1403】

(64) 強制終了となるゲームがボーナス中に生じた場合には、ボーナス中ではない状況で生じた場合と、設定値示唆等の処理を異ならせてもよい。例えば、ボーナス中ではない状況で強制終了する場合には、当該強制終了するゲームにおいて設定値示唆を行う一方、ボーナス中に強制終了する場合には、ボーナスの終了を待って設定値示唆を行う構成としてもよい。また、ボーナスの種類に応じて、設定値示唆等の処理を異ならせてもよい。例えば、設定値に関わらず当選確率が共通している第1BB中に強制終了となるゲームが生じた場合には設定値示唆を行う一方、設定値によって当選確率が異なる第2BB中に強制終了となるゲームが生じた場合には設定値示唆を行わない構成、又はその逆の構成としてもよい。また、第1BB中であれば強制終了ゲームにて設定値示唆を行い、第2BB中であればボーナス終了を待って設定値示唆を行う構成、又はその逆の構成としてもよい。これら設定値示唆等の処理を異ならせる場合、抽選によりいずれの処理とするかを決定する構成としたうえで、その当選確率が異なる構成であってもよい。

20

【1404】

(65) 有利区間の強制終了ゲームは上記の数(1500)に限定されず、それよりも多くてもよいし、少なくてもよい。

30

【1405】

(66) 上乗せ抽選テーブルや上乗せゲーム数抽選テーブルは上記のものに限定されず、他の契機(小役やリプレイ)によって上乗せ抽選を行う構成としてもよいし、その当選確率や当選時の上乗せゲーム数の範囲や平均等も任意である。例えば、上乗せゲーム数として、有利区間の上限数を超えるゲーム数(2000ゲーム等)が選択され得るものであってもよい。

【1406】

(67) 超過フラグがセットされている状況において上乗せ契機が生じた場合に、その代償として設定値示唆を行うことで遊技者にとって有益な情報を提示する構成としたが、遊技者にとって有益な情報であればよく、設定値示唆に限定されない。例えば、上述の広告やクーポン等であってもよいし、レア画像等の特典が付与される構成であってもよい。

40

【1407】

また、超過フラグがセットされている状況において上乗せ契機が生じた場合、押し順ベルや押し順リプレイ当選時の押し順報知の態様が異なるようになることで、遊技者にとって有益な情報が提示されたり特典が付与されたりする構成としてもよい。例えば、押し順ベルを、1枚又は0枚のメダル払出が行われる第1役と、第1役よりも多い9枚のメダル払出が行われる第2役と、第2役よりも多い15枚のメダル払出が行われる役と、の重複役とする。そして、有利区間中以外の通常区間において、押し順報知が行われないと第1役入賞が成立し易い構成とし、有利区間において押し順報知が行われることで第2役や第3役入賞が成立し易くなる構成とする。そして、超過フラグがセットされるまでは、第2

50

役の押し順報知が行われ易く、超過フラグがセットされた後は、上乘せ契機が生じることに基づいて第3役の押し順報知が行われ易くなる構成とする。このようにすることで、超過フラグがセットされている状況において上乘せ契機が生じた場合の特典とすることも可能である。

【1408】

この場合、3枚ベット時においては第2役入賞によって6枚のメダル増加が期待でき、第3役入賞によって12枚のメダル増加が期待できるところ、第3役入賞は第2役入賞の2回分のメダル増加が期待できるといえる。そこで、上記のように第3役入賞を成立させる押し順報知を発生させた場合には、上限ゲーム数から当該押し順ベル当選の2回分相当のゲーム数を減算する構成とし、その減算された上限ゲーム数にて強制終了が生じるようにする構成としてもよい。このようにすれば、トータルのメダル獲得数を実質的に変化させることなく、有利区間を早期に終了させる、といったメリットを享受させることが可能となる。

10

【1409】

(68) 強制終了条件をゲーム数ではなく、総メダル払出数又は総メダル獲得数(総メダル払出数マイナス総ベット数)にて規定してもよい。この場合、アタックモード等についてもゲーム数ではなく総メダル払出数や総メダル獲得数の規定数にて管理する構成(規定数となった場合にアタックモード等が終了する構成)とするとよく、上乘せが発生した場合においても、ゲーム数ではなく上記規定数の増加処理を行う構成とするとよい。例えば、有利区間を総メダル獲得数が3000枚となった場合に強制終了する構成とする。そして、上記アタックモード等の規定数の上乘せが行われた結果、当該規定数が3000枚に達した場合に超過フラグがセットされる構成とする。このような構成であると、上記(67)のように超過フラグがセットされている状況で払出枚数の多い役入賞となる押し順報知を行ったとしても、遊技者がトータルで得られるメダル数は変化せず、有利度を変化させないようにしつつも、少ないゲーム数で有利区間を終了させることができる、といったメリットを享受させることが可能となる。

20

【1410】

(69) 超過フラグがセットされている状況で生じた上乘せ契機の種類毎に、その回数を記憶して、当該回数によって設定値示唆における抽選テーブルや種類テーブルが異なる構成としてもよい。例えば、超過フラグがセットされてから強チェリーに1回当選しており且つ弱チェリーに4回当選している状況で弱チェリーに当選した場合の設定値示唆と、超過フラグがセットされてから強チェリーに4回当選しており且つ弱チェリーに1回当選している状況で弱チェリーに当選した場合の設定値示唆とで、その当選確率や設定値示唆が行われた場合の設定値の絞り込み易さが異なる構成としてもよく、強チェリーの当選しにくさからして、後者の方が遊技者にとって有利な設定値示唆(設定値の絞り込みをし易い設定値示唆)となるようにしてもよい。

30

【1411】

(70) 当日の遊技状況を加味して設定値示唆を行う構成において、総ゲーム数TGは当選確率の変更処理が行われることにより、すなわちRAMクリアが行われることにより初期化される構成としたが、電源ON/OFFによって初期化される構成としてもよい。

40

【1412】

(71) 当日の遊技状況を加味して設定値示唆を行う構成において、当日の遊技状況として総ゲーム数TGと時刻以外の情報も加味される構成としてもよい。例えば、時刻の代わりに、又は加えて、電源ONからの経過時間を加味する構成としてもよい。また、例えば、ボーナスや、所定の小役の当選回数、入賞回数等を加味する構成としてもよい。メダルの投入数や払出数を加味する構成としてもよい。強制終了の回数を加味する構成としてもよい。

【1413】

(72) 当日の遊技状況を加味して設定値示唆を行う構成において、比較的早い段階で強制終了される際には設定値示唆が発生しにくい構成や低設定の設定値示唆が発生し易い

50

構成としたが、比較的早い段階で強制終了される際には高設定の設定値示唆が発生し易い構成としてもよいし、低設定の設定値示唆が発生しにくい構成や高設定の設定値示唆が発生しにくい構成としてもよい。

【1414】

また、朝一や夕方の稼働率が高いという前提に立てば、それ以外の昼間等で強制終了されると設定値示唆が発生し易い構成とすると、当該設定値示唆を見込んだ遊技者による稼働率の増加を期待することができる。この場合、例えば、前日の、又は前日までの複数日に亘った稼働率を内蔵時計やゲーム数カウンタ等から把握可能とし、かかる稼働率に基づいて、設定値示唆用のテーブル（特別報知抽選テーブルや特別報知種類テーブル等）を変更する構成としてもよい。

10

【1415】

（73）当日の遊技状況を加味して設定値示唆を行う構成において、総ゲーム数TGのように参照するデータを複数日に亘って管理され得るデータとし、強制終了が発生する際における複数日に亘った遊技状況を加味する構成としてもよい。例えば、総ゲーム数TGについて、当選確率の変更処理が行われても初期化されない構成とするなどし、当該遊技台が遊技ホールに設置されてからの総ゲーム数を加味して設定値示唆を行う構成としてもよい。この場合、導入当初（設置当初）は設定値示唆が発生しにくい／発生し易い構成としてもよい。

【1416】

（74）有利区間が強制終了される際に当日の遊技状況を加味して設定値示唆を行う構成としたが、他の有利な状態が強制終了される際に当日の遊技状況を加味した設定値示唆を行う構成であってもよい。他の有利な状態としては、例えば、ボーナス状態を払出枚数だけでなく、他の強制終了条件が成立すると（例えば、特定の終了役に当選した場合や当該特定の終了役入賞が成立した場合、所謂パンクが発生した場合に）終了する構成とし、当該ボーナス状態が払出枚数の上限に達する前に強制終了条件成立に基づいて終了する場合に、当日の遊技状況を加味して設定値示唆を行う構成としてもよい。

20

【1417】

（75）有利区間用の記憶エリアと、通常区間用の記憶エリアとが、それぞれ重複しないように別々の領域に設けられている構成としたが、CPU102がそれぞれを区別可能であればよく、一部重複していてもよい。

30

【1418】

別々の領域に設ける構成として、一のRAMにおいて別領域とする構成ではなく、それぞれ有利区間用のRAMと通常区間用のRAMとを設ける構成としてもよい。この場合、CPUは両RAMにアクセス可能であるものの、両RAMの情報は互いに直接的に（CPUを介さずに）通信されない構成とするとよい。

【1419】

（76）超過フラグの有無によって、上乗せ契機が生じた場合の情報を、有利区間用の記憶エリアと、通常区間用の記憶エリアとのいずれに記憶させるかを異ならせる構成としたが、超過フラグがセットされている状況で上乗せ契機が生じた場合には、当該有利区間用の記憶エリアに設けられた所定のエリアに当該上乗せ契機に基づく情報（上乗せゲーム数）を記憶する処理を行う構成としたうえで、少なくとも初期化処理が行われるよりも前のタイミングにおいて、当該所定のエリアに記憶した情報を通常区間用の記憶エリア（総消滅ゲーム数TEGや消滅ゲーム数EG）に記憶し直す構成としてもよい。

40

【1420】

（77）超過フラグの有無によって、上乗せ契機が生じた場合の情報を、有利区間用の記憶エリアと、通常区間用の記憶エリアとのいずれに記憶させるかを異ならせる構成としたが、上乗せ契機が生じた場合に、いずれの記憶エリアにも対応する情報を記憶する構成としてもよい。具体的には、例えば超過フラグがセットされている状況で上乗せ契機が生じた場合には、上乗せゲーム数をアタックモード等の継続数に加算する処理を行うとともに、上乗せゲーム数を総消滅ゲーム数TEGや消滅ゲーム数EGにも加算する処理を行う

50

構成としてもよい。この場合であっても、強制終了時の初期化処理によって、上記超過フラグがセットされてから加算されたアタックモード等の上乗せゲーム数は初期化される一方、総消滅ゲーム数TEGや消滅ゲーム数EGは初期化されないため、これら総消滅ゲーム数TEG等を通常区間で使用することが可能となる。

【1421】

(78) 有利区間中に生じた事象に対応する情報を通常区間用の記憶エリアに記憶し、当該記憶された情報に基づいて、強制終了された有利区間後の通常区間において特別区間を設定する構成としたが、当該有利区間中に生じた事象に対応する情報を利用する場面は、強制終了後の通常区間に限定されない。例えば、強制終了後に、再度有利区間へ移行した場合に利用される構成（例えば当該再度移行した有利区間において設定値示唆が発生し易くなる構成）としてもよいし、強制終了後に電源ON/OFFが行われた場合に利用される構成（例えば、次の日の朝一は設定値示唆が発生し易い構成）としてもよいし、強制終了後にボーナスに当選した場合においてそのボーナス中に利用される構成（例えば、ボーナス中に設定値示唆が発生し易い構成）としてもよい。

10

【1422】

(79) 特別区間中は、特別報知として、特殊リプレイ1、2の押し順報知演出が発生したり、ボーナス当選時に短い前兆ゲーム数が選択されたりする構成としたが、これら特殊リプレイ1、2の押し順報知演出や、短い前兆ゲーム数としての特別報知は、特別区間中にのみ発生するのではなく、他の通常区間や有利区間中においても発生する構成としてもよい。この場合、他の通常区間や有利区間よりも特別区間中の方が特別報知の発生確率が高くなる構成や、遊技者にとって有益な報知（設定値が絞り込み易い押し順報知や、短い前兆ゲーム数）となり易い構成であるとよい。

20

【1423】

(80) 消滅ゲーム数EGや総消滅ゲーム数TEGを補助表示部65において特別ゲーム数表示部TGHとして表示する構成としたが、他の表示部において表示する構成としてもよい。

【1424】

(81) 特別ゲーム数表示部TGHを、総消滅ゲーム数TEGとして上乗せゲーム数に対応させた回数で表示する構成としたが、例えば、総消滅ゲーム数TEGの値によって設定値示唆を発生させる場合には、その発生の有無の閾値となる総消滅ゲーム数TEGを100%とし、その総消滅ゲーム数TEGまでのパーセントを特別ゲーム数表示部TGHにて表示する構成としてもよい。この場合、総消滅ゲーム数TEGが加算される度に、特別ゲーム数表示部TGHのパーセントが100%に近付き、100%となることで、何らかの恩恵が得られるのでは、といった印象を強く与えることが可能となる。

30

【1425】

また、特別ゲーム数表示部TGHを複数色で発光可能な発光部とし、その発光色によって、何らかの恩恵が得られることを示唆する（設定値示唆が発生することを期待させる）構成としてもよい。この場合、複数色の発光としては、白→青→黄→緑→赤→虹といった様に、一般的な他の期待演出の発光色の期待度と対応させた関係の色にて発光させる構成とすることで、発光色の変化によって何らかの恩恵が得られる印象を強く与えることができる。

40

【1426】

(82) 特別ゲーム数表示部TGHにて消滅ゲーム数EGや総消滅ゲーム数TEGを表示する構成において、単に表示するだけで、これら総消滅ゲーム数TEG等によって設定値の示唆等を行わない構成としてもよい。

【1427】

(83) 特別ゲーム数表示部TGHにて消滅ゲーム数EGや総消滅ゲーム数TEGを表示することで、強制終了に伴う上乗せの無効化の代償を期待させる構成は、有利区間の強制終了に限定されず、他の有利な状態の強制終了に適用してもよい。例えば、ボーナス（第1BB、第2BB等）やVBモードの当選確率が相対的に高低となる高確率状態と低確

50

率状態とを設定し、高確率状態中のボーナスやVBモードの当選回数に上限を設ける。そして、例えば、一回の当選によって複数回のボーナスやVBモードに当選可能な構成や、ボーナスやVBモード中においてもボーナスやVBモードに当選し得る構成とすると、当選回数が上限となった後もボーナスやVBモードに当選し得るものとなる。このような構成において、上限に達した後のボーナスやVBモードの当選回数を表示することで、上限にて終了する場合、すなわち上限となった後のボーナスやVBモードが無効化される場合であっても、上限に達した後の当選回数があえて表示されていることからして、何らかの恩恵が得られるのでは、と期待させることが可能である。

【1428】

(84) 後乗せ演出を前提として、超過フラグがセットされている状況で上乗せ契機が生じた場合に、未報知分があれば(後乗せフラグがセットされていれば)、未報知分の範囲内で上乗せ報知を行う構成とし、この場合において、通常時の上乗せゲーム数抽選テーブルを参照して疑似上乗せのゲーム数を決定する構成としたが、疑似上乗せ用の上乗せゲーム数抽選テーブルを用いて疑似上乗せのゲーム数を決定する構成としてもよい。この場合、未報知分が多い場合には多いゲーム数の疑似上乗せが発生し易く、未報知分が少ない場合には少ないゲーム数の疑似上乗せが発生し易い構成としてもよい。

10

【1429】

(85) 後乗せ演出を前提として、超過フラグがセットされている状況で上乗せ契機が生じた場合、未報知分があれば、未報知分の範囲内で疑似上乗せを行う場合と、未報知分を超えて疑似上乗せを行う場合とを有する構成とし、未報知分を超えて疑似上乗せを行う場合を設定値示唆とする構成としたが、未報知分を超えない範囲で設定値示唆を行う構成としてもよい。

20

【1430】

例えば、後乗せカウンタBGから第1数として10を減算した回数の疑似上乗せが発生すると設定1～3が示唆され、後乗せカウンタBGから第2数として56を減算した回数の疑似上乗せが発生すると設定5又は設定6が示唆され、後乗せカウンタBGから第3数として77を減算した回数の疑似上乗せが発生すると設定6が示唆される構成としてもよい。この場合、これら後乗せカウンタBGから各第1数～第3数を減算した回数の疑似上乗せは、設定値示唆として発生するだけでなく、通常の上乗せゲーム数抽選テーブルに基づいても選択され得るものとなる。そのため、これらの回数の疑似上乗せが発生した場合に、それが設定値示唆として発生したのかどうか、といった点も考慮して設定値の予測を行わせるようになり、予測する遊技の楽しみが向上する。

30

【1431】

さらに、上記構成のようにすると、設定値示唆が発生する状況が、後乗せカウンタBGが第1数～第3数以上である必要が生じ、このような観点からしても、設定値示唆が行われているのかどうか判断しにくくなり、設定値の予測の楽しみが向上する。

【1432】

なお、第1数～第3数の値が上記の値に限定されないことは言うまでもない。

【1433】

(86) 後乗せ演出を前提として超過フラグがセットされている状況で上乗せ契機が生じた場合、未報知分があれば疑似上乗せを発生させる構成においても、対象となる区間は有利区間に限定されず、他の有利な状態乃至区間に適用してもよい。例えば、ボーナス(第1BB、第2BB等)やVBモードの当選確率が相対的に高低となる高確率状態と低確率状態とを設定し、高確率状態中のボーナスやVBモードの当選回数に上限を設ける。そして、例えば、一回の当選によって複数回のボーナスやVBモードに当選可能な構成や、ボーナスやVBモード中においてもボーナスやVBモードに当選し得る構成とすると、当選回数が上限となった後もボーナスやVBモードに当選し得るものとなる。このような構成において、更に、上限に達したことを後から報知する場合がある構成とし、上限に達していても未報知分がある状況で、ボーナスやVBモードに当選した場合に、疑似的な当選報知を行う構成としてもよい。

40

50

【1434】

(87) 上乘せゲーム数抽選処理(図130)やゲーム数上乘せ処理(図132)では、超過フラグがセットされているか否かを判定して、その後の処理を実行するか否かを異ならせる構成としたが、少なくともそれ以前のゲーム数上乘せ抽選処理(図128)において、超過フラグがセットされている場合には、ゲーム数の上乘せ抽選が行われておらず、その後の判定処理にて上乘せ当選していないと判定される。そのため、超過フラグがセットされている状況で、上乘せゲーム数抽選処理(図130)やゲーム数上乘せ処理(図132)が実施されることは実質的には生じないものであり、かかる理由から、これらの処理において超過フラグの判定処理を省略する構成としてもよい。

【1435】

(88) 有利区間の上限ゲーム数によって強制終了することに対する補償として、設定値示唆等を行う構成としたが、有利区間がその他の事前に把握可能な要因によって強制終了する場合の補償として設定値示唆等を行う構成としてもよい。例えば、遊技ホールの閉店時間によって強制終了する場合(有利区間の残りゲーム数ZGを営業時間内に全て消化することができない場合)に、設定値示唆等を行う構成としてもよい。

【1436】

(89) 有利区間中に特定役当選となった場合に、ゲーム数の上乘せが発生し得る遊技性を前提として説明したが、特定役当選等、所定契機に基づいてゲーム数の減算と加算とのいずれかが発生し得る遊技性としてもよいし、減算のみが発生し得る遊技性としてもよい。ゲーム数の減算が発生し得ることを前提とすれば、空きゲーム数FGが0以下となっても上限ゲーム数に達するとは限られず、その後のゲームをより楽しませることが可能である。この場合、有利区間へ移行した後、見た目上、上限ゲーム数を超える残りゲーム数の表示を行い、上限ゲーム数に達した場合、又は上限ゲーム数近くまでゲームが進行した場合に、上限ゲーム数まで表示上の残りゲーム数を減算する構成としてもよい。

【1437】

(90) 押し順ベルや押し順リプレイ当選時において、各リール32L、32M、32Rの停止順序によって入賞する役が異なり、付与される特典が異なる構成としたうえで、その停止順序の報知を行うか否かによって遊技者にとっての有利度を異ならせる構成としたが、停止操作に関する報知を行うことで遊技者にとっての有利度が異なることとなる役を用いたものであればよい。

【1438】

例えば、所定のリールとして左リール32Lにおいて、第1図柄(例えば「黒BAR」図柄)と第2図柄(例えば「赤7」図柄)とを同時に狙えない個所に(5図柄以上離れた位置にそれぞれ)配置する。そして、左リール32Lの第1図柄と、中リール32Mの所定絵柄(例えば「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄)と、右リール32Rの所定絵柄(例えば「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄)と、が有効ラインに停止した場合に第1結果入賞が成立し、左リール32Lの第2図柄と、中リール32Mの所定絵柄(例えば「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄)と、右リール32Rの所定絵柄(例えば「第1リプレイ」図柄又は「第2リプレイ」図柄)と、が有効ラインに停止した場合に第2結果入賞が成立するように、第1結果と第2結果との入賞態様を設定する。この場合、第1結果当選時に第1図柄を狙って停止操作すれば、当該第1結果入賞が成立し得るものの、第1図柄ではなく第2図柄を狙って停止操作すると、第1結果入賞は成立せず、対応する特典は付与されない。同様に、第2結果当選時に第2図柄を狙って停止操作すれば、当該第2結果入賞は成立し得るものの、第2図柄ではなく第1図柄を狙って停止操作すると、第2結果入賞は成立せず、対応する特典は付与されない。そのうえで、第1結果と第2結果とのいずれかが当選することとなる特定役を設け、当該特定役当選時に、第1結果及び第2結果のいずれに当選しているか(第1図柄及び第2図柄のいずれを狙って左リール32Lを停止操作すればよいか)を報知可能とする。このような構成においても、当該報知によって当選している結果(第1結果及び第2結果のいずれか)を入賞させることが可能となり、当該報知の有無によって遊技者にとっての有利度が変化

10

20

30

40

50

する。そして、かかる報知が行われやすくなるモードや、当該報知が行われやすくなるモードへの移行確率が高くなるモードや、これらのモードへの移行抽選に当選したものの移行前であるモードの少なくともいずれかのモードを含む状況を有利区間としてもよく、また、上記各モードと押し順役に基づく各モードを含めて、上記各モードの少なくともいずれかのモードを含む状況を有利区間としてもよい。

【1439】

また、特殊リプレイ当選時に黒BAR目押し報知（図106）を行うことで、第1再遊技ではなく第15再遊技入賞等を成立させる構成を、各特殊リプレイ当選時に押し順報知を行うことで停止出目を異ならせる構成に対して適用してもよい。

【1440】

すなわち、同じ当選役であっても停止出目を異ならせるための停止操作は停止順序に限定されず、停止操作タイミングを含む停止操作態様であればよく、かかる停止操作態様を行わせるための報知は、押し順報知に限定されず操作態様に関する態様報知であればよい。

【1441】

（91）有利区間への移行抽選に当選した際の抽選契機となる結果によって、区間表示器の表示開始態様を異ならせ、停止出目と区間表示器の表示開始態様との関連付けを行う構成において、当該抽選契機となる結果の入賞態様や、入賞の有無によっても区間表示器の表示開始態様を異ならせる構成としてもよい。例えば、 $1V=13$ の強チェリーは、第28小役、第32小役～第35小役の重複役として設定されているところ、これら重複役のいずれの役によって強チェリー入賞が成立するかによって、区間表示器の表示開始態様を異ならせる構成としてもよい。より具体的には、有効ライン上に「チェリー」図柄が揃って停止して第28小役が成立して強チェリー入賞となった場合と、有効ライン上に「チェリー」図柄が揃うことなく第32小役～第35小役のいずれかが成立して強チェリー入賞となった場合とで、区間表示器の表示開始態様が異なる構成としてもよい。また、取りこぼしが生じ得る特定役において、当該特定役当選時に当該特定役入賞を成立させた場合と、取りこぼしてしまうことによって当該特定役入賞を成立させることができなかった場合とで、区間表示器の表示開始態様が異なる構成としてもよい。

【1442】

これらの場合、入賞態様や停止出目、取りこぼしの有無が分岐することとなる周回体の停止までは、区間表示器を点灯開始させず、当該分岐となる周回体が停止するタイミングよりも後のタイミングにて区間表示器を点灯開始させる構成としたうえで、当該分岐によって、点灯開始させるタイミングや態様（色等）を異ならせる構成としてもよい。具体的には、例えば、左リール32L→中リール32M→右リール32Rの順で停止操作されることを前提とし、中リール32Mを停止した時点で、入賞態様等が分岐する（強チェリーにおいては、第28小役入賞と第32小役～第35小役入賞との分岐）とした場合、中リール32Mの停止後に区間表示器が点灯開始するように、第2停止OFF時以降のタイミングである第3停止ON時を既定の点灯開始タイミングとして設定する。そして、停止操作が行われることによって、入賞態様等が第1態様（強チェリーにおいては第28小役入賞側）に分岐する場合には、上記規定の第3停止ON時に点灯開始させる一方、入賞態様等が第2態様（強チェリーにおいては第32小役～第35小役入賞側）に分岐する場合には、上記規定の点灯開始タイミング（第3停止ON時）ではなく、変更用の点灯開始タイミングとして第3停止OFF時に点灯開始させる構成とする。このようにすることで、目押し操作の成功の有無と、区間表示器の点灯開始によって有利区間当選を認識可能となるタイミングと、の関係性を利用した楽しさを提供することが可能となる。

【1443】

（92）有利区間に関し、設定値に関わらず移行抽選の当選確率や当選時の特典（移行モードや上乗せゲーム数等）等が共通する構成としたが、設定値によって当選確率等が異なる構成としてもよい。この場合、移行抽選等の抽選契機となる結果の種類によって、設定値による確率や当選時の特典の差が生じるものと、設定値による確率や当選時の特典の

10

20

30

40

50

差が生じないもののが存在する構成としてもよい。

【1444】

(93) 指示モニタ68において、第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7を利用した押し順情報(「1」～「6」)の表示態様は上記のものに限定されない。例えば、押し順役として、最初に停止操作するストップスイッチ42～44によって入賞する役が異なり、第2リール、第3リールの停止順序は入賞する役に関与しない3択の押し順役が含まれる場合、第1表示用セグメントN1、第6表示用セグメントN6及び第7表示用セグメントN7を点灯することにより表示される押し順情報(「7」の表示)と、第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7を点灯することにより表示される押し順情報(「8」の表示)と、第1表示用セグメントN1～第3表示用セグメントN3、第6表示用セグメントN6及び第7表示用セグメントN7を点灯することにより表示される押し順情報(「9」の表示)により、これら3択の押し順役の押し順報知を行う構成としてもよい。

10

【1445】

(94) 指示モニタ68において、第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7を利用した押し順情報を消灯するタイミングは第3リール停止ON操作時に限定されず、少なくとも、押し順報知によって操作すべきストップスイッチ42～44が把握されるまで当該押し順報知が行われていればよい(押し順情報が表示されていればよい)。例えば、第2リール停止ON操作時であってもよいし、第2リール停止OFF操作時であってもよい。また、3択の押し順役の押し順報知を行う場合には、第1リール停止ON操作時であってもよいし、第1リール停止OFF操作時であってもよい。さらに、これらの操作時から所定時間(例えば0.5sec)が経過してから消灯する構成としてもよい。

20

【1446】

さらに、第3リール停止ON操作時よりも遅いタイミングであってもよく、第3リール停止OFF操作時であってもよいし、第3リール停止OFF操作時から所定時間(例えば0.5sec)が経過してから消灯する構成であってもよいし、メダル払い出し終了時であってもよい。

【1447】

(95) 指示モニタ68を、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61や払出枚数表示部62と兼用してもよい。これらの場合、押し順報知が行われるタイミングでは、各表示部60～62において押し順報知を行う一方、押し順報知が行われていないタイミングにおいては、それぞれの表示部60～62本来の表示を行う構成とするとよい。

30

【1448】

クレジット表示部60と兼用する場合、少なくともベット操作が行われるまでは当該クレジット表示部60にてクレジット表示を行い、その後、(スタートレバー41の操作に基づき)押し順報知を行う構成とするとよい。押し順報知は、少なくとも、当該ゲームにて獲得した(払い出される)メダル数が増加して更新されるタイミング(メダル払い出しが開始されるタイミング)よりも前のタイミングで終了する(押し順情報を消灯する)とよく、例えば、第3リール停止ON操作時まで終了する構成とし、メダル払い出しが開始される際には、クレジット表示に切り替わっている構成とするとよい。

40

【1449】

残払出枚数表示部61はボーナス中の残払出数を表示する表示部であるところ、例えば、ボーナス状態を、小役の当選確率を高くしてメダルを増加させる遊技性としたうえで、押し順報知を行わない構成(押し順報知によってメダルを増加させる遊技性とは異なる遊技性)とし、残払出枚数表示部61により残払出数の表示が行われるゲームと押し順報知が行われるゲームとが重複しないようにしてもよい。なお、この場合、ボーナス中において、補助表示部65による押し順報知演出は発生可能としてもよい。

【1450】

払出枚数表示部62と兼用する場合、少なくとも払出枚数表示部62にて当該ゲームの払出メダル数の表示が開始されるよりも前のタイミングで押し順報知が終了する構成とす

50

るとよい。例えば、第3リール停止ON操作時に、押し順報知を終了し（押し順情報を消灯し）、払出役が入賞した場合には、当該第3リール停止OFF操作時に、払出枚数を表示する構成とするとよい。かかる構成を残払出枚数表示部61に適用してもよい。

【1451】

さらに、これらの表示部60～62を利用して押し順報知を行う構成としてもよい。遊技パネル25において、クレジット表示部60は左、残払出枚数表示部61は中、払出枚数表示部62は右に並設されているところ（図1）、各ストップスイッチ42～44と対応付けて、左ストップスイッチ42を操作すべき場合はクレジット表示部60を表示し、中ストップスイッチ43を操作すべき場合は残払出枚数表示部61を表示し、右ストップスイッチ44を操作すべき場合は払出枚数表示部62を表示する等して押し順を報知する構成としてもよい。この場合、上記のように、ベット操作が行われた後～第3リール停止ON操作時までは、表示部60～62のいずれについても、当該表示部60～62にて押し順報知を行ったとしても、その本来の表示機能が担保されるところ、かかるベット操作が行われた後～第3リール停止ON操作時までをこれら表示部60～62による押し順報知が行われる期間とし、それ以外の期間においては、各表示部60～62の本来の表示を行う構成とするとよい。

10

【1452】

（96）有利区間中の継続ゲーム数を有利区間ゲーム数AG等により管理する構成としたが、例えば、所定ゲーム数消化するまで（例えば50ゲーム）や所定の終了条件が成立するまで（例えば、リプレイが3連続当選するまで）を1セットして、そのセット数により管理する構成としてもよい。具体的には、アタックモードを、所定ゲーム数（50ゲーム）を1セットとし、アタックモード開始時やアタックモード移行抽選時にセット数を抽選により決定する。そして、その決定されたセット数が消化されることでアタックモードを終了するようにする。この場合、アタックモード中等において特定役当選等、測定条件が成立した場合に、アタックモードの上乗せ抽選として、セット数の上乗せ抽選を行う構成とし、かかる抽選に当選した場合に、その当選内容に応じたセット数の上乗せを行う構成とするとよい。

20

【1453】

かかる構成において、有利区間の上限ゲーム数（1500ゲーム）との関係では、例えば、予め定められた所定ゲーム数（例えば50ゲーム）を1セットとしたり、所定の終了条件が成立する（例えば、リプレイが3連続当選するまで）か特定ゲーム数（例えば50ゲーム）を消化するかを1セットとする場合には、上限ゲーム数を所定ゲーム数や特定ゲーム数で除算したセット数（30セット）を上限セット数とし、当該上限セット数消化することで有利区間を強制的に終了する構成としてもよい。この場合、有利区間のセット数を所定のカウンタにて把握し、かかるカウンタが上限値（30）に達した場合に強制終了する構成とするとよい。チャレンジモードや前兆モードを加味するのであれば、これらチャレンジモードや前兆モードもセット数に加味される構成（例えば、前兆モードとチャレンジモードとの合計ゲーム数が1セットとなるようにゲーム数が定められる構成）とすると、これらのモードも含めて、上記カウンタが上限値に達すると、有利区間の上限ゲーム数に達することになる。なお、1セット当たりのゲーム数が変動し得る構成（所定の終了条件が成立するか特定ゲーム数を消化するかを1セットとする構成）においては、有利区間の上限ゲーム数よりも少ないゲーム数で上記セット数のカウンタが上限値になり得る。

30

40

【1454】

超過フラグとの関係では、上記セット数のカウンタにおいて、消化済みのセット数と、未消化のセット数との合計が、セット数の上限値となった場合に超過フラグをセットする構成とするとよい。

【1455】

（97）チャレンジモードや前兆モードにおいても押し順報知が行われる構成としてもよい。より具体的には、アタックモード、チャレンジモード、前兆モード等を含めて、有利区間としても特定遊技状態へ移行した場合、押し順報知が少なくとも所定回数（1回）

50

は発生するまで当該有利区間が終了しない構成としてもよい。

【1456】

(98) 有利区間中の抽選結果として、上乘せ抽選の結果報知のタイミングを設定値によって即乗せ演出と後乗せ演出とで異ならせる構成としたが、設定値により抽選結果の報知タイミングを異ならせる抽選は上乘せ抽選に限定されず、有利区間中の抽選であれば他の抽選であってもよい。例えば、上乘せゲーム数抽選の結果報知のタイミングを設定値によって異ならせる構成としてもよく、この場合、上乘せゲーム数に応じて即乗せ／後乗せの報知タイミングが設定値によって異なる構成としてもよく、即乗せ／後乗せ比率の設定差が異なる構成としてもよい。また、指示機能に関する抽選に限定されず、例えば、有利区間中のBB抽選の結果報知のタイミングを設定値によって異ならせる構成としてもよく、この場合、BB当選時の前兆ゲーム数を設定値によって異ならせる構成としてもよい。さらに、チェリー等の小役の当選結果の報知タイミングを設定値によって異ならせる構成としてもよく、この場合、当選ゲームにおける報知タイミングを設定値によって異ならせる構成とするともよい。

10

【1457】

(99) 後乗せ演出を行う場合、第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せキャラクタBUP2等を当選結果の報知として行う構成としたが、これらのキャラクタBUP1、BUP2等を表示させない構成としてもよい。この場合、上乘せ演出に結果報知(当選報知)と内容報知(当選ゲーム数報知)とがある前提において、後乗せ演出においては、結果報知を後乗せ演出の内容報知と同タイミング又はそれよりも若干早いタイミングで行う構成とするともよく、上乘せ抽選が行われたゲームにおいて結果報知を行わない構成としてもよい。

20

【1458】

また、後乗せ演出において、上乘せ抽選に当選した場合に第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せキャラクタBUP2等を表示する構成としたが、当選しない場合にもこれらのキャラクタBUP1、BUP2を表示する構成としてもよい。この場合、上記キャラクタBUP1、BUP2等は、上乘せ抽選が行われたことを示すキャラクタとなる。上乘せ非当選でこれらキャラクタBUP1、BUP2等を表示させた場合、内容報知において、宝箱が空っぽであった演出や上乘せゲーム数が0ゲームである旨の演出等を行うなどして、内容報知時に結果報知を行う構成としてもよい。

30

【1459】

(100) 設定差のない抽選として上乘せ抽選の報知タイミングを、設定値によって即乗せ演出と後乗せ演出とで異ならせる構成としたが、設定差のない抽選であれば上乘せ抽選に限定されず、他の抽選であってもよい。例えば、上乘せゲーム数の抽選で会ってもよく、上乘せゲーム数抽選の結果報知のタイミングを設定値によって異ならせる構成としてもよく、この場合、上乘せゲーム数に応じて即乗せ／後乗せの報知タイミングが設定値によって異なる構成としてもよく、即乗せ／後乗せ比率の設定差が異なる構成としてもよい。また、指示機能に関する抽選に限定されず、例えば、通常区間や有利区間中のBB抽選の結果報知のタイミングを設定値によって異ならせる構成としてもよく、この場合、BB当選時の前兆ゲーム数を設定値によって異ならせる構成としてもよい。さらに、チェリー等の小役の当選結果の報知タイミングを設定値によって異ならせる構成としてもよく、この場合、当選ゲームにおける報知タイミングを設定値によって異ならせる構成とするともよい。

40

【1460】

(101) 特化ゾーン中の上乘せ演出として即乗せ演出が連続したことに基づいて、テーブルカウンタATKを加算して、上乘せ報知タイミングテーブルを切り替える構成としたが、後乗せ演出が連続したことに基づいて上乘せ報知タイミングテーブルを切り替える構成としてもよい。この場合、即乗せ演出が発生したことに基づいてテーブルカウンタATKを初期化(1)する構成とするともよい。

【1461】

50

また、即乗せ演出や後乗せ演出の連続性は特化ゾーン中だけに限定されず、アタックモード中に生じた上乘せ演出として、即乗せ演出が連続したことや後乗せ演出が連続したことで上乘せ報知タイミングテーブルを切り替える構成としてもよい。

【1462】

また、上乘せ報知タイミングテーブルの切り替え契機は、選択される演出の連続性に限定されず、同種の小役による上乘せが連続した場合（例えば、チェリー契機の上乗せが連続した場合）に上乘せ報知タイミングテーブルを切り替える構成とし、他種の小役による上乘せが連続した場合にテーブルカウンタATKを初期化する構成としてもよい。

【1463】

(102) 即乗せ演出が連続することで上乘せ報知タイミングテーブルの切り替えが行われる構成としたが、連続していなくても、単に即乗せ演出の選択回数によって上乘せ報知タイミングテーブルの切り替えが行われる構成としてもよい。この場合、例えば、即乗せ演出の選択回数（テーブルカウンタATK）が1～3回では第1上乘せ報知タイミングテーブルが選択され、即乗せ演出の選択回数（テーブルカウンタATK）が4回～5回では第4上乘せ報知タイミングテーブルが選択され、即乗せ演出の選択回数（テーブルカウンタATK）が6回以上であれば第1上乘せ報知タイミングテーブルが選択される等、選択される上乘せ報知タイミングテーブルに基づく設定値の推測の難易度が、回数によって一律に変化する構成（回数が多くなるほど難易度が高くなる、又は回数が多くなるほど難易度が低くなる）ではなく、一律に変化しない構成であってもよい。

【1464】

(103) 即乗せ演出の連続回数が多くなることで選択される上乘せ報知タイミングに基づく設定値の推測の難易度が低くなる構成としたが、即乗せ演出の連続回数が多くなることで選択される上乘せ報知タイミングに基づく設定値の推測の難易度が高くなる構成としてもよい。

【1465】

(104) 上乘せ報知タイミングテーブルを切り替える構成において、特化ゾーンへの移行契機によってテーブルカウンタATKの初期値が異なる構成としてもよい。具体的には、例えば、特化ゾーンへの移行契機がスイカであれば、テーブルカウンタATKの初期値を1とする一方、特化ゾーンへの移行契機がチェリーであれば、テーブルカウンタATKの初期値を3とする等してもよい。このようにすることで、特化ゾーンへの移行契機に基づいて、設定値の推測の難易度を異ならせることができる。

【1466】

(105) チェリー契機で移行する特化ゾーンを、即乗せ／後乗せ比率の設定差の大きい特別用上乗せ報知タイミングテーブルが利用される特化ゾーンとしたが、スイカ契機で当該特化ゾーンへ移行する構成としてもよいし、他の特定役契機で当該特化ゾーンへ移行する構成としてもよい。

【1467】

(106) チェリー契機で移行する特化ゾーンと、他の特定役契機で移行する特化ゾーンとで、上乘せ報知タイミングテーブルを異ならせる構成としたが、利用される上乘せ報知タイミングテーブルが異なる特化ゾーンは2種類に限定されず、3種類であってもよいし、それ以上設定されていてもよい。

【1468】

(107) 即乗せ／後乗せ比率によって設定値の予測を行わせる遊技性において、即乗せ演出及び後乗せ演出とはことなるタイミングにて上乘せ演出が発生し得る構成としてもよい。例えば、前兆経由演出も含めた選択率によって設定値の予測を行わせる遊技性としてもよい。

【1469】

(108) 特化ゾーンの終了時やアタックモードの終了時に、即乗せ／後乗せ比率に関する情報を出力する構成としたが、これら特化ゾーンやアタックモード中に比率の対象となる上乘せが発生しなかった場合、すなわち、スイカやチェリーに当選しなかった場合に

10

20

30

40

50

は、即乗せ／後乗せ比率に関する情報を出力しない構成としてもよい。

【1470】

(109) 即乗せ／後乗せ比率等、報知タイミングに関する情報を抽選により出力可能とする構成としてもよい。例えば、アタックモードの終了時に所定の確率で出力抽選を行い、当該出力抽選に当選した場合に上記報知タイミングに関する情報が出力される構成としてもよい。出力抽選の当選確率は任意であるが、設定値によって当選確率が異なる構成としてもよく、この場合、設定値が高いほど当選確率が高くなる構成としてもよく、その逆であってもよい。また、アタックモード（有利区間）の消化ゲーム数によって当選確率が異なる構成としてもよく、この場合、消化ゲーム数が多いほど当選確率が高くなる構成としてもよく、その逆であってもよい。

10

【1471】

(110) 即乗せ／後乗せ比率等、報知タイミングに関する情報の出力タイミングは、特化ゾーンの終了時やアタックモードの終了時に限定されず、他のタイミングで出力される構成としてもよい。例えば、有利区間の実行ゲーム数が上限前の所定ゲーム数（例えば1000ゲーム）に至ったことに基づいて出力される構成としてもよい。また、アタックモード中に当選したボーナス状態の開始時や終了時、ボーナス状態中に出力される構成としてもよい。さらに、アタックモード中の特定役当選（例えばチェリー当選）を契機として出力可能とされる構成としてもよい。

【1472】

(111) 即乗せ／後乗せ比率等、報知タイミングに関する情報を出力する構成において、上乘せ抽選を行ったものの上乗せ抽選に非当選となった情報も含めて出力する構成としてもよい。また、チェリー等、取りこぼしが生じる当選役を契機とする上乘せ演出の報知タイミングに関する情報の出力に際し、取りこぼしの有無を含めた情報を出力する構成としてもよい。

20

【1473】

(112) 即乗せ／後乗せ比率に関する情報を出力する構成において、比率のみを出力し、各即乗せ演出や後乗せ演出の回数に関する情報は出力されない構成としてもよい。このようにすることで、例えば、上乘せ当選回数が少ないことに起因して、遊技者の受ける印象が悪くなることを抑制することを回避することができる。

【1474】

(113) 報知態様選択演出において、取りこぼしが生じるリールを選択操作すると即乗せ演出が選択される構成としたが、取りこぼしが生じるリールを選択操作すると後乗せ演出が選択される構成としてもよいし、前兆経由演出が選択される構成としてもよい。また、取りこぼしの生じるリールと取りこぼしの生じないリールとの関係で、選択操作と選択される上乘せ報知の実行タイミングとを対応付けたが、取りこぼしの可能性が異なるリールを設定したうえで、その取りこぼしの可能性の高さに応じて選択操作と選択される上乘せ報知の実行タイミングとを対応付ける構成としてもよい。より詳しくは、例えば、取りこぼしの可能性が最も高いリール（入賞対応図柄数が少ないリール）を選択操作すると即乗せ演出が選択されたものとする構成としてもよい。

30

【1475】

(114) 報知態様選択演出において、第1リールの停止操作で上乘せ演出の実行タイミングを選択させる構成としたが、第2リールの停止操作や第3リールの停止操作で実行タイミングを選択させる構成としてもよい。また、所定のリールにおいて、同時に停止させることができない関係となる第1特定図柄、第2特定図柄及び第3特定図柄を設け、いずれの特定図柄を停止させるかによって、実行タイミングを選択させる構成としてもよい。

40

【1476】

(115) 修正用処理により、後乗せ演出が選択されている状況で各後乗せ演出のデータをそれぞれ個別に即乗せ演出に変更する構成としたが、各データを一律で即乗せ演出に変更可能とする構成としてもよい。また、後乗せ対象となるデータの上乗せ契機の種類に

50

応じて即乗せ演出に変更するか否かを選択可能な構成としてもよい。また、上乘せゲーム数によって即乗せ演出に変更するか否かを選択可能な構成としてもよい。

【1477】

(116) 修正用処理により、後乗せ演出が選択されているデータを即乗せ演出に変更する構成としたが、前兆経由演出に変更する構成としてもよいし、前兆経由演出が選択されているデータを即乗せ演出や後乗せ演出に変更する構成としてもよい。

【1478】

(117) 後乗せ演出や前兆経由演出が選択・決定された場合に記憶する個別エリアの構成は上記のものに限定されない。例えば、記憶可能なゲーム数の上限は上記のものよりも少なくともよいし、多くてもよい。また、個別データの数も変更可能である。

10

【1479】

(118) 上乘せデータを記憶する個別エリアに関し、設けられている個別エリア数よりも多い記憶契機（後乗せ演出等の選択）が発生した場合、各個別エリアのいずれか又は複数のエリアのデータに対して、今回の上乘せゲーム数を加算する構成としてもよい。複数のエリアのデータに対して加算する場合、今回の上乘せゲーム数を均等割りにして加算する構成としてもよいし、偏重割りにして加算する構成としてもよい。

【1480】

(119) 後乗せ演出が選択された場合に、上乘せ当選契機に応じて第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せキャラクタBUP2等を表示する構成としたが、これらの後乗せキャラクタは上記のものに限定されない。例えば、上乘せゲーム数に応じて異なるキャラクタを表示する構成としてもよい。

20

【1481】

(120) 上乘せ演出の実行タイミングを異ならせる構成は、上乘せ抽選当選時の演出に限定されず、上乘せ抽選非当選時に適用してもよい。

【1482】

(121) 上乘せ演出の実行タイミングを遊技者の選択操作に基づき決定する構成において、上乘せゲーム数と有利区間の上限ゲーム数との関係で、選択操作によって遊技者が選択した実行タイミングとは異なる実行タイミングで上乘せ演出を実行する構成としてもよい。より詳しくは、例えば、有利区間の上限ゲーム数まで後50ゲームである状況（実行ゲーム数が1450ゲームである状況）において、その50ゲームよりも多い100ゲームの上乗せが発生した場合、即乗せ演出が選択されていても、後乗せ演出として上乘せ演出を発生させる。このようにすることで、自らの選択操作とは異なるタイミングの上乗せ演出とされることを通じて、上限ゲーム数以上の上乗せが発生し有利区間が強制終了となることを把握することが可能となる。

30

【1483】

なお、この構成を、設定値示唆に利用してもよい。より詳しくは、所定の確率で、遊技者の選択操作による実行タイミングとは異なるタイミングで上乘せ演出が発生する構成とする。そして、設定値が第1設定値（例えば設定1）である場合には上記所定の確率として第1確率（例えば10%）で選択操作とは異なるタイミングで上乘せ演出が実行され、設定値が第1設定値とは異なる第2設定値（例えば設定6）である場合には上記所定の確率として第1確率とは異なる第2確率（例えば80%）で選択操作とは異なるタイミングで上乘せ演出が実行される構成とする。このようにすることで、自らの選択操作とは異なる実行タイミングで上乘せ演出が発生することを通じて、設定値を予測する、といった新たな遊技性を実現することができる。

40

【1484】

更に、有利区間の上限ゲーム数までの空きゲーム数よりも多いゲーム数の上乘せが発生した場合に、上記選択操作とは異なる実行タイミングにて上乘せ演出が発生し得る構成としたうえで、その異なる実行タイミングにて上乘せ演出が発生する確率が、設定値によって異なる構成としてもよい。このようにすることで、上限を超える上乘せが発生すると、設定値の予測を行うことが可能となるといったメリットを生じさせることができ、上乘せ

50

による上限の超過を担保することが可能となる。

【1485】

(122) 各設定値によって出玉率が変化する構成とし、設定1が最も出玉率が低く、設定6が最も出玉率が高くなる構成としたが、設定値によって出玉（遊技媒体）の増減率や増減態様が変化する構成であればよい。例えば、設定1と設定2との出玉率が同じであるなど、一部の設定値の出玉率が同じであって、他の設定値の出玉率が異なる構成としてもよい。また、設定1, 3, 5は出玉の増減率が高く、設定2, 4, 6は出玉の増減率が低い構成としてもよい。また、設定1, 5は短時間で出玉が所定量増加し長時間で出玉が所定量減少し、設定2, 3, 4は所定量の増加に設定1, 5よりも長時間要するとともに所定量の減少に設定1, 5よりも短時間で済み、設定6は出玉の増減がほとんど発生しない構成としてもよい。これらの場合、各設定値の出玉率は同じであってもよい。

10

【1486】

(123) リール及びそれに対応するストップスイッチを3つ並列して備えるスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリール及びそれに対応するストップスイッチを5つ並列して備えたスロットマシンであってもよい。リールの停止操作における誤操作を抑制するという観点からすると、リール及びそれに対応するストップスイッチは少なくとも2つあればよい。また、ベット数が3である状況で有効ラインが1ラインに設定されるスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えば、有効ラインは5ラインであってもよい。

20

【1487】

(124) スロットマシン10について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機（所謂、球使用回胴式遊技機）としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【1488】

例えば、パチンコ機や球使用回胴式遊技機において、出玉率等に変化を与える設定値を複数段階有する構成とし、これらの設定値の示唆や教示演出として、上記各発明を適用してもよい。この場合、大当たり確率が高低となる高確率状態と低確率状態とを有するパチンコ機においては、上記スロットマシン10における有利区間を高確率状態として適用してもよく、所定の入球部への入球率が高低となる高入球状態と低入球状態とを有するパチンコ機においては、上記スロットマシン10における有利区間を高入球状態として、上記各発明を適用してもよい。

30

【1489】

<上記各実施の形態から抽出される発明群について>

以下、上述した各実施の形態から抽出される特徴的な構成について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

40

【1490】

以下の各特徴群に示す発明は、「遊技機の種類として、パチンコ機やスロットマシン等が知られている。これらの遊技機では、所定の抽選条件が成立したことに基いて内部抽選が行われ、当該内部抽選の結果に応じて遊技者に特典が付与される構成が知られている。スロットマシンについて具体的には、遊技媒体としてのメダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されると、内部抽選が実施されるとともに、リールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップスイッチが操作された場合には、リールの回転が停止する。そして、リールの停止結果が内部抽選の結果に対応したものである場合には、結

50

果に応じた特典が付与される（例えば特開 2008-295707 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、上記例示等した遊技機においては遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について、未だ改良の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1491】

<特徴 A A 群>

特徴 A A 1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー 4 1）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置 1 0 1 によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 0 1 による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第 1 の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第 1 結果と、各前記停止操作手段が前記第 1 の停止操作態様とは異なる第 2 の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第 2 結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第 1 の停止操作態様及び前記第 2 の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ 6 8 における第 1 表示用セグメント N 1 ~ 第 7 表示用セグメント N 7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置 1 0 1 による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて実行され、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置 1 0 1 による第 1 特定役処理を実行する機能）と、

遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することに基づいて特定報知手段（第 8 表示用セグメント N 8）を点灯状態とすることにより報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置 1 0 1 による区間表示第 1 処理 ~ 区間表示第 4 処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定遊技状態報知手段は、

予め定められた第 1 態様にて、前記特定報知手段による報知を開始又は終了する第 1 手段（例えば、主制御装置 1 0 1 において第 1 停止 O F F 操作時に区間表示器の表示を開始する処理を実行する機能）と、

前記第 1 態様とは異なる第 2 態様にて、前記特定報知手段による報知を開始又は終了する第 2 手段（例えば、主制御装置 1 0 1 において第 3 停止 O F F 操作時に区間表示器の表示を開始する処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1492】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体を停止させる停止操作手段の停止操作態様によって第1結果入賞となったり、第2結果入賞となったりする結果が設定されており、これらの停止操作態様に関する態様報知が行われる場合があり、態様報知の有無によって入賞の有無を変化させて有利度を異ならせる遊技性が創出される。

【1493】

この場合、態様報知が行われやすい特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による報知が開始され、当該特定遊技状態が終了すると特定報知手段による報知も終了する。つまり、特定報知手段の報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかずに遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に態様報知による遊技を十分に楽しんでもらうことが可能となる。

【1494】

しかも本遊技機では、特定報知手段による報知の開始や終了が、第1態様にて行われる場合と、第2態様にて行われる場合とがある。このようにすれば、単に特定遊技状態への移行に際して報知を開始し、特定遊技状態の終了に際して報知を終了する、といった特定報知手段を利用して、遊技における演出効果を存分に期待することも可能となる。また、上記構成を用いれば、例えば、特定遊技状態への移行抽選に当選させて特定報知手段による報知を開始させたり、特定遊技状態を遊技したりすることによって特定報知手段による報知を終了させたゲームを行った遊技者に対し、そのゲームの内容や特定遊技状態の内容等の情報を、特定報知手段の報知の開始／終了態様にて付与することが可能となる。よって、特定報知手段による報知の有無によって遊技者間の平等性を担保しつつ、報知の契機となるゲームを行った遊技者に対する優位性を担保することも可能となる。したがって、遊技の興趣向上を好適に図ることができる。

【1495】

なお、「特定遊技状態報知手段」について、「遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することに基づいて特定報知手段を点灯状態とすることにより報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより報知を終了する」構成としたが、単に「遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することに基づいて特定報知手段による報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段による報知を終了する」構成としてもよい。これは、以下の他の特徴における「特定遊技状態報知手段」についても同様である。

【1496】

特徴AA2．前記特定遊技状態報知手段は、前記特定遊技状態の有利度により、前記第1手段によって前記特定報知手段による報知を開始又は終了する場合と、前記第2手段によって前記特定報知手段による報知を開始又は終了する場合とを異ならせることが可能であることを特徴とする特徴AA1に記載の遊技機。

【1497】

上記構成によれば、特定報知手段による報知の開始や終了が、第1態様にて行われる場合と第2態様にて行われる場合とで、特定遊技状態の有利度によって異なることとなる。よって、特定報知手段による報知が開始／終了する場合の特定報知手段への関心を高めることが可能となる。

【1498】

特徴AA3．前記特定遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の所定状態（アタックモード、チャレンジモード、スーパーアタックモード、前兆モード等）を有

10

20

30

40

50

し、

前記特定遊技状態報知手段は、

前記特定遊技状態が予め定められた第1所定状態である場合には、前記第1手段により前記特定報知手段による報知を開始又は終了し、

前記特定遊技状態が前記第1所定状態とは異なる第2所定状態である場合には、前記第2手段により前記特定報知手段による報知を開始又は終了することを特徴とする特徴A A 1又は特徴A A 2に記載の遊技機。

【1499】

上記構成によれば、特定遊技状態の有利度として、特定遊技状態の種類によって第1態様と第2態様とが異なることとなる。第1結果や第2結果の停止操作態様や態様報知による遊技性において、どのような状態に移行することが重要であることからして、上記のようすることで、特定報知手段の報知の開始への関心を好適に高めることが可能となる。また、報知の終了に際しても、いずれの状態かという情報に対応付けられた態様にて特定報知手段の報知を終了するようにすれば、特定報知手段の報知の終了態様を通じて、これらの状態の余韻を楽しませることが可能となる。

【1500】

特徴A A 4. 前記特定遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の所定状態（アタックモード、チャレンジモード、スーパーアタックモード、前兆モード等）を有し、

前記特定遊技状態報知手段は、

前記特定遊技状態が前記第1所定状態である場合には、前記第1手段により前記特定報知手段による報知を開始し、

前記特定遊技状態が前記第2所定状態である場合には、前記第2手段により前記特定報知手段による報知を開始することを特徴とする特徴A A 3に記載の遊技機。

【1501】

上記構成によれば、特徴A A 3のうち、報知開始時の効果を好適に奏することができる。

【1502】

特徴A A 5. 前記特定遊技状態報知手段は、前記第1手段により報知を開始又は終了する場合と、前記第2手段により報知を開始又は終了する場合とで、同じ態様にて前記特定遊技状態中の報知を行うことを特徴とする特徴A A 1乃至A A 4のいずれか1に記載の遊技機。

【1503】

上記構成によれば、特定遊技状態中は報知態様が同じであるため特定報知手段の報知によって遊技者間の平等性を担保する機能は果たせるし、特定報知手段の報知態様が異なるポイントを開始時や終了時に集約することで、注目すべきタイミングがわかりやすくなり、特定報知手段への注目度を好適に高めることも可能となる。

【1504】

特徴A A 6. 前記特定遊技状態報知手段は、前記特定報知手段による報知を開始する場合の前記特定遊技状態の内容に応じて、前記第1態様及び前記第2態様のいずれにて前記特定報知手段による報知を開始するかを設定する開始時設定手段（主制御装置101による区間表示第1処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴A A 1乃至A A 5のいずれか1に記載の遊技機。

【1505】

上記構成によれば、第1態様にて報知が開始されるか、それとも第2態様にて報知が開始されるかによって、特定遊技状態の内容が異なる。これにより、いずれの態様か否かへの関心を高め、もって、注目度向上効果を好適に奏することが可能となる。

【1506】

なお、上記「前記特定遊技状態の内容に応じて」は、例えば、「前記特定遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の所定状態（アタックモード、チャレンジモー

10

20

30

40

50

ド、スーパーアタックモード、前兆モード等)を有し、前記特定遊技状態が第1所定状態であるか前記第1所定状態とは異なる第2所定状態であるかに応じて」等のように、特定遊技状態中の具体的な状態の種類を用いて表現してもよい。また、「前記特定遊技状態の長さに応じて」といったように継続ゲーム数等と対応付けられたものとしてもよい。

【1507】

特徴AA7. 前記特定遊技状態報知手段は、前記特定報知手段による報知を開始する場合の前記特定遊技状態の有利度に応じて、前記第1態様及び前記第2態様のいずれにて前記特定報知手段による報知を開始するかを設定する開始時設定手段(主制御装置101による区間表示第1処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴AA1乃至AA6のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1508】

上記構成によれば、第1態様にて報知が開始されるか、それとも第2態様にて報知が開始されるかによって、特定遊技状態の有利度が異なる。これにより、いずれの態様か否かへの関心を高め、もって、注目度向上効果を好適に奏することが可能となる。

【1509】

また、本構成を上記特徴AA6に適用する場合、特徴AA6の「開始時設定手段」を本構成の「開始時設定手段」と読み替えてもよいし、特徴AA6の「開始時設定手段」を「第1開始時設定手段」とし、本構成の「開始時設定手段」を「第2開始時設定手段」と読み替えてもよい。すなわち、各特徴を適用するうえで「開始時設定手段」が重複する場合、一方の「開始時設定手段」を他方の「開始時設定手段」の構成にて限定してもよいし、両「開始時設定手段」が併存する構成としてもよい。なお、かかる各手段の限定乃至重複の関係は、以下の各特徴についても同様である。

20

【1510】

特徴AA8. 前記第1手段により前記特定報知手段の報知が開始又は終了される場合、前記第1態様として第1のタイミングにて当該報知が開始又は終了されるものであり、前記第2手段により前記特定報知手段の報知が開始又は終了される場合、前記第2態様として前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミングにて当該報知の開始又は終了されるものであることを特徴とする特徴AA1乃至AA7のいずれか1に記載の遊技機。

【1511】

特定報知手段の報知を開始/終了する態様として、タイミングの相違の他、表示内容(色違い、画像違い等)の相違や、音の違い等が含まれるところ、上記構成では、第1態様と第2態様とでは、特定報知手段の報知開始/終了タイミングが異なる。そのため、他の相違点(表示内容や音の違い等)を同じものとすることも可能となり、第1手段と第2手段とで特定報知手段の報知の開始/終了時の演出データを共用することができる。よって、簡素な構成にて、上記各特徴の優れた効果を奏することが可能となる。

30

【1512】

特徴AA9. 前記第2のタイミングは前記第1のタイミングよりも後のタイミングであり、前記第2のタイミングにて前記特定報知手段の報知が開始される方が、前記第1のタイミングにて前記特定報知手段の報知が開始されるよりも、前記特定報知手段による報知対象となる前記特定遊技状態が遊技者にとって有利となり易いことを特徴とする特徴AA8に記載の遊技機。

40

【1513】

上記構成によれば、後側の報知開始タイミングの方が遊技者にとって有利となるのであれば、報知開始が後になるほど好ましく、報知が開始されるか否かといったドキドキ感を長く楽しませることが可能となる。

【1514】

特徴AA10. 前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果であって、前記特定遊技状態への移行抽選に当選した状況において、前記有効位置に前記特定結果に対応する特定の絵柄組合せが停止することにより当該特定結果に対応する特典が前記特典付与手段により付与され得ることとなるゲームを開始ゲームとし、

50

前記特定遊技状態報知手段は、少なくとも前記開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定報知手段による報知を開始するものであり、

前記第1のタイミング及び前記第2のタイミングは、前記開始ゲームに含まれることを特徴とする特徴A A 9に記載の遊技機。

【1515】

上記構成によれば、特定報知手段による報知が開始されるタイミングがより限定的なものとなるため、当該報知が行われるか否かといった遊技において演出の間延びが生じにくくなる。また、特定報知手段による報知が開始されるタイミングの終期が設定されることによって、特定報知手段による報知が行われるか否か（移行抽選に当選したか否か）への注目すべきポイントが集約されて、注目度向上に寄与するし、特徴A A 9のように、後側のタイミングの方が遊技者にとって有利なものとなるのであれば、先側のタイミングで報知が開始されて安心感を得られるか、それとも後側のタイミングまでその報知が開始されずにドキドキ感を味わうか、といった遊技性を実現可能となる。

【1516】

特徴A A 11. 前記第1手段は、複数の前記停止操作手段のうち第1の停止操作手段が操作されたことに基づいて前記特定報知手段による報知を開始又は終了し、

前記第2手段は、複数の前記停止操作手段のうち前記第1の停止操作手段よりも後に操作される第2の停止操作手段が操作されたことに基づいて前記特定報知手段による報知を開始又は終了することを特徴とする特徴A A 1乃至A A 10のいずれか1に記載の遊技機。

【1517】

上記構成によれば、複数ある停止操作手段の操作に合わせて特定報知手段による報知が開始又は終了する。このようにすれば、例えば、特定報知手段による報知が開始されることや終了しないこと、すなわち特定遊技状態となったり特定遊技状態が継続することを望みながら、期待を込めて停止操作手段を操作させることが可能となる。よって、各ゲームの進行に際して、停止操作手段の操作の面白みを増加させることができる。

【1518】

なお、上記構成を特徴A A 6に適用すれば、特に以下の効果を奏する。

【1519】

操作される停止操作手段の後先によって、特定報知手段による報知対象となる特定遊技状態の内容が異なり得るため、特定報知手段による報知が開始され得るゲームにおいて、段階的に期待度を変化させながら各停止操作手段を操作させることができる。また、各停止操作手段の操作に基づいて対応する周回体が停止して、全周回体が停止することにより遊技結果に対応する絵柄組合せが停止する遊技性からして、後側の停止操作手段の操作の方が、上記遊技結果に対応する絵柄組合せが完成に近づいている可能性が高い。そうすると、特定報知手段の報知が開始されるタイミングでの遊技結果に対応する絵柄組合せの完成度合と、特定報知手段の報知対象とされる特定遊技状態の内容とをリンクさせることができる。したがって、上記構成のようにすれば、各周回体に停止する絵柄との関係性を利用した特定報知手段による報知とすることができ、当該報知への注目度を好適に高めることが可能となる。

【1520】

また、上記構成を特徴A A 7に適用すれば、特に以下の効果を奏する。

【1521】

操作される停止操作手段の後先によって、特定報知手段による報知対象となる特定遊技状態の有利度が異なり得るため、特定報知手段による報知が開始され得るゲームにおいて、段階的に期待度を変化させながら各停止操作手段を操作させることができる。また、各停止操作手段の操作に基づいて対応する周回体が停止して、全周回体が停止することにより遊技結果に対応する絵柄組合せが停止する遊技性からして、後側の停止操作手段の操作の方が、上記遊技結果に対応する絵柄組合せが完成に近づいている可能性が高い。そうすると、特定報知手段の報知が開始されるタイミングでの遊技結果に対応する絵柄組合せの

完成度合と、特定報知手段の報知対象とされる特定遊技状態の有利度とをリンクさせることができる。したがって、上記構成のようにすれば、各周回体に停止する絵柄との関係性を利用した特定報知手段による報知とすることができ、当該報知への注目度を好適に高めることが可能となる。

【1522】

特徴AA12．前記停止操作手段は、初期位置から操作位置まで変位可能となっており、

前記駆動制御手段は、前記停止操作手段が前記初期位置から前記操作位置まで操作されたことに基づいて対応する前記周回体を停止させるように駆動制御するものであり、

前記特定報知手段による報知が開始される場合の前記特定遊技状態の有利度に応じて、前記第1態様として所定の前記停止操作手段が前記初期位置から前記操作位置まで操作されたことに基づいて前記特定報知手段による報知を開始するか、前記第2態様として所定の前記停止操作手段が前記操作位置から前記初期位置に復帰することに基づいて前記特定報知手段による報知を開始するかを設定する開始時設定手段（主制御装置101による区間表示第1処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴AA1乃至AA11のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1523】

上記構成によれば、停止操作手段を初期位置から操作位置まで操作して周回体を停止させたことに基づいて特定報知手段による報知が開始される場合と、停止操作手段を操作位置まで操作して後（周回体の停止後）に初期位置まで復帰させることに基づいて特定報知手段による報知が開始される場合とがあり、それぞれ特定報知手段の報知対象となる特定遊技状態の有利度が異なっている。このようにすることで、各周回体を停止させることの行為と、停止させた後の余韻との関係で特定報知手段による報知を開始させることが可能となり、特定報知手段の報知が開始されることへの注目度がより好適に高められる。

20

【1524】

特徴AA13．前記特定遊技状態報知手段は、前記特定報知手段による報知を終了する場合の当該報知対象となっていた前記特定遊技状態の内容に応じて、前記第1態様及び前記第2態様のいずれにて前記特定報知手段による報知を終了するかを設定する終了時設定手段（主制御装置101による区間表示第1処理にて有利区間表示を終了する処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴AA1乃至AA12のいずれか1に記載の遊技機。

30

【1525】

上記構成によれば、実施してきた特定遊技状態の内容によって、第1態様にて報知が終了されるか、それとも第2態様にて報知が終了されるかが異なる。このようにすることで、例えば、特定遊技状態の内容が遊技者が望むものではなかったであろう場合（短いゲーム数で終了してしまった場合等）と、特定遊技状態の内容が遊技者が望むものであったであろう場合（長いゲーム数に亘って継続した場合等）と、で特定報知手段による報知終了態様を異ならせるなどして、終了時の演出効果を期待することが可能となる。

【1526】

特徴AA14．前記特定遊技状態中において実行される演出であって、当該実行中の前記特定遊技状態に関する内容報知（上乗せ報知演出）を実行する内容報知手段（表示制御装置81における上乗せ報知演出を実行する機能）を備え、

40

前記内容報知手段による前記内容報知は、その報知の実行契機が生じてから報知が行われるまでの期間が長いほど遊技者にとって有利となる内容となり易く、

前記特定遊技状態報知手段は、前記特定報知手段による報知対象となっている前記特定遊技状態の内容が遊技者にとって有利となるほど、前記第1手段と前記第2手段とのうち、後側に前記報知を開始又は終了する手段にて、前記特定報知手段による報知を開始又は終了し易いことを特徴とする特徴AA1乃至AA13のいずれか1に記載の遊技機。

【1527】

上記構成によれば、特定遊技状態報知手段による報知の開始・終了が遅いほど、その報

50

知対象となっている特定遊技状態の内容が遊技者にとって有利となる構成が、特定遊技状態中の内容報知の実行タイミングの関係と関連付けられて、遊技者にとって馴染みやすい乃至わかりやすい報知となる。よって、特定遊技状態報知手段による報知の開始・終了を内容と関連付けて楽しませる遊技を好適に実現することができる。

【1528】

特徴A A 1 5. 前記特定遊技状態報知手段は、

前記移行抽選手段による前記移行抽選が当選となった場合の遊技状況に応じて、前記第1手段により前記特定報知手段による報知を開始するか、前記第2手段により前記特定報知手段による報知を開始するかを異ならせることが可能であることを特徴とする特徴A A 1乃至A A 1 4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1529】

上記構成によれば、単に特定遊技状態への移行抽選に当選させるだけでなく、どのような遊技状況によって移行抽選に当選させるかによって、特定報知手段による報知の開始態様が異なる。このようにすることで、報知態様の多様化が図られる。

【1530】

特徴A A 1 6. 前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果であって、前記移行抽選手段による移行抽選に非当選であることを一の条件として前記遊技状況を特定状況に設定する状況設定手段（主制御装置101における特定状態用処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態報知手段は、前記特定状況ではない状況よりも前記特定状況の方が、遊技者にとって有益となり得る情報が前記特定報知手段による報知の開始態様から示唆され易くなるように、前記第1手段及び前記第2手段のいずれにて前記特定報知手段による報知を開始するかを異ならせることが可能であることを特徴とする特徴A A 1 5に記載の遊技機。

20

【1531】

上記構成によれば、抽選結果が特定結果であっても特定遊技状態への移行抽選に非当選となっても、遊技状況が特定状況に設定され得る。特定状況中に特定遊技状態への移行抽選に当選すると、遊技者にとって有益となり得る情報が、特定遊技状態報知手段による報知の開始態様によって示唆される。このようにすれば、単に特定遊技状態への移行抽選に当選するか否かだけでなく、特定状況に設定されるか否かも遊技の肝となり、特定遊技状態への移行抽選に非当選であってもさほど落胆しないようにすることができる。

30

【1532】

なお「遊技者にとって有益となり得る情報」とは、例えば、「設定手段により設定されている設定値の情報」等が考えられる。

【1533】

特徴A A 1 7. 前記第1結果は、前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記第2結果は、前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴A A 1乃至A A 1 6のいずれか1に記載の遊技機。

40

【1534】

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

【1535】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベット

50

ゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル)が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典(例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル)が付与され、

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知(押し順報知)を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1536】

特徴AA18. 遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの1の設定値が設定される設定手段(主制御装置101による当選確率の設定処理を実行する機能)を備え、

前記移行抽選手段による移行抽選の当選確率は、前記設定手段により設定される設定値に関わらず同じ当選確率となるものであることを特徴とする特徴AA1乃至AA17のいずれか1に記載の遊技機。

【1537】

上記構成によれば、特定遊技状態に関し、設定値による当選確率の差がないため、遊技ホールに複数台設置される遊技機のいずれを選択しても当該特定遊技状態に関する遊技についての平等性は担保される。このような構成を、特定報知手段による状態移行時に一律に報知開始する構成に適用することで、平等性を担保する効果をより高めることが可能となる。

【1538】

特徴AA19. 前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態(前兆モード)、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴AA1乃至AA18のいずれか1に記載の遊技機。

【1539】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によって報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴AA1に記載した演出効果や興趣向上を期待することが可能となる。

【1540】

特徴AA20. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体(各リール32L, 32M, 32R)と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部(表示窓26L, 26M, 26R)と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段(スタートレバー41)と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段(ストップスイッチ42~44)と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手

10

20

30

40

50

段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第１の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第１結果と、各前記停止操作手段が前記第１の停止操作態様とは異なる第２の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第２結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第１の停止操作態様及び前記第２の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニター６８における第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて実行され、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置１０１による第１特定役処理を実行する機能）と、

遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することに基づいて特定報知手段（第８表示用セグメントＮ８）を点灯状態とすることにより報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理～区間表示第４処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定遊技状態報知手段は、

予め定められた第１のタイミングにて、前記特定報知手段による報知を開始又は終了する第１手段（例えば、主制御装置１０１において第１停止ＯＦＦ操作時に区間表示器の表示を開始する処理を実行する機能）と、

前記第１のタイミングとは異なる第２のタイミングにて、前記特定報知手段による報知を開始又は終了する第２手段（例えば、主制御装置１０１において第３停止ＯＦＦ操作時に区間表示器の表示を開始する処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１５４１】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体を停止させる停止操作手段の停止操作態様によって第１結果入賞となったり、第２結果入賞となったりする結果が設定されており、これらの停止操作態様に関する態様報知が行われる場合があり、態様報知の有無によって入賞の有無を変化させて有利度を異ならせる遊技性が創出される。

【１５４２】

この場合、態様報知が行われやすい特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による報知が開始され、当該特定遊技状態が終了すると特定報知手段による報知も終了する。つまり、特定報知手段の報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかず遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感

10

20

30

40

50

を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に態様報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

【1543】

しかも本遊技機では、特定報知手段による報知の開始や終了が、第1のタイミングにて行われる場合と、第2のタイミングにて行われる場合とがある。このようにすれば、単に特定遊技状態への移行に際して報知を開始し、特定遊技状態の終了に際して報知を終了する、といった特定報知手段を利用して、遊技における演出効果を存分に期待することも可能となる。また、上記構成を用いれば、特定遊技状態への移行抽選に当選させて特定報知手段による報知を開始させたり、特定遊技状態を遊技したりすることによって特定報知手段による報知を終了させたゲームを行った遊技者に対し、そのゲームの内容や特定遊技状態の内容等の情報を、特定報知手段の報知の開始／終了タイミングにて提供することが可能となる。よって、特定報知手段による報知の有無によって遊技者間の平等性を担保しつつ、報知の契機となるゲームを行った遊技者に対する優位性を担保することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を好適に図ることができる。

10

【1544】

特徴A A 2 1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓2 6 L, 2 6 M, 2 6 R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー4 1）と、

20

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ4 2～4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置1 0 1によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置1 0 1による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置1 0 1による払出判定処理を実行する機能）と、

30

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ6 8における第1表示用セグメントN 1～第7表示用セグメントN 7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置1 0 1による押し順役処理を実行する機能）を備え、

40

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて実行され、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置1 0 1による第1特定役処理を実行する機能）と、

遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することに基づいて特定報知手段（第8表示用セグメントN 8）を点灯状態とすることにより報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置1 0 1による区間表示第1処理～区間表示第4処理を実行する機能

50

）と、
を備え、

前記特定遊技状態報知手段は、

予め定められた第1色にて前記点灯状態又は前記消灯状態とすることにより、前記特定報知手段による報知を開始又は終了する第1手段（例えば、主制御装置101において赤色にて区間表示器の表示を開始する処理を実行する機能）と、

前記第1色とは異なる第2色にて前記点灯状態又は前記消灯状態とすることにより、前記特定報知手段による報知を開始又は終了する第2手段（例えば、主制御装置101において緑色にて区間表示器の表示を開始する処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【1545】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体を停止させる停止操作手段の停止操作態様によって第1結果入賞となったり、第2結果入賞となったりする結果が設定されており、これらの停止操作態様に関する態様報知が行われる場合があり、態様報知の有無によって入賞の有無を変化させて有利度を異ならせる遊技性が創出される。

【1546】

この場合、態様報知が行われやすい特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による報知が開始され、当該特定遊技状態が終了すると特定報知手段による報知も終了する。つまり、特定報知手段の報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかずに遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に態様報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

20

【1547】

しかも本遊技機では、特定報知手段による報知の開始や終了が、第1色にて行われる場合と、第2色にて行われる場合とがある。このようにすれば、単に特定遊技状態への移行に際して報知を開始し、特定遊技状態の終了に際して報知を終了する、といった特定報知手段を利用して、遊技における演出効果を存分に期待することも可能となる。また、上記構成を用いれば、特定遊技状態への移行抽選に当選させて特定報知手段による報知を開始させたり、特定遊技状態を遊技したりすることによって特定報知手段による報知を終了させたゲームを行った遊技者に対し、そのゲームの内容や特定遊技状態の内容等の情報を、特定報知手段の報知の開始／終了の際の色の違いにて提供することが可能となる。よって、特定報知手段による報知の有無によって遊技者間の平等性を担保しつつ、報知の契機となるゲームを行った遊技者に対する優位性を担保することが可能となる。したがって、遊技の興趣向上を好適に図ることができる。

30

【1548】

なお、特徴AA20又は特徴AA21に対し、上記特徴AA1乃至AA19の各構成を個別に適用してもよいし、各構成を組み合わせて適用してもよい。

40

【1549】

<特徴AB群>

特徴AB1．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L，32M，32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L，26M，26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ4

50

2～44)と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段(主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能)と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段(主制御装置101による抽選処理を実行する機能)と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段(主制御装置101による払出判定処理を実行する機能)と、

10

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知(押し順報知)を所定の報知手段(指示モニター68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7)にて実行可能な態様報知手段(主制御装置101による押し順役処理を実行する機能)を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態(アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間)と、を少なくとも設け、

20

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段(主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能)と、

遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することにに基づいて特定報知手段(第8表示用セグメントN8)を点灯状態とすることにより状態中報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより当該状態中報知を終了する特定遊技状態報知手段(主制御装置101による区間表示第1処理～区間表示第4処理を実行する機能)と、

を備え、

30

前記特定遊技状態報知手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果であって、前記特定遊技状態への移行抽選に当選した状況において、前記有効位置に前記特定結果に対応する特定の絵柄組合せが停止することにより当該特定結果に対応する特典が前記特典付与手段により付与され得ることとなるゲームを開始ゲームとし、少なくとも前記開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定報知手段による状態中報知を開始するものであり、

前記特定遊技状態報知手段による前記状態中報知が開始されるよりも前のタイミングにおいて、当該状態中報知の対象となっている前記特定遊技状態の内容に対応する特別報知を予め定められた特定の報知手段(第8表示用セグメントN8、各リール32L、32M、32R、補助表示部65等)にて実行可能な特別報知手段(主制御装置101による区間表示第1処理や特殊RT状態処理を実行する機能、表示制御装置81による特殊RT状態用報知手段を実行する機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【1550】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体を停止させる停止操作手段の停止操作態様によって第1結果入賞となったり、第2結果入賞となったりする結果が設定されており、これらの停止操作態様に関する態様報知が行われる場合があり、態様報知の有無によって入賞の有無を変化させて有利度を異ならせる遊技性が創出される。

50

【1551】

この場合、態様報知が行われやすい特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による状態中報知が開始され、当該特定遊技状態が終了すると特定報知手段による状態中報知も終了する。つまり、特定報知手段の報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかずに遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に態様報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

【1552】

その一方で、上記のように、状態中報知の開始を時限的なものとする、最終的に（次ゲームの操作が許容されるまでに）状態中報知が開始されるか否かといった点にのみ遊技者の関心が注がれる恐れがあり、この場合、遊技者として、開始ゲームの次のゲームの操作が許容される際に状態中報知が開始されているか否かを判断すればよいことになるため、開始ゲーム自体の注目度が低下する可能性がある。そこで、本遊技機では、状態中報知に加え、その状態中報知が開始されるよりも前のタイミングである開始ゲームの途中や、移行抽選に当選したタイミング等（主に、開始ゲームの開始タイミング）において、特定遊技状態の内容に対応する特別報知を特定の報知手段にて実行可能とした。このようにすることで、特定報知手段にて状態中報知が開始されるか否かに注目し、開始ゲームの次のゲームへ関心を寄せている遊技者に対し、当該関心の矛先を開始ゲームに移させることができる。

【1553】

特徴A B 2. 前記特別報知手段により、第1のタイミングにて前記特別報知が行われた場合と、前記第1のタイミングよりも遅いタイミングである第2のタイミングにて前記特別報知が行われた場合とでは、前記特定報知手段により前記状態中報知が開始される対象となる前記特定遊技状態の有利度が異なることを特徴とする特徴A B 1に記載の遊技機。

【1554】

上記構成によれば、特別報知手段による特別報知が行われるタイミングによって、その後開始される状態中報知の対象となる特定遊技状態の有利度が異なる。このようにすることで、特別報知手段への特別報知への関心を簡素な構成にて高められる。

【1555】

特徴A B 3. 前記特定遊技状態の内容が遊技者にとって有利なほど、前記特別報知手段は、前記第1のタイミングよりも前記第2のタイミングにて前記特別報知を行い易いことを特徴とする特徴A B 2に記載の遊技機。

【1556】

上記構成によれば、特別報知の実行タイミングが遅いほど遊技者にとって有利な内容の特定遊技状態となり易いため、開始ゲームにおいて、特別報知が早めに実行されないことを期待しながら、且つ、開始ゲームの次のゲームの操作が許容されるよりも前には状態中報知が開始されることを期待しながら、当該開始ゲームの進行操作を行わせることができる。よって、開始ゲームにおける遊技進行と期待度とを関連付けて段階的に期待度が異なる遊技性を実現することができる。

【1557】

また、開始ゲームの次のゲームの操作が許容されるよりも前には状態中報知が開始される、といった時限的な報知を前提としているため、その状態中報知よりも前に行われる特別報知の実行タイミングが遅いほど有利な構成とすれば、特別報知と状態中報知の実行／開始タイミングが近いほど遊技者にとって有利となる。このように、状態中報知が開始されることへの意識づけを、特定遊技状態の有利度と特別報知の実行タイミングの相違とを利用して行うことが可能となり、報知態様の自由度が比較的少ない状態中報知であっても、その報知への印象を大きく変化させることが可能となる。

【1558】

特徴A B 4. 前記特定遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の所定状

10

20

30

40

50

態（アタックモード、チャレンジモード、スーパーアタックモード、前兆モード等）を有し、

前記特別報知手段は、開始される前記状態中報知の対象となっている前記特定遊技状態が予め定められた第1所定状態である場合には第1のタイミングにて前記特別報知を行い易く、開始される前記状態中報知の対象となっている前記特定遊技状態が前記第1所定状態とは異なる第2所定状態である場合には前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミングにて前記特別報知を行い易い構成であることを特徴とする特徴A B 1乃至A B 3のいずれか1に記載の遊技機。

【1559】

上記構成によれば、特定遊技状態の種類によって特別報知が実行され易い報知タイミングを異ならせれば、報知タイミングから、その後に移行する（状態中報知が開始される）特定遊技状態の種類を予測する、という遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。

【1560】

特徴A B 5．前記特別報知手段は、所定の前記停止操作手段の操作に基づいて前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴A B 1乃至A B 4のいずれか1に記載の遊技機。

【1561】

上記構成によれば、状態中報知が行われるまでの各停止操作手段の操作と特別報知とを関連付けることができ、特定遊技状態への移行抽選に当選したのでは、という状況において、特別報知が行われることへの期待を込めて停止操作手段を操作させることができる。

【1562】

特に、停止操作態様のうち停止順序によって付与される特典が異なり得る結果を利用した遊技性が付加されている遊技機では、各停止操作手段の操作順序にのみ遊技者の目が行きがちであり、各停止操作手段を操作して絵柄を停止させる、といったスロットマシン本来の遊技性が疎かになる可能性がある。その点、上記のように、停止操作手段の操作に基づいて特別報知が行われる構成とすれば、指示された順序通りに停止操作手段を操作して周回体を停止させる、といった受動的な遊技性に加え、停止操作手段を操作して特別報知を発生させる、といった能動的な遊技性を実現することができ、各停止操作手段のそれぞれの操作への注目度を高めることを通じて、各停止操作手段を操作して絵柄を停止させるといったスロットマシン本来の遊技性を再燃乃至担保することが可能となる。

【1563】

特徴A B 6．前記停止操作手段は、初期位置から操作位置まで変位可能となっており、前記駆動制御手段は、前記停止操作手段が前記初期位置から前記操作位置まで操作されたことに基づいて対応する前記周回体を停止させるように駆動制御するものであり、

前記特別報知手段により、所定の前記停止操作手段が前記初期位置から前記操作位置まで操作されたことに基づいて前記特別報知が行われた場合よりも、所定の前記停止操作手段が前記操作位置から前記初期位置に復帰することに基づいて前記特別報知が行われた場合の方が、前記特定遊技状態の内容が遊技者にとって有利となり易いことを特徴とする特徴A B 5に記載の遊技機。

【1564】

上記構成によれば、停止操作手段を操作位置まで変位させて対応する周回体が停止する、といった構成を前提とし、周回体を停止させつつ特別報知が行われるよりも、周回体が停止した後で特別報知が行われる方が遊技者にとって有利となる。つまり、周回体が停止して特別報知とセットで停止出目を見る場合のほうが、停止前に特別報知のみ行われる場合よりも有利となるため、停止操作によって停止させたこと（所定の出目を出現させたこと）によって有利となった印象を強めることができる。

【1565】

特徴A B 7．前記特別報知手段は、前記特定の報知手段として、前記特定報知手段にて前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴A B 1乃至A B 6のいずれか1に記載の遊技機。

【1566】

上記構成によれば、構成の集約化を図るだけでなく、状態中報知への関心の高さを利用して特別報知への注目度を高めたり、特別報知への関心の高さを利用して状態中報知への注目度を高めることが可能となり、両報知への注目度を好適に高めることができる。

【1567】

特徴A B 8．前記特定報知手段は、消灯状態と点灯状態との切り替えが可能に構成されており、

前記特定遊技状態報知手段は、前記特定報知手段を前記消灯状態から前記点灯状態に切り替えることで前記状態中報知を開始し、前記特定報知手段を前記点灯状態から前記消灯状態に切り替えることで前記状態中報知を終了するものであり、

前記特別報知手段は、前記状態中報知が開始される場合に、前記特定報知手段を前記消灯状態から前記点灯状態に切り替えるタイミングを利用して前記特別報知を行うことを特徴とする特徴A B 7に記載の遊技機。

【1568】

上記構成によれば、特定報知手段を消灯状態と点灯状態との切り替えという簡素な構成で実現するとともに、その簡素な構成ながらも、点灯状態への切り替えタイミングの相違といった特別報知手段による特別報知によって演出効果を高めることが可能となる。よって、構成の簡素化と演出効果の向上といった相反し得る効果を両立させることが可能となる。

【1569】

特徴A B 9．前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果を含む所定の移行結果（第1 B B）であって、前記特定遊技状態への移行抽選に当選した状況において、前記有効位置に前記移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止せず前記移行結果に対応する特典が前記特典付与手段により付与されなかった場合、当該移行結果当選となったゲームを当選ゲームとし、当該移行結果当選を留保することが可能な留保手段（主制御装置101によるステップS609の処理を実行する機能）を備え、

前記留保手段にて前記移行結果当選が留保されている状況において、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止することにより当該移行結果に対応する特典が前記特典付与手段により付与されることとなるゲームが開始ゲームとされることを特徴とする特徴A B 1乃至A B 8のいずれか1に記載の遊技機。

【1570】

上記構成によれば、移行結果当選が留保されることにより、特別報知を実行可能なゲームが留保される分だけ増えることとなり、当該特別報知の実行タイミングが多様化する。よって、特別報知により状態中報知の対象となる特定遊技状態の内容を予測／把握する、といった遊技性の興趣向上が図られる。

【1571】

なお、「移行結果」に関し、「前記抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果であって、前記有効位置に当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止した場合、遊技者にとって有利な有利状態（ボーナス状態）に移行させる」構成を限定することで、留保手段による留保が可能な所謂大当たり結果（ボーナス）であることがより明確化される。

【1572】

特徴A B 10．前記特別報知手段は、前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、前記当選ゲームから前記開始ゲームまでの間のゲームにおいて前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴A B 9に記載の遊技機。

【1573】

上記構成によれば、当選ゲームから開始ゲームまでの間のゲームにて特別報知が行われるため、特定結果当選が留保されている間のゲームの間延びが抑制される。すなわち、移行結果当選が留保されるようにすることで、移行結果か否かを判断させるゲームを引き延ばして、期待感を持続させるという遊技性が実現可能となる。当該留保されるゲー

10

20

30

40

50

ムが長いほど、期待感を持続させる効果は期待できる一方、当該留保されるゲームが長くなると間延びが生じ易くかえって注目度が低下してしまう可能性もある。その点、上記構成のように、かかる留保中に特別報知を実行する構成とすれば、当該間延び感を生じさせにくくし、留保により期待感を持続させる効果を好適に奏することが可能となる。

【1574】

特徴A B 1 1. 前記特別報知手段は、前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、前記抽選手段による抽選結果が予め定められた報知対応結果であることに基づいて、前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴A B 1 0に記載の遊技機。

【1575】

上記構成によれば、留保中の各ゲームの抽選結果に対しても関心を寄せさせることができる。すなわち、単に留保中に特別報知を演出として行うのではなく、留保中の抽選手段の抽選結果に基づいて特別報知を行う構成とすれば、留保中の各ゲームを特別報知待ちや移行結果入賞待ちの消化ゲームとするのではなく、各ゲームの抽選に意味を持たせることが可能となる。

【1576】

特徴A B 1 2. 前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果のうちの前記移行結果を含まない第1特定結果（例えば、強スイカの単独役）である場合、当該抽選結果が前記第1特定結果であるゲームが前記開始ゲームとされ、

前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果のうちの前記移行結果を含む第2特定結果（例えば、強スイカ+第1 B Bの重複役）である場合、前記移行結果入賞が成立するゲームを前記開始ゲームとされることを特徴とする特徴A B 9乃至A B 1 1のいずれか1に記載の遊技機。

【1577】

上記構成によれば、特定結果の種類によって、留保されるか否かが異なる。このようにすれば、特別報知の実行及び状態中報知の開始が留保される場合と、特別報知の実行及び状態中報知の開始が留保されない場合と、があることとなり、特別報知の実行及び状態中報知の開始態様が大幅に多様化される。

【1578】

特徴A B 1 3. 前記第1特定結果当選となったゲームと、前記第2特定結果当選となったゲームとで、前記有効位置に共通の絵柄組合せが停止可能となることを特徴とする特徴A B 1 2に記載の遊技機。

【1579】

上記構成によれば、特別報知の実行及び状態中報知の開始についても留保されるか否かが、停止出目からは判断できなくなる。これにより、共通の絵柄組合せが停止した場合に特別報知や状態中報知が行われなくても、その後のゲームに期待感を持続させることができる。

【1580】

特徴A B 1 4. 前記抽選手段による抽選結果が前記第1特定結果であり、前記移行抽選に当選していない場合にも、前記共通の絵柄組合せが停止可能となることを特徴とする特徴A B 1 3に記載の遊技機。

【1581】

上記構成によれば、第1特定結果当選である場合、特定遊技状態への移行抽選に当選の有無に関わらず共通の絵柄組合せが停止し、停止出目が共通なものとなる。そのため、同じ停止出目であっても、留保手段により留保されずに特別報知及び状態中報知が行われるパターンと、留保手段により留保されてその後に特別報知及び状態中報知が行われるパターンと、の他に、そもそも特別報知も状態中報知も行われないパターンが加わることとなる。このようにすれば、共通の絵柄組合せが停止したゲームだけでなく、その後のゲームにおいても、特別報知や状態中報知が行われることへの期待感を持たせつつ遊技を行わせることができる。

10

20

30

40

50

【1582】

特徴A B 1 5. 前記第1結果は、前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記第2結果は、前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴A B 1乃至A B 1 4のいずれか1に記載の遊技機。

【1583】

10

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

【1584】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与され、

20

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1585】

特徴A B 1 6. 前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴A B 1乃至A B 1 5のいずれか1に記載の遊技機。

30

【1586】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によって報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴A B 1に記載した演出効果や興趣向上を期待することが可能となる。

40

【1587】

<特徴A C 群>

特徴A C 1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓2 6 L, 2 6 M, 2 6 R）と、

50

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー４１）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置１０１によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第１の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第１結果と、各前記停止操作手段が前記第１の停止操作態様とは異なる第２の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第２結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第１の停止操作態様及び前記第２の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ６８における第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置１０１による第１特定役処理を実行する機能）と、

遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することに基づいて特定報知手段（第８表示用セグメントＮ８）を点灯状態とすることにより状態中報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより当該状態中報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理～区間表示第４処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特定遊技状態報知手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果であって、前記特定遊技状態への移行抽選に当選した状況において、前記有効位置に前記特定結果に対応する特定の絵柄組合せが停止することにより当該特定結果に対応する特典が前記特典付与手段により付与され得ることとなるゲームを開始ゲームとし、少なくとも前記開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定報知手段による状態中報知を開始するものであり、

前記開始ゲームの次のゲームの操作が許容されることを制限可能な制限手段（主制御装置１０１による区間表示第３処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１５８８】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体を停止させる停止操作手段の停止操作態様によって第１結果入賞となったり、第２結果入賞となったりする結果が設定されており、これらの停止操作態様に関する態様報知が行われる場合があり、態様報知の有無によって入賞の有無を変化させて有利度を異ならせる遊技性が創出される。

10

20

30

40

50

【1589】

この場合、態様報知が行われやすい特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による状態中報知が開始され、当該特定遊技状態が終了すると特定報知手段による状態中報知も終了する。つまり、特定報知手段の報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかずに遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に態様報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

【1590】

その一方で、上記のようにすると、状態中報知の開始可能なタイミングが短くなり、開始時の演出効果が見込めない単調な開始演出となってしまうたり、当該タイミングが短くなることによって開始されること自体が見逃されることも懸念され得る。その点、本遊技機では、開始ゲームの次のゲームの操作が許容されることを制限可能な制限手段を備えるため、当該次のゲームの操作が許容されることが制限されることを通じて状態中報知が行われることに気付かせることができるし、また、このように次のゲームの操作が許容されることを制限するようにすれば、状態中報知を開始可能な期間が延びることとなり、状態中報知の開始態様の多様化が図られる。

【1591】

特徴AC2．遊技の進行処理を行う進行処理実行手段（主制御装置101による通常処理を実行する機能）を備え、

前記制限手段による制限が行われることにより、前記開始ゲームにおける前記進行処理のうち特定処理（主制御装置101による払出制御処理を実行する機能）の実行が制限されることを特徴とする特徴AC1に記載の遊技機。

【1592】

上記構成によれば、開始ゲームの進行処理のうち特定処理の実行を制限することを通じて、当該開始ゲームの進行を制限し、もって、当該開始ゲームの次のゲームの操作が許容されることを制限することとすることができる。このようにすることで、各ゲームの独立性を担保しながらも、開始ゲームで発生した特定遊技状態への移行という事象を、開始ゲームの次のゲームに反映することができる。

【1593】

特徴AC3．前記制限手段による制限が行われる制限期間中においては、前記開始ゲームにおける操作も制限されることを特徴とする特徴AC1又は特徴AC2に記載の遊技機。

【1594】

上記構成によれば、開始ゲームの操作を制限することを通じて、当該開始ゲームの進行を制限し、もって、当該開始ゲームの次のゲームの操作が許容されることを制限することとすることができる。このようにすることで、各ゲームの独立性を担保しながらも、開始ゲームで発生した特定遊技状態への移行という事象を、開始ゲームの次のゲームに反映することができる。

【1595】

特徴AC4．前記特定遊技状態報知手段は、前記制限手段による制限期間中に前記状態中報知を開始することが可能であることを特徴とする特徴AC1乃至AC3のいずれか1に記載の遊技機。

【1596】

上記構成によれば、操作が制限されることを通じて、状態中報知が開始されることを気付かせ、当該状態中報知の開始を好適に確認させることができる。

【1597】

特徴AC5．前記制限手段による制限が行われる制限期間の長さを設定する制限期間設定手段（主制御装置101による区間表示第3処理におけるフリーズ設定処理を実行する機能）を備え、

前記制限期間設定手段は、前記制限手段による制限が開始されてから前記状態中報知が開始されるまでの期間が、当該状態中報知の報知対象となる前記特定遊技状態の内容に対応するように前記制限期間の長さを設定可能であることを特徴とする特徴A C 4に記載の遊技機。

【1598】

上記構成によれば、開始ゲームの次のゲームの操作が許容されることが制限されてから、状態中報知が開始されるまでの期間が特定遊技状態の内容に対応付けられるため、制限されてからの期間の長さに関心を持たせることができ、その期間の長さへの注目度を高めることによって、状態中報知が開始されることへの注目度を好適に高めることができる。

10

【1599】

特徴A C 6. 前記制限手段による制限が行われことにより、遊技者により行われる所定の操作に対応する制御が制限されることを特徴とする特徴A C 5に記載の遊技機。

【1600】

上記構成によれば、遊技者により行われる操作に対応する制御が制限されることにより、遊技機側の一方的な処理の進行が制限される構成と比較して、遊技者は、操作することによって制限されていることを気付くこととなり、制限の開始タイミングがわかりにくくなる。よって、特徴A C 5のように、制限されている期間の長さが重要な構成において、その長さを明確には把握しにくい構成とし、仮に、状態中報知の開始タイミング（期間の長さ）が遊技者にとって好ましくないものであったとしても、特定遊技状態へ移行するまで期待感を持続させることが可能となる。

20

【1601】

特徴A C 7. 前記制限手段による制限が行われる制限期間の長さを設定する制限期間設定手段（主制御装置101による区間表示第3処理におけるフリーズ設定処理を実行する機能）を備え、

前記制限期間設定手段は、前記状態中報知が開始されてから前記制限手段による制限が終了するまでの期間が、前記特定遊技状態報知手段による前記状態中報知に対応する前記特定遊技状態の内容に対応するように前記制限期間の長さを設定可能であることを特徴とする特徴A C 4乃至A C 6のいずれか1に記載の遊技機。

【1602】

30

上記構成によれば、状態中報知が開始されてから次ゲームの操作が許容されるまでの期間が特定遊技状態の内容に対応するため、遊技者としては、先ずは状態中報知が開始されることへ注目し、状態中報知が開始された場合、操作が許容されるタイミングに注目することとなり、経時的乃至段階的な演出とすることが可能となる。

【1603】

特徴A C 8. 前記特定遊技状態報知手段は、前記制限手段による制限期間とは異なる期間にて前記状態中報知を開始可能であることを特徴とする特徴A C 1乃至A C 7のいずれか1に記載の遊技機。

【1604】

上記構成によれば、そもそも操作が制限される期間においては演出的に注目度が高められている期間と考えられ、その期間以外においても状態中報知が開始され得る構成とすれば、遊技への注目度をまんべんなく向上させることが可能となる。

40

【1605】

特徴A C 9. 前記制限手段による制限が行われる制限期間の長さを設定する制限期間設定手段（主制御装置101による区間表示第3処理におけるフリーズ設定処理を実行する機能）を備え、

前記制限期間設定手段は、前記特定遊技状態報知手段による前記状態中報知に対応する前記特定遊技状態の有利度に応じて前記制限期間の長さを設定可能であることを特徴とする特徴A C 1乃至A C 8のいずれか1に記載の遊技機。

【1606】

50

上記構成によれば、次ゲームの操作が許容されることが制限されて状態中報知が開始され得る期間が確保されるとともに、その確保された期間（制限期間）の長さが特定遊技状態の有利度に対応することとなる。このようにすれば、状態中報知が開始されるか否かといったドキドキ感が高まる期間の長短によって、更にドキドキ感を高めることが可能となる。例えば、状態中報知が開始され得る期間が長いほど特定遊技状態が有利であれば、状態中報知が開始されるか否かという楽しみだけでなく、開始されてなくてもその期間が長く続くことを望むであろうと考えられるし、開始されていない期間が長くなればなるほど状態中報知が開始されることへ期待を寄せる、といった相乗的な注目度向上効果が期待できる。また、状態中報知が開始され得る期間が短いほど特定遊技状態が有利であれば、状態中報知が開始されるか否かを楽しむ期間が凝縮され、強烈なドキドキ感を提供することが可能となる。

10

【1607】

特徴AC10．前記制限期間設定手段は、前記特定遊技状態報知手段による前記状態中報知に対応する前記特定遊技状態の内容が有利なほど、前記制限期間を長く設定し易いことを特徴とする特徴AC9に記載の遊技機。

【1608】

一般的に、演出時間の長い演出契機ほど、遊技者にとって有利なものとなり易い、という前提に立てば、上記構成のように、制限期間が長いほど特定遊技状態の内容が遊技者にとって有利な内容となる構成は遊技者の理解が得られ易いし、他の演出との演出バランスがとれたものとなり得る。

20

【1609】

特徴AC11．前記第1結果は、前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記第2結果は、前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴AC1乃至AC10のいずれか1に記載の遊技機。

【1610】

30

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

【1611】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与され、

40

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1612】

特徴AC12．前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴

50

A C 1 乃至 A C 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1613】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によって報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴 A C 1 に記載した演出効果や興趣向上を期待することが可能となる。

10

【1614】

<特徴 A D 群>

特徴 A D 1 . 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R ）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R ）と、

20

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー 4 1 ）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 ）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置 1 0 1 によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 0 1 による払出判定処理を実行する機能）と、

30

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第 1 の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第 1 結果と、各前記停止操作手段が前記第 1 の停止操作態様とは異なる第 2 の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第 2 結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第 1 の停止操作態様及び前記第 2 の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ 6 8 における第 1 表示用セグメント N 1 ~ 第 7 表示用セグメント N 7 ）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置 1 0 1 による押し順役処理を実行する機能）を備え、

40

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置 1 0 1 による第 1 特定役処理を実行する機能）と、

遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することにに基づいて特定報知手段（第 8 表示用セグメント N 8 ）を点灯状態とすることにより状態中報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより前記状態中報知を終了

50

する特定遊技状態報知手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理～区間表示第４処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定遊技状態報知手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果であって、前記特定遊技状態への移行抽選に当選した状況において、前記有効位置に前記特定結果に対応する特定の絵柄組合せが停止することにより当該特定結果に対応する特典が前記特典付与手段により付与され得ることとなるゲームを開始ゲームとし、少なくとも前記開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定報知手段による状態中報知を開始するものであり、

前記開始ゲームにおいて前記有効位置に第１特定の絵柄組合せが停止する場合、前記特定報知手段による前記状態中報知を第１態様にて開始する第１手段（例えば、スーパーアタックモード当選時に、主制御装置１０１において強チェリーに対応する停止出目のゲームの第１停止ＯＦＦ操作時に区間表示器の表示を開始する処理を実行する機能）と、

前記開始ゲームにおいて前記有効位置に前記第１特定の絵柄組合せとは異なる第２特定の絵柄組合せが停止する場合、前記特定報知手段による前記状態中報知を前記第１態様とは異なる第２態様にて開始する第２手段（例えば、スーパーアタックモード当選時に、主制御装置１０１において弱チェリーに対応する停止出目のゲームの第３停止ＯＦＦ操作時に区間表示器の表示を開始する処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１６１５】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体を停止させる停止操作手段の停止操作態様によって第１結果入賞となったり、第２結果入賞となったりする結果が設定されており、これらの停止操作態様に関する態様報知が行われる場合があり、態様報知の有無によって入賞の有無を変化させて有利度を異ならせる遊技性が創出される。

【１６１６】

この場合、態様報知が行われやすい特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による状態中報知が開始され、当該特定遊技状態が終了すると特定報知手段による状態中報知も終了する。つまり、特定報知手段の報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかず遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に態様報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

【１６１７】

その一方で、上記のように、状態中報知の開始を限定的なものとすると、状態中報知の開始態様が単純化してしまう可能性がある。かといって、状態中報知の開始態様を多様化しようにも限度がある。その点、本遊技機では、開始ゲームにおける停止出目、すなわち、特定結果の種類や特定結果当選となった場合の入賞態様によって、状態中報知の開始態様を異ならせる構成としている。これにより、各周回体の停止出目との関係で状態中報知を開始させることが可能となり、特定報知手段の構成の変更を要することなく状態中報知による演出効果を大幅に高めることができる。

【１６１８】

特徴ＡＤ２．前記特定結果として第１特定結果（例えば、強チェリー）と第２特定結果（例えば、弱チェリー）とが含まれており、

前記抽選手段の抽選結果が前記第１特定結果である場合、前記有効位置に前記第１特定の絵柄組合せ（三連チェリー）が停止することで前記第１特定結果に対応する特典が付与され、

前記抽選手段の抽選結果が前記第２特定結果である場合、前記有効位置に前記第２特定

の絵柄組合せ（単チェリー）が停止することで前記第2特定結果に対応する特典が付与されることを特徴とする特徴AD1に記載の遊技機。

【1619】

上記構成によれば、特定結果の種類によって停止出目が異なるため、特徴AD1の遊技機において、特定結果の種類によって状態中報知の開始態様が異なる構成となる。このようにすることで、何を契機として特定遊技状態への移行抽選に当選したかを把握しながら、その後の展開を予測する楽しみが追加され、興趣向上が図られる。

【1620】

特徴AD3．前記特定結果として第3特定結果（例えば、強チェリー）が含まれており、

10

前記抽選手段による抽選結果が前記第3特定結果であった場合、前記有効位置に前記第1特定の絵柄組合せが停止することで前記第3特定結果に対応する特典が付与され、且つ前記有効位置に前記第2特定の絵柄組合せが停止することで前記第3特定結果に対応する特典が付与されることを特徴とする特徴AD1又は特徴AD2に記載の遊技機。

【1621】

上記構成によれば、同じ第3特定結果であっても、第1特定の絵柄組合せが停止して入賞が成立する場合と、第2特定の絵柄組合せが停止して入賞が成立する場合とで、状態中報知の開始態様が異なる。このようにすることで、停止出目への関心を特に強めることができる。

【1622】

20

特徴AD4．前記特定結果として第4特定結果（例えば、強スイカ）が含まれており、前記抽選手段による抽選結果が前記第4特定結果であった場合、前記有効位置に前記第1特定の絵柄組合せが停止することで前記第4特定結果に対応する特典が付与され、且つ前記有効位置に前記第2特定の絵柄組合せが停止することで前記第4特定結果に対応する特典が付与されないことを特徴とする特徴AD1乃至AD3のいずれか1に記載の遊技機。

【1623】

上記構成によれば、第4特定結果の場合、第1特定の絵柄組合せが停止して入賞が成立する場合と、第2特定の絵柄組合せが停止して入賞が成立せず、所謂取りこぼしとなる場合とで、状態中報知の開始態様が異なる。このようにすることで、停止出目への関心を特に強めることができる。

30

【1624】

特徴AD5．前記第1手段は、各前記周回体のうちの特定番目（強チェリーと弱チェリーでは2番目）に停止する特定周回体の停止以前（例えば、強チェリーでスーパーアタックモードに当選した場合は第1停止OFF操作時）において前記第1態様により前記状態中報知を開始可能であり、

前記第2手段は、前記特定周回体の停止以後（例えば、弱チェリーでスーパーアタックモードに当選した場合は3停止OFF操作時）において前記第2態様により前記状態中報知を開始可能であることを特徴とする特徴AD2乃至AD4のいずれか1に記載の遊技機。

40

【1625】

上記構成によれば、状態中報知の開始タイミングが所定周回体の停止前か後かで状態中報知の契機となる遊技結果が異なることとなる。つまり、各停止操作手段をそれぞれ操作して周回体を停止させる遊技において、第1特定結果に基づいて状態中報知が開始される場合は特定番目の操作の前に状態中報知が開始され、第2特定結果に基づいて状態中報知が開始される場合は特定番目の操作の後に状態中報知が開始される。このようにすることで、例えば、特定番目の操作よりも前に、今回のゲームの結果が第1特定結果当選と第2特定結果当選のいずれであるかが判別しきれていない状況であれば、仮にその時点において状態中報知が開始されていなくても特定遊技状態への移行抽選に当選していることへ望みをつなげる、といった楽しみを提供することができる。また、今回のゲームの結果が第

50

1 特定結果当選であることが判別できている状況であれば、特定番目の操作までに状態中報知が開始されることを望みながらゲームを進行するであろうと考えられ、また、今回のゲームの結果が第2特定結果当選であることが判別できている状況であれば、特定番目の操作移行で状態中報知が開始されることを望みながらゲームを進行するであろうと考えられる。さらに、第3特定結果当選や第4特定結果当選であることを判別できている状況であっても、特定番目の操作までに状態中報知が開始されるかそれよりも後で開始されるかは、停止出目によって異なり、第1特定の絵柄組合せと第2特定の絵柄組合せとの停止出目の関係性（共通性、相違性）から状態中報知の開始タイミングを予測しながらゲームを進行するであろうと考えられ、いずれにおいても、状態中報知が開始されるか否かについて関心を寄せさせる期間が集約化され、遊技の抑揚をつけることが可能となる。

10

【1626】

特徴AD6．前記第1特定の絵柄組合せと前記第2特定の絵柄組合せとで、前記特定番目までにおいて前記有効位置に停止する絵柄が共通し得る（例えば、強チェリー及び弱チェリーの左リール）ことを特徴とする特徴AD5に記載の遊技機。

【1627】

上記構成によれば、第1特定結果当選か第2特定結果当選かが、停止出目からは特定番目までは判別できないし、第4特定結果においては特定番目までは取りこぼしが生じていないこととなるため、仮に特定周回体を停止させるまでに状態中報知が開始されていなくても、特定番目以降の周回体の停止操作を行うにあたって、特定遊技状態への移行抽選に当選していることへ望みをつなげながら遊技を行うことができる。

20

【1628】

特徴AD7．前記第1特定の絵柄組合せと前記第2特定の絵柄組合せとで、前記特定周回体において前記有効位置に停止する絵柄が異なっていることを特徴とする特徴AD5又は特徴AD6に記載の遊技機。

【1629】

上記構成によれば、特定周回体を停止させることによって、第1特定結果当選か第2特定結果当選かが判別可能となったり、第3特定結果の入賞態様が判別されたり、第4特定結果入賞か否かが判別可能となる。そのため、特に、それ以前に状態中報知が開始されていない状況においては、当該特定周回体を停止させることが、例えば、第1特定結果や第4特定結果当選を契機として特定遊技状態への移行抽選に当選している可能性がなくなる

30

どうかの分岐点となる。よって、当該特定周回体の停止操作がより面白みを増すことになり、興趣向上が図られる。

【1630】

特徴AD8．前記特定結果として第1特定結果（例えば、強チェリー）と第2特定結果（例えば、弱チェリー）とが含まれており、

前記抽選手段の抽選結果が前記第1特定結果である場合、前記有効位置に前記第1特定の絵柄組合せ（三連チェリー）が停止することで前記第1特定結果に対応する特典が付与され、

前記抽選手段の抽選結果が前記第2特定結果である場合、前記有効位置に前記第2特定の絵柄組合せ（単チェリー）が停止することで前記第2特定結果に対応する特典が付与され、

40

前記移行抽選手段による移行抽選では、前記抽選手段の抽選結果が前記第1特定結果である場合は第1確率で前記特定遊技状態への移行抽選に当選し、前記抽選手段の抽選結果が前記第2特定結果である場合は第2確率で前記特定遊技状態への移行抽選に当選することを特徴とする特徴AD1乃至AD7のいずれか1に記載の遊技機。

【1631】

上記構成によれば、特定結果の種類によって移行抽選の当選確率が異なるため、移行抽選に当選し易い結果入賞となる停止出目が停止した場合と、移行抽選に当選しにくい結果入賞となる停止出目が停止した場合とで、開始ゲームにおいて状態中報知が開始される可能性が異なる。このようにすれば、第1態様にて状態中報知が開始される場合と、第2態

50

様にて状態中報知が開始される場合とで、その開始され易さを含めて停止出目から判断させることができ、停止出目への関心をより高めることが可能となる。

【1632】

特徴A D 9. 前記特定結果として第1特定結果（例えば、強チェリー）と第2特定結果（例えば、弱チェリー）とが含まれており、

前記抽選手段の抽選結果が前記第1特定結果である場合、前記有効位置に前記第1特定の絵柄組合せ（三連チェリー）が停止することで前記第1特定結果に対応する特典が付与され、

前記抽選手段の抽選結果が前記第2特定結果である場合、前記有効位置に前記第2特定の絵柄組合せ（単チェリー）が停止することで前記第2特定結果に対応する特典が付与され、

前記第1特定結果に基づく前記移行抽選手段による移行抽選と、前記第2特定結果に基づく前記移行抽選手段による移行抽選とでは、前記特定遊技状態の内容が異なり得ることを特徴とする特徴A D 1乃至A D 8のいずれか1に記載の遊技機。

【1633】

上記構成によれば、第1特定の絵柄組合せが停止して第1態様にて状態中報知が開始される場合と、第2特定の絵柄組合せが停止して第2態様にて状態中報知が開始される場合とで、開始された場合の特定遊技状態の内容が異なる。そのため、第1特定の絵柄組合せが停止した場合と第2特定の絵柄組合せが停止した場合とで嬉しさが異なることとなり、停止出目への関心をより高めることが可能となる。

【1634】

特徴A D 10. 前記特定結果として、所定数の遊技媒体の払出が行われる払出結果と、新たな遊技媒体を要することなく次ゲームを再遊技可能となる再遊技結果と、が含まれており、

前記抽選手段による抽選結果が前記払出結果である場合、前記有効位置に前記第1特定の絵柄組合せが停止することで前記第1特定結果に対応する特典として前記所定数の遊技媒体の払出が行われ、

前記抽選手段の抽選結果が前記再遊技結果である場合、前記有効位置に前記第2特定の絵柄組合せが停止することで前記再遊技結果に対応する特典として前記再遊技可能となり、

前記第1手段は、前記特定結果が前記払出結果である場合、前記第1態様として、前記開始ゲームの次のゲームにおいて遊技媒体を受け付ける受付操作（ベット操作）を許容するまでに前記状態中報知を開始し、

前記第2手段は、前記特定結果が前記再遊技結果である場合、前記第2態様として、前記開始ゲームの次のゲームにおいて前記始動操作手段の始動操作を許容するまでに前記状態中報知を開始することを特徴とする特徴A D 1乃至A D 9のいずれか1に記載の遊技機。

【1635】

上記構成によれば、払出結果なら第1特定の絵柄組合せが停止し、再遊技結果なら第2特定の絵柄組合せが停止する構成において、いずれの絵柄組合せが停止するかによって、状態中報知の開始タイミングの終期が異なる。より詳しくは、払出結果に基づいて特定遊技状態へ移行する場合には、開始ゲームにおいて第1特定の絵柄組合せが停止し、次ゲームの遊技媒体の受付操作が許容されるまでに状態中報知が開始され、再遊技結果に基づいて特定遊技状態へ移行する場合には、開始ゲームにおいて第2特定の絵柄組合せが停止し、次ゲームの始動操作手段の始動操作が許容されるまでに状態中報知が開始される。このようにすることで、状態中報知が開始されるまでの終期のバリエーションを多様化することができる。しかも、終期のバリエーションを停止出目と関連付けることで、遊技ホールの管理者等が、いずれの結果によって状態中報知が開始されたかを確認しようとする場合、例えば、第1特定の絵柄組合せが停止した場合において、受付操作以降に状態中報知が開始された場合等は、前ゲームが開始ゲームではなく今回のゲームが開始ゲームであるこ

10

20

30

40

50

とが確定する等、状態中報知の開始タイミングと開始ゲームとを停止出目から確認することが可能となる。

【1636】

特徴AD11. 前記始動操作手段は、所定の受付手段（例えば、第1クレジット投入スイッチ56）に対して前記受付操作が行われることにより前記始動操作が許容される構成であり、

前記抽選手段による抽選結果が前記再遊技結果であって、前記有効位置に前記第2特定の絵柄組合せが停止する場合、前記表示部を介して視認可能な位置であって前記有効位置とは異なる特定位置に前記第1特定の絵柄組合せが停止するように、各前記周回体の絵柄が付されており、

10

前記抽選手段による抽選結果が前記再遊技結果である場合、次ゲームにおいて前記受付手段に対して前記受付操作が行われることで前記再遊技可能となるようにする手段（主制御装置101において操作時ベットフラグをセットする処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴AD10に記載の遊技機。

【1637】

上記構成によれば、有効位置に第2特定の絵柄組合せが停止して再遊技結果入賞となる場合、有効位置とは異なる特定位置に第1特定の絵柄組合せが停止する。そのため、見た目上、再遊技結果入賞が成立しているか、それとも払出結果入賞が成立しているかが判断しにくくなっている。しかも、再遊技入賞が成立した次のゲームにおいては、所定の受付手段に対して受付操作をすることで当該次のゲームを再遊技可能となることから、新たな遊技媒体を要するか否かの違いはあるものの、次ゲームにおいて遊技者が行う操作としては、払出結果と再遊技結果とは同じ操作となる。このようにすることで、払出結果と再遊技結果とで状態中報知の開始タイミングの終期が異なる構成において、いずれの結果によって状態中報知が開始されるか、乃至開始されたかを、遊技者からはわかりにくくすることが可能となる。よって、いつ状態中報知が開始されるかといったドキドキ感をより楽しませることができる。

20

【1638】

特徴AD12. 前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果当選である場合において、前記第1特定の絵柄組合せを停止させる第1停止手段（例えば、強スイカとボーナスとの重複役の当選時に、主制御装置101においてボーナス入賞となる停止出目を停止させる処理を実行する機能）と、前記第2特定の絵柄組合せを停止させる第2停止手段（例えば、強スイカとボーナスとの重複役の当選時に、主制御装置101においてスイカ入賞となる停止出目を停止させる機能）とを備えていることを特徴とする特徴AD1乃至AD11のいずれか1に記載の遊技機。

30

【1639】

上記構成によれば、同じ特定結果であっても第1特定の絵柄組合せが停止する場合と、第2特定の絵柄組合せが停止する場合とがある。そのため、同じ特定結果であっても、第1態様にて状態中報知が開始される場合と、第2態様にて状態中報知が開始される場合とがあり、抽選結果が同じであっても、抽選結果の複雑化等を生じさせない範囲で、異なる停止出目や異なる報知態様による注目度向上効果を期待することができる。

40

【1640】

なお、上記構成は特徴AD5の具体的構成である。

【1641】

特徴AD13. 前記第1結果は、前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記第2結果は、前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴AD1乃至AD12のいずれか1に記載の遊

50

技機。

【1642】

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

【1643】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与され、

10

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1644】

特徴AD14．前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴AD1乃至AD13のいずれか1に記載の遊技機。

20

【1645】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によって報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴AD1に記載した演出効果や興趣向上を期待することが可能となる。

30

【1646】

<特徴AE群>

特徴AE1．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L，32M，32R）と、

40

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L，26M，26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手

50

段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第１の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第１結果と、各前記停止操作手段が前記第１の停止操作態様とは異なる第２の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第２結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第１の停止操作態様及び前記第２の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ６８における第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置１０１による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて実行され、前記設定手段により設定される設定値に関わらず同じ当選確率となる抽選であって、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置１０１による第１特定役処理を実行する機能）と、

少なくとも遊技状態が前記特定遊技状態へ移行する特定ゲームにおける予め定められた特定タイミングまでに、特定報知手段（第８表示用セグメントＮ８）を点灯状態とすることによる状態中報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより前記状態中報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理～区間表示第４処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定遊技状態報知手段は、

前記特定結果のうちの第１特定結果（例えば、強スイカ）を契機として前記特定遊技状態への移行抽選に当選した場合、前記特定タイミングとして第１特定タイミング（ベット操作を許容するタイミング）までに前記状態中報知を開始し、

前記特定結果のうちの前記第１特定結果とは異なる第２特定結果（例えば、当選リプレイ）を契機として前記特定遊技状態への移行抽選に当選した場合、前記特定タイミングとして前記第１特定タイミングよりも遅い第２特定タイミングまでに前記状態中報知を開始することを特徴とする遊技機。

【１６４７】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体を停止させる停止操作手段の停止操作態様によって第１結果入賞となったり、第２結果入賞となったりする結果が設定されており、これらの停止操作態様に関する態様報知が行われる場合があり、態様報知の有無によって入賞の有無を変化させて有利度を異ならせる遊技性が創出される。

【１６４８】

この場合、態様報知が行われやすい特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による状態中報知が開始され、当該特定遊技状態が終了すると特定報知手段による状態中報知も終了する。つまり、特定報知手段の報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかずに遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に態様報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

【1649】

ここで、状態中報知は、少なくとも特定遊技状態へ移行する特定遊技状態における特定タイミングまでにはその報知が開始され、報知開始の終期が定められているところ、その終期を超えると、状態中報知への期待感が一気に薄れてしまい、特定遊技状態となり得るゲームにおいて注目度が低下してしまう恐れがある。その点、上記構成においては、状態中報知の終期を特定遊技状態への移行抽選の当選契機となった遊技結果によって異ならせることで、仮に一方の終期を超えた場合であっても、状態中報知への期待感を残しながら遊技を続行させることが可能となる。よって、遊技への注目度を好適に高めることができる。

【1650】

10

特徴A E 2. 前記抽選手段による抽選結果として、所定数の遊技媒体の払出が行われる払出結果と、新たな遊技媒体を要することなく次ゲームを再遊技可能となる再遊技結果と、が含まれており、

前記第1特定結果は前記払出結果であり、

前記第2特定結果は前記再遊技結果であることを特徴とする特徴A E 1に記載の遊技機。

【1651】

上記構成によれば、払出結果か再遊技結果かによって、特定遊技状態報知手段による状態中報知の開始終期が異なることとなる。このように、従来からある払出結果や再遊技結果を用いて状態中報知の開始終期を異ならせる構成とすることで、特殊な遊技結果を設定する必要がなく、比較的簡素な構成にて、特徴A E 1の効果を奏することが可能となる。

20

【1652】

特徴A E 3. 前記特定遊技状態報知手段は、

前記特定結果が前記払出結果である場合、前記特定ゲームにおいて遊技媒体を受け付ける受付操作（ベット操作）を許容するタイミングを前記第1特定タイミングとして前記状態中報知を開始し、

前記特定結果が前記再遊技結果である場合、前記特定ゲームにおいて前記始動操作手段の始動操作を許容するタイミングを前記第2特定タイミングとして前記状態中報知を開始することを特徴とする特徴A E 2に記載の遊技機。

【1653】

30

上記構成によれば、遊技者の操作が許容されるタイミングをそれぞれの終期として設定されており、払出結果であれば受付操作を許容するタイミングであり、再遊技結果であれば始動操作を許容するタイミングである。このように、遊技者の操作を許容するタイミングを終期とすることで、報知が開始されるまで待つのではなく、積極的に遊技を進行させることが可能となる。また、一般的に、再遊技結果は、受付操作を要することなく始動操作が許容されるところ、各遊技結果に応じた操作態様とあわせて終期が設定されているので、構成の複雑化を招くことなく、上記優れた効果を奏することが可能となる。

【1654】

特徴A E 4. 前記始動操作手段は、所定の受付手段（例えば、第1クレジット投入スイッチ56）に対して前記受付操作が行われることにより前記始動操作が許容される構成であり、

40

前記特典付与手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第1特定結果であって、前記有効位置に前記第1特定結果に対応する第1特定の絵柄組合せが停止した場合、前記特典として前記所定数の遊技媒体の払出を行う構成であり、

前記抽選手段による抽選結果が前記再遊技結果であって、前記有効位置に前記第1特定の絵柄組合せとは異なる第2特定の絵柄組合せが停止する場合、前記表示部を介して視認可能な位置であって前記有効位置とは異なる特定位置に前記第1特定の絵柄組合せが停止するように、各前記周回体の絵柄が付されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記再遊技結果である場合、前記特定ゲームにおいて前記受付手段に対する前記受付操作が行われることで前記再遊技可能となるようにする手段

50

（主制御装置 101 において操作時ベットフラグをセットする処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 A E 3 に記載の遊技機。

【1655】

上記構成によれば、有効位置に第 2 特定の絵柄組合せが停止して再遊技結果入賞となる場合、有効位置とは異なる特定位置に第 1 特定の絵柄組合せが停止する。そのため、見た目上、再遊技結果入賞が成立しているか、それとも払出結果入賞が成立しているかが判断しにくくなっている。しかも、再遊技入賞が成立した次のゲームにおいては、所定の受付手段に対して受付操作をすることで当該次のゲームを再遊技可能となることから、新たな遊技媒体を要するか否かの違いはあるものの、次ゲームにおいて遊技者が行う操作としては、払出結果と再遊技結果とでは同じ操作となる。このようにすることで、払出結果と再遊技結果とで状態中報知の開始タイミングの終期が異なる構成において、いずれの結果によって状態中報知が開始されるか、乃至開始されたかを、遊技者からはわかりにくくすることが可能となる。よって、いつ状態中報知が開始されるかといったドキドキ感をより楽しませることができる。

10

【1656】

特徴 A E 5. 前記抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果であって、前記有効位置に当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な有利状態に移行させる移行手段（主制御装置 101 によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果となった場合、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止するまで、当該移行結果当選を留保する第 1 留保手段（主制御装置 101 によるステップ S 609 の処理を実行する機能）と、
を備え、

20

前記特定結果として、前記再遊技結果と前記移行結果との第 3 特定結果が含まれており、

前記特定遊技状態報知手段は、前記重複結果に基づいて前記特定遊技状態へ移行する場合、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止するまで、前記状態中報知の開始を留保する第 2 留保手段（主制御装置 101 による区間表示第 1 処理及び区間表示第 4 処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 A E 2 乃至 A E 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

30

【1657】

上記構成によれば、抽選結果として有利状態へ移行する契機となる移行結果（所謂当たり結果）が含まれているとともに、再遊技結果と移行結果との重複結果も含まれている。そして、重複結果の場合には、再遊技結果及び移行結果のうちの移行結果入賞が成立するまで移行結果当選が留保される。このような構成において、重複結果に基づいて特定遊技状態へ移行する場合、当該特定遊技状態へ移行するゲームである特定ゲームは、移行結果入賞が成立するゲームまで留保される。このようにすることで、重複結果のうちの移行結果当選に基づいて特定ゲームへの移行抽選に当選したことの印象を強めることが可能となるし、移行結果当選が留保されることとの整合性を担保することができる。

【1658】

40

特徴 A E 6. 前記特定遊技状態報知手段は、前記特定結果のうちの第 3 特定結果を契機として前記特定遊技状態への移行抽選に当選した場合、前記特定タイミングとして前記第 1 特定タイミングまでに前記状態中報知を開始することを特徴とする特徴 A E 5 に記載の遊技機。

【1659】

上記構成によれば、移行結果当選が留保された結果として、特定ゲーム自体も留保された場合、特定ゲームにおける状態中報知の開始終期は、払出結果のそれと合致する。このように、払出結果と再遊技結果とで状態中報知の開始終期が異なる構成（特徴 A E 2）において、再遊技結果と移行結果との重複当選となる第 3 特定結果における開始終期を定めることで、移行結果当選に基づいて再遊技が付与されないものであっても、遊技結果に応

50

じて異なる遊技操作と開始終期とに齟齬が生じないようにすることができる。

【1660】

特徴A E 7. 前記第1結果は、前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記第2結果は、前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴A E 1乃至A E 6のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1661】

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

【1662】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与され、

20

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1663】

特徴A E 8. 遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの1の設定値が設定される設定手段（主制御装置101による当選確率の設定処理を実行する機能）を備え、

30

前記移行抽選手段による移行抽選の当選確率は、前記設定手段により設定される設定値に関わらず同じ当選確率となるものであることを特徴とする特徴A E 1乃至A E 7のいずれか1に記載の遊技機。

【1664】

上記構成によれば、特定遊技状態に関し、設定値による当選確率の差がないため、遊技ホールに複数台設置される遊技機のいずれを選択しても当該特定遊技状態に関する遊技についての平等性は担保される。このような構成を、特定報知手段による状態移行時に一律に報知開始する構成に適用することで、平等性を担保する効果をより高めることが可能となる。

【1665】

40

特徴A E 9. 前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴A E 1乃至A E 8のいずれか1に記載の遊技機。

【1666】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によ

50

て報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴A E 1に記載した演出効果や興趣向上を期待することが可能となる。

【1667】

＜特徴B A群＞

特徴B A 1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓2 6 L, 2 6 M, 2 6 R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー4 1）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ4 2～4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置1 0 1によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置1 0 1による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置1 0 1による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ6 8における第1表示用セグメントN 1～第7表示用セグメントN 7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置1 0 1による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置1 0 1による第1特定役処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果であって、前記有効位置に当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な有利状態に移行させる移行手段（主制御装置1 0 1によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果となった場合、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止するまで、当該移行結果当選を留保する留保手段（主制御装置1 0 1によるステップS 6 0 9の処理を実行する機能）と、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況（持ち越し状態）において、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記移行抽選手段による抽選

10

20

30

40

50

の実行を制限する制限手段（主制御装置１０１によるステップＳ７０２の処理を実行する機能）と、

遊技状態が前記特定遊技状態であって、且つ前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果（例えば、特殊リプレイ１，２）である場合、前記有効位置に第１特定の絵柄組合せが停止可能となるように各前記周回体の停止制御を実行する第１制御手段（主制御装置１０１において、例えば黒ＢＡＲダブル揃いの停止出目にてリプレイ入賞が成立するように制御する機能）と、

遊技状態が前記通常遊技状態であって、且つ前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果（例えば、特殊リプレイ）である場合、前記有効位置に前記第１特定の絵柄組合せとは異なる第２特定の絵柄組合せが停止可能となるように各前記周回体の停止制御を実行する第２制御手段（主制御装置１０１において、例えば黒ＢＡＲ非停止となる停止出目にてリプレイ入賞が成立するように制御する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１６６８】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、抽選手段による抽選結果が移行結果となり、当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止すると遊技者にとって有利な有利状態に移行し、移行用の絵柄組合せが停止しなければ、当該移行結果当選が留保される。このような構成において、更に、周回体の停止操作態様によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止操作態様に関する態様報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。そして、抽選手段による抽選結果が特定結果となると、特定遊技状態への移行抽選が行われ得るため、各ゲームにおいて有利状態と特定遊技状態との連鎖が生じ得るようになり、遊技性が格段に向上する。

【１６６９】

その一方で、有利状態への移行が確定している状態において、更に特定遊技状態への移行抽選を行う構成であると、移行用の絵柄組合せを停止させないような停止操作を行う等して、有利状態への移行をなかなか発生させないようにし、特定遊技状態への移行抽選を無制限に発生させる行為が行われる可能性がある。そうすると、当該移行用の絵柄組合せを停止させない停止操作を行うことが可能な遊技者と、そのような停止操作を行えない遊技者との有利度の差が顕著となり、遊技の公平性の観点から好ましくないし、そもそも、設計上、意図した払出率とは異なる払出率となり得るため、そのような観点からも好ましくない。そこで、有利状態への移行が確定している状態においては、特定遊技状態への移行抽選の実行を制限する構成とすることで、上記意図した払出率とすることができるし、遊技の公平性を担保することができる。

【１６７０】

また、移行結果当選を留保可能とすることにより、内部的には有利状態への移行が確定している状態で、それを演出等で示唆しながら遊技を行わせれば、有利状態への移行に対する期待感を持続させる、といったメリットもある。但し、留保手段により移行結果当選が留保されている状況では特定遊技状態への移行抽選が行われないため、有利状態への期待感は向上し得るものの、特定遊技状態への期待感といった観点からすると、当該留保手段により移行結果当選が留保されている状況は、遊技者としては好ましくないとはいえる。

【１６７１】

そこで、上記構成においては、留保手段により移行結果当選が留保されている状況において、特定遊技状態への移行抽選に当選しているか否かによって、特別結果当選時の停止出目が異なるようにしている。具体的には、特定遊技状態であって、且つ留保手段により

10

20

30

40

50

移行結果当選が留保されていれば、特別結果当選時の停止出目を第1特定の絵柄組合せとし、通常遊技状態であって、且つ留保手段により移行結果当選が留保されていれば、特別結果当選時の停止出目を第2特定の絵柄組合せとしている。このようにすることで、留保手段により移行結果当選が留保され、特定遊技状態への移行抽選が制限される状況であっても、第1特定の絵柄組合せが出現すれば、特定遊技状態への移行抽選に当選していることが把握され、特定遊技状態への期待感を持続させながら遊技を行わせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【1672】

特徴BA2. 遊技状態が前記特定遊技状態であって、且つ前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、前記有効位置に前記第1特定の絵柄組合せが停止する頻度を異ならせる特別手段（例えば、表示制御装置81において報知抽選処理1を実行する機能、特殊リプレイ当選確率が異なる特殊RT状態用の抽選テーブル）を備えていることを特徴とする特徴BA1に記載の遊技機。

10

【1673】

上記構成によれば、特定遊技状態において、第1特定の絵柄組合せが停止する頻度が特別手段によって変化し得ることから、例えば、特別結果当選となって第1特定の絵柄組合せが停止しなくても、特定遊技状態であることが完全に否定されるわけではなく、特定遊技状態への期待感を継続させることができる。つまり、留保手段により移行結果当選が留保されている状況において、第1特定の絵柄組合せの停止頻度から、特定遊技状態であるか否かを予測する、という遊技が追加され、留保中の遊技の興趣を好適に向上させることができる。

20

【1674】

なお、上記構成の具体的構成としては、例えば、「前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、前記第1制御手段により前記第1特定の絵柄組合せを停止可能とする特定制御を実行するか否かの判定を行う手段（表示制御装置81において報知抽選処理1を実行する機能）、又は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果となる確率を変化させる手段（特殊リプレイ当選確率が異なる特殊RT状態用の抽選テーブル）の少なくともいずれかを備えている」等が考えられる。

【1675】

特徴BA3. 前記特別手段は、前記特定遊技状態の内容に応じて、前記第1特定の絵柄組合せが停止する頻度を異ならせることが可能であることを特徴とする特徴BA2に記載の遊技機。

30

【1676】

上記構成によれば、留保手段により移行結果当選が留保されている状況において、第1特定の絵柄組合せの停止頻度によって、特定遊技状態の内容を予測する、といった遊技が追加される。このように、単に特定遊技状態であるか否かだけでなく、その内容についても停止出目から予測可能とすれば、留保中における遊技性が格段に向上する。

【1677】

特徴BA4. 前記第1特定の絵柄組合せとして、第1種特定の絵柄組合せ（例えば、黒BARシングル揃い）と当該第1種特定の絵柄組合せとは異なる第2種特定の絵柄組合せ（例えば、黒BARテンパイ外れ）とが設定されており、

40

前記特別手段は、前記特定遊技状態の内容に応じて、前記第1種特定の絵柄組合せと前記第2種特定の絵柄組合せとの停止頻度を異ならせることが可能であることを特徴とする特徴BA3に記載の遊技機。

【1678】

上記構成によれば、第1特定の絵柄組合せのうちの、第1種特定の絵柄組合せが停止するか、それとも第2種特定の絵柄組合せが停止するかによって、特定遊技状態の内容が異なるため、停止出目への関心をより高めることが可能となる。

【1679】

特徴BA5. 前記特定遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の所定状

50

態（アタックモード、チャレンジモード、スーパーアタックモード、前兆モード等）を有し、

前記特別手段は、前記特定遊技状態が第1所定状態である場合、前記第1種特定の絵柄組合せが停止し易くなるように前記特別報知を行い、前記特定遊技状態が前記第1所定状態とは異なる第2所定状態である場合、前記第2種特定の絵柄組合せが停止し易くなるようにすることを特徴とする特徴BA4に記載の遊技機。

【1680】

上記構成によれば、特徴BA4の効果を具体的な構成によって奏することが可能となる。

【1681】

特徴BA6．前記特別手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、前記第1特定の絵柄組合せを停止可能とする特別報知（黒BAR目押し報知演出）の実行頻度を変化させることにより、前記第1特定の絵柄組合せの停止頻度を変化させることを特徴とする特徴BA2乃至BA5のいずれか1に記載の遊技機。

【1682】

上記構成によれば、報知の有無によって第1特定の絵柄組合せの停止頻度を調節するため、移行前モードであることの示唆、教示等を演出として行う構成となり、かかる示唆、教示等による遊技性を比較的容易な構成にて実現することができる。

【1683】

特徴BA7．前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、各前記周回体を第1特定の停止順序にて停止させると前記第1制御手段により前記第1特定の絵柄組合せを停止可能とする制御が行われ、各前記周回体を前記第1特定の停止順序とは異なる第2特定の停止順序にて停止させると前記第2制御手段により前記第2特定の絵柄組合せを停止可能とする制御が行われ、

前記特別手段は、前記特別報知として前記第1特定の停止順序に関する報知を行うことを特徴とする特徴BA6に記載の遊技機。

【1684】

上記構成によれば、特別結果当選時の停止順序によって、第1特定の絵柄組合せが停止するか第2特定の絵柄組合せが停止するかが異なる構成としたうえで、特別手段は、特別報知として、当該第1特定の絵柄組合せに対応する第1特定の停止順序に関する報知を行うことで、第1特定の絵柄組合せの停止頻度を異ならせる構成としたため、停止順序をはじめとする停止操作態様に基づいて有利度に変化する特定遊技状態との親和性が高くなり、当該特別報知が行われることが特定遊技状態（移行前モード）の示唆であることを遊技者に理解させ易くなる。

【1685】

特徴BA8．前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、各前記周回体における特定周回体を第1のタイミングで停止操作すると、前記第1特定の絵柄組合せを構成する特定絵柄が前記有効位置に停止可能となり、当該特定周回体を前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミングで停止操作すると、前記有効位置に前記特定絵柄が停止不可となる構成であり、

前記特別手段は、前記特別報知として前記特定周回体を前記第1のタイミングで停止操作することの報知を行うことが可能であることを特徴とする特徴BA6又は特徴BA7に記載の遊技機。

【1686】

上記構成によれば、特定周回体を目押し操作することで第1特定の絵柄組合せが停止可能となるため、絵柄を狙って停止操作して特典を得る、といスロットマシン本来の遊技性を特定遊技状態の示唆・教示等の演出に取り入れた構成となる。このようにすれば、特定遊技状態を自らの停止操作によって勝ち取ったかのようにも思わせることができ、遊技（停止操作）の楽しさを増大させることが可能となる。

【1687】

特徴 B A 9. 前記特典付与手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果であって、前記有効位置に前記第 1 特定の絵柄組合せが停止した場合、前記特別結果に対応する特典として特別特典（再遊技）を付与し、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果であって、前記有効位置に前記第 2 特定の絵柄組合せが停止した場合、前記特別特典を付与することを特徴とする特徴 B A 6 乃至 B A 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1688】

上記構成によれば、特別結果当選時においては、停止順序や停止タイミングによって停止出目が異なり得るものの、いずれの停止出目（停止順序、停止タイミング）であっても得られる特典は共通なものとなる。このようにすることで、留保手段により移行結果当選が留保されている状況において、移行抽選手段による抽選の実行が制限されることとの整合性を担保することができる。つまり、特定結果当選時の有利度は特別報知によって変化しないため、留保手段により移行結果当選が留保されている状況で、移行結果入賞を意図的に遅らせても、特定結果に基づく利益は不当に享受することにはならない。

【1689】

特徴 B A 10. 少なくとも前記抽選手段と前記態様報知手段とを有する第 1 制御手段（主制御装置 101）と、

少なくとも前記特別手段を有する第 2 制御手段（表示制御装置 81）と、
を有し、

前記抽選手段による抽選結果が前記第 1 結果又は前記第 2 結果である場合、前記第 1 制御手段における前記態様報知手段にて前記態様報知が行われ、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、前記第 2 制御手段における前記特別手段による前記特別報知が行われる一方、前記第 1 制御手段における前記態様報知手段による前記態様報知は行われないことを特徴とする特徴 B A 6 乃至 B A 9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1690】

上記構成によれば、特に特徴 B A 7 を引用する特徴 B A 9 において、特別結果の停止順序を報知するにあたり、入賞する結果が異なる第 1 結果や第 2 結果との差を明確化することができる。つまり、遊技者の利益に関わる抽選手段や態様報知手段については、第 1 制御手段に集約することで不正行為を好適に回避する策を施し易くし、利益に関与しない主に演出等を行う機能について第 2 制御手段に集約し、機能の分散化が図られている。このような構成において、特別手段による特別報知を第 2 制御手段側の機能とすれば、特別結果に基づく停止出目の変化が、直接的に利益に関与しないものであることが明確化され、例えば特別手段について設計変更等を行う場合、新たな出玉率の算出等を要することなく行うことができる。よって、特別手段による優れた遊技性を、比較的容易な構成にて実現することが可能となる。

【1691】

特徴 B A 11. 遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することに基づいて特定の報知手段（第 8 表示用セグメント N 8）を点灯状態とすることにより報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定の報知手段を消灯状態とすることにより報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置 101 による区間表示第 1 処理～区間表示第 4 処理を実行する機能）を備え、

前記特定結果として、前記移行結果を含む重複結果（例えば、強チェリー重複 1、強スイカ重複 1、チャンス A 重複 1）が設定されており、

前記特定遊技状態報知手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記重複結果であって、前記特定遊技状態への移行抽選に当選した場合、前記移行用の絵柄組合せが停止することにより前記有利状態に移行するゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームよりも前のタイミングで前記特定の報知手段による報知を開始せず、且つ前記開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定の報知手段による報知を開始するもので

10

20

30

40

50

あることを特徴とする特徴 B A 1 乃至 B A 1 0 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1692】

上記構成によれば、特定遊技状態へ移行すると特定遊技状態報知手段による報知が開始され、当該特定遊技状態が終了するとその報知も終了する。つまり、特定遊技状態報知手段による報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかずに遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に順序報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

【1693】

しかも、特定遊技状態への移行が移行結果を含む重複結果当選に基づくものである場合、移行用の絵柄組合せが停止して有利状態に移行する開始ゲームまで、特定遊技状態報知手段による報知の開始が制限される。つまり、上記のように、特定遊技状態に関して遊技者間の不平等感を解消しつつも、留保手段により移行結果当選が留保されている状況では、特定遊技状態に関する報知も制限して、特別結果当選時に第 1 特定の絵柄組合せが出現することの嬉しさ（特定遊技状態への移行抽選に当選していることを知ることを嬉しさ）を低減させないようにすることが可能となる。よって、特定遊技状態報知手段により遊技者間の平等性を担保しつつも、留保手段による移行結果当選が留保されている状況での遊技性を好適に向上させることが可能となる。

【1694】

特徴 B A 1 2. 前記特定結果として、前記移行結果を含まない非重複結果（例えば、強チェリー、強スイカ、チャンス A）が設定されており、

前記特定遊技状態報知手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記非重複結果であって、前記特定遊技状態への移行抽選に当選した場合、当該特定結果に当選したゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定の報知手段による報知を開始するものであることを特徴とする特徴 B A 1 1 に記載の遊技機。

【1695】

上記構成によれば、特定遊技状態報知手段による報知の開始が制限される場合が、移行結果との重複当選時に限定され、特定遊技状態に移行しているのにも関わらず、遊技を終了してしまうといった事象を、極力減らすことが可能となる。よって、特定遊技状態報知手段を備えることによる遊技者間の平等性を担保する機能をより向上させることができる。

【1696】

特徴 B A 1 3. 前記重複結果として、前記特定結果のうちの第 1 特定結果（例えば、強チェリー）との重複結果である第 1 重複結果（例えば、強チェリー重複 1）が設定されており、

前記非重複結果として、前記特定結果のうちの前記第 1 特定結果（例えば、強チェリー）の非重複結果である第 1 非重複結果（例えば、強チェリー）が設定されており、

前記特典付与手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記第 1 重複結果である場合、前記有効位置に第 1 特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第 1 特定結果に対応する特典を付与し、

前記抽選手段による抽選結果が前記第 1 非重複結果である場合、前記有効位置に前記第 1 特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第 1 特定結果に対応する特典を付与することを特徴とする特徴 B A 1 2 に記載の遊技機。

【1697】

上記構成によれば、第 1 特定結果と移行結果との重複当選となる第 1 重複結果に当選したゲームと、第 1 特定結果の単独当選となる第 1 非重複結果に当選したゲームとで、いずれも、第 1 特定結果用の絵柄組合せが停止して第 1 特定結果入賞を成立させることが可能

10

20

30

40

50

となるため、これら第1重複結果及び第1非重複結果のいずれに当選したかを、停止出目からは判断しにくくなる。その一方で、特定遊技状態報知手段による報知は、第1重複結果であれば移行結果入賞が成立するゲームを開始ゲームとし、第1非重複結果であれば第1特定結果入賞が成立するゲームを開始ゲームとする。そのため、いずれの結果を契機として特定遊技状態への移行抽選に当選している場合であっても、特定遊技状態報知手段の報知の開始の有無（開始タイミング）が異なる、という事象が生じ得る。つまり、第1特定結果用の絵柄組合せが停止した場合であって、当該ゲームの次のゲームの操作が許容されるまでに特定遊技状態報知手段による報知が開始されなくても、当該第1特定結果用の絵柄組合せが第1重複結果における第1特定結果に基づくものである可能性を残すことができ、特定遊技状態への移行抽選に当選していない場合であっても、期待感を持続させることが可能となる。

10

【1698】

しかもこの場合、特別結果当選時の停止出目によって、その特定遊技状態への移行抽選の当選の有無が判別可能となることから、その後の停止出目を大きな関心を寄せさせることが可能となる。

【1699】

特徴BA14. 前記重複結果として、前記特定結果のうちの第2特定結果（例えば、強スイカ）との重複結果である第2重複結果（例えば、強スイカ重複1）が設定されており、

前記非重複結果として、前記特定結果のうちの前記第2特定結果（例えば、強スイカ）の非重複結果である第2非重複結果（例えば、強スイカ）が設定されており、

20

前記特典付与手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記第2重複結果である場合、前記有効位置に第2特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第2特定結果に対応する特典を付与し、

前記抽選手段による抽選結果が前記第2非重複結果である場合、前記有効位置に前記第2特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第2特定結果に対応する特典を付与するものであり、

前記移行抽選手段による移行抽選に当選する確率が、前記第1特定結果に基づく抽選と、前記第2特定結果に基づく抽選とで異なっていることを特徴とする特徴BA13に記載の遊技機。

30

【1700】

上記構成によれば、特徴BA13の遊技性において、移行抽選手段による移行抽選に当選する確率も加味される。すなわち、例えば、第1特定結果の方が第2特定結果よりも移行抽選に当選し易い構成であれば、第1特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていなければ、第2特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていない場合よりも、特定遊技状態に当選している可能性が高くなり、第1特定の絵柄組合せが出現することへの期待感がより増大化される。一方、第2特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていない場合には、その後に第1特定の絵柄組合せが出現した場合の驚きの効果が高められる。以上のように、移行抽選手段による移行抽選の当選確率を加味して停止出目を楽しませることで、留保中において停止出目から特定遊技状態当選の有無を予測する遊技性が格段に向上する。

40

【1701】

特徴BA15. 前記重複結果として、前記特定結果のうちの第3特定結果（例えば、チャンスA）との重複結果である第3重複結果（例えば、チャンスA重複1）が設定されており、

前記非重複結果として、前記特定結果のうちの前記第3特定結果（例えば、チャンスA）の非重複結果である第3非重複結果（例えば、チャンスA）が設定されており、

前記特典付与手段は、

50

前記抽選手段による抽選結果が前記第3重複結果である場合、前記有効位置に第3特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第3特定結果に対応する特典を付与し、

前記抽選手段による抽選結果が前記第3非重複結果である場合、前記有効位置に前記第3特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第3特定結果に対応する特典を付与するものであり、

前記抽選手段による抽選において前記重複結果と前記非重複結果となる割合が、前記第1重複結果と前記第1非重複結果となる割合と、前記第3重複結果と前記第3非重複結果となる割合とで異なっていることを特徴とする特徴BA13又は特徴BA14に記載の遊技機。

10

【1702】

上記構成によれば、特徴BA13や特徴BA14の遊技性において、移行結果に当選する確率も加味される。すなわち、例えば、第1重複結果と第1非重複結果の割合の方が、第3重複結果と第3非重複結果の割合よりも、移行結果との重複結果となる割合が高い構成（同じ停止出目でも移行結果当選となっている可能性が高い構成）であれば、第1特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていなければ、第3特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていない場合よりも、留保手段により移行結果当選が留保されている状況である可能性が高くなる。言い換えると、特徴BA14の構成において、非重複結果であって特定遊技状態であれば、特定遊技状態報知手段による報知がそのゲームで開始されるのであるから、上記のように第1特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていなければ、第3特定結果用の絵柄組合せの場合よりも、特定遊技状態に当選している可能性も高まる。以上のように、移行結果当選となる確率を加味して停止出目を楽しませることで、留保中において停止出目から特定遊技状態当選の有無を予測する遊技性が格段に向上する。

20

【1703】

特徴BA16. 前記特別結果は、前記移行抽選手段による前記特定遊技状態への移行抽選の契機とならない結果であることを特徴とする特徴BA1乃至BA15のいずれか1に記載の遊技機。

【1704】

上記構成によれば、留保手段により移行結果当選が留保され、特定遊技状態への移行抽選が制限されている状況において、当該特定遊技状態への移行抽選の制限対象とされる結果とは異なる結果にて、特定遊技状態への移行抽選に当選しているか否か（移行前モードであるか否か）の報知を停止出目によって行う構成となる。よって、制限対象となる結果であることによる喪失感を感じさせることなく、純粹に停止出目を楽しませることができる。

30

【1705】

特徴BA17. 前記留保手段により前記移行結果当選が留保される状況では、前記留保手段により前記移行結果当選が留保されていない状況よりも、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果当選となる確率が高くなることを特徴とする特徴BA1乃至BA16のいずれか1に記載の遊技機。

40

【1706】

上記構成によれば、留保中においては特別結果となる確率が高くなるので、第1特定の絵柄組合せが停止するか、それとも第2特定の絵柄組合せが停止するかを楽しむ遊技を行いやすくなることができる。

【1707】

特徴BA18. 前記特典付与手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果であって、前記有効位置に当該特別結果に対応する絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該特別結果に対応する特典として再遊技を付与する、又は当該特別結果当選となったゲームのベット数と同数以下の遊技媒体の払出を行うことを特徴とする特徴BA17に記載の

50

遊技機。

【1708】

上記構成によれば、留保中における有利度を高め過ぎることなく、停止出目により特定遊技状態を推測する遊技を実現することができる。つまり、例えば、特別結果入賞時の特典によって遊技媒体の増加が見込める構成とすると、特別結果入賞によって利益を享受可能となってしまう、遊技媒体の増加を期待して特別結果当選を望むようになり、純粋に停止出目を楽しむ遊技性の障壁となり得る。

【1709】

特徴BA19．前記第1結果は、前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

10

前記第2結果は、前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴BA1乃至BA18のいずれか1に記載の遊技機。

【1710】

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

20

【1711】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与され、

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

30

【1712】

特徴BA20．前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴BA1乃至BA19のいずれか1に記載の遊技機。

【1713】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によって報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴BA1に記載した特定遊技状態への期待感を高める効果を向

40

50

上させることが可能となる。

【1714】

＜特徴BB群＞

特徴BB1．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L，32M，32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L，26M，26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、 10

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置101による払出判定処理を実行する機能）と、 20

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、

各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合には、第1結果に対応する第1態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合には、前記第1結果とは異なる第2結果に対応する絵柄組合せであって、前記第1態様の絵柄組合せとは異なる第2態様の絵柄組合せが停止可能となる第1操作態様結果（例えば、押し順ベル）と、

各前記停止操作手段が第3の停止操作態様で操作された場合には、第3結果に対応する前記第3態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第3の停止操作態様とは異なる第4の停止操作態様で操作された場合には、前記第3結果に対応する絵柄組合せであって、前記第3態様の絵柄組合せとは異なる第4態様の絵柄組合せが停止可能となる第2操作態様結果（例えば、特殊リプレイ）と、が設定されており、 30

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様、又は前記第3の停止操作態様及び前記第4の停止操作態様を含む操作態様に関する第1態様報知（押し順報知演出）を第1報知手段（補助表示部65）にて実行可能な第1態様報知手段（表示制御装置81による押し順報知用処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能）と、 40

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果であって、前記有効位置に当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な有利状態に移行させる移行手段（主制御装置101によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果となった場合、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止するまで、当該移行結果当選を留保する留保手段（主制御装置101によるステップS609の処理を実行する機能）と、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況（持ち越し状態）において 50

、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記移行抽選手段による抽選の実行を制限する制限手段（主制御装置 101 によるステップ S702 の処理を実行する機能）と、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、前記抽選手段による抽選結果が前記第 2 操作態様結果であることに基づいて、前記第 1 態様報知手段による前記第 1 態様報知を実行可能な特別報知手段（表示制御装置 81 のよる特殊 R T 用報知処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1715】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、抽選手段による抽選結果が移行結果となり、当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止すると遊技者にとって有利な有利状態に移行し、移行用の絵柄組合せが停止しなければ、当該移行結果当選が留保される。このような構成において、更に、周回体の停止操作態様によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止操作態様に関する第 1 態様報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。そして、抽選手段による抽選結果が特定結果となると、特定遊技状態への移行抽選が行われ得るため、各ゲームにおいて有利状態と特定遊技状態との連鎖が生じ得るようになり、遊技性が格段に向上する。

【1716】

その一方で、有利状態への移行が確定している状態において、更に特定遊技状態への移行抽選を行う構成であると、移行用の絵柄組合せを停止させないような停止操作を行う等して、有利状態への移行をなかなか発生させないようにし、特定遊技状態への移行抽選を無制限に発生させる行為が行われる可能性がある。そうすると、当該移行用の絵柄組合せを停止させない停止操作を行うことが可能な遊技者と、そのような停止操作を行えない遊技者との有利度の差が顕著となり、遊技の公平性の観点から好ましくないし、そもそも、設計上、意図した払出率とは異なる払出率となり得るため、そのような観点からも好ましくない。そこで、有利状態への移行が確定している状態においては、特定遊技状態への移行抽選の実行を制限する構成とすることで、上記意図した払出率とすることができるし、遊技の公平性を担保することができる。

【1717】

また、移行結果当選を留保可能とすることにより、内部的には有利状態への移行が確定している状況で、それを演出等で示唆しながら遊技を行わせれば、有利状態への移行に対する期待感を持続させる、といったメリットもある。但し、留保手段により移行結果当選が留保されている状況では特定遊技状態への移行抽選が行われなため、当該移行抽選が行われなことがあからさまに把握可能な構成であると、遊技者としては好ましくない。

【1718】

その点、上記構成においては、留保手段により移行結果当選が留保されて特定遊技状態への移行抽選が制限される状況であっても、第 2 操作態様結果に基づく第 1 態様報知は実行される。第 2 操作態様結果は、第 1 操作態様結果と同様に、停止操作態様によって停止出目が異なるものの、その停止出目によって入賞する結果は同じものとして設定されている。つまり、第 2 操作態様結果であれば、第 1 態様報知を行っても、遊技者の有利度は変化しない。そこで、上記のように特定遊技状態への移行抽選が制限される状況において、第 2 操作態様結果に基づく第 1 態様報知を行う構成とすれば、留保手段により移行結果当選が留保される状況で特定遊技状態への移行抽選を制限する趣旨に反しない範囲で、第 1 態様報知を実行することが可能となり、当該第 1 態様報知の実行によって、かかる移行抽選が制限される状況をわかりにくくすることができる。よって、遊技の公平性を担保しつつも、留保中の遊技性を向上させることができる。

【1719】

特徴 B B 2. 前記第 1 態様報知手段は、前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、前記抽選手段による抽選結果が前記第 1 操作態様結果であっても、前記第 1 態様報知を実行しないことを特徴とする特徴 B B 1 に記載の遊技機。

【1720】

上記構成によれば、留保手段により移行結果当選が留保されている状況において第 1 態様報知が実行される場合とは、第 1 操作態様結果と第 2 操作態様結果のうち第 2 操作態様結果である場合に限定される。上述のとおり、第 1 操作態様結果と第 2 操作態様結果とは、第 1 操作態様結果はその停止操作態様によって入賞する結果が異なり得るものである一方、第 2 操作態様結果は停止操作態様に関わらず同じ結果が入賞する。このようにすることにより、移行結果当選が留保されている状況において、特定遊技状態への移行抽選の実行を制限することの意義を担保しつつも、当該留保されている状況での第 1 態様報知が実行可能となる。

10

【1721】

特徴 B B 3. 前記抽選手段による抽選結果が前記第 1 操作態様結果である場合、前記第 1 の停止操作態様及び前記第 2 の停止操作態様を含む停止操作態様に関する第 2 態様報知を前記第 1 報知手段とは異なる第 2 報知手段（指示モニタ 68 における第 1 表示用セグメント N1～第 7 表示用セグメント N7）にて実行可能な第 2 態様報知手段（主制御装置 101 による押し順役処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 B B 1 又は特徴 B B 2 に記載の遊技機。

【1722】

20

上記構成によれば、第 1 態様報知手段では、第 1 操作態様結果及び第 2 操作態様結果のいずれでも第 1 態様報知が実行される一方、第 2 態様報知手段では第 1 操作態様結果について第 2 態様報知を実行する。上述のとおり、第 1 操作態様結果と第 2 操作態様結果とは、第 1 操作態様結果はその停止操作態様によって入賞する結果が異なり得るものである一方、第 2 操作態様結果は停止操作態様に関わらず同じ結果が入賞する。つまり、第 1 態様報知と第 2 態様報知とは、第 2 態様報知は遊技者の利益に変化を生じさせるものであり、第 1 態様報知は同利益に変化を生じさせないものも含まれる。そうすると、例えば、遊技ホールの管理者等が、停止操作態様と入賞している結果との関係を監視するうえでは、第 2 報知手段による第 2 態様報知を監視すればよいことになる。このように、遊技者の利益と対応付けられた報知を第 2 態様報知に委ねることで、第 1 態様報知を演出用の報知とすることも可能となり、利益に関与する報知としたり利益に関与しない報知としたりする等、報知の自由度が圧倒的に高められる。

30

【1723】

特徴 B B 4. 少なくとも前記抽選手段及び前記第 2 態様報知手段を有する第 1 制御装置（主制御装置 101）と、

少なくとも前記第 1 態様報知手段を有する第 2 制御装置（表示制御装置 81）と、
を備えていることを特徴とする特徴 B B 3 に記載の遊技機。

【1724】

上記構成によれば、遊技者の利益に直結する抽選手段や第 2 態様報知手段と、演出用の第 1 態様報知手段とが別々の制御装置に搭載された構成となるため、当該利益に関する構成に対し集中的に不正対策を講じることが可能となるし、機能の分散化によって処理負荷の局所的な増大化を抑止することが可能となる。

40

【1725】

なお、「第 2 制御装置」について、「前記第 1 制御装置とは別途設けられ」という限定をすることにより、別々の制御装置であることによる効果がより明確に奏される。

【1726】

特徴 B B 5. 前記特定遊技状態へ移行することに基づいて所定の報知手段（第 8 表示用セグメント N8）を点灯状態とすることにより報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記所定の報知手段を消灯状態とすることにより報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置 101 による区間表示第 1 処理～区間表示第 4 処理を実行す

50

る機能)を備え、

前記第1態様報知手段は、前記特定遊技状態報知手段による報知が開始されているか否かに関わらず前記第1態様報知を実行可能である一方、前記第2態様報知手段は、前記特定遊技状態報知手段による報知が開始されていることを一の条件として前記第2態様報知を実行可能であることを特徴とする特徴B B 3又は特徴B B 4に記載の遊技機。

【1727】

上記構成によれば、特定遊技状態に関し、特定遊技状態へ移行すると特定遊技状態報知手段による報知が開始され、当該特定遊技状態が終了するとその報知も終了する。つまり、特定遊技状態報知手段による所定の報知手段に報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかずに遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に特別報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

10

【1728】

そのうえで、第1態様報知と第2態様報知とに関し、第2態様報知を特定遊技状態報知手段による報知が開始されていることを一の条件に実行可能な構成としたことにより、第2態様報知が利益に直結するものであることの意義がより強められ、特定遊技状態報知手段による報知とともに、第2態様報知の監視の重要性が高められる。また、第1態様報知については、特定遊技状態報知手段による報知の開始の有無に関わらず実行可能としていることから、第1態様報知を行う際の自由度が向上し、演出としての機能をより高めることが可能となる。

20

【1729】

特徴B B 6. 前記移行抽選手段は、前記移行結果当選に基づいて前記特定遊技状態への移行抽選を実行可能であり、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保される状況において、当該移行結果当選に基づいて実行された前記特定遊技状態への移行抽選の結果に対応する前記特定遊技状態報知手段による報知の開始を、少なくとも当該移行結果入賞が成立するまで制限することが可能な手段(例えば、主制御装置101においてステップS4204、ステップS4208、区間表示第4処理を実行する機能)を備えていることを特徴とする特徴B B 5に記載の遊技機。

30

【1730】

上記構成によれば、留保手段により移行結果当選が留保されている状況で特定遊技状態への移行抽選が制限されることと、当該状況において第2態様報知が行われないこととの整合性を担保することが可能となるし、移行結果当選が留保されている状況において、特定遊技状態への移行抽選にも当選していることへの期待感を持続させることが可能となる。

【1731】

特徴B B 7. 前記特別報知手段により前記第1態様報知が行われることにより、前記留保手段により留保されている前記移行結果を契機として実行された前記移行抽選手段による移行抽選の結果に対応する特定内容が示唆されることを特徴とする特徴B B 6に記載の遊技機。

40

【1732】

上記構成によれば、移行結果当選が留保されている状況において、第2操作態様結果に基づく第1態様報知が行われることにより、当該留保されている移行結果を契機とする特定遊技状態への移行抽選の内容が示唆されるため、かかる状況において特定遊技状態への移行抽選の実行が制限されていても、当該移行抽選への関心を途切れさせないようにすることができる。

【1733】

特徴B B 8. 前記特定遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の所定状態(アタックモード、チャレンジモード、スーパーアタックモード、前兆モード等)を有

50

し、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、当該移行結果当選に基づいて実行された前記移行抽選手段による結果が、第1所定状態への移行当選である場合、前記特別報知手段は、前記第2操作態様結果における前記第3順序の絵柄組合せが停止可能となる前記第3の停止操作態様についての前記第1態様報知を実行し、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、当該移行結果当選に基づいて実行された前記移行抽選手段による結果が、前記第1所定状態とは異なる第2所定状態への移行当選である場合、前記特別報知手段は、前記第2操作態様結果における前記第4順序の絵柄組合せが停止可能となる前記第4の停止操作態様についての前記第1態様報知を実行することを特徴とする特徴BB7に記載の遊技機。

10

【1734】

上記構成によれば、停止操作態様を異ならせて停止出目が変化する第2操作態様結果を利用して、特定遊技状態への移行抽選の当選内容を報知することが可能となる。このようにすることで、利益に直結する態様報知が制限され得る状況において態様報知を利用した新たな遊技性を実現することが可能となる。

【1735】

特徴BB9．前記抽選手段による抽選結果として、前記特典付与手段により再遊技が特典として付与され得る複数種類の再遊技結果が設けられており、

前記複数種類の再遊技結果として、前記特典付与手段により前記再遊技が付与され、且つ遊技状態の移行契機となる移行再遊技結果（例えば、昇格リプレイ）と、前記特典付与手段により前記再遊技が付与され、且つ遊技状態の移行契機とならない非移行再遊技結果（例えば、特殊リプレイ）と、が設けられており、

20

前記第2操作態様結果は、前記非移行再遊技結果であることを特徴とする特徴BB1乃至BB8のいずれか1に記載の遊技機。

【1736】

上記構成によれば、移行結果当選が留保されている状況において、第2操作態様結果当選となっても、遊技状態は移行しないし、単に再遊技が付与されるだけとなる。このような遊技結果を利用して態様報知を行うことで、移行結果当選が留保されている状況で特定遊技状態への移行抽選が制限されることの趣旨に反しない範囲で、特徴BB1の効果を奏することが可能となる。

30

【1737】

特徴BB10．前記第1操作態様結果は、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作された場合には、前記第1結果に対応する前記第1態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合には、前記第2結果に対応する前記第2態様の絵柄組合せが停止可能となるものであり、

前記第2操作態様結果は、各前記停止操作手段が前記第3の停止操作態様として第3の停止順序で操作された場合には、前記第3結果に対応する前記第3態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第4の停止操作態様として前記第3の停止順序とは異なる第4の停止順序で操作された場合には、前記第3結果に対応する前記第4態様の絵柄組合せが停止可能となるものであり、

40

前記第1態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第1操作態様結果又は前記第2操作態様結果である場合、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序、又は前記第3の停止順序及び前記第4の停止順序を含む停止順序に関する第1順序報知（押し順序報知演出）を前記第1態様報知として前記第1報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴BB1乃至BB9のいずれか1に記載の遊技機。

【1738】

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる

50

。

【1739】

なお、上記構成は、「前記第1操作態様結果は、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作された場合には、前記第1態様の絵柄組合せが停止して前記第1結果入賞が成立し、前記特典付与手段により第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合には、前記第2態様の絵柄組合せが停止して前記第2結果入賞が成立し、前記特典付与手段により前記第1特典とは異なる第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与されるものであり、

10

前記第2操作態様結果は、各前記停止操作手段が前記第3の停止操作態様として第3の停止順序で操作された場合には、前記第3態様の絵柄組合せが停止して前記第3結果入賞が成立し、前記特典付与手段により第3特典（リプレイ）が付与され、各前記停止操作手段が前記第4の停止操作態様として前記第3の停止順序とは異なる第4の停止順序で操作された場合には、前記第4態様の絵柄組合せが停止して前記第3結果入賞が成立し、前記特典付与手段により前記第3特典が付与されるものであり、

前記第1態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第1操作態様結果又は前記第2操作態様結果である場合、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序、又は前記第3の停止順序及び前記第4の停止順序を含む停止順序に関する第1順序報知（押し順報知演出）を前記第1態様報知として前記第1報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

20

【1740】

特徴BB11．前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴BB1乃至BB10のいずれか1に記載の遊技機。

【1741】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によって報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴BB1に記載した特定遊技状態への期待感を高める効果を向上させることが可能となる。

30

40

【1742】

<特徴BC群>

特徴BC1．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L，32M，32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L，26M，26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ4

50

2～44)と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置101による払出判定処理を実行する機能）と、

10

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置101による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

20

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果であって、前記有効位置に当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な有利状態に移行させる移行手段（主制御装置101によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果となった場合、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止するまで、当該移行結果当選を留保する留保手段（主制御装置101によるステップS609の処理を実行する機能）と、

30

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況（持ち越し状態）において、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記移行抽選手段による抽選の実行を制限する制限手段（主制御装置101によるステップS702の処理を実行する機能）と、

前記制限手段により前記移行抽選手段による移行抽選の実行が制限される場合、当該制限手段による制限対象となった前記特定結果当選に基づいて、実行済みの前記移行抽選手段による移行抽選に関する特別報知を実行可能な特別報知手段（表示制御装置81による報知解除用処理、特殊RT用報知処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【1743】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、抽選手段による抽選結果が移行結果となり、当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止すると遊技者にとって有利な有利状態に移行し、移行用の絵柄組合せが停止しなければ、当該移行結果当選が留保される。このような構成において、更に、周回体の停止操作態様によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止操作態様に関する態様報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。そして、抽選手段による抽選結果が特定結果となると、特定遊

50

技状態への移行抽選が行われ得るため、各ゲームにおいて有利状態と特定遊技状態との連鎖が生じ得るようになり、遊技性が格段に向上する。

【1744】

その一方で、有利状態への移行が確定している状態において、更に特定遊技状態への移行抽選を行う構成であると、移行用の絵柄組合せを停止させないような停止操作を行う等して、有利状態への移行をなかなか発生させないようにし、特定遊技状態への移行抽選を無制限に発生させる行為が行われる可能性がある。そうすると、当該移行用の絵柄組合せを停止させない停止操作を行うことが可能な遊技者と、そのような停止操作を行えない遊技者との有利度の差が顕著となり、遊技の公平性の観点から好ましくないし、そもそも、設計上、意図した払出率とは異なる払出率となり得るため、そのような観点からも好ましくない。そこで、有利状態への移行が確定している状態においては、特定遊技状態への移行抽選の実行を制限する構成とすることで、上記意図した払出率とすることができるし、遊技の公平性を担保することができる。

10

【1745】

また、移行結果当選を留保可能とすることにより、内部的には有利状態への移行が確定している状況で、それを演出等で示唆しながら遊技を行わせれば、有利状態への移行に対する期待感を持続させる、といったメリットもある。但し、留保手段により移行結果当選が留保されている状況では特定遊技状態への移行抽選が行われなため、有利状態への期待感は向上し得るものの、特定遊技状態への期待感といった観点からすると、当該留保手段により移行結果当選が留保されている状況は、遊技者としては好ましくないとはいえる。

20

【1746】

特に、抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果である場合、普段であれば移行抽選が行われるといった利益を享受できず、遊技者は損をした気分になり得るし、移行結果当選が留保されているゲーム数が多くなればなるほど、そのような事象が生じる可能性は高くなる。そこで、上記構成のように、特定結果当選時に特定遊技状態への移行抽選が制限される場合において、それ以前に行われている移行抽選に関する報知を行う構成とすれば、あたかも当該特定結果当選時に特定遊技状態への移行抽選が行われたかのように思わせることができ、当該移行抽選が制限されていることを悟られにくくすることが可能となる。よって、有利状態と特定遊技状態とによる遊技性を好適に実現することができる。

30

【1747】

特徴BC2．前記特別報知手段は、前記実行済みの前記移行抽選手段による移行抽選に関するものであって、且つ未報知の内容を報知可能であることを特徴とする特徴BC1に記載の遊技機。

【1748】

上記構成によれば、特別報知手段による報知内容がより限定的なものとなる。より詳しくは、特別報知手段による報知内容は、報知済みの移行抽選に関するものは含まれず未報知の抽選に関するものとなるため、特定結果となったものの移行抽選が制限されたゲームに近いゲームで実行された移行抽選に関する報知となり、近いゲームでの内容であることからして、特定結果に基づいて移行抽選が行われたかのように思わせる効果をより高められる。

40

【1749】

特徴BC3．前記移行抽選手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果であることに基づいて、前記特定遊技状態の移行抽選を実行可能であり、

前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果であるゲームにおいて、当該移行結果を契機とする前記移行抽選手段による抽選に関する報知が実行されることを制限可能な手段（表示制御装置81においてアタックモード等に当選した際、前兆モードを設定する処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴BC1又は特徴BC2に記載の遊技機。

50

【1750】

上記構成によれば、移行結果に基づいて移行抽選手段による移行抽選が行われた場合、当該移行抽選に関する報知の実行が制限されるため、留保手段により移行結果当選が持ち越されている状況で、特定結果当選となった場合、それよりも前に移行抽選が行われていない、といった事象を極力少なくすることができる。

【1751】

特徴BC4．前記特別報知手段は、前記制限手段により制限対象とされた前記特定結果となったゲームよりも後のゲームにおいて前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴BC1乃至BC3のいずれか1に記載の遊技機。

【1752】

上記構成によれば、移行抽選が制限される特定結果当選となったゲームよりも後のゲームにて、当該特定結果となったゲームよりも前に実行済みの移行抽選に関する報知が行われる。このようにすることで、特別報知が行われるゲームが当該特定結果当選となったゲームに限定されず、特別報知の多様化が図られるし、仮に移行抽選の結果が遊技者にとって好ましくないものであったとしても、特別報知の内容変化に期待しながら特定結果後のゲームを楽しませることができる。

【1753】

特徴BC5．前記特別報知手段は、前記制限手段により制限対象とされた前記特定結果となったゲームよりも後のゲームにおいて、前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果となった場合に、前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴BC4に記載の遊技機。

【1754】

上記構成によれば、特別報知が行われる場合、抽選手段による抽選結果が特別結果であることが加味されるため、仮に当該特別結果とならないまま移行結果入賞が成立した場合であっても、報知されるはずであった特別報知の内容に期待感を寄せさせることができる。つまり、特別報知が行われることで移行抽選の結果が遊技者にとって好ましいものとなるような構成において、特別報知が行われなくても、その特別報知が行われなかった要因が、移行抽選の結果が遊技者にとって好ましくないものである場合だけでなく、特別結果当選とならなかった場合もあり、期待感を持続させることができる。特に、特別報知の実行タイミングが、留保手段により移行結果当選が留保されている状況という時限的なものであるため、移行結果入賞までに特別結果とならない場面が多くなり、上記特別報知が行われなかった要因となる可能性が高くなる。よって、上記のような期待感を持続させる効果を好適に奏することが可能となる。

【1755】

特徴BC6．前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、前記有効位置に第1特別の絵柄組合せが停止可能となるように各前記周回体を制御する第1制御手段（主制御装置101において、例えば黒BARダブル揃いの停止出目にてリプレイ入賞が成立するように制御する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、前記有効位置に前記第1特別の絵柄組合せとは異なる第2特別の絵柄組合せが停止可能となるように各前記周回体を制御する第2制御手段（主制御装置101において、例えば黒BAR非停止となる停止出目にてリプレイ入賞が成立するように制御する機能）と、
を備え、

前記特別報知手段は、前記特別報知として、前記第1特別の絵柄組合せを停止可能とする報知を実行することを特徴とする特徴BC5に記載の遊技機。

【1756】

上記構成によれば、特別結果当選時の停止出目によって特別報知が行われる。このようにすることで、特別結果当選に基づいて特別報知を行う構成において、特定結果当選前後で、特別結果当選となる確率を変化させる等の構成が必要なくなり、簡素な構成にて特徴BC5の効果を奏することができる。

10

20

30

40

50

【1757】

特徴BC7. 前記特別報知手段は、前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況において、前記制限手段により前記移行抽選手段による移行抽選の実行が制限されることとなる前記特定結果当選となったゲームを契機ゲームとし、当該契機ゲームの前のゲームよりも後のゲームの方が、前記実行済みの前記移行抽選手段による移行抽選に関する報知が行われ易くなるようにすることを特徴とする特徴BC1乃至BC6のいずれか1に記載の遊技機。

【1758】

上記構成によれば、移行結果当選が留保されている状況において特定結果当選となると、当該特定結果当選となったゲームを契機ゲームとし、契機ゲームの前のゲームより後のゲームの方が、実行済み移行抽選に関する報知が行われ易くなる。このようにすることで、実行済みの移行抽選であっても、あたかも契機ゲームの特定結果に基づいて移行抽選が行われたかのように思わせることが可能となる。

10

【1759】

特徴BC8. 前記特定結果は複数種類設定されており、

前記特別報知手段は、前記制限手段により前記移行抽選手段による前記移行抽選が制限されることとなる前記特定結果の種類に応じて、前記契機ゲームの前のゲームよりも後のゲームの方が、前記実行済みの前記移行抽選手段による移行抽選に関する報知が行われ易くなるようにする確率を異ならせることが可能であることを特徴とする特徴BC7に記載の遊技機。

20

【1760】

上記構成によれば、留保中の特定結果の種類に応じて、当該特定結果当選となったゲームよりも後のゲームにおいて移行抽選に関する報知が行われ易くなる確率が異なるため、より、特別報知手段による報知を、移行抽選の実情に沿った演出とすることができ。具体的には、例えば、特定結果として移行抽選に当選し易い結果と当選しにくい結果とがあることが一般的であり、その当選確率に応じて、留保中の報知率の変化も調節することで、契機ゲームの特定結果に基づいて移行抽選が行われたかのような印象をより強めることが可能となる。

【1761】

特徴BC9. 前記留保手段により前記移行結果当選が留保され、その後前記移行結果入賞が成立した場合、前記実行済みの前記移行抽選手段による抽選に関する報知を実行可能な手段（主制御装置101による区間表示第4処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴BC1乃至BC8のいずれか1に記載の遊技機。

30

【1762】

上記構成によれば、留保中において特定結果に当選しなかったり、特定結果に当選した場合であっても例えば特徴BC5のように、特別結果当選に基づいて特別報知を行うような構成において、特別報知が行われないまま移行結果入賞が成立した場合であっても、実行済みの移行抽選手段による抽選に関する報知が行われないで有利状態に移行する、といった事象を極力少なくすることができる。このようにすることで、移行抽選手段による抽選に関する報知を好適に実行することができる。

40

【1763】

特徴BC10. 前記第1結果は、前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記第2結果は、前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴BC1乃至BC9のいずれか1に記載の遊技機。

【1764】

50

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

【1765】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与され、

10

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1766】

特徴BC11．前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴BC1乃至BC10のいずれか1に記載の遊技機。

20

【1767】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によって報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らせる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴BC1に記載した特定遊技状態への期待感を高める効果を向上させることが可能となる。

30

【1768】

<特徴BD群>

特徴BD1．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L，32M，32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L，26M，26R）と、

40

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認

50

可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置101による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置101による押し順役処理を実行する機能）を備え、

10

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果であって、前記有効位置に当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な有利状態に移行させる移行手段（主制御装置101によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

20

前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果となった場合、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止するまで、当該移行結果当選を留保する留保手段（主制御装置101によるステップS609の処理を実行する機能）と、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況（持ち越し状態）において、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記移行抽選手段による抽選の実行を制限する制限手段（主制御装置101によるステップS702の処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、前記抽選手段による抽選結果が所定の再遊技結果となる確率が通常遊技状態とは異なる複数の再遊技状態（特に、第5RT状態～第8RT状態）が設定されており、

30

前記留保手段により前記移行結果当選が留保される当選条件を含む特定条件が成立した場合、遊技状態を前記複数の再遊技状態のうちにいずれかに移行させることが可能な再遊技状態移行手段（主制御装置101の特殊RT状態処理において、第5RT状態～第8RT状態のいずれかに移行させる処理を実行する機能）と、

前記再遊技状態移行手段により遊技状態を前記再遊技状態に移行させる場合、前記特定遊技状態に関する特定事象に基づいて、移行させる前記再遊技状態を選択可能な選択手段（主制御装置101の特殊RT状態処理において、チャレンジモード当選フラグ、アタックモード当選フラグ及び特化ゾーン当選フラグの有無によってRT状態を設定する処理を実行する機能）と、

40

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1769】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、抽選手段による抽選結果が移行結果となり、当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止すると遊技者にとって有利な有利状態に移行し、移行用の絵柄組合せが停止しなければ、当該移行結果当選が留保される。このような構成において、更に、周回体の停止操作態様によって入賞する結果が異なる場合があり、か

50

かる停止操作態様に関する態様報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。そして、抽選手段による抽選結果が特定結果となると、特定遊技状態への移行抽選が行われ得るため、各ゲームにおいて有利状態と特定遊技状態との連鎖が生じ得るようになり、遊技性が格段に向上する。

【1770】

その一方で、有利状態への移行が確定している状態において、更に特定遊技状態への移行抽選を行う構成であると、移行用の絵柄組合せを停止させないような停止操作を行う等して、有利状態への移行をなかなか発生させないようにし、特定遊技状態への移行抽選を無制限に発生させる行為が行われる可能性がある。そうすると、当該移行用の絵柄組合せを停止させない停止操作を行うことが可能な遊技者と、そのような停止操作を行えない遊技者との有利度の差が顕著となり、遊技の公平性の観点から好ましくないし、そもそも、設計上、意図した払出率とは異なる払出率となり得るため、そのような観点からも好ましくない。そこで、有利状態への移行が確定している状態においては、特定遊技状態への移行抽選の実行を制限する構成とすることで、上記意図した払出率とすることができるし、遊技の公平性を担保することができる。

10

【1771】

また、移行結果当選を留保可能とすることにより、内部的には有利状態への移行が確定している状態で、それを演出等で示唆しながら遊技を行わせれば、有利状態への移行に対する期待感を持続させる、といったメリットもある。その一方で、移行用の絵柄組合せ自体をなかなか停止させることができなかつたりすると、特定結果となって特定状態に関する抽選の実行が制限される場面も多くなり、遊技者は損をした気分になり得る。そこで、このような状況が生じ得る状況、すなわち、留保手段に移行結果当選が留保される状況となることに基づいて、所定の再遊技結果となる確率が変化する再遊技状態、所謂RT状態に移行させる構成としたうえで、特定遊技状態に関する特定事象に基づいて、その再遊技状態の種類が選択される構成とした。このようにすることで、再遊技状態の種類から、特定遊技状態に関する特定事象を予測する、といった遊技が追加され、特定結果となって特定遊技状態に関する抽選の実行が制限される状況であっても、特定遊技状態に関する遊技を楽しませることが可能となる。以上の結果、遊技の興趣向上を好適に図ることができる。

20

【1772】

特徴BD2．前記移行抽選手段は、前記移行結果当選に基づいて前記移行抽選を実行可能であり、

30

前記特定事象とは、前記移行結果当選に基づいて行われた前記移行抽選の内容であることを特徴とする特徴BD1に記載の遊技機。

【1773】

上記構成によれば、移行結果当選に基づいて再遊技状態に移行する構成において、当該移行結果当選に基づいて行われた移行抽選の内容によって、移行する再遊技状態が異なる。このようにすることで、移行した再遊技状態から移行抽選の内容を予測するといった遊技を好適に実現することができる。

【1774】

40

特徴BD3．前記抽選手段による抽選結果が特定再遊技結果（特殊プレイ）である場合、前記有効位置に特定再遊技用の絵柄組合せを停止可能とするように各前記周回体を制御する手段（主制御装置101におけるリール制御処理を実行する機能）を備え、

前記選択手段により選択される前記再遊技状態の種類によって、前記特定再遊技用の絵柄組合せが停止する頻度が異なることを特徴とする特徴BD1又は特徴BD2に記載の遊技機。

【1775】

上記構成によれば、再遊技状態の種類によって、特定再遊技結果当選時に出現し得る特定再遊技用の絵柄組合せの停止頻度が異なる。このようにすることで、特定再遊技用の絵柄組合せの停止頻度から、再遊技状態の種類を予測し、それにより、特定遊技状態に関す

50

る特定事象を予測する、といった遊技を行わせることが可能となる。

【1776】

特徴BD4．前記再遊技状態の種類によって、前記特定再遊技結果となる確率が異なることを特徴とする特徴BD3に記載の遊技機。

【1777】

上記構成によれば、特定再遊技結果の当選確率自体が異なるので、再遊技状態の種類によって特定再遊技用の絵柄組合せの出現率も異なり得る。このようにすれば、例えば、特定再遊技結果当選時に、停止順序や停止タイミング等によって、特定再遊技用の絵柄組合せを停止させるか否か、といった制御を行う必要が生じない。よって、比較的簡素な構成にて、特定再遊技用の絵柄組合せの出現率から特定遊技状態についての特定事象を予測する、という遊技を実現することができる。

10

【1778】

特徴BD5．前記再遊技状態の種類に関わらず、前記抽選手段による抽選結果がいずれかの前記再遊技結果となる確率が同じ確率又はほぼ同じ確率であることを特徴とする特徴BD1乃至BD4のいずれか1に記載の遊技機。

【1779】

上記構成によれば、移行結果当選が留保されている状況において、特定遊技状態についての特定事象を予測するという遊技を実現するうえで、当該留保中に移行する再遊技状態の有利度を異ならせる必要が生じない。よって、出玉率等を考慮することなく、当該特定遊技状態についての遊技性を実現することができる。

20

【1780】

なお、「同じ確率又はほぼ同じ確率」とは、完全に同じ確率である場合だけでなく、遊技者がその確率の違いを体感しにくい程度の確率の差も含まれる。

【1781】

特徴BD7．前記特定条件には、前記留保手段により前記移行結果当選が留保されることなく成立する非当選条件（例えば、BB非当選となる重複役）が含まれており、

前記非当選条件が成立したことに基づいて前記選択手段により選択される前記再遊技状態と、前記当選条件が成立したことに基づいて前記選択手段により選択される前記再遊技状態と、で前記抽選手段による抽選結果がいずれかの前記再遊技結果となる確率が同じ確率又はほぼ同じ確率であることを特徴とする特徴BD1乃至BD6のいずれか1に記載の遊技機。

30

【1782】

上記構成によれば、留保手段により移行結果当選が留保されることに基づいて移行する再遊技状態と、そうではない再遊技状態とで、再遊技結果となる確率が同じ確率又はほぼ同じ確率となる。このようにすることで、再遊技状態へ移行した際に移行結果当選が留保されているか否かを予測する、といった遊技も行う場合、再遊技結果の当選確率からはそれを予測することができないようにして、予測遊技の重厚化を図ることができる。

【1783】

特徴BD8．前記通常遊技状態において当選し得る前記再遊技結果として通常再遊技結果（通常リプレイ）が設定されており、

40

前記再遊技状態において当選し得る前記再遊技結果として特定再遊技結果（特殊リプレイ）が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記通常再遊技結果である場合、前記有効位置に通常再遊技用の絵柄組合せを停止可能とするように各前記周回体を制御する手段（主制御装置101のリール制御処理において通常リプレイの停止出目にてリプレイ入賞させる処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が特定再遊技結果（特殊リプレイ）である場合、前記有効位置に特定再遊技用の絵柄組合せを停止可能とするように各前記周回体を制御する手段（主制御装置101のリール制御処理において例えば黒BAR停止の停止出目にてリプレイ入賞させる処理を実行する機能）と、

50

前記抽選手段による抽選結果が特定再遊技結果（特殊リプレイ）である場合、前記有効位置に前記通常再遊技用の絵柄組合せを停止可能とするように各前記周回体を制御する手段（主制御装置１０１のリール制御処理において通常リプレイの停止出目にてリプレイ入賞させる処理を実行する機能）と、
を備え、

前記選択手段により選択される前記再遊技状態の種類に応じて、前記特定再遊技用の絵柄組合せが停止する頻度が異なることを特徴とする特徴ＢＤ１乃至ＢＤ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１７８４】

上記構成によれば、特定再遊技用の絵柄組合せの出現率から再遊技状態の種類を予測するという遊技性において、特定再遊技結果当選時であっても、通常再遊技結果と同じ停止出目となる場合が生じ得る。このようにすることで、特定再遊技結果の当選確率を異ならせることなく、特定再遊技結果当選時において、特定再遊技用の絵柄組合せを停止させるか、それとも通常再遊技用の絵柄組合せを停止させるか、を異ならせるだけで、特定再遊技用の絵柄組合せの出現率を変化させることができる。よって、比較的簡素な構成にて、特定再遊技用の絵柄組合せの出現率から再遊技状態の種類を予測し、それにより特定遊技状態に関する特定事象を予測する、という遊技性を実現することができる。

【１７８５】

特徴ＢＤ９．前記移行抽選手段は、前記移行結果当選に基づいて前記移行抽選を実行可能であり、

前記移行結果として第１移行結果と第２移行結果とが含まれており、

前記特定遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の所定状態（アタックモード、チャレンジモード、スーパーアタックモード、前兆モード等）を有し、

前記移行抽選手段は、前記第１移行結果当選に基づいて前記移行抽選を実行する場合、前記特定遊技状態のうちの第１所定状態への移行抽選を行い、前記第２移行結果当選に基づいて前記移行抽選を実行する場合、前記特定遊技状態のうちの前記第１所定状態とは異なる第２所定状態への移行抽選を行うものであり、

前記再遊技状態移行手段は、前記留保手段により前記第１移行結果当選が留保されることを条件として前記複数の再遊技状態のうちの第１再遊技状態に移行させ、前記留保手段により前記第１移行結果当選が留保されることを条件として前記複数の再遊技状態のうちの
の前記第１再遊技状態とは異なる第２再遊技状態に移行させるものであることを特徴とする特徴ＢＤ１乃至ＢＤ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１７８６】

上記構成によれば、移行結果の種類と、再遊技状態の種類と、移行抽選が行われる特定遊技状態の内容と、がそれぞれ紐付けられる。言い換えると、第２移行結果当選であるのにも関わらず第１再遊技状態へ移行したり、第１移行結果当選であるのにも関わらず第２再遊技状態へ移行したりする事象が生じない。よって、遊技の透明性が担保され、再遊技状態の種類から特定遊技状態を予測する遊技を好適に実現することができる。

【１７８７】

特徴ＢＤ１０．遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することに基づいて所定の報知手段（第８表示用セグメントＮ８）を点灯状態とすることにより報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記所定の報知手段を消灯状態とすることにより報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理～区間表示第４処理を実行する機能）と、

前記再遊技状態移行手段により遊技状態を前記再遊技状態に移行させる場合、前記特定遊技状態報知手段による報知の開始を制限可能な手段（表示制御装置８１においてアタックモード等に当選した際、前兆モードを設定する処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴ＢＤ１乃至ＢＤ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１７８８】

上記構成によれば、特定遊技状態に関し、特定遊技状態へ移行すると特定遊技状態報知

10

20

30

40

50

手段による報知が開始され、当該特定遊技状態が終了するとその報知も終了する。つまり、特定遊技状態報知手段による所定の報知手段に報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかずに遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に特別報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

【1789】

そのうえで、再遊技状態移行手段により再遊技状態に移行する際には、特定遊技状態報知手段による報知の開始が制限される場合がある。このようにすることで、留保手段により移行結果当選が留保されることに基づいて再遊技状態に移行した場合、特定遊技状態に関する特定事象を再遊技状態の種類から予測する、という遊技を好適に実行することができる。つまり、特定遊技状態報知手段により報知が開始されていると、特定遊技状態への移行の有無を特定事象とするような構成においては、当該特定遊技状態報知手段による報知によってその特定事象を予測するまでもなく把握されてしまうからである。

【1790】

特徴BD11. 前記第1結果は、前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記第2結果は、前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴BD1乃至BD10のいずれか1に記載の遊技機。

【1791】

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

【1792】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与され、

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1793】

特徴BD12. 前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴BD1乃至BD11のいずれか1に記載の遊技機。

【1794】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によ

10

20

30

40

50

て報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴B D 1に記載した特定遊技状態への期待感を高める効果を向上させることが可能となる。

【1795】

特徴B D 1 3. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）と、

10

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓2 6 L, 2 6 M, 2 6 R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー4 1）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ4 2～4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置1 0 1によるリール制御処理を実行する機能）と、

20

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置1 0 1による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置1 0 1による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

30

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ6 8における第1表示用セグメントN 1～第7表示用セグメントN 7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置1 0 1による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置1 0 1による第1特定役処理を実行する機能）と、

40

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果であって、前記有効位置に当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な有利状態に移行させる移行手段（主制御装置1 0 1によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果となった場合、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止するまで、当該移行結果当選を留保する留保手段（主制御装置1 0 1によるステップS 6 0 9の処理を実行する機能）と、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況（持ち越し状態）において、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記移行抽選手段による抽選の実行を制限する制限手段（主制御装置1 0 1によるステップS 7 0 2の処理を実行する

50

機能)と、
を備え、

遊技状態として、前記抽選手段による抽選結果が所定の再遊技結果となる確率が通常遊技状態とは異なる複数の再遊技状態(特に、第5RT状態～第8RT状態)が設定されており、

前記複数の再遊技状態は、前記再遊技結果のうちの特定再遊技結果となる確率が異なるように設定されており、

前記移行抽選手段は、前記移行結果当選に基づいて前記特定遊技状態への移行抽選を実行可能であり、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保される当選条件を含む特定条件が成立した場合、遊技状態を前記複数の再遊技状態のうちにいずれかに移行させることが可能な再遊技状態移行手段(主制御装置101の特殊RT状態処理において、第5RT状態～第8RT状態のいずれかに移行させる処理を実行する機能)と、

前記再遊技状態移行手段により遊技状態を前記再遊技状態に移行させる場合、前記特定遊技状態への移行抽選の当選期待度に応じて、移行させる前記再遊技状態を選択可能な選択手段(主制御装置101の特殊RT状態処理において、チャレンジモード当選フラグ、アタックモード当選フラグ及び特化ゾーン当選フラグの有無によってRT状態を設定する処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1796】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、抽選手段による抽選結果が移行結果となり、当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止すると遊技者にとって有利な有利状態に移行し、移行用の絵柄組合せが停止しなければ、当該移行結果当選が留保される。このような構成において、更に、周回体の停止操作態様によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止操作態様に関する態様報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。そして、抽選手段による抽選結果が特定結果となると、特定遊技状態への移行抽選が行われ得るため、各ゲームにおいて有利状態と特定遊技状態との連鎖が生じ得るようになり、遊技性が格段に向上する。

【1797】

その一方で、有利状態への移行が確定している状態において、更に特定遊技状態への移行抽選を行う構成であると、移行用の絵柄組合せを停止させないような停止操作を行う等して、有利状態への移行をなかなか発生させないようにし、特定遊技状態への移行抽選を無制限に発生させる行為が行われる可能性がある。そうすると、当該移行用の絵柄組合せを停止させない停止操作を行うことが可能な遊技者と、そのような停止操作を行えない遊技者との有利度の差が顕著となり、遊技の公平性の観点から好ましくないし、そもそも、設計上、意図した払出率とは異なる払出率となり得るため、そのような観点からも好ましくない。そこで、有利状態への移行が確定している状態においては、特定遊技状態への移行抽選の実行を制限する構成とすることで、上記意図した払出率とすることができるし、遊技の公平性を担保することができる。

【1798】

また、移行結果当選を留保可能とすることにより、内部的には有利状態への移行が確定している状態で、それを演出等で示唆しながら遊技を行わせれば、有利状態への移行に対する期待感を持続させる、といったメリットもある。その一方で、移行用の絵柄組合せ自体をなかなか停止させることができなかつたりすると、特定結果となって特定状態に関する抽選の実行が制限される場面も多くなり、遊技者は損をした気分になり得る。そこで、このような状況が生じ得る状況、すなわち、留保手段に移行結果当選が留保される状況となることに基づいて、特定再遊技結果となる確率がそれぞれ異なる複数の再遊技状態のう

ちのいずれかに移行させる構成としたうえで、特定遊技状態への移行抽選の当選期待度に応じて、その再遊技状態の種類が選択される構成とした。このようにすることで、特定再遊技結果の当選確率から、再遊技状態の種類を予測・把握し、特定遊技状態への移行抽選の当選期待度を予測する、といった遊技が追加され、特定結果となって特定遊技状態に関する抽選の実行が制限される状況であっても、特定遊技状態に関する遊技を楽しませることが可能となる。以上の結果、遊技の興趣向上を好適に図ることができる。

【1799】

なお、特徴BD13に対し、上記特徴BD1乃至BD12の各構成を個別に適用してもよいし、各構成を組み合わせ適用してもよい。

【1800】

＜特徴BE群＞

特徴BE1．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L，32M，32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L，26M，26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置101による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置101による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能）と、

遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することにに基づいて特定報知手段（第8表示用セグメントN8）による報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することにに基づいて前記特定報知手段による報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置101による区間表示第1処理～区間表示第4処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果であって、前記有効位置に当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な有利状態に移行させる移行手段（主制御装置101によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果となった場合、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止するまで、当該移行結果当選を留保する留保手段（主制御装置101によるステップS609の処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定結果として、前記移行結果を含む重複結果（例えば、強チェリー重複1、強スイカ重複1、チャンスA重複1）と、前記移行結果を含まない非重複結果（例えば、強チェリー、強スイカ、チャンスA）が設定されており、

前記特定遊技状態報知手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記非重複結果であって、前記特定遊技状態への移行抽選に当選した場合、当該非重複結果に当選したゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定報知手段による報知を開始する手段（主制御装置101における区間表示第1処理を実行する機能）と、

10

前記抽選手段による抽選結果が前記重複結果又は前記移行結果であって、前記特定遊技状態への移行抽選に当選した場合、前記移行用の絵柄組合せが停止することにより前記有利状態に移行するゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームよりも前のタイミングで前記特定報知手段による報知を開始せず、且つ前記開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定報知手段による報知を開始する手段（主制御装置101における区間表示第4処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1801】

20

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体を停止させる停止操作手段の停止操作態様によって第1結果入賞となったり、第2結果入賞となったりする結果が設定されており、これらの停止操作態様に関する態様報知が行われる場合があり、態様報知の有無によって入賞の有無を変化させて有利度を異ならせる遊技性が創出される。

【1802】

この場合、態様報知が行われやすい特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による報知が開始され、当該特定遊技状態が終了すると特定報知手段による報知も終了する。つまり、特定報知手段の報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかず遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に態様報知による遊技を十分に楽しんでもらうことが可能となる。

30

【1803】

しかも、特定遊技状態報知手段による報知は、少なくとも特定遊技状態への移行抽選に当選契機となった抽選結果が入賞し得るゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前で開始され、報知の開始タイミングが時限的な報知とされている。このような構成とすることにより、特定遊技状態への移行抽選に当選しているのにも関わらず遊技を終了してしまうことを、極力減らすことが可能となる。

40

【1804】

その一方で、上記のように移行抽選の報知を時限的なものとしてしまうと、移行抽選の結果は、特定遊技状態報知手段による報知が開始されるか否かによって明確に判断可能となることからして、演出上の面白みが欠けるもとという見方もされ得る。

【1805】

そこで、上記構成においては、特定遊技状態への移行抽選を、有利状態への移行契機となるものであって、入賞が成立するまでその当選が留保され得る移行結果（所謂大当たり）との重複結果と、当該移行結果との重複ではない非重複結果とにより行うことが可能な構成としたうえで、重複結果と非重複結果とでは、特定遊技状態報知手段による報知開始

50

を異ならせた。

【1806】

より詳しくは、非重複結果を契機として特定遊技状態への移行抽選に当選した場合には、当該非重複結果当選となったゲームを開始ゲームとし、その次のゲームの操作を許容するよりも前に特定遊技状態報知手段による報知が開始され、移行結果を含む結果（主に重複結果）を契機として特定遊技状態への移行抽選に当選した場合には、当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止して有利状態へ移行するゲームを開始ゲームとし、その次のゲームの操作を許容するよりも前に特定遊技状態報知手段による報知が開始される。

【1807】

このようにすることで、仮に特定遊技状態への移行抽選の契機となる結果に対応する停止出目が出現した場合において、当該ゲームにて特定遊技状態報知手段による報知が開始されなくても、上記重複結果である可能性が残されるため、特定遊技状態報知手段による報知を時限的なものとしつつも、演出効果の高い報知とすることが可能となる。よって、興趣向上を好適に図ることができる。

【1808】

特徴B E 2. 前記重複結果として、前記特定結果のうちの第1特定結果（例えば、強チェリー）との重複結果である第1重複結果（例えば、強チェリー重複1）が設定されており、

前記非重複結果として、前記特定結果のうちの前記第1特定結果（例えば、強チェリー）の非重複結果である第1非重複結果（例えば、強チェリー）が設定されており、

前記特典付与手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記第1重複結果である場合、前記有効位置に第1特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第1特定結果に対応する特典を付与し、

前記抽選手段による抽選結果が前記第1非重複結果である場合、前記有効位置に前記第1特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第1特定結果に対応する特典を付与することを特徴とする特徴B E 1に記載の遊技機。

【1809】

上記構成によれば、第1特定結果と移行結果との重複当選となる第1重複結果に当選したゲームと、第1特定結果の単独当選となる第1非重複結果に当選したゲームとで、いずれも、第1特定結果用の絵柄組合せが停止して第1特定結果入賞を成立させることが可能となるため、これら第1重複結果及び第1非重複結果のいずれに当選したかを、停止出目からは判断しにくくなる。その一方で、特定遊技状態報知手段による報知は、第1重複結果であれば移行結果入賞が成立するゲームを開始ゲームとし、第1非重複結果であれば第1特定結果入賞が成立するゲームを開始ゲームとする。そのため、いずれの結果を契機として特定遊技状態への移行抽選に当選している場合であっても、特定遊技状態報知手段の報知の開始の有無（開始タイミング）が異なる、という事象が生じ得る。つまり、第1特定結果用の絵柄組合せが停止した場合であって、当該ゲームの次のゲームの操作が許容されるまでに特定遊技状態報知手段による報知が開始されなくても、当該第1特定結果用の絵柄組合せが第1重複結果における第1特定結果に基づくものである可能性を残すことができ、特定遊技状態への移行抽選に当選していない場合であっても、期待感を持続させることが可能となる。

【1810】

特徴B E 3. 前記重複結果として、前記特定結果のうちの第2特定結果（例えば、強スイカ）との重複結果である第2重複結果（例えば、強スイカ重複1）が設定されており、

前記非重複結果として、前記特定結果のうちの前記第2特定結果（例えば、強スイカ）の非重複結果である第2非重複結果（例えば、強スイカ）が設定されており、

前記特典付与手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記第2重複結果である場合、前記有効位置に第2特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第2特定結果に対応する特典を付与

10

20

30

40

50

し、

前記抽選手段による抽選結果が前記第2非重複結果である場合、前記有効位置に前記第2特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第2特定結果に対応する特典を付与するものであり、

前記移行抽選手段による移行抽選に当選する確率が、前記第1特定結果に基づく抽選と、前記第2特定結果に基づく抽選とで異なっていることを特徴とする特徴B E 2に記載の遊技機。

【1811】

上記構成によれば、特徴B E 2の遊技性において、移行抽選手段による移行抽選に当選する確率も加味される。すなわち、例えば、第1特定結果の方が第2特定結果よりも移行抽選に当選し易い構成であれば、第1特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていなければ、第2特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていない場合よりも、移行当選している可能性が高くなり、第1特定の絵柄組合せが出現することへの期待感がより増大化される。一方、第2特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていない場合には、その後に第1特定の絵柄組合せが出現した場合の驚きの効果が高められる。以上のように、移行抽選手段による移行抽選の当選確率を加味して停止出目を楽しませることで、留保中において停止出目から移行抽選の結果を予測する遊技性が格段に向上する。

【1812】

特徴B E 4. 前記重複結果として、前記特定結果のうちの第3特定結果（例えば、チャンスA）との重複結果である第3重複結果（例えば、チャンスA重複1）が設定されており、

前記非重複結果として、前記特定結果のうちの前記第3特定結果（例えば、チャンスA）の非重複結果である第3非重複結果（例えば、チャンスA）が設定されており、

前記特典付与手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記第3重複結果である場合、前記有効位置に第3特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第3特定結果に対応する特典を付与し、

前記抽選手段による抽選結果が前記第3非重複結果である場合、前記有効位置に前記第3特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第3特定結果に対応する特典を付与するものであり、

前記抽選手段による抽選において前記重複結果と前記非重複結果となる割合が、前記第1重複結果と前記第1非重複結果となる割合と、前記第3重複結果と前記第3非重複結果となる割合とで異なっていることを特徴とする特徴B E 2又は特徴B E 3に記載の遊技機。

【1813】

上記構成によれば、特徴B E 2や特徴B E 3の遊技性において、移行結果に当選する確率も加味される。すなわち、例えば、第1重複結果と第1非重複結果の割合の方が、第3重複結果と第3非重複結果の割合よりも、移行結果との重複結果となる割合が高い構成（同じ停止出目でも移行結果当選となっている可能性が高い構成）であれば、第1特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていなければ、第3特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていない場合よりも、留保手段により移行結果当選が留保されている状況である可能性が高くなる。言い換えると、特徴B E 3の構成において、非重複結果であって特定遊技状態であれば、特定遊技状態報知手段による報知がそのゲームで開始されるのであるから、上記のように第1特定結果用の絵柄組合せが停止し、且つ特定遊技状態報知手段による報知が開始されていなければ、第3特定結果用の絵柄組合せの場合よりも、特定遊技状態に当選している可能性も高まる。以上のように、移行結果当選となる確率を加味して停止出目を楽しませることで、留保中において停止出目から移行抽選の結果を予測する遊技性が

格段に向上する。

【1814】

特徴BE5. 前記重複結果として、前記特定結果のうちの第4特定結果（例えば、中段ベル）との重複結果である第4重複結果（例えば、中段ベル重複1）が設定されており、
前記非重複結果として、前記特定結果のうちの前記第4特定結果（例えば、中段ベル）の非重複結果である第4非重複結果（例えば、中段ベル）が設定されており、

前記特典付与手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記第4重複結果である場合、前記有効位置に第4特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第4特定結果に対応する特典を付与し、

10

前記抽選手段による抽選結果が前記第4非重複結果である場合、前記有効位置に前記第4特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第4特定結果に対応する特典を付与するものであり、

前記特定遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の所定状態（アタックモード、チャレンジモード、スーパーアタックモード、前兆モード等）を有し、

前記移行抽選手段による移行抽選として、第1所定状態（チャレンジモード）への移行抽選である第1移行抽選と、前記第1所定状態とは異なる第2所定状態（アタックモード）への移行抽選である第2移行抽選とが設定されており、

前記第1特定結果に基づいて実行される前記第1移行抽選及び前記第2移行抽選では、いずれの移行抽選でも当選し得る一方、前記第4特定結果に基づいて実行される前記第1移行抽選及び前記第2移行抽選では、いずれか一方の移行抽選にて当選しないように設定されていることを特徴とする特徴BE2乃至BE4のいずれか1に記載の遊技機。

20

【1815】

上記構成によれば、特定遊技状態のうち第1所定状態と第2所定状態とで、特定結果の種類によって移行しないものも含まれる。つまり、第1特定結果の場合、第1所定状態と第2所定状態とのいずれにも移行し得るものの、第4特定結果の場合は、いずれか一方には移行し得ない。このようにすることで、第1重複結果又は第1非重複結果に対応する第1特定結果用の絵柄組合せが停止した場合と、第4重複結果又は第4非重複結果に対応する第4特定結果用の絵柄組合せが停止した場合とで、留保されるか否かといった観点、特定遊技状態報知手段による報知が開始されるか否かという観点に加え、いずれの所定状態への移行抽選が行われたか、といった観点からも、その後の動向を楽しむ遊技を行うことができる。

30

【1816】

特徴BE6. 前記重複結果として、前記特定結果のうちの第5特定結果（例えば、中段ベル）との重複結果である第5重複結果（例えば、中段ベル重複1）が設定されており、

前記非重複結果として、前記特定結果のうちの前記第5特定結果（例えば、中段ベル）の非重複結果である第5非重複結果（例えば、中段ベル）が設定されており、

前記特典付与手段は、

前記抽選手段による抽選結果が前記第5重複結果である場合、前記有効位置に第5特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第5特定結果に対応する特典を付与し、

40

前記抽選手段による抽選結果が前記第5非重複結果である場合、前記有効位置に前記第5特定結果用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、当該第5特定結果に対応する特典を付与するものであり、

前記特定遊技状態として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の所定状態（アタックモード、チャレンジモード、スーパーアタックモード、前兆モード等）を有し、

前記移行抽選手段による移行抽選として、第1所定状態（チャレンジモード）への移行抽選である第1移行抽選と、前記第1所定状態とは異なる第2所定状態（スーパーアタックモード）への移行抽選である第2移行抽選とが設定されており、

前記第1特定結果に基づいて実行される前記第1移行抽選及び前記第2移行抽選では、

50

いずれの移行抽選でも当選しない場合がある一方、前記第5特定結果に基づいて実行される前記第1移行抽選及び前記第2移行抽選では、少なくともいずれか一方の移行抽選では当選するように設定されていることを特徴とする特徴B E 2乃至B E 5のいずれか1に記載の遊技機。

【1817】

上記構成によれば、特定遊技状態のうち第1所定状態と第2所定状態とで、特定結果の種類によって必ずいずれかの所定状態に移行するものが含まれる。つまり、第1特定結果の場合、第1所定状態と第2所定状態とのいずれにも移行しない場合があり、第5特定結果の場合は、いずれか一方には必ず移行する。このようにすることで、第1重複結果又は第1非重複結果に対応する第1特定結果用の絵柄組合せが停止した場合と、第5重複結果又は第5非重複結果に対応する第5特定結果用の絵柄組合せが停止した場合とで、留保されるか否かといった観点、特定遊技状態報知手段による報知が開始されるか否かという観点に加え、いずれの所定状態へ移行するか、といった観点からも、その後の動向を楽しむ遊技を行うことができる。

10

【1818】

特徴B E 7. 前記第1結果は、前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記第2結果は、前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となり、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴B E 1乃至B E 7のいずれか1に記載の遊技機。

20

【1819】

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

【1820】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与され、

30

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1821】

40

特徴B E 8. 前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されていることを特徴とする特徴B E 1乃至B E 7のいずれか1に記載の遊技機。

【1822】

上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によ

50

て報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高め、且つ特徴 B E 1 に記載した特定遊技状態への期待感を高める効果を向上させることが可能となる。

【1823】

<特徴 C A 群>

特徴 C A 1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー 4 1）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ 4 2～4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置 1 0 1 によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 0 1 による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第 1 の停止操作態様で操作された場合には第 1 態様用の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第 1 の停止操作態様とは異なる第 2 の停止操作態様で操作された場合には前記第 1 態様用の絵柄組合せとは異なる第 2 態様用の絵柄組合せが停止可能となる操作態様結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第 1 の停止操作態様及び前記第 2 の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ 6 8 における第 1 表示用セグメント N 1～第 7 表示用セグメント N 7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置 1 0 1 による押し順役処理を実行する機能）を備え、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果であって、前記有効位置に当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止したことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な有利状態に移行させる移行手段（主制御装置 1 0 1 によるボーナス状態処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果となった場合、前記有効位置に前記移行用の絵柄組合せが停止するまで、当該移行結果当選を留保する留保手段（主制御装置 1 0 1 によるステップ S 6 0 9 の処理を実行する機能）と、

を備え、

遊技状態として、前記抽選手段による抽選結果が再遊技結果となる確率が通常遊技状態よりも高くなる再遊技状態が設定されており、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されることで成立する当選条件と、前記留保手段により前記移行結果当選が留保されることなく成立する非当選条件と、を含む特定条件が成立した場合、遊技状態を前記再遊技状態へ移行させることが可能な再遊技状態移

10

20

30

40

50

行手段（主制御装置 101 による特殊 R T 状態処理を実行する機能）を備え、

前記態様報知手段は、前記再遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が前記操作態様結果となった場合、当該再遊技状態が前記特定条件として前記当選条件が成立したことに基づいて移行したものであれば前記第 1 の停止操作態様に関する前記態様報知を実行し易く、当該再遊技状態が前記特定条件として前記非当選条件が成立したことに基づいて移行したものであれば前記第 2 の停止操作態様に関する前記態様報知を実行し易い特別態様報知手段（表示制御装置 81 による特殊 R T 用報知処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1824】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、抽選手段による抽選結果が移行結果となり、当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止すると遊技者にとって有利な有利状態に移行し、移行用の絵柄組合せが停止しなければ、当該移行結果当選が留保される。

【1825】

さらに、遊技状態として再遊技結果となる確率が通常遊技状態よりも高くなる再遊技状態（所謂 R T 状態）が設定されており、移行結果当選が留保されることを条件として再遊技状態へ移行する場合と、移行結果当選が留保されないことを条件として再遊技状態へ移行する場合とがある。そのため、再遊技状態へ移行した場合、移行結果当選が留保されているか否かによってその後の遊技者の有利度が大きく異なり、遊技者の関心どころは、当該留保の有無となると考えられる。

【1826】

ここで、再遊技結果は所謂取りこぼしが生じない結果である。そのため、例えば上記留保の有無を演出等で行う構成とした場合、当該再遊技状態中の目押しが必要となる頻度が相対的に低くなることは、当該留保の有無の演出を見逃してしまうことを抑止するという観点からすると好ましい。その一方で、一般的には再遊技結果入賞の停止出目は一律なものであるところ、停止出目が単調なものとなり得る、といった課題が生じる可能性がある。

【1827】

その点、上記構成においては、再遊技状態中に操作態様結果当選となった場合の態様報知を異ならせることにより、第 1 態様用の絵柄組合せが停止するかそれとも第 2 態様用の絵柄組合せが停止するかによって、上記留保の有無を予測する、といった遊技が追加されている。つまり、再遊技状態中において遊技者が関心を寄せる留保の有無を、停止出目によって示唆し、それを把握させることにより、再遊技状態における停止出目の単調化を回避するだけでなく、当該停止出目への注目度を劇的に向上させる、といった演出効果を見込むことが可能となる。以上の結果、遊技の興趣向上を好適に図ることができる。

【1828】

特徴 C A 2. 遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置 101 による第 1 特定役処理を実行する機能）と、

前記留保手段により前記移行結果当選が留保されている状況（持ち越し状態）において、前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記移行抽選手段による抽選の実行を制限する制限手段（主制御装置 101 によるステップ S 702 の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴 C A 1 に記載の遊技機。

【1829】

上記構成によれば、移行結果当選が留保されている状況において、態様報知に関する特定遊技状態への移行抽選の実行が制限される。つまり、再遊技状態において、態様報知に関する特定遊技状態への移行抽選の実行が制限されていれば移行結果当選の留保が確定し、態様報知に関する特定遊技状態への移行抽選の実行が制限されていなければ移行結果当選を留保していないことが確定する。言い換えると、移行抽選の実行が制限されるといった遊技者にとって好ましくない状況であれば、移行結果当選の留保という遊技者にとって好ましい状況であることとなり、逆に移行抽選の実行が制限されないといった遊技者にとって好ましい状況であれば、移行結果当選が留保されていないという遊技者にとって好ましくない状況であることとなり、いずれであっても遊技者にとっては何らかの好ましい状況となる。よって、バランスのとれた遊技性とすることができる。

10

【1830】

特徴C A 3. 前記第1態様用の絵柄組合せは、各前記周回体において前記表示部を介して視認可能となる特定位置（中ラインL 2）に、予め定められた特定絵柄が第1個数停止することにより成立し、

前記第2態様用の絵柄組合せは、各前記周回体において前記特定位置に、前記特定絵柄が前記第1個数よりも少ない第2個数停止することにより成立するものであることを特徴とする特徴C A 1又は特徴C A 2に記載の遊技機。

【1831】

上記構成によれば、第1態様用の絵柄組合せと第2態様用の絵柄組合せとの停止出目の相違を、特定絵柄の停止個数によって把握させることができる。このようにすることで、例えば、停止出目の相違によって留保の有無を予測させる遊技を、特定絵柄の停止数により判断させるといったように、よりわかりやすいものとすることが可能となる。

20

【1832】

特徴C A 4. 前記第2個数は0個であることを特徴とする特徴C A 3に記載の遊技機。

【1833】

上記構成によれば、第1態様用の絵柄組合せが停止する場合と、第2態様用の絵柄組合せが停止する場合とで、停止出目の差が、特定位置に特定絵柄が停止するか否か、といったより明確な差となる。よって、留保の有無を予測させるうえでよりシンプルな遊技性とすることができる。

【1834】

さらに、例えば、上記予測させる遊技において、それ以上、特定位置に特定絵柄を停止させたくない場合等においては、上記構成のようにすれば、例えばそれ以上、操作態様結果に当選しないようにするなどといった複雑な構成を用いなくても、停止操作態様の差によって特定絵柄の停止の有無を調節することが可能となり、より簡素な構成にて上記予測させる遊技を実現することができる。

30

【1835】

特徴C A 5. 前記再遊技状態における複数ゲームに亘って前記特定絵柄が前記特定位置に停止した数を数える特定手段（黒BAR停止カウンタ）を備え、

前記特別態様報知手段は、前記特定手段により数えられた数が特定数に達した場合、前記再遊技状態が前記特定条件として前記非当選条件が成立したことに基づいて移行したものであれば前記第1の停止操作態様に関する前記態様報知の実行を不可とする手段（表示制御装置81において報知シナリオと黒BAR停止カウンタの値とから黒BAR非停止用の押し順報知演出を設定する処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴C A 4に記載の遊技機。

40

【1836】

上記構成によれば、移行結果当選が留保されていない再遊技状態において、特定絵柄の停止数が特定数に達すると、第1態様用の絵柄組合せに対応する第1の停止操作態様についての態様報知が実行されなくなる。その結果、第1態様用の絵柄組合せとして特定絵柄が第1個数停止することはなくなるため、第2態様用の絵柄組合せとして特定絵柄が特定位置に停止しないようになる。これにより、特定絵柄が特定位置に停止した数が特定数を

50

超えないことを通じて移行結果当選が留保されていないことを予測させ、逆に、特定絵柄が特定位置に停止した数が特定数を超えることを通じて移行結果当選が留保されていることを把握させることが可能となる。

【1837】

特徴C A 6. 前記特別態様報知手段は、前記特定手段により数えられた数が前記特定数未満であっても、前記再遊技状態が前記特定条件として前記非当選条件が成立したことに基づいて移行したものであって、且つ前記特定手段により数えられた数に前記第1個数を加算した場合に前記特定数を超える場合、前記第1の停止操作態様に関する前記態様報知の実行を不可とする手段（表示制御装置81において特殊リプレイの種類と黒BAR停止カウンタの値とから黒BAR非停止用の押し順報知演出を設定する処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴C A 5に記載の遊技機。

10

【1838】

上記構成によれば、留保手段により移行結果当選が留保されていないのにも関わらず、特定絵柄が特定位置に停止する数が特定数を超える事象を未然に回避することが可能となる。よって、停止数から留保の有無を予測する遊技において、停止数と留保の有無との矛盾が生じにくくなる。

【1839】

特徴C A 7. 前記操作態様結果として、前記第1態様用の絵柄組合せが停止した場合に前記特定位置に前記特定絵柄が停止する数が異なる複数の操作態様結果が設けられており、

20

前記複数の操作態様結果のいずれについても、前記第2態様用の絵柄組合せが停止した場合に前記特定位置に前記特定絵柄が停止する数は0個であることを特徴とする特徴C A 3乃至C A 6のいずれか1に記載の遊技機。

【1840】

上記構成によれば、特定絵柄の停止数によって留保の有無を予測させる遊技において、その停止数の増加数を操作態様結果の種類によって異ならせ、増加率の多様化を図りつつも、特徴C A 5のように停止数と留保の有無との関係から、それ以上増加させたくない場合には、第2の停止操作態様の態様報知を行うだけでよく、上記留保の有無を予測させる遊技を好適に実現することができる。

【1841】

30

特徴C A 8. 前記特定手段により数えられた数に応じて特定報知手段（補助表示部65）における特定演出の内容（背景色）を変化させることが可能な手段（表示制御装置81による加算時演出を設定する処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴C A 3乃至C A 7のいずれか1に記載の遊技機。

【1842】

上記構成によれば、特定報知手段による所定演出の内容から、特定位置に特定絵柄が停止した数を把握可能となり、遊技者が自ら数を数えなくてもよくなる。よって、停止数から、留保の有無を予測する遊技をより行いやすくすることができる。

【1843】

特徴C A 9. 前記抽選手段による抽選結果が前記操作態様結果であって、前記第1の停止操作態様にて各前記周回体を停止させる場合、各前記周回体のうち所定周回体の停止タイミングが第1のタイミングであれば前記第1態様用の絵柄組合せが停止する一方、前記所定周回体の停止タイミングが前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミングであれば前記第1態様用の絵柄組合せとは異なる絵柄組合せであって、前記特定位置に前記特定絵柄が停止する数が前記第1個数よりも少ない低個数用の絵柄組合せが停止することを特徴とする特徴C A 3乃至C A 8のいずれか1に記載の遊技機。

40

【1844】

上記構成によれば、停止操作態様が第1の停止操作態様と合致していても（例えば、停止操作態様が停止順序であって、第1の停止順序と合致していても）、第1個数の特定絵柄が特定位置に停止するとは限られず、停止操作のタイミング、すなわち、目押し操作に

50

よって第1個数の特定絵柄が停止する第1態様用の絵柄組合せが停止するか、第1個数よりも少ない数の特定絵柄が停止する低個数用の絵柄組合せが停止するかが異なることとなる。このようにすれば、自らの停止操作によって特定絵柄を停止させ、移行結果当選を勝ち取ったかのように思わせることが可能となり、再遊技状態中の遊技性を向上させることが可能となる。

【1845】

特徴CA10. 前記当選条件が成立することにより前記再遊技状態へ移行することとなるゲームにおいて各前記周回体に停止する停止出目と、前記非当選条件が成立することにより前記再遊技状態へ移行することとなるゲームにおいて各前記周回体に停止する停止出目とが共通していることを特徴とする特徴CA1乃至CA9のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1846】

上記構成によれば、再遊技状態への移行契機となるゲームの停止出目からは、移行結果当選の留保の有無を判断することができなくなる。よって、再遊技状態中の停止出目から留保の有無を予測・把握するという遊技性を損なうことがない。

【1847】

特徴CA11. 前記非当選条件が成立することにより移行した前記再遊技状態でのゲーム数を把握する把握手段(特殊RTカウンタ)と、

前記把握手段により把握されるゲーム数が予め定められた所定数に達したことに基づいて、当該再遊技状態から、当該再遊技状態へ移行する前の遊技状態へ復帰させる手段(主制御装置101において特殊RTカウンタが0となることに基づいて元の遊技状態へ復帰させる処理を実行する機能)と、

20

を備えていることを特徴とする特徴CA1乃至CA10のいずれか1に記載の遊技機。

【1848】

上記構成によれば、移行結果当選が留保されることなく移行した再遊技状態を限定的なものとすることができる。よって、移行結果当選が留保されていないのにも関わらず、再遊技結果当選となる確率が高い再遊技状態が延々と継続する不都合を解消することが可能となる。

【1849】

なお、「所定数」に関し、「前記抽選手段による抽選結果が前記操作態様結果となる確率の分母数よりも大きい数」である構成とすれば、再遊技状態中に平均して少なくとも1回は操作態様結果当選となることが期待でき、停止出目を利用した遊技性を好適に実現することが可能となるメリットがある。逆に、「所定数」に関し、「前記抽選手段による抽選結果が前記操作態様結果となる確率の分母数よりも小さい数」である構成とすれば、再遊技状態中に操作態様結果当選となりにくくなり、操作態様結果に基づく停止出目の希少性を高めることができ、当該停止出目への注目度を高めることができるというメリットがある。

30

【1850】

特徴CA12. 遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの1の設定値が設定される設定手段(主制御装置101による当選確率の設定処理を実行する機能)を備え、

40

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態(アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間)と、を少なくとも設け、

前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて実行され、前記設定手段により設定される設定値に関わらず同じ当選確率となる抽選であって、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段(主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能)を備え、

前記移行結果として、前記設定手段により設定される設定値によって前記抽選手段による当選確率が異なる第1移行結果(第2BB)が設けられていることを特徴とする特徴C

50

A 1 乃至 C A 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1851】

上記構成によれば、抽選手段による抽選結果が移行結果となり、当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止すると遊技者にとって有利な有利状態に移行し、移行用の絵柄組合せが停止しなければ、当該移行結果当選が留保されるという遊技性に加え、操作態様結果当選時に、停止操作態様に関する態様報知の有無によって停止出目を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。そして、抽選手段による抽選結果が特定結果となると、特定遊技状態への移行抽選が行われ得るため、各ゲームにおいて有利状態と特定遊技状態との連鎖が生じ得るようになり、遊技性が格段に向上する。しかも、特定遊技状態については、遊技媒体の増減率等に変化を生じさせる設定値によって、移行抽選の当選率に差が生じないように設定されており、当選の有無について、より運の要素が高められ遊技の公平性が担保される。その一方で、このように設定値による差が生じないと、遊技ホールにおいて複数設置されている遊技台から一の遊技台を選択する、という楽しみ、つまりいずれの設定値が設定されているかを予測しながら行う遊技の楽しみが抹殺されてしまう可能性もある。そこで、上記構成においては、移行結果として設定値によって当選確率が異なる第 1 移行結果を設けたことにより、上記設定値を予測するという遊技を、再遊技状態中の停止出目によって留保の有無を予測しつつ行いながらも、特定遊技状態と連動する遊技性を楽しませることが可能となる。

10

【1852】

なお、「特定遊技状態」について、「前記特定遊技状態として、前記通常遊技状態よりも前記態様報知の実行頻度が高くなる高頻度状態、前記通常遊技状態よりも前記高頻度状態へ移行し易い高確率状態、及び前記高頻度状態若しくは前記高確率への移行抽選に当選し且つ移行前である移行前状態（前兆モード）、の少なくともいずれかが設定されている」としてもよく、この場合、「上記構成によれば、特定遊技状態のバリエーションが多様化し、遊技性が向上する。しかも、高確率状態や移行前状態については、いずれも態様報知の実行頻度によって有利度が向上するよりも前の段階であり、各ゲームの有利度については通常遊技状態とほぼ同等のものである。そのような状態を含めて、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段によって報知が開始される構成とすることで、特定遊技状態へ移行しているのに関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうといった事象を好適に回避させることが可能となる。つまり、高頻度状態へ移行していれば、遊技者は態様報知が行われることによってその状態移行を把握可能であると考えられ、このような高頻度状態の前段階の状態への移行を特定報知手段の報知開始によって知らしめる構成とすることで、特定遊技状態への移行をより好適に把握させることが可能となる。以上の結果、特定報知手段によって平等性を担保する機能を高めることが可能となる。」という効果を奏する。なお、「特定遊技状態」のバリエーションについては、以下の各特徴についても同様である。

20

30

【1853】

特徴 C A 1 3．前記移行結果として、前記設定手段により設定される設定値に関わらず前記抽選手段による当選確率が共通する第 2 移行結果（第 1 B B）が設けられており、

前記再遊技状態移行手段は、前記第 1 移行結果当選及び前記第 2 移行結果当選のいずれが前記留保手段に留保される場合であっても共通の前記再遊技状態へ移行させることを特徴とする特徴 C A 1 2 に記載の遊技機。

40

【1854】

上記構成によれば、再遊技状態において留保の有無を予測しつつ設定値を予測する遊技を複雑化することができる。つまり、再遊技状態において留保の有無を判別したとしても、留保されているのが設定値による当選確率の差がある第 1 移行結果なのか、それとも設定値による当選確率の差の無い第 2 移行結果なのかといったように、設定値の予測における枝が増え、設定値を予測する遊技をより多様なものとすることができ、遊技性が向上する。

【1855】

50

特徴C A 1 4. 遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記移行抽選手段は、前記移行結果当選に基づいて前記特定遊技状態への移行抽選を実行可能であり、

遊技状態が前記特定遊技状態へ移行することに基づいて特定報知手段（第8表示用セグメントN8）を点灯状態とすることにより報知を開始し、当該特定遊技状態が終了することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置101による区間表示第1処理～区間表示第4処理を実行する機能）を備え、

10

前記特定遊技状態報知手段は、

前記移行抽選手段による移行抽選の契機となった遊技結果が前記移行結果を含まない結果である場合、当該結果入賞が成立するゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定報知手段による報知を開始する第1手段（主制御装置101による区間表示第1処理を実行する機能）と、

前記移行抽選手段による移行抽選の契機となった遊技結果が前記移行結果を含む結果である場合、前記移行結果入賞が成立ゲームを開始ゲームとし、当該開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前のタイミングで前記特定報知手段による報知を開始する第2手段（主制御装置101による区間表示第4処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴C A 1乃至C A 1 3のいずれか1に記載の遊技機。

20

【1856】

上記構成によれば、抽選手段による抽選結果が移行結果となり、当該移行結果に対応する移行用の絵柄組合せが停止すると遊技者にとって有利な有利状態に移行し、移行用の絵柄組合せが停止しなければ、当該移行結果当選が留保されるという遊技性に加え、操作態様結果当選時に、停止操作態様に関する態様報知の有無によって停止出目を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。そして、抽選手段による抽選結果が特定結果となると、特定遊技状態への移行抽選が行われ得るため、各ゲームにおいて有利状態と特定遊技状態との連鎖が生じ得るようになり、遊技性が格段に向上する。

【1857】

このような構成において、特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による報知が開始され、当該特定遊技状態が終了するとその報知も終了する。つまり、特定報知手段による報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかずに遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に特別報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

30

【1858】

しかも、特定報知手段による報知は、少なくとも特定遊技状態の開始契機となった抽選結果が入賞する開始ゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前で開始され、報知の開始タイミングが時限的な報知とされている。より詳しくは、開始契機となった抽選結果が移行結果を含まない結果であり、移行結果当選が留保されることのない結果であれば、当該抽選結果入賞が成立したゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前に報知が開始され、開始契機となった抽選結果が移行結果を含む結果であり、移行結果当選が留保され得る結果であれば、移行結果入賞が成立したゲームの次のゲームの操作を許容するよりも前に報知が開始される。言い換えるならば、基本的には、特定遊技状態の開始契機となった抽選結果当選のゲームにおいて報知が開始されるものの、移行結果当選が留保される場合は当該移行結果入賞が成立するまで特定遊技状態報知手段による報知の開始が制限される。そうすると、例えば、特定遊技状態の開始契機となり得る遊技結果となったゲームにおいて、特定遊技状態報知手段による報知が開始されなかった場合、（1）特定遊技状態への移行抽選に当選しており且つ留保手段により移行結果当選が留保されている場合か、（

40

50

2) 特定遊技状態への移行抽選に当選しておらず且つ留保手段により移行結果当選が留保されている場合か、(3) 特定遊技状態への移行抽選にも移行結果にも当選していない場合か、のいずれかとなる。その点、上記特徴C A 1のように、移行結果当選の有無を操作態様結果の停止出目から推測する遊技が可能となっているため、特定遊技状態報知手段による報知の開始の有無との関係で、当該報知が開始されていない場合には、操作態様結果の停止出目から、上記(1)又は(2)のケースであるか、(3)のケースであるかの絞り込みが可能となる。このようにすることで、停止出目に基づいて留保の有無を推測する遊技性をより高度なものとすることができ、興趣向上が図られる。

【1859】

特に、特徴C A 1 2や特徴C A 1 3のように、移行結果として、設定値による当選確率の差がある第1移行結果や差がない第2移行結果を有する構成において、特定遊技状態への移行抽選の当選確率が設定値によって差がないようにすることを前提とするならば、第1移行結果では特定遊技状態への移行抽選を行うことができず、第2移行結果では特定遊技状態への移行抽選を行うことが可能な構成となる。そうすると、上記(1)及び(2)のケースにおいては、第1移行結果が留保されていれば(2)のケースであることとなり、第2移行結果が留保されていれば(1)のケースであることとなり、移行結果の種類との関係からも、いずれのケースであるかを絞り込むことが可能となる。

【1860】

特徴C A 1 5. 前記操作態様結果として、

各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様で操作された場合には、前記第1態様用の絵柄組合せとして第1結果に対応する第1態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様で操作された場合には、前記第2態様用の絵柄組合せとして前記第1結果とは異なる第2結果に対応する絵柄組合せであって、前記第1態様の絵柄組合せとは異なる第2態様の絵柄組合せが停止可能となる第1操作態様結果（例えば、押し順ベル）と、

各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様で操作された場合には、前記第1態様用の絵柄組合せとして第3結果に対応する第3態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様で操作された場合には、前記第2態様用の絵柄組合せとして前記第3結果に対応する絵柄組合せであって、前記第3態様の絵柄組合せとは異なる第4態様の絵柄組合せが停止可能となる第1操作態様結果（例えば、特殊リプレイ）と、が設定されており、

前記特別態様報知手段は、前記操作態様結果が前記第2操作態様結果であれば前記態様報知を実行する一方、前記操作態様結果が前記第1操作態様結果であれば前記態様報知を実行しないことを特徴とする特徴C A 1乃至C A 1 4のいずれか1に記載の遊技機。

【1861】

上記構成によれば、操作態様結果当選時の停止出目から留保の有無を予測するという遊技において、操作態様結果が第2操作態様結果であれば態様報知により停止出目の調節を行う一方、第1操作態様結果であれば態様報知を行わず停止出目の調節を行わない。第1操作態様結果と第2操作態様結果とは、第1操作態様結果はその停止操作態様によって入賞する結果が異なり得るものである一方、第2操作態様結果は停止操作態様に関わらず同じ結果が入賞する。そのため、上記操作態様結果当選時の停止出目から留保の有無を予測する遊技を、遊技者の利益に変化を生じさせない範囲で実現することが可能となる。よって、当該予測する遊技を設定するうえで、出玉率等を考慮する必要がなく、純粋な演出効果を見込んで設定することができる。

【1862】

特徴C A 1 6. 前記操作態様結果として、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1停止順序で操作された場合には前記第1態様用の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1停止順序とは異なる第2停止順序で操作された場合には前記第2態様用の絵柄組合せが停止可能となる順序対応結果（例えば、押し順ベル）が設定されており、

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記順序対応結果である場合、前記第1停止順序及び前記第2停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴C A 1乃至C A 15のいずれか1に記載の遊技機。

【1863】

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

【1864】

なお、上記構成は、「各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作されて前記第1結果入賞が成立した場合には前記第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作されて前記第2結果入賞が成立した場合には前記第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与され、

前記態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を前記態様報知として前記所定の報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1865】

<特徴C B群>

特徴C B 1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓2 6 L, 2 6 M, 2 6 R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー4 1）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ4 2～4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置1 0 1によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置1 0 1による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置1 0 1による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、

各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合には、第1結果に対応する第1態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合には、前記第1結果とは異なる第2結果に対応する絵柄組合せであって、前記第1態様の絵柄組合せとは異なる第2態様の絵柄組合せが停止可能となる第1操作態様結果（例えば、押し順ベル）と、

各前記停止操作手段が第3の停止操作態様で操作された場合には、第3結果に対応する第3態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第3の停止操作態様とは異なる第4の停止操作態様で操作された場合には、前記第3結果に対応する絵柄組合せであって、前記第3態様の絵柄組合せとは異なる第4態様の絵柄組合せが停止可能とな

10

20

30

40

50

る第2操作態様結果（例えば、特殊リプレイ）と、が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記第1操作態様結果である場合、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む停止操作態様に関する第1態様報知（押し順報知）を第1報知手段（指示モニタ68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7）にて実行可能な第1態様報知手段（主制御装置101による押し順役処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記第2操作態様結果である場合、前記第3の停止操作態様及び前記第4の停止操作態様を含む停止操作態様に関する第2態様報知（押し順報知演出）を第2報知手段（補助表示部65）にて実行可能な第2態様報知手段（表示制御装置81による押し順報知用処理を実行する機能）と、

10

を備え、

前記第1態様報知手段による前記第1態様報知と前記第2態様報知手段による前記第2態様報知のいずれについても、その実行が許容される第1特定状態（有利区間）と、

前記第1態様報知手段による前記第1態様報知の実行は制限される一方、前記第2態様報知手段による前記第2態様報知の実行は許容される第2特定状態（通常区間）と、が設定されており、

前記第2特定状態において、前記第2態様報知手段による前記第2態様報知に基づいて、当該第2特定状態後の有利度を示唆する示唆手段（表示制御装置81による特殊RT報知処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1866】

20

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、更に、周回体の停止操作態様によって入賞する結果が異なる第1操作態様結果が設定されており、第1操作態様結果当選時の第1態様報知の有無によって有利度を変化させる遊技性が実現可能となっている。それに加え、周回体の停止操作態様によって入賞する結果が共通する第2操作態様結果も設定されているため、第1特定状態として、第2操作態様結果当選時の第2態様報知を第1態様報知に織り交ぜて発生させる等することにより、有利度を過度に変化させることなく、射幸性を抑えた遊技性を実現することが可能となる。

30

【1867】

このような構成において、第1態様報知と第2態様報知とのうち第1態様報知の実行は制限される一方、第2態様報知の実行は許容される第2特定状態が設定されている。このような第2特定状態を設定することにより、態様報知を行いつつも当該態様報知によって有利度に変化を生じさせない遊技性を実現することができ、態様報知によって単に遊技媒体の獲得を目指す一辺倒な遊技性から脱却した新たな遊技性の創出に寄与することができる。かといって、遊技者としては、そのような新たな遊技性を楽しみたいとは考えるであろうものの、遊技媒体の獲得等を望まないわけではなく、有利度への関心は未だ高いことが実情といえる。そこで、第2特定状態において、態様報知を利用して第2特定状態後の有利度を示唆する構成とすれば、態様報知によってその後の展開を予測するという遊技が追加されることとなり、態様報知自体によって有利度に変化が生じない第2特定状態における遊技性を向上させることができる。以上の結果、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【1868】

特徴CB2. 前記第1特定状態は、少なくとも前記第1態様報知手段による前記第1態様報知の実行頻度が、通常遊技状態よりも高くなり得る状態であり、

遊技状態を前記第1特定状態へ移行させるか否かの第1移行抽選を実行する第1移行抽選手段（主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能）と、

前記第1移行抽選手段による第1移行抽選に当選したことに基づいて特定報知手段（第8表示用セグメントN8）による報知を開始し、当該第1特定状態が終了することに基づ

50

いて前記特定報知手段による報知を終了する特定報知実行手段（主制御装置１０１による区間表示第１処理～区間表示第４処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定報知実行手段は、前記第１移行抽選手段による第１移行抽選に当選している場合であっても、前記第２特定状態においては前記特定報知手段による報知を行わないことを特徴とする特徴ＣＢ１に記載の遊技機。

【１８６９】

上記構成によれば、第１態様報知及び第２態様報知の実行が許容される第１特定状態と、第２態様報知のみその実行が許容される第２特定状態とを有する構成において、第１特定状態は、第１態様報知の実行頻度が通常遊技状態よりも高くなり得るように設定されているため、遊技者としては、第１特定状態へ移行することを期待しながら遊技を行うものと考えられる。その点、第１特定状態への第１移行抽選に当選すると特定報知手段による報知が開始され、当該第１特定状態が終了すると特定報知手段による報知が終了するため、特定報知手段による報知の有無によって、第１特定状態か否かを確認することが可能となる。このようにすることで、例えば、第１特定状態への第１移行抽選に当選しているのにも関わらず、それに気づかずに遊技を終了してしまうことを抑制することができ、その遊技を終了してしまう遊技者と、その後に遊技を行う後任の遊技者との利益の偏重を解消することができる。

【１８７０】

このように、第１特定状態か否かを明示する特定報知手段を備えれば、上記のような遊技の公平性を担保する効果は期待できるものの、その一方で、遊技結果や停止出目、演出の発生等に関わらず、遊技者は特定報知手段にのみ注目することとなり得るため、演出効果が低下する可能性もある。そこで、上記構成では、そもそも第２特定状態においては特定報知手段の報知を行わないようにしているため、第１移行抽選手段による第１移行抽選の結果、すなわち特定報知手段の報知の開始へ最大限の関心を注いでいた遊技者に対し、第２特定状態において発生する第２態様報知へその関心の矛先を移させるように促すことができ、当該第２態様報知に基づいてその後の有利度を予測する、という遊技性を好適に実現することが可能となる。

【１８７１】

特徴ＣＢ３．前記示唆手段は、前記第３の停止操作態様についての前記第２態様報知を行う場合と、前記第４の停止操作態様についての前記第２態様報知を行う場合とで、前記第２特定状態後の有利度が異なるようにすることを特徴とする特徴ＣＢ１又は特徴ＣＢ２に記載の遊技機。

【１８７２】

上記構成によれば、示唆手段によって、第３の停止操作態様で停止操作を行って第３態様の絵柄組合せが停止した場合と、前記第４の停止操作態様で停止操作を行って第４態様の絵柄組合せが停止した場合とで、第２特定状態後の有利度が異なる。このように、停止出目を利用して示唆を行う構成とすれば、共通の第３結果が入賞するものであったとしても、その停止操作への関心を高め、その後の有利度を予測する遊技性を好適に向上させることができる。

【１８７３】

特徴ＣＢ４．前記示唆手段は、前記第３の停止操作態様についての前記第２態様報知を行い且つ前記第３態様の絵柄組合せが停止した場合に特定演出（背景色変化）を実行可能であり、前記第４の停止操作態様についての前記第２態様報知を行い且つ前記第４態様の絵柄組合せが停止した場合に前記特定演出を実行可能である一方、前記第３の停止操作態様についての前記第２態様報知を行い且つ前記第４態様の絵柄組合せが停止した場合には前記特定演出を実行せず、前記第４の停止操作態様についての前記第２態様報知を行い且つ前記第３態様の絵柄組合せが停止した場合に前記特定演出を実行しないことにより、前記第２特定状態後の有利度を示唆可能であることを特徴とする特徴ＣＢ３に記載の遊技機。

。

10

20

30

40

50

【1874】

上記構成によれば、示唆手段は、第2態様報知に従って停止操作を行えば示唆の一種として特定演出を実行するものの、第2態様報知に従わずに停止操作を行うと当該特定演出は実行しない。つまり、第2態様報知と停止出目のセットが合致して示唆が成立する構成となる。このようにすることで、入賞する結果がいずれも第3結果だからといって、第2態様報知に従わない遊技を行いにくくさせることができ、示唆手段を用いた遊技性を好適に実施させることができる。

【1875】

特徴CB5. 遊技状態を前記第2特定状態へ移行させるか否かの第2移行抽選を実行する第2移行抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）を備え、

10

前記第2移行抽選手段による抽選結果として、第2特定状態の後に前記第1特定状態へ移行しない第1結果（例えば第2BB当選や、ボーナス及びアタックモード等に非当選となった特定役）と、前記第2特定状態の後に前記第1特定状態へ移行し得る第2結果（例えば第1BB当選）が含まれていることを特徴とする特徴CB1乃至CB4のいずれか1に記載の遊技機。

【1876】

上記構成によれば、第2特定状態において、当該第2特定状態の後に第1特定状態へ移行しないパターンと、当該第2特定状態の後に第1特定状態へ移行するパターンとが生じるため、当該第2特定状態において行う第2態様報知による示唆を利用して、その後に第1特定状態へ移行するか否かについても示唆することも可能となる。特に、第1特定状態は両態様報知が許容される状態であり態様報知によって有利度が増加するものであるため、態様報知（第2態様報知）によって行う示唆との親和性が高く、第2態様報知による示唆から第1特定状態を容易に連想させ易くすることが可能となる。

20

【1877】

特徴CB6. 前記示唆手段は、前記第2特定状態後の有利度として、当該第2特定状態後に前記第1特定状態へ移行するか否かを示唆することが可能であることを特徴とする特徴CB5に記載の遊技機。

【1878】

上記構成によれば、特徴CB5の効果を具体的構成により奏することができる。

【1879】

30

特徴CB7. 前記抽選手段による抽選結果として、前記特典付与手段により所定数の遊技媒体を前記特典として付与されることとなる払出結果が設定されており、

遊技状態として、前記抽選手段による抽選結果が所定の前記払出結果となる確率が通常遊技状態よりも高くなる第3特定状態（ボーナス状態）が設定されており、

前記第2移行抽選手段による抽選結果が前記第1結果である場合、前記第2特定状態の後に前記第3特定状態に移行し、

前記第2移行抽選手段による抽選結果が前記第2結果である場合、前記第2特定状態の後に前記第3特定状態に移行し、その後前記第1特定状態へ移行することを特徴とする特徴CB5又は特徴CB6に記載の遊技機。

【1880】

40

上記構成によれば、払出結果入賞が成立すれば所定数の遊技媒体の払出が行われるため、第3特定状態となると多数の遊技媒体の増加が見込める。このような第3特定状態が、第1結果及び第2結果のいずれでも第2特定状態の後に生じるようにするとともに、第1結果と第2結果とによってその第3特定状態後に第1特定状態へ移行するか否かが異なるようにした。このようにすれば、いずれの結果に基づいて第2特定状態に移行した場合であっても、第2特定状態後には少なくとも第3特定状態が生じることとなり、第2特定状態への期待感をより高めることが可能となる。

【1881】

特徴CB8. 遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定される設定手

50

段（主制御装置１０１による当選確率の設定処理を実行する機能）を備え、

前記第２移行抽選手段による抽選結果が前記第１結果となる確率は前記設定手段により設定される前記設定値によって異なり得るものであり、前記第２移行抽選手段による抽選結果が前記第２結果となる確率は前記設定手段により設定される前記設定値に関わらず共通していることを特徴とする特徴ＣＢ５乃至ＣＢ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１８８２】

上記構成によれば、第２特定状態後に第１特定状態へ移行しない第１結果の確率は、遊技媒体の増減率等に変化を生じさせる設定値によって異なるものであり、第２特定状態後に第１特定状態へ移行する第２結果の確率は設定値に関わらず共通なものとなる。つまり、第１態様報知（第２態様報知も）が行われることにより有利度に変化が生じる第１特定状態については、移行する確率が設定値に関わらず共通なものとなり得る。このようにすることで、第１特定状態へ移行するか否かを、より運の要素が強いものとすることができ、第１特定状態に基づく遊技の公平性が担保される。その一方で、このように設定値による差が生じないと、遊技ホールにおいて複数設置されている遊技台から一の遊技台を選択する、という楽しみ、つまりいずれの設定値が設定されているかを予測しながら行う遊技の楽しみが抹殺されてしまう可能性もある。そこで、上記構成においては、第２特定状態後に第１特定状態へ移行しない場合については、設定値による差が生じ得るものとしたことにより、当該設定値を予測しながら遊技を行う楽しみを抹殺しない範囲で、第１特定状態に基づく遊技の公平性を担保することができる。

【１８８３】

特徴ＣＢ９．前記抽選手段による抽選結果として、前記特典付与手段により所定数の遊技媒体を前記特典として付与されることとなる払出結果が設定されており、

遊技状態として、前記抽選手段による抽選結果が所定の前記払出結果となる確率が通常遊技状態よりも高くなる第３特定状態（ボーナス状態）が設定されており、

遊技状態を前記第２特定状態へ移行させるか否かの第２移行抽選を実行する第２移行抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）を備え、

前記第２移行抽選手段による抽選結果として、前記第２特定状態の後に前記第３特定状態へ移行しない第３結果（ボーナス及びアタックモード等に非当選となった特定役）と、前記第２特定状態の後に前記第３特定状態へ移行し得る第４結果（例えば第１ＢＢ当選）が含まれていることを特徴とする特徴ＣＢ１乃至ＣＢ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１８８４】

上記構成によれば、払出結果入賞が成立すれば所定数の遊技媒体の払出が行われるため、第３特定状態となると多数の遊技媒体の増加が見込める。このような第３特定状態を設定したうえで、上記構成のようにすることで、第２特定状態において、当該第２特定状態の後に第３特定状態へ移行しないパターンと、当該第２特定状態の後に第３特定状態へ移行するパターンとが生じるため、当該第２特定状態において行う第２態様報知による示唆を利用して、その後に第３特定状態へ移行するか否かについても示唆することも可能となる。

【１８８５】

特徴ＣＢ１０．前記示唆手段は、前記第２特定状態後の有利度として、当該第２特定状態後に前記第３特定状態へ移行するか否かを示唆することが可能であることを特徴とする特徴ＣＢ９に記載の遊技機。

【１８８６】

上記構成によれば、特徴ＣＢ９の効果を具体的構成により奏することができる。

【１８８７】

特徴ＣＢ１１．前記抽選手段による抽選結果として、前記特典付与手段により再遊技が前記特典として付与されることとなる再遊技結果が設定されており、

前記第２操作態様結果は、前記再遊技結果のうちの特定再遊技結果であり、

遊技状態として、前記抽選手段による抽選結果が所定の前記再遊技結果当選となる確率が通常遊技状態よりも高くなる複数の再遊技状態が設定されており、

前記第2特定状態へ移行することに基づいて、前記複数の再遊技状態のうち前記特定再遊技結果当選となる確率が通常遊技状態よりも高くなる特定再遊技状態へ移行させる手段（主制御装置101による特殊RT状態処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴CB1乃至CB10のいずれか1に記載の遊技機。

【1888】

上記構成によれば、複数の再遊技状態が設定されている構成において、そのうちの特定再遊技状態が第2特定状態として設定されている。特定再遊技状態では、第2操作態様結果としての特定再遊技結果当選となる確率が高くなる。このように再遊技状態を利用することで、上記の第3特定状態のような所謂大当たり状態を用いることなく、遊技結果の当選確率を変化させることができ、第2特定状態へ移行した際に第2操作態様結果当選となる可能性を高めることが可能となる。

10

【1889】

特徴CB12. 前記第1操作態様結果は、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作された場合には、前記第1結果に対応する前記第1態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合には、前記第2結果に対応する前記第2態様の絵柄組合せが停止可能となるものであり、

前記第2操作態様結果は、各前記停止操作手段が前記第3の停止操作態様として第3の停止順序で操作された場合には、前記第3結果に対応する前記第3態様の絵柄組合せが停止可能となり、各前記停止操作手段が前記第4の停止操作態様として前記第3の停止順序とは異なる第4の停止順序で操作された場合には、前記第3結果に対応する前記第4態様の絵柄組合せが停止可能となるものであり、

20

前記第1態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第1操作態様結果又は前記第2操作態様結果である場合、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序、又は前記第3の停止順序及び前記第4の停止順序を含む停止順序に関する第1順序報知（押し順報知演出）を前記第1態様報知として前記第1報知手段にて実行可能であることを特徴とする特徴CB1乃至CB11のいずれか1に記載の遊技機。

【1890】

上記構成によれば、態様報知として複数ある周回体の停止順序に関する順序報知が実行され得る。このようにすることで、例えば、周回体に付された所定の絵柄を狙う目押し操作が苦手な遊技者に対しても、態様報知による恩恵を十分に享受させることが可能となる。

30

【1891】

なお、上記構成は、「前記第1操作態様結果は、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様として第1の停止順序で操作された場合には、前記第1態様の絵柄組合せが停止して前記第1結果入賞が成立し、前記特典付与手段により第1特典（例えば、3ベットゲームにおいて第1小役入賞に基づいて付与される9枚のメダル）が付与され、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様として前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合には、前記第2態様の絵柄組合せが停止して前記第2結果入賞が成立し、前記特典付与手段により前記第1特典とは異なる第2特典（例えば、3ベットゲームにおいて第2小役入賞に基づいて付与される3枚のメダル）が付与されるものであり、

40

前記第2操作態様結果は、各前記停止操作手段が前記第3の停止操作態様として第3の停止順序で操作された場合には、前記第3態様の絵柄組合せが停止して前記第3結果入賞が成立し、前記特典付与手段により第3特典（リプレイ）が付与され、各前記停止操作手段が前記第4の停止操作態様として前記第3の停止順序とは異なる第4の停止順序で操作された場合には、前記第4態様の絵柄組合せが停止して前記第3結果入賞が成立し、前記特典付与手段により前記第3特典が付与されるものであり、

前記第1態様報知手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記第1操作態様結果又は前記第2操作態様結果である場合、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序、又は前記第3の停止順序及び前記第4の停止順序を含む停止順序に関する第1順序報知（押し順報

50

知演出)を前記第1態様報知として前記第1報知手段にて実行可能であることを特徴とする」と表現してもよく、この場合、入賞する結果と付与される特典との関係性をより明確に示すことが可能である。

【1892】

<特徴DA群>

特徴DA1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体(各リール32L, 32M, 32R)と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部(表示窓26L, 26M, 26R)と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段(スタートレバー41)と、 10

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段(ストップスイッチ42~44)と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段(主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能)と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段(主制御装置101による抽選処理を実行する機能)と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段(主制御装置101による払出判定処理を実行する機能)と、 20
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知(押し順報知)を所定の報知手段(指示モニタ68における第1表示用セグメントN1~第7表示用セグメントN7)にて実行可能な順序報知手段(主制御装置101による押し順役処理を実行する機能)を備え、 30

遊技状態として、通常遊技状態と、前記順序報知手段による前記順序報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態(アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間)と、を少なくとも設け、

前記通常遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段(主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能)と、

前記移行抽選手段による抽選結果が前記特定遊技状態へ移行させることに対応する結果であることに基づいて、前記特定遊技状態へ移行させる特定移行手段(主制御装置101による入賞結果対応処理を実行する機能)と、

前記特定遊技状態にて実行された実行回数を把握する第1把握手段(有利区間ゲーム数AG)と、 40

前記特定遊技状態の残回数を把握する第2把握手段(有利区間残りゲーム数ZG)と、

前記特定遊技状態において前記第2把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる第1終了手段(主制御装置101による区間表示第2処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能)と、

前記特定遊技状態において前記第1把握手段にて把握される前記実行回数が予め定められた上限回数に達したことに基づいて、前記第2把握手段により把握される前記残回数の有無に関わらず、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる第2終了手段(主制御装置101による区間表示第2処理において有利区間を強制終了させる処理を実行する 50

機能)と、

予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段(主制御装置101によるゲーム数上乘せ処理を実行する機能)と、

前記第1把握手段により把握される前記実行回数と、前記第2把握手段により把握される前記残回数との合計が前記上限回数に達している特定状況において、前記特定条件が成立した場合、又は前記特定条件成立に基づく前記増加処理を行うことにより前記特定状況となる場合に、前記増加処理に基づく事象とは異なる事象であって、遊技者に有益となり得る特定事象を生じさせることが可能な特定事象実行手段(主制御装置101による超過フラグがセットされている状況で特別報知用の各処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【1893】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体の停止順序によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止順序に関する順序報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。そして、抽選手段による抽選結果が特定結果となると、特定遊技状態への移行抽選が行われ得るし、特定遊技状態中に特定条件が成立すると、当該特定遊技状態の残回数の増加処理、所謂上乘せが発生し得るため、各ゲームにおける遊技性が格段に向上する。

20

【1894】

但し、所謂スロットマシン本来の遊技性としては、周回体の絵柄を狙って停止させて特典を得ることにあるところ、順序報知を利用した遊技により得られ得る特典を多くしすぎると、当該本来の遊技性が疎かになり得るし、順序報知を利用した特定遊技状態を無制限に実行可能とすると、設計者の意図した出玉率を凌駕する出玉が生じ得る可能性もある。そこで、上記構成においては、特定遊技状態の残回数に関わらず上限回数に達したら終了するようにしている。このようにすることで、順序報知を利用した遊技性を、上記本来の遊技性に付随する遊技性とし、両遊技性を存分に楽しませることが可能となる。

30

【1895】

ところが、上記のように上限回数を規定すると、実行回数と残回数との合計が既に上限回数に達しているような特定状況においては、特定条件が成立しても上乘せが発生しないことから、そのような状況におけるゲームは所謂消化ゲームとなり、ゲームの面白味が極端に低下し得る。

【1896】

そこで上記構成では、実行回数と残回数との合計が既に上限回数に達しているような特定状況や特定条件成立に基づいて増加処理を行うと特定状況となる場合においては、増加処理(上乘せ)とは異なる事象であって遊技者に有益となり得る特定事象が生じるようにしている。このようにすることで、当該特定事象を、上乘せが行われない又は上乘せが行われても無意味であることに対する代わりとすることができ、上記特定状況であっても各ゲームの面白味を増加させることが可能となる。よって、興趣向上を好適に図ることができる。

40

【1897】

なお、「第1結果」や「第2結果」に関し、「各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果」と表現してもよい。この場合、「停止順序」を「停止操作態様」、「順序報知」を「態様報知」、「順序報知手段」を「態様報知手段」として読み替えて適用するとよい。

【1898】

特徴D A 2. 前記特定事象は、前記順序報知の発生確率、発生頻度及び発生回数に関与

50

しない事象であることを特徴とする特徴 D A 1 に記載の遊技機。

【1899】

上記構成によれば、上限回数を設定し増加処理を行わないこととの整合性をより担保することができる。

【1900】

なお、上記構成は、「前記特定事象が生じた場合と生じない場合とで、前記順序報知の発生確率、発生頻度及び発生回数が増加しない」と表現することも可能である。

【1901】

特徴 D A 3. 遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの1の設定値が設定される設定手段（主制御装置 101 による当選確率の設定処理を実行する機能）を備え、

10

前記特定事象実行手段は、前記特定事象として、前記設定手段により設定されている設定値の情報を示唆する示唆報知を行うことを特徴とする特徴 D A 1 又は特徴 D A 2 に記載の遊技機。

【1902】

上記構成によれば、特定事象として設定値の示唆情報が提示されるため、遊技者は、特定遊技状態が上限回数に達して終了した後、遊技続行の判断材料とすることができる。すなわち、低設定を示す示唆報知であれば特定遊技状態終了後に遊技を終了すべきと判断可能であるし、高設定を示す示唆報知であれば特定遊技状態が終了した後も遊技を続行すべきと判断可能となり、遊技媒体の増加を望むとともに、遊技媒体が減少しないことを望む遊技者にとっては、かかる設定値の示唆報知は有益なものといえる。

20

【1903】

特徴 D A 4. 前記特定条件は、前記設定手段により設定されている設定値に関わらず成立確率が共通していることを特徴とする特徴 D A 3 に記載の遊技機。

【1904】

上記構成によれば、増加処理は設定値に関わらずその発生確率が共通している。つまり、上限回数に達している状況において、増加処理の契機となる特定条件は設定値に関わらず共通の発生確率で発生する一方、発生すると設定値の示唆報知が行われることとなる。このようにすることで、設定値の示唆報知が行われることを、運の要素が強く関与するものとすることができる。これにより、例えば、高設定ほど設定値の示唆報知のチャンスが発生し易いことによって低設定では実質的に示唆報知が発生しない、等といった不都合の発生を回避することができる。

30

【1905】

しかも、上記のように特定条件の成立確率が設定値に関わらず共通していることからして、特定遊技状態が上限回数に達する可能性も設定値に関わらず同等なものとなり得る。つまり、設定値の示唆報知が行われ得る特定状況が生じる確率自体も、設定値に関わらず共通することとなり、設定値の示唆報知の発生率に関し、設定値が関与しない独立性をより高めることが可能となる。

【1906】

特徴 D A 5. 前記増加処理が行われる場合の前記特定条件は、前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果であることに基づいて成立し得るものであり、

40

前記特別結果の種類に応じて前記増加処理が行われる場合の前記特定条件の成立確率が異なるものであり、

前記増加処理が行われる場合の前記特定条件の成立確率が高くなる前記特定結果の種類ほど、前記特定事象が生じる場合の前記特定条件の成立確率が高くなり易いことを特徴とする特徴 D A 1 乃至 D A 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1907】

上記構成によれば、特別結果となって増加処理が行われる場合の確率と、特別結果となって特定事象が生じる場合の確率とがリンクする。このようにすることで、特別結果となったことに基づいて増加処理が行われる代わりとして特定事象が生じることを、容易に理

50

解させることができる。そのため、例えば、特定状況において、高い確率で増加処理が行われる特別結果当選となった場合には、特定事象が発生することへの期待感を事前に高めることが可能となり、遊技者の心の準備を行わせることを通じて、特定事象への注目度を高めることが可能となる。

【1908】

特徴DA6．前記特定遊技状態として、第1所定状態（アタックモード）と当該第1所定状態とは異なる第2所定状態（特化ゾーン）を含む複数種類の所定状態が設定されており、

前記増加処理が行われる場合の前記特定条件は、前記抽選手段による抽選結果が同じ種類の前記特別結果であっても、前記第1所定状態と前記第2所定状態とでは成立確率が異なるものであり、

10

前記特定遊技状態において、前記増加処理が行われる場合の前記特定条件の成立確率が高くなる所定状態ほど、前記特定事象が生じる場合の前記特定条件の成立確率が高くなり易いことを特徴とする特徴DA5に記載の遊技機。

【1909】

上記構成によれば、同じ種類の特別結果でも特定遊技状態の種類（所定状態）によって増加処理が行われる確率が変化する構成において、特定事象が生じる場合の確率についても特定遊技状態の種類（所定状態）によって変化し、増加処理の場合とリンクする。このようにすることで、特別結果となったことに基づいて増加処理が行われる代わりとして特定事象が生じることを理解させ易くなることによる効果を、より高めることが可能となる。

20

【1910】

特徴DA7．前記特定遊技状態として、最少継続ゲーム回数が定められた特別状態（VBモード、特化ゾーン）が設定されており、

前記特定遊技状態中において、予め定められた特別条件が成立したことに基づいて、当該特定遊技状態を前記特別状態へ移行させる特別移行手段（例えば、主制御装置101によるVB用報知フラグをセットする処理を実行する機能）を備え、

前記特定事象実行手段は、前記特定状況で前記特別条件が成立した場合、又は前記特別条件成立に基づいて前記特別状態へ移行することにより前記特定状況となる場合、前記特定事象を生じさせることが可能であることを特徴とする特徴DA1乃至DA6にいずれか1に記載の遊技機。

30

【1911】

特定遊技状態中に特別状態に移行すると、最少継続ゲーム回数に亘って当該特別状態が継続することからして、特別状態への移行は、特定遊技状態のゲーム回数的には、当該最少継続ゲーム回数の増加処理が行われることと同等なものと捉えることができる。そうすると、特定状況において特別状態へ移行することや、特別状態へ移行することによって特定状況となることは、遊技者にとって無意味なものとなり得る。そこで、上記構成においては、このような特別状態に関しても、特定事象の対象とすることで、上記無意味なものと感じさせることを回避することが可能となる。

40

【1912】

特徴DA8．前記増加処理が行われる場合の前記特定条件は、前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果であることに基づいて成立し得るものであり、

前記増加処理が行われる場合の前記特定条件は、前記抽選手段による抽選結果が同じ種類の前記特別結果であっても、前記特別状態の方が前記特定遊技状態中の他の状態よりも成立確率が高くなる構成であり、

前記特定事象が生じる場合の前記特定条件の成立確率も、前記特別状態の方が前記特定遊技状態中の他の状態よりも高くなる構成であり、

前記特定事象実行手段は、前記特定状況で前記特別条件が成立した場合、又は前記特別条件成立に基づいて前記特別状態へ移行することにより前記特定状況となる場合に前記特定事象を生じさせる場合、当該特別条件成立に基づく前記特別状態への移行を許容するこ

50

とを特徴とする特徴 D A 7 に記載の遊技機。

【1913】

上記構成によれば、特別状態へ移行すると増加処理が行われ易くなる構成において、特定状況において特別状態へ移行する場合や、特別状態へ移行することで特定状況となる場合に特定事象を生じさせる際、特別状態へ移行すること自体は許容される。そのため、当該特別状態の移行時において特定事象を生じさせつつ、更に、特別状態中においても特定事象が生じることを許容する構成となる。このように、特別状態を増加処理が行われ易い状態とするとともに、特定事象が生じ易い状態とすることで、特定遊技状態中に特別状態へ移行することを、特定状況や当該特定状況が近づいてきた状況であっても楽しみにさせることが可能となる。

10

【1914】

特徴 D A 9. 前記特定状況で前記特定条件が成立した場合、又は前記特定条件成立に基づいて前記増加処理が行われることにより前記特定状況となる場合、当該特定条件成立に基づいて前記増加処理が行われた場合に増加される回数に対応する回数情報を、回数情報記憶手段（消滅ゲーム数 E G）に記憶させる記憶手段（主制御装置 101 による消滅ゲーム数 E G に上乘せゲーム数を加算する処理を実行する機能）を備え、

前記特定事象実行手段は、前記回数情報記憶手段に記憶されている前記回数情報に基づいて前記特定事象を生じさせることが可能であることを特徴とする特徴 D A 1 乃至 D A 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1915】

20

上記構成によれば、特定状況において特定条件が成立すると、増加処理が行われた場合の回数に基づいて特定事象が生じる場合がある。このようにすることで、例えば、回数情報が多いほど特定事象が生じ易くなる等、増加処理によって得られるはずであった特典に対する補償として特定事象を生じさせることが可能となる。

【1916】

特徴 D A 10. 前記回数情報記憶手段に記憶されている前記回数情報は、少なくとも前記特定事象が生じた前記特定遊技状態が前記通常遊技状態へ移行するまで記憶されるものであって、当該記憶情報が記憶されている状況で、新たに、前記特定状況で前記特定条件が成立した場合、又は前記特定条件成立に基づいて前記増加処理が行われることにより前記特定状況となる場合、当該特定条件成立に基づいて前記増加処理が行われた場合に増加される回数に対応する回数情報を、記憶済みの前記回数情報に加算して更新可能であり、

30

前記特定事象実行手段は、前記特定遊技状態から前記通常遊技状態へ移行させる場合、前記回数情報記憶手段に記憶されている前記回数情報に基づいて前記特定事象を生じさせることが可能であることを特徴とする特徴 D A 9 に記載の遊技機。

【1917】

上記構成によれば、特定状況において特定条件が複数回成立すると、増加処理が行われた場合の回数情報がそれぞれ積算され、トータルの回数情報に基づいて、特定遊技状態の終了時に特定事象が生じる。このようにすることで、特徴 D A 9 の構成において、各特定条件成立に基づく回数情報が少なくても、複数回、特定条件を成立させれば特定事象を生じさせることが可能となり、特定事象への期待感を持続させることができる。

40

【1918】

特に、特定遊技状態となってから比較的早期に特定状況となると、当該特定遊技状態の実行回数が上限回数に至るまでのゲーム、すなわち所謂消化ゲームとなり得るゲームが、長期に亘って実施されることとなる。その点、上記構成のように、複数回の増加処理の積算によって特定事象が生じ得る構成とすることで、当該消化ゲームとなり得るゲームが多いほど特定事象が生じ易くなり、消化ゲームと感じさせることを抑制することができる。

【1919】

特徴 D A 11. 前記特定事象実行手段は、前記特定条件が成立したことに基づいて、その都度、前記特定事象を生じさせることが可能であり、且つ前記第 2 終了手段により当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させることに基づいて、前記回数情報記憶手段に

50

記憶されている前記回数情報に基づいて前記特定事象を生じさせることが可能であることを特徴とする特徴 D A 1 0 に記載の遊技機。

【1920】

上記構成によれば、特定条件が成立する度に特定事象が生じ、且つ、特定遊技状態の終了時においては増加処理が行われた場合の積算値によって特定事象が生じ得る。このようにすることで、その都度、特定事象が生じることにより特定遊技状態を飽きさせない効果と、特定条件を複数回成立させることによる長期に亘って特定遊技状態を楽しませる効果とを、共に享受させることが可能となる。

【1921】

特徴 D A 1 2 . 前記特定事象実行手段は、前記特定条件が成立したことに基づく前記特定事象を、当該特定条件が成立した前記特定遊技状態の終了後における前記通常遊技状態中に生じさせることが可能であることを特徴とする特徴 D A 1 乃至 D A 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【1922】

上記構成によれば、特定遊技状態中に特定条件が成立したことを、当該特定遊技状態の終了後である通常遊技状態に特定事象として引き継ぐことも可能となる。そして、当該特定事象は増加処理とは異なる事象であることからして、特定遊技状態を上限回数によって強制終了させることの意義に反しない範囲で、特定遊技状態中の事象を通常遊技状態に引き継ぐ構成となる。このようにすることで、特定遊技状態と通常遊技状態との連動性を高め、遊技の興趣向上が図られる。

20

【1923】

特徴 D A 1 3 . 前記特定状況で前記特定条件が成立した場合、又は前記特定条件成立に基づいて前記増加処理が行われることにより前記特定状況となる場合、当該特定条件成立に基づいて前記増加処理が行われた場合に増加される回数に対応する情報を、所定の情報記憶手段（消滅ゲーム数 E G）に記憶させる手段（主制御装置 1 0 1 による消滅ゲーム数 E G に上乗せゲーム数を加算する処理を実行する機能）と、

少なくとも前記第 2 終了手段により前記特定遊技状態から前記通常遊技状態へ移行させる場合、当該特定遊技状態中に用いられた前記順序報知に関与する特定情報を初期化する初期化処理を実行可能な初期化手段（主制御装置 1 0 1 による初期化処理を実行する機能）と、

30

前記初期化手段により前記初期化処理が行われる場合、前記情報記憶手段により記憶されている情報が初期化されることを制限する手段（主制御装置 1 0 1 において消滅ゲーム数を通常区間用エリアに設けられたエリアに記憶する処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴 D A 1 2 に記載の遊技機。

【1924】

上記構成によれば、特定遊技状態中の実行回数が上限回数に至った場合に当該特定遊技状態を終了する際、順序報知に関与する特定情報が初期化されるため、特定遊技状態を強制的に終了したのにも関わらず、当該強制的に終了した特定遊技状態中の情報に基づいて、再度、特定遊技状態へ移行するといった所謂連荘が発生しないようにしつつも、特徴 D A 1 1 の効果を期待することが可能となる。

40

【1925】

特徴 D A 1 4 . 前記増加処理は、前記特定状況で前記特定条件が成立した場合、又は前記特定条件成立に基づく前記増加処理を行うことにより前記特定状況となる場合であっても、前記増加処理を実行可能であることを特徴とする特徴 D A 1 乃至 D A 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1926】

上記構成においては、特定状況にて特定条件が成立したり、特定条件成立に基づく増加処理によって特定状況となる場合であっても、当該増加処理自体は制限されるものではないことが明確化される。つまり、例えば、特定遊技状態ではない通常遊技状態では増加処理を含めて所定の順序報知に関する処理の実行が制限される構成においては、上記特定状

50

況に関する増加処理はその制限対象となるものではないことが明確化される。但し、上記のような状況において増加処理を行っても、上限回数によって無意味となり得ることは上述の通りであり、このような状況において特定事象を生じさせることで、特徴DA1の優れた効果を期待することができる。

【1927】

特徴DA15．遊技状態が前記通常遊技状態から前記特定遊技状態へ移行することに基づいて特定報知手段（第8表示用セグメントN8）を点灯状態とすることにより報知を開始し、当該特定遊技状態が前記通常遊技状態へ移行することに基づいて前記特定報知手段を消灯状態とすることにより報知を終了する特定遊技状態報知手段（主制御装置101による区間表示第1処理～区間表示第4処理を実行する機能）を備え、

10

前記特定遊技状態報知手段は、前記第2終了手段により前記特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる場合であっても前記特定報知手段を前記消灯状態とすることにより報知を終了することを特徴とする特徴DA1乃至DA14のいずれか1に記載の遊技機。

【1928】

上記構成によれば、通常遊技状態から特定遊技状態へ移行すると特定報知手段による報知が開始され、当該特定遊技状態が終了して通常遊技状態へ移行するとその報知も終了する。つまり、特定報知手段による報知の有無を確認すれば、特定遊技状態か否かを容易に判断可能となっており、例えば、特定遊技状態に移行しているのにも関わらずそれに気づかず遊技を終了してしまう遊技者と、その遊技を終了した遊技台に後から着席した遊技者との不平等感を解消することができる。よって、全ての遊技者に対し、平等に特別報知による遊技を存分に楽しんでもらうことが可能となる。

20

【1929】

特に、特定遊技状態が上限回数に達して通常遊技状態へ移行する場合においても、特定報知手段による報知が終了するため、遊技者は当該特定遊技状態が終了したこと、すなわち、特定状況において特定条件が成立しても増加処理が行われなかったことを、明確に把握することができる。そうすると、このような特定報知手段の報知が厳密に終了する構成からして、特定状況において特定条件が成立していても、特定遊技状態が終了したことの余韻を楽しませることは困難となる。その点、特徴DA1のように、特定事象を生じさせ得る構成とすれば、特定報知手段によって特定遊技状態が強制的に終了したことを明確に把握可能となる構成であっても、特定事象を通じて、特定条件成立に基づく余韻を楽しませることも可能となる。

30

【1930】

特徴DA16．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L、32M、32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L、26M、26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

40

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置101による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

50

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7）にて実行可能な順序報知手段（主制御装置101による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記順序報知手段による前記順序報知の実行頻度が通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

10

前記通常遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能）と、

前記移行抽選手段による抽選結果が前記特定遊技状態へ移行させることに対応する結果であることに基づいて、前記特定遊技状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置101による入賞結果対応処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態にて実行された実行回数を把握する第1把握手段（有利区間ゲーム数AG）と、

前記特定遊技状態の残回数を把握する第2把握手段（有利区間残りゲーム数ZG）と、

前記特定遊技状態において前記第2把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる第1終了手段（主制御装置101による区間表示第2処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、

20

前記特定遊技状態において前記第1把握手段にて把握される前記実行回数が予め定められた上限回数に達したことに基づいて、前記第2把握手段により把握される前記残回数の有無に関わらず、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる第2終了手段（主制御装置101による区間表示第2処理において有利区間を強制終了させる処理を実行する機能）と、

予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段（主制御装置101によるゲーム数上乗せ処理を実行する機能）と

30

、
前記第1把握手段により把握される前記実行回数と、前記第2把握手段により把握される前記残回数との合計が前記上限回数に達している特定状況において、前記特定条件が成立した場合、又は前記特定条件成立に基づく前記増加処理を行うことにより前記特定状況となる場合に、前記増加処理に基づく事象とは異なる事象である特定事象を生じさせることが可能な特定事象実行手段（主制御装置101による超過フラグがセットされている状況で特別報知用の各処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【1931】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体の停止順序によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止順序に関する順序報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。そして、抽選手段による抽選結果が特定結果となると、特定遊技状態への移行抽選が行われ得るし、特定遊技状態中に特定条件が成立すると、当該特定遊技状態の残回数の増加処理、所謂上乗せが発生し得るため、各ゲームにおける遊技性が格段に向上する。

40

【1932】

但し、所謂スロットマシン本来の遊技性としては、周回体の絵柄を狙って停止させて特

50

典を得ることにあるところ、順序報知を利用した遊技により得られ得る特典を多くしすぎると、当該本来の遊技性が疎かになり得るし、順序報知を利用した特定遊技状態を無制限に実行可能とすると、設計者の意図した出玉率を凌駕する出玉が生じ得る可能性もある。そこで、上記構成においては、特定遊技状態の残回数に関わらず上限回数に達したら終了するようにしている。このようにすることで、順序報知を利用した遊技性を、上記本来の遊技性に付随する遊技性とし、両遊技性を存分に楽しませることが可能となる。

【1933】

ところが、上記のように上限回数を規定すると、実行回数と残回数との合計が既に上限回数に達しているような特定状況においては、特定条件が成立しても上乗せが発生しないことから、そのような状況におけるゲームは所謂消化ゲームとなり、ゲームの面白味が極端に低下し得る。

10

【1934】

そこで上記構成では、実行回数と残回数との合計が既に上限回数に達しているような特定状況や特定条件成立に基づいて増加処理を行うと特定状況となる場合においては、増加処理（上乗せ）とは異なる事象である特定事象が生じるようにしている。このようにすることで、当該特定事象を、上乗せが行われたい又は上乗せが行われても無意味であることに対する代わりとすることができ、上記特定状況であっても各ゲームの面白味を増加させることが可能となる。よって、興趣向上を好適に図ることができる。

【1935】

なお、「第1結果」や「第2結果」に関し、「各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果」と表現してもよい。この場合、「停止順序」を「停止操作態様」、「順序報知」を「態様報知」、「順序報知手段」を「態様報知手段」として読み替えて適用するとよい。

20

【1936】

<特徴DB群>

特徴DB1. 遊技状態として、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる低有利状態（通常区間）と高有利状態（有利区間）とが設定されており、

前記高有利状態にて実行された実行回数を把握する第1把握手段（有利区間ゲーム数AG）と、

30

前記高有利状態の残回数を把握する第2把握手段（有利区間残りゲーム数ZG）と、

前記高有利状態において前記第2把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該高有利状態を前記低有利状態へ移行させる第1終了手段（主制御装置101による区間表示第2処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、

前記高有利状態において前記第1把握手段にて把握される前記実行回数が予め定められた上限回数に達したことに基づいて、前記第2把握手段により把握される前記残回数の有無に関わらず、当該高有利状態を前記低有利状態へ移行させる第2終了手段（主制御装置101による区間表示第2処理において有利区間を強制終了させる処理を実行する機能）と、

40

遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定される設定手段（主制御装置101による当選確率の設定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

当日の遊技状況に対応する特定情報（総ゲーム数）を把握する特定情報把握手段（主制御装置101による区間表示第2処理において、総ゲーム数を把握する処理を実行する機能）と、

前記設定手段により設定されている設定値の情報を示唆する示唆報知を実行する示唆報知実行手段（表示制御装置81による第4特別報知を行うための処理を実行する機能）と、

50

を備え、

前記示唆報知実行手段は、前記第2終了手段により前記高有利状態から前記低有利状態へ移行させる場合において、前記特定情報把握手段により把握される前記特定情報に基づき前記示唆報知を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【1937】

上記構成によれば、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる高有利状態と低有利状態とがあり、高有利状態は、当該高有利状態の残回数に基づいて終了する場合と、上限回数に達したことに基づいて終了する場合とがあるため、高有利状態の有利度が極端に高められることが抑制されている。但し、遊技者としては高有利状態が長く継続することを望むものと考えられ、上限回数に達したことに基づいて残回数があっても強制的に高有利状態が終了してしまうことは好ましくないし、当該強制的に高有利状態が終了すると、遊技続行の意思が極端に低下し得るものと考えられる。そこで、このような強制的に高有利状態が終了する際には、遊技媒体の増減率や増減態様に変化を生じさせる設定値の示唆報知が行われるようにすることで、例えば、高設定の示唆報知を行うなどして、遊技続行の動機付けとすることが可能となる。

10

【1938】

その一方で、高有利状態が上限回数に達した状況によっては、上記のような設定値の示唆報知を行うと、遊技続行の動機付けとなるどころか、かえって遊技終了の動機付けともなり得る。すなわち、例えば、高有利状態が上限回数に達した状況が遊技ホールの開店から間もない状況等であると、上記のように高設定の示唆報知が行われると、当該遊技台を遊技する遊技者にとっては遊技続行の動機付けとなり得るものの、他の遊技台については、当該遊技台が高設定であることとの関係で当該他の遊技台は低設定であると判断されて遊技終了の動機付けとされる可能性がある。また、例えば、高有利状態が上限回数に達した状況が遊技ホールの閉店間際である状況においては、遊技続行の動機付けや遊技終了の動機付けを加味するよりも、純粹に設定値の示唆報知が行った方が良い場合も考えられる。そこで、高有利状態が上限回数に達した状況において、当日の遊技状況に対応する特定情報を加味したうえで設定値の示唆報知を行う構成とすることで、高有利状態を強制的に終了する場合において、遊技者の遊技継続の意思低下を好適に抑制することが可能となる。

20

【1939】

特徴D B 2. 前記高有利状態の継続率又は継続数に関する特定処理を実行する特定実行手段（例えば、主制御装置101によるゲーム数上乘せ処理を実行する機能）を備え、

30

前記特定実行手段は、前記設定手段により設定される設定値に関わらず前記特定処理を実行するものであることを特徴とする特徴D B 1に記載の遊技機。

【1940】

上記構成によれば、継続率や継続数に関する特定処理は設定値に関わらず実行される一方、その特定処理の結果として高有利状態が上限回数に達して終了すると、設定値示唆が発生し得る。この場合、高有利状態が上限回数に達したことは運の要素が強く設定値の高低に関係がないものであるが、高有利状態が上限回数に達した時点では多量の遊技媒体を獲得していることが多いと考えられ、このような状況下では、遊技者は、実際の設定値よりも高い設定値を予測し易い傾向があると考えられる。但し、高有利状態が上限回数に達したとしても、それまでに多量の遊技媒体を要していたりするなど、当該上限回数に達した時点で多量の遊技媒体を獲得しているとしても当日の遊技状況によってはトータルの出玉率は高いとは限られない。そこで、上記のような高有利状態に関し、強制終了時に遊技状況を加味して設定値の示唆報知を行うことで、獲得している遊技媒体に対して遊技者が抱く印象を設定値の示唆報知に利用しつつ、当該強制終了時の遊技続行の後押しとすることができる。

40

【1941】

なお、「特定実行手段」についてより詳しくは、例えば、「予め定められた条件が成立したことに基づいて、前記低有利状態から前記高有利状態へ移行させるか否かの移行抽選

50

を実行可能な移行抽選手段（主制御装置１０１によるモード抽選処理を実行する機能）」や、例えば、「予め定められた条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段（主制御装置１０１によるゲーム数上乘せ処理を実行する機能）」や、例えば、「予め定められた条件が成立したことに基づいて、前記高有利状態の終了抽選を実行可能な手段」としてもよい。

【１９４２】

さらに、「特定実行手段」について、「前記設定手段により設定される設定値の高低に関わらず、一律の確率にて前記特定処理を実行するものである」と表現してもよいし、「前記設定手段により設定される設定値の高低に関わらず、共通の確率にて前記特定処理を実行するものである」と表現してもよいし、「前記設定手段により設定される設定値の高低に関わらず、前記特定処理の結果が共通している」と表現してもよい。

10

【１９４３】

特徴ＤＢ３．前記特定情報把握手段は、前記当日の遊技状況のうち、ゲームの総実行回数を前記特定情報として把握可能であり、

前記示唆報知実行手段は、前記第２終了手段により前記高有利状態から前記低有利状態へ移行させる場合において、前記特定情報把握手段により把握される前記総実行回数が予め定められた特定回数（２０００回）以下である場合は当該総実行回数が前記特定回数を超える場合よりも前記示唆報知の実行確率が低くなる、又は、前記特定回数以下である場合に実行される前記示唆報知の方が前記特定回数を超える場合に実行される前記示唆報知よりも遊技者が前記設定値の予測を行いにくい態様となるように前記示唆報知を実行するものであることを特徴とする特徴ＤＢ１又は特徴ＤＢ２に記載の遊技機。

20

【１９４４】

上記構成によれば、総実行回数が特定回数以下である場合と特定回数を超える場合とを比較すると、前者の場合の方が設定値の示唆報知が実行されにくかったり、実行されても設定値の予測がしにくい態様であったりする。そのため、特定回数以下である状況で高有利状態が上限回数に達しても、設定値の絞り込みは行いにくい。このようにすることで、遊技ホールの開店から間もない段階で設定値が判別されて、当該遊技台又は他の遊技台の稼働率が低下してしまう事象を回避することができる。

【１９４５】

特徴ＤＢ４．前記特定情報把握手段は、前記当日の遊技状況のうち、時刻情報を前記特定情報として把握可能であり、

30

前記示唆報知実行手段は、前記第２終了手段により前記高有利状態から前記低有利状態へ移行させる場合において、前記特定情報把握手段により把握される前記時刻情報が予め定められた特定時刻（１３時）以前である場合は当該時刻情報が前記特定時刻よりも後である場合よりも前記示唆報知の実行確率が低くなる、又は、前記特定時刻以前である場合に実行される前記示唆報知の方が前記特定時刻よりも後で実行される前記示唆報知よりも遊技者が前記設定値の予測を行いにくい態様となるように前記示唆報知を実行するものであることを特徴とする特徴ＤＢ１乃至ＤＢ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１９４６】

上記構成によれば、強制終了時の時刻が特定時刻以前である場合と特定時刻よりも後である場合とを比較すると、前者の場合の方が設定値の示唆報知が実行されにくかったり、実行されても設定値の予測がしにくい態様であったりする。そのため、特定時刻以前である状況で高有利状態が上限回数に達しても、設定値の絞り込みは行いにくい。このようにすることで、遊技ホールの開店から間もない段階で設定値が判別されて、当該遊技台又は他の遊技台の稼働率が低下してしまう事象を回避することができる。

40

【１９４７】

特に、上記構成を特徴ＤＢ３に追加することにより、当日の稼働開始時刻に応じた設定値示唆とすることができる。具体的には、例えば、特徴ＤＢ３において、当日の稼働開始が遅かったりすると、朝一から稼働して特定回数を超えた場合よりも遅い段階で特定回数を超えたと判定される場合がある。そうすると、設計者が意図した通りの設定値示唆とな

50

らない可能性がある。そこで、上記特徴 D B 4 の構成を特徴 D B 3 の構成と併せ持つことにより、設計者の意図通りの設定値の示唆報知を発生させることが可能となる。

【1948】

特徴 D B 5. 前記特定情報把握手段は、前記当日の遊技状況のうち、電源投入からの総実行回数又は時刻情報の少なくとも一方を前記特定情報として把握可能であり、

前記示唆報知実行手段は、前記第 2 終了手段により前記高有利状態から前記低有利状態へ移行させる場合において、前記特定情報把握手段により把握される前記総実行回数が予め定められた特定回数（2000 回）以下若しくは前記時刻情報が予め定められた特定時刻（13 時）以前の第 1 特定状況である場合は、前記総実行回数が前記特定回数を超える若しくは前記時刻情報が前記特定時刻よりも後の第 2 特定状況である場合よりも低設定を示唆する前記示唆報知の実行確率が高くなる、又は、前記第 1 特定状況である場合に実行される前記示唆報知の方が前記第 2 特定状況で実行される前記示唆報知よりも遊技者が前記設定値の予測として低設定の前記設定値を予測し易い態様となるように前記示唆報知を実行するものであることを特徴とする特徴 D B 1 乃至 D B 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【1949】

上記構成によれば、遊技ホールの開店から比較的早い段階で高有利状態が上限回数に達して強制終了した場合においては、低設定の絞り込みが行いやすい示唆報知が実行される。比較的早い段階で高有利状態が上限回数に達した状況とは、多量の遊技媒体を獲得し且つトータルの出玉率も高い状況と考えられ、このような状況においては、実際の設定値よりも高い設定値を予測し易い傾向があると考えられ、上記のように設定値の示唆報知として低設定の絞り込みが行いやすい示唆報知が行われても、遊技を続行する可能性が高いと考えられる。よって、このような状況を見計らって低設定側の設定値の示唆報知を行う構成とすれば、稼働率の低下を招くことなく、高設定側の設定値の示唆報知との出現率のバランスを保つことができる。

20

【1950】

特徴 D B 6. 前記示唆報知実行手段は、

前記設定値の示唆報知として、複数種類の示唆報知に対応する情報が記憶された示唆報知情報群を利用して、当該示唆報知情報群から一の示唆報知に対応する情報を選択し、当該選択した示唆報知に対応する情報に基づいて前記示唆報知を実行する構成であり、

30

前記第 2 終了手段により前記高有利状態から前記低有利状態へ移行させる場合において、前記第 1 特定状況で利用する前記示唆報知情報群と、前記第 2 特定状況で利用する前記示唆報知情報群と、を異ならせることで、前記低設定を示唆する前記示唆報知の実行確率が高くなる又は前記低設定の前記設定値を予測し易い態様となるように前記示唆報知を実行するものであることを特徴とする特徴 D B 5 に記載の遊技機。

【1951】

上記構成によれば、特徴 D B 5 の構成を、示唆報知情報群、すなわち示唆報知に用いられるテーブルの切り替えといった簡素な構成にて実現することができる。

【1952】

特徴 D B 7. 抽選手段による抽選結果が予め定められた移行結果（第 2 B B）となったことに基づいて、遊技状態を遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行させることが可能な移行手段（主制御装置 101 によるボーナス状態処理を実行する機能）を備え、

40

各ゲームにおける遊技媒体の増加率は、前記高有利状態中よりも前記特別遊技状態中の方が高くなり易い構成であり、

前記特別遊技状態は前記高有利状態中においても移行可能に設定されており、

前記第 1 把握手段は、前記特別遊技状態中に実行されたゲーム回数も含めて前記実行回数を把握することを特徴とする特徴 D B 1 乃至 D B 6 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1953】

上記構成によれば、遊技媒体の増加率の高い所謂大当たり状態としての特別遊技状態が設定されており、当該特別遊技状態中のゲーム数も実行回数に加味されるため、上限に達

50

するまでの高有利状態において特別遊技状態が介在していた方が、特別遊技状態が介在しない場合よりも最終的な遊技媒体の獲得数は多くなり得る。つまり、上限回数が設定されている高有利状態において、上限回数によって高有利状態が終了する際の、最終的な遊技媒体の獲得数が多様化される。このようにすることで、上限回数によって高有利状態が終了する際に、例えば、多い獲得数であれば高設定を予測し、少ない獲得数であれば低設定を予測する、といった様に、当該終了時に設定値を予測する楽しみが追加される。

【1954】

特徴D B 8. 前記抽選手段による抽選結果が前記移行結果当選となる確率は、前記設定手段により設定される前記設定値によって異なり得ることを特徴とする特徴D B 7に記載の遊技機。

10

【1955】

上記構成によれば、特徴D B 7の構成において、高有利状態の強制終了時における獲得数が、設定値によって実際に異なり得るようになる。これにより、強制終了時に設定値の示唆報知を行う意義を高めることが可能となる。

【1956】

特徴D B 9. 前記特定情報把握手段は、前記当日の遊技状況のうち、ゲームの総実行回数を前記特定情報として把握可能であり、

前記総実行回数は、前記設定手段により設定される前記設定値の変更処理が行われた場合には初期化される一方、当該遊技機の電源投入又は電源遮断に基づいては初期化されないことを特徴とする特徴D B 1乃至D B 8のいずれか1に記載の遊技機。

20

【1957】

上記構成によれば、強制終了時の示唆報知に反映される遊技状況としての総実行回数は、電源投入や電源遮断によっては初期化されず、設定値の変更処理によって初期化されるものであるため、遊技ホールにおいて閉店時や開店時に設定値の変更を行わずに電源をON/OFFした場合には、前日の総実行回数が引き継がれることになる。これにより、設定値の示唆報知だけではなく、設定値の変更が行われたか否かといった要素からも設定値を予測する遊技を行わせることが可能となり、遊技性が大幅に向上する。

【1958】

特徴D B 10. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 R）と、

30

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓2 6 L, 2 6 M, 2 6 R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー4 1）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ4 2～4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置1 0 1によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置1 0 1による抽選処理を実行する機能）と、

40

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置1 0 1による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序

50

を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ 68 における第 1 表示用セグメント N1～第 7 表示用セグメント N7）にて実行可能な順序報知手段（主制御装置 101 による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記順序報知手段による前記順序報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記通常遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置 101 による第 1 特定役処理を実行する機能）と、

前記移行抽選手段による抽選結果が前記特定遊技状態へ移行させることに対応する結果であることに基づいて、前記特定遊技状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置 101 による入賞結果対応処理を実行する機能）と、を備え、

前記低有利状態は前記通常遊技状態であり、

前記高有利状態は前記特定遊技状態であることを特徴とする特徴 DB1 乃至 DB9 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【1959】

上記構成の遊技機は、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体の停止順序によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止順序に関する順序報知の有無によって有利度を異ならせる、といった高有利状態としての特定遊技状態が設けられている。このような構成の遊技機に対して、特徴 DB1 の遊技状況に応じた設定値示唆に関する構成を適用すれば、特定遊技状態が上限回数に達した場合のその後の稼働率を好適に調節することができる。

【1960】

特に、遊技状態の移行を伴う特別遊技状態、すなわち大当たり状態と比較して、上記の特定遊技状態は、順序対応結果当選時の報知の有無や報知の頻度、報知の態様等によって遊技者にとっての有利度が変化するものである。このような構成においては、遊技状態の移行のように遊技結果と一対一で対応付けられたものと比較して、継続条件の設定に自由度が高く、特定遊技状態の継続回数が厳密に定められていない遊技性、すなわち、特定遊技状態がいつまで継続するかを楽しませる遊技性を実現し易い。その一方で、このような遊技性において、上限回数に達して特定遊技状態が終了すると、その後の遊技続行の意思が低下し得るものと考えられ、稼働率の低下が懸念される。その点、上記特徴 DB1 の構成をこのような遊技機に対して適用することで、特定遊技状態の継続性を楽しませつつ、その継続回数が上限回数に達した後であっても、遊技を続行させる動機づけとすることが可能となる。

【1961】

<特徴 DC 群>

特徴 DC1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール 32L, 32M, 32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓 26L, 26M, 26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー 41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ 42～44）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置 101 によるリール制御処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置１０１による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第１の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第１結果と、各前記停止操作手段が前記第１の停止順序とは異なる第２の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第２結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第１の停止順序及び前記第２の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ６８における第１表示用セグメントＮ１～第７表示用セグメントＮ７）にて実行可能な順序報知手段（主制御装置１０１による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記順序報知手段による前記順序報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記通常遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置１０１による第１特定役処理を実行する機能）と、

前記移行抽選手段による抽選結果が前記特定遊技状態へ移行させることに対応する結果であることに基づいて、前記特定遊技状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置１０１による入賞結果対応処理を実行する機能）と、

所定の終了条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる特定終了手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理にて有利区間の終了処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態にて用いられる情報であって前記順序報知に關与する特定情報を記憶可能な特定記憶手段（主制御装置１０１によるＲＡＭ１０６における有利区間用の各種エリアに対応する情報を記憶する処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態以外においても用いられ得る情報であって前記順序報知に關与しない通常情報を記憶可能な通常記憶手段（主制御装置１０１によるＲＡＭ１０６における通常区間用の各種エリアに対応する情報を記憶する処理を実行する機能）と、

前記特定終了手段により前記特定遊技状態から前記通常遊技状態へ移行させる場合、前記特定記憶手段に記憶された前記特定情報の初期化処理を実行可能な初期化手段（主制御装置１０１による区間表示第２処理中の初期化処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態中に生じる特定事象（例えば超過フラグがセットされていない状況でのゲーム数の上乗せ契機）について、当該特定事象に対応する情報（上乗せゲーム数）を前記特定情報として前記特定記憶手段に記憶させる記憶処理を実行可能な第１手段（主制御装置１０１によるゲーム数上乗せ処理において上乗せゲーム数を対応する継続数に加算する処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態中に生じる前記特定事象（例えば超過フラグがセットされている状況でのゲーム数の上乗せ契機）について、当該特定事象に対応する情報（消滅ゲーム数）を前記通常情報として前記通常記憶手段に記憶させる記憶処理を実行可能な第２手段（主制御装置１０１によるゲーム数上乗せ処理において上乗せゲーム数を消滅ゲーム数に加算する処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１９６２】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるとい

10

20

30

40

50

った所謂スロットマシンにおいて、周回体の停止順序によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止順序に関する順序報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられており、各ゲームの遊技性が向上されている。

【1963】

但し、所謂スロットマシン本来の遊技性としては、周回体の絵柄を狙って停止させて特典を得ることにあるところ、順序報知を利用した遊技により得られ得る特典を多くしすぎると、当該本来の遊技性が疎かになり得るし、順序報知を利用した特定遊技状態の連荘性能を高くするなどして当該特定遊技状態を無制限に実行可能とすると、設計者の意図した出玉率を凌駕する出玉が生じ得る可能性もある。更に、特定遊技状態の連荘性能を高めると、特定遊技状態が終了したと思って遊技を終了しても、実際には特定遊技状態が継続している等の事例が生じ易くなり、当該遊技を終了してしまう遊技者と、当該終了した遊技台に後から着席した後任の遊技者との公平性が担保されないものとなり得る。

10

【1964】

そこで、上記構成においては、特定遊技状態の終了時に、特定遊技状態中の特定事象について、順序報知に関与する特定情報として記憶する特定記憶手段の初期化処理を行う構成としていることから、特定遊技状態の連荘性能を高め過ぎることもないし、遊技者間の不公平感も解消することが可能となる。

【1965】

但し、上記構成のようにすると、特定遊技状態の遊技性と通常遊技状態の遊技性とがそれぞれ別々の遊技性である印象が強くなり、これら両遊技状態の連動性が低下し、トータルで見ると遊技性が低下し得ることも懸念される。そこで、上記構成においては、特定遊技状態中の特定事象に関して、その情報を特定情報として記憶するのではなく、順序報知に関与しない通常情報として記憶する第2手段を備えるようにしていることから、特定遊技状態中の特定事象の情報を、順序報知とは異なる情報として通常遊技状態に引き継ぐことが可能となる。よって、特定遊技状態の連荘性能を高め過ぎないようにしたり、遊技者間の平等性を担保しつつも、特定遊技状態と通常遊技状態との連動性を高めることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることができる。

20

【1966】

特徴DC2．前記特定記憶手段に対応する特定記憶領域（RAM106における有利区間用の各種エリア）と、

30

前記通常記憶手段に対応する通常記憶領域（RAM106における通常区間用の各種エリア）と、
が設けられており、

前記特定記憶領域と前記通常記憶領域とは、それぞれ重複しない記憶領域として設定されていることを特徴とする特徴DC1に記載の遊技機。

【1967】

上記構成によれば、特徴DC1の構成において、それぞれの情報を記憶する箇所が物理的に異なるようになるので、例えば、初期化処理の際に通常記憶手段の通常情報が初期化されてしまう、といったエラーが生じにくくなるし、特定遊技状態終了後も特定情報が初期化されずに残存する、といった事象も生じにくくなる。

40

【1968】

特徴DC3．前記第2手段により前記通常記憶手段に記憶された前記特定事象に対応する前記通常情報を利用して、当該特定事象が生じた前記特定遊技状態の終了後に、特定の報知手段にて特別報知を実行可能な特別報知手段（表示制御装置81による特殊リプレイ用報知処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DC1又は特徴DC2に記載の遊技機。

【1969】

上記構成によれば、特定遊技状態中に生じた特定事象に対する特別報知が、特定遊技状態の終了後において実行されることから、特定遊技状態と通常遊技状態との連動性を、特別報知という遊技演出を通じて図ることが可能となる。

50

【1970】

特徴DC4. 前記特定事象が生じた場合、前記第1手段及び前記第2手段のいずれの記憶処理を実行するかを選択する選択手段（主制御装置101において超過フラグがセットされているか否かを判定する処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DC1乃至DC3のいずれか1に記載の遊技機。

【1971】

上記構成によれば、特定事象に関する情報が、特定情報か通常情報かのいずれかとして記憶される。このようにすることで、両情報が重複して記憶されることがないので、記憶容量を削減することができるし、特定遊技状態終了時に特定事象に基づく通常情報を引き継ぐ場合、特定情報が関連して引き継がれる可能性（何らかの不都合で初期化されない可能性）を低下させることができる。

10

【1972】

特徴DC5. 前記抽選手段による抽選結果が特定結果（特定役）であることに基づいて、前記特定遊技状態の残回数を増加させる増加処理を実行するか否かの増加判定を実行可能な増加判定手段（主制御装置101によるゲーム数上乘せ抽選処理を実行する機能）と、

前記増加判定手段による判定結果が前記増加処理を実行するとの結果であることに基いて、前記残回数の増加処理を実行可能な増加処理手段（主制御装置101によるゲーム数上乘せ処理を実行する機能）と、

を備え、

20

前記選択手段は、

前記特定事象として、前記増加判定手段による判定結果が前記増加処理を実行するとの結果である場合、前記第1手段による前記記憶処理を実行するように選択し、

前記特定事象として、前記増加判定手段による判定結果が前記増加処理を実行しないとの結果である場合、前記第2手段による前記記憶処理を実行するように選択することを特徴とする特徴DC4に記載の遊技機。

【1973】

上記構成によれば、特定事象として、特定遊技状態の継続ゲーム数を増加させるか否かの判定が行われる場合、継続ゲーム数を増加させると判定した場合は、順序報知に關与する特定情報として第1手段による記憶処理が行われ、継続ゲーム数を増加させないと判定した場合は、順序報知に關与しない通常情報として第2手段による記憶処理が行われる。特定遊技状態の継続ゲーム数が増加したほうが遊技者にとって有利となり、遊技者は増加処理が行われることを望むという前提にたてば、当該判定が遊技者にとって好ましくない結果となったことの情報が、通常情報として記憶されて特定遊技状態後まで引き継がれ得ることになる。このようにすることで、特定遊技状態中の利益を通常遊技状態に引き継ぐことなく、特定遊技状態において存分に享受できなかった利益に対応する情報を通常遊技状態に引き継ぐことができ、あたかも当該利益が通常遊技状態において享受可能となるかのようにする等して、特定遊技状態と通常遊技状態との連動性を高めることができる。

30

【1974】

特徴DC6. 予め定められた所定条件が成立している場合、前記増加判定手段による判定結果が前記増加処理を実行するとの結果となること、又は前記増加処理の実行を制限する制限処理を実行可能な制限手段（主制御装置101により超過フラグをセットする処理を実行する機能）を備え、

40

前記選択手段は、前記制限手段による前記制限処理が行われることに基いて、前記第2手段による前記記憶処理が行われるように選択することを特徴とする特徴DC5に記載の遊技機。

【1975】

所定条件が成立すると、増加判定手段による判定結果が増加処理を実行するとの結果となることや、増加処理の実行自体が制限されるため、特定遊技状態中に当該所定条件が成立すると、抽選手段による抽選結果が特定結果となっても、特定遊技状態中においては遊

50

技者にとってのメリットはなく、むしろ、所定条件が成立していない状況で特定結果となればよかったのに、と残念がる結果となり得る。その点、上記構成では、その残念な結果となったことの情報が、通常遊技状態に引き継がれるように記憶処理が行われることから、当該残念な結果となったとしても、特定遊技状態の終了後において、何らかの恩恵が得られるのでは、と期待感を持たせることができる。

【1976】

特徴DC7．前記特定遊技状態にて実行された実行回数を把握する第1把握手段（有利区間ゲーム数AG）と、

前記残回数を把握する第2把握手段（有利区間残りゲーム数ZG）と、
を備え、

前記特定終了手段は、

前記特定遊技状態において前記第2把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる第1終了手段（主制御装置101による区間表示第2処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態において前記第1把握手段にて把握される前記実行回数が予め定められた上限回数に達したことに基づいて、前記第2把握手段により把握される前記残回数の有無に関わらず、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる第2終了手段（主制御装置101による区間表示第2処理において有利区間を強制終了させる処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定条件は、前記第1把握手段により把握される前記実行回数と、前記第2把握手段により把握される前記残回数との合計が前記上限回数に達することで成立することを特徴とする特徴DC6に記載の遊技機。

【1977】

上記構成は、特定遊技状態は、当該特定遊技状態の残回数に基づいて終了する場合と、上限回数に達したことに基づいて終了する場合とがあり、特徴DC5における所定条件は、実行回数と残回数との合計が上限回数に達することで成立する構成となる。つまり、これ以上、増加処理を行っても残りゲーム回数の増加が見込めない状況となると、増加処理の契機となる特定結果となることに基づいて、第2処理による記憶処理が行われる。特定遊技状態においてなるべく多くのゲーム数を消化したい遊技者にとっては、特定遊技状態における各ゲームにて、増加処理が行われること、すなわち、遊技結果が特定結果となることを望むものと考えられる一方、増加処理を行っても残りゲーム回数の増加が見込めない状況となると、当該状況におけるゲームの遊技結果への関心も低下するし、特定遊技状態自体への関心も低下し、遊技への注目度が極端に低下してしまう可能性がある。その点、上記構成のように、そのような状況であっても、特定結果当選となった場合に、第2手段による記憶処理が行われるようにすることで、無意味となり得る特定結果当選の情報を、特定遊技状態後に引き継ぐことが可能となり、当該状況において特定結果となることを意義あるものとすることができる。よって、特定遊技状態中の遊技性を向上させることが可能となる。

【1978】

特徴DC8．前記所定条件が成立している状況において前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果となった場合、前記第2手段は、前記増加判定手段による判定結果が前記増加処理を実行するとの結果となった場合の当該増加処理にて前記残回数を増加させる特定回数を前記通常情報とし、前記通常記憶手段に記憶させる記憶処理を実行することを特徴とする特徴DC6又は特徴DC7に記載の遊技機。

【1979】

上記構成によれば、所定条件成立時に特定結果当選となると、増加処理にて増加させるはずであった特定回数を、そのまま通常情報として記憶する構成となる。このようにすることで、第1手段ではなく第2手段にて記憶処理を行わせるうえで、情報の変換処理など

10

20

30

40

50

、特殊な処理を要さず、簡素な構成にて特徴 D C 6 等の効果を期待できる。

【1980】

特徴 D C 9. 前記通常遊技状態において、予め定められた特別報知が実行され得る特別状態（特別区間）が設定されており、

前記特定終了手段により前記特定遊技状態を前記通常遊技状態に移行させる場合、前記特別状態へ移行させることが可能な手段（主制御装置 101 による特別区間フラグをセットする処理を実行する機能）と、

前記第 2 手段による前記記憶処理が行われた前記特定回数の情報に基づいて、前記特別状態の実行回数を選択する手段（主制御装置 101 による特別区間テーブルに基づき特別区間ゲーム数 P G に対応する値を入力する処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴 D C 8 に記載の遊技機。

10

【1981】

上記構成によれば、特定遊技状態を通常遊技状態に移行させる場合に特別報知が実行され得る特別状態に移行する場合があります、その特別状態の実行回数が、第 2 手段により記憶処理が行われた特定回数の情報によって定められる。よって、特定遊技状態中の増加処理が行われなかったことの情報が、特別報知が行われる特別状態の継続性、という情報として引き継がれることになり、特定遊技状態と通常遊技状態とを特別状態を介して連動させることができる。

【1982】

特徴 D C 10. 遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの one の設定値が設定される設定手段（主制御装置 101 による当選確率の設定処理を実行する機能）を備え、

20

前記特別報知は、前記設定手段により設定される前記設定値の情報としての示唆報知であることを特徴とする特徴 D C 9 に記載の遊技機。

【1983】

上記構成によれば、特定遊技状態中に増加処理が行われなかった代わりとして、示唆報知が特定遊技状態後に実行され得るものとなる。遊技者は高設定を望むことを前提とすれば、設定値の示唆報知は、遊技者にとって有益な情報となり、このような有益な情報が提示されるようにすることで、増加処理が行われないことに対する代償とすることが可能となる。

30

【1984】

特徴 D C 11. 前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第 3 の停止順序で操作された場合には第 3 特定の絵柄組合せが停止して第 3 結果入賞が成立可能となり、各前記停止操作手段が前記第 3 の停止順序とは異なる第 4 の停止順序で操作された場合には前記第 3 特定の絵柄組合せとは異なる第 4 特定の絵柄組合せが停止して前記第 3 結果入賞が成立可能となる第 2 順序対応結果（例えば、特殊リプレイ）が設定されており、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第 3 の停止順序及び前記第 4 の停止順序を含む停止順序に関する第 2 順序報知（押し順報知演出）を前記特別報知として特定の報知手段（補助表示部 65）にて実行可能な第 2 順序報知手段（表示制御装置 81 による特殊リプレイ用報知処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 D C 9 又は特徴 D C 10 に記載の遊技機。

40

【1985】

上記構成によれば、停止順序によって停止出目は異なるものの得られる特典が変化しない第 2 順序対応結果であれば、通常遊技状態中に行ったとしても、有利度に変化を生じさせる第 1 順序報知（特徴 D C 1 の順序報知、上記構成との関係では第 1 順序報知と称し、特徴 D C 1 の順序対応結果を第 1 順序対応結果とも称する）が行われる特定遊技状態を、上限回数の定められたものとした意義に反しない範囲で、当該停止出目を利用した報知によって特別報知を実現することができる。

【1986】

特徴 D C 12. 前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特別結果となった場合、

50

当該特別結果当選であることの当選報知を特別報知手段（例えば補助表示部 6 5）にて報知可能な当選報知手段（表示制御装置 8 1 によるボーナス当選報知演出を実行する機能）と、

前記特別結果当選となったゲームから、前記当選報知手段にて前記当選報知を行うゲームまでの当選報知ゲーム数を設定するゲーム数設定手段（表示制御装置 8 1 による前兆ゲーム数の抽選処理を実行する機能）と、
を備え、

前記ゲーム数設定手段により設定される前記当選報知ゲーム数は、前記特別報知が行われる場合の方が前記特別報知が行われない場合よりも短くなり易いことを特徴とする特徴 D C 9 乃至 D C 1 1 のいずれか 1 に記載の遊技機。

10

【1 9 8 7】

上記構成によれば、特別結果当選を早く知りたい遊技者にとっては、特別報知が行われることによって短い当選報知ゲーム数が設定される方が好ましく、その点からすると、特定遊技状態中に増加処理が行われないことに対する代償とすることが可能となる。

【1 9 8 8】

<特徴 D D 群>

特徴 D D 1. 遊技状態として、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる低有利状態（通常区間）と高有利状態（有利区間）とが設定されており、

前記高有利状態にて実行された実行回数を把握する第 1 把握手段（有利区間ゲーム数 A G）と、

20

前記高有利状態の残回数を把握する第 2 把握手段（有利区間残りゲーム数 Z G）と、

前記高有利状態において前記第 2 把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該高有利状態を前記低有利状態へ移行させる第 1 移行手段（主制御装置 1 0 1 による区間表示第 2 処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、

前記高有利状態において前記第 1 把握手段にて把握される前記実行回数が予め定められた上限回数に達したことに基づいて、前記第 2 把握手段により把握される前記残回数の有無に関わらず、当該高有利状態を前記低有利状態へ移行させる第 2 移行手段（主制御装置 1 0 1 による区間表示第 2 処理において有利区間を強制終了させる処理を実行する機能）と、

30

を備える遊技機であって、

予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段（主制御装置 1 0 1 によるゲーム数上乗せ処理を実行する機能）と、

前記増加手段により前記増加処理が行われた場合に、当該増加処理が行われたことの増加報知（上乗せ報知）を所定の報知手段（補助表示部 6 5）にて実行可能な増加報知実行手段（表示制御装置 8 1 による上乗せ報知演出を実行する機能）と、

前記第 1 把握手段により把握される前記実行回数と、前記第 2 把握手段により把握される前記残回数との合計が前記上限回数に達している状況において、前記増加処理が行われた場合の前記上限回数を超える超過分についての特定報知を、前記所定の報知手段又はそれとは別の報知手段にて実行可能な特定報知実行手段（表示制御装置 8 1 による第 3 特別報知設定処理において特別ゲーム数表示部の更新処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【1 9 8 9】

上記構成によれば、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる高有利状態と低有利状態とがあり、高有利状態は、当該高有利状態の残回数に基づいて終了する場合と、上限回数に達したことに基づいて終了する場合とがあるため、高有利状態の有利度が極端に高められることが抑制されている。このような構成において、特定条件が成立すると高有利状態の残回数が増加されるといった所謂上乗せ機能を有しており、当該特定条件が成立することへの期待感が高められている。

50

【1990】

その一方で、特定条件が成立するゲームが、実行回数と残回数の合計が上限回数に達する前であれば、上記のように遊技者にとっては好ましいものであるものの、当該合計が上限回数に達した後は、どれだけ特定条件が成立しても上限回数に達すると高有利状態が終了することからして、特定条件の成否への関心は低下してしまうし、当該上限回数に達するまでのゲームが所謂消化ゲームとなり、遊技への注目度が極度に低下してしまいう可能性がある。

【1991】

その点、上記構成では、当該合計が上限回数に達した後であっても、増加処理が行われたとした場合の超過分についての特定報知が行われる構成とし、上限回数を超過することによってその恩恵を十分に受けることができなかった回数を、あえて、遊技者に知らせる構成としている。つまり、増加処理が行われても上限回数によってその増加処理が無かったこととなることからして、通常であれば当該増加処理については報知しないようにする方がよいと考えられるものの、あえてそれを報知するようにすることで、仮に上限回数を超えて増加処理が行われていれば得ていたであろう恩恵を皮算用させたり、当該恩恵を受けることができなかったことに対して何らかの補償が行われるのではという期待感を抱かせたりすることが可能となる。つまり、増加処理による恩恵を享受できないことを隠すのではなく、あえてそれを明示する、という逆転の発想により、当該恩恵を享受できないことに基づく喪失感とは異なる感情を想起させるようにし、もって、当該上限回数に達した状況での遊技性を向上させることが可能となる。

【1992】

特徴D D 2. 前記特定報知実行手段は、前記超過分に対応する回数を前記特定報知として報知可能であり、当該回数を、前記残回数とは別の回数として把握可能なように報知することを特徴とする特徴D D 1に記載の遊技機。

【1993】

残回数に対して超過分を加算して、同じ回数表示上で表示することも可能であるところ、上記構成においては、これらを別々の回数表示とすることで、超過分を把握させ易いだけでなく、超過分がわざわざ別途表示されていることからして、当該超過分によって何らかの補償が行われるのでは、という印象を強く抱かせることが可能となる。

【1994】

特徴D D 3. 前記増加手段は、前記増加処理を行う場合、複数種類の回数情報が記憶された回数情報群を利用して一の回数を選択し、当該選択された回数だけ前記残回数を増加させるものであり、

前記特定報知実行手段は、前記超過分の回数として、前記回数情報群又は当該回数情報群と同種類の回数情報が記憶された情報群を利用して一の回数を選択し、当該選択された回数に対応する前記増加報知を前記特定報知として実行可能であることを特徴とする特徴D D 1又は特徴D D 2に記載の遊技機。

【1995】

上記構成によれば、実際の増加報知と同じ又は同様の情報群（テーブル）を使用して、特定報知において報知する回数を決定するため、仮に増加処理が行われた場合の超過分を明確に把握させることができる。また、同じ情報群を利用して回数を決定する構成とすれば、それ専用に情報群を記憶しておく必要が生じず、記憶容量の削減にも貢献することができる。

【1996】

特徴D D 4. 前記特定報知実行手段は、

前記超過分に対応する回数の報知として、所定の回数情報を報知可能であり、

前記選択された回数に対応する前記増加報知を行うことにより、前記所定の回数情報に対して当該選択された回数を加算したうえで当該所定の回数情報を更新して報知可能であることを特徴とする特徴D D 3に記載の遊技機。

【1997】

上記構成によれば、上限回数を超える増加処理が複数回行われた場合には、その各増加処理に対応する回数が積算されて報知される。このようにすることで、実行回数と残回数との合計が上限回数に達した後であっても、報知されている超過分を加算させて増やしていく楽しみが追加され、当該報知されている回数が徐々に増加することによって、実行されるであろう補償内容も手厚くなるのでは、と期待感を抱かせることができる。

【1998】

特徴DD5．前記特定報知実行手段による前記特定報知における前記超過分の回数に基づいて、予め定められた特別報知を実行可能な特別報知実行手段（表示制御装置81による第3特別報知設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴DD1乃至DD4のいずれか1に記載の遊技機。

10

【1999】

上記構成によれば、超過分に対する補償として特別報知が実行される。例えば、特別報知が行われることによって遊技者に有益な情報が提示されるような構成であれば、特別報知が行われれば遊技者は満足するであろうし、有益な情報ではなくても、特別報知を、例えば、派手な演出とする等しても、当該派手な演出を見ることで、増加処理が行われなかったことに対する遊技者の喪失感を、少なからず補うことが可能となる。

【2000】

特徴DD6．前記特別報知実行手段は、前記第2移行手段により前記高有利状態から前記低有利状態に移行させる場合の移行報知（アタックモード終了演出）として、前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴DD5に記載の遊技機。

20

【2001】

上記構成によれば、高有利状態が終了する際の移行報知が特別報知となり、超過分が反映されたものとなる。高有利状態が終了する際の移行報知においては、一般的には、当該高有利状態中に獲得した遊技媒体数や継続ゲーム数等が報知されるものであり、これらの報知に対して超過分を反映させることで、上限回数がなければあと何ゲーム継続したと、とか、上限回数がなかった場合の獲得遊技媒体数などを連想させ易くなる。また、このような移行報知を写真などで撮影する際には、当該超過分の情報が映り込むこととなり、例えば、当該撮影した写真をもとに、友人に報告する際の楽しみも増えるし、自ら後から見直す場合においても、思い出に浸らせることも可能となる。

【2002】

30

特徴DD7．前記特別報知実行手段は、前記第2移行手段により前記高有利状態から前記低有利状態に移行された後の当該低有利状態において、前記特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴DD5又は特徴DD6に記載の遊技機。

【2003】

上記構成によれば、高有利状態の超過分を、当該高有利状態ではなく、低有利状態にて反映させることができる。よって、当該超過分を利用して、高有利状態と低有利状態との演出上の連動性を高めることが可能となる。

【2004】

特徴DD8．遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの1の設定値が設定される設定手段（主制御装置101による当選確率の設定処理を実行する機能）を備え、

40

前記特別報知実行手段は、前記特別報知として、前記設定手段により設定されている設定値の情報を示唆する示唆報知を実行可能であることを特徴とする特徴DD5乃至DD7のいずれか1に記載の遊技機。

【2005】

遊技者は高設定を望むという前提に立てば、設定値の示唆報知は遊技者にとって有益な情報となり得る。そこで、上記のように、超過分に基づいて、設定値の示唆報知が行われるようにすれば、特定報知によって報知されている超過分から、設定値の示唆が行われることを予測するとともに、当該設定値の示唆が行われた場合には、設定値の予測を行う、といった遊技性を実現することができ、その遊技の始点である特定報知への関心を高める

50

ことが可能となる。

【2006】

特徴DD9．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L，32M，32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L，26M，26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置101による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7）にて実行可能な順序報知手段（主制御装置101による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記順序報知手段による前記順序報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記通常遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能）と、

前記移行抽選手段による抽選結果が前記特定遊技状態へ移行させることに対応する結果であることに基づいて、前記特定遊技状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置101による入賞結果対応処理を実行する機能）と、

を備え、

前記低有利状態は前記通常遊技状態であり、

前記高有利状態は前記特定遊技状態であることを特徴とする特徴DD1乃至DD8のいずれか1に記載の遊技機。

【2007】

上記構成の遊技機は、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体の停止順序によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止順序に関する順序報知の有無によって有利度を異ならせる、といった高有利状態としての特定遊技状態が設けられている。このような構成の遊技機に対して、特徴DD1の特定報知に関する構成を適用すれば、特定遊技状態の実行回数と残回数の合計が上限回数に達した後の遊技性を好適に向上させることができる。

【2008】

特に、遊技状態の移行を伴う特別遊技状態、すなわち大当たり状態と比較して、上記の特定遊技状態は、順序対応結果当選時の報知の有無や報知の頻度、報知の態様等によって遊技者にとっての有利度が変化するものである。このような構成においては、遊技状態の移行のように遊技結果と一対一で対応付けられたものと比較して、継続条件の設定に自由度が高く、特定遊技状態の継続回数が厳密に定められていない遊技性、すなわち、特定遊技状態がいつまで継続するかを楽しませる遊技性を実現し易い。その一方で、このような遊技性について、上限回数を定めることで特徴D D 1に記載した課題も生じ易いともいえる。その点、上記特徴D D 1の構成をこのような遊技機に対して適用することで、特定遊技状態の継続性を楽しませつつ、その継続回数が上限回数に達することが確定した場合の遊技性を向上させることが可能となる。

10

【2009】

<特徴D E群>

特徴D E 1. 遊技状態として、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる低有利状態（通常区間）と高有利状態（有利区間）とが設定されており、

前記高有利状態にて実行された実行回数を把握する第1把握手段（有利区間ゲーム数A G）と、

前記高有利状態の残回数を把握する第2把握手段（有利区間残りゲーム数Z G）と、

前記高有利状態において前記第2把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該高有利状態を前記低有利状態へ移行させる第1移行手段（主制御装置101による区間表示第2処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、

20

前記高有利状態において前記第1把握手段にて把握される前記実行回数が予め定められた上限回数に達したことに基づいて、前記第2把握手段により把握される前記残回数の有無に関わらず、当該高有利状態を前記低有利状態へ移行させる第2移行手段（主制御装置101による区間表示第2処理において有利区間を強制終了させる処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段（主制御装置101によるゲーム数上乘せ処理を実行する機能）と、

30

前記増加手段により前記増加処理が行われた場合に、当該増加処理が行われたことの増加報知（上乘せ報知）を所定の報知手段（補助表示部65）にて実行可能な増加報知実行手段（表示制御装置81による上乘せ報知演出を実行する機能）と、

を備え、
前記増加報知実行手段は、前記増加処理により増加される回数の一部又は全部である特別回数の増加分の前記増加報知を、前記増加処理が行われたゲームよりも後のゲームにて実行可能とする後報知実行手段（表示制御装置81による後乗せ演出設定処理を実行する機能）を有しており、

前記第1把握手段により把握される前記実行回数と、前記第2把握手段により把握される前記残回数との合計が前記上限回数に達しており、且つ前記後報知実行手段により前記増加処理に係る前記特別回数として未報知分が存在する特定状況（超過フラグがセットされ、且つ後乗せフラグがセットされている状況）において、前記特定条件が成立した場合、当該未報知分の範囲内で、前記増加報知としての第1特別報知（疑似上乘せ報知）を前記所定の報知手段にて実行可能な第1特別報知実行手段（表示制御装置81による第1特別報知設定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

40

【2010】

上記構成によれば、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる高有利状態と低有利状態とがあり、高有利状態は、当該高有利状態の残回数に基づいて終了する場合と、上限回数に達したことに基づいて終了する場合とがあるため、高有利状態の有利度が極端に高められることが抑制されている。このような構成において、特定条件が成立すると高有利

50

状態の残回数が増加されるといった所謂上乗せ機能を有しており、当該特定条件が成立することへの期待感が高められている。しかも、残回数の増加処理が行われても、その一部又は全部の回数の報知が直ぐに行われない場合もあるため、特定条件が成立した場合の期待感を長く継続させることが可能となる。

【2011】

その一方で、特定条件が成立するゲームが、実行回数と残回数の合計が上限回数に達する前であれば、上記のように遊技者にとっては好ましいものであるものの、当該合計が上限回数に達した後は、どれだけ特定条件が成立しても上限回数に達すると高有利状態が終了することからして、特定条件の成否への関心は低下してしまうし、当該上限回数に達するまでのゲームが所謂消化ゲームとなり、遊技への注目度が極度に低下してしまいう可能性もある。

10

【2012】

そこで、上記構成においては、上記合計が上限回数に達した後であっても、増加処理の未報知分が存在する場合には、その未報知分を利用し、当該未報知分の回数の範囲内で増加報知を実行可能な構成としたため、増加報知と高有利状態の継続ゲーム数との不一致を発生させることなく、残回数が増加した印象を与えることができる。よって、合計が上限回数に達した後のゲームを好適に行わせることが可能となる。

【2013】

特徴DE2．前記増加手段は、前記増加処理を行う場合、複数種類の回数情報が記憶された回数情報群を利用して一の回数を選択し、当該選択された回数だけ前記残回数を増加させるものであり、

20

前記第1特別報知実行手段は、前記未報知分の回数として前記回数情報群又は当該回数情報群と同種類の回数情報が記憶された情報群を利用して一の回数を選択し、当該選択された回数に対応する前記増加報知としての前記第1特別報知を実行可能であることを特徴とする特徴DE1に記載の遊技機。

【2014】

上記構成によれば、実際の増加報知と同じ又は同様の情報群（テーブル）を使用して、第1特別報知において報知する回数を決定するため、上限回数に達している状況であっても実際に増加処理が行われている印象を強めることができる。また、同じ情報群を利用して回数を決定する構成とすれば、それ専用に情報群を記憶しておく必要が生じず、記憶容量の削減にも貢献することができる。

30

【2015】

特徴DE3．前記第1特別報知実行手段は、前記選択した回数が、前記未報知分の回数を超える場合、前記未報知分の回数を前記第1特別報知として報知可能であることを特徴とする特徴DE2に記載の遊技機。

【2016】

上記構成によれば、未報知分の範囲内で増加報知を行う、という第1特別報知のメリットを享受しつつも、回数選択に係る構成の簡素化乃至実際の増加処理に似せる効果を期待することができる。

【2017】

40

特徴DE4．前記特定状況において、前記特定条件が成立した場合、当該未報知分の範囲を超えて、前記増加報知としての第2特別報知（疑似上乗せ報知）を前記所定の報知手段にて実行可能な第2特別報知実行手段（表示制御装置81による第1特別報知設定処理を実行する機能）と、

前記第2特別報知実行手段による前記第2特別報知が行われることにより、前記増加処理が行われることに基づく特典とは異なる特別特典を付与可能な付与手段（表示制御装置81による疑似上乗せ報知により設定値示唆を行う機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴DE1乃至DE3のいずれか1に記載の遊技機。

【2018】

上記構成によれば、未報知分の回数の範囲内となる増加報知としての第1特別報知を前

50

提としつつ、未報知分の回数の範囲を超える増加報知としての第2特別報知が行われることにより増加処理とは異なる特別特典が付与されるため、増加報知と高有利状態の継続ゲーム数との不一致が仮に生じたとしても、それが遊技者にとって嬉しい事象につながるものとなり、実行回数と残回数との合計が上限に達した後の遊技性を高めることが可能となる。

【2019】

特に、第2特別報知について、増加処理の未報知分が存在することを条件として実行するものとしていることから、未報知分がない場合、すなわち、実行回数と残回数との合計が上限回数に達していることを遊技者が把握してしまった後ではなく、それを把握する前に第2特別報知が行われる構成としている。このようにすることで、上記合計が上限回数に達するまでの増加処理を望んでいる遊技者に対し、第2特別報知はその期待感以上のものとなり、第2特別報知が行われた場合の嬉しさを増大化させることができる。つまり、既に上記合計が上限回数に達していることを遊技者が把握している状況においては、遊技者の関心は増加処理から特別特典の付与へ移っているものと考えられる。そうすると、このような状況で特別特典を付与しても、特別特典分以上の喜びを提供することは困難と考えられる。そこで、その特別特典とは異なるもの（増加処理）を望んでいる状況で、増加処理とともに特別特典とを付与することで、その特別特典分以上の喜びを提供することが可能となる。

10

【2020】

特徴DE5．前記第2特別報知実行手段は、前記第2特別報知として、前記未報知分の回数に対し予め定められた特定回数（10回、56回、77回）を加えた前記増加報知を実行可能であることを特徴とする特徴DE4に記載の遊技機。

20

【2021】

未報知分の回数とは、高有利状態の上限回数から、実行回数と残回数のうちの報知分の回数とを減算した回数となる。高有利状態の遊技が進行するごとに、すなわち実行回数が増加するごとに未報知分の回数は減少するし、後報知手段により未報知とされる割合によっても特別回数は変化する。そうすると、上記構成のように、未報知分の回数に対して特定回数を加算した回数の増加報知が行われることにより特別特典が付与される構成において、当該特別特典が付与されることとなる増加報知の回数は、遊技の進行状況によって変化することとなる。このようにすることで、特別特典の付与契機となる増加報知を一見して分かりにくくすることができ、当該遊技台を遊技しており遊技状況を把握している遊技者と、その遊技を横目で見ている他者とで、特別特典が付与されることに対する気付き易さを異ならせることができる。つまり、特別特典が付与されることを、当該遊技台を遊技している遊技者が気付き易く、且つ他者が気付きにくいものとする。ことで、当該遊技台を遊技している遊技者の優位性を担保することができる。

30

【2022】

特徴DE6．前記第2特別報知実行手段は、前記未報知分の回数に対して前記特定回数として第1特定回数（10回）を加えた前記増加報知を実行可能であり、且つ前記未報知分の回数に対して前記特定回数として前記第1特定回数と異なる第2特定回数（56回、77回）を加えた前記増加報知を実行可能であり、

40

前記第1特定回数を加えた前記増加報知が実行された場合と前記第2特定回数を加えた前記増加報知が実行された場合とで、前記付与手段により付与される前記特別特典の内容が異なっていることを特徴とする特徴DE5に記載の遊技機。

【2023】

上記構成によれば、特徴DE5の構成において、特別特典が付与されることとなる増加報知の回数がより多様化され、更に、どの特別特典が付与されるか、についても複雑化することから、当該遊技台を遊技している遊技者の優位性をより担保することができる。

【2024】

特徴DE7．遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定される設定手

50

段（主制御装置１０１による当選確率の設定処理を実行する機能）と、

前記特定状況において、前記特定条件が成立した場合、当該未報知分の範囲を超えて、前記増加報知としての第２特別報知（疑似上乗せ報知）を前記所定の報知手段にて実行可能な第２特別報知実行手段（表示制御装置８１による第１特別報知設定処理を実行する機能）と、

前記第２特別報知実行手段による前記第２特別報知が行われることにより、前記増加処理が行われることに基づく特典とは異なる特別特典を付与可能な付与手段（表示制御装置８１による疑似上乗せ報知により設定値示唆を行う機能）と、
を備え、

前記付与手段は、前記設定手段により設定されている設定値の情報を示唆する示唆報知を実行することで前記特別特典を付与可能であることを特徴とする特徴ＤＥ１乃至ＤＥ６のいずれか１に記載の遊技機。

10

【２０２５】

上記構成によれば、未報知分の回数の範囲内となる増加報知としての第１特別報知を前提としつつ、未報知分の回数の範囲を超える増加報知としての第２特別報知が行われることにより増加処理とは異なる特別特典が付与されるため、増加報知と高有利状態の継続ゲーム数との不一致が仮に生じたとしても、それが遊技者にとって嬉しい事象につながるものとなり、実行回数と残回数との合計が上限に達した後の遊技性を高めることが可能となる。

【２０２６】

20

特に、第２特別報知について、増加処理の未報知分が存在することを条件として実行するものとしていることから、未報知分がない場合、すなわち、実行回数と残回数との合計が上限回数に達していることを遊技者が把握してしまった後ではなく、それを把握する前に第２特別報知が行われる構成としている。このようにすることで、上記合計が上限回数に達するまでの増加処理を望んでいる遊技者に対し、第２特別報知はその期待感以上のものとなり、第２特別報知が行われた場合の嬉しさを増大化させることができる。つまり、既に上記合計が上限回数に達していることを遊技者が把握している状況においては、遊技者の関心は増加処理から特別特典の付与へ移っているものと考えられる。そうすると、このような状況で特別特典を付与しても、特別特典分以上の喜びを提供することは困難と考えられる。そこで、その特別特典とは異なるもの（増加処理）を望んでいる状況で、増加処理とともに特別特典とを付与することで、その特別特典分以上の喜びを提供することが可能となる。

30

【２０２７】

上記構成においては、特に、特別特典として設定値の示唆情報が提示される構成としている。つまり、未報知分の範囲を超える第２特別報知が行われることにより、設定値の情報が提示されるため、遊技者としては、高有利状態が終了した後に遊技を続行するか否かの有力な判断材料とすることができる。

【２０２８】

しかも、高有利状態が上限回数に達して終了する場合とは、多量の遊技媒体を獲得している状況と考えられ、仮に低設定を示す情報が提示されたとしても、多量の遊技媒体を獲得しているが故に、高設定であると判断される可能性が高いし、遊技を続行すると判断され易くなるものと考えられる。よって、例えば、上限回数に達しない場合に設定値の示唆を行う構成等と比較して、設定値の示唆を行いつつも、遊技続行の判断基準を続行側に緩くさせる効果も期待できる。

40

【２０２９】

特徴ＤＥ８．前記特定条件の成立確率は、前記設定手段により設定される設定値に関わらず共通していることを特徴とする特徴ＤＥ７に記載の遊技機。

【２０３０】

上記構成によれば、設定値に関わらず同じ成立確率にて成立する特定条件が成立した場合に、第２特別報知によって上限回数を超える報知が行われた場合に設定値の示唆が行わ

50

れるようにすることで、高有利状態に関して設定値が関与する部分が少なくても、設定値の重要性を遊技者に知らしめるようにすることができ、遊技ホールに設置した複数の遊技台から遊技を行う遊技台を選択する楽しさを提供することができる。

【2031】

特徴DE9．複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L，32M，32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L，26M，26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置101による払出判定処理を実行する機能）と、

を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止順序とは異なる第2の停止順序で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止順序及び前記第2の停止順序を含む停止順序に関する順序報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7）にて実行可能な順序報知手段（主制御装置101による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記順序報知手段による前記順序報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記通常遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能）と、

前記移行抽選手段による抽選結果が前記特定遊技状態へ移行させることに対応する結果であることに基づいて、前記特定遊技状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置101による入賞結果対応処理を実行する機能）と、を備え、

前記低有利状態は前記通常遊技状態であり、

前記高有利状態は前記特定遊技状態であることを特徴とする特徴DE1乃至DE8のいずれか1に記載の遊技機。

【2032】

上記構成の遊技機は、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体の停止順序によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止順序に関する順序報知の有無によって有利度を異ならせる、といった高有利状態としての特定遊技状態が設けられている。このような構成の遊技機に対して、特徴DE1の第1特別報知に関する構成を適用すれば、特定有利状態の実行回数と残回

10

20

30

40

50

数の合計が上限回数に達した後の遊技性を好適に向上させることができる。

【2033】

特に、遊技状態の移行を伴う特別遊技状態、すなわち大当たり状態と比較して、上記の特定遊技状態は、順序対応結果当選時の報知の有無や報知の頻度、報知の態様等によって遊技者にとっての有利度が変化するものである。このような構成においては、遊技状態の移行のように遊技結果と一対一で対応付けられたものと比較して、継続条件の設定に自由度が高く、特定遊技状態の継続回数が厳密に定められていない遊技性、すなわち、特定遊技状態がいつまで継続するかを楽しませる遊技性を実現し易い。その一方で、このような遊技性について、上限回数を定めることで特徴DE1に記載した課題も生じ易いといえる。その点、上記特徴DE1の構成をこのような遊技機に対して適用することで、特定遊技状態の継続性を楽しませつつ、その継続回数が上限回数に達することが確定した場合の遊技性を向上させることが可能となる。

10

【2034】

<特徴EA群>

特徴EA1. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L, 32M, 32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L, 26M, 26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

20

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置101による払出判定処理を実行する機能）と、

30

を備える遊技機であって、

遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定される設定手段（主制御装置101による当選確率の設定処理を実行する機能）を備え、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニター68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置101による押し順役処理を実行する機能）を備え、

40

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記特定遊技状態中において前記抽選手段による抽選結果に基づき行われる抽選であって、予め定められた特定抽選の結果に対応する特定報知を、特定報知手段（補助表示部65）にて報知可能な特定報知実行手段（例えば、表示制御装置81による上乗せ演出の設定処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知実行手段は、

50

前記設定手段により設定される設定値が第1設定値である場合、前記特定報知を、第1態様（上乗せ演出であれば、即乗せ演出の実行タイミング）にて実行可能な第1報知手段（表示制御装置81により上乗せ当選ゲームにて上乗せ報知演出を発生させる処理を実行する機能）と、

前記設定手段により設定される設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値である場合、前記特定報知を、前記第1態様とは異なる態様である第2態様（上乗せ演出であれば、後乗せ演出の実行タイミング）にて実行可能な第2報知手段（主制御装置101により上乗せ当選ゲームよりも後のゲームにて上乗せ報知演出を発生させる処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【2035】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、周回体を停止させる停止操作手段の停止操作態様によって第1結果入賞となったり、第2結果入賞となったりする結果が設定されており、これらの停止操作態様に関する態様報知が行われる場合があり、態様報知の有無によって入賞の有無を変化させて有利度を異ならせる遊技性が創出される。

【2036】

ここで、遊技媒体の増減率や増減態様は設定手段により設定される設定値によって管理される構成においては、各設定値によって抽選手段による抽選の確率を異ならせることが一般的である。その一方、上記のような遊技性を創出するうえで、態様報知の有無や特定遊技状態への移行確率、継続性等にまで設定値による差を設けると、設定差のあるパラメータが多くなりすぎることにより、各パラメータの上ぶれ乃至下ぶれが重複する等して遊技媒体の増減率や増減態様の上ぶれ乃至下ぶれの幅も増大化し得る可能性もある。かといって、特定遊技状態中の遊技において、何ら設定値による差が設けられていない構成としてしまうと、かかる特定遊技状態中の楽しみが低下し得る。

20

【2037】

そこで、上記構成においては、特定遊技状態中において実行される特定抽選の結果報知（特定報知）の態様を、設定値によって異ならせる構成としたことにより、設定値による出玉率に影響が及びにくい範囲内で設定値による遊技性の差を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

30

【2038】

なお、「第1態様」や「第2態様」を「第1タイミング」や「第2タイミング」表現してもよい。このように、タイミングの相違だけで上記構成を実現すれば、より簡素な構成にて上記の優れた効果を発揮することが可能となる。

【2039】

特徴EA2．前記特定報知実行手段は、前記特定報知として、前記特定抽選に当選したことの第1特定報知（ゾーン中即乗せ演出においては上乗せ報知演出、ゾーン中後乗せ演出においては第1後乗せキャラクタBUP1や第2後乗せキャラクタBUP2の表示）と、前記特定抽選に当選した場合の内容に関する第2特定報知（ゾーン中即乗せ演出においては上乗せ演出におけるゲーム数の報知、ゾーン中後乗せ演出においては特化ゾーン終了時の上乗せゲーム数の報知）と、を実行可能であり、

40

前記第1報知手段は、前記第1特定報知を特定態様にて実行し、前記第2特定報知を前記第1態様にて実行するものであり、

前記第2報知手段は、前記第1特定報知を前記特定態様にて実行し、前記第2特定報知を前記第2態様にて実行するものであることを特徴とする特徴EA1に記載の遊技機。

【2040】

上記構成によれば、特定報知として、特定遊技状態に関する特定抽選が当選したことの第1特定報知と、当該特定抽選の当選内容に関する第2特定報知とが設けられているうえ

50

で、第1特定報知については設定値に関わらず共通の態様（特定態様）にて実行され、第2特定報知については設定値によって異なる態様にて実行される。そのため、特定抽選に当選したことに気づかずに遊技を終了してしまう事象等の発生しやすさが設定値によって異なることとならないようにしつつも、第2特定報知の実行態様によって設定値の差を演出に反映する遊技性（設定値を予測・把握させる遊技性）を実現することができる。

【2041】

特徴EA3．前記設定手段により前記第1設定値が設定されている場合、前記第2設定値が設定されている場合よりも遊技媒体の増加率が高くなる構成であり、

前記第1態様は前記第2態様よりも先のタイミングとして設定されていることを特徴とする特徴EA2に記載の遊技機。

10

【2042】

上記構成によれば、遊技媒体の増加率が高くなる設定値ほど、第2特定報知の実行タイミングが早くなる。遊技者は増加率が高くなる設定値が設定されていることを望み、またそのような設定値が設定されている遊技台を優先して選択するものであることを前提とすると、特定抽選の当選内容としての第2特定報知は早く実行されるほうが好ましい。このように、第2特定報知の実行タイミングを利用して設定値を予測・把握させることができる。

【2043】

ここで、このような設定値を予測・把握させる遊技性において、予測・把握した設定値が遊技者にとって好ましくないものであった場合（上記例では第2設定値である場合）、遊技者の遊技への意欲は急激に低下してしまう可能性がある。その点、上記構成においては、第2特定報知によって遊技者にとって好ましくない第2設定値であることが予測・把握されたとしても、それよりも前に第1特定報知によって特定抽選に当選したことの報知が行われているのであるから、その第1特定報知によって遊技者を若干でも喜ばせたうえでの第2特定報知となり、遊技への意欲の低下を緩和することができる。

20

【2044】

特徴EA4．前記特定抽選は前記抽選手段による抽選結果が特定結果（特定役）となったことに基づいて実行されるものであり、

前記特定結果として、少なくとも第1特定結果（スイカ）と第2特定結果（チェリー）とが設けられており、

30

前記特定報知が前記第1報知手段により行われる場合と前記第2報知手段により行われる場合との比率を報知比率（即乗せ／後乗せ比率）とし、前記第1設定値である場合の前記報知比率と、前記第2設定値である場合の前記報知比率との差である報知比率差が、前記第1特定結果に基づく前記特定報知と前記第2特定結果に基づく前記特定報知とで異なっていることを特徴とする特徴EA1乃至EA3のいずれか1に記載の遊技機。

【2045】

上記構成によれば、特定報知が第1態様で行われる場合と第2態様で行われる場合との報知比率に関し、第1設定値である場合の報知比率と第2設定値である場合の報知比率との報知比率差が、第1特定結果の場合と第2特定結果の場合とで異なっている。例えば、第1特定結果に基づく特定報知の報知比率差が第2特定結果に基づく報知比率差よりも大きい場合、設定値を予測・把握する遊技においては、第1特定結果に基づく特定報知のほうが第2特定結果に基づく特定報知よりも、その予測・把握材料として有力な根拠となり得る。このように、特定結果の種類によって、その予測・把握のし易さを異ならせる構成とすることで、特定報知の契機となる特定結果についても関心を高め、各ゲームの抽選結果に対する注目度を好適に高めることが可能となる。

40

【2046】

特徴EA5．前記抽選手段による抽選結果が前記第1特定結果となる確率よりも、前記第2特定結果となる確率のほうが高くなるように設定されており、

前記第1特定結果に基づく前記特定報知の前記報知比率差が、前記第2特定結果に基づく前記特定報知の前記報知比率差よりも大きくなるように設定されていることを特徴とす

50

る特徴 E A 4 に記載の遊技機。

【2047】

報知比率差が大きいほど設定値の予測・把握材料として有力な根拠となり得る、という前提に立てば、当選確率の低い第1特定結果のほうが、第2特定結果よりも報知比率差が大きい構成とすれば、第1特定結果による特定報知のほうが設定値を予測・把握するうえで有力な根拠となり得る。そのため、当選確率の低い第1特定結果当選となったメリットを、第1特定結果に基づく特定抽選や特定抽選の当選時による恩恵といったメリット以外にも創出することが可能となる。よって、第1特定結果当選となることへの注目度を好適に高めることが可能となる。

【2048】

なお、特定抽選による恩恵を、特定遊技状態中の継続性に関する恩恵とする等、出玉率に關与する恩恵とする場合、上記のような報知によるメリットを提供する構成とすることで、出玉率とは異なる観点でのメリットを提供することが可能となり、出玉率の高騰等を招かないようにしながら第1特定結果となることへのメリットを高めることができる。

【2049】

特徴 E A 6. 前記特定遊技状態中の遊技状態として、第1特定遊技状態（チェリー契機の特化ゾーン）と第2特定遊技状態（チェリー以外の特定役契機の特化ゾーン）とが設定されており、

前記第1特定遊技状態においては、前記第1特定結果に基づく前記特定報知の前記報知比率差が、前記第2特定結果に基づく前記特定報知の前記報知比率差よりも大きくなるように設定されており、

前記第2特定遊技状態においては、前記第1特定結果に基づく前記特定報知の前記報知比率差が、前記第2特定結果に基づく前記特定報知の前記報知比率差よりも小さくなるように設定されていることを特徴とする特徴 E A 4 又は特徴 E A 5 に記載の遊技機。

【2050】

上記構成によれば、第1特定遊技状態と第2特定遊技状態とで、第1特定結果と第2特定結果とに基づく報知比率差が逆転する。つまり、第1特定遊技状態においては特徴 E A 5 の効果を奏し、第2特定遊技状態においては当選確率の高い第2特定結果当選となった場合に設定値の予測・把握が行い易くなる。そのため、第2特定遊技状態は、第1特定遊技状態よりも設定値の予測・把握が行い易い状態となる。このようにすることで、いずれの特定遊技状態となるかという観点でも設定値の予測・把握を行う遊技を楽しませることができ、遊技の多様化を通じ、興趣向上が図られる。

【2051】

特徴 E A 7. 前記抽選手段による抽選結果が前記第1特定結果となる確率よりも、前記第2特定結果となる確率のほうが高くなるように設定されており、

前記抽選手段による抽選結果が前記第1特定結果であることに基づいて、前記第2特定遊技状態へ移行させる手段を備えていることを特徴とする特徴 E A 6 に記載の遊技機。

【2052】

上記構成によれば、当選確率の低い第1特定結果となると、設定値の予測・把握を行い易い第2特定遊技状態へ移行する場合がある。このようにすることで、第1特定結果当選に基づくメリットを、当該当選に基づく特定報知、という観点だけでなく、特定遊技状態の移行、という観点からも提供することが可能となり、第1特定結果の優位性をより向上させることが可能となる。

【2053】

特徴 E A 8. 前記抽選手段による抽選結果が前記第1特定結果となる確率、及び前記第2特定結果となる確率は、遊技状態に関わらず共通していることを特徴とする特徴 E A 4 乃至 E A 7 のいずれか1に記載の遊技機。

【2054】

上記構成によれば、抽選手段による抽選確率を変化させることなく、第1特定結果や第2特定結果を利用した遊技性を実現することができる。よって、例えば、抽選テーブルの

10

20

30

40

50

変更等の必要がないし、小役当選確率が通常遊技状態と異なる大当たり状態等といった限られた状態でのみ適用可能な構成と比較して、上記遊技性を実現するうえでの自由度が大幅に向上する。

【2055】

特徴E A 9. 前記第1報知手段は、前記第1態様として、前記特定報知を前記特定抽選が行われたゲームにおいて実行し、

前記第2報知手段は、前記第2態様として、前記特定報知を前記特定抽選が行われたゲームよりも後のゲームにおいて実行することを特徴とする特徴E A 1乃至E A 8のいずれか1に記載の遊技機。

【2056】

上記構成によれば、第1報知手段による特定報知と第2報知手段による特定報知との態様の相違が、異なるゲームにおける態様の相違となる。このようにすることで、特定抽選の結果がそのゲームで報知されるか、それともそれよりも後のゲームにて報知されるか、といった違いとなり、かかる報知態様が相違することによる遊技性を長期間にわたって楽しませることが可能となる。

【2057】

特徴E A 10. 前記特定遊技状態の残回数を把握する手段（有利区間残りゲーム数Z G）と、

前記特定遊技状態において前記残回数に基づいて、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる手段（主制御装置101による区間表示第2処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定抽選は、前記残回数を増加させる増加処理に関する抽選であることを特徴とする特徴E A 1乃至E A 9のいずれか1に記載の遊技機。

【2058】

上記構成によれば、特定抽選は特定遊技状態の残回数を増加させる増加処理に関する抽選、すなわち上乗せ抽選となる。特定遊技状態において態様報知が行われることにより遊技者にとって有利となる遊技性からすると、特定遊技状態が長く継続したほうが有利となり、かかる残回数の増加は遊技者にとって好ましい事象といえる。特に、特定遊技状態へ移行した後は、特定遊技状態が長く継続することを望みながら遊技が行われるはずであるから、増加処理に関する特定抽選は遊技者が大きな関心を寄せる抽選といえる。そのうえで、残回数の増加処理に関する特定報知の実行態様を設定値によって異ならせる構成とすることで、その実行態様の差に関しても遊技者に大きな関心を寄せさせることが可能となり、増加処理の当選確率等について実際には設定差を設けなくとも、設定値と増加処理とを関連付けながら楽しませることが可能となる。

【2059】

特徴E A 11. 前記特定報知実行手段は、前記特定報知として、前記増加処理が行われることの第1特定報知（ゾーン中即乗せ演出においては上乗せ報知演出、ゾーン中後乗せ演出においては第1後乗せキャラクタB U P 1や第2後乗せキャラクタB U P 2の表示）と、前記増加処理が行われる場合の前記残回数の増加数に関する第2特定報知（ゾーン中即乗せ演出においては上乗せ演出におけるゲーム数の報知、ゾーン中後乗せ演出においては特化ゾーン終了時の上乗せゲーム数の報知）と、を実行可能であり、

前記第1報知手段は、前記第1特定報知を特定態様にて実行し、前記第2特定報知を前記第1態様にて実行するものであり、

前記第2報知手段は、前記第1特定報知を前記特定態様にて実行し、前記第2特定報知を前記第2態様にて実行するものであることを特徴とする特徴E A 10に記載の遊技機。

【2060】

上記構成によれば、特定遊技状態においてゲーム数の上乗せ（増加処理）に当選したことの第1特定報知と、上乗せゲーム数に関する第2特定報知とが設けられている構成を前提とし、第1特定報知については設定値に関わらず共通の態様（特定態様）にて実行され

10

20

30

40

50

、第2特定報知については設定値によって異なる態様にて実行される。そのため、第1特定報知によって上乗せが行われることを通じて遊技者を喜ばせたうえで、肝心の上乗せゲーム数に関する第2特定報知を設定差のある態様で行う構成となり、第2特定報知は、その報知への関心が予め高められた状況で行われることとなる。つまり、今か今かと待ち構えている遊技者に対し、その報知態様の差は大きな印象を与えるものと考えられ、第2特定報知の報知態様について設定差を設けたメリットをより好適に発揮させることが可能となる。

【2061】

特徴EA12. 前記第1報知手段は、前記特定態様として前記第1特定報知を前記特定抽選が行われたゲームにて実行し、前記第1態様として前記第2特定報知を前記特定抽選が行われたゲームにて実行し、

10

前記第2報知手段は、前記特定態様として前記第1特定報知を前記特定抽選が行われたゲームにて実行し、前記第2態様として前記特定抽選が行われたゲームよりも後のゲームにて実行することを特徴とする特徴EA10又は特徴EA11に記載の遊技機。

【2062】

上記構成によれば、第1報知手段による上乗せ報知（特定報知）が行われる場合には、特定抽選が行われたゲームにおいて上乗せ当選したことの報知（第1特定報知）と上乗せゲーム数の報知（第2特定報知）が行われ、所謂即乗せ報知となる。一方、第2報知手段による上乗せ報知（特定報知）が行われる場合には、特定抽選が行われたゲームにおいて上乗せ当選したことの報知（第1特定報知）が行われ、その後のゲームにおいて上乗せゲーム数の報知（第2特定報知）が行われ、所謂後乗せ報知となる。このように、上乗せ報知における即乗せ報知と後乗せ報知とを設定値によって異ならせる構成とすることで、上乗せ当選率や当選時の上乗せゲーム数に関して設定値による差を生じさせなくても、ゲーム数の上乗せに対して設定値を関与させることが可能となる。

20

【2063】

特徴EA13. 前記特定遊技状態にて実行された実行回数を把握する手段（有利区間ゲーム数AG）と、

前記特定遊技状態において前記実行回数が予め定められた上限回数に達したことに基づいて、前記残回数の有無に関わらず、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる手段（主制御装置101による区間表示第2処理において有利区間を強制終了させる処理を実行する機能）と、
を備え、

30

前記特定報知が前記第1報知手段により行われる場合と前記第2報知手段により行われる場合との比率を報知比率とし、前記第1設定値である場合の前記報知比率と、前記第2設定値である場合の前記報知比率との差である報知比率差が、前記実行回数に応じて異なることを特徴とする特徴EA10乃至EA12のいずれか1に記載の遊技機。

【2064】

上記構成によれば、特定遊技状態に上限回数が設定されていることを前提とし、特定報知が第1態様で行われる場合と第2態様で行われる場合との報知比率に関し、第1設定値である場合の報知比率と第2設定値である場合の報知比率との報知比率差が、特定遊技状態の実行回数によって異なり、設定値の予測・把握の難易度が変化する。例えば、上限回数までまだまだゲーム数の余裕がある状況であれば、遊技者は多くのゲーム数を上乗せして欲しいと考えるであろうし、上限回数までの残りゲーム数が少ない状況であれば、ゲーム数の上乗せが発生しても遊技者としてはさほど嬉しさを感じず、むしろ上限を超える上乗せが発生した場合に損をしたと考えるであろうと思われる。その点、上記構成のようすることで、上限回数までの残りゲーム数との関係で設定値の予測・把握の難易度を異ならせることで、上乗せ発生時の嬉しさにかかる予測・把握のし易さという観点で補填等することが可能となる。

40

【2065】

特徴EA14. 前記残回数に対応する回数表示を所定の表示手段にて表示可能な回数表

50

示手段（表示制御装置 8 1 による表示用残数カウンタ H G に対応する表示を行うための処理を実行する機能）を備え、

前記特定報知が前記第 1 報知手段により行われるか、前記第 2 報知手段により行われるかが、前記回数表示により表示される回数に応じて異なることを特徴とする特徴 E A 1 0 乃至 E A 1 3 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2066】

上記構成によれば、上乗せ報知としての特定報知が第 1 態様で行われるか、それとも第 2 態様で行われるかが、特定遊技状態の残回数に対応する回数表示との関係で異なる。特定抽選として上乗せ当選した場合、例えば、回数表示が少ない状況では、上乗せによりかかる回数表示が多くなることで遊技者は安堵感を得られるであろうし、逆に回数表示が多い状況では、遊技者によっては、回数表示が直ぐに多くなることよりも潜在的な残回数が回数表示よりも多いという優越感を得たほうが好ましい、と感ずることもある。そこで、上記構成のように、かかる回数表示より表示される回数に応じて、上乗せ報知の態様が異なるようにすることで、上記のような上乗せされることによる感情の相違を利用した演出とすることが可能となる。よって、遊技者を惹きつける効果的な演出を実現できる。

【2067】

特徴 E A 1 5. 判定契機が生じたことに基づいて遊技者に特典を付与するか否かの付与判定を実行する付与判定手段（主制御装置 1 0 1 による抽選処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、遊技者に特典を付与することに対応する付与対応結果であったことに基づいて、遊技者に当該付与対応結果に対応する特典を付与可能とする特典付与手段（主制御装置 1 0 1 による払出判定処理を実行する機能）と、を備える遊技機であって、

前記付与判定手段による判定結果に基づく遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの 1 の設定値が設定される設定手段（主制御装置 1 0 1 による当選確率の設定処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段による判定結果に基づいて実行される判定であって、前記設定手段により設定される設定値に関わらず当選確率が共通する特定判定を実行する特定判定手段（主制御装置 1 0 1 による第 1 特定役処理～第 2 特定役処理を実行する機能）と、

前記特定判定手段による判定結果に対応する特定報知を、予め定められた特定報知手段（補助表示部 6 5）にて実行可能な特定報知実行手段（表示制御装置 8 1 による上乗せ演出の設定処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定報知実行手段は、

前記設定手段により設定される設定値が第 1 設定値である場合、前記特定報知を、第 1 態様（上乗せ演出であれば、即乗せ演出の実行タイミング）にて実行可能な第 1 報知手段（表示制御装置 8 1 により上乗せ当選ゲームにて上乗せ報知演出を発生させる処理を実行する機能）と、

前記設定手段により設定される設定値が前記第 1 設定値とは異なる第 2 設定値である場合、前記特定報知を、前記第 1 態様とは異なる態様である第 2 態様（上乗せ演出であれば、後乗せ演出の実行タイミング）にて実行可能な第 2 報知手段（主制御装置 1 0 1 により上乗せ当選ゲームよりも後のゲームにて上乗せ報知演出を発生させる処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2068】

上記構成によれば、付与判定手段による判定結果に基づく遊技媒体の増減率や増減態様に変化を生じさせる設定値が設定される構成において、かかる設定値は特定判定手段による当選確率に影響を及ぼさないものの、特定判定手段による判定結果に対応する結果報知としての特定報知の実行態様に影響を及ぼし、第 1 設定値である場合と第 2 設定値である場合とでその実行態様が異なる。このようにすることで、付与判定手段による判定結果に

基づいて実行される特定判定に関し、その当選確率については設定値による差を設けなくとも、設定値と特定判定とを関連付けることが可能となる。

【2069】

ここで、遊技媒体の増加を望む遊技者は、より良い設定値が設定されている遊技台を探し出して遊技を行うものと考えられ、設定手段により設定される設定値を示唆等する示唆演出を設けることで、遊技をより興味あふれるものとするのが可能といえる。その一方、示唆演出について設定値によりその発生確率が異なるような構成としてしまうと、設定されている設定値によっては示唆演出自体が発生しない又は発生しにくい構成となり、せっかく用意した示唆演出が有効に利用されない事態も生じ得るし、例えば、出現したら所定の設定値である旨が確定する等の示唆演出を設けるには、その所定の設定値用の示唆演出を別途用意する必要もある。その点、上記構成においては、示唆演出としての機能を有する特定報知に関し、その契機となる特定判定の当選確率自体は設定値による差が生じないようにしているため、特定報知の発生率も全設定値で共通なものとすることができるし、特定報知の実行態様を異ならせるだけであるため、各設定値で別々の特定報知を用意する必要も生じない。よって、示唆演出をより簡素且つ効果的に実施することができ、遊技の興趣向上を好適に図ることが可能となる。

10

【2070】

なお、「第1態様」や「第2態様」を「第1タイミング」や「第2タイミング」表現してもよい。このように、タイミングの相違だけで上記構成を実現すれば、より簡素な構成にて上記の優れた効果を発揮することが可能となる。

20

【2071】

なお、特徴DA15に対し、上記特徴DA1乃至DA14の各構成を個別に適用してもよいし、各構成を組み合わせ適用してもよい。この場合、上記特徴DA15における「付与判定手段」を「抽選手段」と読み替える等、適宜、構成間の用語の整合をとったうえで適用するとよい。

【2072】

<特徴EB群>

特徴EB1. 予め定められた判定条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特定事象を実行する否かの特定判定を実行可能な特定判定手段（主制御装置101による第1特定役処理～第3特定役処理を実行する機能）と、

30

前記特定判定手段による判定結果が前記特定事象の実行に対応する結果であったことに基づいて、前記特定事象を実行する事象実行手段（主制御装置101によるゲーム数上乘せ処理等を実行する機能）と、

前記特定事象が実行されたこと又は前記特定事象が実行されることに対応する特定報知を特定報知手段（補助表示部65）にて実行可能な特定報知実行手段（表示制御装置81による上乘せ演出の設定処理を実行する機能）と、

前記特定事象の回数を把握する回数把握手段（表示制御装置81によるスイカ用後乗せカウンタやスイカ用即乗せカウンタを管理する処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特定報知実行手段は、

40

前記特定報知を、第1タイミングにて実行可能な第1報知実行手段（表示制御装置81においてゾーン中即乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

前記特定報知を、前記第1タイミングよりも遅い第2タイミングにて実行可能な第2報知実行手段（表示制御装置81においてゾーン中後乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

前記回数把握手段により把握される回数に応じて、前記第1報知実行手段及び前記第2報知実行手段を含む複数の報知実行手段から前記特定報知を実行する報知実行手段を選択する選択手段（表示制御装置81においてテーブルカウンタATKに応じた上乘せ報知タイミングテーブルを選択する処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

50

【2073】

上記構成によれば、特定判定にて当選して遊技者にとって有利な特定事象が生じる場合、その特定事象に対応する特定報知に基づいて、遊技者は当該特定事象を把握することができる。例えば、特定事象が大当たりとすると、特定報知は大当たり報知であり、遊技者はその大当たり報知によって大当たりを存分に楽しみ、優越感に浸ることも可能である。

【2074】

ここで、遊技者にとって有利な特定事象が発生する場合、各発生回でその特定事象の有利度は変化しなくても、特定事象が発生した場合の遊技者の感情は、各発生回で微妙な変化が生じるものと考えられる。詳しくは、初回の発生回においては、当該特定事象の発生を大いに喜ぶであろうと考えられる一方、その後、回数を経るごとに発生に対する「慣れ」が生じ、初回の発生回ほどの喜びは感じられなくなってしまうものと考えられる。

10

【2075】

そこで、上記構成においては、各発生回でその特定事象の発生に対する特定報知の実行タイミングを異ならせる構成としたことにより、各発生回の遊技者の微妙な変化に応じた特定報知を実現することが可能となり、遊技への注目度を好適に高めることができる。

【2076】

特徴E B 2. 前記選択手段は、前記回数把握手段により把握される回数が少ないほど、前記第1報知実行手段により前記特定報知が行われるように選択し易いことを特徴とする特徴E B 2に記載の遊技機。

【2077】

20

上記構成によれば、遊技者にとって有利な特定事象の発生回数が少ないほど、その報知が早く行われる。有利な特定事象が発生するか否かを心待ちにしている遊技者としては、その報知が早く行われるほうが好ましいと考えられるし、既に有利な特定事象が何回か発生した後は、その有利な特定事象が予想もしないタイミングで報知されるほうが期待していなかった分だけ喜びを感じ得るものと考えられる。そこで、上記構成のようにすることで、各発生回で変化し得る遊技者の感情に応じた特定報知を、好適に実現することが可能となる。

【2078】

特徴E B 3. 前記回数把握手段は、前記特定事象の回数のうち、前記第1報知実行手段により前記特定報知が実行されることとなった前記特定事象の回数である第1特定事象回数、又は前記第2報知実行手段により前記特定報知が実行されることとなった前記特定事象の回数である第2特定事象回数の、いずれか一方を把握する特定回数把握手段（例えば、表示制御装置81においてスイカ用即乗せカウンタを管理する処理を実行する機能）を備え、

30

前記選択手段は、前記特定回数把握手段により把握された前記第1特定事象回数又は前記第2特定事象回数に応じて、前記第1報知実行手段及び前記第2報知実行手段を含む複数の報知実行手段から前記特定報知を実行する報知実行手段を選択することを特徴とする特徴E B 1又は特徴E B 2に記載の遊技機。

【2079】

上記構成によれば、単なる特定事象の実行回数ではなく、第1タイミング（又は第2タイミング）にて特定報知が実行された回数によって、次の特定報知の実行タイミングが選択される。この場合、例えば、第1タイミングにて多数実行されていれば、次は第2タイミングが選択され易いようにしたり、次も第1タイミングが選択され易いようにしたりするなど、それまでに実行された特定報知のタイミングを考慮して、新たな特定報知の実行タイミングを決定することが可能となり、特定報知の実行タイミングによって遊技者に与える印象の微妙な違いをうまく調整することができる。

40

【2080】

特徴E B 4. 前記特定回数把握手段により把握される側の報知実行手段による前記特定報知とは異なる報知実行手段により前記特定報知が実行されたことに基づいて、前記特定回数把握手段により把握される前記第1特定事象回数又は前記第2特定事象回数を初期化

50

することが可能な手段（表示制御装置 81 によるステップ S10806 の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 E B 3 に記載の遊技機。

【2081】

上記構成によれば、例えば、特定回数把握手段が第1特定事象回数を把握している場合、第1報知実行手段により特定報知が実行されると第1特定事象回数は1加算される一方、第2報知実行手段により特定報知が実行されると上記第1特定事象回数は初期化（リセット）される。つまり、特定回数把握手段により把握される回数は、第1報知実行手段により特定報知が実行された連続回数、又は第2報知実行手段により特定報知が実行された連続回数、となる。これにより、例えば、第1タイミングでの特定報知が連続していれば、更に第1タイミングでの特定報知が行われ易くなるようにする等、把握回数に応じて特定報知の実行タイミングを決定するうえで、それまでの連続数に応じた決定を行うことができる。

10

【2082】

特徴 E B 5. 遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定される設定手段（主制御装置 101 による当選確率の設定処理を実行する機能）を備え、

前記選択手段は、前記回数把握手段により把握される回数と、前記設定手段により設定される設定値とから、前記特定報知を実行する報知実行手段の選択を行うことが可能であることを特徴とする特徴 E B 1 乃至 E B 4 のいずれか 1 に記載の遊技機。

20

【2083】

上記構成によれば、遊技媒体の増減率や増減態様に変化を生じさせる設定値によっても、特定報知の実行タイミングが変化する。例えば、設定値が良い設定値であることに起因して遊技媒体を多量に獲得している状況と、設定値が悪い設定値であることに起因して遊技媒体を獲得できていない状況と、で、有利な特定事象が発生した場合を比較すると、前者よりも後者のほうが、その発生に対する遊技者の喜びは大きいと考えられる。そこで、上記構成のようにすることで、有利な特定事象と設定値の良し悪しとに基づいた、遊技者の感情の微妙な変化に応じた特定報知を実現することが可能となる。

【2084】

特徴 E B 6. 前記選択手段は、

前記回数把握手段により把握される回数が第1回数であって、且つ前記設定手段により設定される設定値が第1設定値である場合、第1確率にて所定の報知実行手段を選択し、前記回数把握手段により把握される回数が前記第1回数であって、且つ前記設定手段により設定される設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値である場合、前記第1確率とは異なる第2確率にて前記所定の報知実行手段を選択し、

30

前記回数把握手段により把握される回数が前記第1回数よりも多い第2回数であって、且つ前記設定手段により設定される設定値が前記第1設定値である場合、第3確率にて前記所定の報知実行手段を選択し、前記回数把握手段により把握される回数が前記第2回数であって、且つ前記設定手段により設定される設定値が前記第2設定値である場合、前記第3確率とは異なる第4確率にて前記所定の報知実行手段を選択するものであり、

前記第1確率と前記第2確率の確率差よりも、前記第3確率と前記第4確率の確率差のほうが大きくなるように設定されていることを特徴とする特徴 E B 5 に記載の遊技機。

40

【2085】

上記構成によれば、特定事象の回数と設定値とによる報知実行手段の選択に際し、回数が多くなるほど設定値の影響が大きくなり、逆に回数が少なくなるほど設定値の影響が小さくなる。このようにすることで、例えば、特定報知の実行タイミングによって設定値の示唆を行う構成の場合、特定事象の実行回数が多くなるほど、設定値の絞り込みがし易くなる。言い換えると、特定事象の実行回数が少ない状況で設定値が絞り込まれてしまうことを抑制し、徐々に設定値の絞り込みを行う遊技の楽しさを抹殺しないようにすることができる。

【2086】

50

なお、「所定の報知実行手段」についてより詳しくは、「第1報知実行手段」又は「第2報知実行手段」である。

【2087】

特徴EB7. 前記第1回数が1回である場合、前記第1確率と前記第2確率とが同じ確率であることを特徴とする特徴EB6に記載の遊技機。

【2088】

上記構成によれば、初回の特定事象の実行時には、特定報知の実行タイミングについて設定値による差が生じない。このようにすることで、初回から設定値の判別がついてしまう事象を回避することができ、設定値を予測する遊技性を好適に実現することができる。

【2089】

特徴EB8. 前記回数把握手段により把握される回数に応じて、前記第1報知実行手段及び前記第2報知実行手段を含む複数の報知実行手段から前記特定報知を実行する報知実行手段の情報が記憶された報知実行手段情報群（上乘せ報知タイミングテーブル）がそれぞれ設定されており、

前記選択手段は、前記回数把握手段により把握される回数に応じて、利用する前記報知実行手段情報群を切り替えて前記特定報知を実行させる報知実行手段を選択することを特徴とする特徴EB1乃至EB7のいずれか1に記載の遊技機。

【2090】

上記構成によれば、特定事象の実行回数に応じて報知実行手段情報群（テーブル）を切り替えるだけで、選択手段により選択される報知実行手段を異ならせることができる。よって、比較的簡素な構成にて、特徴EB1の効果を奏することが可能となる。

【2091】

特徴EB9. 遊技状態として、通常遊技状態（通常区間）と、前記通常遊技状態より遊技者にとって有利な特定遊技状態（有利区間）と、が少なくとも設定されており、

前記特定事象は、前記特定遊技状態の残回数を増加させることが可能な事象であることを特徴とする特徴EB1乃至EB8のいずれか1に記載の遊技機。

【2092】

上記構成によれば、特定事象は、そもそも遊技状態が有利な特定遊技状態中に実行されるものであり、その特定事象が発生すると、特定遊技状態の残回数が増加する。つまり、特定事象は特定遊技状態の上乗せである。このような上乗せが発生する場合の特定報知（上乘せ報知）の実行タイミングを、上乘せの発生回数に応じて異ならせる構成とすることで、例えば、上乘せの発生回数が少なく残回数が少ない場合と、上乘せの発生回数が多く残回数が多い場合とで、上乘せが発生した場合の遊技者の感情の微妙な違いを利用した上乘せ報知とすることが可能となる。

【2093】

<特徴EC群>

特徴EC1. 予め定められた判定条件が成立したことに基づいて、遊技者にとって有利な特定事象を実行するか否かの特定判定を実行可能な特定判定手段（主制御装置101による第1特定役処理～第3特定役処理を実行する機能）と、

前記特定判定手段による判定結果が前記特定事象の実行に対応する結果であったことに基いて、前記特定事象を実行する事象実行手段（主制御装置101によるゲーム数上乘せ処理等を実行する機能）と、

前記特定事象が実行されたこと又は前記特定事象が実行されることに対応する特定報知を特定報知手段（補助表示部65）にて実行可能な特定報知実行手段（表示制御装置81による上乘せ演出の設定処理を実行する機能）と、

前記特定報知実行手段により前記特定報知が実行されるタイミングに関する情報を記憶可能な特定記憶手段（表示制御装置81によるスイカ用後乗せカウンタやスイカ用即乗せカウンタを管理する処理を実行する機能）と、

前記特定報知実行手段により前記特定報知が実行されたタイミングよりも後のタイミングにおいて、前記特定記憶手段に記憶された情報に対応する特定情報を出力可能な特定出

10

20

30

40

50

力手段（表示制御装置 8 1 によるスイカ用即乗せ／後乗せ比率やチェリー用即乗せ／後乗せ比率を表示するための処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【2094】

上記構成によれば、特定判定にて当選して遊技者にとって有利な特定事象が生じる場合、その特定事象に対応する特定報知に基づいて、遊技者は当該特定事象を把握することができる。例えば、特定事象が大当たりとすると、特定報知は大当たり報知であり、遊技者はその大当たり報知によって大当たりを存分に楽しみ、優越感に浸ることも可能である。特定報知は様々なタイミングで行われ得るところ、上記構成においては特定報知が実行されたタイミングが記憶され、事後的にそのタイミングに関する特定情報の出力が行われる。ここで、例えば遊技のデータを事後的に集計する場合、大当たり等の特定事象については遊技ホールのデータ表示器等に表示される場合があるほか、このような遊技者にとって有利な事象は記憶に残り易く、後から容易に思い出すことが可能と考えられる。その一方で、遊技者にとって有利な特定事象が生じることの特定報知の実行タイミングについては、かかる特定報知が行われた時点で遊技者の欲求が満たされるであろうし、特定事象が生じることにより遊技者の高揚感は一層高まるであろうから、それよりも前に実行された特定報知に関しては、高揚感の高まりとともに記憶から薄れていきやすいものと考えられる。つまり、特定報知に関し、特に実行タイミングについては、遊技者の記憶に残りにくいものと考えられる。そこで、上記構成のように、このような記憶に残りにくい情報を遊技機側で記憶しておき、事後的に読み出し（出力）可能としておくことで、遊技者のデータ収集の手助けとすることが可能となる。

10

20

【2095】

特徴 E C 2. 前記特定事象として、遊技者にとっての有利度が異なる複数の特定事象（ゲーム数の異なる上乗せ）とが設定されており、

前記特定記憶手段は、前記特定事象として同じ有利度であっても、前記特定報知が実行されるタイミングが異なる場合、それぞれ別々の情報として記憶可能であることを特徴とする特徴 E C 1 に記載の遊技機。

【2096】

上記構成によれば、有利度が同じ特定事象であっても特定報知の実行タイミングが異なれば、別々に集計可能となる。つまり、同じような大当たりであっても、その大当たりの報知タイミングが異なれば、それぞれ別々の情報として集計することができる。例えば、従来からある集計方法では、大当たりと小当たりとで別々に集計するものの、同じ大当たりであれば報知タイミングが異なっても同じ情報として集計されることが一般的である。上記構成によれば、かかる従来技術との差をより明確にし、特徴 E C 1 に示した報知タイミングの集計をより好適に実現することが可能となる。

30

【2097】

特徴 E C 3. 前記特定報知実行手段は、

前記特定報知を、第 1 タイミングにて実行可能な第 1 特定報知実行手段（表示制御装置 8 1 による即乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

前記特定報知を、前記第 1 タイミングとは異なる第 2 タイミングにて実行可能な第 2 特定報知実行手段（表示制御装置 8 1 による後乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、
を備え、

40

前記特定出力手段は、前記第 1 特定報知実行手段により実行された前記特定報知と、前記第 2 特定報知実行手段により実行された前記特定報知との比率情報を前記特定情報として出力可能であることを特徴とする特徴 E C 1 又は特徴 E C 2 に記載の遊技機。

【2098】

上記構成によれば、特定報知の実行タイミングに関する情報として、第 1 タイミングにて実行された割合と第 2 タイミングにて実行された割合との比率情報が出力される。このようにすることで、集計の容易化が図られるだけでなく、例えば、特定事象の実行回数が

50

少ない場合には回数を出力しないで比率のみを出力するようにする等、遊技者にとって好ましくない情報が如実に表現されてしまうことを回避することも可能となる。

【2099】

なお、上記構成は、以下のように表現してもよい。

「前記特定報知実行手段は、

前記特定報知を、第1タイミングにて実行可能な第1特定報知実行手段（表示制御装置81による即乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

前記特定報知を、前記第1タイミングとは異なる第2タイミングにて実行可能な第2特定報知実行手段（表示制御装置81による後乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、
を備え、

10

前記特定出力手段は、前記第1特定報知実行手段により実行された前記特定報知と、前記第2特定報知実行手段により実行された前記特定報知との比率情報を前記特定情報として出力可能である一方、前記第1特定報知実行手段により実行された前記特定報知と、前記第2特定報知実行手段により実行された前記特定報知との回数情報は出力しない」構成。

【2100】

特徴EC4．前記特定事象が実行されている状況又は前記特定事象に基づく遊技が行われている状況である特定状況（有利区間）において、前記出力手段により前記特定情報の出力が行われることを制限可能な制限手段（表示制御装置81によるステップS11206の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴EC1乃至EC3のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2101】

上記構成によれば、特定事象中や特定事象に基づく遊技が行われている特定状況においては、特定情報の出力が制限される。例えば、大当たり中は大当たり報知の実行タイミングについての情報が出力されない構成である。このようにすることで、特定状況中にデータ収集を行おうとするあまり、特定事象等を存分に楽しめなくなる、といった事象を生じさせないようにすることができる。また、このような構成を前提とすることにより、特定情報の出力がより後のタイミングとなり得るため、かかる特定情報を記憶しておく意義が高められる。

30

【2102】

特徴EC5．前記特定報知実行手段は、所定の情報群（設定値の情報を含む上乗せ報知タイミングテーブル）を利用して、前記特定報知の実行タイミングを決定したうえで当該特定報知を実行するものであり、

前記所定の情報群に設定されている情報は、遊技者にとって有益な情報となり得るものであることを特徴とする特徴EC1乃至EC4のいずれか1に記載の遊技機。

【2103】

上記構成によれば、所定の情報群に設定されている情報を利用して特定報知の実行タイミングが決定されること、かかる実行タイミングを集計することで、所定の情報群に設定されている情報を予測・把握することが可能となる。所定の情報群に設定されている情報は遊技者にとって有益な情報となり得るものであることからして、実行タイミングの集計も遊技者にとって有益となり得る情報を収集するための行為といえる。よって、特定情報が出力されることの意義がより高められ、かかる特定情報の出力により遊技者のメリットを生じさせることが可能となる。

40

【2104】

特徴EC6．前記特定記憶手段において、前記特定報知が実行されるタイミングに関する情報を記憶する特定領域は、複数の前記特定報知が実行されるタイミングに関する情報を記憶可能に構成され、

前記特定出力手段は、前記複数記憶されている情報の累計情報を前記特定情報として出力可能であることを特徴とする特徴EC1乃至EC5のいずれか1に記載の遊技機。

50

【2105】

上記構成によれば、特定報知が複数回実行された場合など、特定報知の実行タイミングに関する情報が複数存在する場合には、その累計情報が特定情報として出力される。そのため、遊技者は、当該特定情報に基づいてデータ解析をより容易に行うことが可能となる。

【2106】

特徴EC7．前記判定条件として第1判定条件（チェリー）と第2判定条件（スイカ）とが設定されており、

前記特定情報記憶手段は、前記第1判定条件成立に基づく前記特定報知の実行タイミングに対応する情報と、前記第2判定条件成立に基づく前記特定報知の実行タイミングに対応する情報とを、それぞれ別々に記憶可能であることを特徴とする特徴EC1乃至EC6のいずれか1に記載の遊技機。

10

【2107】

上記構成によれば、判定条件の種類毎に、特定報知の実行タイミングに対応する情報が記憶されるため、種類毎に得られる情報が異なる場合など、より有益なデータ解析を行うことが可能となる。

【2108】

特徴EC8．遊技者が操作可能な操作部（演出スイッチ66）を有し、

前記操作部の操作に基づいて、前記特定記憶手段に記憶された情報を消去可能な手段（表示制御装置81によるステップS11203及びステップS11204の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴EC1乃至EC7のいずれか1に記載の遊技機。

20

【2109】

上記構成によれば、特定記憶手段に記憶された情報を消去するか否かを、遊技者が自由に選択することができる。このようにすることで、自ら遊技した遊技データを後任者に引き継がせないようにすることもでき、特定情報を収集することの優位性を担保することができる。

【2110】

特徴EC9．前記操作部の操作に基づいて、前記特定出力手段により前記特定情報の出力が行われる構成であり、

30

前記特定記憶手段は、前記操作部の操作の有無にかかわらず、前記特定報知が実行されるタイミングに関する情報を記憶可能であることを特徴とする特徴EC8に記載の遊技機。

【2111】

上記構成によれば、操作部の操作により、特定報知の実行タイミングに関する情報の消去や出力がなされる構成を前提とし、特定報知の実行タイミングに関する情報の記憶は、操作部の操作の有無にかかわらず行う構成となり、特定情報を収集することを遊技者による操作に委ねてその優位性を担保しつつも、操作忘れ等によって、特定情報の出力を行えない、といった不都合を回避することができる。

【2112】

40

特徴EC10．遊技状態として、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特定遊技状態と、が設定されており、

前記特定遊技状態の残回数に応じて当該特定遊技状態を終了する第1終了手段（主制御装置101において有利区間を通常終了する処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態の残回数に関わらず当該特定遊技状態を終了する第2終了手段（主制御装置101において有利区間を強制終了する処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定出力手段は、前記特定遊技状態が前記第2終了手段により終了されることに基づいて前記特定情報を出力可能となることを特徴とする特徴EC1乃至EC9のいずれか1に記載の遊技機。

50

【2113】

遊技者にとって有利な特定遊技状態は、実行可能な残回数に応じて終了する場合と、残回数に関わらず終了する場合とがある。前者は通常の終了態様であり、後者は例えば実行回数が上限回数に達した場合などの強制終了が相当する。このような構成においては、第2終了手段により強制終了されると、まだまだ特定遊技状態を堪能したい遊技者としては、得られる利益が搾取されたかのような印象を受けかねない。そこで、上記構成のように、特定情報をその代わりとして出力する構成とすることで、特定遊技状態が強制終了したことに対するフォローとすることができる。

【2114】

<特徴ED群>

特徴ED1. 遊技状態として、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる低有利状態（通常区間）と高有利状態（有利区間）とが設定されており、

前記高有利状態にて実行された実行回数を把握する第1把握手段（有利区間ゲーム数AG）と、

前記高有利状態の残回数を把握する第2把握手段（有利区間残りゲーム数ZG）と、

前記高有利状態において前記第2把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該高有利状態を前記低有利状態へ移行させる第1終了手段（主制御装置101による区間表示第2処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、

前記高有利状態において前記第1把握手段にて把握される前記実行回数が予め定められた上限回数に達したことに基づいて、前記第2把握手段により把握される前記残回数の有無に関わらず、当該高有利状態を前記低有利状態へ移行させる第2終了手段（主制御装置101による区間表示第2処理において有利区間を強制終了させる処理を実行する機能）と、

遊技媒体の増減率又は増減態様に変化を生じさせることが可能な設定値が複数段階設けられており、当該複数段階の設定値のうちの一の設定値が設定される設定手段（主制御装置101による当選確率の設定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段（主制御装置101によるゲーム数上乗せ処理を実行する機能）と

、
前記増加手段により前記増加処理が行われた場合に、当該増加処理が行われたことの増加報知（上乗せ報知）を所定の報知手段（補助表示部65）にて実行可能な増加報知実行手段（表示制御装置81による上乗せ演出の設定処理を実行する機能）と、
を備え、

前記増加報知実行手段は、前記増加報知を行う場合、前記実行回数に応じて、前記設定手段により設定されている設定値の情報を示唆する特定報知を実行可能な特定報知実行手段（表示制御装置81によるゾーン中後乗せ演出とゾーン中即乗せ演出とを実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【2115】

上記構成によれば、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる高有利状態と低有利状態とがあり、高有利状態は、当該高有利状態の残回数に基づいて終了する場合と、上限回数に達したことに基づいて終了する場合とがあるため、高有利状態の有利度が極端に高められることが抑制されている。このような構成において、特定条件が成立すると高有利状態の残回数が増加されるといった所謂上乗せ機能を有しており、当該特定条件が成立することへの期待感が高められている。

【2116】

その一方で、特定条件が成立して残回数が増加されても、例えば実行回数が上限回数間近のような状況のように、残回数を増加すると上限回数に達してしまう場合等、十分な増加が見込めない状況もあり、上限回数が設定された高有利状態においては、その状況によ

10

20

30

40

50

って残回数の増加に対する期待感が大きく異なる。

【2117】

そこで、上記構成においては、増加処理が行われることに対応する増加報知を行ううえで、実行回数に応じて設定値の示唆を実行可能としたことにより、仮に残回数の増加が見込めずに特定条件成立のメリットを十分に享受できない状況であっても、そのメリットを設定値の示唆によってフォローすることが可能となる。よって、高有利状態を存分に楽しませることができ、興趣向上を好適に図ることが可能となる。

【2118】

特徴ED2．前記特定報知実行手段は、前記第1把握手段により把握される前記実行回数が前記上限回数に近くなるほど、前記特定報知において前記設定手段により設定されている設定値の情報が把握し易くなるように示唆可能であることを特徴とする特徴ED1に記載の遊技機。

10

【2119】

上記構成によれば、実行回数が多くなって上限回数に近くなり、増加処理が行われてもそのメリットを十分に享受できなくなるほど、特定報知によって設定値が把握し易くなる。これにより、増加処理にて享受できない分のメリットを、設定値の示唆により補填することが可能となる。

【2120】

特徴ED3．前記特定報知実行手段は、

前記第1把握手段により把握される実行回数が第1回数であって、且つ前記設定手段により設定される設定値が第1設定値である場合、第1確率にて前記特定報知の実行態様を特定態様となるようにして前記設定値の情報の示唆を行い、前記第1把握手段により把握される実行回数が前記第1回数であって、且つ前記設定手段により設定される設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値である場合、前記第1確率とは異なる第2確率にて前記特定報知の実行態様を前記特定態様となるように前記設定値の情報の示唆を行い、

20

前記第1把握手段により把握される実行回数が前記第1回数よりも多い第2回数であって、且つ前記設定手段により設定される設定値が前記第1設定値である場合、第3確率にて前記特定報知の実行態様を前記特定態様となるように前記設定値の情報の示唆を行い、前記第1把握手段により把握される実行回数が前記第2回数であって、且つ前記設定手段により設定される設定値が前記第2設定値である場合、前記第3確率とは異なる第4確率にて前記特定報知の実行態様を前記特定態様となるように前記設定値の情報の示唆を行うものであり、

30

前記第1確率と前記第2確率の確率差よりも、前記第3確率と前記第4確率の確率差のほうが大きくなるように設定されていることを特徴とする特徴ED2に記載の遊技機。

【2121】

上記構成によれば、実行回数が多くなって上限回数に近くなり、増加処理が行われてもそのメリットを十分に享受できなくなるほど、特定報知の実行態様が特定態様となって設定値の示唆が行われる確率における設定値の差が大きくなる。これにより、特徴ED2の効果を具体的構成により奏することができる。

【2122】

40

特徴ED4．前記特定報知実行手段は、前記特定報知として、前記増加報知の実行タイミングにより前記設定値の情報の示唆を行うことが可能であることを特徴とする特徴ED1乃至ED3のいずれか1に記載の遊技機。

【2123】

上記構成によれば、増加報知の実行タイミングの相違を利用した設定値の示唆であれば、複数段階設定される設定値用にそれぞれ異なる態様の演出を用意する等の必要がない。これにより、演出構成の複雑化を招くことなく、簡素な構成にて特定報知を実現することができる。

【2124】

特徴ED5．前記特定報知実行手段は、前記設定手段により設定される設定値が第1設

50

定値である場合、前記増加報知を第1のタイミングにて実行し、前記設定手段により設定される設定値が前記第1設定値とは異なる第2設定値である場合、前記増加報知を前記第1のタイミングとは異なる第2のタイミングにて実行することで、前記特定報知を実行可能であることを特徴とする特徴E D 4に記載の遊技機。

【2125】

上記構成によれば、より具体化された構成により特徴E D 4の効果をそうすることができる。

【2126】

特徴E D 6．前記第2のタイミングは、前記第1のタイミングよりも後のゲームであることを特徴とする特徴E D 5に記載の遊技機。

10

【2127】

上記構成によれば、第1のタイミングと第2のタイミングとが異なるゲームとなる。この場合、第1のタイミングにて特定報知が実行される場合の残回数と、第2のタイミングにて特定報知が実行された場合の残回数とは異なることとなる。例えば、特定報知が残回数の少ない状況で報知される場合と、残回数の多い場合で報知される場合とでは、残回数が増加されることに対する嬉しさは前者のほうが大きいものと考えられる。つまり、増加報知によって残回数の増加処理が行われた場合に遊技者が受ける印象は大きく異なることとなる。このような遊技者の受ける印象の違いを利用して、設定値の示唆を行う構成とすることで、例えば、遊技者が増加報知を嬉しいと感じるようなタイミングで低設定の示唆を行うことで、低設定であることに対する悲しさを和らげることができるし、その逆として、増加報知をさほど嬉しくないと感じるようなタイミングで高設定の示唆を行うことで、増加報知の嬉しさを補うことができる。

20

【2128】

特徴E D 7．前記特定報知実行手段は、

前記設定手段により設定される設定値が第1設定値である場合、前記増加報知を第1のゲームにて実行し、前記設定手段により設定される設定値が前記第1設定値よりも遊技者にとって有利となる第2設定値である場合、前記増加報知を前記第1のゲームよりも後のゲームである第2のゲームにて実行する構成であり、

前記設定手段により設定される設定値が同じ設定値においては、

前記把握手段により把握される前記実行回数が第1実行回数である場合、前記第1のゲームよりも前記第2のゲームが選択される特定選択率が第1選択率となり、

30

前記把握手段により把握される前記実行回数が前記第1実行回数よりも多い第2実行回数である場合、前記特定選択率が前記第1選択率よりも高い第2選択率とすることで、前記特定報知を実行可能であることを特徴E D 4乃至E D 6のいずれか1に記載の遊技機。

【2129】

上記構成によれば、高設定ほど後のゲームにて増加報知が実行され易い構成としたうえで、同じ設定値で比較すると、特定遊技状態の実行回数が少ない序盤よりも、それよりも実行回数の多くなる終盤ほど、後のゲームにて増加報知が実行され易い構成としたことで、特定遊技状態の実行回数が少ない序盤においては、増加報知が第1ゲームにて実行されて低設定である旨の示唆が行われ易くなるものの、増加報知が行われることに対する嬉しさによって、低設定であることの悲しさを和らげることができる。また逆に、特定遊技状態の終盤において高設定である旨の示唆が行われ易くなるため、増加報知をさほど嬉しくないと感じるような状況であっても、高設定であることの示唆によってフォローすることが可能となる。

40

【2130】

特徴E D 8．前記増加報知は、

前記特定条件が成立したゲームにて前記増加報知を実行する第1手段（表示制御装置81において即乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

前記特定条件が成立したゲームよりも後のゲームにて前記増加報知を実行する第2手段（表示制御装置81において後乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

50

を備え、

前記増加手段は、前記特定条件が成立したゲームにて前記増加処理を実行することを特徴とする特徴 E D 4 乃至 E D 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【2131】

上記構成によれば、増加処理自体は、特定条件が成立したゲームにて実行されることから、第 2 手段のように事後的なゲームにて増加報知が行われる構成としても、演出上の違いだけでよくなり、実行回数や上限回数等を管理しながら増加報知の実行タイミングの相違によって特定報知を行ううえでの構成の簡素化が図られる。

【2132】

特徴 E D 9、所定の報知手段にて前記残回数に対応する回数報知を実行可能な回数報知手段（表示制御装置 8 1 による表示用残数カウンタ H G を管理するための処理を実行する機能）を備え、

10

前記回数報知手段は、前記第 2 手段により前記特定条件が成立したゲームよりも後のゲームにて前記増加報知が実行される場合、前記特定条件が成立したゲームにて実行された増加処理の結果を反映することなく前記回数報知を行い、前記第 2 手段により前記増加報知が行われたことに基づいて当該増加報知についての前記増加処理の結果を前記回数報知に反映させることを特徴とする特徴 E D 8 に記載の遊技機。

【2133】

上記構成によれば、回数報知手段によって残回数がある程度把握させつつ、事後的に増加報知が行われる場合には、その回数報知には増加報知が発生するまで増加処理の結果が反映されない。これにより、増加報知を事後的なゲームにて行うことによる効果を奏しつつも、特徴 E D 8 のような処理構成の簡素化を図ることによる効果を奏することが可能となる。

20

【2134】

特徴 E D 10、前記特定報知実行手段は、前記回数報知手段により報知される前記回数報知についての情報に応じて、前記特定報知を行うことが可能であることを特徴とする特徴 E D 9 に記載の遊技機。

【2135】

上記構成によれば、表示上の回数報知についての情報も加味して、増加報知を行うことによる設定値の示唆（特定報知）が行われる。このようにすれば、例えば、実際には残回数が多く残っているものの、表示上の回数報知では少ない回数が表示されている場合などにおいても、増加報知を嬉しいと感じるであろうケースとして扱うことが可能となる。よって、特に特徴 E D 6 のような構成を適用する場面が多くなり、特徴 E D 1 の演出効果をより好適に発揮させることが可能となる。

30

【2136】

<特徴 F A 群>

特徴 F A 1、複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓 2 6 L、2 6 M、2 6 R）と、

40

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー 4 1）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ 4 2～4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置 1 0 1 によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認

50

可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 101 による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第 1 の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第 1 結果と、各前記停止操作手段が前記第 1 の停止操作態様とは異なる第 2 の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第 2 結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第 1 の停止操作態様及び前記第 2 の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ 68 における第 1 表示用セグメント N1～第 7 表示用セグメント N7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置 101 による押し順役処理を実行する機能）を備え、

10

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記通常遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置 101 による第 1 特定役処理を実行する機能）と、

前記移行抽選手段による抽選結果が前記特定遊技状態へ移行させることに対応する結果であることに基づいて、前記特定遊技状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置 101 による入賞結果対応処理を実行する機能）と、

20

前記特定遊技状態の残回数を把握する把握手段（有利区間残りゲーム数 ZG）と、

前記特定遊技状態において前記把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる通常移行手段（主制御装置 101 による区間表示第 2 処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、

予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段（主制御装置 101 によるゲーム数上乗せ処理を実行する機能）と、

前記増加手段により前記増加処理が行われた場合に、当該増加処理が行われたことの増加報知（上乗せ報知）を所定の報知手段（補助表示部 65）にて実行可能な増加報知実行手段（表示制御装置 81 による上乗せ演出の設定処理を実行する機能）と、
を備え、

30

前記増加報知実行手段は、

前記増加報知を、第 1 態様にて実行可能な第 1 報知実行手段（表示制御装置 81 において即乗せ選択フラグに基づく上乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

前記増加報知を、前記第 1 態様とは異なる第 2 態様にて実行可能な第 2 報知実行手段（表示制御装置 81 において後乗せ選択フラグに基づく上乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、
を備え、

前記第 1 報知実行手段は、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない特定ゲームにおいて、前記停止操作手段が第 1 特定の停止操作態様にて操作され、対応する周回体が停止することに基づいて、前記増加処理が行われた場合の前記増加報知を前記第 1 態様にて実行し、

40

前記第 2 報知実行手段は、前記特定ゲームにおいて、前記停止操作手段が前記第 1 特定の停止操作態様とは異なる第 2 特定の停止操作態様にて操作され、対応する周回体が停止することに基づいて、前記増加処理が行われた場合の前記増加報知を前記第 2 態様にて実行することを特徴とする遊技機。

【2137】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、そ

50

の停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、停止操作手段の停止操作態様によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止操作態様に関する態様報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。しかも、特定遊技状態において特定条件が成立すると、特定遊技状態の残回数が増加される場合があり、特定遊技状態を長く継続させることによって、多量の遊技媒体を獲得することが可能ともなり得るため、各ゲームの遊技性が格段に向上されている。

【2138】

その一方で、特定遊技状態においては、遊技機側の態様報知に基づき遊技者が停止操作を行い対応する結果を入賞させる、といったように、遊技機からの一方的な遊技となり易く、遊技者が周回体の絵柄を狙って停止させて特典を得る、といったスロットマシン本来の遊技性から鑑みると、上記の遊技機主導の遊技は好ましくない。

10

【2139】

そこで、上記構成においては、特定条件成立に基づく増加処理が行われた場合の増加報知の実行態様を、態様報知が行われない特定ゲームにて、停止操作手段による停止操作の態様によって遊技者に選択させる構成とした。このようにすることで、特定遊技状態において、遊技者を遊技に介入させることが可能となり、遊技機主導となり得る遊技性において、遊技者の参加を促すことが可能となる。

【2140】

なお、「前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない特定ゲーム」について、「前記抽選手段による抽選結果として特別結果（特定役、通常リプレイ）が設けられている」構成としたうえで、「前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様で操作されることで前記特別結果入賞が成立可能となり、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様で操作されることで前記特別結果入賞が成立可能となる」構成とし、「前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である」ゲームを「特定ゲーム」としてもよい。

20

【2141】

なお、「第1態様」や「第2態様」を「第1タイミング」や「第2タイミング」表現してもよい。このように、タイミングの相違だけで上記構成を実現すれば、より簡素な構成にて上記の優れた効果を発揮することが可能となる。

30

【2142】

特徴F A 2. 前記抽選手段による抽選結果として、新たな遊技媒体を要することなく次ゲームを再遊技可能となる再遊技結果が設けられており、

前記特定遊技状態となると、前記抽選手段の抽選結果が所定の再遊技結果となる確率が前記通常遊技状態よりも高くなる再遊技状態に移行し得ることを特徴とする特徴F A 1に記載の遊技機。

【2143】

上記構成によれば、態様報知が行われる特定遊技状態へ移行すると、所定の再遊技結果となる確率が高くなる所謂R T状態へ移行し得る。再遊技結果は、停止操作手段の停止操作態様に関わらず入賞が成立するものが一般的であるところ、上記R T状態においては、態様報知が行われてそれに従った停止操作態様にて特典を得る第1結果又は第2結果当選となるゲームの他、当選確率が高くなった所定の再遊技結果当選となるゲームが頻繁に発生することが考えられる。上記のように、再遊技結果は、停止操作態様に関わらず入賞が成立するものが一般的であることからして、これらのゲームは、遊技機側からの指示に従った停止操作が行われるゲームか、停止操作態様が入賞の有無に何ら関与しないゲームとなり、遊技者がその遊技に介入する余地が少なくなり得る。その点、特徴F A 1に記載のように、態様報知が行われない特定ゲームの停止操作態様に基づいて、増加報知の実行態様が決定される構成としていることから、例えば、上記再遊技結果当選ゲームを特定ゲームとすることも可能となる。以上の結果、遊技の興趣向上を好適に図ることが可能となる。

40

50

【2144】

なお、上記構成は、「前記抽選手段による抽選結果が特定の再遊技結果当選である場合、各前記停止操作手段による停止操作態様に関わらず前記特定の再遊技結果入賞が成立する」ことを限定することで、上記効果をより明確に奏することが可能となる。

【2145】

特徴FA3．前記抽選手段による抽選結果が特定結果であることに基づいて、前記特定条件が成立する構成であり、

前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様で操作されることで前記特定結果入賞が成立可能となり、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様で操作されることで前記特定結果入賞が成立可能となることを特徴とする特徴FA1又は特徴FA2に記載の遊技機。

10

【2146】

上記構成によれば、増加処理の実行契機となる特定結果当選ゲームにおいては、停止操作手段の停止操作態様にかかわらず特定結果入賞が成立する。つまり、態様報知手段による態様報知の実行対象とならないゲームが増加処理の契機となり、かかるゲームの停止操作態様によって増加処理が行われた場合の増加報知の実行態様が決定される。特定遊技状態において、増加処理が行われることを望みながら遊技を行っているものであることを前提とすると、このような態様報知が行われないゲームへの関心は他のゲーム（態様報知が行われるゲーム）と比較すると高いものと考えられる。そこで、上記構成のように、もともと関心の高いゲームにおいて増加報知の実行態様を決定させる構成とすることで、増加報知を自ら選択する遊技性を存分に楽しませることが可能となる。

20

【2147】

特徴FA4．前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果であるゲームが前記特定ゲームとなることを特徴とする特徴FA3に記載の遊技機。

【2148】

上記構成によれば、特定結果当選ゲームが特定ゲームとなる。つまり、増加処理が行われるゲームと増加処理が行われた場合の増加報知の実行態様を選択するゲームとが同じゲームとなる。増加報知が行われた場合の遊技者の喜びは、その実行態様だけでなく、遊技の進行状況（特定遊技状態の状況）によっても異なるものと考えられるところ、上記構成とすることで、増加報知の実行態様の選択を、刻一刻と変化する進行状況により近い状況で行わせることが可能となる。つまり、例えば、遊技開始時や特定遊技状態の開始時に特別報知の実行態様を選択させる構成も考えられるところ、このような構成においては、遊技の進行に伴って当初望んでいた実行態様とは異なる実行態様にて増加報知が行われる可能性もある。その点、上記構成によれば、より遊技者の好みに応じた増加報知を実現することが可能となる。

30

【2149】

特徴FA5．前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果である場合、前記有効位置に前記特定結果に対応する特定の絵柄組合せが停止することで前記特定結果入賞が成立する構成であり、

各前記周回体のうちの特定周回体において、前記特定の絵柄組合せを構成する特定絵柄は、対応する停止操作手段が第1停止態様にて停止操作された場合には前記有効位置に停止可能である一方、前記第1停止態様とは異なる第2停止態様にて停止操作された場合には前記有効位置に停止不可となるように、前記特定周回体に付されていることを特徴とする特徴FA4に記載の遊技機。

40

【2150】

上記構成によれば、特定結果は所謂取りこぼしありの結果となることから、特定結果当選ゲームにおける停止操作態様にて増加報知の実行態様を選択させる遊技性において、かかる選択を行うための停止操作を、特定結果の取りこぼしを生じさせないようにしつつ行わせる構成となり、その操作の難易度が高くなって遊技性が向上する。

【2151】

50

特徴 F A 6 . 前記第 2 態様は前記第 1 態様よりも後のタイミングであり、

前記第 1 特定の停止操作態様は、各前記停止操作手段のうちの第 1 停止操作手段を特定番目に停止操作する停止操作態様であり、

前記第 2 特定の停止操作態様は、各前記停止操作手段のうちの前記第 1 停止操作手段とは異なる第 2 停止操作手段を前記特定番目に停止操作する停止操作態様であり、

前記特定周回体に対応する停止操作手段は、前記第 1 停止操作手段であることを特徴とする特徴 F A 5 に記載の遊技機。

【 2 1 5 2 】

上記構成によれば、特定番目に停止操作する停止操作手段をいずれにするかによって増加報知の実行態様を選択させる構成としたうえで、特定結果当選ゲームにおいて、取りこぼしのある周回体についての停止操作手段を特定番目に停止操作すると、第 1 の態様が選択されたこととなる。このようにすることで、取りこぼしが発生したとしても、比較的早いタイミングで増加報知が行われるようになり、取りこぼしだったのか、それとも、そもそも特定結果に当選していなかったのか、といった複数の可能性による疑問や不安を、より早期に解決する構成とすることができる。

10

【 2 1 5 3 】

特徴 F A 7 . 前記抽選手段による抽選結果が前記特定結果であるゲームよりも前のゲームが前記特定ゲームであることを特徴とする特徴 F A 3 に記載の遊技機。

【 2 1 5 4 】

上記構成によれば、増加処理の契機となる特定結果当選ゲームよりも前のゲームの停止操作態様によって、増加処理が行われた場合の増加報知の実行態様を選択させる構成となる。このようにすることで、選択させる操作と、特定結果入賞を成立させようとする操作とを別々のゲームにて行わせることが可能となり、各操作に集中させることができる。

20

【 2 1 5 5 】

特徴 F A 8 . 前記特定遊技状態へ移行したことに基づいて、当該特定遊技状態へ移行したことの移行報知（アタックモード開始演出）を所定の報知手段にて実行可能な手段（表示制御装置 8 1 によるアタックモード開始演出を実行する機能）を備え、

前記移行報知が行われるゲームよりも後のゲームが前記特定ゲームとなることを特徴とする特徴 F A 1 乃至 F A 7 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 1 5 6 】

30

上記構成によれば、特定遊技状態中のゲームにおける一のゲームが特定ゲームであることが明確化され、特定遊技状態開始前や開始時に選択させる遊技性との差がより明確なものとなる。つまり、特定遊技状態が開始された後のゲームにおいて、態様報知が行われないゲームの楽しみを高める効果をより明確に奏することが可能となる。

【 2 1 5 7 】

特徴 F A 9 . 前記第 2 態様は、前記第 1 態様が含まれるゲームとは異なるゲームに含まれることを特徴 F A 1 乃至 F A 8 のいずれか 1 に記載の遊技機。

【 2 1 5 8 】

上記構成によれば、特定ゲームにおける停止操作態様によって、増加報知が行われるゲームが異なるゲームとなり得る。このような構成とすることで、遊技者による選択結果を複数のゲームに亘る演出に影響させることができ、選択の重要性や意義を高めることが可能となる。

40

【 2 1 5 9 】

特徴 F A 1 0 . 前記特定ゲームにおいて前記停止操作手段が前記第 2 特定の停止操作態様にて操作された場合、前記第 2 態様が含まれる対象ゲームよりも前のゲームが更に前記特定ゲームとされた場合、前記増加報知実行手段は、後側の前記特定ゲームにおける前記停止操作手段の停止操作態様に応じた態様にて前記増加報知を実行することを特徴とする特徴 F A 9 に記載の遊技機。

【 2 1 6 0 】

特徴 F A 9 のようにゲームを跨いで後のゲームにて増加報知が行われる構成においては

50

、後のゲームを選択している状況で、更に特定ゲームとなる場面も考えられる。その点、上記構成では、後側の選択を優先する構成としたため、より選択時の状況を加味した態様にて増加報知を実行させることが可能となる。

【2161】

特徴FA11. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L, 32M, 32R）と、

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓26L, 26M, 26R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー41）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置101によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置101による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置101による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第1の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第1結果と、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様とは異なる第2の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第2結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第1の停止操作態様及び前記第2の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニタ68における第1表示用セグメントN1～第7表示用セグメントN7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置101による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記通常遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置101による第1特定役処理を実行する機能）と、

前記移行抽選手段による抽選結果が前記特定遊技状態へ移行させることに対応する結果であることに基づいて、前記特定遊技状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置101による入賞結果対応処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態の残回数を把握する把握手段（有利区間残りゲーム数ZG）と、

前記特定遊技状態において前記把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる通常移行手段（主制御装置101による区間表示第2処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、

予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段（主制御装置101によるゲーム数上乘せ処理を実行する機能）と、

前記増加手段により前記増加処理が行われた場合に、当該増加処理が行われたことの増加報知（上乘せ報知）を所定の報知手段（補助表示部65）にて実行可能な増加報知実行手段（表示制御装置81による上乘せ演出の設定処理を実行する機能）と、
を備え、

10

20

30

40

50

前記増加報知実行手段は、

前記増加報知を、第1態様にて実行可能な第1報知実行手段（表示制御装置81において即乗せ選択フラグに基づく上乘せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

前記増加報知を、前記第1態様とは異なる第2態様にて実行可能な第2報知実行手段（表示制御装置81において後乗せ選択フラグに基づく上乘せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第1報知実行手段は、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない特定ゲームにおいて、前記停止操作手段が第1特定の停止操作態様にて操作されたことに基づいて、前記増加処理が行われた場合の前記増加報知を前記第1態様にて実行し、

10

前記第2報知実行手段は、前記特定ゲームにおいて、前記停止操作手段が前記第1特定の停止操作態様とは異なる第2特定の停止操作態様にて操作されたことに基づいて、前記増加処理が行われた場合の前記増加報知を前記第2態様にて実行することを特徴とする遊技機。

【2162】

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、停止操作手段の停止操作態様によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止操作態様に関する態様報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。しかも、特定遊技状態において特定条件が成立すると、特定遊技状態の残回数が増加される場合があり、特定遊技状態を長く継続させることによって、多量の遊技媒体を獲得することが可能ともなり得るため、各ゲームの遊技性が格段に向上されている。

20

【2163】

その一方で、特定遊技状態においては、遊技機側の態様報知に基づき遊技者が停止操作を行い対応する結果を入賞させる、といったように、遊技機からの一方的な遊技となり易く、遊技者が周回体の絵柄を狙って停止させて特典を得る、といったスロットマシン本来の遊技性から鑑みると、上記の遊技機主導の遊技は好ましくない。

【2164】

30

そこで、上記構成においては、特定条件成立に基づく増加処理が行われた場合の増加報知の実行態様を、態様報知が行われない特定ゲームにて、停止操作手段による停止操作の態様によって遊技者に選択させる構成とした。このようにすることで、特定遊技状態において、遊技者を遊技に介入させることが可能となり、遊技機主導となり得る遊技性において、遊技者の参加を促すことが可能となる。

【2165】

なお、「前記態様報知手段による前記態様報知が実行されない特定ゲーム」について、「前記抽選手段による抽選結果として特別結果（特定役、通常リプレイ）が設けられている」構成としたうえで、「前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様で操作されることで前記特別結果入賞が成立可能となり、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様ので操作されることで前記特別結果入賞が成立可能となる」構成とし、「前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である」ゲームを「特定ゲーム」としてもよい。

40

【2166】

また、「第1態様」や「第2態様」を「第1タイミング」や「第2タイミング」表現してもよい。このように、タイミングの相違だけで上記構成を実現すれば、より簡素な構成にて上記の優れた効果を発揮することが可能となる。

【2167】

特徴FA12. 複数種の絵柄が周方向に付された複数の周回体（各リール32L, 32M, 32R）と、

50

各前記周回体について一部の絵柄を視認可能とする表示部（表示窓 2 6 L，2 6 M，2 6 R）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が開始される始動操作手段（スタートレバー 4 1）と、

操作された場合に各前記周回体の周回が停止される停止操作手段（ストップスイッチ 4 2～4 4）と、

前記始動操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を開始させ、前記停止操作手段が操作された場合に各前記周回体の周回を停止させる駆動制御手段（主制御装置 1 0 1 によるリール制御処理を実行する機能）と、

前記始動操作手段の操作に基づき、遊技者に特典を付与するか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 による抽選処理を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が所定結果であって、前記表示部を介して前記絵柄が視認可能な位置に設定される有効位置に、当該所定結果に対応する所定の絵柄組合せが停止した場合に、前記所定結果に対応する特典を付与可能な特典付与手段（主制御装置 1 0 1 による払出判定処理を実行する機能）と、
を備える遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果として、各前記停止操作手段が第 1 の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第 1 結果と、各前記停止操作手段が前記第 1 の停止操作態様とは異なる第 2 の停止操作態様で操作された場合に入賞成立となる第 2 結果とを有し、

前記抽選手段による抽選結果に基づいて、前記第 1 の停止操作態様及び前記第 2 の停止操作態様を含む操作態様に関する態様報知（押し順報知）を所定の報知手段（指示モニター 6 8 における第 1 表示用セグメント N 1～第 7 表示用セグメント N 7）にて実行可能な態様報知手段（主制御装置 1 0 1 による押し順役処理を実行する機能）を備え、

遊技状態として、通常遊技状態と、前記態様報知手段による前記態様報知の実行頻度が前記通常遊技状態よりも高くなる特定遊技状態（アタックモード、チャレンジモード等を含む有利区間）と、を少なくとも設け、

前記通常遊技状態において前記抽選手段による抽選結果が予め定められた特定結果であることに基づいて、前記特定遊技状態への移行抽選を実行する移行抽選手段（主制御装置 1 0 1 による第 1 特定役処理を実行する機能）と、

前記移行抽選手段による抽選結果が前記特定遊技状態へ移行させることに対応する結果であることに基づいて、前記特定遊技状態へ移行させる特定移行手段（主制御装置 1 0 1 による入賞結果対応処理を実行する機能）と、

前記特定遊技状態の残回数を把握する把握手段（有利区間残りゲーム数 Z G）と、

前記特定遊技状態において前記把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該特定遊技状態を前記通常遊技状態へ移行させる通常移行手段（主制御装置 1 0 1 による区間表示第 2 処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能）と、

予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段（主制御装置 1 0 1 によるゲーム数上乗せ処理を実行する機能）と、

前記増加手段により前記増加処理が行われた場合に、当該増加処理が行われたことの増加報知（上乗せ報知）を所定の報知手段（補助表示部 6 5）にて実行可能な増加報知実行手段（表示制御装置 8 1 による上乗せ演出の設定処理を実行する機能）と、
を備え、

前記増加報知実行手段は、

前記増加報知を、第 1 態様にて実行可能な第 1 報知実行手段（表示制御装置 8 1 において即乗せ選択フラグに基づく上乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

前記増加報知を、前記第 1 態様とは異なる第 2 態様にて実行可能な第 2 報知実行手段（表示制御装置 8 1 において後乗せ選択フラグに基づく上乗せ演出を行うための処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記第1報知実行手段は、前記態様報知手段による前記態様報知が実行されないゲームにおいて各前記周回体が周回中である特定状況において、前記停止操作手段が第1特定の停止操作態様にて操作されたことに基づいて、前記増加処理が行われた場合の前記増加報知を前記第1態様にて実行し、

前記第2報知実行手段は、前記特定状況において、前記停止操作手段が前記第1特定の停止操作態様とは異なる第2特定の停止操作態様にて操作されたことに基づいて、前記増加処理が行われた場合の前記増加報知を前記第2態様にて実行することを特徴とする遊技機。

【2168】

10

上記構成によれば、始動操作手段が操作されると抽選手段による抽選が行われるとともに周回体の周回が開始され、停止操作手段が操作されると周回中の周回体が停止して、その停止出目が抽選結果に対応するものであれば特典付与手段により特典が付与されるといった所謂スロットマシンにおいて、停止操作手段の停止操作態様によって入賞する結果が異なる場合があり、かかる停止操作態様に関する態様報知の有無によって有利度を異ならせる、といった特定遊技状態が設けられている。しかも、特定遊技状態において特定条件が成立すると、特定遊技状態の残回数が増加される場合があり、特定遊技状態を長く継続させることによって、多量の遊技媒体を獲得することが可能ともなり得るため、各ゲームの遊技性が格段に向上されている。

【2169】

20

その一方で、特定遊技状態においては、遊技機側の態様報知に基づき遊技者が停止操作を行い対応する結果を入賞させる、といったように、遊技機からの一方的な遊技となり易く、遊技者が周回体の絵柄を狙って停止させて特典を得る、といったスロットマシン本来の遊技性から鑑みると、上記の遊技機主導の遊技は好ましくない。

【2170】

そこで、上記構成においては、特定条件成立に基づく増加処理が行われた場合の増加報知の実行態様を、態様報知が行われない特定ゲームにて、停止操作手段による停止操作の態様によって遊技者に選択させる構成とした。このようにすることで、特定遊技状態において、遊技者を遊技に介入させることが可能となり、遊技機主導となり得る遊技性において、遊技者の参加を促すことが可能となる。

30

【2171】

なお、「前記態様報知手段による前記態様報知が実行されないゲーム」について、「前記抽選手段による抽選結果として特別結果（特定役、通常リプレイ）が設けられている」構成としたうえで、「前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である場合、各前記停止操作手段が前記第1の停止操作態様で操作されることで前記特別結果入賞が成立可能となり、各前記停止操作手段が前記第2の停止操作態様で操作されることで前記特別結果入賞が成立可能となる」構成とし、「前記抽選手段による抽選結果が前記特別結果である」ゲームを「前記態様報知手段による前記態様報知が実行されないゲーム」としてもよい。

【2172】

40

また、「第1態様」や「第2態様」を「第1タイミング」や「第2タイミング」表現してもよい。このように、タイミングの相違だけで上記構成を実現すれば、より簡素な構成にて上記の優れた効果を発揮することが可能となる。

【2173】

<特徴FB群>

特徴FB1. 遊技状態として、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる低有利状態（通常区間）と高有利状態（有利区間）とが設定されており、

前記高有利状態の残回数を把握する把握手段（有利区間残りゲーム数ZG）と、

前記高有利状態において前記把握手段により把握される前記残回数に基づいて、当該高有利状態を前記低有利状態へ移行させる移行手段（主制御装置101による区間表示第2

50

処理において通常の終了条件が成立したことに基づく有利区間の終了処理を実行する機能)と、

予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、前記残回数を増加させる増加処理を実行可能な増加手段(主制御装置101によるゲーム数上乘せ処理を実行する機能)と、

前記増加手段により前記増加処理が行われた場合に、当該増加処理が行われたことの増加報知(上乘せ報知)を所定の報知手段(補助表示部65)にて実行可能な増加報知実行手段(表示制御装置81による上乘せ演出の設定処理を実行する機能)と、
を備え、

前記増加報知実行手段は、

遊技者による第1選択操作が行われたことに基づいて、所定の特定条件を契機とする前記増加報知を、第1タイミングにて実行可能な第1報知実行手段(表示制御装置81において即乗せ選択フラグに基づく上乘せ演出を行うための処理を実行する機能)と、

遊技者による第2選択操作が行われたことに基づいて、前記所定の特定条件を契機とする前記増加報知を、第1タイミングよりも後の第2タイミングにて実行可能な第2報知実行手段(表示制御装置81において後乗せ選択フラグに基づく上乘せ演出を行うための処理を実行する機能)と、

前記第2選択操作が行われた後であって、前記第2タイミングとなるまでの間の特定状況において、遊技者による第3選択操作が行われたことに基づいて、前記所定の特定条件を契機とする前記増加報知を、前記第2タイミングとは異なる第3タイミングにて実行されるようにする第3報知実行手段(表示制御装置81において修正用処理を実行する機能)と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【2174】

上記構成によれば、遊技者にとっての有利度が相対的に高低となる高有利状態と低有利状態とがある構成において、特定条件が成立すると高有利状態の残回数が増加されるといった所謂上乘せ機能を有しており、残回数が増加される場合には上乘せ報知としての増加報知が行われることから、当該特定条件が成立することへの期待感が高められている。

【2175】

しかも、本遊技機においては、増加報知の実行タイミングとして、第1タイミングとそれよりも後の第2タイミングのいずれにて実行させるかを遊技者が選択可能とされているため、増加報知に関し遊技者がカスタマイズする機能を有し、遊技者のニーズに応じた遊技機とすることが可能となっている。そのうえで、更に、第2タイミングでの増加報知が選択されている状況で、第2タイミングに至る前の特定状況において、遊技者の選択によって、第2タイミングとは異なる第3タイミングにおいて増加報知を発生させるように変更可能な機能も有している。このようにすることで、一旦は、第2タイミングを選択したものの、その後の遊技状況等により心変わりが発生した場合に、事後的に増加報知の実行タイミングを変更可能とし、多様なニーズに応じた遊技機が実現される。

【2176】

特徴FB2. 前記第2報知実行手段により前記第2タイミングにて実行するとした前記所定の特定条件を契機とする前記増加処理の結果を、予め定められた記憶領域に記憶可能な記憶手段(表示制御装置81による個別エリア)を備え、

前記第3報知実行手段は、

前記記憶手段に記憶された前記所定の特定条件を契機とする前記増加処理の結果を取得する手段(表示制御装置81によるステップS12806の処理を実行する機能)と、

前記取得した前記増加処理の結果に対応する前記増加報知を前記第3タイミングにて実行する手段(表示制御装置81によるステップS12807の処理を実行する機能)と、

前記取得した前記増加処理の結果を前記記憶手段から消去する手段(表示制御装置81によるステップS12809の処理を実行する機能)と、
を備えていることを特徴とする特徴FB1に記載の遊技機。

【2177】

上記構成によれば、第2タイミングにて実行するはずであった増加報知の内容が、重複や欠落が生じないようにしながら、第3タイミングにて実行するように変更することができる。このようにすることで、遊技者が不利益を被ってしまったり、演出上の不一致が発生したりする不都合を回避しつつ、特徴F B 1の遊技性を実現することが可能となる。

【2178】

特徴F B 3. 前記記憶手段は、複数の前記増加処理の結果を個別に記憶可能であり、前記第3報知実行手段は、遊技者による前記第3選択操作に基づいて、前記個別に記憶されている前記増加処理の結果に対する前記増加報知を、それぞれ別々に前記第3タイミングにて実行可能であることを特徴F B 1又は特徴F B 2に記載の遊技機。

10

【2179】

上記構成によれば、第2タイミングにて実行するはずであった増加報知に対応する情報が複数存在する場合、それぞれを個別に第3タイミングにて実行するように変更することが可能となる。このようにすることで、より遊技者のニーズに応じた演出を実現することができる。

【2180】

特徴F B 4. 前記記憶手段は、第1特定契機に基づいて前記増加処理が行われたものであって、前記第2タイミングにて実行すると選択された前記増加処理の結果に対応する情報と、前記第1特定契機とは異なる第2特定契機に基づいて前記増加処理が行われたものであって、前記第2タイミングにて実行すると選択された前記増加処理の結果に対応する情報と、をそれぞれ別々に記憶可能であり、

20

遊技者による前記第3選択操作に基づいて、前記第1特定契機に基づいて前記増加処理が行われたものであって、前記第2タイミングにて実行すると選択された前記増加処理の結果に対応する情報を、前記第3タイミングにて実行可能であり、且つ前記第2特定契機に基づいて前記増加処理が行われたものであって、前記第2タイミングにて実行すると選択された前記増加処理の結果に対応する情報を、前記第2タイミングにて実行可能であることを特徴とする特徴F B 3に記載の遊技機。

【2181】

上記構成は、特徴F B 3の具体的構成である。

【2182】

なお、「第2特定契機」について「前記第1特定契機とは異なる」とは、「特定条件」が成立した場合の契機の種類が異なることだけでなく、契機の種類は同じであっても「特定条件」が成立したタイミング（ゲーム）が異なることも含むものである。

30

【2183】

特徴F B 5. 前記記憶手段は、第1特定契機に基づいて前記増加処理が行われたものであって、前記第2タイミングにて実行すると選択された前記増加処理の結果に対応する情報と、前記第1特定契機よりも先に生じた第2特定契機に基づいて前記増加処理が行われたものであって、前記第2タイミングにて実行すると選択された前記増加処理の結果に対応する情報と、をそれぞれ別々に記憶可能であり、

遊技者による前記第3選択操作に基づいて、前記第1特定契機に基づいて前記増加処理が行われたものであって、前記第2タイミングにて実行すると選択された前記増加処理の結果に対応する情報を、前記第3タイミングにて実行可能であり、且つ前記第2特定契機に基づいて前記増加処理が行われたものであって、前記第2タイミングにて実行すると選択された前記増加処理の結果に対応する情報を、前記第2タイミングにて実行可能であることを特徴とする特徴F B 3又は特徴F B 4に記載の遊技機。

40

【2184】

上記構成によれば、先に生じた第2特定契機についての増加報知を第2タイミングのままとしつつ、後に生じた第1特定契機についての増加報知を第2タイミングよりも先の第3タイミングにて実行することが可能となる。つまり、増加処理の結果をそれぞれ個別に記憶可能な構成を利用して、増加処理が行われた順序とは異なる順序にて、増加報知を行

50

わせることが可能となる。

【2185】

特徴F B 6. 所定の表示画面（補助表示部65）を有する表示制御手段（表示制御装置81）と、

前記特定状況において、前記記憶手段に前記個別に記憶されている前記増加処理の結果に対する情報に対応する対応情報を、前記所定の表示画面にてそれぞれ表示可能な手段（表示制御装置81によるステップS12804の処理を実行する機能）と、

遊技者による第3選択操作に基づいて、前記表示されている対応情報の一の情報を選択可能とする手段（表示制御装置81によるステップS12805及びステップS12806の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第3報知実行手段は、前記選択された対応情報についての前記増加報知を前記第3タイミングにて実行するものであることを特徴とする特徴F B 2乃至F B 5のいずれか1に記載の遊技機。

【2186】

上記構成によれば、遊技者は、所定の表示画面に表示された対応情報のうちから一の対応情報を選択することで、第3タイミングにて増加報知を実行させることが可能となる。このように、表示画面にて表示しながら選択させることにより、直感的にわかりやすく、遊技に慣れていない遊技者に対しても、容易に選択操作を行わせることが可能となる。よって、ユーザーフレンドリーに富んだ遊技機とすることができる。

【2187】

特徴F B 7. 前記第1タイミングが存在するゲームと、前記第2タイミングが存在するゲームとは異なるゲームであることを特徴とする特徴F B 1乃至F B 6のいずれか1に記載の遊技機。

【2188】

上記構成のように、第1選択操作と第2選択操作とによって、増加報知が異なるゲームにて行われることを前提とする遊技機に、上記特徴F B 1の構成を適用すれば、第1タイミングと第2タイミングとが、より時間的に離れたタイミングとなり、第2タイミングが選択されており、且つそれよりも前の特定状況が生じやすくなるばかりか、かかる特定状況において、第3選択操作をさせる猶予時間を確保することが可能となる。

【2189】

特徴F B 8. 前記第1タイミングは前記特定条件が成立した第1ゲームに存在し、

前記第2タイミングは当該第1ゲームよりも後の第2ゲームに存在し、

前記第3タイミングは、前記第2ゲームよりも前の第3ゲームにおいて存在し、

前記第3報知実行手段は、前記第3選択操作が行われた場合、前記第3ゲームにおいて前記増加報知を実行することを特徴とする特徴F B 7に記載の遊技機。

【2190】

上記構成によれば、第1選択操作が行われると、特定条件が成立したゲームにて増加報知が発生し、第2選択操作が行われると、特定条件が成立したゲームよりも後のゲームにおいて増加報知が発生する。このような構成を前提とし、第3選択操作が行われると、当該選択操作が行われたゲームにおいて増加報知が発生する。このようにすることで、第3選択操作が行われた場合に増加報知が直ぐに実行されるため、遊技者にとって理解し易いものとすることが可能となるだけでなく、第3選択操作が行われた場合に新たに情報を記憶し直す必要が生じないため、構成の簡素化も図ることができる。

【2191】

なお、以上詳述した特徴A A群乃至特徴F B群の各構成に対して、他の特徴A A群乃至特徴F B群の各構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組合せて適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【2192】

以下に上述した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【2193】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【2194】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

10

【2195】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

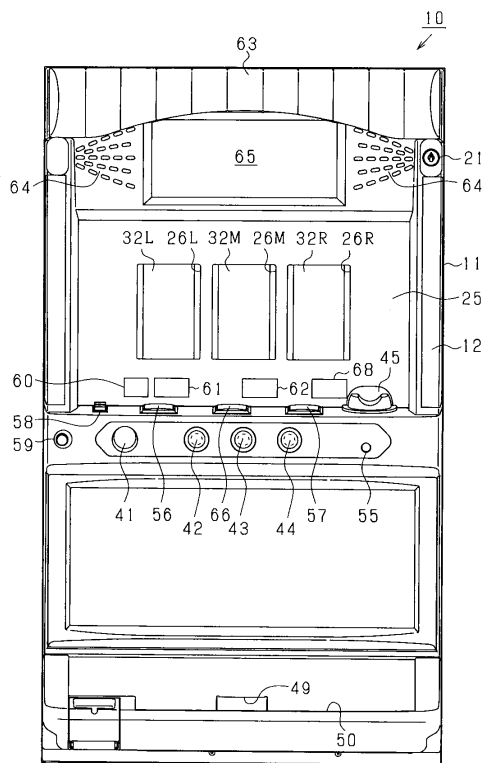
20

【符号の説明】

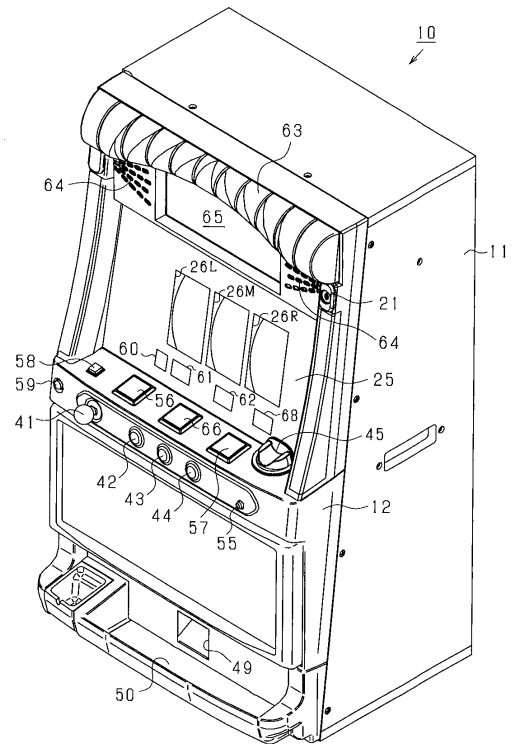
【2196】

10…遊技機としてのスロットマシン、32…周回体としてのリール、41…開始操作手段としてのスタートレバー、42～44…停止操作手段としてのストップスイッチ、64…補助演出部を構成するスピーカ、65…補助演出部を構成する補助表示部、68…指示モニタ、N8…区間表示器としての第8表示用セグメント、81…サブ制御基板としての表示制御装置、101…メイン制御基板としての主制御装置、102…抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU。

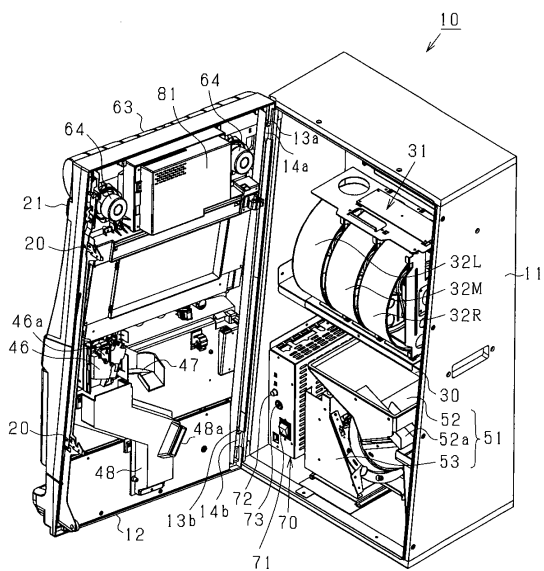
【図 1】



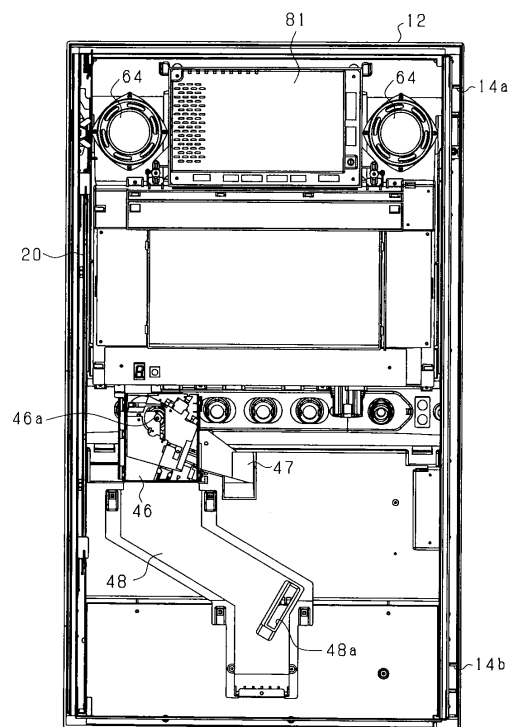
【図 2】



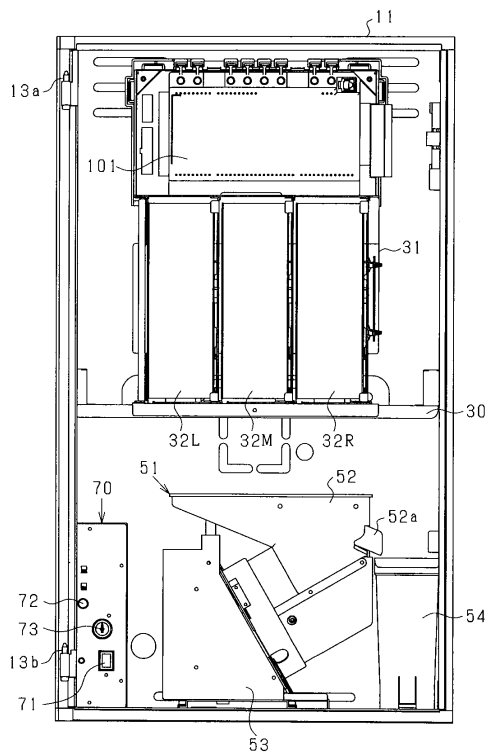
【図 3】



【図 4】



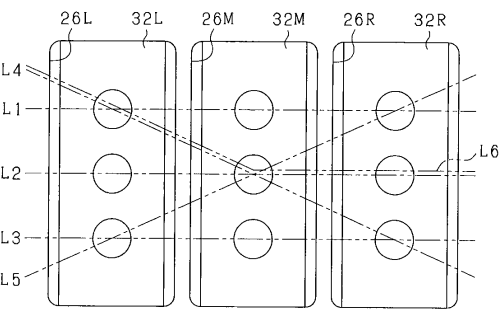
【図 5】



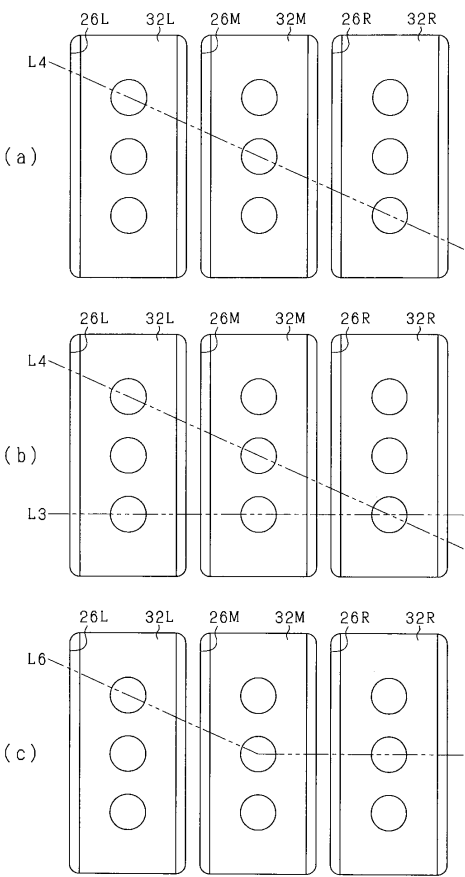
【図 6】

左			中			右		
20			20			20		
19	R		19			19		
18	BAR		18	BAR		18	BAR	
17	BAR		17	R		17		
16	BAR		16			16	R	
15			15			15		
14	R		14	7		14		
13			13	R		13		
12			12			12		
11	R		11			11	R	
10	7		10			10		
9	7		9	R		9	BAR	
8			8	BAR		8	7	
7			7			7	BAR	
6	R		6			6	R	
5	LUCKY LUCKY		5	R		5		
4			4			4		
3			3			3	R	
2	R		2	LUCKY LUCKY		2		
1			1			1		
0			0	R		0	R	

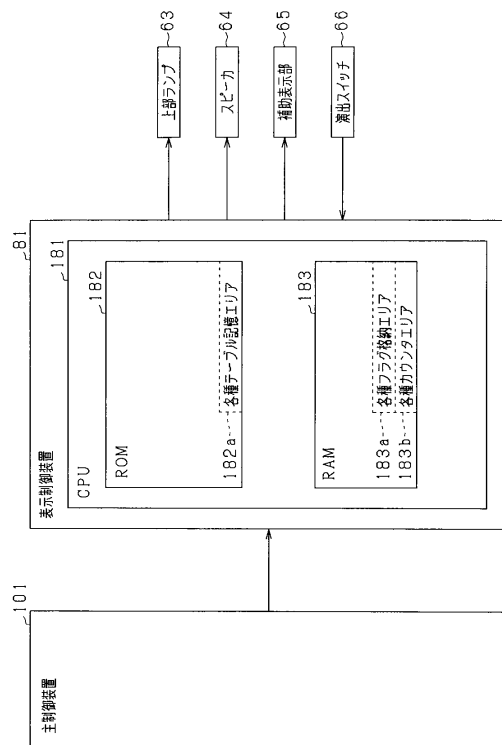
【図 7】



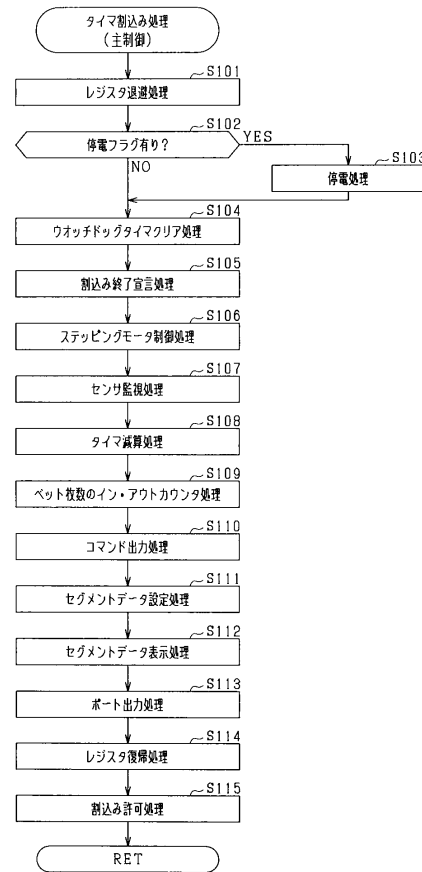
【図 8】



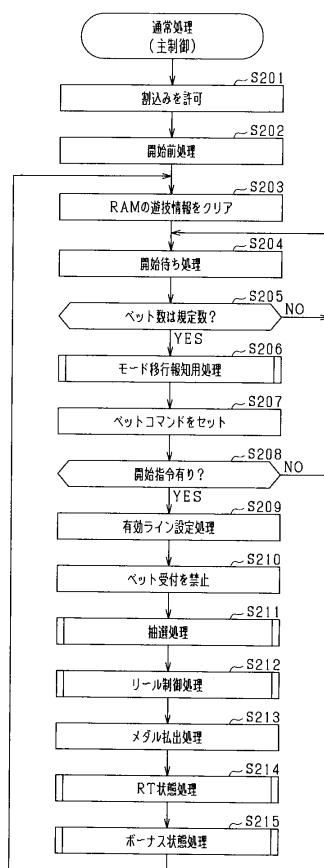
【図 13】



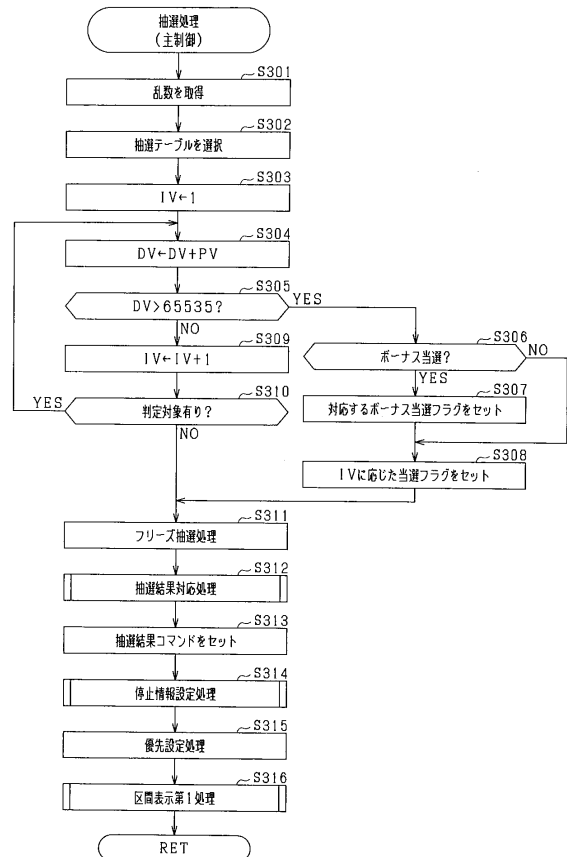
【図 14】



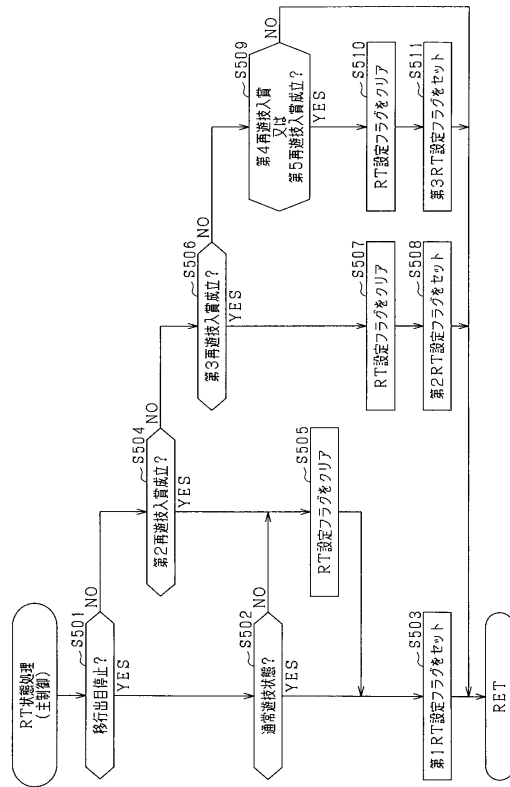
【図 15】



【図 16】



【图 2 1】



【图 2 2】

IV	当番役	PV	当番役候補
1	第1再演技	078	遠谷マリイ
2	第1再演技、第3再演技	2000	第1再演技マリイ1
3	第1再演技、第3再演技、第6再演技	2000	第1再演技マリイ2
4	第1再演技、第3再演技、第7再演技	2000	第1再演技マリイ3
5	第1再演技、第4再演技、第8再演技	2000	第1再演技マリイ4
6	第1再演技、第2再演技	0	転写マリイ1
7	第1再演技、第2再演技、第6再演技	0	転写マリイ2
8	第1再演技、第2再演技、第7再演技	0	転写マリイ3
9	第1再演技、第4再演技、第5再演技	0	第2再演技マリイ
10	第1再演技、第4再演技	0	第2再演技マリイ2
11	第1再演技、第3再演技、 第6再演技、第7再演技、第8再演技	0	BARマリイ1
12	第1再演技、第3再演技、 第6再演技、第7再演技	0	BARマリイ2
13	第28小役、第32小役-第35小役	109	塩ナリイ
14	第27小役、第32小役-第35小役	358	萌チナリイ
15	第30小役、第41小役	109	遠ノタナ
16	第29小役、第41小役	300	遠ノタナ
17	第36小役、第41小役	260	チャッスA
18	第1小役、第37小役	260	チャッスB
19	第32小役-第35小役、第38小役	2	中役ノル
20	第1小役、第31小役	1	中役ベル
21	第1小役-第10小役、第23小役-第26小役	1500	転写ベル1
22	第1小役、第11小役-第22小役	1500	転写ベル2
23	第1小役-第10小役、第23小役-第26小役、第32小役	1500	転写ベル3
24	第1小役、第11小役-第22小役、第33小役	1500	転写ベル4
25	第1小役-第10小役、第23小役-第26小役、第35小役	3000	中役ノル1
26	第1小役、第11小役-第22小役、第34小役	3000	中役ノル2
27	第1小役-第10小役、第23小役-第26小役、 第32小役、第35小役	3000	中役ノル1
28	第1小役、第11小役-第22小役、第33小役、第34小役	3000	中役ノル2
29	第1小役-第38小役、第41小役	0	中役中役1
30	第1小役、第39小役	0	中役中役2
31	第1小役、第40小役	0	中役中役3
32	第28小役、第33小役、第35小役、第18B	37	遠チナリイ-遠チナ
33	第28小役、第33小役、第35小役、第28B	14	遠チナリイ-遠チナ
34	第27小役、第33小役、第18B	20	遠チナリイ-遠チナ
35	第27小役、第33小役、第28B	10	遠チナリイ-遠チナ
36	第30小役、第41小役、第18B	20	遠チナリイ-遠チナ
37	第30小役、第41小役、第28B	10	遠チナリイ-遠チナ
38	第29小役、第41小役、第28B	5	遠チナリイ-遠チナ
39	第29小役、第41小役、第18B	10	遠チナリイ-遠チナ
40	第36小役、第41小役、第18B	20	チャッスA-遠チナ
41	第36小役、第41小役、第28B	20	チャッスB-遠チナ
42	第1小役、第37小役、第18B	20	チャッスB-遠チナ
43	第1小役、第37小役、第28B	20	チャッスB-遠チナ
44	第2小役-第26小役、 第32小役-第35小役、第38小役、第18B	25	中役ノル-遠チナ
45	第2小役-第26小役、 第32小役-第35小役、第39小役、第28B	25	中役ノル-遠チナ
46	第18B	1	第18B
47	第28B	1	第28B
48	CB	3300	CB
49	第1小役-第41小役	0	中役中役1
50	第1小役-第41小役	0	中役中役2
51	第1小役-第41小役	0	中役中役3
52	第1小役-第41小役	0	中役中役4

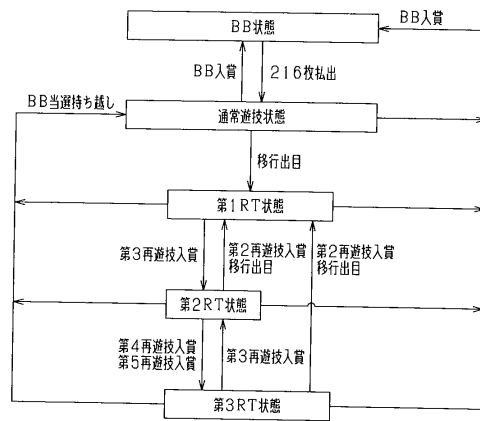
【図 2 3】

[illegible]

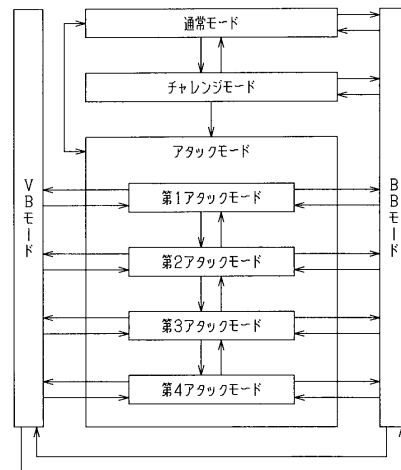
【図 2 4】

IV	当道役	PV	当道役呼称
1	第1再演校	495	道楽リプレイ
2	第1再演校、第3再演校	0	第1段役リプレイ1
3	第1再演校、第2再演校、第3再演校	0	第1段役リプレイ2
4	第1再演校、第3再演校、第7再演校	0	第1段役リプレイ3
5	第1再演校、第3再演校、第10再演校	0	第1段役リプレイ4
6	第1再演校、第2再演校	6242	転落リプレイ1
7	第1再演校、第2再演校、第3再演校	6242	転落リプレイ2
8	第1再演校、第2再演校、第7再演校	6242	転落リプレイ3
9	第1再演校、第3再演校	9362	転落リプレイ4
10	第1再演校、第3再演校	9362	転落リプレイ2
11	第3再演校、第7再演校 第3再演校、第7再演校、第10再演校	0	BARリプレイ1
12	第1再演校、第3再演校 第6再演校、第8再演校	0	BARリプレイ2
13	第274小役、第3224小役、第354小役	109	強盗フェリ
14	第274小役、第3224小役、第354小役	358	強盗フェリ
15	第304小役、第41小役	109	強盗メカ
16	第294小役、第41小役	300	強盗メカ
17	第364小役、第41小役	260	チャンスA
18	第1小役、第374小役 第2小役、第426小役	260	チャンスB
19	第324小役、第354小役、第384小役	2	中役へ
20	第1小役、第31小役	0	中役へ
21	第1小役、第110小役、第224小役、第264小役	1500	戦場へい
22	第11小役、第111小役、第222小役	1500	戦場へい
23	第1小役、第110小役、第234小役、第264小役、第324小役	1500	戦場へい
24	第11小役、第111小役、第224小役、第334小役	1500	戦場へい
25	第1小役、第110小役、第224小役、第264小役、第354小役	3000	中戦へい
26	第1小役、第111小役、第224小役、第344小役 第110小役、第110小役、第234小役、第264小役	3000	中戦へい
27	第110小役、第334小役、第354小役	3000	中戦へい
28	第1小役、第111小役、第222小役、第334小役、第344小役	3000	中戦へい
29	第11小役、第384小役、第41小役	0	B中へ中役2
30	第1小役、第394小役	0	B中へ中役2
31	第1小役、第404小役	0	B中へ中役3
32	第284小役、第334小役、第354小役、第118小役	37	強フェリ1番置1
33	第284小役、第334小役、第354小役、第218小役	14	強フェリ1番置2
34	第274小役、第334小役、第118小役	20	強フェリ1番置1
35	第274小役、第334小役、第118小役	10	強フェリ1番置2
36	第304小役、第41小役、第118小役	20	強フェリ1番置1
37	第304小役、第41小役、第228小役	10	強フェリ1番置2
38	第294小役、第41小役、第118小役	5	強フェリ1番置1
39	第294小役、第41小役、第228小役	10	強フェリ1番置2
40	第364小役、第41小役、第118小役	20	チャンスA番置1
41	第364小役、第41小役、第228小役	20	チャンスA番置2
42	第1小役、第374小役、第118小役	20	チャンスB番置1
43	第1小役、第374小役、第228小役 第2小役、第276小役 第2小役、第354小役、第384小役、第118小役	25	中役へ中役置1
44	第324小役、第354小役、第384小役、第218小役	25	中役へ中役置2
45	第324小役、第354小役、第384小役、第218小役	25	中役へ中役置2
46	第118小役	1	第118小役
47	第228小役	1	第228小役
48	CB	3300	CB
49	第11小役、第414小役	0	CB中役置1
50	第11小役、第414小役	0	CB中役置2
51	第11小役、第414小役	0	CB中役置3
52	第11小役、第414小役	0	CB中役置4

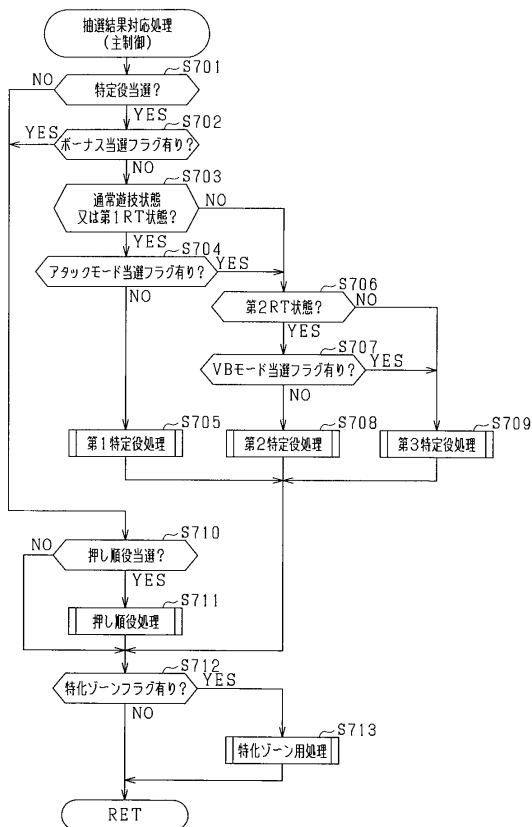
【図 29】



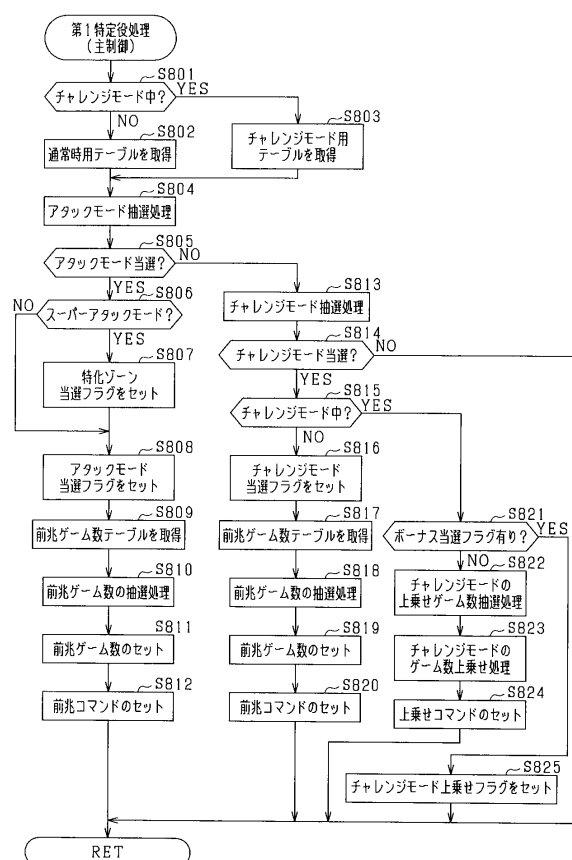
【図 30】



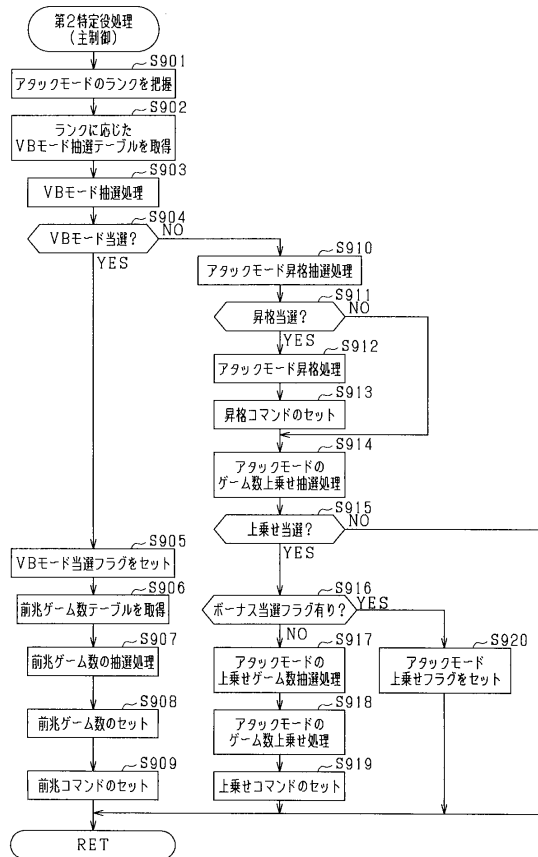
【図 31】



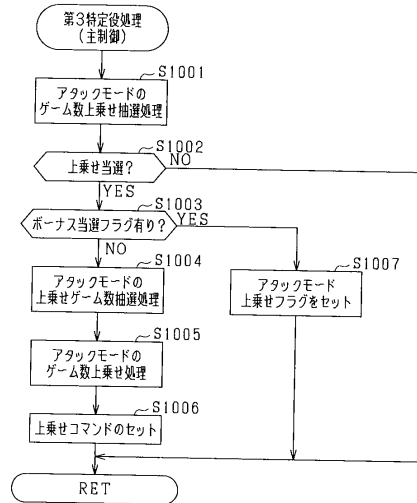
【図 32】



【図 3 3】



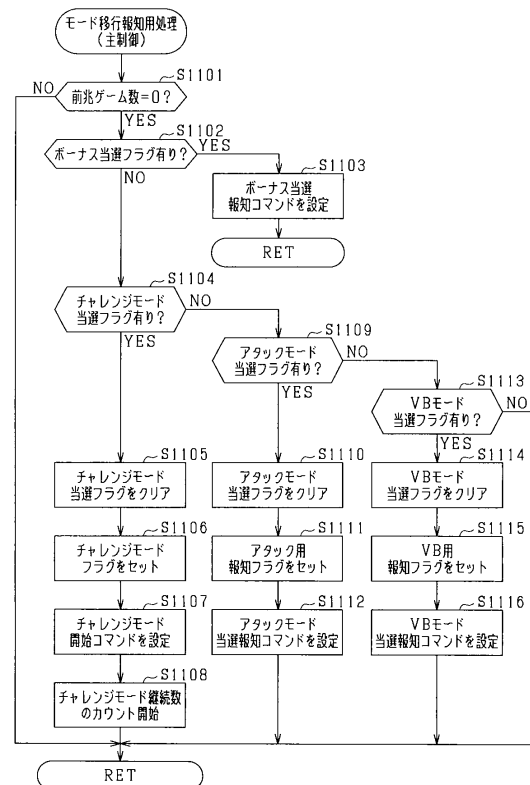
【図 3 4】



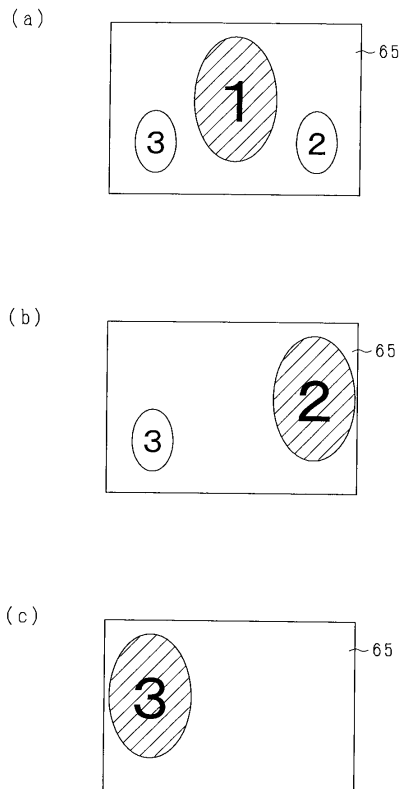
【図 3 5】

当選種類	当選時状態	前兆ゲーム数				
		0	1~5	6~10	11~20	21~32
チャレンジモード	通常モード中	-	90%	10%	-	-
	チャレンジモード中	チャレンジモードのゲーム数上乘せ (当選時通知)				
チャレンジモード+BB	通常モード中	-	20%	30%	50%	-
	チャレンジモード中	チャレンジモードのゲーム数上乘せ (ボーナス終了時通知)				
アタックモード	通常モード中	-	80%	20%	-	-
	チャレンジモード中	100%	-	-	-	-
アタックモード+BB	通常モード中	-	10%	20%	50%	20%
	チャレンジモード中	100%	-	-	-	-
スーパーアタックモード	通常モード中	-	70%	30%	-	-
	チャレンジモード中	100%	-	-	-	-
スーパーアタックモード+BB	通常モード中	-	-	20%	30%	50%
	チャレンジモード中	100%	-	-	-	-
VBモード	アタックモード中	100%	-	-	-	-
	特化ゾーン中	100%	-	-	-	-
VBモード+BB	アタックモード中	100%	-	-	-	-
	特化ゾーン中	100%	-	-	-	-

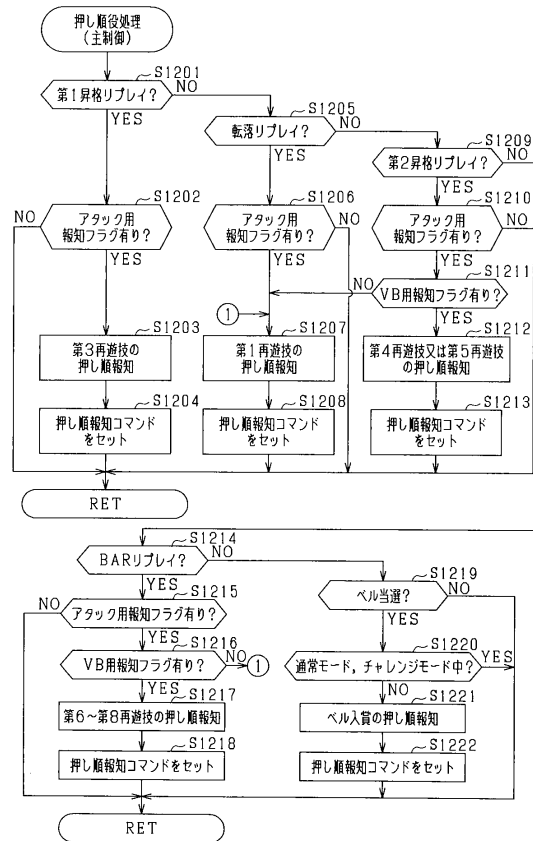
【図 3 6】



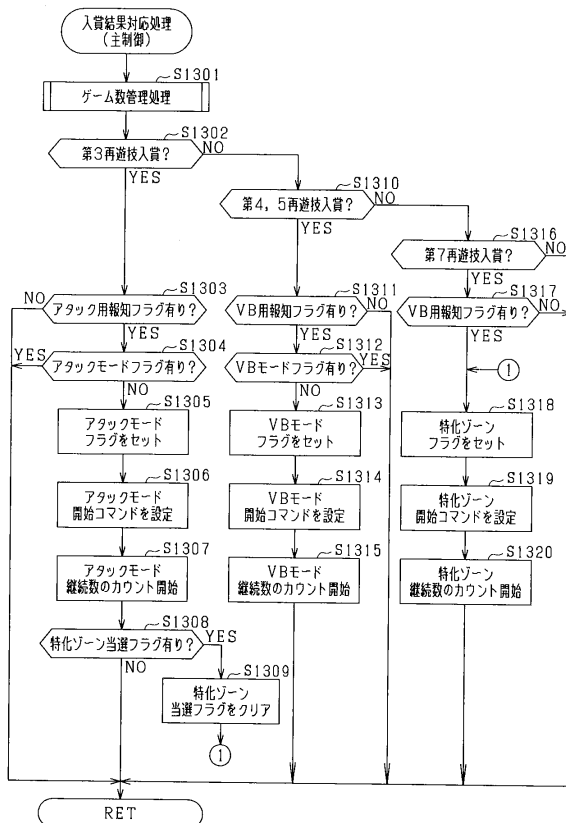
【図 37】



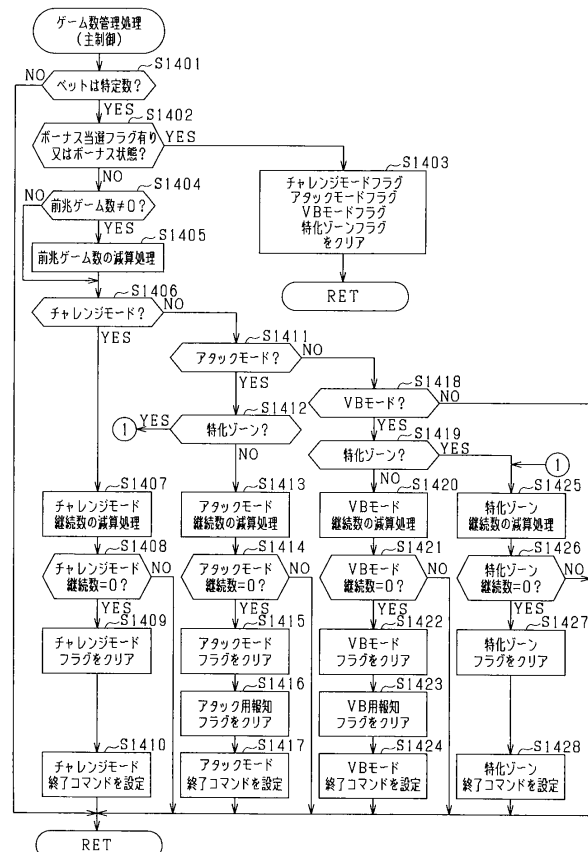
【図 38】



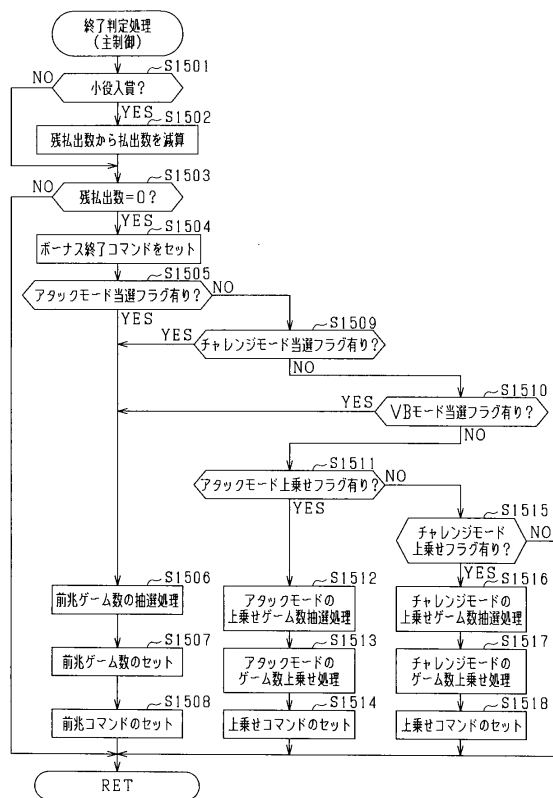
【図 39】



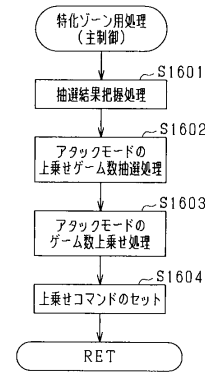
【図 40】



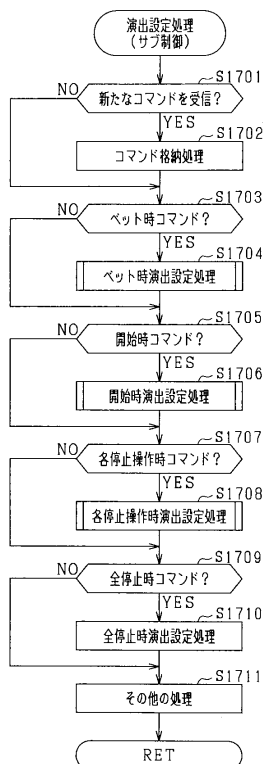
【図 4 1】



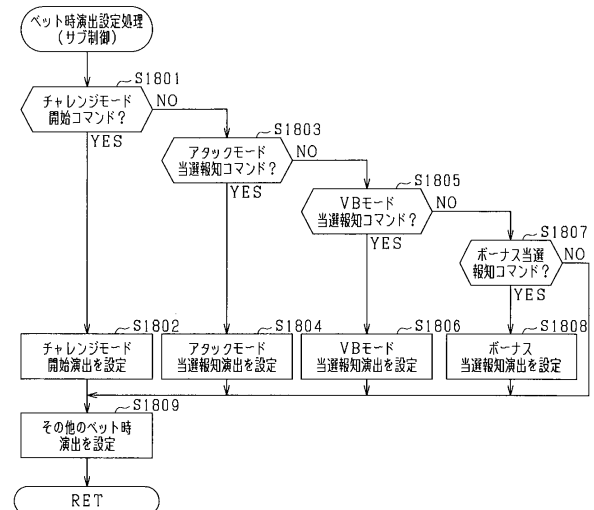
【図 4 2】



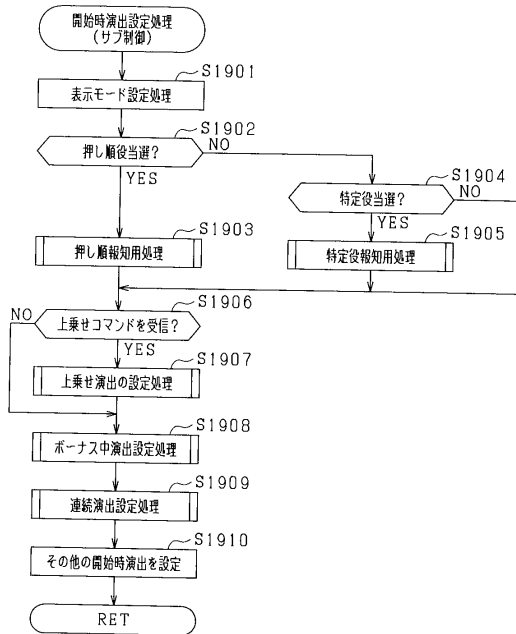
【図 4 3】



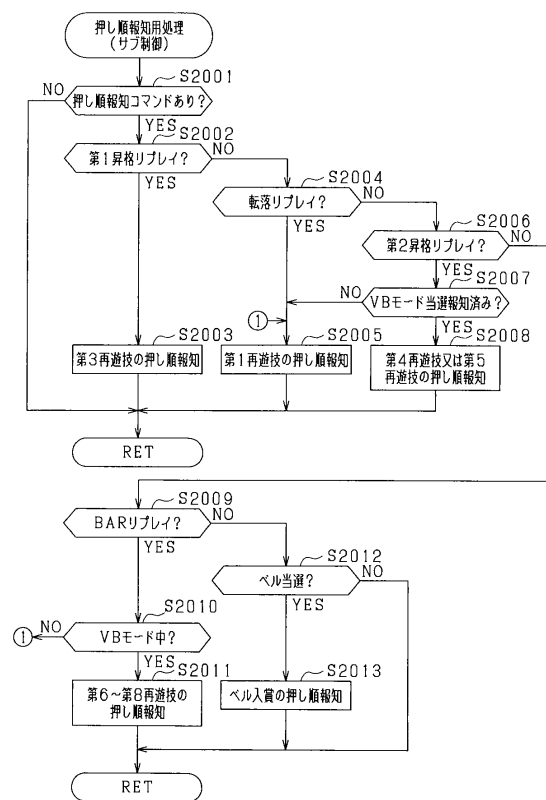
【図 4 4】



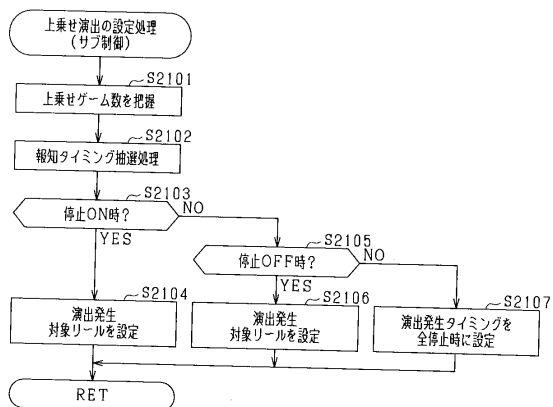
【図 45】



【図 46】



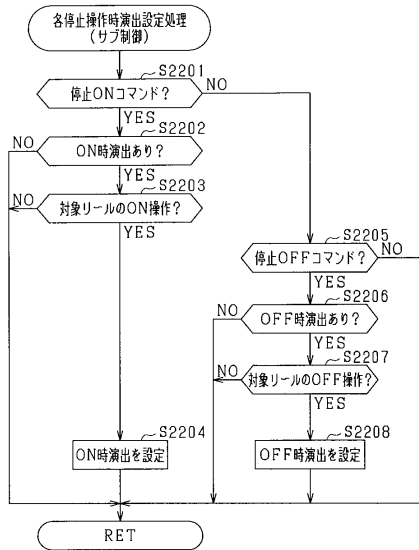
【図 47】



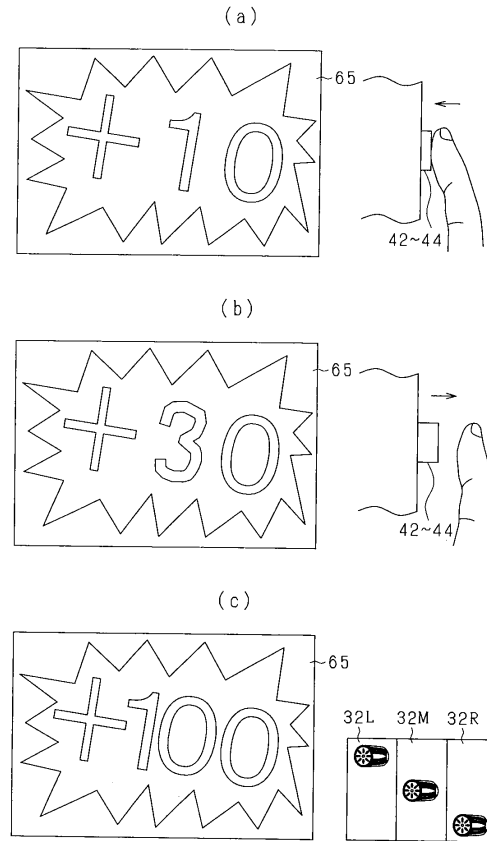
【図 48】

		上乗せゲーム数			
		5～10	10～50	50～100	100～
報知タイミング	第1停止ON時	5%	5%	5%	5%
	第1停止OFF時	10%	10%	10%	10%
	第2停止ON時	15%	15%	10%	5%
	第2停止OFF時	20%	20%	25%	30%
	第3停止ON時	20%	15%	10%	5%
	第3停止OFF時 (全停止時)	30%	35%	40%	45%

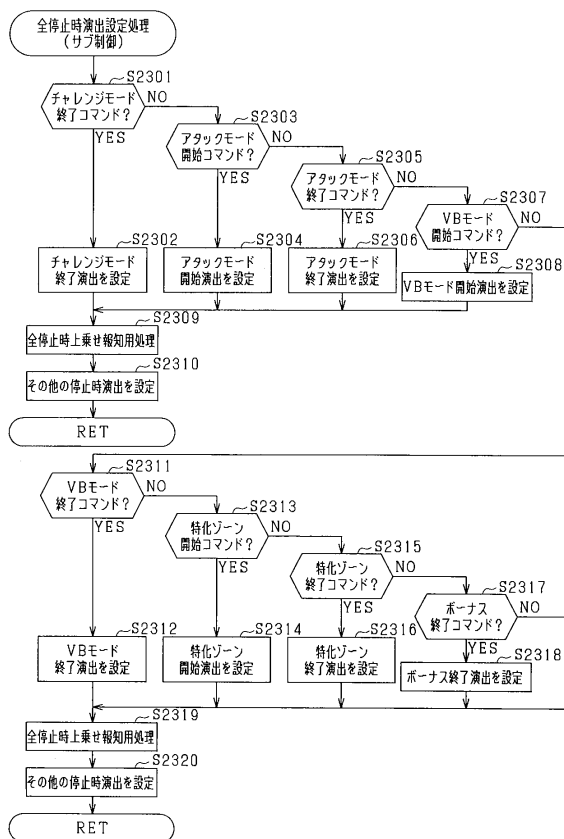
【図 49】



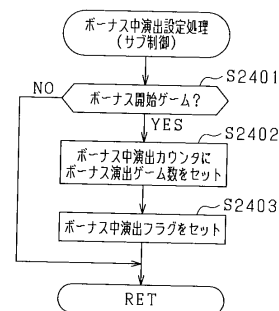
【図 50】



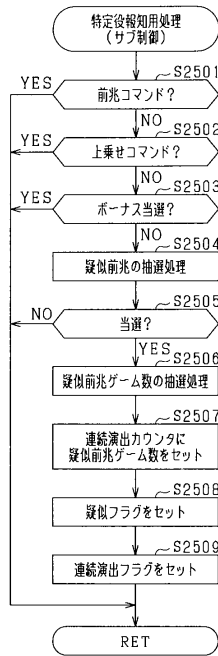
【図 51】



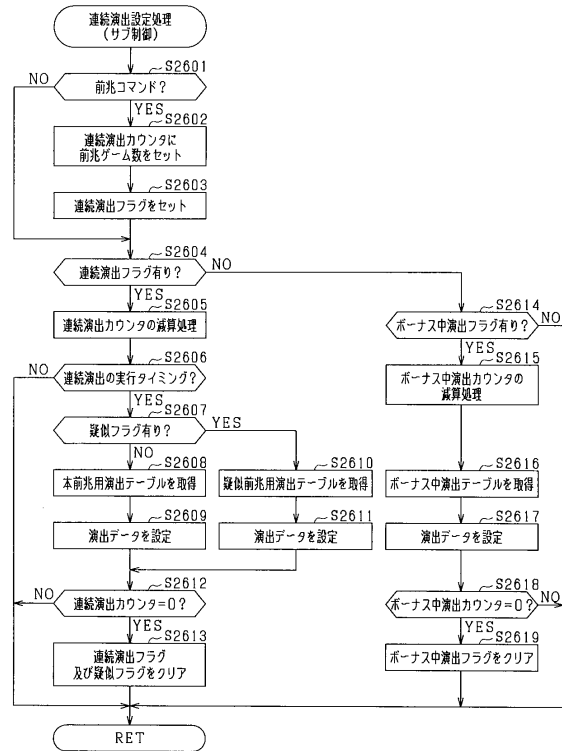
【図 52】



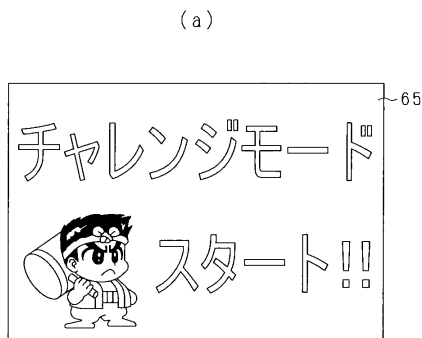
【図 5 3】



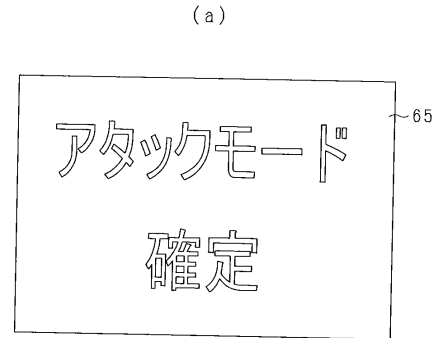
【図 5 4】



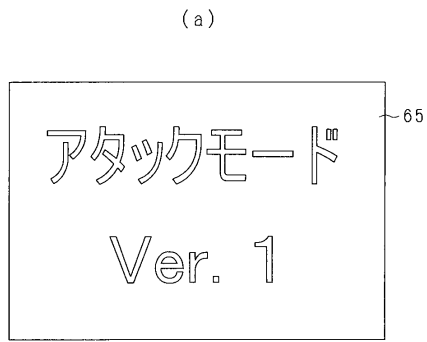
【図 5 5】



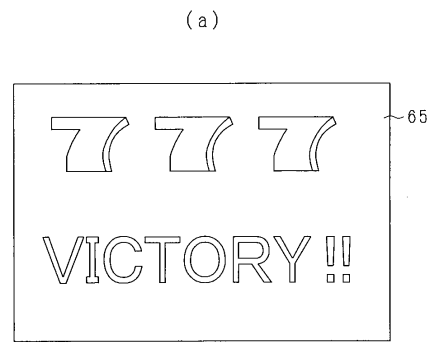
【図 5 6】



【図 5 7】



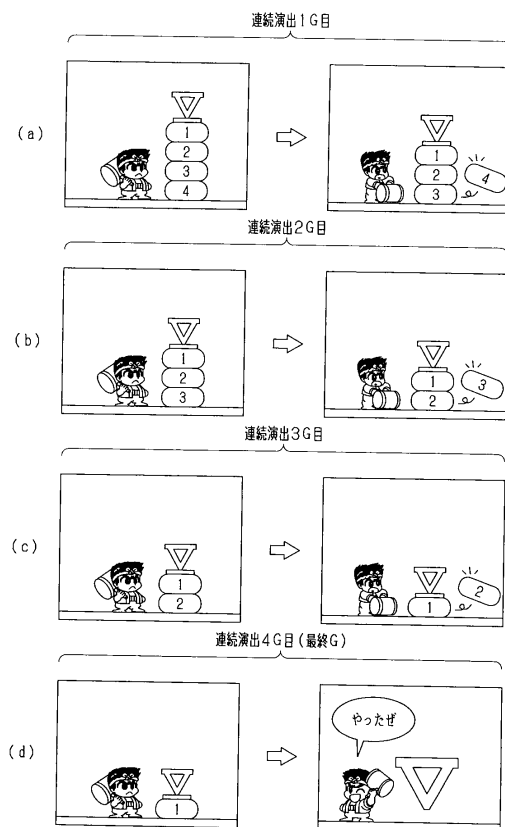
【図 5 8】



【図 5 9】



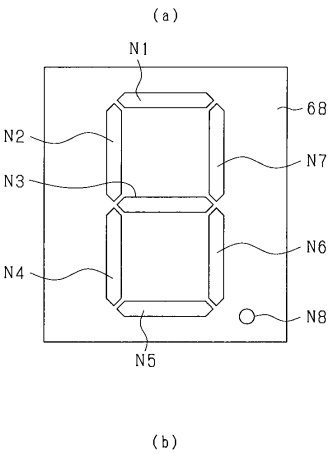
【図 6 0】



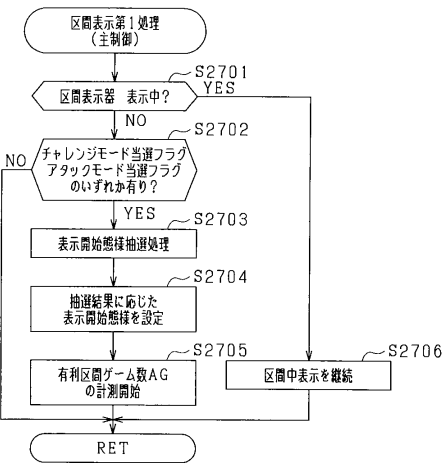
【図 6 1】

IV	当選役呼称	役当選確率						チャレンジ モード	アタック モード	スーパー アタック モード
		PV (1)	PV (2)	PV (3)	PV (4)	PV (5)	PV (6)			
1	通常リプレイ			8978				0	0	0
2	第1昇格リプレイ1			0				0	0	0
3	第1昇格リプレイ2			0				0	0	0
4	第1昇格リプレイ3			0				0	0	0
5	第1昇格リプレイ4			0				0	0	0
6	転落リプレイ1			0				0	0	0
7	転落リプレイ2			0				0	0	0
8	転落リプレイ3			0				0	0	0
9	第2昇格リプレイ1			0				0	0	0
10	第2昇格リプレイ2			0				0	0	0
11	BARRリプレイ1			0				0	0	0
12	BARRリプレイ2			0				0	0	0
13	強チェリー		109					15	45	5
14	弱チェリー		358					3	10	1
15	強スイカ		109					20	60	5
16	弱スイカ		300					5	15	0.1
17	チャンスA		260					12	35	5
18	チャンスB		260					10	30	5
19	中食ベル		2					20	60	10
20	小食ベル		1					0	0	0
21	転押しベル1		1500					0	0	0
22	転押しベル2		1500					0	0	0
23	積み押しベル1		1500					0	0	0
24	積み押しベル2		1500					0	0	0
25	中押しベル1		3000					0	0	0
26	中押しベル2		3000					0	0	0
27	右押しベル1		3000					0	0	0
28	右押しベル2		3000					0	0	0
29	BB中食1		0					0	0	0
30	BB中食2		0					0	0	0
31	BB中食3		0					0	0	0
32	強チェリー重複1		30					50	30	5
33	弱チェリー重複2	10		14		18		0	0	0
34	弱チェリー重複1			20				30	40	10
35	弱チェリー重複2	8		10		12		0	0	0
36	強スイカ重複1			25				15	25	10
37	強スイカ重複2	8		10		12		0	0	0
38	弱スイカ重複1			5				5	10	5
39	弱スイカ重複2	15		10		1		0	0	0
40	チャンスA重複1			20				60	20	10
41	チャンスA重複2	20		20		20		0	0	0
42	チャンスB重複1			25				40	20	10
43	チャンスB重複2	25		20		15		0	0	0
44	中食ベル重複1			10				90	0	10
45	中食ベル重複2	20		25			25	0	0	0
46	第1BB			1				0	0	0
47	第2BB			1				0	0	0
48	CB			3300				0	0	0
49	CB中食1			0				0	0	0
50	CB中食2			0				0	0	0
51	CB中食3			0				0	0	0
52	CB中食4			0				0	0	0

【図 6 2】



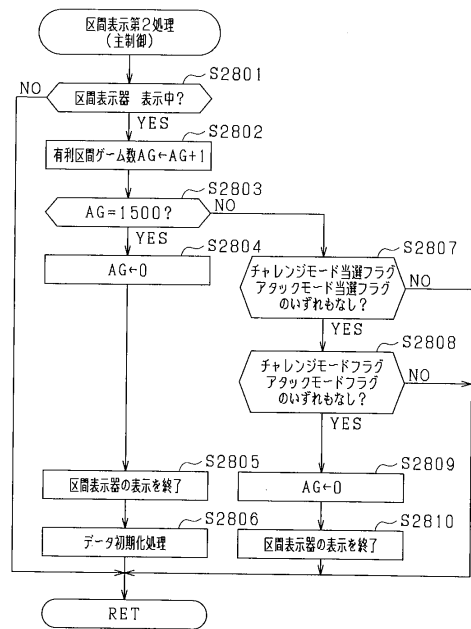
【図 6 3】



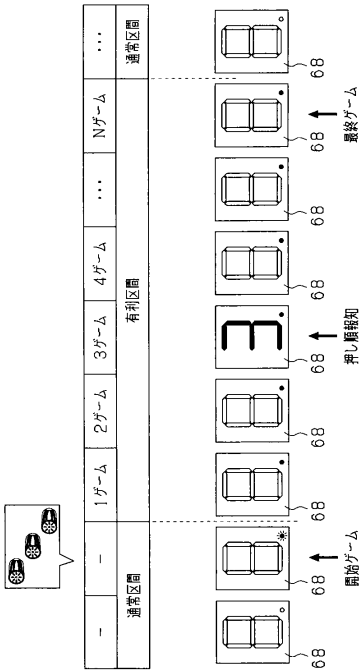
【図 6 4】

表示開始態様テーブル	レバ-ON時	第1停止			第2停止			第3停止			私出終了時
		ON時	OFF時	55%	ON時	OFF時	55%	ON時	OFF時	55%	
チャレンジモード アタックモード スーパーアタックモード (特化ゾーン付きアタックモード)	チャレンジモード	10%	3%	55%	5%	10%	55%	3%	6%	15%	1%
	アタックモード	3%	2%	55%	10%	8%	55%	5%	15%	3%	3%
	スーパーアタックモード	3%	1%	55%	10%	20%	55%	5%	50%	7%	7%

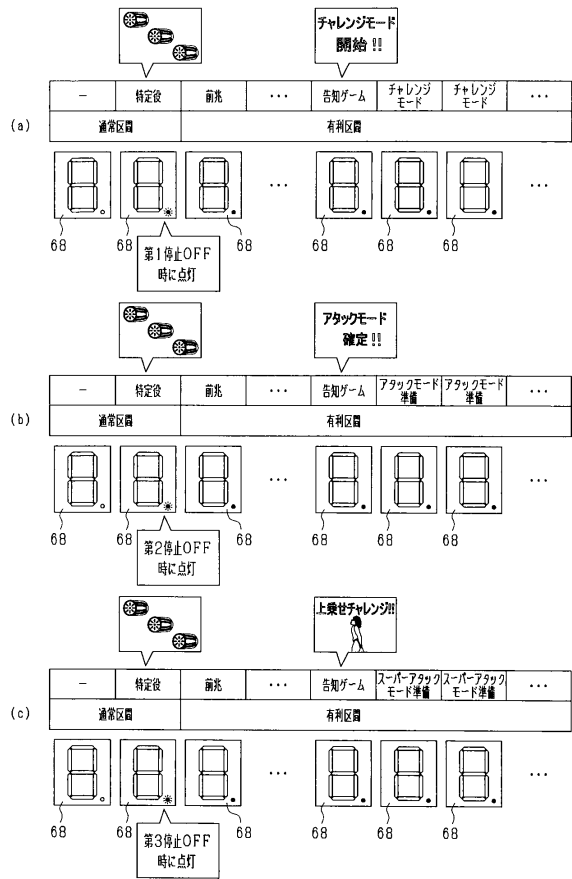
【図 6 5】



【図 6 6】



【図 6 7】

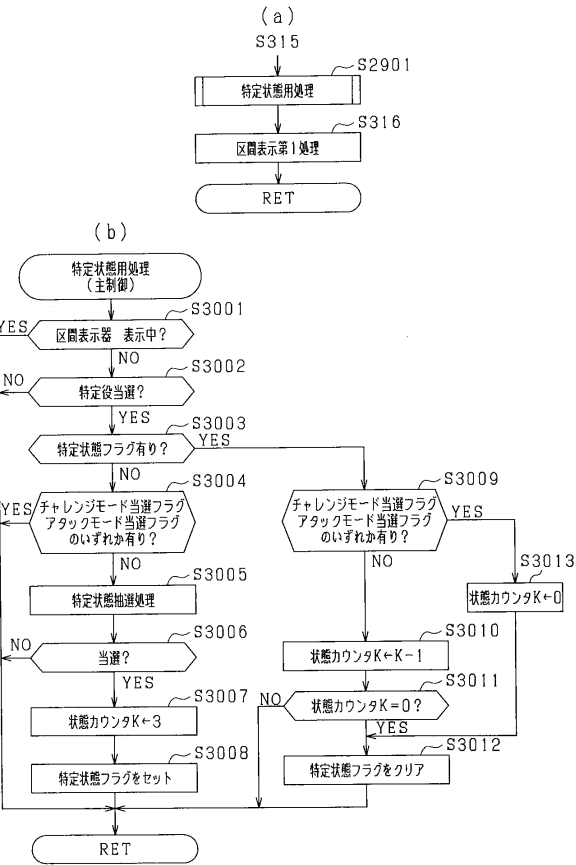


【図 6 8】

	レバーON時	第1停止		第2停止		第3停止		私出後7時
		ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	
チャレンジモード	-	10%	90%	-	-	-	-	-
アタックモード	-	-	-	10%	90%	-	-	-
スーパーアタックモード (特化ゾーン付きアタックモード)	-	-	-	-	-	10%	90%	-

	レバーON時	第1停止		第2停止		第3停止		私出後7時
		ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	
チャレンジモード	-	10%	80%	-	-	-	-	10%
アタックモード	-	-	-	10%	80%	-	-	10%
スーパーアタックモード (特化ゾーン付きアタックモード)	-	-	-	-	-	10%	80%	10%

【図 69】



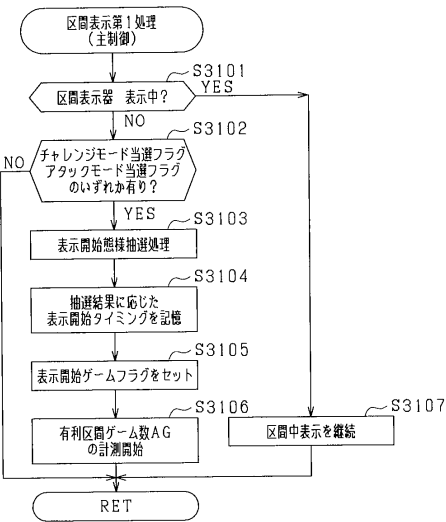
【図 70】

特定状態	設定	レバーON時	第1停止		第2停止		第3停止		払出終了時
			ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	
チャレンジモード	設定1	1%	-	99%	-	-	-	-	-
	設定2	10%	-	70%	-	-	-	20%	-
	設定3	1%	-	69%	-	-	-	30%	-
	設定4	10%	-	70%	-	-	-	15%	5%
	設定5	1%	-	69%	-	-	-	20%	10%
	設定6	10%	-	70%	-	-	-	5%	15%
アタックモード	設定1	20%	-	-	-	80%	-	-	-
	設定2	1%	-	-	-	69%	-	-	30%
	設定3	10%	-	-	-	70%	-	-	20%
	設定4	1%	-	-	-	69%	-	5%	25%
	設定5	10%	-	-	-	70%	-	10%	10%
	設定6	1%	-	-	-	69%	-	25%	5%
スーパーアタックモード (特化ゾーン付きアタックモード)	設定1~6	-	-	-	-	-	-	-	100%

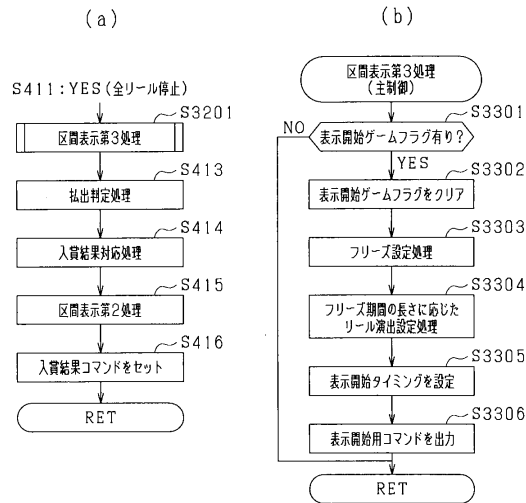
【図 71】

表示開始抽選テーブル	第3停止 ~10秒後	第3停止 ~5秒後	第3停止 ~10秒後	払出終了時
	5%	5%	5%	5%
	5%	80%	5%	5%
	5%	5%	80%	5%
チャレンジモード	5%	5%	5%	5%
アタックモード	5%	5%	80%	5%
スーパーアタックモード (特化ゾーン付きアタックモード)	5%	5%	5%	5%

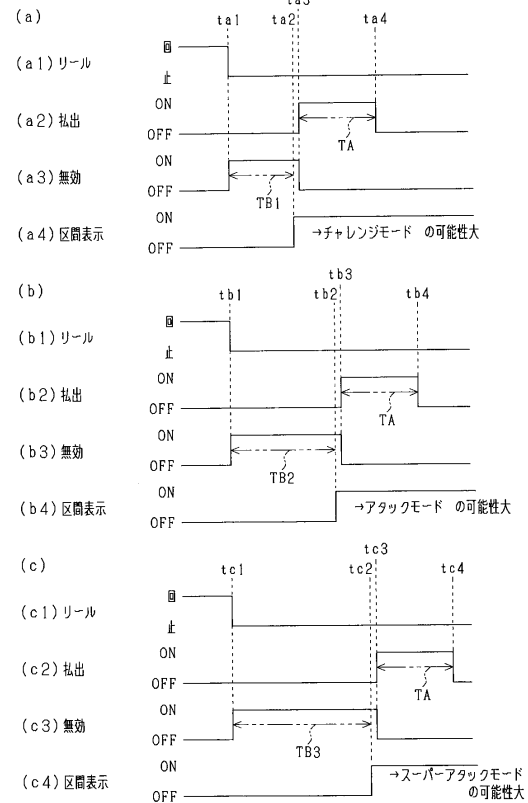
【図 72】



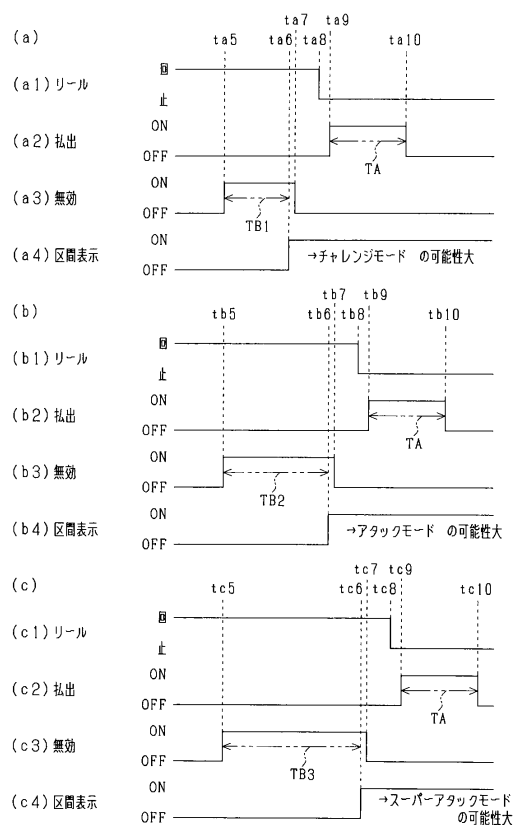
【図 7 3】



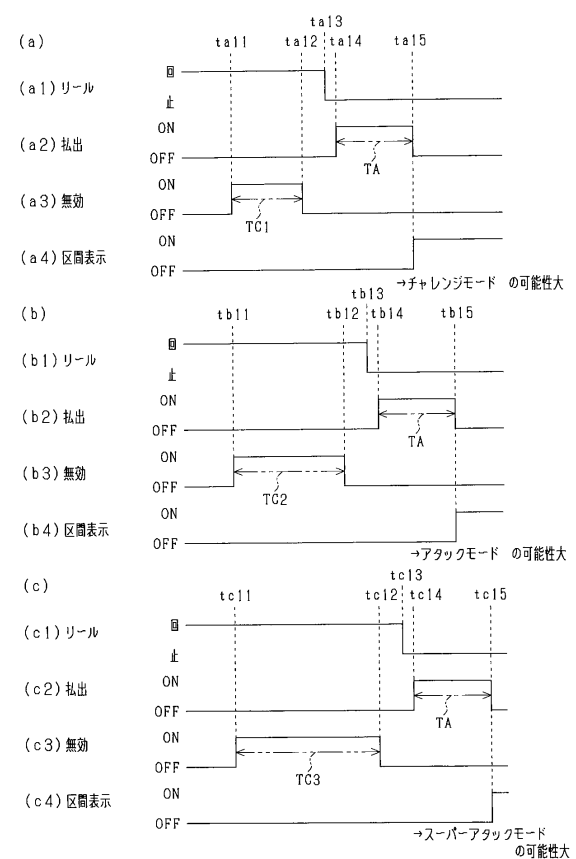
【図 7 4】



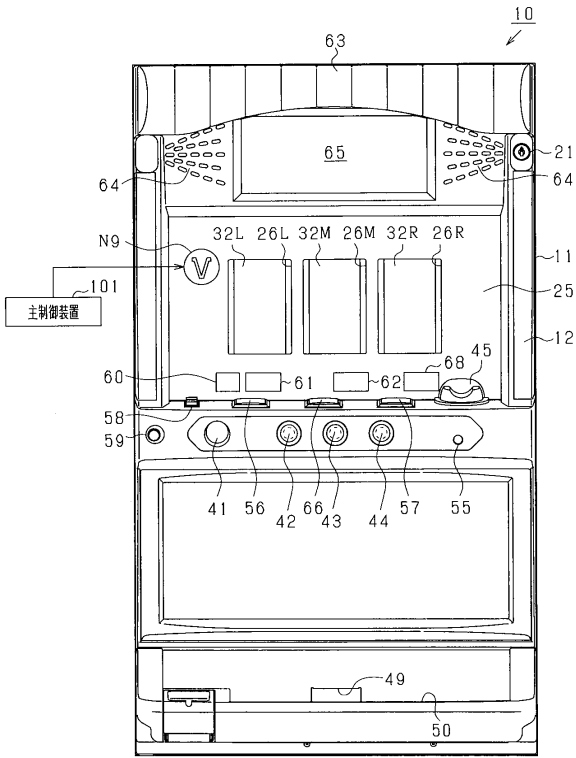
【図 7 5】



【図 7 6】



【図 77】



【図 78】

表示開始抽選テーブル	開始時の表示色			区間中の表示色		
	青	緑	赤	白		
	80%	5%	5%	100%		
	5%	80%	80%	100%		
チャレンジモード	5%	80%	80%	100%		
アタックモード	5%	80%	80%	100%		
スーパーアタックモード (特化ゾーン付きアタックモード)	5%	80%	80%	100%		

【図 79】

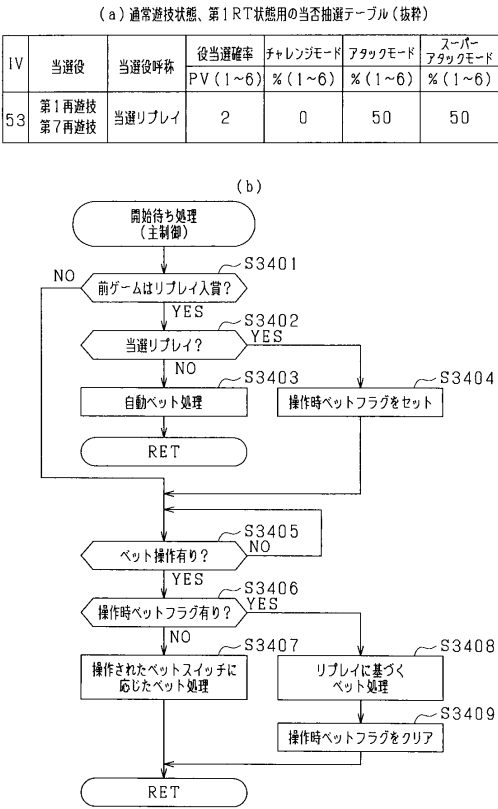
(a) 通常遊技状態、第1RT状態用の当否抽選テーブル (抜粋)									
IV	当選役	当選役呼称	役当選確率 PV (1~6)	チャレンジモード % (1~6)	アタックモード % (1~6)	スーパー アタックモード % (1~6)	第1停止 ON時	第2停止 ON時	第3停止 ON時
53	第1再遊技 第7再遊技	当選リプレイ	2	0	50	50	ON時	OFF時	OFF時

(b) 通常遊技状態、第1RT状態用の当否抽選テーブル (抜粋)									
レバ-ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時
チャレンジモード	-	-	-	-	-	-	-	-	-
アタックモード	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スーパーアタックモード (特化ゾーン付きアタックモード)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

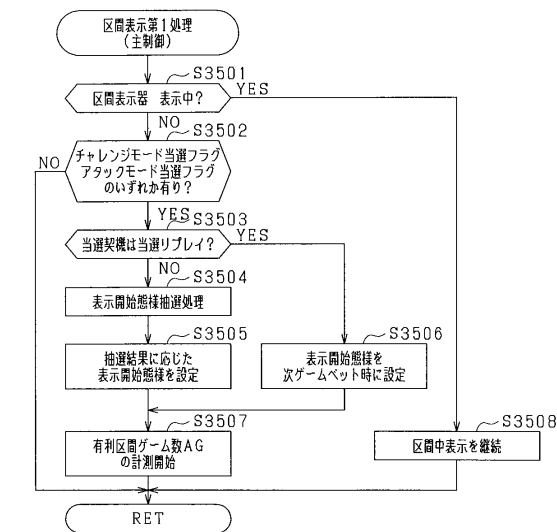
(c) 通常遊技状態、第1RT状態用の当否抽選テーブル (抜粋)									
レバ-ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時
チャレンジモード	-	-	-	-	-	-	-	-	-
アタックモード	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スーパーアタックモード (特化ゾーン付きアタックモード)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

(d) 通常遊技状態、第1RT状態用の当否抽選テーブル (抜粋)									
レバ-ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時
チャレンジモード	-	-	-	-	-	-	-	-	-
アタックモード	-	-	-	-	-	-	-	-	-
スーパーアタックモード (特化ゾーン付きアタックモード)	-	-	-	-	-	-	-	-	-

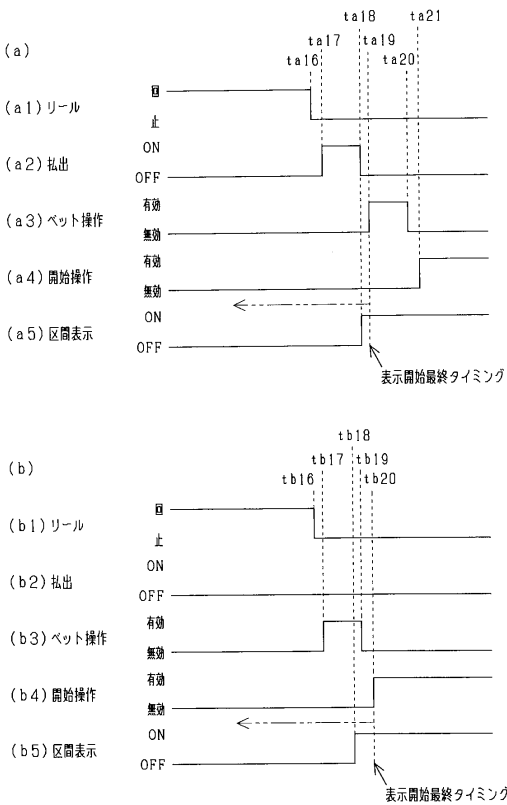
【図 80】



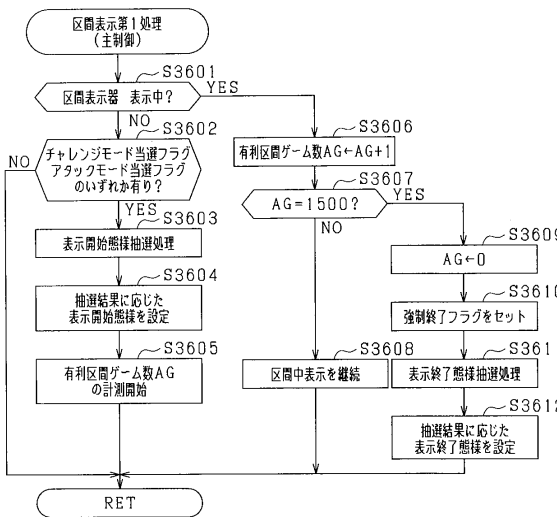
【図 8 1】



【図 8 2】



【図 8 3】



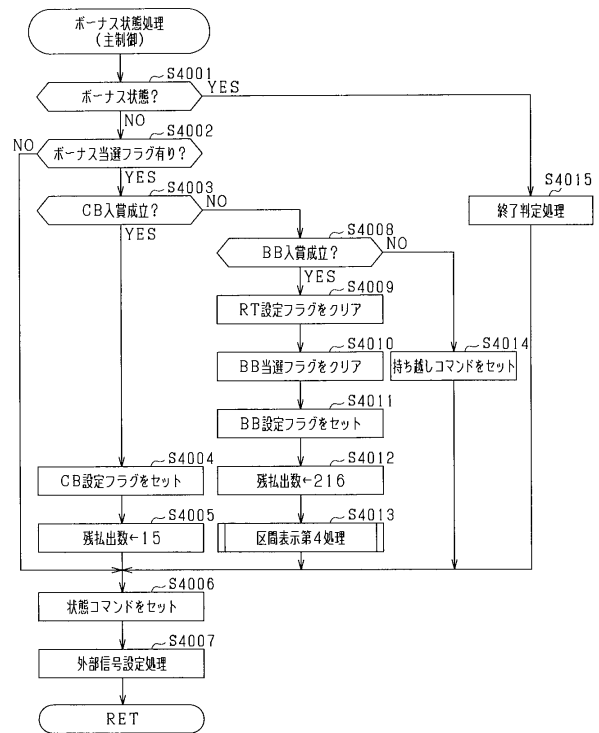
【図 8 4】

	設定	レバ-ON時	第1停止		第2停止		第3停止		払出率時
			OFF時	ON時	OFF時	ON時	OFF時	ON時	
チャレンジモード アタックモード	設定1~6	-	-	-	-	-	-	-	100%
	設定1~6	-	-	-	-	-	-	-	100%
VBモード	設定1	-	-	-	5%	15%	-	-	95%
	設定2	-	10%	10%	-	5%	-	-	75%
	設定3	-	10%	10%	-	5%	-	-	85%
	設定4	-	5%	5%	-	15%	5%	-	75%
	設定5	-	5%	5%	-	5%	5%	-	85%
	設定6	-	5%	5%	-	15%	5%	-	75%
特化ゾーン	設定1	-	-	15%	-	-	-	-	85%
	設定2	-	-	5%	-	-	-	-	95%
	設定3	-	-	15%	-	-	-	-	85%
	設定4	-	-	5%	-	20%	-	-	75%
	設定5	-	-	15%	-	20%	-	-	65%
	設定6	-	-	5%	-	10%	10%	-	75%

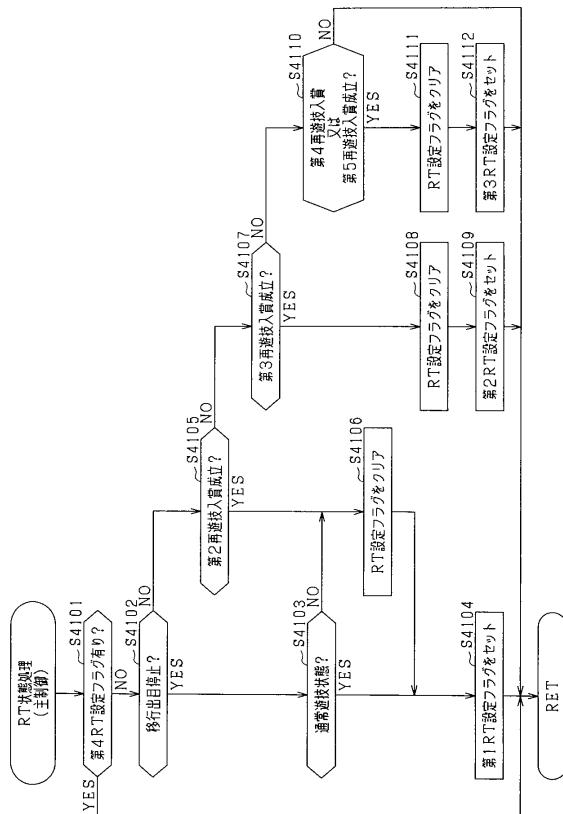
【図 89】

IV	当選役	PV	当選役呼称
1	第1再遊技	12401	通常リプレイ
2	第1再遊技、第3再遊技	0	第1再遊技リプレイ1
3	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技	0	第1再遊技リプレイ2
4	第1再遊技、第3再遊技、第7再遊技	0	第1再遊技リプレイ3
5	第1再遊技、第3再遊技、第8再遊技	0	第1再遊技リプレイ4
6	第1再遊技、第2再遊技	0	転落リプレイ1
7	第1再遊技、第2再遊技、第6再遊技	0	転落リプレイ2
8	第1再遊技、第2再遊技、第7再遊技	0	転落リプレイ3
9	第1再遊技、第4再遊技、第5再遊技	0	第2再遊技リプレイ1
10	第1再遊技、第4再遊技	0	第2再遊技リプレイ2
11	第1再遊技、第3再遊技 第6再遊技、第7再遊技、第8再遊技	0	BARリプレイ1
12	第1再遊技、第3再遊技 第6再遊技、第7再遊技、第8再遊技	0	BARリプレイ2
13	第2再遊技、第3再遊技、第5再遊技	109	遊チェリー
14	第2再遊技、第3再遊技、第5再遊技	358	遊チェリー
15	第3再遊技、第4再遊技	109	遊スライカ
16	第2再遊技、第4再遊技	300	遊スライカ
17	第3再遊技、第4再遊技	260	チャンスA
18	第2再遊技、第3再遊技	260	チャンスB
19	第3再遊技、第3再遊技、第3再遊技	2	中役ベル
20	第1再遊技、第3再遊技	1	不鳴ベル
21	第1再遊技、第1再遊技、第2再遊技、第2再遊技	1500	懸賞ベル1
22	第1再遊技、第1再遊技、第2再遊技、第2再遊技	1500	懸賞ベル2
23	第1再遊技、第1再遊技、第2再遊技、第2再遊技、第3再遊技	1500	懸賞ベル1
24	第1再遊技、第1再遊技、第2再遊技、第2再遊技、第3再遊技	1500	懸賞ベル2
25	第1再遊技、第1再遊技、第2再遊技、第2再遊技、第3再遊技	3000	中懸しベル1
26	第1再遊技、第1再遊技、第2再遊技、第2再遊技、第3再遊技	3000	中懸しベル2
27	第1再遊技、第1再遊技、第2再遊技、第2再遊技、第3再遊技	3000	右懸しベル1
28	第1再遊技、第1再遊技、第2再遊技、第2再遊技、第3再遊技	3000	右懸しベル2
29	第1再遊技、第3再遊技、第4再遊技	0	BB中役1
30	第1再遊技、第3再遊技	0	BB中役2
31	第1再遊技、第4再遊技	0	BB中役3
32	第2再遊技、第3再遊技、第3再遊技、第1BB	37	遊チェリー重賞1
33	第2再遊技、第3再遊技、第3再遊技、第2BB	14	遊チェリー重賞2
34	第2再遊技、第3再遊技、第1BB	20	遊チェリー重賞1
35	第2再遊技、第3再遊技、第2BB	10	遊チェリー重賞2
36	第3再遊技、第4再遊技、第1BB	20	遊スライカ重賞1
37	第3再遊技、第4再遊技、第2BB	10	遊スライカ重賞2
38	第2再遊技、第4再遊技、第1BB	5	遊スライカ重賞1
39	第2再遊技、第4再遊技、第2BB	10	遊スライカ重賞2
40	第3再遊技、第4再遊技、第1BB	20	チャンスA重賞1
41	第3再遊技、第4再遊技、第2BB	20	チャンスA重賞2
42	第1再遊技、第3再遊技、第1BB	20	チャンスB重賞1
43	第1再遊技、第3再遊技、第2BB	20	チャンスB重賞2
44	第2再遊技、第2再遊技、第3再遊技、第3再遊技、第1BB	25	中役ベル重賞1
45	第2再遊技、第2再遊技、第3再遊技、第3再遊技、第2BB	25	中役ベル重賞2
46	第1BB	1	第1BB
47	第2BB	1	第2BB
48	CB	3300	CB
49	第1再遊技、第4再遊技	0	CB中役1
50	第1再遊技、第4再遊技	0	CB中役2
51	第1再遊技、第4再遊技	0	CB中役3
52	第1再遊技、第1再遊技、第1再遊技、第1再遊技	0	CB中役4
53	第1再遊技、第1再遊技、第1再遊技、第1再遊技	1500	特選リプレイ1
54	第1再遊技、第1再遊技、第1再遊技、第1再遊技	1500	特選リプレイ2

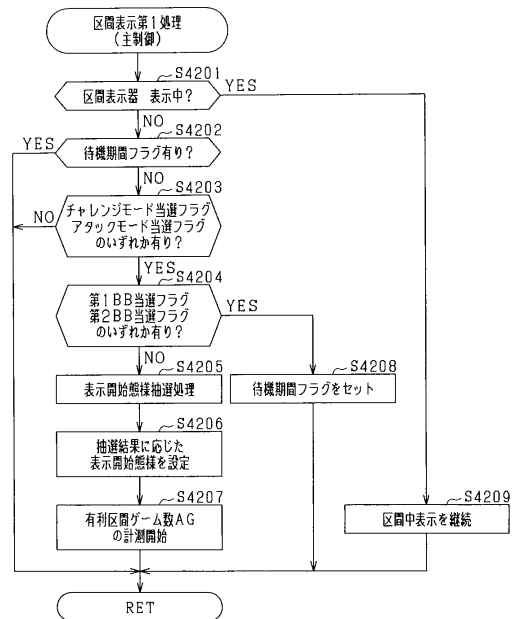
【図 90】



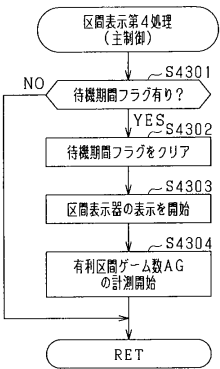
【図 91】



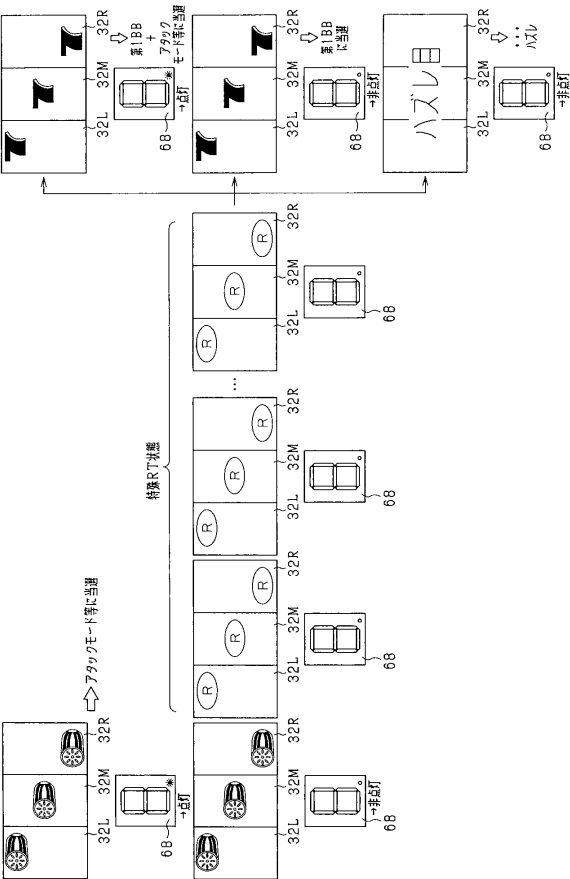
【図 92】



【図 9 3】



【図 9 4】



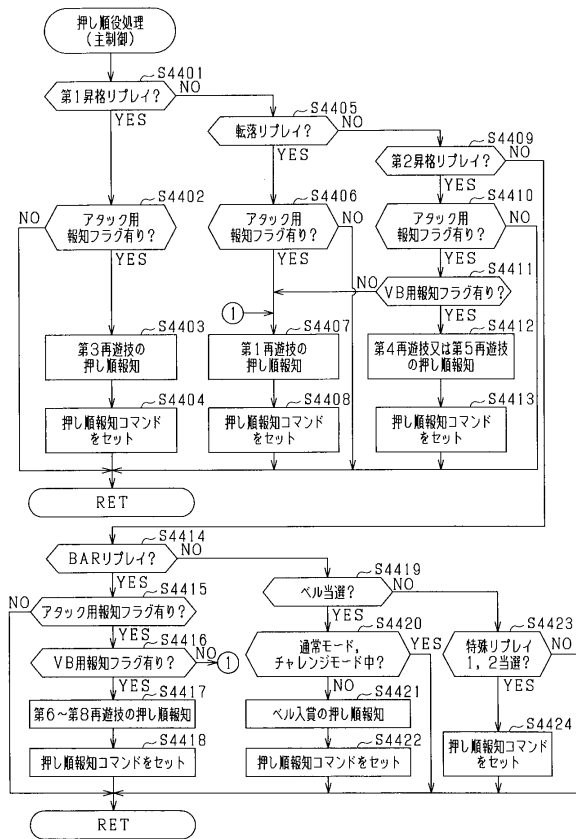
【図 9 5】

入賞態様	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール	規定数3	規定数2
第9再遊技	第1リプレイ 第2リプレイ	第1リプレイ 第2リプレイ	第1リプレイ 第2リプレイ	再遊技	左右中段テンパイ外れ
第10再遊技	第1リプレイ 第2リプレイ	赤ベル 白ベル	赤ベル 白ベル	再遊技	中右中段テンパイ外れ
第11再遊技	赤ベル 白ベル	黒BAR	第1リプレイ 第2リプレイ	再遊技	中右中段テンパイ外れ
第12再遊技	第1リプレイ 第2リプレイ	第1リプレイ 第2リプレイ	黒BAR	再遊技	中右下段テンパイ外れ
第13再遊技	黒BAR	黒BAR	第1リプレイ 第2リプレイ	再遊技	黒BARダブルテンパイ外れ
第14再遊技	黒BAR	黒BAR	赤ベル 白ベル	再遊技	黒BARシングル揃い
第15再遊技	黒BAR	黒BAR	黒BAR	再遊技	黒BARダブル揃い

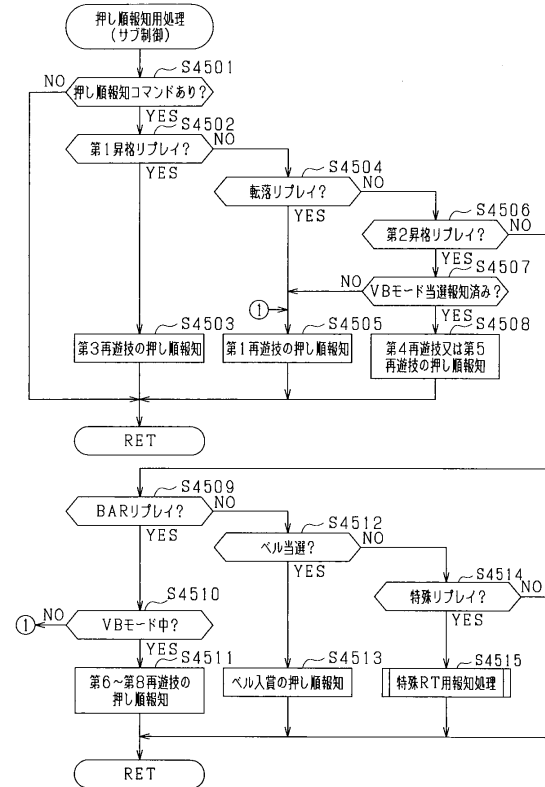
【図 9 6】

特選リプレイ1	左→中→右	左→右→中	中→左→右	中→右→左	右→左→中	右→中→左
	第1再遊技 右下段リプレイ 黒BARテンパイ外れ	第1再遊技 第1再遊技 第1再遊技	第9再遊技 第11再遊技 第13再遊技	第9再遊技 第11再遊技 第14再遊技	第9再遊技 第12再遊技 第13再遊技	第9再遊技 第12再遊技 第15再遊技
特選リプレイ2	第1再遊技 右下段リプレイ 黒BARテンパイ外れ	第1再遊技 第1再遊技 第1再遊技	第10再遊技 第11再遊技 第14再遊技	第10再遊技 第11再遊技 第13再遊技	第10再遊技 第12再遊技 第15再遊技	第10再遊技 第12再遊技 第15再遊技
	黒BARテンパイ外れ	黒BARテンパイ外れ	黒BARテンパイ外れ	黒BARテンパイ外れ	黒BARテンパイ外れ	黒BARテンパイ外れ

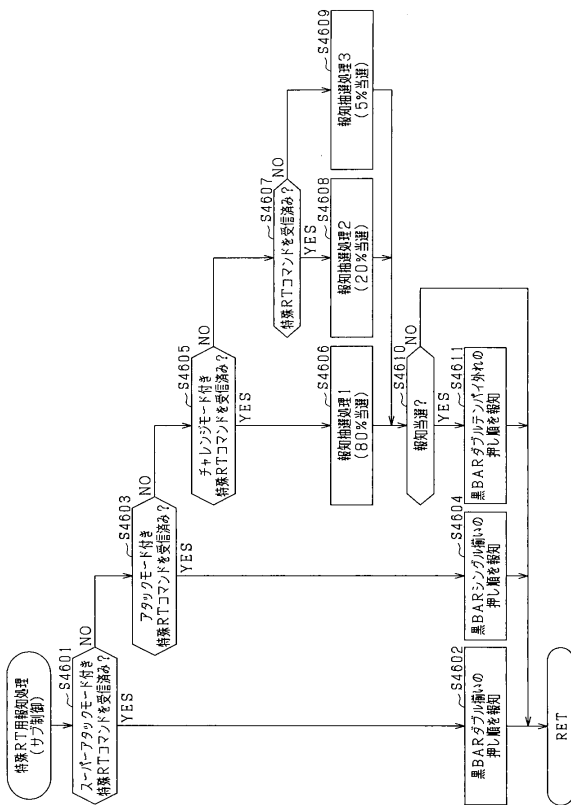
【図 9 7】



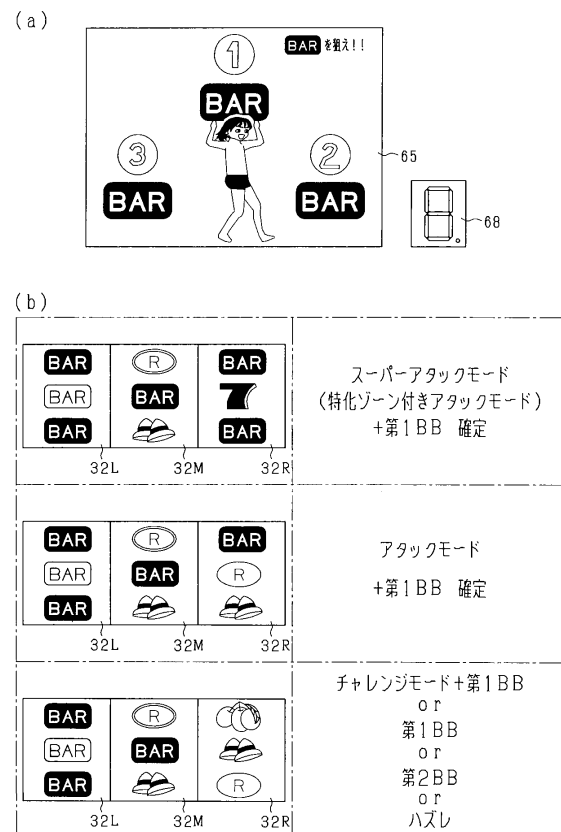
【図 9 8】



【図 9 9】



【図 1 0 0】



【図101】

IV	当選役	PV	当選役呼称
1	第1再遊技	12401	運命リプレイ
2	第1再遊技、第3再遊技	0	第1再遊技リプレイ1
3	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技	0	第1再遊技リプレイ2
4	第1再遊技、第3再遊技、第7再遊技	0	第1再遊技リプレイ3
5	第1再遊技、第3再遊技、第8再遊技	0	第1再遊技リプレイ4
6	第1再遊技、第2再遊技	0	転送リプレイ1
7	第1再遊技、第2再遊技、第6再遊技	0	転送リプレイ2
8	第1再遊技、第2再遊技、第7再遊技	0	転送リプレイ3
9	第1再遊技、第4再遊技、第5再遊技	0	第2再遊技リプレイ1
10	第1再遊技、第4再遊技	0	第2再遊技リプレイ2
11	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技、第7再遊技、第8再遊技	0	BARリプレイ1
12	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技、第8再遊技	0	BARリプレイ2
13	第28小役、第32小役、第35小役	109	強チェリー
14	第27小役、第32小役、第35小役	358	弱チェリー
15	第30小役、第41小役	109	強スイカ
16	第29小役、第41小役	300	弱スイカ
17	第36小役、第41小役	260	チャンスA
18	第1小役、第37小役	260	チャンスB
19	第2小役、第35小役、第38小役	2	中役ベル
20	第1小役、第31小役	1	不問ベル
21	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役	1500	転押しベル1
22	第1小役、第11小役、第22小役	1500	転押しベル2
23	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役、第32小役	1500	転押しベル3
24	第1小役、第11小役、第22小役、第33小役	1500	転押しベル4
25	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役、第35小役	3000	中押しベル1
26	第1小役、第11小役、第22小役、第34小役	3000	中押しベル2
27	第1小役、第10小役、第23小役、第35小役	3000	右押しベル1
28	第1小役、第11小役、第22小役、第33小役、第34小役	3000	右押しベル2
29	第1小役、第38小役、第41小役	0	BB中役1
30	第1小役、第39小役	0	BB中役2
31	第1小役、第40小役	0	BB中役3
32	第28小役、第33小役、第35小役	37	強チェリー重役1
33	第28小役、第33小役、第35小役	14	強チェリー重役2
34	第27小役、第33小役	20	弱チェリー重役1
35	第27小役、第33小役	10	弱チェリー重役2
36	第30小役、第41小役	20	強スイカ重役1
37	第30小役、第41小役	10	強スイカ重役2
38	第29小役、第41小役	5	弱スイカ重役1
39	第29小役、第41小役	10	弱スイカ重役2
40	第36小役、第41小役	20	チャンスA重役1
41	第36小役、第41小役、第28小役	20	チャンスA重役2
42	第1小役、第37小役	20	チャンスB重役1
43	第1小役、第37小役	20	チャンスB重役2
44	第2小役、第26小役、第32小役、第35小役、第38小役	25	中役ベル重役1
45	第2小役、第26小役、第32小役、第35小役、第38小役	25	中役ベル重役2
46	第1BB	0	第1BB
47	第2BB	0	第2BB
48	CB	0	CB
49	第1小役、第41小役	0	CB中役1
50	第1小役、第41小役	0	CB中役2
51	第1小役、第41小役	0	CB中役3
52	第1小役、第41小役	0	CB中役4
53	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第13再遊技	1000	特選リプレイ3
54	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第14再遊技	1000	特選リプレイ4
55	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技	1000	特選リプレイ5

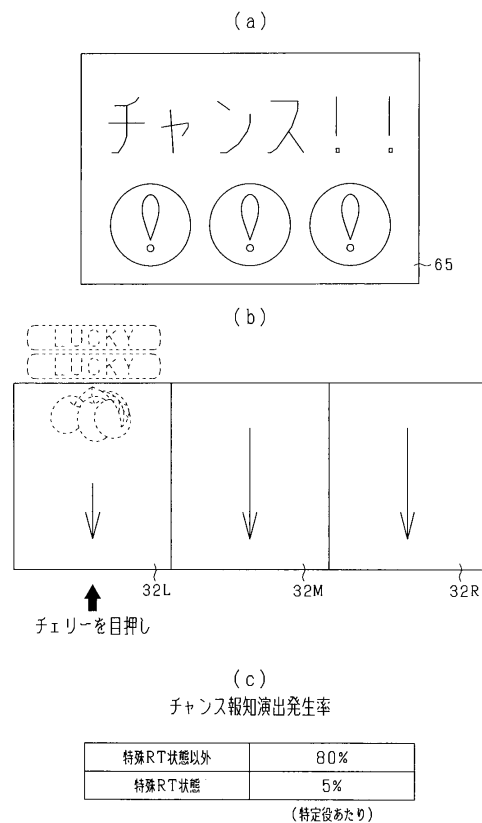
【図102】

IV	当選役	PV	当選役呼称
1	第1再遊技	12401	運命リプレイ
2	第1再遊技、第3再遊技	0	第1再遊技リプレイ1
3	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技	0	第1再遊技リプレイ2
4	第1再遊技、第3再遊技、第7再遊技	0	第1再遊技リプレイ3
5	第1再遊技、第3再遊技、第8再遊技	0	第1再遊技リプレイ4
6	第1再遊技、第2再遊技	0	転送リプレイ1
7	第1再遊技、第2再遊技、第6再遊技	0	転送リプレイ2
8	第1再遊技、第2再遊技、第7再遊技	0	転送リプレイ3
9	第1再遊技、第4再遊技、第5再遊技	0	第2再遊技リプレイ1
10	第1再遊技、第4再遊技	0	第2再遊技リプレイ2
11	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技、第7再遊技、第8再遊技	0	BARリプレイ1
12	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技、第8再遊技	0	BARリプレイ2
13	第28小役、第32小役、第35小役	109	強チェリー
14	第27小役、第32小役、第35小役	358	弱チェリー
15	第30小役、第41小役	109	強スイカ
16	第29小役、第41小役	300	弱スイカ
17	第36小役、第41小役	260	チャンスA
18	第1小役、第37小役	260	チャンスB
19	第2小役、第35小役、第38小役	2	中役ベル
20	第1小役、第31小役	1	不問ベル
21	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役	1500	転押しベル1
22	第1小役、第11小役、第22小役	1500	転押しベル2
23	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役、第32小役	1500	転押しベル3
24	第1小役、第11小役、第22小役、第33小役	1500	転押しベル4
25	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役、第35小役	3000	中押しベル1
26	第1小役、第11小役、第22小役、第34小役	3000	中押しベル2
27	第1小役、第10小役、第23小役、第35小役	3000	右押しベル1
28	第1小役、第11小役、第22小役、第33小役、第34小役	3000	右押しベル2
29	第1小役、第38小役、第41小役	0	BB中役1
30	第1小役、第39小役	0	BB中役2
31	第1小役、第40小役	0	BB中役3
32	第28小役、第33小役、第35小役、第1BB	37	強チェリー重役1
33	第28小役、第33小役、第35小役、第2BB	14	強チェリー重役2
34	第27小役、第33小役、第1BB	20	弱チェリー重役1
35	第27小役、第33小役、第2BB	10	弱チェリー重役2
36	第30小役、第41小役、第1BB	20	強スイカ重役1
37	第30小役、第41小役、第2BB	10	強スイカ重役2
38	第29小役、第41小役、第1BB	5	弱スイカ重役1
39	第29小役、第41小役、第2BB	10	弱スイカ重役2
40	第36小役、第41小役、第1BB	20	チャンスA重役1
41	第36小役、第41小役、第2BB	20	チャンスA重役2
42	第1小役、第37小役、第1BB	20	チャンスB重役1
43	第1小役、第37小役、第2BB	20	チャンスB重役2
44	第2小役、第26小役、第32小役、第35小役、第38小役、第1BB	25	中役ベル重役1
45	第2小役、第26小役、第32小役、第35小役、第38小役、第2BB	25	中役ベル重役2
46	第1BB	1	第1BB
47	第2BB	1	第2BB
48	CB	3300	CB
49	第1小役、第41小役	0	CB中役1
50	第1小役、第41小役	0	CB中役2
51	第1小役、第41小役	0	CB中役3
52	第1小役、第41小役	0	CB中役4
53	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第13再遊技	1000	特選リプレイ3
54	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第14再遊技	1000	特選リプレイ4
55	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技	1000	特選リプレイ5

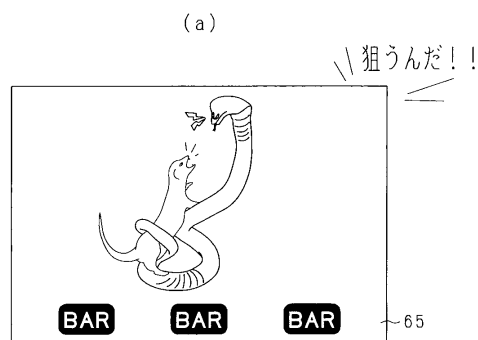
【図103】

左→中→右	左→右→中	中→右→左	右→中→左	右→左→中
特選リプレイ3	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第13再遊技	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第14再遊技	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技
特選リプレイ4	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第14再遊技	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技
特選リプレイ5	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技	第1再遊技、第9再遊技、第12再遊技、第15再遊技

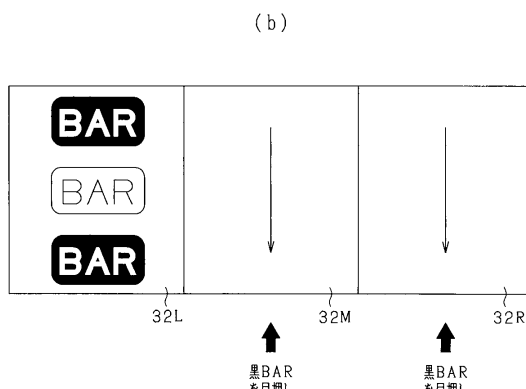
【図104】



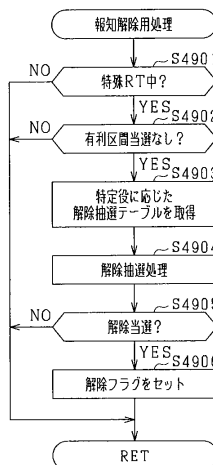
【図 106】



【図 108】



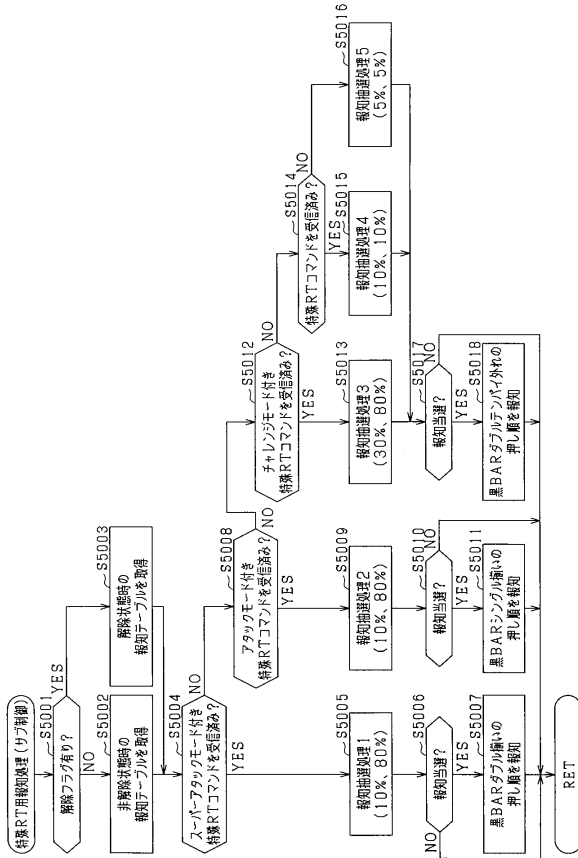
(a)



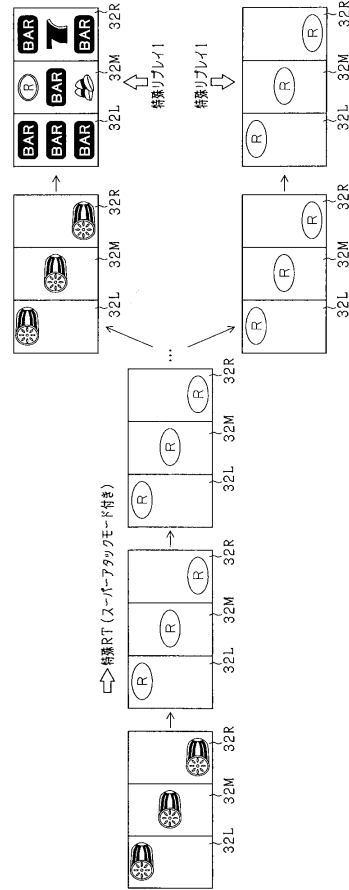
(b)

特定役	解除率
強チェリー	40%
弱チェリー	5%
強スイカ	80%
弱スイカ	20%

【図 109】



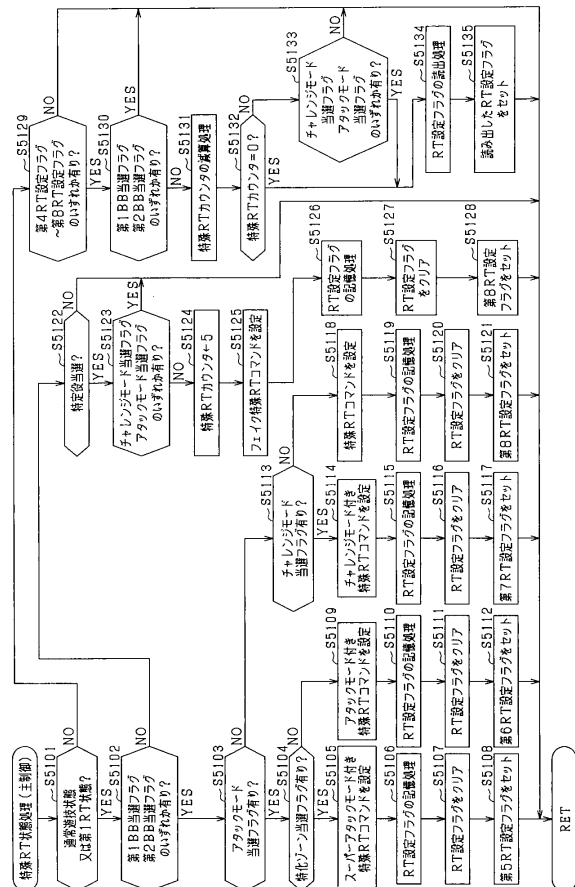
【 $\otimes$ 1 1 0】



【 図 1 1 1 】

当選内容	移行RT	当選リプレイ	トータルリプレイ率
スーパーアタックモード +第1BB	第5RT	通常リプレイ	特選リプレイ5 (黒BARダブル揃い)
		約 1/5.3	約 1/21.8
アタックモード +第1BB	第6RT	通常リプレイ	特選リプレイ4 (黒BARシングル揃い)
		約 1/5.3	約 1/21.8
チャレンジモード +第1BB	第7RT	通常リプレイ	特選リプレイ3 (黒BARダブルハイキレ)
		約 1/5.3	約 1/21.8
第1BB又は第2BB	第8RT	第1再遊技	約 1/4.3
		約 1/4.3	
-	第8RT	第1再遊技	約 1/4.3

【图 1 1 2】



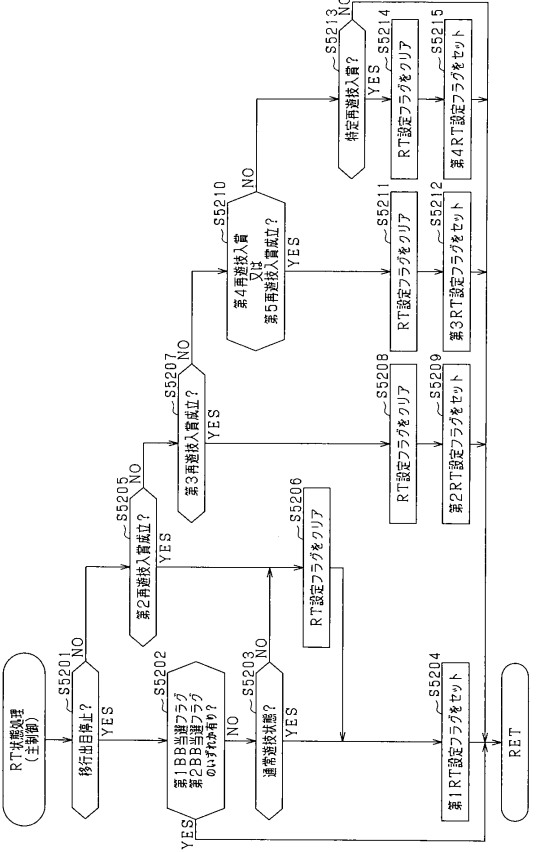
【図 1 1 3】

当選内容	移行RT	当選リプレイ	トータルリプレイ率
スーパーアタックモード +第1BB	第5RT	通常リプレイ	特選リプレイ5 (黒BARタプル揃い)
		約 1/5.3	約 1/21.8
アタックモード +第1BB	第6RT	通常リプレイ	特選リプレイ5 (黒BARタプル揃い)
		約 1/5.0	約 1/32.8
チャレンジモード +第1BB	第7RT	通常リプレイ	特選リプレイ5 (黒BARタプル揃い)
		約 1/4.6	約 1/65.5
第1BB又は第2BB	第8RT	通常リプレイ	通常リプレイ
		約 1/4.3	約 1/4.3
-	第8RT	通常リプレイ	約 1/4.3

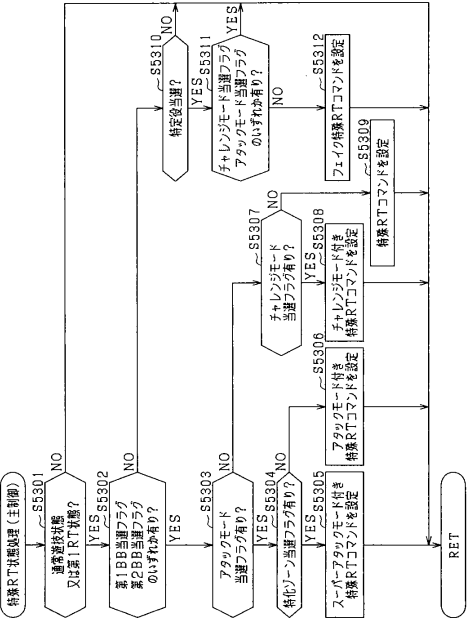
【図 1 1 4】

入賞態様	停止図柄			特典		備考
	左リール	中リール	右リール	規定数3	規定数2	
第27小役	チェリー 第2リプレイ	-	-	再遊技 第4RT状態	-	チェリー/ANY/ANY
第28小役	チェリー 第2リプレイ	赤ベル 白ベル チェリー	チェリー 第1リプレイ 第2リプレイ	再遊技 第4RT状態	-	チェリー/チェリー/チェリー
第29小役	スイカ	スイカ	スイカ	再遊技 第4RT状態	-	右下がりスイカ
第30小役	スイカ	赤ベル	赤ベル	再遊技 第4RT状態	-	上段スイカ
第31小役	黒BAR 青年 スイカ 第1リプレイ	赤ベル	赤ベル 白ベル	再遊技 第4RT状態	-	左中ベル外れ
第32小役	チェリー 第2リプレイ	赤7 白BAR	白BAR 第1リプレイ	再遊技 第4RT状態	-	
第33小役	チェリー 第2リプレイ	赤7 白BAR	黒BAR 第2リプレイ	再遊技 第4RT状態	-	
第34小役	チェリー 第2リプレイ	青年 白BAR 白ベル	白BAR 第1リプレイ	再遊技 第4RT状態	-	
第35小役	チェリー 第2リプレイ	青年 白BAR 白ベル	黒BAR 第2リプレイ	再遊技 第4RT状態	-	
第36小役	スイカ 黒BAR 青年	スイカ	白BAR 黒BAR チェリー 第2リプレイ	再遊技 第4RT状態	-	スイカ左中テンパイ外れ
	スイカ	第1リプレイ 第2リプレイ	スイカ	再遊技 第4RT状態	-	スイカ左中テンパイ外れ
第37小役	赤ベル 白ベル	黒BAR スイカ チェリー	赤ベル 白ベル 青年	再遊技 第4RT状態	-	リプル左中テンパイ外れ
第38小役	白BAR 青年 スイカ 第1リプレイ	赤ベル	第1リプレイ スイカ 黒BAR	再遊技 第4RT状態	-	中段ベル
第39小役	赤ベル 白ベル	赤ベル	黒BAR	9	-	BB中増加倍
第40小役	赤ベル 白ベル	赤ベル	赤7	9	-	BB中増加倍
第41小役	スイカ	チェリー 黒BAR	スイカ	3	14	スイカ廻りこぼし目

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】



【図 1 1 7】

IV	当選役	PV	当選役呼称
1	第1再遊技	12401	通常リプレイ
⋮	⋮	⋮	⋮
53	第16再遊技, 第18再遊技~第20再遊技	500	特殊リプレイ6
54	第17再遊技, 第18再遊技~第20再遊技	500	特殊リプレイ7
55	第16再遊技, 第21再遊技~第22再遊技	500	特殊リプレイ8
56	第17再遊技, 第22再遊技~第23再遊技	500	特殊リプレイ9
57	第16再遊技, 第24再遊技	500	特殊リプレイ10
58	第17再遊技, 第24再遊技	500	特殊リプレイ11

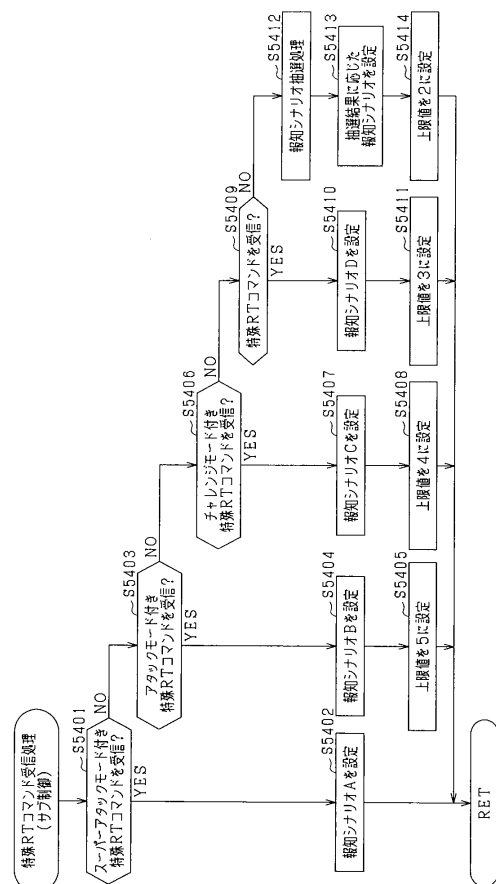
【図 1 1 8】

入賞態様	停止図柄			特典	黒BAR停止
	左リール	中リール	右リール	規定数3	
第16再遊技	黒BAR	黒リプレイ 第2リプレイ	赤ベル 白ベル	再遊技	非停止1
第17再遊技	黒BAR	赤ベル 白ベル	ス・カ 黒BAR	再遊技	非停止2
第18再遊技	白BAR	黒リプレイ 第2リプレイ	赤ベル 白ベル	再遊技	左停止
第19再遊技	黒BAR	黒BAR	赤ベル 白ベル	再遊技	中停止
第20再遊技	黒BAR	黒リプレイ 第2リプレイ	赤7	再遊技	右停止
第21再遊技	白BAR	黒BAR	赤ベル 白ベル	再遊技	左・中停止
第22再遊技	白BAR	黒リプレイ 第2リプレイ	赤7	再遊技	左・右停止
第23再遊技	黒BAR	黒BAR	赤7	再遊技	中・右停止
第24再遊技	白BAR	黒BAR	赤7	再遊技	左・中・右停止 (中段揃い)

【図 1 1 9】

	左→中→右 (第1停止順序)	左→右→中 (第2停止順序)	中→左→右 (第3停止順序)	中→右→左 (第4停止順序)	右→左→中 (第5停止順序)	右→中→左 (第6停止順序)
特殊リプレイ6	第16再遊技 第18再遊技 左停止 カウンタ+1	第16再遊技 非停止1 カウンタ+0	第16再遊技 第19再遊技 中停止 カウンタ+1	第16再遊技 非停止1 カウンタ+0	第16再遊技 第20再遊技 右停止 カウンタ+1	第16再遊技 非停止1 カウンタ+0
特殊リプレイ7	第17再遊技 非停止2 カウンタ+0	第17再遊技 第18再遊技 左停止 カウンタ+1	第17再遊技 第19再遊技 非停止2 カウンタ+0	第17再遊技 第19再遊技 中停止 カウンタ+1	第17再遊技 第20再遊技 右停止 カウンタ+0	第17再遊技 第20再遊技 右停止 カウンタ+1
特殊リプレイ8	第16再遊技 第18再遊技 第21再遊技 非停止1, 左停止, 左・中停止 カウンタ+0~+2	第16再遊技 第19再遊技 第21再遊技 非停止1 カウンタ+0	第16再遊技 第19再遊技 第22再遊技 非停止1, 中停止, 左・中停止 カウンタ+0~+2	第16再遊技 非停止1 カウンタ+0	第16再遊技 第20再遊技 第22再遊技 非停止1, 右停止, 左・右停止 カウンタ+0~+2	第16再遊技 非停止1 カウンタ+0
特殊リプレイ9	第17再遊技 非停止2 カウンタ+0	第17再遊技 第18再遊技 第22再遊技 非停止2, 左停止, 左・右停止 カウンタ+0~+2	第17再遊技 第19再遊技 非停止2 カウンタ+0	第17再遊技 第19再遊技 第23再遊技 非停止2, 中停止, 左・中停止 カウンタ+0~+2	第17再遊技 第20再遊技 第23再遊技 非停止2 カウンタ+0	第17再遊技 第20再遊技 第23再遊技 非停止2, 右停止, 左・右停止 カウンタ+0~+2
特殊リプレイ10	第16再遊技 第18再遊技 第21再遊技 第24再遊技 非停止1, 左停止, 左・中停止, 中段揃い カウンタ+0~+3	第16再遊技 非停止1 カウンタ+0	第16再遊技 第19再遊技 第24再遊技 非停止1, 中停止, 左・中停止, 中段揃い カウンタ+0~+3	第16再遊技 非停止1 カウンタ+0	第16再遊技 第20再遊技 第21再遊技 第24再遊技 非停止1, 右停止, 左・右停止, 中段揃い カウンタ+0~+3	第16再遊技 非停止1 カウンタ+0
特殊リプレイ11	第17再遊技 非停止2 カウンタ+0	第17再遊技 第18再遊技 第24再遊技 非停止2, 左停止, 左・右停止, 中段揃い カウンタ+0~+3	第17再遊技 非停止2 カウンタ+0	第17再遊技 第19再遊技 第23再遊技 第24再遊技 非停止2, 中停止, 左・中停止, 中段揃い カウンタ+0~+3	第17再遊技 非停止2 カウンタ+0	第17再遊技 第20再遊技 第23再遊技 第24再遊技 非停止2, 右停止, 左・右停止, 中段揃い カウンタ+0~+3

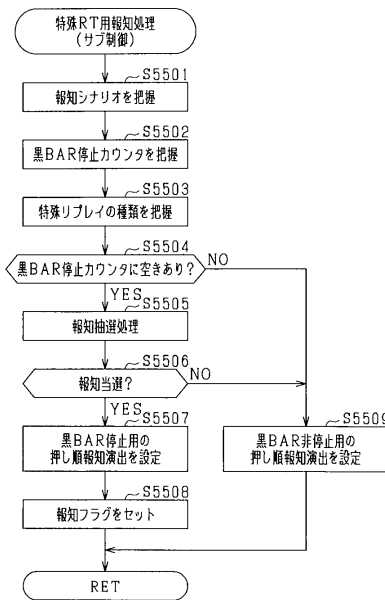
【図 1 2 0】



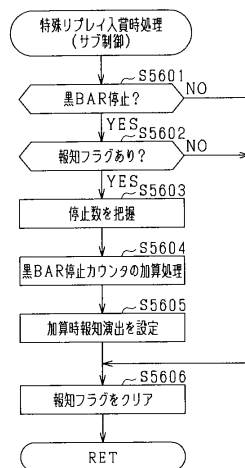
【図 1 2 1】

シナリオ	黒BAR停止カウンタ						選択状態
	0	1	2	3	4	5	
A	80%	80%	70%	60%	60%	30%	スーパーアタックモード付き 特殊RTコマンド
B	80%	80%	50%	40%	40%	-	アタックモード付き 特殊RTコマンド
C	70%	70%	30%	20%	-	-	チャレンジモード付き 特殊RTコマンド
D	60%	60%	30%	-	-	-	特殊RTコマンド
E	80%	80%	-	-	-	-	強チャレリ/強スライ 有損区画外れ
F	60%	60%	-	-	-	-	弱チャレリ/弱スライ 有損区画外れ
G	50%	50%	-	-	-	-	その他の特定役 有損区画外れ
前最	白	青	黄	緑	赤	金	カウンタ5で黒BAR停止すると 優先レインバーに変化

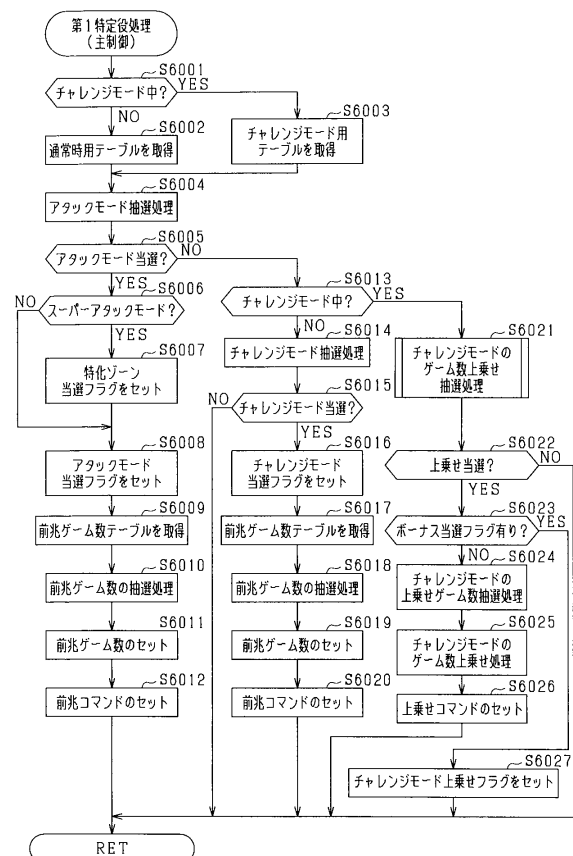
【図 1 2 2】



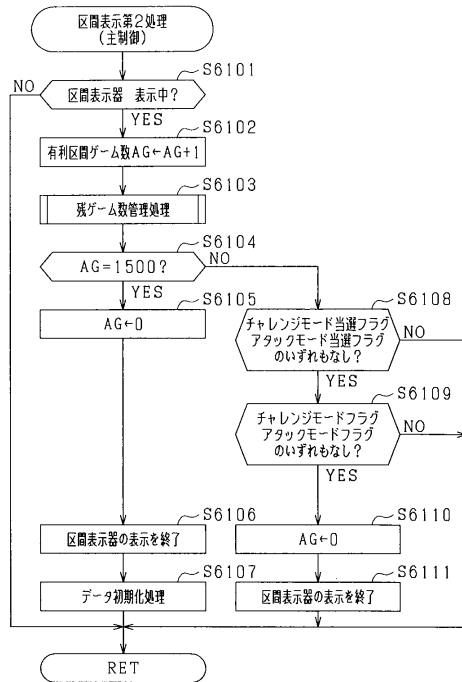
【図 1 2 3】



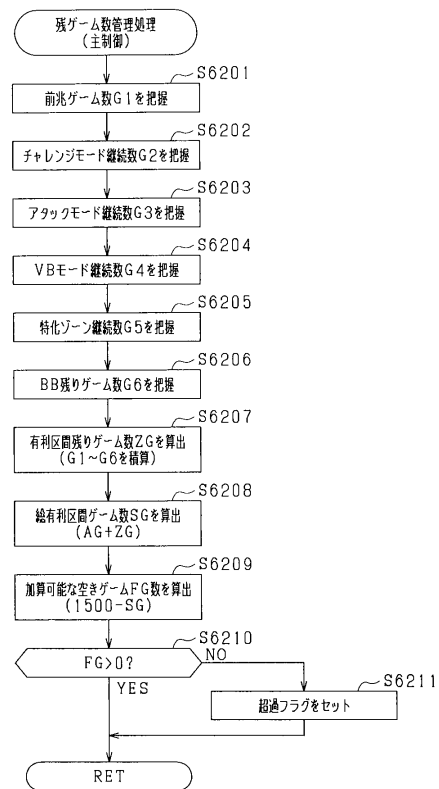
【図 1 2 4】



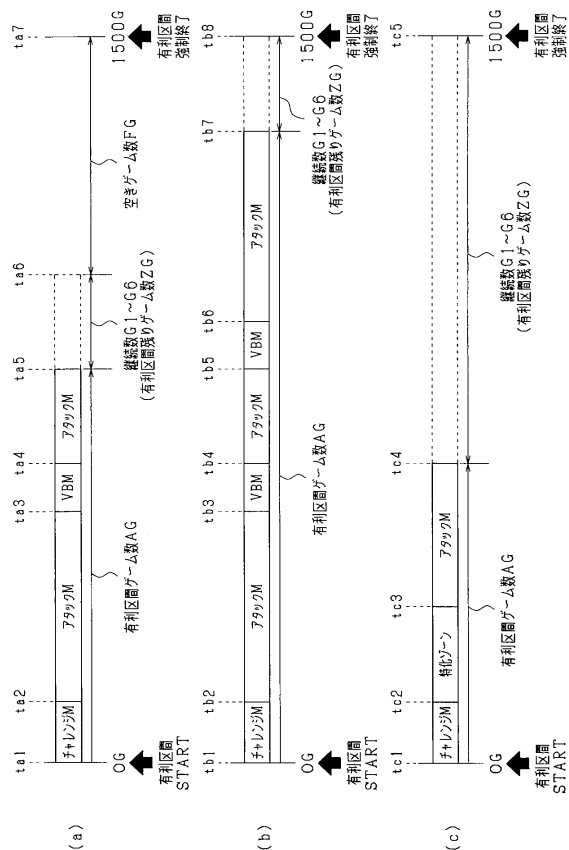
【図 1 2 5】



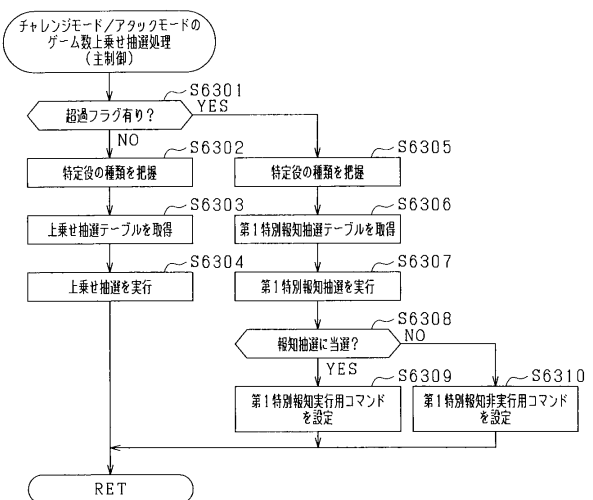
【図 1 2 6】



【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

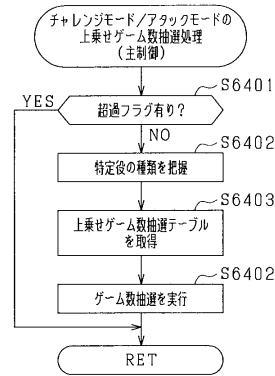


【図 1 2 9】

上乗せ抽選テーブル

実機役	チャレンジモード中 (チャレンジモード上乗せ)			アタックモード中/VBモード中 (アタックモード上乗せ)			特化ゾーン (アタックモード上乗せ)		
	最少	平均	最多	最少	平均	最多	最少	平均	最多
強チェリー	2G	15G	20G	20G	15G	20G	15%	15%	100%
弱チェリー	5G	30G	10G	5G	30G	10G	10%	10%	100%
強スライカ	1G	15G	5G	10G	150G	50G	10%	30%	100%
弱スライカ	5G	15G	6G	50G	150G	50G	5%	5%	100%
チャンスA	1G	5G	3G	10G	35G	10G	10%	20%	100%
チャンスB	1G	5G	3G	10G	50G	35G	10%	20%	100%
中役ベル	5G	30G	12G	50G	300G	120G	20%	100%	100%
強チェリー重複1	1G	20G	3G	10G	200G	30G	5%	100%	100%
弱チェリー重複1	5G	30G	10G	50G	300G	20G	5%	100%	100%
強スライカ重複1	1G	10G	3G	10G	100G	30G	10%	100%	100%
弱スライカ重複1	5G	10G	6G	50G	100G	60G	15%	100%	100%
チャンスA重複1	5G	20G	7G	50G	200G	70G	5%	100%	100%
チャンスB重複1	5G	20G	7G	50G	200G	70G	5%	100%	100%
中役ベル重複1	5G	30G	12G	50G	300G	120G	10%	100%	100%
準役BB	5G	30G	20G	50G	300G	120G	30%	100%	100%
各種押し順プレイ	-	-	-	-	-	-	0%	0%	100%
各種押し順ベル	-	-	-	-	-	-	0%	0%	100%

【図 1 3 0】

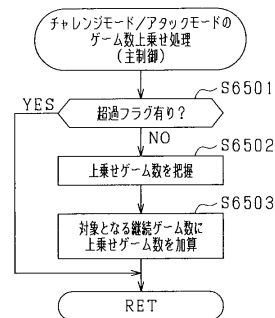


【図 1 3 1】

上乗せゲーム数抽選テーブル

実機役	チャレンジモード中 (チャレンジモード上乗せ)			アタックモード中/VBモード中 (アタックモード上乗せ)			特化ゾーン (アタックモード上乗せ)		
	最少	平均	最多	最少	平均	最多	最少	平均	最多
強チェリー	2G	15G	20G	20G	15G	20G	20G	200G	50G
弱チェリー	5G	30G	10G	5G	300G	20G	5G	300G	30G
強スライカ	1G	15G	5G	10G	150G	50G	10G	150G	55G
弱スライカ	5G	15G	6G	50G	150G	60G	50G	150G	70G
チャンスA	1G	5G	3G	10G	50G	35G	10G	50G	40G
チャンスB	1G	5G	3G	10G	50G	35G	10G	50G	40G
中役ベル	5G	30G	12G	50G	300G	120G	50G	300G	150G
強チェリー重複1	1G	20G	3G	10G	200G	30G	10G	200G	40G
弱チェリー重複1	5G	30G	10G	50G	300G	20G	5G	300G	30G
強スライカ重複1	1G	10G	3G	10G	100G	30G	10G	100G	35G
弱スライカ重複1	5G	10G	6G	50G	100G	60G	50G	100G	70G
チャンスA重複1	5G	20G	7G	50G	200G	70G	50G	200G	100G
チャンスB重複1	5G	20G	7G	50G	200G	70G	50G	200G	200G
中役ベル重複1	5G	30G	12G	50G	300G	120G	50G	300G	150G
準役BB	5G	30G	20G	50G	300G	120G	50G	300G	150G
各種押し順プレイ	-	-	-	-	-	-	5G	20G	7G
各種押し順ベル	-	-	-	-	-	-	10G	30G	12G

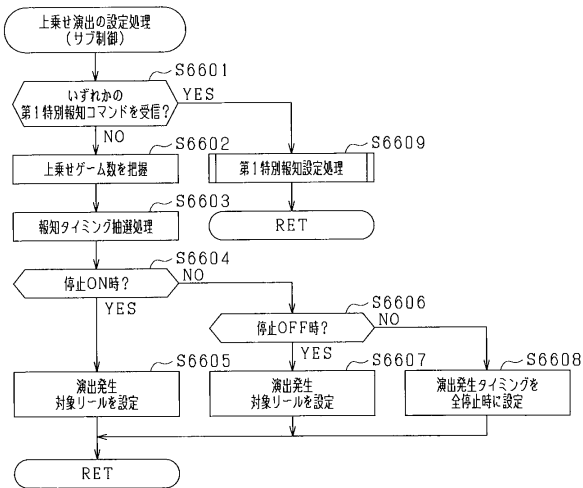
【図 1 3 2】



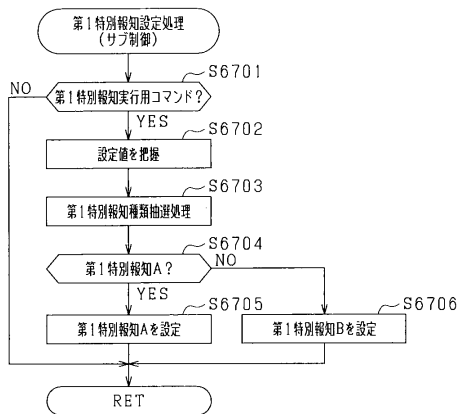
【図 1 3 3】

第1特別通知抽選テーブル	表機役	チャレンジモード中 (チャレンジモード上乗せ)		アタックモード中/VBモード中 (アタックモード上乗せ)		特別ゾーン (アタックモード上乗せ)	
		特別抽選率		特別抽選率		特別抽選率	
	強チェリー	100%	100%	15%	100%	100%	100%
	弱チェリー	100%	100%	10%	100%	100%	100%
	強スイカ	100%	100%	30%	100%	100%	100%
	弱スイカ	100%	100%	5%	100%	100%	100%
	チャンスA	100%	100%	20%	100%	100%	100%
	チャンスB	100%	100%	20%	100%	100%	100%
	中段ベル	100%	100%	10%	100%	100%	100%
	強チェリー重複1	30%	30%	30%	30%	30%	30%
	弱チェリー重複1	30%	30%	30%	30%	30%	30%
	強スイカ重複1	30%	30%	30%	30%	30%	30%
	弱スイカ重複1	30%	30%	30%	30%	30%	30%
	チャンスA重複1	30%	30%	30%	30%	30%	30%
	チャンスB重複1	30%	30%	30%	30%	30%	30%
	中段ベル重複1	30%	30%	30%	30%	30%	30%
	半荘B目	30%	30%	30%	30%	30%	30%
	各機押し順リプレイ	0%	0%	0%	0%	10%	10%
	各機押し順ベル	0%	0%	0%	0%	10%	10%

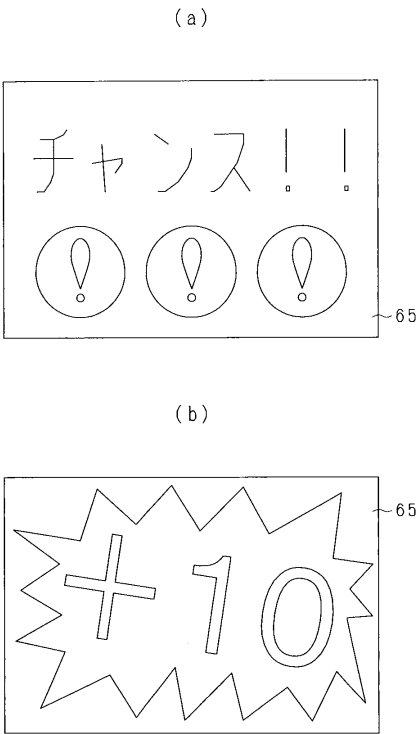
【図 1 3 4】



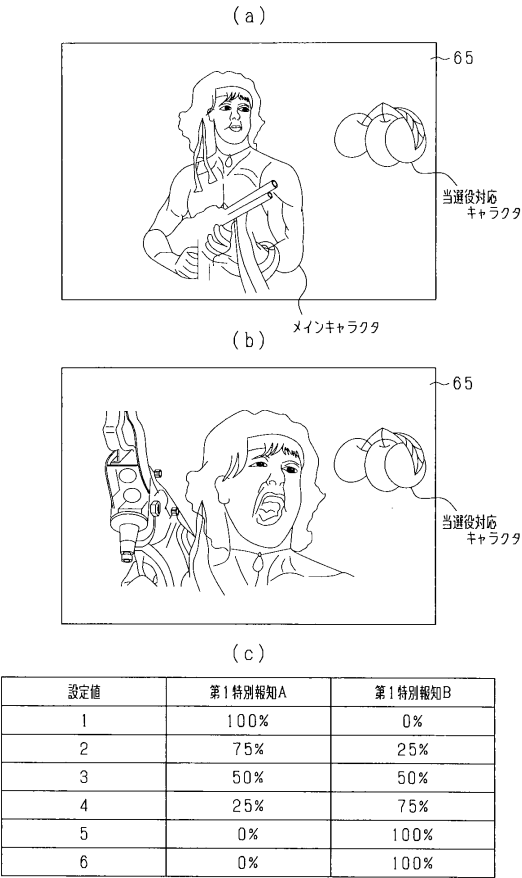
【図 1 3 5】



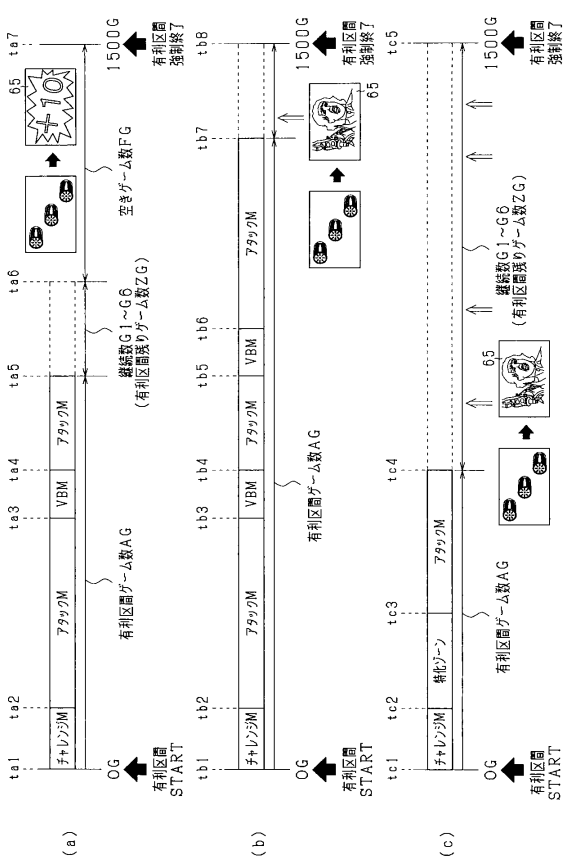
【図 1 3 6】



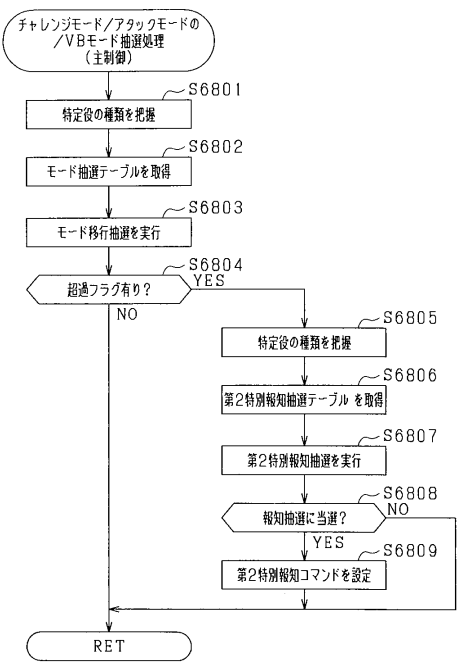
【図 1 3 7】



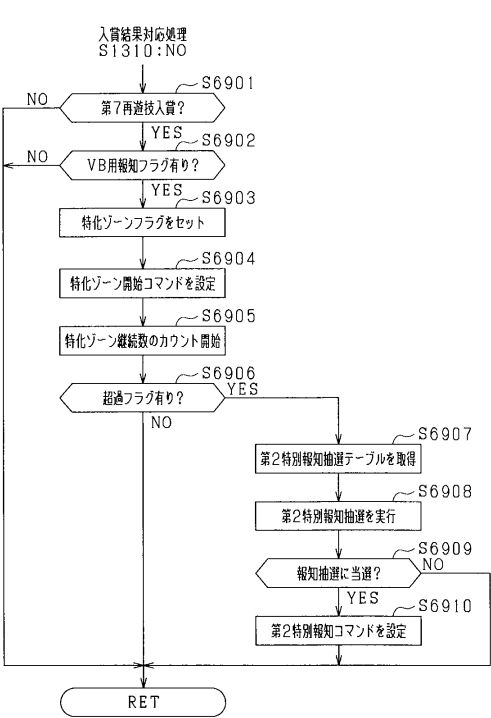
【図 1 3 8】



【図 1 3 9】



【図 1 4 0】



【図 1 4 1】

モード抽選テーブル	装置設	通常モード→チャレンジモード		通常モード→アタックモード		チャレンジモード→アタックモード		チャレンジモード→Sアタックモード		アタックモード→アタックモード		アタックモード→VBモード→特化ゾーン	
		移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率
モード抽選テーブル	強フェリ	15%	45%	5%	90%	15%	60%	15%	60%	15%	60%	0%	0%
	弱フェリ	3%	1%	1%	30%	5%	10%	5%	10%	5%	10%	0%	0%
	強スィカ	20%	60%	5%	50%	5%	50%	5%	50%	5%	50%	0%	0%
	弱スィカ	5%	15%	0.1%	30%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	チャンスA	12%	35%	5%	40%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	チャンスB	10%	30%	5%	40%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	中段ベル	20%	60%	10%	80%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	0%	0%
	強フェリ重機1	50%	30%	5%	30%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	弱フェリ重機1	30%	40%	10%	40%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	0%	0%
	強スィカ重機1	15%	25%	10%	25%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	0%	0%
モード抽選テーブル	弱スィカ重機1	5%	10%	5%	10%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	チャンスA重機1	60%	20%	10%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	0%	0%
	チャンスB重機1	40%	20%	10%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	0%	0%
	中段ベル重機1	90%	0%	10%	0%	10%	0%	10%	0%	10%	0%	0%	0%
	重機BB	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%

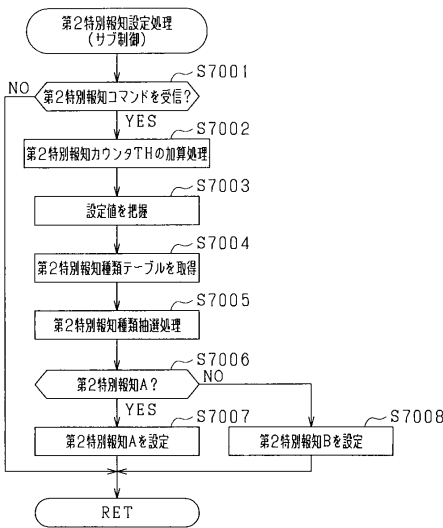
※VBモードから特化ゾーンへは、BARリプレイ1当選時の5%で発生する第7再遊技入賞に基づき移行する。

【図 1 4 2】

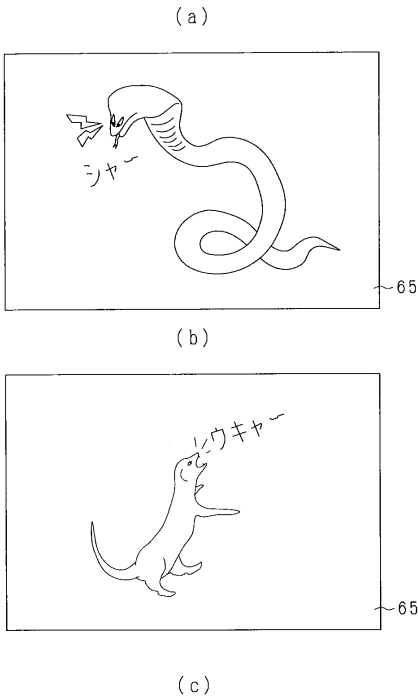
第2特別報知抽選テーブル	装置設	通常モード→チャレンジモード		通常モード→アタックモード		チャレンジモード→アタックモード		チャレンジモード→Sアタックモード		アタックモード→アタックモード		アタックモード→VBモード→特化ゾーン	
		移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率	移行当選率
第2特別報知抽選テーブル	強フェリ	15%	45%	5%	90%	15%	60%	15%	60%	15%	60%	0%	0%
	弱フェリ	3%	1%	1%	30%	5%	10%	5%	10%	5%	10%	0%	0%
	強スィカ	20%	60%	5%	50%	5%	50%	5%	50%	5%	50%	0%	0%
	弱スィカ	5%	15%	0.1%	30%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	チャンスA	12%	35%	5%	40%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	チャンスB	10%	30%	5%	40%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	中段ベル	20%	60%	10%	80%	20%	20%	20%	20%	20%	20%	0%	0%
	強フェリ重機1	50%	30%	5%	30%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	弱フェリ重機1	30%	40%	10%	40%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	0%	0%
	強スィカ重機1	15%	25%	10%	25%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	0%	0%
第2特別報知抽選テーブル	弱スィカ重機1	5%	10%	5%	10%	5%	5%	5%	5%	5%	5%	0%	0%
	チャンスA重機1	60%	20%	10%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	0%	0%
	チャンスB重機1	40%	20%	10%	20%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	0%	0%
	中段ベル重機1	90%	0%	10%	0%	10%	0%	10%	0%	10%	0%	0%	0%
	重機BB	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%
	BARリプレイ1	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	5%	5%

第2特別報知抽選テーブル

【図 1 4 3】

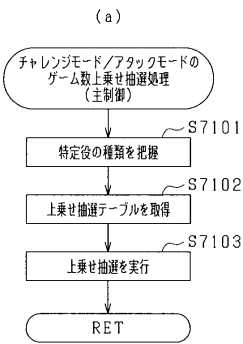


【図 1 4 4】

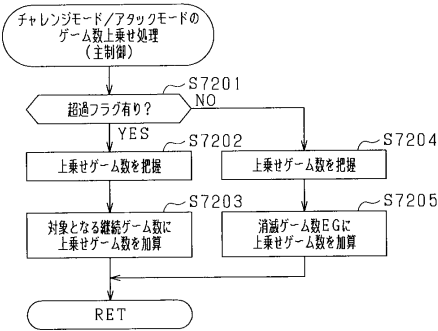


第2特別報知種類	第2特別報知カウンタTH					
	1		2~5		6~	
設定1, 3, 5	A	B	A	B	A	B
設定値1, 3, 5	60%	40%	80%	20%	100%	-
設定値2, 4, 6	40%	60%	20%	80%	-	100%

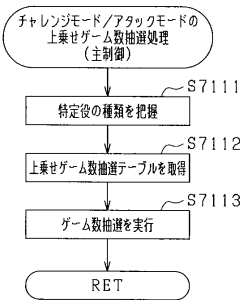
【図 1 4 5】



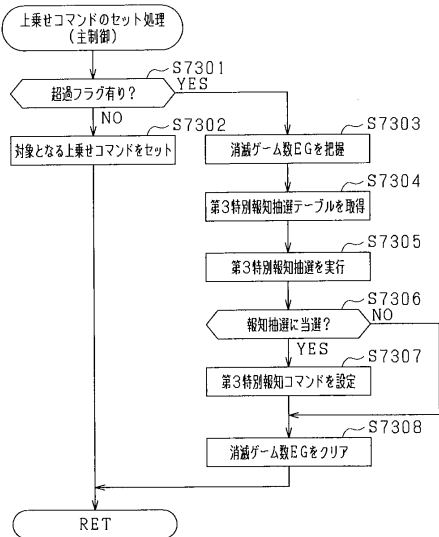
【図 1 4 6】



(b)



【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

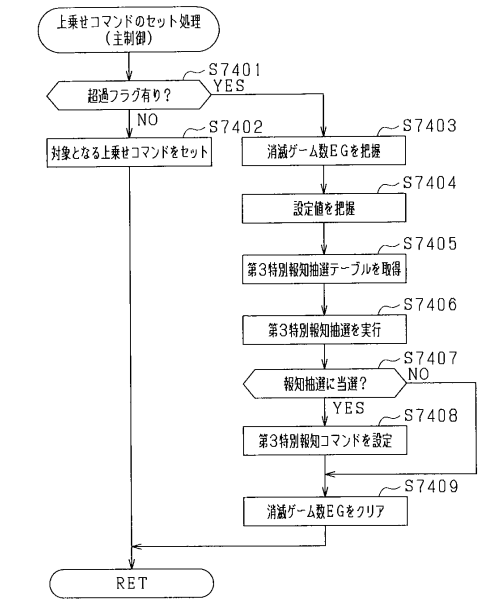
(a) 第3特別通知抽選テーブル

消滅ゲーム数	特別通知率
0	0%
1~50	10%
51~100	30%
101~200	50%
201~	80%

(b) 第3特別通知抽選テーブル

設定値	第3特別通知A		第3特別通知B		第3特別通知C		第3特別通知D		第3特別通知E		第3特別通知F	
	奇数示唆	偶数示唆	奇数示唆	偶数示唆	設定2以上	設定5, 6	設定4以上	設定5, 6	設定5, 6	設定6	設定6	設定6
1	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
2	0%	60%	60%	0%	40%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
3	55%	0%	0%	45%	45%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
4	0%	50%	50%	45%	45%	5%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
5	45%	0%	0%	45%	45%	8%	11%	2%	1%	0%	0%	0%
6	0%	40%	40%	45%	45%	1%	3%	0%	0%	0%	0%	0%

【図 1 4 9】

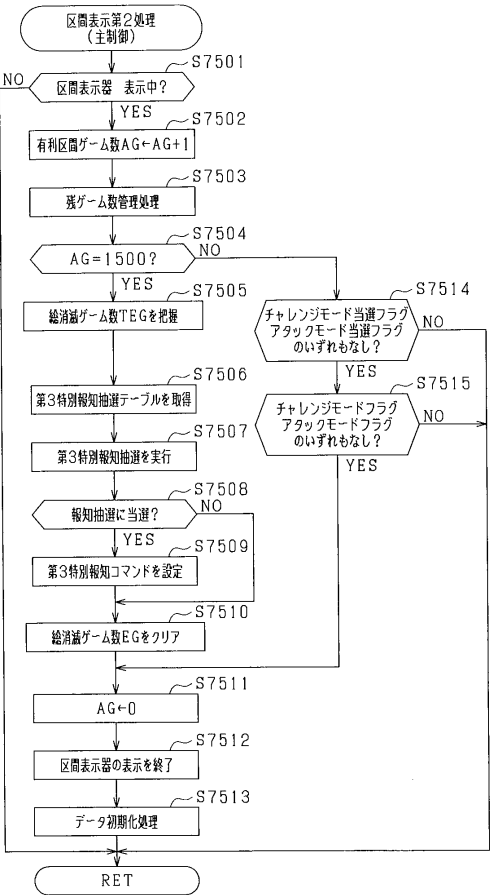


【図 1 5 0】

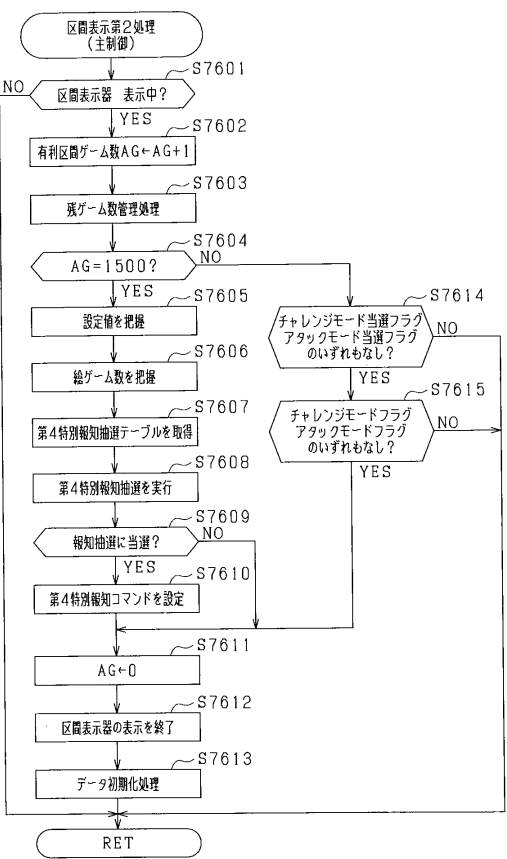
第3特別報知抽選テーブル

消滅ゲーム数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6
0	0/256	0/256	0/256	0/256	0/256	0/256
1~50	1/256	2/256	3/256	4/256	5/256	6/256
51~100	2/256	4/256	6/256	8/256	10/256	12/256
101~200	4/256	8/256	16/256	32/256	64/256	128/256
201~	8/256	16/256	32/256	64/256	128/256	256/256

【図 1 5 1】



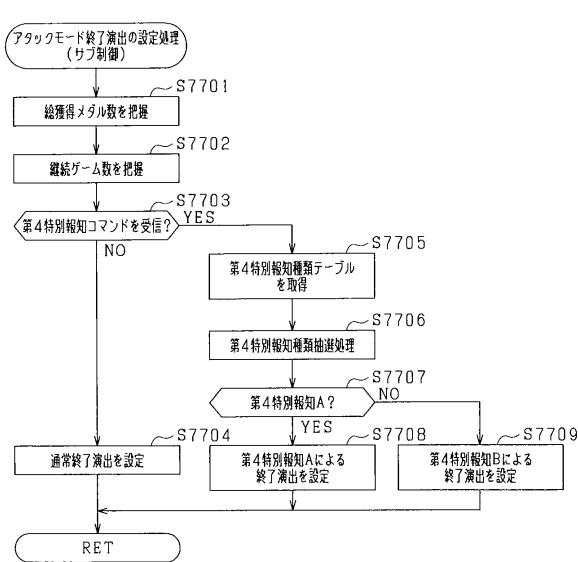
【図 1 5 2】



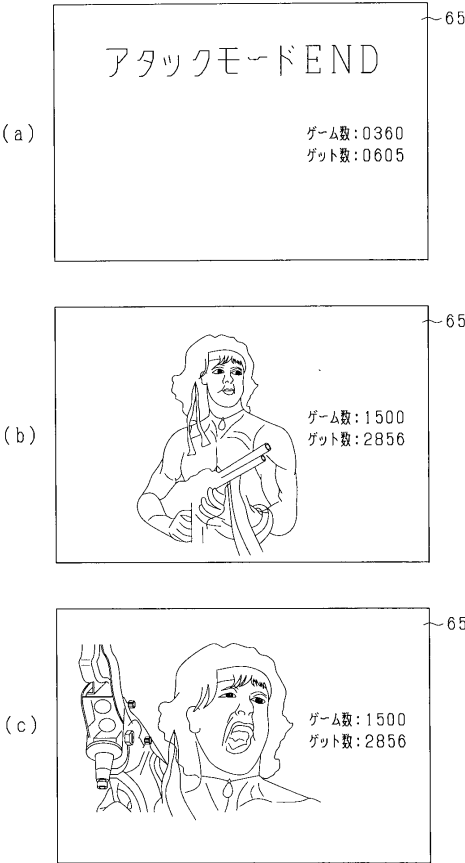
【図 1 5 3】

第4特別報知抽選テーブル					
総ゲーム数	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5
~2000G	1/256	2/256	3/256	4/256	5/256
2001G~4000G	2/256	4/256	6/256	8/256	10/256
4001G~6000G	4/256	8/256	16/256	64/256	128/256
6001G~	8/256	16/256	64/256	128/256	256/256

【図 1 5 4】



【図 1 5 5】



【図 1 5 6】

(a) 第4特別報知抽選テーブル					
総ゲーム数、又は時刻	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5
~2000G、~13時	1/256	2/256	3/256	4/256	5/256
2001G~4000G、13時~16時	2/256	4/256	6/256	8/256	10/256
4001G~6000G、16時~19時	4/256	8/256	16/256	64/256	128/256
6001G~、19時~	8/256	16/256	64/256	128/256	256/256

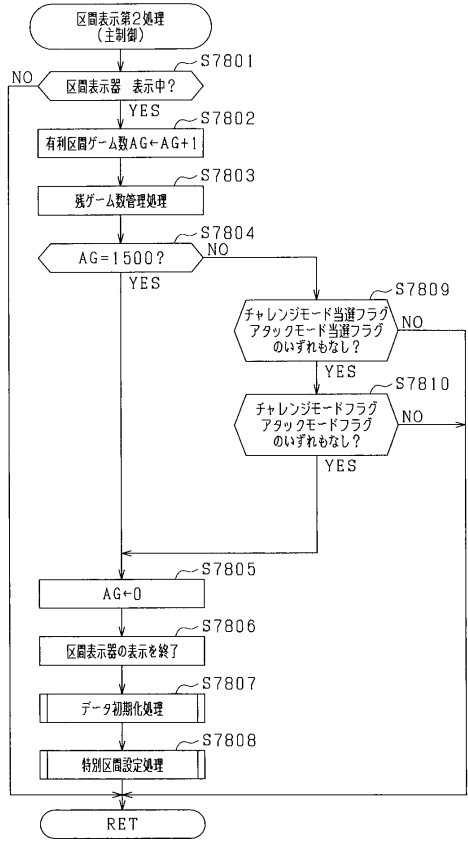
(b) 第4特別報知抽選テーブル					
総ゲーム数、又は時刻	設定1	設定2	設定3	設定4	設定5
~2000G、~13時	128/256	64/256	32/256	16/256	8/256
2001G~4000G、13時~16時	2/256	4/256	6/256	8/256	10/256
4001G~6000G、16時~19時	4/256	8/256	16/256	64/256	128/256
6001G~、19時~	8/256	16/256	64/256	128/256	256/256

【図 1 5 7】

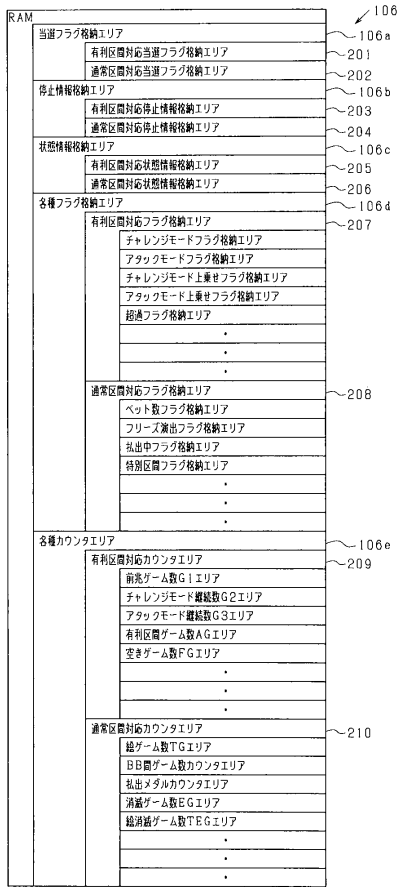
第4特別通知テーブル1					
設定値	第4特別通知A 奇数示数	第4特別通知B 偶数示数	第4特別通知C 設定2以上	第4特別通知D 設定4以上	第4特別通知E 設定5、6
1	100%	0%	0%	0%	0%
2	0%	90%	10%	0%	0%
3	80%	0%	20%	0%	0%
4	0%	70%	25%	0%	0%
5	65%	0%	35%	0%	0%
6	0%	60%	40%	0%	0%

第4特別通知テーブル2					
設定値	第4特別通知A 奇数示数	第4特別通知B 偶数示数	第4特別通知C 設定2以上	第4特別通知D 設定4以上	第4特別通知E 設定5、6
1	100%	0%	0%	0%	0%
2	0%	60%	40%	0%	0%
3	55%	0%	45%	0%	0%
4	0%	50%	45%	5%	0%
5	45%	0%	45%	8%	2%
6	0%	40%	45%	11%	3%

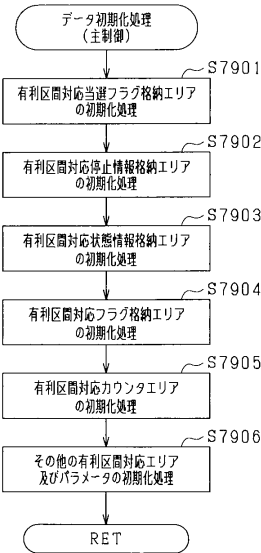
【図 1 5 8】



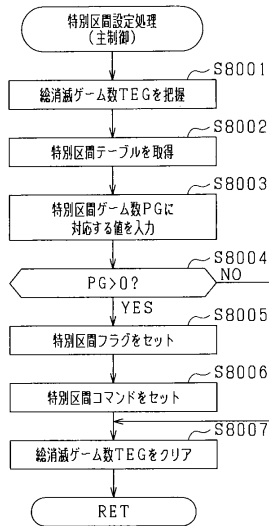
【図 1 5 9】



【図 1 6 0】



【図 161】



【図 162】

(a) 特別区間テーブル

総消費ゲーム数TEG	特別区間ゲーム数
0	0G
0~50	10G
51~100	30G
101~200	50G
201~	80G

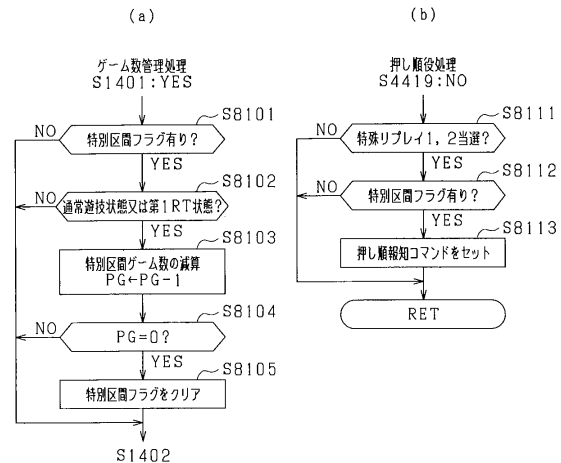
(b) 特殊リプレイ当選時の押し順報知抽選テーブル

設定値	押し順報知発生		押し順報知発生	
	黒BARダブルテンパ以外	黒BARシングル揃い	黒BARダブル揃い	黒BARシングル揃い
1	25%	75%	0%	0%
2	20%	75%	5%	0%
3	15%	75%	10%	0%
4	13%	67%	15%	5%
5	10%	50%	30%	10%
6	7%	33%	40%	20%

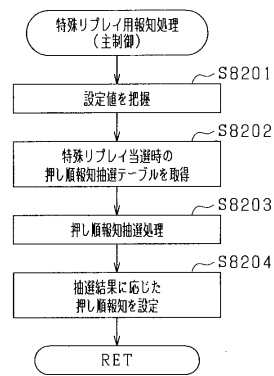
【図 163】

IV	当選役	PV	当選役呼称
1	第1再遊技	2978	通常リプレイ
2	第1再遊技、第3再遊技	0	第1再遊技リプレイ1
3	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技	0	第1再遊技リプレイ2
4	第1再遊技、第3再遊技、第7再遊技	0	第1再遊技リプレイ3
5	第1再遊技、第3再遊技、第9再遊技	0	第1再遊技リプレイ4
6	第1再遊技、第2再遊技	0	転送リプレイ1
7	第1再遊技、第2再遊技、第6再遊技	0	転送リプレイ2
8	第1再遊技、第2再遊技、第7再遊技	0	転送リプレイ3
9	第1再遊技、第2再遊技、第9再遊技	0	第2再遊技リプレイ1
10	第1再遊技、第4再遊技	0	第2再遊技リプレイ2
11	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技、第7再遊技、第9再遊技	0	BARリプレイ1
12	第1再遊技、第3再遊技、第6再遊技、第7再遊技、第9再遊技	0	BARリプレイ2
13	第29小役、第32小役、第35小役	109	強チェリー
14	第27小役、第32小役、第35小役	358	強チェリー
15	第30小役、第41小役	109	強スライカ
16	第29小役、第41小役	300	強スライカ
17	第36小役、第41小役	260	チャンスA
18	第1小役、第37小役	260	チャンスB
19	第2小役、第26小役、第32小役、第35小役、第38小役	2	中役ベル
20	第1小役、第31小役	1	不働ベル
21	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役	1500	左押しベル1
22	第1小役、第11小役、第22小役	1500	左押しベル2
23	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役、第32小役	1500	抜き押しベル1
24	第1小役、第11小役、第22小役、第33小役	1500	抜き押しベル2
25	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役、第35小役	3000	中押しベル1
26	第1小役、第11小役、第22小役、第34小役	3000	中押しベル2
27	第1小役、第10小役、第23小役、第26小役、第32小役、第35小役	3000	右押しベル1
28	第1小役、第11小役、第22小役、第33小役、第34小役	3000	右押しベル2
29	第1小役、第38小役、第41小役	0	B中4役1
30	第1小役、第39小役	0	B中4役2
31	第1小役、第40小役	0	B中4役3
32	第28小役、第33小役、第35小役、第1BB	37	強チェリー重役1
33	第28小役、第33小役、第35小役、第2BB	14	強チェリー重役2
34	第27小役、第33小役、第1BB	20	強チェリー重役1
35	第27小役、第33小役、第2BB	10	強チェリー重役2
36	第30小役、第41小役、第1BB	20	強スライカ重役1
37	第30小役、第41小役、第2BB	10	強スライカ重役2
38	第29小役、第41小役、第1BB	5	強スライカ重役1
39	第29小役、第41小役、第2BB	10	強スライカ重役2
40	第36小役、第41小役、第1BB	20	チャンスA重役1
41	第36小役、第41小役、第2BB	20	チャンスA重役2
42	第1小役、第37小役、第2BB	20	チャンスB重役1
43	第1小役、第37小役、第2BB	20	チャンスB重役2
44	第2小役、第26小役、第32小役、第35小役、第38小役、第1BB	25	中役ベル重役1
45	第2小役、第26小役、第32小役、第35小役、第38小役、第2BB	25	中役ベル重役2
46	第1BB	1	第1BB
47	第2BB	1	第2BB
48	CB	3300	CB
49	第1小役、第41小役	0	CB中4役1
50	第1小役、第41小役	0	CB中4役2
51	第1小役、第41小役	0	CB中4役3
52	第1小役、第41小役	0	CB中4役4
53	第1再遊技、第9再遊技、第11再遊技、第15再遊技	3000	特殊リプレイ1
54	第1再遊技、第10再遊技、第15再遊技	3000	特殊リプレイ2

【図 164】



【図 1 6 5】



【図 1 6 6】

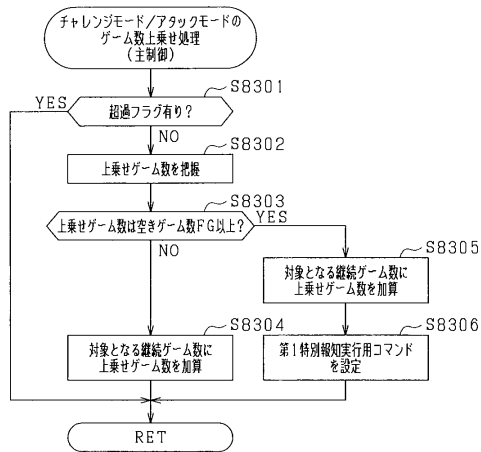
(a) 特別区間フラグ無し時の通常区間において当選した、ボーナスの前兆ゲーム数テーブル

当選種類	前兆ゲーム数				
	0	1~5	6~10	11~20	21~32
チャレンジモード+BB	-	20%	10%	-	-
アタックモード+BB	-	10%	20%	50%	20%
スーパーアタックモード+BB	-	-	20%	30%	50%

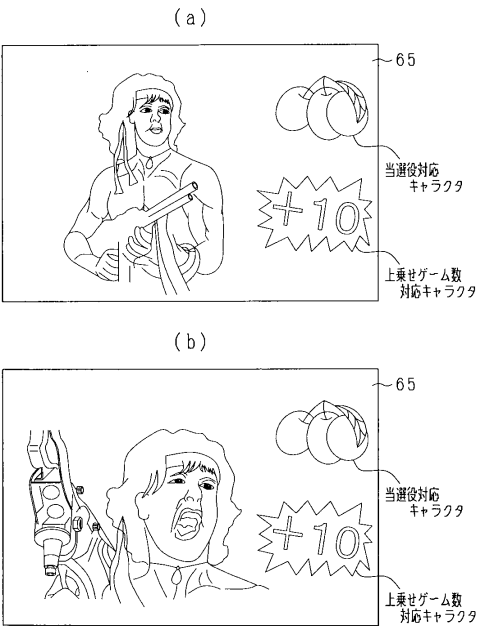
(b) 特別区間フラグ有りの時の通常区間において当選した、ボーナスの前兆ゲーム数テーブル

当選種類	総消滅ゲーム数 TEG	前兆ゲーム数			
		0	1	2	4
チャレンジ モード +BB	1~50	-	-	-	100%
	51~100	-	-	100%	-
	101~200	-	100%	-	-
	201~	100%	-	-	-
アタック モード +BB	1~50	-	-	20%	80%
	51~100	-	20%	80%	-
	101~200	20%	80%	-	-
	201~	100%	-	-	-
スーパーアタック モード +BB	1~50	-	10%	30%	60%
	51~100	10%	30%	60%	-
	101~200	40%	60%	-	-
	201~	100%	-	-	-

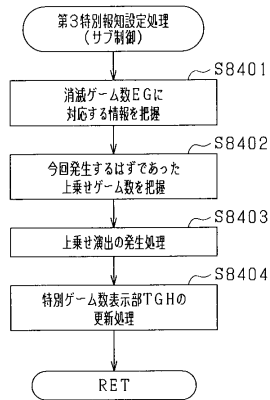
【図 1 6 7】



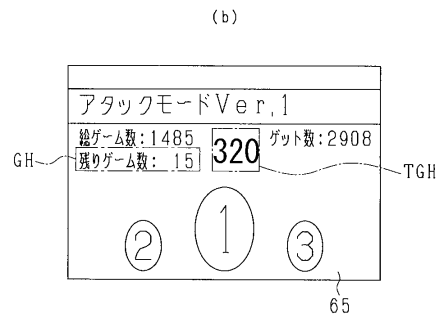
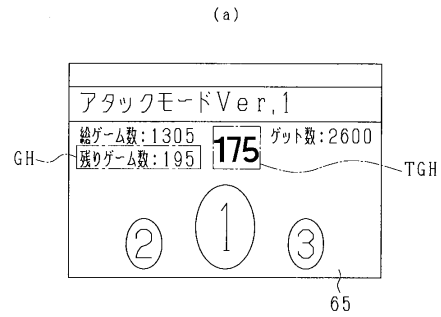
【図 1 6 8】



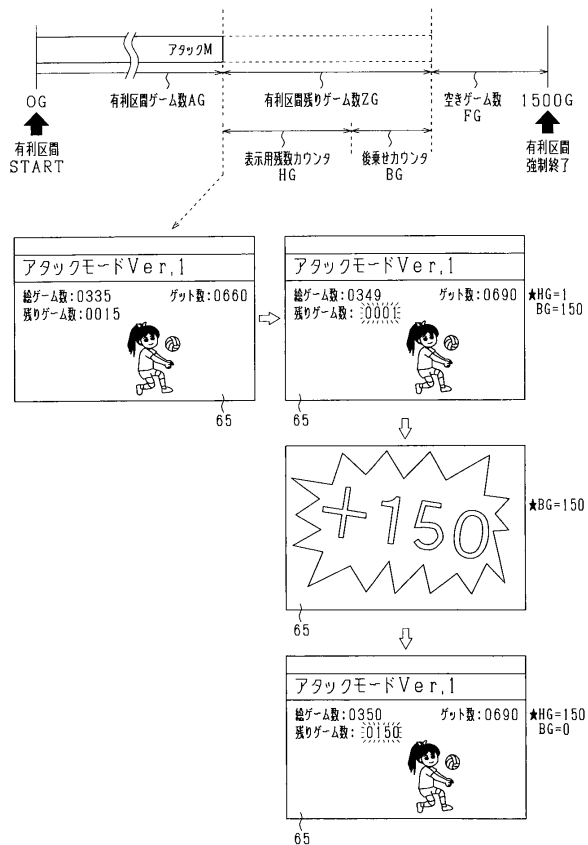
【図 169】



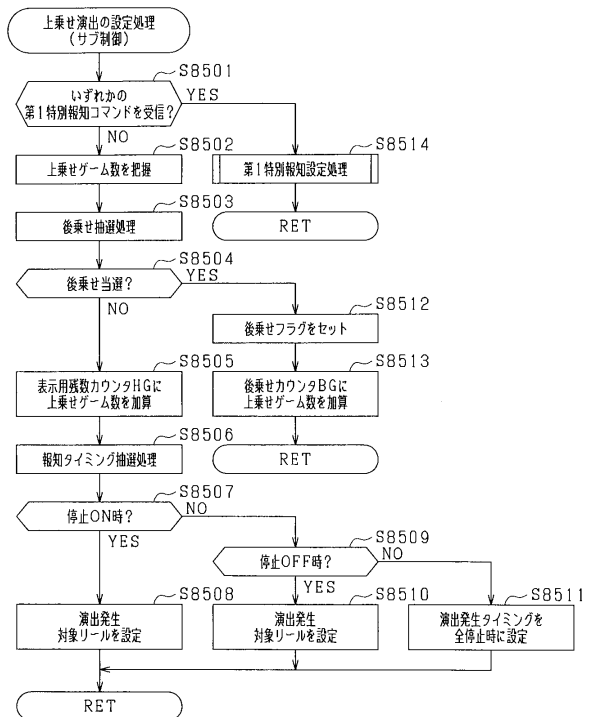
【図 170】



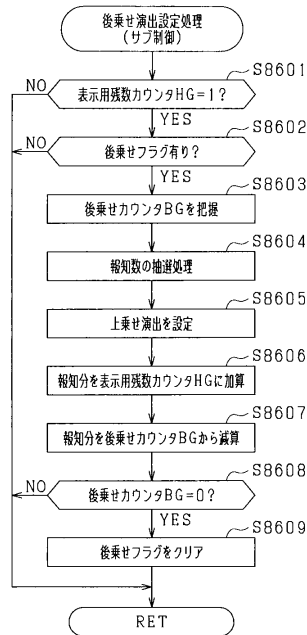
【図 171】



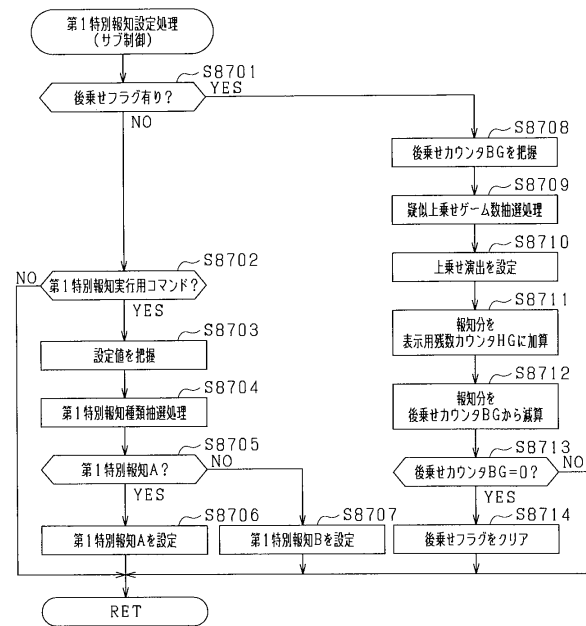
【図 172】



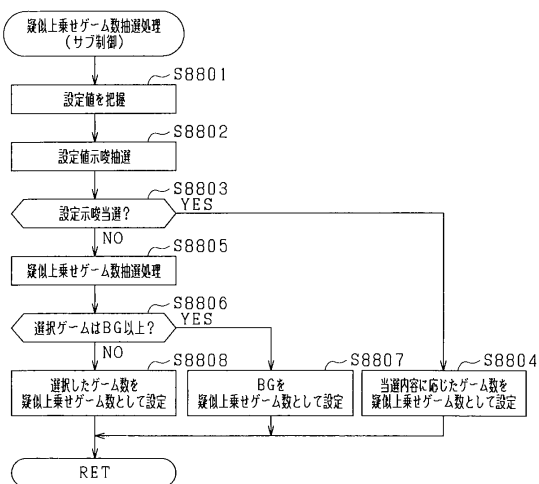
【図 173】



【図 174】



【図 175】



【図 176】

(a)

設定値	=BG	BG+10	BG+56	BG+77	設定示唆外れ
設定1	10%	30%	0%	0%	60%
設定2	20%	20%	0%	0%	60%
設定3	30%	10%	0%	0%	60%
設定4	40%	0%	0%	0%	60%
設定5	50%	0%	5%	0%	45%
設定6	60%	0%	15%	10%	15%

(b1) 報知例1

総ゲーム数	1045
残りゲーム数	102
(後乗せカウンタ)	353

上乗せゲーム数	+353	+363	+409	+430
示唆内容	高設定に期待	設定1～設定3	設定5～設定6	設定6

(b2) 報知例2

総ゲーム数	1045
残りゲーム数	56
(後乗せカウンタ)	399

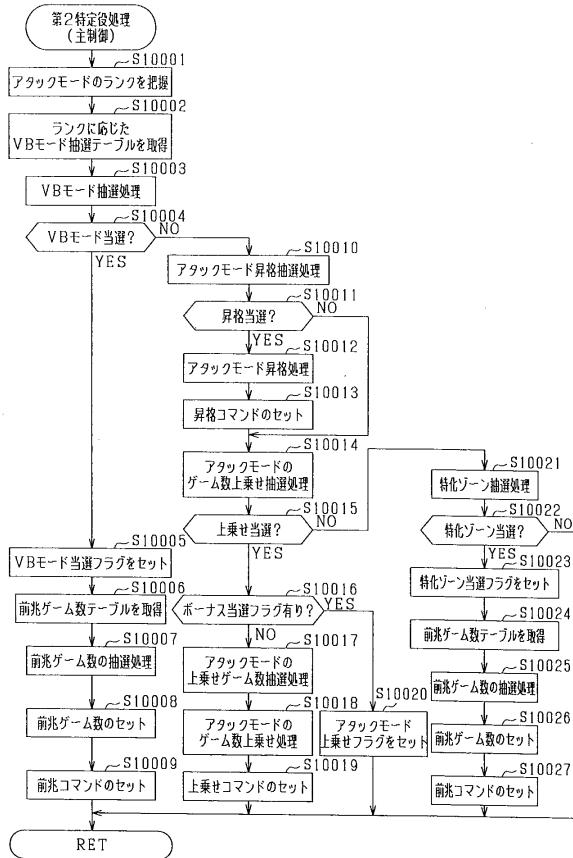
上乗せゲーム数	+399	+409	+455	+476
示唆内容	高設定に期待	設定1～設定3	設定5～設定6	設定6

(b3) 報知例3

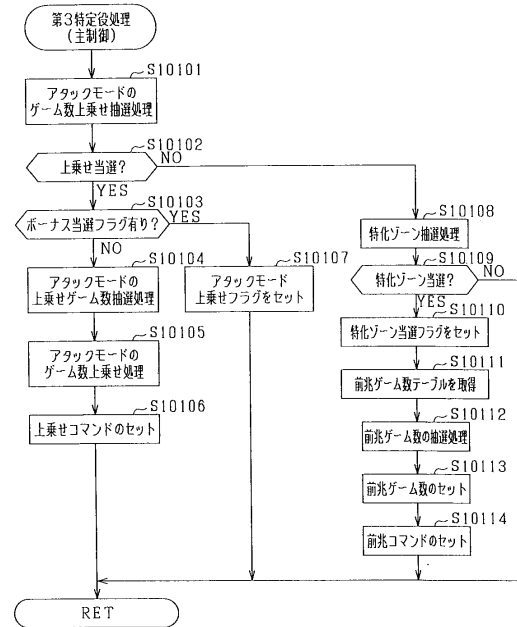
総ゲーム数	1045
残りゲーム数	35
(後乗せカウンタ)	420

上乗せゲーム数	+420	+430	+476	+497
示唆内容	高設定に期待	設定1～設定3	設定5～設定6	設定6

【図 177】



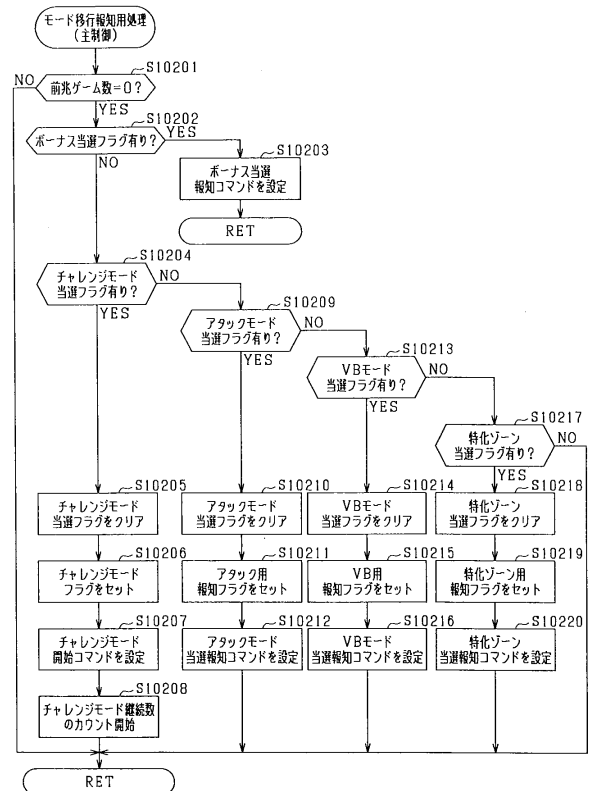
【図 178】



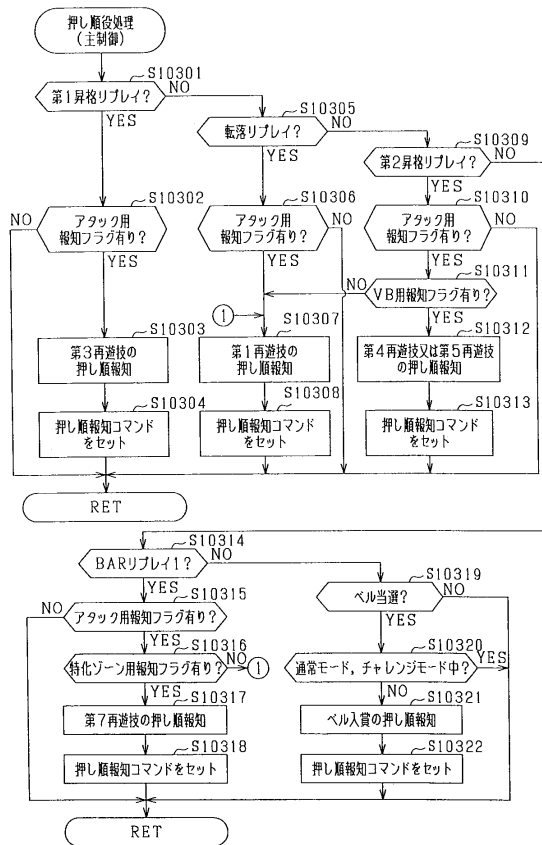
【図 179】

契約役	PV	当選確率	アタックモード →特化ゾーン	VBモード →特化ゾーン
			移行当選率	移行当選率
強チェリー	110	約1/600	5%	10%
弱チェリー	330	約1/200	0.5%	1%
強スイカ	220	約1/300	15%	30%
弱スイカ	1100	約1/60	5%	10%
チャンスA	260	約1/252	0.5%	1%
チャンスB	260	約1/252	0.5%	1%
中段ベル	2	約1/32800	10%	20%
強チェリー重複1	37	約1/1770	0.5%	1%
弱チェリー重複1	20	約1/3280	0.1%	1%
強スイカ重複1	20	約1/3280	0.3%	3%
弱スイカ重複1	5	約1/13100	1%	5%
チャンスA重複1	20	約1/3280	5%	10%
チャンスB重複1	20	約1/3280	5%	10%
中段ベル重複1	25	約1/2620	10%	50%
単独BB	1	約1/65500	1%	10%

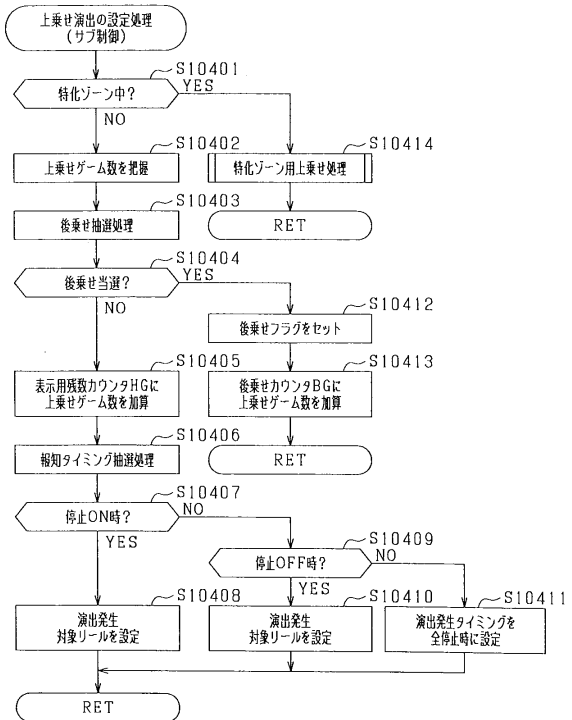
【図 180】



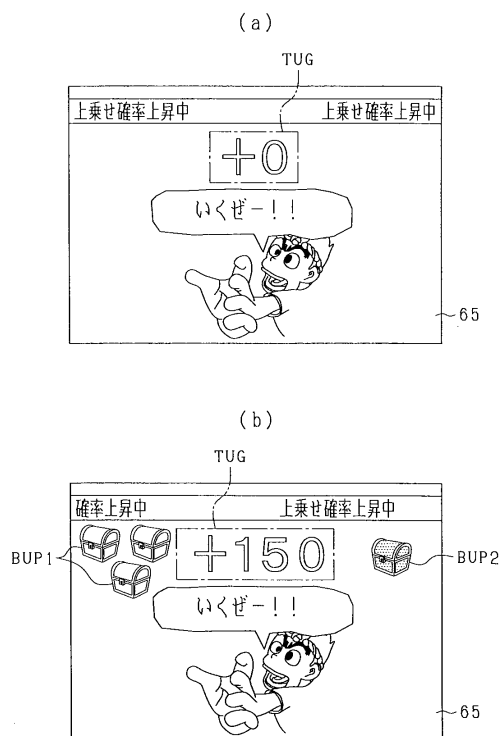
【図 18 1】



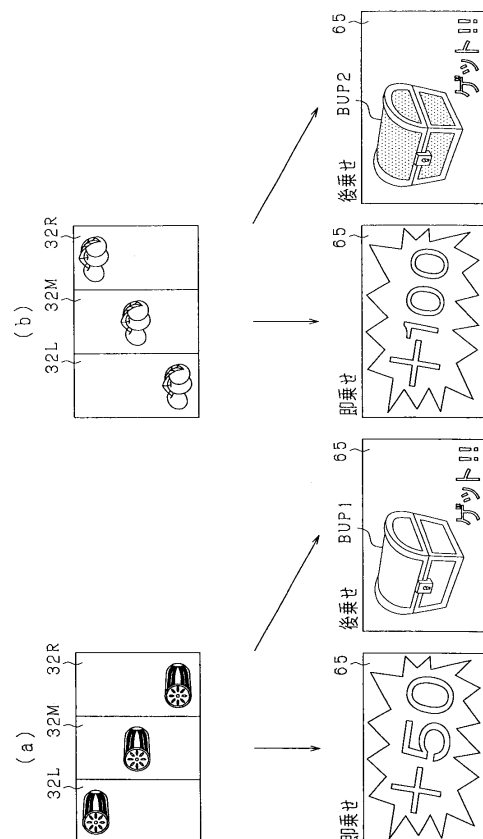
【图 182】



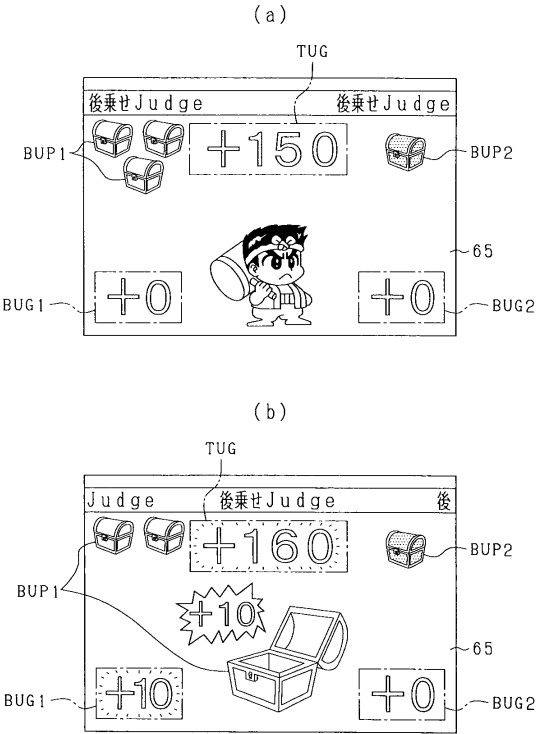
【図 183】



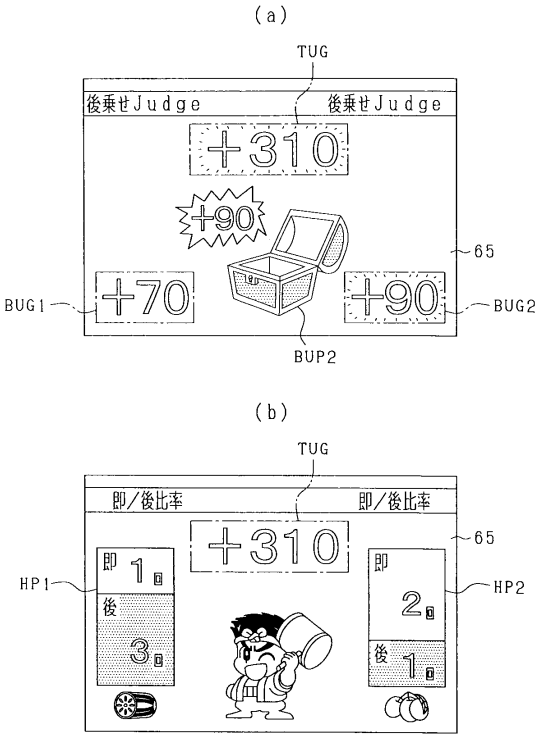
【图 1 8 4】



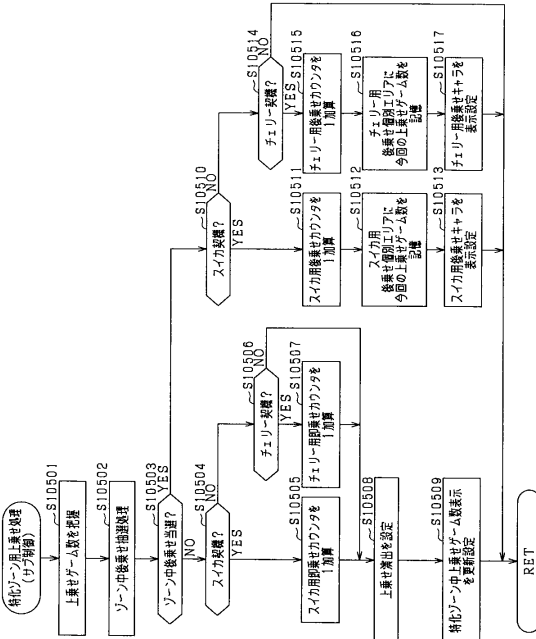
【図 1 8 5】



【図 1 8 6】



【図 1 8 7】

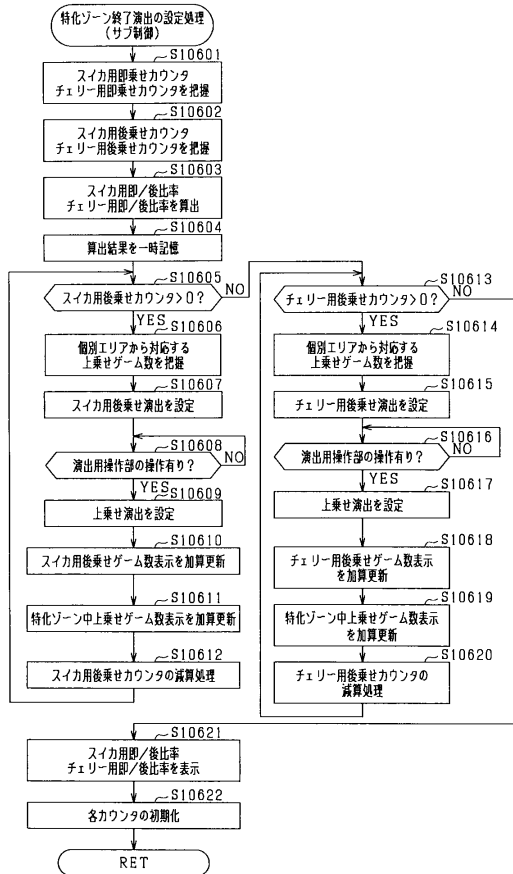


【図 1 8 8】

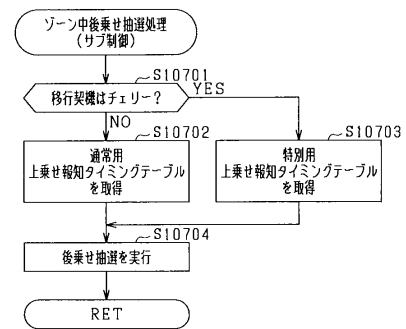
上乗せ抽選タイミングテーブル

即乗せ/後乗せ	設定値					
	1	2	3	4	5	6
スライダ (強/弱共通)	40/60	45/55	50/50	55/45	60/40	65/35
チェリー (強/弱共通)	10/90	30/70	50/50	70/30	80/20	90/10
その他	100/0	100/0	100/0	100/0	100/0	100/0

【図189】



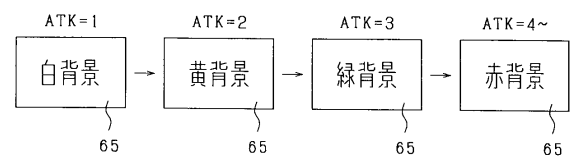
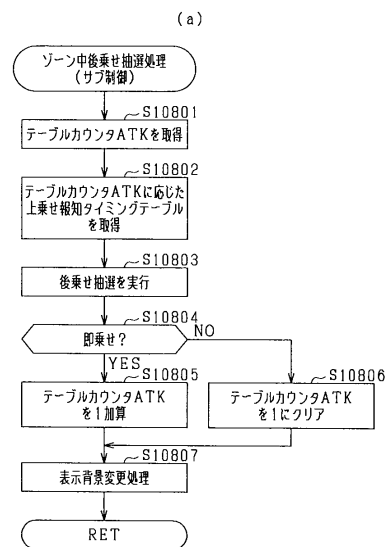
【図190】



【図191】

特別用上乗せ報知タイミングテーブル	抽選設定				
	1	2	3	4	5
即乗せ/後乗せ	6				
スィカ(強/弱共通)	10/90	30/70	50/50	70/30	80/20
チェリー(強/弱共通)	10/90	30/70	50/50	70/30	80/20
その他	100/0	100/0	100/0	100/0	100/0
※通常用後乗せ スィカ(強/弱共通)	40/60	45/55	50/50	60/40	65/35

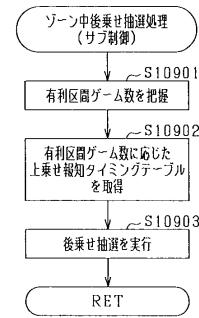
【図192】



【図193】

第1上乗せ抽選タイミングテーブル					
即乗せ/後乗せ	1	2	3	4	5
全役共通	50/50	50/50	50/50	50/50	50/50
第2上乗せ抽選タイミングテーブル					
即乗せ/後乗せ	1	2	3	4	5
全役共通	40/60	45/55	50/50	55/45	60/40
第3上乗せ抽選タイミングテーブル					
即乗せ/後乗せ	1	2	3	4	5
全役共通	30/70	40/60	50/50	60/40	70/30
第4上乗せ抽選タイミングテーブル					
即乗せ/後乗せ	1	2	3	4	5
全役共通	10/90	30/70	50/50	70/30	90/10
※参考					
4回抽選即乗せ増率	0.6%	2.7%	6.2%	11.6%	18.9%
26.0%					

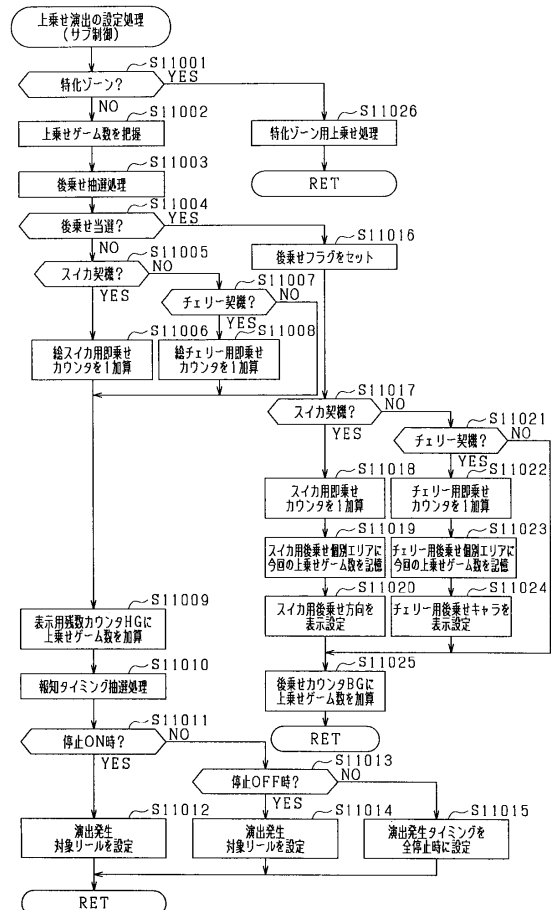
【図194】



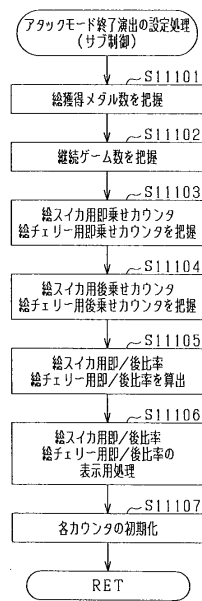
【図195】

(a) 上乗せ抽選タイミングテーブル (即乗せ/後乗せ)					
有利区画ゲーム数	1	2	3	4	5
1~99	50/50	50/50	50/50	50/50	50/50
100~499	40/60	45/55	50/50	55/45	60/40
500~999	30/70	40/60	50/50	60/40	70/30
1000~1999	10/90	30/70	50/50	70/30	90/10
1400~1500	0/100	10/90	50/50	80/20	100/0
(b) 上乗せ抽選タイミングテーブル (即乗せ/後乗せ)					
有利区画ゲーム数	1	2	3	4	5
1~99	100/0	100/0	80/20	50/50	10/90
100~499	100/0	90/10	70/30	50/50	30/70
500~999	80/20	70/30	60/40	50/50	40/60
1000~1999	65/35	60/40	55/45	50/50	45/55
1400~1500	50/50	50/50	50/50	50/50	50/50
(c) 上乗せ抽選タイミングテーブル (即乗せ/後乗せ)					
表示用残数カウンタ	1	2	3	4	5
1~99	80/20	80/20	85/15	85/15	90/10
100~299	30/70	40/60	50/50	60/40	70/30
300~	20/80	20/80	15/85	15/85	10/90

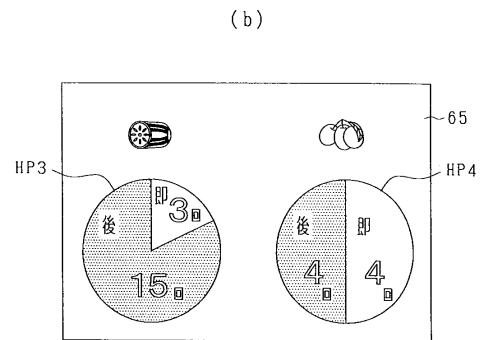
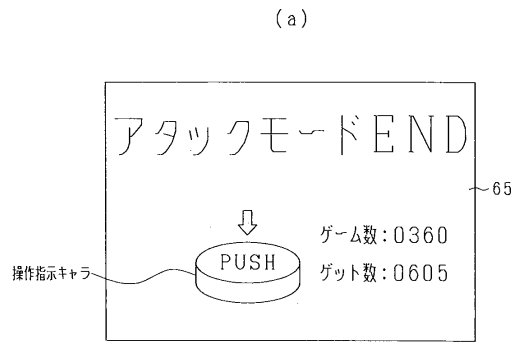
【図196】



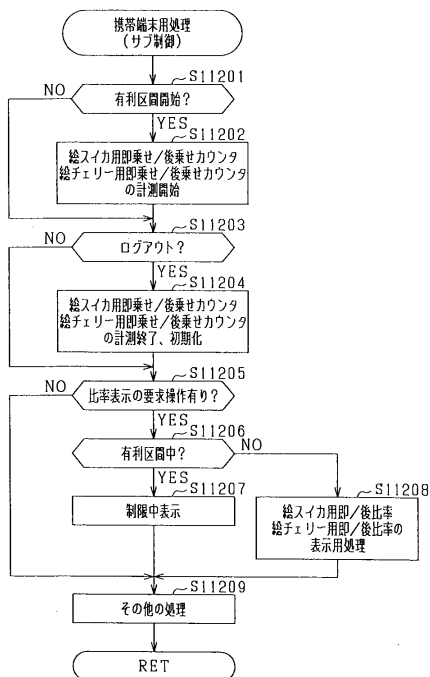
【図 197】



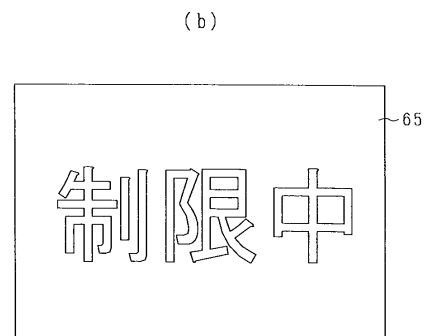
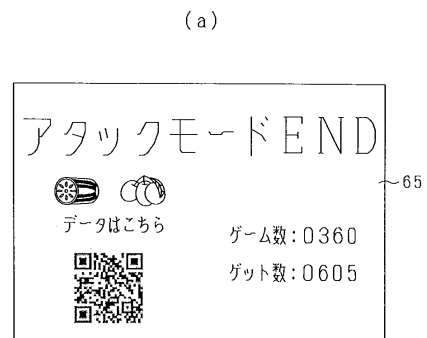
【図 198】



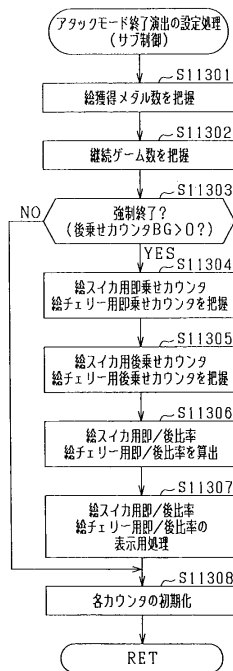
【図 199】



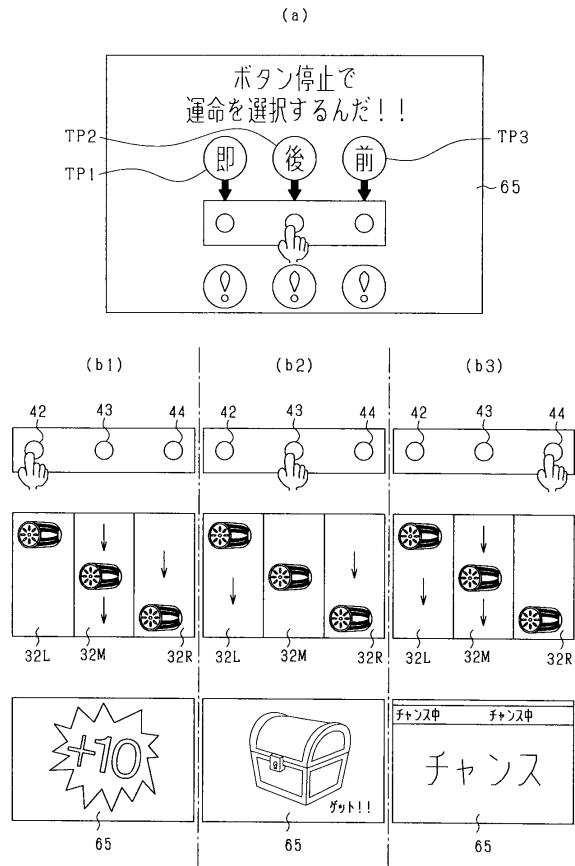
【図 200】



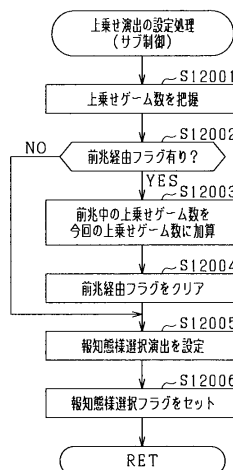
【図 201】



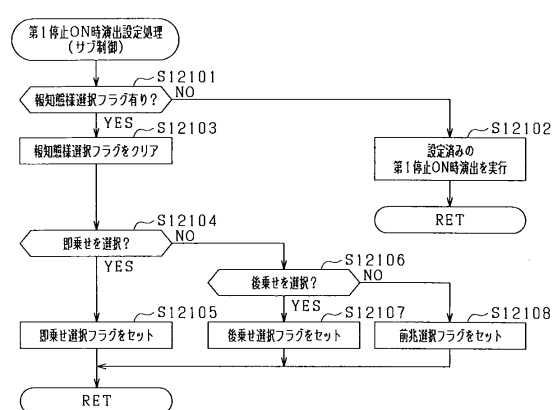
【図 202】



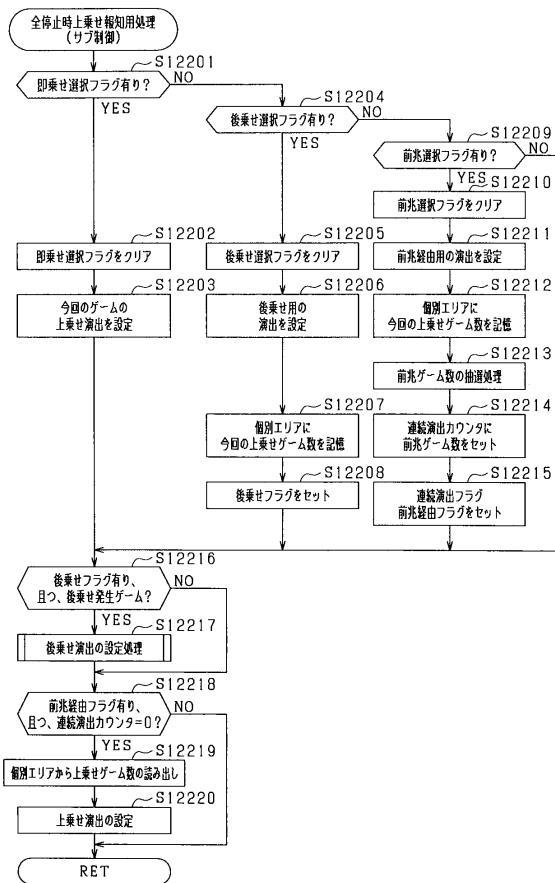
【図 203】



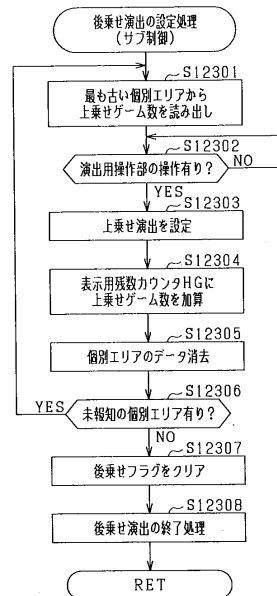
【図 204】



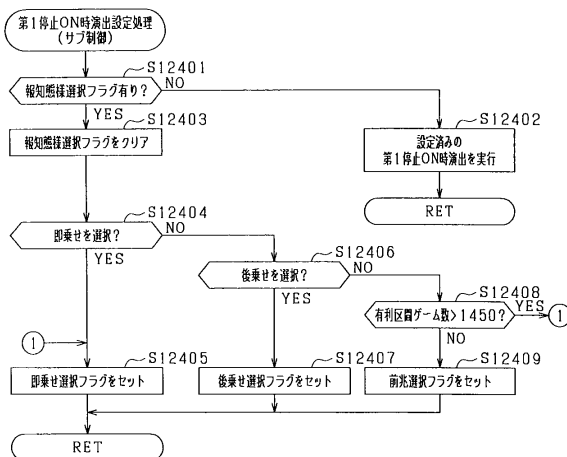
【図 205】



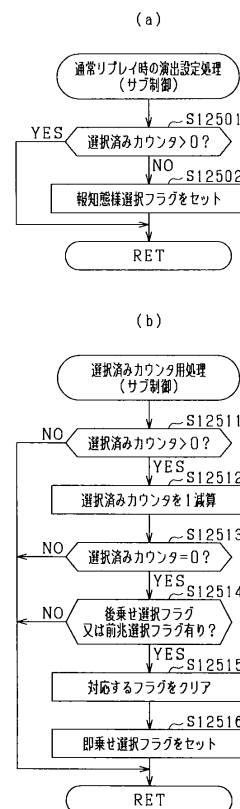
【図 206】



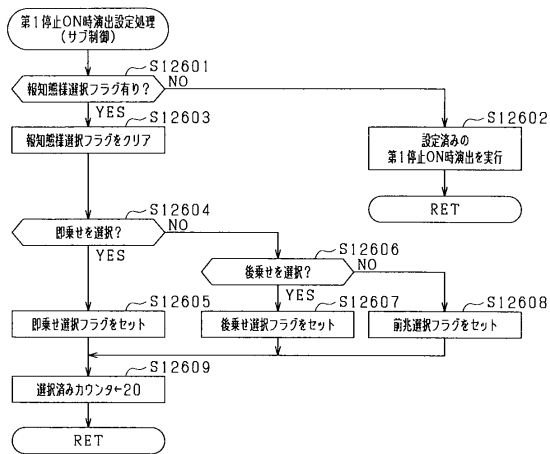
【図 207】



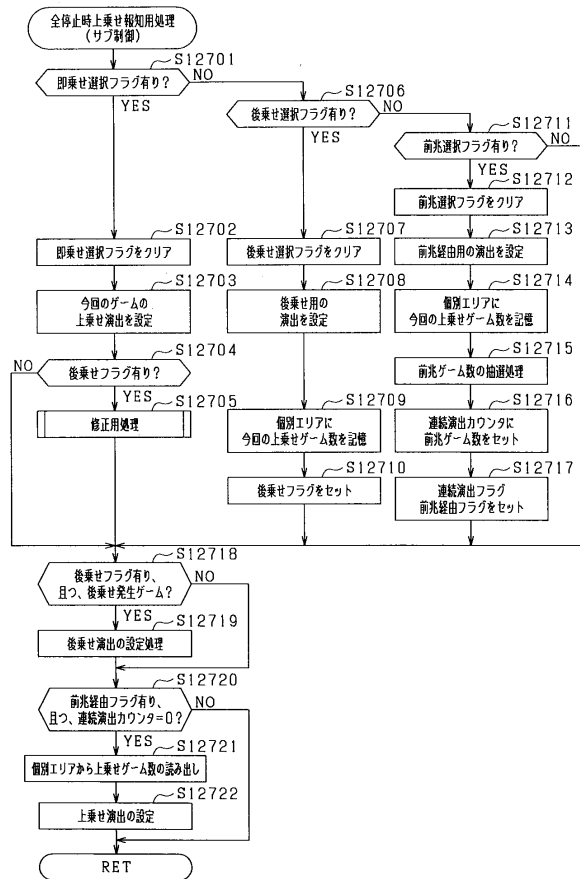
【図 208】



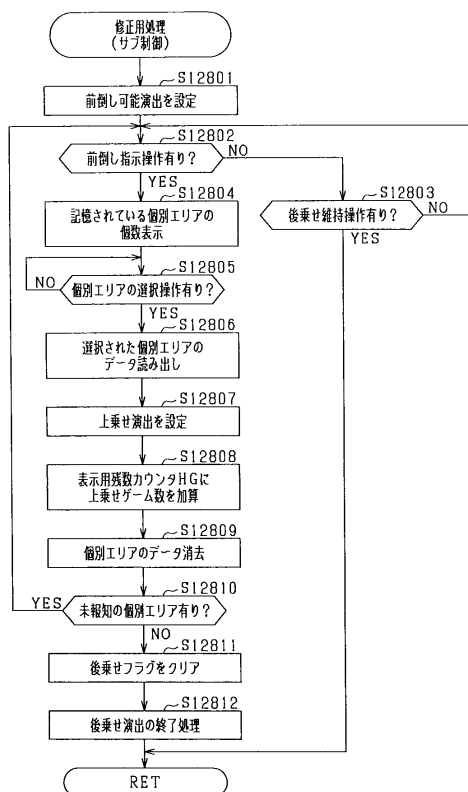
【図 209】



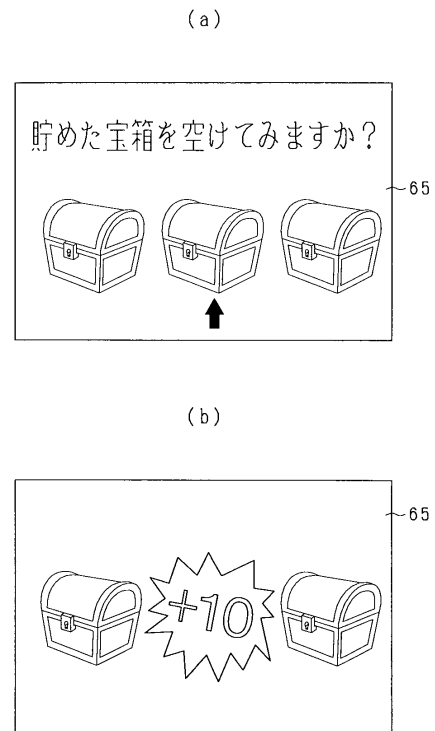
【図 210】



【図 211】



【図 212】



フロントページの続き

- (72)発明者 安藤 武志
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 久保田 栄司
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 伊藤 秀樹
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 安田 幸正
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社三洋物産内

審査官 鶴岡 直樹

- (56)参考文献 特開2020-075183 (JP, A)
特開2017-070323 (JP, A)
特開2017-099624 (JP, A)
特開2006-110204 (JP, A)
特開2017-184882 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04