

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7669739号
(P7669739)

(45)発行日 令和7年4月30日(2025.4.30)

(24)登録日 令和7年4月21日(2025.4.21)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 2

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 0 1 A

請求項の数 1 (全160頁)

(21)出願番号	特願2021-43507(P2021-43507)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和3年3月17日(2021.3.17)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2022-143146(P2022-143146 A)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(43)公開日	令和4年10月3日(2022.10.3)	(74)代理人	100111095
審査請求日	令和6年3月7日(2024.3.7)		弁理士 川口 光男
		(72)発明者	岡村 鉉
			愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産 内
		審査官	森川 能匡

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】

複数種類の識別情報が付された複数の回胴体と、前記回胴体を駆動させる駆動手段とを具備する可変表示手段と、

遊技者が操作可能な始動操作手段と、

前記始動操作手段の操作を検知する始動操作検知手段と、

遊技者が操作可能に構成され、前記複数の回胴体にそれぞれ対応するようにして複数設けられた停止操作手段と、

前記停止操作手段の操作を検知する停止操作検知手段と、

前記始動操作検知手段による検知を伴う始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの抽選を行う制御手段と、

前記始動条件の成立に基づいて前記回胴体の駆動を開始させ、前記停止操作検知手段による検知を伴う停止条件の成立に基づいて対応する前記回胴体の駆動を停止させる駆動制御手段とを備え、

前記停止条件の成立に基づいて、遊技者から視認可能な特定位置において前記抽選の結果に対応する前記識別情報を停止させることが可能に構成される遊技機において、

前記回胴体の特定動作を含む特定演出を実行可能な特定演出手段と、

前記抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を実行可能な演出表示手段と、

前記特定演出が実行される場合に前記演出表示手段において特別演出を実行可能とする特別演出手段とを備え、

前記遊技機は、開閉部材を備え、
前記開閉部材が開放されたことを把握可能に構成され、
付与される価値に応じて、前記回胴体の特定動作において疑似的に停止表示される前記回胴体の態様が異なる構成であり、
第1価値が付与される場合には、
前記特定演出を実行することが決定されてから、前記開閉部材が開放されたことが把握されていない状態で前記特定演出を行う場合に、当該特定演出が第1態様にて実行され、
前記特定演出を実行することが決定されてから、前記開閉部材が開放されたことが把握されている状態で前記特定演出を行う場合に、当該特定演出が前記第1態様とは異なる第2態様にて実行され、
前記第1価値とは異なる第2価値が付与される場合には、
前記特定演出を実行することが決定されてから、前記開閉部材が開放されたことが把握されていない状態で前記特定演出を行う場合に、当該特定演出が第3態様にて実行され、
前記特定演出を実行することが決定されてから、前記開閉部材が開放されたことが把握されている状態で前記特定演出を行う場合に、当該特定演出が前記第3態様とは異なる第4態様にて実行され、
前記第2態様には、前記第1態様の所定の態様と共通の態様が含まれるように構成され、
前記第2態様では、前記第1態様では表示されず、前記第2態様において表示される文字を使用した表示が実行され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、スロットマシン等の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回胴式遊技機、例えばスロットマシンがある。スロットマシンは、複数の図柄が付された複数のリールを備え、遊技者がメダルを投入してスタートレバーを操作することで各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後、ストップスイッチを操作したり所定時間が経過したりすることで、各リールが順次停止する。また、スロットマシンでは、規定数のメダルの投入、及び、スタートレバーの操作を条件として抽選を行い、当該抽選に基づいて所定の特典（所定数のメダルの付与、或いは、遊技者に有利な特別遊技状態の発生）に当選した場合に、当該所定の特典に対応付けられた図柄を予め設定された有効ライン上に停止させることを条件として、前記所定の特典が付与される（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2003-126337号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

また、遊技機の演出としては、常に斬新なものが求められている。

【0005】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、演出性の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1に記載の遊技機は、

複数種類の識別情報が付された複数の回胴体と、前記回胴体を駆動させる駆動手段とを具備する可変表示手段と、

10

20

30

40

50

遊技者が操作可能な始動操作手段と、
前記始動操作手段の操作を検知する始動操作検知手段と、
遊技者が操作可能に構成され、前記複数の回胴体にそれぞれ対応するようにして複数設けられた停止操作手段と、
前記停止操作手段の操作を検知する停止操作検知手段と、
前記始動操作検知手段による検知を伴う始動条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの抽選を行う制御手段と、
前記始動条件の成立に基づいて前記回胴体の駆動を開始させ、前記停止操作検知手段による検知を伴う停止条件の成立に基づいて対応する前記回胴体の駆動を停止させる駆動制御手段とを備え、
前記停止条件の成立に基づいて、遊技者から視認可能な特定位置において前記抽選の結果に対応する前記識別情報を停止させることが可能に構成される遊技機において、
前記回胴体の特定動作を含む特定演出を実行可能な特定演出手段と、
前記抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を実行可能な演出表示手段と、
前記特定演出が実行される場合に前記演出表示手段において特別演出を実行可能とする特別演出手段とを備え、
前記遊技機は、開閉部材を備え、
前記開閉部材が開放されたことを把握可能に構成され、
付与される価値に応じて、前記回胴体の特定動作において疑似的に停止表示される前記回胴体の態様が異なる構成であり、
第1価値が付与される場合には、
前記特定演出を実行することが決定されてから、前記開閉部材が開放されたことが把握されていない状態で前記特定演出を行う場合に、当該特定演出が第1態様にて実行され、
前記特定演出を実行することが決定されてから、前記開閉部材が開放されたことが把握されている状態で前記特定演出を行う場合に、当該特定演出が前記第1態様とは異なる第2態様にて実行され、
前記第1価値とは異なる第2価値が付与される場合には、
前記特定演出を実行することが決定されてから、前記開閉部材が開放されたことが把握されていない状態で前記特定演出を行う場合に、当該特定演出が第3態様にて実行され、
前記特定演出を実行することが決定されてから、前記開閉部材が開放されたことが把握されている状態で前記特定演出を行う場合に、当該特定演出が前記第3態様とは異なる第4態様にて実行され、
前記第2態様には、前記第1態様の所定の態様と共通の態様が含まれるように構成され、
前記第2態様では、前記第1態様では表示されず、前記第2態様において表示される文字を使用した表示が実行されることを特徴としている。

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、演出性の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】一実施形態（第1実施形態）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】左リールの分解斜視図である。

【図7】各リールの図柄の展開図である。

【図8】スロットマシンのブロック回路図である。

【図9】NMI割込み処理を示すフローチャートである。

【図10】タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

- 【図 1 1】 停電時処理を示すフローチャートである。
【図 1 2】 メイン処理を示すフローチャートである。
【図 1 3】 通常処理を示すフローチャートである。
【図 1 4】 抽選処理を示すフローチャートである。
【図 1 5】 リール制御処理を示すフローチャートである。
【図 1 6】 メダル払出処理を示すフローチャートである。
【図 1 7】 ボーナス状態処理を示すフローチャートである。
【図 1 8】 ボーナス図柄判別処理を示すフローチャートである。
【図 1 9】 R T 状態処理を示すフローチャートである。
【図 2 0】 案内遊技設定処理を示すフローチャートである。
【図 2 1】 フリーズ遊技処理を示すフローチャートである。
【図 2 2】 フリーズ遊技中処理を示すフローチャートである。
【図 2 3】 案内遊技演出設定処理を示すフローチャートである。
【図 2 4】 フリーズ演出設定処理を示すフローチャートである。
【図 2 5】 リールユニット、及び、演出表示装置の表示態様を示す説明図である。
【図 2 6】 リールユニット、及び、演出表示装置の表示態様を示す説明図である。
【図 2 7】 第 2 実施形態における A T 開始フリーズ処理を示すフローチャートである。
【図 2 8】 開始フリーズ中処理を示すフローチャートである。
【図 2 9】 開始フリーズ中処理を示すフローチャートである。
【図 3 0】 開始フリーズ中処理を示すフローチャートである。
【図 3 1】 特定 A T フリーズ処理を示すフローチャートである。
【図 3 2】 変形例の構成を示す説明図である。
【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 1 】

(第 1 実施形態)

以下、遊技機的一种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 1 0 の正面図、図 2 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 1 2 の背面図、図 5 は筐体 1 1 の正面図である。

【 0 0 1 2 】

図 1 ～図 5 に示すように、スロットマシン 1 0 は、その外殻を形成する筐体 1 1 を備えている。筐体 1 1 は、木製板状に形成された天板 1 1 a、底板 1 1 b、背板 1 1 c、左側板 1 1 d 及び右側板 1 1 e からなり、隣接する各板 1 1 a ～ 1 1 e が接着等の固定手段によって固定されることにより、全体として前面を開放した箱状に形成されている。なお、各板 1 1 a ～ 1 1 e は木製のパネルによって構成する以外に、合成樹脂製パネル又は金属製パネルによって構成してもよいし、合成樹脂材料又は金属材料によって一体の箱状に形成することによって構成してもよい。以上のように構成された筐体 1 1 は、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。

【 0 0 1 3 】

筐体 1 1 の前面側には、開閉部材としての前面扉 1 2 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 1 1 の左側板 1 1 d には、上下一対の支軸 2 5 a、2 5 b が設けられている。支軸 2 5 a、2 5 b は上方に向けて突出された先細り形状の軸部を備えている。一方、前面扉 1 2 には、各支軸 2 5 a、2 5 b に対応して当該支軸 2 5 a、2 5 b の軸部が挿入される挿入孔を備えた支軸金具 2 6 a、2 6 b が設けられている。そして、各支軸 2 5 a、2 5 b の上方に支持金具 2 6 a、2 6 b を配置させた上で前面扉 1 2 を降下させることにより、支持金具 2 6 a、2 6 b の挿入孔に支軸 2 5 a、2 5 b の軸部が挿入された状態とされる。これにより、前面扉 1 2 は筐体 1 1 に対して両支軸 2 5 a、2 5 b を結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回転可能に支持され、その回転によって筐体 1 1 の前面開放側を開放したり閉鎖することができるように構成されている。

【0014】

前面扉12は、その裏側に設けられた施錠装置によって開放不能な施錠状態とされる。また、前面扉12の右端側上部には解錠操作部たるキーシリンダ20が設けられている。キーシリンダ20は施錠装置と一体化されており、キーシリンダ20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。そこで、施錠装置を含むロック機構について概略を説明する。

【0015】

前面扉12の右端側、すなわち前面扉12の開放軸の反対側には、その裏側に施錠装置が設けられている。施錠装置は、上下方向に延び前面扉12に固定された基枠と、基枠の上部から前面扉12の前方に延びるように設けられたキーシリンダ20と、基枠に対して上下方向に移動可能に組み付けられた長尺状の連動杆21とを備えている。そして、施錠装置のうちキーシリンダ20だけが前面扉12の前方に突出した状態で設けられている。キーシリンダ20が設けられる位置は前面扉12の中でも肉厚の薄い上部位置とされており、その結果、全長の短い汎用性のあるキーシリンダ20を採用することができる。連動杆21は、キーシリンダ20に差し込んだキーを時計回りに操作することで下方へ移動される。連動杆21には、鉤形状をなす上下一対の鉤金具22が設けられており、筐体11に対して前面扉12を閉鎖した際には、鉤金具22が筐体11側の支持金具23に係止されて施錠状態となる。なお、鉤金具22には施錠状態を維持する側へ付勢するコイルバネ等の付勢部材が設けられている。キーシリンダ20に対してキーが時計回りに操作されると、連動杆21が下方に移動し、前期付勢部材の付勢力に抗して鉤金具22が移動されることにより当該鉤金具22と支持金具23との係止状態が解除され、筐体11に対する前面扉12の施錠状態が解除される。

【0016】

前面扉12の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を教示、又は、示唆する遊技パネル30が設けられている。遊技パネル30には、縦長の3つの表示窓31L、31M、31Rが横並びとなるように形成されている。表示窓31L、31M、31Rは透明又は半透明な材質（例えば、合成樹脂、強化ガラス等）により構成されており、各表示窓31L、31M、31R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31L、31M、31Rを1つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0017】

図3に示すように、筐体11は仕切り板40によりその内部が上下2分割されており、仕切り板40の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット41が取り付けられている。リールユニット41は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された回転体（回転体）としての左リール42L、中リール42M、右リール42Rを備えている。各リール42L、42M、42R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42L、42M、42R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42L、42M、42Rが各表示窓31L、31M、31Rと1対1で対応している。従って、各リール42L、42M、42Rの表面の一部はそれぞれ対応する表示窓31L、31M、31Rを通じて視認可能な状態となっている。また、リール42L、42M、42Rが正回転すると、各表示窓31L、31M、31Rを通じてリール42L、42M、42R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だされる。尚、各表示窓31L、31M、31Rの上縁部、及び、下縁部には、図示しないLEDが内蔵されており、停止すべきリール42L、42M、42Rに対応するLEDが適宜発光するようになっている。

【0018】

これら各リール42L、42M、42Rは、それぞれが駆動手段としてのステッピングモータ61L、61M、61Rに連結されており、各ステッピングモータ61L、61M、61Rの駆動により各リール42L、42M、42Rが個別に、即ちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。これら各リール42L、42M、42Rは同様の構成をしているため、ここでは左リール42Lを例に挙げて図6に基づいて説明する。尚、図

6は左リール42Lの分解斜視図である。また、ステッピングモータ61として本実施形態では、1-2相励磁方式を採用したハイブリッド(HB)型の2相ステッピングモータを使用している。なお、ステッピングモータはハイブリッド型や2相に限らず、4相あるいは5相のステッピングモータなど、種々のステッピングモータを使用することができる。

【0019】

左リール42Lは、円筒状のかごを形成する円筒骨格部材50と、その外周面において無端状に巻かれた帯状のシートとを備えている。これらにより、本実施形態における回転体本体が構成される。そして、その巻かれた状態を維持するように、シートの長辺両側に沿って形成された一対のシール部を介して円筒骨格部材50に貼付されている。前記シートの外周面には、識別情報としての図柄が等間隔ごとに多数印刷されている。円筒骨格部材50の中心部には支軸部を構成するボス部51が形成されており、円盤状のボス補強板52を介して左リール用ステッピングモータ61Lの駆動軸に取り付けられている。従って、左リール用ステッピングモータ61Lの駆動軸が回転することによりその駆動軸を中心として円筒骨格部材50が自転するように回転され、左リール42Lが円環状のリール面に沿って周回するようになっている。

【0020】

左リール用ステッピングモータ61Lは、リールユニット41(図3)内において起立状態に配置されたモータプレート53の側面にねじ54で固定されている。モータプレート53には、所定検出位置において、検出手段としてのリールインデックスセンサ(回転位置検出センサ)55が設置されている。本実施形態では、リールインデックスセンサ55として、発光部としての発光素子55aと、受光部としての受光素子55bとが所定間隔をおいて保持された透過型フォトセンサが採用されている。

【0021】

一方、左リール42Lと一体化されたボス補強板52には、半径方向に延びる第1センサカットバン56及び第2センサカットバン57が取着されている。第1センサカットバン56及び第2センサカットバン57は、その基端部56b、57bがねじ58で固定されている。第1センサカットバン56の先端部は略直角に屈曲されており、当該先端部には左リール42Lの回転軸線方向に沿って突出する第1被検出部としての第1突部56aが形成されている。また、第2センサカットバン57の先端部にも、同様に、第2被検出部としての第2突部57aが形成されている。第1センサカットバン56及び第2センサカットバン57は、それぞれ第1突部56a及び第2突部57aがリールインデックスセンサ55の両素子55a、55bの間を通過できるように位置合わせがなされている。そして、左リール42Lがほぼ半周するごとに第1突部56a及び第2突部57aの通過をリールインデックスセンサ55が検出し、その検出の都度、後述する主制御装置131に検出信号が出力される。なお、リールインデックスセンサ55は定期的に(本実施形態では1.49msec周期で)前記検出を行うよう構成されている。従って、主制御装置131はこの検出信号に基づいて左リール42Lの回転位置(回転角度位置)をほぼ半周するごとに確認し補正できる。

【0022】

ステッピングモータ61Lは例えば504パルスの駆動信号(励磁信号あるいは励磁パルスとも言う。以下同じ)を与えることにより1回転されるように設定されている。つまり、7パルスの駆動信号で左リール42Lが5°角度変化するというように、駆動信号の数に応じた回転量で左リール42Lを回転させるように構成されている。さらに、この駆動信号によってステッピングモータ61Lの回転位置、すなわち左リール42Lの回転位置が制御される。

【0023】

各リール42L、42M、42Rの各シート上には、その長辺方向(周回方向)に複数個、具体的には21個の図柄(識別情報)が描かれている。従って、所定の位置においてある図柄から次の図柄へ切り替えるには24パルス(=504パルス÷21図柄)を要する。そして、左リール42Lの回転位置が検出された時点(例えば第1センサカットバン

10

20

30

40

50

56（第1突部56a）の始端部56sが検出された時点等）からのパルス数により、どの図柄が表示窓31Lから視認可能な状態となっているかを認識したり、任意の図柄を表示窓31Lから視認可能な状態としたりする制御を行うことができる。

【0024】

各リール42L、42M、42Rに付された図柄のうち、表示窓31L、31M、31Rを介して全体を視認可能な図柄数は、主として表示窓31L、31M、31Rの上下方向の長さによって決定される所定数に限られている。本実施形態では各リール3個ずつとされている。このため、各リール42L、42M、42Rがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が遊技者に視認可能な状態となる。各表示窓31L、31M、31Rに表示される上・中・下の3つの図柄のうち、上に表示される図柄のことを「左リール42Lの上段の図柄、中リール42Mの上段の図柄、右リール42Rの上段の図柄」とも称し、中に表示される図柄のことを「左リール42Lの中段の図柄、中リール42Mの中段の図柄、右リール42Rの中段の図柄」とも称し、下に表示される図柄のことを「左リール42Lの下段の図柄、中リール42Mの下段の図柄、右リール42Rの下段の図柄」とも称する。

【0025】

ここで、各リール42L、42M、42Rに付される図柄について説明する。図7には、左リール42L、中リール42M、右リール42Rのそれぞれに巻かれるシートに描かれた図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール42L、42M、42Rにはそれぞれ21個の図柄が一行に設けられている。各リール42L、42M、42Rに対応して番号が1～21まで付されているが、これは説明の便宜上付したものであり、リール42L、42M、42R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。

【0026】

図柄としては、ビッグボーナスゲームに移行するための「赤7」図柄（例えば、左リール第15番目）と、レギュラーボーナスゲームに移行するための「BAR」図柄（例えば、左リール第9番目）と、詳しくは後述するリプレイタイムの状態の移行に使用される「白7」図柄（例えば、左リール第5番目）とがある。また、リプレイゲーム（再遊技）に移行するための「リプレイ」図柄（例えば、左リール第1番目）がある。さらに、小役の払出が行われる「スイカ」図柄（例えば、左リール第3番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール第2番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール第10番目）がある。各リール42L、42M、42Rに巻かれるシートにおいて、各種図柄の数や配置順序が異なっている。加えて、左リール42Lには、役構成に使用されないブランク図柄（比較的小さい四角の図柄。左リール第4番目、及び、第14番目）がある。尚、リールユニット41の各リール42L、42M、42Rは識別情報を変動表示（可変表示）する可変表示手段の一例であり、主表示部を構成する。

【0027】

図1に示すように、遊技パネル30には、各表示窓31L、31M、31Rを結ぶようにして、横方向へ平行に3本、斜め方向へたすき掛けに2本、計5本の組合せラインが付されている。勿論、最大組合せライン数を6以上としてもよく、5未満としてもよく、所定条件に応じて最大組合せライン数を変更するようにしてもよい。これら各組合せラインに対応して、表示窓31L、31M、31R群の正面から見て左側には有効ライン表示部32、33、34が設けられている。第1有効ライン表示部32は組合せラインのうち中央の横ライン（中央ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第2有効ライン表示部33は組合せラインのうち上下の横ライン（上ライン及び下ライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。第3有効ライン表示部34は組合せラインのうち一対の斜めライン（右下がりライン及び右上がりライン）が有効化された場合に点灯等によって表示報知される。そして、有効化された組合せライン、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入賞となり、予め定められたメダル払出処理や特定遊技への移行処理などが実行される。

【0028】

ここで、各図柄が入賞となった場合の付与（払出）枚数等について説明する。小役として「スイカ」図柄が所定の有効ライン上に左・中・右と揃った場合（以下、「スイカの組合せが停止表示された、入賞した」とも称する）には15枚のメダルの付与が行われ、小役として「ベル」図柄が所定の有効ライン上に左・中・右と揃った場合（以下、「ベルの組合せが停止表示された、入賞した」とも称する）には8枚のメダルの付与が行われ、小役として左リール42Lの「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合（以下、「チェリーが停止表示された、入賞した」とも称する）には2枚のメダルの付与が行われる。即ち、中リール42M及び右リール42Rの「チェリー」図柄はメダルの付与と無関係である。また、「チェリー」図柄に限っては、他の図柄との組合せとは無関係にメダルの付与が行われるため、左リール42Lの複数の有効ラインが重なる位置（具体的には上段又は下段）に「チェリー」図柄が停止した場合には、その重なった有効ラインの数を乗算した分だけのメダルの付与が行われることとなり、結果として本実施の形態では4枚のメダルの付与が行われる。尚、本実施形態では、スイカの組合せを揃えることのできる有効ラインは、上ライン、右下がりライン、右上がりラインのみとなっているが、中ラインや下ラインにも揃えることが可能な構成としてもよい。

10

【0029】

ボーナス役（特殊小役）として「赤7」図柄が所定の有効ライン上に左・中・右と揃った場合（以下、「BB図柄の組合せが停止表示された、入賞した」とも称する）には、0枚のメダルが付与され（メダルの付与は行われず）、ビッグボーナスゲームに移行する。ボーナス役として「BAR」図柄が所定の有効ライン上に左・中・右と揃った場合（以下、「RB図柄の組合せが停止表示された、入賞した」とも称する）にも、0枚のメダルが付与され（メダルの付与は行われず）、レギュラーボーナスゲームに移行する。

20

【0030】

再遊技役として「リプレイ」図柄が有効ライン上に左・中・右と揃った場合（以下、「リプレイ図柄の組合せが停止表示された、入賞した」とも称する）にはメダルの付与は行われないものの、次ゲーム（次回の識別情報の変動表示）がリプレイ遊技（再遊技）とされる。本実施形態では、「白7」図柄が所定の有効ライン上に左・中・右と揃った場合（以下、「特殊リプレイAが停止表示された、入賞した」とも称する）にも、一切メダルの付与は行われず、次ゲームがリプレイ遊技とされる上、リプレイの当選確率が比較的高い第2リプレイタイム（以下、「RT2」とも称する）に移行する。さらに、「白7、赤7、及び、スイカ」が所定の有効ライン上において同じ図柄が3つ揃わないように停止される組合せ（例えば、「白7・白7・スイカ」、「スイカ・赤7・スイカ」等のようにテンパイの形になる場合と、例えば、「白7・スイカ・赤7」等のようにテンパイにならない形になる場合とがある）とされた場合（以下、「特殊リプレイBが停止表示された、入賞した」とも称する）にも、一切メダルの付与は行われず、次ゲームがリプレイ遊技とされる上、第2リプレイタイム（RT2）に移行する。

30

【0031】

本実施形態では、特殊リプレイAに当選した場合には、特殊リプレイBにも当選する（同時当選する）ようになっており、特殊リプレイAが停止表示されなかった場合には、特殊リプレイBが停止表示されるようになっている。また、特殊リプレイAに当選した場合には、対応する役である特殊リプレイAを狙って停止表示させる旨の指示が後述する演出表示装置15において導出されるようになっている。さらに、特殊リプレイAは、有効ラインのうち中央ラインに揃うように制御される。特殊リプレイBは、「白7」を含むもの（白7テンパイが否定されていないもの）は、有効ラインのうち中央ラインに揃うように制御され、それ以外の組合せは、中央ライン以外に揃うように制御される。

40

【0032】

加えて、リール42L、42M、42Rの停止制御では、当選した役において組合せの多い図柄が優先して停止制御される（成立した役は極力有効ライン上に引き込む）。例えば、特殊リプレイBのうち、左リールに「白7」、「赤7」、「スイカ」が停止される組

50

合せはそれぞれ6通りである（中リールや右リールにこれらの図柄が停止される組合せの数も同じ）。ここで、特殊リプレイBと同時当選する特殊リプレイAを停止表示させる場合には、当選役（特殊リプレイA、及び、特殊リプレイB）に対応して各リールに「赤7」、「スイカ」が停止される組合せよりも「白7」を停止させる組合せが1通り多くなることから、「赤7」、「スイカ」よりも「白7」が優先的に中央ラインに停止されるように制御される。

【0033】

尚、本実施形態では、特殊リプレイBに当選しても特殊リプレイAに当選していない場合もある。また、詳しくは後述するが、本実施形態では、特殊リプレイAと重複（同時当選）しない単独の特殊リプレイBの当選ゲームでは特殊リプレイBの当選を示唆・教示する演出が行われない構成となっているが、行われるような構成としてもよい。さらに、特殊リプレイA、Bの構成図柄やパターンの数等については特に限定されるものではなく、機種毎に適宜設定可能である。

【0034】

加えて、「リプレイ・ベル・リプレイ」の組合せが有効ライン上に揃った場合（以下、「フェイクリプレイが停止表示された、入賞した」とも称する）にも、一切メダルの付与は行われず、次ゲームがリプレイ遊技とされる。フェイクリプレイは、第3停止が右リール42Rになる場合、上ラインにフェイクリプレイが揃うように制御され、第3停止が中リール42Mになる場合、右下がりラインにフェイクリプレイが揃うように制御され、第3停止が左リール42Lになる場合、下ラインにフェイクリプレイが揃うように制御される。つまり、まず、左リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで左リール上段にリプレイ、左リール中段に白7が停止し、続いて、中リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、中リール上段にベル、中リール中段に白7が停止し、最後に、右リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、右リール上段にリプレイ、右リール枠上、或いは、枠下に白7が停止する。また、例えば、まず、左リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで左リール上段にリプレイ、左リール中段に白7が停止し、続いて、右リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、右リール下段にリプレイ、右リール中段に白7が停止し、最後に、中リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、中リール中段にベル、中リール上段又は下段に白7が停止する。さらに、例えば、まず、右リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで右リール下段にリプレイ、右リール中段に白7が停止し、続いて、中リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、中リール下段にベル、中リール中段に白7が停止し、最後に、左リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、左リール下段にリプレイ、左リール枠上又は枠下に白7が停止する。すなわち、「白7」を有効ラインに狙うと、中央ラインにテンパイさせることはできるものの、「白7揃い」はさせることができない（その裏でフェイクリプレイが揃っている）という構成になっている。尚、第2停止の時点、或いは、第1停止の時点で、白7が揃わず、特殊リプレイAに当選していないことが判明する押し順も存在するような図柄配置とすることも可能である。

【0035】

尚、フェイクリプレイ（フェイク役）が入賞したとしても、リプレイタイムの移行は行われない。また、「第1停止」は、回転中の3つのリールのうち、最初にリールが停止されることであり、「第2停止」は、回転されていたリールのうち2番目にリールが停止されること（3つのリールのうち1つが停止され、2つが回転中の状態で回転中のリールが停止されること）であり、「第3停止（最終停止）」は、回転されていたリールのうち3番目にリールが停止されること（3つのリールのうち2つが停止され、1つが回転中の状態で当該回転中の最後にリールが停止されること）である。

【0036】

その他の図柄の組合せの場合、即ち有効ライン上に左リール42Lの「チェリー」図柄

10

20

30

40

50

が停止せず、また有効ライン上に上記の図柄の組合せが揃わない場合には、「外れ」であり、メダルの付与やリプレイ遊技の付与等は行われない。

【0037】

また、本実施形態では、ビッグボーナス終了後、及び、レギュラーボーナス終了後に、特殊リプレイA（特殊リプレイB）の当選確率が高められた第1リプレイタイム（以下、「RT1」とも称する）に移行する。本実施形態では、ビッグボーナス後、20ゲーム間がRT1とされ、レギュラーボーナス後、1ゲーム間がRT1とされる。RT1では、特殊リプレイAの当選確率が約3／32とされている。尚、RT1以外では、特殊リプレイA、特殊リプレイB、及び、フェイクリプレイに当選しない設定となっている（かなり低い確率で当選する設定としてもよい）。また、例えば、RT2では、小役、再遊技役、及び、ボーナス役のいずれに当選するかの役抽選（当否抽選）において、RT0やRT1では「外れ」に対応すると判別されていたものが、「リプレイ」に対応すると判別される小役判定テーブル（乱数値と、小役との対応関係を示すテーブルであって、遊技状態に対応して複数設けられる）が参照されるようになる。

10

【0038】

RT1、及び、RT2において、ビッグボーナス、及び、レギュラーボーナスに当選した場合には、通常リプレイタイム（以下、「RT0」とも称する）に移行する。そして、再遊技役以外（外れ等）に当選した場合に、ビッグボーナス、及び、レギュラーボーナスを停止表示（入賞）させることができるようになる。

【0039】

ビッグボーナス、及び、レギュラーボーナスに入賞することにより、ボーナス状態（以下、リプレイ確率の説明の際には「RT3」とも称する）に移行する。ボーナス状態では、「外れ」、及び、「リプレイ」に対応する振分けのない（或いは、少ない）小役判定テーブルが参照される。これにより、ボーナス中は、毎ゲーム、基本的に小役が停止表示されることとなる。尚、ビッグボーナス用の小役判定テーブルと、レギュラーボーナス用の小役判定テーブルとで、「スイカ」、「チェリー」への振分け確率が異なっている（例えば、レギュラーボーナスでは、「スイカ」又は「チェリー」と、「ベル」との重複役が設定される等）。

20

【0040】

図2等に応示するように、遊技パネル30の下方左側には、各リール42L、42M、42Rを（基本的には一斉に回転開始するが、必ずしも回転開始が同時である必要はない）回転開始させる（識別情報の変動表示を開始させる）ために操作されるスタートレバー71が設けられている。スタートレバー71はリール42L、42M、42Rを回転開始、すなわち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。スタートレバー71は、遊技者がゲームを開始するときに手で押し操作するレバーであり、手が離れた後、元の位置に自動復帰する。メダルが投入されているとき（かつ、リール42L、42M、42Rが停止表示されている状態）にこのスタートレバー71が操作される（特定条件が成立する）と、上記した小役、再遊技役、及び、ボーナス役（遊技者にとって有利な特典）に当選したか否かの役抽選（当否抽選）等が行われるとともに、各リール42L、42M、42Rが基本的には一斉に回転を始める。

30

【0041】

スタートレバー71の右側には、回転している各リール42L、42M、42Rを個別に停止させるために操作されるボタン状の左ストップスイッチ72、中ストップスイッチ73、右ストップスイッチ74が設けられている。各ストップスイッチ72、73、74は停止対象となるリール42L、42M、42Rに対応する表示窓31L、31M、31Rの直下にそれぞれ配置されている。ストップスイッチ72、73、74はリール42L、42M、42Rの回転に基づく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。各ストップスイッチ72、73、74は、左リール42Lが回転を開始してから所定時間が経過すると停止させることが可能な状態となり、かかる状態中には図示しないランプが点灯表示されることによって停止操作が可能であることが報知され、回転が停止

40

50

すると消灯されるようになっている。

【0042】

尚、本実施形態では、回転しているリール42L、42M、42Rを停止させる場合に、当選役に対応する図柄が有効ラインに対して通過する前側にずれた位置にあるタイミングでストップスイッチ72、73、74を操作しても、当該ずれが4図柄分以内であれば、当選役に対応する図柄を有効ラインに移動させる（引き込む）アシスト機能が設けられている。また、ボーナスに当選している状態（ボーナスの当選を示すフラグはオンにされているが未だ入賞していない状態）におけるゲームで小役に当選した場合には、当該小役を有効ライン上に（引き込める範囲であれば）優先的に停止させる構成となっている。但し、ボーナスと小役の両方に当選している状態では、ボーナスを優先的に有効ラインに停止させる構成を採用することも可能である。

10

【0043】

本実施形態では、リールユニット41の全てのリール42L、42M、42Rが回転してから、全てのリール42L、42M、42Rが停止表示されるまでが、1回のゲームとされており、リール42L、42M、42Rの回転に伴うリール42L、42M、42Rに付された図柄の変動表示（以下、単に、「図柄の変動表示」とも称する）が（可変表示手段の）識別情報の変動表示に相当する。また、回転するリール42L、42M、42Rのうち1つ目を停止させることを「第1停止」とも称し、2つ目を停止させることを「第2停止」と称し、3つ目を停止させる「第3停止」とも称する。

【0044】

前面扉12の上部（表示窓31L、31M、31Rの上方）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13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（教示又は示唆）したりする左右一対のスピーカ14と、液晶表示装置により構成され、遊技者に各種情報を教示又は示唆する演出表示手段としての演出表示装置15とが設けられている。演出表示装置15では、リールユニット41の図柄の変動表示に伴って行われ、当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示（例えば、リール42L、42M、42Rの回転に伴って開始され、及び、回転するリールのうち1つめ、及び、2つめの停止表示に伴って展開し、3つ目のリールの停止表示に伴って終結するストーリーのある演出、或いは、3つ目のリールの停止表示でも終結せずに次のゲームに持ち越されて、次ゲーム以降のゲームで終結するストーリーのある演出等）が導出可能となっている。尚、上部ランプ13等の電飾手段やスピーカ14等の位置や数は特に説明したものに限られない。また、演出表示装置15は、EL表示装置やドットマトリックス表示器等の他の表示器を使用してもよい。

20

【0045】

表示窓31L、31M、31Rの下方右側には、投資価値（遊技価値）としてのメダルを投入するためのメダル投入口75が設けられている。メダル投入口75は投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口75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、投資価値を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

【0046】

メダル投入口75から投入されたメダルは、前面扉12の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクト84によって貯留用通路81か排出用通路82のいずれかへ導かれる。すなわち、セレクト84にはメダル通路切替ソレノイド83が設けられ、そのメダル通路切替ソレノイド83の非励磁時には排出用通路82側とされ、励磁時には貯留用通路81側に切り替えられるようになっている。貯留用通路81に導かれたメダルは、筐体11の内部に収納されたホッパ装置91へと導かれる。一方、排出用通路82に導かれたメダルは、前面扉12の前面下部に設けられたメダル排出項17からメダル受け皿18へと導かれ、遊技者に返還される。

30

【0047】

図3等に示すように、メダルを遊技者に付与する払出手段としてのホッパ装置91は、

40

50

メダルを貯留する貯留タンク 9 2 と、メダルを遊技者に払い出す払出装置 9 3 とにより構成されている。払出装置 9 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 8 2 の中央右部に設けられた開口 9 4 へメダルを排出し、排出用通路 8 2 を介してメダル受け皿 1 8 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 9 1 の右方には、貯留タンク 9 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 9 5（図 5 参照）が設けられている。ホッパ装置 9 1 の貯留タンク 9 2 内部には、この貯留タンク 9 2 から予備タンク 9 5 へとメダルを排出する誘導プレート 9 6（図 3、図 5 参照）が設けられている。したがって、誘導プレート 9 6 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 9 5 に貯留されることとなる。

【0048】

図 2 等に示すように、メダル投入口 7 5 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 7 6 が設けられている。返却スイッチ 7 6 は、メダル投入口 7 5 に投入されたメダルがセレクト 8 4 内に詰まった際に押されるスイッチであり、このスイッチが押されることによりセレクト 8 4 が機械的に連動して動作され、当該セレクト 8 4 内に詰まったメダルがメダル排出口 1 7 より返却されるようになっている。

【0049】

スロットマシン 1 0 は、ゲームの実行に使用（ベット）可能な数よりも多くのメダルがメダル投入口 7 5 に投入された場合に、当該使用可能な数を超えて投入されたメダルが仮想のメダルとして規定枚数（例えば、最大で 5 0 枚分）まで貯留記憶される（「クレジットされる」とも称する）クレジット機能を有している。また、仮想メダルの貯留記憶（クレジット）上限に達していない状態では、小役入賞時に獲得したメダルについても仮想メダルとしてクレジットされる。さらに、クレジットが上限に達している状態でメダル投入口 7 5 にメダルが投入されたり、小役入賞によりメダルを獲得することでクレジットの上限を超えたりする場合に、上限を超えた分の現実のメダルが遊技者に払出される（返却される）ようになっている。尚、リールユニット 4 1 の変動中にメダル投入口 7 5 にメダルを投入してもクレジットはされず、遊技者に返却される。また、リプレイ入賞状態においてメダル投入口 7 5 にメダルが投入された場合にクレジットされる構成としてもよいし、遊技者に返却されるように構成してもよい。

【0050】

表示窓 3 1 L、3 1 M、3 1 R の下方左側には、投資価値としてのクレジットされた仮想メダルを、ゲームの実行に使用可能とされる最大の枚数分（通常遊技状態では 3 枚であり、ボーナスゲーム（特別遊技状態）において有効ラインの数を減らすような構成であればボーナスゲーム中は 2 枚、或いは、1 枚となる）を一度に投入するためのボタン状の第 1 クレジット投入スイッチ 7 7（マックスベットボタン）が設けられている。つまり、通常遊技状態において仮想メダルが貯留記憶されている状態で第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 が操作されることにより、貯留記憶されていた仮想メダルが 3 枚消費される格好でゲームを実行可能な状態とされるようになっている。

【0051】

また、第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 の左方には当該スイッチ 7 7 よりも小さなボタン状のスイッチとして、第 2 クレジット投入スイッチ 7 8 及び第 3 クレジット投入スイッチ 7 9 が設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 7 8 はクレジットされた仮想メダルを一度に 2 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 7 9 は仮想メダルを 1 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 7 7 ～ 7 9 は前記メダル投入口 7 5 とともに投資価値を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 7 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のに対し各クレジット投入スイッチ 7 7 ～ 7 9 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、投資価値を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。加えて、第 1 クレジット投入スイッチ 7 7、第 2 クレジット投入スイッチ 7 8、及び、第 3 クレジット投入スイッチ 7 9 のいずれかを操作して所定数のメダルがベットされた状態において、異なる第 1 クレジット投入スイッチ 7 7、第 2 クレジット投入スイッチ 7 8、及び、第 3 クレ

10

20

30

40

50

ジット投入スイッチ 79 が操作された場合には、入力が上書きされて、最後に操作された第 1 クレジット投入スイッチ 77、第 2 クレジット投入スイッチ 78、及び、第 3 クレジット投入スイッチ 79 に対応する枚数のメダルがベットされた状態となる。

【0052】

なお、第 1 クレジット投入スイッチ 77 は、1 ゲームにつき投入できるメダル最大数（3 枚）に達していないことを促すため、図示しない発光部材としてのランプが内蔵されている。当該ランプは、第 1 クレジット投入スイッチ 77 のスイッチ操作が有効である状況時において点灯されて当該スイッチ 77 の操作を促すが、クレジットされた仮想メダルが存在しない場合や既に 3 枚のメダル投入がなされている状況下では消灯される。ここで、上記点灯に代えて、点滅させてメダル投入の促しを遊技者に一層分かり易くしてもよい。

10

【0053】

スタートレバー 71 の左側には、ボタン状のクレジット返却スイッチ 80 が設けられている。仮想メダルがクレジットされている状態でクレジット返却スイッチ 80 が操作されることで、クレジットされている仮想メダルに相当する現実のメダルが遊技者に払出される（返却される）ようになっている（ベットされていた状態のメダルも返却される）。尚、クレジット機能のオン・オフを切換可能な構成を採用してもよく、その場合、クレジット返却スイッチ 80 を切換用のスイッチとしてもよい。

【0054】

遊技パネル 30 の表示窓 31 L、31 M、31 R 下方には、クレジット（貯留記憶）されたメダル数を表示する残数表示部 35 と、ビッグボーナスやレギュラーボーナス等の特別遊技状態の際に例えば残りのゲーム数等を表示するゲーム数表示部 36 と、獲得メダルの枚数を表示する獲得枚数表示部 37 とがそれぞれ設けられている。これら表示部 35 ～37 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。尚、獲得枚数表示部 37 では、基本的に各ゲームのメダルの獲得枚数が表示されるようになっているが、例えば、ボーナス中は、各ゲームのメダル獲得枚数が表示された後に当該ボーナス中の総メダル獲得枚数が表示されるように構成してもよい。

20

【0055】

ここで、メダルがベットされる手順について説明する。遊技の開始時に 1 枚目のメダルがメダル投入口 75 に投入されると、第 1 有効ライン表示部 32 が点灯し、そしてこれに対応する中央ラインが有効ラインとなり、2 枚目のメダルがメダル投入口 75 に投入されると、更に第 2 有効ライン表示部 33 が点灯すると共に、これに対応する上ライン及び下ラインを含む合計 3 本の組合せラインがそれぞれ有効ラインとなり、3 枚目のメダルがメダル投入口 75 に投入されると、更に第 3 有効ライン表示部 34 が点灯し、そしてこれに対応する一対の斜めラインを含む合計 5 本の組合せライン全てが有効ラインとなる。

30

【0056】

また、4 枚以上のメダルがメダル投入口 75 に投入されると、3 枚を超える余剰メダルは、クレジットされている仮想メダルが上限に達していれば、セレクト 84 により排出用通路 82 への切替がなされてメダル排出口 17 からメダル受け皿 18 へ返却される。一方、クレジットの上限に達していなければ、スロットマシン 10 の内部（貯留タンク 92、予備タンク 95）に貯蓄されると共に残数表示部 35 に貯蓄枚数が表示される。

40

【0057】

残数表示部 35 に貯留枚数が表示されている場合には、第 1 ～第 3 クレジット投入スイッチ 77 ～79 のいずれかが押された際にも仮想メダルが投入されたこととなりベットとなる。第 3 クレジット投入スイッチ 79 が押された際には、仮想メダルが 1 枚投入されたこととして残数表示部 35 に表示されている数値が 1 つディクリメントされ、第 1 有効ライン表示部 32 が点灯して中央ラインが有効ラインとなる。第 2 クレジット投入スイッチ 78 が押された際には、仮想メダルが 2 枚投入されたこととして残数表示部 35 に表示されている数値が 2 つディクリメントされ、第 1 有効ライン表示部 32 および第 2 有効ライン表示部 33 が点灯して合計 3 本の組合せラインが有効ラインとなる。第 1 クレジット投入スイッチ 77 が押された際には、仮想メダルが 3 枚投入されたこととして残数表示部 3

50

5 に表示されている数値が 3 つディクリメントされ、全ての有効ライン表示部 3 2 ～ 3 4 が点灯して合計 5 本の組合せラインが有効ラインとなる。

【 0 0 5 8 】

なお、第 1 ～ 第 3 クレジット投入スイッチ 7 7 ～ 7 9 のいずれかが押された際に投入されるべき仮想メダルが貯留されていない場合、例えば残数表示部 3 5 の表示が 2 のときに第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 が押された場合等には、残数表示部 3 5 の数値が全てディクリメントされて 0 となり、投入可能な仮想メダル分だけベットされる。また、通常遊技状態において各ゲームの実行につきメダルが 3 枚必要な場合（3 枚掛け専用機の場合）には、第 1 ～ 第 3 クレジット投入スイッチ 7 7 ～ 7 9 のうち、第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 だけを設けることとしてもよいし、1 枚掛けが可能な構成であっても第 2 クレジット投入スイッチ 7 8 を省略するように構成してもよい。

10

【 0 0 5 9 】

第 1 クレジット投入スイッチ 7 7 と、メダル投入口 7 5 との間の位置には、演出操作手段としての演出ボタン 1 0 1、及び、十字ボタン 1 0 2 が設けられている。演出ボタン 1 0 1 は、上側が閉塞された円筒状の透明な操作体が上下に変位可能に設けられ、常にはばねにより上方（取付面から突出する方向）に付勢され、発光手段（例えば、LED）が内蔵されているとともに、操作体の上面には文字や図形（例えば PUSH 等）が付されている。状況に応じて演出ボタン 1 0 1 を押圧操作することで、演出表示装置 1 5 等において対応する演出を導出させたり、演出内容を変更したりする。十字ボタン 1 0 2 は、上・下・右・左・中央の 5 つの入力部を備えており、中央の入力部は主にその他の入力部への入力により行われた設定を決定する際に操作される。

20

【 0 0 6 0 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 0 は、音量、及び、光量の調整が可能であり、十字ボタン 1 0 2 の左右の入力部を操作することで音量を調節することができ、十字ボタン 1 0 2 の上下の入力部を操作することで光量を調節することができる。当該音量、及び、光量の調整に際しては、演出表示装置 1 5 において、音量、及び、光量の設定画面（調節可能な範囲、及び、現状の設定を示すとともに、調節の案内をする表示）が導出される。さらに、図柄の変動表示が行われていない状態で、十字ボタン 1 0 2 の中央の入力部、及び、演出ボタン 1 0 1 のどちらか一方を操作することで、演出表示装置 1 5 においてメニュー画面が表示される。メニュー画面では、音量、及び、光量の設定画面を開く項目と（本例では、メニュー画面を開くことなく、直接、十字ボタン 1 0 2 の上・下・右・左の入力部を操作することでも、音量、及び、光量の設定画面を開くことが可能）、所定の演出に関するカスタマイズの設定する演出カスタム画面を開く項目と、役の構成を紹介する画面を開く項目と、メニュー画面を閉じる項目とがある。尚、本例では、所定の遊技状態において遊技者が選択したキャラクタを演出表示装置 1 5 の所定位置（選択キャラ表示部）において表示しておけるキャラクタ選択機能があり、選択キャラ表示部に表示させるキャラクタは演出カスタム画面で設定可能である（表示なしの設定も可能である）。また、ゲーム中（スタートレバー 7 1 の操作に基づいてリール 4 2 L、4 2 M、4 2 R が変動を開始してから全てのリール 4 2 L、4 2 M、4 2 R 停止表示されるまで、或いは、対応するメダル払出が終了するまで）は、メニュー画面の表示ができない（メニュー画面が表示された状態でゲームが開始された場合にはメニュー画面が閉じられる）ようになっている（メニュー画面を開くことなく行う音量・光量の調節は可能としてもよい）。

30

40

【 0 0 6 1 】

尚、音量の設定を行うことのできるボタン、及び、光量の設定を行うことのできるボタンを個別に設けることとしてもよい。さらに、演出表示装置 1 5 に表示される文字の大きさ、色合い等を遊技者の操作に基づいて変更可能に構成してもよい。また、演出ボタン 1 0 1 に内蔵された LED は、演出ボタン 1 0 1 を操作してもスロットマシン 1 0 の視認態様の変化が生じないボタン無効状態と、演出ボタン 1 0 1 を操作することでスロットマシン 1 0 の視認態様の変化が生じるボタン有効状態と、ボタン有効状態において演出ボタン 1 0 1 が操作された操作状態（操作中、或いは、操作後の状態）とで、発光態様（発光色

50

等）が異なるように構成してもよい。また、演出ボタン１０１の内側において発光手段に代えて文字等を表示可能な表示装置を設けることとしてもよいし、発光手段に加えて、演出ボタン１０１を操作した場合に、或いは、操作しない状態において、（それぞれ）操作体の文字や図形と一体となって連帯感のある態様が視認されるオブジェクト（表示装置による表示オブジェクトでもよい）を設けることとしてもよい。

【００６２】

演出表示装置１５の背面には、サブ制御手段としてのサブ制御装置１１１、及び、表示制御装置１１２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。上部ランプ１３、及び、スピーカ１４は、サブ制御装置１１１により制御される。演出表示装置１５は、遊技に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、リールユニット４１にて表示される結果に対応させるように、主制御装置１３１からのコマンドに基づき、サブ制御装置１１１によって補助的な表示内容が決定され、当該決定に基づき、表示制御装置１１２によって表示が行われる。通常遊技状態では、演出表示装置１５において、リールユニット４１の図柄の変動表示に伴って行われ（開始とともに開始され、停止表示に対応して終了し）、役抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能に構成されている。

10

【００６３】

メダル受け皿１８の上方には、機種名や遊技に関わるキャラクタなどが表示された下段プレート１６が装着されている。また、メダル受け皿１８の左方には、手前側下方に反転可能な灰皿１９が設けられている。

20

【００６４】

筐体１１の内部においてホッパ装置９１の左方には、電源ボックス１２１が設けられている。電源ボックス１２１は、電源スイッチ１２２やリセットスイッチ１２３や設定キー挿入孔１２４などを備えている。電源スイッチ１２２は、主制御装置１３１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。

【００６５】

リセットスイッチ１２３は、スロットマシン１０の各種状態をリセットするためのスイッチである。本スロットマシン１０は各種データのバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復旧（復電）の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。従って、例えば遊技ホールの営業が終了する場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持されるが、リセットスイッチ１２３を押しながら電源スイッチ１２２をオンすると、バックアップデータがリセットされるようになっている。また、電源スイッチ１２２がオンされている状態でリセットスイッチ１２３を押した場合には、エラー状態がリセットされる。

30

【００６６】

設定キー挿入孔１２４は、ホール管理者などがメダルの付与率（払出率）の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１２４へ挿入して操作することにより、スロットマシン１０の設定状態（当選確率設定処理）を「設定１」から「設定６」まで変更できるようになっており、「設定６」が最もメダル付与率が高く、設定値が少なくなる順にメダル付与率が低くなる。つまり、設定値が大きくなるほど遊技者にとって有利な（例えば、ボーナス確率やＲＴ２移行確率が高い）遊技を実行することができる。尚、設定値は６段階に限定されるものではなく、適宜設定可能である。

40

【００６７】

リールユニット４１の上方には、主制御装置１３１が筐体１１の背板１１ｃに取り付けられている。主制御装置１３１は、主たる制御を司るＣＰＵ、遊技プログラムを記憶したＲＯＭ、遊技の進行に応じた必要なデータを一時的に記憶するＲＡＭ、各種機器との連絡をとるポート、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロック回路等を含む主基板を具備しており、主基板が透明樹脂材料等よりなる被包手段としての基板ボックスに収容されて構成されている。基板ボックスは、略直方体形状のボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えている。これらボックスベースとボックスカ

50

バーとは封印手段としての封印ユニットによって開封不能に連結され、これにより基板ボックスが封印されている。なお、ボックスベースとボックスカバーとを鍵部材を用いて開封不能に連結する構成としてもよい。

【0068】

また、図示は省略するが、スロットマシン10には、前面扉12の開放を検知するための開放検知スイッチが設けられている。さらに、図示は省略するが、スロットマシン10には、遊技ホールのホールコンピュータなどへの各種情報送信を中継する外部端子板が設けられている。例えば現在の遊技状態（変動表示の開始、ボーナス状態の開始・終了、RT2状態の開始・終了等）に関する情報を出力するための端子、開放検知スイッチによって検知される前面扉12の開放に関する情報を出力するための端子、各種エラー状態に関する情報を出力するための端子、メダルの付与に関する情報を出力するための端子などが設けられている。

10

【0069】

次に、本スロットマシン10の電氣的構成について、図8のブロック図に基づいて説明する。

【0070】

制御手段としての主制御装置131には、演算処理手段であるCPU151を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU151には、電源ボックス121の内部に設けられた電源装置161の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路154や、入出力ポート155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131は、スロットマシン10に内蔵されるメイン基板としての機能を果たすものである。主制御装置131は、本実施形態における駆動制御手段、回転位置検出手段、通過時間計測手段、駆動信号計数手段、演算手段、信号監視手段、通過時間記憶手段、比較手段を構成する。

20

【0071】

主制御装置131の入力側には、スタートレバー71の操作を検出するスタート検出センサ71a、各ストップスイッチ72、73、74の操作を個別に検出するストップ検出センサ72a、73a、74a、メダル投入口75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75a、各クレジット投入スイッチ77、78、79の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ77a、78a、79a、クレジット返却スイッチ80の操作を検出するクレジット返却検出センサ80a、各リール42の回転位置を個別に検出するリールインデックスセンサ55、ホッパ装置91から払出されるメダルを検出する払出検出センサ91a、リセットスイッチ123の操作を検出するリセット検出センサ123a、設定キー挿入孔124に設定キーが挿入されたことを検出する設定キー検出センサ124a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155を介してCPU151に出力されるようになっている。

30

【0072】

なお、投入メダル検出センサ75aは実際には複数個のセンサより構成されている。即ち、メダル投入口75からホッパ装置91に至る貯留用通路81は、メダルが1列で通行可能なように構成されている。そして、貯留用通路81には第1センサが設けられるとともに、それよりメダルの幅以上離れた下流側に第2センサ及び第3センサが近接（少なくとも一時期において同一メダルを同時に検出する状態が生じる程度の近接）して設けられており、これら第1乃至第3の各センサによって投入メダル検出センサ75aが構成されている。主制御装置131は、第1センサから第2センサに至る時間を監視し、その経過時間が所定時間を越えた場合にはメダル詰まり又は不正があったものとみなしてエラーとする。エラーになると、エラー報知が行われるとともにエラー解除されるまでの遊技者による操作が無効化される。また、主制御装置131は第2センサと第3センサとがオンオフされる順序をも監視し、第2、第3センサが共にオフ、第2センサのみオン、第2、第3センサが共にオン、第3センサのみオン、第2、第3センサが共にオフという順序通りになった場合で、かつ各オンオフ切換に移行する時間が所定時間内である場合にのみメダ

40

50

ルが正常に取り込まれたと判断し、それ以外の場合はエラーとする。このようにするのは、貯留用通路 8 1 でのメダル詰まりの他、メダルを投入メダル検出センサ 7 5 a 付近で往復動させてメダル投入と誤認させる不正を防止するためである。

【 0 0 7 3 】

また、主制御装置 1 3 1 の入力側には、入出力ポート 1 5 5 を介して電源装置 1 6 1 に設けられた停電監視回路 1 6 1 b が接続されている。電源装置 1 6 1 には、主制御装置 1 3 1 を始めとしてスロットマシン 1 0 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部 1 6 1 a や、上述した停電監視回路 1 6 1 b などが搭載されている。

【 0 0 7 4 】

停電監視回路 1 6 1 b 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 1 2 2 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 1 6 1 b は、電源部 1 6 1 a から出力される。この例では直流 1 2 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 1 0 ボルト未満まで低下したとき電圧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 C P U 1 5 1 と入出力ポート 1 5 5 のそれぞれに供給され、C P U 1 5 1 ではこの停電信号を認識することにより後述する停電時処理が実行される。

【 0 0 7 5 】

電源部 1 6 1 a からは出力電圧が 1 0 ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置 1 3 1 などの制御系における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おり、この安定化電圧が出力されている時間としては、主制御装置 1 3 1 による停電時処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【 0 0 7 6 】

主制御装置 1 3 1 の出力側には、各有効ライン表示部 3 2、3 3、3 4、残数表示部 3 5、ゲーム数表示部 3 6、獲得枚数表示部 3 7、各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R を回転させるための各ステッピングモータ 6 1 (6 1 L、6 1 M、6 1 R)、セレクト 8 4 に設けられたメダル通路切替ソレノイド 8 3、ホップ装置 9 1、サブ制御装置 1 1 1、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 1 7 1 等が入出力ポート 1 5 5 を介して接続されている。

【 0 0 7 7 】

主制御装置 1 3 1 の C P U 1 5 1 には、この C P U 1 5 1 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 R O M 1 5 2 と、この R O M 1 5 2 内に記憶されている制御プログラムを実行するに当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 R A M 1 5 3 のほかに、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 1 0 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。R O M 1 5 2 と R A M 1 5 3 によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図 9 以降に示される各種フローチャートに示される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 R O M 1 5 2 に記憶されている。R O M 1 5 2 は、本実施形態における通過時間記憶手段を構成する。

【 0 0 7 8 】

R A M 1 5 3 は、スロットマシン 1 0 の電源が遮断された後においても電源ボックス 1 2 1 内に設けられた電源装置 1 6 1 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おり、R A M 1 5 3 には、各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリやエリアの他に、バックアップエリアが設けられている。

【 0 0 7 9 】

バックアップエリアは、停電など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 1 2 2 の操作による電源遮断をも含む。以下同様) のスタックポイントや、各レジスタ、I / O 等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 1 2 2 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 1 0 の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになって

10

20

30

40

50

いる。バックアップエリアへの書き込みは停電時処理（図 1 1 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（図 1 2 参照）において実行される。なお、CPU 1 5 1 の N M I 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路 1 6 1 b からの停電信号が入力されるように構成されており、停電等の発生に伴う停電フラグ生成処理としての N M I 割込み処理が即座に実行される。

【 0 0 8 0 】

サブ制御装置 1 1 1 は、上部ランプ 1 3 やスピーカ 1 4、表示制御装置 1 1 2（ひいては、演出表示装置 1 5）を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるための CPU、ROM、RAM 等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置 1 3 1 からの信号を受け取った上で、サブ制御装置 1 1 1 が独自に上部ランプ 1 3、スピーカ 1 4、及び、表示制御装置 1 1 2（演出表示装置 1 5）を駆動制御する。従って、サブ制御装置 1 1 1 は、遊技を統括管理するメイン基板たる主制御装置 1 3 1 との関係では補助的な制御を実行するサブ基板となっている。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板を設けることにより、メイン基板の負担軽減を図っている。なお、各種表示部 3 2 ～ 3 7 をサブ制御装置 1 1 1 が制御する構成としてもよい。

【 0 0 8 1 】

サブ制御装置 1 1 1 は、演算装置である CPU、該 CPU により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 ROM、該 ROM 内に記憶される制御プログラムのうち CPU による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである RAM、表示制御装置 1 1 2、上部ランプ 1 3、スピーカ 1 4、演出ボタン 1 0 1 等が接続された入出力ポートを備えるとともに、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。サブ制御装置 1 1 1 の CPU は、例えば主制御装置 1 3 1 から送信される指令信号に基づいて表示制御装置 1 1 2 に表示制御を実行させ、演出表示装置 1 5 に表示させる。なお、上記のように、本実施形態では、役抽選にて当選した役に対応する図柄を主制御装置 1 3 1 が制御するリールユニット 4 1 にて停止表示させることで、当選した役が入賞するようになっており、サブ制御装置 1 1 1 が制御する演出表示装置 1 5 では、リールユニット 4 1 における図柄の変動表示に合わせて、演出表示が行われる。

【 0 0 8 2 】

表示制御装置 1 1 2 は、サブ制御装置 1 1 1 からの指示に従い、演出表示装置 1 5 における装飾図柄の変動表示を実行するものである。この表示制御装置 1 1 2 は、CPU と、CPU により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するプログラム ROM と、CPU による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するワーク RAM と、演出表示装置 1 5 に表示される表示データを記憶するビデオ RAM と、演出表示装置 1 5 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するキャラクタ ROM と、演出表示装置 1 5 に組込まれた LCD ドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路であるビデオディスプレイプロセッサ（VDP）と、サブ制御装置 1 1 1 の入出力ポート等と接続される入力ポートと、演出表示装置 1 5 等と接続される出力ポートとを備えている。表示制御装置 1 1 2 の CPU は、サブ制御装置 1 1 1 から送信される表示コマンドを受信して解析し又は受信コマンドに基づき所定の演算処理を行って VDP の制御（VDP に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【 0 0 8 3 】

続いて、主制御装置 1 3 1 内の CPU 1 5 1 により実行される各制御処理を図 9 ～ 図 1 8 のフローチャートを参照しながら説明する。かかる CPU 1 5 1 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 . 4 9 m s e c 周期で）起動されるタイマ割込み処理と、N M I 端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動される N M I 割込み処理とがあり、説明の便宜上、はじめに N M I 割込み処理とタイマ割込み処理とを説明し、その後メイン処理を説明する。

【 0 0 8 4 】

図9はNMI割込み処理の一例を示すフローチャートである。停電の発生などによって電源が遮断されると、電源装置161の停電監視回路161bでは停電信号が生成され、主制御装置131に対して出力される。NMI端子を介して停電信号を受信した主制御装置131では、NMI割込み処理が実行される。

【0085】

NMI割込み処理では、まずステップS101において、CPU151内に設けられた使用レジスタのデータをRAM153内に設けられたバックアップエリアに退避させる。続いて、ステップS102では、停電フラグをRAM153内に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。その後、ステップS103にてRAM153のバックアップエリアに退避させたデータを再びCPU151の使用レジスタに復帰させる。この復帰処理でNMI割込み処理が終了する。なお、CPU151の使用レジスタのデータを破壊せずに停電フラグのセット処理が可能な場合には、バックアップエリアへの退避および復帰処理を省くことができる。

10

【0086】

図10は、主制御装置131で定期的に行わ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131のCPU151により例えば1.49msecごとにタイマ割込みが発生する。

【0087】

まず、ステップS201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CPU151内の全レジスタの値をRAM153のバックアップエリアに退避させる。ステップS202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はステップS203に進み、停電時処理を実行する。

20

【0088】

ここで、停電時処理について図11を用いて説明する。この停電時処理は、タイマ割込み処理のうち特にレジスタ退避処理の直後に行われるため、その他の割込み処理を中断することなく実行できる。従って、例えば各種コマンドの送信処理中、スイッチの状態（オンオフ）の読み込み処理中などのように、それぞれの処理に割り込んでこの停電時処理が実行されることはなく、かかるタイミングで実行されることをも考慮した停電時処理のプログラムを作成する必要がなくなる。これにより停電時処理用の処理プログラムを簡略化してプログラム要領を削減できる。なお、このことは後述する復電時処理用の処理プログラムについても同様である。

30

【0089】

ステップS301では、コマンド送信が終了しているか否かを判別する。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、コマンド送信を終了させる。このように停電時処理の初期段階でコマンドの送信が完了しているか否かを判断し、送信が未完であるときには送信処理を優先し、単位コマンドの送信処理終了後に停電時処理を実行する構成とすることにより、コマンドの送信途中で停電時処理が実行されることをも考慮した停電時処理プログラムを構築する必要がなくなる。その結果停電時処理プログラムを簡略化してROM152の小容量化を図ることができる実益を有する。

【0090】

ステップS301がYES、すなわちコマンドの送信が完了している場合には、ステップS302に進み、CPU151のスタックポイントの値をRAM153内のバックアップエリアに保存する。その後ステップS303では、停止処理として後述するRAM判定値をクリアすると共に入出力ポート155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。ステップS304では、RAM判定値を算出し、バックアップエリアに保存する。RAM判定値とは、具体的にはRAM153の作業領域アドレスにおけるチェックサム2の補数である。RAM判定値をバックアップエリアに保存することにより、RAM153のチェックサムは0となる。RAM153のチェックサムを0にすることにより、ステップS305においてそれ以降のRAMアクセスを禁止する。その後は、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

40

50

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 153への書き込みを許可すると共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。

【0091】

なお、電源装置161の電源部161aは、上述したNMI割込み処理及び停電時処理を実行するのに十分な時間、制御系の駆動電圧として使用される安定化電圧（5ボルト）の出力が保持されるように構成されている。本実施形態では、30msecの間、駆動電圧が出力され続けるようになっている。

10

【0092】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS202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S204以降の各種処理を行う。

【0093】

すなわち、ステップS204では、誤作動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S205では、CPU151自身に対して割込み許可を出す割込み終了宣言処理を行う。ステップS206では、各リール42L、42M、42Rを回転させるために、それぞれの回動駆動モータであるステップモータ61L～61Rを駆動させるステップモータ制御処理を行う。ステップS207では、入出力ポート155に接続された各種センサ（図8参照）の状態を監視するセンサ監視処理を行う。ステップS208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S209では、メダルのベット数や、払い出し枚数をカウントした結果を外部集中端子板171へ出力するカウンタ処理を行う。

20

【0094】

ステップS210では、サブ制御装置111へコマンドなどを送信するコマンド出力処理を行う。ステップS211では、残数表示部35、ゲーム数表示部36および獲得枚数表示部37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S212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35～37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S213では、入出力ポート155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S214では、先のステップS201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CPU151内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップS215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。

30

【0095】

図12は電源投入後に実行される主制御装置131でのメイン処理を示すフローチャートである。メイン処理は、停電からの復旧や電源スイッチ122のオン操作によって電源が投入された際に実行される。

【0096】

まずステップS401では、初期化処理として、スタックポインタの値をCPU151内に設定すると共に、割込み処理を許可する割込みモードを設定し、その後CPU151内のレジスタ群や、I/O装置等に対する各種の設定などを行う。

40

【0097】

これらの初期化処理が終了すると、次にステップS402ではリセットスイッチ123がオン操作されているか否かを判別する。リセットスイッチ123がオン操作されている場合にはステップS403に進み、RAMクリア処理としてRAM153に記憶されたデータを全てクリアする。

【0098】

ステップS402にてリセットスイッチが操作されていないことを確認した後、またはステップS403にてRAMクリア処理を行った後、ステップS404では設定キーが設

50

定キー挿入孔 1 2 4 に挿入されているか否かを判別する。設定キーが挿入されている場合にはステップ S 4 0 5 に進み設定変更処理を行う。設定変更処理として、先ず R A M 1 5 3 に記憶されたデータを全てクリアする。そして、予め設定された 6 段階の設定状態（「設定 1」～「設定 6」）のうちどの設定状態が選択されたかを判別した上で、選択された設定状態に応じた内部処理を実行する。

【 0 0 9 9 】

ステップ S 4 0 6 では停電フラグがセットされているか否かを確認する。停電フラグがセットされていない、すなわち先にステップ S 4 0 3 又はステップ S 4 0 5 にて R A M 1 5 3 のデータがクリアされている場合には、後述するステップ S 4 0 7 の通常処理に進み、本処理を終了する。

10

【 0 1 0 0 】

ステップ S 4 0 6 において停電フラグがセットされた状態にあるときには、ステップ S 4 0 8 以降に示す復電処理に移行する。停電フラグがセットされた状態にあるということは、ステップ S 4 0 3 の R A M クリア処理、ステップ S 4 0 5 の設定変更処理等のサブルーチン処理が全く実行されていないことを意味する。従って、R A M 1 5 3 のデータは全く書き換えられていないこととなり、復電処理では R A M 1 5 3 のデータなどが正常であるかどうかなどの確認処理が必要となる。

【 0 1 0 1 】

そのためにまず、ステップ S 4 0 8 では R A M 判定値が正常であるか否かを判別する。具体的には、R A M 1 5 3 のチェックサムの値を調べ、その値が正常、つまり R A M 判定値を加味したチェックサムの値が 0 か否かを確認する。R A M 判定値を加味したチェックサムの値が 0 である場合、R A M 1 5 3 のデータは正常であると判別する。

20

【 0 1 0 2 】

ステップ S 4 0 8 において R A M 判定値が異常である、つまりチェックサムの値が 0 でなかったときには、R A M 1 5 3 のデータが破壊された可能性が高い。そのため、このような場合にはステップ S 4 0 9 にてエラー表示処理を行う。エラー表示処理として、先ず割込み処理を禁止し、入出力ポート 1 5 5 内の全ての出力ポートをクリアすることにより、入出力ポート 1 5 5 に接続された全てのアクチュエータをオフ状態に制御する。その後、ホール管理者などにエラーの発生を報知するエラー表示を行うと共に、リセットスイッチ 1 2 3 が O N 操作されるまでかかる状態を維持する。

30

【 0 1 0 3 】

ステップ S 4 0 8 において R A M 判定値が正常であると判別した場合にはステップ S 4 1 0 に進み、バックアップエリアに保存されたスタックポインタの値を C P U 1 5 1 のスタックポインタに書き込み、スタックの状態を電源が遮断される前の状態に復帰させる。次に、ステップ S 4 1 1 において、復電処理の実行を伝える復電コマンドをサブ制御装置 1 1 1 に送信する。その後、ステップ S 4 1 2 にて遊技状態として打ち止めおよび自動精算設定保存処理を行い、ステップ S 4 1 3 にてスタート検出センサ 7 1 a 等の各種センサの初期化を行う。以上の処理が終了した後、ステップ S 4 1 4 にて停電フラグをリセットし、電源遮断前の番地に戻る。具体的には、先に説明したタイマ割込み処理に復帰し、ウォッチドッグタイマクリア処理（ステップ S 2 0 4）が実行されることとなる。

40

【 0 1 0 4 】

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 1 3 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 1 0 5 】

先ずステップ S 5 0 1 では、メダルがベットされているか否かを判別する。メダルがベットされているときには、続いてステップ S 5 0 2 にてスタートレバー 7 1 が操作されたか否かを判別する。ステップ S 5 0 1、ステップ S 5 0 2 が共に Y E S の場合には、ステップ S 5 0 3 の抽選処理、ステップ S 5 0 4 のリール制御処理、ステップ S 5 0 5 のメダル払出処理、ステップ S 5 0 6 のボーナス状態処理、ステップ S 5 0 7 の R T 状態処理を順に実行し、ステップ S 5 0 1 に戻る。一方、ステップ S 5 0 1 にてメダルがベットされ

50

ていない、またはステップ S 5 0 2 にてスタートレバー 7 1 が操作されていない場合には、ステップ S 5 0 1 に戻る。

【0106】

次に、ステップ S 5 0 3 の抽選処理について、図 1 4 のフローチャートに基づき説明する。

【0107】

ステップ S 6 0 1 では、スロットマシン 1 0 の現在の設定状態やベットされたメダルの枚数、小役確率の高低、R T 状態等に基づき、当否抽選としての役抽選に使用される当否決定用の乱数テーブルを選択する。ここで、スロットマシン 1 0 の設定状態は図示しない設定キーを用いてセットされた「設定 1」～「設定 6」のいずれかであり、「設定 1」のときに役の当選確率が最も低い乱数テーブルが選択され、「設定 6」のときに役の当選確率が最も高い乱数テーブルが選択される。また、ベットされたメダルの枚数は 1 ～ 3 枚のいずれかであり、ベット枚数が多いほど役の当選確率が高くなるような乱数テーブルが選択される。例えば 3 枚ベットされたときの役の当選確率は、1 枚ベットされたときの役の当選確率と比して 3 倍よりも高い確率となっている。さらに、小役確率については高低 2 種類存在し、現在の出玉率が所定の期待値を下回っているときには小役当選確率が高い乱数テーブルが選択され、所定の期待値を上回っているときには小役当選確率が低い乱数テーブルが選択される。

【0108】

ステップ S 6 0 2 では、このようにして選択された乱数テーブルに、スタートレバー 7 1 が操作されたときに乱数カウンタよりラッチした乱数を照らして役の抽選（役抽選）を行う。そしてステップ S 6 0 3 にていずれかの役に当選したか否かを判別し、いずれの役にも当選していない場合にはそのまま本処理を終了する。いずれかの役に当選した場合にはステップ S 6 0 4 に進み、その役に応じた当選フラグをセットすると共に図柄を揃えるべき有効ラインを決定する。続いてステップ S 6 0 5 ではリール停止制御用のスベリテーブルを決定し、これを RAM 1 5 3 のスベリテーブル格納エリアに格納する。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ 7 2 ～ 7 4 が押されたタイミングにおける所定の有効ライン上の図柄と、その有効ライン上に停止させるべき図柄とが異なる場合に、その停止させるべき図柄を所定の有効ライン上で止まるようにリールをどれだけ滑らせるかを定めたテーブルである。

【0109】

ステップ S 6 0 5 の後、ステップ S 6 0 6 において、変動パターン設定処理を行ってから、本処理を終了する。変動パターン設定処理では、リールの動作に関する設定を行う。例えば、役抽選の当選状況や遊技状態等に応じて、リールを一斉に回転させるのではなく、左→中→右と順次回転開始させたり、回転の開始時にフリーズ状態を設定したりする。

【0110】

次に、ステップ S 5 0 4 のリール制御処理について、図 1 5 のフローチャートに基づき説明する。

【0111】

リール制御処理では、先ずステップ S 7 0 1 においてフリーズ遊技処理を行う。詳しくは後述するが、本実施形態では、リプレイの当選確率が比較的高い第 2 リプレイタイム（R T 2）に移行する際に、リールユニット 4 1 においてリール 4 2 L、4 2 M、4 2 R が通常の図柄の変動表示（図柄が上から下へと移動する動作）とは異なる挙動を示すとともに、その間は遊技者によるストップスイッチ 7 2、7 3、7 4 の停止操作が効かない（演出に利用することは可能）状態とされる擬似遊技としてのフリーズ遊技が導出されるようになっている。フリーズ遊技処理の詳細については後述する。

【0112】

ステップ S 7 0 1 の後、ステップ S 7 0 2 においてウエイト処理を行う。このウエイト処理は、前回のゲームにおいてリールの回転を開始した時点から予め定められたウエイト時間（例えば 4. 1 秒）が経過するまで今回のゲームにおいてリールの回転を開始せずに

10

20

30

40

50

待機する処理である。このため、遊技者がメダルをベットしてスタートレバー 7 1 を操作したとしても、直ちに各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R が回転しないことがある。

【0 1 1 3】

ステップ S 7 0 2 のウエイト処理に続いてステップ S 7 0 3 のリール回転処理を行い、各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R を回転させる。リール回転処理は、加速カウンタテーブルに基づいた所定の加速カウンタ値を各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R の加速カウンタにセットし、その後タイマ割込みを許可することで、当該タイマ割込み処理に基づいて回転を開始するといったように実行される。また、リール回転処理が実行される際には、各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R が定速回転状態となったか否かを判別する処理を行うとともに、定速回転状態となった場合には各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R の回転位置検出処理

10

【0 1 1 4】

尚、フリーズ遊技は、リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R を使用した演出であり、本遊技（停止態様によって成立役が入賞するか否かが決まる図柄の変動表示）ではなく、擬似遊技（既に決められた変わらない内容を教示・示唆するだけの演出）である。このように、フリーズ遊技は本遊技に含まれないため、今回のゲームにウエイトがかかる状況であっても、フリーズ遊技は開始される。また、フリーズ遊技は、最短でも 3 秒以上を要するようになっており、前回のゲームを必要最低限の時間で行ったとしても、今回のゲームでフリーズ期間が終了する状況では、ウエイト期間が解消されている。さらに、ステップ S 7 0 1 において、フリーズ遊技が実行された場合には、フリーズ遊技の終了の段階で各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R が既に回転を始めている（ステップ S 7 0 3 が行われた状態となっている）。

20

【0 1 1 5】

ステップ S 7 0 3 の後、ステップ S 7 0 4 に進み、リールの回転（図柄の変動表示）を開始させたことをサブ制御装置 1 1 1 に伝えるための変動開始コマンドを設定する。本実施形態では、変動開始コマンドにおいて成立役の情報等についても含ませるようになってい

30

【0 1 1 6】

ステップ S 7 0 5 で否定判別された場合、すなわち、停止指令が発生していない場合にはステップ S 7 0 6 に進み、予め定められた各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R の最大回転時間（例えば 4 0 秒）を経過したか否かを判別する。ステップ S 7 0 6 で否定判別された場合、すなわち、最大回転時間を経過していない場合には、ステップ S 7 0 5 に戻る。その一方で、ステップ S 7 0 6 で肯定判別された場合、すなわち、最大回転時間を経過した場合には、ステップ S 7 0 7 において、リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R のうち回転中の全

40

【0 1 1 7】

また、ステップ S 7 0 5 にて肯定判別された場合、すなわち、ストップスイッチ 7 2 ～7 4 のいずれかが押下操作されて停止指令が発生した場合には、ステップ S 7 0 8 に進み、リール停止処理を行う。このリール停止処理では、押下操作されたストップスイッチ 7 2 ～7 4 に対応するリール 4 2 L、4 2 M、4 2 R を停止させるが、役の抽選において役に当選し、当選フラグがセットされている場合には R A M 1 5 3 のスベリテーブル格納エリアに格納されたスベリテーブルを参照して、可能な限り当選した役が所定の有効ライン上に並ぶように制御する。

50

【0118】

つまり、ストップスイッチ72～74の操作がされたタイミングで基点位置（例えば中段）に存在する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、基点位置に存在している図柄の図柄番号を確認する。次に、停止させるべき図柄を停止させるためのリールのスベリ数を算出する。当該算出結果に応じて、基点位置に存在している図柄をそのまま停止させる場合と、1図柄分（リールの回転の正方向に）ずらして停止させる場合と、2図柄分ずらして停止させる場合と、3図柄分ずらして停止させる場合と、4図柄分ずらして停止させる場合とがある。そして、算出されたスベリ数を基点位置に存在する図柄の図柄番号に加算し、基点位置に停止させる（停止させるべき）図柄の番号を決定（特定）する。その後、停止させるべき図柄の図柄番号と、基点位置に存在する図柄の図柄番号とが一致することで、リールを停止させる。

10

【0119】

例えば、「スイカ」に当選し、左リール42Lの上段、及び、中リール42Mの中段にスイカ図柄が停止され、右リール42Rが回転中である状況において、右リール42Rの上段にスイカが停止するタイミングで右ストップスイッチ74が押下操作された場合には、該スイカが下段に停止するように図柄2つ分だけリールを滑らせる。但し、滑らせることのできる範囲は予め決められている（例えば最大で図柄4つ分）ため、ストップスイッチ72～74を押したタイミングによっては有効ライン上に「スイカ」図柄が停止しないこともある。なお、ステップS707の強制停止処理においても、当選フラグがセットされている場合にはこれと同様の処理を行う。尚、複数の役に（同時）当選している場合には、可能な限り当選した役が所定の有効ライン上に停止表示されるように制御する。

20

【0120】

続いて、ステップS709では今回の停止指令が第1停止指令か否か、すなわち、3つのリール42L、42M、42Rの全てが回転しているときにストップスイッチ72～74が押下操作されたか否かを判別する。ステップS709で肯定判別された場合、すなわち、第1停止指令の場合には、ステップS710に進み、回転するリールのうち最初の1つが停止されたこと（第1停止）をサブ制御装置111に伝えるための第1停止コマンドを設定する。本実施形態では、第1停止コマンドにおいて、ボーナス図柄、及び、特殊リプレイAの図柄が停止したか否かの情報、該図柄が停止された有効ラインの情報等についても含ませるようになっている。

30

【0121】

ステップS710の後、ステップS711において、スベリテーブル設定処理を行う。スベリテーブル設定処理では、セットされている当選フラグと、停止されているリールの図柄（停止出目）とに基づいて、停止情報を設定する。例えば、当選役を所定の有効ライン上で停止させようとした場合に、既に停止されている図柄との関係でどの位置に停止させるのかを把握する（赤7を停止表示させる場合に、左リール上段に赤7が停止された場合、中リールでは上段又は中段に赤7を停止せるリール制御（スベリ制御）ができ、左リール中段に赤7が停止された場合、中リールでは中段にのみ赤7を停止させるリール制御ができるようにする）。このとき、当選した役を所定の有効ライン上で停止させようとしたときに、別の役との複合が発生するか否かを判別し、役の複合が発生し得ないときにはそのまま次のステップに移行し、役の複合が発生し得るときには、当選役を構成する図柄を揃える有効ラインを限定して、複合が回避し得るようにする。

40

【0122】

ここで、役の複合とは、例えば、「スイカ」に当選している場合に、左リール42Lにスイカ図柄を停止しようとしたときに左リールにて「チェリー」図柄が有効ライン上に現れる場合のように複数の役が同時に発生する場合をいう。ステップS711の後、ステップS714に移行する。尚、本処理では、例えば、予め定められた順番通りにストップスイッチ72～74を操作することで有効ライン上に停止表示（入賞）させることのできる押し順役が設けられる構成において、押し順役に当選した場合に、押し順に従った操作が

50

行われている場合に押し順役を入賞させ、押し順に従わない操作が行われた場合に、押し順役と同時当選している役を入賞させる設定についても行われる。

【0123】

また、上記ステップS709で否定判別された場合、すなわち、今回の停止指令が第1停止指令でないときには、ステップS712に進み、第2停止指令か否か、つまり3つのリールのうち1つのリールが停止し2つのリールが回転しているときにストップスイッチが押下操作されたか否かを判別する。ステップS712で肯定判別された場合、すなわち、第2停止指令のときにはステップS713に進み、回転するリールのうち2つが停止されたこと（第2停止）をサブ制御装置111に伝えるための第2停止コマンドを設定する。本実施形態では、第2停止コマンドにおいて、所定の有効ライン上にボーナス図柄、及び、特殊リプレイAの図柄が並んで停止した（テンパイした）か否かの情報、該図柄が停止された有効ラインの情報等についても含ませるようになっている。ステップS713の後、上記したステップS711のスベリテーブル設定処理を行い、ステップS714に移行する。

10

【0124】

尚、ボーナス図柄がテンパイしたり、特殊リプレイA図柄がテンパイしたりした場合に、第2停止コマンドを受信したサブ制御装置111では、スピーカ14から効果音等を発生させるようになっている。また、ボーナス図柄が3つ揃う状況（ボーナスの当選フラグが設定されている状況）や、特殊リプレイAが揃うかもしれないといった演出を行う状況では、効果音以外に演出表示装置15を用いた演出が行われることとしてもよい。

20

【0125】

ステップS707の強制停止処理の後、ステップS711のスベリテーブル設定処理の後、及び、ステップS712にて否定判別された場合、すなわち、今回の停止指令が第1停止指令でも第2停止指令でもなかった場合には、ステップS714にて左、中、右リール42L、42M、42Rのすべての回転が停止したか否かを判別する。ステップS714で否定判別された場合にはステップS705に戻る。

【0126】

一方、ステップS714で肯定判別された場合には、ステップS715にて払出判別処理を行う。払出判別処理では、役が有効ライン上に並んでいるか否かを判別し、役が有効ライン上に並んでいないときにはRAM153の払出予定数格納エリアに0をセットし、役が有効ライン上に並んでいるときにはその役が当選した役と一致しているか否かを判別し、一致していないときには上部ランプ13等によりエラー表示を行うと共に払出予定数格納エリアに0をセットする。一致しているときには払出予定数格納エリアに並んだ役と対応する払出数をセットする。

30

【0127】

ステップS715の後、ステップS716において、回転するリールのうち3つ全てが停止されたこと（第3停止）をサブ制御装置111に伝えるための第3停止コマンドを設定する。本実施形態では、第3停止コマンドにおいて、入賞役や入賞役の有効ライン等の情報についても含ませるようになっている。

【0128】

40

続くステップS717では、RT状態が「RT1」又は「RT2」であるか否かを判別する。つまり、RT状態を記憶するRTカウンタの値が「1、2」のどちらかであるか否かを判別する。尚、本実施形態のRT状態としては、通常のリプレイ確率である「RT0」と、ボーナス終了後に移行し、特殊リプレイA、B、フェイクリプレイに当選する可能性が発生する「RT1」と、リプレイ確率が「RT0」及び「RT1」よりも高くなる「RT2」と、リプレイに当選しないボーナス中の状態である「RT3」とがある。

【0129】

ステップS717で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS717で肯定判別された場合には、ステップS718において、現在のリプレイ状態の残り期間（残りゲーム数）を示すRT回数カウンタの値を1減算してから、本処理を

50

終了する。

【0130】

次に、ステップS505のメダル払出処理について、図16のフローチャートに基づき説明する。

【0131】

メダル払出処理では、先ずステップS801にて払出数カウンタがカウントした払出数と、払出予定数格納エリアに格納された払出予定数とが一致しているか否かを判別する。払出数と払出予定数とが一致していないときには、ステップS802において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）に達しているか否かを判別する。上限に達していないときには、ステップS803にてクレジットカウンタのカ

10

【0132】

一方、ステップS802で肯定判別された場合、すなわち、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には、ステップS804において、メダル払出用回転板を駆動してメダルをホッパ装置91からメダル排出口17を介してメダル受け皿18へ払い出す。さらに、ステップS805では、ホッパ装置91に取り付けられた払出検出センサ91aのメダル検出信号に応じて払出数を1インクリメントする。これにより獲得枚数表示部37の枚数が1インクリメントされる。そして、ステップS803またはステップS805で払出数を1インクリメントしたあと、再びステップS801に戻る。ステップS801で払出数と払出予定数とが一致したときには、ステップS806にてホッパ装置91のメダル払出用回転板を停止させ、本処理を終了する。なお、払出数や獲得枚数表示部37は、次回スタートレバー71が操作されたときにリセットされる。

20

【0133】

次に、ステップS506のボーナス状態処理について、図17のフローチャートに基づいて説明する。先ず、ステップS901では、RB中であることを示すRB中フラグがオン設定されている（「1」が設定されている）か否かを判別する。ステップS901で否定判別された場合には、ステップS902において、BB中であることを示すBB中フラグがオン設定されている（「1」が設定されている）か否かを判別する。ステップS902で否定判別された場合、すなわち、ボーナスゲーム中でない場合には、ステップS903に進み、ボーナス図柄判別処理を行う。ボーナス図柄判別処理の後、本処理を終了する。

30

【0134】

ここで、ボーナス図柄判別処理について、図18を参照して説明する。先ず、ステップS1001では、RB当選フラグがセットされているか否かを判別する。ステップS1001で肯定判別された場合には、ステップS1002において、有効ライン上にRB図柄（例えば「BAR」図柄）が揃ったか否かを判別する。ステップS1002で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0135】

尚、役抽選にて小役またはリプレイに当選し、対応する小役当選フラグまたはリプレイ当選フラグがオン設定された場合には、当該ゲームにおいて対応する図柄を停止表示させて小役を入賞させても、入賞させなくても、当該ゲームでオン設定された小役当選フラグ及びリプレイ当選フラグはオフ設定され、次ゲームには、オン設定された小役フラグ及びリプレイフラグは持ち越されない。これに対し、役抽選にてボーナス役に当選し、対応するボーナス当選フラグ（RB当選フラグ、BB当選フラグ）がオン設定された場合には、当該ゲームにおいて対応する図柄を入賞させなかった場合、オン設定されたボーナス当選フラグの設定状態が次ゲーム以降も対応するボーナス入賞まで持ち越されるようになっている。なお、BB又はRB当選フラグを持ち越した次ゲームにおける抽選処理では、小役又はリプレイの当選可否に関する抽選は行われるが、BB又はRBに関する抽選は行われない。また、BB又はRB当選フラグを持ち越した状態で小役又はリプレイに当選した場合には、小役又はリプレイが優先して揃えられるようにスベリテーブルが格納される。

40

50

【0136】

一方、ステップS1002で肯定判別された場合、すなわち、有効ライン上にRB図柄が揃った（RB図柄が停止表示され、RBに入賞した）場合には、ステップS1003において、RB開始処理を行ってから、本処理を終了する。RB開始処理では、RB当選フラグをリセット（オフ）し、RB入賞フラグをセット（オン）して、ボーナスゲームの1種であるRBゲームとし、オープニング演出等を行わせるべくサブ制御装置111にRBの開始を示すRB開始コマンドを出力する。さらに、ステップS1003では、RBゲーム初期設定処理を実行する。

【0137】

本実施形態のRBは、12回のJACゲームで構成されており、12回のJACゲームを行う、又は、小役を8回入賞させることで終了する。このため、RBゲーム初期設定処理では、RBの残りゲーム数を示す残JACゲームカウンタに「12」を設定し、小役入賞の残り回数を示す残入賞カウンタに「8」を設定する。

【0138】

尚、JACゲームは、1枚ベットのみ許されるゲームであり、小役成立の確率が非常に高い（ベル確率が高められている）ゲームである。JACゲームで小役（本例では、全ての小役をJAC図柄とする）が成立すると最大枚数（ここでは15枚）のメダルが払い出される。そして、RBにおいては、小役が8回成立すると、JACゲームが12回に達する前であってもRBゲームが終了する

また、ステップS1001で否定判別された場合、すなわち、RB当選フラグがセットされていないときには、ステップS1004にてBB当選フラグがセットされているか否かを判別する。ステップS1004で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、BB当選フラグがセットされており、ステップS1004で肯定判別された場合には、ステップS1005において、有効ライン上にBB図柄（例えば図柄「赤7」）が揃ったか否かを判別する。ステップS1005で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0139】

一方、ステップS1005で肯定判別された場合、すなわち、有効ライン上にBB図柄が揃った（BB図柄が停止表示され、BBに入賞した）場合には、ステップS1006においてBB開始処理を行ってから、本処理を終了する。BB開始処理では、BB当選フラグをリセット（オフ）し、BB入賞フラグをセット（オン）して、ボーナスゲームの1種であるBBゲームとし、オープニング演出等を行わせるべくサブ制御装置111にBBの開始を示すBB開始コマンドを出力する。さらに、ステップS1006では、BBゲーム初期設定処理を実行する。

【0140】

本実施形態のBBは、345枚を超える払出しが行われることで終了する。このため、BBゲーム初期設定処理では、ボーナスゲーム中に払出されたメダル枚数が規定枚数を越えたことを把握するためのボーナス中払出カウンタに「345」を設定する。尚、本実施形態では、JACゲームに移行させる専用の図柄は設定されておらず、ボーナス図柄（BB図柄）を揃えることにより自動でJACゲームに移行するようになっている。さらに、BBゲームにおいては、終了条件にゲーム数の規定がなく、小役が入賞しなくてもJACゲームに移行可能であって、規定枚数を越えるメダルの付与（払出し）が行われた場合に終了する。

【0141】

図17の説明に戻り、ステップS901で肯定判別された場合、すなわち、遊技状態がRBボーナスゲーム中のときには、ステップS904において、残JACゲームカウンタの値を「1」減算する。続くステップS905では、小役が入賞したか否かを判別する。ステップS905で肯定判別された場合には、ステップS906において、残入賞カウンタの値を「1」減算する。

【0142】

ステップ S 9 0 6 の後、又は、ステップ S 9 0 5 で否定判別された場合には、ステップ S 9 0 7 において、残 J A C ゲームカウンタの値、又は、残入賞カウンタの値が「0」であるか否かを判別する。ステップ S 9 0 7 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了す。一方、ステップ S 9 0 7 で肯定判別された場合には、ステップ S 9 0 8 において、R B 終了処理を行ってから、本処理を終了する。R B 終了処理では、R B 入賞フラグをオフするとともに、各種カウンタなどを適宜リセットしたり、エンディング演出を行わせるべくサブ制御装置 1 1 1 に R B の終了を示す R B 終了コマンドを出力したりする。

【0 1 4 3】

また、ステップ S 9 0 2 で肯定判別された場合には、ステップ S 9 0 9 において、小役が入賞したか否かを判別する。ステップ S 9 0 9 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップ S 9 0 9 で肯定判別された場合には、ステップ S 9 1 0 において、ボーナス中払出カウンタの値を小役入賞に伴う払出枚数分（本例では「1 5」）だけ減算する。尚、ボーナス中払出カウンタは、「0」が最小値とされていてもよいし、「0 以下」をカウントし得るように構成してもよい。

【0 1 4 4】

ステップ S 9 1 0 の後、ステップ S 9 1 1 において、ボーナス中払出カウンタの値が「0」を超えるか（実質、1 以上か）否かを判別する。ステップ S 9 1 1 において肯定判別された場合、すなわち、B B において未だ上限枚数（本例では 3 4 5 枚）を超えるメダルの付与（払出し）が行われていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【0 1 4 5】

一方、ステップ S 9 1 1 で否定判別された場合、すなわち、B B における払出上限枚数に達した場合には、ステップ S 9 1 2 において、B B 終了処理を行ってから、本処理を終了する。B B 終了処理では、B B 入賞フラグをオフするとともに、各種カウンタなどを適宜リセットしたり、エンディング演出を行わせるべくサブ制御装置 1 1 1 に B B の終了を示す B B 終了コマンドを出力したりする。

【0 1 4 6】

尚、本実施形態では、小役（本例では全ての小役が J A C 図柄）が高確率で当選する J A C ゲームに自動で移行する構成（オートジャックイン）とされているが、J A C 図柄を設け、B B において、J A C 図柄に当選可能な小役ゲームと、J A C 図柄が停止表示されることで移行する規定ゲーム数の J A C ゲームとを設ける構成（マニュアルジャックイン）としてもよい。

【0 1 4 7】

次に、通常処理（図 1 3）のステップ S 5 0 7 の R T 状態処理について、図 1 9 を参照して説明する。

【0 1 4 8】

先ずステップ S 2 1 0 1 では、ボーナスが入賞したか否か（B B 当選フラグ、又は、R B 当選フラグがオン設定されているか否か）を判別する。ステップ S 2 1 0 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 2 1 0 2 において、リプレイに当選しないボーナス中の状態である「R T 3」に移行させる（R T カウンタに「3」を設定する）。その後、本処理を終了する。尚、ボーナス中においてリプレイに当選したり、外れに当選したりする可能性のある構成としてもよい。

【0 1 4 9】

ステップ S 2 1 0 1 で否定判別された場合には、ステップ S 2 1 0 3 において、ボーナスに当選したか否かを判別する。ステップ S 2 1 0 3 において肯定判別された場合には、ステップ S 2 1 0 4 において、通常のリプレイ確率であり、外れにも当選する「R T 0」に R T 状態を移行させる（R T カウンタに「0」を設定する）。その後、本処理を終了する。

【0 1 5 0】

ステップ S 2 1 0 3 で否定判別された場合には、ステップ S 2 1 0 5 において、B B が終了したか否かを判別する。ステップ S 2 1 0 5 で肯定判別された場合には、ステップ S

10

20

30

40

50

2106において、特殊リプレイA、特殊リプレイB、及び、フェイクリプレイに当選する可能性が発生する「RT1」にRT状態を移行させる（RTカウンタに「1」を設定する）。続いて、ステップS2107において、RT1の期限として、RT回数カウンタに対して「20」を設定する。その後、ステップS2108において、サブ制御装置111に対し、BBの後にRT1に移行することを伝えるRT1移行コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【0151】

本実施形態では、RT1移行コマンドを受信したサブ制御装置111は、BB後の最長で20回のRT1状態に対応して、演出表示装置15等において、特殊リプレイAを停止させられるか否かのRT1演出を行うこととしている。例えば、演出表示装置15において、「白7高確率状態」との表示と、「白7を揃えることができれば〇〇モード（RT2のこと）突入」との表示と、RT1の残り期間を示す表示とを導出する。尚、本実施形態では、BB終了後に必ず最大期間をゲーム数20回とするのRT1状態に移行することから、RT1移行コマンドを省略し、サブ制御装置111が主制御装置131からBB終了コマンドを受信することで、20回のRT1状態に移行することを把握するような構成としてもよい。また、ボーナスのオープニング期間やエンディング期間やRT1のオープニング期間等において、リールをフリーズ状態としておくことで、かかる期間における演出等を確実に視認させる（所定の説明をストップスイッチ72、73、74の停止操作でスキップさせない）ように構成してもよい。

【0152】

ステップS2105で否定判別された場合には、ステップS2109において、RBが終了したか否かを判別する。ステップS2109で肯定判別された場合には、ステップS2110において、RT状態を「RT1」に移行させる（RTカウンタに「1」を設定する）。続いて、ステップS2111において、RT1の期限として、RT回数カウンタに対して「1」を設定する。その後、ステップS2112において、サブ制御装置111に対し、RBの後にRT1に移行することを伝えるRB後RT1移行コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【0153】

尚、本実施形態では、RB終了後に必ずゲーム数1回を期間とするRT1状態に移行することから、RB後RT1移行コマンドを省略し、サブ制御装置111が主制御装置131からRB終了コマンドを受信することで、1回のRT1状態に移行することを把握するような構成としてもよい。本実施形態では、RB後のRT1状態に移行しても、演出表示装置15においてRT1演出は行われなくなっている（RT0と同じ表示態様となる）。但し、RB後の1回目のゲームで特殊リプレイA、又は、フェイクリプレイに当選した場合には、特殊リプレイAを狙って停止表示させる旨を案内する案内遊技が実行される。案内遊技では、例えば、演出表示装置15において、特殊リプレイAの図柄を3つ並べて表示するとともに、狙って欲しい旨の文字を導出する案内表示を行ったり、効果音を導出したりする。尚、特殊リプレイAを停止表示させるためには、リール42L、42M、42Rの停止の順番を正解させる必要があるような構成においては、案内表示にて停止順を教示したり、各表示窓31L、31M、31Rの上縁部、及び、下縁部に内蔵されたLEDや、リール42L、42M、42Rの内側に設置されたバックライト等で停止させるリール42L、42M、42Rを教示したりすることとしてもよい。

【0154】

ステップS2109で否定判別された場合には、ステップS2113において、RTカウンタの値が「1、2」のどちらかであるか否かを判別する。ステップS2113で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS2113で肯定判別された場合には、ステップS2117において、特殊リプレイAが入賞したか否かを判別する。ステップS2117で肯定判別された場合には、ステップS2118において、RT状態を「RT2」に移行させる（RTカウンタに「2」を設定する）。続くステップS2119では、RT回数抽選を行う。本実施形態では、RT2に移行する際にRT2の期

10

20

30

40

50

間として、50ゲーム、100ゲーム、及び、150ゲームのいずれかが設定される。例えば、約8/10で50ゲーム、約1/10で100ゲーム、約1/10で150ゲームに振り分けられる。さらに、ステップS2120では、RT回数抽選で決定されたRT2の期間をRT回数カウンタに設定する。尚、役抽選において、単に特殊リプレイAに当選したというのではなく、50ゲームのRT2に移行する特殊リプレイA、100ゲームのRT2に移行する特殊リプレイA、150ゲームのRT2に移行する特殊リプレイAに当選したか否かを決定してもよい。さらに、本実施形態では、特殊リプレイAが中央ラインに揃う構成となっているが、例えば、上段又は下段に揃うことで50ゲーム、斜めに揃うことで100ゲーム、中央に揃うことで150ゲームのRT2に移行する構成としてもよい（上ラインに白7が揃う特殊リプレイAと、下ラインに白7が揃う特殊リプレイAと、右下がり斜めラインに白7が揃う特殊リプレイAと、右上がり斜めラインに白7が揃う特殊リプレイAと、中央ラインに白7が揃う特殊リプレイAとを設けてもよい）し、例えば、左リールと右リールとにおいて、それぞれ第1白7図柄と、第1白7図柄とは若干デザインが異なる（ほぼ同じ）第2白7図柄とを互いに連続する（表示の順番が並ぶ）ようにして設け（中リールは第1白7図柄のみ）、第1白7図柄と第2白7図柄との組合せにより別の白7揃いとし、各白7揃いで付与されるRT2のゲーム数が異なるように構成してもよい。

【0155】

その後、ステップS2121において、第1フリーズ遊技フラグをオン設定する。本実施形態では、RT2に移行する際にフリーズ遊技が行われ、フリーズ遊技では、遊技者にRT2の期間（ゲーム数）を教示するようになっている。すなわち、RT2状態では、演出表示装置15において、RT2の残りの期間を示す教示済量表示手段としての残り期間表示が導出され、新たに付与された（上乗せされた）ゲーム数は、演出表示装置15において上乗せ表示として教示された後、残り期間表示の値に加算される。但し、残り期間表示は、既に付与されることとして教示されたゲーム数（教示済量）を表示しているだけであり、残り期間表示がRT2の残り期間の全てを教示している状態だけではなく、残り期間表示で示されていない未教示のゲーム数が存在する状態もある。尚、残り期間表示により遊技者は教示された残りのRT2ゲーム数を暗記しておかなくても済む。

【0156】

続くステップS2122では、サブ制御装置111に対し、特殊リプレイAの入賞に伴いRT2に移行することを伝えるRT2移行コマンドを設定する。当該RT2移行コマンドには、RT回数カウンタに設定されたRT2の期間に関する情報が含まれる。ステップS2122の後、本処理を終了する。

【0157】

また、ステップS2117において否定判別された場合には、ステップS2123において、特殊リプレイBが入賞したか否かを判別する。ステップS2123で肯定判別された場合には、ステップS2124において、RT状態を「RT2」に移行させる（RTカウンタに「2」を設定する）。続くステップS2125では、RT回数抽選を行い、ステップS2126では、RT回数抽選で決定されたRT2の期間をRT回数カウンタに設定する。尚、役抽選において、単に特殊リプレイBに当選したというのではなく、50ゲームのRT2に移行する特殊リプレイB、100ゲームのRT2に移行する特殊リプレイB、150ゲームのRT2に移行する特殊リプレイBに当選したか否かを決定してもよい。

【0158】

その後、ステップS2127において、第2フリーズ遊技フラグをオン設定する。本実施形態では、特殊リプレイAの入賞でRT2に移行する場合と、特殊リプレイBの入賞でRT2に移行する場合とで、RT2の内容（RT回数抽選の回数の振分け等）は同一である一方で、詳しくは後述するRT2開始時のフリーズ遊技の内容が異なるようになっている。

【0159】

続くステップS2128では、サブ制御装置111に対し、特殊リプレイBの入賞に伴

い R T 2 に移行することを伝える特 B 後 R T 2 移行コマンドを設定する。当該特 B 後 R T 2 移行コマンドには、R T 回数カウンタに設定された R T 2 の期間に関する情報が含まれる。ステップ S 2 1 2 8 の後、本処理を終了する。

【0160】

また、ステップ S 2 1 2 3 で否定判別された場合には、ステップ S 2 1 2 9 において、R T 回数カウンタの値が「0」になったか否かを判別する。ステップ S 2 1 2 9 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップ S 2 1 2 9 で肯定判別された場合、すなわち、R T 1 又は R T 2 の期間が終了した場合には、ステップ S 2 1 3 0 において、R T 状態を「R T 0」に移行させる（R T カウンタに「0」を設定する）。続くステップ S 2 1 3 1 において、サブ制御装置 1 1 1 に対し、R T 0 に移行することを伝える R T 0 移行コマンドを設定してから、本処理を終了する。

10

【0161】

尚、R T 2 は、役抽選において、外れに当選する割合が減る代わりにリプレイ確率が上がる状態であって、遊技者が手持ちのメダルをほぼ減らさずに（例えば、微増させる計算上の設定としてもよい）遊技を進行させることができる。つまり、本実施形態のスロットマシン 1 0 は、B B に当選させるとともに、R T 2 に移行させ、当該 R T 2 の期間中に、再度 B B を狙うことで、手持ちメダルの効率的な増加を狙っていくといった遊技性となっている。また、本実施形態では、ボーナス後に R T 1 に移行するようになっているが、別のタイミングで R T 1 に移行し得るように構成してもよいし、ボーナス後に R T 1 に移行しない、或いは、移行しない場合がある構成としてもよい。さらに、本実施形態では、特殊リプレイ A が入賞（停止表示）したか否かの判別、及び、特殊リプレイ B が入賞（停止表示）したか否かの判別を行う機能が判別手段を構成する。加えて、第 1 フリーズ遊技フラグ、及び、第 2 フリーズ遊技フラグが記憶手段に相当する。

20

【0162】

次に、抽選処理（図 1 4）のステップ S 6 0 6 の変動パターン設定処理において行われる案内遊技設定処理について、図 2 0 を参照して説明する。ここで、「案内遊技」とは、R T 2 に移行させる特殊リプレイ A（白 7 揃い）を入賞させることができるかもしれないので、特殊リプレイ A を狙ってリールを停止表示させて欲しい旨を演出表示装置 1 5 等で教示する演出である。案内遊技設定処理は、案内遊技をサブ制御装置 1 1 1、及び、表示制御装置 1 1 2 に実行させるべく、案内遊技の実行を指示するコマンドを出力するための処理である。

30

【0163】

尚、詳しくは後述するが、案内遊技では、演出表示装置 1 5 において「白 7 揃い」した場合に R T 2 に移行することを教示するものの、白 7 揃いしなくても R T 2 に移行する場合があることについては教示しない。本実施形態では、R T 2 が「特定の特典」に相当し、案内遊技で R T 2 への移行と対応付けられた教示が行われる特殊リプレイ A（白 7 揃い）が特定態様、特定識別情報に相当する。さらに、R T 2 とされている状態（R T 2 でゲームが行われている状態）が特典状態に相当する。また、特殊リプレイ A を停止表示可能なゲームが、特定態様を導出可能とされた識別情報の変動表示に相当し、フェイクリプレイを停止表示可能なゲームは特定態様を導出可能とされた識別情報の変動表示ではない。

40

【0164】

先ず、ステップ S 2 2 0 1 では、R T 1 である（R T カウンタ＝1）か否かを判別する。ステップ S 2 2 0 1 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。本例では、R T 1 以外の状態では、特殊リプレイ A、特殊リプレイ B、及び、フェイクリプレイに当選する可能性がない構成となっている。尚、R T 1 状態以外の R T 状態でも特殊リプレイ A、特殊リプレイ B、及び、フェイクリプレイに当選し得るような構成としてもよい。

【0165】

ステップ S 2 2 0 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 2 2 0 2 において、特殊リプレイ A に当選したか否かを判別する。ステップ S 2 2 0 2 において肯定判別された場合には、ステップ S 2 2 0 3 において、サブ制御装置 1 1 1 に対して案内遊技を実行させる

50

ための案内遊技コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【0166】

また、ステップS2202で否定判別された場合には、ステップS2204において、フェイクリプレイが当選したか否かを判別する。ステップS2204で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS2204で肯定判別された場合には、ステップS2203において案内遊技コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【0167】

尚、フェイクリプレイは、リールユニット41の所定の有効ラインの左・中・右に停止表示されるリプレイ・ベル・リプレイの組合せにより構成されており、フェイクリプレイに当選した場合の案内遊技では、特殊リプレイAの図柄である「白7」が所定の有効ライン上に2つまでは揃う（テンパイまではする）ものの、3つは揃わない構成となっている。また、上記のように、特殊リプレイAに当選した場合には、特殊リプレイBにも当選している一方で、特殊リプレイBに当選した場合には、特殊リプレイAに当選していない場合も存在する。本例では、特殊リプレイAに当選せずに特殊リプレイBに当選した場合には、案内遊技コマンドを設定しない（案内遊技を実行させない）構成となっている。但し、特殊リプレイBは必ず（取りこぼしなく）入賞することから、RT2に移行するとともに、本実施形態では、RT2の開始時にフリーズ遊技も実行される。加えて、RT1でボーナスに当選した場合には、抽選処理の変動パターン設定処理の直後に行われるRT状態処理でRT0に切替えられることから、ボーナス当選ゲームでRT1期間が終了する。

【0168】

次に、リール制御処理（図15）のステップS701のフリーズ遊技処理について、図21を参照して説明する。本実施形態では、フリーズ遊技が行われるゲームが特定変動表示に相当する。

【0169】

まず、ステップS2301では、第1フリーズ遊技フラグ（特殊リプレイA入賞でオン設定される）がオン設定されているか否かを判別する。ステップS2301で肯定判別された場合には、ステップS2302において、第1フリーズ遊技フラグをオフし、ステップS2303において、フリーズ遊技中であることを示すフリーズ中フラグをオン設定する。

【0170】

続くステップS2304では、停電の発生情報、又は、前面扉12が開放された情報があるか否かを判別する。ステップS2304で否定判別された場合には、ステップS2305に移行する。尚、停電の発生情報、及び、前面扉12が開放された情報は、復電してから、又は、前面扉12が閉鎖されてから最初のゲームの設定（リールユニット41の停止中であればレバーオンに基づく設定、リールユニット41の回転中であれば回転中の再設定）まで記憶され、ステップS2304で肯定判別された場合、すなわち、今回のゲームと、前回のゲームとの間において停電が発生したり、前面扉12が開放されたりしていた場合には、後述するステップS2318に移行する。また、本実施形態では、停電の発生情報、又は、前面扉12が開放された情報があることが非導出条件に相当する。

【0171】

ステップS2305では、RT回数カウンタの値が「150」であるか否かを判別する。ステップS2305で肯定判別された場合には、ステップS2306において、フリーズ動作2（逆回転演出）をさせる残り回数を示すフリーズカウンタに対して「2」を設定する。さらに、ステップS2307において、フリーズ動作2（逆回転演出）を実行させる回数としては最大が設定されていることを示す最大回転フラグをオン設定してから、ステップS2311に移行する。

【0172】

また、ステップS2305で否定判別された場合には、ステップS2308において、RT回数カウンタの値が「100」であるか否かを判別する。ステップS2308で肯定判別された場合には、ステップS2309において、フリーズカウンタに対して「1」を

10

20

30

40

50

設定してから、ステップ S 2 3 1 1 に移行する。また、ステップ S 2 3 0 8 で否定判別された場合には、ステップ S 2 3 1 0 において、フリーズカウンタに対して「0」を設定してから、ステップ S 2 3 1 1 に移行する。

【0173】

ステップ S 2 3 1 1 では、フリーズ動作 1（揺動演出）の設定を行い、ステップ S 2 3 1 2 では、フリーズ動作 1 の期間（本例では、約 3 秒）に対応する値をフリーズタイマに設定する。本実施形態では、フリーズ動作 1 として、各リールが回動角度を 10 度程度の範囲で比較的ゆっくりと往復運動する（4 往復程度する）。また、フリーズタイマは、周期的に（例えば、タイマ割込み処理（図 10）のタイマ減算処理で）減算される。

【0174】

ステップ S 2 3 1 2 の後、ステップ S 2 3 1 3 において、フリーズ遊技中処理を行う。当該フリーズ遊技中処理については、後述する。

【0175】

また、ステップ S 2 3 0 1 で否定判別された場合には、ステップ S 2 3 1 5 において、第 2 フリーズ遊技フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップ S 2 3 1 5 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップ S 2 3 1 5 で肯定判別された場合には、ステップ S 2 3 1 6 において、第 2 フリーズ遊技フラグをオフし、ステップ S 2 3 1 7 において、フリーズ中フラグをオン設定する。

【0176】

ステップ S 2 3 1 7 の後、又は、上記ステップ S 2 3 0 4 で肯定判別された場合には、ステップ S 2 3 1 8 において、RT 回数カウンタの値が「150」であるか否かを判別する。ステップ S 2 3 1 8 で肯定判別された場合には、ステップ S 2 3 1 9 において、フリーズカウンタに対して「2」を設定する。さらに、ステップ S 2 3 2 0 において、フリーズ遊技を短縮して行うことを示す短縮フラグをオン設定する。その後、上記ステップ S 2 3 1 1 に移行して、フリーズ動作 1（揺動演出）の設定を行い、ステップ S 2 3 1 2 において、フリーズタイマの設定（約 3 秒相当）を行ってから、ステップ S 2 3 1 3 に移行する。

【0177】

また、ステップ S 2 3 1 8 で否定判別された場合には、ステップ S 2 3 2 1 において、RT 回数カウンタの値が「100」であるか否かを判別する。ステップ S 2 3 2 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 2 3 2 2 において、フリーズカウンタに対して「1」を設定する。その後、ステップ S 2 3 2 0 において、短縮フラグをオン設定し、ステップ S 2 3 1 1 において、フリーズ動作 1（揺動演出）の設定を行い、ステップ S 2 3 1 2 において、フリーズタイマの設定（約 3 秒相当）を行ってから、ステップ S 2 3 1 3 に移行する。

【0178】

また、ステップ S 2 3 2 1 で否定判別された場合には、ステップ S 2 3 2 3 において、フリーズカウンタに対して「0」を設定し、ステップ S 2 3 1 1 において、フリーズ動作 1（揺動演出）の設定を行い、ステップ S 2 3 1 2 において、フリーズタイマの設定（約 3 秒相当）を行ってから、ステップ S 2 3 1 3 に移行する。尚、本実施形態では、RT 状態処理（図 19）の特殊リプレイ A、及び、特殊リプレイ B の入賞を判別して、第 1 フリーズ遊技フラグ、及び、第 2 フリーズ遊技フラグをオン設定する処理と、フリーズ遊技処理（図 21）の第 1 フリーズ遊技フラグ、及び、第 2 フリーズ遊技フラグがオン設定されているか否かを確認する処理とにより、確認手段、特に、把握手段が構成される。また、第 2 フリーズ遊技フラグがオン設定されていることが非導出条件に相当する。

【0179】

ここで、ステップ S 2 3 1 3 のフリーズ遊技中処理について、図 22 を参照して説明する。まず、ステップ S 2 4 0 1 では、フリーズ中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップ S 2 4 0 1 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0180】

一方、ステップ S 2 4 0 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 2 4 0 2 において、フリーズタイマの値が「0」であるか否かを判別する。ステップ S 2 4 0 2 で肯定判別された場合には、ステップ S 2 3 0 3 において、フリーズカウンタの値が「0」であるか否かを判別する。

【0181】

ステップ S 2 3 0 3 で否定判別された場合、すなわち、フリーズ遊技を未だ終わらせるタイミングではない場合には、ステップ S 2 4 0 4 において、逆回転フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップ S 2 4 0 4 において否定判別された場合には、ステップ S 2 4 0 5 において、疑似停止フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップ S 2 4 0 5 で否定判別された場合には、ステップ S 2 4 0 6 において、フリーズ動作 2（逆回転演出）の設定を行う。続くステップ S 2 4 0 7 では、フリーズタイマに対して、フリーズ動作 2（逆回転演出）の時間（本例では、約 3 秒）に対応する値を設定する。本実施形態では、フリーズ動作 2 として、リールユニット 4 1（表示窓 3 1 L、3 1 M、3 1 R）において図柄が下から上へと移動するようにして各リール 3 2 L、3 2 M、3 2 R が逆方向に回転する。

【0182】

その後、ステップ S 2 4 0 8 において逆回転フラグをオン設定し、ステップ S 2 4 0 9 において、サブ制御装置 1 1 1 に対して逆回転演出を行うことを示す逆回転コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【0183】

また、ステップ S 2 4 0 4 で肯定判別された場合、すなわち、逆回転フラグがオン設定されている場合（逆回転演出の終了タイミングとなった場合）には、ステップ S 2 4 1 0 において、逆回転フラグをオフする。続くステップ S 2 4 1 1 では、最大回転フラグ（特殊リプレイ A が入賞し、R T 2 が 1 5 0 ゲームとされた場合にオン設定されている）がオン設定されているか否かを判別する。

【0184】

ステップ S 2 4 1 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 2 4 1 2 において、フリーズカウンタの値が「1」であるか否かを判別する。ステップ S 2 4 1 2 で否定判別された場合、すなわち、フリーズカウンタの値が「2」の場合には、ステップ S 2 4 1 3 において、フリーズ動作 3（疑似停止演出）の設定を行う。ここでは、「白 7」のゾロ目の組合せ（特殊リプレイ A）が疑似停止表示されることとなる。続くステップ S 2 4 1 4 では、フリーズタイマに対して、フリーズ動作 3（疑似停止演出）の時間（本例では、約 2 秒）に対応する値を設定する。本実施形態では、フリーズ動作 3（疑似停止演出）として、各リールが回転角度 1 度程度の範囲で往復運動し、あたかもリールが停止しているような態様（疑似停止表示）を導出する。

【0185】

本実施形態では、リールの逆回転演出において、各リール 4 2 L、4 2 M、4 2 R の回転数（回転量）、及び、回転速度は完全に同じであり、丁度規定回数回転したところで疑似停止表示される。つまり、例えば、「白 7」がリール中段に停止表示された状態（図 2 5（a）参照）から、フリーズ動作 1（図 2 5（b）参照）を介してフリーズ動作 2（図 2 5（d）参照）が行われた後、フリーズ動作 3（図 2 5（e）参照）が導出された場合には、「白 7」がリール中段に疑似停止表示されることとなる。このため、本実施形態では、フリーズ遊技の逆回転演出において、リールを丁度規定回数回転させるだけであり、疑似停止表示の際のリールの位置（出目）を検出したり、リールの回転中に所定のリールを別のリールと異なる動作をさせたり（所定のリールの回転量をその他のリールの回転量と変えることで、逆回転前の出目から疑似停止出目を代える）する等の処理を行っていない。

【0186】

その後、ステップ S 2 4 1 5 において、疑似停止フラグをオン設定し、ステップ S 2 4 1 6 において、サブ制御装置 1 1 1 に対して疑似停止演出を行うことを示す疑似停止コマ

ンドを設定してから、本処理を終了する。

【0187】

また、ステップS2412で肯定判別された場合、すなわち、特殊リプレイAに入賞し、逆回転演出が2回目となる場合には、ステップS2417において、フリーズ動作3（疑似停止演出）の設定を行う。ここでは、「白7」のゾロ目の組合せ（特殊リプレイA）が疑似停止表示されることとなる。続くステップS2418では、フリーズタイムに対して、フリーズ動作3（疑似停止演出）であって、RT2の期間としては最大のものが設定されたことを示す場合の時間（本例では、約5秒）に対応する値を設定する。

【0188】

その後、ステップS2419において、最大回転フラグをオフし、ステップS2420において、フリーズカウンタの値を「0」に設定し、ステップS2421において、サブ制御装置111に対してRT2の開始時に付与されるゲーム数（初期ゲーム数）として最大数の教示を行うことを示す最大上乗せ演出コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【0189】

また、ステップS2411で否定判別された場合には、ステップS2422において、（特殊リプレイBが入賞し、RT回数カウンタに150、又は、100が設定されている場合にオン設定されている）短縮フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップS2422で否定判別された場合、すなわち、特殊リプレイAが入賞し、RT回数カウンタに100が設定されている場合には、上記したステップS2413に移行する。

【0190】

その一方で、ステップS2422で肯定判別された場合には、ステップS2423において、フリーズ動作3（疑似停止演出）の設定を行う。ここでは、特殊リプレイBが疑似停止表示されることとなる。続くステップS2424では、フリーズタイムに対して、フリーズ動作3（疑似停止演出）であって、特殊リプレイAが停止表示（入賞）されていないにもかかわらず（特殊リプレイBが入賞して）、RT2に移行する場合の所定の教示を行う場合の時間（本例では、約5秒）に対応する値を設定する。

【0191】

その後、ステップS2425において、短縮フラグをオフし、ステップS2426において、フリーズカウンタの値を「0」に設定し、ステップS2427において、サブ制御装置111に対してRT2のゲーム数の教示を短縮して行うことを示す短縮教示コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【0192】

尚、本構成により、特殊リプレイBが入賞した場合には、リールの逆回転演出は多くとも1回であり（50ゲームの場合は無）、150ゲームの場合は、演出表示装置15において、教示すべき残りのゲーム数（プラス100ゲーム）がまとめて教示され、100ゲームの場合は、逆回転演出（フリーズ動作3）後の揺動演出（フリーズ動作1）が行われないこととなる。さらに、本実施形態では、「白7」が停止表示されていない場合においても、リールの逆回転演出における各リール42L、42M、42Rの回転数（回転量）、及び、回転速度は、「白7」が停止表示されている場合と完全に同じであり、丁度規定回数回転したところで疑似停止表示される。つまり、例えば、特殊リプレイBがリール中段に停止表示された状態、つまり、例えば、白7を狙ったものの第3停止で操作のタイミング（所謂、目押し）を失敗してしまったことで、白7外れの態様が中央ラインに揃っている状態（図26（g）参照）から、フリーズ動作1（図26（h）参照）を介してフリーズ動作2（図25（d）参照）が行われた後、フリーズ動作3（図26（i）参照）が導出された場合には、特殊リプレイBがリール中段に疑似停止表示されることとなる。

【0193】

また、ステップS2405で肯定判別された場合、すなわち、疑似停止フラグがオン設定されている場合（特殊リプレイAに入賞し、付与されるRT2のゲーム数が100ゲーム又は150ゲームの場合であって、逆回転演出が1回行われた段階）には、ステップS2428において、疑似停止フラグをオフする。続いて、ステップS2429では、フリ

10

20

30

40

50

ーズ動作1（揺動演出）の設定を行い、ステップS2430では、フリーズ遊技において遊技者に演出ボタン101の操作を促す操作案内演出を行う状況（リールとしては揺動演出を行う）であることを示す操作案内フラグをオン設定する。

【0194】

ステップS2430の後、ステップS2431において、フリーズタイマに対し操作案内演出の最長時間（例えば、約10秒）に対応する値を設定する。続くステップS2432では、フリーズカウンタの値を「1」減算する。さらに、ステップS2433において、サブ制御装置111に対して操作案内演出を行うことを示す操作案内コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【0195】

また、ステップS2402で否定判別された場合（フリーズタイマの値が「0」ではない場合）には、ステップS2434において、操作案内フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップS2434で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS2434で肯定判別された場合には、ステップS2435において、スタートレバー71の操作が行われたか否かを判別する。ステップS2435で否定判別された場合には、本処理を終了する。尚、操作案内演出で遊技者に操作させる操作手段としてはスタートレバー71に限定されるものではなく、演出ボタン101やストップスイッチ等を採用してもよい。

【0196】

また、ステップS2435で肯定判別された場合には、ステップS2436において、フリーズカウンタの値が「0」であるか否かを判別する。ステップS2436で否定判別された場合、すなわち、フリーズカウンタの値が「1」である場合には、上記ステップS2406に移行し、リールの逆回転演出の設定を行う。

【0197】

一方、ステップS2436で肯定判別された場合には、ステップS2437においてフリーズタイマの値を「0」に設定してから、本処理を終了する。

【0198】

また、ステップS2403で肯定判別された場合、すなわち、フリーズカウンタの値が「0」の場合には、ステップS2438において、フリーズ中フラグをオフする。さらに、ステップS2439において、リールに通常の動作（図柄が上から下へと移動するようなリール動作）をさせるためのリール通常動作設定を行う。その後、ステップS2440において、サブ制御装置111に対してフリーズ遊技を終了させることを示すフリーズ終了コマンドを設定してから、本処理を終了する。

【0199】

尚、詳しくは後述するが、特殊リプレイAが停止表示（入賞）され、付与されるRT2のゲーム数が150ゲームの場合、ステップS2416に至るリールの逆回転演出から疑似停止演出の後、ステップS2421に至る再度のリールの逆回転演出、及び、疑似停止演出が行われる。また、特殊リプレイAが停止表示（入賞）され、付与されるRT2のゲーム数が100ゲームの場合、ステップS2416に至るリールの逆回転演出から疑似停止演出の後、リールの揺動演出（フリーズ動作1）が行われるものの、逆回転演出は行われない。

【0200】

図21のフリーズ遊技処理の説明に戻り、ステップS2313の後、ステップS2314において、リールが通常の動作（図柄が上から下へと移動するような正回転）を行っているか否かを判別する。少なくともフリーズ中フラグがオン設定されている場合にはステップS2314で否定判別され、さらに、フリーズ遊技終了直後のリールの回転速度が遅い場合にもステップS2314で否定判別される。ステップS2314で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS2314で否定判別された場合には、ステップS2313のフリーズ遊技中処理に戻る。尚、本実施形態では、フリーズ遊技が行われる（ゲームの冒頭でフリーズ遊技を予定していた）ゲームでボーナスに当選し

10

20

30

40

50

た場合でもフリーズ遊技が行われる構成となっているが、フリーズ遊技が行われるゲームでボーナスに当選した場合にはフリーズ遊技が行われないように構成してもよい。

【0201】

次に、演出表示装置15において案内遊技に対応して行われる案内遊技演出を実行させるためのサブ制御装置111による案内遊技演出設定処理について、図23等を参照して説明する。尚、案内遊技演出設定処理は、サブ制御装置111において周期的に行われる通常処理において行われる。また、本実施形態では、案内遊技を実行させるための主制御装置131、及び、サブ制御装置111の機能が案内手段に相当する。

【0202】

まず、ステップS3101では、案内遊技演出を行っている場合にオン設定される案内遊技フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップS3101で否定判別された場合には、ステップS3102において、主制御装置131から案内遊技コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3102で肯定判別された場合には、ステップS3103において、案内遊技フラグをオン設定する。さらに、ステップS3104において、案内遊技演出開始設定処理を行ってから、本処理を終了する。

【0203】

案内遊技演出開始設定処理では、図26(j)に示すように、演出表示装置15において案内遊技演出を導出させる処理を行う。すなわち、演出表示装置15の表示部中央において特殊リプレイAを構成する「白7」を狙ってリールを停止表示させて欲しい旨の表示を導出し、表示部上部に「白7」が揃うとRT2（機種毎に〇〇モードと名付けられる）に移行（突入）する旨を案内する表示を導出するとともに、効果音等を発生させる。

【0204】

また、ステップS3101で肯定判別された場合、すなわち、案内遊技フラグがオン設定されている場合には、ステップS3105において、主制御装置131から第3停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3105で否定判別された場合には、ステップS3106において、主制御装置131から第2停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3106で否定判別された場合には、ステップS3107において、主制御装置131から第1停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3107で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0205】

一方、ステップS3107で肯定判別された場合には、ステップS3108において、所定の有効ライン上に「白7」が停止したか否かを判別する。ステップS3108で肯定判別された場合には、ステップS3109において、1つ目の「白7」を有効ライン上に停止させることができたことに対応する第1成功演出の設定を行い、本処理を終了する。本実施形態の第1成功演出では、演出表示装置15において停止されたリールに対応して「白7」が停止表示されたことを示す表示を行い、該当のリールの停止とともに効果音を発生させる。

【0206】

一方、ステップS3108で否定判別された場合には、ステップS3110において、「白7」を停止表示させることができなかった（「白7」を停止表示させること、すなわち、特殊リプレイAを入賞させることができなかった）失敗演出の設定を行い、本処理を終了する。本実施形態の失敗演出では、「白7」を狙うことを示す表示が消去され、背景画像のみとされ、明るさも比較的暗くされる（図26(k)参照。同図は3つのリールが停止表示された状態を示しているが、演出表示装置15の態様は、失敗演出発生後であればリールの回転中であっても同じである。）。

【0207】

また、ステップS3106で肯定判別された場合、すなわち、第2停止コマンドを受信した場合には、ステップS3111において、「白7」が所定の有効ライン上に2つ停止されたか否か（「白7」がテンパイしたか否か）を判別する。ステップS3111で否定判別された場合には、上記ステップS3110において失敗演出の設定を行い、本処理を

10

20

30

40

50

終了する。尚、既に失敗演出の態様である場合には、該態様を維持する。

【0208】

一方、ステップS3111で肯定判別された場合には、ステップS3112において、所定の有効ライン上に2つ目の「白7」を停止させること（「白7」をテンパイさせること）ができたことに対応する第2成功演出の設定を行い、本処理を終了する。本実施形態の第2成功演出では、演出表示装置15において停止された2つのリールに対応して「白7」が所定の有効ラインに並んで停止表示された（白7がテンパイした）ことを示す表示を行い、該当のリールの停止とともに効果音を発生させる。

【0209】

また、ステップS3105で肯定判別された場合、すなわち、第3停止コマンドを受信した場合には、ステップS3113において、案内遊技フラグをオフする。さらに、ステップS3114において、主制御装置131からRT2移行コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3114で肯定判別された場合、すなわち、「白7」が停止表示されて特殊リプレイAが入賞している場合には、ステップS3115において、所定の有効ライン上に3つ目の「白7」を停止させること（特殊リプレイAを入賞させること）ができたことに対応する目標達成演出を行う。本実施形態では、図25（a）に示すように、演出表示装置15において「白7」を中央に大きく表示するとともに、その左方にRT状態がRT2に移行することを示す表示が導出され、右方にRT2の期間となるゲーム数を示す表示（最低限のゲーム数の表示）が導出される。さらに、比較的派手な効果音も導出される。

【0210】

ステップS3115の後、ステップS3116において、特殊リプレイAの入賞に基づくフリーズ遊技に対応するフリーズ演出を導出させることを示す第1フリーズ演出フラグをオン設定する。続くステップS3117では、RT2移行コマンドに含まれるRT2の期間を示す情報（ゲーム回数情報）に基づいて、サブ制御装置111側でRT2の残り期間（残りゲーム数）を把握するためのRT回数把握カウンタに対しRT2のゲーム数（本例では、50、100、150のいずれか）を設定する。ステップS3117の後、本処理を終了する。

【0211】

また、ステップS3114で否定判別された場合には、ステップS3118において、特B後RT2移行コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3118で否定判別された場合、すなわち、フェイクリプレイが停止表示された（入賞した）場合には、ステップS3119において、失敗演出（図26（k）参照）の設定を行い、本処理を終了する。尚、既に失敗演出の態様である場合には、該態様を維持する。

【0212】

一方、ステップS3118で肯定判別された場合、すなわち、（特殊リプレイAと同時に当選した）特殊リプレイBが入賞した場合には、ステップS3120において、リールユニット41では、「白7」が停止表示されていない（所定の有効ライン上に「白7」が3つ停止されていない）ものの、RT2への移行を教示する逆転達成演出の設定を行う。本実施形態の逆転達成演出は、演出表示装置15において3つのリールの停止から約2秒間（又は、第3停止に対応するストップスイッチの操作状態が解除されたタイミングのうち早い方としてもよい）は失敗演出と同じように背景のみの比較的暗い表示を導出し、その後、図26（g）に示すように、演出表示装置15において補助特定態様としての「V」の文字を中央に大きく表示する（上記した「白7」の表示と同じ位置に同様の大きさ、同様の装飾具合で表示する）とともに、その右方にRT状態がRT2に移行することを示す表示が導出され、左方にRT2の期間となるゲーム数を示す表示（最低限のゲーム数の表示）が導出される。さらに、比較的派手な効果音も導出される。

【0213】

尚、次ゲームを開始させるスタートレバー71の操作が第3停止から2秒未満で行われる場合には、逆転達成演出がスキップされる。ここで、逆転達成演出をフリーズ遊技とし

10

20

30

40

50

てスキップされないような構成としてもよい。或いは、特殊リプレイB、又は、フェイクリプレイが停止表示された場合に、逆転達成演出が発生するかもしれないといった演出が第3停止直後から開始されるようにすることで、逆転達成演出がスキップされることを抑制するように構成してもよい。勿論、逆転達成演出の発生タイミングを別のタイミング（2秒未満、第3停止から0秒後等）に設定することも可能である。

【0214】

ステップS3120の後、ステップS3121において、特殊リプレイBの入賞に基づくフリーズ遊技に対応するフリーズ演出を導出させることを示す第2フリーズ演出フラグをオン設定する。続くステップS3122では、特B後RT2移行コマンドに含まれるRT2の期間を示す情報（ゲーム回数情報）に基づいて、RT回数把握カウンタに対しRT2のゲーム数（本例では、50、100、150のいずれか）を設定する。ステップS3122の後、本処理を終了する。

【0215】

また、ステップS3102で否定判別された場合、すなわち、案内遊技演出中でなく、案内遊技コマンドも受信していない場合には、ステップS3123において、主制御装置131から特B後RT2コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3123で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS3123で肯定判別された場合には、ステップS3124において、案内遊技が導出されていないゲームの次ゲームでフリーズ遊技が発生したことを教示する突発フリーズ演出を導出させるための突発フリーズ演出フラグをオン設定する。続くステップS3125において、特B後RT2移行コマンドに含まれるRT2の期間を示す情報（ゲーム回数情報）に基づいて、RT回数把握カウンタに対しRT2のゲーム数（本例では、50、100、150のいずれか）を設定する。ステップS3125の後、本処理を終了する。尚、本実施形態では、特殊リプレイAと同時当選しない特殊リプレイBに当選しても、案内遊技演出は行われない（図20参照）。このため、当該特殊リプレイBに当選したゲーム（図柄の変動表示）では、図26（l）に示すように、案内遊技演出が行われないものの、特殊リプレイBが停止表示される（入賞する）。

【0216】

次に、フリーズ遊技に対応するフリーズ演出（疑似遊技演出）を演出表示装置15等において導出させるためのサブ制御装置111によるフリーズ演出設定処理について、図24等を参照して説明する。尚、フリーズ演出設定処理は、サブ制御装置111において周期的に行われる通常処理において行われる。

【0217】

まず、ステップS3201では、フリーズ演出中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップS3201で否定判別された場合には、ステップS3202において、主制御装置131から変動開始コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3202で否定判別された場合には、本処理を終了する。一方、ステップS3202で肯定判別された場合には、ステップS3203において、第1フリーズ演出フラグ、又は、第2フリーズ演出フラグがオン設定されているか否かを判別する。

【0218】

ステップS3203で肯定判別された場合には、ステップS3204において、第1フリーズ演出フラグ、及び、第2フリーズ演出フラグをオフし、ステップS3205において、フリーズ演出中フラグをオン設定する。さらに、ステップS3206において、フリーズ動作1演出の設定を行ってから、本処理を終了する。本実施形態のフリーズ動作1演出は、図25（b）、図26（h）に示すように、リールユニット41のフリーズ動作1（揺動演出）に対応する3秒の演出であって、演出表示装置15においてキャラクタがお祈りをする態様が導出されるとともに、それに合わせた音声も導出される。尚、リールユニット41において特殊リプレイA、及び、特殊リプレイBのどちらが停止表示されていてもフリーズ動作1演出は同じである。尚、当該期間中に演出ボタン125を操作することで、逆回転の発生を示唆する演出が行われ得るように構成してもよい（例えば、演出ボ

10

20

30

40

50

タン１２５を操作した場合に、失敗時の１／２０、成功時の１／１０で背景をキャラクタＡが通過する表示が導出され、成功時の１／２０で背景をキャラクタＢが通過する表示が導出される等）。

【０２１９】

また、ステップＳ３２０１で肯定判別された場合には、ステップＳ３２０７において、主制御装置１３１から逆回転コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ３２０７で肯定判別された場合には、ステップＳ３２０８において、フリーズ動作２演出の設定を行ってから、本処理を終了する。本実施形態のフリーズ動作２演出は、図２５（ｄ）に示すように、リールユニット４１のフリーズ動作２（逆回転演出）に対応する３秒の演出であって、演出表示装置１５においてキャラクタが大喜びをする態様が導出されるとともに、それに合わせた音声も導出される。尚、リールユニット４１において特殊リプレイＡ、及び、特殊リプレイＢのどちらが停止表示されていてもフリーズ動作２演出は同じである。

【０２２０】

また、ステップＳ３２０７で否定判別された場合には、ステップＳ３２０９において、主制御装置１３１から疑似停止コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ３２０９で肯定判別された場合には、ステップＳ３２１０において、フリーズ動作３演出の設定を行ってから、本処理を終了する。本実施形態のフリーズ動作３演出は、図２５（ｅ）に示すように、特殊リプレイＡが停止表示された場合の、リールユニット４１のフリーズ動作３（疑似停止演出、疑似停止表示）に対応する３秒の演出であって、演出表示装置１５において「白７」を中央に大きく表示するとともに、その左方にＲＴ状態がＲＴ２に移行することを示す表示が再導出され、右方にＲＴ２の期間となるゲーム数が増えたこと（例えば、案内遊技演出において５０ゲームと教示していたが実はそれよりも５０ゲーム程多く、合計で１００ゲームであったこと）を示す表示（上乗せ表示）が導出される。さらに、比較的派手な効果音も導出される。本実施形態では、「白７」の表示、ＲＴ状態がＲＴ２に移行することを示す表示、及び、ＲＴ２の期間となるゲーム数を示す表示（ＲＴ２の期間となるゲーム数が増えたことを示す表示）により、特定演出表示、付与演出表示が構成される。

【０２２１】

また、ステップＳ３２０９で否定判別された場合には、ステップＳ３２１１において、主制御装置１３１から短縮教示コマンドを受信したか否かを判別する。ステップＳ３２１１で肯定判別された場合には、ステップＳ３２１２において、第２完結フリーズ動作３演出の設定を行ってから、本処理を終了する。本実施形態の第２完結フリーズ動作３演出は、図２６（ｉ）に示すように、特殊リプレイＢが停止表示された場合の、リールユニット４１のフリーズ動作３（疑似停止演出、疑似停止表示）に対応する５秒の演出であって、演出表示装置１５において「Ｖ」を中央に大きく表示する（上記した特定演出表示の「白７」の表示と同じ位置に同様の大きさ、同様の装飾具合で表示する）とともに、その左方にＲＴ状態がＲＴ２に移行することを示す表示が導出され、右方にＲＴ２の期間となるゲーム数が増えたこと（例えば、案内遊技演出において５０ゲームと教示していたが実はそれよりも５０ゲーム、又は、１００ゲーム程多く、合計で１００ゲーム、又は、１５０ゲームであったこと）を示す表示（上乗せ表示）が導出される。さらに、比較的派手な効果音も導出される。本実施形態では、代替表示としての「Ｖ」の文字の表示、ＲＴ状態がＲＴ２に移行することを示す表示、及び、ＲＴ２の期間となるゲーム数を示す表示（ＲＴ２の期間となるゲーム数が増えたことを示す表示）により、代替演出表示、付与演出表示が構成される。

【０２２２】

尚、本実施形態では、ＲＴ２期間が「１５０ゲーム」であったとしても、逆回転演出を１回で済ませることから、第２完結フリーズ動作３演出において、残りのＲＴ２期間の全ての教示を行う（プラス１００ゲーム）。尚、案内遊技の逆転達成演出がスキップされることを想定して、プラス〇〇ゲームの表示を止めて、ＲＴ２への移行を教示する表示と、トータル〇〇ゲームの表示だけを導出するように構成してもよい。

【0223】

また、ステップS3211で否定判別された場合には、ステップS3213において、主制御装置131から最大上乗せ演出コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3213で肯定判別された場合には、ステップS3214において、第1完結フリーズ動作3演出の設定を行ってから、本処理を終了する。本実施形態の第1完結フリーズ動作3演出は、フリーズ動作3演出と基本的に同じであるが、フリーズ動作3演出よりも2秒ほど長く、RT2の期間が最大である150ゲームであることをより強調する演出が追加される。さらに、比較的派手な効果音も導出される。

【0224】

また、ステップS3213で否定判別された場合には、ステップS3215において、主制御装置131から操作案内コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3215で肯定判別された場合には、ステップS3216において、操作案内演出の設定を行ってから、本処理を終了する。本実施形態の操作案内演出は、特殊リプレイAが停止表示され、RT2期間が100ゲーム又は150ゲームであって、逆回転演出が1回行われた状況で導出され、図25(f)に示すように、演出表示装置15においてスタートレバー71の操作を促す表示が導出される。尚、操作案内演出におけるスタートレバー71の操作に基づいて、150ゲームの場合には逆回転演出が発生し、100ゲームの場合には逆回転演出は発生しない。

【0225】

また、ステップS3215で否定判別された場合には、ステップS3217において、主制御装置131からフリーズ終了コマンドを受信したか否かを判別する。ステップS3217で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0226】

一方、ステップS3217で肯定判別された場合には、ステップS3218において、フリーズ終了演出の設定を行う。本実施形態のフリーズ終了演出は、図25(c)に示すように、演出表示装置15においてキャラクタが表示画面から去る表示が導出されるとともに、RT状態がRT2に移行することを示す表示が再導出される。ステップS3218の後、ステップS3219においてフリーズ演出中フラグをオフしてから、本処理を終了する。

【0227】

また、ステップS3203で否定判別された場合には、ステップS3220において、突発フリーズ演出フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップS3220において否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS3220において肯定判別された場合には、ステップS3221において、突発フリーズ演出フラグをオフし、ステップS3222において、フリーズ演出フラグをオン設定する。さらに、ステップS3223において、突発フリーズ動作1演出を設定してから、本処理を終了する。

【0228】

本実施形態の突発フリーズ動作1演出は、特殊リプレイAと同時当選しない特殊リプレイBが停止表示され(入賞し)、案内遊技演出が行われることなく、フリーズ遊技(フリーズ演出)が開始される場合に導出される。このときのリールユニット41に関しては、例えば、図26(l)の下部に記載された特殊リプレイB(上段の有効ライン)が導出された態様が、図26(h)の下部に記載されるように上下に揺動されるような態様となっている。さらに、突発フリーズ動作1演出としては、演出表示装置15において、図25(d)の上部に記載された態様と同様となる。つまり、前ゲームにおいて案内遊技演出が導出されていないことから、フリーズ遊技が発生した時点でRT2への移行の教示となり、遊技者にとって喜ばしいことであるため、演出表示装置15でも対応する表示を導出することとしている。突発フリーズ動作1演出以降の演出は、上記のものと共通である。

【0229】

以上詳述したように、第1実施形態では、ビックボーナス後、及び、レギュラーボーナ

10

20

30

40

50

ス後のRT1期間において特殊リプレイA、及び、特殊リプレイBのどちらかが入賞した場合に、RT2に移行するようになっている。また、特殊リプレイAに当選した場合には、特殊リプレイBにも（同時）当選しており、例えば、遊技者が特殊リプレイA（白7が所定の有効ラインに並ぶ図柄の組合せ）を有効ラインに揃えることができなかった場合に、特殊リプレイB（例えば、白7テンパイと、スイカ又は赤7とが所定の有効ラインに並ぶ図柄の組合せ）が有効ラインに揃うようになっている。本実施形態では、期間の異なる3種類のRT2が設けられており（RT2の初期ゲーム数が3パターンとなっており）、RT1期間における役の抽選に際して特殊リプレイA（特殊リプレイB）に当選した場合に、50ゲームのRT2、100ゲームのRT2、及び、150ゲームのRT2のいずれかが付与されるようになっている。本実施形態では、特定態様としての特殊リプレイAが停止表示（及び、疑似停止表示）されることと、RT2において実行されるゲームであるRTゲームの50ゲームの付与（上乘せ）とが対応付けられている。つまり、RT1において特殊リプレイAが停止表示されることで、RT2への移行と、RT2のRTゲームの50ゲームの付与（初期ゲーム数が最低50ゲーム）とが教示されることとなる。

【0230】

また、特殊リプレイAが停止表示され、100ゲーム又は150ゲームのRT2に当選していた場合、未教示である分のRTゲーム数（50ゲーム又は100ゲーム）は、次ゲーム以降で教示される。本実施形態では、通常のリール動作とは異なるリール動作を行うフリーズ遊技（疑似遊技）を次ゲームの冒頭に行うこととしており、スタートレバー71の操作（レバーオン）に基づく当否抽選の結果を教示する図柄の変動表示（本遊技）は、フリーズ遊技に続いて行われる。フリーズ遊技では、リールの逆回転が発生することと、RTゲームの上乗せ（未教示分からの教示）とが対応している。また、50ゲームのRT2に当選した場合にも、その次ゲームはフリーズ遊技が発生する。本実施形態のフリーズ遊技は、先ず、特殊リプレイAが停止表示されていた状態から、リール42L、42M、42Rが逆回転するか否かをじらす演出として、リール（特殊リプレイA）が上下に揺動する。その後、50ゲームのRTであった場合には、リール42L～42Rが正回転を始めて（フリーズ遊技を終了して）本遊技に移行し、100ゲーム又は150ゲームのRTであった場合には、フリーズ遊技を継続させてリール42L～42Rの逆回転を行う。リール42L～42Rが逆方向に丁度何周かしたところでリール42L～42Rを疑似停止させる（小さく動かし続けることで停止されているかのように見せる）と、白7揃いの態様が疑似停止表示されている状態となる。つまり、これで50ゲームの上乗せを意味している。その後、再びリールの上下の揺動を経て、100ゲームであった場合にはリール42L～42Rが正回転して本遊技に移行し、150ゲームであった場合には、リールがもう一度逆回転して白7揃いの態様が疑似停止表示される。加えて、当該疑似停止表示と同期して行われる演出表示装置15のフリーズ遊技演出（疑似遊技演出）でも、白7揃いの疑似停止表示を示す表示（例えば、白7図柄を横並びで3つ表示する）と、50ゲームの付与（上乘せ）を示す表示（例えば、+50ゲームと表示する）とが表示される。

【0231】

特殊リプレイB（所定の有効ライン上に同一図柄が3つ並ばない白7、赤7、スイカによる組合せであり、白7を狙うことで、例えば、白7・白7・スイカのように、白7の目押しを失敗した図柄の組合わせとなる）が入賞した場合にも、RT2に移行するが、フリーズ遊技等の設定が異なるようになっている。尚、本例では、特殊リプレイAの当選時には特殊リプレイBにも当選している上、停止操作されたときのリールの位置（回転位相）がどこにあっても特殊リプレイBを入賞可能（特殊リプレイAと重複当選している場合は、特殊リプレイAが入賞した場合以外は入賞する）となっている。但し、本実施形態では、演出表示装置15での案内表示により特殊リプレイBを狙わせたり、特殊リプレイBとRT2との対応関係を示したりすることはなく（特殊リプレイBとRT2との関係を確認していない遊技者は特殊リプレイBを単に「外れ」と認識することが考えられる）、特殊リプレイBは、特定の特典に対応付けされた特定態様ではない。

【0232】

フリーズ遊技に係る一連の遊技の流れとしては、まず、ビッグボーナス後、20ゲーム間のRT1で特殊リプレイAに当選すると、当該当選ゲームにおいて、演出表示装置15において特殊リプレイA（白7）を狙って停止表示させる旨を案内する案内表示が行われる案内遊技が導出される。ここで、白7が揃って停止表示された（特殊リプレイAが入賞した）場合には、演出表示装置15において、白7の停止表示を示す表示と、RT2への移行を示す表示と、RT2においてゲームを実行可能な期間（特典遊技進行価値）として50ゲームの付与を示す表示とが表示される。次ゲームを開始させる操作を行うこと（スタートレバーオン）で、上記のようにフリーズ遊技が実行される。

【0233】

その一方で、RT1で特殊リプレイAと同時に特殊リプレイBに当選し、案内遊技においては、特殊リプレイAではなく、特殊リプレイBが入賞した場合には、演出表示装置15において、白7は停止表示されていないが遊技者にとって喜ばしいことが発生したことを示す表示（Vの字の表示：入賞の価値は特殊リプレイAと同じであるが、白7が揃っていないことから、白7が停止表示されたとの表示は適合しないため控える）と、RT2への移行を示す表示と、RT2の期間として50ゲームの付与を示す表示とが表示される。尚、本例では、案内遊技の第3停止から2秒経過後に逆転達成演出としてかかる演出表示が行われるようになっている。

【0234】

さらに、特殊リプレイBが停止表示された場合であっても、次ゲームを開始させる操作を行うこと（スタートレバーオン）で、特殊リプレイBが停止表示された状態からフリーズ遊技が開始されることとなる。ここで、RTゲーム数が50ゲームの場合には、特殊リプレイAの50ゲームのときと同じく、リールの揺動後、リールが正回転して本遊技に移行する。また、特殊リプレイBが停止表示された状態で開始されたフリーズ遊技では、RT回数が100回でも150回でも、逆回転は最大で1回とされる。加えて、逆回転後、疑似停止表示される図柄は逆回転前と同じ特殊リプレイBであり、当該フリーズ遊技と同期して行われる演出表示装置15のフリーズ遊技演出では、遊技者にとって喜ばしいことが発生したことを示す表示（Vの字の表示）と、未教示分のゲーム数（RT2のRT回数が100回の場合は+50ゲーム、RT回数が150ゲームの場合には+100ゲーム）の付与（上乘せ）を示す表示とが表示される。

【0235】

すなわち、案内遊技における演出表示装置15の表示等で「揃えばRT2に移行する」との対応付けが積極的になされている特殊リプレイA（白7揃い）に当選すれば、特殊リプレイBにも当選していることから、目押しミス等で特殊リプレイAを停止表示（入賞）させることができなくても、特殊リプレイBが停止表示（入賞）してRT2に移行する。ここで、RT2が開始されることを演出で盛り上げるべく、リールユニット41においてフリーズ遊技（疑似遊技）を行うこととしているが、フリーズ遊技を行う際に、特殊リプレイAが停止表示されている場合と、特殊リプレイAが導出されていない場合とで、フリーズ遊技等に対する遊技者の印象が異なることが考えられる。つまり、案内遊技で案内された図柄を停止させることができ、見た目にも比較的綺麗な特殊リプレイA（白7揃い）が導出されている場合と、案内遊技で案内された図柄を停止させることができず、当該図柄の停止態様だけではRT2が得られることが難しく（当該スロットマシン10の知識を有しない遊技者にとっては把握できず）、見た目にも綺麗ではない態様（白7が揃っていない）が導出されている場合とでは、RT2の付与を確信して高揚しているか否かだけでも大きく心境が異なっているものと考えられる。

【0236】

さらに、フリーズ遊技に対応して行われる演出表示装置15のフリーズ遊技演出に関し、例えば、フリーズ遊技の開始時に特殊リプレイAが導出（停止表示）されている場合と、フリーズ遊技の開始時に特殊リプレイAが導出されていない場合とのどちらでも共通の態様となる場合、特殊リプレイA（白7揃い）が導出されていないにもかかわらず、特殊リプレイAが導出された場合と同じフリーズ遊技演出（演出表示装置15にて白7を表示

10

20

30

40

50

する)が行われることで、遊技者に当該フリーズ遊技演出、ひいては、フリーズ遊技等に対して違和感を与えてしまうことが懸念される。

【0237】

また、目押しミス等によりリールユニット41において特殊リプレイB(例えば、白7外れの見た目)が停止表示されている状態でフリーズ遊技が開始される場合に、目押しミスをリカバーするかのように、逆回転後に特殊リプレイA(白7揃い)を疑似停止表示させることも考えられる。しかしながら、この場合、リールの逆回転後に特殊リプレイA(白7揃い)を疑似停止表示させるべく、リールの逆回転中に、特殊リプレイAに適合する図柄(白7)が停止表示されていたリールと、特殊リプレイAからずれた図柄(白7)が停止表示されていたリールとで異なる駆動をさせ、さらには、特殊リプレイAに適合する図柄(白7)を揃えて(全リールで白7を所定の有効ライン上に同じタイミングで)疑似停止表示させる処理を行わなければならない、処理の複雑化、ひいては、処理落ち等を招くことが懸念される。

10

【0238】

この点、本実施形態では、特殊リプレイA(白7揃い)が導出されている場合と、特殊リプレイA(白7揃い)が導出されていない場合とで、フリーズ遊技演出の態様を異ならせている。すなわち、フリーズ遊技開始時点で特殊リプレイA(白7揃い)が導出されており、RT2期間が100ゲーム以上の場合には、フリーズ遊技において特殊リプレイA(白7揃い)が疑似停止表示されるので、その際に、演出表示装置15において、フリーズ遊技演出として、特殊リプレイA(白7揃い)が導出されたことを示す表示、及び、RT2の期間が追加で50ゲーム付与されることを示す表示がなされる。これにより、リールユニット41の特殊リプレイA(白7揃い)と、RT2期間の50ゲーム延長(上乘せ)との対応付けを強めることができる。

20

【0239】

その一方で、例えば、フリーズ遊技開始時点で特殊リプレイBが導出されており、特殊リプレイA(白7揃い)が導出されておらず、RT2期間が100ゲーム以上の場合には、フリーズ遊技において特殊リプレイB(例えば、白7外れの見た目等)が疑似停止表示されるので、その際に、演出表示装置15において、フリーズ遊技演出として、特殊リプレイA(白7揃い)が導出されたことを示さずに、RT2の期間が追加で50ゲーム付与されることを示す表示がなされることで、リールユニット41の特殊リプレイA(白7揃い)と、RT2との対応付けが弱まることを回避することができる。

30

【0240】

さらに、例えば、特殊リプレイA(白7揃い)が導出されていない場合のフリーズ遊技演出において、特殊リプレイA(白7揃い)は導出させることができなかったものの、逆転でRT2が付与されることになった等の、特殊リプレイA(白7揃い)が導出された場合とは異なる演出(逆転達成演出)を見せることができ、遊技者の心境に即した演出を行うことができる。結果として、演出性や遊技性の向上を図ることができる。

【0241】

加えて、3つのリールを動作させ、特殊リプレイA等を構成する図柄を機械的に変動表示させる本実施形態において、フリーズ遊技の開始に際して、特殊リプレイA(白7揃い)が停止表示されていても、停止表示されていなくても、フリーズ遊技における各リールの挙動(リールユニット41に関する動作制御、処理)は全く同じである。従って、特殊リプレイB(例えば、白7外れの見た目等)が停止表示された状態から開始されたフリーズ遊技におけるリールユニット41の挙動を、複雑な処理を伴って無理やりに特殊リプレイA(白7揃い)が停止表示された状態から開始されたフリーズ遊技におけるリールユニット41の挙動に途中から完全に一致させるような構成に比べ、制御の簡素化等を図ることができる。

40

【0242】

また、フリーズ遊技の開始に際して特殊リプレイA(白7揃い)が停止表示されているか否かについては、そのゲームの前の特殊リプレイA(白7揃い)を停止表示可能とされ

50

たゲームで遊技者がストップスイッチ 7 2、7 3、7 4 を操作して特殊リプレイ A（白 7 揃い）を停止表示させることができたか否かで異なるようになっている。このため、フリーズ遊技を開始させる際に「白 7 揃い」とは異なる図柄の組み合わせが停止表示されているケースが十分発生し得る上、「白 7 揃い」とは異なる図柄の組み合わせとしては、一般に、1 パターンではなく、複数パターン存在する。従って、当該構成において、例えば、特殊リプレイ B が停止表示されている状態から開始させるフリーズ遊技のリールの図柄の挙動を、白 7 揃いしている状態から開始されるフリーズ遊技のリールの図柄の挙動と途中から完全に一致させるような制御を行わなくても済むことで、制御の複雑化を抑制するといった作用効果がより一層奏される。尚、本実施形態では、3 つのリールを駆動させるリールユニット 4 1 でフリーズ遊技を実行する構成のため、例えば、液晶表示装置等で、フリーズ遊技を擬似的に表示で行うような構成に比べて、図柄の回転中に、3 つのリールの図柄を合わせるといった制御が大変なものであり、制御の複雑化を抑制するといった作用効果がより顕著に奏される。

10

【0 2 4 3】

さらに、演出表示装置 1 5 の制御は、サブ制御装置 1 1 1、及び、表示制御装置 1 1 2 により行われるとともに、リールユニット 4 1 の制御は、主制御装置 1 3 1 により行われるものの、フリーズ遊技に関する制御の複雑化を上記のように抑制することから、主制御装置 1 3 1 の負担軽減を図ることができる。従って、フリーズ遊技が行われる際の主制御装置 1 3 1 による当否抽選等の重要な処理を主制御装置 1 3 1 に確実に実行させる（対応期間の処理負担を軽減してフリーズ遊技以外の制御への悪影響を回避する）ことができる。

20

【0 2 4 4】

さらに、特殊リプレイ A（白 7 揃い）を停止表示可能なゲームでは、リールの図柄のうち R T 2 に対応する「白 7」を狙って停止表示させることを案内する案内遊技を導出するようになっており、特殊リプレイ A（白 7 揃い）を停止表示させるタイミングを確実に遊技者に伝えることができる。また、案内遊技が導出され、ストップスイッチの操作が行われても、操作のタイミングが合わなければ「白 7 揃い」が停止表示されない場合があり、遊技者が「白 7」を狙って停止表示させるといったストップスイッチを備えるスロットマシン本来の楽しみを維持することができる。

【0 2 4 5】

また、案内遊技に対応して演出表示装置 1 5 等で行われる案内遊技演出に関しても、案内遊技において特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示された場合には、白 7 揃いが停止表示されたことを教示する演出（白 7 を表示する）が行われ、案内遊技において特殊リプレイ B が停止表示された場合には、7 揃いが停止表示されたことを教示する演出が行われない（失敗演出の後、逆転達成演出として V の字を表示する）ようになっている。このため、R T 2 に当選しているとは言え、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示されていないにもかかわらず、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示されたことに対応する案内遊技演出を導出してしまいうことに起因する違和感の発生（バグが生じたのではないかと心配されること等）を回避することができる。また、例えば、案内遊技演出におけるミッションを少なくとも一度は失敗する演出を導出することもでき、演出性の向上等を図ることができる。

30

40

【0 2 4 6】

加えて、案内遊技でストップスイッチを極力早く操作することで案内遊技演出があまり視認されなかったような状況でも、次ゲームのスタートレバー 7 1 の操作で演出をスキップさせることができないフリーズ遊技が行われることから、当該フリーズ遊技において R T 2 に当選していることについて確実に教示することができる。従って、R T 2 に当選したことを教示する機会を失うといった事態を回避することができ、R T 2 の内容を確実に遊技者に伝えることができる。

【0 2 4 7】

加えて、R T 2 に移行しないフェイクリプレイ当選時にも案内遊技が導出されるようになっている。このため、案内遊技が導出された場合には必ずフリーズ遊技が導出される、

50

ひいては、R T 2に移行するといった単純な遊技性を回避することができ、案内遊技の遊技性の向上等を図ることができる。

【0248】

また、案内遊技は、特殊リプレイAの当選時（特殊リプレイBの同時当選）と、フェイクリプレイの当選時のみに行われる。このため、R T 2に当選していなくても、案内遊技において特殊リプレイAに近い態様を導出する（第1停止及び第2停止で白7を有効ラインに引き込む）ことが可能となる。つまり、フェイクリプレイが入賞する場合についても、白7のテンパイ状態までは停止表示させることができるようになっている。従って、案内遊技において、最後に停止表示されるリールが停止表示されるまで、白7揃いが停止表示されることを期待して遊技を行うことができる。

10

【0249】

さらに、特殊リプレイBの態様、及び、フェイクリプレイの態様のどちらも、有効ラインに白7が停止表示されるようなタイミングを計って停止操作を行った場合には、白7外れの態様となり得る（特殊リプレイBで第3停止が右リール42Rの場合、左・中のリール中段に白7、右リール枠上又は枠下に白7。特殊リプレイBで第3停止が中リール42Mの場合、左・右のリール中段に白7、中リール枠上又は枠下に白7。特殊リプレイBで第3停止が左リール42Lの場合、中・右のリール中段に白7、左リール枠上又は枠下に白7。フェイクリプレイで第3停止が右リール42Rの場合、左・中のリール中段に白7、右リール枠上又は枠下に白7。フェイクリプレイで第3停止が中リール42Mの場合、左・右のリール中段に白7、中リール上段又は下段に白7。フェイクリプレイで第3停止が左リール42Lの場合、中・右リールの中段に白7、左リール枠上又は枠下に白7。）このため、白7を狙う案内遊技で白7が揃わなくてもフリーズ遊技が発生する場合（特殊リプレイBが入賞した場合）があることを把握している遊技者は、フェイクリプレイが入賞した場合にも、次ゲームにフリーズ遊技が発生するかもしれないという期待を込めてスタートレバー71の操作を行うことができ、遊技性の向上等を図ることができる。

20

【0250】

また、フェイクリプレイも再遊技役であり、案内遊技の次のゲームを開始させるための操作を揃えることができ、遊技の進行を比較的スムーズなものとすることができる。さらに、次ゲームのフリーズ遊技の発生に期待を込めるといった状況を作ることができる。

【0251】

加えて、フェイクリプレイに当選したゲームの開始時（第3停止の前まで）の挙動と、特殊リプレイA、Bに当選したゲームの開始時（第3停止の前まで）の挙動とが同じであり、遊技者は、R T 2に当選したか否かを事前に把握することなく、案内遊技を進行させることができる。

30

【0252】

また、特殊リプレイAとは同時に当選しない特殊リプレイBに当選した場合には、当該ゲームにおいて案内遊技は導出されない上、フリーズ遊技が開始されるまでは「Vの字」等のR T 2への移行を示すような教示が行われなくなっている。このため、案内遊技を介することなく、突如としてフリーズ遊技（突発フリーズ遊技）が開始される（R T 2状態に移行する契機に遊技者が気付かないまま、いきなりフリーズ遊技が開始される）パターンを付加することができ、フリーズ遊技の遊技性の向上等を図ることができる。但し、フリーズ遊技演出としては、フリーズ遊技が開始されただけで、R T 2の付与が教示される状況に対応したもの（疑似遊技動作1の揺動状態で、R T 2への移行を教示するもの）となっており、違和感をなくすとともに、比較的スムーズに遊技を進行させることができる。また、特殊リプレイBであっても、特殊リプレイAと重複する（同時当選する場合と、重複しない（単独当選する場合とで演出を異ならせることで、演出性の向上を図ることができる。尚、R T 2に移行する場合には、特殊リプレイA（白7揃い）が停止表示されなくても、演出表示装置15において、補助特定態様としての「Vの字」を表示して、R T 2への移行を教示するようになっている。このため、R T 2が付与されることを確実に認識させることができる。

40

50

【0253】

また、RT2期間が100ゲーム以上のフリーズ遊技では、図柄の変動表示を疑似的に停止表示させる疑似停止表示が行われる。このため、フリーズ遊技への注目がより一層高められる。このように注目される疑似停止表示が行われるフリーズ遊技（疑似停止遊技）が開始される際の図柄の態様と、フリーズ遊技演出との対応関係の違和感をなくすことで、演出性や遊技性の向上を図るといった作用効果がより顕著に奏される。特に、フリーズ遊技の開始に際しての図柄の態様が所定期間維持される（白7揃いである場合も維持されるが、白7外れである場合も維持される）、或いは、フリーズ遊技の開始に際しての図柄の態様を基準として図柄が所定期間往復するような挙動が導出されるような構成においては、かかる作用効果がより一層顕著なものとなる。

10

【0254】

さらに、RT2のゲーム数が150ゲームの場合、白7揃いから開始されたフリーズ遊技において、疑似停止遊技（逆回転＋疑似停止表示）が2回発生することとなる。このため、付与されるRT2状態の内容が遊技者にとってより有利なものにステップアップしていく（ある程度の塊のゲーム数がだんだんと増えていく）ような高揚感のある演出をより多段階に導出することができる。尚、演出表示装置15では、今回の疑似停止表示に対応する上乗せゲーム数の表示と、合計の上乗せゲーム数の表示（累積表示手段）とが導出されることから、フリーズ遊技においての状況を確実に把握することができる。

【0255】

加えて、2回目の疑似停止遊技が発生するか否かのタイミングでは、遊技者のスタートレバー71の操作（疑似開始操作入力）を促し、当該操作を契機として、成功の場合に逆回転をしたり、失敗の場合に正回転に戻ったりすることとなる。従って、フリーズ遊技に対して遊技者にスタートレバー71の操作で参加してもらう格好となり、遊技意欲の向上等を図ることができる。

20

【0256】

また、付与されたRT2のゲーム数を複数に分けて（例えば、50ゲームを20ゲームと30ゲームとに分けて）教示又は示唆可能とすることにより、当該教示、又は、示唆のバリエーションを増やすことができ、既に決められた内容を遊技者に知らせる演出を上記のように比較的長く、劇的に導出させることが可能となる。特に、フリーズ遊技を設けることで、フリーズ遊技に続く図柄の変動表示（本遊技）と切り離して、フリーズ遊技でRT2に関する教示や示唆等を確実に実行させることができる。結果として、演出性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。

30

【0257】

また、RT2（特典状態）が開始される場合には、RT2が開始される際のリールユニット41の態様が特殊リプレイA、及び、特殊リプレイBのどちらであっても、フリーズ遊技が実行され、ゲーム（識別情報である図柄の変動表示；リール変動）の開始が待機される。このため、RT2の開始に際し、特殊リプレイBが停止表示される場合の方が、特殊リプレイAが停止表示される場合よりも識別情報の変動表示を早く消化できてしまうといった事態を抑止することができる。すなわち、時間効率を優先する遊技者が、時間効率のためだけに、特殊リプレイBの停止表示を選択してしまうといった事態を抑制することができ、特殊リプレイAが導出される一連の演出を心置きなく堪能してもらうことができる。

40

【0258】

尚、第1実施形態では、疑似遊技が開始される際に特殊リプレイAが停止表示されている場合と、特殊リプレイBが停止表示されている場合とで、同じ内容を教示するフリーズ遊技の長さが同じ、又は、特殊リプレイBが停止表示されている場合の方が短い（150ゲームの場合、操作案内表示を伴う演出；逆回転の2回目の開始時が省略される）構成となっているが、特殊リプレイBが停止表示されている場合の方が長くなるように構成してもよい。この場合、時間効率の点でも、特殊リプレイAが停止表示される方が望ましいこととなり、特殊リプレイAが導出されたことに対して遊技者が素直に喜ぶことができる。

50

尚、特殊リプレイ B が停止表示されている場合のフリーズ遊技は、逆転（復活）演出を伴うことで、特殊リプレイ A が停止表示されている場合のフリーズ遊技よりも長く構成されることとしてもよい。

【0259】

また、本実施形態では、フリーズ遊技が実行されるゲーム（特定変動表示）の開始に際しては、図柄が停止表示されている。さらに、RT2 に当選していれば、特定変動表示の開始に際して特殊リプレイ A（白 7 揃い）とは異なる図柄（特殊リプレイ B）が停止表示されていても、フリーズ遊技が行われることとなる。従って、フリーズ遊技が実行されるかもしれないタイミングであるゲーム（図柄の変動表示）の開始に際して遊技者の気分を高揚させることができ、遊技者は心を込めて（気持ちを載せて）スタートレバー 7 1 を操作する。結果として、遊技性の向上等を図ることができる。加えて、特定変動表示を開始させる段階、つまり、フリーズ遊技（疑似遊技）開始段階では、図柄の変動表示（本遊技）は未だ行われていない（役抽選は、スタートレバー 7 1 操作時に終わっている）。このため、図柄の変動表示を開始させる契機が遊技者の所定の操作（スタートレバー 7 1 の操作）に基づく構成において、フリーズ遊技が発生するかもしれない変動表示の開始までに十分に時間をかけることも可能となり（トイレや飲料調達等で席を外しても、遊技が勝手に進行してしまっているといった懸念がなく）、遊技者にとっての利便性の向上を図ることができる。

10

【0260】

さらに、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示された状態で開始されたフリーズ遊技（フリーズ遊技が行われる特定変動表示）に対応するフリーズ遊技演出では、特殊リプレイ A（白 7 揃い）の停止表示を示す演出と、RT2 の付与（RT2 への移行）を示す演出とが導出され、特殊リプレイ A（白 7 揃い）とは異なる図柄の組み合わせ（特殊リプレイ B）が停止表示された状態で開始されたフリーズ遊技（フリーズ遊技が行われる特定変動表示）に対応するフリーズ遊技演出では、特殊リプレイ A（白 7 揃い）の停止表示を示す演出とは異なる演出（V の字の表示）と、RT2 の付与を示す演出とが導出される。このため、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示された状態で開始されるフリーズ遊技に対応するフリーズ遊技演出では、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止されたことを実感させ、より盛り上げるとともに、RT2 が付与される案内等を行い、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示されていない状態で開始されるフリーズ遊技に対応するフリーズ遊技演出では、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示されていないことから特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示された演出を中止して（大まかに喜ばしいことが生じることを教示する演出を行い）、RT2 が付与される案内等を行う。つまり、対応関係が合致しない演出を回避して、遊技の進行に必要な演出は残すことができる。

20

30

【0261】

また、特殊リプレイ A が入賞したゲームでは第 1 フリーズ遊技フラグがオン設定され、特殊リプレイ B が入賞したゲームでは第 2 フリーズ遊技フラグがオン設定され、次ゲームの設定までは、第 1 フリーズ遊技フラグ、及び、第 2 フリーズ遊技フラグの設定が維持される。このため、所定のゲームの開始時（ゲームを開始させるべくスタートレバー 7 1 を操作した際）において、前のゲームで特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示されたか否かについては、第 1 フリーズ遊技フラグを確認することで把握可能である。このため、リールユニット 4 1 において白 7 揃い（特定態様）が導出され得るタイミングを挟んで互いに関連する連続した演出を比較的容易に導出することができる上、特定態様が導出されていないにもかかわらず、特定態様が導出されたような演出表示が導出されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうといった事態を確実に回避することができる。従って、演出性の向上等を図ることができる。

40

【0262】

さらに、リールユニット 4 1 の図柄の停止態様により役抽選（当否抽選）の結果を教示する構成では、リールユニット 4 1 の図柄の停止態様の確認を行い、図柄の変動表示が正常に停止表示されたか否かを確認する。ここで、図柄の停止態様において確認された特殊

50

リプレイ A（白 7 揃い）であるか否かの情報を第 1 フリーズ遊技フラグ（記憶手段）に記憶し、次の変動表示（ゲーム）の設定まで記憶を保持しておくことで、次の変動表示の設定において、新たにリールユニット 4 1 のリールの位相の確認処理を行わなくても済み、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示された状態で図柄の変動表示（ゲーム）が開始されるか否かについて比較的容易に（記憶手段を確認するだけで）把握することができる。従って、フリーズ遊技が行われる変動表示（ゲーム）の設定に際しての制御負担の軽減等を図ることができる。

【0263】

加えて、本実施形態では、特殊リプレイ A（白 7 揃い）を停止表示可能な変動表示（案内遊技）では、特殊リプレイ A、及び、特殊リプレイ B（白 7 外れ等）を停止表示可能とされ、特殊リプレイ A が停止表示されない場合には、特殊リプレイ B が停止表示されるように構成され、特殊リプレイ A、及び、特殊リプレイ B のどちらが停止表示されても、RT2 に移行するようになっている。このため、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示された（入賞した）場合と、特殊リプレイ B（白 7 外れ等）が停止表示された（入賞した）場合とで、両方とも RT2（特定の特典）の付与を行いつつも、両方のフリーズ遊技、及び、フリーズ遊技演出の態様を確実に異ならせることができる。つまり、特殊リプレイ A（白 7 揃い）を停止表示可能な変動表示において特殊リプレイ A を停止操作ミスにより停止表示させることができなかった場合に RT2 が付与されないといった事態を回避しつつ、ストップスイッチをどのタイミングで操作しても特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示されるように「白 7」図柄の配列を増やす場合に複数の図柄の配列のバランスが悪くなる等の事態を回避し、特殊リプレイ A が停止表示されたか否かを確実に区別して把握することができる。

【0264】

尚、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示された場合と、特殊リプレイ B（白 7 外れ等）が停止表示された場合とで、停止表示されることに基づいて付与される特典は同じ（演出は除く）である。つまり、共に再遊技役であって、どちらを停止表示させた方が得になる等はない。このため、初心者等の白 7 を上手く止められなかった遊技者が損失を被るといった事態を回避することができる。

【0265】

さらに、本実施形態では、フリーズ遊技が行われる変動表示（特定変動表示）の開始（スタートレバー 7 1 の操作）に際して、電源が切断された情報が記憶されている場合、及び、前面扉 1 2 が開状態とされた情報が記憶されている場合には、フリーズ遊技の態様、及び、フリーズ遊技演出の態様を、特定変動表示が開始される際の図柄の停止態様が特殊リプレイ A（白 7 揃い）であった場合のフリーズ遊技に対応するフリーズ遊技演出の態様とは異なる態様（特殊リプレイ B の停止表示に対応するフリーズ遊技に対応したフリーズ遊技演出、すなわち、V の字を表示する演出）とするように構成されている。つまり、特定変動表示とその前の変動表示（案内遊技が行われる変動表示）との間において、電源の切断（停電等）、或いは、前面扉 1 2 の開放が発生した場合には、スロットマシン 1 0 は、その間の自身への操作を把握することができず、場合によっては、リールユニット 4 1 のリールの図柄の停止態様に変化している可能性がある。このため、特定変動表示の前の変動表示の停止態様を示す記憶情報が残されていたとしても（第 1 フリーズ遊技フラグがオンでも）、当該記憶情報が正確か否かは定かではない。この点、フリーズ遊技、及び、フリーズ遊技演出を、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示されている状況で開始された特定変動表示に対応するフリーズ遊技演出とは異なる態様としておくことで、特殊リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示されていないにもかかわらず、特殊リプレイ A（白 7 揃い）の停止表示に対応するフリーズ遊技演出が導出されてしまうといった事態を防止することができる。

【0266】

また、フリーズ遊技の開始時に、停電が発生したケース、及び、前面扉 1 2 が開放されたケースを知るだけのために、特定変動表示の開始時に図柄の停止態様を判別する処理を

設定しておく等しなくても済み、処理の複雑化を抑止することができる。

【0267】

さらに、フリーズ遊技において、リールユニット41の3つのリールの動作は同期されている。つまり、開始タイミング、回転速度（加速度）、停止タイミングが同じである。このため、制御の簡素化が図られる。特に、フリーズ遊技において瞬間的な停電が発生した場合に、リール同士のずれをほぼなくすることができ、ずれを加味することなくそのままリールを再始動させても、調整なし、或いは、微調整で済ませることができる。

【0268】

（第2実施形態）

以下、第2実施形態について説明する。第2実施形態では、ストップスイッチ72、73、74の操作の順番を正解させる（設定された操作の順番と同じ順番で操作することによって入賞させることのできる押し順役が設けられるとともに、押し順役の押し順が教示されるアシストタイム（以下、「AT」と称する）が設けられている。尚、スロットマシン10の基本構成については、上記第1実施形態と同様であるため、その説明を省略するとともに、同じ部材名称及び部材番号を用いて説明する。また、後述する各種設定の数値については機種毎に適宜変更可能なものである。

【0269】

第2実施形態の役構成としては、チェリー、スイカ、共通ベル、押し順ベル（第1～第6の6種類）、リプレイ（A、Bの2種類）、押し順リプレイ（A、Bの2種類）、フェイクリプレイ、及び、外れが設けられている。役抽選により、例えば、チェリー及びスイカが合わせて1/64で当選し、共通ベル（押し順不問のベル）に1/64で当選し、押し順ベル（第1～第6の合計）に24/64で当選し、リプレイ（A、B合計）に25/64で当選し、フェイクリプレイ（例えば、リプレイ・ベル・リプレイの組合せ）に5/64で当選し、外れに8/64で当選する。リプレイA、及び、リプレイBは互いに重複して（同時に）当選する。

【0270】

さらに、押し順リプレイA、Bは、リプレイA、Bと同時に当選する（重複する）。但し、押し順リプレイA（本例では白7揃い）の当選確率は16/64であり、押し順リプレイB（本例では赤7揃い）の当選確率は1/64であり、リプレイA、Bは、押し順リプレイA、Bと重複しない場合もある。小役入賞時のメダル払出（付与）枚数は、例えば、チェリーが2枚（有効ラインが2ラインの場合に4枚）、スイカが5枚、共通ベル、及び、押し順ベルが9枚とされている。フェイクリプレイは、ストップスイッチをどの順番で操作しても、白7、及び、赤7をテンパイ状態にまではすることができるものの、3つ揃えることが不可能な図柄状態となっている。

【0271】

フェイクリプレイは、第3停止が右リール42Rになる場合、上ラインにフェイクリプレイが揃うように制御され、第3停止が中リール42Mになる場合、右下がりラインにフェイクリプレイが揃うように制御され、第3停止が左リール42Lになる場合、下ラインにフェイクリプレイが揃うように制御される。つまり、まず、左リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで左リール上段にリプレイ、左リール中段に白7が停止し、続いて、中リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、中リール上段にベル、中リール中段に白7が停止し、最後に、右リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、右リール上段にリプレイ、右リール枠上、或いは、枠下に白7が停止する。また、例えば、まず、左リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで左リール上段にリプレイ、左リール中段に白7が停止し、続いて、右リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、右リール下段にリプレイ、右リール中段に白7が停止し、最後に、中リールの白7付近が表示されたタイミングで停止操作が行われることで、中リール中段にベル、中リール下段に白7が停止する。すなわち、「白7」を有効ラインに狙うと、中央ラインにテンパイさせることはできる（押し順によってはテンパイさせることのできないパ

10

20

30

40

50

ターン（所謂、「2 確」になるパターン）もある）ものの、「白 7 揃い」はさせることができない（その裏でフェイクリプレイが揃っている）という構成になっている。さらに、赤 7 図柄の付近も、白 7 図柄の付近と同様の図柄構成（配置）とされており、フェイクリプレイが成立した場合には、赤 7 をテンパイさせることができるものの 3 つ揃えられないような制御が行われるようになっている。

【0272】

本実施形態の遊技状態としては、押し順の教示が行われない通常遊技状態と、押し順ベルの押し順が教示される A T 状態と、押し順ベル、及び、押し順リプレイの両方の押し順の教示が行われる特定 A T 状態とがある。また、主制御装置 131（RAM153）には、遊技状態を示す遊技状態カウンタが設けられ、通常遊技状態では「0」が設定され、A T 状態では「1」が設定され、特定 A T 状態では「2」が設定される。本実施形態では、遊技状態が変更されようとも、リプレイを含め、役の当選確率は変更されない。さらに、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔 124 へ挿入して操作することにより、A T 状態への移行確率等を異ならせる複数段階の設定が可能であるが、当該設定が変更されようとも、リプレイを含め、役の当選確率は変更されない。尚、遊技状態の変更や、設定変更に応じて、役の当選確率が異なるように構成してもよい。この場合、役の当選確率に基づいて、設定判別を行うことが可能となる。

【0273】

本実施形態では、通常遊技状態から、遊技者の手持ちのメダルの増加に期待できる A T 状態への移行、ひいては、A T 状態の長期継続を目指す遊技性となる。通常遊技状態から A T 状態に移行させるためには、スイカ、及び、チェリー等の小役当選時（入賞させなくてもよい）に行われる A T 移行抽選に当選する、若しくは、通常遊技状態において規定ゲーム数を消化する（天井ゲーム数に到達する）必要がある。

【0274】

また、通常遊技状態には、A T 移行抽選が所定の条件で行われる通常確率状態と、A T 移行抽選が遊技者にとってより好条件で行われる高確率状態とがある。通常確率状態では、スイカ当選時の約 1 % ~ 3 %（設定 1 ~ 設定 6）、チェリー当選時の 1 % で A T 移行抽選に当選する。A T 移行抽選に当選すると、A T 状態に移行させるまでの期間である A T 前兆のゲーム数（A T 前兆ゲーム数）が決定される。例えば、A T 抽選乱数カウンタの値を取得し、A T 抽選テーブルを参照して、A T 前兆ゲーム数として、8 ~ 18 ゲームのいずれかを決定する。A T 前兆ゲーム数が決定された場合には、A T 前兆ゲーム数を示す A T 前兆ゲーム数カウンタに対応する値を設定する。加えて、本実施形態では、スイカ、及び、チェリーの当選時に直接 A T 抽選に当選した場合には、A T 状態の初期ゲーム数として、約 95 % の割合で 50 ゲームが付与され、約 4 % の割合で 100 ゲームが付与され、約 1 % の割合で 150 ゲームが付与される。A T 状態の初期ゲーム数が決定された場合には、A T 状態の残りゲーム数を示す残量記憶手段としての A T ゲーム数カウンタに対応する値を設定する。

【0275】

また、本実施形態では、A T ゲーム数カウンタの他に、A T 状態の残りゲーム数のうち未教示量を記憶する未教示量記憶手段としての未教示ゲーム数カウンタと、A T 状態の残りゲーム数のうち教示済みの量を記憶する教示済量記憶手段としての教示済ゲーム数カウンタとを備えている。そして、A T 状態の初期ゲーム数が決定された場合には、A T ゲーム数カウンタだけでなく、未教示ゲーム数カウンタにも、A T 状態の初期ゲーム数に対応する値が設定される。

【0276】

さらに、A T 前兆の開始時（A T 移行抽選に当選した場合）にオン設定され、A T 前兆ゲーム数カウンタの値が「0」とされた場合にオフされる A T 前兆フラグが設けられ、A T 前兆フラグがオンの状態において、ゲームが開始される場合に、A T 前兆ゲーム数カウンタの値が 1 減算される。加えて、遊技状態カウンタは、A T 前兆フラグがオフされた場合に「1」が設定され、A T ゲーム数カウンタの値が「0」とされた場合に「0」が設定

10

20

30

40

50

される。

【0277】

また、ATゲーム数カウンタ、及び、教示済ゲーム数カウンタは、AT状態においてゲームが行われる毎に1ずつ減算されるカウンタであり、ATゲーム数カウンタ、及び、教示済ゲーム数カウンタに「0」以外の値が設定されていても、AT前兆では減算されない。さらに、遊技状態カウンタが「1」の状態において、ゲームが終了することで、ATゲーム数カウンタ、及び、教示済ゲーム数カウンタの値が1減算される。ちなみに、未教示ゲーム数カウンタの値と、教示済ゲーム数カウンタの値とを足すことで、ATゲーム数カウンタの値となる関係となっている。

【0278】

また、通常確率状態から高確率状態（通常遊技状態における高確率状態とされている期間のことをチャンスゾーンとも称する）に移行させるためには、スイカ、チェリー、及び、共通ベルの当選時に行われる高確率移行抽選に当選する必要がある。本例では、スイカ当選時（かつ、AT移行抽選外れ時）の20%～25%（設定1～設定6）、チェリー当選時（かつ、AT移行抽選外れ時）の25%～33%（設定1～設定6）、及び、共通ベル当選時（かつ、AT移行抽選外れ時）の3%～5%（設定1～設定6）で高確率移行抽選に当選する。本実施形態のチャンスゾーンには、最長で10ゲームのパターンと、最長で20ゲームのパターンと、最長で30ゲームのパターンとがあり、スイカでチャンスゾーンに当選した場合には、約70%で10ゲーム、約25%で20ゲーム、約5%で30ゲームが選択され、チェリー、及び、共通ベルでチャンスゾーンに当選した場合には、約99%で10ゲーム、約1%で30ゲームが選択される。チャンスゾーンのゲーム数が決定されると、チャンスゾーンの残り期間（ゲーム数）を示すチャンスゾーンカウンタに対応する値を設定する。加えて、高確率移行抽選に当選すると、チャンスゾーンに移行させるまでの期間である高確率前兆のゲーム数（高確率前兆ゲーム数）が設定される（本例では、8～16ゲーム）。高確率前兆ゲーム数が決定された場合には、高確率前兆ゲーム数を示す高確率前兆ゲーム数カウンタに対応する値を設定する。

【0279】

尚、高確率前兆ゲーム数カウンタの値が「0」以外の場合は、ゲームが行われる毎に高確率前兆ゲーム数カウンタの値が1ずつ減算される。つまり、高確率前兆の開始時（高確率移行抽選に当選した場合）にオン設定され、高確率前兆ゲーム数カウンタの値が「0」とされた場合にオフされる高確率前兆フラグが設けられ、高確率前兆フラグがオンの状態において、ゲームが開始される場合に、高確率前兆ゲーム数カウンタの値が1減算される。

【0280】

加えて、AT状態から通常遊技状態に移行する場合に、天井ゲーム数決定乱数カウンタの値を取得し、天井ゲーム数テーブル（設定1用～設定6用）を参照して、天井ゲーム数を決定する天井ゲーム数抽選が行われる。例えば、天井ゲーム数として、250～265ゲームが約2割で選択され、500～520ゲームが約4割で選択され、750～777ゲームが約4割で選択される第1天井ゲーム数テーブルと、天井ゲーム数として、250～265ゲームが約5割で選択され、500～520ゲームが約5割で選択される第2天井ゲーム数テーブルと、天井ゲーム数として、100～120ゲームが約4割で選択され、250～265ゲームが約6割で選択される第3天井ゲーム数テーブルとが設けられ、天井ゲーム数抽選に際して、いずれの天井ゲーム数テーブルを参照するかを決定することとしてもよい。天井ゲーム数が決定されると、天井ゲーム数までの期間（ゲーム数）を示す天井ゲーム数カウンタに対応する値を設定する。尚、天井ゲーム数抽選に際し、参照される天井ゲーム数テーブルを毎回同じ割合での決定するのではなく、第1天井ゲーム数テーブルが参照され易く、第3天井ゲーム数テーブルはされない第1モード、第2天井ゲーム数テーブルが参照され易い第2モード、及び、第3天井ゲーム数テーブルのみが参照される第3モードとがあり、天井ゲーム数抽選に際し、前回のモードが第1モードの場合には、今回のモードが約50%で第1モードとなり、約50%で第2モードとなり、前回のモードが第2モードの場合には約70%で第2モードとなり、約30%で第3モードとな

り、前回のモードが第3モードの場合には、約30%で第3モードとなり、約60%で第1モードとなり、約10%で第2モードとなるように構成してもよい。

【0281】

天井ゲーム数に到達する（天井ゲーム数カウンタの値が「0」になる）と、AT前兆ゲーム数（ここでは、8～18ゲーム）が決定される。上記のように、AT前兆ゲーム数が決定された場合には、AT前兆ゲーム数カウンタに対応する値を設定する。尚、天井ゲーム数カウンタは、通常遊技状態においてゲームが行われる毎に1ずつ減算されるカウンタである。つまり、通常遊技状態の開始時（ATゲーム数カウンタの値が「0」とされた場合）に「0」が設定され、天井ゲーム数カウンタの値が「0」とされた場合に「1」が設定される遊技状態カウンタが「0」の状態において、ゲームが開始されることで、天井ゲーム数カウンタの値が1減算される。

10

【0282】

チャンスゾーン（通常遊技状態における高確率状態）では、スイカ当選時の約33%、チェリー当選時の約50%、共通ベル当選時の約20%、押し順ベル入賞時の約50%、押し順ベル当選かつ入賞せずの場合の約5%でAT移行抽選に当選する。尚、チャンスゾーンカウンタの値が「0」以外の場合は、ゲームが行われる毎にチャンスゾーンカウンタの値が1ずつ減算される。つまり、チャンスゾーンの開始時（高確率前兆カウンタの値が「0」になり、高確率前兆フラグがオフされた場合）にオン設定され、チャンスゾーンの終了時（チャンスゾーンカウンタの値が「0」とされた場合、或いは、AT移行抽選に当選した場合）にオフされるチャンスゾーン中フラグが設けられ、チャンスゾーン中フラグがオンの状態において、ゲームが開始される場合に、チャンスゾーンカウンタの値が1減算される。

20

【0283】

また、本実施形態では、チャンスゾーンでAT移行抽選に当選した場合、AT前兆を介在させることなく、次ゲームからAT状態に移行させる。すなわち、チャンスゾーン中フラグをオフし、遊技状態カウンタの値を「1」に設定する。さらに、本実施形態では、チャンスゾーンでAT状態に当選した場合、当選役に関係なく、約90%で50ゲーム、約8%で100ゲーム、約1%で150ゲーム、約1%で200ゲームが付与されるようになっている。AT状態の初期ゲーム数が決定された場合には、ATゲーム数カウンタに対応する値を設定する。尚、変形例として、チャンスゾーンでAT移行抽選に当選した場合でも、AT前兆を介在させてからAT状態に移行する構成としてもよい。また、チャンスゾーンにおいて押し順リプレイA、Bに当選した場合に、当該押し順リプレイA、Bの押し順（全部でもよいし、一部でもよいし、全部のパターンと一部のパターンとがあるように構成してもよい。）が教示され、押し順に正解した場合（押し順リプレイA、Bを入賞させた場合）にAT状態に移行するように構成してもよい。或いは、押し順リプレイが成立していることを教示して正解した場合にAT状態に移行するように構成してもよい。

30

【0284】

AT前兆では、AT状態のゲーム数（ATゲーム数）の上乗せ抽選が行われるようになっている。本例では、スイカ当選時の約50%の確率で50ゲームの上乗せに当選し、チェリー当選時の約80%で30ゲームの上乗せに当選し、共通ベル当選時の約80%で10ゲームの上乗せに当選し、押し順ベル当選時の約25%で10ゲームの上乗せに当選し、外れ当選時の約50%で10ゲームの上乗せに当選し、リプレイA、B当選時の約20%で10ゲームの上乗せに当選する。ATゲーム数の上乗せに当選した場合には、ATゲーム数カウンタ、及び、未教示ゲーム数カウンタに対応する値を加算する。

40

【0285】

但し、AT前兆において上乗せ抽選に当選したことの教示についてはAT前兆では行われず（本例では、示唆も行わないが、示唆を行うこととしてもよい）、詳しくは後述するAT状態の開始時に実行されるAT開始フリーズ遊技にて教示、又は、示唆されることとなる。また、本実施形態では、チャンスゾーンでのAT当選は、AT前兆がない（次ゲームにAT状態が開始される）のに対し、通常遊技状態の通常確率状態（チャンスゾーン以

50

外)でスイカ及びチェリー当選時においてA T抽選に当選した場合、或いは、天井ゲーム数に到達した場合には、A T前兆が8～18ゲーム(最終ゲーム以前にA T当選を教示し、最終ゲームの次ゲームからA T状態)とされ、この間にA T状態のゲーム数が上乗せされる可能性が高くなっており、初期ゲーム数は比較的少ないゲーム数が選択され易いものの、A T前兆期間での上乗せを加味すると、A T開始時におけるA T状態の残りゲーム数は比較的多くなる可能性が高くなっている。

【0286】

高確率前兆では、チャンスゾーンのゲーム数の上乗せ(昇格)抽選が行われるようになっている。本実施形態では、10ゲームのチャンスゾーンに当選している場合に、スイカ当選時の5%、及び、チェリー当選時の5%で20ゲームのチャンスゾーンに昇格し、20ゲームのチャンスゾーンに当選している場合に、スイカ当選時の1%、及び、チェリー当選時の1%で30ゲームのチャンスゾーンに昇格し、30ゲームのチャンスゾーンに当選している場合に、スイカ当選時の1%、及び、チェリー当選時の1%でA T状態に当選する(この場合のA T前兆は0ゲームであり、初期ゲーム数はチャンスゾーンでのA T状態当選時と同じ振分けとなる)ようになっている。

10

【0287】

高確率前兆でも、A T移行抽選が行われ、A T移行抽選に当選した場合にはA T前兆に移行し(高確率前兆フラグはオフする)、A T移行抽選に当選しなかった場合に、チャンスゾーンの上乗せ抽選が行われる。

【0288】

尚、変形例として、チャンスゾーンに移行させる権利を複数回分保留記憶可能(本変形例では、高確率前兆フラグを複数設けることで対応するが、代わりにカウンタを設けることとしてもよい)に構成し、高確率前兆では、チャンスゾーンのゲーム数の上乗せ(昇格)抽選が行われるのではなく、A T移行抽選に当選しなかった場合に、高確率移行抽選を行い、高確率移行抽選に当選した場合には高確率前兆を継続し、高確率前兆フラグをもう一つオン設定することとしてもよい(チャンスゾーンが期限切れで終了し、対応する高確率前兆フラグがオフされた場合に、オンされている高確率前兆フラグが残存する場合に(所定ゲーム数を経て)高確率前兆に移行する等)。

20

【0289】

また、通常遊技状態の通常確率状態でスイカ及びチェリーに当選すると、A T状態、及び、チャンスゾーン(高確率状態)に当選していなくても、A T状態への移行、及び、チャンスゾーンへの移行があるかもしれないという前兆演出状態に移行する。このため、A T前兆(A T本前兆)に滞在していても、実際にA T状態に滞在しているのか否かについて、遊技者は確信することができないようになっている。さらに、前兆演出状態では、A T前兆、及び、高確率前兆の最終ゲームまでに、A T移行抽選、及び、高確率移行抽選に当選したか否かの結果が表示される。ここで、A T移行抽選、及び、高確率移行抽選に当選している場合(本前兆演出である場合)には、A T状態、又は、チャンスゾーンに移行することを教示する演出(成功演出)が導出される(失敗に繋がる演出の後、成功に繋がる演出を導出してもよい)。一方、A T移行抽選、及び、高確率移行抽選に当選しなかった場合(フェイク前兆演出である場合)には、A T状態、又は、チャンスゾーンに移行することができなかったことを教示する演出(失敗演出)が導出される。

30

40

【0290】

尚、当選が教示された場合にA T状態に移行する演出と、当選が教示された場合にチャンスゾーン(高確率状態)に移行する演出と、どちらに移行するかが不明な演出とが設けられていることとしてもよい。また、通常遊技状態の通常確率状態でスイカ及びチェリーに当選し、A T移行抽選、及び、高確率移行抽選で外れると、前兆演出状態(フェイク前兆演出)に移行するか否かを決定するフェイク演出抽選が行われ、当選した場合に、フェイク前兆演出が行われるように構成してもよいし、通常遊技状態の通常確率状態でスイカ及びチェリーに当選し、A T移行抽選、及び、高確率移行抽選で外れても、前兆演出状態(フェイク前兆演出)が必ず行われるように構成し、但し、短いゲーム数が選択され易い

50

(例えば、2ゲーム～18ゲーム)ように構成してもよい。

【0291】

A T状態では、A T状態の(残りの)ゲーム数(A Tゲーム数)の上乗せ抽選、及び、特定A T状態(A T状態においてA Tゲーム数上乗せ抽選が遊技者にとってより好条件で行われるA T状態の高確率状態とも言える)へ移行させるか否かの特定A T移行抽選が行われるようになっている。本例では、A T状態において、スイカ当選時の約10%、チェリー当選時の約50%で上乗せ抽選に当選し、スイカ契機の上乗せ当選では約90%で30ゲーム、約10%で50ゲームが上乗せされ、チェリー契機の上乗せ当選では約90%で10ゲーム、約5%で20ゲーム、約5%で30ゲームが、A Tゲーム数に上乗せされる。A T状態においてA Tゲーム数の上乗せが行われた場合には、基本的に、当該ゲームにおいて、演出表示装置15等により、上乗せが行われたこと(上乗せゲーム数を含む)の教示が行われる。つまり、A Tゲーム数の上乗せに当選した場合には、A Tゲーム数カウンタ、及び、未教示ゲーム数カウンタに対し、上乗せに対応する値を加算し、その後、上乗せゲーム数を教示する設定に際し、未教示ゲーム数カウンタから、教示する上乗せゲーム数に対応する値を減算し、教示済ゲーム数カウンタに対し、上乗せゲーム数に対応する値を加算する。

10

【0292】

尚、本実施形態では、A T状態において、押し順ベルに当選した場合の3%でも上乗せ抽選に当選する(当選時は100%で10ゲームの上乗せとなる)。但し、当該上乗せ抽選に当選したことについては教示されない(A Tゲーム数カウンタ、及び、未教示ゲーム数カウンタに対し、上乗せに対応する値が加算される)。

20

【0293】

また、スイカ当選時(かつ上乗せ抽選外れ時)の30%、チェリー当選時(かつ上乗せ抽選外れ時)の10%、及び、共通ベル当選時の5%～15%(設定1～設定6)で特定A T移行抽選に当選する。本実施形態の特定A T状態は10ゲームとなっている。特定A T移行抽選に当選すると、遊技状態カウンタの値を特定A T状態に対応する「2」に設定する(つまり、特定A T状態の間は、A T状態の残り期間、すなわち、A Tゲーム数カウンタの値が減らない)。さらに、特定A T状態の残り期間(ゲーム数)を示す特定A Tゲーム数カウンタに対し「10ゲーム」に対応する値を設定する。加えて、特定A T状態に移行させるまでの期間である特定A T前兆のゲーム数(ここでは、1～4ゲーム)が設定される。特定A T前兆のゲーム数が決定された場合には、特定A T前兆の残り期間(ゲーム数)を示す特定A T前兆ゲーム数カウンタに対応する値を設定する。

30

【0294】

尚、特定A T前兆期間の開始時(特定A T移行抽選に当選した場合)にオン設定され、特定A T前兆ゲーム数カウンタの値が「0」とされた場合にオフされる特定A T前兆フラグが設けられ、特定A T前兆フラグがオンの状態において、ゲームが開始される場合に、特定A T前兆ゲーム数カウンタの値が1減算される。また、特定A Tゲーム数カウンタは、特定A T状態においてゲームが行われる毎に1ずつ減算されるカウンタであり、特定A T前兆では減算されない。つまり、特定A T状態の開始時(特定A T前兆カウンタの値が「0」であり、特定A T前兆フラグがオフされた場合)に「2」が設定され、特定A Tゲーム数カウンタの値が「0」とされた場合に「1」が設定される遊技状態カウンタが「2」の状態において、ゲームが開始されることで、特定A Tゲーム数カウンタの値が1減算される。

40

【0295】

特定A T状態では、A Tゲーム数の上乗せ抽選が行われる。当該特定A T状態では、押し順ベルの押し順だけでなく、押し順リプレイA、Bの押し順についても教示される。特定A T状態は、10ゲームと定められている。さらに、特定A T状態は、A T状態とは異なる遊技状態とされ(A T状態では遊技状態カウンタに「1」が設定され、特定A T状態では遊技状態カウンタに「2」が設定される)、特定A T状態でゲームが実行されても、A T状態の残りのゲーム数が減算されないようになっている。尚、特定A T状態ではない

50

A T 状態では、押し順リプレイ A、B の押し順が正解しない押し順が教示される。

【0296】

本実施形態では、特定 A T 状態において、スイカ当選時の 100%、チェリー当選時の 100%、共通ベル当選時の 100%、押し順リプレイ A、B 当選時の 100% で上乗せ抽選に当選する。さらに、スイカ契機の上乗せ当選では約 90% で 30 ゲーム、約 10% で 50 ゲームが上乗せされ、チェリー契機の上乗せ当選では約 50% で 10 ゲーム、約 25% で 20 ゲーム、約 25% で 30 ゲームが A T ゲーム数に上乗せされ、共通ベル契機の上乗せ当選では約 50% で 30 ゲーム、約 10% で 50 ゲームが上乗せされる。加えて、押し順リプレイ A (白 7 揃い) 契機の上乗せ当選では約 90% で 50 ゲーム、約 5% で 100 ゲーム、約 5% で 150 ゲームが A T ゲーム数に上乗せされ、押し順リプレイ B (赤 7 揃い) 契機の上乗せ当選では約 98% で 100 ゲーム、約 1% で 200 ゲーム、約 1% で 300 ゲームが A T ゲーム数に上乗せされる。

10

【0297】

尚、A T 状態のゲーム数が上乗せされるパターンに加えて、特定 A T 状態のゲーム数が上乗せされる (例えば、赤 7 に当選すると、A T ゲーム数が上乗せされるのではなく、特定 A T 状態が 10 ゲーム上乗せされる、つまり、特定 A T 状態がもう 1 セット付与される) パターンがあるように構成してもよいし、特定 A T 状態の残りゲーム数がリセットされる (10 ゲーム 1 セットの特定 A T 状態において残り 10 ゲームから減算されていき、最終ゲームが終了するまでに赤 7 が揃うことで当該セットが終了し、残りゲーム数が 10 にリセットされた状態から特定 A T 状態が再開される) パターンがあるように構成してもよい。

20

【0298】

加えて、特定 A T 状態において A T ゲーム数の上乗せが行われた場合には、スイカ契機で 50 ゲームの上乗せに当選しても、30 ゲームのみの上乗せ教示が行われ (20 ゲーム分の教示を控える)、チェリー契機で 20 ゲームや 30 ゲームの上乗せに当選しても、10 ゲームのみの上乗せ教示が行われ、共通ベル契機で 20 ゲームの上乗せに当選しても、10 ゲームのみの上乗せ教示が行われる (例えば、スイカ契機で 50 ゲームの上乗せの場合、A T ゲーム数カウンタ、及び、未教示ゲーム数カウンタに対し、50 ゲームの上乗せに対応する値を加算し、その後、30 ゲームの上乗せを教示する設定に際し、未教示ゲーム数カウンタから、30 ゲームに対応する値を減算し、教示済ゲーム数カウンタに対し、30 ゲームに対応する値を加算する。) 。

30

【0299】

また、詳しくは後述するが、特定 A T 状態において押し順リプレイ A、及び、押し順リプレイ B の当選を契機とする A T ゲーム数の上乗せが行われた場合には、押し順リプレイ A、B を入賞させることができたか否かによって、教示内容 (未教示のゲーム数をどのように教示するのか) が異なるようになっている。さらに、本実施形態の押し順リプレイ A、及び、押し順リプレイ B を入賞させるためには、押し順を正解させるだけではなく、「白 7」及び「赤 7」を狙って有効ラインに停止させる必要がある。

【0300】

また、本実施形態では、特定 A T 状態において、押し順ベルに当選した場合の 25%、外れ当選時の 50% でも上乗せ抽選に当選する (当選時は 100% で 10 ゲームの上乗せとなる)。但し、当該上乗せ抽選に当選したことについては教示されない (A T ゲーム数カウンタ、及び、未教示ゲーム数カウンタに対し、上乗せに対応する値が加算される)。

40

【0301】

ここで、A T 状態の開始時に A T 開始フリーズ遊技を実行するための処理であって、上記第 1 実施形態のリール制御処理のフリーズ遊技処理に代えて行われる疑似遊技としての A T 開始フリーズ処理について、図 27 を参照して説明する。尚、本実施形態では、A T 前兆ゲーム数カウンタが「0」とされ、A T 前兆フラグがオフされた場合、及び、チャンスゾーンにおいて A T 移行抽選に当選した場合には、遊技状態カウンタの値が「1」に設定されるだけでなく、開始フリーズフラグがオン設定されるようになっている。

50

【0302】

まず、ステップS4101では、開始フリーズフラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップS4101で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS4101で肯定判別された場合には、ステップS4102で開始フリーズフラグをオフする。続くステップS4103では、AT開始フリーズ遊技中であることを示す開始フリーズ中フラグをオン設定する。

【0303】

その後、ステップS4104では、AT開始フリーズ遊技において遊技者に擬似的に停止表示させる図柄を決定する疑似停止図柄設定処理を行う。ここでは、未教示ゲーム数カウンタの値を確認し、100ゲーム未満であれば「白7」に決定し、100ゲーム以上、200ゲーム未満であれば約90%で「白7」、約10%で「赤7」に決定し、200ゲーム以上であれば約80%で「白7」、約20%で「赤7」に決定する。そして、「白7」に決定した場合には、白7許可フラグをオン設定し、「赤7」に決定した場合には赤7許可フラグをオン設定する。

【0304】

ステップS4105では、フリーズ第1動作の設定を行う。つまり、リールユニット41のリールにAT開始フリーズ遊技の最初の動作を実行させるための処理であり、本例では、リールを正回転させることとしている。続くステップS4106では、AT開始フリーズ制御に用いられるフリーズカウンタの値を「1」に設定し、ステップS4107では、AT開始フリーズ制御に用いられるフリーズタイマに対して、リールが所定の速度になるまでに要する時間に相当する値を設定する。さらに、ステップS4108では、サブ制御装置111に対してAT開始フリーズ遊技が開始されることを伝えるフリーズ開始コマンドを設定する。

【0305】

ステップS4108の後、ステップS4109では、AT開始フリーズ遊技を進行させるための処理である開始フリーズ中処理を実行する。ここで、開始フリーズ中処理について、図28、図29、図30を参照して説明する。

【0306】

まず図28のステップS4201では、開始フリーズ中フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップS4201で肯定判別された場合には、ステップS4202において、フリーズタイマの値が「0」であるか否かを判別する。ステップS4202で肯定判別された場合には、ステップS4203において、フリーズカウンタの値が「1」か否かを判別する。

【0307】

ステップS4203で肯定判別された場合、すなわち、AT開始フリーズ遊技が開始されてリールが所定速度で正回転する状態とされた場合には、ステップS4304において、フリーズカウンタの値を「2」に設定する。さらに、ステップS4305において、リールの正回転を継続させる最長の時間に相当する値をフリーズタイマに設定する。

【0308】

続く、ステップS4206では、サブ制御装置111に対して、演出表示装置15において白7、又は、赤7を狙ってリールを停止表示させることを促す「7を狙えコマンド」の設定を行ってから、本処理を終了する。当該7を狙えコマンドには、白7、又は、赤7のどちらを狙うのかの情報も含まれ、コマンドの設定に際しては、白7許可フラグ及び赤7許可フラグの一方がオン設定されていることが確認される。尚、白7許可フラグがオン設定されている状態において、演出表示装置15において赤7を狙って停止表示させる旨の案内表示を導出する場合や、赤7許可フラグがオン設定されている状態において、演出表示装置15において白7を狙って停止表示させる旨の案内表示を導出する場合があるように構成してもよい。

【0309】

また、ステップS4202で否定判別された場合、すなわち、所定の処理状態を継続す

10

20

30

40

50

る期間の上限に未だ達していない場合には、ステップ S 4 2 0 7 において、フリーズカウンタの値が「2」であるか否かを判別する。ステップ S 4 2 0 7 で肯定判別された場合、すなわち、白 7、又は、赤 7 を狙って停止表示させることを促す案内表示が導出されている場合には、ステップ S 4 2 0 8 において、ストップスイッチが操作されたか否かを判別する。

【0310】

ステップ S 4 2 0 8 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップ S 4 2 0 8 で肯定判別された場合には、ステップ S 4 2 0 9 において、操作されたストップスイッチに対応するリールが回転中の場合には、当該リールを擬似的に停止表示させる（疑似停止表示させる）処理を実行する。尚、A T 開始フリーズ中遊技の最中であるため、リールを停止表示（完全に停止）させることはなく、小さく動作させ続けて、停止表示されたと見せかける（疑似停止表示させる）ようになっている。また、当該疑似停止表示においても、上記第 1 実施形態において所定の役が成立している状態でリールを停止表示させる場合と同様のスベリ制御を行う場合がある。すなわち、例えば、白 7 許可フラグがオン設定されている状態において、該当のリールの白 7 が有効ライン上に位置している（既に別のリールにおいて所定の有効ライン上に白 7 が疑似停止表示されている場合には該当のリールの白 7 が前記所定の有効ライン上に位置している）場合には、基本的には、そのまま疑似停止表示し、該当のリールの白 7 が有効ライン（前記所定の有効ライン）まで 1 図柄～4 図柄分だけ後側にずれている（現在有効ラインの所定の段に存在している図柄よりも 1 図柄～4 図柄分だけ後に有効ラインの前記所定の段に存在することとなる位置に存在する）場合には、白 7 を有効ライン（前記所定の有効ライン）に到達させるまでリールを余分に正回転させる（滑らせる）。但し、オン設定された白 7 許可フラグ、又は、赤 7 許可フラグに対応する白 7、又は、赤 7 が、有効ライン（3 つのリールのうち 1 つ目はいずれかの有効ライン、2 つ目はテンパイになり得る有効ライン、3 つ目は、一直線上にゾロ目になり得る有効ライン）から 4 図柄分を超えてずれている場合には、リールをその位置で疑似停止表示させる（オン設定された白 7 許可フラグ、又は、赤 7 許可フラグに対応する白 7、又は、赤 7 を絶対に所定の有効ライン上に疑似停止表示させるわけではない）。これにより、フリーズ遊技であっても、遊技者には通常の遊技中のような感覚で、遊技を進行してもらうようになっている。

【0311】

ステップ S 4 2 0 9 の後、ステップ S 4 2 1 0 において、全リールが疑似停止表示されたか否かを判別する。ステップ S 4 2 1 0 で否定判別された場合には、ステップ S 4 2 1 1 で、疑似停止表示されたリールが 3 つのリールのうちの 1 つ目であるか否かを判別する。ステップ S 4 2 1 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 4 2 1 2 において、サブ制御装置 1 1 1 に対し 1 つ目のリールの疑似停止表示が行われたことを示す第 1 疑似停止コマンドを設定してから、本処理を終了する。尚、第 1 疑似停止コマンドには、対象の白 7、及び、赤 7 が（有効ライン上に）疑似停止表示されたか否かの情報が含まれる。

【0312】

ステップ S 4 2 1 1 で否定判別された場合には、ステップ S 4 2 1 3 において、疑似停止表示されたリールが 3 つのリールのうちの 2 つ目であるか否かを判別する。ステップ S 4 2 1 3 で否定判別された場合、例えば、ストップスイッチの操作が行われたが既に疑似停止表示されているリールに対応するものである等の場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップ S 4 2 1 3 で肯定判別された場合には、ステップ S 4 2 1 4 において、サブ制御装置 1 1 1 に対し 2 つ目のリールの疑似停止表示が行われたことを示す第 2 疑似停止コマンドを設定してから、本処理を終了する。尚、第 2 疑似停止コマンドには、対象の白 7、及び、赤 7 が（有効ライン上に）テンパイの形で疑似停止表示された（所定の有効ライン上に白 7 又は赤 7 が 2 つ疑似停止表示された）か否かの情報が含まれる。

【0313】

また、ステップ S 4 2 1 0 で肯定判別された場合、すなわち、全てのリールが疑似停止表示された場合には、図 2 9 のステップ S 4 2 1 5 において、所定の有効ライン上に赤 7

が揃っているか（疑似停止表示されているか）を判別する。ステップS 4 2 1 5で肯定判別された場合には、ステップS 4 2 1 6において、未教示ゲーム数カウンタの値を1 0 0減算するとともに、教示済ゲーム数カウンタの値を1 0 0加算する。つまり、本実施形態では、A T開始フリーズ遊技において赤7図柄が一回疑似停止表示されることと、A Tゲームが1 0 0ゲーム加算されること（所有していることが教示されること）とが対応付けられている。

【0 3 1 4】

続くステップS 4 2 1 7では、サブ制御装置1 1 1に対し、赤7揃いが発生したことを伝える赤7揃いコマンドを設定する。尚、赤7揃いコマンドを受信したサブ制御装置1 1 1は、演出表示装置1 5において、赤7が揃ったことを示す表示を導出する（例えば、赤7を表示する）とともに、1 0 0ゲームの上乗せが生じたことを示す表示を導出する。教示されたA Tゲーム数は、演出表示装置1 5において、A T残りゲーム数表示として表示される。

【0 3 1 5】

ステップS 4 2 1 7の後、ステップS 4 2 1 8において、フリーズカウンタに対して「3」を設定する。さらに、ステップS 4 2 1 9において、7揃いの状態を維持する時間に対応する値をフリーズタイマに設定する。その後、ステップS 4 2 2 0において、フリーズ動作2（疑似停止；微妙に揺動する状態を維持する）の設定を行い、本処理を終了する。尚、本実施形態では、白7、又は、赤7を狙って停止表示させることを促す案内表示が導出されてから、3つのリールが疑似停止表示されるまでが案内遊技に相当する。

【0 3 1 6】

また、ステップS 4 2 1 5において否定判別された場合には、ステップS 4 2 2 1において、所定の有効ライン上に白7が揃っているか（疑似停止表示されているか）を判別する。ステップS 4 2 2 1で肯定判別された場合には、ステップS 4 2 2 2において、未教示ゲーム数カウンタの値を5 0減算するとともに、教示済ゲーム数カウンタの値を5 0加算する。つまり、本実施形態では、A T開始フリーズ遊技において白7図柄が一回疑似停止表示されることと、A Tゲームが5 0ゲーム加算されること（所有していることが教示されること）とが対応付けられている。

【0 3 1 7】

続くステップS 4 2 2 3では、サブ制御装置1 1 1に対し、白7揃いが発生したことを伝える白7揃いコマンドを設定する。尚、白7揃いコマンドを受信したサブ制御装置1 1 1は、演出表示装置1 5において、白7が揃ったことを示す表示を導出する（例えば、白7を表示する）とともに、5 0ゲームの上乗せが生じたことを示す表示を導出する。

【0 3 1 8】

ステップS 4 2 2 3の後、上記ステップS 4 2 1 8において、フリーズカウンタに対して「3」を設定し、ステップS 4 2 1 9において、7揃いの状態を維持する時間に対応する値をフリーズタイマに設定し、ステップS 4 2 2 0において、フリーズ動作2（疑似停止；微妙に揺動する状態を維持する）の設定を行い、本処理を終了する。

【0 3 1 9】

また、ステップS 4 2 2 1で否定判別された場合、すなわち、A T開始フリーズ遊技の冒頭で行われるストップスイッチを使用した白7、又は、赤7を疑似停止表示させる演出（案内遊技）で、白7、又は、赤7を疑似停止表示させていない場合には、ステップS 4 2 2 4において、未教示ゲーム数カウンタの値を5 0減算するとともに、教示済ゲーム数カウンタの値を5 0加算する。つまり、本実施形態では、A T状態に移行する場合に、最小でもA T状態の期間として5 0ゲームが付与される（初期ゲーム数が最低5 0ゲームである）構成となっている。

【0 3 2 0】

さらに、ステップS 4 2 2 5において、サブ制御装置1 1 1に対し、白7、及び、赤7のどちらも揃わなかったことを伝える不揃いコマンドを設定する。尚、不揃いコマンドを受信したサブ制御装置1 1 1は、演出表示装置1 5において、5 0ゲームの上乗せが生じ

10

20

30

40

50

たことを示す表示を導出する。また、白 7 や赤 7 は揃っていないので、演出表示装置 1 5 において白 7 や赤 7 を表示することはしないが、A T 状態が開始され、5 0 ゲームが付与されたことに対応して、遊技者を盛り上げる表示（例えば、「V」の文字を表示する等）を導出してもよい。尚、A T 状態においては、基本的に（表示部全面を使用して行われる演出中を除いて）、演出表示装置 1 5 において A T 残りゲーム数表示を継続して表示するようになっている。

【0321】

ステップ S 4 2 2 5 の後、ステップ S 4 2 2 6 において、フリーズカウンタの値を「4」に設定し、ステップ S 4 2 2 7 においてフリーズタイマの設定を行ってから、上記ステップ S 4 2 2 0 においてフリーズ動作 2（疑似停止）の設定を行い、本処理を終了する。尚、ステップ S 4 2 2 7 での設定時間は非常に短くなっている（例えば、0.1 秒等）。

【0322】

また、図 2 8 のステップ S 4 2 0 3 で否定判別された場合には、ステップ S 4 2 2 8 において、フリーズカウンタの値が「2」であるか否かを判別する。ステップ S 4 2 2 8 で肯定判別された場合、すなわち、リールが疑似停止状態（全リールが疑似停止状態を維持した状態）にあり、演出表示装置 1 5 において白 7、又は、赤 7 のどちらかを狙って停止表示させることを促す案内演出表示（図 2 6（j）のような表示）が導出されている状態において、ストップスイッチの操作が完了する（全てのストップスイッチ 7 2、7 3、7 4 が操作される）ことなくフリーズタイマの値が「0」とされた（例えば、10 秒が経過した）場合には、S 4 2 2 9 において、全てのリール 4 2 L、4 2 M、4 2 R を疑似停止表示させる処理を行う。本処理では、全ての役が入賞しない状態でリールを疑似停止表示させることとなる。疑似停止表示の態様としては、当該矯正疑似停止処理が実行された段階でのリールの位置（位相）に応じて、適宜決定される。ステップ S 4 2 2 9 の後、上記した図 2 9 のステップ S 4 2 1 5 に移行する。

【0323】

尚、変形例として、オン設定された白 7 許可フラグ、又は、赤 7 許可フラグに対応する白 7、又は、赤 7 が、所定の有効ライン上に位置する場合にはその位置で疑似停止表示させ、1 図柄～4 図柄分だけずれている場合には前記所定の有効ライン上までずらして疑似停止表示させ、それ以上のずれがある場合には、リールをその位置で疑似停止表示させる（オン設定された白 7 許可フラグ、又は、赤 7 許可フラグに対応する白 7、又は、赤 7 を絶対に所定の有効ライン上に疑似停止表示させるわけではない）こととしてもよい。さらに、例えば、オン設定された白 7 許可フラグ、又は、赤 7 許可フラグに対応する白 7、又は、赤 7 を絶対に所定の有効ライン上に疑似停止表示させることも可能である。

【0324】

また、ステップ S 4 2 2 8 で否定判別された場合には、ステップ S 4 2 3 0 において、フリーズカウンタの値が「3」であるか否か、すなわち、遊技者がストップスイッチを操作して白 7、又は、赤 7 を疑似停止表示させることができた状態であるか否かを判別する。

【0325】

ステップ S 4 2 3 0 で肯定判別された場合には、ステップ S 4 2 3 1 において、フリーズカウンタの値を「4」に設定する。さらに、ステップ S 4 2 3 2 において、サブ制御装置 1 1 1 に対し、演出表示装置 1 5 において、スタートレバー 7 1 の操作を促す操作案内表示（図 2 5（f）のような表示）を導出させるためのレバー受付コマンドを設定する。ステップ S 4 2 3 2 の後、ステップ S 4 2 3 3 において、スタートレバー 7 1 の操作を待つ時間（例えば約 5 秒）をフリーズタイマに設定した後、本処理を終了する。

【0326】

また、ステップ S 4 2 0 7 で否定判別された場合には、図 3 0 のステップ S 4 2 3 4 において、フリーズカウンタの値が「4」であるか否か、すなわち、フリーズタイマの値が「0」になっていない状態で、所定の図柄が疑似停止表示されている状態であるか否かを判別する。ステップ S 4 2 3 4 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0327】

一方、ステップS 4 2 3 4で肯定判別された場合には、ステップS 4 2 3 5において、スタートレバー7 1が操作されたか否かを判別する。ステップS 4 2 3 5で否定判別された場合、すなわち、スタートレバー7 1の操作が確認されなかった場合には、そのまま本処理を終了する。

【0 3 2 8】

また、ステップS 4 2 3 5で肯定判別された場合には、ステップS 4 2 3 6において、赤7揃い（ゾロ目）が疑似停止表示されているか否かを判別する。ステップS 4 2 3 6で肯定判別された場合には、ステップS 4 2 3 7において、未教示ゲーム数カウンタの値が「1 0 0」以上であるか否かを判別する。ステップS 4 2 3 7で肯定判別された場合には、ステップS 4 2 3 8において、未教示ゲーム数カウンタの値を1 0 0減算するとともに、教示済ゲーム数カウンタの値を1 0 0加算する。

10

【0 3 2 9】

続くステップS 4 2 3 9では、リールにフリーズ動作3-2（赤7逆回転）を導出させるための設定を行う。本実施形態では、全てのリールを規定速度で逆方向に丁度5周させてから疑似停止表示させる設定が行われる（つまり、リールユニット4 1では、逆回転前と同じ態様、ひいては、赤7が疑似停止表示される）。さらに、ステップS 4 2 4 0において、サブ制御装置1 1 1に対し、演出表示装置1 5において赤7の逆回転演出（疑似停止遊技演出）を導出させるための赤7逆回転コマンドを設定する。

【0 3 3 0】

その後、ステップS 4 2 4 1において、フリーズカウンタの値を「5」に設定する。さらに、ステップS 4 2 4 2において、リールの逆回転演出に要する時間をフリーズタイマに設定してから、本処理を終了する。尚、リールが疑似停止表示されている状態からリールが逆回転して疑似停止表示されるまでが疑似停止遊技に相当する。

20

【0 3 3 1】

また、ステップS 4 2 3 6で否定判別された場合には、ステップS 4 2 4 3において、白7揃い（ゾロ目）が疑似停止表示されているか否かを判別する。ステップS 4 2 4 3で否定判別された場合、すなわち、白7、及び、赤7のどちらも疑似停止表示されていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS 4 2 4 3で肯定判別された場合には、ステップS 4 2 4 4において、未教示ゲーム数カウンタの値が「5 0」以上であるか否かを判別する。ステップS 4 2 4 4で肯定判別された場合には、ステップS 4 2 4 5において、未教示ゲーム数カウンタの値が「1 0 0」以上であるか否かを判別する。ステップS 4 2 4 5で否定判別された場合には、ステップS 4 2 4 6において、未教示ゲーム数カウンタの値を5 0減算するとともに、教示済ゲーム数カウンタの値を5 0加算する。

30

【0 3 3 2】

さらに、ステップS 4 2 4 7において、フリーズ動作3-1（白7逆回転）の設定を行う。本実施形態では、全てのリールを規定速度で逆方向に丁度5周させてから疑似停止表示させる（つまり、白7が疑似停止表示される）設定が行われる。続くステップS 4 2 4 8では、サブ制御装置1 1 1に対し、演出表示装置1 5において白7の逆回転演出（疑似停止遊技演出）を導出させるための白7逆回転コマンドを設定する。その後、上記ステップS 4 2 4 1で、フリーズカウンタの値を「5」に設定し、ステップS 4 2 4 2で、フリーズタイマの設定を行ってから、本処理を終了する。

40

【0 3 3 3】

また、ステップS 4 2 4 5で肯定判別された場合、すなわち、白7が疑似停止表示された状態で未教示のATゲーム数が1 0 0ゲーム以上存在する場合には、ステップS 4 2 4 9において、逆回転後に疑似停止表示させる図柄を赤7にするか否かの格上げ抽選（例えば、約1／4で当選）を行う。続くステップS 4 2 5 0では、格上げ抽選に当選したか否かを判別する。ステップS 4 2 5 0で否定判別された場合には、上記ステップS 4 2 4 6に移行し、逆回転後に白7を疑似停止表示させる処理を実行する。

【0 3 3 4】

一方、ステップS 4 2 5 0で肯定判別された場合には、ステップS 4 2 5 1において、

50

赤 7 許可フラグをオン設定するとともに、白 7 許可フラグをオフする。続くステップ S 4 2 5 2 では、未教示ゲーム数カウンタの値を 1 0 0 減算するとともに、教示済ゲーム数カウンタの値を 1 0 0 加算する。さらに、ステップ S 4 2 5 3 において、フリーズ動作 3 - 3 (格上げ逆回転) を実行させるための設定を行う。本実施形態では、全てのリールを規定速度で逆方向に丁度 5 周させ、さらに、同方向に 1 2 図柄分を回動させてから疑似停止表示させる (つまり、白 7 が疑似停止表示された状態から逆回転して赤 7 が疑似停止表示される) 設定が行われる。

【 0 3 3 5 】

尚、図 7 に示すように、各リールに図柄はリールの回転方向において等ピッチ (図柄の中心部間) で 2 1 個付されており、各リールにおいて、白 7 図柄から赤 7 図柄までは、リールの正回転方向に 1 0 図柄分ずれており (間に 9 つの図柄が介在する)、リールの逆回転方向に 1 1 図柄分ずれている (間に 1 0 の図柄が介在する)。

【 0 3 3 6 】

続くステップ S 4 2 5 4 では、サブ制御装置 1 1 1 に対し、演出表示装置 1 5 において白 7 の疑似停止表示から逆回転をして赤 7 で疑似停止表示する格上げの逆回転演出を導出させるための格上げ逆回転コマンドを設定する。その後、上記ステップ S 4 2 4 1 で、フリーズカウンタの値を「5」に設定し、ステップ S 4 2 4 2 で、フリーズタイマの設定を行ってから、本処理を終了する。

【 0 3 3 7 】

また、ステップ S 4 2 3 7 で否定判別された場合 (赤 7 が疑似停止表示されている状態で未教示の A T ゲーム数が 1 0 0 ゲーム未満の場合)、及び、ステップ S 4 2 4 4 で否定判別された場合 (白 7 が疑似停止表示されている状態で未教示の A T ゲーム数が 5 0 ゲーム未満の場合) には、図 2 8 のステップ S 4 2 5 5 に進み、A T 開始フリーズ遊技を終了させるための処理に移行する。すなわち、ステップ S 4 2 5 5 において、フリーズカウンタの値を「0」に設定し、ステップ S 4 2 5 6 において、リールに通常動作 (規定速度で正回転) をさせる設定を行う。尚、本実施形態では、赤 7 が疑似停止表示されている場合には、未教示の A T ゲーム数が 1 0 0 ゲーム以上あれば、リール逆回転後に、再度、赤 7 を疑似停止表示させる一方で、1 0 0 ゲーム未満であれば、リール逆回転を行わないようになっており、1 回の A T 開始フリーズ遊技の期間中において、1 0 0 ゲームの上乗せに対応する赤 7 が一度でも疑似停止表示された場合には、それ以降に 5 0 ゲームの上乗せに対応する白 7 が疑似停止表示されることがないように構成されている。

【 0 3 3 8 】

さらに、ステップ S 4 2 5 7 において、サブ制御装置 1 1 1 に対し A T 開始フリーズ遊技の終了を伝えるフリーズ終了コマンドを設定する。フリーズ終了コマンドを受信したサブ制御装置 1 1 1 は、演出表示装置 1 5 において図 2 5 (c) に示すような演出表示を導出する。ステップ S 4 2 5 7 の後、ステップ S 4 2 5 8 において、開始フリーズ中フラグをオフしてから、本処理を終了する。

【 0 3 3 9 】

また、ステップ S 4 2 3 0 で否定判別された場合には、ステップ S 4 2 5 9 において、フリーズカウンタの値が「4」であるか否かを判別する。ステップ S 4 2 5 9 で肯定判別された場合、すなわち、A T 開始フリーズ遊技の冒頭 (案内遊技) で、遊技者が案内演出表示の導出期間内にストップスイッチの操作を完了しなかった、又は、操作したものの白 7、及び、赤 7 が疑似停止表示しなかった、或いは、A T 開始フリーズ遊技の最中 (疑似停止遊技の終了後) に、白 7、又は、赤 7 が疑似停止表示されている状態で遊技者がスタートレバーを操作しなかった場合には、上記ステップ S 4 2 5 5 に進み、A T 開始フリーズ遊技を終了させる処理に移行する。

【 0 3 4 0 】

また、ステップ S 4 2 5 9 で否定判別された場合、すなわち、フリーズカウンタの値が「5」とされている場合、つまり、リール 4 2 L ~ 4 2 R が逆回転した後、白 7、又は、赤 7 が疑似停止表示された状態にある場合には、ステップ S 4 2 6 0 において、フリーズ

10

20

30

40

50

カウンタの値を「3」に設定する。つまり、再度、操作案内表示を導出させる設定が行われる。ステップS4260の後、ステップS4261において、白7、又は、赤7を疑似停止表示させている時間（疑似停止表示の余韻を与える時間であって、操作案内表示までの時間）に対応する値をフリーズタイマに設定してから、本処理を終了する。

【0341】

また、ステップS4201で否定判別された場合には、ステップS4262において、通常回転とされているか否かを判別する。すなわち、リール42L～42Rが規定速度で正回転した状態となったか否かを判別する。ステップS4262で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS4262で肯定判別された場合には、ステップS4263において、開始フリーズ終了フラグをオン設定してから、本処理を終了する。

10

【0342】

図27の説明に戻り、ステップS4109の開始フリーズ中処理の後、ステップS4110において、開始フリーズ終了フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップS4110で否定判別された場合には、ステップS4109に移行する（AT開始フリーズ遊技が一通り終わらない限りステップS4109の開始フリーズ中処理をループする）。一方、ステップS4110で肯定判別された場合には、ステップS4111において開始フリーズ終了フラグをオフしてから、本処理を終了する。

【0343】

次に、特定AT状態において白7（押す順リプレイA）、又は、赤7（押し順リプレイB）に当選した次ゲームに行われ得る特定ATフリーズ遊技を実行させるための特定ATフリーズ処理について、図31を参照して説明する。特定ATフリーズ処理は、例えば、ゲームを開始させるべくスタートレバー71が操作された場合に、AT開始フリーズ処理の後に行われる。

20

【0344】

尚、特定ATフリーズ処理の説明の前に、特定AT状態の処理について説明する。本実施形態では、特定AT前兆ゲーム数カウンタが「0」とされ、特定AT前兆フラグがオフされた場合には、遊技状態カウンタの値が「2」に設定され、サブ制御装置111への特定AT開始コマンドが設定される。さらに、特定AT状態への移行が決まった段階で、特定ATゲーム数カウンタには「10ゲーム」に対応する値が設定されており、遊技状態カウンタの値が「2」の状態ではゲームが開始されることで、特定ATゲーム数カウンタの値が「1」減算され、特定ATゲーム数カウンタの値が「0」になることで、遊技状態カウンタの値が「1」とされ、サブ制御装置111への特定AT終了コマンドが設定される。加えて、特定AT状態では、演出表示装置15の表示部の左部において、「上乗せ高確率中」の文字が表示され、表示部の上部において、「小役の当選でチャンス」の文字が表示される。

30

【0345】

また、上記のように、特定AT状態では、スイカ、チェリー、及び、共通ベルの当選で、必ず上乗せの教示が行われるが、当該当選に基づいて上乗せされた全てのゲーム数を教示しない場合がある。さらに、押し順ベルや外れに当選した場合にも、ATゲーム数が上乗せされる場合があるが、教示はされない構成となっている。このため、特定AT状態では、未教示のATゲーム数が溜まり易くなっている。

40

【0346】

本実施形態では、特定AT状態において押し順リプレイBに当選した場合には、主制御装置131から「赤7」の押し順を含む押し順リプレイBコマンドがサブ制御装置111に出力され、演出表示装置15において、「赤7」の押し順を示す表示が導出される。

【0347】

また、特定AT状態において押し順リプレイAに当選した場合には、主制御装置131から「白7」の押し順を含む押し順リプレイAコマンドがサブ制御装置111に出力され、演出表示装置15において、「白7」の押し順を示す表示が導出される。

50

【0348】

尚、押し順リプレイA（白7揃い）の一回の停止表示、又は、疑似停止表示と、50ゲームの上乗せ教示とが対応付けられた構成において、押し順リプレイAの当選を契機とするATゲーム数の上乗せは、50ゲーム未満の場合（20ゲーム、30ゲーム）があるように構成し、特定AT状態において押し順リプレイAに当選した場合には、当該押し順リプレイAの当選を契機とするATゲーム数の上乗せを含むATゲームの未教示ゲーム数が50ゲーム以上であるか否かを判別し、当該押し順リプレイAの当選を契機とするATゲーム数の上乗せを含むATゲームの未教示ゲーム数が50ゲーム以上であれば、「白7」の押し順を含む押し順リプレイAコマンドを出力し、50ゲーム未満であれば、押し順リプレイAコマンドの出力を中止する（「白7」の押し順を示す表示が導出されない）ように構成してもよい。

10

【0349】

また、特定AT状態において、押し順リプレイA、Bを停止表示させる遊技は、疑似（フリーズ）遊技ではなく本遊技であり、押し順リプレイA、Bが停止表示されることで、押し順リプレイA、Bの入賞となる。本実施形態では、押し順リプレイA、Bに当選したゲームにおいて押し順リプレイA、Bの入賞が確認されると、押し順リプレイA入賞フラグ、又は、押し順リプレイB入賞フラグをオン設定するようになっている。当該押し順リプレイA入賞フラグ、及び、押し順リプレイB入賞フラグの設定は、特定AT状態において次ゲームを開始させるレバーオンの際に行われるゲームの設定までは持ち越され、当該ゲームの設定後、一律でオフされるようになっている。

20

【0350】

尚、本実施形態の押し順リプレイA、及び、押し順リプレイBを入賞させるためには、押し順を正解させるだけではなく、「白7」及び「赤7」を狙って有効ラインに停止させる必要があることから、押し順リプレイA、Bに当選し、押し順を正解させても、押し順リプレイA、Bが停止表示されない場合がある。また、白7、又は、赤7が、有効ラインよりも1図柄～4図柄分後ろにずれた位置とされている際にストップスイッチ72、73、74が操作されたとしても、スベリ制御が行われて、白7、又は、赤7が、有効ライン上に停止表示されるようになっている（5図柄分以上ずれている場合には、白7や赤7を有効ライン上に位置させるためのスベリ制御は行われない）。

【0351】

さらに、特定AT状態の最終ゲームで、押し順リプレイA、Bを入賞させることができたか否かを示すフリーズ演出延長フラグが設けられている。フリーズ演出延長フラグは、特定AT状態の最終ゲームで、押し順リプレイA、Bが入賞し、押し順リプレイA入賞フラグ、又は、押し順リプレイB入賞フラグがオン設定された場合に、当該オン設定された押し順リプレイA入賞フラグ、又は、押し順リプレイB入賞フラグをオフする代わりに、オン設定される。フリーズ演出延長フラグの設定は、次ゲームを開始させるレバーオンの際に行われるゲームの設定までは持ち越され、当該ゲームの設定後、一律でオフされるようになっている。また、特定AT状態の最終ゲームで図柄が停止表示され、フリーズ演出延長フラグがオフされている場合、サブ制御装置111に対し、特定AT状態の終了を教示するコマンドを設定する。一方、特定AT状態の最終ゲームで図柄が停止表示され、フリーズ演出延長フラグがオンされている場合、特定AT状態の終了を教示するコマンドは設定しない。

30

40

【0352】

加えて、特定AT状態において、フェイクリプレイに当選した場合にも、白7、又は、赤7を狙って停止表示させる案内遊技が導出される。フェイクリプレイに当選した旨のコマンドを受信したサブ制御装置111は、白7、及び、赤7のどちらかを選択するとともに、押し順の表示内容を決定し、演出表示装置15において案内遊技表示として導出する。勿論、案内遊技表示の案内通りに白7、又は、赤7を狙って停止表示させようとしても、テンパイ状態までは可能であるが、3つ揃えることは不可能である。

【0353】

50

図31に示すように、特定ATフリーズ処理は、先ず、ステップS4501において、フリーズ演出延長フラグがオン設定されているか否か、すなわち、特定AT状態の最終ゲームで押し順リプレイA（白7揃い）、又は、押し順リプレイB（赤7揃い）が入賞したのか否かを判別する。

【0354】

ステップS4501で否定判別された場合には、ステップS4502において、遊技状態カウンタの値が「2」であるか否か、すなわち、特定AT状態であるか否かを判別する。ステップS4502で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0355】

一方、ステップS4502で肯定判別された場合には、ステップS4503において、押し順リプレイA入賞フラグ、及び、押し順リプレイB入賞フラグのどちらかがオン設定されているか否かを判別する。ステップS4503で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0356】

一方、ステップS4503で肯定判別された場合、及び、上記ステップS4501で肯定判別された場合には、ステップS4505において、未教示ゲーム数カウンタの値が「50」以上であるか否か、すなわち、遊技者が保有しているが遊技者に保有されていることが教示されていないATゲーム数が50ゲーム以上であるか否かを判別する。ステップS4504で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。本実施形態では、押し順リプレイAに当選すれば最低50ゲームの上乗せとされ、押し順リプレイBに当選すれば最低100ゲームの上乗せとされることから、エラー状態でも発生しない限り、ステップS4504で肯定判別される。

【0357】

ステップS4504で肯定判別された場合には、ステップS4505において、未教示ゲーム数カウンタの値が「100」以上であるか否かを判別する。ステップS4505で肯定判別された場合には、ステップS4506において、未教示ゲーム数カウンタの値が「200」以上であるか否かを判別する。ステップS4506で否定判別された場合、すなわち、未教示のATゲーム数が100ゲーム以上、200ゲーム未満の場合には、ステップS4507において、次回に疑似停止表示させる図柄を決める第1疑似停止図柄抽選処理を行う。ここでは、約1/20で赤7が選択され、約19/20で白7が選択される。

【0358】

また、ステップS4506で肯定判別された場合には、ステップS4508において、次回に疑似停止表示させる図柄として、約1/4で赤7が選択され、約3/4で白7が選択される第2疑似停止図柄抽選処理を行う。

【0359】

ステップS4507、及び、ステップS4508の後、ステップS4509において、次回に疑似停止表示させる図柄が「白7」であるか否かを判別する。ステップS4505で否定判別された場合、及び、ステップS4509で肯定判別された場合には、ステップS4510において、全てのリールを逆回転させた後、白7で疑似停止表示させる（疑似停止遊技を行う）白7逆回転設定を行う。ここでは、押し順リプレイA入賞フラグ、及び、押し順リプレイB入賞フラグのどちらがオン設定されているかを確認し、押し順リプレイA入賞フラグがオン設定されている場合には、リールを逆方向に所定の速度で丁度5周させてから疑似停止表示させる設定を行い（白7→白7）、押し順リプレイB入賞フラグがオン設定されている場合には、リールを逆方向に所定の速度で5周させ、さらに、10図柄分を同じく逆方向に回動させてから疑似停止表示させる設定を行う（赤7→白7）。尚、全てのリール42L、42M、42Rの大きさ（周長）、図柄数、図柄（図柄の中心）間の間隔、及び、白7と赤7との間隔は同じであり、いずれのリール42L、42M、42Rについても、所定の有効ラインに赤7が停止表示されている状態から逆方向に10図柄分回動すると、前記所定の有効ラインに白7が停止表示される。

【0360】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 5 1 0 の後、ステップ S 4 5 1 1 において、白 7 が疑似停止表示されることを示す白 7 セットフラグをオン設定する。続くステップ S 4 5 1 2 では、未教示ゲーム数カウンタの値を 5 0 減算するとともに、教示済ゲーム数カウンタの値を 5 0 加算する。その後、ステップ S 4 5 1 3 において、サブ制御装置 1 1 1 に対し、リール逆回転後に白 7 を疑似停止表示させる旨を伝える白 7 逆回転コマンドを設定する。さらに、ステップ S 4 5 1 4 において、リールを逆回転させてから疑似停止表示させる動作に要する時間に相当する値をフリーズタイマに設定してから、ステップ S 4 5 2 0 に移行する。

【 0 3 6 1 】

尚、A T 状態では、本遊技の開始時に、演出表示装置 1 5 において教示済ゲーム数カウンタの値を教示するための A T 残りゲーム数表示が 1 回分減算される表示が導出される。ここで、例えば、未教示ゲーム数カウンタの値が「0」の状態、特定 A T 状態の最終ゲームにて押し順リプレイ A に当選し 1 0 0 ゲームの上乗せが行われ、押し順リプレイ A の入賞ゲームで 5 0 ゲームの上乗せが教示されている場合、次ゲームでは、未教示の A T ゲーム数は 4 9 回となるのであるが、特定 A T フリーズ遊技で 5 0 ゲームの上乗せを教示した後、特定 A T フリーズ遊技に続く本遊技の開始時に 1 回分減る表示が導出されるため、特に違和感の発生するような演出とはならない。

【 0 3 6 2 】

ステップ S 4 5 0 9 で否定判別された場合には、ステップ S 4 5 1 5 において、全てのリールを逆回転させた後、赤 7 で疑似停止表示させる赤 7 逆回転設定を行う。ここでは、押し順リプレイ A 入賞フラグ、及び、押し順リプレイ B 入賞フラグのどちらがオン設定されているかを確認し、押し順リプレイ B 入賞フラグがオン設定されている場合には、リールを逆方向に所定の速度で丁度 5 周させてから疑似停止表示させる設定を行い（赤 7 → 赤 7）、押し順リプレイ A 入賞フラグがオン設定されている場合には、リールを逆方向に所定の速度で 5 周させ、さらに、1 2 図柄分を同じく逆方向に回転させてから疑似停止表示させる設定を行う（白 7 → 赤 7）。

【 0 3 6 3 】

ステップ S 4 5 1 5 の後、ステップ S 4 5 1 6 において、赤 7 が疑似停止表示されることを示す赤 7 セットフラグをオン設定する。続くステップ S 4 5 1 7 では、未教示ゲーム数カウンタの値を 1 0 0 減算するとともに、教示済ゲーム数カウンタの値を 1 0 0 加算する。その後、ステップ S 4 5 1 8 において、サブ制御装置 1 1 1 に対し、リール逆回転後に赤 7 を疑似停止表示させる旨を伝える赤 7 逆回転コマンドを設定する。さらに、ステップ S 4 5 1 9 において、リールを逆回転させてから疑似停止表示させる動作に要する時間に相当する値をフリーズタイマに設定してから、ステップ S 4 5 2 0 に移行する。

【 0 3 6 4 】

尚、特定 A T 状態で一度も押し順リプレイ A、B を入賞させることができなかった場合にもフリーズ演出延長フラグがオン設定され、未教示ゲーム数が 5 0 ゲーム以上の場合に、白 7 揃いでも、赤 7 揃いでもない図柄が停止表示されている状態からリールを逆回転させて、逆回転前の図柄の態様に疑似停止表示させるように構成してもよい。この場合の疑似停止表示に対応して演出表示装置 1 5 で行われる疑似停止遊技演出（疑似停止遊技表示）では、「V」の表示と、〇〇ゲーム上乗せの表示とを行うように構成してもよい。

【 0 3 6 5 】

ステップ S 4 5 2 0 では、フリーズタイマの値が「0」であるか否かを判別する。尚、フリーズタイマは、別の処理で一定時間ごとに一定値ずつ更新される。ステップ S 4 5 2 0 で否定判別された場合には、ステップ 4 5 2 0 に戻る。一方、ステップ S 4 5 2 0 で肯定判別された場合には、ステップ S 4 5 2 1 において、特定 A T フリーズ終了フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップ S 4 5 2 1 で否定判別された場合には、ステップ S 4 5 2 2 において、未教示ゲーム数カウンタの値が「5 0」以上であるか否かを判別する。ステップ S 4 5 2 2 で肯定判別された場合には、上記ステップ S 4 5 0 5 に進み、リール逆回転後に白 7 又は赤 7 を疑似停止表示させる処理に移行する。

【 0 3 6 6 】

また、ステップ S 4 5 2 2 で否定判別された場合、すなわち、5 0 ゲームの上乗せに対応付けられている白 7 を疑似停止表示させるだけの未教示の A T ゲーム数が残されていない場合には、ステップ S 4 5 2 3 において、特定 A T フリーズ終了フラグをオン設定する。さらに、ステップ S 4 5 2 4 において、リール 4 2 L ~ 4 2 R を通常動作（規定速度の正回転）させる設定を行う。

【 0 3 6 7 】

続いて、ステップ S 4 5 2 5 において、フリーズ演出延長フラグがオン設定されているか否かを判別する。ステップ S 4 5 2 5 で肯定判別された場合、すなわち、特定 A T 状態の終了を告知する演出が未だ行われていない場合には、ステップ S 4 5 2 6 において、フリーズ演出延長フラグをオフする。さらに、ステップ S 4 5 2 7 において、サブ制御装置 1 1 1 に対し、特定 A T 終了演出を導出させるための特定 A T 終了演出追加コマンドを設定し、ステップ S 4 5 2 8 において、特定 A T 終了演出を加味した時間に対応する値をフリーズタイマに設定してから、ステップ S 4 5 2 0 に移行する。また、ステップ S 4 5 2 5 で否定判別された場合には、直接ステップ S 4 5 2 0 に移行する。

【 0 3 6 8 】

また、ステップ S 4 5 2 1 で肯定判別された場合には、ステップ S 4 5 2 9 において、リール 4 2 L ~ 4 2 R が通常回転をしているか否かを判別する。ステップ S 4 5 2 9 で否定判別された場合には、ステップ S 4 5 2 0 に移行する。一方、ステップ S 4 5 2 9 で肯定判別された場合には、ステップ S 4 5 3 0 において、特定 A T フリーズ終了フラグをオフし、ステップ S 4 5 3 1 において、押し順リプレイ A 入賞フラグ、及び、押し順リプレイ B 入賞フラグをオフし、ステップ S 4 5 3 2 において、白 7 セットフラグ、及び、赤 7 セットフラグをオフしてから、本処理を終了する。

【 0 3 6 9 】

尚、第 2 実施形態では、特定 A T 状態において、スイカ、チェリー、及び、共通ベルに当選した場合に上乗せゲーム数の一部が教示されない場合があり、押し順ベル、及び、外れに当選した場合に上乗せゲーム数が教示されないように構成されているが、押し順リプレイ A、B 以外の役に当選してゲーム数の上乗せが行われる場合には、上乗せゲーム数の全てが教示されるように構成してもよい。さらに、特定 A T 状態において、押し順リプレイ A、B に当選した場合には、当該当選に基づいて付与される上乗せゲーム数を次ゲームのフリーズ遊技の設定に際して把握可能に構成し、フリーズ遊技（フリーズ遊技演出）では、押し順リプレイ A、B の当選に基づく上乗せゲーム数のみに関する教示を行うように構成してもよい。

【 0 3 7 0 】

また、第 2 実施形態では、押し順リプレイ A に当選することで上乗せされるゲーム数の最低数と、押し順リプレイ A が停止表示、又は、疑似停止表示されることで教示される上乗せゲーム数の最低数とが同じであり、押し順リプレイ A の押し順についても必ずナビゲーションされるように構成されているが、例えば、特定 A T 状態において押し順リプレイ A に当選しても、上乗せ A T ゲーム数が 5 0 ゲーム未満の場合があり、押し順リプレイ A の当選時に未教示ゲーム数が 5 0 ゲーム未満の場合には、押し順リプレイ A の押し順をナビゲーションしないように構成してもよい。この場合、特定 A T 状態で押し順リプレイ A が停止表示された場合に、A T ゲームが 5 0 ゲーム以上付与されるといった決まり事を守りつつ、特定 A T 状態において、押し順リプレイ A の当選確率を高く設定する、ひいては、特定 A T 状態におけるフリーズ遊技を発生させ易くすることができる。つまり、特定 A T 状態が有限（例えば 1 0 ゲーム）のため、押し順リプレイ A（及び B）の当選確率を低くしてしまうと、フリーズ遊技の発生確率が著しく低くなってしまうことが懸念される。その一方で、押し順リプレイ A（及び B）の当選確率を高くしてしまうと、特定 A T 状態に移行する確率が下がることが懸念される。さらに、押し順リプレイ A（白 7 揃い）が停止表示された場合に付与される A T ゲームの量を少なくしてしまうと、折角、比較的派手な演出を伴って当該押し順リプレイ A（白 7 揃い）を停止表示されたにもかかわらず、付与される特典の内容が伴わず、遊技者の興趣の低下を招くことが懸念される。この点、特

定AT状態での押し順リプレイAの当選で付与されるゲーム数（20又は30ゲーム）を、白7揃いした場合に付与されることとして対応付けられているゲーム数（50ゲーム）よりも少なくすることで、押し順リプレイAを停止表示可能とする機会を増やし、但し、教示可能なゲーム数の量が白7揃いに対応するゲーム数に足りない場合には、押し順リプレイAを停止表示させない（ナビゲーションされないだけで、押し順を当てて白7を狙えば、揃えることは可能である）ようにすることで、上記懸念を払拭することができる。

【0371】

また、特定AT状態のフリーズ遊技において、フリーズ遊技開始時のリール態様と、疑似停止態様とが異なる（例えば、白7→赤7）となる場合があるように構成されているが、フリーズ遊技開始時のリール態様と、疑似停止態様とは必ず同じになるような構成としてもよい。さらに、特定AT状態において、押し順リプレイA、Bに当選しつつも、押し順リプレイA、Bが入賞しなかった場合には、上乘せゲーム数の教示が行われなくなっているが、当該押し順リプレイA、Bの当選分についてのみ、或いは、押し順リプレイAの最低ゲーム数分のみ、若しくは、未教示のATゲーム数が50ゲーム未満になるまで、未教示のATゲーム数の教示が行われるように構成してもよい。また、本実施形態では、フリーズ遊技において、白7の停止表示、及び、疑似停止表示と対応付けられている50ゲームに満たない未教示ATゲーム数は教示されない構成となっているが、教示されるように構成してもよい（残り全部を教示するか否かの抽選に当選した場合に教示する等）。ちなみに、特定ATフリーズ遊技では、開始時に赤7が停止表示されたり、途中で赤7が疑似停止表示されたりしても、それ以降に白7が疑似停止表示される場合がある。これにより、未教示のATゲーム数を残り50ゲーム未満とすることができる。尚、特定ATフリーズ遊技でも、AT開始時フリーズ遊技のように、特定ATフリーズ遊技において、一度、赤7が停止表示、又は、疑似停止表示された状態を介する場合には、それ以降に白7が疑似停止表示されず、赤7の停止表示、又は、疑似停止表示から発生する逆回転により大きな価値を付与する（該タイミングでの高揚感を高める）といった構成を採用してもよい。加えて、AT開始フリーズ遊技や、特定ATフリーズ遊技において、未教示のATゲームが50ゲームや100ゲーム以上残された状態でも、逆回転が発生しない（教示せず、隠しておく）といった場合がある（抽選で逆回転を発生させない選択肢が存在する）ように構成してもよい。当該構成を採用する場合には、教示済ゲーム数カウンタの値が「0」となった際に、比較的多くの未教示のATゲーム数が残される可能性が高まることから、フリーズ遊技の機会を増やすことが望ましい。例えば、教示済ゲーム数カウンタの値が「0」の場合にフリーズ遊技が発生する場合があります。フリーズ遊技では、例えば、右から白7を狙って疑似停止表示させる演出が発生し、未教示ゲーム数が1ゲーム以上あれば右リール42Rに白7が疑似停止表示し（1ゲームもなければ白7は疑似停止表示せず、フリーズ遊技もその時点で終了）、未教示ゲーム数が10ゲーム以上あれば、中リールにも白7が疑似停止表示されるとともに、演出表示装置15において未教示のATゲーム数の10の位の値が表示され、未教示のATゲーム数が100ゲーム以上の場合には、左リールに白7が疑似停止表示されるとともに、演出表示装置15において未教示のATゲーム数の100以上の位の値が表示されるといった構成としてもよい。

【0372】

さらに、未教示ゲーム数カウンタの値を減算して、教示済ゲーム数カウンタの値を加算した場合に、未教示ゲーム数カウンタの値と、教示済ゲーム数カウンタの値とを足してATゲーム数カウンタの値に一致するか否かの判別を行い、一致しなかった場合にエラー状態とするエラー処理を実行するように構成してもよい。尚、未教示ゲーム数カウンタ、教示済ゲーム数カウンタ、及び、ATゲーム数カウンタのうちATゲーム数カウンタを省略することとしてもよい。加えて、未教示ゲーム数カウンタ、及び、教示済ゲーム数カウンタのどちらかを省略しても、残りの一方と、ATゲーム数カウンタとで、省略したカウンタで計数する値を演算可能であるが、処理が煩雑になるおそれがあるため、未教示ゲーム数カウンタ、及び、教示済ゲーム数カウンタは設けることが望ましい。

【0373】

また、教示済ゲーム数カウンタ（教示済量記憶手段）の値が「0」になる場合（「1」の場合）に、未教示ゲーム数カウンタの値が「0」以外の場合には、未教示ゲーム数カウンタの値と同じ値を教示済ゲーム数カウンタに加算し、未教示ゲーム数カウンタの値を「0」とする。教示済ゲーム数カウンタの値が「0」になる場合（「1」の場合）に、未教示ゲーム数カウンタの値が「0」の場合には、AT状態の終了を告知するAT状態終了演出を行う（例えば、演出表示装置15では、AT状態に移行してから通常遊技状態に戻るまでに獲得したメダル総数、AT状態で行われたゲーム数、発生した特定AT状態の回数を教示し、設定示唆の表示オブジェクトを表示するリザルト画面を表示する）。

【0374】

以上詳述したように、第2実施形態によれば、AT状態の開始時に実行されるAT開始フリーズ遊技における案内遊技で白7や赤7を疑似停止表示させることができた場合には、白7や赤7が疑似停止表示されたこと、ゲーム数の上乗せが行われたことを教示する演出を行うとともに、更なる上乗せが行われるかも知れない演出状態（リールの疑似停止状態が維持され、スタートレバー71の操作を促す表示が導出される）。一方、案内遊技で白7や赤7を疑似停止表示させることができなかった場合には、白7や赤7が疑似停止表示されたことを示す演出表示は行われず（代わりに「V」の文字を表示する）、ゲーム数の上乗せが行われたことを教示する演出は行うものの、更なる上乗せが行われるかも知れない演出状態には移行しない（通常のリールの回転に戻る）。尚、AT開始フリーズ遊技における案内遊技の停止態様についても、図柄の疑似停止表示ではあるものの、通常のリールの停止挙動と同様にして、遊技者のストップスイッチの操作に基づいてリールが擬似的に停止表示される（例えば、回転中の所定のリールの白7図柄が有効ラインから4図柄分を超えてずれているタイミングで対応するストップスイッチを操作しても、当該リールの白7図柄は有効ラインに引き込まれない）構成であり、通常の遊技と同様に「目押し」の感覚でフリーズ遊技の案内遊技を楽しんでもらうことができる。

【0375】

また、特定AT状態で押し順リプレイAや押し順リプレイBを停止表示させることができた場合には、特定ATフリーズ遊技を実行させ、特定AT状態で押し順リプレイAや押し順リプレイBに当選しても、停止表示（入賞）させることができなかった場合には、特定ATフリーズ遊技を実行させない構成となっている。つまり、押し順リプレイAや押し順リプレイBを停止表示されている場合には、次ゲームの冒頭に、リールを逆回転させて、押し順リプレイAや押し順リプレイBを疑似停止表示させる特定ATフリーズ遊技を実行可能であるが、押し順リプレイAや押し順リプレイBに当選しても押し順リプレイAや押し順リプレイBを入賞させることができなかった場合（押し順は案内されるため、遊技者の操作のタイミングが適合しなかった）には、逆回転開始時の態様をもう一度疑似停止表示させる特定ATフリーズ遊技を実行しない構成となっている。

【0376】

このため、上記第1実施形態と同様に、AT状態の開始時（AT状態に移行して初めてのゲームの開始時）や、特定AT状態におけるゲームの開始時において、遊技者に対して上乗せと対応付けられている図柄の停止表示、又は、疑似停止表示の態様（特定態様）が導出されている場合と、導出されていない場合とで、当該ゲームに伴って演出表示装置15で行われる演出表示の態様を異ならせることができる。従って、上乗せ等に対応付けられた特定態様と、上乗せとの対応付けを強めるとともに、リールユニット41の停止表示、又は、疑似停止表示の態様と、演出表示装置15の演出表示の態様とが一致しないことによる違和感の発生を抑止することができる。結果として、演出性や遊技性の向上を図ることができる。さらに、案内遊技、及び、案内遊技演出を導出可能な点でも、上記第1実施形態と同様に、演出性の向上等を図ることができる。

【0377】

また、第2実施形態では、AT開始フリーズ遊技の案内遊技で白7や赤7を疑似停止表示させることができなかった場合、及び、特定AT状態で押し順リプレイAや押し順リプレイBを入賞させることができなかった場合には、疑似停止遊技（逆回転+逆回転前の図

10

20

30

40

50

柄態様で疑似停止表示)を実行しない構成とされている。このため、上乘せに対応する白7揃い、赤7揃い、押し順リプレイA、及び、押し順リプレイBの態様(特定態様)とは異なる態様(特に意味のない態様)が疑似停止遊技にて再び疑似停止表示されることによって、演出性や遊技性が低下するといった事態を回避することができる(例えば、遊技者が、自身の操作ミスで特定態様とすることができなかった場合に、操作ミスした態様が何度も表示されて気分を悪くする、辱めを受けたとして興趣の低真を招く等の事態を回避することができる)。また、フリーズ遊技として、疑似停止遊技のパターンと、疑似停止遊技ではないパターンとを用意するだけで、フリーズ遊技において上乘せに対応する特定態様を外した態様が導出されることを回避することができる。従って、制御の複雑化を抑制しつつ、フリーズ遊技において特定態様とは異なる態様が疑似停止表示されてしまうことに起因する懸念を払拭することができる。

10

【0378】

また、AT開始フリーズ遊技では、案内遊技で白7や赤7を疑似停止表示させることができなかった場合、未教示ゲーム数を残したままフリーズ遊技を終了する。さらに、特定AT状態で押し順リプレイAや押し順リプレイBを入賞させることができなかった場合には、フリーズ遊技の発生すらなく、未教示ゲーム数はそのままとなる。このため、上乘せに対応する白7揃い、赤7揃い、押し順リプレイA、及び、押し順リプレイBの態様(特定態様)が揃ってもいないのに、盛大な演出が導出されることを回避することができる。これにより、フリーズ遊技等のリールユニット41の態様と、疑似遊技演出との対応関係を違和感のないものにすることができる上、演出性や遊技性の向上等を図ることができる。

20

【0379】

さらに、本実施形態では、AT開始フリーズ遊技において、白7揃いが疑似停止表示されている状態から逆回転を経て、白7揃いで疑似停止表示される場合だけでなく、赤7揃いで関連識別情報としての疑似停止表示される場合があるように構成されている。このため、内容の異なる2つの情報を疑似停止遊技によって教示することができる。すなわち、例えば、疑似停止遊技において、白7揃いが疑似停止表示された場合には、付与されるAT状態の内容が良化されたこと(50ゲームの上乗せ)を示し、赤7揃いが疑似停止表示された場合には、付与されるAT状態がより大きく良化されたこと(100ゲームの上乗せ)を示すことができる。従って、疑似停止表示において通常とは異なる態様が導出されるかもしれない、或いは、導出される筈の態様が導出されない等、様々な演出に活用することができ、フリーズ遊技の面白さの向上を図ることができる。

30

【0380】

また、AT開始フリーズ遊技では、遊技者に白7、又は、赤7を狙って停止表示させる遊技を行わせる案内遊技が、AT状態開始に際してのゲームの冒頭(ゲームを開始するためのスタートレバー71の操作後、かつ、本遊技の前)で、フリーズ遊技の一環として行われる(案内遊技における停止も疑似停止表示となる)。このため、案内遊技からフリーズ遊技の終了までを全うさせることができる。例えば、当該遊技において案内遊技が実行され、当該遊技に続く次のゲーム(遊技)において疑似停止遊技が行われる構成において、次のゲームの当否抽選において、フリーズ遊技(疑似停止遊技)よりも優先されるような役(例えば、ボーナス役)に当選し、案内遊技で白7揃いが停止表示されたにもかかわらず、フリーズ遊技(疑似停止遊技)が実行されない、或いは、疑似停止遊技よりも優先されるような役の当選に対応する状態移行の教示(例えば、ボーナス告知等)が遅れるといった事態を回避することができる。加えて、AT開始フリーズ遊技の案内遊技終了後にも、リールでは、図柄の停止態様(疑似停止表示の状態)が所定時間維持され、演出表示装置15では、揃えられた図柄と、上乘せゲーム数とが表示される。従って、遊技者に案内遊技の結果を確実に伝えることができる。

40

【0381】

さらに、第2実施形態では、未教示のゲーム数(未教示量記憶手段としての未教示ゲーム数カウンタの値)が残されていても、その全てを教示し終えることなく(一部を教示することなく)、フリーズ遊技を終了する場合がある。このため、フリーズ遊技の設定や、

50

A Tゲーム数（特典遊技進行価値）の設定に余裕を持たせる（自由度を向上させる）ことができ、より多様な遊技性を付与可能とするとともに、制御の複雑化等を抑止することができる。また、未教示ゲーム数カウンタにより、A Tゲーム数の未教示量の管理を比較的容易に行うことができ、当該未教示量を教示する演出の設定等についても比較的容易に行うことができる。

【0382】

加えて、フリーズ遊技（A T開始フリーズ遊技、特定A Tフリーズ遊技）の疑似停止遊技（案内遊技含む）において、上乘せに対応する図柄の組合せ（特定識別情報）が疑似停止表示された場合と、それとは異なる図柄の組合せが疑似停止表示された場合とで、A Tゲーム数の未教示量の一部を教示しない割合（確率）が異なる（上乘せに対応する7図柄揃いが疑似停止表示される場合の方が、未教示量が少なくなり易く、上乘せに対応しない態様が疑似停止表示される場合の方が、未教示量が残る易い）。このため、特定識別情報を疑似停止表示させられる状態でA Tゲーム数の未教示量をきちんと教示する機会を増やすことができ、フリーズ遊技の態様と、上乘せとが噛み合った遊技者にとっても気分の良い演出を堪能してもらい易くすることができる。

【0383】

また、フリーズ遊技（A T開始フリーズ遊技、特定A Tフリーズ遊技）の設定に際して、特A Tゲーム数の未教示量のうちどれだけの量をフリーズ遊技で教示するのかを決定する抽選（教示量抽選）が実行されるようになっている。このため、フリーズ遊技で教示されるA Tゲーム数の未教示量が一定ではなく、フリーズ遊技の発生を確認した後も、どの量のA Tゲーム数が教示（上乘せ）されるのかについて興味を抱くことができる。従って、フリーズ遊技のバリエーション等を増やすことができ、演出性の向上等を図ることができる。

【0384】

さらに、かかる教示量抽選で決定されたA Tゲーム数の教示量が、保有するA Tゲーム数の未教示量（未教示ゲーム数カウンタの値）を超える場合には、当該教示量抽選に対応するフリーズ遊技（疑似停止遊技）を実行しない構成となっている。このため、フリーズ遊技により教示できるA Tゲーム数の上限（保有数以内）は決まっている（フリーズ遊技によるA Tゲーム数の未教示量の教示は、A Tゲーム数の未教示量を超えない範囲で行われる）ものの、フリーズ遊技をどの程度行うかや、A Tゲーム数の未教示量をどの程度教示していくかについては抽選（教示量抽選等）により不規則性が付加されることから、フリーズ遊技のバリエーション等を増やし、出来レース感を軽減させることができる。

【0385】

また、第2実施形態では、A T状態（特典状態）においてA Tゲーム数の未教示量を疑似遊技により複数回に分けて教示、又は、示唆可能とする特定A T状態（特化状態）に移行させる機能（特化移行手段）を備えている。このため、A T状態では、常に特定A T状態への移行を期待しつつ遊技を進行させることができ、A T状態移行後の遊技性の向上等を図ることができる。

【0386】

加えて、A T状態では、A Tゲームの上乗せが発生し得る役に当選した場合に、特定A T状態への移行抽選が行われるようになっている。このため、A Tゲームの量が増加（上乘せ）し得る機会がある度に、特定A T状態の発生に期待して遊技を行うことができ、演出性の向上等を図ることができる。

【0387】

さらに、特定A T状態でも、毎ゲーム必ずフリーズ遊技が発生するわけではなく、発生しない場合もある。このため、特定A T状態をより長く楽しめる機会が増える上、遊技バリエーションの増加を図ることができる。また、特定A T状態では、フリーズ遊技が発生しなくても、比較的高確率で上乘せが発生する。但し、フリーズ遊技が発生しない場合には、上乘せ（付与）されたゲーム数の一部だけを教示する、或いは、全く教示しない構成となっている。このため、未教示とされるゲーム数が増え、フリーズ遊技が発生した際の

楽しみを増やすことができる。

【0388】

加えて、教示済みのATゲーム数が0になることを把握し、未教示のゲーム数が残存していれば、当該ゲーム数を教示するようになっている。このため、ATゲーム数がまだ残存していること、ひいては、AT状態の継続をスマートに教示することができる。さらに、教示済ゲーム数カウンタにより、遊技者に教示されているATゲーム数の残量の管理を比較的容易に行うことができ、当該教示済量がなくなった、或いは、なくなりそう等の演出の設定等についても比較的容易に行うことができる。

【0389】

また、ATゲームの未教示量が規定量（本例では、50ゲーム）未満の場合には、フリーズ遊技によるATゲームの未教示量の教示、又は、示唆が行われなくなっている。このため、フリーズ遊技（疑似停止遊技）の価値を所定の水準以上に保つことができ、演出性の向上等に寄与することができる。尚、ATゲームの規定量未満の未教示量については、フリーズ遊技以外の方法で残すことなく確実に教示される。

【0390】

さらに、第2実施形態では、付与されたATゲーム数の未教示量に応じて、フリーズ遊技（AT開始フリーズ遊技、特定ATフリーズ遊技）の設定を変更可能に構成されている。例えば、ATゲーム数の未教示量が多い場合には、少ない場合に比べ、疑似停止遊技の回数が多く設定され易くなっている。このため、例えば、フリーズ遊技の疑似停止遊技が実行される際に停止表示、又は、疑似的に停止表示されている図柄を疑似停止態様でも疑似的に疑似停止表示させるという制御を前提とする場合であって、疑似停止遊技が実行される際にゲーム数の上乗せに対応付けられた7図柄揃いが停止表示されている場合には、疑似停止遊技でも7図柄揃いが疑似停止表示され、7図柄揃いが重ねられた、すなわち、AT状態の付与がより遊技者にとって好ましい内容に移行（ステップアップ）していくような印象を与えることができる。従って、遊技者により強い印象を与える演出を提供することができる。さらに、疑似停止遊技が開始され、疑似停止表示される筈の7図柄揃いが疑似停止表示されず、異なる7図柄揃い（例えば白7→赤7）が疑似停止表示されるといったサプライズの演出を行うことができ、フリーズ遊技の演出性の向上等を図ることができる。

【0391】

ここで、赤7揃いは、白7揃いよりも多くのゲーム数の上乗せと対応付けられている。従って、AT状態が付与されるという遊技者にとって待ち望んだ状況に移行する際の演出性をより豊かなものとすることができる。結果として、演出性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。尚、第2実施形態では、白7揃いが50ゲームの上乗せに対応し、赤7揃いが100ゲームの上乗せに対応しており、疑似停止遊技が比較的分かり易く、そのため、理解が難しくて演出に集中できない等といった事態を回避することができる。

【0392】

また、左リール42L、中リール42M、右リール42Rにおいて、白7と、赤7との間隔はいずれも同じとなっている。このため、リールユニット41において白7揃いが停止表示、又は、疑似停止表示されている状態から3つのリールをそれぞれ同量変位させることで赤7揃いを疑似停止表示させることが可能となる。従って、白7揃いが停止表示、又は、疑似停止表示されている状態から、赤7揃いを疑似停止表示する制御（及び、赤7揃いが疑似停止表示されている状態から白7揃いを疑似停止表示する制御）を比較的簡単に行うことができる。

【0393】

さらに、演出表示装置15では、疑似停止遊技において疑似停止表示された白7図柄の組合せ、及び、赤7図柄の組合せを模した絵柄を表示するとともに、疑似停止表示されたことの意味合いを教示する表示を行うこととしている。このため、白7揃い、及び、赤7揃いが疑似停止表示されることの意味をより分かり易く遊技者に伝えることができる。尚

、疑似停止表示しそうで疑似停止表示しない（例えば、図柄の変動速度が遅くなり、そのまま疑似停止表示される場合と、再度速度を上げる場合とがある）といった態様を導出し、遊技者に疑似停止表示したと勘違いさせることを抑制することができる。

【0394】

加えて、第2実施形態のフリーズ遊技では、白7揃いが疑似停止表示される疑似停止遊技が複数回実行されるパターンだけでなく、赤揃いが擬似的に停止表示される疑似停止遊技が複数回実行されるパターンと、白7揃いが疑似停止表示される疑似停止遊技と、赤7揃いが擬似的に停止表示される疑似停止遊技とが組合わされて実行されるパターンとを有している。このため、疑似停止遊技開始後も、何が疑似停止表示されるのかに興味を持ってもらうことができ、フリーズ遊技の遊技性の向上等を図ることができる。

10

【0395】

尚、回転中の左リール42LでBAR図柄を概ね表示窓31L内に表示されるタイミングで左ストップスイッチ72を操作することで、左リール42Lに関し、チェリーやスイカのフォロー（取りこぼしの防止）を行うことができる。ここで、通常通り、左リール42LにBAR図柄を狙っていると、白7図柄は表示窓31L内に引き込まれないことから、特定AT状態において、（チェリーやスイカの当選をチェリーやスイカの当選として確定的に表示する構成でなければ）白7図柄が意図せずに揃うといった事態を抑制することができる。尚、下側にチェリー図柄が配置されていないBAR図柄（図7の左リール42Lの19番）を表示窓31Lの1図柄分下側となる位置で操作することで、チェリーやスイカのフォローをしつつ、押し順リプレイAが当選している場合には、白7を表示窓31Lに引き込むことができ、上級者の遊技性が向上するような構成となっているが、チェリーやスイカをフォローすると、白7が表示窓31Lに引き込まれ得ない構成としてもよい。

20

【0396】

また、特定AT状態において押し順リプレイ以外の役に当選した場合に、当該当選ゲームで付与されたATゲームの一部が上乘せされたとして教示され、一部が教示されない場合、及び、付与されたATゲーム数の全てが教示されない場合がある。そして、特定AT状態でフリーズ遊技が発生した際に、未教示としてためられたゲーム数が一挙に教示される可能性がある。このため、疑似停止遊技で教示されるゲーム数の残量にバリエーションを持たせることができる。つまり、ゲーム数の教示の量が思っていたよりも多い等の疑似停止遊技に意外性のあるパターンを生じさせることができ、遊技者の期待感を高めることができる。従って、疑似停止遊技として定型で変化に乏しい演出からの脱却を図ることができ、疑似停止遊技への興味をより一層高めることができる。

30

【0397】

なお、上述した実施形態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。

【0398】

（a-1；他の遊技機への適用）上記実施形態では、スロットマシン10について具体化した例を示したが、パチンコ機、アレンジボール機、それに類する雀球等の各種遊技機や、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。

【0399】

パチンコ機の基本構成としては、「発射手段により発射された遊技球が案内される遊技領域と、前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な始動入球手段（始動入賞装置、スタートチャッカー）と、前記始動入球手段に遊技球が入球したことを検知する始動入球検知手段と、前記遊技領域を移動する遊技球が入球可能な開状態と、入球不可能な閉状態とに状態変化する可変入球手段（可変入賞装置、アタッカー）と、遊技者にとって有利な特別遊技状態（前記始動入球検知手段の検知に基づいて前記可変入球手段を開状態とする大当たり状態、小当たり状態。当否抽選の当選確率が高められる高確率状態。遊技球の入球を可能又は容易とする開状態と、遊技球の入球を不可能又は困難とする閉状態とに状態変化可能な開閉式の始動入賞手段を備え、当該始動入賞手段へ遊技球が入球し易くなる高入球状態）を発生させるか否かの当否抽選を行い、当該当否抽選に当選した場合に前記特別遊技状態を発生させる主制御手段とを備えること」としてもよい。また、パチンコ機は、遊

40

50

技者が操作可能に設けられ、操作量に応じた強さで発射手段により遊技球を発射させる発射操作手段（ハンドル）と、当否抽選が行われた場合に識別情報の変動表示を開始し、当否抽選の結果を教示する識別情報の変動表示を実行可能（当否抽選の結果に対応した識別情報を停止表示可能）な可変表示手段と、可変表示手段の識別情報の変動表示に伴って行われ、当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段（演出表示装置）と、主制御手段からの情報に基づいて演出表示手段の制御を行うサブ制御手段とを備えることとしてもよい。

【0400】

ここで、可変表示手段や演出表示手段を胴体（筒状体、箱状体、無端状の帯状体等に複数種類の識別情報を付し、当該識別情報を順次遊技者に視認可能となるように変動表示可能としたもの）により構成することとしてもよい。さらに、当該胴体とは別に、液晶表示装置、EL表示装置、ドットマトリクス表示装置等の演出用、遊技進行の案内用の表示手段を設けることとしてもよい。また、演出表示手段では、例えば、1～9の数字がそれぞれ付された装飾図柄が変動表示される図柄変動領域が3つ設けられ、7図柄がゾロ目で停止表示されることで10ラウンド確変大当たりの当選が教示され、その他の奇数図柄がゾロ目で停止表示されることで、10ラウンド確変大当たり、及び、4ラウンド確変大当たりのどちらかの当選が教示され、偶数図柄がゾロ目で停止表示されることで、10ラウンド確変大当たり、4ラウンド確変大当たり、及び、4ラウンド通常大当たりのいずれかの当選が教示されることとしてもよい。加えて、装飾図柄を擬似的に停止表示させた状態から再び変動表示させた後、遊技者にとってより望ましい態様で装飾図柄を停止表示させるような構成を採用することも可能である。また、当否抽選にて遊技者にとってより望ましい種別の特別遊技状態（例えば、確変大当たり）に当選しているものの、演出表示手段の演出表示では、異なる特別遊技情報に当選している可能性もある態様が導出され、演出表示手段において異なる特別遊技情報に当選している可能性もある場合の表示態様で開始された大当たり状態において遊技者にとってより望ましい種別の特別遊技状態であることを教示して対応する表示態様とするように構成してもよい。

【0401】

尚、可変表示手段は、複数の発光体により構成されてもよいし、セグメント表示装置や液晶表示装置等のデジタルな表示装置により構成されてもよい。さらに、演出表示手段についても液晶表示装置等のデジタルな表示装置により構成されてもよい。加えて、演出表示手段では、遊技者の所定の操作（操作のタイミングや操作に基づいて行われる抽選の結果）に基づいて演出表示手段の識別情報を停止表示可能とする演出が実行可能とされ、当該演出において可変表示手段の表示内容に対応する内容を教示する態様（奇数のゾロ目、及び、通常モードよりも当否抽選に当選し易い確変モードの付与の教示）とされる場合と、示唆にとどまる態様（通常モード又は確変モードのどちらが付与されるのかがはっきりとしない偶数のゾロ目）とされる場合とがあることとしてもよい。

【0402】

また、別のタイプのパチンコ機として、例えば、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な特定領域と、特定領域への入球を許容する開状態と、特定領域への入球を禁止する閉状態とに変化可能な開閉手段（羽根部材）とを具備する可変入球手段と、特定領域に入球した遊技球が入球可能な特定入球手段及び非特定入球手段と、特定入球手段に入球した遊技球を検知する特定入球検知手段と、特定領域の外部に設けられ、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な始動入球手段と、始動入球手段に入球した遊技球を検知する始動入球検知手段と、特別遊技状態（大当たり状態）を付与するか否かの当否抽選を行う主制御手段と、特別遊技状態が発生した場合に開状態とされる特別可変入球手段とを備え、主制御手段は、始動入球検知手段の検知に基づいて、当否抽選を行うとともに、当否抽選で当選しなかった場合に、特別可変入球手段の開閉手段を開状態とする補助特別遊技状態（小当たり状態）を付与するか否かの補助当否抽選（小当たり抽選）を行い、特定領域に遊技球が入球した場合には、当該遊技球が特定入球手段及び非特定入球手段のどちらに入球して遊技者に所定数の遊技価値（遊技球）が付与されるとともに、遊技球が特定入球手段に入球し

た場合に特別遊技状態が付与されるといったパチンコ機に適用してもよい。

【0403】

さらに、小当たり状態に当選した場合に、可変入球手段を開状態とする回数が決定され、該回数が液晶表示装置等の表示手段で教示されるように構成してもよい。加えて、遊技モードとして、通常モードと、通常モードよりも可変入球手段が開状態とされる回数が多い有利モードとが設けられるように構成してもよい。また、変動情報を保留記憶可能に構成されるとともに、保留記憶された変動情報に対応して表示手段において保留アイコンが表示され、保留アイコンでは、実行されていない変動情報の内容を示唆・教示可能としてもよい。さらに、保留アイコンの設定に際しては、対応する変動情報の実行までの間に遊技モードの変更があるか否かを確認して（大当たり状態を契機に遊技モードの変更が起こり得る場合には大当たりが保留されているか（さらには大当たり種別）を確認して、或いは、変動回数で遊技モードが切り替わる場合には変動回数を確認して）、矛盾のない設定を行うことが望ましい。

10

【0404】

（a-2）また、例えば、可変入球手段として第1可変入球手段と、第2可変入球手段とを設け、第2可変入球手段には、第2可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入賞部と、第2可変入球手段に入球した遊技球の特定入球部への入球を許可する状態と許可しない状態とに状態変化する振分け手段とが設けられ、特別遊技状態において遊技球が第2可変入球手段の特定入賞部に入球することに基づいて高確率状態が付与されるといったパチンコ機に適用してもよい。

20

【0405】

（a-3）さらに、例えば、可変入球手段として第1可変入球手段と第2可変入球手段とを設け、低入球状態においては、第2始動入球手段への遊技球の入球が不可能又は困難に構成され、第1始動入球手段への入球では小当たり状態に当選することがなく、また、第1始動入球手段への入球で特別遊技状態に当選した場合には第1可変入球手段が開状態とされる特別遊技状態が発生し、第2始動入球手段への入球で、第1始動入球手段への入球に基づく当否抽選と同じ確率で特別遊技状態に当選する可能性があるとともに、該特別遊技状態に当選するよりも高い確率で小当たり状態に当選する構成であり、小当たり状態では第2可変入球手段が開状態とされ、第2可変入球手段には、第2可変入球手段に入球した遊技球が入球可能な特定入賞部と、第2可変入球手段に入球した遊技球の特定入球部への入球を許可する状態と許可しない状態とに状態変化する振分け手段とが設けられ、小当たり状態で第2可変入球手段に入球した遊技球は1/10よりも高い確率で特定入球部に入球して特別遊技状態が発生するといったパチンコ機に適用してもよい。

30

【0406】

（a-4）加えて、第1始動入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の変動表示が実行される第1特別表示手段、及び、第2始動入球手段への遊技球の入球に基づいて識別情報の変動表示が実行される第2特別表示手段のうち一方が変動表示を行っている場合、他方の変動表示は行われない（待機される）ように構成されてもよいし、第1特別表示手段、及び、第2特別表示手段の変動表示を同時に実行可能に構成してもよい。つまり、第1特別表示手段における第1変動表示、及び、第2特別表示手段における第2変動表示のそれぞれに関して保留があれば、対応する変動表示を実行する（当たり状態中は除く）。

40

【0407】

（a-5）また、パチンコ機では、遊技者が遊技球を出し入れ可能な上皿や下皿に対し、遊技価値として遊技球が払出されるように構成されているが、例えば、発射装置により発射されて遊技領域に案内される遊技球は、パチンコ機の内部で循環して使用され（或いは、遊技球のクリーニングのための装置を介在させることも可能）、遊技者が（パチンコ機の前面側から）遊技球を取り出すことができない構成としてもよい。つまり、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が補給されるタンクに関する構成が不要になる一方で、遊技領域から排出された遊技球を、発射装置にまで至らせる機構（遊技球の貯留部、貯留部から発射装置にまで遊技球を送る機構；貯留部を兼ねてもよいし、基本的に高低差の

50

みで遊技球を送ることとしてもよいし、電動の送り装置で遊技球を送ることとしてもよい）、遊技球やパチンコ機のメンテナンスや移動のためにパチンコ機から遊技球を排出したり、充填したりする構成を具備することになる。また、遊技領域から排出された遊技球を、発射装置にまで至らせる機構において、遊技者に遊技球が見える位置に遊技球が（対応する数だけ）導出される構成を設け、該遊技球には遊技者は触れられない（透明な板状体等で蓋がされている）ように構成されていることとしてもよい。

【0408】

（a-6）パチンコ機とスロットマシンとを融合させた遊技機（球使用回胴式遊技機）、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としてもよい。基本構成としては、「球受皿（上皿等）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しを行う払出装置と、複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、前記投入装置により遊技球が投入されることにより始動用操作手段の操作が有効となり、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報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を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用する（パチンコ機の遊技球を共用する）と共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態では多くの遊技球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。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。

【0409】

（b-1；リールの回転位置の検知）上記実施形態では、各センサカットバン56、57（突部56a、57a）に対応するオン時間 t_1 、 t_3 、及び各センサカットバン56、57間に対応するオフ時間 t_2 、 t_4 を計測することにより、左リール42L等の回転位置を検出している。これに限らず、各センサカットバン56、57の始端部56s、57sから終端部56e、57eまでの角度変化（移動）に要した駆動信号数（パルス数）を、駆動信号計数手段としての主制御装置131が計数し、各センサカットバン56、57に対応する駆動信号数の違いに基づき、左リール42L等の回転位置を検出する構成としてもよい。このようにすれば、上記オン時間等を計測するためのタイマ等を別途設定しなくともよい。処理負担の増加を抑制することができる。もちろん、この構成に加えて、各センサカットバン56、57間（非検出区間）の角度変化に要した駆動信号数を計数し、これを踏まえて左リール42L等の回転位置を検出する構成としてもよい。さらに、前記各種駆動信号数を予め駆動信号数記憶手段としてのROM152に記憶しておき、これらと計数された各駆動信号数とを比較することで回転位置を検出する構成としてもよい。結果として、複雑な演算処理等を行うことなく、処理負担の増加を抑制することができる。従って、主制御装置131が駆動信号計数手段、比較手段を構成する。

【0410】

上記実施形態では、各センサカットバン56、57の通過時間であるオン時間 t_1 、 t_3 や、各センサカットバン56、57間の通過時間であるオフ時間 t_2 、 t_4 の違いに基づき、左リール42L等の回転位置を検出している。これに限らず、各センサカットバン56、57の通過時間であるオン時間 t_1 、 t_3 の違いのみ、すなわち各センサカットバン56、57（突部56a、57a）の長さの違いだけにに基づき、左リール42L等の回転位置を検出する構成としてもよい。

【0411】

上記実施形態では、各センサカットバン56、57が等角度間隔（180°間隔）となるように配置されているが、等角度間隔となるように配置されなくともよい。しかし、上

述したように左リール４２Ｌ等のバランスや回転位置の検出効率を考慮すると、等間隔に配置することが好ましい。

【０４１２】

上記実施形態では、検出手段としてのリールインデックスセンサ５５として、発光素子５５ａと、受光素子５５ｂとが所定間隔をおいて保持された透過型フォトセンサが採用されているが、検出手段はこれに限られるものではない。例えば、発光部としての発光素子と、受光部としての受光素子とが被検出部（突部５６ａ、５７ａ）に対して同じ側に配置され、被検出部の反射光によって当該被検出部の位置（有無）を検出する反射型フォトセンサ等を検出手段として採用してもよい。

【０４１３】

（ｂ－２）上記実施形態では、リールインデックスセンサ５５はセンサカットバン５６、５７を検出すると主制御装置１３１に対し検出信号を出力し、この検出信号の受信有り状態（オン状態）の時間を計測することにより主制御装置１３１は検出有り時間であるオン時間を算出し、また検出信号の受信無し状態（オフ状態）の時間を計測することにより検出無し時間であるオフ時間を算出するように構成されている。これに限らず、リールインデックスセンサ５５がセンサカットバン５６、５７の設けられていない区間を検出すると主制御装置１３１に対し検出信号を出力し、センサカットバン５６、５７を検出すると検出信号を出力しない構成としてもよい。この場合、検出信号の受信無し状態（検出信号のオフ状態）の時間を計測することにより、主制御装置１３１が、センサカットバン５６、５７を検出したことを意味する検出有り時間（検出信号のオフ時間）を算出し、また検出信号の受信有り状態（検出信号のオン状態）の時間を計測することによりセンサカットバン５６、５７を検出していないことを意味する検出無し時間（検出信号のオフ時間）を算出する構成となる。

【０４１４】

（ｂ－３）上記実施形態では、無効期間内にストップスイッチ７２～７４が押下操作された場合、主制御装置１３１のＣＰＵ１５１がストップ検出センサ７２ａ～７４ａのＯＮ信号を無効化する構成としたが、無効期間内であればストップ検出センサ７２ａ～７４ａがＯＮ信号を主制御装置１３１に対して出力しない、すなわちストップ検出センサ７２ａ～７４ａを無効化する構成としてもよい。かかる構成を実現する手段として、ストップ検出センサ７２ａ～７４ａと主制御装置１３１との間にＡＮＤ回路を設ける例が挙げられる。ストップ検出センサ７２ａ～７４ａは主制御装置１３１からの信号と、ストップスイッチ７２～７４からの信号とを共に受信した場合に主制御装置１３１へＯＮ信号を出力する構成とし、主制御装置１３１は有効期間中にストップ検出センサ７２ａ～７４ａへ信号を出力する構成とする。かかる構成とすれば、主制御装置１３１のＣＰＵ１５１は、信号をＯＮ状態とすることと、ストップ検出センサ７２ａ～７４ａからのＯＮ信号を受信したかを確認することとを行えばよいと、処理負荷を軽減することが可能となる。或いは、無効期間内はストップスイッチ７２～７４の押下操作を無効化する構成としてもよい。かかる構成を実現する手段として、無効期間内はストップスイッチ７２～７４を押下できないように押下操作規制部材を設ける例が挙げられる。具体的には、スロットマシン１０正面から見てストップスイッチ７２～７４の背面に一部切欠きを設けておき、通常時はこの切欠きにソレノイドが係合するよう構成する。このソレノイドは電気配線により主制御装置１３１と接続されており、有効期間となった際には、主制御装置１３１からの電気信号によりソレノイドと前記切欠きとの係合が解除され、ストップスイッチ７２～７４が押下可能となる。かかる構成とすれば、ストップスイッチ７２～７４を押下操作できないことから、遊技者に対してストップスイッチ７２～７４が無効化されていることを教示することが可能となる。

【０４１５】

（ｂ－４）上記実施形態では、駆動モータとして１－２相励磁方式を採用した２相ステッピングモータを使用したか、３－４相励磁方式を採用した４相ステッピングモータや４－５相励磁方式を採用した５相ステッピングモータ等を使用してもよい。

【0416】

(c；可変表示手段) 上記実施形態では、リールを3つ並列して備え、有効ラインとして5ラインを有す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、例えばリールを1つ、2つ、或いは、4つ以上並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを1つ、2つ、3つ、4つ、或いは、6つ以上有するスロットマシンであってもよい。また、いわゆるAタイプのスロットマシンに限らず、Bタイプ、Cタイプ、AタイプとCタイプの複合タイプ、BタイプとCタイプの複合タイプなど、どのようなスロットマシンにこの発明を適用してもよく、何れの場合であっても上述した実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【0417】

上記実施形態では、リールユニット41の各リール42L、42M、42Rが回転体を構成しているが、回転体はこれ以外の構成であってもよい。例えば無端状のベルトやドラムなどで識別情報としての図柄の変動表示を行う構成としてもよい。また、リールが縦回転(軸線方向がスロットマシン10の左右方向)ではなく、横回転(軸線方向が上下方向)でもよい。さらに、液晶表示装置、EL表示装置、ドットマトリクス表示装置(複数の発光体)等のデジタルな表示装置により識別情報の変動表示を実行可能な可変表示手段を構成してもよい。加えて、各リール42L、42M、42Rの図柄としては、絵、数字、文字等に限らず、幾何学的な線や図形等であってもよい。また、光や色等によって図柄を構成することも可能であるし、立体的形状等によっても図柄を構成し得るし、これらを複合したものであっても図柄を構成し得る。即ち、図柄は識別性を有した情報(識別情報)としての機能を有するものであればよい。

【0418】

(d；ボーナス、リプレイタイム、アシストタイム) 第1実施形態のスロットマシン10には、BB、及び、RBが搭載され、第2実施形態ではボーナスが搭載されていないが、搭載されるボーナスの種類や内容については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。また、第1実施形態は、RT状態が変化する構成(所謂、A+RT機)であり、第2実施形態は、RT状態の変化がない構成とされているが、特にこのような構成に限定されるものではなく、RT状態の種類数、RT状態の内容(リプレイ当選確率等)、及び、移行条件(開始・終了)等については、適宜変更可能である。尚、例えば、基本的にボーナスに当選しているが入賞していない状態、すなわち、ボーナス当選に基づいてリプレイ確率が比較的高められ、純ハズレの乱数値がリプレイに対応するようになる状態であるが、純ハズレに当選しないので、ボーナスを揃えられない状態で遊技が進行するような構成としてもよい。

【0419】

さらに、第2実施形態では、押し順役が設けられるとともに、押し順役の押し順を教示(アシスト)する状態(AT状態)と、教示しない状態とに切替わる構成(所謂、AT機)とされているが、AT状態の内容(所定の役の当選確率や同時当選役のいずれを案内するか等)、AT状態の種類数、及び、移行条件等については、適宜変更可能である。加えて、RT状態の変化と、AT状態の変化とがある構成(所謂、ART機)としてもよい。さらに、RT状態の変化がなく、かつ、AT状態の変化がない構成としてもよい。

【0420】

(e；有効ライン、役構成) 上記実施形態では、有効ラインとして、上ライン、中央ライン、下ライン、右下がりライン、及び、右上がりラインが設けられているが、有効ラインの数や形については特に限定されるものではなく、1ライン以上、4ライン以下としてもよいし、6ライン以上としてもよい。また、有効ラインは1直線でもよく、山型(左下段、中央中段、右下段)、V型(左上段、中央中段、右上段)、離間型(左上段、中央上段、右下段等)、枠外型(左中段、中央上段、右枠上等)としてもよい。

【0421】

また、各当選役を構成する図柄の組合せについては特に限定されるものではなく、機種毎に適宜変更可能である。さらに、本実施形態では、一直線の有効ライン上に並んだ「白

10

20

30

40

50

7 図柄」の組合せが特殊リプレイ A に対応しているが、例えば、有効ラインが直線状ではなく（例えば、左下段、中央中段、右下段で構成され）、有効ラインとは異なるライン（例えば、真ん中の水平ライン）を見た目上の疑似的な有効ライン（以下、「指定ライン」とし、指定ラインに「白 7 図柄」を狙わせる案内遊技を実行すること（実際の役を構成する図柄の組合せは白 7 揃いではなく、当該図柄の組合せが有効ライン上に停止表示されると、指定ラインに白 7 が揃う態様とすることができるとしてもよい。例えば、左リール下段と、中リール下段と、右リール中段を有効ラインとし、左リール下段にベル、中リール下段にチェリー又はベル、右リール中段に白 7 又はスイカで特殊リプレイ A の入賞とし、特殊リプレイ A の当選時に白 7 をリールユニット 4 1 の表示部中央（中央の疑似有効ライン）に白 7 が揃うように構成してもよい。

10

【0 4 2 2】

尚、第 2 実施形態では、予め定められた順番（正解の順番）で停止操作を行うことで停止表示される小役（押し順ベル）が設けられ、押し順ベルが停止表示された（入賞した）場合の見た目（停止型）としては、ベル図柄の入賞と同じく、有効ライン上にベル図柄が揃う態様となっているが、有効ライン上にベル図柄が揃わない態様としてもよい（例えば、左上段・中央中段・右上段のように V 字に並んだり、左下段・中央中段・右下段のように山型に並んだりする等）。尚、押し順ベルに当選した場合に、不正解の順番で停止操作を行うことで、メダルの付与等が行われない「外れ」の図柄の組合せが停止表示される。

【0 4 2 3】

（f；疑似遊技の非発生）上記第 1 実施形態では R T 2 の開始時にフリーズ遊技（揺動を含む）が必ず行われ、第 2 実施形態では A T 状態の開始時にフリーズ遊技が必ず行われる構成とされているが、案内遊技、及び、フリーズ遊技が行われるタイミングについては特に限定されるものではなく、適宜設定可能である。例えば、案内遊技において教示されたゲーム数以上の教示（未教示のゲーム数）がなければ、続くフリーズ遊技を行わない構成としてもよいし、案内遊技において教示されたゲーム数以上の教示（未教示のゲーム数）があっても、抽選で、フリーズ遊技を行うか否かを決定することとしてもよい。さらに、例えば、第 1 実施形態の R T 1 において、R T 2 に移行するが、フリーズ遊技を実行しないこととする特殊リプレイ C に当選し得るように構成してもよい。加えて、例えば、プレミアム演出として、R T 2 移行ゲームから規定数のゲームの間にわたって演出表示装置 1 5 で一連の特定の演出を伴って実行されるイントロゲームと、イントロゲームに続いて行われる通常の R T 2 ゲームの 1 ゲーム目の冒頭で上乗せ演出（疑似停止表示）を含むフリーズ遊技が行われるように構成してもよい。尚、フリーズ遊技が行われないスロットマシンに具体化することも可能である。

20

30

【0 4 2 4】

（g；役の同時当選）上記実施形態において、1 回の当否抽選で複数の役に同時に当選する役の組合せについては特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、上記第 1 実施形態では、特殊リプレイ A に当選した場合に特殊リプレイ B にも同時当選するようになっているが、例えば、特殊リプレイ A を目押しで揃えられなかった（ストップスイッチ 7 2、7 3、7 4 を操作するタイミングが悪く白 7 図柄を揃えられなかった）場合に、特殊リプレイ B ではなく、通常のリプレイが揃う（入賞する）ような構成としてもよい。尚、同時に異なる役が当選しないような構成としてもよい。

40

【0 4 2 5】

（h；役の抽選）上記第 1 実施形態では、R T 1 以外では、特殊リプレイ A に当選することがない構成とされているが、R T 2 でも特殊リプレイ A、特殊リプレイ B、及び、フェイクリプレイに当選し、案内遊技が行われるとともに、特殊リプレイ A、及び、特殊リプレイ B が入賞した場合に、R T 2 のゲーム数の上乗せが行われるように構成してもよい。さらに、特殊リプレイ A を押し順リプレイとし、押し順を当てれば白 7 を揃えることができる構成としてもよい（しかも、左表示窓 3 1 L に「チェリー」を狙って識別情報を停止表示させていると「白 7」が停止表示されない構成としてもよい）。加えて、特殊リプレイ A に当選した場合に、「白 7」を停止させることができる押し順が演出表示装置 1 5

50

において教示される場合と、教示されない場合とがあるように構成してもよい。尚、上記第2実施形態において、「押し順」は主制御装置131で管理されているが、サブ制御装置111で管理される構成としてもよい。

【0426】

(i；特典状態の期間) 上記実施形態では、リプレイ確率が高まったり、押し順役の押し順がナビゲートされたりする特典状態の期間がゲーム数(残り〇〇ゲーム)により定められているが、例えば、メダル投入数と、メダル払出(付与)数との差である差枚数(残り〇〇枚；小役入賞で減るだけでなく、外れ入賞で増加の場合もある)により定められてもよいし、メダルの払出数(残り〇〇枚；対応役による上乗せがない限り減る一方)により定められてもよいし、所定の特別遊技状態(例えば、ボーナス)に当選するまでと定められてもよい。

10

【0427】

また、特典状態(AT状態等)における遊技の進行に伴い(例えば、所定の小役当選、或いは、当該当選時のポイント付与抽選の当選、若しくは、ゲーム数の消化に基づいて)遊技ポイントが付与され、遊技ポイントが規定値を超えることで、当該規定値分のポイントが疑似ボーナス(規定ゲーム数の上乗せ分に対応したゲーム数を演出を代えて進行させるだけの期間であってもよいし、所定の抽選の内容が異なる(例えば、上乗せされ易い等の)期間であってもよい)等の所定の特典に換算されるような遊技性を付与してもよい。

【0428】

加えて、転落抽選で当選するまで(継続抽選に漏れるまで)継続する特典状態を設けることとしてもよい。例えば、当該特典状態に移行した場合に、所定の特典を付与する(例えば、AT状態やRT2状態等の残り期間の上乗せ)とともに、レバーオンで転落抽選を行う状態とし(転落確率は一定でもよいし、抽選で異なる転落確率が設定されるように構成してもよい。ここで、当該レバーオンに際してフリーズ遊技を介在させることで、演出性の向上等を図ることができる。また、最低保証回数が設けられてもよいし、設けられなくてもよい。)、転落抽選で否当選となった場合に、所定の特典を付与する(例えば、AT状態やRT2状態等の残り期間の上乗せ)とともに、レバーオンで転落抽選を行う状態都市、転落抽選に当選した場合に、特典状態移行前のAT状態やRT2状態に戻るようにしてもよい。さらに、転落抽選の当選と、所定の役とを対応付ける(例えば、リプレイ当選時の所定の割合で転落等とする)ことで、遊技者に分かり易く、リールの停止操作等により興味を持ってもらうことができる。加えて、所定の役に当選する(或いは、さらに当選時に行われる抽選で当選する)ことで、転落抽選で規定ゲーム数の間転落しないように構成してもよい。この場合、1回のフリーズ遊技の所定動作を複数回継続させることで、かかるゲーム数を教示・示唆するようにしてもよい。

20

30

【0429】

また、例えば、特典状態に移行する権利が得られる→レバーオンで特典状態に移行し、初回分の特典が付与され、転落抽選が行われる→次ゲームのレバーオンで前回の転落抽選で転落していれば特典状態が終了する。転落していなければ、フリーズ遊技が導出され、継続分の特典が付与され、転落抽選が行われる。ここで、転落抽選に否当選となった場合に継続分の特典の上乗せ抽選が行われ、当選分に対応するフリーズ遊技が追加されるように構成してもよい。

40

【0430】

(j；有利状態) 所定の抽選、例えば、遊技者に有利となるRT状態(上記第1実施形態のRT1、RT2)や、AT状態への移行抽選が行われる有利状態と、前記所定の抽選が行われない非有利状態とを設けることとしてもよい。非有利状態において、予め定められた役の当選、又は、入賞で有利状態に移行し、有利状態において、予め定められた役の当選、又は、入賞、予め定められた状態の終了、予め定められたゲーム数の終了、予め定められたメダル払出数の払出完了等で非有利状態に移行することとしてもよい。

【0431】

また、例えば、上記第2実施形態において、AT状態(ART状態でも可)に移行させ

50

るA T抽選が受けられる有利区間と、受けられない非有利区間（通常区間）とを設けることとしてもよい。非有利区間から有利区間への移行の契機としては、例えば、対象の役に当選した場合、対象の役に当選した際に行われる抽選に当選した場合、非有利区間で規定ゲーム数を実行した場合、等が挙げられる。その他、有利区間には、ボーナス中、A T状態（A R T状態でも可）、A T状態（A R T状態でも可）に移行することが決定されている準備状態が含まれる。

【0432】

本例では、通常区間において、「リプレイ」、「スイカ」、及び、「チェリー」に当選した場合に、有利区間に移行させるための有利区間移行抽選が行われる。有利区間移行抽選での当選確率は、リプレイ（例えば、設定6で1／1024）よりもチェリー（例えば、設定6で7／64）の方が高く、チェリーよりもスイカ（例えば、設定6で3／16）の方が高い。本例では、その他の小役やボーナス役では当選しないが、当選するように（例えば、ボーナス終了後に有利区間に移行するように）してもよい。また、有利区間移行抽選に当選すると、有利区間である10ゲーム、又は、20ゲームのチャンスゾーンに移行する。

【0433】

ここで、チャンスゾーンの態様例について説明する。例えば、通常区間においてはA T抽選が行われず、押し順リプレイA、Bに当選してもA T状態に移行せず通常リプレイが揃うように制御される構成において、チャンスゾーンでは、押し順リプレイA、Bの当選した場合の一部でA T状態に当選し、かつ、押し順リプレイA、Bの押し順が教示され（押し順を守りさえすれば対応する押し順リプレイが停止表示される）、次ゲームから、フリーズ遊技を伴い（押し順リプレイA、Bが停止表示された場合には、付与されたゲーム数の全てが教示され、停止表示されていない場合には最低ゲーム数しか教示されないように構成してもよい）A T状態に移行するように構成してもよい。尚、当該チャンスゾーンにおいて、スイカ又はチェリーの当選時の例えば10%でもA T抽選に当選し、次ゲームから、フリーズ遊技を伴いA T状態に移行することとしてもよい。

【0434】

また、別のチャンスゾーンの態様例として、例えば、10ゲーム、又は、20ゲームのチャンスゾーン中に当選役に応じてポイントが付与され（例えば、押し順リプレイAの当選かつ入賞が50ポイント、押し順リプレイAの当選かつ非入賞が10ポイント、押し順リプレイBの当選かつ入賞が100ポイント、押し順リプレイBの当選かつ非入賞が10ポイント、スイカの当選が50ポイント、チェリーの当選が30ポイント、ベル、及び、外れの当選のうち25%で20ポイント）、押し順リプレイA、Bに当選した場合に、その教示が行われるとともに、当該教示が発生した場合の一部で、押し順リプレイA、Bの一部又は全部が教示される場合もあり（基本的には押し順の教示は無し）、チャンスゾーン終了までにポイントが規定ポイント（例えば、100ポイント）以上とされることで、A T状態に移行する（チャンスゾーン期間中に規定ポイントを超えた場合に、その次ゲームで、フリーズ遊技（フリーズ遊技での案内遊技を行ってもよい）でA T状態への移行及びゲーム数を教示する）ように構成してもよい。

【0435】

尚、本例では、有利区間移行抽選の当選確率がスロットマシン10の6段階の設定値によって異なる構成となっているが、同じとしてもよい（さらに、有利区間移行抽選は、設定に応じて当選率の差のある役の当選、及び、遊技状態に応じて当選確率が異なる役の当選を契機として実行されない構成としてもよいし、状態に応じて当選確率が異なる複数のモードが設けられる構成としてもよい。また、スイカ等の小役、リプレイ等の再遊技役、ボーナス役の種類や数、図柄のデザインは特に限定されるものではなく、さらに、当該小役等の当選時の有利区間移行抽選やA T抽選の当選期待度、ボーナスとの重複の期待度等は特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、チェリーが左表示窓31Lの上段や下段に停止表示される場合よりも、左表示窓31Lの中段に停止表示される場

10

20

30

40

50

合や、左・中・右の図柄表示領域にチェリーが並んで停止表示される場合の方が、所定の抽選での当選期待度が高くなるように構成してもよい。また、変形例として、チャンスゾーンにおけるA T抽選での当選確率は、ベル（例えば、設定6で1 / 3 2）よりもスイカ（例えば、設定6で3 / 1 6）の方が高く、スイカよりもチェリー（例えば、設定6で5 / 1 6）の方が高く、チェリーよりもボーナス（例えば、全設定6で1 / 1。当選対応として抽選を行わない構成としてもよい）の方が高いといった具合に、複数の小役等と対応付けてA T抽選が行われる構成としてもよい。

【0436】

本例では、A T状態において、A T状態の開始時に設定され、A T状態を含む一連の有利区間において追加（上乗せ）される可能性がある規定数のゲームが消化されることで、A T状態が終了するようになっている。有利区間が終了する場合（A T状態に移行した場合には、基本的にA T状態で有利区間が終了する）には、演出表示装置15において一連の有利区間における遊技の結果を教示するリザルト表示（メダル獲得枚数、A T消化ゲーム数、及び、ボーナス回数の教示）を導出し（一連の有利区間の結果に応じた背景表示をしたり、設定示唆の背景表示をしたりすることとしてもよい）、有利区間の各種カウントをリセットしてから、通常区間に移行する。

【0437】

尚、有利区間に上限が設けられることとしてもよい。例えば、有利区間に移行してからのゲーム数が第1特定数（例えば、1500ゲーム）に達した場合、及び、有利区間において遊技者が獲得したメダルが第2特定数（例えば、2400枚）に達した場合のどちらかに該当した場合には、有利区間が終了して、通常区間に移行する。尚、有利区間が終了するまでに未教示のA Tゲーム数を教示済（かつ未実行）のA Tゲーム数を含めて実行しきれない状況、或いは、それに相当する状況と判断した場合に、未教示のA Tゲーム数をそのまま未教示とし（上乗せを教示・示唆する演出（フリーズ遊技、案内遊技等）を行わない）、上限までA T状態を継続させる（専用のエンディング演出を導出する）ように構成してもよい。

【0438】

また、チャンスゾーンとして、所定条件を達成した場合にA T状態に移行するようなものをもうけることと

（k；演出手段）リール42L、42M、42Rとは別に、演出用の図柄を表示可能な装置を設けることとしてもよい。勿論、上記実施形態の演出表示装置15でかかる表示を行うこととしてもよい。尚、演出表示装置15を省略することも可能であるが、リールユニット41とは別の表示装置（演出表示手段）を設けることで、演出性の向上等を図ることができる。

【0439】

また、演出表示手段の演出に連動可能な可動役物を設けてもよい。例えば、演出表示装置15の前方において、演出表示装置15の表示部の全体を前方から視認不可能又は視認困難とする被覆状態と、表示部全体を前方から視認可能又は視認容易とする露出状態と、表示部の一部を前方から視認不可能又は視認困難とする部分被覆状態とに状態変化可能な被覆手段を設けることとしてもよい。また、被覆手段を、駆動手段により駆動制御されるシャッター等の可動役物により構成してもよいし、透過型の表示装置により構成してもよい。さらに、リールユニットの前方に対応して被覆手段を設けることとしてもよい（例えば、第2実施形態のリールの停止順を被覆手段の態様で教示可能に構成してもよい）。

【0440】

加えて、ボーナス役を備える機種や、A T状態を備える機種においては、ボーナスやA T状態に当選してから演出表示装置15において複数のゲームにかけて行われる連続演出が行われる場合があるように構成されており、また、遊技性の向上を図るべく、ボーナスやA T状態に当選していない場合にもフェイクで連続演出が行われる場合があるように構成されている。フェイクの連続演出が行われる間のゲームにおいてボーナスやA T状態に当選した場合、連続演出の内容を「外れ」を予定していた内容のものから、ボーナスやA

T状態に当選した内容のものに変更するように構成してもよい。さらに、ボーナスやAT状態の当選を教示するための連続演出において、更なる特典に当選した場合（ボーナス・ART搭載機種でARTにも当選した、或いは、AT搭載機種でATゲーム数の上乗せに当選した場合）には、当選を教示するゲーム数の内容を、追加で当選した内容についても教示する内容に変更するように構成してもよい。尚、連続演出中に、連続演出の開始当初に予定していなかった特典に当選しても当該連続演出では、かかる当選の教示を行わない場合があるように構成してもよい。

【0441】

（l；計数表示）上記実施形態では、遊技者のメダル獲得数の表示、残りゲーム数の表示が演出表示装置15で行われるようになっていているが、かかる構成に代えて、又は、加えて、メダル獲得数の表示、残りゲーム数の表示を行うことのできる表示装置を設けることとしてもよい。また、メダル払出数と、メダル獲得数との表示を切替可能としてもよい。

【0442】

（m；演出ボタン）上記実施形態の演出ボタン101は、遊技者が操作可能な部位である操作部が操作位置と、非操作位置との間を変位可能に構成されているだけであるが、例えば、操作部が操作されていない状態において操作部が変位可能に構成されるように構成してもよい。また、例えば、演出ボタン101に所定の表示装置を内蔵してもよいし、演出ボタン101を操作した遊技者の手に振動を感じさせられるように振動手段を設けることとしてもよい。尚、演出ボタン101の態様により、大当たり期待度の示唆を実行可能に構成してもよい。また、演出ボタン101に内蔵されたLEDは、演出ボタン101を操作してもスロットマシン10の視認態様の変化が生じないボタン無効状態と、演出ボタン101を操作することでスロットマシン10の視認態様の変化が生じるボタン有効状態と、ボタン有効状態において演出ボタン101が操作された操作状態（操作中、或いは、操作後の状態）とで、発光態様（発光色等）が異なるように構成してもよい。

【0443】

（n；保留アイコン）AT状態の当選時に、AT残りゲーム数が決定され、当該AT残りゲーム数をフリーズ遊技で教示する構成において、演出表示装置15でリールの逆回転に先んじて逆回転が発生した場合の上乗せゲーム数を示唆する表示を行うこととしてもよい。例えば、フリーズ遊技の開始とともに、左右横並びの複数の宝箱を表示し、レバーオンで逆回転が発生する可能性があり、逆回転発生につき左側の宝箱の中身が開示され、開示後当該宝箱が消去されるとともに右側に宝箱が1つ増えることとする。宝箱には異なる着色が施され、付与（教示）されるゲーム数の多い少ないが当該着色により示唆される。ゲーム数が多いことと対応している着色の宝箱が左側に位置したときに逆回転が発生すれば、多くのゲーム数が上乗せされるといった感覚で遊技を進行してもらうことができる。勿論、AT残りゲーム数を超えた数の教示はされない（例えば、未教示分のAT残りゲーム数が20ゲームであって、逆回転が発生すれば30ゲーム以上の上乗せが教示される緑色の宝箱が表示された状態で逆回転は起きず、フリーズ遊技が終了し、未教示分のAT残りゲーム数は後程教示される。或いは、未教示のATゲーム数が20ゲームの場合には、10ゲーム以上の上乗せが教示される青色又は白色の宝箱か、20ゲーム以上の上乗せが教示される黄色の宝箱しか表示されないようにする。）。また、未教示分のATゲーム数が足りない、或いは、無くなったことでフリーズ遊技が終了する場合だけでなく、フリーズ遊技の疑似停止表示中のレバーオンに基づいて、逆回転を実行するか否かの抽選で否当選とされた場合にもフリーズ遊技が終了する構成としてもよい。

【0444】

（o；モバイル連動遊技）上記実施形態において、パチンコ機10と、遊技機メーカー等が運営するサーバとの間で、遊技者の所有する通信携帯端末等を介して、データのやりとり（所謂、モバイル連動遊技）を行えるように構成してもよい。さらに、モバイル連動遊技を終了させる場合に、今回の遊技情報を含む2次元コードを装飾図柄表示装置42に表示させ、遊技者がかかる2次元コードを携帯通信端末で読取るとともに、該携帯通信端末でサーバにアクセスすることで、前記遊技情報がサーバに送信される構成において、パ

10

20

30

40

50

チンコ機 10 は、特別表示装置 43 a、43 b の変動回数をカウントする変動回数カウンタや、各種大当たり状態の発生回数をカウントする大当たりカウンタ等を備え、モバイル連動遊技の終了に際して装飾図柄表示装置 42 で表示される 2 次元コードに、各種前記カウンタの値を示す情報が含まれるように構成されていることとしてもよい。さらには、遊技球の発射総数の情報、導出された演出の種別、及び、その回数、遊技者がボタン演出中に演出ボタン 125 を操作した回数等についても、該 2 次元コードに含ませることとしてもよい。この場合、遊技機メーカー側で、遊技状況を把握することができる。

【0445】

尚、上記カウンタの値は、2 次元コード化されることで消去され、それ以外は（電源が落とされたとしても）蓄積される（ラムクリアスイッチを操作しながらの電源オンで消去される）こととしてもよい。また、疑似羽根部材 431 の挙動パターンの傾向について、（モバイル連動遊技を行っている遊技者に関し、）遊技者が数種類のうちから選択することが可能に構成してもよい。

【0446】

（p；リアルタイムクロック）日時を把握可能なリアルタイムクロックを設け、リアルタイムクロックの日時の情報に応じた演出態様を導出可能に構成してもよい。また、時刻や日付によって、選択され易い演出に変化が生じる（選択され易い演出用のテーブルが変わる）ように構成してもよい。例えば、リアルタイムクロックをサブ制御装置 262 に設けるとともに、決着演出を長くすることが決定された場合に参照される決着時間設定テーブルを複数設け、決定演出を長くすることが決定された時刻が午前であった場合には、第 1 決着時間設定テーブルが参照され、午後（夜まで）であった場合には、第 1 決着時間設定テーブルよりも長い時間が設定され易い第 2 決着時間設定テーブルが参照され、遊技ホールの閉店時間も近づく夜（例えば、21 時以降）であった場合には、第 1 決着時間設定テーブル、又は、第 1 決着時間設定テーブルよりも短い時間が設定され易い第 3 決着時間設定テーブルが参照されるように構成してもよい。尚、リアルタイムクロックを主制御装置 261 に設けるとともに、特別表示装置 43 a、43 b の変動時間の決定に際して参照される変動時間決定テーブルを複数設け、夜（例えば、21 時以降）になると、比較的短い変動時間が設定され易い変動時間決定テーブルが選択され易くなるように構成してもよい。

【0447】

（q；遊技者による設定）上記実施形態において、遊技者の操作により設定可能な内容については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。つまり、上記実施形態では、遊技が行われていない状態において演出ボタン 101 の操作を行うことで、演出表示装置 15 においてメニュー画面が表示され、音量の変更、明るさの変更、及び、お気に入りキャラクタの選択が可能に構成されているが、装飾図柄表示装置 42 における演出パターンの変更、モバイル連動遊技等を行う場合のパスワードの入力、及び、2 次元コードの出力等が可能に構成してもよい。演出パターンの変更としては、所定の演出種別の導出割合の変更や、所定の演出の当選期待度の変更や、所定キャラクタの導出頻度を高める設定を可能としてもよい。さらに、音量の設定を行うことのできるボタン、及び、明るさの設定を行うことのできるボタンを設け、メニュー画面を開かなくても調節の設定が可能に構成してもよい（基準姿勢と、増加姿勢と、減少姿勢とを取り得る 1 つのボタンであってもよいし、増加用ボタンと、減少用ボタンとにより構成されてもよい）。さらに、演出表示装置 15 に表示される文字の大きさ、色合い等を遊技者の操作に基づいて変更可能に構成してもよい。尚、各種設定を行う際に利用可能な入力手段として、例えば、遊技者が接触可能な位置にタッチパネルを設ける（感覚的な調節が可能となる）こととしてもよいし、入力ボタンを複数設けたり（より細かな調節をより好適に行える）することとしてもよい。

【0448】

（r；フリーズ遊技の態様）リールユニット 41 のフリーズ遊技（疑似遊技）の態様としては特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。つまり、フリーズ遊技では、基本的には、通常のゲームにおけるリールの変動（図柄が上から下へ変位するような正回

10

20

30

40

50

転)とは異なる挙動を含み、該異なる挙動とは、正回転とは異なる方向(図柄が下から上へ変位するような逆回転)に変位すること、一旦停止したり微振動(例えば細かな往復運動など)したりすること、リールの回転速度(図柄の変動速度)が遅い、リールの回転速度が変化する、複数の識別情報列の識別情報の変動表示がそれぞれ独自の動作をしたり(所定のリールの回転方向が逆方向であったり、移動速度が異なったりする等)、一旦疑似停止表示しては動くという挙動を1回乃至複数回繰り返す場合があったり、アクロバティックな組合せの動作をしたり(変動速度が切替えられる構成において、隣接するリールの回転速度が「速い」から「遅い」に切替わるタイミングで「遅い」から「早い」に切替わる、或いは、各リールが往復動するとともに、隣接するリールが「往路」から「復路」に切替わるタイミングで「復路」から「往路」に切替わる等)する等が挙げられる。さらに、上記実施形態では、フリーズ遊技において、リールが逆回転してから疑似停止表示されるパターンが含まれているが、疑似停止表示されることなくリールが逆回転を続ける、或いは、往復運動をするなどの、止まったような態様が導出されない構成としてもよい。尚、リールユニット41への負担軽減を図るべく、高速での変動状態から急停止したり、急に逆方向への変位に切替えたりすることを極力抑制することが望ましい。

【0449】

加えて、遊技者の所定の操作により、疑似停止表示をキャンセルすることができるように構成してもよい(例えば、逆回転し続ける)。つまり、特別変動表示が開始される際に停止表示されている図柄の態様が、遊技者の本望ではなく(目押しミスによって)、特殊リプレイAとなっていない場合には、疑似停止遊技において特殊リプレイBが複数回も疑似停止表示されることで(遊技者が恥ずかしいという思いを抱いてしまい)、興趣の低下を招くといった事態を抑止することができる。

【0450】

また、例えば、リールユニット41が設けられない代わりに所定のデジタル表示手段(液晶表示装置等)を可変表示手段とする場合に、デジタル表示手段にて変動表示(スクロール表示、順番に切り替えられる表示等の循環表示)される図柄(識別情報)が、通常のゲームにおける図柄の変動(図柄が上から下へ変位するような正回転)とは異なる挙動を含む図柄の変動表示を疑似遊技としてもよい。

【0451】

さらに、上記第1実施形態において、RT2への移行、又は、RT2の期間の上乗せの教示として白7揃いを停止表示、又は、疑似停止表示させるようになっているが、より多くの期間の上乗せを示すべく、フリーズ遊技において関連識別情報として赤7揃いを疑似停止表示させる(疑似停止態様とする)ように構成してもよい。この場合、白7揃いから赤7揃いに変更する際の制御の簡素化を図るべく、いずれのリールにおいても白7と赤7との間隔(コマ数、ピッチ数)が同じとするなど、簡単に変更可能な構成とすることが望ましい。加えて、フリーズ遊技において白7揃いから赤7揃いとする制御、或いは、赤7揃いから白7揃いとする制御を行う場合には、フリーズ遊技開始時(案内遊技の終了時)に白7揃い、又は、赤7揃いをしたか否かの情報に基づいて、揃っていた場合には実行し、揃っていない場合には実行しないように構成してもよい。

【0452】

また、フリーズ遊技として、疑似停止表示が行われ得る構成としなくてもよく、例えば、スタートレバー71の操作でもリールが回転せず、演出表示装置15で所定の演出が行われた後、リールが正回転をして、演出表示装置15で停止表示させる図柄を案内し、ストップスイッチの操作でリール(図柄)が停止表示されるように構成してもよいし、スタートレバー71の操作でリールが逆回転をして(上記実施形態のように揺動状態を挟んでも可)演出表示装置15で所定の教示を行った後、リールが正回転に戻るとともに演出表示装置15で停止表示させる図柄を案内し、ストップスイッチの操作でリール(図柄)が停止表示されるように構成してもよい。

【0453】

さらに、上記第1実施形態では、100ゲーム以上の期間のRT2に対応する特殊リプ

10

20

30

40

50

レイ B が入賞した後のフリーズ遊技においてリールが 1 回疑似停止表示されるようになっているが、1 回も疑似停止表示されないように構成してもよい（別のパターンのフリーズ遊技で教示する）。例えば、フリーズ遊技の開始時に白 7（第 1 実施形態では白 7 又は赤 7）が停止表示又は疑似停止表示されていない場合には、フリーズ遊技において逆回転は発生するものの、疑似停止表示されることなく回転し続け、当該リールの逆回転中に演出表示装置 15 において、付与される R T 2 のゲーム数、又は、A T ゲーム数（の全て）が教示されるように構成し、疑似停止表示のようなリールをほぼ停止状態で保持する時間を長く確保することなく、通常回転（本遊技）に移行するように構成してもよい。この場合、特殊リプレイ A（白 7 揃い）とは異なる態様（白 7 外れ等の R T 2 に対応する図柄として何ら教示されていない図柄の組み合わせであって、出目としてもきれいではない）がフリーズ遊技にて再び疑似的に停止表示されることによって、演出性や遊技性が低下するといった事態を回避することができる（例えば、遊技者が、自身の操作ミスで白 7 を揃えることができなかった場合に、操作ミスした態様が何度も表示されて気分を悪くする等の事態を回避することができる）。また、フリーズ遊技として、図柄の変動表示を疑似的に停止表示させるフリーズ遊技のパターンと、図柄の変動表示を疑似的に停止表示させないパターンとを用意するだけで、フリーズ遊技において特殊リプレイ A（白 7 揃い）とは異なる態様が導出されることを回避することができる。従って、制御の複雑化を抑制しつつ、フリーズ遊技において特殊リプレイ A（白 7 揃い）とは異なる態様が疑似停止表示されてしまうことに起因する懸念を払拭することができる。

【0454】

尚、疑似停止表示以外のパターンとしては、図柄の変動速度が遅い、図柄の変動速度が変化する（少なくとも早い→遅い→早いの変動速度か、遅い→早い→遅いの変動速度がある）、複数の図柄がそれぞれ表示される複数の図柄列（3つのリール）が設けられ、複数の図柄列の図柄の変動表示（各リール）がそれぞれ独自の動作をしたり（所定の図柄列の図柄の変動方向が逆方向であったり、移動速度が異なったりする等）、アクロバティックな組合せの動作をしたり（変動速度が切替えられる構成において、隣接する図柄列の変動速度が「速い」から「遅い」に切替わるタイミングで「遅い」から「早い」に切替わる、或いは、各図柄列の図柄が往復動するとともに、隣接する図柄列の図柄が「往路」から「復路」に切替わるタイミングで「復路」から「往路」に切替わる等）する等が挙げられる。尚、図柄が機械的に変動表示する場合には、リールユニット 41 への負担軽減を図るべく、高速での変動状態から急停止したり、急に逆方向への変位に切替えたりすることを極力抑制することが望ましい。尚、R T 2 に当選していない場合であってもフリーズ遊技を導出可能に構成してもよいが、疑似停止表示は導出しないことが望ましい。

【0455】

（r-2；案内遊技が導出されなかった場合、及び、特殊リプレイ A が停止表示されなかった場合の態样例）案内遊技が導出されなかった場合、及び、上記第 1 実施形態で案内遊技にて特殊リプレイ A が停止表示されなかった場合には、次ゲームにフリーズ遊技が導出されるか否かを遊技者が認識しない場合がある。上記実施形態では、特殊リプレイ B が停止表示していた場合に、次ゲームの開始時にリールが通常動作とは異なる動作（リールが揺動し揺動、その後、逆回転等する場合がある）が行われることで、次ゲームの開始直後に遊技者がフリーズ遊技に気付くこととなるが、例えば、疑似遊技において、通常のゲーム開始時と同様にリールを回転させ、遊技者のストップスイッチの操作に応じて対応するリールを停止表示させる（ここでは疑似停止表示させる）といった制御を行い、かかる疑似遊技のいずれかのタイミングで（例えば、第 1 停止や第 3 停止のタイミングで）、通常動作とは異なるリール動作が発生する（例えば、揺動後逆回転する等の上記実施形態のような動作が開始される）ように構成してもよい。

【0456】

また、スイカやチェリー等の役に当選して押し順リプレイの押し順が教示され得る（全押し順が教示される場合だけの構成でもよいし、押し順が一部のみ教示されたり、全く教示されなかったりする場合もある構成でもよい）チャンスゾーンに移行し、チャンスゾー

ンの案内遊技で押し順リプレイを入賞させた場合にフリーズ遊技を伴ってA T状態に移行するとともに、スイカやチェリー等の役に当選した場合にA T抽選が行われて当選した場合には、フリーズ遊技を伴うことなくA T状態に移行するような構成（スイカやチェリー等の役の当選ゲームでは、演出表示装置15においてA T抽選等のチャンスとなる役に当選したことを示す表示（チェリーに当選した場合に「チェリーの絵」を表示してもよいし、スイカなどの別の役の当選の可能性を含ませて「？」等を表示してもよい）が導出される）としてもよい。尚、上記第2実施形態のA T状態ではA Tゲーム数の上乗せが発生してもフリーズ遊技が発生しない構成とされているが、例えば、A T状態でスイカに当選し、さらにA Tゲームの上乗せに当選した場合に、スイカ図柄を狙わせる案内遊技が発生させるとともに、次ゲームでフリーズ遊技が発生可能とし、案内遊技でスイカ図柄が停止表示された場合とされていない場合とで、フリーズ遊技、及び、フリーズ遊技演出の内容を異ならせることができるように構成してもよい。また、例えば、A T状態でスイカに当選し、さらにA Tゲームの上乗せに当選した場合に、スイカ図柄を狙わせる疑似遊技での案内遊技が発生させるとともに、案内遊技に続き、疑似遊技のフリーズ遊技を行い、案内遊技でスイカ図柄が疑似停止表示された場合とされていない場合とで、フリーズ遊技、及び、フリーズ遊技演出の内容を異ならせることができるように構成してもよい。

【0457】

（r-3；A T状態開始時の態様例）上記第2実施形態では、A T状態の開始時に案内遊技をフリーズ遊技（疑似遊技）で行っているが、本遊技で行うこととしてもよい。例えば、A T状態への移行抽選に当選した場合に、所定ゲーム数後（次ゲームとしても可）に、押し順ベル及び押し順リプレイA、Bの押し順がナビゲートされるA T準備状態に移行し、A T準備状態で押し順リプレイA又は押し順リプレイBに当選した場合に、当選した押し順リプレイを停止表示させる旨を教示する案内遊技を導出し、押し順リプレイA及びB、或いは、押し順A外れリプレイ、押し順B外れリプレイが停止表示される（入賞する）ことで、A T状態（押し順ベルを入賞させる押し順と、押し順リプレイを外す押し順がナビゲートされる）に移行する（ゲーム数のカウントが開始される）。尚、上記第2実施形態と同様に、押し順リプレイA、Bは、押し順を正解した上で、対象図柄を有効ラインから最大でも4図柄ずれ以内となるタイミングでストップスイッチを停止操作しなければ停止表示させることができない。押し順リプレイA、Bの当選確率は常に一定であり、押し順リプレイAよりも押し順リプレイBに当選し難い。

【0458】

押し順リプレイAに当選した場合には95%で50ゲームが付与され、4%で100ゲームが付与され、1%で150ゲームが付与される。押し順リプレイBに当選した場合には、95%で100ゲームが付与され、4%で200ゲームが付与され、1%で300ゲームが付与される。押し順リプレイA、Bに当選した場合、押し順リプレイA、Bを停止表示（入賞）させることができなくても（押し順A外れリプレイ、押し順B外れリプレイが入賞しても）、A T状態に突入し、当選に対応するゲーム数が付与される。また、案内遊技では、押し順リプレイAが停止表示された場合に、演出表示装置15で押し順リプレイAが停止表示されたことと、50ゲームのA T状態が開始されることを教示する。押し順リプレイBが停止表示された場合に、演出表示装置15で押し順リプレイBが停止表示されたことと、100ゲームのA T状態が開始されることを教示する。案内遊技において、押し順A外れリプレイが停止表示された場合には、「V」の文字等を表示するとともに、50ゲームのA T状態が開始されることを教示し、押し順B外れリプレイが停止表示された場合には、「V」の文字等を表示するとともに、100ゲームのA T状態が開始されることを教示する。

【0459】

押し順リプレイA、Bの当選ゲームの次ゲームでは、上記第1実施形態や第2実施形態と同様のフリーズ遊技が行われる。つまり、リールが前ゲームの停止態様を保ちつつ揺動した後、未教示のゲーム数が残されている場合にはリールが逆回転してから逆回転前の停止態様で疑似停止表示され、未教示のゲーム数が残されていない場合には本遊技（リール

が正常回転する)に移る。フリーズ遊技の開始時に押し順リプレイA、Bが停止表示されていた場合には、疑似停止表示に際し、演出表示装置15にて押し順リプレイAなら50ゲーム、押し順リプレイBなら100ゲームの上乗せを教示し、未教示ゲーム数がなくなるまで揺動・逆回転・疑似停止表示を繰り返す。一方、フリーズ遊技の開始時に押し順A外れリプレイ、押し順B外れリプレイが停止表示されていた場合には、疑似停止表示に際し、演出表示装置15にて「V」を表示し、未教示のゲーム数の全てを教示してから、(フリーズ遊技の逆回転を繰り返すことなく)本遊技に移行する。

【0460】

(s;疑似遊技の時間)上記実施形態では、案内遊技で指定された図柄を停止表示、又は、疑似停止表示しなかった場合には、停止表示、又は、疑似停止表示した場合に比べ、フリーズ遊技の時間が短くなり得る(第1実施形態の案内遊技で白7が揃わなかった場合で150ゲームのRT2付与の場合には、疑似停止遊技が1回省略される。第2実施形態のフリーズ遊技の一部として行われる案内遊技で白7及び赤7が揃わない場合には、疑似停止遊技が省略される)構成とされているが、逆に、長くなるように構成してもよい。この場合、時間効率の向上を図る点においても、白7等の目押しを成功させ、フリーズ遊技で疑似停止遊技を実行(機能)させる方が望ましいこととなり、白7揃い(特定態様)が導出されたことに対して遊技者が素直に喜ぶことができる。

【0461】

(t;フリーズ遊技と対応付けられる(契機とされ得る)特典)上記第1実施形態では、RT2に移行する場合にフリーズ遊技が発生する場合があります、上記第2実施形態では、AT状態に移行する場合にフリーズ遊技が発生する場合がありますように構成されているが、別の特典と、フリーズ遊技の発生とを対応付けるように構成してもよい。例えば、ボーナス、或いは、特定のボーナスに移行する場合、特定の小役に当選した場合、及び、AT状態に移行する場合等にフリーズ遊技が発生する、或いは、発生し得るように構成してもよい。また、フリーズ遊技のパターンが複数設けられていてもよいし、フリーズ遊技が発生し得る契機が複数設けられていてもよいし、1つのフリーズ遊技の発生契機に対して複数のフリーズのパターンの中からいずれかが選択されるように構成してもよい。フリーズ遊技が発生し得る遊技状態についても特に限定されるものではなく、機種ごとに設定されるフリーズ遊技の契機等に応じて、通常遊技状態、(所定の)ボーナス中、(所定の)RT中、AT中、ART中、チャンスゾーン中、適宜変更可能である。

【0462】

また、フリーズ遊技の実行を決定してから実行されるまでのゲーム数は特に限定されるものではなく、フリーズ遊技の実行が決定された際に決定される規定ゲーム数後に基本的には開始される構成(規定ゲーム数消化前にボーナスなどに当選した場合にはその限りではない)、フリーズ遊技の実行が決定されたゲームでフリーズ遊技が実行される構成、フリーズ遊技の実行決定後に特定の小役が入賞(又は当選)した場合にそのゲームでフリーズ遊技が実行される構成、フリーズ遊技の実行決定後に特定の小役が規定回数入賞(又は当選)した場合にその後のゲームで別の特定の小役が入賞(又は当選)した場合に、そのゲームでフリーズ遊技が実行される構成等、適宜設定可能である。

【0463】

さらに、例えば、特殊リプレイA(白7揃い)が導出されていない状態でのフリーズ遊技が実行される場合として、例えば、遊技者が白7を揃える操作を適切に実行せずに(例えば、案内遊技の有効期間においてストップスイッチの操作を全くしなかった、或いは、白7が所定の有効ラインから手前側に4コマ以上ずれたタイミングで対応するストップスイッチが操作され、)特殊リプレイA(白7揃い)とは異なる態様が導出された場合に限定されるものではなく、スロットマシン10側で演出として特殊リプレイA(白7揃い)とは異なる態様を導出することも可能である。すなわち、例えば、特殊リプレイAと同時に当選しない特殊リプレイBに当選した場合に、案内遊技を導出して白7を狙った停止表示を促す演出を行い、当該案内遊技が導出されたゲームでは、特殊リプレイAに当選していないので、当然、白7を狙っても揃うことはない(リール制御により特殊リプレイBが揃

う)。つまり、当該ゲームに対応する演出表示装置 15 の演出（案内遊技対応演出）では R T 2 移行の教示はしなくても、次ゲームの冒頭でフリーズ遊技が実行される。

【0464】

尚、特定の特典ではない特典（通常の特典）としては、メダルの付与が行われる小役の当選や、メダルを追加でベットすることなく次ゲームを実行可能なリプレイ小役等の当選、機種毎にフリーズ遊技の契機として対応させないボーナス当選等が挙げられ、当該通常の特典が付与される条件として対応付けられた図柄（の組み合わせ）が、通常特典の識別情報である。また、第 1 実施形態において特殊リプレイ A（白 7 揃い）は R T 2 に移行する場合にのみ停止表示可能であって、R T 2 に当選していない場合には導出不可能である。

【0465】

（u；疑似停止遊技の対応付け）上記第 1 実施形態では、フリーズ遊技において特殊リプレイ A が疑似停止表示される疑似停止遊技（逆回転＋疑似停止表示）が 1 回行われることと、未教示とされていた R T 2 のゲーム数がさらに 50 ゲームほど存在することの教示（遊技者への見せ方としては、上乘せ）とが対応しているが、疑似停止遊技と、付与される特典との対応付けは、機種毎に適宜変更可能であり、例えば、抽選で未教示のゲーム数の範囲で、教示するゲーム数（上乘せゲーム数）を決定してもよい。また、上乘せゲーム数が不定とされることで、フリーズ遊技において行われる疑似停止表示の回数についても不定とすることができる。さらに、上記第 1 実施形態では、付与される R T 2 の全てのゲーム数を残さずフリーズ遊技で教示する構成とされているが、教示されていないゲーム数が存在する状態で R T 2 の遊技が進行するように構成してもよい。

【0466】

加えて、上記第 1 実施形態では、フリーズ遊技の開始時に、疑似停止遊技の回数を決定しているが、例えば、疑似停止遊技が 1 回終わる毎に、次の疑似停止遊技を実行するか否かを決定するように構成してもよいし、最初に全部を決める（フリーズ遊技全体のシナリオを決める）か、1 回ごとに決める（抽選を伴う決定をする）かのどちらかをフリーズ遊技の開始時に決めるように構成してもよい。

【0467】

また、上記第 1 実施形態では、特殊リプレイ A が停止表示された状態で 150 ゲームの R T 2 が開始される際に行われるフリーズ遊技では、疑似停止遊技（逆回転、及び、疑似停止表示）が 2 回行われるのに対し、特殊リプレイ B が停止表示された状態で 150 ゲームの R T 2 が開始される際に行われるフリーズ遊技では、疑似停止遊技が 1 回だけ行われる（その際に、演出表示装置 15 において 100 ゲームの上乗せを教示する）ように構成されているが、特殊リプレイ B が停止表示された状態でフリーズ遊技が行われる場合であっても、R T 回数が 150 の場合に、疑似停止遊技が 2 回行われる（演出表示装置 15 において 50 ゲームの上乗せ教示を 2 回行う）ように構成してもよい。

【0468】

上記第 1 実施形態では、150 ゲームの R T 2 の開始時に白 7 揃いしていない場合には、疑似停止遊技を 1 回として、その際に、疑似停止遊技 2 回分である 100 ゲームの上乗せを教示する構成となっているが、50 ゲームの上乗せ教示とし、50 ゲームは未教示としておく（R T 2 ゲームの途中や最終ゲームで教示する）構成としてもよい。また、例えば、R T 2 の開始時に白 7 揃いしていない場合には、R T 2 のゲーム数が 100 ゲーム又は 150 ゲームであっても、疑似停止遊技を行わない構成として、50 ゲーム分、又は、100 ゲーム分を未教示のままとすることとしてもよい。さらに、例えば、R T 2 の開始時に白 7 揃いしていない場合には、R T 2 のゲーム数が 100 ゲーム又は 150 ゲームであっても、疑似停止遊技を行わない構成として、疑似停止遊技は行わない代わりに逆回転が発生し、R T 2 ゲームを未教示分がなくなるまで教示するように構成してもよい。

【0469】

（v；疑似停止遊技の対応図柄）上記第 1 実施形態では、疑似停止遊技において特定識別情報としての特殊リプレイ A（白 7 揃い）、又は、補助識別情報としての特殊リプレイ B（白 7 外れなど）が疑似停止表示されるように構成されているが、リールユニット 41

10

20

30

40

50

において疑似停止表示される識別情報による態様については特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、各リールの図柄に「継続に対応する図柄」を設け、疑似停止遊技において継続図柄が連続して疑似停止表示されるほど、後により多くの特典遊技進行価値（ゲーム数）が付与される（教示される）ように構成してもよい（例えば、フリーズ遊技の最後に白7揃いが疑似停止表示されるとともに、演出表示装置15において「〇〇ゲーム上乘せ」の表示を行う）。

【0470】

上記第2実施形態では、AT状態開始時のフリーズ遊技の疑似停止遊技において、白7揃いが疑似停止表示される場合と、赤7揃いが疑似停止表示される場合とが設けられ、当該疑似停止表示される態様（図柄）の違いにより、上乘せゲーム数が異なるように構成されているが、特定の特典の教示を行う際に導出可能とするリールの態様は特にかかる構成に限定されるものではない。さらに、特定の特典の教示を行う際に導出可能とする演出表示装置15の表示態様についても特に限定されるものではなく、適宜設定可能である。例えば、左リール42L、及び、右リール42Rにおいて、特定構成識別情報としての「7」図柄を各リールの図柄が並ぶ方向において2つ連続して配置し、中リール42Mにおいて「7」図柄を1つ配置し、水平、又は、斜めに「7」図柄が1列並んだ（シングル揃いした）場合と、水平、及び、斜めに「7」図柄が2列並んだ（ダブル揃いした）場合と（左表示窓31Lの上段及び中段、中表示窓31Mの下段、及び、右表示窓31Rの上段及び中段に「7」図柄が全体として「V」字状に並んだ場合と）で、ATゲーム数、ARTゲーム数、又は、RTゲーム数の初期ゲーム数、又は、上乘せゲーム数が異なる、或いは、ボーナス（疑似ボーナス）の種別、又は、AT状態の種別が異なるように構成してもよい。

【0471】

つまり、例えば、「7を狙え」の案内表示とともに開始される案内遊技（本遊技、及び、疑似遊技のどちらでも可）で7図柄がシングル揃いした場合には、続くフリーズ遊技で疑似停止遊技が行われない場合があり、7図柄がダブル揃いした場合には、続くフリーズ遊技で疑似停止遊技が少なくとも1回は行われることとしてもよい。尚、フリーズ遊技の内容により、付与される特典を（ある程度）認識可能であることから、演出表示装置15においてフリーズ遊技演出を必ずしも導出する必要はない、或いは、7図柄がシングル揃いした場合とダブル揃いをした場合とで異なるフリーズ遊技演出を必ずしも導出する必要はないが、より詳しい情報を遊技者に教示するとともに、演出性の向上等を図るべく、7図柄がシングル揃いした場合とダブル揃いした場合とで演出表示装置15において異なる内容のフリーズ遊技演出を導出することが望ましい。

【0472】

また、例えば、「7を狙え」の案内表示とともに開始される案内遊技（本遊技、及び、疑似遊技のどちらでも可）で7図柄がシングル揃いした場合と、ダブル揃いした場合とで、同一のフリーズ遊技の態様が導出される場合（例えば、逆回転するだけ）がある一方で、演出表示装置15でのフリーズ遊技演出では、シングル揃いに対応する態様と、ダブル揃いに対応する態様とで区別して表示されるように構成してもよい。尚、遊技者の操作の結果（リール態様）を演出に含めて遊技意欲の向上等を図るべく、7図柄がシングル揃いした場合とダブル揃いした場合とでリールユニット41において異なるフリーズ遊技を導出することが望ましい。

【0473】

尚、リールのバックライトで、「7」が並んでいるラインをその他の部位よりも目立つように明るくすることが望ましい。また、演出表示装置15に代えて、又は、加えて、特典状態（RT状態、AT状態等）の残りゲーム数（教示済みのゲーム数）を表示する残り回数表示装置を設け、付与される特典の期間であるゲーム数が教示された場合に、対応するゲーム数を残り回数表示装置で表示する（教示の都度、上乘せして表示する）ように構成してもよい、さらに、例えば、演出表示装置15（演出表示手段）を省略し、フリーズ遊技の途中では（疑似停止表示されても）残り回数表示装置での上乘せ表示が待機され（

フリーズ遊技演出を行わず)、フリーズ遊技の終了時点で、フリーズ遊技終了までの間に教示されたゲーム数が残り回数表示装置で表示されるように構成してもよい。

【0474】

上記第2実施形態では、AT開始フリーズ遊技の疑似停止遊技の開始に際して白7揃い、及び、赤7揃いのどちらでもない場合には、疑似停止遊技を行わない構成とされているが、行うように構成してもよい。この場合、白7揃い、及び、赤7揃いよりも、疑似停止遊技の回数が少なく設定され易いように構成してもよい。例えば、疑似停止遊技は多くとも1回とされるように構成してもよい。尚、フリーズ遊技において白7揃い、及び、赤7揃いとは異なる図柄態様が疑似停止表示される場合に、リールユニット41(図柄)の明るさが暗くなる、或いは、リールユニット41の視認性が低下する(例えば、リールユニット41の前方に可動役物が進出する、或いは、リールユニット41の前方に透過型の表示装置が設けられる構成であって、当該透過型表示装置による表示が、リールユニット41の図柄の前方に少なくとも一部重複するように導出される等としてもよい。この場合、白7揃い、及び、赤7揃いとは異なる図柄態様が導出されてしまっているリールユニット41を目立たなくすることができる。ちなみに、白7揃い、及び、赤7揃いとされる場合には、可動役物等が設けられる構成であっても、疑似停止表示のタイミングでは、図柄の前方を覆わない状態とされるように構成することが望ましい。

10

【0475】

(w;疑似停止遊技の特典教示)上記第1実施形態では、案内遊技で特殊リプレイAが停止表示された時点で、RT2に移行する場合の最低ゲーム数(50ゲーム)の付与が演出表示装置15の案内遊技表示(案内遊技演出)において遊技者に教示される構成となっているが、案内遊技表示ではRT2への移行を教示するだけで、ゲーム数の教示は全てフリーズ遊技に際して行われるように構成してもよい。この場合、フリーズ遊技において最低1回は疑似停止遊技(逆回転+疑似停止表示)が行われる(+50ゲーム)。尚、疑似停止遊技が規定数行われることではじめてRT2のゲーム数の上乗せなどが発生するような構成(例えば、3回成功で所定の特典が付与され、成功数が0~2の場合には特典は付与されない)としてもよい。

20

【0476】

また、第2実施形態のAT状態においてゲーム数の上乗せに当選しても、当選ゲームでの上乗せ教示を行わない場合があるように構成してもよい。さらに、第2実施形態の特定AT状態において、スイカ等の役の当選ゲームでは、付与され得るゲーム数のうち最小ゲーム数しか教示されないように構成してもよいし、スイカ等の役に当選しても入賞させることができなかった場合には、ゲーム数の上乗せに当選していても上乗せ教示されないように構成してもよい。

30

【0477】

(x;フリーズ遊技の開始契機)上記実施形態では、遊技者によるスタートレバー71の操作を契機としてフリーズ遊技が開始されるように構成されているが、遊技者のその他の操作を契機としてフリーズ遊技が開始されるように構成してもよいし(例えば、第1停止の操作を行ったタイミング、第3停止の操作を解消した(ストップスイッチから指を離れた)タイミング等)、スタートレバー71等の操作から所定時間経過後としてもよいし(フリーズ遊技の内容、開始タイミング等を決定し、フリーズ遊技の設定、及び、タイマの設定を行う)、所定のスタートレバー71の操作に基づいて開始されるストーリー演出が所定段階まで進行するとフリーズ遊技が開始されるような構成としてもよい。尚、リール(識別情報)の変動開始に際して、3つのリールを同時に始動させる場合だけでなく、ずらして始動させる構成としてもよいが、第1停止後にフリーズ遊技が実行され得る変動表示では、リールが同時に変動を開始し、第1停止後でも回転中の2つのリールの白7の位置等は揃っているような構成としてもよい。

40

【0478】

尚、リール(可変表示手段:リールに代えて液晶表示装置等の識別情報を変動表示可能なその他の表示装置に具体化可能)をサブ制御装置111で制御可能とし、特定の特典に

50

当選し、当該特定の特典の当選を教示していない状態において、遊技者による特定の操作入力が行われることにより、フリーズ遊技が所定の契機に基づいて発生するように構成してもよい。例えば、押し順リプレイAが停止表示され、100ゲームのATゲームの上乗せに当選したものの、当該停止表示に対応する演出表示装置15の演出表示では50ゲームの上乗せのみが教示された状態において、操作手段（十字ボタン102、演出ボタン101）で特定の操作入力をしてから（例えば、十字ボタン102の上、右、下、左を順番に操作してから）、次ゲームを開始させるためのレバーオンを行うことで、当該ゲームの開始時にフリーズ遊技が発生してリール逆回転の後、押し順リプレイAが疑似停止表示されるとともに、演出表示装置15において、さらに50ゲームの上乗せがあること（合計100ゲームのATゲーム数が付与されたこと）を教示するパターンもあるように構成してもよい（前記操作入力がない場合には、次ゲームの段階では未教示のままとされる）。その他のフリーズ遊技が発生し得るタイミングにおいてフリーズ遊技が発生しない場合（上記実施形態のようにフェイクの演出が発生する場合だけでなく、フリーズ遊技を実行するか否かが抽選で決定される構成とする場合）に特定の操作入力を行うことでフリーズ遊技が発生する場合がある（得点に当選したもののフリーズ遊技を行うか否かの抽選でフリーズ遊技の発生に至らなかった場合）ように構成してもよい。

10

【0479】

また、例えば、特定の特典に当選し、当該特定の特典の当選を教示していない状態において、遊技者による特定の操作入力が行われることにより、フリーズ遊技がキャンセルされるように構成してもよい。この場合、上乗せゲーム数をあえて把握せずに遊技をするといったパターンを選択することができるとともに、目押しを失敗したリール態様が疑似停止表示されるといった事態を回避することができる。

20

【0480】

（y；特定態様としての特殊リプレイAが停止表示されなかった際の構成）各リールの内周側に配置され、各リールの図柄の明るさを変更可能な明るさ変更手段としてのバックライトを備え、フリーズ遊技においてRT2の付与に対応する態様が導出される（フリーズ遊技において特殊リプレイA（白7揃い）が疑似的に導出される）場合には、フリーズ遊技においてRT2の付与に対応する態様が導出されない（フリーズ遊技において特殊リプレイBの態様が導出される）場合よりも、図柄の明るさが明るくなるように構成されていることとしてもよい。この場合、フリーズ遊技においてRT2に対応する態様を強調する一方で、RT2に対応しない態様を極力目立たせないようにすることができる。

30

【0481】

また、例えば、リールユニット41の前方において透過型のサブ表示手段としての透過型表示装置（透過型の液晶表示装置やEL表示装置）を備え、フリーズ遊技においてRT2の付与に対応する態様が導出される（フリーズ遊技において特殊リプレイAが疑似的に導出される）場合には、透過型表示装置は図柄（特殊リプレイAを構成する図柄だけでも可）の前方を覆う範囲での表示をしない、或いは、透過性の高い表示のみをする状態となり、フリーズ遊技においてRT2の付与に対応する特殊リプレイAが導出されない（フリーズ遊技において特殊リプレイBが導出される）場合には、透過型表示装置は図柄（特殊リプレイAを構成する図柄だけでも可）の前方を覆う範囲での表示をする（図柄が視認不可能となることは避けつつ、透過性は低い透過する表示をしたり、透過しないが透明部分が点在したりするように表示する）状態となることとしてもよい。この場合、フリーズ遊技においてRT2に対応する態様を強調する一方で、RT2に対応しない態様を極力目立たせないようにすることができる。

40

【0482】

さらに、例えば、フリーズ遊技においてRT2の付与に対応する態様が導出される（フリーズ遊技において特殊リプレイAが疑似的に導出される）場合には、透過型表示装置は図柄（特殊リプレイAを構成する図柄だけでも可）の前方を覆う範囲での表示をしない、或いは、透過性の高い表示のみをする状態となり、RT2に当選し、フリーズ遊技において特殊リプレイAが導出されない（フリーズ遊技において特殊リプレイBが導出される）

50

場合には、透過型表示装置は、リールユニット４１の特殊リプレイＡを模した態様（特定態様、特定識別情報を模した態様、例えば、白７・白７・ベルが停止表示されている状態で、ベルの前方において（重ねるようにして）透過型表示装置で白７を表示する、或いは、特殊リプレイＢの前方において（重ねるようにして）透過型表示装置で特殊リプレイＡを表示する）を表示することとしてもよい。この場合、ＲＴ２に当選した場合に、リールユニット４１の図柄では上手く教示されなかった代わりに、透過型表示装置で教示することができる。

【０４８３】

（ｚ；フリーズ遊技のタイミング）上記実施形態では、ＲＴゲーム数やＡＴゲーム数が増えること（ＲＴ２状態、ＡＴ状態の開始時を含む）に伴ってフリーズ遊技が実行され得るように構成されているが、残りゲーム数（未教示ゲーム数カウンタの値）が規定値以上の場合に、フリーズ遊技を実行するか否かのフリーズ抽選を行うように構成してもよい。また、フリーズ遊技の実行が（付随的に）決定されてからフリーズ遊技の開始までの前兆期間をランダム、又は、一定で設けてもよいし、前兆期間を設けなくてもよい。さらに、所定の役に当選してＲＴゲーム数やＡＴゲーム数の上乗せ抽選にも当選した場合に、当該上乗せゲーム数を直ぐに教示する、一部だけ教示する、教示しない等の設定についても機種毎に適宜変更可能である。加えて、上乗せゲーム数を直ちに教示する期間、上乗せゲーム数を教示しない期間、上乗せゲーム数を教示するか否かを抽選で決める期間、フリーズ遊技当選から実行までの間の前兆期間を設定する期間、前兆期間を設定しない期間、前兆期間を設定するか否かを抽選で決める期間等を適宜設定してもよいし、これらの期間を遊技者が設定可能に構成してもよい。

【０４８４】

（ａａ；フリーズのシナリオ）上記第１実施形態では、フリーズ遊技の開始時に疑似停止表示（逆回転）を何回行うかの設定を行い、上記第２実施形態では、フリーズ遊技の開始の時点で疑似停止表示（逆回転）を何回行うかを決めず、逆回転及び疑似停止表示後に再度逆回転及び疑似停止表示を行うか否かを決定しているが、第２実施形態において、フリーズ遊技の開始時に、当該フリーズ遊技において疑似停止表示を何回行うのか（白７、赤７をそれぞれ何回度の順番で疑似停止表示させるのかのシナリオ）を決めるように構成してもよいし、第１実施形態において、逆回転及び疑似停止表示を行った後サイド逆回転及び疑似停止表示を行うかを決定するといった構成としてもよい。

【０４８５】

（ｂｂ；７揃い以外の小役の停止（疑似停止）型から始まるフリーズ遊技）また、上記実施形態では、疑似遊技において、白７や赤７を疑似停止表示させることで、ゲーム数の上乗せの教示が行われるようになっていたが、特にこのような構成に限定されるものではなく、その他の役や、実際の役とは異なるフリーズ遊技においてのみ疑似停止表示される可能性がある仮想の役を疑似停止表示させて、ゲーム数の上乗せの教示を行うように構成してもよい。

【０４８６】

例えば、第２実施形態のＡＴ状態において、例えば、未教示ゲーム数が１００ゲーム以上の場合に、ゲーム毎（ゲーム開始の契機となるスタートレバー７１の操作毎）にフリーズ抽選が行われることとし、該フリーズ抽選に当選し、対象ゲームの冒頭で導出されたフリーズ遊技では、教示数抽選を行って教示ゲーム数を決定するとともに、教示ゲーム数が１０ゲームの教示の場合にはチェリーを狙わせるとともに、停止操作に応じてチェリーを疑似停止表示し、３０ゲームの教示の場合にはスイカを狙わせるとともに、停止操作に応じてスイカを疑似停止表示し、５０ゲームの教示の場合には白７を狙わせるとともに、停止操作に応じて白７を疑似停止表示する等の構成としてもよい。

【０４８７】

さらに、例えば、同一の図柄（同一の図柄のように見える図柄）が、リールユニット４１の１つの有効ラインに並ぶ場合と、複数の有効ラインに並ぶ場合とがあるように構成し（例えば、左リール、及び、右リールにおいて、特定構成識別情報としての青７を連続し

10

20

30

40

50

て2つ配置する、又は、1図柄を開けて2つ配置するとともに、中リールにおいて青7図柄を1つ配置する、或いは、全リールに青7を連続して2つずつ配置することで、青7が1ライン上に並ぶ（第1の並び）場合と、2ライン上に並ぶ（第2の並び）場合とがあるようにすることができる。さらに、例えば、左・右リールに青7を連続して3つ配置し、中リールに青7を1つ配置することで、青7が1ライン上に並ぶ場合と、2ライン上に並ぶ場合と、3ライン上に並ぶ場合とがあるようにすることができる。）同一の図柄が幾つの有効ライン上に並ぶかに応じて、上乗せゲーム数が異なるように構成してもよい。

【0488】

これらの構成を採用する場合、ゲーム数の所定量の教示（上乗せ）に対応する停止表示、及び、より多くのゲーム数の教示（上乗せ）に対応する停止表示のどちらも「青7」を停止表示させることで行われ、所定のリールを少しずらすだけで変更可能である。従って、所定量の上乗せに対応する図柄の組合せが停止表示されている状態から、より多くの上乗せに対応する図柄の組合せを疑似停止表示する制御（及び、より多くの上乗せに対応する図柄の組合せが疑似停止表示されている状態から、所定量の上乗せに対応する図柄の組合せを疑似停止表示する制御）を比較的簡単に行うことができる。

【0489】

尚、当該構成を採用する場合に案内遊技演出では、案内遊技で青7が並んだ有効ラインの数を示す表示（シングルライン、ダブルライン、トリプルライン等）を行うとともに、対応する特典の内容を示す表示（+30ゲーム、+50ゲーム、+100ゲーム等）を行い、さらに、フリーズ遊技で疑似停止表示が行われる場合のフリーズ遊技演出では、疑似停止表示で青7が並んだ有効ラインの数を示す表示（シングルライン、ダブルライン、トリプルライン等）を行うとともに、対応する特典の内容を示す表示（+30ゲーム、+50ゲーム、+100ゲーム等）を行うこととしてもよい。勿論、フリーズ遊技の後には、スタートレバー71の操作に基づく当否抽選の結果に応じた本遊技が行われる。

【0490】

また、第1実施形態のフリーズ遊技や、第2実施形態でのAT開始フリーズ遊技では、スタートレバー71の操作を契機として疑似停止遊技（逆回転）が開始されるように構成されているが、特にかかる構成に限定されるものではなく、遊技者の操作を要せずに疑似停止遊技が開始される構成や、所定のストップスイッチの操作で疑似停止遊技が開始される構成としてもよい。尚、ストップスイッチを採用する場合に、逆回転を発生させるストップスイッチと、逆回転を発生させない（そのまま疑似遊技を終了させる）ストップスイッチとを設定するように構成してもよい。

【0491】

（cc；案内遊技）上記第1実施形態では、特殊リプレイA、及び、特殊リプレイBの（同時）当選ゲームにおいて案内遊技が実行され、その次のゲームでRT2の内容（ゲーム数）を教示するフリーズ遊技が実行されるように構成されているが、案内遊技と、フリーズ遊技とを同一のゲーム（案内遊技をフリーズ遊技の一部で行う）で行うように構成してもよい。

【0492】

上記第1実施形態及び第2実施形態の案内遊技（特殊リプレイを停止表示させ、特定の特典としてのRT2へ移行させる案内遊技、押し順リプレイを停止表示させ、特定の特典としてのATゲーム数の上乗せを教示する（フリーズ演出、フリーズ遊技演出の導出を教示する）案内遊技、フリーズ遊技中で7揃いを疑似停止表示させ、特定の特典としてのAT状態への移行を教示する案内遊技等を含む）は、それぞれの特典の当選、或いは、その教示を行う演出（フリーズ演出、フリーズ遊技演出）の実行の示唆となっている（案内遊技で指示された態様が停止表示されない場合（フェイク）がある）が、導出された時点で対象の態様（案内遊技で指示された態様）を停止表示又は疑似停止表示させることが確定で可能なパターンを設けること（指示された態様を停止表示させる場合には遊技者の操作で揃えられない場合はある）としてもよい。例えば、対象の態様を揃えられる場合には、演出表示装置15の案内遊技演出において背景色が青、緑、赤、虹色のパターン、及び、

キャラクタ1、キャラクタ2、キャラクタ3のパターンがあり、対象の態様を揃えられない場合には、案内遊技演出において背景色が青、緑、赤のパターン、及び、キャラクタ1、キャラクタ2のパターンがあるように構成してもよい。さらに、案内遊技演出において背景色が虹色のパターン、かつ、キャラクタ3のパターンが導出された場合に、遊技者にとってより有利な特典に対応付けられた態様（例えば、赤7揃い）を揃えられるように構成してもよい。尚、案内遊技は、対象の特典の当選を教示又は示唆するものであって、結果として、対象の特典の当選の付与（内容等）を教示する特定演出表示としてのフリーズ遊技及びフリーズ遊技演出が導出されることの教示又は示唆にもなっている。これにより、まず、案内遊技で対象の特典に当選したか否かについて高揚感を持って遊技を行うことができ、対象の態様を停止表示又は疑似停止表示させることができた場合には、それに続いて行われるフリーズ遊技及びフリーズ遊技演出がどのような内容になるのかを期待して遊技を進行させることができる。

【0493】

また、上記第1実施形態では、特殊リプレイAを停止表示可能なゲームで案内遊技が導出されるようになっているが、案内遊技が導出されない場合もあるように構成してもよい。つまり、遊技者は、特殊リプレイAを意識せずにリールを停止表示させることとなり、特殊リプレイAが停止表示されなかった場合（特殊リプレイBが停止表示される）には、上記第1実施形態の特殊リプレイBが単独で当選した（特殊リプレイAは非当選）場合と同様に、次ゲームで突如としてフリーズ遊技が発生するといったサプライズ演出となる。さらに、無意識でも特殊リプレイAが停止表示された場合には、復活演出と同様にして、リールユニット41の第3停止（識別情報の変動表示の停止表示）に基づいて、白7揃いしたこと、ひいては、遊技者に有利な状態が付与されることの演出を演出表示装置15等で行う（次ゲームではフリーズ遊技が行われる）。

【0494】

尚、第2実施形態では、フリーズ遊技中の案内遊技において通常のゲーム中と同様に、疑似停止表示可能とされた対象図柄の停止タイミング（対象のリールの停止操作が行われた際の対象図柄の位置）が有効ラインから（停止タイミングが早い側に）4図柄（コマ）ずれ以内であれば、対象図柄を有効ラインにまで変位させ（引き込み）それ以上のずれの場合にはそのまま停止表示させるように構成されているが、どの位置からでも対象図柄を有効ラインに疑似停止表示させるように構成してもよい。但し、第3停止に関しては、遊技者の停止操作のタイミングに基づいて、対象図柄が有効ラインに停止表示されるか否かが決まることとする。また、停止操作のタイミングで対象図柄がどの位置にあっても対象図柄を有効ラインに疑似停止表示可能とするのではなく、例えば、フリーズ遊技中の案内遊技において白7揃いを導出可能な場合に、白7が1コマだけ前にずれた（過ぎた）タイミングで停止表示される操作（ほんの少しの操作ミス）が行われたなどのタイミングのずれが小さい場合に、白7揃いが疑似停止表示されるように構成（例えば、1コマ分逆方向に回動変位する）してもよい。

【0495】

また、案内遊技で狙って停止表示させる特定図柄（白7等）の停止表示の数で期待度が異なるように構成してもよい。例えば、白7図柄を中央ラインに停止表示させる（本遊技の）案内遊技において、白7図柄を3つ揃えることができなくても、1つでも停止表示させることができれば、RT2等の遊技者にとって有利な状態に移行する可能性がある構成（例えば、白7を1つ停止表示させられる役に当選した場合には5%、白7を2つ停止表示させられる役に当選した場合には20%で有利な状態に移行する）とし、案内遊技が行われた次ゲームで、案内遊技の結果、有利な状態に移行したか否かの教示が演出表示装置15等で行われる構成としてもよい。案内遊技の結果、有利な状態に移行する場合の教示演出と、移行しない場合の教示演出とは異なる上、白7図柄を3つ揃えて有利な状態に移行する場合と、白7図柄を1つ又は2つ停止表示させた場合に有利な状態に移行する場合とで教示演出が異なることとしてもよい（1つの場合と、2つの場合とでも異ならせてもよい。また、白7図柄を3つ揃えて移行する有利な状態の方がより有利な状態である（

10

20

30

40

50

例えば、白 7 を 3 つ停止表示させることのできる役と、比較的多くのゲーム数の付与とが対応付けられ、当該付与ゲームを教示するための特化ゾーンが 1 回付与される）こととしてもよい）。また、案内遊技が実行され得る期間が設けられ、当該期間の終了時に、案内遊技が実行され得る期間における遊技の結果、有利な状態に移行したか否かの教示が行われる構成としてもよい。加えて、白 7 を 1 つ、或いは、2 つ停止表示・疑似停止表示可能な構成において、左・中・右のいずれのリールの白 7 図柄を停止可能とするかが決められる構成でもよいし、何番目に停止させるリールの白 7 図柄を停止可能とするかが決められる構成でもよいし、白 7 を 1 つ、又は、2 つ停止表示させるまでは、どのリールでも白 7 を停止表示可能な構成でもよい。

【0496】

また、案内遊技が行われるゲームの途中（スタートレバー 7 1 の操作から規定時間後、第 1 停止後、第 2 停止後等）にフリーズ状態が発生し得るように構成してもよい。例えば、白 7 図柄がテンパイした第 2 停止時にストップスイッチの操作を無効とするフリーズ状態に移行し、所定時間後に、本遊技に戻って、ストップスイッチの操作に基づいてリールを停止させる（第 3 停止する）ことが可能なように構成してもよい。この場合、フリーズ状態が発生した場合には、白 7 を揃えることができることが教示されるという対応付けをすることで、案内遊技の遊技性の向上等を図ることができる。

【0497】

（d d；疑似遊技に伴う演出）各リールの内側に設置され、図柄の明るさを変更可能な明るさ変更手段としてのバックライトにより、フリーズ遊技において指定の白 7 図柄揃い等の態様が疑似停止表示される場合、つまり、疑似停止遊技が、白 7 揃いが停止表示又は疑似停止表示された状態で開始された場合には、フリーズ遊技（疑似停止遊技）において白 7 揃いが疑似停止表示されない（白 7 外れの態様が維持停止表示される）場合よりも、図柄（リールユニット 4 1）の明るさが明るくなるように構成されていることとしてもよい。この場合、フリーズ遊技において R T 2 や A T 状態に対応する態様（白 7 揃い等）を強調する一方で、R T 2 や A T 状態に対応しない態様（遊技者の目押しミス等による態様）を極力目立たせないようにすることができる。

【0498】

可変表示手段としてのリールユニット 4 1 の前方においてサブ表示手段としての透過型表示装置が設けられ、フリーズ遊技（疑似停止表示）において、上乗せ等に対応する白 7 揃い等が導出される場合には、透過型表示装置は識別情報としての図柄（対象の白 7 図柄等だけでも可）の前方を覆う範囲での表示をしない、或いは、透過性の高い表示のみをする状態となり（例えば、白 7 図柄が中段有効ラインに揃う構成であれば、中段有効ラインを覆わない）、フリーズ遊技（疑似停止表示）において上乗せ等に対応する白 7 揃い等が導出されない（白 7 外れの停止態様が疑似停止表示される）場合には、透過型表示装置は図柄（白 7 が揃い得るラインだけでも可）の前方を覆う範囲での表示をする（図柄が全くの視認不可能となることは避けつつ、透過性は低い透過する表示をしたり、透過しないが透明部分が点在したりするように表示する）状態となることとしてもよい。この場合、フリーズ遊技において R T 2 や A T 状態に対応する態様を強調する一方で、R T 2 や A T 状態に対応しない態様を極力目立たせないようにすることができる。

【0499】

さらに、R T 2 や A T 状態に当選し、フリーズ遊技において R T 2 や A T 状態の付与に対応する白 7 揃い等の態様が導出されない（目押しミス等で白 7 外れの態様が導出される）場合には、透過型表示装置は、リールユニット 4 1 の R T 2 や A T 状態の付与に対応する態様（白 7 揃い）を模した態様（白 7 揃い、或いは、それをデフォルメしたような表示）を導出することとしてもよい（例えば、中段有効ラインの前方に対応する位置において、白 7 図柄が 3 つ並んだ表示を行う）。この場合、R T 2 や A T 状態に当選した場合に、リールユニット 4 1 では上手く教示されなかった代わりに、透過型表示装置で教示することができる。尚、白 7 揃いとならなかった原因となったリールだけ透過型表示装置での白 7 表示を行い、リールの白 7 と、透過型表示装置の白 7 表示とで、白 7 揃いの態様を視認

10

20

30

40

50

させることとしてもよい。また、白7揃いが発生するラインが決まっている場合には、案内遊技やフリーズ遊技に際して、透過型表示装置のうち、当該ラインの前方に位置する部位よりも、それ以外のラインの前方に位置する部位を透過率が低くなる（後方が視認し難くなる）態様とされるように構成してもよい。但し、目押しを必要とする案内遊技では、停止前（疑似停止前）のリール（表示窓31L、31M、31Rの上段領域、中段領域、及び、下段領域）は、透過型表示装置の態様で視認性が低下しないようにすることが望ましい。

【0500】

（e e；記憶している図柄の停止態様の正確性が不明な状況での対応）上記第1実施形態では、特定変動表示（フリーズ遊技が行われる変動表示）の開始に際して電源が切断された情報や前面扉12が開放されていた情報が記憶されている（非導出条件が成立している）場合に、たとえ特殊リプレイA（白7揃い）が停止表示されている情報が記憶されているとしても、特殊リプレイA（白7揃い）に対応するフリーズ遊技ではなく、特殊リプレイBに対応するフリーズ遊技が行われるようになっていくが、オン設定されている第1フリーズ遊技フラグ、又は、第2フリーズ遊技フラグに基づいてフリーズ遊技を実行するように構成してもよい。当該構成を採用する場合、停電から復帰した場合には主制御装置131がサブ制御装置111に復電を示すコマンドを送り、サブ制御装置111では、復電に対応する処理を行った後、通常の処理に復帰する構成を前提として、当該通常の処理に復帰する際に、案内遊技開始後、かつ、フリーズ遊技（フリーズ遊技演出）開始前であれば、フリーズ遊技演出直前に復電があったことを記憶し、フリーズ遊技演出の開始時に、フリーズ遊技演出直前に復電があったことが記憶されている場合には、案内遊技の停止表示の際に主制御装置131からの白7揃いや赤7揃いが把握できるコマンドを受信していたとしても、フリーズ遊技演出では「V」の文字の表示を行うこととしてもよい。

【0501】

さらに、前面扉12が開放された状態から閉鎖された状態に復帰した場合には主制御装置131がサブ制御装置111に扉閉鎖を示すコマンドを送り、サブ制御装置111では、扉閉鎖に対応する処理を行った後、通常の処理に復帰する構成を前提として、当該通常の処理に復帰する際に、案内遊技開始後、かつ、フリーズ遊技（フリーズ遊技演出）開始前であれば、フリーズ遊技演出直前に扉開放があったことを記憶し、フリーズ遊技演出の開始時に、フリーズ遊技演出直前に扉開放があったことが記憶されている場合には、案内遊技の停止表示の際に主制御装置131からの白7揃いや赤7揃いが把握できるコマンドを受信していたとしても、フリーズ遊技演出では「V」の表示を行うこととしてもよい。以上のような構成を採用する場合にも、停電中や前面扉12の開放中にリールユニット41の態様が停電前や扉開放前の状態からずれてしまった場合に、フリーズ遊技で白7揃いや赤7揃いが導出されなくなってしまうにもかかわらず、フリーズ遊技演出で白7揃いや赤7揃いを示す表示を導出してしまい、違和感が生じるといった事態を回避することができる。尚、各種エラー状態が発生した場合には、当該エラー状態を解消するために前面扉12が開放されることから、フリーズ遊技の開始（直前）のタイミングでエラー状態が発生した場合には、扉開放に対応するフリーズ遊技が導出される。

【0502】

また、例えば、特定変動表示（フリーズ遊技が行われる変動表示）の開始に際して電源が切断された情報や、前面扉12が開放された情報が記憶されている場合に、フリーズ遊技演出を、電源が切断された場合や前面扉12が開放された場合に個別に対応する態様、或いは、遊技の中断が発生した場合に対応する態様としてもよい。尚、電源が切断された情報や前面扉12が開放された情報は、フリーズ遊技演出の設定が行われた場合に消去することとしてもよい。この場合、基本的には、フリーズ遊技にかかわる設定を特定変動表示の開始時に実行してしまい、特定変動表示の開始から疑似遊技の開始までの間に発生した電源の切断を把握するといった特定変動表示の開始時には行えない処理を極力実行する際の負担を減らすことができる。

【0503】

さらに、上記第1実施形態では、案内遊技が行われるゲームと、フリーズ遊技が行われるゲームとが異なり、フリーズ遊技が行われるゲームの開始時に停電情報や扉開放情報があるか否かを確認し、かかる情報が確認された場合に、特殊リプレイAが停止表示されている場合であっても強制的に特殊リプレイBに対応するフリーズ遊技を実行させるように構成されているが（リールの逆回転の挙動は特殊リプレイAに対応するフリーズ遊技と同じであることから、特殊リプレイAが停止表示されている状態でフリーズ遊技が行われ逆回転後に疑似停止表示される場合には特殊リプレイAが疑似停止表示される。但し、150ゲームが選択されていても逆回転は最大で1回に短縮される上、疑似遊技演出で「V」が表示されるようになる）、第2実施形態のAT状態の開始時のように、フリーズ遊技において案内遊技が行われる構成において、案内遊技の終了（疑似停止表示）からリールの逆回転の契機とされるスタートレバー71の操作までの間に停電や前面扉12の開放があったか否かを把握可能としておき、前記スタートレバー71の操作に際して停電や前面扉12の開放があったか否かを判別し、肯定判別された場合に、押し順リプレイが揃わなかったパターンのフリーズ遊技を行うとともに、押し順リプレイが揃わなかったパターンのフリーズ遊技演出（「V」の表示）を行うこととしてもよい。

【0504】

尚、「非導出条件」については特に限定されるものではなく、例えば、停電や前面扉12の開放を非導出条件から外すことも可能である。また、例えば、フリーズ遊技において指定の操作手段（例えば、スタートレバー、演出ボタン、ベットボタン）に対する操作に基づいてフリーズ遊技が進行する構成であって、指定された操作手段の操作期間内に操作手段の操作が行われなかったことを非導出条件が成立したとして、フリーズ遊技やフリーズ遊技演出の内容を変更するような構成としてもよい。

【0505】

（ff；停電時、前面扉開放時に対応）上記第1実施形態では、フリーズ遊技の開始時に、電源がオフされた情報や前面扉12が開放された情報が記憶されている場合に、特殊リプレイA（白7揃い）が停止表示されているか否かに関わらず、特殊リプレイBが停止表示されていた場合のフリーズ遊技、及び、フリーズ遊技演出が設定されるようになっているが、別のフリーズ遊技（電源がオフされた情報や前面扉12が開放された情報が記憶されている場合のために用意されたパターンのフリーズ遊技）、及び、別のフリーズ遊技演出（例えば、「V」の表示がなく、RT2への移行と、そのゲーム数が示される）を設定するように構成してもよい。また、第2実施形態において、フリーズ遊技開始遊技に際し、案内遊技の後、フリーズ遊技（疑似停止遊技）の開始時に、電源がオフされた情報や前面扉12が開放された情報が記憶されているか否かを判別し、肯定判別された場合に、白7、及び、赤7が揃っていないパターンの疑似停止遊技を実行するように設定することとしてもよい。さらに、第2実施形態において、特定AT状態で押し順リプレイが停止表示された後、フリーズ遊技（疑似停止遊技）の開始時に、電源がオフされた情報や前面扉12が開放された情報が記憶されているか否かを判別し、肯定判別された場合に、白7、及び、赤7が揃っていないパターンの疑似停止遊技を実行するように設定することとしてもよい。尚、電源がオフされた情報や前面扉12が開放された情報が記憶されていても第1フリーズ遊技フラグがオン設定されていれば、対応するフリーズ遊技及びフリーズ遊技演出を行う構成としてもよい。

【0506】

（gg；特典遊技進行価値）上記実施形態では、特典遊技進行価値としてゲーム数が採用されているが、払出数や、払出数から別途数を差し引いた差枚数（獲得数）や、規定ゲームの実行、或いは、規定枚数の払出し（又は獲得）を1セットとするセット数を特典遊技進行価値としてもよい。

【0507】

また、所定の契機で増加するポイントが規定数以上となることで、特典遊技進行価値がどの程度付与されるかの抽選が行われ（外れがあってもよい）、当選した特典遊技進行価値が上乘せされるように構成してもよい。

【0508】

(hh；特典遊技進行価値の上乗せ等の教示・示唆方法) 上記実施形態では、フリーズ遊技等の上乗せを教示する機会では、未教示とされていたゲーム数を確定的に教示する（例えば、50回のゲーム数の上乗せを教示する場合には、50の上乗せと表示する）構成とされているが、かかる構成に限定されず、上乗せの未教示量を大まかに（ある程度の幅を持たせて）教示するように構成してもよい。例えば、案内遊技で、特典状態の移行とともに、初期ゲーム数（特典状態に移行すれば、最低限、特定状態で実行可能な保証ゲーム数）を教示し、その後、フリーズ遊技において、疑似停止表示毎に演出表示装置15において、白玉（10ゲーム～100ゲームのいずれかの付与に対応、95%は10ゲーム、4%は20ゲーム）、青玉（10ゲーム～50ゲームのいずれかの付与に対応）、黄色玉（10ゲーム～100ゲームのいずれかの付与に対応）、緑玉（50ゲーム～200ゲームのいずれかの付与に対応）、赤球（100ゲーム～300ゲームのいずれかの付与に対応）のいずれかが獲得される演出が行われ、特典状態の所定のタイミング（例えば、教示済のゲームが0になったタイミング）で、上記玉を消費する代わりにゲーム数が付与（教示）されるように構成してもよい。また、そのような演出表示装置15における演出に加えて、リールユニット41においても、リールの挙動による示唆・教示を行うこととしてもよい。

10

【0509】

(ii；同内容教示の異演出) 演出表示装置15で同じ内容を教示する演出であっても、当該演出開始時のリールユニット41の停止表示されている図柄（図柄の組合せ、出目）に応じて、演出内容を異ならせる構成を適宜設定することとしてもよい。

20

【0510】

例えば、遊技者にとって有利な特定遊技状態（AT状態等）の当選期待度約50%の演出であって、スイカ、又は、チェリーの入賞ゲームの次ゲームの冒頭でフリーズ遊技が実行され、当該フリーズ遊技においてリールが逆回転してチェリーが珍しい配置で入賞したかのように疑似停止表示され、その後本遊技に移行するといった構成としてもよい。

【0511】

さらに、例えば、ビッグボーナス役として、赤7揃いと、白7揃いとがあり、別々の当選フラグ、及び、入賞フラグであるが、当時当選するとともに、ビッグボーナスの実質的な内容（獲得数）は同じに設定されるが、どちらを揃えるかで演出（演出表示装置15の演出表示、スピーカ14からのBGM等）が異なるように構成してもよい。この場合、どちらを揃えるかを遊技者が選択し、気分転換等を図ることができる。

30

【0512】

また、例えば、ビッグボーナス役として、青7が1つの有効ラインに並ぶシングル揃いと、青7が2つの有効ラインに並ぶダブル揃いとがあり、別々の当選フラグ、及び、入賞フラグであり、同時当選することもないが、ビッグボーナスにおけるメダルの獲得数は同じに設定され、ビッグボーナス中に行われるRT（AT）移行抽選での当選期待度が異なるように構成してもよい。また、ダブル揃いの特典は特に限定されるものではなく、例えば、ボーナス中のメダル獲得期待度が高い（ゲーム数が長い、獲得上限が多く設定されているなど）こととしてもよい。

40

【0513】

(jj；フェイク終了演出) 演出表示装置15の残りゲーム数表示（教示済表示手段）でAT状態の残りゲーム数が0になり、未教示量記憶カウンタにAT状態の未教示量が残存する場合に、必ず当該未教示量を演出表示装置15で教示する構成となっているが、例えば、通常状態に対応する表示に一旦移行してから、AT状態に対応する表示に戻るようなフェイク終了演出を実行可能に構成してもよい。この場合、演出性の向上等を図ることができる。尚、フェイク終了演出が実行されている期間は特典状態である。また、フェイク終了演出中にAT状態特有の挙動が導出された（例えば、押し順ナビが導出された）場合に、AT状態に対応する表示へ移行することとしてもよい。

【0514】

50

(k k ; 特化状態の終了、特化状態への移行) 第2実施形態において、特定AT状態(特化状態)の終了条件は特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、最長10ゲームであって、その前に未教示ゲーム数が全て表示された場合(或いは、未教示ゲーム数が規定数以下となった場合)にも終了する構成としてもよい。また、特化状態の上限としての規定ゲーム数が経過しなくても(未教示ゲーム数が存在していても)、転落抽選での当選(当選率の異なる複数のテーブルが設けられてもよい)、所定の役の当選、又は、入賞(当選率の異なる複数のテーブルが設けられてもよい)で特定AT状態(特化状態)が終了してもよい。例えば、特定AT状態において、転落リプレイ、ボーナス役等の当選、又は、入賞で特定AT状態が終了する構成としてもよい。さらに、例えば、特定AT状態が、フェイクリプレイの入賞で終了してもよい(この場合、押し順リプレイを停止表示可能であったが操作ミス等により揃えることができなかった場合には終了しない)、案内遊技が規定回数(1回でもよいし、複数回でもよいし、抽選で決められてもよい)行われることで終了してもよい。この場合、特定AT状態が急遽終了されてしまうことがあり、特定AT状態での遊技により強い興味を抱かせることができる。従って、特化状態における遊技性が向上するとともに、出来レース感が抑制される。

【0515】

また、例えば、特定AT状態において、特殊リプレイA、Bが停止すれば特定AT状態のゲーム数がリセットされ、停止しなければ当初予定されていたゲーム数で特定AT状態が終了するように構成してもよい。

【0516】

さらに、特定AT状態(特化状態)への移行が決定された場合に、ATゲーム数(特典遊技進行価値)の未教示量をフリーズ遊技(疑似遊技)により教示、又は、示唆する回数を一括で決定してもよいし、特化状態への移行が決定されて特典遊技進行価値の未教示量の教示、又は、示唆を1回行う毎に未教示量の教示、又は、示唆を行うか否かを決定する教示抽選を行うこととしてもよい。また、特化状態は、特典遊技進行価値の未教示量を教示、又は、示唆する疑似遊技が複数回実行され得る状態であって、一回の識別情報(リールの図柄)の変動表示(1遊技)に対応して複数回の疑似遊技が実行される構成でもよいし、複数回の識別情報の変動表示に対応して疑似遊技が実行される構成でもよいし、これらを適宜組み合わせた構成でもよい。さらに、特化状態に移行しても、疑似遊技が実行されない(疑似遊技を実行するか否かの処理は行う)識別情報の変動表示が介在するパターン(毎遊技疑似遊技を行わなくてもよい)や、特典遊技進行価値の未教示量の教示、又は、示唆が全く行われない(疑似遊技を実行するか否かの処理は行う)パターンや、補償として最低1回は疑似遊技が行われるパターンや(つまり、未教示量を1回は教示・示唆することを前提として特化状態に移行するパターン)、特典遊技進行価値の未教示量の教示、又は、示唆として「0」が示されるパターンがあってもよい。

【0517】

上記第2実施形態では、教示済みゲーム数が0ゲームとされた場合に、未教示ゲーム数がある場合には、当該未教示ゲーム数を教示して、教示済みゲーム数とするように構成されているが、教示済みゲーム数が0ゲーム以外の所定ゲームとされた場合に、未教示のゲーム数を教示するような構成とすることも可能である。

【0518】

また、上記第2実施形態では、押し順リプレイが揃わず、ATゲームの未教示量も50ゲーム未満の状況では、フリーズ遊技での教示を行わない構成となっているが、(例えば、特定AT状態(或いは、AT状態)において未教示とされた上乗せATゲーム数が50ゲーム以上となった場合にフリーズ遊技での案内遊技が発生する)行うように構成してもよい。さらに、白7揃いや赤7揃いに対応付けられたゲーム数の倍数とならないゲーム数の教示を行う場合には、白7揃いや赤7揃いとは異なる態様でリールを疑似停止表示させ、演出表示装置15では「V」を表示して、フリーズ遊技を伴い、端数を含む上乗せの教示(例えば、60ゲーム、130ゲーム等の上乗せ等)を行うこととしてもよい。尚、白7揃いや赤7揃いでも、端数を含む上乗せ教示を行ってもよい。但し、その際は、比較的

多くのゲーム数（対応付けられたゲーム数よりも多いゲーム数）を教示することが望ましい。尚、違和感演出として、白7揃いや赤7揃いに対応付けられたゲーム数とは異なる（よりも少ない）ゲーム数を演出表示装置15で表示し、その場合は、フリーズ遊技が継続する（疑似停止遊技がもう一度は発生する）ように構成してもよい。

【0519】

尚、上記第2実施形態では、特定AT状態は、AT状態でAT移行抽選に当選した場合に、同時にATゲーム数の上乗せがされなくても移行する構成となっているが、ATゲーム数の上乗せがされた場合に移行する、或いは、特定AT状態の上位版として、ATゲーム数の上乗せが規定数以上ある場合に移行する超特定AT状態を設けることとしてもよい。さらに、AT状態において規定ゲーム数を消化することで特定AT状態に移行する構成としてもよい。

10

【0520】

（ll；特化状態の特典）上記第2実施形態では、特定AT状態（特化状態）は、AT状態に比べてATゲーム数の上乗せがされ易い構成とされ、特定AT状態のゲーム数が多くなるほど遊技者にとって有利となるが、特定AT状態は、上乗せのされ易さはAT状態と変わらず、演出として既に付与されたゲーム数の未教示分が教示されているだけといった構成を採用してもよい。

【0521】

加えて、上記第2実施形態において、ボーナス状態を模した特化状態（疑似ボーナス状態；所定ゲーム数の上乗せに当選した場合に、当該所定ゲーム数を上限として、専用の演出を伴って行われる特定AT状態）を設け、疑似ボーナス状態において、疑似ボーナス状態に当選した場合には、疑似ボーナス状態の終了後に、疑似ボーナス状態に移行することとしてもよい。尚、疑似ボーナス状態においてもATゲーム数の上乗せ抽選が行われ、当該上乗せ抽選で当選して上乗せされた分のATゲーム数についても、疑似ボーナス状態終了後にフリーズ遊技にて教示、又は、示唆可能に構成してもよい。この場合、遊技者に有利な状態が重なってさらに有利になっていく状況を堪能することができる。尚、特定AT状態で疑似ボーナスに当選することで特定AT状態が強制終了される格好となった場合には、疑似ボーナス状態の終了後に特定AT状態を再開させることとし、このとき、再開の特定AT状態は、強制終了された時点から開始される構成としてもよいし、最初から開始されるように構成してもよい。

20

【0522】

尚、上記第2実施形態等において、AT状態において、規定数以上のメダルを獲得した状態、或いは、規定数以上のゲームを消化した状態でAT状態が終了する場合には、専用の演出が導出されるように構成してもよい。

【0523】

（mm；疑似遊技の省略、別パターン）上記第1実施形態において、RT2に移行する場合にフリーズ遊技が発生しない構成を採用してもよい。但し、特殊リプレイAを停止表示可能な案内遊技が実行されるゲームにおいて特殊リプレイAが停止表示される場合と、特殊リプレイBが停止表示される場合とで、RT2に移行するゲームに際して演出表示装置15で行われる演出表示の態様が異なる（例えば、RT2開始ゲームの開始時に特殊リプレイAが停止表示されていた場合には、演出表示装置15において白7を含む表示が行われ、特殊リプレイBが停止表示されていた場合には、演出表示装置15において白7は一切表示されない、或いは、案内遊技では逆転達成演出を行わずに、RT2の開始ゲームで逆転達成演出を行う等）ように構成することとする。

40

【0524】

フリーズ遊技では疑似停止表示を必ずしも伴わなくてもよく、例えば、リールが逆回転して（速度が止まりそうになるようにして遅くなったり早くなったりしてもよい）、その期間中、演出表示装置15でRT2の残り期間が増えていく演出表示が行われ（回転が速い方が増加量が多い等としてもよい）、リールが正回転することで、演出表示装置15でRT2の残り期間が増えていく演出表示が終了するようなフリーズ遊技としてもよい。ま

50

た、例えば、リールが全く動作を起こさないように見える（微動している）、或いは、往復運動し続ける（その間に演出表示装置 15 での演出表示が行われる）フリーズ遊技としてもよい。さらに、フリーズ遊技において全リールが同じ動作をしなくてもよく、適宜変更可能である。例えば、順番に逆回転する、逆回転しないリールを設定する等としてもよい。また、フリーズ遊技の開始のタイミングに関しても、スタートレバー 71 の操作時（ゲームの冒頭）だけでなく、ゲームの終了までの間に適宜設定することが可能である。例えば、ストップスイッチの第 1 停止の操作時や第 2 停止の操作解除時にフリーズ遊技を開始してもよい。

【0525】

尚、リールユニット 41 に代えて液晶表示装置を設け（演出表示装置 15 と一体でもよい）、当該液晶表示装置で上記実施形態のようなフリーズ遊技（フリーズ表示）を行くこととしてもよい（態様は適宜設定可能であるが、例えば、上記実施形態のフリーズ遊技演出と同じようなものでもよい）。また、フリーズ遊技（フリーズ表示）を行わない構成（フリーズ遊技演出で教示していた内容については同期間の演出表示等で行う）であってもよい。

【0526】

（nn；特定態様のパターン）上記実施形態において、特殊リプレイ A、特殊リプレイ B の他に、特殊リプレイ C が設けられ、特殊リプレイ C に当選した場合には赤 7 揃いを入賞可能とする上、100 ゲーム以上の RT2 期間の付与が教示され、案内遊技表示では、赤 7 揃いを含む表示が行われ、次ゲーム冒頭のフリーズ遊技では、200 ゲーム以上の場合に、赤 7 が逆回転する場合があります、フリーズ遊技演出では、赤 7 揃いを含む表示が行われることとしてもよい。

【0527】

（oo；RT2 開始（移行）ゲームにおける前ゲームの停止表示態様の把握）上記第 1 実施形態では、フリーズ遊技が行われる RT2 開始（移行；厳密には、前ゲームの停止表示に際し RT 状態を移行させるが、移行した RT 状態でゲームが実行されるのは次ゲームからであるため、当該ゲームを RT2 の開始・移行ゲームとも称している）ゲームにおいて、その開始に際してのリールユニット 41 の図柄（識別情報）の停止態様、つまり、案内遊技が行われる場合がある前のゲームで特殊リプレイ A、及び、特殊リプレイ B が入賞したか否かの把握を、前ゲームで特殊リプレイ A、及び、特殊リプレイ B が入賞した場合に、第 1 フリーズ遊技フラグ、及び、第 2 フリーズ遊技フラグをオン設定し、次ゲームでかかるフラグのオン・オフを確認することで行っているが、例えば、リールユニット 41 の停止表示の各リール 42L、42M、42R の停止位置情報（例えば、中段に何番の図柄が停止している等）が少なくとも次ゲームの開始設定のときまで記憶が維持され、RT2 開始ゲームでは、前ゲームの各リール 42L、42M、42R の停止位置情報を確認して、特殊リプレイ A、及び、特殊リプレイ B が入賞しているか否かを把握するように構成してもよい。但し、第 1 フリーズ遊技フラグ、及び、第 2 フリーズ遊技フラグを採用することで、RT2 開始ゲームにおける制御負担の軽減、及び、毎ゲームに各リール 42L、42M、42R の停止位置情報を次ゲームまで記憶しておかなければならない記憶容量の負担の軽減等を図ることができる。

【0528】

（pp；RT2 期間）上記第 1 実施形態では、RT2 期間に移行した後に RT2 期間が延長（上乘せ）されない構成とされているが、例えば、RT2 期間においても特殊リプレイ A、特殊リプレイ B、及び、フェイクリプレイに RT1 期間よりも低確率で当選し得るように構成し、特殊リプレイ A、及び、特殊リプレイ B が入賞した場合に、RT2 期間の延長（上乘せ）が行われるように構成してもよい。さらに、RT2 期間の延長（上乘せ）の期間（ゲーム数）を決める抽選が行われるように構成してもよい。

【0529】

また、上記第 1 実施形態では、RT2 に移行する場合に、付与された RT2 期間の全てを遊技者に教示するように構成されているが、教示されない RT2 期間が残存するように

10

20

30

40

50

構成してもよい。この場合、ＲＴ２期間が終了するまでには教示されていないＲＴ２期間の全てが教示されるように構成する。

【０５３０】

さらに、上記第１実施形態では、ＲＴ２期間においてＢＢ、及び、ＲＢに当選した場合には、ボーナス状態の終了後に、残存していたＲＴ２期間のゲーム数がリセットされ、ＲＴ１に移行し、当該ＲＴ１期間で特殊リプレイＡ、及び、特殊リプレイＢが入賞しなかった場合に、ＲＴ０に移行する構成となっているが、ＲＴ２期間においてＢＢ、及び、ＲＢに当選した場合には、ボーナス状態の終了後に、（無期限のＲＴ１に移行し、当該ＲＴ１で特殊リプレイＡ、及び、特殊リプレイＢが入賞することで）ＲＴ２に移行し、残存していたＲＴ２期間を全うさせることができるように構成してもよい。加えて、ボーナスに当選することで、ＲＴ２期間が延長（上乘せ）されるように構成してもよい。

10

【０５３１】

（qq；設定示唆）キーシリンダ２０を対応するキーで解錠して前面扉１２を開放し、設定キー挿入孔１２４に設定キーを挿入することで、複数段階で設定変更可能なペイアウト率（所定の抽選の当選確率等）の設定を示唆・教示する演出を導出可能に構成してもよい。例えば、演出表示装置１５において、ボーナス終了の際、ＲＴ２状態やＡＴ状態の終了の際等に導出される表示画面で、前記設定を示唆・教示する表示を導出可能としてもよい。また、案内遊技で白７揃いや赤７揃いした場合や、第１実施形態で白７揃いの状態から開始されるフリーズ遊技や、第２実施形態で白７揃いや赤７揃いから開始される疑似停止遊技に対応する演出表示装置１５の演出表示において、前記設定を示唆・教示する表示を導出可能に構成されていることとしてもよい。この場合、白７揃い等の特定識別情報を停止表示させることができた別の特典として、設定示唆等が行われる表示を導出させることが可能となっている。従って、特定識別情報を停止表示させることにより強い興味を抱かせることができる。さらに、特定識別情報を停止表示させようとする目押しの努力をしてもらうことができ、遊技者が、目押しができるようになることで、遊技のより面白みを堪能してもらうことができる。

20

【０５３２】

尚、例えば、逆回転が発生した場合に、演出表示装置１５では、設定を示唆・教示する可能性のある表示として「カットイン演出」が導出される。カットイン演出では、通常態様（複数パターンが望ましく、状況に応じて異なるパターンが選択可能になっているとより望ましい）、逆回転がもう１回発生する可能性が高められるチャンス態様、逆回転がもう１回発生することが確定する確定態様、６段階設定において奇数設定の場合に選択され易い奇数示唆態様（強・弱）、偶数設定の場合に選択され易い偶数示唆態様（強・弱）、多い数字の方が遊技者にとって有利となる６段階設定において設定４以上の場合に選択され易い高設定示唆態様、設定２以上が確定する設定１排除態様、設定４以上が確定する高設定態様、設定５又は６が確定する５－６確定態様、設定６が確定する６確定態様のいずれかが選択される。

30

【０５３３】

（rr；疑似遊技の終了）フリーズ遊技の終了条件についても特に限定されるものではなく、適宜設定可能である。少なくとも、未教示ゲーム数がなくなればフリーズ遊技は終了するが、未教示ゲーム数を幾つに分けて教示するのかは自由に設定することが可能である。また、終了（転落）抽選を行うこととしてもよく（当選率の異なる複数のテーブルが設けられてもよい）、この場合、未教示ゲーム数が規定数未満となるまで（例えば、なくなるまで）必ずフリーズ遊技が継続する場合に比べ、遊技パターンの多様化等を図ることができる。

40

【０５３４】

上記第２実施形態では、フリーズ遊技（ＡＴ開始フリーズ遊技、特定ＡＴフリーズ遊技）の設定に関して、上乘せに対応しない図柄の組合せが停止表示、又は、疑似停止表示されている場合には、フリーズ遊技（疑似停止遊技）を実行しない構成とされているが、例えば、ＡＴゲーム数の未教示量が規定数以上の場合には、上乘せに対応しない図柄の組合

50

せが停止表示、又は、疑似停止表示されている場合であっても、フリーズ遊技（疑似停止遊技）を実行するように構成してもよい。つまり、上乗せに対応する図柄の組合せを停止表示させることができないにもかかわらず疑似停止表示を行う場合には、見た目があまり良くないことから、比較的機会を減らすとともに、導出された場合には、A Tゲーム数の未教示量が比較的大きく教示されることから、見た目の悪さ以上に喜びを与えることができる。尚、上乗せに対応しない図柄の組合せが停止表示、又は、疑似停止表示されている状態からフリーズ遊技（疑似停止遊技）を実行する場合に、フリーズ遊技の内容を、上乗せに対応する図柄の組合せが停止表示、又は、疑似停止表示されている場合のフリーズ遊技とは異ならせるように構成することも可能である。

【0535】

（ss；その他のフリーズ遊技、フリーズ規模の縮小）第2実施形態の疑似遊技による案内遊技表示において、第1停止、及び、第2停止は自動で疑似停止表示され、第3停止だけ目押しが必要な構成（ストップスイッチの操作に応じた位置でリールを停止表示可能）としてもよい。

【0536】

また、演出表示装置15において、疑似停止遊技で疑似停止表示される可能性のある図柄の組合せを教示するラインナップ演出を導出可能に構成されていることとしてもよい。この場合、何に期待できる状況なのかを遊技者に分かり易く伝えることができ、遊技者としては、何が疑似停止表示されるのかを予想して楽しむことができる。尚、赤7揃いが疑似停止表示される期待度を示唆可能（例えば、期待度が高いパターンと、低いパターンとが用意されている）に構成されていることとしてもよい。加えて、案内遊技で停止表示または疑似停止表示される可能性のある図柄の組合せを教示可能に構成してもよい。例えば、特定A T状態の案内遊技で、停止表示させることができるかもしれない図柄として赤7と白7とを教示して、当選役と、遊技者が狙って停止させる役とが一致すれば、かかる当選役が入賞して上乗せ教示が行われるように構成してもよい。

【0537】

（tt；未教示ゲーム数を複数ゲームに分けてフリーズ遊技で教示可能、フリーズ高確率状態、先読み告知）上記実施形態では、フリーズ遊技を1回のゲームを対象に設定するように構成されているが、複数回のゲームを対象に設定するように（フリーズ高確率状態を設定するように）構成してもよい。さらに、遊技者が所定の役に当選すること（所定以外の役に当選しないこと）で、所定数のゲーム数が上乗せされることを事前に教示可能な期間（先読み教示期間）を設定可能に構成してもよい。

【0538】

例えば、A T状態において、役抽選と同時に、特化状態、フリーズ高確率状態、先読み教示期間としての特化ゾーンへと移行させるか否かの特化ゾーン移行抽選を行う（所定の役の当選時の所定割合で当選する）。

【0539】

態様例として、主制御装置131は、当該特化ゾーンにおいて未教示ゲーム数を一時的に記憶する設定用未教示ゲーム数カウンタを備え、特化ゾーン当選時、又は、移行時に未教示ゲーム数カウンタの値を設定用未教示ゲーム数カウンタに記憶する。さらに、特化ゾーン当選時、又は、移行時において、特化ゾーンのシナリオを決定する教示シナリオ決定処理を行う。すなわち、まず、特化ゾーン1ゲーム目に教示予定とする教示予定ゲーム数を決定する教示予定ゲーム数抽選を行う。例えば、0～127の値をとる乱数カウンタと、特化ゾーンのときに参照される教示予定テーブルとを用いて、特化ゾーンの教示予定ゲーム数を10ゲーム、20ゲーム、30ゲーム、50ゲーム、100ゲーム、0ゲームのいずれかに決定する。決定された教示予定ゲーム数は、図32（a）に示すように、教示シナリオ記憶エリアの1ゲーム目に対応するエリアに記憶する。さらに、決定されたゲーム数を設定用未教示ゲーム数カウンタから減算する（元の未教示ゲーム数カウンタからは減算しない）。これを設定用未教示ゲーム数カウンタの値が「0」になるまで繰り返す。また、教示シナリオ記憶エリアに教示予定ゲーム数を記憶するごとに、シナリオカウンタ

10

20

30

40

50

を1加算する。教示予定ゲーム数が、設定用未教示ゲーム数カウンタに記憶された未教示の残りゲーム数よりも多い場合、設定用未教示ゲーム数カウンタに記憶された未教示の残りゲーム数の全てを、教示シナリオ記憶エリアの対応するエリアに設定する。

【0540】

尚、図32(a)は、200ゲームの未教示ゲーム数を特化ゾーンで教示するために設定された決定された教示シナリオ記憶エリアを示している。また、教示予定テーブルは複数種類設けられ、特化ゾーン移行時の設定用未教示ゲーム数カウンタに設定された値に応じて(例えば、200ゲーム未満と、200ゲーム以上とで分ける)、残り未教示ゲーム数が多ければ、多くのゲーム数が教示され易い教示予定テーブルが選択される。さらに、多くのゲーム数が教示され易い教示予定テーブルが選択されたことを、演出表示装置15

10

【0541】

また、主制御装置131は、教示シナリオ記憶エリアの設定内容をサブ制御装置111に導出する。サブ制御装置111は、図32(b)に示すように、演出表示装置15において、特化ゾーンの突入を示す突入表示191と、特化ゾーンの対象となる複数ゲーム間の各ゲームの上乗せ期待度を示す示唆表示としての先読み表示192とを導出する。先読み表示192は、例えば、左右に並ぶ5つの宝箱を表示し、先に実行されるゲームに対応する宝箱は左側のマス目に表示される。さらに、教示予定ゲーム数が10ゲームの場合には白・青の宝箱、20ゲームの場合には白・青・黄の宝箱、30ゲームの場合には白・青・黄・緑の宝箱、50ゲームの場合には白・黄・緑・赤の宝箱、100ゲームの場合には白・緑・赤の宝箱、200ゲーム以上の場合には白・緑・赤・虹色の宝箱が表示される。

20

【0542】

図32(c)に示すように、特化ゾーンでは、リプレイの当選時には、教示シナリオ記憶エリアの対応するエリアに記憶された教示予定ゲーム数の教示を行わない。対応する処理として、教示シナリオ記憶エリアの対応するエリアに記憶された教示予定ゲーム数を設定用未教示ゲーム数カウンタに加算してから、当該教示シナリオ記憶エリアの対応するエリアに記憶された教示予定ゲーム数を「0」とする。さらに、サブ制御装置111に対しリプレイ当選であることを示すコマンドを出力する。

【0543】

リプレイ以外の役の当選時には、教示予定ゲーム数を演出表示装置15で教示する。但し、教示シナリオ記憶エリアの対応するエリアに記憶された教示予定ゲーム数をそのまま教示するパターンと、それとは異なるパターンとがある。つまり、特化ゾーンでは、毎ゲームの開始時に、当該ゲームにおける当選役に基づいてゲーム数の上乗せが行われたか否かを判別する。上乗せが行われた場合、未教示ゲーム数カウンタに加算された値と同じ値が、設定用未教示ゲーム数カウンタに加算される上、フリーズ遊技を発生させる予定であることを示すフリーズ予約フラグがオン設定される。また、当選役での上乗せがないと判別された場合、教示予定ゲーム数をそのまま教示するか否かを決定する教示設定処理が行われる。教示設定処理では、教示シナリオ記憶エリアの対応するエリアに記憶された教示予定ゲーム数が10ゲームの場合には「そのまま」を決定する。20ゲーム以上の場合には、抽選を行い、非当選の場合には「そのまま」を決定する。その一方で、当選の場合には、フリーズ予約フラグをオン設定し、設定用未教示ゲーム数カウンタに対して、教示シナリオ記憶エリアの対応するエリアに記憶された教示予定ゲーム数から10ゲームを減算した値を設定するとともに、教示シナリオ記憶エリアの対応するエリアに10ゲームを設定する。

30

40

【0544】

さらに、フリーズ予約フラグが設定された場合には、フリーズ遊技に際しての疑似停止表示の回数を決める疑似停止回数設定処理が行われ、決定された回数に対応する値が、疑似停止表示の回数を記憶する疑似停止回数カウンタに設定される。設定用未教示ゲーム数カウンタの値が多い程、多い回数が選択され易い。加えて、サブ制御装置111に対し当該フリーズ予約フラグが設定されたこと、疑似停止回数カウンタの値、設定用未教示ゲー

50

ム数カウンタの値等の情報を含むコマンドを出力する。サブ制御装置 1 1 1 では、各疑似停止表示に対応して何ゲームの上乗せ教示を行うのかを設定する（疑似停止表示 1 回目が 1 0 ゲーム、2 回目が 1 0 ゲーム、最後の 3 回目が 5 0 ゲーム等）。尚、本態様例では、フリーズ遊技が行われる場合に、その時点での設定用未教示ゲーム数カウンタの値を全て教示する構成であるが、教示しないゲーム数を残し得る構成としてもよい。

【0 5 4 5】

特化ゾーンにおいてフリーズ予約フラグがオン設定されていない状態でスタートレバー 7 1 が操作されることで開始されたゲームでは、教示シナリオ記憶エリアの対応するエリアに記憶された教示予定ゲーム数を教示する。つまり、主制御装置 1 3 1 はリールユニット 4 1 を通常通りに動かし、演出表示装置 1 5 でも、上乗せ（未教示ゲーム数の教示）の表示、当選役の示唆表示、及び、入賞表示等を行う。

【0 5 4 6】

一方、特化ゾーンにおいてフリーズ予約フラグがオン設定された状態でスタートレバー 7 1 が操作されることで開始されたゲームでは、ゲームの冒頭に（本遊技の前に）フリーズ遊技を実行する。例えば、図 3 2（c）に示すように、特化ゾーンの所定のゲームでチェリーが入賞し、演出表示装置 1 5 で、チェリーの入賞に基づく 1 0 ゲームの上乗せ表示 1 9 3 が導出され、内部的にフリーズ予約フラグが設定された場合に、次ゲームを開始させるためのスタートレバー 7 1 の操作に基づいてリールが逆回転してから、図 3 2（d）に示すように、逆回転開始前のチェリー入賞の態様でリールが疑似停止表示されるフリーズ遊技が行われるとともに、演出表示装置 1 5 では、当該疑似停止表示（チェリーの追加の表示）に対応して上乗せが 1 0 ゲームあり、合計で 2 0 ゲームの上乗せが行われることを示す追加上乗せ表示 1 9 4 が導出される。主制御装置 1 3 1 では、疑似停止表示が行われることで、疑似停止回数カウンタの値を 1 減算する。

【0 5 4 7】

演出表示装置 1 5 では、追加上乗せ表示 1 9 4 に続いて、図 3 2（e）に示すように、スタートレバー 7 1 を操作して、さらにチェリーを疑似停止表示させることを促す上乗せ操作案内表示 1 9 5 を導出する。この間、リールの疑似停止表示の状態（微揺動）が維持される。ここでスタートレバー 7 1 が操作された場合、主制御装置 1 3 1 では、疑似停止回数カウンタの値を確認して「0」の場合には、リールに通常動作をさせるとともに、サブ制御装置 1 1 1 にフリーズ遊技を終了させる旨のコマンドを出力する。一方、疑似停止回数カウンタの値が「0 以外」の場合には、リールを逆回転させてから、チェリー入賞の態様を疑似停止表示させる。

【0 5 4 8】

尚、勿論、特化ゾーンで未教示ゲーム数が教示された場合にも、未教示ゲーム数カウンタの値からも教示されたゲーム数を減算する。尚、例えば、宝箱単体の表示とは別に、宝箱の裏側に人影を伴う表示も導出される場合があり、対応するゲームでリプレイに当選した場合に、特化ゾーンが途中で終了する構成としてもよい。逆に、リプレイに当選すると特化ゾーンが継続され、リプレイ以外の役の当選で特化ゾーンが終了する場合がある構成としてもよい。また、宝箱（白の宝箱）が開かれても上乗せがないパターンを設けてもよい（教示シナリオ記憶エリアの各エリアに「0」が設定され得る構成としてもよい）。尚、特化ゾーンでは、必ず連続するゲームにフリーズ遊技が導出される構成（初回のゲーム以外は毎回逆回転がある構成としてもよいし、逆回転ではない状態、例えば、揺動状態を介して、逆回転に移行する場合と、通常回転に戻る場合とがある構成としてもよい）とし

【0 5 4 9】

以上のように、本態様例では、A T 状態の未教示ゲーム数を複数回のゲームに分けて教示するべく特化ゾーンが設けられることにより、演出性及び遊技性を飛躍的に高めることができる。特に、フリーズ遊技が高確率で発生し得ることから、フリーズ遊技に続く本遊技と切り離して、フリーズ遊技で A T ゲーム数の上乗せに関する教示等を確実に実行させることができる。従って、興趣の向上に期待できる演出が行われる期間を増やす一方で、

何ら変化のない状態を相対的に減らすことができ、遊技で得られる満足感の増幅等を図ることができる。

【0550】

さらに、教示できるATゲーム数は決まっているものの、先読み表示192を導出して、これから行われるゲームにおけるATゲーム数の上乘せ期待度（実際には既に所有している未教示のATゲーム数の範囲内で教示されるATゲーム数）を示唆することとなり、該当のゲームでリプレイ及び外れ以外の役に当選すれば、示唆に応じたゲーム数の上乘せが得られるかもしれないといった他の状態とは一線を画す状態を設けることができる。従って、未教示ゲーム数を複数のゲームに分割して教示する構成を利用して、飛躍的に興趣の向上を図ることができる。

10

【0551】

（uu；別の特化ゾーン）一回のゲームのフリーズ遊技において、第2実施形態の特定AT状態のように、規定回数のスタートレバー71の操作に応じて疑似停止表示された図柄の組合せに応じて、ゲーム数の上乘せ（未教示ゲーム数の教示）が行われたり、行われなかったりするように構成してもよい。例えば、200ゲームの未教示ゲーム数が存在する（200ゲームの上乘せが発生した）場合に、5ゲームの特化ゾーン（最初から最後までフリーズ遊技）が行われ、スタートレバー71の操作の1回目、2回目、4回目、5回目で50ゲームの上乘せを教示する疑似停止遊技が行われ、スタートレバー71操作の3回目で上乘せに失敗する疑似停止遊技が行われるように構成してもよい。

【0552】

20

また、特定AT状態として、上記第2実施形態と同様に、複数回の連続するゲームでATゲームの未教示量をフリーズ遊技により教示、又は、示唆可能な構成であるが、AT状態の開始時に、特定AT状態の各ゲームの上乘せ（教示）ゲーム数を決定し、特定AT状態の毎ゲームでフリーズ遊技を発生させるように構成してもよい。尚、抽選で発生させない場合もあるように構成してもよい。当該構成と採用する場合にも、特定AT状態を1回のゲーム（遊技）で終わらせることなく、遊技バリエーションの増加を図ることができ、また、比較的長い期間をフリーズ遊技で楽しむことができる。尚、特定AT状態では、ATゲームの未教示量をフリーズ遊技により教示、又は、示唆するゲームが必ずしも連続しないパターンが存在する場合も含む趣旨である。

【0553】

30

（vv；特典状態に移行する場合の案内遊技が疑似遊技内で行われる場合のフェイク演出）上記第2実施形態では、AT状態（特定AT状態）以外の状態において、案内遊技はAT開始フリーズ遊技の一環として行われ、AT状態（特定AT状態）以外の状態において案内遊技が導出されることと、AT状態の移行とが対応付けられているが、AT状態（特定AT状態）以外の状態において、案内遊技が導出されてもAT状態に移行しないパターンを設けることとしてもよい。また、AT状態に移行しない場合の案内遊技は、フリーズ遊技（案内遊技の停止態様が疑似停止表示）として行ってもよいし、本遊技（案内遊技の停止態様が停止表示）として行ってもよい。

【0554】

40

但し、AT状態に移行しない場合の案内遊技が本遊技である場合、AT状態に移行する場合の案内遊技がフリーズ遊技であることから、変動開始時にウェイト時間（前ゲームの開始から規定時間以内にスタートレバー71が操作されても、当該レバー操作に基づく本遊技は規定時間経過後にしか開始されない一方で、フリーズ遊技は、前ゲームの開始から規定時間以内でも開始可能）が発生してから案内遊技が発生した場合には、AT状態に移行しないことが把握されてしまう。このため、AT状態に移行しない場合の案内遊技をフリーズ遊技として、AT状態に移行する場合の案内遊技の開始の契機と揃えるか、或いは、AT状態に移行する場合の案内遊技の開始条件として、ウェイト時間の経過前では、リールを（ほぼ）動かさないフリーズ状態を介在させる（ウェイト時間の経過前では、案内遊技を開始させる）、若しくは、本遊技の開始直後にフリーズ遊技の案内遊技を開始させることとしてもよい。

50

【0555】

(ww；疑似遊技で行われる案内遊技と、それに続く疑似停止遊技との間で行われる演出) 第2実施形態のAT開始フリーズ遊技では、案内遊技の後もフリーズ遊技中である。上記第2実施形態では、案内遊技の後、停止態様(7揃いの態様)を所定時間維持し、演出表示装置では、揃えられた図柄と、上乗せゲーム数と表示することとしている。これに対し、変形例として、リールが疑似停止表示の態様(挙動)とは異なる挙動を起こして、付与されるAT状態等に関する所定の教示、又は、示唆を行うこと(リールユニット41のリール・図柄による事前挙動を導出可能とすること)としてもよい。

【0556】

例えば、AT開始フリーズ遊技の案内遊技の終了後と、疑似停止遊技(スタートレバー71の操作を促す状態)の開始との間の期間において、遊技者によるスタートレバー71の操作とは異なる隠し操作入力(例えば、演出ボタン101を所定回数操作すること。操作回数は、毎回同じでもよいし、毎回ランダムでもよい)が行われることで、前記疑似停止遊技が開始される前に、前記事前挙動(AT状態等に関する所定の教示、又は、示唆)を導出可能に構成してもよい。事前挙動としては、例えば、1つのリールが跳ねる(図柄が上方に移動してから下方に戻る)ことで、疑似停止表示が実行される可能性が約50%であることが示唆され、2つのリールが跳ねることで疑似停止表示が(100%)実行されることが教示され、3つのリールが跳ねることで、疑似停止表示が2回以上行われることが教示されることとしてもよい。また、例えば、案内遊技の第3停止のストップスイッチの操作を規定時間以上維持することで、隠し操作入力となるような構成(事前挙動は、第3停止操作を離れたタイミング)としてもよい。尚、隠し操作入力を行っても、当該入力に基づく抽選に否当選となった場合には、事前挙動は実行されないこととしてもよい。

【0557】

つまり、案内遊技の終了と、疑似停止遊技の開始とにそれぞれ操作入力を必要とすることで、あたかもそのタイミングで変動表示が一度区切られているかのような印象を与えることができるが、案内遊技の後、かつ、疑似停止遊技の前の期間も疑似遊技中であり、案内遊技の終了後、疑似停止遊技の開始前に識別情報に所定の挙動をさせ、所定の示唆又は教示を行うことも可能である。従って、かかる挙動を視認した遊技者に斬新な演出を提供することができる。

【0558】

さらに、事前挙動の導出には隠し操作入力が必要であり、事前挙動を見るか否かを遊技者の意思で決めることができる。また、隠し要素を認知することで遊技機への愛着等を高める等の効果を期待することができる。

【0559】

(xx；フリーズ遊技の開始のタイミング) フリーズ遊技が開始されるタイミングは、ゲーム(図柄の変動表示)を開始させる契機が発生してからゲームが終了する(図柄が停止表示される)までの間に複数パターン設けられていることとしてもよい。この場合、ゲーム(図柄の変動表示)において遊技者がフリーズ遊技の発生に期待のできるタイミングを増やすことができ、遊技性や演出性の向上を図ることができる。また、フリーズ遊技において、ゲーム数の未教示量の教示、又は、示唆を発生させるか否かについて、遊技者の所定の操作手段(例えば、スタートレバー71、ストップスイッチ、或いは、演出ボタン101の操作)の操作に基づいて行われる教示抽選で決定するように構成してもよい。この場合、遊技者の操作で上乗せが決定されていくようなイメージを付与できる上、ゲーム数の未教示量の教示、又は、示唆のタイミングは、遊技者の操作のタイミングとなるため、フリーズ遊技を遊技者により興味を持ってもらうことができる。

【0560】

(yy；リールの回転方向と、上乗せ期待度) 上記第2実施形態のAT開始フリーズ遊技において、例えば、白7揃いが疑似停止表示された状態からリールが逆回転する場合と、リールが正回転する場合とで、赤7揃いが疑似停止表示される期待度が異なるように構

成してもよい。また、リールが正回転することで、フリーズ遊技の終了と捉えられる可能性があることから、フリーズ遊技の終了時の動作とは異なる動作とする（別の動作を挟むなど）、或いは、逆転演出とする（期待度変化演出は、例えば、リールが逆方向にいきなり開店するパターンと、リールが逆方向に所定角度移動して一旦疑似停止表示してから逆回転するパターンと、リールが逆方向に所定角度移動して一旦疑似停止表示し、さらに、逆方向に所定角度移動して一旦疑似停止表示から逆回転するパターンとが設けられ、逆方向に所定角度移動してから一旦停止する挙動を挟む方が、期待度が高くなるように構成してもよい。

【0561】

（zz；制御分担）上記第2実施形態では、押し順役に当選した場合に演出表示装置15において押し順を教示する表示を導出させるための制御を主制御装置131からのコマンドにより実行させるように構成されているが、サブ制御装置111により押し順を決めて該押し順を教示する構成としてもよい。また、本遊技ではない疑似遊技（フリーズ遊技、疑似停止遊技）におけるリール制御をサブ制御装置111により実行可能な構成としてもよい。この場合、サブ制御装置111に電氣的に接続される操作手段等との連携（例えば、フリーズ遊技における演出ボタン101の操作を契機としてリールが逆回転の動作を開始する等）をより一層図り易くすることができる。

【0562】

尚、演出ボタン101等の演出操作手段（ボタンやスイッチやセンサ）が主制御装置131に電氣的に接続され、演出操作手段の操作検知を主制御装置131を介してサブ制御装置111に出力する（或いは、主制御装置131及びサブ制御装置111の両方と電氣的に接続され、両方で検知状態を把握可能）構成としてもよい。この場合、演出操作手段の操作を契機として、フリーズ遊技を進行させることが可能となる。

【0563】

（aaa；バックライトアシスト）上記実施形態において、例えば、各リールに内蔵されるバックライトに関し、案内遊技において狙う対象の図柄をその他の図柄よりも明るくすることができるように構成し（区画して、発光手段を対応して設ける）、案内遊技に際して、対象の図柄をその他の図柄よりも明るくするように構成してもよい。案内遊技で対象の図柄が揃わないことが確定した場合に、バックライトによる対象図柄の強調を終了する（対象の図柄が揃わないことが確定した場合に、バックライトを一旦暗くしたり消灯したりしてから、通常の明るさに戻すようにしてもよい）。一方、対象の図柄が揃った場合には、対象図柄の強調を次ゲームの開始まで継続する、或いは、バックライトを遊技者にとって有利な状態が発生することを教示する比較的華やかな態様とするように構成してもよい。

【0564】

また、例えば、リールの図柄として、大部分は同じで細部が異なる類似図柄（第1類似図柄、第2類似図柄）を設け、各類似図柄を含む特定の組合せとして、類似図柄のみが異なる組合せを設けることとしてもよい。例えば、右リール（勿論他のリールでも可能）に第1白7図柄（例えば、7の絵柄から下左方に離れた位置にドットが付されている）と、第2白7図柄（例えば、7の右上の線が若干太い）とを設け、役抽選では、「白7・白7・第1白7」に当選する場合とは別に、「白7・白7・第2白7」に当選する場合があり、案内遊技では、第1白7図柄、及び、第2白7図柄のうち停止表示可能とされた方のみをバックライトで明るくし、「白7・白7・第1白7」が停止表示（入賞）した場合には50ゲームの遊技者にとって有利な状態（例えば、第1実施形態のRT2状態）が付与され、「白7・白7・第2白7」が停止表示（入賞）した場合には100ゲームの遊技者にとって有利な状態が付与されるように構成してもよい。

【0565】

（bbb；所定の抽選結果と、フリーズ遊技との重複）フリーズ遊技を予定しているゲームを開始させるためのレバーオンに基づく役抽選においてボーナス役に当選した場合、フリーズ遊技を中止して、ボーナス役の当選を教示するための変動表示（演出）に強制移

10

20

30

40

50

行するように構成してもよいし、フリーズ遊技を予定通り実施した後に、ボーナス役の当選を教示するための変動表示（演出）を行うこととしてもよいし、フリーズ遊技（フリーズ演出）の内容をボーナス役の当選をも教示する内容に変更してもよいし、ボーナス役の当選を教示するための変動表示（演出）を次ゲーム以降に引き延ばすように構成してもよい。また、擬似ボーナス（ＡＴ状態、又は、ＡＲＴ状態）を搭載したスロットマシンにおいて、フリーズ遊技を予定しているゲームを開始させるためのレバーオンに基づく役抽選に対応して擬似ボーナスに当選した場合、フリーズ遊技を中止して、擬似ボーナスの当選を教示するための変動表示（演出）に強制移行するように構成してもよいし、フリーズ遊技を予定通り実施した後に、擬似ボーナスの当選を教示するための変動表示（演出）を行うこととしてもよいし、フリーズ遊技（フリーズ演出）の内容を擬似ボーナスの当選をも教示する内容に変更してもよいし、擬似ボーナスの当選を教示するための変動表示（演出）を次ゲーム以降に引き延ばすように構成してもよい。尚、独自のフリーズ遊技に対応した役（例えば、１／３２７６８の中段チェリー）を設け、当該フリーズ役の当選と、フリーズを予定しているゲームとが重複した場合に、フリーズ遊技を中止して、フリーズ役の当選を教示するための変動表示（演出）に強制移行するように構成してもよいし、フリーズ遊技を予定通り実施した後に、フリーズ役の当選を教示するための変動表示（演出）を行うこととしてもよいし、フリーズ遊技（フリーズ演出）の内容をフリーズ役の当選をも教示する内容に変更してもよい（当該ゲームでなければ、珍しいフリーズ役を停止表示（入賞）させることができないため、フリーズ役の当選を教示するための演出を次ゲーム以降にしないことが望ましい）。

【０５６６】

（ccc；）上記第２実施形態において、ＡＴ状態の開始時に、付与されるＡＴゲーム数が所定ゲーム数以上であるか否かを確認し、所定ゲーム数未満の場合にはリールユニット４１にてフリーズ遊技で「白７」を疑似停止表示可能とし、かつ、演出表示装置１５において「白７」又は「Ｖ」を表示し、所定ゲーム数以上の場合にはリールユニット４１にてフリーズ遊技で「赤７」を疑似停止表示可能とし、かつ、演出表示装置１５において「赤７」又は「Ｖ」を表示するように構成してもよい。ＡＴ移行抽選に当選した時点でＡＴ状態の最低保証ゲーム数が付与されることは確定しており、ＡＴ状態が開始されるまでに、ＡＴゲーム数の上乘せに当選することで、結果的にＡＴ状態の開始時のゲーム数（初期ゲーム数）が最低保証ゲーム数よりも多くなる。尚、本態様例では、ＡＴ状態の開始時に、付与されるＡＴゲーム数が所定ゲーム数以上であるか否かを確認する機能が確認手段を構成する。

【０５６７】

〔付記〕

上記実施形態から把握できる技術的思想について、以下に記載する。

【０５６８】

Ａ．遊技機的一种として回胴式遊技機、例えばスロットマシンがある。スロットマシンは、複数の図柄が付された複数のリールを備え、遊技者がメダルを投入してスタートレバーを操作することで各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後、ストップスイッチを操作したり所定時間が経過したりすることで、各リールが順次停止する。また、スロットマシンでは、規定数のメダルの投入、及び、スタートレバーの操作を条件として抽選を行い、当該抽選に基づいて所定の特典（所定数のメダルの付与、或いは、遊技者に有利な特別遊技状態の発生）に当選した場合に、当該所定の特典に対応付けられた図柄を予め設定された有効ライン上に停止させることを条件として、前記所定の特典が付与される（例えば、特開２００３－１２６３３７号公報参照）。

【０５６９】

また、遊技機の演出としては、常に斬新なものが求められている。

【０５７０】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、演出性の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【0571】

手段A-1-a. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて前記識別情報の変動表示において導出可能な態様が決定され、前記識別情報の変動表示において少なくとも特定態様を導出可能とされる場合に特定の前記特典に当選する、又は、当選し得る構成であり、前記特定態様を導出可能とされて前記特定の特典に当選した場合には、前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記可変表示手段の態様が、前記特定態様である場合と、前記特定態様とは異なる態様である場合とで、前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に対応して行われる前記演出表示の態様を異ならせる手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0572】

手段A-1-aによれば、可変表示手段の識別情報の変動表示において（前記特定態様を導出可能とされた前記識別情報の変動表示において）特定態様が導出可能とされた場合に特定の特典に当選するものの、特定の特典に当選しさえすれば、特定態様が導出されても、導出されなくても、特定の特典は付与される。但し、特定態様が導出されている場合と、特定態様が導出されていない場合とで、遊技者の印象が異なることが考えられる。すなわち、一見して特定の特典（当該遊技機を初めて遊技する遊技者にとっては、何らかしらの特典）が得られることを把握（推察）し易く、見た目にも比較的綺麗な特定態様が導出されている場合と、特定の特典が得られることは把握できず、見た目にも綺麗ではない態様が導出されている場合とでは、特定の特典の付与を確信して高揚しているか否かだけでも大きく心境が異なっているものと考えられる。

【0573】

さらに、可変表示手段の識別情報の変動表示に対応して行われる演出表示手段の演出表示において、当該識別情報の変動開始に際して特定態様が導出されている場合と、特定態様が導出されていない場合とのどちらでも共通の態様となる場合、特定態様が導出されていないにもかかわらず、特定態様が導出された場合と同じ演出表示が行われ、遊技者に演出表示、ひいては、遊技に対して違和感を与えてしまうことが懸念される。

【0574】

この点、本手段A-1-aによれば、特定態様が導出されている場合と、特定態様が導出されていない場合とで、可変表示手段の識別情報の変動表示に対応して行われる演出表示手段の演出表示の態様を異ならせている。このため、特定の特典に当選して特定の特典が付与される際に、可変表示手段において特定態様が導出されている場合には、識別情報の変動表示に対応して行われる可変表示手段の演出表示において特定の特典の当選・付与を教示することができ、特定態様と、特定の特典との対応付けを強めることができる。

【0575】

その一方で、特定の特典に当選して特定の特典が付与される際に、可変表示手段において特定態様が導出されていない場合には、識別情報の変動表示に対応して行われる可変表示手段の演出表示において特定の特典に当選して付与されることを、特定態様が導出されていた場合とは異なる態様で教示することができる。従って、特定態様が導出されていないにもかかわらず、演出表示では、特定態様が導出されていた場合と同じ演出表示が導出されることで違和感を発生させてしまうといった事態を防止することができる。結果として、特定態様と、特定の特典との対応付けを弱めることを回避することができる。さらに、例えば、特定態様が導出されていない場合の演出表示において、特定態様は導出させることができなかつたものの、逆転で特定の特典が付与されることになった等の、特定態様が導出された場合とは異なる演出を見せることができ、遊技者の心境に即した（心の整理

10

20

30

40

50

がつき易い) 演出を行うことができる。結果として、演出性や遊技性の向上を図ることができる。

【0576】

手段A-1-b. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて特定の前記特典に当選した場合に、前記識別情報の変動表示において特定態様が導出可能とされ、前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記可変表示手段の態様が、前記特定態様である場合と、前記特定態様とは異なる態様である場合とで、前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に対応して行われる前記演出表示の態様を異ならせる手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0577】

手段A-1-bによれば、特定の特典に当選した場合、当該特定の特典に対応付けされた可変表示手段の特定態様が導出可能とされ、ここで(当該特定態様が導出可能とされた前記識別情報の変動表示において)、当該特定態様が導出されても、導出されなくても、前記特定の特典は付与されるが、特定の特典と対応付けられている特定態様が導出されている場合と、特定態様が導出されていない場合とで、遊技者の印象が異なることが考えられる。すなわち、一見して特定の特典(当該遊技機を初めて遊技する遊技者にとっては、何らかしらの特典)が得られることを把握(推察)し易く、見た目にも比較的綺麗な特定態様が導出されている場合と、特定の特典が得られることは把握できず、見た目にも綺麗ではない態様が導出されている場合とでは、特定の特典の付与を確信して高揚しているか否かだけでも大きく心境が異なっているものと考えられる。

【0578】

さらに、特定の特典が付与される際の可変表示手段の識別情報の変動表示に対応して行われる演出表示手段の演出表示において、当該識別情報の変動開始に際して特定態様が導出されている場合と、特定態様が導出されていない場合とのどちらでも共通の態様となる場合、特定態様が導出されていないにもかかわらず、特定態様が導出された場合と同じ演出表示が行われ、遊技者に演出表示、ひいては、遊技に対して違和感を与えてしまうことが懸念される。

【0579】

この点、本手段A-1-bによれば、特定態様が導出されている場合と、特定態様が導出されていない場合とで、特定の特典が付与される際の演出表示の態様を異ならせている。このため、特定の特典に当選して特定の特典が付与される際に、可変表示手段において特定態様が導出されている場合には、識別情報の変動表示に対応して行われる可変表示手段の演出表示において特定の特典の当選・付与を教示することができ、特定態様と、特定の特典との対応付けを強めることができる。

【0580】

その一方で、特定の特典に当選して特定の特典が付与される際に、可変表示手段において特定態様が導出されていない場合には、識別情報の変動表示に対応して行われる可変表示手段の演出表示において特定の特典に当選して付与されることを、特定態様が導出されていた場合とは異なる態様で教示することができる。従って、特定態様が導出されていないにもかかわらず、演出表示では、特定態様が導出されていた場合と同じ演出表示が導出されることで違和感を発生させてしまうといった事態を防止することができる。結果として、特定態様と、特定の特典との対応付けを弱めることを回避することができる。さらに、例えば、特定態様が導出されていない場合の演出表示において、特定態様は導出させることができなかったものの、逆転で特定の特典が付与されることになった等の、特定態様

が導出された場合とは異なる演出を見せることができ、遊技者の心境に即した（心の整理がつき易い）演出を行うことができる。結果として、演出性や遊技性の向上を図ることができる。

【0581】

尚、「特定態様を導出可能」とは、識別情報が特定の態様をなしていると遊技者に認識される状態とすることが可能になっていればよく、特定の識別情報が完全に停止表示している場合だけでなく、特定の識別情報が停止表示しているように見える場合（例えば、微動している等、疑似的に停止表示している場合）も含む趣旨である。「前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示」とあるところの「前記当否抽選の結果」とは、対応する変動表示に対応する当否抽選の結果に限定されるものではなく、対応する変動表示よりも前に行われた変動表示に対応する当否抽選の結果（対応する当否抽選にて当選して付与された特典が消化され切っていない段階にあるもの）とすることも可能な趣旨である。「前記特定の特典に対応付けされた特定態様」とは、特定の特典に当選していない場合には停止表示させることのできない識別情報の停止態様を含むものであり、特定の特典に当選した場合に導出させることが可能であるが、特定の特典に当選していない場合にも導出可能といった態様は含まない趣旨である。また、「前記特典として、通常の特典が設けられ、前記当否抽選にて前記通常の特典に当選した場合に、前記識別情報のうち対応付けられた通常特典の識別情報を停止表示可能とされ、当該通常特典の識別情報を停止表示可能とされた前記識別情報の変動表示において、前記通常特典の識別情報が停止表示された場合に前記通常の特典が付与されること」としてもよい。加えて、「特定の特典が付与される」とは、遊技者にとって有利な状態に移行してから初めて識別情報の変動表示が実行される場合だけでなく、遊技者にとって有利な状態の期間の増加が生じた場合や、遊技者にとって有利な状態の期間が再設定されてから初めて識別情報の変動表示が実行される場合等についても含む趣旨である。

【0582】

手段A-1-c. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて前記識別情報の変動表示において導出可能な態様が決定され、前記識別情報の変動表示において少なくとも特定態様を導出可能とされる場合に特定の前記特典に当選する、又は、当選し得る構成であり、前記特定態様を導出可能とされて前記特定の特典に当選した場合には、前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記特定の特典が付与される場合に、前記演出表示手段において前記特定の特典の付与を教示又は示唆する付与演出表示を導出可能に構成され、

前記付与演出表示が導出される際の前記可変表示手段の態様が、前記特定態様である場合と、前記特定態様とは異なる態様である場合とで前記付与演出表示の態様を異ならせる手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0583】

手段A-1-cによれば、基本的に上記手段A-1-aと同様の作用効果が奏される。また、付与演出手段により特定の特典が付与されることをより分かり易く、かつ、より盛り上げて遊技者に伝えることができる。

【0584】

手段A-1-d. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選

10

20

30

40

50

の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて特定の前記特典に当選した場合に、前記識別情報の変動表示において特定態様を導出可能とされ、前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記特定の特典が付与される場合に、前記演出表示手段において前記特定の特典の付与を教示又は示唆する付与演出表示を導出可能に構成され、

前記付与演出表示が導出される際の前記可変表示手段の態様が、前記特定態様である場合と、前記特定態様とは異なる態様である場合とで前記付与演出表示の態様を異ならせる手段を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【0585】

手段A-1-dによれば、基本的に上記手段A-1-bと同様の作用効果が奏される。また、付与演出手段により特定の特典が付与されることをより分かり易く、かつ、より盛り上げて遊技者に伝えることができる。

【0586】

手段A-2. 前記特定態様を導出可能とされた前記識別情報の変動表示において、前記識別情報のうち前記特定態様を構成する特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示される可能性があることを案内する案内遊技を導出可能な案内手段が設けられていることを特徴とする手段A-1に記載の遊技機。

20

【0587】

手段A-2によれば、遊技者に特定態様が導出される可能性があることを留意させることができ、遊技者が盛り上がることのできるポイントを効果的に演出することができる。

【0588】

手段A-3. 前記演出表示手段では、前記案内遊技に対応する前記演出表示の演出である案内遊技演出が行われ、

前記当否抽選にて前記特定の特典に当選していても、前記案内遊技において前記特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示された場合には、前記案内遊技において前記特定識別情報が停止表示された場合とは異なる態様の前記案内遊技演出が行われることを特徴とする手段A-2に記載の遊技機。

30

【0589】

当否抽選にて前記特定の特典に当選していても、特定の特典に対応する特定識別情報（特定態様）が導出されていない場合、例えば、案内遊技演出でミッションを成功させた演出を導出してしまうと、違和感を発生させることが懸念される（バグが生じたのではないかと心配される）。この点、手段A-3によれば、案内遊技において特定識別情報が停止表示されなかった場合には、案内遊技において特定識別情報が停止表示された場合に導出される案内遊技演出とは異なる態様の案内遊技演出を行うことができる。例えば、案内遊技演出におけるミッションを少なくとも一度は失敗する演出が導出されるようにすることができる。従って、可変表示手段の識別情報の停止態様と、演出表示手段の演出内容との対応付けを好適に行うことができ、上記懸念を払拭し、演出性の向上等を図ることができる。

40

【0590】

手段A-4. 前記当否抽選にて前記特定の特典に当選していても、前記案内遊技において前記特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示された場合には、前記案内遊技演出においてミッションを失敗する演出が導出され、少なくとも当該案内遊技が導出された識別情報の変動表示の次の識別情報の変動表示（前記特定の特典が付与される際に行われる前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示）に対応して行われる前記演出表示の開始の際に、前記演出表示手段において前記ミッションを成功する演出が導出されることを特徴とする手段A-3に記載の遊技機。

【0591】

50

基本的に識別情報の停止表示とともに演出表示も終了させることが一般的になっており、案内遊技演出においてミッションを一度失敗してから逆転で成功させる復活演出を導出する場合には、識別情報の停止表示の後も演出を続けなければならない、また、遊技者の遊技を進行させる操作で演出表示を終了させることのできる構成の場合には、復活演出がキャンセルされ、その場合、次の識別情報の変動表示（次ゲーム）において、いきなり特定の特典が付与される格好となり、遊技者に戸惑いを生じさせることが懸念される。

【0592】

この点、手段A-4によれば、復活演出を確実に視認させることができ、上記懸念を払拭することができる。従って、演出性の向上等を図ることができる。尚、「当該案内遊技が導出された識別情報の変動表示の次の識別情報の変動表示に対応して行われる前記演出表示の開始の際に、前記演出表示手段において前記ミッションを成功する演出が導出される」とは、識別情報の変動表示の冒頭において前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技が行われる場合には、当該疑似遊技に対応する演出表示手段における演出で前記ミッションを成功する演出が導出されることを含む趣旨である。

10

【0593】

手段A-5．前記特定の特典に当選していなくても、前記案内遊技が導出可能に構成されていることを特徴とする手段A-2乃至A-4のいずれかに記載の遊技機。

【0594】

手段A-5によれば、案内遊技が導出された場合には必ず特定態様が停止表示されたり、特定の特典が得られたりするといった単純な遊技性を回避することができ、案内遊技の遊技性の向上等を図ることができる。

20

【0595】

手段A-6．前記当否抽選にてフェイク役に当選した場合にも、前記案内遊技が導出されることを特徴とする手段A-5に記載の遊技機。

【0596】

手段A-6によれば、特定の特典に当選していなくても、案内遊技において特定態様に近い態様を導出することが可能となる。従って、案内遊技において最後まで可変表示手段の動向に興味を持たせることができる。

【0597】

手段A-7．前記特定の特典に当選しても、前記案内遊技が導出されない場合があることを特徴とする手段A-2乃至A-6のいずれかに記載の遊技機。

30

【0598】

手段A-7によれば、案内遊技を介することなく、突如として特定の特典の付与が教示される（後述の疑似遊技が開始される）パターンを付加することができ、遊技性の向上等を図ることができる。尚、「前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記特定態様を導出可能とされた前記識別情報の変動表示において、前記特定態様が導出されなかった場合には、前記演出表示手段において前記特定態様が導出された場合とは異なる態様として補助特定態様が導出されること」としてもよい。この場合、特定態様が揃わなくても、特定の特典が付与されることを（比較的盛大に）認識させることができる。さらに、「前記特定の特典に当選しても、前記案内遊技を導出しない場合には、前記疑似遊技が実行されるまでは前記補助特定態様が導出されないこと」としてもよい。

40

【0599】

手段A-8．遊技者が操作可能に設けられるとともに、遊技者の操作に基づいて前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示を停止表示可能とする停止操作手段を備え、

前記特定識別情報を停止表示可能、又は、疑似的に停止表示可能な状態において、前記案内手段による案内に基づいて、前記停止操作手段が操作された場合であっても、前記特定識別情報が停止表示、及び、疑似的に停止表示されない場合があることを特徴とする手段A-2乃至A-7のいずれかに記載の遊技機。

【0600】

手段A-8によれば、特定の特典が付与される際の可変表示手段の態様として特定態様

50

が導出されているか否か（特定識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示されているか否か）については、遊技者の停止操作手段への操作に基づいている。このため、特定の特典が付与される際に特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示（又は、疑似停止表示）されているケースが十分発生し得る上、特定識別情報とは異なる識別情報としては、一般に、1パターンではなく、複数パターン存在する。従って、特定の特典に当選して特定の特典が付与される際に、可変表示手段において特定態様が導出されている場合と、可変表示手段において特定態様が導出されていない場合とで、演出表示手段の演出表示をそれぞれに対応する態様とすることで、違和感なく遊技を進行させられるといった作用効果がより顕著に奏される。また、案内遊技が導出され、停止操作手段の操作が行われても、特定識別情報が停止表示されない場合があり、遊技者が特定識別情報を狙って停止表示させるといった停止操作手段を備える遊技機本来の楽しみを維持することができる。

10

【0601】

手段A-9．少なくとも前記特定の特典が付与される場合に、前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示を開始させる契機が発生してから当該識別情報の変動表示が停止表示されるまでの間に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、前記疑似遊技の後に、前記識別情報の変動表示が開始、又は、再開され、

前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記疑似遊技が実行される場合に、当該疑似遊技が実行される際の前記可変表示手段の態様が、前記特定態様である場合と、前記特定態様とは異なる態様である場合とで、当該疑似遊技に対応する前記演出表示の演出である疑似遊技演出の態様が異なるように構成されていることを特徴とする手段A-1乃至A-8のいずれかに記載の遊技機。

20

【0602】

手段A-9によれば、可変表示手段において疑似遊技を行うことで、特定の特典に当選したことを盛り上げることができる。加えて、特定の特典に当選した場合の疑似遊技の開始に際して特定態様が導出されている場合と、導出されていない場合とで、疑似遊技演出が異なる態様を導出させることから、疑似遊技における識別情報の態様（挙動）が異なっても、違和感の発生を抑止することができる。従って、特定態様が導出されていない場合の疑似遊技における識別情報の見た目を無理やりに特定態様が導出されていた場合の疑似遊技における識別情報の見た目に途中から完全に一致させるような構成に比べ、制御の簡素化等を図ることができる。

30

【0603】

また、特定の特典が付与される場合には、特定の特典が付与される際の可変表示手段の態様が特定態様とは異なる態様、及び、特定態様のどちらであっても、疑似遊技、すなわち、識別情報の変動表示を中断させる、又は、開始を待機させる演出が行われる。このため、特定の特典が付与される際に、特定態様とは異なる態様が停止表示（疑似停止表示）される場合の方が、特定態様が停止表示（疑似停止表示）される場合よりも識別情報の変動表示を早く消化できてしまうといった事態を抑止することができる。すなわち、時間効率を優先する遊技者が、時間効率のためだけに、特定態様とは異なる態様の停止表示を選択してしまうといった事態を抑制することができ、特定態様が導出される一連の演出を心置きなく堪能してもらうことができる。

40

【0604】

尚、「疑似遊技」の「前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動」とは、「変動表示に際して識別情報が変動する方向とは異なる方向に識別情報が変位すること」、「一旦停止したり微振動（例えば細かな往復運動など）したりすること」等が挙げられる。「前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記疑似遊技が実行される場合に、当該疑似遊技が実行される際の前記可変表示手段の態様が、前記特定態様とは異なる態様である場合」としては、例えば、遊技者が所定の操作を適切に実行せずに特定態様とは異なる態様が導出された場合に限定されるものではなく、遊技機側で演出として特定態様とは異なる態様を導出した場合とすることも可能な趣旨である。

50

【0605】

尚、「前記識別情報の変動表示を中断させる、又は、開始を待機させる演出は、前記特定の特典が付与される際の前記可変表示手段の態様が前記特定態様とは異なる態様である場合の方が、前記特定の特典が付与される際の前記可変表示手段の態様が前記特定態様である場合よりも長いこと」としてもよい。この場合、時間効率の点でも、特定態様が導出される方が望ましいこととなり、特定態様が導出されたことに対して遊技者が素直に喜ぶことができる。

【0606】

手段A-10. 前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記特定態様が導出されている状態において前記疑似遊技が実行される場合には、当該疑似遊技において前記特定態様（又は、前記特定態様に対応付けられた関連態様）が導出され、

10

前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記特定態様とは異なる所定の態様が導出されている状態において前記疑似遊技が実行される場合にも、前記特定態様が導出されている状態において前記疑似遊技が実行される場合と同様の処理が実行され、当該疑似遊技において前記所定の態様が導出されるように構成されていることを特徴とする手段A-9に記載の遊技機。

【0607】

手段A-10によれば、疑似遊技における識別情報の挙動のための制御を、疑似遊技の開始に際しての可変表示手段の態様に関係なく（調べることなく）同じとすることができ、制御の簡素化等を図ることができる。特に、可変表示手段の識別情報が機械的に変動表示される場合には、かかる作用効果がより顕著に奏される。

20

【0608】

尚、例えば、円環状のリールの外周面に複数種類の図柄を付し、疑似遊技において当該リールを1回転させて疑似的に停止表示（疑似停止表示）させるように構成すれば、疑似遊技の実行に際して特定態様を構成する図柄が停止表示されていれば特定態様を構成する図柄が疑似停止表示され、その一方で、疑似遊技の実行に際して特定態様とは異なる態様を構成する図柄が停止表示されていれば、特定態様とは異なる態様を構成する図柄が疑似停止表示されることとなる。また、例えば、停止表示させる図柄の決定に際して参照される図柄用カウンタを備え、例えば、リールに図柄が21個付され、各図柄に番号を対応付けしておき、図柄番号1番が特定態様を構成する識別情報であり、図柄番号6番が、所定の特典の上乗せを意味する図柄とされる場合、疑似遊技が行われる識別情報の変動表示の前の変動表示、又は、疑似遊技の開始時に、図柄番号1番の図柄を狙って停止表示、又は、疑似停止表示させ、例えば、疑似遊技の開始時に停止表示されている図柄番号を記憶し、当該図柄番号に5を足した図柄番号に対応する図柄を停止表示させるようにする（図柄番号を演算するのではなく、対応する図柄が停止表示させるようにリールを動かすこととしてもよい）。疑似遊技の開始時に図柄番号1番が停止表示又は疑似停止表示されている場合、図柄番号6番が疑似停止表示されるが、疑似遊技の開始時に図柄番号1番以外が停止表示又は疑似停止表示されている場合には、図柄番号6番が疑似停止表示されることはない（3番だったら8番が疑似停止表示され、20番だったら、4番が疑似停止表示される）。

30

40

【0609】

尚、「前記識別情報の明るさを変更可能な明るさ変更手段を備え、前記疑似遊技において前記特定の特典の付与に対応する態様が導出される（疑似遊技において特定態様が疑似的に導出される、識別情報のうち特定態様に対応する特定識別情報が疑似的に停止表示される）場合には、前記疑似遊技において前記特定の特典の付与に対応する態様が導出されない（疑似遊技において特定態様とは異なる態様が導出される、特定識別情報とは異なる識別情報に停止表示される）場合よりも、前記識別情報の明るさが明るくなるように構成されていること」としてもよい。この場合、疑似遊技において特定の特典に対応する態様を強調する一方で、特定の特典に対応しない態様を極力目立たせないようにすることができる。

50

【0610】

「前記可変表示手段の前方において透過型のサブ表示手段を備え、前記疑似遊技において前記特定の特典の付与に対応する態様が導出される（疑似遊技において特定態様が疑似的に導出される、識別情報のうち特定態様に対応する特定識別情報が疑似的に停止表示される）場合には、前記サブ表示手段は前記識別情報（特定識別情報だけでも可）の前方を覆う範囲での表示をしない、或いは、透過性の高い表示のみをする状態となり、前記疑似遊技において前記特定の特典の付与に対応する態様が導出されない（疑似遊技において特定態様とは異なる態様が導出される、特定識別情報とは異なる識別情報に停止表示される）場合には、前記サブ表示手段は前記識別情報（特定識別情報が導出され得る領域だけでも可）の前方を覆う範囲での表示をする（識別情報が視認不可能となることは避けつつ、透過性は低い透過する表示をしたり、透過しないが透明部分が点在したりするように表示する）状態となることとしてもよい。この場合、疑似遊技において特定の特典に対応する態様を強調する一方で、特定の特典に対応しない態様を極力目立たせないようにすることができる。

10

【0611】

「前記可変表示手段の前方において透過型のサブ表示手段を備え、前記疑似遊技において前記特定の特典の付与に対応する態様が導出される（疑似遊技において特定態様が疑似的に導出される、識別情報のうち特定態様に対応する特定識別情報が疑似的に停止表示される）場合には、前記サブ表示手段は前記識別情報（特定識別情報だけでも可）の前方を覆う範囲での表示をしない、或いは、透過性の高い表示のみをする状態となり、前記特定の特典に当選し、前記疑似遊技において前記特定の特典の付与に対応する態様が導出されない（疑似遊技において特定態様とは異なる態様が導出される、特定識別情報とは異なる識別情報に停止表示される）場合には、前記サブ表示手段は、前記可変表示手段の前記特定の特典の付与に対応する態様を模した態様（特定態様、特定識別情報を模した態様）を表示することとしてもよい。この場合、特定の特典に当選した場合に、識別情報では上手く教示されなかった代わりに、サブ表示手段で教示することができる。

20

【0612】

手段A-11. 前記可変表示手段は、前記複数種類の識別情報が付された回胴体と、前記回胴体を駆動させる駆動手段とを備えていることを特徴とする手段A-10に記載の遊技機。

30

【0613】

手段A-11によれば、可変表示手段の識別情報が機械的に変動表示されることから、識別情報の複数パターンの停止態様から識別情報の変動表示を開始させ、その変動表示中に、当該識別情報の変動量や変動速度を適宜調節して、同じ識別情報を停止表示させるといった可変表示手段の制御がより大変なものになる。このため、上記手段A-2のように、可変表示手段が特定態様とは異なる態様とされている状態において開始された疑似遊技において識別情報が変動している最中に識別情報の位相等を把握及び調整して、特定態様が導出されるようにする（さらに、疑似遊技演出とタイミングを合わせる）といった制御を行わなくても済むことで、制御の簡素化を図るといった作用効果がより一層奏される。さらに、回胴体が複数設けられ、複数の回胴体の識別情報の組み合わせにより、特定態様が構成される場合には、上記作用効果がより顕著に奏される。

40

【0614】

尚、手段A-10に対応して、「前記回胴体は、前記疑似遊技が実行される際に、前記特定態様が導出されている場合と、前記特定態様とは異なる態様が導出されている場合とで、前記疑似遊技の開始から前記疑似遊技の終了までの間における動作が同様（同量の変位）とされていること」としてもよい。つまり、疑似遊技の開始に際して、特定態様が導出されていても、導出されていなくても、疑似遊技における回胴体の駆動量は同じである。このため、特定態様とは異なる態様が導出されていた場合に、特定態様が導出されていた場合の識別情報の見た目に合わせるべく、回胴体に異なる駆動をさせる、さらには、特定態様とは異なる態様と、特定態様との間の隔たり量に応じた駆動量の調節を行うための

50

処理を行う必要がなくなり、制御の簡素化を図るといった作用効果がより顕著に奏される。

【0615】

手段A-12. 前記制御手段からの情報に基づいて前記演出表示手段を制御するサブ制御手段を備え、

前記駆動手段は前記制御手段により制御されていることを特徴とする手段A-11に記載の遊技機。

【0616】

手段A-12によれば、演出表示手段の制御はサブ制御手段により行うとともに、上記手段A-11に記載のように、可変表示手段の識別情報の変動表示中の制御の複雑化を抑制することにより、制御手段の負担軽減を図ることができる。従って、疑似遊技が行われる際の制御手段による当否抽選等の重要な処理を制御手段に確実に実行させることができる。

10

【0617】

手段A-13. 前記疑似遊技として、前記識別情報の変動表示を疑似的に停止表示させる疑似停止遊技が設けられていることを特徴とする手段A-9乃至A-12のいずれかに記載の遊技機。

【0618】

手段A-13によれば、疑似遊技が疑似停止遊技とされることで、疑似遊技への注目がより一層高められる。このように注目される疑似停止遊技が開始される際の識別情報の態様と、疑似遊技演出との対応関係の違和感をなくすことで、演出性や遊技性の向上を図るといった作用効果がより顕著に奏される。

20

【0619】

特に、疑似停止遊技の開始に際しての識別情報の態様が所定期間維持される（特定態様である場合も維持されるが、特定態様とは異なる態様である場合も維持される）、或いは、疑似停止遊技の開始に際しての識別情報の態様を基準として識別情報が所定期間往復するような挙動が導出されるような構成においては、かかる作用効果がより一層顕著なものとなる。尚、特定の特典に当選していない場合であっても疑似遊技を導出可能に構成してもよいが、疑似停止遊技は導出しないことが望ましい。

【0620】

手段A-14. 前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記特定態様とは異なる態様が導出されている状態において前記疑似遊技が実行される場合には、前記疑似遊技として前記疑似停止遊技が選択されないことを特徴とする手段A-13に記載の遊技機。

30

【0621】

手段A-14によれば、特定態様とは異なる態様（特に意味のない態様）が疑似停止遊技にて再び疑似的に停止表示されることによって、演出性や遊技性が低下するといった事態を回避することができる（例えば、遊技者が、自身の操作ミスで特定態様とすることができなかった場合に、操作ミスした態様が何度も表示されて気分を悪くする等の事態を回避することができる）。また、疑似遊技として、識別情報の変動表示を疑似的に停止表示させる疑似停止遊技のパターンと、識別情報の変動表示を疑似的に停止表示させないパターンとを用意するだけで、疑似遊技において特定態様とは異なる態様が導出されることを回避することができる。従って、制御の複雑化を抑制しつつ、疑似遊技において特定態様とは異なる態様が疑似停止表示されてしまうことに起因する懸念を払拭することができる。

40

【0622】

尚、疑似停止遊技以外の疑似遊技としては、識別表示の変動速度が遅い、識別情報の変動速度が変化する（少なくとも早い→遅い→早いの変動速度変化か、遅い→早い→遅いの変動速度変化がある）、複数の識別表示がそれぞれ表示される複数の識別情報列が設けられ、複数の識別情報列の識別情報の変動表示がそれぞれ独自の動作をしたり（所定の識別情報列の識別情報の変動方向が逆方向であったり、移動速度が異なったりする等）、アクロバティックな組合せの動作をしたり（変動速度が切替えられる構成において、隣接する識別情報の変動速度が「速い」から「遅い」に切替わるタイミングで「遅い」から「早い」に切替

50

わる、或いは、各識別情報列の識別情報が往復動するとともに、隣接する識別情報列の識別情報が「往路」から「復路」に切替わるタイミングで「復路」から「往路」に切替わる等）する等が挙げられる。尚、識別情報が機械的に変動表示する場合には、可変表示手段への負担軽減を図るべく、高速での変動状態から急停止したり、急に逆方向への変位に切替えたりすることを極力抑制することが望ましい。

【0623】

手段A-15. 前記特定の特典には複数種類設けられ、

前記疑似遊技演出では、前記特定の特典の（具体的な）内容が教示、又は、示唆され、

前記疑似停止遊技では、前記識別情報を疑似的に複数回停止表示させる場合があり、

前記疑似遊技演出では、前記疑似停止遊技の複数回の疑似的な停止表示に伴い、前記特定の特典の内容を複数に分けて教示、又は、示唆可能に構成され、

前記疑似停止遊技とは異なる前記疑似遊技に対応する前記疑似遊技演出では、前記特定の特典の内容を一度に教示、又は、示唆する、或いは、前記特定の特典の内容の少なくとも一部を教示、又は、示唆せず、当該教示、又は、示唆されていない特定の特典の内容の残りを、当該疑似遊技が行われる前記識別情報の変動表示よりも後のタイミングで教示、又は、示唆することを特徴とする手段A-14に記載の遊技機。

【0624】

手段A-15によれば、特定識別情報が複数回疑似停止表示されることで、特定の特典の内容が遊技者にとってより有利なものにステップアップしていくような高揚感のある演出を導出することができる。また、特定識別情報が停止表示（疑似停止表示）されていない場合には、疑似停止遊技が選択されることがないことから、疑似遊技演出としても、これに対応して、特典の内容を一度に教示、又は、示唆したり、特典の少なくとも一部の内容の教示、又は、示唆を後回しにしたりするようになっている。これにより、疑似遊技等の可変表示手段の態様と、疑似遊技演出との対応関係を違和感のないものにすることができる上、演出性や遊技性の向上等を図ることができる。

【0625】

B. 遊技機的一种として回胴式遊技機、例えばスロットマシンがある。スロットマシンは、複数の図柄が付された複数のリールを備え、遊技者がメダルを投入してスタートレバーを操作することで各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後、ストップスイッチを操作したり所定時間が経過したりすることで、各リールが順次停止することでゲームが進行する。また、スロットマシンでは、規定数のメダルの投入、及び、スタートレバーの操作を条件として抽選を行い、当該抽選に基づいて所定の特典（所定数のメダルの付与、或いは、遊技者に有利な特別遊技状態の発生）に当選した場合に、当該所定の特典に対応付けられた図柄を予め設定された有効ライン上に停止させることを条件として、前記所定の特典が付与される（例えば、特開2003-126337号公報参照）。

【0626】

また、遊技機の演出としては、常に斬新なものが求められている。

【0627】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、演出性の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【0628】

手段B-1-a. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの可否抽選を行う制御手段と、

前記可否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記可否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記可否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記可否抽選に基づいて前記識別情報の変動表示において導出可能な態様が決定され、前記識別情報の変動表示において少なくとも特定態様を導出可能とされる場合に特定の前記特典に当選する、又は、当選し得る構成であり、

前記特定の特典が付与される場合に、前記演出表示手段において前記特定の特典の付与を教示又は示唆する特定演出表示を導出可能に構成され、

前記特定の特典の当選から前記特定演出表示が導出されるまでの間に前記特定演出表示を導出させない非導出条件が成立した場合に前記演出表示手段の演出表示が変更されることを特徴とする遊技機。

【0629】

手段B-1-aによれば、特定の特典が付与された状態である特定の特典が付与される場合に演出表示手段において特定態様に対応付けられた特定演出表示を導出可能とされているが、特定の特典の当選のタイミングから、特定演出表示が導出されるタイミングまでの間に、特定演出表示を導出させない非導出条件が成立したか否かを確認することとしている。このため、特定の特典の当選のタイミングから、特定演出表示が導出されるタイミングまでの間に、特定演出表示を導出すると都合の悪い事象等が発生した場合に、特定演出表示の導出を中止することができ、より遊技展開に即した演出を導出していくことができる。従って、遊技進行に伴う演出等において違和感の発生を抑止しつつ遊技展開に応じて盛り上げていくことができ、演出性の向上を図ることができる。

【0630】

手段B-1-b. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて特定の前記特典に当選した場合に、前記識別情報の変動表示において特定態様を導出可能とされ、

前記特定の特典が付与される場合に、前記演出表示手段において前記特定の特典の付与を教示又は示唆する特定演出表示を導出可能に構成され、

前記特定の特典の当選から前記特定演出表示が導出されるまでの間に前記特定演出表示を導出させない非導出条件が成立した場合に前記演出表示手段の演出表示が変更されることを特徴とする遊技機。

【0631】

手段B-1-bによれば、基本的に上記手段B-1-aと同様の作用効果が奏される。

【0632】

手段B-1-c. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて前記識別情報の変動表示において導出可能な態様が決定され、前記識別情報の変動表示において少なくとも特定態様を導出可能とされる場合に特定の前記特典に当選する、又は、当選し得る構成であり、

前記特定の特典が付与される場合に、前記演出表示手段において前記特定の特典の付与を教示又は示唆する特定演出表示を導出可能に構成され、

前記特定の特典の当選から前記特定演出表示が導出されるまでの間に前記特定演出表示を導出させない非導出条件が成立した場合に前記演出表示手段の演出表示が変更され、

前記特定の特典の当選又は前記特定演出表示の導出を教示又は示唆する手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0633】

手段B-1-cによれば、基本的に上記手段B-1-aと同様の作用効果が奏される。また、特定の特典の当選又は特定演出表示の導出が教示又は示唆されることで、特定演出

10

20

30

40

50

表示の導出の注目度が高められ、特定演出表示をより一層盛り上げることができる。

【0634】

手段B-1-d. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて特定の前記特典に当選した場合に、前記識別情報の変動表示において特定態様を導出可能とされ、

前記特定の特典が付与される場合に、前記演出表示手段において前記特定の特典の付与を教示又は示唆する特定演出表示を導出可能に構成され、

前記特定の特典の当選から前記特定演出表示が導出されるまでの間に前記特定演出表示を導出させない非導出条件が成立した場合に前記演出表示手段の演出表示が変更され、

前記特定の特典の当選又は前記特定演出表示の導出を教示又は示唆する手段を備えていることを特徴とする遊技機。

【0635】

手段B-1-dによれば、基本的に上記手段B-1-bと同様の作用効果が奏される。また、特定の特典の当選又は特定演出表示の導出が教示又は示唆されることで、特定演出表示の導出の注目度が高められ、特定演出表示をより一層盛り上げることができる。

【0636】

手段B-2. 前記特定の特典に当選した場合には、前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記非導出条件が成立したことが確認された場合に前記演出表示手段において前記特定演出表示の代わりに導出される（前記特定の特典の付与を教示又は示唆する）代替演出表示が設けられていることを特徴とする手段B-1に記載の遊技機。

【0637】

手段B-2によれば、非導出条件が成立している場合に特定の特典が付与される際の演出表示を全く止めてしまうわけではなく、特定演出表示の代わりに代替演出表示が行われるようになっている。つまり、（前記特定態様が導出可能とされた前記識別情報の変動表示において）特定態様は導出されていなくても、特定の特典は付与されることから、そのことを明確に伝え、盛り上げることができる。従って、特定態様が導出されていないことで、遊技の盛り上がりどころを盛り上げることができず、遊技機のポテンシャルを生かしきれないといった事態を回避することができる。

【0638】

手段B-3. 前記特定演出表示は、前記特定態様が導出されたことを示す表示と、前記特定の特典の付与を教示又は示唆する表示とを備え、

前記代替演出表示は、前記特定態様が導出されたことを示す表示と同じ位置において、前記特定態様が導出されたことを示す表示とは異なる態様を示す代替表示と、前記特定の特典の付与を教示又は示唆する表示とを備えることを特徴とする手段B-2に記載の遊技機。

【0639】

手段B-3によれば、代替演出表示を導出した場合にも、特定の特典の付与について遊技者が認識可能とすることができる上、代替表示を遊技者にとって有利な意味合いを持つ表示として認識させることができ、別のタイミングで代替表示を導出して遊技者にとって有利な状態の発生を教示又は示唆することができる。

【0640】

手段B-4. 前記特定演出表示が導出される場合に、前記可変表示手段において前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技が行われ、

前記特定演出表示は、前記疑似遊技に際して導出可能に構成され、

10

20

30

40

50

前記疑似遊技では、当該疑似遊技が開始される際の前記可変表示手段における態様に
応じた態様が導出されることを特徴とする手段 B－1 乃至 B－3 のいずれかに記載の遊技機。

【0641】

手段 B－4 によれば、特定演出表示が導出される（特定の特典が付与される）場合に
疑似遊技が行われるのであるが、疑似遊技における制御負荷を抑制するべく、疑似遊技が
開始される際に特定態様が導出されていない場合の疑似遊技の態様を、特定態様が導出さ
れていた場合の疑似遊技の態様と区別が付かないようにすることを避けた場合、疑似遊技で
は、その開始時の可変表示手段の態様に応じた態様が導出される。つまり、例えば、特定
態様が導出されていないにもかかわらず特定演出表示を導出してしまうと、当該特定演出
表示が疑似遊技の態様とも対応しないことになってしまい、違和感が目立ってしまう（特
定態様を導出可能な識別情報の変動表示における態様と、特定演出表示との不一致だけで
あれば、サプライズ演出として済まされることも考えられるが、疑似遊技までとなるとそ
うならない）。この点、上記手段 B－1 のように非導出条件の成立が確認されることによ
って、可変表示手段において導出される疑似遊技の態様と、演出表示手段の演出表示の態
様との間の矛盾を回避することができる。従って、上記手段 B－1 の作用効果がより顕著
に奏される。

【0642】

尚、「前記疑似遊技では、当該疑似遊技が開始される際に前記可変表示手段における態
様を判別せず、」としてもよいし、疑似遊技が開始される際に可変表示手段における態様
を確認するが、「前記疑似遊技では、当該疑似遊技が開始される際に前記特定態様が導出
されていなくても、当該疑似遊技における態様を前記特定態様が導出されている場合の態
様と区別が付かないようにするような駆動制御を実行しない（後記の手段 B－4 に対応し
て、特定態様が導出されていない場合には特定態様を無理やりに疑似停止表示させるとい
った制御はしない）ように構成されていること」としてもよい。

【0643】

手段 B－5．前記疑似遊技では、前記識別情報の変動表示を疑似的に停止表示させる疑
似停止表示（演出）を導出可能に構成され、

前記疑似遊技が開始される際に前記可変表示手段において前記特定態様が導出されてい
る場合には前記特定態様を疑似停止表示させ、当該疑似遊技が開始される際に前記可変表
示手段において前記特定態様とは異なる所定の態様が導出されている場合には、前記所定
の態様を疑似停止表示させることを特徴とする手段 B－4 に記載の遊技機。

【0644】

手段 B－5 によれば、疑似遊技において特定態様を疑似停止表示させることで、遊技者
にとってより有利になっていく状況を分かり易く盛り上げることができる。その一方で、
特定態様が疑似停止表示されることから、特定態様とは異なる所定の態様が疑似停止表
示される場合に対してより区別して認識し易くなる。この点、上記手段 B－1、手段 B－2
に記載のように、疑似遊技における態様と、演出表示手段の演出表示との間の不一致を回
避することで、違和感の発生を回避し、演出性の向上を図るといった作用効果がより一層
奏される。

【0645】

手段 B－6．前記非導出条件として電源が切断された情報が記憶されているか否かを確
認することを特徴とする手段 B－1 乃至 B－5 のいずれかに記載の遊技機。

【0646】

手段 B－6 によれば、特定の特典の付与に際して電源の切断（停電等）情報が記憶され
ている場合には、電源が切断されている最中に（遊技機では把握できない）可変表示手段
の識別情報の停止態様が変化している可能性があり、特定の特典の付与に際して変動表示
の停止態様を示す記憶情報が残されていたとしても、当該記憶情報が正確か否かは定か
ではない。この点、停電情報が記憶された状態で特定の特典が付与される場合に、演出表
示手段において、特定演出表示を導出させず、別の態様（例えば、手段 B－2 の代替演出表
示）を導出させることで、特定態様が導出されていないにもかかわらず、特定態様に対応

10

20

30

40

50

する特定演出表示が導出されてしまうといった事態を防止することができる。また、停電が発生した時だけのために、特定演出表示の開始時に可変表示手段の識別情報の停止態様を一から判別する処理を設定しておく等しなくても済み、処理の複雑化を抑止することができる。

【0647】

手段B-7. 鍵操作により解錠される開閉部材を備え、

前記非導出条件として前記開閉部材が開状態とされた情報が記憶されているか否かを確認することを特徴とする手段B-1乃至B-6のいずれかに記載の遊技機。

【0648】

手段B-7によれば、特定の特典の付与に際して開閉部材が開状態とされていた情報が記憶されている場合には、開閉部材が開状態とされている最中に（遊技機では把握できない）可変表示手段の識別情報の停止態様が変化している可能性があり、特定の特典の付与に際して変動表示の停止態様を示す記憶情報が残されていたとしても、当該記憶情報が正確か否かは定かではない。この点、開閉部材の開放情報が記憶された状態で特定の特典が付与される場合に、演出表示手段において、特定演出表示を導出させず、別の態様（例えば、手段B-2の代替演出表示）を導出させることで、特定態様が導出されていないにもかかわらず、特定態様に対応する特定演出表示が導出されてしまうといった事態を防止することができる。また、開閉部材が開状態とされた時だけのために、特定演出表示の開始時に可変表示手段の識別情報の停止態様を一から判別する処理を設定しておく等しなくても済み、処理の複雑化を抑止することができる。

【0649】

手段B-8. 前記非導出条件として前記可変表示手段において前記特定態様が導出されているか否かを把握可能な把握手段を備えていることを特徴とする手段B-1乃至B-7のいずれかに記載の遊技機。

【0650】

手段B-8によれば、特定の特典が付与される際に可変表示手段において特定態様が導出されているか否かを把握可能であることから、特定態様が導出されているか否かに応じて、特定演出表示或いはそれ以外の演出表示のなかから好適な態様を導出することができる。このため、可変表示手段において特定態様が導出され得るタイミングを挟んで互に関連する連続した演出を導出することができる上、特定態様が導出されていないにもかかわらず、特定態様が導出されたような演出表示が導出されてしまい、遊技者に違和感を与えてしまうといった事態を回避することができる。従って、演出性の向上等を図ることができる。

【0651】

手段B-9. 前記特定態様を導出可能とされた前記識別情報の変動表示において、前記識別情報のうち前記特定態様を構成する特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示される可能性があることを案内する案内遊技を導出可能な案内手段が設けられ、

前記特定の特典が付与される場合に、前記案内遊技の終了から前記特定の特典の付与までの間に前記非導出条件が成立したか否かを確認することを特徴とする手段B-1乃至B-8のいずれかに記載の遊技機。

【0652】

手段B-9によれば、特定の特典が付与される際に特定態様が導出されていない可能性があるか否かを確実に把握することが可能となる。

【0653】

手段B-10. 前記可変表示手段は、

前記複数種類の識別情報が付された回胴体と、

前記回胴体を駆動させる駆動手段とを備え

前記把握手段は、

前記案内遊技において前記識別情報の変動表示が停止表示された場合に、当該停止表示された前記識別情報が前記識別情報のうち前記特定態様を構成する特定識別情報であるか

否かを判別可能な判別手段と、

前記判別手段の判別結果を次の前記識別情報の変動表示であって、前記特定の特典が付与される際に行われる前記識別情報の変動表示である特定変動表示の設定まで記憶可能な記憶手段とを備えていることを特徴とする手段 B-9 に記載の遊技機。

【0654】

手段 B-10 によれば、識別情報の停止態様により当否抽選の結果を教示する構成では、識別情報の停止態様の確認を行い、識別情報の変動表示が正常に停止表示されたか否かを確認する。ここで、識別情報の停止態様において確認された特定識別情報であるか否かの情報を記憶手段に記憶し、次の変動表示の設定まで記憶を保持しておくことで、次の変動表示の設定において、新たに可変表示手段の胴体の位相の確認処理を行わなくても済み、特定識別情報が停止表示された状態で変動表示が開始されるか否かについて比較的容易に（記憶手段を確認するだけで）把握することができる。従って、疑似遊技が行われる変動表示の設定に際しての制御負担の軽減等を図ることができる。

10

【0655】

手段 B-11. 遊技者が操作可能な始動操作手段と、

前記始動操作手段の操作を検知する始動操作検知手段と、

遊技者が操作可能な停止操作手段と、

前記停止操作手段の操作を検知する停止操作検知手段とを備え、

前記特定条件としての前記始動操作検知手段の検知に基づいて、前記当否抽選が行われるとともに、前記識別情報の変動表示が開始され、

20

前記停止操作検知手段の検知に基づいて、前記識別情報の変動表示が停止表示される構成であって、

前記案内遊技では、少なくとも前記特定識別情報を停止表示可能とされた前記識別情報の変動表示において、前記特定識別情報を狙って停止表示させることを案内するように構成され、

前記特定識別情報を停止表示可能な前記識別情報の変動表示において、前記案内手段による案内に基づいて、前記停止操作手段が操作された場合であっても、当該停止操作手段が操作された際に表示されていた前記識別情報によっては、前記特定識別情報が停止表示されない場合があることを特徴とする手段 B-10 に記載の遊技機。

【0656】

30

手段 B-11 によれば、識別情報の変動表示の開始及び停止表示のタイミングを遊技者が決定することができる。このため、案内遊技を遊技者のタイミングで焦らずに行うことができ、特定変動表示を遊技者のタイミングで準備を整えて（気持ちを落ち着かせたり、携帯端末での撮影準備をしたりしてから）開始させることができる。

【0657】

また、特定変動表示を開始させる際に特定識別情報が停止表示されているか否かについては、遊技者の停止操作手段への操作に基づいている。このため、特定変動表示を開始させる際に特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示されているケースが十分発生し得る上、特定識別情報とは異なる識別情報としては、一般に、1 パターンではなく、複数パターン存在する。従って、案内遊技が導出される識別情報の変動表示と、特定変動表示とで、互い異関連する演出を導出する場合に、案内遊技において特定識別情報が停止表示されていないにもかかわらず、特定変動表示において特定識別情報が停止表示された場合と同様の演出表示が行われてしまうことを回避するといった作用効果がより顕著に奏される。また、案内遊技が導出され、停止操作手段の操作が行われても、特定識別情報が停止表示されない場合があり、遊技者が特定識別情報を狙って停止表示させるといった停止操作手段を備える遊技機本来の楽しみを維持することができる。

40

【0658】

手段 B-12. 前記特定識別情報を停止表示可能な変動表示では、前記特定識別情報、及び、補助識別情報を停止表示可能とされ、前記特定識別情報が停止表示されない場合には、前記補助識別情報が停止表示されるように構成され、

50

前記特定識別情報、及び、前記補助識別情報が停止表示された場合に、前記特定の特典が付与されることを特徴とする手段 B-11 に記載の遊技機。

【0659】

手段 B-12 によれば、特定識別情報が停止表示された（入賞した）場合と、補助識別情報が停止表示された（入賞した）場合とで、両方とも特定の特典の付与を行いつつも、両方の特定変動表示に対応する演出表示の態様を確実に異ならせることができる。つまり、特定識別情報を停止表示可能な変動表示において特定識別情報を停止操作ミスにより停止表示させることができなかった場合に特定の特典が付与されないといった事態を回避しつつ、停止操作手段をどのタイミングで操作しても特定識別情報が停止表示されるように特定識別情報の配列を増やす場合に複数の識別情報の配列のバランスが悪くなる等の事態を回避し、特定識別情報が停止表示されたか否かを確実に区別して把握することができる。尚、特定識別情報が停止表示された場合と、補助識別情報が停止表示された場合とで、停止表示されることに基づいて付与される特典は同じ（疑似遊技演出は除く）とされていることとしてもよい。つまり、特定の特典以外に、例えば、停止表示に基づいて同じ数の遊技価値が付与されたり、或いは、遊技価値を追加でベットすることなく変動表示をもう一度実行可能となったりする。

10

【0660】

手段 B-13. 前記特定の特典に当選していなくても、前記案内遊技が導出可能に構成され、

前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記案内遊技において前記特定識別情報が停止表示された場合には、当該案内遊技に対応する前記演出表示の演出である案内遊技演出において前記特定識別情報が停止表示されたことを教示する演出が行われ、

20

前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記案内遊技において前記特定識別情報とは異なる前記識別情報が停止表示された場合、及び、前記当否抽選にて前記特定の特典に当選せず、前記案内遊技において前記特定識別情報とは異なる前記識別情報が停止表示された場合には、当該案内遊技に対応する前記案内遊技演出において前記特定識別情報が停止表示されたことを教示する演出が行われないことを特徴とする手段 B-11 又は B-12 に記載の遊技機。

【0661】

手段 B-13 によれば、特定の特典に当選していなくても案内遊技が導出される場合があることにより、案内遊技が導出された場合には必ず特定の特典に当選しているといった単純な遊技性を回避することができ、案内遊技の遊技性の向上等を図ることができる。

30

【0662】

さらに、特定識別情報が停止表示されていないにもかかわらず、特定識別情報が停止表示されたことに対応する案内遊技演出を導出してしまうことに起因する違和感の発生を回避することができる。また、特定の特典に当選している場合には、案内遊技に際して特定の特典に当選したことについて教示されなくても、続く特定変動表示で教示の機会を得ることが可能であり、特定の特典に当選したことを教示する機会を失うといった事態を回避することができる。

【0663】

40

尚、特定の特典に当選したが案内遊技において特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示された場合と、当否抽選にて特定の特典に当選せず、案内遊技において特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示された場合とで、案内遊技の停止態様（停止表示された識別情報）が極力似た態様となるように構成することで（停止態様をあまり気にしない遊技者にとってはほぼ区別が付かない）、案内遊技が行われる変動表示にて特定の特典の付与の確認ができなくても、その次の変動表示にも特定の特典の付与が教示される期待を保つことができ、遊技性の向上等を図ることができる。

【0664】

手段 B-14. 前記特定の特典に当選しておらず、前記案内遊技が導出される前記識別情報の変動表示では、前記識別情報のうちフェイク識別情報が停止表示され、

50

前記フェイク識別情報が停止表示された場合に付与される特典と、前記特定識別情報が停止表示された場合に付与される特典のうち前記特定の特典以外の特典とが同じであることを特徴とする手段 B-13 に記載の遊技機。

【0665】

手段 B-14 によれば、フェイク識別情報の見た目と、特定識別情報の見た目を極力似せることができ、フェイク識別情報が停止表示されることで、遊技者に惜しかったという印象を与えることができる上、案内遊技の次の識別情報の変動表示を開始させるための操作を揃えることができ、遊技の進行を比較的スムーズなものとするすることができる。また、特定の特典に当選したが特定態様が導出されない場合と、フェイク識別情報が導出された場合とで、次ゲームを開始させる操作が揃えられるため、目押しミスをして外れたように見えているだけなのか、或いは、外れたのかの区別を付き難くすることができ、次ゲームを開始させる操作に期待を込めるといった状況をより確実に作り出すことができる。

10

【0666】

手段 B-15. 前記特定の特典に当選しても前記案内遊技が導出されない場合があり、前記案内遊技が導出された後の前記特定変動表示に対応する前記演出表示の冒頭部分の態様と、前記案内遊技が導出されずに開始される前記特定変動表示に対応する前記演出表示の冒頭部分の態様とが異なるように構成されていることを特徴とする手段 B-11 乃至 B-14 のいずれかに記載の遊技機。

【0667】

手段 B-15 によれば、疑似遊技の前段階で案内遊技が行われる場合には、案内遊技で特定の特典に当選したか否かを教示させることができる一方で、案内遊技が行われない場合には、疑似遊技が突如として開始され、特定の特典に当選したか否かについても教示されていない。そこで、案内遊技が行われているか否か、ひいては、特定の特典の当選を教示するタイミングがあったか否かに応じて、疑似遊技演出の冒頭の演出をそれぞれ設定することで、それぞれを違和感なく、適切に導出することができる。従って、演出性、遊技性の向上等を図ることができる。

20

【0668】

手段 B-16. 前記当否抽選における所定の当選確率を複数段階で設定可能に構成され、前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記特定識別情報が停止表示されている状態で開始された前記特定変動表示に対応する前記演出表示では、前記当否抽選に関する設定を示唆する表示を導出可能に構成されていることを特徴とする手段 B-11 乃至 B-15 のいずれかに記載の遊技機。

30

【0669】

手段 B-16 によれば、特定識別情報を停止表示させることができた別の特典として、設定示唆が行われる表示を導出させることが可能となっている。従って、特定識別情報を停止表示させることにより強い興味を抱かせることができる。さらに、特定識別情報を停止表示させようとする目押しの努力をしてもらうことができ、遊技者が目押しができるようになることで、遊技のより面白みを堪能してもらうことができる。

【0670】

手段 B-17. 前記特定変動表示を開始させる契機が発生してから当該特定変動表示が停止表示されるまでの間に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、前記疑似遊技の後に、前記識別情報の変動表示が開始、又は、再開され、

40

前記疑似遊技では、前記特定変動表示が開始される場合に、前記特定識別情報が停止表示されている場合と、前記特定識別情報とは異なる前記識別情報が停止表示されている場合とのどちらにおいても、前記識別情報を変位させた後に当該変位させる前に停止表示されていた前記識別情報の態様で停止表示させる制御を実行可能であることを特徴とする手段 B-11 乃至 B-16 のいずれかに記載の遊技機。

【0671】

手段 B-17 によれば、疑似遊技により特定識別情報により注目を集めることができ、

50

特定の特典が付与されることをより盛り上げることができる。さらに、疑似遊技に際して特定の特典に関する追加の情報を、演出を伴い教示することができる。

【0672】

また、特定識別情報が開始される際に、特定識別情報とは異なる識別情報、及び、特定識別情報のどちらが停止表示されていても、疑似遊技における可変表示手段に関する制御は同じにすることができる。このため、例えば、特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示された状態から開始された特定変動表示に対応する疑似遊技において、途中から無理やりに特定識別情報が停止表示された状態から開始された特定変動表示に対応する疑似遊技と同じ態様になるように変更するといった場合に比べ、制御の簡素化を図ることができる。

10

【0673】

さらに、特定識別情報が開始される際に、特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示されている場合と、特定識別情報が停止表示されている場合とで、疑似遊技における態様が異なることとなる（スタートの態様が異なり、その後の可変表示手段の制御が同じであることから、態様は引き続き異なり続ける）。この点、特定変動表示に対応する演出表示では、特定識別情報が停止表示されていた場合と、特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示されていた場合とで異なるようになっていることから、特定変動表示に対応する演出表示と、疑似遊技とが同期して実行されても、違和感なく遊技を進行させることができる。従って、演出性の向上等を図ることができる。

【0674】

尚、疑似遊技は、「少なくとも前記特定の特典が付与される場合に、前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示を開始される契機が発生したことに伴い実行可能に構成されること」としてもよいし、「少なくとも前記特定の特典が付与される場合に、前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示が開始された後、遊技者による所定の操作入力が行われることに伴い、実行可能に構成されること」としてもよい。また、「疑似遊技」としては、「前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示を開始させる契機が発生してから当該識別情報の変動表示が停止表示されるまでの間に、前記停止操作検知手段の検知が行われても前記識別情報の停止表示が行われない状態」であることとしてもよい。尚、始動操作検知手段の検知を契機として当否抽選を行うには、規定数の遊技価値のベットが行われている状態、又は、当該状態に相当する状態であることが前提とされることとしてもよい。

20

30

【0675】

また、「前記特定変動表示が開始される場合に、前記特定識別情報が停止表示されている場合と、前記特定識別情報とは異なる前記識別情報が停止表示されている場合とのどちらにおいても、付与される前記特定の特典の内容が同じであれば、前記疑似遊技における前記可変表示手段に関する制御が同じであること」としてもよい。この場合、特定変動表示の開始時の可変表示手段の停止態様が特定識別情報であろうがなかろうが疑似遊技における識別表示手段の制御は同じであり、制御の簡素化等を図ることができる。

【0676】

手段B-18. 前記可変表示手段は、前記複数種類の識別情報が付された複数の回胴体と、前記各回胴体をそれぞれ駆動させる駆動手段とを備え、

40

前記疑似遊技においては、全ての前記回胴体の動作が同期されていることを特徴とする手段B-17に記載の遊技機。

【0677】

手段B-18によれば、疑似遊技における複数の回胴体の動作が同期されるようになっており、制御の簡素化が図られる。特に、疑似遊技において瞬間的な停電が発生した場合に、回胴体同士のずれをほぼなくすことができ、ずれを加味することなくそのまま回胴体を再始動させることができる。

【0678】

C. 遊技機的一种として回胴式遊技機、例えばスロットマシンがある。スロットマシンは、複数の図柄が付された複数のリールを備え、遊技者がメダルを投入してスタートレバ

50

ーを操作することで各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後、ストップスイッチを操作したり所定時間が経過したりすることで、各リールが順次停止する。また、スロットマシンでは、規定数のメダルの投入、及び、スタートレバーの操作を条件として抽選を行い、当該抽選に基づいて所定の特典（所定数のメダルの付与、或いは、遊技者に有利な特別遊技状態の発生）に当選した場合に、当該所定の特典に対応付けられた図柄を予め設定された有効ライン上に停止させることを条件として、前記所定の特典が付与される（例えば、特開 2 0 0 3 - 1 2 6 3 3 7 号公報参照）。

【 0 6 7 9 】

また、遊技機の演出としては、常に斬新なものが求められている。

【 0 6 8 0 】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、演出性の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【 0 6 8 1 】

手段 C - 1 - a . 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの可否抽選を行う制御手段と、

前記可否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記可否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記可否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記可否抽選に基づいて前記識別情報の変動表示において導出可能な態様が決定され、前記識別情報の変動表示において少なくとも特定態様を導出可能とされる場合に特定の前記特典に当選する、又は、当選し得る構成であり、前記特定態様を導出可能とされて前記特定の特典に当選した場合には、前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記可変表示手段において行われる前記識別情報の変動表示を開始させる契機が発生してから当該変動表示が停止表示されるまでの間に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、前記疑似遊技の後に、前記識別情報の変動表示が開始、又は、再開され、

前記疑似遊技が開始される際の前記可変表示手段の態様が、前記特定態様である場合と、前記特定態様とは異なる態様である場合とで前記疑似遊技の態様を異ならせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 6 8 2 】

手段 C - 1 - a によれば、特定の特典に当選した場合、当該特定の特典に対応付けされた可変表示手段の特定態様が導出可能とされ、ここで、当該特定態様が導出されても、導出されなくても、前記特定の特典は付与されるが、特定の特典と対応付けられている特定態様が導出されている場合と、特定態様が導出されていない場合とで、遊技者の印象が異なることが考えられる。すなわち、一見して特定の特典（当該遊技機を初めて遊技する遊技者にとっては、何らかしらの特典）が得られることを把握（推察）し易く、見た目にも比較的綺麗な特定態様が導出されている場合と、特定の特典が得られることは把握できず、見た目にも綺麗ではない態様が導出されている場合とでは、特定の特典の付与を確信して高揚しているか否かだけでも大きく心境が異なっているものと考えられる。

【 0 6 8 3 】

この点、本手段 C - 1 によれば、特定態様が導出されている場合と、特定態様が導出されていない場合とで、疑似遊技の態様を異ならせることが可能となっている。このため、特定の特典に当選して特定の特典が付与される際に、可変表示手段において特定態様が導出されている場合には、疑似遊技で大々的な演出を行い、その一方で、可変表示手段において特定態様が導出されていない場合には、疑似遊技を控えめに行う、或いは、逆転（復活）演出として疑似遊技を行う等、遊技者の心境に即した演出を導出可能であるとともに、特定態様と、特定の特典との対応付けを弱めることを回避することができる。結果として、演出性や遊技性の向上を図ることができる。

【0684】

手段C-1-b. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて特定の前記特典に当選した場合に、前記識別情報の変動表示において特定態様を導出可能とされ、前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記可変表示手段において行われる前記識別情報の変動表示を開始させる契機が発生してから当該変動表示が停止表示されるまでの間に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、前記疑似遊技の後に、前記識別情報の変動表示が開始、又は、再開され、

前記疑似遊技が開始される際の前記可変表示手段の態様が、前記特定態様である場合と、前記特定態様とは異なる態様である場合とで前記疑似遊技の態様を異ならせることが可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0685】

手段C-1-bによれば、基本的に上記手段C-1-aと同様の作用効果が奏される。

【0686】

手段C-1-c. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて前記識別情報の変動表示において導出可能な態様が決定され、前記識別情報の変動表示において少なくとも特定態様を導出可能とされる場合に特定の前記特典に当選する、又は、当選し得る構成であり、前記特定態様を導出可能とされて前記特定の特典に当選した場合には、前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記可変表示手段において行われる前記識別情報の変動表示を開始させる契機が発生してから当該変動表示が停止表示されるまでの間に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、前記疑似遊技の後に、前記識別情報の変動表示が開始、又は、再開され、

前記疑似遊技が開始される際の前記可変表示手段の態様が、前記特定態様である場合と、前記特定態様とは異なる態様である場合とで前記疑似遊技の態様を異ならせることが可能に構成され、

前記演出表示手段において前記疑似遊技に伴う演出表示を導出可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0687】

手段C-1-cによれば、基本的に上記手段手段C-1-aと同様の作用効果が奏される。また、疑似遊技とともに演出表示手段で演出表示が行われることで、疑似遊技を含む演出期間をより一層盛り上げることができる上、演出表示手段において疑似遊技の内容の理解を助ける表示等を導出して遊技サポートを行うことも可能となる。

【0688】

手段C-1-d. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて特定の前記特典に当選した場合に、前記識別情報の変動表示において特定態様を導出可能とされ、前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記可変表示手段において行われる前記識別情報の変動表示を開始させる契機が発生してから当該変動表示が停止表示されるまでの間に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、前記疑似遊技の後に、前記識別情報の変動表示が開始、又は、再開され、

前記疑似遊技が開始される際の前記可変表示手段の態様が、前記特定態様である場合と、前記特定態様とは異なる態様である場合とで前記疑似遊技の態様を異ならせることが可能に構成され、

前記演出表示手段において前記疑似遊技に伴う演出表示を導出可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0689】

手段C-1-dによれば、基本的に上記手段手段C-1-bと同様の作用効果が奏される。また、疑似遊技とともに演出表示手段で演出表示が行われることで、疑似遊技を含む演出期間をより一層盛り上げることができる上、演出表示手段において疑似遊技の内容の理解を助ける表示等を導出して遊技サポートを行うことも可能となる。

【0690】

手段C-2. 前記疑似遊技では、前記識別情報を擬似的に変動表示し、前記識別情報の変動表示を擬似的に停止表示させる疑似停止遊技を実行可能に構成され、

前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記識別情報のうち前記特定態様を構成する特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されている状態において前記疑似停止遊技が実行される場合には、当該疑似停止遊技において前記特定識別情報が疑似的に停止表示され、

前記当否抽選にて前記特定の特典に当選し、前記特定識別情報とは異なる所定の識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されている状態において前記疑似停止遊技が実行される場合には、当該疑似停止遊技において前記所定の識別情報が疑似的に停止表示されるように構成されていることを特徴とする手段C-1に記載の遊技機。

【0691】

手段C-2によれば、特定の特典が付与される際の可変表示手段の態様が、特定態様である場合と、特定態様とは異なる態様である場合とで、疑似遊技の態様を異ならせることが可能とはいえ、疑似停止遊技が実行される際に停止表示、又は、疑似的に停止表示されている識別情報を疑似停止態様でも疑似的に停止表示（疑似停止表示）させるという制御を前提としている。このため、例えば、特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示されている状態で開始された疑似停止遊技において特定識別情報を疑似停止表示させるといった制御を行う場合に比べ、疑似遊技における可変表示手段に関する制御の簡素化を図ることができる。

【0692】

また、疑似停止遊技が実行される際に特定の特典に対応付けられた特定識別情報が停止表示又は疑似停止表示されている場合には、疑似停止遊技でも特定識別情報が疑似停止表示され、特定識別情報が重ねられた、すなわち、特定の特典がより遊技者にとって好ましい内容に移行（ステップアップ、1セットアップ）していくような印象を与えることができる。従って、遊技者により強い印象を与える演出を提供することができる。

【0693】

さらに、疑似停止遊技が実行される際に特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示又は疑似停止表示されている場合には、疑似遊技の内容を変更し、例えば、疑似停止遊技を簡略化（回数を減らす等）したり、省略したりすることで、違和感のある状況を緩和、又は、回避することができる。

【0694】

手段C-3. 前記可変表示手段では、前記特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されている状態において実行された前記疑似停止遊技において疑似的に停止表示可能な関連識別情報を導出可能に構成されていることを特徴とする手段C-2に記載の遊技機。

【0695】

手段C-3によれば、疑似停止遊技において、特定識別情報が疑似停止表示される場合だけでなく、関連識別情報が疑似停止表示される場合もあるように構成され、内容の異なる2つの情報を疑似停止遊技によって教示することができる。すなわち、例えば、疑似停止遊技において、特定識別情報が疑似停止表示された場合には、特定の特典の内容が良化されたことを示し、関連識別情報が疑似停止表示された場合には、特定の特典の内容がより大きく良化されたことを示すことができる。従って、疑似停止表示において通常とは異なる態様が導出されるかもしれない、或いは、導出される筈の態様が導出されない等、様々な演出に活用することができ、疑似遊技の面白さの向上を図ることができる。尚、「前記関連識別情報は、前記関連識別情報が疑似的に停止表示されている状態において実行された前記疑似停止遊技においても疑似的に停止表示される可能性があること」としてもよい。

10

【0696】

手段C-4. 前記疑似停止遊技が実行される際に、前記特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されている場合と、前記特定識別情報とは異なる前記識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されている場合とで、当該疑似停止遊技に対応する前記演出表示の演出である疑似遊技演出の態様が異なるように構成されていることを特徴とする手段C-2又はC-3に記載の遊技機。

20

【0697】

特定の特典の当選から疑似遊技の終了までに特定識別情報が一度も停止表示、及び、疑似停止表示されない場合の疑似遊技演出の態様（内容）と、特定識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示された場合の疑似遊技演出の態様（内容）とが同一の場合、特定識別情報と、特定の特典との対応関係が崩れ、遊技者に違和感等を与えてしまうおそれがある。

【0698】

この点、手段C-4によれば、疑似停止遊技が実行される際に特定識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示されていない場合には、当該疑似停止遊技に対応する疑似遊技演出の態様を、疑似停止遊技が実行される際に特定識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示されている場合の疑似遊技演出の態様とは異ならせることで、特定識別情報と、特定の特典との対応関係を維持しつつ、特定の特典の当選後に特定識別情報が停止表示、及び、疑似停止表示されなかった場合でも、特定の特典（特定の特典の内容）が付与されることを疑似遊技演出で教示等すること（疑似遊技で伝え難い部分を補う）ができる。従って、疑似遊技演出における違和感の発生を回避しつつ、疑似遊技演出において、遊技者の理解が進むような演出等を行うことができ、比較的スムーズな遊技の進行を図ることができる。

30

【0699】

手段C-5. 前記特定の特典は複数種類設けられ、
前記疑似遊技演出では、前記特定の特典の内容が教示、又は、示唆され、
前記疑似遊技では、前記疑似停止遊技を複数回行う場合があり、
前記疑似遊技演出では、前記疑似停止遊技の複数回の疑似的な停止表示に伴い、前記特定の特典の内容を複数に分けて教示、又は、示唆可能に構成されていることを特徴とする手段C-4に記載の遊技機。

40

【0700】

手段C-5によれば、特定識別情報（関連識別情報）が複数回疑似停止表示されることで、特定の特典の内容が遊技者にとってより有利なものにステップアップしていくような高揚感のある演出をより多段階に導出することができる。尚、疑似停止遊技において、特定識別情報（関連識別情報）が複数回疑似停止表示されることで積み上げられる特定の特

50

典の内容を累積して表示する累積表示手段を備えていることとしてもよい。この場合、疑似停止遊技の現状を把握するとともに、教示された範囲の特定の特典の内容を確実に把握することができる。

【0701】

手段C-6．前記疑似遊技の開始に際して前記特定識別情報（及び前記関連識別情報）が停止表示、又は、疑似的に停止表示されていない場合には、前記疑似遊技における前記疑似停止遊技が多くても1回とされることを特徴とする手段C-5に記載の遊技機。

【0702】

手段C-6によれば、疑似停止遊技において特定識別情報（関連識別情報）とは異なる識別情報（意味をなさない識別情報）が何度も疑似停止表示されて強調されるといった事態を抑止することができる。特に、特定識別情報（関連識別情報）とは異なる識別情報が遊技者の本望ではなく（例えば、遊技者による操作ミスに起因して）停止表示、又は、疑似停止表示されている場合に、疑似停止遊技においてかかる識別情報が複数回も疑似停止表示されることで、興趣の低下を招くといった事態を回避することができる。

【0703】

尚、疑似停止遊技において特定識別情報（関連識別情報）とは異なる識別情報が疑似的に停止表示される場合に、可変表示手段（識別情報）の明るさが暗くなる、或いは、可変表示手段の前方に設けられる透過型のサブ表示手段において識別情報の視認性が低下するような表示が導出される等としてもよい。この場合、特定の特典と対応していない識別情報が導出されてしまっている可変表示手段の識別情報を目立たなくすることができる。さらに、疑似停止遊技において特定識別情報（関連識別情報）とは異なる識別情報が疑似的に停止表示される場合に、遊技者が視認可能な位置に設置される可動式役物の変位するように構成してもよい。この場合、可動式役物に注目させ、可変表示手段から視線を外させることができる。加えて、サブ表示手段において、特定識別情報を模した表示を導出するように構成してもよい。

【0704】

手段C-7．前記疑似遊技の開始に際して前記特定識別情報（及び前記関連識別情報）が停止表示、又は、疑似的に停止表示されていない場合には、前記疑似遊技演出において、前記特定の特典の内容を一度に教示、又は、示唆する、或いは、前記特定の特典の内容の少なくとも一部を教示、又は、示唆せず、当該教示、又は、示唆されていない特定の特典の内容の残りを、当該疑似停止遊技が行われる前記識別情報の変動表示よりも後（かつ、前記特定の特典が付与された状態である特典状態が終了する前）のタイミングで教示、又は、示唆することを特徴とする手段C-6に記載の遊技機。

【0705】

手段C-7によれば、特定識別情報（関連識別情報）が停止表示、又は、疑似停止表示されていない場合には、疑似停止遊技が多くても1回だけであることから、疑似遊技演出としても、これに対応して、特典の内容を一度に教示、又は、示唆したり、特典の少なくとも一部の内容の教示、又は、示唆を後回しにしたりするようになっている。これにより、疑似遊技の態様と、疑似遊技演出との対応関係を違和感のないものにすることができる上、演出性や遊技性の向上等を図ることができる。

【0706】

手段C-8．遊技者が操作可能な始動操作手段と、
前記始動操作手段の操作を検知する始動操作検知手段と、
遊技者が操作可能な停止操作手段と、
前記停止操作手段の操作を検知する停止操作検知手段とを備え、
前記特定条件としての前記始動操作検知手段の検知に基づいて、前記当否抽選が行われるとともに、前記識別情報の変動表示が開始され、
前記停止操作検知手段の検知に基づいて、前記識別情報の変動表示が停止表示される構成であって、

少なくとも前記特定識別情報を停止表示可能とされた前記識別情報の変動表示において

、前記特定識別情報を狙って停止表示させることを案内する案内遊技を導出可能な案内手段が設けられ、

前記特定識別情報を導出可能な状態において、前記案内手段による案内に基づいて、前記停止操作手段が操作された場合であっても、当該停止操作手段が操作された際に表示されていた前記識別情報によっては、前記特定識別情報が停止表示されない場合があることを特徴とする手段 C-2 乃至 C-7 のいずれかに記載の遊技機。

【0707】

手段 C-8 によれば、疑似停止表示を開始させる際に特定識別情報が停止表示されているか否かについては、遊技者の停止操作手段への操作に基づいている。このため、疑似遊技を開始させる際に特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示されているケースが十分発生し得る上、特定識別情報とは異なる識別情報としては、一般に、1 パターンではなく、複数パターン存在する。従って、当該構成において、例えば、特定の特典に当選して特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示されている状態から開始させる疑似遊技の識別情報の挙動を、特定識別情報が停止表示されている状態から開始される疑似遊技の識別情報の挙動と途中から完全に一致させるような制御を行わなくても済むことで、制御の複雑化を抑制するといった作用効果がより一層奏される。また、案内遊技が導出され、停止操作手段の操作が行われても、特定識別情報が停止表示されない場合があり、遊技者が特定識別情報を狙って停止表示させるといった停止操作手段を備える遊技機本来の楽しみを維持することができる。

【0708】

手段 C-9 . 前記特定の特典に当選した場合（前記疑似遊技が行われる場合）に行われる前記案内遊技は、前記可変表示手段において行われる前記識別情報の変動表示である特定変動表示において、前記疑似停止遊技の前に、前記疑似遊技の一環として行われ、当該案内遊技における前記識別情報の停止態様は、前記疑似停止遊技と同様に、前記識別情報の疑似的な停止表示であることを特徴とする手段 C-8 に記載の遊技機。

【0709】

手段 C-9 によれば、案内遊技から疑似遊技の終了までを全うさせることができる。例えば、当該遊技において案内遊技が実行され、当該遊技に続く次の遊技において疑似停止遊技が行われる構成において、次の遊技の当否抽選において、疑似停止遊技よりも優先されるような役（例えば、ボーナス役）に当選し、案内遊技で特定識別情報が停止表示されたにもかかわらず、疑似停止遊技が実行されない、或いは、疑似停止遊技よりも優先されるような役の当選に対応する状態移行の教示が遅れるといった事態を回避することができる。

【0710】

手段 C-10 . 前記案内遊技は、前記特定の特典に当選していない場合（前記疑似遊技が行われない場合）にも行われることを特徴とする手段 C-9 に記載の遊技機。

【0711】

手段 C-10 によれば、案内遊技をバリエーション豊かにかつスムーズに行うことができる。

【0712】

手段 C-11 . 前記特定の特典に当選している場合の前記案内遊技が行われる前記識別情報の変動表示の開始の挙動と、前記特定の特典に当選している場合の前記案内遊技が行われる前記識別情報の変動表示の開始の挙動とを同じ、又は、ほぼ同じとすることを特徴とする手段 C-10 に記載の遊技機。

【0713】

前回の識別情報の変動開始から規定時間が経過するまでは次の識別情報の変動開始が待機されるような構成であって、次の識別情報の変動表示の冒頭で疑似停止遊技（の一環である案内遊技）が行われる場合には、本来の識別情報の変動表示とは異なるため、前回の識別情報の変動開始から規定時間が経過していても、疑似停止遊技を開始させるといった構成の場合、変動開始が待機されるか否かで、案内遊技で特定識別情報が疑似停

止表示されるか否かが判明してしまう。この点、手段C-11によれば、案内遊技が行われる場合の識別情報の変動表示の開始の挙動を揃えることで、すなわち、例えば、案内遊技が行われ、疑似停止遊技が行われない識別情報の変動表示の冒頭にも、案内遊技、及び、疑似停止遊技が行われる識別情報の変動表示の冒頭の挙動と同様の疑似遊技を介在させることで、識別情報の変動表示の開始の挙動の際をなくし、識別情報の変動開始直後に特定識別情報が疑似停止表示されるか否かが判明してしまうといった事態を回避することができる。

【0714】

尚、識別情報の変動表示を少なくとも規定時間未満の間隔で行われないように構成され、疑似遊技は識別情報の変動表示に含まれない構成において、次のように構成してもよい。例えば、前記案内遊技が行われ、前記疑似停止遊技が行われない前記識別情報の変動表示の開始に際して、前記特定識別情報を疑似的に停止表示させることのできない前記案内遊技が行われる前記疑似遊技を実行することとしてもよい。また、例えば、前記案内遊技、及び、前記疑似停止遊技が行われる前記識別情報の変動表示の開始に際して、前記識別情報の変動表示の開始後に前記疑似遊技が開始されることとしてもよい。

【0715】

手段C-12．前記可変表示手段において行われる前記識別情報の変動表示である特定変動表示において前記案内遊技に続いて行われる前記疑似停止遊技は、前記案内遊技において前記識別情報が疑似的に停止表示された状態において遊技者による前記疑似停止遊技の開始に対応する疑似開始操作入力が行われることにより開始されることを特徴とする手段C-8乃至C-11のいずれかに記載の遊技機。

【0716】

手段C-12によれば、案内遊技が疑似停止遊技と同じ変動表示で行われる場合（案内遊技における識別情報を停止表示させる操作に基づく識別情報の停止動作が疑似的なものである場合）、案内遊技の開始から疑似停止遊技の終了までを、遊技者の操作入力に一切関係なく進行させる構成とすることも可能であるが、遊技者の操作入力での参加を要する構成とすることにより、一連の演出をより堪能してもらうことができる。尚、疑似停止遊技における識別情報の疑似停止表示については遊技者の操作に関係なく予め定められた規定時間で疑似停止表示されることとする。

【0717】

手段C-13．前記案内遊技の終了後と、前記疑似停止遊技の開始との間の期間において、前記特定の特典に関する所定の教示、又は、示唆を行う前記識別情報による事前挙動を導出可能に構成されていることを特徴とする手段C-12に記載の遊技機。

【0718】

手段C-13によれば、案内遊技の終了と、疑似停止遊技の開始とにそれぞれ操作入力が必要とすることで、あたかもそのタイミングで変動表示が一度区切られているかのような印象を与えることができるが、案内遊技の後、かつ、疑似停止遊技の前の期間も疑似遊技中であり、案内遊技の終了後、疑似停止遊技の開始前に識別情報に所定の挙動をさせ、所定の示唆又は教示を行うことも可能である。従って、かかる挙動を視認した遊技者に斬新な演出を提供することができる。尚、例えば、可変表示手段が備える左右に3つ並んで配置された回胴体のうち右側の回胴体がその他の回胴体と挙動がずれるようにして動作する場合があります、その場合には、特定の特典の所定のパターン以上のものが確定する等としてもよい。また、疑似停止遊技が行われない場合には、事前挙動が生じない構成としてもよいし、疑似停止遊技が行われる可能性の高い事前挙動、疑似停止遊技が行われる可能性の低い事前挙動等が設定されることとしてもよい。

【0719】

手段C-14．前記案内遊技の終了後と、前記疑似停止遊技の開始との間の期間において、遊技者による前記疑似開始操作入力とは異なる隠し操作入力が行われることで、前記疑似停止遊技が開始される前に、前記事前挙動を導出可能に構成されていることを特徴とする手段C-13に記載の遊技機。

【0720】

手段C-14によれば、事前挙動を見るか否かを遊技者の意思で決めることができる。また、隠し要素を認知することで遊技機への愛着等を高める等の効果を期待することができる。尚、例えば、可変表示手段が備える左右に3つ並んで配置された回胴体のうち案内遊技において最後に停止表示される回胴体に対応する停止操作手段を停止操作し、該操作した状態を規定時間以上維持することで、隠し操作入力となるような構成としてもよい。さらに、例えば、演出で使用される演出操作手段の操作を隠し操作入力としてもよいし、演出操作手段の規定回数以上の操作を隠し操作入力としてもよい。

【0721】

手段C-15. 前記可変表示手段は、前記複数種類の識別情報が付された回胴体と、前記回胴体を駆動させる駆動手段とを備え、

10

前記回胴体は、前記疑似停止遊技が実行される際に、前記特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されている場合と、前記特定識別情報とは異なる前記識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されている場合とで、前記疑似停止遊技の開始から前記疑似停止遊技の終了までの間における動作が同様（同量の変位）とされていることを特徴とする手段C-1乃至C-14のいずれかに記載の遊技機。

【0722】

手段C-15によれば、可変表示手段の複数種類の識別情報が機械的に変動表示されることから、特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示（疑似停止表示）されている状態で疑似停止遊技が開始された場合に、疑似停止遊技の疑似停止態様を（疑似遊技演出と合わせてながら）特定識別情報（或いは関連識別情報）とするといった制御がより大変なものとなる。従って、特定の特典に当選しているからと言って、疑似遊技の開始時に特定の識別情報が停止表示（疑似停止表示）されていなければ疑似停止遊技でも特定識別情報（或いは関連識別情報）を疑似停止表示させないことにはなるが、疑似停止遊技における識別情報の挙動を一律のものとするすることで、可変表示手段の制御の簡素化を図るといった作用効果がより顕著に奏される。特に、回胴体が複数設けられ、複数の回胴体の識別情報の組み合わせにより、特定識別情報が構成される場合には、上記作用効果がより顕著に奏される。

20

【0723】

尚、特定識別情報が停止表示又は疑似停止表示された状態から開始された疑似停止遊技で特定識別情報を疑似停止表示させる場合には、回胴体を回転させた後、回転前と同じ位相で疑似的に停止表示させる（丁度n回だけ回転させたところで停止表示させる）。特定識別情報が停止表示又は疑似停止表示された状態から開始された疑似停止遊技で関連識別情報を疑似停止表示させる場合には、回胴体を回転させた後、回転前から特定識別情報と関連識別情報との間の位相差に対応して規定量変位した位相で疑似的に停止表示させる（例えば、特定識別情報と関連識別情報とが半周ずれていた場合には、丁度n回と $1/2$ を回転させたところで停止表示させる）。また、例えば、回胴体を特定識別情報から第1方向において1コマ分ずらすことで第1関連識別情報となり、第1関連識別情報から第1方向において1コマ分ずらすことで第2関連識別情報となり、第2関連識別情報から第1方向において1コマ分ずらすことで第3関連識別情報となるような格好で、回胴体が規定コマずつずれることで、疑似停止遊技の疑似停止表示が連続するような構成（連続する程、特定の特典の内容が遊技者にとって有利な方にステップアップすることとしてもよい）としてもよい。

30

40

【0724】

D. 遊技機的一种として回胴式遊技機、例えばスロットマシンがある。スロットマシンは、複数の図柄が付された複数のリールを備え、遊技者がメダルを投入してスタートレバーを操作することで各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後、ストップスイッチを操作したり所定時間が経過したりすることで、各リールが順次停止する。また、スロットマシンでは、規定数のメダルの投入、及び、スタートレバーの操作を条件として抽選を行い、当該抽選に基づいて所定の特典（所定数のメダルの付与、或いは、遊技者に

50

有利な特別遊技状態の発生)に当選した場合に、当該所定の特典に対応付けられた図柄を予め設定された有効ライン上に停止させることを条件として、前記所定の特典が付与される(例えば、特開2003-126337号公報参照)。

【0725】

また、遊技機の演出としては、常に斬新なものが求められている。

【0726】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、演出性の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【0727】

手段D-1-a. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて前記識別情報の変動表示において導出可能な態様が決定され、前記識別情報の変動表示において少なくとも特定態様を導出可能とされる場合に特定の前記特典に当選する、又は、当選し得る構成であり、

前記特定の特典が付与された状態である特典状態では、前記識別情報の変動表示を伴う遊技を遊技者にとって有利に進行させることが可能であり、

前記特典状態には、前記遊技の進行に伴い残量が増加する特典遊技進行価値が設定され、

前記特典遊技進行価値が付与される場合、及び、前記特典遊技進行価値を保有している場合のうち少なくとも一方の場合に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、

保有されていることが教示されていない前記特典遊技進行価値の未教示量を複数に分けて前記疑似遊技により教示、又は、示唆可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0728】

手段D-1-aによれば、付与された特典遊技進行価値を複数に分けて教示又は示唆可能とすることにより、当該教示、又は、示唆のバリエーションを増やすことができ、既に決められた内容を遊技者に知らせる演出を比較的長く、劇的に導出させることが可能となる。特に、疑似遊技を設けることで、疑似遊技に続く識別情報の変動表示(本遊技)と切り離して、疑似遊技で特定の特典に関する教示や示唆等を確実に実行させることができる。結果として、演出性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。

【0729】

尚、疑似遊技は、特定遊技進行価値の未教示量を確定的に教示する(例えば、特定遊技進行価値が遊技回数である場合に、疑似遊技における識別情報の特定動作と遊技回数が50回増加することに対応付けられる)構成に限定されず、特定遊技進行価値の未教示量を大まかに(ある程度の幅を持たせて)教示する(例えば、特定遊技進行価値が遊技回数である場合に、疑似遊技における識別情報の第1の特定動作と、遊技回数が50回以上100回以下のいずれかの回数だけ増加したことが対応付けられる)ように構成してもよい。また、「保有されていることが教示、又は、示唆されている前記特典遊技進行価値の教示済量を表示する教示済量表示手段を備えていること」としてもよい。この場合、特典遊技進行価値の教示済量を遊技者が暗記していなくても済み、利便性の向上等が図られる。

【0730】

尚、「遊技者にとって有利」とは、所定の役に当選し易いか否かによる有利不利だけでなく、成立役がナビゲーションされるか否か(遊技者の操作内容によっては入賞させることができない可能性のある役が成立したことをナビゲーションしたり、操作方法をナビゲーションしたりする)による有利不利を含む趣旨である。また、「特典遊技進行価値」としては、遊技(ゲーム)数、遊技価値の付与数、所定遊技数を1セットとするセット数等が挙げられる。

【0731】

手段D-1-b. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて特定の前記特典に当選した場合に、前記識別情報の変動表示において特定態様を導出可能とされ、

前記特定の特典が付与された状態である特典状態では、前記識別情報の変動表示を伴う遊技を遊技者にとって有利に進行させることが可能であり、

前記特典状態には、前記遊技の進行に伴い残量が変化する特典遊技進行価値が設定され、

前記特典遊技進行価値が付与される場合、及び、前記特典遊技進行価値を保有している場合のうち少なくとも一方の場合に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、

保有されていることが教示されていない前記特典遊技進行価値の未教示量を複数に分けて前記疑似遊技により教示、又は、示唆可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0732】

手段D-1-bによれば、基本的に上記手段D-1-aと同様の作用効果が奏される。

【0733】

手段D-1-c. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて前記識別情報の変動表示において導出可能な態様が決定され、前記識別情報の変動表示において少なくとも特定態様を導出可能とされる場合に特定の前記特典に当選する、又は、当選し得る構成であり、

前記特定の特典が付与された状態である特典状態では、前記識別情報の変動表示を伴う遊技を遊技者にとって有利に進行させることが可能であり、

前記特典状態には、前記遊技の進行に伴い残量が変化する特典遊技進行価値が設定され、

前記特典遊技進行価値が付与される場合、及び、前記特典遊技進行価値を保有している場合のうち少なくとも一方の場合に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、

保有されていることが教示されていない前記特典遊技進行価値の未教示量を複数に分けて前記疑似遊技により教示、又は、示唆可能に構成され、

前記演出表示手段において前記疑似遊技に伴う演出表示を導出可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0734】

手段D-1-cによれば、基本的に上記手段手段D-1-aと同様の作用効果が奏される。また、疑似遊技とともに演出表示手段で演出表示が行われることで、疑似遊技を含む演出期間をより一層盛り上げることができる上、演出表示手段において疑似遊技の内容の理解を助ける表示等を導出して遊技サポートを行うことも可能となる。

【0735】

手段D-1-d. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教

10

20

30

40

50

示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて特定の前記特典に当選した場合に、前記識別情報の変動表示において特定態様を導出可能とされ、

前記特定の特典が付与された状態である特典状態では、前記識別情報の変動表示を伴う遊技を遊技者にとって有利に進行させることが可能であり、

前記特典状態には、前記遊技の進行に伴い残量が変化する特典遊技進行価値が設定され、

前記特典遊技進行価値が付与される場合、及び、前記特典遊技進行価値を保有している場合のうち少なくとも一方の場合に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、

保有されていることが教示されていない前記特典遊技進行価値の未教示量を複数に分けて前記疑似遊技により教示、又は、示唆可能に構成され、

前記演出表示手段において前記疑似遊技に伴う演出表示を導出可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0736】

手段D-1-dによれば、基本的に上記手段D-1-bと同様の作用効果が奏される。また、疑似遊技とともに演出表示手段で演出表示が行われることで、疑似遊技を含む演出期間をより一層盛り上げることができる上、演出表示手段において疑似遊技の内容の理解を助ける表示等を導出して遊技サポートを行うことも可能となる。

【0737】

手段D-2. 前記疑似遊技では、前記識別情報を擬似的に変動表示し、前記識別情報の変動表示を擬似的に停止表示させる疑似停止遊技が行われ、

前記演出表示手段では、前記疑似遊技に対応する前記演出表示の演出である疑似遊技演出が導出され、

前記疑似停止遊技において、前記識別情報のうち前記特定態様を構成する特定識別情報が擬似的に停止表示された場合と、前記特定識別情報以外の識別情報が擬似的に停止表示された場合とで、前記疑似遊技演出の態様が異なるように構成されていることを特徴とする手段D-1に記載の遊技機。

【0738】

特典遊技進行価値の増減には実際には関与していないものの、遊技者にとっては、未教示とされていた分の特典遊技進行価値が新たに教示されることとなれば、特典遊技進行価値が上乗せされたものと認識する。さらに、特定識別情報が疑似停止表示されれば何かが得られ、特定識別情報が疑似停止表示されなかった場合には得られないものと認識する。ここで、例えば、疑似遊技が発生したからといって、その内容によらず、同様の教示、又は、示唆を行ってしまうと、遊技者が違和感を覚え、遊技に集中できなくなってしまうことが懸念される。

【0739】

この点、手段D-2によれば、疑似遊技において特定識別情報が疑似停止表示された場合と、特定識別情報以外の識別情報が疑似停止表示された場合とで、疑似遊技演出の態様を異ならせる、例えば、特定識別情報が疑似停止表示された場合には、特典遊技進行価値の上乗せを教示し、特定識別情報以外の識別情報が疑似停止表示された場合には、特典遊技進行価値の上乗せを教示しない構成とすることで、遊技者はスムーズに遊技を進行させることができる。

【0740】

尚、「遊技者が操作可能に設けられるとともに、遊技者の操作に基づいて前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示を停止表示可能とする停止操作手段を備え、前記疑似停止遊技では、前記停止操作手段への操作に基づいて、前記特定識別情報を擬似的に停止表示させることが可能に構成されていること」としてもよい。

【0741】

手段D-3. 前記疑似停止遊技では、当該疑似停止遊技が開始される際に停止表示、又は、疑似的に停止表示されていた前記識別情報が、前記識別情報の擬似的な変動表示後に

10

20

30

40

50

擬似的に停止表示される構成であって、

前記疑似遊技が開始される際の前記識別情報の態様が前記特定識別情報である場合と、前記特定識別情報とは異なる識別情報である場合とで、当該疑似停止遊技に対応して行われる前記疑似遊技演出の態様が異なることを特徴とする手段 D-2 に記載の遊技機。

【0742】

手段 D-3 によれば、特定識別情報とは異なる識別情報が停止表示又は疑似停止表示された状態で開始された疑似停止遊技の変動表示中に当該疑似停止遊技が特定識別情報で疑似停止されるように制御するといった場合に比べ、疑似停止遊技に関する制御の簡素化等を図ることができる。また、疑似停止遊技で特定識別情報が停止表示されるか否かについては、疑似停止遊技の開始時の識別情報の停止態様、又は、疑似停止態様から把握することができ、疑似遊技演出に関する制御の複雑化の抑制等を図ることができる。

10

【0743】

手段 D-4 . (前記特典遊技進行価値の残量(教示済量、及び、未教示量を含む)を記憶する残量記憶手段と、)

前記特典遊技進行価値の未教示量を記憶する未教示量記憶手段(と)を備え、

前記疑似遊技では、前記特典遊技進行価値の未教示量の一部を教示しない場合があることを特徴とする手段 D-1 乃至 D-3 のいずれかに記載の遊技機。

【0744】

手段 D-4 によれば、疑似遊技の設定や、特典遊技進行価値の設定に余裕を持たせる(自由度を向上させる)ことができ、より多様な遊技性を付与可能とするとともに、制御の複雑化等を抑止することができる。また、未教示量記憶手段により、特典遊技進行価値の未教示量の管理を比較的容易に行うことができ、当該未教示量を教示する演出の設定等についても比較的容易に行うことができる。

20

【0745】

手段 D-3 に対応して、「前記疑似停止遊技において、前記識別情報のうち前記特定態様を構成する特定識別情報が擬似的に停止表示される場合と、前記特定識別情報以外の識別情報が擬似的に停止表示される場合とで、前記特典遊技進行価値の未教示量の一部を教示しない確率が異なる(例えば、特定識別情報以外の識別情報が擬似的に停止表示される場合の方が、未教示量が未教示のまま残り易い)こと」としてもよい。この場合、特定識別情報を疑似停止表示させられる状態で特典遊技進行価値の未教示量をきちんと教示する機会を増やすことができ、疑似遊技の態様と、上乘せとが噛み合った遊技者にとっても気分の良い演出を堪能してもらい易くすることができる。

30

【0746】

手段 D-5 . (前記特定態様を導出可能とされた前記識別情報の変動表示において)前記特定態様が導出された場合だけではなく、前記特定態様が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であることを特徴とする手段 D-1 乃至 D-4 のいずれかに記載の遊技機。

【0747】

手段 D-5 によれば、特典状態に移行する契機に遊技者が気付かないまま、いきなり疑似遊技が開始されるといった興趣の向上等を図る演出を行うことができる。

40

【0748】

手段 D-6 . 前記各疑似遊技において前記特典遊技進行価値の未教示量のうちどれだけの量を前記疑似遊技で教示するのかを決定する教示量抽選を実行可能に構成されていることを特徴とする手段 D-1 乃至 D-5 のいずれかに記載の遊技機。

【0749】

手段 D-6 によれば、疑似遊技で教示される特定遊技進行価値の未教示量が一定ではなく、疑似遊技の発生を確認した後も、どの量の特典遊技進行価値が教示されるのかについて興味を抱くことができる。従って、疑似遊技のバリエーション等を増やすことができ、演出性の向上等を図ることができる。

【0750】

50

手段 D-3 に対応して、「前記疑似停止遊技において、前記識別情報のうち前記特定態様を構成する特定識別情報が擬似的に停止表示される場合と、前記特定識別情報以外の識別情報が擬似的に停止表示される場合とで、前記教示量抽選で決定される教示量が異なる（例えば、特定識別情報以外の識別情報が擬似的に停止表示される場合の方が、教示量が少なくなり易い）こと」としてもよい。この場合、特定識別情報を疑似停止表示させられる状態で特典遊技進行価値の未教示量をきちんと教示する機会を増やすことができ、疑似遊技の態様と、上乗せとが噛み合った遊技者にとっても気分の良い演出を堪能してもらい易くすることができる。

【0751】

手段 D-7. 前記教示量抽選で決定された前記特典遊技進行価値の教示量が、保有する前記特典遊技進行価値の未教示量を超える場合には、当該教示量抽選に対応する前記疑似遊技を実行しないことを特徴とする手段 D-6 に記載の遊技機。

【0752】

手段 D-7 によれば、疑似遊技により教示できる特典遊技価値の上限（保有数以内）は決まっている（疑似遊技による特典遊技進行価値の未教示量の教示は、特典遊技進行価値の未教示量を超えない範囲で行われる）ものの、疑似遊技をどの程度行うかや、特典遊技進行価値の未教示量をどの程度教示していくかについては抽選（教示量抽選等）により不規則性が付加されることから、疑似遊技のバリエーション等を増やし、出来レース感を軽減させることができる。

【0753】

手段 D-3 に対応して、「前記教示量抽選で決定された前記特典遊技進行価値の教示量が第 1 教示量の場合には、前記疑似停止遊技において、前記特定識別情報が擬似的に停止表示される前記疑似停止遊技は行われ、前記特定識別情報とは異なる前記識別情報が擬似的に停止表示される前記疑似停止遊技は行われないこと（前記特定識別情報とは異なる前記識別情報が擬似的に停止表示される前記疑似停止遊技は、前記教示量抽選で決定された前記特典遊技進行価値の教示量が前記第 1 教示量よりも多い第 2 規定量の場合に行われること）」としてもよい。つまり、特定識別情報を停止表示させることができないにもかかわらず疑似停止表示を行う場合には、見た目があまり良くないことから、比較的機會を減らすとともに、導出された場合には、特典遊技進行価値の未教示量が比較的大きく教示されることから、見た目の悪さ以上に喜びを与えることができる。

【0754】

手段 D-8. 前記特典状態において前記特典遊技進行価値の未教示量を前記疑似遊技により複数に分けて教示、又は、示唆可能とする特化状態に移行するか否かを決定する特化移行手段を備えていることを特徴とする手段 D-1 乃至 D-7 のいずれかに記載の遊技機。

【0755】

手段 D-8 によれば、特典状態では、常に特化状態への移行を期待しつつ遊技を進行させることができ、特典状態移行後の遊技性の向上等を図ることができる。

【0756】

尚、特化状態への移行が決定された場合に、特典遊技進行価値の未教示量を疑似遊技により教示、又は、示唆する回数を一括で決定してもよいし、特化状態への移行が決定されて特典遊技進行価値の未教示量の教示、又は、示唆を 1 回行う毎に未教示量の教示、又は、示唆を行うか否かを決定する教示抽選を行うこととしてもよい。また、特化状態は、特典遊技進行価値の未教示量を教示、又は、示唆する疑似遊技が複数回実行され得る状態であって、一回の識別情報の変動表示（1 遊技）に対応して複数回の疑似遊技が実行される構成でもよいし、複数回の識別情報の変動表示に対応して疑似遊技が実行される構成でもよいし、これらを適宜組み合わせた構成でもよい。さらに、特化状態に移行しても、疑似遊技が実行されない（疑似遊技を実行するか否かの処理は行う）識別情報の変動表示が介在するパターン（毎遊技疑似遊技を行わなくてもよい）や、特典遊技進行価値の未教示量の教示、又は、示唆が全く行われない（疑似遊技を実行するか否かの処理は行う）パターンや、補償として最低 1 回は疑似遊技が行われるパターンや（つまり、未教示量を 1 回は

10

20

30

40

50

教示・示唆することを前提として特化状態に移行するパターン）、特典遊技進行価値の未教示量の教示、又は、示唆として「0」が示されるパターンがあってもよい。

【0757】

手段D-9．前記演出表示手段において、前記特化状態の前記各疑似遊技において教示、又は、示唆される予定の前記特典遊技進行価値の未教示量を示唆する示唆表示を導出可能に構成されていることを特徴とする手段D-8に記載の遊技機。

【0758】

手段D-9によれば、これから先の疑似遊技で教示され得る特典遊技進行価値の未教示量が演出表示手段で示唆されており、教示され得る未教示量を認識しつつ遊技を進めるといった他とは一線を画す遊技性を付与することができる。従って、遊技のバリエーションを増やすことができ、演出性の向上等を図ることができる。

10

【0759】

手段D-10．前記特化移行手段は、少なくとも保有されている前記特典遊技進行価値の量が増加する場合に前記特化状態への移行抽選を実行可能に構成されていることを特徴とする手段D-8又はD-9に記載の遊技機。

【0760】

手段D-10によれば、特典遊技進行価値の量が増加し得る機会がある度に、疑似遊技の発生に期待して遊技を行うことができ、演出性の向上等を図ることができる。

【0761】

手段D-11．前記特化状態は、前記特典遊技進行価値の未教示量があり、当該未教示量を前記疑似遊技により教示、又は、示唆するか否かを決定する処理が行われる前記識別情報の変動表示が連続して行われる得る状態であり、

20

前記特化状態では、前記特典遊技進行価値の未教示量を複数回の前記識別情報の変動表示に分けて前記疑似遊技を伴って教示、又は、示唆可能に構成されていることを特徴とする手段D-8乃至D-10のいずれかに記載の遊技機。

【0762】

手段D-11によれば、特化状態を1回の遊技（識別情報の変動表示）で終わらせることなく、遊技バリエーションの増加を図ることができ、また、比較的長い期間を疑似遊技で楽しむことができる。尚、特化状態では、特典遊技進行価値の未教示量を疑似遊技により教示、又は、示唆する識別情報の変動表示が必ずしも連続しないパターンが存在する場合も含む趣旨である。

30

【0763】

手段D-12．前記特化状態における前記識別情報の変動表示であっても、前記疑似遊技を行わない場合があることを特徴とする手段D-8乃至D-11のいずれかに記載の遊技機。

【0764】

手段D-12によれば、特化状態をより長く楽しめる機会が増える上、遊技バリエーションの増加を図ることができる。

【0765】

手段D-3に対応して、「前記特化状態において前記特定識別情報が停止表示可能とされることで前記疑似遊技を実行可能とされ、当該特定識別情報が停止表示可能な状態で前記特定識別情報が停止表示されなかった場合に、前記疑似停止遊技が実行されない場合があることとしてもよい。この場合、特定識別情報を疑似停止表示させられる状態で特典遊技進行価値の未教示量をきちんと教示する機会を増やすことができ、疑似停止遊技の態様と、上乘せとが噛み合った遊技者にとっても気分の良い演出を堪能してもらい易くすることができる。

40

【0766】

手段D-13．前記特化状態において前記特典遊技進行価値の未教示量が存在していても、前記特化状態を終了させる場合があることを特徴とする手段D-8乃至D-12のいずれかに記載の遊技機。

50

【0767】

手段D-13によれば、特化状態が急遽終了されてしまうことがあり、特化状態での遊技により強い興味を抱かせることができる。

【0768】

尚、特化状態は、識別情報の変動表示（遊技）が第1規定回数行われることで終了する、或いは、特定識別情報を停止表示させる案内遊技が第2規定回数（1回でもよいし、複数回でもよいし、抽選で決められてもよい）行われることで終了することとしてもよい。また、特定識別情報とは異なるフェイク識別情報が停止表示される場合にも案内遊技が導出され、当該案内遊技が（規定回数）導出される場合に前記特化状態が終了することとしてもよい（この場合、特定識別情報を停止表示可能であったが操作ミス等により揃えることができなかった場合には終了しない）。

10

【0769】

手段D-14．前記特化状態において前記当否抽選にて遊技者にとって有利な特別遊技状態に当選したことに基づいて前記特化状態を終了させた場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記特化状態に移行することを特徴とする手段D-13に記載の遊技機。

【0770】

手段D-14によれば、特化状態が強制終了させられたことに対する不満を解消することができる。尚、特別遊技状態においても特典遊技進行価値の上乗せ抽選が行われ、当該上乗せ抽選で当選して上乗せされた分の特典遊技進行価値についても、特別遊技状態終了後の特化状態における擬似遊技にて教示、又は、示唆可能に構成してもよい。この場合、遊技者に有利な状態が重なってさらに有利になっていく状況を堪能することができる。

20

【0771】

手段D-15．前記特典遊技進行価値の残量のうち教示済量を記憶する教示済量記憶手段と、

前記教示済量記憶手段の値が規定値以下とされたことを把握する手段とを備えていることを特徴とする手段D-1乃至D-14のいずれかに記載の遊技機。

【0772】

手段D-15によれば、教示済量記憶手段の値が規定値以下とされた場合に、特典遊技進行価値の未教示量が残存すれば、その少なくとも一部を教示する等、特典遊技進行価値がまだ残存していること、ひいては、特典状態の継続をスマートに教示することができる。さらに、教示済量記憶手段により、遊技者に教示されている特典遊技進行価値の残量の管理を比較的容易に行うことができ、当該教示済量がなくなった、或いは、なくなりそう等の演出の設定等についても比較的容易に行うことができる。尚、「疑似遊技において特典遊技進行価値の未教示量を教示するのではなく、示唆に留める場合には、演出表示手段において、当該特典遊技進行価値の未教示量の示唆に対応する未教示量示唆態様を導出し、教示済量記憶手段の値が規定値以下とされた場合に、前記未教示量示唆態様が意味する特典遊技進行価値の未教示量の教示が行われること（この際に残り全ての未教示量を教示してもよい）」としてもよい。

30

【0773】

手段D-16．前記特典遊技進行価値の未教示量が規定量未満の場合には、前記疑似遊技による前記特典遊技進行価値の未教示量の教示、又は、示唆が行われないことを特徴とする手段D-1乃至D-15のいずれかに記載の遊技機。

40

【0774】

手段D-16によれば、疑似遊技の価値を所定の水準以上に保つことができ、演出性の向上等に寄与することができる。尚、「保有されていることが教示されている前記特典遊技進行価値の教示済量を表示する教示済量表示手段を備え、前記教示済量表示手段に表示される記教示済量が0になった場合に、前記特典遊技進行価値の未教示量がない場合には前記特典状態を終了し、前記特典遊技進行価値の未教示量が前記規定量以上の場合には、前記疑似遊技による前記未教示量の教示を行い、前記特典遊技進行価値の未教示量が前記規定量未満の場合には、前記疑似遊技以外の方法で前記未教示量の教示を行うこと」とし

50

てもよい。

【0775】

尚、手段D-15に対応して、教示済量記憶手段の値が規定値以下とされた場合の特典遊技進行価値の未教示量の教示は、必ず疑似遊技以外で行われてもよいし、特典遊技進行価値の未教示量が規定量未満の場合に疑似遊技以外の方法で未教示量が教示され、特典遊技進行価値の未教示量が規定量以上の場合に疑似遊技により未教示量が教示されるように構成してもよい。さらに、特典遊技進行価値の未教示量が特定値以下とならないように構成してもよい。

【0776】

手段D-17. 前記疑似遊技が開始されるタイミングは、前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示を開始させる契機が発生してから当該識別情報の変動表示が停止表示されるまでの間に複数パターン設けられていることを特徴とする手段D-1乃至D-16のいずれかに記載の遊技機。

10

【0777】

手段D-17によれば、識別情報の変動表示において遊技者が疑似遊技の発生に期待のできるタイミングを増やすことができ、遊技性や演出性の向上を図ることができる。

【0778】

手段D-18. 遊技者が操作可能な操作手段を備え、

前記疑似遊技において、前記特典遊技進行価値の未教示量の教示、又は、示唆を発生させるか否かの教示抽選の当落については、前記操作手段の操作に基づいて決定されることを特徴とする手段D-1乃至D-17のいずれかに記載の遊技機。

20

【0779】

手段D-18によれば、遊技者の操作で上乘せが決定されていくようなイメージを付与できる上、特典遊技進行価値の未教示量の教示、又は、示唆のタイミングは、遊技者の操作のタイミングとなるため、疑似遊技を遊技者により興味を持ってもらうことができる。尚、操作手段は特に限定されるものではなく、例えば、識別情報の変動表示を開始させる際に操作される開始操作手段、識別情報の変動表示を停止させる際に操作される停止操作手段、所定の演出を進行させる際に操作される演出操作手段等を採用することができる。

【0780】

E. 遊技機の種類として回胴式遊技機、例えばスロットマシンがある。スロットマシンは、複数の図柄が付された複数のリールを備え、遊技者がメダルを投入してスタートレバーを操作することで各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後、ストップスイッチを操作したり所定時間が経過したりすることで、各リールが順次停止する。また、スロットマシンでは、規定数のメダルの投入、及び、スタートレバーの操作を条件として抽選を行い、当該抽選に基づいて所定の特典（所定数のメダルの付与、或いは、遊技者に有利な特別遊技状態の発生）に当選した場合に、当該所定の特典に対応付けられた図柄を予め設定された有効ライン上に停止させることを条件として、前記所定の特典が付与される（例えば、特開2003-126337号公報参照）。

30

【0781】

また、遊技機の演出としては、常に斬新なものが求められている。

40

【0782】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、演出性の向上を図ることのできる遊技機を提供することにある。

【0783】

手段E-1-a. 特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

50

前記当否抽選に基づいて前記識別情報の変動表示において導出可能な態様が決定され、前記識別情報の変動表示において少なくとも特定態様を導出可能とされる場合に特定の前記特典に当選する、又は、当選し得る構成であり、

前記特定の特典が付与された状態である特典状態では、前記識別情報の変動表示を伴う遊技を遊技者にとって有利に進行させることが可能であり、

前記特典状態には、前記遊技の進行に伴い残量に変化する特典遊技進行価値が設定され、

前記特典遊技進行価値が付与される場合、及び、前記特典遊技進行価値を保有している場合のうち少なくとも一方の場合に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、

保有されていることが教示されていない前記特典遊技進行価値の未教示量に応じて前記疑似遊技の設定を変更可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

10

【0784】

手段E-1-aによれば、疑似遊技の多様化を図りつつ、疑似遊技において特典遊技進行価値の未教示量に関する情報も教示されることから、疑似遊技をより興味深いものとすることができる。従って、演出性の向上等を図ることができる。

【0785】

尚、「遊技者にとって有利」とは、所定の役に当選し易いか否かによる有利不利だけでなく、成立役がナビゲーションされるか否か（遊技者の操作内容によっては入賞させることができない可能性のある役が成立したことをナビゲーションしたり、操作方法をナビゲーションしたりする）による有利不利を含む趣旨である。また、「特典遊技進行価値」としては、遊技（ゲーム）数、遊技価値の付与数、所定遊技数を1セットとするセット数等が挙げられる。

20

【0786】

手段E-1-b・特定条件の成立に基づいて、遊技者にとって有利な特典を付与するか否かの当否抽選を行う制御手段と、

前記当否抽選が行われた場合に複数種類の識別情報の変動表示を開始し、前記当否抽選の結果に対応した前記識別情報を停止表示可能な可変表示手段と、

前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示に伴って行われ、前記当否抽選の結果を教示、又は、示唆する演出表示を導出可能な演出表示手段とを備え、

前記当否抽選に基づいて特定の前記特典に当選した場合に、前記識別情報の変動表示において特定態様を導出可能とされ、

30

前記特定の特典が付与された状態である特典状態では、前記識別情報の変動表示を伴う遊技を遊技者にとって有利に進行させることが可能であり、

前記特典状態には、前記遊技の進行に伴い残量に変化する特典遊技進行価値が設定され、

前記特典遊技進行価値が付与される場合、及び、前記特典遊技進行価値を保有している場合のうち少なくとも一方の場合に、前記識別情報に対し前記変動表示とは異なる挙動をさせる疑似遊技を実行可能に構成され、

保有されていることが教示されていない前記特典遊技進行価値の未教示量に応じて前記疑似遊技の設定を変更可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0787】

40

手段E-1-bによれば、基本的に上記手段E-1-aと同様の作用効果が奏される。

【0788】

手段E-2・前記疑似遊技では、前記識別情報を擬似的に変動表示し、前記識別情報の変動表示を擬似的に停止表示させる疑似停止遊技を実行可能に構成され、

前記疑似停止遊技において、前記識別情報のうち前記特定態様を構成する特定識別情報が擬似的に停止表示されることと、前記特典遊技進行価値の未教示量の教示とが対応付けられ、前記疑似遊技において前記特定識別情報が擬似的に停止表示される前記疑似停止遊技が実行された回数に応じて、前記特典遊技進行価値の教示量が増加する構成であって、

前記疑似停止遊技において、前記特定識別情報とは異なる識別情報が擬似的に停止表示された場合には、前記特定識別情報が擬似的に停止表示された場合に比べ、前記疑似遊技

50

において実行される前記疑似停止遊技の回数が少なく設定され易いことを特徴とする手段 E-1 に記載の遊技機。

【0789】

手段 E-2 によれば、例えば、疑似停止遊技が実行される際に停止表示、又は、疑似的に停止表示されている識別情報を疑似停止態様でも疑似的に停止表示（疑似停止表示）させるという制御を前提とする場合であって、疑似停止遊技が実行される際に特定特典に対応付けられた特定識別情報が停止表示されている場合には、疑似停止遊技でも特定識別情報が疑似停止表示され、特定識別情報が重ねられた、すなわち、特定の特典がより遊技者にとって好ましい内容に移行（ステップアップ）していくような印象を与えることができる。従って、遊技者により強い印象を与える演出を提供することができる。さらに、疑似停止遊技が開始され、疑似停止表示される筈の特定識別情報が疑似停止表示されず、異なる識別情報が疑似停止表示されるといったサプライズの演出を行うことができ、疑似遊技の演出性の向上等を図ることができる。

10

【0790】

手段 E-3 . 前記疑似停止遊技において、前記特定識別情報とは異なる識別情報として、前記特定識別情報が疑似的に停止表示される場合よりも多くの前記特典遊技進行価値の未教示量の教示と対応付けられている異種特定識別情報が疑似的に停止表示される場合があるように構成されていることを特徴とする手段 E-2 に記載の遊技機。

【0791】

手段 E-3 によれば、特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されている状態からの疑似停止遊技で疑似停止表示される識別情報は特定識別情報だけでなく、異種特定識別情報が疑似停止表示される可能性があり、異種特定識別情報は、特定識別情報に比べ、より多くの特典遊技進行価値と対応付けられている。従って、特定の特典が付与されるという遊技者にとって待ち望んだ状況に移行する際の演出性をより豊かなものとすることができる。結果として、演出性の向上、ひいては、興趣の向上等を図ることができる。尚、異種特定識別情報が疑似停止表示された場合の特典遊技進行価値の未教示量を教示する量は比較的多くなっていることから、疑似遊技において実行される疑似停止遊技の回数が少なく設定され易い。

20

【0792】

尚、「前記疑似停止遊技において、前記特定識別情報が疑似的に停止表示されることと、前記特典遊技進行価値の第1規定量とが対応付けられ、前記異種特定識別情報が疑似的に停止表示されることと、前記第1規定量よりも多い第2規定量とが対応付けられていること」としてもよい。この場合、遊技者としては、特定識別情報が1回疑似停止表示されることで保有する特典遊技進行価値が第1規定量増加し、異種特定識別情報が1回疑似停止表示されることで保有する特典遊技進行価値が第2規定量増加したとして受け取ることができる。従って、疑似停止遊技を比較的分かり易くすることができ、理解が難しくて演出に集中できない等といった事態を回避することができる。

30

【0793】

手段 E-4 . 前記可変表示手段は、前記複数種類の識別情報が付された複数の回胴体と、前記各回胴体をそれぞれ駆動させる駆動手段とを備え、

40

前記複数の回胴体にはそれぞれ前記特定識別情報を構成する第1識別情報と、前記異種特定識別情報を構成する第2識別情報とが設けられ、

前記複数の回胴体の前記第1識別情報が予め定められた並びで停止表示、又は、疑似的に停止表示されることで前記特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されたこととされ、

前記複数の回胴体の前記第2識別情報が予め定められた並びで疑似的に停止表示されることで前記異種特定識別情報が疑似的に停止表示されたこととされ、

前記複数の回胴体において、前記第1識別情報と、前記第2識別情報との間の間隔が同じとされていることを特徴とする手段 E-3 に記載の遊技機。

【0794】

50

手段 E-4 によれば、可変表示手段において特定識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示されている状態から複数の回胴体をそれぞれ同量変位させることで異種特定識別情報を疑似停止表示させることが可能となる。従って、特定識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示されている状態から、異種特定識別情報を疑似停止表示する制御（及び、異種特定識別情報が疑似停止表示されている状態から特定識別情報を疑似停止表示する制御）を比較的簡単に行うことができる。

【0795】

尚、「前記疑似停止遊技において、前記第1識別情報が予め定められた並びで停止表示、又は、疑似的に停止表示された状態から、前記回胴体が前記識別情報の変動表示の回転方向である正方向とは逆方向に回転して前記第1識別情報、又は、前記第2識別情報が予め定められた並びで停止表示、又は、疑似停止表示される場合と、前記回胴体が正方向に回転して前記第1識別情報、又は、前記第2識別情報が予め定められた並びで停止表示、又は、疑似停止表示される場合とがあること」としてもよい。この場合、演出性の向上等を図ることができる。

【0796】

手段 E-5 . 前記演出表示手段では、前記疑似停止遊技において疑似的に停止表示された前記特定識別情報、及び、前記異種特定識別情報を模した絵柄を表示するとともに、疑似的に停止表示されたことの意味合いを教示する表示を行うことを特徴とする手段 E-3 又は E-4 に記載の遊技機。

【0797】

手段 E-5 によれば、特定識別情報、及び、異種特定識別情報が疑似停止表示されることの意味をより分かり易く遊技者に伝えることができる。また、疑似停止表示しそうで疑似停止表示しない（例えば、識別情報の変動速度が遅くなり、そのまま疑似停止表示される場合と、再度速度を上げる場合とがある）といった態様を導出しても、遊技者に疑似停止表示したと勘違いさせることを抑制することができる。

【0798】

手段 E-6 . 前記疑似遊技では、前記特定識別情報が疑似的に停止表示される前記疑似停止遊技が複数回実行されるパターンだけでなく、前記異種特定識別情報が疑似的に停止表示される前記疑似停止遊技が複数回実行されるパターンと、前記特定識別情報が疑似的に停止表示される前記疑似停止遊技と、前記異種特定識別情報が疑似的に停止表示される前記疑似停止遊技とが組合わされて実行されるパターンとを有していることを特徴とする手段 E-3 乃至 E-5 のいずれかに記載の遊技機。

【0799】

手段 E-6 によれば、疑似停止遊技開始後も、何が疑似停止表示されるのかに興味を持ってもらうことができ、疑似遊技の遊技性の向上等を図ることができる。

【0800】

手段 E-7 . 前記特定態様を構成する前記特定識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示可能とされた前記識別情報の変動表示において、前記特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示された場合だけではなく、前記特定識別情報が導出されなくても前記特定の特典が付与される構成であって、

前記特定識別情報を停止表示、又は、疑似的に停止表示可能とされた前記識別情報の変動表示において前記特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示されなかった場合に停止表示、又は、疑似的に停止表示される補助識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示された場合であって、前記疑似停止遊技が行われる場合には、前記特定識別情報とは異なる識別情報として、前記補助識別情報が疑似的に停止表示されることを特徴とする手段 E-2 乃至 E-6 のいずれかに記載の遊技機。

【0801】

手段 E-7 によれば、特定識別情報を停止表示可能とされた識別情報の変動表示において特定識別情報が停止表示されなかった場合に、特定の特典に当選しなかったと落胆したところに、疑似遊技（疑似停止遊技）が発生し、特典状態の移行を教示するといったサブ

10

20

30

40

50

ライブ演出を行うことができる。従って、演出性の向上等を図ることができる。また、特定識別情報の疑似停止遊技は特典遊技進行価値の付与と対応付けられており、結果的に、疑似停止遊技の発生についても特典遊技進行価値の付与と対応付けられることとなるが、疑似停止遊技の開始に際して補助識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示されている場合には、疑似停止遊技でも補助識別情報が疑似停止表示される。ここで、まず、疑似停止遊技の識別情報の変動中に特定識別情報が疑似停止表示されるように制御を行うといった構成を採用する場合に比べ、制御の簡素化等を図ることができる。さらに、上記手段 E-2 に記載のように、疑似停止遊技において特定識別情報とは異なる識別情報（ここでは補助識別情報）が疑似停止表示される場合には、特定識別情報が疑似停止表示される場合に比べ、疑似遊技において実行される疑似停止遊技の回数が少なく設定され易くなっている。このため、疑似停止遊技において特定識別情報とは異なる識別情報（ここでは補助識別情報）が疑似停止表示されることを極力控えめに演出しつつ、特典遊技進行価値の付与については確実に教示していくことができる。特に、特定識別情報を停止表示、又は、疑似停止表示可能とされた識別情報の変動表示において補助識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示されてしまった原因が遊技者の操作ミスである場合、疑似遊技において補助識別情報が何度も疑似停止表示されると、遊技者が気恥ずかしい思いをしてしまうことが懸念されるが、当該疑似遊技における疑似停止表示の回数を少なく設定することで、かかる懸念を抑制することができる。

【0802】

手段 E-8. 前記演出表示手段では、前記疑似遊技に対応する前記演出表示の演出である疑似遊技演出が導出され、

前記疑似停止遊技において、前記識別情報のうち前記特定態様を構成する特定識別情報が擬似的に停止表示された場合と、前記特定識別情報以外の識別情報が擬似的に停止表示された場合とで、前記疑似遊技演出の態様が異なるように構成されていることを特徴とする手段 E-2 乃至 E-7 のいずれかに記載の遊技機。

【0803】

手段 E-8 によれば、疑似停止表示の態様と、疑似遊技演出とを適合させることができ、演出性の向上等を図ることができる。特に、手段 E-7 に関しては、疑似停止遊技（特典遊技進行価値の付与の教示）は実行されるものの、特定識別情報ではなく、補助識別情報が疑似停止表示されることから、疑似遊技演出において、特定識別情報が疑似停止表示されたことを教示するのではなく、特典遊技進行価値の付与の教示を確実にすることで、違和感の発生を回避しつつ、演出性の向上を図ることができる。

【0804】

手段 E-9. 少なくとも前記特定識別情報を停止表示、又は、疑似的に停止表示可能とされた前記識別情報の変動表示において、前記識別情報のうち前記特定識別情報が停止表示、又は、疑似的に停止表示される可能性があることを案内する案内遊技を導出可能な案内手段が設けられていることを特徴とする手段 E-2 乃至 E-8 のいずれかに記載の遊技機。

【0805】

手段 E-9 によれば、遊技者に特定態様が導出される（特定識別情報が停止表示、又は、疑似停止表示される）可能性があることを留意させることができ、遊技者が盛り上がることのできるポイントを効果的に演出することができる。

【0806】

手段 E-10. 遊技者が操作可能に設けられるとともに、遊技者の操作に基づいて前記可変表示手段の前記識別情報の変動表示を停止表示可能とする停止操作手段を備え、

前記特定識別情報を停止表示可能、又は、疑似的に停止表示可能な状態において、前記案内手段による案内に基づいて、前記停止操作手段が操作された場合であっても、前記特定識別情報が停止表示、及び、疑似的に停止表示されない場合があることを特徴とする手段 E-9 に記載の遊技機。

【0807】

手段 E-10 によれば、特定識別情報を停止表示、又は、疑似的に停止表示可能な状況で、操作ミスにより、特定識別情報を停止表示、又は、疑似停止表示させることができないといった事態が発生し得ることから、演出パターンの多様化、ひいては、遊技性の向上等を図ることができる。また、遊技者が特定識別情報を狙って停止表示させるといった停止操作手段を備える遊技機本来の楽しみを維持することができる。

【0808】

手段 E-11. 前記停止操作手段は複数設けられ、

前記特定の特典には、前記停止操作手段を予め定められた順番で停止させることで対応する前記特定識別情報を停止表示（入賞）可能に構成され、特定の遊技状態において当選した場合に、前記停止操作手段を停止させる順番が教示されるとともに、第1規定数以上の前記特典遊技進行価値が付与される押し順付き特典が設けられ、

10

前記特定の遊技状態において前記押し順付き特典に対応する前記特定識別情報が停止表示された場合に、前記特典遊技進行価値が第2規定数以上付与されることを教示する前記疑似遊技が発生し得る構成において、

前記第1規定数は、前記第2規定数よりも少なく、前記押し順付き特典に対応する前記特定識別情報が停止表示された場合に、前記特典遊技進行価値の未教示量が前記第2規定数未満の場合には、前記特定識別情報の押し順が教示されないことを特徴とする手段 E-10 に記載の遊技機。

【0809】

手段 E-11 によれば、押し順付き特典に対応する特定識別情報が停止表示された場合に、特典遊技進行価値が第2規定数以上付与されるといった決まり事を守りつつ、特定の遊技状態において、押し順付き特典の当選率を高く設定する、ひいては、押し順付き特典に対応する特定識別情報が停止表示された状態からの疑似遊技を発生させ易くすることができる。つまり、特定の遊技状態が有限（例えば10ゲーム）の場合には、押し順付き特典の当選確率を低くしてしまうと、疑似遊技の発生確率が著しく低くなってしまうことが懸念される。その一方で、押し順付き特典の当選確率を高くしてしまうと、特定の遊技状態に移行する確率が下がることが懸念される。さらに、押し順付き特典に対応する特定識別情報が停止表示された場合に付与される特典遊技進行価値の量を少なくしてしまうと、折角、比較的派手な演出を伴って当該特定識別情報を停止表示されたにもかかわらず、付与される特典の内容が伴わず、遊技者の興趣の低下を招くことが懸念される。この点、手段 E-11 のように、第1規定数を第2規定数よりも少なくすることで、押し順付き特典に対応する特定識別情報を停止表示可能とする機会を増やし、但し、教示可能な特典遊技進行価値の量が第2規定数に足りない場合には、押し順付き特典に対応する特定識別情報を停止表示させないようにすることで、上記懸念を払拭することができる。

20

30

【0810】

手段 E-12. 前記演出表示手段において、前記疑似停止遊技で疑似的に停止表示される可能性のある前記識別情報を教示するラインナップ演出を導出可能に構成されていることを特徴とする手段 E-2 乃至 E-11 のいずれかに記載の遊技機。

【0811】

手段 E-12 によれば、何に期待できる状況なのかを遊技者に分かり易く伝えることができ、遊技者としては、何が疑似停止表示されるのかを予想して楽しむことができる。尚、前記ラインナップ演出により前記異種特定識別情報（手段 E-3）が疑似停止表示される期待度を示唆可能（例えば、期待度が高いパターンと、低いパターンとが用意されている）に構成されていることとしてもよい。

40

【0812】

手段 E-13. 前記疑似遊技では、保有されていることが教示されていない前記特典遊技進行価値の未教示量の一部を教示しない場合があることを特徴とする手段 E-1 乃至 E-12 のいずれかに記載の遊技機。

【0813】

手段 E-13 によれば、疑似遊技の設定や、特典遊技進行価値の設定に余裕を持たせる

50

（自由度を向上させる）ことができ、より多様な遊技性を付与可能とするとともに、制御の複雑化等を抑止することができる。

【0814】

手段E-14．前記特典遊技進行価値の残量を記憶する残量記憶手段を備え、

前記特定の特典に当選してから、前記特典状態に移行するまでの間に、前記識別情報の変動表示が介在する場合があり、

前記特定の特典に当選してから前記特典状態に移行するまでの間の前記識別情報の変動表示において、前記特典遊技進行価値の残量を増加させるか否かの上乗せ抽選が行われ、

前記上乗せ抽選にて当選した場合に、当該当選に対応して前記残量記憶手段の記憶情報が更新され、

前記特定の特典に当選してから前記特典識別情報に移行するまでの間の前記識別情報の変動表示に際して前記上乗せ抽選に当選したか否かの教示は行われない構成であって、

前記残量記憶手段の記憶情報に基づいて前記疑似停止遊技の設定が行われることを特徴とする手段E-1乃至E-13のいずれかに記載の遊技機。

【0815】

手段E-14によれば、疑似停止遊技で教示される特典遊技進行価値の残量にバリエーションを持たせることができる。つまり、特典遊技進行価値の教示の量が思っていたよりも多い等の疑似停止遊技に意外性のあるパターンを生じさせることができ、遊技者の期待感を高めることができる。従って、疑似停止遊技として定型で変化に乏しい演出からの脱却を図ることができ、疑似停止遊技への興味をより一層高めることができる。

【0816】

手段E-15．前記可変表示手段は、前記複数種類の識別情報が付された複数の回胴体と、前記各回胴体をそれぞれ駆動させる駆動手段とを備え、

前記複数の回胴体にはそれぞれ前記特定識別情報を構成する特定構成識別情報が設けられ、

前記複数の回胴体の前記特定構成識別情報が予め定められた第1の並びで停止表示されることで前記特定識別情報が停止表示されたこととされ、

前記複数の回胴体の前記特定構成識別情報が予め定められた第2の並びで停止表示されることで前記異種特定識別情報が停止表示されたこととされることを特徴とする手段E-1乃至E-14のいずれかに記載の遊技機。

【0817】

手段E-15によれば、特定識別情報の停止表示、及び、異種特定識別情報の停止表示のどちらも特定構成識別情報を停止表示させることで行われ、所定の回胴体を少しずらすだけで変更可能である。従って、特定識別情報が停止表示されている状態から、異種特定識別情報を疑似停止表示する制御（及び、異種特定識別情報が疑似停止表示されている状態から特定識別情報を疑似停止表示する制御）を比較的簡単に行うことができる。

【0818】

尚、上記各手段A、B、C、D、及び、Eに記載されている各技術事項を適宜組合せて実施することも可能（各手段の一部同士を組合せることも可能）である。また、上記各実施形態において、上記各手段A、B、C、D、及び、Eに記載されている各技術事項を適宜加えたり省略したりすることが可能である。

【0819】

以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。

【0820】

a．上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、当該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射モータ等）と、当該発射された遊技球が案内される遊技領域と、前記遊技領域内に配置された各入球手段（一般入賞装置、可変入賞装置、作動口等）とを備えた弾球遊技機」が挙げられる。

【0821】

b. 上記各手段における前記遊技機は略鉛直方向に延びる遊技領域を備えた弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、当該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射モータ等）と、当該発射された遊技球が案内され、略鉛直方向に沿って延びる所定の遊技領域（例えば遊技領域は遊技盤面等により構成される）と、前記遊技領域内に配置された各入球手段（一般入賞装置、可変入賞装置、作動口等）とを備え、前記遊技領域を流下する遊技球の挙動を視認可能に構成されてなる弾球遊技機」が挙げられる。

【0822】

c. 上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパチンコ機に準ずる遊技機であること。

【0823】

d. 上記各手段における遊技機は、スロットマシン等の回胴式遊技機であること。より詳しい態様例としては、「複数の識別情報（図柄）からなる識別情報列（図柄列；具体的には図柄の付されたリール、ベルト等の回転体）を変動表示（具体的にはリール等の回転）した後に識別情報列を停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット等の回転体ユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が停止され、その停止時に有効ライン上に揃った識別情報が特定の識別情報であることを条件に遊技価値が付与されるよう構成した回胴式遊技機」が挙げられる。

【0824】

e. 上記各手段における遊技機は、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（特に遊技球を遊技媒体として使用するスロットマシン仕様の球使用の回胴式遊技機）であること。より詳しい態様例としては、「複数の識別情報（図柄）からなる識別情報列（図柄列；具体的には図柄の付されたリール、ベルト等の回転体）を変動表示（具体的にはリール等の回転）した後に識別情報列を停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット等の回転体ユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が停止され、その停止時に有効ライン上に揃った識別情報が特定の識別情報であることを条件に遊技価値が付与されるよう構成し、さらに球受皿（上皿等）を設けてその球受皿から遊技球を取り込む取込手段と、前記球受皿に遊技球の払出しを行う払出手段とを備え、前記取込手段により遊技球が取り込まれることにより遊技の開始条件が成立するように構成した遊技機」が挙げられる。

【符号の説明】

【0825】

10…スロットマシン、15…演出表示装置、31…表示窓、41…リールユニット、42…リール、61…ステッピングモータ、71…スタートレバー、72～74…ストップスイッチ、101…演出ボタン、111…サブ制御装置、112…表示制御装置、131…主制御装置。

10

20

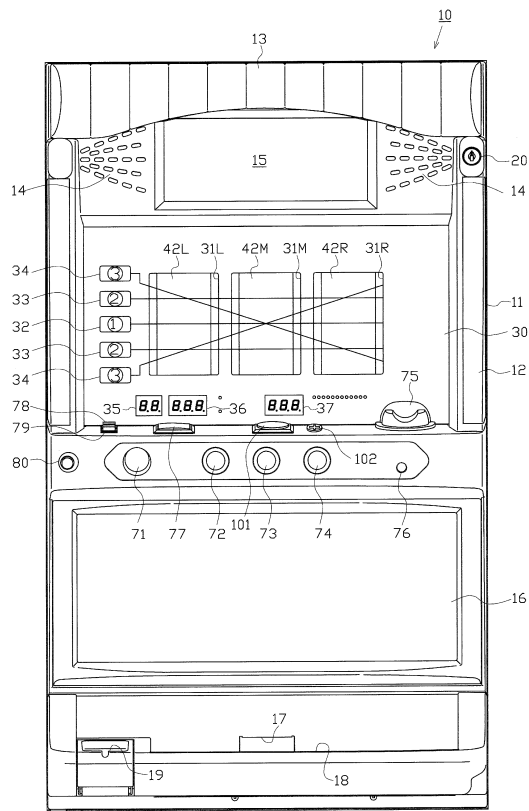
30

40

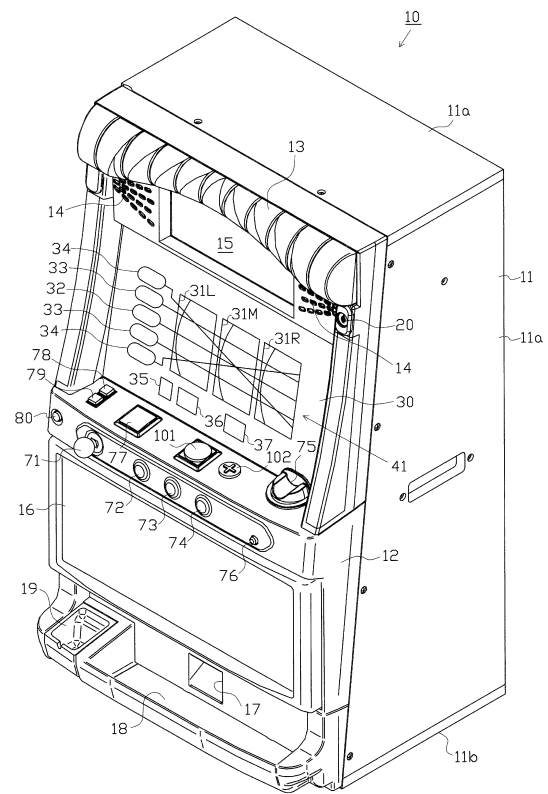
50

【図面】

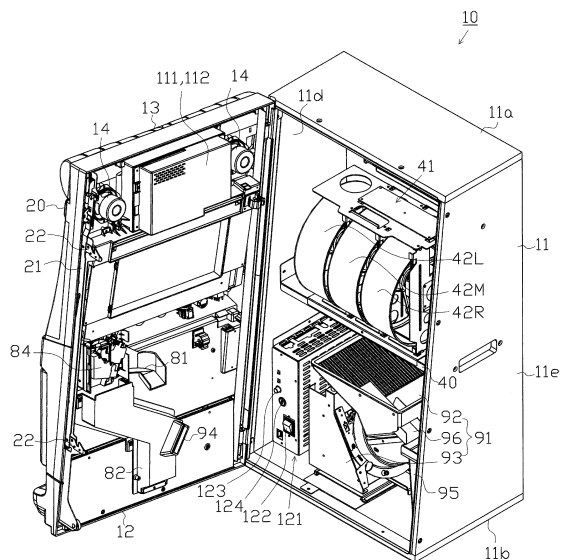
【図 1】



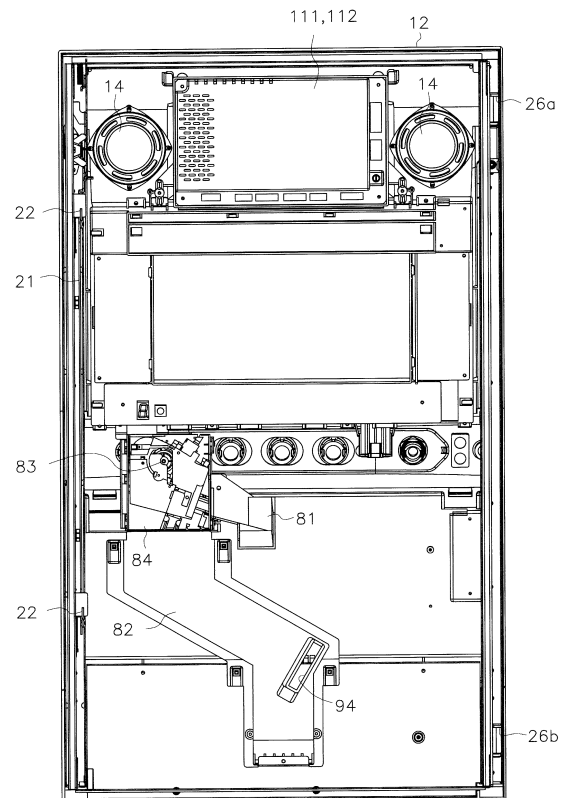
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

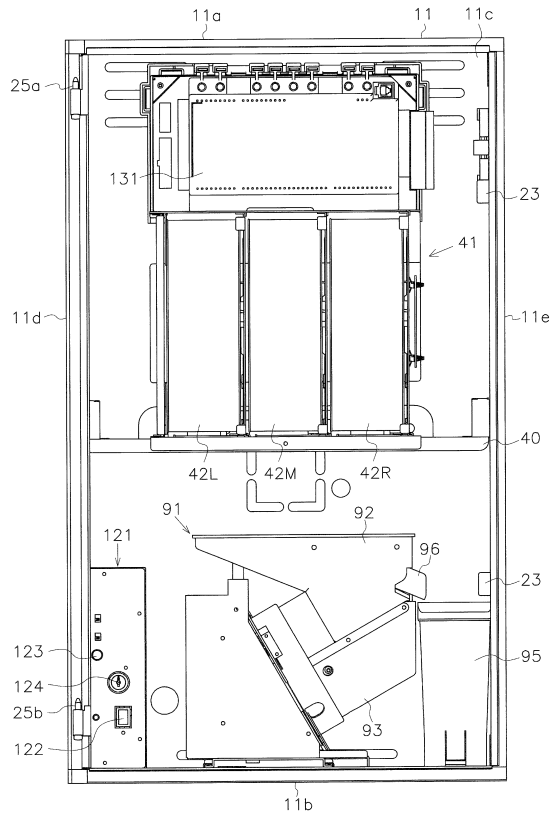
20

30

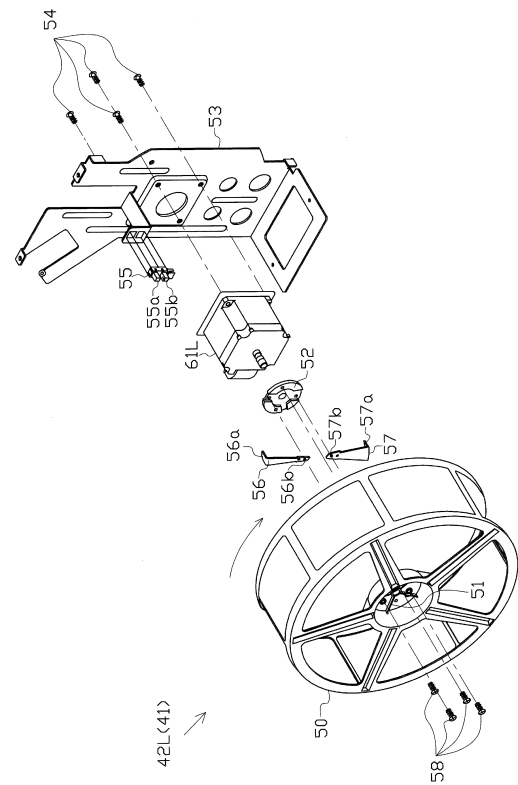
40

50

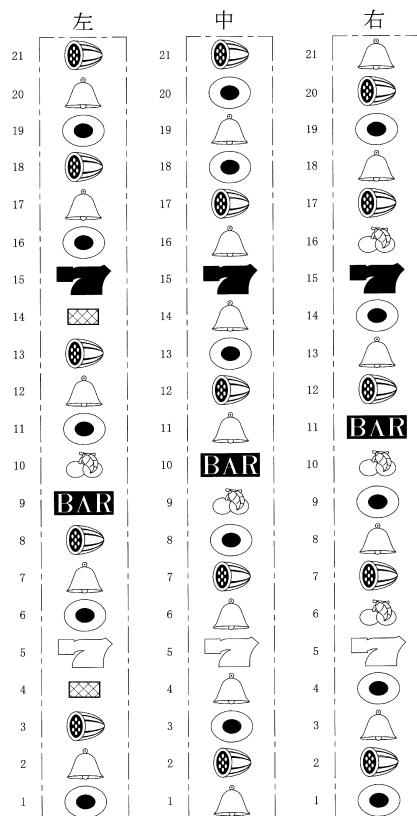
【図 5】



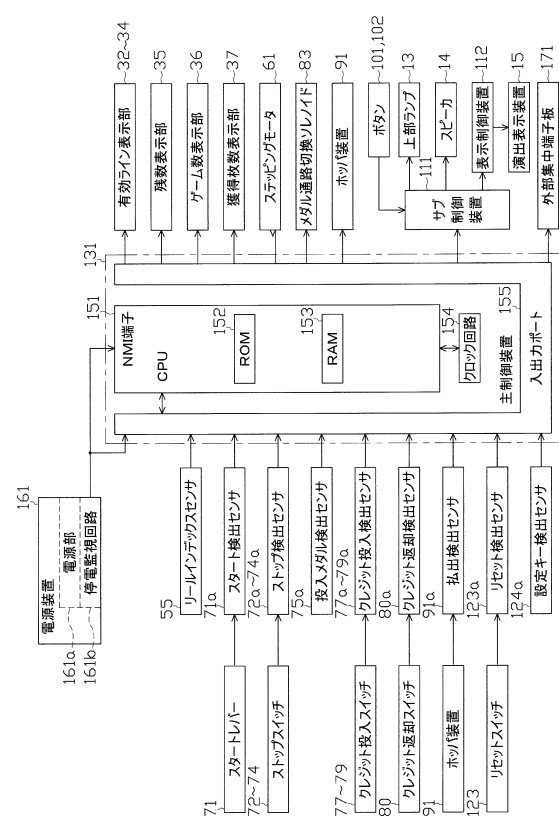
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

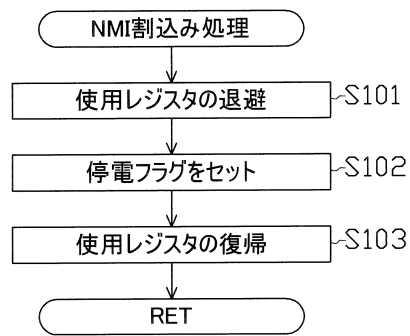
20

30

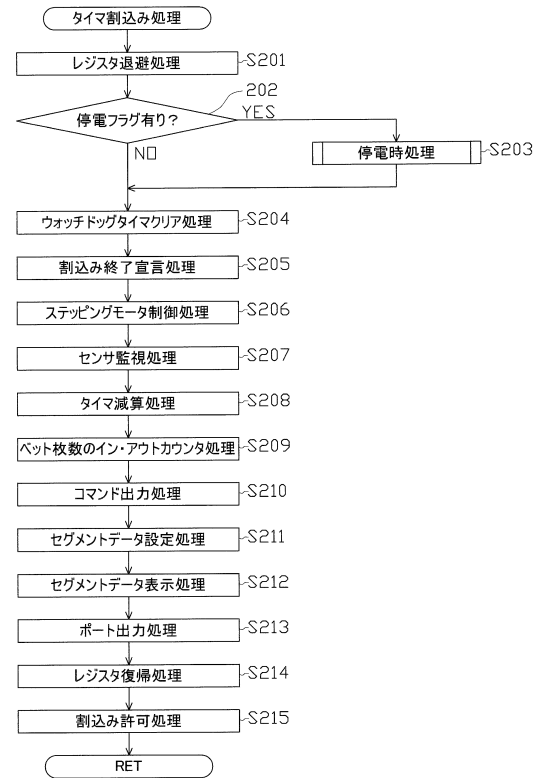
40

50

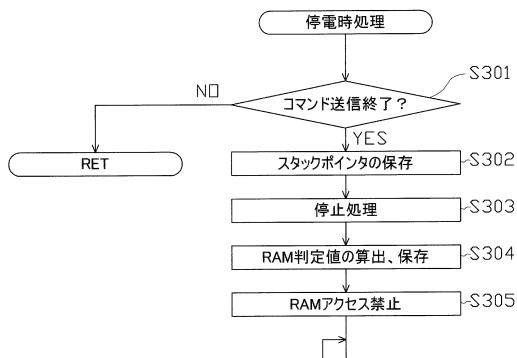
【図 9】



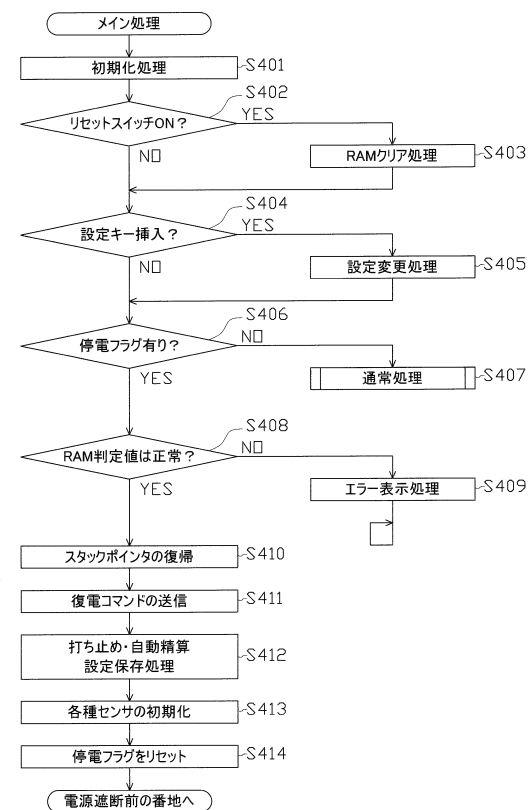
【図 10】



【図 11】



【図 12】



10

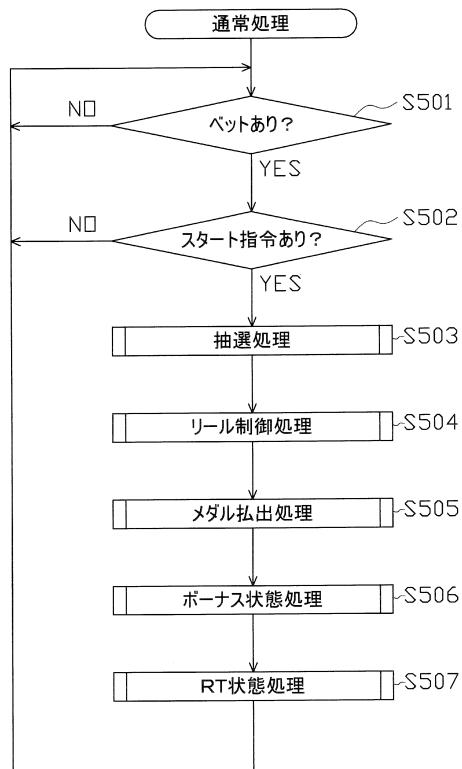
20

30

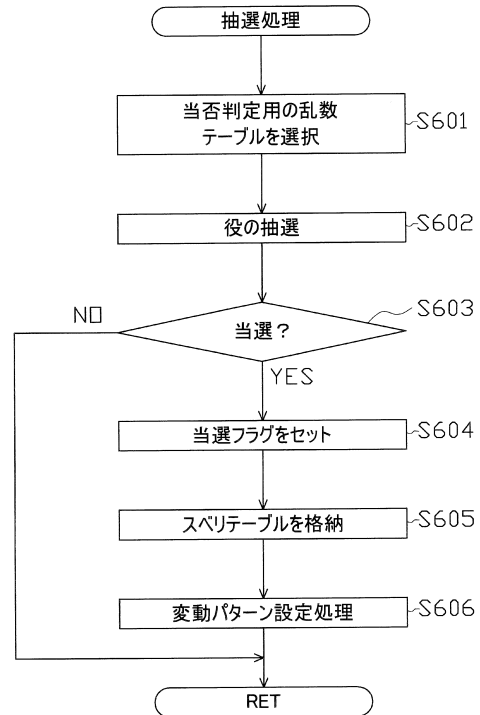
40

50

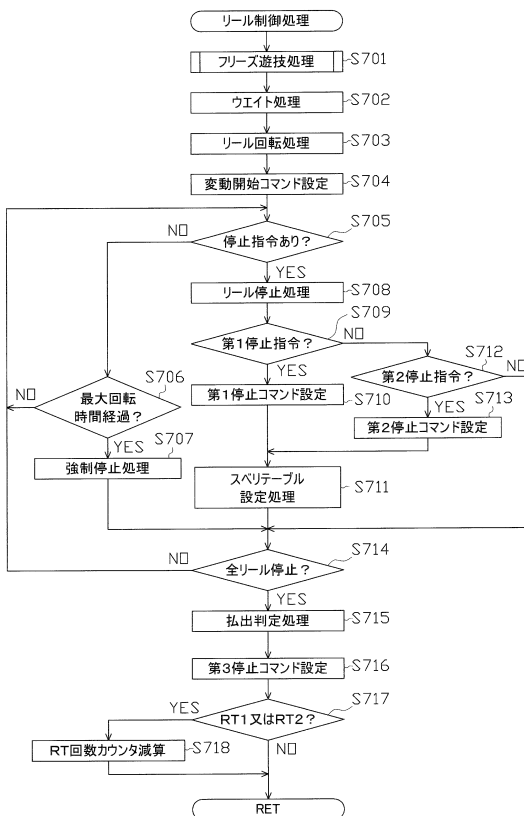
【図 13】



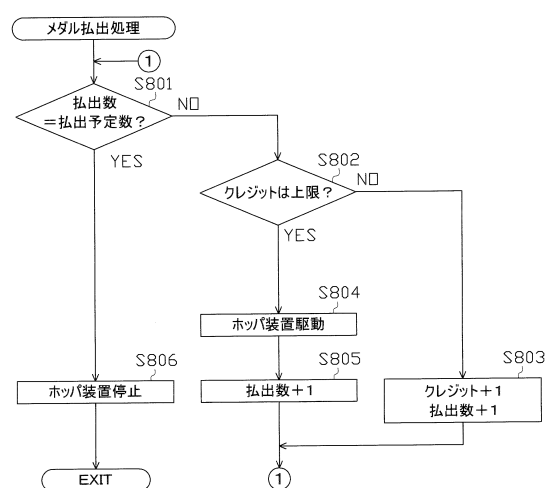
【図 14】



【図 15】



【図 16】



10

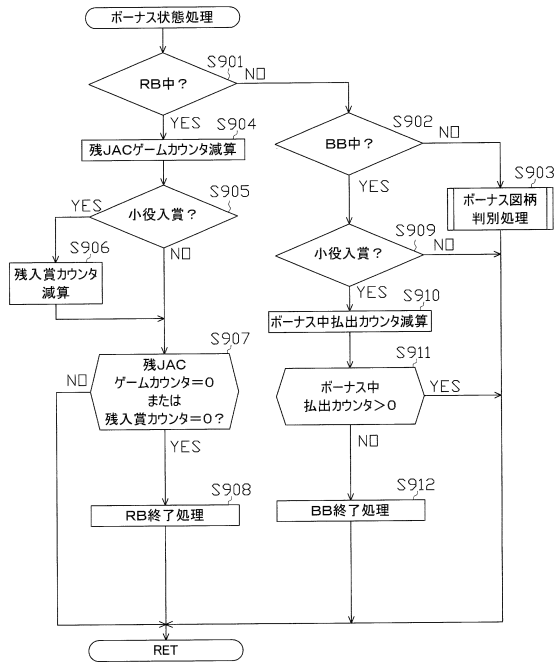
20

30

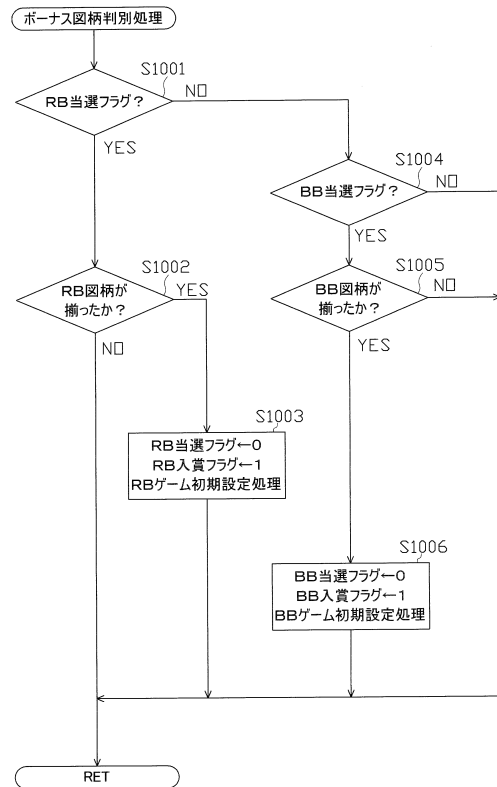
40

50

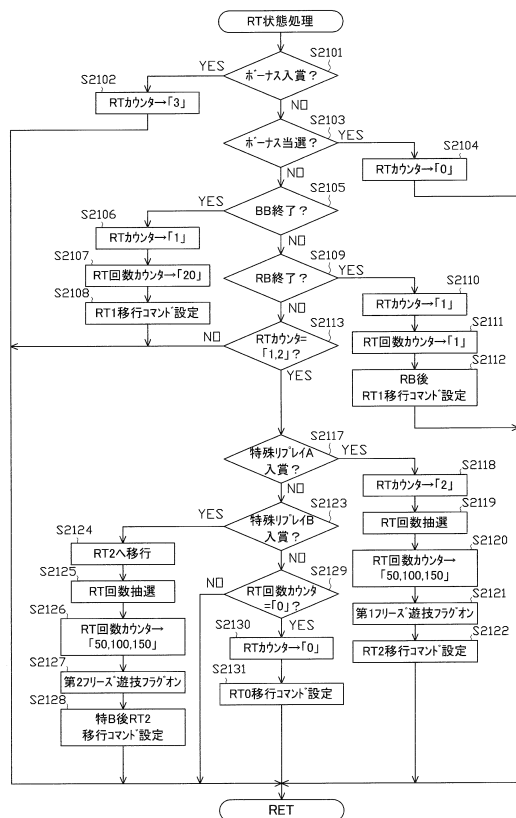
【図 17】



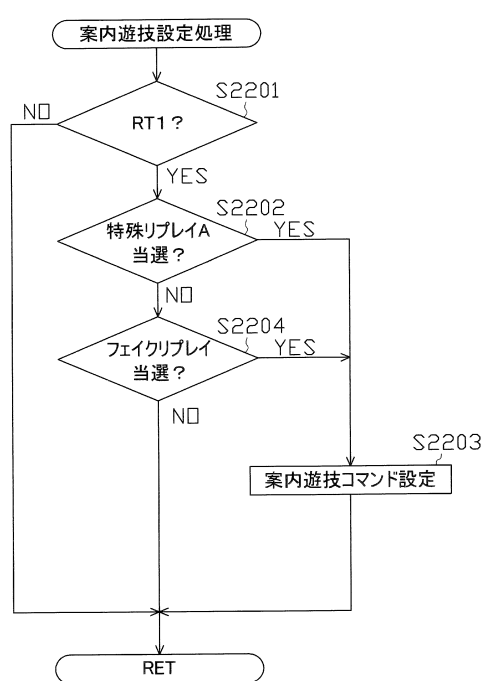
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

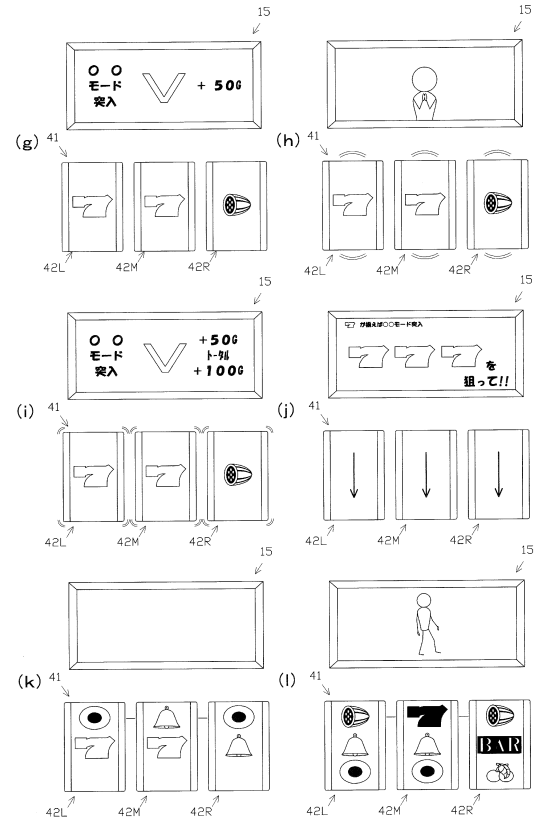
20

30

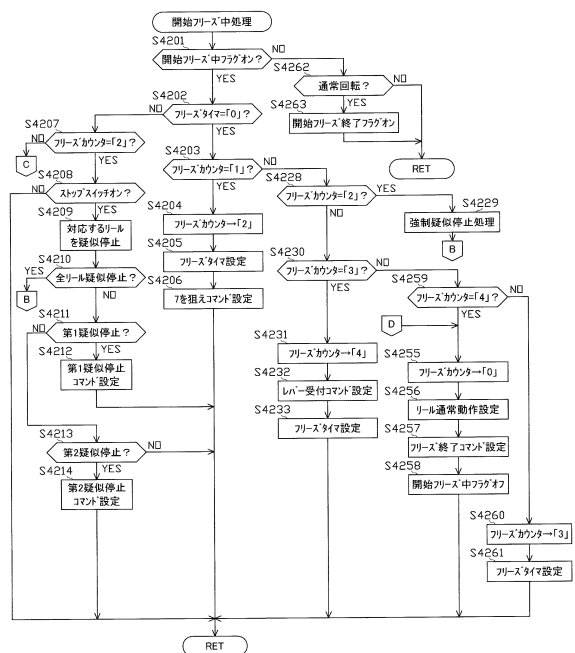
40

50

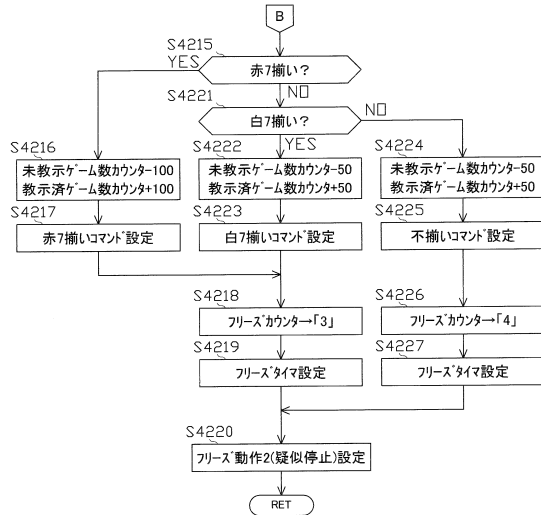
【圖 26】



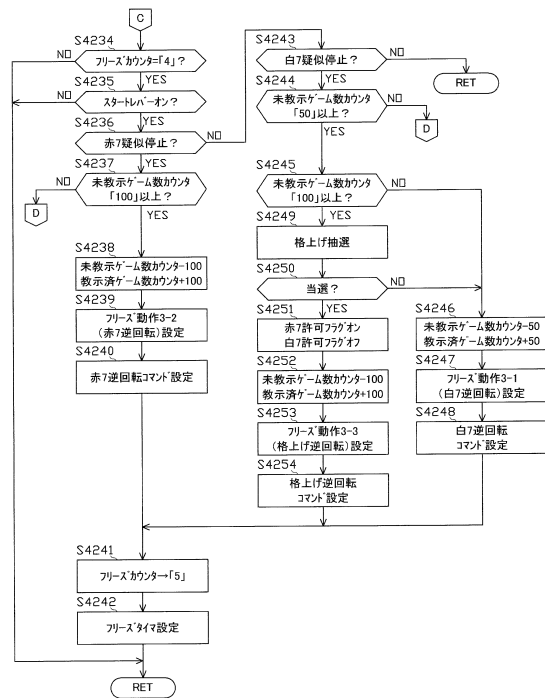
【圖 28】



【図 29】



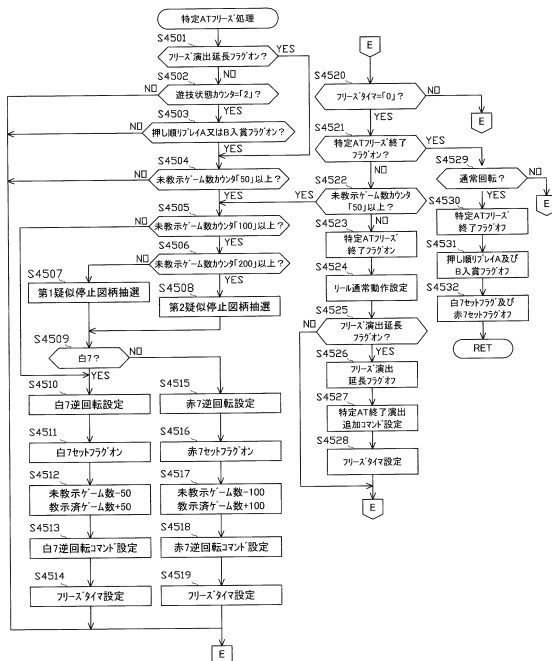
【図 30】



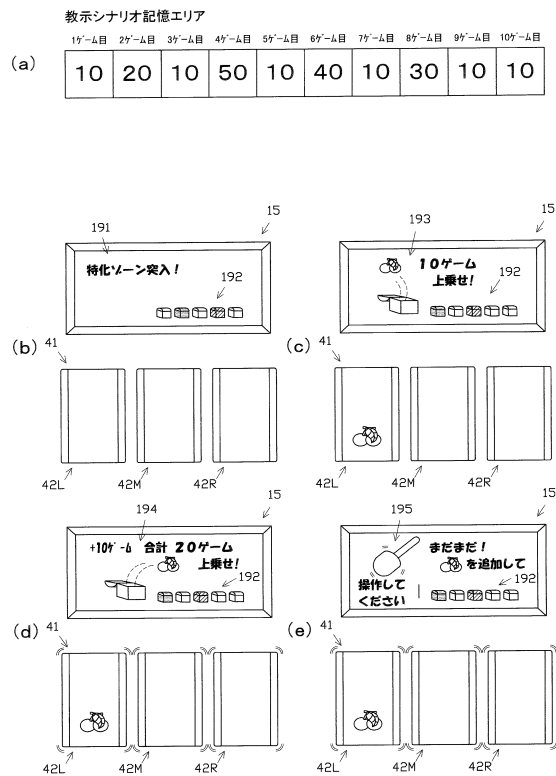
10

20

【図 31】



【図 32】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2011-182902 (JP, A)
 特開 2015-123145 (JP, A)
 特開 2015-186499 (JP, A)
 特開 2014-183928 (JP, A)
 特開 2012-213589 (JP, A)
 特開 2015-167691 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
 A 63 F 5 / 04