(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-122384
(P2021-122384A)
(43)公開日　令和3年8月30日(2021.8.30)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04	(2006.01)	A63F	5/04	653	2C518
		A63F	5/04	620	

審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 48 頁）

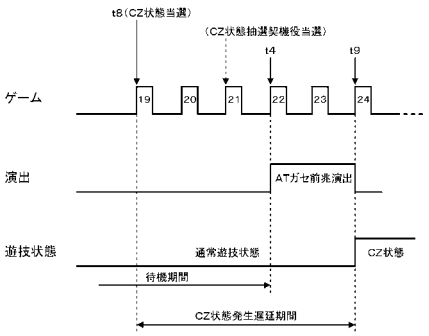
(21)出願番号　特願2020-16271(P2020-16271)
(22)出願日　令和2年2月3日(2020.2.3)

(71)出願人　591142507
株式会社北電子
東京都豊島区西池袋１－７－７
(74)代理人　110002354
特許業務法人平和国際特許事務所
(72)発明者　小林　優
東京都板橋区板橋一丁目２４番３号　株式会社北電子内

Ｆターム(参考)　2C518 AA02 AB06 AB12 CA03 CA06 EB16 FA06

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】従来にない興趣性の高い遊技機を提供する。
【解決手段】演出制御手段は、第１決定手段が第１の特典を付与することを事前に決定したことに基づき、第１の特典を付与する前の所定期間において、演出として事前演出を実行させることが可能な事前演出制御手段と、第１決定手段が第１の特典を付与することを事前に決定していない場合における所定条件の成立に基づき、所定期間において、演出として外れ事前演出を実行させることが可能な外れ事前演出制御手段と、を備え、外れ事前演出制御手段は、外れ事前演出を実行させる前に、第２決定手段が第２の特典を付与することを事前に決定した場合に、予め決定されている遅延期間を挟んだ第２の特典の付与時期が、外れ事前演出の実行予定期間中であったとしても、外れ事前演出を実行させる制御を継続可能な外れ事前演出継続制御手段を備えた構成とした。
【選択図】図６



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者に対して特典を付与するか否かを決定可能な決定手段と、前記決定手段の決定結果に基づき所定の演出手段において演出を実行させる演出制御手段と、を備えた遊技機において、
前記決定手段は、
遊技者に対して第１の特典を付与するか否かを事前に決定可能な第１決定手段と、
遊技者に対して第２の特典を付与するか否かを事前に決定可能な第２決定手段と、
を備え、
前記演出制御手段は、
前記第１決定手段が前記第１の特典を付与することを事前に決定したことに基づき、前記第１の特典を付与する前の所定期間において、前記演出として事前演出を実行させることが可能な事前演出制御手段と、
前記第１決定手段が前記第１の特典を付与することを事前に決定していない場合における所定条件の成立に基づき、所定期間において、前記演出として外れ事前演出を実行させることが可能な外れ事前演出制御手段と、
を備え、
前記外れ事前演出制御手段は、
前記外れ事前演出を実行させる前に、前記第２決定手段が前記第２の特典を付与することを事前に決定した場合に、予め決定されている遅延期間を挟んだ前記第２の特典の付与時期が、前記外れ事前演出の実行予定期間中であったとしても、前記外れ事前演出を実行させる制御を継続可能な外れ事前演出継続制御手段を備えた
ことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記外れ事前演出継続制御手段は、
前記予め決定されている遅延期間を挟んだ前記第２の特典の付与時期が、前記外れ事前演出の実行予定期間中であった場合における所定条件の成立に基づき、前記外れ事前演出を実行させる制御を継続可能とした
ことを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記演出制御手段は、
前記外れ事前演出中に前記第２の特典を付与する場合に、前記外れ事前演出中に実行される特定演出と同様の演出を実行させることが可能な特定演出制御手段を備えた
ことを特徴とする請求項１または請求項２に記載の遊技機。
【請求項４】
前記外れ事前演出継続制御手段は、
前記外れ事前演出の演出態様を、予め決定されている外れ事前演出の演出態様とは異なる演出態様に変更可能とした
ことを特徴とする請求項１～請求項３の何れか一項に記載の遊技機。
【請求項５】
前記演出制御手段は、
前記第２決定手段が前記第２の特典を付与することを事前に決定したことに基づき、前記第２の特典を付与する前の所定期間において、前記演出として連続演出を実行させることが可能な連続演出制御手段と、
前記第２決定手段が前記第２の特典を付与することを事前に決定していない場合における所定条件の成立に基づき、所定期間において、前記演出として外れ連続演出を実行させることが可能な外れ連続演出制御手段と、
を備え、
前記外れ連続演出制御手段は、
前記外れ連続演出を実行させる前に、前記第１決定手段が前記第１の特典を付与するこ

とを事前に決定した場合に、予め決定されている待機期間を挟んだ前記第１の特典の付与時期が、前記外れ連続演出の実行予定期間中であった場合には、前記外れ連続演出を実行させる制御を不能化可能な外れ連続演出不能化制御手段を備えた
ことを特徴とする請求項１～請求項４の何れか一項に記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、遊技機として、複数の識別情報による変動表示ゲームを表示可能な表示装置を備え、変動表示ゲームの結果に応じて、遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるようにしたパチンコ遊技機が知られている。また、複数のリールを備え、遊技者の開始操作に基づき複数のリールを変動表示させてゲームを実行し、遊技者の停止操作に基づき複数のリールを停止させて、複数のリールの停止表示態様に応じて、特定遊技状態を発生するようにしたスロットマシンが知られている。また、近年のスロットマシンにおいては、リールの他に複数の情報を表示可能な表示装置を備えたものが増えている。
このような遊技機においては、表示装置において種々の演出を実行するようにした遊技機も知られている（特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１７－１９２８３０公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし、従来の遊技機は、改善の余地があった。
【課題を解決するための手段】
【０００５】
上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、遊技者に対して特典を付与するか否かを決定可能な決定手段と、前記決定手段の決定結果に基づき所定の演出手段において演出を実行させる演出制御手段と、を備えた遊技機において、前記決定手段は、遊技者に対して第１の特典を付与するか否かを事前に決定可能な第１決定手段と、遊技者に対して第２の特典を付与するか否かを事前に決定可能な第２決定手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記第１決定手段が前記第１の特典を付与することを事前に決定したことに基づき、前記第１の特典を付与する前の所定期間において、前記演出として事前演出を実行させることが可能な事前演出制御手段と、前記第１決定手段が前記第１の特典を付与することを事前に決定していない場合における所定条件の成立に基づき、所定期間において、前記演出として外れ事前演出を実行させることが可能な外れ事前演出制御手段と、を備え、前記外れ事前演出制御手段は、前記外れ事前演出を実行させる前に、前記第２決定手段が前記第２の特典を付与することを事前に決定した場合に、予め決定されている遅延期間を挟んだ前記第２の特典の付与時期が、前記外れ事前演出の実行予定期間中であったとしても、前記外れ事前演出を実行させる制御を継続可能な外れ事前演出継続制御手段を備えた構成とした。
【図面の簡単な説明】
【０００６】
【図１】第１実施形態における遊技機の外観を示す概略正面図である。
【図２】第１実施形態における遊技機の制御構成を示すブロック図である。
【図３】第１実施形態における遊技機の遊技の流れを説明するための図である。
【図４】第１実施形態におけるＡＴ状態が発生するまでの遊技状態、及び演出を説明する

ためのタイミングチャートである。
【図５】第１実施形態におけるＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）のパターンの選択率を示す図表である。
【図６】第１実施形態におけるＡＴガセ前兆演出中にＣＺ状態が発生するときのタイミングチャートである。
【図７】第１実施形態におけるＣＺガセ連続演出中にＡＴ状態が発生するときのタイミングチャートである。
【図８】第１実施形態におけるＡＴガセ前兆演出中にＣＺ状態が発生するときのメイン表示器での表示を説明するための図である。
【図９】第１実施形態におけるＡＴガセ前兆演出のパターンの変更率を示す図表である。
【図１０】第１実施形態における副制御装置における前兆演出前処理を示すフローチャートである。
【図１１】第２実施形態における遊技機の外観を示す概略正面図である。
【図１２】第２実施形態におけるサブ表示器および表示器設置部を上方側からみた断面図である。
【図１３】第２実施形態における連続演出中のメイン表示器およびサブ表示器での表示を説明するための図である。
【図１４】第２実施形態の変形例１における演出ボタン、第１サブ表示器および第２サブ表示器を説明するための図である。
【図１５】第２実施形態の変形例１における第１サブ表示器および第２サブ表示器での表示を説明するための図である。
【図１６】第２実施形態の変形例２における第１サブ表示器および第２サブ表示器での表示を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【０００７】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の第１実施形態について、図面を参照して説明する。
ここでは、本発明の第１実施形態にかかる遊技機の適例としてのスロットマシンについて説明を行う。
【０００８】
まず、スロットマシン１の全体構成について、図１～図２を参照して説明する。
スロットマシン１は、遊技場等に設置されるものである。
図１～図２に示すように、スロットマシン１は、前扉１ａ、ベットボタン２ａ、返却ボタン２ｃ、演出ボタン２ｄ、上部演出ボタン２ｆ、メダル投入口２、スタートレバー３、リール４、停止ボタン５、表示窓６、メダル払出装置７、メダル払出口７ｂ、メイン表示器８、スピーカ９、前面パネル１９、ランプ１１、ナビランプ１２、有利区間ランプ１３、確率設定装置１４、表示器装飾枠１５、ドラムユニット４ｄ、主制御装置１０、副制御装置２０を備える。
【０００９】
なお、主制御装置１０、副制御装置２０は、各々に記憶部、制御部が備えられ、各種演算処理、各種制御が可能な装置であり、コンピュータの概念に含まれる。各記憶部は、スロットマシン１の動作に必要なプログラム、情報等を記憶する半導体メモリ素子等の記憶装置を備える。各制御部は、ＣＰＵ等を備える。各制御部は、各記憶部に記憶された各種プログラム等を適宜読み出して実行することにより、第１実施形態の各種機能を実現している。
【００１０】
図１に示すように、スロットマシン１の前面には前扉１ａが配設される。
前扉１ａは、前扉１ａの後方側に配設され島設備（図示省略）に取り付けられる本体（図示省略）の一側（前方視左側）に開閉可能に軸着され、片開形式で前方側に開閉可能に構成される。なお、以降、スロットマシン１を前方から見た状態で左右方向を示す。

【００１１】
スロットマシン１を手前側から見た状態で、前扉１ａの上部における左右方向の中央の位置にはメイン表示器８が配置される。メイン表示器８は、後述するように演出（画像演出）に係る情報等、複数の情報を表示可能な液晶表示器等から構成され、表示手段（第１表示手段）および演出手段（第１演出手段）を構成する。
前扉１ａの上部であってメイン表示器８の前方には、中央に開口部を有する表示器装飾枠１５が配設され、メイン表示器８は、表示器装飾枠１５の開口部から表示面が前方に臨んだ状態で配設される。
【００１２】
メイン表示器８の左右の各々には、スピーカ９が配設され、例えば、メイン表示器８で表示される演出に対応する効果音を出力可能となっている。
また、メイン表示器８の左右の各々には、ＬＥＤ等からなるランプ１１が配設され、例えば、役の入賞時の光や、メイン表示器８で表示される演出に対応する発光態様の光を出力可能となっている。
【００１３】
メイン表示器８の右側にはサブ表示器１７が配置される。
サブ表示器１７は、後述するように演出（画像演出）に係る情報等、複数の情報を表示可能な液晶表示器等から構成され、表示手段（第２表示手段）および演出手段（第２演出手段）を構成する。
【００１４】
メイン表示器８の右側であってサブ表示器１７の下方には、操作手段としての上部演出ボタン２ｆが配設される。
上部演出ボタン２ｆは、前後方向に移動する押圧式のボタンであり、上部演出ボタン２ｆの押圧操作は、非接触型のセンサ等によって検出されて、上部演出ボタン２ｆの操作情報として副制御装置２０に出力される。また、上部演出ボタン２ｆの内部には、ＬＥＤ等からなる発光源（図示省略）が備えられ、発光源の発光により上部演出ボタン２ｆの操作が有効である旨を報知可能にしている。
【００１５】
スロットマシン１における前扉１ａの上下方向中央には、表面に装飾や各種機能表示が施された平板状の前面パネル１９が配設される。
前面パネル１９の後方には、変動表示手段としてのリール４を備えたドラムユニット４ｄが配設される。
また、前面パネル１９の略中央には、リール４に付された図柄を前方から視認可能な透光性を有する部材からなる表示窓６が形成される。
【００１６】
リール４は、左右方向に並んで配設される左リール４ａ、中リール４ｂ、右リール４ｃから構成され、各リール４ａ～４ｃの回転軸は左右方向に延在して、回転中心が同一に設定されている。リール４（４ａ～４ｃ）は、周面に連続する図柄（識別情報）を有し、これらの図柄が表示窓６を透して機外から識別可能に構成され、リール４が一方向に回転することにより、表示窓６内において、例えば、図柄が上から下に変動表示可能となっている。各リール４ａ～４ｃには、複数の図柄（例えば２０個）が表されていて、図柄の種類は、例えば、「リプレイ」、「スイカ」、「チェリー」、「ベル」、「７」等である。
なお、リール４の形態は、これに限定されず、例えば、周面の図柄の個数は、２０個以外でもよい。
【００１７】
前面パネル１９における表示窓６の上部には、後述する停止ボタン５の停止順序を報知可能なナビランプ１２ａ、１２ｂ、１２ｃが各リール４ａ、４ｂ、４ｃに対応して配設される。
また、前面パネル１９における表示窓６の下部左側には、例えば、ＬＥＤから構成される有利区間ランプ１３が配設される。有利区間ランプ１３は、有利区間（後述する）中に

点灯するように制御される。なお、スロットマシン１は、有利区間ランプ１３に代えて、例えば、メダルの払出数を表示する払出数表示部等を構成する７セグメントディスプレイ（「７セグ」ともいう）の「ドット」部分等を、点灯するように制御してもよい。

【００１８】

前面パネル１９の下方には、前方に突出する段部が形成され、段部の上面にメダル投入口２、ベットボタン２ａが配設されている。また、操作手段（通常操作手段）としての演出ボタン２ｄが配設されている。

メダル投入口２は、遊技者がメダル（遊技媒体）を投入する部分である。メダル投入口２の内部には、メダル投入口２に投入されたメダルを検出するセンサ等であるメダルセレクタ２ｂ（メダル検出手段）が備えられている。

ベットボタン２ａは、ゲームの開始条件となるベット数の入力を遊技者が行うための押圧式のボタンであり、１操作によりスロットマシン１で許容された最大ベット数を入力可能となっている。

【００１９】

演出ボタン２ｄは、上下方向に移動する押圧式のボタンであり、演出ボタン２ｄの押圧操作は、非接触型のセンサ等によって検出されて、演出ボタン２ｄの操作情報として副制御装置２０に出力される。また、演出ボタン２ｄの内部には、ＬＥＤ等からなる発光源（図示省略）が備えられ、発光源の発光により対応する演出ボタン２ｄの操作が有効である旨を報知可能にしている。

【００２０】

段部の前面には、スタートレバー３、返却ボタン２ｃ及び停止ボタン５が配設される。

スタートレバー３は、ゲームを開始させるために遊技者が操作するレバーであり、ベット数の入力後、スタートレバー３が有効となりゲームが開始可能となる。

返却ボタン２ｃは、前後方向に移動する押圧式のボタンで構成され、設定されたベット数のキャンセルや、クレジットメダルとして記憶されたメダルの払い出しを行う際に操作されるボタンである。

停止ボタン５は、回転するリール４を停止するためのボタンであり、前後方向に移動する押圧式のボタンで構成され、左リール４ａ、中リール４ｂ、右リール４ｃに対応して左停止ボタン５ａ、中停止ボタン５ｂ、右停止ボタン５ｃが横方向に所定間隔で配設される。

【００２１】

スロットマシン１における前扉１ａの下方には、メダル払出装置７から払い出されたメダルが排出されるメダル払出口７ｂが配設される。

【００２２】

図２は、スロットマシン１における制御系のブロック図を示している。

図２に示すように、スロットマシン１には、役の抽選や遊技の進行制御等を行う主制御装置１０と、主制御装置１０と通信可能に構成され主制御装置１０からの制御情報に基づき各種演出制御等を行う副制御装置２０と、を備えている。主制御装置１０と副制御装置２０との制御情報の伝達は、主制御装置１０から副制御装置２０に対して一方向のみに制限され、副制御装置２０から主制御装置１０への不正な信号の入力を防止している。

【００２３】

主制御装置１０は、ベットボタン２ａ、メダルセレクタ２ｂ、返却ボタン２ｃ、スタートレバー３、停止ボタン５、確率設定装置１４（設定手段）、メダル払出装置７、ドラムユニット４ｄ及び有利区間ランプ１３と通信ケーブルで接続されており各機器を制御可能となっている。また、主制御装置１０には、記憶部（記憶手段）、制御部が備えられている。

【００２４】

確率設定装置１４は、特定遊技状態（例えば、ＡＴ状態）の当選確率を複数段階（例えば、６段階）に変更可能にするもので、主制御装置１０は、確率設定装置１４における確率設定操作に基づき、特定遊技状態の当選確率を確率の異なる複数の確率値のうちの何れ

か１つの確率値に設定する処理を行う。
確率設定装置１４で設定される設定値は、設定１が最も低い確率値で、大きい数字ほど確率値が高くなり設定６が最も高い確率値となっている。したがって、設定１が最も遊技者に不利な設定であり、大きい数字ほど遊技者に有利になり設定６が最も遊技者に有利な設定となっている。
【００２５】
なお、特定遊技状態の当選確率を確率設定装置１４の設定値に影響を受けずに、固定の確率値で制御するようにしてもよい。
また、特定遊技状態の他に、所定の小役（例えば、ベル役）の当選確率を複数段階（例えば、６段階）に変更可能にしてもよい。
【００２６】
ドラムユニット４ｄは、リール４ａ～４ｃと、リール４ａ～４ｃの各々を回転させるステッピングモータ（図示省略）とを一体的に備えた装置である。
メダル払出装置７は、メダルセレクタ２ｂに投入されたメダルを払い出し前のメダルとして回収するメダル貯留部（図示省略）を有し、メダル貯留部に貯留されたメダルをメダル払出口７ｂに払い出す装置である。メダル払出装置７には払い出されたメダルを検出するセンサが備えられる。
メダルセレクタ２ｂは、メダル投入口２の下流側に備えられ、メダル投入口２から投入されたメダルを検出するセンサが備えられる。
【００２７】
主制御装置１０の記憶部は、遊技に関する遊技プログラム、小役やＡＴ状態の抽選を行うためのテーブル等の各種情報等を記憶する。
また、主制御装置１０は、制御部およびプログラムが記憶された記憶部によって動作し、これにより、スロットマシン１の遊技の進行に関する処理等を行う。
【００２８】
主制御装置１０は、スタートレバー３からの信号に基づき、ゲームの開始処理や、乱数発生器（図示省略）からの乱数をサンプリングする処理等を行う。そして、サンプリングされた乱数に基づき役の抽選処理を行う。また、記憶部の制御プログラムに従って、例えば、所定タイミングで乱数を更新することで、乱数の生成処理を行い、生成された乱数に基づきＣＺ状態やＡＴ状態の移行抽選処理、ＡＴ状態中の上乗せ抽選処理等を行う。
【００２９】
すなわち、主制御装置１０は、ゲームの実行に対応して、賞やＡＴ状態等の特典を付与するか否かを抽選（決定）する抽選手段（決定手段）を備えているのである。
また、主制御装置１０は、遊技者に対して第１の特典としてＡＴ状態を付与（発生）するか否かを事前に決定可能な第１決定手段と、遊技者に対して第２の特典としてのＣＺ状態を付与（発生）するか否かを事前に決定可能な第２決定手段を備えているのである。
また、乱数を使用した抽選パターンは、前述したパターン以外でもよく、ソフト的に生成された乱数に基づき役の抽選を行い、乱数発生器で生成された乱数に基づきＣＺ状態やＡＴ状態の移行抽選、上乗せ抽選等を行うようにしてもよいし、全ての抽選をソフト的に生成された乱数、或いは乱数発生器で生成された乱数で行うようにしてもよい。
【００３０】
また、主制御装置１０は、スタートレバー３からの信号に基づきリール４の回転制御を行う。主制御装置１０は、各リール４ａ、４ｂ、４ｃに備えられているセンサ（図示省略）からの信号に基づき、各リール４ａ、４ｂ、４ｃの回転位置を検出して、各リール４ａ、４ｂ、４ｃ上の図柄の回転位置を把握可能となっている。そして、停止ボタン５からの信号に基づき、所望の図柄を表示窓６内に停止させる制御を行う。
【００３１】
また、主制御装置１０は、スタートレバー３等の操作部の操作に応じて、内部抽選処理等をともなうゲーム進行処理、記憶部に記憶した各種情報の管理、また、メダル払出装置７等の装置を制御することにより、スロットマシン１の遊技を実現する。

【００３２】
副制御装置２０は、演出ボタン２ｄ、上部演出ボタン２ｆ、スピーカ９、メイン表示器８、ランプ１１、ナビランプ１２、サブ表示器１７と、通信ケーブルで接続されており通信可能である。副制御装置２０は、主制御装置１０からの制御情報に応じて、これらの装置を制御する。また、副制御装置２０には、記憶部、制御部が備えられている。
【００３３】
副制御装置２０の記憶部は、演出に関するプログラム、画像演出データ、音声データ等の各種情報等を記憶する。
副制御装置２０は、制御部およびプログラムが記憶された記憶部によって動作し、主制御装置１０からのコマンド（制御情報）に応じて、スロットマシン１の遊技に同期した演出等の処理を行う。例えば、遊技状態の移行を示す画像演出、効果音の出力、ランプ演出等を、メイン表示器８、ランプ１１、スピーカ９等を制御して行う。
【００３４】
また、副制御装置２０は、演出ボタン２ｄからの信号に基づき、各演出の切替タイミングを制御可能となっている。
主制御装置１０及び副制御装置２０のうちの何れか一方或いは両方で、本発明における、決定手段、演出制御手段は、第１決定手段、第２決定手段、事前演出制御手段、外れ事前演出制御手段、外れ事前演出継続制御手段、特定演出制御手段、連続演出制御手段、外れ連続演出制御手段、外れ連続演出不能化制御手段が構成される。
【００３５】
このようなスロットマシン１は、主制御装置１０による制御により、以下のようなスロットマシン遊技を実行可能に構成されている。
【００３６】
ゲームの開始にあたり、メダル投入口２からのメダルを投入、或いはベットボタン２ａの操作によりクレジットメダルからベット数の設定を行う。
そして、ベット数が所定数（例えば、３枚）になったときに、ゲームの開始条件の一つが成立して、１回のゲームを実行可能な権利を保有するゲーム開始可能な状態となる。
【００３７】
このゲーム開始可能な状態では、スタートレバー３の操作が有効な状態となる。この有効な状態において、スタートレバー３が傾動操作されると、ゲームの開始条件の全てが成立して、ゲームが開始され、複数の図柄の表されたリール４ａ～４ｃが変動を開始するとともに、リプレイ役、小役、ボーナス役などの複数の当選役（はずれを含む）の中から今回ゲームの抽選結果をリール４の停止前に事前に決定する内部抽選処理が実行される。
内部抽選処理では、複数の当選役の中から今回ゲームの当選役を所定の当選確率に基づいて抽選により決定する。例えば、抽選によりリプレイ役やベル役等の抽選結果が導出される。
【００３８】
また、主制御装置１０は、スタートレバー３からの信号を受信しても、前回のゲームでのリール４の回転開始からの経過時間が所定時間（例えば、４．１秒）経過していない場合には、リール４の回転開始を一時的に待機（待機時間を挿入）させてリール４の回転開始を遅延させることで、単位時間（例えば、１分間）当たりのゲームの実行回数が所定数（例えば、１４回）以内となるようにゲーム数を制限する制限制御を行う。すなわち、主制御装置１０は、単位時間当たりのゲームの実行回数を所定数以内に制限可能なゲーム数制限手段を備えている。この制御により、１ゲームに要する最短実行時間が所定時間（例えば、４．１秒）に規定されることとなる。
なお、上記最短実行時間を監視する期間は、ゲーム間におけるリール４の回転開始時点を基準に設定する以外でもよく、例えば、停止ボタン５を有効とする時点を基準にしてもよく、単位時間当たりのゲーム回数を監視できれば何れの時点を基準にしてもよい。
【００３９】
各リール４ａ～４ｃは、表示手段の一例であり、各リール４ａ～４ｃの周面には、複数

の図柄（リプレイ、ベル、スイカ、チェリー、７）が所定の配列で表されており、停止状態から徐々に回転速度を上げた後、一定の速度で回転する定常回転に達する。
　このような定常回転に達すると、各リール４ａ～４ｃに対応して設けられた停止ボタン５ａ～５ｃが押圧操作可能な状態となる。
【００４０】
　この状態で各停止ボタン５ａ～５ｃが押圧操作されると、その操作タイミングと内部抽選処理の抽選結果とにより許容される図柄の組合せで停止するように、各リール４ａ～４ｃが停止制御される。
【００４１】
　停止状態では、リール４ａ～４ｃそれぞれに表された上下方向に連続する３つの図柄が表示窓６から機外に臨むように停止（停止表示）し、このときの停止表示態様に基づいて入賞の有無が判定される。
　入賞の判定は、表示窓６内の上・中・下段のライン、右下がりのライン、右上がりのラインの計５ラインいずれかの入賞ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて判定される。
【００４２】
　小役、リプレイ役等の当選役の入賞は、このような入賞ライン上の図柄の組合せに基づいて判定される。
　小役には、例えば、ベル役、スイカ役、チェリー役がある。
【００４３】
　ベル役には、対応する図柄の組合せがそれぞれ異なる二つのベル役が設けられている。例えば、対応する図柄の組合せを、入賞ライン上の「左リール４ａ・中リール４ｂ・右リール４ｃ」の順（以下同様）に、それぞれ「ベル・リプレイ・ベル」とする共通ベル役と、「ベル・ベル・ベル」とする押し順ベル役を設けることができる。
【００４４】
　共通ベル役は、停止ボタン５ａ～５ｃに対する操作順序（押し順という）に関係なく対応する図柄の組合せ（「ベル・リプレイ・ベル」）が停止する小役で、押し順ベル役は、特定の押し順に従うことにより対応する図柄の組合せ（「ベル・ベル・ベル」）が停止する小役である。
【００４５】
　さらに、押し順ベル役には、６通りある押し順（例えば、「５ａ→５ｂ→５ｃ」，「５ｃ→５ｂ→５ａ」など）のうちの１通りの押し順（特定の押し順）によって、停止ボタン５ａ～５ｃが操作されることで、対応する図柄の組合せ（「ベル・ベル・ベル」）が停止表示される６つの押し順ベル役１～６が設けられている。このような押し順ベル役１～６は、他の５通りの押し順（特定の押し順以外の押し順）によって停止ボタン５ａ～５ｃが操作されると、対応する図柄の組合せ（「ベル・ベル・ベル」）が停止表示されず、「ベル・ベル・リプレイ」などの他の図柄の組合せ（「ベルこぼし目」という）が停止表示されることになる。
【００４６】
　なお、押し順ベル役に当選したときに、２、３番目に操作する停止ボタン５を問わず、最初に操作する停止ボタン５のみが特定の押し順に従っていれば、押し順ベル役に対応する図柄の組合せが停止するようにリール４の停止制御を行うようにしてもよい。また、押し順ベルは、６通りに限らず、３通りの押し順ベル１～３を設けてもよい。
【００４７】
　スイカ役は、対応する図柄の組合せを「スイカ・スイカ・スイカ」とする小役（レア役）であり、「スイカ・スイカ・スイカ」が上段ライン若しくは下段ラインに停止する弱スイカ役と、「スイカ・スイカ・スイカ」が右上がりライン若しくは右下がりラインに停止する強スイカ役とがある。
　チェリー役は、対応する図柄の組合せを「チェリー・ＡＮＹ・ＡＮＹ」とする小役（レア役）であり、「チェリー」が左リール４ａの上段又は下段に停止する弱チェリー役と、

「チェリー」が左リール４ａの中段に停止する強チェリー役とがある。
【００４８】
リプレイ役には、対応する図柄の組合せがそれぞれ異なる２つのリプレイ役が設けられ、対応する図柄の組合せを、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」とする通常リプレイ役（以下、リプレイ役と称する）と、「リプレイ・ベル・ベル」とするチャンスリプレイ役（チャンス役）とが設けられている。
「リプレイ・ベル・ベル」（チャンス目）は、チャンスリプレイ役の当選時に停止表示する図柄の組合せであり、スイカ役及びチェリー役とともに、内部抽選処理において当選確率が比較的低い、所謂レア役として設定されている。
【００４９】
また、主制御装置１０及び副制御装置２０は、押し順ベル役に関する遊技状態として、ＡＴ（アシストタイム）の状態を発生可能となっている。ＡＴは、押し順ベル役が当選した場合に、当選した押し順ベル役の押し順を、メイン表示器８及びナビランプ１２により報知（押し順ナビを実行）する状態である。
したがって、ＡＴ状態の発生により遊技者が容易にメダルを獲得することが可能な特定遊技状態となるのである。
【００５０】
以上説明したような図柄の組合せに基づいて、小役、リプレイ役の当選がそれぞれ判定され（判定手段）、判定の結果、その図柄の組合せが上記それぞれに対応する図柄の組合せであるときに、入賞が成立して各入賞の成立に応じた遊技価値が付与される。
例えば、ベル役、チェリー役、スイカ役などの小役に対応する図柄の組合せの停止により、小役入賞の成立が判定され、メダル払出装置７が駆動制御されることにより、メダル払出口７ｂを介して所定数のメダルが払い出される。
【００５１】
具体的には、ベル役（共通ベル役、押し順ベル役）において、対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、８枚のメダルが払い出される。
また、押し順ベル役の当選時に、特定の押し順以外の押し順（５通りの押し順）で停止ボタン５ａ～５ｃを操作したときには、メダルは払い出されない。
なお、ベル役については、後述するＡＴ状態中において、遊技者が保有するメダルが増加するような当選確率に設定されている。
【００５２】
また、弱スイカ役及び強スイカ役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、２枚のメダルが払い出される。
また、弱チェリー役及び強チェリー役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、１枚のメダルが払い出される。
なお、各役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合に払い出されるメダルの数は、上記した枚数以外でもよい。
【００５３】
また、リプレイ役及びチャンスリプレイ役に対応する図柄の組合せの停止表示により、リプレイ役及びチャンスリプレイ役が判定され、次回ゲームにおいてメダルの投入を行うことなく（ベット数の設定なしで）、前ゲームで設定したベット数と同様のベット数でのゲームが可能となる。
【００５４】
また、各役の当選確率は、各設定値において、ベル役＞リプレイ役＞弱チェリー役＞弱スイカ役＞チャンスリプレイ役＞強チェリー役＞強スイカ役の関係性、つまり、ベル役が最も当選し易く、強スイカ役が最も当選し難く設定されているものとする。
なお、各役の当選確率の関係性は、上記したもの以外でもよい。
また、弱チェリー役、弱スイカ役、チャンスリプレイ役、強チェリー役、強スイカ役は、当選し難い当選役という意味でレア役と称する。
【００５５】

次に、スロットマシン１の遊技の流れについて、図３を参照して説明する。
図３は、第１実施形態に係るスロットマシン１における遊技状態を説明するための図である。
主制御装置１０、副制御装置２０は、スロットマシン１を、複数の遊技状態に制御可能であり、各遊技状態における各種処理、遊技状態間の移行の制御（以下単に「移行」ともいう）等を、以下のように行う。
【００５６】
図３に示すように、第１実施形態のスロットマシン１の遊技は、通常遊技状態、ＣＺ状態、ＡＴ状態の複数の遊技状態から構成される。主制御装置１０、副制御装置２０は、所定の移行条件が成立することに基づいて、一の遊技状態から他の遊技状態へと移行するように制御可能となっている。
【００５７】
また、スロットマシン１の遊技は、通常区間、有利区間を有する。これらの区間は、遊技状態によって区分され、さらに、ＡＴ状態等の遊技者にとって有利な遊技状態に対する当選状態によって区分けされる。
遊技者にとって有利な遊技状態に対する当選状態には、後述するように通常確率状態と高確率状態とが設定されている。
通常区間は、通常遊技状態において遊技可能な区間であって、通常遊技状態におけるＡＴ状態の通常確率状態において遊技可能な区間が含まれる。
有利区間は、通常区間から他の遊技状態に移行後、再度通常区間に戻るまで継続して滞在する。
【００５８】
有利区間は、ＣＺ状態、ＣＺ状態の前兆状態、ＡＴ状態の高確率状態、ＡＴ状態の前兆状態、ＡＴ状態において遊技可能な区間が含まれる。主制御装置１０は、有利区間に滞在中に、連続して実行されたゲームの回数をカウント（計数）する。遊技状態が有利区間中である場合には、有利区間ランプ１３が点灯される。
なお、有利区間ランプ１３は、ＣＺ状態、ＡＴ状態等の実際に遊技者が当該状態を有利であると認識できる間にのみ点灯するようにしてもよい。例えば、ＡＴ状態の高確率状態中においては有利区間ランプ１３を点灯しないようにしてもよい。
【００５９】
有利区間に移行後、有利区間を終了するためには、ゲームの抽選結果等により通常区間へ移行した場合の他、「有利区間での連続ゲーム回数が所定回数に到達したこと」若しくは「有利区間中に獲得したメダル数が所定枚数に到達したこと」の何れかの条件の成立が設定され、有利区間として特定される各状態からなる一連の有利区間中に獲得できるメダル数を制限する制限手段（所謂リミッタ）が設けられている。
【００６０】
なお、有利区間の上記終了条件は、一例であり、例えば、「少なくとも１回の押し順ベルの報知がされたこと」を含めてもよい。また、有利区間の上記終了条件は、例えば、「ボーナス役に対応した図柄の組み合わせが停止表示されたこと」、「第一種特別役物（所謂レギュラーボーナス）の当選役に対応した図柄の組み合わせが停止表示されたこと」等を含めてもよい。また、有利区間での連続ゲーム回数の上限は、１０００回や１５００回等、任意の数であればどのような回数でもよく、獲得メダル数の上限は、１０００枚や２４００枚等、任意の数であればどのような枚数でもよい。
【００６１】
次に、主制御装置１０及び副制御装置２０の制御により実行される各遊技状態（通常遊技状態、ＣＺ状態、ＡＴ状態）、遊技状態間の移行処理、及び移行処理に伴って発生する各種演出等について、遊技状態毎に詳細に説明する。
【００６２】
以下、特に説明がない場合には、各遊技状態から他の遊技状態への移行時点は、基本的に、移行条件が成立したゲームの第３リール停止操作後（若しくは、メダルの払い出し終

了後）である。但し、これに限定されず、移行条件が成立後、次ゲームから移行してもよい。
　また、演出は、後述するＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）、連続演出等が例示され、メイン表示器８及びサブ表示器１７での画像（動画）、スピーカ９からの効果音、ランプ１１での発光等による、特典の付与に対する報知や、特典が付与される前の事前報知等からなり、遊技者に対して特典の付与に対する期待感を高めるものである。
【００６３】
（通常遊技状態）
　通常遊技状態は、スロットマシン１の主制御装置１０がリセットされた場合に滞在する遊技状態であり、遊技者にとっては不利な状態である。
　図３に示すように、主制御装置１０は、通常遊技状態に滞在中には、ＣＺ状態、ＡＴ状態への移行抽選処理を行う。なお、スロットマシン１の仕様等に応じて、通常遊技状態からＡＴ状態に直接移行しないようにしてもよい。
【００６４】
・通常遊技状態からＡＴ状態への移行処理（図３の矢印ａ）
　通常遊技状態においては、決定手段としての主制御装置１０による特典を付与するか否かの決定結果が、予め定められた特別条件の成立として、特定の決定結果となったことに基づき、特典（特定の特典）として特定遊技状態（ＡＴ状態）を付与するものとなっている。
【００６５】
　より具体的には、主制御装置１０が特定の抽選結果として所定のレア役の当選に基づいてＡＴ状態への移行抽選処理を行う。例えば、チャンス役当選時の所定の確率（例えば、２０％）でＡＴ状態への移行処理を行う。
　そして、遊技者にＡＴ状態中の実行可能ゲーム数として初期ゲーム数（例えば、５０ゲーム）が付与される。
【００６６】
　なお、ＡＴ状態への移行、すなわち、特典を付与するか否かの決定は、抽選手段によるレア役の抽選以外で行うようにしてもよい。例えば、所定の役（例えば、ベル役）の当選（あるいは実際の成立回数）が所定回数となった時点でＡＴ状態への移行を決定してもよいし、前回のＡＴ状態の終了後に実行されたゲーム数が所定数となった場合に、ＡＴ状態への移行を決定するようにしてもよい。
　また、後述する疑似ボーナス状態を最初に発生させて、疑似ボーナス状態において特定の条件が成立した場合に、疑似ボーナス状態の終了後にＡＴ状態を発生させるようにしてもよい。
【００６７】
　また、主制御装置１０は、ＡＴ状態の移行により、付与されたゲーム数の有無により、ＡＴ状態の継続を管理するようにしているが、ＡＴ状態の移行時に所定数のゲームを実行可能なセット数を付与して、セット数の有無によりＡＴ状態の継続を管理するようにしてもよい。
　また、第１実施形態では、特定条件の成立として、ＡＴ状態の当選契機役を主に、チャンス役と強・弱スイカ役に設定しているが、その他の役の当選時にＡＴ状態を発生させるようにしてもよい。
【００６８】
　ＡＴ状態への移行抽選に当選した場合には、ＡＴ状態への移行前において、遊技者のＡＴ状態への移行に対する期待感を高めるために、最終的にＡＴ状態に移行することを報知する所定ゲーム数（例えば、１８ゲーム）のＡＴ前兆演出がメイン表示器８において実行される。
　すなわち、副制御装置２０は、第１決定手段としての主制御装置１０が、第１の特典の付与としてＡＴ状態を発生することを事前に決定したことに基づき、第１の特典を付与する前の所定期間において、事前演出としてのＡＴ前兆演出を実行させることが可能な事前

演出制御手段を構成するのである。
【００６９】
　また、ＡＴ状態への移行抽選の当選からＡＴ前兆演出が実行されるまでの間には、所定ゲーム数分の待機期間（例えば、１２ゲーム）が設定されていて、ＡＴ前兆演出は、この待機期間の終了後に実行されることとなる。
　したがって、ＡＴ状態への移行抽選に当選しても、直ぐにはＡＴ状態へは移行せず、待機期間と、ＡＴ前兆演出の実行後に移行することとなる。
【００７０】
　ＡＴ前兆演出中においては、メイン表示器８において、通常遊技状態中とは異なる背景からなるステージの画像に切り替わるとともに、登場するキャラクタが通常遊技状態中とは異なる動作を行う前兆ステージ上での画像演出が実行される。例えば、キャラクタが洞窟を進んでいくような前兆ステージ上での演出が複数のゲームを通して行われる。これらの演出は１のゲームが終了しても演出内容自体は変化することはない。例えば、所定のゲームにおいて各種イベント等の発生により画面の切替等は行われても、キャラクタが洞窟を進んでいくような演出内容自体は変化することなく次のゲームでも継続して行われる。したがって、ＡＴ前兆演出は、複数のゲームに亘って（跨って）実行される一連の演出となっている。
　また、詳細は後述するが、前兆ステージには、背景等が異なる複数パターンが用意されていて、副制御装置２０の制御により、その時点のＡＴ状態の当選の有無に応じて何れかのパターンの前兆ステージが選択されることとなっている。
【００７１】
　また、ＡＴ状態への移行契機となるレア役（例えば、チャンス役）に当選したが、ＡＴ状態への移行抽選に当選しなかった場合にも、ＡＴ状態に当選したときと同様に、最終的にＡＴ状態へ移行しないことを報知する所定ゲーム数（例えば、１８ゲーム）のＡＴガセ前兆演出がメイン表示器８において実行される。
　なお、ＡＴガセ前兆演出は、ＡＴ状態への移行契機となるレア役に当選したが、ＡＴ状態への移行抽選に当選しなかった場合の、所定確率（例えば、５０％）で実行するようにしてもよいし、必ず実行するようにしてもよい。
　すなわち、副制御装置２０は、第１決定手段としての主制御装置１０が第１の特典（ＡＴ状態）を付与することを事前に決定していない場合における所定条件の成立（５０％、１００％の確率条件の成立）に基づき、所定期間において、外れ事前演出としてのＡＴガセ前兆演出を実行させることが可能な外れ事前演出制御手段を構成するのである。
　また、ＡＴガセ前兆演出は、レア役に当選したとき以外にも発生させるようにしてもよい。例えば、前回のＡＴ状態の終了（あるいは、リセット）から実行されたゲーム数や、所定の小役（例えば、ベル役）の当選回数が所定数となった場合、あるいは、役の抽選に応じてポイントを加算させるようにするとともに、当選した役の種類や、役が当選した状態に応じて加算させるポイントを変更可能にして、このポイントが所定数となった場合にＡＴガセ前兆演出を発生させるようにしてもよい。
【００７２】
　また、ＡＴガセ前兆演出を実行する場合にも、ＡＴ状態に当選したときと同様に、ＡＴ状態への移行契機となるレア役の当選からＡＴガセ前兆演出が実行されるまでの間には、所定ゲーム数分の待機期間（例えば、１２ゲーム）が設定される。
　ＡＴ前兆演出とＡＴガセ前兆演出は、基本的には画像演出（ステージ或いは登場するキャラクタ等）は同様に設定された複数のゲームに亘る一連の演出からなり、最終的に報知する内容を異ならせることで、遊技者の期待感を最後まで引き付けることができるようになっている。
【００７３】
　また、待機期間中のゲームにおいては、メイン表示器８での演出内容をその他の状態と異ならせるような制御が行われる。例えば、ゲーム毎に出現する所定のキャラクタの出現率が高まったり、キャラクタのセリフ画像の配色が異なるものとなったり、背景を変化さ

せたり等の演出（所謂煽り演出）が行われる。
【００７４】
また、ＡＴ前兆演出及びＡＴガセ前兆演出においては、最終的にＡＴ状態に移行するか否かの報知が行われるが、この場合、メイン表示器８において、前兆演出の最終ゲームから数ゲーム前（例えば、２ゲーム前）から連続的な演出（連続演出）が実行される。連続演出は、例えば、主人公キャラクタと敵キャラクタとが所定ゲーム数（例えば、３ゲーム）の間対戦する画像からなる対戦演出で実行される。
【００７５】
連続演出は、ゲーム毎に主人公キャラクタと敵キャラクタが攻防を繰り返す画像演出が実行され、各ゲームの演出内容は次ゲームに引き継ぐような演出が実行される。例えば、所定のゲームで与えられた主人公キャラクタがダメージを負った場合には、そのダメージは次ゲームに持ち越すように演出（例えば、ダメージの量を示すメーターを変化させる演出）が実行される。
また、予め決定されているＡＴ状態の移行の有無により、各ゲームにおける主人公キャラクタと敵キャラクタの攻防の状態が設定されていて、ＡＴ状態に移行する場合には、移行しない場合よりも主人公キャラクタが攻撃を行うゲームが多くなるように設定されている。
すなわち、連続演出は、複数のゲームに亘って（跨って）実行される一連の演出となっている。
また、連続演出には、後述するが、ボタン演出が併行して実行される場合もある。
【００７６】
そして、ＡＴ状態に当選していた場合（ＡＴ前兆演出の場合）には、ＡＴ状態の当選を報知する画像として、最終的に主人公キャラクタが勝利する画像が表示され、ＡＴ状態に当選していなかった場合（ＡＴガセ前兆演出の場合）には、ＡＴ状態の非当選を報知する画像として、最終的に主人公キャラクタが敗北する画像が表示される。
なお、連続演出ではなく、ＡＴ前兆演出及びＡＴガセ前兆演出の最終ゲームのみで完結する演出を実行し、その演出結果によりＡＴ状態への移行に関する報知を行ってもよい。
【００７７】
また、ＡＴ前兆演出及びＡＴガセ前兆演出は、ＡＴ状態への移行契機となるレア役に当選した場合に直ぐに発生させるようにしてもよい。また、ＡＴガセ前兆演出は、ＡＴ状態への移行契機となるレア役に当選した場合に、必ず発生させるようにしてもよいし、所定確率で発生させるようにしてもよい。また、ＡＴ前兆演出及びＡＴガセ前兆演出のゲーム数は何れのゲーム数でもよいし、複数のゲーム数（例えば、１５～２０ゲーム）から選択的に決定するようにしてもよい。また、同様に、待機期間も複数のゲーム数（例えば、１０～１５ゲーム）から選択的に決定するようにして、待機期間が変化するようにしてもよい。
【００７８】
また、通常遊技状態においては、ＡＴ状態への当選確率状態が異なる通常確率状態、高確率状態を有している。ＡＴ状態への移行抽選の当選確率は、高確率状態の方が通常確率状態よりも高くなっていて、確率状態の移行は、例えば、弱スイカ役当選時の３０％の確率で、通常確率状態から高確率状態に移行するような制御が行われる。一方、所定の転落条件として、例えば、リプレイ役当選時、ベル役当選時、及びハズレ時の５％の確率で、高確率状態から通常確率状態へ移行する制御が行われる。
【００７９】
ＡＴ状態の当選確率は、通常確率状態においては、例えば、チャンス役当選時の２０％の確率で設定され、高確率状態においては、チャンス役当選時の５０％の確率で設定されている。
なお、確率設定装置１４における設定値を変更した場合や、主制御装置１０がリセットされた場合には、通常確率状態により遊技が開始可能となるが、確率設定装置１４での設定値毎に、所定の確率で高確率状態により遊技を開始可能としてもよい。

【００８０】
・通常遊技状態からＣＺ状態への移行処理（図３の矢印ｃ）
主制御装置１０は、通常遊技状態においては、所定のレア役に当選したことに基づいて、ＣＺ状態への移行抽選処理を行う。例えば、弱チェリー役や強チェリー役当選時に所定の確率でＣＺ状態への移行処理を行う。ＣＺ状態へ移行条件は、この移行抽選に当選したことである。
【００８１】
なお、通常遊技状態において、主制御装置１０及び副制御装置２０により、ＣＺ状態の当選確率状態を変更可能にしてもよい。また、当選確率状態に対する報知制御を行ってもよい。報知制御を行う場合には、各確率状態を直接的に報知する形態ではなく、その時点での確率状態がどの状態であるかを、メイン表示器８の表示内容を変化させることで遊技者が予測できる程度に行うようにしてもよい。
【００８２】
また、ＣＺ状態への移行抽選に当選した場合でも、直ぐにはＣＺ状態へは移行させずに、所定ゲーム数（例えば、３～５ゲーム）の遅延期間の経過の後に、ＣＺ状態へ移行させるようにしている。
また、ＣＺ状態の遅延期間中は、前述したＡＴ状態の待機期間と同様に、メイン表示器８での演出内容をその他の状態と異ならせるような制御が行われる。例えば、ゲーム毎に出現する所定のキャラクタの出現率が高まったり、キャラクタのセリフ画像の配色が異なるものとなったり、背景を変化させたり等の演出（所謂煽り演出）が行われる。
そして、遅延期間が終了することとなるゲームの終了時に、ＣＺ状態に移行することがメイン表示器８において報知される。
【００８３】
なお、遊技者のＣＺ状態への移行に対する期待感を高めるためにＣＺ状態の遅延期間中に、最終的にＣＺ状態に移行することを報知する所定ゲーム数（例えば、２ゲーム）のＣＺ状態の連続演出をメイン表示器８において実行してもよい。
【００８４】
また、所定のレア役（例えば、強チェリー役）に当選したが、ＣＺ状態への移行抽選に当選しなかった場合にも、上記遅延期間と同様に所定の所定ゲーム数（例えば、３～５ゲーム）間、メイン表示器８での演出内容がその他の状態と異ならせるような演出（所謂煽り演出）の制御が行われる。
したがって、所定のレア役（例えば、強チェリー役）に当選した場合には、ＣＺ状態への移行の有無にかかわらず、遊技者の期待感が所定期間高められるのである。
【００８５】
なお、最終的にＣＺ状態へ移行しないことを報知する所定ゲーム数（例えば、２ゲーム）のＣＺ状態のガセ連続演出をメイン表示器８において実行してもよい。この場合、ＣＺ状態の連続演出とガセ連続演出は、基本的には登場するキャラクタ等を同様に設定して、最終的に報知する内容を異ならせることで、遊技者の期待感を最後まで引き付けるようにしてもよい。
例えば、ＣＺ状態の連続演出（ガセ連続演出）として、各ゲームを通じてキャラクタがスポーツ競技に挑戦するような画像演出を実行してもよい。この場合、連続演出（ガセ連続演出）中はその間のゲームを通してスポーツ競技が連続して実行され、ＣＺ状態に当選していた場合には、最終的に競技に成功（例えば、サッカーでゴールに成功）し、ＣＺ状態に当選していない場合には、競技に失敗する画像演出が実行される。
また、所定のレア役（例えば、強チェリー役）に当選した場合の遅延期間は、複数ゲームが実行される期間であれば何れでもよく、乱数の抽出に基づき複数のゲーム数から何れか１つのゲーム数を決定してもよいし、固定のゲーム数で決定してもよい。
また、上記ＣＺ状態の煽り演出やガセ連続演出は、レア役に当選したとき以外にも発生させるようにしてもよい。例えば、前回のＡＴ状態の終了（あるいは、リセット）から実行されたゲーム数や、所定の小役（例えば、ベル役）の当選回数が所定数となった場合、

あるいは、役の抽選に応じてポイントを加算させるようにするとともに、当選した役の種類や、役が当選した状態に応じて加算させるポイントを変更可能にして、このポイントが所定数となった場合にＣＺ状態の煽り演出やガセ連続演出を発生させるようにしてもよい。

【００８６】

（ＣＺ状態）

ＣＺ状態は、押し順ベル役当選時には押し順ナビは行われないが、通常遊技状態よりも、各ゲームにおいて高確率でＡＴ移行抽選処理が行われるので、通常遊技状態に滞在中よりも、ＡＴ状態へ移行しやすい遊技状態である。

なお、押し順ベル役当選時には押し順ナビは行われないが、押し順ベル役当選時に押し順ナビを実行するようにしてもよい。

【００８７】

ＣＺ状態に滞在中は、通常遊技状態に滞在中よりも、ＡＴ状態に移行しやすいので、ＣＺ状態は、一連の遊技の流れにおいて、チャンスゾーンとして位置付けられている。

ＣＺ状態の遊技可能回数は、最大で１０ゲームである。

ＣＺ状態中においては、主制御装置１０から副制御装置２０に対して、ＣＺ状態に関する制御情報が送信され、主制御装置１０及び副制御装置２０の制御により、メイン表示器８において、ＣＺ状態中の各種演出、残ゲーム数が、メイン表示器８に表示される。

【００８８】

・ＣＺ状態からＡＴ状態への移行処理（図３の矢印ｅ）

ＣＺ状態では、各ゲームにおいてＡＴ移行抽選処理を行う。

ＡＴ移行抽選処理の当選確率は、各ゲームの当選役に応じて、当選確率が設定されている。ＡＴ移行抽選処理の当選確率は、例えば、レア役当選時が５０％、ベル役当選時及びリプレイ役当選時が１０％、ハズレ役当選時が５％である。ＡＴ移行抽選はＣＺ状態中のゲーム毎に行われるが、ＡＴ状態への移行の有無はＣＺ状態の最終ゲームで行われ、最終ゲームでＡＴ状態への移行が報知された場合には、通常遊技状態のときと同様に、遊技状態がＡＴ状態へ移行することとなる。

なお、ＡＴ移行抽選は、各役に内部当選した時点で実行されるので、当選した役に対応する図柄がリール４に停止しない場合（取りこぼし時）でもＡＴ移行抽選は実行される。

【００８９】

なお、各当選役の一部又は全部についてのＡＴ移行抽選処理の当選確率は、上記以外でもよい。また、ベル役の当選時にＡＴ移行抽選処理を行うようにしたが、ベル役に対応する図柄が入賞することに基づいてＡＴ移行抽選処理を行うようにしてもよい。

【００９０】

また、ＣＺ状態中は、遊技の興趣を高めるために、所定のキャラクタが登場するＣＺ演出がメイン表示器８で表示される。ＣＺ演出においては、例えば、最初の数ゲーム間（例えば、７ゲーム間）で主人公キャラクタが対戦の準備を行う画像演出が表示され、ＣＺ状態の最後の数ゲーム間（例えば、３ゲーム間）においては、複数のゲームに亘る（跨る）一連の演出として主人公キャラクタと敵キャラクタとが対戦する画像演出が表示される。そして、ＡＴ移行抽選に当選していた場合には、最終ゲームで主人公キャラクタが勝利してＡＴ状態へ移行することが報知される。

【００９１】

また、ＣＺ状態中においては、その間に実行されたゲームの当選内容に応じて、対戦準備演出中の背景や、対戦演出中の攻防内容が変化して、ＡＴ状態への移行に対する期待感に変化を与えるようになっている。また、ＣＺ状態における残ゲーム数はメイン表示器８に表示され、残ゲーム数は、ゲームが実行される毎に減算されていく。

また、ＣＺ演出における対戦演出前の準備演出中においても、主人公キャラクタが対戦の準備を行う画像演出が各ゲームを通して連続して実行されることから、準備演出中も複数のゲームに亘る（跨る）一連の演出となる。

【００９２】

・ＣＺ状態から通常遊技状態への移行処理（図３の矢印ｄ）
ＣＺ状態において、ＡＴ移行抽選に当選しなかった場合には、ＣＺ状態中における規定数のゲームの実行後、通常遊技状態に移行する。このとき、ＣＺ演出において、主人公キャラクタが敗北してＡＴ状態へ移行しないことが報知される。
【００９３】
なお、ＣＺ状態から通常遊技状態への移行時に、主制御装置１０及び副制御装置２０の制御により、確率設定装置１４で設定された設定値を示唆可能な設定関連情報（設定示唆情報）を報知手段（メイン表示器８、スピーカ９）により報知してもよい。例えば、メイン表示器８やサブ表示器１７において、複数のキャラクタのうちから所定のキャラクタを表示するようにする。そして、表示するキャラクタは確率設定装置１４の各設定値に応じて予め設定された選択確率に応じて選択されるので、表示されたキャラクタによりある程度設定値を予測することが可能となる。
【００９４】
（ＡＴ状態）
ＡＴ状態は、当該ＡＴ状態中のゲームにおいて、遊技者に有利な操作態様の報知として、押し順リプレイ役に対する押し順ナビが行われることで、メダルの獲得が容易な遊技状態である。
【００９５】
ＡＴ状態中は、ＡＴ状態の初期移行時に付与された所定数のゲーム（例えば、５０ゲーム）を、ＡＴ状態を継続可能な残ゲーム数として継続が管理され、残ゲーム数がゲーム毎に減算され、残ゲーム数が無くなるまでＡＴ状態は継続される。また、ＡＴ状態の残ゲーム数は、ＡＴ状態中における所定条件の成立により上乗せされて、その分ＡＴ状態の継続期間が延長されるようになっている。
そして、ＡＴ状態において残ゲーム数が無くなった場合、ＡＴ状態が終了することとなる。
【００９６】
ＡＴ状態中においては、主制御装置１０から副制御装置２０に対して、ＡＴ状態に関する制御情報が送信され、副制御装置２０の制御により、メイン表示器８において、ＡＴ状態中の各種演出の画像表示が行われる。また、ＡＴ状態中の、残ゲーム数、一連のＡＴ状態中に獲得したメダルの総数、ＡＴ状態中に実行された総ゲーム数が、メイン表示器８に表示される。
【００９７】
また、ＡＴ状態中は、所定のレア役（例えば、弱チェリー役、弱スイカ役、強スイカ役、強チェリー役）に当選した場合に、ＡＴ状態のゲーム数の上乗せ抽選が行われ、上乗せ抽選に当選した場合には、当選契機となったレア役に対応して予め定められた数のゲーム数が残ゲーム数に上乗せ（加算）される。
また、所定のレア役に当選した場合には、ゲーム数の上乗せに対する期待感を高めるための上乗せ演出が、メイン表示器８において実行される。上乗せ演出は、例えば、１～３ゲーム間実行され、演出内容に応じて上乗せに対する期待度が異なるようになっていて、上乗せ演出の最終ゲームで当否の報知が行われるとともに上乗せゲーム数が報知される。
例えば、上乗せ演出を複数ゲーム（３ゲーム）に亘る一連の演出で実行する場合には、連続演出と同様に対戦演出がメイン表示器８或いはサブ表示器１７で実行される。
【００９８】
また、ＡＴ状態中において、特定条件の成立として所定のレア役（例えば、強チェリー役）に当選した場合には、上記上乗せ抽選の他に、特定期間（例えば、１０ゲーム）ゲーム数が上乗せされる確率をその他の状態よりも高めた上乗せ特化ゾーンを発生可能としている。
上乗せ特化ゾーンは、所定のレア役（例えば、強チェリー役）に当選した場合の所定確率（例えば、１０％）で発生し、上乗せ特化ゾーン中においては、当選確率の低いレア役の他、リプレイ役以外の全ての役が上乗せの契機役となり、所定の特典として多数のゲー

ム数が付与（上乗せ）される可能性が高められる。

【００９９】

例えば、弱チェリー役の当選時には、上乗せ特化ゾーン中以外は１０％の確率で上乗せに当選するが、上乗せ特化ゾーン中は１００％で上乗せに当選し、強チェリー役の当選時には、上乗せ特化ゾーン中以外は５０％の確率で上乗せに当選するが、上乗せ特化ゾーン中は１００％で上乗せに当選するような制御が行われる。

【０１００】

また、上乗せ特化ゾーン中以外は上乗せの可能性のないベル役（共通ベル役及び押し順ベル役）の当選時にも上乗せ抽選が行われ、ベル役の当選時は、８０％で上乗せに当選するような制御が行われる。したがって、上乗せ特化ゾーン中は、ＡＴ状態の継続に関わる所定の特典として、複数の役の当選時に上乗せに当選する確率が高められるような制御が行われる。

なお、上乗せ特化ゾーン中はベル役に当選した場合にも１００％の確率で上乗せに当選するようにしてもよい。

【０１０１】

また、上乗せ特化ゾーン中は、上乗せされるゲーム数も上乗せ特化ゾーン以外よりも大きいゲーム数が上乗せされ、例えば、弱チェリー役の当選時には、上乗せ特化ゾーン中以外は１０ゲームのゲーム数が上乗せされるが、上乗せ特化ゾーン中は２０ゲームのゲーム数が上乗せされ、強チェリー役及びボーナス役の当選時には、上乗せ特化ゾーン中以外は２０ゲームのゲーム数が上乗せされるが、上乗せ特化ゾーン中は５０ゲームのゲーム数が上乗せされるような制御が行われる。したがって、上乗せ特化ゾーン中は、ＡＴ状態の継続に関わる所定の特典として、上乗せに当選した場合に上乗せされるゲーム数が多くなるような制御が行われる。

【０１０２】

上乗せ特化ゾーン中は、主制御装置１０からの信号に基づく副制御装置２０の制御により、メイン表示器８に主人公キャラクタと敵キャラクタが対峙する画像が表示され、ゲーム毎に主人公キャラクタが一方的に攻撃するような演出が行われる。そして、ゲームの実行に応じて主人公キャラクタが攻撃し、上乗せされない場合には攻撃が失敗し、上乗せされる場合には攻撃が成功して、ゲームの抽選に応じて決定された上乗せゲーム数が報知される。

このように、上乗せ特化ゾーンが実行されている場合において、その実行中の間（例えば、１０ゲーム間）を通して主人公キャラクタが攻撃を繰り返すような一連の演出が実行され、上乗せ特化ゾーンの終了により、一連の演出が終了して元のＡＴ状態中の画像に復帰することとなる。

【０１０３】

なお、上乗せ特化ゾーンの発生契機役である所定のレア役に当選した場合に、次ゲームから即座に上乗せ特化ゾーンを発生するようにしてもよいし、所定数のゲームの実行後に発生するようにしてもよい。

また、所定数のゲームの実行後に上乗せ特化ゾーンを発生させる場合には、上乗せ特化ゾーンの発生契機役である所定のレア役に当選後に、副制御装置２０の制御により、上乗せ特化ゾーンの発生に対する期待感を高めるための上乗せ特化ゾーン発生演出を行うようにしてもよい。上乗せ特化ゾーン発生演出は、例えば、１～３ゲーム間実行され、演出内容に応じて上乗せ特化ゾーンに対する期待度が異なるようになっていて、上乗せ特化ゾーン発生演出の最終ゲームで当否の報知が行われるようにすることが好ましい。

【０１０４】

また、上乗せ特化ゾーン発生演出を複数ゲームに亘る一連の演出で実行する場合には、連続演出と同様に対戦演出により実行してもよい。

また、上乗せ特化ゾーン中の各役当選時の上乗せ当選確率や上乗せゲーム数は、上記以外でもよく、上乗せ特化ゾーン中以外よりも上乗せ特化ゾーン中の方が、遊技者に有利に上乗せに対する制御が行われるものであればいずれでもよい。

【０１０５】
　また、ＡＴ状態中には、疑似ボーナス状態を発生可能としている。
　疑似ボーナス状態は、ＡＴ状態中のゲームにおいて所定のレア役（例えば、チャンス役）に当選した場合の所定確率（例えば、５％）で移行するようになっている。
　また、疑似ボーナス状態は、所定期間（例えば、２０ゲーム）継続して、その間はＡＴ状態と同様に押し順ナビが実行されるとともに、ＡＴ状態中のゲーム数の減算は中断されるものとなっている。したがって、疑似ボーナス状態が発生すると、その期間分ＡＴ状態が延長したものと同等の価値が付与されることとなる。
【０１０６】
　疑似ボーナス状態は、所定のレア役に当選してから所定ゲーム数が実行された後に発生するものとなっていて、所定ゲーム数が実行される間には、疑似ボーナス状態の前兆演出が実行される、
　また、疑似ボーナス状態に移行した最初のゲームでは、スタートレバー３の操作から停止ボタン５の操作が有効となる期間が、通常のゲームよりも延長され、その間に、リール４を逆回転させた後、リール４において特定の図柄組合せ（７、７、７）を一旦停止させた後に再度正回転させる、所謂リール演出が行われて、疑似ボーナス状態が発生したことが報知される。
【０１０７】
・ＡＴ状態から通常遊技状態への移行処理（図３の矢印ｂ）
　ＡＴ状態において、ＡＴ状態を継続させる残ゲーム数が無くなるとＡＴ状態は終了し、遊技状態は通常遊技状態に移行することとなる。
　ＡＴ状態から通常遊技状態へ移行した場合には、ＡＴ状態の当選確率状態は、通常確率状態となるように制御される。なお、このとき確率設定装置１４での設定毎に、所定の確率で高確率状態に移行させるようにしてもよい。
　また、ＡＴ状態の終了後に高確率状態に移行させる場合には、当該高確率状態中に、前述した制限手段による制限制御が行われる可能性があるが、高確率状態中に制限制御が行われた場合には、通常確率状態に移行させる。
【０１０８】
　また、ＡＴ状態の終了時には、所定期間（例えば、５秒）のエンディング状態が設定され、エンディング状態（エンディング期間）中は、ゲームの進行が一時的に不能となり、エンディング状態終了後に通常遊技状態に移行することとなる。
　エンディング状態中においては、主制御装置１０及び副制御装置２０の制御により、確率設定装置１４で設定された設定値を示唆可能な設定関連情報が報知手段により報知される。例えば、所定の画像がメイン表示器８やサブ表示器１７により表示されるとともに、所定の音声がスピーカ９により出力される。
　以上のようにスロットマシン１において遊技状態の移行が行われる。
【０１０９】
　次に、メイン表示器８におけるステージの移行抽選について説明する。
　スロットマシン１の主制御装置１０においては、前述したように通常遊技状態中におけるＡＴ状態の抽選に関して、所定のレア役に当選した場合に、ＡＴ状態の移行確率が相対的に低い通常確率状態と、相対的に高い高確率状態との何れかの確率状態においてＡＴ状態の抽選制御が行われる。
【０１１０】
　また、副制御装置２０は、主制御装置１０からの通常確率状態と高確率状態を特定可能な情報に基づいて、メイン表示器８におけるステージの表示制御を行っている。
　すなわち、通常確率状態と高確率状態の管理制御を行う主制御装置１０からの制御情報に基づいて、副制御装置２０がメイン表示器８におけるステージの画像を制御することで、ステージの表示制御が行われるのである。
　メイン表示器８で表示されるステージは、背景画像、登場キャラクタ等からなる画像から構成され、主制御装置１０からの制御情報に基づく副制御装置２０の制御により、背景

画像や登場キャラクタの異なる複数のステージの何れかが表示可能とされ、遊技状態や確率状態に応じて表示するステージの選択が行われる。

【０１１１】

したがって、メイン表示器８に表示されるステージは、遊技状態の報知や確率状態の報知（示唆報知）を行う役目もある。

また、通常遊技状態中やＡＴ状態中には、予め複数のステージが設定され、通常遊技状態中においてはステージＡ～Ｃの何れかをメイン表示器８に表示するようになっている。

【０１１２】

副制御装置２０は、ゲームの実行に基づいてステージＡ～ステージＣの何れかを選択する制御を行うが、この際の選択制御は、その時点のＡＴ状態の移行抽選確率の状態、すなわち、通常確率状態か高確率状態かに応じて異なる選択制御が行われる。

したがって、メイン表示器８において表示されるステージの種類は、その時点の確率状態を反映したものとなる。ただし、ステージの選択は所定の確率に基づく抽選で行われることから、内部的な確率状態をそのまま反映したものではなく、遊技者がある程度推測できる範囲で行われることとなる。

【０１１３】

ステージの移行抽選、すなわち、現状のステージから他のステージに移行するか、あるいは現状のステージを維持するかの抽選は、ゲーム毎に実行され、高確率状態に移行していることに対する期待度が、ステージＡ＜ステージＢ＜ステージＣの関係を形成するように実行される

例えば、通常確率状態においては、ステージＡが選択される確率が最も高く、次いでステージＢが選択される確率が高く、ステージＣが選択される確率が最も低くなるような移行抽選が行われる。一方、高確率状態においては、ステージＣが選択される確率が最も高く、次いでステージＢが選択される確率が高く、ステージＡが選択される確率が最も低くなるような移行抽選が行われる。

このようなステージの移行抽選が行われる結果、ステージＡよりもステージＢの方が高確率状態に移行している期待度が高くなり、同様に、ステージＡ及びステージＢよりもステージＣの方が高確率状態に移行している期待度が高くなるのである。

【０１１４】

各ステージでは、例えば、主人公キャラクタが所定の場所を歩いているような演出が実行され、ステージＡでは草原、ステージＢでは街中、ステージＣでは森の中等、主人公キャラクタが歩く場所により、ステージの違いを報知するようにしている。

各ステージは、他のステージに移行しない限り、背景や主人公キャラクタの動作等は同様の内容となっていて、次ゲームが開始されても変化しないようになっているので、ステージ毎の演出についても複数ゲームに亘る一連の演出と捉えることもできる。

【０１１５】

次に、図４のタイミングチャートを参照して、主制御装置１０及び副制御装置２０の制御により、ゲームの実行に応じた遊技状態の変化、及びメイン表示器８での演出表示について説明する。

図４は、確率状態が通常確率状態の通常遊技状態からゲームを開始する状態を例示している。また、メイン表示器８ではステージＡを表示している。

第１実施形態では、各種特典の抽選、各種遊技状態の変更（変更時点も含む）に関わる制御は主制御装置１０が行い、当該制御に関する制御情報を主制御装置１０からの副制御装置２０に送信して、副制御装置２０が対応する演出に関わる制御を行うようにしている。

なお、遊技状態の変更に直接関係しない演出（例えば、ＡＴガセ前兆演出等）の開始時点や実行期間は、主制御装置１０からの制御情報の受信に基づき副制御装置２０で制御してもよいし、主制御装置１０からの制御情報の受信なしで副制御装置２０独自で制御してもよい。ただし、演出の契機となる制御情報（例えば、レア役の当選情報等）は受信する必要がある。

【０１１６】
図４に例示するように、通常遊技状態中の所定のゲーム（図４の２ゲーム目）の実行により弱スイカ役に当選した場合（タイミングｔ０）、所定の確率で高確率状態への移行抽選が行われるが、移行抽選の結果、高確率状態への移行が決定されると、次ゲーム（３ゲーム目）の開始時（タイミングｔ１）に確率状態が高確率状態に変更される。なお、高確率状態への移行は、次ゲームではなく高確率状態への移行抽選が行われるゲームの開始時に行うようにしてもよい。
【０１１７】
また、３ゲーム目のゲーム実行時には、高確率状態中におけるステージの移行抽選が行われ、ステージの移行無しが決定されてステージの移行は行われていない。
そして、続く４ゲーム目のゲーム実行のステージ移行抽選でステージの移行が決定された結果、４ゲーム目の開始時（タイミングｔ２）でメイン表示器８に表示されるステージがステージＡからステージＣに移行される。また、ステージは、２２ゲーム目までステージＣを維持するような抽選結果となっている。
【０１１８】
また、図４に示すように、１０ゲーム目のゲーム実行時にチャンス役に当選した場合（タイミングｔ３）、この時点の確率状態は高確率状態であるので、通常確率状態よりも高い当選確率でＡＴ状態の移行抽選が行われる。
チャンス役の当選により、メイン表示器８においてＡＴ前兆演出が行われるが、所定の待機期間の設定により、ＡＴ前兆演出は、２２ゲーム目の開始時（タイミングｔ４）から行われる。
なお、図４の例では、ＡＴ状態の移行抽選に当選した場合を示しているが、ＡＴ状態の移行抽選に非当選であった場合でも、チャンス役の当選によりメイン表示器８においてはＡＴガセ前兆演出が実行される。
【０１１９】
ＡＴ前兆演出は、４０ゲーム目のゲーム実行まで行われるが、最終ゲームの直前の３ゲームに亘っては、ＡＴ前兆演出中の連続演出が実行される。すなわち、３８ゲーム目のゲーム開始（タイミングｔ５）からメイン表示器８において主人公キャラクタと敵キャラクタが対戦する対戦演出により連続演出が実行される。
例えば、３８ゲーム目から４０ゲーム目のゲーム毎に、主人公キャラクタ或いは敵キャラクタの何れかが攻撃を行うような対戦画像を表示し、前兆演出の最終ゲームである４０ゲーム目のゲーム終了後に、何れかのキャラクタが勝利することによりＡＴ状態の当否を報知するような演出が実行される。
【０１２０】
また、連続演出中にゲーム毎に実行される攻防画像は、ＡＴ状態に当選している場合には、主人公キャラクタの攻撃が多かったり、より敵キャラクタに大きな打撃を与えたりする画像を表示することで、遊技者にＡＴ状態の発生に対する期待感を高められるようになっている。
【０１２１】
３８ゲーム目のゲーム開始時（タイミングｔ５）に実行された連続演出は、４０ゲーム目のゲーム終了から所定期間（例えば、２秒）経過後の時点（タイミングｔ６）で終了し、何れかのキャラクタが勝利する画像が表示されるが、図４に示す例では、ＡＴ状態に当選しているので、４０ゲーム目のゲーム終了から所定期間（例えば、２秒）経過後から次ゲームが開始されるまでの間（タイミングｔ６～ｔ７）においては、連続演出の結果画像として、主人公キャラクタが勝利する画像とともに、「勝利」の文字情報や、「ＡＴ確定」等の文字情報が表示される。
その後、４１ゲーム目のゲーム開始時（タイミングｔ７）から遊技状態がＡＴ状態に移行し、メイン表示器８においてはＡＴ状態中の画像が表示されることとなる。
以上のように、ゲームの実行に応じて、遊技状態の変化、及びメイン表示器８での演出表示が行われる。

【０１２２】
次に、図５を参照して、副制御装置２０の制御により、ＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）における前兆ステージの演出パターンについて説明する。
ＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）は、所定数のゲーム（例えば、１８ゲーム）に亘る一連の演出により実行されるが、前半部分（例えば、１５ゲーム間）では、主人公キャラクタが洞窟等の前兆ステージ上を進んでいく準備演出が実行され、後半部分（例えば、３ゲーム間）では、各ゲームにおいて主人公キャラクタ或いは敵キャラクタの何れかが攻撃を行うような対戦演出からなる連続演出が実行される。
【０１２３】
副制御装置２０では、準備演出の演出パターンとして、パターンＡ、パターンＢが予め設定されており、ＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）を実行する場合に、主制御装置１０からの制御情報の受信に基づき、特典（ＡＴ状態）を付与するか否かに応じて何れかの演出パターンを選択するようになっている。
例えば、パターンＡでは、荒野の前兆ステージ上に主人公キャラクタを表示して、荒野に関連するアイテムやセリフ等からなるイベントが発生するものとなっている。また、パターンＢでは、洞窟の前兆ステージ上に主人公キャラクタを表示して、洞窟に関連するアイテムやセリフ等からなるイベントが発生するものとなっている。
【０１２４】
図５は、ＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）における準備演出の演出パターンの選択率を示す表の一例であり、ＡＴ状態の抽選契機役に当選した場合の準備演出を、パターンＡ、Ｂの何れかにするかの選択率を示している。
まず、ＡＴ状態に非当選時には、パターンＡが選択される確率が９５％、パターンＢが選択される確率が５％、に各々設定されている。
次に、ＡＴ状態に当選時には、パターンＡが選択される確率が８０％、パターンＢが選択される確率が２０％、に各々設定されている。
【０１２５】
ＡＴ状態の抽選契機役に当選した場合のＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）における準備演出の演出パターンが、図５の選択率で選択される結果、ＡＴ状態に当選していた場合には、当選していない場合よりも、パターンＡが選択される確率が低くなり、逆に、パターンＢが選択される確率が高くなるように選択制御が行われることとなる。
【０１２６】
以上のような選択率で選択制御が行われるので、準備演出の演出パターンが、パターンＢで実行された場合には、パターンＡで実行された場合よりもＡＴ状態が発生する確率（期待度）が高くなるのである。
なお、各パターンの選択率は図５に示した確率以外でもよく、ＡＴ状態の期待度に対して、パターンＡ＜パターンＢの関係性を形成ものであれば何れの確率にしてもよい。
また、準備演出の演出パターンを３種類上設定するようにしてもよいし、ＡＴ状態に当選した場合にのみ選択される演出パターンを設定するようにしてもよい。
また、ＡＴ状態の発生に対する期待度を、主に演出パターンを構成する前兆ステージの種類に応じて変化するものとなるが、前兆ステージ上の各種イベントの発生率や種類に応じてＡＴ状態の発生に対する期待度を変化させるようにしてもよい。すなわち、遊技者が演出内容を確認することで、各状態の違いを認識できるものであれば何れでもよい。
また、準備演出が継続するゲーム数は、１種類でもよいし、複数のゲーム数を予め設定しておき、ＡＴ状態の当選の有無に応じて、何れかのゲーム数を決定するようにしてもよい。
【０１２７】
また、第１実施形態においてはＡＴ状態、ＣＺ状態等の特典が付与される旨を、複数のゲームに跨る演出（例えば、連続演出）後に報知するようにしているが、別の報知態様として、例えば、当選演出の実行後に特典の付与を報知するようにしてもよい。
当選演出は、基本的には役に当選した１のゲームで完結するような内容となっていて、

当該ゲームにおいて主にメイン表示器８に所定の画像が表示されることで実行される。したがって、当選演出により特典の付与が報知される場合には、演出が開始されたゲームが終了するまでに（次ゲームが開始されるまでに）当該演出が終了して特典の付与が報知されることとなる。

以上のようにＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）における準備演出の演出パターンの選択が行われる。

【０１２８】

次に、図６を参照して、ＡＴガセ前兆演出が実行される前の待機期間中のゲームにおいて、ＣＺ状態に当選した場合の演出について説明する。

前述したように、ＡＴ状態への移行契機となるレア役（例えば、チャンス役）に当選したが、ＡＴ状態への移行抽選に当選しなかった場合には、ＡＴ状態に当選したときと同様に、最終的にＡＴ状態へ移行しないことを報知する所定ゲーム数（例えば、１８ゲーム）のＡＴガセ前兆演出が、所定ゲーム数分の待機期間（例えば、１２ゲーム）の終了後に、メイン表示器８において実行される。

【０１２９】

主制御装置１０では、この待機期間中においては、煽り演出に関わる抽選制御等が行われているが、あくまでもメイン表示器８やサブ表示器１７での演出上の制御であり、遊技状態に影響を及ぼすものでないので、この待機期間中のゲームにおいても、その他の状態と同様に、ＣＺ状態の抽選は実行されることとなる。

したがって、ＡＴガセ前兆演出の実行前の待機期間中のゲームにおけるＣＺ状態の抽選契機役に当選時に、ＣＺ状態に当選する場合があるが、第１実施形態においては、このような場合にも、ＣＺ状態の発生前に、事前に決定しているＡＴガセ前兆演出の実行ゲーム数に到達した場合には、ＡＴガセ前兆演出をそのまま実行するようにしている。

すなわち、事前にＡＴガセ前兆演出の実行が決定されていても、その後に、ＣＺ状態の当選が決定された場合には、実際に遊技状態が変化するＣＺ状態の当選に関わる演出制御を優先するところを、そのまま実際に遊技状態が変化しないＡＴガセ前兆演出を継続して実行するようにしているのである。

【０１３０】

次に、図６のタイミングチャートを参照して、主制御装置１０及び副制御装置２０の制御により、上記した、ＡＴガセ前兆演出が実行される前の待機期間中のゲームにおいて、ＣＺ状態に当選した場合の遊技状態の変化、及びメイン表示器８での演出について説明する。

なお、図６に示す例は、前述した図４で示した例（ＡＴガセ前兆演出を実行する例）における待機期間中のゲームにおいて、ＣＺ状態に当選した場合となっている。

【０１３１】

図６に示すように、１０ゲーム目のゲーム実行時にチャンス役に当選（図４参照）して、主制御装置１０が、予め２２ゲーム目（タイミングｔ３）にＡＴガセ前兆演出を開始されることを決定した場合には、ＡＴガセ前兆演出の実行前に、前述したように待機期間（１０～２２ゲームの間）が設定される。

そして、この待機期間中における、例えば、１９ゲーム目（タイミングｔ８）のゲームの実行により、所定のレア役（例えば、強チェリー役）の当選とともにＣＺ状態にも当選した場合には、主制御装置１０の制御により、所定ゲーム数の遅延期間が設定され、この遅延期間の終了後にＣＺ状態が発生される。

【０１３２】

図６に示す例では、ＣＺ状態に当選した５ゲーム後のゲームである２４ゲーム目（タイミングｔ９）のゲームの開始からＣＺ状態が開始されるようになっている。

したがって、ＣＺ状態に当選した１９ゲーム目（タイミングｔ８）から、ＣＺ状態が開始する２４ゲーム目（タイミングｔ９）までは、ＣＺ状態を発生させるまでの遅延期間となっている。

【０１３３】

一方、ＡＴガセ前兆演出は、主制御装置１０および副制御装置２０の制御により、２２ゲーム目のゲームから３８ゲーム目のゲーム（図４参照）までの期間において実行予定とされているので、ＣＺ状態の開始予定とされているゲームの時点（タイミングｔ９）が、ＡＴガセ前兆演出を実行予定とされている期間内となってしまう。

【０１３４】

このような場合でも、第１実施形態においては、ＡＴガセ前兆演出を予定通りに開始させるようにしている。

したがって、図示するように、ＣＺ状態を発生前の遅延期間中における２２ゲーム目（タイミングｔ４）に、ＡＴガセ前兆演出が開始されることとなる。

ただし、ＡＴガセ前兆演出の実行中に、ＣＺ状態の遅延期間が終了することとなることから、予め設定されていた実行期間中における２４ゲーム目（タイミングｔ９）に、ＡＴガセ前兆演出は途中終了して、その時点から遊技状態がＣＺ状態に変更されることとなる。

【０１３５】

このように、第１実施形態においては、ＡＴガセ前兆演出の実行前の待機期間中のゲームにおいてＣＺ状態に当選した場合に、遅延期間を挟んだＣＺ状態の発生前に、事前に決定しているＡＴガセ前兆演出の実行ゲーム数に到達した場合には、ＡＴガセ前兆演出をそのまま実行するようにしているのである。

すなわち、外れ事前演出制御手段としての副制御装置２０は、外れ事前演出（ＡＴガセ前兆演出）を実行させる前に、第２決定手段としての主制御装置１０が第２の特典（ＣＺ状態）を付与することを事前に決定した場合に、予め決定されている遅延期間を挟んだ第２の特典の付与時期が、外れ事前演出の実行予定期間中であったとしても、外れ事前演出を実行させる制御を継続可能な外れ事前演出継続制御手段を備えているのである。

【０１３６】

このようにすることにより、ＡＴ状態とＣＺ状態の双方の発生に対する可能性が生じている状態において、ＡＴ状態とＣＺ状態の双方、あるいは何れか一方に対する期待感が途中で無くなってしまうことを防止できるのである。

すなわち、ＡＴガセ前兆演出の実行前の待機期間中のゲームにおいてＣＺ状態に当選した場合に、ＡＴガセ前兆演出の実行を中止してしまった場合には、その時点でＡＴ状態の発生に対する期待感が無くなってしまうといった問題点が生じる。特に、特典の価値としては、ＣＺ状態よりもＡＴ状態の方が大きいので、価値の低いＣＺ状態の契機役の当選によりＡＴ状態への期待感が無くなることは問題が大きい。

さらに、かりにＡＴガセ前兆演出の実行自体を中止してしまうと、その時点でＣＺ状態の当選が確定的となるので、ＣＺ状態に対する期待感を十分に長引かせることが出来なくなる等の問題も生じてしまうが、第１実施形態では、これらの問題点を解消して、遊技者の期待感を効率よく高まることが可能となるのである。

【０１３７】

また、第１実施形態では、後述するように、ＡＴガセ前兆演出の実行前の待機期間中の所定のゲーム（タイミングｔ８）においてＣＺ状態に当選した場合に、副制御装置２０の制御により、所定の確率（例えば、６０％）で振り分ける振り分け抽選を行い、この振り分け抽選に当選した場合にＡＴガセ前兆演出を実行する制御を継続するようにしている。

すなわち、外れ事前演出継続制御手段としての副制御装置２０は、予め決定されている遅延期間を挟んだ第２の特典（ＣＺ状態）の付与時期が、外れ事前演出（ＡＴガセ前兆演出）の実行予定期間中であった場合における所定条件の成立（例えば、振り分け抽選に当選）に基づき、外れ事前演出を実行させる制御を継続可能としているのである。

したがって、演出内容が固定化されずにより多彩なものとなり、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。

【０１３８】

なお、ＡＴガセ前兆演出の実行前の待機期間中の所定のゲームにおいてＣＺ状態に当選した場合に、必ずＡＴガセ前兆演出を実行する制御を継続するようにしてもよい。

また、上記振り分け抽選を行う場合に、ＡＴガセ前兆演出の実行前の待機期間中のゲーム（例えば、図示する２１ゲーム目）において、再度ＣＺ状態の抽選契機役に当選した場合には、振り分け抽選の当選確率を変更（例えば、８０％に高める）ようにしてもよい。

また、ＡＴガセ前兆演出の開始予定となっているゲームと、ＣＺ状態の開始予定となっているゲームが一致してしまった場合には、ＡＴガセ前兆演出の開始時期を、例えば、１～２ゲーム分だけ早めるようにしてもよい。

【０１３９】

また、ＡＴ前兆演出の実行前の待機期間中のゲームにおいてＣＺ状態の抽選契機役に当選した場合には、既にＡＴ状態の移行が確定しているので、ＣＺ状態の抽選は行われず、替わりに、ＡＴ状態中のゲーム数の上乗せ抽選が予め行われる。

以上のように、ＡＴガセ前兆演出の待機期間中のゲームにおいて、ＣＺ状態に当選した場合の演出が実行される。

【０１４０】

次に、図７のタイミングチャートを参照して、主制御装置１０及び副制御装置２０の制御により、ＣＺガセ連続演出が実行される前の遅延期間中のゲームにおいて、ＡＴ状態に当選した場合の遊技状態の変化、及びメイン表示器８での演出表示について説明する。

図７に示す例では、ＣＺ状態の抽選契機役（例えば、強チェリー役）に当選してＣＺ状態に当選した場合に、ＣＺ状態の発生前にＡＴ状態の発生前と同様に、キャラクタによる対戦演出が所定ゲーム数（例えば、３ゲーム）実行されるＣＺ連続演出を実行した後に、ＣＺ状態を発生させるようにしている。そして、ＣＺ状態の抽選契機役（例えば、強チェリー役）に当選したがＣＺ状態に当選しなかった場合にも、同様にＣＺガセ連続演出を実行するようにしている。特に、図７では、ＣＺガセ連続演出を実行する場合を例示している。

【０１４１】

また、ＣＺガセ連続演出を実行する場合には、ＣＺ状態の抽選契機役（例えば、強チェリー役）に当選してから、所定ゲーム数（５ゲーム）の遅延期間が経過した後のゲームから、ＣＺガセ連続演出を実行するようにしている。

すなわち、演出制御手段としての副制御装置２０は、第２決定手段としての主制御装置１０が、第２の特典（ＣＺ状態）を付与することを事前に決定したことに基づき、第２の特典を付与する前の所定期間（遅延期間）において、連続演出（ＣＺ連続演出）を実行させる連続演出制御手段と、第２決定手段が第２の特典を付与することを事前に決定していない場合における所定条件の成立に基づき、所定期間において、外れ連続演出（ＣＺガセ連続演出）を実行させる外れ連続演出制御手段と、を備えているのである。

【０１４２】

一方、図７に示す例では、ＡＴ状態に当選した場合に、ＡＴ前兆演出を実行せずに、ＡＴ状態を発生させるようにしている。ただし、ＡＴ状態を発生させる場合でも、所定ゲーム数の待機期間を設定し、この待機期間の経過後にＡＴ状態を発生させるようにしている。この場合の待機期間はＡＴ前兆演出を実行する場合よりも短い期間（例えば、５ゲーム）となっている。なお、ＡＴ状態を発生させる直前に前述同様の連続演出を実行するようにしてもよい。

【０１４３】

図７に示すように、ＣＺ状態の抽選契機役（例えば、強チェリー役）に当選したがＣＺ状態に当選しなかった場合（タイミングｔ１０）には、所定ゲーム数（例えば、５ゲーム）の遅延期間の後のゲームにおいて、ＣＺガセ連続演出が実行されるように予め決定される。したがって、ＣＺ状態の抽選契機役（例えば、強チェリー役）に当選してから５ゲーム目のゲーム（タイミングｔ１２）に、ＣＺガセ連続演出の実行が予定される。

そして、この遅延期間中に実行される、例えば、２ゲーム目のゲーム（タイミングｔ１１）において、ＡＴ状態の抽選契機役（例えば、チャンス役）に当選してＡＴ状態に当選した場合には、その時点から所定ゲーム数（例えば、５ゲーム）の待機期間の後のゲーム（タイミングｔ１３）から、ＡＴ状態が開始されるように予め決定される。

【０１４４】
この場合、ＡＴ状態が開始される予定のゲーム（タイミングｔ１３）が、ＣＺガセ連続演出の実行予定期間中となるので、予め決定されていたＣＺガセ連続演出の実行は中止して、ＡＴ状態の開始予定となっているゲーム（タイミングｔ１３）が実行されると、予定通りにＡＴ状態を開始するようにしている。
このように、予めＣＺガセ連続演出の実行を決定していた場合でも、その遅延期間中にＡＴ状態が当選した場合には、予め決定されていたＣＺガセ連続演出の実行を中止する制御が行われるのである。
すなわち、外れ連続演出制御手段としての副制御装置２０は、外れ連続演出（ＣＺガセ連続演出）を実行させる前に、第１決定手段としての主制御装置１０が、第１の特典（ＡＴ状態）を付与することを事前に決定した場合に、予め決定されている待機期間を挟んだ第１の特典の付与時期が、外れ連続演出の実行予定期間中であった場合には、外れ連続演出を実行させる制御を不能化可能な外れ連続演出不能化制御手段を備えているのである。
【０１４５】
このようにすることにより、ＡＴ状態の抽選契機役（例えば、チャンス役）に当選した状態において、ＣＺガセ連続演出が実行されることで、遊技者の期待感が低下してしまうことを防止するようにしているのである。
すなわち、ＣＺ状態は、ＡＴ状態を発生させる契機状態であるので、遊技者にとっては、ＣＺ状態よりもＡＴ状態の方がより価値（期待度）が高いものとなっているので、より価値の高いＡＴ状態の発生に期待している状態で、ＣＺ状態の発生を期待させるようなＣＺガセ連続演出が実行されてしまうと、却って遊技者の期待感を低下させてしまうことになりかねないが、第１実施形態ではそのような事態を防止できるのである。
【０１４６】
また、前述したように、ＡＴガセ前兆演出の待機期間中に、ＣＺ状態に当選した場合には、ＡＴガセ前兆演出の実行をそのまま継続するようにしているが、一方、ＣＺガセ連続演出の遅延期間中に、ＡＴ状態に当選した場合には、ＣＺガセ連続演出の実行を中止するようにしている。
したがって、異なる特典の契機役に短い期間で連続して当選した場合には、連続して当選した契機役の種類に応じて、より遊技者の期待感を高めるように、演出の継続および中止が行われることとなるのである。
【０１４７】
なお、ＣＺ状態に当選してＣＺ連続演出の実行前の遅延期間中のゲームにおいて、ＡＴ状態の抽選契機役に当選した場合には、既にＣＺ状態の移行が確定しているので、この場合には、所定の確率で、ＡＴ状態の当選が確定する特別のＣＺ状態に変更するか否かの抽選を行うようにしてもよい。
以上のように、ＣＺガセ連続演出の遅延期間中のゲームにおいて、ＡＴ状態に当選した場合の演出が実行される。
【０１４８】
次に、図８を参照して、主制御装置１０からの制御信号に基づく副制御装置２０の制御により、メイン表示器８で実行される演出画像について説明する。
図８は、前述の図６で示したＡＴガセ前兆演出の実行前の待機期間中のゲームにおいてＣＺ状態に当選して、実際のＣＺ状態が発生する場合における、メイン表示器８で実行される演出画像を示している。
【０１４９】
まず、図８（ａ）～（ｃ）は、上記ＡＴガセ前兆演出中のゲームにおいて、所定のレア役（例えば、弱チェリー役）に当選した場合の画像演出を示している。
図８（ａ）に示すように、ＡＴガセ前兆演出が実行されると、メイン表示器８の画面主要部において、ＡＴガセ前兆演出画像２４が表示される。
このときのＡＴガセ前兆演出画像２４は、前述（図５参照）した演出パターンの何れかで実行されることとなる。

なお、各図において図示する画像は、実際に表示される画像よりも簡略化したものにしているが、実際には、予め設定されているキャラクタや背景等の画像がメイン表示器８に動画表示される。

【０１５０】

そして、このときのゲームにおいて、所定のレア役（例えば、弱チェリー役）に当選した場合には、当該ゲーム終了後に、図８（ｂ）に示すように、メイン表示器８の画面のやや上部に演出ボタン２ｄを模した操作画像２１が表示されて、特定演出としてのボタン演出を伴う当選演出が１のゲーム間で実行される。

ボタン演出は、例えば、所定のゲームの実行中に、先ず、メイン表示器８に、演出ボタン２ｄの操作を促す操作ボタンを模した画像や、操作を指示する文字情報（例えば、「ＰＵＳＨ」）等からなる操作画像を表示し、その後、表示された演出ボタン２ｄが操作された場合に、メイン表示器８に当選したレア役の種類を報知する画像や、遊技者の期待感を高めるような画像を現出させる演出となっている。

【０１５１】

図８（ｃ）は、ボタン演出の実行により、遊技者が演出ボタン２ｄを操作した場合のメイン表示器８での演出画像を示している。

図８（ｃ）に示すように、遊技者が演出ボタン２ｄを操作すると、操作画像２１が消去されて替わりに、メイン表示器８の画面略中央に、「チャンス」の文字情報からなる第１チャンスアップ画像２２ａが表示される。

この第１チャンスアップ画像２２ａの表示により、遊技者に対して、当該ゲームにおいて特典の付与の契機となるレア役に当選したことが報知される。

なお、演出ボタン２ｄを操作した場合の画像は、上記した文字情報以外でもよく、例えば、当選したレア役を遊技者が認識できるような画像（例えば、チェリーを象った画像）や、当該レア役に対応する配色（例えば、赤色）のアイテムを表示するようにしてもよい。

【０１５２】

また、ボタン演出を実行する場合には、当該ゲームの開始時点で、ボタン演出の実行を予告する予告音や、所定の予告画像が表示される予告演出を実行するようにしてもよい。

また、ボタン演出の実行は、ゲームの終了以外でもよく、ゲームの開始時点で操作画像２１を表示して、当該ゲームの実行中にボタン演出を実行するようにしてもよい。

また、図８に示す状態では、既にＣＺ状態に当選しているので、当選したレア役がＣＺ状態の抽選契機役であった場合には、ＣＺ状態を特別のＣＺ状態に変更するか否かの抽選が行われる。

なお、特別のＣＺ状態は、前述したように移行した時点でＡＴ状態が確定するものとなっているが、確定ではないがＡＴ状態の当選確率を通常のＣＺ状態よりも高めたものであってもよいし、当該ＣＺ状態によりＡＴ状態に移行した場合には、通常のＣＺ状態によりＡＴ状態に移行した場合よりも、遊技者に有利（例えば、継続期間が長い）なＡＴ状態に移行させるものであってもよい。

【０１５３】

次に、前述の図６で示したように、ＡＴガセ前兆演出の実行前の待機期間中のゲームにおいてＣＺ状態に当選して、実際のＣＺ状態が発生するゲーム（図６のタイミングｔ９参照）が実行される場合においても、上記したボタン演出が実行される。

ＡＴガセ前兆演出中にＣＺ状態を発生させる場合には、上記したレア役に当選した場合と同様に、ＣＺ状態への移行直前のゲーム（図６の２３ゲーム目のゲーム）の終了後に、図８（ｂ）に示すような操作画像２１が表示されてボタン演出が実行される。

【０１５４】

そして、遊技者が演出ボタン２ｄを操作すると、図８（ｄ）に示すように、操作画像２１が消去されて替わりに、メイン表示器８の画面略中央に、「ＣＺ発生」の文字情報からなる移行報知画像２２ｂが表示される。

この移行報知画像２２ｂの表示により、遊技者に対して、次ゲームからＣＺ状態が発生

することが報知され、次ゲームの実行により遊技状態がＣＺ状態に移行される。
【０１５５】
このように、第１実施形態では、ＡＴガセ前兆演出の実行前の待機期間中のゲームにおいてＣＺ状態に当選して、その後にＡＴガセ前兆演出中にＣＺ状態を発生させる場合には、レア役に当選した場合と同様のボタン演出を実行した後に、ＣＺ状態に移行させるようにしているのである。
すなわち、演出制御手段としての副制御装置２０は、外れ事前演出（ＡＴガセ前兆演出）中に第２の特典（ＣＺ状態）を付与する場合に、外れ事前演出中に実行される特定演出（ボタン演出）と同様の演出を実行させることが可能な特定演出制御手段を備えているのである。
【０１５６】
したがって、遊技者に対して、ＡＴ状態の発生に対する期待感を最後まで引き付けた状態で、ＣＺ状態を発生させることが可能となるのである。
すなわち、ＣＺ状態を発生させる前に、ＡＴガセ前兆演出を中止して連続演出等を実行してしまうと、その時点で、ＡＴ状態の発生に対する期待感が無くなってしまうが、第１実施形態では、ＣＺ状態が発生する直前までＡＴ状態への期待感を残すことが出来るのである。
【０１５７】
また、レア役に当選した場合と同様のボタン演出の実行後に、ＣＺ状態を発生させるようにしているので、ＡＴガセ前兆演出中に唐突にＣＺ状態を発生させることで、遊技者に対して違和感のある移行演出となってしまうことを防止できるし、ボタン演出の実行によりレア役に当選したものと判断した遊技者は、演出ボタン２ｄの操作により、突然ＣＺ状態の発生が報知されるので、極めて意外性のある演出となり、興趣性も向上させることが可能となるのである。
【０１５８】
なお、ＡＴガセ前兆演出中のボタン演出は、レア役に当選した場合に発生する以外の、所謂チャンスアップ演出時に実行するようにしてもよく、例えば、レア役に当選していないゲームの実行中あるいは終了後にボタン演出を実行し、遊技者による演出ボタン２ｄの操作により、当該ＡＴガセ前兆演出に対する期待度を変化させるような画像を表示するようにしてもよい。
チャンスアップ演出時にボタン演出を実行する場合、演出ボタン２ｄの操作により「チャンス」あるいは「激アツ」の文字情報の何れかを表示するようにして、「チャンス」の文字情報よりも「激アツ」の文字情報が表示された方が、ＡＴ状態に当選している確率が高くなるように、ＡＴ前兆演出およびＡＴガセ前兆演出中のボタン演出の振り分け処理を行うようにする。
また、チャンスアップ演出を複数回実行可能にして、演出ボタン２ｄの操作毎に背景色を順次変化させることで、ＡＴ状態に対する期待度を変化させるようにしてもよい。
【０１５９】
そして、この場合でも、ＣＺ状態に移行する直前のゲームにおいてボタン演出を実行するようにすれば、遊技者はチャンスアップ演出が実行されるものと判断して演出ボタン２ｄを操作したときにＣＺ状態の移行報知が行われることとなり、意外性を与えることが可能となるのである。
また、レア役に当選した時と同様に、ＣＺ状態への移行直前のゲームにおいてボタン演出を実行する場合には、当該ゲームの開始時点で、ボタン演出の実行を予告する予告音や、所定の予告画像が表示される予告演出を実行するようにしてもよい。
また、ボタン演出の実行は、ゲームの終了以外でもよく、ゲームの開始時点で操作画像２１を表示して、当該ゲームの実行中にボタン演出を実行するようにしてもよい。
また、ＣＺ状態への移行直前のゲームにおいて所定のレア役に当選した場合にも、ボタン演出を実行するようにしてもよい。この場合は、ボタン演出の実行によりレア役の当選に対する報知ではなく、ＣＺ状態の移行に対する報知が行われる。

以上のように、ＡＴガセ前兆演出中にＣＺ状態が発生する場合におけるメイン表示器８での演出が実行される。

【０１６０】

次に、図９を参照して、副制御装置２０の制御により、ＡＴガセ前兆演出における前兆ステージの演出パターンの変更について説明する。

ＡＴガセ前兆演出における前半部分で実行される準備演出は、前述（図５参照）したように、ＡＴ状態の抽選契機役の当選時に、パターンＡあるいはパターンＢの何れかで実行されることが予め決定されるが、第１実施形態においては、ＡＴガセ前兆演出の待機期間中にＣＺ状態に当選した場合には、予め決定されている準備演出の演出パターンを変更するようにしている。

【０１６１】

図９は、ＡＴガセ前兆演出の待機期間中にＣＺ状態に当選した場合における、準備演出の演出パターンの変更率を示す表の一例であり、ＡＴ状態の抽選契機役に当選した場合に予め決定されている準備演出の演出パターンを、別の演出パターンに変更する変更率を示している。

まず、予め決定されている演出パターンがパターンＡであった場合には、パターンＡに変更される確率（変更なしとする確率）が１００％、パターンＢに変更される確率が０％、に各々設定されている。

次に、予め決定されている演出パターンがパターンＢであった場合には、パターンＡに変更される選択される確率が９０％、パターンＢに変更される確率（変更なしとする確率）が１０％、に各々設定されている。

【０１６２】

以上のような変更率で演出パターンの変更制御が行われるので、既に期待度の低いパターンＡが決定されていた場合には、決定結果がそのまま維持され、期待度の高いパターンＢが決定されていた場合には、高い確率でパターンＡに変更されることとなるのである。

すなわち、外れ事前演出継続制御手段としての副制御装置２０は、外れ事前演出（ＡＴガセ前兆演出）の演出態様（演出パターン）を、予め決定されている外れ事前演出の演出態様（パターンＢ）とは異なる演出態様（パターンＡ）に変更可能に構成されているのである。

したがって、ＡＴガセ前兆演出の待機期間中にＣＺ状態に当選した場合には、相対的に期待度の低いパターンＡが実行される確率が高くなるのである。

このような演出パターンの変更を行うことにより、第１実施形態では、予め途中で終了することが決定されているＡＴガセ前兆演出が、ＡＴ状態の発生に対する期待度の高い演出パターンで実行される確率が低くなるので、演出の中止により遊技者が落胆してしまうことを防止することが可能となるのである。

【０１６３】

すなわち、遊技者はＣＺ状態よりも価値（期待度）の高いＡＴ状態の発生の方をより期待しているが、最終的にはＣＺ状態は発生することにはなるが、期待度の高い演出パターンでのＡＴガセ前兆演出が途中で終了してしまうと、より価値の高いＡＴ状態の発生に対して抱いていた高い期待感がその時点でなくなり落胆してしまうこととなる。このような事態を極力防止することが可能となるのである。

なお、ＡＴガセ前兆演出の待機期間中にＣＺ状態に当選した場合には、予め決定されていた演出パターンの種類が何れであるかに関わらず、全てパターンＡでＡＴガセ前兆演出を実行するようにしてもよい。

以上のようにＡＴガセ前兆演出における準備演出の演出パターンの変更が行われる。

【０１６４】

次に、図１０は、第１実施形態における、副制御装置２０で行われる前兆演出前処理のフローチャートを示しており、これを参照しながらＡＴガセ前兆演出中にＣＺ状態に当選した場合の処理について説明する。

なお、前兆演出前処理は、主制御装置１０で行うようにしてもよい。

【０１６５】
まず、ステップＳ１では、ＡＴガセ前兆演出を発生予定か否かの判定を行う。
これは、ＡＴ状態の抽選契機役に当選して、ＡＴ状態には非当選であるがＡＴガセ前兆演出の発生を予め決定しているか否かの判定、すなわち、この時点での状態がＡＴガセ前兆演出の待機期間中であるか否かの判定であり、ＡＴガセ前兆演出を発生予定である場合は、ステップＳ２に移行し、ＡＴガセ前兆演出を発生予定でない場合は、前兆演出前処理を終了する。
【０１６６】
次に、ステップＳ２では、ＣＺ状態に事前当選したか否かの判定を行う。
これは、ＡＴガセ前兆演出の待機期間中に実行されたゲームにおいて、ＣＺ状態の抽選契機役の当選に基づきＣＺ状態に当選（事前当選）したか否かの判定であり、ＣＺ状態に事前当選した場合は、ステップＳ３に移行し、ＣＺ状態に事前当選しない場合は、前兆演出前処理を終了する。
このＣＺ状態の事前当選により、ＣＺ状態が発生するまでの遅延期間が決定されるとともに、実際にＣＺ状態が発生することとなる発生予定時期（ゲーム）が決定される。
【０１６７】
次に、ステップＳ３では、ＣＺ状態の発生予定時期は、ＡＴガセ前兆演出の予定実行期間中か否かの判定を行う。
これは、予め決定されている遅延期間を挟んだＣＺ状態の発生予定時期（ゲーム）が、その後に発生予定のＡＴガセ前兆演出の実行期間中であるか否かの判定であり、ＣＺ状態の発生予定時期がＡＴガセ前兆演出の予定実行期間中である場合は、ステップＳ４に移行し、予定実行期間中でない場合は、ステップＳ５に移行する。
【０１６８】
次に、ステップＳ４では、ＡＴガセ前兆演出の継続の振分抽選処理を行う。
ステップＳ４により、ＡＴガセ前兆演出の待機期間中にＣＺ状態に当選して、ＣＺ状態の発生予定時期がＡＴガセ前兆演出の予定実行期間中である場合に、ＡＴガセ前兆演出を実行する制御を継続するか否かの振分抽選が行われる。
【０１６９】
次に、ステップＳ６では、ＡＴガセ前兆演出の継続の振分抽選処理において、振分抽選に当選したか否かの判定が行われる。
振分抽選における当選確率は、所定の確率（６０％）で設定されていて、振分抽選に当選した場合には、ステップＳ７に移行し、振分抽選に当選しなかった場合には、ステップＳ５に移行する。
【０１７０】
次に、ステップＳ７では、ＡＴガセ前兆演出のパターンの変更処理を行う。
ステップＳ７により、前述したように（図９参照）、予め決定されているＡＴガセ前兆演出の演出パターンを別の演出パターンに変更する処理が行われる。
その後、前兆演出前処理を終了する。
【０１７１】
一方、ステップＳ５では、ＡＴガセ前兆演出の継続中止処理を行う。
すなわち、ＣＺ状態の発生予定時期がＡＴガセ前兆演出の予定実行期間中でない場合、もしくは、ＣＺ状態の発生予定時期がＡＴガセ前兆演出の予定実行期間中であっても、ＡＴガセ前兆演出の継続の振分抽選処理に当選しなかった場合には、ＡＴガセ前兆演出を実行する制御を中止する処理が行われる。
その後、前兆演出前処理を終了する。
【０１７２】
以上のように、副制御装置２０では、ＡＴガセ前兆演出の待機期間中にＣＺ状態に当選した場合に、ＡＴガセ前兆演出を継続させるか否かの振分抽選処理や、ＡＴガセ前兆演出を実行させる制御を継続させる処理が行われるので、確実に対応する演出を実行することが可能となるのである。

以上のように、第１実施形態におけるスロットマシン１が構成される。

【０１７３】

＜第２実施形態＞

次に、本発明の第２実施形態について、図１１～図１３を参照して説明する。

第２実施形態においては、第２演出手段としてのサブ表示器１７の配設位置およびその周辺の機構が、前述した第１実施形態と異なっているのみであり、その他の構成（メイン表示器８、リール４等）、サブ表示器１７自体の構成、および遊技の進行制御等については同様となっている。

【０１７４】

図１１に示すように、第２実施形態におけるスロットマシン１においては、サブ表示器１７は、リール４の側方側（図示右側）であって、リール４と隣接した状態で、かつ演出ボタン２ｄの後方側に配設されている。

また、前面パネル１９におけるリール４の側方側（図示右側）には、前方に開口した凹室状の表示器設置部３０が形成され、この表示器設置部３０の凹室底部に、画面を凹室開口部３０ｄ（図１２参照）に臨ませた状態でサブ表示器１７が配設される。

したがって、スロットマシン１の前方の遊技者は、表示器設置部３０の凹室開口部３０ｄを通して表示器設置部３０内に配設されたサブ表示器１７の画面を視認することとなっている。

【０１７５】

図１２は、サブ表示器１７および表示器設置部３０を、上下方向略中央部分で水平方向に切断して上方から見た断面図である。

図１２に示すように、表示器設置部３０には、前面パネル１９から後方側に延在する右側壁部３０ａと左側壁部３０ｂが形成され、右側壁部３０ａおよび左側壁部３０ｂの後方端部は、前面パネル１９と略平行状態の後方壁部３０ｃにより接続されて、表示器設置部３０が前方側に凹室開口部３０ｄが形成される凹室空間部３０ｅを有する形状となっている。

【０１７６】

また、凹室空間部３０ｅの上下左右の寸法は、サブ表示器１７を収納可能に設定されていて、表示器設置部３０の凹室底部を構成する後方壁部３０ｃの前面に、サブ表示器１７が画面を前方側に向けた状態で配設されている。

また、右側壁部３０ａおよび左側壁部３０ｂの前後方向の寸法は、当該スロットマシン１の隣の遊技機で遊技している遊技者が、サブ表示器１７の画面上の表示を視認できない程度の死角が形成されるように設定されている。

すなわち、サブ表示器１７は、表示器設置部３０における凹室空間部３０ｅの最後方に配設されているので、サブ表示器１７の画面上の表示方向が、凹室空間部３０ｅにより前方方向に制約されて、当該画面上に表示されている情報を、当該スロットマシン１で遊技している遊技者のみが視認できて、隣の遊技機で遊技している遊技者には視認できないような構成となっているのである。

【０１７７】

また、表示器設置部３０の前方側であって、凹室開口部３０ｄに近接した位置には、演出ボタン２ｄが配設されている。

したがって、第２演出手段としてのサブ表示器１７は、第１演出手段としてのメイン表示器８よりも操作手段としての演出ボタン２ｄに近い位置に配設されることとなり、遊技者は、演出ボタン２ｄの操作を確認しつつ、同時にサブ表示器１７の画面上に表示されている情報を視認できるようになっている。

【０１７８】

次に、図１３は、第２実施形態において、主制御装置１０からの制御情報に基づき副制御装置２０の制御により実行される、メイン表示器８およびサブ表示器１７での画像演出について説明する。

図１３は、前述した第１実施形態におけるＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）の後半部

分で実行される連続演出中のメイン表示器８およびサブ表示器１７での画像演出の一例を示している。
なお、第２実施形態における連続演出では、連続演出中の所定ゲーム（例えば、２ゲーム目）中において、前述したボタン演出が実行されるものとしている。
【０１７９】
まず、図１３（ａ）に示すように、連続演出が開始されると、メイン表示器８画面主要部において、例えば、キャラクタによる対戦演出からなる連続演出画像２３が表示される。
また、このときサブ表示器１７には、何も表示されていないが、連続演出画像２３に対応する画像として、エフェクト画像や、連続演出中であることを報知する画像等を表示するようにしてもよい。
【０１８０】
次に、図１３（ｂ）は、連続演出中にボタン演出が実行されるゲーム（例えば、２ゲーム目のゲーム）が開始されたときの画像演出を示していて、当該ゲームが開始されると、既に表示されている連続演出画像２３とともに、ＡＴガセ前兆演出時と同様に操作画像２１が画面の略中央部に表示されて、前述したボタン演出を伴うチャンスアップ演出が開始される。
このときも、サブ表示器１７には未だ何も表示されていないが、ボタン演出の開始を報知する画像や、演出ボタン２ｄの操作を促す画像を表示するようにしてもよい。
また、ボタン演出の開始により、副制御装置２０は、演出ボタン２ｄの操作を有効とするとともに、内部の発光手段を発光させて演出ボタン２ｄの操作が有効である旨を報知する。
【０１８１】
次に、図１３（ｃ）は、ボタン演出の実行により、遊技者が表示器設置部３０の前方に配設される演出ボタン２ｄを操作したときの画像演出を示している。
図示するように、演出ボタン２ｄが操作されると、表示されていた操作画像２１が消去されるとともに、替わりに「チャンス」の文字情報からなる第１チャンスアップ画像２２ａが連続演出画像２３とともに表示される。
一方、遊技者が演出ボタン２ｄを操作すると、サブ表示器１７には、「激アツ」の文字情報からなる第２チャンスアップ画像２２ｃが表示される。
【０１８２】
このように、第２実施形態におけるスロットマシン１では、演出ボタン２ｄの操作時に実行される演出が、メイン表示器８とサブ表示器１７とで異なる情報を報知するように実行可能となっているのである。
すなわち、操作手段としての演出ボタン２ｄの操作を促す操作演出（ボタン演出）が実行されたことに関連して、第１演出手段としてのメイン表示器８に第１チャンスアップ画像２２ａが表示されることで第１の演出が実行され、第２演出手段としてのサブ表示器１７に第２チャンスアップ画像２２ｃが表示されることで第２の演出が実行されるのである。
【０１８３】
チャンスアップ演出（ボタン演出）時にメイン表示器８およびサブ表示器１７に表示される文字情報は、副制御装置２０により実行される選択制御に基づき、「チャンス」あるいは「激アツ」の文字情報の何れかが選択されるようになっているが、図１３（ｃ）では、メイン表示器８に「チャンス」の文字情報が選択表示され、サブ表示器１７に「激アツ」の文字情報が選択表示された場合を例示している。
【０１８４】
このチャンスアップ演出（ボタン演出）時にメイン表示器８に表示される文字情報の選択制御は、ＡＴ状態の当選の有無に応じて所定の確率で行われ、例えば、ＡＴ状態に当選している場合には、４０％の確率で「チャンス」の文字情報が選択されるとともに、６０％の確率で「激アツ」の文字情報が選択される。一方、ＡＴ状態に当選していない場合に

は、６０％の確率で「チャンス」の文字情報が選択されるとともに、４０％の確率で「激アツ」の文字情報が選択されるようになっている。
したがって、チャンスアップ演出（ボタン演出）時にメイン表示器８に「激アツ」の文字情報が表示された場合には、「チャンス」の文字情報が表示された場合よりも、ＡＴ状態が発生する確率が高くなるのである。
【０１８５】
一方、チャンスアップ演出（ボタン演出）時にサブ表示器１７に表示される文字情報も、副制御装置２０により実行される選択制御に基づき、「チャンス」あるいは「激アツ」の文字情報の何れかが選択されるようになっている。
しかしながら、サブ表示器１７に何れかの文字情報が表示される選択確率は、メイン表示器８での選択確率と異なっていて、例えば、ＡＴ状態に当選している場合には、１０％の確率で「チャンス」の文字情報が選択されるとともに、９０％の確率で「激アツ」の文字情報が選択される。一方、ＡＴ状態に当選していない場合には、９０％の確率で「チャンス」の文字情報が選択されるとともに、１０％の確率で「激アツ」の文字情報が選択されるようになっている。
【０１８６】
すなわち、ＡＴ状態に当選している場合には、メイン表示器８に「激アツ」の文字情報が表示される確率よりも高い確率で、サブ表示器１７に「激アツ」の文字情報が表示され、ＡＴ状態に当選していない場合には、メイン表示器８に「チャンス」の文字情報が表示される確率よりも高い確率で、サブ表示器１７に「チャンス」の文字情報が表示されようになっているのである。
【０１８７】
したがって、図１３（ｃ）で例示するように、チャンスアップ演出（ボタン演出）時にサブ表示器１７に「激アツ」の文字情報が表示された場合には、サブ表示器１７に「チャンス」の文字情報が表示された場合よりも、ＡＴ状態が発生する確率が高くなるのは、メイン表示器８での文字情報の表示の場合と同様であるが、サブ表示器１７に「激アツ」の文字情報が表示された場合には、メイン表示器８に「激アツ」の文字情報が表示された場合よりも、ＡＴ状態に当選している可能性（信頼度）が高くなり、サブ表示器１７に「チャンス」の文字情報が表示された場合には、メイン表示器８に「チャンス」の文字情報が表示された場合よりも、ＡＴ状態に当選してない可能性（信頼度）が高くなるのである。
【０１８８】
演出ボタン２ｄの操作により、図１３（ｃ）に示すように、メイン表示器８およびサブ表示器１７に所定の文字情報が表示された後、次ゲームが開始されると、各表示器での文字情報は消去されて、次ゲームで再び連続演出に対応する画像が表示されることとなる。
なお、ボタン演出が実行されても演出ボタン２ｄが操作されなかった場合には、メイン表示器８およびサブ表示器１７における所定の文字情報を表示しなくてもよいし、次ゲームの開始により所定の文字情報を表示するようにしてもよい。
【０１８９】
以上のように、第２実施形態におけるスロットマシン１においては、第１演出手段としてのメイン表示器８において第１の演出が実行され、第２演出手段としてのサブ表示器１７において第２の演出が実行されるのである。
また、前述したように、第２実施形態においては、表示器設置部３０により、サブ表示器１７の画面上に表示されている情報を、当該スロットマシン１で遊技している遊技者のみが視認できて、隣の遊技機で遊技している遊技者には視認できないようになっているのに対して、メイン表示器８は、スロットマシン１の前面側に画面を臨ませた状態で配設されている。
すなわち、第２演出手段としてのサブ表示器１７は、メイン表示器８で実行される第１の演出よりも、当該遊技機で遊技する遊技者以外の遊技者が認識困難に第２の演出を実行可能に構成されているのである。
したがって、遊技者は、第２の演出として、サブ表示器１７で実行されるチャンスアッ

プ演出を、他の遊技者に見られずに自身のみで楽しめることが可能となるのである。

【０１９０】

また、第２演出手段としてのサブ表示器１７は、第１演出手段としてのメイン表示器８により操作手段（演出ボタン２ｄ）の操作を促す操作演出（ボタン演出）が実行されたことに関連して、第２の演出を実行可能に構成されている。

したがって、遊技者が意図しない時期で第２の演出が実行されることがなくなり、遊技者に対して効果的かつ確実に第２の演出を提供することが可能となり、遊技の興趣性や遊技者の期待感を高めることが可能となるのである。

さらに、第２演出手段としてのサブ表示器１７は、第２の演出の実行契機となる操作手段（演出ボタン２ｄ）の近傍に配設されているので、操作手段を操作した遊技者の手の近傍で第２の演出が実行されることとなり、遊技者に対してより効果的かつ確実に第２の演出を提供することが可能となるのである。

【０１９１】

また、サブ表示器１７で実行される第２の演出は、第１の演出としてメイン表示器８で実行されるチャンスアップ演出よりも、特典（ＡＴ状態）の付与に対する信頼度の高い情報を表示可能となっている。

したがって、特典の付与に関わる重要な情報を、他の遊技者に見られずに、自信のみで確認することが可能となり、例えば、第２の演出により期待度の高い情報（「激アツ」等）が表示された場合には、他の遊技者のよりも期待感を持って演出を見届けることが可能となり、逆に、相対的に期待度の低い情報（「チャンス」等）が表示された場合には、他の遊技者が注目していても、過度な期待感を持たずに平然と演出を見届けることが可能となるのである。

【０１９２】

なお、第２実施形態においては、副制御装置２０は、第１の演出としてメイン表示器８で実行されるチャンスアップ演出の実行時に、必ず第２の演出としてサブ表示器１７で実行されるチャンスアップ演出を実行するようにしているが、第１の演出が実行される場合の所定条件の成立に基づき、第２の演出を実行するようにしてもよい。

すなわち、第２演出手段としてのサブ表示器１７は、第１演出手段としてのメイン表示器８が第１の演出を実行する場合における所定条件の成立に基づき、第２の演出を実行可能とするのである。

したがって、遊技内容を多彩化することが可能となり、遊技の興趣性を向上させることが可能となるのである。

【０１９３】

上記所定条件として、メイン表示器８でのチャンスアップ演出の実行時に、サブ表示器１７でもチャンスアップ演出を実行するか否かを所定確率（例えば、５０％）で決定する振分抽選を行うようにして、この振分抽選に当選することを上記所定条件の成立としてもよい。

また、メイン表示器８でチャンスアップ演出の実行する場合に、ＡＴ状態に当選している場合を上記所定条件の成立として、サブ表示器１７でもチャンスアップ演出を実行するようにしてもよい。

【０１９４】

また、第１の演出および第２の演出は、チャンスアップ演出中に実行される演出以外としてもよく、例えば、ＡＴ状態やＣＺ状態が終了する最終ゲームの終了後に、演出ボタン２ｄの操作に基づき、メイン表示器８およびサブ表示器１７において、確率設定装置１４での確率設定値を示唆可能な設定示唆情報として、複数の示唆画像を表示可能な示唆演出としてもよい。

すなわち、特典を付与するか否かの決定結果が特定の決定結果となる確率を外部操作に応じて設定可能な設定手段として確率設定装置１４を備え、第２演出手段としてのサブ表示器１７は、第２の演出として、設定手段による設定値を示唆する示唆演出を実行可能としてもよいのである。

【０１９５】
示唆演出を当該スロットマシン１で遊技している遊技者以外の遊技者が見られるようにしてしまうと、実際に遊技していない遊技者以外にも重要な情報が開示されてしまうので、当該遊技者が不満感を覚えたり、遊技店側にも不利益となったりするが、上記のように構成することにより、他の遊技者には知られることなく、遊技者自身のみで示唆演出を見ることが可能となり、遊技者に不満感を与えずに示唆演出を実行することが可能となるのである。
また、第１の演出および第２の演出を示唆演出とする場合に、メイン表示器８で表示される示唆画像よりも、サブ表示器１７で表示される示唆画像の方が、より信頼度の高い画像、すなわち確率設定値を容易に推認可能な画像を表示するようにしてもよい。
このようにすれば、より重要な情報を当該スロットマシン１で遊技している遊技者のみに提供することが可能となるのである。
以上のように、第２実施形態におけるスロットマシン１が構成される。
【０１９６】
［第２実施形態の変形例１］
次に、本発明の第２実施形態の変形例１について、図１４～図１６を参照して説明する。
第２実施形態の変形例１においては、第２演出手段としてのサブ表示器１７の構成や配設位置、および操作手段としての演出ボタン２ｄの構成が、前述した第２実施形態と異なっているのみであり、その他の構成（メイン表示器８、リール４等）や遊技の進行制御等については同様となっている。
【０１９７】
図１４に示すように、第２実施形態の変形例１におけるスロットマシン１においては、前述した第２実施形態でのサブ表示器１７に替えて、第２演出手段として第１サブ表示器４０ａと第２サブ表示器４０ｂを備えている。
すなわち、第２実施形態の変形例１においては、第１サブ表示器４０ａと第２サブ表示器４０ｂの２つの表示器により第２の演出を実行可能としている。
なお、第２演出手段として、２つの表示器を設けるようにしているが、３つ以上の表示器を設けるようにしてもよい。
【０１９８】
また、第２実施形態の変形例１においては、前面パネル１９の下方に突出形成された段部の上面に配設される演出ボタン２ｄの操作部の形状が、図１４（ａ）に示すように、矩形状に形成されている。
そして、第１サブ表示器４０ａは、演出ボタン２ｄの操作部の表面に臨んだ状態で配設され、第２サブ表示器４０ｂは、演出ボタン２ｄの側方（左側方）に隣接状態で、上記段部の上面に配設されている。
したがって、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂは、画面を上方に向けて配設されることとなり、前述した第２実施形態と同様に、当該スロットマシン１で遊技している遊技者以外の遊技者には、画面上の情報を認識困難に構成されているのである。
【０１９９】
なお、図１４（ａ）は、演出ボタン２ｄが操作されていない非操作状態を示していて、常態位置（非操作状態）においては、演出ボタン２ｄの操作部が弾性部材（図示略）により上方側に突出した状態を維持するものとなっている。
したがって、演出ボタン２ｄの非操作状態においては、画面が上記段部の上面と面一状態で配設されている第２サブ表示器４０ｂに対して、第１サブ表示器４０ａの画面が操作部の上方側への突出分に対応する所定距離だけ上方にずれた位置となるように、第１サブ表示器４０ａが配設されるものとなっている。
【０２００】
次に、図１４（ｂ）は、演出ボタン２ｄが操作された操作状態を示していて、演出ボタン２ｄの操作部が弾性力に反して下方側の操作位置まで押圧操作されると、上記操作部の

上方側への突出分の所定距離が無くなり、第１サブ表示器４０ａと第２サブ表示器４０ｂの両画面が面一状態に変換されることとなる。
　また、第１サブ表示器４０ａと第２サブ表示器４０ｂの画面の寸法は、同一に設定されていて、演出ボタン２ｄが操作状態に変換されると、第１サブ表示器４０ａと第２サブ表示器４０ｂの画面の上下方向の位置が略同一となり、第１サブ表示器４０ａと第２サブ表示器４０ｂにより、１つの画面が形成されるような状態となる。
　なお、演出ボタン２ｄの操作状態においては、第１サブ表示器４０ａと第２サブ表示器４０ｂがより近接状態となるように表示器の周辺部材を構成したり、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂ自体を配設したりすることが好ましい。
【０２０１】
　次に、図１５は、第２実施形態の変形例１において、主制御装置１０からの制御情報に基づき副制御装置２０の制御により実行される、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂでの画像演出について説明する。
　図１５は、第１サブ表示器４０ａ（演出ボタン２ｄ）および第２サブ表示器４０ｂを上方から見た図であり、前述した第２実施形態におけるＡＴ前兆演出（ＡＴガセ前兆演出）の後半部分で実行される連続演出中において、ボタン演出（チャンスアップ演出）が実行された場合の第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂでの画像演出を示している。
　なお、図１５では、連続演出中の所定ゲーム（例えば、２ゲーム目）のゲーム終了後に、メイン表示器８に、操作画像２１が表示されてボタン演出が実行されたときの第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂでの演出画像のみを示している。したがって、ボタン演出が実行されるまでのメイン表示器８での画像演出は、図１３で示した例と同様となっているので、ここでは省略する。
【０２０２】
　まず、連続演出中にボタン演出が実行されるゲーム（例えば、２ゲーム目のゲーム）が開始されると、メイン表示器８に連続演出画像２３（図１３参照）とともに、操作画像２１（図１３参照）が表示されて、ボタン演出を伴うチャンスアップ演出が開始される。
　このとき、図１５（ａ）に示すように、第２サブ表示器４０ｂの画面略中央部には、「激」の文字情報からなる第１チャンスアップ構成画像４１ａが表示される。
　一方、第１サブ表示器４０ａの画面主要部には、ボタン演出の開始を報知可能な初期画像４２が表示される。
　初期画像４２は、例えば、霧を模した画像を画面の広範囲に表示して、この後に何らかの画像が現出することを遊技者に予感させるような画像となっている。
【０２０３】
　また、図１５（ａ）は、演出ボタン２ｄの非操作状態のとき、すなわち、第１サブ表示器４０ａが常態位置を維持しているときを示しているので、遊技者目線で第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂを上から見た場合には、図示するように、第２サブ表示器４０ｂよりも演出ボタン２ｄ上に設置される第１サブ表示器４０ａ（画面）の方が、演出ボタン２ｄの操作部が所定距離上方に突出している分だけ遠近差が出て、やや大きく視認されることとなる。
【０２０４】
　次に、図１５（ｂ）と（ｃ）は、演出ボタン２ｄが操作された操作状態のときの第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの画像演出を示している。
　演出ボタン２ｄが操作されると、第２サブ表示器４０ｂでの第１チャンスアップ構成画像４１ａはそのまま維持され、第１サブ表示器４０ａの初期画像４２が消去されるとともに、替わりに所定の文字情報が表示される。
　なお、ボタン演出開始時に第２サブ表示器４０ｂに第１チャンスアップ構成画像４１ａを表示するようにしているが、演出ボタン２ｄの操作時に、第２サブ表示器４０ｂに第１チャンスアップ構成画像４１ａを表示するようにしてもよい。
【０２０５】

第２実施形態の変形例１においては、副制御装置２０は、演出ボタン２ｄが操作されたときに、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂに第２の演出として、所定の文字情報を現出表示させるチャンスアップ演出を実行するようにしているが、このとき、表示される文字情報は、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの双方で表示された文字情報を合成させることで一つの合成文字情報が形成されるものとしている。

【０２０６】

また、副制御装置２０は、チャンスアップ演出を実行するときに、メイン表示器８に現出表示する文字情報は、前述した第２実施形態と同様の確率で、「チャンス」と「激アツ」の文字情報を、ＡＴ状態の当選の有無に応じて選択制御を行うようにしている。

一方、副制御装置２０は、チャンスアップ演出を実行するときに、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂに現出表示する上記合成文字情報も複数種類表示可能としていて、例えば、所定の選択確率で、「激サム」と「激アツ」の何れかの文字情報を表示するようにしている。

また、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂに何れかの合成文字情報が表示される選択確率は、例えば、ＡＴ状態に当選している場合には、１０％の確率で「激サム」の合成文字情報が選択されるとともに、９０％の確率で「激アツ」の合成文字情報が選択される。一方、ＡＴ状態に当選していない場合には、９０％の確率で「激サム」の合成文字情報が選択されるとともに、１０％の確率で「激アツ」の合成文字情報が選択されるようになっている。

【０２０７】

したがって、図１５（ｂ）に示すように、第１サブ表示器４０ａに「アツ」の文字情報からなる第２チャンスアップ構成画像４１ｂが表示されることで、「激アツ」の合成文字情報が形成された場合には、ＡＴ状態に当選している可能性（信頼度）が、メイン表示器８に「激アツ」が表示された場合よりも高くなり、図１５（ｃ）に示すように、第１サブ表示器４０ａに「サム」の文字情報からなる第３チャンスアップ構成画像４１ｃが表示されることで、「激サム」の合成文字情報が形成された場合には、ＡＴ状態に当選していない可能性（信頼度）が、メイン表示器８に「チャンス」が表示された場合よりも高くなるのである。

【０２０８】

また、副制御装置２０では、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂで表示する文字情報を同一の大きさで表示するものとしていることから、図１５（ｂ）および（ｃ）に示すように、演出ボタン２ｄの操作部が押圧操作されて、操作部が常態位置から操作位置まで変位すると、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの画面の上下差が無くなることで、遊技者から見た遠近差が無くなり、その時点で同じ大きさの両文字情報が左右に並んで合成文字情報が完成するものとなっている。

つまり、遊技者が演出ボタン２ｄの操作部を物理的に変位させることで、文字情報の認識性（識別性）が高まり、遊技者に感覚的な変化を与えるチャンスアップ演出が完成することとなるのである。

また、前述した第２実施形態と同様に、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂは、他の遊技者が表示されている情報を認識困難に構成されているので、認識性（識別性）が高まった文字情報は、当該スロットマシン１で遊技している遊技者のみに表示されることとなるのである。

【０２０９】

次に、図１５（ｄ）は、チャンスアップ演出の実行中に遊技者が演出ボタン２ｄを非操作状態に復帰させたときの演出画像を示している。

図１５（ｄ）に示すように、演出ボタン２ｄの操作部の押圧操作が解除されて、操作部が操作位置から常態位置まで復帰変位すると、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの画面が遊技者からの遠近差が生じるような上下差となる位置まで復帰するとともに、第１サブ表示器４０ａの文字情報（第２チャンスアップ構成画像４１ｂ、第３チャンスアップ構成画像４１ｃ）が消去されて初期画像４２が再び復帰表示される。

したがって、遊技者が、演出ボタン２ｄの操作部を物理的に復帰移動させることで、遊技者に感覚的な変化を与えるチャンスアップ演出が未完成な状態に変換することとなるのである。

【０２１０】

なお、この状態で、再び演出ボタン２ｄを操作した場合には、再度第１サブ表示器４０ａに第２チャンスアップ構成画像４１ｂあるいは第３チャンスアップ構成画像４１ｃが現出表示されることで再度第２の演出が実行されて、何れかの画像が表示されることとなる。

また、例えば、次のゲームが開始される等の所定の終了条件が成立するまで、演出ボタン２ｄの操作状態と非操作状態との変換に応じて、何度も第２の演出の非実行と実行を繰り返すようにしてもよい。

したがって、演出ボタン２ｄを非操作状態に復帰させた後でも、遊技者の意思に応じて第２の演出を実行させることが可能となり、第２の演出を見忘れてしまっても何ら問題がないし、例えば、期待度の高い第２の演出の場合には、何度も第２の演出を実行させることも可能となり、遊技者の満足感を高めることが可能となるのである。

【０２１１】

以上のように第２実施形態の変形例１においては、第２演出手段としての第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂは、遊技者が操作手段（演出ボタン２ｄ）の操作部を常態位置から操作位置に変位させることに応じて、第２の演出（チャンスアップ演出）に対する遊技者の認識性が高まるように、第２の演出を実行可能に構成されているのである。

したがって、実際に遊技者が操作した場合の操作手段の状態の変化に応じて、第２の演出による演出効果が生じることとなり、従来にない斬新かつ的確に報知が行えるような演出を実行することが可能となるのである。

また、当該スロットマシン１で遊技している遊技者自身の意思に応じて、第２の演出の認識性を高めることが可能となるので、他の遊技者に知られることなく、当該遊技者のみが楽しめるような演出を実行することが可能となるのである。

【０２１２】

また、第２演出手段としての第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂは、第２の演出（チャンスアップ演出）の実行中において、遊技者が操作手段（演出ボタン２ｄ）の操作部を操作位置から常態位置に復帰変位させることに応じて、第２の演出に対する遊技者の認識性が低まるように、第２の演出を実行可能に構成されているのである。

したがって、当該スロットマシン１で遊技している遊技者自身の意思に応じて、第２の演出の認識性を高めたり、低めたりすることが可能となり、より操作手段の操作と第２の演出の認識性の関係を遊技者に伝えることが可能となるので、従来にない斬新かつ興趣性の高い演出を実行することが可能となるのである。

また、第２の演出の内容を他の遊技者に知られたくない状況となった場合には、第２の演出の実行中でも、操作手段を復帰させればよいので、より当該遊技者のみが楽しめるような演出を実行することが可能となるのである。

以上のように、第２実施形態の変形例１におけるスロットマシン１が構成される。

【０２１３】

［第２実施形態の変形例２］

次に、本発明の第２実施形態の変形例２について、図１６を参照して説明する。

第２実施形態の変形例２においては、第２演出手段としての第１サブ表示器４０ａと第２サブ表示器４０ｂで実行される第２の演出が、前述の変形例１と異なっているのみであり、その他の構成は、第２実施形態の変形例１と同様となっている。

【０２１４】

まず、連続演出中にボタン演出が実行されるゲーム（例えば、２ゲーム目のゲーム）が開始されると、メイン表示器８に連続演出画像２３（図１３参照）とともに、操作画像２１（図１３参照）が表示されて、ボタン演出を伴うチャンスアップ演出が開始される。

このとき、図１６（ａ）に示すように、第２サブ表示器４０ｂの画面右端部の領域には、大きさ（半径）の異なる２つの円の左半分を残した円弧状の画像からなる第１円弧画像４４が表示される。

一方、第１サブ表示器４０ａの画面左端部の領域にも、大きさ（半径）の異なる２つの円の右半分を残した円弧状の画像からなる第２円弧画像４５が表示される。

【０２１５】

また、図１６（ａ）は、演出ボタン２ｄの非操作状態のとき、すなわち、第１サブ表示器４０ａが常態位置を維持しているときを示しているので、遊技者目線で第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂを上から見た場合には、図示するように、第２サブ表示器４０ｂよりも演出ボタン２ｄ上に設置される第１サブ表示器４０ａに表示される第２円弧画像４５の方が、演出ボタン２ｄの操作部が所定距離上方に突出している分だけ遠近差が出て、やや大きく視認されることとなる。

【０２１６】

次に、図１６（ｂ）と（ｃ）は、演出ボタン２ｄが操作された操作状態のときの第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの画像演出を示している。

副制御装置２０は、演出ボタン２ｄが操作されると、前述した第２実施形態と同様に、所定の確率で、「チャンス」と「激アツ」の文字情報を、ＡＴ状態の当選の有無に応じて、メイン表示器８に選択表示するようにしている。

【０２１７】

一方、副制御装置２０は、チャンスアップ演出中に第１サブ表示器４０ａに表示する第２円弧画像４５として、第１円弧画像４４での円弧画像と同じ半径からなる円弧画像と、第１円弧画像４４での円弧画像と異なる半径からなる円弧画像とを表示可能としていて、所定の選択確率で何れかの円弧画像を表示するようにしている。

また、第１サブ表示器４０ａに何れかの円弧画像が表示される選択確率は、例えば、ＡＴ状態に当選している場合には、１０％の確率で第１円弧画像４４での円弧画像と異なる半径からなる円弧画像が選択されるとともに、９０％の確率で第１円弧画像４４での円弧画像と同じ半径からなる円弧画像が選択される。一方、ＡＴ状態に当選していない場合には、９０％の確率で第１円弧画像４４での円弧画像と異なる半径からなる円弧画像が選択されるとともに、１０％の確率で第１円弧画像４４での円弧画像と同じ半径からなる円弧画像が選択されるようになっている。

【０２１８】

したがって、図１６（ｂ）に示すように、第１サブ表示器４０ａに第１円弧画像４４での円弧画像と同じ半径からなる円弧画像からなる第２円弧画像４５が表示されることで、第１円弧画像４４における円弧画像（左半分）と、第２円弧画像４５における円弧画像（右半分）とが一致して、大きさの異なる２重円状の画像が完成した場合には、ＡＴ状態に当選している可能性（信頼度）が、メイン表示器８に「激アツ」が表示された場合よりも高くなるのである。

一方、図１６（ｃ）に示すように、第１サブ表示器４０ａに第１円弧画像４４での円弧画像と異なる半径からなる円弧画像からなる第２円弧画像４５が表示されることで、第１円弧画像４４における円弧画像（左半分）と、第２円弧画像４５における円弧画像（右半分）とが一致せずに、大きさの異なる２重円状の画像が未完成となった場合には、ＡＴ状態に当選していない可能性（信頼度）が、メイン表示器８に「チャンス」が表示された場合よりも高くなるのである。

【０２１９】

すなわち、演出ボタン２ｄの操作部が操作されてない場合には、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの画面の上下差により、遊技者から見ると遠近差が生じて、第１サブ表示器４０ａに何れの円弧画像が表示されていても、円状の画像は完成されていないように視認されることとなるが、図１６（ｂ）および（ｃ）に示すように、演出ボタン２ｄの操作部が押圧操作されて、操作部が常態位置から操作位置まで変位すると、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの画面の上下差が無くなることで、遊技者

から見た遠近差が無くなくなり、図１６（ｂ）に示すような円状の画像が完成される画像か、あるいは、図１６（ｃ）に示すような円状の画像が未完成の画像であることが視認されることとなる。

つまり、遊技者が実際に演出ボタン２ｄの操作部を物理的に変位させることで、円状の画像が完成するか未完成となるかの認識性（識別性）が高まり、遊技者に感覚的な変化を与えるチャンスアップ演出が実行されることとなるのである。

また、前述した第２実施形態と同様に、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂは、他の遊技者が表示されている情報を認識困難に構成されているので、認識性（識別性）が高まった円状の画像は、当該スロットマシン１で遊技している遊技者のみに表示されることとなるのである。

【０２２０】

次に、図１６（ｄ）および（ｅ）は、演出ボタン２ｄが操作された時点から所定時間経過後の第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの表示を示している。

図１６（ｄ）に示すように、第１円弧画像４４における円弧画像（左半分）と、第２円弧画像４５における円弧画像（右半分）とが一致した場合には、第２サブ表示器４０ｂに表示されていた第１円弧画像４４が消去されるとともに、「激」の文字情報が表示され、第１サブ表示器４０ａに表示されていた第２円弧画像４５が消去されるとともに、「アツ」の文字情報が表示されて、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂにより「激アツ」の文字情報が合成表示されることとなる。

一方、図１６（ｅ）に示すように、第１円弧画像４４における円弧画像（左半分）と、第２円弧画像４５における円弧画像（右半分）とが一致しなかった場合には、第２サブ表示器４０ｂに表示されていた第１円弧画像４４が消去されるとともに、「チャ」の文字情報が表示され、第１サブ表示器４０ａに表示されていた第２円弧画像４５が消去されるとともに、「ンス」の文字情報が表示されて、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂにより「チャンス」の文字情報が合成表示されることとなる。

【０２２１】

以上のように第２実施形態の変形例２においては、第２演出手段としての第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂは、遊技者が操作手段（演出ボタン２ｄ）の操作部を常態位置から操作位置に変位させることに応じて、第２の演出（チャンスアップ演出）に対する遊技者の認識性が高まるように、第２の演出を実行可能に構成されることとなり、前述した変形例１と同様の効果を得ることが可能となるのである。

また、変形例２においては、演出ボタン２ｄの操作部を操作した場合に生じる第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの上下方向の段差をより利用して、第２の演出の認識性を変化させるようにしているので、従来にない斬新かつ興趣性の高い演出を実行することが可能となるのである。

【０２２２】

なお、第２実施形態の変形例２においては、第１円弧画像４４および第２円弧画像４５により円状の画像が完成するか否かで、第２の演出に対する遊技者の認識性を変化させるようにしているが、他の画像の表示で第２の演出を実行するようにしてもよい。

例えば、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの各々に、所定のキャラクタの左右部分を表示可能とするとともに、第１サブ表示器４０ａでのキャラクタの一部を、大きさの異なる画像を表示可能にし、演出ボタン２ｄの操作時に、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂに表示されている部分画像が一致して、キャラクタ画像が完成する場合と、部分画像が一致せずに、キャラクタ画像が未完成となる場合とを形成するように第２の演出を実行するようにしてもよい。

また、画像の大きさを一致させる以外に、第１サブ表示器４０ａおよび第２サブ表示器４０ｂの各々に表示された画像の配色の一致および不一致により第２の演出を実行するようにしてもよい。

【０２２３】

また、第２実施形態における第１演出手段と第２演出手段の双方、あるいは何れか一方

は、演出を実行するものであれば画像を表示する表示器以外で構成してもよく、例えば、スロットマシン１あるいは演出ボタン２ｄを、電気的駆動源の作用に基づき振動させることで遊技者に振動を伝える振動手段や、ファン等を設けて電気的駆動源の作用に基づき遊技者に対して風を与える送風手段等で構成するようにしてもよいし、これらの手段に表示器を組み合わせて演出を実行するものでもよい。

以上のように、第２実施形態の変形例２におけるスロットマシン１が構成される。

【０２２４】

以上説明したように、本発明においては、遊技者に対して特典を付与するか否かを決定可能な決定手段（主制御装置１０）と、前記決定手段の決定結果に基づき所定の演出手段（メイン表示器８、サブ表示器１７）において演出を実行させる演出制御手段（副制御装置２０）と、を備えた遊技機（スロットマシン１）において、前記決定手段は、遊技者に対して第１の特典を付与するか否かを事前に決定可能な第１決定手段（主制御装置１０）と、遊技者に対して第２の特典を付与するか否かを事前に決定可能な第２決定手段（主制御装置１０）と、を備え、前記演出制御手段は、前記第１決定手段が前記第１の特典を付与することを事前に決定したことに基づき、前記第１の特典を付与する前の所定期間において、前記演出として事前演出を実行させることが可能な事前演出制御手段（副制御装置２０）と、前記第１決定手段が前記第１の特典を付与することを事前に決定していない場合における所定条件の成立に基づき、所定期間において、前記演出として外れ事前演出を実行させることが可能な外れ事前演出制御手段（副制御装置２０）と、を備え、前記外れ事前演出制御手段は、前記外れ事前演出を実行させる前に、前記第２決定手段が前記第２の特典を付与することを事前に決定した場合に、予め決定されている遅延期間を挟んだ前記第２の特典の付与時期が、前記外れ事前演出の実行予定期間中であったとしても、前記外れ事前演出を実行させる制御を継続可能な外れ事前演出継続制御手段（副制御装置２０）を備えた構成としている。

【０２２５】

ここで、決定手段、演出制御手段、第１決定手段、第２決定手段、事前演出制御手段、外れ事前演出制御手段、外れ事前演出継続制御手段は、主制御装置１０が備えるものであってもよいし副制御装置２０が備えるものであってもよい。また、主制御装置１０と副制御装置２０の協働により構成されるものであってもよい。

また、特典としては、ＡＴ状態、ＣＺ状態、疑似ボーナス状態等の遊技者が有利となるものであれば何れでもよい。

【０２２６】

また、演出手段は、液晶表示器、ＬＥＤ表示器、ＥＬ表示器等の複数の情報を表示する表示手段でもよいし、特典の付与に対する期待感を向上させるものであれば表示手段以外でもよい。

また、所定の演出手段は、遊技機に備えられている演出手段の全てでもよいし、一部でもよい。

また、事前演出は、特典の付与に関わる役に当選した場合に、遊技者の期待感を高めるために事前に表示器に表示される画像（動画）等で実行されるもので、ＡＴ状態の前兆演出（ガセ前兆演出）、ＣＺ状態の前兆演出（ガセ前兆演出）、連続演出や、発生演出等が例示される。

また、所定期間および遅延期間は、所定数のゲームが実行される間の期間でもよいし、所定時間が経過するまでの期間でもよい。

【０２２７】

したがって、第１の特典と第２の特典の双方の発生に対する可能性が生じている状態において、第１の特典と第２の特典の双方、あるいは何れか一方に対する期待感が途中で無くなってしまうことを防止できるのである。

すなわち、外れ事前演出の実行させる前に、第２の特典を付与することを事前決定した場合に、外れ事前演出の実行を中止してしまった場合には、その時点で第１の特典の付与に対する期待感が無くなってしまうといった問題点が生じる。特に、特典の価値としては

、第２の特典よりも第１の特典の方を大きくした場合には、価値の低い第２の特典の付与の決定により第１の特典の付与への期待感が無くなることは問題が大きい。
さらに、外れ事前演出の実行の中止により、その時点で第２の特典の付与が確定的となるので、第２の特典の付与に対する期待感を十分に長引かせることが出来なくなる等の問題も生じてしまうが、本発明では、これらの問題点を解消して、遊技者の期待感を効率よく高まることが可能となる。

【０２２８】

また、前記外れ事前演出継続制御手段は、前記予め決定されている遅延期間を挟んだ前記第２の特典の付与時期が、前記外れ事前演出の実行予定期間中であった場合における所定条件の成立に基づき、前記外れ事前演出を実行させる制御を継続可能な構成としている。
したがって、演出内容が固定化されずにより多彩なものとなり、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【０２２９】

また、前記外れ事前演出中に前記第２の特典を付与する場合に、前記外れ事前演出中に実行される特定演出と同様の演出を実行させることが可能な特定演出制御手段を備えた構成している。
ここで、特定演出制御手段は、主制御装置１０が備えるものであってもよいし副制御装置２０が備えるものであってもよい。また、主制御装置１０と副制御装置２０の協働により構成されるものであってもよい。
したがって、外れ事前演出中に実行される特定演出と同様の演出の実行により第２の特典が付与されることとなり、外れ事前演出中に唐突に第２の特典が付与されることで、遊技者に対して違和感のある演出となってしまうことを防止できるし、特定演出の実行により外れ事前演出中に実行される通常の演出と判断した遊技者に対して、突然第２の特典が付与されるので、極めて意外性のある演出となり、興趣性も向上させることが可能となる。

【０２３０】

また、外れ事前演出継続制御手段は、前記外れ事前演出の演出態様を、予め決定されている外れ事前演出の演出態様とは異なる演出態様に変更可能な構成としている。
したがって、予め途中で終了することが決定されている外れ事前演出が、第１の特典の付与に対する期待度の高い演出態様で実行されている場合には、期待度の低い演出態様に変更することが可能となり、第１の特典の付与に対する期待度の高い演出態様での外れ事前演出が途中で終了することで、遊技者が落胆してしまうことを防止することが可能となるのである。

【０２３１】

また、前記演出制御手段は、前記第２決定手段が前記第２の特典を付与することを事前に決定したことに基づき、前記第２の特典を付与する前の所定期間において、前記演出として連続演出を実行させることが可能な連続演出制御手段（副制御装置２０）と、前記第２決定手段が前記第２の特典を付与することを事前に決定していない場合における所定条件の成立に基づき、所定期間において、前記演出として外れ連続演出を実行させることが可能な外れ連続演出制御手段（副制御装置２０）と、を備え、前記外れ連続演出制御手段は、前記外れ連続演出を実行させる前に、前記第１決定手段が前記第１の特典を付与することを事前に決定した場合に、予め決定されている待機期間を挟んだ前記第１の特典の付与時期が、前記外れ連続演出の実行予定期間中であった場合には、前記外れ連続演出を実行させる制御を不能化可能な外れ連続演出不能化制御手段（副制御装置２０）を備えた構成としている。

【０２３２】

ここで、連続演出制御手段、外れ連続演出制御手段、外れ連続演出不能化制御手段は、主制御装置１０が備えるものであってもよいし副制御装置２０が備えるものであってもよい。また、主制御装置１０と副制御装置２０の協働により構成されるものであってもよい

。
したがって、第１の特典の付与の可能性がある状態において、外れ連続演出が実行されることで、遊技者の期待感が低下してしまうことを防止することが可能となる。
また、外れ事前演出の発生前に、第２の特典の付与が決定した場合には、外れ事前演出の実行をそのまま継続するようにしているが、一方、外れ連続演出の発生前に、第１の特典の付与が決定した場合には、外れ連続演出の実行を中止することとなるので、異なる特典の付与の契機が短い期間で連続して発生した場合には、連続して発生した契機の種類に応じて、より遊技者の期待感を高めるように、演出の継続および中止が行われることとなり、より効果的な演出が実行されることとなる。

【０２３３】

一方、特許文献１には、複数の表示装置を設け、各表示装置において種々の演出を実行するようにした遊技機が開示されている。
しかしながら、従来の遊技機においては、単に複数の表示装置において種々の演出を表示させるだけであり、単調な遊技性になってしまい興趣性を高めるものではなかった。
このように、本発明のスロットマシン１によれば、従来の遊技機が改善すべき、このような課題の全部又は一部などを解決することができる。

【０２３４】

以上、本発明の遊技機の好ましい実施形態について説明したが、本発明に係る遊技機は前述した実施形態にのみ限定されるものではなく、本発明の範囲で種々の変更実施が可能であることはいうまでもない。
例えば、前述の実施形態では、特典としてＡＴ状態（ＡＴ）を付与するものとしたが、ＡＲＴ又はＲＴを付与するようにしてもよい。また、疑似ボーナス状態に替えてボーナス状態を発生させるようにしてもよい。

【０２３５】

また、前述の実施形態では、ＡＴ状態のタイプとして、ＡＴ状態中の残りゲーム数が無くなった場合に終了するようなタイプにしているが、所定のゲーム数単位で実行されるＡＴ状態を複数回継続可能なタイプにしてもよい。

【０２３６】

また、前述の実施形態では、操作手段の操作を促す操作画像を常に同じ大きさで表示するようにしているが、異なる大きさの操作画像を表示するようにしてもよい。また、前兆演出や連続演出の期待度に応じて操作画像の大きさを変化させるようにしてもよい。

【０２３７】

また、前述の実施形態では、遊技者が操作を行う操作手段として演出ボタン２ｄ、および上部演出ボタン２ｆを備えているが、各表示器の全部あるいは一部の画面に、遊技者の接触を検出可能なタッチセンサを設けるとともに、画面上にタッチする位置を促すタッチ画像（操作画像）を表示可能にし、副制御装置２０は、タッチ画像への遊技者の接触に応じて操作（タッチ操作）を受け付けて、対応する表示器に所定の画像演出を表示するようにしてもよい。

【０２３８】

また、演出ボタン２ｄ、あるいは上部演出ボタン２ｆにモータ等の作動により振動する振動手段を内蔵して、遊技者が操作する際に振動手段を作動させるようにしてもよい。この際、例えば、相対的に期待度の高い演出が表示された場合に、振動手段を作動させることが好ましい。このようにすれば、さらに遊技者の期待感を高めることが可能となる。

【０２３９】

また、前扉１ａにモータやスピーカ等の作動により当該前扉１ａを振動させる振動手段を設けて、相対的に期待度の高い演出が表示された場合に、振動手段を作動させることで、遊技者の期待感を高めるようにしてもよい。
また、前扉１ａに遊技者に向けて風を吹き付ける送風手段を設けて、相対的に期待度の高い演出が表示された場合に、送風手段を作動させることで、遊技者の期待感を高めるようにしてもよい。

また、各表示器の全部あるいは一部に替えて振動手段あるいは送風手段を備えて、振動手段あるいは送風手段を、第１あるいは第２演出手段として構成してもよい。

【０２４０】

また、遊技者の手が演出ボタン２ｄ、上部演出ボタン２ｆに近づいたことを検出可能な検出センサ（例えば、赤外線センサ）を設け、ボタン演出が実行されている状態おいて、検出センサの検出信号に基づき、操作画像を通常の形状のものから大きい形状のものに変更するようにしてもよい。このようにすれば、演出ボタン２ｄあるいは上部演出ボタン２ｆを押圧操作する直前に、操作画像が変化するので、従来にない斬新な演出が可能となる。

【０２４１】

また、表示手段として、メイン表示器８及びサブ表示器１７以外の表示器を別個設けるようにしてもよく、連続演出や当選演出等の実行箇所として、各々の表示手段を選択可能としてもよい。

【０２４２】

また、前述の実施形態では、抽選手段（決定手段）などの各種手段としての動作を主制御装置１０が行ったが、副制御装置２０がその一部又は全部を行い、副制御装置２０が各種手段として動作することもできる。

また、反対に、副制御装置２０が実行する動作を、主制御装置１０がその一部又は全部を行い、主制御装置１０が各種手段として動作することもできる。

【０２４３】

また、本発明をスロットマシンに適用したがパチンコ（例えば、玉スロ）などその他の遊技機に適用することもできる。

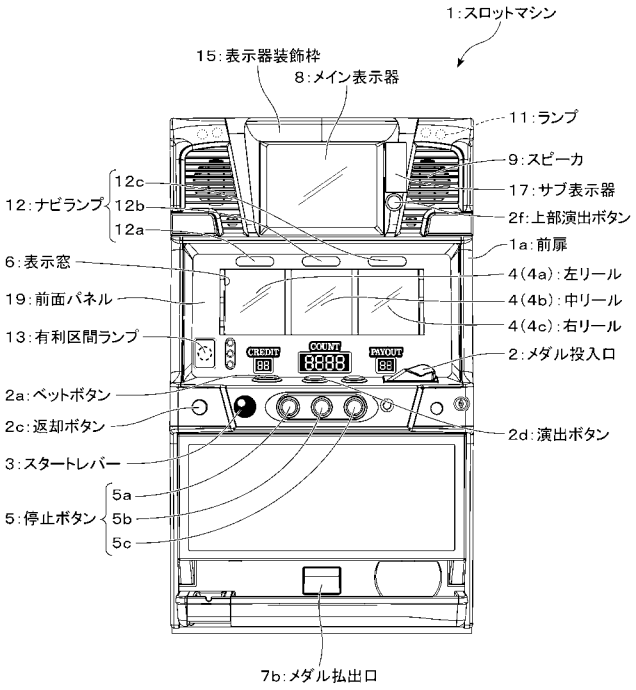
また、メダル、遊技球等の現物の遊技媒体を用いることなく、データ形式の擬似遊技媒体を用いてゲームを実行可能な、いわゆる封入式遊技機にも、本発明を適用することができる。

【符号の説明】

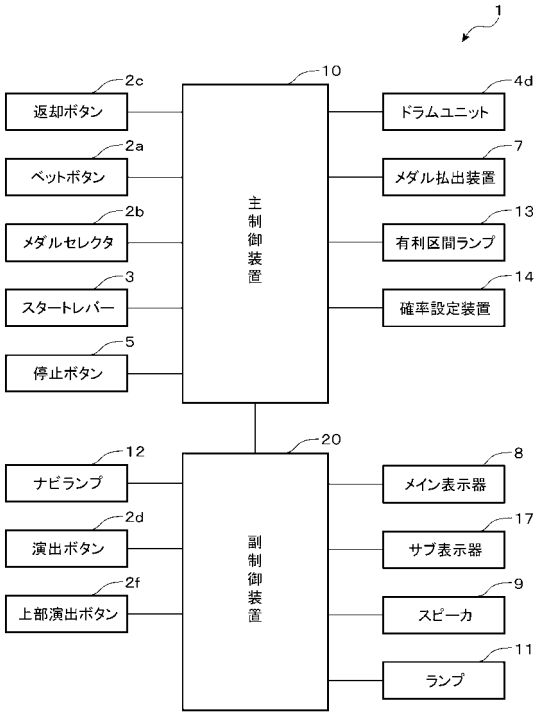
【０２４４】

１：スロットマシン
２ｄ：演出ボタン
２ｆ：上部演出ボタン
４：リール
８：メイン表示器
１０：主制御装置
１７：サブ表示器
２０：副制御装置

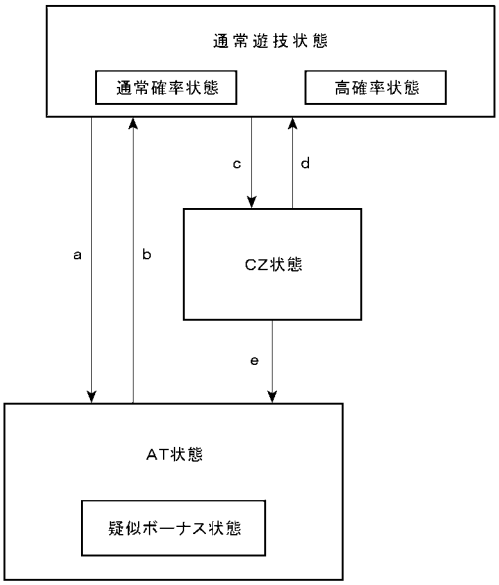
【図１】



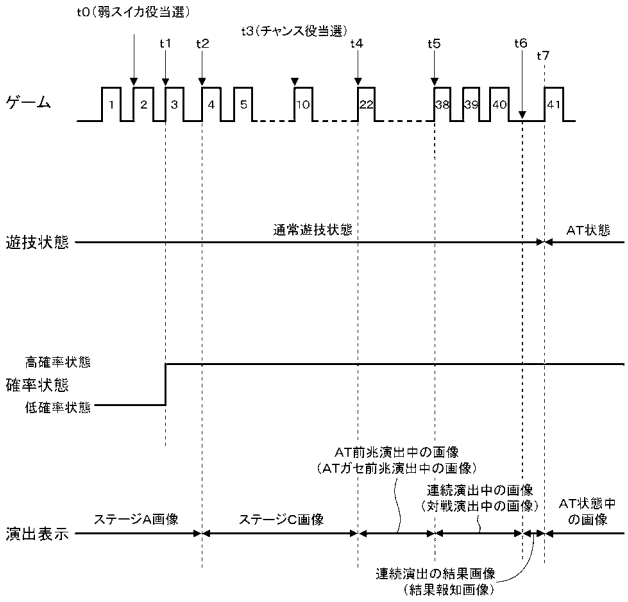
【図２】



【図３】



【図４】

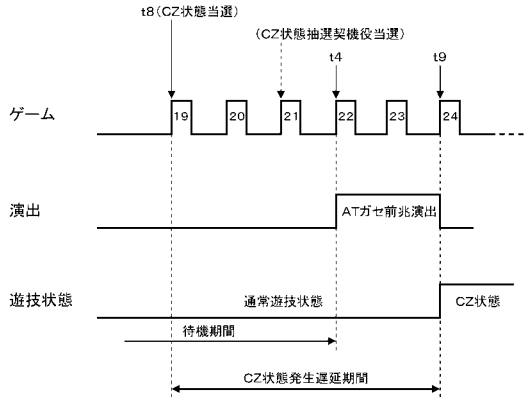


【図５】

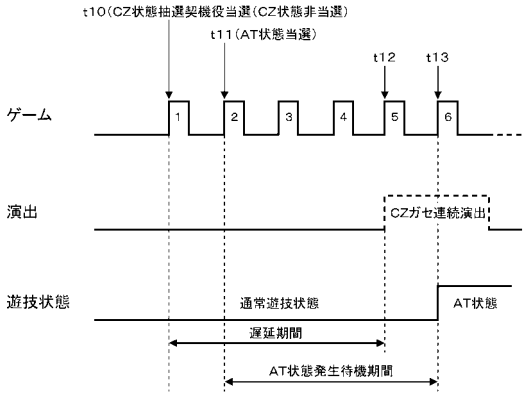
準備演出のパターンの選択率

当選役＼パターン	パターンA	パターンB
AT状態非当選	95%	5%
AT状態当選	80%	20%

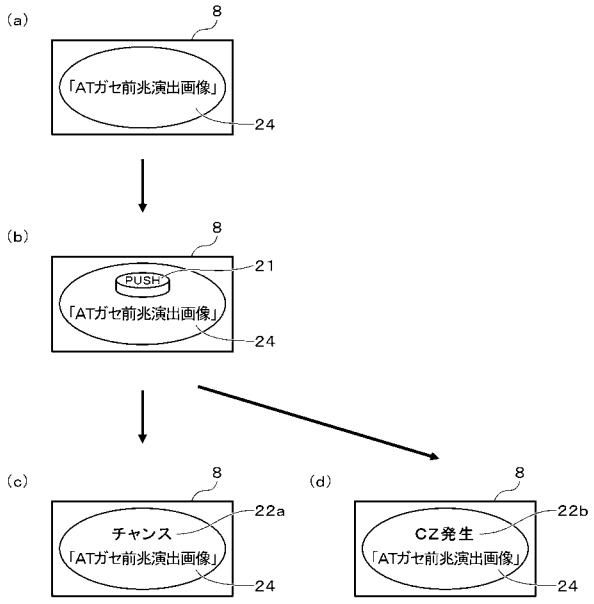
【図６】



【図７】



【図８】

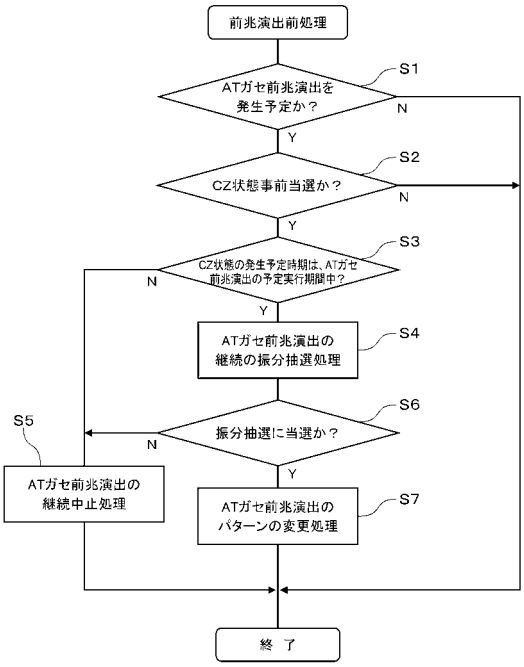


【図９】

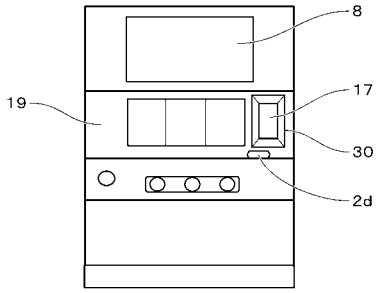
ATガセ前兆演出における準備演出のパターンの変更率

当初パターン ＼ 変更後パターン	パターンA	パターンB
パターンA	100%	0%
パターンB	90%	10%

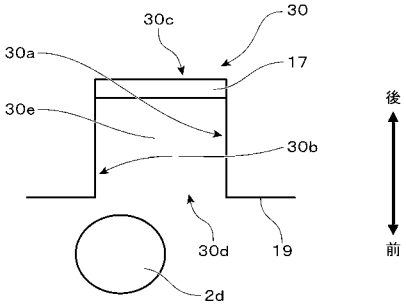
【図１０】



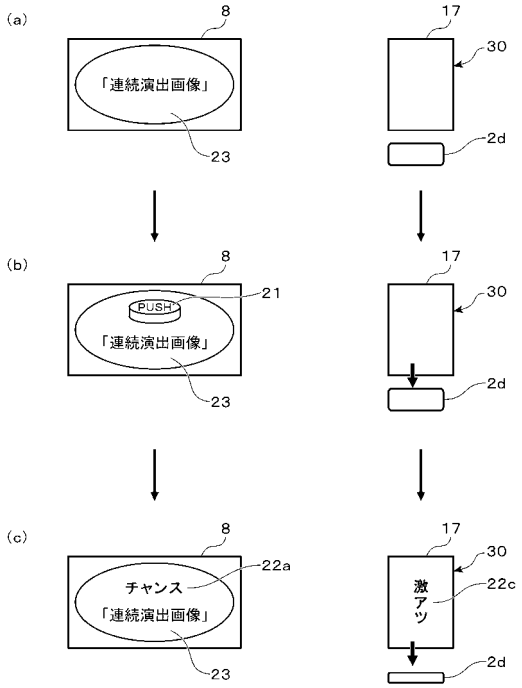
【図１１】



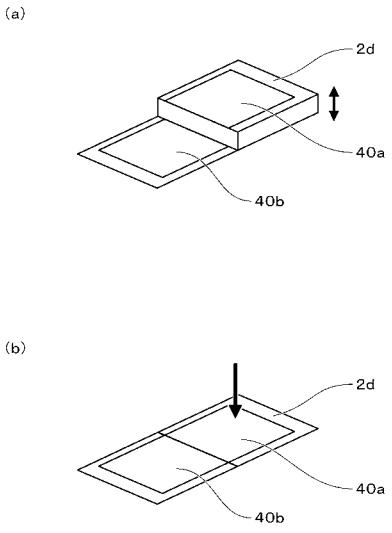
【図１２】



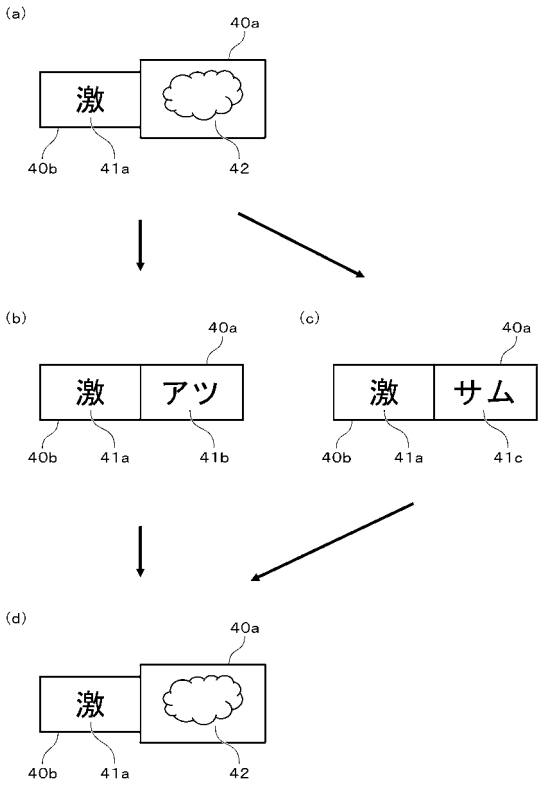
【図１３】



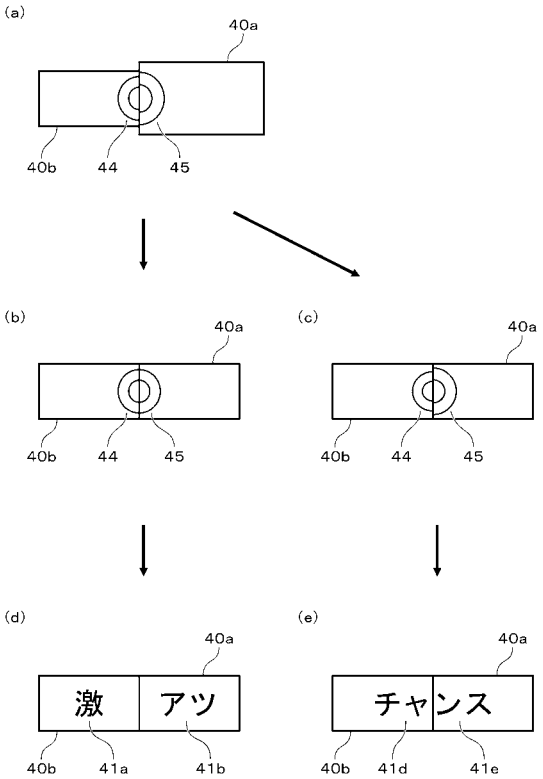
【図１４】



【図１５】



【図１６】


(a)
40a
40b
44
45
(b)
40a
40b
44
45
(c)
40a
40b
44
45
(d)
40a
激
アツ
40b
41a
41b
(e)
40a
チャンス
40b
41d
41e