

(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2014-200566

(P2014-200566A)

(43) 公開日 平成26年10月27日(2014.10.27)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
<b>A 6 3 F</b>	5/04	<b>2 C 0 8 2</b>
<b>5/04</b>	5 1 2 D	
<b>(2006.01)</b>	5 1 6 D	
	5 1 6 E	

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 83 頁)

(21) 出願番号 特願2013-80889 (P2013-80889)  
(22) 出願日 平成25年4月9日 (2013.4.9)

(71) 出願人 000132747  
株式会社ソフィア  
群馬県桐生市境野町7丁目201番地  
(74) 代理人 110001254  
特許業務法人光陽国際特許事務所  
(72) 発明者 西村 英利  
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社  
ソフィア内  
(72) 発明者 園田 欽章  
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社  
ソフィア内  
(72) 発明者 亀井 欽一  
群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社  
ソフィア内

最終頁に続く

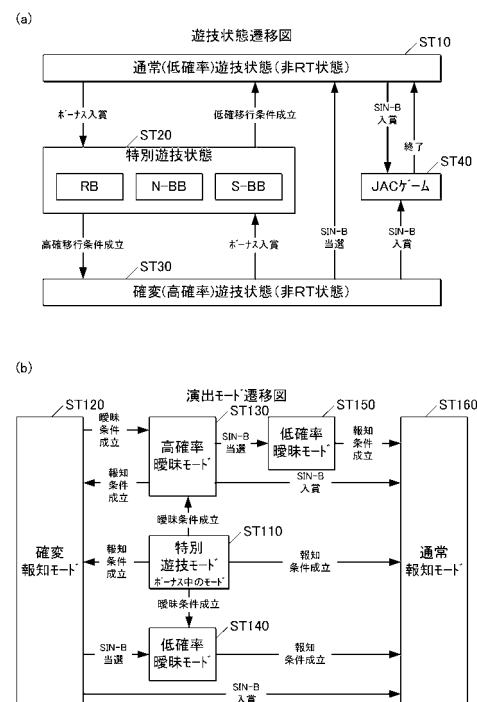
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

## (57) 【要約】

【課題】確率変動状態が終了するか否かの決定に対する面白味を持たせ、遊技の興趣を向上させる。

【解決手段】ゲームの実行毎に役の抽選を行うスロットマシンにおいて、該役には、通常役、特定役及び特別役を含み、特定役の入賞成立により通常役に所定確率で当選する特定遊技状態を発生させることが可能な特定遊技状態発生手段（遊技制御装置50）と、特別役の入賞成立により通常役に通常遊技状態よりも高確率で当選する特別遊技状態を発生させることが可能な特別遊技状態発生手段（遊技制御装置50）と、特別役に通常遊技状態よりも高確率で当選する確率変動状態を発生させることが可能な確率変動状態発生手段（遊技制御装置50）と、を備え、確率変動状態発生手段（遊技制御装置50）は、確率変動状態の発生中に特定役が当選又は入賞したことにより当該確率変動状態を終了させる。

【選択図】図12



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

複数の図柄を変動表示することが可能な複数の変動表示手段と、該変動表示を伴う変動ゲームの実行毎に役の抽選を行うことが可能な役抽選手段と、を備え、

前記変動ゲームの停止結果が当選役に対応する図柄組合せ態様になると、当該当選役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、

前記役には、当選が持ち越されない通常役及び特定役と、当選が持ち越される特別役と、が含まれ、

前記特定役の入賞が成立したことに基つき前記通常役に所定確率で当選する特定遊技状態を発生させることが可能な特定遊技状態発生手段と、

前記特別役の入賞が成立したことに基つき前記通常役に通常遊技状態よりも高確率で当選する特別遊技状態を発生させることが可能な特別遊技状態発生手段と、

所定条件の成立に基つき前記特別役に前記通常遊技状態よりも高確率で当選する確率変動状態を発生させることが可能な確率変動状態発生手段と、を備え、

前記確率変動状態発生手段は、前記確率変動状態の発生中に前記特定役が当選又は入賞したことに基つき当該確率変動状態を終了させることを特徴とするスロットマシン。

**【請求項 2】**

現在の遊技状態が前記通常遊技状態であるか前記確率変動状態であるかを曖昧にする曖昧報知状態を発生させることが可能な曖昧報知状態発生手段を備え、

前記曖昧報知状態発生手段は、前記確率変動状態の発生中に前記特定役に当選した場合及び前記確率変動状態の発生中に予め定めた曖昧条件が成立した場合に前記曖昧報知状態を発生させることを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

**【請求項 3】**

前記曖昧報知状態発生手段は、前記確率変動状態の発生中に前記特定役に当選した場合であっても当該特定役の入賞が成立した場合には前記曖昧報知状態を発生させないことを特徴とする請求項 2 に記載のスロットマシン。

**【請求項 4】**

前記曖昧報知状態発生手段は、前記曖昧報知状態の発生中に前記特定役の入賞が成立した場合には当該曖昧報知状態を終了させることを特徴とする請求項 2 又は 3 に記載のスロットマシン。

**【請求項 5】**

前記曖昧報知状態発生手段は、前記曖昧報知状態の発生中に予め定めた報知条件が成立した場合には当該曖昧報知状態を終了させることを特徴とする請求項 4 に記載のスロットマシン。

**【請求項 6】**

前記確率変動状態発生手段によって前記確率変動状態を発生させるか否かを前記役抽選手段の抽選とは別個に抽選することが可能な確率変動抽選手段を備え、

前記確率変動抽選手段は、前記役抽選手段の抽選とは異なるタイミングで前記確率変動状態を発生させるか否かを抽選することを特徴とする請求項 1 から 5 の何れか一つに記載のスロットマシン。

**【請求項 7】**

遊技者の操作により前記複数の図柄の変動表示を開始させることが可能な開始操作手段と、

遊技者の操作により前記複数の図柄の変動表示を停止させることが可能な停止操作手段と、を備え、

前記役抽選手段の抽選は、前記開始操作手段の操作に基つき行われ、

前記確率変動抽選手段は、前記停止操作手段の操作に基つき前記確率変動状態を発生させるか否かを抽選することを特徴とする請求項 6 に記載のスロットマシン。

**【請求項 8】**

前記確率変動抽選手段は、前記役抽選手段の抽選において前記特別役が当選したことに

10

20

30

40

50

基づき前記確率変動状態を発生させるか否かを抽選し、

前記確率変動状態発生手段は、前記確率変動抽選手段の抽選に当選した場合には前記特別遊技状態の終了後に前記確率変動状態を発生させることを特徴とする請求項 6 又は 7 に記載のスロットマシン。

【請求項 9】

前記特別遊技状態の終了に際して遊技の進行を規制する進行規制状態を発生させることが可能な進行規制状態発生手段と、

前記進行規制状態の発生中に前記特別遊技状態の終了後の遊技状態を示唆する特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、

遊技者からの所定の操作入力に基づき前記進行規制状態を解除して前記特定演出を終了させることが可能な進行規制解除手段と、を備えたことを特徴とする請求項 8 に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、複数の図柄を変動表示することが可能な複数の変動表示手段と、該変動表示を伴う変動ゲームの実行毎に役の抽選を行うことが可能な役抽選手段と、を備え、前記変動ゲームの停止結果が当選役に対応する図柄組合せ態様になると、当該当選役の入賞が成立するスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機、例えばスロットマシンにおいては、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示手段（リール）と、該変動表示を伴う変動ゲームの実行毎に役の内部抽選を行う役抽選手段と、を備え、変動ゲームの停止結果が内部抽選で当選した役に対応する図柄組合せ態様になると、当該役の入賞が成立するものが一般的である。

このようなスロットマシンでは、通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナス状態）を発生させる特別役や、遊技状態を変更可能な遊技状態移行役を設定しておき、内部抽選において当選した所定の遊技状態移行役の入賞が成立したことに基づき、特別役の当選確率が通常確率である通常遊技状態から当該特別役の当選確率が高確率である確率変動状態に移行させるものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2011 - 152285 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記特許文献 1 に開示されたスロットマシンでは、確率変動状態において特定の遊技状態移行役の入賞が成立するか所定回数の変動ゲームが実行された場合に確率変動状態が終了するようになっている。そのため、確率変動状態の終了が遊技者に明らかとなり、また、確率変動状態が終了する際の変動ゲームにおいてゲーム性を向上させるようなこともないので、確率変動状態が終了するか否かの決定に対する面白味に欠けるといえる問題がある。

【0005】

本発明は、上記のような課題に着目してなされたもので、確率変動状態が終了するか否かの決定に対する面白味を持たせ、遊技の興趣を向上させることができるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、

10

20

30

40

50

複数の図柄を変動表示することが可能な複数の変動表示手段と、該変動表示を伴う変動ゲームの実行毎に役の抽選を行うことが可能な役抽選手段と、を備え、

前記変動ゲームの停止結果が当選役に対応する図柄組合せ態様になると、当該当選役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、

前記役には、当選が持ち越されない通常役及び特定役と、当選が持ち越される特別役と、が含まれ、

前記特定役の入賞が成立したことに基づき前記通常役に所定確率で当選する特定遊技状態を発生させることが可能な特定遊技状態発生手段と、

前記特別役の入賞が成立したことに基づき前記通常役に通常遊技状態よりも高確率で当選する特別遊技状態を発生させることが可能な特別遊技状態発生手段と、

所定条件の成立に基づき前記特別役に前記通常遊技状態よりも高確率で当選する確率変動状態を発生させることが可能な確率変動状態発生手段と、を備え、

前記確率変動状態発生手段は、前記確率変動状態の発生中に前記特定役が当選又は入賞したことに基づき当該確率変動状態を終了させることを特徴とする。

#### 【0007】

ここで、「所定条件」とは、確率変動状態を発生させるか否かの抽選に当選することや、確率変動状態を発生させる所定の役に入賞することや特別遊技状態が終了すること等をいう。

#### 【0008】

請求項1に記載の発明によれば、確率変動状態の発生中に特定役が当選又は入賞したことに基づき確率変動状態を終了させることとなる。

従って、特定役に当選しただけでは遊技者は当該特定役に当選したことを判別することが困難であるため、確率変動状態の終了についても判別し難くなり、確率変動状態にあるとき、遊技者は変動ゲームが行われる毎に確率変動状態が終了するか否かを推測するようになるので、変動ゲームの実行に対して緊張感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、特定役に入賞した場合には、当該特定役に対応する図柄組合せ態様が導出されるので、当該図柄組合せ態様の導出に伴い、確率変動状態の終了を察知することが可能となるが、特定遊技状態を発生させることにより、遊技者に対して新たな期待感を持たせることができるので、確率変動状態が終了するか否かの決定に対して面白味を持たせ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【0009】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載のスロットマシンにおいて、

現在の遊技状態が前記通常遊技状態であるか前記確率変動状態であるかを曖昧にする曖昧報知状態を発生させることが可能な曖昧報知状態発生手段を備え、

前記曖昧報知状態発生手段は、前記確率変動状態の発生中に前記特定役に当選した場合及び前記確率変動状態の発生中に予め定めた曖昧条件が成立した場合に前記曖昧報知状態を発生させることを特徴とする。

#### 【0010】

ここで、「曖昧条件」とは、曖昧報知状態を発生させるか否かの抽選に当選すること等をいう。

#### 【0011】

請求項2に記載の発明によれば、確率変動状態の発生中に特定役に当選した場合及び確率変動状態の発生中に予め定めた曖昧条件が成立した場合に曖昧報知状態を発生させることとなる。

従って、曖昧報知状態が発生した場合には、特定役の当選を契機として遊技状態が確率変動状態から通常遊技状態に移行してしまったケースと、曖昧条件が成立して曖昧報知状態に移行したが遊技状態は確率変動状態をそのまま継続しているケースと、が想定される。

これにより、曖昧報知状態が発生した場合、確率変動状態が継続しているのか終了して

10

20

30

40

50

いるのかに対する遊技者の期待感や焦燥感を煽ることで、変動ゲームの実行に対して緊張感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0012】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載のスロットマシンにおいて、

前記曖昧報知状態発生手段は、前記確率変動状態の発生中に前記特定役に当選した場合であっても当該特定役の入賞が成立した場合には前記曖昧報知状態を発生させないことを特徴とする。

【0013】

請求項3に記載の発明によれば、確率変動状態の発生中に特定役の入賞が成立した場合には曖昧報知状態を発生させないこととなる。

10

従って、特定役の入賞成立に伴い確率変動状態の終了を察知することが可能となった場合には、無駄に曖昧報知状態を発生させないようにすることで、遊技者の不満感が募ることを抑制することができる。

【0014】

請求項4に記載の発明は、請求項2又は3に記載のスロットマシンにおいて、

前記曖昧報知状態発生手段は、前記曖昧報知状態の発生中に前記特定役の入賞が成立した場合には当該曖昧報知状態を終了させることを特徴とする。

【0015】

請求項4に記載の発明によれば、特定役の入賞成立に伴い確率変動状態の終了を察知することが可能となった場合には、無駄に曖昧報知状態を継続させないようにすることで、遊技者の不満感が募ることを抑制することができる。

20

【0016】

請求項5に記載の発明は、請求項4に記載のスロットマシンにおいて、

前記曖昧報知状態発生手段は、前記曖昧報知状態の発生中に予め定めた報知条件が成立した場合には当該曖昧報知状態を終了させることを特徴とする。

【0017】

ここで、「報知条件」とは、現在の遊技状態を明確に報知するか否かの抽選に当選すること等をいう。

【0018】

請求項5に記載の発明によれば、曖昧報知状態の発生中に予め定めた報知条件が成立した場合には当該曖昧報知状態を終了させることとなる。

30

従って、曖昧報知状態が終了した場合、通常遊技状態と確率変動状態の何れかに移行することになるので、曖昧報知状態が終了した際に確率変動状態となっているか否かに対する緊張感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0019】

請求項6に記載の発明は、請求項1から5の何れか一項に記載のスロットマシンにおいて、

前記確率変動状態発生手段によって前記確率変動状態を発生させるか否かを前記役抽選手段の抽選とは別個に抽選することが可能な確率変動抽選手段を備え、

前記確率変動抽選手段は、前記役抽選手段の抽選とは異なるタイミングで前記確率変動状態を発生させるか否かを抽選することを特徴とする。

40

【0020】

請求項6に記載の発明によれば、役抽選手段の抽選とは異なるタイミングで確率変動状態を発生させるか否かの抽選を行うので、確率変動状態を発生させるか否かの抽選に特化した演出を実行し易くなる。

これにより、確率変動状態を発生させるか否かの抽選に注目させることができるようになるので、遊技状態を変更するか否かの決定に関する興趣を向上させることができる。

【0021】

請求項7に記載の発明は、請求項6に記載のスロットマシンにおいて、

遊技者の操作により前記複数の図柄の変動表示を開始させることが可能な開始操作手段

50

と、

遊技者の操作により前記複数の図柄の変動表示を停止させることが可能な停止操作手段と、を備え、

前記役抽選手段の抽選は、前記開始操作手段の操作に基づき行われ、

前記確率変動抽選手段は、前記停止操作手段の操作に基づき前記確率変動状態を発生させるか否かを抽選することを特徴とする。

【0022】

請求項7に記載の発明によれば、停止操作手段の操作により確率変動状態を発生させるか否かの抽選を行うこととなるので、当該抽選に当選した場合には、自力で当該当選を引き当てたという感覚を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0023】

請求項8に記載の発明は、請求項6又は7に記載のスロットマシンにおいて、

前記確率変動抽選手段は、前記役抽選手段の抽選において前記特別役が当選したことに基づき前記確率変動状態を発生させるか否かを抽選し、

前記確率変動状態発生手段は、前記確率変動抽選手段の抽選に当選した場合には前記特別遊技状態の終了後に前記確率変動状態を発生させることを特徴とする。

【0024】

請求項8に記載の発明によれば、特別役の当選を契機として確率変動状態を発生させるか否かの抽選を行うこととなる。

20

従って、役抽選手段の抽選において特別役に当選しなければ確率変動状態を発生させるか否かの抽選が行われないので、特別役に当選するか否かについて遊技者に関心を持たせることができ、これにより役の抽選に関する興趣を向上させることができる。

また、確率変動状態は特別遊技状態の終了後に発生するので、特別遊技状態が終了するまでの間、確率変動状態を発生させるか否かの抽選結果に対する期待感を持続させることができる。

【0025】

請求項9に記載の発明は、請求項8に記載のスロットマシンにおいて、

前記特別遊技状態の終了に際して遊技の進行を規制する進行規制状態を発生させることが可能な進行規制状態発生手段と、

30

前記進行規制状態の発生中に前記特別遊技状態の終了後の遊技状態を示唆する特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段と、

遊技者からの所定の操作入力に基づき前記進行規制状態を解除して前記特定演出を終了させることが可能な進行規制解除手段と、を備えたことを特徴とする。

【0026】

請求項9に記載の発明によれば、特別遊技状態の終了後の進行規制状態の発生中に遊技状態を示唆する特定演出が行われることとなるが、遊技者からの所定の操作入力によって進行規制状態を解除して特定演出を終了させることが可能となる。

従って、原則として特定演出を実行することとし、当該特定演出を望まない場合には中止することができるようにすることで、当該特定演出をできる限り遊技者に体験させることができる。

40

【発明の効果】

【0027】

本発明によれば、確率変動状態が終了するか否かの決定に対して面白味を持たせ、遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0028】

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。

【図2】実施形態のスロットマシンの筐体内部の構造を示す図である。

【図3】実施形態のスロットマシンの前面枠を示す斜視図である。

50

- 【図 4】前面枠に配設された前面枠パネル部分を示す部分拡大図である。
- 【図 5】側部サブ表示装置の動作態様を示す図である。
- 【図 6】前面枠を構成する上部ユニットの分解斜視図である。
- 【図 7】上部サブ表示装置及び可動演出装置の動作態様を示す図である。
- 【図 8】実施形態のスロットマシンの制御系の概略構成を示すブロック図である。
- 【図 9】(a) はリールの外周面に形成されている図柄の配列図であり、(b) は入賞判定を行う有効ラインを示す図である。
- 【図 10】実施形態のスロットマシンの入賞の種類、各入賞に対応する図柄組合せ態様及び入賞内容を示す説明図である。
- 【図 11】(a) ~ (c) は実施形態のスロットマシンにおけるチャンス目の説明図であり、(d) ~ (f) は激アツ目の説明図である。
- 【図 12】(a) は遊技制御装置で制御される遊技状態を説明するための遊技状態遷移図であり、(b) は演出制御装置で制御される演出モードを説明するための演出モード遷移図である。
- 【図 13】遊技状態に応じた各当選役の分布を表した概念図である。
- 【図 14】遊技制御装置による遊技制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 15】遊技制御装置によるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 16】遊技制御装置の遊技制御処理中の内部抽選処理を示すフローチャートである。
- 【図 17】(a) は遊技状態に応じた入賞当選判定テーブルを説明する図であり、(b) はボーナス重複当選期待度を説明する図である。
- 【図 18】遊技制御装置の内部抽選処理中の停止図柄情報設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 19】停止図柄選択用のテーブルを説明する図である。
- 【図 20】ボーナス当選したが確率抽選に当選しなかった場合の確率決定ゲームの一例を説明する図である。
- 【図 21】ボーナス当選し且つ確率抽選にも当選した場合の確率決定ゲームの一例を説明する図である。
- 【図 22】遊技制御装置の遊技制御処理中の入賞判定処理を示すフローチャートである。
- 【図 23】遊技制御装置の遊技制御処理中の遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
- 【図 24】遊技制御装置の遊技状態更新処理中の演出用フリーズ実行処理を示すフローチャートである。
- 【図 25】フリーズ時間決定テーブルを説明する図である。
- 【図 26】演出制御装置による演出制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 27】演出制御装置によるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 28】演出制御装置の演出制御処理中のサポートメニュー処理を示すフローチャートである。
- 【図 29】側部サブ表示装置に表示されるメニュー選択(操作)画面を説明する図である。
- 【図 30】演出制御装置のサポートメニュー処理中の携帯連動処理を示すフローチャートである。
- 【図 31】側部サブ表示装置に表示される連動メニュー選択画面を説明する図である。
- 【図 32】実施形態のスロットマシン(遊技機)が連動開始処理及び連動終了処理を受け付けたときのスロットマシン(遊技機)及び外部サーバの動作の一例を示すフローチャートである。
- 【図 33】(a) は側部サブ表示装置へのアクセスコードの表示の変形例を示す図であり、(b) は実施形態のスロットマシンの傾斜台部の変形例を示す図である。
- 【図 34】フリーズ演出の演出態様の一例について説明する図である。
- 【図 35】フリーズ演出の演出態様の一例について説明する図である。
- 【図 36】フリーズ演出の演出態様の変形例について説明する図である。

【図 3 7】演出制御装置の演出制御処理中のゲーム演出決定処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】( a ) は演出種別決定テーブルを説明する図であり、( b ) は単発演出態様決定テーブルであり、( c ) は連続演出態様決定テーブルである。

【図 3 9】単発演出の演出態様の一例について説明する図である。

【図 4 0】単発演出の演出態様の一例について説明する図である。

【図 4 1】単発演出の演出態様の一例について説明する図である。

【図 4 2】連続演出の演出態様の一例について説明する図である。

【図 4 3】演出制御装置の演出制御処理中のゲーム演出制御処理を示すフローチャートである。

10

【図 4 4】演出制御装置のゲーム演出制御処理中の示唆演出処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】( a ) は演出ボタンの操作タイミングとカットイン演出の演出態様との関係を説明する図であり、( b ) はキャラクタ B が登場するカットイン演出の演出態様の一例について説明する図である。

【図 4 6】画像表示装置において行われる連続演出（メイン表示器の連続演出）の変形例について説明する図である。

【図 4 7】演出制御装置の示唆演出処理中の一発告知演出処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】一発前告知演出において一発告知表示部を点灯（発光）させるための手順について説明する図である。

20

【図 4 9】演出制御装置のゲーム演出制御処理中のルーレット演出処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】ルーレット演出パターン決定テーブルを説明する図である。

【図 5 1】確変決定ルーレット演出のパターン例について説明する図である。

【図 5 2】確変決定演出部の変形例について説明する図である。

【図 5 3】通常ルーレット演出の演出態様の一例について説明する図である。

【図 5 4】再抽選ルーレット演出の演出態様の一例について説明する図である。

【図 5 5】演出制御装置の演出制御処理中の演出モード更新処理を示すフローチャートである。

30

【図 5 6】移行系演出の演出態様の一例について説明する図である。

【図 5 7】移行系演出の演出態様の一例について説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0029】

図 1 に示すように、本実施形態のスロットマシン 1 は、前面が開放した箱形の筐体 1 a の内部に各種の機器が設けられるとともに、この筐体 1 a の前面に、ヒンジ 2 a（図 2 参照）を介して前面枠 2 が片開き形式に開閉可能に設けられている。この前面枠 2 の上部には、遊技に応じて表示による演出や情報表示を行う画像表示装置（メイン表示器）3、音による演出を行うスピーカ 4、4、光による演出を行う枠発光装置 7（パイロットランプ 7 a、上側発光装飾部 7 b 等）が設けられている。画像表示装置 3 は、例えば液晶表示パネルで構成され、遊技に関する演出表示のほか、様々な情報を表示する。そして、画像表示装置 3 における各種演出表示は、演出制御装置 7 0（図 8 参照）によって制御される。また、画像表示装置 3 は、スピーカ 4、4 や枠発光装置 7 に比べて奥まった位置に配設されている。

40

【0030】

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

【0031】

なお、前面パネル 9 を表示装置で構成しても良く、図柄表示窓 9 a の部分に画像を表示

50



しない状態ではリール6を視認可能とし、主に図柄表示窓9aの周囲において遊技を演出する画像を表示する。この場合、図柄表示窓9aの部分に遊技を演出する画像を表示することも可能である。

#### 【0032】

この図柄表示窓9a(窓部)を透して、筐体1a内に配設されたリール6の回転により変動表示される図柄を視認可能となっている。リール6は、円筒形の左リール6a、中リール6b、右リール6cが水平方向に並設されて構成されている。これらのリール6a, 6b, 6cの外周面には、長手方向に沿って複数の図柄が描画された短冊状のシート6dが巻き付けられることで、所定の配列に従って複数の図柄が配されている(図9(a)参照)。また、各リール6a, 6b, 6cにはそれぞれ、ステッピングモータであるリール用モータ64a, 64b, 64c(図8参照)が設けられており、各リール6a, 6b, 6cを独立して回転駆動ならびに回転停止することが可能となっている。すなわち、リール用モータ64a, 64b, 64cが各リール6a, 6b, 6cを駆動する電氣的駆動源をなす。

#### 【0033】

リール用モータ64によりリール6を回転させることによって、図柄表示窓9aから視認される複数種類の図柄を、例えば上から下へと循環するように変動させる(変動表示)。一方、リール6が停止している状態では、各リール6a, 6b, 6cについて、連続する所定数(例えば、3つ)の図柄、つまり3×3の計9つの図柄が図柄表示窓9aを介して視認可能となっている。

#### 【0034】

また、リール6の裏面側であって、図柄表示窓9aから視認される3×3の図柄行列における各々の図柄停止位置の後方となる位置には、リールの後方から光を照射するバックライト67(図8参照)が設けられている。リール6は光を透過可能であって、バックライト67による光の照射態様を変化させることで光による演出を行うことが可能となっている。

#### 【0035】

前面パネル9の上部には確変決定演出部400(後述)を構成する各種ランプを視認可能な確率決定用表示窓9bが形成されるとともに、前面パネル9の下部にはクレジット数表示部11、遊技進行表示部12、払出数表示部13、遊技状態表示部18及びベット数表示部19を視認可能な遊技進行用表示窓9cが形成されている。さらに、前面パネル9の右側には側部サブ表示装置310(後述)や確率モード表示器320, 330(後述)等を視認可能な液晶用表示窓9dが形成されている。

#### 【0036】

前面パネル9の左側上部にはベット数を示す1~3の丸囲み数字が描かれた賭数表示部9eが設けられている。賭数表示部9eの後方には賭数表示ランプ(図示省略)が配設されており、この賭数表示ランプを発光させることにより、賭数表示部9eの所定の丸囲み数字を間接的に発光させる。また、前面パネル9の左側下部には多角形で囲まれたVの文字が描かれた一発告知表示部9fが設けられている。一発告知表示部9fの後方には一発告知ランプ(図示省略)が配設されており、この一発告知ランプを発光させることにより、一発告知表示部9fを間接的に発光させる。これにより特別入賞役が内部当選したことを報知可能となっている。さらに、一発告知表示部9fの下方には「タッチ」の文字が描かれた第1タッチ示唆表示部9gが設けられている。第1タッチ示唆表示部9gの後方には赤外線スイッチ91が配設されており、第1タッチ示唆表示部9gの近傍に遊技者が翳した手を検知することが可能となっている。

#### 【0037】

前面パネル9の下方には、前側に突出する段部が形成されており、この段部の上面は前面側下方に向かって傾斜する傾斜台部14となっている。この傾斜台部14には、メダル投入部15と、ゲームを進行させるための進行操作部としてのマックスベットボタン17と、遊技者からの操作入力を受け付けるための演出ボタンスイッチ10aを内蔵した演出

操作部をなす演出ボタン 10 と、遊技者からの操作入力を受け付けるための操作入力部スイッチ 30c を内蔵した操作入力部 30 (後述) が設けられている。また、傾斜台部 14 には、赤外線スイッチ 92 を内蔵した第 2 タッチ示唆表示部 32 (後述) が設けられており、第 2 タッチ示唆表示部 32 の近傍に遊技者が翳した手を検知することが可能となっている。

#### 【0038】

メダル投入部 15 は、傾斜台部 14 における当該スロットマシン 1 の前面側から見て右側 (前面枠 2 の開放端側) に配設されている。遊技者がこのメダル投入部 15 にメダルを投入して賭操作を行うことにより、ゲームが実行可能となる。このメダル投入部 15 から投入されたメダルが通過する経路には、メダルの通過を検出するメダル投入検出スイッチ 51 (図 8 参照) が設けられており、このメダル投入検出スイッチ 51 による検出情報をもとにメダルの投入枚数がカウントされる。

#### 【0039】

マックスベットボタン 17 は、傾斜台部 14 における当該スロットマシン 1 の前面側から見て左側に配設されている。マックスベットボタン 17 は、押圧操作を一度行うことでクレジットから賭数の上限数 (例えば、3 枚) まで入力できるが、クレジット数が上限数に満たない場合にはクレジット数を賭数として入力するようになっている。演出ボタン 10 は、傾斜台部 14 における中央に配設されており、遊技者が操作することによって、画像表示装置 3 や、後述する側部サブ表示装置 310、上部サブ表示装置 225 における演出表示において遊技者の操作を介入させた演出が行われるようになっている。操作入力部 30 は、傾斜台部 14 の右側に配設されており、遊技者が操作することによって、側部サブ表示装置 310 に表示されるメニュー画面から一の項目を選択して所望の表示 (例えば、遊技の履歴情報等) がなされるようになっている。

#### 【0040】

傾斜台部 14 の下方には、払戻ボタン 20、スタートレバー 21、返却ボタン 22、リールストップボタン 24、鍵穴 23 等が設けられている。払戻ボタン 20 は、メダル投入部 15 から投入されたメダルやマックスベットボタン 17 により賭数として入力されたメダル (賭メダル) 又は入賞が成立することにより払い出されクレジットとして記憶されているメダル (貯留メダル) を受け皿 27 に返却させる指令を与える際に用いられる。なお、再遊技入賞 (リプレイ入賞) の成立に基づく自動賭操作の後にメダル投入部 15 からメダルが投入された場合や、クレジットとして記憶可能な所定数を超えるメダルも流路切替ソレノイド (メダルセクタ) 68 を介して受け皿 27 に返却される。

#### 【0041】

スタートレバー 21 は、ゲームを進行させるための進行操作部をなし、一区切りのゲームを開始させるための操作レバーである。鍵穴 23 は、前面枠 2 を開く際、或いは当該スロットマシン 1 のエラー (例えば、ホッパーエラー) 状態をリセットする際に鍵を差し込むためのものである。返却ボタン 22 は、メダル投入部 15 から投入されて流路切替ソレノイド (メダルセクタ) 68 で詰まったメダルを受け皿 27 に返却させる際に用いられる。

#### 【0042】

リールストップボタン 24 は、ゲームを進行させるための進行操作部をなし、左リール 6a、中リール 6b 及び右リール 6c とそれぞれ 1 対 1 で対応付けられて設けられた、左リールストップボタン 24a、中リールストップボタン 24b 及び右リールストップボタン 24c で構成され、停止操作に応じて対応するリール 6a、6b、6c の回転をそれぞれ停止させるためのものである。これらのリールストップボタン 24a、24b、24c は、例えば、有色半透明の樹脂部材等で形成されている。リールストップボタン 24a、24b、24c の内部には、このリールストップボタン 24a、24b、24c の操作により対応するリール 6 を停止可能な状態であるか否かを、発光態様により報知するためのストップボタン LED 66 (図 8 参照) がそれぞれ設けられている。

#### 【0043】

また、これらの操作ボタン類が設けられた部分の下方には、前面枠 2 の下部領域を構成する装飾パネルユニット 2 5 が設けられている。さらに、装飾パネルユニット 2 5 の下方であって前面枠 2 の最下部には、灰皿 2 6、メダルを貯留するための受け皿 2 7、メダル払出口 2 8、音声を出力するためのスピーカ 4、4 等が設けられている。

【0044】

図 2 に示すように、筐体内部の上部には、当該スロットマシン 1 全体を制御する遊技制御装置 5 0 が配設されている。また、筐体内部のほぼ中央には、リール載置部 2 9 が設けられ、このリール載置部 2 9 の上に回転可能なリール 6 a、6 b、6 c を有する変動表示装置 6 0 0 が載置されている。本実施形態の変動表示装置 6 0 0 は、通常配設される位置よりも左寄りとなっている。これは変動表示装置 6 0 0 の右方に側部サブ表示装置 3 1 0 (後述) が配設されるスペースを考慮したためである。変動表示装置 6 0 0 の右方には遊技制御装置 5 0 から外部の装置へ信号を出力するための外部信号出力端子 3 3 が設けられている。

10

【0045】

また、遊技制御装置 5 0 の右方には、前面枠 2 の開閉状態を検出する扉開閉検出スイッチ 6 2 と、上部ロック機構 3 4 a と、下部ロック機構 3 4 b が設けられ、遊技制御装置 5 0 の左方には、前面枠 2 の回動軸としてのヒンジ 2 a が設けられている。

また、リール載置部 2 9 の両側部直下には、筐体の両側壁にそれぞれ設けられている把持開口を覆う開口カバー部材 3 7 a、3 7 b が設けられ、開口カバー部材 3 7 b の近傍には前面枠 2 の閉鎖時の重量を受ける重量支持部 3 8 が設けられている。

20

【0046】

さらに、筐体内部の下部には、メダル払出装置 (ホッパー) 6 3 が配設されている。メダル払出装置 6 3 は、メダル投入部 1 5 から投入されて流路切替ソレノイド (メダルセレクタ) 6 8 により誘導されたメダルを受け入れて貯留するとともに、有効ライン上に所定の図柄組合せ態様が形成され入賞が成立した場合に、この入賞に対応する枚数のメダル (払出メダル) 又は入賞成立に伴う加算によりクレジットの上限を超えた分のメダルを受け皿 2 7 に払い出す装置である。クレジット分のメダルは払戻ボタン 2 0 を操作することによりメダル払出装置 6 3 によって受け皿 2 7 に払い出される。

【0047】

メダル払出装置 6 3 の右方には、このメダル払出装置 6 3 からオーバーフローして流入してくるメダルを貯留したり、流入してきたメダルを当該スロットマシン 1 が設置される設置島のメダル回収機構へ誘導したりするためのオーバーフロータンク 6 9 が設けられている。

30

また、メダル払出装置 6 3 の左方には、制御装置や制御装置によって動作されるモータやランプなどの電子部品の電源を供給する電源装置 4 0 及び当該スロットマシン 1 の当選確率を例えば 6 段階の何れかに設定するための設定装置 6 0 が設けられている。この設定装置 6 0 とリール 6 a、6 b、6 c との間の部位には、電源スイッチ 3 1 等が設けられている。

【0048】

図 3 には、導光パネル 2 2 3、前面パネル 9、及び装飾パネルユニット 2 5 を取り外した状態の前面枠 2 が示されている。

40

図 3 に示されているように、前面枠 2 は、扉本体ユニット 2 0 0 と、扉本体ユニット 2 0 0 の上部に取り付けられる上部ユニット 2 2 0 と、扉本体ユニット 2 0 0 の下部に取り付けられる下部ユニット 2 4 0 と、を備えている。

【0049】

扉本体ユニット 2 0 0 は、係合フック部材 2 1 0、... を備えており、筐体 1 a に配設された上部ロック機構 3 4 a 及び下部ロック機構 3 4 b と係合することにより、筐体 1 a の前面開口が閉じられるようになっている。また、扉本体ユニット 2 0 0 は、下部ユニット 2 4 0 の取付位置上方に装飾パネルユニット 2 5 を取り付けることが可能となっている。装飾パネルユニット 2 5 は、化粧パネル 2 5 a と、化粧パネル 2 5 a を支持するパネル支

50

持フレーム 25b と、化粧パネル 25a を間接的に発光させるための蛍光灯 25c と、を備えている。さらに、扉本体ユニット 200 は、傾斜台部 14 の上方に前面パネル 9 を取り付けることが可能となっている。

【0050】

上部ユニット 220 は、上部ユニット本体部 221 と、画像表示装置 3 と、演出制御装置 70 と、パイロットランプ 7a と、上側発光装飾部 7b、7b と、スピーカ 4、4 と、スピーカカバー 224、224 と、導光パネル 223 と、上部サブ表示装置 225（後述）と、可動演出装置 226（後述）と、確率決定表示器 228（後述）と、を備えている。

【0051】

上部ユニット本体部 221 は、天井壁部 221a と、底面をなす仕切り部 221b と、左側壁部 221c と、右側壁部 221d とによって構成され、その背面に画像表示装置 3 及び演出制御装置 70 が配設されることにより、所定の奥行きを有するとともに前側に開口した矩形凹室形状をなしている。そして、上部ユニット本体部 221 は、当該矩形凹室内に演出空間部 R を有している。

【0052】

導光パネル 223 は、上部ユニット本体部 221 の前面開口部を塞ぐようにして取り付けられるようになっており、画像表示装置 3 の前方に配設されるようになっており、図示は省略するが、導光パネル 223 の上端に沿って光源が配設されており、当該光源から出た光を導光パネル 223 の側部（上側部）から入射させ導光パネル 223 の前面から出射させることにより、導光パネル 223 に形成された文字部分を間接的に発光させることが可能となっている。

【0053】

下部ユニット 240 は、前面枠 2 の最下部を構成するユニットであり、灰皿 26、メダルを貯留するための受け皿 27、メダル払出口 28、音声を出力するためのスピーカ 4、4 等を備えている。

【0054】

図 4 には、前面枠 2 の中央部の部分拡大図が示されている。なお、図 1 で説明した構成要素と同一もしくは相当する構成要素には同一の符号を付し、重複した説明は省略する。

図 4 に示されているように、前面パネル 9 の確率決定用表示窓 9b の後方には確変決定ルーレット演出（後述）を行うための確変決定演出部 400 が設けられている。確変決定演出部 400 は、低確率状態であることを報知するための低確率決定ランプ 410、... と、確率状態を曖昧に報知する確率曖昧ランプ 420、420 と、確変状態（高確率状態）であることを報知するための確変決定ランプ 430、430 と、を備えており、これら各ランプが横一例に配列されている。

【0055】

また、前面パネル 9 の遊技進行用表示窓 9c の後方には、クレジット数表示部 11 と、遊技進行表示部 12 と、払出数表示部 13 とが設けられている。クレジット数表示部 11 は、メダル払出装置 63（図 8 参照）により払い出さずにクレジットとして記憶されているメダル数を表示する。また、遊技進行表示部 12 は、遊技進行状態を表示する。また、払出数表示部 13 は、入賞成立時の払出枚数を表示する。これらの表示部 11、12、13 は、例えば 7 セグメントの LED で構成され、その点灯状態によって各種情報を表示する。また、遊技進行用表示窓 9c の後方には、リプレイ状態やウェイト状態、遊技可能な待機状態などの状態表示を行う遊技状態表示部 18 が設けられており、ランプの点灯により遊技状態を表示する。また、賭数の表示を行うベット数表示部 19 が設けられている。

【0056】

遊技状態表示部 18 は、再遊技入賞（リプレイ入賞）が成立してリプレイゲームが付与されたことを示すリプレイ表示部と、遊技者がスタートレバー 21 を操作してからリール 6 が回転するまでに待ち時間があること（前回のゲーム開始から一定時間経過していないためにリール 6 の回転開始を待機している状態であること）を示すウェイト表示部と、当

10

20

30

40

50

該スロットマシン 1 が遊技可能な待機状態であることを示し賭操作を促すインサートメダル表示部とで構成される。

【0057】

また、前面パネル 9 の液晶用表示窓 9 d の後方には、側部サブ表示装置 3 1 0 と、高確率モード表示器 3 2 0 と、低確率モード表示器 3 3 0 と、が設けられている。側部サブ表示装置 3 1 0 は、高確率モード表示器 3 2 0 及び低確率モード表示器 3 3 0 の前方に配設され上下動作可能となっている。高確率モード表示器 3 2 0 及び低確率モード表示器 3 3 0 の後方にはランプ（図示省略）が配設されており、当該ランプを発光させることにより、高確率モード表示器 3 2 0 及び低確率モード表示器 3 3 0 を間接的に発光させることができるようになっている。

10

また、前面枠 2 の両側部には光による演出を行う枠発光装置 7（中発光装飾部 7 c，7 c）が設けられている。

【0058】

傾斜台部 1 4 上の右側であって、液晶用表示窓 9 d の直下には操作入力部 3 0 が設けられている。操作入力部 3 0 は、上下左右に設けられた各選択ボタン 3 0 a，... と、各選択ボタン 3 0 a，... の中央に設けられた決定ボタン 3 0 b と、を備えている。

また、傾斜台部 1 4 上の左側であって、前面パネル 9 の第 1 タッチ示唆表示部 9 g の直下には第 2 タッチ示唆表示部 3 2 が設けられている。

【0059】

また、傾斜台部 1 4 の下方に設けられたリールストップボタン 2 4 a，2 4 b，2 4 c は、左リールストップボタン 2 4 a よりも中リールストップボタン 2 4 b の方がボタンを押下したときの反発力が大きく、さらに中リールストップボタン 2 4 b よりも右リールストップボタン 2 4 c の方がボタンを押下したときの反発力が大きくなるように設けられている。すなわち、左、中、右の順にボタンが押し難くなるようになっている。これにより、押し易いボタンから操作をするように仕向けることができるので所謂変則押しを抑制することができる。さらに、右リールストップボタン 2 4 c には、左リールストップボタン 2 4 a や中リールストップボタン 2 4 b よりも大きなボタンが用いられている。

20

なお、遊技状態に応じて各リールストップボタンの反発力を変更するようにしても良く、例えば、通常遊技状態では上記のような変則押しを抑制する一方で、特定遊技状態（A T 状態、A R T 状態、C T 状態等）では各リールストップボタンの反発力を均一にして変則押しを許容する。

30

【0060】

図 5 には、前面パネル 9 の右側の部分拡大図が示されている。

図 5（a）は、側部サブ表示装置 3 1 0 が上端位置まで移動した状態を示す図であり、図 5（b）は、側部サブ表示装置 3 1 0 が下端位置まで移動した状態を示す図である。

【0061】

図 5（a）に示されているように、側部サブ表示装置 3 1 0 が通常位置から上端位置に移動すると、それまで側部サブ表示装置 3 1 0 の後方に隠れていた「CHANCE」の文字が描かれた第 1 期待度表示部 3 4 0 が視認可能となる。

一方、図 5（b）に示されているように、側部サブ表示装置 3 1 0 が通常位置から下端位置に移動すると、それまで側部サブ表示装置 3 1 0 の後方に隠れていた「激アツ」の文字が描かれた第 2 期待度表示部 3 5 0 が視認可能となる。

40

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

【0062】

図 6 には、上部ユニット 2 2 0 の分解斜視図が示されている。なお、図 3 で説明した構成要素と同一もしくは相当する構成要素には同一の符号を付し、重複した説明は省略する。

50

図 6 に示されているように、上部ユニット 2 2 0 は、上部ユニット本体部 2 2 1 と、画像表示装置 3 と、演出制御装置 7 0 と、パイロットランプ 7 a と、上側発光装飾部 7 b , 7 b と、スピーカ 4 , 4 と、スピーカカバー 2 2 4 , 2 2 4 と、導光パネル 2 2 3 と、上部サブ表示装置 2 2 5 ( 後述 ) と、可動演出装置 2 2 6 ( 後述 ) と、確率決定表示器 2 2 8 ( 後述 ) と、を備えている。

#### 【 0 0 6 3 】

上部ユニット本体部 2 2 1 は、天井壁部 2 2 1 a と、底面をなす仕切り部 2 2 1 b と、左側壁部 2 2 1 c と、右側壁部 2 2 1 d と、を備えている。

パイロットランプ 7 a は、パイロット発光部 7 a 1 と、パイロットレンズ部材 7 a 2 と、を備えており、天井壁部 2 2 1 a に配設されている。

上側発光装飾部 7 b , 7 b は、左側壁部 2 2 1 c 、右側壁部 2 2 1 d の前面側にそれぞれ配設されている。

スピーカ 4 , 4 は天井壁部 2 2 1 a の両側にそれぞれ配設され、スピーカ 4 , 4 の前面側にそれぞれスピーカカバー 2 2 4 , 2 2 4 が配設されている。

#### 【 0 0 6 4 】

導光パネル 2 2 3 は、透明なアクリル板であり、通常時は導光パネル 2 2 3 の後方に配設された画像表示装置 3 による演出表示等を視認可能となっているが、導光パネル 2 2 3 の端面から入射させた光を導光パネル 2 2 3 の左側領域、右側領域、及び中央領域に形成された文字部分で導光パネル 2 2 3 の前方に反射させることにより、当該文字部分を間接的に発光させることが可能となっている。なお、導光パネル 2 2 3 の端面に沿って設けられた光源はフルカラー L E D であり、左側領域、右側領域、及び中央領域に形成された文字部分をそれぞれフルカラーで発光させることが可能となっている。

#### 【 0 0 6 5 】

上部サブ表示装置 2 2 5 は、画像表示装置 3 と同様、例えば液晶表示パネルで構成され、遊技に関する演出表示のほか、様々な情報を表示する。上部サブ表示装置 2 2 5 の上端には左右方向に突出する軸部材 2 2 5 a が設けられている。図示は省略するが、駆動部の駆動力によって、軸部材 2 2 5 a を回動させることにより、上部サブ表示装置 2 2 5 を前後方向に揺動させることが可能となっている。さらに、駆動部の駆動力によって、軸部材 2 2 5 a を左右方向にスライド移動させることにより、上部サブ表示装置 2 2 5 を左右方向にスライド移動させることが可能となっている。

#### 【 0 0 6 6 】

可動演出装置 2 2 6 は、上部サブ表示装置 2 2 5 の裏面側に退避した状態と、上部サブ表示装置 2 2 5 の下端から出現した状態と、に変換可能となっており、動作によって上部サブ表示装置 2 2 5 による演出表示の補助を行う。可動演出装置 2 2 6 は、上部サブ表示装置 2 2 5 の裏面側に退避した状態では、遊技者からは視認不能な状態となり、上部サブ表示装置 2 2 5 の下端から出現した状態となることで遊技者から視認可能となる。

#### 【 0 0 6 7 】

確率決定表示器 2 2 8 は、セグメント L E D である第 1 確率決定表示器 2 2 8 a と、第 2 確率決定表示器 2 2 8 b と、を備えており、左側壁部 2 2 1 c の内壁部分に配設されている。つまり、確率決定表示器 2 2 8 は、演出空間部 R を構成する矩形凹室内に配設され、遊技者からは視認し難くなっている。これにより、本実施形態のスロットマシン 1 は、遊技者から視認し難い状態で配設される表示手段としての確率決定表示器 2 2 8 を備えたこととなる。なお、確率決定表示器 2 2 8 は、遊技者から視認し難い場所に設けられていれば良く、前面枠 2 の下部 ( 例えば、化粧パネル 2 5 a の隅等 ) に設けるようにしても良い。

#### 【 0 0 6 8 】

図 7 には、上部サブ表示装置 2 2 5 及び可動演出装置 2 2 6 の動作前後の状態が示されている。図 7 ( a ) は、上部サブ表示装置 2 2 5 及び可動演出装置 2 2 6 の動作前の状態を示す図であり、図 7 ( b ) は、動作後の状態を示す図である。

#### 【 0 0 6 9 】

図7(a)に示されているように、天井壁部221aはその内壁部分に上部サブ表示装置225を収納可能な収納空間部221a1を備えるとともに、収納空間部221a1の前方に遮蔽部221a2を備えている。

収納空間部221a1は、上部サブ表示装置225をその表示画面が水平な状態で収納可能であるとともに、上部サブ表示装置225を左右方向にスライド移動させることが可能な領域となっている。遮蔽部221a2は、庇のように収納空間部221a1の前方に差し出ている。

これにより、動作前の上部サブ表示装置225、すなわち、収納空間部221a1に収納されている状態(下向き状態)の上部サブ表示装置225は、遮蔽部221a2によって遮られ前方からは視認できない状態となっている。

10

#### 【0070】

図7(b)に示されているように、上部サブ表示装置225の動作が開始されると、上部サブ表示装置225はその表示画面が水平な状態から水平面に対して垂直となる状態に変換され、前方から当該表示画面を視認可能な状態(前向き状態)となる。また、可動演出装置226の動作が開始されると、可動演出装置226は上部サブ表示装置225の下端から出現して視認可能な状態となる。

#### 【0071】

図8は、スロットマシン1の制御系の概略構成を示すブロック図である。なお、図1で説明した構成要素と同一もしくは相当する構成要素には同一の符号を付し、重複した説明は省略する。

20

#### 【0072】

図8に示されているように、当該スロットマシン1の制御系は、遊技を統括的に制御する遊技制御装置(メイン制御装置)50と、この遊技制御装置50の制御下で遊技の演出に関する制御を統括的に行う演出制御装置(サブ制御装置)70と、これらの制御装置に電源を供給する電源装置40とを備えている。この制御系の構成要素は、それぞれ当該スロットマシン1の筐体内部に配設されている。また、電源装置40は、停電時にRAM50c及びRAM70c(後述)に記憶されたデータが保持されるようにバックアップ電源を供給するよう構成されている。

#### 【0073】

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

30

#### 【0074】

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

#### 【0075】

ROM50bには、各種処理を実行するための制御プログラムや制御データのほか、内部抽選用の判定値(判定テーブル)等が格納されている。

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

40

#### 【0076】

RAM50cは、スタート操作に基づきCPU50aがサンプリングした内部抽選用の乱数の記憶領域、各種データ(例えば、クレジット数のデータ、賭数のデータ、内部当選

50

状態のデータ、所定の図柄組合せ態様が導出されることに基づく払い出しに係るデータ、内部抽選の当選確率値を示すデータ等)を一時的に記憶する記憶領域、並びにCPU 50aの作業領域を提供する。

#### 【0077】

I/F 50dは、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、メダル投入検出スイッチ51、スタートレバースイッチ52、リール停止スイッチ53(第1リール(左)停止スイッチ53a、第2リール(中)停止スイッチ53b、第3リール(右)停止スイッチ53c)、リール位置検出スイッチ54(左リール位置検出スイッチ54a、中リール位置検出スイッチ54b、右リール位置検出スイッチ54c)、マックスベットスイッチ57、払戻ボタンスイッチ58、払出メダル検出スイッチ59、設定装置60、リセットスイッチ61、扉開閉検出スイッチ62、電波検出スイッチ81、メダル満杯スイッチ82等から出力された各種信号を、CPU 50aに対して供給する。

#### 【0078】

ここで、メダル投入検出スイッチ51は、流路切替ソレノイド(メダルセレクタ)68に設けられてメダル投入部15から投入されたメダルの通過を検出するものであり、この検出情報に基づいてメダルの投入枚数がカウントされる。

スタートレバースイッチ52は、スタートレバー21が操作されたことを検出するためのスイッチである。

リール停止スイッチ53の第1リール(左)停止スイッチ53a、第2リール(中)停止スイッチ53b、第3リール(右)停止スイッチ53cは、それぞれに対応するリールストップボタン24a, 24b, 24cが操作されたことを検出するためのスイッチである。

リール位置検出スイッチ54の左リール位置検出スイッチ54a、中リール位置検出スイッチ54b、右リール位置検出スイッチ54cは、それぞれに対応するリール6a, 6b, 6cの回動位相を検出するためのスイッチである。

#### 【0079】

マックスベットスイッチ57は、マックスベットボタン17が操作されたことを検出するためのスイッチである。

払戻ボタンスイッチ58は、払戻ボタン20が操作されたことを検出するためのスイッチである。

払出メダル検出スイッチ59は、メダル払出装置63から払い出されたメダルを検出するものであり、このスイッチからの検出信号を計数することでメダルの払出枚数がカウントされる。

#### 【0080】

設定装置60は、設定変更操作に基づき、当該スロットマシン1の設定を切り換えるためのものである。この設定装置60により、例えば、1ゲーム毎の内部抽選における各種入賞の当選確率(内部当選確率)や機械割が異なる複数の設定(例えば、設定1~6)の何れかに設定される。

#### 【0081】

リセットスイッチ61は、例えば、鍵穴23に差し込まれた鍵が前面枠2を開放する時とは逆に回動されたことを検出し、この検出に基づき当該スロットマシン1をリセットするためのスイッチである。なお、遊技制御装置50は、リセットスイッチ61からの検出信号に基づき、例えば、当該スロットマシン1のエラー状態を解除する。

また、扉開閉検出スイッチ62は前面枠2の開放状態を検出するためのスイッチである。

#### 【0082】

電波検出スイッチ81は、異常な電波を検出するためのもので、不正行為を防止するためのものである。メダル満杯スイッチ82は、メダル払出装置63のホッパー内のメダルが満杯であることを検出するものである。

#### 【0083】



また、I/F 50 d は、CPU 50 a から出力された制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、演出制御装置 70、クレジット数表示部 11、遊技進行表示部 12、払出数表示部 13、遊技状態表示部 18、ベット数表示部 19、メダル払出装置 63、リール用モータ 64（左リール用モータ 64 a、中リール用モータ 64 b、右リール用モータ 64 c）、外部信号出力端子（当該スロットマシン 1 とは別体で設けられた管理装置等と接続する端子）33、流路切替ソレノイド 68、確率決定表示器 228 等に出力する。これによって、遊技制御装置 50 による各種構成要素の制御を可能としている。

#### 【0084】

なお、外部信号出力端子 33 に出力される制御信号としては、例えば、スタートレバー 21 の操作時に出力される賭数を示す信号（遊技メダル投入信号）、メダルの払い出し時に出力される払い出されたメダル数を示す信号（遊技メダル払出信号）、ビッグボーナス状態中であることを示す信号（BB 信号）、レギュラーボーナス状態中であることを示す信号（RB 信号）、リプレイタイム状態中であることを示す信号（RT 信号）、前面枠 2 が開放された時又は設定変更時に出力される信号（セキュリティ信号）等がある。なお、CPU に一意に設定された遊技制御装置を識別可能な識別情報（チップ ID）を電源投入後などの出力イベントが発生した場合に出力するようにしても良い。

#### 【0085】

遊技制御装置 50 は、例えば、CPU 50 a が所定サイクル時間毎に乱数を更新（例えば、+1）し、スタートレバースイッチ 52 による検出タイミングで、その時点の乱数をサンプリングする制御を行い、サンプリングされた乱数を内部抽選用の乱数として内部抽選を行う。

また、遊技制御装置 50 は、内部抽選結果と、リールストップボタン 24 a、24 b、24 c の停止操作タイミングとに基づいて、対応する停止制御テーブルを参照し、リール用モータ 64 a、64 b、64 c の動作を制御することにより、図柄表示窓 5 に所定の図柄が停止表示されるようにリール 6 a、6 b、6 c を停止させる。なお、乱数発生器 50 e により発生された乱数をサンプリングするようにしても良い。

#### 【0086】

さらに、遊技制御装置 50 は、内部当選した入賞に対応する図柄組合せ態様を構成する図柄が、有効ラインに到達する前に停止操作が行われた場合には、リール 6 a、6 b、6 c を停止させるタイミングを遅らせて当該図柄が有効ライン上に停止表示されるようにする、いわゆる引き込み停止制御を行う。

また、内部当選していない入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成されるタイミングで停止操作が行われた場合に、リール 6 a、6 b、6 c を停止させるタイミングを遅らせて、有効ライン上に形成されうる図柄組合せ態様を構成する図柄が有効ラインを通り過ぎるようにする、いわゆる蹴飛ばし停止制御を行う。

なお、遊技制御装置 50 による引き込み停止制御、蹴飛ばし停止制御において、停止タイミングを変化可能とする（遅延させる）時間値は予め定められており、通常（1 リールにつき 21 コマの場合）は停止操作が行われた位置から所定の図柄数（例えば、4 コマ）の範囲内で引き込んだり蹴飛ばしたりすることが可能な時間値となっている。

#### 【0087】

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

#### 【0088】

また、演出制御装置 70 は、遊技制御装置 50 から供給される遊技に関する情報に基づいて、ストップボタン LED 66、側部サブ表示装置 310（第 1 サブ表示器）、上部サブ表示装置 225（第 2 サブ表示器）、確変決定演出部 400 の制御を行う。さらに、演

10

20

30

40

50

出ボタン 10 からの入力情報に基づき、演出態様を変化させる制御等を行う。操作入力部スイッチ 30c からの入力情報に基づき、側部サブ表示装置 310 の表示内容を切り替える制御等を行う。赤外線スイッチ 91, 92 からの入力情報に基づき、一発告知表示部 9f を点灯させる制御を行う。なお、ストップボタン LED 66 は、停止有効コマンドの受信に基づき有効報知点灯状態となり、停止コマンドの受信に基づき無効報知点灯状態となる。なお、無効報知点灯状態を消灯状態としても良い。

#### 【0089】

ここで、遊技制御装置 50 から供給される遊技に関する情報には、スタートレバー 21 が操作されてゲームが開始された時点で出力される賭数情報（例えば、賭数に応じたパルス数を出力し、賭数とゲーム数とを伝達する情報）、内部抽選による抽選結果を示す内部当選情報、現在の遊技状態（通常遊技状態、BB 状態、RB 状態、RT 状態等）を示す遊技状態情報、変動表示中のリール 6 に対応するリールストップボタン 24 が操作されたことを示すリール停止情報等が含まれる。

#### 【0090】

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

#### 【0091】

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

#### 【0092】

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

#### 【0093】

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

#### 【0094】

図 9(a) には、スロットマシン 1 が備えるリール 6a, 6b, 6c の外周面を構成するリールシール（シート）6d に形成されている図柄の配列の一例が示されている。

図 9(a) に示されているように、リールシール 6d には、「黒 7」、「白 7」、「BAR」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「リプレイ」の識別可能な 7 種類の図柄が所定の順序で配置されている。各リールシール 6d の上下端部は、リール 6 に巻きつけた際に継ぎ目となる部分である。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 9 5 】

図 9 ( b ) には、図柄表示窓 9 a から視認される 3 × 3 の図柄行列に対する所定の有効化可能ラインが示されている。

図 9 ( b ) に示されているように、本実施形態では各リール 6 a , 6 b , 6 c 中段の図柄を横切るライン ( 中段ライン ) が有効化可能ラインとなっている。そして、遊技者によるメダルの投入又はクレジットからの入力 ( 「 賭操作 」 ) によって賭数 ( ベット数 ) が所定数 ( 例えば 3 ) となることで有効化可能ラインが有効化され ( いわゆる 3 枚がけ専用 ) 、この有効ライン上に形成された図柄組合せ態様 ( 出目 ) に基づいて入賞 ( 役 ) の成立 / 不成立が判断される。

## 【 0 0 9 6 】

入賞が成立する場合には、有効ライン上に所定の図柄が 3 つ並ぶ場合の他、見た目上で他のラインで所定の図柄が 3 つ並ぶ場合もある。このようなラインとしては、各リール 6 a , 6 b , 6 c 上段の図柄を横切るライン ( 上段ライン ) がある。なお、各リール 6 a , 6 b , 6 c 下段の図柄を横切るライン ( 下段ライン ) や、上記以外の各リール 6 a , 6 b , 6 c の図柄表示窓 9 a に臨む前面部 ( 視認可能な部分 ) を横切るように位置する仮想的なラインに見た目上図柄が並ぶようにしても良い。以下、有効ライン ( 中段ライン ) や、入賞時に見た目上図柄が整列可能なライン ( 上段ライン ) 、その他のライン ( 下段ライン等 ) をまとめて図柄整列ラインと称する。

## 【 0 0 9 7 】

図 1 0 には、本実施形態のスロットマシン 1 における入賞役の種類、各入賞役に対応する図柄組合せ態様及び入賞内容が示されている。

本実施形態のスロットマシン 1 では、特別入賞役としてビッグボーナス入賞役 ( B B 入賞役 ) 及びレギュラーボーナス入賞役 ( R - B 入賞役 ( C T ; チャレンジタイム ) ) が定められている。また、B B 入賞役として「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」からなるスーパービッグボーナス入賞役 ( S - B B 入賞役 ) と、「白 7 - 白 7 - 白 7」からなるノーマルビッグボーナス入賞役 ( N - B B 入賞役 ) とが設けられている。各特別入賞役の当選フラグ ( 内部抽選に当選したときにセットされるフラグ ) は区別して扱われる。なお、特別入賞役に内部当選した場合は、内部当選したゲームで当該特別入賞役の入賞を成立できなくても、当選フラグは次ゲームに持ち越され、以降のゲームにおいて特別入賞役の入賞を成立させることができる。

## 【 0 0 9 8 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、通常入賞役 ( 小役 ) としてスイカ入賞役、チェリー入賞役、ベル入賞役、1 枚役 A ~ C 入賞役、リプレイ 1、2 入賞役、シングルボーナス入賞役 ( S I N - B 入賞役 ) が定められている。

通常入賞役 ( 小役 ) に内部当選した場合は、内部当選したゲームでのみ当該通常入賞役 ( 小役 ) の入賞を成立させることができる。例えば、停止操作のタイミングによって通常入賞役 ( 例えば、スイカ入賞役 ) の入賞を成立させることができなかった場合 ( いわゆる取りこぼし ) 、この通常入賞役 ( 小役 ) の当選フラグはクリアされ、次ゲームには持ち越されない。

## 【 0 0 9 9 】

図 1 0 に示されているように、「黒 7 - 黒 7 - 黒 7」のボーナス図柄組合せ態様が図柄整列ライン ( 有効ライン ) 上に形成された場合に成立する S - B B 入賞役が成立すると、特別遊技状態としての S - B B 状態が発生する。S - B B 入賞役の入賞の成立に伴うメダルの払い出しは 0 枚である。S - B B 状態では、例えば、通常遊技状態や確変遊技状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となる判定テーブルを使用したゲームが実行される。そして、S - B B 状態において遊技者に払い出したメダルの総数が 3 6 1 枚以上となったとき ( 3 6 0 枚を超えたとき ) に終了となる。なお、S - B B 状態においては、メダルの総払出数が規定数となるまで J A C ゲーム ( J A C イン入賞が成立すると所定の入賞役の内部当選確率が高確率となるゲーム ) を繰り返し実行するようにしてもよく、また、J A C ゲームと通常入賞役 ( 小役 ) の内部当選確率が高確率となるゲームとを組み合わせて実

10

20

30

40

50

行するようにしてもよい。

【0100】

一方、「白7 - 白7 - 白7」のボーナス図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立するN-BB入賞役が成立すると、特別遊技状態としてのN-BB状態が発生する。N-BB入賞役の入賞の成立に伴うメダルの払い出しは0枚である。N-BB状態では、S-BB状態と同様の制御が行われる。以下の説明において、S-BB状態とN-BB状態とを区別しない場合は単にBB状態と称する。そして、N-BB状態において遊技者に払い出したメダルの総数が301枚以上となったとき（300枚を超えたとき）に終了となる。なお、N-BB状態においても、メダルの総払出数が規定数となるまでJACゲームを繰り返し実行するようにしてもよく、また、JACゲームと通常入賞役（小役）の内部当選確率が高確率となるゲームとを組み合わせるよう実行するようにしてもよい。

10

【0101】

R-B入賞は「BAR - BAR - BAR」のボーナス図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞である。R-B入賞役の入賞が成立すると、特別遊技状態としてのRB状態が発生する。R-B入賞役の入賞の成立に伴うメダルの払い出しは0枚である。R-B状態では、例えば、通常遊技状態よりも通常入賞役（小役）の内部当選確率が高確率となる判定テーブルを使用したゲームが実行される。そして、R-B状態において遊技者にメダルの総数が100枚を超えたときに終了となる。

【0102】

20

スイカ入賞は、「スイカ - スイカ - スイカ」の図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞で、5枚のメダルが払い出される。スイカ入賞役には、通常スイカ入賞役とレアスイカ入賞役（レア小役）とがある。レアスイカ入賞役には、弱スイカ入賞役と強スイカ入賞役とがあり、見た目上は同じスイカ入賞役であっても内部抽選に当選したときにセットされるフラグが区別されて扱われる。レア小役である弱スイカ入賞役と強スイカ入賞役はボーナス当選と重複して内部当選する可能性がある。

【0103】

チェリー入賞は、「チェリー - ANY - ANY」の図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞で、1枚のメダルが払い出される。ここで、「ANY」は何れの図柄であってもよいことを示す。チェリー入賞役には、通常チェリー入賞役とレアチェリー入賞役（レア小役）とがある。レアチェリー入賞役には、弱チェリー入賞役と強チェリー入賞役と中段チェリー入賞役とがあり、見た目上は同じチェリー入賞役であっても例えばチェリー入賞役の入賞が成立したときの右リール6cの停止図柄の種類に応じて区別されて扱われる。また、内部抽選に当選したときにセットされるフラグも区別されて扱われる。レア小役である弱チェリー入賞役、強チェリー入賞役、中段チェリー入賞役はボーナス当選と重複して内部当選する可能性がある。

30

【0104】

ベル入賞は、「ベル - ベル - ベル」の図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞で、通常遊技状態においては10枚のメダルが払い出され、R-B状態においては12枚のメダルが払い出される。

40

【0105】

1枚役A入賞は、「リプレイ - リプレイ - チェリー」の図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞である。1枚役B入賞は、「リプレイ - ベル - ベル」の図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞である。1枚役C入賞は、「ベル - スイカ - スイカ」の図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞である。各1枚役入賞が成立すると、1枚のメダルが払い出される。1枚役A入賞役、1枚役B入賞役、及び1枚役C入賞役はレア小役として扱われ、ボーナス当選と重複して内部当選する可能性がある。

50

## 【 0 1 0 6 】

リプレイ 1 入賞は、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の図柄組合せ態様の図柄組合せ態様（リプレイ 1 入賞）が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞である。リプレイ 2 入賞は、「リプレイ - リプレイ - ベル」の図柄組合せ態様（リプレイ 2 入賞）が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞である。リプレイ 1 入賞役の入賞が成立すると、改めて賭操作することなくゲームを実行できる再遊技（リプレイゲーム）が付与される。一方、リプレイ 2 入賞役の入賞が成立すると、遊技者がマックスベットボタン 17 を押下することによりゲームを実行できる再遊技が付与される。何れのリプレイ入賞役の入賞が成立してもメダルの払い出しは 0 枚である。

## 【 0 1 0 7 】

S I N - B 入賞は、「白 7 - B A R - B A R」の図柄組合せ態様が図柄整列ライン（有効ライン）上に形成された場合に成立する入賞である。S I N - B 入賞役の入賞が成立すると、「J A C ゲーム」が実行される。この「J A C ゲーム」は特別遊技状態のときに実行される「J A C ゲーム」とは異なり、通常入賞役の内部当選確率は通常遊技状態のときと同じ確率である。また、この「J A C ゲーム」は 1 回で終了する。S I N - B 入賞役の入賞の成立に伴うメダルの払い出しは 0 枚である。

## 【 0 1 0 8 】

本実施形態のスロットマシン 1 では、同一ゲームにおいて、特別入賞と小役入賞とが重複して内部当選可能となっている。重複して内部当選した場合、有効ライン上に導出される入賞の優先順位は、例えば、リプレイ入賞 > リプレイ入賞以外の小役入賞 > 特別入賞とする。すなわち、特別入賞の当選フラグが持ち越されていても、小役入賞に内部当選している場合は当該小役入賞の成立が優先され、当該小役入賞が成立するように引き込み停止制御がなされる。これにより、本実施形態のスロットマシン 1 において再遊技役（リプレイ入賞役）は特別入賞役に優先して入賞が成立するよう構成したこととなる。

## 【 0 1 0 9 】

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

## 【 0 1 1 0 】

図 11 ( a ) ~ ( c ) には、本実施形態のスロットマシン 1 において、通常入賞役（小役）が内部当選した場合（特別入賞役と小役とが重複して内部当選した場合を含む）に導出可能な所謂チャンス目が示されている。チャンス目には、例えば、図 11 ( a ) に示されているように、有効ライン上に「リプレイ - リプレイ - チェリー」が形成される場合がある。また、この他にも、同図 ( b ) に示されているように、左リール 6 a 中段に「ベル」が形成され、中リール 6 b 及び右リール 6 c の中段には「ベル」、「スイカ」以外の図柄（ハズレ図柄）が形成される場合や、同図 ( c ) に示されているように、有効ライン上に「リプレイ - ベル - ベル」が形成される場合がある。

## 【 0 1 1 1 】

図 11 ( d ) ~ ( f ) には、本実施形態のスロットマシン 1 において、特別入賞役が内部当選した場合（特別入賞役と小役とが重複して内部当選した場合を含む）に導出可能な所謂激アツ目が示されている。激アツ目には、例えば、図 11 ( d ) に示されているように、左リール 6 a の上段及び中段に「白 7」が形成され、下段に「スイカ」が形成される場合がある。また、この他にも、同図 ( e ) に示されているように、左リール 6 a の上段に「黒 7」、中段に「チェリー」、下段に「スイカ」が形成される場合や、同図 ( f ) に示されているように、左リール 6 a の上段に「スイカ」、中段に「B A R」、下段に「スイカ」が形成される場合がある。なお、中リール 6 b 及び右リール 6 c の「回転中」は何れの図柄であってもよいことを示す。

## 【 0 1 1 2 】

図 12 ( a ) には、遊技制御装置 50 で制御される遊技状態を説明するための遊技状態

10

20

30

40

50

遷移図が示されている。なお、電源を投入した直後は、通常（低確率）遊技状態（非ＲＴ状態）ＳＴ１０でゲームが開始されるものとする。

【０１１３】

通常遊技状態ＳＴ１０は、特別入賞役（ボーナス入賞役）の当選確率は低確率状態となっている。また、通常遊技状態ＳＴ１０は、ＲＴ状態ではない非ＲＴ状態であって、リプレイ入賞役（リプレイ１入賞役、リプレイ２入賞役）の当選確率も低確率状態となっている。

【０１１４】

通常遊技状態ＳＴ１０で、特別入賞役（ボーナス入賞役）であるＲＢ入賞役又はＢＢ入賞役に当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、特別遊技状態ＳＴ２０に移行する。なお、特別入賞に当選した際、確率抽選が行われ当該確率抽選に当選すると、特別遊技状態ＳＴ２０終了後の確率状態は特別入賞役（ボーナス入賞役）が高確率で当選する確変遊技状態ＳＴ３０となる。一方、当該確率抽選に当選しないと、特別遊技状態ＳＴ２０終了後の確率状態は特別入賞役（ボーナス入賞役）が低確率で当選する通常遊技状態ＳＴ１０となる。

10

【０１１５】

特別遊技状態ＳＴ２０では、通常遊技状態ＳＴ１０や確変遊技状態ＳＴ３０よりも通常入賞役（小役）の当選確率が高確率となるゲームが実行される。そして、遊技者に払い出したメダルの総数が所定枚数を超えると特別遊技状態ＳＴ２０が終了する。そして、高確移行条件が成立している場合（確率抽選に当選している場合）は、確変（高確率）遊技状態（非ＲＴ状態）ＳＴ３０に移行する。一方、低確移行条件が成立している場合（確率抽選に当選していない場合）は、通常（低確率）遊技状態（非ＲＴ状態）ＳＴ１０に移行する。

20

【０１１６】

確変遊技状態ＳＴ３０は、特別入賞役の当選確率が通常遊技状態ＳＴ１０よりも高確率となっている。このため、確変遊技状態ＳＴ３０では通常遊技状態ＳＴ１０の場合に比較して特別入賞役への当選を期待できるようになっている。また、確変遊技状態ＳＴ３０は、ＲＴ状態ではない非ＲＴ状態であって、リプレイ入賞役（リプレイ１入賞役、リプレイ２入賞役）の当選確率は低確率状態となっている。

【０１１７】

確変遊技状態ＳＴ３０で、特別入賞役（ボーナス入賞役）であるＲＢ入賞役又はＢＢ入賞役に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、特別遊技状態ＳＴ２０に移行する。

30

また、確変遊技状態ＳＴ３０で、ＳＩＮ-Ｂ入賞役に当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されなかった場合は通常遊技状態ＳＴ１０に移行する。

【０１１８】

また、通常遊技状態ＳＴ１０又は確変遊技状態ＳＴ３０で、ＳＩＮ-Ｂ入賞役に当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、ＪＡＣゲームＳＴ４０に移行する。

ＪＡＣゲームＳＴ４０では、特別入賞役及び通常入賞役（小役）の内部当選確率が通常遊技状態ＳＴ１０と同様に低確率であるゲームが１回だけ実行される。そして、ＪＡＣゲームＳＴ４０が終了すると、通常遊技状態ＳＴ１０に移行する。

40

【０１１９】

図１２（ｂ）には、演出制御装置７０で制御される演出モードを説明するための演出モード遷移図が示されている。

【０１２０】

特別遊技演出モードＳＴ１１０は、遊技制御装置５０により制御される遊技状態が特別遊技状態ＳＴ２０に移行したときに設定される演出モードである。特別遊技状態ＳＴ２０である期間中は、特別遊技演出モードＳＴ１１０が継続するようになっている。そして、特別遊技状態ＳＴ２０が終了すると、演出制御装置７０によって確変決定ルーレット演出

50

(後述)が実行され、所定の割合で確変報知演出モードST120、高確率曖昧演出モードST130、低確率曖昧演出モードST140、通常報知演出モードST160の何れかに移行する。

#### 【0121】

ここで、特別遊技演出モードST110から高確率曖昧演出モードST130に移行するケースとしては、遊技制御装置50により行われる確率抽選の抽選結果が当たりであり、且つ、演出制御装置70により行われるルーレット演出処理(図49参照)にて確率曖昧演出モードとすることが決定された場合がある。また、特別遊技演出モードST110から低確率曖昧演出モードST140に移行するケースとしては、遊技制御装置50により行われる確率抽選の抽選結果がはずれであり、且つ、演出制御装置70により行われるルーレット演出処理にて確率曖昧演出モードとすることが決定された場合がある。

10

#### 【0122】

確変報知演出モードST120は、確率状態が確変状態(高確率状態)にあることを明確に報知する演出モードである。確変報知演出モードST120において、高確率曖昧演出モードに移行するか否かを決定するための確率曖昧抽選に当選した場合などの曖昧条件が成立すると、高確率曖昧演出モードST130に移行する。

#### 【0123】

また、確変報知演出モードST120において、SIN-B入賞役に当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されなかった場合は低確率曖昧演出モードST140に移行する。

一方、確変報知演出モードST120において、SIN-B入賞役に当選し、対応する図柄組合せ態様が導出された場合は確率状態が低確率状態であることを明確に報知する通常報知演出モードST160に移行する。ここで、SIN-B入賞役の入賞が成立した場合に通常報知演出モードST160に移行するのは、SIN-B入賞役に対応する図柄組合せ態様が導出されることにより、通常遊技状態ST10に移行することが明らかとなるためである。

20

#### 【0124】

高確率曖昧演出モードST130は、確率状態が確変状態にあるのか低確率状態にあるのかを明確に報知しない演出モードである。なお、高確率曖昧演出モードST130では、確率状態を明確には報知しないものの確率状態は遊技制御装置50によって確変状態に設定されている。高確率曖昧演出モードST130において、確率状態を明確に報知するか否かを決定するための確率報知抽選に当選した場合などの報知条件が成立すると、確変報知演出モードST120に移行する。

30

#### 【0125】

また、高確率曖昧演出モードST130において、SIN-B入賞役に当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されなかった場合は低確率曖昧演出モードST150に移行する。

一方、高確率曖昧演出モードST130において、SIN-B入賞役に当選し、対応する図柄組合せ態様が導出された場合は通常報知演出モードST160に移行する。

#### 【0126】

低確率曖昧演出モードST140は、確率状態が確変状態にあるのか低確率状態にあるのかを明確に報知しない演出モードである。なお、低確率曖昧演出モードST140では、確率状態を明確には報知しないものの確率状態は遊技制御装置50により低確率状態に設定されている。なお、上述した低確率曖昧演出モードST140と低確率曖昧演出モードST150は同じ演出モードであるため、以下低確率曖昧演出モードST140についてのみ説明する。

40

#### 【0127】

低確率曖昧演出モードST140において、確率状態を明確に報知するか否かを決定するための確率報知抽選に当選した場合やSIN-B入賞役の入賞が成立した場合などの報知条件が成立すると、通常報知演出モードST160に移行する。

なお、高確率曖昧演出モードと低確率曖昧演出モードは見た目上では識別困難となるよ

50

うに設定されており、何れのモードとなっている場合であっても遊技者が確変遊技状態であることを期待しながら遊技を行えるようになっている。

#### 【0128】

図13には、通常遊技状態時の各当選役の分布を表した概念図（上段）と、確変遊技状態時の各当選役の分布を表した概念図（下段）と、が示されている。

図13の上段に示されているように、通常遊技状態時は、外れに単独当選する外れ当選、小役（通常入賞役）に単独当選する小役（通常入賞役）当選、R B入賞役に単独当選するR B単独当選、B B入賞役に単独当選するB B単独当選、一枚役入賞役とR B入賞役に重複当選する一枚役 & R B重複当選、一枚役入賞役とB B入賞役に重複当選する一枚役 & B B重複当選、スイカ入賞役とR B入賞役に重複当選するスイカ & R B重複当選、スイカ入賞役とB B入賞役に重複当選するスイカ & B B重複当選、リプレイ2入賞役とR B入賞役に重複当選するリプレイ2 & R B重複当選、リプレイ2入賞役とB B入賞役に重複当選するリプレイ2 & B B重複当選、チェリー入賞役とR B入賞役に重複当選するチェリー & R B重複当選、チェリー入賞役とB B入賞役に重複当選するチェリー & B B重複当選、及び、S I B - B入賞役に単独当選するS I N - B当選が所定の割合で分布している。

ここで、通常入賞役とは、リプレイ1入賞役、リプレイ2入賞役、ベル入賞役、スイカ入賞役、チェリー入賞役、1枚役入賞役を指すものである。また、レア小役とは、リプレイ2入賞役、スイカ入賞役、チェリー入賞役、1枚役A～C入賞役を指すものである。

#### 【0129】

図13の下段に示されているように、確変遊技状態時は、一枚役 & R B重複当選、一枚役 & B B重複当選、スイカ & R B重複当選、スイカ & B B重複当選、リプレイ2 & R B重複当選、リプレイ2 & B B重複当選、チェリー & R B重複当選、チェリー & B B重複当選の当選確率については通常遊技状態時よりも高くなるように設定し、外れの当選確率、小役（通常入賞役）の当選確率、R B入賞役の単独当選確率、B B入賞役の単独当選確率、及びS I N - B入賞役の当選確率については通常遊技状態時と同じになるように設定（維持）している。

これは、通常遊技状態において単独当選していたレア小役（通常入賞役の一部であるチェリー入賞役、スイカ入賞役、1枚役A～C入賞役、リプレイ2入賞役）に対して特別入賞役が重複して当選するように設定することで実現され、このようにすることで通常遊技状態と確変遊技状態のメダルの払出率（通常中ベースと確変中ベース）を同じにすることが可能となり、過度に射幸心を煽ることがなくなるという利点がある。

ここで、遊技制御装置50は、確率変動状態において特別入賞役の単独当選の当選確率を通常遊技状態と同じ確率に維持したまま特別入賞役の重複当選の当選確率を通常遊技状態よりも高めたこととなる。また、確率変動状態において通常入賞役（小役）の当選確率を通常遊技状態と同じ確率に維持したこととなる。

#### 【0130】

なお、確変遊技状態時に外れの当選確率を低くする一方でレア小役の当選確率を高め、その分だけレア小役と特別入賞役が重複当選する当選確率を高くするようにしても良い。ただし、確変遊技状態時のメダルの払出率を抑えたい（過度に高めたくない）場合には、1枚役やチェリーなどの払出枚数が規定ベット数（3）よりも少ないレア小役の当選確率を高めて特別入賞役と重複当選するように設定すれば良い。

また、既存の通常入賞役の一部（例えば、5枚払い出しの強スイカ）をリールストップボタン24が予め定められた押し順又は変則的な押し順（所謂順押しやはさみ押しと呼ばれる左リール6aを最初に停止させる押し順以外の押し順で、中リール6bや右リール6cを最初に停止させる押し順に相当する）で操作された場合にしか入賞が成立しない変則小役（変則入賞役）とし、確変遊技状態時に確率を高める対象を変則小役（強スイカ）と特別入賞役の重複当選とすることでも、確変遊技状態時のメダルの払出率が高くなり過ぎることを抑制することができる。また、確率変動状態において変則小役の入賞が成立した場合に重複特別当選が発生しているかも知れないという期待感が通常遊技状態のときと比べて増すので、通常遊技状態と確率変動状態とでゲーム性に変化を持たせることができ、



確率変動状態における遊技の興趣を向上させることができる。さらに、予め定めた順序とは異なる変則順序で停止操作手段を操作することによって変則小役の入賞を成立させることができた遊技者のみが他の遊技者に比べて重複特別当選への期待感をより多く味わうことができるようになり、当該遊技者に優越感を与えることができる。

#### 【0131】

次に、遊技制御装置50による処理について説明する。遊技制御装置50による処理は、遊技を統括的に制御する遊技制御処理(図14参照)と、所定時間毎(例えば、約2ms毎)に行われるタイマ割込み処理(図15参照)とを含む。

#### 【0132】

##### 〔遊技制御処理〕

まず、遊技制御処理について説明する。図14には遊技制御処理の一例を示すフローチャートが示されている。この遊技制御処理は、スロットマシン1の電源が投入されることにより遊技制御装置50の電源が投入されることで、CPU50aがROM50bに記憶されている遊技制御処理の制御プログラムを読み出して実行することにより開始される。

#### 【0133】

遊技制御処理では、まず、遊技制御装置50のCPU50a内のレジスタの初期化やRAM50cに記憶されている遊技データの初期化などを行う電源投入時処理を実行する(ステップS1)。

#### 【0134】

次いで、賭操作(すなわち、メダル投入部15からのメダル投入又はクレジットからの入力)や、リプレイ1入賞の成立に基づく自動賭操作により賭数を設定し、賭数コマンドを演出制御装置70に送信する賭数/クレジット数制御処理を実行する(ステップS2)。

その後、払戻ボタン20が操作されたか否かを判定し、操作されたと判定した場合に、投入されたメダルの払い戻し及びクレジットとして記憶されているメダルの払い戻しを行うとともに、清算コマンドを演出制御装置70に送信するメダル清算処理を実行する(ステップS3)。

#### 【0135】

そして、ベット数が上限値(例えば規定ベット数である3)であるかを判定し(ステップS4)、ベット数が上限値に達していない場合(ステップS4;N)は、ステップS2に戻る。また、ベット数が上限値に達している場合(ステップS4;Y)は、スタートレバー21が操作されたか否かを判定する(ステップS5)。

#### 【0136】

スタートレバー21が操作されていない場合(ステップS5;N)は、ステップS2に戻る。また、スタートレバー21が操作された場合(ステップS5;Y)には、リプレイ入賞の成立に基づき設定される再遊技フラグをクリアし(ステップS6)、流路切替ソレノイド(セレクト)68を動作してメダルの投入ができない投入規制状態に変換するメダル投入禁止動作を設定する(ステップS7)。

#### 【0137】

その後、遊技状態に応じた入賞役の内部抽選を行い、抽選結果に対応する抽選結果コマンドを演出制御装置70に送信する内部抽選処理(ステップS8)を行い、リールストップボタン24等の操作を所定時間に亘り無効にする演出であるフリーズ演出に関する設定として、内部抽選結果に基づきフリーズ演出の実行をセットしたり、フリーズ演出の実行までのゲーム数を管理したりするフリーズ演出設定処理を行う(ステップS9)。

#### 【0138】

次に、設定されたフリーズ演出を実行したり、リール6の変動開始(回転開始)を設定したりするリール回転開始処理(ステップS10)を行い、内部抽選の結果に基づき設定される入賞当選フラグと、リールストップボタン24の操作タイミングにより、各リール6の変動表示の停止(回転停止)に関する処理を行うリール回転停止処理(ステップS11)を行う。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 3 9 】

そして、リール位置検出スイッチ 5 4 からのリール位置情報（具体的には、リール位置検出スイッチ 5 4 により検出されたリール 6 の回動位相等）に基づいて有効ライン上に停止表示された図柄組合せ態様が入賞当選フラグに対応するものであるかを判定することで入賞の成立を判定し、入賞が成立している場合に払出枚数情報をセットする入賞判定処理（ステップ S 1 2）を行う。

## 【 0 1 4 0 】

その後、払出枚数情報に基づきクレジットの加算又はメダル払出装置 6 3 によるメダルの払い出しを行う払出制御処理（ステップ S 1 3）を行い、成立した条件に応じて図 1 2（a）に示した遊技状態（通常状態、特別遊技状態（S-B B 状態、N-B B 状態、R B 状態）、確変遊技状態）の移行を制御する遊技状態更新処理（ステップ S 1 4）を行う。そして、流路切替ソレノイド（セレクトア）6 8 を動作してメダルの投入が可能な投入許容状態に変換することによりメダル投入禁止動作を解除して（ステップ S 1 5）、ステップ S 2 に戻る。

## 【 0 1 4 1 】

## 〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図 1 5 に示されているように、タイマ割込み処理では、まず、所定のレジスタに保持されている値を R A M 5 0 c に移すレジスタ退避の処理（ステップ S 2 1）を行い、各種センサなどからの入力を取り込み、すなわち各入力ポートの状態を読み込む入力処理を実行する（ステップ S 2 2）。

## 【 0 1 4 2 】

この入力処理（ステップ S 2 2）で取り込まれる入力は、メダル投入検出スイッチ 5 1、スタートレバースwitch 5 2、リール停止スイッチ 5 3（第 1 リール（左）停止スイッチ 5 3 a、第 2 リール（中）停止スイッチ 5 3 b、第 3 リール（右）停止スイッチ 5 3 c）、リール位置検出スイッチ 5 4（左リール位置検出スイッチ 5 4 a、中リール位置検出スイッチ 5 4 b、右リール位置検出スイッチ 5 4 c）、マックスベットスイッチ 5 7、払戻ボタンスイッチ 5 8、払出メダル検出スイッチ 5 9、リセットスイッチ 6 1、扉開閉検出スイッチ 6 2、電波検出スイッチ 8 1、メダル満杯スイッチ 8 2 や設定装置 6 0 等からの入力である。

## 【 0 1 4 3 】

次に、セキュリティに関する処理として、メダル投入検出スイッチ 5 1 からの入力が異常を示す入力であった場合にこれに応じた処理を行ったり、メダル投入エラーコマンドを演出制御装置 7 0 に送信したりするメダル投入エラー監視処理（ステップ S 2 3）を行う。さらに、セキュリティに関する処理として、電波検出スイッチ 8 1 からの入力に基づき異常な電波の照射を検出した場合に対応する処理を行ったり、電波不正コマンドを演出制御装置 7 0 に送信したりする電波エラー監視処理（ステップ S 2 4）を行い、セキュリティに関する処理として、扉開閉検出スイッチ 6 2 からの入力に基づき前面枠 2 の状態を監視するとともに、前面枠 2 の開閉に応じて扉開放コマンド又は扉閉止コマンドを演出制御装置 7 0 に送信する扉開放監視処理（ステップ S 2 5）を行う。

## 【 0 1 4 4 】

次に、停電の発生を監視し、停電が発生した場合に停電発生時の処理を行う電源遮断処理（ステップ S 2 6）を行う。停電発生時の処理としては、例えば、メダルの払い出しの停止、R A M 5 0 c の情報のバックアップ、スタックポインタ、チェックサムの記憶等を行った後、R A M アクセスを禁止してスロットマシン 1 の電源が遮断されるのを待つ。なお、停電が発生していない場合は電源遮断処理（ステップ S 2 6）では処理を行わず、次のリール動作制御処理（ステップ S 2 7）を行う。

## 【 0 1 4 5 】

リール動作制御処理（ステップ S 2 7）では、フリーズ演出が行われる場合に設定されるフリーズ情報やリール更新情報に基づいてリール 6 の回転及び停止の出力設定を行う。その後、各種タイマの更新を行うタイマ更新処理（ステップ S 2 8）を行って、処理番号

に応じた分岐処理を行う（ステップ S 2 9）。

【 0 1 4 6 】

ステップ S 2 9 にて処理番号が「 0 」の場合は、メダル満杯スイッチ 8 2 からの入力に基づき、メダル払出装置 6 3 のホッパー内のメダルが満杯であることを監視するメダル満杯スイッチ監視処理（ステップ S 3 0）を行う。ステップ S 2 9 にて処理番号が「 1 」の場合は、払出メダル検出スイッチ 5 9 からの入力に基づきメダルの払い出しの異常を監視し、異常があった場合は演出制御装置 7 0 に払出スイッチエラーコマンドを送信する払出メダル検出スイッチエラー監視処理（ステップ S 3 1）を行う。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 2 9 にて処理番号が「 2 」の場合は、遊技進行表示部 1 2、ベット数表示部 1 9、クレジット数表示部 1 1、払出数表示部 1 3、遊技状態表示部 1 8、確率決定表示器 2 2 8 での表示を制御する L E D / 7 セグ制御処理（ステップ S 3 2）を行う。ステップ S 2 9 にて処理番号が「 3 」の場合は、ホールコンピュータ等の外部装置に出力する情報を編集する外部情報編集処理（ステップ S 3 3）を行う。

【 0 1 4 8 】

処理番号に応じた処理を行った後、各種処理でセットされた出力データに基づき、演出制御装置 7 0、遊技進行表示部 1 2、ベット数表示部 1 9、クレジット数表示部 1 1、払出数表示部 1 3、遊技状態表示部 1 8、確率決定表示器 2 2 8、メダル払出装置 6 3、左リール用モータ 6 4 a、中リール用モータ 6 4 b、右リール用モータ 6 4 c、外部信号出力端子 3 3 等に対して制御信号を出力する出力処理を行う（ステップ S 3 4）。そして、割り込み要求をクリアして（ステップ S 3 5）、レジスタを復帰（ステップ S 3 6）し、割り込みを許可して（ステップ S 3 7）、タイマ割り込み処理を終了する。

【 0 1 4 9 】

〔 内部抽選処理 〕

図 1 6 には、図 1 4 に示された遊技制御処理における内部抽選処理が示されている。なお、当該内部抽選処理中は、賭操作やリール 6 の停止操作などの各種操作の入力を受け付けずに無効なものとするように構成されている。

【 0 1 5 0 】

この内部抽選処理では、まず、乱数発生器 5 0 e から入賞役を判定するための役抽選乱数と確率抽選のための確率抽選用乱数を取得し（ステップ S 4 1）、現在の遊技状態に応じた入賞当選判定テーブル（図 1 7（ a ）参照）をセットする（ステップ S 4 2）。

【 0 1 5 1 】

次に、ステップ S 4 1 で取得した乱数値と、ステップ S 4 2 でセットした入賞当選判定テーブルとに基づいて、入賞に内部当選したか否かを判定する入賞当選判定処理（ステップ S 4 3）を行う。これにより、遊技制御装置 5 0 は、役抽選手段をなす。なお、本実施形態では、入賞に内部当選したか否かそして確率抽選に当選したか否かを、乱数発生器 5 0 e で生成される乱数値、すなわちハードウェアで生成されるハード乱数を用いて判定するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、入賞に内部当選したかそして確率抽選に当選したか否かを、ソフトウェアで生成されるソフト乱数に基づいて判定するように構成することも可能である。また、一方をハード乱数に基づいて判定して他方をソフト乱数に基づいて判定するようにしても良い。

【 0 1 5 2 】

そして、ハズレ当選フラグをセットし（ステップ S 4 4）、ステップ S 4 3 の入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選であるか否かを判定する（ステップ S 4 5）。入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選でない場合（ステップ S 4 5；N）、すなわち、はずれである場合にはステップ S 5 1 に移行する。また、入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選である場合（ステップ S 4 5；Y）は、ステップ S 4 4 でセットしたハズレ当選フラグに代えて、内部当選した入賞に対応する入賞当選フラグをセットし（ステップ S 4 6）、ステップ S 4 7 に移行する。

【 0 1 5 3 】

10

20

30

40

50

ステップ S 4 7 では、ボーナス当選（本実施形態では、S - B B 当選、N - B B 当選、R - B 当選）を持ち越し中（ボーナス当選したそのゲームでボーナス役を揃えられなかった状態）であるか否かを判定する（ステップ S 4 7）。

【0154】

ボーナス当選を持ち越し中である場合（ステップ S 4 7；Y）は、ステップ S 5 1 に移行する。また、ボーナス当選を持ち越し中でない場合（ステップ S 4 7；N）は、ステップ S 4 5 で判定された入賞当選がボーナス当選であるか否かを判定する（ステップ S 4 5）。

【0155】

ボーナス当選でない場合（ステップ S 4 8；N）は、ステップ S 5 1 に移行する。また、ボーナス当選である場合（ステップ S 4 8；Y）は、ボーナス当選確率を高確率とするか否かを抽選する確率（遊技状態）抽選処理（ステップ S 4 9）を行い、確率抽選の抽選結果をボーナス後（特別遊技状態の終了後）の確率状態としてセットする（ステップ S 5 0）。これにより、遊技制御装置 5 0 は、通常遊技状態よりも高確率で特別役に当選する確率変動状態を発生させることが可能な確率変動状態発生手段をなすとともに、確率変動状態を発生させるか否かを役抽選手段の抽選とは別個（異なるタイミング）に抽選することが可能な確率変動抽選手段をなす。また、遊技制御装置 5 0 は、特別役に当選したことに基づき確率変動状態を発生させるか否かを抽選し、当該抽選に当選した場合には特別遊技状態の終了後に確率変動状態を発生させるようにしたこととなる。

【0156】

次に、ステップ S 4 4 又はステップ S 4 6 でセットした当選フラグ（ハズレ当選フラグ又は入賞当選フラグ）に対応する抽選結果コマンドを演出制御装置 7 0 に送信する（ステップ S 5 1）。そして、有効ライン上に入賞当選フラグに対応する図柄を停止させるための停止情報（停止制御テーブル）を設定する停止情報設定処理（ステップ S 5 2）を行う。

【0157】

次いで、確率決定表示器 2 2 8 に表示される停止図柄によって確率状態や内部当選役を示唆する停止図柄情報設定処理（ステップ S 5 3）を行い、内部抽選処理を終了する。

【0158】

なお、確率（遊技状態）抽選処理（ステップ S 4 9）は、入賞当選判定処理（ステップ S 4 3）の実行によりボーナス当選であると判定したタイミングで行う場合に限らず、当該ボーナス当選後のボーナス入賞によって移行する特別遊技状態が終了するまでの間の何れかのタイミングであれば良い。例えば、ボーナス入賞が成立したゲームの最後の停止操作時（例えば、右リールストップボタン 2 4 c を押したタイミング又は離れたタイミング）で乱数を抽出して確率抽選処理を行うようにしても良い。これにより、入賞当選判定処理（役の抽選）は、スタートレバー 2 1 の操作に基づき行われ、確率抽選処理は、停止操作手段（リールストップボタン 2 4）の操作に基づき確率変動状態を発生させるか否かを抽選したこととなる。

また、特別遊技状態中の何れかのゲーム（最初のゲーム～最後のゲームの何れか）におけるスタートレバー 2 1 の操作時や停止操作時（リールストップボタン 2 4 a，2 4 b，2 4 c を押したタイミング又は離れたタイミング）で行うようにしても良い。このように内部抽選処理のタイミングとは異なり且つ遊技者の操作が必要なタイミングで確率抽選処理を行うことにより、確率抽選に当選した場合には当該当選を自力で引き当てたという印象を遊技者に与えることができるので、特別遊技状態終了後の確率状態の決定に関する興趣を向上させることができる。

【0159】

図 1 7（a）には、遊技状態に応じた入賞当選判定テーブルの種類が示されている。

図 1 7（a）に示されているように、入賞当選判定テーブルには、通常中テーブルと、通常 & B 内部中テーブルと、確変中テーブルと、確変 & B 内部中テーブルと、B B 中テーブルと、R B 中テーブルと、J A C ゲーム中テーブルがある。なお、以下の説明ではリブ

10

20

30

40

50

レイ 1、2 入賞役に当選することをリプレイ当選とし、リプレイ 1、2 入賞役以外の通常入賞役に当選することを小役当選として説明する。

【0160】

通常中テーブルは、通常遊技状態であってボーナス当選を持ち越していないときに用いられるテーブルである。通常中テーブルでは、ボーナス当選確率、小役当選確率、及びリプレイ当選確率が通常確率に設定されている。また、通常中テーブルでは、S I N - B 当選するように設定されている。

【0161】

通常 & B 内部中テーブルとは、通常遊技状態であってボーナス当選を持ち越しているときに用いられるテーブルである。通常 & B 内部中テーブルでは、小役当選確率が通常確率に設定され、リプレイ当選確率が通常確率よりも高い確率である高確率に設定されている。これにより、ボーナス当選を持ち越しているときはリプレイ当選確率を高めることが可能となる。また、通常 & B 内部中テーブルでは、ボーナス当選と S I N - B 当選に当選しないように設定されている。ボーナス当選中は他のボーナス入賞役に当選しないようにするためである。なお、リプレイ当選確率を通常確率としても良い。

10

【0162】

確変中テーブルとは、確変遊技状態であってボーナス当選を持ち越していないときに用いられるテーブルである。確変中テーブルでは、ボーナス当選確率が高確率に設定され、小役当選確率、及びリプレイ当選確率が通常確率に設定されている。また、確変中テーブルでは、S I N - B 当選するように設定されている。なお、小役当選確率やリプレイ当選確率を高確率としても良いし、S I N - B 当選しないようにしても良い。

20

【0163】

確変 & B 内部中テーブルとは、確変遊技状態であってボーナス当選を持ち越しているときに用いられるテーブルである。確変 & B 内部中テーブルでは、小役当選確率が通常確率に設定され、リプレイ当選確率が高確率に設定されている。これにより、ボーナス当選を持ち越しているときはリプレイ当選の当選確率を高めることが可能となる。また、確変 & B 内部中テーブルでは、ボーナス当選と S I N - B 当選に当選しないように設定されている。ボーナス当選中は他のボーナス入賞役に当選しないようにするためである。なお、リプレイ当選確率を通常確率としても良い。

【0164】

30

B B 中テーブルとは、S - B B 入賞役又は N - B B 入賞役の入賞が成立したことにより特別遊技状態に移行したときに用いられるテーブルである。B B 中テーブルでは、小役当選確率が高確率に設定されている。また、B B 中テーブルでは、ボーナス当選と S I N - B 当選とリプレイ当選に当選しないように設定されている。

R B 中テーブルとは、R B 入賞役の入賞が成立したことにより特別遊技状態に移行したときに用いられるテーブルである。R B 中テーブルでは、B B 中テーブルと同様に、小役当選確率が高確率に設定されている。また、R B 中テーブルでは、ボーナス当選と S I N - B 当選とリプレイ当選に当選しないように設定されている。

これにより、特別遊技状態中は通常遊技状態中よりも特定の通常入賞役（スイカ入賞役、チェリー入賞役、ベル入賞役、1 枚役 A ~ C 入賞役の少なくとも一つ）の当選確率を高めることが可能となる。

40

【0165】

J A C ゲーム中テーブルとは、S I N - B 入賞役の入賞が成立したことにより J A C ゲームに移行したときに用いられるテーブルである。J A C ゲーム中テーブルでは、ボーナス当選確率、小役当選確率、及びリプレイ当選確率が通常確率に設定されている。また、通常中テーブルでは、S I N - B 当選しないように設定されている。なお、J A C ゲーム中テーブルでは、通常中テーブルと同様に、S I N - B 当選するように設定するようにしても良い。

【0166】

図 17 ( b ) には、各レア小役における、ボーナス入賞役（特別入賞役）と重複して（

50

同時に) 当選する期待度(確率)の高さの順が示されている。この期待度は、弱スイカ入賞役が最も低く、中段チェリー入賞役が最も高くなっている。また、リプレイ2入賞役をレア小役として扱っても良く、本実施形態では、リプレイ2入賞役とボーナス入賞役とが重複して内部当選するようにしている。なお、ベル入賞役に対しても通常小役(通常ベル)とレア小役(レアベル)とを設定し、レア小役であるレアベルについてはボーナス入賞役と重複して当選させるようにしても良い。

#### 【0167】

〔停止図柄情報設定処理〕

図18には、図16に示された内部抽選処理における停止図柄情報設定処理が示されている。この停止図柄情報設定処理では、まず当該処理の対象となるゲームがボーナス入賞役に当選したゲームであるか否かを判定する(ステップS61)。

10

#### 【0168】

ボーナス当選ゲームである場合(ステップS61; Y)は、確率抽選の抽選結果が確変当選かチェックする(ステップS62)。そして、確変当選でない場合(ステップS63; N)は、低確用テーブル(図19参照)から停止図柄を選択して(ステップS64)、ステップS68へ移行する。また、確変当選である場合(ステップS63; Y)は、高確用テーブル(図19参照)から停止図柄を選択して(ステップS65)、ステップS68へ移行する。

#### 【0169】

また、ボーナス当選ゲームでない場合(ステップS61; N)は、ボーナス当選を持ち越し中か否かを判定する(ステップS66)。ボーナス当選を持ち越し中である場合(ステップS66; Y)は、ステップS62に移行してそれ以降の処理を行う。また、ボーナス当選を持ち越し中でない場合(ステップS66; N)は、内部抽選結果に対応するテーブル(外れ用TBL、スイカ用TBL、チェリー用TBL、ベル用TBL、1枚役用TBL、リプレイ用TBL、SIN-B用TBL; 図19参照)から停止図柄を選択して(ステップS67)、ステップS68へ移行する。

20

#### 【0170】

ステップS68では、ステップS64、S65、又はS67で選択された停止図柄を確率決定表示器228の停止図柄に設定し(ステップS68)、停止図柄情報設定処理を終了する。

30

遊技制御装置50は、上記停止図柄情報設定処理にてゲームが実行される毎に所定の補助ゲームを実行することが可能な補助ゲーム実行手段をなし、確率抽選が行われた場合には、当該確率抽選の抽選結果に対応する結果となるように補助ゲームを実行し、確率抽選が行われない場合には、役の抽選結果に対応する結果となるように補助ゲームを実行することとなる。また、遊技制御装置50は、特別役の当選が持ち越されている場合には、確率抽選の抽選結果に対応する結果となるように補助ゲームを実行することとなる。

#### 【0171】

図19には、停止図柄情報設定処理(図18参照)で用いられる停止図柄選択用のテーブルの種類と、各テーブルで選択可能な停止図柄の態様が示されている。

低確用テーブルは確率抽選の抽選結果がはずれのとき(確変当選していないとき)に用いられるテーブルであり、低確用テーブルでは停止図柄として「22」、「44」、「66」、「88」の何れかが選択可能となっている。高確用テーブルは確率抽選の抽選結果が当りのとき(確変当選しているとき)に用いられるテーブルであり、高確用テーブルでは停止図柄として「11」、「33」、「55」、「77」の何れかが選択可能となっている。

40

#### 【0172】

なお、低確用テーブル及び高確用テーブルでは、ボーナス当選(当選したボーナス入賞役)の種類を特定できるように停止図柄を区別して設定するようにしても良い。例えば、低確用テーブルでは、BB入賞役の当選の場合には「44」、「88」の何れかが選択され、RB入賞役の当選の場合には「22」、「66」の何れかが選択される(高確用テ

50

ブルでは、B B入賞役当選の場合には「33」、「77」の何れかが選択され、R B入賞役の当選の場合には「11」、「55」の何れかが選択される)ようにしても良い。また、ボーナス当選の種類まで特定可能な停止図柄の表示は、当該ボーナス当選ゲームの期間だけ表示するようにしても良いし、当該ボーナス当選が持ち越されている期間中も表示するようにしても良い。前者の場合は、ボーナス当選の種類を特定した停止図柄を見逃さなかった遊技者にだけ当該ボーナス当選の種類を示唆することができるようになるので、確率決定表示器228の表示に関する興趣を向上させることができる。一方、後者の場合は、ボーナス入賞役の入賞が成立するまでボーナス当選の種類を遊技者に示唆することができるので、当該ボーナス当選の種類を遊技者に認識させ易くなる。

#### 【0173】

外れ用テーブルは内部抽選結果がはずれのときに用いられるテーブルであり、外れ用テーブルでは停止図柄として「H0」～「H9」の何れかが選択可能となっている。スィカ用テーブルはスィカ入賞役に当選したときに用いられるテーブルであり、スィカ用テーブルでは停止図柄として「S0」～「S9」の何れかが選択可能となっている。チェリー用テーブルはチェリー入賞役に当選したときに用いられるテーブルであり、チェリー用テーブルでは停止図柄として「C0」～「C9」の何れかが選択可能となっている。ベル用テーブルはベル入賞役に当選したときに用いられるテーブルであり、ベル用テーブルでは停止図柄として「b0」～「b9」の何れかが選択可能となっている。1枚役用テーブルは1枚役入賞役に当選したときに用いられるテーブルであり、1枚役用テーブルでは停止図柄として「Y0」～「Y9」の何れかが選択可能となっている。リプレイ用テーブルはリプレイ入賞役に当選したときに用いられるテーブルであり、リプレイ用テーブルでは停止図柄として「R0」～「R9」の何れかが選択可能となっている。SIN-B用テーブルはSIN-B入賞役に当選したときに用いられるテーブルであり、SIN-B用テーブルでは停止図柄として「Sb」が選択可能となっている。

以上のように、確率抽選の結果及び内部抽選の結果は、確率決定表示器228に表示される停止図柄(数字又は数字とアルファベットの組合せ)によって示唆することで、確率抽選の結果が示唆されたのか内部抽選の結果が示唆されたのかを区別し難くしている。

#### 【0174】

図20には、上述した停止図柄情報設定処理(図18参照)による確率決定ゲーム(補助ゲーム)の一例が示されている。確率決定ゲームは確率決定表示器228(第1確率決定表示器228a, 第2確率決定表示器228b)に停止図柄を表示することで確率状態や内部抽選結果を示唆することができるゲームである。なお、図20には、ボーナス当選したが確率抽選に当選しなかった場合の確率決定ゲームの一例が示されている。

#### 【0175】

図20に示されているように、ゲームの開始前、例えば賭け操作等を行っているとき、確率決定表示器228の第1確率決定表示器228aに「H」の文字が点灯表示され、第2確率決定表示器228bに「6」の数字が点灯表示されている。これら2つの表示器により表示された「H6」の停止図柄は外れ用テーブルから選択されたものである(図19参照)。また、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bの各右下のドットポイントが点灯した状態となっている。このドットポイントの点灯により、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bに表示される図柄が停止(本停止)していることを示している。

#### 【0176】

次いで、ゲームの開始操作であるスタートレバー21の操作が行われると、リール6a, 6b, 6cが回転を開始する。このとき第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bでは、各セグメントを所定の順番で順次点灯・消灯させていく移動点滅表示が行われるようになっている。また、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bの各右下のドットポイントは、移動点滅表示中、消灯(又は点滅)するようになっている。なお、ゲームの開始時に第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bの各セグメントを一瞬消灯させてから移動点滅表示を開始することが望まし

い。第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bに表示される図柄の変動開始タイミングを把握し易くするためである。

【0177】

次いで、第1停止操作（例えば、左リールストップボタン24aの押下）が行われると、対応するリール（左リール6a）の回転が停止する。一方、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bでは、移動点滅表示が継続して行われるようになっている。また、第2停止操作（例えば、中リールストップボタン24bの押下）が行われたときも、第1停止操作時と同様に、対応するリール（中リール6b）の回転が停止するが、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bでは、移動点滅表示が継続して行われるようになっている。

10

【0178】

そして、第3停止操作（例えば、右リールストップボタン24cの押下）が行われると、対応するリール（右リール6a）の回転が停止する。このとき第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bでは、移動点滅表示が終了し、第1確率決定表示器228aに「6」の数字が点灯表示され、第2確率決定表示器228bにも「6」の数字が点灯表示される。これら2つの表示器により表示された「66」の停止図柄は低確用テーブルから選択されたものである（図19参照）。従って、停止図柄「66」を表示することにより、ボーナス当選はしたものの確率抽選には当選しなかったことを遊技者に示唆することが可能となっている。

【0179】

20

図21には、ボーナス当選し且つ確率抽選にも当選した場合の確率決定ゲームの一例が示されている。なお、賭け操作時及び開始操作時における確率決定表示器228の表示態様は、前述のボーナス当選したが確率抽選に当選しなかった場合（図20参照）の態様と同じであるため、賭け操作時及び開始操作時における確率決定表示器228の表示態様の説明は省略し、第1停止操作時における確率決定表示器228の表示態様から説明することとする。

【0180】

第1停止操作（例えば、左リールストップボタン24aの押下）が行われると、対応するリール（左リール6a）の回転が停止する。一方、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bでは、移動点滅表示が終了し、第1確率決定表示器228aに「5」の数字が点灯表示され、第2確率決定表示器228bに「3」の数字が点灯表示される。ただし、このとき第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bの各右下のドットポイントは消灯（又は点滅）した状態となっており、「5」「3」の図柄はそれぞれ仮停止状態であることを示している。これら2つの表示器により表示された「53」の図柄（仮停止図柄）はぞろ目ではないものの何れも奇数図柄を表しており、最終停止図柄も奇数の図柄となることを示唆している。なお、仮停止図柄を表示する場合には、第1確率決定表示器228aと第2確率決定表示器228bの何れか一方の図柄のみを仮停止させ、他方では図柄変動を継続して行わせるようにしても良い。図柄変動中であり本停止していないことを把握し易くするためである。

30

【0181】

40

次いで、第1停止操作から所定期間が経過すると、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bでは、移動点滅表示が再開ようになっている。ここで、所定期間とは、所定の時間でも良いし、第1停止操作されたリールストップボタン24が押下されてから遊技者の手が離れるまでの期間でも良い。

【0182】

そして、第2停止操作（例えば、中リールストップボタン24bの押下）が行われると、対応するリール（中リール6b）の回転が停止する。一方、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bでは、移動点滅表示が終了し、第1確率決定表示器228aに「7」の数字が点灯表示され、第2確率決定表示器228bに「5」の数字が点灯表示される。ただし、このときも第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器

50



2 2 8 b の各右下のドットポイントは消灯（又は点滅）した状態となっており、「7」「5」の図柄はそれぞれ仮停止状態であることを示している。これら2つの表示器により表示された「75」の図柄（仮停止図柄）はぞろ目ではないものの何れも奇数図柄を表しており、最終停止図柄も奇数の図柄となることを示唆している。

#### 【0183】

次いで、第2停止操作から所定期間が経過すると、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bでは、移動点滅表示が再開ようになっている。そして、第3停止操作（例えば、右リールストップボタン24cの押下）が行われると、対応するリール（右リール6a）の回転が停止する。このとき第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bでは、移動点滅表示が終了し、第1確率決定表示器228aに「5」の数字が点灯表示され、第2確率決定表示器228bにも「5」の数字が点灯表示される。これら2つの表示器により表示された「55」の停止図柄は高確用テーブルから選択されたものである（図19参照）。従って、停止図柄「55」を表示することにより、ボーナス当選し且つ確率抽選にも当選したことを遊技者に示唆することが可能となっている。

#### 【0184】

なお、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bにおけるドットポイントの発光態様は、本停止状態と、仮停止状態又は図柄変動状態とを区別することができれば良く、本実施形態のように、図柄が停止（本停止）しているときは、当該ドットポイントを点灯表示し、仮停止しているときや図柄変動中のときは、当該ドットポイントを消灯（又は点滅）表示する場合に限られない。また、第1確率決定表示器228a及び第2確率決定表示器228bに表示される図柄を仮停止させることにより、最終停止図柄を示唆するようにしたが、確率抽選の抽選結果に対する期待度にかかわらず、かかる最終停止図柄の示唆を行わないようにしても良い。

#### 【0185】

##### 〔入賞判定処理〕

図22には、図14に示された遊技制御処理における入賞判定処理が示されている。この入賞判定処理では、まず、停止しているリール6とその停止位置を示す情報であるリール停止情報を取得し（ステップS71）、遊技状態に応じた入賞成立判定情報をセットする（ステップS72）。次に、有効ライン数（本実施形態では1）をセットし（ステップS73）、判定対象とする有効ラインをセットし（ステップS74）、入賞図柄（何れか

#### 【0186】

入賞図柄がない場合（ステップS75；N）は、ステップS79に移行する。また、入賞図柄がある場合（ステップS75；Y）は、入賞図柄と入賞当選フラグが一致するかを判定する（ステップS76）。そして、一致しない場合（ステップS76；N）は、復帰不可能エラー処理（ステップS83）を行う。復帰不可能エラー処理では、点検を促すエラー報知が行われ、リセットボタンの操作やRAMクリア等のリセット操作が行われな限り復帰しないようになっている。また、一致する場合（ステップS76；Y）は、リプレイ入賞の成立であるかを判定する（ステップS77）。

#### 【0187】

リプレイ入賞の成立である場合（ステップS77；Y）は、自動ベット再遊技フラグをセットし（ステップS84）、ステップS77で判定したリプレイ入賞がリプレイ2入賞であるかを判定する（ステップS85）。

#### 【0188】

リプレイ2入賞である場合（ステップS85；Y）は、自動ベット再遊技フラグに代えて手動ベット再遊技フラグをセットし（ステップS86）、ステップS87へ移行する。リプレイ2入賞役は、ボーナス当選と重複して当選することが可能な入賞役であるので、リプレイ2入賞により遊技者に手動ベットさせることで、ボーナス当選している可能性があることを示唆することができる。また、リプレイ2入賞でない場合（ステップS85；N）、すなわちリプレイ1入賞である場合は、ステップS86をスキップしてステップS

87へ移行する。

【0189】

また、リプレイ入賞の成立でない場合（ステップS77；N）は、払出カウンタに入賞図柄に対応する払出数を加算し（ステップS78）、入賞判定結果情報を記憶する（ステップS79）。その後、全有効ラインが判定済みであるかを判定し（ステップS80）、判定済みでない場合（ステップS80；N）は、ステップS74に戻り未判定の有効ラインについての判定を行う。また、全有効ラインが判定済みである場合（ステップS80；Y）は、設定された払出数が1ゲームにおける最大払出数（例えば15）を越えるかを判定する（ステップS81）。

【0190】

最大払出数を超えない場合（ステップS81；N）は、ステップS87に移行する。また、最大払出数を超える場合（ステップS81；Y）は、払出カウンタに最大払出数をセットする（ステップS82）。そして、入賞判定結果情報に対応するゲーム結果コマンドを演出制御装置70に送信し（ステップS87）、入賞判定処理を終了する。

【0191】

〔遊技状態更新処理〕

図23には、図14に示された遊技制御処理における遊技状態更新処理が示されている。この遊技状態更新処理では、まず、S-BB入賞（スーパービッグボーナス入賞）が発生したかを判定する（ステップS91）。S-BB入賞が発生した場合（ステップS91；Y）は、S-BB状態（特別遊技状態）に移行するためのS-BB状態移行処理（ステップS92）を行い、ステップS108へ移行する。

【0192】

また、S-BB入賞が発生していない場合（ステップS91；N）は、N-BB入賞（ノーマルビッグボーナス入賞）が発生したかを判定する（ステップS93）。N-BB入賞が発生した場合（ステップS93；Y）は、N-BB状態（特別遊技状態）に移行するためのN-BB状態移行処理（ステップS94）を行い、ステップS108へ移行する。

【0193】

また、N-BB入賞が発生していない場合（ステップS93；N）は、R-B入賞（レギュラーボーナス入賞）が発生したかを判定する（ステップS95）。R-B入賞が発生した場合（ステップS95；Y）は、R-B状態（特別遊技状態）に移行するためのR-B状態移行処理（ステップS96）を行い、ステップS108へ移行する。

【0194】

また、R-B入賞が発生していない場合（ステップS95；N）は、SIN-B（シングルボーナス）に当選したかを判定する（ステップS97）。SIN-Bに当選している場合（ステップS97；Y）は、SIN-B入賞が発生したかを判定し（ステップS98）、SIN-B入賞が発生した場合（ステップS98；Y）は、JACゲーム状態に移行するためのJACゲーム状態移行処理（ステップS99）を行い、ステップS108へ移行する。また、SIN-B入賞が発生していない場合（ステップS98；N）は、ステップS107へ移行する。

【0195】

また、SIN-Bに当選していない場合（ステップS97；N）は、JACゲームの終了タイミングかを判定する（ステップS100）。JACゲームの終了タイミングである場合（ステップS100；Y）は、ステップS107へ移行する。また、JACゲームの終了タイミングでない場合（ステップS100；N）は、S-BB状態の終了タイミングかを判定する（ステップS101）。

【0196】

S-BB状態の終了タイミングである場合（ステップS101；Y）は、ステップS104へ移行する。また、S-BB状態の終了タイミングでない場合（ステップS101；N）は、N-BB状態の終了タイミングかを判定する（ステップS102）。

【0197】

N-B B 状態の終了タイミングである場合（ステップ S 1 0 2 ; Y）は、ステップ S 1 0 4 へ移行する。また、N-B B 状態の終了タイミングでない場合（ステップ S 1 0 2 ; N）は、R-B 状態の終了タイミングかを判定する（ステップ S 1 0 3）。

【0198】

R-B 状態の終了タイミングでない場合（ステップ S 1 0 3 ; N）は、遊技状態更新処理を終了する。また、R-B 状態の終了タイミングである場合（ステップ S 1 0 3 ; Y）は、確率抽選の結果をチェックし（ステップ S 1 0 4）、確変当選である場合（ステップ S 1 0 5 ; Y）は、確変遊技状態へ移行するための確変遊技状態移行処理（ステップ S 1 0 6）を行い、ステップ S 1 0 8 へ移行する。また、確変当選でない場合（ステップ S 1 0 5 ; N）は、通常遊技状態へ移行するための通常遊技状態移行処理（ステップ S 1 0 7）を行い、ステップ S 1 0 8 へ移行する。

10

【0199】

次いで、遊技状態更新コマンドを演出制御装置 7 0 に送信し（ステップ S 1 0 8）、演出用フリーズ実行処理（ステップ S 1 0 9）を行い、遊技状態更新処理を終了する。

【0200】

以上のように、遊技制御装置 5 0 は、遊技状態更新処理にて、特定役（S I N-B 入賞役）の入賞が成立したことに基づき通常役（通常入賞役）に所定確率で当選する特定遊技状態（J A C ゲーム）を発生させることが可能な特定遊技状態発生手段、特別役の入賞が成立したことに基づき通常役に通常遊技状態よりも高確率で当選する（通常役が通常遊技状態よりも高頻度で入賞する）特別遊技状態を発生させることが可能な特別遊技状態発生手段、及び所定条件の成立に基づき特別役に通常遊技状態よりも高確率で当選する確率変動状態を発生させることが可能な確率変動状態発生手段をなし、確率変動状態の発生中に特定役（S I N-B 入賞役）が当選又は入賞したことに基づき当該確率変動状態を終了させることとなる。

20

【0201】

〔演出用フリーズ実行処理〕

図 2 4 には、図 2 3 に示された遊技状態更新処理における演出用フリーズ実行処理が示されている。演出用フリーズ実行処理は、確変決定演出部 4 0 0 による確変決定ルーレット演出（後述）の実行時間を割くためにフリーズ状態（ゲーム進行待機状態）を発生させる処理である。

30

【0202】

この演出用フリーズ実行処理では、まず、ボーナス（特別遊技状態）が終了したかを判定する（ステップ S 1 1 1）。ボーナス（特別遊技状態）が終了していない場合（ステップ S 1 1 1 ; N）は、演出用フリーズ実行処理を終了する。また、ボーナス（特別遊技状態）が終了した場合（ステップ S 1 1 1 ; Y）は、フリーズ時間決定テーブル（図 2 5 参照）に基づきフリーズ時間を決定する（ステップ S 1 1 2）。

【0203】

次いで、決定後のフリーズ時間をセットし（ステップ S 1 1 3）、フリーズ時間に対応するフリーズコマンドを演出制御装置 7 0 に送信する（ステップ S 1 1 4）。次に、キャンセル入力があるかを判定する（ステップ S 1 1 5）。ここで、キャンセル入力には、賭け操作、スタートレバー 2 1 の操作、リールストップボタン 2 4 の操作等がある。なお、フリーズ状態中に例えば賭け操作が行われた場合には、当該賭け操作に対応する処理（賭数の設定）は実行されず、フリーズ状態のキャンセル入力としてのみ扱われることとなる。

40

【0204】

キャンセル入力がない場合（ステップ S 1 1 5 ; N）は、フリーズ時間が経過したかを判定する（ステップ S 1 1 6）。フリーズ時間が経過していない場合（ステップ S 1 1 6 ; N）は、ステップ S 1 1 5 へ戻る。また、フリーズ時間が経過した場合（ステップ S 1 1 6 ; Y）は、演出用フリーズ実行処理を終了する。また、キャンセル入力がある場合（ステップ S 1 1 5 ; Y）は、演出キャンセルコマンドを演出制御装置 7 0 に送信して（ステ

50

ップ S 1 1 7 )、演出用フリーズ実行処理を終了する。

以上のように、遊技制御装置 5 0 は、演出用フリーズ実行処理にて特定演出（確変決定ルーレット演出）の実行中に変動ゲームを実行するための操作を行うことが可能な操作手段（スタートレバー 2 1、マックスベットボタン 1 7 等）からの入力を受け付け（遊技の進行）を規制する規制状態を発生させることが可能な規制状態発生手段（進行規制状態発生手段）をなすとともに、規制状態の発生中に遊技者からの所定の操作入力があったことに基づき、当該規制状態を解除して特定演出を終了させることが可能な進行規制解除手段をなす。

#### 【 0 2 0 5 】

図 2 5 には、フリーズ時間決定テーブルの一例が示されている。図 2 5 に示されているように、フリーズ時間決定テーブルには、1 0 秒フリーズと 1 5 秒フリーズの 2 種類が設定されている。S - B B 状態の終了後は、2 0 % の割合で 1 0 秒フリーズに、8 0 % の割合で 1 5 秒フリーズに決定される。N - B B 状態の終了後は、5 0 % の割合で 1 0 秒フリーズに、5 0 % の割合で 1 5 秒フリーズに決定される。R - B 状態の終了後は、8 0 % の割合で 1 0 秒フリーズに、2 0 % の割合で 1 5 秒フリーズに決定される。

#### 【 0 2 0 6 】

次に、演出制御装置 7 0 による処理について説明する。演出制御装置 7 0 による処理は、演出を統括的に制御する演出制御処理（図 2 6 参照）と、所定時間毎（例えば、約 2 m s e c 毎）に行われるタイマ割込み処理（図 2 7 参照）とを含む。

#### 【 0 2 0 7 】

〔演出制御処理〕

図 2 6 には演出制御処理が示されている。この演出制御処理は、スロットマシン 1 の電源が投入されることにより演出制御装置 7 0 の電源が投入されることで、C P U 7 0 a が R O M 7 0 b に記憶されている演出制御処理の制御プログラムを読み出して実行することにより開始される。

#### 【 0 2 0 8 】

この演出制御処理では、まず、演出制御装置 7 0 の C P U 7 0 a 内のレジスタの初期化や R A M 7 0 c に記憶されている遊技データの初期化処理や、遊技制御装置 5 0 からの電源投入/復旧コマンドに基づく電源投入/復旧の報知処理などを行う電源投入時処理を実行する（ステップ S 2 0 1）。次に、ゲームが所定時間実行されていない場合に画像表示装置 3 及び側部サブ表示装置 3 1 0 に客待ちデモ画像若しくは通常よりもディスプレイの輝度を低減した省エネ中画像を表示させる客待ち演出処理（ステップ S 2 0 2）を行う。なお、側部サブ表示装置 3 1 0 には過剰に遊技を行うこと（射幸心）を抑制するための表示（例えば「パチンコ・パチスロは適度に楽しむものです」）を行うようにしても良い。

#### 【 0 2 0 9 】

次いで、操作入力部 3 0 による閲覧操作に基づいて、特別入賞役の発生履歴などのゲーム結果の履歴情報等を側部サブ表示装置 3 1 0 に表示する際のサポートメニュー処理（ステップ S 2 0 3）を行う。次に、賭数の更新毎に送信される賭数コマンドに基づいて賭数の報知（音、表示、発光）を行う賭数報知処理（ステップ S 2 0 4）を行う。そして、精算コマンドに基づいて精算が行われたことの報知（音、表示、発光）を行う精算報知処理（ステップ S 2 0 5）を行い、ゲームが開始されたかを判定する（ステップ S 2 0 6）。なお、ゲームの開始は抽選結果コマンドの受信により判定する。

#### 【 0 2 1 0 】

ゲームが開始されていない場合（ステップ S 2 0 6；N）は、客待ち演出処理（ステップ S 2 0 2）に戻る。また、ゲームが開始された場合（ステップ S 2 0 6；Y）は、フリーズ演出を行う場合に当該フリーズ演出に対応する演出を実行するフリーズ演出処理（ステップ S 2 0 7）を行う。次に、特別入賞や小役入賞の当選、遊技状態に応じて、当該ゲームのみで行う単発演出や複数のゲームに亘り連続して行う連続予告（連続演出）を行うゲーム演出決定処理（ステップ S 2 0 8）を行う。そして、遊技モードに応じてゲームの演出を進行させるゲーム演出制御処理（ステップ S 2 0 9）を行う。

## 【0211】

次に、ゲーム結果が払い出しを伴う場合に、1払い出し毎に送信される払出コマンドに基づいて払い出しを報知（音、表示、発光）する払出報知設定処理（ステップS210）を行い、遊技状態コマンドに基づいて演出モードを変更する演出モード更新処理（ステップS211）を行う。そして、ゲーム結果を履歴情報として記憶する履歴情報記憶処理（ステップS212）を行い、客待ち演出処理（ステップS202）に戻る。

## 【0212】

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

## 【0213】

## 〔タイマ割込み処理〕

図27には、タイマ割込み処理が示されている。このタイマ割込み処理では、まず、所定のレジスタに保持されている値をRAM70cに移すレジスタ退避の処理（ステップS221）を行う。そして、演出ボタンスイッチ10a、操作入力部スイッチ30c、赤外線スイッチ91、92から演出制御装置70に入力される信号を処理する入力処理（ステップS222）を行う。

## 【0214】

次に、画像表示装置3、側部サブ表示装置310、上部サブ表示装置225での表示を制御する表示制御処理（ステップS223）、スピーカ4から出力する音声を制御する音声制御処理（ステップS224）、枠発光装置7、バックライト67、停止ボタンであるリールストップボタン24a、24b、24cに設けられたストップボタンLED66を制御するランプ/LED制御処理（ステップS225）を行う。

## 【0215】

その後、ゲームの演出内容を決定する際に用いられる演出乱数などの乱数を更新（例えば+1）する乱数更新処理（ステップS226）。そして、各種処理で設定された情報に基づく制御信号を出力する出力処理を行い（ステップS227）、割り込み要求をクリアして（ステップS228）、レジスタを復帰（ステップS229）し、割り込みを許可して（ステップS230）、タイマ割込み処理を終了する。

## 【0216】

## 〔サポートメニュー処理〕

図28には、図26に示された演出制御処理におけるサポートメニュー処理が示されている。このサポートメニュー処理では、まず、複数のゲームに亘り連続して行う連続演出を継続中であるかを判定する（ステップS231）。連続演出を継続中である場合（ステップS231；Y）は、サポートメニュー処理を終了する（操作入力部30からの入力を受け付けない）。連続演出の興趣が低下しないようにするためである。また、連続演出を継続中でない場合（ステップS231；N）は、操作入力部30の操作があるかを判定する（ステップS232）。

## 【0217】

なお、連続演出を継続中である場合（ステップS231；Y）、画像表示装置3での当該連続演出の表示は継続させつつ、側部サブ表示装置310にてサポートメニュー処理を行うようにしても良い。また、リプレイ入賞役の入賞が成立したことにより自動賭け操作が行われた場合にもサポートメニュー処理を終了するようにしても良い。

## 【0218】

操作入力部30の操作がない場合（ステップS232；N）は、サポートメニュー処理を終了する。また、操作入力部30の操作がある場合（ステップS232；Y）は、側部サブ表示装置310を液晶用表示窓9dの下端位置（操作入力部30の近傍）まで移動させる（ステップS233）。次いで、側部サブ表示装置310にメニュー選択（操作）画面（図29参照）を表示する（ステップS234）。そして、メニュー選択画面の中から

10

20

30

40

50

「ゲーム説明（リール配列、役構成）」の項目を選択して決定する説明表示操作があるかを判定する（ステップS235）。

【0219】

なお、メニュー選択画面の表示に先駆けて側部サブ表示装置310の移動を行ったが、それらの順序は逆でも良い。また、操作入力部30の操作の有無に関係なく、客待ち演出処理（ステップS202）が行われる時点で側部サブ表示装置310にメニュー選択（操作）画面（図29参照）を表示するようにしても良い。この場合、メニュー選択画面を表示した後、操作入力部30の操作があったときに側部サブ表示装置310を液晶用表示窓9dの下端位置（操作入力部30の近傍）まで移動させるようにしても良い。また、操作入力部30の操作を要せずにメニュー選択画面の表示とともに側部サブ表示装置310を液晶用表示窓9dの下端位置まで移動させても良い。

10

【0220】

説明表示操作がある場合（ステップS235；Y）は、リール6の配列画面や入賞役の構成画面等のゲーム内容を説明する各画面を操作入力部30の操作により遊技者に選択させて表示することを可能とする説明表示処理（ステップS236）を行い、ステップS243へ移行する。また、説明表示操作がない場合（ステップS235；N）は、メニュー選択画面の中から「ゲーム履歴表示」の項目を選択して決定する履歴表示操作があるかを判定する（ステップS237）。

【0221】

履歴表示操作がある場合（ステップS237；Y）は、過去3日分のゲーム履歴情報画面や当日の詳細履歴情報画面等の各履歴画面を操作入力部30の操作により遊技者に選択させて表示することを可能とする履歴表示処理（ステップS238）を行い、ステップS243へ移行する。なお、後述する携帯連動処理によって個人IDが登録されている場合には履歴表示処理にて個人履歴情報画面を選択表示することが可能となる。また、履歴表示操作がない場合（ステップS237；N）は、メニュー選択画面の中から「携帯連動（ゲームログ）」の項目を選択して決定する携帯連動操作があるかを判定する（ステップS239）。

20

【0222】

携帯連動操作がある場合（ステップS239；Y）は、個人IDを登録したり当該個人IDを登録した遊技者のみが見られるコンテンツ等を表示することを可能とする携帯連動処理（ステップS240）を行い、ステップS243へ移行する。また、携帯連動操作がない場合（ステップS239；N）は、メニュー選択画面の中から「演出カスタマイズ」の項目を選択して決定する演出カスタマイズ操作があるかを判定する（ステップS241）。

30

【0223】

演出カスタマイズ操作がある場合（ステップS241；Y）は、各種の遊技演出（BGM、背景画像、ゲーム内容等）をカスタマイズすることを可能とする演出カスタマイズ処理（ステップS242）を行い、ステップS243へ移行する。また、演出カスタマイズ操作がない場合（ステップS241；N）は、ステップS243へ移行する。

【0224】

ステップS243では、メニュー選択画面の中から「終了」の項目を選択して決定する終了操作があるかを判定する（ステップS243）。終了操作がない場合（ステップS243；N）は、ステップS234へ戻る。また、終了操作がある場合（ステップS243；Y）は、側部サブ表示装置310にゲームに関する遊技演出画面を表示し（ステップS244）、側部サブ表示装置310を移動前の位置（例えば液晶用表示窓9dの中央位置）まで移動（復帰）させて、サポートメニュー処理を終了する。

40

【0225】

以上のように、演出制御装置70は、サポートメニュー処理にて、操作入力部30の操作に対応して側部サブ表示装置310の表示内容を変更する操作連動処理を実行することが可能な操作連動処理手段、及び側部サブ表示装置310を第1位置と該第1位置よりも

50

操作入力部 30 に近づく第 2 位置（液晶用表示窓 9 d の下端位置）とに移動させることが可能な表示移動手段をなし、操作連動処理の開始に伴い側部サブ表示装置 310 を第 1 位置から第 2 位置に移動させることとなる。また、補助遊技（ゲーム）の非実行状態中に側部サブ表示装置 310 の操作があった場合に操作連動処理を開始することとなる。

#### 【0226】

図 29 には、操作入力部 30 の操作があり（ステップ S 232 ; Y）、側部サブ表示装置 310 が液晶用表示窓 9 d の下端位置（操作入力部 30 の近傍）まで移動した（ステップ S 233）ときの状態が示されている。

図 29 に示されているように、画像表示装置 3 において連続演出が継続して行われているとき以外に操作入力部 30 の操作が行われると、側部サブ表示装置 310 は液晶用表示窓 9 d の下端位置まで移動することとなる。このとき、側部サブ表示装置 310 の表示画面にはサポートメニューを選択するための選択画面が表示される。これにより、側部サブ表示装置 310 を操作入力部 30 の近傍に移動させることができるので、側部サブ表示装置 310 の表示画面を見ながらのサポートメニューの選択操作がし易くなる。

なお、側部サブ表示装置 310 が液晶用表示窓 9 d の下端位置まで移動することにより、第 2 期待度表示部 350 が出現することとなるが、側部サブ表示装置 310 においてサポートメニューが選択されている間は高確率モード表示器 320 や第 2 期待度表示部 350 は点灯（作動）しないようになっている。

#### 【0227】

##### 〔携帯連動処理〕

図 30 には、図 28 に示されたサポートメニュー処理における携帯連動処理が示されている。この携帯連動処理では、まず、連動メニュー選択画面（図 31 参照）を表示する（ステップ S 251）。次に、連動メニュー選択画面の中から「携帯連動（ゲームログ）開始」の項目を選択して決定する連動開始操作があるかを判定する（ステップ S 252）。

#### 【0228】

連動開始操作がある場合（ステップ S 252 ; Y）は、携帯連動を始めて行う場合や再開する場合に実行される連動開始処理（ステップ S 253）を行い、ステップ S 258 へ移行する。また、連動開始操作がない場合（ステップ S 252 ; N）は、連動メニュー選択画面の中から「個人ログ（履歴）確認」の項目を選択して決定する個人ログ確認操作があるかを判定する（ステップ S 254）。

#### 【0229】

個人ログ確認操作がある場合（ステップ S 254 ; Y）は、携帯連動中に達成したミッションや獲得したポイント等の情報を表示する個人ログ表示処理（ステップ S 255）を行い、ステップ S 258 へ移行する。また、個人ログ確認操作がない場合（ステップ S 254 ; N）は、連動メニュー選択画面の中から「携帯連動（ゲームログ）終了」の項目を選択して決定する連動終了操作があるかを判定する（ステップ S 256）。

#### 【0230】

連動終了操作がある場合（ステップ S 256 ; Y）は、携帯連動を再開するときに必要な再開パスワードを発行して当該携帯連動を終了する連動終了処理（ステップ S 257）を行い、ステップ S 258 へ移行する。また、連動終了操作がない場合（ステップ S 256 ; N）は、連動メニュー選択画面の中から「終了」の項目を選択して決定する終了操作があるかを判定する（ステップ S 258）。

#### 【0231】

終了操作がない場合（ステップ S 258 ; N）は、ステップ S 251 に戻る。また、終了操作がある場合（ステップ S 258 ; Y）は、携帯連動処理を終了する。

#### 【0232】

図 31 には、側部サブ表示装置 310 に表示される連動メニュー選択画面の一例が示されている。図 31 に示されているように、側部サブ表示装置 310 の表示画面には連動メニュー選択画面が表示され、「携帯連動（ゲームログ）開始」、「個人ログ（履歴）確認」、「携帯連動（ゲームログ）終了」、「終了」のうちの何れかの項目が選択決定される

ようになっている。

なお、例えば、未達成ミッションの挑戦中は「携帯連動（ゲームログ）終了」の項目が選択決定されないように規制する（「未達成ミッションに挑戦中ですがよろしいですか？」等の注意を促す表示を行う）ようにしても良い。また、上記のような規制を行っている場合であっても、所定時間ゲームが行われなかった場合には当該規制を解除できるようにする。

#### 【0233】

図32には、本実施形態のスロットマシン1（遊技機）が連動開始処理（ステップS253）及び連動終了処理（ステップS257）を受け付けたときのスロットマシン1（遊技機）及び外部サーバGの動作の一例を示すフローチャートが示されている。

10

#### 【0234】

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

#### 【0235】

図32（a）に示されているように、連動開始操作がスロットマシン1（遊技機）によって受け付けられた場合、スロットマシン1は、外部サーバGへのアクセスコード（例えば2次元バーコード等）を側部サブ表示装置310に表示する（ステップY1）。このアクセスコードを携帯端末Mで読み取り、ウェブから外部サーバGにアクセスすると、外部サーバGは、必要事項の入力要求画面情報を携帯端末Mに送信する（ステップG1）。そして、携帯端末Mにおいてこの入力要求画面に表示された必須事項を入力すると、外部サーバGは、必要事項の入力受付を行い（ステップG2）、個人ログレコードを作成し（ステップG3）、開始パスワードを発行する（ステップG4）。

20

#### 【0236】

スロットマシン1は、外部サーバGへのアクセスコードを側部サブ表示装置310に表示した後、パスワード入力操作受付を行う（ステップY2）。そして、外部サーバGから携帯端末Mに送信された開始パスワードに基づき、遊技者がスロットマシン1に対して当該開始パスワードの入力を行うと、スロットマシン1は、開始パスワードの入力受付を行い（ステップY3）、携帯連動を開始し（ステップY4）、個人履歴（ログ）を更新する（ステップY5）。

30

#### 【0237】

図32（b）に示されているように、連動終了操作がスロットマシン1（遊技機）によって受け付けられた場合、スロットマシン1は、それまで携帯連動した状態で行われたゲームの履歴に応じたアクセスコードを側部サブ表示装置310に表示する（ステップY11）。このアクセスコードを携帯端末Mで読み取り、ウェブから外部サーバGにアクセスすると、外部サーバGは、個人ログ（履歴）レコードを更新し（ステップG11）、再開パスワードを発行する（ステップG12）。

#### 【0238】

40

図32（c）に示されているように、連動再開操作がスロットマシン1（遊技機）によって受け付けられた場合、スロットマシン1は、パスワード入力操作受付を行う（ステップY21）。そして、外部サーバGから携帯端末Mに送信された再開パスワードに基づき、遊技者がスロットマシン1に対して当該再開パスワードの入力を行うと、スロットマシン1は、再開パスワードの入力受付を行い（ステップY22）、携帯連動を開始し（ステップY23）、個人履歴（ログ）を更新する（ステップY24）。

#### 【0239】

##### <変形例1>

なお、外部サーバGへのアクセスコード（例えば2次元バーコード等）を側部サブ表示装置310に表示した際、操作入力部30の操作によって、当該アクセスコードを拡大・

50



縮小することができるようにしても良い(図33(a)参照)。このとき、演出制御装置70は、操作入力部30の操作に基づき側部サブ表示装置310に表示させたアクセスコードを拡縮表示させることを可能としたこととなる。また、スロットマシン1は、側部サブ表示装置310と携帯端末Mとの距離を計測する計測手段を備え、当該計測手段により計測された両者の距離に応じて、アクセスコードを読み取り可能な適正なサイズに自動的に変更して側部サブ表示装置310に表示することができるようにしても良い。

#### 【0240】

また、スロットマシン1は、連動開始操作を受け付けた場合や連動終了操作を受け付けた場合(アクセスコードを側部サブ表示装置310に表示した場合)に、側部サブ表示装置310を前方(周囲の構造物よりも前方)に移動させても良い。このとき、演出制御装置70は、アクセスコードの表示時には側部サブ表示装置310を周囲の構造物よりも前方に移動させることが可能としたこととなる。携帯端末Mでアクセスコードを読み取る際、側部サブ表示装置310の周囲の構造物に対してピン트가合ってしまうことを抑制するためである。

10

#### 【0241】

##### <変形例2>

また、操作入力部30の手前側に遊技者の手を載置することができる載置部140を設けるようにしても良く(図33(b)参照)、さらに、当該載置部140を操作入力部30と隣り合うように配設されているメダル投入部15の手前側にも延設するようにしても良い。このとき、操作入力部30を操作する際、及びメダル投入部15にメダルを投入する際に遊技者が手を載置することが可能な載置部140を設けたこととなる。これにより、操作入力部30の操作がし易くなり誤操作を低減することができる。また、側部サブ表示装置310に表示されたアクセスコードを携帯端末Mで読み取る際の手ブレを低減することができる。さらに、メダル投入部15へのメダル投入がし易くなる。また、載置部140に衝撃を弱めるためのパッド141を設けるようにしても良い。

20

#### 【0242】

次に、前述したフリーズ演出処理(ステップS207)によって実行されるフリーズ演出の演出態様例について、図34~図36を用いて説明する。本実施形態のスロットマシン1は演出内容を段階ごとにステップアップさせるステップアップ演出をフリーズ演出として実行することができる。なお、例えば、フリーズ演出時間が5秒に設定された場合は、ステップ1演出のみ、フリーズ演出時間が10秒に設定された場合は、ステップ2演出まで、フリーズ演出時間が15秒に設定された場合は、ステップ3演出まで、そして、フリーズ演出時間が60秒に設定された場合は、ステップ4演出及びプレミア確定演出を実行する。

30

#### 【0243】

図34(a)に示されているように、フリーズ演出の開始前、画像表示装置3の表示画面にはゲームに関するゲーム演出画像が表示されている。そして、図34(b)に示されているように、スタートレバー21の操作がなされゲームが開始されると、フリーズ演出が開始され、画像表示装置3の表示画面が突然暗転するようになっている。そして、図34(c)に示されているように、上部サブ表示装置225の表示画面が視認可能となるように上部サブ表示装置225が移動(前向き状態に変換)して、当該表示画面にはステップ1演出に関するステップ1演出画像が表示される。そして、図34(d)に示されているように、ステップ1演出画像の表示が終了すると、上部サブ表示装置225はもとの位置(下向き状態)に戻る。その後、画像表示装置3の表示画面に閃光が発光するような演出表示がなされる。

40

#### 【0244】

ステップ1演出でフリーズ演出が終了する場合は、図34(e)に示されているように、画像表示装置3の表示画面の暗転が終了し、ゲームに関するゲーム演出画像が表示されるようになっている。

一方、フリーズ演出が継続する場合は、図34(f)に示されているように、再び上部

50

サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように上部サブ表示装置 2 2 5 が移動（前向き状態に変換）して、当該表示画面にはステップ 2 演出に関するステップ 2 演出画像が表示される。そして、図 3 4（g）に示されているように、ステップ 2 演出画像の表示が終了すると、上部サブ表示装置 2 2 5 はもとの位置（下向き状態）に戻る。その後、画像表示装置 3 の表示画面に閃光が発光するような演出表示（発展示唆演出）がなされる。

【0 2 4 5】

ステップ 2 演出でフリーズ演出が終了する場合は、図 3 5（b）に示されているように、画像表示装置 3 の表示画面の暗転が終了し、ゲームに関するゲーム演出画像が表示されるようになっている。

一方、フリーズ演出が継続する場合は、図 3 5（a）に示されているように、再び上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように上部サブ表示装置 2 2 5 が移動（前向き状態に変換）して、当該表示画面にはステップ 3 演出に関するステップ 3 演出画像が表示される。また、図 3 5（c）に示されているように、ステップ 3 演出では、可動演出装置 2 2 6 が上部サブ表示装置 2 2 5 の背面側から視認可能となるように下方へ移動（前向き状態に変換）した後、可動演出装置 2 2 6 が上下に振動する演出がなされる。そして、図 3 5（d）に示されているように、ステップ 3 演出画像の表示が終了すると、可動演出装置 2 2 6 は振動を停止して上部サブ表示装置 2 2 5 の背面側のもとの位置（下向き状態）へ戻り、上部サブ表示装置 2 2 5 ももとの位置に戻る。その後、画像表示装置 3 の表示画面に閃光が発光するような演出表示（発展示唆演出）がなされる。

【0 2 4 6】

ステップ 3 演出でフリーズ演出が終了する場合は、図 3 5（e）に示されているように、画像表示装置 3 の表示画面の暗転が終了し、ゲームに関するゲーム演出画像が表示されるようになっている。

一方、フリーズ演出が継続する場合は、図 3 5（f）に示されているように、再び上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように上部サブ表示装置 2 2 5 が移動（前向き状態に変換）して、当該表示画面にはステップ 4 演出に関するステップ 4 演出画像が表示される。また、図 3 5（g）に示されているように、ステップ 4 演出では、ステップ 3 演出と同様、可動演出装置 2 2 6 が上部サブ表示装置 2 2 5 の背面側から視認可能となるように下方へ移動した後、可動演出装置 2 2 6 が上下に振動（揺動）する演出がなされる。そして、図 3 5（h）に示されているように、ステップ 4 演出画像の表示が終了すると、可動演出装置 2 2 6 は振動を停止して上部サブ表示装置 2 2 5 の背面側のもとの位置へ戻り、上部サブ表示装置 2 2 5 ももとの位置（下向き状態）に戻る。そして、画像表示装置 3 の表示画面の暗転が終了し、ステップ 4 演出へ進展した場合にのみ実行可能なプレミアム確定演出が所定期間表示され、フリーズ演出が終了する。

【0 2 4 7】

なお、可動演出装置 2 2 6 による演出は、ステップ 3 演出でも行うようにしたが、特別入賞役の当選が確定したときにだけ進展するステップ 4 演出でのみ行うようにしても良い。また、ステップアップ演出は、ステップ 1 演出から順にステップ 2 演出、ステップ 3 演出、ステップ 4 演出と進展していく場合に限らず、例えば、ステップ 1 演出からステップ 3 演出へ、ステップ 2 演出からステップ 4 演出へと、ステップを飛ばすようにしても良い。かかる場合、特別入賞役の当選に対する期待度が高いほどステップを飛ばす演出が行われ易くし、特別入賞役の当選が確定した場合にのみステップ 4 演出へ進展するようにする。また、ステップを飛ばしてステップ 4 演出へ進展した場合には、画像表示装置 3 の表示画面にてプレミアム確定演出は行わずに通常のボーナス確定演出を行う。

【0 2 4 8】

図 3 6 には、上述したステップアップ演出（フリーズ演出）の変形例が示されている。なお、ステップ演出が進展していく場合のみを例示し、ステップ演出が進展していく途中で終了する場合の例示は省略している。

図 3 6（a）に示されているように、フリーズ演出が開始されると、画像表示装置 3 の表示画面が突然暗転する。そして、図 3 6（b）に示されているように、上部サブ表示装

置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように上部サブ表示装置 2 2 5 が移動（前向き状態に変換）して、当該表示画面にはステップ 1 演出に関するステップ 1 演出画像が表示される。ここまでは、上述したステップアップ演出（フリーズ演出）の演出態様と同様である。

【 0 2 4 9 】

そして、図 3 6（c）に示されているように、ステップ 1 演出画像の表示が終了すると、上部サブ表示装置 2 2 5 はもとの位置（下向き状態）に戻った後、遮蔽部 2 2 1 a 2 によって視認が規制された状態で収納空間部 2 2 1 a 1 の左側へ水平移動するようになっている。そして、画像表示装置 3 の表示画面に閃光が発光するような演出表示がなされる。

【 0 2 5 0 】

次いで、フリーズ演出が継続する場合は、図 3 6（d）に示されているように、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように、上部サブ表示装置 2 2 5 は収納空間部 2 2 1 a 1 の左側の位置で軸部材 2 2 5 a を中心に回転する。つまり、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面はこのとき画像表示装置 3 の左側前方にて視認されるようになっている。そして、当該表示画面にはステップ 2 演出に関するステップ 2 演出画像が表示される。そして、図 3 6（e）に示されているように、ステップ 2 演出画像の表示が終了すると、上部サブ表示装置 2 2 5 はもとの位置に戻った後、遮蔽部 2 2 1 a 2 によって視認が規制された状態で収納空間部 2 2 1 a 1 の右側へ水平移動するようになっている。そして、画像表示装置 3 の表示画面に閃光が発光するような演出表示がなされる。

【 0 2 5 1 】

次いで、フリーズ演出が継続する場合は、図 3 6（f）に示されているように、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように、上部サブ表示装置 2 2 5 は収納空間部 2 2 1 a 1 の右側の位置で軸部材 2 2 5 a を中心に回転する。つまり、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面はこのとき画像表示装置 3 の右側前方にて視認されるようになっている。そして、当該表示画面にはステップ 3 演出に関するステップ 3 演出画像が表示される。また、ステップ 3 演出では、可動演出装置 2 2 6 が上部サブ表示装置 2 2 5 の背面側から視認可能となるように下方へ移動した後、可動演出装置 2 2 6 が上下に振動（揺動）する演出がなされる。そして、図 3 6（g）に示されているように、ステップ 3 演出画像の表示が終了すると、上部サブ表示装置 2 2 5 はもとの位置に戻った後、遮蔽部 2 2 1 a 2 によって視認が規制された状態で収納空間部 2 2 1 a 1 の中央へ水平移動するようになっている。そして、画像表示装置 3 の表示画面に閃光が発光するような演出表示がなされる。

【 0 2 5 2 】

次いで、フリーズ演出が継続する場合は、図 3 6（h）に示されているように、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように、上部サブ表示装置 2 2 5 は収納空間部 2 2 1 a 1 の中央の位置で軸部材 2 2 5 a を中心に回転する。つまり、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面はこのとき画像表示装置 3 の中央前方にて視認されるようになっている。そして、当該表示画面にはステップ 4 演出に関するステップ 4 演出画像が表示される。また、ステップ 4 演出では、ステップ 3 演出と同様、可動演出装置 2 2 6 が上部サブ表示装置 2 2 5 の背面側から視認可能となるように下方へ移動した後、可動演出装置 2 2 6 が上下に振動する演出がなされる。

【 0 2 5 3 】

なお、上部サブ表示装置 2 2 5 の出現パターンを複数設定しておき、特別入賞役の当選に対する期待度に応じて、当該出現パターンを変えるようにしても良い。例えば、ステップ 2 演出において、期待度が低い場合には、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が画像表示装置 3 の左側前方にて視認されるように上部サブ表示装置 2 2 5 を出現させる。一方、期待度が高い場合には、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が画像表示装置 3 の右側前方にて視認されるように、上部サブ表示装置 2 2 5 を出現させるようにする。

また、ステップ演出が終了する毎に一旦上部サブ表示装置 2 2 5 をもとの位置へ復帰させるようにしたが、これに限らず、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面を視認可能な状態

10

20

30

40

50

のままにして、ステップ演出が進展していく毎に上部サブ表示装置 2 2 5 を左右方向にスライド移動させて、ステップアップ演出画像を表示するようにしても良い。

また、フリーズ演出中にリール 6 の回転動作による演出を行っても良いし、側部サブ表示装置 3 1 0 の表示画面にもステップアップ演出画像を表示するようにしても良い。

#### 【 0 2 5 4 】

〔ゲーム演出決定処理〕

図 3 7 には、図 2 6 に示された演出制御処理におけるゲーム演出決定処理が示されている。このゲーム演出決定処理では、まず、ボーナス中（特別遊技状態中）であるかを判定する（ステップ S 2 6 1）。ボーナス中である場合（ステップ S 2 6 1；Y）は、ボーナスに対応する演出を決定するボーナス中演出決定処理（ステップ S 2 6 2）を行い、ゲーム演出決定処理を終了する。また、ボーナス中でない場合（ステップ S 2 6 1；N）は、

10

#### 【 0 2 5 5 】

ボーナス確定フリーズがある場合（ステップ S 2 6 3；Y）は、当該ボーナス確定フリーズ演出の終了後におけるプレミア確定演出の実行をセットし（ステップ S 2 6 4）、ゲーム演出決定処理を終了する。また、ボーナス確定フリーズがない場合（ステップ S 2 6 3；N）は、連続演出中であるかを判定する（ステップ S 2 6 5）。

#### 【 0 2 5 6 】

連続演出中である場合（ステップ S 2 6 5；Y）は、連続演出が行われるゲームのうちの最後のゲームである継続最終ゲームであるかを判定する（ステップ S 2 6 6）。継続最終ゲームである場合（ステップ S 2 6 6；Y）は、ボーナス当選の有無に応じた最終演出の実行をセットし（ステップ S 2 6 7）、ゲーム演出決定処理を終了する。また、継続最終ゲームでない場合（ステップ S 2 6 6；N）は、設定済みの連続演出の次のステップの演出の実行をセットし（ステップ S 2 6 8）、ゲーム演出決定処理を終了する。

20

#### 【 0 2 5 7 】

また、連続演出中でない場合（ステップ S 2 6 5；N）は、ボーナス入賞当選フラグの持越中、すなわち特別入賞役に内部当選したゲームの次以降のゲームであって当該特別入賞役が成立していないゲーム中であるかを判定する（ステップ S 2 6 9）。

#### 【 0 2 5 8 】

ボーナス入賞当選フラグの持越中でない場合（ステップ S 2 6 9；N）は、抽選結果コマンドに対応する演出種別決定テーブル（図 3 8（a）参照）をセットする（ステップ S 2 7 0）。そして、演出種別決定テーブルから抽選結果に対応する演出種別を決定する（ステップ S 2 7 1）。そして、演出種別及び抽選結果に対応する演出態様を決定し（ステップ S 2 7 2）、決定された演出種別及び演出態様による演出の実行をセットして（ステップ S 2 7 3）、ゲーム演出決定処理を終了する。

30

#### 【 0 2 5 9 】

また、ボーナス入賞当選フラグの持越中である場合（ステップ S 2 6 9；Y）は、ボーナス確定演出の実行をセットし（ステップ S 2 7 4）、今回の内部抽選の結果がハズレ当選であるかを判定する（ステップ S 2 7 5）。

#### 【 0 2 6 0 】

今回の内部抽選の結果がハズレ当選である場合（ステップ S 2 7 5；Y）は、持ち越されている入賞当選フラグの種類（成立可能な特別入賞役の種類）を報知するボーナス種別告知演出をボーナス確定演出にプラスする処理を行い（ステップ S 2 7 6）、ゲーム演出決定処理を終了する。また、ハズレ当選でない場合（ステップ S 2 7 5；N）は、今回当選した小役入賞役の種類を報知する当選小役報知演出をボーナス確定演出にプラスする処理（ステップ S 2 7 7）を行い、ゲーム演出決定処理を終了する。なお、当選小役報知演出では小役の種類までは報知せず、小役に当選したことのみに報知するようにしても良い。

40

#### 【 0 2 6 1 】

図 3 8（a）には、演出種別決定テーブルの一例が示されている。演出（示唆演出）の

50

種別には、1 ゲームで完結する単発演出と、3 ゲームに亘って行われる3 連続演出と、4 ゲームに亘って行われる4 連続演出と、5 ゲームに亘って行われる5 連続演出と、特別入賞役に当選したことをゲームの開始時に報知する一発前告知演出と、特別入賞役に当選したことを全リール6 a, 6 b, 6 c が停止した段階で報知する一発後告知演出と、がある。

#### 【0262】

図38(a)に示されているように、通常遊技状態において、外れに当選、通常入賞役に当選、又はS I N - B 入賞役に当選したときは、単発演出のみが行われるようになっている。

また、通常遊技状態において、レア役(レア小役)に当選したときは、単発演出が20%、3 連続演出が45%、4 連続演出が35%の割合で行われるようになっている。

また、通常遊技状態において、R B 入賞役と小役(レア小役)とが重複当選したときは、単発演出が10%、3 連続演出が20%、4 連続演出が50%、5 連続演出が20%の割合で行われるようになっている。

また、通常遊技状態において、B B 入賞役と小役(レア小役)とが重複当選したときは、単発演出が5%、3 連続演出が10%、4 連続演出が35%、5 連続演出が40%、一発前告知演出が5%、一発後告知演出が5%の割合で行われるようになっている。

また、通常遊技状態において、ボーナス(R B、S - B B、N - B B)入賞役に単独当選したときは、一発前告知演出が50%、一発後告知演出が50%の割合で行われるようになっている。

なお、一発前告知演出及び一発後告知演出は、単発演出であるメイン表示器演出1(後述)とともに行われるものとする。つまり、一発前告知演出及び一発後告知演出は、メイン表示器演出1以外の単発演出では行われなくなっている。

#### 【0263】

確変遊技状態において、外れに当選、通常入賞役に当選、又はS I N - B 入賞役に当選したときは、通常遊技状態のときと同様、単発演出のみが行われるようになっている。

また、確変遊技状態において、レア役(レア小役)に当選したときは、単発演出が50%、3 連続演出が50%の割合で行われるようになっている。

また、確変遊技状態において、ボーナス入賞役と小役(レア小役)とが重複当選したときは、3 連続演出が20%、4 連続演出が20%、5 連続演出が20%、一発前告知演出が20%、一発後告知演出が20%の割合で行われるようになっている。

また、確変遊技状態において、ボーナス(R B、S - B B、N - B B)入賞役に単独当選したときは、通常遊技状態のときと同様、一発前告知演出が50%、一発後告知演出が50%の割合で行われるようになっている。

#### 【0264】

図38(b)には、単発演出態様決定テーブルの一例が示されている。単発演出の演出態様には、画像表示装置3のみで行うメイン表示器演出1、2と、画像表示装置3及び側部サブ表示装置310で行うメイン&第1サブ複合演出1、2と、画像表示装置3及び導光パネル223で行うメイン&導光板演出と、画像表示装置3及び上部サブ表示装置225で行うメイン&第2サブ複合演出と、がある。

単発演出は、演出態様ごとに特別入賞役の当選に対する期待度が設定されている。具体的には、メイン表示器演出1 メイン表示器演出2 メイン&第1サブ複合演出1 メイン&第1サブ複合演出2 メイン&導光板演出 メイン&第2サブ複合演出の順に期待度が高くなるような設定がなされている。

#### 【0265】

メイン表示器演出1及びメイン&第1サブ複合演出1は、演出ボタン10の操作の有無に係らず演出が行われるようになっている。一方、メイン表示器演出2、メイン&第1サブ複合演出2、メイン&導光板演出、及びメイン&第2サブ複合演出は、演出ボタン10の操作により演出態様が変化するようになっている。

#### 【0266】

10

20

30

40

50

図 3 8 ( b ) に示されているように、外れに当選したときは、メイン表示器演出 1 が 9 5 %、メイン & 第 1 サブ複合演出 1 が 5 % の割合で行われるようになっている。

また、通常入賞役に当選したときは、メイン表示器演出 1 が 6 0 %、メイン表示器演出 2 が 3 0 %、メイン & 第 1 サブ複合演出 1 が 5 %、メイン & 第 1 サブ複合演出 2 が 5 % の割合で行われるようになっている。

また、S I N - B 入賞役に当選したときは、メイン表示器演出 1 のみが行われるようになっている。

また、レア役 ( レア小役 ) に単独当選したときは、メイン表示器演出 1 が 2 0 %、メイン表示器演出 2 が 2 5 %、メイン & 第 1 サブ複合演出 1 が 2 0 %、メイン & 第 1 サブ複合演出 2 が 2 5 %、メイン & 導光板演出が 5 %、メイン & 第 2 サブ複合演出が 5 % の割合で行われるようになっている。

10

また、ボーナス入賞役と小役 ( レア小役 ) とが重複当選したときは、メイン表示器演出 1 が 5 %、メイン表示器演出 2 が 1 5 %、メイン & 第 1 サブ複合演出 1 が 2 0 %、メイン & 第 1 サブ複合演出 2 が 2 0 %、メイン & 導光板演出が 2 0 %、メイン & 第 2 サブ複合演出が 2 0 % の割合で行われるようになっている。

#### 【 0 2 6 7 】

なお、レア役 ( レア小役 ) に単独当選したとき、及び、ボーナス入賞役と小役 ( レア小役 ) とが重複当選したときは、当該レア小役の種類に応じて演出態様の振分率を変えるようにしても良い。かかる場合、重複当選の期待度の高い役 ( 図 1 7 ( b ) 参照 ) ほど高期待度の演出態様に振り分けられる確率が高くなるようにする。

20

#### 【 0 2 6 8 】

図 3 8 ( c ) には、連続演出態様決定テーブルの一例が示されている。連続演出の演出態様には、単発演出とは異なり、画像表示装置 3 のみで行う演出は無く、画像表示装置 3 及び側部サブ表示装置 3 1 0 で行うメイン & 第 1 サブ複合連続演出 1、2 と、画像表示装置 3 及び導光パネル 2 2 3 で行うメイン & 導光板複合連続演出 1、2 と、画像表示装置 3、側部サブ表示装置 3 1 0 及び上部サブ表示装置 2 2 5 で行うメイン & 第 1、2 サブ複合連続演出と、がある。

連続演出は、単発演出と同様に演出態様ごとに特別入賞役の当選に対する期待度が設定されている。具体的には、メイン & 第 1 サブ複合連続演出 1、メイン & 第 1 サブ複合連続演出 2、メイン & 導光板複合連続演出 1、メイン & 導光板複合連続演出 2、メイン & 第 1、2 サブ複合連続演出の順に期待度が高くなるような設定がなされている。

30

#### 【 0 2 6 9 】

メイン & 第 1 サブ複合連続演出 1、メイン & 導光板複合連続演出 1、及びメイン & 第 1、2 サブ複合連続演出は、演出ボタン 1 0 の操作の有無に係らず演出が行われるようになっている。一方、メイン & 第 1 サブ複合連続演出 2、及びメイン & 導光板複合連続演出 2 は、演出ボタン 1 0 の操作により演出態様が変化するようになっている。

#### 【 0 2 7 0 】

図 3 8 ( c ) に示されているように、レア役に当選したときは、メイン & 第 1 サブ複合連続演出 1 が 4 0 %、メイン & 第 1 サブ複合連続演出 2 が 3 0 %、メイン & 導光板複合連続演出 1 が 2 0 %、メイン & 導光板複合連続演出 2 が 1 0 % の割合で行われるようになっている。

40

また、ボーナス入賞役と小役とが重複当選したときは、メイン & 第 1 サブ複合連続演出 1 が 1 0 %、メイン & 第 1 サブ複合連続演出 2 が 2 0 %、メイン & 導光板複合連続演出 1 が 3 0 %、メイン & 導光板複合連続演出 2 が 3 0 %、メイン & 第 1、2 サブ複合連続演出が 1 0 % の割合で行われるようになっている。

#### 【 0 2 7 1 】

図 3 9 ( a 1 ) には、メイン表示器演出 1 ( V タッチ示唆なし ) の演出態様例が示されている。ここで、V タッチ示唆とは、第 1 タッチ示唆表示部 9 g 及び第 2 タッチ示唆表示部 3 2 の近傍へ手を翳すことを促す演出表示を意味する。

図 3 9 ( a 1 ) に示されているように、メイン表示器演出 1 ( V タッチ示唆なし ) は、

50

例えば、画像表示装置3の表示画面に「小役（通常入賞役）」アイコンと、「レア役（レア小役）」アイコンと、「V（特別入賞役）？」アイコンを表示することによって、各アイコンが示す入賞役の何れかに当選しているかも知れないことを予告（示唆）する演出になっている。なお、ゲームの抽選結果に応じて、アイコンの数や種類を異ならせることが可能となっている。

#### 【0272】

図39（a2）には、メイン表示器演出1（Vタッチ示唆あり）の演出態様例が示されている。

図39（a2）に示されているように、メイン表示器演出1（Vタッチ示唆あり）は、例えば、画像表示装置3の表示画面の左側領域に「外れ」アイコンを表示するとともに、右側領域に「小役（通常入賞役）」アイコンを表示することによって、各アイコンが示す役の何れかに当選しているかも知れないことを予告（示唆）する演出になっている。また、画像表示装置3の表示画面の中央領域に「Vタッチ！」アイコンを表示することによって、第1タッチ示唆表示部9g及び第2タッチ示唆表示部32の近傍に手を翳すよう促す演出になっている。

なお、「Vタッチ！」アイコンの表示は、特別入賞役の単独当選等により一発前告知の設定がなされた場合のほか外れ当選している場合にも表示可能であるが、外れ当選している場合は、「Vタッチ！」アイコンが表示されて実際に第1タッチ示唆表示部9g及び第2タッチ示唆表示部32の近傍に手を翳したとしても一発告知表示部9fは点灯しないようになっている。

#### 【0273】

図39（b1）、（b2）には、メイン表示器演出2の演出態様例が示されている。

図39（b1）に示されているように、メイン表示器演出2が行われると、画像表示装置3の表示画面に演出ボタン10を模した画像が表示されるとともに、演出ボタン10の押下操作を促す表示（例えば「ボタンを押せ！！操作タイミングによって画像が変わるぞ！」）がなされる。これにより、演出制御装置70及び画像表示装置3は、演出ボタン10の操作時期に応じて遊技演出の演出態様が異なることを示唆する示唆演出を実行することが可能な示唆演出実行手段をなす。

そして、演出ボタン10の押下操作がなされると、図39（b2）に示されているように、画像表示装置3の表示画面にそれまで表示されていた画像に割り込むようにしてカットイン画像が表示される。カットイン画像には3種類（Lv1～3）あり、メイン表示器演出2では、カットイン画像Lv1又は2を表示可能となっている。この「Lv（レベル）」は特別入賞役の当選に対する期待度を表したものであり、レベルの高さに対応して期待度も高くなるように設定されている。また、メイン表示器演出2では、期待度の高さとは関係のないキャラクタA～Cの何れかが演出ボタン10の操作タイミングに応じてカットイン画像に登場するようになっている。さらに、メイン表示器演出2では、カットイン画像のフレームの色や模様によっても期待度を示唆することが可能となっている。これにより、遊技演出（カットイン演出）の演出態様は複数種類設定され、当該演出態様にはそれぞれ特別遊技状態の発生に対する期待度が設定されていることとなる。

#### 【0274】

図40（a1）、（a2）には、メイン&第1サブ複合演出1の演出態様例が示されている。

図40（a1）に示されているように、メイン&第1サブ複合演出1は、例えば、画像表示装置3の表示画面に「外れ」アイコンと、「小役（通常入賞役）」アイコンと、「レア役（レア小役）」アイコンを表示することによって、各アイコンが示す役の何れかに当選しているかも知れないことを予告（示唆）する演出になっている。なお、ゲームの抽選結果に応じて、アイコンの数や種類を異ならせることが可能となっている。

また、図40（a2）に示されているように、メイン&第1サブ複合演出1が開始されると、画像表示装置3の表示画面に表示された予告演出と関連した予告演出画像が側部サブ表示装置310の表示画面に表示される。また、側部サブ表示装置310は液晶用表示

窓 9 d の上端位置まで移動し、このとき視認可能状態となった第 1 期待度表示部 3 4 0 が点灯した状態となる。第 1 期待度表示部 3 4 0 は視認可能状態となる前から点灯させておくことが望ましいが、視認可能状態となった後に点灯させるようにしても良い。

ここで、演出制御装置 7 0 は、画像表示装置 3 でゲームの演出を実行することが可能な演出実行手段、及び側部サブ表示装置 3 1 0 に前記ゲームの演出画像を表示させることが可能な演出画像表示制御手段をなし、前記ゲームの実行時には側部サブ表示装置 3 1 0 を第 2 位置（液晶用表示窓 9 d の下端位置）よりも画像表示装置 3 に近い液晶用表示窓 9 d の上端位置に配置することとなる。

#### 【0275】

図 4 0 ( b 1 ) , ( b 2 ) には、メイン & 第 1 サブ複合演出 2 の演出態様例が示されている。

図 4 0 ( b 1 ) に示されているように、メイン & 第 1 サブ複合演出 2 が行われると、画像表示装置 3 の表示画面に演出ボタン 1 0 を模した画像が表示されるとともに、演出ボタン 1 0 の押下操作を促す表示（例えば「ボタンを押せ！！操作タイミングによって画像が変わるぞ！」）がなされる。演出ボタン 1 0 を模した画像には、大小 2 つの画像があり、画像表示装置 3 の表示画面に表示される演出ボタン 1 0 を模した画像の大きさによって、特別入賞役の当選に対する期待度を示唆することが可能となっている。

そして、演出ボタン 1 0 の押下操作がなされると、図 4 0 ( b 2 ) に示されているように、画像表示装置 3 の表示画面にそれまで表示されていた画像に割り込むようにしてカットイン画像が表示される。メイン & 第 1 サブ複合演出 2 では、カットイン画像 L v 2 又は 3 を表示可能となっている。また、メイン & 第 1 サブ複合演出 2 では、メイン表示器演出 2 と同様、期待度の高さとは関係のないキャラクタ A ~ C の何れかが演出ボタン 1 0 の操作タイミングに応じてカットイン画像に登場するようになっている。さらに、カットイン画像のフレームの色や模様によっても期待度を示唆することが可能となっている。

また、図 4 0 ( b 3 ) に示されているように、メイン & 第 1 サブ複合演出 2 が行われ、演出ボタン 1 0 の押下操作がなされると、画像表示装置 3 の表示画面に表示されたカットイン画像と関連した予告演出画像が側部サブ表示装置 3 1 0 の表示画面に表示される。また、側部サブ表示装置 3 1 0 は液晶用表示窓 9 d の上端位置又は下端位置まで移動し、このとき視認可能状態となった第 1 期待度表示部 3 4 0 又は第 2 期待度表示部 3 5 0 が点灯した状態となる。第 1 期待度表示部 3 4 0 及び第 2 期待度表示部 3 5 0 は視認可能状態となる前から点灯させておくことが望ましいが、視認可能状態となった後に点灯させるようにしても良い。

#### 【0276】

図 4 1 ( a 1 ) , ( a 2 ) には、メイン & 導光板演出の演出態様例が示されている。

図 4 1 ( a 1 ) に示されているように、メイン & 導光板演出が行われると、画像表示装置 3 の表示画面に演出ボタン 1 0 を模した画像が表示されるとともに、演出ボタン 1 0 の押下操作を促す表示（例えば「ボタンを押せ！！操作タイミングによって画像が変わるぞ！」）がなされる。演出ボタン 1 0 を模した画像には、大小 2 つの画像があり、画像表示装置 3 の表示画面に表示される演出ボタン 1 0 を模した画像の大きさによって、特別入賞役の当選に対する期待度を示唆することが可能となっている。

そして、演出ボタン 1 0 の押下操作がなされると、図 4 1 ( a 2 ) に示されているように、画像表示装置 3 の表示画面にそれまで表示されていた画像に割り込むようにしてカットイン画像が表示される。メイン & 導光板演出では、カットイン画像 L v 2 又は 3 を表示可能となっている。また、メイン & 導光板演出では、メイン表示器演出 2 やメイン & 第 1 サブ複合演出 2 と同様、期待度の高さとは関係のないキャラクタ A ~ C の何れかが演出ボタン 1 0 の操作タイミングに応じてカットイン画像に登場するようになっている。さらに、カットイン画像のフレームの色や模様によっても期待度を示唆することが可能となっている。

また、導光パネル 2 2 3 の左側領域及び右側領域に対して光が照射されることにより、当該領域に「がやがや」の文字が発光表示される。メイン & 導光板演出では、導光パネル



2 2 3 に表示される文字の発光色によっても期待度を示唆することが可能となっている。  
なお、導光パネル 2 2 3 の左側領域及び右側領域は画像表示装置 3 の表示画面に表示されるカットイン画像を遮らないようになっている。

【0 2 7 7】

図 4 1 ( b 1 ) , ( b 2 ) には、メイン & 第 2 サブ複合演出の演出態様例が示されている。

図 4 1 ( b 1 ) に示されているように、メイン & 第 2 サブ複合演出が行われると、画像表示装置 3 の表示画面に演出ボタン 1 0 を模した画像が表示されるとともに、演出ボタン 1 0 の押下操作を促す表示（例えば「ボタンを押せ！！操作タイミングによって画像が変わるぞ！」）がなされる。演出ボタン 1 0 を模した画像には、大小 2 つの画像があり、画像表示装置 3 の表示画面に表示される演出ボタン 1 0 を模した画像の大きさによって、特別入賞役の当選に対する期待度を示唆することが可能となっている。

10

そして、演出ボタン 1 0 の押下操作がなされると、図 4 1 ( b 2 ) に示されているように、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように上部サブ表示装置 2 2 5 を移動（前向き状態に変換）させることにより画像表示装置 3 の表示画面の一部が遮られるようになっている。そして、画像表示装置 3 の表示画面にそれまで表示されていた画像に割り込むようにして、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面にカットイン画像が表示される。メイン & 第 2 サブ複合演出では、カットイン画像 L v 3 のみ表示可能となっている。また、メイン & 第 2 サブ複合演出では、メイン表示器演出 2 やメイン & 第 1 サブ複合演出 2、メイン & 導光板演出と同様、期待度の高さとは関係のないキャラクタ A ~ C の何れかが演出ボタン 1 0 の操作タイミングに応じてカットイン画像に登場するようになっている。

20

【0 2 7 8】

図 4 2 ( a ) には、画像表示装置 3（メイン表示器）での連続演出の演出態様例が示されている。

図 4 2 ( a ) に示されているように、3 連続演出の場合は、1 番目のゲーム（第 1 ゲーム）を実行しているときに画像表示装置 3 の表示画面に初回シーンが表示され、2 番目のゲーム（第 2 ゲーム）を実行しているときに第 2 シーンが表示され、3 番目のゲーム（第 3 ゲーム）を実行しているときに最終シーンが表示される。また、4 連続演出の場合は、1 番目のゲーム（第 1 ゲーム）を実行しているときに初回シーンが表示され、2 番目のゲーム（第 2 ゲーム）を実行しているときに第 2 シーンが表示され、3 番目のゲーム（第 3 ゲーム）を実行しているときに第 3 シーンが表示され、4 番目のゲーム（第 4 ゲーム）を実行しているときに最終シーンが表示される。また、5 連続演出の場合は、1 番目のゲーム（第 1 ゲーム）を実行しているときに初回シーンが表示され、2 番目のゲーム（第 2 ゲーム）を実行しているときに第 2 シーンが表示され、3 番目のゲーム（第 3 ゲーム）を実行しているときに第 3 シーンが表示され、4 番目のゲーム（第 4 ゲーム）を実行しているときに第 4 シーンが表示され、5 番目のゲーム（第 5 ゲーム）を実行しているときに最終シーンが表示される。

30

なお、操作演出を有するメイン & 第 1 サブ複合連続演出 2 及びメイン & 導光板複合連続演出 2 の場合、最終シーンにおいて演出ボタン 1 0 の押下操作がなされると、画像表示装置 3 の表示画面にカットイン画像が表示されるようになっている。

40

【0 2 7 9】

図 4 2 ( b ) には、側部サブ表示装置 3 1 0（第 1 サブ表示器）での連続演出の演出態様例が示されている。

図 4 2 ( b ) に示されているように、3 連続演出の場合は、第 1 ゲームを実行しているときに側部サブ表示装置 3 1 0 の表示画面に「カウント 1」が表示され、第 2 ゲームを実行しているときに「カウント 2」が表示され、第 3 ゲームを実行しているときに「カウント 3」が表示される。また、4 連続演出の場合は、第 1 ゲームで「カウント 1」が表示され、第 2 ゲームで「カウント 2」が表示され、第 3 ゲームで「カウント 3」が表示され、第 4 ゲームで「カウント 4」が表示される。また、5 連続演出の場合は、第 1 ゲームで「

50

カウント 1」が表示され、第 2 ゲームで「カウント 2」が表示され、第 3 ゲームで「カウント 3」が表示され、第 4 ゲームで「カウント 4」が表示され、第 5 ゲームで「カウント 5」が表示される。

【0280】

図 4 2 ( c ) には、導光パネル 2 2 3 ( 導光板 ) での連続演出の演出態様例が示されている。

図 4 2 ( c ) に示されているように、3 連続演出の場合は、第 1 ゲームを実行しているときに導光パネル 2 2 3 の左側領域を発光させ、第 2 ゲームを実行しているときに右側領域を発光させ、第 3 ゲームを実行しているときに左側領域及び右側領域を発光させる。また、4 連続演出の場合は、第 1 ゲームで左側領域を発光させ、第 2 ゲームで右側領域を発光させ、第 3 ゲームで左側領域及び右側領域を発光させ、第 4 ゲームでも左側領域及び右側領域を発光させる。また、5 連続演出の場合は、第 1 ゲームで左側領域を発光させ、第 2 ゲームで右側領域を発光させ、第 3 ゲームで左側領域及び右側領域を発光させ、第 4 ゲームでも左側領域及び右側領域を発光させ、第 5 ゲームで全領域を発光させる。

【0281】

図 4 2 ( d ) には、上部サブ表示装置 2 2 5 ( 第 2 サブ表示器 ) での連続演出の演出態様例が示されている。

図 4 2 ( d ) に示されているように、3 連続演出の場合は、第 1 ゲーム及び第 2 ゲームでは上部サブ表示装置 2 2 5 による演出は行わず、第 3 ゲームでカットイン動作演出を行う。カットイン動作演出とは、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように上部サブ表示装置 2 2 5 を移動させることにより画像表示装置 3 の表示画面の一部が遮られた後、画像表示装置 3 の表示画面にそれまで表示されていた画像に割り込むようにして、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面にカットイン画像を表示する演出である。

また、4 連続演出の場合は、第 1 ~ 3 ゲームでは上部サブ表示装置 2 2 5 による演出は行わず、第 4 ゲームでカットイン動作演出を行う。また、5 連続演出の場合は、第 1 ~ 4 ゲームでは上部サブ表示装置 2 2 5 による演出は行わず、第 5 ゲームで S P カットイン動作演出を行う。S P カットイン動作演出とは、通常のカットイン動作演出に加えて、可動演出装置 2 2 6 を上部サブ表示装置 2 2 5 の背面側から視認可能となるように下方へ移動させた後、可動演出装置 2 2 6 を上下に振動させる演出である。

【0282】

なお、図 4 2 ( a ) ~ ( d ) には、画像表示装置 3、側部サブ表示装置 3 1 0、導光パネル 2 2 3、及び上部サブ表示装置 2 2 5 について単体の連続演出態様が示されているが、例えば、メイン & 第 1 サブ複合連続演出 ( 3 連続演出 ) が行われる場合には、図 4 2 ( a ) の画像表示装置 3 による 3 連続演出と、図 4 2 ( b ) の側部サブ表示装置 3 1 0 による 3 連続演出とが並行して ( 同時又は時期をずらして ) 行われるようになっている。

また、メイン & 導光板複合連続演出 ( 3 連続演出 ) が行われる場合には、図 4 2 ( a ) の画像表示装置 3 による 3 連続演出と、図 4 2 ( c ) の導光パネル 2 2 3 による 3 連続演出とが並行して行われるようになっている。

また、メイン & 第 1・2 サブ複合連続演出 ( 3 連続演出 ) が行われる場合には、図 4 2 ( a ) の画像表示装置 3 による 3 連続演出と、図 4 2 ( b ) の側部サブ表示装置 3 1 0 による 3 連続演出と、図 4 2 ( d ) の上部サブ表示装置 2 2 5 による 3 連続演出とが並行して行われるようになっている。

【0283】

〔ゲーム演出制御処理〕

図 4 3 には、図 2 6 に示された演出制御処理におけるゲーム演出制御処理が示されている。このゲーム演出制御処理では、まず、ボーナス中 ( 特別遊技状態中 ) であるかを判定する ( ステップ S 2 8 1 )。ボーナス中である場合 ( ステップ S 2 8 1 ; Y ) は、ボーナス中演出処理 ( ステップ S 2 8 2 ) を行った後、確変決定演出部 4 0 0 によるルーレット演出処理 ( ステップ S 2 8 3 ) を行い、ゲーム演出制御処理を終了する。また、ボーナス中でない場合 ( ステップ S 2 8 1 ; N ) は、プレミア確定演出の設定があるかを判定する

(ステップ S 2 8 4)。

【0 2 8 4】

プレミア確定演出の設定がある場合(ステップ S 2 8 4 ; Y)は、プレミア確定演出処理(ステップ S 2 8 5)を行い、ゲーム演出制御処理を終了する。また、プレミア確定演出の設定がない場合(ステップ S 2 8 4 ; N)は、示唆演出の設定があるかを判定する(ステップ S 2 8 6)。

【0 2 8 5】

示唆演出の設定がある場合(ステップ S 2 8 6 ; Y)は、示唆演出処理(ステップ S 2 8 7)を行い、ゲーム演出制御処理を終了する。また、示唆演出の設定がない場合(ステップ S 2 8 6 ; N)は、連続演出の設定があるかを判定する(ステップ S 2 8 8)。

10

【0 2 8 6】

連続演出の設定がある場合(ステップ S 2 8 8 ; Y)は、連続演出処理(ステップ S 2 8 9)を行い、ゲーム演出制御処理を終了する。また、連続演出の設定がない場合(ステップ S 2 8 8 ; N)は、確定演出の設定があるかを判定する(ステップ S 2 9 0)。

【0 2 8 7】

確定演出の設定がある場合(ステップ S 2 9 0 ; Y)は、ボーナス確定演出処理(ステップ S 2 9 1)を行い、ゲーム演出制御処理を終了する。また、確定演出の設定がない場合(ステップ S 2 9 0 ; N)は、ゲーム演出制御処理を終了する。

【0 2 8 8】

〔示唆演出処理〕

20

図 4 4 には、図 4 3 に示されたゲーム演出制御処理における示唆演出処理が示されている。この示唆演出処理では、まず、決定済みの示唆演出態様をチェックし(ステップ S 3 0 1)、演出ボタン 1 0 の操作による操作演出があるかを判定する(ステップ S 3 0 2)。

【0 2 8 9】

操作演出がある場合(ステップ S 3 0 2 ; Y)は、演出ボタン 1 0 の操作有効タイミングであるかを判定する(ステップ S 3 0 3)。操作有効タイミングである場合(ステップ S 3 0 3 ; Y)は、示唆演出態様に応じて操作示唆画像を決定して画像表示装置 3 に表示する(ステップ S 3 0 4)。また、操作有効タイミングでない場合(ステップ S 3 0 3 ; N)は、ステップ S 3 0 4 をスキップしてステップ S 3 0 5 へ移行する。

30

【0 2 9 0】

ステップ S 3 0 5 では、演出ボタン 1 0 の操作有効期間中であるかを判定する(ステップ S 3 0 5)。操作有効期間中でない場合(ステップ S 3 0 5 ; N)は、ステップ S 3 1 3 へ移行する。また、操作有効期間中である場合(ステップ S 3 0 5 ; Y)は、演出ボタン 1 0 の操作があるかを判定する(ステップ S 3 0 6)。

【0 2 9 1】

演出ボタン 1 0 の操作がない場合(ステップ S 3 0 6 ; N)は、ステップ S 3 1 3 へ移行する。また、演出ボタン 1 0 の操作がある場合(ステップ S 3 0 6 ; Y)は、操作タイミングと抽選結果に応じたカットイン演出態様を決定する(ステップ S 3 0 7)。

これにより、演出制御装置 7 0 は、ゲームの実行中の演出ボタン 1 0 の操作に基づき所定の遊技演出を実行することが可能な遊技演出実行手段をなすとともに、演出ボタン 1 0 の操作時期に応じて演出制御装置 7 0 が実行する遊技演出の演出態様を異ならせることが可能な演出態様変更手段をなす。

40

【0 2 9 2】

次いで、導光パネル(導光板) 2 2 3 による演出があるかを判定する(ステップ S 3 0 8)。導光パネル 2 2 3 による演出がない場合(ステップ S 3 0 8 ; N)は、ステップ S 3 1 0 へ移行する。また、導光パネル 2 2 3 による演出がある場合(ステップ S 3 0 8 ; Y)は、抽選結果に応じた導光板演出態様を決定する(ステップ S 3 0 9)。

【0 2 9 3】

次いで、側部サブ表示装置 3 1 0 や上部サブ表示装置 2 2 5 によるサブ表示器演出があ

50

るかを判定する（ステップS 3 1 0）。サブ表示器演出がない場合（ステップS 3 1 0；N）は、ステップS 3 1 2へ移行する。また、サブ表示器演出がある場合（ステップS 3 1 0；Y）は、抽選結果に応じた表示器動作態様を決定し（ステップS 3 1 1）、ステップS 3 0 7、S 3 0 9、S 3 1 1で決定した態様で示唆演出を実行する（ステップS 3 1 2）。

#### 【0294】

次いで、演出ボタン10の操作有効期間が終了したかを判定する（ステップS 3 1 3）。操作有効期間が終了していない場合（ステップS 3 1 3；N）は、ステップS 3 1 5へ移行する。また、操作有効期間が終了した場合（ステップS 3 1 3；Y）は、操作示唆画像の表示を消去する（ステップS 3 1 4）。そして、ゲームが終了したかを判定する（ステップS 3 1 5）。ゲームが終了していない場合（ステップS 3 1 5；N）は、ステップS 3 0 1に戻る。また、ゲームが終了した場合（ステップS 3 1 5；Y）は、示唆演出処理を終了する。

10

#### 【0295】

また、ステップS 3 0 2で、操作演出がない場合（ステップS 3 0 2；N）は、演出開始タイミングであるかを判定する（ステップS 3 1 6）。演出開始タイミングでない場合（ステップS 3 1 6；N）は、ステップS 3 2 3へ移行する。また、演出開始タイミングである場合（ステップS 3 1 6；Y）は、一発告知設定があるかを判定する（ステップS 3 1 7）。

#### 【0296】

一発告知設定がある場合（ステップS 3 1 7；Y）は、タッチ示唆画像を含む予告演出態様を決定し（ステップS 3 1 8）、ステップS 3 2 0へ移行する。また、一発告知設定がない場合（ステップS 3 1 7；N）は、抽選結果に応じて予告演出態様を決定し（ステップS 3 1 9）、ステップS 3 2 0へ移行する。

20

#### 【0297】

ステップS 3 2 0では、側部サブ表示装置3 1 0や上部サブ表示装置2 2 5によるサブ表示器演出があるかを判定する（ステップS 3 2 0）。サブ表示器演出がない場合（ステップS 3 2 0；N）は、ステップS 3 2 2へ移行する。また、サブ表示器演出がある場合（ステップS 3 2 0；Y）は、抽選結果に応じた表示器動作態様を決定し（ステップS 3 2 1）、ステップS 3 1 8、S 3 1 9、S 3 2 1で決定した態様で示唆演出を実行する（ステップS 3 2 2）。

30

#### 【0298】

次いで、演出更新タイミングであるかを判定する（ステップS 3 2 3）。演出更新タイミングでない場合（ステップS 3 2 3；N）は、ステップS 3 2 5へ移行する。また、演出更新タイミングである場合（ステップS 3 2 3；Y）は、実行中の示唆演出の演出態様を更新する（ステップS 3 2 4）。

#### 【0299】

次いで、一発告知設定があるかを判定する（ステップS 3 2 5）。一発告知設定がない場合（ステップS 3 2 5；N）は、ステップS 3 1 5へ移行する。また、一発告知設定がある場合（ステップS 3 2 5；Y）は、一発告知演出処理（ステップS 3 2 6）を行い、ステップS 3 1 5へ移行する。

40

#### 【0300】

図45（a）には、演出ボタン10の操作タイミングとカットイン演出の演出態様との関係が示されている。

図45（a）に示されているように、スタートレバー21の操作によりゲームが開始すると、例えば画像表示装置3には演出ボタン10の押下を促す操作示唆画像表示がなされる（図39（b1）参照）。そして、リールストップボタン24a，24b，24cがすべて停止操作される前、すなわち、リール6a，6b，6cがすべて停止する前に演出ボタン10の押下操作がされず、リール6a，6b，6cがすべて停止した場合、カットイン演出は行われなくなっている。

50

## 【0301】

一方、すべてのリール6a, 6b, 6cが回転している期間(T1)に演出ボタン10の押下操作がされた場合、キャラクタAが登場するカットイン演出が行われるようになっている。また、第1停止操作により一のリール6が停止し、残り2つのリール6が回転している期間(T2)に演出ボタン10の押下操作がされた場合、キャラクタBが登場するカットイン演出が行われるようになっている。また、第2停止操作により一のリール6が停止し、残り1つのリール6が回転している期間(T3)に演出ボタン10の押下操作がされた場合、キャラクタCが登場するカットイン演出が行われるようになっている。演出ボタン10の押下操作のタイミングに応じてカットイン演出で登場するキャラクタが異なるがキャラクタの違いによって期待度(例えば特別入賞役の当選に対する期待度)は変わらないようになっている。

10

これにより、演出制御装置70は、演出ボタン10が操作された際のゲームの進行状態に応じて遊技演出の演出態様を異ならせたこととなる。

## 【0302】

なお、リール6a, 6b, 6cがすべて停止した後の期間(T4)も演出ボタン10の操作を有効とし、この期間(T4)に演出ボタン10の押下操作があった場合には、ゲームの抽選結果を確定的に示唆するカットイン演出を行うようにしても良い。

## 【0303】

図45(b)には、キャラクタBが登場するカットイン演出の演出態様の一例が示されている。

20

図45(b)に示されているように、第1停止操作により左リール6aが停止し、中リール6b、及び右リール6cが回転している期間(T2)に演出ボタン10の押下操作がされた場合、画像表示装置3においてキャラクタBが登場するカットイン演出が行われるようになっている。また、サブ表示器演出がある場合(メイン&第1サブ複合演出2の場合)には、例えば、液晶用表示窓9dの上端位置まで側部サブ表示装置310を移動させ、側部サブ表示装置310の表示画面で予告演出の表示を行うようになっている。また、側部サブ表示装置310を上方に移動させたことにより出現する第1期待度表示部340を点灯させるようになっている。

なお、カットイン演出では、既に停止しているリール6の停止出目(停止態様)に応じてカットイン演出の演出態様を変更するようにしても良い。例えば、特別入賞役の当選が確定したことを示す激アツ目(リーチ目)が導出されている場合に当該当選を確定的に示唆する確定カットイン演出を行ったり、レア役の当選が確定したことを示すチャンス目が導出されている場合に通常よりも期待度の高いカットイン演出を行う。

30

これにより、遊技演出(カットイン演出)の演出態様は複数種類設定され、当該演出態様にはそれぞれ特別遊技状態の発生に対する期待度が設定されていることとなる。また、演出制御装置70は、演出ボタン10が操作された際に停止しているリールの停止出目に応じて遊技演出(カットイン演出)の演出態様を異ならせたこととなる。

## 【0304】

図46(a)には、画像表示装置3において行われる連続演出(メイン表示器の連続演出)の変形例が示されている。当該変形例の連続演出は、演出ボタン10の操作に応じてストーリー展開が変化している。

40

図46(a)に示されているように、例えば、5連続演出が行われる場合、ストーリー分岐可能期間中に演出ボタン10の押下操作があるとその後のシーンが変わるようになっている。具体的には、ストーリー分岐可能期間中に演出ボタン10の押下操作がない場合、5連続演出は、初回シーン、第2シーンA、第3シーンA、第4シーンA、そして最終シーンとストーリーが展開していくこととなる。一方、初回シーンが画像表示装置3に表示される第1ゲームのストーリー分岐可能期間中に演出ボタン10の押下操作がなされた場合、その後、第2シーンB、第3シーンB、第4シーンB、そして最終シーンとストーリーが展開していくこととなる。また、第2シーンAが画像表示装置3に表示される第2ゲームのストーリー分岐可能期間中に演出ボタン10の押下操作がなされた場合、その後

50

、第3シーンC、第4シーンC、そして最終シーンとストーリーが展開していくこととなる。なお、最終シーンは、ストーリー展開に応じて変更するようにしても良い。

これにより、演出制御装置70及び画像表示装置3は、複数回のゲームにわたって継続して所定の演出を行う連続演出を実行することが可能な連続演出実行手段をなし、演出制御装置70は、連続演出の実行中の演出ボタン10の操作に基づき当該連続演出の演出態様を変更することが可能な連続演出態様変更手段をなす。また、演出制御装置70は、連続演出が開始されてからのゲームの回数に応じて変更する演出態様を異ならせたこととなる。

#### 【0305】

図46(b1)～(b5)には、第2シーンAが表示される第2ゲームのストーリー分岐可能期間中に演出ボタン10の押下操作がなされた場合の連続演出(5連続演出)の演出態様の一例が示されている。

図46(b1)に示されているように、初回シーンが画像表示装置3に表示される第1ゲームのストーリー分岐可能期間中、演出ボタン10の押下操作を促す表示(例えば、「操作するとストーリーが変わるぞ!」)が行われるようになっている。なお、ストーリーの変化時期を把握可能とする表示を追加しても良い。

#### 【0306】

次いで、図46(b2)に示されているように、初回シーンにおいて演出ボタン10の押下操作がなかった場合、第2ゲームでは画像表示装置3に第2シーンAが表示されることとなる。そして、第2シーンAが表示される第2ゲームのストーリー分岐可能期間中も、演出ボタン10の押下操作を促す表示が行われるようになっている。

これにより、演出制御装置70及び画像表示装置3は、ゲームの実行中に演出ボタン10の操作を促す操作示唆演出を実行することが可能な操作示唆演出実行手段をなし、演出制御装置70は、連続演出の実行が開始されてから所定回数(2回目)のゲームが実行されるまで当該連続演出の演出態様を変更可能とし、演出制御装置70及び画像表示装置3は、連続演出の演出態様を変更可能な期間にわたって継続して操作示唆演出を実行可能としたこととなる。

#### 【0307】

次いで、図46(b3)に示されているように、第2シーンAにおいて演出ボタン10の押下操作がなされた場合、第3ゲームでは画像表示装置3に第3シーンCが表示されることとなる。そして、図46(b4)に示されているように、第4ゲームでは画像表示装置3に第4シーンCが表示されることとなる。そして、図46(b5)に示されているように、第5ゲームでは画像表示装置3に最終シーンが表示されることとなる。

#### 【0308】

##### 〔一発告知演出処理〕

図47には、図44に示された示唆演出処理における一発告知演出処理が示されている。この一発告知演出処理では、まず、一発前告知の設定がなされているかを判定する(ステップS331)。一発前告知の設定がなされている場合(ステップS331; Y)は、一発前告知期間の開始タイミング(リール6a, 6b, 6cが変動を開始して一定の回転速度に達したタイミングなど)であるかを判定する(ステップS332)。

#### 【0309】

一発前告知期間の開始タイミングである場合(ステップS332; Y)は、このときの赤外線スイッチ91, 92の検出状態を記憶する(ステップS333)。また、一発前告知期間の開始タイミングでない場合(ステップS332; N)は、ステップS333をスキップして、ステップS334へ移行する。

#### 【0310】

ステップS334では、一発前告知の期間中(リール6a, 6b, 6cが変動を開始して一定の回転速度に達したタイミングから最初の停止操作が行われるまでや所定時間が経過するまで)であるかを判定する(ステップS334)。一発前告知の期間中でない場合(ステップS334; N)は、ステップS341へ移行する。また、一発前告知の期間中

10

20

30

40

50

である場合（ステップ S 3 3 4 ; Y）は、このときの赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の検出状態を取得し、ステップ S 3 3 3 で記憶済みの検出状態と比較し（ステップ S 3 3 5）、一発前告知期間の開始タイミングと一発前告知期間中とで検出状態が相違するかを判定する（ステップ S 3 3 6）。

【 0 3 1 1 】

検出状態が相違しない場合（ステップ S 3 3 6 ; N）は、ステップ S 3 4 1 へ移行する。また、検出状態が相違する場合（ステップ S 3 3 6 ; Y）は、2つの赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の検出状態が一致するかをチェックし（ステップ S 3 3 7）、検出状態が一致しない場合（ステップ S 3 3 8 ; N）は、ステップ S 3 4 1 へ移行する。また、検出状態が一致する場合（ステップ S 3 3 8 ; Y）は、一発告知表示部 9 f の点灯をセットし（ステップ S 3 3 9）、一発告知設定をクリアする（ステップ S 3 4 0）。

10

【 0 3 1 2 】

ステップ S 3 4 1 では、一発前告知期間が終了したかを判定する（ステップ S 3 4 1）。一発前告知期間が終了している場合（ステップ S 3 4 1 ; Y）は、一発告知設定の内容（一発前告知）を一発後告知に変更し（ステップ S 3 4 2）、一発告知演出処理を終了する。また、一発前告知期間が終了していない場合（ステップ S 3 4 1 ; N）は、一発告知演出処理を終了する。

【 0 3 1 3 】

また、ステップ S 3 3 1 で、一発前告知の設定がなされていない場合（ステップ S 3 3 1 ; N）、すなわち、一発後告知の設定がなされている場合は、第 3 停止操作が解除されたか（リールストップボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c のうち最後に停止操作が行われたボタンの押下げ状態が解除されたか）を判定する（ステップ S 3 4 3）。

20

【 0 3 1 4 】

第 3 停止操作が解除されていない場合（ステップ S 3 4 3 ; N）は、一発告知演出処理を終了する。また、第 3 停止操作が解除された場合（ステップ S 3 4 3 ; Y）は、一発告知表示部 9 f の点灯をセットし（ステップ S 3 4 4）、一発告知設定をクリアして（ステップ S 3 4 5）、一発告知演出処理を終了する。

【 0 3 1 5 】

図 4 8 には、一発前告知演出において一発告知表示部 9 f を点灯（発光）させるための手順が示されている。

30

図 4 8 ( a 1 ) に示されているように、一発前告知期間の開始タイミングにおいて、遊技者が赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の検出範囲（領域）に手を翳していない場合、赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の状態は未検出状態として記憶されることとなる。

そして、図 4 8 ( a 2 ) に示されているように、一発前告知期間中、遊技者が赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の検出範囲に手を翳した場合、赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 が検出状態となり、一発前告知期間の開始タイミングと検出状態が異なり、かつこのときの2つの赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の検出状態が一致するので、一発告知表示部 9 f が点灯することとなる。なお、2つの赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 のうち少なくとも一方の赤外線スイッチが検出状態に変化した時点で一発告知表示部 9 f を点灯させるようにしても良い。また、2つある赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 を一つだけにしても良い。さらに、一発告知表示部 9 f の点灯時にスピーカ 4 から告知音を出力するようにしても良い。

40

【 0 3 1 6 】

一方、図 4 8 ( b 1 ) に示されているように、一発前告知期間の開始タイミングにおいて、遊技者が赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の検出範囲に手を翳している場合、赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の状態は検出状態として記憶されることとなる。

そして、図 4 8 ( b 2 ) に示されているように、一発前告知期間中、遊技者が赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の検出範囲から手を離した場合、赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 が未検出状態となり、一発前告知期間の開始タイミングと検出状態が異なり、かつこのときの2つの赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 の検出状態（未検出状態）が一致するので、一発告知表示部 9 f が点灯することとなる。なお、2つの赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 のうち少なくとも一方

50

の赤外線スイッチが未検出状態に変化した時点で一発告知表示部 9 f を点灯させるようにしても良い。また、2 つある赤外線スイッチ 9 1 , 9 2 を一つだけにしても良い。さらに、一発告知表示部 9 f の点灯時にスピーカ 4 から告知音を出力するようにしても良い。

#### 【 0 3 1 7 】

##### 〔ルーレット演出処理〕

図 4 9 には、図 4 3 に示されたゲーム演出制御処理におけるルーレット演出処理が示されている。このルーレット演出処理では、まず、ボーナス（特別遊技状態）が終了したかを判定する（ステップ S 3 5 1）。ボーナス（特別遊技状態）が終了していない場合（ステップ S 3 5 1 ; N）は、ルーレット演出処理を終了する。また、ボーナス（特別遊技状態）が終了した場合（ステップ S 3 5 1 ; Y）は、確率曖昧演出モードとするか否かを抽選により決定し（ステップ S 3 5 2）、決定結果に対応する演出モードをセットする（ステップ S 3 5 3）。

10

#### 【 0 3 1 8 】

次いで、パターンテーブル（図 5 0 参照）から演出モードに対応するルーレット演出パターンを決定する（ステップ S 3 5 4）。次に、フリーズコマンドを受信したかを判定する（ステップ S 3 5 5）。フリーズコマンドを受信していない場合（ステップ S 3 5 5）は、フリーズコマンドを受信するまでステップ S 3 5 5 の処理を行う。また、フリーズコマンドを受信した場合（ステップ S 3 5 5 ; Y）は、フリーズ時間が 1 0 秒であるかを判定する（ステップ S 3 5 6）。

#### 【 0 3 1 9 】

20

フリーズ時間が 1 0 秒である場合（ステップ S 3 5 6 ; Y）は、通常ルーレット演出をセットする（ステップ S 3 5 7）。また、フリーズ時間が 1 0 秒でない場合（ステップ S 3 5 6 ; N）は、通常ルーレット演出を行った後に再抽選が行われたようにみせる再抽選ルーレット演出をセットする（ステップ S 3 5 8）。次に、キャンセルコマンドを受信したかを判定する（ステップ S 3 5 9）。

#### 【 0 3 2 0 】

キャンセルコマンドを受信していない場合（ステップ S 3 5 9 ; N）は、ルーレット演出実行処理（ステップ S 3 6 0）を行い、ルーレット演出が終了したかを判定する（ステップ S 3 6 1）。ルーレット演出が終了していない場合（ステップ S 3 6 1 ; N）は、ステップ S 3 5 9 に戻る。また、ルーレット演出が終了した場合（ステップ S 3 6 1 ; Y）は、ルーレット演出処理を終了する。

30

#### 【 0 3 2 1 】

また、ステップ S 3 5 9 で、キャンセルコマンドを受信した場合（ステップ S 3 5 9 ; Y）は、ルーレット演出の結果及び移行する遊技状態（確率状態）を画像表示装置（メイン表示器）3 に表示（報知）して（ステップ S 3 6 2）、ルーレット演出処理を終了する。以上のように、演出制御装置 7 0 及び確変決定演出部 4 0 0 は、ルーレット演出処理にて、特別遊技状態の終了に基づき当該特別遊技状態の終了後の遊技状態を示唆する特定演出を行うことが可能な特定演出実行手段をなす。

#### 【 0 3 2 2 】

図 5 0 には、ルーレット演出パターン決定テーブルが示されている。図 5 0 に示されているように、ルーレット演出パターン（パターン 1 ~ 5）は、ルーレット演出が行われるときの演出モード（通常報知演出モード、確率曖昧演出モード、確変報知演出モード）に応じてその決定確率が異なるように設定されている。

40

#### 【 0 3 2 3 】

次に、確変決定演出部 4 0 0 による確変決定ルーレット演出のパターン例について図 5 1 を用いて説明する。図 5 1 ( a ) には、確変決定演出部 4 0 0 の構成例が示されている。図 5 1 ( a ) に示されているように、確変決定演出部 4 0 0 は、確率状態が低確率状態であることを報知するための低確率確定ランプ 4 1 0 , ... と、確率状態を明確に報知しないことを示す確率曖昧ランプ 4 2 0 , 4 2 0 と、確率状態が高確率状態であることを報知するための確変確定ランプ 4 3 0 , 4 3 0 と、で構成されている。低確率確定ランプ 4 1 0 ,

50



...は8つあり、横一列に設けられている。確率曖昧ランプ420, 420は2つあり、低確確定ランプ410, ...に続けてその右側に設けられている。確変確定ランプ430, 430は2つあり、確率曖昧ランプ420, 420に続けてその右側に設けられている。

これにより、演出制御装置70及び確変決定演出部400は、特別遊技状態の終了後に確率曖昧演出モードが発生しない場合には、特定演出において遊技状態を明確に示す一方、特別遊技状態の終了後に確率曖昧演出モードが発生する場合には、特定演出において確率曖昧演出モードの発生を示すこととなる。

#### 【0324】

図51(b)には、演出パターン1が示されている。図51(b)に示されているように、演出パターン1では、左端に設けられた低確確定ランプ410から順に各ランプを一定間隔ごとに点滅させることで、左側から右側に向かって等速で点滅移動するような演出パターンとなっている。なお、右端に設けられた確変確定ランプ430が点滅した後は左端に設けられた低確確定ランプ410に戻って点滅し、再び左側から右側に向かって点滅移動するような演出パターンとなっている。以下、演出パターン2～5についても同様とする。

10

#### 【0325】

図51(c)には、演出パターン2が示されている。図51(c)に示されているように、演出パターン2では、左端に設けられた低確確定ランプ410から順に低確確定ランプ410, ...を演出パターン1のときよりも短い間隔ごとに点滅させることにより、低確確定ランプ410, ...が高速で点滅移動するような演出パターンとなっている。また、確率曖昧ランプ420, 420及び確変確定ランプ430, 430については、演出パターン1のときよりも長い間隔ごとに順次点滅させることにより、確率曖昧ランプ420, 420及び確変確定ランプ430, 430が低速で点滅移動するような演出パターンとなっている。

20

#### 【0326】

図51(d)には、演出パターン3が示されている。演出パターン3では、演出パターン2とは逆に、低確確定ランプ410, ...が低速で点滅移動し、確率曖昧ランプ420, 420及び確変確定ランプ430, 430が高速で点滅移動するような演出パターンとなっている。

#### 【0327】

図51(e)には、演出パターン4が示されている。演出パターン4では、上述した点滅移動方法に従い、低確確定ランプ410, ...が高速で点滅移動し、確率曖昧ランプ420, 420が中速で点滅移動し、確変確定ランプ430, 430が低速で点滅移動するような演出パターンとなっている。

30

#### 【0328】

図51(f)には、演出パターン5が示されている。演出パターン5では、低確確定ランプ410, ...が低速で点滅移動し、確率曖昧ランプ420, 420が中速で点滅移動し、確変確定ランプ430, 430が高速で点滅移動するような演出パターンとなっている。

#### 【0329】

図52には、確変決定演出部400の低確確定ランプ410, ...、確率曖昧ランプ420, 420、及び確変確定ランプ430, 430の配置の変形例が示されている。

40

図52(a)には、属性まとめパターン配置例が示されている。図52(a)に示されているように、属性まとめパターン配置例では、同じ属性のランプが少なくとも2つ以上集まった状態でそれぞれ配置されるようになっている。

一方、図52(b)には、属性みだらパターン配置例が示されている。図52(b)に示されているように、属性みだらパターン配置例では、同じ属性のランプ(例えば、確率曖昧ランプ420や確変確定ランプ430)が左隣にも右隣にも並ばないような状態を含んだ配置となっている。

#### 【0330】

50

次に、ルーレット演出の演出態様の一例について図 5 3 及び図 5 4 を用いて説明する。

図 5 3 には通常ルーレット演出の演出態様の一例が示されている。

図 5 3 ( a ) に示されているように、特別遊技状態 ( ボーナス ) の終了時にルーレット演出が開始されると、画像表示装置 3 の表示画面には当該ルーレット演出が開始された旨の表示 ( 例えば「確変突入チャンス! 下のルーレットで停止したランプの状態になるよ! 」 ) がなされる。

#### 【 0 3 3 1 】

次いで、ルーレット演出のパターンとして演出パターン 1 が設定されている場合は、図 5 3 ( b ) に示されているように、確変決定演出部 4 0 0 を構成する各ランプが左側から右側に向かって等速で点滅移動するような演出 ( ルーレット演出 ) が行われる。そして、ルーレット演出が開始されてから 1 0 秒 ( フリーズ時間 ) が経過すると、確率抽選の抽選結果及び確率曖昧演出モードにするか否かの抽選結果に応じて所定のランプが点灯されて確率状態が報知されることとなる。

#### 【 0 3 3 2 】

図 5 3 ( c ) , ( d ) には、確率抽選に当選し且つ確率曖昧演出モードに移行しない場合、すなわち確率状態が確変状態であることを報知する場合の報知態様例が示されている。具体的には、図 5 3 ( c ) には、確率状態の報知を画像表示装置 3 と上部サブ表示装置 2 2 5 とで行う場合の演出態様例が示されている。

#### 【 0 3 3 3 】

図 5 3 ( c ) に示されているように、確変状態にあることを報知する場合には、2 つある確変確定ランプ 4 3 0 , 4 3 0 のうちの何れかが最終的に点灯することとなる。このとき、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように上部サブ表示装置 2 2 5 が移動し、当該表示画面には確変状態にあることを示す表示 ( 例えば「確変だ~!!」の文字表示 ) がなされる。また、画像表示装置 3 の表示画面にも確変状態にあることを示す表示 ( 例えば「確変」の文字表示 ) が上部サブ表示装置 2 2 5 と重ならない位置になされる。

#### 【 0 3 3 4 】

一方、図 5 3 ( d ) には、確率状態の報知を画像表示装置 3 と導光パネル 2 2 3 とで行う場合の演出態様例が示されている。

図 5 3 ( d ) に示されているように、確変状態にあることを報知する場合には、図 5 3 ( c ) の場合と同様、2 つある確変確定ランプ 4 3 0 , 4 3 0 のうちの何れかが最終的に点灯することとなる。このとき、画像表示装置 3 の手前側に配設された導光パネル 2 2 3 の中央領域に対して光が照射されることにより、当該中央領域に「しゃ~んなる」の文字が発光表示される。また、画像表示装置 3 の表示画面にも確変状態にあることを示す表示 ( 例えば「確変」の文字表示 ) が導光パネル 2 2 3 の発光表示部分と重ならない位置になされる。

#### 【 0 3 3 5 】

図 5 4 には再抽選ルーレット演出の演出態様の一例が示されている。

図 5 4 ( a ) に示されているように、通常ルーレット演出の場合と同様、ルーレット演出が開始されると、画像表示装置 3 の表示画面には当該ルーレット演出が開始された旨の表示 ( 例えば「確変突入チャンス! 下のルーレットで停止したランプの状態になるよ! 」 ) がなされる。

#### 【 0 3 3 6 】

次いで、図 5 4 ( b ) に示されているように、設定された演出パターンに基づき確変決定演出部 4 0 0 を構成する各ランプが左側から右側に向かって点滅移動するような演出 ( ルーレット演出 ) が行われる。そして、ルーレット演出が開始されてから 1 0 秒が経過すると、図 5 4 ( c ) に示されているように、2 つある確率曖昧ランプ 4 2 0 , 4 2 0 のうちの何れかが点灯する。また、確率曖昧ランプ 4 2 0 が点灯したことに伴い、画像表示装置 3 の表示画面には「ドキドキモード」の文字表示がなされる。なお、通常ルーレット演出の場合には、ここで、ルーレット演出が終了し、ドキドキモード ( 確率曖昧演出モード

10

20

30

40

50

）に移行することとなる。

#### 【 0 3 3 7 】

一方、再抽選ルーレット演出の場合には、図 5 4 ( d ) に示されているように、ルーレット演出が再開され、各ランプの点滅移動が行われる。このとき、上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面が視認可能となるように上部サブ表示装置 2 2 5 が移動し、当該表示画面にはルーレット演出が継続していることを示す表示（例えば「まだまだ！」の文字表示）がなされる。また、導光パネル 2 2 3 の左側領域及び右側領域に対して光が照射されることにより、当該領域に「がやがや」の文字が発光表示される。なお、導光パネル 2 2 3 の左側領域及び右側領域の発光表示は上部サブ表示装置 2 2 5 の表示画面を遮らないようになっている。

10

#### 【 0 3 3 8 】

次いで、ルーレット演出が開始されてから 1 5 秒（フリーズ時間）が経過すると、確率抽選の抽選結果及び確率曖昧演出モードにするか否かの抽選結果に応じて所定のランプが点灯されて確率状態が報知されることとなる。

#### 【 0 3 3 9 】

図 5 4 ( e ) には、確率抽選に当選し且つ確率曖昧演出モードに移行しない場合、すなわち確率状態が確変状態であることを報知する場合の報知態様例が示されている。また、確率状態の報知を画像表示装置 3 と導光パネル 2 2 3 とで行う場合の演出態様例が示されている。

図 5 4 ( e ) に示されているように、確変状態にあることを報知する場合には、2 つある確変確定ランプ 4 3 0 , 4 3 0 のうちの何れかが最終的に点灯することとなる。このとき、導光パネル 2 2 3 の中央領域に対して光が照射されることにより、当該中央領域に「しゃ～んなる」の文字が発光表示される。また、画像表示装置 3 の表示画面にも確変状態にあることを示す表示（例えば「確変」の文字表示）が導光パネル 2 2 3 の発光表示部分と重ならない位置になされる。

20

#### 【 0 3 4 0 】

一方、図 5 4 ( f ) には、確率曖昧演出モードに移行する場合の報知態様例が示されている。

図 5 4 ( f ) に示されているように、ドキドキモード（確率曖昧演出モード）へ移行する場合には、2 つある確率曖昧ランプ 4 2 0 , 4 2 0 のうちの何れかが最終的に点灯することとなる。このとき、画像表示装置 3 の表示画面には「残念 ち～ん…」の文字表示がなされる。

30

#### 【 0 3 4 1 】

なお、上述したルーレット演出は、特別遊技状態の終了後に行うようになっているが特別入賞役の入賞成立時や特別遊技状態中にも行うことができるようにしても良い。かかる場合には、当該ルーレット演出を 1 回又は複数回行っても良い。また、ルーレット演出は、フリーズ期間（ゲーム進行待機期間）に行うようになっているが、この期間をフリーズ期間としなくても良い。

#### 【 0 3 4 2 】

##### 〔演出モード更新処理〕

図 5 5 には、図 2 6 に示された演出制御処理における演出モード更新処理が示されている。この演出モード更新処理では、まず、ボーナス入賞役（特別入賞役）の入賞が成立したかを判定する（ステップ S 3 7 1）。ボーナス入賞役の入賞が成立した場合（ステップ S 3 7 1；Y）は、入賞したボーナス入賞役に対応する特別遊技演出モードをセットして（ステップ S 3 7 2）、ステップ S 3 8 3 へ移行する。また、ボーナス入賞役の入賞が成立していない場合（ステップ S 3 7 1；N）は、S I N - B 入賞役の入賞が成立したかを判定する（ステップ S 3 7 3）。

40

#### 【 0 3 4 3 】

S I N - B 入賞役の入賞が成立した場合（ステップ S 3 7 3；Y）は、通常報知演出モード中かを判定する（ステップ S 3 7 4）。通常報知演出モード中である場合（ステップ

50

S 3 7 4 ; Y ) は、ステップ S 3 8 3 へ移行する。また、通常報知演出モード中でない場合 (ステップ S 3 7 4 ; N )、すなわち、確変報知演出モード、又は確率曖昧演出モード (高確率曖昧演出モード、低確率曖昧演出モード) の何れかである場合は、演出モードを移行するための移行本演出をセットし (ステップ S 3 7 5 )、通常報知演出モードをセットして (ステップ S 3 7 6 )、ステップ S 3 8 3 へ移行する。

【 0 3 4 4 】

また、ステップ S 3 7 3 で、S I N - B 入賞役の入賞が成立していない場合 (ステップ S 3 7 3 ; N ) は、S I N - B 入賞役に当選しているものの S I N - B 入賞役を取りこぼしたかを判定する (ステップ S 3 7 7 )。S I N - B 入賞役の取りこぼしでない場合 (ステップ S 3 7 7 ; N ) は、ステップ S 3 8 3 へ移行する。また、S I N - B 入賞役の取りこぼしである場合 (ステップ S 3 7 7 ; Y ) は、確変報知演出モード中であるかを判定する (ステップ S 3 7 8 )。

10

【 0 3 4 5 】

確変報知演出モード中である場合 (ステップ S 3 7 8 ; Y ) は、演出モードを移行するための移行本演出をセットし (ステップ S 3 7 9 )、確率曖昧演出モード (低確率曖昧演出モード) をセットして (ステップ S 3 8 0 )、ステップ S 3 8 3 へ移行する。また、確変報知演出モード中でない場合 (ステップ S 3 7 8 ; N ) は、確率曖昧演出モード中であるかを判定する (ステップ S 3 8 1 )。

【 0 3 4 6 】

確率曖昧演出モード中でない場合 (ステップ S 3 8 1 ; N ) は、ステップ S 3 8 3 へ移行する。また、確率曖昧演出モード中である場合 (ステップ S 3 8 1 ; Y ) は、通常報知演出モードをセットして (ステップ S 3 8 2 )、ステップ S 3 8 3 へ移行する。

20

【 0 3 4 7 】

ステップ S 3 8 3 では、確変報知演出モード中であるかを判定する (ステップ S 3 8 3 )。確変報知演出モード中である場合 (ステップ S 3 8 3 ; Y ) は、外れ当選ゲームであるかを判定する (ステップ S 3 8 4 )。外れ当選ゲームでない場合 (ステップ S 3 8 4 ; N ) は、ステップ S 3 9 6 へ移行する。また、外れ当選ゲームである場合 (ステップ S 3 8 4 ; Y ) は、確率曖昧演出モードに移行するか否かを決定するための確率曖昧抽選処理 (ステップ S 3 8 5 ) を行う。

【 0 3 4 8 】

次いで、移行ガセ演出を所定確率でセットする (ステップ S 3 8 6 )。ここで、移行ガセ演出とは、演出モードが移行するかのように見せかけて結果的には移行しない演出を意味する。

30

【 0 3 4 9 】

次いで、確率曖昧抽選に当選したかを判定する (ステップ S 3 8 7 )。確率曖昧抽選に当選していない場合 (ステップ S 3 8 7 ; N ) は、ステップ S 3 9 6 へ移行する。また、確率曖昧抽選に当選した場合 (ステップ S 3 8 7 ; Y ) は、演出モードを移行するための移行本演出をセットし (ステップ S 3 8 8 )、確率曖昧演出モード (高確率曖昧演出モード) をセットして (ステップ S 3 8 9 )、ステップ S 3 9 6 へ移行する。

【 0 3 5 0 】

また、ステップ S 3 8 3 で、確変報知演出モード中でない場合 (ステップ S 3 8 3 ; N ) は、確率曖昧演出モード中であるかを判定する (ステップ S 3 9 0 )。確率曖昧演出モード中でない場合 (ステップ S 3 9 0 ; N ) は、ステップ S 3 9 6 へ移行する。また、確率曖昧演出モード中である場合 (ステップ S 3 9 0 ; Y ) は、確率状態を明確に報知するか否かを決定するための確率報知抽選処理 (ステップ S 3 9 1 ) を行い、移行ガセ演出を所定確率でセットする (ステップ S 3 9 2 )。

40

【 0 3 5 1 】

次いで、確率報知抽選に当選したかを判定する (ステップ S 3 9 3 )。確率報知抽選に当選していない場合 (ステップ S 3 9 3 ; N ) は、ステップ S 3 9 6 へ移行する。また、確率報知抽選に当選した場合 (ステップ S 3 9 3 ; Y ) は、演出モードを移行するための

50

移行本演出をセットし（ステップ S 3 9 4）、現在の確率状態に対応する演出モードをセットして（ステップ S 3 9 5）、ステップ S 3 9 6 へ移行する。

【 0 3 5 2 】

次いで、ステップ S 3 9 6 で、移行系演出のセットがあるかを判定する（ステップ S 3 9 6）。ここで、移行系演出には、実際に演出モードを移行させる移行本演出と、移行ガセ演出と、が含まれる。移行系演出のセットがある場合（ステップ S 3 9 6；Y）は、移行系演出実行処理（ステップ S 3 9 7）を行い、演出モード更新処理を終了する。また、移行系演出のセットがない場合（ステップ S 3 9 6；N）は、演出モード更新処理を終了する。

【 0 3 5 3 】

以上のように、演出制御装置 7 0 は、演出モード更新処理にて、現在の遊技状態が通常遊技状態であるか確率変動状態であるかを曖昧にする確率曖昧演出モードを発生させることが可能な曖昧報知状態発生手段をなし、確率変動状態の発生中に特定役（S I N - B 入賞役）に当選した場合及び確率変動状態の発生中に予め定めた曖昧条件が成立した場合に確率曖昧演出モードを発生させることとなる。また、演出制御装置 7 0 は、確率変動状態の発生中に特定役（S I N - B 入賞役）に当選した場合であっても当該特定役の入賞が成立した場合には確率曖昧演出モードを発生させないこととなる。また、確率曖昧演出モードの発生中に特定役（S I N - B 入賞役）の入賞が成立した場合には確率曖昧演出モードを終了させることとなる。さらに、確率曖昧演出モードの発生中に予め定めた報知条件が成立した場合には確率曖昧演出モードを終了させることとなる。

【 0 3 5 4 】

なお、確率曖昧抽選処理（ステップ S 3 8 5）は、外れ当選ゲームでのみ行うようにしたが、例えば、S I N - B 入賞役以外の特定の役に当選したゲームでも当該確率曖昧抽選処理を行うようにしても良い。ただし、当該特定の役に当選したゲームでの確率曖昧抽選の当選確率は、外れ当選したゲームでの当選確率よりも低くする。

また、確率報知抽選処理（ステップ S 3 9 0）は、確率曖昧演出モード中であればゲームの抽選結果にかかわらず行うようにしたが、S I N - B 入賞役以外の特定の役に当選したゲームや外れ当選ゲームでのみ当該確率報知抽選処理を行うようにしても良い。

さらに、確率曖昧演出モードを複数段階に設定可能とし、複数の確率曖昧演出モードを段階的に移行していくことにより、最終的に確率状態が明確に報知されるようにしても良い。

【 0 3 5 5 】

次に、上述した移行系演出の一例について、図 5 6 及び図 5 7 を用いて説明する。

図 5 6（a）～（c）には、確変報知演出モード中、確率曖昧演出モード中、及び、通常報知演出モード中における側部サブ表示装置 3 1 0、高確率モード表示器 3 2 0、及び、低確率モード表示器 3 3 0 の表示例が示されている。

【 0 3 5 6 】

図 5 6（a）に示されているように、確変報知演出モード中、側部サブ表示装置 3 1 0 ではゲームに係る演出表示がなされる。また、高確率モード表示器 3 2 0 が点灯することにより、高確率状態（H I G H M O D E）であることが報知されるようになっている。このとき、低確率モード表示器 3 3 0 は消灯した状態となっている。

【 0 3 5 7 】

図 5 6（b）に示されているように、確率曖昧演出モード中、側部サブ表示装置 3 1 0 では、例えば「ドキドキモード」の文字を表示することにより確率曖昧演出モード中であることを報知するようになっている。このとき、高確率モード表示器 3 2 0 及び低確率モード表示器 3 3 0 は消灯した状態となっている。

【 0 3 5 8 】

図 5 6（c）に示されているように、通常報知演出モード中、側部サブ表示装置 3 1 0 では確変報知演出モード中と同様に、ゲームに係る演出表示がなされる。また、低確率モード表示器 3 3 0 が点灯することにより、低確率状態（L O W M O D E）であることが

報知されるようになっている。このとき、高確率モード表示器 3 2 0 は消灯した状態となっている。

【0359】

図 5 6 ( d 1 ) ~ ( d 4 ) には、確変報知演出モード中に移行系演出が行われた場合の演出態様の一例が示されている。

図 5 6 ( d 1 ) に示されているように、確変報知演出モード中に移行系演出がセットされると、側部サブ表示装置 3 1 0 の表示画面下部に移行系演出の前兆である「ま、まさか？！」の文字が表示される。

次いで、移行系演出が実行されると、図 5 6 ( d 2 ) , ( d 3 ) に示されているように、側部サブ表示装置 3 1 0 が上下に振動（揺動）するとともに、表示画面上ではゲームに係る演出表示から移行系演出表示に切り替わるようになっている。移行系演出では、「そのまま～！！」や「やめて～！！」の文字表示が数回繰り返されるようになっている。「そのまま～！！」の文字表示がなされているときは高確率モード表示器 3 2 0 が点灯したままの状態にあり、「やめて～！！」の文字表示がなされているときは高確率モード表示器 3 2 0 が消灯する。

そして、移行系演出として移行本演出がセットされている場合は、図 5 6 ( d 4 ) に示されているように、同図 ( d 2 ) 又は ( d 3 ) に示された状態から確率曖昧演出モードに移行するようになっている。

一方、移行系演出として移行ガセ演出がセットされている場合は、図 5 6 ( d 1 ) に示されているように、同図 ( d 2 ) 又は ( d 3 ) に示された状態から確変報知演出モードに戻るようになっている。

【0360】

図 5 7 ( a 1 ) ~ ( a 4 ) には、確率曖昧演出モード中に確変報知演出モードへの移行系演出が行われた場合の演出態様の一例が示されている。

図 5 7 ( a 1 ) に示されているように、確率曖昧演出モード中に移行系演出がセットされると、側部サブ表示装置 3 1 0 の表示画面下部に移行系演出の前兆である「もしかして？！」の文字が表示される。

次いで、移行系演出が実行されると、図 5 7 ( a 2 ) , ( a 3 ) に示されているように、側部サブ表示装置 3 1 0 が上下に振動（揺動）するとともに、表示画面上では確率曖昧演出に係る表示から移行系演出表示に切り替わるようになっている。移行系演出では、「いけいけ！！」や「そのまま～！！」の文字表示が数回繰り返されるようになっている。「いけいけ！！」の文字表示がなされているときは高確率モード表示器 3 2 0 も低確率モード表示器 3 3 0 も消灯したままの状態にあり、「そのまま～！！」の文字表示がなされているときは高確率モード表示器 3 2 0 が点灯する。

そして、移行系演出として移行本演出がセットされている場合は、図 5 7 ( a 4 ) に示されているように、同図 ( a 2 ) 又は ( a 3 ) に示された状態から確変報知演出モードに移行するようになっている。

一方、移行系演出として移行ガセ演出がセットされている場合は、図 5 7 ( a 1 ) に示されているように、同図 ( a 2 ) 又は ( a 3 ) に示された状態から確率曖昧演出モードに戻るようになっている。

【0361】

図 5 7 ( b 1 ) ~ ( b 4 ) には、確率曖昧演出モード中に通常報知演出モードへの移行系演出が行われた場合の演出態様の一例が示されている。

図 5 7 ( b 1 ) に示されているように、確率曖昧演出モード中に移行系演出がセットされると、側部サブ表示装置 3 1 0 の表示画面下部に移行系演出の前兆である「ま、まさか？！」の文字が表示される。

次いで、移行系演出が実行されると、図 5 7 ( b 2 ) , ( b 3 ) に示されているように、側部サブ表示装置 3 1 0 が上下に振動（揺動）するとともに、表示画面上では確率曖昧演出に係る表示から移行系演出表示に切り替わるようになっている。移行系演出では、「そのまま～！！」や「やめて～！！」の文字表示が数回繰り返されるようになっている。

「そのまま～！！」の文字表示がなされているときは高確率モード表示器３２０も低確率モード表示器３３０も消灯したままの状態にあり、「やめて～！！」の文字表示がなされているときは低確率モード表示器３３０が点灯する。

そして、移行系演出として移行本演出がセットされている場合は、図５７（ｂ４）に示されているように、同図（ｂ２）又は（ｂ３）に示された状態から通常報知演出モードに移行するようになっている。

一方、移行系演出として移行ガセ演出がセットされている場合は、図５７（ｂ１）に示されているように、同図（ｂ２）又は（ｂ３）に示された状態から確率曖昧演出モードに戻るようになっている。

#### 【０３６２】

なお、上述した移行系演出（移行本演出及び移行ガセ演出）は原則としてゲームの終了時に行われるが、ゲームの開始時にフリーズ（待機）状態を発生させ、このときに実行するようにしても良いし、ゲーム中に実行するようにしても良い。

#### 【０３６３】

以上説明した本実施形態のスロットマシン１によれば、複数の図柄を変動表示することが可能な複数の変動表示手段（リール６ａ，６ｂ，６ｃ）と、該変動表示を伴う変動ゲームの実行毎に役の抽選を行うことが可能な役抽選手段（遊技制御装置５０）と、を備え、前記変動ゲームの停止結果が当選役に対応する図柄組合せ態様になると、当該当選役の入賞が成立するスロットマシン１において、前記役には、当選が持ち越されない通常役及び特定役と、当選が持ち越される特別役と、が含まれ、前記特定役の入賞が成立したことに基つき前記通常役に所定確率で当選する特定遊技状態を発生させることが可能な特定遊技状態発生手段（遊技制御装置５０）と、前記特別役の入賞が成立したことに基つき前記通常役に通常遊技状態よりも高確率で当選する特別遊技状態を発生させることが可能な特別遊技状態発生手段（遊技制御装置５０）と、所定条件の成立に基つき前記特別役に前記通常遊技状態よりも高確率で当選する確率変動状態を発生させることが可能な確率変動状態発生手段（遊技制御装置５０）と、を備え、確率変動状態発生手段（遊技制御装置５０）は、前記確率変動状態の発生中に前記特定役が当選又は入賞したことに基つき当該確率変動状態を終了させることとなる。

#### 【０３６４】

これにより、特定役に当選しただけでは遊技者は当該特定役に当選したことを判別することが困難であるため、確率変動状態の終了についても判別し難くなり、確率変動状態にあるとき、遊技者は変動ゲームが行われる毎に確率変動状態が終了するか否かを推測するようになるので、変動ゲームの実行に対して緊張感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

また、特定役に入賞した場合には、当該特定役に対応する図柄組合せ態様が導出されるので、当該図柄組合せ態様の導出に伴い、確率変動状態の終了を察知することが可能となるが、特定遊技状態を発生させることにより、遊技者に対して新たな期待感を持たせることができるので、確率変動状態が終了するか否かの決定に対して面白味を持たせ、遊技の興趣を向上させることができる。

#### 【０３６５】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、現在の遊技状態が前記通常遊技状態であるか前記確率変動状態であるかを曖昧にする曖昧報知状態を発生させることが可能な曖昧報知状態発生手段（演出制御装置７０）を備え、曖昧報知状態発生手段（演出制御装置７０）は、前記確率変動状態の発生中に前記特定役に当選した場合及び前記確率変動状態の発生中に予め定めた曖昧条件が成立した場合に前記曖昧報知状態を発生させることとなる。

#### 【０３６６】

これにより、曖昧報知状態が発生した場合には、特定役の当選を契機として遊技状態が確率変動状態から通常遊技状態に移行してしまったケースと、曖昧条件が成立して曖昧報知状態に移行したが遊技状態は確率変動状態をそのまま継続しているケースと、が想定さ

10

20

30

40

50

れる。

従って、曖昧報知状態が発生した場合、確率変動状態が継続しているのか終了しているのかに対する遊技者の期待感や焦燥感を煽ることで、変動ゲームの実行に対して緊張感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0367】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、曖昧報知状態発生手段（演出制御装置70）は、前記確率変動状態の発生中に前記特定役に当選した場合であっても当該特定役の入賞が成立した場合には前記曖昧報知状態を発生させないこととなる。

【0368】

これにより、特定役の入賞成立に伴い確率変動状態の終了を察知することが可能となった場合には、無駄に曖昧報知状態を発生させないようにすることで、遊技者の不満感が募ることを抑制することができる。

10

【0369】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、曖昧報知状態発生手段（演出制御装置70）は、前記曖昧報知状態の発生中に前記特定役の入賞が成立した場合には当該曖昧報知状態を終了させることとなる。

【0370】

これにより、特定役の入賞成立に伴い確率変動状態の終了を察知することが可能となった場合には、無駄に曖昧報知状態を継続させないようにすることで、遊技者の不満感が募ることを抑制することができる。

20

【0371】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、曖昧報知状態発生手段（演出制御装置70）は、前記曖昧報知状態の発生中に予め定めた報知条件が成立した場合には当該曖昧報知状態を終了させることとなる。

【0372】

これにより、曖昧報知状態が終了した場合、通常遊技状態と確率変動状態の何れかに移行することになるので、曖昧報知状態が終了した際に確率変動状態となっているか否かに対する緊張感を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0373】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、確率変動状態発生手段（遊技制御装置50）によって前記確率変動状態を発生させるか否かを前記役抽選手段（遊技制御装置50）の抽選とは別個に抽選することが可能な確率変動抽選手段（遊技制御装置50）を備え、確率変動抽選手段（遊技制御装置50）は、役抽選手段（遊技制御装置50）の抽選とは異なるタイミングで前記確率変動状態を発生させるか否かを抽選することとなる。

30

【0374】

これにより、役抽選手段（遊技制御装置50）の抽選とは異なるタイミングで確率変動状態を発生させるか否かの抽選を行うので、確率変動状態を発生させるか否かの抽選に特化した演出を実行し易くなる。

従って、確率変動状態を発生させるか否かの抽選に注目させることができるようになるので、遊技状態を変更するか否かの決定に関する興趣を向上させることができる。

40

【0375】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、遊技者の操作により前記複数の図柄の変動表示を開始させることが可能な開始操作手段（スタートレバー21）と、遊技者の操作により前記複数の図柄の変動表示を停止させることが可能な停止操作手段（リールストップボタン24a, 24b, 24c）と、を備え、役抽選手段（遊技制御装置50）の抽選は、開始操作手段（スタートレバー21）の操作に基づき行われ、確率変動抽選手段（遊技制御装置50）は、停止操作手段（リールストップボタン24a, 24b, 24c）の操作に基づき前記確率変動状態を発生させるか否かを抽選することとなる。

【0376】

これにより、停止操作手段（リールストップボタン24a, 24b, 24c）の操作に

50



より確率変動状態を発生させるか否かの抽選を行うこととなるので、当該抽選に当選した場合には、自力で当該当選を引き当てたという感覚を遊技者に持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0377】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、確率変動抽選手段（遊技制御装置50）は、役抽選手段（遊技制御装置50）の抽選において前記特別役が当選したことに基き前記確率変動状態を発生させるか否かを抽選し、確率変動状態発生手段（遊技制御装置50）は、確率変動抽選手段（遊技制御装置50）の抽選に当選した場合には前記特別遊技状態の終了後に前記確率変動状態を発生させることとなる。

【0378】

これにより、役抽選手段（遊技制御装置50）の抽選において特別役に当選しなければ確率変動状態を発生させるか否かの抽選が行われないので、特別役に当選するか否かについて遊技者に関心を持たせることができ、これにより役の抽選に関する興趣を向上させることができる。

また、確率変動状態は特別遊技状態の終了後に発生するので、特別遊技状態が終了するまでの間、確率変動状態を発生させるか否かの抽選結果に対する期待感を持続させることができる。

【0379】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、前記特別遊技状態の終了に際して遊技の進行を規制する進行規制状態を発生させることが可能な進行規制状態発生手段（遊技制御装置50）と、前記進行規制状態の発生中に前記特別遊技状態の終了後の遊技状態を示唆する特定演出を実行することが可能な特定演出実行手段（演出制御装置70、確変決定演出部400）と、遊技者からの所定の操作入力に基づき前記進行規制状態を解除して前記特定演出を終了させることが可能な進行規制解除手段（遊技制御装置50）と、を備えたこととなる。

【0380】

これにより、特別遊技状態の終了後の進行規制状態の発生中に遊技状態を示唆する特定演出が行われることとなるが、遊技者からの所定の操作入力によって進行規制状態を解除して特定演出を終了させることが可能となる。

従って、原則として特定演出を実行することとし、当該特定演出を望まない場合には中止することができるようにすることで、当該特定演出をできる限り遊技者に体験させることができる。

【0381】

なお、本発明のスロットマシンは、遊技機として、例えば、パチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。

【0382】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【0383】

たとえば、本実施形態のスロットマシン1では、通常遊技状態及び確変遊技状態においてSIN-B入賞役に当選するようにしたが、通常遊技状態と確変遊技状態とでSIN-B入賞役の当選確率を異ならせるようにしても良い。例えば、通常遊技状態のときよりも確変遊技状態のときの方がSIN-B入賞役の当選確率が高くなるようにする。また、その逆でも良い。また、通常遊技状態においてはSIN-B入賞役に当選しないようにしても良い。

【0384】

また、本実施形態のスロットマシン1では、確変遊技状態においてSIN-B入賞役に当選することで通常遊技状態に移行するようにしたが、当該SIN-B入賞役に当選して

10

20

30

40

50

も通常遊技状態に移行しないようにしても良い。かかる場合には、特別遊技状態の終了後、所定回数のゲームが行われたことにより、通常遊技状態へ移行するようにしても良い。また、確変遊技状態において、通常遊技状態へ移行させるか否かの抽選（所謂転落抽選）を行うようにしても良い。

【0385】

また、本実施形態のスロットマシン1では、確変遊技状態においてS I N-B入賞役に当選することで通常遊技状態に移行するようにしたが、S I N-B入賞役の入賞が成立した場合にのみ通常遊技状態に移行するようにしても良い。

また、通常遊技状態においてS I N-B入賞役に当選した場合や、S I N-B入賞役の入賞が成立した場合に確変遊技状態に移行するようにしても良い。かかる場合には、特別入賞役（ボーナス役）の当選を契機として行われる確率変動抽選を行っても良いし、行わないようにしても良い。

10

【0386】

また、本実施形態のスロットマシン1では、確変遊技状態においてR B、N-B B、S-B Bそれぞれの当選確率を高確率に設定するようにしたが、これらの特別入賞役（ボーナス役）のうち1つ又は2つの特別入賞役の当選確率を高確率に設定し、残りの特別入賞役の当選確率は通常遊技状態の当選確率と同じ設定としても良い。

【0387】

また、本実施形態のスロットマシン1では、確変遊技状態において非R T状態としたが、リプレイ入賞役（リプレイ1及びリプレイ2の少なくとも何れか）の当選確率を通常遊技状態よりも高確率とするR T状態としても良い。かかる場合、特別遊技状態の終了後、確変遊技状態且つR T状態に移行するときは、演出モードを確変報知演出モードとし、確変遊技状態且つ非R T状態又は通常遊技状態且つ非R T状態に移行するときは、確率曖昧演出モードとする。

20

【0388】

また、本実施形態のスロットマシン1では、特別入賞役（ボーナス役）の当選を契機として確率変動抽選を行うことにより、特別遊技状態の終了後、通常遊技状態に移行するか確変遊技状態に移行するかを決定するようにしたが、当選した特別入賞役の種類に応じて通常遊技状態に移行するか確変遊技状態に移行するかを決定するようにしても良い。例えば、S-B B入賞役に当選した場合には確変遊技状態に移行し、それ以外の場合には通常遊技状態に移行するようにする。

30

【0389】

また、本実施形態のスロットマシン1では、確変遊技状態において重複当選確率のみを高確率に設定するようにしたが、B B単独当選及びR B単独当選役の当選確率のみを高確率に設定するようにしても良い。

【0390】

また、本実施形態のスロットマシン1では、特別入賞役（ボーナス役）として、単独当選役と重複当選役とを設定するようにしたが、単独当選役のみとしても良いし、重複当選役のみを設定するようにしても良い。また、特別入賞役の種類に応じて重複当選役があったりなかったりしても良い。

40

【0391】

また、本実施形態のスロットマシン1では、S I N-B入賞役の入賞成立を契機として確変遊技状態から移行するJ A Cゲームについては、小役（通常入賞役）の当選確率を通常遊技状態のときと同じに設定しているが、当該当選確率を高確率に設定しても良い。また、当該J A Cゲーム中はR B入賞役又はB B入賞役の何れかに当選しないようにしても良い。

【0392】

また、本実施形態の確率決定表示器228は、確率変動抽選が行われるタイミング（例えば、特別入賞役の当選時、特別役の入賞成立時、特別遊技状態の終了時等）だけ作動させるようにしても良い。

50

## 【 0 3 9 3 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、有効ラインを中段 1 ラインに設定したが、複数ラインを設定するようにしても良い。

## 【 0 3 9 4 】

また、本実施形態のスロットマシン 1 において、特別遊技状態の終了後、確変遊技状態へ移行する場合、確変遊技状態へ移行する契機となった特別入賞役の当選が単独当選役であるか重複当選役であるかによって、当該確変遊技状態の態様を異ならせるようにしても良い。

## 【 0 3 9 5 】

また、電源投入時に行われる R A M クリア操作によって遊技制御装置 5 0 が電源投入時処理 S 1 の中で R A M 5 0 c の記憶内容を初期化 ( R A M クリア ) した場合や設定装置 6 0 の操作によって設定変更を行った場合には、通常遊技状態が設定されるようになっているが、確変遊技状態が設定されるようにしても良いし、電源投入 ( 電源断 ) 前の遊技状態が確変遊技状態ならばそれを引き継ぐようにしても良い。

また、R A M クリアの場合には通常遊技状態を設定する一方、設定変更の場合には電源投入 ( 電源断 ) 前の遊技状態を引き継ぐようにしても良い。

## 【 符号の説明 】

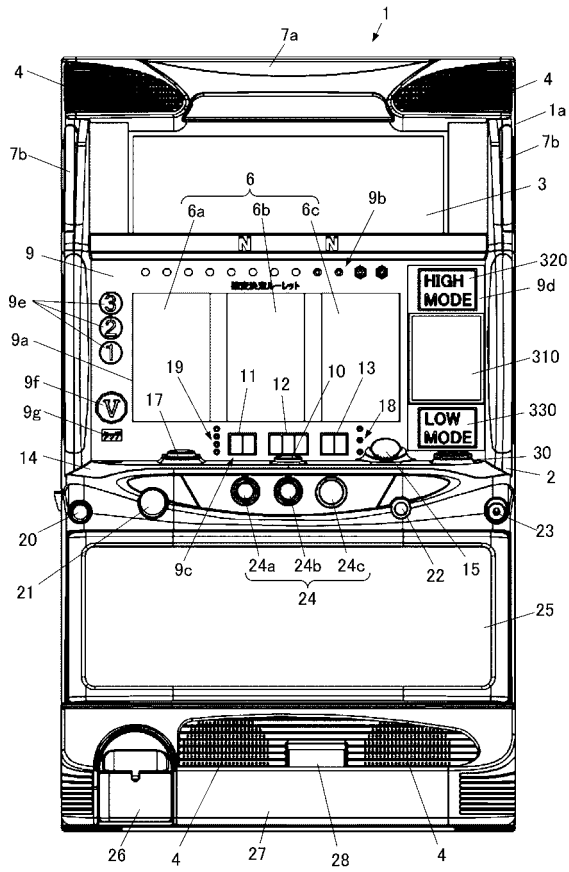
## 【 0 3 9 6 】

- 1           スロットマシン
- 6           リール ( 変動表示手段 )
- 2 1       スタートレバー ( 開始操作手段 )
- 2 4       リールストップボタン ( 停止操作手段 )
- 5 0       遊技制御装置 ( 役抽選手段、特定遊技状態発生手段、特別遊技状態発生手段、確率変動状態発生手段、確率変動抽選手段、進行規制状態発生手段、進行規制解除手段 )
- 7 0       演出制御装置 ( 曖昧報知状態発生手段、特定演出実行手段 )
- 4 0 0     確変決定演出部 ( 特定演出実行手段 )

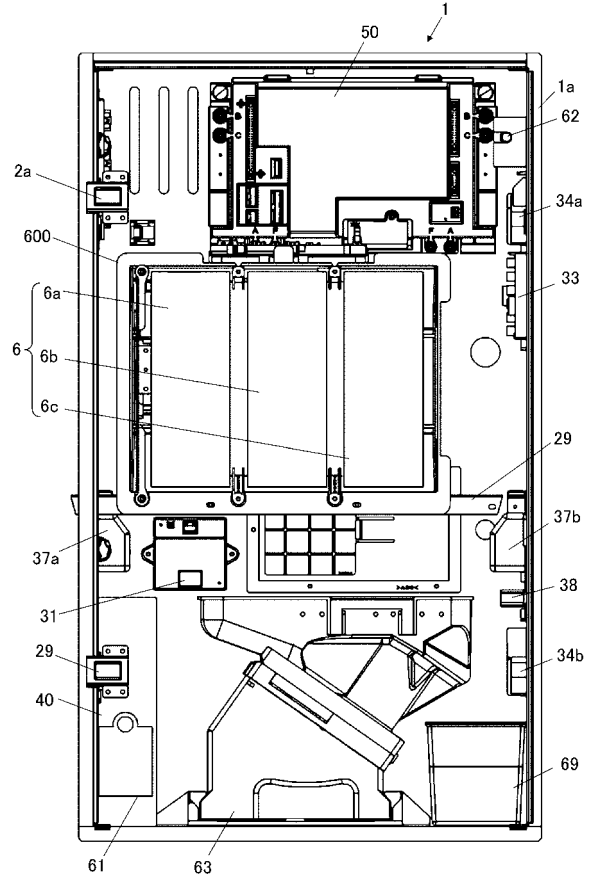
10

20

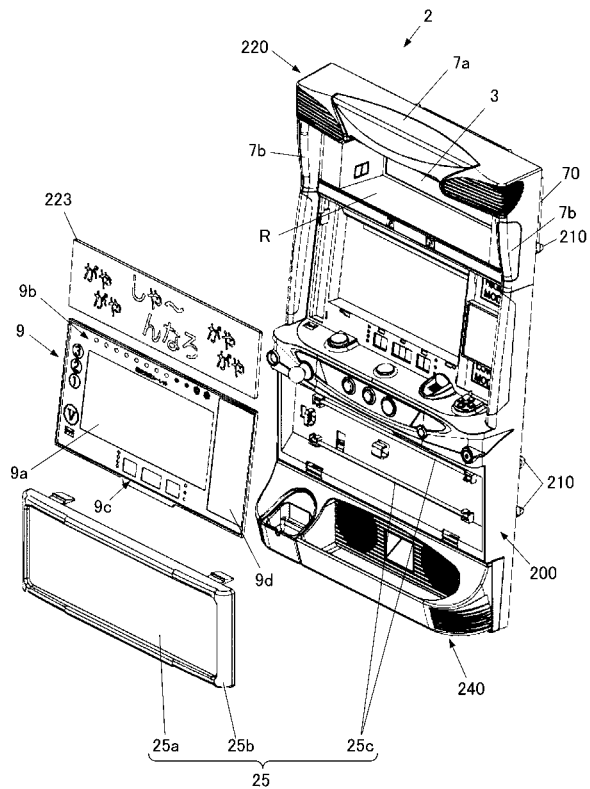
【図 1】



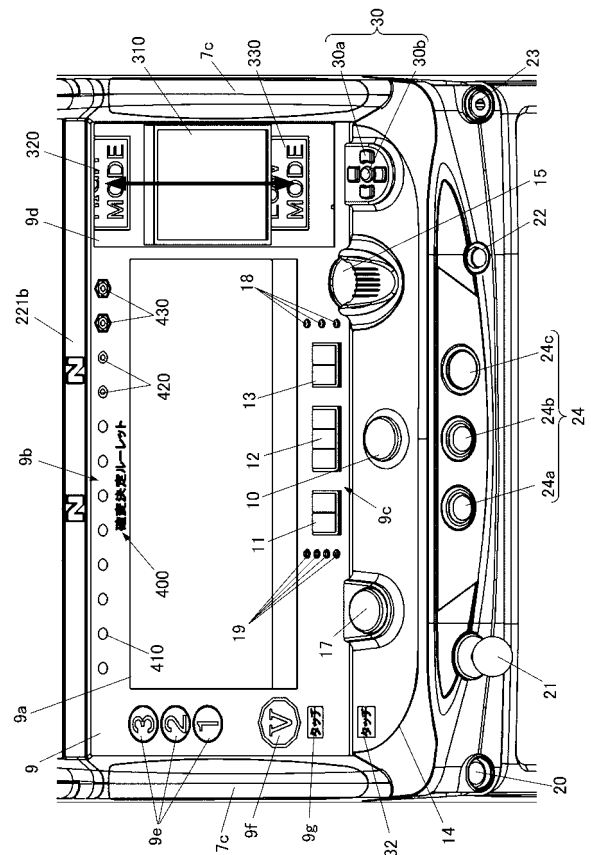
【図 2】



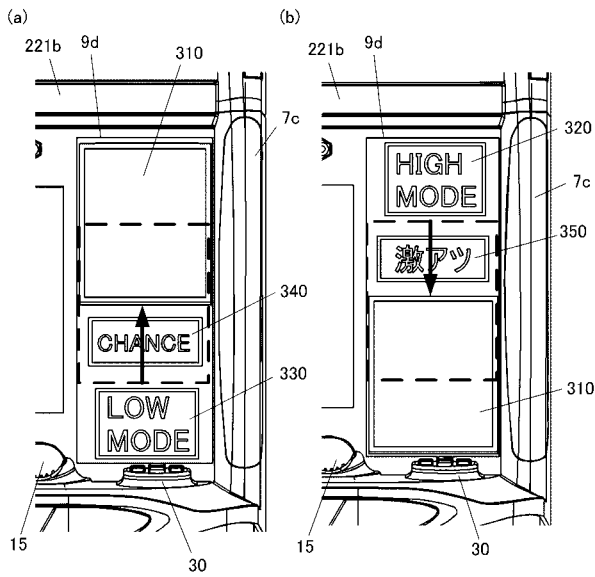
【図 3】



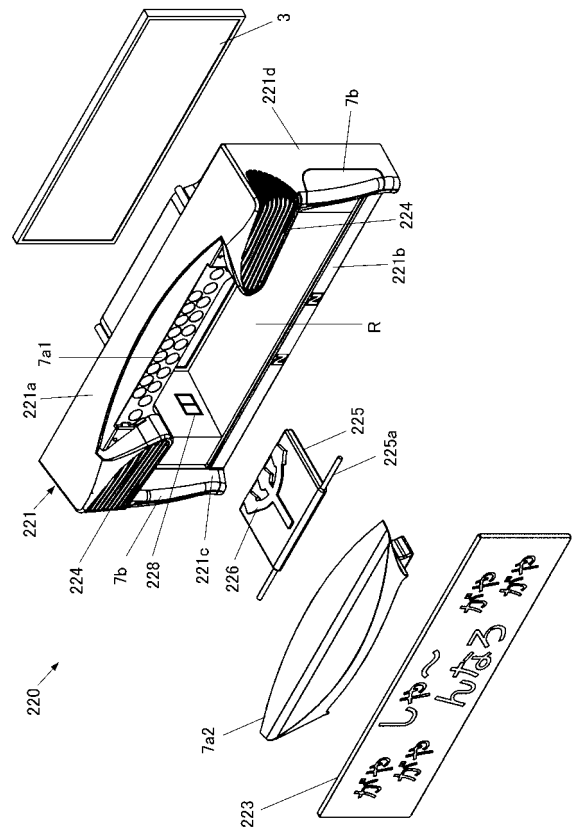
【図 4】



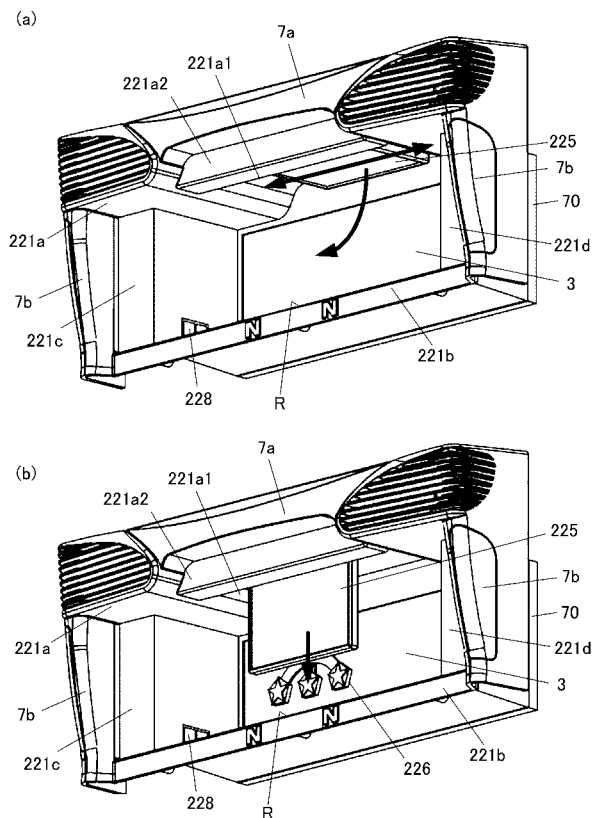
【図5】



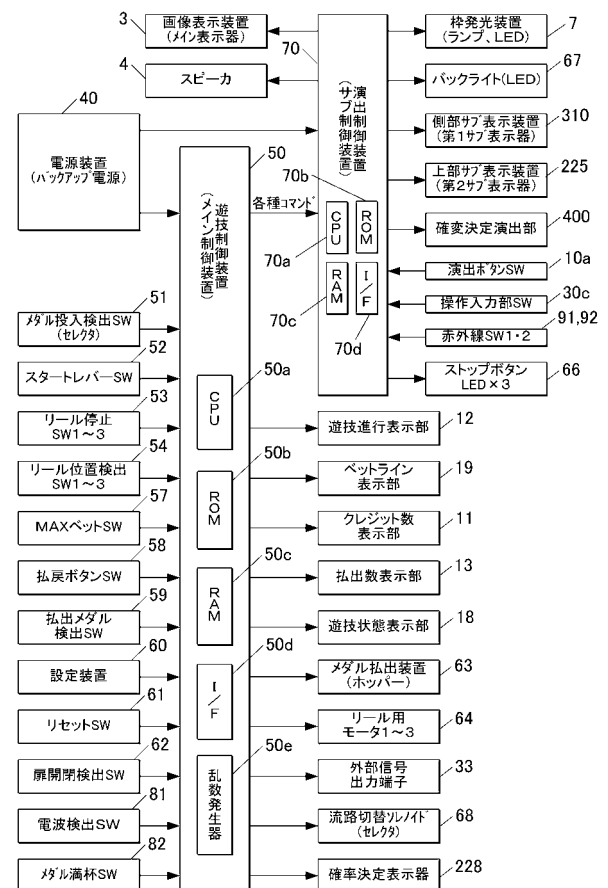
【図6】



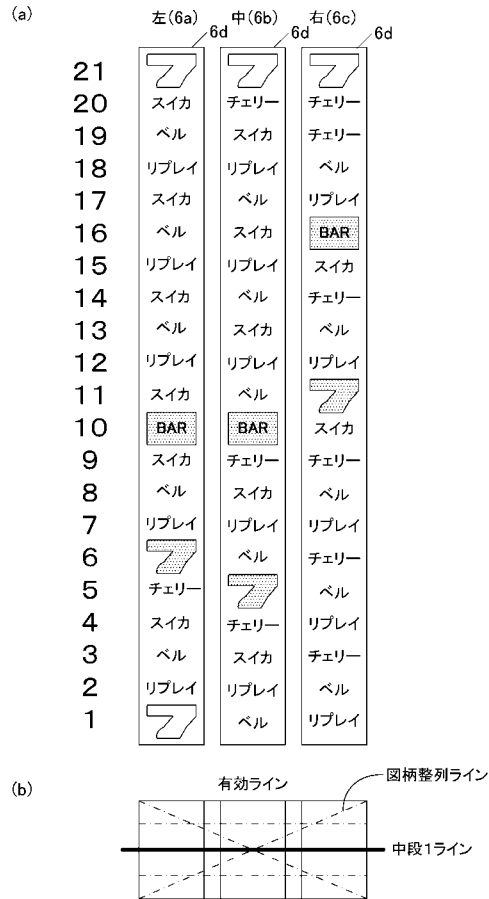
【図7】



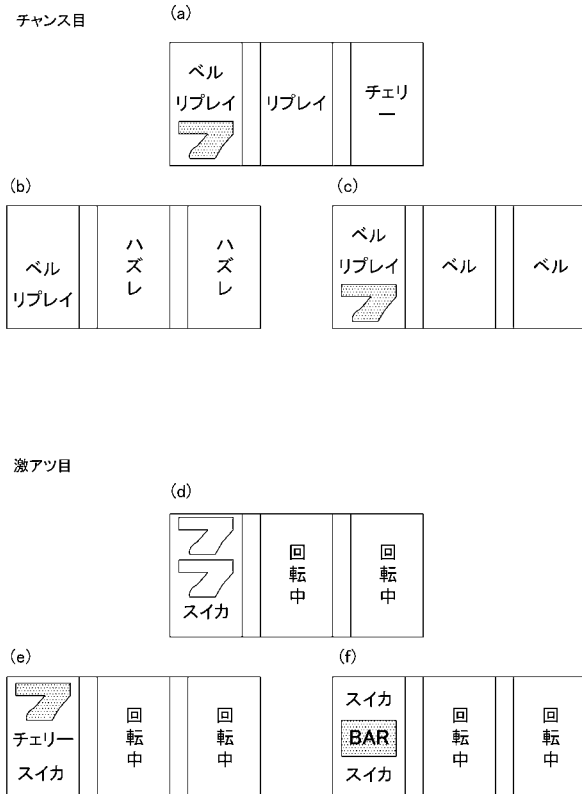
【図8】



【図 9】



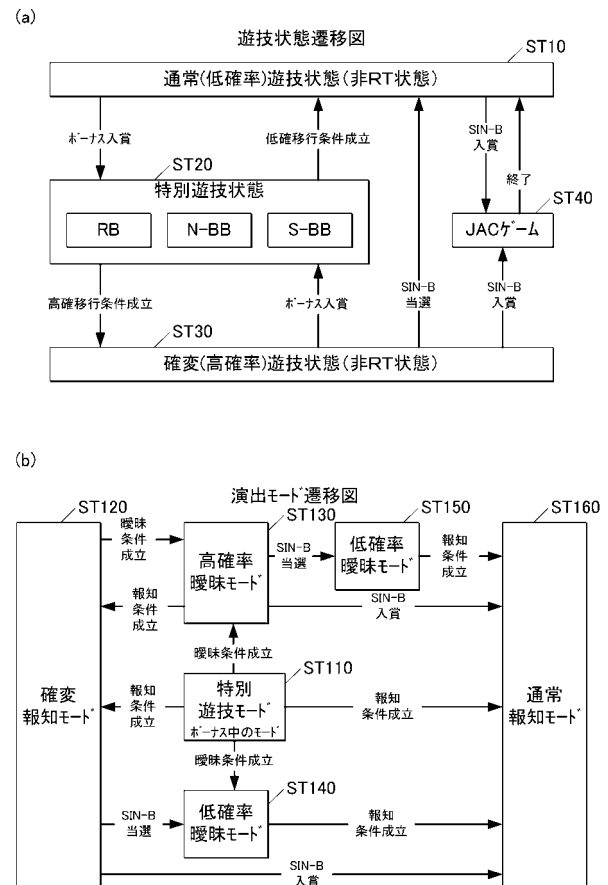
【図 11】



【図 10】

役名	図柄	払出
S-BB	払出361枚以上で終了	0枚
N-BB	払出301枚以上で終了	0枚
R-B (CT)	払出100枚で終了	0枚
スィカ (弱・強)	スィカ スィカ スィカ	5枚
チェリー (弱・強・中段)	チェリー ANY ANY	1枚
ベル	ベル ベル ベル	10枚 (R-Bは12枚)
1枚役A	リプレイ リプレイ チェリー	1枚
1枚役B	リプレイ ベル ベル	1枚
1枚役C	ベル スィカ スィカ	1枚
リプレイ1	リプレイ リプレイ リプレイ	0枚 (自動ベット)
リプレイ2	リプレイ リプレイ ベル	0枚 (手動ベット)
SIN-B	1回のJACゲームで終了	0枚

【図 12】





【図 17】

(a)

	入賞当選判定テーブル	ボーナス当選	SIN-B当選	小役当選	リプレイ当選
1	通常中テーブル	通常確率	○	通常確率	通常確率
2	通常&B内部中テーブル	×	×	通常確率	高確率
3	確変中テーブル	高確率	○	通常確率	通常確率
4	確変&B内部中テーブル	×	×	通常確率	高確率
5	BB中テーブル	×	×	高確率	×
6	RB中テーブル	×	×	高確率	×
7	JACゲーム中テーブル	通常確率	×	通常確率	通常確率

(b)

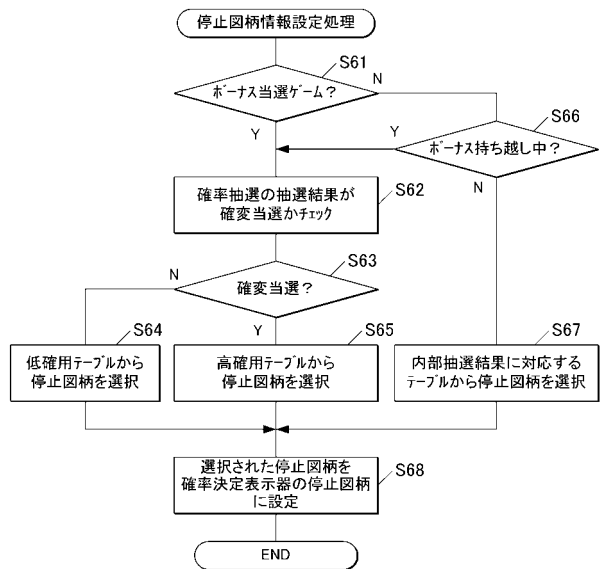
ボーナス重複(同時)当選期待度

弱スイカ	
1枚役A	
弱チェリー	
1枚役B	
リプレイ2	
強チェリー	
強スイカ	
1枚役C	
中段チェリー	

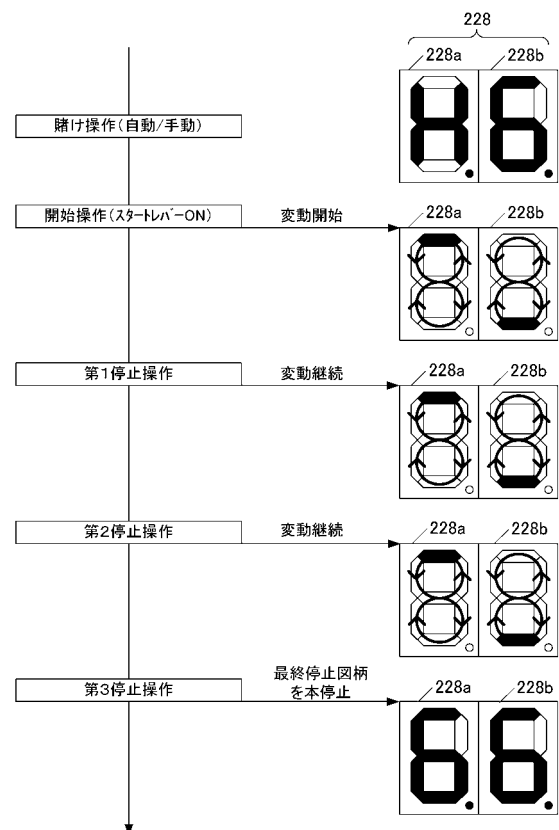
【図 19】

	停止図柄
低確用TBL	22、44、66、88
高確用TBL	11、33、55、77
外れ用TBL	H0~H9
スイカ用TBL	S0~S9
チェリー用TBL	C0~C9
ベル用TBL	b0~b9
1枚役用TBL	Y0~Y9
リプレイ用TBL	R0~R9
SIN-B用TBL	Sb

【図 18】

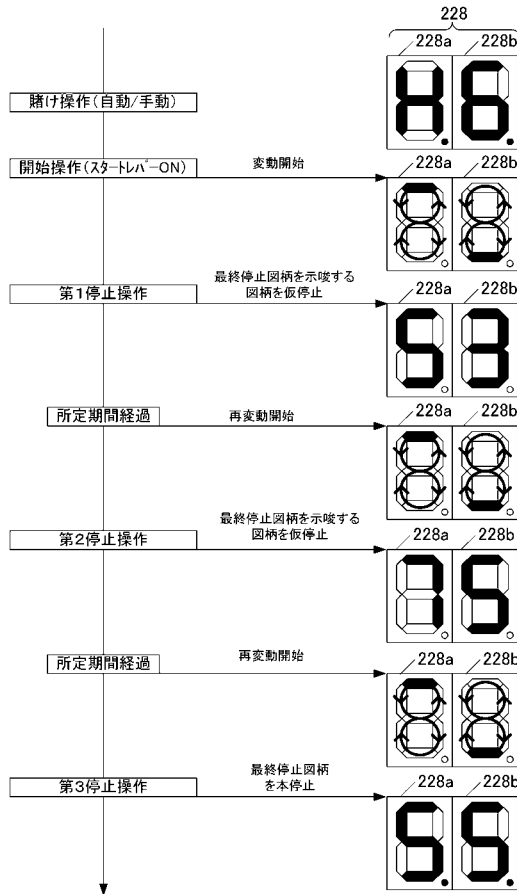


【図 20】

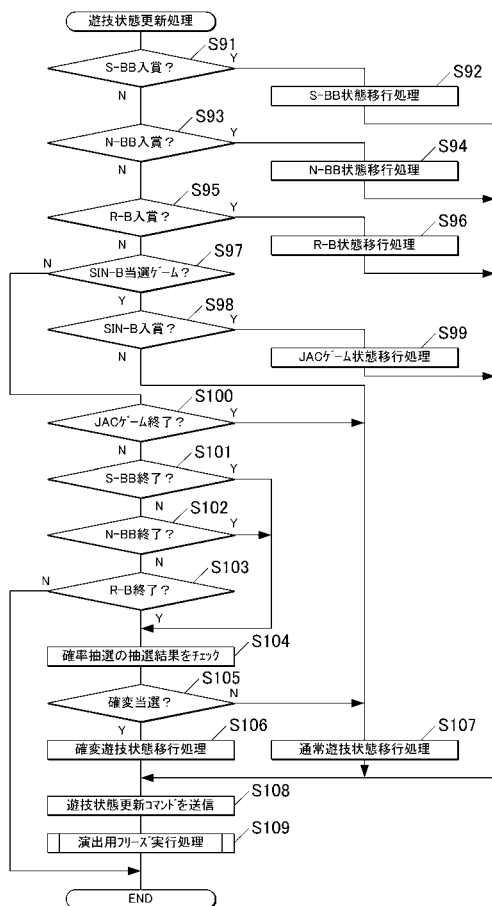




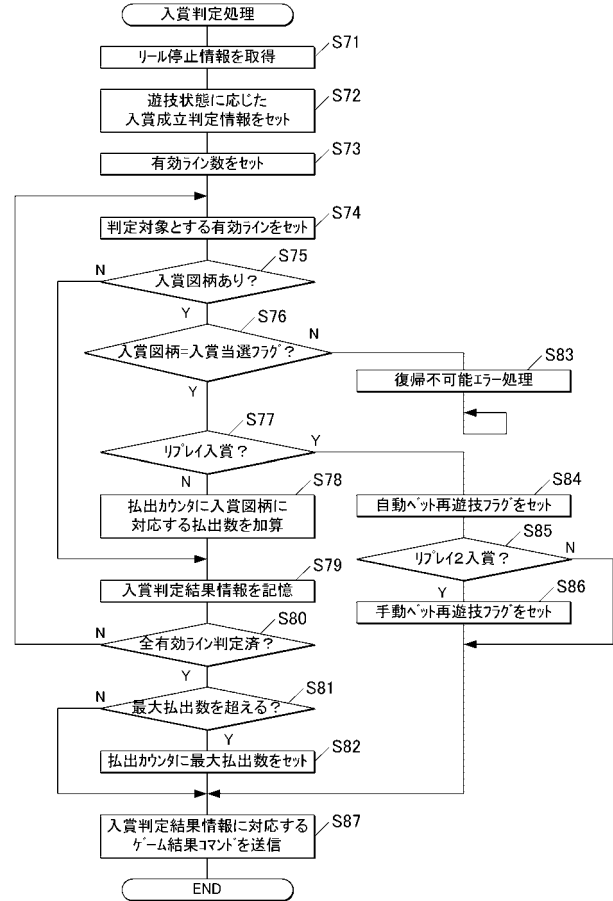
【図 2 1】



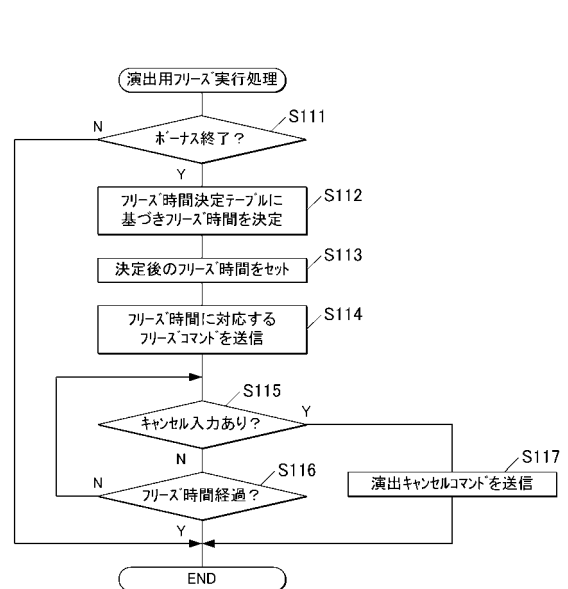
【図 2 3】



【図 2 2】



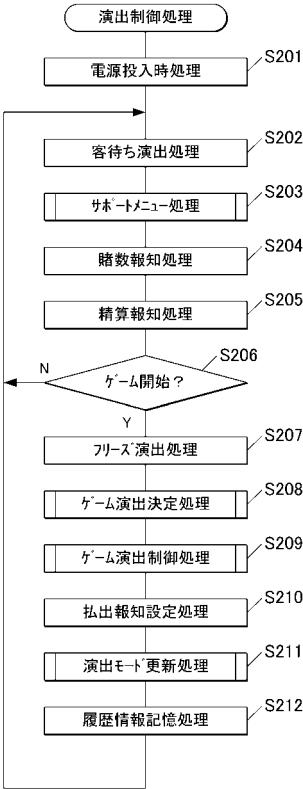
【図 2 4】



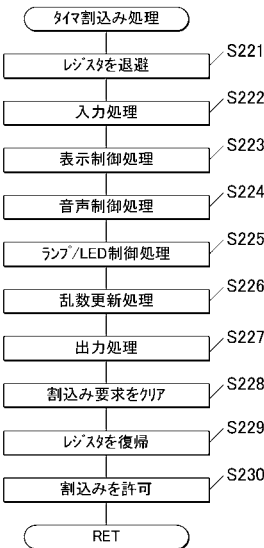
【 図 2 5 】

	10秒フリース	15秒フリース
S-BB	20%	80%
N-BB	50%	50%
RB	80%	20%

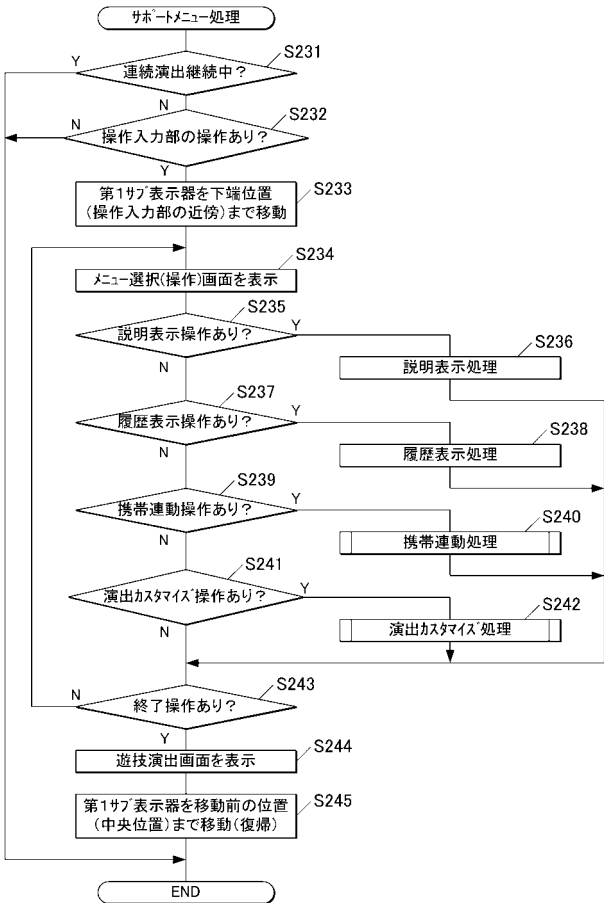
【 図 2 6 】



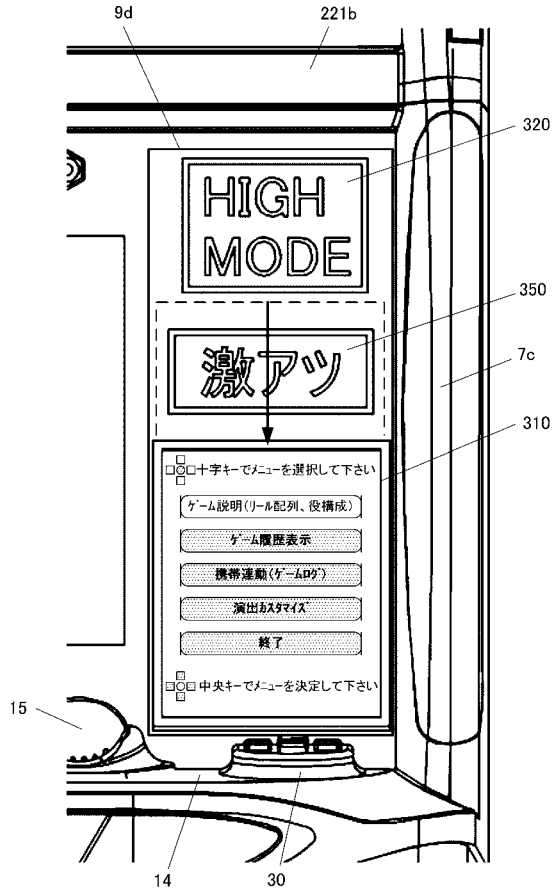
【 図 2 7 】



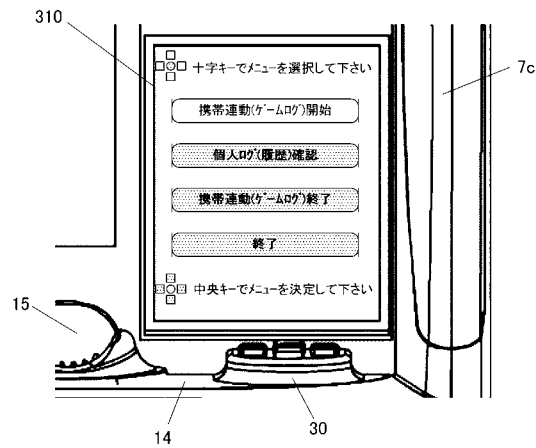
【 図 2 8 】



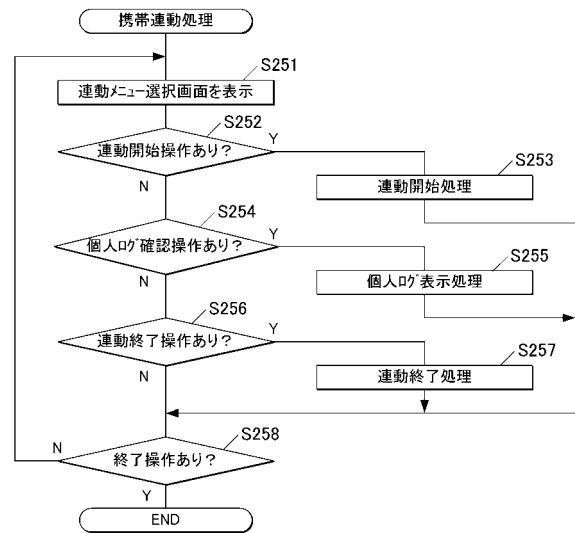
【図 29】



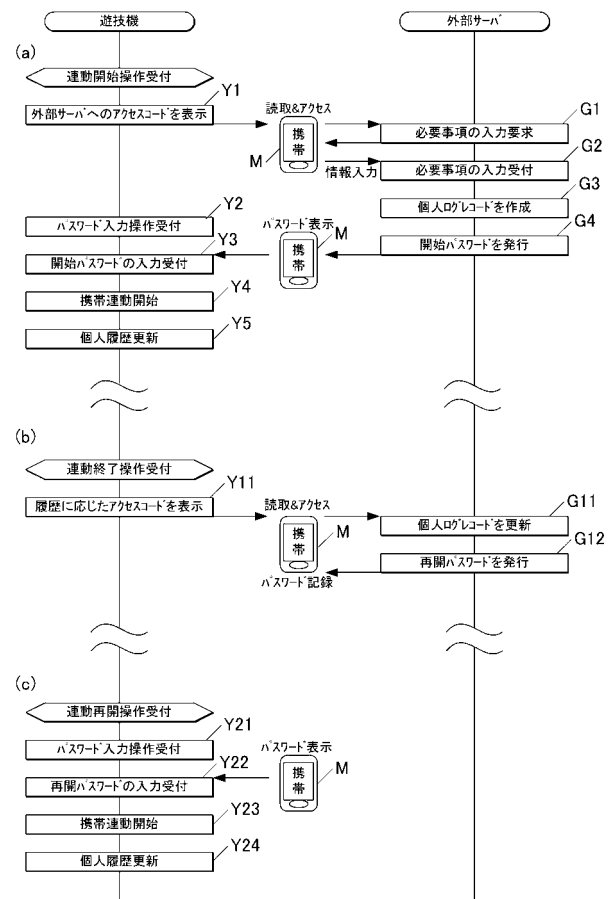
【図 31】



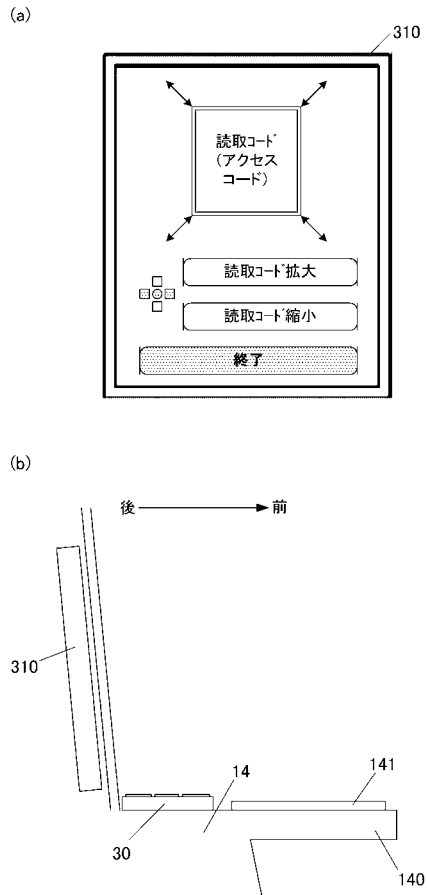
【図 30】



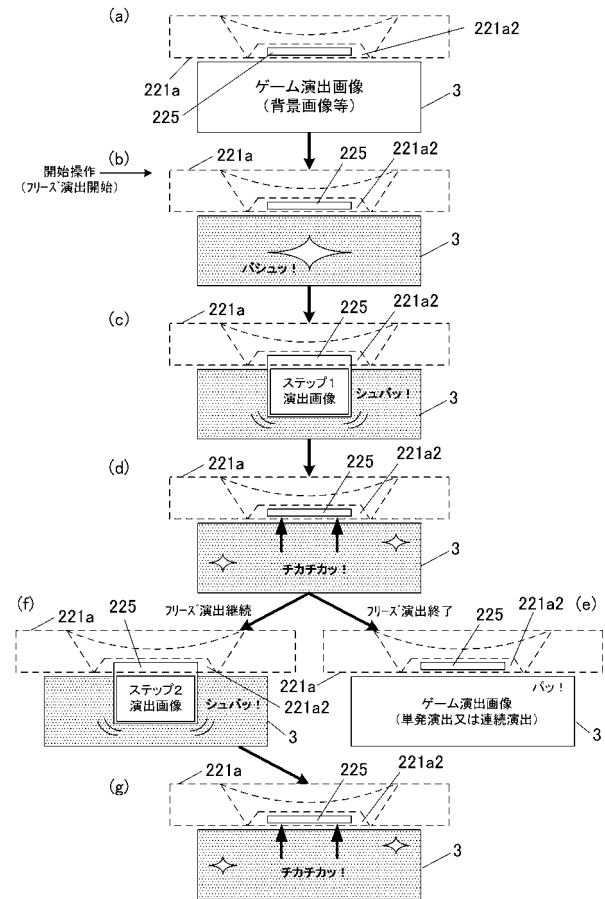
【図 32】



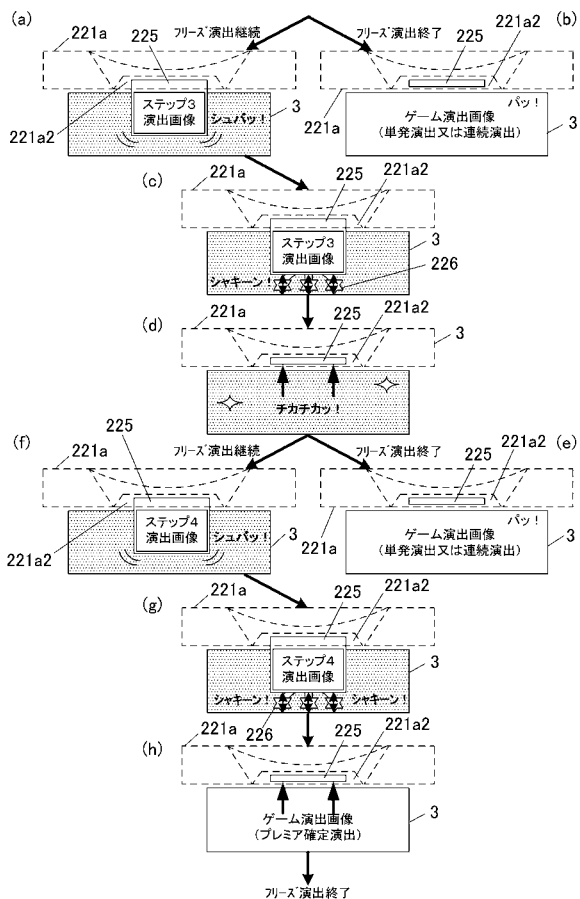
【図 3 3】



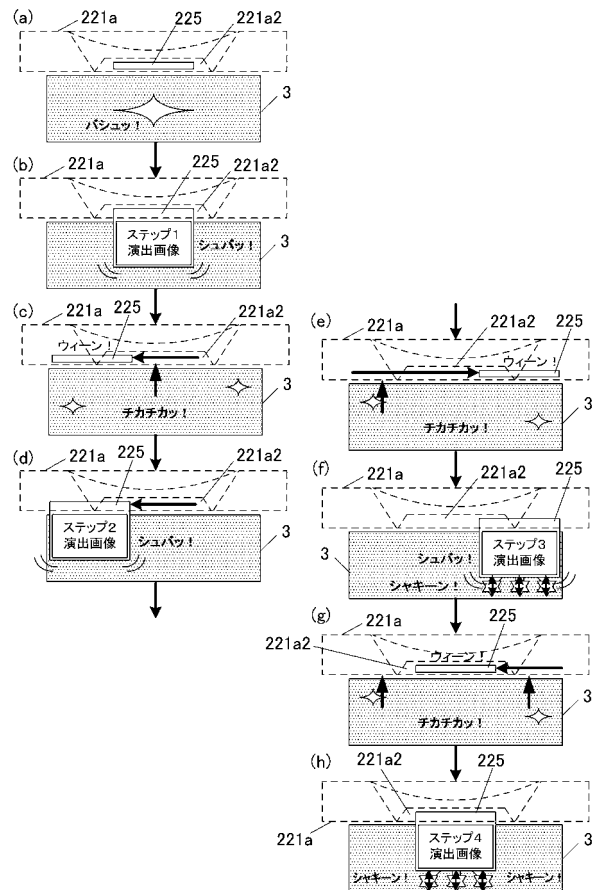
【図 3 4】



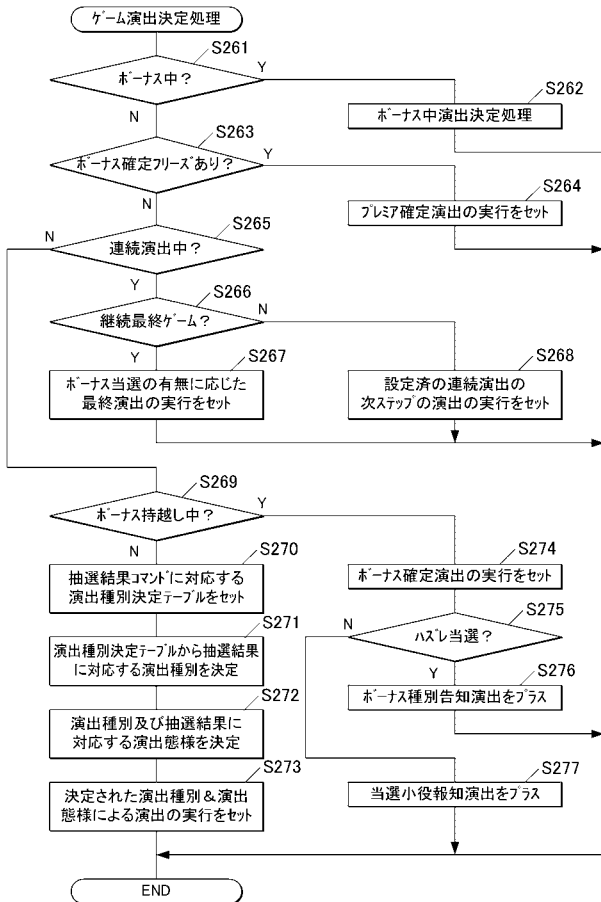
【図 3 5】



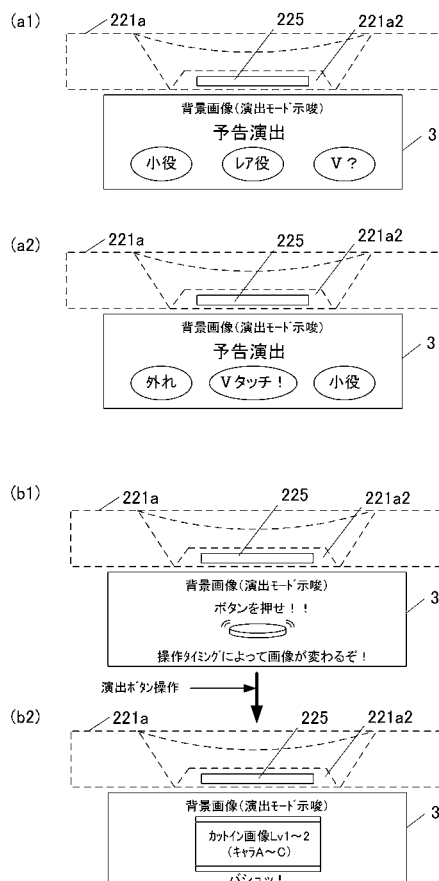
【図 3 6】



【図 37】



【図 39】



【図 38】

(a)

演出種別決定テーブル

	単発演出	3連続演出	4連続演出	5連続演出	一発前告知	一発後告知
通常中外れ当選時テーブル	100%	—	—	—	—	—
通常中通常役当選時テーブル	100%	—	—	—	—	—
通常中SIN-B当選時テーブル	100%	—	—	—	—	—
通常中レア役当選時テーブル	20%	45%	35%	—	—	—
通常中RB重複当選時テーブル	10%	20%	50%	20%	—	—
通常中BB重複当選時テーブル	5%	10%	35%	40%	5%	5%
通常中ボーナス単独当選時テーブル	—	—	—	—	50%	50%
確変中外れ当選時テーブル	100%	—	—	—	—	—
確変中通常役当選時テーブル	100%	—	—	—	—	—
確変中SIN-B当選時テーブル	100%	—	—	—	—	—
確変中レア役当選時テーブル	50%	50%	—	—	—	—
確変中ボーナス重複当選時テーブル	—	20%	20%	20%	20%	20%
確変中ボーナス単独当選時テーブル	—	—	—	—	50%	50%

(b)

単発演出態様決定テーブル

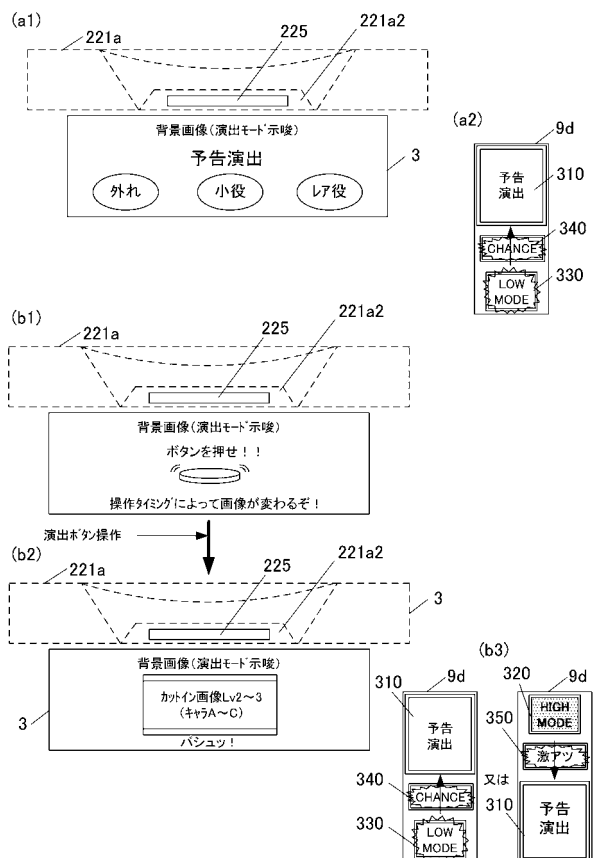
	外れ	通常役	SIN-B	レア役単独	B重複	期待度
メイン表示器演出1(操作演出なし)	95%	60%	100%	20%	5%	低
メイン表示器演出2(操作演出あり)	—	30%	—	25%	15%	
メイン&第1サブ複合演出1(操作演出なし)	5%	5%	—	20%	20%	
メイン&第1サブ複合演出2(操作演出あり)	—	5%	—	25%	20%	
メイン&導光板演出(操作演出あり)	—	—	—	5%	20%	
メイン&第2サブ複合演出(操作演出あり)	—	—	—	5%	20%	高

(c)

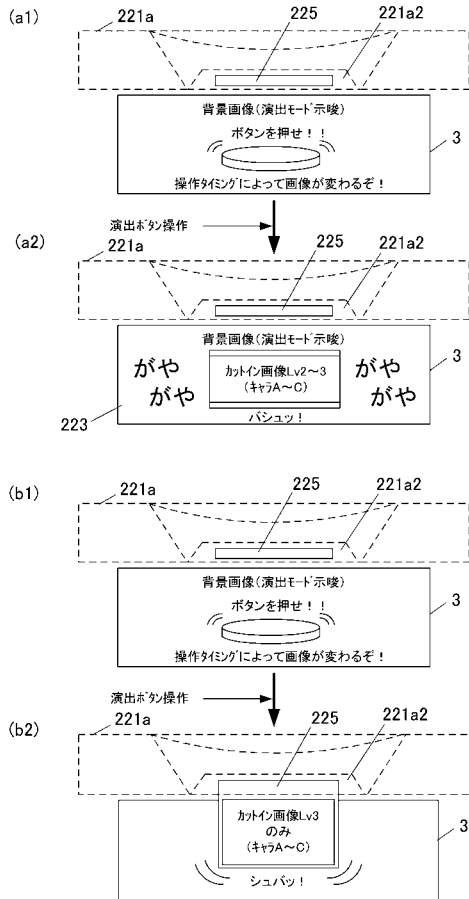
連続演出態様決定テーブル

	レア役	B重複	期待度
メイン&第1サブ複合連続演出1(操作演出なし)	40%	10%	低
メイン&第1サブ複合連続演出2(操作演出あり)	30%	20%	
メイン&導光板複合連続演出1(操作演出なし)	20%	30%	
メイン&導光板複合連続演出2(操作演出あり)	10%	30%	
メイン&第1・2サブ複合連続演出(操作演出なし)	—	10%	高

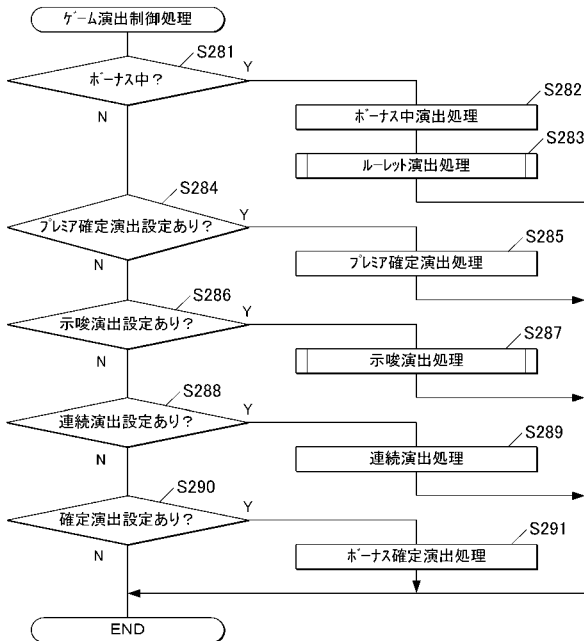
【図 40】



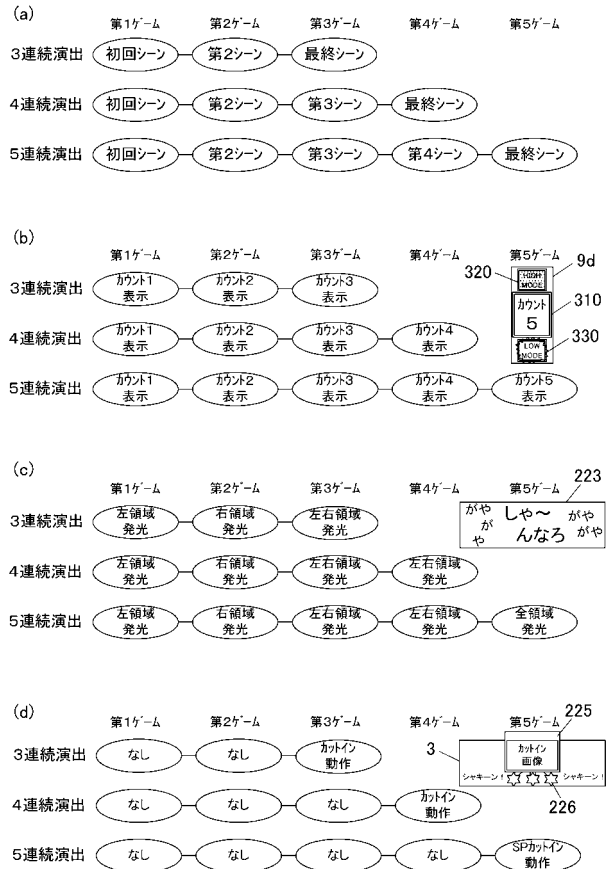
【図 4 1】



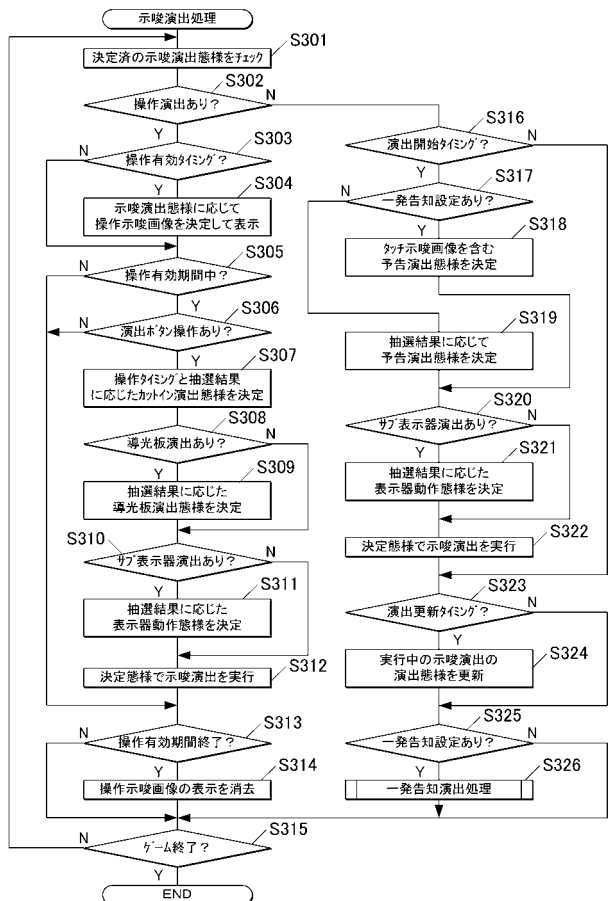
【図 4 3】



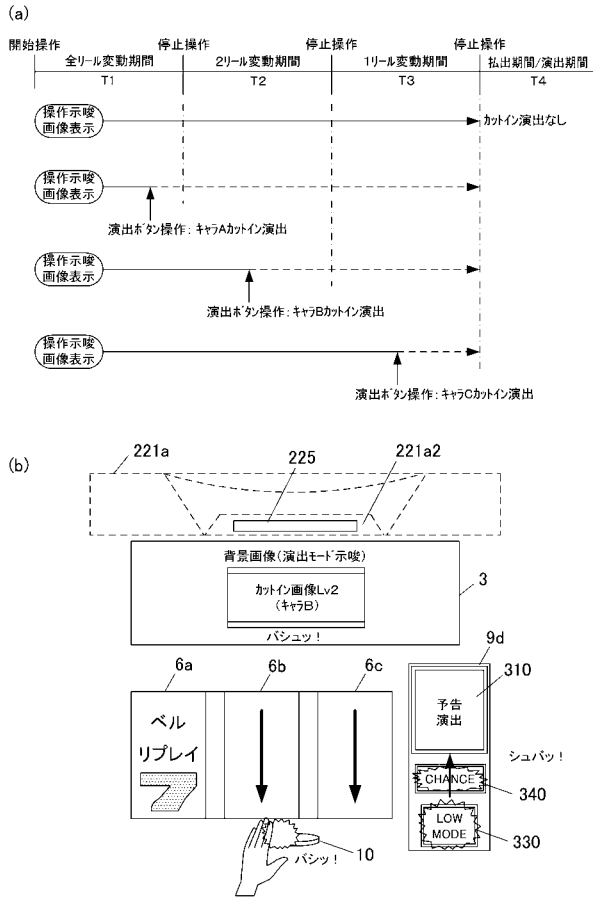
【図 4 2】



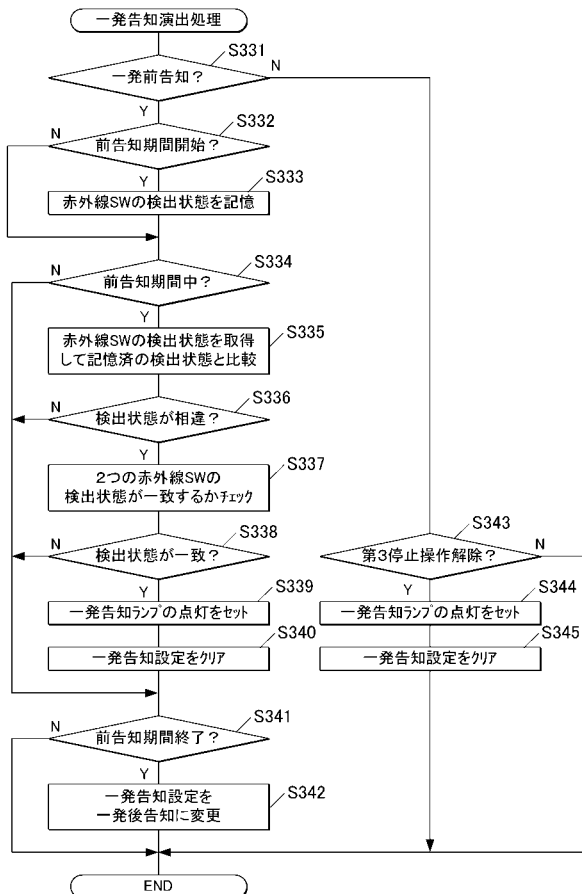
【図 4 4】



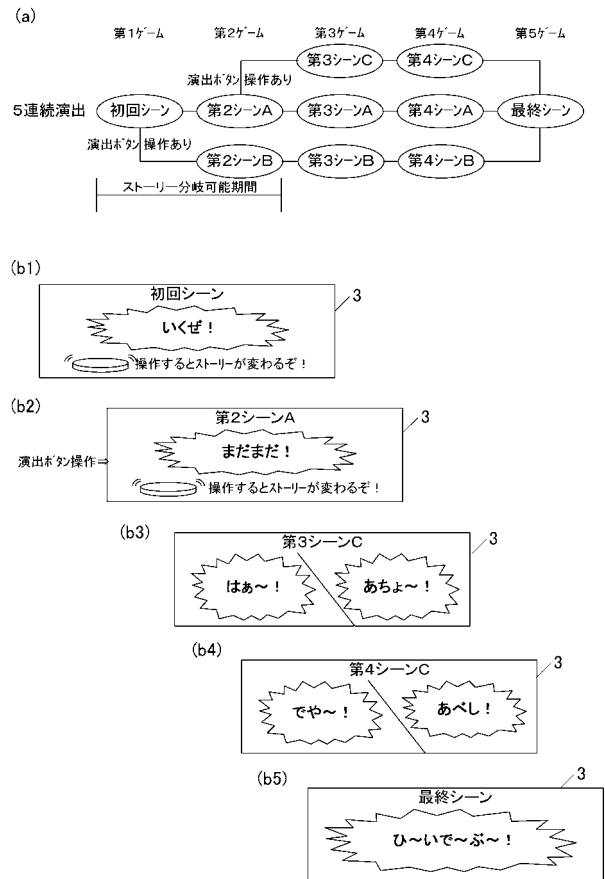
【図 4 5】



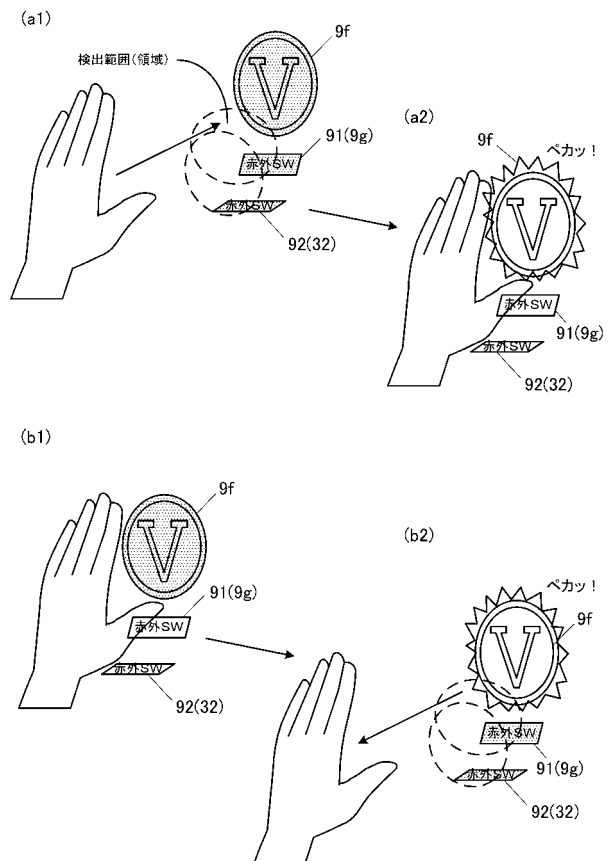
【図 4 7】



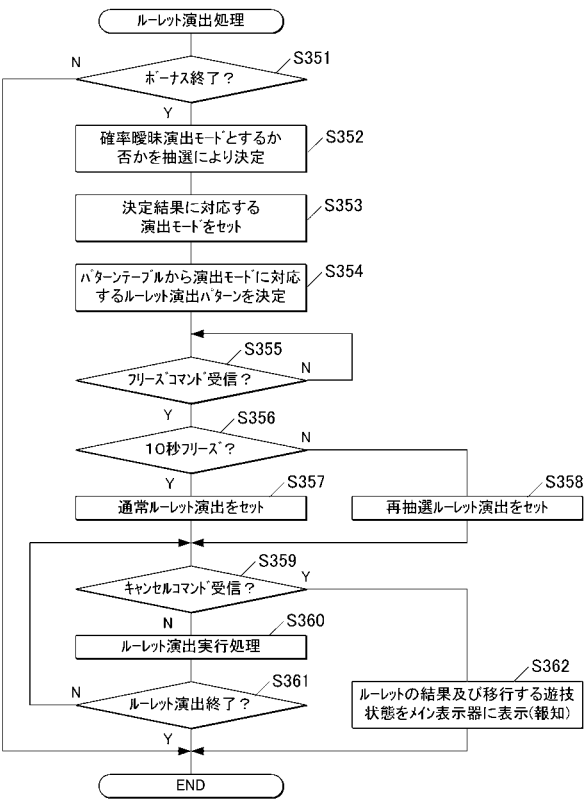
【図 4 6】



【図 4 8】



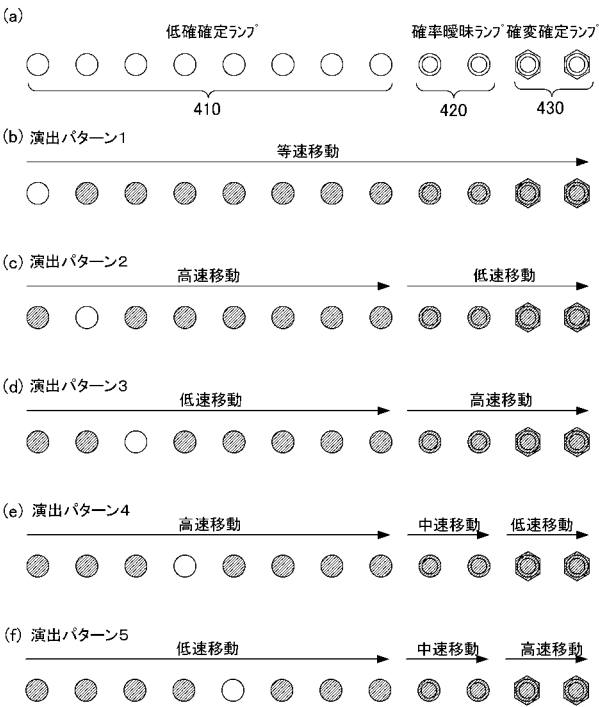
【 図 4 9 】



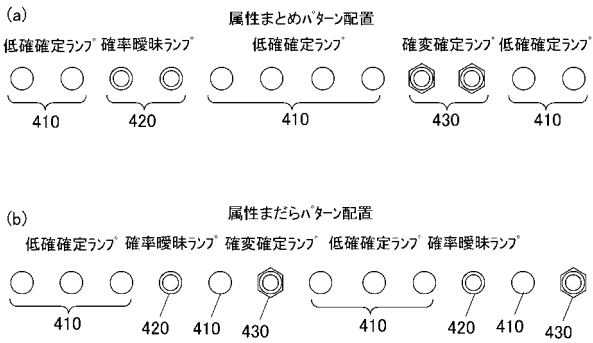
【 図 5 0 】

ルーレット演出パターン決定テーブル					
	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4	パターン5
通常報知演出モード	40%	10%	20%	10%	20%
確率曖昧演出モード	40%	30%	10%	10%	10%
確変報知演出モード	20%	30%	10%	30%	10%

【 図 5 1 】

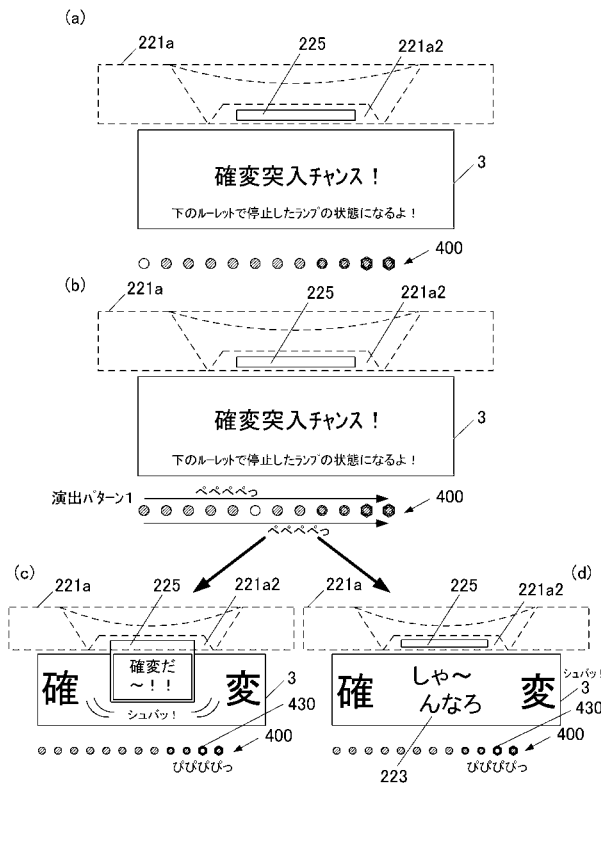


【 図 5 2 】

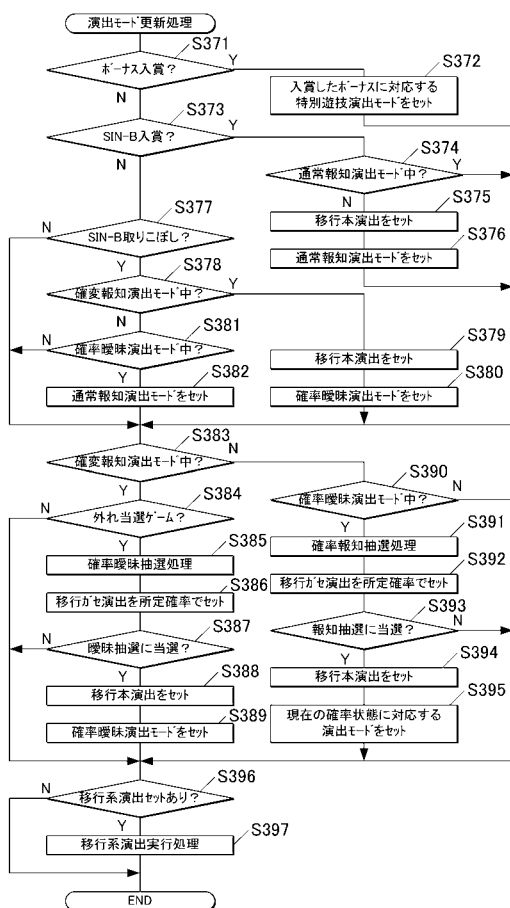




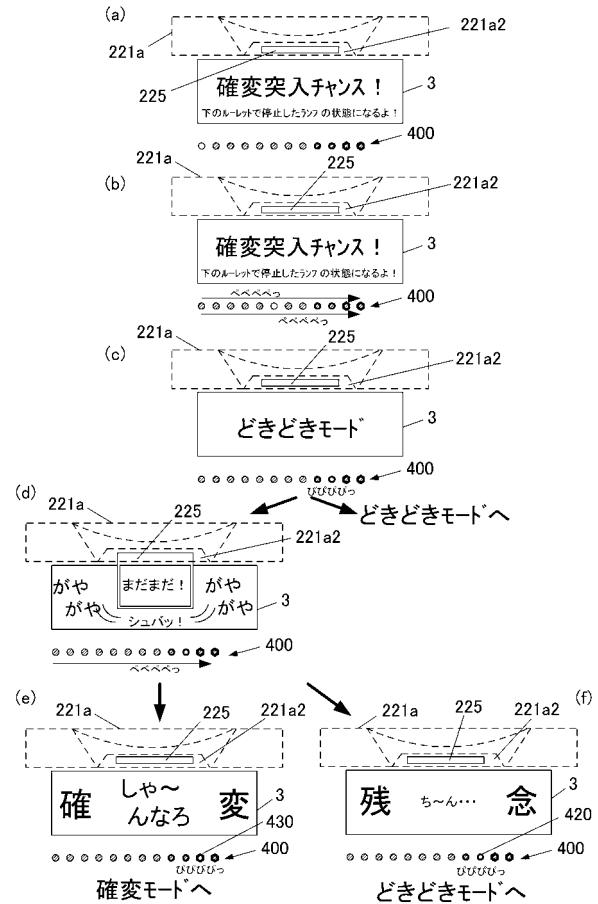
【図 5 3】



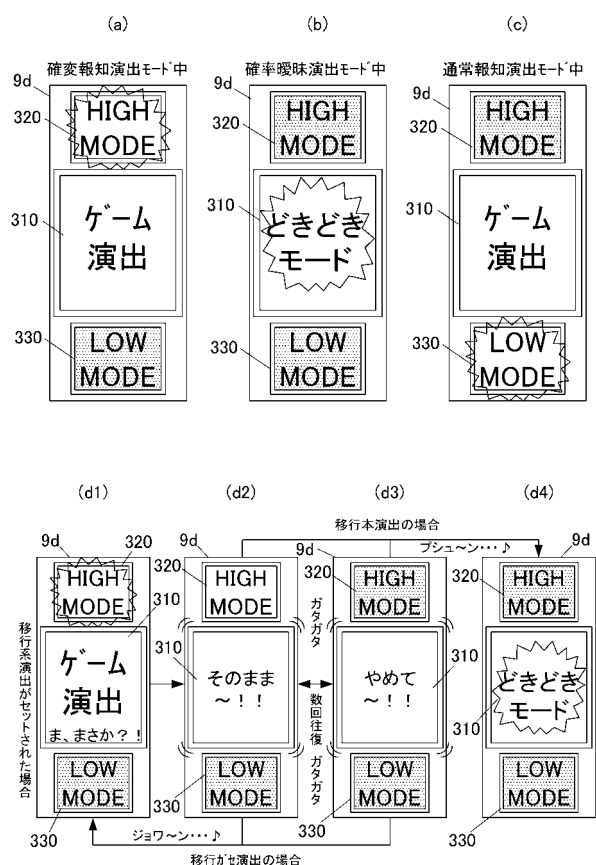
【図 5 5】



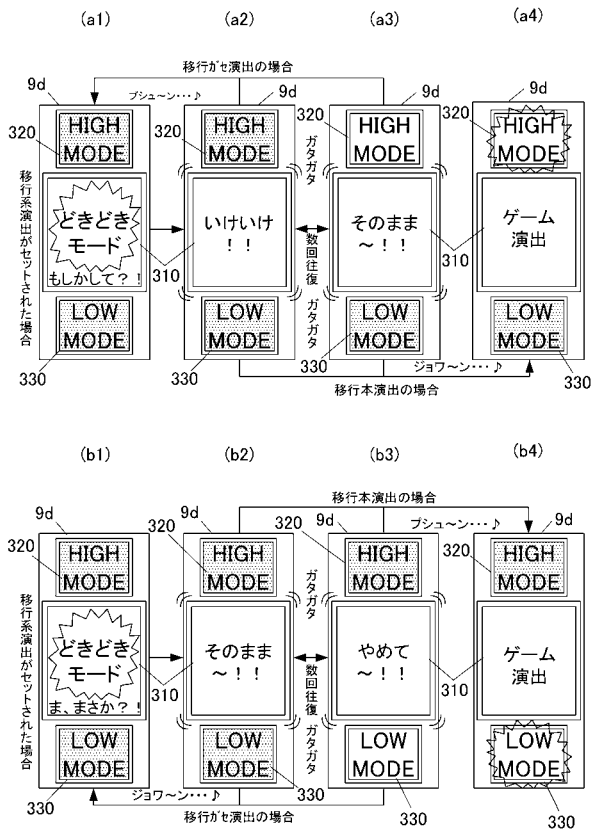
【図 5 4】



【図 5 6】



【図 57】



---

フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AC22 BA02 BA22 BA32 BA38 BA40  
BB02 BB23 BB63 BB76 BB78 BB80 BB83 BB84 BB93 BB94  
BB96 CA02 CA25 CA29 CB00 CB04 CB23 CB32 CB44 CC01  
CC12 CC24 CC27 CC51 CD12 CD18 CD23 CD25 CD31 CD43  
CD51 CD55 CE03 CE15 DA02 DA14 DA19 DA52 DA54 DA58  
DA63 EA28 EB03