

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7197344号
(P7197344)

(45)発行日 令和4年12月27日(2022.12.27)

(24)登録日 令和4年12月19日(2022.12.19)

(51)国際特許分類 F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

請求項の数 1 (全93頁)

(21)出願番号	特願2018-235825(P2018-235825)	(73)特許権者	000144153 株式会社三共 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(22)出願日	平成30年12月17日(2018.12.17)	(74)代理人	100095407 弁理士 木村 満
(65)公開番号	特開2020-96698(P2020-96698A)	(74)代理人	100148633 弁理士 桜田 圭
(43)公開日	令和2年6月25日(2020.6.25)	(74)代理人	100134599 弁理士 杉本 和之
審査請求日	令和3年11月1日(2021.11.1)	(74)代理人	100166442 弁理士 鈴木 洋雅
		(72)発明者	小倉 敏男 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		(72)発明者	小澤 朋之

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技を行う遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
前記有利状態の終了に関連して遊技者に対して注意喚起を促す特定表示を行うことが可能な特定表示手段と、
異常が発生したときに異常状態である旨の異常表示を行うことが可能な異常表示手段とを備え、

前記異常表示手段は、前記特定表示が行われている場合において異常が発生したとき、前記特定表示よりも優先して前記異常表示を行い、

前記特定表示手段は、

前記特定表示よりも優先して前記異常表示が行われている場合において前記異常状態が解除されたとき、遊技者が視認可能な表示態様で前記特定表示を再度行い、

前記特定表示が所定期間に亘って行われて終了した後、前記有利状態の終了に関連して所定表示が行われる期間において異常が発生してから前記異常状態が解除されたとき、遊技者が視認可能な表示態様で前記特定表示を所定期間に亘って再度行う、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機として、所定の賭数を設定し、スタート操作が受け付けられたことに基づいて、複数種類の識別情報の可変表示が行われるスロットマシンや、遊技球等の遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、該遊技領域に設けられている入賞口等の始動領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機等がある。

【0003】

このような遊技機として、遊技者にとって有利な有利状態の一例としての大当り遊技状態終了時等の遊技者が遊技にのめり込み易い状況においてのめり込みを防止する注意報知画像を表示するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2016-154687号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

特許文献1に記載の技術では、例えば、エラーや電断等の不測の事態が発生したときの注意報知画像の表示制御について一切検討されていない問題がある。

【0006】

20

本発明は、上記実情に鑑みてなされたものであり、異常が発生しても好適に注意喚起を促すことができる遊技機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】

【0007】

(1) 上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、

遊技を行う遊技機（例えば、スロットマシン1、パチンコ遊技機）であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、スロットマシン1であればボーナス、AT、CZ、パチンコ遊技機であれば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン制御部41がボーナスやATやCZに制御する処理、パチンコ遊技機のメイン制御部が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御する処理）と、

30

前記有利状態の終了に関連して遊技者に対して注意喚起を促す特定表示（例えば、注意喚起表示）を行うことが可能な特定表示手段（例えば、サブ制御部91が注意喚起表示を行う処理）と、

異常が発生したときに異常状態（例えば、エラー状態、特殊状態）である旨の異常表示（例えば、エラー表示）を行うことが可能な異常表示手段（例えば、サブ制御部91がエラー表示を行う処理）とを備え、

前記異常表示手段は、前記特定表示が行われている場合において異常が発生したとき、前記特定表示よりも優先して前記異常表示を行い（例えば、サブ制御部91がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示やRT演出の選択画面の表示よりも優先表示し）、

前記特定表示手段は、

40

前記特定表示よりも優先して前記異常表示が行われている場合において前記異常状態が解除されたとき、遊技者が視認可能な表示態様で前記特定表示を再度行い（例えば、サブ制御部91がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示よりも優先表示している場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を再度行い）、

前記特定表示が所定期間に亘って行われて終了した後、前記有利状態の終了に関連して所定表示が行われる期間において異常が発生してから前記異常状態が解除されたとき、遊技者が視認可能な表示態様で前記特定表示を所定期間に亘って再度行う（例えば、サブ制御部91が注意喚起表示を所定期間に亘って行って終了した後、リザルト報知後のホワイトアウトを開始してからRT演出の選択画面を表示している期間においてエラーが発生

50

してからエラーが解除されてエラー表示を終了したときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行う)。

【0008】

このような構成によれば、特定表示よりも優先して異常表示が行われている場合において異常状態が解除されたときに遊技者が視認可能な表示態様で特定表示を再度行わない遊技機よりも好適に遊技者に注意喚起を促すことができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構成を示すブロック図である。

【図3】メイン制御部が制御する各種表示器、LEDが接続される出力ポート、および各種表示器などの表示内容について説明するための図である。

【図4】メイン制御部が制御する各種制御状態における各種表示器の表示態様について説明するための図である。

【図5】所定遊技での各種表示器およびLEDの表示態様の制御について説明するための図である。

【図6】BBにおける最後の遊技での各種表示器およびLEDの表示態様の制御について説明するための図である。

【図7】変形例についてCBにおける最後の遊技での各種表示器およびLEDの表示態様の制御について説明するための図である。

【図8】7セグ表示器を示す図である。

【図9】出力ポートおよびDGなどを示す図である。

【図10】メインCPUにより実行される信号切替処理を示すフローチャートである。

【図11】選択信号の切替を示す図である。

【図12】特殊状態に移行されたときのタイミングチャートである。

【図13】変形例について特殊状態に移行されたときのタイミングチャートである。

【図14】ボーナス突入時における演出を説明するための図である。

【図15】ボーナス演出の選択時における演出を説明するための図である。

【図16】ボーナス中の最終ゲームでベル入賞した場合の入賞報知時の演出を説明するための図である。

【図17】フリーズ中のリザルト報知時の演出を説明するための図である。

【図18】フリーズ中のリザルト報知時の演出を説明するための図である。

【図19】RT演出の選択時における演出を説明するための図である。

【図20】メイン制御部およびサブ制御部による処理のタイミングチャートである。

【図21】変形例についてフリーズ中のリザルト報知時の演出を説明するための図である。

【図22】変形例についてフリーズ中のリザルト報知時の演出を説明するための図である。

【図23】スロットマシンにおいて特定演出が実行されている様子を示す図である。

【図24】特定演出の実行例のタイミングチャートである。

【図25】注意喚起表示の基本パターンのタイミングチャートである。

【図26】(A)エラー発生時の注意喚起表示の第1実施形態のタイミングチャート、(B)エラー発生時の注意喚起表示の第2実施形態のタイミングチャートである。

【図27】エラー発生時の注意喚起表示の第1実施形態の演出例を示す図である。

【図28】エラー発生時の注意喚起表示の第2実施形態の演出例を示す図である。

【図29】(A)電断発生時の注意喚起表示の第1実施形態のタイミングチャート、(B)電断発生時の注意喚起表示の第2実施形態のタイミングチャートである。

【図30】電断発生時の注意喚起表示の第1実施形態の演出例を示す図である。

【図31】電断発生時の注意喚起表示の第2実施形態の演出例を示す図である。

【図32】(A)エラー発生時の注意喚起表示の第3実施形態のタイミングチャート、(B)電断発生時の注意喚起表示の第3実施形態のタイミングチャートである。

【図33】エラー発生時の注意喚起表示の第3実施形態の演出例を示す図である。

10

20

30

40

50

【図 3 4】電断発生時の注意喚起表示の第 3 実施形態の演出例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

本発明に係る遊技機の一例としてのスロットマシンを実施するための形態を、以下に示す実施例に基づいて説明する。

【0011】

〔スロットマシンの構成〕

図 1 は、本実施形態に係るスロットマシン 1 の正面図である。図 1 に示すように、スロットマシン 1 は、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b とから構成されている。スロットマシン 1 の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が、スロットマシン 1 の正面の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。

【0012】

なお、本実施形態では、3 つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを 1 つのみ用いた構成、2 つのリールを用いた構成、4 つ以上のリールを用いた構成としてもよい。また、本実施形態では、リール 2 L、2 C、2 R により図柄を可変表示させる可変表示部を構成しているが、可変表示部は、リール以外であってもよく、例えば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで図柄を変動表示させることが可能な構成もよい。また、本実施形態では、物理的なリールにて可変表示部を構成しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示部を構成してもよい。

【0013】

スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数（本実施形態では、3）の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダルおよび賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、および演出時に遊技者によって操作される演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0014】

なお、以下では、スタートスイッチ 7 に対する操作（例えば、スタートスイッチ 7 を手で押下する操作）を「スタート操作」、1 番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作（例えば、ストップスイッチを手で押下する操作）を「第 1 停止操作」、2 番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作（例えば、ストップスイッチを手で押下する操作）を「第 2 停止操作」、および 3 番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作（例えば、ストップスイッチを手で押下する操作）を「第 3 停止操作」とも称する。また、1 番目のストップスイッチに対する押下（第 1 停止操作）が解除されること（例えば、ストップスイッチから手を離すこと）を「第 1 停止離し」、2 番目のストップスイッチに対する押下（第 2 停止操作）が解除されること（すなわち、ストップスイッチから手を離すこと）を「第 2 停止離し」、および 3 番目のストップスイッチに対する押下（第 3 停止操作）が解除されること（すなわち、ストップスイッチから手を離すこと）を「第 3 停止離し」とも称する。

【0015】

スロットマシン 1 の正面において、リール 2 L、2 C、2 R の横には、複数の LED で構成されるサイドランプ 2 7 が設けられている。また、リール 2 L、2 C、2 R の近傍に

10

20

30

40

50

は、リール 2 L、2 C、2 R のそれぞれに対応して設けられるとともにリール 2 L、2 C、2 R のそれぞれに対してリールの裏側または横から光を照射するリールバックライト 2 8 L、2 8 C、2 8 R（以下、単に「リールバックライト 2 8」とも称す）が設けられている。さらに、液晶表示器 5 1 の上方には、音を出力するスピーカ 5 3、5 4 が設けられている。

【0016】

また、スロットマシン 1 の正面には、図 1 に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコードなどが表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、有利区間に制御されている旨を点灯により報知する有利区間 L E D 1 9、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

【0017】

〔スロットマシン 1 の内部構成〕

図 2 は、スロットマシン 1 の内部構成を示すブロック図である。図 2 に示すように、M A X B E T スイッチ 6 の内部には、M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 2 1 が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールを停止させる操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R がそれぞれ設けられている。

【0018】

スロットマシン 1 の内部には、所定のキー操作によりスロットマシン 1 の外部からエラー状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3、設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、スロットマシン 1 の内部に設けられた後述のホッパータンク（図示略）側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 3 0、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1 a、3 1 b、3 1 c を有するメダルセレクトアが設けられている。

【0019】

スロットマシン 1 の内部には、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R からなるリールユニット、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク、ホッパータンクに貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 a、ホッパーモータ 3 4 a の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c からなるホッパーユニットが設けられている。

【0020】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンクからあふれたメダルが貯留されるオーバーフロータンク（図示略）が設けられている。オーバーフロータンクの内部には、貯留されたメダルが満タン状態となったことを検出する満タンセンサ 3 5 a が設けられている。

【0021】

また、スロットマシン 1 の内部には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ 3 8 が設けら

10

20

30

40

50

れている。

【0022】

なお、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38は、スロットマシン1の内部に設けられており、所定のキー操作により開放可能な前面扉1bを開放しない限り操作不可能とされており、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。特に、設定キースイッチ37は、さらにキー操作を要することから、遊技店の店員の中でも、設定キースイッチ37の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。また、リセットスイッチ23は、前面扉1bを開放する必要はないが、所定のキーを用いたキー操作を必要とするため、所定のキーを所持する店員のみが操作可能となる。

【0023】

また、スロットマシン1の内部には、遊技制御基板40が筐体1aの内部の所定位置に取り付けられた状態において、遊技制御基板40の正面側（遊技者側）の下部には7セグメント表示器で構成される遊技情報表示器50が配置されている。遊技情報表示器50は、遊技制御基板40が基板ケース（図示略）に封入されている状態で、当該基板ケースの外部から表示内容を視認可能となっており、メイン制御部41により集計されて遊技情報表示器50に表示されるスロットマシン1における遊技の履歴に基づく遊技情報（例えば、所定期間において払出されたメダルの総枚数を、当該期間における遊技に用いられたメダルの総枚数で除算することで算出される所定期間におけるメダルの払出率や、所定期間において遊技者にとって有利な状態（後述のBBや有利区間など）に制御された遊技の総回数を、当該期間において行われた遊技の総回数で除算することで算出される所定期間における有利な状態に制御された遊技回数の割合など）を、店員などが認識できるようになっている。

【0024】

スロットマシン1には、図2に示すように、遊技制御基板40、演出制御基板90が設けられており、遊技制御基板40によって遊技の制御が行われ、演出制御基板90によって遊技状態に応じた演出の制御が行われる。

【0025】

遊技制御基板40には、前述したMAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、投入メダルセンサ31a、31b、31c、リールセンサ33L、33C、33R、払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット／設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、有利区間LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32R、ホッパーモータ34b、遊技情報表示器50が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【0026】

遊技制御基板40には、メインCPU41a、ROM41b、RAM41c、I/Oポート41dを備えたマイクロコンピュータにより構成され、遊技の制御を行うメイン制御部41が搭載されている。

【0027】

メイン制御部41は、遊技の進行に伴う操作が検出されることに応じて遊技を進行させるための各種の制御を行うとともに、サブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られることはない。

【0028】

また、メイン制御部41は、後述するように、メイン処理として遊技制御基板40に接

続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 41 は、一定時間間隔（本実施形態では、約 0.56 ミリ秒）ごとにタイマ割込処理を実行する。なお、タイマ割込処理の実行間隔は、メイン処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0029】

演出制御基板 90 には、液晶表示器 51（図 1 参照）、スピーカ 53、54、演出用スイッチ 56、サイドランプ 27、およびリールバックライト 28L、28c、28R などの演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 90 に搭載されたサブ制御部 91 による制御に基づいて駆動されるようになっている。サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御などを行うことが可能である。

【0030】

〔設定値〕

本実施形態のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わる構成である。詳しくは、内部抽選などの遊技者に対する有利度に影響する抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1～6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0031】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を on 状態としてからスロットマシン 1 の電源を on する必要がある。設定キースイッチ 37 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定値 6 からさらに操作されたときは、設定値 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 37 が off されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の RAM 41c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0032】

〔遊技に関する処理〕

本実施形態のスロットマシン 1 は、遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。なお、本実施形態では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ライン LN が有効化される。

【0033】

入賞ラインとは、各リール 2L、2C、2R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施形態では、図 1 に示すように、リール 2L の中段、リール 2C の中段、リール 2R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定された入賞ライン LN のみが入賞ラインとして定められている。なお、本実施形態では、1 本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用してもよい。

【0034】

そして、本実施形態では、全てのリール 2L、2C、2R が停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施形態の場合、常に入賞ライン LN が有効化されるため、以下では、有効化された入賞ライン LN を単に入賞ラインと呼ぶ）上に役と呼ばれる図柄の組合せが

10

20

30

40

50

揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであってもよいし、異なる図柄を含む組合せであってもよい。

【0035】

本実施形態のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはMAX BETスイッチ6を操作してクレジットを使用して賭数を設定する。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN（図1参照）が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。なお、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超過してメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

【0036】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作（手で押下）すると、各リール2L、2C、2Rが回転され、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動される。リール2L、2C、2Rが回転されている状態で、いずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作（手で押下）すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止され、当該リールの図柄が透視窓3に表示結果として導出表示される。なお、各リール2L、2C、2Rの回転は、それぞれストップスイッチ8L、8C、8Rが手で押下されたことを条件に停止する。つまり、各ストップスイッチが手で押下された後、当該押下が離されずに維持された状態であっても、各リールの回転が停止して図柄が透視窓3に導出される。

【0037】

停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間（本実施形態では、190ms（ミリ秒））以内に、操作に対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御が行われる。リール2L、2C、2Rを1分間に80回転させ、80（回転）×20（1リール当たりの図柄コマ数、例えば、20コマ）＝1600コマ分の図柄を変動させるので、予め定められた最大停止遅延時間（190ms）が経過するまでの間では、最大で4コマ分の図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに表示されている図柄と、そこから4コマ先までにある図柄、合計5コマ分（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール2L、2C、2Rに導出させることが可能である。

【0038】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLN上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役とも呼ぶ）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施形態では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ラインLN上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【0039】

なお、上述したように、各リールの回転は、各ストップスイッチが手で押下されたこと（つまり、第3停止操作が行われたこと）を条件に停止するが、当該押下が離されずに維持された状態では、メイン制御部41によって入賞判定処理が実行されない。メイン制御部41は、第3停止操作が行われ、その後、第3停止操作におけるストップスイッチの押下が離されたこと（つまり、第3停止離しが行われたこと）を条件に、入賞判定処理を実行する。メイン制御部41は、入賞判定処理を実行することで、各リールの表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定し、当該入賞に応じて定められた枚数のメダルを遊技者に対して付与する。

【0040】

また、メイン制御部41は、入賞判定処理において入賞が発生したと判断した場合に、その入賞が小役の場合には当該小役の種類に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算ならびにメダルの払い出しなどの処理や、再遊技役の場合には再遊技役の種類を特定可能な

10

20

30

40

50

リプレイゲームフラグをRAM 41cに設定してリプレイゲームを付与可能にする処理などを行う。

【0041】

また、メイン制御部41は、入賞判定処理を実行すると、発生した入賞の種類を特定可能な入賞判定コマンドをサブ制御部91に送信する。一方、サブ制御部91は、入賞判定コマンドに基づき入賞の発生を報知する演出（後述する入賞報知）を実行する。

【0042】

さらに、メイン制御部41は、入賞判定処理を実行した後、ゲーム終了時処理を実行する。メイン制御部41は、ゲーム終了時処理において、遊技の進行を予め定められた所定時間に亘り遅延させるフリーズ制御を行うとともに、フリーズ制御を行う旨のフリーズコマンドをサブ制御部91に送信する。一方、サブ制御部91は、フリーズコマンドに基づき、メイン制御部41側で実行されるフリーズ制御の実行時間に合わせて液晶表示器51やスピーカ53、54などを制御してフリーズ用の演出を実行する。

【0043】

なお、本実施形態では、スタートスイッチ7の操作が有効な状態でスタートスイッチ7の操作が検出されたときにゲームが開始し、全てのリールが停止したときにゲームが終了する。また、ゲームを実行するための1単位の制御（ゲーム制御）は、前回のゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに開始し、当該ゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに終了する。

【0044】

本実施形態のスロットマシン1において、入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められ、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となるリプレイゲームの付与を伴う再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態（特別状態）への移行を伴う特別役とがある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部41が、上述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ7の検出時）に乱数を用いて決定するものである。

【0045】

なお、各役の当選フラグのうち、小役および再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例えば、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されるようになっている。

【0046】

スロットマシン1では、1ゲームの終了時にリール2L、2C、2Rの入賞ラインLN上に、予め定められた入賞役の図柄組合せが表示結果として導出した場合に入賞が発生する。また、入賞ラインLN上に、特別役の図柄組合せ（例えば、「7-7-7」など）が停止した場合には、当該特別役の入賞が発生するとともに特別状態としてBB（ビッグボーナス）へ移行させる。

【0047】

BBは、予め定められた所定の終了条件（本実施形態では、メダルの払出枚数が296枚を超えること）が成立するまで、RBに連続して制御される遊技状態である。RBとは、内部抽選での小役の当選確率が高まることによって他の遊技状態よりも遊技者にとって有利となる遊技状態であり、RB中に予め定められた所定ゲーム数を消化したとき、または予め定められた種類の役（種類は、いずれでも可）が所定回数入賞したとき、のいずれか早いほうで終了する遊技状態である。BB中に制御されるRBでは、内部抽選にて特別役および再遊技役が抽選対象外とされることで、小役の当選確率が、BB（RB）に制御

10

20

30

40

50

されていない状態よりも高い高確率であり、1ゲームあたりのメダルの払出率が100%を超えるようになっている。

【0048】

スロットマシン1では、内部抽選において、特別役と重複して当選する一般役（以下、重複当選役と呼ぶ。）が設けられており、内部抽選にて当該重複当選役が当選した場合には、特別役も重複して当選し得るようになっており、当該重複当選役を構成する図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止することで、特別役が当選している可能性がある旨が示唆されるようになっている。

【0049】

また、内部抽選において、予め定められた所定の操作態様（例えば、停止操作順、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役、再遊技役（以下、AT対象役と呼ぶ場合がある。）が当選し得るようになっている。AT対象役には、例えば、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合に停止する停止態様よりも有利な停止態様となる役や、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合よりも有利な停止態様が停止する割合が高い役などを含む。また、有利な停止態様とは、メダルの付与を伴う停止態様だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴う停止態様、不利な遊技状態への移行が回避される停止態様なども含む。

【0050】

メイン制御部41は、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を遊技補助表示器12の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（AT）に制御可能である。メイン制御部41は、予め定められた所定の抽選条件が成立したときに、遊技者にとって有利な状態に制御される有利区間に制御するか否かを決定する有利区間抽選を行い、当該有利区間抽選に当選することで、当該有利区間抽選を行う抽選条件が成立した遊技の終了時から、有利区間の制御を開始する。有利区間中において、メイン制御部41は、遊技状態に応じたナビ対象役（押し順役）に当選することにより、ATの制御を行うことで、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（例えば、押し順、操作タイミングなど）を遊技補助表示器12を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信することで、当該操作態様を液晶表示器51などを用いて報知するナビ演出を実行させる。押し順役には、遊技者の操作態様が当選した押し順役に対応する操作態様と一致したときにベルが入賞する押し順ベルと、遊技者の操作態様が当選した押し順役に対応する操作態様と一致したときにリプレイが入賞する押し順リプレイとが含まれる。ナビ報知およびナビ演出により報知される操作態様にて、ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作することで、内部抽選にて当選した押し順役を確実に入賞させることができるようになっている。また、有利区間の制御では、有利区間LED19を点灯状態として、有利区間の制御を行っている旨を報知する。

【0051】

[メイン制御部41による遊技補助表示器12などの表示態様の制御について]

次に、メイン制御部41が行う遊技補助表示器12などの表示器類および1～3BETLED14～16などのLED類の表示態様の制御について、図3～図6に基づいて説明する。

【0052】

メイン制御部41が備えるI/Oポート41dには、後述するように遊技制御基板40に接続された表示器類およびLED類の各装置に対して発光態様を制御するための発光信号を出力する出力ポートとして、例えば、第1出力ポート61、第2出力ポート62、第3出力ポート63などが含まれる。第1出力ポート61、第2出力ポート62、第3出力ポート63の各出力ポートは、8つの出力端子から構成されており、所定の出力端子には、表示器類およびLED類の後述の発光部を発光させるための発光信号または選択信号の

信号線が接続されている。

【0053】

図3は、メイン制御部41が制御する各種表示器、LEDが接続される出力ポート、および各種表示器などの表示内容について説明するための図である。図3に示すように、出力ポートのうち第1出力ポート61および第3出力ポート63には、クレジット表示器11、遊技補助表示器12、設定値表示器24、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、有利区間LED19、リプレイ中LED20が接続されており、出力ポートのうち第2出力ポート62および第3出力ポート63には、遊技情報表示器50が接続されている。

【0054】

クレジット表示器11は、2つの7セグ表示器により構成され、2桁の数字や記号などを表示可能であり、各7セグ表示器に数字（例えば、「1」など）や記号（例えば、「ー」など）を表示させることで、クレジットの値や設定変更中である旨を表示可能である。

【0055】

遊技補助表示器12は、2つの7セグ表示器により構成され、2桁の数字や記号・英字などを表示可能であり、各7セグ表示器に数字（例えば、「1」など）や記号（例えば、「ー」など）、英字（例えば、「E」、「r」など）を表示させることで、小役の入賞に伴い払出されるメダルの払出枚数の値、設定変更中である旨、発生しているエラーの内容を示すエラーコード、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を示すナビ報知を表示可能である。

【0056】

設定値表示器24は、1つの7セグ表示器により構成され、1桁の数字などを表示可能であり、7セグ表示器に数字（例えば、「1」など）を表示させることで、スロットマシン1に設定されている設定値を表示可能である。

【0057】

1～3BETLED14～16は、それぞれ1つのLEDにより構成されており、1BETLED14が点灯することで、1枚目の賭数が設定されている旨を報知し、2BETLED15が点灯することで、2枚目の賭数が設定されている旨を報知し、3BETLED16が点灯することで、3枚目の賭数が設定されている旨を報知する。

【0058】

投入要求LEDは、1つのLEDにより構成されており、投入要求LEDが点灯することで、メダル投入部4からメダルを投入可能な状態である旨を報知する。

【0059】

スタート有効LED18は、1つのLEDにより構成されており、スタート有効LED18が点灯することで、遊技を開始させるために必要な規定数の賭数が設定されており、スタートスイッチ7の操作受付が有効である旨を報知する。

【0060】

有利区間LED19は、1つのLEDにより構成されており、有利区間LED19が点灯することで、有利区間に制御されている旨を報知する。

【0061】

遊技情報表示器50は、4つの7セグ表示器により構成され、2桁の数字や記号・英字などを2組表示可能であり、各7セグ表示器に数字（例えば、「1」など）や英字（例えば、「A」など）を表示させることで、遊技の履歴に基づく遊技情報の種類を示す略称と、払出率や比率などを表示可能である。

【0062】

メイン制御部41は、上述のメイン処理により遊技が進行されて、予め定められた所定の表示切替条件が成立するごとに、RAM41cの所定領域に設定されている遊技に関する情報のデータ（例えば、クレジットや払出枚数など）に基づいて、当該遊技に関する情報を上述の各種表示器およびLED類に表示させるための表示用データ（ビット制御用の8ビットデータ（例えば、「00000001」など））を作成して、RAM41cの所

10

20

30

40

50

定領域に出力ポートごとに設けられている出力バッファに設定する。その後、メイン制御部 4 1 は、タイマ割込処理において、後述するビット制御を行って、出力バッファに設定されている表示用データに基づいて特定される所定の表示器類などにおける所定の発光部を発光態様または非発光態様に制御する発光信号および選択信号を所定の出力ポートから出力させるように制御する。これにより、遊技の進行に応じた遊技に関する情報が、所定の表示器類などにより表示されて報知されるようになっている。

【0063】

例えば、図 4～図 6 に示すように、メイン制御部 4 1 は、スロットマシン 1 の設置された店舗の店員などの操作により設定値を変更可能な設定変更状態、スロットマシン 1 に設定されている設定値を表示する設定確認状態、エラーの発生に伴い遊技の進行が不能化されるエラー状態、遊技者などの精算スイッチ 1 0 の操作に応じてクレジットや賭数に設定されているメダルを遊技者に返却する精算状態、遊技中および遊技間（非遊技中）などの制御状態に応じて所定の表示切替条件が成立するごとに、遊技に関する情報のデータに基づいて表示用データを作成して出力バッファに設定することで、所定の表示器などに遊技に関する情報を表示させるように制御する。

【0064】

図 4 は、メイン制御部 4 1 が制御する各種制御状態における各種表示器の表示態様について説明するための図である。図 4（a）に示すように、メイン制御部 4 1 は、設定キースイッチ 3 7 が ON にされた状態で、スロットマシン 1 の電源が投入されることで、設定変更状態を開始させて、メイン処理によりクレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2 の各 7 セグ表示器に「—」を表示させる表示用データを作成して、クレジット表示器 1 1 および遊技補助表示器 1 2 が接続されている出力ポートの出力バッファに設定する。また、メイン処理により RAM 4 1 c の所定領域を参照してスロットマシン 1 に設定されている設定値が「1」～「6」のいずれであるかを特定し、当該設定値の値を表示させる表示用データを作成して、設定値表示器 2 4 が接続されている出力ポートの出力バッファに設定する。そして、タイマ割込処理においてビット制御を行うことで、クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2 に「—」を表示させ、設定値表示器 2 4 に設定値を示す数字を表示させる。クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2 に「—」を表示させることで、設定変更状態である旨を報知し、設定値表示器 2 4 に数字を表示させることで、選択可能な設定値を報知する。

【0065】

設定変更状態では、表示切替条件として、スタートスイッチ 7 が ON 状態となったことが検出されることで、メイン処理においてクレジット表示器 1 1 および遊技補助表示器 1 2 に「—」を表示させる表示用データを作成して、クレジット表示器 1 1 および遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定し、設定値表示器 2 4 に「0」を表示させる表示用データを作成して、設定値表示器 2 4 の出力バッファに設定する。そして、タイマ割込処理においてビット制御を行うことで、クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を「—」のまま継続させつつ、設定値表示器 2 4 の表示を「0」に切り替える。設定値表示器 2 4 の表示を「0」に切り替えることで、スタートスイッチ 7 が操作されることで、新たな設定値が設定された旨を報知する。

【0066】

その後、表示切替条件として、設定キースイッチ 3 7 が OFF にされることで、メイン制御部 4 1 は、メイン処理によりクレジットとして「__0」（「__」は消灯態様（非表示態様））を表示させる表示用データを作成して、クレジット表示器 1 1 が接続されている出力ポートの出力バッファに設定する。また、遊技補助表示器 1 2 および設定値表示器 2 4 を消灯させる表示用データを作成して、遊技補助表示器 1 2 および設定値表示器 2 4 の出力バッファに設定する。そして、タイマ割込処理においてビット制御を行うことで、クレジット表示器 1 1 に「__0」を表示させ、遊技補助表示器 1 2 および設定値表示器 2 4 を消灯態様に制御する。クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を「—」以外の表示態様に切替え、設定値表示器 2 4 の表示態様を消灯態様とすることで、設定

変更状態が終了された旨を報知する。

【0067】

なお、設定変更状態中において、メイン制御部41は、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、有利区間LED19、リプレイ中LED20の出力バッファに設定されている表示用データを更新せずに維持する。設定変更状態の開始時には、これらのLED類の表示用バッファには、消灯態様とする表示用データが設定されており、設定変更状態中においてこれらのLED類は消灯状態に制御されるようになっている。

【0068】

図4(b)に示すように、メイン制御部41は、遊技が行われていない非遊技中において、設定キースイッチ37がONにされることで、設定確認状態を開始させて、メイン処理によりRAM41cの所定領域を参照してスロットマシン1に設定されている設定値が「1」～「6」のいずれであるかを特定し、当該設定値の値を表示させる表示用データを作成して、設定値表示器24が接続されている出力ポートの出力バッファに設定する。そして、タイマ割込処理においてビット制御を行うことで、設定値表示器24に設定値を示す数字を表示させて、設定されている設定値を報知する。

【0069】

その後、表示切替条件として、設定キースイッチ37がOFFにされることで、メイン制御部41は、設定値表示器24を消灯させる表示用データを作成して、設定値表示器24の出力バッファに設定する。そして、タイマ割込処理においてビット制御を行うことで、設定値表示器24を消灯態様に制御して、設定変更状態が終了された旨を報知する。

【0070】

なお、設定確認状態中において、メイン制御部41は、クレジット表示器11および遊技補助表示器12の出力バッファに設定されている表示用データを更新せずに維持する。設定確認状態の開始時において、クレジット表示器11の出力バッファには、クレジットの値を示す表示用データが設定されており、設定確認状態中においてクレジット表示器11の表示態様はクレジットの値（「__0」～「50」のいずれかの数字）に制御されるようになっている。また、遊技補助表示器12の出力バッファには、前回の遊技においてメダルの払出がなかった場合には消灯態様とする表示用データが設定され、前回の遊技においてメダルの払出があった場合には払出枚数を表示する表示用データが設定され、前回の遊技がBBにおける最後の遊技であった場合には消灯態様とする表示用データが設定されており、設定確認状態中において遊技補助表示器12の表示態様は前回の遊技の状況に応じた表示態様に制御されるようになっている。

【0071】

また、設定確認状態中において、メイン制御部41は、1～3BETLED14～16、投入要求LED17、スタート有効LED18、有利区間LED19、リプレイ中LED20の出力バッファに設定されている表示用データを更新せずに維持する。設定確認状態中の開始時には、これらのLED類の表示用バッファには、前回の遊技の状況に応じた表示態様を示す表示用データが設定されており、設定変更状態中においてこれらのLED類は前回の遊技の状況に応じた表示態様に制御されるようになっている。

【0072】

図4(c)に示すように、メイン制御部41は、エラーが発生することでエラー状態に制御して遊技の進行を不能化するように制御する。エラー状態の開始時には、メイン処理により遊技補助表示器12の出力バッファに設定されている表示用データをRAM41cの所定領域に記憶させて退避させる。なお、エラー状態の開始時において遊技補助表示器12の表示態様は、設定確認状態における遊技補助表示器12の表示態様と同様に、前回の遊技の状況に応じてメダルの払出枚数を示す表示態様または消灯状態となっている。

【0073】

その後、RAM41cの所定領域を参照して発生しているエラーの種類を特定し、発生しているエラーを示すエラーコードを表示させる表示用データを作成して、遊技補助表示

10

20

30

40

50

器 1 2 が接続されている出力ポートの出力バッファに設定する。そして、タイマ割込処理においてビット制御を行うことで、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードを示す英字および数字（本実施形態では、エラーコードを示す「E」およびエラーの種類を示す数字「1」～「8」のいずれかの数字）を表示させて、発生しているエラーの種類を報知する。

【0074】

その後、表示切替条件として、リセットスイッチ 2 3 またはリセット／設定スイッチ 3 8 の操作によるリセット操作が行われることで、RAM 4 1 c の所定領域を参照してエラー状態の開始時に退避させた表示用データを特定し、当該表示用データを遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定して、エラー状態を終了させる。そして、タイマ割込処理においてビット制御を行うことで、遊技補助表示器 1 2 の表示態様を出力バッファの表示用データに基づいて制御して、エラー状態を開始させる前の表示態様に遊技補助表示器 1 2 の表示態様を制御する。

10

【0075】

なお、エラー状態中において、メイン制御部 4 1 は、クレジット表示器 1 1 の出力バッファに設定されている表示用データを、上述の設定確認状態と同様に更新せずに維持するようになっており、エラー状態中においてクレジット表示器 1 1 の表示態様はクレジットの値（「__0」～「50」のいずれかの数字）に制御されるようになっている。

【0076】

また、エラー状態中において、メイン制御部 4 1 は、1～3 B E T L E D 1 4～1 6、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、有利区間 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0 の出力バッファに設定されている表示用データを更新せずに維持する。エラー状態中の開始時には、これらの L E D 類の表示用バッファには、前回の遊技の状況に応じた表示態様を示す表示用データが設定されており、エラー状態中においてこれらの L E D 類は前回の遊技の状況に応じた表示態様に制御されるようになっている。

20

【0077】

図 4（d）に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技が行われていない非遊技中において、精算スイッチ 1 0 が O N に操作されることで、クレジットに記憶されているメダルをメダル払出口 9 から返却する精算状態を開始させて、メイン処理により遊技補助表示器 1 2 に表示されているクレジットの値を 1 ずつ減算して算出される値を表示する表示用データを作成して、遊技補助表示器 1 2 が接続されている出力ポートの出力バッファに設定し、少なくとも 1 回分のタイマ割込処理が行われるまで待機する処理を、遊技補助表示器 1 2 の表示態様が「0」となるまで順次繰り返し行う。

30

【0078】

そして、精算処理の実行中にタイマ割込処理においてビット制御を行うことで、遊技補助表示器 1 2 に表示されるクレジットの値を 1 ずつ順次減算させて、最終的に「0」を表示させることで、精算処理を行った旨を報知する。

【0079】

なお、精算状態中において、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定されている表示用データを、上述の設定確認状態と同様に更新せずに維持するようになっており、精算状態中において遊技補助表示器 1 2 の表示態様は前回の遊技の状況に応じた表示態様に制御されるようになっている。

40

【0080】

また、精算状態の開始時において、メイン制御部 4 1 は、1～3 B E T L E D 1 4～1 6、投入要求 L E D 1 7、スタート有効 L E D 1 8、有利区間 L E D 1 9、リプレイ中 L E D 2 0 の出力バッファに、これらの L E D 類を消灯態様とする表示用データを設定し、これらの L E D 類を消灯状態に制御するようになっている。

【0081】

次に、B B における最後の遊技とは異なる所定遊技（B B における最後以外の遊技および B B に制御されていない通常状態での遊技）でメイン制御部 4 1 が行う遊技補助表示器 1 2 などの表示器類および 1～3 B E T L E D 1 4～1 6 などの L E D 類の表示態様の制

50

御について、図5に基づいて説明する。図5は、所定遊技での各種表示器およびLEDの表示態様の制御について説明するための図である。

【0082】

一の遊技は、規定数の賭数が設定されてスタートスイッチ7による操作受付が有効な状態で、スタートスイッチ7がON状態に操作されることで開始され、すべてのリール2L、2C、2Rが所定の定速状態で回転された後、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されてすべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止されることで終了される。そして、すべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止された際に、小役の図柄組合せが入賞ラインLNに停止されている場合には、当該小役の入賞が発生して所定枚数のメダルがメダル払出口9から払い出される。その後、RAM41cの記憶領域のうち一遊技ごとの初期化対象となる所定領域について初期化する遊技終了時初期化処理が行われて、一遊技の制御が終了される。その後、メダルがメダル投入部4から投入されることまたはMAXBETスイッチ6が操作されることにより賭数を設定する制御が行われ、規定数の賭数が設定されることで、スタートスイッチ7による操作受付が有効化される。そして、操作受付が有効化されている状態で、スタートスイッチ7が操作されることで次の一遊技の制御が開始されるようになっている。メイン制御部41は、このような遊技の進行に応じて所定の表示切替条件が成立する際に、遊技補助表示器12などの表示器類および1~3BETLED14~16などのLED類の出力バッファに所定の表示用データを設定することで、所定の表示態様に制御するようになっている。

【0083】

図5に示すように、遊技の開始時すなわち規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ7がONに操作されたときに、クレジット表示器11、1~3BETLED14~16、有利区間LED19、リプレイ中LED20の各表示用データは、対応する各出力バッファに前回の遊技の終了時または終了後に設定されたデータが維持されて表示態様が継続される。一方、遊技補助表示器12の表示用データは、当該遊技が有利区間中の遊技でありAT対象役が内部抽選にて当選している場合には、当該AT対象役に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様（停止順や停止タイミングなど）を特定可能なナビ報知を表示させる表示用データが当該遊技補助表示器12の出力バッファに設定されて、遊技補助表示器12の表示態様がナビ報知表示に制御され、当該遊技が有利区間中の遊技でない場合や、AT対象役が当選していない場合には、消灯態様に制御する表示用データが当該遊技補助表示器12の出力バッファに設定されて、遊技補助表示器12が消灯状態に制御される。また、投入要求LED17、スタート有効LED18の表示用データは、消灯態様に制御する表示用データが各LEDの出力バッファに設定されて、投入要求LED17、スタート有効LED18が消灯状態に制御される。

【0084】

一遊技が開始されて、すべてのリール2L、2C、2Rが所定の定速状態で回転された後、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されてすべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止されるまでの期間では、クレジット表示器11などの表示器および1~3BETLED14~16などのLED類の表示用データは、更新されず、これらの表示器などの表示態様は維持される。

【0085】

そして、すべてのリール2L、2C、2Rが停止されたときには、クレジット表示器11、遊技補助表示器12、有利区間LED19、リプレイ中LED20の表示用データが更新され得る。

【0086】

リール2L、2C、2Rが停止されたときに入賞ラインLNに小役の図柄組合せが停止しており、メダルの払出がある場合には、クレジット表示器11の表示用データは、クレジットの最大値（本実施形態では、「50」）までの範囲でメダルの払出枚数が1ずつ加算されるように更新されて、当該クレジット表示器11の出力バッファに順次設定され、クレジット表示器11の表示態様が払出枚数を加算した後のクレジットの値となるように

更新される。一方、入賞ライン L N に再遊技役の図柄組合せが停止している場合や、入賞ライン L N にいずれの役を構成する図柄組合せも停止しておらずはずれの場合であり、メダルが払い出されないときには、クレジット表示器 1 1 の表示用データは更新されず、当該クレジット表示器 1 1 の表示態様は維持される。

【0087】

また、メダルの払出がある場合には、遊技補助表示器 1 2 の表示用データは、メダルの払出枚数を示す値まで 1 ずつ加算されるように更新されて、当該遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに順次設定され、遊技補助表示器 1 2 の表示態様が払出枚数を示す値となるように更新される。一方、メダルの払出がない場合には、消灯態様に制御する表示用データが遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定されて、遊技補助表示器 1 2 が消灯状態に制御される。

10

【0088】

また、メダルの払出がある場合には、投入要求 L E D 1 7 の表示用データは、クレジット表示器 1 1 および遊技補助表示器 1 2 の表示用データの更新が終了した後に、点灯態様に制御する表示用データが当該投入要求 L E D 1 7 の出力バッファに設定されて、投入要求 L E D 1 7 が点灯状態に制御される。また、リール 2 L、2 C、2 R が停止されたときに入賞ライン L N にいずれの役を構成する図柄組合せも停止しておらずはずれの場合には、リール 2 L、2 C、2 R が停止されて一の遊技が終了されたときに、投入要求 L E D 1 7 の表示用データとして点灯態様に制御する表示用データが当該投入要求 L E D 1 7 の出力バッファに設定されて、投入要求 L E D 1 7 が点灯状態に制御される。一方、リール 2 L、2 C、2 R が停止されたときに入賞ライン L N に再遊技役の図柄組合せが停止している場合には、投入要求 L E D 1 7 の出力バッファにおける表示用データは、更新されずに、消灯態様に制御する表示用データのまま維持され、投入要求 L E D 1 7 が消灯状態で維持される。

20

【0089】

また、リール 2 L、2 C、2 R が停止されたときに入賞ライン L N に再遊技役の図柄組合せが停止しており、再遊技が付与される場合には、リプレイ中 L E D 2 0 の表示用データとして、点灯態様に制御する表示用データが当該リプレイ中 L E D 2 0 の出力バッファに設定されて、リプレイ中 L E D 2 0 が点灯状態に制御される。また、スタート有効 L E D 1 8 の表示用データとして、点灯態様に制御する表示用データが当該スタート有効 L E D 1 8 の出力バッファに設定されて、スタート有効 L E D 1 8 が点灯状態に制御される。一方、再遊技が付与されない場合には、リプレイ中 L E D 2 0 の表示用データとして、消灯態様に制御する表示用データが当該リプレイ中 L E D 2 0 の出力バッファに設定されて、リプレイ中 L E D 2 0 が消灯状態に制御される。

30

【0090】

また、リール 2 L、2 C、2 R が停止されたときに有利区間に制御する旨が決定されている場合または有利区間中である場合には、有利区間 L E D 1 9 の表示用データとして、点灯態様に制御する表示用データが当該有利区間 L E D 1 9 の出力バッファに設定されて、有利区間 L E D 1 9 が点灯状態に制御される。一方、有利区間に制御する旨が決定されていない場合および有利区間中でない場合には、有利区間 L E D 1 9 の表示用データとして、消灯態様に制御する表示用データが当該有利区間 L E D 1 9 の出力バッファに設定されて、有利区間 L E D 1 9 が消灯状態に制御される。

40

【0091】

メイン制御部 4 1 は、すべてのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止され、遊技の結果に応じてメダルの払出や再遊技の付与に関する処理を行った後、遊技終了時初期化処理を実行して、R A M 4 1 c の記憶領域のうち一遊技ごとの初期化対象となる所定領域を初期化する。この際、初期化対象となる所定領域には、当該遊技に関する遊技データ、例えば、内部抽選の抽選結果、払出枚数の表示用データを作成する基となる遊技に関する情報のデータなどの記憶領域が含まれており、これらのデータが遊技終了時初期化処理により初期化されて R A M 4 1 c の所定領域から消去されることとなる。また、遊技終了時初期化

50

処理により初期化される所定領域には、各種表示器およびLED類の出力バッファは含まれておらず、遊技終了時初期化処理が実行された後も、各種表示器およびLED類の表示態様は、各出力バッファに設定されている表示用データに基づいて維持されるようになっている。

【0092】

なお、各出力バッファを含むRAM41cの所定領域は、バックアップ電源によりバックアップされており、スロットマシン1への電力供給が停止される場合でも、バックアップ電源が供給される限り記憶内容が保持されるようになっており、スロットマシン1が電断から復帰する際には、電断が発生した時の表示用データが各出力バッファに設定された状態で復帰可能となっている。

10

【0093】

遊技においてすべてのリール2L、2C、2Rの回転が停止され、払出の処理などや遊技終了時初期化処理が終了した後の非遊技中では、前回の遊技において再遊技が付与されていない場合には、メダル投入部4からのメダルの投入またはMAXBETスイッチ6の操作により賭数を設定する操作が行われるまで、1～3BETLED14～16の表示態様を前回の遊技の終了時における表示態様で維持しつつ待機し、前回の遊技において再遊技が付与されている場合には、スタートスイッチ7の操作が行われるまで、各種表示器およびLED類の表示態様を前回の遊技の終了時における表示態様で維持しつつ待機する。

【0094】

非遊技中では、メダル投入部4からメダルが投入されて、賭数として1枚目のメダルが設定される際に、1～3BETLED14～16の出力バッファに、消灯態様に制御する表示用データが設定される。その後、1BETLED14の出力バッファに、点灯態様に制御する表示用データが設定されて、当該1BETLED14が点灯状態に制御される。その後、賭数として2枚目、3枚目のメダルが設定されるごとに、2BETLED15、3BETLED16の出力バッファに、点灯態様に制御する表示用データが設定されて、これらのLEDが点灯状態に制御される。

20

【0095】

また、非遊技中では、MAXBETスイッチ6の操作により賭数が設定される場合には、クレジット表示器11の表示用データは、クレジットから規定数の賭数を設定するために必要なメダル枚数を減算した後の値を表示するデータに更新され、クレジット表示器11の表示態様が規定数の賭数を設定した後の値に制御される（図示略）。

30

【0096】

また、非遊技中では、賭数として3枚のメダルが設定されたときに、スタート有効LED18の出力バッファに、点灯態様に制御する表示用データが設定されて、当該スタート有効LED18が点灯状態に制御される。

【0097】

このように、所定遊技（BBにおける最後以外の遊技およびBBに制御されていない通常状態における遊技）では、遊技が終了された際に、メダルの払出が行われる場合には、遊技補助表示器12の表示態様がメダルの払出枚数を表示するように制御され、その後、次の遊技を開始するために、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ7が操作されることで、遊技補助表示器12の表示態様が消灯状態またはナビ報知表示に制御されることで、メダルの払出枚数の表示が終了されるようになっている。

40

【0098】

また、1～3BETLED14～16の表示態様は、遊技を開始させるために賭数が設定される際に点灯状態に制御される、すなわち遊技が終了される前に点灯状態に制御されるようになっており、当該遊技の終了後も点灯状態で維持される。そして、メダル投入部4からメダルが投入されることまたはMAXBETスイッチ6が操作されることにより次の遊技を開始させるための賭数が設定されることで、1～3BETLED14～16の表示態様が一旦消灯状態に制御されて、前回の遊技の賭数の設定の報知が終了されるようになっている。そして、次の遊技を開始させるために設定された賭数に応じて1～3BET

50

LED 14～16の表示態様が点灯状態に制御されるようになっている。

【0099】

次に、BBにおける最後の遊技でメイン制御部41が行う遊技補助表示器12などの表示器類および1～3BETLED14～16などのLED類の表示態様の制御について、図6に基づいて説明する。図6は、BBにおける最後の遊技での各種表示器およびLEDの表示態様の制御について説明するための図である。なお、BBにおける最後の遊技での表示器類などの表示態様の制御では、上述のBBにおける最後の遊技とは異なる所定遊技での表示器類などの表示態様の制御と同一の構成を含むため、以下では異なる点について主に説明する。

【0100】

図6に示すように、メイン制御部41は、BBの制御を行っているときには、ATの制御を行わないようになっており、BBにおける最後の遊技では、遊技を開始させるためにスタートスイッチ7が操作されたときに、遊技補助表示器12の表示用データとして、消灯状態に制御する表示用データを当該遊技補助表示器12の出力バッファに設定されることで、遊技補助表示器12が消灯状態に制御されるようになっている。

【0101】

また、メイン制御部41は、BBの制御を開始した後、各遊技の終了時に小役の入賞に伴い払出されるBB中におけるメダルの総払出枚数を集計して、BB中におけるメダルの総払出枚数が予め定められた所定枚数（本実施形態では、296枚）を超えたか否かを判定する。そして、BB中におけるメダルの総払出枚数が所定枚数を超えたと判定される場合に、当該遊技をBBにおける最後の遊技と特定し、当該遊技の終了時の遊技終了時初期化処理が実行された後、BB終了時に固有のBB終了時処理を行ってBBの制御を終了させる。なお、遊技終了時初期化処理およびBB終了時処理は、前述したゲーム終了時処理に含まれる処理である。

【0102】

BB終了時処理では、遊技の進行を予め定められた所定時間に亘り遅延させるフリーズ制御を行った後、BB終了時の初期化テーブルに基づいてRAM41cにおける初期化対象領域を初期化するBB終了時初期化処理を行う。

【0103】

メイン制御部41によりBBの終了時にフリーズ制御が行われることにより、当該フリーズ制御により遊技の進行が遅延される所定時間において、サブ制御部91は、液晶表示器51などの演出装置を用いてBBの終了に関する演出（例えば、BBの終了を示唆する演出やBB中のメダルの払出枚数などの遊技履歴を報知する演出など）を行うことが可能である。

【0104】

BB終了時初期化処理により、BB終了時の初期化テーブルに基づいて初期化されるRAM41cの初期化対象領域には、遊技補助表示器12の出力バッファおよび1～3BETLED14～16の出力バッファが設定されている領域が含まれており、BB終了時初期化処理が行われることで、遊技補助表示器12の表示用データおよび1～3BETLED14～16の表示用データが初期化される。その後、タイマ割込処理によりビット制御が行われることで、初期化された状態の遊技補助表示器12の表示用データおよび初期化された状態の1～3BETLED14～16の表示用データに基づいて、遊技補助表示器12および1～3BETLED14～16の表示態様は、消灯状態に制御されることとなる。

【0105】

図6に示すように、BB終了時処理においてBB終了時初期化処理が行われることで、BBにおける最後の遊技の終了時には、遊技補助表示器12および1～3BETLED14～16の各出力バッファにおける表示用データが初期化されて、当該表示器およびLEDを消灯態様に制御する表示用データに更新されることで、遊技補助表示器12および1～3BETLED14～16が消灯状態に制御される。

【0106】

一方、BBにおける最後の遊技の終了時において、クレジット表示器11、スタート有効LED18、有利区間LED19、リプレイ中LED20などの各出力バッファにおける表示用データは初期化されることがなく、遊技の終了時の表示態様がBBの終了後も維持されるようになっている。なお、BB終了時処理において、BB終了時初期化処理を行う前に、クレジット表示器11、スタート有効LED18、有利区間LED19、リプレイ中LED20などの表示用データを、BB終了時初期化処理により初期化されることがないRAM41cの所定領域に退避させ、BB終了時初期化処理の終了後に、退避させた表示用データをクレジット表示器11、スタート有効LED18、有利区間LED19、リプレイ中LED20などの各出力バッファに復帰させることで、BBの最後の遊技の終了時の表示態様がBBの終了後も維持される構成でもよい。

10

【0107】

このように、BBにおける最後の遊技では、当該遊技が終了される際に、メダルの払出が行われる場合には、遊技補助表示器12の表示態様がメダルの払出枚数を表示するように制御される。その後、BBの制御が終了される際に、BB終了時初期化処理を行って、遊技補助表示器12を消灯状態に制御し、メダルの払出枚数の表示を終了させることで、上述の所定遊技（BBにおける最後以外の遊技およびBBに制御されていない通常状態における遊技）の終了後に、メダルの払出枚数の表示を終了させるタイミング（規定数の賭数が設定されている状態でスタートスイッチ7がONに操作されるとき）とは異なるタイミングで、メダルの払出枚数の表示を終了させることができるようになっている。

20

【0108】

また、BB終了時初期化処理に用いられる初期化テーブルに、遊技補助表示器12の出力バッファのRAM領域を含めることで、BBにおける最後の遊技の後、BB終了時初期化処理により遊技補助表示器12の表示用データが初期化されて当該遊技補助表示器12の表示態様が消灯状態に制御されるので、遊技補助表示器12による払出枚数の報知が終了されたタイミングの違いによって、BBにおける最後の遊技であるか、所定遊技であるかを特定させるために、BBにおける最後の遊技の終了時にBB終了時初期化処理とは別個の処理を行う必要がないようになっている。

【0109】

BBにおける最後の遊技では、1～3BETLED14～16の表示態様は、遊技を開始させるために賭数が設定される際に点灯状態に制御される、すなわちBBにおける最後の遊技が終了される前に点灯状態に制御されるようになっており、当該遊技の終了後も点灯状態で維持される。その後、BBの制御が終了される際に、BB終了時初期化処理を行って、1～3BETLED14～16を消灯状態に制御し、当該遊技で設定された賭数の報知を終了させることで、上述の所定遊技（BBにおける最後以外の遊技およびBBに制御されていない通常状態における遊技）の終了後に、設定された賭数の報知を終了させるタイミング（メダル投入部4からメダルが投入されることまたはMAXBETスイッチ6の操作により賭数が設定されるとき）とは異なるタイミングで、設定された賭数の報知を終了させることができるようになっている。

30

【0110】

また、BB終了時初期化処理に用いられる初期化テーブルに、1～3BETLED14～16の出力バッファのRAM領域を含めることで、BBにおける最後の遊技の後、BB終了時初期化処理により1～3BETLED14～16の表示用データが初期化されて当該1～3BETLED14～16の表示態様が消灯状態に制御されるので、1～3BETLED14～16による設定された賭数の報知が終了されたタイミングの違いによって、BBにおける最後の遊技であるか、所定遊技であるかを特定させるために、BBにおける最後の遊技の終了時にBB終了時初期化処理とは別個の処理を行う必要がないようになっている。

40

【0111】

なお、BB終了時初期化処理により初期化する遊技補助表示器12の出力バッファのR

50

ＡＭ領域および１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の出力バッファのＲＡＭ領域は、遊技終了時初期化処理より初期化されるＲＡＭ領域と連続するように設定される構成でもよいし、遊技終了時初期化処理により初期化されるＲＡＭ領域と連続しないように設定される構成でもよい。

【０１１２】

また、本実施形態では、ＢＢにおける最後の遊技の終了後、遊技終了時初期化処理の後、ＢＢ終了時初期化処理を行って、初期化テーブルに基づいて遊技補助表示器１２の出力バッファのＲＡＭ領域および１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の出力バッファのＲＡＭ領域を初期化する構成であるが、遊技補助表示器１２の出力バッファのＲＡＭ領域および１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の出力バッファのＲＡＭ領域を遊技終了時初期化処理により初期化される所定領域と連続する領域に設定し、ＢＢにおける最後の遊技の終了時の遊技終了時初期化処理において、例えば、遊技補助表示器１２の出力バッファのＲＡＭ領域と、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の出力バッファのＲＡＭ領域と、遊技終了時初期化処理により初期化される所定領域とが含まれる一連の領域の開始アドレスと終了アドレスを指定して、これらのアドレス間の領域を一括して初期化することで、ＢＢにおける最後の遊技の終了後に、遊技補助表示器１２の出力バッファのＲＡＭ領域および１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の出力バッファのＲＡＭ領域を初期化して、遊技補助表示器１２および１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６を消灯状態に制御する構成でもよい。

【０１１３】

なお、上述した例においては、メイン制御部４１は、遊技状態としてＢＢに制御されていない通常状態およびＢＢに制御されている状態に制御可能な構成であり、所定状態としてＢＢにおける最後の遊技が終了された後、遊技補助表示器１２により遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第１条件としてＢＢの制御が終了されることが成立することで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知を終了させ、所定状態であるＢＢにおける最後の遊技とは異なる所定遊技（ＢＢに制御されていない通常状態における遊技やＢＢにおける最後の遊技以外の遊技）が終了された後、遊技補助表示器１２に遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第１条件とは異なる第２条件（遊技を開始させるためのスタートスイッチ７の有効な操作が行われること）が成立することで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

【０１１４】

これに対して、図７に示すように、メイン制御部４１は、遊技状態としてＢＢおよびＣＢに制御されていない通常状態、ＢＢに制御されている状態、およびＣＢに制御されている状態に制御可能な構成であり、第１所定状態としてＢＢにおける最後の遊技が終了された後、遊技補助表示器１２により遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第１条件としてＢＢの制御が終了されることが成立することで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知を終了させ、第２所定状態としてＣＢにおける最後の遊技が終了された後、遊技補助表示器１２に遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第１条件とは異なる第２条件（遊技を開始させるためのスタートスイッチ７の有効な操作が行われること）が成立することで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知を終了させる構成であってもよい。

【０１１５】

図７は、変形例についてＣＢにおける最後の遊技での各種表示器およびＬＥＤの表示態様の制御について説明するための図である。メイン制御部４１は、ＢＢと、当該ＢＢと異なる所定状態として、所定の終了条件（本実施形態では、ＣＢ中におけるメダルの払出枚数が所定枚数以上となること）が成立するまでの毎遊技、内部抽選にてすべての小役の入賞が許容されるが一部のリールについて引込が制限されるＣＴに連続して制御されるＣＢとに制御可能である。

【０１１６】

ＢＢにおける最後の遊技の終了時には、上述の実施例１でのＢＢにおける最後の遊技の

終了時と同様に、ＢＢ終了時初期化処理を行って、ＢＢ終了時の初期化テーブルに基づいて特定される遊技補助表示器１２の出力バッファおよび１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の出力バッファが設定されている領域を初期化することで、ＢＢの終了後の遊技補助表示器１２および１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の表示態様を消灯状態に制御するようになっている（図６参照）。

【０１１７】

一方、ＣＢにおける最後の遊技の終了時には、ＢＢ終了時初期化処理のように遊技補助表示器１２の出力バッファおよび１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の出力バッファが設定されている領域を初期化する処理を行わず、ＢＢやＣＢであるか否かにかかわらず遊技の終了ごとに行われる遊技終了時初期化処理のみを行うようになり、ＣＢにおける最後の遊技の終了時に、遊技補助表示器１２および１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の表示用データを作成する基とされる遊技に関するデータ（払出枚数のデータ、賭数のデータ）は初期化するが、遊技補助表示器１２および１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の各出力バッファに設定されている表示用データは初期化しないようになっている。

【０１１８】

図７に示すように、ＣＢにおける最後の遊技が終了された後に、遊技補助表示器１２の出力バッファに設定されている表示用データが初期化されないことで、ＣＢにおける最後の遊技の後には、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ７がＯＮに操作されるまで、遊技補助表示器１２では、当該ＣＢにおける最後の遊技におけるメダルの払出枚数を示す表示が継続されるようになっている。

【０１１９】

また、ＣＢにおける最後の遊技が終了された後に、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の出力バッファに設定されている表示用データが初期化されないことで、ＣＢにおける最後の遊技の後には、メダル投入部４からメダルが投入されることまたはＭＡＸＢＥＴスイッチ６が操作されることで賭数が設定されるまで、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６では、当該ＣＢにおける最後の遊技において設定された賭数を示す表示が継続されるようになっている。

【０１２０】

〔７セグ表示器について〕

次に、クレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、および遊技情報表示器５０それぞれを構成する７セグ表示器を図８に示す。図８は、７セグ表示器を示す図である。図８に示すように、７セグ表示器は、７つのセグメントであるセグメントＡ～セグメントＧと、セグメントＤＰ（デシマルポイント）とを含む。例えば、１の７セグ表示器で「１」を表示する場合には、セグメントＢとセグメントＣとを発光させる。これにより、７セグ表示器で「１」を表示することができる。また、以下では、７セグメントを構成する１のセグメントと、１ＢＥＴＬＥＤ１４などの１のＬＥＤとをまとめて「発光部」ともいう。

【０１２１】

〔メインＣＰＵ４１ａによる各種表示器およびＬＥＤ類の制御について〕

図９を用いて、メインＣＰＵ４１ａによる各種表示器（クレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、設定値表示器２４、遊技情報表示器５０）およびＬＥＤ類（１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、有利区間ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０）の発光態様の制御について説明する。まず、「デジット」について説明する。「デジット」とは、１以上の発光部から構成されるものである。以下では、デジットを「ＤＧ」とも示す。また、２以上のＤＧをＤＧ群ともいう。本実施形態では、第１ＤＧ群は、ＤＧ１～ＤＧ６を含む。第２ＤＧ群は、第１ＤＧ群に含まれるＤＧ１～ＤＧ４それぞれとは異なるＤＧ１～ＤＧ４を含む。ＤＧのことを「グループ」という場合もある。

【０１２２】

図９の例では、第１ＤＧ群のＤＧ１は、クレジット表示器１１の１ケタ目の７セグ表示器が含む７つのセグメント（セグメントＡ～セグメントＧ）と、アノードとを含むＤＧである。第１ＤＧ群のＤＧ２は、クレジット表示器１１の２ケタ目の７セグ表示器が含む７

10

20

30

40

50

つのセグメント（セグメントA～セグメントG）と、アノードとを含むDGである。第1 DG群のDG3は、遊技補助表示器12の1ケタ目の7セグ表示器が含む7つのセグメント（セグメントA～セグメントG）と、アノードとを含むDGである。第1 DG群のDG4は、遊技補助表示器12の2ケタ目の7セグ表示器が含む7つのセグメント（セグメントA～セグメントG）と、アノードとを含むDGである。

【0123】

第1 DG群のDG5は、7個のLEDと、アノードとを含むDGである。7個のLEDは、それぞれ、1BETLED14、2BETLED15、3BETLED16、投入要求LED17、スタート有効LED18、有利区間LED19、およびリプレイ中LED20である。第1 DG群のDG6は、設定値表示器の7セグ表示器が含む7つのセグメント（セグメントA～セグメントG）と、アノードとを含むDGである。

【0124】

なお、図9では、第1 DG群のクレジット表示器11の2ケタ目の7セグ表示器（DG2）と、第2 DG群のクレジット表示器11の2ケタ目の7セグ表示器（DG4）については、図面簡略化のために、セグメントA～セグメントGをまとめて1つのブロックに記載している。

【0125】

第2 DG群のDG1は、遊技情報表示器の1ケタ目の7セグ表示器が含む8つのセグメント（セグメントA～セグメントGと、セグメントDP）と、アノードとを含むDGである。同様に、第2 DG群のDG2～DG4は、遊技情報表示器の2ケタ目～4ケタ目の7セグ表示器が含む8つのセグメント（セグメントA～セグメントGと、セグメントDP）と、アノードとを含むDGである。

【0126】

次に、遊技制御基板40について説明する。遊技制御基板40には、メインCPU41aと、複数の出力ポートとが搭載されている。図9の例では、複数の出力ポートとして、第1出力ポート61と、第2出力ポート62と、第3出力ポート63とが記載されているが、実際は、他の出力ポートも存在する。

【0127】

第1出力ポート61と、第2出力ポート62と、第3出力ポート63とは、それぞれ、8個の出力端子D0～D7を有する。第1出力ポート61の8個の出力端子D0～D7のうち、7個の出力端子D0～D6それぞれからは発光信号S0～S6が出力される。第2出力ポート62の8個の出力端子D0～D7のうち、8個の出力端子D0～D7それぞれからは発光信号S10～S17が出力される。このように、発光信号S0～S6と、発光信号S10～S17とは別個に（別の出力ポートから）出力される。第3出力ポート63の8個の出力端子D0～D7のうち、6個の出力端子D0～D5それぞれからは選択信号DG1～DG6が出力される。

【0128】

選択信号DGとは、発光対象となる発光部のDGを選択（指定）するための信号である。発光信号S0～S6は、第1 DG群の6個のDGのうち、選択信号DGにより選択されたDGに含まれる発光部の発光態様を指定する信号である。発光信号S10～S17は、第2 DG群の4個のDGのうち、選択信号DGにより選択されたDGに含まれる発光部の発光態様を指定する信号である。

【0129】

まず、第1出力ポート61を説明する。第1出力ポート61の出力端子D0からの信号線は、第1 DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントA、DG6のセグメントA、および第1 DG群のDG5の1BETLED14それぞれに接続されている。発光信号S0は、メインCPU41aの制御により、第1出力ポート61の出力端子D0から出力される。したがって、発光信号S0は、第1 DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントA、DG6のセグメントA、および第1 DG群のDG5の1BETLED14それぞれに入力される。

10

20

30

40

50

【0130】

第1出力ポート61の出力端子D1からの信号線は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントB、DG6のセグメントB、および第1DG群のDG5の2BETLED15それぞれに接続されている。発光信号S1は、メインCPU41aの制御により、第1出力ポート61の出力端子D1から出力される。したがって、発光信号S1は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントB、DG6のセグメントB、および第1DG群のDG5の2BETLED15それぞれに入力される。

【0131】

第1出力ポート61の出力端子D2からの信号線は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントC、DG6のセグメントC、および第1DG群のDG5の3BETLED16それぞれに接続されている。発光信号S2は、メインCPU41aの制御により、第1出力ポート61の出力端子D2から出力される。したがって、発光信号S2は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントC、DG6のセグメントC、および第1DG群のDG5の3BETLED16それぞれに入力される。

10

【0132】

第1出力ポート61の出力端子D3からの信号線は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントD、DG6のセグメントD、および第1DG群のDG5のリプレイ中LED20それぞれに接続されている。発光信号S3は、メインCPU41aの制御により、第1出力ポート61の出力端子D3から出力される。したがって、発光信号S3は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントD、DG6のセグメントD、および第1DG群のDG5のリプレイ中LED20それぞれに入力される。

20

【0133】

第1出力ポート61の出力端子D4からの信号線は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントE、DG6のセグメントE、および第1DG群のDG5の有利区間LED19それぞれに接続されている。発光信号S4は、メインCPU41aの制御により、第1出力ポート61の出力端子D4から出力される。したがって、発光信号S4は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントE、DG6のセグメントE、および第1DG群のDG5の有利区間LED19それぞれに入力される。

【0134】

第1出力ポート61の出力端子D5からの信号線は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントF、DG6のセグメントF、および第1DG群のDG5のスタート有効LED18それぞれに接続されている。発光信号S5は、メインCPU41aの制御により、第1出力ポート61の出力端子D5から出力される。したがって、発光信号S5は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントF、DG6のセグメントF、および第1DG群のDG5のスタート有効LED18それぞれに入力される。

30

【0135】

第1出力ポート61の出力端子D6からの信号線は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントG、DG6のセグメントG、および第1DG群のDG5の投入要求LED17それぞれに接続されている。発光信号S6は、メインCPU41aの制御により、第1出力ポート61の出力端子D6から出力される。したがって、発光信号S6は、第1DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントG、DG6のセグメントG、および第1DG群のDG5の投入要求LED17それぞれに入力される。また、第1出力ポート61の出力端子D7は未使用とされている。

40

【0136】

次に、第2出力ポート62について説明する。第2出力ポート62の出力端子D0からの信号線は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントAに接続されている。発光信号S10は、メインCPU41aの制御により、第2出力ポート62の出力端子D0から出力される。したがって、発光信号S10は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントAに入力される。

【0137】

50

第2出力ポート62の出力端子D1からの信号線は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントBに接続されている。発光信号S11は、メインCPU41aの制御により、第2出力ポート62の出力端子D1から出力される。したがって、発光信号S11は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントBに入力される。

【0138】

第2出力ポート62の出力端子D2からの信号線は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントCに接続されている。発光信号S12は、メインCPU41aの制御により、第2出力ポート62の出力端子D2から出力される。したがって、発光信号S12は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントCに入力される。

【0139】

第2出力ポート62の出力端子D3からの信号線は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントDに接続されている。発光信号S13は、メインCPU41aの制御により、第2出力ポート62の出力端子D3から出力される。したがって、発光信号S13は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントDに入力される。

【0140】

第2出力ポート62の出力端子D4からの信号線は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントEに接続されている。発光信号S14は、メインCPU41aの制御により、第2出力ポート62の出力端子D4から出力される。したがって、発光信号S14は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントEに入力される。

【0141】

第2出力ポート62の出力端子D5からの信号線は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントFに接続されている。発光信号S15は、メインCPU41aの制御により、第2出力ポート62の出力端子D5から出力される。したがって、発光信号S15は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントFに入力される。

【0142】

第2出力ポート62の出力端子D6からの信号線は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントGに接続されている。発光信号S16は、メインCPU41aの制御により、第2出力ポート62の出力端子D6から出力される。したがって、発光信号S16は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントGに入力される。

【0143】

第2出力ポート62の出力端子D7からの信号線は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントDPに接続されている。発光信号S17は、メインCPU41aの制御により第2出力ポート62の出力端子D7から出力される。したがって、発光信号S17は、第2DG群のDG1～DG4それぞれのセグメントDPに入力される。

【0144】

次に、第3出力ポート63について説明する。第3出力ポート63の出力端子D0からの信号線は、第1DG群のDG1のアノードおよび第2DG群のDG1のアノードに接続されている。選択信号DG1は、メインCPU41aの制御により、第3出力ポート63の出力端子D0から出力される。したがって、選択信号DG1は、第1DG群のDG1のアノードおよび第2DG群のDG1のアノードに入力される。

【0145】

第3出力ポート63の出力端子D1からの信号線は、第1DG群のDG2のアノードおよび第2DG群のDG2のアノードに接続されている。選択信号DG2は、メインCPU41aの制御により、第3出力ポート63の出力端子D1から出力される。したがって、選択信号DG2は、第1DG群のDG2のアノードおよび第2DG群のDG2のアノードに入力される。

【0146】

第3出力ポート63の出力端子D2からの信号線は、第1DG群のDG3のアノードおよび第2DG群のDG3のアノードに接続されている。選択信号DG3は、メインCPU41aの制御により、第3出力ポート63の出力端子D2から出力される。したがって、

10

20

30

40

50

選択信号 D G 3 は、第 1 D G 群の D G 3 のアノードおよび第 2 D G 群の D G 3 のアノードに入力される。

【0147】

第 3 出力ポート 6 3 の出力端子 D 3 からの信号線は、第 1 D G 群の D G 4 のアノードおよび第 2 D G 群の D G 4 のアノードに接続されている。選択信号 D G 4 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 3 出力ポート 6 3 の出力端子 D 3 から出力される。したがって、選択信号 D G 4 は、第 1 D G 群の D G 4 のアノードおよび第 2 D G 群の D G 4 のアノードに入力される。

【0148】

第 3 出力ポート 6 3 の出力端子 D 4 からの信号線は、第 1 D G 群の D G 5 のアノードに接続されている。選択信号 D G 5 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 3 出力ポート 6 3 の出力端子 D 4 から出力される。したがって、選択信号 D G 5 は、第 1 D G 群の D G 5 のアノードに入力される。

【0149】

第 3 出力ポート 6 3 の出力端子 D 5 からの信号線は、第 1 D G 群の D G 6 のアノードに接続されている。選択信号 D G 6 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 3 出力ポート 6 3 の出力端子 D 5 から出力される。したがって、選択信号 D G 6 は、第 1 D G 群の D G 6 のアノードに入力される。

【0150】

第 3 出力ポート 6 3 の出力端子 D 6 および出力端子 D 7 はいずれも未使用とされている。また、本実施形態では、図 9 に示すように、選択信号 D G 1 ～選択信号 D G 4 は、第 1 D G 群と第 2 D G 群とで共通化されている。換言すれば、選択信号 D G 1 ～選択信号 D G 4 は、第 1 D G 群と第 2 D G 群とで兼用されている。また、選択信号 D G 5 および選択信号 D G 6 は、第 1 D G 群で用いられている一方、第 2 D G 群では用いられていない。

【0151】

また、第 1 出力ポート 6 1 が有する出力端子 D 0 ～D 6 それぞれは、該出力端子 D 0 ～D 6 それぞれから出力される発光信号が入力される発光部それぞれと対応している。また、第 2 出力ポート 6 2 が有する出力端子 D 0 ～D 7 それぞれは、該出力端子 D 0 ～D 7 それぞれから出力される発光信号が入力される発光部それぞれと対応している。

【0152】

例えば、第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 0 は、第 1 D G 群の D G 1 のセグメント A、第 1 D G 群の D G 2 のセグメント A、第 1 D G 群の D G 3 のセグメント A、第 1 D G 群の D G 4 のセグメント A、第 1 D G 群の D G 5 の 1 B E T L E D、第 1 D G 群の D G 6 のセグメント A それぞれと対応している。また、第 2 出力ポート 6 2 の出力端子 D 0 は、第 2 D G 群の D G 1 のセグメント A、第 2 D G 群の D G 2 のセグメント A、第 2 D G 群の D G 3 のセグメント A、第 2 D G 群の D G 4 のセグメント A それぞれと対応している。なお、図 9 では、第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 0 ～D 6 それぞれからの信号線、および第 2 出力ポート 6 2 の出力端子 D 0 ～D 7 それぞれからの信号線については、図面簡略化のために省略している。

【0153】

また、未使用とされている未使用出力端子 (N C : N o n - C o n n e c t)、つまり、第 1 出力ポート 6 1 の D 7、および第 3 出力ポート 6 3 の D 6 および D 7 については、本実施形態ではグランド接続されている。この未使用出力端子と、発光部とは信号線は配線されていない。

【0154】

各 D G のアノードは、該 D G に含まれる発光部それぞれのカソードに共通するアノードコモンである。例えば、第 1 D G 群の D G 1 のアノードは、クレジット表示器 1 1 の 1 ケタ目の各セグメント A ～G それぞれのカソードに共通するアノードコモンである。

【0155】

メイン C P U 4 1 a は、第 1 出力ポート 6 1、第 2 出力ポート 6 2、および第 3 出力ポ

10

20

30

40

50

ート63の制御についてはビット制御（8ビット制御）を実行する。第3出力ポート63からの出力される選択信号DGについて、例えば、選択信号DG1を出力する場合には、「00000001」というビット制御を実行し、選択信号DG3を出力する場合には、「00000100」というビット制御を実行する。また、8ケタのビットの表記のうち、1ケタ目の数値が各出力ポートの出力端子D0への制御に対応し、8ケタ目の数値が各出力ポートの出力端子D7への制御に対応する。

【0156】

また、第1DG群のDG1～DG4、およびDG6のセグメントAを発光させる場合には、第1出力ポート61の出力端子D0から発光信号S0を出力させることから、「00000001」というビット制御を実行する。また、第2DG群のDG1～DG4のセグメントAを発光させる場合には、第2出力ポート62の出力端子D0から発光信号S0を出力させることから、「00000001」というビット制御を実行する。

10

【0157】

第3出力ポート63から選択信号DGが出力されると、該選択信号DGは、対応するDGのアノードに入力される。さらに、第1出力ポート61から発光信号Sが出力されると、該発光信号Sは、第1DG群のDGのうちの対応する発光部のカソードに入力される。該発光信号Sが、該発光部のカソードに入力されると、アノードに入力された選択信号DGが電流として該カソードに流れることになる。このようにアノードからカソードに電流が流れることにより、発光信号Sが入力された発光部が発光する。

【0158】

また、第2出力ポート62から発光信号Sが出力されると、該発光信号Sは、第2DG群のDGのうちの対応する発光部のカソードに入力される。該発光信号Sが、該発光部のカソードに入力されると、アノードに入力された選択信号DGが電流として該カソードに流れることになる。このようにアノードからカソードに電流が流れることにより、発光信号Sが入力された発光部が発光する。

20

【0159】

このように、第3出力ポート63から出力される選択信号DG1～選択信号DG6は、発光部を発光させるDGを選択（指定）するための信号であるといえる。また、第1出力ポート61から出力される発光信号S0～発光信号S6、および第2出力ポート62から出力される発光信号S10～発光信号S17は、選択信号DGにより選択されたDGに含まれる発光部の発光態様を指定するための信号であるといえる。

30

【0160】

また、図9において、それぞれの出力端子と、対応する発光部との信号線については、直接的に接続させるようにしてもよく、間接的に（例えば、中継基板などの基板を経由して）接続させるようにしてもよい。

【0161】

また、スロットマシン1の状態として、通常状態と、設定変更状態と、設定確認状態とがある。通常状態とは、遊技中の状態、および遊技待機中の状態（例えば、デモ画面が表示されている状態）をいう。以下では、DGの状態として、発光部が発光され可能な状態（発光され得る状態）を「発光可能状態」といい、発光部が発光され得ない状態を「非発光状態」という。

40

【0162】

通常状態では、第1DG群のDG1～DG5、および第2DG群のDG1～DG4が発光可能状態となり、それ以外のDGが非発光状態となる。設定変更状態および設定確認状態では、第1DG群のDG6、および第2DG群のDG1～DG4が発光可能状態となり、それ以外のDGが非発光状態となる。なお、変形例として、設定変更状態および設定確認状態では、第2DG群のDG1～DG4は非発光状態となるようにしてもよい。また、設定変更状態および設定確認状態では、第1DG群のDG1～DG5は発光可能状態となるようにしてもよい。

【0163】

50

また、第1DG群に含まれるDG1～DG5は全て表示基板に搭載される。該表示基板は、DG1～DG5に含まれる各発光部が外部（図1に示す遊技用表示部13の箇所参照）に露出されるように、スロットマシン1の内部に取り付けられる。また、第1DG群に含まれるDG6は、中継基板に搭載される。第2DG群に含まれるDG1～DG4は、遊技制御基板40に搭載される。図9の記載では、第2DG群のDG1～DG4と、遊技制御基板40とは分離して記載されているが、実際は、DG1～DG4は、遊技制御基板40に搭載される。

【0164】

また、スロットマシン1の記憶領域は、遊技の進行に係わる遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データが記憶される遊技データ領域と、遊技RAM領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが記憶される非遊技データ領域と、非遊技RAM領域などを含む。また、遊技プログラム領域、遊技データ領域および遊技RAM領域をまとめて遊技領域といい、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域および非遊技RAM領域をまとめて非遊技領域という。

【0165】

遊技プログラムとは、例えば、賭数設定やクレジット精算、賭数精算するためのBET処理、乱数抽選により入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理、リールの回転に係るリール回転処理、およびメダルを払出す払出処理などを実行するためのプログラムである。また、非遊技プログラムとは、例えば、試験信号出力処理、異物検知処理、ドア監視処理、エラー処理などを含む。試験信号出力処理は、遊技の結果に関連して発生する試験信号を出力するための処理である。異物検知処理は、メダル投入部4から投入されたメダルを検出する投入口センサによるメダル通路内の異物を検知するための処理である。ドア監視処理は、前面扉1bの開放を検知するための処理である。エラー処理は、エラーが検知された場合に遊技を不能化する処理である。

【0166】

第1DG群のDGに含まれる発光部は、遊技の進行に係わる発光部である。したがって、第1DG群に対応する出力ポートである第1出力ポート61への処理（第1DG群の発光信号を作成する処理）は、遊技プログラムにより実行される処理である。以下では、遊技プログラムにより実行される処理を、「容量内処理」という。

【0167】

一方、第2DG群のDGに含まれる発光部は、遊技の進行に係わらない発光部である。したがって、第2DG群に対応する出力ポートである第2出力ポート62への処理（第2DG群の発光信号を作成する処理）は、非遊技プログラムにより実行される処理である。以下では、非遊技プログラムにより実行される処理を、「容量外処理」という。

【0168】

このように、出力ポートに応じて容量内処理と、容量外処理とを分けることができることから、1の出力ポートについて容量内処理と、容量外処理とが混在している遊技機と比較して、処理負担を軽減できる。

【0169】

[信号切替処理について]

図10は、メインCPU41aにより実行される信号切替処理のフローチャートである。この信号切替処理は、所定期間（本実施形態では、0.56ms）ごとに実行されるタイマ割込処理において実行される。

【0170】

まず、ステップST1では、メインCPU41aは、第3出力ポート63からの選択信号DGをクリアする。ここで、「信号をクリアする」とは、本実施形態では、該信号を出力している出力ポートについて、全てが「0」である「00000000」というビット制御を実行することである。例えば、選択信号DGをクリアにすると、第3出力ポート63について、「00000000」というビット制御を実行することである。

【0171】

次に、ステップST2において、第1出力ポート61の発光信号（つまり、第1DG群のDGの発光信号）をクリアする。次に、ステップST3において、第1出力ポート61の発光信号（つまり、第1DG群のDGの発光信号）を更新するとともに設定するようなビット制御を第1出力ポート61について実行する。このステップST2およびステップST3については、容量内処理で実行される。

【0172】

次に、ステップST4において、第2出力ポート62の発光信号（つまり、第2DG群のDGの発光信号）をクリアする。次に、ステップST5において、第2出力ポート62の発光信号（つまり、第2DG群のDGの発光信号）を更新するとともに設定するようなビット制御を第2出力ポート62について実行する。このステップST4およびステップST5については、容量外処理で実行される。

【0173】

次に、ステップST6において、第3出力ポート63からの選択信号DGを更新するとともに設定するように第3出力ポート63についてビット制御を実行する。このビット制御により、第3出力ポート63からは更新設定された選択信号が出力される。

【0174】

また、次の（0.56ms経過後の）信号切替処理が実行されるまで第1出力ポート61からの更新設定された発光信号の出力、第2出力ポート62からの更新設定された発光信号の出力、および第3出力ポート63からの更新設定された選択信号の出力はそれぞれ継続する。

【0175】

次に、具体例を用いて図10の処理を説明する。この具体例では、通常状態において、クレジット表示器に「14」を表示し、遊技補助表示器12に「08」を表示し、遊技情報表示器50に「0723」を表示する場合を説明する。ここでは、この場合のうち、クレジット表示器の「14」の表示と、遊技情報表示器50の1ケタ目と2ケタ目の「23」の表示について説明する。なお、実際は、クレジット表示器11、遊技補助表示器12、遊技情報表示器50の他に、遊技状態の状態に応じて状態LED（第1DG群のDG5）も発光する。また、遊技情報表示器50については、セグメントDPを発光させる一方、クレジット表示器11、遊技補助表示器12、および設定値表示器24では、セグメントDPを発光させない。

【0176】

まず、クレジット表示器の1ケタ目（第1DG群のDG1）に「4」を表示するとともに、遊技情報表示器の1ケタ目（第2DG群のDG1）に「3」を表示するための処理について説明する。この処理として、まず、第3出力ポート63から選択信号DG1を出力することにより、第1DG群のDG1と、第2DG群のDG1とを、セグメント（発光部）を発光させるDGとして選択する。また、第3出力ポート63から選択信号DG1を出力するためのビット制御は「00000001」となり、該ビット制御が第3出力ポート63について実行される。

【0177】

第3出力ポート63から選択信号DG1を出力している期間において、第1出力ポート61については、第1DG群のDG1に「4」を表示するための処理、つまり、セグメントB、セグメントC、セグメントF、およびセグメントGを発光させる処理を実行する。これらのセグメントを発光させる処理は、第1出力ポート61から発光信号S1、発光信号S2、発光信号S6、および発光信号S7を出力し、他の発光信号Sを出力させないようにする。つまり、第1出力ポート61について「01100110」というビット制御を実行する。

【0178】

また、第3出力ポート63から選択信号DG1を出力している期間において、第2出力ポート62については、第2DG群のDG1に「3」を表示するための処理、つまり、セ

10

20

30

40

50

グメントA、セグメントB、セグメントC、セグメントD、セグメントG、およびセグメントDPを発光させる処理を実行する。これらのセグメントを発光させる処理は、第2出力ポート62から発光信号S10、発光信号S11、発光信号S12、発光信号S13、発光信号S16、および発光信号S17を出力し、他の発光信号Sを出力させないようにする。つまり、第2出力ポート62について「11001111」というビット制御を実行する。

【0179】

このように、クレジット表示器11の1ケタ目（第1DG群のDG1）に「4」を表示するとともに、遊技情報表示器50の1ケタ目（第2DG群のDG1）に「3」を表示するための処理として、第1出力ポート61について「01100110」というビット制御を実行し、第2出力ポート62について「11001111」というビット制御を実行し、第3出力ポート63について「00000001」というビット制御を実行する。

【0180】

このような状態が0.56msの間継続したときに、図10に示す信号切替処理を実行する。ステップST1において、選択信号DGをクリアする。具体的には、第3出力ポート63に対する「00000001」というビット制御を「00000000」というビット制御に変更する。

【0181】

次に、ステップST2において、第1出力ポート61の発光信号をクリアする。具体的には、第1出力ポート61に対する「01100110」というビット制御を「00000000」というビット制御に変更する。

【0182】

次に、ステップST3において、第1出力ポート61の発光信号（つまり、第1DG群のDGの発光信号）を更新設定するように、第1出力ポート61についてビット制御を実行する。ここでは、第1DG群のDG2に新たに「1」を表示するように、第1出力ポート61の発光信号を更新設定する処理、つまり、セグメントB、およびセグメントCを発光させる処理を実行する。これらのセグメントを発光させる処理は、第1出力ポート61から発光信号S2、および発光信号S3を出力し、他の発光信号Sを出力させないようにする。つまり、第1出力ポート61に対するビット制御として、「00000000」から更新して、「00000110」というビット制御を実行する。

【0183】

次に、ステップST4において、第2出力ポート62の発光信号をクリアする。具体的には、第2出力ポート62に対する「11001111」というビット制御を「00000000」というビット制御に変更する。

【0184】

次に、ステップST5において、第2出力ポート62の発光信号（つまり、第2DG群のDGの発光信号）を更新するとともに設定するように、第2出力ポート62についてビット制御を実行する。ここでは、第2DG群のDG2に、新たに「2」を表示するための処理を実行するための処理、つまり、セグメントA、セグメントB、セグメントD、セグメントE、セグメントG、およびセグメントDPを発光させる処理を実行する。これらのセグメントを発光させる処理は、第2出力ポート62から発光信号S10、発光信号S11、発光信号S13、発光信号S14、発光信号S16、および発光信号S17を出力し、他の発光信号Sを出力させないようにする。つまり、第2出力ポート62に対するビット制御として、「00000000」から更新して、「11011011」というビット制御を実行する。

【0185】

次に、ステップST6において、選択信号DGを更新するとともに設定するように、第3出力ポート63についてビット制御を実行する。ここでは、第3出力ポート63に対するビット制御として、「00000000」から更新して、「00000010」というビット制御を実行する。

【0186】

このような処理を実行することにより、クレジット表示器11の1ケタ目に「4」を表示し、かつ遊技情報表示器50の1ケタ目に「3」を表示し、0.56ms経過後に実行される信号切替処理により、クレジット表示器11の1ケタ目の「4」の表示は終了するとともに、クレジット表示器11の2ケタ目に「1」が表示される。これとともに、遊技情報表示器50の1ケタ目の「3」の表示は終了するとともに、遊技情報表示器50の2ケタ目に「2」が表示される。

【0187】

そして、DG信号の切替処理が開始されたときから0.56ms経過時に次の信号切替処理が実行される。該信号切替処理では、第1DG群のDG3（遊技補助表示器12の1ケタ目の7セグ表示器）、および第2DG群のDG3（遊技情報表示器50の3ケタ目の7セグ表示器）に新たな数値（この場合には、第1DG群のDG3では「8」、第2DG群のDG4では「7」）を表示する。

【0188】

図11は、選択信号DGの切替を説明するための図である。図11(A)～図11(F)は、それぞれ、第3出力ポート63の出力端子D0～D5からの選択信号DG1～DG5の出力を示したものである。

【0189】

図11(A)～図11(F)に示すように、メインCPU41aは、選択信号DG1(00000001)→選択信号DG2(00000010)→選択信号DG3(00000100)→選択信号DG4(00001000)→選択信号DG5(00010000)→選択信号DG6(00100000)→選択信号DG1(00000001)→選択信号DG2(00000010)・・・の順序(所定の順序)で、出力する選択信号DGを切り替える。また、1つの選択信号DGが出力される期間は、所定期間であり、本実施形態では、0.56msとされる。つまり、メインCPU41aは、0.56ms経過ごとに、出力する選択信号DGを切り替える。例えば、選択信号DG1が出力されているときには、第1DG群のDG1および第2DG群のDG1を選択(指定)していることになる。

【0190】

なお、図11(A)～図11(F)それぞれにおいて、選択信号を立ち下げる処理は、図10のステップST1に対応し、選択信号を立ち上げる処理はステップST6に対応する。

【0191】

また、メインCPU41aは、第3出力ポート63からの選択信号DGの出力の切替に同期させて、第1出力ポート61からの発光信号Sの出力を切替えるとともに(ステップST2およびステップST3)、および第2出力ポート62からの発光信号Sの出力も切替える(ステップST4およびステップST5)。

【0192】

第3出力ポート63から選択信号DG1～DG4のいずれかが出力されているときには、第1DG群のDGのうちの出力されている選択信号DGに対応するDGが発光可能となるとともに、第2DG群のDGのうちの出力されている選択信号DGに対応するDGが発光可能となる。

【0193】

また、第3出力ポート63から選択信号DG5、および選択信号DG6については、第1DG群には、対応するDGとして、DG5およびDG6が存在する。しかしながら、第2DG群には、対応するDGが存在しない。選択信号DG5または選択信号DG6が出力されている場合の第2出力ポート62のビット制御について説明する。選択信号DG5または選択信号DG6が出力されている場合には、第2DG群内のDGのいずれのセグメントも発光させない非発光ビット制御が実行される。この非発光ビット制御は、全てが0となる「00000000」というビット制御である。したがって、選択信号DG5または

10

20

30

40

50

選択信号 D G 6 が出力されている場合には、第 2 D G 群に含まれるセグメントは消灯していることになる。

【0194】

また、通常状態では、第 1 D G の D G 6（設定値表示器）は、非発光状態となる。したがって、通常状態においては、第 3 出力ポート 6 3 から信号 D G 6 が出力されている期間では、第 1 出力ポート 6 1 については非発光ビット制御が実行される。

【0195】

また、設定確認状態および設定変更状態においては、第 1 D G 群の D G 1～D G 5 は、非発光状態となる。したがって、設定確認状態および設定変更状態において、第 3 出力ポート 6 3 から信号 D G 1～D G 5 が出力されている期間では、第 1 出力ポート 6 1 については非発光ビット制御が実行される。

【0196】

図 10 および図 11 などでも説明したように、発光部を発光させる D G を短時間（0.56ms）ごとに切替えることにより、実質上、複数の D G を同時発光させているように見せる手法を、以下では、「ダイナミック発光」ともいう。仮に、ダイナミック発光を実行する構成を採用せずに、全ての D G を同時に発光可能にするには、各 D G ごと、かつ各発光部ごとに、それぞれ独立した配線を設ける必要がある。しかし、このように設定すると配線数が多くなり、コストが増加し、組立負担も増大する。本実施形態では、ダイナミック発光を実行することにより、このような問題を解決できる。

【0197】

また、本実施形態のダイナミック発光を実行することにより、短期間（本実施形態では 0.56ms）ごとに実行される割込み処理である信号切替処理で発光させる D G を順次切り替える。これにより、実質上、複数の D G を同時発光させている状態とほとんど変わりなく（人間の目視では同時発光しているかのように）見せることができる。また、割込み処理ごとに発光させる LED を異ならせれば、消費電力を抑え、発光部の焼き付きも抑制することができる。さらに、常時発光している LED と比較して、点発光を繰り返すことにより、輝度を高くすることができる。

【0198】

〔特殊状態について〕

次に、特殊状態について説明する。特殊状態とは、エラー状態および前述の設定確認状態のうちのいずれかの状態である。エラー状態とは、エラーが検出されている状態である。エラーが発生した場合には、本実施形態のスロットマシン 1 およびパチンコ遊技機などの遊技機は、エラーを検出することが可能である。ここで、エラーは、例えば、遊技機内の装置の故障に基づくエラー、遊技機内の遊技媒体の増減に基づくエラー、遊技者の不正行為に基づくエラーなどを含む。

【0199】

遊技機内の装置の故障に基づくエラーとは、例えば、該遊技機が備える可動体（役物）が適切に動作しないことにより検出されるエラーである。遊技機内の遊技媒体の増減に基づくエラーとは、例えば、払出される遊技媒体が貯蔵されている貯蔵タンク内の遊技媒体が不足することにより検出されるエラーである。遊技媒体とは、例えば、スロットマシン 1 では、メダルであり、パチンコ遊技機では、パチンコ玉である。また、スロットマシン 1 では、該貯蔵タンクは、ホッパーとも呼ばれ、遊技機内の遊技媒体の増減に基づくエラーは、ホッパーエラーとも呼ばれる。

【0200】

遊技者の不正行為に基づくエラーとは、例えば、遊技媒体不正払出エラーである。遊技媒体不正払出エラーは、遊技媒体が貯蔵されている貯蔵部に対して不正操作を行うことにより不正に遊技媒体を払出させることにより検出されるエラーである。このように、エラー状態とは、エラーが検出されている状態である。

【0201】

〔特殊状態に移行したときのタイミングチャート〕

10

20

30

40

50

次に、図 1 2 を用いて、特殊状態に移行したときのタイミングチャートを説明する。図 1 2 (A) は、特殊状態に移行されたことを示す図である。ON は、特殊状態に移行されたことを示し、OFF は、特殊状態に移行されていないことを示す。図 1 2 (B) は、特殊状態に移行されたことを報知（例えば、エラー画面の表示、警報音の出力等）する特殊状態報知処理を示す図である。ON は、特殊状態報知処理が実行されたことを示し、OFF は、特殊状態報知処理が実行されていないことを示す。図 1 2 (C) は、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 と、有利区間 L E D 1 9 と、投入要求 L E D 1 7 との発光を示す図である。ON は、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 と、有利区間 L E D 1 9 と、投入要求 L E D 1 7 とが発光していることを示し、OFF は、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 と、有利区間 L E D 1 9 と、投入要求 L E D 1 7 とが発光していないことを示す。図 1 2 (D) は、投入要求 L E D 1 7 と、スタート有効 L E D 1 8 との発光を示す図である。ON は、投入要求 L E D 1 7 と、スタート有効 L E D 1 8 とが発光していることを示し、OFF は、投入要求 L E D 1 7 と、スタート有効 L E D 1 8 とが発光していないことを示す。

【0202】

図 1 2 (B) に示すように、特殊状態に移行された T 1 で、特殊状態報知処理を実行する。また、図 1 2 (C) に示すように、該 T 1 では、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 と、有利区間 L E D 1 9 と、投入要求 L E D 1 7 との発光は維持される。また、図 1 2 (D) に示すように、該 T 1 で、投入要求 L E D 1 7 と、スタート有効 L E D 1 8 とは消灯する。

【0203】

図 1 2 (A) に示すように、T 2 で電断が発生し（電力供給が停止し）、T 3 で電断が復旧した（電力供給が再開された）とする。図 1 2 (B) に示すように、電断が発生した T 2 では、特殊状態報知処理は終了し、電断が復旧した T 3 では、特殊状態報知処理は復帰する。図 1 2 (C) に示すように、電断が発生した T 2 では、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 と、有利区間 L E D 1 9 と、投入要求 L E D 1 7 とは消灯し、電断が復旧した T 3 では、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 と、有利区間 L E D 1 9 と、投入要求 L E D 1 7 とは発光する。また、図 1 2 (D) に示すように、T 2 および T 3 においても、投入要求 L E D 1 7 と、スタート有効 L E D 1 8 との消灯は維持される。

【0204】

図 1 3 は、変形例について特殊状態に移行されたときのタイミングチャートである。図 1 2 と図 1 3 とで異なる点は、有利区間の報知を、メイン制御部 4 1（メイン側）と、サブ制御部 9 1（サブ側）との双方で実行可能とした点である。図 1 3 (E) に示すように、メイン制御部 4 1（メイン側）で行う有利区間の報知を「メイン側有利区間報知」といい、サブ制御部 9 1（サブ側）で行う有利区間の報知を「サブ側有利区間報知」という。

【0205】

メイン側有利区間報知は、有利区間 L E D 1 9 を用いた報知であり、例えば、有利区間に移行されているときに、有利区間 L E D 1 9 を発光させる。サブ側有利区間報知は、液晶表示器 5 1 を用いた報知であり、例えば、有利区間に移行されているときに、液晶表示器 5 1 に有利区間に移行されている旨を特定可能な情報を表示する。

【0206】

また、表示領域は、液晶表示器 5 1 の方が有利区間 L E D 1 9 よりも大きい。したがって、サブ側有利区間報知の方が、メイン側有利区間報知よりも目立つ態様で、有利区間報知を実行できる。

【0207】

図 1 3 (E) および図 1 3 (F) に示すように、特殊状態に移行した T 1 において、遊技者に対してあまり目立たないメイン側有利区間報知を終了する一方、遊技者に対して目立つサブ側有利区間報知は維持する。このような構成によれば、特殊状態に移行したとしても、維持されたサブ側有利区間報知により有利区間に移行されていることを遊技者に認識させることができる。

【0208】

また、図 1 3 の変形例として、特殊状態に移行した T 1 において、遊技者に対して目立

10

20

30

40

50

つサブ側有利区間報知を終了する一方、遊技者に対してあまり目立たないメイン側有利区間報知を維持するようにしてもよい。このような構成によれば、あまり目立たないメイン側有利区間報知が維持されることから、一応は、有利区間に移行されていることを遊技者に認識させることができる。さらに、遊技者に対して目立つサブ側有利区間報知が終了することから、特殊状態の報知（図13（B））を目立たせることができるようになる。したがって、遊技者および遊技店の店員に対して、特殊状態に移行されたことを認識させ易くすることができる。

【0209】

〔演出の一例〕

次に、図14～図22を参照しながら、スロットマシン1が実行する演出の一例について説明する。

【0210】

（ボーナス突入時における演出）

図14は、ボーナス突入時における演出を説明するための図である。前述したように、本実施形態においては、7揃いが導出されることでBBに入賞し、BB入賞の発生に基づき、ボーナス状態に状態が制御される。図14（A）に示すように、BBが当選し、かつ当該BBに対応する図柄組合せ（「7 - 7 - 7」）を導出可能なゲームにおいては、スタート操作が行われると、7揃いの導出を促す演出が行われる。例えば、液晶表示器51に「777を狙え！」の画像が表示されるとともに、スピーカ53、54から「7を狙え」の音出力される。

【0211】

図示は省略するが、その後、遊技者によって7図柄を停止可能なタイミングで第1停止操作および第2停止操作が行われると、リール2Lおよびリール2Cのそれぞれに7図柄が停止する。

【0212】

図14（B）に示すように、遊技者によって7図柄を停止可能なタイミングで第3停止操作が行われると、リール2Rが停止して7図柄が導出される。なお、このとき、遊技者の手はストップスイッチ8Rに対する押下を維持している。つまり、ストップスイッチが手で押下された後、当該押下が離されずに維持された状態であっても、リールの回転が停止して図柄が透視窓3に導出される。また、スピーカ53、54からは、リールが停止したことを効果的に示唆するような「ドン」という音出力される。但し、リールは停止する一方で、第3停止離しが行われてストップスイッチ8Rに対する押下が解除されないと入賞判定は実行されない。

【0213】

図14（C）に示すように、第3停止離しが行われてストップスイッチ8Rに対する押下が解除されると、メイン制御部41によって入賞判定処理が実行されることで、ボーナス入賞が発生する。さらに、メイン制御部41によってゲーム終了時処理が実行されることで、フリーズが開始する。このときのフリーズ制御によって、次のゲームを開始させるためのMAX BETスイッチ6による賭数設定が所定の遅延期間に亘って無効になる。

【0214】

ボーナス入賞が発生すると、サブ制御部91によってボーナスの入賞報知が行われる。例えば、図14（C）および図14（D）に示すように、液晶表示器51に「BIG BONUS」の画像が拡大状態から縮小状態へと変化しながら画面の中央位置で停止するように表示されるとともに、スピーカ53、54からボーナス入賞を祝福するような「パッパラー」という音出力される。さらに、サイドランプ27およびリールバックライト28が点灯または点滅することで、ボーナス入賞が効果的に示唆される。なお、入賞報知は、サイドランプ27やリールバックライト28に限らず、リールの下方に位置する下パネルを点灯または点滅させるものであってもよい。また、通常時に下パネルが点灯している場合には、逆に消灯することで入賞報知を行ってもよい。

【0215】

その後、図14(E)に示すように、液晶表示器51にキャラクタおよび「BIG BONUS!」の画像が表示されるとともに、スピーカ53、54からビッグボーナスに突入することを示唆するような「ビッグボーナス」という音出力される。

【0216】

このように、第3停止操作が行われることでリールが停止し、第3停止離しが行われることで入賞判定処理が実行され、7揃いの図柄組合せが導出されたことに基づきボーナスに入賞するとともにボーナスに状態が移行する。また、7揃いの図柄組合せが導出されたときにフリーズ制御が行われてフリーズが開始し、当該フリーズ中にボーナス入賞報知が行われる。

【0217】

(ボーナス演出の選択時における演出)

図15は、ボーナス演出の選択時における演出を説明するための図である。図14(E)に示す演出においてビッグボーナスに突入することが示唆された後、図15(F)に示すように、液晶表示器51の画面全体が徐々にまたは一度に真っ白になるホワイトアウトという演出が行われる。また、スピーカ53、54からは、ホワイトアウトに合わせたような「シューーン」という音出力される。

【0218】

上述したようなホワイトアウトを境にして、図14(E)に示すようなボーナス入賞報知用の画面から、図15(G)に示すようなボーナス演出の選択画面へと大きく液晶表示器51の画面状態が変化する。また、ホワイトアウトを境にして、フリーズが終了する。つまり、ホワイトアウト以降、MAX BETスイッチ6の操作による賭数設定が有効になる。

【0219】

図15(G)に示すように、ボーナス演出の選択画面においては、ボーナス中における演出を遊技者に選択させるための画像が表示される。具体的には、3人のキャラクタのそれぞれに対応するBGMとして楽曲A、楽曲B、および楽曲Cの中から一の楽曲を遊技者に選択させるための画像が液晶表示器51に表示される。遊技者は、演出用スイッチ56を操作することで最前列に表示されるキャラクタ画像を変更することができ、変更するとともに、最前列に表示されるキャラクタに対応する楽曲がスピーカ53、54から出力される。これにより、遊技者は、自分好みの楽曲をスピーカ53、54から出力される音を聞きながら選択することができる。

【0220】

なお、ボーナス演出の選択においては、登場するキャラクタ、背景画像、楽曲や効果音、および点灯態様など、ボーナス中における演出に関する事項がそれぞれ異なるステージを選択できるものであってもよい。また、ボーナス演出の選択においては、チェリーやスイカなどのレア役当選時における当選告知の態様や当選告知が実行される確率など、ボーナス中における告知演出に関する事項がそれぞれ異なるステージを選択できるものであってもよい。

【0221】

図15(H)に示すように、遊技者がMAX BETスイッチ6を操作すると、その時点で最前列に表示されるキャラクタに対応する楽曲がボーナス中における楽曲として決定され、スピーカ53、54から楽曲が決定したことを示唆するような「ピコーン」という音出力される。ここで、スピーカ53とスピーカ54とは、それぞれ音出力用のチャンネルが分けられており、図15(H)に示す例においては、スピーカ53からは決定された楽曲が出力される一方で、スピーカ54からは「ピコーン」という効果音出力される。なお、このとき既にフリーズは終了しているため、楽曲決定時のMAX BETスイッチ6の操作によって賭数も同時に設定される。なお、MAX BETスイッチ6の操作によって楽曲を決定するものに限らず、例えば、スタートスイッチ7や演出用スイッチ56など、その他の操作で楽曲を決定するものであってもよい。

【0222】

10

20

30

40

50

図15(H)に示す演出においてボーナス中の楽曲が決定された後、図15(I)に示すように、液晶表示器51の画面全体が徐々にまたは一度に真っ白になってホワイトアウトの演出が行われる。また、スピーカ53、54からは、ホワイトアウトに合わせたような「シューーン」という音出力される。

【0223】

上述したようなホワイトアウトを境にして、図15(H)に示すようなボーナス演出の選択画面から、図15(J)に示すようなボーナス中の演出画面へと大きく液晶表示器51の画面状態が変化する。ボーナス中においては、液晶表示器51にボーナス中の画面が表示されるとともに、スピーカ53、54から遊技者によって選択された楽曲が出力される。

10

【0224】

図15(K)に示すように、スタート操作が行われると、ボーナス中におけるゲームが開始してリールが回転開始する。

【0225】

このように、ボーナス入賞時にフリーズが開始して、当該フリーズ中にボーナス入賞報知が行われると、ホワイトアウトを境にしてフリーズが終了し、その後、ボーナスにおける演出状態を遊技者に選択させる演出が実行される。このようなボーナスにおける演出状態を遊技者に選択させる演出によってボーナスへの制御が遊技者に示唆される。そして、ボーナスの演出が決定されると、決定された演出状態に基づき、ボーナス中におけるゲームが実行される。

20

【0226】

(ボーナス中の最終ゲームでベル入賞した場合の入賞報知時の演出)

図16は、ボーナス中の最終ゲームでベル入賞した場合の入賞報知時の演出を説明するための図である。図16(a)に示すように、ボーナス中においては、夜の背景画像とともにキャラクタが液晶表示器51に表示される。さらに、画面の右上には、ボーナス中における払出総数を示す払出総数画像51aが表示される。この例では、「TOTAL296」というようにボーナス中に296枚のメダルが払い出されたことが払出総数画像51aによって示される。前述したように、BBは、メダルの払出枚数が296枚を超えることで終了するため、あと1枚でもメダルが払い出されると、BBが終了する。第2停止離し後においては、リール2Lおよびリール2Cが停止していずれもベル図柄が導出されている。なお、未だ第3停止操作が行われていないため、リール2Rは回転している。

30

【0227】

図16(b)に示すように、遊技者によって第3停止操作が行われると、リール2Rが停止してベル図柄が導出される。なお、このとき、遊技者の手はストップスイッチ8Rに対する押下を維持している。つまり、ストップスイッチが手で押下された後、当該押下が離されずに維持された状態であっても、リールの回転が停止して図柄が透視窓3に導出される。但し、リールが停止するが、第3停止離しが行われてストップスイッチ8Rに対する押下が解除されないと入賞判定は実行されない。

【0228】

図16(c)に示すように、第3停止離しが行われてストップスイッチ8Rに対する押下が解除されると、メイン制御部41によって入賞判定処理が実行されることで、ベル入賞が発生する。ベル入賞が発生すると、サブ制御部91によってベルの入賞報知が行われる。例えば、図16(c)に示すように、液晶表示器51に「8枚GET!!」の画像が表示される。

40

【0229】

ベル入賞による8枚のメダルが払い出されることに伴い、BBの終了条件が満たされ、次のゲームから非ボーナス中のゲームに移行する。遊技補助表示器12においては、8枚のメダルが払い出されたことを示す数字「8」が7セグ表示器に表示される。さらに、払出総数画像51aによってボーナス中に304枚のメダルが払い出されたことが示される。前述したように、スピーカ53とスピーカ54とは、それぞれ音出力用のチャンネル

50

が分けられており、スピーカ５３からはボーナス中の楽曲が出力される一方で、スピーカ５４からはベル入賞を示唆するような「ピロリロリン」という入賞音が出力される。さらに、サイドランプ２７およびリールバックライト２８が点灯または点滅することで、ベル入賞が効果的に示唆される。なお、入賞報知は、サイドランプ２７やリールバックライト２８に限らず、リールの下方に位置する下パネルを点灯または点滅させるものであってもよい。また、通常時に下パネルが点灯している場合には、逆に消灯することで入賞報知を行ってもよい。

【０２３０】

図１６（ｄ）に示すように、入賞報知が行われた後においては、液晶表示器５１における「８枚GET!!」の画像が消え、スピーカ５３、５４からは音が出力されず、サイドランプ２７およびリールバックライト２８は消灯する。

10

【０２３１】

このように、ボーナスの最終ゲームにおいて第３停止操作が行われることでリールが停止し、第３停止離しが行われることで入賞判定処理が実行され、ベル揃いの図柄組合せが導出されたことに基づきベルに入賞して入賞報知が行われる。また、入賞報知においては、液晶表示器５１による「８枚GET!!」の画像表示、スピーカ５３、５４による音出力、サイドランプ２７およびリールバックライト２８による点灯または点滅によって行われる一方、入賞報知が行われた後においては、液晶表示器５１による「８枚GET!!」の画像表示、スピーカ５３、５４による音出力、サイドランプ２７およびリールバックライト２８による点灯または点滅の全てが行われなくなる。下パネルによって入賞報知が行われる場合であっても、下パネルによる点灯または点滅が行われなくなる。なお、通常時に下パネルが点灯している場合には、逆に消灯することで入賞報知を行った後に、下パネルが点灯して通常の状態に戻ってもよい。

20

【０２３２】

（フリーズ中のリザルト報知時の演出）

図１７および図１８は、フリーズ中のリザルト報知時の演出を説明するための図である。図１６（ｃ）に示す演出においてベル入賞が示唆され、図１６（ｄ）に示すようにベル入賞の示唆が終了した後、図１７（ｅ）に示すように、メイン制御部４１によってゲーム終了時処理が実行されることで、フリーズが開始する。このときのフリーズ制御によって、次のゲームを開始させるためのMAX BETスイッチ６による賭数設定が所定の遅延期間に亘って無効になる。なお、図１６（ｃ）に示すように第３停止離しが行われたときにフリーズが開始するものであってもよい。

30

【０２３３】

フリーズ中においては、ボーナス中における遊技の結果を報知するリザルト報知が行われる。リザルト報知が開始する際には、リザルト報知の開始を示唆するリザルト開始報知が行われる。リザルト開始報知においては、スピーカ５３、５４からリザルト報知の開始を示唆するような「ピローン」という音が出力され、さらに、サイドランプ２７およびリールバックライト２８が点灯または点滅することで、リザルト報知の開始が示唆される。

【０２３４】

図１７（ｆ）に示すように、リザルト開始報知が行われた後においては、スピーカ５３、５４からは音が出力されず、サイドランプ２７およびリールバックライト２８は消灯する。

40

【０２３５】

図１７（ｆ）に示すようにリザルト開始報知が終了した後、図１７（ｇ）に示すように、リザルト報知の前に行われる扉閉じ演出が実行される。扉閉じ演出においては、液晶表示器５１における表示領域の両端（左端および右端）それぞれから１対の扉画像５１ｂが画面中央に向かって移動して扉が閉じるようなアニメーション動画が表示される。このとき、扉画像５１ｂの背面側には、ボーナス中における演出画像が表示されるが、扉が閉じることでボーナス中における演出画像が遊技者の視界から消えていく。また、扉画像５１ｂの明度等（明度または輝度）は、扉画像５１ｂとは異なる他の画像の明度等よりも低く

50

なっている。例えば、扉画像 5 1 b の明度等は、後述する結果画像 5 1 d の明度等よりも低くなっている。扉画像 5 1 b の明度等を結果画像 5 1 d の明度等よりも低くすることにより、扉画像 5 1 b の前面に表示される結果画像 5 1 d を目立たせることができる。

【0236】

図 1 7 (g) に示すように、扉閉じ演出が開始すると、ボーナス中における演出画像の前面側において扉画像 5 1 b が両端から動き出すようなアニメーション動画が液晶表示器 5 1 に表示され、スピーカ 5 3、5 4 からは扉が閉じるような「ゴ…」という音出力される。

【0237】

図 1 7 (h) に示すように、扉閉じ演出の途中においては、扉画像 5 1 b がさらに画面中央に近づくようなアニメーション動画が液晶表示器 5 1 に表示され、スピーカ 5 3、5 4 からは扉が閉じるような「ゴゴゴ」という音出力される。

【0238】

図 1 7 (i) に示すように、扉閉じ演出の終了時においては、扉画像 5 1 b が画面中央で完全に閉じられて、背面側に表示されていたボーナス中における演出画像が完全に視界から消えるようなアニメーション動画が液晶表示器 5 1 に表示され、スピーカ 5 3、5 4 からは扉が閉じられたような「ガシャーン」という音出力される。

【0239】

扉閉じ演出が終了した後、図 1 8 (j) に示すように、火花表示が行われる。具体的には、扉画像 5 1 b の移動によって扉が完全に閉まった後、画面中央部分において、火花を示す火花画像 5 1 c が扉画像 5 1 b の前面側で液晶表示器 5 1 に表示される。火花画像 5 1 c の明度等（明度または輝度）は、火花画像 5 1 c とは異なる他の画像の明度等よりも高くなっている。例えば、火花画像 5 1 c の明度等は、ボーナス中における演出画像の明度等および扉画像 5 1 b の明度等よりも高くなっている。火花画像 5 1 c の明度等を扉画像 5 1 b の明度等よりも高くすることにより、扉画像 5 1 b の前面側で表示される火花画像 5 1 c を目立たせることができる。また、火花画像 5 1 c が表示される際には、スピーカ 5 3、5 4 から火花が発するような「ボンッ」という音出力される。さらに、サイドランプ 2 7 は、リザルト報知用の態様（例えば、色や点灯間隔）で点灯または点滅する。

【0240】

火花表示が終了した後、図 1 8 (k) に示すように、リザルト報知が開始する。リザルト報知においては、火花画像 5 1 c が表示されていた領域を用いて行われ、当該領域にボーナス中における遊技の結果を示す結果画像 5 1 d が表示される。本実施形態においては、結果画像 5 1 d において、ボーナス中における獲得枚数（メダルの払出総数）が表示される。さらに、結果画像 5 1 d が表示される際には、スピーカ 5 3、5 4 から結果画像 5 1 d が現れるような「ピョン」という音出力される。サイドランプ 2 7 は、リザルト報知用の態様（例えば、色や点灯間隔）で点灯または点滅し続ける。

【0241】

図 1 8 (l) に示すように、先ず、結果画像 5 1 d において、1 桁目（この例では、「4」の数字）が表示される。1 桁目の表示に伴い、スピーカ 5 3、5 4 からは「ピン」という音出力される。サイドランプ 2 7 は、リザルト報知用の態様（例えば、色や点灯間隔）で点灯または点滅し続ける。

【0242】

図 1 8 (m) に示すように、次に、結果画像 5 1 d において、2 桁目（この例では、「0」の数字）が表示される。2 桁目の表示に伴い、スピーカ 5 3、5 4 からは「ピン」という音出力される。サイドランプ 2 7 は、リザルト報知用の態様（例えば、色や点灯間隔）で点灯または点滅し続ける。

【0243】

図 1 8 (n) に示すように、次に、結果画像 5 1 d において、3 桁目（この例では、「3」の数字）が表示される。3 桁目の表示に伴い、スピーカ 5 3、5 4 からは「ピン」という音出力される。サイドランプ 2 7 は、リザルト報知用の態様（例えば、色や点灯間

10

20

30

40

50

隔)で点灯または点滅し続ける。

【0244】

結果画像51dにおいて、3桁目が表示されることで、最終的な結果として獲得枚数が304枚であることが遊技者に報知される。

【0245】

結果画像51dにおいて最終的な結果が表示された後、図18(o)に示すように、遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起表示が行われる。注意喚起表示が行われると、結果画像51dの上方において、遊技者に対して遊技に関する注意喚起を促す注意喚起画像51eが表示される。注意喚起画像51eには、「のめり込みに注意しましょう。」という文字、および「パチスロは適度に楽しむ遊びです。」という文字が示される。このような注意喚起表示が行われることで、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。

10

【0246】

このように、ボーナスの最終ゲームにおいてベル入賞の報知が行われた後にフリーズが開始して、当該フリーズ中にリザルト報知が行われる。さらに、リザルト報知が行われた後に、注意喚起表示が行われる。なお、サイドランプ27は、注意喚起表示を終了するまでリザルト報知用の態様での点灯または点滅の状態を継続する。

【0247】

(RT演出の選択時における演出)

図19は、RT演出の選択時における演出を説明するための図である。ここで、RT(リプレイタイム)とは、内部抽選における再遊技役の当選確率が、非RT(例えば、通常状態)よりも高い状態であり、RT状態においては非RT状態よりも高い頻度でリプレイゲームが実行されるため、遊技者は所有するメダルを消費することなく遊技を進行させ易くなる。本実施形態においては、ボーナスが終了した後、所定期間(例えば、30ゲーム)に亘ってRT状態に状態が制御されるようになっており、遊技者はRT状態における演出を選択することができる。

20

【0248】

図18(o)に示す演出において注意喚起表示が行われた後、図19(p)に示すように、液晶表示器51の画面全体が徐々にまたは一度に真っ白になってホワイトアウトの演出が行われる。また、スピーカ53、54からは、ホワイトアウトに合わせたような「シューーン」という音出力される。

30

【0249】

上述したようなホワイトアウトを境にして、図18(o)に示すようなリザルト報知用および注意喚起表示用の画面から、図19(q)に示すようなRT演出の選択画面へと大きく液晶表示器51の画面状態が変化する。また、ホワイトアウトを境にして、フリーズが終了する。つまり、ホワイトアウト以降、MAX BETスイッチ6の操作による賭数設定が有効になる。さらに、ボーナスの最終ゲームで8枚のメダルが払い出されたことを示す遊技補助表示器12における数字「8」の表示も消える。

【0250】

図19(q)に示すように、RT演出の選択画面においては、RT中における演出を遊技者に選択させるための画像が表示される。具体的には、3人のキャラクタのそれぞれに対応するステージとしてステージA、ステージB、およびステージCの中から一のステージを遊技者に選択させるための画像が液晶表示器51に表示される。遊技者は、演出用スイッチ56を操作することで最前列に表示されるキャラクタ画像を変更することができ、変更するごとに、最前列に表示されるキャラクタに対応するステージの楽曲がスピーカ53、54から出力される。これにより、遊技者は、自分好みのステージをスピーカ53、54から出力される音を聞きながら選択することができる。

40

【0251】

RT中において設けられている複数のステージは、RTに関する事項がそれぞれ異なる。例えば、複数のステージは、登場するキャラクタ、背景画像、楽曲や効果音、および点

50

灯態様など、R T中における演出に関する事項がそれぞれ異なる。また、例えば、複数のステージは、チェリーやスイカなどのレア役当選時における当選告知の態様や当選告知が実行される確率、およびボーナス当選時における当選告知の態様や当選告知が実行される確率など、R T中における告知演出に関する事項がそれぞれ異なる。なお、例えば、複数のステージは、内部抽選を契機として有利区間の上乗せが行われる場合、当該上乗せ確率が変化し易いアップダウンモード、および上乗せ確率が変化し難い安定モードなど、R T中におけるメダルの払出に関する事項がそれぞれ異なってもよい。

【0252】

図19(r)に示すように、遊技者がMAX BETスイッチ6を操作すると、その時点で最前列に表示されるキャラクタに対応するステージがR T中におけるステージとして決定され、スピーカ53、54からステージが決定したことを示唆するような「ピコーン」という音出力される。ここで、スピーカ53とスピーカ54とは、それぞれ音出力用のチャンネルが分けられており、図19(r)に示す例においては、スピーカ53からは決定されたステージに対応する楽曲が出力される一方で、スピーカ54からは「ピコーン」という効果音が出力される。なお、このとき既にフリーズは終了しているため、ステージ決定時のMAX BETスイッチ6の操作によって賭数も同時に設定される。なお、MAX BETスイッチ6の操作によってステージを決定するものに限らず、例えば、スタートスイッチ7や演出用スイッチ56など、その他の操作でステージを決定するものであってもよい。

【0253】

図19(r)に示す演出においてR T中のステージが決定された後、図19(s)に示すように、液晶表示器51の画面全体が徐々にまたは一度に真っ白になってホワイトアウトの演出が行われる。また、スピーカ53、54からは、ホワイトアウトに合わせたような「シュイーン」という音出力される。

【0254】

上述したようなホワイトアウトを境にして、図19(r)に示すようなR T演出の選択画面から、図19(t)に示すようなR T中の演出画面へと大きく液晶表示器51の画面状態が変化する。R T中においては、液晶表示器51に選択されたステージに対応するR T中の画面が表示されるとともに、スピーカ53、54から遊技者によって選択されたステージに対応する楽曲が出力される。

【0255】

図19(u)に示すように、スタート操作が行われると、R T中におけるゲームが開始してリールが回転開始する。

【0256】

このように、ボーナスの最終ゲームにおいてベル入賞の報知が行われた後にフリーズが開始して、当該フリーズ中にリザルト報知が行われると、ホワイトアウトを境にしてフリーズが終了し、その後、R Tにおける演出状態を遊技者に選択させる演出が実行される。このようなR T演出を遊技者に選択させる演出によってボーナス終了後にR Tに状態が制御される旨が示唆される。そして、R Tの演出が決定されると、決定された演出状態に基づき、R T中におけるゲームが実行される。

【0257】

〔処理のタイミングチャート〕

メイン制御部41の処理とサブ制御部91の処理とのタイミングチャートについて図20を用いて説明する。図20は、メイン制御部41およびサブ制御部91による処理のタイミングチャートである。

【0258】

t1において、ボーナス中の最終ゲームで第3停止操作が行われてストップスイッチが押下されると、メイン制御部41は、検出した当該第3停止操作に基づきリールを停止させる。

【0259】

t 2において、第3停止離しが行われてストップスイッチに対する押下が解除されると、メイン制御部41は、入賞判定処理を行うことで入賞が発生したか否かを判定する。メイン制御部41は、入賞が発生する場合、当該入賞に応じた枚数のメダルを払い出すとともに、発生した入賞の種類を特定可能な入賞判定コマンドをサブ制御部91に送信する。一方、サブ制御部91は、t 3において、入賞判定コマンドを受信すると、図16(c)に示した入賞報知を行う。

【0260】

また、メイン制御部41は、入賞判定処理の後、ゲーム終了時処理を実行することで、フリーズ制御を行うとともに、フリーズ制御を行う旨のフリーズコマンドをサブ制御部91に送信する。一方、サブ制御部91は、フリーズコマンドに基づき、メイン制御部41側で実行されるフリーズ制御の実行時間に合わせて液晶表示器51やスピーカ53、54などを制御してフリーズ用の演出を実行する。

【0261】

例えば、サブ制御部91は、t 4からt 5に亘って、図17(g)～(i)に示した扉閉じ演出を実行する。次に、サブ制御部91は、t 5からt 6に亘って、図18(j)に示した火花表示を行う。次に、サブ制御部91は、t 6からt 7に亘って、図18(k)～(n)に示したリザルト報知を行う。そして、サブ制御部91は、リザルト報知を行った後のt 7からt 8に亘って、図18(o)に示した注意喚起表示を行う。その後、サブ制御部91は、t 8からt 9に亘って、図19(q)、(r)に示したRT演出の選択画面を液晶表示器51に表示する。なお、扉閉じ演出、火花表示演出、およびリザルト報知は、予め決められた時間に亘ってサブ制御部91により実行される。

【0262】

〔主な効果〕

次に、前述した構成により得られる主な効果を説明する。

【0263】

(1-1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報(例えば、図柄)を変動表示可能な可変表示部(例えば、リール2L、2C、2R)を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン(例えば、スロットマシン1)において、

入賞の発生を報知する入賞報知(例えば、図16(c)に示す入賞報知)を行う入賞報知手段(例えば、サブ制御部91による入賞報知を行う処理)と、

特定状態(例えば、ビッグボーナス)における遊技の結果を示す結果画像(例えば、図18に示す結果画像51d)を表示する結果表示手段(例えば、サブ制御部91によるリザルト報知を行う処理)と、

前記特定状態の終了後に当該特定状態から特別状態(例えば、RT)に状態を移行させる状態移行手段(例えば、メイン制御部41による状態を制御する処理)と、

遊技の進行を遅延させる遅延制御(例えば、フリーズ制御)を行う遅延制御手段(例えば、メイン制御部41によるフリーズ制御を行う処理)とを備え、

前記特定状態が終了する遊技(例えば、ボーナス中の最終ゲーム)において前記入賞報知が行われた場合、当該入賞報知の終了後に前記遅延制御が行われ(例えば、図16(c)に示す入賞報知が行われた後に図17(e)に示すようにフリーズが開始)、当該遅延制御の実行中に前記結果画像が表示され(例えば、図18(k)～図18(o)に示すようにフリーズ中にリザルト報知が行われる)、当該遅延制御の終了後に前記特別状態への移行が示唆される(例えば、図19(q)、(r)に示すようにフリーズ終了後にRT演出の選択が行われる。図20参照)。

【0264】

具体的には、図16～図20に示すように、ボーナスの最終ゲームにおいてベル入賞が発生したことで入賞報知が行われた場合、当該入賞報知の後にフリーズが実行され、当該フリーズ中にリザルト報知が行われる。そして、フリーズが終了した後に、ボーナス終了

10

20

30

40

50

後に制御される R T 状態における演出の選択が遊技者によって行われる。これにより、入賞報知と、リザルト報知とが混在してしまうことを防止することができ、ボーナス終了後に制御される R T へとスムーズな演出を遊技者に見せることができる。したがって、遊技の結果を示す結果画像 5 1 d を効果的に表示することが可能である。

【0265】

(1-2) 各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（例えば、スロットマシン 1）において、

入賞の発生を報知する入賞報知（例えば、図 1 6（c）に示す入賞報知）を行う入賞報知手段（例えば、サブ制御部 9 1 による入賞報知を行う処理）と、

特定状態（例えば、ビッグボーナス）における遊技の結果を示す結果画像（例えば、図 1 8 に示す結果画像 5 1 d）を表示する結果表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 によるリザルト報知を行う処理）と、

前記特定状態の終了後に当該特定状態から特別状態（例えば、R T）に状態を移行させる状態移行手段（例えば、メイン制御部 4 1 による状態を制御する処理）と、

遊技の進行を遅延させる遅延制御（例えば、フリーズ制御）を行う遅延制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 によるフリーズ制御を行う処理）と、

遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起画像（例えば、図 1 8（o）に示す注意喚起画像 5 1 e）を表示する注意喚起表示手段（例えば、メイン制御部 4 1 による注意喚起表示を行う処理）とを備え、

前記特定状態が終了する遊技（例えば、ボーナス中の最終ゲーム）において前記入賞報知が行われた場合、当該入賞報知の終了後に前記遅延制御が行われ（例えば、図 1 6（c）に示す入賞報知が行われた後に図 1 7（e）に示すようにフリーズが開始）、当該遅延制御の実行中に前記結果画像とともに前記注意喚起画像が表示され（例えば、図 1 8（k）～図 1 8（o）に示すようにフリーズ中にリザルト報知が行われ、かつ注意喚起表示が行われる）、当該遅延制御の終了後に前記特別状態への移行が示唆される（例えば、図 1 9（q）、（r）に示すようにフリーズ終了後に R T 演出の選択が行われる。図 2 0 参照）。

【0266】

具体的には、図 1 8（o）に示すように、フリーズ中にリザルト報知が行われるとともに注意喚起表示も行われる。これにより、フリーズ中という好適なタイミングで注意喚起表示を行うことで、遊技者に対して過度な遊技を効果的に抑制させることができる。

【0267】

(1-3) 各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（例えば、スロットマシン 1）において、

入賞の発生を報知する入賞報知（例えば、図 1 6（c）に示す入賞報知）を行う入賞報知手段（例えば、サブ制御部 9 1 による入賞報知を行う処理）と、

特定状態（例えば、ビッグボーナス）における遊技の結果を示す結果画像（例えば、図 1 8 に示す結果画像 5 1 d）を表示する結果表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 によるリザルト報知を行う処理）と、

前記特定状態の終了後に当該特定状態から特別状態（例えば、R T）に状態を移行させる状態移行手段（例えば、メイン制御部 4 1 による状態を制御する処理）と、

遊技の進行を遅延させる遅延制御（例えば、フリーズ制御）を行う遅延制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 によるフリーズ制御を行う処理）と、

遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起画像（例えば、図 1 8（o）に示

10

20

30

40

50

す注意喚起画像 5 1 e) を表示する注意喚起表示手段 (例えば、メイン制御部 4 1 による注意喚起表示を行う処理) とを備え、

前記特定状態が終了する遊技 (例えば、ボーナス中の最終ゲーム) において前記入賞報知が行われた場合、当該入賞報知の終了後に前記遅延制御が行われ (例えば、図 1 6 (c) に示す入賞報知が行われた後に図 1 7 (e) に示すようにフリーズが開始)、当該遅延制御の実行中に前記結果画像とともに前記注意喚起画像が表示され (例えば、図 1 8 (k) ~ 図 1 8 (o) に示すようにフリーズ中にリザルト報知が行われ、かつ注意喚起表示が行われる)、当該遅延制御の終了後に前記特別状態への移行が示唆され (例えば、図 1 9 (q)、(r) に示すようにフリーズ終了後に R T 演出の選択が行われる。図 2 0 参照)、前記結果画像は、当該結果画像とは異なる関連画像 (例えば、図 1 7、図 1 8 に示す扉画像 5 1 b) が表示されてから所定期間 (例えば、図 1 7、図 1 8、図 2 0 に示すように、扉閉じ演出が実行されている t 4 ~ t 5 の期間) 経過したときに表示される。

【0268】

具体的には、図 1 7 および図 2 0 に示すように、リザルト開始報知後、まず、扉画像 5 1 b が表示され、当該扉画像 5 1 b が閉じるような扉閉じ演出が実行される。そして、図 1 8 および図 2 0 に示すように、扉閉じ演出が所定期間 (図 2 0 に示す t 4 ~ t 5 の期間) に亘って実行された後、火花表示を介して結果画像 5 1 d が表示される。このように、ボーナスが終了しても所定期間が経過したときに結果画像 5 1 d を表示することから結果画像 5 1 d の表示を目立たせることができる。よって、結果画像 5 1 d への注目を集めることができる。なお、所定期間は、図 1 7 などの例では、扉閉じ演出が実行されている期間としたが、変形例として、所定期間は、例えば、扉閉じ演出が実行されている期間と火花画像 5 1 c が表示されている期間との合算期間としてもよい。

【0269】

(1-4) 各々が識別可能な複数種類の識別情報 (例えば、図柄) を変動表示可能な可変表示部 (例えば、リール 2 L、2 C、2 R) を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン (例えば、スロットマシン 1) において、

入賞の発生を報知する入賞報知 (例えば、図 1 6 (c) に示す入賞報知) を行う入賞報知手段 (例えば、サブ制御部 9 1 による入賞報知を行う処理) と、

特定状態 (例えば、ビッグボーナス) における遊技の結果を示す結果画像 (例えば、図 1 8 に示す結果画像 5 1 d) を表示する結果表示手段 (例えば、サブ制御部 9 1 によるリザルト報知を行う処理) と、

前記特定状態の終了後に当該特定状態から特別状態 (例えば、R T) に状態を移行させる状態移行手段 (例えば、メイン制御部 4 1 による状態を制御する処理) と、

遊技の進行を遅延させる遅延制御 (例えば、フリーズ制御) を行う遅延制御手段 (例えば、メイン制御部 4 1 によるフリーズ制御を行う処理) と、

遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起画像 (例えば、図 1 8 (o) に示す注意喚起画像 5 1 e) を表示する注意喚起表示手段 (例えば、メイン制御部 4 1 による注意喚起表示を行う処理) と、

情報 (例えば、払出枚数) を報知可能な報知手段 (例えば、遊技補助表示器 1 2) とを備え、

前記特定状態が終了する遊技 (例えば、ボーナス中の最終ゲーム) において前記入賞報知が行われた場合、当該入賞報知の終了後に前記遅延制御が行われ (例えば、図 1 6 (c) に示す入賞報知が行われた後に図 1 7 (e) に示すようにフリーズが開始)、当該遅延制御の実行中に前記結果画像とともに前記注意喚起画像が表示され (例えば、図 1 8 (k) ~ 図 1 8 (o) に示すようにフリーズ中にリザルト報知が行われ、かつ注意喚起表示が行われる)、当該遅延制御の終了後に前記特別状態への移行が示唆され (例えば、図 1 9 (q)、(r) に示すようにフリーズ終了後に R T 演出の選択が行われる。図 2 0 参照)、

前記結果画像は、当該結果画像とは異なる関連画像 (例えば、図 1 7、図 1 8 に示す扉

10

20

30

40

50

画像 5 1 b) が表示されてから所定期間（例えば、図 1 7、図 1 8、図 2 0 に示すように、扉閉じ演出が実行されている t 4 ~ t 5 の期間）経過したときに表示され、

前記特定状態が終了する遊技において発生した入賞に基づき前記報知手段によって行われる遊技に関する情報の報知は、前記結果画像が表示されてから所定期間経過後に終了する（例えば、図 1 8 (k) に示すように結果画像 5 1 d の表示が開始して、図 1 9 (p) に示すように結果画像 5 1 d の表示がホワイトアウトによって終了した後、遊技補助表示器 1 2 における払出枚数の表示が終了する）。

【0270】

具体的には、図 1 6 (c) に示すように、ボーナス中の最終ゲームで 8 枚の払出が行われた場合、遊技補助表示器 1 2 において 8 枚のメダルが払い出されたことを示す数字「8」が 7 セグ表示器に表示される。その後、入賞報知、リザルト報知、および注意喚起表示が行われる間、遊技補助表示器 1 2 において数字「8」が表示されるが、図 1 9 (p) に示すホワイトアウトを境にフリーズが終了して R T 演出の選択に移行するときに、図 1 9 (q) に示すように遊技補助表示器 1 2 における数字「8」の表示が消える。これにより、遊技補助表示器 1 2 における払出表示の変化によって、ボーナス状態から R T 状態への切り替わりを効果的に遊技者に示唆することができる。

【0271】

(1-5) 各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（例えば、スロットマシン 1）において、

入賞の発生を報知する入賞報知（例えば、図 1 6 (c) に示す入賞報知）を行う入賞報知手段（例えば、サブ制御部 9 1 による入賞報知を行う処理）と、

特定状態（例えば、ビッグボーナス）における遊技の結果を示す結果画像（例えば、図 1 8 に示す結果画像 5 1 d）を表示する結果表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 によるリザルト報知を行う処理）と、

前記特定状態の終了後に当該特定状態から特別状態（例えば、R T）に状態を移行させる状態移行手段（例えば、メイン制御部 4 1 による状態を制御する処理）と、

遊技の進行を遅延させる遅延制御（例えば、フリーズ制御）を行う遅延制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 によるフリーズ制御を行う処理）と、

遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起画像（例えば、図 1 8 (o) に示す注意喚起画像 5 1 e）を表示する注意喚起表示手段（例えば、メイン制御部 4 1 による注意喚起表示を行う処理）と、

情報（例えば、払出枚数）を報知可能な報知手段（例えば、遊技補助表示器 1 2）とを備え、

前記特定状態が終了する遊技（例えば、ボーナス中の最終ゲーム）において前記入賞報知が行われた場合、当該入賞報知の終了後に前記遅延制御が行われ（例えば、図 1 6 (c) に示す入賞報知が行われた後に図 1 7 (e) に示すようにフリーズが開始）、当該遅延制御の実行中に前記結果画像とともに前記注意喚起画像が表示され（例えば、図 1 8 (k) ~ 図 1 8 (o) に示すようにフリーズ中にリザルト報知が行われ、かつ注意喚起表示が行われる）、当該遅延制御の終了後に前記特別状態への移行が示唆され（例えば、図 1 9 (q)、(r) に示すようにフリーズ終了後に R T 演出の選択が行われる。図 2 0 参照）、

前記結果画像は、当該結果画像とは異なる関連画像（例えば、図 1 7、図 1 8 に示す扉画像 5 1 b）が表示されてから所定期間（例えば、図 1 7、図 1 8、図 2 0 に示すように、扉閉じ演出が実行されている t 4 ~ t 5 の期間）経過したときに表示され、

前記特定状態が終了する遊技において発生した入賞に基づき前記報知手段によって行われる遊技に関する情報の報知は、前記結果画像が表示されてから所定期間経過後に終了し（例えば、図 1 8 (k) に示すように結果画像 5 1 d の表示が開始して、図 1 9 (p) に示すように結果画像 5 1 d の表示がホワイトアウトによって終了した後、遊技補助表示器

10

20

30

40

50

12における払出枚数の表示が終了する)、

前記特別状態に状態が移行する旨の示唆には、当該特別状態における演出状態を遊技者に選択させる選択演出(例えば、図19(q)に示すRT演出を選択させる演出)が含まれ、

前記選択演出によって、前記特別状態に状態が移行する前に当該特別状態における演出状態が決定される(例えば、図19(t)に示すRT画面が表示される前に、図19(r)に示すようにRT演出が確定する)。

【0272】

具体的には、図19(t)に示すようにRT画面が表示され、その後、図19(U)に示すようにスタート操作によってRTにおけるゲームが開始する前に、図19(r)に示すように遊技者の選択によってRT演出が確定する。これにより、RT状態におけるゲームを消化することなく、RTにおける演出を決定することができる。

【0273】

(1-6) 各々が識別可能な複数種類の識別情報(例えば、図柄)を変動表示可能な可変表示部(例えば、リール2L、2C、2R)を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン(例えば、スロットマシン1)において、

入賞の発生を報知する入賞報知(例えば、図16(c)に示す入賞報知)を行う入賞報知手段(例えば、サブ制御部91による入賞報知を行う処理)と、

特定状態(例えば、ビッグボーナス)における遊技の結果を示す結果画像(例えば、図18に示す結果画像51d)を表示する結果表示手段(例えば、サブ制御部91によるリザルト報知を行う処理)と、

前記特定状態の終了後に当該特定状態から特別状態(例えば、RT)に状態を移行させる状態移行手段(例えば、メイン制御部41による状態を制御する処理)と、

遊技の進行を遅延させる遅延制御(例えば、フリーズ制御)を行う遅延制御手段(例えば、メイン制御部41によるフリーズ制御を行う処理)と、

遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起画像(例えば、図18(o)に示す注意喚起画像51e)を表示する注意喚起表示手段(例えば、メイン制御部41による注意喚起表示を行う処理)と、

情報(例えば、払出枚数)を報知可能な報知手段(例えば、遊技補助表示器12)とを備え、

前記特定状態が終了する遊技(例えば、ボーナス中の最終ゲーム)において前記入賞報知が行われた場合、当該入賞報知の終了後に前記遅延制御が行われ(例えば、図16(c)に示す入賞報知が行われた後に図17(e)に示すようにフリーズが開始)、当該遅延制御の実行中に前記結果画像とともに前記注意喚起画像が表示され(例えば、図18(k)~図18(o)に示すようにフリーズ中にリザルト報知が行われ、かつ注意喚起表示が行われる)、当該遅延制御が終了することで当該注意喚起画像の表示が終了し(例えば、図19(p)に示すようにホワイトアウトを境に注意喚起表示が終了する)、当該遅延制御の終了後に前記特別状態への移行が示唆され(例えば、図19(q)、(r)に示すようにフリーズ終了後にRT演出の選択が行われる。図20参照)、

前記結果画像は、当該結果画像とは異なる関連画像(例えば、図17、図18に示す扉画像51b)が表示されてから所定期間(例えば、図17、図18、図20に示すように、扉閉じ演出が実行されているt4~t5の期間)経過したときに表示され、

前記特定状態が終了する遊技において発生した入賞に基づき前記報知手段によって行われる遊技に関する情報の報知は、前記結果画像が表示されてから所定期間経過後に終了し(例えば、図18(k)に示すように結果画像51dの表示が開始して、図19(p)に示すように結果画像51dの表示がホワイトアウトによって終了した後、遊技補助表示器12における払出枚数の表示が終了する)、

前記特別状態に状態が移行する旨の示唆には、当該特別状態における演出状態を遊技者

10

20

30

40

50

に選択させる選択演出（例えば、図 19（q）に示す R T 演出を選択させる演出）が含まれ、

前記選択演出によって、前記特別状態に状態が移行する前に当該特別状態における演出状態が決定される（例えば、図 19（t）に示す R T 画面が表示される前に、図 19（r）に示すように R T 演出が確定する）。

【0274】

具体的には、図 18（o）に示すように注意喚起表示が行われた後、図 19（p）に示すようにホワイトアウトが行われ、当該ホワイトアウトを境にフリーズが終了するとともに注意喚起表示が終了する。これにより、フリーズが終了するという好適なタイミングで注意喚起表示を終了させることができる。

【0275】

（1-7） 各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（例えば、スロットマシン 1）において、

入賞の発生を報知する入賞報知（例えば、図 16（c）に示す入賞報知）を行う入賞報知手段（例えば、サブ制御部 91 による入賞報知を行う処理）と、

特定状態（例えば、ビッグボーナス）における遊技の結果を示す結果画像（例えば、図 18 に示す結果画像 51 d）を表示する結果表示手段（例えば、サブ制御部 91 によるリザルト報知を行う処理）と、

前記特定状態の終了後に当該特定状態から特別状態（例えば、R T）に状態を移行させる状態移行手段（例えば、メイン制御部 41 による状態を制御する処理）と、

遊技の進行を遅延させる遅延制御（例えば、フリーズ制御）を行う遅延制御手段（例えば、メイン制御部 41 によるフリーズ制御を行う処理）と、

遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起画像（例えば、図 18（o）に示す注意喚起画像 51 e）を表示する注意喚起表示手段（例えば、メイン制御部 41 による注意喚起表示を行う処理）と、

情報（例えば、払出枚数）を報知可能な報知手段（例えば、遊技補助表示器 12）とを備え、

特定表示結果（例えば、7 揃いの図柄組合せ）が導出されたときに前記特定状態に状態が移行するものであり（例えば、図 14 に示すように 7 揃いの図柄組合せが導出されることでボーナス入賞が発生する）、

前記特定表示結果が導出されたときに前記遅延制御が行われ（例えば、図 14（c）に示すように 7 揃いの図柄組合せが導出されて第 3 停止離しが行われたときにフリーズが開始）、当該遅延制御の実行中に前記特定状態に状態が移行する旨が示唆され（例えば、図 14（C）～（F）に示すようにフリーズ中にボーナスの入賞報知が行われ）、当該遅延制御の終了後に当該特定状態における演出状態を遊技者を選択させる演出が実行され（例えば、図 15（G）に示すようにフリーズ終了後にボーナス演出の選択が行われる）、

前記特定状態が終了する遊技（例えば、ボーナス中の最終ゲーム）において前記入賞報知が行われた場合、当該入賞報知の終了後に前記遅延制御が行われ（例えば、図 16（c）に示す入賞報知が行われた後に図 17（e）に示すようにフリーズが開始）、当該遅延制御の実行中に前記結果画像とともに前記注意喚起画像が表示され（例えば、図 18（k）～図 18（o）に示すようにフリーズ中にリザルト報知が行われ、かつ注意喚起表示が行われる）、当該遅延制御が終了することで当該注意喚起画像の表示が終了し（例えば、図 19（p）に示すようにホワイトアウトを境に注意喚起表示が終了する）、当該遅延制御の終了後に前記特別状態への移行が示唆され（例えば、図 19（q）、（r）に示すようにフリーズ終了後に R T 演出の選択が行われる。図 20 参照）、

前記結果画像は、当該結果画像とは異なる関連画像（例えば、図 17、図 18 に示す扉画像 51 b）が表示されてから所定期間（例えば、図 17、図 18、図 20 に示すように

10

20

30

40

50

、扉閉じ演出が実行されているt4～t5の期間)経過したときに表示され、

前記特定状態が終了する遊技において発生した入賞に基づき前記報知手段によって行われる遊技に関する情報の報知は、前記結果画像が表示されてから所定期間経過後に終了し(例えば、図18(k)に示すように結果画像51dの表示が開始して、図19(p)に示すように結果画像51dの表示がホワイトアウトによって終了した後、遊技補助表示器12における払出枚数の表示が終了する)、

前記特別状態に状態が移行する旨の示唆には、当該特別状態における演出状態を遊技者に選択させる選択演出(例えば、図19(q)に示すRT演出を選択させる演出)が含まれ、

前記選択演出によって、前記特別状態に状態が移行する前に当該特別状態における演出状態が決定される(例えば、図19(t)に示すRT画面が表示される前に、図19(r)に示すようにRT演出が確定する)。

【0276】

具体的には、図14(c)に示すように7揃いの図柄組合せが導出されて第3停止離しが行われたときにゲーム終了時処理によってフリーズが開始し、図14(C)～(F)に示すようにフリーズ中にボーナスの入賞報知が行われ、その後、図15(F)に示すようにホワイトアウトを境にフリーズが終了し、図15(G)に示すようにフリーズ終了後にボーナス演出の選択が行われる。これにより、ボーナス状態におけるゲームを消化することなく、ボーナスにおける演出を決定することができる。

【0277】

(2-1) 結果画像51dは、所定領域(例えば、液晶表示器51における画面中央部分)に当該結果画像とは異なる特殊画像(例えば、火花画像51c)が表示された後、当該所定領域に表示される(例えば、図18(j)～(o)に示すように、画面中央部分に火花画像51cが表示された後、同じ当該画面中央部分に結果画像51dが表示される)。なお、「特殊画像」リザルト報知における結果画像51dの表示を目立たせる画像であれば、いずれの画像であってもよい。特殊画像は、キャラクタ画像とは異なり、目立たせたい画像(本実施形態では結果画像51d)を引き立てるようなエフェクト画像や装飾画像であってもよい。また、目立たせたい画像(果画像51d)が複数種類の色で装飾されている場合、上述した特殊画像の色は、目立たせたい画像をより引き立てるように単色である方が好ましい。

【0278】

具体的には、図18(j)～(o)に示すように、リザルト報知が行われる前に火花表示が行われる。火花表示においては、画面中央部分に火花画像51cが表示され、その後、リザルト報知においては、同じ当該画面中央部分に結果画像51dが表示される。これにより、遊技の結果を示す結果画像51dの表示を目立たせて、結果画像51dに対して遊技者の注目を集めることができる。したがって、結果画像51dを効果的に表示できる。

【0279】

(2-2) 扉画像22の表示が開始されてから、所定期間が経過するまでに(本実施形態では、この扉画像51bの表示が開始されたタイミングで)、入賞報知が行われる。したがって、結果画像51dの表示が行われる前に、入賞報知が行われることから、結果画像51dの表示に対する遊技者の注目が阻害されることを防止できる。

【0280】

(2-3) また、扉画像51bの表示が開始されてから、所定期間が経過するまでに、扉画像51bを表示させる契機となる第3停止操作に関連する演出であって、液晶表示器51以外の手段であるサイドランプ27を用いた入賞報知を実行する。よって、結果画像51dの表示が行われる前に、サイドランプ27を用いた入賞報知が行われることから、結果画像51dの表示に対する遊技者の注目が阻害されることを防止できる。

【0281】

(2-4) 扉画像51bが完全に閉塞された画像がリザルト報知における背景画像となる。扉画像51bは、この扉画像51bとは異なる画像(例えば、結果画像51d)の

10

20

30

40

50

明度よりも低い明度で表示される。したがって、リザルト報知における背景画像の明度が低くなることから、結果画像 5 1 d を目立たせることができる。よって、結果画像 5 1 d への注目を集めることができる。

【0282】

(2-5) 扉画像 5 1 b の閉塞が終了したことにより扉画像 5 1 b が移動しない画像（つまり扉画像 5 1 b による背景画像）が表示されているときに、結果画像 5 1 d を表示する。よって、扉画像 5 1 b の移動により結果画像 5 1 d の表示を阻害することがないことから、結果画像 5 1 d への注目を集めることができる。

【0283】

(2-6) 遊技の進行を制御する手段であって、コマンドを送信するメイン制御部 4 1 と、コマンドに基づいて演出を制御するサブ制御部 9 1 とを備える。サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 を制御することができる。また、ボーナス中の最終ゲームにおいてフリーズコマンドを受信したときから（図 20 の t4）、所定期間の経過を計測する。液晶表示器 5 1 は、所定期間の経過が計測された後に（図 20 の t5）、結果画像 5 1 d を表示する。このように、液晶表示器 5 1 を制御するサブ制御部 9 1 が、所定期間の経過を計測することから、結果画像 5 1 d の表示タイミングの管理を容易にできる。

【0284】

(2-7) サブ制御部 9 1 は、結果画像 5 1 d の表示に関する演出であって、リザルト報知中にサイドランプ 2 7 を点灯させる。さらに、サブ制御部 9 1 は、扉画像 5 1 b が閉鎖されたときから結果画像が表示されるまでの期間に亘ってサイドランプ 2 7 を点灯した後に、サイドランプ 2 7 を消灯する。したがって、リザルト報知が終了した後は、サイドランプ 2 7 が消灯することから、サイドランプ 2 7 の制御負担が軽減される。

【0285】

(2-8) 火花画像 5 1 c は、火花画像 5 1 c と異なる画像（例えば、扉画像 5 1 b）の明度よりも高くなるように表示される。したがって、火花画像 5 1 c への注目を集めることができるとともに、該火花画像 5 1 c が表示される画面中央部分に表示される結果画像 5 1 d への注目も集めることができる。

【0286】

(2-9) 結果画像 5 1 d の 1 桁目から順番に段階的に表示する（桁数の小さいものから順番に表示する）制御を実行する（1 ケタ目→2 ケタ目→3 ケタ目の順番で数字を表示する）。したがって、大きい桁数の数値が表示されるかのように遊技者に思わせることができる。

【0287】

(3-1) 図 12 (C)、および図 12 (D) に示すように、投入要求 LED 1 7 と、スタート有効 LED 1 8 と、他の LED（例えば、1~3 B E T LED 1 4~1 6 など）とを含む複数の LED が発光している状態において、特殊状態に移行したときには、投入要求 LED 1 7 と、スタート有効 LED 1 8 とは消灯する一方、他の LED の発光については維持される。

【0288】

また、図 9 に示すように、第 1 出力ポート 6 1 において、スタート有効 LED 1 8 に対応する出力端子 D 5 と、投入要求 LED 1 7 に対応する出力端子 D 6 とは隣接して設けられている。スタート有効 LED 1 8 に対応する出力端子とは、スタート有効 LED 1 8 の発光態様を制御するための発光信号 S 5 を出力する出力端子 D 5 である。また、投入要求 LED 1 7 に対応する出力端子とは、投入要求 LED の発光態様を制御するための発光信号 S 6 を出力する出力端子 D 6 である。

【0289】

このように、出力端子 D 5 と出力端子 D 6 とは隣接することから、特殊状態に移行されたときの、発光手段の発光の停止処理の処理負担を軽減できる。例えば、特殊状態に移行されたときに、第 1 出力ポート 6 1 について実行されるビット制御において、消灯を示すビットである「0」を連続して設定することができる。したがって、特殊状態に移行され

10

20

30

40

50

たときの、発光手段の消灯処理の処理負担を軽減できる。

【0290】

また、仮に、消灯の対象となるLED（以下、消灯対象LEDともいう。）に対応する出力端子が離れている（隣接していない）構成を採用している遊技機（第1の比較対象の遊技機という。）、例えば、スタート有効LED18に対応する出力端子がD0であり、投入要求LED17に対応する出力端子がD4である場合について説明する。この場合には、特殊状態に移行して、かつ選択信号DG5が出力されたときにおいて、D0およびD4をそれぞれ消灯するビット制御を実行した場合には、ノイズが生じる場合がある。該ノイズが生じた場合には、D0に隣接する出力端子、例えば、出力端子D1などにもノイズが生じてしまい、該出力端子D1についてビット反転が発生してしまう可能性がある。

10

【0291】

これに対し、スタート有効LED18に対応する出力端子と、投入要求LEDに対応する出力端子とは隣接している（D5とD6）。したがって、出力端子D5と出力端子D6とについて消灯するビット制御を実行して、ノイズが生じた場合であっても、第1の比較対象の遊技機と比較して、該ノイズの影響を受け難くすることができる。

【0292】

（3-2） 仮に、特殊状態に移行されたときの2つの消灯対象LEDが、それぞれ異なるDGである第1DG、および第2DGそれぞれに含まれている遊技機（以下、第2の比較対象の遊技機）では、選択信号DGにより第1DGが選択されている場合にも第1出力ポートについて消灯するためのビット制御を行う必要があり、選択信号DGにより第2DGが選択されている場合にも第1出力ポートについて消灯するためのビット制御を行う必要があり、処理が煩雑になってしまう。

20

【0293】

これに対し、本実施形態では、特殊状態に移行されたときの2つの消灯対象LEDは1のDG（DG5）に含まれている。したがって、選択信号DGによりDG5が選択されている場合にのみ、第1出力ポートについて消灯するためのビット制御を行えばよいことから、第2の比較対象の遊技機と比較して、LEDを消灯する処理を簡略化できる。

【0294】

（3-3） また、2つの消灯対象LEDは、遊技者による操作が有効である旨を示唆するLED、つまり、投入要求LED17およびスタート有効LED18である。特殊状態に移行されたときには、投入要求LEDおよびスタート有効LEDが消灯する。したがって、特殊状態に移行されたときには、遊技者による操作が有効である報知が終了することになることから、遊技者による操作が有効であると誤認させることを防止できる。

30

【0295】

（3-4） 特殊状態は、遊技機において異常（エラー）が発生したときに移行される状態（エラー状態）を含む。また、該エラー状態は、遊技を進行させない状態である。したがって、遊技機において異常が発生したときに、特殊状態に移行することから、遊技を進行させないようにすることができる。

【0296】

（3-5） また、特殊状態に移行されたときでも、発光維持の対象となるLED（以下、発光維持対象LEDともいう。）は、1~3BETLED14~16、リプレイ中LED20、有利区間LED19である。また、該1~3BETLED14~16、リプレイ中LED20、有利区間LED19それぞれに対応する出力端子D0~D4は隣接している（図9参照）。

40

【0297】

これにより、特殊状態に移行されたときに、第1出力ポート61について実行されるビット制御において、発光を維持するビットを示す「1」を連続して設定することができる。したがって、特殊状態に移行されたときの、発光手段の発光の維持処理の処理負担を軽減できる。

【0298】

50

仮に、特殊状態に移行したときに、消灯させるＬＥＤに対応する出力端子が、発光を維持する２つのＬＥＤそれぞれに対応する２つの出力端子には挟まれている構成、例えば、消灯させるＬＥＤに対応する出力端子がＤ１であり、発光を維持する２つのＬＥＤそれぞれに対応する２つの出力端子がＤ０およびＤ２である構成を採用した遊技機（以下、第３の比較対象の遊技機という。）について説明する。

【０２９９】

この遊技機において、特殊状態に移行された場合には、Ｄ０およびＤ２については発光を維持するビット制御、つまり、「１」を設定し、Ｄ１については消灯するビット制御、つまり、「０」を設定するビット制御を実行することになる。そうすると、該ビット制御の場合に、例えば、ノイズの発生によるビット反転により、Ｄ１について、「１」を設定するビット制御が実行されてしまうことから、本来消灯すべきＬＥＤの発光が維持してしまう場合がある。

10

【０３００】

これに対し、本実施形態では、発光を維持する２つのＬＥＤそれぞれに対応する２以上の出力端子は隣接している。したがって、ノイズが発生したとしても、例えば、本来消灯すべきＬＥＤの発光が維持されてしまうことを、第３の比較対象の遊技機と比較して、生じ難くすることができる。

【０３０１】

また、図９の第１出力ポート６１に示すように、発光維持対象ＬＥＤに対応する出力端子Ｄ０～Ｄ４はそれぞれ隣接している１の端子群であり、消灯対象ＬＥＤに対応する出力端子Ｄ５と、出力端子Ｄ６ともそれぞれ隣接している１の端子群であるといえる。

20

【０３０２】

（３－６） また、図１２（Ｃ）に示すように、特殊状態に移行されたＴ１において、有利区間ＬＥＤ１９の発光は維持される。したがって、特殊状態に移行されたとしても有利区間に移行されていることを遊技者に示唆できる。

【０３０３】

（３－７） また、図９に示すように、第１出力ポート６１は、未使用出力端子である出力端子Ｄ７を有する。また、未使用出力端子Ｄ７は、消灯対象ＬＥＤである投入要求ＬＥＤに対応する出力端子Ｄ６と隣接している。また、未使用出力端子Ｄ７については、消灯させるビット制御、つまり「０」を設定する。したがって、特殊状態に移行されたときには、本来、消灯させるビットである「０」を設定すべき出力端子Ｄ６について、誤作動などにより、「１」が設定されてしまうことを低減できる。

30

【０３０４】

（３－８） 有利区間に移行されているときには、有利区間ＬＥＤ１９が発光する。図１２（Ｂ）および図１２（Ｃ）に示すように、有利区間に移行されているとき、つまり、有利区間ＬＥＤ１９が発光しているときに、特殊状態に移行されたときには、特殊状態の報知を実行するとともに、有利区間ＬＥＤ１９の発光は継続する。したがって、有利区間ＬＥＤ１９の発光中に特殊状態に移行したとしても、特殊状態に移行したことを店員および遊技者などに認識させることができるとともに、有利区間であることを遊技者に認識させることができる。

40

【０３０５】

（３－９） また、図１２（Ａ）～（Ｃ）に示すように、特殊状態に移行されているときに、電断が発生したＴ２では特殊状態報知処理を終了し、該電断が復旧したＴ３で該終了した特殊状態報知処理を再開する。また、有利区間ＬＥＤ１９の発光中に電断が発生したときに有利区間ＬＥＤ１９を消灯し、該電断が復旧したときに該終了した有利区間ＬＥＤ１９の発光を再開する。したがって、特殊状態であるときに電断が発生したとしても、電断が復旧したときには、該特殊状態であることを店員および遊技者などに認識させることができる。また、有利区間に移行されているときに電断が発生したとしても、電断が復旧したときには、該有利区間であることを遊技者に認識させることができる。

【０３０６】

50

(3-10) 仮に、1のDGの発光時間が短くなってしまうと、該1のDGが発光したとしても、該発光による輝度が低くなることから、遊技者などからは暗く見えてしまう。そうすると、DGで報知している情報を遊技者などは認識し難くなってしまう。これに対し、本実施形態では、図9に示すように、発光部を、第1DG群と第2DG群とに分ける。したがって、該第1DG群に含まれる発光部、および第2DG群に含まれる発光部それぞれの発光時間を確保することができる。よって、1のDGの発光による輝度を担保できる。また、DGをDG群に分ける構成を採用していることにより、例えば、遊技機の改良などにより、DGが増加してしまったとしても、該増加したDGの発光による輝度を担保できる。さらに、第1DG群の数は6個(DG1~DG6)であり、第2DG群の数は4個(DG1~DG4)であるように、第1DG群の数と、第2DG群の数とが異なる場合であっても、第1DG群と第2DG群とで選択信号DG1~選択信号DG4とを共通化できる。換言すれば、第1DG群のDG1~DG4のいずれかと、第2DG群のDG1~DG4のいずれかとを共通の選択信号により選択できる。したがって、遊技機の改良などにより、DGが増加してしまったとしても、選択信号の数が増加し過ぎてしまうことを防止できる。

【0307】

(3-11) 図9の第1DG群に含まれる発光部は、クレジット表示器を構成する2つの7セグ表示器それぞれを構成するセグメント、遊技補助表示器を構成する2つの7セグ表示器それぞれを構成するセグメント、および状態LEDを含む。つまり、第1DG群に含まれる発光部は、遊技の進行に応じて(遊技の進行が特定可能となるように)発光状態を更新する発光部である。

【0308】

一方、第2DG群に含まれる発光部は、遊技情報表示器を構成する4つの7セグ表示器それぞれを構成する発光部(セグメント)を含む。つまり、第2DG群に含まれる発光部は、第1DG群に含まれる発光部とは異なる発光部である。換言すれば、遊技の進行に応じて(遊技の進行が特定可能となるように)発光状態を更新する発光部ではない。

【0309】

したがって、発光状態が遊技の進行に応じて更新するか否かにより、第1DG群と第2DG群とは分けられている。したがって、メインCPU41aのビット制御の処理負担を軽減できる。

【0310】

(3-12) また、第1DG群と第2DG群とで共通化されていない選択信号DGである、選択信号DG5または選択信号DG6が出力されている場合には、第2DG群内のDGのいずれのセグメントも発光させない非発光ビット制御が実行される。したがって、発光すべきではない第2DG群に含まれる発光部を誤って発光させることを防止できる。

【0311】

また、状態によっては、非発光とされるDGが存在する。例えば、通常状態であるときには、第1DG群のDG6は非発光となる。該非発光となるDG6についても、第1出力ポート61について非発光ビット制御が実行される。このように、非発光ビット制御は、選択信号DG5または選択信号DG6が出力されている場合における第2DG群のDGに対するビット制御でも実行され、状態によって非発光とされるDGに対するビット制御でも実行される。したがって処理を共通化できることから、処理負担を軽減できる。

【0312】

(3-13) また、図10で説明した信号切替処理に示したように、まず、選択信号DGをクリアする選択信号DGクリア処理(ステップST1)を実行する。該選択信号DGクリア処理が終了した後に、第1出力ポートの発光信号と第2出力ポートの発光信号とを更新する(ステップST3、ステップST5)。その後、選択信号DGを更新設定する(ステップST6)。このような構成によれば、選択信号DGをクリアする選択信号DGクリア処理などの実行により、選択するDGの誤りになどに起因する誤発光が実行されてしまうことを防止できる。

【0313】

(3-14) また、第1出力ポートの発光信号を更新設定する前のステップST2において第1出力ポートの発光信号をクリアする。また、第2出力ポートの発光信号を更新設定する前のステップST4において第2出力ポートの発光信号をクリアする。このような構成によれば、第1出力ポートの発光信号、および第2出力ポートの発光信号をクリアする発光信号クリア処理などの実行により、選択されたDGに含まれる発光部が誤発光されてしまうことを防止できる。

【0314】

また、選択信号DG5または選択信号DG6が出力されているときであっても、選択信号DG1～選択信号DG4のいずれかが出力されているときと同様に、第2出力ポート62の発光信号のクリア処理（ステップST4）と、第2出力ポート62の発光信号の更新設定処理（ステップST5）とは実行される。したがって、選択信号DGの種類に関わらず、信号切替処理を共通化することができる。

【0315】

(3-15) また、図9に示すように、第1出力ポート61の8つの出力端子のうち、出力端子D7は未使用出力端子とされている。また、第1DG群に含まれる全てのDGにおいて、未使用出力端子である出力端子D7に対応する発光部は、いずれも未使用とされている。該未使用出力端子D7と、該出力端子D7に対応する発光部とは信号線が接続されていない。換言すれば、第1出力ポート61の8個の出力端子のうち未使用出力端子D7は、いずれのDG（第1DG群のDG1～DG6）においても対応する発光部が設けられていない。したがって、第1DG群に含まれる全ての発光部の発光態様を適切に制御できつつ、第1出力ポート61の出力端子D7から、第1DG群に含まれる各DGそれぞれに対する配線を不要とすることができる。したがって、配線パターンの簡素化を図ることができる。

【0316】

(3-16) また、第1出力ポート61は遊技制御基板40に搭載され、第1DG群に含まれるDG1～DG5は表示基板に搭載され、第1DG群に含まれるDG6は中継基板に搭載される。つまり、遊技制御基板40に搭載されている第1出力ポート61は、未使用出力端子D7を含み、該未使用出力端子D7は、表示基板および中継基板に搭載されているDG1～DG6のいずれのDGにおいても対応する発光部が設けられていない。したがって、遊技制御基板40に搭載されている未使用出力端子D7から、該複数のDGそれぞれに含まれる発光部への配線パターンを不要とすることができる。よって、遊技制御基板40から表示基板への配線パターンを簡略化できるとともに、遊技制御基板40から中継基板への配線パターンも簡素化を図ることができる。

【0317】

(3-17) また、第1DG群のDG1～DG4、DG6はそれぞれ数を表示するためのDG（7セグ表示器）である。また、第1DG群のDG5は、該DG5を構成する複数のLEDそれぞれが異なる遊技情報を表示するためのDGである。このように、DGの役割を明確にできることから、メインCPU41aは、役割に応じて、発光部の発光態様を制御できる。

【0318】

(3-18) また、第1出力ポート61の出力端子のうち、使用される出力端子D0～D6については、発光させる発光部に応じたビット（0または1）が設定される。また、選択信号DGによりDG1～DG6のうちのいずれのDGが選択されているかに関わらず、第1出力ポート61の未使用出力端子D7に対するビット制御は、発光させないビットである「0」が、設定される。このように、未使用出力端子も含めて、8個全ての出力端子D0～D7から出力する発光信号Sを生成する。したがって、未使用出力端子からの信号を生成しない一方未使用出力端子以外の出力端子から出力する発光信号Sを生成する遊技機と比較して、発光信号Sの生成処理を簡素にできる。

【0319】

(3-19) また、未使用出力端子D7は、8個の出力端子の端側に位置する出力端子である。したがって、配線パターンを不要とする未使用出力端子D7が端側に位置することから、配線パターンを簡素化できる。また、作成した8ケタのビット信号をシフトさせつつ検知する検知処理を実行し、8ケタ目のビットを「0」にすることができることから、プログラム上での扱いを容易にできる。

【0320】

(3-20) また、図9に示すように、第1DG群のDGは全て、未使用となっている発光部が存在する一方、第2DG群のDGは全て、未使用となっている発光部が存在しない。このように、本実施形態では、未使用となっている発光部が存在するか否かで、DG群を分けている、つまり、出力ポートを分けている。したがって、第1出力ポート61へのビット制御は、出力端子D7については常に「0」を設定する一方、第2出力ポート62へのビット制御は、出力端子D7については常に「1」を設定する。したがって、第1出力ポート61および第2出力ポートのいずれにおいても出力端子D7は設定されるビット数を固定することができる。したがって、第1出力ポート61へのビット制御、および第2出力ポート62へのビット制御の負担を軽減できる。

【0321】

(3-21) また、第1出力ポート61への処理は、容量内処理において実行され、第2出力ポート62への処理は、容量外処理において実行される。このように、出力ポートに応じて容量内処理と、容量外処理とを分けることができることから、1の出力ポートについて容量内処理と、容量外処理とが混在している遊技機と比較して、処理負担を軽減できる。

【0322】

(3-22) 図10の処理において、出力ポートの発光信号のクリア処理をまとめて実行し、その後、出力ポートの発光信号の更新設定処理をまとめて実行するフローチャートにする、つまり、ステップST1→ステップST2→ステップST4→ステップST3→ステップST5→ステップST6とする遊技機（第4の比較対象の遊技機）を構成することも考えられる。しかしながら、この構成を採用すると、容量内処理（ステップST2）→容量外処理（ステップST4）→容量内処理（ステップST3）→容量外処理（ステップST5）という処理の流れになる。つまり、容量内処理と容量外処理とを交互に実行しなければならないことになり、処理が煩雑になってしまう。

【0323】

これに対し、本実施形態では、ステップST2およびステップST3を容量内処理で実行し、ステップST4およびステップST5を容量外処理で実行することから、第4の比較対象の遊技機と比較して、処理を簡素にすることができる。

【0324】

本実施形態では、図10の信号切替処理において、選択信号DGおよび発光信号Sをクリアする処理とは、8ビット分の「0」を設定する処理であるとして説明した。しかしながら、選択信号DGおよび発光信号Sをクリアする処理とは、選択信号DGおよび発光信号Sの出力を停止する処理としてもよい。

【0325】

本実施形態では、第1DG群に含まれるDGの数と、第2DG群に含まれるDGの数とは異なるとして説明した。しかしながら、第1DG群に含まれるDGの数と、第2DG群に含まれるDGの数とは同一としてもよい。このような構成であっても、第1DG群と第2DG群とで、選択信号DGを共通化できるという有利な効果を奏する。

【0326】

また、本実施形態では、有利区間に移行されていることを報知するLEDとして有利区間LED19を例示した。しかしながら、有利区間として複数種類の有利区間のいずれかに移行可能であり、かつ、該種類に応じたLEDを備えるようにしてもよい。例えば、有利区間として、CZ（チャンスゾーン）と、AT（アシストタイム）とが存在するようにしてもよい。例えば、有利区間LEDとして、CZに移行されていることを報知するCZ

10

20

30

40

50

ランプと、A Tに移行されていることを報知するA Tランプとを備えるようにしてもよい。
【0327】

図9の例では、第1 D G群に含まれる全てのD Gについて、8個の発光部のうち1個が未使用とされている。しかしながら、第1 D G群に含まれる全てのD Gのうち少なくとも1のD Gについて未使用となるD Gが2以上含まれるようにしてもよい。このような構成であっても、本実施形態と同様の効果を奏する。

【0328】

図10の例では、図12(D)に示すように、消灯対象LEDは、2個であるとして説明した。しかしながら、消灯対象LEDは、3個以上としてもよい。この場合には、該3個以上の消灯対象LEDに対応する出力端子はそれぞれ隣接していることが好ましい。このような構成であっても、本実施形態と同様の効果を奏する。

10

【0329】

本実施形態では、図9の第1 D G群のD G5に示すように、所定の事象、つまり、設定された賭数、リプレイ中であること、有利区間であること、スタート操作が有効であること、メダル投入が可能であることは全て、LEDの発光により報知するとして説明した。しかしながら、該所定の事象のうち少なくとも1つの事象については、LEDの発光とともに、または、LEDの発光に替えて、他の手段を用いて報知するようにしてもよい。他の手段とは、例えば、所定情報を表示可能な液晶表示器51と、所定音を出力可能な音出力手段のうち少なくとも1つである。

【0330】

本実施形態では、出力ポートが有する出力端子から発光信号を出力することにより、該出力端子に対応する発光部を発光させ、該出力端子から発光信号を出力しないことにより、該出力端子に対応する発光部を発光させないとして説明した。しかしながら、他の制御により、発光部の発光および非発光の切替を行うようにしてもよい。例えば、出力ポートが有する出力端子から非発光信号を出力しないことにより、該出力端子に対応する発光部を発光させ、該出力端子から非発光信号を出力することにより、該出力端子に対応する発光部を発光させないようにしてもよい。

20

【0331】

本実施形態の複数の発光部は全て、発光するか消灯するかのいずれかであるとして説明した。しかしながら、複数の発光部のうち少なくとも1つの発光部の発光態様の種類は、2以上であるとしてもよい。例えば、複数の発光部のうち少なくとも1つの発光部は、複数色のうちいずれの色にも発光可能としてもよい。例えば、該発光部は、赤色に発光可能としてもよく、青色に発光可能としてもよい。この場合には、該発光部の発光態様を指定する発光信号は、発光色を指定する信号としてもよい。

30

【0332】

従来の遊技機として、ゲームが行われた結果、小役の入賞が発生して所定枚数のメダルの払出が行われる場合に、払出されるメダルの枚数(払出枚数)を払出表示部に表示させ、その後、次のゲームを開始させるためのBET操作が行われることなく、予め定められた所定時間が経過することで、払出表示部の表示を「0」に制御して、払出枚数の表示を終了させる構成ものがある。

40

【0333】

このような構成の遊技機では、ゲームの終了時にメダルの払出枚数を払出表示部に表示させた後、終了条件として、BET操作が行われること、またはBET操作が行われることなく所定時間が経過することが成立することにより、払出枚数の表示を終了させるように制御することで、ゲームの状況にかかわらず、一律に同一の終了条件が成立することで、払出枚数の表示を終了させる構成である。

【0334】

これに対して、本実施形態の遊技機であるスロットマシン1は、入賞の発生により払い出されたメダルの払出枚数などが表示される遊技補助表示器12などの表示器類と、これらの表示器類の制御を行うメイン制御部41と、を備え、メイン制御部41は、遊技が終

50

了されたときに、遊技補助表示器 1 2 に遊技に関する情報としてメダルの払出枚数の表示させる制御を開始させることで、遊技が終了された後、遊技補助表示器 1 2 を用いて払出枚数を報知させることが可能な構成である。そして、メイン制御部 4 1 は、所定状態として B B における最後の遊技が終了された後、遊技補助表示器 1 2 により遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第 1 条件として B B の制御が終了されることが成立することで、遊技補助表示器 1 2 による遊技に関する情報の報知を終了させる。また、メイン制御部 4 1 は、所定状態である B B における最後の遊技とは異なる所定遊技（B B に制御されていない通常状態における遊技や B B における最後の遊技以外の遊技）が終了された後、遊技補助表示器 1 2 に遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第 1 条件とは異なる第 2 条件（遊技を開始させるためのスタートスイッチ 7 の有効な操作が行われること）が成立することで、遊技補助表示器 1 2 による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

【0335】

この構成によれば、スロットマシン 1 は、遊技が終了された後、遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を遊技補助表示器 1 2 により報知させることが可能であり、所定状態としての B B における最後の遊技では、その遊技の終了後、第 1 条件（B B の制御が終了されること）が成立することで、遊技補助表示器 1 2 による遊技に関する情報の報知が終了される一方、B B における最後の遊技とは異なる所定遊技（B B に制御されていない通常状態における遊技や B B における最後の遊技以外の遊技）では、その所定遊技の終了後、第 2 条件（遊技を開始させるためのスタートスイッチ 7 の有効な操作が行われること）が成立することで、遊技補助表示器 1 2 による遊技に関する情報の報知が終了されるので、遊技補助表示器 1 2 による報知が終了されたタイミングの違いによって、所定状態である B B における最後の遊技であるか、所定遊技であるかを特定させることができる。

【0336】

また、本実施形態のスロットマシン 1 は、設定されている賭数を点灯により報知する 1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 などの L E D 類と、これらの L E D 類の制御を行うメイン制御部 4 1 と、を備え、メイン制御部 4 1 は、遊技が開始される前において、メダル投入部 4 からのメダルの投入または M A X B E T スイッチ 6 の操作が行われて賭数が設定されたときに、賭数に応じた 1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 の点灯を開始させ、当該遊技の終了以後も 1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 の点灯を継続させることで、遊技が終了された後、1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 を用いて設定されている賭数を報知させることが可能な構成である。そして、メイン制御部 4 1 は、所定状態として B B における最後の遊技が終了された後、1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 により遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させている場合に、第 1 条件として B B の制御が終了されることが成立することで、1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 による遊技に関する情報の報知を終了させる。また、メイン制御部 4 1 は、所定状態である B B における最後の遊技とは異なる所定遊技（B B に制御されていない通常状態における遊技や B B における最後の遊技以外の遊技）が終了された後、1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 により遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させている場合に、第 1 条件とは異なる第 2 条件（メダル投入部 4 よりメダルが投入されることまたは M A X B E T スイッチ 6 が操作される）が成立することで、1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

【0337】

この構成によれば、スロットマシン 1 は、遊技が終了された後、遊技に関する情報として設定されている賭数を 1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 により報知させることが可能であり、所定状態としての B B における最後の遊技では、その遊技の終了後、第 1 条件（B B の制御が終了されること）が成立することで、1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 による遊技に関する情報の報知が終了される一方、B B における最後の遊技とは異なる所定遊技（B B に制御されていない通常状態における遊技や B B における最後の遊技以外の遊技）では、その所定遊技の終了後、第 2 条件（遊技者の所定操作により新たな賭数が設定されること）が成立することで、1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 による遊技に関する情報の報知が

終了されるので、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 による報知が終了されたタイミングの違いによって、所定状態である B B における最後の遊技であるか、所定遊技であるかを特定させることができる。

【0338】

なお、本実施形態では、スロットマシン 1 は、所定状態として B B に制御可能な構成であり、B B における最後の遊技とは異なる所定遊技、すなわち B B に制御されていない通常状態のすべての遊技、および B B における最後の遊技以外のすべての遊技について、遊技が終了された後、遊技に関する情報（メダルの払出枚数、設定されている賭数）を報知させている場合に、第 2 条件（遊技者により所定操作が行われること）が成立することで、遊技に関する情報の報知を終了させる構成であるが、B B に制御されていない通常状態のすべての遊技、および B B における最後の遊技以外のすべての遊技のうちの一部遊技、例えば、B B における最後の遊技以外のすべての遊技や、B B における最後の遊技の 1 つ前の遊技などについて、その遊技が終了された後、遊技に関する情報を報知させている場合に、第 2 条件が成立することで、遊技に関する情報の報知を終了させる構成でもよい。このような構成でも、本実施形態と同様に、遊技補助表示器 1 2 や 1～3 B E T L E D 1 4～1 6 による報知が終了されたタイミングの違いによって、所定状態における最後の遊技であるか、所定遊技であるかを特定させることができる。

【0339】

また、本実施形態では、スロットマシン 1 は、所定状態として B B に制御可能な構成であるが、所定状態として B B 以外の遊技者にとって有利な状態、例えば、R B や、有利区間、通常の状態よりも有利区間抽選に当選し易く制御される状態（チャンスゾーン（C Z）など）、通常の状態よりも内部抽選にて再遊技役の当選確率が高まる状態（R T）などを適用する構成でもよい。

【0340】

また、本実施形態では、B B における最後の遊技と異なる所定遊技の終了時には、遊技終了時初期化処理を行って、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定される表示用データを作成する基となる払出枚数に関するデータが記憶されている R A M 4 1 c の所定領域を初期化し、その後、規定数の賭数が設定されている状態でスタートスイッチ 7 が操作されたときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファが設定されている R A M 4 1 c の所定領域を初期化することで、遊技補助表示器 1 2 における払出枚数の報知を終了させる構成であるとともに、B B における最後の遊技の終了時には、遊技終了時初期化処理を行って、払出枚数に関するデータが記憶されている R A M 4 1 c の所定領域を初期化し、その後、B B 終了時初期化処理を行って、初期化テーブルに基づいて遊技補助表示器 1 2 の出力バッファが設定されている R A M 4 1 c の所定領域を初期化することで、遊技補助表示器 1 2 における払出枚数の報知を終了させる構成、すなわち、表示用データを作成する基となる払出枚数に関するデータと、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定される表示用データとを異なるタイミングで初期化する構成であるが、払出枚数に関するデータと表示用データとを同じタイミングで初期化して、遊技補助表示器 1 2 における払出枚数の報知を終了させる構成でもよい。

【0341】

また、本実施形態では、B B における最後の遊技と異なる所定遊技および B B における最後の遊技の終了時に、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 により設定されている賭数の報知を終了させる際にも、遊技補助表示器 1 2 による払出枚数の報知を終了させる際と同様に、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 の出力バッファに設定される表示用データを作成する基となる設定されている賭数に関するデータと、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 の出力バッファに設定される表示用データとを異なるタイミングで初期化する構成であるが、設定されている賭数に関するデータと表示用データとを同じタイミングで初期化して、1～3 B E T L E D 1 4～1 6 における設定されている賭数の報知を終了させる構成でもよい。

【0342】

本実施形態のスロットマシン 1 のメイン制御部 4 1 は、遊技の終了時に小役の入賞が発

生することで、予め定められた所定の払出枚数のメダルを払い出すことが可能であり、遊技が終了されたときに、小役の入賞が発生している場合に、遊技補助表示器１２に遊技に関する情報として小役の入賞に伴い払出されるメダルの払出枚数を遊技補助表示器１２に表示させて報知することが可能な構成であり、遊技に関する情報として、小役の入賞に伴い払出されるメダルの払出枚数を遊技補助表示器１２により報知する構成である。

【０３４３】

この構成によれば、メイン制御部４１は、遊技が終了された際に、遊技補助表示器１２により遊技に関する情報として当該遊技において払出されたメダルの払出枚数を報知させることが可能であるので、遊技の結果として払出されるメダルの払出枚数の遊技者などに認識させることができる。

10

【０３４４】

本実施形態のスロットマシン１は、遊技者が遊技を開始する際に操作するスタートスイッチ７を備え、所定状態であるＢＢにおける最後の遊技とは異なる所定遊技（ＢＢに制御されていない通常状態における遊技やＢＢにおける最後の遊技以外の遊技）が終了された後、遊技補助表示器１２に遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第２条件として、規定数の賭数が設定されている状態で、スタートスイッチ７が操作されることが、すなわち遊技を開始させるためのスタートスイッチ７の有効な操作が行われることが成立することで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

【０３４５】

20

この構成によれば、所定遊技が終了された後、遊技補助表示器１２により遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知している場合に、スタートスイッチ７が操作されるまで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知を継続させることができ、スタートスイッチ７の操作により第２条件が成立することで当該報知を終了させるので、スタートスイッチ７の操作により報知が終了されたことを遊技者に認識させることができる。

【０３４６】

また、本実施形態のスロットマシン１は、遊技者が遊技を開始する際に賭数を設定するために操作するＭＡＸＢＥＴスイッチ６を備え、所定状態であるＢＢにおける最後の遊技とは異なる所定遊技（ＢＢに制御されていない通常状態における遊技やＢＢにおける最後の遊技以外の遊技）が終了された後、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６に遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させている場合に、第２条件として、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６が操作されることが、すなわち遊技者による所定操作により次の遊技を開始するための新たな賭数が設定されることが成立することで、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

30

【０３４７】

この構成によれば、所定遊技が終了された後、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６により遊技に関する情報として設定されている賭数を報知している場合に、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６が操作されるまで、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６による遊技に関する情報の報知を継続させることができ、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作により第２条件が成立することで当該報知を終了させるので、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作により報知が終了されたことを遊技者に認識させることができる。

40

【０３４８】

また、本実施形態のスロットマシン１は、遊技者がメダル投入部４から投入したメダルを検出する投入メダルセンサ３１ａ～３１ｃを備え、所定状態であるＢＢにおける最後の遊技とは異なる所定遊技（ＢＢに制御されていない通常状態における遊技やＢＢにおける最後の遊技以外の遊技）が終了された後、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６に遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させている場合に、第２条件として、投入メダルセンサ３１ａ～３１ｃによりメダルが検出されることが、すなわち遊技者がメダル投入部４からメダルを投入して賭数を設定する賭数設定操作が行われることが成立することで、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

50

【0349】

この構成によれば、所定遊技が終了された後、1～3 B E T L E D 1 4～1 6により遊技に関する情報として設定されている賭数を報知している場合に、遊技者によるメダルの投入による賭数設定操作が行われるまで、1～3 B E T L E D 1 4～1 6による遊技に関する情報の報知を継続させることができ、メダルの投入による賭数設定操作により第2条件が成立することで当該報知を終了させるので、当該賭数設定操作により報知が終了されたことを遊技者に認識させることができる。

【0350】

本実施形態のスロットマシン1は、データを記憶可能な記憶領域を有するR A M 4 1 cと、R A M 4 1 cにおける記憶領域を初期化可能なメイン制御部4 1と、を備え、メイン制御部4 1は、所定遊技の終了時とB Bにおける最後の遊技の終了時に、それぞれR A M 4 1 cの所定領域を初期化する構成であり、R A M 4 1 cの記憶領域のうち所定遊技の終了時に初期化される領域と、B Bにおける最後の遊技の終了時に初期化される領域と、が異なる構成である。

10

【0351】

この特徴によれば、B Bにおける最後の遊技の終了時であるか、所定遊技の終了時であるか、に応じて適切な領域を初期化することができる。

【0352】

本実施形態のスロットマシン1のメイン制御部4 1は、R A M 4 1 cの所定領域に記憶されている払出枚数データに基づいて、遊技補助表示器1 2のビット制御用データを当該遊技補助表示器1 2の表示用バッファに設定することで、遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を遊技補助表示器1 2に報知させることが可能であるとともに、メイン制御部4 1は、所定遊技の終了時とB Bにおける最後の遊技の終了時に、それぞれR A M 4 1 cの所定領域を初期化することが可能であり、B Bにおける最後の遊技の終了時におけるR A M 4 1 cの初期化では、予め定められた初期化テーブルに基づいてR A M 4 1 cの所定領域を初期化する構成であり、初期化テーブルに基づいて初期化されるR A M 4 1 cの領域に、遊技補助表示器1 2により遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させるためのデータである払出枚数データおよびビット制御データを記憶する領域が含まれる構成である。

20

【0353】

この構成によれば、メイン制御部4 1によりB Bにおける最後の遊技の終了時の初期化を行うことで、遊技補助表示器1 2による遊技に関する情報の報知も終了させることができる。

30

【0354】

また、本実施形態のスロットマシン1のメイン制御部4 1は、R A M 4 1 cの所定領域に記憶されている賭数データに基づいて、1～3 B E T L E D 1 4～1 6のビット制御用データを当該1～3 B E T L E D 1 4～1 6の表示用バッファに設定することで、遊技に関する情報として設定されている賭数を1～3 B E T L E D 1 4～1 6により報知させることが可能であるとともに、メイン制御部4 1は、所定遊技の終了時とB Bにおける最後の遊技の終了時に、それぞれR A M 4 1 cの所定領域を初期化することが可能であり、B Bにおける最後の遊技の終了時におけるR A M 4 1 cの初期化では、予め定められた初期化テーブルに基づいてR A M 4 1 cの所定領域を初期化する構成であり、初期化テーブルに基づいて初期化されるR A M 4 1 cの領域に、1～3 B E T L E D 1 4～1 6により遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させるためのデータである賭数データおよびビット制御データを記憶する領域が含まれる構成である。

40

【0355】

この構成によれば、メイン制御部4 1によりB Bにおける最後の遊技の終了時の初期化を行うことで、1～3 B E T L E D 1 4～1 6による遊技に関する情報の報知も終了させることができる。

【0356】

50

本実施形態の遊技機であるスロットマシン１は、入賞の発生により払い出されたメダルの払出枚数などが表示される遊技補助表示器１２などの表示器類と、これらの表示器類の制御を行うメイン制御部４１と、を備え、メイン制御部４１は、遊技が終了されたときに、遊技補助表示器１２に遊技に関する情報としてメダルの払出枚数の表示させる制御を開始させることで、遊技が終了された後、遊技補助表示器１２を用いて払出枚数を報知させることが可能な構成である。そして、メイン制御部４１は、第１所定状態としてＢＢにおける最後の遊技が終了された後、遊技補助表示器１２により遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第１条件としてＢＢの制御が終了されることが成立することで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知を終了させる。また、メイン制御部４１は、第２所定状態としてＣＢにおける最後の遊技が終了された後、遊技補助表示器１２に遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第１条件とは異なる第２条件（遊技を開始させるためのスタートスイッチ７の有効な操作が行われること）が成立することで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

10

【０３５７】

この構成によれば、スロットマシン１は、遊技が終了された後、遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を遊技補助表示器１２により報知させることが可能であり、第１所定状態としてのＢＢにおける最後の遊技では、その遊技の終了後、第１条件（ＢＢの制御が終了されることが成立することで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知が終了される一方、第２所定状態としてのＣＢにおける最後の遊技では、その遊技の終了後、第１条件とは異なる第２条件（遊技を開始させるためのスタートスイッチ７の有効な操作が行われること）が成立することで、遊技補助表示器１２による遊技に関する情報の報知が終了されるので、遊技補助表示器１２による報知が終了されたタイミングの違いによって、第１所定状態であるＢＢにおける最後の遊技であるか、第２所定状態であるＣＢにおける最後の遊技であるかを特定させることができる。

20

【０３５８】

また、本実施形態の遊技機であるスロットマシン１は、設定されている賭数を点灯により報知する１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６などのＬＥＤ類と、これらのＬＥＤ類の制御を行うメイン制御部４１と、を備え、メイン制御部４１は、遊技が開始される前において、メダル投入部４からのメダルの投入またはＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作が行われて賭数が設定されたときに、賭数に応じた１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の点灯を開始させ、当該遊技の終了以後も１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６の点灯を継続させることで、遊技が終了された後、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６を用いて設定されている賭数を報知させることが可能な構成である。そして、メイン制御部４１は、第１所定状態としてＢＢにおける最後の遊技が終了された後、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６により遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させている場合に、第１条件としてＢＢの制御が終了されることが成立することで、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６による遊技に関する情報の報知を終了させる。また、メイン制御部４１は、第２所定状態としてＣＢにおける最後の遊技が終了された後、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６に遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させている場合に、第１条件とは異なる第２条件（メダル投入部４よりメダルが投入されることまたはＭＡＸＢＥＴスイッチ６が操作される）が成立することで、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

30

40

【０３５９】

この構成によれば、スロットマシン１は、遊技が終了された後、遊技に関する情報として設定されている賭数を１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６により報知させることが可能であり、第１所定状態としてのＢＢにおける最後の遊技では、その遊技の終了後、第１条件（ＢＢの制御が終了されることが成立することで、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６による遊技に関する情報の報知が終了される一方、第２所定状態としてのＣＢにおける最後の遊技では、その遊技の終了後、第１条件とは異なる第２条件（メダル投入部４よりメダルが投入されることまたはＭＡＸＢＥＴスイッチ６が操作される）が成立することで、１～３

50

BETLED14～16による遊技に関する情報の報知が終了されるので、1～3BETLED14～16による報知が終了されたタイミングの違いによって、第1所定状態であるBBにおける最後の遊技であるか、第2所定状態であるCBにおける最後の遊技であるかを特定させることができる。

【0360】

なお、本実施形態では、スロットマシン1は、第1所定状態としてBBに制御可能であり、第2所定状態としてRBに制御可能な構成であるが、第1所定状態および第2所定状態としてBBやRB以外の遊技者にとって有利な状態、例えば、有利区間、通常の状態よりも有利区間抽選に当選し易く制御される状態（チャンスゾーン（CZ）など）、通常の状態よりも内部抽選にて再遊技役の当選確率が高まる状態（RT）などを適用する構成でもよい。

10

【0361】

また、本実施形態では、スロットマシン1は、第1所定状態としてBBに制御可能であり、第2所定状態としてCBに制御可能な構成、すなわち第1所定状態および第2所定状態として異なる種類の状態に制御可能な構成であるが、第1所定状態および第2所定状態として、有利度、終了条件、所定状態中における制御のうち少なくともいずれか1つが異なる状態を適用する構成でもよく、例えば、第1所定状態および第2所定状態として、有利度が異なる同じ種類の状態（例えば、終了後にATに制御され得る第1BBと、終了後にATに制御されることがない第2BBや、終了後にATに制御され得る第1RBと、終了後にATに制御されることがない第2RB、制御される遊技回数が異なる第1有利区間と第2有利区間、制御される遊技回数が異なる第1CZと第2CZなど）を適用する構成でもよい。

20

【0362】

本実施形態のスロットマシン1は、遊技者が遊技を開始する際に操作するスタートスイッチ7を備え、第2所定状態であるCBにおける最後の遊技が終了された後、遊技補助表示器12に遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させている場合に、第2条件として、規定数の賭数が設定されている状態で、スタートスイッチ7が操作されること、すなわち遊技を開始させるためのスタートスイッチ7の有効な操作が行われることが成立することで、遊技補助表示器12による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

【0363】

この構成によれば、第2所定状態であるCBにおける最後の遊技が終了された後、遊技補助表示器12により遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知している場合に、スタートスイッチ7が操作されるまで、遊技補助表示器12による遊技に関する情報の報知を継続させることができ、スタートスイッチ7の操作により第2条件が成立することで当該報知を終了させるので、スタートスイッチ7の操作により報知が終了されたことを遊技者に認識させることができる。

30

【0364】

また、本実施形態のスロットマシン1は、遊技者が遊技を開始する際に賭数を設定するために操作するMAXBETスイッチ6を備え、第2所定状態であるCBにおける最後の遊技が終了された後、1～3BETLED14～16に遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させている場合に、第2条件として、MAXBETスイッチ6が操作されること、すなわち遊技者による所定操作により次の遊技を開始するための新たな賭数が設定されることが成立することで、1～3BETLED14～16による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

40

【0365】

この構成によれば、第2所定状態であるCBにおける遊技が終了された後、1～3BETLED14～16により遊技に関する情報として設定されている賭数を報知している場合に、MAXBETスイッチ6が操作されるまで、1～3BETLED14～16による遊技に関する情報の報知を継続させることができ、MAXBETスイッチ6の操作により第2条件が成立することで当該報知を終了させるので、MAXBETスイッチ6の操作に

50

より報知が終了されたことを遊技者に認識させることができる。

【0366】

また、本実施形態のスロットマシン1は、遊技者がメダル投入部4から投入したメダルを検出する投入メダルセンサ31a～31cを備え、第2所定状態であるCBにおける最後の遊技が終了された後、1～3BETLED14～16に遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させている場合に、第2条件として、投入メダルセンサ31a～31cによりメダルが検出されること、すなわち遊技者がメダル投入部4からメダルを投入して賭数を設定する賭数設定操作が行われることが成立することで、1～3BETLED14～16による遊技に関する情報の報知を終了させる構成である。

【0367】

この構成によれば、第2所定状態であるCBにおける最後の遊技が終了された後、1～3BETLED14～16により遊技に関する情報として設定されている賭数を報知している場合に、遊技者によるメダルの投入による賭数設定操作が行われるまで、1～3BETLED14～16による遊技に関する情報の報知を継続させることができ、メダルの投入による賭数設定操作により第2条件が成立することで当該報知を終了させるので、当該賭数設定操作により報知が終了されたことを遊技者に認識させることができる。

【0368】

本実施形態のスロットマシン1は、データを記憶可能な記憶領域を有するRAM41cと、RAM41cにおける記憶領域を初期化可能なメイン制御部41と、を備え、メイン制御部41は、第2所定状態であるCBにおける最後の遊技の終了時に、RAM41cの記憶領域のうち第1領域を初期化し、第1所定状態であるBBにおける最後の遊技の終了時に、予め定められた初期化テーブルに基づいてRAM41cの記憶領域のうち第1領域とは異なる第2領域を初期化する構成である。

【0369】

この構成によれば、メイン制御部41は、第1所定状態であるBBにおける最後の遊技の終了時に、第2所定状態であるCBにおける最後の遊技の終了時に初期化するRAM41cの第1領域とは異なるRAM41cの第2領域を初期化するので、BBにおける最後の遊技の終了時に、CBにおける最後の遊技の終了時に初期化しない領域を初期化することができる。

【0370】

本実施形態のスロットマシン1のメイン制御部41は、RAM41cの所定領域に記憶されている払出枚数データに基づいて、遊技補助表示器12のビット制御用データを当該遊技補助表示器12の表示用バッファに設定することで、遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を遊技補助表示器12に報知させることが可能であるとともに、メイン制御部41は、第1所定状態であるBBにおける最後の遊技の終了時と第2所定状態であるCBにおける最後の遊技の終了時に、それぞれRAM41cの所定領域を初期化することが可能であり、BBにおける最後の遊技の終了時におけるRAM41cの初期化では、予め定められた初期化テーブルに基づいてRAM41cの第2領域を初期化する構成であり、当該初期化テーブルに基づいて初期化されるRAM41cの第2領域に、遊技補助表示器12により遊技に関する情報としてメダルの払出枚数を報知させるためのデータである払出枚数データおよびビット制御データを記憶する領域が含まれる構成である。

【0371】

この構成によれば、メイン制御部41によりBBにおける最後の遊技の終了時の初期化を行うことで、遊技補助表示器12による遊技に関する情報の報知も終了させることができる。

【0372】

また、本実施形態のスロットマシン1のメイン制御部41は、RAM41cの所定領域に記憶されている賭数データに基づいて、1～3BETLED14～16のビット制御用データを当該1～3BETLED14～16の表示用バッファに設定することで、遊技に関する情報として設定されている賭数を1～3BETLED14～16により報知させる

10

20

30

40

50

ことが可能であるとともに、メイン制御部 4 1 は、第 1 所定状態である B B における最後の遊技の終了時と第 2 所定状態である C B における最後の遊技の終了時に、それぞれ R A M 4 1 c の所定領域を初期化することが可能であり、B B における最後の遊技の終了時における R A M 4 1 c の初期化では、予め定められた初期化テーブルに基づいて R A M 4 1 c の第 2 領域を初期化する構成であり、当該初期化テーブルに基づいて初期化される R A M 4 1 c の第 2 領域に、1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 により遊技に関する情報として設定されている賭数を報知させるためのデータである賭数データおよびビット制御データを記憶する領域が含まれる構成である。

【0373】

この構成によれば、メイン制御部 4 1 により B B における最後の遊技の終了時の初期化を行うことで、1 ～ 3 B E T L E D 1 4 ～ 1 6 による遊技に関する情報の報知も終了させることができる。

【0374】

(リザルト報知について)

なお、本実施形態においては、図 1 8 に示す演出態様でリザルト報知を行っていたが、その他の演出態様でリザルト報知を行ってもよい。例えば、図 2 1 および図 2 2 は、変形例についてフリーズ中のリザルト報知時の演出を説明するための図である。

【0375】

まず、図 2 1 に示す演出態様について説明する。図 2 1 に示すように、図 1 7 (i) で示した演出で扉閉じ演出が終了した後、図 2 1 (j 2) に示すように、火花画像 5 1 c が画面の端から現れる。火花画像 5 1 c が現れる際には、スピーカ 5 3、5 4 から火花が現れるような「チラッ」という音出力される。

【0376】

図 2 1 (k 2) に示すように、画面の端から現れた火花画像 5 1 c が画面中央部分に移動する。このとき、スピーカ 5 3、5 4 から火花が移動するような「ビューン」という音出力される。

【0377】

図 2 1 (l 2) に示すように、画面の端から移動してきた火花画像 5 1 c が画面中央部分で停止する。このとき、スピーカ 5 3、5 4 から火花が発するような「ボンッ」という音出力される。

【0378】

図 2 1 (n 2) に示すように、火花画像 5 1 c が表示されていた画面中央部分において、結果画像 5 1 d が表示される。これにより、獲得枚数が 3 0 4 枚であることが遊技者に報知される。このとき、スピーカ 5 3、5 4 から「ドンッ」という音出力される。

【0379】

図 2 1 (o 2) に示すように、結果画像 5 1 d が表示された後、遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起表示が行われる。注意喚起表示が行われると、結果画像 5 1 d の上方において、注意喚起画像 5 1 e が表示される。このような注意喚起表示が行われることで、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。

【0380】

このように、火花画像 5 1 c が画面の端から中央部分に向かって移動するため、動きのある火花画像 5 1 c への注目を集めることができ、該火花画像 5 1 c が表示される火花画像領域に結果画像 5 1 d も表示されることから、該結果画像 5 1 d への注目を集めることができる。

【0381】

次に、図 2 2 に示す演出態様について説明する。図 2 2 (j 3) に示すように、第 1 火花画像 5 1 g および第 2 火花画像 5 1 h が画面中央部分に表示される。このとき、スピーカ 5 3、5 4 から火花が発するような「ボンッ」という音出力される。

【0382】

図 2 2 (k 3) に示すように、第 1 火花画像 5 1 g が表示されていた部分において、獲

10

20

30

40

50

得枚数を示す結果画像 5 1 d が表示される。さらに、第 2 火花画像 5 1 h が表示されていた部分において、ボーナス中における消化ゲーム数を示す結果画像 5 1 f が表示される。

【0383】

図 2 2 (l 3) に示すように、結果画像 5 1 d において、1 桁目（この例では、「4」の数字）が表示される。さらに、結果画像 5 1 f において、1 桁目（この例では、「2」の数字）が表示される。1 桁目の表示に伴い、スピーカ 5 3、5 4 からは「ピン」という音出力される。

【0384】

図 2 2 (m 3) に示すように、次に、結果画像 5 1 d において、2 桁目（この例では、「0」の数字）が表示される。さらに、結果画像 5 1 f において、2 桁目（この例では、「5」の数字）が表示される。2 桁目の表示に伴い、スピーカ 5 3、5 4 からは「ピン」という音出力される。

【0385】

図 2 2 (n 3) に示すように、次に、結果画像 5 1 d において、3 桁目（この例では、「3」の数字）が表示される。さらに、結果画像 5 1 f において、3 桁目（この例では、「1」の数字）が表示される。3 桁目の表示に伴い、スピーカ 5 3、5 4 からは「ピン」という音出力される。

【0386】

結果画像 5 1 d において、3 桁目が表示されることで、最終的な結果として獲得枚数が 304 枚であることが遊技者に報知される。さらに、結果画像 5 1 f において、3 桁目が表示されることで、最終的な結果として消化ゲーム数が 152 G であることが遊技者に報知される。

【0387】

結果画像 5 1 d および結果画像 5 1 f において最終的な結果が表示された後、図 2 2 (o 3) に示すように、遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起表示が行われる。注意喚起表示が行われると、結果画像 5 1 d および結果画像 5 1 f の上方において、注意喚起画像 5 1 e が表示される。このような注意喚起表示が行われることで、遊技者に対して過度な遊技を抑制させることができる。

【0388】

このように、第 1 火花画像 5 1 g が表示されていた部分に獲得枚数を示す結果画像 5 1 d が表示され、第 2 火花画像 5 1 h が表示されていた部分に消化ゲーム数を示す結果画像 5 1 e が表示されることから、それぞれの結果画像の表示を目立たせることができ、結果画像への注目を集めることができる。

【0389】

なお、図 2 2 の例において、第 1 火花画像 5 1 g および第 2 火花画像 5 1 h は順番に画面上に現れてもよい。例えば、第 1 火花画像 5 1 g が登場した後に、第 2 火花画像 5 1 h が登場してもよい。また、結果画像 5 1 d および結果画像 5 1 e は順番に画面上に現れてもよい。例えば、結果画像 5 1 d が登場した後に、結果画像 5 1 e が登場してもよい。

【0390】

このように、複数の結果画像が段階的に表示されるため、複数の結果画像それぞれに対して遊技者からの注目を集めることができる。

【0391】

また、図 1 8、図 2 1、および図 2 2 に示したリザルト報知において、獲得枚数や消化ゲーム数が 1 桁目から順番に報知される際、例えば、5 桁の領域においてあたかもリールが回転するように数字が回転するものであってもよい。そして、5 桁の領域において数字が回転している状態で、1 桁目、2 桁目、3 桁目の順番で段階的に数字が止まることで獲得枚数や消化ゲーム数が報知されるものであってもよい。

【0392】

このように、結果画像を表示するときに最終的な数字の桁数を遊技者が認識し難くなることから、最終的な数字の桁数がどのようなものであるのかといった期待感を、遊技者に

10

20

30

40

50

抱かせることができる。

【0393】

また、最終的な数字の桁数（例えば、3桁）よりも大きな桁数の数字（例えば、5桁）が変動するため、最終的な数字の桁数について、大きな桁数の数字が表示されるかのよう

に遊技者に思わせることができる。

【0394】

また、1桁目の数字が表示されるときも、2桁目の数字が表示されるときも、いずれも残りの桁の数字は変動するといった共通の制御が行われるため、処理負担を軽減することができる。

【0395】

上述の例では、結果画像によって報知される結果として、ボーナス中における獲得枚数や消化ゲーム数を例示した。しかしながら、結果画像によって報知される結果は、有利区間中における獲得枚数や消化ゲーム数、AT中における獲得枚数や消化ゲーム数など、その他の遊技者が興味のある結果（例えば、有利状態における遊技の結果）であれば、いずれの結果であってもよい。

【0396】

上述の例では、結果画像は、1つまたは2つの画像であるとして説明した。しかしながら、結果画像は、有利状態中の遊技の進行に応じて更新される数値を特定可能な3以上の画像としてもよい。

【0397】

また、結果画像は、このような数値に限られず、有利状態の終了に基づいた結果画像としてもよい。該結果画像とは、例えば、有利状態が終了したことを特定可能な情報、例えば、「エンド」といった文字としてもよい。このように、結果画像は、ボーナスやATの終了に関連して表示される画像である。

【0398】

上述の例では、扉閉じ演出を例示したが、これに限らず、例えば、所定のキャラクタが表示される演出など、その他の演出であってもよい。いずれにしても、これらの演出は、結果画像が表示されるまでに、終了することが好ましい。このような構成であっても、結果画像の表示に対する遊技者の注目が阻害されることを防止できる。

【0399】

扉閉じ演出などにおける画像、背景画像、結果画像、および火花画像などの少なくとも1つの表示態様により、有利状態が継続する（例えば、ATの復活）ことの期待度を報知（示唆）するようにしてもよい。例えば、背景画像、結果画像、および火花画像の少なくとも1つの色が第1色であれば、有利状態が継続する期待度が高く、背景画像、結果画像、および火花画像の少なくとも1つの色が第2色であれば、有利状態が継続する期待度が低いとしてもよい。このような構成によれば、背景画像、結果画像、および火花画像の少なくとも1つの表示態様に対して遊技者の注目を集めることができる。

【0400】

上述の例では、結果画像として表示されるA消化ゲーム数および獲得枚数それぞれの桁数に関わらず、5ケタの数字が変動すると説明したが、消化ゲーム数および獲得枚数それぞれに応じた桁数だけ変動させるようにしてもよい。

【0401】

（ボーナス終了後の有利区間について）

図19（u）に示すようなボーナス終了後のゲームにおいて、ATに制御される場合とATに制御されない場合とがあってもよい。具体的には、ボーナス当選またはボーナス当選の前のレア役当選によって有利区間（CZやAT）に当選し、ボーナス中では有利区間に制御されて有利区間LED19が点灯する。そして、ボーナス終了後において、有利区間が継続する場合には有利区間LED19が点灯し続ける一方で、有利区間が継続せずに通常区間に移行する場合にはボーナスが終了したときに有利区間LED19が消灯する。スロットマシン1は、ボーナスが終了したときに通常区間に移行して有利区間LED19

10

20

30

40

50

が消灯したとしても、所定ゲーム数以内には再び有利区間に移行して有利区間 L E D 1 9 が点灯するように設計されてもよい。例えば、ボーナスが終了した後、1 / 1.5 の確率で当選する押し順役（例えば、押し順ベル）が内部抽選で当選したときに再び有利区間に移行して有利区間 L E D 1 9 が点灯してもよい。あるいは、ボーナス終了後において、有利区間が継続する場合にはボーナス終了後に C Z に制御されて 10 ゲーム以内に当該 C Z から A T に移行し、その間、有利区間 L E D 1 9 が点灯し続け、有利区間が継続しない場合には、ボーナス終了後に通常区間に移行して有利区間 L E D 1 9 が一旦消灯するが、10 ゲーム以内に再び有利区間（C Z や A T）に制御されて有利区間 L E D 1 9 が点灯してもよい。

【0402】

このように、スロットマシン 1 は、以下のように構成されてもよい。

【0403】

各々が識別可能な複数種類の識別情報（例えば、図柄）を変動表示可能な可変表示部（例えば、リール 2 L、2 C、2 R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（例えば、スロットマシン 1）において、

入賞の発生を報知する入賞報知（例えば、図 16（c）に示す入賞報知）を行う入賞報知手段（例えば、サブ制御部 91 による入賞報知を行う処理）と、

特定状態（例えば、ビッグボーナス）における遊技の結果を示す結果画像（例えば、図 18 に示す結果画像 51 d）を表示する結果表示手段（例えば、サブ制御部 91 によるリザルト報知を行う処理）と、

前記特定状態の終了後に当該特定状態から特別状態（例えば、R T）に状態を移行させる状態移行手段（例えば、メイン制御部 41 による状態を制御する処理）と、

遊技の進行を遅延させる遅延制御（例えば、フリーズ制御）を行う遅延制御手段（例えば、メイン制御部 41 によるフリーズ制御を行う処理）と、

遊技者に対して遊技に関する注意喚起を行う注意喚起画像（例えば、図 18（o）に示す注意喚起画像 51 e）を表示する注意喚起表示手段（例えば、メイン制御部 41 による注意喚起表示を行う処理）と、

情報（例えば、払出枚数）を報知可能な報知手段（例えば、遊技補助表示器 12）と、

通常区間よりも有利な有利区間（例えば、C Z や A T）に制御されている旨を示唆する示唆演出を実行する示唆手段（例えば、有利区間 L E D 1 9）とを備え、

特定表示結果（例えば、7 揃いの図柄組合せ）が導出されたときに前記特定状態に状態が移行するものであり（例えば、図 14 に示すように 7 揃いの図柄組合せが導出されることでボーナス入賞が発生する）、

前記特定表示結果が導出されたときに前記遅延制御が行われ（例えば、図 14（c）に示すように 7 揃いの図柄組合せが導出されて第 3 停止離しが行われたときにフリーズが開始）、当該遅延制御の実行中に前記特定状態に状態が移行する旨が示唆され（例えば、図 14（C）～（F）に示すようにフリーズ中にボーナスの入賞報知が行われ）、当該遅延制御の終了後に当該特定状態における演出状態を遊技者に選択させる演出が実行され（例えば、図 15（G）に示すようにフリーズ終了後にボーナス演出の選択が行われる）、

前記特定状態が終了する遊技（例えば、ボーナス中の最終ゲーム）において前記入賞報知が行われた場合、当該入賞報知の終了後に前記遅延制御が行われ（例えば、図 16（c）に示す入賞報知が行われた後に図 17（e）に示すようにフリーズが開始）、当該遅延制御の実行中に前記結果画像とともに前記注意喚起画像が表示され（例えば、図 18（k）～図 18（o）に示すようにフリーズ中にリザルト報知が行われ、かつ注意喚起表示が行われる）、当該遅延制御が終了することで当該注意喚起画像の表示が終了し（例えば、図 19（p）に示すようにホワイトアウトを境に注意喚起表示が終了する）、当該遅延制御の終了後に前記特別状態への移行が示唆され（例えば、図 19（q）、（r）に示すようにフリーズ終了後に R T 演出の選択が行われる。図 20 参照）、

10

20

30

40

50

前記有利区間には、前記特別状態が含まれ（例えば、ボーナス中に有利区間となる）、前記特別状態が終了するときに、前記有利区間から前記通常区間に移行することなく前記示唆演出が実行され続ける場合（例えば、ボーナス終了後に有利区間が継続して有利区間LED19が点灯し続ける場合）と、前記有利区間から前記通常区間に移行することで前記示唆演出が終了する場合（例えば、ボーナス終了後に通常区間に移行して有利区間LED19が消灯する場合）とがあり、

前記特別状態が終了するときに前記有利区間から前記通常区間に移行することで前記示唆演出が終了する場合であっても、所定期間内（例えば、1／1.5の確率で当選する押し順役に当選するまで、あるいは10ゲーム以内）で当該通常区間から前記有利区間に移行し、

前記結果画像は、当該結果画像とは異なる関連画像（例えば、図17、図18に示す扉画像51b）が表示されてから所定期間（例えば、図17、図18、図20に示すように、扉閉じ演出が実行されているt4～t5の期間）経過したときに表示され、

前記特定状態が終了する遊技において発生した入賞に基づき前記報知手段によって行われる遊技に関する情報の報知は、前記結果画像が表示されてから所定期間経過後に終了し（例えば、図18（k）に示すように結果画像51dの表示が開始して、図19（p）に示すように結果画像51dの表示がホワイトアウトによって終了した後、遊技補助表示器12における払出枚数の表示が終了する）、

前記特別状態に状態が移行する旨の示唆には、当該特別状態における演出状態を遊技者に選択させる選択演出（例えば、図19（q）に示すRT演出を選択させる演出）が含まれ、

前記選択演出によって、前記特別状態に状態が移行する前に当該特別状態における演出状態が決定される（例えば、図19（t）に示すRT画面が表示される前に、図19（r）に示すようにRT演出が確定する）。

【0404】

これにより、ボーナス終了後に有利区間が終了したとしても、所定期間内に再び有利区間に制御されるため、遊技の興味が低下することを極力防止することができる。

【0405】

なお、上述した本実施形態および変形例における各種構成、各種処理、各種処理のタイミングなどは、適宜組合せることができる。

【0406】

図23は、スロットマシン1において特定演出が実行されている様子を示す図である。図23（A）、図23（B）は、共にスロットマシン1の正面図である。図23（A）、図23（B）に示すように、スロットマシン1には、液晶表示器51、サイドランプ27およびスピーカ53、54が少なくとも設けられている。サイドランプ27は、液晶表示器51の画面を取り囲むように、その近傍に設置されている。なお、図23では、リール2L、2C、2R、各種スイッチ6、7、8L、8C、8R、10等の構成が省略されている。また、遊技機のその他の例として、スロットマシン1に替えてパチンコ遊技機を採用した場合には、パチンコ玉を発射するための操作手段（打球操作ハンドル）や図柄を変動させる可変表示装置（液晶表示器51と兼用であってもよい。）などの周知の構成が図23から省略されていることになる。

【0407】

図23（A）、図23（B）は共に、客待ち状態の期間に実行される特定演出の例を示す。特に図23（A）は、液晶表示器51にデモンストレーション画像（デモ画像）が表示されている様子を示し、図23（B）は、液晶表示器51に遊技者に向けた報知画像が表示されている様子を示す。デモ画像は、例えば、スロットマシン1の遊び方や演出などの機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーである。図23（B）の「報知画像」から右方向に4つに分岐して延びるラインの先には、報知画像の例として（a）～（d）が示されている。このように、客待ち状態の期間では、液晶表示器51にデモ画像あるいは報知画像が表示される。以下、客待ち状態の期間を単に“デモ期間”と称する。

10

20

30

40

50

【0408】

特に注目すべき点は、図23(A)のとおり、デモ画像が表示されている期間ではサイドランプ27が点滅するなどすると共にスピーカ53、54から演出音出力される一方、図23(B)のとおり、デモ画像ではなく、報知画像が表示されている期間では、サイドランプ27が消灯すると共にスピーカ53、54が音を発生しない点である。このように、デモ期間では、特定演出として、デモ画像および報知画像が表示され、サイドランプ27およびスピーカ53、54による演出が行われる。ただし、デモ画像が表示されている期間と報知画像が表示されている期間とでは、サイドランプ27およびスピーカ53、54による演出の態様が異なっている。なお、ここでは、後者の期間ではサイドランプ27およびスピーカ53、54による演出が行われない例を説明しているが、後者の期間では、前者の期間に比べてサイドランプ27およびスピーカ53、54による演出の程度が控え目なもの（点滅せずに特定色で発光するもの、音が小さいものなど）であってもよい。

10

【0409】

[報知画像]

次に、図23(B)の(a)～(d)に示す報知画像の例を説明する。報知画像とは、遊技者に対して各種の注意喚起を行うための情報を報知する画像である。

【0410】

(a) のめりこみ防止画像（注意喚起画像51e）

のめり込み防止画像（注意喚起画像51e）には、文字の内容は同じであるが文字の周りを囲む画像や表示面積が異なる複数種類態様の画像が設けられている。このような、のめり込み防止表示により、遊技者に対して遊技にのめり込むことを抑制または注意、遊技者に対して遊技に大金を注ぎ込むことを抑制または注意が行われる。

20

【0411】

(b) 不正防止等画像

不正防止等画像は、「18歳未満の遊技は法令により禁止されています。」という18歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示、「不正行為は犯罪です。」という不正行為を抑制するための注意喚起表示、「攻略法を装った詐欺にご注意ください。」という詐欺行為を抑制するための注意喚起表示との3種類を含む。これらの不正防止等画像は、同時に表示してもよく、異なるタイミングで表示してもよい。なお、その他の不正防止等画像として、例えば、スロットマシン1の外枠等に可動式の役物を設けた場合に、当該可動式の役物の動きにより、けがをしないように注意するものを採用してもよい。

30

【0412】

(c) 取り忘れ防止画像

取り忘れ防止画像は、遊技に使用可能な遊技球などの遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れに関するカード取り忘れ防止の表示としての画像である。取り忘れ防止画像は、「プリペイドカードの取り忘れや盗難にご注意ください。」という文字およびカードの排出を示す画像を含む。なお、カードではなく遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報などが記録された遊技用記録媒体としてのコインなどの別の形状のものを対象とする取り忘れ防止画像を採用してもよい。

40

【0413】

(d) メーカーロゴ画像

メーカーロゴ画像は、スロットマシン1の製造者を示すメーカーロゴ表示（製造者情報とも称する）の画像である。メーカーロゴ画像は、例えば、メーカーの企業色で表示される。メーカーロゴ画像が表示されている期間においては、サイドランプ27は、同様に企業色で発光する。このように、表示された内容と関連性のある発光態様でLEDを発光させることで、表示内容に対する印象をより深めることができる。

【0414】

なお、以上、説明した報知画像はすべて静止画像であるが、そのうちの一部あるいはすべてを動画像で構成してもよい。

50

【0415】

〔特定演出の実行タイミング〕

図24は、特定演出の実行例のタイミングチャートである。図24(A)は、デモ期間において実行される特定演出の例を示す。また、図24(B)は、大当り遊技状態において実行される特定演出の例を示す。また、図24(A)、図24(B)のそれぞれにおいて、横軸のtは、事象の発生したタイミングを示し、縦軸は、液晶表示器51の表示例、サイドランプ27の発光有無および発光パターン、および、スピーカ53、54の出力の有無および出力パターンを示す。

【0416】

〔デモ期間において実行される特定演出〕

図24(A)を用いて、デモ期間において実行される特定演出を説明する。図24(A)において、デモ期間はt11～t15である。デモ期間の開始条件は、遊技者による遊技が行われていないことである。具体的には、変動表示の結果が特定図柄以外となってから所定時間（本実施形態では、15秒）が経過するまでの間、遊技が行われない状態が継続したことである。デモ期間の終了条件は、操作手段による操作に基づく遊技者による遊技の開始である。遊技が開始されたか否かは、スロットマシンであれば、例えば、賭数を設定する操作（BET操作。それ以外に、メダル投入、またはリプレイ入賞による自動BETでもよい）が行われたか否かで判定することにより、また、パチンコ遊技機の場合には、例えば、始動入賞口への入賞が検出されたか否かを判定することにより、それぞれ判断可能である。なお、パチンコ遊技機の場合は、打球操作ハンドルの操作を検出したことを条件に、デモ期間を終了させてもよい。

【0417】

t11以前は、操作手段による操作に基づいて遊技が実行されている。このとき、液晶表示器51には、例えば、変動中の図柄などが表示される（図示省略）。また、サイドランプ27は、通常時発光パターン（例えば、特定色での点滅）で発光する。また、スピーカ53、54からは通常時演出音（例えば、変動中に出力されるBGM）が出力される。

【0418】

t11において、特定演出の開始条件が成立する。すると、液晶表示器51には、デモ画面が表示される。また、サイドランプ27は、デモ中発光パターン（例えば、通常時発光パターンとは異なる特定色での点滅）で発光する。また、スピーカ53、54からはデモ中演出音（例えば、変動中に出力されるBGMとは異なるBGM）が出力される。

【0419】

液晶表示器51にデモ画面が表示されてから3.9秒経過したt12において、液晶表示器51に不正防止等画像が表示される。また、不正防止等画像が表示されている間は、サイドランプ27は、消灯した状態を継続する。また、スピーカ53、54は音出力されない状態を継続する。

【0420】

液晶表示器51に不正防止等画像が表示されてから6秒経過したt13において、液晶表示器51にのめりこみ防止画像が表示される。また、のめりこみ防止画像が表示されている間は、不正防止等画像が表示されている間と同様に、サイドランプ27は、消灯した状態を継続する。また、スピーカ53、54は音出力されない状態を継続する。

【0421】

液晶表示器51にのめりこみ防止画像が表示されてから6秒経過したt14において、液晶表示器51では再びデモ画面が表示される。デモ画面が表示されている間のサイドランプ27の発光態様およびスピーカ53、54の音の出力態様は、t11～t12でのデモ画面表示中と同じである。

【0422】

このように、デモ期間のうちの不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されていない期間においてスピーカ53、54から客待ちデモ演出音出力される一方で、不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されている期間においてスピーカ53、54

10

20

30

40

50

から音出力されない。

【0423】

ここで、t15において、遊技者により遊技が開始されると、客待ちデモ演出の終了条件が成立し、客待ちデモ演出は終了する。すると、t15以降の液晶表示器51、サイドランプ27、およびスピーカ53、54の演出態様は、t11以前のものと同様に遊技中に対応したものとなる。

【0424】

図24(A)では、t15において遊技者による遊技の開始が検出される場合を説明しているが、仮に、t14から遊技者による遊技の開始が検出されない状態が39秒継続した場合には、デモ画像が不正防止画像に切り替わる。その後、遊技が開始されない限り、t12～t13の期間長さと同じ期間の経過後に、その画像がのめりこみ防止画像に切り替わり、t13～t14の期間長さと同じ期間の経過後に、その画像がデモ画像に切り替わることを繰り返す。それらの画像の切り替わり期間でのサイドランプ27およびスピーカ53、54の演出態様は、図24(A)に示すような切り替わった画像に対応する態様となる。

【0425】

〔大当り遊技演出期間において実行される特定演出〕

図24(B)を用いて、大当り遊技演出期間において実行される特定演出を説明する。図24(B)において、大当り遊技演出期間はt11～t15である。大当り遊技演出期間の開始条件は、変動表示の結果が特定図柄となったことである。大当り遊技演出期間の終了条件は、大当り遊技状態の終了である。ただし、大当り遊技状態の終了から所定の変動休止期間を経て次の変動表示が開始可能となるような遊技機であれば、大当り遊技演出期間は大当り遊技状態の終了後、変動休止期間が経過するまで継続する。すなわち、この場合の大当り遊技演出期間の終了条件は、変動休止期間の経過である。

【0426】

図24(B)は、このように変動休止期間を経て大当り遊技演出期間が終了するケースを説明している。すなわち、t11で変動表示の結果が特定図柄となり、大当り遊技演出期間が開始する。その後、t13で大当り遊技状態が終了して変動休止期間に移行し、t15で変動休止期間が終了し、これを以て、t11から開始した大当り遊技演出期間が終了する。変動休止期間では、図24(B)に示すとおり、初めに大当り終了画面が表示され、続いてt14のタイミングでメーカーロゴの表示画面に切り替わる。

【0427】

図24(B)のt11以前は、図柄の変動表示が実行される。このとき、液晶表示器51には、例えば、変動中の図柄などが表示される(図示省略)。また、サイドランプ27は、通常時発光パターン(例えば、特定色での点滅)で発光する。また、スピーカ53、54からは通常時演出音(例えば、変動中に出力されるBGM)が出力される。

【0428】

t11において、液晶表示器51には、大当りが開始したことを報知する大当り開始画面が表示される。さらに、大当り開始画面の下方には、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が併せて表示される。大当り開始画面の表示開始タイミングと取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像の表示開始タイミングとは同じであってもよく、後者が前者に遅れて表示されるものであってもよい。いずれにしても、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が表示されている間は、サイドランプ27は、消灯した状態を継続する。また、スピーカ53、54は音出力されない状態を継続する。

【0429】

大当り開始画面の表示から10秒経過したt12において、大当り遊技状態に移行する。このとき、液晶表示器51には、大当り遊技に移行したことを示す大当り遊技中画面が表示される。また、サイドランプ27は、大当り中発光パターンで発光する。本実施形態においては、大当たり発光パターンとして、黄色、緑色、および赤色の順で発光色を変化させて、これを繰り返す。また、スピーカ53、54からは大当り中演出音(例えば、楽

10

20

30

40

50

曲)が出力される。

【0430】

大当り遊技状態が終了した $t13$ において、液晶表示器51には、大当り遊技が終了したことを示す大当り終了画面が表示される。さらに、大当り終了画面の下方には、大当り開始画面の表示時と同様に、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が表示される。大当り終了画面の表示開始タイミングと取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像の表示開始タイミングとは同じであってもよく、後者が前者に遅れて表示されるものであってもよい。いずれにしても、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が表示されている間は、サイドランプ27は、消灯した状態を継続する。また、スピーカ53、54は、音

10

【0431】

大当り遊技状態が終了した $t13$ からは図柄の変動表示が実行されない変動休止期間に突入する。この間は、スロットマシンであれば、仮に、スタートボタンを押してもリールは回転開始しない。また、パチンコ遊技機であれば、仮に、図柄を変動表示させるために必要な保留記憶が存在していたとしても、図柄は変動表示しない。変動休止期間は $t13 \sim t15$ まで継続する。変動休止期間のうち、大当り終了画面の表示から10秒経過した $t14$ において、液晶表示器51の画面の中央部には、メーカーロゴ画像が表示される。その後、メーカーロゴ画像は、変動休止期間が終了する $t15$ まで表示される。メーカーロゴ画像は、企業色(本実施形態においては、青色)で表示される。また、メーカーロゴ画像の下方には、のめりこみ防止画像が表示される。また、メーカーロゴ画像が表示されている間は、サイドランプ27は、企業色と同じ青色で点灯し、その状態を継続する。また、スピーカ53、54は、音

20

【0432】

このように、大当り遊技中画面が表示されている $t12 \sim t13$ の間においては、サイドランプ27は黄色、緑色、および赤色によって発光色が変わるのに対して、メーカーロゴ画像が表示されている $t14 \sim t15$ の間においては、サイドランプ27は青色で発光し、前者よりも後者の方が目立たない一定の発光態様で発光する。

【0433】

また、メーカーロゴ画像が表示されている $t14 \sim t15$ の間において、サイドランプ27は、企業色である青色で発光する。これに対して、大当り遊技中画面が表示されている $t12 \sim t13$ の間において、サイドランプ27は、黄色、緑色、および赤色によって発光色が変わる。すなわち、後者において、サイドランプ27は、企業色とは異なる黄色、緑色、および赤色を用いて発光する。

30

【0434】

メーカーロゴ画像およびのめりこみ防止画像の表示から2秒経過した $t15$ において、変動休止期間が終了し、そのタイミングでこれらの報知画像の表示を終了する。報知画像の表示終了により、大当り遊技演出期間における特定演出は終了する。

【0435】

$t15$ 以降の液晶表示器51の表示、サイドランプ27の発光態様、スピーカ53、54の音の出力態様は、 $t11$ 以前のものと同様であり、新たな変動表示が開始すればそれに応じた演出がそれぞれによって行われる。

40

【0436】

ここで、図24(A)のデモ期間と図24(B)の大当り遊技演出期間とを演出の観点で比較する。まず、のめり込み防止画像を表示するタイミングを比較すると、デモ期間では、図24(A)の $t13$ に示すように、デモ期間が開始されてから39秒経過しさらに不正防止等画像が表示されてから6秒後に表示されるのに対して、大当り遊技演出期間では、図24(B)の $t11$ または $t13$ に示すように、大当り開始画面の表示タイミングまたは大当り終了画面の表示タイミング(つまり、遊技中画面の表示が終了したタイミング)で表示される。

【0437】

50

また、図 2 4 (A) の t 1 3 ~ t 1 4 で表示されるのめり込み防止画像は、液晶表示器 5 1 の画面中央に表示されるのに対し、図 2 4 (B) の t 1 3 ~ t 1 4 で表示されるのめり込み防止画像は、液晶表示器 5 1 の画面下部に大当り終了画像と取り忘れ防止画像を伴って表示され、両者で表示態様が異なる。その一方で、図 2 4 (A) の t 1 3 ~ t 1 4 においてサイドランプ 2 7 は消灯したままであり、図 2 4 (B) の t 1 3 ~ t 1 4 においてサイドランプ 2 7 は消灯したままであり、両者で発光態様が同じである。

【0 4 3 8】

なお、図 2 4 (A) の t 1 3 ~ t 1 4 で表示されるのめり込み防止画像よりも、図 2 4 (B) の t 1 3 ~ t 1 4 で表示されるのめり込み防止画像の表示を小さくして表示態様を異ならせてもよいし、表示色を変えるなどして表示態様を異ならせてもよい。

【0 4 3 9】

〔主な効果〕

次に、前述した構成により得られる主な効果を説明する。

本実施形態においては、図 2 4 (A) の t 1 1 ~ t 1 2、t 1 4 ~ t 1 5 で示したように、デモ期間のうちの不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されていない期間において、サイドランプ 2 7 は点滅することで発光態様に変化する一方で、t 1 2 ~ t 1 4 に示されるように、不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されている期間において、サイドランプ 2 7 は消灯したままであり、発光態様に変化しない。このように、サイドランプ 2 7 の発光態様に惑わされることなく、遊技者に好適に不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を伝達できる。

【0 4 4 0】

図 2 3 (A) に示したように、サイドランプ 2 7 を液晶表示器 5 1 の近傍に位置させることで、サイドランプ 2 7 による演出および液晶表示器 5 1 による演出の相乗効果で、演出を多様にすることができる。

【0 4 4 1】

図 2 4 (B) の t 1 2 ~ t 1 3 に示したように、大当り遊技演出期間のうちの報知画像が表示されている期間において、サイドランプ 2 7 は黄色、緑色、および赤色で発光色に変化する一方で、図 2 4 (B) の t 1 1 ~ t 1 2 に示したように、大当り遊技演出期間のうちの報知画像（取り忘れ防止画像およびのめり込み防止画像）が表示されている期間において、サイドランプ 2 7 は消灯したままである。このように、多彩な色彩で演出効果を高めつつも、遊技者に好適に不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を伝達できる。

【0 4 4 2】

図 2 4 (A) の t 1 1 ~ t 1 2、t 1 4 ~ t 1 5 に示したように、デモ期間のうちの不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されていない期間において、スピーカ 5 3、5 4 から客待ちデモ演出音出力される一方で、図 2 4 (A) の t 1 2 ~ t 1 4 に示したように、不正防止等画像およびのめり込み防止画像が表示されている期間において、スピーカ 5 3、5 4 から音出力されない。このように、スピーカ 5 3、5 4 からの音の出力に惑わされることなく、遊技者に好適に不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を伝達できる。

【0 4 4 3】

図 2 3 (B) (a) ~ (d) に示した、のめり込み防止画像、不正防止等画像、取り忘れ防止画像、メーカーロゴ画像は、静止画像であるため、表示上の動きに惑わされることなく、のめり込み防止、不正防止等、および取り忘れ防止を注意喚起するための情報、ならびに、メーカーイメージを印象付けるための情報を遊技者に好適に伝達できる。

【0 4 4 4】

図 2 4 (A) の t 1 3 ~ t 1 4 で表示されるのめり込み防止画像は液晶表示器 5 1 の画面中央に表示されるのに対し、図 2 4 (B) の t 1 3 ~ t 1 4 で表示されるのめり込み防止画像は液晶表示器 5 1 の画面下部に大当り終了画像と取り忘れ防止画像を伴って表示され、両者で表示態様が異なる。また、図 2 4 (A) の t 1 3 ~ t 1 4 においてサイドラン

10

20

30

40

50

ブ 2 7 は消灯したままであり、図 2 4 (B) の t 1 3 ~ t 1 4 においてサイドランプ 2 7 は消灯したままであり、両者で発光態様が同じである。このように、状況に応じた態様で不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を報知することを可能にしつつ、遊技者に好適に不正防止等およびのめり込み防止を注意喚起するための情報を伝達できる。

【 0 4 4 5 】

図 2 4 (B) の大当り遊技演出期間のうちの t 1 2 ~ t 1 3 の大当り遊技中画面が表示されている期間においては、サイドランプ 2 7 は黄色、緑色、および赤色により発光色に変化するのに対して、t 1 4 ~ t 1 5 のメーカーロゴ画像が表示されている期間においては、サイドランプ 2 7 は青色で発光し、前者よりも後者の方が目立たない一定の発光態様で発光する。このように、サイドランプ 2 7 の発光によって過度に演出を行うことがないため、遊技者に対して、メーカーロゴへの注意をより喚起させることができる。

10

【 0 4 4 6 】

図 2 4 (B) の大当り遊技演出期間のうちの t 1 2 ~ t 1 3 の大当り遊技中画面が表示されている期間においては、サイドランプ 2 7 は黄色、緑色、および赤色で発光色に変化するのに対して、t 1 4 ~ t 1 5 のメーカーロゴ画像が表示されている期間においては、サイドランプ 2 7 は黄色、緑色、および赤色とは異なるメーカーの企業色である青色で発光する。このように、サイドランプ 2 7 が、メーカーロゴ画像が表示されている期間特有の発光態様で発光することで、遊技者にメーカーに対する印象をより強く持たせることができる。

20

【 0 4 4 7 】

〔特定演出について〕

なお、本実施形態においては、図 2 4 (A) に示したように、デモ画面が表示されているときは、スピーカ 5 3、5 4 からは B G M が出力される例について説明したが、これに限らず、楽曲やセリフを出力するものであってもよい。また、常に音が出力されるものに限らず、一部の期間において出力されるようなものであってもよい。

【 0 4 4 8 】

なお、本実施形態においては、図 2 4 に示したように、報知画像が表示されていないときのサイドランプ 2 7 の発光態様として、点滅や色の変化を例示したが、これに限らず、LED ごとに発光色が異なるものや、輝度が高いものであってもよい。また、報知画像が表示されているときのサイドランプ 2 7 の発光態様として、単一色による点灯および消灯を例示した。しかし、これに限らず、報知画像が表示されていないときの発光態様よりも目立たないものであれば何でもよい。例えば、報知画像が表示されていないときと同様に LED ごとに発光色が異なるようにさせるが、輝度を低くするようなものであってもよい。

30

【 0 4 4 9 】

なお、本実施形態においては、図 2 3 (B) (d) に示したように、報知画像として、メーカーロゴ表示が行われるようにしたが、これに限らず、スロットマシン 1 の演出において登場するキャラクタ画像を表示させるようにしてもよい。この場合、キャラクタ画像が表示されている期間においては、キャラクタのイメージ色でサイドランプ 2 7 を発光させるようにする。

40

【 0 4 5 0 】

なお、本実施形態においては、図 2 4 に示したように、デモ画面の表示から 3 9 秒後に報知画像をすぐに表示させるようにしている。しかし、これに限らず、すぐに報知画像を表示させずに、フェードインさせて徐々に報知画像を表示させるようにしてもよい。例えば、薄い色から徐々に色を濃くしていき画像を表示させる。また、報知画像の表示を終了させるときに、フェードアウトさせて徐々に報知画像を消していくようにしてもよい。

【 0 4 5 1 】

なお、本実施形態においては、図 2 4 (B) の t 1 1 において、液晶表示器 5 1 には、大当りが開始したことを報知する大当り開始画面が表示されるとともに、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像が表示されるようにした。しかし、これに限らず、大当り開

50

始画面が表示されている間は、別の報知画像を表示させるようにしてもよいし、取り忘れ防止画像およびのめりこみ防止画像のうちのいずれかを表示させるようにしてもよいし、報知画像を表示させないようにしてもよい。また、サイドランプ27を単一色で点灯させてそれを継続させるようにしてもよい。

【0452】

また、図24(B)のt14において、液晶表示器51にメーカーロゴ画像およびのめりこみ防止画像が表示されるようにした。しかし、これに限らず、その他の報知画像を表示させてもよく、複数の報知画像を同時に表示させてもよいし、別々に表示させてもよい。報知画像を別々に表示させる場合は、2秒ごとに報知画像を切り替えて表示させてもよい。

【0453】

[注意喚起表示について]

次に、注意喚起表示について詳細に説明する。図25は、注意喚起表示の基本パターンのタイミングチャートである。図25を用いて、ボーナス終了時に行われる注意喚起表示の基本パターンを説明する。

【0454】

t21以前は、フリーズ中のリザルト報知が行われており、t21において、サブ制御部91は、結果画像51dで最終的な結果を表示し、注意喚起表示、すなわち、遊技者に対して遊技に関する注意を促す注意喚起画像51eの表示を行う。また、注意喚起表示を開始してから所定期間（例えば、3秒間）が経過したt22において、サブ制御部91は、注意喚起表示を終了する。このとき、フリーズ制御用のタイマもタイムアップするため、メイン制御部41は、フリーズ制御を終了し、サブ制御部91は、フリーズコマンドに基づいてリザルト報知からホワイトアウトに切り替えた後にRT演出の選択画面を表示する（図18(o)、図19(p)、図19(q)参照）。

【0455】

図26(A)は、エラー発生時の注意喚起表示の第1実施形態のタイミングチャート、図26(B)は、エラー発生時の注意喚起表示の第2実施形態のタイミングチャートである。次に、図26(A)を用いて、ボーナス終了時の注意喚起表示中にエラーが発生したときの制御パターンの第1実施形態について説明する。

【0456】

図26(A)に示す第1実施形態では、t21において、サブ制御部91は、注意喚起表示を開始する。注意喚起表示は、リザルト報知よりも優先表示され、例えば、結果画像51dの前方に注意喚起画像51eが表示される。また、注意喚起表示後、所定期間が経過する前のt23において何らかのエラーが発生した場合、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信したコマンドに基づいてエラー表示を行う。エラー表示は、リザルト報知や注意喚起表示よりも優先表示され、例えば、結果画像51dや注意喚起画像51eの前方に後述するエラー画面が表示され、結果画像51dや注意喚起画像51eが視認不能となる。ここで、エラー画面とは、例えば、後述する図27(B)に示すように、「-ERR ROR-」との文字画像と、「(コード○△□) ホールスタッフを呼んでください。」との文字画像とを表示する画面である。なお、このとき、メイン制御部41は、エラー発生後においてもフリーズ制御を継続する一方、フリーズ制御用のタイマについては計時を停止させる。

【0457】

また、エラー発生後のt24においてエラーが解消した場合、サブ制御部91は、メイン制御部41から受信したコマンドに基づいてエラー表示を終了し、結果画像51dや注意喚起画像51eが再び視認可能となる。このとき、サブ制御部91は、エラーが発生する前の第1視認可能期間と、エラーが発生した後の第2視認可能期間との合計期間が所定期間となるようにt22よりも後のt25まで注意喚起表示を継続する。このとき、メイン制御部41は、フリーズ制御用のタイマの計時を再開するため、t25において、タイマがタイムアップしてフリーズ制御を終了し、サブ制御部91は、フリーズコマンドに基

10

20

30

40

50

づいてリザルト報知からホワイトアウトに切り替えた後に R T 演出の選択画面を表示する。
【0458】

図27は、エラー発生時の注意喚起表示の第1実施形態の演出例を示す図である。

この結果、第1実施形態では、図27(A)に示すように、フリーズ中のリザルト報知において注意喚起表示を行っているときにエラーが発生すると、図27(B)に示すように、エラー表示が優先表示されてリザルト報知や注意喚起表示が視認不能となる。なお、このとき、エラー表示とともに警報音が出力されるとともに、サイドランプ27が消灯される。また、エラーが解消すると、図27(C)に示すように、エラー表示が終了してリザルト報知や注意喚起表示が再び視認可能となり、エラー解消から第2視認可能期間が経過すると、図27(D)に示すようにホワイトアウトを境にして、フリーズが終了した後、図28(E)に示すように、R T 演出の選択画面が表示される。

10

【0459】

次に、図26(B)を用いて、ボーナス終了時の注意喚起表示中にエラーが発生したときの制御パターンの第2実施形態について説明する。

【0460】

図26(B)に示す第2実施形態では第1実施形態と同様に、t21においてサブ制御部91が注意喚起表示を開始した後でt23において何らかのエラーが発生した場合、サブ制御部91は、エラー表示と警報音の出力とサイドランプ27の消灯とを行うとともに、メイン制御部41は、エラー表示中においてもフリーズ制御を継続する一方でフリーズ制御用のタイマの計時を停止する。また、t24においてエラーが解消した場合、サブ制御部91は、エラー表示を終了し、結果画像51dや注意喚起画像51eが再び視認可能となる。このとき、第2実施形態では、サブ制御部91は、エラーが発生した後の第2視認可能期間が所定期間となるようにt22よりも後のt26まで注意喚起表示を継続する。一方、メイン制御部41は、第1実施形態と同様にフリーズ制御用のタイマの計時を再開するため、t25において、タイマがタイムアップしてフリーズ制御を終了し、サブ制御部91は、リザルト報知からホワイトアウトに切り替えた後に R T 演出の選択画面を表示する。

20

【0461】

図28は、エラー発生時の注意喚起表示の第2実施形態の演出例を示す図である。

この結果、第2実施形態では、図28(A)に示すように、フリーズ中のリザルト報知において注意喚起表示を行っているときにエラーが発生すると、図28(B)に示すように、エラー表示が優先表示されてリザルト報知や注意喚起表示が視認不能となる。また、エラーが解消すると、図28(C)に示すように、エラー表示が終了してリザルト報知や注意喚起表示が再び視認可能となる。また、注意喚起表示についてはエラー表示終了から所定期間に亘って継続するため、図28(D)、図28(E)に示すように、ホワイトアウトに切り替わったときや、フリーズが終了した後に R T 演出の選択画面が表示されたときにも注意喚起表示が行われており、所定期間(第2視認可能期間)が経過した後、図28(F)に示すように、注意喚起表示が終了して R T 演出の選択画面のみが表示される。

30

【0462】

図29(A)は、電断発生時の注意喚起表示の第1実施形態のタイミングチャート、図29(B)は、電断発生時の注意喚起表示の第2実施形態のタイミングチャートである。次に、図29(A)を用いて、ボーナス終了時の注意喚起表示中に電断が発生したときの制御パターンの第1実施形態について説明する。

40

【0463】

図29(A)に示す第1実施形態では、t21においてサブ制御部91が注意喚起表示を開始した後、t23において電断が発生した場合、サブ制御部91では、リザルト報知や注意喚起表示が中断され、結果画像51dや注意喚起画像51eが視認不能となる。なお、このとき、メイン制御部41では、フリーズ制御およびフリーズ制御用のタイマの計時が中断される。

【0464】

50

また、 t_{24} において電断が復旧した場合、サブ制御部91は、リザルト報知や注意喚起表示を再開し、結果画像51dや注意喚起画像51eが再び視認可能となる。このとき、サブ制御部91は、電断が発生する前の第1視認可能期間と、電断が発生した後の第2視認可能期間との合計期間が所定期間となるように t_{22} よりも後の t_{25} まで注意喚起表示を継続する。このとき、メイン制御部41は、フリーズ制御用のタイマの計時を再開するため、 t_{25} において、タイマがタイムアップしてフリーズ制御を終了し、サブ制御部91は、フリーズコマンドに基づいてリザルト報知からホワイトアウトに切り替えた後にRT演出の選択画面を表示する。

【0465】

図30は、電断発生時の注意喚起表示の第1実施形態の演出例を示す図である。

この結果、第1実施形態では、図30(A)に示すように、フリーズ中のリザルト報知において注意喚起表示を行っているときに電断が発生すると、図30(B)に示すように、液晶表示器51が画面非表示となる。また、電断が復旧すると、図30(C)に示すように、リザルト報知や注意喚起表示を再開して再び視認可能となり、第2視認可能期間が経過すると、図30(D)に示すようにホワイトアウトを境にして、フリーズが終了した後、図30(E)に示すように、RT演出の選択画面が表示される。

【0466】

次に、図29(B)を用いて、ボーナス終了時の注意喚起表示中に電断が発生したときの制御パターンの第2実施形態について説明する。

【0467】

図29(B)に示す第2実施形態では第1実施形態と同様に、 t_{21} においてサブ制御部91が注意喚起表示を開始した後で t_{23} において電断が発生した場合、サブ制御部91では、リザルト報知や注意喚起表示が中断され、メイン制御部41では、フリーズ制御やフリーズ制御用のタイマの計時が中断される。また、 t_{24} において電断が復旧した場合、サブ制御部91は、リザルト報知や注意喚起表示が再開し、結果画像51dや注意喚起画像51eが再び視認可能となる。このとき、第2実施形態では、サブ制御部91は、電断が発生した後の第2視認可能期間が所定期間となるように t_{22} よりも後の t_{26} まで注意喚起表示を継続する。一方、メイン制御部41は、第1実施形態と同様にフリーズ制御用のタイマの計時を再開するため、 t_{25} において、タイマがタイムアップしてフリーズ制御を終了し、サブ制御部91は、リザルト報知からホワイトアウトに切り替えた後にRT演出の選択画面を表示する。

【0468】

図31は、電断発生時の注意喚起表示の第2実施形態の演出例を示す図である。

この結果、第2実施形態では、図31(A)に示すように、フリーズ中のリザルト報知において注意喚起表示を行っているときに電断が発生すると、図31(B)に示すように、液晶表示器51が画面非表示となる。また、電断が解消すると、図31(C)に示すように、リザルト報知や注意喚起表示を再開して再び視認可能となる。また、注意喚起表示については電断が復旧してから所定期間に亘って継続するため、図31(D)、図31(E)に示すように、ホワイトアウトに切り替わったときや、フリーズが終了した後にRT演出の選択画面が表示されたときにも注意喚起表示が行われており、所定期間(第2視認可能期間)が経過した後、図31(F)に示すように、注意喚起表示が終了してRT演出の選択画面のみが表示される。

【0469】

図32(A)は、エラー発生時の注意喚起表示の第3実施形態のタイミングチャート、図32(B)は、電断発生時の注意喚起表示の第3実施形態のタイミングチャートである。次に、図32(A)を用いて、ボーナス終了時の注意喚起表示中にエラーが発生したときの制御パターンの第3実施形態について説明する。

【0470】

図32(A)に示す第3実施形態では基本パターンと同様に、サブ制御部91は、 t_{21} において注意喚起表示を開始した後、所定期間が経過した t_{22} において注意喚起表示

10

20

30

40

50

を終了する。また、このとき、フリーズ制御用のタイマもタイムアップするため、メイン制御部 4 1 は、フリーズ制御を終了し、サブ制御部 9 1 は、フリーズコマンドに基づいてリザルト報知からホワイトアウトに切り替えた後に R T 演出の選択画面を表示する。

【0 4 7 1】

ここで、第 3 実施形態では、所定期間が経過した後の t 2 7 において何らかのエラーが発生した場合、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドに基づいてエラー表示を行う。エラー表示は、R T 演出の選択画面よりも優先表示され、例えば、R T 演出の選択画面の前方に後述するエラー画面が表示され、R T 演出の選択画面が視認不能となる。また、エラー発生後の t 2 8 においてエラーが解消した場合、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 から受信したコマンドに基づいてエラー表示を終了し、R T 演出の選択画面が再び視認可能となる。このとき、サブ制御部 9 1 は、注意喚起表示を再開し、所定期間が経過した t 2 9 において注意喚起表示を終了する。

10

【0 4 7 2】

図 3 3 は、エラー発生時の注意喚起表示の第 3 実施形態の演出例を示す図である。

この結果、第 3 実施形態では、図 3 3 (A) に示すように、フリーズ中のリザルト報知において注意喚起表示が行われてから所定期間が経過すると、図 3 3 (B) に示すようにホワイトアウトを境にして、フリーズが終了した後、図 3 3 (C) に示すように、R T 演出の選択画面が表示される。また、R T 演出の選択画面の表示中にエラーが発生すると、図 3 3 (D) に示すように、エラー表示が優先表示されて R T 演出の選択画面が視認不能となる。なお、このとき、エラー表示とともに警報音が出力されるとともに、サイドランプ 2 7 が消灯される。また、エラーが解消すると、図 3 3 (E) に示すように、エラー表示が終了して R T 演出の選択画面が再び視認可能となる一方で注意喚起表示が再び行われる。そして、所定期間が経過すると、図 3 3 (F) に示すように注意喚起表示が終了して R T 演出の選択画面のみが表示される。

20

【0 4 7 3】

次に、図 3 2 (B) を用いて、ボーナス終了時の注意喚起表示中に電断が発生したときの制御パターンの第 3 実施形態について説明する。

【0 4 7 4】

図 3 2 (B) に示す第 3 実施形態では基本パターンと同様に、サブ制御部 9 1 は、t 2 1 において注意喚起表示を開始した後、所定期間が経過した t 2 2 において注意喚起表示を終了する。また、このとき、フリーズ制御用のタイマもタイムアップするため、メイン制御部 4 1 は、フリーズ制御を終了し、サブ制御部 9 1 は、フリーズコマンドに基づいてリザルト報知からホワイトアウトに切り替えた後に R T 演出の選択画面を表示する。

30

【0 4 7 5】

ここで、第 3 実施形態では、所定期間が経過した後の t 2 7 において電断が発生した場合、サブ制御部 9 1 では、R T 演出の選択画面の表示が中断される。また、電断発生後の t 2 8 において電断が復旧した場合、サブ制御部 9 1 は、R T 演出の選択画面の表示を再開して再び視認可能となる。このとき、サブ制御部 9 1 は、注意喚起表示を再開し、所定期間が経過した t 2 9 において注意喚起表示を終了する。

【0 4 7 6】

40

図 3 4 は、電断発生時の注意喚起表示の第 3 実施形態の演出例を示す図である。

この結果、第 3 実施形態では、図 3 4 (A) に示すように、フリーズ中のリザルト報知において注意喚起表示が行われてから所定期間が経過すると、図 3 4 (B) に示すようにホワイトアウトを境にして、フリーズが終了した後、図 3 4 (C) に示すように、R T 演出の選択画面が表示される。また、R T 演出の選択画面の表示中に電断が発生すると、図 3 4 (D) に示すように、液晶表示器 5 1 が画面非表示となる。また、電断が復旧すると、図 3 4 (E) に示すように、R T 演出の選択画面の表示を再開して再び視認可能となる一方で注意喚起表示が再び行われる。そして、所定期間が経過すると、図 3 4 (F) に示すように注意喚起表示が終了して R T 演出の選択画面のみが表示される。

なお、第 3 実施形態では、図 3 4 (E) に示すように、R T 演出の選択画面の表示中に

50

電断が発生した後に電断が復旧したときにＲＴ演出の選択画面の表示を再開したが、これに限定されず、電断が復旧したときにＲＴ演出の選択画面の表示を再開せずにＲＴ演出を実行してもよい。例えば、基本ステージがステージＡであれば、電断が復旧したときにステージＡを自動的に選択し、ステージＡのＲＴ演出を実行してもよい。この場合、電断が発生する前にＲＴ演出の選択画面においてステージＡ以外のステージＢやステージＣが仮選択されていたとしても、電断が復旧したときにはステージＡを自動的に選択してステージＡのＲＴ演出を実行してもよい。

【０４７７】

以上説明したように、本実施形態に係るスロットマシン１によれば、サブ制御部９１は、ボーナス終了時のフリーズ中のリザルト報知において注意喚起表示を行うことが可能であり、エラーが発生したときには特殊状態としてのエラー状態である旨のエラー表示を行うことが可能である。また、サブ制御部９１は、エラー表示を行うときにはエラー表示を注意喚起表示よりも優先表示しており、エラー表示が注意喚起表示よりも優先表示されている場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときには遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を再度行っている。

10

このようにすることで、注意喚起表示よりも優先してエラー表示が行われている場合においてエラーが解除されたときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を再度行わないスロットマシンよりも好適に遊技者に注意喚起を促すことができる。

【０４７８】

また、本実施形態に係るスロットマシン１によれば、サブ制御部９１は、図２６（Ｂ）、図２８に示す第２実施形態では、エラー表示が注意喚起表示よりも優先表示されている場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときには注意喚起表示を最初から所定期間に亘って再度行っている。

20

このようにすることで、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して注意喚起表示を視認させることができる。

【０４７９】

また、本実施形態に係るスロットマシン１によれば、サブ制御部９１は、図２６（Ａ）、図２７に示す第１実施形態では、エラー表示が注意喚起表示よりも優先表示されている場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときには第１視認可能期間と第２視認可能期間との合計期間が所定期間となるように注意喚起表示を再度行っている。

30

このようにすることで、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して特定表示を視認させることができる。

【０４８０】

また、本実施形態に係るスロットマシン１によれば、サブ制御部９１は、図３２（Ａ）、図３３に示す第３実施形態では、注意喚起表示が所定期間に亘って行われて終了した後エラーが発生してからエラーが解除されてエラー表示を終了したときに、遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行っている。

このようにすることで、エラーが発生する前に注意喚起表示が所定期間に亘って行われてもエラーが発生した後も注意喚起表示が所定期間に亘って行われるので、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して注意喚起表示を確実に視認させることができる。

40

【０４８１】

また、本実施形態に係るスロットマシン１によれば、サブ制御部９１は、ボーナス終了時のフリーズ中のリザルト報知において注意喚起表示が行われている場合において、中断条件が成立するときの一例として電断が発生したときには、リザルト報知や注意喚起表示が中断されて遊技者に対して視認不能となる。また、サブ制御部９１は、中断解除条件が成立するときの一例として電断が復旧したときには遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行っている。

このようにすることで、電断が復旧したときに遊技者が視認可能な表示態様で注意喚起表示を所定期間に亘って再度行わない遊技機よりも好適に遊技者に注意喚起を促すことができる。

50

【0482】

また、本実施形態に係るスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、図29(B)、図31に示す第2実施形態では、電断が発生して注意喚起表示が中断されている場合において電断が復旧したときには注意喚起表示を最初から所定期間に亘って再度行っている。

このようにすることで、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して注意喚起表示を視認させることができる。

【0483】

また、本実施形態に係るスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、図29(A)、図30に示す第1実施形態では、電断が発生して注意喚起表示が中断されている場合において電断が復旧したときには第1視認可能期間と第2視認可能期間との合計期間が所定期間となるように注意喚起表示を再度行っている。

このようにすることで、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して特定表示を視認させることができる。

【0484】

また、本実施形態に係るスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、図32(B)、図34に示す第3実施形態では、注意喚起表示が所定期間に亘って行われて終了した後、電断が発生してから電断が復旧したときに、遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行っている。

このようにすることで、異常が発生する前に特定表示が所定期間に亘って行われても異常が発生した後にも特定表示が所定期間に亘って行われるので、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して特定表示を確実に視認させることができる。

【0485】

また、本実施形態に係るスロットマシン1によれば、サブ制御部91は、図23(B)、図27、図28等々に示すように、注意喚起表示として注意喚起画像51eを表示している所定期間に亘って、サイドランプ27をリザルト報知用の発光態様で点灯または点滅させており、少なくとも注意喚起画像51eの表示中においてはサイドランプ27の発光態様を変化させていない。

このようにすることで、サイドランプ27の発光態様に惑わせることなく、遊技者に対して好適にのめり込み防止等の注意喚起に関する情報を伝達できる。

【0486】

なお、本実施形態では、エラーや電断等の不測の事態が発生してから解消するまでの期間が所定期間よりも短い期間の場合を例示したが、不測の事態が発生してから解消するまでの期間が所定期間以上の期間であってもよい。この場合であっても、本実施形態に係るスロットマシン1によれば、上述した作用効果を奏することが可能である。

【0487】

なお、本実施形態では、遊技者に対して遊技に関する注意を促す注意喚起表示の一例としてのめりこみ防止画像(注意喚起画像51e、抑制表示)の表示を例示したが、これに限定されず、例えば、図23(B)に示す不正防止等画像や取り忘れ防止画像の表示であってもよい。また、特定表示としては注意喚起画像51e、不正防止等画像、取り忘れ防止画像等の注意喚起表示が含まれていればよく、注意喚起表示に加えて図23(B)に示すメーカーロゴ画像等の表示も含まれてもよい。

【0488】

なお、本実施形態では、注意喚起表示の表示位置については、リザルト報知中であるか、ホワイトアウト中であるか、RT演出の選択画面の表示中であるかに関わらず、同一の位置としているが、これに限定されず、リザルト報知中であるか、ホワイトアウト中であるか、RT演出の選択画面の表示中であるかによって表示位置が異なってもよい。このようにすることで、注意喚起表示中のリザルト報知、ホワイトアウト、RT演出の選択画面の視認性を妨げない位置に注意喚起表示を表示することができ、リザルト報知、ホワイトアウト、RT演出の選択画面の表示を好適に行うことができる。

【0489】

なお、本実施形態では、注意喚起表示として静止画像である注意喚起画像 5 1 e を表示しているが、これに限定されず、動画像の注意喚起画像を再生（表示）してもよい。なお、この場合、第 2 実施形態では動画像の注意喚起画像を最初から再生する必要がある。

なお、第 2 実施形態では、注意喚起表示を最初から所定期間に亘って再度行っているが、注意喚起表示を最初から再度行う期間が所定期間よりも長い期間であってもよい。また、第 2 実施形態のように、注意喚起表示を所定期間以上に亘って再度行うことが好ましいが、注意喚起表示を再度行う期間が所定期間よりも短い期間であってもよい。

なお、第 2 実施形態のように、注意喚起表示を最初から再度行うことが好ましいが、例えば、上述したように動画像の注意喚起画像を再生する場合には、再開時に動画像の注意喚起画像の再生を途中から行ってもよい。

【0490】

なお、注意喚起表示として動画像の注意喚起画像を再生する場合、第 1 実施形態では動画像の注意喚起画像を視認不能となった時点から再生してもよく（途中から再生してもよく）、最初から再生してもよい。

なお、第 1 実施形態では、サブ制御部 9 1 は、第 1 視認可能期間と第 2 視認可能期間との合計期間が所定期間となるように注意喚起表示を再度行っているが、注意喚起表示を行う合計期間が所定期間よりも長い期間であってもよい。また、第 1 実施形態のように、第 1 視認可能期間と第 2 視認可能期間との合計期間が所定期間以上となるように注意喚起表示を行うことが好ましいが、第 2 視認可能期間に亘って注意喚起表示を再度行う限りにおいてこれに限定されず、注意喚起表示を行う合計期間が所定期間よりも短い期間であってもよい。

【0491】

なお、第 2 実施形態のように、ホワイต์アウト中であっても注意喚起表示を行って遊技者が注意喚起表示を視認可能な期間が所定期間以上となるようにすることが好ましいが、ホワイต์アウト中は注意喚起表示を中断したり、ホワイต์アウトが注意喚起表示よりも優先表示されて注意喚起表示が視認不能となるようにしたりしてもよい。この場合、その後の R T 演出の選択画面の表示においてホワイต์アウト中に注意喚起表示が視認不能となった期間も含めて注意喚起表示を表示することで、遊技者が注意喚起表示を視認可能な期間が所定期間以上となるようにしてもよい。

【0492】

なお、第 2 実施形態では、サブ制御部 9 1 が注意喚起表示を再度行う第 2 視認可能期間が所定期間となるように制御しても、メイン制御部 4 1 がフリーズ期間を変更せず注意喚起表示を終了する前にフリーズ制御を終了したが、メイン制御部 4 1 がフリーズ期間を延長してもよく、例えば、注意喚起表示を終了するときにフリーズ制御を終了するようにしてもよい。この場合、サブ制御部 9 1 は、第 1 実施形態のように、フリーズ制御の終了を契機として、注意喚起表示を終了するとともに、ホワイต์アウトおよび R T 演出の選択画面の表示に移行することが可能となる。

【0493】

なお、第 3 実施形態では、注意喚起表示が所定期間に亘って行われて終了した後にエラーや電断等の不測の事態が発生してから不測の事態が解消したときに、遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行っているが、注意喚起表示を再度行う期間が所定期間よりも長い期間であってもよい。また、第 3 実施形態のように、注意喚起表示を所定期間以上に亘って再度行うことが好ましいが、注意喚起表示を再度行う期間が所定期間よりも短い期間であってもよい。

なお、第 3 実施形態のように、注意喚起表示が所定期間に亘って行われて終了した後に不測の事態が発生してから不測の事態が解消したときに、遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を再度行うことが好ましいが、注意喚起表示を再度行わなくてもよい。

【0494】

なお、本実施形態では、サブ制御部 9 1 は、注意喚起表示として注意喚起画像 5 1 e を表示している所定期間に亘って、サイドランプ 2 7 をリザルト報知用の発光態様で点灯ま

10

20

30

40

50

たは点滅させるようにしたが、注意喚起画像 5 1 e の表示中に発光させる発光手段についてはサイドランプ 2 7 に限定されず、例えば、リールバックライト 2 8 L、2 8 C、2 8 R や、サブ制御部 9 1 が制御するその他の役物ランプ等であってもよい。また、例えば、メイン制御部 4 1 が制御する各種 LED 1 6 ~ 2 1、2 2 L、2 2 C、2 2 R であってもよく、クレジット表示器 1 1 や遊技補助表示器 1 2 であってもよい。この場合、注意喚起表示中に各種 LED 1 6 ~ 2 1、2 2 L、2 2 C、2 2 R や各種表示器 1 1、1 2 の発光態様に変化しないようにメイン制御部 4 1 が制御する必要がある。

なお、本実施形態のように、少なくとも注意喚起表示中においてはサイドランプ 2 7 の発光態様を変化させないようにすることが好ましいが、注意喚起表示中においてサイドランプ 2 7 の発光態様を変化させてもよい。

【0495】

また、上記実施形態では遊技機としてスロットマシンを例に説明したが、上記実施形態で開示した構成、特に、図 2 5 ~ 図 3 4 等のタイミングチャートで示す演出パターンに従って演出を実行する構成を、他の遊技機、例えば、遊技領域に遊技球を発射させることで遊技が行われ、発射された遊技球が遊技領域内に設けられた入賞口に入って入賞が発生することで、賞球として遊技球が払い出されるパチンコ遊技機等に適用しても良い。パチンコ遊技機に適用した場合、例えば、大当たり状態終了時のリザルト報知において注意喚起表示が行われている場合においてエラーや電断が発生してリザルト報知や注意喚起表示が遊技者に対して視認不能となった後にエラーが排除されたり電断が復旧したときには遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行う構成を適用してもよい。

【0496】

(A-1) 上述したように、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、スロットマシン 1、パチンコ遊技機）であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、スロットマシン 1 であればボーナス、AT、CZ、パチンコ遊技機であれば大当たり遊技状態、小当たり遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 がボーナスや AT や CZ に制御する処理、パチンコ遊技機のメイン制御部が大当たり遊技状態や小当たり遊技状態に制御する処理）と、

前記有利状態の終了に関連して遊技者に対して注意喚起を促す特定表示（例えば、注意喚起表示）を行うことが可能な特定表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 が注意喚起表示を行う処理）と、

異常が発生したときに異常状態（例えば、エラー状態、特殊状態）である旨の異常表示（例えば、エラー表示）を行うことが可能な異常表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 がエラー表示を行う処理）とを備え、

前記異常表示手段は、前記特定表示が行われている場合において異常が発生したときに、前記特定表示よりも優先して前記異常表示を行い（例えば、サブ制御部 9 1 がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示や RT 演出の選択画面の表示よりも優先表示し）、

前記特定表示手段は、前記特定表示よりも優先して前記異常表示が行われている場合において前記異常状態が解除されたときに、遊技者が視認可能な表示態様で前記特定表示を再度行う（例えば、サブ制御部 9 1 がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示よりも優先表示している場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を再度行う）、遊技機について開示されている。

【0497】

このような構成によれば、特定表示よりも優先して異常表示が行われている場合において異常状態が解除されたときに遊技者が視認可能な表示態様で特定表示の再表示を行わない遊技機よりも好適に遊技者に注意喚起を促すことができる。

なお、本願において、「遊技者に対して注意喚起を促す特定表示」には、遊技者に対して過度な遊技を抑制させる画像を表示手段に表示させる抑制表示も含まれる。

よって、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、スロットマシン 1、パチンコ遊技機）であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、スロットマシン 1 であればボーナス、AT、

10

20

30

40

50

C Z、パチンコ遊技機であれば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン制御部 4 1 がボーナスや A T や C Z に制御する処理、パチンコ遊技機のメイン制御部が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御する処理）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器 5 1）と、

前記有利状態の終了に関連して遊技者に対して過度な遊技を抑制させる画像（例えば、注意喚起画像 5 1 e、のめりこみ防止画像）を前記表示手段に表示させる抑制表示（例えば、注意喚起表示）を行うことが可能な抑制表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 が注意喚起表示を行う処理）と、

異常が発生したときに異常状態（例えば、エラー状態、特殊状態）である旨の画像を前記表示手段に表示させる異常表示を行うことが可能な異常表示手段（例えば、サブ制御部 9 1 がエラー表示を行う処理）とを備え、

前記異常表示手段は、前記抑制表示が行われている場合において異常が発生したときに、前記抑制表示よりも優先して前記異常表示を行い（例えば、サブ制御部 9 1 がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示や R T 演出の選択画面の表示よりも優先表示し）、

前記抑制表示手段は、前記抑制表示よりも優先して前記異常表示が行われている場合において前記異常状態が解除されたときに、遊技者が視認可能な表示態様で前記抑制表示を再度行う（例えば、サブ制御部 9 1 がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示よりも優先表示している場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を再度行う）、遊技機についても開示されている。

【0498】

（A-2）また、本願においては、

前記特定表示手段は、前記特定表示よりも優先して前記異常表示が行われている場合において前記異常状態が解除されたときに、前記特定表示を最初から所定期間に亘って再度行う（例えば、サブ制御部 9 1 がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示よりも優先表示している場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときに注意喚起表示を最初から所定期間に亘って再度行う）、遊技機についても開示されている。

【0499】

このような構成によれば、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して特定表示を視認させることができる。

【0500】

（A-3）また、本願においては、

前記特定表示手段は、前記特定表示よりも優先して前記異常表示が行われている場合において前記異常状態が解除されたときに、前記特定表示を開始してから異常が発生するまでの期間（例えば、第 1 視認可能期間）と前記特定表示を再開してから終了するまでの期間（例えば、第 2 視認可能期間）との合計期間が所定期間以上となるように前記特定表示を再開する（例えば、サブ制御部 9 1 がエラー表示を注意喚起表示よりも優先表示している場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときには第 1 視認可能期間と第 2 視認可能期間との合計期間が所定期間以上となるように注意喚起表示を再度行う）、遊技機についても開示されている。

【0501】

このような構成によれば、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して特定表示を視認させることができる。

【0502】

（A-4）また、本願においては、

前記特定表示手段は、前記特定表示が所定期間に亘って行われて終了した後に異常が発生してから前記異常状態が解除されたとき、遊技者が視認可能な表示態様で前記特定表示を所定期間に亘って再度行う（例えば、サブ制御部 9 1 が注意喚起表示を所定期間に亘って行って終了した後にエラーが発生してからエラーが解除されてエラー表示を終了したときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行う）、遊技機についても開示されている。

【0503】

このような構成によれば、異常が発生する前に特定表示が所定期間に亘って行われても異常が発生した後にも特定表示が所定期間に亘って行われるので、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して特定表示を確実に視認させることができる。

【0504】

(A-5) また、本願においては、

表示手段（例えば、液晶表示器51）と、

発光手段（例えば、サイドランプ27）とを更に備え、

前記特定表示手段は、開始条件が成立してから終了条件が成立するまでの所定期間において、少なくとも前記表示手段と前記発光手段とを用いて前記特定表示を行うことが可能であり（例えば、サブ制御部91が注意喚起表示を行うときにサイドランプ27をリザルト報知用の発光態様で点灯または点滅させ）、

前記表示手段は、前記所定期間における特定契機で特定情報を報知する報知画像を表示可能であり（例えば、サブ制御部91が注意喚起表示を行うときには所定期間に亘って注意喚起画像51eを表示し）、

前記発光手段は、前記所定期間のうちの前記報知画像が表示されていない期間で発光態様に変化する一方で、前記報知画像が表示されている期間で前記発光態様に変化しない（例えば、サブ制御部91が少なくとも注意喚起画像51eの表示中においてはサイドランプ27の発光態様を変化させない）、遊技機についても開示されている。

【0505】

このような構成によれば、発光手段の発光態様に惑わせることなく、遊技者に対して好適に特定情報を伝達できる。

【0506】

(B-1) また、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、スロットマシン1、パチンコ遊技機）であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、スロットマシン1であればボーナス、AT、CZ、パチンコ遊技機であれば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン制御部41がボーナスやATやCZに制御する処理、パチンコ遊技機のメイン制御部が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御する処理）と、

前記有利状態の終了に関連して遊技者に対して注意喚起を促す特定表示（例えば、注意喚起表示）を所定期間に亘って行うことが可能な特定表示手段（例えば、サブ制御部91が注意喚起表示を行う処理）とを備え、

前記特定表示が行われている場合において中断条件（例えば、エラーが発生する条件、電断が発生する条件）が成立したときに、前記特定表示が遊技者に対して視認不能となり（例えば、注意喚起表示中に電断が発生すると注意喚起表示が中断されて視認不能となり）、

前記特定表示手段は、前記特定表示が行われている場合において前記中断条件が成立した後で中断解除条件（例えば、エラーが解除される条件、電断が復旧する条件）が成立したときに、遊技者が視認可能な表示態様で前記特定表示を前記所定期間に亘って再度行う（例えば、サブ制御部91がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示よりも優先表示している場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行う、サブ制御部91が注意喚起表示を中断している場合において電断が復旧したときには遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行う）、遊技機について開示されている。

【0507】

このような構成によれば、中断解除条件が成立したときに遊技者が視認可能な表示態様で特定表示を所定期間に亘って再度行わない遊技機よりも好適に遊技者に注意喚起を促すことができる。

なお、本願において、「遊技者に対して注意喚起を促す特定表示」には、遊技者に対して過度な遊技を抑制させる画像を表示手段に表示させる抑制表示も含まれる。

よって、本願においては、

遊技を行う遊技機（例えば、スロットマシン１、パチンコ遊技機）であって、

遊技者にとって有利な有利状態（例えば、スロットマシン１であればボーナス、ＡＴ、ＣＺ、パチンコ遊技機であれば大当り遊技状態、小当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（例えば、メイン制御部４１がボーナスやＡＴやＣＺに制御する処理、パチンコ遊技機のメイン制御部が大当り遊技状態や小当り遊技状態に制御する処理）と、

画像を表示する表示手段（例えば、液晶表示器５１）と、

前記有利状態の終了に関連して遊技者に対して過度な遊技を抑制させる画像（例えば、注意喚起画像５１e、のめりこみ防止画像）を前記表示手段に表示させる抑制表示（例えば、注意喚起表示）を所定期間に亘って行うことが可能な抑制表示手段（例えば、サブ制御部９１が注意喚起表示を行う処理）とを備え、

10

前記抑制表示が行われている場合において中断条件（例えば、電断が発生する条件）が成立したときに、前記抑制表示が遊技者に対して視認不能となり（例えば、注意喚起表示中に電断が発生すると注意喚起表示が中断されて視認不能となり）、

前記抑制表示手段は、前記抑制表示が行われている場合において前記中断条件が成立した後で中断解除条件（例えば、電断が復旧する条件）が成立したときに、遊技者が視認可能な表示態様で前記抑制表示を前記所定期間に亘って再度行う（例えば、サブ制御部９１がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示よりも優先表示している場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行う、サブ制御部９１が注意喚起表示を中断している場合において電断が復旧したときには遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行う）、遊技機についても開示されている。

20

【０５０８】

（Ｂ－２）また、本願においては、

前記特定表示手段は、前記特定表示が行われている場合において前記中断条件が成立した後で前記中断解除条件が成立したときに、前記特定表示を最初から前記所定期間に亘って再度行う（例えば、サブ制御部９１がエラー表示をリザルト報知や注意喚起表示よりも優先表示している場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときに注意喚起表示を最初から所定期間に亘って再度行う、サブ制御部９１が注意喚起表示を中断している場合において電断が復旧したときには注意喚起表示を最初から所定期間に亘って再度行う）、遊技機についても開示されている。

30

【０５０９】

このような構成によれば、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して特定表示を視認させることができる。

【０５１０】

（Ｂ－３）また、本願においては、

前記特定表示手段は、前記特定表示が行われている場合において前記中断条件が成立した後で前記中断解除条件が成立したときに、前記特定表示を開始してから前記中断条件が成立するまでの期間（例えば、第１視認可能期間）と前記特定表示を再開してから終了するまでの期間（例えば、第２視認可能期間）との合計期間が前記所定期間以上となるように前記特定表示を再開する（例えば、サブ制御部９１がエラー表示を注意喚起表示よりも優先表示している場合においてエラーが解除されてエラー表示を終了したときには第１視認可能期間と第２視認可能期間との合計期間が所定期間以上となるように注意喚起表示を再度行う、サブ制御部９１が注意喚起表示を中断している場合において電断が復旧したときには第１視認可能期間と第２視認可能期間との合計期間が所定期間以上となるように注意喚起表示を再度行う）、遊技機についても開示されている。

40

【０５１１】

このような構成によれば、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して特定表示を視認させることができる。

【０５１２】

50

(B-4) また、本願においては、

前記特定表示手段は、前記特定表示が前記所定期間に亘って行われて終了した後に前記中断条件が成立してから前記中断解除条件が成立したとき、遊技者が視認可能な表示態様で前記特定表示を前記所定期間に亘って再度行う（例えば、サブ制御部 91 が注意喚起表示を所定期間に亘って行って終了した後にエラーが発生してからエラーが解除されてエラー表示を終了したときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行う、サブ制御部 91 が注意喚起表示を所定期間に亘って行って終了した後に電断が発生してから電断が復旧したときに遊技者が視認可能となるように注意喚起表示を所定期間に亘って再度行う）、遊技機についても開示されている。

【0513】

このような構成によれば、中断条件が成立する前に特定表示が所定期間に亘って行われても中断条件が成立した後にも特定表示が所定期間に亘って行われるので、所定期間以上の期間に亘って遊技者に対して特定表示を確実に視認させることができる。

【0514】

(B-5) また、本願においては、

表示手段（例えば、液晶表示器 51）と、

発光手段（例えば、サイドランプ 27）とを更に備え、

前記特定表示手段は、前記所定期間において、少なくとも前記表示手段と前記発光手段とを用いて前記特定表示を行うことが可能であり（例えば、サブ制御部 91 が注意喚起表示を行うときにサイドランプ 27 をリザルト報知用の発光態様で点灯または点滅させ）、

前記表示手段は、前記所定期間における特定契機で特定情報を報知する報知画像を表示可能であり（例えば、サブ制御部 91 が注意喚起表示を行うときには所定期間に亘って注意喚起画像 51e を表示し）、

前記発光手段は、前記所定期間のうちの前記報知画像が表示されていない期間で発光態様に変化する一方で、前記報知画像が表示されている期間で前記発光態様に変化しない（例えば、サブ制御部 91 が少なくとも注意喚起画像 51e の表示中においてはサイドランプ 27 の発光態様を変化させない）、遊技機についても開示されている。

【0515】

このような構成によれば、発光手段の発光態様に惑わせることなく、遊技者に対して好適に特定情報を伝達できる。

【0516】

今回開示された実施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。

【符号の説明】

【0517】

1 スロットマシン、1a 筐体、1b 前面扉、2C、2L、2R リール、3 透視窓、4 メダル投入部、6 MAXBETスイッチ、7 スタートスイッチ、8C、8L、8R ストップスイッチ、9 メダル払出口、10 精算スイッチ、11 クレジット表示器、12 遊技補助表示器、13 遊技用表示部、23 リセットスイッチ、24

設定値表示器、27 サイドランプ、28 リールバックライト、30 流路切替ソレノイド、31a、31b、31c 投入メダルセンサ、32C、32L、32R リールモータ、33C、33L、33R リールセンサ、34 ホッパーユニット、34b ホッパーモータ、34c 払出センサ、35a 満タンセンサ、37 設定キースイッチ、38 設定スイッチ、40 遊技制御基板、41 メイン制御部、41b ROM、41c RAM、41d I/Oポート、50 遊技情報表示器、51 液晶表示器、53、54 スピーカ、56 演出用スイッチ、61 第1出力ポート、62 第2出力ポート、63 第3出力ポート、90 演出制御基板、91 サブ制御部

10

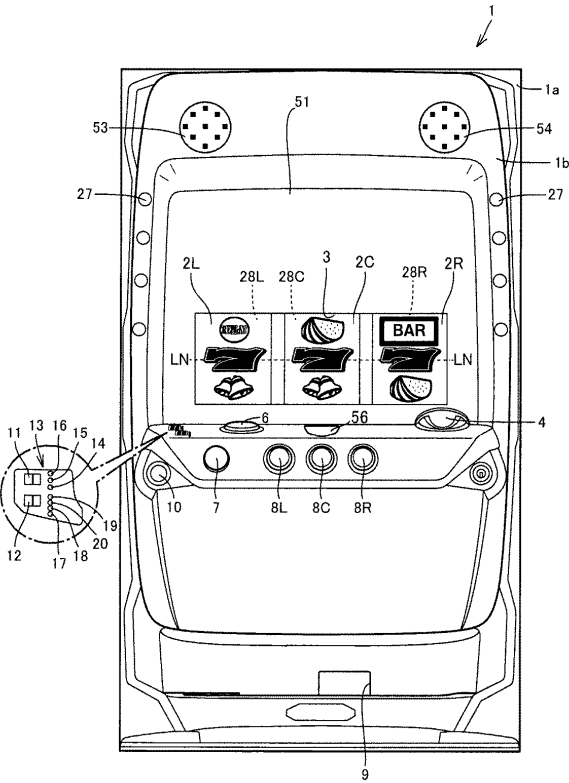
20

30

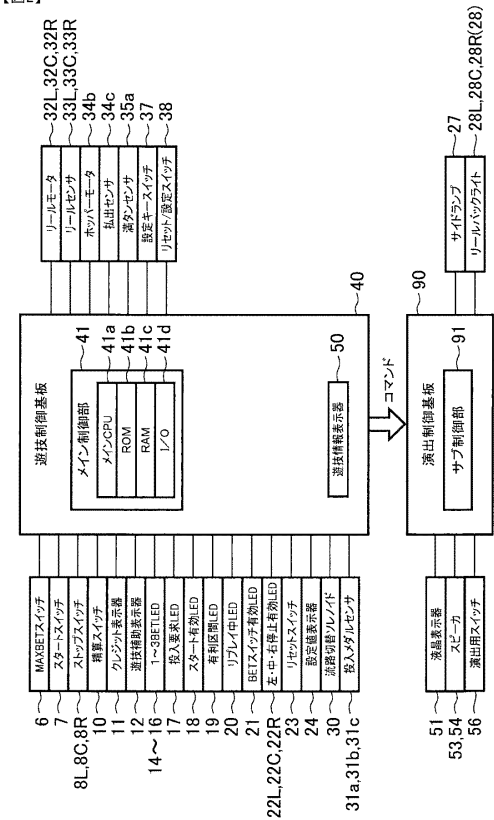
40

50

【図面】
【図 1】
【図 1】



【図 2】
【図 2】



【図 3】
【図 3】

出力ポート	表示器・LED	表示内容
第1出力ポート、 第3出力ポート	クレジット表示器 (7セグ・2桁)	クレジット設定変更中
	遊技補助表示器 (7セグ・2桁)	払出枚数、設定変更中、エラーコード、ナビ報知
	設定値表示器 (7セグ・1桁)	設定値
	1BETLED	1枚目のメダルが賭数に設定されている旨
	2BETLED	2枚目のメダルが賭数に設定されている旨
	3BETLED	3枚のメダルが賭数に設定されている旨
	投入要求LED	メダルの投入が可能な旨
	スタート有効LED	スタートスイッチの受け付けが有効な旨
第2出力ポート、 第3出力ポート	有利区間LED	有利区間中である旨
	リプレイ中LED	リプレイゲーム中である旨
第2出力ポート、 第3出力ポート	遊技情報表示器 (7セグ・4桁)	遊技の履歴に基づく遊技情報

【図 4】
【図 4】
(a) 設定変更状態

	表示切替条件		
	設定キーONで 電源ON	スタートスイッチON	設定キーOFF
クレジット表示器	[―]	[―]	[0](クレジット)
遊技補助表示器	[―]	[―]	消灯
設定値表示器	[1]～[6](設定値)	[0]	消灯

(b) 設定確認状態

	表示切替条件	
	非遊技中に 設定キーON	設定キーOFF
クレジット表示器	[0]～[50](クレジット)	
遊技補助表示器	前回遊技で払出しなし:消灯 前回遊技で払出あり:払出枚数 前回遊技がBBの最後の遊技:消灯	
設定値表示器	[1]～[6](設定値)	消灯

(c) エラー状態

	表示切替条件	
	エラー検出	リセット操作
クレジット表示器	[0]～[50](クレジット)	
遊技補助表示器	[E1]～[E8] (エラーコード)	前回遊技で払出しなし:消灯 前回遊技で払出あり:払出枚数 前回遊技がBBの最後の遊技:消灯

(d) 精算状態

	表示切替条件	
	非遊技中に 精算スイッチON	精算終了
クレジット表示器	[0]～[50](クレジット) 1つつ精算	[0](クレジット)
遊技補助表示器	前回遊技で払出しなし:消灯 前回遊技で払出あり:払出枚数 前回遊技がBBの最後の遊技:消灯	

10

20

30

40

50

【図 7】

CBの最後の遊技における各種表示器・LEDの表示態様

	表示切替条件					
	遊技中		非遊技中		非遊技中	
	スタートスイッチ ON	全リール 定速状態	全リール 回転停止	全リール 回転停止	メダル投入 (1枚目)	メダル投入 (2枚目)
クレジット表示器	クレジット表示	クレジット表示				
遊技補助表示器	消灯	払出あり 払出枚数表示				
1BETLED		点灯	点灯	点灯 (一旦消灯後)	点灯	点灯
2BETLED		点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
3BETLED		点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
投入要求LED		消灯				
スタート有効LED		消灯				
有利区間LED	有利区間外・消灯 有利区間中・点灯	消灯				
リプレイ中LED	前回遊技リプレイ非入賞・消灯 前回遊技リプレイ入賞・点灯	前回遊技リプレイ非入賞・消灯 前回遊技リプレイ入賞・点灯				

所定遊技(通常状態)における遊技のBBの最後以外の遊技における各種表示器・LEDの表示態様

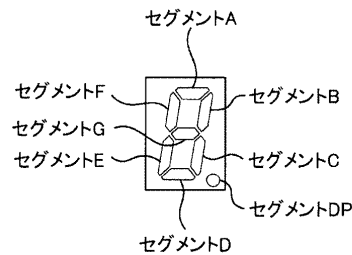
【図 5】

【図5】

	表示切替条件					
	遊技中		非遊技中		非遊技中	
	スタートスイッチ ON	全リール 定速状態	全リール 回転停止	全リール 回転停止	メダル投入 (1枚目)	メダル投入 (2枚目)
クレジット表示器	クレジット表示	クレジット表示				
遊技補助表示器	消灯	前回遊技で払出なし・消灯 前回遊技で払出あり 払出枚数表示				
1BETLED		点灯	点灯	点灯 (一旦消灯後)	点灯	点灯
2BETLED		点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
3BETLED		点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
投入要求LED		消灯				
スタート有効LED		消灯				
有利区間LED	有利区間外・消灯 有利区間中・点灯	消灯				
リプレイ中LED	前回遊技リプレイ非入賞・消灯 前回遊技リプレイ入賞・点灯	前回遊技リプレイ非入賞・消灯 前回遊技リプレイ入賞・点灯				

【図 8】

【図8】



BBの最後の遊技における各種表示器・LEDの表示態様

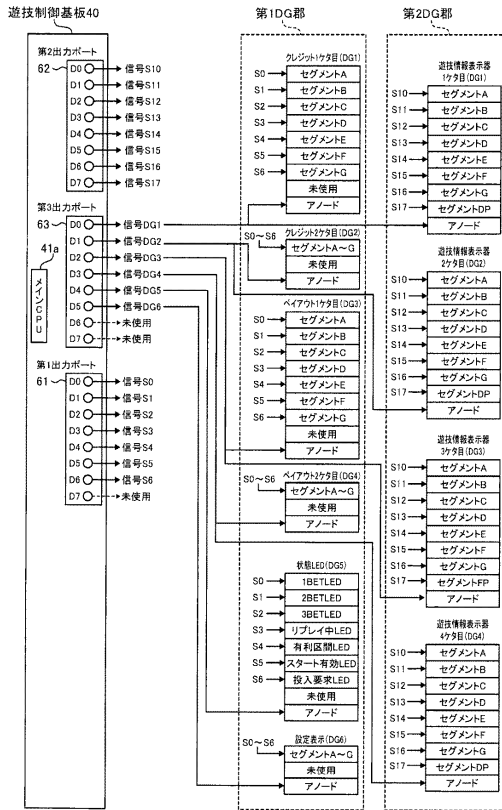
【図 6】

【図6】

	表示切替条件					
	遊技中		非遊技中		非遊技中	
	スタートスイッチ ON	全リール 定速状態	全リール 回転停止	全リール 回転停止	メダル投入 (1枚目)	メダル投入 (2枚目)
クレジット表示器	クレジット表示	クレジット表示				
遊技補助表示器	消灯	払出あり 払出枚数表示				
1BETLED		点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
2BETLED		点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
3BETLED		点灯	点灯	点灯	点灯	点灯
投入要求LED		消灯				
スタート有効LED		消灯				
有利区間LED	有利区間外・消灯 有利区間中・点灯	消灯				
リプレイ中LED	前回遊技リプレイ非入賞・消灯 前回遊技リプレイ入賞・点灯	前回遊技リプレイ非入賞・消灯 前回遊技リプレイ入賞・点灯				

【図 9】

【図9】



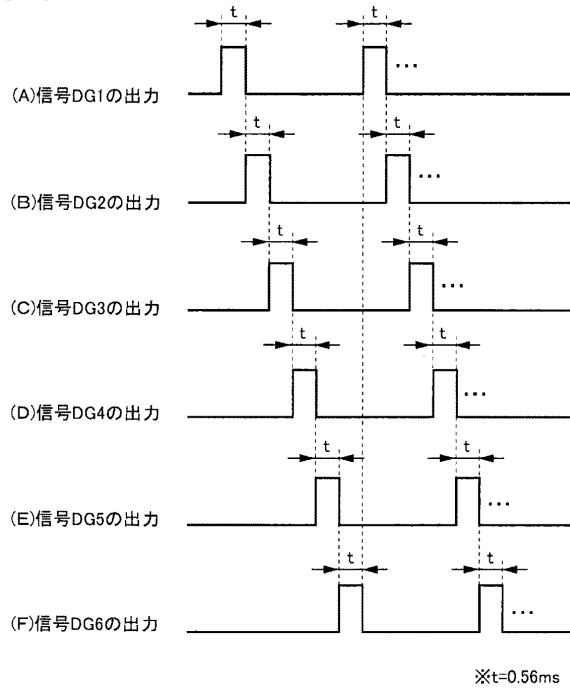
【図 10】

【図10】



【図 11】

【図11】

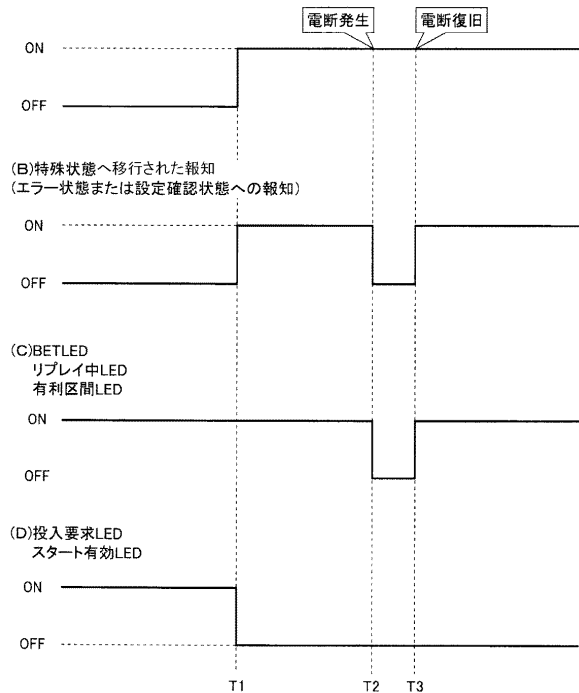


※t=0.56ms

【図 12】

【図12】

(A)特殊状態への移行
(エラー状態または設定確認状態への制御)



10

20

30

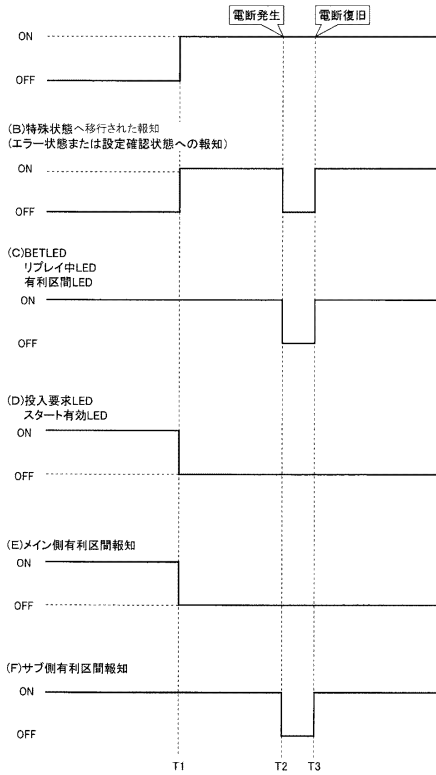
40

50

【図 13】

【図13】

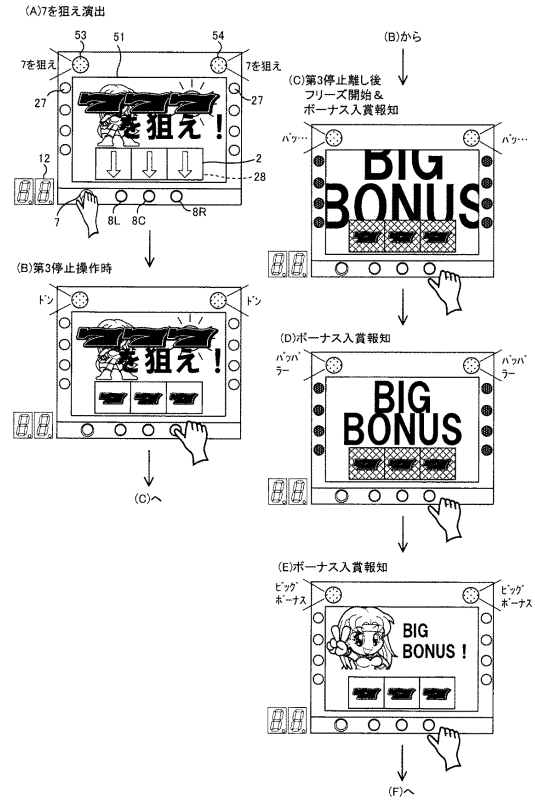
(A)特殊状態への移行
(エラー状態または設定確認状態への制御)



【図 14】

【図14】

ボーナス突入



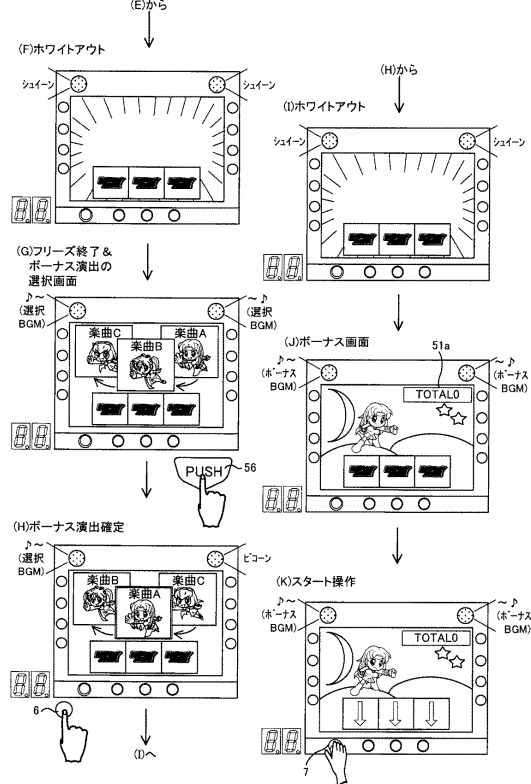
10

20

【図 15】

【図15】

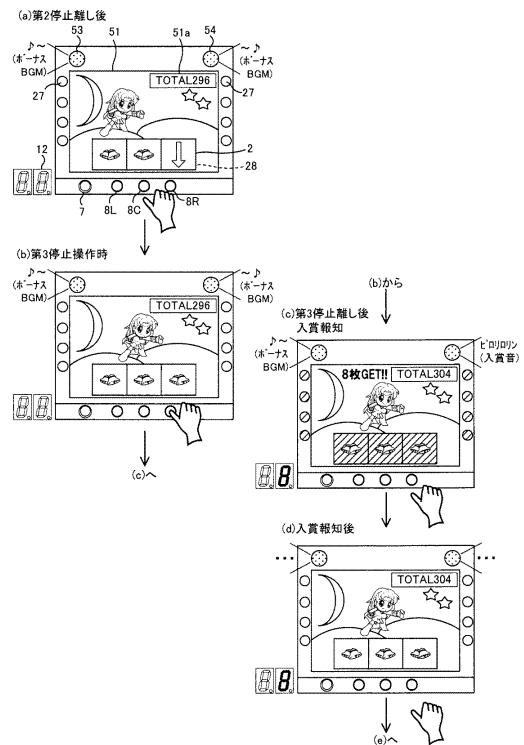
ボーナス演出の選択



【図 16】

【図16】

ボーナス中の最終ゲームでベル入賞した場合の入賞報知



30

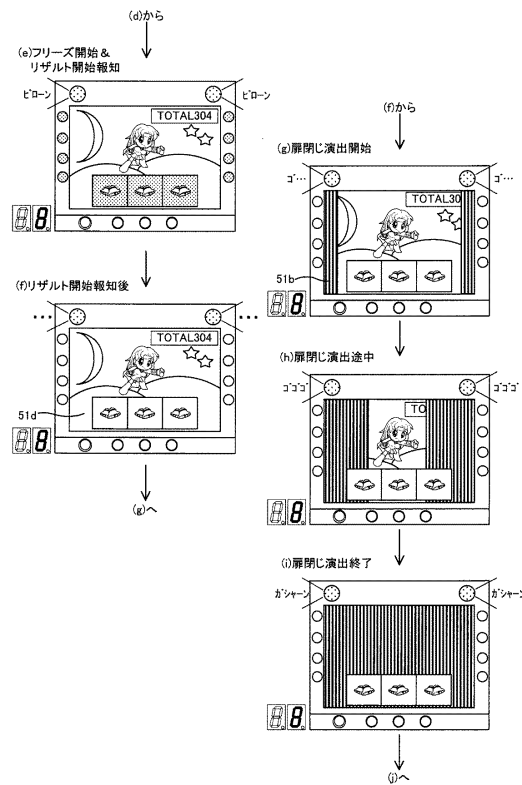
40

50

【図 17】

【图17】

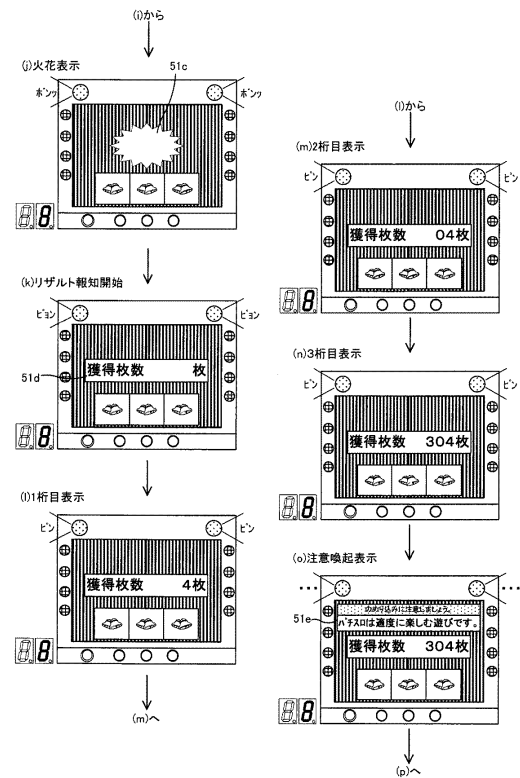
フリーズ中のリザルト報知



【図 18】

【図18】

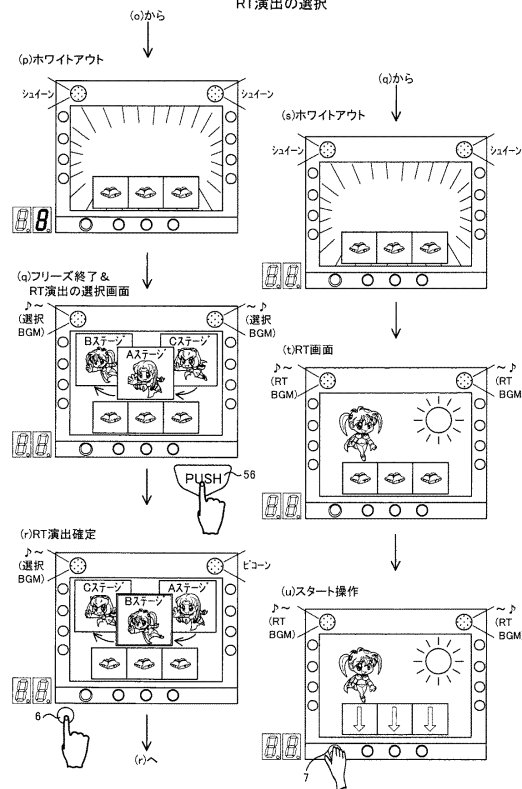
フリーズ中のリザルト報知



【圖 19】

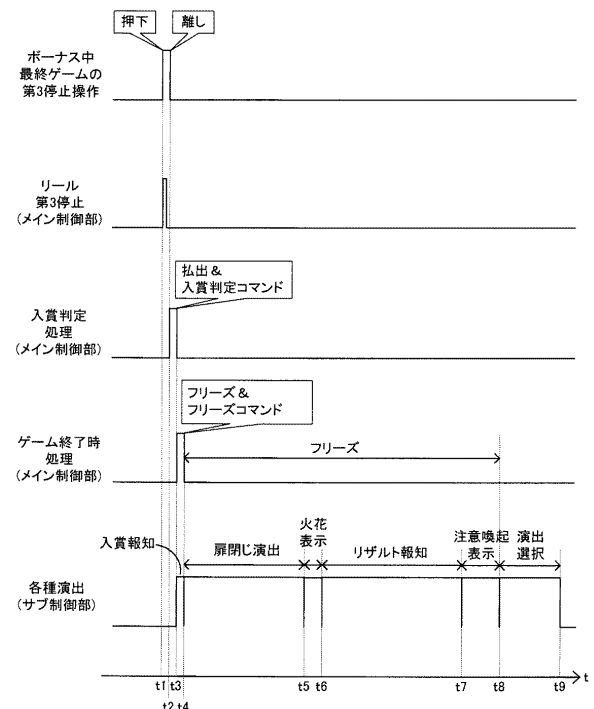
【図19】

RT演出の選択



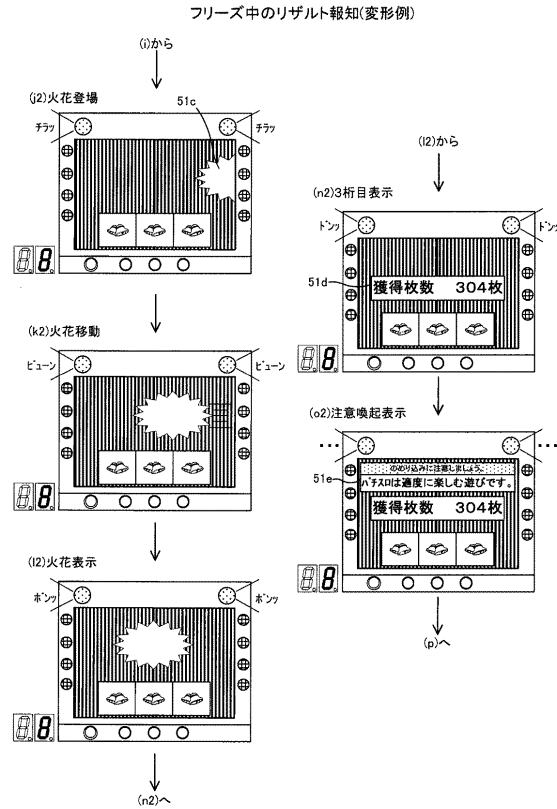
【圖 20】

【図20】



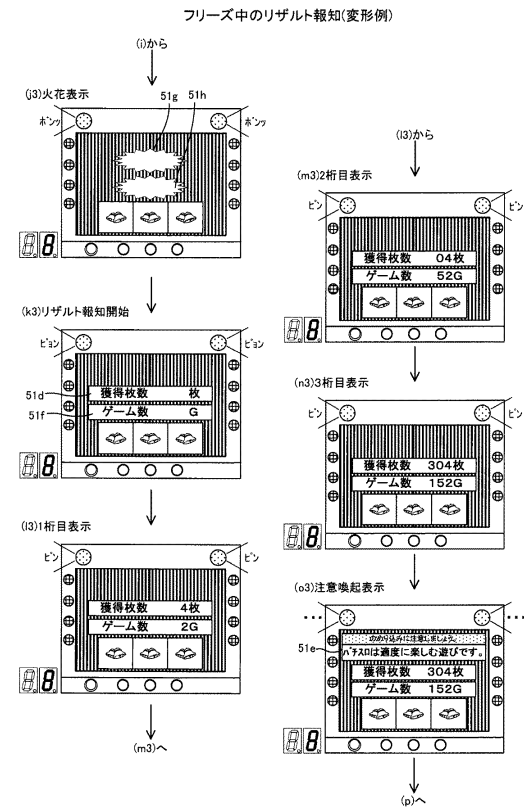
【図 2 1】

【図21】



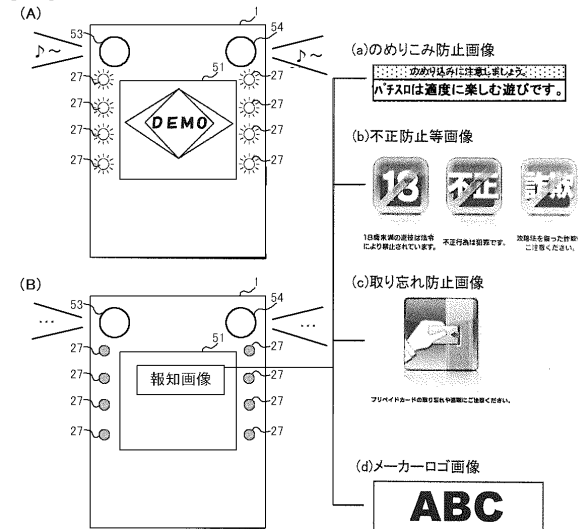
【図 2 2】

【図22】



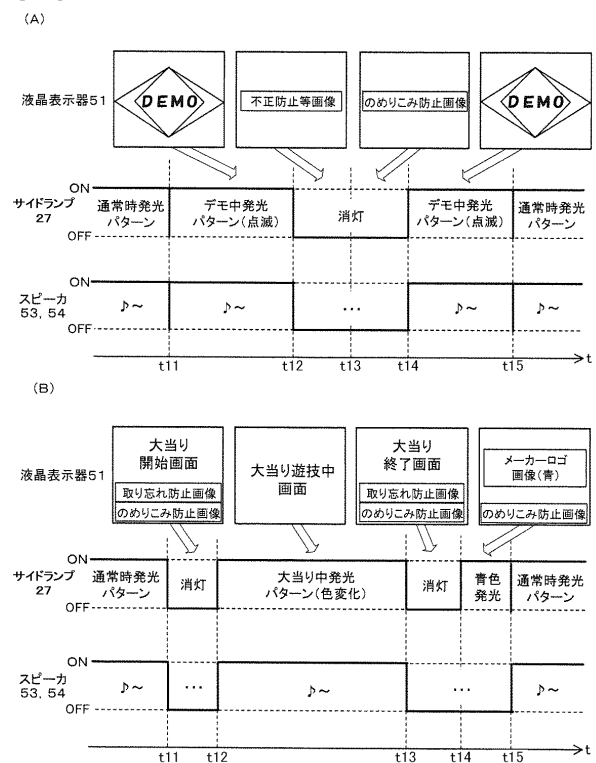
【図 2 3】

【図23】



【図 2 4】

【図24】



10

20

30

40

50

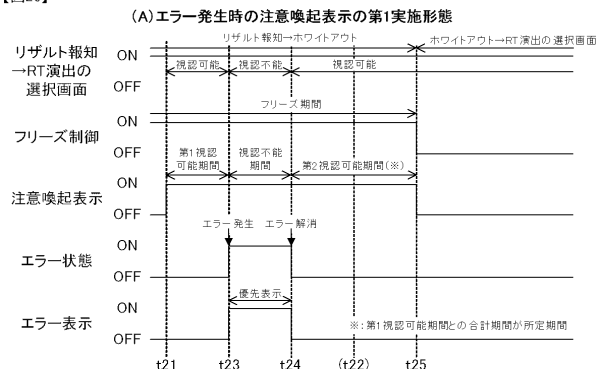
【图 25】

【图25】

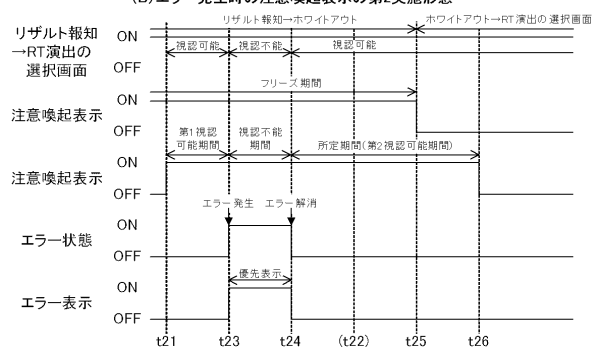


【图 26】

【图26】



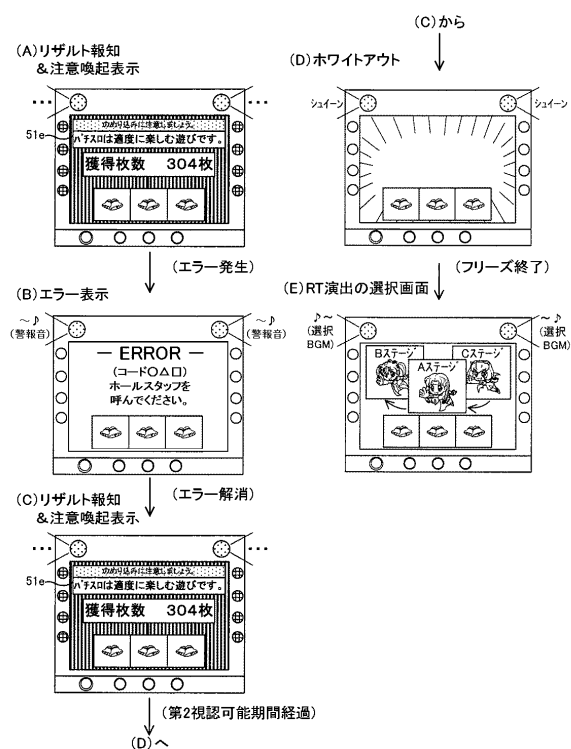
(B)エラー発生時の注意喚起表示の第2実施形態



【图 27】

【图27】

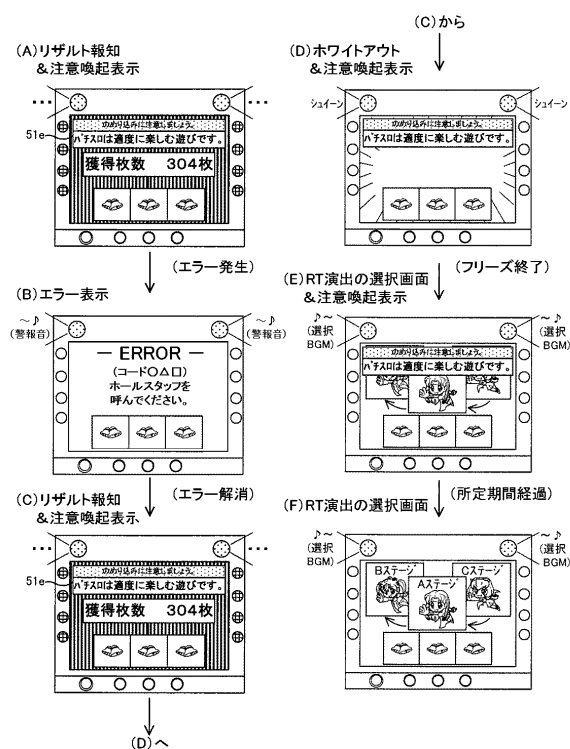
エラー発生時の注意喚起表示の第1実施形態の演出例



【图 28】

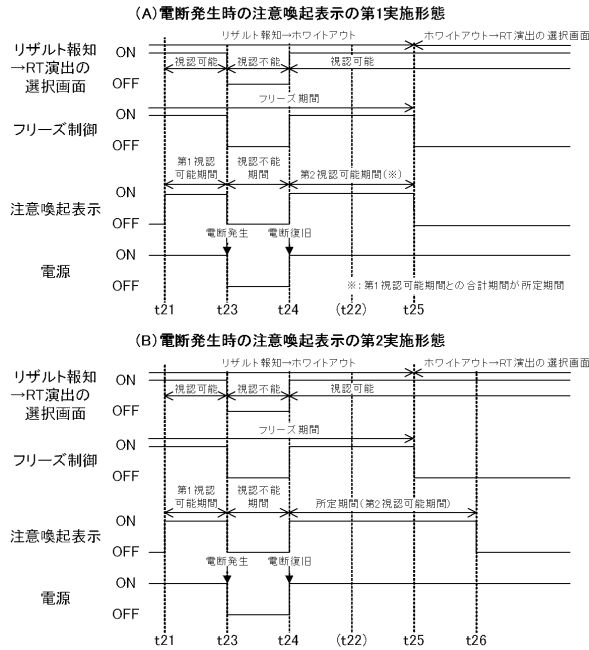
【图28】

エラー発生時の注意喚起表示の第2実施形態の演出例



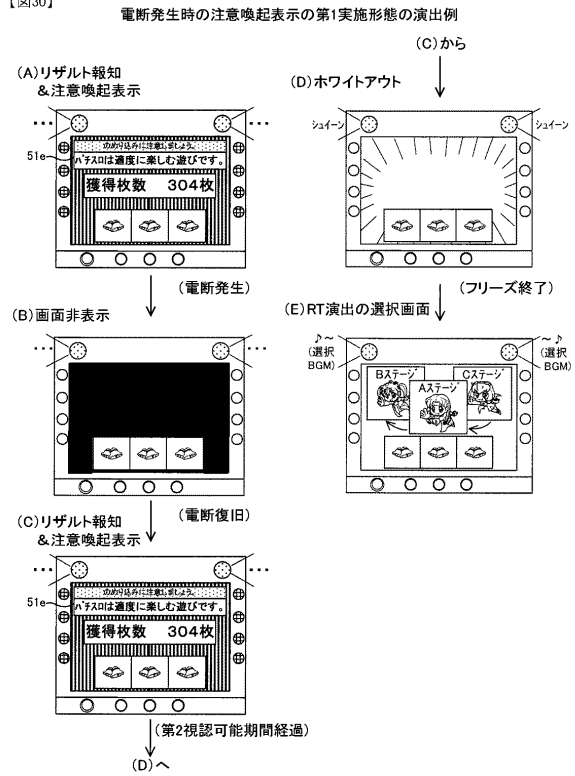
【図 29】

【図29】



【図 30】

【図30】

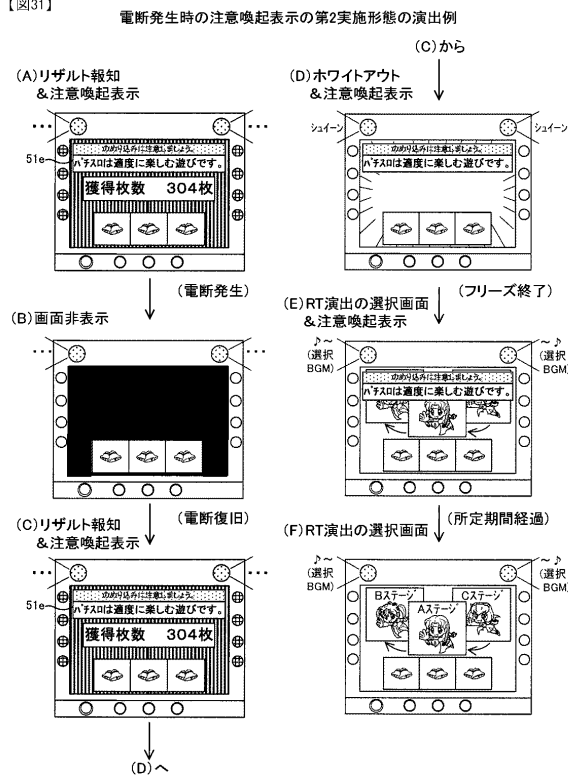


10

20

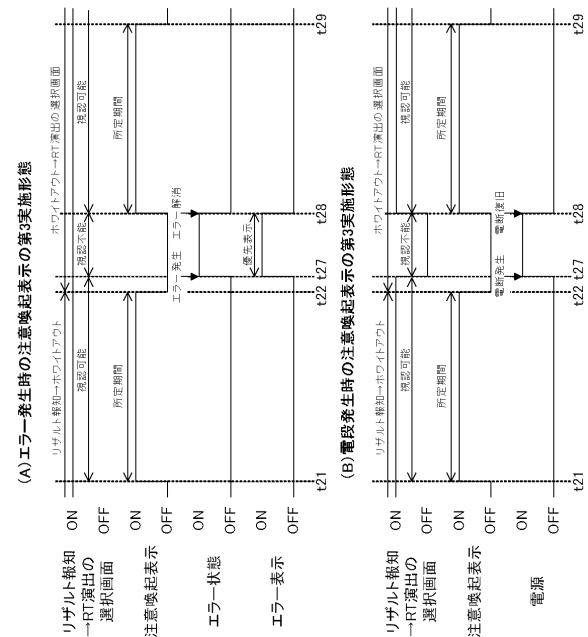
【図 31】

【図31】



【図 32】

【図32】



30

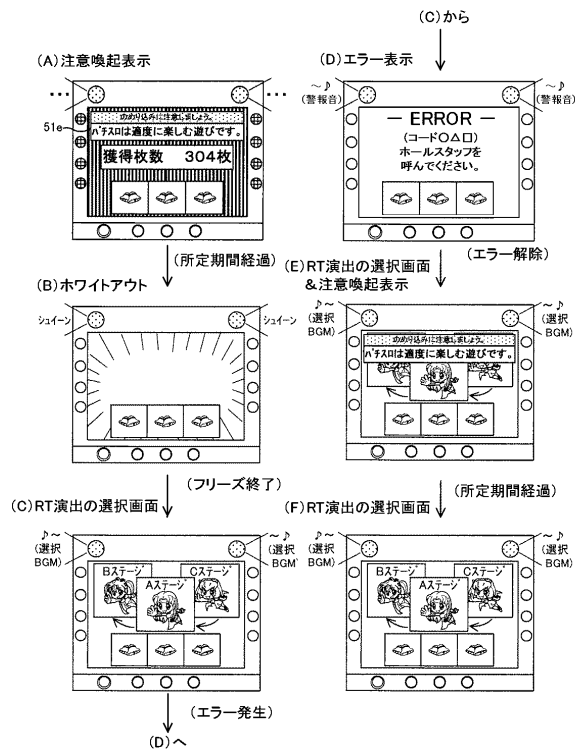
40

50

【図 3 3】

【図33】

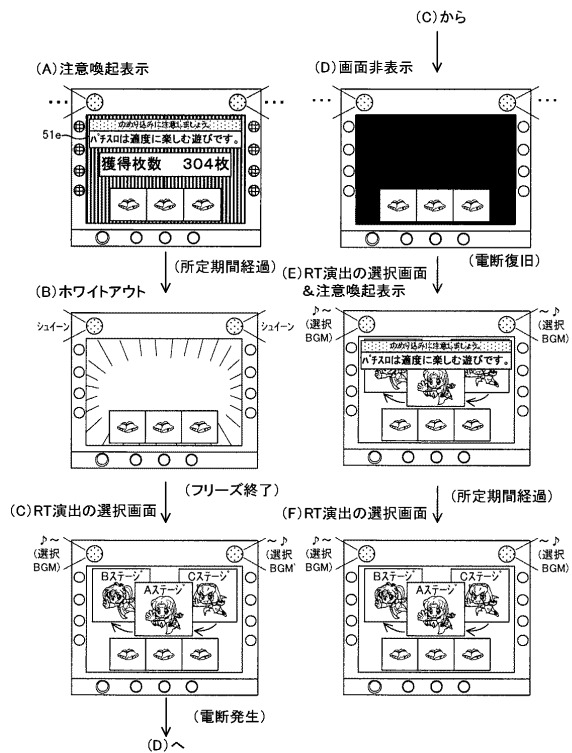
エラー発生時の注意喚起表示の第3実施形態の演出例



【図 3 4】

【図34】

電断発生時の注意喚起表示の第3実施形態の演出例



10

20

30

40

50

フロントページの続き

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
(72)発明者 吉田 雄太
東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内
審査官 馬淵 貴洋
(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 9 2 1 4 9 (J P , A)
特開 2 0 1 8 - 1 7 5 1 5 8 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4