

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-62208

(P2020-62208A)

(43) 公開日 令和2年4月23日(2020.4.23)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F 1

A 6 3 F	5/04	6 5 0
A 6 3 F	5/04	6 7 1
A 6 3 F	5/04	6 0 2 C

テーマコード(参考)

2C082

2C182

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 30 頁)

(21) 出願番号

特願2018-195875 (P2018-195875)

(22) 出願日

平成30年10月17日 (2018.10.17)

(71) 出願人 591142507

株式会社北電子

東京都豊島区西池袋 1-7-7

(74) 代理人 110002354

特許業務法人平和国際特許事務所

(72) 発明者 米谷 謙一

東京都板橋区板橋一丁目24番3号 株式会社北電子内

F ターム(参考) 2C082 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27
 AC32 AC34 AC52 AC55 AC62
 AC64 AC65 AC75 AC77 AC82
 BB33 BB34 BB48 BB69 BB78
 BB93 CB42 CB44
 2C182 CB05 CB06

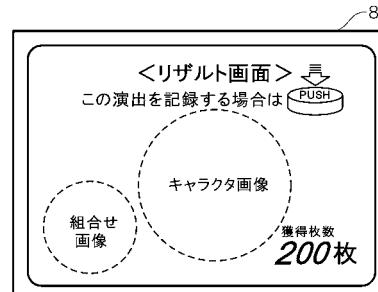
(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【要約】

【課題】 遊技の趣向を向上した遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技者が操作可能な操作手段(演出ボタン2c等)と、出玉率を異ならせるために複数の遊技設定値から選択された一の遊技設定値を記憶可能な記憶手段と、記憶手段に記憶された遊技設定値に基づいて、当該遊技設定値に関する情報を表示する設定告知演出を実行可能な演出手段(表示器8)と、設定告知演出が実行されたことを、設定告知演出の実行後に報知可能な報知手段(表示器8)とを備え、報知手段(表示器8)は、対象となる設定告知演出が実行されたときに、遊技していた遊技者による操作手段への操作態様に基づいて、設定告知演出が実行されたことを報知可能である構成をしている。

【選択図】 図19



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技者が操作可能な操作手段と、
出玉率を異ならせるために複数の設定値から選択された一の設定値を記憶可能な記憶手段と、

前記記憶手段に記憶された設定値に基づいて、当該設定値に関する情報を出力する特殊演出を実行可能な演出手段と、

前記特殊演出が実行されたことを、当該特殊演出の実行後に報知可能な報知手段と、
を備え、

前記報知手段は、対象となる前記特殊演出が実行されたときに遊技していた遊技者による前記操作手段への操作様態に基づいて、当該特殊演出が実行されたことを報知可能である
10

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記報知手段は、前記特殊演出が実行された回数を報知可能である
ことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記報知手段は、実行された前記特殊演出の種類と回数を報知可能である
ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記報知手段は、非遊技中に報知を実行可能である
ことを特徴とする請求項 1 ~ 3 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記報知手段は、対象となる前記特殊演出が実行されたときに遊技していた遊技者が前記操作手段への操作を行った場合に、当該特殊演出が実行されたことを報知可能である
ことを特徴とする請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記報知手段は、対象となる前記特殊演出が実行されたときに遊技していた遊技者が前記操作手段によって前記報知手段による報知を許容する操作を行った場合に、当該特殊演出が実行されたことを報知可能である
30

ことを特徴とする請求項 1 ~ 4 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 7】

前記報知手段による報知を許容するか否かを店員が設定可能な許容設定手段を備える
ことを特徴とする請求項 1 ~ 6 の何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 8】

前記演出手段は、前記特殊演出として第 1 特殊演出と第 2 特殊演出とを実行可能であり
、
前記第 1 特殊演出及び前記第 2 特殊演出は、
遊技者により何れか一方が確認された場合には、前記設定値を予想困難な演出であり、
遊技者により双方が確認された場合には、前記設定値を予想容易な演出である
40

ことを特徴とする請求項 1 ~ 7 の何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

一般に、パチンコ機やスロットマシンに代表される遊技機は、主に出玉率を設定するための遊技設定値を有しており、遊技場の店員が複数の遊技設定値の中から一つの遊技設定値を設定することで、設定した遊技設定値で遊技者に遊技を行わせるようになっている。

50

また、設定された遊技設定値を、遊技者に示唆する演出を行う遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2015-097628号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところが、このような従来の遊技機には、改善の余地があった。

10

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決するため、本発明の遊技機は、遊技者が操作可能な操作手段と、出玉率を異ならせるために複数の設定値から選択された一の設定値を記憶可能な記憶手段と、前記記憶手段に記憶された設定値に基づいて、当該設定値に関する情報を出力する特殊演出を実行可能な演出手段と、前記特殊演出が実行されたことを、当該特殊演出の実行後に報知可能な報知手段と、を備え、前記報知手段は、対象となる前記特殊演出が実行されたときに遊技していた遊技者による前記操作手段への操作態様に基づいて、当該特殊演出が実行されたことを報知可能である構成としている。

【図面の簡単な説明】

20

【0006】

【図1】遊技機の外観を示す概略正面図である。

【図2】遊技機の内部構成を示す概略斜視図である。

【図3】遊技機の制御構成を示すブロック図である。

【図4】遊技機の遊技状態を説明する図である。

【図5】リザルト画面に表示される扉画像を説明する図である。

【図6】AT当選告知演出の演出例を示す図である。

【図7】AT当選告知演出の演出例（潜伏演出）を示す図である。

【図8】AT当選告知演出の演出例（復活演出）を示す図である。

【図9】AT当選告知演出の演出例（復活演出）を示す図である。

30

【図10】AT当選告知演出の演出例を示す図である。

【図11】AT当選告知演出の演出例を示す図である。

【図12】AT当選告知演出の演出例（復活演出）を示す図である。

【図13】AT当選告知演出の演出例（復活演出）を示す図である。

【図14】設定告知演出（キャラクタ画像演出）の告知パターンの一例を示す図である。

【図15】リザルト画面を説明する図である。

【図16】リザルト画面における表示態様の一例を示す図である。

【図17】設定画面を説明する図である。

【図18】演出記録設定画面を説明する図である。

40

【図19】リザルト画面における表示態様の一例を示す図である。

【図20】演出コレクションを説明する図である。

【図21】設定告知演出（組合せ画像演出）の告知パターンの一例を示す図である。

【図22】演出コレクションを説明する図である。

【発明を実施するための形態】

【0007】

本発明に係る遊技機の好ましい実施形態について、各図面を参照して説明する。

【0008】

まず、スロットマシン1の全体構成について、図1及び図2を参照して説明する。

スロットマシン1は、本発明に係る遊技機の一実施形態であり、通常のスロットマシンと同様、前面に開口部を有する筐体1bと、開口部を開閉可能に覆う前扉1aとを備えて

50

いる。

【0009】

前扉1aの中央部には、後方を視認可能な表示窓6が形成されており、この表示窓6を通して、リール41に表された図柄を視認することができる。

また、表示窓6の下方には、前側に突出する段部が形成されており、この段部の上面には、メダルを投入するメダル投入口2と、遊技の開始に際して遊技者の押下操作によりベット数を設定するベットボタン2aと、ゲームの進行には影響を及ぼさないが、スロットマシン1の演出に関する操作を行うための操作手段である演出ボタン2c、十字キーボタン2d及び中央ボタン2eを備えている。

【0010】

演出ボタン2cは、遊技者による押下操作により表示器8における演出画像等に変化を与えることが可能なボタンであり、十字キーボタン2dは、上下と左右にそれぞれ対称の4つのボタンを有しており、遊技者による押下操作により表示器8における表示項目の選択、解除を行うことが可能なボタンである。

中央ボタン2eは、十字キーボタン2dの中央に配置されており、遊技者による押下操作により表示器8における表示項目の決定を行うことが可能なボタンである。

また、段部の下方には、遊技者が遊技を開始する際に操作するスタートレバー3と、遊技者がリール41を停止する際に押下操作する停止ボタン5を備えている。

【0011】

また、表示窓6の上方には、遊技者に停止ボタン5の操作順序をナビゲートするナビランプ12を備えている。また、表示窓6の下方には、遊技者にとって有利な状態である旨を報知する有利区間ランプ13を備えている。

【0012】

前扉1aの上部には、報知手段及び演出手段として動作する、液晶表示器から構成され表示器8、音による演出や報知を行うスピーカ9及び光による演出を行うランプ11を備えている。

また、前扉1aの下部には、メダルが払い出されるメダル払出口7bを備えている。

【0013】

筐体1bの上部には、遊技を統括的に制御する主制御部10と、この主制御部10の制御下でスロットマシン1の遊技に同期した演出等に関する制御を行う副制御部20を備えている。

また、筐体1bの中央部には、リール41を回転駆動させるドラムユニット4を備えている。ドラムユニット4は、リール41a、リール41b、リール41cが水平方向に並設されて構成されていて、これらリール41a～41cは、ステッピングモータ（図示省略）の駆動によりそれぞれ回転可能に構成されている。また、各リール41a～41cの外周面には、所定の配列に従って複数の図柄（識別情報）が表され、リール41の停止状態において、各リール41a～41cについて、連続する所定数（例えば、3つ）の図柄が表示窓6を透して視認可能となっている。

また、筐体1bの下部には、メダルの払い出しを行うメダル払出装置7やメダルを貯留するホッパー7aを備えており、このメダル払出装置7から払い出されたメダルは、メダル払出口7bを介して遊技者に払い出される。

【0014】

また、筐体1bの上部には、設定ボタン16を備えている。

設定ボタン16は、操作者である遊技場の店員や管理者等（以下、単に、店員という）による操作を受け付けるボタンであり、ボーナス役の当選確率を複数段階（例えば、6段階）に変更・設定するための操作手段である。

設定ボタン16は、1回操作するごとに1から6までの数字を順番に選択可能であり、このとき、現在の遊技設定値が設定表示部17（7セグメント表示器）に表示される。なお、メダルの払出数を表示する払出数表示部等に表示させてもよい。

本実施形態では、設定される遊技設定値として、設定1が最も低い遊技設定値であり、

10

20

30

40

50

大きい数字ほどボーナス役の当選確率が高くなり、設定 6 が最も高い遊技設定値である。

また、遊技設定値ごとに、メダルの投入枚数に対するメダルの払出枚数の割合を示す出玉率が異なり、例えば、設定 1 で 97%、設定 2 で 99%、設定 3 で 101%、設定 4 で 105%、設定 5 で 113%、設定 6 で 115% 程度となるように設計されている。このような出玉率でスロットマシン 1 が設計されている場合には、特に、設定 5 や設定 6 が設定された場合には、遊技者にとって有利にゲームが進行されることになる。

【0015】

なお、ボーナス役の他にも、所定の小役（例えば、ベル役）の当選確率を、遊技設定値に応じて複数段階（例えば、6 段階）に変更可能にしてもよい。

また、後述する AT への移行抽選の当選確率を、遊技設定値に応じて変更可能に構成してもよい。あるいは、遊技設定値には影響は受けずに、常に一律の当選確率で AT への移行抽選を行うようにしてもよい。

なお、以下の説明では、設定ボタン 1~6 を押圧式のボタンとして説明しているが、これに限らず、ジョグダイアル、タッチセンサ、操作レバー等としてもよい。

【0016】

図 3 は、スロットマシン 1 の制御系の構成を示している。なお、図 1 及び図 2 で説明した構成要素と同一もしくは相当する構成要素には同一の符号を付している。

【0017】

主制御部 10 には、各種演算処理等を行う CPU（図示省略）と、遊技に関する制御プログラムや抽選テーブル等が格納された ROM（図示省略）と、各種データを一時記憶する記憶領域や CPU の作業領域等を備えた RAM（図示省略）等が備えられている。

また、主制御部 10 には、ベットボタン 2a、メダルセレクタ 2b、スタートレバー 3、停止ボタン 5（停止ボタン 5a ~ 5c）、設定ボタン 1~6 が接続され、各機器に内蔵されたセンサからの信号を入力可能に構成されている。

また、主制御部 10 は、スタートレバー 3 からの信号に基づき、遊技の開始処理や、乱数発生器（図示省略）からの乱数をサンプリングする処理等を行う。そして、主制御部 10 は、サンプリングされた乱数に基づき内部抽選処理を行う。また、主制御部 10 は、ROM の制御プログラムに従って、後述する AT への移行抽選処理等を行う。

【0018】

また、主制御部 10 には、ドラムユニット 4、メダル払出装置 7、有利区間ランプ 1~3、設定表示部 1~7、副制御部 20 が接続され、各機器に対して信号を出力可能に構成されている。

具体的には、主制御部 10 は、スタートレバー 3 や停止ボタン 5 からの信号に基づき、ドラムユニット 4 を駆動させてリール 41a ~ 41c を回転・停止させる処理、メダル払出装置 7 を駆動させてメダルを払い出す処理、遊技者にとって有利な遊技状態が発生した場合に有利区間ランプ 1~3 を点灯させる処理等を行う。

また、主制御部 10 は、設定ボタン 1~6 の操作に基づいて、複数の遊技設定値の中から、何れか 1 つの遊技設定値に設定（変更）する処理を行う。この設定された遊技設定値は、主制御部 10 の RAM などの記憶手段に記憶される。

【0019】

副制御部 20 には、演出に関するプログラムや、演出用画像データ、音声データ等の各種情報を格納する ROM（図示省略）と、各種データを一時記憶する記憶領域や CPU の作業領域等を備えた RAM（図示省略）等が備えられている。

また、副制御部 20 には、演出ボタン 2c、十字キーボタン 2d、中央ボタン 2e が接続され、各機器に内蔵されたセンサからの信号を入力可能に構成されるとともに、表示器 8、スピーカ 9、ランプ 1~11、ナビランプ 1~2 が接続され、各機器に対して信号を出力可能に構成されている。

【0020】

具体的には、副制御部 20 は、演出制御手段として動作することにより、主制御部 10 からの一方向のみのコマンド（制御情報）に応じて、表示器 8 において所定の演出の画像

10

20

30

40

50

処理や、各種演出や報知を行うためのスピーカ 9において音声出力処置や、LED等で構成されたランプ 11、ナビランプ 12の点灯処理等を行う。

例えば、副制御部 20は、主制御部 10から遊技状態を示す遊技状態コマンドや、現在スロットマシン 1に設定されている遊技設定値を含む設定値コマンドを受信する。これにより、副制御部 20は、受信した遊技状態コマンドに含まれる遊技状態や設定値コマンドに含まれる遊技設定値を副制御部 20のRAMに記憶するとともに、後述するAT当選告知演出(特定演出)や設定告知演出(特殊演出)を表示器 8において実行する。

【0021】

このようなスロットマシン 1は、主制御部 10が遊技状態制御手段などとして動作することにより、以下のようなスロットマシン遊技を実行可能に構成されている。10

遊技の開始にあたり、メダル(クレジットメダルも含む)を用いてベット数の設定を行う。

ベット数の設定は、メダル投入口 2から直接メダルを投入して設定する方法と、ベットボタン 2aを押下操作して設定する方法がある。

【0022】

メダル投入口 2からメダルを投入してベット数を設定する方法では、投入されたメダルが前扉 1a裏面に設けられたメダルセレクタ 2bによって検知されることにより、投入分のメダル枚数に対応するベット数(ただし、メダル 3枚に対応するベット数「3」が上限)が設定されることになる。

なお、ベット数の上限は、「1」、「2」、又は「4」以上でもよい。20

【0023】

ベットボタン 2aは、ベット数の設定に係る遊技者の操作を受け付け可能な操作手段の一例であり、これが押下操作されると、内部的にデータとして記憶されたクレジットメダルから、所定数(例えば、3枚)のメダル数が減算され、減算された分がベット数として設定されることになる。

なお、ベットボタンは、ベットボタン 2aのみに限らず、設定されるベット数のそれ異なるベットボタンを複数設けることもできる。また、クレジットメダルは、メダル投入口 2からのメダル投入や入賞により加算され、例えば、メダル 50枚までクレジット(記憶)することができる。

【0024】

このように、メダル投入口 2からの直接投入やベットボタン 2aの押下操作により設定されたベット数は、主制御部 10に備えるRAMなどの記憶手段に記憶される。

そして、ベット数が所定数(例えば、3枚)になったときに、1回の遊技を実行可能な権利を保有する遊技開始可能な状態となる。

【0025】

この遊技開始可能な状態では、スタートレバー 3の操作が有効な状態となる。この有効な状態において、スタートレバー 3が傾動操作されると、遊技が開始され、複数の図柄の表されたリール 41a～41cが変動を開始するとともに、リプレイ役、小役、ボーナス役などの複数の当選役(ハズレを含む)の中から今回遊技の抽選結果をリール 41の停止前に事前に決定する内部抽選処理が実行される。30

内部抽選処理では、複数の当選役の中から今回遊技の当選役を所定の当選確率に基づいて抽選により決定する。

【0026】

各リール 41a～41cは、可変表示手段の一例であり、各リール 41a～41cの周面には、識別情報となる複数(例えば、20個)の図柄として、例えば、「リプレイ」、「ベル」、「チエリー」、「7」等がそれぞれ表されており、停止状態から徐々に回転速度を上げた後、一定の速度で回転する定常回転に達する。

このような定常回転に達すると、各リール 41a～41cに対応して設けられた停止ボタン 5a～5cが押下操作可能な状態となる。

【0027】

10

20

30

40

50

停止ボタン 5 a ~ 5 c は、リール 4 1 の停止操作を行うための操作手段の一例であり、例えば、停止ボタン 5 a ~ 5 c に内蔵された L E D 等の発光手段が点灯することにより押下操作可能な状態となり、このような状態において各停止ボタン 5 が押下操作されると、その操作タイミングと内部抽選処理の抽選結果とにより許容される図柄の組合せで停止するように、各リール 4 1 a ~ 4 1 c が停止制御される。

【0028】

そして、第 3 リール停止操作後に、遊技の結果として入賞ライン上に停止した図柄の組合せを判定した結果、所定の図柄の組合せであるときに入賞と判定され、図柄の組合せに応じた遊技価値が付与される。

なお、第 3 リールとは、3つのリール 4 1 a ~ 4 1 c の停止操作が各 1 回ずつ計 3 回された場合において、その最後である 3 操作目に停止操作をされたリールをいう。また、第 3 リール停止操作後とは、遊技者が第 3 リールを停止するために停止操作した停止ボタン 5 から指等を離した時点後のことという。

【0029】

リール 4 1 の停止状態では、リール 4 1 a ~ 4 1 c それぞれに表された 3 つの図柄が機外から視認可能に停止（「停止表示」ともいう）し、このときの停止表示様に基づいて入賞の有無が判定される。

主制御部 1 0 は、中段（上下方向に連続する 3 つの図柄のうち中央）の入賞ライン上に停止した図柄の組合せに基づいて、入賞の判定を行う。なお、入賞ラインは、これに限定されず、例えば、上段、中段、下段 3 つのラインと斜め 2 つのラインの計 5 ラインにしてよく、また、これら 5 ラインのうち 1 以上の任意のラインにしてもよい。

【0030】

判定される図柄の組合せは、例えば、小役、リプレイ役、ボーナス役等に対応するものである。

小役には、例えば、ベル役、スイカ役、チェリー役がある。

なお、以下の説明において、スイカ役、チェリー役を纏めて「レア役」ともいう。

【0031】

ベル役には、対応する図柄の組合せを、入賞ライン上の「左リール 4 1 a ・ 中リール 4 1 b ・ 右リール 4 1 c」の順（以下同様）に、「ベル・リプレイ・ベル」とする「共通ベル」と、「ベル・ベル・ベル」とする「押し順ベル」が設けられている。

共通ベルは、停止ボタン 5 a ~ 5 c に対する操作順序（押し順という）に関係なく対応する図柄の組合せが停止する小役で、押し順ベルは、特定の押し順に従うことにより対応する図柄の組合せが停止する小役である。

【0032】

押し順ベルには、6通りある押し順（例えば、「5 a 5 b 5 c」、「5 c 5 b 5 a」など）のうちの 1 通りの押し順によって、停止ボタン 5 a ~ 5 c が操作されることで、対応する図柄の組合せが停止表示される 6 つの押し順ベル 1 ~ 6 が設けられている。

後述する A T 中に、各押し順ベル 1 ~ 6 に当選した場合には、それぞれに対応する押し順の報知が行われる。例えば、表示器 8 は、「1」、「2」、「3」等を報知する表示を行い、ナビランプ 1 2 は、1 2 a (左)、1 2 b (中)、1 2 c (右) の順で点灯し、スピーカ 9 は、「左」、「中」、「右」の順でそれぞれの音声を出力する。

このように、表示器 8、ナビランプ 1 2、スピーカ 9 は、停止ボタン 5 に対する操作をナビゲートする。

【0033】

遊技者が、このナビゲートに応じて、停止ボタン 5 を操作することにより、「押し順ベル 1」に対応する図柄の組合せが停止表示されるとともに、規定枚数のメダルが払い出されて、遊技者に利益が付与される。

一方、押し順ベル 1 ~ 6 に当選したときに、上記のようなナビゲートに従わずに、停止ボタン 5 を操作したときには、対応する図柄の組合せ（「ベル・ベル・ベル」）が停止表示されず、「ベル・ベル・リプレイ」などの図柄の組合せ（以下、「ベルこぼし目」とい

10

20

30

40

50

う)が停止表示され、規定枚数のメダルが払い出されないことになる。

【0034】

なお、押し順ベルに当選したときに、2、3番目に操作する停止ボタン5を問わず、最初に操作する停止ボタン5のみが特定の押し順に従っていれば、押し順ベルに対応する図柄の組合せが停止するようにリール41の停止制御を行うこともできる。また、押し順ベルは、6通りに限らず、3通りの押し順ベル1~3を設けてもよい。

【0035】

チェリー役の図柄の組合せは、「チェリー・A N Y・A N Y」(ただしA N Yは任意の図柄)であり、スイカ役の図柄の組合せは、「スイカ・スイカ・スイカ」が設けられている。

10

【0036】

リプレイ役には、対応する図柄の組合せを、「リプレイ・リプレイ・リプレイ」とする「通常リプレイ」と、「リプレイ・ベル・リプレイ」等とする「押し順リプレイ」が設けられている。

さらに、押し順リプレイは、3通りある押し順それぞれに対応する押し順リプレイ1~3が設けられている。A T中に、各押し順リプレイに当選した場合には、それぞれに対応する押し順の報知を、前述した押し順ベルと同様の方法によって行うことができる。

また、押し順リプレイには、後述する低R T状態から高R T状態への移行に係る図柄の組合せに対応する昇格リプレイ、高R T状態から低R T状態への移行に係る図柄の組合せに対応する転落リプレイがある。

20

【0037】

ボーナス役は、対応する図柄の組合せを「7・7・7」とするもので、遊技者にとって有利な状態を発生させる特別役である。

ボーナス役は、当選したゲーム及び当該ゲーム以降のゲームにおいても対応する図柄の組合せが停止しない限り、権利を持ち越すことが可能な当選役である。このため、対応する図柄の組合せが停止することで、ボーナス役が入賞するまでの期間は、ボーナス当選の成立状態が維持される(ボーナス内部当選状態)。

【0038】

以上説明したような図柄の組合せに基づいて、小役、リプレイ役、ボーナス役の当選がそれぞれ判定され、判定の結果、各当選役に対応する図柄の組合せであるときに、入賞が成立して各入賞の成立に応じた遊技価値が付与される。

30

具体的には、ベル役(共通ベル、押し順ベル)において、対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、9枚のメダルが払い出される。

また、スイカ役に対応する図柄の組合せの停止表示により5枚のメダルが払い出され、チェリー役に対応する図柄の組合せの停止表示により1枚のメダルが払い出される。

また、リプレイ役に対応する図柄の組合せの停止表示により、次回ゲームにおいてメダルの投入を行うことなく、すなわち、メダルを費やすことなく遊技可能な状態となる。

なお、各当選役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合に払い出されるメダルの数は、上記の枚数以外でもよい。

【0039】

また、ボーナス役に対応する図柄の組合せの停止表示により、遊技者に有利なボーナスに移行する。

ボーナス中は、所定の小役(例えば、共通ベル)に高確率で当選する状態となり、メダルの払出数が、所定数(例えば、メダル200枚)を超えると終了する。

40

【0040】

本実施形態に係るスロットマシン1は、このような構成に加えて、以下に示すような遊技状態を備えている。

まず、スロットマシン1の基本的な遊技状態であるR T、A T(A R T含む)について説明する。

R Tは、リプレイ役の当選確率が定められた低R T状態と高R T状態(以下、単に低R

50

T、高R Tという)を有する。

低R Tは、内部抽選処理におけるリプレイ役の当選確率が低い低リプレイ確率状態であり、遊技を継続しても、遊技者の獲得メダルが増加しにくい遊技状態である。

高R Tは、低R T状態よりもリプレイ役の当選確率が高い高リプレイ確率状態であり、遊技者の獲得メダルが増加しやすい遊技状態である。

低R Tから高R Tへは、昇格リプレイに当選し、昇格リプレイに対応する図柄の組合せが停止表示されることにより移行する。高R Tから低R Tへは、転落リプレイに当選し、転落リプレイに対応する図柄の組合せが停止表示されることにより移行する。

【0041】

A Tは、押し順リプレイや押し順ベルの当選時に、停止ボタン5a～5cの押し順がナビゲートされることで、対応する図柄の組合せを停止可能にアシストする遊技状態である。

また、高R TとA Tが組み合されることにより、リプレイ役の当選確率が高い状態であるとともに、押し順リプレイや押し順ベルの入賞をアシストする遊技状態(A R T)となる。

なお、このように遊技者の操作によって当選役に対応した図柄の組合せが停止表示する様子は、押し順に限定されず、例えば、目押しを伴うものでもよい。この場合には、これらに対応する図柄を、表示器8等に表示すればよい。そして、遊技者が各リール41a～41cの停止操作を、表示器8等に表示された図柄と同じ図柄が入賞ライン上に停止するタイミングで行うことにより、当選役に対応する図柄の組合せが停止する。

【0042】

図4は、本実施形態に係るスロットマシン1における遊技状態を説明するための図である。

本実施形態に係るスロットマシン1は、主制御部10が遊技状態制御手段として動作し、図4に示すような複数の遊技状態を遷移させる。

図4に示すように、本実施形態のスロットマシン1の遊技は、通常状態(通常遊技状態)、A T(特定遊技状態)、ボーナス等の複数の遊技状態を有している。主制御部10は、所定の移行条件が成立することによって、一の遊技状態から他の遊技状態へと移行するよう制御する。

【0043】

また、これらの遊技状態は、以下に示す通常区間と有利区間に区分される。

基本的には、通常状態と通常状態から移行するボーナスは通常区間に区分され、A Tと通常状態以外から移行するボーナスは有利区間に区分されている。

有利区間は通常区間から移行し、再度、通常区間に移行するまで継続して滞在可能な区間となっており、有利区間中は、有利区間に連続して遊技が実行されたゲーム回数(遊技情報)が計数される。

【0044】

通常区間から有利区間に移行後、有利区間を終了するためには、遊技中の抽選結果等により通常区間に移行した場合の他、「有利区間でのゲーム回数が、上限回数に到達したこと」、又は、「有利区間に獲得したメダル数が、上限枚数に到達したこと」の何れかの条件の成立が設定され、有利区間に獲得できるメダル数を制限する制限手段(所謂リミッタ)が設けられている。

この有利区間でのゲーム回数の上限は、1000ゲームや1500ゲーム等、任意の数であればどのような回数でもよく、有利区間中の獲得メダル数の上限は、1000枚や2400枚等、任意の数であればどのような枚数でもよい。

なお、上記の有利区間の終了条件は、一例であり、例えば、「少なくとも1回の押し順ベルの報知がされたこと」、「ボーナス役に対応した図柄の組合せが停止表示されたこと」等を含めてもよい。

【0045】

また、有利区間中は、有利区間ランプ13が点灯される。

10

20

30

40

50

なお、遊技の興趣の低下を防止するために、実際にメダルの増加が見込める状態（A T、ボーナス等）中のみ有利区間ランプ13を点灯させるようにしてもよい。

【0046】

次に、主制御部10により制御される各遊技状態と、各遊技状態間の移行処理等について説明する。

以下、特に説明がない場合には、各遊技状態から他の遊技状態への移行タイミングは、基本的に、移行条件が成立した遊技の第3リール停止操作後である。なお、これに限定されず、移行条件が成立後、次ゲームから移行してもよい。

【0047】

（通常状態）

通常状態は、所定の初期化スイッチ等の操作を伴う電源投入時に滞在し、スロットマシン1における遊技の大半を占める遊技状態である。

通常状態は、基本的に低RTであり、遊技を続けるに従って、遊技者の手持ちのメダルが漸次減少し、遊技者にとっては、不利である。

なお、通常状態では、ATへの移行抽選の当選確率が異なる低確率状態と高確率状態とを備えてもよい。また、通常状態における確率状態を、表示器8の表示内容を変化させることで遊技者が予測できるようにしてもよい。例えば、表示器8に表示される背景画像を、低確率状態では「昼背景」とし、高確率状態では「夜背景」とすることができる。

【0048】

通常状態では、主制御部10により、レア役の当選を契機にATへの移行抽選処理が行われる。

例えば、チェリー当選時の1/20の確率で移行抽選に当選し、スイカ当選時には1/30の確率で移行抽選に当選する。なお、ATへの移行抽選の契機役はレア役以外でもよく、例えば、リプレイ役やベル役の当選を契機に所定の確率でATへの移行抽選に当選するようにしてもよい。

ATへの移行抽選に当選（付与条件の成立）した場合には、主制御部10は、付与手段として動作し、ATへの移行権利（特定権利）を付与する。そして、主制御部10は、通常状態からATに移行するように制御する（図4の矢印a）。

【0049】

また、ATへの移行抽選に当選した場合、直ぐにATへ移行せず、所定のゲーム数（待機ゲーム数）の間、遊技者に対して期待感を高めるための前兆演出が実行された後に、ATへ移行する場合がある。

前兆演出には、例えば、25～30ゲーム（第2待機ゲーム数）の間、実行される第2前兆演出と、第2待機ゲーム数よりも少ないゲーム（第1待機ゲーム数）の間、実行される第1前兆演出がある。

なお、本実施形態では、第1待機ゲーム数は「0ゲーム」とし、つまり、前兆演出がない場合として説明する。

なお、これに限らず、各前兆演出の待機ゲーム数は、任意のゲーム数とすることができる。

【0050】

また、通常状態では、ボーナス役に当選した場合には、ボーナス内部当選状態に移行し、ボーナス役に対応する図柄の組合せ（「7・7・7」）を許容するようにリール41の制御が行われる。ボーナス内部当選状態において、ボーナス役に対応する図柄の組合せが停止表示した場合には、通常状態からボーナスに移行する（図4の矢印d）。

また、ボーナス役に当選した場合、遊技者に対してボーナス当選の期待感を高めるための連続演出を所定ゲーム数（例えば、3～5ゲーム）の間、実行してもよい。

なお、ボーナス役の当選は、ボーナス役に単独で当選する場合と、レア役と同時に当選（重複当選）する場合がある。なお、単独当選するもののみとしてもよく、又は、重複当選するもののみとしてもよい。

【0051】

10

20

30

40

50

(A T)

A T は、押し順リプレイや押し順ベルに対応する図柄の組合せを停止可能に報知（ナビゲート）する遊技状態である。そのため、この報知に従って停止ボタン5を操作することにより、メダルが払い出され、非A T中に比べて出玉スピードが速く、A T中は、遊技者にとって有利な状態である。

A T 突入時は、基本的に低R Tであり、その後、A T中に、押し順リプレイ（昇格リプレイ）に当選した場合、これに対応する押し順が報知されるため、高R Tに移行（昇格）し、A R T状態となる。

【 0 0 5 2 】

A T は、主制御部10において、ゲーム数により管理されており、例えば、50ゲームを1セットとするセットA T単位で遊技が進行し、次のセットを継続するか否かを決定する「セット継続型」である。10

セットA T中は、セットA T突入時に付与されたA Tゲーム数（例えば、50ゲーム）が、1ゲームごとに1減算され、A Tゲーム数を消化するまで継続する。

そして、A Tゲーム数を消化した際に、後述するセットストックを全て使用したこと、次セットに移行しない（継続しない）ことが確定している場合には、主制御部10は、A Tを終了し通常状態に移行するように制御する（以下、これを、通常終了という）（図4の矢印b）。

【 0 0 5 3 】

セットA T中は、次セットへ移行するか否か、つまり、セットA Tを継続（連チャン）するか否かを決定するためのセット継続抽選処理が実行される。20

セット継続抽選処理は、セットA T中の毎ゲーム、主制御部10により実行される。

セット継続抽選の当選期待度は、内部抽選処理において当選した当選役に応じて設定されており、例えば、非レア役に当選するよりもレア役に当選した方が、当選期待度が高く設定されている。

セット継続抽選に当選した場合には、セットA Tの実行権利（特定権利）（以下、セットストックともいう）が付与され、実行中のセットA TのA Tゲーム数を消化した後に、次セットのセットA Tが開始される。このように、セットA T中に実行されるセット継続抽選に繰り返し当選することで、セットA Tが継続可能になっている。

セットストックは、所定の条件の成立に基づいて、遊技者に1つ又は2つ以上が付与され、セットA Tへ移行することで1つ消失する。30

【 0 0 5 4 】

また、セットA T中に、有利区間のリミッタに到達した場合には、主制御部10（遊技状態制御手段）は、A Tを終了し、通常状態に移行するように制御（特定制御）する（以下、これを、強制終了という）（図4の矢印b）。

A Tが強制終了する場合は、実行中のセットA TのA Tゲーム数や、残存しているセットストックは消去され、使用不能となる。また、A T終了後に規定のゲーム数を経過すると、再びA Tに移行することが確定する内部モード（例えば、天国モードなど）を搭載する場合には、A Tの強制終了時は、この規定のゲーム数や天国モードが設定されることもない。40

【 0 0 5 5 】

A T終了時には、A Tの終了を示すリザルト画面が表示器8において表示される。

A T終了時のリザルト画面では、A T中の遊技の結果を遊技者に報知するための情報が表示される。例えば、図5等に示すように、A T中に実行されたゲームの回数（総ゲーム数）、A T中に獲得したメダルの枚数（総獲得枚数）、セットA Tの継続回数（継続セット数）等が表示される。

【 0 0 5 6 】

A Tでは、ボーナス役に当選した場合、ボーナス役に対応する図柄の組合せが停止すると、主制御部10は、A Tを一旦中断し、A Tからボーナスに移行するように制御する（図4の矢印e）。

当該ボーナスの終了後、ATは中断した時点から再開する（図4の矢印f）。

なお、これに限らず、ボーナスの終了後、ボーナス当選時に実行していたATの最初から（1ゲーム目）から再開するようにしてもよい。

【0057】

（ボーナス）

ボーナスは、連続して共通ベルに入賞することから、メダルの増加が見込める遊技者に有利な遊技状態である。

ボーナスは、ボーナス役に対応する図柄の組合せの停止により突入（入賞）し、所定の払出枚数を超えた時点で終了する。例えば、ボーナス中に、払い出されたメダル数が所定数（例えば、200枚）を超えた場合、主制御部10は、ボーナスを終了して、通常状態やATに移行するように制御する（図4の矢印c、f）。

なお、通常状態から移行したボーナスでは、ATへの移行抽選処理を行うようにしてもよい。

【0058】

また、ボーナス終了時には、ボーナスの終了を示すリザルト画面が表示器8において表示される。

ボーナス終了時のリザルト画面では、ボーナス中の遊技結果を遊技者に報知するための情報が表示される。例えば、図15等に示すように、ボーナス中に獲得したメダルの枚数（獲得枚数）等が表示される。

【0059】

ここまで、スロットマシン1の構成、各遊技状態について説明したが、以上のようなスロットマシン1は、次に挙げる特徴を備えている。

（1）AT終了後に移行した通常状態において、ATへの移行権利が付与されるか否かに応じて、リザルト画面の表示を制御すること

（2）設定告知演出が実行されたことを、遊技者による操作態様に基づいて報知するか否かを選択可能であること

これらは、副制御部20が演出制御手段などとして動作することにより実現される。

これらの特徴について、以下順に説明する。

【0060】

（1）AT終了後に移行した通常状態において、ATへの移行権利が付与されるか否かに応じて、リザルト画面の表示を制御すること

【0061】

本実施形態のスロットマシン1は、AT終了時のリザルト画面の表示中に、次のATの当選を遊技者に示唆又は報知するためのAT当選告知演出（特定演出）を実行する場合がある。

【0062】

（AT当選告知演出（特定演出））

AT当選告知演出は、次のATの当選を遊技者に示唆又は報知する演出である。

AT当選告知演出では、例えば、図5に示すような扉画像が表示される。

表示される扉画像には、扉が閉じた状態の扉画像A（図5（a））、扉画像Aの状態から半開きに開放した状態の扉画像B（図5（b））、扉が全開の状態であり、開放位置にキャラクタが表示される扉画像C（図5（c））等がある。

扉画像Bの表示により、AT当選の可能性を示唆しており、扉画像Cの表示により、AT当選確定を報知している。なお、扉画像Cは、扉の開放位置にキャラクタが表示されない場合には、AT当選の可能性を示唆するものとしてもよい。また、扉画像Aの表示は、ATの当選を示唆又は報知していない。

なお、これらの他にも、例えば、AT当選確定、かつ、高設定確定を報知する扉画像等を設けることもできる。

すなわち、AT終了時のリザルト画面において表示される扉画像が、扉画像A < 扉画像B < 扉画像Cの関係性で、AT当選の期待度が設定されている。

10

20

30

40

50

そのため、遊技者は、リザルト画面において、扉が閉鎖位置から開放しただけでも A T の当選への期待を抱くことができ、特に、扉画像 C が表示されることを期待して、リザルト画面に注目することになる。

【0063】

このように、A T が強制終了する場合であって、A T の終了を示すリザルト画面が表示された場合であっても、リザルト画面において、A T 終了後の次回 A T の当選の可否を示唆又は報知する演出が実行される場合があるため、A T が強制終了した結果として、A T 中の遊技結果のみが表示されるリザルト画面と比較して、面白みがあり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0064】

また、本実施形態に係るスロットマシン 1 は、A T 終了時に表示されるリザルト画面を、A T 終了後に移行した通常状態においても、所定条件が成立するまでの期間（以下、特定演出実行期間ともいう）、継続して表示するようになっている。

「所定条件が成立するまでの期間（特定演出実行期間）」とは、例えば、「A T 終了後、5 ゲーム経過するまでの期間」を示している。

すなわち、A T から通常状態に移行後、5 ゲーム経過するまでを終了条件とし、この終了条件が成立するまでは、リザルト画面が継続して表示され、終了条件が成立した後は、リザルト画面の表示が終了する。

そして、この特定演出実行期間では、A T 終了時と同様に、リザルト画面において A T 当選告知演出が実行される場合がある。

【0065】

以下、特定演出実行期間中の A T 当選告知演出について、各図を参照して説明する。

図 6 に示すように、A T ゲーム数の消化による通常終了又は有利区間のリミッタ到達による強制終了によって A T が終了する場合、その A T の最終ゲームで、表示器 8 においてリザルト画面が表示される（図 6（a））。

なお、以降の図 6～図 10 における説明では、強制終了によって A T が終了する場合で説明する。つまり、A T 終了後は、セットストックは保有しておらず、A T 終了時のリザルト画面では扉画像 A が表示されるものとする。

次いで、A T 終了後に移行した通常状態において、特定演出実行期間中は、リザルト画面が継続して表示される。

この特定演出実行期間中に、A T への移行抽選に当選しなかった場合には、特定演出実行期間が経過すると、リザルト画面の表示が終了し、リザルト画面の表示終了後は、通常状態の演出画像が表示される（図 6（b）～（e））。

【0066】

一方、特定演出実行期間中に、A T への移行抽選に当選した場合には、A T 当選告知演出が実行される。

具体的には、レア役の当選を契機に A T に当選した場合、第 3 リール停止操作後に、例えば、演出ボタン 2c を模したボタン画像と演出ボタン 2c の操作を促すメッセージが表示される。そして、演出ボタン 2c が操作されることで、表示されている扉画像 A から扉画像 C に変化する（図 6（f））。

なお、このとき、扉画像 A から扉画像 C へ変化した際に、遊技結果（獲得枚数等）の表示を消去してもよい。

そして、特定演出実行期間が経過すると、リザルト画面の表示が終了し、次ゲームから A T の前兆演出が開始される（図 6（g）～（h））。なお、前兆演出の無い第 1 前兆演出が付与された A T に当選した場合には、次ゲームから A T に突入する。

また、特定演出実行期間中に、A T への移行抽選に当選し、A T 当選告知演出で確定演出（扉画像 C の表示）が実行された場合には、5 ゲームの経過を待たずに、確定演出の実行後の次ゲームから A T の前兆演出又は A T に突入してもよい。

【0067】

このように、A T 終了後に移行した通常状態において、特定演出実行期間中に、A T へ

10

20

30

40

50

の移行抽選に当選したか否か（ A T への移行権利が付与されるか否か）に応じて、リザルト画面における演出の内容を制御可能になっている。

これにより、 A T の強制終了に基づくりザルト画面の表示中に、次回の A T の当選を示唆又は報知するため、所謂天国モードの設定ができなくても、 A T 終了後の次回の当り（ A T の当選）への期待感を高めることができる。

また、リザルト画面における演出内容に変化を加えることにより、リザルト画面の表示について遊技者に期待感を与えることができる。その結果、遊技者は、リザルト画面が表示された場合であっても、興趣が低下するどころか、最後までリザルト画面の表示に注目するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 6 8 】

なお、「所定条件が成立するまでの期間（特定演出実行期間）」を「 A T 終了後、 5 ゲーム経過するまでの期間」としたが、これに限らず、「 A T 終了後、特定の図柄の組合せが停止するまでの期間」としてもよい。例えば、ベルこぼし目に対応する図柄の組合せが停止するまでとしてもよい。

【 0 0 6 9 】

（ランクアップ演出）

また、 A T 当選告知演出では、特定演出実行期間中の各ゲームで当選した当選役に応じて、リザルト画面の内容を段階的に変化させる演出（ランクアップ演出）が実行される場合がある。

例えば、次のようなケースにおいて、ランクアップ演出が実行される場合がある。

図 7 に示すように、 A T 終了時に表示されたリザルト画面において、扉画像 A が表示されている場合（図 7 (a) ）には、特定演出実行期間中に、レア役（チェリー）の当選を契機に扉画像 A から扉画像 B に変化（ランクアップ）する（図 7 (c) 、 (f) ）。

このとき、レア役の当選を契機に A T に当選した場合には、次ゲーム以降、ベルの当選を契機に、扉画像 B から扉画像 C に変化（ランクアップ）する（図 7 (g) ）。

一方、レア役の当選を契機に A T に非当選の場合には、次ゲーム以降、ハズレの当選を契機に、扉画像 B から扉画像 A に変化（ランクダウン）する（図 7 (d) ）。

このように、特定演出実行期間中に当選した当選役に応じて、 A T の当選の期待度が上がる（ランクアップ）又は下がる（ランクアップ）ように見せることができる。

これにより、遊技者に A T の当選の期待感を与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 0 7 0 】

（復活演出）

また、 A T 当選告知演出では、特定演出実行期間中に、 A T への移行抽選に当選した場合には、 A T に復帰するように見せる演出（復活演出）が実行される場合がある。

例えば、次のようなケースにおいて、復活演出が実行される場合がある。

図 8 に示すように、 A T の最終ゲームにおいて、扉画像 A が表示されたリザルト画面が表示される（図 8 (a) ）。

次いで、 A T 終了後に移行した通常状態では、リザルト画面が継続して表示されずに、通常状態の演出画像が表示器 8 に表示される（図 8 (b) ）。

【 0 0 7 1 】

そして、特定演出実行期間中に、レア役の当選を契機に A T への移行抽選に当選した場合には、 A T 当選告知演出（復活演出）又は A T の前兆演出が実行される。

具体的には、第 2 前兆演出が付与された A T に当選した場合には、復活演出は実行されず、次ゲームから A T の前兆演出が実行される。

一方、第 1 前兆演出が付与された A T に当選した場合、つまり、前兆演出なしの A T に当選した場合には、画面上に巻戻し表示を示す画像が表示され、現在表示されている通常状態の演出画像から扉画像 C に変化する（図 8 (c) ）。

すなわち、現在表示されている通常状態の演出画像が、 A T 終了時に表示されたリザルト画面の表示に巻き戻されるような演出が実行され、続けて扉画像 C が表示される。

10

20

30

40

50

次いで、スタートレバー3が操作されると、次ゲームにおいて、ATに突入（復帰）する（図8（d））。

これにより、遊技者は、AT終了後、通常状態の演出が実行されている状態であっても、巻戻し表示が行われるかについて期待を持ちつつ、リザルト画面に注目することができ、遊技の興奮を向上させることができる。

なお、復活演出は、ATに当選している場合に限らず、特定演出実行期間中に、ATに当選していない場合にも、巻戻し表示を行ってもよい。この場合には、演出結果として、扉画像Aや扉画像Bが表示される。

【0072】

また、復活演出は、図8に示す巻戻し表示による演出に限らない。

具体的には、図9に示すように、特定演出実行期間中に、前兆演出なしのATに当選した場合には、短いゲーム数（例えば、1ゲーム）で完結する復活演出が実行される。例えば、主人公キャラクタが一瞬出現して直ぐに消えるなどの1ゲームでATの当選を報知可能な演出が実行される（図9（c））。

次いで、スタートレバー3が操作されると、次ゲームにおいて、ATに突入（復帰）する（図9（d））。

【0073】

（潜伏演出）

上述の演出例では、ATの終了を契機にリザルト画面を表示する場合で説明したが、所定条件（実行条件）の成立を契機にリザルト画面を表示することもできる。

例えば、次のようなケースにおいて、潜伏演出が実行される場合がある。

図10に示すように、AT終了時にはリザルト画面が表示されずに、AT中と同様の演出画像（押し順ナビが「1、2、3」画像）が表示される（図10（a））。

また、ATから通常状態に移行した後も、AT中と同様の演出画像（押し順ナビが「？」画像）が表示される（図10（b））。

この状態で、例えば、ベルコボシ目に対応する図柄の組合せが停止した場合には、リザルト画面が表示される。すなわち、「ATから移行した通常状態において、押し順ベルの押し順が不正解となるまで」を実行条件とし、この実行条件が成立するまでは、リザルト画面が表示されず（潜伏し）、実行条件が成立した場合、扉画像Aが表示されたリザルト画面が表示される（図10（c））。そして、5ゲームの特定演出実行期間を経過した場合、次ゲームから通常状態の演出画像を表示する（図10（d））。

また、実行条件が成立するまでの間に、前兆演出なしのATに当選した場合には、短いゲーム数（例えば、1ゲーム）で完結する復活演出が実行される。例えば、主人公キャラクタが一瞬出現して直ぐに消えるなどの1ゲームでATの当選を報知可能な演出が実行される（図10（e））。なお、これに限らず、扉画像Cが表示されたリザルト画面を表示してもよい。

次いで、スタートレバー3が操作されると、次ゲームにおいて、ATに突入（復帰）する（図10（f））。

【0074】

このように、AT終了時からリザルト画面の表示を内部的に潜伏させて、遊技者の押し順の操作に応じて、リザルト画面の表示を引き延ばすことができる。

これにより、例えば、リザルト画面が表示されるまでの期間を、通常状態よりもATに当選し易い状態とした場合には、遊技者が押し順に正解し続けることで、有利な遊技状態の期間を自力で延長することができ、遊技の興奮を向上させることができる。

【0075】

（セットストックを保有している場合のAT当選告知演出）

上述の図6～図10における説明では、AT終了後は、ATの強制終了によりセットストックを保有していない場合を例に挙げて説明したが、AT終了時にセットストックを保有している場合には、次のようなケース（図11～図13）において、AT当選告知演出が実行される場合がある。

10

20

30

40

50

例えば、図11に示すように、AT(セットAT)終了時に、扉画像Aが表示されたりザルト画面が表示される(図11(a))。

すなわち、AT終了時にAT(セットAT)が継続することが確定しているにもかかわらず、AT終了後の次回の当りが確定していないことを示す扉画像Aが表示される。

その次ゲーム(1ゲーム目)も、扉画像Aが継続して表示される(図11(b))。

そして、例えば、4ゲーム目において、扉画像Aから扉画像Bに変化(ランクアップ)させ(図11(c))、さらに次ゲーム(5ゲーム目)において、扉画像Bから扉画像Cに変化(ランクアップ)させる(図11(d))。

次いで、スタートレバー3が操作されると、次ゲームにおいて、ATに突入(復帰)する(図11(e))。

10

【0076】

また、図12に示すように、AT(セットAT)終了時に、扉画像Aが表示され(図12(a))、次ゲーム(1ゲーム目)で扉画像Aの表示を終了し、通常遊技の演出画像が表示される(図12(b))。

そして、次ゲーム(2ゲーム目)において、巻戻し画像が表示され、現在表示されている通常状態の演出画像から扉画像Cに変化する(図12(c))。

次いで、スタートレバー3が操作されると、次ゲームにおいて、ATに突入(復帰)する(図12(d))。

【0077】

また、図13に示すように、AT(セットAT)終了時に、扉画像Aが表示され(図13(a))、次ゲーム(1ゲーム目)で扉画像Aの表示を終了し、通常遊技の演出画像が表示される(図13(b))。

20

そして、次ゲーム(2ゲーム目)において、例えば、1ゲームのみでATの当選を報知可能な復活演出が実行される(図13(c))。

次いで、スタートレバー3が操作されると、次ゲームにおいて、ATに突入(復帰)する(図13(d))。

【0078】

このように、AT終了時にセットストックを保有しており、内部的にはATの継続が確定しているものの、一旦、ATが終了したかのように見せて、その後、ATの当選を報知するようになっている。

30

これにより、遊技者を驚かせることができ、遊技の興奮を高めることができる。

また、AT終了後の通常遊技の特定演出実行期間中に、ATに当選したように見せることができる。

そのため、セットストックを保有していることが不確定な場合でも、遊技者はATに当選しているのかもしれないという期待を持ちながら遊技を行うことができ、遊技の興奮を高めることができる。

【0079】

このように、本実施形態に係るスロットマシン1は、有利区間のリミッタへの到達によりATが強制終了した場合、ATから通常状態に移行するように制御される際にリザルト画面を表示し、AT終了後に移行した通常状態において、所定条件が成立するまでの期間に、ATへの移行抽選に当選したか否かに応じて、リザルト画面における演出の内容を制御可能になっている。

40

例えば、ATへの移行抽選に当選した場合には、リザルト画面の内容を、AT終了時に表示されたリザルト画面とは異なる内容(次のAT当選が確定している旨を示す画像)に変更して表示する。

このように、リザルト画面において、次回のATの当選を示唆又は報知するため、AT終了後の次回のAT当選への期待感を高めることができる。

これにより、AT終了後に所定のゲーム数を経過すると、再びATに移行することが確定する内部モード(例えば、天国モードなど)を搭載しないスロットマシンであっても、リザルト画面に表示される画像(扉画像)の表示態様によって、AT終了後の次回の当り

50

を期待することができる。

また、リザルト画面における演出内容に変化を加える、すなわち、A Tが強制終了する場合であって、A Tの終了を示すリザルト画面が表示された場合であっても、リザルト画面において、A T終了後の次回A Tの当選の可否を示唆又は報知する演出が実行される場合があることにより、A Tが強制終了した結果として、A T中の遊技結果のみを表示するだけの単調なリザルト画面と比較して、リザルト画面の表示について遊技者に期待感を与えることができる。その結果、遊技者は、リザルト画面が表示された場合であっても、興趣が低下するどころか、最後までリザルト画面の表示に注目するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0080】

なお、「(1) A T終了後に移行した通常状態において、A Tへの移行権利が付与されるか否かに応じて、リザルト画面の表示を制御すること」では、次に示すような変形例としてもよい。

例えば、A T終了後の通常状態において、最大5Gの特定演出実行期間をリザルト画面が表示された状態で継続(完走)した場合には、A Tに当選している可能性が高くなるようにしてよい。

具体的には、特定演出実行期間中は、リザルト画面を次ゲームも継続して表示を行うか否かの抽選が、所定の継続率に基づいて行われる。例えば、通常時は継続率が20%であり、A T内部は継続率が80%に設定されている。そのため、リザルト画面が継続して表示されるほど、A Tの当選の期待が高くなる。

このように、リザルト画面が継続して表示される期間に変化を与えることにより、遊技者はリザルト画面の表示に注目するため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0081】

また、A T当選告知演出として、扉画像が表示される場合を例示したが、これに限らず、例えば、キャラクタ画像、文字画像、数字画像又は記号画像等の表示によって、次回のA Tの当選を示唆又は報知する演出を実行してもよい。あるいは、スピーカ9を用いた音声(セリフ)や、ランプ11を用いた発光による示唆又は報知としてもよく、これらを組み合わせてもよい。

また、A T当選告知演出は、A T終了時のリザルト画面に限らず、例えば、ボーナス終了時のリザルト画面の表示中に実行してもよい。

【0082】

また、特定演出実行期間は、最大5ゲームに限らず、任意のゲーム数とすることもできる。

また、特定演出実行期間中は、A Tへの移行抽選の当選確率が通常状態よりも高い状態としてもよい。

また、A T当選告知演出は、A Tの当選の可否に基づいて実行される場合で説明したが、これに限らず、例えば、通常状態の高確率状態への当選の可否に基づいて実行してもよい。

【0083】

(2) 設定告知演出が実行されたことを、遊技者による操作態様に基づいて報知するか否かを選択可能であること

【0084】

本実施形態のスロットマシン1は、所定の契機において、現在スロットマシン1に設定されている遊技設定値を遊技者に示唆又は報知するための設定告知演出(特殊演出)を実行する。

なお、以下の説明では、ボーナス終了時のリザルト画面の表示中に設定告知演出が実行される場合について例示する。

【0085】

(設定告知演出(特殊演出))

設定告知演出には、設定示唆演出と設定確定演出がある。

10

20

30

40

50

設定示唆演出は、現在スロットマシン 1 に設定されている遊技設定値を遊技者に示唆する演出である。

具体的には、リザルト画面において遊技設定値を示唆する画像が表示される。例えば、図 14 に示すようなキャラクタ画像が、表示器 8 において表示される（図 16 参照）。

例えば、キャラクタ画像 A が表示されることで「偶数設定」を示唆しており（示唆パターン 1）、キャラクタ画像 B が表示されることで「奇数設定」を示唆しており（示唆パターン 2）、キャラクタ画像 C が表示されることで「高設定（設定 4 ~ 6）」を示唆している（示唆パターン 3）。

また、これらの他にも、例えば、「設定（は、1 ~ 6 の何れかを示す。以下同様。）」、「設定否定」、「前日より UP」又は「前日より DOWN」等を示唆する画像が表示される示唆パターンを設けることもできる。10

【0086】

また、示唆パターンごとに信頼度を異ならせてよい。

信頼度の高さは、例えば、リザルト画面の背景色が、虹色 > 赤色 > 黄色 > 白色の関係性、つまり、虹色の場合が最も信頼度が高く、白色の場合が最も信頼度が低くなるようにしてもよい。

また、キャラクタの表情や、キャラクタが所持するアイテム等によって信頼度が異なるようにしてもよい。

【0087】

設定確定演出は、現在スロットマシン 1 に設定されている遊技設定値を遊技者に確定的に報知する演出である。20

具体的には、リザルト画面において遊技設定値を確定的に報知する画像が表示される。例えば、図 14 に示すようなキャラクタ画像が、表示器 8 において表示される（図 16 参照）。

例えば、キャラクタ画像 D が表示されることで「高設定（設定 4 ~ 6）確定」を報知しており（確定パターン 1）、全員集合の画像が表示されることで「設定 6 確定」を報知している（確定パターン 2）。

また、これらの他にも、例えば、「設定 確定」、「設定 以上確定」、「偶数設定確定」、「奇数設定確定」、「前日より UP 確定」又は「前日より DOWN 確定」等を報知する画像が表示される確定パターンを設けることができる。30

【0088】

設定告知演出において表示されるキャラクタ画像は、抽選により決定される。

具体的には、副制御部 20 は、設定されている遊技設定値に基づいて抽選によりキャラクタ画像を決定し、副制御部 20 の ROM に記憶されている演出用画像データを参照することで、表示器 8 にキャラクタ画像を表示させる。

例えば、スロットマシン 1 に偶数設定値（設定 2、4、6）が設定されている場合には、示唆パターン 1 が選択される確率が高く設定されており、奇数設定値（設定 1、3、5）が設定されている場合には、示唆パターン 2 が選択される確率が高く設定されており、高設定（設定 4 ~ 6）が設定されている場合には、示唆パターン 3 や確定パターン 1 が選択される確率が高く設定されている。40

また、設定 6 が設定されている場合には、唯一、確定パターン 2 が選択される場合がある。

【0089】

このように、ボーナス終了時のリザルト画面において、設定告知演出が実行される可能性があるため、遊技者はリザルト画面に注目することになり、遊技の興奮を向上することができる。

なお、設定告知演出として、キャラクタ画像が表示される場合を例示したが、これに限らず、例えば、文字画像、数字画像、記号画像等の表示によって遊技設定値を示唆又は報知する演出を実行してもよい。あるいは、スピーカ 9 を用いた音声（セリフ）や、ランプ 11 を用いた発光による示唆又は報知としてもよく、これらを組み合わせてもよい。50

また、設定告知演出は、ボーナス終了時に限らず、例えば、A T 終了時のリザルト画面の表示中に実行してもよい。また、通常遊技状態中、A T 中、ボーナス中に実行してもよく、例えば、ボーナス中において、特定の当選役が基準回数以上当選した場合に、遊技設定値を示唆する画像又は遊技設定値を確定的に報知する画像を表示してもよい。

【0090】

また、本実施形態のスロットマシン1は、設定告知演出が実行されたことを、設定告知演出の実行後に遊技者に対して報知可能になっている。

具体的には、実行された設定告知演出の内容が、表示器8において表示される（図20、22参照）。

すなわち、遊技者は、ボーナス終了時のリザルト画面において設定告知演出が実行された後であっても、当該演出が実行されたことを認識することができる。10

そのため、遊技者は、実行された設定告知演出の内容を忘却した場合や、設定告知演出を見落とした場合でも、実行済の設定告知演出を後から確認することができる。

【0091】

実行された設定告知演出の内容（種類や実行回数等）を、設定告知演出の実行後でも閲覧可能に表示するために、本実施形態のスロットマシン1では、実行された設定告知演出に関する情報を記憶可能になっている。

例えば、設定告知演出が実行された際に、設定告知演出の発生時刻、各演出を識別可能な演出ID等が、副制御部20のRAMに記憶される。

【0092】

また、図17に示すように、遊技場の店員が操作可能な所定の設定画面から、実行された設定告知演出に関する情報をスロットマシン1に記録するか否かを選択可能になっている。

この設定画面は、遊技場の店員によって所定の操作（設定変更キーを回転させる等）が行われたときに表示器8に表示され、実行された設定告知演出を記録することを許容する「有効」と、実行された設定告知演出を記録することを許容しない「無効」を選択することができる。

具体的には、十字キーボタン2dの操作により、カーソル画像を移動させて、「設定告知演出の記録」項目を選択し、選択した状態で中央ボタン2eが操作されることで、「有効」と「無効」の設定を切り替えることができる。なお、初期値は「有効」が設定されているものとする。30

これにより、例えば、設定されている遊技設定値を遊技者に容易に推測されたくない機種については、「設定告知演出の記録」を「無効」に設定することで、設定告知演出に関する情報が記録されないため、遊技設定値が容易に推測されることを回避することができる。

なお、遊技場の店員によって設定する場合で説明したが、これに限らず、遊技者によって設定可能としてもよい。

【0093】

また、図17に示す設定画面では、表示器8が許容設定手段として動作することで、設定告知演出が実行されたことを、遊技者に対して報知するか否かを選択可能になっている。40

具体的には、「演出コレクションの表示」項目にカーソル画像を合わせた状態で中央ボタン2eを操作すると、実行された設定告知演出を報知することを許容する「有効」と、実行された設定告知演出を報知することを許容しない「無効」に設定を切り替えることができる。なお、初期値は「有効」が設定されているものとする。

これにより、「演出コレクションの表示」を「無効」に設定することで、後述する「演出コレクション」を遊技者から閲覧不能にすることができます。

例えば、遊技場が開催するイベントの日には、特定の機種に対して「演出コレクションの表示」を「有効」に設定することで、実行された設定告知演出が閲覧可能な特典を遊技者に付与することができる。

10

20

30

40

50

【0094】

また、本実施形態のスロットマシン1は、実行された設定告知演出をスロットマシン1に記録する際の、具体的な内容を遊技者によって設定可能になっている。

具体的には、非遊技中において遊技者が操作可能な演出記録設定画面から設定することができる。

「非遊技中」とは、第3リール停止操作後から所定期間の間、ベットボタン2aの操作又はメダル投入口2にメダルが投入されない場合に「遊技中」から移行し、ベットボタン2aの操作又はメダル投入口2にメダルが投入された場合に終了する状態である。

また、「遊技中」とは、非遊技中以外の状態であり、すなわち、リール41の変動中が含まれる。

10

【0095】

演出記録設定画面は、非遊技中に演出ボタン2cが操作されることで、表示器8に表示されるメインメニュー画面(非図示)において、「演出記録設定」項目が選択されることで表示される。

演出記録設定画面では、図18に示すように、例えば、「告知パターン別の記録」、「発生回数の記録」、「総発生回数の記録」、「告知パターン別の発生回数の記録」のそれぞれについて、記録することを許容する「有効」と、記録することを許容しない「無効」を選択可能になっている。なお、初期値は「有効」が設定されているものとする。

ここで設定された情報は、副制御部20のRAMに記憶され、副制御部20は、この設定された情報に基づいて、実行された設定告知演出の記録を行う。

20

【0096】

このように、実行された設定告知演出について、記録する内容を遊技者により設定することができる。

例えば、「告知パターン別の記録」を「無効」に設定することで、実行された設定告知演出に関する情報が告知パターン別に記録されないことになる。

これにより、特定の告知パターン(例えば、確定パターン1や確定パターン2)が実行されたことを、他の遊技者に対して開示したくない場合には、これを回避することができる。

また、設定告知演出の発生回数を、他の遊技者に対して開示したくない場合には、発生回数の記録」、「総発生回数の記録」、「告知パターン別の発生回数の記録」を「無効」に設定することで、これを回避することができる。

30

【0097】

また、演出記録設定画面では、記録されている設定告知演出に関する情報を、全て消去可能になっている。

演出記録設定画面において、「記録のリセット」項目にカーソル画像を合わせた状態で中央ボタン2eが操作されると、リセットを許容する確認画面(非図示)が表示される。このとき、中央ボタン2eが操作されると、実行された設定告知演出に関する情報が消去されて、各項目に上述した初期値がセットされる。

これにより、例えば、先に遊技していた遊技者が遊技中に設定告知演出が発生したことを、後に遊技する他の遊技者に開示したくない場合には、遊技終了後、離席する前に消去することができる。

40

なお、遊技者ごとの遊技期間を特定し、その遊技者ごとの遊技期間中に実行された設定告知演出に関する情報のみが消去されるようにしてよい。

【0098】

また、本実施形態のスロットマシン1は、実行された設定告知演出の記録の可否を、上述した演出記録設定画面での遊技者による設定操作に代えて又はこれに加えて、遊技者による演出ボタン2cの操作態様に基づいて行うことができる。

具体的には、設定告知演出が実行されたときに、図19に示すように、演出ボタン2cを模したボタン画像と、演出ボタン2cの操作を促すメッセージが、リザルト画面上に表示される。

50

そして、遊技者が演出ボタン 2 c を押下した場合には、実行されている設定告知演出に関する情報が記録される。一方、演出ボタン 2 c を操作せずに、所定時間が経過した場合又はスタートレバー 3 が操作された場合は、実行されている設定告知演出に関する情報が記録されない。

【 0 0 9 9 】

このように、設定告知演出が実行されたときに、遊技者による演出ボタン 2 c の操作に基づいて、実行された設定告知演出の記録の可否を選択することができる。

そのため、遊技者が許容した設定告知演出に関する情報のみが、副制御部 2 0 の R A M に記録され、後述する「演出コレクション」において表示される。

これにより、例えば、先に遊技していた遊技者が遊技中に、特定の告知パターン（例えば、確定パターン 1 や確定パターン 2 ）が発生したことを、後に遊技する他の遊技者に開示したくない場合には、対象となる演出が実行されているときに、演出ボタン 2 c の操作を行うことで、これを回避することができる。10

なお、遊技者により演出ボタン 2 c が操作された場合に記録することを許容する場合で説明したが、その反対に、演出ボタン 2 c を操作しない場合に記録することを許容することもできる。

また、演出ボタンの操作に基づく設定告知演出の記録可否は、遊技場側で「設定告知演出の記録」が「有効」に設定されている場合を想定しているが、「設定告知演出の記録」が「無効」に設定されている場合でも、演出ボタン 2 c を操作した場合又は操作しない場合に記録してもよい。20

【 0 1 0 0 】

実行された設定告知演出に関する情報は、表示器 8 において遊技者に閲覧可能に表示（報知）される。

具体的には、図 2 0 に示すように、「演出コレクション」画面で表示される。

演出コレクションは、非遊技中に演出ボタン 2 c が操作されることで、表示器 8 に表示されるメインメニュー画面（非図示）において、「演出コレクション」項目が操作されると表示される。

演出コレクションでは、副制御部 2 0 の R A M に記憶された設定告知演出に関する情報が表示される。例えば、設定告知演出の総発生回数、設定告知演出の告知パターン（種類）とその告知パターン（種類）ごとの発生回数等が表示される。30

すなわち、上述した演出記録設定画面（図 1 8 参照）や、演出ボタン 2 c の操作（図 1 9 参照）に基づいて、遊技者が記録することを許容した情報を表示される。

例えば、演出記録設定画面において「告知パターン別の記録」が「無効」に設定されている場合には、告知パターン（種類）ごとの表示はされないようになっている。

また、演出記録設定画面において、「発生回数の記録」が「無効」に設定されている場合には、各演出の発生回数は表示されないようになっている。

なお、「演出コレクション」画面において、各告知パターンを選択した場合、告知パターンに対応する演出画像が画面上に表示されるようにしてよい。

【 0 1 0 1 】

図 2 0 に示す例では、設定告知演出としてキャラクタ画像演出が、5 回実行されており、その内訳として、「キャラクタ A」による告知パターンが 2 回、「キャラクタ C」による告知パターンが 1 回、「全員集合」による告知パターンが 1 回、「キャラクタ C + 赤背景」による告知パターンが 1 回、実行されていることを示している。40

すなわち、「全員集合」による設定告知演出が実行されていることから、このスロットマシン 1 は「設定 6」が設定されていることを遊技者は容易に推測することができる。

【 0 1 0 2 】

このように、演出コレクションでは、設定告知演出が実行されたことを、演出実行後に報知可能になっている。

これにより、遊技者は、実行された設定告知演出の種類や、その発生回数を自分で憶えておく必要がなく、設定告知演出に関する情報を確認することができる。50

また、遊技台の選択を行う遊技者に対しても、演出コレクションの表示から遊技台を選択する際の判断材料とすることができます。

また、演出コレクションでは、設定告知演出が実行されたときに、遊技していた遊技者による操作に基づいて、設定告知演出が実行されたことを報知可能になっている。

これにより、遊技者が記録することを許容した情報のみが表示されるため、特定の告知パターンが実行されたことを、他の遊技者に対して開示したくない場合には、これ回避することができる。

【0103】

(組合せ画像演出)

設定告知演出（特殊演出）には、以下に示す、組合せ画像演出も含まれる。 10

組合せ画像演出は、複数の画像の組み合わせによって、現在スロットマシン1に設定されている遊技設定値を、遊技者に示唆又は報知する演出である。

なお、以下の説明では、2つの画像の組み合わせによって、遊技設定値を示唆又は報知する場合を例に挙げて説明する。

【0104】

組合せ画像演出は、例えば、図21に示すような、文字、図形又は数字等の一部の画像（以下、組合せ画像という）が、リザルト画面上に表示される演出である（図16参照）。

具体的には、今回ゲームで実行された組合せ画像演出（第1特殊演出）において表示された組合せ画像（以下、今回組合せ画像）と、前回ゲームで実行された組合せ画像演出（第2特殊演出）において表示された組合せ画像（以下、前回組合せ画像）を組み合わせた場合、組み合わせた画像が、1つの文字、図形又は数字となる場合には、この組み合わせた画像に応じて遊技設定値が示唆又は報知される。 20

すなわち、今回組合せ画像又は前回組合せ画像の一方のみの表示では、遊技設定値を示唆又は報知することにはならないが、今回組合せ画像と前回組合せ画像の双方の表示によって、遊技設定値を示唆又は報知するようになっている。

【0105】

例えば、図21に示すように、前回組合せ画像と今回組合せ画像とを組み合わせた画像が、「偶」の文字となる場合には、「偶数設定」を示唆しており（示唆パターン1）、組み合わせた画像が、「奇」の文字となる場合には、「奇数設定」を示唆しており（示唆パターン2）、組み合わせた画像が、「」の図形となる場合には、「高設定」を示唆している（示唆パターン3）。 30

また、これらの組合せ画像演出における示唆パターン1～示唆パターン3は、同様の内容を示唆する前述のキャラクタ画像演出の示唆パターン1～示唆パターン3よりも期待度が高く設定されている。

そのため、遊技者は、リザルト画面上に表示される組合せ画像に、特に注目することになり、遊技の興味を向上することができる。

【0106】

また、前回組合せ画像と今回組合せ画像とを組み合わせた画像が、7セグ表現による1つの数字となる場合には、この数字に対応する遊技設定値（設定2～6確定）を報知している（確定パターン1～5）。 40

この場合、図21に示すように、設定2確定、設定3確定又は設定5確定の場合には、一方の組合せ画像（図21の例では、前回組合せ画像）が全て同じであり、もう一方の画像（図21の例では、今回組合せ画像）が全て異なる。

そのため、この共通の画像が前回組合せ画像として表示された場合には、遊技者は、今回組合せ画像として、設定5に対応する組合せ画像が表示されることに期待を持つつ、組合せ画像演出に注目することになる。

設定4確定又は設定6確定の場合も同様に、前回組合せ画像が同じであるため、遊技者は、この共通の画像が前回組合せ画像として表示されただけでも高設定の期待を抱くことができ、さらに、設定6に対応する組合せ画像が表示されることに期待を持つつ、組合

10

20

30

40

50

せ画像演出に注目することになる。

このように、組合せ画像演出によって、遊技の興趣を高めることができる。

【0107】

前回組合せ画像と今回組合せ画像とを組み合わせた画像が、遊技設定値を示唆又は報知する対象の画像であるか否かの判断は、副制御部20によって行われる。

副制御部20は、組み合わせた画像が、対象の画像であると判断した場合には、その結果を報知する。

例えば、リザルト画面上で、今回組合せ画像と前回組合せ画像とが組み合わさる演出を行うとともに、その組み合わせた画像を表示させる。

また、遊技者の操作によって、対象の画像であるか否かを確認することもできる。

例えば、メインメニュー画面（非図示）から選択可能な所定の操作画面において、遊技者の操作により今回組合せ画像と前回組合せ画像とを、組み合わせ可能にしてもよい。例えば、今回組合せ画像と前回組合せ画像とを1つの画面に並べて、又は、重ねて表示させるようにして確認できるようにしてもよい。

【0108】

実行された組合せ画像演出に関する情報は、表示器8において遊技者に閲覧可能に表示（報知）される。

具体的には、図22に示すように、「演出コレクション」画面で表示される。

図22に示す例では、設定告知演出として組合せ画像演出が、3回実行されており、その内訳として、「文字（偶）」による告知パターンが1回、「記号（）」による告知パターンが1回、「7セグ（6）」による告知パターンが1回実行されていることを示している。

すなわち、「7セグ（6）」による設定告知演出が実行されていることから、このスロットマシン1は「設定6」が設定されていることを遊技者は容易に推測することができる。

なお、「演出コレクション」画面において、各告知パターンを選択した場合、告知パターンに対応する演出画像が画面上に表示されるようにしてもよい。

【0109】

なお、前回組合せ画像、今回組合せ画像及びこれらを組み合わせた画像は、図21に示す例に限らず、任意に設定することができる。

また、組合せ画像として、文字、記号又は数字を例に挙げて説明したが、これらに限らず、例えば、キャラクタ画像の組み合わせとしてもよい。この場合、一方のみの画像の表示で遊技設定値の示唆や報知をしてよい。

また、組合せ画像演出では、2つの画像の組み合わせによって遊技設定値を示唆又は報知する場合を説明したが、3以上の画像の組み合わせによって遊技設定値を示唆又は報知することもできる。

また、今回組合せ画像と直近で表示された組合せ画像（前回組合せ画像）とを組み合わせる場合で説明したが、これに限らず、例えば、所定ゲーム数の間に表示された複数の組合せ画像の中から、1つの文字、図形又は数字として一致する画像があれば、対象の画像であると判断してもよい。

【0110】

このように、本実施形態のスロットマシン1は、設定告知演出が実行されたときに、遊技していた遊技者による操作に基づいて、設定告知演出が実行されたことを、演出実行後に報知可能になっている。

これにより、遊技者は、ボーナス終了時などのリザルト画面において設定告知演出が実行された後であっても、当該演出が実行されたことを後から確認することができる。

また、遊技者が、特定の告知パターンが実行されたことを、他の遊技者に対して開示（報知）したくない場合には、対象となる設定告知が実行されているときに、遊技者による操作（演出ボタン2cの操作の可否）に基づいて、特定の告知パターンが開示されることを回避することができる。

10

20

30

40

50

このように、後に遊技する遊技者に設定告知演出が実行されたことを開示する場合に、先に遊技した遊技者の意向に配慮した制御が可能になっている。

【0111】

なお、「(2) 設定告知演出が実行されたことを、遊技者による操作態様に基づいて報知するか否かを選択可能であること」では、次に示すような変形例としてもよい。

例えば、設定告知演出には、ミッション演出を含んでもよい。

ミッション演出とは、遊技において所定の条件が成立した場合に、遊技設定値を示唆又は報知する演出である。

例えば、所定の条件として、「次回のボーナスが、ビックボーナスの場合」、「次回のボーナスが、重複当選の場合」又は「次回のボーナスが、100ゲームまでに当選した場合」等とすることができます、条件(ミッション)をクリアした場合には、期待度の高い設定示唆演出を実行してもよい。

なお、ミッション演出は、特別な設定告知演出として、演出の記録をできないようにしてもよい。

【0112】

また、設定告知演出には、タイムクロック演出を含んでもよい。

タイムクロック演出は、スロットマシン1内で管理される時間が、所定の時刻となった場合に実行される演出である。

例えば、3時間ごとに、表示器8において演出が行われ、その演出内で遊技設定値を示唆又は報知してもよい。

このように、設定告知演出を遊技状態に基づいて実行するだけでなく、時刻に基づいて実行してもよい。

【0113】

また、遊技状態によって、設定告知演出を記録する条件を異ならせてもよい。例えば、通常遊技中の設定告知演出は記録可能とし、一方、AT中の設定告知演出は記録不可としてもよい。また、通常遊技中の設定告知演出は自動で記憶し、一方、AT中の設定告知演出は遊技者の操作に基づいて記録するようにしてもよい。

【0114】

以上のように、本実施形態に係るスロットマシン1においては、設定告知演出が実行されたときに、遊技していた遊技者による操作に基づいて、設定告知演出が実行されたことを、演出実行後に報知可能になっている。

これにより、遊技者は、ボーナス終了時などのリザルト画面において設定告知演出が実行された後であっても、当該演出が実行されたことを後から確認することができる。

また、遊技者が、特定の告知パターンが実行されたことを、他の遊技者に対して開示(報知)したくない場合には、対象となる設定告知が実行されているときに、遊技者による操作(演出ボタン2cの操作の可否)に基づいて、特定の告知パターンの開示(報知)を回避することができる。

このように、後に遊技する遊技者に設定告知演出が実行されたことを開示する場合に、先に遊技した遊技者の意向に配慮した制御が可能になっている。

一方、特許文献1には、設定値を遊技者に示唆する設定示唆演出を行う遊技機が開示されている。

しかしながら、この遊技機では、設定示唆演出が実行されたときに、遊技している遊技者にしか確認できず、その遊技者が後から確認することや、後に遊技する他の遊技者は確認できなかった。

そこで、設定示唆演出が実行されたことを遊技機に記憶させ、後から確認可能にする機能を付加することが考えられるが、先に遊技していた遊技者が投資を行い苦労して出現させた設定示唆演出の実行を、他の遊技者には確認させたくないと考える場合もある。

そのため、後に遊技する他の遊技者に設定示唆演出が実行されたことを開示したくない場合に、先に遊技した遊技者の意向に配慮した制御を行うことが課題であった。

このように、本実施形態のスロットマシン1によれば、従来の遊技機が改善すべきこの

10

20

30

40

50

ような課題の全部又は一部などを解決することができる。

【0115】

以上、本発明の遊技機の好ましい実施形態について説明したが、本発明に係る遊技機は前述した実施形態にのみ限定されるものではなく、本発明の範囲で種々の変更実施が可能であることはいうまでもない。

例えば、R T 機に本発明を適用してもよい。すなわち、押し順ベルを非搭載（A T がない）としてもよい。

また、所定ゲーム数（例えば、10回）継続し、A Tへの移行抽選の当選確率が通常状態よりも高い高確率状態（所謂チャンスゾーン）を設けてもよく、通常状態においてレア役に当選した場合の所定の確率でチャンスゾーンに移行し、A Tに移行するようにしてもよい。10

また、上記の実施形態では、遊技設定値を6段階に変更・設定可能としたが、これに限らず、例えば、4段階（設定1～設定4）や3段階（設定1、設定3、設定6）としてもよい。

【0116】

また、上記の実施形態では、各種数値や各画面の表示項目等は例示であり、どのような数値、表示項目を用いてもよい。

【0117】

また、本実施形態では、遊技状態制御手段などの各種手段としての動作を主制御部10が行ったが、副制御部20がその一部又は全部を行い、副制御部20が各種手段として動作することもできる。20

また、反対に、副制御部20が演出制御手段などの各種手段としての動作を行ったが、主制御部10がその一部又は全部を行い、主制御部10が各種手段として動作することもできる。

【0118】

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

また、メダル、遊技球等の現物の遊技媒体を用いることなく、データ形式の擬似遊技媒体を用いてゲームを実行可能な、いわゆる封入式遊技機にも、本発明を適用することができる。30

【0119】

また、本実施形態では、可変表示手段としてモータにより駆動制御されるリールを用いたが、これに代えて又はこれに加えて、液晶表示器などの表示器8にリール等の図柄が変動する画像を表示させることにより、表示器を識別情報の可変表示手段として用いることもできる。

【符号の説明】

【0120】

1 スロットマシン

2 c 演出ボタン（操作手段）

8 表示器（演出手段、報知手段、許容設定手段）

1 0 主制御部（付与手段、遊技状態制御手段）

2 0 副制御部（演出制御手段）

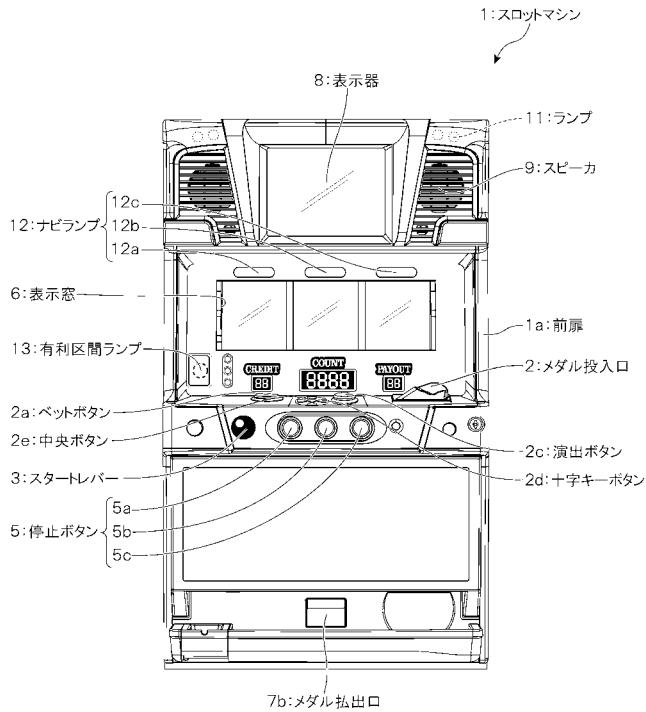
10

20

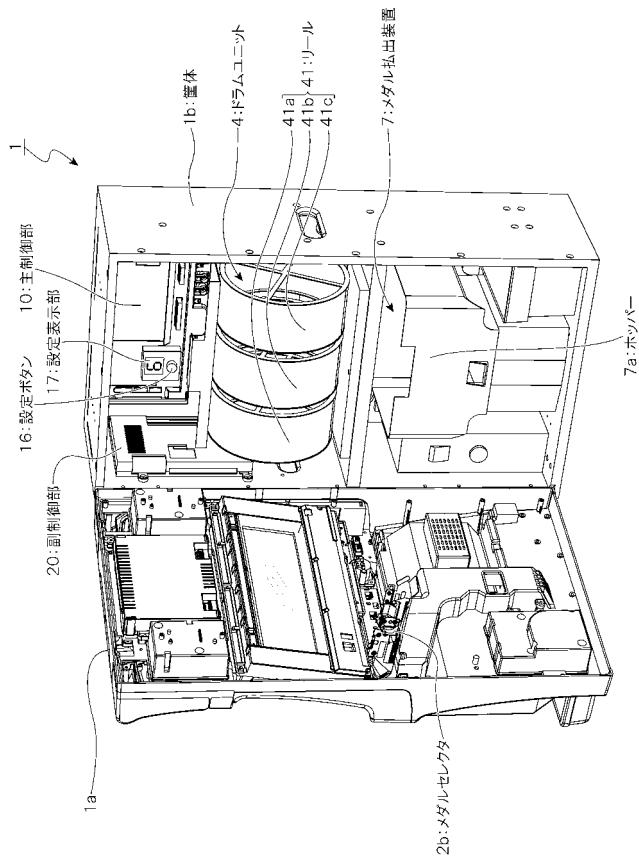
30

40

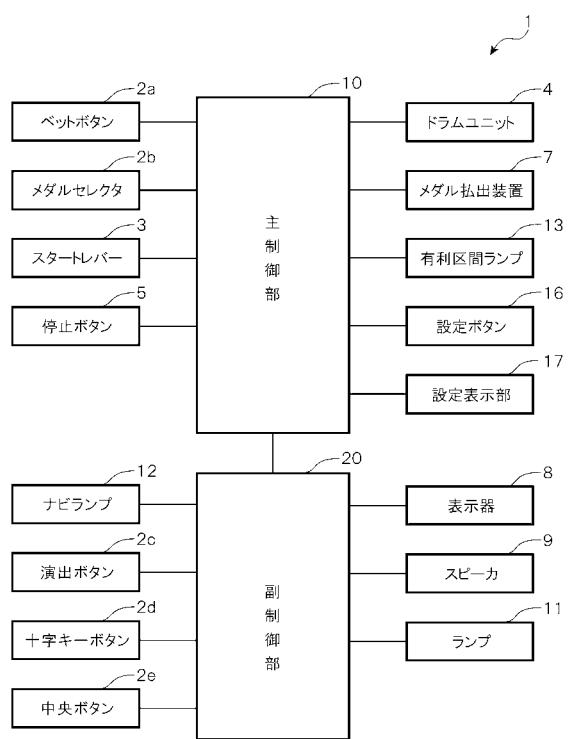
【図1】



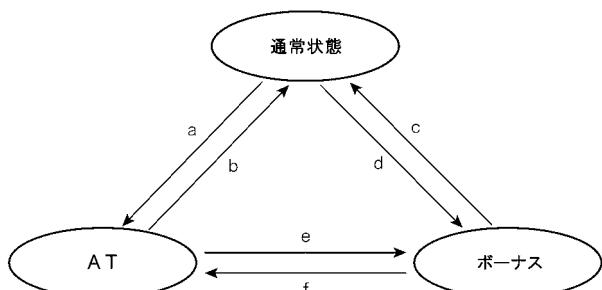
【図2】

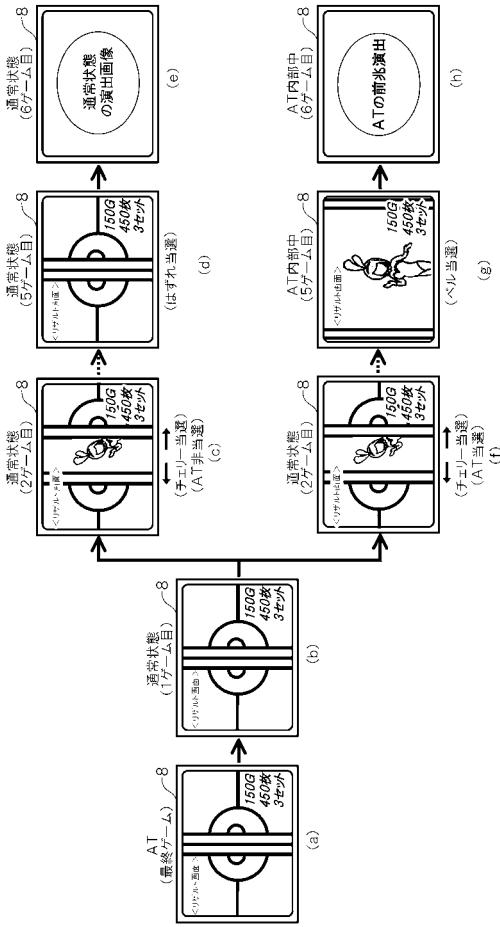
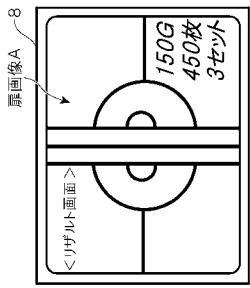
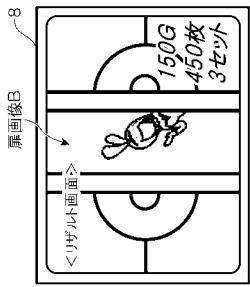
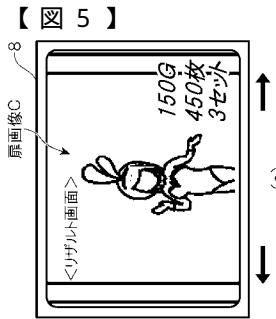


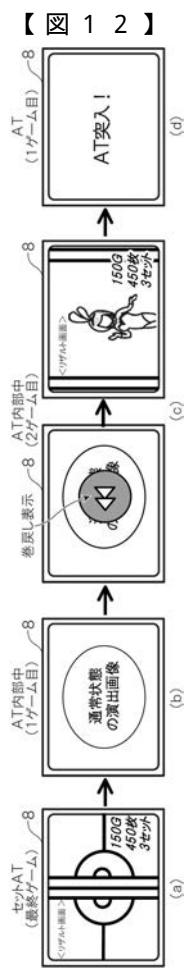
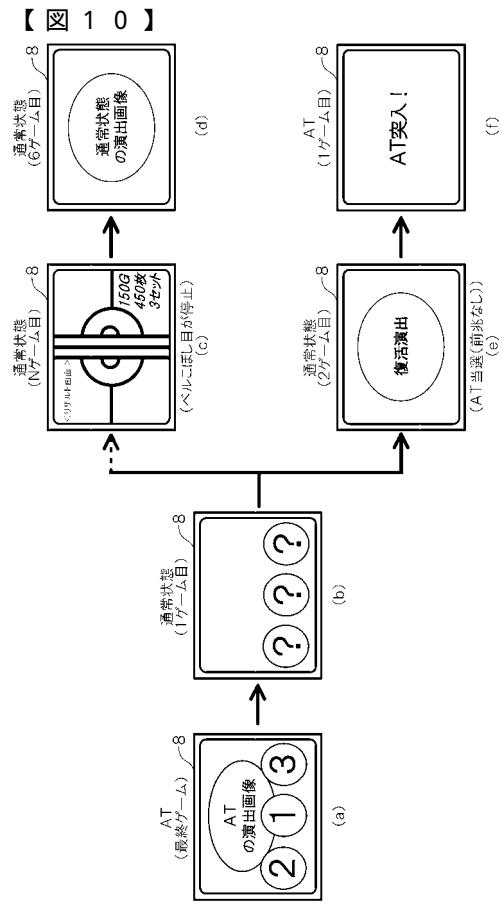
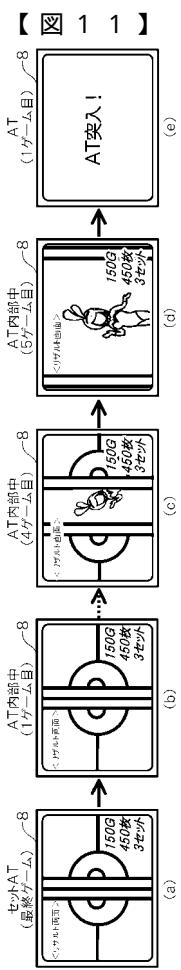
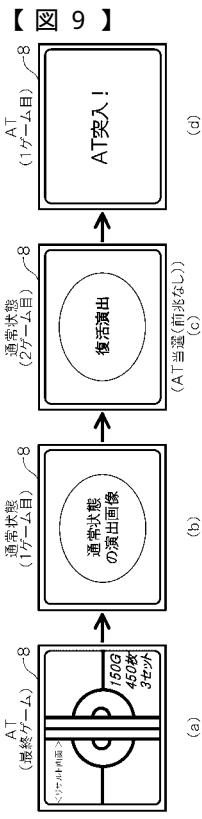
【図3】

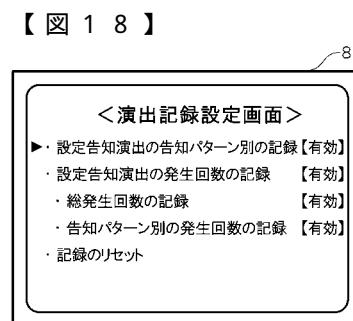
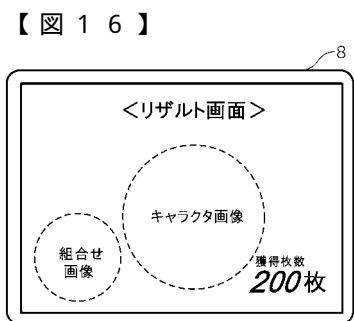
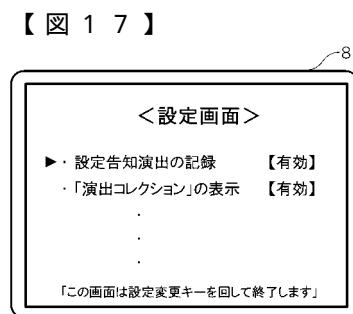
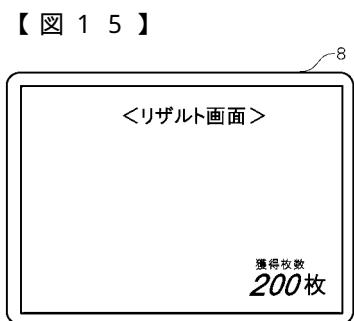
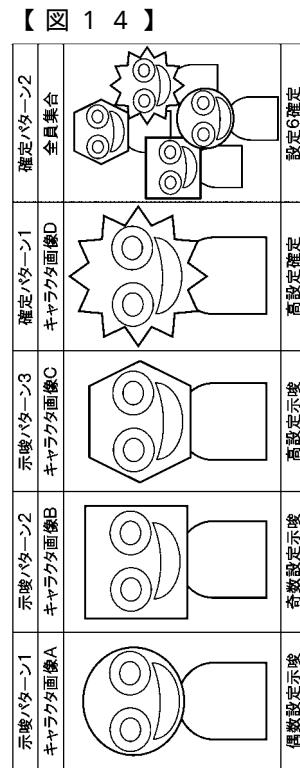
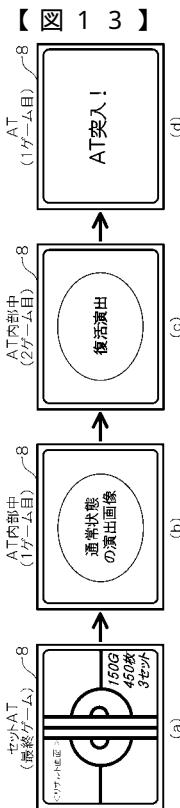


【図4】

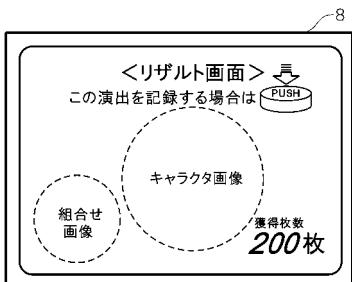








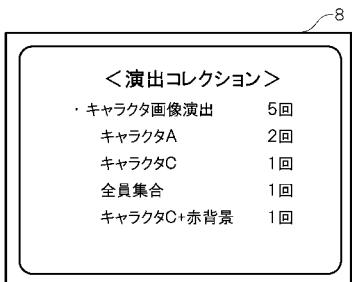
【図 19】



【図 21】

確定パターン1	確定パターン2	確定パターン3	確定パターン4	確定パターン5
前回組合せ画像 今回組合せ画像	前回組合せ画像 今回組合せ画像	前回組合せ画像 今回組合せ画像	前回組合せ画像 今回組合せ画像	前回組合せ画像 今回組合せ画像

【図 20】



確定パターン1	確定パターン2	確定パターン3	確定パターン4	確定パターン5
前回組合せ画像 今回組合せ画像	前回組合せ画像 今回組合せ画像	前回組合せ画像 今回組合せ画像	前回組合せ画像 今回組合せ画像	前回組合せ画像 今回組合せ画像

【図 22】

