

(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2013-27445
(P2013-27445A)

(43) 公開日 平成25年2月7日(2013. 2. 7)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I
A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

テーマコード (参考)
2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 83 頁)

(21) 出願番号	特願2011-163912 (P2011-163912)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成23年7月27日 (2011. 7. 27)		株式会社ソフィア
		(74) 代理人	群馬県桐生市境野町7丁目201番地 110001254 特許業務法人光陽国際特許事務所
		(72) 発明者	山藤 英津子 群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社 ソフィア内

最終頁に続く

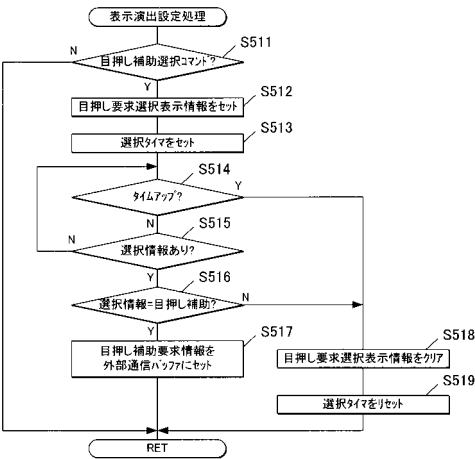
(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

【課題】複数のスロットマシン間において従来にない斬新な演出を実行可能とする。また、熟練者と初心者の双方の利益享受に不公平感を生じさせないようにする。

【解決手段】他のスロットマシン1との間で情報通信を可能とする情報通信手段（通信回路126）を有するスロットマシン1において、演出情報受信手段（演出制御装置70）が特定条件に関する演出情報を受信した場合に、当該特定条件に関する演出情報に基づいて、演出装置（画像表示装置3）において特定演出を実行可能な特定演出実行手段備えるようにする。

【選択図】図58



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

賭数の設定後にスタート操作部が操作されたことに基づき複数の図柄が描かれた複数のリールを可変表示させてゲームを開始し、各リールに対応する複数の停止操作部の操作により停止させたゲームの停止結果に基づき遊技価値を付与することが可能なスロットマシンにおいて、

他のスロットマシンとの間で情報通信を可能とする情報通信手段と、

所定の演出を行う演出装置と、

自スロットマシンにおいて特定条件が成立した場合に、当該特定条件に関する演出情報を、前記情報通信手段を介して他のスロットマシンに送信可能な演出情報送信手段と、

10

前記他のスロットマシンの前記演出情報送信手段によって送信された前記特定条件に関する演出情報を、前記情報通信手段を介して受信可能な演出情報受信手段と、

前記演出情報受信手段が前記特定条件に関する演出情報を受信した場合に、当該特定条件に関する演出情報に基づいて、前記演出装置において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えたことを特徴とするスロットマシン。

【請求項 2】

前記スタート操作部の操作に基づいて、複数種類設定された各入賞に対応する入賞フラグの何れかを成立させるか否かを決定する抽選手段と、

前記抽選手段によって、前記何れかの入賞フラグが成立したと決定されている場合には、前記複数の停止操作部の操作により、前記ゲームの停止結果として、当該入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出させて、所定の遊技価値を付与可能な制御手段と、

20

を備え、

前記演出情報送信手段は、前記特定条件として、自スロットマシンにおいて前記入賞フラグのうち、通常よりも前記遊技価値の高い入賞に対応する特定入賞フラグが成立し、且つ、当該特定入賞フラグの成立に基づく所定条件が成立した場合に、当該特定条件に関する演出情報を送信するように構成され、

前記特定演出実行手段は、

前記演出情報受信手段が前記他のスロットマシンの前記演出情報送信手段によって送信された前記特定条件に関する演出情報を受信した場合に、前記特定演出として、前記特定入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させる入賞成立補助要求表示を行うことを特徴とする請求項 1 に記載のスロットマシン。

30

【請求項 3】

前記特定入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させる補助の要求を行うか否かを選択する選択手段を備え、

前記所定条件は、

前記選択手段によって前記補助の要求を行うことが選択されることであることを特徴とする請求項 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 4】

40

前記所定条件は、

前記特定入賞フラグが成立してから所定のゲーム数が実行されるまでの間に、前記入賞フラグの何れかに対応する図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させることができなかったことであることを特徴とする請求項 2 に記載のスロットマシン。

【請求項 5】

前記特定入賞フラグが成立してから所定のゲーム数が実行されるまでの間に、前記特定入賞フラグに対応する入賞の遊技価値よりも低い入賞の入賞フラグが成立した場合には、当該入賞フラグの成立に基づくゲームは、当該所定のゲーム数として計数しないことを特徴とする請求項 4 に記載のスロットマシン。

50

【請求項 6】

前記入賞成立補助要求表示に対して前記補助を行うか否かを決定するための入力手段と

、
前記入力手段による入力信号に基づいて前記補助を行うか否かを判別する判別手段と、
を備え、

前記演出情報送信手段は、

前記判別手段によって前記補助を行うと判別された場合に当該補助を行う旨の補助実行
情報を前記情報通信手段を介して前記入賞成立補助要求表示を行ったスロットマシンに送
信可能とし、

前記入賞成立補助要求表示を行ったスロットマシンの前記演出情報送信手段は、

前記演出情報受信手段が他のスロットマシンから前記補助実行情報を受信しなかった場
合に、遊技場の店員の携帯端末に対して前記補助の要求に関する補助要求情報を送信す
ることを特徴とする請求項 2 ～ 5 の何れか一項に記載のスロットマシン。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、賭数の設定後にスタート操作部が操作されたことに基づき複数の図柄が描か
れた複数のリールを可変表示させてゲームを開始し、各リールに対応する複数の停止操
作部の操作により停止させたゲームの停止結果に基づき遊技価値を付与することが可能なス
ロットマシンに関する。

【背景技術】**【0002】**

従来の遊技機には、他の遊技機との間で通信可能に構成され、互いに通信可能な遊技機
のうち何れかの遊技機で大当たりや特定リーチなどが発生すると、その大当たりなどが発生し
た遊技機において特定の制御情報を他の遊技機に送信し、特定の制御情報を受信すると、
その特定の制御情報を受信した遊技機において何れかの遊技機で大当たりなどが発生した旨
をキャラクタやメッセージなどにより表示するように構成されたものがある。これにより
、大当たりなどが発生していない遊技機においても、大当たりなどへの期待感が持てるよう
になる（例えば、特許文献 1）。

【0003】

また、遊技機としてのスロットマシンには、リールの他に表示装置を配設し、ボーナス
フラグが内部成立した場合にその旨を当該表示装置に表示するようにしているものがある
。例えば、特許文献 2 に記載されているように、ボーナスフラグが内部成立すると、遊技
者自身が自力でボーナス入賞図柄（例えば 7 - 7 - 7 等）を揃える、所謂目押しを行うこ
とになるが、目押しに所定ゲーム数失敗すると、ボーナス入賞代役図柄が追加され、表示
装置にその旨が表示されるように構成されたものがある。これにより、何度も目押しに失
敗している遊技者に対し、早くボーナス状態を発生させるようにしている。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2004 - 81266 号公報

【特許文献 2】特開 2007 - 44431 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

しかしながら、特許文献 1 のような遊技機は、何れかの遊技機で大当たりなどの特別な遊
技イベントが発生したことを、単にそれ以外の遊技機で報知するものである。したがって
、大当たりなどが発生していない遊技機の結果には何ら影響を及ぼさない。また、他人の遊
技機での大当たり発生が報知されても、自身の遊技機で大当たりが発生しなければ遊技者にと
って何の意味も持たない。むしろ、長い期間に亘って大当たりが発生していない遊技機で遊

10

20

30

40

50

技を行っている遊技者にとっては、他人の遊技機での大当たり発生の報知は遊技中の気分を害するものとなるが大いに考えられ、遊技の興趣を減衰させることとなっていた。

【0006】

また、特許文献2のようなスロットマシンは、熟練の遊技者にとっては、容易に目押しを行うことができるが、スロットマシンに不慣れな初心者にとっては非常に難しいものであり、せっかくボーナスフラグが内部成立しているにもかかわらずなかなか入賞図柄を揃えることができず、無駄にメダルを消費することになってしまう。そこで、今日の遊技店では、店員が目押しを遊技者の代わりに行うサービスが提供されているが、初心者にとっては、このようなサービスがあること自体分からなかったり、当該サービスを受けるために店員を呼び出すことも憚られたりということも大いに考えられる。これでは、特許文献2に開示されたスロットマシンのようにボーナス入賞代役図柄が追加されたとしても、初心者は必ず入賞図柄を揃えられるわけではなく、結局のところ、メダルを無駄に消費することとなり、熟練者と初心者との間の利益享受に不公平感が生じてしまう。

10

【0007】

本発明は、上記のような課題を解決するためになされたものであり、複数のスロットマシン間において従来になかった斬新な演出を実行可能なスロットマシンの提供を目的とする。また、熟練者と初心者の双方の利益享受に不公平感を生じさせないようにすることが可能なスロットマシンの提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

20

以上の課題を解決するため、請求項1に記載の発明は、

賭数の設定後にスタート操作部が操作されたことに基づき複数の図柄が描かれた複数のリールを可変表示させてゲームを開始し、各リールに対応する複数の停止操作部の操作により停止させたゲームの停止結果に基づき遊技価値を付与することが可能なスロットマシンにおいて、

他のスロットマシンとの間で情報通信を可能とする情報通信手段と、

所定の演出を行う演出装置と、

自スロットマシンにおいて特定条件が成立した場合に、当該特定条件に関する演出情報を、前記情報通信手段を介して他のスロットマシンに送信可能な演出情報送信手段と、

前記他のスロットマシンの前記演出情報送信手段によって送信された前記特定条件に関する演出情報を、前記情報通信手段を介して受信可能な演出情報受信手段と、

30

前記演出情報受信手段が前記特定条件に関する演出情報を受信した場合に、当該特定条件に関する演出情報に基づいて、前記演出装置において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えたことを特徴とする。

【0009】

請求項1に記載の発明によれば、他のスロットマシンから特定条件に関する演出情報を受信した場合に、当該特定条件に関する演出情報を受信したスロットマシン間において特定演出を実行可能である。したがって、当該特定条件に関する演出情報を送信したスロットマシンだけでなく当該演出情報を受信したスロットマシンでも特定演出が実行されることがあり、複数のスロットマシンそれぞれにおいて当該特定演出が行われることで、例えば、他の遊技者と協力して遊技を行うことが可能となる。

40

【0010】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載のスロットマシンにおいて、

前記スタート操作部の操作に基づいて、複数種類設定された各入賞に対応する入賞フラグの何れかを成立させるか否かを決定する抽選手段と、

前記抽選手段によって、前記何れかの入賞フラグが成立したと決定されている場合には、前記複数の停止操作部の操作により、前記ゲームの停止結果として、当該入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出させて、所定の遊技価値を付与可能な制御手段と、

を備え、

50

前記演出情報送信手段は、前記特定条件として、自スロットマシンにおいて前記入賞フラグのうち、通常よりも前記遊技価値の高い入賞に対応する特定入賞フラグが成立し、且つ、当該特定入賞フラグの成立に基づく所定条件が成立した場合に、当該特定条件に関する演出情報を送信するように構成され、

前記特定演出実行手段は、

前記演出情報受信手段が前記他のスロットマシンの前記演出情報送信手段によって送信された前記特定条件に関する演出情報を受信した場合に、前記特定演出として、前記特定入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させる入賞成立補助要求表示を行うことを特徴とする。

【0011】

10

請求項2に記載の発明によれば、特定入賞フラグが成立し、当該特定入賞フラグの成立に基づく所定条件が成立した場合に、特定条件に関する演出情報を送信することができ、当該特定条件に関する演出情報を受信した他のスロットマシンは、特定演出として、特定入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させる入賞成立補助要求表示を行うことができる。

したがって、特定入賞フラグが成立し、当該特定入賞フラグの成立に基づく所定条件が成立した場合に、特定演出が実行されたスロットマシンの遊技者に所謂目押しをサポートしてもらうことが可能となり、遊技に不慣れな初心者であっても、当該特定入賞フラグに対応する入賞図柄を揃えることができ、熟練者と初心者の双方の利益享受に不公平感を生じさせないようにすることができるようになる。

20

【0012】

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載のスロットマシンにおいて、

前記特定入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させる補助の要求を行うか否かを選択する選択手段を備え、

前記所定条件は、

前記選択手段によって前記補助の要求を行うことが選択されることであることを特徴とする。

【0013】

請求項3に記載の発明によれば、特定条件として、特定入賞フラグが成立し、当該特定入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させる補助の要求の選択がなされた場合に、当該特定条件に関する演出情報を他のスロットマシンに送信することができる。したがって、特定入賞フラグが成立して、遊技者が所謂目押しのサポートを望む場合にだけ、当該特定条件に関する演出情報を他のスロットマシンに送信することができるので、遊技者の意思に合わせて当該演出を適切に行うことができるようになる。

30

【0014】

請求項4に記載の発明は、請求項3に記載のスロットマシンにおいて、

前記所定条件は、

前記特定入賞フラグが成立してから所定のゲーム数が実行されるまでの間に、前記入賞フラグの何れかに対応する図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させることができなかったことであることを特徴とする。

40

【0015】

請求項4に記載の発明によれば、特定条件として、特定入賞フラグが成立し、当該特定入賞フラグが成立してから所定のゲーム数が実行されるまでの間に、入賞フラグの何れかに対応する図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させることができなかった場合に、当該特定条件に関する演出情報を他のスロットマシンに送信することができる。したがって、特定入賞フラグが成立して、所定のゲーム数が実行されるまでの間に遊技者が所謂目押しに成功しなかった場合に、当該特定条件に関する演出情報を他のスロットマシンに送信することができるので、当該遊技者が無駄にメダルを消費する前に目押しをサポートしてもらうことが可能となる。

50

【 0 0 1 6 】

請求項 5 に記載の発明は、請求項 4 に記載のスロットマシンにおいて、

前記特定入賞フラグが成立してから所定のゲーム数が実行されるまでの間に、前記特定入賞フラグに対応する入賞の遊技価値よりも低い入賞の入賞フラグが成立した場合には、当該入賞フラグの成立に基づくゲームは、当該所定のゲーム数として計数しないことを特徴とする。

【 0 0 1 7 】

請求項 5 に記載の発明によれば、当該所定のゲーム数の計数に関して、所謂小役の成立に基づくゲームは計数しないようにすることができるので、当該小役が優先制御される場合であっても、当該小役の成立に基づくゲームを除いて適切に当該所定のゲーム数を計数することができるようになる。

10

【 0 0 1 8 】

請求項 6 に記載の発明は、請求項 2 ～ 5 の何れか一項に記載のスロットマシンにおいて、

前記入賞成立補助要求表示に対して前記補助を行うか否かを決定するための入力手段と

前記入力手段による入力信号に基づいて前記補助を行うか否かを判別する判別手段と、
を備え、

前記演出情報送信手段は、

前記判別手段によって前記補助を行うと判別された場合に当該補助を行う旨の補助実行情報を前記情報通信手段を介して前記入賞成立補助要求表示を行ったスロットマシンに送信可能とし、

20

前記入賞成立補助要求表示を行ったスロットマシンの前記演出情報送信手段は、

前記演出情報受信手段が他のスロットマシンから前記補助実行情報を受信しなかった場合に、遊技場の店員の携帯端末に対して前記補助の要求に関する補助要求情報を送信することを特徴とする。

【 0 0 1 9 】

請求項 6 に記載の発明によれば、入賞成立補助要求表示がなされたスロットマシンの遊技者に目押しのサポートをしてもらえない場合には、遊技場の店員の携帯端末に対して目押しの補助の要求に関する補助要求情報を送信することができる。したがって、入賞成立補助要求表示がなされた何れのスロットマシンからも目押しのサポートを行う旨の補助実行情報が送信されない場合であっても、遊技場の店員が目押しのサポートをしてくれるようになるので、当該目押しのサポートを要求している遊技者は無駄なメダルを消費することなく、特定入賞フラグに対応する入賞図柄を揃えることができるようになり、熟練者と初心者の双方の利益享受に不公平感を生じさせないようにすることができる。

30

【 発明の効果 】

【 0 0 2 0 】

本発明によれば、他のスロットマシンから特定条件に関する演出情報を受信した場合に、当該特定条件に関する演出情報を送受信したスロットマシン間において特定演出を実行可能である。したがって、当該特定条件に関する演出情報を送信したスロットマシンだけでなく当該演出情報を受信したスロットマシンでも特定演出が実行されることがあり、複数のスロットマシンそれぞれにおいて当該特定演出が行われることで、例えば、他の遊技者と協力して遊技を行うことが可能となる。

40

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 2 1 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。

【 図 2 】 実施形態のスロットマシンの背部の構造を示す背面図である。

【 図 3 】 (A) は変動表示装置の分解斜視図であり、(B) はリールの分解斜視図である。

【 図 4 】 変動表示装置の要部の側面断面図である。

50

【図 5】実施形態に係るスロットマシンの制御系の概略構成を示すブロック図である。

【図 6】リールの外周面に形成されている図柄の配列図である。

【図 7】実施形態のスロットマシンにおける入賞の種類、各入賞に対応する図柄組合せ態様及び入賞内容を示す説明図である。

【図 8】実施形態のスロットマシンにおける遊技状態の遷移の条件を示す状態遷移図である。

【図 9】実施形態のスロットマシンの遊技制御装置による遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 10】実施形態のスロットマシンの遊技制御装置によるタイマ割込み処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 11】遊技制御装置の遊技制御処理中の内部抽選処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 12】遊技制御装置の遊技制御処理中のリール停止処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 13】遊技制御装置による制御に係るタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 14】実施形態のスロットマシンの演出制御装置による演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 15】実施形態のスロットマシンの演出制御装置によるタイマ割込み処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 16】演出制御装置の演出制御処理中の演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 17】演出制御装置のタイマ割込み処理中のバックライト発光処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 18】ライト演出選択テーブル 1 のデータ構成の一例を示す図である。

【図 19】ライト演出選択テーブル 2 のデータ構成の一例を示す図である。

【図 20】各レバー音の一例を示す図である。

【図 21】各発光パターンの一例を示す図である。

【図 22】スタートレバーが所定時間以上継続して操作された際にバックライト演出を行う場合のタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 23】リールストップボタンが所定時間以上継続して操作された際にバックライト演出を行う場合のタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 24】スタートレバーが所定時間以上継続して操作された際に実行されるバックライト演出等の一例を示す図である。

【図 25】リールストップボタンが所定時間以上継続して操作された際に実行されるバックライト演出等の一例を示す図である。

【図 26】第 2 実施形態の一例について説明するための図である。

【図 27】第 2 実施形態の他の一例について説明するための図である。

【図 28】第 3 実施形態のスロットマシンの演出制御装置による演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 29】第 3 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の統括制御遊技機処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 30】第 3 実施形態の演出制御装置の統括制御遊技機処理中の演出初期情報設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 31】第 3 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の従属制御遊技機処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 32】第 3 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の内部イベント報知開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 33】第 3 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の内部イベント報知終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 34】第 3 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の外部イベント報知開始処理の

10

20

30

40

50

手順の一例を示すフローチャートである。

【図 3 5】第 3 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の外部イベント報知終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 3 6】応答リストを説明するための図である。

【図 3 7】キャラクタ表示態様設定テーブルを説明するための図である。

【図 3 8】第 3 実施形態のロットマシンにおける通常遊技状態中の遷移の条件を示す状態遷移図である。

【図 3 9】第 3 実施形態の遊技制御装置の遊技制御処理中の内部抽選処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 4 0】第 3 実施形態の遊技制御装置の内部抽選処理中の特殊当選判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 4 1】第 3 実施形態のロットマシンにおいて実行される特定演出の表示態様の一例を示す図である。

【図 4 2】第 3 実施形態のロットマシンにおいて実行される特定演出の表示態様の一例を示す図である。

【図 4 3】第 3 実施形態のロットマシンにおいて実行される特定演出の表示態様の一例を示す図である。

【図 4 4】第 3 実施形態のロットマシンにおいて実行される特定演出の表示態様の一例を示す図である。

【図 4 5】特定演出を行う場合のタイミングチャートの一例を示す図である。

【図 4 6】図 4 5 に示す特定演出の表示態様の一例を示す図である。

【図 4 7】第 4 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の内部イベント報知開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 4 8】第 4 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の内部イベント報知終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 4 9】第 4 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の外部イベント報知開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 0】第 4 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の外部イベント報知終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 1】第 4 実施形態のロットマシンの遊技制御装置による入賞判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 2】第 4 実施形態の遊技制御装置の内部抽選処理中の特殊当選判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 3】(a) は目押しの補助を行うときの画像表示装置における表示態様の一例を示す図であり、(b) は遊技場の店員の携帯端末に目押し補助要求に関する情報が送信されたときの一例を示す図である。

【図 5 4】第 4 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の統括制御遊技機処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 5】第 4 実施形態の演出制御装置の演出制御処理中の従属制御遊技機処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 6】第 4 実施形態の第 1 変形例の遊技制御装置の内部抽選処理中の特殊当選判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 7】第 4 実施形態の第 1 変形例の演出制御装置の演出制御処理中の演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 8】第 4 実施形態の第 1 変形例の演出制御装置の演出設定処理中の表示演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 5 9】第 4 実施形態の第 1 変形例の演出制御装置の演出制御処理中の内部イベント報知開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【図 6 0】第 4 実施形態の第 1 変形例のロットマシンにおいて実行される特定演出の表示態様の一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【発明を実施するための形態】**【0022】****[第1実施形態]**

図1に示すように、本実施形態のスロットマシン1は、前面が開放した箱形の筐体の内部に各種の機器が設けられるとともに、この筐体の前面に、ヒンジ2a(図2参照)を介して前面枠2が片開き形式に開閉可能に設けられている。

この前面枠2の上部には、遊技に応じて表示による演出や情報表示を行う画像表示装置3、音による演出を行うスピーカ4、画像表示装置3に情報を表示する場合に遊技者が情報を選択できるようにするための選択ボタン8a及び決定ボタン8bを有する閲覧操作部8等が設けられている。

画像表示装置3は、例えば液晶表示パネルで構成され、遊技に関する演出表示のほか、様々な情報を表示する。そして、画像表示装置3における各種演出表示や履歴情報表示は、演出制御装置70(図5参照)によって制御される。

【0023】

前面枠2の中央部には、後方を視認可能な(例えば、透明の)図柄表示窓5が形成されている。この図柄表示窓5を透して、筐体内に配設されたリール6の回転により変動表示される図柄を視認可能となっている。

リール6は、円筒形の左リール6a、中リール6b、右リール6cが水平方向に並設されて構成されている。これらのリール6a, 6b, 6cの外周面には、所定の配列に従って複数の図柄が形成されている(図6参照)。また、各リール6a, 6b, 6cにはそれぞれ、ステッピングモータであるリール用モータ64a, 64b, 64c(図5参照)が設けられており、各リール6a, 6b, 6cを独立して回転駆動ならびに回転停止することが可能となっている。

【0024】

リール用モータ64によりリール6を回転させることによって、図柄表示窓5から視認される複数種類の図柄を、例えば上から下へと循環するように変動させる(変動表示)。

一方、リール6が停止している状態では、各リール6a, 6b, 6cについて、連続する所定数(例えば、3つ)の図柄、つまり3×3の計9つの図柄が図柄表示窓5を介して視認可能となっている。

すなわち、図柄表示窓5を透して、ゲームの停止結果を導出表示するためのリール6a, 6b, 6cの有効表示部を視認可能となっている。

【0025】

図柄表示窓5から視認される3×3の図柄行列に対しては、複数の有効化可能ラインが設定される。

例えば、各リール6a, 6b, 6c中段の図柄を横切る有効化可能ライン(中段ライン)と、各リール6a, 6b, 6c上段の図柄を横切る有効化可能ライン(上段ライン)と、各リール6a, 6b, 6c下段の図柄を横切る有効化可能ライン(下段ライン)と、左リール6a下段 - 中リール6b中段 - 右リール6c上段にかけて各リール6a, 6b, 6cを斜めに横切る有効化可能ライン(右上がりライン)と、左リール6a上段 - 中リール6b中段 - 右リール6c下段にかけて各リール6a, 6b, 6cを斜めに横切る有効化可能ライン(右下がりライン)との5ラインが、有効化可能ラインとして設定される。

【0026】

そして、遊技者によるメダルの投入又はクレジットからの入力(以下「賭操作」という。)によって設定された賭数(ベット数)に応じて所定の有効化可能ラインが有効化され、この有効ライン上に形成された図柄組合せ態様に基づいて入賞の成立/不成立が判断される。

例えば、賭数1では中段ラインが有効ラインとなり、賭数2では中段ラインに加え、上下段ラインが有効ラインとなり、賭数3では上中下段ラインに加え、右上がり、右下がりラインが有効ラインとなる。

なお、賭数が3の場合でのみゲームを実行可能ないわゆる3枚がけ専用としてもよく、

10

20

30

40

50

この場合は常に５つの有効化可能ラインが有効ラインとなる。また、賭数には無関係にすべてのラインを有効としてもよい。

【００２７】

図柄表示窓５の下方には、クレジット数表示部１１と、遊技進行表示部１２と、払出数表示部１３とが設けられている。

クレジット数表示部１１は、メダル払出装置６３（図５参照）により払い出さずにクレジットとして記憶されているメダル数を表示する。また、遊技進行表示部１２は、遊技進行状態を表示する。また、払出数表示部１３は、入賞成立時の払出枚数を表示する。これらの表示部１１，１２，１３は、例えば７セグメントのＬＥＤで構成され、その点灯状態によって各種情報を表示する。

【００２８】

図柄表示窓５の下方右側には、リプレイ状態やウェイト状態、遊技可能な待機状態などの状態表示を行う遊技状態表示部１８が設けられており、ランプの点灯により遊技状態を表示する。

また、図柄表示窓５の下方左側には、有効ベットラインの表示を行うベットライン表示部１９が設けられている。

【００２９】

遊技状態表示部１８は、再遊技入賞（リプレイ入賞）が成立してリプレイゲームが付与されたことを示すリプレイ表示部と、遊技者がスタートレバー２１を操作してからリールが回転するまでに待ち時間があること（前回のゲーム開始から一定時間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態であること）を示すウェイト表示部と、当該スロットマシン１が遊技可能な待機状態であることを示し賭操作を促すインサートメダル表示部とで構成される。

【００３０】

図柄表示窓５の下方には、前側に突出する段部が形成されており、この段部の上面が前面柵１４となっている。この前面柵１４には、メダル投入口１５と、賭操作受付手段としての１ベットボタン１６及びマックスベットボタン１７とが設けられている。

【００３１】

メダル投入口１５は、前面柵１４における当該スロットマシン１の前面側から見て右側（前面枠２の開放端側）に配設されている。遊技者がこのメダル投入口１５にメダルを投入して賭操作を行うことにより、ゲームが実行可能となる。このメダル投入口１５から投入されたメダルが通過する経路には、メダルの通過を検出するメダル投入検出スイッチ５１（図５参照）が設けられており、このメダル投入検出スイッチ５１による検出情報をもとにメダルの投入枚数がカウントされる。

【００３２】

１ベットボタン１６及びマックスベットボタン１７は、前面柵１４における当該スロットマシン１の前面側から見て左側に配設されている。１ベットボタン１６は、押圧操作を一度行う毎にクレジットから１枚ずつ賭数を入力できる。また、マックスベットボタン１７は、押圧操作を一度行うことでクレジットから賭数の上限数（例えば、３枚）まで入力できる。

【００３３】

前面柵１４の下方には、払戻ボタン２０、スタートレバー２１、リールストップボタン２４、鍵穴２３等が設けられている。

払戻ボタン２０は、メダル投入口１５から投入されたメダル又は入賞が成立することにより払い出されクレジットとして記憶されているメダルを受け皿２７に返却させる指令を与える際に用いられる。また、再遊技入賞（リプレイ入賞）の成立に基づく自動賭操作の後にメダル投入口１５からメダルが投入された場合や、クレジットとして記憶可能な所定数を超えるメダルも受け皿２７に返却される。

【００３４】

スタートレバー２１は、一区切りのゲームを開始させるための操作レバーである。

10

20

30

40

50

鍵穴 2 3 は、前面枠 2 を開く際、或いは当該スロットマシン 1 のエラー（例えば、ホッパーエラー）状態をリセットする際に鍵を差し込むためのものである。

リールストップボタン 2 4 は、左リール 6 a、中リール 6 b 及び右リール 6 c とそれぞれ 1 対 1 で対応付けられて設けられた左リールストップボタン 2 4 a、中リールストップボタン 2 4 b 及び右リールストップボタン 2 4 c で構成され、停止操作に応じて対応するリール 6 a、6 b、6 c の回転をそれぞれ停止させるためのものである。これらのリールストップボタン 2 4 a、2 4 b、2 4 c は、例えば、有色半透明の樹脂部材等で形成されている。

【0035】

なお、リールストップボタン 2 4 a、2 4 b、2 4 c の内部には、このリールストップボタン 2 4 a、2 4 b、2 4 c の操作により対応するリール 6 を停止可能な状態であることを、点灯により報知するためのストップボタン LED 6 6（図 5 参照）がそれぞれ設けられている。

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

【0036】

図 2 に示すように、筐体内部の上部には、当該スロットマシン 1 全体を制御する遊技制御装置 5 0 が配設されている。また、筐体内部のほぼ中央には、リール載置部 2 9 が設けられ、このリール載置部 2 9 の上に回転可能なリール 6 a、6 b、6 c を有する変動表示装置 6 0 0 が載置されている。また、当該スロットマシン 1 を後面側から見て変動表示装置 6 0 0 の右方には遊技制御装置 5 0 から外部の装置へ信号を出力するための外部信号出力端子 3 3 が設けられている。

【0037】

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

また、当該スロットマシン 1 を後面側から見てメダル払出装置 6 3 の右方には、このメダル払出装置 6 3 からオーバーフローして流入してくるメダルを貯留したり、流入してきたメダルを当該スロットマシン 1 が設置される設置島のメダル回収機構へ誘導したりするためのオーバーフロータンク 3 0 が設けられている。

【0038】

また、メダル払出装置 6 3 の左方には、当該スロットマシン 1 の当選確率を例えば 6 段階の何れかに設定するための設定装置 6 0 が設けられている。この設定装置 6 0 とリール 6 a、6 b、6 c との間の部位には、電源スイッチ 3 1 等が設けられている。

【0039】

図 3（A）は、筐体内部に収納されている変動表示装置 6 0 0 の構成の一例を示す図、図 3（B）は、変動表示装置 6 0 0 を構成するリールユニット 6 1 0 の構成の一例を示す図である。

また、図 4 は、変動表示装置 6 0 0 の要部の側面断面図である。

【0040】

変動表示装置 6 0 0 は、図 3（A）に示すように、リール 6 a、6 b、6 c をそれぞれ含むリールユニット 6 1 0 a、6 1 0 b、6 1 0 c、リールユニット 6 1 0 a、6 1 0 b、6 1 0 c を収納するためのリールボックス 6 2 0、リールボックス 6 2 0 の内部でリールユニット 6 1 0 a、6 1 0 b、6 1 0 c 同士を仕切る仕切り部材 6 3 0、6 3 0、リールボックス 6 2 0 の上面に設けられ、遊技制御装置 5 0 と変動表示装置 6 0 0 との間の通

信を中継するための中継基盤 6 4 0 等を備えて構成された状態で、リール載置部 2 9 上に載置されている。

【 0 0 4 1 】

リールユニット 6 1 0 は、図 3 (B) や図 4 に示すように、リール 6、リール 6 が取り付けられるユニットベース 6 1 1、リール 6 を回転駆動させるためのリール用モータ 6 4、図柄 (識別情報) のバックライトとなる複数の発光部材 (バックライト 6 7) を有するバックライト基盤 6 1 2、バックライト基盤 6 1 2 をユニットベース 6 1 1 に固定するための基盤ホルダ 6 1 3、リール 6 の回動位相を検出するためのリール位置検出スイッチ 5 4、リール位置検出スイッチ 5 4 をユニットベース 6 1 1 に固定するためのセンサホルダ部材 6 1 4 等を備えている。

10

また、リール 6 は、図 3 (B) や図 4 に示すように、リール本体部 6 1 6、リール本体部 6 1 6 の周囲に貼付されたリールシール 6 1 7、リール本体部 6 1 6 の所定箇所に設けられた遮光板 6 1 8 等を備えている。

【 0 0 4 2 】

図 3 (B) や図 4 に示すように、基盤ホルダ 6 1 3 は、基盤ホルダ 6 1 3 の内部を上側部分と中央部分と下側部分とに区切る区画壁 6 1 3 a、6 1 3 a を備えている。

そして、左リール 6 a の有効表示部のうち上段 (左リール 6 a 上段) の図柄は、リールユニット 6 1 0 a が備える基盤ホルダ 6 1 3 の内部のうち上側部分に配置されたバックライト 6 7 によって後方から照らされる。また、左リール 6 a の有効表示部のうち中段 (左リール 6 a 中段) の図柄は、リールユニット 6 1 0 a が備える基盤ホルダ 6 1 3 の内部のうち中央部分に配置されたバックライト 6 7 によって後方から照らされる。また、左リール 6 a の有効表示部のうち下段 (左リール 6 a 下段) の図柄は、リールユニット 6 1 0 a が備える基盤ホルダ 6 1 3 の内部のうち下側部分に配置されたバックライト 6 7 によって後方から照らされる。中リール 6 b、右リール 6 c においても同様である。

20

すなわち、バックライト 6 7 は、停止結果を導出表示するためのリール 6 a、6 b、6 c の有効表示部を背面側から照明することが可能な発光照明手段として機能する。

【 0 0 4 3 】

区画壁 6 1 3 a、6 1 3 a は、基盤ホルダ 6 1 3 の内部のうち上側部分に配置されたバックライト 6 7 による発光の光路と、基盤ホルダ 6 1 3 の内部のうち中央部分に配置されたバックライト 6 7 による発光の光路と、基盤ホルダ 6 1 3 の内部のうち下側部分に配置されたバックライト 6 7 による発光の光路とをそれぞれ仕切るために設けられている。これにより、バックライト 6 7 によってリール 6 a、6 b、6 c の有効表示部 (すなわち、リール 6 a、6 b、6 c のうち図柄表示窓 5 から視認される部分) を後方から照らす際に、図柄表示窓 5 を介して視認可能な 3 × 3 の計 9 つの図柄をそれぞれ独立して照らすことができるように構成されている。

30

なお、基盤ホルダ 6 1 3 の内面はリフレクタで覆われていてもよい。この場合、各図柄に対して、バックライト 6 7 からの光をより均一に照射することが可能となる。

【 0 0 4 4 】

また、図 4 に示すように、バックライト基盤 6 1 2 は、バックライト基盤 6 1 2 のバックライト 6 7 が設けられた面とは反対側の面に、コネクタ 6 1 2 a を有している。このコネクタ 6 1 2 a を介して、バックライト基盤 6 1 2 と演出制御装置 7 0 とは接続されている。

40

【 0 0 4 5 】

本実施形態のスロットマシン 1 は、スタートレバー 2 1 が所定時間以上継続して操作された場合や、リールストップボタン 2 4 が所定時間以上継続して操作された場合に、バックライト 6 7 によるバックライト演出を実行する点を特徴としている。

具体的には、本実施形態のスロットマシン 1 は、スタート操作部 (スタートレバー 2 1) 及び複数の停止操作部 (リールストップボタン 2 4 a、2 4 b、2 4 c) のうちの一つの操作部の操作中に、他の操作部の操作を無効とする操作無効状態を発生可能となるように構成されている。そして、ゲームの進行過程において、当該一の操作部が所定時間以上継

50

続して操作されている継続操作が行われているか否かを判定可能であり、継続操作が行われていると判定されたことに基づいて、発光照明手段（バックライト 67）の発光態様を変化させて内部抽選結果を示唆する示唆演出（バックライト演出）を実行可能となるように構成されている。

【0046】

図 5 は、スロットマシン 1 の制御系の概略構成を示すブロック図である。なお、図 1 で説明した構成要素と同一もしくは相当する構成要素には同一の符号を付し、重複した説明は省略する。

【0047】

図 5 に示すように、当該スロットマシン 1 の制御系は、遊技を統括的に制御する遊技制御装置（メイン制御装置）50 と、この遊技制御装置 50 の制御下で遊技の演出に関する制御を統括的に行う演出制御装置（サブ制御装置）70 と、これらの制御装置に電源を供給する電源装置 40 とを備えている。この制御系の構成要素は、それぞれ当該スロットマシン 1 の筐体内部に配設されている。また、電源装置 40 は、停電時に RAM 50c（後述）に記憶されたデータが保持されるようにバックアップ電源を供給するよう構成されている。

【0048】

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

【0049】

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

【0050】

ROM 50b には、各種処理を実行するための制御プログラムや制御データのほか、内部抽選用の判定値（判定テーブル）等が格納されている。

また、ROM 50b には、各ゲームにおいてリール 6 の停止制御を行う際に参照される停止制御テーブルが格納されている。例えば、内部当選した各種入賞に対応する停止制御テーブルや、はずれに対応する停止制御テーブルなどである。停止制御テーブルには、内部当選状態（セットされている当選フラグの状態）に対応する図柄組合せ態様を有効ライン上に最大限に形成させるリール 6 の引き込み停止制御を行うためのデータ（最大 4 コマの滑りコマ数等）が格納されており、リール 6 の操作停止順、操作タイミングに応じて停止位置が予め設定されている。

【0051】

RAM 50c は、スタート操作に基づき CPU 50a がサンプリングした内部抽選用の乱数の記憶領域、各種データ（例えば、クレジット数のデータ、賭数のデータ、内部当選状態のデータ、所定の図柄組合せ態様が導出されることに基づく払い出しに係るデータ等）を一時的に記憶する記憶領域、並びに CPU 50a の作業領域を提供する。

【0052】

I/F 50d は、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、メダル投入検出スイッチ 51、スタートレバースイッチ 52、第 1 リール（左）停止スイッチ 53a、第 2 リール（中）停止スイッチ 53b、第 3 リール（右）停止スイッチ 53c、左リール位置検出スイッチ 54a、中リール位置検出スイッチ 54b、右リール位置検出スイッチ 54c、1 ベットスイッチ 56、マックスベットスイッチ 57、払戻ボタンスイッチ 58、払出メダル検出スイッチ 59、設定装置 60、リセットスイッチ 61、前面枠開放検出スイッチ 62 等から出力された各種信号を、CPU 50a に対して供給する。

【0053】

ここで、メダル投入検出スイッチ 51 は、メダル投入口 15 から投入されたメダルの通過を検出するものであり、この検出情報に基づいてメダルの投入枚数がカウントされる。

スタートレバースイッチ 5 2 は、スタートレバー 2 1 が操作されたことを検出するためのスイッチである。

第 1 リール（左）停止スイッチ 5 3 a、第 2 リール（中）停止スイッチ 5 3 b、第 3 リール（右）停止スイッチ 5 3 c は、それぞれに対応するリールストップボタン 2 4 a、2 4 b、2 4 c が操作されたことを検出するためのスイッチである。

左リール位置検出スイッチ 5 4 a、中リール位置検出スイッチ 5 4 b、右リール位置検出スイッチ 5 4 c は、それぞれに対応するリール 6 a、6 b、6 c の回動位相を検出するためのスイッチである。

【 0 0 5 4 】

1 ベットスイッチ 5 6 は、1 ベットボタン 1 6 が操作されたことを検出するためのスイッチである。

マックスベットスイッチ 5 7 は、マックスベットボタン 1 7 が操作されたことを検出するためのスイッチである。

払戻ボタンスイッチ 5 8 は、払戻ボタン 2 0 が操作されたことを検出するためのスイッチである。

払出メダル検出スイッチ 5 9 は、メダル払出装置 6 3 から払い出されたメダルを検出するものであり、このスイッチからの検出信号を計数することでメダルの払出枚数がカウントされる。

【 0 0 5 5 】

設定装置 6 0 は、設定変更操作に基づき、当該スロットマシン 1 の設定を切り換えるためのものである。この設定装置 6 0 により、例えば、1 ゲーム毎の内部抽選における各種入賞の当選確率（内部当選確率）が異なる複数の設定（例えば、設定 1 ～ 6）の何れかに設定される。

【 0 0 5 6 】

リセットスイッチ 6 1 は、例えば、鍵穴 2 3 に差し込まれた鍵が前面枠 2 を開放する時とは逆に回動されたことを検出し、この検出に基づき当該スロットマシン 1 をリセットするためのスイッチである。なお、遊技制御装置 5 0 は、リセットスイッチ 6 1 からの検出信号に基づき、例えば、当該スロットマシン 1 のエラー状態を解除する。

また、前面枠開放検出スイッチ 6 2 は前面枠 2 の開放状態を検出するためのスイッチである。

【 0 0 5 7 】

また、通信強度設定スイッチ 1 6 1 は、自スロットマシン 1 の通信強度を設定するためのスイッチである。

また、台番号設定スイッチ 1 6 2 は、自スロットマシン 1 の台番号を設定するためのスイッチである。

また、設置エリア設定スイッチ 1 6 3 は、自スロットマシン 1 の設置エリアを設定するためのスイッチである。

また、営業時間設定スイッチ 1 6 4 は、自スロットマシン 1 が設置されている遊技場の営業時間を設定するためのスイッチである。

また、MASTER（親子）設定スイッチ 1 6 5 は、自スロットマシン 1 を統括制御遊技機（後述）又は従属制御遊技機（後述）に設定するためのスイッチである。

また、遊技制御装置 5 0 には、現在時刻を刻み続ける RTC（リアルタイムクロック）1 6 6 などが設けられている。

【 0 0 5 8 】

また、I / F 5 0 d は、CPU 5 0 a から出力された制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、演出制御装置 7 0、クレジット数表示部 1 1、遊技進行表示部 1 2、払出数表示部 1 3、遊技状態表示部 1 8、ベットライン表示部 1 9、メダル払出装置 6 3、左リール用モータ 6 4 a、中リール用モータ 6 4 b、右リール用モータ 6 4 c、外部信号出力端子（当該スロットマシン 1 とは別体で設けられた管理装置等と接続する端子）3 3、ストップボタン LED 6 6 等に出力量する。これによって、遊技制御装置 5 0 に

10

20

30

40

50

よる各種構成要素の制御を可能としている。

【0059】

なお、外部信号出力端子33に出力される制御信号としては、例えば、スタートレバー21の操作時に出力される賭数を示す信号(遊技メダル投入信号)、メダルの払い出し時に出力される払い出されたメダル数を示す信号(遊技メダル払出信号)、ビッグボーナス状態中であることを示す信号(BB信号)、レギュラーボーナス状態中であることを示す信号(RB信号)、リプレイタイム状態中であることを示す信号(RT信号)、前面枠2が開放された時又は設定変更時に出力される信号(セキュリティ信号)等がある。

【0060】

遊技制御装置50は、例えば、CPU50aが所定サイクル時間毎に乱数を更新(例えば、+1)し、スタートレバースイッチ52による検出タイミングで、その時点の乱数をサンプリングする制御を行い、サンプリングされた乱数を内部抽選用の乱数として内部抽選を行う。

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

【0061】

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

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

なお、遊技制御装置50による引き込み停止制御、蹴飛ばし停止制御において、停止タイミングを変化可能な範囲は、停止操作が行われた位置から所定の図柄数(例えば、4コマ)以内とされている。

【0062】

一方、演出制御装置70は、CPU70a、ROM70b、RAM70c、I/F70d等を備えて構成されている。この演出制御装置70は、遊技制御装置50から供給される遊技に関する情報に基づいて、画像表示装置3における演出表示の制御、バックライト67や枠発光装置7やスピーカ4による演出の制御等を行う。

また、演出制御装置70は、画像表示装置3における演出表示に伴い、遊技者の操作が介入可能な演出用操作ボタン125の制御を行う。また、演出制御装置70は、外部との情報の送受信を可能とする(有線)通信回路126の制御を行う。

ここで、遊技に関する情報には、スタートレバー21が操作されてゲームが開始された時点で出力される賭数情報(例えば、賭数に応じたパルス数を出し、賭数とゲーム数とを伝達する情報)、内部抽選による抽選結果を示す内部当選情報、現在の遊技状態(通常遊技状態、BB状態、RB状態、RT状態等)を示す遊技状態情報等が含まれる。

【0063】

I/F70dは、図示しないローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、遊技制御装置50から入力された各種信号をCPU70aに対して出力する。また、I/F70dは、CPU70aから入力された制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、画像表示装置3、スピーカ4、ランプやLEDなどからなる枠発光装置7、LEDなどからなるバックライト67等に出し、これによって、演出制御装置70による画像表示装置3やスピーカ4などの制御を可能としている。

【0064】

具体的には、演出制御装置70は、画像表示装置3において、小役入賞の予告表示や、

10

20

30

40

50

特別入賞の告知表示、演出表示（１ゲームで完結するものや複数ゲームにわたるもの）などを表示させる。また、演出制御装置７０は、前面枠２に設けられている枠発光装置７での発光による装飾や、スピーカ４での音声による演出を行う。

なお、上述した遊技制御装置５０と演出制御装置７０との間の通信は、遊技制御装置５０から演出制御装置７０へ向かう一方向にのみ制御信号の送信が可能な形態になっており、これによって遊技制御装置５０に不正な信号が入力されるのを防止している。

【００６５】

ここで、本実施形態のスロットマシン１における遊技の進行について簡単に説明する。

スロットマシン１においてゲームを行う場合、遊技者は、まずメダルをメダル投入口１５から投入するか、或いは１ベットボタン１６又はマックスベットボタン１７を操作して、賭数を入力する（賭入力）。

賭入力が行われると、賭数に応じて有効ラインが設定され、スタートレバー２１の操作が有効な状態、すなわちゲームを開始可能な状態となる。

そして、スタートレバー２１を操作すると、遊技制御装置５０において内部抽選処理がなされて入賞の当選／非当選が決定されるとともに、リール６ａ，６ｂ，６ｃの変動が開始される。

【００６６】

所定時間経過後、リールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃの操作に基づいて、リール６ａ，６ｂ，６ｃの回転が停止され、図柄表示窓５に所定の図柄が表示される。そして、内部当選した入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に入賞が成立し、この入賞に対応するメダルが払い出される。

以上で一区切りのゲームが終了し、以降、この操作を繰り返すことによってゲームを進行させるようになっている。

【００６７】

図６には、スロットマシン１が備えるリール６ａ，６ｂ，６ｃの外周面を構成するリールシール６１７に形成されている図柄の配列の一例が示されている。

図６に示されているように、リールシール６１７には、「黒７」、「白７」、「ＢＡＲ」、「ベル」、「スイカ」、「チェリー」、「リプレイ」等の識別可能な７種類の図柄と、入賞の成立に関与しない「ブランク」の図柄とが、所定の順序で配置されている。

【００６８】

図６に示されているように、「リプレイ」は、すべてのリール６ａ，６ｂ，６ｃにおいて連続する５コマ以内に１つは配置されているので、４コマの引き込み停止制御により必ず有効ライン上に停止表示させることができる。

また、「ベル」は、中リール６ｂ、右リール６ｃにおいて連続する５コマ以内に１つは配置されているので、左リール６ａから停止操作（いわゆる順押し又は挟み押し）を行えば、引き込み停止制御により必ず有効ライン上に停止表示させることができる。

一方、その他の入賞は、連続する５コマ以内に必ずしも配置されていない図柄で構成されているため、４コマの引き込み停止制御を行っても有効ライン上に停止表示できない場合がある。つまり、これらの図柄を有効ライン上に停止表示させるためには、所望の図柄を狙ってリールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃを停止操作（目押し）する必要がある。

【００６９】

図７には、本実施形態のスロットマシン１における入賞の種類、各入賞に対応する図柄組合せ態様及び入賞内容が示されている。

本実施形態のスロットマシン１では、特別入賞としてビッグボーナス入賞（ＢＢ入賞）及びレギュラーボーナス入賞（ＲＢ入賞）が定められている。また、ＢＢ入賞として「黒７－黒７－黒７」からなるスペシャルビックボナス入賞（ＳＢＢ入賞）と、「白７－白７－白７」からなるノーマルビックボナス入賞（ＮＢＢ入賞）とが設けられている。ＳＢＢ入賞及びＮＢＢ入賞の当選フラグ（内部抽選に当選したときにセットされるフラグ）と状態フラグ（現在の遊技状態を示すフラグ）とは区別して扱われる。以下の説明におい

10

20

30

40

50

て、S B B入賞とN B B入賞とを区別しない場合は単にB B入賞と称する。

なお、特別入賞（B B入賞又はR B入賞）に内部当選した場合は、内部当選したゲームで当該特別入賞を成立できなくとも、当選フラグは次ゲームに持ち越され、以降のゲームにおいて特別入賞を成立させることができる。

【0070】

また、本実施形態のスロットマシン1では、小役入賞としてベル入賞、スイカ入賞、チェリー入賞、リプレイ入賞が定められている。

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

10

【0071】

図7に示すように、「黒7 - 黒7 - 黒7」のボーナス図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立するS B B入賞が成立すると、特別遊技状態としてのS B B状態が発生する。S B B入賞の成立に伴うメダルの払い出しは0枚である。

S B B状態では、例えば、通常遊技状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となる判定テーブルを使用したゲームが実行される。そして、図8に示すように、S B B状態において遊技者に払い出したメダルの総数が300枚を超えたときに終了となる。

なお、S B B状態においては、メダルの総払出数が規定数となるまでJ A Cゲーム（J A Cイン入賞が成立すると所定の入賞役の内部当選確率が高確率となるゲーム）を繰り返し実行するようにしてもよく、また、J A Cゲームと小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲームとを組み合わせ実行するようにしてもよい。

20

【0072】

また、S B B状態中に特定の小役入賞に当選する等の移行条件が成立すると、S B B状態の終了後に特定遊技状態としてのリプレイタイム状態（R T状態）が発生する。つまり、S B B入賞の内部当選がR T状態が発生させる特定遊技発生条件の一つとなる。

R T状態では、例えば、通常遊技状態よりもリプレイ入賞の内部当選確率が飛躍的に高確率となる判定テーブルを使用したゲームが実行される。そして、図8に示すように、実行したゲーム数が150ゲームに到達したとき、B B入賞に内部当選したとき、或いはR B入賞に内部当選したときの何れかの特定遊技終了条件が成立したときに終了となる。

30

【0073】

一方、「白7 - 白7 - 白7」のボーナス図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立するN B B入賞が成立すると、特別遊技状態としてのN B B状態が発生する。N B B入賞の成立に伴うメダルの払い出しは0枚である。N B B状態では、S B B状態と同様の制御が行われる。以下の説明において、S B B状態とN B B状態とを区別しない場合は単にB B状態と称する。そして、図8に示すように、N B B状態において遊技者に払い出したメダルの総数が250枚を超えたときに終了となる。

また、N B B状態中に特定の小役入賞に当選する等の移行条件が成立した場合も、N B B状態の終了後に特定遊技状態としてのリプレイタイム状態（R T状態）が発生する。

【0074】

40

R B入賞は「B A R - B A R - B A R」のボーナス図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞である。R B入賞が成立すると、特別遊技状態としてのR B状態が発生する。R B入賞の成立に伴うメダルの払い出しは0枚である。

R B状態では、例えば、通常遊技状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となる判定テーブルを使用したゲームが実行される。そして、図8に示すように、R B状態において遊技者にメダルの総数が100枚を超えたときに終了となる。本実施形態においては、R B状態の終了後には必ず特定遊技状態としてのリプレイタイム状態（R T状態）へ移行する。

すなわち、遊技制御装置50は、所定条件の成立（S B B状態中に特定の小役入賞に当選する、N B B状態中に特定の小役入賞に当選する、R B状態が終了する等）に基づいて

50

通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段として機能する。

なお、ＲＢ状態においても、メダルの総払出数が規定数となるまでＪＡＣゲーム（ＪＡＣイン入賞が成立すると所定の入賞役の内部当選確率が高確率となるゲーム）を繰り返し実行するようにしてもよく、また、ＪＡＣゲームと小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲームとを組み合わせるよう実行するようにしてもよい。

【００７５】

スイカ入賞は、「スイカ - スイカ - スイカ」の図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、何れの遊技状態においても５枚のメダルが払い出される。図６に示す図柄配列においては「スイカ」が６コマ以上離れている個所があるため、スイカ入賞に内部当選しても、目押し操作を行わなければスイカ入賞を取りこぼす場合がある。

10

【００７６】

ベル入賞は、「ベル - ベル - ベル」の図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、何れの遊技状態においても１０枚のメダルが払い出される。図６に示す図柄配列においては、ベル入賞に内部当選しても、目押し操作を行わなければベル入賞を取りこぼす場合があるが、取りこぼしがないように各リール６ａ，６ｂ，６ｃに「ベル」を配置しても良い。

【００７７】

チェリー入賞は、「チェリー - ＡＮＹ - ＡＮＹ」の図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、１つの有効ラインに対して通常遊技状態又は特定遊技状態において２枚（つまり、上段又は下段に停止表示された場合は４枚）のメダルが払い出される。ここで、「ＡＮＹ」は何れの図柄であってもよいことを示す。図６に示す図柄配列においては「チェリー」が６コマ以上離れている個所があるため、チェリー入賞に内部当選しても、目押し操作を行わなければチェリー入賞を取りこぼす場合がある。

20

【００７８】

リプレイ入賞は、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」の図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に成立する入賞で、改めて賭操作することなくゲームを実行できる再遊技（リプレイゲーム）が付与される。メダルの払い出しは０枚である。図６に示す図柄配列においては「リプレイ」が４コマ以内にあるため、リプレイ入賞に内部当選すると、目押し操作をしなくても引き込み停止制御により必ずリプレイ入賞を成立させることができる。

30

【００７９】

本実施形態のスロットマシン１では、同一ゲームにおいて、特別入賞と小役入賞とが重複して内部当選可能となっている。重複して内部当選した場合、有効ライン上に導出される入賞の優先順位は、例えば、リプレイ入賞＞リプレイ入賞以外の小役入賞＞特別入賞とする。特別入賞に内部当選した以降のゲームにおいて、小役入賞に内部当選した場合も同様とする。

【００８０】

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

40

通常遊技状態及びＲＴ状態では、ＢＢ入賞及びＲＢ入賞を含めた上記すべての入賞が内部抽選の対象となる。また、ＢＢ状態又はＲＢ状態では、ベル入賞、スイカ入賞及びチェリー入賞が内部抽選の対象となる。

【００８１】

図８は、本実施形態のスロットマシン１における遊技状態を説明するための状態遷移図である。

スロットマシン１では、電源を投入した直後は、通常遊技状態ＳＴ１０でゲームが開始されるものとする。

50

通常遊技状態 S T 1 0 で、R B 入賞に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、R B 状態 S T 1 1 に移行する。また、S B B 入賞又は N B B 入賞に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、B B 状態 S T 1 2 に移行する。

【 0 0 8 2 】

B B 状態 S T 1 2 では、例えば、通常遊技状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲームが実行される。遊技者に払い出したメダルが 3 0 0 枚又は 2 5 0 枚を超えると B B 状態 S T 1 2 は終了する。そして、B B 状態 S T 1 2 で所定の移行条件（特定の小役入賞）が成立しないと通常遊技状態 S T 1 0 へ戻り、所定の移行条件（特定の小役入賞）が成立すると、R T 状態 S T 1 3 に移行する。

10

【 0 0 8 3 】

R B 状態 S T 1 1 では、例えば、通常遊技状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲームが実行される。そして、遊技者に払い出したメダルの総数が 1 0 0 枚を超えると R B 状態 S T 1 1 は終了し、R T 状態 S T 1 3 に移行する。

【 0 0 8 4 】

R T 状態 S T 1 3 では、通常遊技状態 S T 1 0 よりもリプレイ入賞の内部当選確率が高確率となるゲームが実行される。この R T 状態 S T 1 3 では、リプレイ入賞の内部当選確率が、通常遊技状態 S T 1 0 の場合に比較して高確率となっているので、メダルの消費量を抑えてゲームを重ねることが可能となる。したがって、小役入賞の成立により得られる遊技価値を増加させながら、特別入賞への当選を期待できる。

20

R T 状態 S T 1 3 は、特定遊技終了条件が成立したとき（すなわち、実行したゲーム数が 1 5 0 ゲームに到達したとき）、B B 入賞に内部当選したとき、或いは R B 入賞に内部当選したときに終了となり、通常遊技状態 S T 1 0 と R B 状態 S T 1 1 と B B 状態 S T 1 2 とのうちの何れかに移行する。

【 0 0 8 5 】

次に、図 9 ~ 図 1 2 を参照しながら、遊技制御装置 5 0 による処理について説明する。遊技制御装置 5 0 による処理は、遊技を統括的に制御する遊技制御処理（図 9 参照）と、所定時間毎（例えば、約 2 m s e c 毎）に行われるタイマ割込み処理（図 1 0 参照）とからなる。

【 0 0 8 6 】

30

〔遊技制御処理〕

まず、遊技制御処理について説明する。図 9 は、遊技制御処理の一例を示すフローチャートである。

この遊技制御処理は、遊技制御装置 5 0 の電源が投入されると、C P U 5 0 a が R O M 5 0 b に記憶されている遊技制御処理の制御プログラムを読み出して実行することにより開始される。

【 0 0 8 7 】

遊技制御処理が開始されると、まず、遊技制御装置 5 0 の C P U 5 0 a 内のレジスタの初期化や R A M 5 0 c に記憶されている遊技データの初期化などを行う電源投入時処理を実行する（ステップ S 1 ）。

40

【 0 0 8 8 】

次いで、リプレイ入賞の成立に基づく自動賭操作や、賭操作（すなわち、メダル投入口 1 5 からのメダル投入又はクレジットからの入力）により賭数を設定する B E T （賭）処理を実行する（ステップ S 2 ）。

【 0 0 8 9 】

次いで、払戻ボタン 2 0 が操作されたか否かを判定し、操作されたと判定した場合に、投入されたメダルの払い戻し及びクレジットとして記憶されているメダルの払い戻しを行う払戻制御処理を実行する（ステップ S 3 ）。

【 0 0 9 0 】

次いで、ベット数が上限値（例えば、3 個）に達したか否かを判定する（ステップ S 4

50

）。

ステップ S 4 で、ベット数が上限値に達していないと判定した場合（ステップ S 4 ; N）には、ステップ S 2 に戻る。

【 0 0 9 1 】

一方、ステップ S 4 で、ベット数が上限値に達したと判定した場合（ステップ S 4 ; Y）には、スタートレバー 2 1 が操作されたか否かを判定する（ステップ S 5）。

ステップ S 5 で、スタートレバー 2 1 が操作されていないと判定した場合（ステップ S 5 ; N）には、ステップ S 2 に戻る。

【 0 0 9 2 】

一方、ステップ S 5 で、スタートレバー 2 1 が操作されたと判定した場合（ステップ S 5 ; Y）には、入賞役の内部抽選を行い、当該内部抽選による抽選結果を示す内部当選情報（抽選結果コマンド）を演出制御装置 7 0 に送信するとともに、最小遊技間隔時間経過後にリール 6 a , 6 b , 6 c の回転を開始させる内部抽選処理を実行する（ステップ S 6）。具体的には、当該ステップ S 6 の内部抽選処理でセットされたリール更新情報（図 1 1 のステップ S 3 8 参照）に基づいて、タイマ割込み処理（図 1 0 参照）のリール動作処理（ステップ S 2 4）でリール 6 a , 6 b , 6 c の回転を開始させる。

すなわち、遊技制御装置 5 0 は、遊技者によるスタート操作部（スタートレバー 2 1）の操作に基づくゲームの開始時に予め設定された複数の入賞役の何れかに当選したか否かを抽選可能な抽選手段として機能する。

【 0 0 9 3 】

次いで、ステップ S 6 の内部抽選処理でセットされた当選フラグ（図 1 1 のステップ S 3 4、ステップ S 3 6 参照）と、リールストップボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c の停止操作タイミングとに基づいて、リール 6 a , 6 b , 6 c の回転を停止させるリール停止処理を実行する（ステップ S 7）。具体的には、当該ステップ S 7 のリール停止処理でセットされたリール更新情報（図 1 2 のステップ S 5 6 参照）に基づいて、タイマ割込み処理（図 1 0 参照）のリール動作処理（ステップ S 2 4）でリール 6 a , 6 b , 6 c の回転を停止させる。

【 0 0 9 4 】

次いで、有効ライン上に停止表示された図柄組合せ態様に基づいて、ステップ S 6 の内部抽選処理でセットされた入賞当選フラグ（図 1 1 のステップ S 3 6 参照）に対応する入賞（内部当選している入賞）が成立しているか否かを判定し、入賞が成立していると判定した場合には、成立した入賞に対応する払出枚数情報をセットする入賞成立判定処理を実行する（ステップ S 8）。ここで、有効ライン上に停止表示された図柄組合せ態様は、リール位置検出スイッチ 5 4 からのリール位置情報（具体的には、リール位置検出スイッチ 5 4 により検出されたリール 6 の回動位相等）に基づき判断される。

【 0 0 9 5 】

次いで、ステップ S 8 の入賞成立判定処理でセットされた払出枚数情報に基づいて、クレジットの加算又はメダル払出装置 6 3 によるメダルの払い出しを行う払出制御処理を実行する（ステップ S 9）。

次いで、B B 入賞の成立や R T 状態への移行条件の成立を判定し、対応する遊技状態へと移行するための準備を行う遊技状態更新処理を実行する（ステップ S 1 0）。

【 0 0 9 6 】

次いで、停電が発生したか否かを判定する（ステップ S 1 1）。

ステップ S 1 1 で、停電が発生していないと判定した場合（ステップ S 1 1 ; N）には、ステップ S 2 に戻る。

一方、ステップ S 1 1 で、停電が発生したと判定した場合（ステップ S 1 1 ; Y）には、一旦割込みを禁止する処理、全出力ポートをオフにする処理、停電復旧検査領域にチェックデータをセーブする処理、R A M 5 0 c へのアクセスを禁止する処理等を行う停電時処理を実行して（ステップ S 1 2）、当該スロットマシン 1 の電源が遮断されるのを待つ。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 7 】

〔 タイマ割込み処理 〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図 1 0 は、タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 0 9 8 】

タイマ割込み処理が開始されると、まず、各種センサ（メダル投入検出スイッチ 5 1、スタートレバースwitch 5 2、第 1 リール（左）停止スイッチ 5 3 a、第 2 リール（中）停止スイッチ 5 3 b、第 3 リール（右）停止スイッチ 5 3 c、左リール位置検出スイッチ 5 4 a、中リール位置検出スイッチ 5 4 b、右リール位置検出スイッチ 5 4 c、1 ベットスイッチ 5 6、マックスベットスイッチ 5 7、払戻ボタンスイッチ 5 8、払出メダル検出スイッチ 5 9、リセットスイッチ 6 1、前面枠開放検出スイッチ 6 2 等）や設定装置 6 0 などからの入力の取り込み、すなわち各入力ポートの状態を読み込む入力処理を実行する（ステップ S 2 1）。

【 0 0 9 9 】

次いで、各種処理でセットされた出力データに基づき、演出制御装置 7 0、遊技進行表示部 1 2、ベットライン表示部 1 9、クレジット数表示部 1 1、払出数表示部 1 3、遊技状態表示部 1 8、メダル払出装置 6 3、左リール用モータ 6 4 a、中リール用モータ 6 4 b、右リール用モータ 6 4 c、外部信号出力端子 3 3、ストップボタン L E D 6 6 等に対して制御信号を出力する出力処理を実行する（ステップ S 2 2）。

【 0 1 0 0 】

次いで、継続タイマ等のタイマを更新（例えば、- 1）するタイマ更新処理を実行する（ステップ S 2 3）。

次いで、リール更新情報に基づいてリール 6 a, 6 b, 6 c の回転及び停止の出力設定を行うリール動作処理を実行して（ステップ S 2 4）、当該タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 0 1 】

〔 内部抽選処理 〕

次に、前述の遊技制御処理（図 9）における内部抽選処理（ステップ S 6）について説明する。図 1 1 は、内部抽選処理の一例を示すフローチャートである。

なお、当該内部抽選処理中は、賭操作やリール 6 の停止操作などの各種操作の入力を受け付けずに無効なものとするように構成されている。

【 0 1 0 2 】

内部抽選処理が開始されると、遊技制御装置 5 0 の C P U 5 0 a は、まず、乱数発生器 5 0 e から乱数値（入賞判定用乱数）を取得する（ステップ S 3 1）。

次いで、現在の遊技状態に応じた入賞当選判定テーブルをセットする（ステップ S 3 2）。

【 0 1 0 3 】

次いで、ステップ S 3 1 で取得した乱数値と、ステップ S 3 2 でセットした入賞当選判定テーブルとに基づいて、入賞に内部当選したか否かを判定する入賞当選判定処理を実行する（ステップ S 3 3）。

なお、本実施形態では、入賞に内部当選したか否かを、乱数発生器 5 0 e で生成される乱数値、すなわちハードウェアで生成されるハード乱数を用いて判定するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、入賞に内部当選したか否かを、ソフトウェアで生成されるソフト乱数に基づいて判定するように構成することも可能である。

【 0 1 0 4 】

次いで、ハズレ当選フラグをセットする（ステップ S 3 4）。

次いで、ステップ S 3 3 の入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選であるか否かを判定する（ステップ S 3 5）。

【 0 1 0 5 】

ステップ S 3 5 で、ステップ S 3 3 の入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選

10

20

30

40

50

でないと判定した場合（ステップ S 3 5 ; N）、すなわち、ステップ S 3 3 の入賞当選判定処理で入選に内部当選していないと判定した場合には、ステップ S 3 7 に移行する。

一方、ステップ S 3 5 で、ステップ S 3 3 の入選当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選であると判定した場合（ステップ S 3 5 ; Y）、すなわち、ステップ S 3 3 の入賞当選判定処理で入賞に内部当選したと判定した場合には、ステップ S 3 4 でセットしたハズレ当選フラグに代えて、内部当選した入賞に対応する入賞当選フラグをセットする（ステップ S 3 6）。

【 0 1 0 6 】

次いで、ステップ S 3 4 又はステップ S 3 6 でセットした当選フラグ（ハズレ当選フラグ又は入賞当選フラグ）に対応する当選フラグコマンドを演出制御装置 7 0 に送信する（ステップ S 3 7）。

10

【 0 1 0 7 】

次いで、リール更新情報として、“（無限大）”をセットする（ステップ S 3 8）。このステップ S 3 8 の処理により、ステッピングモータであるリール用モータ 6 4 a , 6 4 b , 6 4 c の停止までのステップ数として、“（無限大）”が設定される。

【 0 1 0 8 】

次いで、継続タイマ（例えば、2 秒）をセットする（ステップ S 3 9）。本実施形態においては、スタートレバー 2 1 が所定時間以上継続して操作されるとバックライト演出が実行される場合があるが、このステップ S 3 9 の処理により、バックライト演出の実行に必要なスタートレバー 2 1 の操作継続時間として、例えば 2 秒が設定される。

20

【 0 1 0 9 】

次いで、スタートレバー 2 1 の操作が解除されたか否かを判定する（ステップ S 4 0）。

ステップ S 4 0 で、スタートレバー 2 1 の操作が解除されたと判定した場合（ステップ S 4 0 ; Y）には、継続タイマをリセットして（ステップ S 4 1）、バックライト演出停止コマンドを演出制御装置 7 0 に送信し（ステップ S 4 2）、当該内部抽選処理を終了する。

【 0 1 1 0 】

一方、ステップ S 4 0 で、スタートレバー 2 1 の操作が解除されていないと判定した場合（ステップ S 4 0 ; N）には、継続タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップ S 4 3）。

30

すなわち、遊技制御装置 5 0 は、ゲームの進行過程において一の操作部が所定時間以上継続して操作されている継続操作が行われているか否かを判定可能な継続操作判定手段として機能する。

【 0 1 1 1 】

ステップ S 4 3 で、継続タイマがタイムアップしていないと判定した場合（ステップ S 4 3 ; N）、具体的には、例えば、継続タイマが「0」でない場合には、ステップ S 4 0 に戻る。

一方、ステップ S 4 3 で、継続タイマがタイムアップしたと判定した場合（ステップ S 4 3 ; Y）、具体的には、例えば、継続タイマが「0」である場合には、バックライト演出開始コマンドを演出制御装置 7 0 に送信し（ステップ S 4 4）、ステップ S 4 0 に戻る。すなわち、スタートレバー 2 1 の操作継続時間がバックライト演出の実行に必要な時間（例えば、2 秒）に達した場合に、継続操作が行われていると判定して、バックライト演出開始コマンドを演出制御装置 7 0 に送信する。

40

【 0 1 1 2 】

〔リール停止処理〕

次に、前述の遊技制御処理（図 9）におけるリール停止処理（ステップ S 7）について説明する。図 1 2 は、リール停止処理の一例を示すフローチャートである。

なお、当該リール停止処理中は、賭操作やリール 6 の停止操作などの各種操作の入力を受け付けずに無効なものとするように構成されている。

50

【 0 1 1 3 】

リール停止処理が開始されると、遊技制御装置 5 0 の C P U 5 0 a は、まず、停止ボタンとしてのリールストップボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c の何れか一つが操作されたか否かを判定する (ステップ S 5 1)。

ステップ S 5 1 で、リールストップボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c の何れもが操作されていないと判定した場合 (ステップ S 5 1 ; N) には、ステップ S 5 1 を繰り返し行う。

【 0 1 1 4 】

一方、ステップ S 5 1 で、リールストップボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c の何れか一つが操作されたと判定した場合 (ステップ S 5 1 ; Y) には、リール 6 a , 6 b , 6 c のうち何れのリール 6 が回転中であり何れのリール 6 が停止中であるかを判別するための情報であるリール停止情報に基づいて、回転中のリール 6 に対応するリールストップボタン 2 4 が操作されたかチェックし (ステップ S 5 2)、有効なボタン操作であるか否かを判定する (ステップ S 5 3)。具体的には、操作されたリールストップボタン 2 4 が、回転中のリール 6 に対応するリールストップボタン 2 4 であるか否かを判定する。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 5 3 で、有効なボタン操作でないと判定した場合 (ステップ S 5 3 ; N)、すなわち、操作されたリールストップボタン 2 4 が、停止中のリール 6 に対応するリールストップボタン 2 4 である場合には、ステップ S 5 1 に戻る。

一方、ステップ S 5 3 で、有効なボタン操作であると判定した場合 (ステップ S 5 3 ; Y)、すなわち、操作されたリールストップボタン 2 4 が、回転中のリール 6 に対応するリールストップボタン 2 4 である場合には、ステップ S 5 4 に移行する。

これにより、操作中のリールストップボタン 2 4 以外のリールストップボタン 2 4 の操作が無効になるとともに、有効なリールストップボタン 2 4 操作の入力しか受け付けないことになる。

【 0 1 1 6 】

次いで、リール停止情報及び操作されたリールストップボタン 2 4 に対応する停止制御テーブルをセットする (ステップ S 5 4)。これにより、停止中のリール 6 の位置や個数などと、操作されたリールストップボタン 2 4 に対応するリール 6 の位置などに対応する停止制御テーブルがセットされる。

【 0 1 1 7 】

次いで、内部抽選処理 (図 1 1) のステップ S 3 4 又はステップ S 3 6 でセットした当選フラグ (ハズレ当選フラグ又は入賞当選フラグ) と、リール位置検出スイッチ 5 4 からのリール位置情報とに基づいて、引き込み停止制御や跳飛ばし停止制御を考慮した残りステップ数を取得する (ステップ S 5 5)。

【 0 1 1 8 】

次いで、リール更新情報として、ステップ S 5 5 で取得した残りステップ数をセットする (ステップ S 5 6)。このステップ S 5 6 の処理により、ステッピングモータであるリール用モータ 6 4 a , 6 4 b , 6 4 c の停止までのステップ数として、ステップ S 5 5 で取得した残りステップ数が設定される。

【 0 1 1 9 】

次いで、継続タイマ (例えば、2 秒) をセットする (ステップ S 5 7)。本実施形態においては、リールストップボタン 2 4 が所定時間以上継続して操作されるとバックライト演出が実行される場合があるが、このステップ S 5 7 の処理により、バックライト演出の実行に必要なリールストップボタン 2 4 の操作継続時間として、例えば 2 秒が設定される。

なお、内部抽選処理 (図 1 1) のステップ S 3 9 と、当該リール停止処理のステップ S 5 7 とで、同一の継続タイマ (継続タイマ値) をセットするように構成することも可能であるし、異なる継続タイマ (継続タイマ値) をセットするように構成することも可能である。

【 0 1 2 0 】

次いで、操作されたリールストップボタン 2 4 に対応するリール 6 が停止したか否かを判定する（ステップ S 5 8）。

ステップ S 5 8 で、操作されたリールストップボタン 2 4 に対応するリール 6 が未だ停止していないと判定した場合（ステップ S 5 8 ; N）には、ステップ S 6 1 に移行する。

一方、ステップ S 5 8 で、操作されたリールストップボタン 2 4 に対応するリール 6 が停止したと判定した場合（ステップ S 5 8 ; Y）には、リール停止情報を更新するために、当該停止したリール 6 に対応するリール停止情報をセットする（ステップ S 5 9）。

【 0 1 2 1 】

次いで、リール停止情報に対応するリール停止コマンドを演出制御装置 7 0 に送信する（ステップ S 6 0）。

10

次いで、リールストップボタン 2 4 の操作が解除されたか否かを判定する（ステップ S 6 1）。

【 0 1 2 2 】

ステップ S 6 1 で、リールストップボタン 2 4 の操作が解除されたと判定した場合（ステップ S 6 1 ; Y）には、継続タイマをリセットして（ステップ S 6 2）、バックライト演出停止コマンドを演出制御装置 7 0 に送信し（ステップ S 6 3）、リール停止情報に基づいて、すべてのリール 6 が停止しているか否かを判定する（ステップ S 6 4）。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 6 4 で、すべてのリール 6 が停止していないと判定した場合（ステップ S 6 4 ; N）には、ステップ S 5 1 に戻る。

20

一方、ステップ S 6 4 で、すべてのリール 6 が停止したと判定した場合（ステップ S 6 4 ; Y）には、リール停止情報をリセットして（ステップ S 6 5）、当該リール停止処理を終了する。

【 0 1 2 4 】

また、ステップ S 6 1 で、リールストップボタン 2 4 の操作が解除されていないと判定した場合（ステップ S 6 1 ; N）には、継続タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップ S 6 6）。

すなわち、継続操作判定手段として機能する遊技制御装置 5 0 によって、ゲームの進行過程において一の操作部が所定時間以上継続して操作されている継続操作が行われているか否かが判定される。

30

【 0 1 2 5 】

ステップ S 6 6 で、継続タイマがタイムアップしていないと判定した場合（ステップ S 6 6 ; N）、具体的には、例えば、継続タイマが「 0 」でない場合には、ステップ S 5 8 に戻る。

一方、ステップ S 6 6 で、継続タイマがタイムアップしたと判定した場合（ステップ S 6 6 ; Y）、具体的には、例えば、継続タイマが「 0 」である場合には、バックライト演出開始コマンドを演出制御装置 7 0 に送信し（ステップ S 6 7）、ステップ S 5 8 に戻る。すなわち、リールストップボタン 2 4 の操作継続時間がバックライト演出の実行に必要な時間（例えば、2 秒）に達した場合に、継続操作が行われていると判定して、バックライト演出開始コマンドを演出制御装置 7 0 に送信する。

40

【 0 1 2 6 】

ここで、図 1 3 に、遊技制御装置 5 0 による制御に係るタイミングチャートの一例を示す。

まず、B E T 操作（賭操作）無効期間が O F F である間に、賭操作（自動賭操作も含む）が行われると（タイミング t 1）、B E T 操作無効期間が O N になるとともに、スタート操作無効期間が O F F になりスタートレバー 2 1 操作の入力を受け付け可能な状態になる。

【 0 1 2 7 】

次いで、スタート操作無効期間が O F F である間に、スタートレバー 2 1 が操作されると（タイミング t 2）、スタート操作無効期間が O N になるとともに、ゲームが開始され

50

て、第1リールである左リール6a、第2リールである中リール6b、第3リールである右リール6cの回転が開始される。リール6a、6b、6cの回転が開始されると、まず、加速回転期間となって、リール6a、6b、6cの回転速度が所定の速度になるまでリール6a、6b、6cが加速回転し、その後、等速回転期間となって、リール6a、6b、6cの回転速度が当該所定の速度で維持されるようリール6a、6b、6cが等速回転する。

また、加速回転期間から等速回転期間へと切り替わる時点で(タイミングt3)、停止操作無効期間がOFFになりリールストップボタン24a、24b、24c操作の入力を受け付け可能な状態になる。

【0128】

次いで、停止操作無効期間がOFFである間に、回転中の3つのリール6のうち何れか一つに対応するリールストップボタン24(図13の場合、第1リールである左リール6aに対応する左リールストップボタン24a)が操作されると(タイミングt4)、対応するリール6の回転が停止する。

また、このリールストップボタン24の操作が開始された時点(タイミングt4)から、当該操作が解除される時点(タイミングt5)まで、停止操作無効期間がONになる。これにより、操作中のリールストップボタン24以外のリールストップボタン24の操作が無効になる。また、スタート操作無効期間もONのままである。

すなわち、遊技制御装置50は、スタート操作部(スタートレバー21)及び複数の停止操作部(リールストップボタン24a、24b、24c)のうちの一の操作部の操作中に他の操作部の操作を無効とする操作無効状態を発生可能な無効状態発生手段として機能する。

【0129】

次いで、停止操作無効期間がOFFである間に、残り2つの回転中のリール6のうち何れか一方に対応するリールストップボタン24(図13の場合、第2リールである中リール6bに対応する中リールストップボタン24b)が操作されると(タイミングt6)、対応するリール6の回転が停止する。

また、このリールストップボタン24の操作が開始された時点(タイミングt6)から、当該操作が解除される時点(タイミングt7)まで、停止操作無効期間がONになる。これにより、操作中のリールストップボタン24以外のリールストップボタン24の操作が無効になる。また、スタート操作無効期間もONのままである。

すなわち、無効状態発生手段として機能する遊技制御装置50によって、スタート操作部(スタートレバー21)及び複数の停止操作部(リールストップボタン24a、24b、24c)のうちの一の操作部の操作中に他の操作部の操作を無効とする操作無効状態が発生されている。

【0130】

次いで、停止操作無効期間がOFFである間に、残り1つの回転中のリール6に対応するリールストップボタン24(図13の場合、第3リールである右リール6cに対応する右リールストップボタン24c)が操作されると(タイミングt8)、対応するリール6の回転が停止するとともに、停止操作無効期間がONになる。また、スタート操作無効期間もONのままである。

すなわち、無効状態発生手段として機能する遊技制御装置50によって、スタート操作部(スタートレバー21)及び複数の停止操作部(リールストップボタン24a、24b、24c)のうちの一の操作部の操作中に他の操作部の操作を無効とする操作無効状態が発生されている。

【0131】

そして、このリールストップボタン24の操作が解除されると(タイミングt9)、払出動作がONになり、入賞が成立していれば、クレジットの加算又はメダル払出装置63によるメダルの払い出しが行われる。その後、払出動作がOFFになると(タイミングt10)、ゲームが終了するとともに、BET操作無効期間がOFFになり賭操作の入力を

10

20

30

40

50

受け付け可能な状態になる。

【0132】

次に、図14～図21を参照しながら、演出制御装置70による処理について説明する。演出制御装置70による処理は、演出を統括的に制御する演出制御処理（図14参照）と、所定時間毎（例えば、約2ms毎）に行われるタイマ割込み処理（図15参照）とからなる。

【0133】

〔演出制御処理〕

まず、演出制御処理について説明する。図14は、演出制御処理の一例を示すフローチャートである。

この演出制御処理は、演出制御装置70の電源が投入されると、CPU70aがROM70bに記憶されている演出制御処理の制御プログラムを読み出して実行することにより開始される。

【0134】

演出制御処理が開始されると、まず、演出制御装置70のCPU70a内のレジスタの初期化やRAM70cに記憶されている遊技データの初期化などを行う電源投入時処理を実行する（ステップS101）。

【0135】

次いで、ゲームの演出に関する設定を行う演出設定処理（ステップS102）、画像表示装置3における表示を制御する表示制御処理（ステップS103）、スピーカ4における音声を制御する音声制御処理（ステップS104）、画像表示装置3において履歴情報を表示するための情報閲覧処理（ステップS105）、閲覧に供する履歴情報を生成して記憶する履歴情報記憶処理（ステップS106）を実行する。

【0136】

次いで、停電が発生したか否かを判定する（ステップS107）。

ステップS107で、停電が発生していないと判定した場合（ステップS107；N）には、ステップS102に戻る。

一方、ステップS107で、停電が発生したと判定した場合（ステップS107；Y）には、一旦割込みを禁止する処理、全出力ポートをオフにする処理、停電復旧検査領域にチェックデータをセーブする処理、RAM70cへのアクセスを禁止する処理等を行う停電時処理を実行して（ステップS108）、当該スロットマシン1の電源が遮断されるのを待つ。

【0137】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図15は、タイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。

【0138】

タイマ割込み処理が開始されると、まず、演出制御装置70に入力される信号を処理する入力処理（ステップS111）、演出制御装置70から出力する信号を処理する出力処理（ステップS112）を実行する。

【0139】

次いで、バックライト67を発光させるバックライト発光処理（ステップS113）、停止ボタンであるリールストップボタン24a、24b、24cを発光させる停止ボタン発光処理（ステップS114）、スタートレバー21を発光させるスタートレバー発光処理（ステップS115）、枠発光装置7を発光させる枠ライト発光処理（ステップS116）を実行する。

【0140】

次いで、演出乱数1（図16のステップS134参照）や演出乱数2（図16のステップS136参照）などの乱数を更新（例えば、+1）する乱数更新処理を実行して（ステップS117）、当該タイマ割込み処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 4 1 】

〔 演出設定処理 〕

次に、前述の演出制御処理（図 1 4）における演出設定処理（ステップ S 1 0 2）について説明する。図 1 6 は、演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【 0 1 4 2 】

演出設定処理が開始されると、演出制御装置 7 0 の CPU 7 0 a は、まず、客待ちコマンドを遊技制御装置 5 0 から受信したか否かを判定する（ステップ S 1 2 1）。この客待ちコマンドは、例えば、BET 操作無効期間（図 1 3 参照）が OFF である状態が所定時間以上継続すると、遊技制御装置 5 0 から演出制御装置 7 0 に送信される。

【 0 1 4 3 】

ステップ S 1 2 1 で、客待ちコマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 1 2 1 ; Y）には、画像表示装置 3 における客待ちデモ表示に関するデモ表示情報をセットする（ステップ S 1 2 2）。

これにより、タイマ割込み処理（図 1 5）の出力処理（ステップ S 1 1 2）で当該デモ表示情報が画像表示装置 3 に出力され、画像表示装置 3 において当該デモ表示情報に基づく客待ちデモ表示が行われる。

【 0 1 4 4 】

次いで、枠発光装置 7 やバックライト 6 7 などにおける客待ちデモ発光の態様に関するデモ発光態様情報をセットして（ステップ S 1 2 3）、当該演出設定処理を終了する。

これにより、タイマ割込み処理（図 1 5）の枠ライト発光処理（ステップ S 1 1 6）で当該デモ発光態様情報に基づき枠発光装置 7 が制御され、枠発光装置 7 において客待ちデモ発光が行われたり、タイマ割込み処理（図 1 5）のバックライト発光処理（ステップ S 1 1 3）で当該デモ発光態様情報に基づきバックライト 6 7 が制御され、バックライト 6 7 において客待ちデモ発光が行われたりする。

【 0 1 4 5 】

一方、ステップ S 1 2 1 で、客待ちコマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 2 1 ; N）には、内部抽選処理（図 1 1）のステップ S 3 7 で送信される当選フラグコマンドを遊技制御装置 5 0 から受信したか否かを判定する（ステップ S 1 2 4）。

ステップ S 1 2 4 で、当選フラグコマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 1 2 4 ; N）には、当該演出設定処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

一方、ステップ S 1 2 4 で、当選フラグコマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 1 2 4 ; Y）には、表示演出選択テーブルを参照して、現在の遊技状態及び受信した当選フラグコマンドに対応する当選役に応じた演出表示情報を所定の割合で設定する表示演出設定処理を実行する（ステップ S 1 2 5）。

これにより、演出表示情報が設定された場合は、タイマ割込み処理（図 1 5）の出力処理（ステップ S 1 1 2）で当該演出表示情報が画像表示装置 3 に出力され、画像表示装置 3 において当該演出表示情報に基づく演出表示が行われる。

【 0 1 4 7 】

なお、本実施形態では、演出表示情報を所定の割合で設定するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、ステップ S 1 2 5 で演出表示情報をもれなく設定して、ステップ S 1 2 4 で当選フラグコマンドを受信したと判定した場合には必ず現在の遊技状態及び受信した当選フラグコマンドに対応する当選役に応じた演出表示を画像表示装置 3 において行うように構成することも可能である。

【 0 1 4 8 】

次いで、ステップ S 1 2 5 の表示演出設定処理で設定される演出表示情報に基づいて、一発告知条件が成立しているか否かを判定する（ステップ S 1 2 6）。具体的には、ステップ S 1 2 5 の表示演出設定処理でボーナス確定表示演出に関する情報を含む演出表示情報が設定された場合に、一発告知条件が成立していると判定される。

【 0 1 4 9 】

一発告知条件が成立している場合、ゲーム開始時（例えば、リール 6 の加速回転期間（図 1 3 参照）等）に、画像表示装置 3 において、ボーナス入賞（BB 入賞、RB 入賞）が確定している旨を報知するための演出であるボーナス確定表示演出が行われる。この場合、バックライト演出を行わなくても内部抽選結果が判明するため、バックライト演出を行うと内部抽選結果を二重に知らせることになる。そこで、本実施形態では、一発告知条件が成立している場合、バックライト 6 7 によるバックライト演出を行わないように構成する。これにより、バックライト演出を行わない分、効率よくゲームを進行させることができ、当該スロットマシン 1 の稼動状態の低下を抑制することが可能となる。

すなわち、演出制御装置 7 0 は、ゲームの開始時に抽選手段（遊技制御装置 5 0）の抽選結果を報知可能な結果報知手段として機能する。

そして、発光演出手段として機能する演出制御装置 7 0 は、結果報知手段（演出制御装置 7 0）により抽選結果が報知された場合には、継続操作が行われたとしても示唆演出（バックライト演出）を実行しないように構成されている。

【0150】

ステップ S 1 2 6 で、一発告知条件が成立していると判定した場合（ステップ S 1 2 6 ; Y）、すなわち、ステップ S 1 2 5 の表示演出設定処理でボーナス確定表示演出に関する情報を含む演出表示情報が設定された場合には、受信した当選フラグコマンドに対応する当選報知演出情報をセットする（ステップ S 1 2 7）。

これにより、タイマ割込み処理（図 1 5）の出力処理（ステップ S 1 1 2）で当該当選報知演出情報が画像表示装置 3 やスピーカ 4 などに出力され、当該当選報知演出情報に基づいて、画像表示装置 3 において表示による演出が行われたり、スピーカ 4 において音声による演出が行われたりする。

【0151】

次いで、通常レバー音情報をセットする（ステップ S 1 2 8）。

これにより、タイマ割込み処理（図 1 5）の出力処理（ステップ S 1 1 2）で当該通常レバー音情報がスピーカ 4 に出力され、スタートレバー 2 1 の操作に応じて、スピーカ 4 から当該通常レバー音情報に基づく通常レバー音（図 2 0 参照）が発生される。

【0152】

次いで、バックライト演出規制情報をセットして（ステップ S 1 2 9）、当該演出設定処理を終了する。

これにより、バックライト 6 7 によるバックライト演出が規制される。

【0153】

一方、ステップ S 1 2 6 で、一発告知条件が成立していないと判定した場合（ステップ S 1 2 6 ; N）、すなわち、ステップ S 1 2 5 の表示演出設定処理でボーナス確定表示演出に関する情報を含む演出表示情報が設定されなかった場合には、現在の遊技状態が特別遊技状態（BB 状態又は RB 状態）であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 0）。

【0154】

ステップ S 1 3 0 で、現在の遊技状態が特別遊技状態であると判定した場合（ステップ S 1 3 0 ; Y）には、ステップ S 1 2 7 に移行する。

現在の遊技状態が特別遊技状態である場合、例えば通常遊技状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となる判定テーブルを使用したゲームが実行されるので、効率よくゲームを進行させた方が遊技の興趣を高めることができる。そこで、本実施形態では、現在の遊技状態が特別遊技状態である場合も、バックライト 6 7 によるバックライト演出を行わないように構成する。

【0155】

一方、ステップ S 1 3 0 で、現在の遊技状態が特別遊技状態でないと判定した場合（ステップ S 1 3 0 ; N）には、ライト演出選択テーブル 1（図 1 8 参照）を設定する（ステップ S 1 3 1）。

次いで、現在の遊技状態が特定遊技状態（RT 状態）であるか否かを判定する（ステップ S 1 3 2）。

10

20

30

40

50

【0156】

ステップS132で、現在の遊技状態が特定遊技状態でないと判定した場合（ステップS132；N）には、ステップS134に移行する。

一方、ステップS132で、現在の遊技状態が特定遊技状態であると判定した場合（ステップS132；Y）には、ステップS131で設定されたライト演出選択テーブル1に代えて、ライト演出選択テーブル2（図19参照）を設定する（ステップS133）。

【0157】

次いで、演出乱数1を取得する（ステップS134）。

次いで、ステップS131又はステップS133で設定したテーブル（ライト演出選択テーブル1又はライト演出選択テーブル2）を参照して、受信した当選フラグコマンドに対応する当選役及びステップS134で取得した演出乱数1に応じたレバー音情報を設定する（ステップS135）。

10

これにより、タイマ割込み処理（図15）の出力処理（ステップS112）で当該レバー音情報がスピーカ4に出力され、スタートレバー21の操作に応じて、スピーカ4から当該レバー音情報に基づくレバー音（図20参照）が発生される。

【0158】

ここで、図18や図19に示すように、レバー音情報に基づくレバー音のうちレバー音1やレバー音2は、バックライト演出の実行を示唆又は報知するために発生される。

すなわち、演出制御装置70は、ゲームの開始時に発光演出手段（演出制御装置70）による示唆演出（バックライト演出）が実行可能なゲームであることを示唆又は報知する告知演出を行うことが可能な告知演出手段として機能する。

20

なお、本実施形態では、バックライト演出の実行を示唆又は報知するためのレバー音を、レバー音1とレバー音2との2種類としたが、これに限定されるものではない。バックライト演出の実行を示唆又は報知するためのレバー音の種類は、当該レバー音が通常レバー音と異なるのであれば、1種類であってもよいし、3種類以上であってもよい。

【0159】

図18や図19に示す「当選時1/n」とは、「1/n」の割合でレバー音1又はレバー音2がスピーカ4から発生し、残りの「(n-1)/n」の割合で通常レバー音がスピーカ4から発生することを意味する。

本実施形態では、図18に示すように、通常遊技状態中にSBB入賞に単独当選した場合、当該演出設定処理のステップS135において、レバー音情報として、1/2の割合で“レバー音1”情報が設定され、残りの1/2の割合で通常レバー音情報が設定される。したがって、この場合、スタートレバー21の操作に応じて、1/2の割合でレバー音1がスピーカ4から発生し、残りの1/2の割合で通常レバー音がスピーカ4から発生する。

30

【0160】

本実施形態においては、図18に示すように、通常遊技状態中に特別入賞（BB入賞、RB入賞）に単独当選した場合にはレバー音1を発生し、特別入賞と小役入賞とが重複当選した場合にはレバー音2を発生するように構成されている。これにより、特別入賞が、単独で当選したか、小役入賞との重複で当選したかを識別して示唆又は報知可能となっている。

40

また、図19に示すように、特定遊技状態中にBB入賞に当選（重複当選も含む）した場合にはレバー音1を発生し、RB入賞に当選（重複当選も含む）した場合にはレバー音2を発生するように構成されている。これにより、BB入賞に当選したか、RB入賞に当選したかを識別して示唆又は報知可能となっている。

【0161】

次いで、演出乱数2を取得して（ステップS136）、ステップS131又はステップS133で設定したテーブル（ライト演出選択テーブル1又はライト演出選択テーブル2）を参照して、受信した当選フラグコマンドに対応する当選役及びステップS136で取得した演出乱数2に応じた実行タイミング及び発光パターンを設定する（ステップS13

50

7)。

これにより、タイマ割込み処理(図15)のバックライト発光処理(ステップS113)で当該設定した実行タイミング及び発光パターンに基づきバックライト67が制御され、バックライト67においてバックライト演出が行われる。

なお、演出乱数1や演出乱数2は、ソフトウェアで生成されるソフト乱数に限定されるものではなく、ハードウェアで生成されるハード乱数であってもよい。

【0162】

ここで、図18や図19に示すように、バックライト演出は、スタートレバー21の操作時(「スタート操作」時)と、第1リールである左リール6aに対応する左リールストップボタン24aの操作時(「第1停止操作」時)と、第2リールである中リール6bに対応する中リールストップボタン24bの操作時(「第2停止操作」時)と、第3リールである右リール6cに対応する右リールストップボタン24cの操作時(「第3停止操作」時)との4つのタイミングのうち何れかのタイミングで実行される。

すなわち、演出制御装置70は、示唆演出(バックライト演出)を実行するタイミングをスタート操作部(スタートレバー21)及び複数の停止操作部(リールストップボタン24a, 24b, 24c)のうちの何れの操作時にするかを決定可能な演出時期決定手段として機能する。

【0163】

なお、図18や図19の「第1停止操作」は、第1リールである左リール6aに対応する左リールストップボタン24aの操作ではなく、回転中の3つのリール6のうち何れか一つに対応するリールストップボタン24の操作(すなわち、最初(1回目)の停止操作)であってもよい。

同様に、図18や図19の「第2停止操作」は、第2リールである中リール6bに対応する中リールストップボタン24bの操作ではなく、残り2つの回転中のリール6のうち何れか一つに対応するリールストップボタン24の操作(すなわち、2回目の停止操作)であってもよい。

同様に、図18や図19の「第3停止操作」は、第3リールである右リール6cに対応する右リールストップボタン24cの操作ではなく、残り1つの回転中のリール6に対応するリールストップボタン24の操作(すなわち、最終(3回目)の停止操作)であってもよい。

すなわち、例えば、特定遊技状態中にRB入賞に単独当選した場合、図19によれば、バックライト演出の実行タイミングが第3停止操作時になっており、本実施形態では、これを、第3リールである右リール6cに対応する右リールストップボタン24cの操作時として解釈するが、これを、残り1つの回転中のリール6に対応するリールストップボタン24の操作(すなわち、最終の停止操作)時として解釈することも可能である。

【0164】

また、バックライト演出の実行タイミングは、図18や図19に示すものに限定されるものではない。例えば、「スタート操作」時と、「第1停止操作」時と、「第2停止操作」時と、「第3停止操作」時との4つすべてのタイミングでバックライト演出を実行するように構成することも可能である。

【0165】

図18や図19に示す「選択率1/n」や「選択率2/n」とは、「1/n」や「2/n」の割合で発光パターン0~9の何れかに基づくバックライト演出を行い、残りの「(n-1)/n」や「(n-2)/n」の割合で通常発光パターン(例えば、すべてのバックライト67を単に点灯させるだけのパターン)に基づく通常発光を行うことを意味する。

また、図18や図19に示す「/」は、対応する実行タイミングでは発光パターン0~9の何れかに基づくバックライト演出を行わず、通常発光パターンに基づく通常発光を行うことを意味する。

【0166】

本実施形態では、図 18 に示すように、通常遊技状態中にスイカ入賞と S B B 入賞とに重複当選した場合、当該演出設定処理のステップ S 1 3 7 において、実行タイミング及び発光パターンとして、1 / 2 の割合で“スタート操作 発光パターン 5”が設定されるとともに、1 / 2 の割合で“第 3 停止操作 発光パターン 8”が設定される。したがって、スタート操作時には、1 / 2 の割合で発光パターン 5 (図 2 1 (F) 参照) に基づくバックライト演出を行う演出発光処理が行われ、残りの 1 / 2 の割合で通常発光パターンに基づく通常発光を行う通常発光処理が行われる。また、第 1 停止操作時及び第 2 停止操作時には、通常発光パターンに基づく通常発光を行う通常発光処理が行われる。また、第 3 停止操作時には、1 / 2 の割合で発光パターン 8 (図 2 1 (I) 参照) に基づくバックライト演出を行う演出発光処理が行われ、残りの 1 / 2 の割合で通常発光パターンに基づく通常発光を行う通常発光処理が行われる。

10

【 0 1 6 7 】

また、図 2 1 に示す「共通」とは、単独と重複との両方であることを意味する。すなわち、図 2 1 (E) の「パターン 4」は、チェリー入賞が単独で当選した場合と、チェリー入賞が特別入賞との重複で当選した場合との両方で選択される発光パターンである。

また、図 2 1 に示す矢印は、矢印の順に対応するバックライト 6 7 が点灯又は点滅していくことを示す。すなわち、図 2 1 (A) の「パターン 0」は、左リール 6 a 中段に対応するバックライト 6 7 中リール 6 b 中段に対応するバックライト 6 7 右リール 6 c 中段に対応するバックライト 6 7 の順に、バックライト 6 7 が点灯又は点滅していく。

なお、バックライト演出に関する発光態様は、図 2 1 に示すものに限定されるものではなく、適宜変更可能である。

20

【 0 1 6 8 】

本実施形態において、発光演出手段として機能する演出制御装置 7 0 は、通常遊技状態と特定遊技状態とで示唆演出 (バックライト演出) の実行対象とする入賞役 (当選役) を変化させるように構成されている。具体的には、例えば、図 18 及び図 19 に示すように、通常遊技状態中にスイカ入賞、チェリー入賞又はリプレイ入賞に単独当選した場合にはバックライト演出を実行し、特定遊技状態中にスイカ入賞、チェリー入賞又はリプレイ入賞が単独当選した場合にはバックライト演出を実行しないように構成されている。現在の遊技状態が特定遊技状態である場合、例えば通常遊技状態よりもリプレイ入賞の内部当選確率が飛躍的に高確率となる判定テーブルを使用したゲームが実行されるので、効率よくゲームを進行させた方が遊技の興趣を高めることができる。そこで、本実施形態では、特定遊技状態中に小役入賞が単独当選した場合、バックライト 6 7 によるバックライト演出を行わないように構成する。

30

また、本実施形態においては、図 18 ~ 図 2 1 に示すように、当選した入賞の種類に応じた発光パターンが選択されるように構成されている。これにより、当選した入賞の種類を識別して示唆可能となっている。

【 0 1 6 9 】

〔 バックライト発光処理 〕

次に、前述のタイマ割込み処理 (図 1 5) におけるバックライト発光処理 (ステップ S 1 1 3) について説明する。図 1 7 は、バックライト発光処理の一例を示すフローチャートである。

40

【 0 1 7 0 】

バックライト発光処理が開始されると、演出制御装置 7 0 の C P U 7 0 a は、まず、内部抽選処理 (図 1 1) のステップ S 4 4 で送信されるバックライト演出開始コマンドを遊技制御装置 5 0 から受信したかチェックして (ステップ S 1 4 0)、バックライト演出開始コマンドを受信したか否かを判定する (ステップ S 1 4 1)。

【 0 1 7 1 】

ステップ S 1 4 1 で、バックライト演出開始コマンドを受信していないと判定した場合 (ステップ S 1 4 1 ; N) には、ステップ S 1 4 4 に移行する。

一方、ステップ S 1 4 1 で、バックライト演出開始コマンドを受信したと判定した場合

50

(ステップS 1 4 1 ; Y)には、演出設定処理(図1 6)のステップS 1 3 7で設定される実行タイミングになったか否かを判定する(ステップS 1 4 2)。

【0 1 7 2】

ステップS 1 4 2で、実行タイミングになったと判定した場合(ステップS 1 4 2 ; Y)には、演出発光処理を実行して(ステップS 1 4 3)、当該バックライト発光処理を終了する。これにより、演出設定処理(図1 6)のステップS 1 3 7で設定された発光パターン0 ~ 9の何れかに基づきバックライト6 7が制御されて、バックライト6 7においてバックライト演出が行われる。

【0 1 7 3】

すなわち、演出制御装置7 0は、抽選手段(遊技制御装置5 0)の抽選結果が特定の入賞役の当選であるゲームにおいて継続操作判定手段(遊技制御装置5 0)により継続操作が行われていると判定されたことに基づき発光照明手段(バックライト6 7)の発光態様を変化させて抽選手段(遊技制御装置5 0)の抽選結果を示唆する示唆演出(バックライト演出)を実行可能な発光演出手段として機能する。

そして、発光演出手段として機能する演出制御装置7 0は、演出時期決定手段(演出制御装置7 0)により決定されたタイミングで継続操作が行われていると判定されたことに基づき示唆演出(バックライト演出)を実行するように構成されている。

【0 1 7 4】

一方、ステップS 1 4 2で、実行タイミングになっていないと判定した場合(ステップS 1 4 2 ; N)には、現在、バックライト演出が実行されているか否かを判定する(ステップS 1 4 4)。ここで、「実行タイミングになっていないと判定した場合」には、実行タイミングが設定されていない場合も含まれる。

【0 1 7 5】

ステップS 1 4 4で、現在、バックライト演出が実行されていると判定した場合(ステップS 1 4 4 ; Y)には、内部抽選処理(図1 1)のステップS 4 2で送信されるバックライト演出停止コマンドを遊技制御装置5 0から受信したかチェックして(ステップS 1 4 5)、バックライト演出停止コマンドを受信したか否かを判定する(ステップS 1 4 6)。

【0 1 7 6】

ステップS 1 4 6で、バックライト演出停止コマンドを受信していないと判定した場合(ステップS 1 4 6 ; N)には、ステップS 1 4 3に移行して、演出発光処理を継続して実行し、当該バックライト発光処理を終了する。

一方、ステップS 1 4 6で、バックライト演出停止コマンドを受信したと判定した場合(ステップS 1 4 6 ; Y)には、通常発光処理を実行して(ステップS 1 4 7)、当該バックライト発光処理を終了する。これにより、通常発光パターンに基づきバックライト6 7が制御されて、バックライト6 7において通常発光が行われる。

【0 1 7 7】

また、ステップS 1 4 4で、現在、バックライト演出が実行されていないと判定した場合(ステップS 1 4 4 ; N)には、演出設定処理(図1 6)のステップS 1 2 3でセットされるデモ発光態様情報の設定があるか否かを判定する(ステップS 1 4 8)。

【0 1 7 8】

ステップS 1 4 8で、デモ発光態様情報の設定がないと判定した場合(ステップS 1 4 8 ; N)には、ステップS 1 4 7に移行して、通常発光処理を継続して実行し、当該バックライト発光処理を終了する。

一方、ステップS 1 4 8で、デモ発光態様情報の設定があると判定した場合(ステップS 1 4 8 ; Y)には、デモ発光処理を実行して(ステップS 1 4 9)、当該バックライト発光処理を終了する。これにより、演出設定処理(図1 6)のステップS 1 2 3でセットされたデモ発光態様情報に基づきバックライト6 7が制御されて、バックライト6 7において客待ちデモ発光が行われる。

【0 1 7 9】

10

20

30

40

50

ここで、図 2 2 及び図 2 3 に、演出制御装置 7 0 による演出に係るタイミングチャートの一例を示す。

【 0 1 8 0 】

図 2 2 に示すタイミングチャートは、スタートレバー 2 1 が所定時間以上継続して操作された際にバックライト演出を行う場合のタイミングチャートである。

この場合、まず、賭操作（自動賭操作も含む）が行われると（タイミング t 2 1 ）、スタート操作無効期間が OFF になりスタートレバー 2 1 操作の入力を受け付け可能な状態になる。

【 0 1 8 1 】

次いで、スタート操作無効期間が OFF である間に、スタートレバー 2 1 が操作されると（タイミング t 2 2 ）、演出示唆報知が ON になって、所定の割合でスピーカ 4 からレバー音 1 又はレバー音 2 が発生してバックライト演出の実行の示唆又は報知が行われる。また、スタート操作無効期間が ON になるとともに、ゲームが開始されて、各リール 6 a , 6 b , 6 c の回転が開始される。リール 6 の回転が開始されると、まず、加速回転期間となって、リール 6 の回転速度が所定の速度になるまでリール 6 が加速回転し、その後、等速回転期間となって、リール 6 の回転速度が当該所定の速度で維持されるようリール 6 が等速回転する。

【 0 1 8 2 】

次いで、スタートレバー 2 1 が所定時間（例えば、2 秒）以上継続して操作されると（タイミング t 2 3 ）、バックライト演出が ON になって、所定の割合でバックライト 6 7 においてバックライト演出が実行される。

【 0 1 8 3 】

そして、バックライト演出の最大演出期間が経過する時点（タイミング t 2 5 ）よりも前に、スタートレバー 2 1 の操作が解除されると（タイミング t 2 4 ）、バックライト演出が OFF になって、バックライト演出が実行されていた場合は当該バックライト演出が中止される。また、停止操作無効期間が OFF になりリールストップボタン 2 4 操作の入力を受け付け可能な状態になる。

【 0 1 8 4 】

すなわち、スタートレバー 2 1 が操作されている間は、無効状態発生手段として機能する遊技制御装置 5 0 によって、スタート操作部（スタートレバー 2 1 ）及び複数の停止操作部（リールストップボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c ）のうちの一の操作部の操作中に他の操作部の操作を無効とする操作無効状態が発生されている。

そして、発光演出手段として機能する演出制御装置 7 0 は、示唆演出（バックライト演出）の実行中に継続操作が終了して操作無効状態が解除されたことに基づき当該示唆演出（バックライト演出）を中止するように構成されている。

なお、バックライト演出の最大演出期間として、当選役にかかわらず同一の期間を設定するように構成することも可能であるし、当選役に応じて異なる期間を設定するように構成することも可能である。

【 0 1 8 5 】

図 2 3 に示すタイミングチャートは、最後まで回転していたリール 6 （すなわち、残り 1 つの回転中のリール 6 ）が中リール 6 b であり、この中リール 6 b に対応するリールストップボタン 2 4 （中リールストップボタン 2 4 b ）が所定時間以上継続して操作された際にバックライト演出を行う場合のタイミングチャートである。

この場合、まず、賭操作（自動賭操作も含む）が行われると（タイミング t 3 1 ）、スタート操作無効期間が OFF になりスタートレバー 2 1 操作の入力を受け付け可能な状態になる。

【 0 1 8 6 】

次いで、スタート操作無効期間が OFF である間に、スタートレバー 2 1 が操作されると（タイミング t 3 2 ）、演出示唆報知が ON になって、所定の割合でスピーカ 4 からレバー音 1 又はレバー音 2 が発生してバックライト演出の実行の示唆又は報知が行われる。

また、スタート操作無効期間がONになるとともに、ゲームが開始されて、各リール6 a , 6 b , 6 c の回転が開始される。リール6 の回転が開始されると、まず、加速回転期間となって、リール6 の回転速度が所定の速度になるまでリール6 が加速回転し、その後、等速回転期間となって、リール6 の回転速度が当該所定の速度で維持されるようリール6 が等速回転する。

【0187】

また、加速回転期間から等速回転期間へと切り替わる時点(タイミングt 3 4)よりも前にスタートレバー2 1 の操作が解除されると(タイミングt 3 3)、加速回転期間から等速回転期間へと切り替わる時点で(タイミングt 3 4)、停止操作無効期間がOFFになりリールストップボタン2 4 操作の入力を受け付け可能な状態になる。

10

【0188】

そして、停止操作無効期間がOFFである間に、中リールストップボタン2 4 b が操作されると(タイミングt 3 5)、最後まで回転していた中リール6 b の回転が停止するとともに、停止操作無効期間がONになる。すなわち、リールストップボタン2 4 が操作されている間は、無効状態発生手段として機能する遊技制御装置5 0 によって、スタート操作部(スタートレバー2 1)及び複数の停止操作部(リールストップボタン2 4 a , 2 4 b , 2 4 c)のうちの一の操作部の操作中に他の操作部の操作を無効とする操作無効状態が発生される。

【0189】

次いで、中リールストップボタン2 4 b が所定時間(例えば、2 秒)以上継続して操作されると(タイミングt 3 6)、バックライト演出がONになって、所定の割合でバックライト6 7 においてバックライト演出が実行される。

20

【0190】

そして、バックライト演出の最大演出期間が経過すると(タイミングt 3 7)、バックライト演出がOFFになって、バックライト演出が実行されていた場合は当該バックライト演出が停止する。

次いで、この中リールストップボタン2 4 b の操作が解除されると(タイミングt 3 8)、図2 3 では図示を省略するが、払出動作がONになり、入賞が成立していれば、クレジットの加算又はメダル払出装置6 3 によるメダルの払い出しが行われる。その後、払出動作がOFFになると、ゲームが終了するとともに、BET操作無効期間がOFFになり賭操作の入力を受け付け可能な状態になる。

30

【0191】

次に、図2 4 及び図2 5 に、本実施形態において実行されるバックライト演出等の一例を示す。

【0192】

図2 4 に示すバックライト演出等は、スタートレバー2 1 が所定時間以上継続して操作された際に実行されるバックライト演出等である。

この場合、まず、図2 4 (A)に示すように、賭操作(図2 4 の場合、マックスベットボタン1 7 の操作)が行われると、スタートレバー2 1 操作の入力を受け付け可能な状態になり、図2 4 (B)に示すように、スタートレバー2 1 が発光する。

40

【0193】

次いで、図2 4 (C)に示すように、スタートレバー2 1 が操作されると、スピーカ4 からレバー音1 又はレバー音2 (図2 4 の場合、レバー音1)が発生してバックライト演出の実行の示唆又は報知が行われるとともに、ゲームが開始されて、各リール6 a , 6 b , 6 c の回転が開始される。また、画像表示装置3 における表示による演出が、通常演出からスタート演出に切り替わる。

【0194】

次いで、スタートレバー2 1 が所定時間以上継続して操作されると、図2 4 (D)に示すように、バックライト6 7 が消光又は減光してリール6 a , 6 b , 6 c の有効表示部が暗転した後、図2 4 (E)に示すように、バックライト6 7 によるバックライト演出(図

50

24の場合、発光パターン6に基づくバックライト演出)が実行される。また、画像表示装置3における表示による演出が、バックライト演出への注目を促す演出(例えば、「注目じゃ〜!」)に切り替わる。

すなわち、発光演出手段として機能する演出制御装置70は、発光照明手段(バックライト67)を消光又は減光させてから所定時間経過後に抽選手段(遊技制御装置50)の抽選結果に対応する態様で当該発光照明手段(バックライト67)を点灯又は点滅させることで示唆演出(バックライト演出)を実行するように構成されている。

【0195】

図24の場合、レバー音1が発生してバックライト演出の実行の示唆又は報知が行われるとともに、スタートレバー21の操作(スタート操作)に伴うバックライト演出として発光パターン6に基づくバックライト演出が実行される。これにより、遊技者に、通常遊技状態中に、NBB入賞に単独当選したか、或いは、RB入賞に単独当選したことを示唆することが可能となる(図18及び図19参照)。

【0196】

次いで、図24(F)に示すように、スタートレバー21の操作が解除されると、バックライト67におけるバックライト演出が中止されるとともに、リールストップボタン24操作の入力を受け付け可能な状態になりリールストップボタン24a, 24b, 24cが発光する。また、画像表示装置3における表示による演出が、期待度を高める演出(例えば、「きたぞ きたぞ〜!」)に切り替わる。

【0197】

次いで、図24(G)に示すように、第1リールである左リール6aに対応する左リールストップボタン24aが操作されると、左リール6aが停止する。また、画像表示装置3における表示による演出が、第1停止演出に切り替わる。

【0198】

次いで、図24(H)に示すように、第2リールである中リール6bに対応する中リールストップボタン24bが操作されると、中リール6bが停止する。また、画像表示装置3における表示による演出が、第2停止演出に切り替わる。そして、図示していないが、右リールストップボタン24cが操作されると、右リール6cが停止して、画像表示装置3における表示による演出が、第3停止演出に切り替わる。

【0199】

図25に示すバックライト演出等は、最後まで回転していたリール6(すなわち、残り1つの回転中のリール6)が右リール6cであり、この右リール6cに対応するリールストップボタン24(右リールストップボタン24c)が所定時間以上継続して操作された際に実行されるバックライト演出等である。

この場合、まず、図25(A)に示すように、賭操作(図25の場合、マックスベットボタン17の操作)が行われると、スタートレバー21操作の入力を受け付け可能な状態になり、スタートレバー21が発光する。

【0200】

次いで、図25(B)に示すように、スタートレバー21が操作されると、スピーカ4からレバー音1又はレバー音2(図25の場合、レバー音1)が発生してバックライト演出の実行の示唆又は報知が行われるとともに、ゲームが開始されて、各リール6a, 6b, 6cの回転が開始される。また、画像表示装置3における表示による演出が、通常演出からスタート演出に切り替わる。

【0201】

次いで、図25(C)に示すように、第1リールである左リール6aに対応する左リールストップボタン24aが操作されると、左リール6aが停止する。また、画像表示装置3における表示による演出が、第1停止演出に切り替わる。

【0202】

次いで、図25(D)に示すように、第2リールである中リール6bに対応する中リールストップボタン24bが操作されると、中リール6bが停止する。また、画像表示装置

10

20

30

40

50

3における表示による演出が、第2停止演出に切り替わる。

【0203】

次いで、図25(E)に示すように、第3リールである右リール6cに対応する右リールストップボタン24cが操作されると、右リール6cが停止する。また、画像表示装置3における表示による演出が、第3停止演出に切り替わる。

【0204】

次いで、この右リールストップボタン24cが所定時間以上継続して操作されると、図25(F)に示すように、バックライト67が消光又は減光してリール6a, 6b, 6cの有効表示部が暗転した後、図25(G)に示すように、バックライト演出(図25の場合、発光パターン8に基づくバックライト演出)が実行される。

10

すなわち、発光演出手段として機能する演出制御装置70は、発光照明手段(バックライト67)を消光又は減光させてから所定時間経過後に抽選手段(遊技制御装置50)の抽選結果に対応する態様で当該発光照明手段(バックライト67)を点灯又は点滅させることで示唆演出(バックライト演習)を実行するように構成されている。

【0205】

図25の場合、レバー音1が発生してバックライト演出の実行の示唆又は報知が行われるとともに、第3リールである右リール6cに対応する右リールストップボタン24cの操作(第3停止操作)に伴うバックライト演出として発光パターン8に基づくバックライト演出が実行される。これにより、遊技者に、特定遊技状態中に、スイカ入賞とSBB入賞とに重複当選したか、チェリー入賞とSBB入賞とに重複当選したか、スイカ入賞とNBB入賞とに重複当選したか、或いは、チェリー入賞とNBB入賞とに重複当選したことを示唆することが可能となる(図18及び図19参照)。

20

【0206】

したがって、図25の場合、SBB入賞又はNBB入賞の当選が確定しているので、図25(H)に示すように、画像表示装置3における表示による演出が、ボーナス入賞が確定している旨を報知するための演出(例えば、「BONUS確定〜!」等)に切り替わる。

【0207】

以上説明した第1実施形態のスロットマシン1によれば、賭数の設定後にスタート操作部(スタートレバー21)が操作されたことに基づき複数の図柄が描かれた複数のリール(リール6a, 6b, 6c)を可変表示させてゲームを開始し、各リール6a, 6b, 6cに対応する複数の停止操作部(リールストップボタン24a, 24b, 24c)の操作により停止させたゲームの停止結果に基づき遊技価値を付与することが可能なスロットマシン1において、停止結果を導出表示するための複数のリール(リール6a, 6b, 6c)の有効表示部を背面側から照明することが可能な発光照明手段(バックライト67)と、遊技者によるスタート操作部(スタートレバー21)の操作に基づくゲームの開始時に予め設定された複数の入賞役の何れかに当選したか否かを抽選可能な抽選手段(遊技制御装置50)と、スタート操作部(スタートレバー21)及び複数の停止操作部(リールストップボタン24a, 24b, 24c)のうちの一の操作部の操作中に他の操作部の操作を無効とする操作無効状態を発生可能な無効状態発生手段(遊技制御装置50)と、ゲームの進行過程において複数の停止操作部(リールストップボタン24a, 24b, 24c)のうちの一の停止操作部が所定時間以上継続操作されているか否かを判定可能な継続操作判定手段(遊技制御装置50)と、継続操作判定手段(遊技制御装置50)により継続操作がされていると判定されたことに基づき発光照明手段(バックライト67)の発光態様を変化させて抽選手段(遊技制御装置50)の抽選結果を示唆する示唆演出(バックライト演出)を実行可能な発光演出手段(演出制御装置70)と、を備えている。

30

40

具体的には、発光演出手段(演出制御装置70)は、抽選手段(遊技制御装置50)の抽選結果が特定の入賞役の当選であるゲームにおいて継続操作判定手段(遊技制御装置50)により継続操作が行われていると判定されたことに基づき発光照明手段(バックライト67)の発光態様を変化させて抽選手段(遊技制御装置50)の抽選結果を示唆する示

50

唆演出（バックライト演出）を実行することが可能である。

【0208】

したがって、遊技者が意図的に操作部（スタートレバー21、リールストップボタン24a、24b、24c）を継続操作したことに応じて示唆演出（バックライト演出）が実行されるので、遊技者の操作の意思に反してリール6a、6b、6cの視認性を阻害してしまうことがない。したがって、ゲームにおける遊技者の進行操作を妨げることなく、リール6a、6b、6cの有効表示部を背面側から照明することが可能な発光照明手段（バックライト67）を利用した演出（バックライト演出）を実行して遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0209】

また、以上説明した第1実施形態のスロットマシン1によれば、継続操作判定手段（遊技制御装置50）は、スタート操作部（スタートレバー21）が所定時間以上継続操作されているか否かを判定可能である。

【0210】

したがって、停止操作時だけでなくスタート操作時にも示唆演出（バックライト演出）を実行することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能である。

【0211】

また、以上説明した第1実施形態のスロットマシン1によれば、発光演出手段（演出制御装置70）による示唆演出（バックライト演出）が実行可能なゲームの開始時に所定の告知演出を行うことが可能な告知演出手段（演出制御装置70）を備えている。

【0212】

したがって、示唆演出が実行可能なゲーム（特定の入賞役に当選したゲーム）の開始時に、告知演出（示唆演出が実行可能なゲームであることを示唆又は報知する演出）が行われるので、示唆演出（バックライト演出）が実行されるか否かが、操作部（スタートレバー21、リールストップボタン24a、24b、24c）を継続操作して確かめなくても、告知演出によって判明する。したがって、告知演出によってゲームの度に操作部（スタートレバー21、リールストップボタン24a、24b、24c）を継続操作する必要がなくなるので、スロットマシン1の稼動状態が低下することを極力防止することが可能となる。

【0213】

ここで、「示唆」とは、いわゆるガセの報知と、ガセでない報知との双方を含むことを意味する。

また、単なる「報知」とは、ガセでない報知のみを意味する。

【0214】

また、以上説明した第1実施形態のスロットマシン1によれば、発光演出手段（演出制御装置70）は、示唆演出（バックライト演出）の実行中に継続操作が終了して操作無効状態が解除されたことに基づき当該示唆演出（バックライト演出）を中止するように構成されている。

【0215】

したがって、遊技者が意図的に操作部（スタートレバー21、リールストップボタン24a、24b、24c）の継続操作を終了したことに応じて示唆演出（バックライト演出）が中止されるので、遊技者の操作の意思に反してリール6の視認性を阻害してしまうことがない。したがって、ゲームにおける遊技者の進行操作を妨げることを的確に抑制することが可能となり、遊技者の操作に悪影響を与えることがなくなる。

【0216】

また、以上説明した第1実施形態のスロットマシン1によれば、ゲームの開始時に抽選手段（遊技制御装置50）の抽選結果を報知可能な結果報知手段（演出制御装置70）を備え、発光演出手段（演出制御装置70）は、結果報知手段（演出制御装置70）により抽選結果が報知された場合には、継続操作が行われたとしても示唆演出（バックライト演出）を実行しないように構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 7 】

したがって、結果報知手段（演出制御装置 7 0）により抽選結果が報知される場合、示唆演出（バックライト演出）を実行しなくても抽選結果が判明するので、示唆演出（バックライト演出）を実行すると抽選結果を二重に知らせることになる。そのため、この場合、示唆演出（バックライト演出）を行わないように構成することで、効率よくゲームを進行させることができ、スロットマシン 1 の稼動状態の低下を抑制することが可能となる。

【 0 2 1 8 】

また、以上説明した第 1 実施形態のスロットマシン 1 によれば、示唆演出（バックライト演出）を実行するタイミングを何れかの操作部（スタートレバー 2 1、リールストップボタン 2 4 a, 2 4 b, 2 4 c）のうちの何れの操作時にするかを決定可能な演出時期決定手段（演出制御装置 7 0）を備え、発光演出手段（演出制御装置 7 0）は、演出時期決定手段（演出制御装置 7 0）により決定されたタイミングで継続操作が行われていると判定されたことに基づき示唆演出（バックライト演出）を実行するように構成されている。

【 0 2 1 9 】

したがって、示唆演出（バックライト演出）の実行タイミングが変化するので、遊技者は、どのタイミングで示唆演出（バックライト演出）が実行されるのかを予測しながら操作部（スタートレバー 2 1、リールストップボタン 2 4 a, 2 4 b, 2 4 c）を操作することが可能となり、遊技性が向上する。

【 0 2 2 0 】

また、以上説明した第 1 実施形態のスロットマシン 1 によれば、発光演出手段（演出制御装置 7 0）は、発光照明手段（バックライト 6 7）を消光又は減光させてから所定時間経過後に抽選手段（遊技制御装置 5 0）の抽選結果に対応する態様で当該発光照明手段（バックライト 6 7）を点灯又は点滅させることで示唆演出（バックライト演出）を実行するように構成されている。

【 0 2 2 1 】

したがって、発光照明手段（バックライト 6 7）を消光又は減光させてから所定時間経過後に当該発光照明手段（バックライト 6 7）を点灯又は点滅させることで示唆演出（バックライト演出）を実行するので、発光照明手段（バックライト 6 7）を消光又は減光させずに示唆演出（バックライト演出）を実行する場合と比較して、遊技者は、示唆演出（バックライト演出）を認識し易くなる。

【 0 2 2 2 】

また、以上説明した第 1 実施形態のスロットマシン 1 によれば、所定条件の成立に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（遊技制御装置 5 0）を備え、発光演出手段（演出制御装置 7 0）は、通常遊技状態と特定遊技状態とで示唆演出（バックライト演出）の実行対象とする入賞役を変化させるように構成されている。

【 0 2 2 3 】

したがって、遊技状態に応じて示唆演出（バックライト演出）の実行対象とする入賞役が変化するので、遊技性が向上して遊技の興味が高まる。

【 0 2 2 4 】

[第 2 実施形態]

次に、第 2 実施形態のスロットマシン 1 について説明する。

なお、第 2 実施形態のスロットマシン 1 においては、リール 6 a, 6 b, 6 c の有効表示部の周辺に設けられてゲームに関する所定の演出動作を実行可能なゲーム演出手段を備えている点が、第 1 実施形態のスロットマシン 1 と異なる。したがって、以下、第 1 実施形態と同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【 0 2 2 5 】

図 2 6 に、第 2 実施形態のスロットマシン 1 における、リール 6 a, 6 b, 6 c の有効表示部とその周辺とリールストップボタン 2 4 a, 2 4 b, 2 4 c との一例を示す。

当該スロットマシン 1 は、図 2 6 に示すように、ゲーム演出手段として、図柄表示窓 5 とその周辺とを前面側から覆う表示器 7 0 0 を備えている。

表示器 7 0 0 は、E L (Electro Luminescence) 表示器等の、表示器 7 0 0 の後方を視認可能 (例えば、透明) な状態になることが可能な表示器であれば任意である。

【0 2 2 6】

具体的には、演出制御装置 7 0 は、バックライト演出の実行タイミングに近づくまでの間、例えば、図 2 6 (A) に示すように、表示器 7 0 0 に通常演出動作 (例えば、所定の通常演出表示) を実行させる。この際、図柄表示窓 5 と、表示器 7 0 0 のうち図柄表示窓 5 を覆う部分との双方を透して、リール 6 a , 6 b , 6 c の有効表示部が視認可能となるよう、表示器 7 0 0 のうち少なくとも図柄表示窓 5 を覆う部分は、表示器 7 0 0 の後方を視認可能 (例えば、透明) な状態となっている。

10

【0 2 2 7】

そして、バックライト演出の実行タイミングに近づくバックライト 6 7 が消光又は減光してリール 6 a , 6 b , 6 c の有効表示部が暗転した状態になるが、演出制御装置 7 0 は、例えば、図 2 6 (B) に示すように、リール 6 a , 6 b , 6 c の有効表示部が暗転した状態になるタイミングと略同じタイミングで、表示器 7 0 0 における表示の背景を暗転させる。

【0 2 2 8】

その後、バックライト演出の実行タイミングになるとバックライト 6 7 においてバックライト演出が実行されるが、演出制御装置 7 0 は、例えば、図 2 6 (C) に示すように、そのバックライト演出と連動するように表示器 7 0 0 に連動演出動作 (すなわち、バックライト演出の補助演出) を実行させる。

20

すなわち、演出制御装置 7 0 は、発光演出手段 (演出制御装置 7 0) により実行される示唆演出 (バックライト演出) と連動 (連続) するようにゲーム演出手段 (表示器 7 0 0) に演出動作を実行させる連動演出を実行可能な連動演出手段として機能する。

【0 2 2 9】

なお、本実施形態では、表示器 7 0 0 によって、図柄表示窓 5 とその周辺とを前面側から覆うように構成したが、これに限定されるものではない。表示器 7 0 0 によって少なくとも前面枠 2 (前面パネル) のうち図柄表示窓 5 の周辺部分が前面側から覆われているのであれば、表示器 7 0 0 が覆う部分は任意であり、例えば、図柄表示窓 5 は覆われていなくてもよい。

30

【0 2 3 0】

また、図 2 7 に、第 2 実施形態のスロットマシン 1 における、リール 6 a , 6 b , 6 c の有効表示部とその周辺とリールストップボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c との他の一例を示す。

当該スロットマシン 1 は、図 2 7 に示すように、ゲーム演出手段として、前面枠 2 (前面パネル) の表側 (前面側) から点灯状態が視認可能となるよう、前面枠 2 (前面パネル) の裏側うち図柄表示窓 5 の周辺部分に設けられた複数の発光ユニット 8 0 0 , 8 0 0 , ... を備えている。

40

なお、図 2 7 では、図柄表示窓 5 の周辺部分のうちの、クレジット数表示部 1 1 と、遊技進行表示部 1 2 と、払出数表示部 1 3 と、遊技状態表示部 1 8 と、ベットライン表示部 1 9 とが設けられた部分を除く部分に発光ユニット 8 0 0 が備えられているが、これに限定されるものではない。例えば、これらの表示部が設けられた部分にも発光ユニット 8 0 0 を備えるように構成することも可能である。

【0 2 3 1】

具体的には、演出制御装置 7 0 は、バックライト演出の実行タイミングに近づくまでの間、例えば、図 2 7 (A) に示すように、発光ユニット 8 0 0 に通常演出動作 (例えば、単なる点灯) を実行させる。

【0 2 3 2】

そして、バックライト演出の実行タイミングに近づくバックライト 6 7 が消光又は減

50

光してリール 6 a , 6 b , 6 c の有効表示部が暗転した状態になるが、演出制御装置 7 0 は、例えば、図 2 7 (B) に示すように、リール 6 a , 6 b , 6 c の有効表示部が暗転した状態になるタイミングと略同じタイミングで、発光ユニット 8 0 0 を消光又は減光させて図柄表示窓 5 の周辺部分を暗転させる。

【 0 2 3 3 】

その後、バックライト演出の実行タイミングになるとバックライト 6 7 においてバックライト演出が実行されるが、演出制御装置 7 0 は、例えば、図 2 7 (C) に示すように、そのバックライト演出と連動するように発光ユニット 8 0 0 に連動演出動作（すなわち、バックライト演出の補助演出）を実行させる。

すなわち、演出制御装置 7 0 は、発光演出手段（演出制御装置 7 0 ）により実行される示唆演出（バックライト演出）と連動（連続）するようにゲーム演出手段（発光ユニット 8 0 0 ）に演出動作を実行させる連動演出を実行可能な連動演出手段として機能する。

【 0 2 3 4 】

ここで、リール 6 a , 6 b , 6 c の有効表示部は、上段（リール 6 a , 6 b , 6 c 上段）と中段（リール 6 a , 6 b , 6 c 中段）と下段（リール 6 a , 6 b , 6 c 下段）とからなるが、図 4 に示すように、有効表示部の中段と比較して、有効表示部の上段や有効表示部の下段は前面枠 2 からの距離が遠い。そのため、表示器 7 0 0 や発光ユニット 8 0 0 にバックライト演出の補助演出表示を行わせる場合、発光パターンとして、表示器 7 0 0 や発光ユニット 8 0 0 から有効表示部の上段や有効表示部の下段へと点灯又は点滅が移動していくパターンや、有効表示部の上段や有効表示部の下段から表示器 7 0 0 や発光ユニット 8 0 0 へと点灯又は点滅が移動していくパターンが設定されると、有効表示部の上段や有効表示部の下段と前面枠 2 との間隔が影響して、遊技者に点灯又は点滅の移動に違和感（例えば、点灯又は点滅が連続して移動していないような感じ）を与えてしまう。

本実施形態の場合、発光ユニット 8 0 0 は前面枠 2 の裏側に設けられているので、このような違和感は生じ難いが、表示器 7 0 0 は前面枠 2 の表側に設けられているので、このような違和感が生じ易い。

【 0 2 3 5 】

そこで、表示器 7 0 0 や発光ユニット 8 0 0 （本実施形態の場合、特に表示器 7 0 0 ）にバックライト演出の補助演出を行わせる場合、バックライト演出の発光パターンとして、例えば図 2 1 (A) に示す「パターン 0 」や図 2 1 (H) に示す「パターン 7 」のように、表示器 7 0 0 や発光ユニット 8 0 0 から有効表示部の中段へと点灯又は点滅が移動していく発光パターンや、有効表示部の中段から表示器 7 0 0 や発光ユニット 8 0 0 へと点灯又は点滅が移動していく発光パターンを設定するように構成すれば、このような違和感を少なくすることが可能となる。

【 0 2 3 6 】

以上説明した第 2 実施形態のスロットマシン 1 によれば、複数のリール（リール 6 a , 6 b , 6 c ）の有効表示部の周辺に設けられてゲームに関する所定の演出動作を実行可能なゲーム演出手段（表示器 7 0 0 、発光ユニット 8 0 0 ）と、発光演出手段（演出制御装置 7 0 ）により実行される示唆演出（バックライト演出）と連動するようにゲーム演出手段（表示器 7 0 0 、発光ユニット 8 0 0 ）に演出動作を実行させる連動演出を実行可能な連動演出手段（演出制御装置 7 0 ）と、を備えている。

【 0 2 3 7 】

したがって、示唆演出（バックライト演出）に連動した連動演出を、複数のリール（リール 6 a , 6 b , 6 c ）の有効表示部の周辺に設けられたゲーム演出手段（表示器 7 0 0 、発光ユニット 8 0 0 ）を用いて行うことができるので、ダイナミックな演出が可能となる。

【 0 2 3 8 】

[第 3 実施形態]

次に、第 3 実施形態のスロットマシン 1 について説明する。

なお、第 3 実施形態のスロットマシン 1 では、他のスロットマシン 1 とステージ（モー

10

20

30

40

50

ド状態) 滞在情報を共有し、同じステージに滞在するスロットマシンとの共有演出(特定演出)を行うことを特徴としている。

以下、第1, 2実施形態と同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0239】

〔演出制御処理〕

まず、本実施形態の演出制御処理について説明する。本実施形態のスロットマシン1では、図14に示した演出制御処理に替えて図28に示した演出制御処理を行う。

図28に示すように、本実施形態の演出制御処理は、履歴情報記憶処理(ステップS106)を行った後、統括制御遊技機に設定されているスロットマシン1において、各種情報の設定や外部通信の設定などを行う統括制御遊技機処理を実行する(ステップS201)。

10

【0240】

ここで、「統括制御遊技機」とは、所定の範囲内に設置されている(例えば、同一島設備に設置されている)各スロットマシン1、すなわち演出制御装置70同士が互いに通信可能な各スロットマシン1のうち、例えば遊技場の店員などによるMASTER設定SW165の操作によって設定された1台のスロットマシン1を意味する。なお、当該所定の範囲内に設定されている各スロットマシン1のうち、当該統括制御遊技機に設定されたスロットマシン1以外の各スロットマシン1は従属制御遊技機として設定される。

【0241】

20

次いで、従属制御遊技機に設定されているスロットマシン1において、統括制御遊技機からの設定情報に基づき各種情報の設定を行う従属制御遊技機処理を実行する(ステップS202)。

【0242】

次いで、遊技制御装置50からのコマンドに基づき、対応する報知を開始するための情報の設定を行う内部イベント報知開始処理を実行する(ステップS203)。次いで、遊技制御装置50からの終了コマンドなどに基づき、対応する報知を終了するための情報の設定を行う内部イベント報知終了処理を実行する(ステップS204)。次いで、他のスロットマシン1からの報知情報に基づき、イベントの報知を行う外部イベント報知開始処理を実行する(ステップS205)。次いで、他のスロットマシン1からの報知終了情報に基づき、イベントの報知を終了させる外部イベント報知終了処理を実行し(ステップS206)、ステップS107へ移行する。

30

【0243】

〔統括制御遊技機処理〕

次に、前述の演出制御処理(図28)における統括制御遊技機処理(ステップS201)について説明する。図29は、統括制御遊技機処理の一例を示すフローチャートである。

当該統括制御遊技機処理は、統括制御遊技機に設定されているスロットマシン1において、当該統括制御遊技機の電源投入時(或いは、所定時間毎などであってもよい。)に、通信可能な従属制御遊技機の中から同一機種 of 従属制御遊技機の設置台数を特定し、特定した設置台数に基づいて、当該統括制御遊技機及び同一機種 of 従属制御遊技機に対し、デフォルトの演出情報を設定する処理である。

40

【0244】

図29に示すように、統括制御遊技機処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、自機(自スロットマシン)が統括制御遊技機に設定されているか否かを判定する(ステップS211)。

ステップS211で、自機が統括制御遊技機に設定されていないと判定した場合(ステップS211; N)、すなわち自機が従属制御遊技機に設定されている場合には、当該統括制御遊技機処理を終了する。

一方、ステップS211で、自機が統括制御遊技機に設定されていると判定した場合(

50

ステップ S 2 1 1 ; Y) には、台数特定条件が成立しているか否かを判定する (ステップ S 2 1 2)。具体的には、当該統括制御遊技機処理が、自機の電源投入後に実行された最初の統括制御遊技機処理である場合には、台数特定条件が成立していると判定する。

【 0 2 4 5 】

ステップ S 2 1 2 で、台数特定条件が成立していないと判定した場合 (ステップ S 2 1 2 ; N)、すなわち当該統括制御遊技機処理よりも前に自機の電源投入後に実行された統括制御遊技機処理がある場合には、ステップ S 2 1 5 に移行する。

一方、ステップ S 2 1 2 で、台数特定条件が成立していると判定した場合 (ステップ S 2 1 2 ; Y)、すなわち当該統括制御遊技機処理が自機の電源投入後に実行された最初の統括制御遊技機処理である場合には、同一機種 of 従属制御遊技機に対する応答要求 (自機 (統括制御遊技機) の台番号などを含む) を外部通信バッファにセットする (ステップ S 2 1 3)。

【 0 2 4 6 】

次いで、応答待機タイマをセットする (ステップ S 2 1 4)。次いで、応答待機中であるか否かを判定する (ステップ S 2 1 5)。具体的には、応答待機タイマがセットされている場合に、応答待機中であると判定する。

【 0 2 4 7 】

ステップ S 2 1 5 で、応答待機中でないと判定した場合 (ステップ S 2 1 5 ; N)、すなわち応答待機タイマがセットされていない場合には、当該統括制御遊技機処理を終了する。

一方、ステップ S 2 1 5 で、応答待機中であると判定した場合 (ステップ S 2 1 5 ; Y)、すなわち応答待機タイマがセットされている場合には、他のスロットマシン 1 (従属制御遊技機) からの要求応答 (従属制御遊技機処理 (図 3 1) のステップ S 2 4 6 参照) を受信したか否かを判定する (ステップ S 2 1 6)。

【 0 2 4 8 】

ステップ S 2 1 6 で、他のスロットマシン 1 からの要求応答を受信していないと判定した場合 (ステップ S 2 1 6 ; N) には、ステップ S 2 1 9 に移行する。

一方、ステップ S 2 1 6 で、他のスロットマシン 1 からの要求応答を受信したと判定した場合 (ステップ S 2 1 6 ; Y) には、受信した要求応答に含まれる当該要求応答を送信してきたスロットマシン 1 に関する情報 (具体的には、要求応答を送信してきたスロットマシン 1 の通信強度やキャラクタ情報など) と当該要求応答を送信してきたスロットマシン 1 を識別するための情報 (具体的には、要求応答を送信してきたスロットマシン 1 の台番号など) とを紐付けて応答リストに追加して登録する (ステップ S 2 1 7)。

【 0 2 4 9 】

図 3 6 は、応答リストの一部の一例を示す図である。

応答リストには、例えば図 3 6 に示すように、要求応答を送信してきたスロットマシン 1 のキャラクタ情報と、当該スロットマシン 1 を識別するための情報 (具体的には、機種及び名称) と、図示は省略するが当該スロットマシン 1 の通信強度などが対応付けて登録されている。

なお、図 3 6 に示す応答リストには、スロットマシン 1 を識別するための情報として、当該スロットマシン 1 の機種及び名称 (「機種 A - 遊技機 A」など) が登録されているが、これに限定されるものではない。例えば、スロットマシン 1 を識別するための情報として、当該スロットマシン 1 の台番号 (例えば「030」など) が登録されていてもよいし、当該スロットマシン 1 の機種及び名称と台番号との双方が登録されていてもよい。

【 0 2 5 0 】

次いで、同一機種台数カウンタを + 1 更新する (ステップ S 2 1 8)。

次いで、応答待機タイマがタイムアップしたかチェックして (ステップ S 2 1 9)、応答待機タイマがタイムアップしたか否かを判定する (ステップ S 2 2 0)。

【 0 2 5 1 】

ステップ S 2 2 0 で、応答待機タイマがタイムアップしていないと判定した場合 (ステ

10

20

30

40

50

ップ S 2 2 0 ; N) には、当該統括制御遊技機処理を終了する。

一方、ステップ S 2 2 0 で、応答待機タイマがタイムアップしたと判定した場合（ステップ S 2 2 0 ; Y ）には、同一機種台数カウンタに基づいて、同一機種の従属制御遊技機の台数を確定する（ステップ S 2 2 1 ）。

【 0 2 5 2 】

次いで、演出初期情報設定処理を実行して（ステップ S 2 2 2 ）、当該統括制御遊技機処理を終了する。なお、ステップ S 2 2 2 で、演出初期情報設定処理の実行に加えて、或いは、演出初期情報設定処理の実行に替えて、モードの変更や、時間限定の所定演出状態への変更など、統括制御遊技機と従属制御遊技機とで共通の演出変更を設定するように構成することも可能である。

10

【 0 2 5 3 】

なお、本実施形態では、ステップ S 2 1 1 で、自機が統括制御遊技機に設定されているか否かを判定するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、ステップ S 2 1 1 で、自機が従属制御遊技機に設定されているか否かを判定し、従属制御遊技機に設定されていると判定した場合に、当該統括制御遊技機処理を終了し、従属制御遊技機に設定されていないと判定した場合に、ステップ S 2 1 2 に移行するように構成することも可能である。

【 0 2 5 4 】

また、本実施形態では、ステップ S 2 1 2 で、当該統括制御遊技機処理が自機の電源投入後に実行された最初の統括制御遊技機処理である場合に、台数特定条件が成立していると判定するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、前回の判定（すなわち、台数特定条件が成立しているか否かの判定）から所定時間が経過している場合などに、台数特定条件が成立していると判定するように構成することも可能である。この場合、所定時間毎に、応答要求を他のスロットマシン 1 （従属制御遊技機）に送信することが可能となる。

20

【 0 2 5 5 】

〔演出初期情報設定処理〕

次に、前述の統括制御遊技機処理（図 2 9 ）における演出初期情報設定処理（ステップ S 2 2 2 ）について説明する。図 3 0 は、演出初期情報設定処理の一例を示すフローチャートである。

30

当該演出初期情報設定処理は、統括制御遊技機に設定されているスロットマシン 1 において、同一機種の従属制御遊技機に対しデフォルトの演出情報を設定させるための情報を外部通信バッファにセットするとともに、当該統括制御遊技機に対し同様の演出情報（すなわち、デフォルトの演出情報）を設定する処理である。

【 0 2 5 6 】

図 3 0 に示すように、演出初期情報設定処理が開始されると、演出制御装置 7 0 は、まず、同一機種の従属制御遊技機のうち要求応答を送信してきたスロットマシン 1 （すなわち、稼動している同一機種の従属制御遊技機）のキャラクタ情報や、当該キャラクタ情報に基づくキャラクタの表示態様の初期設定としてデフォルトの表示態様（具体的には、表示態様 A ）を設定する旨の初期設定情報などを取得する（ステップ S 2 3 1 ）。

40

具体的には、例えば、統括制御遊技機の演出制御装置 7 0 は、応答リスト（図 3 6 参照）から、当該応答リストに登録されているキャラクタ情報などを取得する。これにより、要求応答を送信してきたスロットマシン 1 のキャラクタ情報を取得することが可能となる。

【 0 2 5 7 】

次いで、ステップ S 2 3 1 で取得した演出情報（キャラクタ情報など）や初期設定情報などと、応答リストに登録されている従属制御遊技機を識別するための情報（具体的には、台番号など）とに基づいて、演出設定要求を生成する（ステップ S 2 3 2 ）。

具体的には、要求応答を送信してきたスロットマシン 1 を識別するための情報と、当該スロットマシン 1 のキャラクタ情報を含む演出情報や初期設定情報などをスロットマシ

50

ン 1 毎に紐付けて、演出設定要求を生成する。

【 0 2 5 8 】

次いで、ステップ S 2 3 2 で生成した演出設定要求を外部通信バッファにセットする（ステップ S 2 3 3）。

【 0 2 5 9 】

次いで、自機（自スロットマシン）のキャラクタ情報を特定する（ステップ S 2 3 4）。

次いで、自機に格納されているキャラクタ表示態様設定テーブルに、ステップ S 2 3 4 で特定したキャラクタ情報に基づくキャラクタの表示態様として、表示態様 A（すなわち、デフォルトの表示態様）を設定する（ステップ S 2 3 5）。

図 3 7 に、キャラクタ表示態様設定テーブルの一部の一例を示す。キャラクタ表示態様設定テーブルは、同一機種のスロットマシン 1 に設定可能なキャラクタの各表示態様を記憶するテーブルであり、例えば各スロットマシン 1 に予め格納されている。

【 0 2 6 0 】

本実施形態において、キャラクタの表示態様は、図 3 7 に示すように、遊技機（スロットマシン）におけるメダルの獲得枚数に応じて変化する。したがって、例えば、他のスロットマシン 1（便宜上「スロットマシン Y」と称する。）からスロットマシン Y のメダルの獲得枚数が自機（便宜上「スロットマシン X」と称する。）に通知されると、スロットマシン X は、当該通知に基づいて、スロットマシン X に格納されているキャラクタ表示態様設定テーブルから、スロットマシン Y のキャラクタ情報に基づくキャラクタの表示態様として、スロットマシン Y におけるメダルの獲得枚数に応じた表示態様を取得することが可能となる。

なお、本実施形態において、キャラクタの表示態様は、メダルの獲得枚数に応じた表示態様を取得するようにしたが、この他、B B 入賞の連続当選回数、A R T 当選率の高低等の所定条件に応じて表示態様を取得するようにしても良い。

【 0 2 6 1 】

次いで、自機に格納されているキャラクタ表示態様設定テーブルを参照して、自機のキャラクタ情報を含む演出情報（ここでは、デフォルトの演出情報）を表示情報として設定し（ステップ S 2 3 6）、当該演出初期情報設定処理を終了する。これにより、自機のキャラクタ情報に基づくキャラクタ（すなわち、自機に設定されているキャラクタ）として表示態様 A のキャラクタを、画像表示装置 3 に表示可能となる。

【 0 2 6 2 】

なお、本実施形態では、予め各スロットマシン 1 にキャラクタ情報を割り当てておくように構成したが、これに限定されるものではない。

例えば、ステップ S 2 2 1 で同一機種の従属制御遊技機の台数を確定した時点などに、統括制御遊技機の演出制御装置 7 0 が、当該統括制御遊技機及び各従属制御遊技機に割り当てるキャラクタ情報を選択するように構成することも可能である。この場合、従属制御遊技機が要求応答を送信する時点では、当該従属制御遊技機にキャラクタ情報が割り当てられていないので、要求応答に基づき作成される応答リストに、要求応答を送信してきたスロットマシン 1 に関する情報として、当該スロットマシン 1 のキャラクタ情報を登録することはできない。したがって、この場合、例えば、統括制御遊技機の演出制御装置 7 0 が、当該統括制御遊技機及び各従属制御遊技機に割り当てるキャラクタ情報を選択した時点で、図 3 6 に示すようなリストを作成する。そして、ステップ S 2 3 1 で、その作成したリストから、当該リストに登録されている各従属制御遊技機のキャラクタ情報などを取得したり、ステップ S 2 3 4 で、その作成したリストに基づいて、自機（統括制御遊技機）のキャラクタ情報を特定したりするように構成される。

【 0 2 6 3 】

〔 従属制御遊技機処理 〕

次に、前述の演出制御処理（図 2 8）における従属制御遊技機処理（ステップ S 2 0 2）について説明する。図 3 1 は、従属制御遊技機処理の一例を示すフローチャートである

。

当該従属制御遊技機処理は、従属制御遊技機に設定されているスロットマシン１において、統括制御遊技機からの応答要求に応じて、統括制御遊技機が同一機種の従属制御遊技機の台数を管理するために用いる要求応答を外部通信バッファにセットするとともに、台数特定後の統括制御遊技機からの設定情報に応じて、当該従属制御遊技機に対しデフォルトの演出情報を設定する処理である。

なお、従属制御遊技機に設定されているスロットマシン１は、統括制御遊技機からの設定情報に応じて演出情報を設定するだけでなく、当該従属制御遊技機において所定のイベントが発生する度に、単独で演出変更処理を行うことが可能となるように構成されている。

【０２６４】

図３１に示すように、従属制御遊技機処理が開始されると、演出制御装置７０は、まず、自機（自スロットマシン）が従属制御遊技機に設定されているか否かを判定する（ステップＳ２４１）。

ステップＳ２４１で、自機が従属制御遊技機に設定されていないと判定した場合（ステップＳ２４１；Ｎ）、すなわち自機が統括制御遊技機に設定されている場合には、当該従属制御遊技機処理を終了する。

一方、ステップＳ２４１で、自機が従属制御遊技機に設定されていると判定した場合（ステップＳ２４１；Ｙ）には、統括制御遊技機からの応答要求（統括制御遊技機処理（図２９）のステップＳ２１３参照）を受信したか否かを判定する（ステップＳ２４２）。

【０２６５】

ステップＳ２４２で、統括制御遊技機からの応答要求を受信していないと判定した場合（ステップＳ２４２；Ｎ）には、ステップＳ２４７に移行する。

一方、ステップＳ２４２で、統括制御遊技機からの応答要求を受信したと判定した場合（ステップＳ２４２；Ｙ）には、統括制御遊技機からの応答要求に含まれる機種情報に基づく機種（すなわち、統括制御遊技機の機種）と、自機の機種とが同一機種であるかチェックして（ステップＳ２４３）、同一機種であるか否かを判定する（ステップＳ２４４）。

【０２６６】

ステップＳ２４４で、同一機種でないと判定した場合（ステップＳ２４４；Ｎ）には、ステップＳ２４７に移行する。

一方、ステップＳ２４４で、同一機種であると判定した場合（ステップＳ２４４；Ｙ）には、自機の設定に関する情報出力を規制し（ステップＳ２４５）、応答要求を送信してきたスロットマシン１（統括制御遊技機）に対する要求応答（自機（従属制御遊技機）の台番号や統括制御遊技機の台番号などを含む）を外部通信バッファにセットする（ステップＳ２４６）。ここで、自機の設定に関する情報とは、上述したような演出態様（表示態様）に関する情報とは別に、遊技店の店員の操作等によって設定される自機の確率設定に関する情報である。スロットマシンは通常、６段階の確率設定が可能であり、この確率を遊技店側が任意に設定可能に構成されている。そのため、この設定に関する情報を、演出情報とともに外部に出力してしまうと、何れのスロットマシンが有利であるのかが認識できてしまい、遊技の公平性を欠いてしまうこととなる。しかし、この設定に関する情報に基づいて、高確率に設定されていることを演出において示唆することは可能である。この場合には、直接設定に関する情報を出力するのではなく、自機において設定されている確率情報に基づいて、複数設定されている演出態様の中から選択し、その情報を設定するように構成することが望ましい。

【０２６７】

次いで、統括制御遊技機からの演出設定要求（演出初期情報設定処理（図３０）のステップＳ２３３参照）を受信したか否かを判定する（ステップＳ２４７）。

ステップＳ２４７で、統括制御遊技機からの演出設定要求を受信していないと判定した場合（ステップＳ２４７；Ｎ）には、当該従属制御遊技機処理を終了する。

10

20

30

40

50

一方、ステップ S 2 4 7 で、統括制御遊技機からの演出設定要求を受信したと判定した場合（ステップ S 2 4 7 ; Y）には、統括制御遊技機からの演出設定要求に含まれる機種情報に基づく機種（すなわち、統括制御遊技機の機種）と、自機の機種とが同一機種であるかチェックして（ステップ S 2 4 8）、同一機種であるか否かを判定する（ステップ S 2 4 9）。

【0268】

ステップ S 2 4 9 で、同一機種でないと判定した場合（ステップ S 2 4 9 ; N）には、当該従属制御遊技機処理を終了する。

一方、ステップ S 2 4 9 で、同一機種であると判定した場合（ステップ S 2 4 9 ; Y）には、自機に格納されている演出設定テーブル（キャラクタ表示態様設定テーブル）を参照して、統括制御遊技機からの演出設定要求に対応する演出情報を特定する（ステップ S 2 5 0）。具体的には、統括制御遊技機からの演出設定要求から、自機を識別するための情報と紐付けられた演出情報（キャラクタ情報など）や初期設定情報などを取得する。そして、取得した演出情報などや初期設定情報などに基づいて、自機に格納されている演出設定テーブル（キャラクタ表示態様設定テーブル）に、自機に設定されているキャラクタの表示態様として、表示態様 A（すなわち、デフォルトの表示態様）を設定する。

【0269】

次いで、特定した演出情報（すなわち、デフォルトの演出情報）を表示情報として設定して（ステップ S 2 5 1）、当該従属制御遊技機処理を終了する。これにより、自機に設定されているキャラクタとして表示態様 A のキャラクタを、画像表示装置 3 に表示可能となる。

【0270】

演出初期情報設定処理（図 3 0）のステップ S 2 3 6 や、従属制御遊技機処理（図 3 1）のステップ S 2 5 1 で、デフォルトの演出情報が表示情報として設定されると、自機に設定されているキャラクタとして表示態様 A のキャラクタが、自機の画像表示装置 3 に表示可能となる。

具体的には、統括制御遊技機（例えば、遊技機（スロットマシン）A；図 4 1（a）参照）においては、演出初期情報設定処理（図 3 0）のステップ S 2 3 6 で、デフォルトの演出情報が表示情報として設定されると、自機に設定されているキャラクタとして表示態様 A のキャラクタを、自機の画像表示装置 3 に表示可能となる。さらに、統括制御遊技機においては、図 4 1（b）に示すように、他のスロットマシン 1 からの要求応答を受信したときの当該要求応答に含まれる当該要求応答を送信してきたスロットマシン 1 に関する情報に基づき、他のスロットマシン 1 に設定されているキャラクタとして表示態様 A のキャラクタを自機のキャラクタと並べて表示可能となる。

また、従属制御遊技機（例えば、遊技機（スロットマシン）C 及び E；図 4 1 参照）においては、従属制御遊技機処理（図 3 1）のステップ S 2 5 1 で、デフォルトの演出情報が表示情報として設定されると、自機に設定されているキャラクタとして表示態様 A のキャラクタを、自機の画像表示装置 3 に表示可能となる。さらに、従属制御遊技機においては、統括制御遊技機と同様に、他のスロットマシン 1 に設定されているキャラクタとして表示態様 A のキャラクタを自機のキャラクタと並べて表示可能となる（図 4 1（b）参照）。

【0271】

なお、本実施形態では、ステップ S 2 4 1 で、自機が従属制御遊技機に設定されているか否かを判定するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、ステップ S 2 4 1 で、自機が統括制御遊技機に設定されているか否かを判定し、統括制御遊技機に設定されていると判定した場合に、当該従属制御遊技機処理を終了し、統括制御遊技機に設定されていないと判定した場合に、ステップ S 2 4 2 に移行するように構成することも可能である。また、例えば、ステップ S 2 4 1 で、統括制御遊技機処理（図 2 9）においてステップ S 2 1 2 を実行したか否か（すなわち、台数特定条件の成立を判定したか否か）を判定し、ステップ S 2 1 2 を実行したと判定した場合に、当該従属制御遊技機処理を

終了し、ステップ S 2 1 2 を実行していないと判定した場合に、ステップ S 2 4 2 に移行するように構成することも可能である。

【 0 2 7 2 】

〔 内部イベント報知開始処理 〕

次に、前述の演出制御処理（図 2 8）における内部イベント報知開始処理（ステップ S 2 0 3）について説明する。図 3 2 は、内部イベント報知開始処理の一例を示すフローチャートである。

当該内部イベント報知開始処理は、各スロットマシン 1 において、自機で B B 入賞等の内部当選や不正やエラーなどのイベントが発生した場合に、自機に対し当該イベントの発生に基づく報知を自機で行うための演出情報を設定するとともに、当該イベントの発生を他のスロットマシン 1 に知らせるための情報を外部通信バッファにセットする処理である。

10

【 0 2 7 3 】

図 3 2 に示すように、内部イベント報知開始処理が開始されると、演出制御装置 7 0 は、まず、遊技制御装置 5 0 からのイベント発生コマンドを受信したかチェックして（ステップ S 2 6 1）、イベント発生コマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S 2 6 2）。

【 0 2 7 4 】

ステップ S 2 6 2 で、イベント発生コマンドを受信していないと判定した場合（ステップ S 2 6 2 ; N）には、当該内部イベント報知開始処理を終了する。

20

一方、ステップ S 2 6 2 で、イベント発生コマンドを受信したと判定した場合（ステップ S 2 6 2 ; Y）には、受信したイベント発生コマンドが当選フラグ系のイベント発生コマンドであるか否かを判定する（ステップ S 2 6 3）。

【 0 2 7 5 】

なお、このイベントに関するコマンドのうち、イベント発生コマンドは、当選フラグ系のイベント発生コマンドと、セキュリティ系のイベント発生コマンドと、エラー系のイベント発生コマンドとに分類できる。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 2 6 3 で、受信したイベント発生コマンドが当選フラグ系のイベント発生コマンドでないと判定した場合（ステップ S 2 6 3 ; N）、すなわち受信したイベント発生コマンドがセキュリティ系のイベント発生コマンド又はエラー系のイベント発生コマンドである場合には、画像表示装置 3 での表示、スピーカ 4 からの音声の出力、枠発光装置 7 の L E D の発光などによるエラー・セキュリティ報知をセットするとともに、セキュリティ系のイベント又はエラー系のイベントが発生した旨を他のスロットマシン 1 に報知するための情報などを含む外部報知情報を外部通信バッファにセットするエラー・セキュリティ系報知開始処理を実行して（ステップ S 2 6 4）、当該内部イベント報知開始処理を終了する。

30

【 0 2 7 7 】

一方、ステップ S 2 6 3 で、受信したイベント発生コマンドが当選フラグ系のイベント発生コマンドであると判定した場合（ステップ S 2 6 3 ; Y）には、当選フラグに対応する演出情報をセットする（ステップ S 2 6 5）。

40

【 0 2 7 8 】

次いで、自機に格納されているキャラクタ表示態様設定テーブル（図 3 7 参照）に、自機に設定されているキャラクタの表示態様として、当選フラグに対応する表示態様を設定する（ステップ S 2 6 6）。これにより、自機に格納されているキャラクタ表示態様設定テーブルから、自機の現在の状態（本実施形態の場合、メダルの獲得枚数）に応じた演出情報（すなわち、自機のキャラクタ情報や、当該キャラクタ情報に基づくキャラクタの表示態様として自機の現在の状態に応じた表示態様など）を取得することが可能となる。

【 0 2 7 9 】

次いで、自機のキャラクタ情報を含む演出情報やステップ S 2 6 6 で設定した表示態様

50

に関する表示態様情報などを含む外部報知情報を外部通信バッファにセットして（ステップS 2 6 7）、当該内部イベント報知開始処理を終了する。なお、今回発生した当選フラグ系のイベント発生により遊技状態（確率状態やモード状態）が移行する場合には当該移行に関する情報も外部報知情報に含まれるようになっている。

【0280】

〔内部イベント報知終了処理〕

次に、前述の演出制御処理（図28）における内部イベント報知終了処理（ステップS 2 0 4）について説明する。図33は、内部イベント報知終了処理の一例を示すフローチャートである。

当該内部イベント報知終了処理は、各スロットマシン1において、自機でBB入賞等の内部当選や不正やエラーなどのイベントが終了した場合に、当該イベントの発生に基づく報知を自機で行うための演出情報をクリアするとともに、当該イベントの終了を他のスロットマシン1に知らせるための情報を外部通信バッファにセットする処理である。

【0281】

図33に示すように、内部イベント報知終了処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、遊技制御装置50からのイベント終了に関するコマンドを受信したかチェックして（ステップS 2 7 1）、イベント終了に関するコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS 2 7 2）。

【0282】

ステップS 2 7 2で、イベント終了に関するコマンドを受信していないと判定した場合（ステップS 2 7 2；N）には、当該内部イベント報知終了処理を終了する。

一方、ステップS 2 7 2で、イベント終了に関するコマンドを受信したと判定した場合（ステップS 2 7 2；Y）には、受信したイベント終了に関するコマンドが当選フラグ系のイベント終了に関するコマンドであるか否かを判定する（ステップS 2 7 3）。

【0283】

ステップS 2 7 3で、受信したイベント終了に関するコマンドが当選フラグ系のイベント終了に関するコマンドでないと判定した場合（ステップS 2 7 3；N）、すなわち受信したイベント終了に関するコマンドがセキュリティ系のイベント終了に関するコマンド又はエラー系のイベント終了に関するコマンドである場合には、画像表示装置3での表示、スピーカ4からの音声の出力、枠発光装置7のLEDの発光などによるエラー・セキュリティ報知の終了をセットするとともに、セキュリティ系のイベント又はエラー系のイベントが終了した旨を他のスロットマシン1に報知するための情報を外部通信バッファにセットするエラー・セキュリティ系報知終了処理を実行して（ステップS 2 7 4）、当該内部イベント報知終了処理を終了する。

【0284】

一方、ステップS 2 7 3で、受信したイベント終了に関するコマンドが当選フラグ系のイベント終了に関するコマンドであると判定した場合（ステップS 2 7 3；Y）には、当選フラグに対応する演出情報をセットする（ステップS 2 7 5）。そして、当選フラグに対応する表示態様を設定する（ステップS 2 7 6）。

【0285】

次いで、自機の当選状態情報を更新し（ステップS 2 7 7）、当選フラグ系のイベントが終了した旨を他のスロットマシン1に報知するための演出終了情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットして（ステップS 2 7 8）、当該内部イベント報知終了処理を終了する。

【0286】

〔外部イベント報知開始処理〕

次に、前述の演出制御処理（図28）における外部イベント報知開始処理（ステップS 2 0 5）について説明する。図34は、外部イベント報知開始処理の一例を示すフローチャートである。

当該外部イベント報知開始処理は、各スロットマシン1において、他のスロットマシン

10

20

30

40

50

1でBB入賞等の内部当選(後述する特殊当選(図40参照)を含む)のイベントが発生した場合に、当該イベントの発生に基づく情報を受信し、この情報と自機の現在の遊技状態とに基づいて演出情報を設定して特定演出(図42参照)を行う処理である。

なお、特定演出の詳細については後述する。

【0287】

図34に示すように、外部イベント報知開始処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、他のスロットマシン1からの外部報知情報を受信したかチェックして(ステップS281)、外部報知情報を受信したか否かを判定する(ステップS282)。

ステップS282で、外部報知情報を受信していないと判定した場合(ステップS282;N)には、当該外部イベント報知開始処理を終了する。

10

【0288】

一方、ステップS282で、外部報知情報を受信したと判定した場合(ステップS282;Y)には、受信した外部報知情報が報知条件を満たしているかチェックして(ステップS283)、報知条件が成立しているか否かを判断する(ステップS284)。

具体的には、受信した外部報知情報が、報知対象として設定されているスロットマシン1からの当選フラグ系のイベント発生に関する外部報知情報(演出情報や表示態様情報を含む外部報知情報(図32のステップS267参照)など)である場合に、報知条件を満たしている(すなわち、報知条件が成立している)と判定する。

ここで、報知対象として設定されているスロットマシン1とは、例えば、自機と同一機種のスロットマシン1や、統括制御遊技機が予め選択したスロットマシン1などである。

20

【0289】

ステップS284で、報知条件が成立していないと判定した場合(ステップS284;N)、すなわち受信した外部報知情報が報知対象として設定されているスロットマシン1からの当選フラグ系のイベント発生に関する外部報知情報でない場合には、当該外部イベント報知開始処理を終了する。

【0290】

一方、ステップS284で、報知条件が成立していると判定した場合(ステップS284;Y)、すなわち受信した外部報知情報が報知対象として設定されているスロットマシン1からの当選フラグ系のイベント発生に関する外部報知情報である場合には、受信した当選フラグ系のイベント発生に関する外部報知情報に含まれる演出情報や表示態様情報などを、自機のお遊技機情報記憶領域に記憶する(ステップS285)。

30

【0291】

次いで、自機の遊技状態に関する情報である遊技状態情報を取得する(ステップS286)。

次いで、ステップS286で取得した遊技状態情報に基づいて、特定演出の実行が可能であるか否かを判定する(ステップS287)。

【0292】

ステップS287で、特定演出の実行が可能でないと判定した場合(ステップS287;N)には、外部イベント報知開始処理を終了する。

一方、ステップS287で、特定演出の実行が可能であると判定した場合(ステップS287;Y)には、自機のお遊技機情報記憶領域内の演出情報などを取得して(ステップS288)、自機に格納されているキャラクタ表示態様設定テーブルを参照して、取得した演出情報などに基づいて自機の演出情報として設定し(ステップS289)、当該外部イベント報知開始処理を終了する。ここで、特定演出の実行が可能であると判定される場合とは、取得した遊技状態を参照し、基本的には受信した遊技機と同一のステージに滞在している場合である。

40

【0293】

〔外部イベント報知終了処理〕

次に、前述の演出制御処理(図28)における外部イベント報知終了処理(ステップS206)について説明する。図35は、外部イベント報知終了処理の一例を示すフローチ

50

ャートである。

当該外部イベント報知終了処理は、各スロットマシン 1 において、他のスロットマシン 1 で B B 入賞等の内部当選のイベントが終了した場合に、当該他のスロットマシン 1 に関する演出情報をクリアするとともに、当該他のスロットマシン 1 に設定されているキャラクタによる演出を終了する処理である。

【0294】

図 35 に示すように、外部イベント報知終了処理が開始されると、演出制御装置 70 は、まず、他のスロットマシン 1 からの外部報知情報を受信したかチェックして（ステップ S 291）、外部報知情報を受信したか否かを判定する（ステップ S 292）。

【0295】

ステップ S 292 で、外部報知情報を受信していないと判定した場合（ステップ S 292；N）には、当該外部イベント報知終了処理を終了する。

一方、ステップ S 292 で、外部報知情報を受信したと判定した場合（ステップ S 292；Y）には、受信した外部報知情報がイベント終了に関する外部報知情報であるかチェックして（ステップ S 293）、受信した外部報知情報がイベント終了に関する外部報知情報であるか否かを判定する（ステップ S 294）。

【0296】

ステップ S 294 で、受信した外部報知情報がイベント終了に関する外部報知情報でないと判定した場合（ステップ S 294；N）には、当該外部イベント報知終了処理を終了する。

一方、ステップ S 294 で、受信した外部報知情報がイベント終了に関する外部報知情報であると判定した場合（ステップ S 294；Y）には、受信したイベント終了に関する外部報知情報が当選フラグ系のイベント終了に関する外部報知情報（具体的には、報知終了情報（図 33 のステップ S 278 参照）やエンディングコマンドなど）であるか否かを判定する（ステップ S 295）。

【0297】

ステップ S 295 で、受信したイベント終了に関する外部報知情報が当選フラグ系のイベント終了に関する外部報知情報でない場合（ステップ S 295；N）、すなわち受信したイベント終了に関する外部報知情報がセキュリティ系のイベント終了に関する外部報知情報又はエラー系のイベント終了に関する外部報知情報（すなわち、セキュリティ系のイベント又はエラー系のイベントが終了した旨を他のスロットマシン 1 に報知するための情報（図 33 のステップ S 274 参照））である場合には、画像表示装置 3 での表示、スピーカ 4 からの音声の出力、枠発光装置 7 の LED の発光などによるエラー・セキュリティ報知の終了をセットするエラー・セキュリティ系報知終了処理を実行して（ステップ S 296）、当該外部イベント報知終了処理を終了する。なお、このエラー・セキュリティ報知は、セキュリティ系のイベント又はエラー系のイベントが発生した旨を他のスロットマシン 1 に報知するための情報（図 32 のステップ S 264 参照）を受信した際に開始されている。

【0298】

一方、ステップ S 295 で、受信したイベント終了に関する外部報知情報が当選フラグ系のイベント終了に関する外部報知情報であると判定した場合（ステップ S 295；Y）には、当該情報を送信してきたスロットマシン 1 に関する演出情報などを、自機の手遊技機情報記憶領域から削除する（ステップ S 297）。

【0299】

次いで、自機の手遊技機情報記憶領域内の演出情報などを取得して（ステップ S 298）、自機に格納されているキャラクタ表示態様設定テーブル（図 37 参照）を参照して、取得した演出情報などと自機の手遊技状態とに基づいて自機の手遊状態を変更し（ステップ S 299）、当該外部イベント報知終了処理を終了する。

【0300】

〔内部抽選処理〕

10

20

30

40

50

次に、本実施形態の内部抽選処理について説明する。本実施形態のスロットマシン１では、図１１に示した内部抽選処理に替えて図３９に示した内部抽選処理を行う。

図３９に示すように、本実施形態の内部抽選処理は、ステップＳ３７で、セットされた当選フラグに対応する当選フラグコマンドを送信した（ステップＳ３７）後、特殊当選判定処理を実行し（ステップＳ３００）、ステップＳ３８へ移行するようになっている。

【０３０１】

〔特殊当選判定処理〕

次に、前述の内部抽選処理（図３９）における特殊当選判定処理（ステップＳ３００）について説明する。図４０は、特殊当選判定処理の一例を示すフローチャートである。

当該特殊当選判定処理は、入賞当選とは別に、ＡＲＴ当選の判定や、通常遊技状態におけるＡＲＴ当選の確率状態が移行するか否かを判定するための処理である。そして、この処理において、確率状態が移行する場合には、当選フラグ系のコマンドとして確率状態移行コマンドが送信されるようになっている。

【０３０２】

図４０に示すように、特殊当選判定処理が開始されると、遊技制御装置５０は、まず、ＡＲＴ状態に移行するための抽選権利を獲得したか否かを判定する（ステップＳ３０１）。

ここで、ＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態とは、ＲＴ（リプレイタイム）状態において特殊小役入賞に内部当選した場合に、この内部当選した特殊小役入賞の押し順や種類（狙う図柄）を報知し、対応する図柄組合せ態様を有効ライン上に停止表示させ易くする状態のことをいう。

【０３０３】

ステップＳ３０１で、ＡＲＴ抽選権利を獲得していないと判定した場合（ステップＳ３０１；Ｎ）には、特殊当選判定処理を終了する。

一方、ＡＲＴ抽選権利を獲得したと判定した場合（ステップＳ３０１；Ｙ）には、ＡＲＴ抽選用乱数を取得し（ステップＳ３０２）、ＡＲＴ抽選を行い、ＡＲＴ抽選の判定結果がＡＲＴ当選であるか否かを判定する（ステップＳ３０３）。

【０３０４】

ステップＳ３０３で、ＡＲＴ抽選の判定結果がＡＲＴ当選でない場合（ステップＳ３０３；Ｎ）には、特殊当選判定処理を終了する。

一方、ＡＲＴ抽選の判定結果がＡＲＴ当選である場合（ステップＳ３０３；Ｙ）には、ＡＲＴ当選フラグをセットし（ステップＳ３０４）、ＡＲＴ当選フラグコマンドを送信する（ステップＳ３０５）。

【０３０５】

次いで、確率状態を移行するための権利を獲得したか否かを判定する（ステップＳ３０６）。具体的には、確率状態を移行するための権利を獲得したか否かの判定は、上述した入賞当選が特定の小役当選であるか否かに基づき判定されるようになっている。

ここで、確率状態とは、ＡＲＴ当選の確率状態を示すものである。具体的には、図３８に示すように、確率状態には、ＡＲＴ当選率が通常（低）の低確率状態と、低確率状態よりもＡＲＴ当選率が高い高確率状態と、当該高確率状態よりもＡＲＴ当選率が高い超高確率状態とがある。また、各確率状態には、それぞれモード状態Ａ～Ｃが設定されており、各モード状態による演出表示によって、現在の確率状態を報知することができるようになっている。

【０３０６】

ステップＳ３０６で、確率状態を移行するための権利を獲得していないと判定した場合（ステップＳ３０６；Ｎ）は、特殊当選判定処理を終了する。

一方、確率状態を移行するための権利を獲得したと判定した場合（ステップＳ３０６；Ｙ）は、現在の確率状態を取得し（ステップＳ３０７）、取得した現在の確率状態に基づき、移行する確率状態を決定する（ステップＳ３０８）。次いで、確率状態移行コマンドを送信し（ステップＳ３０９）、特殊当選判定処理を終了する。

【0307】

次に、上述した特定演出の実行態様の一例について図42を用いて説明する。

図42(a)は、例えば、統括制御遊技機であるスロットマシン1(遊技機A)と、従属制御遊技機である2台のスロットマシン1(遊技機C及び遊技機E)と、がそれぞれモードAの状態(図38参照)で遊技を行っているときの画像表示装置3の表示態様を示す図である。

図42(a)に示すように、各遊技機A, C, Eは、何れもモードAの状態にあるため、各遊技機A, C, Eの画像表示装置3の表示画面には、各遊技機に対応付けられたキャラクタが横並びの状態に表示されるようになっている。

【0308】

そして、遊技機Cにおいて、モードAからモードBへ移行することが決定されたとき(ステップS308; 図40参照)、図42(b)に示すように、遊技機Cの画像表示装置3の表示画面では、当該遊技機Cのキャラクタが他の遊技機のキャラクタを追い出す演出表示が行われるようになっている。また、この演出表示が行われるとき、遊技機A及び遊技機Eのそれぞれの画像表示装置3の表示画面では、遊技機Cのキャラクタが消え去ってしまう演出表示が行われるようになっている。

【0309】

そして、図42(c)に示すように、遊技機Cは、モードBに移行して当該遊技機Cのキャラクタだけが表示画面に表示されることとなる。一方、モードAのままである遊技機A及び遊技機Eの表示画面には、当該遊技機A及び遊技機Eの各キャラクタが表示されることとなる。

これにより、遊技機Cで遊技を行う遊技者は、自分だけが他のモードに移行したという優越感を味わうことができ、当該遊技に対する興味を高めることができるようになる。

【0310】

次に、特定演出の実行態様のその他の一例について図43及び図44を用いて説明する。

【0311】

図43(a)は、遊技機Cにおいて、モードAからモードBへ移行することが決定されたとき(ステップS308; 図40参照)、又は、モードAからモードBに移行することが決定されていない場合であっても所定条件が成立したときに、各遊技機A, C, Eの画像表示装置3の表示画面に表示される表示態様を示す図である。

図43(a)に示すように、このとき遊技機Cの表示画面では、当該遊技機Cのキャラクタが他の遊技機A及び遊技機Eのキャラクタと対戦する演出表示がなされる。また、遊技機A及び遊技機Eの表示画面では、遊技機Cのキャラクタが当該表示画面中央に表示された穴を飛び越えることが出来ればモード昇格する演出表示がなされる。

【0312】

そして、各遊技機A, C, Eの表示画面で演出表示が行われると、図43(b)に示すように、遊技機Cの表示画面では、当該遊技機Cのキャラクタが他の遊技機のキャラクタを追い出す演出表示が行われるようになっている。また、この演出表示が行われているとき、遊技機A及び遊技機Eのそれぞれの表示画面では、遊技機Cのキャラクタが穴を飛び越えようとする演出表示が行われるようになっている。

【0313】

そして、遊技機Cにおいて、モードAからモードBへ移行することが決定されているときは、図44(a)に示すように、遊技機Cでは、モードBに移行して当該遊技機Cのキャラクタだけが表示画面に表示されることとなる。一方、遊技機A及び遊技機Eの表示画面(遊技機Eの表示画面は図示省略)には、遊技機Cのキャラクタが穴を飛び越えることに成功してモード昇格したことを示す演出表示がなされる。

また、遊技機Cにおいて、モードAからモードBへ移行しないときは、図44(b)に示すように、遊技機Cでは、モードBへは移行せず、当該遊技機Cのキャラクタとともに遊技機A及び遊技機Eのキャラクタが表示画面に表示されることとなる。そして、遊技機

10

20

30

40

50

A 及び遊技機 E の表示画面（遊技機 E の表示画面は図示省略）には、遊技機 C のキャラクタが穴を飛び越えることに失敗してモード昇格しなかったことを示す演出表示がなされる。

【0314】

なお、上述のようにモードが昇格するか否かの演出表示を行う場合、モードの昇格対象となる遊技機（スロットマシン）では、モード昇格するか否かが分からないように当該演出表示を行わず、他の遊技機でのみ当該演出表示を行うようにしても良い。

また、モードが昇格するか否かの演出を行う場合、遊技者によるリールストップボタン 24（特に、3 番目に押下されるリールストップボタン 24）の押下操作を契機に、モードが昇格するか否かの結果を報知するようにしても良い。

10

【0315】

また、上述のように自機のモード状態と同一のモード状態にある他の遊技機（スロットマシン 1）に設定されているキャラクタを当該自機の表示画面にも表示する特定演出を実行するようにしたが、当該モード状態は、通常遊技状態における A R T 当選率を示すモード状態（図 38 参照）に限られない。

【0316】

例えば、通常遊技状態から直接 A R T 状態に移行可能なスロットマシンにおいて、通常遊技状態で A R T 入賞に内部当選した場合、又は、A R T 抽選権利を獲得したものの A R T 入賞に内部当選しなかった場合は、所定数のゲームが実行される間、A R T 状態への移行を予期させる所定モード（前兆モード）へ移行するようにしておき、当該所定モードへ移行したスロットマシンが所定数に達することを条件に、特定演出として、当該所定モードに移行したスロットマシンのキャラクタを表示可能な演出を実行するようにしても良い。

20

【0317】

図 45 は、所定モードへ移行したスロットマシンが 5 台に達することを条件に特定演出（前兆モード共通演出）を実行する場合のタイミングチャートである。

図 45 に示すように、遊技機 A ～ D の 4 台が既に所定モード（前兆モード）へ移行している状態において、タイミング t 41 で、遊技機 E が A R T 抽選権利を獲得したものの A R T 入賞に内部当選しなかったことにより、遊技機 E も所定モードへ移行する。

このとき、所定モード（前兆モード）へ移行した遊技機の台数が 5 台に到達するため、各遊技機 A ～ E では、特定演出（前兆モード共通演出）が行われることとなる。

30

特定演出では、例えば、各遊技機 A ～ E に設定されているキャラクタを表示させ、所定時間の経過後、A R T 状態へ移行しない遊技機のキャラクタだけを消す演出や、各遊技機 A ～ E に設定されているキャラクタが対戦ゲームを行い、A R T 状態へ移行する遊技機のキャラクタが勝利する演出等を行う。

なお、当該特定演出は、当該遊技機 A ～ E のうちいずれかの遊技機が最初に A R T 状態に移行するまで実行されるようになっており、遊技機 D が A R T 状態へ移行するタイミング t 42 まで特定演出が実行されることとなる。

【0318】

なお、上記の所定モード（前兆モード）は、通常遊技状態から移行して所定数のゲームが実行されるまでの間、実行するようにしたが、当該所定モードの実行期間は、例えば A R T 抽選用乱数の値等に応じて変更可能である。

40

【0319】

また、特定演出は、A R T 状態へ移行したスロットマシンが所定数に達することを条件に実行するようにしても良い。

当該特定演出では、例えば、A R T 状態中に、当該 A R T 状態がどこまで継続するか、また、A R T 状態終了後の内部確率等を示唆するような演出を行うようにしても良い。

【0320】

図 46 は、所定モードへ移行したスロットマシンが 3 台に達することを条件に特定演出（前兆モード共通演出）が実行されたときの当該特定演出の演出表示態様の一例を示す図で

50

ある。

図 4 6 (a) は、特定演出が開始された直後の各遊技機 A , C , E の画像表示装置 3 の表示態様を示す図である。

図 4 6 (a) に示すように、このとき、各遊技機 A , C , E の表示画面には、自機に設定されているキャラクタが表示される。

なお、遊技機 A , C は、ART 抽選権利を獲得したものの ART 入賞に内部当選しなかったことにより、所定モードに移行したものである。一方、遊技機 E は、ART 入賞に内部当選したことにより、所定モードに移行したものとする。

【 0 3 2 1 】

次いで、図 4 6 (b) に示すように、各遊技機 A , C , E の表示画面に演出用操作ボタン 1 2 5 の押下を促す「 P U S H 」の文字が表示されるようになっている。

そして、各遊技機 A , C , E の遊技者が演出用操作ボタン 1 2 5 を押下すると、各遊技機 A , C , E の表示画面には、ART 状態へ移行する遊技機 E のキャラクタだけが表示され、ART 状態へ移行しない遊技機 A , C のキャラクタが消えてしまう演出表示がなされる。

【 0 3 2 2 】

以上説明した第 3 実施形態のスロットマシン 1 によれば、賭数の設定後にスタート操作部（スタートレバー 2 1）が操作されたことに基づき複数の図柄が描かれた複数のリール（リール 6 a , 6 b , 6 c）を可変表示させてゲームを開始し、各リール 6 a , 6 b , 6 c に対応する複数の停止操作部（リールストップボタン 2 4 a , 2 4 b , 2 4 c）の操作により停止させたゲームの停止結果に基づき遊技価値を付与することが可能なスロットマシン 1 において、他のスロットマシン 1 との間で情報通信を可能とする情報通信手段（通信回路 1 2 6）と、所定の演出を行う演出装置（画像表示装置 3）と、前記ゲームを実行していく過程で予め定めた複数種の遊技イベントの何れかが発生したか否かを判定可能な遊技イベント判定手段（演出制御装置 7 0）と、遊技イベント判定手段（演出制御装置 7 0）によって遊技イベントの発生が判定されたことに基づき、演出装置（画像表示装置 3）において当該遊技イベントに関する演出を行う演出実行手段（演出制御装置 3）と、遊技イベント判定手段（演出制御装置 7 0）によって遊技イベントの発生が判定されたことに基づき、当該遊技イベントに関する演出情報をイベント発生スロットマシンの演出情報として、情報通信手段（通信回路 1 2 6）を介して他のスロットマシン 1 に送信可能な演出情報送信手段（演出制御装置 7 0）と、演出情報送信手段（演出制御装置 7 0）によって送信されたイベント発生スロットマシンの演出情報を情報通信手段（通信回路 1 2 6）を介して受信可能な演出情報受信手段（演出制御装置 7 0）と、演出情報受信手段（演出制御装置 7 0）がイベント発生スロットマシンの演出情報を受信した場合に、所定条件の成立に基づいて演出装置（画像表示装置 3）において当該演出情報に基づく特定演出を実行可能な特定演出実行手段（演出制御装置 7 0）と、を備えたこととなる。

【 0 3 2 3 】

これにより、所定条件の成立に基づいて、他のスロットマシン（イベント発生スロットマシン）1 で発生した遊技イベントに関する演出（特定演出）を、当該他のスロットマシン 1 だけでなく自スロットマシン 1 でも実行されることがあり、その場合、自機で発生した遊技イベントに基づいた演出であると思わせることが可能となるので、自スロットマシン 1 の遊技者は特定演出が実行されることに興味がわくし、自スロットマシン 1 の遊技者の気分を害することもないので、複数のスロットマシン間で当該特定演出が行われることで、多くの遊技者に期待感を持たせることが可能となる。

【 0 3 2 4 】

また、以上説明した第 3 実施形態のスロットマシン 1 によれば、特定演出実行手段（演出制御装置 7 0）は、演出実行手段（演出制御装置 7 0）によって演出が実行されている期間に、演出情報受信手段（演出制御装置 7 0）がイベント発生スロットマシンの演出情報を受信した場合に、当該イベント発生スロットマシンで発生した遊技イベントに関する演出が自スロットマシンにおいて実行されている演出と関連することを条件に、特定演出

として、演出装置（画像表示装置３）において当該イベント発生スロットマシンで発生した遊技イベントと関連する演出を実行可能である。

【０３２５】

したがって、自スロットマシン１で発生した遊技イベントに関する演出と他のスロットマシン１で発生した遊技イベントに関する演出とを関連付けて共有することができるので、他のスロットマシン１との間で遊技イベントの発生に関して期待感を共有することができるとともに、遊技の興趣が向上する。

【０３２６】

また、以上説明した第３実施形態のスロットマシン１によれば、遊技イベントには、演出態様の異なる複数のモード状態が含まれ、特定演出実行手段（演出制御装置７０）は、演出実行手段（演出制御装置７０）によって自スロットマシン１で発生した複数のモード状態のうちの何れか一のモード状態に関する演出が実行されている期間に、演出情報受信手段（演出制御装置７０）がイベント発生スロットマシンの演出情報を受信した場合に、当該演出情報が自スロットマシン１で発生した当該一のモード状態に関する情報であることに基づき、特定演出として、当該イベント発生スロットマシンにおける当該一のモード状態に関する演出を、自スロットマシン１における当該一のモード状態に関する演出と関連させて実行可能である。

【０３２７】

したがって、自スロットマシン１で発生した一のモード状態に関する演出と他のスロットマシン１で発生した当該一のモード状態に関する演出とを関連付けて共有することができるので、他のスロットマシン１との間で当該一のモード状態の発生に関して期待感を共有することができるとともに、遊技の興趣が向上する。

【０３２８】

また、以上説明した第３実施形態のスロットマシン１によれば、前記ゲームの結果として所定の遊技価値が付与される停止結果を導出する確率値を設定する確率設定手段（遊技制御装置５０）を備え、複数のモード状態は、確率設定手段（遊技制御装置５０）によって設定される確率値とそれぞれ対応付けられており、特定演出実行手段（演出制御装置７０）は、演出実行手段（演出制御装置７０）によって自スロットマシン１で発生した複数のモード状態のうちの何れか一のモード状態に関する演出が実行されている期間に、演出情報受信手段（演出制御装置７０）がイベント発生スロットマシンの演出情報を受信した場合に、当該演出情報が前記一のモード状態から当該一のモード状態に対応する前記確率値よりも高い確率値の他のモード状態へ移行する情報であることに基づき、特定演出として、当該イベント発生スロットマシンにおける当該一のモード状態から当該他のモード状態へ移行する昇格演出を、自スロットマシン１における前記一のモード状態に関する演出と関連させて実行可能である。

【０３２９】

したがって、自スロットマシン１で発生した一のモード状態に関する演出と他のスロットマシン１で発生した当該一のモード状態から当該他のモード状態へ移行する昇格演出とを関連付けて共有することができるので、他のスロットマシン１との間でモード状態が昇格することに関して期待感を共有することができるとともに、遊技の興趣が向上する。

【０３３０】

また、以上説明した第３実施形態のスロットマシン１によれば、特定演出実行手段（演出制御装置７０）は、演出実行手段（演出制御装置７０）によって自スロットマシン１で発生した複数のモード状態のうちの何れか一のモード状態に関する演出が実行されている期間に、演出情報受信手段（演出制御装置７０）がイベント発生スロットマシンの演出情報を受信した場合に、当該演出情報が当該一のモード状態に関する情報であり、且つ、当該一のモード状態が発生中のスロットマシン１が所定数に達したことを条件に、特定演出として、当該所定数のスロットマシン１それぞれにおいて共通する演出を実行可能である。

【０３３１】

。

これにより、自スロットマシン 1 で発生した一のモード状態に関する演出を実行している最中に、他のスロットマシン（イベント発生スロットマシン）1 でも当該一のモード状態が発生した場合に、当該一のモード状態が発生中のスロットマシン 1 が所定数に達したことを条件に、特定演出として、当該所定数のスロットマシン 1 それぞれにおいて共通する演出を実行可能である。したがって、当該所定数のスロットマシン間で当該共通する演出の発生に関して喜びを共有することができるとともに、遊技の興趣が向上する。

【0332】

〔第4実施形態〕

次に、第4実施形態のスロットマシン 1 について説明する。

なお、第4実施形態のスロットマシン 1 では、特別入賞（BB入賞又はRB入賞）に内部当選したものの当該入賞図柄を揃えることができない場合（当該入賞図柄を揃えることが出来ないと判定された場合）に、他のスロットマシン 1 に対して目押しの補助を要求することを特徴としている。

以下、第1～3実施形態と同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【0333】

〔内部イベント報知開始処理〕

まず、本実施形態の内部イベント報知開始処理について説明する。本実施形態のスロットマシン 1 では、図32に示した内部イベント報知開始処理に替えて図47に示した内部イベント報知開始処理を行う。

図47に示すように、本実施形態の内部イベント報知開始処理は、ステップS263で、当選フラグ系のコマンドを受信していないと判定された場合（ステップS263；N）には、目押しの補助を要求するための目押し補助要求コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS401）。

【0334】

ステップS401で、目押し補助要求コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS401；N）には、当該内部イベント報知開始処理を終了する。

一方、目押し補助要求コマンドを受信したと判定した場合（ステップS401；Y）には、目押し補助要求に対応する表示態様を設定する（ステップS402）。そして、目押し補助要求情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットし（ステップS403）、目押し補助要求タイマをセットし（ステップS404）、当該内部イベント報知開始処理を終了する。

【0335】

〔内部イベント報知終了処理〕

次に、本実施形態の内部イベント報知終了処理について説明する。本実施形態のスロットマシン 1 では、図33に示した内部イベント報知終了処理に替えて図48に示した内部イベント報知終了処理を行う。

【0336】

図48に示すように、内部イベント報知終了処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、他のスロットマシン 1 からの外部報知情報を受信したかチェックして（ステップS411）、外部報知情報を受信したか否かを判定する（ステップS412）。

【0337】

ステップS412で、外部報知情報を受信していないと判定した場合（ステップS412；N）には、当該外部イベント報知終了処理を終了する。

一方、ステップS412で、外部報知情報を受信したと判定した場合（ステップS412；Y）には、受信した外部報知情報がイベント終了に関する外部報知情報であるかチェックして（ステップS413）、受信した外部報知情報がイベント終了に関する外部報知情報であるか否かを判定する（ステップS414）。

【0338】

ステップS414で、受信した外部報知情報がイベント終了に関する外部報知情報であ

10

20

30

40

50

ると判定した場合（ステップ S 4 1 4 ; Y）には、受信した外部報知情報が目押し補助受付情報であるか否かを判定する（ステップ S 4 1 5）。ここで、目押し補助受付情報とは、目押し補助要求タイマがタイムアップする前に何れかの遊技者が目押し補助要求を受け付けたことを示す情報である。

【 0 3 3 9 】

ステップ S 4 1 5 で、受信した外部報知情報が目押し補助受付情報でないと判定した場合（ステップ S 4 1 5 ; N）には、当該内部イベント報知終了処理を終了する。

一方、受信した外部報知情報が目押し補助受付情報であると判定した場合（ステップ S 4 1 5 ; Y）には、取得した目押し補助受付情報に基づいて自機の演出状態を変更する（ステップ S 4 1 6）。そして、目押し補助受付済情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセット（ステップ S 4 1 7）、すなわち、各スロットマシン 1 での目押し補助要求を終了するための情報をセットして、当該内部イベント報知終了処理を終了する。

【 0 3 4 0 】

また、ステップ S 4 1 4 で、受信した外部報知情報がイベント終了に関する外部報知情報でないと判定した場合（ステップ S 4 1 4 ; N）には、目押し補助要求タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップ S 4 1 8）。

【 0 3 4 1 】

ステップ S 4 1 8 で、目押し補助要求タイマがタイムアップしていないと判定した場合（ステップ S 4 1 8 ; N）には、当該内部イベント報知終了処理を終了する。

一方、目押し補助要求タイマがタイムアップしたと判定した場合（ステップ S 4 1 8 ; Y）、すなわち、目押し補助要求タイマがタイムアップするまでの間、何れの遊技者も目押しの補助を受け付けなかった場合には、自機の演出状態を変更する（ステップ S 4 1 9）。そして、店員目押し補助情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットし（ステップ S 4 2 0）、店員の携帯端末に当該情報が送信されるようにして（図 5 3（b）参照）、当該内部イベント報知終了処理を終了する。

【 0 3 4 2 】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、上述のように目押し補助要求タイマがタイムアップしたときに、店員目押し補助情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットし、店員の携帯端末に当該情報が送信されるようにしたが、当該送信タイミングはこのタイミングに限られない。例えば、内部イベント報知開始処理（図 4 7）で目押し補助要求情報を各スロットマシン 1 に対して順番に送信する場合には、最後に当該目押し補助要求情報が送信されたスロットマシン 1 において、目押しの補助が受け付けられなかった場合（当該最後のスロットマシン 1 が目押し補助要求情報を受信してから所定時間が経過した場合を含む）に、店員目押し補助情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットするようにしても良い。

【 0 3 4 3 】

また、店員目押し補助情報に関する外部報知情報は、目押しの補助を要求したスロットマシン 1 ではなく、当該要求を受けた側のスロットマシン 1（特に最後に当該要求を受けたスロットマシン 1）において送信するようにしても良い。

【 0 3 4 4 】

また、目押しの補助は、目押しの補助を要求したスロットマシン 1 に他の台の遊技者が出向いて目押しを行っても良いし、他の台の遊技者が出向くことなく、目押しの補助を要求したスロットマシン 1 の画像表示装置 3 の表示画面上で目押しのタイミングを教えるようにしても良い（図 5 3（a）参照）。そして、目押しの補助を要求したスロットマシン 1 の遊技者が目押しに成功した場合、目押しの補助を行った遊技者に対して特典演出を表示することができるようにしたり、成立役の報知確率を上げるようにしても良い。

【 0 3 4 5 】

〔外部イベント報知開始処理〕

次に、本実施形態の外部イベント報知開始処理について説明する。本実施形態のスロットマシン 1 では、図 3 4 に示した外部イベント報知開始処理に替えて図 4 9 に示した外部

10

20

30

40

50

イベント報知開始処理を行う。

【0346】

図49に示すように、ステップS282で、外部報知情報を受信したと判定した場合（ステップS282；Y）には、受信した外部報知情報に目押し補助要求情報があるか否かを判定する（ステップS431）。

【0347】

ステップS431で、受信した外部報知情報に目押し補助要求情報がないと判定した場合（ステップS431；N）には、当該外部イベント報知開始処理を終了する。

一方、受信した外部報知情報に目押し補助要求情報があると判定した場合（ステップS431；Y）には、受信した目押し補助要求情報を他遊技機情報記憶領域に記憶する（ステップS432）。 10

【0348】

次いで、自機の遊技状態に関する情報である遊技状態情報を取得する（ステップS286）。

次いで、ステップS286で取得した遊技状態情報に基づいて、特定演出の実行が可能であるか否かを判定する（ステップS287）。

【0349】

ステップS287で、特定演出の実行が可能でないと判定した場合（ステップS287；N）には、当該外部イベント報知開始処理を終了する。

一方、特定演出の実行が可能であると判定した場合（ステップS287；Y）には、他遊技機情報記憶領域内の目押し補助要求情報を取得する（ステップS433）。 20

【0350】

次いで、目押し補助要求表示タイマをセットする（ステップS434）。

そして、目押し補助要求表示タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップS435）。

【0351】

ステップS435で、目押し補助要求表示タイマがタイムアップしたと判定した場合（ステップS435；Y）には、他遊技機情報記憶領域内の目押し補助要求情報をクリアする（ステップS436）。

一方、目押し補助要求表示タイマがタイムアップしていないと判定した場合（ステップS435；N）には、目押しの補助を受け付ける補助選択情報があるか否かを判定する（ステップS437）。 30

【0352】

ステップS437で、補助選択情報がないと判定した場合（ステップS437；N）には、当該外部イベント報知開始処理を終了する。

一方、補助選択情報があると判定した場合（ステップS437；Y）には、自機の台番号や目押しの補助を受け付けた旨の目押し補助受付情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットして（ステップS438）、当該外部イベント報知開始処理を終了する。

【0353】

〔外部イベント報知終了処理〕 40

次に、本実施形態の外部イベント報知終了処理について説明する。本実施形態のスロットマシン1では、図35に示した外部イベント報知終了処理に替えて図50に示した外部イベント報知終了処理を行う。

【0354】

図50に示すように、ステップS295で、当選フラグ系のコマンドを受信していないと判定した場合（ステップS295；N）には、受信した外部報知情報に目押し補助受付済情報があるか否かを判定する（ステップS441）。

【0355】

ステップS441で、受信した外部報知情報に目押し補助受付済情報がないと判定した場合（ステップS441；N）には、当該外部イベント報知終了処理を終了する。 50

一方、受信した外部報知情報に目押し補助受付済情報があると判定した場合（ステップ S 4 4 1 ; Y）には、他遊技機情報記憶領域内の目押し補助要求情報をクリアして（ステップ S 4 4 2）、目押し補助要求表示タイマをリセットして（ステップ S 4 4 3）、当該外部イベント報知終了処理を終了する。

【 0 3 5 6 】

〔入賞判定処理〕

次に、本実施形態の入賞判定処理について説明する。図 5 1 は、本実施形態の入賞判定処理の一例を示すフローチャートである。

図 5 1 に示すように、入賞判定処理が開始されると、遊技制御装置 5 0 は、まず、払出枚数に関する情報をクリアする（ステップ S 4 5 1）。

10

次いで、有効ライン数に関する情報をセットする（ステップ S 4 5 2）。

【 0 3 5 7 】

次いで、入賞図柄があるか否かを判定する（ステップ S 4 5 3）。

ステップ S 4 5 3 で、入賞図柄がないと判定した場合（ステップ S 4 5 3 ; N）には、特別入賞（BB入賞又はRB入賞）に内部当選（成立）中であるか否かを判定する（ステップ S 4 5 4）。

【 0 3 5 8 】

ステップ S 4 5 4 で、特別入賞（BB入賞又はRB入賞）に内部当選（成立）中でないと判定した場合（ステップ S 4 5 4 ; N）には、ステップ S 4 6 5 へ移行する。

一方、特別入賞（BB入賞又はRB入賞）に内部当選（成立）中であると判定した場合（ステップ S 4 5 4 ; Y）には、入賞失敗カウンタを - 1 更新して（ステップ S 4 5 5）、入賞失敗カウンタの値が 0 になったか否かを判定する（ステップ S 4 5 6）。

20

なお、小役入賞にも内部当選している場合には、当該小役入賞が優先的に成立するように制御されるため、入賞失敗カウンタを - 1 更新しないようになっている。

【 0 3 5 9 】

ステップ S 4 5 6 で、入賞失敗カウンタの値が 0 になっていないと判定した場合（ステップ S 4 5 6 ; N）には、ステップ S 4 6 5 へ移行する。

一方、ステップ S 4 5 6 で、入賞失敗カウンタの値が 0 になったと判定した場合（ステップ S 4 5 6 ; Y）には、目押し補助要求コマンドを送信して（ステップ S 4 5 7）、ステップ S 4 6 5 へ移行する。

30

【 0 3 6 0 】

また、ステップ S 4 5 3 で、入賞図柄があると判定した場合（ステップ S 4 5 3 ; Y）には、RT終了図柄のみであるか否かを判定する（ステップ S 4 5 8）。

ステップ S 4 5 8 で、RT終了図柄のみでないと判定した場合（ステップ S 4 5 8 ; N）には、ステップ S 4 6 0 へ移行する。

一方、RT終了図柄のみであると判定した場合（ステップ S 4 5 8 ; Y）には、RT作動中フラグをクリアして（ステップ S 4 5 9）、ステップ S 4 6 0 へ移行する。

【 0 3 6 1 】

次いで、入賞図柄がボーナス図柄であるか否かを判定する（ステップ S 4 6 0）。

ステップ S 4 6 0 で、入賞図柄がボーナス図柄でないと判定した場合（ステップ S 4 6 0 ; N）には、ステップ S 4 6 3 へ移行する。

40

一方、入賞図柄がボーナス図柄であると判定した場合（ステップ S 4 6 0 ; Y）には、入賞失敗カウンタをクリアして（ステップ S 4 6 1）、ボーナスフラグをクリアして（ステップ S 4 6 2）、ステップ S 4 6 3 へ移行する。

【 0 3 6 2 】

次いで、ボーナス図柄に対応する払出枚数に関する情報をセットして（ステップ S 4 6 3）、作動開始フラグをセットして（ステップ S 4 6 4）、ステップ S 4 6 5 へ移行する。

次いで、リプレイの作動が開始したか否かを判定する（ステップ S 4 6 5）。

【 0 3 6 3 】

50

ステップ S 4 6 5 で、リプレイの作動が開始していないと判定した場合（ステップ S 4 6 5 ; N）には、ステップ S 4 6 7 へ移行する。

一方、リプレイの作動が開始したと判定した場合（ステップ S 4 6 5 ; Y）には、リプレイ表示 LED（遊技状態表示部 1 8 のリプレイ表示部）を点灯して（ステップ S 4 6 6）、入賞判定結果設定処理（ステップ S 4 6 7）を行い、当該入賞判定処理を終了する。

【 0 3 6 4 】

〔特殊当選判定処理〕

次に、本実施形態の特殊当選判定処理について説明する。本実施形態のスロットマシン 1 では、図 4 0 に示した特殊当選判定処理に替えて図 5 2 に示した特殊当選判定処理を行う。

10

【 0 3 6 5 】

図 5 2 に示すように、本実施形態の特殊当選判定処理が開始されると、遊技制御装置 5 0 は、まず、当選フラグはボーナスフラグであるか否かを判定する（ステップ S 4 7 1）。

ステップ S 4 7 1 で、当選フラグがボーナスフラグでないと判定した場合（ステップ S 4 7 1 ; N）には、ステップ S 3 0 1 へ移行する。

一方、当選フラグがボーナスフラグであると判定した場合（ステップ S 4 7 1 ; Y）には、入賞失敗カウンタに初期値をセットして（ステップ S 4 7 2）、ステップ S 3 0 1 へ移行する。

【 0 3 6 6 】

20

図 5 3（a）は、目押しの補助を画像表示装置 3 の表示画面を用いて教えるときの一例を示す図である。

図 5 3（a）の左図に示すように、目押し補助の要求がなされると、画像表示装置 3 の表示画面に「 番台の方が目押し補助を要求しています」の文字表示がなされる。

そして、目押し補助を要求された遊技者が「お手伝い」を選択すると、図 5 3（a）の中図に示すように、目押し補助を要求した台（スロットマシン）の回転リールに同期して回転する図柄が、当該目押し補助を要求した台と当該目押し補助を要求された台の両方の表示画面に表示されるようになっている。

そして、目押しを補助する遊技者は、当該表示画面に表示された図柄を見ながら、例えば自機のリールストップボタン 2 4 を押下して、目押しのタイミングを教えることができるようになっている。なお、目押しを補助する遊技者は、例えば、目押しの補助を要求した遊技者の最初のリールストップボタン 2 4 の押下タイミングを見て、「それだと遅い」や「もうちょっと早く！」等の文字情報を当該目押しの補助を要求したスロットマシンに送信するようにしても良い。

30

【 0 3 6 7 】

そして、目押し補助を要求した台において所定の役を揃えることに成功すると、図 5 3（a）の右図に示すように、目押し補助を要求された台の表示画面に特典映像（ボーナス映像）が表示されるようになっている。

【 0 3 6 8 】

図 5 3（b）は、目押し補助の要求を全台に無視され、最終的に遊技場の店員の携帯端末に目押し補助要求情報が送信されるときの一例を示す図である。

40

図 5 3（b）の左図、及び中図に示すように、特別入賞に内部当選して所定の役を揃えられないと、他の台に目押し補助要求情報が送信される。そして、当該情報を受信した台全てにおいて、目押しの補助の要求を無視された場合、図 5 3（b）の右図に示すように、遊技場の店員の携帯端末に目押し補助要求情報が送信されるようになっている。

【 0 3 6 9 】

〔統括制御遊技機処理〕

次に、本実施形態の統括制御遊技機処理について説明する。本実施形態のスロットマシン 1 では、図 2 9 に示した統括制御遊技機処理に替えて図 5 4 に示した統括制御遊技機処理を行う。

50

【0370】

図54に示すように、当該スロットマシン1は、ステップS222で、演出初期情報設定処理を行った後、目押し補助に関する情報を受信したか否かを判定する（ステップS601）。

ステップS601で、目押し補助に関する情報を受信していないと判定した場合（ステップS601；N）には、当該統括制御遊技機処理を終了する。

一方、目押し補助に関する情報を受信したと判定した場合（ステップS601；Y）には、受信した目押し補助に関する情報を記憶する（ステップS602）。

【0371】

次いで、特典演出実行条件が成立しているか否かを判定する（ステップS603）。

ステップS603で、特典演出実行条件が成立していないと判定した場合（ステップS603；N）には、当該統括制御遊技機処理を終了する。

一方、特典演出実行条件が成立したと判定した場合（ステップS603；Y）には、特典演出実行に関する情報を外部通信バッファにセットして（ステップS604）、当該統括制御遊技機処理を終了する。

【0372】

〔従属制御遊技機処理〕

次に、本実施形態の統括制御遊技機処理について説明する。本実施形態のスロットマシン1では、図31に示した従属制御遊技機処理に替えて図55に示した従属制御遊技機処理を行う。

【0373】

図55に示すように、当該スロットマシン1は、ステップS251で、特定した演出情報を表示情報として設定した（ステップS251）後、特典演出実行情報を受信したか否かを判定する（ステップS611）。

ステップS611で、特典演出実行情報を受信していないと判定した場合（ステップS611；N）には、当該従属制御遊技機処理を終了する。

一方、特典演出実行情報を受信したと判定した場合（ステップS611；Y）には、対応する特典演出情報を表示情報として設定して（ステップS612）、当該従属制御遊技機処理を終了する。

【0374】

以上説明した第4実施形態のスロットマシン1によれば、賭数の設定後にスタート操作部（スタートレバー21）が操作されたことに基づき複数の図柄が描かれた複数のリール（リール6a, 6b, 6c）を可変表示させてゲームを開始し、各リール6a, 6b, 6cに対応する複数の停止操作部（リールストップボタン24a, 24b, 24c）の操作により停止させたゲームの停止結果に基づき遊技価値を付与することが可能なスロットマシン1において、他のスロットマシン1との間で情報通信を可能とする情報通信手段（通信回路126）と、所定の演出を行う演出装置（画像表示装置3）と、自スロットマシン1において特定条件が成立した場合に、当該特定条件に関する演出情報を、情報通信手段（通信回路126）を介して他のスロットマシン1に送信可能な演出情報送信手段（演出制御装置70）と、他のスロットマシン1の演出情報送信手段（演出制御装置70）によって送信された特定条件に関する演出情報を、情報通信手段（通信回路126）を介して受信可能な演出情報受信手段（演出制御装置70）と、演出情報受信手段（演出制御装置70）が特定条件に関する演出情報を受信した場合に、当該特定条件に関する演出情報に基づいて、演出装置（画像表示装置3）において特定演出を実行可能な特定演出実行手段と、を備えたこととなる。

【0375】

したがって、特定条件に関する演出情報を送信したスロットマシン1だけでなく当該演出情報を受信したスロットマシン1でも特定演出が実行されることがあり、複数のスロットマシン1それぞれにおいて当該特定演出が行われることで、例えば、他の遊技者と協力して遊技を行うことが可能となる。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 6 】

また、以上説明した第4実施形態のスロットマシン1によれば、スタート操作部（スタートレバー21）の操作に基づいて、複数種類設定された各入賞に対応する入賞フラグの何れかを成立させるか否かを決定する抽選手段（遊技制御装置50）と、抽選手段（遊技制御装置50）によって、前記何れかの入賞フラグが成立したと決定されている場合には、複数の停止操作部（リールストップボタン24a, 24b, 24c）の操作により、前記ゲームの停止結果として、当該入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出させて、所定の遊技価値を付与可能な制御手段（遊技制御装置50）と、を備え、演出情報送信手段（演出制御装置70）は、特定条件として、自スロットマシン1において入賞フラグのうち、通常よりも遊技価値の高い入賞に対応する特定入賞フラグが成立し、且つ、当該特定入賞フラグの成立に基づく所定条件が成立した場合に、当該特定条件に関する演出情報を送信するように構成され、特定演出実行手段（演出制御装置70）は、演出情報受信手段（演出制御装置70）が他のスロットマシン1の演出情報送信手段（演出制御装置70）によって送信された特定条件に関する演出情報を受信した場合に、特定演出として、特定入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させる入賞成立補助要求表示を行うこととなる。

10

【 0 3 7 7 】

したがって、特定入賞フラグが成立し、当該特定入賞フラグの成立に基づく所定条件が成立した場合に、特定演出が実行されたスロットマシン1の遊技者に所謂目押しをサポートしてもらうことが可能となり、遊技に不慣れな初心者であっても、当該特定入賞フラグに対応する入賞図柄を揃えることができ、熟練者と初心者の双方の利益享受に不公平感を生じさせないようにすることができるようになる。

20

【 0 3 7 8 】

また、以上説明した第4実施形態のスロットマシン1によれば、前記所定条件は、特定入賞フラグが成立してから所定のゲーム数が実行されるまでの間に、入賞フラグの何れかに対応する図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させることができなかつたことであることとしたことになる。

【 0 3 7 9 】

これにより、特定条件として、特定入賞フラグが成立し、当該特定入賞フラグが成立してから所定のゲーム数が実行されるまでの間に、入賞フラグの何れかに対応する図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させることができなかつた場合に、当該特定条件に関する演出情報を他のスロットマシン1に送信することができる。したがって、特定入賞フラグが成立して、所定のゲーム数が実行されるまでの間に遊技者が所謂目押しに成功しなかつた場合に、当該特定条件に関する演出情報を他のスロットマシン1に送信することができるので、当該遊技者が無駄にメダルを消費する前に目押しをサポートしてもらうことが可能となる。

30

【 0 3 8 0 】

また、以上説明した第4実施形態のスロットマシン1によれば、特定入賞フラグが成立してから所定のゲーム数が実行されるまでの間に、特定入賞フラグに対応する入賞の遊技価値よりも低い入賞の入賞フラグが成立した場合には、当該入賞フラグの成立に基づくゲームは、当該所定のゲーム数として計数しないこととしたことになる。

40

【 0 3 8 1 】

これにより、当該所定のゲーム数の計数に関して、所謂小役の成立に基づくゲームは計数しないようにすることができるので、当該小役が優先制御される場合であっても、当該小役の成立に基づくゲームを除いて適切に当該所定のゲーム数を計数することができるようになる。

【 0 3 8 2 】

また、以上説明した第4実施形態のスロットマシン1によれば、入賞成立補助要求表示に対して前記補助を行うか否かを決定するための入力手段（演出用操作ボタン125）と

50

、入力手段（演出用操作ボタン１２５）による入力信号に基づいて前記補助を行うか否かを判別する判別手段（演出制御装置７０）と、を備え、演出情報送信手段（演出制御装置７０）は、判別手段（演出制御装置７０）によって前記補助を行うと判別された場合に当該補助を行う旨の補助実行情報を情報通信手段（通信回路１２６）を介して入賞成立補助要求表示を行ったスロットマシン１に送信可能とし、入賞成立補助要求表示を行ったスロットマシン１の演出情報送信手段（演出制御装置７０）は、演出情報受信手段（演出制御装置７０）が他のスロットマシン１から補助実行情報を受信しなかった場合に、遊技場の店員の携帯端末に対して前記補助の要求に関する補助要求情報を送信することとなる。

【０３８３】

これにより、入賞成立補助要求表示がなされたスロットマシン１の遊技者に目押しのサポートをしてもらえない場合には、遊技場の店員の携帯端末に対して目押しの補助の要求に関する補助要求情報を送信することができる。したがって、入賞成立補助要求表示がなされた何れのスロットマシン１からも目押しのサポートを行う旨の補助実行情報が送信されない場合であっても、遊技場の店員が目押しのサポートをしてくれるようになるので、当該目押しのサポートを要求している遊技者は無駄なメダルを消費することなく、特定入賞フラグに対応する入賞図柄を揃えることができるようになり、熟練者と初心者の双方の利益享受に不公平感を生じさせないようにすることができる。

【０３８４】

〔第４実施形態の第１変形例〕

以下に、第４実施形態の第１変形例のスロットマシン１について、図５６～図６０を用いて説明する。

当該第１変形例のスロットマシン１は、特別入賞（ＢＢ入賞又はＲＢ入賞）に内部当選（成立）した場合、目押し補助の要求を行うか否かを遊技者に選択させるようにしたものである。

なお、当該第１変形例のスロットマシン１にあつては、下記の特選判定処理（図５６）、演出設定処理（図５７）、表示演出設定処理（図５８）、内部イベント報知開始処理（図５９）以外の構成は上記第４実施形態のスロットマシン１と略同様であり、その詳細な説明は省略する。

【０３８５】

〔特選判定処理〕

まず、第４実施形態の第１変形例の特選判定処理について説明する。当該第１変形例のスロットマシン１では、図５２に示した特選判定処理に替えて図５６に示した特選判定処理を行う。

【０３８６】

図５６に示すように、当該第１変形例の特選判定処理は、ステップＳ４７１で、当該フラグがボーナスフラグであると判定した場合（ステップＳ４７１；Ｙ）には、ボーナスフラグの成立を示唆するボーナスフラグ成立示唆表示コマンドを送信するようになっている（ステップＳ５０１）。次いで、目押し補助の要求を行うか否かを遊技者に選択させるための目押し補助選択コマンドを送信して（ステップＳ５０２）、ステップＳ３０１へ移行するようになっている。

【０３８７】

〔演出設定処理〕

次に、第４実施形態の第１変形例の演出設定処理について説明する。当該第１変形例のスロットマシン１では、図１６に示した演出設定処理に替えて図５７に示した演出設定処理を行う。

【０３８８】

図５７に示すように、当該第１変形例の演出設定処理は、ステップＳ１２１で、客待ちコマンドを受信していないと判定した場合（ステップＳ１２１；Ｎ）には、当選フラグ系のコマンドを受信したか否かを判定するようになっている（ステップＳ５１０）。

ここで、当選フラグ系のコマンドには、ボーナスフラグ等の当選に関するコマンドの他

10

20

30

40

50

にボーナスフラグの成立時に送信される目押し補助選択コマンドが含まれる。

【0389】

ステップS510で、当選フラグ系のコマンドを受信していないと判定した場合（ステップS510；N）には、当該演出設定処理を終了する。

一方、当選フラグ系のコマンドを受信したと判定した場合（ステップS510；Y）には、ステップS125へ移行するようになっている。

【0390】

〔表示演出設定処理〕

次に、第4実施形態の第1変形例の表示演出設定処理について説明する。図58は、当該第1変形例の表示演出設定処理の一例を示すフローチャートである。

【0391】

図58に示すように、当該表示演出設定処理が開始されると、演出制御装置70は、まず、目押し補助選択コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS511）。

ステップS511で、目押し補助選択コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS511；N）には、当該表示演出設定処理を終了する。

一方、目押し補助選択コマンドを受信したと判定した場合（ステップS511；Y）には、目押し要求選択表示情報をセットする（ステップS512）。

【0392】

次いで、目押し要求を選択するか否かの選択期間を計時する選択タイマをセットする（ステップS513）。

次いで、選択タイマがタイムアップしたか否かを判定する（ステップS514）。

【0393】

ステップS514で、選択タイマがタイムアップしていないと判定した場合（ステップS514；N）には、選択情報があるか否かを判定する（ステップS515）。

ステップS515で、選択情報がないと判定した場合（ステップS515；N）には、ステップS514へ戻る。

一方、選択情報があると判定した場合（ステップS515；Y）には、当該選択情報が目押し補助の要求に関する目押し補助要求情報であるか否かを判定する（ステップS516）。

【0394】

ステップS516で、当該選択情報が目押し補助要求情報であると判定した場合（ステップS516；Y）には、目押し補助要求情報を外部通信バッファにセットして（ステップS517）、当該表示演出設定処理を終了する。

一方、当該選択情報が目押し補助要求情報でないと判定した場合（ステップS516；N）、又は、ステップS514で、選択タイマがタイムアップしたと判定した場合（ステップS514；Y）には、目押し要求選択表示情報をクリアして（ステップS518）、選択タイマをリセットして（ステップS519）、当該表示演出設定処理を終了する。

【0395】

〔内部イベント報知開始処理〕

次に、第4実施形態の第1変形例の内部イベント報知開始処理について説明する。当該第1変形例のスロットマシン1では、図47に示した内部イベント報知開始処理に替えて図59に示した内部イベント報知開始処理を行う。

【0396】

図59に示すように、当該第1変形例の内部イベント報知開始処理では、ステップS403で、目押し補助要求情報を含む外部報知情報を外部通信バッファにセットして（ステップS403）、当該内部イベント報知開始処理を終了する。

なお、当該第1変形例の場合、目押し補助要求情報を含む当該外部報知情報は、統括制御遊技機によって統括されている各スロットマシン1に一斉に送信されるのではなく、予め設定された順番（例えば当該外部報知情報を送信するスロットマシン1から近い順）で各スロットマシン毎に送信されるようになっている。また、当該外部報知情報は、各スロ

10

20

30

40

50

ットマシン 1 に対して、所定時間（例えば 5 秒）置きに順番で送信されるようになっており、当該送信ごとに目押し補助要求タイマをセットするようになっている。

【0397】

次に、当該第 1 変形例のスロットマシン 1 における目押し補助要求の表示態様の一例について、図 60 を用いて説明する。

図 60 は、左から順に、スロットマシン 1 である遊技機 A、遊技機 B、遊技機 C、遊技機 D の各画像表示装置 3 の表示画面を示す図である。また、左側に記す 1 ~ 4 の丸囲み数字は、各遊技機における表示内容の時系列を示すものである。

【0398】

図 60 に示すように、遊技機 C において、特別入賞（BB 入賞又は RB 入賞）に内部当選してボーナスフラグが成立すると、当該遊技機 C の画像表示装置 3 の表示画面には、他の遊技機（スロットマシン 1）に対して目押し要求を行うか否かを選択する目押し要求選択表示がなされる（ステップ S 512；図 58 参照）。ここで、遊技機 C の遊技者が目押しの要求を選択した場合（「無理でやんす。」を選択した場合）、他の遊技機に対して目押し補助要求情報が送信されることとなる。

【0399】

具体的には、まず、遊技機 B に対して目押し補助要求情報が送信され、当該遊技機 B の画像表示装置 3 の表示画面には目押しの補助を行うか否かを選択する選択表示がなされる（ステップ S 433 及びステップ S 434；図 49 参照）。そして、遊技機 B において、目押しの補助を行う意志が表明されなかった場合（ステップ S 435；N）には、当該選択表示がクリアされ、次いで、遊技機 A に対して目押し補助要求情報が送信されることとなる。

【0400】

遊技機 A においても、遊技機 B と同様に、当該遊技機 A の画像表示装置 3 の表示画面には目押しの補助を行うか否かを選択する選択表示がなされる（ステップ S 433 及びステップ S 434；図 49 参照）。そして、遊技機 A において、目押しの補助を行う意志が表明されなかった場合（ステップ S 435；N）には、当該選択表示がクリアされ、次いで、遊技機 D に対して目押し補助要求情報が送信されることとなる。

【0401】

そして、遊技機 D においても、遊技機 A、B と同様に、当該遊技機 D の画像表示装置 3 の表示画面には目押しの補助を行うか否かを選択する選択表示がなされる（ステップ S 433 及びステップ S 434；図 49 参照）。そして、遊技機 D において、目押しの補助を行う意志が表明された場合（ステップ S 435；Y）には、遊技機 C の表示画面には、目押しの補助がなされる旨の表示（例えば「 番台（遊技機 D）の方がお手伝いしてくれます。」の文字表示）がなされる。

【0402】

以上説明した第 4 実施形態の第 1 変形例のスロットマシン 1 によれば、特定入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させる補助の要求を行うか否かを選択する選択手段（演出用操作ボタン 125）を備え、所定条件は、選択手段（演出用操作ボタン 125）によって前記補助の要求を行うことが選択されることとしたことになる。

【0403】

これにより、特定条件として、特定入賞フラグが成立し、当該特定入賞フラグに対応する入賞に係る図柄で構成される所定の図柄組合せ態様を有効ライン上に導出表示させる補助の要求の選択がなされた場合に、当該特定条件に関する演出情報を他のスロットマシンに送信することができる。したがって、特定入賞フラグが成立して、遊技者が所謂目押しのサポートを望む場合にだけ、当該特定条件に関する演出情報を他のスロットマシンに送信することができるので、遊技者の意思に合わせて当該演出を適切に行うことができるようになる。

【0404】

10

20

30

40

50

以上、本発明者によってなされた発明を実施形態に基づいて具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲で変更可能である。

【0405】

例えば、上記第1, 2実施形態では、スピーカ4から発生されるレバー音を変化させることによって、バックライト演出が実行可能なゲームであることを示唆又は報知する告知演出を行うように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、リール6a, 6b, 6cの回転開始態様を変化させることによって、告知演出を行うように構成することも可能である。

【0406】

また、例えば、上記第1, 2実施形態では、結果報知手段として機能する演出制御装置70によって、ゲームの開始時に、ボーナス入賞が確定しているという内部抽選結果を報知するように構成したが、これに限定されるものではない。結果報知手段として機能する演出制御装置70がゲームの開始時に報知する内容は、抽選手段(遊技制御装置50)の抽選結果に関する内容であれば任意である。

【0407】

また、例えば、上記第2実施形態では、発光ユニット200を前面枠2の裏側に設けるように構成したが、これに限定されるものではない。前面枠2の表側から点灯状態が視認可能であれば、発光ユニット200は、例えば、前面枠2の表側に設けることも可能である。

【0408】

また、例えば、上記第2実施形態では、ゲーム演出手段を表示器700や発光ユニット800によって構成したが、これに限定されるものではない。ゲーム演出手段は、バックライト演出と連動した演出動作が実行可能なものであれば任意であり、例えば、役物ユニットによって構成することも可能である。

【0409】

また、例えば、上記第1, 2実施形態では、特定遊技状態をRT状態としたが、リールストップボタン24の操作順序が適切な場合でしか揃える事ができない入賞役(小役)を設定しておき、リールストップボタン24の操作順序を報知するようなAT状態や、RT状態とAT状態とを組み合わせたART状態としても良い。

【0410】

また、例えば、上記第4実施形態では、目押しの補助を行った遊技者に対して所定の特典を付与するようにしたが、当該特典として、第1実施形態のスロットマシン1において実行される示唆演出(バックライト演出)を実行するようにしても良い。

【0411】

また、例えば、上記第4実施形態の第1変形例では、目押し補助の要求を行わずに、自分で目押しを成功させた場合に、特典として、ボーナス成立時の演出を追加したり、ボーナス成立役の報知確率を上げるようにしても良い。

【0412】

また、例えば、上記第4実施形態では、目押し補助の要求を行い、遊技場の店員の携帯端末に目押し補助の要求に関する情報が送信される前に、遊技者間で協力して目押しを成功させた場合には、当該遊技者が遊技するスロットマシンが配置された範囲内(例えば、島内)で、各スロットマシンに対してポイントが付与されるようにしても良い。そして、当該ポイントを貯めることによって、特典が付与されるようにしても良い。これにより、目押し補助の要求が受け入れられ易くなる。

一方、目押し補助の要求が受け入れられる頻度が低い場合には、当該遊技者が遊技するスロットマシンが配置された範囲内(例えば、島内)にペナルティを課し、例えば、ボーナス成立役の報知確率を下げるようにしても良い。

【符号の説明】

【0413】

10

20

30

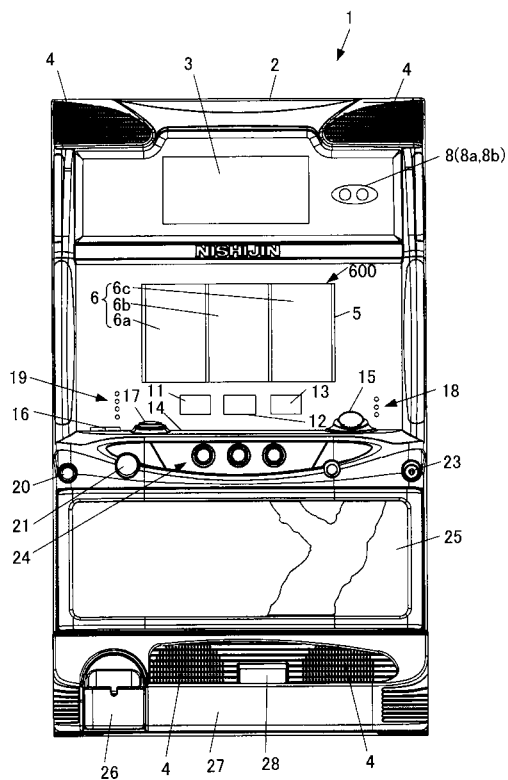
40

50

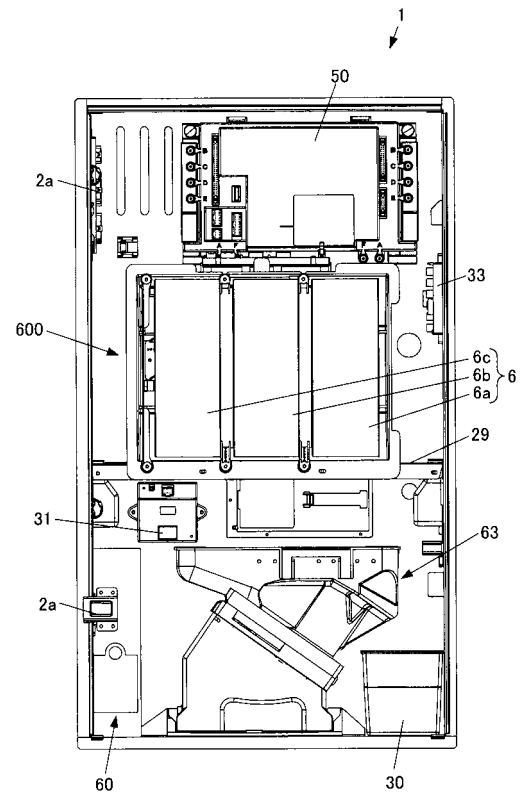
- 1 スロットマシン
- 3 画像表示装置（演出装置）
- 6 リール
- 6 a 左リール
- 6 b 中リール
- 6 c 右リール
- 2 1 スタートレバー（スタート操作部）
- 2 4 リールストップボタン
- 2 4 a 左リールストップボタン（停止操作部）
- 2 4 b 中リールストップボタン（停止操作部）
- 2 4 c 右リールストップボタン（停止操作部）
- 5 0 遊技制御装置（抽選手段、制御手段）
- 7 0 演出制御装置（演出情報送信手段、演出情報受信手段、特定演出実行手段、判別手段）
- 1 2 5 演出用操作ボタン（選択手段、入力手段）
- 1 2 6 通信回路（情報通信手段）

10

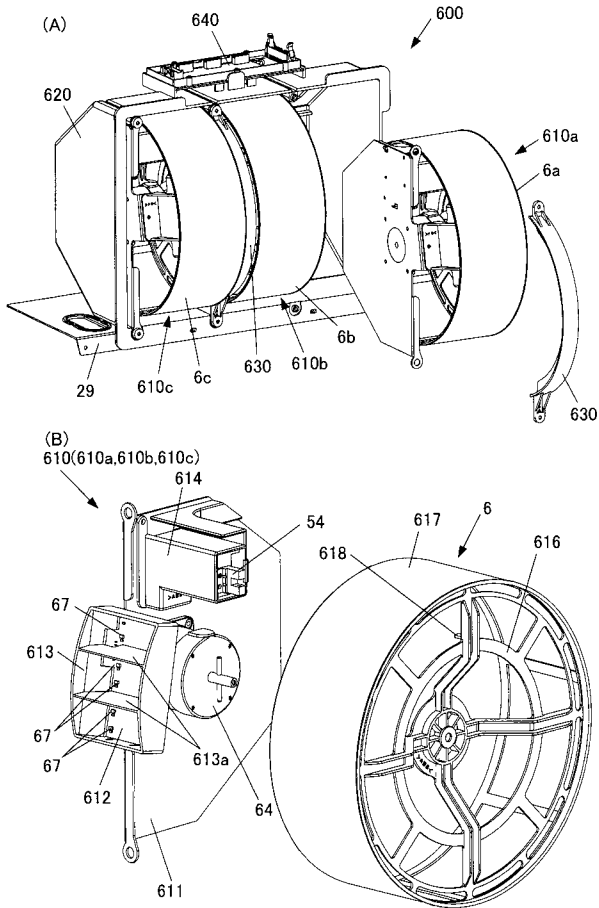
【図 1】



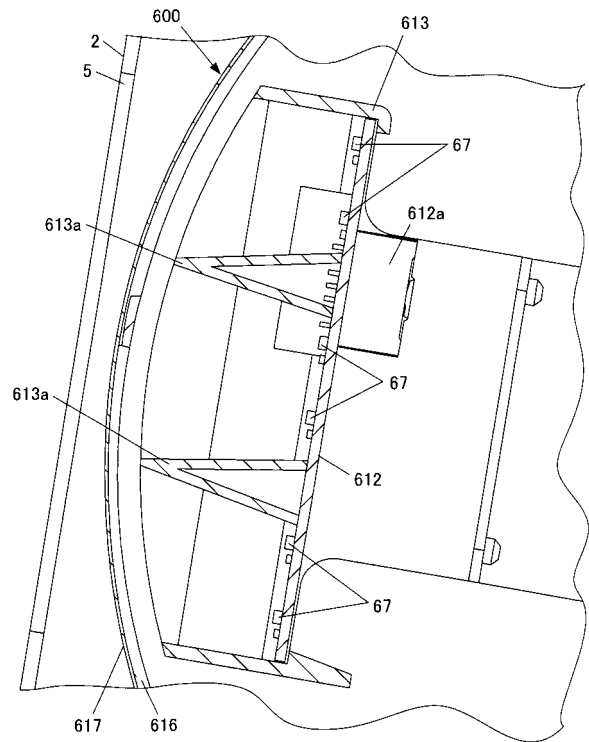
【図 2】



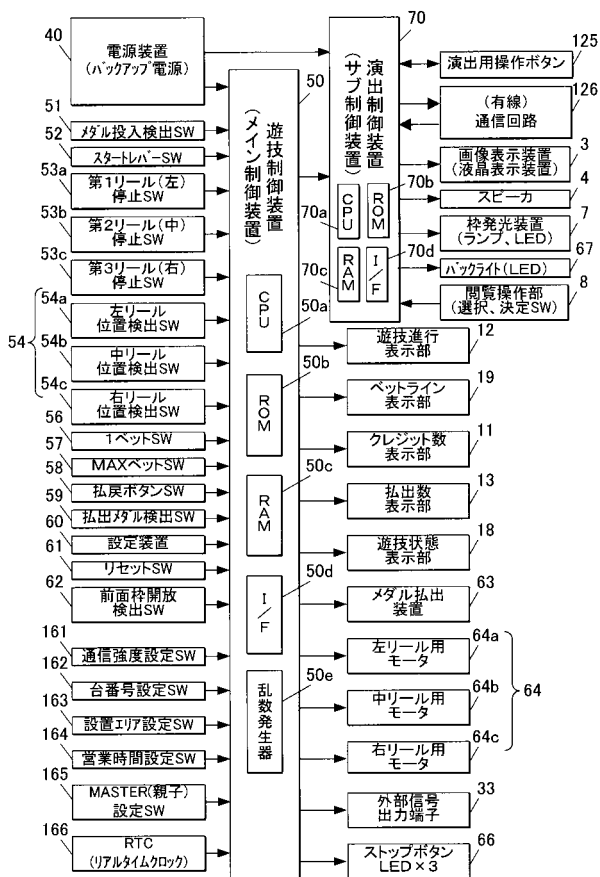
【図 3】



【図 4】




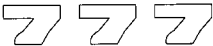

【図 5】



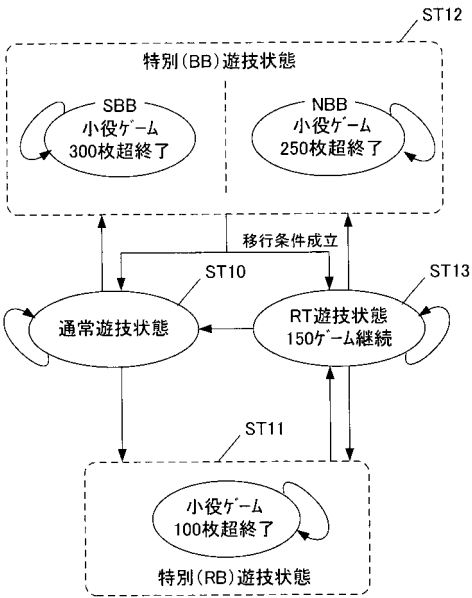
【図 6】

ベル	リプレイ	ベル
リプレイ	チェリー	リプレイ
ベル	リプレイ	リプレイ
リプレイ	チェリー	チェリー
blanks	スイカ	ベル
チェリー	チェリー	スイカ
ベル	リプレイ	リプレイ
リプレイ	リプレイ	ベル
ベル	スイカ	リプレイ
リプレイ	ベル	リプレイ
blanks	リプレイ	スイカ
チェリー	スイカ	ベル
blanks	チェリー	チェリー
リプレイ	ベル	リプレイ
ベル	リプレイ	スイカ
リプレイ	ベル	リプレイ
ベル	リプレイ	スイカ

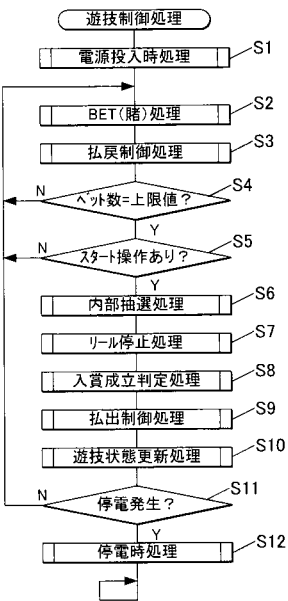
【 図 7 】

役名	図柄	払出
SBB	 払出300枚で終了	0枚
NBB	 払出250枚で終了	0枚
RB	 払出100枚で終了	0枚
スイカ	スイカ スイカ スイカ	5枚
ベル	ベル ベル ベル	10枚
チェリー	チェリー — —	2枚
リプレイ	リプレイ リプレイ リプレイ	0枚

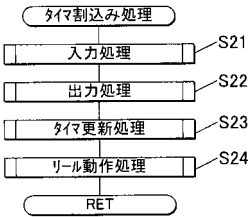
【 図 8 】



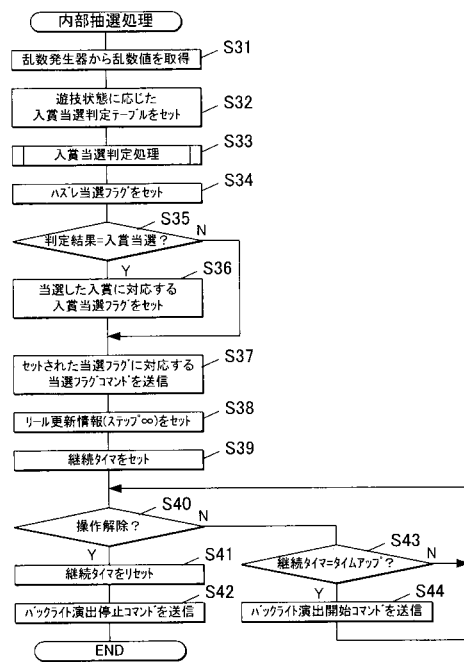
【 図 9 】



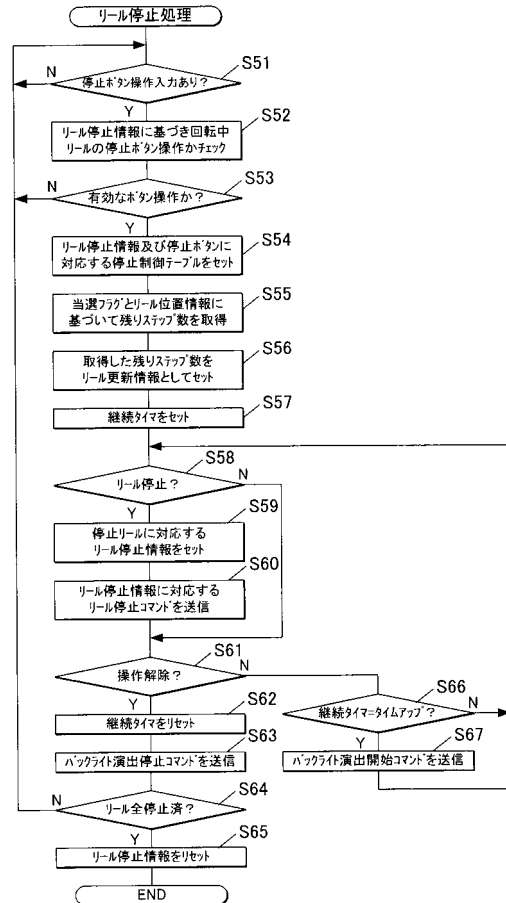
【 図 10 】



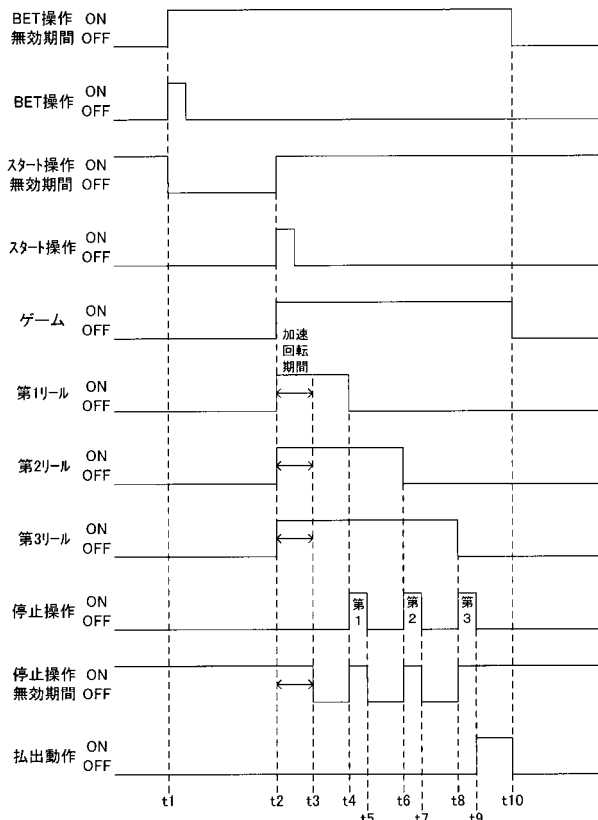
【図 1 1】



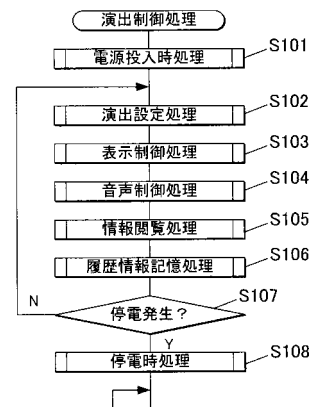
【図 1 2】



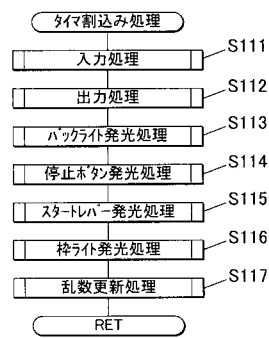
【図 1 3】



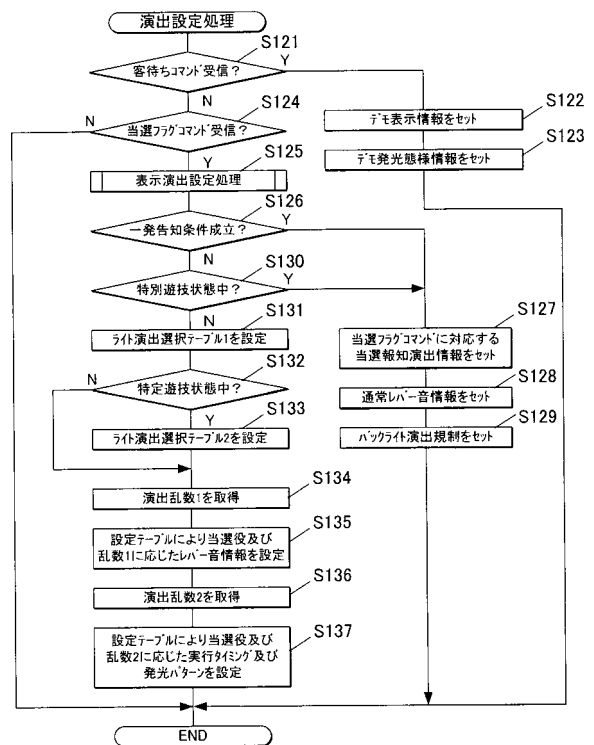
【図 1 4】



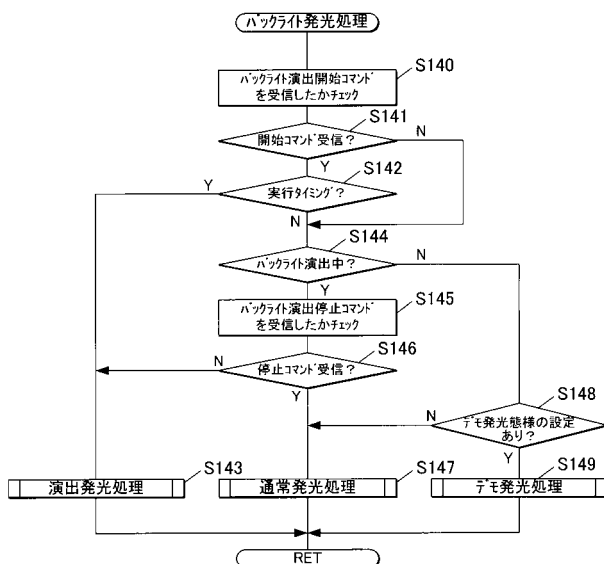
【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】



【 図 1 8 】

	演出し唆報知	スタート操作	第1停止操作	第2停止操作	第3停止操作
SBB単独当選	当選時1/2 レバ-音1発生	選択率1/1 発光パターン8	✓	✓	✓
スィ&SBB重複当選	当選時1/2 レバ-音2発生	選択率1/2 発光パターン5	✓	✓	選択率1/2 発光パターン8
フェリ-&SBB重複当選	当選時1/3 レバ-音2発生	選択率1/2 発光パターン4	✓	✓	選択率1/2 発光パターン8
NBB単独当選	当選時1/2 レバ-音1発生	選択率1/1 発光パターン6	✓	✓	
スィ&NBB重複当選	当選時1/3 レバ-音2発生	選択率1/2 発光パターン5	✓	✓	選択率1/2 発光パターン8
フェリ-&NBB重複当選	当選時1/3 レバ-音2発生	選択率1/2 発光パターン4	✓	✓	選択率1/2 発光パターン8
RB単独当選	当選時1/3 レバ-音1発生	選択率1/1 発光パターン6	✓	✓	
フェリ-&RB重複当選	当選時1/4 レバ-音2発生	選択率1/2 発光パターン4	✓	✓	選択率1/2 発光パターン7
リプレイ&RB重複当選	当選時1/4 レバ-音2発生	選択率1/2 発光パターン7	✓	✓	選択率1/2 発光パターン7
スィ単独当選	当選時1/3 レバ-音2発生	選択率1/3 発光パターン5	✓	✓	選択率2/3 発光パターン3
フェリ-単独当選	当選時1/2 レバ-音2発生	選択率1/3 発光パターン4	✓	✓	選択率2/3 発光パターン2
ベル単独当選	当選時1/10 レバ-音1発生	選択率1/1 発光パターン1	✓	✓	✓
リプレイ単独当選	当選時1/20 レバ-音2発生	選択率2/3 発光パターン6	✓	✓	選択率1/3 発光パターン0
ハズレ当選	当選時1/99 レバ-音1発生	✓	✓	✓	

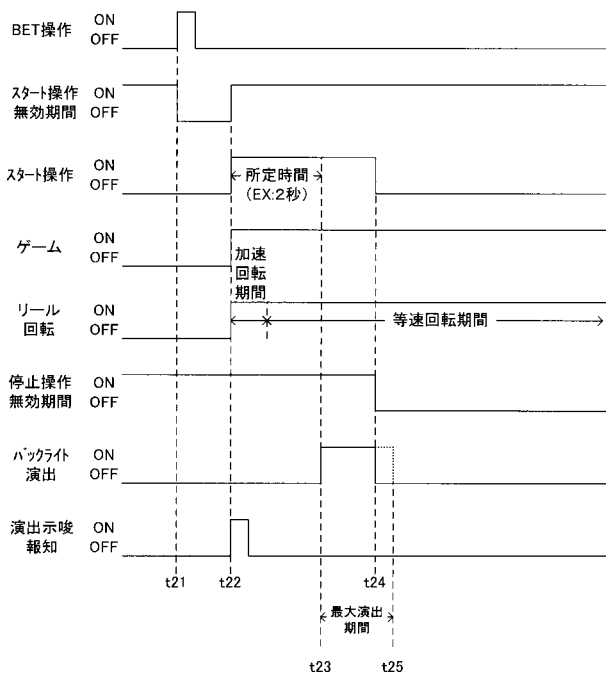
【図 19】

ライト演出選択テーブル(特定遊技状態用)					
	演出示唆通知	スタート操作	第1停止操作	第2停止操作	第3停止操作
SBB単独当選	当選時1/1 レバー音1発生	/	/	選択率1/3 発光パターン9	選択率2/3 発光パターン6
スィカ&SBB重複当選	当選時1/2 レバー音1発生	/	/	選択率1/3 発光パターン9	選択率2/3 発光パターン8
チェリー&SBB重複当選	当選時1/2 レバー音1発生	/	/	選択率1/3 発光パターン9	選択率2/3 発光パターン8
NBB単独当選	当選時1/1 レバー音1発生	/	/	選択率1/3 発光パターン9	選択率2/3 発光パターン6
スィカ&NBB重複当選	当選時1/3 レバー音1発生	/	/	選択率1/3 発光パターン9	選択率2/3 発光パターン8
チェリー&NBB重複当選	当選時1/3 レバー音1発生	/	/	選択率1/3 発光パターン9	選択率2/3 発光パターン8
RB単独当選	当選時1/1 レバー音2発生	/	/	/	選択率1/1 発光パターン6
チェリー&RB重複当選	当選時1/4 レバー音2発生	/	/	/	選択率1/1 発光パターン7
リプレイ&RB重複当選	当選時1/4 レバー音2発生	/	/	/	選択率1/1 発光パターン7
スィカ・チェリー単独当選	当選時1/20 レバー音1発生	/	/	/	/
ヘル・リプレイ・ハズレ単独 当選	当選時1/99 レバー音2発生	/	/	/	/

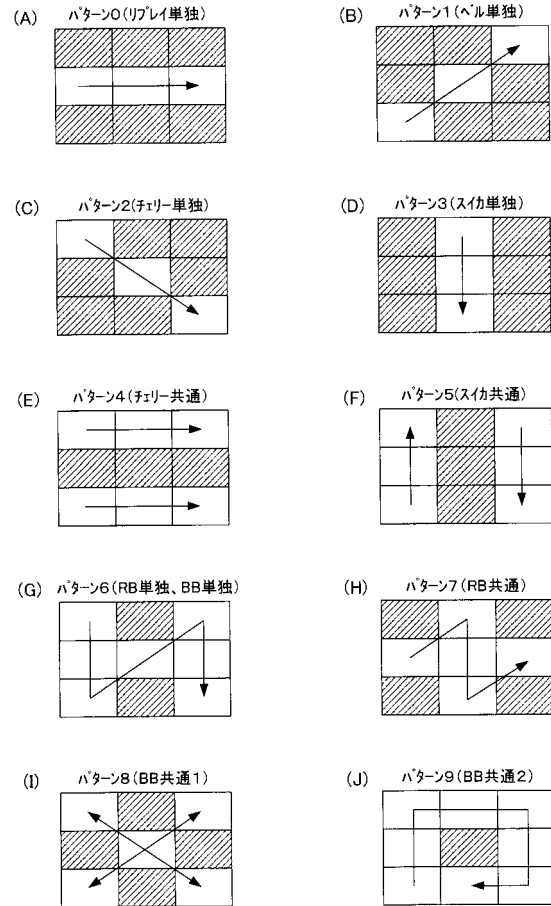
【図 20】

通常レバー音	ピロント
レバー音1	ティロロント
レバー音2	デロデロント

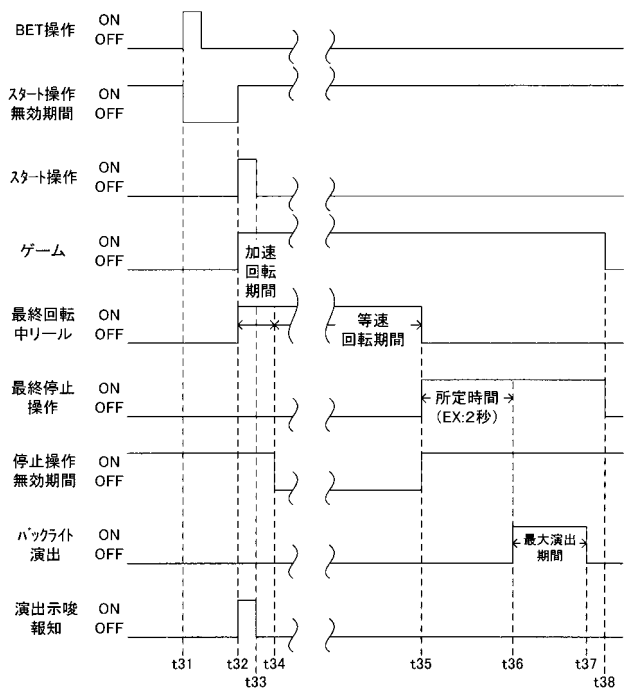
【図 22】



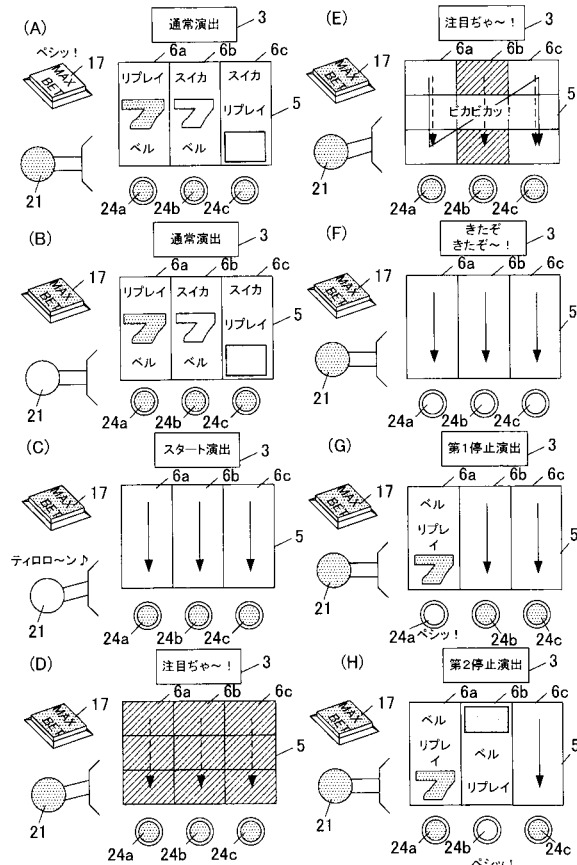
【図 21】



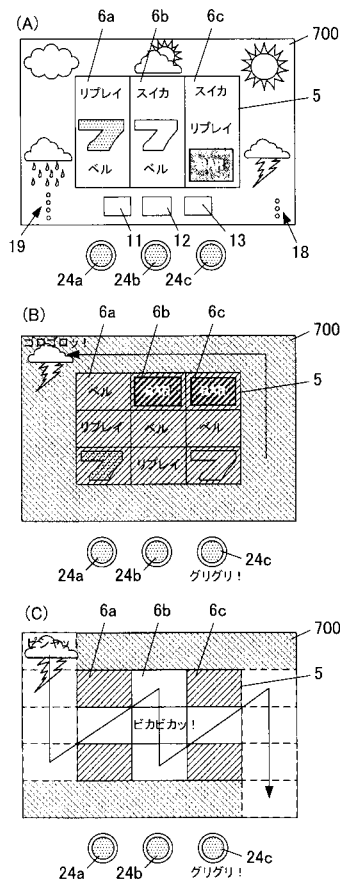
【図 23】



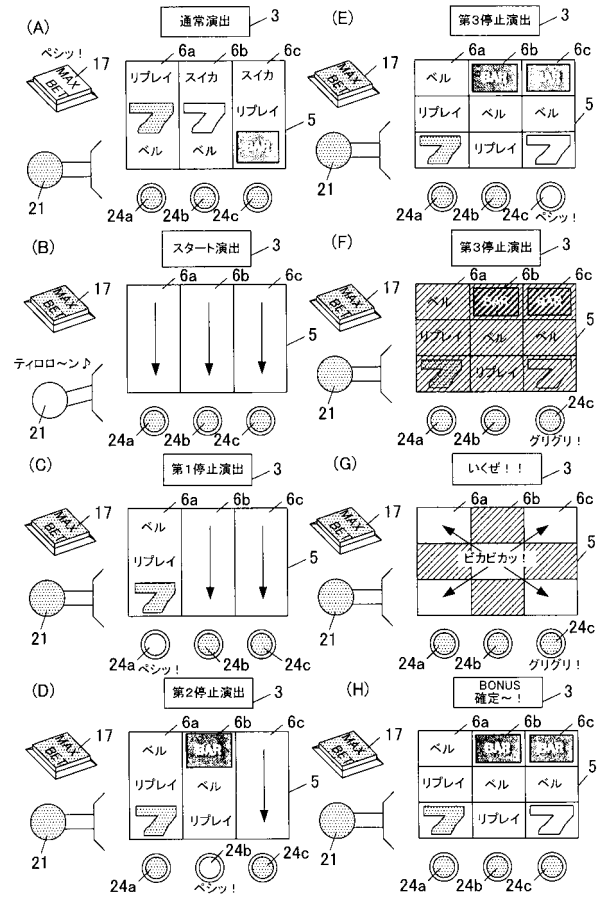
【図 24】



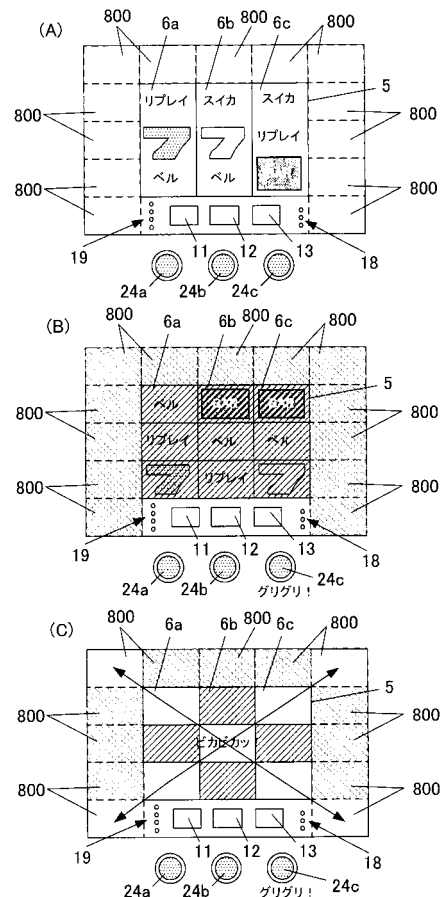
【図 26】



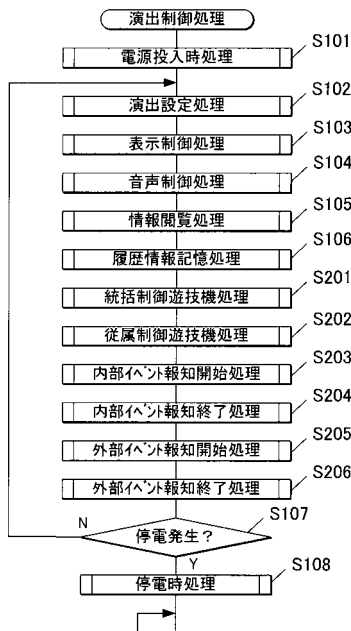
【図 25】



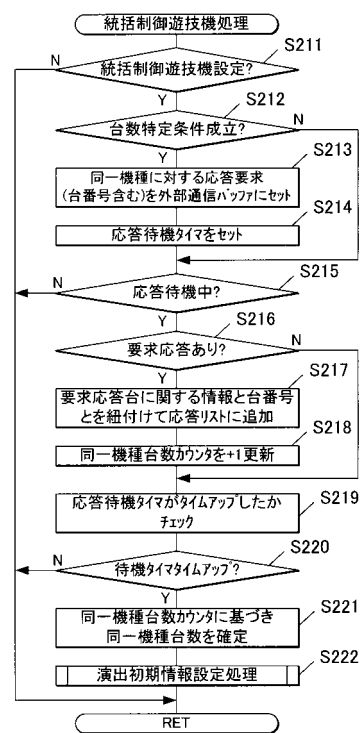
【図 27】



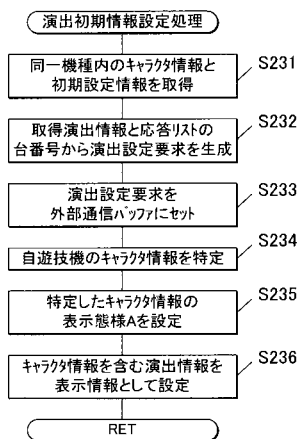
【図 28】



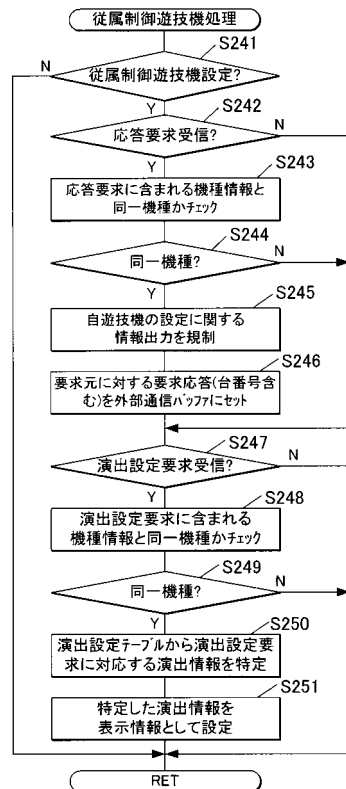
【図 29】



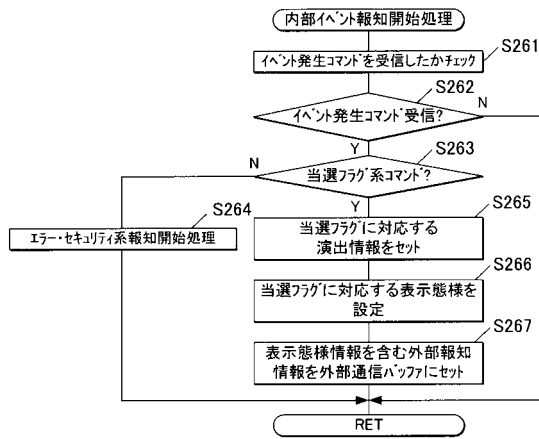
【図 30】



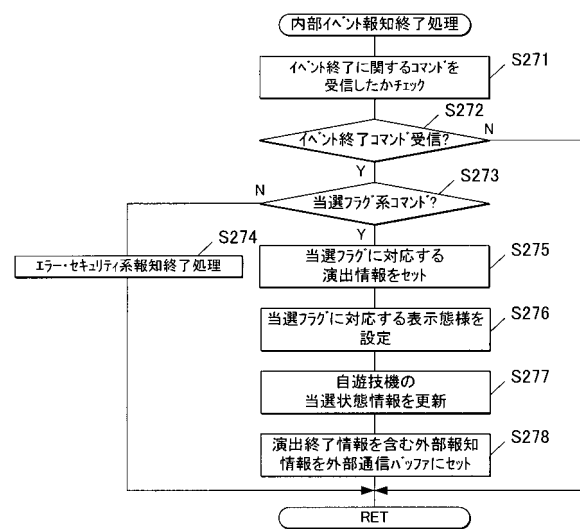
【図 31】



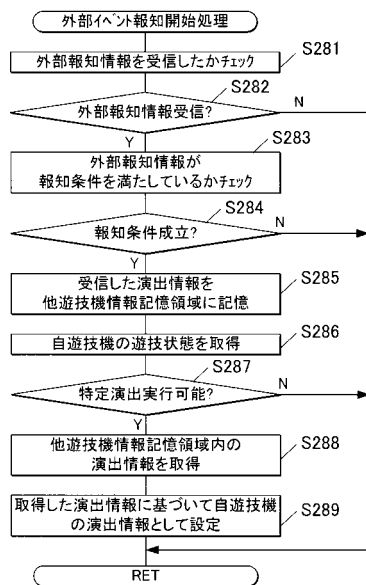
【図 3 2】



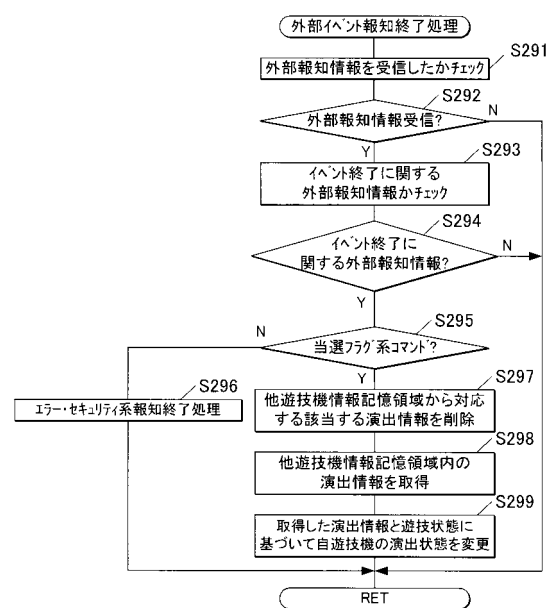
【図 3 3】



【図 3 4】













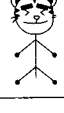



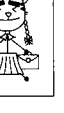
【図 3 5】



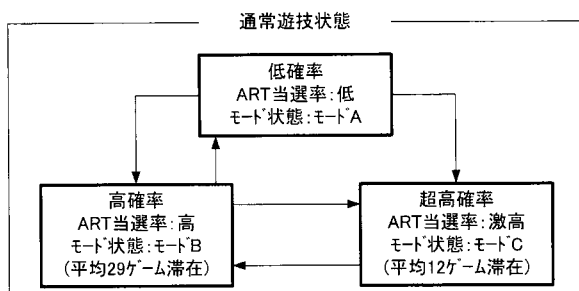
【図 36】

	キャラクタA	機種A-遊技機A
	キャラクタB	機種A-遊技機B
	キャラクタC	機種A-遊技機C
	キャラクタD	機種A-遊技機D
	キャラクタE	機種A-遊技機E

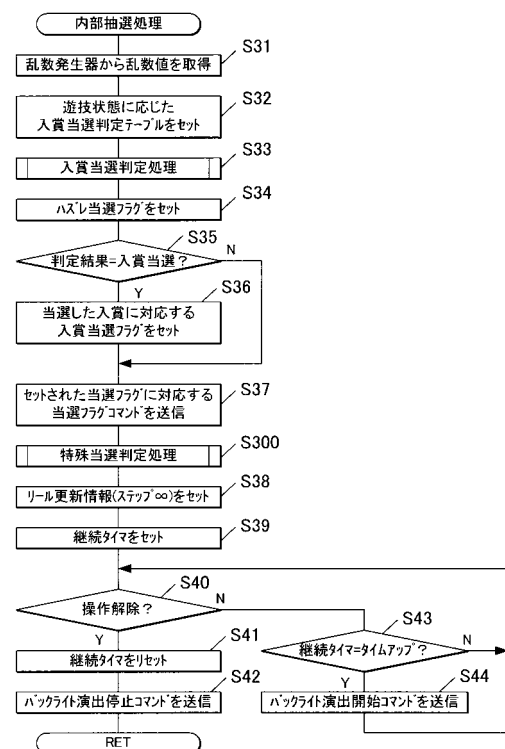
【図 37】

遊技機における獲得枚数 表示態様	～3000枚 表示態様A	～5000枚 表示態様B	～8000枚 表示態様C	～10000枚 表示態様D	10001枚～ 表示態様E
キャラクタA					
キャラクタC					
キャラクタE					

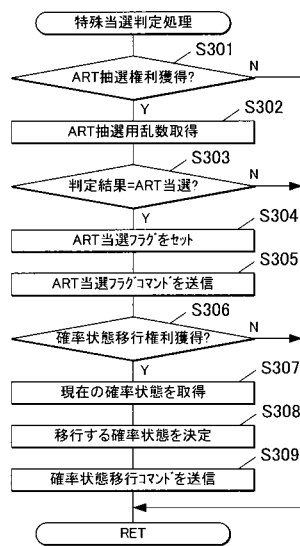
【図 38】



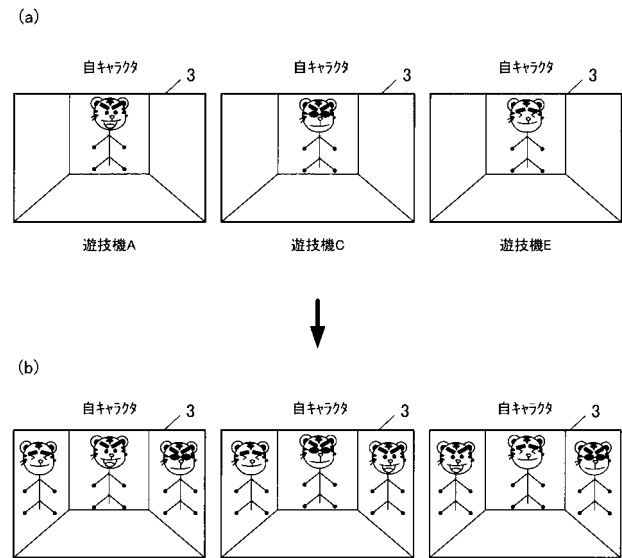
【図 39】



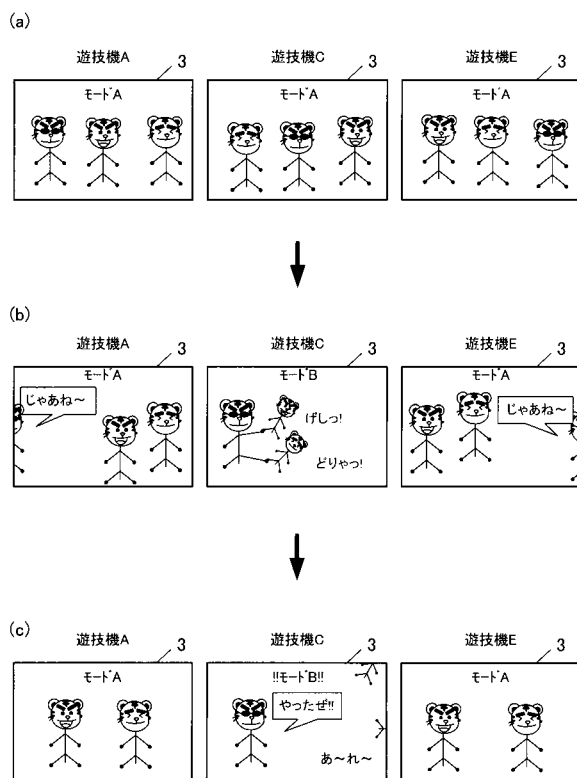
【図 40】



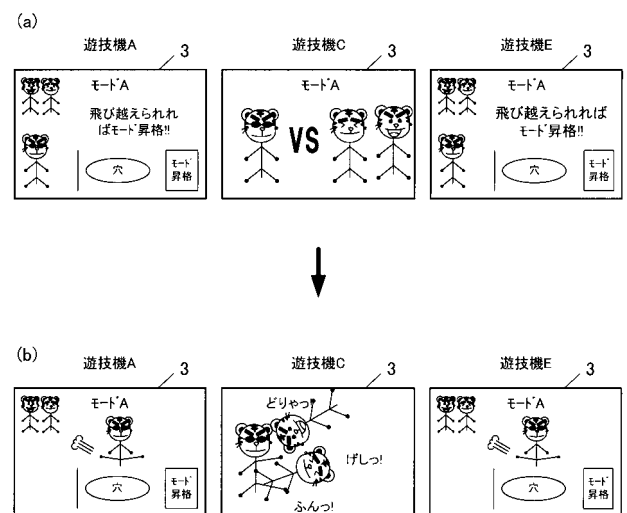
【図 41】



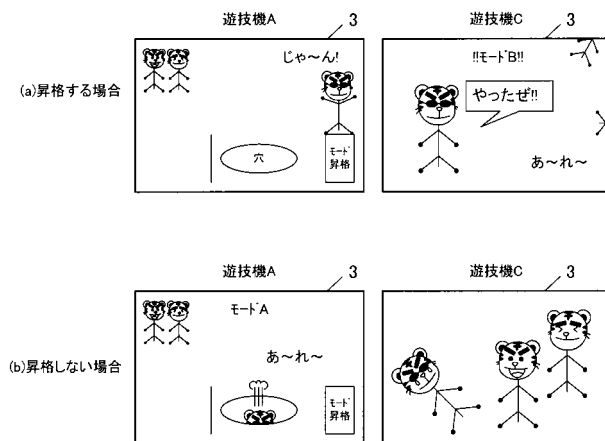
【図 42】



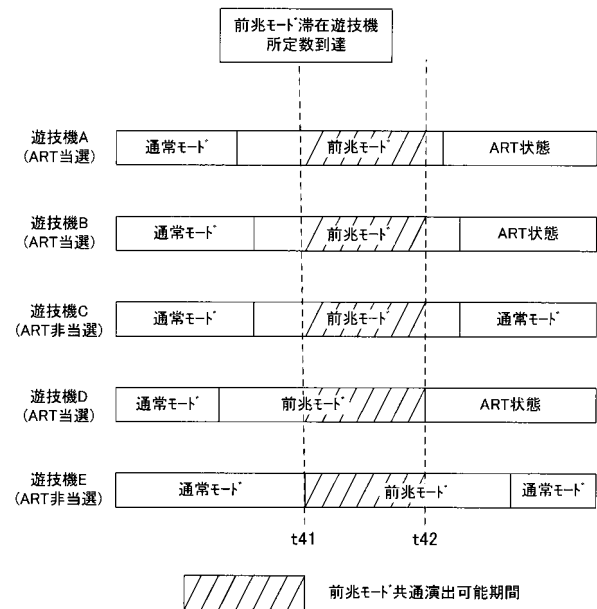
【図 43】



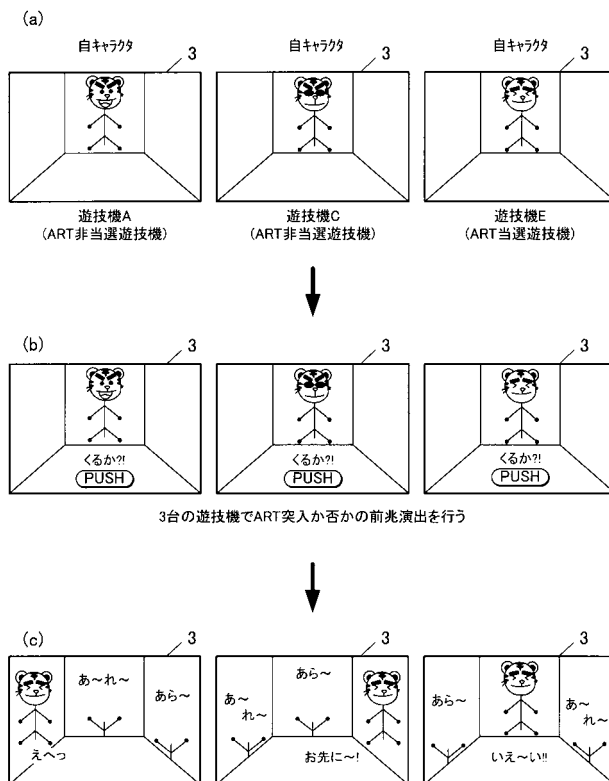
【図 4 4】



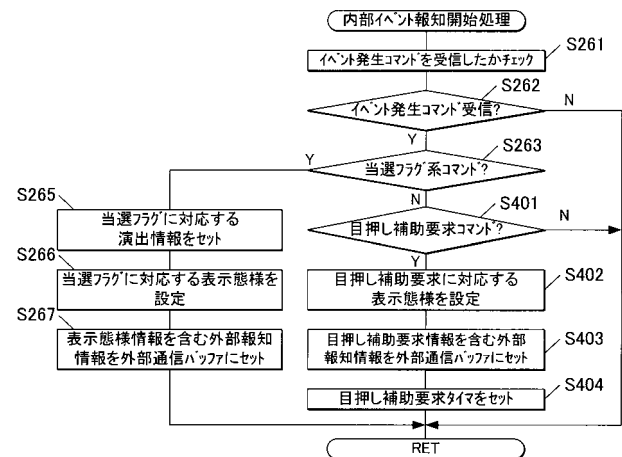
【図 4 5】



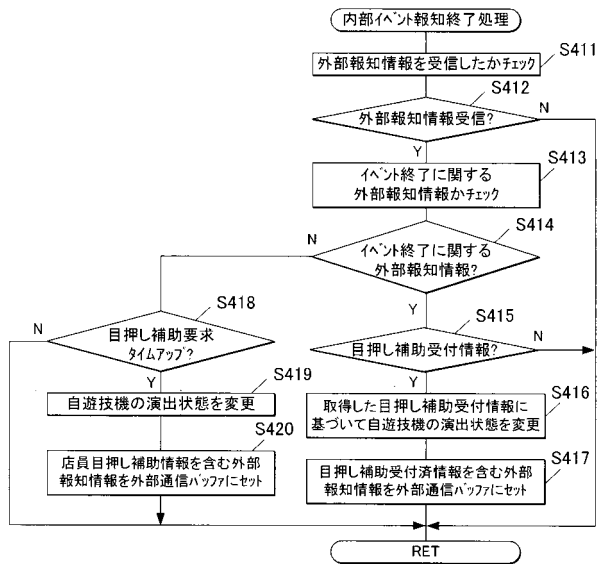
【図 4 6】



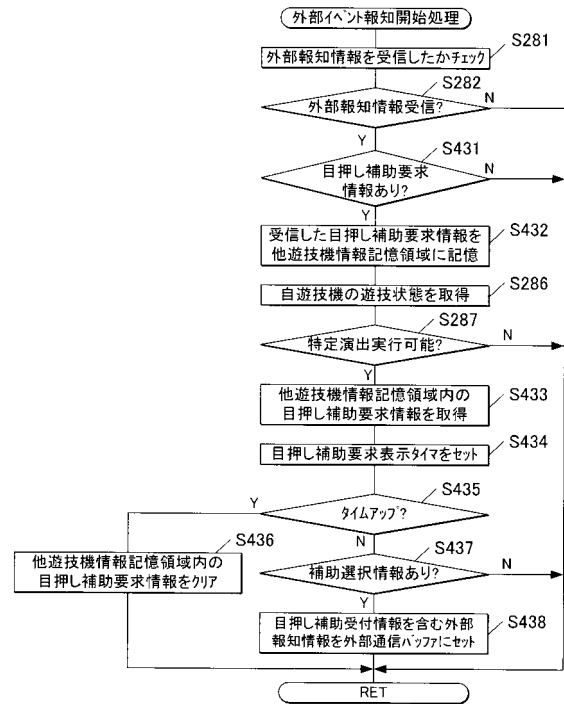
【図 4 7】



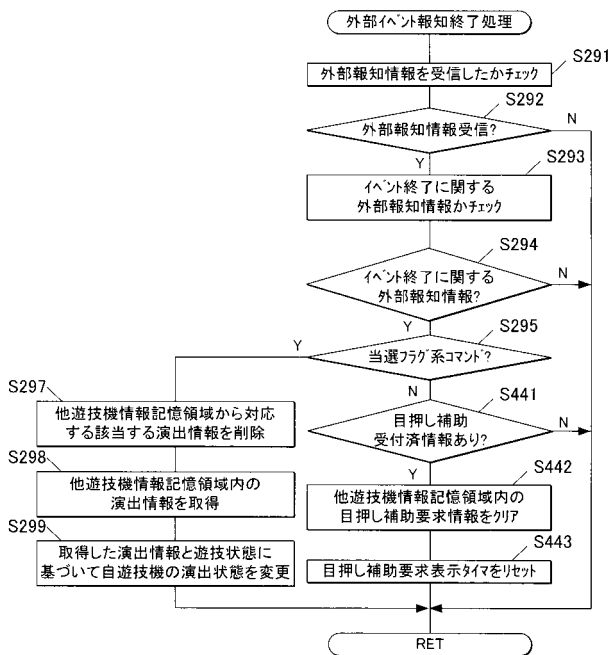
【図 48】



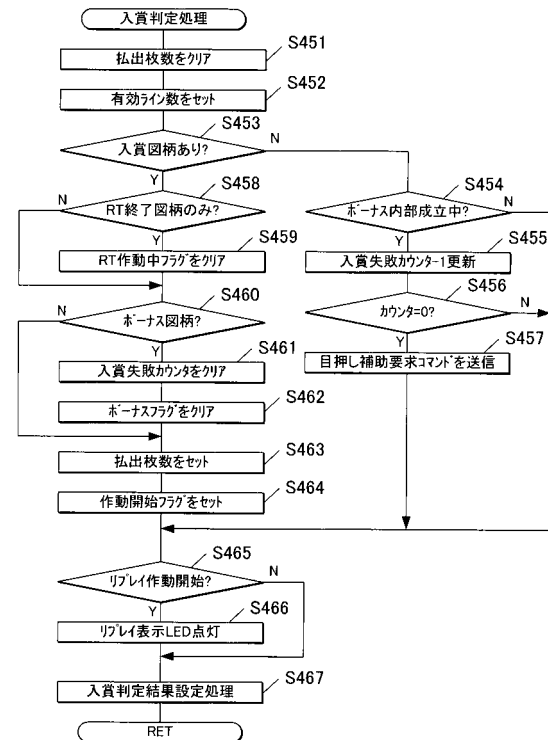
【図 49】



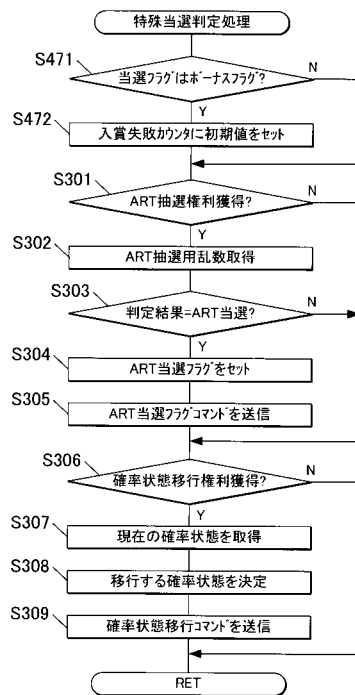
【図 50】



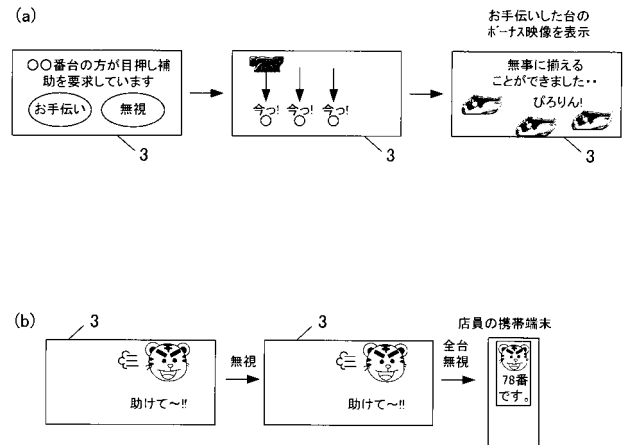
【図 51】



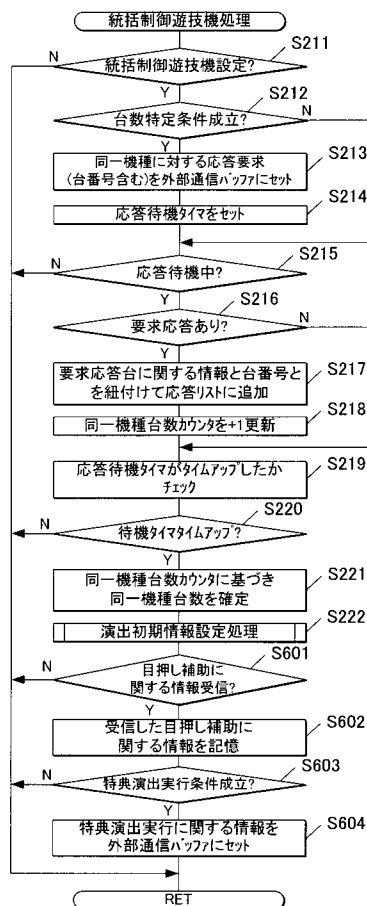
【図 5 2】



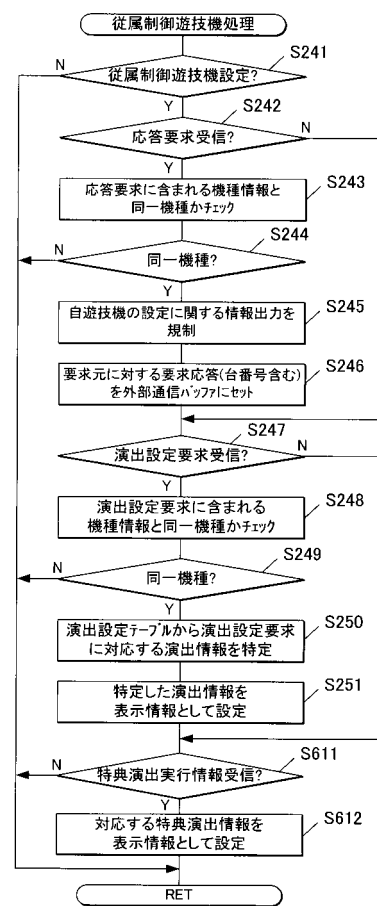
【図 5 3】



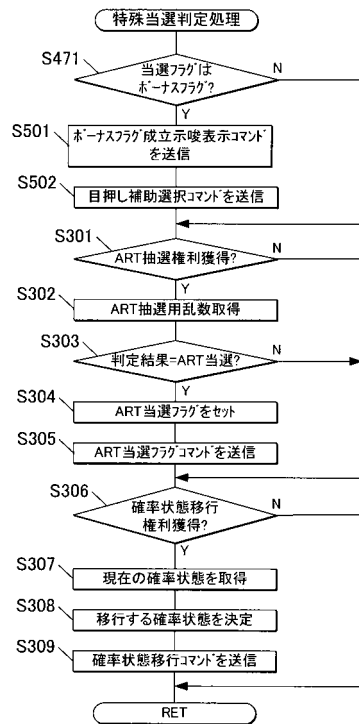
【図 5 4】



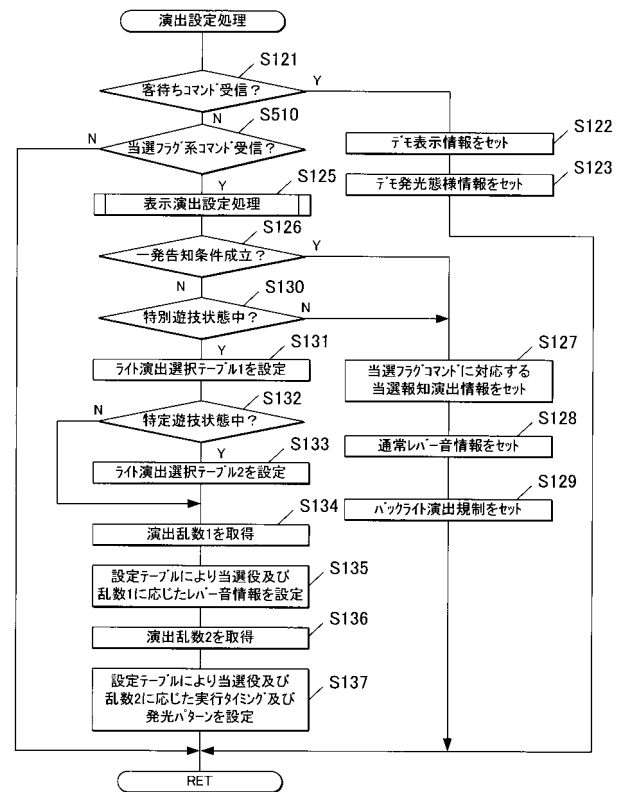
【図 5 5】



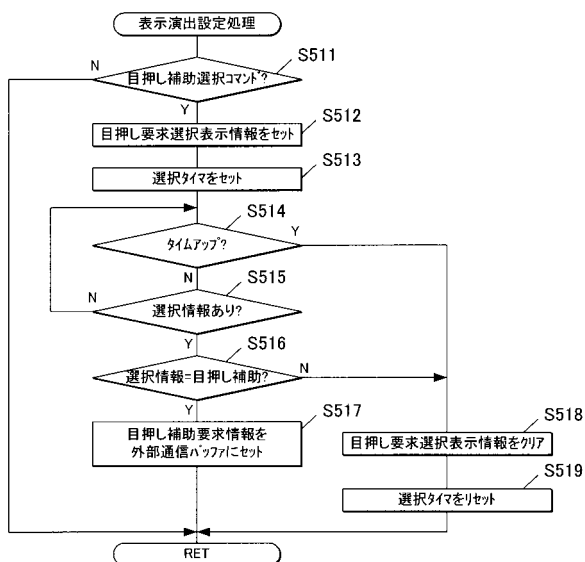
【図 56】



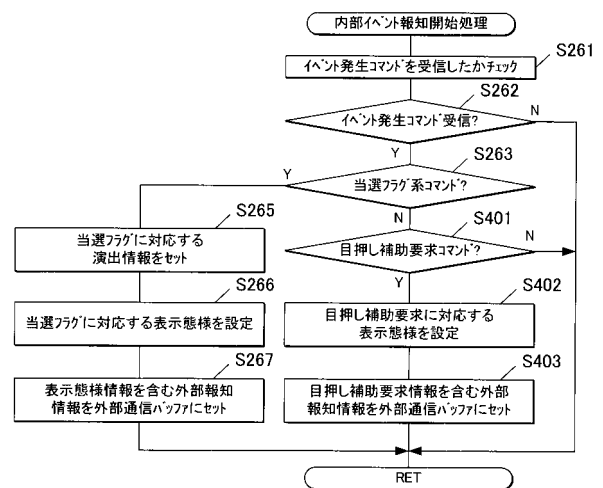
【図 57】



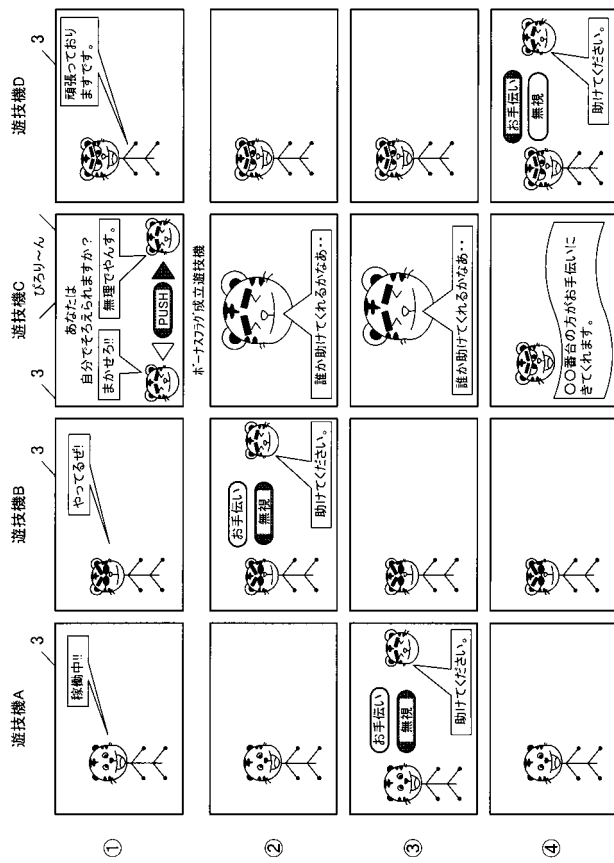
【図 58】



【図 59】



【図 60】



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC52 AC64
AC77 AC82 BA35 BA38 BB02 BB15 BB17 BB23 BB26 BB34
BB74 BB78 BB83 BB84 BB93 BB94 BB96 CA02 CB04 CB23
CB33 CB41 CB44 CC01 CC13 CC24 CC28 CC51 CC55 CC56
CD03 CD12 CD18 CD41 CD54 CE12 CE14 DA52 DA55