

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7391377号  
(P7391377)

(45)発行日 令和5年12月5日(2023.12.5)

(24)登録日 令和5年11月27日(2023.11.27)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 5 0

A 6 3 F 5/04 6 2 0

請求項の数 1 (全28頁)

(21)出願番号	特願2020-84749(P2020-84749)	(73)特許権者	390026620 山佐株式会社 岡山県新見市高尾3 6 2 - 1
(22)出願日	令和2年5月13日(2020.5.13)	(72)発明者	矢野 卓 岡山県新見市高尾3 6 2 の1 山佐株式 会社内
(62)分割の表示	特願2019-174463(P2019-174463 )の分割	(72)発明者	小山 宏満 岡山県新見市高尾3 6 2 の1 山佐株式 会社内
原出願日	令和1年9月25日(2019.9.25)	審査官	木村 隆一
(65)公開番号	特開2021-49321(P2021-49321A)		
(43)公開日	令和3年4月1日(2021.4.1)		
審査請求日	令和4年9月12日(2022.9.12)		

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

画像を表示可能な表示装置と、  
通常状態と、前記通常状態より遊技者にとって有利な有利状態とを備え、  
前記有利状態には、ストップスイッチの操作態様を報知可能な第1状態と、前記第1状態終了後に移行し、再度、当該第1状態へ移行するか、前記通常状態へ移行するかを報知する第2状態と、前記第1状態中に、所定条件成立で移行し、所定区間実行される第3状態とを備え、  
前記第1状態の終了後、前記表示装置に、当該第1状態中に獲得した遊技価値の獲得数と、過度な遊技への注意を遊技者に促す注意画像とを表示し、  
前記第2状態の終了後、前記通常状態へ移行する場合は、前記表示装置に前記第1状態中に獲得した遊技価値の獲得数と、過度な遊技への注意を遊技者に促す注意画像を表示せず、  
前記第3状態の終了後、前記通常状態へ移行する場合は、少なくとも、当該第3状態中及び前記第1状態中に獲得した遊技価値の獲得数と前記注意画像とを表示し、当該注意画像の表示から規定期間が経過すると、前記獲得数の表示は残したまま前記注意画像の表示を終了することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

この発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技者にメダルが払い出される出玉区間終了後のいわゆるリザルト画面で、出玉区間中の獲得枚数に加え、遊技への依存（のめり込み）を防止するための注意喚起を表示する遊技機が知られている（特許文献1参照）。また、出玉区間の終了後移行する出玉区間を継続させるか否かを決定するいわゆる継続ゾーン終了後のリザルト画面で出玉区間の継続数を表示する遊技機が知られている。

特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2018-175114号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかし、上述した遊技機では、出玉区間などから所定条件を満たした場合に移行するエンディング状態の終了後のリザルト画面を出玉区間終了後のリザルト画面と同様のものとした場合は、獲得枚数と遊技への依存（のめり込み）を防止するための注意喚起とが表示されるが、出玉区間の継続数を表示する契機がない。

【0005】

一方、エンディング状態終了後のリザルト画面を継続ゾーン終了後のリザルト画面と同様のものとした場合は、獲得枚数や遊技への依存（のめり込み）を防止するための注意喚起を表示することができない。

【0006】

また、このような問題点を解消するために、出玉区間の継続数と獲得枚数と遊技への依存（のめり込み）を防止するための注意喚起とを同時に表示することも考えられるが、各表示が小さくなり見難くなってしまうという問題が発生しかねない。

【0007】

そこで、本発明は、各状態の終了時の表示として必要な情報を、遊技者にとって見やすく表示することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0008】

各請求項にそれぞれ記載された各発明は、上記した目的を達成するためになされたものであり、各発明の特徴点を図面に示した発明の実施の形態を用いて、以下に説明する。

本発明に係る遊技機(10)は、画像を表示可能な表示装置と、通常状態と、前記通常状態より遊技者にとって有利な有利状態とを備え、前記有利状態には、ストップスイッチの操作態様を報知可能な第1状態と、前記第1状態終了後に移行し、再度、当該第1状態へ移行するか、前記通常状態へ移行するかを報知する第2状態と、前記第1状態中に、所定条件成立で移行し、所定区間実行される第3状態とを備え、前記第1状態の終了後、前記表示装置に、当該第1状態中に獲得した遊技価値の獲得数と、過度な遊技への注意を遊技者に促す注意画像とを表示し、前記第2状態の終了後、前記通常状態へ移行する場合は、前記表示装置に前記第1状態中に獲得した遊技価値の獲得数と、過度な遊技への注意を遊技者に促す注意画像を表示せず、前記第3状態の終了後、前記通常状態へ移行する場合は、少なくとも、当該第3状態中及び前記第1状態中に獲得した遊技価値の獲得数と前記注意画像とを表示し、当該注意画像の表示から規定期間が経過すると、前記獲得数の表示は残したまま前記注意画像の表示を終了し、前記表示装置の表示領域のうち、前記注意画像が表示される領域は、前記第1状態の終了後に表示される前記注意画像が表示される領域に重なる領域であることを特徴とする。さらに、前記第1状態の終了後に遊技価値の獲得数と前記注意画像とを表示する際には、前記規定期間で前記注意画像の表示を終了し、かつ

10

20

30

40

50

、当該規定期間よりも長い所定期間の間、遊技の進行を停止し、前記第 3 状態の終了後に遊技価値の獲得数と前記注意画像とを表示する際には、前記規定期間より長く、前記所定期間とは異なる特定期間の間、遊技の進行を停止することを特徴とする。

【 0 0 0 9 】

これにより、各状態の終了時の表示として必要な情報を、遊技者にとって見やすく表示することが可能な遊技機(10)を提供することができる。また、長時間の遊技後に、遊技への満足度を覚えさせることにより、遊技への依存(のめり込み)を防止することが可能な遊技機(10)を提供することができる。

【 0 0 1 0 】

また、本発明に係る遊技機(10)は、さらに、前記第 1 状態は、予め定められた遊技区間を 1 セットとして遊技可能であり、前記消化遊技区間は、前記予め定められた遊技区間を消化したセット数であることを特徴とする。

【 0 0 1 1 】

これにより、第 1 状態の消化セット数や継続数(連荘数)を表示することが可能な遊技機(10)を提供することができる。

すなわち、遊技者がどれくらい第 1 状態を遊技したかを認識可能とすることで、遊技への満足度を覚えさせ、遊技への依存(のめり込み)を防止することが可能な遊技機(10)を提供することができる。

【 0 0 1 2 】

また、本発明に係る遊技機(10)は、さらに、前記第 2 状態の終了後に前記有利状態から通常状態に移行する場合の前記消化遊技区間の表示時間よりも、前記第 3 状態の終了後に前記有利状態から前記通常状態に移行する場合の前記消化遊技区間の表示時間の方が長いことを特徴とする。

【 0 0 1 3 】

これにより、第 2 状態の終了後よりも、より長く有利状態に滞在した第 3 状態の終了後に、第 1 状態の消化セット数を長時間表示することが可能な遊技機(10)を提供することができる。

すなわち、長時間の遊技後に、遊技者がどれくらい第 1 状態を遊技したかを認識可能とすることで、遊技への満足度を覚えさせ、より遊技への依存(のめり込み)を防止することが可能な遊技機(10)を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 4 】

【図 1】本発明の実施の形態であって、遊技機の概略正面図である。

【図 2】本発明の実施の形態であって、回転リールの図柄の配列を説明するための説明図である。

【図 3】本発明の実施の形態であって、遊技機の入力、制御及び出力を示すブロック図である。

【図 4】本発明の実施の形態であって、図 3 のメイン制御基板の詳細を説明するための概略ブロック図である。

【図 5】本発明の実施の形態であって、図 3 のサブ制御基板の詳細を説明するための概略ブロック図である。

【図 6】本発明の実施の形態であって、図 3 のメイン制御基板側で管理している遊技状態の説明図である。

【図 7】本発明の実施の形態であって、図 3 のメイン制御基板側で管理している演出状態の説明図である。

【図 8】本発明の実施の形態であって、図 7 の演出状態の各状態の終了時に、液晶表示装置の各表示領域に表示される画面の一例について説明するための説明図である。

【図 9】本発明の実施の形態であって、図 7 の演出状態の通常 A T 状態の終了時に液晶表示装置の各表示領域に画像を表示するタイミングを説明するためのタイミングチャートである。

10

20

30

40

50

【図 1 0】本発明の実施の形態であって、図 7 の演出状態の引き戻し状態の終了時に液晶表示装置の各表示領域に画像を表示するタイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 1】本発明の実施の形態であって、図 7 の演出状態のエンディング状態の終了時に液晶表示装置の各表示領域に画像を表示するタイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 2】本発明の実施の形態であって、遊技の流れを説明するためのフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 5 】

10

( 遊技機 1 0 )

本明細書では、各説明箇所において、方向についての定義等が示されていない場合には、遊技機 10 の方を向いて位置している遊技者から見て、遊技機 10 から遊技者の手前側に向かう方向を「前」方向とし、その逆方向を「後」方向とする。また、同様に、「左」や「右」等の左右方向及び「上」や「下」等の上下方向も、遊技者から見た場合の左方向や右方向、又は上方向や下方向を意味する。同様に、各部材の説明においても、方向についての定義等が示されていない場合には、各部材を、遊技機 10 の所定位置に固定した場合における遊技者から見た方向を意味する。

【 0 0 1 6 】

本実施の形態に係る遊技機 10 としてのスロットマシンを、以下、図 1 ~ 図 3 を参照しながら説明する。本実施の形態に係る遊技機 10 としてのスロットマシンは、前面側が開放され、他の面を板状態で形成される直方体状の筐体 12 と、この筐体 12 の前面側を開閉可能に覆う前扉 14 とを備えている。

20

【 0 0 1 7 】

( 回転リール 6 2 )

前扉 14 の上部には、薄板樹脂からなる上パネル 20 を備えている。この上パネル 20 の略中央には、3 個の回転リール 62 ( 正面から向かって左側の左回転リール 64、中央の中回転リール 66、右側の右回転リール 68 ) の円周上の図柄 61 を見ることができ透過可能な図柄表示窓部 16 が形成されている。この図柄表示窓部 16 は、3 個全ての回転リール 62 の回転が停止した際には、縦 3 列横 3 行に配置した合計 9 個の図柄 61 を遊技者に見せるように形成されている。この図柄表示窓部 16 は、回転リール 62 の正面側に設けられて、回転リール 62 の回転が停止した際、後述する有効ライン 86 上に停止している複数の図柄 61 を視認するためのものである。回転リール 62 は、複数の図柄 61 を図柄表示窓部 16 を介して変動表示可能なものである。

30

【 0 0 1 8 】

( リールユニット 6 0 )

前記図柄表示窓部 16 の後方向 ( 奥方向 ) には、3 個のリール駆動モータ 65 と、この各リール駆動モータ 65 によってそれぞれ回転させられる合計 3 個の前記回転リール 62 と、前記リール駆動モータ 65 及び前記回転リール 62 を保持するユニットホルダ ( 図示せず ) とを有するリールユニット 60 が配置されている。また、リールユニット 60 には、回転リール 62 の回転位置が基準となる位置 ( 基準位置 ) であることを検出するためリール位置センサ 63 が設けられている。このリール駆動モータ 65 は、メイン制御基板 200 から出力されるリール駆動モータ 65 を駆動するための駆動信号に基づき駆動する。さらに、リールユニット 60 には、回転リール 62 上の図柄 61 を照らすためのバックランプ 67 が設けられている。

40

【 0 0 1 9 】

( クレジット表示器 87、払出枚数表示器 88 )

前記図柄表示窓部 16 の下方には、クレジットメダルの貯留枚数を表示するクレジット表示器 87 と、このクレジット表示器 87 の左側に配置され、遊技機 10 から払い出されたメダルの総数を表示する払出枚数表示器 88 とが設けられている。これらの表示器は、例えば 2

50

個の7セグメントLEDで構成されており、クレジット表示器87は2桁の貯留枚数、払出枚数表示器88は2桁の払出枚数が表示可能になっている。

また、払出枚数表示器88は、後述する「有利区間」において、ストップスイッチ50の操作態様（押し順）を報知するようにしている。

【0020】

（区間報知ランプ90）

また、図柄表示窓部16の下方には、後述する「有利区間」に移行したことを契機にメイン制御基板200により点灯される区間報知ランプ90が設けられている。

この区間報知ランプ90は、有利区間中において、有利区間に移行してから、所定の出玉率を超え、かつ、ストップスイッチ50の押し順が表示されるまでの任意の契機、本実施の形態では、AT状態への移行時のスタートスイッチ40操作後に点灯するようにしており、「非有利区間」に移行したことを契機にメイン制御基板200により消灯される。

【0021】

なお、本実施の形態にかかる区間報知ランプ90は、「有利区間」である間、常時点灯するようにしても良い。

【0022】

ここで、区間報知ランプ90の点灯制御は、メイン制御基板200に搭載されている制御手段により制御されることが望ましく、有利区間を制御する有利区間制御手段260により実行する、或いは、当該点灯制御を実行する専用の区間報知制御手段を設けて実行する、ことが可能である。

【0023】

（操作部30）

前記前扉14の下部には下パネル22が設けられている。そして、前扉14には下パネル22の上部に位置して前扉14の前方向へ向けて突出する操作部30を備えている。

本実施の形態に係る遊技機10には、遊技開始の条件として投入するためのメダルを後述するメダル投入口38からあらかじめ投入して、最大50枚までクレジットメダルとして内部に貯留可能なクレジット機能（投入枚数を電子データとして電子的に記憶し管理する機能）を有している。なお、このクレジットメダルとして貯留可能な最大枚数である50枚を最大クレジットメダル数とする。

前記操作部30の上面右側には、遊技価値としてのメダルを投入するためのメダル投入口38が設けられている。

【0024】

（メダルセレクト17）

筐体12内部であって、前記メダル投入口38の近傍には、メダル投入口38に投入されたメダルが正規のものか否かを選別して、正規のメダルのみをホッパーユニット24に導くメダルセレクト17が設けられている。このメダルセレクト17には、メダル投入口38に投入されたメダルを1枚ずつ検出する投入センサ92が設けられている。

【0025】

なお、筐体12内部には図示しないメダル通路が設けられており、メダルセレクト17において非正規のメダルとして排除されたメダルや、ホッパーユニット24から払い出されたメダルが、このメダル通路を通過してメダル払出口28から払い出される。

【0026】

（精算スイッチ36）

メダル投入口38の下方には、クレジット機能によりクレジットしたメダルの全てを払い出すための精算スイッチ36が設けられている。

【0027】

（ストップスイッチ50）

前記操作部30の中央には、操作により対応する回転リール62の回転を停止させるため、3個の回転リール62のそれぞれに対応する3個のストップスイッチ50が設けられている。このストップスイッチ50は、左回転リール64を停止させるための左ストップスイッ

10

20

30

40

50

チ L と、中回転リール66を停止させるための中ストップスイッチ C と、右回転リール68を停止させるための右ストップスイッチ R と、を有している。すなわち、これらのストップスイッチ50は、複数の回転リール62それぞれに対応して設けられ、複数の回転リール62の図柄61の変動表示の開始後、遊技者の操作により回転リール62の図柄61の変動表示を個別に停止させるためのものである。

【 0 0 2 8 】

( スタートスイッチ40 )

このストップスイッチ50の左側には、メダルの投入又は後述するベットスイッチ32の操作を条件に回転リール62の回転を開始させるためのスタートスイッチ40が設けられている。すなわち、このスタートスイッチ40は、遊技者の操作により回転リール62の図柄61の変動表示を開始させるためのものである。

【 0 0 2 9 】

( ベットスイッチ32 )

このスタートスイッチ40の上方には、貯留されたクレジットメダルから投入されたメダル数(クレジットされたメダル数)から最大投入枚数(具体的には2枚又は3枚)に達するまで投入可能なメダル数を減じて2枚又は3枚のメダル投入に代えるマックスベットスイッチ34と、クレジットしたメダル数から1枚のメダル数を減じて1枚のメダル投入に代えるシングルベットスイッチ35とが設けられている。

【 0 0 3 0 】

( 演出用ボタンスイッチ42 )

マックスベットスイッチ34の右側には、所定の演出において遊技者が操作可能な演出用ボタンスイッチ42が設けられている。

前記前扉14の裏側には、扉開閉用スイッチ19、設定変更スイッチ46、設定表示器89などが配置されている。

【 0 0 3 1 】

( 扉開閉用スイッチ19 )

扉開閉用スイッチ19は前扉14が閉じているか否かを検知するためのものである。この扉開閉用スイッチ19は、前扉14が閉塞している場合に、前扉14の背面と扉開閉用スイッチ19の前面とが押圧されることでオンとなり、前扉14が開放するに従って、前扉14の背面が扉開閉用スイッチ19の前面から離間して押圧が解除されることでオフとなる。

【 0 0 3 2 】

( 設定変更スイッチ46 )

設定変更スイッチ46は、後述する電源ユニット43の設定キースwitch45と共に設定変更を行うためのものである。

【 0 0 3 3 】

( 設定表示器89 )

設定表示器89は、例えば7セグメントの小型のLEDにより、大当たり確率の設定値を表示するものである。設定表示器89には、当該遊技機10の設定値が表示されるが、外部から視認できないようにすべく、設定後一定時間が経過するとその表示は解除される。

【 0 0 3 4 】

前記前扉14の下部に相当する筐体12の内部には、メダルを貯留することができるとともに、メダルを払い出すことができるホッパーユニット24と、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチ44を有すると共に各部品に電力を供給するための電源ユニット43とが配置されている。

【 0 0 3 5 】

( ホッパーユニット24 )

このホッパーユニット24には、メダルセレクタ17から流下した正規のメダルを貯留するメダルタンク(図示せず)と、その駆動によりメダルをメダル払出口28に向けて払い出すホッパーモータ95と、ホッパーユニット24の出口に設けられ、メダル払出口28に払い出されたメダルを1枚ずつ検出する払出センサ94と、ホッパーユニット24のメダルタン

10

20

30

40

50

クから溢れたメダルを収納するための補助タンクの近傍に設けられ、補助タンク内のメダルが満杯になったことを検出してメイン制御基板200へ信号を出力するオーバーフローセンサ96とが設けられている。

【0036】

(電源ユニット43)

この電源ユニット43には、電源投入又は電源遮断のための操作が可能な電源スイッチ44と、設定変更処理のための設定キースwitch45とが設けられている。

【0037】

(メダル払出口28等)

前記前扉14の下部には、所定の場合にホッパーユニット24からメダルが払い出されるメダル払出口28が形成されている。このメダル払出口28の下方には、メダル払出口28から払い出されたメダルを貯留するため、上方に向かって開口する皿状のメダル受け皿26が形成されている。なお、クレジットされているメダル数が最大クレジットメダル数である50枚未満の場合は、50枚に到達するまで、獲得したメダルはメダル払出口28から払い出されずにクレジットメダルの枚数に加算される。

【0038】

(遊技の流れの説明)

本実施の形態に係る遊技機10は、マックスベットスイッチ34やシングルベットスイッチ35等の操作又はメダル投入により所定枚数のメダルを投入することにより遊技の開始を可能とするものである。そして、スタートスイッチ40の押下操作により、回転リール62の回転を開始させて遊技が開始されるとともに、複数の役のいずれかに当選か又はハズレかの役抽選が行われる。そして、当該遊技機10は、各回転リール62に対応するストップスイッチ50の操作タイミング及び役抽選の結果に基づいて、回転リール62の回転を役抽選の結果に適合するように停止させる。当該遊技機10は、停止時の図柄61の組み合わせによって、当選した役を構成する図柄61の組み合わせが所定の有効なライン(所定の役の図柄61の組み合わせが当該ライン上に揃ったときに所定の利益が付与されるライン)のことであり、以下、有効ライン86とする。)上に停止した場合に、入賞等となり、所定枚数のメダルを払い出す等の所定の利益を遊技者に付与する。これにより、1回の遊技が終了するものである。

【0039】

この有効ライン86は、具体的には3個の回転リール62にそれぞれ表示されている図柄61のうち図柄表示窓部16から視認可能な図柄61を各回転リール62につき1個ずつ繋いでできる、複数の回転リール62の全てを貫くライン(途中で折れ曲がりも可)のうち、入賞等するために有効となる図柄61の組み合わせの並びを規定したラインである。このラインは、規定の賭け数(予め定められた数であって本実施の形態では2又は3)のメダルをベットすることにより有効ライン86になる。

【0040】

ここで、規定の賭け数(規定数)は、後述する遊技状態(図6参照)に応じて規定の賭け数が変動する。

具体的には、遊技状態が、ノーマル遊技状態、ボーナス内部中状態の場合は2枚又は3枚であり、ボーナス遊技状態「RBB1」～「RBB4」の場合は3枚であり、ボーナス遊技状態「RBB5」、「RBB6」の場合は2枚である。

なお、遊技状態を問わず同一、例えば3枚、とするようにしても良い。

【0041】

本実施の形態の有効ライン86は、左回転リール64、中回転リール66、右回転リール68の中段を結んだライン、の1本である。

なお、有効ライン86として、1ラインを示したが、これに限定されず、2～5ライン、或いはV字形や山形を含めて6ライン以上としても良い。

また、遊技状態(図6参照)や投入枚数を問わず1ラインとしたが、これに限定されず、遊技状態や投入枚数で有効ラインの数を変えるようにしても良い。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 4 2 】

また、図 2 に示すように、左回転リール 64、中回転リール 66、右回転リール 68 の表面には、「青セブン」、「赤セブン」、「ベル 1」、「ベル 2」、「ベル 3」、「リプレイ」、「スイカ 1」、「スイカ 2」、「チェリー」、「ブランク」などの複数の種々の図柄 61 が形成されている。

これらの図柄 61 は、それぞれの絵柄がプリントされたテープを回転リール 62 の外周表面に貼付することで形成されている。

## 【 0 0 4 3 】

## ( 演出装置 70 )

前記前扉 14 と前記筐体 12 には、遊技者に役抽選の当選等の種々の情報を音や光や映像等で報知させるための演出装置 70 が形成されている。この演出装置 70 は、スピーカー 72 と、演出用ランプ 78 と、液晶表示装置 84 とを備えている。

10

## 【 0 0 4 4 】

## ( スピーカー 72 )

前記スピーカー 72 は、前扉 14 の上部左右に配置された上部スピーカー 74 と、前扉 14 の下部左右に配置された下部スピーカー 76 とを備えている。

## 【 0 0 4 5 】

## ( 演出用ランプ 78 )

前記演出用ランプ 78 は、前扉 14 の上部に配置された上部ランプ 80 と、前扉 14 の下部の左右に配置された下部ランプ 82 とを備えている。

20

## 【 0 0 4 6 】

## ( 液晶表示装置 84 )

液晶表示装置 84 は、その画面に種々の映像を表示し、画像を表示可能な表示装置の一例である。

なお、液晶表示装置 84 を用いて行われる種々の演出を液晶表示装置 84 以外の表示装置、例えば、ドット表示器や、演出用の回転リールや、ランプなどを用いて行うようにしても良い。

## 【 0 0 4 7 】

## ( 制御装置 100 )

図 3 に示すように、遊技機 10 の内部には、遊技機 10 の全体の動作を制御するための制御装置 100 が形成されている。この制御装置 100 は、主制御装置の一例であり遊技を進行させて遊技状態を制御するメイン制御基板 200 (メイン制御手段ともいう) と、このメイン制御基板 200 からの情報 (コマンド) を受けて、遊技の進行に応じた演出を制御し、主に遊技内容に関する情報を遊技者に報知する演出を行うための制御を行うサブ制御基板 300 (サブ制御手段ともいう) とを備えている。

30

## 【 0 0 4 8 】

なお、メイン制御基板 200 とサブ制御基板 300 との間は、メイン制御基板 200 への不正操作を防止するために、メイン制御基板 200 からサブ制御基板 300 への一方向の通信により行われ、サブ制御基板 300 からメイン制御基板 200 への逆方向の通信は行われていない (すなわち双方向の通信ではない)。メイン制御基板 200 は、スタートスイッチ 40、ストップスイッチ 50、ベットスイッチ 32、精算スイッチ 36 の入力を受け付け、役抽選を行い、リールユニット 60 及びホッパーユニット 24 の作動を制御する。サブ制御基板 300 は、メイン制御基板 200 から信号を入力し、演出装置 70 の作動を制御する。サブ制御基板 300 の出力側には、演出装置 70 としてのスピーカー 72、演出用ランプ 78、液晶表示装置 84 の各パーツが接続されている。

40

## 【 0 0 4 9 】

なお、特に図示していないが、メイン制御基板 200 を有するメイン基板と、サブ制御基板 300 を有するサブ基板とは、それぞれ専用の基板ケースの内部に収納されている。具体的には、メイン制御基板 200 は、メイン基板ケースの内部に収納され、サブ制御基板 300 は、サブ基板ケースの内部に収納されている。そして、メイン基板ケースは、筐体 12 内部

50

の奥側の上部に固定され、サブ基板ケースは、筐体12内部の正面から向かって左側に固定されている。

【0050】

メイン制御基板200及びサブ制御基板300は、CPU、ROM、RAM、I/Oポート（図示せず）を備えたマイクロコンピュータにより構成される。CPUは、タイマ割込などの割込機能を持ち、ROMに記憶されたプログラムを実行して、種々の処理を行う。ROMは、CPUが実行するプログラムや各種テーブル等の固定的なデータを記憶し、RAMは、CPUがプログラムを実行する際の一時的な記憶領域、例えば遊技機10の状態を記憶するための記憶領域や、役抽選の抽選結果を記憶するための記憶領域として使用される。

【0051】

（外部集中端子板18）

また、筐体12内部の正面から向かって右側には、外部集中端子板18が設けられている。

外部集中端子板18は、遊技データを遊技機10外部に出力させるものであり、メイン制御基板200と配線される接続端子（コネクタ）や、外部機器（図示省略）と配線される接続端子（コネクタ）が設けられた端子板である。また、外部集中端子板18は、図示しないが、データ表示器などの遊技島設備やホールコンピュータに接続されている。

【0052】

（メイン制御基板200）

メイン制御基板200は、図4に示すように、役抽選手段210、リール制御手段220、停止図柄判定手段230、払出制御手段240、遊技状態制御手段250、有利区間制御手段260及び送信手段270の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。なお、有利区間制御手段260は、メイン制御基板200ではなく、サブ制御基板300が有しても良いし、又、メイン制御基板200とサブ制御基板300との両方に分けて有するようにしても良い。特に、有利区間制御手段260は、サブ制御基板300の演出制御手段320などが有するようにしても良い。

【0053】

以上の構成をもって、メイン制御基板200は、役の抽選を行い、回転リール62の回転及び停止を制御し、回転リール62がすべて停止したときに停止図柄61の判定を行い、遊技の進行を行う手段として機能することとなる。

メイン制御基板200は、遊技を制御するためのものであって、遊技を進行させるためのものである。以下、本実施の形態における遊技について説明する。

【0054】

上述したように、遊技状態に応じて規定の賭け数が設定されると、有効ライン86（図1参照）が設定される。

賭け数を設定する方法には、メダル投入口38からメダルを投入する方法と、ベットスイッチ32を操作することによってクレジットメダルを賭け数として設定する方法とがある。そして、規定の賭け数（2枚又は3枚）が設定されていることを条件に、スタートスイッチ40を操作すると、賭け数が確定し、役抽選手段210により、複数の役のいずれかに当選したか又はハズレかの抽選（役抽選）が行われる。また、役抽選とほぼ同時に、前回の遊技での回転リール62の回転開始時から所定の時間（本実施の形態では、4.1秒）が経過しているか否かが判定され、所定の時間が経過すると、3個すべての回転リール62の回転が開始する。

【0055】

回転リール62の回転開始後、所定の条件（本実施の形態では、回転リール62を加速する処理を実行した後、所定のセンサにより回転リール62の回転位置が基準位置であることを検出すること）が成立すると、ストップスイッチ50の操作が可能な状態（停止操作可能状態）となる。

【0056】

その後、3個のストップスイッチ50のうち1個を操作すると、当該ストップスイッチ50に対応した回転リール62の回転が停止する。そして、3個すべてのストップスイッチ5

10

20

30

40

50

0の操作を終えると、3個すべての回転リール62の回転が停止する。

【0057】

このとき、有効ライン86上に所定の図柄61の組み合わせが揃うと、当該図柄61の組み合わせに対応した処理が行われる。本実施の形態に係る遊技機10は、有効ライン86上に予め定められた図柄61の組み合わせが揃うと遊技者に遊技価値が付与されるように形成されている。例えば小役に対応した図柄61の組み合わせが有効ライン86上に揃うと、小役に対応した枚数のメダルが遊技者に対して付与される。

【0058】

役抽選の当選確率は、複数段階、本実施の形態では、6段階（設定値1～設定値6）設定されており、設定値によって当選確率の差がある役については、設定値1が最も低く、

10

設定値6が最も高くなるように設定されている。

なお、設定値の段階は、6段階に限定されず、6段階未満の段階や7段階以上であっても良い。

【0059】

また、有効ライン86上に再遊技役（リプレイ役）に対応する図柄61の組み合わせが揃うと、メダルの払い出しはないものの、次の遊技において遊技者所有のメダルを使用することなく賭け数が自動的に設定され遊技を行うことができる。

【0060】

（役抽選手段210）

役抽選手段210は、役に当選するか否かの役抽選を実行するものである。そして、役抽選において決定された役を当選役ともいう。すなわち、役抽選手段210は、メイン制御基板200が備える手段であり、スタートスイッチ40の操作を契機に、複数段階の設定値毎に予め定められた抽選確率で役に当選するか否かの役抽選を行うためのものである。

20

【0061】

役抽選手段210は、役に当選したか否かを決定するための抽選テーブルを、主な分類としてノーマル遊技状態用、ボーナス内部中状態用、ボーナス遊技状態用のそれぞれに対応して複数備えており、メイン制御基板200のROM上に記憶されている。

【0062】

役抽選手段210は、予め定めた抽選データと、所定範囲の整数値を繰り返してカウントするループカウンタを有する所定の乱数発生手段（乱数発生回路）が発生した乱数のうちから抽出した乱数とを比較して、当選か否かを判定する。なお、役抽選手段210による処理は、後述するステップS11（図12参照）において行われる。

30

【0063】

本実施の形態では、役抽選手段210により抽選される役として、図示しないが、大別すると、ボーナス移行役（遊技状態の移行を伴う役）、リプレイ役（遊技者所有のメダルを使用することなく次の遊技を開始可能とする役、いわゆる再遊技役）、小役（メダルの払い出しを伴う役）が設けられている。

【0064】

また、役抽選手段210により抽選される役には、予め定められた操作態様、例えば、ストップスイッチ50の押し順、でストップスイッチ50が操作された場合に遊技者に遊技価値としてメダルが払い出される押し順役、が含まれる。

40

押し順役は、例えば、第1停止が右ストップスイッチR、第2停止が中ストップスイッチC、第3停止が左ストップスイッチLの順番で操作された場合（正解の押し順の場合）にメダルが払い出される役である場合は、当該正解の押し順でストップスイッチ50が操作された場合に入賞となり、メダルが払い出される役である。

【0065】

（リール制御手段220）

リール制御手段220は、メイン制御基板200が備える手段であり、各回転リール62の回転を停止させるためのものである。リール制御手段220は、役抽選手段210の抽選結果と、各ストップスイッチ50が操作されたときの対応する回転リール62の回転位置とに基づ

50

いて、各回転リール62の回転を停止させる。なお、リール制御手段220は、必要に応じて各ストップスイッチ50が停止操作されるときにの順番（押し順）が所定の条件に適合しているか否かも停止させる条件にする場合がある。リール制御手段220による処理は、後述するステップS12（図12参照）において行われる。

【0066】

（停止図柄判定手段230）

停止図柄判定手段230は、メイン制御基板200が備える手段であり、すべての回転リール62が停止した際における有効ライン86上の図柄61の組み合わせを記憶するとともに入賞等の判定をするためのものである。なお、停止図柄判定手段230による処理は、後述するステップS13（図12参照）において行われる。

【0067】

（払出制御手段240）

払出制御手段240は、停止図柄判定手段230の判定結果に基づいて、メダル払い出し等の所定の処理を行うためのものである。払出制御手段240は、停止図柄判定手段230の判定の結果、小役が入賞していると判定されるとメダルの払い出しを行う。なお、払出制御手段240による処理は、後述するステップS14（図12参照）において行われる。

【0068】

（遊技状態制御手段250）

遊技状態制御手段250は、遊技状態を制御するものである。

具体的には、遊技状態制御手段250は、図4に示すように、大別すると、ノーマル遊技状態制御手段251、ボーナス内部中状態制御手段252及びボーナス遊技状態制御手段253の各手段を有する。

【0069】

（ノーマル遊技状態制御手段251）

ノーマル遊技状態制御手段251は、「ノーマル遊技状態」（図6参照）を制御するものである。ここで、ノーマル遊技状態は、ボーナス内部中状態制御手段252によるボーナス内部中状態、ボーナス遊技状態制御手段253によるボーナス遊技状態、以外の状態をいう。

【0070】

（ボーナス内部中状態制御手段252）

ボーナス内部中状態制御手段252は、「ボーナス内部中状態」（図6参照）を制御するものである。ここで、ボーナス内部中状態は、ボーナス移行役に当選したが、当該ボーナス移行役に対応した図柄61の組み合わせを有効ライン86上に停止表示できなかった場合に移行する。

【0071】

（ボーナス遊技状態制御手段253）

ボーナス遊技状態制御手段253は、「ボーナス遊技状態」（図6参照）を制御するものである。ここで、ボーナス遊技状態は、ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」に当選し、当該ボーナス移行役に対応した図柄61の組み合わせを有効ライン86上に停止表示させることで移行する。

ここで、「RBB1」～「RBB4」は、所定の枚数、例えば36枚を超えるメダルの払い出しで終了し、「RBB5」、「RBB6」は、所定の枚数、例えば5枚を超えるメダルの払い出しで終了する。

そして、ボーナス遊技状態終了後、ノーマル遊技状態に移行する。

【0072】

（有利区間制御手段260）

有利区間制御手段260は、図7を用いて後述するストップスイッチ50の操作態様を報知不可能な非有利区間と、報知可能な有利区間とを制御するものである。

そして、後述する演出制御手段320を用いてストップスイッチ50の押し順を報知させる演出等を実行させる。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 7 3 】

また、有利区間制御手段260は、所定条件が成立した場合、例えば、役抽選により予め定められた役に当選した場合に行われる「非有利区間」から「有利区間」への移行抽選に当選することにより「非有利区間」から「有利区間」へ移行させる。

## 【 0 0 7 4 】

ここで、規定数が2枚の場合は、遊技状態（図6参照）を問わず、予め定められた役に当選した場合であっても有利区間への移行抽選（有利区間移行抽選）は行われず、又、規定数が3枚の場合は、遊技状態が「R T 0」、「R T 2」（図6参照）の場合に、予め定められた役に当選した場合に有利区間移行抽選が行われる。

## 【 0 0 7 5 】

なお、役抽選により予め定められた役に当選することを契機に実行される有利区間移行抽選により、有利区間へ移行することが決定された場合に移行する場合に限定されず、予め定められた役に当選することにより、有利区間移行抽選をすることなく非有利区間から有利区間へ移行するようにしても良い。

## 【 0 0 7 6 】

有利区間制御手段260は、後述する有利区間通常状態の消化ゲーム数が、所定のゲーム数、例えば777ゲーム、に到達することにより、特典として、後述するA T状態へ移行させるようにしている（いわゆる天井）。

なお、所定のゲーム数は、777ゲームに限定されず、他のゲーム数であっても良いし、又、抽選により決定するようにしても良い。

## 【 0 0 7 7 】

また、有利区間は、遊技可能な遊技区間に上限が設定されており、非有利区間から有利区間へ移行後計数が開始される遊技区間の消化ゲーム数が、所定の上限ゲーム数、例えば1500ゲームに到達した場合は、有利区間の上限ゲーム数に到達したとして、有利区間から非有利区間へ移行するようにしている。

## 【 0 0 7 8 】

また、本実施の形態では、非有利区間から有利区間へ移行した後、所定の上限ゲーム数（1500ゲーム）を消化する前（有利区間の上限ゲーム数に到達する前）であっても、有利区間で投入されたメダルの数と払い出したメダルの数との差である差枚数が所定枚数（例えば、2400枚）に到達したとき（上限差枚数）には、有利区間から非有利区間へ移行するようにしている。

## 【 0 0 7 9 】

また、ストップスイッチ50の操作態様の報知は、ストップスイッチ50の押し順の報知に限定されず、ストップスイッチ50の操作タイミングの報知などであっても良い。

## 【 0 0 8 0 】

## （送信手段270）

送信手段270は、サブ制御基板300へ信号を送信するためのものである。

## 【 0 0 8 1 】

## （サブ制御基板300）

サブ制御基板300は、図5に示すように、受信手段310、演出制御手段320の各手段を有する。各手段の詳細については後述する。

## 【 0 0 8 2 】

以上の構成をもって、サブ制御基板300は、メイン制御基板200からの信号を受けて、遊技の進行に伴う演出を行うものである。

具体的には、サブ制御基板300は、演出用ランプ78を駆動するためのLED駆動回路（図示せず）に対してLEDの点灯や消灯を規定するデータを出力したり、スピーカー72から音を出力するための音声出力回路（図示せず）に対して出力する音声を規定するデータを出力したり、液晶表示装置84を駆動するための液晶制御基板（図示せず）に対して出力する映像データを規定するデータを出力したりする。

## 【 0 0 8 3 】

10

20

30

40

50

(受信手段310)

受信手段310は、送信手段270からの信号を受信するものである。

【0084】

(演出制御手段320)

演出制御手段320は、図6に示す遊技状態及び図7に示す有利区間の状態(演出状態)に応じた遊技機10の演出を制御するものである。

【0085】

また、演出制御手段320は、有利区間の間、メイン制御基板200からストップスイッチ50の押し順を報知させるコマンドを受信した場合に当該ストップスイッチ50の押し順を報知させる演出を実行可能である。

10

【0086】

具体的には、各ストップスイッチ50の位置(詳しくは各ストップスイッチ50に対応する回転リール62の位置)と対応する液晶表示装置84の画面に、押し順を示す複数の画像又は映像(例えば「1」「2」「3」)を表示することで押し順を報知する。その後、前記押し順を示す画像又は映像は、ストップスイッチ50が操作される度に、当該操作されたストップスイッチ50の位置に対応する部分が消去(又は順序を示さない画像に変更)される。

【0087】

また、演出制御手段320は、後述するが、有利区間の状態の終了時に、当該状態に応じた情報や画像を液晶表示装置84の表示領域に表示する。

20

【0088】

(図6を用いた遊技状態の説明)

つぎに、図6を用いて遊技状態について説明する。

遊技状態は、メイン制御基板200により管理され、図6に示すように、大別すると、ノーマル遊技状態、ボーナス内部中状態、ボーナス遊技状態がある。

【0089】

(ノーマル遊技状態)

ノーマル遊技状態(RT0)は、ノーマル遊技状態制御手段251により制御される。

ノーマル遊技状態におけるリプレイ役への当選確率は、通常(1/7.3)よりも高く設定されている。

30

ノーマル遊技状態における役抽選によりボーナス移行役に当選し、当該ボーナス移行役に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されなかった場合に、ノーマル遊技状態からボーナス内部中状態へ移行し、停止表示された場合はボーナス遊技状態へ移行する。

【0090】

(ボーナス内部中状態)

ボーナス内部中状態は、ボーナス内部中状態制御手段252により制御され、ノーマル遊技状態において、ボーナス移行役の当選役グループ「RBB1」～「RBB6」(図示せず)に当選し、当該ボーナス移行役「RBB1」～「RBB6」に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されなかった場合に移行する。

40

【0091】

具体的には、当選役グループ「RBB1」に当選した場合は「RBB1F」に、「RBB2」に当選した場合は「RBB2F」に、「RBB3」に当選した場合は「RBB3F」に、「RBB4」に当選した場合は「RBB4F」に、「RBB5」に当選した場合は「RBB5F」に、「RBB6」に当選した場合は「RBB6F」に、それぞれ移行する。

ボーナス内部中状態におけるリプレイ役への当選確率は、通常(1/7.3)に設定されている。

【0092】

また、ボーナス内部中状態は、複数のボーナス遊技状態のそれぞれに対応して複数設けられる。

50

具体的には、ボーナス遊技状態「R B B 1 F」からはボーナス遊技状態「R B B 1」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「R B B 2 F」からはボーナス遊技状態「R B B 2」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「R B B 3 F」からはボーナス遊技状態「R B B 3」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「R B B 4 F」からはボーナス遊技状態「R B B 4」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「R B B 5 F」からはボーナス遊技状態「R B B 5」に移行可能であり、ボーナス遊技状態「R B B 6 F」からはボーナス遊技状態「R B B 6」に移行可能である。

【0093】

また、ボーナス内部中状態では、役抽選の結果が「ハズレ」の場合に、ボーナス移行役に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示可能であり、ボーナス移行役に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示された場合は、対応するボーナス遊技状態に移行するように設定されている。

10

これは、他の重複当選態様が当選している場合は、リール制御手段220は、ボーナス移行役「R B B 1」～「R B B 6」に対応する図柄61よりも、小役やリプレイを優先して引き込み制御が行われるため（いわゆる小役優先制御、リプレイ優先制御）、ボーナス移行役「R B B 1」～「R B B 6」の図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されることはないためである。

【0094】

したがって、ボーナス内部中状態における「ハズレ」の当選確率が高いほど、ボーナス内部中状態からボーナス遊技状態へ移行しやすくなっている。

20

このため、ボーナス内部中状態における「ハズレ」の当選確率によって、ボーナス内部中状態に長期間滞在させて、当該ボーナス内部中状態でA T状態などの遊技をさせる遊技性と、早めにボーナス内部中状態からボーナス遊技状態へ移行させて、別のボーナス内部中状態へ移行する機会を与える遊技性と、を実現することも可能である。

【0095】

なお、回転リール62におけるボーナス移行役に対応する図柄61を引き込めない位置を作ること、遊技者のストップスイッチ50操作によりボーナス移行役に入賞しないようにすることが可能に設定されていても良い。

このようにすることで、滞在中のボーナス内部中状態が他のボーナス内部中状態よりも有利な場合など（例えば、「R B B 6 F」に滞在している場合）、遊技者が滞在中のボーナス内部中状態の継続を望む場合は、ボーナス移行役の入賞を外すことでボーナス内部中状態を継続させることが可能となる。

30

【0096】

また、回転リール62におけるボーナス移行役に対応する図柄61を必ず引き込める位置に配置することで（5コマ間隔に配置するなど）、遊技者のストップスイッチ50の操作態様にかかわらず、ボーナス移行役に入賞するように設定されていても良い。

そして、ボーナス遊技状態の終了後、再度、ボーナス内部中状態へ移行する機会を与えることで、前回とは異なるボーナス内部中状態へ移行する可能性を担保し、ボーナス内部中状態が頻繁に切り替わっていき、移行するボーナス内部中状態によって遊技者の有利度が変わるという変化に富んだ遊技性を生むことが可能となる。

40

【0097】

なお、ノーマル遊技状態とボーナス内部中状態の規定数を2枚又は3枚とし、ボーナス移行役「R B B 1」～「R B B 6」は、賭け数3枚のノーマル遊技状態で当選、入賞可能に設定し、ボーナス内部中状態の賭け数2枚では、リール制御手段220により、対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されないようにすることで、ボーナス移行役が入賞せず、ボーナス内部中状態からボーナス遊技状態へ移行しないように設定しても良い。

また、ボーナス内部中状態では、賭け数2枚では当選役グループ「ハズレ」が役抽選の対象とならないようにすることで、必ず他の当選役グループが当選しているようにすることで、ボーナス移行役が入賞しないようにしても良い。

50

## 【 0 0 9 8 】

また、ボーナス内部中状態では、賭け数を問わず、当選役グループ「ハズレ」が役抽選の対象とならないようにすることで、必ず他の当選役グループが当選しているようにすることで、ボーナス移行役が入賞しないようにしても良い。

この場合には、リール制御手段220は、ボーナス移行役「R B B 1」～「R B B 6」に対応する図柄61よりも、小役やリプレイを優先して引き込み制御が行われるため（いわゆる小役優先制御、リプレイ優先制御）、ボーナス移行役「R B B 1」～「R B B 6」の図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示されることはないため、ボーナス内部中状態に一旦移行した場合は、他の遊技状態に移行することはないように設定しても良い。

## 【 0 0 9 9 】

（ボーナス遊技状態）

ボーナス遊技状態は、ボーナス遊技状態制御手段253により制御され、本実施の形態では、ボーナス移行役の当選役グループ「R B B 1」～「R B B 6」（図示せず）に当選し、当該ボーナス移行役「R B B 1」～「R B B 6」に対応する図柄組み合わせが有効ライン86上に停止表示された場合に移行する。

ボーナス遊技状態におけるリプレイ役への当選確率は、「0」に設定されている。

## 【 0 1 0 0 】

ボーナス遊技状態は、本実施の形態では、当選役グループ「R B B 1」に当選した場合に移行可能な「R B B 1」に、「R B B 2」に当選した場合に移行可能な「R B B 2」、「R B B 3」に当選した場合に移行可能な「R B B 3」、「R B B 4」に当選した場合に移行可能な「R B B 4」に、「R B B 5」に当選した場合に移行可能な「R B B 5」、「R B B 6」に当選した場合に移行可能な「R B B 6」が、それぞれ設けられている。

## 【 0 1 0 1 】

ここで、ボーナス遊技状態「R B B 1」～「R B B 4」は、共に、所定の枚数、例えば36枚を超えるメダルの払い出しで終了し、「R B B 5」、「R B B 6」は、例えば5枚を超えるメダルの払い出しで終了するが、これに限定されない。

そして、ボーナス遊技状態の終了後、ノーマル遊技状態に移行する。

## 【 0 1 0 2 】

（図7を用いた演出状態の説明）

つぎに、図7を用いて演出状態について説明する。

演出状態は、メイン制御基板200により管理され、図7に示すように、大別すると、役抽選により予め定められた押し順でストップスイッチ50の操作がされた場合に入賞となる押し順役に当選した場合に、当該押し順を遊技者に報知不可能な「非有利区間」と、「非有利区間」から移行可能であり、役抽選により予め定められた押し順でストップスイッチ50の操作がされた場合に入賞となる押し順役に当選した場合に、当該押し順を遊技者に報知可能な「有利区間」とがある。

## 【 0 1 0 3 】

「非有利区間」は、通常状態の一例であり、「有利区間」を除いた区間である。

「非有利区間」から「有利区間」には、本実施の形態では、役抽選により予め定められた役（有利区間移行契機役）に当選した場合に「非有利区間」から「有利区間」への有利区間移行抽選がされ、当該有利区間移行抽選に当選することにより移行させる。

## 【 0 1 0 4 】

ここで、本実施の形態では、有利区間移行抽選の当選確率は、高確率、例えば100%に設定されており、非有利区間の数ゲームで有利区間へ移行するように設定されている。

なお、有利区間移行抽選の当選確率は、100%に限定されず、又、役抽選により当選した役によって当選確率が異なるように設定されていても良い。

## 【 0 1 0 5 】

また、本実施の形態では、区間報知ランプ90は、後述するA T状態への移行時のスタートスイッチ40操作後に点灯するように設定されている。

## 【 0 1 0 6 】

10

20

30

40

50

また、非有利区間は、役抽選の当選確率の設定値の変更を行った場合と、有利区間の終了条件の成立により非有利区間に移行した場合と、に滞在する状態である。

【0107】

(有利区間)

「有利区間」は、有利状態の一例であり、「非有利区間」よりも遊技者にとって有利な区間であって、「有利区間通常状態」、「アシストタイム状態(AT状態)」を備える。

【0108】

また、有利区間には、その他、AT状態へ高確率で移行可能なチャンスゾーン状態(CZ状態)や、AT状態への移行を示唆する前兆演出が実行される前兆状態、AT状態のゲーム数を上乗せさせるか否かを抽選する上乗せ状態などを備えても良い。

10

【0109】

なお、ここで、遊技者に有利な区間とは、例えば、非有利区間では、役抽選により予め定められた押し順でストップスイッチ50の操作がされた場合に入賞となる押し順役に当選した場合であっても、当該押し順を遊技者に報知することが不可能であった状態から可能な状態になったことや、非有利区間では実行されないAT状態が実行されることなどから、遊技者に有利な区間となっている。

したがって、「有利区間」全体を通して遊技者にとって有利である必要はなく、「有利区間」の一部で遊技者にとって有利ではないことがあっても良い。

【0110】

また、非有利区間から有利区間へ移行してから、有利区間を遊技可能な遊技区間の上限、本実施の形態では、所定の上限ゲーム数、例えば1500ゲームを消化した場合は、有利区間の上限ゲーム数に到達したとして、有利区間から非有利区間へ移行するようにしている。

20

そのため、メイン制御基板200では、図示しないが上限ゲーム数カウンタを備え、所定の上限ゲーム数(1500ゲーム)に到達するか否かを判定するため、有利区間へ移行した後の消化ゲーム数を計数している。

【0111】

また、非有利区間から有利区間へ移行した後、所定の上限ゲーム数(1500ゲーム)を消化する前(有利区間の上限ゲーム数に到達する前)であっても、有利区間で投入されたメダルの数と払い出したメダルの数との差である差枚数が所定枚数(例えば、2400枚)に到達したとき(上限差枚数)には、これを契機に、上限ゲーム数を消化する前であっても、有利区間から非有利区間へ移行するようにしている。

30

【0112】

ここで、有利区間で投入されたメダルの数と払い出したメダルの数との差である差枚数は、例えば、有利区間で最もメダルが減った状態と有利区間で最もメダルが増えた状態との差によって求められる数、いわゆるMYである。

そのため、メイン制御基板200では、図示しないが投入枚数と払出枚数とを計数するメダル枚数カウンタを備え、所定枚数の差枚数(いわゆるMY2400枚)に到達するか否かを判定するため、有利区間へ移行した後の投入枚数と払出枚数とを計数している。

【0113】

(有利区間通常状態)

有利区間通常状態は、「有利区間」における「AT状態」等の特殊な状態を除いた状態である。

【0114】

有利区間通常状態は、非有利区間の非有利区間通常状態を継続した状態となっており、演出制御手段320により非有利区間通常状態と同様の演出が行われる。

【0115】

有利区間通常状態で、役抽選の結果が、予め定められた役の当選である場合に、AT状態へ移行するか否かのAT移行抽選が行われ、当該AT移行抽選に当選したときには、AT状態へ移行する。

50

## 【 0 1 1 6 】

( A T 状態 )

「 A T 状態 」は、有利区間通常状態より遊技者にとって有利な状態である。

当該「 A T 状態 」に移行すると、所定の役の入賞をアシストするための報知演出として、当選した役の押し順が報知（押し順ナビ）される遊技（ A T ）が開始され、報知された押し順に従ってストップスイッチ50を操作することで、当選した小役や再遊技役の図柄の組み合わせを停止表示させることができる。このため、成立した小役に対応する所定枚数のメダルが払い出される。

## 【 0 1 1 7 】

また、「 A T 状態 」へは、非有利区間から有利区間へ移行後に計数が開始される有利区間通常状態の消化ゲーム数が、上述した天井ゲーム数（ 7 7 7 ゲームなど）に到達すること（いわゆる天井）によっても移行してくるようにしている。

そして、「 A T 状態 」の終了後、非有利区間通常状態へ移行する。

## 【 0 1 1 8 】

「 A T 状態 」には、本実施の形態では、「通常 A T 状態」、「引き戻し状態」、「エンディング状態」を備える。

なお、「 A T 状態 」が備える状態には、上述したものに限定されず、他の状態を備えても良い。

## 【 0 1 1 9 】

( 通常 A T 状態 )

通常 A T 状態は、第 1 状態の一例であり、上述した A T 移行抽選や、いわゆる天井により有利区間通常状態から移行してくる状態であり、 A T 状態から引き戻し状態、エンディング状態を除いた状態である。

## 【 0 1 2 0 】

また、通常 A T 状態は、所定のゲーム数、例えば予め定められた遊技区間を 1 セットとして遊技可能な状態である。そして、所定のゲーム数が消化されると、 A T 状態から引き戻し状態へ移行する。

## 【 0 1 2 1 】

ここで、予め定められた遊技区間は、例えば、 5 0 枚分の遊技価値を獲得するまでや、 5 0 ゲームを消化するまで、などである。

なお、通常 A T 状態を実行可能なゲーム数を上乗せすることなども可能である。

## 【 0 1 2 2 】

また、通常 A T 状態中は、通常 A T 状態中に獲得した遊技価値の獲得数と、残り遊技区間とが液晶表示装置84に表示されている。

## 【 0 1 2 3 】

通常 A T 状態の終了後は、主として、引き戻し状態へ移行する。

そして、通常 A T 状態の終了後は、後述するが、液晶表示装置84の所定の表示領域に、通常 A T 状態中に獲得した遊技価値の獲得数と、過度な遊技への注意を促す注意画像とが表示される。

そのため、メイン制御基板200では、図示しないが A T 状態中に遊技者が獲得した獲得数を計数する獲得数カウンタを備え、通常 A T 状態中の獲得数を計数している。

## 【 0 1 2 4 】

なお、第 1 状態の一例は通常 A T 状態に限定されず、他の状態、例えば、いわゆる疑似ボーナスなどであっても良い。

## 【 0 1 2 5 】

( 引き戻し状態 )

引き戻し状態は、第 2 状態の一例であり、通常 A T 状態の終了後に移行し、所定ゲームの間実行され、再度、通常 A T 状態へ移行するか、非有利区間へ移行するかを決定する状態である。

## 【 0 1 2 6 】

10

20

30

40

50

再度、通常 A T 状態へ移行するか、非有利区間へ移行するかは、抽選（引き戻し抽選）に当選するか否かにより決定されるが、これに限定されず、例えば、通常 A T 状態中の遊技に基づいて引き戻し抽選をせずに通常 A T 状態へ移行することが決定される場合などであっても良い。

【 0 1 2 7 】

ここで、引き戻し状態では、役抽選で押し順役に当選した場合であっても、押し順報知（ナビ）が実行されないように設定されている。すなわち、引き戻し状態は、いわゆる出玉区間ではない。そして、引き戻し状態は、出玉区間ではないため、引き戻し状態終了後、上述した通常 A T 状態とは異なり、引き戻し状態中に獲得した遊技価値の獲得数が表示されないようにしている。

10

【 0 1 2 8 】

引き戻し状態の終了後、非有利区間へ移行する場合は、後述するが、液晶表示装置 84 の表示領域のうち、通常 A T 状態終了後に過度な遊技への注意を促す注意画像が表示される領域と同じ領域に、通常 A T 状態の消化遊技区間の一例である消化セット数が表示される。

そのため、メイン制御基板 200 では、図示しないが引き戻し抽選に当選することより実行された通常 A T 状態の消化セット数を計数する消化セット数計数カウンタを備え、通常 A T 状態の消化セット数を計数している。

【 0 1 2 9 】

（エンディング状態）

エンディング状態は、第 3 状態の一例であり、A T 状態又は引き戻し状態中に、所定条件成立、例えば、非有利区間から有利区間へ移行した後の消化ゲーム数が、有利区間の上限ゲーム数（1500 ゲーム）以内の所定の遊技数、例えば、1300 ゲームに到達した場合、又は、有利区間で投入された遊技媒体の数と払い出した遊技媒体の数との差である差枚数が、有利区間の上限差枚数（MY2400）以内の所定枚数、例えば、2000 枚に到達した場合、通常 A T 状態を所定セット数、例えば 8 セット遊技した後引き戻し抽選に当選しなかった場合、などに、A T 状態又は引き戻し状態から移行する状態である。

20

ここで、エンディング状態へ移行する所定条件は、上述したものに限定されず、例えば、様々な抽選などにより移行するようにしても良い。

【 0 1 3 0 】

そして、エンディング状態は、所定区間、例えば、有利区間の上限ゲーム数（1500 ゲーム）や上限差枚数（MY2400）までや、所定のゲーム数の間、実行され、エンディング状態では、有利区間が終了することを示唆する演出などが実行される。

30

【 0 1 3 1 】

また、エンディング状態は、残り遊技区間が液晶表示装置 84 に表示されているが、エンディング状態中に獲得した遊技価値の獲得数は表示されないようにしている。

なお、エンディング状態中であってもエンディング状態中に獲得した遊技価値の獲得数の表示をしても良いが、残り遊技区間が所定遊技区間、例えば、数ゲームとなった場合は、獲得した遊技価値の獲得数の表示の代わりに、残り遊技区間のカウントダウン表示を行うようにしても良い。

【 0 1 3 2 】

エンディング状態の終了後は、非有利区間へ移行する。

40

そして、エンディング状態の終了後、後述するが、液晶表示装置 84 の所定の表示領域に、エンディング状態中及びエンディング状態へ移行するまでの通常 A T 状態中に獲得した遊技価値の獲得数と注意画像とが表示され、獲得数の表示は残したまま注意画像を消去した後、通常 A T 状態中の消化セット数が表示される。

【 0 1 3 3 】

そのため、上述した獲得数カウンタは、A T 状態中に遊技者が獲得した獲得数に加え、エンディング状態中に遊技者が獲得した獲得数についても計数している。

【 0 1 3 4 】

ここで、液晶表示装置 84 の表示領域のうち、注意画像が表示される領域は、通常 A T 状

50

態の終了後に表示される注意画像と同じ領域であり、通常 A T 状態の消化セット数が表示される領域は、引き戻し状態の終了後、非有利区間へ移行する場合に表示される通常 A T 状態の消化セット数が表示される領域と同じ領域である。

【 0 1 3 5 】

なお、表示されるのは、エンディング状態中及びエンディング状態へ移行するまでの通常 A T 状態中に獲得した遊技価値の獲得数に限定されず、エンディング状態中とエンディング状態へ移行するまでの通常 A T 状態中と引き戻し状態中とに獲得した遊技価値の獲得数などであっても良い。

【 0 1 3 6 】

また、上述した所定条件が成立した場合に、次のゲームからエンディング状態へ移行する。

10

なお、所定条件が成立した次のゲームからエンディング状態へ移行する場合に限定されず、通常 A T 状態中に上述した所定条件が成立した場合は、当該実行中の通常 A T 状態のセットを最後まで実行した後、エンディング状態に移行するようにしたり、所定条件の成立後に引き戻し抽選に当選しなかった場合にエンディング状態に移行するようにしたりしても良い。このように構成することで、通常 A T 状態の演出が途中で途切れることなく最後まで実行した後、エンディング状態へ移行させることが可能となり、途中で演出が途切れることで遊技者に違和感を覚えさせることもなく、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

【 0 1 3 7 】

20

また、エンディング状態では、役抽選により押し順役に当選した場合は、当該当選した押し順役の正解の押し順が報知される。

すなわち、エンディング状態は、通常 A T 状態と同様に押し順報知がされるという点で、通常 A T 状態とは有利度が同等な状態となっている。

なお、通常 A T 状態とエンディング状態とにおける押し順報知の頻度は異なっても良いし、又、他の有利度が異なっても良い。

【 0 1 3 8 】

( 演出状態の各状態の終了時の画面例 )

つぎに、図 8 を用いて演出状態の各状態の終了時に、液晶表示装置 84 の各表示領域に表示される画面例について説明する。

30

【 0 1 3 9 】

図 8 ( a ) は、液晶表示装置 84 の表示領域を分けた領域 1、2 を示す図である。

領域 1 は、液晶表示装置 84 の表示領域のうち、図柄表示窓部 16 の上側に位置する領域であり、回転リール 62 の回転に注目している多くの遊技者からは、回転リール 62 に近いことから、液晶表示装置 84 の表示領域のうち最も目につきやすい領域である。

ここで、領域 1 は、A T 状態中のストップスイッチ 50 の押し順が報知される領域でもある。

【 0 1 4 0 】

領域 2 は、液晶表示装置 84 の表示領域のうち、右側に位置する領域である。

【 0 1 4 1 】

40

なお、領域 1、領域 2 以外の領域は、領域 1 や領域 2 に表示される注意画像や獲得数の表示の背景となる画像と合わせた画像を表示する他、各種の演出が表示される。

また、領域 1 や領域 2 に表示される注意画像や獲得数が表示されていない場合は、液晶表示装置 84 の表示領域の様々な領域を使用して各種の演出が表示される。

【 0 1 4 2 】

図 8 ( b ) は、通常 A T 状態終了後の画面例である。

通常 A T 状態終了後は、領域 1 に過度な遊技への注意を促す注意画像、領域 2 に通常 A T 状態中に獲得した遊技価値の獲得数、がそれぞれ表示される。

ここで、過度な遊技への注意を促す注意画像としては、例えば、「パチスロは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文字画像が表示される。また、通

50

常 A T 状態中に獲得した遊技価値の獲得数としては、例えば、150 枚獲得したことを示す「RESULT GET 150」などと表示される。

【0143】

図8(c)は、引き戻し状態終了後、非有利区間へ移行する場合の画面例である。

引き戻し抽選に当選せず、引き戻し状態終了後、非有利区間へ移行する場合は、通常 A T 状態終了後に過度な遊技への注意を促す注意画像が表示される領域である領域1に、通常 A T 状態の消化セット数が表示される。

ここで、消化セット数としては、例えば、通常 A T 状態を1セット実行したことを示す「AT×01」や、通常 A T 状態を3セット実行したことを示す「AT×03」などと表示される。

【0144】

図8(d)は、エンディング状態終了後の画面例である。

エンディング状態終了後は、領域1に過度な遊技への注意を促す注意画像、領域2に、エンディング状態中及びエンディング状態へ移行するまでの通常 A T 状態中に獲得した遊技価値の獲得数、がそれぞれ表示される。そして、所定時間経過後、領域2へのエンディング状態中及びエンディング状態へ移行するまでの通常 A T 状態中に獲得した遊技価値の獲得数の表示は残したまま、領域1の注意画像を消去した後、領域1に通常 A T 状態中の消化セット数が表示される。

【0145】

(タイムチャート)

つぎに、図9～図11を用いて演出状態の各状態の終了時に液晶表示装置84の各表示領域に画像を表示するタイミングについて説明する。図9～図11では、上段から、演出状態、ゲームの区切、回転リール62の回転状態、液晶表示装置84の表示として、押し順報知(ナビ)の状態、注意画像の表示状態、獲得数の表示状態、消化セット数の表示状態、をそれぞれ示している。

【0146】

図9は、通常 A T 状態終了時に液晶表示装置84の各表示領域に画像を表示するタイミングを示すタイムチャートである。

図9(a)は、通常 A T 状態終了後、引き戻し状態に移行する場合のタイミングチャートである。

通常 A T 状態のセットの最後のゲームnにおいて、スタートスイッチ40の操作がされると、回転リール62の回転が開始される。そして、スタートスイッチ40の操作時において行われる役抽選で押し順役に当選した場合は、領域1(図8参照)において押し順報知(ナビ)が開始される。全てのストップスイッチ50の操作がされると、押し順報知(ナビ)が終了すると共に、回転リール62の回転が停止される。その後、終了した押し順報知(ナビ)がされていた領域1(図8参照)において所定時間の間、注意画像が表示される。また、領域2(図8参照)において A T 状態の当該終了したセットで獲得した遊技価値の獲得数が表示される。

【0147】

なお、領域2(図8参照)において表示される A T 状態の当該終了したセットで獲得した遊技価値の獲得数に代えて又は加えて複数セットの通常 A T 状態を実行した場合はそれまでの遊技価値の総獲得数を表示しても良い。

【0148】

次のゲームn+1で引き戻し状態に移行し、スタートスイッチ40の操作がされると、獲得数の表示が終了すると共に、回転リール62の回転が開始される。ここで、引き戻し状態は、役抽選で押し順役に当選した場合であっても、押し順報知(ナビ)はされない。

【0149】

なお、獲得数の表示の終了は、次のゲームのスタートスイッチ40の操作時に限定されず、フリーズなどにより、所定時間、次のゲームが開始されないようにし、表示の開始から所定時間経過後に終了するようにしても良い。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 5 0 】

図 9 ( b ) は、通常 A T 状態終了後、エンディング状態に移行する場合のタイミングチャートである。

通常 A T 状態終了後、エンディング状態に移行する場合も、図 9 ( a ) の引き戻し状態に移行する場合と同様であるが、エンディング状態は、引き戻し状態とは異なり、役抽選で押し順役に当選した場合は押し順報知 ( ナビ ) がされるため、回転リール 62 の回転が開始されると共に、押し順役に当選した場合は、領域 1 ( 図 8 参照 ) において押し順報知 ( ナビ ) が開始される。

## 【 0 1 5 1 】

図 1 0 は、引き戻し状態終了時に液晶表示装置 84 の各表示領域に画像を表示するタイミングを示すタイムチャートである。

図 1 0 ( a ) は、引き戻し状態終了後、非有利区間に移行する場合のタイミングチャートである。

## 【 0 1 5 2 】

引き戻し状態の最後のゲーム n において、スタートスイッチ 40 の操作がされると、回転リール 62 の回転が開始される。また、スタートスイッチ 40 の操作時において行われる役抽選での押し順役の当選を問わず、領域 1 ( 図 8 参照 ) における押し順報知 ( ナビ ) は開始されない。また、全てのストップスイッチ 50 の操作がされると、回転リール 62 の回転が停止され、領域 1 ( 図 8 参照 ) において所定時間 m の間、消化セット数の表示が開始される。ここで、消化セット数の表示がされる所定時間 m の間は、フリーズなどにより次のゲームが開始されないようにしても良い。

## 【 0 1 5 3 】

次のゲーム n + 1 で非有利区間に移行し、スタートスイッチ 40 の操作がされると、回転リール 62 の回転が開始される。ここで、非有利区間は、役抽選で押し順役に当選した場合であっても、押し順報知 ( ナビ ) はされない。

## 【 0 1 5 4 】

なお、消化セット数の表示は、所定時間 m の間表示される場合に限定されず、次のゲームのスタートスイッチ 40 の操作時まで表示されるようにしても良い。

## 【 0 1 5 5 】

図 1 0 ( b ) は、引き戻し状態終了後、通常 A T 状態又はエンディング状態に移行する場合のタイミングチャートである。

引き戻し状態終了後、通常 A T 状態・エンディング状態に移行する場合は、引き続き、出玉区間である通常 A T 状態やエンディング状態が継続されるため、図 1 0 ( a ) の非有利区間に移行する場合とは異なり、有利区間が継続するため、消化セット数の表示は実行されない。

## 【 0 1 5 6 】

なお、引き戻し状態終了後、エンディング状態に移行する場合は、液晶表示装置 84 に特殊な表示、例えば、液晶表示装置 84 の表示領域の全部又は一部を黒色又は白色の画像に切り替えるいわゆるブラックアウト又はホワイトアウトの表示を行うようにしても良い。

## 【 0 1 5 7 】

次のゲーム n + 1 で通常 A T 状態・エンディング状態に移行し、スタートスイッチ 40 の操作がされると、回転リール 62 の回転が開始される。そして、役抽選で押し順役に当選した場合は、押し順報知 ( ナビ ) が実行される。

## 【 0 1 5 8 】

図 1 1 は、エンディング状態終了時に液晶表示装置 84 の各表示領域に画像を表示するタイミングを示すタイムチャートである。

図 1 1 は、エンディング状態終了後、非有利区間に移行する場合のタイミングチャートである。

## 【 0 1 5 9 】

エンディング状態の最後のゲーム n において、スタートスイッチ 40 の操作がされると、

10

20

30

40

50

回転リール62の回転が開始される。スタートスイッチ40の操作時において行われる役抽選で押し順役に当選した場合は、領域1（図8参照）において押し順報知（ナビ）が開始される。全てのストップスイッチ50の操作がされると、押し順報知（ナビ）が終了すると共に、回転リール62の回転が停止される。その後、終了した押し順報知（ナビ）がされていた領域1（図8参照）において所定時間の間、注意画像が表示される。また、領域2（図8参照）においてエンディング状態中及びエンディング状態へ移行するまでの通常AT状態中に獲得した遊技価値の獲得数が表示される。また、所定時間経過後、注意画像が消去され、注意画像が表示されていた領域1（図8参照）において所定時間Mの間、消化セット数の表示が開始される。ここで、消化セット数の表示がされる所定時間Mの間は、フリーズなどにより次のゲームが開始されないようにしても良い。

10

【0160】

また、エンディング状態の終了後の消化セット数の表示がされる所定時間M（図11参照）は、引き戻し状態の終了後に非有利区間に移行する場合の消化セット数の表示がされる時間m（図10参照）よりも長くなるように設定されている。

【0161】

次のゲームn+1で非有利区間に移行し、スタートスイッチ40の操作がされると、回転リール62の回転が開始される。ここで、非有利区間は、役抽選で押し順役に当選した場合であっても、押し順報知（ナビ）はされない。

【0162】

なお、消化セット数の表示は、所定時間Mの間表示される場合に限定されず、次のゲームのスタートスイッチ40の操作時まで表示されるようにしても良い。

20

【0163】

（図12を用いた遊技の基本的な流れの説明）

図12に示すフローチャートに基づいて、メイン制御基板200が1回の遊技毎に実行する一般的な遊技制御処理について説明する。

【0164】

ステップS10において、メイン制御基板200により、スタートスイッチ40の操作があったか否かの判定が行われる。ここで、スタートスイッチ40の操作があったと判定されると、メイン制御基板200により、賭け数の設定が不可能な状態とされる。その後、次のステップS11に進む。一方、スタートスイッチ40の操作がないと判定されると、再度ステップS10となる。

30

【0165】

なお、このステップS10の前提として、賭け数設定処理が行われている。この賭け数設定処理では、賭け数として規定の賭け数が設定されたか否かが判定されるものである。具体的には、メイン制御基板200により、当該遊技の賭け数として設定されているメダルの枚数が規定の賭け数（2枚又は3枚）に達しているか否かの判定が行われる。

【0166】

ステップS11において、役抽選手段210により、役抽選処理が行われる。また、このとき、役抽選の結果がメイン制御基板200からサブ制御基板300へ送信される。役抽選処理が終了すると、次のステップS12に進む。

40

【0167】

ステップS12において、リールユニット60における回転リール62の回転変動処理が行われる。回転リール62が所定の回転速度に達した後、メイン制御基板200により、回転中の回転リール62に対応するストップスイッチ50の操作があった場合に、リール制御手段220により、各回転リール62の回転が停止させられる。このときのストップスイッチ50（左ストップスイッチL、中ストップスイッチC、右ストップスイッチR）の当選役に対応する押し順は、メイン制御基板200に形成された所定の記憶領域に記憶されると共に、その後の処理にて読み出される。

【0168】

また、全ての停止操作終了後、メイン制御基板200の送信手段270からサブ制御基板30

50

0の受信手段310へ全回転リール62の回転停止情報が送信される。そして、すべての回転リール62の回転変動処理が終了すると、次のステップS13に進む。

ステップS13において、停止図柄判定手段230により、有効ライン86上の図柄61の組み合わせに対して所定の役の図柄61の組み合わせが揃っているか否かの入賞等の判定処理が行われる。ここで、入賞等の判定処理の判定結果のデータは、メイン制御基板200からサブ制御基板300へ送信される。そして、判定処理が終わると、次のステップS14に進む。

【0169】

ステップS14において、払出制御手段240により、停止図柄判定手段230の判定結果に対応した払出処理等が行われる。なお、判定結果、払出が不要な場合には、払出処理は行われない。そして、当該処理が終了する。

【0170】

なお、本発明は、上述した実施の形態に限定されるものではなく、その趣旨を逸脱しない限りにおいて、上述したもの以外に種々の変更を行うことが可能である。

【0171】

以上のように、本発明では、以下の効果を奏する。

本発明では、各状態の終了時の表示として必要な情報を、遊技者にとって見やすく表示することが可能な遊技機10を提供することができる。

【0172】

また、本発明は、さらに、通常AT状態の消化セット数を表示することが可能な遊技機10を提供することができる。

すなわち、遊技者がどれくらい通常AT状態を遊技したかを認識可能とすることで、遊技への満足度を覚えさせ、遊技への依存（のめり込み）を防止することが可能な遊技機10を提供することができる。

【0173】

また、本発明は、さらに、引き戻し状態の終了後よりも、より長く有利区間に滞在したエンディング状態の終了後に、通常AT状態の消化セット数を長時間表示することが可能な遊技機10を提供することができる。

すなわち、長時間の遊技後に、遊技者がどれくらい通常AT状態を遊技したかを認識可能とすることで、遊技への満足度を覚えさせ、より遊技への依存（のめり込み）を防止することが可能な遊技機10を提供することができる。

【符号の説明】

【0174】

10 遊技機	12 筐体
14 前扉	16 図柄表示窓部
17 メダルセレクト	18 外部集中端子板
19 扉開閉用スイッチ	20 上パネル
22 下パネル	24 ホッパーユニット
26 メダル受け皿	28 メダル払出口
30 操作部	32 ベットスイッチ
34 マックスベットスイッチ	35 シングルベットスイッチ
36 精算スイッチ	38 メダル投入口
40 スタートスイッチ	42 演出用ボタンスイッチ
43 電源ユニット	44 電源スイッチ
45 設定キースイッチ	46 設定変更スイッチ
50 ストップスイッチ	L 左ストップスイッチ
C 中ストップスイッチ	R 右ストップスイッチ
60 リールユニット	61 図柄
62 回転リール	63 リール位置センサ
64 左回転リール	65 リール駆動モータ
66 中回転リール	67 バックランプ

10

20

30

40

50

- 68 右回転リール

72 スピーカー

76 下部スピーカー

80 上部ランプ

84 液晶表示装置

87 クレジット表示器

89 設定表示器

92 投入センサ

95 ホッパーモータ

100 制御装置

200 メイン制御基板

220 リール制御手段

240 払出制御手段

251 ノーマル遊技状態制御手段

253 ボーナス遊技状態制御手段

270 送信手段

300 サブ制御基板

320 演出制御手段
- 70 演出装置

74 上部スピーカー

78 演出用ランプ

82 下部ランプ

86 有効ライン

88 払出枚数表示器

90 区間報知ランプ

94 払出センサ

96 オーバーフローセンサ

210 役抽選手段

230 停止図柄判定手段

250 遊技状態制御手段

252 ボーナス内部中状態制御手段

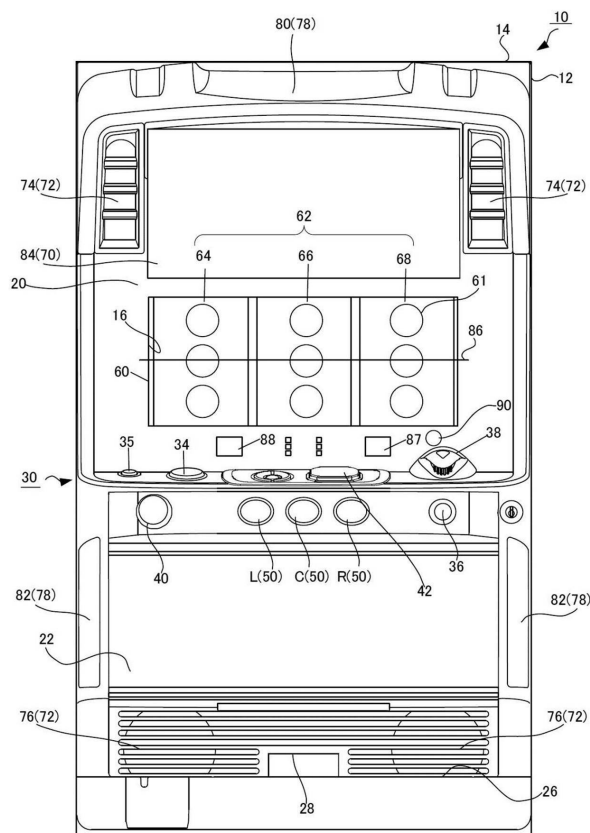
260 有利区間制御手段

310 受信手段

10

【図面】

【図 1】



【図 2】

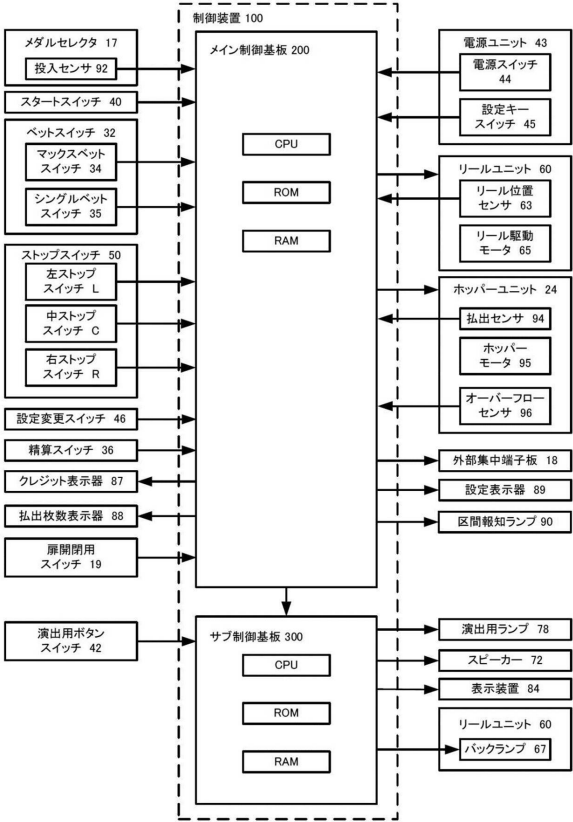
図柄番号	左回転リール(L)	中回転リール(C)	右回転リール(R)
0	ベル1	リプレイ	ベル1
1	赤セブン	スイカ1	リプレイ
2	赤セブン	赤セブン	赤セブン
3	スイカ1	ベル3	赤セブン
4	リプレイ	ベル1	スイカ1
5	ベル1	リプレイ	ベル1
6	blank	スイカ1	リプレイ
7	チェリー	チェリー	スイカ1
8	スイカ1	ベル3	スイカ2
9	リプレイ	ベル2	スイカ1
10	ベル2	リプレイ	ベル2
11	青セブン	スイカ1	リプレイ
12	チェリー	青セブン	スイカ2
13	スイカ1	ベル3	青セブン
14	リプレイ	ベル2	チェリー
15	ベル2	リプレイ	ベル2
16	スイカ2	スイカ1	リプレイ
17	ベル3	blank	blank
18	スイカ1	ベル3	ベル3
19	リプレイ	ベル1	ベル3

20

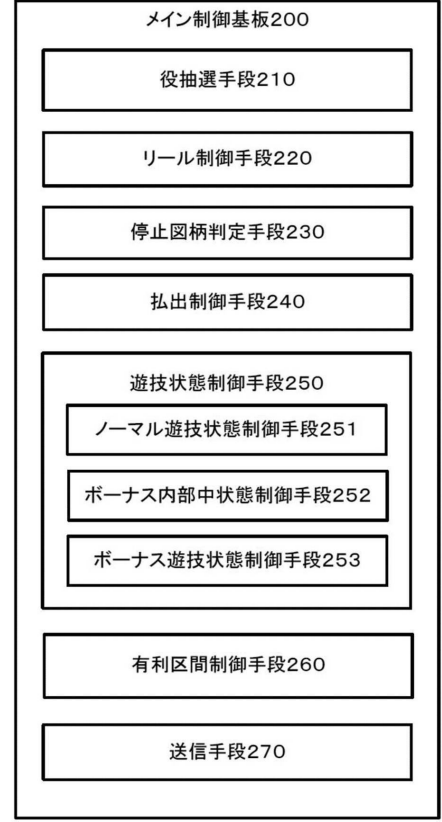
30

40

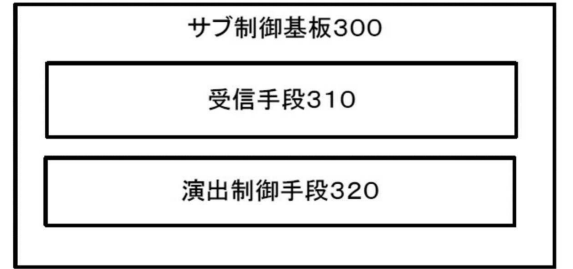
【図 3】



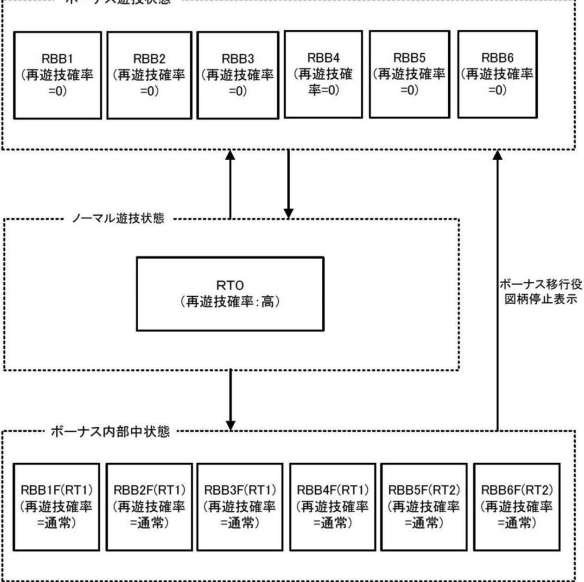
【図 4】



【図 5】



【図 6】



10

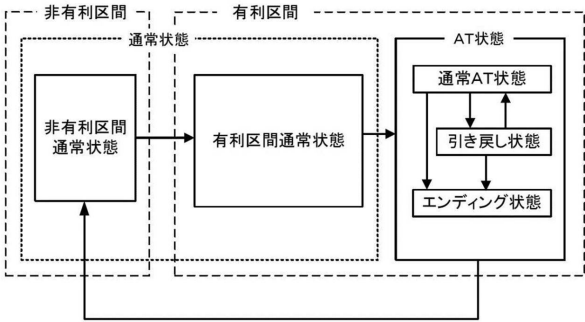
20

30

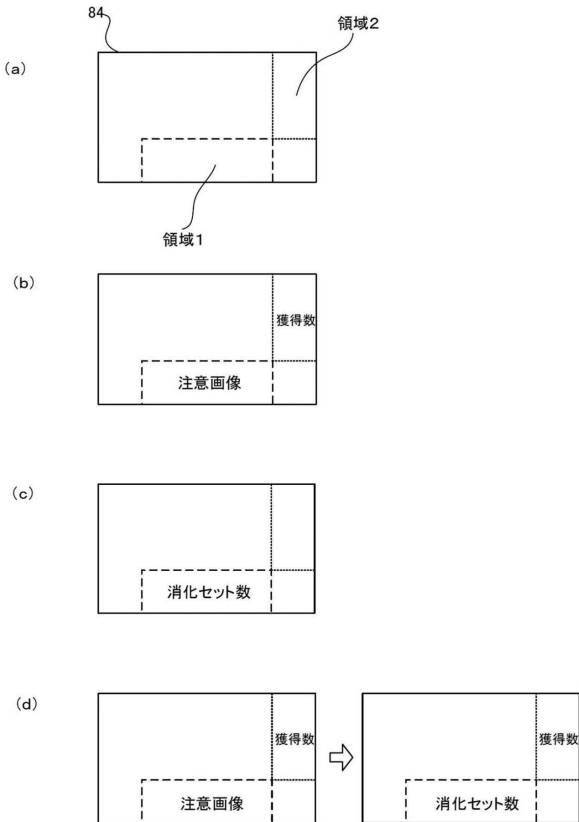
40

50

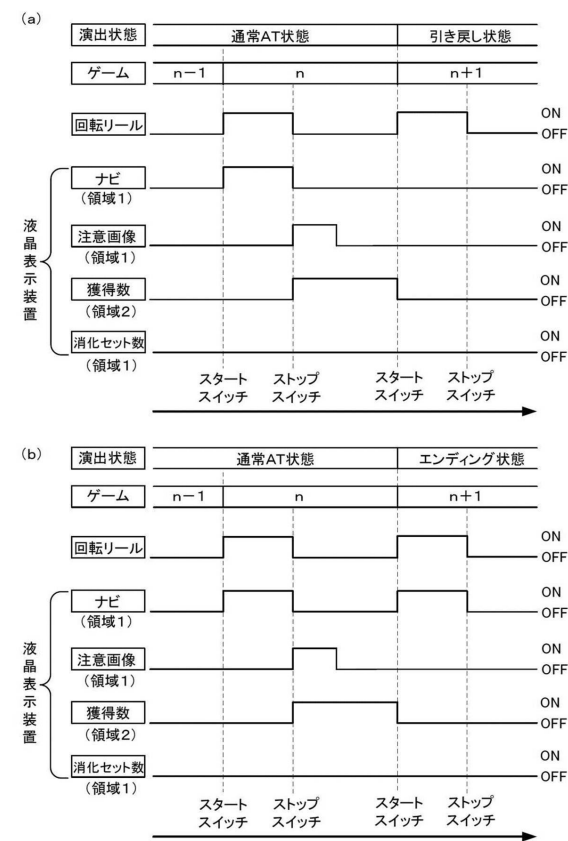
【図 7】



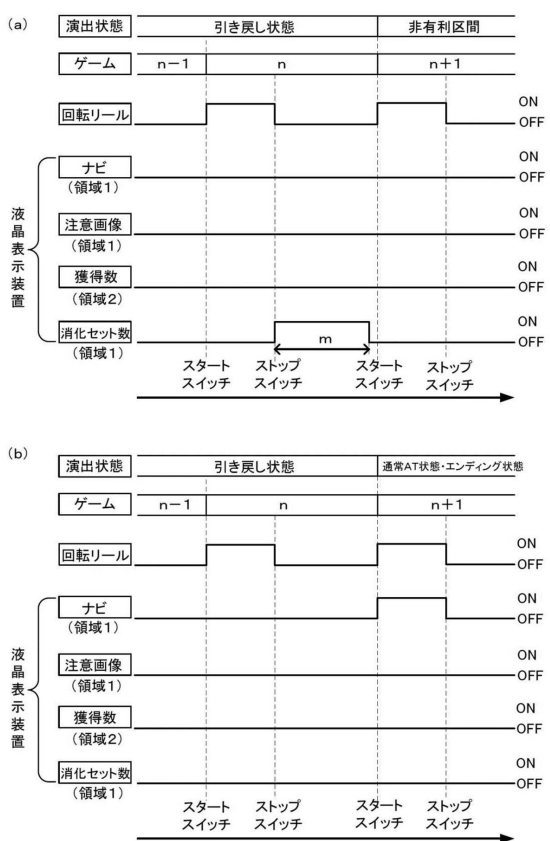
【図 8】



【図 9】



【図 10】



10

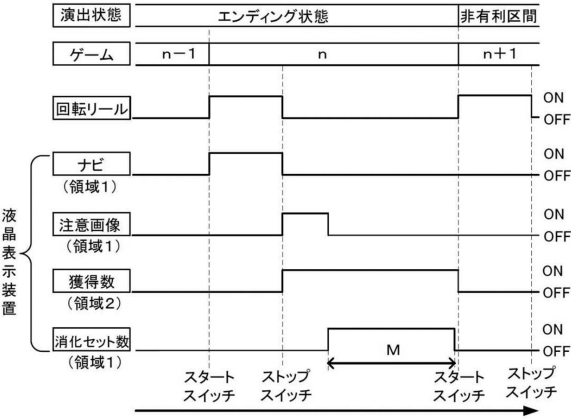
20

30

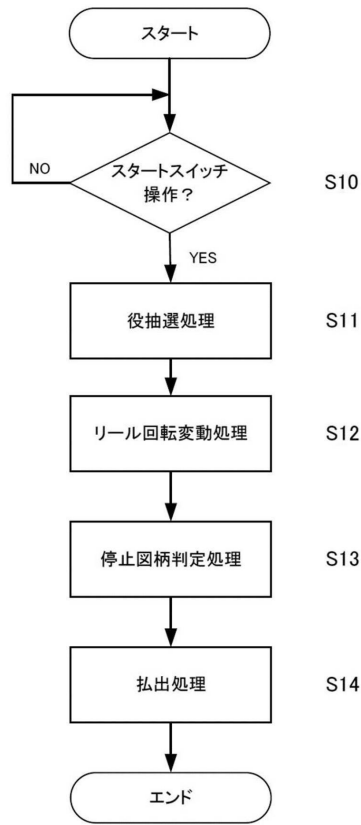
40

50

【図 1 1】



【図 1 2】



10

20

30

40

50

---

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 6 2 2 7 1 8 0 ( J P , B 1 )  
特開 2 0 1 9 - 1 5 4 7 9 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 0 9 2 6 8 3 ( J P , A )  
特開 2 0 1 9 - 0 9 2 5 7 2 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 6 2 8 1 5 ( J P , A )  
特開 2 0 2 1 - 0 2 3 3 8 4 ( J P , A )  
特開 2 0 2 0 - 1 3 0 9 2 6 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 5 / 0 4