(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6866050号
(P6866050)
(45)発行日　令和3年4月28日(2021.4.28)　(24)登録日　令和3年4月9日(2021.4.9)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 631
A63F 5/04 620
A63F 5/04 652

請求項の数 1　(全 256 頁)

(21)出願番号　特願2020-49351(P2020-49351)
(22)出願日　令和2年3月19日(2020.3.19)
(62)分割の表示　特願2015-138121(P2015-138121)の分割
原出願日　平成27年7月9日(2015.7.9)
(65)公開番号　特開2020-114397(P2020-114397A)
(43)公開日　令和2年7月30日(2020.7.30)
審査請求日　令和2年4月7日(2020.4.7)

(73)特許権者　505415569
株式会社ディ・ライト
東京都中央区銀座三丁目１０番１号
(72)発明者　安藤　昇
東京都中央区銀座三丁目１０番１号　株式会社ディ・ライト内
(72)発明者　伊豆　正則
東京都中央区銀座三丁目１０番１号　株式会社ディ・ライト内

審査官　三田村　陽平

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】
複数種の当りが含まれている中で当落に関する抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段による抽選の結果に基づいた図柄組合せが表示される図柄表示領域と、を備え、
１回のゲームにおいて複数回の図柄組合せが表示可能とされた遊技機であって、
１回の第１のゲームにて同じ図柄ではないものの同じ種別の図柄から構成される図柄組合せが表示され、
前記第１のゲームの次の１回のゲームである第２のゲームにて同じ図柄ではないものの同じ種別の図柄から構成される図柄組合せが表示され、
前記第２のゲームの次の１回のゲームである第３のゲームにおいて、前記第１のゲームにて表示された図柄の種別と同じであるが前記第１のゲームにて表示された図柄組合せとは異なり全て同じ図柄から構成される図柄組合せ１と、前記第２のゲームにて表示された図柄の種別と同じであるが前記第２のゲームにて表示された図柄組合せとは異なり全て同じ図柄から構成される図柄組合せ２を表示することで複数回の図柄組合せの表示を行うことを可能とし、
前記第３のゲームにおいて、前記図柄組合せ１と前記図柄組合せ２を表示するそれぞれの状況において揺れ変動を伴った仮停止によって表示され、
前記図柄組合せ１が揺れ変動を伴った仮停止によって表示されてから、前記図柄組合せ２が揺れ変動を伴った仮停止によって表示されるまでには所定時間があり、該所定時間に

おいて特別演出を実行可能とし、
前記特別演出とは別の特定演出があり、当該特定演出は、前記第１のゲームおよび前記第２のゲームでは実行不能とされているものの、前記第３のゲームにおいて実行可能とされる
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、回胴式遊技機（「パチスロ機」、「スロットマシン」とも称される。）等の遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
一般的な従来の回胴式遊技機（遊技機）では、遊技用価値を用いてゲームが行われ、より具体的には、所定数の遊技用価値（例えば、メダル）を掛けた後、スタートレバーを操作する等の開始操作が行われると、当選役の内部抽選が行われ、当該当選役に基づいてリールの制御が行われ、ゲーム結果として特典の付与（当選役の入賞に伴う遊技用価値の払出や有利遊技状態への移行等）が行われる。
【０００３】
このような遊技機では、一般的に、内部抽選における当選確率に格差を付けた複数段階の設定値を用意して、設定値の高低によって出玉率に格差を持たせる工夫がされている。より具体的には例えば、有利遊技状態（ボーナスゲーム、ＡＴゲームやＡＲＴゲーム等）や各役の当選確率に差異を設けることによって、比較的高い設定値（高設定値）の場合は出玉率が高くなるようにし、比較的低い設定値（低設定値）の場合は出玉率を抑えるようにしている（例えば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２０１０－２６８９２０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、ゲーム結果として特典が付与されることは楽しみの１つであるものの、ゲームを楽しませる更なる工夫が施された遊技機を望む声も少なからず存在する。
【０００６】
そこで、本発明は、上述した課題に鑑み、ゲームを楽しませる更なる工夫が施された遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
前記目的を達成するために、本発明は、複数種の当りが含まれている中で当落に関する抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選の結果に基づいた図柄組合せが表示される図柄表示領域と、を備え、１回のゲームにおいて複数回の図柄組合せが表示可能とされた遊技機であって、１回の第１のゲームにて同じ図柄ではないものの同じ種別の図柄から構成される図柄組合せが表示され、前記第１のゲームの次の１回のゲームである第２のゲームにて同じ図柄ではないものの同じ種別の図柄から構成される図柄組合せが表示され、前記第２のゲームの次の１回のゲームである第３のゲームにおいて、前記第１のゲームにて表示された図柄の種別と同じであるが前記第１のゲームにて表示された図柄組合せとは異なり全て同じ図柄から構成される図柄組合せ１と、前記第２のゲームにて表示された図柄の種別と同じであるが前記第２のゲームにて表示された図柄組合せとは異なり全て同じ図柄から構成される図柄組合せ２を表示することで複数回の図柄組合せの表示を行うことを可能とし、前記第３のゲームにおいて、前記図柄組合せ１と前記図柄組合せ２を表示す

るそれぞれの状況において揺れ変動を伴った仮停止によって表示され、前記図柄組合せ１が揺れ変動を伴った仮停止によって表示されてから、前記図柄組合せ２が揺れ変動を伴った仮停止によって表示されるまでには所定時間があり、該所定時間において特別演出を実行可能とし、前記特別演出とは別の特定演出があり、当該特定演出は、前記第１のゲームおよび前記第２のゲームでは実行不能とされているものの、前記第３のゲームにおいて実行可能とされることを特徴とする遊技機。

【発明の効果】

【０００８】

本発明によれば、ゲームを楽しませる更なる工夫が施された遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】

【図１】スロットマシンの分解斜視図である。

【図２】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図３】スロットマシンの斜視図である。

【図４】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。

【図５】図４のＺ１部拡大図である。

【図６】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図である。

【図７】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。

【図８】（ａ）は図７のＺ２部拡大図、（ｂ）はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図７のＺ２部拡大図である。

【図９】図８（ａ）の要部を示す拡大図である。

【図１０】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【図１１】ケース部材の分解斜視図である。

【図１２】ケース部材を後ろから見た斜視図である。

【図１３】（ａ），（ｂ）はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図である。

【図１４】配線中継部材の分解斜視図である。

【図１５】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。

【図１６】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図１７】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図１８】ケース部材を止めるストッパの斜視図である。

【図１９】他の形態を示すストッパの斜視図である。

【図２０】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図２１】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図２２】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

【図２３】ケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図である。

【図２４】配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。

【図２５】スロットマシン上部の縦断面図である。

【図２６】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。

【図２７】図２６の分解斜視図である。

【図２８】スロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図である。

【図２９】電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図である。

【図３０】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。

【図３１】他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図である。

【図３２】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。

【図３３】透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図である。

【図３４】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。

【図３５】透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図である。

【図３６】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。

【図３７】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。
【図３８】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図３９】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図４０】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。
【図４１】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。
【図４２】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。
【図４３】図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。
【図４４】機種ユニットにおいて画像表示体及び枠部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４５】連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４６】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。
【図４７】正面視したスロットマシンにおける図柄表示窓付近の拡大図である。
【図４８】スロットマシンに装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示す概略図である。
【図４９】当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図５０】各当選役と、これら各当選役に対応して成立する条件装置を示す図である。
【図５１】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その１）である。
【図５２】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その２）である。
【図５３】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その３）である。
【図５４】スロットマシンにおける基本的な１ゲームの処理手順を示すフローチャートである。
【図５５】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図５６】遊技状態移行制御処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図５７】指示機能処理の大まかな処理の流れを説明するための図である。
【図５８】指示機能発生処理の詳細な処理手順を示すフローチャート（その１）である。
【図５９】指示機能発生処理の詳細な処理手順を示すフローチャート（その２）である。
【図６０】指示機能関連処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図６１】初期ゲーム数上乗せ当否抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図６２】初期ゲーム数上乗せゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図６３】ＡＴ初当り抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図６４】前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図６５】前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。
【図６６】前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その３）である。
【図６７】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図６８】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。
【図６９】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その３）である。
【図７０】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その４）である。
【図７１】状態移行抽選Ａに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図７２】状態移行抽選Ａに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。

【図７３】状態移行抽選Ａに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その３）である。
【図７４】特殊状態移行抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図７５】特殊状態ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図７６】状態移行抽選Ｂに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図７７】状態移行抽選Ｂに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。
【図７８】状態移行抽選Ｂに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その３）である。
【図７９】各例の指示機能発生処理におけるＡＴ抽選遊技状態の遷移を説明するための図である。
【図８０】第１例の指示機能表示を説明するための図（その１）である。
【図８１】第１例の指示機能表示を説明するための図（その２）である。
【図８２】第２例の指示機能表示で用いる表示器を説明するための図である。
【図８３】第２例の指示機能表示を説明するための図（その１）である。
【図８４】第２例の指示機能表示を説明するための図（その２）である。
【図８５】第２例の指示機能表示の具体的な表示例を説明するための図である。
【図８６】複数の表示態様が設定された指示機能表示の表示例を説明するための図（その１）である。
【図８７】複数の表示態様が設定された指示機能表示の表示例を説明するための図（その２）である。
【図８８】指示機能表示におけるグループ表示の一例を説明するための図である。
【図８９】第１例の指示機能表示の具体的な表示例を説明するための図である。
【図９０】各種の表示器等による表示期間の一例を示すタイミングチャートである。
【図９１】各種の表示器等による表示期間の別例を示すタイミングチャートである。
【図９２】連続演出発生抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図９３】連続演出発生抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。
【図９４】連続演出内容抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図９５】連続演出内容抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。
【図９６】第１類型の期待度表示（パターン１）を説明するための図（その１）である。
【図９７】第１類型の期待度表示（パターン１）を説明するための図（その２）である。
【図９８】第１類型の期待度表示（パターン２）を説明するための図である。
【図９９】第２類型の期待度表示（パターン１）を説明するための図である。
【図１００】第２類型の期待度表示（パターン２）を説明するための図である。
【図１０１】タイミングの優先表示（期待度優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。
【図１０２】タイミングの優先表示（指示機能優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。
【図１０３】レイヤーの優先表示（期待度優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。
【図１０４】レイヤーの優先表示（指示機能優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。
【図１０５】特定態様の表示可否を演出する期待度表示を説明するための図である。
【図１０６】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図１０７】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図１０８】ボーナスゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図１０９】ボーナスゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図１１０】ＲＡＭのデータブロックを説明するための図である。
【図１１１】特別表示ＬＥＤによるエラー表示を説明するための図である。
【図１１２】第１の実施形態におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１）である。
【図１１３】第１の実施形態におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その２）である。
【図１１４】第１の実施形態における電断復帰処理の処理手順例を示すフローチャートである。
【図１１５】第１の実施形態におけるエラー発生時の表示期間例（その１）を示すタイミングチャートである。
【図１１６】第１の実施形態におけるエラー発生時の表示期間例（その２）を示すタイミングチャートである。
【図１１７】第１の実施形態におけるエラー発生時の表示期間例（その３）を示すタイミングチャートである。
【図１１８】第１の実施形態におけるエラー発生時の表示期間例（その４）を示すタイミングチャートである。
【図１１９】ゲーム中に図１１４に示す電断復帰処理が行われるときの表示期間例（その１）を示すタイミングチャートである。
【図１２０】ゲーム中に図１１４に示す電断復帰処理が行われるときの表示期間例（その２）を示すタイミングチャートである。
【図１２１】ゲーム中に図１１４に示す電断復帰処理が行われるときの表示期間例（その３）を示すタイミングチャートである。
【図１２２】スロットマシン１ｂにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１）である。
【図１２３】スロットマシン１ｂにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その２）である。
【図１２４】スロットマシン１ｂにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。
【図１２５】スロットマシン１ｃにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１）である。
【図１２６】スロットマシン１ｃにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その２）である。
【図１２７】スロットマシン１ｃにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。
【図１２８】スロットマシン１ｄにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１）である。
【図１２９】スロットマシン１ｄにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その２）である。
【図１３０】スロットマシン１ｄにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。
【図１３１】スロットマシン１ｅにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１）である。
【図１３２】スロットマシン１ｅにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その２）である。
【図１３３】スロットマシン１ｅにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。
【図１３４】スロットマシン１ｆにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１）である。

【図１３５】スロットマシン１ｆにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その２）である。
【図１３６】スロットマシン１ｆにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。
【図１３７】指示機能発生処理の詳細な処理手順を示すフローチャート（その３）である。
【図１３８】ＡＴ上乗せ抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図１３９】転生抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図１４０】転生前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図１４１】転生積上ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図１４２】転生積上時ＡＴ上乗せ抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図１４３】転生放出時ＡＴ上乗せ抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図１４４】転生演出時の遊技進行を説明するための図である。
【図１４５】転生演出時の液晶表示及びリール表示の一例を説明するための図である。
【図１４６】外部中継端子板から出力される信号を説明するための図である。
【図１４７】種別信号の組合せによって示される情報を説明するための図である。
【図１４８】データ表示器の一例を説明するための図である。
【図１４９】投入信号及び払出信号の出力を説明するための図である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図１はスロットマシンの分解斜視図、図２は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図３はスロットマシンの斜視図、図４は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図５は図４のＺ１部拡大図、図６はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図、図７は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図８（ａ）は図７のＺ２部拡大図、図８（ｂ）はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図７のＺ２部拡大図、図９は図８（ａ）の要部を示す拡大図、図１０は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図１１はケース部材の分解斜視図、図１２はケース部材を後ろから見た斜視図、図１３（ａ），（ｂ）はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図１４は配線中継部材の分解斜視図、図１５は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図１６，図１７はコネクタホルダーの分解斜視図、図１８はケース部材を止めるストッパの斜視図、図１９は他の形態を示すストッパの斜視図、図２０，図２１はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図２２は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図２３はケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図、図２４は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図、図２５はスロットマシン上部の縦断面図、図２６はメダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図、図２７は図２６の分解斜視図、図２８はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図２９は電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図、図３０は電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図、図３１は他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図、図３２は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図３３は透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３４は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３５は透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図、図３６はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図３７はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図３８は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図３９は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図４０は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図４１は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図４２は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図４３は図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図４４は機種ユニットにおいて前面開閉部材を開いた状態を示す斜視図、図４５は連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。

【００１１】
［１．第１の実施形態］
本発明における第１の実施形態のスロットマシン１は、図１及び図２に示すように、前面が開口する箱形の外本体１００と、該外本体１００の前面に回転軸１００ａをもって横開きの扉状に回動可能に取り付けた扉形前面部材２００と、複数の図柄を駆動手段で変動させる図柄変動表示装置３００と、前記外本体１００に対し着脱自在であって前面に開口部４０１を有するケース部材４００と、任意の画像を表示する画像表示体５００と、を有する。
【００１２】
［２．外本体］
外本体１００は、図１～図４に示したように底板１０１の左右に側板１０２，１０２を取着すると共に該側板１０２，１０２の頂部に天板１０３を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板１０４を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板１０２，１０２は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、従って外本体１００の開口は後傾状態の傾きを有する。また、前記天板１０３には、遊技機設置島（図示せず）に設置した状態で該遊技機設置島の上桟６００（図２５想像線参照）と対向する領域内に複数（実施形態では４個）の貫通孔１３２，１３２…が穿設されている。
【００１３】
［２－１．外本体－仕切板］
外本体１００内には高さのほぼ中央に棚板状の仕切板１０５が設けられている。該仕切板１０５は金属製であって、図１，図２に示したように中央に突段部１０６を有する正面視略凸形であり、両端に形成した垂直な取付片１０７を外本体１００の側板１０２，１０２内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片１０８を外本体１００の背板１０４内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板１０５の後端の取付片１０８にはバーリング加工（下孔の孔径をポンチで広げながら短筒状の突起を立ち上げる金属加工）による筒状突起（図示せず）が形成されており、該筒状突起を外本体１００の背板１０４にプレ加工した小孔（図示せず）に打ち込んで位置決めされる。また、仕切板１０５の両横の最奥部には外本体１００の背板１０４との間に配線用の開口１０９が形成されている。
【００１４】
［２－１－１．外本体－仕切板－下スペース］
外本体１００内の前記仕切板１０５より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記扉形前面部材２００の前面下部にあるメダル用受皿２０１に放出するメダル放出装置１１０と、メダル放出装置１１０からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱１１１と、電源装置１１２等が設けられている。
【００１５】
［２－１－１－１．外本体－仕切板－下スペース－メダル放出装置］
前記メダル放出装置１１０は、駆動手段を内蔵した装置本体１１０ａにメダル貯留用のホッパ１１０ｂを取り付けたものであり、装置本体１１０ａの前面にメダルの放出口１１０ｃが設けられていて、ホッパ１１０ｂ内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口１１０ｃに向けて１枚ずつ送り出される。また、ホッパ１１０ｂには溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋１１０ｄが設けてあり、そのオーバーフロー樋１１０ｄの突端下方に前記したメダル用補助収納箱１１１が臨む。なお、メダル放出装置１１０のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。
【００１６】
［２－１－１－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置］
前記電源装置１１２は、図２６～図３０に示したように、外本体１００の底板１０１と、正面向かって左側の側板１０２と、背板１０４の三部材が直交する内側コーナー部分に取り付けられている。電源装置１１２は、前記メダル放出装置１１０等の電気部品に電気

を供給するためのものであって発熱しやすい部品であり、従って外本体１００の背板１０４には電源装置１１２の取付部位に放熱口１０４ａが開設されている。

【００１７】

電源装置１１２の装置ケース１１２ａは、透明な合成樹脂で形成されている。こうすることにより装置ケース１１２ａの内部が見えるから、電源装置１１２の基板１１２ｓ（図３０参照）等に対する不正工作の発見が容易になる。装置ケース１１２ａは、上面をカバーする上面板１１２ｂと、外本体１００の背板１０４に対向する後面板１１２ｃと、該後面板１１２ｃの反対側をカバーする正面板１１２ｄと、スロットマシン１の内部に向かう側をカバーする側面板１１２ｅと、上面板１１２ｂと側面板１１２ｅの境界部分を面取り形態にカバーする斜面板１１２ｆと、底部をカバーする底面板１１２ｒ（図３０参照）で形成されている。一方、装置ケース１１２ａの、外本体１００の側板１０２に対向する側の面はカバーされておらず開放状態にあるが、この開放面は外本体１００に取り付けた状態で外本体１００の側板１０２によって塞がれる。

【００１８】

なお、外本体１００の側板１０２には図２６，図２７に示したように凸面部１０２ａを設けて段状のガード部１０２ｂを形成し、該ガード部１０２ｂの下に装置ケース１１２ａの上面板１１２ｂの一側を潜り込ませる仕様になっている。これにより装置ケース１１２ａの一面をカバーしなくてもガード部１０２ｂによって装置ケース１１２ａと側板１０２の継ぎ目が塞がれるから異物の差込みが行えない。図３１は前記ガード部１０２ｂを溝状にした他の実施形態を示すものであり、この例では装置ケース１１２ａの上面板１１２ｂの縁を側板１０２側に若干突出させてその先をガード部１０２ｂの溝に嵌め込むようになっている。

【００１９】

このように電源装置１１２の装置ケース１１２ａにおいて、外本体１００の側板１０２に当接する側の面をカバー無しの開放構造にして使用時に前記側板１０２で塞がるようにした場合は、装置ケース１１２ａ内への基板１１２ｓ等の組み込みが開放面を使って行い易く、また、装置ケース１１２ａに基板１１２ｓ等を組み込んだ後の開放面へのカバー付けが不要であるから作業性が向上する。

【００２０】

前記装置ケース１１２ａの上面板１１２ｂ、側面板１１２ｅ、斜面板１１２ｆ、後面板１１２ｃ、底面板１１２ｒには多数の通気孔１１２ｇ，１１２ｇ…が形成されていて内部に熱がこもらないようになっている。装置ケース１１２ａは、底部に設けた脚部１１２ｈ，１１２ｈ…によって高床式に持ち上げられており、装置ケース１１２ａの底面板１１２ｒと外本体１００の底板１０１の間に通気空間１１２ｉが形成されている。従って、通気空間１１２ｉから底面板１１２ｒの通気孔１１２ｇ，１１２ｇ…を通って低層の比較的冷たい空気が装置ケース１１２ａ内に導入できる。実施形態の通気空間１１２ｉは、外本体１００の前記放熱口１０４ａに連通するようになっているため、機裏の冷たい空気を通気空間１１２ｉに導入することができる。なお、装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃと底面板１１２ｒの境界部に前記通気空間１１２ｉを嵩上げする逆Ｌ字形の段部１１２ｊ（図３０参照）を形成すれば、脚部１１２ｈの高さと放熱口１０４ａの高さにズレがあっても通気空間１１２ｉを放熱口１０４ａに連通させることができる。

【００２１】

［２－１－１－２－１．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－固定］

電源装置１１２は、装置ケース１１２ａの正面板１１２ｄの一側辺に対して直角である取付片１１２ｋと、装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃから外本体１００の背板１０４に向けて突設した突部１１２ｍと、外本体１００の背板１０４に開設した放熱口１０４ａと、の組合せにより外本体１００に固定される。

【００２２】

すなわち、放熱口１０４ａの輪郭は装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃの輪郭より小さく形成されており、従って電源装置１１２は外本体１００の背板１０４に当たって放熱

口１０４ａを通らない。また、装置ケース１１２ａの後面板１１２ｃに突設した突部１１２ｍは、前記放熱口１０４ａに内接する位置にあり、電源装置１１２の浮き上がり動作に抗すべく放熱口１０４ａの上辺に内接する水平な突片１１２ｍ－１と、電源装置１１２の横転動作に抗すべく放熱口１０４ａの縦辺に内接する垂直な突片１１２ｍ－２で構成される。従って、電源装置１１２を外本体１００の側板１０２の内面に沿わせて押し込み、放熱口１０４ａに突部１１２ｍを差し込むだけで、装置ケース１１２ａの後面（奥側）の上方向（浮き上がり）と図２６において右方向（横転）への固定が完了する。もちろん電源装置１１２は、下方向に対しては外本体１００の底板１０１によって、また、図２６において左方向に対しては外本体１００の側板１０２によってその動きが規制されるため、放熱口１０４ａに突部１１２ｍを嵌め込むだけの単純な操作で、手前に引っ張る方向以外について電源装置１１２の動きが完全に規制できる。

【００２３】

一方、正面板１１２ｄに突設した取付片１１２ｋにはビス用の透孔１１２ｐが複数穿設されており、該透孔１１２ｐの少なくとも１個に木ねじ１１２ｑを通して外本体１００の側板１０２に固定する。これにより手前に引っ張る方向についても電源装置１１２の動きが規制されるため、１本の木ねじ１１２ｑで外本体１００への電源装置１１２の確実な固定が可能である。

【００２４】

［２－１－１－２－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－電源コード］

電源装置１１２には外部から電気の供給を受けるための電源コード（図示せず）が接続されている。そして、従来は前記放熱口１０４ａの横に膨出部を設けてそこから前記電源コードを引き出すようにしていたが、この位置では電源コードを束ねても地面にすれる危険性が高い。スロットマシン１は、製造途中で電源を投入する場合があり、そのときに備えて外本体１００の外に電源コードを出しておかなければならないから、製造ライン上での移動の際やライン間での移動の際に電源コードが地面にすれたり、スロットマシン１の底板１０１の下に入って挟まるおそれがある。

【００２５】

これに対し実施形態の放熱口１０４ａは、その上辺から上に向けてコード引出口１０４ｂを拡張し、そこから電源コードを引き出すようにしている。これにより束ねた電源コードを宙づり状態にぶら下げるに十分な高さが確保できる。よってスロットマシン１を製造する工程で誤って電源コードを傷めてしまうトラブルが激減する。

【００２６】

以上のように本発明のスロットマシン１は、電源装置１１２を外本体１００の内側コーナー部分にセットして１本の木ねじ１１２ｑをねじ込むだけで取り付けが完了するため、従来に比べて電源装置１１２の取付作業の大幅な省力化が可能である。また、本発明では、１つの面に対してネジ止めすれば固定が完了するので、特に、固定する部位を電源装置１１２の前方（手前）に持ってきた場合は視認しやすく、確実に固定できる。ちなみに、従来は電源装置１１２の複数の面或は部材に対してネジ止めする必要があり、特に、背板１０４に固定するネジは視認しにくいため忘れる可能性があった。

【００２７】

また、放熱口１０４ａは、電源装置１１２の冷却手段として必要なものであるから、この放熱口１０４ａを電源装置１１２の固定に利用しても余分な工程やコストは殆ど発生しない。却って、固定のために放熱口１０４ａの位置と電源装置１１２の位置を一致させることになるから冷却効率が向上する。加えて、装置ケース１１２ａを実施形態のごとく合成樹脂製にした場合には、取付用の突部１１２ｍも一体成形できるため殆どコストが掛からない。よって電源装置１１２の取り付けに要するトータルのコストも従来に比べて削減できる。

【００２８】

さらにまた、装置ケース１１２ａを合成樹脂製にした場合には、電源装置１１２の発熱対策として有用な装置ケース１１２ａの脚部１１２ｈや段部１１２ｊも殆どコストをかけ

ずに実施できるメリットがある。

【００２９】

［２－１－２．外本体－仕切板－上スペース］

一方、外本体１００内の仕切板１０５より上のスペースには前記ケース部材４００が納められ、また、外本体１００の背板１０４の内面には後述する配線手段の中核となる配線中継部材１１３が取り付けられ（図１，図２参照）、さらに背板１０４には配線中継部材１１３より上方に放熱用の通気口１３３が形成されている。

【００３０】

［３．扉形前面部材］

図３に扉形前面部材２００の表側が、また、図１に扉形前面部材２００の裏側が示されている。扉形前面部材２００は、表側の下方にメダル用受皿２０１を有し、また、表側のほぼ中央に操作部２０２が設けられている。この操作部２０２には、メダル投入用の投入口２０３と、後述するメイン基板４０９のメモリにデータとして蓄えられているメダルから１枚のみの投入（引き落と）を指示する１枚投入ボタン２０５と、同じく１回のゲームで使用可能な最高枚数（例えば３枚）の投入を指示するＭＡＸ投入ボタン２０６と、後述するメダルセレクタ２０７の中に詰まったメダルをメダル用受皿２０１に戻すためのメダル返却ボタン２０８と、メイン基板４０９のメモリにデータとして蓄えられているメダルの貯留解除命令（精算による放出命令）を入力するための貯留解除スイッチ２０９と、前記図柄変動表示装置３００を作動させる始動レバー２１０と、図柄変動表示装置３００の各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを停止させる３個のリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ等が設けられている。もちろんここに示した操作部２０２の構成は１つの例示であり、これらに限定されるものではない。

【００３１】

また、前記投入口２０３の裏側にはメダルセレクタ２０７が設けられており、そのメダルセレクタ２０７の横にメダル樋２１２が、また、下に返却樋２１３が接続している。メダルセレクタ２０７は内蔵したソレノイド（図示せず）をＯＮ・ＯＦＦさせることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋２１２側に、また、規定枚数を超えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋２１３側に設定する。前記メダル樋２１２は、扉形前面部材２００が外本体１００の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置１１０のホッパ１１０ｂ内に臨むようになっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通ってメダル樋２１２に流れたメダルはホッパ１１０ｂに行き着く。一方、前記返却樋２１３は表側のメダル用受皿２０１に繋がっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通って返却樋２１３に流れたメダルはメダル用受皿２０１に戻る。

【００３２】

［３－１．扉形前面部材－透視窓］

扉形前面部材２００は、外本体１００の前面全体をカバーする大きさであって、その上半部は、図３３，図３４に示したように、透明板２１４ａで覆ったゲーム用の透視窓２１４になっている。実施形態の透視窓２１４並びに透明板２１４ａは、前記画像表示体５００と図柄変動表示装置３００が上下に並んで見えるよう通常より大きくなっており、扉形前面部材２００と一体の額フレーム２１６によって画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の領域が視覚上、上下に区画されている。このように一枚の透明板２１４ａを、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の双方をカバーする大きさに設定しておけば、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の配置が上下入れ替わっても、そのまま使用することができる。

【００３３】

［３－１－１．扉形前面部材－透視窓－透明板］

透明板２１４ａは、透明な合成樹脂（例えば耐衝撃性、耐擦傷性、光学特性に優れたゴム入りのメタクリル樹脂、実施形態では三菱レイヨン株式会社製「アクリペット（登録商

標）ＩＲ　Ｄ３０」を使用）をほぼ逆さ台形にした上広がりの形態であって、底辺を除く三辺（左右側辺と上辺）の周縁に、遊技者と向かい合う側を前面としてその前面側に膨出する縁部材２１４ｂ，２１４ｂ，２１４ｂを、樹脂成型用型枠を用いての樹脂成型時に一体成型してなる。このように平らな板状の透明板２１４ａの周縁に縁部材２１４ｂを一体に成型した場合には、縁部材２１４ｂが補強バーになって透明板２１４ａ全体の強度を高めるため、透明板２１４ａが上記のように画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の双方をカバーする程度に大きくても撓みや歪みが生じにくい。

【００３４】

前記縁部材２１４ｂは、図３５に示したように、後面側に開口する殻構造（中実でなく、内部に空間がある殻のような構造であり、各部の肉厚は任意である。）になっており、その内部空間に発光ユニット２１７と、必要に応じて例えば表面に模様や文字を施した装飾部材（図示せず）が組み込まれる。

【００３５】

なお、図３４では、発光ユニット２１７が扉形前面部材２００に取り付けられているように描かれているが、実際の発光ユニット２１７は、図３５に示したように縁部材２１４ｂの中に嵌め込まれている。従って、透明板２１４ａと発光ユニット２１７は、一体の部品として取り扱われる。

【００３６】

縁部材２１４ｂの形状は図示したものに限定されず、発光ユニット２１７や装飾部材のデザインに合わせて任意に変更可能である。また、縁部材２１４ｂを設ける部位も実施形態のように透明板２１４ａの周縁の三辺に限定されず、最低限、何れかの一辺に設けるだけでもよい。

【００３７】

その他、図３３，図３４において符号２１８は、透明板２１４ａの上の左右コーナー部分に設けた固定部材であって、透明板２１４ａの裏側から透孔２１４ｃ（図３３拡大図参照）に通したビス（図示せず）により、縁部材２１４ｂと縁部材２１４ｂの間に嵌った図３４の状態で止められている。該固定部材２１８は、外見上コーナー飾りとしての役割を果たす一方、扉形前面部材２００と透明板２１４ａの夫々の上のコーナー部分に設けた通孔２００ａ，２１４ｄ（図３３拡大図参照）に対し扉形前面部材２００の裏側から通したビス（図示せず）に螺合し、もって透明板２１４ａを扉形前面部材２００に固定するナット的な役割を果たす。

【００３８】

また、図３３～図３５において、符号２１７ａは発光ユニット２１７の発光体、２１７ｂは発光体２１７ａを支持する反射部材である。左右に位置する発光ユニット２１７の反射部材２１７ｂは、図３５に示したように、棒状の発光体２１７ａの光をスロットマシン１の周囲に向けて多く反射するように角度が設定されている。なお、透明板２１４ａの縁部材２１４ｂの内部に発光ユニット２１７を組み込んだ形態は、発光体２１７ａをスロットマシン１の、より手前側に配置することができるから、あたかも岬の突端にある灯台のごとく、光を周囲に向けて放射させる場合に有利である。また、上に位置する発光ユニット２１７の反射部材２１７ｂは、発光体２１７ａ（光源２１７ａ－１と導光板２１７ａ－２の組合せ）の光をスロットマシン１の上方に向けて多く反射するように設定されている。

【００３９】

以上の構成である発光ユニット２１７は、遊技中、特に大当たりが出た場合などに点灯して大当たりの発生を周囲にアピールする演出を行うことができる。このように周囲に対しアピール度の高い演出を行うことによって、大当りを得た遊技者に注目させることができ、多くの者の視線が遊技者に優越感を抱かせるから、遊技がさらに盛り上がる。また、大当たりが出ていることを周囲にアピールすることにより、その機種の人気が高まり、稼働率が向上することも期待される。

【００４０】

実施形態の透明板２１４ａは以上のような構成であって、扉形前面部材２００の裏側に設けた凹溝２１９（図３４拡大図参照）に対し、板状の底辺を扉形前面部材２００の前面から斜めに差し入れて建具式に嵌め込み、その状態で透明板２１４ａを直立させて扉形前面部材２００の前面に全ての縁部材２１４ｂ，２１４ｂ，２１４ｂを当接させ、さらに扉形前面部材２００の裏から通したビス６０３（図１参照）によって固定する。図３５は、このときの扉形前面部材２００の要部を切断したものであり、この図３５から明らかなように、もし仮に、遊技者が扉形前面部材２００と縁部材２１４ｂの境から異物を無理矢理差し込んだとしても、その異物の先が縁部材２１４ｂの内部を横断して透明板２１４ａの裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。

【００４１】

［３－２．扉形前面部材－錠装置］

扉形前面部材２００の自由端側の一側には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置２１５が設けてある。

【００４２】

［４．図柄変動表示装置］

図柄変動表示装置３００はリール回転式表示装置であって、モータ等の駆動手段３０３で個別に回転可能な例えば3個のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃと、該リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを組込み・収容する装置ケース３０２とを有し、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの周面に描いた複数の図柄（図示せず）の組合せで遊技を行う周知のものである。

【００４３】

前記装置ケース３０２は、あたかも横倒しにした八角柱から正面（遊技者）に向かう3面を除いた変形六角柱形態であって、底部板３０４と、天板部３０５と、図１１において向かって右側の右側板３０６と、同じく左側の左側板３０７と、後面を覆う垂直な後部板３０８と、天板部３０５と後部板３０８の間に設けた上斜板３０９と、底部板３０４と後部板３０８の間に設けた下斜板３１０で囲った箱形であり、前記リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの円弧の一部が装置ケース３０２の正面からはみ出す状態になっている。

【００４４】

また、装置ケース３０２の天板部３０５には指掛可能な使用状態と、天板部３０５に伏した不使用状態とに変化可能な把手３１１が設けられており、該把手３１１に指を掛けて持ち運ぶようになっている。

【００４５】

このように装置ケース３０２の天板部３０５に上記のごとく変化可能な把手３１１を設ける構成は、ケース部材４００の強度アップ策と密接に関連する。すなわち、実施形態では後述するようにケース部材４００の開口部４０１に補強桟４０２を設け、もってケース部材４００の開口部４０１に画像表示体５００を片持ちさせるに十分な強度を付与しているが、そのような補強桟４０２は開口部４０１を横切るから装置ケース３０２のケース部材４００への出し入れに対し、明らかに障害となる。これに対し実施形態のように把手３１１を変化可能にして天板部３０５に伏させておけば、把手３１１の出っ張りがなくなるから、装置ケース３０２が補強桟４０２の下を難なく通過できるのである。従って、装置ケース３０２の天板部３０５に上記のように変化可能な把手３１１を設けてこそ、ケース部材４００の開口部４０１に該開口部４０１を横切る向きの補強桟４０２を設けることが可能になる。ちなみに、従来の装置ケースは、天部板から把手が出っ張っていてそれが障害になるため、ケース部材の開口部に補強桟を設ける余地がない。

【００４６】

なお、実施形態の把手３１１は、立てた使用状態と伏した不使用状態とに揺動して変化させる構造としたが、把手３１１を使用状態と不使用状態とに変化させ得る構造は、実施形態に限定されない。例えば図２２に示したように、天板部３０５に２つのベルト通し３１４，３１４を切り起こし、該ベルト通し３１４，３１４に例えば合成樹脂や革製であって両端に抜け止め部３１５，３１５を設けてなる帯状の把手３１１を挿通し、図２２の伏

した不使用状態から中央を引き上げて指掛可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛可能な使用状態と、天板部３０５に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのような構造であってもよい。

【００４７】

また、実施形態の装置ケース３０２の底部板３０４には図４，図１１に示したようにフランジ状の下把手３１６が突設されており、該下把手３１６をつかんで装置ケース３０２を押し込み又は引っ張ることにより、ケース部材４００への出し入れが行い易くなっている。

【００４８】

［５．ケース部材］

ケース部材４００は、前記外本体１００の仕切板１０５から上のスペースにほぼ合致する大きさであって、底板４０３と、該底板４０３の左右両横に立設した側板４０４，４０４と、底板４０３の後縁に立設した後面板４０５と、該後面板４０５と前記側板４０４，４０４の上面を覆う天板４０６とからなり、前面に開口部４０１を有する箱形である。

【００４９】

該ケース部材４００は、底板４０３が金属製で、側板４０４，４０４、後面板４０５、天板４０６が合成樹脂製であり、側板４０４，４０４と天板４０６の開口部４０１内面に金属製の補強部材４０７，４０７，４０７が設けられ、さらに側板４０４，４０４の補強部材４０７，４０７の間に開口部４０１を横切る金属製の補強桟４０２が掛け渡されている。そして、この補強桟４０２を境にそれより下が前記図柄変動表示装置３００の設置領域として、また、補強桟４０２より上の開口部４０１が前記画像表示体５００の設置領域として、さらにまた、画像表示体５００より後方のケース部材４００で囲われた領域が配線作業空間４０８として割り当てられ、その配線作業空間４０８の後面板４０５の内壁面に、主たる制御基板であるメイン基板４０９が装着され、さらにメイン基板４０９以外の制御基板等（例えばサブ基板５１０（図４４参照））も配線作業空間４０８内に装着されている。

【００５０】

ケース部材４００の天板４０６には、図１に示したように天窓部４４３，４４３が形成されている。この天窓部４４３，４４３は、天板４０６の強度を保つための補強帯４４４を挟んで２つに分けられており、その夫々が前記外本体１００の貫通孔１３２，１３２…を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔１３２，１３２…より十分に広く開口している。もっとも天窓部４４３の前側の周縁は前側に位置する貫通孔１３２の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部４４３の周縁を基準として手探りで貫通孔１３２が見つけ出せるから、たとえ天窓部４４３の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔１３２の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部４４３が本発明の開口部としても機能している。つまり、ケース部材４００の上面に開口部として複数の天窓部４４３を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。

【００５１】

ケース部材４００の後面板４０５の外面には図２，図５，図６，図１２に示したように複数のボス４１０，４１０が突設されており、該ボス４１０を外本体１００の背板１０４にプレ加工したボス孔１１４，１１４に嵌めて位置決めされる。なお、このボス４１０，４１０は、図２，図５に示したように後述する配線窓４１１近くに設けられており、一方、外本体１００側のボス孔１１４，１１４は前記配線中継部材１１３近くに設けられており、これによりケース部材４００の配線窓４１１と背板１０４の配線中継部材１１３の位置決めが正確になる。

【００５２】

一方、ケース部材４００の底板４０３の底面には、図２に示したように凹段部４１２が形成されており、該凹段部４１２が前記仕切板１０５の突段部１０６に嵌まり合う。凹段部４１２の後面板４０５側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部４１３が設

けてあり、該テーパ部４１３に案内され仕切板１０５の突段部１０６とケース部材４００の凹段部４１２との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材４００の凹段部４１２と仕切板１０５の突段部１０６の嵌め合いによってケース部材４００が仕切板１０５の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図２０に示したように仕切板１０５に凹溝形態のレール部材１１５を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の底板４０３に車輪４１４を設置し、該車輪４１４をレール部材１１５の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図２１に示したように仕切板１０５に凸形態のレール部材１１６を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の前記車輪４１４の両端に鍔４１５，４１５を形成し、該車輪４１４の鍔４１５，４１５でレール部材１１６を挟ませるようにしてもよい。

【００５３】

また、ケース部材４００は、仕切板１０５上の所定の位置にセットした状態で、図１，図２，図１８，図２３に示した揺動レバー形態のストッパ１１７で止められている。このストッパ１１７は、図１，図２に示したように仕切板１０５の前端部と、天板１０３に垂設した２つの取付具１１８，１１８とに軸着されており、図１８実線のようにケース部材４００の一部に係合する作動姿勢と、図１８想像線のようにケース部材４００に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材４００の仕切板１０５上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパ１１７を図１９に示したように鍵形にしてケース部材４００に設けた引掛部４１６に係合させるようにすれば、ケース部材４００の仕切板１０５上における上方向の動きも規制することができる。

【００５４】

また、天板１０３の取付具１１８に軸着したストッパ１１７は、図２３に示したようにケース部材４００の側板４０４と天板４０６のコーナー部に貫設した係止孔４４２に臨む位置にあり、ケース部材４００を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材４００の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

【００５５】

また、ケース部材４００の後面板４０５には外本体１００の背板１０４側に貫通する長孔形態の配線窓４１１が開設されている。該配線窓４１１は、図４，図５，図２４に示したようにケース部材４００に設置した図柄変動表示装置３００の装置ケース３０２の上斜板３０９に対応し且つ前記メイン基板４０９の下側の位置にあり、上斜板３０９の上にある横長の空きスペース４１７（或は上斜板３０９とメイン基板４０９の間に形成される横長の三角スペース４１７と観念してもよい。）と背板１０４を結ぶ開口として機能する。

【００５６】

また、ケース部材４００には図５，図１２に示したように空きスペース４１７の高さのほぼ中間位置に棚板状の仮止め部材４１８（以下「仮止め棚」ともいう。）が設けられており、また、後面板４０５の外側であって配線窓４１１の両横にケース部材４００の左右側面に抜ける配線通路たる凹み４１９，４１９が形成されている。

【００５７】

なお、前記配線窓４１１の配置を、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを基準に特定するならば、配線窓４１１は、図２４に示したように図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転中心を通る水平面ＨＬと、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの最高高さ位置を通る水平面ＨＨとの間の範囲を下限とする状態、つまりその範囲内に下辺を置く高さに配置したものである、と言い換えることもできる。

【００５８】

［６．画像表示体］

画像表示体５００は、例えば、少なくとも液晶ディスプレイ（他にもプラズマディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等でもよい。）で構成される画像表示可能なパネル形のユニットであり、ケース部材４００の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材９０（図４４参照）としても機能している。なお、画像表示体５００は、図１１においてケース部材

４００の左側の側板４０４に設けた補強部材４０７にヒンジ金具４２０を取り付けて（取付位置は図１１斜線部参照）、該ヒンジ金具４２０により回動自在に支持されている。

【００５９】

また、図４４に示すように、画像表示体５００の裏面側には、サブ基板５１０が組付けられている。このため、液晶ディスプレイ等の画像表示体５００とサブ基板５１０とを一体的に構成することが可能になり、取扱いが容易になるとともに、両者を繋ぐ配線が省略でき、ケース部材４００内における配線作業空間４０８の煩雑さを抑制できる。また、画像表示体５００が開かれると、サブ基板５１０がケース部材４００内から飛び出すように出現するため、サブ基板５１０に対する作業性を著しく向上させることができる。

【００６０】

［６－１．画像表示体－ヒンジ金具］

図３６は、ヒンジ金具４２０の分解・組み立て斜視図である。なお、ヒンジ金具４２０は、上下が対称な構造であるため、主として上部について説明する。ヒンジ金具４２０は、前記ケース部材４００の補強部材４０７に取り付く固定部材４２０ａと、画像表示体５００の裏側（図３６の破線領域５００ｓ参照）に取り付く回動部材４２０ｂと、該回動部材４２０ｂと固定部材４２０ａを連結する短リンク４２０ｃ及び長リンク４２０ｄで構成される。

【００６１】

ヒンジ金具４２０の固定部材４２０ａは、棚板形態である横向きの固定片４２０ｅを有し、該固定片４２０ｅの上面に長リンク４２０ｄの一端をピンＰ１で、また、固定片４２０ｅの下面に短リンク４２０ｃの一端をピンＰ２で回動自在に軸着する。一方、ヒンジ金具４２０の回動部材４２０ｂは、棚板形態である横向きの軸承片４２０ｆを有し、該軸承片４２０ｆの上面に長リンク４２０ｄの一端をピンＰ３で、また、軸承片４２０ｆの下面に短リンク４２０ｃの一端をピンＰ４で回動自在に軸着する。

【００６２】

こうして固定片４２０ｅと軸承片４２０ｆと長リンク４２０ｄと短リンク４２０ｃ及びピンＰ１～Ｐ４は、図３７の線図に示したように四節回転連鎖を構成し、その連鎖の中でも特に、最短リンクである軸承片４２０ｆに向かい合う固定片４２０ｅを固定リンクとする、いわゆる両てこ機構を構成する。この両てこ機構は、図３７（ａ）～（ｃ）に示したように、画像表示体５００の回動軌道を、扉形前面部材２００の回転軸１００ａを中心とする回動軌道に近似させるべく、それぞれのピン位置が設定されている。つまり、ヒンジ金具４２０が回転中心移動機構として機能しており、扉形前面部材２００の回動位置が変化しても、扉形前面部材２００の回動外縁側と画像表示体５００の回動外縁側との距離が略一定になるようにしている。

【００６３】

なお、長リンク４２０ｄと短リンク４２０ｃは、画像表示体５００がほぼ９０度回動した（開いた）状態で上下に重なり合うように重合領域４２０ｇ，４２０ｈが設定されており（例えば長リンク４２０ｄの重合領域４２０ｇを三角形に膨出させて短リンク４２０ｃの重合領域４２０ｈに重なるようにする。）、その重合領域４２０ｇ，４２０ｈの夫々にピン孔４２０ｉ，４２０ｊが形成されている。このピン孔４２０ｉ，４２０ｊは、両者を同軸上に揃えて棒状の止めピン（図示せず）を差し込むことにより長リンク４２０ｄと短リンク４２０ｃを連結し、もって両てこ機構をロックして画像表示体５００を開いた位置に固定するためのものである。

【００６４】

［６－２．画像表示体－ロック片］

図１１，図１２に示したように、ケース部材４００の縦の補強部材４０７のうち前記ヒンジ金具４２０を設けた補強部材４０７の反対側の補強部材４０７（図１１において向かって右側）にはロック片４２１が軸着されており、該ロック片４２１を図１１の状態から時計回りに回動させるとその先端が画像表示体５００の裏側に突設した受部５０８に係合し、この状態で画像表示体５００がケース部材４００の開口部４０１の上部を閉じた位置

にロックされる。一方、前記ロック片４２１をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体５００のロックが解除され、ヒンジ金具４２０を中心に回動自在になる。通常、ケース部材４００を外本体１００に装着する前の状態では画像表示体５００を閉じ位置にロックして無用な回動を防止し、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では画像表示体５００のロックを解除して回動自在とする。

【００６５】

［６－３．画像表示体－連結具］

ところで、外本体１００の扉形前面部材２００とは別に、ケース部材４００に開閉可能な画像表示体５００が設けられることから、ケース部材４００内を視認したりケース部材４００内で作業したりする場合には、まず手前側の扉形前面部材２００を開放し、その後さらに奥側の画像表示体５００を開放しなければならず、これにより作業性を低下させたり煩わしさを与えることが懸念される。

【００６６】

そこで、本例のスロットマシン１では、画像表示体５００の回動方向を扉形前面部材２００の回動方向と同方向にするとともに、扉形前面部材２００と画像表示体５００を適宜な連結具７００で連結し、扉形前面部材２００の開閉に連動して画像表示体５００も一緒に開閉させるようにしてある。これによれば、扉形前面部材２００を開放させると、連結具７００を介して画像表示体５００も同方向に回動し、ケース部材４００の前面が開放される。つまり、画像表示体５００が扉形前面部材２００に連れ回ることとなり、一回の横開き操作によって外本体１００内は勿論、ケース部材４００の内部までも視認させることが可能になる。

【００６７】

ここで、前記のように実施形態の扉形前面部材２００と画像表示体５００とは、ヒンジ金具４２０の両てこ機構によって、画像表示体５００の回動軌跡が扉形前面部材２００の回転軸１００ａを回転中心とする回動軌跡に近似するようになっているものの、それでもなお両者の動きには相対的なずれが生じる。そこで、実施形態の連結具７００は、図４０及び図４１に示したように、画像表示体５００の自由端側の裏面に固定鞘部材７０１を形成し、該固定鞘部材７０１の内部に摺動自在な状態にロッド７０２を納め、そのロッド７０２の先端を扉形前面部材２００の裏面（具体的には錠装置２１５のベース部材２１５ａ）に対し、止め軸７０３で回転可能な状態に連結してある。こうすることにより、図３９のように、扉形前面部材２００の開閉に連動して画像表示体５００が扉形前面部材２００の付属部品であるかのごとく一緒に開閉し、その際生じる両者の動きの相対的なずれを連結具７００のロッド７０２が固定鞘部材７０１に出入りして吸収する。

【００６８】

なお、ロッド７０２が画像表示体５００の回動外縁（自由端）から最も突出したときの最大突出長さは、画像表示体５００が開放位置である場合（例えば９０°開放された場合）の、扉形前面部材２００の回動外縁（止め軸７０３の位置）と画像表示体５００の回動外縁との距離に基づいて設定されている。このため、ロッド７０２の長さを必要最小限の長さとすることができ、連結具の大型化を抑制することが可能になる。

【００６９】

また、前記止め軸７０３は、錠装置２１５のベース部材２１５ａの一部を曲げて形成した支持片２１５ｂ，２１５ｂ，２１５ｂに対し、上下動自在に装着されており、スプリング７０３ａにより常時下向きに付勢されている。よって、この止め軸７０３は、スプリング７０３ａの付勢に抗して上動させることが可能であり、上動させて下端を浮かせることによって前記連結具７００のロッド７０２の着脱が可能である。すなわち、ロッド７０２の先端部分に形成された軸孔部７０２ａに対し上方から止め軸７０３を挿入させ、スプリング７０３ａの付勢力によって保持することが可能になっている。

【００７０】

また、図４０において、符号７０４は連結具７００の固定鞘部材７０１の上面に設けた弾性的な片持ち梁式のストッパであって、前記止め軸７０３から外したロッド７０２を固

定鞘部材７０１の内部に納めて保持するためのものであり、ロッド７０２の上面に形成した溝７０５の端部の引掛壁７０２ｂに係合してロッド７０２の盲動を防止する。ロッド７０２には、その側面に摺動方向と直交する方向に摘み片７０６が突設されており、該摘み片７０６を摘んでロッド７０２を強制的に移動させることにより前記ストッパ７０４のロックが外れるようになっている。また、固定鞘部材７０１の先端側底面には、抜止め防止片７０１ａが垂下され、ロッド７０２の溝７０５内に挿入されている。この抜止め防止片７０１ａは、ロッド７０２が最も突出した際に引掛壁７０２ｂと当接し、ロッド７０２が固定鞘部材７０１から抜け出ることを阻止するものである。

【００７１】

また、図４０において、連結具７００の近傍にある符号５０９は、画像表示体５００の回動外縁側の裏面に突設した係合部である。該係合部５０９は、ケース部材４００の開口部４０１を横切る補強桟４０２に係合して、閉じ位置にある画像表示体５００の自由端側の荷重を支えるものである。なお、図１１に示したように、補強桟４０２には、前記係合部５０９を補強桟４０２の上面に円滑に導くべく、画像表示体５００に向かって下り傾斜する滑り台式の案内部４０２ａが設けてある。また、画像表示体５００の係合部５０９は、画像表示体５００とは別の潤滑性に優れた合成樹脂で形成されており、画像表示体５００に対し着脱自在（交換自在）に装着されている。

【００７２】

ところで、扉形前面部材２００と画像表示体５００の回動軌跡の相違に起因する動きの相対的なずれは、上記のような伸縮自在なロッド形式の連結具７００の他、柔軟なワイヤーにしても吸収することができる。但し、連結具が柔軟なワイヤー等であると、扉形前面部材２００を閉じる段階で扉形前面部材２００が開いたまま停止している画像表示体５００にぶつかることになって、円滑さを損なうおそれがある。これに対し、例えば画像表示体５００に巻バネなどの付勢手段を設けて常時閉じ方向に付勢するようにすればよい。そうすることにより扉形前面部材２００の閉じ動作に際し、画像表示体５００が上記付勢力の作用で連結具を引っ張りつつ自力で閉じるから、扉形前面部材２００と画像表示体５００がぶつからない。もちろん扉形前面部材２００と画像表示体５００の連れ回りのための手段は上記に限定されない。例えば、上記において連れ回りのための一要素たるヒンジ金具４２０は、上記のような両てこ機構の構造に限定されず、図４１，図４２に示したような、単独のピン４２０ｋを中心にして画像表示体５００を回動させる単純なものであってもよい。

【００７３】

ケース部材４００に対する画像表示体５００の取着手段をヒンジ構造にして該画像表示体５００を扉状に回動させ得る構成に、上記のように画像表示体５００を閉じ位置にロックするロック手段（上記のロック片４２１）を付加した場合には、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態で原則ロックを継続させ、配線作業空間４０８内のチェック等、必要な時にのみロックを解除する、という取り扱いを選択することも可能であり、その場合には画像表示体５００によって配線作業空間４０８内の重要部品（例えばメイン基板４０９やサブ基板５１０）がブロックできるから、防犯性能の向上に効果がある。

【００７４】

ケース部材４００の開口部４０１上縁と閉じた画像表示体５００の上縁との前後間には隙間１０が設けられており、該隙間１０に通した指で天板４０６の前記補強部材４０７が掴めるようになっている。また、ケース部材４００の天板４０６の前方中央部分（天窓部４４３，４４３の間の補強帯４４４）には把手口４２２が形成されており、該把手口４２２に通した指で天板４０６の補強部材４０７が掴めるようになっている。従ってケース部材４００は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口４２２と前記隙間１０との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材４００を外本体１００に組み込む前の搬送時には把手口４２２を使って鞄形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では、図４に示したように把手口４２２が外本体１００の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間１０から補強部材４０７に指を掛けてケース部材４

００を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材４００の底板４０３の正面中央には前記した装置ケース３０２の下把手３１６（図４，図１１参照）が突出しており、該下把手３１６を持って押し込み又は引っ張ることで外本体１００へのケース部材４００の出し入れが容易に行える。この場合の下把手３１６は、装置ケース３０２がケース部材４００にビスで固着されていることよりケース部材４００と一体であり、従ってケース部材４００の底板４０３の正面に下把手３１６が突設されているに等しい。

【００７５】

［６－４．画像表示体－枠部材］

画像表示体５００は、ケース部材４００の開口部４０１の前記補強桟４０２から上の領域のほぼ全部を覆う大きさである。また、画像表示体５００の下側には、ケース部材４００の開口部４０１の前記補強桟４０２から下の領域、つまり図柄変動表示装置３００の前方領域を額縁状に囲う枠部材５０１が一体に垂設されており、該枠部材５０１により前記図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが縁取られる。この枠部材５０１の表面は装飾面になっており、適宜な模様等が描かれている。なお、図示しないが、枠部材５０１にはＬＥＤ等の発光源と、その発光源を制御する発光制御基板と、発光源の前方に配置され光を透過可能な装飾部材とから構成された電飾部が設けられている。ここで、画像表示体５００と枠部材５０１とを組合せたものを、以下、前面開閉部材９０（図４４参照）として説明する。

【００７６】

［６－４－１．画像表示体－枠部材－照明装置］

前記枠部材５０１の裏側上下には照明装置５０２が設けられており、該照明装置５０２によって図柄変動表示装置３００の図柄が明るく照らされる。枠部材５０１は画像表示体５００の下に垂設されていて図柄変動表示装置３００に近いから、そのような枠部材５０１に照明装置５０２を組み込むことで光源を図柄変動表示装置３００に近づけることができる。従って枠部材５０１に照明装置５０２を組み込む手段は、従来の照明装置に比べて低光量でも十分な明るさが確保できる、という特徴がある。

【００７７】

実施形態として例示した照明装置５０２は、図４に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン１の幅方向であってリール３０１ａ…の回転軸と同方向）に細長い帯状の基板５０３に多数の発光ダイオード（以下ＬＥＤという。）５０４を並べたものであり、下側の照明装置５０２は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板５０５で塞いだチューブ枠５０６の中にＬＥＤ５０４を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置５０２は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー５０７内にＬＥＤ５０４を下向きにして配置してなる。

【００７８】

なお、上側の照明装置５０２は、照明方向を図４に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板２１４ａ側に向かう斜め下向きに設置してある。実施形態では比較的強い指向性を持ったＬＥＤ５０４の主たる照射領域の中心線Ｌ（図４拡大図参照）を透明板２１４ａに対し斜めに向かわせるべく、基板５０３のＬＥＤ取付面の向きが、前記透明板２１４ａ側に向けて斜め下向きに傾けられている。

【００７９】

また、もし照明装置５０２の光源として蛍光灯のような棒状発光体を採用した場合には、図４の基板５０３を板状又は光源を包むような凹面状の反射部材に変更し、直射光と反射光の総和により方向付けられる主たる照射領域の中心線が、透明板２１４ａ側の裏面に斜めに当たるように設定すればよい。以上のように照明装置５０２の照射照準を透明板２１４ａに設定すれば、漏れた一部の光がリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの外周面を照らしても殆ど影響はない。

【００８０】

実験によれば、照明装置５０２の照明方向をリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの周面側に向けた場合には、湾曲するリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの特定部分が強く

反射して見辛くなるのに対し、上記のように主たる照射領域の中心線Ｌを透明板２１４ａに対し斜めに向かわせた場合には、透明板２１４ａを介してリール外周面が照らされることにより、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの広い範囲が明るく見え易くなることが確認できた。その理由として、照明装置５０２から照射した光が扉形前面部材２００の透視窓２１４に嵌めた透明板２１４ａに当たって反射し全体に拡散するか、或は透明板２１４ａが明るく照らされることでリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの広い範囲が明るく見えるか、或はそれらの相乗作用によるものと推測される。

【００８１】

以上のような上側の照明装置５０２の構造は、下側の照明装置５０２にも採用することができ、もちろん図３２に示したように下側の照明装置５０２にのみ採用することもできる。なお、図３２は図４の上側の照明装置５０２を下側に配置し、下側の照明装置５０２を上側に配置したものであるため、上記照明装置５０２の説明の「上」を「下」に読み替え、「下」を「上」に読み替えればよい。

【００８２】

ところで照明装置５０２の光源として実施形態のようにＬＥＤを採用した場合には、（ａ）低電圧で駆動するため高電圧（例えば、起動時は約８００Ｖ、動作時は約６００Ｖ）で駆動する従来の冷陰極管より安全性が高い、（ｂ）冷陰極管より寿命が長い、（ｃ）ガラス管である冷陰極管より丈夫である、（ｄ）多色発光が可能であるため演出の幅を広げることができる、（ｅ）インバータと組合せて使用する冷陰極管より軽く、従って画像表示体５００を支えるヒンジ金具４２０の負担が少ない、というメリットがある。

【００８３】

［７．配線手段］

前記外本体１００に取り付けられている例えばメダル放出装置１１０や電源装置１１２及び扉形前面部材２００の操作部２０２にある例えば各投入ボタン２０５，２０６や始動レバー２１０（以下、これらの総称として単に「本体側電気部品」という場合もある。）と、ケース部材４００にある例えばメイン基板４０９等（ケース部材側の電気部品の総称として単に「ケース部材側電気部品」という場合もある。）とは電気的に接続されている。そして、実施形態のスロットマシン１は、前面開閉部材９０とケース部材４００とからなる機種ユニット５０（図４４及び図４５参照）が外本体１００に対し着脱自在であるため、機種ユニット５０の交換等に際して本体側電気部品（筐体側電気部品）とケース部材側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。

【００８４】

［７－１．配線手段－配線中継部材］

前記のように外本体１００の背板１０４の内面上部には、図１４に示した配線中継部材１１３が取り付けられている。該配線中継部材１１３は図４，図５に示したように、前記ケース部材４００の配線窓４１１に対応する位置にあって該配線窓４１１からケース部材４００の空きスペース４１７に臨むようになっている。配線中継部材１１３は、前記本体側電気部品につながる本体側配線類１１９と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類４２３とを中継するものであって、外本体１００の背板１０４にビス止めされる取付板１２０と、該取付板１２０の前面に被さるカバー体１２１と、該カバー体１２１と前記取付板１２０の間に納められる複数（実施形態では大小２枚）のコネクタ基板（以下「コネクタ接続用端子基板」という場合もある。）１２２，１２３とからなる。

【００８５】

前記２枚のコネクタ基板１２２，１２３のうち、図１４，図１５において左側に位置する大きい方のコネクタ基板１２２は取付板１２０に対して固定的に取り付けられており、前記メイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先端のコネクタ４２５と対をなすコネクタ１２４が設けられている。

【００８６】

一方、図１４，図１５において右側に位置する小さい方のコネクタ基板１２３は、取付板１２０とカバー体１２１の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、

従って図１５拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板１２３には、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先端のコネクタ４２７と対をなすコネクタ１２５が設けられている。なお、該コネクタ１２５と前記コネクタ１２４は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価なＤＩＮ規格のものが使われている。

【００８７】

また、取付板１２０の前面に被さるカバー体１２１は、前記コネクタ１２４，１２５が通る大小２つの開口１２６，１２７と、該開口１２６，１２７と横並びの位置に突設した支持筒１２８と、下半部前方に張り出すトンネル状の配線ダクト１２９と、を有する。

【００８８】

配線中継部材１１３に接続する本体側配線類１１９は、前記配線ダクト１２９の内部を通るか、または配線中継部材１１３の取付板１２０の下側前面に突設したフック形状の配線止め１３０に束ねられた状態で、図１一点鎖線Ｌに示したように外本体１００の側板１０２，１０２側に振り分けられ、該側板１０２，１０２と背板１０４のコーナー付近でほぼ垂直に向きを変え、その多くは仕切板１０５の奥に設けた配線用の開口１０９を通って本体側電気部品に夫々接続される。もちろん仕切板１０５より上の領域に本体側電気部品（例えば図１において側板１０２の内面に設けた外部中継端子板１３１）がある場合には、仕切板１０５の配線用の開口１０９とは無関係にそのまま接続される。

【００８９】

ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。

（ａ）ケース部材４００の後面板４０５に、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転中心を通る水平面とリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの最高高さ位置を通る水平面との間に自己の下辺が位置する高さにして配線窓４１１を形成する。

（ｂ）外本体１００の背板１０４に、本体側電気部品につながる本体側配線類１１９と、ケース部材側電気部品につながるケース側配線類４２３とを中継する配線中継部材１１３を設置する。

（ｃ）外本体１００の側板１０２，１０２の内面沿いに配線を通す上下方向の配線経路を形成する。

（ｄ）配線中継部材１１３につながる本体側配線類１１９をケース部材４００の側方に導き、そこから前記配線経路を通って本体側電気部品に接続する。

【００９０】

以上（ａ）～（ｄ）の構成要素を備えた遊技機は、図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの後ろを本体側配線類１１９が通らず、外本体１００の側板１０２，１０２沿い（背板１０４とのコーナーを含む（図１０参照）。）に設けた配線経路を迂回するため、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを外本体１００の背板１０４近くにまで寄せることが可能になり、従来の構成、すなわち、本体側配線類１１９が背板１０４のほぼ中央を下ってリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの後ろを通っていた従来の構成に比べて、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの径を大きくすることができる。なお、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの径は大きい方が、回転時の迫力が増す。

【００９１】

［７－２．配線手段－コネクタ４２５，４２７］

上記のように配線中継部材１１３に設けられている２つのコネクタ１２４，１２５には、ケース部材４００のメイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先のコネクタ４２５と、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先のコネクタ４２７がそれぞれ接続されている。

【００９２】

この２つのコネクタ４２５，４２７は、図１６に示したように１つのコネクタホルダー４２８に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー４２８は、コネクタ４２５，４

２７がビス止めされるホルダー主体４２９と、ほぼ中央に透孔４３０を有し前記ホルダー主体４２９の両横に突設した板状の取着片４３１と、該取着片４３１の透孔４３０に装着した周知のボタン形パネルファスナー４３２（商品名「ナイラッチ」：登録商標）と、からなり、図５，図８（ａ）に示したように配線中継部材１１３の前記支持筒１２８の先に取着片４３１を当て、該取着片４３１のボタン形パネルファスナー４３２を支持筒１２８に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー４２８が固定手段たる支持筒１２８に固定され、ひいては配線中継部材１１３に固定されるため、コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の結合が外れない。

【００９３】

［７－２－１．配線中継基板－コネクタ４２５，４２７－仮止め棚］

上記のようにコネクタ４２５，４２７は配線中継部材１１３のコネクタ１２４，１２５に接続されているが、ケース部材４００が外本体１００に組み込まれる前、つまり工場出荷から設置完了までの間、コネクタ４２５，４２７は、ケース部材４００に設けた仮止め棚４１８に仮止めされている。

【００９４】

前記仮止め棚４１８は、図５，図６，図１２，図１３に示したようにケース部材４００の内側から前記配線窓４１１に向かわせた棚板状の部材であり、図６に示したようにコネクタホルダー４２８を載置するほぼ水平なベンチ部４３３と、そのベンチ部４３３の両端に立設したベンチ側板４３４と、各ベンチ側板４３４に突設した３本の内向き爪片４３５，４３５，４３５とを有する。この内向き爪片４３５，４３５，４３５の中央の１本と他の上下の２本との間にはコネクタホルダー４２８の取着片４３１が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板４３４は、先端に指掛部４３６を延設した薄板構造であって、指掛部４３６に指を掛け図８（ｂ）矢示Ｘ方向に力を加えることにより一端支持の板バネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片４３５，４３５，４３５からコネクタホルダー４２８の取着片４３１が簡単に外れるようになっている。図８（ａ）の想像線は指掛部４３６の先を鍵形に折り曲げた例を示したものであり、こうすることにより矢示Ｙのようにボタンを押す感覚でコネクタホルダー４２８の取外しが楽に行える。

【００９５】

しかして、図６に示したように前記仮止め棚４１８のベンチ部４３３にコネクタホルダー４２８を載置し、該コネクタホルダー４２８の取着片４３１をベンチ側板４３４の内向き爪片４３５，４３５，４３５の間に嵌めることによってコネクタホルダー４２８が仮止め棚４１８に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材４００の輸送中にコネクタホルダー４２８が仮止め棚４１８から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材４００が外本体１００に組み込まれる前までは、コネクタホルダー４２８と一体のコネクタ４２５，４２７はケース部材４００に設けた仮止め棚４１８に仮止めされて動かない。よってケース部材４００を輸送したり、ケース部材４００を外本体１００に組み込む作業の最中に、ハーネス４２４，４２６の先にあるコネクタ４２５，４２７が、ケース部材４００内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

【００９６】

そして、図８（ｂ）→図８（ａ）に示したように、ケース部材４００を外本体１００に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板４３４を外向きに反らせてコネクタホルダー４２８を仮止め棚４１８から外し、そのコネクタホルダー４２８を自己の取着片４３１が配線中継部材１１３の支持筒１２８に当たる位置まで移動させれば、コネクタ４２５，４２７が配線中継部材１１３のコネクタ１２４，１２５に嵌まるから（その詳細は後述する。）、その状態で取着片４３１のボタン形パネルファスナー４３２を押し込んで取着片４３１を支持筒１２８にロックする。なお、このとき図５，図６に二点鎖線で示したように、ベンチ部４３３にガイド用の案内レール４４０を設けておけば、コネクタホルダー４２８を奥に押し込むだけでよいため、作業性が向上する。

【００９７】
以上のようにして配線中継部材１１３に取り付けたコネクタホルダー４２８は、外本体１００の背板１０４を支持基盤として安定し、ケース部材から離間していて接触しないため、輸送時の振動等で外本体１００と機種ユニット５０が相対的に動いても無理な負荷が加わらない。
【００９８】
ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。
（ａ）前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、
（ｂ）前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、
（ｃ）前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、
（ｄ）前記ケース側配線類の先端に取り付けたコネクタと、
（ｅ）該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、
（ｆ）該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、
（ｇ）前記コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、を有し、
（ｈ）機種ユニットを外本体に装着する前の状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材に仮止めし、機種ユニットを外本体に装着した状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材から固定手段に付け替えてコネクタホルダーのコネクタを配線中継部材に接続するようにしたことを特徴とする
（ｉ）遊技機。
【００９９】
上記の遊技機は、機種ユニット５０の外本体１００への装着とコネクタ同士の結合とを別々に行うようにしたものであるが、これとは対照的に、例えば機種ユニット５０に直接コネクタを取り付け、機種ユニット５０を外本体１００に押し込む動作で自動的にコネクタ同士を結合させる、という方式が考えられる。しかしこの方式は、質量の大きな機種ユニット５０が輸送中などに外本体１００の内部で振動した場合、大きな負担がコネクタ結合部に掛かるため信頼性に不安があり、その対策にコストが掛かる課題がある。
【０１００】
また、本発明の遊技機は、外本体１００に１枚の扉形前面部材２００を取り付け、該扉形前面部材２００に対して機種ユニット５０を物理的に独立させた構成であるが、これとは対照的に、扉形前面部材を上下２段に分割し、上部の扉形前面部材を機種ユニット５０側の部品とする遊技機も考えられる。しかし、このような遊技機では、遊技中に興奮した遊技者が上部の扉形前面部材を叩いた場合にコネクタ結合部に直接衝撃が加わるためコネクタの結合が不安定になるおそれがあり、さらに上下の扉形前面部材同士の継ぎ目に対し新たな防犯構造を要する課題がある。
【０１０１】
これに対し本発明の遊技機は、外本体１００に１枚の扉形前面部材２００を取り付け、該扉形前面部材２００に対して機種ユニット５０を物理的に独立させた構成であり、さらに、コネクタホルダー４２８を配線中継部材１１３に接続した後、該コネクタホルダー４２８は、図５に示したように外本体１００に固定した部品（配線中継部材１１３）と結合し機種ユニット５０から離間した独立構造になっているため、プリント基板にハンダ付けして用いる低コストで一般的なコネクタを使用した場合でも、輸送中においても、遊技中においても信頼性・耐久性に不安がない。また、機種ユニット５０のみが機種変更時の交換対象であり、扉形前面部材２００は交換対象とならないため、機種変更のための遊技場の負担も軽くなる。
【０１０２】
［７－２－２．コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の結合］
前記のようにコネクタ４２５とコネクタ４２７は、１つのコネクタホルダー４２８に取

り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー４２８を配線中継部材１１３の所定の位置にセットする１回の動作で２つのコネクタ４２５，４２７の接続が完了する。しかし現実の問題として、２つのコネクタ４２５，４２７とコネクタホルダー４２８という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち２つのコネクタ４２５，４２７と配線中継部材１１３側のコネクタ１２４，１２５の４要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ４２５，１２４とコネクタ４２７，１２５の一括結合は不可能であるのに、そのような位置決めの精度を量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する１つの手段として、プリント基板にハンダ付けすることなく結合時の融通性を高める機構を施したいわゆるドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、ドロワーコネクタ自体が高価であるため、まだコスト面の負担が大きい。

【０１０３】

これに対し実施形態の配線手段では、基板支持部材たる配線中継部材１１３のコネクタ基板１２２，１２３を分割してそれぞれにコネクタ１２４，１２５を装着し、そのコネクタ基板１２２，１２３の少なくとも一方を、配線中継部材１１３の取付板１２０とカバー体１２１の間の隙間に非固定的に納めてコネクタ４２７とコネクタ１２５の結合方向と直交する方向（ここでの「直交」は、厳密な９０度にこだわらず、社会通念上のほぼ９０度という程度の意味である。）に遊動可能状態にする手段を講じている。かかる構成においてコネクタホルダー４２８の結合照準をコネクタ４２５とコネクタ１２４に定めた場合、もう一方のコネクタ４２７とコネクタ１２５の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板１２３が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ４２７とコネクタ１２５の結合も可能になる。

【０１０４】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

（１）「２以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす２以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループを１つのコネクタホルダーに固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループをコネクタ基板に装着し、さらにそのコネクタ基板をコネクタ毎に分割してその１つを基板支持部材に固定すると共に他のコネクタ基板を基板支持部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」

（２）「前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先端に取り付けた２系統以上のコネクタと、該２系統以上のコネクタをコネクタグループとして一括支持するコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、前記２系統以上のコネクタグループの各コネクタと対をなしプリント基板に固着して使用する基板固着型のコネクタによる他のコネクタグループと、前記背板に取り付けた配線中継部材に取り付けられ、前記他のコネクタグループのコネクタを固着してなるコネクタ接続用端子基板と、を有し、該コネクタ接続用端子基板をコネクタ毎に分割してその１つを前記配線中継部材に固定すると共に他のコネクタ接続用端子基板を配線中継部材に対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」

（３）「２以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす２以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループをコネクタ基板を介して基板支持部材に固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループを１つのコネクタホルダーに装着し、さらにそのコネクタホルダーに対しコネクタグループの中の１つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する

方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」
（４）「前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先端に取り付けた２系統以上のコネクタと、該２系統以上のコネクタをコネクタグループとして一括支持するコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、前記２系統以上のコネクタグループの各コネクタと対をなしプリント基板に固着して使用する基板固着型のコネクタによる他のコネクタグループと、前記背板に取り付けた配線中継部材に取り付けられ、前記他のコネクタグループのコネクタを固着してなるコネクタ接続用端子基板と、を有し、前記コネクタホルダーに対しコネクタグループの中の１つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」
【０１０５】
以上の遊技機は、固定したコネクタ接続用端子基板のコネクタに照準を合わせてコネクタホルダーを操作するようにすれば、他のコネクタ同士の相対位置に製造誤差等で若干の狂いがあっても、非固定のコネクタ接続用端子基板がコネクタごと遊動してその狂いを矯正すべく移動し誤差を吸収するから、結合照準でないコネクタ同士の結合も可能になる。従って１つのコネクタホルダーを用いて複数系統のコネクタの一括接続が可能である。しかも使用しているコネクタは、プリント基板にハンダ付けして用いるような汎用的で安価な例えばＤＩＮ規格のものであり、コストも安い。
【０１０６】
また、コネクタホルダーは、ナイラッチ（登録商標）等の固定手段で配線中継部材、ひいては該配線中継部材を介して外本体の背板に確実に固定される。一方、コネクタホルダーと機種ユニットの間では、フレキシブルなハーネスを介してつながっているのみであり、機種ユニットが動いたとしても、その動きはフレキシブルなハーネスが吸収するので、コネクタホルダーに動きは伝わらない。このため、たとえ輸送中の振動により外本体と機種ユニットの間に相対的な動きが生じても、コネクタホルダーは、外本体のみと一緒に動き、機種ユニットの干渉を受けないから、コネクタの結合部には全く負荷が掛からない。よってコネクタ結合の信頼性が非常に高い。
【０１０７】
なお、実施形態のように、小さいコネクタ１２５に対応する小さいコネクタ基板１２３を遊動可能とし、大きいコネクタ４２５，コネクタ１２４同士を結合の基準に定める構成は、その逆の構成に比べてコネクタ４２５，１２４，４２７，１２５の結合が楽に行える。小さいコネクタ基板１２３の方が軽い力で扱えるため、狂いの自動矯正が容易だからである。また、実施形態では、図９のようにコネクタ４２５，１２４の方がもう一方のコネクタ４２７，１２５より先に結合するようになっており、そうすることにより結合照準のコネクタ同士が合わせやすい。
【０１０８】
また、図９に拡大して示したように凸形のコネクタ４２５，４２７の凸部先端の周縁角部及び／又は凹形のコネクタ１２４，１２５の差込口の周縁角部に面取り部Ｃ（直線的な面取り、曲線的な面取りのいずれも可）を形成しておけば、面取り部Ｃのテーパに沿った誘導作用が、コネクタ同士の結合性をより良好にする。
【０１０９】
また、実施形態のように、配線中継部材１１３のコネクタ基板１２２，１２３を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー４２８側のコネクタ４２５，４２７の何れか一方を遊動可能にすることも可能であり、その場合も上記と同様の作用効果が得られる。なお、かかるコネクタホルダー４２８の具体例を図１７に示した。この例では、コネクタホルダ

ー４２８のホルダー主体４２９に雌ねじ付きの受筒４２９ａを突設し、一方、コネクタ４２７の両横に遊孔４２７ａを有する耳片４２７ｂを形成し、コネクタホルダー４２８の受筒４２９ａにコネクタ４２７の遊孔４２７ａを遊嵌させ、座金付きのビス４２７ｃをもって耳片４２７ｂの抜け止めとしている。そうすることによりコネクタ４２７は、コネクタホルダー４２８に対し、遊孔４２７ａと受筒４２９ａの径の差の範囲で自由に遊動し得る。この場合のコネクタ基板１２２，１２３は、一体にして取付板１２０に固定すればよい。また、実施形態では２つのコネクタを１つのコネクタグループとして取り扱ったが、１つのコネクタグループのコネクタ数は２以上でもよい。

【０１１０】

また、実施形態では図４，図１２に示したように、ケース部材４００の後面板４０５の裏側であって、前記図柄変動表示装置３００の装置ケース３０２の下斜板３１０に向けて凹ませたケーブル溝４３７が形成され、該ケーブル溝４３７の両端近傍にケース部材４００の側板４０４（又は後面板４０５）を貫く配線口４３８，４３８が開設されている。この配線口４３８，４３８とケーブル溝４３７は、図柄変動表示装置３００とメイン基板４０９等とを接続するためのものであり、図１１において図柄変動表示装置３００の装置ケース３０２の向かって右側面（扉形前面部材２００の非ヒンジ側の側面）に設けたリール基板３１２のケーブル３１３（図１２参照）を１つの配線口４３８からケース部材４００の外に引き出し、そのケーブル３１３を図１２のようにケーブル溝４３７に納め、さらにそのケーブル３１３の先を他の配線口４３８からケース部材４００の中に戻してメイン基板４０９等につなぐようにしてある。なお、ケーブル溝４３７には所定の間隔でケーブル止め４３９が設けられていて、ケーブル溝４３７からケーブル３１３が脱落しないようになっている。

【０１１１】

しかしてメイン基板４０９等とリール基板３１２は、共にケース部材４００の中にあるケース部材側電気部品であり、本来、ケース部材４００の外にケーブル３１３を引き出す要はない。それを敢えてケース部材４００に配線口４３８，４３８とケーブル溝４３７を設けてケーブル３１３を外伝いに迂回させるようにした理由は次のとおりである。

【０１１２】

リール基板３１２の設置場所は、限られたスペースの中でコネクタを抜き差しする配線の作業性を考慮すると、図柄変動表示装置３００（装置ケース３０２）の側面のうち扉形前面部材２００の非ヒンジ側に相当する側が好ましい。もし逆に、扉形前面部材２００のヒンジ側に相当する装置ケース３０２の側面にリール基板３１２を設けると、開ききった扉形前面部材２００（図１参照。）とリール基板３１２が近接位置で向かい合うため、コネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。

【０１１３】

しかし一方、リール基板３１２の接続対象たる基板類（メイン基板４０９，サブ基板５１０，画像表示体５００等）の接続部がケース部材４００の扉形前面部材２００のヒンジ側に相当する側にあると、ケーブル３１３がケース部材４００の内部を横切る格好になる。そうすると前記装置ケース３０２をケース部材４００に装着する際にケーブル３１３を噛み込んだり、逆に装置ケース３０２を引き出す際にケーブル３１３を引っ掛けるおそれがある。

【０１１４】

これに対し実施形態のように、ケース部材４００に配線口４３８，４３８とケーブル溝４３７を設けてケーブル３１３を外伝いに迂回させるようにすれば、上記したようなケーブル３１３のトラブルは生じない。また、配線作業は、装置ケース３０２を所定の位置から若干引き出した状態で行う方が作業性がよく、それに伴って配線口４３８からリール基板３１２までのケーブル３１３の長さは、配線代とでも言うべき余裕が設けられている。従って装置ケース３０２を所定の位置にセットした状態でケーブル３１３に弛みが生じ、引き出し量によってはケーブル３１３の弛みが大きくなる。そのようなケーブル３１３の弛みが大きい場合には、配線口４３８と横並びの位置にある、装置ケース３０２の下斜板

３１０とケース部材４００の奥のコーナー部分との間に出来る三角スペースにケーブル３１３の弛んだ部分を逃がすことができる。

【０１１５】

また、実施形態のようにケーブル溝４３７を装置ケース３０２の下斜板３１０に向かわせて膨らませるようにした場合には、ケース部材４００の奥と装置ケース３０２の下斜板３１０との間にできるデッドスペースの有効活用に役立つ。なお、配線口４３８，４３８とケーブル溝４３７を使った配線は、リール基板３１２のケーブル３１３に限定する必要はなく、ケース部材４００の内部を横切るケーブル全てに適用できる。

【０１１６】

その他、図１１中、符号４４１は機能分離中継端子板である。

【０１１７】

以上のように構成されるスロットマシン１は、ケース部材４００を外本体１００に装着し、必要な配線を完了した完成品の状態で工場から出荷される。そして、その完成品のまま遊技場の遊技機設置島に取り付けられるが、このとき図２５想像線のように、外本体１００の天板１０３と遊技機設置島の上桟６００とを木ねじ等の固定部材６０１で止める場合は、扉形前面部材２００と画像表示体５００を開放し、外本体１００の貫通孔１３２に対しケース部材４００の内側から天窓部４４３越しに固定部材６０１を挿通させ、さらにドライバー等の工具６０２で天窓部４４３越しに固定部材６０１を締め付けて外本体１００の天板１０３と遊技機設置島の上桟６００とを固定的に連結する。なお、貫通孔１３２は複数設けられているため、必要に応じてその中から任意に選択して使用することができる。例えば、上桟６００の位置やサイズにばらつきがあってもその上桟６００に対応する貫通孔１３２を選択することができる。また、遊技機をまるごと入れ替える場合に、使用する貫通孔１３２を変更すれば、上桟６００の同じ位置に固定部材６０１の穴が開く弊害（いわゆる、ばか穴化）が防止できる。

【０１１８】

ところで、図２５に示したように外本体１００とケース部材４００の間には隙間Ｓが形成されており、画像表示体５００等から発生した熱が画像表示体５００の冷却ファン（図示せず）で煽られ、ケース部材４００の天窓部４４３から前記隙間Ｓを通って背板１０４の通気口１３３に至り、そこから遊技機設置島の内部に抜ける。このとき背板１０４とケース部材４００の間に配線中継部材１１３がありこれが障壁のごとく作用して前記隙間Ｓを広範囲に塞ぐから、隙間Ｓを流れる熱気がこの部分で遮られ、配線中継部材１１３より上方にある背板１０４の通気口１３３から積極的に外部に放出される。従って放熱効果が高い。

【０１１９】

［８．各リールの図柄、図柄列］

各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃには、図４６に示すように、複数種類の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号０番から２０番までで示した合計２１個の図柄）が表記されたリール帯（図柄帯）が付されている。図４６では、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃに付されたそれぞれのリール帯３２１ａ，３２１ｂ，３２１ｃに表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。また、図４６では、リール帯３２１ａが付されるリール３０１ａを左リール、リール帯３２１ｂが付されるリール３０１ｂを中リール、リール帯３２１ｃが付されるリール３０１ｃを右リールとして示しており、以下の説明でも、必要に応じて左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃと表記する。

【０１２０】

そして、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃは、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、３つ）の図柄が開口部４０１（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓４０１として統一する）を介して視認可能となるように配置されている（次に説明する図４７参照）。

【０１２１】
また、図柄の種類は、図４６に示すように、「赤で塗りつぶされている「７」図柄（以下「赤７図柄」という）」、「青で塗りつぶされている「７」図柄（以下「青７図柄」という）」、「ＢＡＲ図柄」、「チェリーの図柄が施された「チェリー図柄」」、「スイカの図柄が施された「スイカ図柄」」、「リプレイ図柄」、「ベルの図柄が施された「ベル図柄」」、「「義」と記載された図柄（以下では「義図柄」という）」、「「正」と記載された図柄（以下では「正図柄」という）」がある。なお、ベル図柄は、ベルのなかに描かれた星の数によって、１個の星が描かれた「ベル１図柄」と２個の星が描かれた「ベル２図柄」とに分けることができる。
【０１２２】
図４６において、「赤７図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号３番・６番の２つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１２番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１０番の１つが相当する。「青７図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１６番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号３番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１５番の１つが相当する。「ＢＡＲ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１１番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号６・９番の２つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号２番の１つが相当する。「チェリー図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１番・１４番・１７番の３つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号７番・１４番の２つが相当する。「リプレイ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１番・４番・７番・１２番・１７番の５つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号０番・５番・８番・１１番・１６番・の５つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１番・５番・８番・１３番・１７番の５つが相当する。「ベル１図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１３番・１５番・１８番の３つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号２番・７番・１０番・１５番・１８番の５つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号９番・１２番・１６番の３つが相当する。ベル２図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号２番・５番・８番の３つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号０番・４番の２つが相当する。「スイカ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号９番・１４番・１９番の３つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号４番・１３番の２つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号３番・６番・１１番・２０番の４つが相当する。「義図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号２０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１９番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１８番の１つが相当する。「正図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号２０番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１８番の１つが相当する。なお、図柄の種類は一例であって、これらの種類に限られるものではない。
【０１２３】
［９．枠部材］
図４７は、正面視したスロットマシン１において図柄表示窓４０１を含む枠部材５０１付近を中心に拡大したところを示している。図４７によれば、枠部材５０１の中央部には図柄表示窓４０１が形成され、図柄表示窓４０１の周囲にはランプやＬＥＤ等による複数の表示器（後述する「各種表示器」に相当）が配置されていることが示されている。そして、図柄表示窓４０１を通して３本のリール（リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃ）の一部が視認可能にされる。また、枠部材５０１の上方には、画像表示体５００の演出表示面が配置されていることが示され、画像表示体５００に表示される画像等（動画を含む）が遊技者から視認可能となっている。以下では、図４７に示した上記の各構成を詳しく説明する。
【０１２４】
［９－１．図柄表示窓］
図４７に示すように、図柄表示窓４０１からは、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの図柄列中の図柄のうち、連続する３つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表

示されている３つの位置を上から「上段（または上段位置）」（例えば、リール３０１ａの「ベル１図柄」が表示されている位置）、「中段（または中段位置）」（例えば、リール３０１ｂの「リプレイ図柄」が表示されている位置）、「下段（または下段位置）」（例えば、リール３０１ｃの「ベル１図柄」が表示されている位置）という。

【０１２５】

上記のことから、図柄表示窓４０１内では、「段数×リールの数」個の図柄を表示させることが可能である。従って、スロットマシン１では「段数（３）×リールの数（３）」より図柄表示窓４０１内には最大で９個の図柄を表示させることができる。

【０１２６】

枠部材５０１（表示パネルともいう、以下では表示パネル５０１として統一する）の左側端（図柄表示窓４０１から見て左側には、各種のランプが備えられており、そのうち、「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」と記されているのがＢＥＴランプ（ベットランプ）６１４である。ＢＥＴランプの数字（上記の「ＢＥＴ１」，「ＢＥＴ２」，「ＢＥＴ３」の１，２，３の数字）はそれぞれベット数（賭け数のこと、賭けたメダルの枚数に応じた数のこと）に対応している。すなわち、「１」は１ベット（賭けたメダルの枚数は１枚）、「２」は２ベット（賭けたメダルの枚数は２枚）、「３」は３ベット（ＭＡＸベットともいう、賭けたメダルの枚数は３枚）に対応しているということである。

【０１２７】

ベット数に応じて有効となる並びが決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一して称する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組合せは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組合せ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓４０１内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄がいずれかの有効ライン上に並んでいなければ（すなわち所定の当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいなければ）、所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様が表示されたとは判断されないことになる。なお、このように、所定の当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいない場合は、バラバラな図柄の組合せ態様（すなわちハズレの図柄の組合せ）が表示されたと判断される。

【０１２８】

次に、ベット数及び有効ラインについて具体的に説明する。第１の実施形態のスロットマシン１では、一例として、通常の遊技状態（一般遊技状態）及びボーナス内部状態では３枚掛けによる遊技が規定又は推奨される（規定数３枚）。但し、後述するように、第１の実施形態のスロットマシン１は、ボーナスゲーム中に制御されるボーナス状態では、２枚掛けによる遊技が行われる（規定数２枚）。また、第１の実施形態のスロットマシン１における有効ラインは、右上がりの直線型の並び（右上がりライン）及び右下がりの直線型の並び（右下がりライン）の２ラインとする。具体的には、図４７の図柄表示窓４０１内で「ＢＡＲ図柄－リプレイ図柄－義図柄」が表示されているライン（すなわち右上がりライン）６２３ｂと、「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されているライン（すなわち右下がり）ライン６２３ａの２つのラインのみを有効ラインとしている。

【０１２９】

なお、ベット数及び有効ラインは、上記例に限られるものではない。例えば、有効ラインは図柄表示窓４０１内で遊技者から視認可能なラインであればよく、例えば、１又は複数の直線型の並びの他、山型やＶ字型の並び等にしてもよい。また、有効ラインの数も２本に限られるものではなく、１本や複数本の有効ラインを設定してもよい。さらに、遊技におけるメダルのベット数に応じて有効ライン数が変化するようにしてもよい。

【０１３０】

図４７の図柄表示窓４０１内に表示されている有効ライン上の図柄の組合せは、有効ラインの一つである右下がりライン６２３ａに表示されている「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」であり、この図柄の組み合わせは、リプレイ役（再遊技役）に対応する図柄の組み合わせであるから、次ゲームにおいて、メダルを投入することなく自動ベットさ

れ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行することが可能となる。なお、有効ライン上に「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されたとしても、遊技者は、いずれの役の図柄の組み合わせが表示されたのか、一見して把握し難い。しかし、有効ラインではない中段ラインに「リプレイ図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」の図柄の組み合せが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。なお、上述のリプレイ役（再遊技役）のように、有効ライン上では一見して成立役を把握し難いが図柄表示窓４０１全体で見れば当該成立役を把握し難い図柄組合せを用意することについては、他の当選役でも同様に図柄組合せを用意するようにしてもよい。このとき、有効ラインだけでは一見して成立役を把握し難くても、図柄表示窓４０１全体で見た場合に、当該当選役の入賞を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

【０１３１】

［９－２．各種表示器］

図４７に示すように、表示パネル５０１には、図柄表示窓４０１の周囲に、スロットマシン１の遊技状態に合わせて点灯（あるいは点滅）可能なランプやＬＥＤ等による複数の表示器が配置されている。このような複数の表示器のうち、特別表示ＬＥＤ６１２以外の各種表示器について説明する。

【０１３２】

エラーランプ６０４は、スロットマシン１の遊技中に何かトラブル、故障等（これらを以後は「エラー」と呼ぶ）が生じた場合に点灯（あるいは点滅）を開始し、現在エラーが生じていることを遊技者等（ホールの係員なども含む）に知らせる役割を持ったランプである。図４７では、エラーランプ６０４の近傍に、エラーを略して「ＥＲＲ」という文字が描かれている。なお、エラーランプ６０４による点灯や点滅だけでエラーの詳細を示すことは難しいことから、スロットマシン１は、別途備えられた特別表示ＬＥＤ６１２において、発生したエラーの詳細を示す情報を表示することができる。

【０１３３】

リプレイランプ６０６は、ゲーム結果がリプレイ（後述する）となった場合に、再遊技（新たにメダルを賭けずにもう一度遊技ができること）ができることを遊技者に知らせる役割を持ったランプである。図４７では、リプレイランプ６０６の近傍に、リプレイを略して「ＲＥＰ」という文字が描かれている。

【０１３４】

スタートランプ６０８は、ベット数がＭＡＸベットに達すると点灯（あるいは点滅）を開始し、遊技者に始動レバー２１０の操作（始動操作）を促す役割を持ったランプである。図４７では、スタートランプ６０８の近傍に、スタートを略して「ＳＴＲ」という文字が描かれている。

【０１３５】

メダルＩＮランプ６１０は、ベット数が最大（ＭＡＸベット）になるまで点灯（あるいは点滅）を続けることにより、遊技者にベットを促す役割を持ったランプである。図４７では、メダルＩＮランプ６１０の近傍に、インサート（遊技用価値の投入）を略して「ＩＮＳ」という文字が描かれている。

【０１３６】

貯留枚数表示ＬＥＤ６１３は、遊技者によるメダルの投入又はゲーム結果に伴うメダルの払出によって遊技者が利用可能なメダル（遊技用価値）が貯留されている場合に、その貯留数を表示することにより、遊技者にメダルの貯留枚数を知らせる役割を持った表示器であって、２つの横並びの７セグメントＬＥＤ（左側が貯留枚数表示ＬＥＤ６１３ａ、右側が貯留枚数表示ＬＥＤ６１３ｂ）によって構成される。例えば、遊技者が利用可能なメダルの貯留枚数の上限を５０枚として、その上限枚数が貯留されている場合には、貯留枚数表示ＬＥＤ６１３ａに「５」が表示されるとともに、貯留枚数表示ＬＥＤ６１３ｂに「０」が表示されることによって、「５０」というメダルの貯留枚数が遊技者から識別可能に表示される。

【０１３７】

ＢＥＴランプ６１４（６１４ａ～６１４ｃ）は、ゲームの開始時に始動レバー２１０が操作される前に、規定数を上限としてメダル（遊技用価値）を賭けるＢＥＴ操作が行われた場合に、そのＢＥＴ数を表示することにより、１回のゲームにおける遊技用価値の賭け数（ＢＥＴ数）を知らせる役割を持った表示器であって、ＢＥＴ数に対応する３つのランプから構成される。具体的には、ＢＥＴ数が１枚のときはＢＥＴランプ６１４ｃが点灯し、ＢＥＴ数が２枚になるとＢＥＴランプ６１４ｃに加えてＢＥＴランプ６１４ｂが点灯し、ＢＥＴ数が上限の３枚（ＭＡＸＢＥＴ）になると、さらにＢＥＴランプ６１４ａが点灯することで全てのＢＥＴランプ６１４ａ～６１４ｃが点灯する。

【０１３８】

なお、上述したこれらの表示器は、メイン基板４０９によってその表示が制御されるとする（後述の図４８を参照）。

【０１３９】

また、これらの他に後述するボーナスゲームの当選を告知するボーナス告知ランプや、ボーナスゲームなどでのメダルの累計払出枚数を表示したり、ボーナスゲームをカウントしたりする７セグメントＬＥＤ等を別途設けてもよい。

【０１４０】

また、貯留枚数表示ＬＥＤ６１３や特別表示ＬＥＤ６１２（後述）等の表示器は、当該表示器で表示すべき情報を表示可能でさえあれば、７セグメントＬＥＤに限定されない。例えば、セグメントの個数は「７」とは異なる個数（１４セグや１６セグ）であってもよいし、ＬＥＤの代わりにＬＣＤ（液晶ディスプレイ）やＶＦＤ（蛍光表示管）や有機ＥＬ等が用いられてもよい。

【０１４１】

［９－３．特別表示ＬＥＤ］

特別表示ＬＥＤ６１２は、ゲーム結果に伴うメダル（遊技用価値）の払出がある場合に、その払出数を表示することにより、遊技者に遊技用価値の払出枚数を知らせる払出枚数表示の役割を持った表示器であって、２つの横並びの７セグメントＬＥＤ（左側が特別表示ＬＥＤ６１２ａ、右側が特別表示ＬＥＤ６１２ｂ）によって構成される。具体的には、特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂを用いて２桁の数字を表示することができ、ゲーム結果に伴って１５枚のメダルが払出される場合には、メダルが１枚ずつ払い出されるタイミングに合わせて「０１」、「０２」、・・・、「１５」というように表示内容を変化させていくことで、遊技用価値（メダル）の払出状況をリアルタイムで遊技者に知らせることができる。

【０１４２】

また、本実施形態のスロットマシン１では、特別表示ＬＥＤ６１２は、上記の払出枚数表示の役割とは別に、当該ゲームにおける「指示機能」による指示内容を表示する指示機能表示の役割を持つ。「指示機能」の詳細は後で説明するが、概要を示すと、本実施形態のスロットマシン１では、所定条件の成立時に「指示機能」による指示の発生が決定されると、特別表示ＬＥＤ６１２において、指示機能表示としてリール３０１ａ～３０１ｃの押下位置や停止順（停止操作におけるリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押し順や押し位置、と読み替えられる）等を示す情報が表示され、当該表示の内容に応じたリール３０１の停止操作が行われると、遊技者にとって有利なゲーム結果が提供される。

【０１４３】

なお、指示機能において、指示の発生に影響を及ぼす性能（具体的には、指示機能に係る抽選及び状態遷移の管理等）は主基板４０９によって制御され、具体的には、指示機能に係る抽選や状態遷移の制御だけでなく、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示も、メイン基板４０９によって管理される。一方で、本実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９による決定結果に基づいて、指示機能表示の表示先以外の他の表示手段（例えば画像表示体５００）でも、同内容の指示機能の指示を表示させることも可能としているが、このような表示については、メイン基板４０９以外の周辺基板（例えばサブ基板５１０）によって制御されてもよい。特別表示ＬＥＤ６１２、メイン基板４０９、及び

サブ基板５１０の接続関係は、図４８に例示される。
【０１４４】
具体例で説明すると、ＡＴゲーム中に押し順小役（ＡＴ１～ＡＴ１０の何れか）が当選役として選ばれた場合に、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）の制御下で、当選した押し順小役に対応する「適正な押し順」の指示内容が特別表示ＬＥＤ６１２に表示される。したがって、遊技者は、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示の表示内容を解する場合に、適正な押し順を認識することができる。一方で、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示の表示内容と同様の情報が、メイン基板４０９からサブ基板５１０にコマンド等によって送信されることにより、当該コマンドを受信したサブ基板５１０のＣＰＵ１１１８は、「適正な押し順」を示す画像を画像表示体５００に表示させることができる（ナビ表示）。指示機能表示の具体的な表示例は、［１１－３－４］で後述する。
【０１４５】
スロットマシン１では、このような指示機能表示を、表示パネル５０１における何れかの表示器で機能を兼用する態様で行うことを可能としている（本例では、払出枚数表示を行う特別表示ＬＥＤ６１２に表示される）。すなわち、特別表示ＬＥＤ６１２では、指示機能表示と払出枚数表示とが行われることになるが、例えばそれぞれの表示期間を分けることによって、両者を混同させることなく表示可能にしている。なお、本実施形態では払出枚数表示の機能と兼用しているが、その他の機能を有する表示器で兼用してもよいし、又は、指示機能表示専用の表示器を設けてもよい。
【０１４６】
さらに、本実施形態のスロットマシン１では、異常状態としてエラーが検出された場合に、エラーランプ６０４が点灯してエラーの発生を通知する一方で、特別表示ＬＥＤ６１２が、当該エラーの種別を識別可能に表示するエラー情報表示の機能も有する。指示機能表示、払出枚数表示、及びエラー情報表示の表示タイミングについては、［１１－３－５］や［１１－３－７］等で後述する。
【０１４７】
［１０．スロットマシンの内部構成］
図４８は、スロットマシン１に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン１は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板４０９を有しており、このメイン基板４０９にはＣＰＵ１１１０をはじめＲＯＭ１１１２、ＲＡＭ１１１４、入出力インタフェース１１１６等が実装されている。メイン基板４０９は、遊技の結果（遊技用価値の獲得）に影響を与える機能、具体的には例えば、当選役、ボーナス、ＡＴ等の抽選や、それらの抽選結果に基づく遊技状態の制御、指示機能による指示の決定、さらには入賞役に基づく払出等を管理する。
【０１４８】
また、スロットマシン１は、図４８では図示が省略された構成の一例として、扉形前面部材２００の開放状態を検知する扉開放検知スイッチ、貯留解除スイッチ２０９（貯留メダル清算スイッチ）、メダルセレクタ２０７内に設けられたメダルセレクタ内レバー検出センサ、及び、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのそれぞれの周囲で点灯可能な停止ボタンＬＥＤ（停止ボタンＬＥＤ＿１，停止ボタンＬＥＤ＿２，停止ボタンＬＥＤ＿３）等を備える。これらの構成は、メイン基板４０９によって制御される。
【０１４９】
前述した１枚投入ボタン２０５，２０６や始動レバー２１０、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ、貯留解除スイッチ２０９等はいずれもメイン基板４０９に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板４０９に出力することができる。具体的には、始動レバー２１０が操作されると前述した図柄変動表示装置３００を始動させる（リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させる）操作信号がメイン基板４０９に出力され、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが操作されると、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ停止させる操作信号がメイン基板４０９に出力される。

【０１５０】
なお、以下では必要に応じて、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ左リール３０１ａ，中リール３０１ｂ，右リール３０１ｃと呼ぶ。そして、これに対応するそれぞれのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを左リール停止ボタン２１１ａ，中リール停止ボタン２１１ｂ，右リール停止ボタン２１１ｃと呼ぶ。
【０１５１】
またスロットマシン１にはメイン基板４０９とともにその他の機器類が収容されており、これら機器類からメイン基板４０９に各種の信号が入力されている。機器類には、図柄変動表示装置３００のほか、メダル放出装置１１０等がある。
【０１５２】
図柄変動表示装置３００はリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃをそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ３４１ａ，３４１ｂ，３４１ｃを備えている（左リール駆動モータ３４１ａ、中リール駆動モータ３４１ｂ、右リール駆動モータ３４１ｃ）。このリール駆動モータはステッピングモータからなり、それぞれのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃは独立して回転、停止することができ、その回転時には図柄表示窓４０１にて複数種類の図柄が上から下へ連続的に変化しつつ表示される。
【０１５３】
また各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転に関する基準位置を検出するための位置センサ３３１ａ，３３１ｂ，３３１ｃを有しており、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにはそれぞれ位置センサ３３１ａ，３３１ｂ，３３１ｃがリール内に対応して設けられている（左リール位置センサ３３１ａ、中リール位置センサ３３１ｂ、右リール位置センサ３３１ｃ）。これら位置センサからの検出信号（インデックス信号）がメイン基板４０９に入力されることで、メイン基板４０９では各リールの停止位置情報を得ることができる。
【０１５４】
メダルセレクタ２０７内には、前述したソレノイド２０７ａや投入センサ２０７ｂが設置されている。投入センサ２０７ｂは、メダル投入口２０３から投入されたメダルを検出し、メダルの検出信号をメイン基板４０９に出力する。ソレノイド２０７ａがＯＦＦの状態のとき、投入されたメダルは投入センサ２０７ｂで検出される。逆にソレノイド２０７ａがＯＮの状態のときは、メダルセレクタ２０７内で投入センサ２０７ｂに到達する通路がロックアウトされてメダルの投入が受け付けられなくなり、遊技者がメダルを投入しても、メダルセレクタ２０７を通って返却樋２１３に流れたメダルはメダル用受皿２０１に戻る。このとき合わせて投入センサ２０７ｂの機能が無効化されるので、メダル投入によるベットまたはメダルの貯留のいずれも行われなくなる。
【０１５５】
メダル放出装置１１０は、払い出されたメダルを１枚ずつ検出する払出センサ１１０ｅを放出口１１０ｃ内に有しており、この払出センサ１１０ｅからメダル１枚ごとの払出メダル信号がメイン基板４０９に入力されている。また、遊技メダル用補助収納箱１１１にはメダル満タンセンサ１１１ａが設けられており、内部に貯留されたメダルの貯留数が所定数量を超えた場合、メダルが所定数量を超えた検出信号をメイン基板４０９に出力する。このとき画像表示体５００、特別表示ＬＥＤ６１２、エラーランプ６０４等によりメダル貯留の異常を知らせるエラー表示が行われ、遊技者やホール従業員等に異常が発生したことが報知される（後述の図１１１に示す「補助収納庫満タンエラー」に相当）。
【０１５６】
一方、メイン基板４０９からは、図柄変動表示装置３００やメダル放出装置１１０に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール駆動モータ３４１ａ，３４１ｂ，３４１ｃの起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン基板４０９から出力される。またメダル放出装置１１０には、有効ライン上に停止した図柄の組合せの種類に応じてメイン基板４０９から駆動信号が入力され、これを受けてメダル放出装置１１０はメダルの払い出し動作を行う。このときメダル放出装置１１０内に払い出しに必要な枚数

のメダルが不足しているか、あるいはメダルが全く無い状態であった場合、払出センサ１１０ｅによる枚数検出が滞ることとなる。そして所定時間（例えば１．５秒間）が経過すると、払出センサ１１０ｅより払い出しメダルの異常信号がメイン基板４０９へ出力され、これを受けてメイン基板４０９は、メダルの払い出しに異常が発生したことを知らせる内容をエラーランプ６０４、特別表示ＬＥＤ６１２、画像表示体５００等に表示させて遊技者やホール従業員等に異常が発生したことを報知する（後述の図１１１に示す「払出メダルエンプティエラー」に相当）。なお、メイン基板４０９と各種表示器（エラーランプ６０４、スタートランプ６０８、特別表示ＬＥＤ６１２、貯留枚数表示ＬＥＤ６１３等）とは例えばハーネスで接続され、メイン基板４０９は対応ポートを介してこれらの各表示器における点灯や表示を操作することができる。

【０１５７】

スロットマシン１は、メイン基板４０９とは異なる周辺基板としてサブ基板５１０を備えており、このサブ基板５１０にはＣＰＵ１１１８やＲＯＭ１１２０、ＲＡＭ１１２２、入出力インタフェース１１３０、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１１２４、ＡＭＰ（オーディオアンプ）１１２６、音源ＩＣ１１２８等が実装されている。サブ基板５１０はメイン基板４０９から各種の指令信号を受け、画像表示体５００の表示や照明装置５０２等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ５１２の作動を制御している。

【０１５８】

さらに、メイン基板４０９に外部中継端子板１３１を設けた場合には、スロットマシン１はこの外部中継端子板１３１を介して遊技場のホールコンピュータ１２００に接続される。外部中継端子板１３１はメイン基板４０９から送信される各種信号（投入メダル信号や払出メダル信号、遊技ステータス等）をホールコンピュータ１２００に中継する役割を担っている。なお、図４８における接続構成は本実施形態のスロットマシン１における一例に過ぎない。例えばその他の接続構成として、メイン基板４０９だけでなく、メイン基板４０９以外の周辺基板（例えばサブ基板５１０）も外部中継端子板１３１に接続可能にするようにしてもよく、このような場合、外部中継端子板１３１に接続された各種の基板から、様々な信号を外部中継端子板１３１に送信し、外部中継端子板１３１を介してホールコンピュータ１２００に出力することができる。具体的には、サブ基板５１０が管理する遊技上の諸情報や、サブ基板５１０が管理可能な緊急情報（例えば、スロットマシン１の構成部品等の誤作動や不具合を通知するエラー情報）をホールコンピュータ１２００に出力することができるようになる。

【０１５９】

なお、ホールコンピュータ１２００は、スロットマシン１の外部に、スロットマシン１から通信可能に接続される外部機器の１つであり、所謂データ表示器も外部機器に含まれる。外部機器からスロットマシン１に信号を出力することはできず、スロットマシン１から外部機器に向けての出力に限られる（片方向通信、単方向通信）。スロットマシン１から外部機器に向けた信号の外部出力については、［１２］以降で詳しく説明する。

【０１６０】

その他、電源装置１１２には、設定キースイッチ１１２ｔやリセットスイッチ１１２ｕ、電源スイッチ１１２ｖ等が付属している。これらスイッチ類はいずれもスロットマシン１の外側に露出しておらず、扉形前面部材２００を開けることではじめて操作可能となる。このうち電源スイッチ１１２ｖは、スロットマシン１への電力供給をＯＮ－ＯＦＦするためのものであり、設定キースイッチ１１２ｔはスロットマシン１の設定（例えば設定１～６）を変更するためのものである。またリセットスイッチ１１２ｕはスロットマシン１で発生したエラーを解除するためのものであり、更には設定キースイッチ１１２ｔとともに設定を変更する際にも操作される。なお、上述したこれらのスイッチは、メイン基板４０９上に設置されてもよい。

【０１６１】

以上がスロットマシン１の内部構成例である。スロットマシン１によるゲームは、遊技

者がメダルの賭け数を決定した状態で始動レバー２１０を操作すると各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが回転し、この後、遊技者がリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを操作すると、対応する各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止制御され、そして、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止すると、有効ライン上での図柄の組合せ態様からゲーム結果を判断し、必要に応じて該当する当選役に対応する規定数のメダルが付与される。

【０１６２】

前述したとおり、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃには、それぞれリール帯３２１ａ，３２１ｂ，３２１ｃが付されている（図４６参照）。そして、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃを停止させた際に図柄表示窓４０１内に表示される表示内容（有効ライン上に表示された図柄の組合せ態様）から所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様（図柄組合せ）が表示されたか否かが判断される。具体的には、図柄表示窓４０１内で前述の有効ライン（右上がりライン６２３ｂ及び右下がりライン６２３ａ）に所定の当選役に対応する図柄組合せが表示されているか否かが判断される。

【０１６３】

なお、本例では有効ラインは２本として説明しているが、スロットマシン１が複数の有効ラインを有するとしたとき、当該複数の有効ラインの夫々で当選役に対応する図柄組合せが表示されているか否かが判断される。その結果、複数の当選役の図柄組合せが表示されていると判断された場合は、表示された各当選役に対応する払出数を合算した数量のメダルの払出が行われる。なお、スロットマシン１では、１回あたりのメダルの払出数の上限値として所定枚数（例えば１５枚）を規定することができる。このような場合に、複数の有効ライン上に表示された各当選役に対応する払出数の合算が当該上限値を超えるときは、上限値の所定枚数のメダルが払い出され、上限値の超過分は切り捨てられる。また、上限値の超過分を次回以降のゲームに分割して払い出す等もしない。

【０１６４】

以下では、所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様がいずれか一つの有効ライン上に表示された場合のことを、（所定の）当選役に対応する図柄（これを当選役図柄という）の組合せが揃う、あるいは当選役図柄が揃った、という。

【０１６５】

スロットマシン１の図柄には、「赤７図柄」、「青７図柄」、「ＢＡＲ図柄」、「チェリー図柄」、「リプレイ図柄」、「ベル１図柄」、「ベル２図柄」、「スイカ図柄」、「義図柄」及び「正図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤７図柄」、「青７図柄」及び「ＢＡＲ図柄」は他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が停止操作する際に、これらの図柄が図柄表示窓４０１内に停止されるように狙って停止操作することが容易となっている（すなわち目押しすることが容易である）。さらに「義図柄」及び「正図柄」についても、図４６を見ても分かるように、「義図柄」と「正図柄」との２つの図柄で円状を形成するかたちで「正義」と読めるように互いに上下に隣接して配置されているとともに、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにおいて１つしか配置されていないので、目押しすることが容易である。

【０１６６】

これらの図柄はそれだけでは象徴的な図柄（図柄１つだけでは当選役に対応しない）に過ぎないものであるが、所定の組合せとなることにより当選役に対応する図柄の組合せとなるものである。すなわち、所定の遊技特典が付与される。以下に、図４９に示された各当選役に対応して許容される図柄の組合せ態様について説明する。

【０１６７】

［１０－１．当選役と図柄の組合せ］

ここで、スロットマシン１の当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、これに対応す

る図柄の組合せについて、図４９、図５０及び図５１～５３を用いて説明する。図４９は、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図４９に示す抽選テーブル（当たり値判定テーブルともいう）は、予めＲＯＭ１１１２等に格納されている。詳細は後述するが、スロットマシン１ではメイン基板４０９のＣＰＵ１１１０が当選役の抽選を行い、このような抽選は「内部抽選」とも呼ばれる。

【０１６８】

図５０は、各当選役と、これら各当選役に対応して成立する条件装置を示す図であり、予めＲＯＭ１１１２等に格納されているものである。図５０において、表中の空欄は、対応する条件装置番号が付された条件装置が非作動（ＯＦＦ）であることを意味し、表中の「１」は、対応する条件装置番号が付された条件装置が作動する（ＯＮ）ことを意味する。図５１～５３は、各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その１～その３）であり、これについても予めＲＯＭ１１１２等に格納されているものである。

【０１６９】

なお、以下に説明する第１の実施形態のスロットマシン１は、遊技機が備える機能の一例として、押し順小役を利用したＡＴ（アシストタイム）機能を備えるとする。押し順小役とは、図４９に示す「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」の当選役に相当し、これらの当選役の入賞時にはベル図柄揃いが表示され得ることから、まとめて「押し順ベル」とも呼ぶ。ＡＴ機能を備えた遊技機では、メイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０）が行う抽選（ＡＴ抽選）によってＡＴの当落が判定され、当該判定の結果ＡＴに当選した場合は、ＡＴゲームが実行される。ＡＴゲームでは、当選役の内部抽選で押し順小役が当選役として選ばれた場合を中心に、最も多いメダルの払出に期待できる適正な押し順を教示又は告知することによって、当該教示に従ったリール停止操作を行った遊技者が多くのメダルを獲得できるようにする。一方、ＡＴゲーム以外の遊技期間（非ＡＴ）では、上記の押し順の教示又は告知を行わないことによって、適正な押し順でのメダル獲得を非確実なものにさせることができ、遊技状態ごとにメダルの期待獲得枚数やメダルの消費ペースに差異をもたらすことができる。このようなＡＴ機能は、スロットマシン１が備える指示機能の一例であり、その詳細な処理等は後述する。

【０１７０】

また、押し順について補足すると、スロットマシン１では、３本のリール３０１ａ～３０１ｃを用いていることから、その押し順（リール３０１の停止順）は、「左－中－右」、「左－右－中」、「中－左－右」、「中－右－左」、「右－左－中」、「右－中－左」の６通りが存在する。以下の説明では、それぞれの押し順を、順に、「順押し」、「挟み押し」、「中順押し」、「中逆押し」、「逆挟み押し」、「逆押し」と呼ぶ。なお、第１の実施形態のスロットマシン１では、「中順押し」又は「中逆押し」の何れの押し順で停止操作が行われても、同じリール停止制御を行うようにすることから、これら２つの押し順を区分せずに、単に「中押し」と呼ぶことがある。この場合、実質的には、５択の押し順が存在することになる。

【０１７１】

なお、第１の実施形態のスロットマシン１では、リール３０１を停止させる停止操作の手順として、ＡＴゲームが行われない期間（非ＡＴ）のように押し順の教示が行われない遊技の際は、左リール３０１ａを最初に停止させる（すなわち、リール停止ボタン２１１ａに対して最初に停止操作を行う）「左押し（「順押し」又は「挟み押し」）」を推奨するとし、中リール３０１ｂや右リール３０１ｃを最初に停止させる等して推奨手順に沿わない停止操作が行われた場合には、ＡＴ抽選の一時的な停止等、遊技者にとって不利な措置を行うようにしてもよい。

【０１７２】

このようなスロットマシン１における停止出目は、例えば、当選役が押し順小役（本例では押し順ベル）に相当する当選役の場合、リール停止ボタン２１１（個別にはリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ）の押し順によって、停止出目の態様が異なるよ

うにされている。このような停止出目の態様の差異は、例えば、以下のようにして実現することができる。すなわち、「押し順ベル」に相当する当選役として、それぞれに適正な押し順が関連付けられた複数種類の当選役（具体的には、図４９や図５０に示す「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」に相当し、当選役が「ＡＴ１」の場合は、順押し（左・中・右）が「適正な押し順」に相当する）が用意され、内部抽選によって選ばれた当選役それぞれで異なる組合せによって、複数種類の条件装置（図５０に示す小物に相当）の作動が許容される。そしてこのとき、リール停止ボタン２１１の押し順に応じて、リール３０１を停止させる際の図柄の引き込み制御が異なる優先制御（例えば、「枚数優先制御」又は「図柄組合せ数優先制御」）のもとで実行されるように設定されることにより、上記押し順に基づいて停止出目の態様を異ならせることができ、結果として払出枚数にも差異を付けることができる。

【０１７３】

ここで、「枚数優先制御」とは、複数の条件装置の作動が許容されているときに、入賞時の払出枚数が最も多くなるような条件装置を優先し、「引き込み可能な図柄」のうちから当該条件装置に対応する図柄組合せの図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる引き込み制御のことをいう。また、「図柄組合せ数優先制御」とは、複数の条件装置の作動が許容されているときに、「引き込み可能な図柄」によって表示し得る図柄組合せの数が最も多くなるような条件装置を優先し、当該条件装置に対応する図柄を有効ライン上に引き込んで停止させる引き込み制御のことをいう。

【０１７４】

具体的には例えば、順押しを「適切な押し順」とする「ＡＴ１」が当選役として選ばれた場合、作動が許容される条件装置は、小物１，小物４，小物６，小物７，小物９，小物１２，小物１４，小物１５，小物１７である（図５０参照）。ここで、リール停止ボタン２１１の押下操作が「適正な押し順（左・中・右の順）」である場合には上記の「枚数優先制御」による引き込み制御を行い、「不適正な押し順」である場合には上記の「図柄組合せ数優先制御」による引き込み制御を行うと定める。このとき、「適正な押し順」の場合には、入賞時の払出枚数が最も多い９枚役の条件装置（小物１７）が優先され、９枚役の図柄組合せが有効ライン上に引き込まれる。一方「不適正な押し順」の場合には、小物１７よりも表示可能な図柄組合せ数が多い１枚役の条件装置（小物９，小物１２，小物１４，小物１５）又は２枚役の条件装置（小物１，小物４，小物６，小物７）が優先され、１枚役又は２枚役の図柄組合せが有効ライン上に引き込まれる。かくして、「ＡＴ１」が当選役として選ばれた場合に、「適正な押し順」でリール３０１が停止された場合には９枚役を入賞させられる一方で、「不適正な押し順」でリール３０１が停止された場合には９枚役よりも払出枚数が少ない役（１枚役，２枚役）を入賞させることができる。

【０１７５】

なお、リール３０１の停止時に有効ライン上に引き込み可能な図柄は、リール停止ボタン２１１に対する停止操作を行った時点のリール３０１の位置に基づいて制限されるため（具体的には例えば、最大４コマまでの引き込みが許容される）、この停止操作のタイミング（押しタイミング）次第で、引き込み可能な図柄と引き込み不能な図柄とが発生する。その結果、停止出目の態様は押しタイミングによっても異なるものであり、押しタイミングに応じた条件装置の優先度も予め設定される。

【０１７６】

このように、スロットマシン１では、「適正な押し順」が関連付けられた当選役に当選した場合には、複数の条件装置の作動を許容するとともに、リール３０１における図柄の引き込み制御に関して異なる優先制御を設定することによって、「適正な押し順」に基づく遊技が行われた場合に、「不適正な押し順」に基づく遊技が行われた場合よりも、遊技者にとって有利な特典（例えば、比較的多くのメダルの払出）を付与し得る停止出目で停止させることができる。

【０１７７】

また、図４９～図５３には例示していないが、本実施形態のスロットマシン１は、他の

押し順小役として、例えば押し順リプレイを用いるようにしてもよい。以下では、このような押し順リプレイについて簡単に説明する。なお、厳密にはリプレイ役は、対応する図柄組合せが有効ライン上に停止したとしても遊技用価値が払い出されないことから「小役」ではないが、便宜上「押し順小役」に含めている。また、押し順リプレイは、リプレイ役の１つであるから、その当選時にどのような押し順や押し位置で停止操作が行われたとしても、必ず何れかのリプレイ役の図柄組合せが有効ライン上に停止し、再遊技の特典が付与されることに変わりはない。

【０１７８】

スロットマシン１において押し順リプレイを用いる場合、前述の押し順ベルと同様に、押し順リプレイの当選役を押し順の数に応じて複数種類用意し、さらに、各押し順リプレイについて、その当選時に作動が許容される複数の条件装置の組合せを用意する。そして、これら複数の条件装置の組合せに対して「特定の押し順」で停止操作が行われた場合に「特定の図柄組合せ」が停止するような優先制御を設定することで、「当選時に特定の押し順で停止操作が行われた場合に特定の図柄組合せを現出させ得る」という特別なリプレイ役を実現することができ、「特定の図柄組合せ」の現出によって、図柄表示窓４０１内における停止出目を特徴的な態様にすることができる。具体的には例えば、所定の押し順リプレイが当選したとき、逆押しという「特定の押し順」で停止操作が行われた場合にのみ、図柄表示窓４０１内の所定のライン上に「青７図柄揃い」が表示されるような「特定の図柄組合せ」を停止可能にすることができる。

【０１７９】

このような押し順リプレイの利用方法の一例としては、上記「特定の図柄組合せ（図柄表示窓４０１内に青７図柄揃い）」が現出された場合に、遊技用価値の払出以外の遊技特典が付与されるようにする（リプレイ役なので遊技用価値の払出はない）。遊技特典の付与とは、具体的には例えば、ＡＴゲーム数の上乗せや有利状態への移行等が挙げられる。そして、本実施形態のスロットマシン１では、押し順リプレイに当選して上記の遊技特典が付与される場合に、「特定の押し順」を指示機能に基づいて指示することによって、「特定の図柄組合せ」を停止可能な遊技方法を遊技者に通知することができ、遊技興趣を高めることができる。なお、押し順リプレイの当選時に上記の遊技特典が付与されない場合には、「特定の押し順」で停止操作を行わせないようにする（例えば、「特定の押し順」以外の停止方法を指示する等）ことが好ましい。

【０１８０】

以上が、本実施形態のスロットマシン１における押し順小役の概要である。なお、以下の説明では、上記したような押し順小役を用いたＡＴゲームを遊技者にとって有利な特別遊技の一例とするが、スロットマシン１において遊技者にとって有利な特別遊技は、ＡＴゲームに限るものではなく、その他の有利遊技状態（例えば、ボーナスゲーム、ＡＲＴゲーム、又はＲＴゲーム等）であってもよい。また、ＡＴ機能についても、押し順小役を利用したＡＴ機能に限定するものではなく、その他、例えば押し位置小役（リール停止ボタン２１１に対する停止操作のタイミングに基づいて付与される特典が変更され得る役）を利用したＡＴ機能等であってもよい。

【０１８１】

［１０－１－１．当選役の種類］

まず、図４９に示した抽選テーブルについて説明する。スロットマシン１では、遊技状態に応じて異なる抽選テーブルが用意されており、図４９には、スロットマシン１における遊技状態の一例として、一般状態、ボーナス内部状態、及びボーナス状態が示されている。ここで、一般状態は、ボーナスゲーム中でなく、かつ、ボーナスフラグが未成立である通常の遊技状態である。ボーナス内部状態は、内部抽選によってボーナス（具体的には、後述する２種ＢＢ）に当選し、かつボーナス状態に移行せずにボーナスの当選成立状態が持ち越されている遊技状態である。ボーナス状態は、内部抽選によってボーナス（具体的には、後述する２種ＢＢ）に当選し、当該ボーナスに対応する図柄組合せが表示されたことに基づいて移行する有利遊技状態である。なお、図４９では、ボーナスとして２種Ｂ

Ｂ（第二種特別役物）が示されているが、スロットマシン１に搭載可能なボーナスは、他の種類であってもよく、所謂ＢＢボーナス、ＲＢボーナス、シングルボーナス（ＳＢ）等を備えるようにしてもよい。このような場合には、それぞれのボーナスに応じた遊技状態が用意される必要があるが、各遊技状態の詳細な説明は一般的な遊技機と同様であるため省略する。

【０１８２】

図４９に示すように、第１の実施形態によるスロットマシン１では、遊技状態ごとに各当選役についての当選確率（又は置数）が定められており、各遊技状態に対応して予め用意された抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。そして、スロットマシン１では、内部抽選の結果として何らかの役に当選すると、当選役に応じた条件装置が作動し、作動した条件装置に対応する図柄組合せが有効ライン上に表示されるように、後述するリール停止処理が行われる。そして、有効ライン上に表示された図柄組合せによって何らかの入賞役が示された場合は、当該入賞役に基づいたメダルの払出が行われる。入賞役に基づいたメダルの払出において、遊技状態や遊技の掛けメダル数（規定数）に応じてメダルの払出数が異なるように設定されてもよい。このとき、規定数に応じた抽選テーブルを別途用意することが好ましい。

【０１８３】

第１の実施形態のスロットマシン１では、一の条件装置とリール制御のパターンとが１対１で対応しているので、一の当選役に対して複数のリール制御パターンを用意したい場合には、一の当選役に対して複数の条件が成立する場合もある（後述の図５０参照）。こうすることで、一の当選役に対して、複数パターンの停止出目（有効ライン上に表示される図柄組合せ）を用意することが可能となる。

【０１８４】

図４９に示された当選役は、ボーナス役、小役、又はリプレイ役（再遊技役）に大別することができ、前述の何れの役にも当選しない場合に「はずれ」と呼ぶ。ここで、「はずれ」は、厳密には当選役ではない。しかし、当選役に関する内部抽選の結果が図４９に示された各当選役であった場合と同様に、当選役に関する内部抽選の結果が「はずれ」であった場合は、当該結果に基づいて（すなわち、「はずれ」という当選役に当選したかのようにして）その後の内部処理が設定されることから、以下では、便宜上、「はずれ」を当選役に含めて説明することがある。

【０１８５】

それぞれを簡単に説明すれば、「ボーナス役」は、ボーナスゲームの実行契機となる役であって、具体的には「２種ＢＢ」がボーナス役に相当する。「リプレイ役（再遊技役）」は、メダルを再投入することなく次回のゲームが実行可能にされる（再遊技）役であって、具体的には「リプレイ」がリプレイ役に相当する。「小役」は、その入賞によって所定枚数のメダルの払出が行われる役であって、具体的には「押し順ベル」、「押し順不問ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「強チャンス目」、及び「最強目」が、小役に相当する。なお、前述したように、図４９に示した当選役「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」は総称として「押し順ベル」とも呼ぶことがある。図４９において押し順ベルの払出数が複数通りで記載されているのは、リール３０１の停止順や停止位置によって払出枚数が異なる可能性があるためである。一方、当選役「ベル１」，「ベル２」は、押し順に拘わらず常にベル図柄を停止可能なベル役であることから、総称として「押し順不問ベル」と呼ぶことがある。各当選役の詳細は後述する。

【０１８６】

また、「はずれ」は、当選役に関する内部抽選の結果、何れの当選役も選ばれていないことを意味する。「はずれ」であった場合は、ボーナス役の成立状態が持ち越されている場合（すなわち、ボーナス内部状態）を除き、何れの当選役に対応する図柄組合せも停止されることはない。一方、ボーナス内部状態で「はずれ」となった場合は、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止し得る。但し、第１の実施形態のスロットマシン１では、図４

９のような抽選テーブルを用いる場合、上記の状況（ボーナス内部状態での「はずれ」）は滅多に発生しないように設定されており（１／６５５３５）、また、そもそもボーナス役である「２種ＢＢ」の当選確率も極めて低い（１／６５５３５）ことから、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止してボーナスゲームが実行される機会は極めて低く、ほとんどの遊技状態は、一般状態又はボーナス内部状態に制御される。

【０１８７】

なお、図４９によれば、一般状態では、「はずれ」が選ばれる可能性がある程度存在する（１５４５３／６５５３５）が、ボーナス内部状態及びボーナス状態では、「はずれ」が選ばれる可能性はほとんどない（それぞれ１／６５５３５）。さらに、ボーナス状態では、押し順ベルの当選確率が他の遊技状態に比べて格段に低く設定され（１／６５５３５）、ほとんど当選しないようになっている代わりに、押し順不問ベルの当選確率が高く設定されている（３２０５９／６５５３５）。押し順不問ベルは、押し順に拘わらず９枚の払出が行われるのに対し、押し順ベルは不適正な押し順であった場合に、２枚以下の払出しか行われない。したがって、このように置数の振分を行うことで、ボーナス状態に制御されたとき（ボーナスゲーム）は、遊技者の手持ちメダルをほぼ減らすことなく、増加させることができる。

【０１８８】

また、内部抽選の結果が「はずれ」ではなく、いずれかの役（ボーナス役、リプレイ役、小役）に当選したとしても、当該当選役に対応する図柄の組合せは、後述する引き込み制御を実行可能な範囲で図柄表示窓５２４内（より厳密には有効ライン６２３ａ，６２３ｂ）に停止されるように狙って適正なタイミング（押し位置）で停止操作（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを押す操作）が行われないと、有効ライン上に当選役に対応する図柄の組合せを表示させることができない。したがって、抽選の結果、いずれかの役に当選したにもかかわらず、この当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されなければ、「はずれ」が選ばれたときと同様に、後述する図５４のステップＳ６においてゲーム結果がハズレである旨が判定される。なお、第１の実施形態のスロットマシン１では、何らかの当選役に当選したにもかかわらずゲーム結果がハズレとなる場合に、無作為に「はずれ」の図柄組合せを表示させるのではなく、当該当選役に基づいた入賞を取り零したことを示す所定の図柄組合せ（停止出目）を図柄表示領域に表示させるように制御することにする。そして、このようなハズレ時に表示される図柄組合せ（停止出目）のことを、以下では「零し（又は、零し目）」と呼ぶ。

【０１８９】

また、本実施形態に関する説明では、図５１に示したように、「押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０）」に関して、「ベル零し（ベル零し目）」という表現が用いられる。ベル零しとは、当選役ごとに適正な押し順が定められた押し順ベルの当選時に、不適正な押し順で停止操作が行われたことによって、ベル揃い（厳密には、９枚の払出が得られるベル役の図柄組合せ）が停止されずに、ベル役を取り零したような別の図柄組合せが表示されることを意味する。このようなベル零しとなる場合、ベル零し目が停止出目として表示され、本来のベル揃いよりも少ない払出（払出なしを含む）が行われる。具体的には、図５１の条件装置番号１～３２に対応する図柄組合せがベル零しの図柄組合せであり、このとき、１枚又は２枚の払出数が設定されている。以上のように、「ベル零し」は、前述したハズレ時の「零し」とは異なるものである。

【０１９０】

また、本実施形態に関する説明では、以上の「零し（零し目）」とは別に、「ばらけ（ばらけ目）」という表現を用いることがある。「ばらけ（ばらけ目）」とは、停止出目の特徴を遊技者が比較的容易に認識し易い「揃い目」ではなく、一見ばらばらの図柄が組み合わされたような停止出目（所謂「ばらけ目」）であることを意味する。すなわち、「ばらけ目」は、図柄組合せの表示態様に関する区分の１つであり、ばらけ目であってもハズレとは限らないため、メダルの払出が行われることもある。

【０１９１】

［１０－１－２．当選役の当選形態］
図４９で例示した当選役は、１回の抽選機会において一つの役のみが選び出される当選役（単独役）である。単独役が当選した場合は、当該当選役に基づいた条件装置が作動することに基づいて、後のリール停止制御が行われる。しかし、スロットマシン１では、複数の当選役が同時に選び出されるような当選役（同時当選役）が用意されてもよい。このような同時当選は、１回の抽選機会において複数の当選役が同時に選び出されることを意味し、例えば、複数の小役（例えば、複数のベル役同士）が同時に選び出される場合や、ボーナス役と小役とが同時に選び出される場合がある。
【０１９２】
内部抽選によって同時当選役が選ばれた場合には、当該同時当選役に含まれるそれぞれの当選役に基づいた条件装置が同時に作動することに基づいて、後のリール停止制御が行われる。そして、同時当選役に当選したときのリール停止制御では、予め定められた優先順位（例えば、『再遊技＞小役＞ボーナス』や、『再遊技＞ボーナス＞小役』のような優先順位）に従って当選役の図柄組合せの表示が許容されるなかでリール停止処理が行われ、入賞した役に応じた特典の払い出しが行われる。なお、遊技機の仕様や小役の組合せ、又は有効ラインの設定方法等によっては、同時当選役を共に入賞させるような制御が行われるようにしてもよく、同時入賞が発生した場合には夫々の入賞した役に応じた特典の払い出しが行われる。何れにしても、小役は、当選ゲームでのみ入賞し得る「非持ち越し役」であり、当選ゲームで入賞できなかった当選役の当選成立状態は、次ゲーム以降に持ち越されないことから、小役の同時当選が選ばれたとしても、当選ゲームで入賞できなかった小役に対しては、当該小役に応じたメダルの払い出しは行われない。
【０１９３】
また、ボーナス役と小役とが同時当選した場合について、このような組合せで選ばれる役は重複役ともいう。ボーナス役と小役とが同時当選した場合も、小役同士の同時当選の場合と同様に、夫々の当選役に対応する条件装置が同時に作動し、予め定められた優先順位（例えば、『再遊技＞小役＞ボーナス』や、『再遊技＞ボーナス＞小役』のような優先順位）に従って当選役の図柄組合せの表示が許容されるなかでリール停止処理が行われ、入賞した役に応じた特典の払出が行われる。但し、ボーナス役については、上述したように当選ゲームで対応する図柄組合せが表示されなかったとしても、次ゲーム以降に当該ボーナス役の図柄組合せが表示されるまで当該ボーナス役の当選成立状態が持ち越される「持ち越し役」とすることができる。具体的には、２種ＢＢは「持ち越し役」である。また、リプレイ役や小役（例えばベル役）は「非持ち越し役」である。このように重複役の当選によって「持ち越し役」と「非持ち越し役」とが同時当選したときも、何れの図柄組合せの表示を許容するかは、リール停止処理によって制御される。そして、当選ゲームで「持ち越し役」に対応する図柄組合せが表示されなかった場合は、「持ち越し役」の当選成立状態は次ゲーム以降に持ち越される。但し、このような「次ゲーム」において、別の小役に当選したときは、「持ち越し役」と「別の小役」との両方が当選成立している状態となるが、この場合は、互いに別の抽選機会（ゲーム）において選び出されているから、重複役には相当しない。
【０１９４】
なお、同時当選の場合に何れの当選役に対応する図柄の組合せが優先して有効ライン上に表示されるようになるかは、リール停止処理における優先順位の設定に基づいて決定される。
【０１９５】
以下では、上記で大別した当選役について、図５０～図５３も参照しながら詳細に説明していく。
【０１９６】
［１０－１－３．ボーナス役］
図４９に示された当選役「２種ＢＢ」は、第二種特別役物に関するボーナス役である。ボーナス役が当選役として選ばれると、対応する条件装置「ＢＢ１」が作動し、リール停

止処理が行われ、表示された図柄組合せに基づいて特典が付与される。具体的には、条件装置「ＢＢ１」に対応する図柄組合せ（「赤７」揃い）が有効ライン上に表示されることで、２種ＢＢのボーナスゲーム（ＢＢゲーム）が実行される。このボーナスゲームは、複数ゲームに亘って遊技者がメダルを集中して獲得できる機会が設けられるゲームであり、本実施例では例えば、遊技の規定数を２枚として、図４９のボーナス状態に示された抽選テーブルを用いてボーナスゲームが進められる。そして、ボーナスゲームのゲーム数が規定の上限数（例えば３０ゲーム）を経過するか、当該ボーナスゲームにおける払出の累計枚数が規定枚数（例えば２００枚）を超えたときにボーナスゲームが終了する。ボーナスゲームが終了すると、遊技状態は、ボーナス状態から一般状態に移行する。

【０１９７】

ここで、「２種ＢＢ」に対応する図柄組合せ（「赤７」揃い）は、リール停止ボタン２１１に対する停止操作のタイミング次第では、必ずしも有効ライン上に引き込むことができない配列となっている（図４６参照）。しかし、「２種ＢＢ」は当選フラグを持ち越し可能な持ち越し役であり、当選ゲームで対応する図柄組合せである「赤７」揃いが表示されなかった（揃えられなかった）としても、次ゲーム以降に当選成立状態が持ち越され、当該図柄組合せが停止されるまで、ボーナス内部状態として遊技が行われる。

【０１９８】

そして、ボーナス内部状態に制御されているときに、内部抽選の結果、リプレイ役や小役に当選した場合は、予め定められた優先順位に従って、表示され得る当選役が決定される。具体的には、当該優先順位が『再遊技（リプレイ役）＞小役＞ボーナス』であるとし、このとき、ボーナス内部状態として２種ＢＢの成立状態が維持されていても、２種ＢＢの図柄組合せを表示し得る機会は、内部抽選でリプレイ役にも小役にも当選しなかったとき（すなわち、はずれ）に限られる。しかし、上述したように、第１の実施形態のスロットマシン１では、ボーナス内部状態において内部抽選ではずれとなる割合は極めて小さく設定されている（１／６５５３５）。したがって、ほとんどの遊技において、２種ＢＢの図柄組合せが表示される機会はなく、遊技状態は、一般状態又はボーナス内部状態に制御される。

【０１９９】

［１０－１－４．リプレイ役］

図４９に示された当選役「リプレイ」は、リプレイ（再遊技役）の当選役である。リプレイ役の当選時には、リプレイ用の条件装置（図５０を参照すると、再遊技１）が作動し、有効ライン（ライン６２３ａ，６２３ｂの何れか）にリプレイ役に対応する図柄組合せの停止表示が許容され、これに基づいて、後述するリール停止処理（図５４のステップＳ５）が行われる。スロットマシン１では、リプレイの当選時には、リプレイ役の図柄組合せが必ず有効ライン上に表示されるように制御されることで、リプレイの図柄組合せが揃ったと判定され、その結果、リプレイ役の特典として、次ゲームにおいて、改めてメダルを投入もしくはベット操作（貯留されたメダルを投入するための操作）をすることなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行する再遊技が可能となる。なお、リプレイの図柄組合せが有効ライン上に表示されたとしても、賞としてのメダルは払い出されない。

【０２００】

このリプレイゲームの遊技特典の特徴は、メダルの払出しを行わない代わりに次回のゲームで新たにメダルを消費する（新たにメダルを掛ける）必要がないことである。またリプレイはメダルの払い出しを伴わない当選役であるため、例えばその当選確率を高くすることにより、当選頻度が高くなったとしてもホールにとっての不利益は少ない。従って、スロットマシン１では、通常状態（一般状態）において、概ね６～７回に１回程度は当選する確率としている。これにより、遊技者が消費するメダルの量（一定時間当たりにつき消費するメダル数）をある程度一定の範囲に保つことが可能となる。つまり、リプレイという当選役にゲーム進行における過剰なメダルの消費を抑える役割を持たせることができるということになる。

【０２０１】
また、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄と、同じくリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄との間に配置される他の図柄（リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成しない図柄）を１個から最大でも４個までにする）ことにより、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を目押しの必要なく揃えることのできるものとすることができる。そしてこのような場合、表示される当選役の優先順位を『再遊技（リプレイ役）＞小役＞ボーナス』とすれば、仮にリプレイ役の条件装置とその他の役（小役やボーナス役）の条件装置とが同時に作動したとしても、常にリプレイ役に対応する図柄組合せが停止表示されることになり、その他の役に対応する図柄組合せが停止表示されることはない。
【０２０２】
［１０－１－５．ベル役］
次に、入賞役としてのベル役について説明する。このベル役は、当選時にメダルの払出が期待できる入賞役である。本実施形態では何種類かのベル役が用意されており、以下ではその一例を具体的に説明する。
【０２０３】
［１０－１－５－１．押し順不問ベル］
まず、当選時の入賞度合い（入賞率、及び入賞に基づくメダルの払出枚数）がリール３０１の押し順によって変化しない押し順不問ベル（共通ベル）について説明する。
【０２０４】
図４９に示した「押し順不問ベル」の具体的な当選役は、図５０に示す「ベル１」、「ベル２」である。図５０に示すように、「ベル１」が当選役として選ばれたときは、小物１７の条件装置が作動し、「ベル２」が当選役として選ばれたときは、小物１７及び小物１８の条件装置が作動する。ここで、小物１７，小物１８の条件装置は、リールの押し順及び押しタイミングに拘わらず、常に対応する何れかの図柄組合せが有効ライン上に停止可能に構成されている（図５１等参照）。したがって、このような条件装置が作動した場合は、遊技者によるリール停止ボタン２１１の停止順序及び停止タイミングに拘わらず、ベル役の図柄組合せが停止表示されることによってベル役に入賞し、当該入賞に応じたメダルの払出（９枚）が特典として付与される。
【０２０５】
図４９を参照すると、一般状態及びボーナス内部状態において、「ベル１」及び「ベル２」の当選確率は比較的低く、後述の「低当選役（レア役）」に含むことができる。一方、ボーナス状態においては、５０％程度の確率で「ベル１」又は「ベル２」に当選することから、ボーナスゲームにおける主な当選役の１つとなる。
【０２０６】
なお、「ベル１」及び「ベル２」は、それぞれの当選時に付与され得る特典への期待度合に応じて、強弱の区別がされる。特典とは例えば、ＡＴに関する期待度（ＡＴの当選やＡＴゲームに関する当選確率等）でもよいし、低確状態や高確状態といった遊技状態間の移行に関する期待度等であってもよい。具体的には、より当選確率が低い「ベル２」を強ベルとし、「ベル２」よりも当選確率が高い「ベル１」を弱ベルとする。
【０２０７】
［１０－１－５－２．押し順ベル］
次に、当選時の入賞度合い（入賞率、及び入賞に基づくメダルの払出枚数）がリール３０１の押し順によって変化し得る押し順ベルについて説明する。
【０２０８】
図４９に示した当選役「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」は、主にＡＴゲームで遊技者に確実に特典を付与し得るために用意される押し順ベルの当選役である。「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」には、それぞれ５通りの適正な押し順のうちの何れかが関連付けられている（図５０参照）。

【０２０９】
なお、図４９では、「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」の当選確率はそれぞれ等しくされ、それらを合算すると、「押し順ベル」の当選確率は３２０００／６５５３５となるが、「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のそれぞれの当選確率は、上記合算値を満たす条件下で任意に振分けてもよい。このようにすると、「押し順ベル」における５通りの適正な押し順（順押し、挟み押し、中押し、逆押し、逆挟み押し）について、当選確率を均等配分できる（５択ベルの各当選確率を等しくすることができる）ことに限定されず、特定の押し順が適正な押し順に選ばれ難いようにしたりすることができる。具体的には例えば、適正な押し順として左リール３０１ａが第１停止リールに選ばれる「ＡＴ１」～「ＡＴ４」の各当選確率を２０００／６５５３５とし、適正な押し順として左リール３０１ａ以外（中リール３０１ｂ又は右リール３０１ｃ）が第１停止リールに選ばれる「ＡＴ５」～「ＡＴ１０」の各当選確率を４０００／６５５３５とすれば、左リール３０１ａを適正な押し順の第１停止リールとする押し順ベルの当選割合を、中リール３０１ｂ又は右リール３０１ｃを適正な押し順の第１停止リールとする押し順ベルの当選割合よりも格段に低くすることができる。このような場合、左リール３０１ａを第１停止することが推奨される通常ゲームにおいて、押し順ベルが入賞する割合を抑制することができ、通常ゲームでの払出率を抑制する分だけＡＴゲーム等の特別遊技での払出率を高めること等も可能となる。
【０２１０】
図５０に示すように、「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」が当選役として選ばれたときは、小物１～小物１６のうちの複数の条件装置と、小物１７の条件装置と、小物２４～小物２６のうちの０～２までの条件装置とが同時に作動する。それぞれの条件装置に対応する図柄組合せ等は、図５１～図５３に示す通りである。なお、小物１～小物１６は、それぞれ「ベル零し」の図柄組合せ（１枚又は２枚の払出）に対応する条件装置であり、小物１７は、「ベル役」の図柄組合せ（９枚の払出）に対応する条件装置である。また、小物２４～小物２６は、本来は、後述する弱チャンス目及び強チャンス目に関する条件装置であり、押し順ベルの当選時には、作動したとしても、その優先順位は作動した他の条件装置よりも低く抑えられることによって、実際に小物２４～小物２６に対応する図柄組合せが停止されることはない。
【０２１１】
そして、これらの同時作動する複数の条件装置について、遊技者の停止操作におけるリール停止ボタン２１１（個別にはリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃ）に対する押し順に基づいて図柄の引き込み制御について異なる優先制御が設定されることにより、適正な押し順とそうでない押し順（不適正な押し順）とで、異なる停止出目を表示させることを可能にする。すなわち、当選役に対応する適正な押し順（例えば、ＡＴ１であれば順押し）でリール停止ボタン２１１に対する停止操作が行われている間は、上記した「枚数優先制御」に基づいて小物１７に対応する図柄組合せが停止され、最後まで適正な押し順で停止操作が行われた場合には、ベル役の図柄組合せを有効ライン上が停止されて９枚のメダル払出を特典として付与することができる。一方、リール停止ボタン２１１に対する停止操作が不適正な押し順で行われた段階で、上記した「図柄組合せ数優先制御」に基づいて小物１７以外の条件装置に対応する図柄組合せが停止されることで、小物１７の条件装置に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止されないようにし、ベル零しの図柄組合せが有効ライン上に停止されることとなり、ベル零しとしての特典（１枚又は２枚のメダル払出）が付与される。
【０２１２】
図５０によれば、「ＡＴ１」及び「ＡＴ２」は、順押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役であり、「ＡＴ３」及び「ＡＴ４」は、挟み押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役であり、「ＡＴ５」及び「ＡＴ６」は、中押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役であり、「ＡＴ７」及び「ＡＴ８」は、逆押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役であり、「ＡＴ９」及び「ＡＴ１０」は、逆挟み押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役である。したがって、図５０を用いた場合、本実施形態における「押

し順ベル」は、適正な押し順が５通り（順押し、挟み押し、中押し、逆押し、逆挟み押し）に分けられた所謂「５択ベル」となる。なお、当然ながらこのような適正な押し順の設定は、遊技機の設計段階で所定の制限内で自由に設定可能であり、例えば、第１停止リールだけに基づいた３択ベルであってもよいし、第１停止リール及び第２停止リールに基づいた６択ベルであってもよい。

【０２１３】

このように、押し順ベルの「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」は、適正な押し順で停止操作が行われた場合にのみ、ベル役に入賞したとしての９枚のメダル払出が受けられる当選役であり、不適正な押し順で停止操作が行われた場合は「ベル零し」として、ベル役の入賞時よりも少ない特典（１枚又は２枚のメダル払出）が付与される当選役である。

【０２１４】

ここで、第１の実施形態のスロットマシン１では、ＡＴ状態ではない非ＡＴ状態において、左押し（順押し又は挟み押し）を推奨している。したがって、非ＡＴ状態で推奨手順による遊技が行われた場合は、左押し（順押し又は挟み押し）以外を適正な押し順とする押し順ベル（具体的には、ＡＴ５～ＡＴ１０）に当選したとしても、ベル役に入賞することはできない。しかし、ＡＴ状態になれば、適正な押し順が教示され、当該教示内容に従った停止操作が許容されることで、押し順ベルの当選時に容易にベル役を入賞させることが可能となる。なお、非ＡＴ時に、遊技者が推奨手順と異なる停止操作を行ってメダルを不当に得てしまった場合には、ＡＴ抽選の一時的な停止等の措置を行うことで、全体的なメダル払出の期待値を適正に調整するようにしてもよい。

【０２１５】

また、スロットマシン１では、上述のように特定の押し順を推奨しなくてもよい。例えば、ＡＴ中等の指示機能で指示される場合を除いて、特定の押し順を推奨手順としないとき、遊技者は任意の押し順で停止操作を行ってよく、また、このような場合には、推奨手順が存在しないことから、上述したような「推奨手順と異なる停止操作を行ってメダルを不当に得てしまった場合」の調整（ＡＴ抽選の一時的な停止等の措置）も不要となる。なお、特定の押し順を推奨手順としない場合には、押し順小役における押し順ごとの当選確率を同じにする方が望ましい。押し順ごとの当選確率を同じにすることで、どの押し順で遊技を行ったとしても出玉の期待値を均等にできるため、遊技者に好みの押し順で安心して遊技を楽しませることができる。

【０２１６】

［１０－１－６．チェリー役］

次に、入賞役としてのチェリー役について説明する。このチェリー役は、当選時にメダルの払出（２枚）が期待できる入賞役である。本実施形態では、弱チェリーと強チェリーの２種類のチェリー役が用意されている。弱チェリーと強チェリーとは、主にＡＴに関する期待度（ＡＴの当選やＡＴゲームに関する当選確率等）で強弱の差異が設けられている（詳細はＡＴに関する説明で後述する）。

【０２１７】

図５０に示すように、「弱チェリー」の当選時には、小物１９，小物２０の条件装置が作動し、「強チェリー」の当選時には、小物１９～小物２１の条件装置が作動する（各条件装置に対応する図柄組合せ等は、図５２参照）。それぞれの当選役が選ばれたときの条件装置の作動について、詳細な説明は省略するが、小物１９，小物２０に基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、弱チェリー又は強チェリーの何れかに入賞したことが分かり、小物２１に基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、強チェリーに入賞したことが分かる。

【０２１８】

［１０－１－７．スイカ役］

次に、入賞役としてのスイカ役について説明する。このスイカ役は、当選時にメダルの払出（５枚）が期待できる入賞役である。本実施形態では、弱スイカと強スイカの２種類のスイカ役が用意されている。弱スイカと強スイカとは、主にＡＴに関する期待度（ＡＴ

の当選やＡＴゲームに関する当選確率等）で強弱の差異が設けられている（詳細はＡＴに関する説明で後述する）。

【０２１９】

図５０に示すように、「弱スイカ」の当選時には、小物２２の条件装置が作動し、「強スイカ」の当選時には、小物２２，小物２３の条件装置が作動する（各条件装置に対応する図柄組合せ等は、図５３参照）。それぞれの当選役が選ばれたときの条件装置の作動について、詳細な説明は省略するが、小物２２に基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、弱スイカ又は強スイカの何れかに入賞したことが分かり、小物２３に基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、強スイカに入賞したことが分かる。補足すると、弱スイカの当選時には、右上がりライン又は右下がりライン上にスイカ図柄が揃って停止する可能性があり、強スイカの当選時には、中段ライン上にスイカ図柄が揃って停止する可能性がある。

【０２２０】

［１０－１－８．チャンス役］

次に、入賞役としてのチャンス役について説明する。このチャンス役は、当選時にメダルの払出（１枚）が期待できる入賞役である。本実施形態では、弱チャンス目と強チャンス目の２種類のチャンス役が用意されている。弱チャンス目と強チャンス目とは、主にＡＴに関する期待度（ＡＴの当選やＡＴゲームに関する当選確率等）で強弱の差異が設けられている（詳細はＡＴに関する説明で後述する）。

【０２２１】

図５０に示すように、「弱チャンス目」の当選時には、小物２４の条件装置が作動し、「強チャンス目」の当選時には、小物２５，小物２６の条件装置が作動する（各条件装置に対応する図柄組合せ等は、図５３参照）。それぞれの当選役が選ばれたときの条件装置の作動について、詳細な説明は省略するが、小物２４に基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、弱チャンス目に入賞したことが分かり、小物２５，小物２６に基づく図柄組合せが有効ライン上に停止表示された場合には、強チャンス目に入賞したことが分かる。

【０２２２】

［１０－１－９．最強目］

次に、入賞役としての最強目について説明する。この最強目は、当選時にメダルの払出（１枚）が期待できる入賞役である。図５０に示すように、「最強目」の当選時には、小物２７の条件装置が作動する。小物２７の条件装置に対応する図柄組合せは、その構成図柄の配列上、リール停止ボタン２１１が適正な押しタイミングで操作されなければ停止することはできないが、適正な押しタイミングの操作によって最強目が入賞するときは、中段ライン上に「正」図柄が揃って表示される。

【０２２３】

なお、最強目の当選確率は、何れの遊技状態においても１／６５５３５（図４９参照）と極めて低い確率に設定されており、所謂プレミア役としての位置付けることができる。そして、このようなプレミア役の当選時には、リール３０１の回転制御時にフリーズ制御を追加する等してもよく、その結果、特別な当選役に当選したことを遊技者が容易に把握できるようにして、遊技者の興趣を高めることができる。

【０２２４】

以上がスロットマシン１におけるそれぞれの当選役と、それぞれの当選役に対応する図柄の組合せ態様である。

【０２２５】

なお、これらの図柄は上記で説明した図柄や図柄の組合せ態様に限定されるものではない。また、上記の図柄に加えて複数種類の図柄を新たに設けることもできる。そして、当選役の種類をさらに増やすことや、あるいは減らすこともできる。さらに、上記で述べた当選役は全てを必ず設けることに限定されるものではなく、適宜必要な種類の当選役を選ぶこととしてもよい。

【０２２６】
例えば、ボーナス役と小役（又はリプレイ役）との重複当選が設定されてもよい。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。
【０２２７】
また、ＡＴゲームのために用意される押し順小役の代わりに、押し位置小役を用意してもよい。詳細な説明は省略するが、押し位置小役とは、リール停止ボタン２１１の停止操作が、適正な停止タイミング（押し位置）で行われたときと不適正な停止タイミングで行われたときとで、異なる入賞態様を示すような小役である。このような押し位置小役を搭載する場合には、ＡＴゲームにおいて、適正な押し位置を遊技者が容易に認識できるような教示又は告知を行うようにすることで、押し位置小役の当選時に、遊技者が対応役を容易に入賞させることができるようにし、多くのメダル獲得を可能にすることができる。
【０２２８】
なお、スロットマシン１の遊技者は、当選役の抽選確率（図４７）、当選役に対応する図柄組合せ及びその払出枚数（図５１～図５３）、並びに図柄の配列（図４６）等に基づいて、内部抽選によって選ばれた当選役を知り得ない状況において最大の払出を期待できるような遊技方法を見出すことができる場合がある。このような遊技方法を、以下では「最大効率打法」と仮称する。最大効率打法で遊技を行うときは、リールの停止位置によっては、当選役に対応する最も払出枚数が多い図柄組合せを有効ライン上に引き込むことが困難となるような役（スイカ役、チェリー役、チャンス目役等）について、それらの当選確率や払出枚数を考慮して、期待値的に最大の払出となるような特定のタイミングで何れかのリール停止ボタン２１１の押下操作を行い、停止した図柄態様に応じた適切なタイミングで、残りのリール停止ボタン２１１の押下操作を行うことで、複数種類の当選役に対応する図柄組合せを引き込み可能にして多くの払出を獲得する。換言すれば、最大効率打法は、当選役の取りこぼしを極力抑制するような遊技方法といえる。
【０２２９】
［１１．ゲーム処理］
次に、スロットマシン１におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０等）にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。
【０２３０】
図５４は、スロットマシン１における基本的な１ゲームの処理手順を一通り示している。先ずステップＳ１では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。バックアップデータが存在しない場合には、所定の初期値を設定する等、予め定められた処理を実行する。
【０２３１】
次のステップＳ２では、投入口２０３から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合にはＭＡＸ投入ボタン２０６（あるいは１枚投入ボタン２０５）の押下操作により賭け数が決定され、始動レバー２１０の操作待ちの状態となる。すなわち、１回のゲームの賭け数が決定され、始動レバー２１０の操作が可能な状態となるまでがＢＥＴ処理にて実行される。なお、スロットマシン１を、３枚のメダルを投入することによってゲームの実行が可能となる３枚掛け専用機とする場合には、１枚投入ボタン２０５が備えられなくてもよい。
【０２３２】
ステップＳ３では、ステップＳ２において操作待ちの状態となった始動レバー２１０の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、以降のステップＳ４にて回転を開始する全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態（遊技

者の停止操作により停止状態となること）となる前の段階において、いずれかの当選役を当該ゲームの抽選結果とするかを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選の抽選結果がいずれかの当選役に該当する場合に限り、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの停止操作が行われたときに、該当する当選役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止することが許容されるのである。

【０２３３】

次いで、ステップＳ３１では、ＡＴの指示機能（所謂、ＡＴナビ）に関する処理として指示機能処理を行う。指示機能処理では、ＡＴゲームの当選及びその開始等が決定されるだけでなく、ＡＴゲームが開始されるか否かを示唆又は教示する前兆演出について、前兆演出が実行される前兆ゲームへの移行等も決定され、ＡＴゲーム中であれば押し順等を遊技者に教示するＡＴナビが実行される。指示機能処理の詳細については、図５７等を参照しながら後述する。

【０２３４】

本例の指示機能処理では、ＡＴゲームの前兆を含め、ＡＴ機能に関する中心的な制御（ＡＴ当選の抽選、ＡＴゲーム数の決定、ＡＴゲームの実行、遊技状態の遷移、指示機能の表示等）を全てメイン基板４０９が管理する。一方、ＡＴ機能に関する補助的な制御（画像表示体５００におけるナビ表示等）はサブ基板５１０が管理するものとするが、このような場合でも、サブ基板５１０が画像表示体５００等に表示させるナビ表示の表示内容は、メイン基板４０９による指示機能の決定結果に従ったもの（指示機能表示と相違ない内容）に制限される。なお、スロットマシン１において、指示機能による指示内容（指示機能表示の表示内容と読み替えてもよい）は、メイン基板４０９が当該ゲームにおける当選役に基づいて決定する。また、メイン基板４０９に制御されて特別表示ＬＥＤ６１２に表示される指示機能表示の表示内容と、サブ基板５１０に制御されて画像表示体５００等に表示されるナビ表示の表示内容とは、１対１の対応関係に限定されず、１対ｎ（複数パターン）の対応関係であってもよい。すなわち、メイン基板４０９によって特別表示ＬＥＤ６１２で何らかの指示機能表示が行われるとき、サブ基板５１０は、画像表示体５００等におけるナビ表示について、当該指示機能表示に対応する表示態様でナビ表示を実行させるものの、ナビ表示の具体的な表示態様は１種に限定される必要はなく、当該指示機能表示に対応する複数種類の表示態様のうちの何れかの表示態様でナビ表示を行うようにさせてもよい。このような場合、何れの表示態様によるナビ表示を行うかは、サブ基板５１０が決定してもよいし、メイン基板４０９が指定してもよい。また、スロットマシン１は上記構成に限定されるものではなく、例えば、指示機能処理に関する全ての処理をメイン基板４０９が行うようにしてもよい。

【０２３５】

また、本例に示すステップＳ３１の指示機能処理では、ステップＳ３における内部抽選処理の結果に基づいて、ＡＴの指示機能に関する処理内容を決定するものとする。また、指示機能処理は、次段で説明するステップＳ４のリール回転処理が開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【０２３６】

次にステップＳ４では、ステップＳ３の内部抽選処理の終了に伴い全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転が開始された時点でリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作を有効とし、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃが有効になったことを知らせる操作有効ランプ（図示しない）を点灯させるとともに、次回のリール回転処理が実行されるまでのタイマカウントを開始する。なお、操作有効ランプは各リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃにそれぞれ内蔵されるランプである。

【０２３７】

ステップＳ５では、遊技者によるリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられて、その受け付け順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応

するリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を停止させるリール停止処理を実行する。

【０２３８】

次のステップＳ６では、ステップＳ５において全てのライン３０１ａ～３０１ｃが停止状態になったと判定した時点で、「有効ライン」上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組合せ態様が表示されているか）に基づいて、当選役の判定を行う判定処理を実行する。具体的には、「有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組合せ態様）」と「当選役に対応して有効ライン上に停止することが許容される図柄組合せ」とを照合することによって当選役を判定する。また、ステップＳ６の判定処理は、「有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組合せ態様）」のみに基づいて判定するようにしてもよい。なお、本実施形態のスロットマシン１では、図４７に示した「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されているライン（右下がりライン６２３ａ）、及び「ＢＡＲ図柄－リプレイ図柄－義図柄」が表示されているライン（右上がりライン６２３ｂ）の２つのラインを「有効ライン」とする。

【０２３９】

ステップＳ７では、ステップ６において判定された当選役に対応する遊技特典の内容に基づくメダルの払出処理を実行する。また、ステップＳ６で判定された当選役が２種ＢＢのように遊技状態の変更を伴う当選役である場合には、それぞれ遊技状態の変更（図４９に示される遊技状態の変更）や再遊技等による各種遊技特典の付与を実行する。

【０２４０】

以上が、スロットマシン１の基本的な１ゲームの処理手順である。ここで、ステップＳ２（ＢＥＴ処理）～ステップＳ４（リール回転処理）は、遊技者によって行われる一連の外部操作（始動操作）を契機として内部処理が行われるものである。従って、これらの処理（ステップＳ２、ステップＳ３、ステップＳ３１、ステップＳ４）をまとめて始動処理と呼ぶ。以下ではこの始動処理の具体的な説明をする。

【０２４１】

［１１－１．始動処理］

図５５は、始動処理で行われる各処理を具体的に示したものである。

【０２４２】

始動処理では、まずステップＳ１０１にてメダルの投入または１枚投入ボタン２０５、ＭＡＸ投入ボタン２０６の操作が待ち受けられる。ＭＡＸベット操作またはメダル投入があると、ステップＳ１０１の判定が満たされ、ステップＳ１０２に移る。なお、この判定はＭＡＸベットに相当するメダルの投入（つまり、規定数３枚の遊技の場合は３枚以上のメダルの投入、規定数２枚の遊技の場合は２枚以上のメダルの投入）やＭＡＸベットとなる１枚投入ボタン２０５、ＭＡＸ投入ボタン２０６の操作が有った場合にのみ満たされるものとしている。

【０２４３】

次のステップＳ１０２では、受付処理として、ベット数（この例ではＭＡＸベットのみ）を決定するとともに、ベット数に応じた有効ラインランプを点灯させる。第１の実施形態のスロットマシン１は、例えば規定数３枚のとき３枚のメダルが投入されると、右上がりライン６２３ｂと、右下がりライン６２３ａの２つのラインが有効ラインとなり、これを示す有効ラインランプを点灯させる。

【０２４４】

ステップＳ１０３では、始動レバー２１０の操作を有効化する。始動レバー２１０の操作が有効化されると、この始動レバー２１０の操作が受け付けられるまで操作待ちの状態となり、次のステップＳ１０４に移る。

【０２４５】

次のステップＳ１０４では、始動レバー２１０の操作が有効化されているか、またその場合は始動レバー２１０の操作が受け付けられたかを判定する。先のステップＳ１０３にて始動レバー２１０の操作が有効化されている場合、遊技者による始動レバー２１０の操

作が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップＳ１０５へ移る。
【０２４６】
また、上記のステップＳ１０１にて遊技者がベット操作またはメダル投入をしない、あるいはＭＡＸベットに至らないうちはステップＳ１０１の判定が満たされず、ステップＳ１０４に移る。このときはステップＳ１０４の判定も満たされず、ステップＳ１０１に戻り、以降の処理を繰り返す。
【０２４７】
また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としない。これは、後述するリプレイゲーム処理にてＭＡＸベットコマンドがＲＡＭ１１１４に格納されている場合、自動的にＭＡＸベット状態にする。これにより、ステップＳ１０１の判定が満たされることになる。
【０２４８】
ステップＳ１０５では、ステップＳ１０４での始動レバー２１０の操作を受けて、始動レバー２１０の操作を無効化する。
【０２４９】
次にステップＳ１０６では、始動レバー２１０の操作があると、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転が開始されるとともに、この始動レバー２１０の操作に基づいて乱数の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップＳ１０７に移る。なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、始動レバー２１０の操作後直ぐに行ってもよいし、他にも例えば、所定時間（例えば０．５秒後など）後に行うなど、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。
【０２５０】
ステップＳ１０７では、転生放出カウンタ（リール用）のカウンタ値が０であるか否かを判定する。ここで、転生放出カウンタ（リール用）は、メイン基板４０９によって管理される変数データの１つであり、ＲＡＭ１１１４に保持される。その詳細は、［１１－８］（特に、図１３７のステップＳ１００３等）で後述する。また、後段のステップＳ１０８で参照される転生記憶カウンタも、メイン基板４０９によって管理され、ＲＡＭ１１１４に保持される。そして、その詳細は、［１１－８］や図１３７のステップＳ１００２等で後述する。
【０２５１】
転生放出カウンタ（リール用）と転生記憶カウンタとの関係について簡単に説明すると、転生演出の積上ゾーンにおいて、単位ゲーム（１ゲーム）ごとに当該ゲームに関する情報が転生記憶カウンタに記憶されるとともに転生放出カウンタ（リール用）のカウンタ値が「１」加算される（図１３７のステップＳ１００２～Ｓ１００３参照）。したがって、複数ゲームに亘る積上ゾーンを経ることで、転生記憶カウンタには複数個の「ゲームに関する情報」が記憶され、転生放出カウンタ（リール用）のカウンタ値には、積上ゾーンの複数ゲーム数が記録される。
【０２５２】
ステップＳ１０７において転生放出カウンタ（リール用）のカウンタ値が０であると判定された場合は（ステップＳ１０７のＹＥＳ）、ステップＳ１１１のフラグ処理を行う。ステップＳ１０７においてカウンタ値が０ではないと判定された場合は（ステップＳ１０７のＮＯ）、転生演出の放出ゲームにおいて擬似遊技を実行させるために、ステップＳ１０８～Ｓ１１０の処理を、転生放出カウンタ（リール用）のカウンタ値が示す回数だけ繰り返した後、ステップＳ１１１のフラグ処理を行う。
【０２５３】
ステップＳ１０８～Ｓ１１０では、転生記憶カウンタに記憶されたゲームに関する情報のうちから、単位ゲーム（１ゲーム）分の当該情報を抽出し（ステップＳ１０８）、抽出した情報（例えば、当選役のフラグ情報）に基づいて擬似遊技情報をセットし（ステップＳ１０９）、転生放出カウンタ（リール用）のカウンタ値を「１」減算する（ステップＳ１１０）。擬似遊技情報は、擬似遊技におけるリール３０１の動作態様を決定するために

必要な情報であり、例えばＲＡＭ１１１４に保持される。なお、ステップＳ１０７～Ｓ１１０の処理は、ステップＳ１１１のフラグ処理の後で行われてもよい。

【０２５４】

ここで、本実施形態のスロットマシン１における擬似遊技について簡単に説明する。スロットマシン１では、単位ゲームごとに遊技用価値（例えば、規定数のメダル）を掛けて行われる遊技（擬似遊技と区別するために、本遊技ともいう）とは異なる遊技として、遊技用価値を消費することなく本遊技と類似したリール動作（リール３０１の回転及び停止）による擬似的な遊技（擬似遊技）を実行することができる。擬似遊技におけるリール３０１の動作は、本遊技と同様に、メイン基板４０９によって制御される。メイン基板４０９は、擬似遊技を行う所定条件が成立した際に、リール３０１の回転制御にフリーズ制御を追加して本遊技用のリール動作を一時的に中断し、当該フリーズ制御中に、擬似遊技用に用意されたデータ（例えば、ステップＳ１０９における擬似遊技情報）に基づいてリール３０１の動作内容を制御することによって、擬似遊技のリール動作を実現する。したがって、擬似遊技は、フリーズ制御を伴う演出（フリーズ演出）の一例といえる。

【０２５５】

ここで、スロットマシンにおける擬似遊技とは、停止ボタン（例えばリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃ）を操作することによってリール３０１（個別にはリール３０１ａ～３０１ｃ）を停止させることが一般的ではあるが、本実施形態のスロットマシン１における擬似遊技はこれに限らず、例えば、停止ボタンに対する停止操作の受付が可能とならなくても、リール３０１の回転及び停止（または揺れ変動を含む仮停止）を一連の演出動作として実行するものであっても良い。そのようにすることでリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが有効になるか否かを示す操作有効ランプのＬＥＤの点灯等に対しても期待を持たせることができる。

【０２５６】

また、本実施形態のスロットマシン１における擬似遊技では、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃ以外の操作手段（例えば、ＭＡＸ投入ボタン２０６、チャンスボタン２０４、始動レバー２１０等。図４７参照）を押下したときにリール３０１の回転及び停止（または揺れ変動を含む仮停止）を行うようにしてもよい。さらにこの場合は、遊技を進行させるための操作の流れの中で行うようにするほうが、遊技時間の短縮の効果も得られるため好ましい。より具体的な例を挙げると、遊技の結果が得られた後（全リール停止後）であれば、遊技者が次ゲームのための操作の流れとして、遊技用価値（例えばメダル）を投入する行為を行うときにＭＡＸ投入ボタン２０６を押下することが考えられるので、このようなタイミング（全リール停止後）でＭＡＸ投入ボタン２０６を押下させてリール３０１の回転及び停止を行うようにすることが好ましい。

【０２５７】

なお、以降の説明で擬似遊技として表現される場合、上記した様々な擬似遊技の形態を含むものとする。また、上述したように、擬似遊技はフリーズ制御を伴う演出（フリーズ演出）の一例に過ぎず、本実施形態の転生演出の実現方法は擬似遊技に限定されるものではなく、例えば、他のフリーズ演出であってもよい。

【０２５８】

なお、本遊技の場合は、リール３０１が回転して停止した後、当該遊技の結果として遊技用価値の払出が行われる可能性があるが、擬似遊技の場合は、遊技用価値を消費しない遊技であり、擬似遊技の結果として遊技用価値の払出を行うことはできない。但し、擬似遊技の結果に基づいて、遊技用価値とは別の特典（例えば、ＡＴゲームへの移行当選や、ＡＴゲーム数の上乗せ等）を付与することはできる。

【０２５９】

また、擬似遊技は、本遊技が行われる単位ゲームの遊技期間内で実行されることが一般的であり、具体的には例えば、遊技用価値を掛けて始動レバー２１０の始動操作が行われた後、本遊技に対応するリール３０１の動作制御が行われる前に、擬似遊技によるリール動作が行われたり、本遊技において全リール３０１ａ～３０１ｃが停止された後に、擬似

遊技によるリール動作が行われたりする。さらに、１回の本遊技中（１ゲームの単位ゲーム中）に、擬似遊技によるリール動作を複数回に亘って実行させてもよい（複数回の擬似遊技）。例えば、ステップＳ１０８～Ｓ１１０の処理が繰り返されて、複数個の擬似遊技情報がセットされた場合には、当該複数個に対応する回数の擬似遊技を連続的に実行させることもできる。

【０２６０】

また、擬似遊技情報は、擬似遊技におけるリール３０１の動作態様を決定するために必要な情報としたが、具体的には例えば、転生記憶カウンタに記憶された当選役のフラグに対応する所定の停止出目を停止させるようなリール３０１の停止位置の他、リール３０１の停止順、回転速度、回転時間、回転方向等、様々な設定を可能とする。また、複数回の擬似遊技を連続的に実行させる場合は、擬似遊技間の待機時間を設定することもできる。また、メイン基板４０９が擬似遊技を制御する場合、サブ基板５１０が画像表示体５００等の表示器において、当該擬似遊技に対応する所定の演出を実行させるようにしてもよく、このようにすることで、擬似遊技を特徴的な遊技演出として遊技者に印象付けることができる。

【０２６１】

そして、ステップＳ１１１では、ステップＳ１０６の乱数抽出で抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかの当たり判定（乱数値の照合、フラグ処理）を行う。この当たり判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に対応する条件装置をＯＮ（＝１）にする（図５０を参照）。なお、抽出された乱数値と当たり判定テーブルとを照合して行われる当たり判定における各当選役についての当選確率は、図４９に示されるとおりである。

【０２６２】

そして、フラグ処理では、当該ゲームにて抽出乱数値の照合を行う際に、判定の基準となる当たり値判定テーブルを決定する場合、後述するＢＢゲーム中フラグなどのゲーム状態フラグを参照して当該ゲームにおける当たり値判定テーブル（抽選テーブル）を決定する。すなわち、当該ゲームにてＯＮ（＝１）状態となっているゲーム状態フラグ（遊技状態フラグ）に対応する当たり値判定テーブルをセットして抽出乱数値の照合を行う。ゲーム状態フラグは、遊技状態に応じたフラグがそれぞれ用意されているとし、例えば、一般状態中フラグ、ボーナス内部中フラグ、ボーナス中フラグがあるとする。そして、ボーナス内部中フラグ及びボーナス中フラグのいずれもＯＦＦ（＝０）状態となっている場合には、常に一般状態中フラグをＯＮ（＝１）状態とする。

【０２６３】

一方、ステップＳ１１１にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、いずれの条件装置も作動させない（図５０を参照）。ここで、いずれかの条件装置がＯＮになっているとき（作動／成立しているとき）には、その成立している条件装置に対応する図柄組合せを揃えることが可能となる。各条件装置に対応する図柄組合せは、図５１～５３に示されるとおりである。従って、いずれの条件装置も成立していないハズレである場合は、いずれの当選役に対応する図柄組合せも、有効ライン上に揃えることができないことになる。上記のステップＳ１０６及びステップＳ１１１はスロットマシン１の内部にて乱数抽選を行ってものであり、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選（前述の図５４のステップＳ３）に相当する。

【０２６４】

なお、図５４で前述したように、本実施形態のスロットマシン１では、ステップＳ３１に示した指示機能処理が行われる。図５５には不図示であるが、この指示機能処理は、図

５５のステップＳ１１１のフラグ処理の一部として実行されても良いし、又は、ステップＳ１１１のフラグ処理が完了してから、ステップＳ１１４でウェイトタイマタイムアップがタイムアップするまでの間に実行されてもよい。

【０２６５】

また、本実施形態のスロットマシン１では、フラグ処理又は指示機能処理が実行される所定のタイミングで、当選役に基づいて作動が許容された条件装置のグループや、発生する指示機能の指示内容等、メイン基板４０９側で決定される情報の少なくとも一部が、それぞれコマンド通信によってメイン基板４０９から周辺基板（例えば、サブ基板５１０）に通知される（後述の「指示情報コマンド」に相当）。なお、これらの情報を通知するためのコマンドは、適宜纏められたコマンドであってもよい。

【０２６６】

また、本実施形態のスロットマシン１において指示機能処理が行われた結果としてメイン基板４０９から周辺基板（例えばサブ基板５１０）に送信されるコマンドは、以下のようなコマンド態様を採用することができる。すなわち、当選役をその種別（ベル役、リプレイ役、レア役等）や押し順（順押し、中押し、押し順不問等）などに基づいてグループ分けしておき、内部抽選によって選ばれた当選役に対し、当該当選役が含まれるグループを識別可能な形態でメイン基板４０９から周辺基板（例えばサブ基板５１０）にコマンドを送信することができる。なお、当選役のグループ化における分類基準は、上記の例に限定されるものではなく、任意に設定することができる。例えば、押し順の有無を分類基準に加えた場合、押し順ベルに含まれる全てのベル役（ＡＴ１～ＡＴ１０）を１つのグループにし、押し順不問ベルに含まれるベル役（ベル１，ベル２）を別のグループにすることで、押し順の有無によってベル役をグループに分けることができる。このとき、ベル役は押し順ベルのグループと押し順不問ベルのグループとに分かれることになる。また、リプレイ役についても同様であって、例えば、押し順リプレイのグループと通常リプレイのグループ（押し順不問）とに分けられるようにしてもよい。また、全ての当選役を押し順の有無だけでグループ化してもよく、このような場合は、全ての当選役を押し順有りのグループ又は押し順無しのグループに分けることができる。また、当選役をグループ化するのではなく、当選役に基づいた条件装置をグループ化するようにしてもよい。以下では、このようなグループ化された当選役を通知するコマンドについて、より詳細に説明する。

【０２６７】

まず、グループ化された当選役を通知するコマンド送信について、指示機能表示が実行される場合、グループ化された当選役の内訳が全て分かるようなコマンド（所謂、「完全ナビ」が可能なコマンド）を送信するようにしてもよい。このとき、コマンドを受信したサブ基板５１０は、選ばれた当選役がどのような種別の役であってどのような押し順であるかといった情報を認識できることから、遊技者にとって有利なリール停止方法を確実に教示可能なナビ表示（所謂、「完全ナビ」）を表示させることができる。

【０２６８】

また、グループ化された当選役を通知するコマンド送信について、指示機能表示が実行される場合、グループ化された当選役の内訳の一部が分かるようなコマンド（例えば第１停止のみを教示可能な「部分ナビ」）を送信するようにしてもよい。このとき、コマンドを受信したサブ基板５１０は、選ばれた当選役に関して一部の情報を認識できることから、遊技者にとって有利なリール停止方法を部分的に教示可能なナビ表示（例えば第１停止のみを教示可能といった、所謂「部分ナビ」）を表示させることができる。

【０２６９】

また、グループ化された当選役を通知するコマンド送信について、指示機能表示が実行されない場合には、グループ化された当選役の内訳がわからないようなコマンドを送信するようにしてもよい。このとき、コマンドを受信したサブ基板５１０は、当該コマンドが示すグループに基づいて、選ばれた当選役が当該グループに含まれる当選役であることや指示機能表示の実行可否は認識可能であるものの、それ以上の情報を認識できない。例えば、当選役が押し順ベルの何れかであることは分かるものの、その適正な押し順や具体的

な当選役の内訳（「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」の何れの当選役であるか）については分からない、という程度で認識することができる。なお、このような指示機能表示が実行されない場合にグループ化された当選役を通知するコマンドを、図６０等で後述する「条件装置コマンド」として考えてもよい。

【０２７０】

さらに、指示機能表示が実行される場合には、グループ化される小役を押し順ベルに限定する必要はなく、他の役を含めて（例えば、押し順ベルと押し順リプレイ）グループ化するようにしてもよい。すなわち、この場合、当選役として押し順ベルが選ばれた場合でも、押し順リプレイが選ばれた場合でも、適正な押し順が同じである場合には、同じグループを示すコマンドが送信されることを意味する。また、指示機能表示が実行されない場合にも、グループ化される小役を押し順ベルに限定する必要はなく、他の役を含めて（例えば、押し順ベルと押し順リプレイ）グループ化するようにしてもよいが、このような場合には、当該コマンドを受信した周辺基板（例えばサブ基板５１０）では当選役の種別（リプレイなのかベルなのか）が判別不能になり、指示機能表示とは関係ない状態での当選役の教示ができない（例えば、指示機能が実行されない場合に、リプレイに当選したことを示すリプレイナビを画像表示体５００に表示させることなどができない）ことから、押し順ベルと押し順リプレイとを別個とするなど、押し順小役の種別ごとにグループ化してコマンドを送信するほうが望ましい。

【０２７１】

本実施形態のスロットマシン１は、このようにグループ化された当選役を通知するコマンドを送信することによって、メイン基板４０９で消費される容量を軽減できるとともに、周辺基板側が独自に当選役及びその押し順を判断することを抑止することができる。

【０２７２】

ステップＳ１１１のフラグ処理の終了後、ステップＳ１１２では、擬似遊技用の擬似遊技情報がセットされているか否かを確認し、セットされていた場合には、擬似遊技情報に基づいて、リール３０１を動作させて擬似遊技を実行する（ステップＳ１１３：擬似遊技処理）。ステップＳ１１２において擬似遊技情報がセットされていなかった場合、または、ステップＳ１１３の擬似遊技処理の終了後は、ステップＳ１１４の処理を行う。

【０２７３】

なお、ステップＳ１１３における擬似遊技処理について、複数個の擬似遊技情報がセットされている場合に、当該擬似遊技情報に基づく複数回の擬似遊技を１回の単位ゲーム内で全て実行させるのではなく、いくつかの擬似遊技を次の本遊技に繰り越してもよい。また、擬似遊技処理を実行可能な本遊技を指定するようにしてもよい。このようにすることで、複数ゲームの本遊技に亘って擬似遊技を出現させたり、特定の本遊技で擬似遊技を出現させたりすることができ、擬似遊技（後述の転生演出を含む）に伴う遊技性を高める効果が期待できる。

【０２７４】

また、ステップＳ１０８～Ｓ１０９において、転生記憶カウンタに記憶された情報に基づいて、単位ゲーム（１ゲーム）ごとに擬似遊技情報をセットすることを説明したが、転生記憶カウンタに複数ゲームの情報が記憶されているときに、どのような順番で上記情報を抽出して擬似遊技情報にセットするかによって、ステップＳ１１３における擬似遊技の出現順番をすることができる。そして、このような擬似遊技情報のセット順を変更することによって、転生演出の放出ゲームにおける遊技性を変更することができるとともに、様々な効果を生み出すことができる。詳細は、［１１－８－３］以降で後述する。

【０２７５】

次のステップＳ１１４では、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの１回前のゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば４．１秒経過）したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次回のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、４．１秒）の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアッ

プ（既に４．１秒経過した）となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップＳ１１５に移る。また、この判定はウェイトタイマがタイムアップするまでループする。

【０２７６】

ステップＳ１１５では、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転を開始させる。そして全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの回転の速さが一定となると、それぞれのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの操作有効ランプを点灯させる。この点灯により、遊技者はリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が有効になったことを知ることとなる。

【０２７７】

なお、スロットマシン１では、回転を開始したリールは遊技者による停止操作（リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作）が受け付けられるまで上記の一定の速さで回転を維持し続けるものである。

【０２７８】

次にステップＳ１１６では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。

【０２７９】

［１１－２．内部抽選確率］

上記のとおり、スロットマシン１では、内部抽選の結果（抽出乱数値の照合の結果）が当該ゲームで該当する当選役（以下では、該当当選役をいう）として許容される。ここで該当当選役が許容されると、該当当選役に対応する条件装置を作動させて、この作動した条件装置の情報は、内部抽選の結果を示す情報コマンドとして以降の処理（リール停止処理、判定処理、払出処理等）に反映されることになる。

【０２８０】

スロットマシン１では、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出範囲という）を予め決めておくものである。この抽出範囲は、例えば、０から１６３８３までの整数値（つまり、２の１４乗＝１６３８４個の乱数）等と決めることができる。なお、第１の実施形態では、抽出範囲の乱数値を、便宜上、１から６５５３５までとしているが、これに限られないことはいうまでもない。この乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲（いわゆる分母）が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。

【０２８１】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（第１の実施形態のスロットマシン１では「１」から「６５５３５」まで）内の乱数値のうち、当選役「２種ＢＢ」に対応する乱数値を「１」とすれば、抽出乱数値が「１」となった場合に、内部抽選の結果は「２種ＢＢに当選した」ということになり、２種ＢＢの条件装置であるＢＢ１が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及び２種ＢＢに対応する乱数値から、２種ＢＢの当選確率（２種ＢＢが内部抽選の結果として選び出される確率、抽選確率）を算出することができる。図４９の例では、一般状態における２種ＢＢの当選確率は、〔２種ＢＢに対応する乱数値の総個数／抽出範囲内の乱数値の総個数〕が６５５３／６５５３５となることから、２種ＢＢの当選確率は約１／１０となる。

【０２８２】

このように全ての当選役にはそれぞれ対応する乱数値が決められており、これらの乱数値は、それぞれの当選役に対応する当たり値と呼ばれる。上記の例（２種ＢＢ）では、抽出範囲内の乱数値「１」が２種ＢＢに対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、所定役の当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「１」、「２」、「３」、「４」とすれば、この所定役の当たり値の範囲は乱数値「１」から「４」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「１」から「４」までのいずれかに該当すると判定される（照合される）と、内部抽選の結果として「所定役に当選した」ということになる。なお、第１の実施形態のスロットマシン１では、図４９に示したように、一の

当選役のみに当選する単独役（例えば２種ＢＢ、チェリー、リプレイ等）が用意されているが、このような単独役の他に、複数の当選役が同時に当選する同時当選役（ボーナス役＋小役が同時当選する「重複役」を含む）が用意されても良いことは前述した通りである。そして、このような重複役を用意する場合、重複役の当たり値についても、上記の当たり値に含まれる。

【０２８３】

このことから全ての当選役はその当たり値の範囲が決められ、内部抽選で抽出乱数値がいずれかの当選役の当たり値の範囲に該当するか否かが判定されることになる。このとき、抽出乱数値がいずれの当選役の当たり値の範囲にも該当しない場合は、ハズレ、となる。すなわち、ハズレの当たり値の範囲は、全ての当選役の当たり値の範囲以外ということになる。なお、当たり値は当選許容値とも呼ばれることもある。

【０２８４】

ところで、単独役とは、１つの抽出乱数値に対して１つの当選役が対応するものであり、同時当選役とは、１つの抽出乱数値に対して、複数（例えば２つ）の当選役が対応するものである。つまり、抽出された乱数値が同時当選役の当たり値に該当する場合、複数の当選役のいずれにも当選したということになる。このとき、複数当選役のそれぞれの当選役に対応する条件装置が同時に成立する（作動が許容される）。ただし、各当選役に対応する複数の条件装置が同時に成立したとしても、同時当選役に対する条件装置の優先度が設定されるため、実際には、成立した条件装置に対応する図柄組合せの全てが有効ライン上に停止し得るとは限らない。例えば、リプレイ役とボーナス役とが同時当選した場合、リプレイ役の引き込みが優先されるとすれば、ステップＳ５のリール停止処理はリプレイ役の引き込みを優先するように行われ、さらに、リプレイ役に対応する図柄組合せは押し順や押しタイミングに拘わらず常に有効ライン上に停止可能であることから、結果として、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止することはできず、常にリプレイ役の図柄組合せが停止されることになる。

【０２８５】

また、図４９によれば、ボーナス中は、停止操作における押しタイミング及び押し順に依存することなく入賞（又は成立）が期待できる押し順不問ベル（ベル１、ベル２）やリプレイの当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている。具体的には、抽出範囲の全抽選値６５５３５個のうち、リプレイに割り当てられる抽選値が３０９９３個、押し順不問ベルに割り当てられる抽選値が３２０５９個であるから、合計は６３０５２個となり、抽出範囲の９６％以上を占める。そして、第１の実施形態において、ボーナス中の規定数は２枚であり、リプレイが成立した場合はメダルを消費することなく次の遊技が提供され、押し順不問ベルが入賞した場合は９枚のメダルが払い出される。したがって、ボーナスゲームが実行されると、当該ボーナスゲームの実行期間（ボーナス中）に、多量のメダルが払い出されることとなる。

【０２８６】

［１１－３．遊技状態の制御処理］

以下では、スロットマシン１において行われる遊技状態の制御処理について説明する。

【０２８７】

［１１－３－１．遊技状態移行制御処理］

図５６は、メイン基板４０９に搭載されたＣＰＵ１１１０により実行される遊技状態移行制御処理を示すフローチャートである。

【０２８８】

先ず、ボーナスゲーム（ＢＢゲーム）中であるか否かが判断され（ステップＳ１５１）、ボーナスゲーム中であると判断された場合は（ステップＳ１５１のＹＥＳ）、当該ボーナスゲームの終了条件が満たされたか否かを確認する（ステップＳ１５２）。ボーナスゲームの終了条件が満たされていない場合は（ステップＳ１５２のＮＯ）、ボーナス中の遊技状態が維持されたままリターンする。

【０２８９】

ステップＳ１５２でボーナスゲームの終了条件が満たされた場合は（ステップＳ１５２のＹＥＳ）、ボーナスゲームが終了し、一般状態に移行される（ステップＳ１５３）。一般状態では、一定期間にわたってゲームを実行したときに、この一定期間内に、ゲームの結果として払い出されるメダル枚数よりも遊技者がゲームを実行するために賭けるメダル枚数の方が多くなる。すなわち、一般状態は、遊技者がゲームを実行すると、それに伴ってメダル枚数が減少していく遊技状態である。

【０２９０】

ステップＳ１５１においてボーナスゲーム（ＢＢゲーム）中でないと判断されると（ステップＳ１５１のＮＯ）、ボーナス内部中（ボーナス内部状態）であるか否かが判断される（ステップＳ１５４）。すなわち、内部抽選においてボーナス役（２種ＢＢ）に当選すると、ボーナス役に対応する条件装置が作動するが、このボーナス役に対応する条件装置は、内部抽選に当選したゲームにおいてボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されなかったとしても、次ゲーム以降においても、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されるまで継続して作動する。

【０２９１】

ステップＳ１５４でボーナス内部状態であると判断された場合は、その後、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されたかの判断が行われる（ステップＳ１５５）。ステップＳ１５５でボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されたと判断されると（ステップＳ１５５のＹＥＳ）、遊技状態がボーナス中（ボーナス状態）に移行し（ステップＳ１５６）、ボーナスゲームが実行される。また、ステップＳ１５５で否定結果が得られた場合は（ステップＳ１５５のＮＯ）、ボーナス内部中の遊技状態が維持されたままリターンする。

【０２９２】

一方、ステップＳ１５４においてボーナス内部状態ではないと判断されたときは、内部抽選でボーナス役（ここでは２種ＢＢであるが、２種ＢＢを含む重複役であってもよい）に当選したか否かが判断される（ステップＳ１５７）。ステップＳ１５７においてボーナス役に当選したと判断された場合は（ステップＳ１５７のＹＥＳ）、遊技状態がボーナス内部状態に移行する（ステップＳ１５８）。なお、ボーナス役に当選したゲームでボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示された場合は、ボーナス内部状態でのゲームは行われず、遊技状態がボーナス状態に制御されてボーナスゲームが実行される。また、ステップＳ１５７においてボーナス役に当選しなかったと判断された場合は（ステップＳ１５７のＮＯ）、一般状態に制御された遊技状態のままリターンする。

【０２９３】

このように、第１の実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９によって、一般状態、ボーナス内部状態、又はボーナス状態のうち何れかの遊技状態に制御される。一方、前述したように、第１の実施形態のスロットマシン１はＡＴ機能を備えるが、ＡＴ機能によるＡＴゲームの実行は、基本的には、上記の遊技状態の制御とは別系統で制御される。すなわち、一般状態及びボーナス内部状態の何れの遊技状態においても、ＡＴゲームを実行することができる。但し、規則等の制限に抵触する場合はその限りではなく、例えば、ボーナス状態ではＡＴゲームを実行できないとする。以下では、ＡＴ機能に関する遊技状態の制御処理について詳しく説明する。

【０２９４】

［１１－３－２．指示機能処理］

図５４のステップＳ３１で説明したように、第１の実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９が、ステップＳ３における内部抽選処理によって当選役を選び出した後（抽選テーブルは、図４９参照）、メイン基板４０９によって指示機能処理の中心的な処理が行われ、特別表示ＬＥＤ６１２で指示の発生が表示される場合には（指示機能表示）、周辺基板（例えばサブ基板５１０）が同内容の指示機能の指示を他の表示器等で演出表示させることができる（ナビ表示、指示発生演出）。なお、指示機能表示及びナビ表示の表示態様は様々であってよいが、どちらの表示もメイン基板４０９によって決定された指

示機能の指示内容に沿った表示内容であることが求められる。

【０２９５】

図５７は、指示機能処理の大まかな処理の流れを説明するための図である。図５７では、スロットマシン１で行われる指示機能処理に関して、メイン基板４０９で実行される一連の処理と、メイン基板４０９からのコマンドを受けてサブ基板５１０で実行される一連の処理とが併記されている。図５８，図５９，図１３７は、図５７に示す指示機能処理のうち、メイン基板４０９によって実行される指示機能発生処理の詳細な処理手順を示すフローチャート（その１～その３）である。また、図６０は、サブ基板５１０によって実行される指示機能関連処理の処理手順を示すフローチャートである。［１１－３－２］では、まず、図５７を参照しながら、指示機能処理の概要を説明し、［１１－３－３］以降では、図５８，図５９等を参照しながら、指示機能処理に含まれる各処理の詳細を説明する。

【０２９６】

なお、以下の指示機能処理に関する説明では様々なフラグが用いられるが、これらのフラグは、指示機能処理を実行する基板内のメモリ（例えば、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４、及びサブ基板５１０のＲＡＭ１１２２）で保持される内部フラグであり、各基板のＣＰＵ等（例えば、ＣＰＵ１１１０やＣＰＵ１１１８）によって値の書き換えや読み取りが行われる。また、メイン基板４０９と周辺基板（例えばサブ基板５１０）との間で同名のフラグが用いられるとき、基本的にこれらの内部フラグは共通のデータ形式を有するとし、メイン基板４０９から周辺基板側にコマンド等の信号が送信されることによって、当該フラグの値が同期されるものとする。

【０２９７】

また、上記の内部フラグの他に、変数データが用いられることもあるが、これらの変数データも、当該変数データを参照する基板のメモリ（例えば、メイン基板４０９の場合はＲＡＭ１１１４、サブ基板５１０の場合はＲＡＭ１１２２）に保持されるとし、その値は、ＣＰＵ等（例えば、メイン基板４０９の場合はＣＰＵ１１１０、サブ基板５１０の場合はＣＰＵ１１１８）によって、読み込み又は書き換えが行われるとする。

【０２９８】

まず、図５７のステップＳ６１では、メイン基板４０９が、指示機能を発生させるか否かに関する処理（指示機能発生処理）を実行する。より具体的には、ＡＴの当落を決定したり、ＡＴゲームの開始可否やＡＴゲームの継続数を決定したりする。さらに、ＡＴゲームの前兆演出を実行するか否かについても、指示機能発生処理で決定する。

【０２９９】

そして、指示機能発生処理の結果、指示機能を発生させると決定された場合は、メイン基板４０９は、当該ゲームの当選役に基づいた指示機能表示を特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる処理を行う（ステップＳ６２）。この指示機能表示によって、ＡＴ中に成立した押し順小役の適正な停止順を示したり、所定の図柄を所定の停止順で揃えるべきことを示したりすることができる。

【０３００】

なお、ステップＳ６１においてメイン基板４０９が指示機能表示を行う必要がないと判断したゲームの場合、ステップＳ６２において特別表示ＬＥＤ６１２での具体的な指示機能表示は行われない。

【０３０１】

メイン基板４０９は、ステップＳ６１の指示機能発生処理の結果に基づいてステップＳ６２で指示機能表示を行う一方で、指示機能表示における表示内容（指示内容）と同様の情報を、コマンド等によって周辺基板（例えば、サブ基板５１０）に送信する（指示情報コマンド）。なお、指示機能表示が行われない場合は、その旨を指示情報コマンドで通知してもよいし、指示情報コマンドを送信しないようにしてもよい。但し、指示情報コマンドが送信されない場合は、受信側で所定の時間経過後に当該コマンドの未受信を判定する必要がある。このようにすることで、周辺基板（サブ基板５１０）では、指示情報コマン

ドの受信に基づいて、当該ゲームにおいて指示機能表示が行われるか否かを認識可能となるだけでなく、指示機能表示の表示内容（指示内容）も把握することができる。

【０３０２】

そして、メイン基板４０９から指示情報コマンドを受信した周辺基板（ここではサブ基板５１０）は、当該指示情報コマンドに含まれる情報に基づいて、図５７のステップＳ６３～Ｓ６５に示す処理を行う。なお、図５７に示した指示機能処理では、メイン基板４０９によって指示機能発生処理（ステップＳ６１）が初めに実行されるが、その後のメイン基板４０９及びサブ基板５１０による処理（具体的には、ステップＳ６２の処理、及びステップＳ６３～Ｓ６５の処理）については、互いの処理の実行タイミングを制限するものではない。

【０３０３】

まず、ステップＳ６３では、周辺基板（例えば、サブ基板５１０）が、当該ゲームで指示機能表示が行われる（又は行われた）か否かを判定し、指示機能表示が行われる（又は行われた）と判定した場合には（ステップＳ６３のＹＥＳ）、ステップＳ６４の処理として指示発生演出処理を行う。また、周辺基板（例えば、サブ基板５１０）は、ステップＳ６３において、指示機能表示が行われない（又は行われなかった）と判定した場合には（ステップＳ６３のＮＯ）、ステップＳ６５の処理として指示機能関連処理を行う。

【０３０４】

ステップＳ６４における指示発生演出処理は、画像表示体５００やその他の表示器等において、リール３０１の停止順や停止位置（狙う図柄）等を遊技者に教示する「指示発生演出」を表示させるための処理であり、所謂、ＡＴナビ等を表示させるための処理である。なお、指示発生演出によって遊技者に示される教示内容は、指示機能表示処理によって特別表示ＬＥＤ６１２に表示される表示内容に沿ったものに制限される。例えば、指示機能表示によって特別表示ＬＥＤ６１２で「順押し」を示す指示内容が表示されたにも拘わらず、指示発生演出内容によって示される教示内容が「逆押し」であるといったことは許容されない。また、特別表示ＬＥＤ６１２で「順押し」を示す指示内容が表示されて、指示発生演出内容による教示として「左リール３０１ａを第１に停止すべき」旨が示されたとしても、その後の第２に停止すべきリール３０１ｂが教示されないような場合も許容されない。また、指示発生演出による教示内容が特別表示ＬＥＤ６１２に表示される表示内容に沿ったものに限定されることは、上述した押し順だけに限定されるものではなく、指示機能表示で押し場所の目安が決定された場合にも適用される。すなわち、例えば、指示機能表示によって特別表示ＬＥＤ６１２で「全リールで赤７図柄を狙うべき」ことを示す指示内容が表示されたにも拘わらず、指示発生演出内容によって示される教示内容が「ＢＡＲ図柄を狙わせる」ものであったり、「一部のリールでのみ赤７図柄を狙わせる」ものであったりすることは許容されない。

【０３０５】

また、指示発生演出の具体的な演出形態については、押し順や図柄を液晶画面に表示させたり、各リール３０１ａ～３０１ｃに対応付けられたＬＥＤを点灯させたり等、様々な演出形態が従来知られており、それらの何れか又は組合せを利用すればよい。

【０３０６】

ステップＳ６５における指示機能関連処理は、特別表示ＬＥＤ６１２において指示機能表示が表示されない場合（例えば、非ＡＴ中のゲームや、ＡＴ中でも押し順不問当選役に当選したゲーム等）に、指示機能に関連する所定の演出画面の表示（例えば、前兆演出に対応する演出画面表示）等を行うための処理であって、詳細は図６０を参照しながら後述する。なお、上記の「押し順不問当選役」のなかには、押し順不問ベルのように当選時に如何なる遊技方法で遊技しても最大枚数の払出が期待できるような当選役だけでなく、遊技方法次第では最大枚数の払出に期待できなかったり、払出が得られなかったりするような当選役も含まれている。詳しく説明すると、最大の払出を期待できるような遊技方法（前述の「最大効率打法」に相当）で遊技した場合に獲得可能な当選役（例えば、スイカ役）が含まれるだけでなく、「最大効率打法」で遊技した場合には獲得できない当選役（例

えば、上記のスイカ役の図柄組合せとはリール３０１の図柄配列上で反対側に配置された図柄を利用した図柄組合せが用意され、当該図柄組合せの停止によって入賞と判定するような１枚役であって、所謂、チャンス目役）も含まれる。

【０３０７】

以上のステップＳ６１～Ｓ６５の処理が行われることによって、指示機能処理は終了する。以下では、指示機能処理として行われる各処理（ステップＳ６１～ステップＳ６５）について詳細に説明する。

【０３０８】

［１１－３－３．指示機能発生処理］

［１１－３－３－１．第１例の指示機能発生処理］

図５７のステップＳ６１に示した指示機能発生処理について、抽出テーブルの具体例を示しながら詳しく説明していく。図５８では、主に特殊モード以外での処理が説明され、図５９では、特殊モードにおける処理が説明される。「特殊モード」については後述する。また、図１３７では、ＡＴゲーム中に制御され得る「転生演出」に関する処理が説明されている。図１３７を含め、「転生演出」に関する説明は、主に［１１－８］以降でまとめて説明する。

【０３０９】

まず、図５８のステップＳ６０１では、ＡＴフラグがＯＮであるか否かが判定される。ＡＴフラグは、ＡＴゲーム中であるか否かを示すための内部フラグであって、ＯＮ（＝１）である場合にはＡＴ中であることを意味し、ＯＦＦ（＝０）である場合には、ＡＴ中ではない、すなわち、非ＡＴ中であることを意味する。ＡＴフラグがＯＮである場合は（ステップＳ６０１のＹＥＳ）、格段の処理を行わないまま、指示機能発生処理を終了する。ＡＴフラグがＯＦＦである場合は（ステップＳ６０１のＮＯ）、ステップＳ６０２において、ＡＴ内部フラグがＯＮ（＝１）であるか否かが判定される。ＡＴ内部フラグは、ＡＴ中ではないものの内部的にはＡＴゲームへの当選が決定している状態（ＡＴ内部状態）であるか否かを示すための内部フラグであり、具体的には、ＡＴに当選後、ＡＴゲームが開始されるまでの非ＡＴ状態であるときに、ＡＴ内部フラグがＯＮにされる。また、ＡＴに当選していないときやＡＴ中は、ＡＴ内部フラグがＯＦＦ（＝０）にされる。ステップＳ６０２において、ＡＴ内部フラグがＯＮであった場合はステップＳ６０３の処理が行われ、ＡＴフラグがＯＦＦであった場合はステップＳ６２１の処理が行われる。

【０３１０】

なお、本実施形態では、ＡＴフラグがＯＮになったときに、内部的なＡＴゲーム数をカウントする「ＡＴゲーム数」のための変数データに、所定の初期ゲーム数（例えば、３０ゲーム）がセットされるとする。なお、ＡＴゲームの初期ゲーム数は、このように固定的な所定ゲーム数を設定する以外に、複数の初期ゲーム数の候補のうちから抽選によって決定された初期ゲーム数をＡＴゲーム数に設定したり、あるいは、初期ゲーム数を決定するための特定の遊技期間を経由して、当該遊技期間で決定された初期ゲーム数をＡＴゲーム数に設定したり等、様々な方法を採用することができる。

【０３１１】

ステップＳ６０３では、ＡＴ上乗せ抽選が行われる。ステップＳ６０３におけるＡＴ上乗せ抽選では、まず、ＡＴの初期ゲーム数を上乗せするか否かが抽選され（初期ゲーム数上乗せ当否抽選）、さらに、上乗せすると決定した場合は、何ゲームを上乗せするかが抽選される（初期ゲーム数上乗せゲーム数抽選）。第１の実施形態のスロットマシン１では、ＡＴの当選後に、当該ＡＴが開始するまでに所定のゲーム期間（例えば、後述する前兆ゲームの期間）が設けられることがあり、このゲーム期間で所定の条件を満たした場合に、ＡＴの初期ゲーム数が上乗せされることがあるとする。そして、ステップＳ６０３の処理が行われる場合は、ＡＴフラグがＯＦＦで（ステップＳ６０１のＮＯ）、かつ、ＡＴ内部フラグがＯＮ（ステップＳ６０２のＹＥＳ）であることから、前兆ゲーム中であることを意味するので、ＡＴ上乗せ抽選が行われる。なお、前兆ゲーム中は、内部フラグの１つである「前兆ゲームフラグ」がＯＮになっている。

【０３１２】
ここで、図６１は、初期ゲーム数上乗せ当否抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図６１に示した抽選テーブルによれば、内部抽選処理（図５４のステップＳ３参照）によって選ばれた当選役が、「リプレイ」、「押し順ベル」、「２種ＢＢ」、又は「はずれ」であった場合には、ほとんどの場合（６５５３４／６５５３５）で非当選が選ばれ、上乗せされない。一方、内部抽選処理によって選ばれた当選役が、上記以外、すなわち、「押し順不問ベル」、「スイカ（弱／強）」、「チェリー（弱／強）」、「チャンス目（弱／強）」、又は「最強目」であった場合には、ある程度の割合（１６３８４／６５５３５）で当選し、上乗せが選択される。
【０３１３】
なお、図６１で示した２つの当選役のグループは、以降の説明でも、簡略のために繰り返し使うため、「リプレイ」、「押し順ベル」、「２種ＢＢ」、及び「はずれ」の当選役を「Ａ群の当選役」と呼ぶことにし、Ａ群以外の当選役、すなわち、「押し順不問ベル」、「スイカ（弱／強）」、「チェリー（弱／強）」、「チャンス目（弱／強）」、及び「最強目」の当選役を「Ｂ群の当選役」と呼ぶことにする。言うまでもないが、このようなＡ群及びＢ群による当選役の区分は、あくまで説明上の一例であり、実際には、異なる当選役の区分であってもよいし、３以上の区分であってもよいし、抽選テーブルごとに異なる当選役の区分であってもよい。
【０３１４】
また、図６２は、初期ゲーム数上乗せゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。初期ゲーム数上乗せゲーム数抽選は、初期ゲーム数上乗せ当否抽選で当選した場合に行われる。図６２に示した抽選テーブルでは、当選役がＡ群の当選役であるかＢ群の当選役であるかによって、上乗せゲーム数の振分パターンが異なるように設定されている。およその傾向では、Ａ群の当選役の場合は、比較的少ないゲーム数が選ばれることが多く、最大でも２００ゲームまでしか選ばれない。一方、Ｂ群の当選役の場合は、少ないゲーム数が選ばれやすいことは同じであるが、Ａ群の場合よりは高めのゲーム数が選択されやすく、さらに、２００ゲームより多いゲーム数が選ばれる可能性もある。
【０３１５】
ステップＳ６０３でＡＴ上乗せ抽選が行われた後は、初期ゲーム数上乗せ当否抽選に当選したか否かが判定され（ステップＳ６０４）、当選したと判定された場合は、ステップＳ６０５において、現在の「ＡＴ初期ゲーム数」に、初期ゲーム数上乗せゲーム数抽選で選ばれた上乗せゲーム数を加算する処理が行われる（初期ゲーム数上乗せ）。「ＡＴ初期ゲーム数」は、ＡＴの開始時に設定されるＡＴゲームのゲーム数を示すための変数データである。その後、ステップＳ６０６の処理に進む。ステップＳ６０４で初期ゲーム数上乗せ当否抽選に当選していないと判定された場合も、ステップＳ６０６の処理に進む。
【０３１６】
ステップＳ６０６では、「前兆ゲーム数」が１減算される。「前兆ゲーム数」は、ＡＴの前兆演出（詳細は後述する）が発生し得る「前兆ゲーム」のゲーム数を示すための変数データである。
【０３１７】
次いで、ステップＳ６０７では、前兆ゲーム数が０になったか否かが判定される。前兆ゲーム数が０以外、すなわち、前兆ゲームの期間が残っている場合には（ステップＳ６０７のＮＯ）、指示機能発生処理を終了する。
【０３１８】
一方、ステップＳ６０７において前兆ゲーム数が０であった場合は（ステップＳ６０７のＹＥＳ）、前兆ゲームが終了したことを意味し、このとき、ＡＴ内部フラグはＯＮであることから、ＡＴゲームを開始させるために「ＡＴフラグ」をＯＮにする（ステップＳ６０８）。その後、ＡＴ内部フラグ及び前兆ゲームフラグをＯＦＦにし（ステップＳ６０９，ステップＳ６１０）、「特殊状態フラグ」及び「各状態フラグ」もＯＦＦにして（ステップＳ６１１，ステップＳ６１２）、指示機能発生処理を終了する。

【０３１９】
ここで、「特殊状態フラグ」は、「特殊モード」でゲームが進行されるときにＯＮにされる内部フラグである。第１の実施形態において、「特殊モード」とは、単なる演出モードではなく、ＡＴ抽選に関する当選確率等が優遇されている特殊なモードである。「特殊モード」に移行する際の条件等については、後に示す各ステップの処理で都度説明する。また、「特殊モード」となる場合に制御されるＡＴ抽選遊技状態については、以下の説明では、専用の「特殊状態」のＡＴ抽選遊技状態に制御されているときに「特殊モード」でゲームが行われる、とする。派生例については後述する。なお、「特殊状態」が複数（特殊状態１、特殊状態２、特殊状態３）存在する場合には（例えば、図６３参照）、１つの特殊状態フラグで複数の状態を管理する（例えば、特殊状態フラグが０のときはＯＦＦ、１のときは特殊状態１、２のときは特殊状態２、３のときは特殊状態３とする）ようにしてもよいし、各特殊状態に応じた特殊状態フラグを有する（例えば、特殊状態１フラグ、特殊状態２フラグ、特殊状態３フラグが用意される）ようにしてもよい。何れにしても、特殊状態がＯＮ又はＯＦＦという以下の判定では、何らかの特殊状態に制御されているときはＯＮと判定し、何れの特殊状態にも制御されていないときはＯＦＦと判定される。
【０３２０】
また、「各状態フラグ」は、ＡＴの初当り抽選等に関する当選期待度が異なるように用意される複数の「ＡＴ抽選遊技状態」（例えば、低確状態、高確状態、超高確状態、特殊状態１～３、地獄状態等）の「各状態」についての制御状態を示すための内部フラグである。したがって、各状態フラグは特殊状態フラグや地獄状態フラグを含むと解することもできる。そして、第１の実施形態のスロットマシン１では、「各状態フラグをＯＦＦにする」という場合は、全てのＡＴ抽選遊技状態に関する状態フラグを初期設定に戻す（本例では、低確状態をＯＮにする）ことを意味し、「各状態フラグをＯＮにする」という場合は、直前の状態移行抽選によって選択されたＡＴ抽選遊技状態に対応する状態フラグをＯＮにする（その他の状態フラグはＯＦＦ）ことを意味する。また、「各状態フラグをＯＦＦにする」という場合は、ＡＴ中ではない場合の各状態フラグ（例えば、ＡＴ中でなくても制御され得る低確状態、高確状態、超高確状態等の各状態に関する状態フラグ）を全てＯＦＦにするようにしてもよいし、所定の状態をＯＮにするようにしてもよい。「特殊状態」、「各状態」、「状態移行抽選（状態移行抽選Ａ，Ｂ，Ｃ、特殊状態移行抽選）」等の詳細については、後述する。
【０３２１】
ステップＳ６０２においてＡＴフラグがＯＦＦであった場合、すなわち、非ＡＴ中で、内部的にもＡＴ当選していないときは、ステップＳ６２１において、特殊状態フラグがＯＦＦ（＝０）であるか否かが判定される。特殊状態フラグがＯＮであった場合（ステップＳ６２１のＮＯ）の処理は、図５９を参照しながら後述する。
【０３２２】
ステップＳ６２１において特殊状態フラグがＯＦＦであった場合は（ステップＳ６２１のＹＥＳ）、ＡＴ初当り抽選が行われる（ステップＳ６２２）。ＡＴ初当り抽選は、ＡＴゲームに当選していない状態でＡＴゲームへの当落を決定する抽選である。ステップＳ６２２の処理が行われる状況は、ＡＴ中ではなく（ステップＳ６０１でＡＴフラグＯＦＦ）、内部的にＡＴ非当選であり（ＡＴ内部フラグＯＦＦ）、特殊モードでもない（特殊フラグＯＦＦ）、という条件から、ＡＴにも前兆ゲームにも当選していない通常の状態、又は、ＡＴに当選していない前兆ゲーム中（ガセ前兆中）と考えられる。
【０３２３】
図６３は、ＡＴ初当り抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図６３に示した抽選テーブルによれば、ＡＴ初当り抽選が行われるときに制御されている遊技状態と内部抽選によって選ばれた当選役とに基づいて、ＡＴ初当りの当選確率が設定されている。
【０３２４】
ここで、図６３の抽選テーブルに記載された遊技状態は、図４９に記載されたような当

選役の内部抽選において異なる置数が設定される「当選役抽選に関する遊技状態」（具体的には、一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態）ではなく、ＡＴ初当りやＡＴの前兆ゲーム等に関する抽選において異なる置数が設定される「ＡＴに関する遊技状態」であり、以後、「ＡＴ抽選遊技状態」と呼ぶ。

【０３２５】

図６３によれば、ＡＴ抽選遊技状態の具体例として、ＡＴ初当りの当選確率が総じて高くなる順に、地獄状態、低確状態、高確状態、超高確状態、特殊状態１、特殊状態２、及び特殊状態３が用意されている。

【０３２６】

各ＡＴ抽選遊技状態について簡単に説明すると、まず、地獄状態は、どのような当選役が選ばれてもＡＴ初当りに当選する可能性がない、特別なＡＴ抽選遊技状態である。次に、低確状態は、ＡＴ抽選遊技状態の初期状態であるとし、内部抽選によって比較的当選し難い低当選役（「レア役」とも呼び、具体的には、スイカ役、チェリー役、チャンス目役、最強目に相当する。また、ボーナス状態以外における押し順不問ベルをレア役に含めてもよい。）が選ばれた場合に、ある程度のＡＴ初当り当選に期待することができる。特に、同種のレア役（例えば、弱スイカと強スイカ等）における当選確率を比較すると、「弱」系よりも「強」系のときに当選し易く設定されている。これらの傾向は、他のＡＴ抽選遊技状態でも同様である。また、レア役以外の当選役（非レア役）、すなわち、内部抽選によって比較的当選しやすい高当選役（具体的には、リプレイ及び押し順ベル）が選ばれた場合には、何れのＡＴ抽選遊技状態においても、ＡＴ初当りへの当選はほぼ期待することができない。

【０３２７】

なお、本例では、内部抽選によって比較的当選し難い「低当選役（レア役）」は、有利遊技に関する期待度合い（例えばＡＴ初当り当選）が比較的高い当選役であることから、「高期待役」である。一方、レア役以外の「高当選役（非レア役）」は、「高当選役」よりも有利遊技に関する期待度合いが低い当選役であることから、「低期待役」である。

【０３２８】

そして、高確状態は、低確状態よりも総じて各当選役に基づいたＡＴ初当りの当選期待度が高い遊技状態であり、超高確状態は、高確状態よりもさらに当該当選期待度が高い遊技状態である。

【０３２９】

また、特殊状態１～３は、本例において「特殊モード」のときに制御される専用の遊技状態である。特殊状態１～３は、前述のＡＴ抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも、さらにＡＴ初当りへの当選期待度が高められており、当選役がレア役であった場合には、少なくとも５５０００／６５５３５以上の確率でＡＴ初当りに当選する。また、図６３によれば、特殊状態１よりも特殊状態２、特殊状態２よりも特殊状態３のほうが、ＡＴ初当りへの当選期待度が高く、有利度の高い遊技状態とされている。

【０３３０】

なお、図６３に示した抽選テーブルにおける振分は一例であって、例えば、特殊状態において当選役がレア役であった場合には必ずＡＴ初当りに当選する等の振分が行われてもよい。また、これらの各状態は当選役に基づいて他の状態に移行する可能性があるが、このようなＡＴ抽選遊技状態の移行抽選については、図７１や図７４等を参照しながら後述する。

【０３３１】

第１の実施形態のスロットマシン１では、「当選役抽選に関する遊技状態」が一般状態又はボーナス内部状態に制御されているとき、「ＡＴに関する遊技状態」が上記の何れかのＡＴ抽選遊技状態に制御される。このようなＡＴ抽選遊技状態の何れに制御されているかは、「各状態フラグ」のＯＮ／ＯＦＦによって管理される。「各状態フラグ」は、ＡＴ抽選遊技状態のそれぞれに対応して設けられる内部フラグであって、低確状態フラグ、高確状態フラグ、超高確状態フラグ、特殊状態フラグ（特殊状態１フラグ～特殊状態３フラ

グ）、地獄状態フラグに相当する。これらの各状態フラグは、複数が同時にＯＮになることはなく、何れか１つの状態フラグだけがＯＮにされると、その他の状態フラグはＯＦＦにされる。例えば、超高確状態に制御される場合は、各状態フラグのうち、超高確状態フラグがＯＮにされ、その他の各状態フラグはＯＦＦにされる。なお、「各状態フラグ」はＡＴ抽選遊技状態の種類に対応した個別のフラグでなくてもよく、全てのＡＴ抽選遊技状態を一括して管理するような内部フラグ（例えば、フラグ値が１のときは低確状態、２のときは高確状態、のように管理可能な内部フラグ）等であってもよい。

【０３３２】

ステップＳ６２３では、ステップＳ６２２のＡＴ初当り抽選によってＡＴ初当りに当選したか否かが判定される。ＡＴ初当りに当選した場合は（ステップＳ６２３のＹＥＳ）、ステップＳ６２４の処理が行われ、ＡＴ初当りに当選しなかった場合は（ステップＳ６２３のＮＯ）、ステップＳ６３２の処理が行われる。

【０３３３】

ステップＳ６２４では、「前兆ゲーム」を実行するか（移行するか）否かを決定するための前兆抽選が行われる。

【０３３４】

ここで、第１の実施形態における「前兆ゲーム」や「前兆演出」について説明する。前述したことであるが、「前兆ゲーム」とは、「前兆演出」が発生し得る特別なゲームであり、抽選によって選ばれた所定ゲーム数（複数ゲーム数）に亘って前兆ゲームが行われる。そして、「前兆演出」とは、有利遊技状態への移行（この場合はＡＴへの移行）に関する当否を、その結果によって示唆又は教示する演出である。「前兆演出」は、複数ゲームに亘って連続的に実行される演出とし、具体的な演出例としては、例えば、複数ゲームに亘って行われる「連続演出」と、１ゲームで完結する示唆演出（例えば、小役のナビ教示やタイトル表示等）とを織り交ぜて形成される。「連続演出」の詳細については、周辺基板による指示機能関連処理の説明（図６０参照）で後述する。

【０３３５】

図５８，図５９等を用いて説明する本例では、前兆ゲームのなかで必ず複数ゲームに亘って前兆演出が行われ、前兆演出の最終ゲームが前兆ゲームの最終ゲームになるようにしている。したがって、前兆演出が示すＡＴ移行の当否結果は、前兆ゲームによる結果とも捉えることができる。また、第１の実施形態のスロットマシン１では、ＡＴ初当りに当選した場合（ＡＴ当選時）とＡＴ初当りに当選していない場合（ＡＴ非当選時）の何れの場合も、前兆ゲームが開始される可能性がある。ＡＴ当選時に行われる前兆ゲーム（又は前兆演出）のことを「本前兆」と呼び、ＡＴ非当選時に行われる前兆ゲーム（又は前兆演出）のことを「ガセ前兆」と呼ぶ。本前兆の場合は、その最後でＡＴ移行することが示され、ガセ前兆の場合は、その最後でＡＴ移行しないことが示される。

【０３３６】

なお、本発明による指示機能発生処理において実行が決定される前兆ゲームは、上記したように「連続演出」が行われる「前兆演出」を含むだけでなく、他にも様々な演出を含む態様で実行可能である。例えば、連続性のある連続演出ではないが、何らかの所定演出が通常よりも高頻度で発生するような「ざわつき演出」（例えば、特徴的な背景演出が頻発したり、キャラクタのセリフ等の色が変化する演出が頻発したりする等）を行うことが考えられる。

【０３３７】

そして、このような「ざわつき演出」を用いる場合、前兆ゲーム（本前兆）のパターン例としては、「ざわつき演出Ａ」＋「連続演出Ａ（前兆演出）」というパターン、「連続演出Ａ」＋「ざわつき演出Ａ」＋「連続演出Ｂ（前兆演出）」というパターン、「連続演出Ａ」＋「ざわつき演出Ａ」＋「ざわつき演出Ｂ」＋「連続演出Ｂ（前兆演出）」というパターン等が実行可能である。本前兆の場合は、最終的にＡＴ移行への当選を告知する必要があるため、最後は前兆演出が行われることが好ましい。

【０３３８】

一方、前兆ゲーム（ガセ前兆）のパターン例としては、最終的にＡＴ移行に当選しないため、ガセ前兆の最後に前兆演出が行われなくてもよいことから、本前兆で可能なパターンに加え、「ざわつき演出」のみというパターンや、「連続演出」と「ざわつき演出」とを組合せながら最後は「ざわつき演出」で終わるというパターン等も実行可能である。なお、ガセ前兆時に「ざわつき演出」で終わるパターンの場合は、その前に行われる「連続演出（前兆演出）」の終了を前兆ゲームの終了と見せかけ、「ざわつき演出」は前兆ゲーム以降のゲームで表示されているかのように見せかけてもよい。また、何れの前兆ゲーム（本前兆、ガセ前兆）でも、「連続演出」及び「ざわつき演出」以外に、通常時と変わらない「通常演出」を混合するようにしてもよい。

【０３３９】

このように、本発明による指示機能発生処理で決定される前兆ゲームは、様々なパターンで実行可能ではあるが、本例では、説明の簡略のために、何れの前兆ゲーム（本前兆、ガセ前兆）の場合も、「通常演出」＋「連続演出（前兆演出）」というパターンでゲームが進行するものとする。このとき、前述したように、前兆ゲームのなかで必ず複数ゲームに亘って前兆演出が行われ、前兆演出の最終ゲームを前兆ゲームの最終ゲームにすることができる。

【０３４０】

ステップＳ６２４における前兆抽選では、事前のステップＳ６２２でＡＴ初当りに当選しているため、当該ＡＴを開始する前に前兆ゲーム（本前兆）を行うか否かを決定する。一方、第１の実施形態のスロットマシン１では、ＡＴ初当り抽選で当選していない場合にも前兆抽選を行うようにしており（例えば、後述するステップＳ６３３）、このような前兆抽選では、前兆ゲーム（ガセ前兆）が行われるか否かが決定されるが、ガセ前兆の場合は、ＡＴに移行するかもしれないと遊技者に期待させることができる前兆演出は実行されるものの、実際にはＡＴへの移行は示されない。

【０３４１】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９は、前兆ゲームの実行可否の判定（例えば、ステップＳ６２４の前兆抽選）、及びその実行ゲーム数である前兆ゲーム数の決定（例えば、ステップＳ６２６の前兆ゲーム数抽選）までの処理を行い、その後の前兆ゲームの演出に関する処理（例えば、前兆ゲーム中を示唆する表示を行わせたり、前兆演出や連続演出の演出内容及び実行契機を決定し、決定結果に従って演出を実行させたりする等の処理）は、メイン基板４０９からの前兆ゲーム数コマンドを受信する周辺基板（例えば、サブ基板５１０）によって行われることが好ましい。これは、上記処理の全て又は大多数をメイン基板４０９が行うようにした場合に、メイン基板４０９による処理量が過剰となり、メイン基板４０９の処理容量（容量の上限が規定されている）が溢れてしまうことを防止するためである。近年の遊技機では、演出の種類及び内容の充実が進んだ結果、演出に関する処理のために必要なデータ量が増大している。このような背景を考慮すると、やはり演出に関する処理をメイン基板４０９で行わせることには限界があり、上記のようにメイン基板４０９と周辺基板とで処理負荷を分散させることによって、メイン基板４０９の処理容量を抑制できるだけでなく、容量制限に縛られない周辺基板による演出内容（演出パターン）の充実を図ることができる。前兆ゲームの演出に関する処理についての詳細は、サブ基板５１０による指示機能関連処理（図６０等）で後述する。

【０３４２】

図６４～図６６は、前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１～その３）である。図６４～図６６に示した抽選テーブルによれば、前兆抽選では、当選役及びＡＴ抽選遊技状態に基づいて、前兆ゲームを実行するか否か（有／無）が抽選される。図６４は、ＡＴ当選時に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブルの一例であり、言い換えれば、本前兆の前兆抽選に用いられる抽選テーブルである。また、図６５は、非特殊モード（例えば、ＡＴ抽選遊技状態が特殊状態以外に制御されてゲームが行われる状態）でＡＴ初当りに当選していない（ＡＴ非当選）場合に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブルの一例を示しており、図６６は、特殊モード（例えば、ＡＴ抽選遊技状態が特

殊状態に制御されてゲームが行われる状態）でＡＴ非当選である場合に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブルの一例を示している。言い換えれば、図６５，図６６は、ガセ前兆の前兆抽選に用いられる抽選テーブルである。

【０３４３】

ステップＳ６２４の前兆抽選では図６４の抽選テーブルが用いられる。図６４に例示された抽選テーブルを用いる場合、何れのＡＴ抽選遊技状態であっても、前兆ゲームの実行が決定されるが、有／無の振分を変更して、前兆ゲームが実行されないケースを用意してもよい。

【０３４４】

次に、ステップＳ６２５では、ステップＳ６２４の前兆抽選に当選したか否か、すなわち、前兆ゲームの実行が決定されたか否かを判定し、当選していた場合は（ＹＥＳ）、ステップＳ６２６の処理が行われ、当選していなかった場合は（ＮＯ）、ステップＳ６３１の処理が行われる。

【０３４５】

ステップＳ６２６では、前兆ゲームを行うゲーム数（前兆ゲーム数）を決定するための前兆ゲーム数抽選が行われる。図６７～図７０は、前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１～その４）である。前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルは、前兆抽選に用いられる抽選テーブル（図６４～図６６）と同様に、当該抽選が行われるときの特殊モードの有無、及びＡＴ当選の有無に応じて、異なる抽選テーブルが用意されている。図６７は、特殊モード以外でのＡＴ当選時に選択される抽選テーブルの一例であり、図６８は、特殊モード以外でのＡＴ非当選時に選択される抽選テーブルの一例であり、図６９は、特殊モードでのＡＴ当選時に選択される抽選テーブルの一例であり、図７０は、特殊モードでのＡＴ非当選時に選択される抽選テーブルの一例である。ステップＳ６２６では、図６７の抽選テーブルが用いられる。

【０３４６】

図６７～図７０に示した抽選テーブルによれば、前兆ゲーム数抽選では、当選役及びＡＴ抽選遊技状態に基づいて前兆ゲーム数が抽選される。そして、当該抽選によって選ばれた前兆ゲーム数の間、前兆ゲームが行われ、途中で前兆演出が現出され、その最後にＡＴに移行するか否かの告知が行われる。なお、各抽選テーブルにおける当選役による振分について、図６７～図７０では、前述した「レア役」と「レア役以外（非レア役）」とに当選役がまとめられている。これらの抽選テーブルは、当選役ごとに異なる抽選テーブルに分けて実装されてもよいが、図６７～図７０にように、極力共通化した抽選テーブルとすることによって、メイン基板４０９が保持するデータ容量を削減する効果を奏する。

【０３４７】

図６７～図７０を比較すると、特殊モードのときは比較的少ない前兆ゲーム数（具体的には、４ゲーム）が選択されるのに対し、特殊モード以外のときは比較的長い前兆ゲーム数（具体的には８ゲーム以上）が選択される。

【０３４８】

また、図６７と図６８を比較すると、特殊モード以外でのＡＴ当選時（図６７）とＡＴ非当選時（図６８）とでは、ＡＴ非当選時の前兆ゲーム数（すなわち、ガセ前兆の前兆ゲーム数）のほうが、ＡＴ当選時の前兆ゲーム数（すなわち、本前兆の前兆ゲーム数）よりもやや少ないゲーム数が選択され易くなっている。また、ＡＴ非当選時の最大の前兆ゲーム数は３２ゲームであるのに対し、ＡＴ当選時の最大の前兆ゲーム数は３６ゲームに振分があるため、前兆ゲームが特定のゲーム数（３２ゲーム）を超えた場合には、その時点で、ＡＴ当選を示す本前兆であることが確定するという特別な効果を奏することができる。

【０３４９】

ステップＳ６２６で前兆ゲーム数抽選が行われた後は、抽選で選ばれた前兆ゲーム数を「前兆ゲーム数」用の変数データにセットする（ステップＳ６２７）。そして、内部フラグの１つである「前兆ゲームフラグ」をＯＮ（＝１）にするとともに（ステップＳ６２８）、ＡＴ内部フラグをＯＮにする（ステップＳ６２９）ことで、以降のゲームで前兆ゲー

ムが開始されるためのフラグがセットされる。そして、前兆ゲームが開始されるということは、特殊モード（特殊状態）ではなくなるということを意味するので、特殊状態フラグをＯＦＦにし（ステップＳ６３０）、指示機能発生処理を終了する。

【０３５０】

ステップＳ６３１では、ＡＴ初当り抽選に当選したものの前兆抽選には当選しなかったということで、前兆ゲーム数抽選を行うことなくＡＴに移行するため、ＡＴフラグをＯＮにし、その後、指示機能発生処理を終了する。

【０３５１】

ステップＳ６３２では、ステップＳ６２３でＡＴ初当り抽選に当選しなかったと判定された場合の処理が行われるが、具体的には、前兆ゲームフラグがＯＦＦ（＝０）であるか否かが判定される。ステップＳ６３２で前兆ゲームフラグがＯＦＦであると判定された場合は（ステップＳ６３２のＹＥＳ）、ステップＳ６３３の処理が行われ、ステップＳ６３２で前兆ゲームフラグがＯＮであると判定された場合は（ステップＳ６３２のＮＯ）、ステップＳ６４１の処理が行われる。

【０３５２】

ステップＳ６３３では、前兆ゲームを実行するか否かを決定するための前兆抽選が行われる。ステップＳ６３３における前兆抽選は、前述のステップＳ６２４と同様の抽選処理であるが、ステップＳ６２３でＡＴ初当りに当選していないため、図６５に例示した抽選テーブルを用いて、ガセ前兆を行うか否かが抽選される。図６５の抽選テーブルによれば、レア役以外（非レア役）の当選役が選ばれた場合には、ほぼ前兆ゲームの実行は選択されないが、弱系のレア役（弱スイカ、弱チェリー、弱チャンス目）が当選役として選ばれた場合には、前兆ゲームの実行が選択される可能性が高くなる。当選役が強系のレア役であった場合には、前兆ゲームが実行される可能性はさらに高くなり、最強目の場合は、必ず前兆ゲームの実行が選択される。

【０３５３】

次いで、ステップＳ６３４では、ステップＳ６３３の前兆抽選に当選したか否か、すなわち、前兆ゲームの実行が決定されたか否かを判定し、当選していた場合は（ＹＥＳ）、ステップＳ６３５の処理が行われ、当選していなかった場合は（ＮＯ）、ステップＳ６３８の処理が行われる。

【０３５４】

ステップＳ６３５では、前兆ゲームを行う前兆ゲーム数を決定するための前兆ゲーム数抽選が行われ、ステップＳ６３６では、抽選によって決定された前兆ゲーム数が「前兆ゲーム数」用の変数データにセットされ、ステップＳ６３７では、「前兆ゲームフラグ」がＯＮ（＝１）にされる。ステップＳ６３５～Ｓ６３７の処理は、前述のステップＳ６２６～Ｓ６２８の処理と同様であるので、詳細な説明は省略する。ステップＳ６３７の後は、ステップＳ６３８の処理が行われる。

【０３５５】

ステップＳ６３８では、ＡＴ抽選遊技状態の状態移行に関する抽選（状態移行抽選Ａ）が行われる。状態移行抽選Ａは、現在のＡＴ抽選遊技状態が低確状態、高確状態、又は超高確状態であるときに、低確状態、高確状態、又は超高確状態のうち、どのＡＴ抽選遊技状態に移行するか（現状態の継続を含む）を抽選するものである。なお、後述する図５９のステップＳ６７８等では、現在のＡＴ抽選遊技状態が特殊状態（特殊状態１～３）であるときに、低確状態、高確状態、又は超高確状態のうち、どのＡＴ抽選遊技状態に移行するかを抽選する状態移行抽選Ｂが示される。

【０３５６】

ここで、図７１～図７３は、状態移行抽選Ａに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１～その３）である。図７１、図７２、図７３はそれぞれ、現在制御されているＡＴ抽選遊技状態が低確状態、高確状態、超高確状態に制御されているときに用いられる状態移行抽選Ａ用の抽選テーブルの一例である。状態移行抽選を行う際、現在、どのＡＴ抽選遊技状態に制御されているかは、各状態フラグの値を参照することによって認識す

ることができる。
【０３５７】
図７１～図７３に示す抽選テーブルの特徴を簡単に述べる。低確状態で用いられる図７１を参照すると、低確状態のときは、当選役が最強目である場合を除いて、超高確状態に移行（昇格）することはほとんどなく、現実的な可能性としては、当選役がレア役であった場合に、高確状態への移行（昇格）が選ばれ得ることが分かる。特に、弱系のレア役のときに最も高確状態に昇格し易く、具体的には、１６３８４／６５５３５で高確状態への昇格が選択される。
【０３５８】
高確状態で用いられる図７２を参照すると、高確状態のときは、当選役がレア役であれば、低確状態に移行（降格）せず、当選役がリプレイ、押し順ベル、２種ＢＢ、はずれであった場合のかなり低い確率（１３１０／６５５３５）でのみ、降格する可能性があることが分かる。上位状態である超高確状態には、当選役がレア役（特に、押し順不問ベルか弱系レア役）である場合に、移行（昇格）する可能性がある程度存在することが分かる。全体的に高確状態では、状態が維持又は昇格されることがほとんどであって、低確状態に降格することはほとんどない。
【０３５９】
超高確状態で用いられる図７３を参照すると、超高確状態のときは、当選役がレア役であれば低位の状態に移行（降格）することはなく、当選役がリプレイ、押し順ベル、２種ＢＢ、はずれであった場合のかなり低い確率でのみ、低確状態又は高確状態に降格する可能性があることが分かる。すなわち、多くの場合、超高確状態で状態移行抽選Ａが行われても、超高確状態が維持されることで、ＡＴに関する恩恵の高い状態が維持される。
【０３６０】
なお、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＴ抽選遊技状態の状態移行に関する状態移行抽選Ａは、ＡＴゲーム中に限定して行われるものではなく、非ＡＴゲーム中の任意の遊技状態（例えば一般状態やボーナス内部状態）においても、同様に行われるとしてよい。そして、このような非ＡＴゲーム中の状態移行抽選Ａでは、図７１～図７３に例示したのと同じ抽選テーブルが用いられてもよいし、遊技状態に応じて異なる振分が設定された別の抽選テーブルが用いられてもよい。
【０３６１】
このように、本実施形態のスロットマシン１では、当選役に基づいて異なる移行確率が設定された抽選テーブルを用いてＡＴ抽選遊技状態の状態移行が抽選されることから、各当選役の当選確率及び移行先状態の選択割合に基づいて、各ＡＴ抽選遊技状態が連続して制御されるゲーム数（所謂、平均滞在ゲーム数）を算出することができる。具体的には例えば、図４９（当選役抽選の抽選テーブル）及び図７１～図７３（状態移行抽選Ａの抽選テーブル）を用いて、ボーナス内部状態における各ＡＴ抽選遊技状態の平均滞在ゲーム数を算出すると、低確状態の平均滞在ゲーム数は約１２０ゲーム、高確状態の平均滞在ゲーム数は約２５ゲーム、超高確状態の平均滞在ゲーム数は約３６ゲームとなる。そして、本実施形態のスロットマシン１では、各ＡＴ抽選遊技状態の平均滞在ゲーム数は上記算出例に限定されるものではなく、例えば、それぞれの平均滞在ゲーム数を予め設定し、当該設定に対応するように、各当選役の当選確率や移行先状態の選択割合を調整してもよい。
【０３６２】
また、上記算出例の場合、最も長い平均滞在ゲーム数は低確状態の約１２０ゲームであり、最も短い平均滞在ゲーム数は高確状態の約２５ゲームである。これに対し、その他のＡＴ抽選遊技状態である「特殊状態」の滞在ゲーム数は、２ゲームから２０ゲームの間から選択される（後述の図７５参照）ため、特殊状態の平均滞在ゲーム数は、低確状態、高確状態、超高確状態の何れの平均滞在ゲーム数よりも短いゲーム数となる。本実施形態のスロットマシン１では、前段で述べたように、各ＡＴ抽選遊技状態の平均滞在ゲーム数は任意に設定することができるが、特殊状態の平均滞在ゲーム数が、その他のＡＴ抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）の平均滞在ゲーム数よりも相対的に短いゲーム

数とされることが好ましい。

【０３６３】

ステップＳ６３８の状態移行抽選Ａが行われた後は、当該抽選で決定された移行先の状態に対応するように各状態フラグをＯＮにして（ステップＳ６３９）、指示機能発生処理を終了する。

【０３６４】

一方、ステップＳ６３２で前兆ゲームフラグがＯＮであると判定された場合は（ステップＳ６３２のＮＯ）、ステップＳ６４１の処理として、「前兆ゲーム数」の変数データの値を１減算する処理が行われる。そして、ステップＳ６４２では、前兆ゲーム数が０であるか否かが判定される。前兆ゲーム数が０であると判定された場合は（ステップＳ６４２のＹＥＳ）、前兆ゲームが終了したことを意味するため、前兆ゲームフラグをＯＦＦにする（ステップＳ６４３）。また、前兆ゲーム数が０ではないと判定された場合は（ステップＳ６４２のＮＯ）、前兆ゲームが継続していることを意味し、後述するステップＳ６４９の処理が行われる。

【０３６５】

ステップＳ６４３の処理が行われた後は、「特殊モード（特殊状態）」に移行するか否かを抽選するための特殊状態移行抽選が行われる（ステップＳ６４４）。

【０３６６】

ここで、第１の実施形態のスロットマシン１における特殊モード（特殊状態）への移行条件について説明する。第１の実施形態のスロットマシン１では、ＡＴに移行するか否かを結果で表示（示唆、教示）する前兆演出が行われ得ることは上述した通りであるが、前兆ゲームで前兆演出が終了した後に、前兆ゲーム（又は前兆演出）の開始前の遊技状態（ここでの遊技状態は、ＡＴ抽選遊技状態を意味する）に戻るパターンだけでなく、さらに別の特殊な遊技状態（特殊状態）に制御されることがある（特殊モードへの移行）。なお、前兆演出でＡＴへの移行が確定した場合は、そのままＡＴゲームが開始されることから、特殊モードに移行することはない。したがって、このような特殊状態は、前兆ゲームでＡＴへの移行が示されない場合（すなわち、ガセ前兆）の後にのみ制御され得る特殊なＡＴ抽選遊技状態であり、本例では、特殊状態に制御されて進行されるゲーム状況を「特殊モード」と呼んでいる。

【０３６７】

第１の実施形態のスロットマシン１では、ガセ前兆の終了後に、特殊モードに移行するか（特殊状態に制御するか）否かを抽選し、当該抽選に当選した場合には、特殊状態に制御する期間（特殊状態ゲーム数）を抽選によって決定する。そして、特殊状態ゲーム数が消化されるまで、特殊モードでゲームが進行され、その間に選ばれた当選役に基づいて、再度、ＡＴ抽選や前兆抽選等が行われる。ここで、第１の実施形態のスロットマシン１では、特殊モードにおけるＡＴに関する抽選が、ガセ前兆の実行前よりも優遇された状況で行われることを特徴の１つとしており、このような特殊モードが用意されることによって、ガセ前兆によってＡＴへの移行が否定された場合であっても、ＡＴへの期待度が高い特殊モードに移行し得ることで、ガセ前兆による遊技者の期待感の低下を抑制し、特別遊技（ＡＴゲーム）への期待感を維持させることができる。なお、特殊モードにおいてＡＴに関する抽選が優遇されることは、例えば、図６３に示したＡＴ初当り抽選の抽選テーブルにおいて、特殊状態１～特殊状態３の場合のＡＴ初当り当選確率が優遇されていることに示されている。なお、特殊状態１～特殊状態３は、このような優遇の度合いが異なるように分けて設定された遊技状態であり、特殊状態１＜特殊状態２＜特殊状態３の順に優遇度合が高い。

【０３６８】

なお、本例では、特殊状態への移行が決定されたときの遊技状態に基づいて、特殊状態１～特殊状態３の何れに制御されるかが決定されるとする。具体的には、低確状態で特殊状態への移行が決定された際は、移行先の特殊状態として特殊状態１が選ばれ、同様にして、高確状態の場合は特殊状態２が選ばれ、超高確状態の場合には特殊状態３が選ばれる

。このようにすることで、特殊状態に移行する前の遊技状態の有利度合い（低確状態＜高確状態＜超高確状態）に応じたかたちで、移行先の特殊状態を優遇する（特殊状態１＜特殊状態２＜特殊状態３）ことができる。また、本実施形態のスロットマシン１では、上記例のように移行前の遊技状態と移行先の特殊状態とを１対１で対応させることに限定されない。他の例としては例えば、低確状態で特殊状態への移行が決定された際は、特殊状態１又は特殊状態２の何れかを移行先の状態として抽選し、同様にして、高確状態の場合は特殊状態２又は特殊状態３の何れかを抽選し、超高確状態の場合は必ず特殊状態３に移行するようにする等であってもよい。

【０３６９】

また、図５８，図５９に示す処理では、ガセ前兆の最終ゲームで特殊状態移行抽選を行い、当該抽選に当選した場合、ガセ前兆が終了した直後に特殊モードに移行させるようにしている。このような処理を行うことによって、第１の実施形態のスロットマシン１では、ガセ前兆が最終ゲームに到達するまでは特殊モードに移行することがないため、ＡＴ移行が否定されることもない。したがって、ガセ前兆であっても、その最終ゲームまではＡＴ移行に当選するか否かを遊技者に楽しませることができる。

【０３７０】

また、第１の実施形態のスロットマシン１では、ガセ前兆の終了後に特殊モードに移行させるタイミングは、上述のようなガセ前兆の終了後の即移行に限定するものではない。例えば、ガセ前兆の終了後に特殊モードに移行させるまでの間に比較的短期の待機期間（待機ゲーム）を設けるようにしてもよい（但し、待機ゲーム期間はガセ前兆のゲーム数よりも短いことが好ましい）。そして、このような待機ゲームを設ける場合、待機ゲーム中は特定の演出状態に制御することが好ましい。特定の演出状態とは、具体的には例えば、所定の演出が高頻度で発生する高頻度演出モードが考えられる。待機ゲーム中は高頻度演出モードに制御するようにすれば、待機ゲームの複数ゲームに亘って演出を発生させることができるため、複数ゲーム間に亘って前兆演出に似た演出（ショート前兆）を実現することができ、遊技性の向上に期待できる。また、待機ゲームを設ける場合は、前兆ゲームがガセ前兆であったとしても、その終了後に待機ゲームと推測し得る演出が発生した場合に、特殊モードへの移行に期待できるようになるため、遊技者の興趣を維持させる効果に期待できる。

【０３７１】

ステップＳ６４４では、上述したような特殊モードに移行するか否かを抽選するための特殊状態移行抽選が、所定の抽選テーブルを用いて行われる。図７４は、特殊状態移行抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図７４に示すように、特殊状態移行抽選の抽選テーブルは、現ゲームの当選役と現在のＡＴ抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）とに基づいて、特殊状態に制御される（特殊状態に移行する）当選割合が設定されている。具体的には、当選役がレア役であった場合は、ＡＴ抽選遊技状態に拘わらず、必ず特殊モードへの移行に当選する。当選役が非レア役の場合は、ＡＴ抽選遊技状態が優位度の高い状態であるほど、特殊モードへの移行に当選しやすいようにされており、超高確状態であれば、当選役が非レア役であっても、半分以上の割合（３２７６８／６５５３５）で特殊モードへの移行に当選する。なお、前述したように、特殊状態への移行が決定されたときは、当該決定されたときの遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）に基づいて、特殊状態１～特殊状態３の何れに制御されるかが決定されるとする。

【０３７２】

そして、ステップＳ６４５では、ステップＳ６４４の特殊状態移行抽選で特殊モードへの移行に当選したか否かが判定され、特殊モードへの移行に当選した場合は（ステップＳ６４５のＹＥＳ）、ステップＳ６４６以降の処理が行われ、特殊モードへの移行に当選しなかった場合は（ステップＳ６４５のＮＯ）、後述するステップＳ６４９の処理が行われる。

【０３７３】

ステップＳ６４６では、ステップＳ６４４の特殊状態移行抽選での当選を受けて、特殊モードに制御する期間（特殊状態ゲーム数）を抽選によって決定する（特殊状態ゲーム数抽選）。図７５は、特殊状態ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図７５によれば、特殊状態ゲーム数は、当選役がレア役であるかレア役以外（非レア役）であるかによって異なる振分がされた中から抽選され、当選役が非レア役である場合は、２ゲームから９ゲームの間で選ばれ、当選役がレア役である場合は、２ゲームから２０ゲームの間で選ばれる。図７５の抽選テーブルの場合、当選役がレア役であったときのほうが、最大ゲーム数の期待が高いだけでなく、平均的なゲーム数も多いため、長く特殊モードが続くことに期待できる。特殊モードは、前兆ゲーム（又は前兆演出）の実行前の遊技状態よりもＡＴに関して優遇されていることから、特殊モードが長く続くということは、ＡＴへの期待度がより高くなることを意味する。

【０３７４】

次いで、ステップＳ６４７では、ステップＳ６４６の特殊状態ゲーム数抽選で選ばれた特殊状態ゲーム数を、特殊状態ゲーム数を示すための変数データ「特殊状態ゲーム数」にセットし、その後、特殊状態フラグをＯＮにして（ステップＳ６４８）、指示機能発生処理を終了する。

【０３７５】

一方、ステップＳ６４２で前兆ゲーム数が０ではないと判定された場合、及び、ステップＳ６４５で特殊モードへの移行に当選していないと判定された場合は、ステップＳ６４９の処理として、状態移行抽選Ａが行われる。ステップＳ６４９の状態移行抽選Ａは、ステップＳ６３８で説明した状態移行抽選Ａと同様であり、現在のＡＴ抽選状態に対応する抽選テーブル（図７１～図７３参照）を用いて、移行先の状態が決定される。

【０３７６】

そして、ステップＳ６５０では、ステップＳ６４９の状態移行抽選Ａで決定された移行先の状態に対応する各状態フラグをＯＮにし、指示機能発生処理を終了する。

【０３７７】

以上が図５８に示した各処理の説明である。以下では、図５９に示した各処理の説明を行う。図５９に示した処理は、図５８のステップＳ６２１で特殊状態フラグがＯＮである（ステップＳ６２１のＮＯ）と判定された場合に、続いて行われる処理である。図５９において、図５８で説明したのと同様の処理が行われる場合は、その詳細な説明を省略することがある。

【０３７８】

まず、図５９では、ステップＳ６６１において、ＡＴ初当り抽選が行われる。ステップＳ６６１のＡＴ初当り抽選は、ステップＳ６２２で説明した処理と同じであるため、詳細は省略する。

【０３７９】

次いで、ステップＳ６６２において、地獄状態フラグがＯＦＦ（＝０）であるか否かが判定される。前述した通り、地獄状態は、どのような当選役が選ばれてもＡＴ初当りに当選する可能性がない、特別なＡＴ抽選遊技状態である。第１の実施形態のスロットマシン１では、前兆演出によってＡＴへの移行に対する当選結果が示されない前兆ゲーム（ガセ前兆）の終了後、特殊状態に制御される。そして、特殊状態に制御されているゲーム期間（特殊モード）でレア役が当選役として選ばれる等してＡＴ初当りに当選した場合には、当該ＡＴへの移行に対する当選結果を示す前兆演出が発生する前兆ゲーム（本前兆）が実行される。この本前兆が実行される期間は、ＡＴへの移行当選が確定していることから、更なるＡＴ当選が行われても無駄な遊技となってしまう。したがって、第１の実施形態のスロットマシン１では、特殊モードでＡＴ初当りに当選して本前兆が実行される場合、本前兆の期間を「地獄状態」に制御することで、無駄なＡＴ当選が発生しないようにしている。また、特殊モードからガセ前兆に移行される場合も、地獄状態に制御することができる。

【０３８０】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、上記のような「地獄状態」に制御しているとき、ＡＴ当選を抑制するだけではなく、遊技者に有利な特典を付与するようにしてもよい。具体的には例えば、ＡＴゲーム数の上乗せを行うＡＴ上乗せ抽選が行われるようにしてもよい（通常のＡＴゲーム時よりもＡＴ上乗せ抽選を行われ易くする、でもよい）。なお、このＡＴ上乗せ抽選に関する処理は、ステップＳ６０３で説明したＡＴ内部状態で行われるＡＴ上乗せ抽選と同様の処理を行うようにすればよい。

【０３８１】

ステップＳ６６２において地獄状態フラグがＯＦＦであると判定された場合は（ステップＳ６６２のＹＥＳ）、ステップＳ６６３の処理が行われ、地獄状態フラグがＯＦＦではない（ＯＮである）と判定された場合は（ステップＳ６６２のＮＯ）、後述するステップＳ６８１の処理が行われる。

【０３８２】

ステップＳ６６３においては、当ゲームの当選役が、リプレイ、押し順ベル、２種ＢＢ、又は「はずれ」以外であるか否か（すなわち、当選役が「レア役」であるか否か）が、作動した条件装置を参照することで判定される。なお、当判定の基準となる当選役について、本例では説明の簡略のために「レア役」としているものであって、必ずしも「レア役」だけに限定する必要はなく、また、特定の「レア役」に限定してもよい。ステップＳ６６３において当選役が「レア役」であると判定された場合は（ステップＳ６６３のＹＥＳ）、ステップＳ６６４の処理が行われ、当選役が「レア役」以外であると判定された場合は（ステップＳ６６３のＮＯ）、ステップＳ６７１の処理が行われる。

【０３８３】

ステップＳ６６４の処理は、特殊モードでレア役に当選した場合に行われる処理である。図６４（ＡＴ当選時に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブル）を参照すると、当選役がレア役であるときにＡＴ当選した場合は、必ず前兆ゲームが発生することが分かる。また、図６６（特殊モードに制御されている状態でＡＴ非当選である場合に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブル）を参照すると、当選役がレア役であるときは、ＡＴ初当り抽選に当選しなかった（ＡＴ非当選）としても、必ず前兆ゲームが発生することが分かる（後述のステップＳ６７２の処理が行われるときの状況に相当）。したがって、ステップＳ６６４の処理が行われる前に、図５８のステップＳ６２４で示したような前兆抽選が行われるようにすることで（不図示）、前兆ゲームへの移行を確定させることができる。

【０３８４】

なお、上記したように、特殊モードに制御されているときは、レア役が当選役として選ばれると、ＡＴ初当り抽選に当選しなかった（ＡＴ非当選）としても、必ず前兆ゲームが発生するので、連続演出（前兆ゲームにおける前兆演出）に繋がりやすい遊技状態である。したがって、特殊モード中の表示として「連続演出準備中」といったような画面表示を行わせる等して、連続演出が発生しやすい遊技状態であることを遊技者に示唆するようにしてもよい。また、特殊モード中にレア役に当選すると前兆ゲーム（及び連続演出）が発生することに着目して、特殊モード中の表示として「今、レア役を引けば？」といったような画面表示を行わせる等して、遊技者に対してレア役の当選に期待させるようにしてもよい。何れにしても、特殊モードは、その後の前兆ゲーム（又は前兆演出や連続演出）に繋がるモードと捉えることができるため、広義では、「その後の前兆ゲーム（又は前兆演出や連続演出）」のなかに特殊モードを含めることもできる。

【０３８５】

そして、ステップＳ６６４では、前兆ゲームの実行が確定しているため、前兆ゲーム数抽選が行われ、当該抽選に続く処理として、抽選された前兆ゲーム数のセット（ステップＳ６６５）、及び前兆ゲームフラグのＯＮ（ステップＳ６６６）が行われる。なお、ステップＳ６６４～Ｓ６６６の処理は、図５８のステップ６２６～Ｓ６２８で説明した処理と同様であるため、詳細は省略するが、ステップＳ６６４の前兆ゲーム数抽選では、図６９又は図７０に示した抽選テーブル（特殊モードでのＡＴ当選時／ＡＴ非当選時に選択され

る抽選テーブル）が用いられる。
【０３８６】
その後、ステップＳ６６７では、ステップＳ６６１のＡＴ初当り抽選によってＡＴ初当りに当選したか否かが判定される。ＡＴ初当りに当選したと判定された場合は（ステップＳ６６７のＹＥＳ）、ＡＴ内部フラグがＯＮにされ（ステップＳ６６８）、その後ステップＳ６６９の処理が行われる。ＡＴ初当りに当選したと判定されなかった場合は（ステップＳ６６７のＮＯ）、ステップＳ６６９の処理が行われる。
【０３８７】
ステップＳ６６９では、これまでの経過から前兆ゲームが開始されること（前兆ゲームフラグＯＮ）が確定しているため、特殊状態フラグがＯＦＦにされる。さらに、この前兆ゲームの実行中（前兆ゲーム中）は地獄状態に制御されるべき状態であることから、ステップＳ６７０において、地獄状態フラグがＯＮにされ、指示機能発生処理を終了する。
【０３８８】
一方、ステップＳ６６３で当選役が「レア役」以外であると判定された場合は（ステップＳ６６３のＮＯ）、ステップＳ６７１の処理として、ステップＳ６６１のＡＴ初当り抽選によってＡＴ初当りに当選したか否かが判定される。
【０３８９】
ステップＳ６７１の判定処理においてＡＴ初当りに当選したと判定された場合は（ステップＳ６７１のＹＥＳ）、ステップＳ６７２の処理が行われる。ステップＳ６７２の処理が行われるときは、ステップＳ６６４で前述したように、必ず前兆ゲームを発生させる状況となる。したがって、ステップＳ６７２の処理が行われる前に、図５８のステップＳ６２４で示したような前兆抽選が行われるようにすることで（不図示）、前兆ゲームへの移行を確定させることができる。
【０３９０】
そして、ステップＳ６７２では、前兆ゲーム数抽選が行われ、その後、当該抽選で選ばれた前兆ゲーム数が変数データ「前兆ゲーム数」にセットされ（ステップＳ６７３）、前兆ゲームフラグがＯＮにされる（ステップＳ６７４）。ステップＳ６７２～Ｓ６７４の処理は、ステップＳ６６４～Ｓ６６６や、図５８のステップ６２６～Ｓ６２８で説明した処理と同様であるため、詳細は省略する。その後、ＡＴ内部フラグがＯＮにされ（ステップＳ６７５）、前述のステップＳ６６９以降の処理が行われる。
【０３９１】
ステップＳ６７１の判定処理においてＡＴ初当りに当選したと判定されなかった場合は（ステップＳ６７１のＮＯ）、ステップＳ６７６の処理が行われる。
【０３９２】
ステップＳ６７６の処理は、特殊モードでレア役に当選せず、ＡＴ初当りにも当選しなかった状況で行われる。図６６を参照すると、このような状況では前兆ゲームは実行されない。したがって、ステップＳ６７６の処理が行われる前に、図５８のステップＳ６２４で示したような前兆抽選が行われるようにすることで（不図示）、前兆ゲームに移行しないことを確定させることができる。
【０３９３】
そして、ステップＳ６７６では、特殊モードのゲーム数を示すための変数データである「特殊状態ゲーム数」の値が１減算される。その後、ステップＳ６７７において、特殊状態ゲーム数の値が０であるか否かが判定され、０であると判定された場合は、特殊モードの終了を意味するので、状態移行に関するステップＳ６７８～Ｓ６８０の処理が行われた後、指示機能発生処理を終了する。また、ステップＳ６７７において特殊状態ゲーム数の値が０ではないと判定された場合は、特殊モードが継続することを意味するので、ステップＳ６７８～Ｓ６８０の処理を行うことなく、指示機能発生処理を終了する。
【０３９４】
ステップＳ６７８では、ＡＴ抽選遊技状態の状態移行に関する抽選（状態移行抽選Ｂ）が行われる。状態移行抽選Ｂは、現在のＡＴ抽選遊技状態が特殊状態１～３の何れかであ

るときに、低確状態、高確状態、又は超高確状態のうち、どのＡＴ抽選遊技状態に移行するか（現状態の継続を含む）を抽選するものである。

【０３９５】

ここで、図７６～図７８は、状態移行抽選Ｂに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１～その３）である。図７６、図７７、図７８はそれぞれ、現在制御されているＡＴ抽選遊技状態が特殊状態１、特殊状態２、特殊状態３に制御されているときに用いられる状態移行抽選Ｂ用の抽選テーブルの一例である。状態移行抽選を行う際、現在、どのＡＴ抽選遊技状態に制御されているかは、各状態フラグ（特に特殊状態フラグ）の値を参照することによって認識することができる。

【０３９６】

図７６～図７８に示す抽選テーブルは、何れも当選役に基づいて移行先の状態が抽選される。図７６を参照すると、特殊状態１に制御されている場合は、超高確状態に移行することはなく、当選役がレア役であった場合は、必ず高確状態への移行が選択され、当選役が非レア役であった場合は、低確状態又は高確状態への移行がほぼ同程度で選択される。図７７を参照すると、特殊状態２に制御されている場合は、低確状態に移行することはなく、当選役によって程度の差異はあるものの、高確状態又は超高確状態への移行が選択される。なお、当選役がレア役であった場合のほうが、非レア役である場合よりも、超高確状態への移行が選択され易いという傾向がある。図７８を参照すると、特殊状態３に制御されている場合は、低確状態にも高確状態にも移行することはなく、必ず超高確状態への移行が選択される。このように、図７６～図７８を比較すると、特殊状態１＜特殊状態２＜特殊状態３の関係で有利度の高いＡＴ抽選遊技状態（低確状態＜高確状態＜超高確状態）への移行が選択され易いことが分かり、この点からも、特殊状態１＜特殊状態２＜特殊状態３で有利度合いが高いことが分かる。

【０３９７】

そして、ステップＳ６７８の状態移行抽選Ｂが行われた後は、特殊モードが終了することから特殊状態フラグをＯＦＦにし（ステップＳ６７９）、ステップＳ６７８の状態移行抽選Ｂで決定された移行先の状態に対応するように各状態フラグをＯＮにし（ステップＳ６８０）、指示機能発生処理を終了する。

【０３９８】

次に、ステップＳ６６２で地獄状態フラグがＯＦＦではない（ＯＮである）と判定された場合に行われるステップＳ６８１以降の処理を説明する。ステップＳ６８１の処理が行われる状況は、ＡＴ内部フラグがＯＮではなく（ステップＳ６０２）、特殊状態フラグがＯＦＦではなく（ステップＳ６２１）、地獄状態フラグがＯＦＦではない（ステップＳ６６２）という場合であるから、例えば、特殊モードとなった後にＡＴ非当選で前兆ゲーム（ガセ前兆）の実行が行われる状態に相当する。

【０３９９】

ステップＳ６８１～Ｓ６８９で行われる処理は、ステップＳ６８８の処理を除き、図５８のステップＳ６４１～Ｓ６４８で説明した処理と同様であるため、詳細は省略し、簡単な流れだけを説明する。

【０４００】

まず、前兆ゲーム数が減算され（ステップＳ６８１）、前兆ゲーム数が０になったか否かが判定され（ステップＳ６８２）。前兆ゲーム数が０になった場合は、前兆ゲームフラグがＯＦＦにされて（ステップＳ６８３）、特殊状態移行抽選が行われ（ステップＳ６８４）、特殊モードへの移行に当選したか否かが判定され（ステップＳ６８５）、特殊モードへの移行に当選した場合は、特殊状態ゲーム数抽選が行われ（ステップＳ６８６）、抽選されたゲーム数が「特殊状態ゲーム数」にセットされ（ステップＳ６８７）、特殊状態フラグがＯＮにされた（ステップＳ６８９）後、指示機能発生処理を終了する。但し、このとき地獄状態から特殊モードに移行することから、ステップＳ６８７とステップＳ６８９の間で地獄状態フラグをＯＦＦにする処理が追加的に行われる（ステップＳ６８８）。

【０４０１】

また、ステップＳ６８５の処理で特殊モードへの移行に当選しなかった場合は、状態移行抽選Ｃが行われる（ステップＳ６９０）。ここで、状態移行抽選Ｃは、図５８のステップＳ６３８等で説明した状態移行抽選Ａと同様に、ＡＴ抽選遊技状態の移行先を抽選するものである。但し、本例では、状態移行抽選Ｃにおいて、１００％の確率で低確状態への移行が決定されるとすることで、次ゲームから有利度の低い低確状態に強制的に転落させる。

【０４０２】

ここで、ステップＳ６９０の処理が行われる状況は、ＡＴ内部フラグがＯＦＦで（ステップＳ６０２のＮＯ）地獄状態フラグがＯＮのとき（ステップＳ６６２のＮＯ）に、前兆ゲーム数が０になり（ステップＳ６８２のＹＥＳ）、さらに、特殊状態移行抽選で以後の特殊状態への移行が否定された（ステップＳ６８５のＮＯ）ときである。具体的な遊技状況で説明すると、前兆演出の終了後に特殊モードに移行し、特殊モード中にレア役に当選したことによって再び前兆演出が行われた（この間、地獄モードに制御される）にも拘わらず、ＡＴ非当選であったときに相当し、本例では、このような場合に、特殊モード後の前兆演出の終了後（すなわち、地獄モードの終了時）に、低確状態に強制的に移行させる。

【０４０３】

第１の実施形態において、特殊モード中に高期待役であるレア役に当選すること（ＡＴ抽選遊技状態の側面でいえば、地獄状態に制御されることを意味する）は、単なる前兆ゲームに移行することや、その後に特殊モードに移行することに比べて、遊技者にとって極めて有利な遊技状況である（但し、単なる前兆ゲームや特殊モードへの移行も、遊技者にとっては有利な遊技状況である）。しかし、このような極めて有利な遊技状況に到達できたにも拘わらず、結果として特別遊技（ＡＴ）に当選できなかった場合には、他の遊技状態よりも有利度合いが著しく低い低確状態に転落するようにしている。すなわち、本実施形態では、非常に有利度の高い遊技状況（特殊モード中のレア役当選）が現出されたにも拘わらず、有利結果（ＡＴ当選）が出せなかったときは、反動的に最悪の状態（低確状態）にすることで、遊技者に対して甘いだけの仕様にせず、メリハリの効いた遊技機を実現する。また、ホール側視点では、遊技者にとって有利なモード（具体的には、前兆モード、特殊モード、特殊モード後の前兆演出等）ばかりを備えた遊技機は、ホールに不利益を与える恐れが少なからずあるが、極めて有利な遊技状況の結果が失敗（ＡＴ非当選）に終わった場合には最悪の状態に移行することで、ホール側の利益を確保し得る。また、本実施形態のスロットマシン１では、特殊状態に制御されるゲーム期間を、その他の一般的なＡＴ抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも平均的に短くなるようにすることで、遊技バランスを保つことができる。

【０４０４】

ステップＳ６９０の状態移行抽選Ｃが行われた後は、それまでの地獄状態から状態移行抽選Ｃで抽選された遊技状態に移行するために、地獄状態フラグをＯＦＦにする処理が行われ（ステップＳ６９１）、状態移行抽選Ｃで選択された移行先の状態に対応する各状態フラグ（すなわち、低確状態フラグ）がＯＮにされた（ステップＳ６９２）後、指示機能発生処理を終了する。

【０４０５】

以上、図５８及び図５９に示した各ステップの処理が行われることによって、メイン基板４０９による指示機能発生処理（図５７のステップＳ６１）が行われ、当該処理の結果に基づいて、図５７に示した指示機能処理のステップＳ６２以降の処理が行われる。

【０４０６】

なお、本実施形態のスロットマシン１で行われる指示機能発生処理は、図５８，図５９で説明した各処理の内容に限定されるものではなく、以下に示すような様々な派生パターンによる処理に置き替えることができる。また、その他にも、後述の［１１－３－３－３］において、指示機能発生処理の派生パターンを第２例及び第３例の指示機能発生処理として説明する。

【０４０７】
例えば、図５８，図５９の説明では、前兆ゲームフラグがＯＮであるか否か（より厳密には、前兆ゲーム中で前兆ゲーム数が０であるか否か）を判定契機として特殊モードへの移行を抽選したが（例えば、図５８のステップＳ６３２，Ｓ６４２，Ｓ６４４）、指示機能発生処理の派生パターンの一例として、前兆ゲームに強弱（強前兆と弱前兆）を設け、強前兆の場合には特殊モードに移行し易くする等してもよい。このようにすることで、特殊モードへの移行度合を適宜調整することが可能となるので、スロットマシン１の遊技性を高めることができる。
【０４０８】
また、特殊状態移行抽選と抽選結果に基づく状態移行のタイミングについても、前兆ゲーム数が０となったときに限定するものではなく、例えば、前兆ゲーム中の適当なタイミングで特殊状態移行抽選を行って特殊モードに移行し得るようにしてもよい。このような場合は、前兆ゲームとその後の特殊モードとを合わせて一連の「前兆モード」のように見せることで、図５８，図５９で示したのとは異なる態様で、前兆ゲームや特殊モードを構成することができる。具体的には、「前兆モード」として３２ゲームのゲーム期間が選ばれ、その中で前兆ゲームが行われているとして、前兆ゲームの途中で特殊状態移行抽選に当選した場合には、前兆ゲームから特殊モードに切り替えることで、「前兆モード」の残りのゲーム期間を特殊モードにすることができる。このとき、前兆ゲームがガセ前兆として終わったとしても、特殊モードはガセ前兆の実行前よりも有利度の高い遊技状態になることから、早いタイミングで特殊モードに移行できれば、特殊モードの期間が長く続き、ＡＴ当選への期待度を高めることができる。逆に、前兆ゲームから特殊モードに移行するタイミングが遅くなれば、前兆ゲームで行われる前兆演出によるＡＴ当選結果の表示に長く期待させるとともに、その後に制御される特殊モードによって、改めてＡＴ当選への期待感を抱かせることができる。
【０４０９】
また、本実施形態のスロットマシン１では、前兆ゲーム（前兆演出）とその後の特殊モード（特殊状態）への移行に関して抽選テーブルの振分を調整することによって、特殊状態へ移行することなく前兆ゲーム内の前兆演出だけでＡＴ当選が告知されるパターンを、当該前兆ゲームの実行契機となる当選役がレア役である場合は１／２とし、当該前兆ゲームの実行契機となる当選役がレア役以外（非レア役）である場合は１００％（ほぼ１００％近くであってもよい）とすることができる。このようにすることで、普段はＡＴに当選し難い非レア役が選ばれたときに前兆ゲーム（又は前兆演出）に発展した時点で、ＡＴへの当選期待度を格段に高めることができる。
【０４１０】
また、図５９に示した例では、ステップＳ６６３で説明したように、特殊モード中にレア役（低当選役）が当選役として選ばれたときに、前兆ゲームの発生を優遇したが、本実施形態のスロットマシン１は、特殊モードからの前兆ゲーム発生への移行についてレア役の当選に限定する必要はない。例えば、特殊モード中に当選役として非レア役（高当選役）が選ばれた場合でも、前兆ゲームの発生に期待できる程度の振分にしてもよく、具体的には例えば、当選役がベル（レア役の押し順不問ベルと非レア役の押し順ベルとを合わせて「ベル」と捉えてもよいし、非レア役の押し順ベルを主な「ベル」として捉えても良い）のときに、７０％以上で前兆ゲームの発生が決定されるようにしてもよい。また、特殊モードにおけるＡＴ初当りの当選（図５９のステップＳ６６１）についても、高当選役（例えばベル）の当選時にもＡＴ当選に期待できる程度の振分にしてよく、例えば当選役がベルのときに５０％以上でＡＴ当選するようにしてもよい。このとき、図６３に例示した振分テーブルにおいて、押し順ベルに対応する当選値を変更すればよい。このようにすることで、特殊モード中は、通常では前兆ゲームの発生やＡＴ当選にあまり期待できない高当選役であっても十分に期待できる当選役とすることができ、遊技者の興趣を高めることができる。
【０４１１】

但し、上記したように特殊モードからの前兆ゲーム発生やＡＴ当選について高当選役を優遇の対象に含める場合は、特殊モードの有利度合いが極めて高くなるので、全体的な出玉率等のバランスを維持する観点から、特殊モードのゲーム期間（特殊状態に制御されるゲーム数）を極端に短くすることが好ましい。このようにすることにより、特殊モードからの前兆ゲームの発生やＡＴ当選の期待度を高める一方で、特殊モードのゲーム期間を短くした場合には、短期間の特殊モードに対する遊技者の期待感をさらに高めることができる。

【０４１２】

なお、上記したように特殊モードのゲーム期間（ゲーム数）を極端に短くする場合、その具体的なゲーム数は、例えば以下のようにして決定することができる。

【０４１３】

まず、第１例として、高当選役のうち押し順ベルを優遇の対象とする場合には、押し順ベルの当選確率の逆数に基づいた整数値を特殊モードのゲーム期間とする。図４９に示した当選役の抽選テーブルによれば、ボーナス状態以外の遊技状態（一般状態、ボーナス内部状態）において、押し順ベルの当選率は約０．４９（３２０００／６５５３５から算出）であるから、その逆数は約２．０４となる。したがって、押し順ベルの当選確率の逆数に基づいた整数値として、逆数に近似する整数値を採用する場合は「２」となり、逆数の小数点以下を切り上げた整数値を採用する場合は「３」となる。

【０４１４】

特殊モードのゲーム期間を「２ゲーム」とする場合、このゲーム数は、当該ゲーム期間内に所定の当選役（この場合は押し順ベル）に当選できそうと遊技者が感じ得るゲーム数であるので、遊技者の遊技意欲や期待感を高める効果が期待できる。また、特殊モードのゲーム期間を「３ゲーム」とする場合、このゲーム数は、理論上は当該ゲーム期間内に所定の当選役（この場合は押し順ベル）に当選可能なゲーム数（すなわち、当選期待値が１以上）であるので、特殊モードを経て特典（前兆ゲームの発生やＡＴ当選）が付与される可能性を高め、遊技者の期待感をより高められることができる。

【０４１５】

次に、第２例として、高当選役のうち押し順ベル及びリプレイを優遇の対象とする場合には、優遇の対象とする当選役が選ばれる当選確率が第１例よりも高くなる（図４９によれば、押し順ベル又はリプレイが当選する確率は、一般状態において約０．６３であり、ボーナス内部状態において約０．９６である）ことから、特殊モードのゲーム期間を第１例よりも短くして、例えば「１ゲーム」に限るようにする。特殊モードのゲーム期間を「１ゲーム」とする場合は、ガセ前兆による失敗結果が示された次遊技に限って、特殊モードに制御されて失敗結果を覆す機会が与えられるので、遊技者の遊技意欲を急激に高めることができる。

【０４１６】

［１１－３－３－２．第１例の指示機能発生処理による効果］

なお、スロットマシン１は、上記［１１－３－３－１］で説明したような指示機能発生処理（第１例の指示機能発生処理）を行った場合に、他にも以下のような効果を実現することができる。

【０４１７】

まず、スロットマシン１によれば、第１例の指示機能発生処理が行われることによって、「有利遊技への移行に期待させる期待演出を実行可能な遊技機において、所定のゲーム期間に行われた期待演出によって有利遊技への移行が否定されたとしても、当該所定のゲーム期間の後の比較的短いゲーム期間において、複数種類の通常遊技状態よりも有利な特殊遊技状態（特殊モード）に移行し得る遊技機」を実現可能である。

【０４１８】

上記の「期待演出」は、第１例の指示機能発生処理で説明した「前兆演出」に相当する。第１例の指示機能発生処理では、有利遊技（ＡＴゲーム）への移行の可否を遊技者に示唆又は教示するために「前兆演出」を実行可能であり、図５８のステップＳ６２４等で説

明したように、その前兆演出が行われる前兆ゲームは、ＡＴゲームに移行すること（ＡＴ当選）を示す本前兆と、ＡＴゲームに移行しないこと（ＡＴ非当選）を示すガセ前兆とがある。また、前兆ゲームは、ＡＴゲーム移行に関する抽選（ＡＴ初当り抽選）が行われたゲームから、その結果が表示されるゲームまでの間の遅延期間で行われる連続的な演出ゲームと言える。

【０４１９】

そして、第１例の指示機能発生処理によれば、ＡＴ初当り抽選が行われた後に、ガセ前兆が実行され、結果としてＡＴゲームへの移行が否定されたとしても、その後に、特殊モード（特殊状態）に移行することができる。具体的には、図５８のステップＳ６４４に示した特殊状態移行抽選で当選した場合に、特殊モード（特殊状態）に移行することに相当する。ステップＳ６４４の処理が行われるとき、スロットマシン１は、ＡＴに当選していない状態（内部的にも非当選）で前兆ゲームの残ゲーム数が０という状況にある。すなわち、ガセ前兆が行われて終了したときに、特殊モードに移行することが可能である（抽選テーブルは図７４参照）。

【０４２０】

さらに、第１例の指示機能発生処理が行われる場合、特殊状態移行抽選で当選した場合に制御される特殊状態は、図６３等で述べたように、他のＡＴ抽選遊技状態（所謂、通常遊技状態に相当し、具体的には、低確状態、高確状態、及び超高確状態）に比べて、ＡＴ初当りへの当選期待度が高められている等の点から、遊技者にとって有利なモード（特殊モード）といえる。図６３の例でいえば、特殊状態に制御されているときに当選役が「レア役」であった場合には、少なくとも約８４％（５５０００／６５５３５）以上というかなりの高確率でＡＴ初当りに当選することができる。但し、第１例の指示機能発生処理において、「特殊モード」でゲームが行われる状況は非ＡＴ状態であり、「特殊モード」の優位度は特別遊技状態（ＡＴ状態）ほどには高くない。

【０４２１】

なお、特殊モードに移行される期間が「比較的短いゲーム期間」という点は、例えば、通常遊技状態である低確状態、高確状態、及び超高確状態における平均滞在ゲーム数よりも、特殊モードに制御されるゲーム数（特殊状態ゲーム数）が少ないことに基づくものであるが、この詳細な説明は後段で改めて述べる。

【０４２２】

以上のことから、第１例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１は、「有利遊技への移行に期待させる前兆演出を実行可能な遊技機において、前兆演出によって有利遊技への移行が否定されたとしても、遊技者に有利な特殊モードに移行し得る」遊技機である。従来の遊技機においては、前兆演出の結果が失敗（ＡＴ非当選）で終わった場合、当該前兆演出が行われたガセ前兆を消化するために費やした遊技価値は遊技者にとって無駄なものとなってしまい、遊技者の損失感を高め、興趣低下を招いてしまうという課題があった。しかし、第１例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１によれば、上述したように、ガセ前兆の後も遊技者に有利な特殊モードに移行し得ることで、ガセ前兆によって消費された遊技価値を代償（補填）することができ、ガセ前兆による遊技価値の損失感を抑制できるため、遊技者の遊技意欲を維持させることができるという効果を奏する。

【０４２３】

さらに、第１例の指示機能発生処理が行われる場合、前兆ゲーム（前兆演出）が開始される前のＡＴ抽選遊技状態として、低確状態、高確状態、超高確状態の３種類を挙げたが、特殊状態（特殊状態１～３）は、それらの何れの状態よりもＡＴに関して有利な状態とすることができる（図６３参照）。このような第１例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１によれば、前兆演出によって有利遊技への移行が否定されたとしても、当該前兆演出が実行される前よりも有利な特殊モード（例えば特殊状態）に移行し得るものであり、ガセ前兆の発生によって、却って期待度の高い遊技状態を提供することができる。本来、ガセ前兆は、有利遊技（例えばＡＴゲーム）に繋がらない結果が告知される

ことで、遊技者を落胆させ得るものであったが、第１例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１によれば、ガセ前兆を経て期待度の高い特殊モードに繋がることで、ガセ前兆のために遊技者が消費した遊技価値を補い得る期待値を提供することができる。

【０４２４】

また、第１例の指示機能発生処理では、有利遊技への移行を否定する結果を有するガセ前兆が行われている最中にも、当該有利遊技に関する状態（ＡＴ抽選遊技状態に相当）の状態移行抽選を行うことができる。具体的には、図５８のステップＳ６４９で行われる状態移行抽選Ａに相当する。この状態移行抽選Ａでは、当該時点で制御されているＡＴ抽選遊技状態に基づいて図７１～図７３に例示した抽選テーブルを用いて状態移行が抽選されるが、その振分を見ると、当該時点で最上位の超高確状態に制御されている場合を除き、当該時点より不利な状態に移行する降格確率よりも、当該時点より有利な状態に移行する昇格確率のほうが高く設定される。例えば、図７１では、最低位の低確状態からの状態移行抽選であるため降格することはない。また例えば、図７２では、低確状態に降格する割合は、最も確率の高い非レア役の当選時でも６００／６５５３５であるのに対し、超高確状態に昇格する割合は、６３６２５／６５５３５となっており、圧倒的に昇格する割合のほうが高い。

【０４２５】

このように、第１例の指示機能発生処理によれば、ガセ前兆が行われている最中でも状態移行抽選を行うことができるだけでなく、当該状態移行抽選によって有利度を上げ得るため、ガセ前兆が実行されて有利遊技への移行が否定される結果になるとしても、否定結果によってもたらされる損失を補填するように有利度の高い状態への移行に期待でき、遊技者の遊技意欲の低下を抑制する効果を奏する。

【０４２６】

また、第１例の指示機能発生処理では、ガセ前兆が行われるとき、残りの前兆ゲーム数が０になった特定ゲームで、通常に制御され得るＡＴ抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも有利な特殊モードへの移行抽選を行うことができるため、当該抽選に当選した場合は、以後のゲームにおいて有利な抽選テーブル（特殊状態用の抽選テーブル）を用いて有利遊技への移行抽選（ＡＴ初当り抽選）を行うことができる。具体的には、特殊モードへの移行抽選が、図５８のステップＳ６４４や図５９のステップＳ６８４で行われる特殊状態移行抽選に相当し、その後の有利遊技への移行抽選が、図５９のステップＳ６６１のＡＴ初当り抽選に相当する。ＡＴ初当り抽選において、ＡＴ抽選遊技状態に応じた抽選テーブルが用いられることは、図１１４に示した通りであり、図１１４によれば、低確状態、高確状態、超高確状態の何れよりも、特殊状態１～３のほうがＡＴ初当りの当選確率が高いことが分かる。

【０４２７】

また、図５８のステップＳ６４４や図５９のステップＳ６８４では、残りの前兆ゲーム数が０であるときに特殊状態移行抽選を行うとして説明を行ったが、第１例の指示機能発生処理では、残りの前兆ゲーム数が０であるときに限定することなく、０以外の所定数であるときに特殊状態移行抽選を行うようにしてもよい。このようにすることで、ガセ前兆の最中にも状態移行抽選（特殊状態移行抽選）を実行させることができるため、ガセ前兆中であっても、現在のＡＴ抽選遊技状態よりも有利な状態（特殊モード）への移行が可能となり、有利遊技への移行が期待できないガセ前兆が実行されたとしても、ガセ前兆を消化するために必要となる遊技価値（メダル）の投資が全て無駄になることなく、投資分を補填するような効果に期待できる。

【０４２８】

上述したことを言い換えれば、第１例の指示機能発生処理が行われる場合、ガセ前兆中（又はガセ前兆直後）の特定ゲームで、良い抽選テーブルが用いられる特殊モード（例えば特殊状態）への移行抽選を行うことができるという特徴を有する。

【０４２９】

また、第１例の指示機能発生処理が行われる場合、特殊モードに制御される期間は「比較的短いゲーム期間（比較的短期間）」であり、当該ゲーム期間は、通常遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）に制御される期間よりも短い。具体的には、指示機能発生処理の状態移行抽選Ａ（例えば、図５８のステップＳ６３８）で説明したように、図４９及び図７１～図７３の抽選テーブルが用いられる場合、ボーナス内部状態における低確状態の平均滞在ゲーム数は約１２０ゲーム、高確状態の平均滞在ゲーム数は約２５ゲーム、超高確状態の平均滞在ゲーム数は約３６ゲームである。これに対して、特殊状態（特殊状態１～特殊状態３）の滞在ゲーム数は、２ゲームから２０ゲームの間から選択される（後述の図７５参照）ため、通常遊技状態の各状態よりも短い期間である。そして、このような指示機能発生処理が行われるスロットマシン１によれば、遊技者に有利な前兆ゲームがガセ前兆であった場合（すなわち、ＡＴゲームへの移行が否定された場合）に、比較的短期間このような特殊状態に移行し得るため、前兆ゲームにおける期待演出が失敗結果に終わってしまったとしても、特殊状態によって再チャンスの機会を与えることができる。かくして、第１例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１によれば、前兆状態と通常状態とが繰り返されるような従来の遊技機における遊技性とは異なる遊技性を実現することができ、遊技者による飽きを生じさせ難いという効果を奏する。

【０４３０】

さらに、第１例の指示機能発生処理によれば、上述の特殊状態において高期待役（当選確率の観点から見れば低当選役）であるレア役が当選役として選ばれた場合には、高確率（図５９の説明では１００％）で再度の前兆ゲームが開始されるが、当該前兆ゲームが失敗の結果に終わった場合には、当該前兆ゲームの後の遊技状態は、有利度の低い低確状態に強制的に落とされる（図５９のステップＳ６９０における状態移行抽選Ｃを参照）。したがって、このような指示機能発生処理が行われるスロットマシン１によれば、有利な前兆ゲームが失敗に終わったとしても、その後の比較的短期間において、高期待役（低当選役）に当選することで前兆ゲームが再び現出され得るような有利な特殊モードに制御され得ることから、遊技者にとって有利な複数の状況を多重に（又は継続して）提供することができる。しかし、一方で、このような多重の有利状況が提供されたにも拘わらず、それらの結果が失敗（ＡＴゲームに移行せず）に終わった場合には、その反動として、以降の遊技状態を有利度が低い低確状態（本例では最低位の遊技状態）に強制的に落とすことから、遊技者に甘いだけの遊技機ではなく、ホール側の利益をも考慮した遊技機を提供することができる。

【０４３１】

また、ホール側の利益確保の観点から言えば、特殊状態は遊技者にとって有利（すなわち、ホール側にとって不利）な遊技状態であるため、特殊状態に制御される期間が長すぎることはホール側にとって好ましくないが、第１例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１では、上述したように特殊状態に制御される期間が、通常遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）の平均滞在ゲーム数よりも短くされることから、ホール側の不利益を抑制することができる。

【０４３２】

また、第１例の指示機能発生処理では、図５８や図５９で説明したような特殊状態移行抽選によって特殊モード（特殊状態）への移行が抽選されるが、特殊モードに移行するか否かの期待度をポイント等で表示して遊技者に示唆するようにしてもよい。なお、ポイント等を付与するタイミングは特に限定しない。また、このような示唆演出は、メイン基板４０９ではなく周辺基板（例えばサブ基板５１０）によって行われてもよい。そして、このような示唆演出が行われる場合は、遊技者の興趣を高めることに期待できる。

【０４３３】

なお、第１例の指示機能発生処理では、図５８や図５９で説明したような特殊モードをガセ前兆の終了後に行うとき、特殊モード中であることを示唆する専用の演出（特殊状態示唆演出）を実行するようにしてもよい。特殊状態示唆演出では、例えば、特殊モード中にレア役に当選した場合に発生し得る連続演出の内容（復帰する前兆演出の内容）を示唆

するようにしてもよい。また、特殊状態示唆演出が実行された場合は、複数種類の連続演出のうち、期待度が高めの連続演出が選ばれやすいようにしてもよい。具体的には、図９４，図９５の抽選テーブルを例にすると、特殊状態示唆演出が実行された場合には、その後に前兆演出（連続演出）が発生するときに、弱系演出（弱ストーリー、弱バトル）よりも強系演出（強ストーリー、強バトル）が選ばれやすいようにする。このようにすることで、特殊状態示唆演出が現出されただけで、遊技者の興趣を高めることができる。

【０４３４】

また、スロットマシン１によれば、第１例の指示機能発生処理が行われることによって、「有利遊技への移行に関する決定結果を示す特定演出を含む複数の演出の何れかを実行可能な遊技機にあって、特定演出が実行されたあとのゲームにおいて、特定演出における当否結果が示されるよりも前段階の所定演出を実行可能にする遊技機」も実現可能である。

【０４３５】

上記の「特定演出」は、第１例の指示機能発生処理で説明した「連続演出」に相当し、「特定演出が実行されたあとのゲームにおいて、特定演出における当否結果が示されるよりも前段階の所定演出」が実行される状態は、例えば、指示機能発生処理で説明した「特殊モード」、又は、「特殊モード」でレア役に当選したことなどに基づいて再び実行される前兆ゲーム（又は当該前兆ゲーム内の連続演出）等に相当する。

【０４３６】

より詳細に説明すると、［１１－３－３－１］で述べた第１例の指示機能発生処理によれば、前兆ゲームで行われる前兆演出において「連続演出」が現出されることによって、有利遊技（ＡＴゲーム）への移行の可否を遊技者に教示することができる（図５８のステップＳ６２４等の説明を参照）。連続演出を含む前兆演出は、ＡＴゲームに移行すること（ＡＴ当選）を示す本前兆、又は、ＡＴゲームに移行しないこと（ＡＴ非当選）を示すガセ前兆に含まれる。したがって、ガセ前兆で行われる連続演出は、有利遊技への移行を示さない。

【０４３７】

また、「連続演出」は、１ゲームで完結してＡＴゲームへの移行可否を教示する態様でもよいが、多くは、複数ゲームに亘って連続的な演出が行われる態様がとられる。また、第１の実施形態における「前兆演出」を「連続演出」の１つとして捉える場合には、必ず複数ゲームに亘って行われる演出となる。さらに、ここでいう「複数ゲーム」は、１ゲームごとに当選役に関する内部抽選が１回行われるゲーム（所謂、本ゲーム）で構成されてもよいし、本ゲーム１回の間に擬似的に複数ゲームの態様を創出するゲーム（所謂、擬似ゲーム、擬似遊技）で構成されてもよいし、その混合であってもよい。

【０４３８】

ここで、前兆ゲーム中に連続演出を現出可能な従来の遊技機では、連続演出の結果が有利遊技への当選を否定するものであった場合に、その後しばらくの間は、遊技者の興趣が低下し続けてしまうという課題が少なからずあった。具体的な例を挙げると、ＡＴ当選の高確率状態でレア役に当選する等して前兆ゲーム中の連続演出が現出された場合、遊技者はＡＴ当選に対して強く期待するが、当該連続演出が失敗結果に終わると、落胆によって期待感が急激に低下してしまい、低下した興趣がすぐには回復されないことがあった。

【０４３９】

これに対し、第１例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン１では、前兆演出（連続演出）の結果が有利遊技への当選（ＡＴへの移行）を示さないものであったとしても（すなわち、前兆演出がガセ前兆であったとしても）、ガセ前兆終了後に、次の前兆ゲーム発生に繋がる特殊モードに移行することができるため、最初の前兆演出で失敗結果が示されたときよりも前段階の演出を再現することができる。また、ガセ前兆後の特殊モード中に高期待役（レア役）に当選する等したことに基づいて、再び前兆ゲームを実行させることができるため、このような後の前兆ゲームにおける前兆演出によって、最初の前兆演出で失敗結果が示されたときよりも前段階の演出状態を再現することができる。

【０４４０】
したがって、第１例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１によれば、上述した従来の遊技機の場合のように連続演出が否定結果を示したことによって遊技者の興趣を連続的に低下させてしまうことなく、連続演出が有利遊技への当選を否定する結果を示したとしても、有利遊技への当否結果が示されるよりも前段階の演出を再度現出可能にすることによって、遊技者の興趣低下を抑制し得るという効果を奏する。
【０４４１】
なお、上記のような第１例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１では、「先の連続演出」において有利遊技への当選を否定する結果が示された後に、「前段階の演出」が現出されたとしても、当該「前段階の演出」又は「前段階の演出」に続く演出によって有利遊技への当選結果が必ずしも示されるものではなく、有利遊技への当選が否定されることもある。ガセ前兆の終了後に特殊モードへ移行することで「前段階の演出」が現出される際、有利遊技への当選結果が示されるか否かは、特殊モード移行時又は特殊モード中に行われた内部抽選の結果（例えば当選役）に基づいて決定される。
【０４４２】
また、上記のような第１例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１において、「前段階の演出」は、「先の連続演出」と同様の演出が再び現出されることを示唆可能な演出であればよく、「先の連続演出」に含まれる演出でなくてもよい。そして、「前段階の演出」が現出されたとしても「先の連続演出」と同様の演出が現出されるかどうかは、内部抽選の結果（例えば当選役）に基づいて決定される。
【０４４３】
さらに、特殊モードで制御される特殊状態は、有利遊技に対する期待度合いが連続演出の実行前の状態（例えば、低確状態、高確状態、超高確状態）よりも高い状態であるという特徴も有している（図６３の説明を参照）ため、このようなスロットマシン１によれば、連続演出の前後で有利遊技に対する期待度合いが異なる遊技状態に制御されるようにすることで、連続演出の結果が有利遊技への当選を示さないものであったとしても、当該連続演出の後にまで遊技者の期待感を維持させることができる。
【０４４４】
また、従来の遊技機では、有利遊技への移行に期待できる連続演出は、それ自体が遊技者の期待感を高めるものの、当該連続演出の結果が失敗（例えばＡＴ非当選）に終わった場合には、期待度合が一気に低下してしまうという側面を有していた。これに対し、スロットマシン１では、第１例の指示機能発生処理が行われることによって、連続演出の結果が有利遊技への当選を示さず、ガセ前兆における連続演出であったとしても、その後に制御され得る特殊モード（例えば特殊状態）が、連続演出の現出前よりも有利度が高い状態であることから、連続演出の結果が失敗に終わっても、その後に、より高い期待状態を創出することができるという点で格別の効果を奏する。すなわち、連続演出の失敗結果が、期待期間の単なる終了となるのではなく、より優位な高期待期間への布石となることによって、多段階に亘って遊技者の興趣を高め、遊技者の期待感を長く維持できるという効果を奏する。
【０４４５】
また、スロットマシン１では、第１例の指示機能発生処理が行われる場合に、連続演出の失敗後に特殊モードに移行する移行割合について、現出された連続演出の演出態様に基づいて、当該移行割合に差異を付けるようにしてもよい。具体的には例えば、期待度の低い連続演出が現出されたときほど、当該連続演出の結果が失敗に終わった際に特殊モードに移行する確率を高くする（高確率）ようにしてもよい。このような場合に、期待度の低い連続演出が現出されると、当該連続演出の結果が成功する（有利遊技への移行に当選する）ことへの遊技者の期待感は比較的低いものの、一方で、その後、連続演出の現出前よりも有利度が高い特殊モードに移行する確率は高くなることから、特殊モードへの遊技者の期待感を高め、結果として長期に亘って遊技者の期待を持続させることができる。
【０４４６】

また、スロットマシン１では、第１例の指示機能発生処理が行われる場合に、連続演出の実行中にも状態移行抽選を行うことができるとともに、連続演出実行中の特定ゲーム（例えば、最終ゲーム）では、通常の状態移行抽選よりも良い抽選テーブルを用いて状態移行抽選を行うことができる。具体的には、図５８のステップＳ６４９で行われる状態移行抽選Ａが、連続演出の実行中に行う状態移行抽選に相当する。また、図５８のステップＳ６４４や図５９のステップＳ６８４で行われる特殊状態移行抽選が、連続演出実行中の特定ゲームで通常の状態移行抽選よりも良いテーブルを用いて行われる状態移行抽選に相当する。このようにすることによって、スロットマシン１では、連続演出の実行中（終了時を含む）に有利度の異なる状態移行抽選を可能とすることによって、連続演出の実行中には有利遊技に関する状態移行（状態移行抽選Ａ）に期待できるだけでなく、特定ゲームでは、より有利度の高い状況で有利遊技に関する状態移行（特殊状態移行抽選）に期待できる。したがって、連続演出が現出されている間は、遊技者に対し、当該連続演出によって示される有利遊技移行の結果を期待させるだけでなく、状態移行による将来の有利遊技への当選をも期待させることができ、遊技者の遊技意欲を維持する効果を奏する。

【０４４７】

特に、特殊状態移行抽選が行われる特定ゲームを連続演出の最終ゲームとする場合には、特殊モードに移行した場合のゲームにおいて、優位な特殊モードで有利遊技への移行に当選するか否かを遊技者に楽しませることができるだけでなく、移行前のゲームにおいても、連続演出の最終ゲームまでの間、連続演出の結果によって有利遊技に移行（ＡＴ移行）するか否かを遊技者に楽しませることができるため、遊技者の興趣を特に高めることができる。

【０４４８】

また、スロットマシン１では、第１例の指示機能発生処理が行われる場合に、連続演出が実行される最終ゲームの次ゲームの遊技開始時（例えば、始動レバー２１０の始動操作時）に、状態移行抽選を行うようにしてもよい。このような場合も、上記したような連続演出の最終ゲームを特殊状態移行抽選が行われる特定ゲームとする場合と同様に、連続演出の最終ゲームまでの間は連続演出の結果によって有利遊技に移行（ＡＴ移行）するか否かを遊技者に楽しませつつ、当該連続演出が失敗の結果に終わったとしても、その後に、特殊状態に移行し得る特殊状態移行抽選が行われることで、優位な特殊モードで有利遊技への移行に当選するか否かを遊技者に楽しませることができるため、遊技者の期待感を長期に亘って維持するとともに興趣を特に高めることが期待できる。

【０４４９】

また、スロットマシン１では、第１例の指示機能発生処理が行われる場合に、特殊モード中に「連続演出準備中」や「今、レア役を引けば？」といった画面表示等を行うことによって、特殊モード移行前に実行された前兆ゲームにおける連続演出が失敗結果に終わったとしても、遊技者に対して、前兆ゲームや連続演出が再び発生することに大きく期待させることができるため、先の失敗結果による遊技者の落胆を抑制することができる。

【０４５０】

なお、スロットマシン１において第１例の指示機能発生処理が行われる場合、「特殊モード」とは、単なる演出モードではなく、特別遊技や特別状態に関する当選確率等（例えば、ＡＴ初当り確率）が優遇されているモードである。例えば、図５８，図５９等を参照して説明した指示機能発生処理の場合、「特殊モード」において当選役が「レア役」であった場合には、必ずＡＴ初当りに当選する等の優遇措置が設けられている。また、「特殊モード」では前兆演出（ここでは連続演出と読み替えてもよい）が再発生する確率も高く設定されることから、連続演出の再発生によるＡＴ当選への期待度も高くすることができる。このような「特殊モード」のときに制御される遊技状態については、［１１－３－３－１］で説明したＡＴの指示機能発生処理の場合、以下のケースが考えられる。

【０４５１】

第１のケースは、特定条件が成立したときにのみ移行可能な状態、専用の抽選テーブルを用いて選択される状態を設定するケースである。具体的には、図６３等に示した「特殊

モード１～３」である。図６３の説明等で述べたように、「特殊状態１～３」は、前兆ゲーム中の特定条件が成立したときにのみ移行可能な状態であって、専用の抽選テーブルを用いて選択されるＡＴ抽選遊技状態である。スロットマシン１では、このように「特殊モード」のときに専用の特別な遊技状態を設定した場合に、他の状況で選択されない専用の遊技状態を用いることができるため、「特殊モード」で行われるゲームの優位性を極めて高くする等が可能となる。

【０４５２】

第２のケースは、特定条件が成立したときに限らず、通常時から移行可能な状態の何れかを設定するケースである。具体的には、例えば、図６３に示した「超高確状態」が挙げられる。「超高確状態」は、通常時から低確状態及び高確状態との間で移行可能なＡＴ抽選遊技状態であるが、それらの中で有利度としては最上位の状態であるので、「特殊モード」のときに制御されるＡＴ抽選遊技状態としても好ましい。連続演出の所定ゲームで行われた状態移行抽選によって「超高確状態」が選ばれたとき、「特殊モード」でのゲームが開始されることになる。スロットマシン１では、このように「特殊モード」のときに通常時から移行可能な特定の遊技状態を設定することで、新たな専用の遊技状態を用意することによるメモリの必要領域の増加を抑制し、ＣＰＵ１１１０による処理量を抑えながらも、幅広い遊技性を実現することができる。

【０４５３】

また、第１例の指示機能発生処理が行われる場合、所定の抽選（具体的には、図５８のステップＳ６４４や図５９のステップＳ６８４の特殊状態移行抽選）が行われることによって、連続演出後に特殊モードに移行し得るが、特殊モードに移行するか否かに対する期待度をポイント等で表示して遊技者に示唆するようにしてもよい。なお、ポイント等を付与するタイミングは特に限定しない。また、このような示唆演出は、メイン基板４０９ではなく周辺基板（例えばサブ基板５１０）によって行われてもよい。そして、このような示唆演出が行われる場合は、特殊モードへの移行に対する遊技者の興趣を高めることに期待できる。

【０４５４】

そして、第１例の指示機能発生処理では、図５８，図５９に示した特殊状態移行抽選の当選後の処理フローにおいて、ガセ前兆の連続演出の終了時に特殊状態移行抽選が行われ、特殊状態の制御（すなわち、特殊モードへの移行）が決定された場合に、当該連続演出の終了後に特殊モードに即移行させるようにしている。また、前述したように、特殊モードでは、連続演出の実行前とは異なる状態（より優位な状態）に制御される。このように連続演出後に特殊モードへ即移行させることによって、スロットマシン１は、連続演出の実行前後で遊技上の期待度を変更することができ、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。特に、連続演出の実行前よりも実行後のほうが高期待度とする場合、遊技者の期待感を強く維持することができる。

【０４５５】

また、図５８のステップＳ６４４や図５９のステップＳ６８４では、ガセ前兆時の残りの前兆ゲーム数が０であるときに特殊状態移行抽選を行う処理例を説明したが、当処理例では、前兆ゲーム中に必ず連続演出（前兆演出の一部）が行われることから、残りの前兆ゲーム数が０という状況は、連続演出の最終ゲームを意味する。このような第１の実施形態のスロットマシン１によれば、連続演出の最終ゲームで特殊モードへの移行制御を判定するようにするが、この場合は、最終ゲーム以前では特殊モードへの移行（すなわち、連続演出によるハズレ）が確定表示されないため、遊技者に対し、連続演出による当り結果（ＡＴ移行当選）への可能性を楽しませることができる。

【０４５６】

［１１－３－３－３．指示機能発生処理の別例（第２例、第３例）］

次に、第１の実施形態のスロットマシン１における指示機能発生処理の別例（第２例、第３例）について説明する。第２例及び第３例の指示機能発生処理は、主に指示機能発生処理で決定される遊技状態（ＡＴ抽選遊技状態）の制御処理の点で、［１１－３－３－１

］で述べた指示機能発生処理（第１例の指示機能発生処理）と異なる特徴を有するため、第１例と同様の構成及び処理については重複を避けるために記載を省略し、相違点を中心に説明する。

【０４５７】

図７９は、各例の指示機能発生処理におけるＡＴ抽選遊技状態の遷移を説明するための図である。具体的には、図７９（Ａ）は、第１例の指示機能発生処理における遷移例を示し、図７９（Ｂ）は、第２例の指示機能発生処理における遷移例を示し、図７９（Ｃ）は、第３例の指示機能発生処理における遷移例を示す。図７９には、時間経過に沿って制御される遊技状態（ＡＴ抽選遊技状態）及びその期待度が示されている。ここでの期待度とは、主に特別遊技の当選（ＡＴ移行）に関する期待度であり、図７９では縦軸方向で上側にいくほど期待値が高いことを意味し、下側にいくほど期待値が低いことを意味する。また、図中の複数の点（ａ１～ａ５、ｂ１～ｂ５，ｃ１～ｃ７）は、それぞれの遷移例における特徴的なタイミングを示すものである。以下では、第１例の指示機能発生処理における遊技状態の制御と比較しながら、第２例及び第３例の指示機能発生処理における特徴的な遊技状態の制御をそれぞれ説明していく。

【０４５８】

まず、第１例の指示機能発生処理におけるＡＴ抽選遊技状態の遷移について、図５８，図５９の各処理との対応を示しながら図７９（Ａ）に示した遷移例に沿って説明する。図７９（Ａ）では、ＡＴに当選していない（内部的なＡＴ当選もしていない）通常の遊技状態から開始し、このとき、ＡＴ抽選遊技状態は低確状態に制御されている。そして、通常の遊技状態の途中のａ１において、状態移行抽選の結果（図５８のステップＳ６３９）、ＡＴ抽選遊技状態が高確状態に移行した。

【０４５９】

その後、通常の遊技状態でゲームが進み、ａ２において、レア役の当選役が選ばれる等して前兆抽選（図５８のステップＳ６３３）に当選したことによって、前兆ゲーム（前兆ゲームＡ）が開始された。但し、ａ２で開始される前兆ゲームＡは、ＡＴ初当りに当選していないガセ前兆とする。ａ２でガセ前兆の前兆ゲームＡが開始されるとき、ＡＴ抽選遊技状態の移行については状態移行抽選Ａが行われるが（図５８のステップＳ６３８）、ここでは、高確状態が続行したとする。

【０４６０】

第１例の指示機能発生処理が行われるスロットマシン１では、ガセ前兆による前兆ゲームＡが行われる間、ＡＴ抽選遊技状態の移行は、通常の遊技状態と特に変わらない。そして、ａ３において、前兆ゲーム数抽選（図５８のステップＳ６３５）によって決定された前兆ゲーム数が経過して前兆ゲームＡが終了するが、終了時に行われる特殊状態移行抽選（図５８のステップＳ６４４）で特殊モードへの移行に当選したとすれば、ＡＴ抽選遊技状態が特殊状態（特殊状態１～３の何れか）に制御される等して特殊モードでのゲームが即開始される（図５８のステップＳ６４８）。なお、特殊モードに制御されている間、それまでの通常状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも有利度の高い状態でゲームが行われることは［１１－３－３－１］で既述である。

【０４６１】

次いで、ａ４では、ａ３から開始された特殊モードのゲームにおいて、レア役の当選役が選ばれたこと等を契機として前兆ゲーム（前兆ゲームＢ）が開始されたとする（図５９のステップＳ６６６）。なお、ａ４で開始される前兆ゲームＡは、ＡＴ初当りに当選していないガセ前兆とする。ａ４でガセ前兆の前兆ゲームＢが開始されるとき、ＡＴ抽選遊技状態の移行については、特殊状態フラグがＯＦＦにされるとともに地獄状態フラグがＯＮされることで地獄状態に制御される（図５９のステップＳ６６９，Ｓ６７０）。

【０４６２】

第１例の指示機能発生処理が行われる場合、地獄状態に制御されているゲームでは、ＡＴ初当り抽選に当選することがなく（又は、当選し難い抽選テーブルが用いられる）、前兆ゲーム数抽選（図５９のステップＳ６６４）で決定された前兆ゲーム数の間、前兆ゲー

ムＢが実行される。

【０４６３】

そして、ａ５では、前兆ゲームＢが終了し、その最終ゲームで前兆演出（連続演出）によってＡＴ非当選の結果が告知され、その後は通常の遊技状態に戻る。なお、前兆ゲームＢがＡＴ初当りに当選した場合の本前兆である場合は、ａ５の時点でＡＴゲームへの移行（ＡＴ当選）が告知され、その後ＡＴゲームが開始される。

【０４６４】

次に、第２例の指示機能発生処理におけるＡＴ抽選遊技状態の遷移について、図７９（Ｂ）の遷移例に沿って説明する。

【０４６５】

第２例の指示機能発生処理では、有利遊技状態への移行の当否を示す複数ゲームに亘る期待演出の実行が決定された場合に、当該期待演出の実行中に行われる内部抽選によって期待演出の実行に繋がり得る別の契機が成立することを抑制することを特徴としている。このような第２例の指示機能発生処理が行われるスロットマシン１は、ある内部抽選結果を契機として期待演出が実行される場合に、実行が決定された期待演出に対して、その実行形態が受ける影響を抑制するものであり、期待演出の実行可否が当選役抽選等の内部抽選の結果に基づいて決定される場合、内部抽選の結果を大事に扱うという目的を実現することができる。

【０４６６】

第２例の指示機能発生処理では、上記のような目的を実現するための遊技状態の具体的な制御例として、図７９（Ｂ）に示すように、期待演出の実行が決定されたときに、以降の所定のタイミングで抽選状態を低期待状態（例えば、地獄状態）に制御して有利遊技状態への移行を抑制する。

【０４６７】

まず、図７９（Ｂ）に示したｂ１の処理は、図７９（Ａ）のａ１と同じなので説明を省略する。次に、図７９（Ｂ）のｂ２では、レア役の当選役が選ばれる等して前兆抽選（図５８のステップＳ６３３）に当選したことによって、ガセ前兆の前兆ゲームＡが開始される。ここで、第２例の指示機能発生処理では、ガセ前兆による前兆ゲームＡが行われる間、ＡＴ抽選遊技状態を低期待な状態（具体的には例えば地獄状態）に制御する。地獄状態に制御することによって、前兆ゲームＡの間に行われる当選役の内部抽選でレア役が選ばれたとしても、ＡＴ当選や新たな前兆ゲームの実行等が選択されないようにすることができる。

【０４６８】

そして、ｂ３において、前兆ゲーム数抽選（図５８のステップＳ６３５）によって決定された前兆ゲーム数が経過して前兆ゲームＡが終了すると、終了時に行われる特殊状態移行抽選（図５８のステップＳ６４４）で特殊モードへの移行に当選したとすれば、ＡＴ抽選遊技状態が特殊状態（特殊状態１～３の何れか）に制御されて特殊モードでのゲームが即開始される（図５８のステップＳ６４８）。なお、特殊モードの間は、それまでの通常状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも有利度の高い状態でゲームが行われることは第１例の指示機能発生処理と同様である。

【０４６９】

その後は、特殊モードのゲーム中に前兆ゲームＢの実行が決定されると、ｂ４において前兆ゲームＢが開始され、ｂ５において前兆ゲーム数が経過して前兆ゲームＢが終了するときには、前兆ゲームＢの結果（ＡＴ非当選／ＡＴ当選）が示される。この一連の流れの処理は、図７９（Ａ）のａ４，ａ５と同様であるため、説明を省略する。

【０４７０】

なお、第２例の指示機能発生処理は、図７９（Ｂ）に示した遷移例を実現する処理だけに限られるものではなく、「実行が決定された期待演出（具体的には、前兆ゲーム、前兆演出、連続演出）の実行期間に対して、有利遊技状態に当選し難くする」ように遊技状態を制御し得る他の処理であってもよい。

【０４７１】
また、第２例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン１は、少なくとも期待演出の実行が決定されたときから当該期待演出が終了するまでの何れかの所定のタイミングで、遊技状態に関する抽選状態を低期待状態に落とすことができる。
【０４７２】
次に、第３例の指示機能発生処理におけるＡＴ抽選遊技状態の遷移について、図７９（Ｃ）の遷移例に沿って説明する。
【０４７３】
第３例の指示機能発生処理では、有利遊技状態への移行の当否を示す期待演出が実行されているときに、有利遊技状態に関する期待度が高い有利当選役（「高期待役」に相当し、具体的には例えばレア役）が当選役として選ばれた場合に、上記期待演出による結果を教示しつつも、有利当選役が選ばれたことを契機とする別の期待演出を実行可能にすることを特徴としている。このような第３例の指示機能発生処理が行われるスロットマシン１は、ある内部抽選結果を契機として期待演出が実行される場合に、当該期待演出の実行態様が、別の内部抽選結果に基づいて何らかの影響を受けてしまうことを抑制するものであり、例えば、上記別の内部抽選結果に基づいて別の期待演出の実行に当選した場合、先の期待演出と別の期待演出との双方を尊重するような制御を実現可能な遊技機である。
【０４７４】
第３例の指示機能発生処理では、上記のような目的を実現するための遊技状態の具体的な制御例として、図７９（Ｃ）に示すように、期待演出（先の期待演出）の実行中に別の期待演出（後の期待演出）の実行が決定された場合に、先の期待演出の実行を続行させてその終了時に当該期待演出による結果を表示させた上で、後の期待演出を実行させるようにしている。
【０４７５】
まず、図７９（Ｃ）に示したｃ１の処理は、図７９（Ａ）のｃ１と同じなので説明を省略する。次に、図７９（Ｃ）のｃ２では、レア役の当選役が選ばれる等して前兆抽選（図５８のステップＳ６３３）に当選したことによって、ガセ前兆の前兆ゲームＡが開始される。ここで、第３例の指示機能発生処理では、ガセ前兆による前兆ゲームＡが行われる間、ＡＴ抽選遊技状態に関して第２例の指示機能発生処理のような特別な移行制御（具体的には地獄状態への移行制御）は行わず、例えば、第１例の指示機能発生処理と同様に状態移行抽選Ａが行われるとする。
【０４７６】
その後、前兆ゲームＡの実行中のｃ３において、レア役の当選役が選ばれたとする。このとき、第３例の指示機能発生処理では、当該レア役に基づく前兆抽選を行い、前兆抽選によって新たな前兆ゲーム（前兆ゲームＣ）の実行に当選したとすると、前兆ゲームＣの実行を、少なくとも前兆ゲームＡの終了後となるように遅延させる処理を行う。なお、このとき、前兆ゲームＣに対する前兆ゲーム数抽選も行われるが、選ばれた前兆ゲーム数は、現在実行中の前兆ゲームＡに対応する前兆ゲーム数とは別の変数データにセットされる。また、前兆ゲームＣは、ＡＴ初当りに当選していないガセ前兆とし、ｃ３においてレア役の当選役に基づく状態移行抽選（例えば状態移行抽選Ａ）が行われた結果、ＡＴ抽選遊技状態は超高確状態に昇格されたとする。
【０４７７】
そして、ｃ４において、前兆ゲーム数抽選（図５８のステップＳ６３５）によって決定された前兆ゲーム数が経過して前兆ゲームＡが終了し、終了時には前兆演出（連続演出）によって前兆ゲームＡの結果（ＡＴ移行非当選）が教示される。こうして、ｃ４では、前兆ゲームＡが終了するが、ｃ３で実行が遅延された前兆ゲームＣがストックされているため、前兆ゲームＣが開始される。図７９（ｃ）では、前兆ゲームＡの終了から前兆ゲームＣの開始の際は、ＡＴ抽選遊技状態に関して特別な抽選は行っていない。
【０４７８】
なお、第３例の指示機能発生処理に含まれる処理の１つとして、ｃ４において前兆ゲー

ムＡの終了から前兆ゲームＣを開始するまでの間に、所定の繋ぎ期間を設けてもよく、さらには、繋ぎ期間で前兆ゲームＣの開始を推測し得る煽り演出を行う等してもよい。

【０４７９】

そして、前兆ゲーム数抽選で決定された前兆ゲーム数が経過するまでガセ前兆の前兆ゲームＣが行われ、その終了時には前兆演出（連続演出）によってＡＴ非当選の結果が告知される。そして、ｃ５において、前兆ゲームＣの終了時に特殊状態移行抽選を行って特殊モードへの移行に当選したとすれば、ＡＴ抽選遊技状態が特殊状態（特殊状態１～３の何れか）に制御される等して特殊モードでのゲームが即開始される。

【０４８０】

次いで、ｃ５において開始された特殊モードのゲーム中のｃ６において、レア役の当選役が選ばれたこと等を契機として前兆ゲーム（前兆ゲームＢ）の実行が決定された場合は、前兆ゲームＢが開始される。そして、ｃ７に示すように、前兆ゲームＢがガセ前兆である場合は、前兆ゲーム数が経過した終了時に前兆演出（連続演出）によってＡＴ非当選の結果が告知され、その後通常の遊技状態に戻る。また、前兆ゲームＢが本前兆である場合は、ｃ７の時点でＡＴゲームへの移行（ＡＴ当選）が告知され、その後ＡＴゲームが開始される。

【０４８１】

このような図７９（Ｃ）の処理を補足すると、前兆ゲームＡ（ガセ前兆）の実行中に、前兆ゲームＣの実行契機となるレア役に当選した場合、事前に決定された前兆ゲーム数が変えられることなく前兆ゲームＡが続行され、前兆ゲームＡが終了した後に、前兆ゲームＣが開始される。具体的には例えば、前兆ゲームＡの前兆ゲーム数が１６ゲームと決定されているときに、１０ゲーム目（残り６ゲーム）でレア役に当選したとしても、残りの６ゲームは前兆ゲームＡが続行される。

【０４８２】

なお、第３例の指示機能発生処理は、図７９（Ｃ）に示した遷移例を実現する処理だけに限られるものではなく、「期待演出（前兆ゲームにおける前兆演出や連続演出に相当）による結果を教示しつつも、有利当選役（高期待役、レア役）が選ばれたことを契機とする別の期待演出を実行可能にする」ような他の処理であってもよい。以下、いくつかの別の処理例を示す。

【０４８３】

まず、第３例の指示機能発生処理では、期待演出の実行中に別の期待演出の実行に繋がる契機が成立した場合（前兆ゲームＡの実行中に前兆ゲームＣの実行を決定するレア役に当選した場合）、前兆ゲームＣが実行される前兆ゲーム数は、図７９（Ｃ）で説明したように当該契機の成立ゲームで抽選されてもよいし、または先の期待演出（前兆ゲームＡの前兆演出）が終了したときに前兆ゲーム数抽選が行われるようにしてもよい。

【０４８４】

また、図７９（Ｃ）では、ガセ前兆（前兆ゲームＡ）中に高期待役（例えばレア役）に当選したことを契機として別のガセ前兆（前兆ゲームＣ）の実行が決定されたとき、先のガセ前兆の終了後にガセ前兆が再セットされる態様で前兆ゲームＣが実行されるとしたが、ガセ前兆中に複数回レア役に当選するような場合、全てのレア役当選（但し、ＡＴ当選したレア役は含まない）に対して前兆ゲーム（ガセ前兆）を再セットすると、いつまでも前兆ゲームが継続してしまうおそれがある。第３例の指示機能発生処理では、このような問題を解決するために、前兆ゲーム（特にガセ前兆中）に複数回の高期待役に当選した場合、再セットされる前兆ゲーム（ガセ前兆）の上限回数を制限するようにしてもよい。１回の前兆ゲーム（ガセ前兆）中に複数回の高期待役に当選した場合に再セットされる前兆ゲーム（ガセ前兆）の上限回数を制限する具体的な処理例としては、当該上限回数に達するまでは、高期待役に当選するごとに前兆ゲームの再セットを判定するように処理してもよいし、１回の前兆ゲーム内における高期待役の複数回の当選をまとめて、当該上限回数の範囲内で再セットする前兆ゲーム数を決定するように処理してもよい。なお、上限回数は任意の回数を設定可能であるが、ガセ前兆はＡＴ非当選という遊技者にとって不利な結

果を教示するため、不利な結果が繰り返し教示されることを防止するためにも、上限回数は最低限の１回に設定することが望ましい。

【０４８５】

また、第３例の指示機能発生処理では、ガセ前兆中に、高期待役のなかでも特に期待度の高い上位高期待役（例えば、強チェリー、強スイカ、強チャンス目等の強系のレア役）が複数回当選した場合は、現在のガセ前兆の終了後、強制的にガセ前兆を再セットするようにしてもよい。具体的に説明すると、前兆ゲームＡの途中で強系のレア役に複数回当選した場合、それぞれの強レア役当選に基づく前兆抽選によって前兆ゲームＣの実行が決定されなかったとしても、前兆ゲームＡの終了後に、強制的に前兆ゲームＣを実行させるようにしてもよい。なお、強制的に前兆ゲームが再セットされるための上位高期待役の当選回数は、１回から複数回の間で任意の回数を設定することができる。

【０４８６】

また、第３例の指示機能発生処理では、ガセ前兆の前兆ゲーム（前兆ゲームＡ）の終了後にセットされる前兆ゲーム（前兆ゲームＣ）における演出態様について、単なる前兆ゲームと同様の演出態様で現出させてもよいが、前兆ゲームＡとの関連を感じさせ得るような演出態様で現出させるようにしてもよい。

【０４８７】

例えば、前兆ゲームＡが継続しているかのように見せながら前兆ゲームＣを実行するようにしてもよい。このような場合、前兆ゲームＡと前兆ゲームＣのゲーム数をどちらも削除しないことによって、双方の前兆ゲームに割り当てられるゲーム期間を尊重することができるとともに、見た目上は前兆ゲームＡが通常よりも長いゲーム数に延長されたように見せることができるため、特別な状況として遊技者の期待感の持続及び向上に期待できる。

【０４８８】

また、例えば、前兆ゲームＡによる結果を必ず連続演出（前兆演出に置き換え可）によって表示させるようにしてから、前兆ゲームＣを開始させるようにしてもよい。このようにする場合、前兆ゲームＡによる結果を判定する演出（連続演出）が行われることで、前兆ゲームＡの実行契機となった当選役（内部抽選結果）を大事にするものであり、その後の別のタイミングで前兆ゲームＣによる結果を判定する演出（連続演出）が行われるため、前兆ゲームＣの実行契機となった当選役も大事にすることができる。なお、第３例の指示機能発生処理では、内部抽選結果を大事にするという観点から、前段に示した演出態様（前兆ゲームＡが継続しているかのような前兆ゲームＣ）よりも、本段に示した演出態様（各前兆ゲームの結果を確実に教示する）に制御されるほうが望ましい。

【０４８９】

また、第３例の指示機能発生処理では、前述したように前兆ゲームＡの実行中に前兆ゲームＣの実行が決定した際、前兆ゲームＡの終了後に前兆ゲームを再セットする態様で前兆ゲームＣを実行させるとしたが、前兆ゲームＣの実行が決定してから前兆ゲームＡの残りゲーム数が消化されるまでの期間（例えば、前兆ゲームＡが１６ゲームと決まっているときに１０ゲーム目で前兆ゲームＣの実行が決定されたときの、前兆ゲームＡのための残り６ゲーム）について、当選役の内部抽選結果に基づいて各前兆ゲームＡ，Ｃで示される結果表示（ＡＴ移行の可否表示）を阻害しない範囲内で、当該期間を所定程度短縮するようにしてもよい。先の具体例でいえば、前兆ゲームＡの残りゲーム数が６ゲームであるとき、３ゲームで前兆ゲームＡを終わらせるように残り前兆ゲーム数を変更することに相当する。このような第３例の指示機能発生処理を行うことによって、それぞれの内部抽選結果に基づく期待演出（前兆ゲーム内で現出される前兆演出に相当）を実行可能にし、その結果表示を教示することができる。そして、実行中の前兆ゲーム（前兆ゲームＡ）が短縮されることによって、再セットされる前兆ゲーム（前兆ゲームＣ）の開始時期を早めることができるため、短縮しない場合よりも短期間で、各期待演出によって遊技者の興趣を高めることができる。

【０４９０】

［１１－３－３－４．第２例の指示機能発生処理による効果］
スロットマシン１によれば、第２例の指示機能発生処理が行われることによって、「当選期待度が異なる複数の抽選状態のうちの何れかの抽選状態のもとで遊技者に有利な有利遊技が実行される有利遊技状態への移行が抽選され、当該抽選の結果に基づいて有利遊技状態への移行の当否を示す期待演出が複数ゲームに亘って実行される遊技機において、期待演出の実行が決定された場合に、該決定された以降のゲームにおいて当該期待演出の実行態様が受ける影響を抑制するように期待演出の現出割合を可変させることを可能とした遊技機」を実現可能である。

【０４９１】
上記の「有利遊技状態」は、第２例の指示機能発生処理における「ＡＴ状態」に相当し、同様に「期待演出」は「前兆演出」に相当する。第２例の指示機能発生処理では、前兆演出が行われる前兆ゲーム期間の開始が決定された（図５９のステップＳ６６６，Ｓ６７４）ことを契機として、地獄状態フラグをＯＮにする（図５９のステップＳ６７０）ことによって、前兆ゲーム中は、地獄状態に制御するようにしている。地獄状態に制御されているときは新たなＡＴ初当りの当選が抑制される（図６３参照）ことから、実行が決定している前兆演出（厳密には決定していなくても、前兆ゲームの開始が決定した時点で、前兆演出が必ず実行されることも決定している）の実行態様が受ける影響を抑制することができる。すなわち、地獄状態で新たなＡＴ初当りの当選が抑制されることによって、新たな前兆ゲームの現出も抑制されるため、前兆演出の現出割合が抑制される方向で可変にされる。その結果、前兆ゲーム中は新たな前兆ゲームが発生されることなく、実行中の前兆ゲームに係る前兆演出を、その実行決定時の実行態様のまま現出することが可能となっている。

【０４９２】
また、前述した「第２例の指示機能発生処理を行うことによって実現可能な遊技機」をより具体的に示すと、「当選期待度が異なる複数の抽選状態のうちの何れかの抽選状態のもとで遊技者に有利な有利遊技が実行される有利遊技状態への移行が抽選され、当該抽選の結果に基づいて有利遊技状態への移行の当否を示す期待演出が複数ゲームに亘って実行される遊技機において、期待演出の実行が決定された場合、以降の所定のタイミングで前記抽選状態を当選期待度が異なる複数の抽選状態のうちの低期待状態に制御して有利遊技状態への移行を抑制することにより、以降のゲームにおける当選役に拘わらず、当該期待演出に対する期待感を維持可能にする遊技機」とも言える。このとき、「低期待状態」は「地獄状態」に相当する。

【０４９３】
ここで、従来の遊技機では、複数ゲームに亘る連続的な演出が実行されるとき、遊技者の関心が当該演出に集中するため、当該演出中の各ゲームで行われている当選役の内部抽選の結果に対して疎かになってしまう傾向があった。

【０４９４】
また、従来の遊技機では、連続的な演出が行われている間も当選役の内部抽選は行われるが、当該内部抽選における当選役の結果によっては（例えば、レア役のような高期待当選役が選ばれた場合）、新たな別の演出を発生させることになって現在の演出がキャンセルされたり、現在の演出を継続するために新たな別の演出を発生させないようにされたりする等、連続的な演出の実行態様に影響が発生してしまうことがあり、これらの演出に関する遊技者の期待感が変化（主に低下）してしまう、という課題があった。

【０４９５】
より具体的には、先の演出がキャンセルされた場合は、その時点で先の演出がハズレ結果であることが分かってしまい、遊技者の期待感が低下する。また、後の演出が発生されない場合は、高期待当選役が選ばれたのにＡＴ等の有利遊技への移行抽選には落選したという結果が推測されてしまうことで、やはり遊技者の期待感が低下する。また、先の演出が途中で切り上げられて後の演出が発生するような場合は、切り上げられる先の演出による結果表示がおざなりになってしまう傾向が強いため、遊技者の期待感までも切り捨てら

れてしまうおそれがある。

【０４９６】

しかし、第２例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１によれば、各ゲームにおける内部抽選の結果を大事に扱う遊技機を提供することができる。具体的な処理で説明すると、前兆ゲーム（特にガセ前兆）の実行が決定された場合に、以降の所定のタイミング（例えば、前兆ゲームフラグがＯＮにされたタイミング）で低確率な状態（地獄状態）に落とすことによって、前兆ゲーム中に行われる内部抽選の結果が特別遊技への期待感に繋がらないようにできる。これはすなわち、複数の抽選機会による各抽選結果に基づく発展内容を混同させない遊技状況（演出状況）を提供することであり、かくして、各ゲームにおける内部抽選の結果を大事に扱うという効果を奏することができる。

【０４９７】

なお、スロットマシン１において第２例の指示機能発生処理が行われる場合、「低確率な状態（地獄状態）に落とす所定のタイミング」について、以下のように分類することができ、それぞれに効果が期待できる。

【０４９８】

まず、ガセ前兆の実行が決定された直後のゲーム、又はガセ前兆の開始ゲームを低確率な状態（地獄状態）に落とす所定のタイミングとする場合、以降のゲーム中（ガセ前兆に移行する前に何らかの準備期間が設けられる場合も含む）に如何なる当選役に当選しても、その当選役による特別遊技への期待を抑制することができるものであり、実行中のガセ前兆の判定要因となった当選役に対する重要さを確保することができるとともに、実行中のガセ前兆の結果に対する遊技者の期待感を確保することができる。

【０４９９】

また、ガセ前兆実行中のどこかを低確率な状態（地獄状態）に落とす所定のタイミングとする場合、少なくとも、低確率状態に落とした後の内部抽選における当選役によって、実行中の前兆演出に対する遊技者の期待度が変化してしまうことを抑制することができるため、各ゲームにおける内部抽選の結果を重視した演出実行を担保することに貢献できる。ここで、ガセ前兆の演出パターンとして、第２例の指示機能発生処理（［１１－３－３－３］参照）では「連続演出（又は前兆演出）」のほかに、「ざわつき演出」や「通常演出」を織り交ぜることが可能であるとしたが、例えば、ガセ前兆でこれら３種類の演出が行われるとした場合に、遊技者は、「通常演出」が現出された段階では前兆ゲームであることを察知できないかもしれないが、「連続演出（又は前兆演出）」が現出される前であっても「ざわつき演出」が現出された時点で、前兆ゲームであることを推測し得る。しかし、遊技者が前兆ゲームであることを推測できてから低確率な状態に落とすのでは、その間にレア役に当選した場合等に遊技者の期待感が低下するおそれがあるため、ガセ前兆実行中のどこかを低確率な状態に落とす所定のタイミングとするときは、少なくとも「ざわつき演出」が現出されるときを当該タイミングとすることが好ましい。

【０５００】

また、第２例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン１では、実行される期待演出（前兆演出）の実行態様が受ける影響を抑制するために、遊技状態を通常よりも期待度が低い低確率状態（地獄状態）に強制的に落とす期間が存在する。このように強制的に低確率状態に落とす場合、出玉率が総じて下降するため、スロットマシン１は、当該下降分を相殺するような形で、高確率状態（例えば、高確状態や超高確状態）の期間／確率を増やすこともできるし、レア役を引いたときの初当り確率を向上させることもできるし、そもそものレア役の当選確率を向上させることもできる。かくして、第２例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１によれば、内部抽選の結果を大事に扱う遊技機を提供するとともに、遊技者に有利な状況を底上げして強化することができる。また、出玉率にメリハリを付けることもできるため、遊技性を高めることができる。

【０５０１】

また、スロットマシン１では、第２例の指示機能発生処理が行われる場合に、実行される期待演出（前兆演出）の実行態様が受ける影響を抑制するように期待演出の現出割合を

可変にするための処理として、上述したように所定の遊技期間に対して通常よりも期待度が低い低確率状態（地獄状態）に強制的に落とすようにすることに限定するものではなく、当該所定の遊技期間に対して有利遊技状態（ＡＴ）に当選し難くするような他の方法が用いられてもよい。具体的には例えば、当該所定の遊技期間は、抽選に用いる抽選テーブルを変えることによって当選確率を変更する（遊技状態自体を変更する）ようにしてもよいし、当該所定の遊技期間で行われるゲームについて、擬似遊技によって複数のゲームが行われているように見せることで、内部抽選の実行回数を抑えるようにしてもよい。さらに、期待演出の当選に繋がりやすいレア役が成立し難くなるような他の処理を用いるようにしてもよい。このような処理を行う場合でも、期待演出の実行が決定された以降のゲームにおいて当該期待演出の実行態様が受ける影響を抑制するように期待演出の現出割合を可変にすることができるため、第２例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン１は、所定の遊技期間に対して地獄状態に制御するような場合と同様の効果を奏することができる。

【０５０２】

［１１－３－３－５．第３例の指示機能発生処理による効果］

スロットマシン１によれば、第３例の指示機能発生処理が行われることによって、「当選期待度が異なる複数の抽選状態のうちの何れかの抽選状態のもとで遊技者に有利な有利遊技が実行される有利遊技状態への移行が抽選され、当該抽選の結果に基づいて有利遊技状態への移行の当否を示す期待演出が複数ゲームに亘って実行される遊技機において、期待演出が実行されているときに、有利遊技状態への移行に他の当選役よりも当選し易い有利当選役（例えばレア役）が当選役として選ばれた場合に、当該期待演出による結果を教示しつつも、有利当選役が選ばれたことを契機とする別の期待演出を実行可能にする遊技機」を実現可能である。

【０５０３】

上記の「有利遊技状態」は、第３例の指示機能発生処理における「ＡＴ状態」に相当し、同様に「期待演出」は「前兆演出」、「連続演出」又は「前兆ゲーム」に相当する。第３例の指示機能発生処理では、内部抽選結果（当選役の抽選結果）に基づいて期待演出（例えば前兆ゲームＡ）が実行される場合に、当該期待演出の実行中に高期待役が当選役として選ばれることで別の期待演出（例えば前兆ゲームＣ）の実行が選ばれたとき、前兆ゲームＡを継続して実行させ、前兆ゲームＡが終了した後で前兆ゲームＣを実行させる。そして、第３例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン１は、期待演出（前兆ゲームＡ）による結果を教示しつつも、高期待役が選ばれたことによる期待演出（前兆ゲームＣ）を別途実行可能にすることで、先の期待演出と別の期待演出との双方を尊重した制御を実現可能にし、それぞれの期待演出の実行契機となった内部抽選結果に対する期待感を維持させる効果を奏することができる。

【０５０４】

従来の遊技機では、複数ゲームに亘る連続的な演出が実行されるとき、連続的な演出が行われている間も当選役の内部抽選は行われるが、当該内部抽選における当選役の結果によっては（例えば、レア役のような高期待当選役が選ばれた場合）、新たに別の連続演出を発生させることになって現在の連続演出がキャンセルされたり、現在の連続演出を継続するために別の連続演出がキャンセルされたりする等の処理が行われていた。このような処理が行われる遊技機では、本来であればそれぞれで発生し得た連続演出の一部が現出されないことで各連続演出の結果が十分に教示されず、遊技者の興趣を低下させるおそれがあった。また、発生し得た連続演出の一部が現出されないということで、当該連続演出の実行契機となった内部抽選の結果が蔑ろにされてしまうという課題もあった。

【０５０５】

これに対し、スロットマシン１は、第３例の指示機能発生処理が行われる場合に、既に実行中の「先の期待演出」と「先の期待演出」中に行われた内部抽選結果に基づいて決定される「後の期待演出」とについて、双方の期待演出を実行し、かつ、それぞれの期待演出の結果を遊技者に教示することによって、遊技者の興趣低下を抑制できるものであり、

期待演出だけでなく内部抽選の結果をも尊重するという効果を奏する。

【０５０６】

また、第３例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン１は、上述したように、前兆ゲーム（ガセ前兆）中に別の前兆ゲームに当選したとしても双方の前兆ゲームを尊重した制御を行うことができるが、このような制御を実現するために、前兆ゲームの実行中に特別遊技状態に関する抽選状態（ＡＴ抽選遊技状態）を強制的に変更することを必要としない。すなわち、前兆ゲームの開始前の通常時と変わらない抽選状態で前兆ゲームを実行可能とすることで、高期待役に当選した際に遊技者が感じるＡＴ当選や前兆演出（連続演出）に対する期待感を維持することができる。そして、上記のように前兆ゲーム中に特別遊技状態に関する抽選状態を強制的に変更しないことで、第１例又は第２例の指示機能発生処理が行われる場合と比べて、特別遊技状態に極めて当選し難い期間を減少させることができる。

【０５０７】

また、第３例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン１では、「先のガセ前兆」の終了後に「後のガセ前兆」が実行されたその後は、第１例及び第２例の指示機能発生処理が行われる場合と同様に、それまでよりも特別遊技状態への期待度が高い特殊モードに即移行させるようにしているため、遊技者の興趣低下を抑制し、遊技者の期待感を比較的長期に亘って維持又は向上させることができる。すなわち、ガセ前兆が連続して発生してＡＴ移行の落選結果が教示されたとしても、その後、さらに優位度の高い特殊モードに移行されることで、少なくとも特殊モードが終了するまでは遊技者は期待し続けることができる。また、特殊モードでレア役に当選した場合は、再び前兆ゲームが開始されることで、さらに遊技者の期待感を高めることができる。

【０５０８】

また、第３例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン１は、派生例で示したように、前兆ゲーム（ガセ前兆）中に高期待役に高頻度で当選した場合に、セットされるガセ前兆の数を抑制することができる。このようなスロットマシン１によれば、複数の期待演出（前兆演出）を尊重した制御を可能としながらも、冗長なガセ前兆の連続を回避することで遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【０５０９】

また、第３例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン１は、派生例で示したように、前兆ゲーム（ガセ前兆）中に上位高期待役に所定回数当選した時点で、強制的にガセ前兆をセットすることができる。このようなスロットマシン１によれば、元々の期待度が高い上位高期待役について、前兆ゲームを開始させる割合を高めることができるため、上位高期待役当選という内部抽選結果を大切にした演出を遊技者に提供することができる。

【０５１０】

また、第３例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン１では、派生例で示したように、前兆ゲーム（特にガセ前兆中）中に複数回の高期待役に当選した場合、再セットされる前兆ゲーム（ガセ前兆中）の上限回数を制限するようにしてもよい。このようなスロットマシン１によれば、前兆ゲーム中に高期待役への当選が短期間で複数回当選した場合等に、前兆ゲームの再セットが繰り返されて前兆ゲームが過剰な長期間に亘って継続してしまう状況を防止できるため、適度な長期間に亘って遊技者の興趣を高めることに期待できる。

【０５１１】

［１１－３－４．指示機能表示処理］

本実施形態のスロットマシン１において、メイン基板４０９は、指示機能発生処理の結果、指示機能を発生させると決定した場合（具体的には例えば、ＡＴゲーム中の押し順小役当選時など）に、当該ゲームの当選役に基づいた指示内容を指示機能表示として特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる（指示機能表示処理）。指示機能表示処理において、メイン基板４０９は、予め用意された複数の表示態様（例えば、ＲＯＭ１１１２等に表示用デー

タを保持）のうちから、特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる指示機能表示の表示態様を選択する。以下では、特別表示ＬＥＤ６１２を用いて表示される指示機能表示について、詳しく説明する。

【０５１２】

［１１－３－４－１．指示機能表示（第１例）］

まず、本実施形態のスロットマシン１における指示機能表示の第１例を説明する。第１例では、スロットマシン１は、図４７に示したように、横並びに配置された２個の７セグメントＬＥＤ（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）を備えるとし、この特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂを用いて２桁の文字や数字を表示することによって指示機能表示を行う。

【０５１３】

図８０，図８１は、第１例の指示機能表示を説明するための図（その１，その２）である。図８０は特別表示ＬＥＤ６１２ａの表示態様を示し、図８１は特別表示ＬＥＤ６１２ｂの表示態様を示している。図８０，図８１ともに、「セグ表示」欄には、７セグメントＬＥＤに表示される英数字が示され、「内容」欄には、表示された英数字が意味する内容が示されている。さらに、図８１では、「ナビ表示」欄に、対応する指示機能表示が行われるときに画像表示体５００等における演出表示（ナビ表示）の表示概要が示され、「使用用途」欄に、当該表示が使用される場面や状況が示されている。サブ基板５１０によって制御されるナビ表示については、後の［１１－３－５］でも説明する。

【０５１４】

第１例の指示機能表示では、指示機能表示に関するルールの一例として、以下の規則を設けるとする。

（１）７セグメントＬＥＤ（７セグ）を２個使って指示機能表示を行う（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）。特別表示ＬＥＤ６１２ａは押し場所の目安を示す情報を表示し、特別表示ＬＥＤ６１２ｂは押し順を示す情報を表示する。

（２）指示機能表示が行われる期間について、少なくともリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する押下操作（リール停止操作）の受付が開始されるまでに、指示機能表示が開始され、回転中の最後のリール３０１に対応するリール停止操作が行われたリール停止ボタン２１１から遊技者の手が離れたタイミングで、特別表示ＬＥＤ６１２における表示は、指示機能表示から払出枚数表示に切り替えられる。すなわち、指示機能表示の期間と払出枚数表示の期間とは重複しない。なお、当該ゲームの結果、遊技用価値（メダル）の払出がなかった場合、すなわち払出枚数が「０」であった場合は、払出枚数表示を行わなくてもよい。補足要件として、指示機能表示が行われ、かつ、払出枚数表示が行われない場合、払出枚数表示が行われる場合と同じタイミングで指示機能表示を解除する（非表示）ものとするが、別例として、払出処理が完了するまで指示機能表示を継続する等してもよい。

（３）特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示が行われているゲームにおいて、回転中のリール３０１ａ～３０１ｃのうちから何れかのリールが第１停止された際に、停止されたリールが指示機能表示（特別表示ＬＥＤ６１２ｂ）で第１停止すべきリールとして示されたリールではなかった場合（すなわち、指示内容とは異なるリールが第１停止された場合）や、リール停止ボタン２１１の押下タイミングが指示機能表示（特別表示ＬＥＤ６１２ａ）で押し場所の目安として示された位置に対応しないタイミングであった場合（すなわち、指示内容とは異なる位置でリールの停止操作が行われた場合）であっても、全てのリール３０１に対する停止操作が終了するまで特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様は変更しない。

【０５１５】

なお、本実施形態のスロットマシン１において、指示機能を発生させると決定した場合に、指示機能表示として特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂにどのような指示内容を表示させるかは、メイン基板４０９が当該ゲームにおける当選役に基づいて決定する。まず、メイン基板４０９が決定可能な指示内容について、図８０，図８１（詳細は後で説明する

）を用いて簡単に説明する。

【０５１６】

メイン基板４０９は、特別表示ＬＥＤ６１２ａに表示される「押し場所の目安」の指示内容について、当該ゲームの当選役に基づいた「適正な押し場所」を否定しない範囲で、任意に指示内容を決定することができる。具体的には例えば、「ＢＢ１（赤７図柄揃い）」が当選役として選ばれたとき、メイン基板４０９は、特別表示ＬＥＤ６１２ａに「２」（赤７図柄）を表示させるような指示内容を決定してもよいが、それ以外にも、「赤７図柄」を狙った遊技方法を否定しないことから、「０」（指定なし）を表示させるような指示内容を決定してもよい。

【０５１７】

また、メイン基板４０９は、「押し場所の目安」の指示内容と同様に、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに表示される「押し順」の指示内容について、当該ゲームの当選役に基づいた「適正な押し順」を否定しない範囲で、任意に指示内容を決定することができる。例えば、順押しを「適正な押し順」とする押し順ベル（ＡＴ１，ＡＴ２）が当選役として選ばれたゲームで指示機能を発生させるとする。このとき、メイン基板４０９は、「押し順」の指示内容を「左・中・右」（６択押し順）に決定することができ、図８１の表示例（詳細は後述する）によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「１」が表示される。また、第２停止及び第３停止を明らかにせず、第１停止の「左」だけを明らかにする指示内容として、「左第一（２択）」を指示内容としてもよく、このとき、図８１の表示例（詳細は後述する）によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「Ａ」が表示される。また、「適正な押し順」を否定しない範囲という条件から、押し順の指示内容には、「適正な押し順」による遊技手順が少なくとも含まれていればよい。すなわち、左リール３０１ａが第１停止される可能性を有する指示内容として、「左第一ｏｒ右第一」（図８１のセグ表示「Ｅ」）や「左第一ｏｒ中第一」（図８１のセグ表示「Ｆ」）を指示内容としてもよいし、さらには、押し順を不明とする指示内容（図８１のセグ表示「０」）としてもよい。

【０５１８】

次に、図８０，図８１に示す表示例を具体的に説明する。まず、図８０を参照すると、押し場所の目安として、「０（指定なし）」、「１（ｃｈａｎｃｅ図柄）」、「２（赤７図柄）」、「３（ＢＡＲ図柄）」の４通りの数字が表示設定されている。なお、押し場所の目安として「０」が表示される場合は、押し順の目安を指定しない、すなわち、当該ゲームにおいて特定の停止タイミングによる操作を指示しないことを意味するが、このような場合であっても、停止タイミングを意識せずにリール停止ボタン２１１の押下操作（不特定の停止操作）を行った場合に必ずしも何らかの当選役に基づいた図柄組合せが有効ライン上に揃うとは限らない。すなわち、「指定なし」が選択されたゲームにおいて当選役に基づいた図柄組合せを確実に停止させようとする場合は、前述した最大効率打法のように当選役の取りこぼしを防ぎ得る所定の停止タイミングで停止操作を行うことが求められる。具体的には例えば、ＡＴ中に押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０）に当選した場合などは、特別表示ＬＥＤ６１２ａには「０」が表示されるが、押し順ベルは適正な押し順による停止操作でさえあれば停止タイミングには関係なく（取りこぼしなく）ベル役の図柄組合せを揃えることができる。一方、例えば、当選役が停止タイミングによっては取りこぼす可能性がある役（例えばスイカ役）であるときに特別表示ＬＥＤ６１２ａに「０」と表示されるような場合は、停止タイミングを考慮せずにリール停止ボタン２１１の押下操作を行ってしまうとスイカ役を取りこぼす可能性があり、確実にスイカ役を入賞させるためには、スイカ役の図柄組合せを構成する図柄が引き込み可能な範囲にあるときの適切なタイミングでリール停止ボタン２１１の押下操作を行う必要がある。

【０５１９】

ここで、押し場所の目安とされる図柄は、リール３０１が回転中に、遊技者が比較的視認しやすい図柄であることが好ましいが、適切なタイミングで目安とされた図柄を狙って停止操作させたとしても、必ずしも当該図柄を有効ライン上に停止させる必要はない。

【０５２０】

また、図８０に示した「１」～「３」にそれぞれ対応する図柄については、その対応図柄を任意に変更してもよい。例えば、「１」で対象となる「ｃｈａｎｃｅ図柄」は、「正」図柄や「義」図柄としてもよし、その他の図柄に適用させてもよい。また、「２」の対象図柄を赤７図柄ではなく「青７」図柄としてもよい。なお、図８０に示すセグ表示は一例に過ぎず、特別表示ＬＥＤ６１２ａで表示可能な範囲でセグ表示のパターンを増減させて設定することができる。例えば、図８０に例示した以外の図柄（例えばスイカ図柄）についてセグ表示を追加してもよい。また、押し場所の目安として設定される図柄は、１つに限定するものではなく、例えば、押し場所の目安として「赤７図柄又は青７図柄の何れか」とするようなセグ表示を設定してもよい。また、図８０，図８１に共通するが、「内容」と「セグ表示」との対応関係は１対１である必要はなく、同一の「内容」を示す複数の「セグ表示」が用意されてもよい。

【０５２１】

次に、図８１を参照すると、１６通りの表示パターンが表示設定されており、セグ表示の表示内容として「０」～「９」，「Ａ」～「Ｆ」の英数字が割り当てられている。以下に、各表示パターンが意味する内容を細かく説明する。なお、７セグメントに表示するとき、大文字の「Ｂ」及び「Ｄ」は、それぞれ数字の「８」及び「０」と区別ができない可能性があるため、図８１では「ｂ」及び「ｄ」の小文字で表示することにしている。

【０５２２】

特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示「０」は、押し順を限定しない（押し順不問）ときに用いられる。但し、「使用用途」欄に記載されているように、押し順不問の当選役であるときのみ使用されるわけではなく、択一によって入賞し得る当選役であるときに、敢えて押し順を教示しない場合にも使用することができる。押し順不問の当選役には、押し順ベルやリプレイが含まれる他、チャンス目やスイカ、チェリー等の低当選役（レア役）も含まれる。したがって、レア役の当選時に指示機能表示が行われる場合、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示は「０」となるが、このとき、ナビ表示において、「チャンス！」等の期待表示やレア役の種別表示を行わせるようにしてもよい。このような表示を行うことで、通常とは異なる期待度の高いゲームであることを遊技者に示唆又は教示することができる。また、択一によって入賞し得る当選役のときに敢えて押し順を教示しない、という後者の場合には、適正な押し順が教示されないことから、ナビ表示例は「？・？・？」となる。

【０５２３】

特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示「１」～「６」は、適正な押し順として、３つのリール３０１ａ～３０１ｃそれぞれの停止順が定められる場合に用いられるもので、所謂６択の押し順を表示することができる。指示機能表示で６択の押し順が表示されるとき、ナビ表示では、少なくとも、第１に停止すべきリール及び第２に停止すべきリールが教示される。第３に停止すべきリールは、消去法的には明らかとなるが、敢えて明示してもよい。

【０５２４】

また、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示「７」～「９」は、適正な押し順として、３つのリール３０１ａ～３０１ｃのうち何れかのリールを第１に停止すればよいかが定められる場合に用いられるもので、所謂３択の押し順を表示することができる。指示機能表示で３択の押し順が表示されるとき、ナビ表示では第１に停止すべきリールが教示される。

【０５２５】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、図４８，図４９等を参照して説明したように５択の押し順ベルが用意されているが、このような場合、３択の押し順表示では表示パターンが不足するため、６択の押し順表示を利用したり、一部だけ（中押しの押し順ベルの場合だけ）３択の押し順表示を利用したりすればよい。

【０５２６】

特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおいて上記「１」～「９」のような押し順が表示される場合

、特別表示ＬＥＤ６１２ａにおける表示と特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示との両方に従った停止操作が行われると、最も多い払出枚数となる停止形で押し順ベルが入賞するなど、遊技者に有利な遊技結果が提供される。なお、最も多い払出枚数となる停止系を得るためには、取りこぼしが発生し得る当選役の場合に適切なタイミングでの停止操作が必要となることは前述した通りである。

【０５２７】

また、前段落で述べた「遊技者に有利な遊技結果が提供される」ことには、「遊技者に不利な遊技結果が提供されることを抑制する」ことが含まれる。以下に、具体例を挙げて説明する。例えば、押し順によって異なる図柄組合せが停止するような押し順リプレイが用意され、当該押し順リプレイの当選時には、「特定の押し順」による停止操作が行われた場合に、青７図柄揃いが停止し得るとする。この青７図柄揃いは、例えばＡＴ中に当該押し順リプレイに当選し、ＡＴゲーム数が上乗せされることが内部的に決定された場合に、当該上乗せを教示する演出の１つとして用いられるとする。このような押し順リプレイの当選時、ＡＴゲーム数が上乗せされる場合に「特定の押し順」を指示機能表示することは、「遊技者に有利な遊技結果」の提供に繋がる。一方、当該押し順リプレイに当選しながらもＡＴゲーム数が上乗せされない場合に「特定の押し順」を指示機能表示してしまうと、当該指示に従った停止操作によって青７図柄揃いが停止したとしても、ＡＴゲーム数の上乗せという「遊技者に有利な遊技結果」が提供されないため、「遊技者に不利な遊技結果」が提供されてしまう。本実施形態のスロットマシン１では、このような「遊技者に不利な遊技結果」の提供を抑制するために、上記の押し順リプレイ当選時にＡＴゲーム数が上乗せされない場合には、「特定の押し順」を避けるような押し順を指示機能表示させることができる。このような指示機能表示に沿って遊技が行われることで、ＡＴゲーム数が上乗せされない青７図柄揃いが現出されることがなくなるため、「遊技者に不利な遊技結果が提供されることを抑制する」ことができ、結果として「遊技者に有利な遊技結果が提供される」ことになる。

【０５２８】

一方、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示「Ａ」～「Ｆ」は、「１」～「９」が表示される場合とは異なり、遊技者に有利な遊技結果に繋がり得る押し順の「一部」を表示させる場合に用いられる。例えば、表示「Ａ」の場合、左リール３０１ａを第１に停止させるべきことだけを示すものであって、中リール３０１ｂ又は右リール３０１ｃの何れを第２に停止させるべきかは示さないため、遊技者は、第２停止させるリールを選択（２択一）しなければならない。また例えば、表示「ｄ」の場合、左リール３０１ａを第１に停止させてはならないことだけが示され、中リール３０１ｂ又は右リール３０１ｃの何れを第１に停止させるべきかは示されない。そして、第１停止で適正な押し順（例えば中リール３０１ｂ）を選択したとしても、第２停止では再び、回転中の残り２つのリール３０１（この場合は左リール３０１ａ又は右リール３０１ｃ）の何れを停止させるかを選ばせることで、結果的に４択一とすることができる。なお、第１停止での選択だけで適正な押し順を満たすとすれば、２択一にできる。

【０５２９】

このように、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおいて上記「Ａ」～「Ｆ」のような押し順が表示される場合は、表示内容に従った停止操作を行ったとしても、必ずしも適正な押し順になるとは限らないが、最終的に適正な押し順を選ぶことができた場合には、最も多い払出枚数となる停止形で押し順ベルが入賞するなど、遊技者に有利な遊技結果が提供される。

【０５３０】

以上、特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂそれぞれにおける表示例を説明したが、実際には、これらを組合せた２桁の値が特別表示ＬＥＤ６１２に表示されることで当該ゲームにおける指示内容が示される。後述の図８９では、具体的な表示例を示している。

【０５３１】

そして、本実施形態のスロットマシン１では、このような第１例の指示機能表示が行われることによって、指示内容を把握し易い表示態様で指示機能表示が行われることから、

遊技者は、特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂを見ながら適正なリール停止操作を実行することができ、指示機能表示が行われない場合よりも有利な遊技結果に期待することができる。また、このような指示機能表示が行われる表示器に対して、遊技者の注目を集め易くすることで、従来の遊技機にはなかった遊技性を創出することができる。

【０５３２】

また、図８０，図８１に示したような表示例は、押し場所の目安とする図柄及び押し順を必ずしも全て必要とせず、適宜、図柄や押し順がグルーピングされている。このような表示例を採用することによって、メイン基板４０９が指示機能表示を行うために必要とするデータの容量を軽減することが期待できる。

【０５３３】

［１１－３－４－２．指示機能表示（第２例）］

次に、本実施形態のスロットマシン１における指示機能表示の第２例を説明する。第２例の指示機能表示では、スロットマシン１は、１個のドット付き７セグメントＬＥＤ（図８５に示す特別表示ＬＥＤ６１２ｃ）を備えるとし、この特別表示ＬＥＤ６１２ｃで所定の模様を表示することによって指示機能表示を行う。

【０５３４】

図８２は、第２例の指示機能表示で用いる表示器を説明するための図である。第２例の指示機能表示では、指示機能表示を行う表示器としてドット付き７セグメントＬＥＤ（特別表示ＬＥＤ６１２ｃ）を用いる。図８２に示すように、特別表示ＬＥＤ６１２ｃは、所謂、７セグメントＬＥＤにドットＬＥＤが追加されて構成されており、合計で８箇所の点灯可能部位を有するセグメントＬＥＤである。図８２には、特別表示ＬＥＤ６１２ｃの点灯法則の一例が示されており、８箇所の点灯可能部位が、８ビット２進数で表記されたデータの各桁ビット（下位から順に、１ｂｉｔ，２ｂｉｔ，・・・，８ｂｉｔ）に対応するようにされている。したがって、指示内容を示す対象データ（指示機能表示用データ）を８ビット２進数で表記することによって、特別表示ＬＥＤ６１２ｃで当該対象データに対応する指示機能表示を実現することができる。具体的には例えば、対象データの第２ビットが立っている（下位から２番目の桁の値が「１」である）場合に、図８２の「２ｂｉｔ」で示された点灯可能部位が点灯される。なお、このような表示法則は一例に過ぎず、例えば、対象データの値が容易に読み取れないように所定の処理を行って点灯させるようにしてもよい。

【０５３５】

図８３，図８４は、第２例の指示機能表示を説明するための図（その１，その２）である。第２例の指示機能表示では、指示機能表示に関するルールの一例として、以下の規則を設けるとする。

（１）ドット付き７セグメントＬＥＤ（特別表示ＬＥＤ６１２ｃ）を１個使って指示機能表示を行う。特別表示ＬＥＤ６１２ｃは、８ビット２進数で表記された「指示機能表示用データ」の各桁ビットに対応して点灯制御が行われる。なお、図８３，図８４に示したように、「指示機能表示用データ」のうち、上位４ビット（５ｂｉｔ～８ｂｉｔ）には、押し場所の目安を示す情報が保持され（図８３）、下位４ビット（１ｂｉｔ～４ｂｉｔ）には、押し順を示す情報が保持される（図８４）。

（２）第１例で説明した指示機能に関するルール（２）と同じ。

（３）第１例で説明した指示機能に関するルール（３）と同じ。

【０５３６】

なお、本実施形態のスロットマシン１において、指示機能を発生させると決定した場合に、指示機能表示として特別表示ＬＥＤ６１２ｃにどのような指示内容を表示させるかは、第１例の場合と同様、メイン基板４０９が当該ゲームにおける当選役に基づいて決定する。また、図８３や図８４に例示された具体的な指示内容は、図８０及び図８１に例示された指示内容と対応しているため、説明の繰り返しを省略する。

【０５３７】

まず、図８３に示した「セグ表示」について説明する。図８３では、指示機能表示用デ

ータのうち、押し場所の目安を示す上位４ビットの具体例を例示している。具体的には、押し場所の目安が「指定なし」の場合は第５ビット目に「１」が立てられ、押し場所の目安が「ｃｈａｎｃｅ図柄」の場合は第６ビット目に「１」が立てられ、押し場所の目安が「赤７図柄」の場合は第７ビット目に「１」が立てられ、押し場所の目安が「ＢＡＲ図柄」の場合は第８ビット目に「１」が立てられる。そして、図８２に示した点灯法則に従って、特別表示ＬＥＤ６１２ｃにおいてそれぞれの「内容」に対応する「セグ表示」が行われる。

【０５３８】

次に、図８４に示した「セグ表示」について説明する。図８４では、指示機能表示用データのうち、押し順を示す下位４ビットの具体例を例示している。具体的には、下位４ビット「００００」～「１１１１」の１６通りそれぞれに異なる指示内容が設定されている。そして、特別表示ＬＥＤ６１２ｃにおいて各桁ビットに対応した「セグ表示」が行われる。

【０５３９】

そして、図８３の「２進数表示」に示した上位４ビットと図８４の「２進数表示」に示した下位４ビットとは、異なる桁で表示されるため、実際に使用される指示機能表示用データは、押し場所の目安を示す上位４ビット（図８３）と押し順を示す下位４ビット（図８４）とを組み合わせた２進数８ビットのデータで表すことができ、特別表示ＬＥＤ６１２ｃにおける指示機能表示も、上位４ビット及び下位４ビットのそれぞれを同時に表示することができる。

【０５４０】

図８５は、第２例の指示機能表示の具体的な表示例を説明するための図である。図８５では、図８３，図８４の例示に基づいて特別表示ＬＥＤ６１２ｃに表示される指示機能表示の表示例と、当該指示機能表示に対応して画像表示体５００等に表示されるナビ表示の表示例とが示されている。なお、ナビ表示の詳細については、後段の［１１－３－５］において、第１例の指示機能表示の具体例として、図８９を参照しながら図８５と同じ指示内容について詳しく説明するので、ここでは説明を省略する。

【０５４１】

図８５によれば、まず、Ｎｏ．１には、指示内容が、押し場所の目安が「指定なし」（図８３のＮｏ．０）で押し順が「不問」（図８４のＮｏ．０）であるときの表示例が示されている。このとき、特別表示ＬＥＤ６１２ｃでは、上位４ビットの「０００１」と下位４ビットの「００００」とを合わせた「０００１００００」という２進数８ビットの指示機能表示用データに対応した点灯表示が行われ、より具体的には、５ｂｉｔに対応する点灯可能部位だけが点灯される。

【０５４２】

次に、図８５のＮｏ．２には、指示内容が、押し場所の目安が「指定なし」（図８３のＮｏ．０）で押し順が「左・右・中」（図８４のＮｏ．２）であるときの表示例が示されている。このとき、特別表示ＬＥＤ６１２ｃでは、上位４ビットの「０００１」と下位４ビットの「００１０」とを合わせた「０００１００１０」という２進数８ビットの指示機能表示用データに対応した点灯表示が行われ、より具体的には、２ｂｉｔ及び５ｂｉｔに対応する点灯可能部位が点灯される。

【０５４３】

次に、図８５のＮｏ．３には、指示内容が、押し場所の目安が「赤７図柄」（図８３のＮｏ．２）で押し順が「右第一（２択）」（図８４のＮｏ．１２）であるときの表示例が示されている。このとき、特別表示ＬＥＤ６１２ｃでは、上位４ビットの「０１００」と下位４ビットの「１１００」とを合わせた「０１００１１００」という２進数８ビットの指示機能表示用データに対応した点灯表示が行われ、より具体的には、３ｂｉｔ、４ｂｉｔ及び７ｂｉｔに対応する点灯可能部位が点灯される。

【０５４４】

そして、本実施形態のスロットマシン１では、このような第２例の指示機能表示が行わ

れることによって、一見して指示内容を把握し難いい表示態様で指示機能表示が行われることから、特別表示ＬＥＤ６１２ｃで指示機能表示が行われていることに遊技者が気付いたとしても、指示内容を即座に把握することはできないという新たな遊技性が創出される。例えば、特別表示ＬＥＤ６１２ｃにおける指示機能表示の表示法則を知りたいという好奇心を喚起する効果に期待できる。また、仮に、特別表示ＬＥＤ６１２ｃにおける表示態様から指示内容を把握することが非常に困難な場合でも、当該指示内容に基づいたナビ表示が行われることによって遊技者に正しいリール停止操作が教示されることから、遊技者にとっての不利益にはならず、本実施形態のスロットマシン１は、指示機能表示が行われた場合に、遊技者の遊技興趣を高めることができる。

【０５４５】

また、第２例のような指示機能表示では、計算処理で一般的に利用される２進数表記の指示機能表示用データを用いることから、メイン基板４０９が指示機能の指示内容を決定し、特別表示ＬＥＤ６１２に指示機能表示を行わせるときの処理負担を軽減しながらも、指示内容を把握し難い表示態様を容易に実現することができる。詳しく説明すると、プログラム上で登録されている条件装置番号（グループ化される場合にはグループに割り当てられる番号）が８ビット２進数で表記されるとして、このような条件装置番号をそのまま指示機能表示用データとして指示機能表示で出力可能にすることで、余分な変換処理を抑制することができ、メイン基板４０９における処理負担を軽減することができる。また、このような場合、上記の条件装置番号を敢えて別の番号等に変更することなく、指示内容を把握し難い表示態様を実現することができる。

【０５４６】

以上、第１例及び第２例に示したように、本実施形態のスロットマシン１は、メイン基板４０９の管理下で、様々な表示方法を採用して指示機能表示を実現することができる。

【０５４７】

［１１－３－４－３．表示態様の変更］

次に、指示機能表示が行われる表示器（特別表示ＬＥＤ６１２）における表示態様の変更について説明する。

【０５４８】

上述してきたように、スロットマシン１では、当選役に基づいた指示内容を指示機能表示として特別表示ＬＥＤ６１２に表示させることができる。ここで、指示機能表示によって示される指示内容は、遊技者にとって有利な結果をもたらし得る遊技方法（すなわち、適正なリール停止操作）であるから、遊技者が当該リール停止操作を実行可能な遊技タイミングまでに指示機能表示が表示される必要がある。言い換えれば、本実施形態のスロットマシン１において指示機能表示が行われる場合、リール停止ボタン２１１に対する押下操作が受付可能となる前の特定タイミングにおいて、次に実行されるべき「適正なリール停止操作」に関する正しい指示内容（例えば、どのリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対して、どの押し場所を目安に停止操作するべきか）が、特別表示ＬＥＤ６１２に指示機能表示されなければならない。特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様の変更において、後述に記載する「特定タイミング」とは、このような意味を示す。

【０５４９】

ところで、本実施形態のスロットマシン１では、このような指示機能表示の表示タイミングに関する原則が特別表示ＬＥＤ６１２に適用される一方で、［９－３］等で述べたように、特別表示ＬＥＤ６１２に指示機能表示以外の情報を表示することもできる（例えば、払出表示、エラー表示やその他の演出表示等）。

【０５５０】

従って、本実施形態のスロットマシン１では、特別表示ＬＥＤ６１２において指示機能表示が行われる場合、特別表示ＬＥＤ６１２における上記「特定タイミング」での表示態様が、次に実行されるべき「適正なリール停止操作」に関する正しい指示内容の指示機能表示でさえあれば、上記の「特定タイミング」以外のタイミングでは、特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を他の表示態様に変更することができる。以下では、特別表示ＬＥ

Ｄ６１２における表示態様の変更について詳しく説明する。

【０５５１】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、以下に詳しく説明するように特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を変更するとき、変更前後で表示態様が変化することで当該変更を遊技者に気付かせ易くすることができるが、それ以外にも、特別表示ＬＥＤ６１２以外の構成部品を用いて当該変更を示唆又は教示するようにして、遊技者に気付かせ易くするようにしてもよい。具体的には例えば、所定の表示器（ＬＥＤ、ランプ等）を点灯又は点滅させたり、スピーカから特定の音声を出力させたり、画像表示体５００の液晶表示面に「特別表示ＬＥＤ６１２を見ろ！」といった演出画面を表示させたりしてもよい。さらに、画像表示体５００で所定の演出画面を表示させるときには、それまでに表示されていた演出画面の進行を一時的に停止する等すれば、遊技者に対してより確実に、表示変更に気付かせることができる。

【０５５２】

本実施形態のスロットマシン１は、このように特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を遊技者から気付かれ易く変更する場合に、表示態様が変更されたこと（又は変更されること）を遊技者により確実に認識させることができるので、通常とは異なる特別な演出が行われている印象を遊技者に抱かせ、特別な特典の付与等に対して、遊技者の期待感を高める効果を奏する。また、変更後に表示される指示機能表示の指示内容が、より有利なゲーム結果に繋がり得る指示内容となることを遊技者に期待させることができる。

【０５５３】

また、本実施形態のスロットマシン１では、上記のように遊技者に気付かせ易く表示態様を変更するようにしてよい一方で、逆に表示態様を遊技者に気付かれ難い態様で変更するようにしてもよい。具体的には、上記のような遊技者に気付かせ易くするための演出を行わず、特別表示ＬＥＤ６１２における表示自体を遊技者から気付かれ難い態様で変更するようにできる。より具体的には例えば、特別表示ＬＥＤ６１２において「８」の表示を「０」に変えるようにして変更前後の点灯箇所の相違箇所を比較的少なくしたり、点灯領域が狭いドットセグを点灯（点滅）又は消灯するような変更にしたり、セグの輝度を変更（単なるＯＮ／ＯＦＦの切替の他に、階調制御による輝度度合いの変更を含む）したりする等がある。

【０５５４】

本実施形態のスロットマシン１は、このように遊技者に気付かれ難い表示態様の変更を行う場合に、遊技者が気付かないうちに表示態様が変更したかのような演出を実現可能であるため、何れかのタイミングで当該表示変更に気付いた遊技者に対して、大きな驚きを与えることができ、遊技興趣を高めることができる。また、いつ表示態様の変更が行われるのかと常日頃から遊技者に意識させることもできるため、遊技に対する集中力を高め得る。

【０５５５】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、全てのリール３０１が停止されていない状態（全てのリール３０１が回転している状態）で遊技者に気付かれ難い表示態様の変更を行う場合であっても、第一停止リールに関する指示内容（第一に停止させるべきリール３０１の押し順や押し場所の目安）については、変更しないようにすることが望ましい。なお、特別表示ＬＥＤ６１２においてこのような表示態様の変更を行う場合には、画像表示体５００等におけるナビ表示による指示内容も、第一停止リールに関する指示内容を変更させないほうが望ましい。

【０５５６】

より詳しく説明すると、まず、押し順の指示内容を変更させないほうがよい理由としては、表示態様の変更によって第一停止リールに関する指示内容が変更されると、変更後の指示内容に気付かない遊技者は変更前の指示内容に沿って遊技を進めてしまう（最新の指示内容に反する押し順で遊技操作を行ってしまう）ことになり、遊技者の不利益となるおそれがあるためである。したがって、第一停止リールに関する指示内容を変更しないよう

にすることで、遊技者の不利益を回避することができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【０５５７】

また、押し場所の目安の指示内容を変更させないほうがよい理由としては、例えば、赤７図柄揃いに対応する条件装置が作動しているかのような指示内容Ａ（例えば、押し順は逆押し、押し場所の目安は赤７図柄とし、全リール停止時に赤７図柄を揃えられることを示す指示内容）の表示態様を発生させた後で表示態様を変更させるとき、第一停止させるためにリール停止ボタン２１１（この場合は、逆押しにしたがってリール停止ボタン２１１ｃ）が押される前に、赤７図柄を狙っても揃わない別の条件装置が作動していることを示す指示内容Ｂ（例えば、指示内容Ａと同様の停止操作（押し順は逆押し、押し場所の目安は赤７図柄）を指示するものの、第三停止リールの停止時に赤７図柄を揃えられないことを示す指示内容）の表示態様に変更されてしまうと、赤７図柄を狙ったとしても揃わないことが遊技者に事前に分かってしまい、遊技興趣が低下するおそれがあるためである。したがって、このような場合には、指示内容Ａからの変更後の表示態様は、指示内容Ａから反しない指示内容Ｃ（少なくとも、押し順は右リール第一停止とし、押し場所の目安に赤７図柄を含むようにし、リール全停止時に赤７図柄が揃う可能性を否定しない指示内容）の表示態様とすることで、遊技者が少なくとも右リール３０１ｃを第一停止させるまでは、変更前に示された指示内容Ａに沿った遊技結果（赤７図柄揃い）に期待できるようにすることが好ましい。

【０５５８】

なお、指示内容Ｃに基づく表示態様の具体例としては、「押し順は逆押し、押し場所の目安は赤７図柄又はＢＡＲ図柄」といったものが挙げられる。このような指示内容Ｃの場合、リール帯３２１ｃ（右リール３０１ｃ）には赤７図柄及びＢＡＲ図柄の両方を引き込み可能な停止位置は存在しないため（図４６の図柄配列を参照）、右リール３０１ｃを第一停止させるときに、赤７図柄又はＢＡＲ図柄の何れを押し場所の目安として狙うかを遊技者に選択（択一）させることができる。そして、内部的に赤７図柄揃いに対応する条件装置が作動しているときに、遊技者が適正な押し順かつ赤７図柄を引き込み可能なタイミングでリール停止操作を行った場合には、赤７図柄揃いが停止する。また、内部的に赤７図柄揃いに対応する条件装置が作動していなかったり、適正な押し順やタイミングによる停止操作が行われなかったりした場合は、赤７図柄揃いは停止しない。なお、押し場所を遊技者に択一させるような指示内容は、リールの第二停止及び第三停止でも行うことができる。

【０５５９】

また、本実施形態のスロットマシン１において、第一停止リールに関する指示内容（押し場所の目安）の変更は、上記例（指示内容Ａから指示内容Ｃへの変更）に限定されるものではない。別例として、指示内容Ｃから指示内容Ａに変更するようにしてもよい。このような場合、特別表示ＬＥＤ６１２で指示内容Ｃの表示態様が示されている間は、逆押しで赤７図柄揃いが停止するかもしれないという不確定な情報しか提供されないが、その後、第一停止リールに対する操作が行われる前に（フリーズ処理を並行して実施してもよい）、指示内容Ａに基づく表示態様に変更されることによって、逆押しで赤７図柄揃いが停止するという確定情報が提供されることになり、リール３０１を停止させる前から、赤７揃いによる特典の付与について遊技者に期待させることができる。

【０５６０】

また、第一停止リールに関する指示内容（押し場所の目安）の変更に関して、さらに別の例として、指示内容Ｂから指示内容Ａに変更するようにしてもよい。このような場合、特別表示ＬＥＤ６１２で指示内容Ｂの表示態様が示されている間は、逆押しで赤７図柄を狙っても赤７図柄揃いが停止しない不揃い確定情報が提供されるが、その後、第一停止リールに対する操作が行われる前に指示内容Ａに基づく表示態様に変更されることによって、逆押しで赤７図柄揃いが停止するという確定情報が提供されることになる。ここで、指示内容Ｂから指示内容Ａへの表示態様の変更について、フリーズ制御を実施する等して遊

技者に気付かれ易い態様で行う場合は、リール３０１を停止させる前から遊技者の興趣を高めることができる。一方、指示内容Ｂから指示内容Ａへの表示態様の変更について、遊技者に気付かれ難い態様で表示態様の変更を行う場合は、遊技者は指示内容Ａの確定情報に気付かないままリール３０１の停止操作を行ってしまうことも想定されるが、そのような場合であっても、全リール３０１の停止後に、赤７図柄は揃わないと思っていた遊技者の認識に反して赤７図柄揃いを停止させ得るため、遊技者に驚きと喜びを与えることができ、興趣向上に期待できる。

【０５６１】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、表示態様の変更に伴って第一停止リールに関する指示内容を敢えて変更する場合には、フリーズ制御等を挟むことによって、リール停止ボタン２１１に対する停止操作の受付を開始する停止ボタン押下受付開始の時間を延期したりすることで、変更後の指示内容に沿わない誤った遊技操作を遊技者に行わせることを抑制するようにすることが望ましい。

【０５６２】

また、このような表示態様の変更の一例として、本実施形態のスロットマシン１では、本来意図されていなかった遊技手順（例えば押し順ミス）で遊技が行われた場合に、遊技者から気付かれ難い態様で表示態様を変更（消去を含む）することができる（詳細は［１１－３－４－３－１］で後述する）。このようなスロットマシン１によれば、以後の遊技手順について遊技者が混乱することを防止できるため、安心して遊技を継続させることができる。

【０５６３】

従来の遊技機では、例えばＡＴ状態等の有利遊技状態に制御されているとき、画像表示体５００等によって適正な停止操作が教示されていたが、当該教示に沿った遊技を繰り返すだけの単調な作業になりがちになるという課題があった。これに対して、本実施形態のスロットマシン１は、メイン基板４０９によって管理される特別表示ＬＥＤ６１２において停止操作を指示する指示機能表示を行うとともに、特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を、遊技者に気付かせ易い態様、又は遊技者に気付かせ難い態様で変更可能にできるため、従来の遊技機とは違い、スロットマシン１の遊技演出に多様性を付加することができる。

【０５６４】

［１１－３－４－３－１．表示変更のタイミング］

本実施形態のスロットマシン１では、指示機能表示が行われる場合、遊技者によってリール停止ボタン２１１の押下操作が行われても当該押下操作を有効な操作として受け付けないという条件を満たす任意のタイミング（リール停止操作を受付不能とするタイミング）で、メイン基板４０９が、特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を変更させることができる。以下では、このような表示変更の代表的な変更タイミングを挙げ、表示変更に伴う具体的な処理例を説明する。

【０５６５】

（１）始動レバー押下～停止ボタン押下受付開始

まず、代表的な第１の変更タイミングとして、ゲームの開始時に始動レバー２１０の操作が行われたとき（始動レバー押下）から、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する押下操作の受付が開始されるとき（停止ボタン押下受付開始）までの期間が挙げられる。厳密には、停止ボタン押下受付開始の直前に表示態様を変更するのではなく、遊技者がリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する停止操作を開始してしまう前に表示態様の変更に気付き得るように、停止ボタン押下受付開始より前に一定時間を確保したタイミングで表示態様を変更することが好ましい。

【０５６６】

スロットマシン１では、始動レバー２１０の操作が行われると、メイン基板４０９によって当選役に関する内部抽選が行われ、当該内部抽選の抽選結果に基づいて指示機能表示の指示内容が決定される。そして、上記の第１の変更タイミングで特別表示ＬＥＤ６１２

の表示態様を変更する場合には、例えば、始動レバー押下後のタイミングで、特別表示ＬＥＤ６１２に第１の表示態様を表示させ、その後、リール停止ボタン２１１に対する押下操作が受付可能になる前に、特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を第２の表示態様に変更する。

【０５６７】

なお、このとき、リール３０１の回転制御時にフリーズ制御を追加し、当該フリーズ制御の実行中に特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を第２の表示態様に変更することが、より好ましい。このようにフリーズ制御の実行中に表示態様を変更することによって、リール停止ボタン２１１に対する押下操作の受付が開始されない期間に、確実に表示態様を変更できるとともに、遊技者に対して、何らかの特別な演出（ここでは表示態様の変更）が行われることに気付かせ易くする効果も実現できる。

【０５６８】

また、このような場合、第２の表示態様は、第１停止されるべきリール３０１に関する正しい指示内容を示す指示機能表示の表示態様であることが求められる一方、第１の表示態様は、正しい指示内容ではない指示機能表示の表示態様であってもよいし、さらには、指示機能表示以外の表示態様であってもよい。具体的な表示態様例は［１１－３－４－３－２］で後述する。また、第１の表示態様と第２の表示態様との間に、さらに別の表示態様が表示されるようにしても構わない。

【０５６９】

このように、第１の変更タイミングで特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様が変更されることによって、特別表示ＬＥＤ６１２に表示された表示態様が少なくとも１度は変更されるため、特別な演出が行われていると遊技者に感じさせることができ、遊技興趣を高めることができる。特に、フリーズ制御の実行中に表示態様が変更される場合には、明らかに通常のリール制御とは異なるフリーズ制御を挟むことによって、特別感を更に高めることができる。なお、希少度合いの高い抽選結果が得られた場合にこのようなフリーズ制御を行うようにすれば、遊技者の期待度を格段に高めることができる。

【０５７０】

また、第１の変更タイミングのうち、第一停止ボタン押下受付開始の直前のタイミングで表示態様を変更する場合には、［１１－３－４－３］で前述したように、第一停止リールに関する指示内容（第一に停止させるべきリール３０１の押し順や押し場所の目安）については、変更しないようにすることが望ましい。

【０５７１】

以上のように、本実施形態のスロットマシン１では、第１の変更タイミングとして、始動レバー押下の直後から停止ボタン押下受付開始の直前までの期間内の任意のタイミングで、表示態様の変更を行うことができる。特に、遊技者が第一停止ボタン押下の操作態様を変更させ難い「第一停止ボタン押下受付開始の直前のタイミング」で表示態様を変更する場合には、第一停止リールに関する指示内容を維持しながら表示態様を変更することによって遊技者の不利益を回避することができる。また、遊技者が第一停止ボタン押下の操作態様を変更し得る「停止ボタン押下受付開始より前に一定時間を確保したタイミング（フリーズ制御中を含む）」で表示態様を変更する場合には、当該変更によって遊技者の期待感を高めさせることができる。

【０５７２】

（２）第一停止ボタン押下～第二停止ボタン押下受付開始（又は、第二停止ボタン押下～第三停止ボタン押下受付開始）

次に、代表的な第２の変更タイミングとして、何れかのリール停止ボタン２１１の押下操作が行われたとき（例えば、第一停止ボタン押下）から、残りの回転中のリール３０１に対応するリール停止ボタン２１１の押下操作の受付が開始されるとき（例えば、第二停止ボタン押下受付開始）までの期間が挙げられる。なお、第２の変更タイミングの場合も、第１の変更タイミングの場合と同様、可能であれば、当該期間の終端（例えば、第二停止ボタン押下受付開始）よりも前に一定時間を確保したタイミングで表示態様を変更する

ことが好ましい。

【０５７３】

第２の変更タイミングで特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を変更する場合、例えば、ゲームが開始されてリール３０１が回転を始めた後、第一停止ボタン押下（リール停止ボタン２１１の何れかが最初に押下操作されること）までは、特別表示ＬＥＤ６１２に第１の表示態様を表示させておき、第一停止ボタン押下後に残りの停止ボタンの押下受付が開始されるまでに、特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を第２の表示態様に変更する。

【０５７４】

第２の変更タイミングで表示態様を変更する具体的な状況としては、本来意図されていた表示変更と、本来意図されていなかった表示変更とが想定される。ここで、上記の第１の表示態様は、第一停止ボタン押下が行われる直前に表示されていることから、少なくとも第一停止ボタンに関して「正しい指示内容」を示す指示機能表示である必要がある。一方、上記の第２の表示態様は、以下に詳述するように、本来意図されていた表示変更か、本来意図されていなかった表示変更かによって、異なる種別の表示態様を採用することができる。

【０５７５】

まず、本来意図されていた表示変更とは、当該ゲームの進行に伴って特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様が第１の表示態様から第２の表示態様に変更されることが、メイン基板４０９によって予め（少なくとも、第一停止ボタン押下が行われる前に）決定されていた場合の表示変更を意味する。

【０５７６】

このような本来意図されていた表示変更の場合は、第一停止ボタン押下後に、フリーズ制御を実行する等して、第二停止ボタン（残りのリール停止ボタン２１１）の押下操作を受付不可な期間を延長し、当該フリーズ制御中に第１の表示態様から第２の表示態様に表示変更させることが好ましい。そして、このとき、第２の表示態様は、第二停止ボタンに関する「正しい指示内容」を示す指示機能表示が表示される。

【０５７７】

なお、本来意図されていた表示変更の際、第１の表示態様が示す指示内容は、第２の表示態様が示す指示内容と同一である必要はなく、例えば、第１の表示態様で示す指示内容が、第一停止ボタンに関する「グループ表示」であって、第２の表示態様で示す指示内容が、全リールの押し順を特定可能な「セグ表示」であってもよい。「グループ表示」については、［１１－３－４－３－２］で後述する。

【０５７８】

また、本来意図されていた表示変更の際に、第１の表示態様が示す指示内容と第２の表示態様が示す指示内容とを同一にする場合は、同一の指示内容を示す異なる表示態様を表示変更するようにすればよい。同一の指示内容を示す異なる表示態様についても、［１１－３－４－３－２］で後述する。

【０５７９】

次に、本来意図されていなかった表示変更とは、当該ゲームの進行が想定されていなかった遊技手順で行われた場合等に、メイン基板４０９によって予め（少なくとも、第一停止ボタン押下が行われる前に）決定されていなかった表示変更が行われることを意味する。具体的には、第一停止ボタン押下時に、指示機能表示（この場合は第１の表示態様）で示された指示内容とは異なるリールに対応するリール停止ボタン２１１が押下されてしまった場合、所謂、押し順ミスの場合が考えられる。

【０５８０】

押し順ミスが発生した場合、例えば、第一停止ボタン押下時に押し順ミスが発生すると、残りの第二停止ボタン押下や第三停止ボタン押下について、特別表示ＬＥＤ６１２にそれまでの指示機能表示を継続表示しても、指示内容に沿った遊技操作ができない可能性がある。具体的には例えば、指示内容として「右・左・中」の押し順が示されたにも拘わらず、第一停止で左リール３０１ａを停止させてしまったとき、指示内容がそのまま継続さ

れると、第二停止すべき対象リールが既に停止された左リール３０１ａとなってしまい、どのような遊技を行うべきか遊技者を混乱させてしまうおそれがある。このような場合に、スロットマシン１のメイン基板４０９は、大別して以下の３通りの制御を行うことができる。

【０５８１】

第１の制御は、押し順ミスが発生しても、当所の指示機能表示を継続する制御である。この場合、第１の表示態様から第２の表示態様への表示変更は行わなくてよい。但し、押し順を間違ったことを教示するような特別な表示態様による第２の表示態様を用意しておき、押し順ミスの発生時には、このような第２の表示態様に表示変更するようにしてもよい。このとき、画像表示体５００等でも、押し順ミスが発生したことを遊技者に告知することが好ましい。このような制御を行う場合には、指示機能表示の指示内容が変更されなかったとしても、押し順ミスを行ってしまったことを明確に認識できることで、指示機能表示の指示内容と以後の遊技手順とが対応不能であったとしても、納得して遊技を進めさせることができる。

【０５８２】

第２の制御は、押し順ミスが発生した場合には、それまで表示されていた指示機能表示を消去する制御である。このような制御も表示態様の変更の１つと捉えると、当該表示態様の変更によって、指示内容に沿った遊技操作ができなくなる状況を解消し、以後の遊技手順について遊技者が混乱することを防止することができる。また、第１の表示態様による指示機能表示を消去した後、特別表示ＬＥＤ６１２において、指示機能表示を消去したことを告知するような表示態様を第２の表示態様として表示するようにしてもよい。このような表示態様の変更が行われることによって、第１の表示態様が消えた理由を遊技者に認識させることができるため、その後の遊技に不安を抱えさせることなく遊技の継続を促進することができる。

【０５８３】

第３の制御は、第一停止ボタン押下で押し順ミスが発生したとき、残りの停止操作について少しでも有利な操作手順を指示する指示内容となるように、指示機能表示を第２の表示態様に変更させる制御である。

【０５８４】

例えば、図５１を参照して説明した押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０）のように、押し順によって入賞時のメダル払出数が９枚、２枚、１枚の何れかとなる当選役に当選して指示機能表示が行われる場合、本来の指示内容（第１の表示態様）に沿って正しい停止操作を行えば、ベル役に入賞して９枚のメダル払出に期待できる。しかし、押し順ミスが発生して、指示内容とは異なるリール停止ボタン２１１を第一に停止操作してしまうと、条件装置の優先作動の関係上、以後の２つのリール停止ボタン２１１をどのように停止操作したとしても、９枚のメダル払出には期待できなくなる。しかし、本実施形態のスロットマシン１では、このような状況になったとしても、少しでも有利な操作手順として、２枚のメダル払出に期待できるような操作手順を、第２の表示態様として改めて指示機能表示させることができる。

【０５８５】

具体的な例では、ＡＴ１０に当選したとき、押し場所の目安を「指定なし」、押し順を「右・左・中」とする指示内容（図８０，図８１によれば「０５」）が表示されたとする（第１の表示態様）。ここで、遊技者が押し順を誤ってリール停止ボタン２１１ｂを押下操作してしまったとすると、中リール３０１ｂの有効ラインには、チェリー図柄又はＢＡＲ図柄が停止する（図５１参照）。残りのリール停止操作を行うと左リール３０１ａ及び右リール３０１ｃを停止することになるが、次のリール停止ボタンの押下操作が受付可能となる前に、例えば、右リールにＢＡＲ図柄を狙わせるような指示内容（図８０，図８１によれば「３４」）に表示態様を変更させる（第２の表示態様）。このような第２の表示態様の指示内容に沿って残りのリール停止操作が行われると、右リール３０１ｃの有効ラインにはＢＡＲが停止し、左リール３０１ａの有効ラインにはベル１図柄又はベル２図柄

が停止する。結果、小物２又は小物８の図柄組合せが有効ライン上に停止することで、２枚のメダル払出を受けることができる。

【０５８６】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、本来意図されていなかった表示変更が行われる場合であっても、少しでも遊技者に有利な指示内容になるように表示態様を変更することによって、押し順ミス等によって不利なゲーム結果を受けてしまう遊技者を救済することができる。そして、このような救済制御を実現可能な遊技機が提供されることによって、押し順ミスを行ってしまった遊技者を過剰に落胆させることなく、遊技継続の意欲を維持させることに期待できる。

【０５８７】

なお、上述した押し順ベルの例では、第一停止ボタンで押し順を誤った時点で最多の払出数（９枚）には期待できなかったが、本実施形態のスロットマシン１では、第一停止ボタンで押し順を誤ったとしても、救済措置の押し順として、押し順小役の各当選役に対応するかたちで、特定の図柄及び特定の押し順を狙って残りの停止操作を行った場合に最多の払出数に期待できるような「救済用の押し順」を用意するようにしてもよい。そして、押し順ミスが発生した場合には、このような救済用の押し順を指示内容とする第２の表示態様に表示変更することで、押し順を誤ったとしても遊技者に最多枚数のメダル獲得の機会を与えることができるため、遊技者の遊技興趣の低下を抑制することができる。

【０５８８】

また、上述した第３の制御によって第１の表示態様から第２の表示態様に特別表示ＬＥＤ６１２における表示を変更する場合には、画像表示体５００による画像出力やスピーカによる音声出力等を併用して、当該変更を遊技者が確実に察知できるようにすることが好ましい。

【０５８９】

以上が、指示機能表示が行われる場合に、特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様が変更される代表的な変更タイミングであるが、本実施形態のスロットマシン１は、これらの変更タイミングに限定されるものではなく、リール停止ボタン２１１の押下操作が受け付けられないタイミングでさえあれば、その他のタイミング（例えば、全リール３０１の停止後や払出処理の完了後等）でも特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を変更することができる。

【０５９０】

このように、本実施形態のスロットマシン１は、遊技途中であっても、リール停止ボタン２１１の押下操作を受け付けない所定の変更タイミングで、遊技の進行状況に応じて特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を変更することができる。特に、押し順ミスのように本来意図されない遊技操作が行われたときであっても、当該遊技操作に基づいて特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を変更することによって、次の遊技操作に対する適正な指示内容を示すことができる。その結果、押し順ミスのように意図しないかたちで不適正な遊技操作が行われてしまったとしても、当該ゲームに対する救済を提供することができ、遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【０５９１】

また、従来の遊技機では、リールや演出表示装置（スロットマシン１におけるリール３０１や画像表示体５００に相当）だけに遊技者の視線が集中しがちになり、遊技機全体への遊技者の関心が低下するおそれが少なからずあったが、本実施形態のスロットマシン１では、遊技者によるリール停止操作を受け付けないタイミングで、指示機能表示が行われる表示器（特別表示ＬＥＤ６１２）における表示態様を変更することができるため、当該表示器に対して遊技者の関心を集めることができる。その結果、遊技者による注目対象が広がることで、従来の遊技機に比べて、遊技機全体に対する遊技者の関心を高めることに期待できる。

【０５９２】

［１１－３－４－３－２．表示変更例］

以下では、本実施形態のスロットマシン１における特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様の

変更について、上述してきた以外の表示変更例を挙げる。

【０５９３】

（１）指示機能表示間での表示変更

まず、特別表示ＬＥＤ６１２において、指示機能表示間で表示態様を変更する表示変更例を示す。指示機能表示において、１つの指示内容に対して１又は複数の指示機能表示の表示態様が設定されても良いことは、前述した通りである。そこで、特別表示ＬＥＤ６１２において指示機能表示を行うときに、１の表示態様（例えば、前述した第１の表示態様）から、当該表示態様と同一の指示内容を示す別の表示態様（例えば、前述した第２の表示態様）に変更することができる。

【０５９４】

図８６，図８７は、複数の表示態様が設定された指示機能表示の表示例を説明するための図（その１，その２）である。図８６に示す「セグ表示１」及び「セグ表示２」は、特別表示ＬＥＤ６１２ａにおける指示機能表示の表示例であり、図８７に示す「セグ表示１」及び「セグ表示２」は、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける指示機能表示の表示例である。なお、図８６，図８７の「セグ表示１」は、それぞれ図８０，図８１における「セグ表示」の表示例と同じため、説明を省略する。

【０５９５】

図８６，図８７によれば、特別表示ＬＥＤ６１２（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）において同一の指示内容を示す複数の表示例として、「セグ表示１」と「セグ表示２」とが設定されている。個別の表示を見ると、特別表示ＬＥＤ６１２ａにおける「セグ表示１」の表示例「０」～「３」にそれぞれ対応して、「セグ表示２」の表示例では「４」～「７」が順に設定され（図８６）、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける「セグ表示１」の表示例「０」～「Ｆ」にそれぞれ対応して、「セグ表示２」の表示例では、「Ｆ」～「０」がセグ表示１の場合とは逆順に設定されている（図８７）。

【０５９６】

そして、このような「セグ表示１」と「セグ表示２」とを比較すると、特別表示ＬＥＤ６１２における表示（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂを合わせた表示）は、同じ指示内容の指示機能表示を示す場合でも、常に異なるセグメント表示となる。具体例として、押し場所の目安が「赤７図柄」で押し順が「右・中・左」の指示内容とするとき、「セグ表示１」及び「セグ表示２」の表示を説明する。まず、「セグ表示１」の場合、特別表示ＬＥＤ６１２ａには、「赤７図柄」の押し場所の目安に対応する「２」が表示され、特別表示ＬＥＤ６１２ｂには、「右・中・左」の押し順に対応する「６」が表示される。これに対して「セグ表示２」の場合は、特別表示ＬＥＤ６１２ａには、「赤７図柄」の押し場所の目安に対応する「６」が表示され、特別表示ＬＥＤ６１２ｂには、「右・中・左」の押し順に対応する「９」が表示される。すなわち、特別表示ＬＥＤ６１２全体でみると、「セグ表示１」の場合には「２６」が表示され、「セグ表示２」の場合には「６９」が表示されることになり、お互いが異なるセグメント表示となる。

【０５９７】

そして、図８６，図８７に示す「セグ表示１」及び「セグ表示２」を［１１－３－４－３－１］で説明したような第１の表示態様及び第２の表示態様とすることによって、同一の指示内容を示す指示機能表示でありながら、特別表示ＬＥＤ６１２（６１２ａ，６１２ｂ）における表示態様を変更することができる。前述の具体例でいえば、「２６」という表示態様を「６９」という表示態様に変更することができる。このように、何れも識別容易な表示態様の間で表示変更を行うことによって、スロットマシン１では、遊技者に対して一見して特別表示ＬＥＤ６１２に示された指示内容が変更されたかのような遊技演出を実現することもできるし、表示態様の変更前後の指示内容を把握できたとしても、その表示態様が同一の指示内容で敢えて変更された場合に、特別な演出が行われているような印象を抱かせることができ、遊技結果に対する期待感を高めることができる。

【０５９８】

また、指示機能表示間での表示変更の他の例としては、図８０，図８１で例示したよう

に識別容易な表示態様（以後、「明瞭な表示態様」とも呼ぶ）による指示機能表示と、図８３，図８４で例示したように識別困難な表示態様（以後、「不明瞭な表示態様」とも呼ぶ）による指示機能表示とを用いて、これらを第１の表示態様及び第２の表示態様として、特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を変更させるようにすることもできる。なお、図８０，図８１はドットなしの７セグメントＬＥＤを２個使用し、図８３，図８４はドット付きの７セグメントＬＥＤを１個使用する点が異なっているが、ドット付きの７セグメントＬＥＤを用いるようにすれば、ドットなしの７セグメントＬＥＤによる表示も可能なので、この差異による影響はなくなる。

【０５９９】

そして、本実施形態のスロットマシン１では、「明瞭な表示態様」と「不明瞭な表示態様」との間で表示変更を行うことによって、特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様の明瞭度合いの変化を遊技者に感じさせ、当該ゲームに対する遊技者の期待感を高めることができる。特に、「不明瞭な表示態様」から「明瞭な表示態様」に表示態様が変更される場合のほうが、指示内容を把握しやすくなる等、遊技者に明確な情報が提供されることになるため、遊技者の期待感をより高めることができる。

【０６００】

また、本実施形態のスロットマシン１は、特別表示ＬＥＤ６１２における表示の明瞭度合いを可変にする表示変更を行う場合に、当該表示変更を遊技者に気付かれ易い態様で行うようにすることで、特別な演出が発生しているという印象を遊技者に強く与えることができる。さらに、本実施形態のスロットマシン１は、遊技者に対して、ゲームごとに指示機能表示の表示態様が変更するかもしれないという意識を抱かせ得るため、ゲームの単調化を抑制し、特別表示ＬＥＤ６１２に対する関心を高めさせて遊技興趣を高める効果を奏する。

【０６０１】

また、本実施形態のスロットマシン１において、特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様の変更は、第１の表示態様から第２の表示態様に変更する１回の変更に限るものではない。図８１を用いて具体例を挙げると、逆押しを適正な押し順とする６択押し順のベル役（ＡＴ７）が当選役として選ばれたとき、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける第１の表示態様として「右第一（２択）」の押し順を示す「Ｃ」が表示されるとして、その後、［１１－３－４－３－１］で説明したような表示変更のタイミングの条件を満たす期間に、「Ｃ」と「６」の表示態様が交互に高速表示されるようにし、最終的な第２の表示態様として「右・中・左」の押し順を示す「６」が表示されるようにしてもよい。このような表示態様の変更が行われるとき、第一停止ボタン押下までは特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「Ｃ」が表示されていたとしても、第一に停止操作すべきはリール停止ボタン２１１ｃであることは変わらないため、正しい指示内容の指示機能表示が行われる。これは、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「６」が表示されていても同じである。そして、第二停止ボタン押下までに特別表示ＬＥＤ６１２ｂの表示態様が「６」に変更されれば、リール停止ボタン２１１ｂを第二に停止操作すべきことが明確になるため、遊技者は、６択の適正な押し順で停止操作を行うことができる。一方、第二停止ボタン押下まで特別表示ＬＥＤ６１２ｂの表示態様が「Ｃ」のままであれば、遊技者は、第二に停止操作するリール停止ボタンをリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂの何れかから択一で選択することになるが、その後特別表示ＬＥＤ６１２ｂの表示態様が「６」に変更されると、当該ゲームにおける適正な押し順の解答が示される（正解表示）。

【０６０２】

なお、このように表示態様の変更によって停止操作に関する正解表示を行う場合、本実施形態のスロットマシン１では、特別表示ＬＥＤ６１２における表示は適正な押し順を示す程度に留め、主な正解表示（例えば、正解か否かの教示等）は、サブ基板５１０に管理される表示器（例えば画像表示体５００）で行うようにしてもよい。但し、全てのリール３０１が停止する前（リール全停止前）に特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を変更して正解表示を行ってしまうと、変更後の表示態様で正解の停止操作として示される指示

内容が、既に停止されたリールに対する停止操作を指示してしまう可能性がある。そこで、リール全停止後に、特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を変更して適正な押し順（正解の押し順）を表示するようにしたほうが望ましく、さらに、所定時間経過後には特別表示ＬＥＤ６１２を消灯させる等することが望ましい。但し、正解ではない押し順でリール３０１の停止操作が行われても、メダル（遊技用価値）の払出がある場合には、所定時間経過後を待って正解の押し順を表示することなく、リール全停止後ただちに、特別表示ＬＥＤ６１２に払出表示を行わせるようにするほうが望ましい。本実施形態のスロットマシン１では、上記したような正解表示の処理を行うことによって、ゲーム途中で解答が分かってしまうことによる興趣低下を防止しながら、単位ゲームを通じて遊技者を楽しませることができる。

【０６０３】

また、上記のような高速変更を伴って表示態様の変更を行う場合は、高速変更される表示態様のうちに、正しい指示内容を示す表示態様が含まれて最終的に何れかの表示態様が表示されるようにしてもよいし、正しい指示内容を示す表示態様が含まれない状態で高速変更が行われた後に最終的に正しい指示内容を示す表示態様が表示されるようにしてもよい。そして、高速変更の変更パターンを複数種類用意すれば、変更パターンによって期待度に差異を付けることができるため、遊技性を高めることができる。なお、このような表示態様の変更パターンは、「高速」変更に限定するものではなく、表示態様が変化していることを遊技者が認識できる程度の変更パターンであればよい。具体的には例えば、０．５秒ごとに表示態様を切り替えるようにしてもよい。また例えば、始動レバー２１０の押下操作から停止ボタン押下受付開始となるまでの最短時間（ウェイトタイマがタイムアップしていて所謂ウェイトがない状態での所要時間）に表示態様が変更されるようにしてもよい。また例えば、リール３０１のインデックス位置が最も遠い場所にあるケースを想定してリール３０１が一周するために要する時間で表示態様が変更されるようにしてもよい。

【０６０４】

また、指示機能表示間での表示変更の更に別の例として、グループ化された指示機能表示の表示態様を利用する例が挙げられる。ここでいう「グループ化された指示機能表示の表示態様」とは、所定の法則に従って複数の指示内容をグループに纏め、当該グループに対応して設定される表示態様（グループ表示）を意味し、例えば、第一に停止すべきリール（リール停止ボタン）が同一である指示内容をグループ化することができる。

【０６０５】

図８８は、指示機能表示におけるグループ表示の一例を説明するための図である。図８８は、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示例を示すものであり、「グループ表示」欄以外の記載は、図８１と同じであるため、説明を省略する。図８８によれば、第一に停止すべきリールが左リール３０１ａである指示内容（具体的には、Ｎｏ．１，２，７，１０）について、「Ｌ」というグループ表示を行うとし、第一に停止すべきリールが中リール３０１ｂである指示内容（具体的には、Ｎｏ．３，４，８，１１）について、「ｃ」というグループ表示を行うとし、第一に停止すべきリールが右リール３０１ｃである指示内容（具体的には、Ｎｏ．４，５，９，１２）について、「ｒ」というグループ表示を行うとしている。

【０６０６】

図８８に示す「グループ表示」を用いて特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示態様の変更を行う場合、第１の表示態様として、第一に停止すべきリールに関する正しい指示内容の「グループ表示」を特別表示ＬＥＤ６１２ｂに表示させ、第２の表示態様として、第二以降に停止すべきリールに関する正しい指示内容の「セグ表示」を特別表示ＬＥＤ６１２ｂに表示させる。具体的には例えば、逆押しを適正な押し順とする６択押し順のベル役（ＡＴ７）が当選役として選ばれたとき、第１の表示態様として「ｒ」を表示させ、その後、［１１－３－４－３－１］で説明したような表示変更のタイミングの条件を満たす期間に、第２の表示態様として「６」を表示させる。このような表示変更を行う場合、第１の

表示態様が表示されている間は、遊技者は、右リール３０１ｃを第一に停止させるべきという情報しか得られないが、第２の表示態様に変更された時点で、第二以降に停止させるべきリールの情報も得ることができるため、表示態様の変更に関心を抱かせることができる。

【０６０７】

なお、上記したような指示機能表示間での表示変更は、適正な押し順を的中させられるか否かで特典の付与度合いが変更されるような遊技期間（例えば、チャンスゾーン）において、特に高い効果をもたらすことができる。すなわち、このような遊技期間を遊技中の遊技者は、表示態様の変更が行われて部分的な指示内容から完全な指示内容に変化してほしいと熱望し、特別表示ＬＥＤ６１２における表示動向に注目するため、遊技性を高めるだけでなく、スロットマシン１全体における特別表示ＬＥＤ６１２の重要性を高めることができる。

【０６０８】

（２）指示機能表示と指示機能表示以外との間での表示変更

前述したように、本実施形態のスロットマシン１では、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示の表示態様について、リール停止ボタン２１１に対する押下操作が受付可能となる特定タイミングにおいて、次に実行されるべき「適正なリール停止操作」に関する正しい指示内容が示されていればよいので、例えば、当該特定タイミングより前（又は後）の遊技期間において、特別表示ＬＥＤ６１２に指示機能表示以外による表示態様が表示されてもよい。そこで、以下では、指示機能表示と指示機能表示以外との間での表示変更例として、特別表示ＬＥＤ６１２において、指示機能表示以外による表示態様から指示機能表示の表示態様への簡易な表示変更例を示す。

【０６０９】

例えば、特別表示ＬＥＤ６１２として７セグメントＬＥＤを利用し、［１１－３－４－３－１］で説明した第１の変更タイミングで、特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を第１の表示態様から第２の表示態様に変更するとする。第１の表示態様として「０」～「３」のセグ表示を用意する。この第１の表示態様は、指示機能表示以外による表示態様、すなわち、指示機能表示で用いられる「セグ表示」には含まれない表示態様であり、指示内容は対応付けられていない。一方、第２の表示態様として「４」～「７」のセグ表示を用意する。この第２の表示態様は、指示機能表示で用いられる表示態様であり、それぞれに指示内容が対応付けられている。

【０６１０】

このような場合に、まず、始動レバー押下後に、第１の表示態様として特別表示ＬＥＤ６１２に「０」を表示し、停止ボタン押下受付が開始される前に、リール３０１のフリーズ制御を実行させる。そして、当該フリーズ制御の実行中に、特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を「１」，「２」，「３」と順次変更させていき、フリーズ制御が終了する前に、第２の表示態様として例えば「５」を表示させる。その後、フリーズ制御の終了後に停止ボタン押下受付が開始され、遊技者は「５」の表示態様が示す指示内容に従って、リール停止ボタン２１１の停止操作を行う。ここで、第２の表示態様で表示される「５」は、当選役抽選の結果に基づいて事前に決定されている。このような表示態様の変更を行うことによって、当初は「０」と表示されたものが、フリーズ制御中に増加表示されていくので、いくつまで数値が増えるか、遊技者に楽しみを与えることができる。そして、最終的な数値が高いほど有利なゲーム結果が得られるようにすれば、遊技者に、表示態様の変更結果に大きな関心を抱かせることができる。

【０６１１】

また、上記の簡易例では、指示機能表示以外による表示態様として、指示機能表示による表示態様と類似した表示（当例では何れも数字という点で類似）を用いたことによって、表示態様の変更前後で遊技者に連続性を感じさせることができる。なお、本実施形態のスロットマシン１では、必ずしも類似した表示を用いる必要はなく、指示機能表示による表示態様とは明らかに異なる異表示から変更させるようにしてもよい。このような場合は

、特別表示ＬＥＤ６１２に異表示が表示された時点で、表示態様の変更が行われることを遊技者に予感させることができ、遊技者の期待感を高めることができる。

【０６１２】

（３）その他の表示変更例

本実施形態のスロットマシン１は、メイン基板４０９の管理下で、様々な表示方法を採用して指示機能表示を実現することができるが、上述してきた以外の特別表示ＬＥＤ６１２における表示変更例を示す。

【０６１３】

このような表示変更例としては、指示機能表示を行う表示器（特別表示ＬＥＤ６１２）として、これまでの説明で用いてきたセグメントＬＥＤとは別種の表示器を用いて表示変更を行うことが挙げられる。このような別種の表示器は、例えば、複数色を表示可能なセグメントＬＥＤ（所謂、フルカラーＬＥＤ表示器）、液晶ディスプレイ、ドットディスプレイ、ランプ等に相当する。

【０６１４】

例えば、特別表示ＬＥＤ６１２をフルカラーＬＥＤ表示器とする場合、通常は緑色で指示機能表示を行うようにしながら、表示態様を変更するときには赤色に表示色を変更することができる。一般的に、緑色よりも赤色の方が遊技者に気付かれ易いとすれば、このように表示色を変更して表示態様を変更することによって、遊技者に表示態様の変更に気付かれ易くすることができる。また、通常時と変更時との表示色を、視覚的には比較的類似した色（例えば、赤色と橙色といった暖色系統同士の色や、青色と紫色といった寒色系統同士の色）とする場合には、特別表示ＬＥＤ６１２における表示色を注意深く見ながら遊技する遊技者だけが、表示態様が変更されることをいち早く察知することができる、という細やかな遊技性を付加することもできる。

【０６１５】

また例えば、特別表示ＬＥＤ６１２を液晶ディスプレイとする場合は、フルカラーＬＥＤ表示器を用いたときと同様に表示色の変更を実装できるだけでなく、表示自体の明度を変化させることもできる。すなわち、表示態様を変更する場合には、特別表示ＬＥＤ６１２における表示明度を通常よりも高くするようにすれば、表示態様が変更されることを遊技者に予感させることができ、遊技興趣を高める効果が期待できる。また、セグメントＬＥＤを用いる場合よりも、多様な表示態様を実現することができる。

【０６１６】

また例えば、特別表示ＬＥＤ６１２をドットディスプレイとする場合は、セグメントＬＥＤを使用する場合よりも多様な表示態様を実現することができる。なお、ドットディスプレイは、液晶ディスプレイよりは表示態様の多様性は劣るものの、消費電力の抑制や制御信号の単調さという点で、液晶ディスプレイに勝る利点がある。また、上述したように特別表示ＬＥＤ６１２を液晶ディスプレイやドットディスプレイ等にした場合であっても、これらがメイン基板４０９によって管理されることは変わらない。

【０６１７】

以上、［１１－３－４－３］以降で説明したように、本実施形態のスロットマシン１は、メイン基板４０９によって管理される特別表示ＬＥＤ６１２に指示機能表示を表示させる遊技機であって、特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を１ゲーム（単位ゲーム）の途中で変更することができる。ここで、スロットマシン１における指示機能表示の基本的な流れをいうと、当選役に関する内部抽選（当選役抽選）で選ばれた当選役に基づいて、指示機能の指示内容が決定され、当該指示内容を示す指示機能表示が行われる。そして、当選役抽選は単位ゲームで１回しか行われない。したがって、遊技者視点では、当選役に基づいて１つの表示態様で指示機能表示が示される。しかし、本実施形態のスロットマシン１では、上述したように、単位ゲーム内で特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を変更することができるため、単位ゲーム内で当選役が変わらないにも拘わらず、特別表示ＬＥＤ６１２で複数種類の表示態様を表示することができる。この結果、遊技者に対しては、単位ゲームの中で抽選結果が変わったかのような印象を与えることができる。そして具

体的には、低期待役の可能性が高い指示内容を示す表示態様（例えば、第１例の指示機能表示で「００」）が示されたとしても、高期待役の可能性が高い指示内容を示す表示態様（例えば、第１例の指示機能表示で「２Ｃ」）等に変化することに期待を抱かせることができ、単位ゲーム全体に亘って遊技者の遊技興趣を維持する効果を奏する。

【０６１８】

また、本実施形態のスロットマシン１は、上述したように単位ゲーム内で特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様を変更可能とすることで、スロットマシン１全体における特別表示ＬＥＤ６１２の重要性を高めることができ、特別表示ＬＥＤ６１２に注目しながら遊技を進めるという遊技スタイルを提供することができる。かくして、本実施形態のスロットマシン１によれば、液晶ディスプレイ（スロットマシン１では画像表示体５００に相当）等における演出表示に過度の重点が置かれる傾向があった従来の遊技機に比べて、斬新な遊技スタイルを提供することによって、遊技者の遊技興趣を高めることができる。

【０６１９】

また、本実施形態のスロットマシン１では、次ゲーム以降に当選フラグを持ち越し可能な持ち越し役（例えば、図４９に示した「２種ＢＢ」のようなボーナス役）が当選役として選ばれ、当該当選役に関する指示機能表示を行うような場合には、当選ゲームの１ゲームで指示機能表示を完結させなくてもよく、当選ゲーム又は以後のゲームからの複数ゲームに亘って指示機能表示を表示するようにしてもよい。具体的には例えば、当選役抽選によってＢＢ役（持ち越し役）とスイカ役（非持ち越し役）とが同時当選したとき、当選ゲームでは、当該ＢＢ役の図柄組合せを揃えさせるような指示内容を示す指示機能表示が行われるとする。しかし、この当選ゲームではＢＢ役の図柄組合せが有効ライン上に停止せず、ＢＢ役が入賞しなかった場合には、当選ゲームで表示された指示機能表示を次ゲームまで継続して表示するようにしてもよい。また、当選ゲームと次ゲームとの間で指示機能表示が一旦消されるとしても、次ゲームの指示機能表示が当選ゲームの指示機能表示を引き継ぐような表示態様で行われるようにしてもよい。このようにすることで、本実施形態のスロットマシン１は、複数ゲームに亘る指示機能表示を可能にし、遊技者にとって有利な結果を得る機会を単位ゲーム（１ゲーム）を超えて教示し、遊技者の期待感を大きく高めることができる。

【０６２０】

［１１－３－５．指示発生演出処理］

本実施形態のスロットマシン１において、メイン基板４０９は、指示機能発生処理の結果に基づいて特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示を行う一方で、指示機能表示における表示内容（指示内容）と同様の情報を指示情報コマンドで送信することによって、周辺基板（例えば、サブ基板５１０）に指示内容を通知する。なお、図５５の説明で前述したように、指示機能が発生する場合にメイン基板４０９から周辺基板に送信される指示情報コマンドは、当該ゲームで選ばれた当選役が含まれるグループを識別可能な形態（当選役をグループ化したコマンド）で送信される。

【０６２１】

このような、当選役をグループ化したコマンドについて、具体例で説明する。まず例えば、順押しを適正な押し順とする「ＡＴ１」が当選役として選ばれ、指示機能表示で全ての適正な押し順が表示される場合に、当選役をグループ化したコマンドとして、「順押しの押し順ベルグループに当選した」といった情報が通知される。ここで、当選役「ＡＴ２」も適正な押し順が順押しであることから「順押しの押し順グループ」にグループ化される。したがって、指示機能表示で全ての適正な押し順が表示されるときに「ＡＴ２」が当選役として選ばれた場合も、「ＡＴ１」の場合と同じコマンドが通知されることになる。また例えば、「ＡＴ１」が当選役として選ばれ、指示機能表示で適正な押し順のうち第１停止リールだけが表示される場合には、当選役をグループ化したコマンドとして、「第１停止が左リールである押し順ベルグループに当選した」といった情報が通知される。ここで、当選役「ＡＴ２」～「ＡＴ４」も、適正な押し順の第１停止が左リールであることから「第１停止が左リールである押し順ベルグループ」にグループ化される。したがって、

指示機能表示で適正な押し順のうち第１停止リールだけが表示されるときに「ＡＴ２」～「ＡＴ４」の何れかが当選役として選ばれた場合も、「ＡＴ１」の場合と同じコマンドが通知されることになる。そして、このような指示情報コマンドを受信したサブ基板５１０は、指示機能表示の表示内容に沿った指示発生演出（所謂、ナビ表示）を画像表示体５００等で表示させる（指示発生演出処理）。

【０６２２】

すなわち、本実施形態のスロットマシン１は、指示機能を発生させる際、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示を行う一方で、当該指示機能における指示内容と同内容のナビ表示を画像表示体５００に表示させることによって、より遊技者が認識しやすい態様で当該指示内容を告知する。

【０６２３】

また、図５４のステップＳ３１の説明等で前述したように、サブ基板５１０が制御するナビ表示の表示態様は、メイン基板４０９が制御する指示機能表示の表示態様に対して１対１の関係である必要はなく、指示機能表示による指示内容に反しない表示内容であれば、サブ基板５０１が複数の表示態様のうちからナビ表示させる表示態様を決定するようにしてよい（１対ｎの対応関係）。

【０６２４】

図８９は、第１例の指示機能表示の具体的な表示例を説明するための図である。図８９では、図８０，図８１で例示した指示機能表示の表示例に対応するかたちで、ナビ表示の表示例が示されている。図８９によれば、まず、指示機能表示が「００」であるとき、これはすなわち、特別表示ＬＥＤ６１２ａに「０」が表示され、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「０」が表示される場合であるが、このとき、実質的な指示内容が存在しないため、遊技者は、特段の図柄を狙う必要はなく、押し順も任意に選択すればよい。ＡＴ中に押し順不問のリプレイに当選したとき等はこのような表示を行う。したがって、ナビ表示の表示例として、全てのリールに「？」が表示されている。

【０６２５】

次に、指示機能表示が「０２」であるとき、これはすなわち、特別表示ＬＥＤ６１２ａに「０」が表示され、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「２」が表示される場合であるが、このとき、遊技者は、特段の図柄を狙う必要はないが、挟み押し（左・右・中）の停止順でリール３０１を停止させることが求められる。ＡＴ中に「ＡＴ３」や「ＡＴ４」の押し順ベルに当選したときはこのような表示を行う。したがって、ナビ表示の表示例としては、左リール３０１ａの対応位置に「１」、中リール３０１ｂの対応位置に「３」、右リール３０１ｃの対応位置に「２」と表示することで、左・右・中の挟み押しの停止順が教示される。このナビ表示では、さらに、押し順ベルが当選しているという指示情報コマンドの内容に基づいて、停止順を示す画像の表示色をベルを想起させる黄色にしたり、次に停止させるべきリール（例えば、全てのリール３０１が回転中のときは、第１に停止させるリールであり、２つのリールが回転中のときは、第２に停止させるリールに相当）を他の停止順を示す画像よりも強調表示したりしてもよい。

【０６２６】

また、本実施形態のスロットマシン１におけるナビ表示では、画像表示体５００に表示する指示内容を音声出力によって通知（又は補佐）するようにしてもよく、具体的には、第１に停止させるリールが左リール３０１ａであるとき、リールの第１停止が行われる前のタイミングで「左だ！」といった音声を出力するような例が挙げられる。音声出力を行うときは、当選役の種別（ベル役、リプレイ役、レア役など）や遊技状態（高確状態や低確状態など）等に基づいて、異なる音声出力（例えば、キャラクタ、台詞、イントネーション等が異なる）を使い分けることができる。このように音声出力も含めたナビ表示を行うことによって、遊技者に対する指示内容の通知をより確実にするとともに、遊技状況に応じた変化のあるナビ表示を提供して遊技者の興趣を高めることに期待できる。

【０６２７】

次に、指示機能表示が「２Ｃ」であるとき、これはすなわち、特別表示ＬＥＤ６１２ａ

に「２」が表示され、特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「Ｃ」が表示される場合であるが、このとき、遊技者は、赤７図柄を狙いながら右リール３０１ｃを第１に停止させることが求められ、その後は、左リール３０１ａ又は中リール３０１ｂの何れかについて、赤７図柄を狙いながら第２停止させる選択が求められる。図４９には例示していないが、例えば、押し順によって停止形の異なる特殊リプレイ役を用意するとき、当該特殊リプレイ役の当選時に、このような指示機能表示を行うことで、適正な押し順で停止操作が行われると特定の図柄揃いが停止するようなリール演出を実現することができる。したがって、ナビの表示例としては、右リール３０１ｃの対応位置に「１」と示して、その他のリール３０１ａ，３０１ｂの対応位置には停止順不明を意味する「？」を示すことで、停止順は右リール３０１ｃの第１停止だけを教示する。さらに、押し場所の目安を教示するために、「赤７図柄を狙え」という演出表示を行っている。

【０６２８】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、指示機能表示とナビ表示とを並行して表示可能にすることで、指示機能による指示内容をより確実に遊技者に伝えることができる。

【０６２９】

図９０は、各種の表示器等による表示期間の一例を示すタイミングチャートである。図９０では、縦軸に各種の表示器等が記載され、横軸方向に示された１回のゲームの進行過程のどのタイミングで表示や送信が行われるか等の表示期間が示されている。

【０６３０】

まず、図９０の縦軸に記載された各項目について説明する。なお、以降の説明において、同様の形式で他のタイミングチャートを用いるが、それぞれのタイミングチャートの見方は同様であるので、項目の説明は省略する。

【０６３１】

指示情報８０１は、指示情報コマンドに相当し、指示情報８０１がＯＮのときは「送信」を意味し、メイン基板４０９からサブ基板５１０に指示情報コマンドが送信される。指示情報８０１がＯＦＦのときは「待機」を意味し、メイン基板４０９からサブ基板５１０に対して指示情報コマンドは送信されない。

【０６３２】

指示機能８０２は、メイン基板４０９によって制御される指示機能に相当し、指示機能８０２がＯＮのときは「表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示が行われる。指示機能８０２がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示は行われない。

【０６３３】

払出枚数８０３は、遊技の結果として払い出される遊技用価値の数に相当し、払出枚数８０３がＯＮのときは「表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２で払出枚数表示が行われる。払出枚数８０３がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２で払出枚数表示は行われない。なお、払出枚数に関する情報は、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４に格納され、ＲＡＭ１１１４内の格納場所やプログラム処理によっては、電源断等を経ても再表示可能にすることができる。

【０６３４】

セグエラー８０４は、エラーが検出されたときに当該エラーの詳細（例えば種別や内容）がセグメントＬＥＤに表示されることに相当し、セグエラー８０４がＯＮのときは「表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２においてエラーの詳細が報知される（エラー表示）。セグエラー８０４がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、特別表示ＬＥＤ６１２においてエラー表示は行われない。

【０６３５】

液晶ナビ８０５は、サブ基板５１０によって制御される指示機能のナビ表示に相当し、液晶ナビ８０５がＯＮのときは「表示」を意味し、画像表示体５００の液晶画面においてナビ表示が行われる。液晶ナビ８０５がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、画像表示体

５００の液晶画面においてナビ表示は行われない。なお、液晶ナビ８０５では、指示機能８０２における表示内容に反しない内容でナビ表示が行われる。なお、詳細な説明は省略するが、液晶ナビ８０５の表示などサブ基板５１０による表示に関するデータは、サブ基板５１０のＲＡＭ１１２２に格納され、電源断などが発生しても適宜データを読み戻すことができるとする。

【０６３６】

液晶エラー８０６は、エラーが検出されたときに当該エラーの詳細（例えば種別や内容）が液晶ディスプレイに表示されることに相当し、液晶エラー８０６がＯＮのときは「表示」を意味し、画像表示体５００の液晶画面においてエラーの詳細が報知される。液晶エラー８０６がＯＦＦのときは「非表示」を意味し、画像表示体５００の液晶画面においてエラーの詳細は報知されない。なお、液晶エラー８０６では、セグエラー８０４における報知に反しない内容でエラーの報知が行われる。

【０６３７】

エラー発生８０７は、エラーの発生状況を示すものであるが、本図ではメイン基板４０９が当該エラーを検出していることと読み替えてよい。エラー発生８０７がＯＮのときは、ＯＮになったタイミングでエラーが発生した（エラーを検出した）ことを意味し、エラー発生８０７がＯＦＦのときは、エラーが発生していない（エラーを検出していない）ことを意味する。なお、エラー発生８０７がＯＮになった後にＯＦＦになった場合には、ＯＦＦになったタイミングでエラーが解消されたことを意味する。

【０６３８】

なお、指示情報８０１からセグエラー８０４までの表示や送信は、メイン基板４０９によって管理され、液晶ナビ８０５及び液晶エラー８０６の表示は、サブ基板５１０によって管理される。

【０６３９】

また、図９０及びその他の図面において、「第一停止ボタン」は、回転中のリール３０１ａ～３０１ｃに対応するリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのうち、最初に押下操作が行われたリール停止ボタン２１１のことを意味する。同様に、「第二停止ボタン」は、２番目にリール３０１の停止操作が行われたリール停止ボタン２１１のことを意味し、「第三停止ボタン」は、３番目（すなわち最後）にリール３０１の停止操作が行われたリール停止ボタン２１１のことを意味する。

【０６４０】

次に、図９０に示された各表示器等の表示期間（送信期間などを含む）について説明する。図９０のタイミングチャートは、指示機能が実行されるＡＴ中にエラーが発生することなくゲームが行われ、かつ、当該ゲームで払出が発生しなかった状況下で示されている。

【０６４１】

図９０において、指示情報８０１によれば、指示情報コマンドは、始動レバー２１０の押下操作が行われたときに送信される。また、指示機能８０２によれば、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示は、リール停止ボタン２１１の押下操作が受付可能になるタイミングから、全てのリール３０１に対する停止操作が終了する（第三停止ボタン押下）まで表示される。また、液晶ナビ８０５によれば、ナビ表示は、リール３０１の回転開始時から表示開始され、表示終了のタイミングは指示機能表示と同じになっている。なお、図９０の例では、ナビ表示の開始が指示機能表示の開始よりも先になっているが、ナビ表示は指示情報コマンドの内容に基づいて表示され、かつ、指示情報コマンドの内容は指示機能表示における指示内容と同様であることから、指示機能表示と相違ない内容でナビ表示が行われることに変わりはない。但し、必ずしもこのような表示順序に限定するものではない。

【０６４２】

また、図９０のタイミングチャートでは、「停止ボタン押下受付開始」のタイミングと指示機能８０２がＯＮになるタイミングとが同じように見えるが、厳密には、リール停止

ボタン２１１の押下受付を開始した後に、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能の表示が開始されることはない。すなわち、本実施形態のスロットマシン１では、「停止ボタン押下受付開始」のタイミングよりも先に、指示機能８０２の「表示」が行われるものであり、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１８によるプログラム上の処理においても、停止ボタン押下受付開始となるタイミングよりも先に、指示機能表示が実行される。このような「停止ボタン押下受付開始」と「指示機能表示」とのタイミングは、他の例で示すタイミングチャートでも同様である。

【０６４３】

また、図９０では、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示の開始タイミングをリール停止ボタン２１１の押下操作が受付可能になるタイミングとし、画像表示体５００におけるナビ表示の開始タイミングをリール３０１の回転開始時としたが、これらは表示タイミングの一例である。すなわち、スロットマシン１では、始動レバー２１０の押下操作が行われたときからリール停止ボタン２１１の押下操作が受付可能になるまでの期間における任意のタイミングで、上記表示（指示機能表示及び表示ナビ）を開始させるようにしてよい。

【０６４４】

次に、図９０とは異なる状況での表示期間例を説明する。図９１は、各種の表示器等による表示期間の別例を示すタイミングチャートである。図９１のタイミングチャートは、指示機能が実行されるＡＴ中にエラーが発生することなくゲームが行われた点は図９０と同じであるが、当該ゲームで払出が発生した状況を示している点で異なる。図９１では、図９０の横軸に示された遊技経過の他に、リール全停止の後に、遊技用価値（メダル）の払出が開始される「払出開始」と、払出が完了した「払出完了」と、次ゲームの開始のための「メダル投入（ＢＥＴ可）」とが追加されている。

【０６４５】

図９１によれば、遊技用価値の払出が行われる際、特別表示ＬＥＤ６１２において払出枚数表示が行われるが、当該表示は、同じく特別表示ＬＥＤ６１２で「第三停止ボタン押下」まで表示される指示機能表示と重複しない表示期間となることが分かる。また、図９１では、指示機能８０２が表示される期間を「第三停止ボタン押下」までとしているが、別例として、「払出開始」まで継続して表示させるようにしてもよい。このような場合でも、指示機能８０２の表示期間は、払出枚数８０３の表示期間とは重複しない。

【０６４６】

［１１－３－６．指示機能関連処理］

次に、図６０を参照しながら、周辺基板（具体的には例えば、サブ基板５１０）による指示機能関連処理について説明する。指示機能関連処理の開始タイミングは、必ずしも指示機能発生処理（図５７のステップＳ６１）の完了後である必要はなく、例えば、指示機能発生処理の途中から並行して行うなどしてもよく、このような場合に全体的な処理に要する時間の短縮が可能であるが、少なくとも、前述した指示情報コマンド、及び条件装置コマンドの受信が可能なタイミング以降であることが好ましい。

【０６４７】

まず、図６０のステップＳ７０１では、メイン基板４０９から送信された条件装置コマンドが受信される。条件装置コマンドは、メイン基板４０９で行われた当選役に関する内部抽選によって選ばれた当選役に基づいて作動が許容された条件装置（複数の条件装置の場合もある）に関する情報がコマンド形式にされたものである。

【０６４８】

ここで、本実施形態のスロットマシン１では、上記の条件装置コマンドは、当該コマンドの受信側（サブ基板５１０）が当選役を完全に特定できる程度の情報を持たないことが好ましく、条件装置コマンドで通知される条件装置に関する情報としては、グループ化された当選役（又は条件装置）を識別可能な程度の情報であることが好ましい。また、特に、指示機能表示が実行されない場合には、メイン基板４０９から送信されるコマンドによって、サブ基板５１０が、当該ゲームにおける当選役の適正な押し順や押し位置などを識

別又は判断できないようにすることが求められる。具体的には例えば、コマンドを受信したサブ基板５１０が、押し順ベルに当選したことは分かるものの、その当選役の内訳（「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」の何れの当選役であるか）は分からない程度が好ましい。この点、［１１－１］で述べたように、指示機能表示が実行されない場合にグループ化された当選役を通知するコマンドを「条件装置コマンド」として捉えてもよい。なお、これらのコマンドの具体的な形式は、一般的に使用されるコマンド形式であればよく、例えば、全ての当選役のグループに割り当てられたビットのうちから当該ゲームにおける当選役のグループにビットを立てて通知するような形式や、当該ゲームにおける当選役のグループに対応付けられた識別番号を通知するような形式等が考えられる。

【０６４９】

なお、図示はしないが、サブ基板５１０は、ステップＳ７０１で条件装置コマンドを受信するのと前後して、メイン基板４０９による指示機能発生処理で用いられる各状態フラグ（特殊状態フラグ、地獄状態フラグを含む）の値を、コマンド等によって受信しているとする。また、ＡＴフラグやＡＴ内部フラグ等も、適宜コマンド等によってメイン基板４０９からサブ基板５１０等に送信されているとする。また、前述した指示情報コマンドもメイン基板４０９からサブ基板５１０に送信される。なお、メイン基板４０９から送信されるコマンドの送信態様としては、個別のコマンドが個別のタイミングで送信される態様であってもよいし、いくつかのコマンド情報を１つに纏めたコマンドが送信される態様であってもよい。

【０６５０】

ステップＳ７０１で条件装置コマンドを受信した後、ステップＳ７０２では、地獄状態フラグがＯＮであるか否かが判定される。地獄状態フラグがＯＮであると判定された場合は（ステップＳ７０２のＹＥＳ）、ステップＳ７０３の処理が行われ、地獄状態フラグがＯＮではない（ＯＦＦである）と判定された場合は（ステップＳ７０２のＮＯ）、後述するステップＳ７２１の処理が行われる。

【０６５１】

ステップＳ７０３では、前兆ゲームのゲーム数を通知する「前兆ゲーム数コマンド」を受信したか否かが判定される。「前兆ゲーム数コマンド」は、メイン基板４０９の指示機能発生処理において前兆ゲームの実行が決定されている場合に（前兆ゲームフラグＯＮ）、適切なタイミングで周辺基板にコマンドとして送信されるものとする。前兆ゲーム数コマンドを受信したと判定された場合は（ステップＳ７０３のＹＥＳ）、ステップＳ７０４の処理が行われ、前兆ゲーム数コマンドを受信していないと判定された場合は（ステップＳ７０３のＮＯ）、ステップＳ７１８の処理として、各種の演出表示を行うための処理が行われ、指示機能関連処理を終了する。

【０６５２】

なお、ステップＳ７１８の処理が行われるときは、地獄状態ではなく、前兆ゲームも開始されていない状態であるから、具体的な「各種の演出表示」としては例えば、レア役が当選役として選ばれた場合に所定のカットイン演出や当選役の示唆演出画面を表示する等が行われる。

【０６５３】

ステップＳ７０４では、「連続演出フラグ」がＯＦＦであるか否かが判定される。「連続演出フラグ」は、「連続演出」を含む「前兆演出」が実行中である場合に「ＯＮ」にされる内部フラグである。

【０６５４】

ここで、第１の実施形態における「連続演出」について説明する。この「連続演出」とは、前兆ゲーム中に実行される前兆演出のなかで、１ゲームから複数ゲームまでの所定ゲーム数に亘って、連続的な演出内容で表示等が行われる演出に相当し、「連続演出」の最後には、特別遊技（ここではＡＴ）に対する当否を教示（示唆／告知）する演出結果が表示される。したがって、連続演出の結果は、前兆演出の結果でもあり、さらにいえば、前兆ゲームの結果でもある。

【０６５５】
ここで、第１の実施形態における「前兆演出」と「連続演出」との関係例を説明する。例えば、前兆演出の１ゲーム目には、「タイトル表示」を行う。このタイトル表示は、続く連続演出の内容を示すような表示（例えば、「主人公ｖｓ敵Ａのバトル開始！」）でもよいし、単に連続演出の開始を示すような表示（例えば、「判定チャンス開始！」）等であってもよい。そして、前兆演出の２ゲーム目以降（連続演出の１ゲーム目以降に相当）では、連続演出の演出内容（後述の「連続演出内容」に相当）を表示する。そして、連続演出の最終ゲーム（前兆演出の最終ゲームでもある）では、当該連続演出による結果（ここではＡＴ移行の可否であるが、その他の有利遊技状態への移行であってもよい）を告知（示唆／教示）する。なお、連続演出内容の表示を終了した次のゲームを連続演出の最終ゲームとして、当該連続演出による結果の告知を行うようにしてもよい。
【０６５６】
指示機能関連処理に関する以降の説明において、「連続演出」とは、このようなＡＴ移行に関する連続演出を意味する。なお、前兆演出や連続演出が「複数ゲーム」に亘って実行されるとする場合、この「複数ゲーム」は、１ゲームごとに当選役に関する内部抽選が行われるゲーム（本ゲーム）による複数ゲームであってもよいし、本ゲーム１回の間にリール３０１を複数回に亘って変動させることで創出される擬似的な複数ゲームであってもよい。
【０６５７】
ステップＳ７０４において、連続演出フラグがＯＦＦであると判定された場合は（ステップＳ７０４のＹＥＳ）、ステップＳ７０５の処理が行われ、連続演出フラグがＯＦＦではない（ＯＮである）と判定された場合は（ステップＳ７０４のＮＯ）、ステップＳ７１１の処理が行われる。
【０６５８】
ステップＳ７０５では、「前兆演出（連続演出と捉えてもよい）」を発生させるか否かを決定するための連続演出発生抽選が行われる。前述した例では、前兆演出が発生されるときは、前兆演出の１ゲーム目でタイトル表示が行われ、前兆演出の残りゲームで連続演出が発生されるため、連続演出発生抽選によって連続演出を発生させるか否かを決定していると考えることもできる。
【０６５９】
図９２，図９３は、連続演出発生抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１，その２）である。図９２は、ＡＴ内部フラグがＯＮであるときに用いられる抽選テーブルの一例であり、図９３は、ＡＴ内部フラグがＯＦＦであるときに用いられる抽選テーブルの一例である。図９２，図９３は、何れも、当該時点での前兆ゲーム数（すなわち、残りの前兆ゲーム数）に基づいて、前兆演出（又は連続演出）を実行するか否かを抽選するように振分が設定されている。
【０６６０】
図９２，図９３の例によれば、残りの前兆ゲーム数が５ゲーム以上又は１ゲーム以下のときは、前兆演出の発生に当選することはなく、残りの前兆ゲーム数が２～４ゲームの場合にのみ、前兆演出の発生に当選する機会が与えられる。しかも、図９２，図９３の抽選テーブルでは、少なくとも残りの前兆ゲーム数が２ゲームになった時点で、必ず前兆演出の発生に当選する（２５５／２５５）ようにされている。また、ＡＴに内部的に当選している場合（図９２）とＡＴに内部的に当選していない場合（図９３）とを比較すると、ＡＴに内部的に当選している場合のほうが、ＡＴに内部的に当選していない場合よりも、残りの前兆ゲーム数が多い段階で前兆演出の発生に当選しやすいようにされている。このような抽選テーブルを用いて連続演出発生抽選を行うことによって、前兆演出（又は連続演出）の発生時に、当該演出が継続するほど、ＡＴ当選という遊技者にとって有利な結果に到達する期待度を高くすることができる。
【０６６１】
残りの前兆ゲーム数に応じた前兆演出の内訳例を説明する。連続演出発生抽選において

、例えば、残りの前兆ゲーム数が２のときに前兆演出の発生に当選した場合には、１ゲーム目（即実行されるため、残りの前兆ゲーム数２）でタイトル表示が行われ、２ゲーム目（残りの前兆ゲーム数１）で連続演出内容の１ゲーム目（連続演出の１ゲーム目。以下、同様）の表示が行われるとともに、前兆演出（又は連続演出）による結果の表示が行われる。

【０６６２】

また、連続演出発生抽選において、例えば、残りの前兆ゲーム数が３のときに前兆演出の発生に当選した場合には、１ゲーム目（即実行されるため、残りの前兆ゲーム数３）でタイトル表示が行われ、２ゲーム目（残りの前兆ゲーム数２）で連続演出内容の１ゲーム目（連続演出の１ゲーム目）の表示が行われ、３ゲーム目（残りの前兆ゲーム数１）で連続演出内容の２ゲーム目（連続演出の２ゲーム目）の表示が行われるとともに、前兆演出（又は連続演出）による結果の表示が行われる。

【０６６３】

また、連続演出発生抽選において、例えば、残りの前兆ゲーム数が４のときに前兆演出の発生に当選した場合には、１ゲーム目（即実行されるため、残りの前兆ゲーム数４）でタイトル表示が行われ、２ゲーム目（残りの前兆ゲーム数３）で連続演出内容の１ゲーム目（連続演出の１ゲーム目）の表示が行われ、３ゲーム目（残りの前兆ゲーム数２）で連続演出内容の２ゲーム目（連続演出の２ゲーム目）の表示が行われ、４ゲーム目（残りの前兆ゲーム数１）で連続演出内容の３ゲーム目（連続演出の３ゲーム目）の表示が行われるとともに、前兆演出（又は連続演出）による結果の表示が行われる。

【０６６４】

ステップＳ７０６では、ステップＳ７０５の連続演出発生抽選で前兆演出の発生に当選したか否かが判定され、当選したと判定された場合は（ステップＳ７０６のＹＥＳ）、ステップＳ７０７の処理が行われ、当選しなかったと判定された場合は（ステップＳ７０６のＮＯ）、指示機能関連処理を終了する。

【０６６５】

そして、ステップＳ７０７では、ステップＳ７０５の連続演出発生抽選で当選した前兆演出に対して、その前兆演出（又は連続演出）の内容を決定するための連続演出内容抽選が行われる。図９４，図９５は、連続演出内容抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１，その２）である。特殊モード以外の場合は図９４に例示した抽選テーブルが用いられ、特殊モードの場合は図９５に例示した抽選テーブルが用いられる。

【０６６６】

図９４，図９５では、演出内容として「弱ストーリー」、「強ストーリー」、「弱バトル」、「強バトル」の４種類が用意されており、それぞれＡＴ内部フラグのＯＮ／ＯＦＦに基づいて、異なる振分で抽選が行われる。これらの４種類の演出内容は、ＡＴ当選に繋がる期待度（信頼度）としては、「弱ストーリー」＜「弱バトル」＜「強ストーリー」＜「強バトル」という関係を持っており、同系の演出内容（ストーリー系、バトル系）では、「弱」よりも「強」の演出のほうが高い信頼度を有するようにされている。

【０６６７】

以上のことから、前兆演出（又は連続演出）における信頼度（ＡＴ当選に繋がる期待度）は、前兆演出の継続ゲーム数（図９２，図９３を用いた連続演出発生抽選によって決定される）若しくは、前兆演出の演出内容（図９４，図９５を用いた連続演出内容抽選によって決定される）によって、可変に実現されることが分かる。

【０６６８】

また、第１の実施形態では、特殊モードで連続演出内容抽選が行われるとき（図９５を使用）、選ばれる演出内容は、タイトル表示を含めて必ず４ゲーム継続するように定められる。すなわち、特殊状態に制御されているときは、ステップＳ７０５の連続演出発生抽選において、残りの前兆ゲーム数が４であるときに必ず前兆演出の発生に当選するようにされるとすることで（不図示）、その後のステップＳ７０７における連続演出内容抽選でどのような演出内容が選択されたとしても、当該前兆演出が４ゲーム継続するようにでき

る。この４ゲームの前兆演出の内訳は、前述した通り、最初の１ゲームがタイトル表示で、残りの３ゲームで連続演出の内容表示が行われ、特に最終ゲームでは前兆演出（又は連続演出）による結果の表示が行われる。

【０６６９】

上記の連続演出内容抽選によって前兆演出で表示される連続演出の演出内容が決定されると、ステップＳ７０８では、決定された演出内容に基づいた前兆演出の発生が開始される。そして、前兆演出が実行中であることから、連続演出フラグをＯＮにして（ステップＳ７０９）、指示機能関連処理を終了する。

【０６７０】

一方、ステップＳ７０４で連続演出フラグがＯＦＦではないと判定された場合（すなわち、前兆演出の実行中）は、ステップＳ７１１の処理として、前兆ゲーム数が０か否かが判定される。前兆ゲーム数は、ステップＳ７０３で受信を確認した前兆ゲーム数コマンドを参照することによって確認できる。そして、前兆ゲーム数が０であると判定された場合は（ステップＳ７１１のＹＥＳ）、前兆ゲームの終了に伴う処理としてステップＳ７１２の処理が行われる。前兆ゲーム数が０ではないと判定された場合は（ステップＳ７１１のＮＯ）、前兆ゲーム中で、かつ、前兆演出の実行中であることから、ステップＳ７１７の処理として、現在実行中の前兆演出の表示（連続演出表示）が行われる。なお、ステップＳ７１７の処理によって表示される前兆演出は、ステップＳ７０７で決定された演出内容に基づいた前兆演出であって、前兆演出が開始されてからのゲーム数を参照することによって、正確に前兆演出を表示することが可能となる。

【０６７１】

ステップＳ７１２では、特殊状態フラグがＯＮであるか否かが判定される。前述したように、特殊状態フラグのＯＮ／ＯＦＦは、メイン基板４０９による指示機能発生処理において設定されるものであり、第１の実施形態のスロットマシン１では、例えば、前兆ゲーム（前兆演出）が終了した後などに、特殊状態に制御される（特殊モードになる）ことがある。そして、特殊状態フラグがＯＮであると判定された場合は（ステップＳ７１２のＹＥＳ）、ステップＳ７１３の処理として、特殊モードであることを遊技者に認識させ得る所定の表示（特殊状態画面表示）を出力させたうえで、指示機能関連処理を終了する。

【０６７２】

また、ステップＳ７１２で特殊状態フラグがＯＮではない（ＯＦＦである）と判定された場合は（ステップＳ７１２のＮＯ）、ＡＴ内部フラグがＯＮであるか否かが判定される（ステップＳ７１４）。ＡＴ内部フラグがＯＮであると判定された場合は（ステップＳ７１４のＹＥＳ）、ＡＴ内部当選状態で連続演出及び前兆ゲームが終了したことを意味することからＡＴゲームが開始されるので、ステップＳ７１５の処理として、ＡＴの開始を示す所定の表示（ＡＴ開始画面）を出力させたうえで、指示機能関連処理を終了する。ＡＴ内部フラグがＯＮではない（ＯＦＦである）と判定された場合は（ステップＳ７１４のＮＯ）、ステップＳ７１６の処理として、各種の演出表示を出力させたうえで、指示機能関連処理を終了する。

【０６７３】

次に、ステップＳ７２１以降の処理について説明する。ステップＳ７２１以降の処理は、地獄状態フラグがＯＮ、すなわち地獄状態に制御されているときに行われる処理である。地獄状態に制御される状況とは、例えば特殊モードの後に前兆ゲームが行われるときであり、図６３の抽選テーブルが用いられる場合は、地獄状態においてＡＴ初当りに当選することはない。

【０６７４】

このような地獄状態における処理として、まず、ステップＳ７２１において、連続演出フラグがＯＦＦであるか否かが判定される。この処理はステップＳ７０４の処理と同様であるため、詳細は省略する。

【０６７５】

そして、ステップＳ７２１において連続演出フラグがＯＦＦであると判定された場合は

、連続演出発生抽選が行われた後（不図示だがステップＳ７０５と同様）、ステップＳ７２２で連続演出内容の抽選が行われ、ステップＳ７２３で抽選結果に応じた前兆演出の発生が開始され、ステップＳ７２４で連続演出フラグがＯＮにされ、指示機能関連処理を終了する。なお、ステップＳ７２２～Ｓ７２４の処理は前述したステップＳ７０７～Ｓ７０９の処理と同様であるから詳細は省略する。また、ステップＳ７２１において連続演出フラグがＯＦＦではないと判定された場合は、前兆演出中であることから、ステップＳ７２５の処理として前兆演出表示（連続演出表示）を行って指示機能関連処理を終了する。ステップＳ７２５の処理は、ステップＳ７１７で説明した処理と同様である。

【０６７６】

以上、図６０に示した各ステップの処理が行われることによって、ＡＴゲームの前兆として位置づけ得る状態（例えば、前兆ゲームや特殊モード）に関して、周辺基板（サブ基板５１０）が管理する制御処理を行うことができる。なお、ＡＴゲームの終了及びゲーム数管理に関する判定処理（ＡＴゲーム判定処理）については、リール停止処理（図５４のステップＳ５）の後で行われ、その詳細は［１１－８］等で後述する。

【０６７７】

［１１－３－７．期待度表示処理］

本実施形態のスロットマシン１では、［１１－３－４］以降で説明したように、メイン基板４０９が行う制御処理（指示機能表示処理）によって、特別表示ＬＥＤ６１２において、当選役に基づいた指示内容（所定の遊技操作に関する指示内容）を指示機能表示として表示させることができる。さらに、本実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９が行う別の制御処理（期待度表示処理）によって、指示機能表示が行われる表示器（特別表示ＬＥＤ６１２）において、遊技が行われることによって付与され得る特典に対する期待度合いを示唆する期待表示（以後、「期待度表示」と記す）を表示させることができる。以下では、このような「期待度表示」について詳しく説明する。

【０６７８】

なお、メイン基板４０９による期待度表示処理は、図５４に示した１ゲーム（単位ゲーム）の処理手順のうち、内部抽選処理（ステップＳ３）が開始されてから、単位ゲームが終了するまでの任意のタイミングで実行可能な処理とし、後述する期待度表示の様々な具体例に応じた適切なタイミングで、特別表示ＬＥＤ６１２における期待度表示が行われる。また、期待度表示は、指示機能表示が行われるゲームで常に表示される必要はなく、例えば、指示機能表示が行われずに期待度表示だけが行われてもよいし、期待度表示が行われずに指示機能表示だけが行われてもよい。

【０６７９】

また、期待度表示は、遊技が行われることによって付与され得る特典に対する期待度合いを示唆する表示であるが、この場合の「特典」には、遊技者に有利な様々な特典を含めることができる。具体的には、有利遊技（ボーナスゲームやＡＴゲーム等）の確定、有利なＡＴ抽選遊技状態（高確状態や超高確状態等）への移行、有利遊技のストックや期間延長（ＡＴストックやＡＴゲーム数上乗せ等）、及び、当選役に基づいた図柄組合せの入賞に伴う遊技用価値（メダル）の払出等は、何れも「特典」に相当する。また、適正な押し順に正解するか否かに基づいて有利遊技の実行が決められるような特殊状態（所謂、チャンスゾーンの一例）がある場合に、適正な押し順の教示をストックすること（所謂、ナビストック）も、「特典」に含めることができる。

【０６８０】

本実施形態のスロットマシン１では、このような特典のうちの少なくとも何れかの特典について、その期待度合いを示唆する期待度表示を行うことができる。なお、特典に対する「期待度合い」は、上記の特典の付与の有無に対する期待度合い（例えば、ボーナスやＡＴの当選期待度）であってもよいし、上記の特典の付与量に対する期待度合い（ＡＴゲーム数上乗せにおける上乗せゲーム数の期待度）であってもよい。特典の付与の有無に対する期待度合いの場合は、後述するパーセント表示又はレベル表示の何れの表示方法であってもよいが、特典の付与量に対する期待度合いの場合は、付与量をパーセント表示する

ことは困難であるため、パーセント表示よりもレベル表示のほうが好ましい。またこの他にも、特典の付与量に対する期待度合いの場合は、期待できる特典の付与量を期待度表示で表示するようにしてもよい。

【０６８１】

そして、本実施形態のスロットマシン１では、当選役に関する抽選、指示機能表示、上記特典の付与等の処理は、全てメイン基板４０９によって管理されるため、メイン基板４０９によって期待度表示が管理されることによって、当該期待度表示に対する信頼度を高めることができる。なお、期待度表示で示される期待度合いは、必ずしも常に特典の付与に関する実際の期待度合いである必要はなく、メイン基板４０９が、演出上の期待度合いを決定して表示するようにしてもよい。但し、後述する「確定表示」や「プレミア表示」の場合は、遊技者を落胆させないためにも、実際の期待度合いに基づいて、必ず特典の付与が行われる状況でのみ当該表示を許容することが好ましい。

【０６８２】

［１１－３－７－１．期待度表示の表示態様（第１類型）］

期待度表示処理において、メイン基板４０９は、予め用意された複数の表示態様（例えば、ＲＯＭ１１１２等に表示用データを保持）のうちから、特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる期待度表示の表示態様を選択する。ここで、本実施形態のスロットマシン１では、指示機能表示で用いられ得る複数の表示態様のうちの何れかの表示態様によって期待度表示を行うようにすることができる。以後、このような表示態様による期待度表示を「第１類型の期待度表示」と呼ぶ。第１類型の期待度表示を行う場合は、期待度表示用の表示態様を新たに用意しなくてもよいため、指示機能表示用に予め用意された表示態様のデータ（例えばＲＯＭ１１１２等に格納される）を流用する等して、期待度表示を行うことが可能となる。

【０６８３】

以下では、第１類型の期待度表示が行われるスロットマシン１において、指示機能表示及び期待度表示がどのような表示態様で行われるか、パターン１，２の具体例を挙げて説明する。

【０６８４】

（１）パターン１

図９６，図９７は、第１類型の期待度表示（パターン１）を説明するための図（その１，その２）であって、図９６には指示機能表示の表示例が示され、図９７には期待度表示の表示例が示されている。本パターンでは、指示機能表示及び期待度表示が行われる表示器の一例として特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂを用いるとする。このとき、指示機能表示の表示態様及び期待度表示の表示態様は、２個のセグメントＬＥＤ（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）の表示を組合せた２桁の表示によって現出される。

【０６８５】

まず、図９６（Ａ）には、指示機能表示において押し場所の目安を示す情報を表示する特別表示ＬＥＤ６１２ａの表示例が示されている。また、図９６（Ｂ）には、指示機能表示において押し順を示す情報を表示する特別表示ＬＥＤ６１２ｂの表示例が示されている。図９６（Ｂ）の表示例は、図８１で示した第１例の指示機能表示における特別表示ＬＥＤ６１２ｂの表示例と同じであるため、詳細な説明は省略する。

【０６８６】

図９６（Ａ）の表示例は、図８０で示した第１例の指示機能表示における特別表示ＬＥＤ６１２ａの表示例を基に拡張したものである。具体的に説明すると、図８０では、４種類の指示内容（「指定なし」，「ｃｈａｎｃｅ図柄」，「赤７図柄」，「ＢＡＲ図柄」）に１対１対応するかたちで、４種類のセグ表示パターン（「０」～「３」）が用意されていたが、図９６（Ａ）の場合は、上記４種類の指示内容に１対ｎ対応するかたちで、１６種類のセグ表示パターン（「０」～「９」，「Ａ」～「Ｆ」）が用意されている。例えば、指示機能表示として特別表示ＬＥＤ６１２ａで「０」，「４」，「８」，［Ｃ］が表示される場合、何れも「指定なし」の指示内容を示す。なお、押し場所の目安に関して同一

の指示内容を有する表示態様のうち何れを選ぶか（前述の例でいえば「０」，「４」，「８」，［Ｃ］の何れを選ぶか）は、所定の処理手続に従って決定してもよいし、ランダムで選択するようにしてもよい。

【０６８７】

そして、図９６（Ａ），図９６（Ｂ）の表示例を用いれば、特別表示ＬＥＤ６１２（特別表示ＬＥＤ６１２ａ及び６１２ｂ）では２桁の文字又は数字からなる指示機能表示が可能であり、当該指示機能表示によって、当該ゲームにおける所定の遊技操作（押し場所の目安及び押し順）に基づいた指示内容を示すことができる。具体的には例えば、指示機能表示として特別表示ＬＥＤ６１２で「２１」，「６１」，「Ａ１」，「Ｅ１」の何れが表示された場合も、「赤７図柄を狙った順押しの停止操作」が当該指示機能表示の指示内容となる。

【０６８８】

次に、図９７（Ａ）は、期待度表示における特別表示ＬＥＤ６１２ａの表示例であり、図９７（Ｂ）は、期待度表示における特別表示ＬＥＤ６１２ｂの表示例である。図９７（Ａ），図９７（Ｂ）に示したように、特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂによる期待度表示は、それぞれ「０」～「９」又は「Ｆ」の何れかのセグ表示によって行われる。そして、図９７（Ａ），図９７（Ｂ）の表示例を用いれば、特別表示ＬＥＤ６１２（特別表示ＬＥＤ６１２ａ及び６１２ｂ）では２桁の文字又は数字からなる期待度表示が可能であり、当該期待度表示によって特典の期待度合いを示唆することができる。

【０６８９】

ここで、上記したような２桁の期待度表示が示す期待度合いについて、具体例で説明する。なお、このような期待度表示は、以後に説明する他の期待度表示（第１類型のパターン２や第２類型のパターン１，２による期待度表示）でも同様とする。

【０６９０】

特別表示ＬＥＤ６１２で「００」～「９９」までの２桁の数字が表示される場合は、当該期待度合いのパーセント表示とすることができる。すなわち、最低値の「００（０％）」の場合は特典に期待できず、最高値の「９９（９９％）」の場合は特典に多いに期待できる。

【０６９１】

また、特別表示ＬＥＤ６１２による期待度表示における上位桁の表示（すなわち特別表示ＬＥＤ６１２ａのセグ表示）が「Ｆ」であった場合には、特典の付与が確定するか、又は所定量以上の付与量による特典の付与が確定する「確定状況」を示すものとする。従って、特別表示ＬＥＤ６１２ａに「Ｆ」が表示された場合は、特別表示ＬＥＤ６１２ｂのセグ表示に拘わらず「確定表示」となる。

【０６９２】

さらに、特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂの双方のセグ表示が「Ｆ」であった場合（すなわち特別表示ＬＥＤ６１２のセグ表示が「ＦＦ」であった場合）は、上記した確定表示のなかでもさらに特別なプレミア表示とする。プレミア表示が現出される場合は、リール３０１のフリーズ制御を並行させたり、サブ基板５１０に制御される画像表示体５００において特定の表示演出を実行させたりする等して、希少性の高い特別な状況であることを強調することが好ましい。また、プレミア表示が現出される場合は、その他の確定表示が現出される場合よりも大きな特典が付与されるようにしてもよい。

【０６９３】

そして、本実施形態のスロットマシン１において第１類型の期待度表示（パターン１）が行われる場合、期待度表示で用いられる表示態様（図９７（Ａ），図９７（Ｂ）参照）は、指示機能表示で用いられる複数の表示態様（図９６（Ａ），図９６（Ｂ）に示したセグ表示の組合せ）の何れかに一致する。例えば、特別表示ＬＥＤ６１２における「９１」という表示は、指示機能表示の場合は「ｃｈａｎｃｅ図柄を狙った順押しの停止操作」という指示内容を示すことができる一方、期待度表示の場合は特典に対する「９１％」の期待度合いを示すことができる。

【０６９４】
なお、本実施形態のスロットマシン１では、このように期待度示唆を行う場合を想定して、指示機能表示に使用する数値情報を期待度表示に活用することが望ましいが、これに限るものではなく、例えばアルファベットのみを使用するように構成し、一見して期待度合いが分かりづらいようにすることもできる。このようにする場合には、特別表示ＬＥＤ６１２にアルファベットが表示されたとしても、遊技者は一瞬のうちに期待度合いを判別することが困難であるため、遊技者の期待感を維持する効果に期待できる。
【０６９５】
（２）パターン２
次に、第１類型の期待度表示が行われる場合のパターン２の具体例を説明する。図９８は、第１類型の期待度表示（パターン２）を説明するための図であって、期待度表示の表示例が示されている。第１類型のパターン２では、指示機能表示の表示例は、図８０，図８１で示した第１例の指示機能表示を流用するものとする。
【０６９６】
第１類型のパターン２の期待度表示は特別表示ＬＥＤ６１２（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）によって２桁で表示されるが、図９８（Ａ）は特別表示ＬＥＤ６１２ａにおけるセグ表示例を示したものであり、図９８（Ｂ）は特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおけるセグ表示例を示したものである。
【０６９７】
図９８（Ａ）によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ａでは、期待度表示の際に「０」～「３」の何れかが表示される。図９８（Ａ）に示したセグ表示は、例えば期待度合いの期待レベルを示すとすることができ、「０（レベル０）」から「３（レベル３）」の順に、期待レベルが高くなる。また、図９８（Ｂ）によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ｂでは、期待度表示の際に「０」～「９」，「Ｆ」の何れかが表示される。図９８（Ｂ）に示したセグ表示は、図９８（Ａ）に示したセグ表示と同様に、期待度合いの期待レベルを示すために用いることができる（「０」から「９」にかけて期待度合いが高くなる）。このとき、「Ｆ」のセグ表示は特典の付与等が確定する確定表示を意味する。
【０６９８】
また、図９８（Ｂ）に示したセグ表示は、期待度合いの期待レベルを示す以外にも、例えば、同じゲーム内で指示機能表示が行われる場合に、当該指示機能表示の指示内容に基づいたセグ表示とすることができる。具体的には、期待度表示が行われる同一ゲーム内の指示機能表示において、押し順を示す情報として特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「０」～「９」の何れかがセグ表示される場合、期待度表示においても特別表示ＬＥＤ６１２ｂに同じセグ表示を行わせるようにしてもよい。このようなセグ表示を行うことによって、遊技者が期待度表示を指示機能表示と見誤った場合であっても、適正な押し順に基づいた停止操作を行わせることができ、遊技者が不利益を被ることを防止できる。
【０６９９】
なお、期待度表示において指示機能表示の指示内容に基づいたセグ表示を行わせる場合、上記例のように、指示機能表示と全く同じセグ表示を行う必要はなく、例えば、何れかのリール３０１を第１停止させる前に、第１停止すべきリール３０１を認識できるような指示内容に対応するセグ表示を期待度表示で表示させるようにしてもよい。具体的には例えば、押し順の指示内容として「右第一（２択）」が決定されたとき、図８１の表示例によれば、指示機能表示として特別表示ＬＥＤ６１２ｂに「Ｃ」がセグ表示される。このとき、期待度表示における特別表示ＬＥＤ６１２ｂの表示態様は、右リール３０１ｃが第１停止されるような指示内容のセグ表示であればよいという観点から、「５（右左中）」、「６（右中左）」、「９（右第一）」の何れかのセグ表示を表示させるようにしてもよい。
【０７００】
そして、本実施形態のスロットマシン１において第１類型の期待度表示（パターン２）が行われる場合、期待度表示で用いられる表示態様（図９８（Ａ），図９８（Ｂ）参照）

は、指示機能表示で用いられる複数の表示態様（図８０，図８１に示したセグ表示の組合せ）の何れかに一致する。例えば、特別表示ＬＥＤ６１２における「１１」という表示は、指示機能表示の場合は「ｃｈａｎｃｅ図柄を狙った順押しの停止操作」という指示内容を示すが、期待度表示の場合は特典に対する期待度合いが「レベル１」であると示すことができる。

【０７０１】

なお、以上のパターン１及びパターン２に示した第１類型の期待度表示が行われる際に、指示機能表示と期待度表示とがどのような順序やタイミングで特別表示ＬＥＤ６１２に表示されるかについては、［１１－３－７－３］以降で詳しく説明する。何れにしても、このような第１類型の期待度表示が行われることによって、本実施形態のスロットマシン１では、指示機能表示の表示態様を利用した期待度表示を行うことができる。

【０７０２】

そして、本実施形態のスロットマシン１では、第１類型の期待度表示が行われる場合に、指示機能表示又は期待度表示の何れとも認識し得る表示態様で特別表示ＬＥＤ６１２における表示が行われるため、何れの表示が行われているのかを遊技者に楽しませることができる。

【０７０３】

なお、本実施形態のスロットマシン１において、指示機能表示の指示内容に基づいた遊技操作（適正な停止操作）でゲームが進行された場合には、遊技者に有利な有利特典が付与され得る。具体的には例えば、押し順ベル役に当選して指示機能表示が行われ、当該指示機能表示の指示内容に沿って適正な停止操作が行われることによって、押し順ベル役に対応する複数通りの図柄組合せのうち最も払出数の多い図柄組合せが停止し、当該最も多い払出数のメダルが付与される。一方、期待度表示では、特典の期待度合いを示唆することができるが、期待度表示が期待度合いを示唆する特典は、指示機能表示によって導かれる有利特典とは異なる異特典とすることができる。ここでの異特典とは、具体的には例えば、ボーナスゲームやＡＴゲーム等の確定に関する期待度合いや、ＡＴゲーム数の上乗せ等に関する期待度合い等に相当する。本実施形態のスロットマシン１は、このような指示機能表示及び期待度表示について、共通の表示態様を用いて特定の表示器（特別表示ＬＥＤ６１２）に表示可能とすることにより、当該表示態様が表示された場合に、異なる種類の特典（有利特典及び異特典）に対する期待感を同時に抱かせるとともに、当該表示態様が指示機能表示によるものか期待度表示によるものかを遊技者に楽しませることができるため。かくして、本実施形態のスロットマシン１によれば、ゲームに飽きさせず、ゲームの単調化を抑制し得る遊技機を提供することができる。

【０７０４】

例えば、特別表示ＬＥＤ６１２における表示について、指示機能表示と思ってリールの停止操作を行ったとして、当該停止操作を行って指示機能表示が消滅されるタイミング以降にまで当該表示が残っていた場合には、指示機能表示ではなく期待度表示であったことが分かるため、当該表示が示す期待度合いに応じて遊技者は特典の付与に期待することができる。したがって、遊技者は、特別表示ＬＥＤ６１２に何らかの表示が現出された際に、指示機能表示ではないことを祈りながら遊技を進めることとなるため、期待度表示が現出されること、すなわち、特典の付与に対する期待を遊技者に抱かせることができる。

【０７０５】

なお、前段の例では、特別表示ＬＥＤ６１２に現出された表示態様が、指示機能表示によるものか期待度表示によるものかを判別し難い状態のまま遊技が進められる場合で説明したが、本実施形態はこれに限るものではない。具体的には例えば、特別表示ＬＥＤ６１２に現出された表示態様を点滅させたり、表示色を変更したりする等によって、当該表示態様が期待度表示によるものである可能性が高いとすることもできるし、又は例えば、現出された当初は指示機能表示と同じ態様で表示しながらも、その後に前述のような点滅表示等を行うようにすることによって、当該表示態様が期待度表示によるものである可能性が高いとするようにしてもよい。

【０７０６】
そして、このような期待度表示では、当選役を抽選し、当該抽選の抽選結果に基づいて特典の付与を決定するメイン基板４０９自身によって表示内容が決定され、メイン基板４０９が管理する特別表示ＬＥＤ６１２に表示されることから、当選役抽選の抽選結果に直結した特典の期待度合いが表示されることを遊技者に想定させることができ、期待度表示に対する信頼感を高めることができる。
【０７０７】
また、本実施形態のスロットマシン１では、第１類型の期待度表示が行われ得る場合に、もし指示機能表示が行われたとしても、さらに期待度表示が行われることによって、特典の付与に対する期待度合いの高い当選役が選ばれたこと（高期待役の当選）に期待させることができる。
【０７０８】
詳しく説明すると、頻繁に指示機能表示が実行されるＡＴゲームなどの遊技状態では、主に押し順ベルやリプレイ等の当選時に指示機能表示が行われる。しかし、当選役に関する説明（例えば［１０－１］など）で前述したように、押し順ベルやリプレイは、内部抽選で比較的当選し易い高当選役であって、有利遊技に関する期待度合いが低い「低期待役」である。これに対し、有利遊技に関する期待度が高い「高期待役」とされるスイカ役、チェリー役、チャンス目役等は、内部抽選で比較的当選し難い低当選役であるが、これらの高期待役は、押し順によって払出枚数に変化が出ない押し順不問役であるため、ＡＴゲーム中であっても必ずしも指示機能表示を必要としない。すなわち、ＡＴゲームなどの遊技状態にあっては、指示機能表示が行われた時点で、低期待役に当選している可能性が高く、特典の付与に関する期待度が低くなってしまう傾向がある。
【０７０９】
このような課題に対して、本実施形態のスロットマシン１では、第１類型の期待度表示として、指示機能表示の表示態様を利用した期待度表示が行われることから、ＡＴゲーム中などに特別表示ＬＥＤ６１２に指示機能表示が行われたとしても、期待度表示であることに期待させることができる。そして、特別表示ＬＥＤ６１２における表示が期待度表示であれば、高期待役に当選したことに期待できるため、指示機能表示が行われたとしても高期待役への期待感を維持させたまま、当該ゲームを楽しませることができる。
【０７１０】
なお、本実施形態のスロットマシン１では、当選役抽選で低期待役が選ばれた場合よりも、当選役抽選で高期待役が選ばれた場合のほうが、期待度表示が実行されやすいようにすることが望ましい。具体的には例えば、当選役が押し順ベル役（低期待役の一例）である場合には、期待度表示の作動確率を０．０１（１％）とする一方、当選役が弱スイカ役（高期待役の一例）である場合には、期待度表示の作動確率を０．５０（５０％）とすれば、期待度表示が行われたときには高期待役に当選している可能性が高いため、期待度表示に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。
【０７１１】
ここで、期待度表示が行われたときに高期待役に当選している可能性を高くするための期待度表示の作動確率の設定方法について、上記例を用いて補足説明する。当選役抽選の抽選テーブル（図４９）を参照すると、一般状態又はボーナス内部状態において、押し順ベル役全体（ＡＴ１～ＡＴ１０）の当選確率は、３２００／６５５３５であり、弱スイカ役の当選確率は、８００／６５５３５であるが、各当選役の当選確率に期待度表示の作動確率を乗算することで、当該当選役の期待度表示出現確率（すなわち、当該当選役に当選し、かつ、期待度表示が行われる確率）を算出することができる。押し順ベル役の期待度表示出現確率は、（３２０００／６５５３５×０．０１）であり、弱スイカ役の期待度表示出現確率は、（８００／６５５３５×０．５０）である。そして、低期待役の期待度表示出現確率と高期待役の期待度表示出現確率との割合を比較することで、期待度表示が行われたときに、当選役が高期待役である割合（又は当選役が低期待役である割合）を算出することができる。例えば、押し順ベル役と弱スイカ役との期待度表示出現確率の割合を

算出すると、５５．５６％で弱スイカ役が占めることが分かり、単純に押し順ベル役又はスイカ役の当選時のみで期待度表示が行われ得るとした場合には、期待度表示が行われたときの半分以上で弱スイカ役（高期待役）に当選していることになる。このような考え方を全当選役に広げると、全当選役の期待度表示出現確率のうち、高期待役の期待度表示出現確率が、少なくとも５０％以上を占めるようにすれば、期待度表示が行われたときに高期待役に当選している可能性を高くすることができる。なお、高期待役当選時の作動確率を高く設定しすぎると、期待度表示が行われないときには高期待役への当選にほぼ期待できないと感じさせてしまうおそれがある。したがって、期待度表示が行われなくてもある程度の期待感を抱けるように、作動確率の上限に関する基準値（例えば７０％）を設けるようにしてもよい。

【０７１２】

そして、本実施形態のスロットマシン１では、第１類型の期待度表示が行われる場合に、上述したように高期待役への期待感を抱かせ得ることから、指示機能表示に従った遊技操作を繰り返すだけの単調なゲーム性になりがちなＡＴゲーム中であっても、特別表示ＬＥＤ６１２における表示が指示機能表示か期待度表示かを楽しませることによって、遊技の単調化を抑制する効果を実現することができる。

【０７１３】

なお、第１類型の期待度表示では、指示機能表示に用いられる全ての表示態様を、期待度表示の表示態様として用いなくてもよい。また、プレミア表示などのごく一部の表示については、指示機能表示には用いられない期待度表示固有の表示態様を用いるようにしてもよい。

【０７１４】

また、第１類型の期待度表示を行うとき、遊技者が特別表示ＬＥＤ６１２に表示された期待度表示を指示機能表示と誤認してしまった場合は、当該表示に対応する指示機能表示の指示内容に従って停止操作が行われる可能性が考えられる。このような場合に、結果的に遊技者に不利な操作手順が誘導されてしまうと、遊技者の興趣が低下してしまうおそれがあるため、第１類型の期待度表示を行うときは、期待度表示を指示機能表示と読み替えた場合の操作手順が不利な操作手順になり得る表示態様を避けて期待度表示を行うことが好ましい。

【０７１５】

期待度表示を指示機能表示と読み替えた場合の操作手順が不利な操作手順になり得る表示態様を避けて期待度表示を行うことは、特に、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対するリール停止操作が行われる前に、期待度表示が行われるときに考慮すべきである。具体的には例えば、指示機能表示で示されるべき指示内容が「逆押し」であるとするとき、「逆押し」の指示内容に対応するセグ表示で期待度表示を行うか、少なくとも、第１停止されるリール３０１が右リール３０１ｃとなるような指示機能表示の表示態様を用いて期待度表示を行うことが好ましい。図９６の表示例を参照すれば、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおけるセグ表示として、右リール３０１ｃを第１に停止するような指示内容のセグ表示は、「５（右左中）」、「６（右中左）」、「９（右第一）」、「Ｃ（右第一（２択））」がある。したがって、このような場合にパーセント表示による期待度表示を行う場合には、特別表示ＬＥＤ６１２の下位桁の表示（すなわち、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける表示）を「５」、「６」、「９」の何れかとすればよい。なお、第二停止すべきリールまで考慮すると、セグ表示「６（右中左）」は「逆押し」に反する停止態様であることから、できれば期待度表示の下位桁は「５」又は「９」とすることが好ましい。

【０７１６】

［１１－３－７－２．期待度表示の表示態様（第２類型）］

第１類型の期待度表示では、指示機能表示で用いられ得る複数の表示態様のうちの何れかの表示態様によって期待度表示を行うようにすることを説明したが、本実施形態のスロットマシン１では、指示機能表示で用いられ得る複数の表示態様の何れとも異なる表示態様で期待度表示を行うことができる。以後、このような表示態様による期待度表示を「第

２類型の期待度表示」と呼ぶ。第２類型の期待度表示を行う場合は、指示機能表示用の表示態様とは別に期待度表示用の表示態様を用意しておく必要があるため、期待度表示の複数の表示態様に対応する複数の表示データが、ＲＯＭ１１１２等に予め格納される。

【０７１７】

以下では、第２類型の期待度表示が行われるスロットマシン１において、指示機能表示及び期待度表示がどのような表示態様で行われるか、パターン１，２の具体例を挙げて説明する。

【０７１８】

（１）パターン１

図９９は、第２類型の期待度表示（パターン１）を説明するための図であって、期待度表示の表示例が示されている。第２類型のパターン１の期待度表示は特別表示ＬＥＤ６１２（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）によって２桁で表示されるが、図９９（Ａ）は特別表示ＬＥＤ６１２ａにおけるセグ表示例を示したものであり、図９９（Ｂ）は特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおけるセグ表示例を示したものである。第２類型のパターン１では、指示機能表示の表示例は、図８０，図８１で示した第１例の指示機能表示を流用するものとする。したがって、指示機能表示が行われる場合、特別表示ＬＥＤ６１２ａには「０」～「３」のうちの何れかがセグ表示され、特別表示ＬＥＤ６１２ｂには「０」～「９」，「Ａ」～「Ｆ」のうちの何れかがセグ表示される。

【０７１９】

図９９（Ａ）によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ａでは、期待度表示の際に「Ｌ」，「Ｈ」，「Ｆ」の何れかがセグ表示される。ここで、特別表示ＬＥＤ６１２ａにおける「Ｌ」のセグ表示は期待度合いが比較的低いことを意味し、「Ｈ」のセグ表示は期待度合いが比較的高いことを意味する。また、「Ｆ」のセグ表示は特典の付与（又は所定量以上の付与量による特典の付与）が確定することを意味する（確定表示）。また、図９９（Ｂ）によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ｂでは、期待度表示の際に「０」～「９」，「Ｆ」の何れかがセグ表示される。ここで、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける「０」～「９」のセグ表示は、期待度合いの期待レベルを示すものであり、「０」が最も期待度合いが低い期待レベルで「９」が最も期待度合いが高い期待レベルとなる。また、特別表示ＬＥＤ６１２ｂにおける「Ｆ」のセグ表示は、特別表示ＬＥＤ６１２ａで「Ｆ」がセグ表示される確定表示のなかでも、さらに特別なプレミア表示に用いられる。プレミア表示の詳細は、図９７（Ｂ）で前述したのと同様であるため説明を省略する。第２類型のパターン１の期待度表示でプレミア表示が行われる場合は、特別表示ＬＥＤ６１２に「ＦＦ」が表示される。

【０７２０】

このような第２類型のパターン１の期待度表示が行われる場合、特別表示ＬＥＤ６１２による２桁の表示態様は、上位桁（「Ｌ」，「Ｈ」，「Ｆ」）でおおまかな期待度合いを示し、下位桁（「０」～「９」，「Ａ」～「Ｆ」）でさらに詳細な期待度合いを示すことができる。

【０７２１】

そして、２個のセグメントＬＥＤ（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）における表示態様を個別に捉えるのではなく、２桁の表示態様で表示する特別表示ＬＥＤ６１２として捉え、このような２桁からなる期待度表示の表示態様を指示機能表示の表示態様（図８０，図８１参照）と比較すると、指示機能表示の上位桁には、期待度表示の上位桁（「Ｌ」，「Ｈ」，「Ｆ」）が表示されることはないため、２桁からなる期待度表示の表示態様は、指示機能表示の表示態様とは異なる表示態様によって現わされることが分かる。

【０７２２】

すなわち、本実施形態のスロットマシン１において第２類型のパターン１の期待度表示が行われる場合には、指示機能表示又は期待度表示の何れによるものか明示されることなく特別表示ＬＥＤ６１２に何らかの表示態様が現出されたとしても、当該表示態様の上位桁（特別表示ＬＥＤ６１２ａ）が「Ｌ」，「Ｈ」，「Ｆ」の何れかであれば期待度表示であり、「０」～「３」の何れかであれば指示機能表示であることが判別可能となる。

【０７２３】
（２）パターン２
次に、第２類型の期待度表示が行われる場合のパターン２の具体例を説明する。図１００は、第２類型の期待度表示（パターン２）を説明するための図であって、期待度表示の表示例が示されている。第２類型のパターン２では、指示機能表示の表示例は、図８３，図８４で示した第２例の指示機能表示を流用するものとする。したがって、この場合に期待度表示及び指示機能表示が表示される特別表示ＬＥＤ６１２は、より具体的には、１個のドット付き７セグメントＬＥＤ（特別表示ＬＥＤ６１２ｃ）である。
【０７２４】
図８３，図８４に関して前述したように、特別表示ＬＥＤ６１２ｃを用いた指示機能表示では、上位４ビットで押し場所の目安を示し、下位４ビットで押し順を示す、合計８ビットの２進数データ（指示機能表示用データ）に基づいて、当該データの各桁ビットに対応した点灯制御を行うことにより、特別表示ＬＥＤ６１２ｃで押し場所の目安と押し順とを共に示すことができる。
【０７２５】
一方、図１００によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ｃを用いた第２類型のパターン２の期待度表示では、期待度合いの高低に基づいて「０」～「９」のセグ表示が行われる。また、第２類型のパターン２の期待度表示において、「Ｆ」のセグ表示は確定表示とする。なお、図８３のＮｏ．２と図８４のＮｏ．１５との組合せで指示機能表示が行われる場合のセグ表示（数字の「３」という表示になる）との重複を避けるため、期待度表示で「３」をセグ表示する場合にはドットセグを点灯させるようにしている。
【０７２６】
このような第２類型のパターン２の期待度表示が行われる場合、期待度表示の表示態様は、「０」～「９」，「Ｆ」の何れかの英数字となる。一方、指示機能表示の表示態様は、８ビットの２進数データ（指示機能表示用データ）の各桁ビットに対応した点灯制御となることから記号的な表示になる可能性が高く、図８３，図８４の表示例を組合せた具体例で比較すると、期待度表示の表示態様とは１つも重複しない。
【０７２７】
すなわち、本実施形態のスロットマシン１において第２類型のパターン２の期待度表示が行われる場合には、指示機能表示又は期待度表示の何れによるものか明示されることなく特別表示ＬＥＤ６１２（特別表示ＬＥＤ６１２ｃ）に何らかの表示態様が現出されたとしても、当該表示態様が「０」～「９」，「Ｆ」の何れかであれば期待度表示であり、それ以外であれば指示機能表示であることが判別可能となる。
【０７２８】
なお、以上のパターン１及びパターン２に示した第２類型の期待度表示が行われる際に、指示機能表示と期待度表示とがどのような順序やタイミングで特別表示ＬＥＤ６１２に表示されるかについては、［１１－３－７－３］以降で詳しく説明する。何れにしても、このような第２類型の期待度表示が行われることによって、本実施形態のスロットマシン１では、指示機能表示の表示態様とは異なる表示態様で期待度表示を行うことができる。
【０７２９】
そして、本実施形態のスロットマシン１では、第２類型の期待度表示が行われる場合に、特別表示ＬＥＤ６１２に表示された表示態様について、指示機能表示又は期待度表示の何れが表示されているかを識別可能であるため、遊技者に誤認させることなく期待度表示による期待演出を実行することができ、期待度表示が現出されることによって遊技興趣を高めることができる。また、指示機能表示及び期待度表示は、メイン基板４０９によって管理される特別表示ＬＥＤ６１２で表示されるため、サブ基板５１０によって管理される画像表示体５００における演出（例えば、ナビ表示や期待度に関する画面表示）の有無に拘わらず、上述したような遊技興趣の向上を実現することができる。
【０７３０】
そして、このような期待度表示では、当選役を抽選し、当該抽選の抽選結果に基づいて

特典の付与を決定するメイン基板４０９自身によって表示内容が決定され、メイン基板４０９が管理する特別表示ＬＥＤ６１２に表示されることから、当選役抽選の抽選結果に直結した特典の期待度合いが表示されることを遊技者に想定させることができ、期待度表示に対する信頼感を高めることができる。

【０７３１】

また、本実施形態のスロットマシン１では、第２類型の期待度表示が行われ得る場合に、指示機能表示とは異なる表示態様が特別表示ＬＥＤ６１２に表示された時点で期待度表示が行われたことが明確になるため、ゲーム途中の当該時点から遊技者の特典への期待感を高めることができる。特に、第１類型の期待度表示でも述べたことであるが、当選役抽選で高期待役が選ばれた場合は低期待役が選ばれた場合よりも期待度表示が実行されやすいようにすれば（例えば、第１類型で例示したように、当選役が押し順ベル役の場合は期待度表示の作動確率を０．０１とする一方で、当選役が弱スイカ役の場合は期待度表示の作動確率を０．５０にする等）、期待度表示が行われたときには高期待役に当選している可能性が高いという状況を創出できるため、期待度表示に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【０７３２】

また、ＡＴゲームなどの頻繁に指示機能表示が実行される遊技状態では、押し順ベル等の当選時に指示機能表示が表示され、指示機能表示の指示内容に従った遊技操作を繰り返すだけの単調なゲーム性になりがちであるが、本実施形態のスロットマシン１によれば、第２類型の期待度表示が行われ得るようにすることで、指示機能表示とは異なる表示態様による期待度表示が発生する可能性を生み出すことができ、ＡＴゲーム中などの遊技の単調化を抑制することができる。

【０７３３】

なお、図９６～図１００に例示した期待度表示は、特別表示ＬＥＤ６１２に少なくとも何らかの表示態様が表示された場合に期待度合いを示唆するものであったが、特別表示ＬＥＤ６１２に何も表示しない状態についても１つの期待度表示（例えば、最低期待度）として捉えるようにしてもよい。

【０７３４】

［１１－３－７－３．期待度表示に関する優先表示］

本実施形態のスロットマシン１は、メイン基板４０９が管理する特別表示ＬＥＤ６１２において、所定の遊技操作に関する指示内容を示す指示機能表示だけでなく、特典の期待度合いを示唆する期待度表示も表示することができる。そして、メイン基板４０９は、単位ゲーム（１ゲーム）の間に、期待度表示又は指示機能表示の何れかを優先して特別表示ＬＥＤ６１２に表示させるよう制御することができる（優先表示）。

【０７３５】

ここで、本実施形態のスロットマシン１における上述の優先表示は、優先制御の観点から、表示タイミングに優先度を付けた表示制御（タイミングの優先表示）と、表示層に優先度を付けた表示制御（レイヤーの優先表示）とに分けることができる。また、上述の優先表示は、優先対象の観点から、期待度表示を指示機能表示よりも優先して表示させる期待度優先表示と、指示機能表示を期待度表示よりも優先して表示させる指示機能優先表示とに分けることができる。

【０７３６】

以下では、このような種々の優先表示について、それぞれ具体例を挙げて詳しく説明する。

【０７３７】

［１１－３－７－３－１．タイミングの優先表示］

ここでは、タイミングの優先表示について説明する。タイミングの優先表示では、期待度表示と指示機能表示との間に表示タイミング上の優先度の差異を設けることによって、単位ゲームのなかで、期待度表示と指示機能表示とを表示する際に、高い優先度を付けられた表示が、低い優先度を付けられた表示よりも先に特別表示ＬＥＤ６１２に表示される

。表示タイミング上の優先度の差異の設定は、予め優先度が設定された情報がＲＯＭ１１１２に格納されてもよいし、遊技状態や当選役抽選の抽選結果等に基づいて単位ゲームごとにメイン基板４０９が設定する処理を行うようにされてもよい。

【０７３８】

そして、タイミングの優先表示では、高い優先度を付けられた表示がＯＦＦにされただけでは、低い優先度を付けられた表示は特別表示ＬＥＤ６１２に表示されない。高い優先度を付けられた表示がＯＦＦにされた後、低い優先度を付けられた表示が別途ＯＮにされることで、当該低い優先度の表示が行われ、単位ゲーム内で期待度表示及び指示機能表示の両方が特別表示ＬＥＤ６１２に表示されることになる。

【０７３９】

（１）期待度優先表示

まず、期待度表示に指示機能表示よりも高い優先度が付けられる期待度優先表示について説明する。なお、指示機能表示の優先度は期待度表示よりも低いとするが、指示機能表示には、低い優先度が明示的に付されてもよいし、特に優先度が付されない初期状態で取り扱われてもよい。

【０７４０】

また、期待度優先表示において、単位ゲーム内で期待度表示及び指示機能表示を共に表示させる場合、特別表示ＬＥＤ６１２において期待度表示が指示機能表示よりも先に表示されることになるが、このような場合でも、指示機能表示が行われるべき表示タイミングまでには指示機能表示に切り替えられることが好ましい。具体的には例えば、指示機能表示によって第一停止リールに関する指示内容を表示することが決定されたゲームでは、第一のリール停止操作が行われる前（より具体的には、第一のリール停止操作が受付可能な状態となる前であり、後述の図１０１（Ａ）に示す「停止ボタン押下受付開始」よりも前に相当する）の所定タイミングまでに、それ以前に表示されていた期待度表示をＯＦＦにするとともに指示機能表示をＯＮにするようにして、当該所定タイミング以降は第一のリール停止操作の操作態様を指示するような指示機能表示が特別表示ＬＥＤ６１２に表示されるようにすることが好ましい。

【０７４１】

また、単位ゲーム内で期待度表示が行われた後に指示機能表示が行われたとして、当該指示機能表示の指示内容に基づいた遊技操作が終了した後（例えば、第三停止ボタン押下後）は、特別表示ＬＥＤ６１２に再び期待度表示を表示させるようにしてもよい。そして、再び表示された期待度表示の表示態様は、先に表示された期待度表示の表示態様と異なるものであってもよく、具体的には例えば、先の期待度表示では「３０％」の期待度合いを示す表示態様とし、再び表示された期待度表示では「８０％」の期待度合いを示す表示態様とすることで、同一の単位ゲーム内で期待度合いを変化（上昇又は低下）させるなどしてもよい。

【０７４２】

図１０１は、タイミングの優先表示（期待度優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。図１０１（Ａ）は、各種の表示の表示期間を示すタイミングチャートであり、図１０１（Ｂ）は、当該表示例における画像表示体５００の液晶画面例の推移を示す図である。

【０７４３】

図１０１（Ａ）の横軸に記載された各項目は、ゲームの進行過程における代表的なタイミングであるが、フリーズ開始及びフリーズ終了の項目以外は、図９０などで説明した各項目と共通であるので、詳細な説明は省略する。なお、「フリーズ開始」及び「フリーズ終了」は、リール３０１の回転制御時にフリーズ制御を行うときの開始タイミング及び終了タイミングを示しており、このフリーズ制御が行われている期間中は、リール停止ボタン２１１に対する操作が行われても受け付けられず無効とされるため、リール３０１を停止させるための停止操作をリール停止ボタン２１１に対して行うことはできない。

【０７４４】

図１０１（Ａ）の縦軸には、表示期間を示す各種の表示として、指示機能表示７０１、期待度表示７０２、及び液晶演出表示７０３が記載されている。指示機能表示７０１及び期待度表示７０２はともに特別表示ＬＥＤ６１２（より具体的には、特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ，６１２ｃの少なくとも何れか）に表示され、ＯＮのときは当該表示が行われ、ＯＦＦのときは当該表示が行われないことを意味する。図１０１（Ａ）では、指示機能表示７０１又は期待度表示７０２がＯＮのときにセグ表示例が記載されているが、このセグ表示例は、図９６の指示機能表示例及び図９７の期待度表示例に対応したセグ表示例とする。ただし、このようなセグ表示例は一例にすぎず、その他の指示機能表示例（例えば、図８０，図８１，図８３，図８４，図８６～図８８などを参照）や、その他の期待度表示例（例えば、図９８～図１００を参照）に対応したセグ表示例であってもよい。

【０７４５】

また、図１０１（Ａ）の液晶演出表示７０３は、サブ基板５１０によって管理される画像表示体５００に表示される演出表示に相当し、ＯＮのときは、画像表示体５００において期待度表示又は指示機能表示に関する演出表示が行われることを意味し、ＯＦＦのときは、画像表示体５００において期待度表示又は指示機能表示に関する演出表示が行われないことを意味する。なお、一般的に画像表示体５００では、単位ゲーム全体を通じて何らかの演出表示がされており、図１０１（Ａ）や後述する同様のタイミングチャートにおいて液晶演出表示７０３がＯＦＦであったとしても、画像表示体５００で何ら演出表示がされていないことを意味するものではない。

【０７４６】

図１０１（Ｂ）には、図１０１（Ａ）において液晶演出表示７０３がＯＮになっているときに画像表示体５００に表示される期待度表示又は指示機能表示に関する演出表示の画面例が示されている。図１０１（Ｂ）の画面例は、特別表示ＬＥＤ６１２における期待度表示又は指示機能表示の表示態様に基づいて、所定の演出表示を画像表示体５００に表示させるときの一例であり、このような場合には、画像表示体５００による演出表示が補助することによって、遊技者に対して、特別表示ＬＥＤ６１２における各表示の表示態様をより確実に伝えることが可能になる。しかし、本実施形態のスロットマシン１では、必ずしもこのような期待度表示又は指示機能表示に関する演出表示を行わせなくてもよい。

【０７４７】

図１０１（Ａ），図１０１（Ｂ）の各項目について上述した説明は、後述する同様の図面（図１０２～図１０４）においても同様であり、以後は説明を省略する。

【０７４８】

図１０１（Ａ），図１０１（Ｂ）を参照して遊技進行に伴う表示の変化を説明すると、まず、遊技開始後、リール回転開始からフリーズ開始までの期間に、期待度表示７０２がＯＮにされ、特別表示ＬＥＤ６１２で表示態様「３０」の期待度表示が行われる。図９７を参照すれば、表示態様「３０」の期待度表示は、特典への期待度合いが３０％であることを意味する。なお、上記の期待度表示が表示される期間は、停止ボタン押下受付開始よりも前なので、遊技者はリール３０１を停止する遊技操作（リール停止ボタン２１１に対する停止操作）を行うことはできない。また、特別表示ＬＥＤ６１２が表示態様「３０」で期待度表示を行っている間、液晶演出表示７３０では「ＣＨＡＮＣＥ？」という（ａ）の演出表示が行われることによって、当該ゲームに何かしら期待できるかもしれないことを遊技者に示唆している。但し、（ａ）の演出表示による期待感は、後述する（ｄ）の演出表示ほど強い期待感を与えるものではない。

【０７４９】

その後、フリーズ制御が開始すると、期待度表示７０２はＯＦＦにされるが、フリーズ開始直後のタイミングではまだ指示機能表示７０１はＯＮにされていないため、特別表示ＬＥＤ６１２には何も表示されない。そして、フリーズ開始後に所定時間が経過した時点で指示機能表示７０１がＯＮにされることで、特別表示ＬＥＤ６１２で表示態様「３１」の指示機能表示が行われる。図９６を参照すれば、表示態様「３１」の指示機能表示は、「押し場所の目安がＢＡＲ図柄、かつ押し順が順押し」の指示内容を意味する。そして、

このような指示機能表示は、全てのリール３０１に対する停止操作が終了するタイミング（第三停止ボタン押下）まで継続表示され、その後ＯＦＦにされる。なお、液晶演出表示７０３では、まず、フリーズ制御が実行されている間は、フリーズ専用の演出画面を表示する（（ｂ）の演出表示）。そして、フリーズ終了後は、指示機能表示７０１がＯＮとなっている間、表示態様「３１」の指示機能表示の指示内容に基づいたナビ表示を表示する（（ｃ）の演出表示）。（ｂ）の演出表示が行われることによって、フリーズ制御が発生していることを遊技者に通知し、（ｃ）の演出表示が行われることによって、指示機能表示の指示内容を補佐して遊技者に適正な遊技操作を促すことができる。

【０７５０】

そして、第三停止ボタン押下後は、指示機能表示７０１がＯＦＦにされるとともに期待度表示７０２が再びＯＮにされ、特別表示ＬＥＤ６１２で期待度表示が行われる。なお、図１０１（Ａ）に示したように、再度ＯＮにされた期待度表示７０２では、先の期待度表示における表示態様「３０」とは異なる表示態様「８０」が表示され、３０％から８０％に上昇した期待度合いが示される。また、期待度表示７０２の再度のＯＮに伴って液晶演出表示７０３の表示態様も変更され、図１０１（Ｂ）に示したように「ＣＨＡＮＣＥ！！」という（ｄ）の演出表示が行われることによって、当該ゲームにおける期待感を（ａ）の演出表示よりも高めることができる。

【０７５１】

その後、遊技が進行すると、払出完了をもって単位ゲーム（１ゲーム）が終了する。そして、次ゲームのためのメダル投入が行われると、液晶演出表示７０３では、「ボーナス確定！！」という（ｅ）の演出表示が表示されることにより、終了した前ゲームにおいてボーナスという特典の付与が確定したことを教示する。（ｅ）の演出表示は、次ゲームにおける演出表示を妨げないように、始動レバー押下が行われたタイミングでＯＦＦにされる。

【０７５２】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、図１００に例示したようなタイミングの優先表示（期待度優先表示）が行われることによって、指示機能表示よりも高い優先度を付けられた期待度表示が単位ゲーム内で先に特別表示ＬＥＤ６１２に表示されることから、単位ゲーム内の比較的早期の段階から特典に対する期待感を遊技者に与えることができる。特に、ＡＴゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態のときは、指示機能表示とは異なる表示が急に発生し得ることによって、毎ゲーム、遊技者に緊張感や期待感を抱かせることができる。

【０７５３】

また、ＡＴゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態では、期待度表示が先に表示されることによって、指示機能表示が行われない押し順不問役の低当選役（詳細については、［１１－３－７－１］などの記載を参照）に当選したことを予感させることができ、このような低当選役は特典に対する期待度合いが比較的高い高期待役であることから、特典の付与に対する遊技者の期待感を大きく向上させることができる。

【０７５４】

また、本実施形態のスロットマシン１では、タイミングの優先表示（期待度優先表示）が行われることによって、期待度表示よりも優先度の低い指示機能表示についても、当該指示機能表示によって教示される所定の遊技操作を遊技者が実行可能なタイミングで特別表示ＬＥＤ６１２に指示機能表示を行うことができるため、当該所定の遊技操作を遊技者が実行できずに不利益を被ることを防止することができる。そしてさらに、指示機能表示の表示期間の終了後に、表示態様を可変にして期待度表示を再度表示可能にすることで、先の期待度表示における期待度合いが相対的に低かったとしても、再度の期待度表示で期待度合いが高くなるかもしれないという希望を遊技者に抱かせることができる。かくして、本実施形態のスロットマシン１によれば、タイミングの優先表示（期待度優先表示）が行われることによって、単位ゲーム全体を通じて遊技結果に対する遊技者の関心を維持させることができ、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【０７５５】
また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、サブ基板５１０によって管理される画像表示体５００における液晶演出表示が、特別表示ＬＥＤ６１２で表示される期待度表示及び指示機能表示の表示内容を補助することによって、遊技者に対してより確実に情報を通知することができる。
【０７５６】
（２）指示機能優先表示
次に、指示機能表示に期待度表示よりも高い優先度が付けられる指示機能優先表示について説明する。なお、期待度表示の優先度は指示機能表示よりも低いとするが、期待度表示には、低い優先度が明示的に付されてもよいし、特に優先度が付されない初期状態で取り扱われてもよい。
【０７５７】
また、指示機能優先表示において、単位ゲーム内で期待度表示及び指示機能表示を共に表示させる場合、特別表示ＬＥＤ６１２において指示機能表示が表示された後に期待度表示が表示されることになるが、この期待度表示は、指示機能表示を表示させるべき期間を避けたタイミングで表示される。
【０７５８】
具体的な「指示機能表示を表示させるべき期間」は、多くの場合は、少なくとも停止ボタン押下受付開始（その一定時間前）から第三停止ボタン押下までの期間であり、このような場合には、第三停止ボタン押下後の何れかのタイミングで期待度表示が表示されることが好ましい。但し、第一のリール停止操作を行った時点で指示機能表示による指示内容が満たされるなどの場合（例えば、第一停止リールだけを指示する指示内容の場合）は、「指示機能表示を表示させるべき期間」は上述の限りではなく、このような場合には、全てのリール３０１ａ～３０１ｃに対する停止操作の完了（第三停止ボタン押下）を待つことなく、それ以前のタイミング（例えば、第一のリール停止操作後）に期待度表示を行うようにしてもよい。
【０７５９】
図１０２は、タイミングの優先表示（指示機能優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。図１０２（Ａ）は、各種の表示の表示期間を示すタイミングチャートであり、図１０２（Ｂ）は、当該表示例における画像表示体５００の液晶画面例の推移を示す図である。
【０７６０】
図１０２（Ａ），図１０２（Ｂ）を参照して遊技進行に伴う表示の変化を説明すると、まず、遊技開始後、リール回転開始からフリーズ制御を経て第一停止ボタン押下までの期間に、指示機能表示７０１がＯＮにされ、特別表示ＬＥＤ６１２で表示態様「２９」の指示機能表示が行われる。図９６を参照すれば、表示態様「２９」の指示機能表示は、「押し場所の目安が赤７図柄、かつ押し順が右第一停止」の指示内容を意味する。この指示内容は、リール３０１ｃが第一に停止されれば残りのリール３０１ａ，３０１ｂの停止順は何れであってもよいことから、第一停止リールだけを指示する指示内容に相当するため、表示態様「２９」の指示機能表示は、第一停止ボタン押下が行われたタイミングでＯＦＦにされている。この期間において、液晶演出表示７０３では、表示態様「２９」の指示機能表示の指示内容に基づいたナビ表示を表示する（（ａ）の演出表示）。
【０７６１】
第一停止ボタン押下のタイミングでは、指示機能表示７０１がＯＦＦにされるとともに、期待度表示７０２がＯＮにされることで、特別表示ＬＥＤ６１２で表示態様「Ｆ９」の期待度表示が行われる。図９７を参照すれば、表示態様「Ｆ９」の期待度表示は、特典の付与に関する確定演出である。期待度表示はリール全停止のタイミングまで継続表示される。この期間の液晶演出表示７０３では、期待度表示に基づいて、「激熱！」という特典への期待度がかなり高いことを示唆する演出表示（（ｂ）の演出表示）を表示させるため、遊技者の期待感を高めることができる。

【０７６２】
なお、図１０２（Ａ）において期待度表示の表示態様の下位桁を「９」としているのは、指示機能表示で押し順を示す表示態様の「９」を引き継いだためである。このようにすることで、特別表示ＬＥＤ６１２における表示が指示機能表示から期待度表示に変更されたことを遊技者が気付かなかったとしても、押し順を示す表示態様を変えないことによって遊技操作上の不安感を与えないようにすることができる。
【０７６３】
図１０２（Ａ）によれば、リール全停止のタイミングで期待度表示７０２がＯＦＦにされた後は、指示機能表示７０１及び期待度表示７０２の何れも単位ゲームが終了するまでＯＦＦの状態となる。このとき、液晶演出表示７０３では、「ボーナス確定！！」という（ｃ）の演出表示が表示されることにより、当該ゲームでボーナスという特典の付与が確定したことを教示する。
【０７６４】
このように、本実施形態のスロットマシン１では、図１０１に例示したようなタイミングの優先表示（指示機能優先表示）が行われることによって、期待度表示よりも高い優先度を付けられた指示機能表示が単位ゲーム内で先に特別表示ＬＥＤ６１２に表示されることから、指示機能表示が表示されたとしても、その後の単位ゲーム内に期待度表示が表示される可能性があるため、期待度表示が現出することへの期待感を遊技者に抱かせ、単位ゲーム全体を通じて遊技興趣を維持させる効果を奏する。特に、ＡＴゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態のときは、指示機能表示が表示されてしまっても、その後に期待度表示が表示された場合には、当該ゲームで特典の付与に期待することができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。
【０７６５】
また、本実施形態のスロットマシン１では、タイミングの優先表示（指示機能優先表示）が行われることによって、特別表示ＬＥＤ６１２において、単位ゲーム内の早期に指示機能表示を行うことができるため、当該指示機能表示に基づいた適正な遊技操作を確実に遊技者に教示することができ、指示機能表示を見落とすなどして遊技者が不利な遊技操作を行ってしまう危険性を回避することができる。かくして、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、不利な遊技操作を行ってしまうことによる遊技者の遊技興趣の低下を抑制し、遊技者に安心感を与える遊技機を提供することができる。
【０７６６】
また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、サブ基板５１０によって管理される画像表示体５００における液晶演出表示が、特別表示ＬＥＤ６１２で表示される期待度表示及び指示機能表示の表示内容を補助することによって、遊技者に対してより確実に情報を通知することができる。
【０７６７】
［１１－３－７－３－２．レイヤーの優先表示］
ここでは、レイヤーの優先表示について説明する。レイヤーの優先表示では、期待度表示のための表示層と指示機能表示のための表示層との間に表示制御上の優先度の差異を設けることによって、単位ゲームのなかで、期待度表示と指示機能表示とが並行して表示器（例えば特別表示ＬＥＤ６１２）に出力される場合であっても、高い優先度を付けられた表示層（上位表示層）が優先して特別表示ＬＥＤ６１２に表示される。表示制御上の優先度の差異の設定は、予め優先度が設定された情報がＲＯＭ１１１２に格納されてもよいし、遊技状態や当選役抽選の抽選結果等に基づいて単位ゲームごとにメイン基板４０９が設定する処理を行うようにされてもよい。
【０７６８】
そして、レイヤーの優先表示では、期待度表示と指示機能表示とが並行して出力されている状況（両者ＯＮの状況）から、高い優先度を付けられた表示層（上位表示層）の出力がＯＦＦにされた場合には、特別表示ＬＥＤ６１２における表示は、低い優先度を付けられた表示層（下位表示層）の表示に切り替えられる。

【０７６９】
なお、レイヤー層の優先表示について、表示層の出力先となる表示器が特別表示ＬＥＤ６１２のようなセグメントＬＥＤである場合は、並行して出力された表示層のうち優先度の高い表示層だけが表示されるが、例えば、液晶ディスプレイのように重畳表示を可能な表示器が出力先として選択される場合には、出力された表示層を同時に重畳表示するとともに、優先度の高い表示層については、色、明度、又は表示周期等に差異を設けて強調表示するようにしてもよい。但し、このような重畳表示を行う場合には、例えば、指示機能表示の表示層が強調表示されているときには画像表示体５００で当該指示機能表示の指示内容に基づいた演出表示を行うなど、強調表示されている表示層を遊技者が認識できるような補助制御が行われることが好ましい。

【０７７０】
本実施形態のスロットマシン１では、このようなレイヤー層の優先表示を行うことによって、それぞれの表示（期待度表示及び指示機能表示）の間で、表示期間の空白が発生しないように等といった相互的な表示タイミングを考慮して出力タイミングを調整しなくても、それぞれの出力タイミングで出力するだけで、上位表示層の優先表示、及び表示層の切り替えが実現できるため、メイン基板４０９による表示制御上の負荷を低減することができ、ひいては、メイン基板４０９のプログラム容量の削減に寄与することができる。

【０７７１】
以下では、レイヤーの優先表示について、期待度優先表示及び指示機能優先表示をそれぞれ説明するが、どのような優先表示を行うとしても、指示機能表示が行われるべき表示タイミングでは指示機能表示の表示態様が特別表示ＬＥＤ６１２に表示されるようにする点は、上述したタイミングの優先表示の場合と同様である。

【０７７２】
（１）期待度優先表示
まず、レイヤー優先表示のうち、期待度表示の表示層を上位表示層とし、指示機能表示の表示層を下位表示層とすることによって実現される期待度優先表示について説明する。

【０７７３】
図１０３は、レイヤーの優先表示（期待度優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。図１０３（Ａ）は、各種の表示の表示期間を示すタイミングチャートであり、図１０３（Ｂ）は、当該表示例における画像表示体５００の液晶画面例の推移を示す図である。

【０７７４】
図１０３に示す表示例は、図４９，図５０には例示されていない当選パターンであるが、当選役抽選によって、ボーナス役（例えば「ＢＢ１」）と高期待役（例えば「強スイカ役」）とに同時当選した場合の表示例とする。

【０７７５】
図１０３（Ａ），図１０３（Ｂ）を参照して遊技進行に伴う表示の変化を説明すると、まず、遊技開始後、リール回転開始からフリーズ開始後の所定タイミングまでの間、上位表示層である期待度表示７０２が出力され（ＯＮ）、特別表示ＬＥＤ６１２で表示態様「９０」の期待度表示が行われる。図９７を参照すれば、表示態様「９０」の期待度表示は、特典への期待度合いが９０％というかなりの高期待度を意味する。なお、上記の期待度表示が表示される期間は、停止ボタン押下受付開始よりも前なので、遊技者はリール３０１を停止する遊技操作（リール停止ボタン２１１に対する停止操作）を行うことはできない。

【０７７６】
一方、下位表示層である指示機能表示７０１は、リール回転開始後しばらくしてからＯＮにされているものの、期待度表示７０２がＯＮにされている期間は特別表示ＬＥＤ６１２に表示されない（図１０３（Ａ）における破線部分に相当）。そして、フリーズ制御が終了する前に期待度表示７０２がＯＦＦにされると、上位表示層の出力がなくなるため、特別表示ＬＥＤ６１２の表示は、期待度表示７０２から指示機能表示７０１に切り替えら

れ、表示態様「２６」の指示機能表示が行われるようになる。図９６を参照すれば、表示態様「２６」の指示機能表示は、「押し場所の目安が赤７図柄、かつ押し順が逆押し」の指示内容を意味する。その後、指示機能表示７０１のＯＮ状態は、第三停止ボタン押下まで続くが、この間に上位表示層である期待度表示７０２はＯＮ状態にならないため、特別表示ＬＥＤ６１２では指示機能表示が継続して表示される。

【０７７７】

また、液晶演出表示７０３では、リール回転開始からフリーズ終了までの間は、期待度表示７０２の表示内容に基づいた演出表示として、高期待度を示唆する「激熱！」という（ａ）の演出表示が行われることで、当該ゲームが特典に関する期待度合いが非常に高いことを遊技者に認識させることができる。その後、フリーズ制御が終了してからは、指示機能表示７０１の指示内容に基づいたナビ表示として、赤７図柄を逆押しで狙わせるような（ｂ）の演出表示が行われることで、特別表示ＬＥＤ６１２だけでなく、画像表示体５００からも、遊技者に適正な遊技操作を教示することができるため、遊技者が不適正な遊技操作を行わないよう抑制することができる。

【０７７８】

その後、遊技が進行すると、払出完了をもって単位ゲーム（１ゲーム）が終了する。そして、次ゲームのためのメダル投入が行われると、「ボーナス確定！！」という（ｃ）の演出表示が行われることで、終了した前ゲームにおいてボーナスという特典の付与が確定したことを教示できる。

【０７７９】

なお、サブ基板５１０は、リール３０１の停止位置や遊技者による操作態様等に基づいて、（ｃ）のボーナス確定演出の表示タイミングを変更するようにしてもよい。具体的には例えば、指示機能表示７０１の指示内容に沿って逆押しで全リールが停止されたものの、停止タイミングがずれて赤７図柄揃いが停止しなかった場合や、同時当選した強スイカ役の図柄組合せが停止した場合には、図１０３（Ａ）に示したような次ゲームでの表示を行わせる。一方、指示機能表示７０１の指示内容に沿って適正な停止操作が行われた結果、赤７図柄揃いが停止した場合には、リール全停止のタイミングで（ｃ）のボーナス確定演出を表示させるようにすればよい。このように、サブ基板５１０がリール３０１の停止位置等に基づいて液晶演出表示の表示タイミングを調整することによって、遊技状況とのずれが少ない演出表示が可能になり、遊技進行上の違和感を抱かせないようにすることができる。

【０７８０】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、図１０３に例示したようなレイヤーの優先表示（期待度優先表示）が行われることで、特別表示ＬＥＤ６１２に期待度表示を表示させるとともに、適切なタイミングで指示機能表示に切り替えて適正な遊技操作を遊技者に教示することができるため、期待度表示による高期待役当選への期待感と、適正な遊技操作を行うことによる遊技結果への期待感との両方を高めることができる。特に、図１０３のように高期待度の期待度表示が現出された場合は、不適正な遊技操作によって特典の付与機会を失ってしまわないように、その後の指示機能表示によって指示される遊技操作に対して注意深くさせることができる。

【０７８１】

したがって、本実施形態のスロットマシン１では、押し順によって停止形の異なる特殊リプレイ役に当選したときなど、遊技者に適正な停止操作を行わせることが特に重要な状況において、レイヤーの優先表示（期待度優先表示）を行うことによって、遊技者に不利な遊技操作をさせない抑止効果に大きく期待できる。

【０７８２】

また、本実施形態のスロットマシン１では、レイヤーの優先表示（期待度優先表示）を行うことによって、ＡＴゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態で期待度表示が優先表示されたとき、指示機能表示が行われない押し順不問役の低当選役（詳細については、［１１－３－７－１］などの記載を参照）に当選したことを予感させることが

でき、このような低当選役は特典に対する期待度合いが比較的高い高期待役であることから、特典の付与に対する遊技者の期待感を大きく向上させることができる。

【０７８３】

（２）指示機能優先表示

次に、レイヤー優先表示のうち、指示機能表示の表示層を上位表示層とし、期待度表示の表示層を下位表示層とすることによって実現される指示機能優先表示について説明する。

【０７８４】

図１０４は、レイヤーの優先表示（指示機能優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。図１０４（Ａ）は、各種の表示の表示期間を示すタイミングチャートであり、図１０４（Ｂ）は、当該表示例における画像表示体５００の液晶画面例の推移を示す図である。図１０４に示す表示例は、当選役抽選によって、弱チェリー役に当選した場合の表示例とする。

【０７８５】

図１０４（Ａ），図１０４（Ｂ）を参照して遊技進行に伴う表示の変化を説明すると、まず、遊技開始後、リール回転開始から払出開始までの間、下位表示層である期待度表示７０２が「７６」の表示態様で出力される（ＯＮ）。図９７を参照すれば、表示態様「７６」の期待度表示は、特典への期待度合いが７６％であることを意味する。但し、図１０４（Ａ）に破線で示したように、フリーズ開始後の所定タイミングから第三停止ボタン押下までの間は、上位表示層である指示機能表示７０１が出力される（ＯＮ）ため、特別表示ＬＥＤ６１２では期待度表示は行われない。したがって、表示態様「７６」の期待度表示が特別表示ＬＥＤ６１２で表示される期間は、リール回転開始からフリーズ開始後の所定タイミングまでの「先表示期間」と、第三停止ボタン押下から払出開始までの「後表示期間」となる。

【０７８６】

そして、特別表示ＬＥＤ６１２は、「先表示期間」から「後表示期間」までの間、指示機能表示として表示態様「３６」を表示する。図９６を参照すれば、表示態様「３６」の指示機能表示は、「押し場所の目安がＢＡＲ図柄、かつ押し順が逆押し」の指示内容を意味する。なお、当該ゲームにおける当選役は弱チェリーであるから、本来は押し順不問役であるが、ＢＡＲ図柄を狙って逆押しで停止操作を行った場合には、図５２に示した小物１９（弱チェリー対応の条件装置）の図柄組合せを有効ライン上に引き込めるため、当該指示内容で遊技操作を行わせても遊技者にとって不利な遊技結果とはならない。

【０７８７】

図１０４（Ａ）に示された特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様の変更を纏めると、リール回転開始からフリーズ開始後の所定タイミングまでは、表示態様「７６」の期待度表示が行われ、その後の第三停止ボタン押下までは、表示態様「３６」の指示機能表示に切り替えられ、第三停止ボタン押下から払出開始までは、再び表示態様「７６」の期待度表示に切り替えられる。

【０７８８】

液晶演出表示７０３の液晶画面例の推移をみると、リール回転開始からフリーズ終了までの間は、「！」という（ａ）の演出表示が行われることで、当該ゲームで何かが起こるかもしれないことを遊技者に示唆している。なお、この表示期間は停止ボタン押下受付開始前であるから、（ａ）の演出表示の意味する内容が分からなかったとしても、遊技者にその後の遊技操作を迷わせるような影響は与えない。

【０７８９】

次に、フリーズ終了時から第三停止ボタン押下までの間は、特別表示ＬＥＤ６１２では表示態様「３６」の指示機能表示が行われているが、このとき、液晶演出表示７０３では指示機能表示７０１の指示内容に基づいたナビ表示として、ＢＡＲ図柄を逆押しで狙わせるような（ｂ）の演出表示が行われる。（ｂ）の演出表示が行われることで、特別表示ＬＥＤ６１２だけでなく、画像表示体５００からも、遊技者に適正な遊技操作を教示するこ

とができるため、遊技者が不適正な遊技操作を行わないよう抑制することができる。

【０７９０】

第三停止ボタン押下から払出開始までの間は、特別表示ＬＥＤ６１２では表示態様「７６」の期待度表示が行われているが、このとき、液晶演出表示７０３では、遊技者を期待度表示に注目させるための演出として、「セグに注目！」という（ｃ）の演出表示が行われる。このような（ｃ）の演出表示を行うことによって、指示機能表示が行われる前の期待度表示を見逃した遊技者がいたとしても、再度表示された期待度表示を認識させるように促すことができるため、期待度表示が行われていることを遊技者に確実に認識させることが期待できる。

【０７９１】

その後、遊技が進行すると、払出完了をもって単位ゲーム（１ゲーム）が終了する。そして、次ゲームのためのメダル投入が行われると、前ゲームにおいて期待度表示が示唆した特典の付与が行われなかったことを教示するために、「残念！ハズレ」という（ｄ）の演出表示が行われる。なお、期待度表示が示唆した特典の付与が行われた場合には、「上乗せ成功！」のような特典の付与を教示する演出表示を行えばよい。また、（ｄ）の演出表示が行われるタイミングについては、図１０３（Ｂ）における（ｃ）の演出表示と同様に、サブ基板５１０が、適宜、表示タイミングを変更するようにしてよい。

【０７９２】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、図１０４に例示したようなレイヤーの優先表示（指示機能優先表示）が行われることで、指示機能表示が表示されたとしても、その後の単位ゲーム内に期待度表示が表示される可能性があるため、期待度表示が現出することへの期待感を遊技者に抱かせ、単位ゲーム全体を通じて遊技興趣を維持させる効果を奏する。特に、ＡＴゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態のときは、指示機能表示が表示されてしまっても、その後に期待度表示が表示された場合には、当該ゲームで特典の付与に期待することができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【０７９３】

また、本実施形態のスロットマシン１では、レイヤーの優先表示（指示機能優先表示）が行われることによって、指示機能表示の表示態様を出力しさえすれば最優先で特別表示ＬＥＤ６１２に表示されるため、遊技者に適正な遊技操作を教示するための適切なタイミングで、確実に指示機能表示を実行させることができる。その結果、当該指示機能表示に基づいた適正な遊技操作を確実に遊技者に教示することができ、指示機能表示を見落とすなどして遊技者が不利な遊技操作を行ってしまう危険性を回避することができる。かくして、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、不利な遊技操作を行ってしまうことによる遊技者の遊技興趣の低下を抑制し、遊技者に安心感を与える遊技機を提供することができる。

【０７９４】

また、このような本実施形態のスロットマシン１によれば、サブ基板５１０によって管理される画像表示体５００における液晶演出表示が、特別表示ＬＥＤ６１２で表示される期待度表示及び指示機能表示の表示内容を補助することによって、遊技者に対してより確実に情報を通知することができる。特に、図１０４（Ｂ）で説明した（ｃ）の演出表示のように、特別表示ＬＥＤ６１２を注目させるような演出を行うことによって、特別表示ＬＥＤ６１２の重要性を高めることができる。

【０７９５】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、レイヤーの優先表示を行う場合の特徴として、特別表示ＬＥＤ６１２において上位の表示層の下に別の表示層を出力しておくことで、上位の表示層の出力がＯＦＦにされた場合に、表示の切り替えに要する時間以外にはタイムラグを発生させることなく下位の表示層を表示させることができるため、極めて短時間の間に次の表示態様を表示させることが可能で、緊迫感を持った表示演出を実現できる。具体的には例えば、図１０４（Ｂ）で説明した（ｂ）の演出表示から（ｃ）の演出

表示への切り替え等のように、遊技者が第三停止ボタンを押下した瞬間（又は第三停止ボタンから手を離した瞬間）に、指示機能表示の表示態様から期待度表示の表示態様に切り替えるといったことができるため、各遊技操作を行うたびに特別表示ＬＥＤ６１２の表示態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

【０７９６】

また、本実施形態のスロットマシン１によれば、タイミングの優先表示又はレイヤーの優先表示の何れが行われる場合も、遊技の進行に関する制御を行うメイン基板４０９によって管理される表示器（特別表示ＬＥＤ６１２）において、指示機能表示及び期待度表示という異なる種類の表示を現出可能にし、さらに、単位ゲームの間に指示機能表示及び期待度表示の何れをも表示し得る状況下で指示機能表示又は期待度表示の何れかを優先表示することができる。従来の一般的なスロットマシンでは、サブ基板によって管理される演出表示装置（本実施形態のスロットマシン１では画像表示体５００に相当）において様々な演出表示が行われることによって遊技者に多くの情報を提供することができていたものの、それだけでは遊技者の興趣を維持することが困難になっているという課題があったが、本実施形態のスロットマシン１によれば、このような課題を解決でき、従来の遊技機にはなかった新たなゲーム性を付加した遊技機を提供することができる。

【０７９７】

［１１－３－７－４．その他の期待度表示］

上述の［１１－３－７－１］～［１１－３－７－３］では、指示機能表示が行われる表示器（特別表示ＬＥＤ６１２）において期待度表示を表示する場合の処理について説明してきたが、本実施形態のスロットマシン１では、その他の期待度表示を行うこともできる。以下では、本実施形態のスロットマシンにおいて実行可能なその他の期待度表示について列挙して説明する。なお、以下に列挙する期待度表示は、［１１－３－７－１］～［１１－３－７－３］で説明した期待度表示と適宜組合せて利用することができる。

【０７９８】

（１）指示機能表示の表示形態の変更に基づいた期待度表示

本実施形態のスロットマシン１では、特別表示ＬＥＤ６１２で表示される指示機能表示の表示態様を、表示内容を維持したまま表示形態を変更することによって期待度表示を行うようにすることができる。

【０７９９】

表示形態の変更とは、具体的には例えば、期待度表示を行わない通常時は指示内容に応じたセグ表示が点灯するだけとした場合に、低速点滅（長時間周期による点滅）を行った場合には、図９９（Ａ）のセグ表示「Ｌ」のような低期待度の期待度表示とし、高速点滅（短時間周期による点滅）を行った場合には、図９９（Ａ）のセグ表示「Ｈ」のような高期待度の期待度表示とすることが挙げられる。このような表示形態は一例に過ぎないが、様々な表示形態に基づいて期待度合いの異なる期待度表示を実行することによって、特典に関する期待度として、例えば、ＡＴゲームの上乗せが行われる期待度に差異を出したり、上乗せされるゲーム数の多寡を示唆したりすることができる。

【０８００】

（２）予告表示としての期待度表示

本実施形態のスロットマシン１では、特別表示ＬＥＤ６１２において指示機能表示が行われる際に、具体的な指示内容を示す表示態様が表示される前に、当該表示態様とは別の所定の表示態様（点滅表示や指示機能表示に類似したフェイク表示）を表示可能にし、当該所定の表示態様が表示された場合には、特典に関する期待度が高くなるといった期待度表示を行うようにしてもよい。

【０８０１】

具体的には例えば、特別表示ＬＥＤ６１２において、「１３」という表示態様で指示機能表示が行われようとするとき、「１３」という表示態様が完全に表示され終わる前にセグメントが高速点滅した場合に、特典への期待度が高いゲームであることを示す期待度表示が行われたとしてもよい。また、このような高速点滅が発生した場合は、その後、指示

機能表示の「１３」という表示態様を完全に表示することなく（指示機能表示を中止して）、所定の期待度表示に表示態様を切り替えたり、画像表示体５００において特典への期待感を示唆する演出を行わせたりする等してもよい。なお、指示機能表示が中止される場合は、内部的には、押し順小役当選時などに指示機能表示を行うと判定されたゲームではなく、例えば、押し順不問の高期待役（チェリー役やスイカ役等）に当選したゲームであることが好ましい。

【０８０２】

（３）表示態様を段階的に変更可能な期待度表示

本実施形態のスロットマシン１では、［１１－３－７－１］～［１１－３－７－３］で上述したように、特別表示ＬＥＤ６１２で所定の期待度表示を表示可能とする場合に、期待度表示の表示態様を多段階に分けて表示することによって、表示時間や表示回数が増えていくにつれて期待度合いを高める期待度表示を行うようにしてもよい。

【０８０３】

具体的には例えば、期待度表示として最終的に「５０」という表示態様が表示されると決定されたとき、特別表示ＬＥＤに一回で「５０」と表示するのではなく、「１０」、「２０」、「５０」といったように複数段階に分けて徐々に期待度合いが高くなるような表示を行うようにすることができる。段階的な期待度表示の具体的な表示過程は、上記例のような漸増表示に限定するものではなく、例えば、期待度合いを下げてから最後に高い期待度合いを表示するようにしたり、ランダムな期待度合いを何度か表示した後に最終的な期待度合いを表示するようにしたりすることができる。

【０８０４】

また、本実施形態のスロットマシン１では、特別表示ＬＥＤ６１２において期待度表示を行う場合に、当該期待度表示によって示される期待度合いの対象（対象特典）を、同じ単位ゲーム内で表示された指示機能表示によって示唆することもできる。具体的には、特別表示ＬＥＤ６１２において、期待度表示として「１０」、「２０」という表示態様を経て最終的に「５０」という表示態様が表示された後、「赤７図柄を狙え」という指示内容の指示機能表示が表示された場合に、期待度表示による「５０％」の期待度合いは、指示機能表示で示唆された「赤７図柄揃い」に対する期待度合いとする。すなわち、例え期待度表示によって１００％の期待度合いが示唆されたとしても、その対象特典は、指示機能表示の指示内容によって変化するため、赤７図柄揃いのような高特典になる場合もあれば、ベル図柄揃いのような低特典になってしまう場合もある。このように、期待度表示による期待度合いの対象を指示機能表示と関連付けることによって、本実施形態のスロットマシン１では、期待度表示によって示唆される期待度合いだけでなく、指示機能表示によって示唆される対象特典にも意味を持たせることができるため、単位ゲームを通じて遊技者の関心を維持することができる。

【０８０５】

（４）出玉に関係する抽選の実行を示す特定態様の表示可否を演出する期待度表示

本実施形態のスロットマシン１では、指示機能表示が行われる表示器（特別表示ＬＥＤ６１２）において、特定態様が表示された場合に出玉に関係する抽選を行うとしたとき、特別表示ＬＥＤ６１２で所定の期待度表示を行うことによって、特定態様が表示されるか否かを段階的に演出するような期待度演出を実現することができる。

【０８０６】

図１０５は、特定態様の表示可否を演出する期待度表示を説明するための図である。図１０５では、１個のセグメントＬＥＤ（特別表示ＬＥＤ６１２ｃ）において、段階的に表示態様が変化する期待度表示の表示遷移が示されている。ここでは、「３」がセグ表示されたときに、「特定態様」が表示されたとして、出玉に関係する抽選（例えば、ＡＴゲーム数の上乗せ）が行われるとする。図１０５に示すように、特別表示ＬＥＤ６１２ｃでは、まず、７セグメント部分が、「（ａ）上段点灯」、「（ｂ）中段点灯」、「（ｃ）下段点灯」、「（ｄ）右上段点灯」の順で追加点灯されていく。その後、一定の待機時間を経て「（ｅ）右下段点灯」となれば、セグ表示として特定態様の「３」が完成するので、出

玉に関係する抽選が行われることが確定する（期待度演出の成功結果）。一方、（ｄ）の後に、「（ｆ）左下段点灯」となった場合は、セグ表示として「２」が表示されるので、出玉に関係する抽選は行われないことが示される（期待度演出の失敗結果）。なお、期待度演出の結果は、画像表示体５００でも明示されるようにすることが好ましい。

【０８０７】

本実施形態のスロットマシン１では、図１０５に例示したような期待度表示が行われることにより、指示機能表示を表示するための表示器（例えば特別表示ＬＥＤ６１２ｃ）において、指示機能表示とは別の期待度表示を表示可能にするだけでなく、当該表示器だけで完結する期待度演出をも実行可能にする。かくして、メイン基板４０９によって管理される当該表示器において、重要な演出を実行可能な斬新な遊技機を提供することができる。なお、このようにメイン基板４０９によって管理される表示器（例えば特別表示ＬＥＤ６１２）で期待度演出が行われる場合には、サブ基板５１０によって管理される表示器（例えば画像表示体５００）において「７セグメント表示器を見ろ」といったような注意喚起の表示を行わせて、期待度演出が行われる表示器に遊技者の関心を集めるようにすることが好ましい。

【０８０８】

以上が、第１の実施形態のスロットマシン１における遊技状態の説明であるが、このような遊技状態の制御に関して各種の内部抽選で用いられる抽選テーブルは、それぞれ１通りである必要はなく、例えば、複数の設定値（例えば、設定値１から４までの４段階）を設け、設定値ごとに異なる抽選テーブルが用いられるようにしてもよい。具体的には、それぞれの設定値では内部抽選確率に格差（段階的な差、極端な差など）がつけられている。この設定値は、設定値１＜設定値２＜設定値３＜設定値４、というように設定値が高くなるほどボーナス当選役やＡＴ当選率等の抽選確率が優遇されるようにするとよい。例えば、設定値１に比べると設定値４ではＢＢ１の当選確率が高く決められているのでＢＢ１に当選する可能性が高いといったようなことである。このように段階的な設定値を設けることにより、設定値ごとに特徴を持たせて遊技者が設定値の推測する際の手掛かりとしたり、ホール等の経営に合わせた設定値にてスロットマシン１の運用をしたり、といったことが可能となる。なお、上記のような設定値に限られることはない。

【０８０９】

［１１－４．リール停止処理］

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作（停止操作、つまりリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作）待ちの状態となる。図１０６では、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。以下では、リール停止制御の処理の流れを説明する。

【０８１０】

リール停止処理では、まずステップＳ２０１で、当該ゲームでの内部抽選の結果に対応して作動した条件装置にしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての条件装置に１対１で対応するパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン基板４０９のＲＯＭ１１１２に格納されている。

【０８１１】

上記のステップＳ２０１にて成立している条件装置に基づいてリール停止制御テーブルが選択された状態になると、各リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる（ステップＳ２０２，Ｓ２１０，Ｓ２１７）。これらの待ち受け状態で、左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃの各リールがすでに停止しているか否か、あるいは第１リール停止フラグがＯＮとなっていない状態（Ｆ＝０、つまりＯＦＦの状態）であるか否かを判定するとともに、合わせてリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃのいずれかが押下されたかについても判定する。全てのリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作が受け付けられるまでは、ステップＳ２０９の判定が満たされず、ステップＳ２０２以降の処理を繰り返

す。
【０８１２】
ここで、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作の受け付けられた順番（停止操作手順）は、前述したように、「順押し」、「挟み押し」、「中順押し」、「中逆押し」、「逆挟み押し」、「逆押し」の６通りに分けられるが、図１０６に関する以下の説明では、これらの押し順を、第１に押下操作が行われたリール停止ボタン２１１に着目して３通りの押し順に分類する。すなわち、第１停止リールが左リール３０１ａである場合を「順押し」、中リール３０１ｂである場合を「中押し」、右リール３０１ｃである場合を「逆押し」と呼ぶ。
【０８１３】
ステップＳ２０２では、左リール３０１ａが停止状態となったことを示すフラグ（左リール停止フラグＬＦ）がＯＦＦ（ＬＦ＝０）であり、なおかつ、左リール停止ボタン２１１ａの押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップＳ２０１で、リール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作の待ち受け状態から「順押し」の停止操作手順に沿って最初（第１番目）に左リール停止ボタン２１１ａが押下されたとすると、ステップＳ２０２の判定が満たされ、ステップＳ２０３に移る。
【０８１４】
ステップＳ２０３では、第１リール停止フラグがＯＦＦ（Ｆ＝０）であるか判定する。ここでいう「第１リール」とは第１番目に停止操作が受け付けられる、あるいは第１番目に停止するリールのことをいう。この例（「順押し」）では、左リール３０１ａの停止操作が第１番目に受け付けられるので、第１リール停止フラグがＯＦＦの状態（Ｆ＝０）となっている。従って、ステップＳ２０３の判定は満たされ、次のステップＳ２０４に移る。
【０８１５】
次のステップＳ２０４では、左リール３０１ａについて第１リール停止処理が行われる。この第１リール停止処理では、作動している条件装置に対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。
【０８１６】
ステップＳ２０６では、残りの中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン１の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの２ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の停止制御テーブルは１つに決定することができる。つまり、第１停止リール（この場合は左リール３０１ａ）の図柄表示窓４０１内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。
【０８１７】
ステップＳ２０７では、第１リール停止フラグをＯＮ（Ｆ＝１）として、次のステップＳ２０８に移る。
【０８１８】
次いでステップＳ２０８では、左リール停止フラグＬＦをＯＮ（ＬＦ＝１）として、ステップＳ２０９に移る。
【０８１９】
そして、ステップＳ２０９では、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグＬＦがＯＮとなっただけであり、中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃはまだ回転中であることから、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り以降の処理を繰り返し実行する。
【０８２０】
そして、再びステップＳ２０２以降の処理が実行される場合、すでに左リール３０１ａ

は停止状態となっているのでステップＳ２０２の判定は満たされず、ステップＳ２１０に移る。

【０８２１】

ステップＳ２１０では、中リール３０１ｂが停止状態となったことを示すフラグ（中リール停止フラグＭＦ）がＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられたかを判定する。ここでは「順押し」の停止操作手順に沿うため、中リール停止ボタン２１１ｂの押下操作が受け付けられることとなる。従って、ステップＳ２１０の判定が満たされ、次のステップＳ２１１に移る。

【０８２２】

ステップＳ２１１では、上記のステップＳ２０３と同様に第１リール停止フラグがＯＦＦ（Ｆ＝０）であるか判定する。そして、この時点ではすでに第１リール停止フラグはＯＮ（Ｆ＝１）となっているため、この判定が満たされず、ステップＳ２１３に移る。

【０８２３】

ステップＳ２１３では、中リール停止処理として、作動している条件装置に対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップＳ２０６で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール３０１ｂは第２番目に停止するリール（第２リール）となり、ステップＳ２１２，Ｓ２１４，Ｓ２１５は全て迂回され、ステップＳ２１６に移り、中リール停止フラグＭＦをＯＮ（ＭＦ＝１）としてステップＳ２０９に移る。

【０８２４】

そして、再度ステップＳ２０９では、左リール３０１ａ及び中リール３０１ｂが停止状態となっただけであり、まだ右リール３０１ｃは回転中で停止状態（右リール停止フラグＲＦがＯＦＦとなっている）となっていないので、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【０８２５】

さらに、３度目のステップＳ２０２以降の処理では、先ずステップＳ２１７で右リール停止フラグＭＦがＯＦＦ（ＭＦ＝０）であり、なおかつ、右リール停止ボタン２１１ｃの押下操作が受け付けられたかを判定していくことになるが、以降のステップＳ２１８，Ｓ２２０等の処理は、上記のステップＳ２１０以降の処理（ステップＳ２１１，Ｓ２１３）と同様であるため詳細な説明は省略する。

【０８２６】

そして、ステップＳ２２３にて、右リール停止フラグＲＦをＯＮ（ＭＦ＝１）として、ステップＳ２０９に移る。

【０８２７】

最後にステップＳ２０９では、この時点において、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となっていることから、この判定が満たされ、リール停止処理が終了する。

【０８２８】

なお、「中押し」の停止操作手順の場合も上記と同様の説明ができるため詳細は省略する。ただし、「逆押し」の停止操作手順の場合は上記の説明と一部異なる点があるため、以下に説明する。

【０８２９】

「逆押し」の停止操作手順で、上記の「順押し」あるいは「中押し」の停止操作手順と異なる点は、ステップＳ２２１（第１リール停止処理の後に残りのリール停止制御テーブルの決定）についてである。すなわち、「逆押し」の停止操作手順では、右リール３０１ｃのみが停止状態となり、なおかつ、右リール３０１ｃの停止目のうち、下段位置にいずれかの当選役図柄があった場合、まだ２つの有効ラインのいずれにも該当当選役図柄を揃えることが可能である。従って、ステップＳ２２１の段階では、いずれの有効ラインにも該当当選役図柄を揃えることのできるリール停止制御テーブルを複数用意しておき、いずれかを選び出すものとすればよい。

【０８３０】
［１１－４－１．リール停止制御］
上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓４０１内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれる）。具体的には、遊技者によるリールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓４０１内に停止させることが可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な範囲、例えば、図柄４個分）を予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓４０１内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込むことが可能な範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、リールの回転方向にみて移動が可能な図柄の最大数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大で図柄４個分とすれば、当該リールの停止操作が受け付けられた場合、その位置を基点にしてさらに図柄４個分までリールの回転移動が可能となる。
【０８３１】
従って、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓４０１内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓４０１内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その当該当選役図柄を図柄表示窓４０１内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。
【０８３２】
スロットマシン１では、リプレイ役や押し順不問ベル（ベル１，ベル２）等に対応する条件装置が作動している場合には、遊技者の目押しを必要とせずに必ず該当当選役図柄を揃えることができる。これは、リプレイ役、ベル１、ベル２等のそれぞれに対応する図柄組合せを構成する図柄について、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で４個分の図柄おきに配置されているからである（前述の図４６参照）。リールの引き込み制御において、最大引き込み数が４個（４コマ）とされるとき、上述のように最大４個分の間隔で配置された図柄は、押しタイミング（押し位置）に拘わらず、常に有効ラインに引き込むことが可能となる。
【０８３３】
具体的には例えば、所定のリプレイ役の当選時にリプレイ図柄が中段に揃うとするとき、リプレイ図柄について着目すると、左リール３０１ａ上では、リプレイ図柄からリプレイ図柄までのあいだに他の図柄が最大で４個分配置されている（図４６参照）。これにより、左リール３０１ａでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、リプレイ役に対応する条件装置が作動している限り、必ずリプレイ図柄を有効ライン上のいずれかに引き込んで停止させることができる。
【０８３４】
また、内部抽選の結果がボーナス役と小役との重複役であるような場合は、ボーナス図柄よりも小役を優先的に引き込むものとしている。ボーナス役と小役との重複役に当選した場合、この当選したゲームにおいては小役に対応する図柄組合せが表示されたとしても、当該ボーナス役の成立状態が次ゲーム以降に維持され、次ゲーム以降の小役（又はリプレイ役）が成立しなかったゲームにおいて、当該ボーナス役に対応する図柄組合せが表示される。
【０８３５】
以上がテーブル方式によるリール停止処理の一例である。これとは別にコントロール方式によるリール停止処理があるが、これについても公知の処理を適用可能であるため、ここでは具体的な説明を省略する。また、第１の実施形態においてコントロール方式または

テーブル方式のいずれのリール停止処理を実行してもよく、どの方式を採用するかは制御プログラムを構築するにあたって適宜決定すればよい。

【０８３６】

［１１－５．判定処理］

リール停止処理が終了すると、メイン基板４０９は、図柄表示窓４０１内にていずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組合せ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図１０７では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【０８３７】

リール停止処理により全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止した状態となると、図柄表示窓４０１内の停止目の態様から、いずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（当選役に対応する図柄の組合せ態様が表示されているか）否かを判定する。なお、特に全てのリール３０１が停止状態となった場合の停止目は停止出目と呼ばれる。

【０８３８】

まず、ステップＳ３０１では、ボーナスゲーム中であるかを判定する。これは、所定のゲーム状態フラグ（例えばボーナスゲーム中フラグ）のＯＮ状態（＝１）、ＯＦＦ状態（＝０）を判定することである。ボーナスゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされるので、ステップＳ３０２の処理に移行する。また、ボーナスゲーム中フラグがＯＦＦ（＝０）となっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされず、ステップＳ３１２の処理に移行する。

【０８３９】

ステップＳ３０２では、有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄（ボーナス役に対応する図柄組合せ）であるか否かを判定する。図柄組合せの判定を具体例で説明すると、ボーナスを図４９等に示した２種ＢＢとすれば、２種ＢＢに対応する図柄組合せとは、有効ライン上に「赤７」の図柄並びであり（図５３の条件装置「ＢＢ１」参照）、何れかの斜めライン上にこのような図柄並びが停止しているときに、２種ＢＢ図柄（ボーナス図柄）が停止したと判定できる。このようにして、ボーナス図柄の図柄組合せが有効ライン上に停止したと判定した場合は（ステップＳ３０２のＹＥＳ）、ボーナスゲームの開始に関するボーナスゲーム開始処理を行い（ステップＳ３０３）、その後、処理を終了する。ボーナスゲーム開始処理については、図１０８を参照して後述する。一方、ステップＳ３０２において有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄ではないと判定した場合は（ステップＳ３０２のＮＯ）、ステップＳ３０４の処理に移行する。

【０８４０】

ステップＳ３０４では、有効ライン上に停止した図柄組合せがリプレイ図柄（リプレイ役に対応する図柄組合せ）であるか否かを判定し、リプレイ図柄であると判定した場合は、リプレイゲーム処理を実行する（ステップＳ３０５）。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例ではＭＡＸベット）にて次回のゲームを開始させるために、ＭＡＸベットコマンドをＲＡＭ１１１４に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次回のゲームを再遊技として開始させることができる。ステップＳ３０５の処理後は、リプレイ当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして（ステップＳ３０６）、処理を終了する。

【０８４１】

ステップＳ３０４において有効ライン上に停止した図柄組合せがリプレイ図柄ではないと判定した場合は（ステップＳ３０４のＮＯ）、次なる判定処理として、当該図柄組合せが小役図柄（小役の入賞を示す図柄組合せ）であるか否かを判定する（ステップＳ３０８）。ステップＳ３０８で小役図柄であると判定した場合は、ステップＳ３０９の処理として、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定

枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。そして、ステップＳ３０９の処理が終了した後は、該当する小役当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして（ステップＳ３１０）、処理を終了する。

【０８４２】

ステップＳ３０８において有効ライン上に停止した図柄組合せが小役図柄ではないと判定した場合（ステップＳ３０８のＮＯ）、上記のステップＳ３０２，Ｓ３０４，Ｓ３０８のいずれの判定も満たされず、有効ライン上にはいずれの当選役図柄も揃っていない。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組合せ態様）」とも呼ばれる。このような場合には、ハズレ処理を実行する（ステップＳ３１１）。ハズレ処理では、この時点でＯＮ（＝１）状態となっている当選フラグがボーナスを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをＯＦＦ（＝０）にする。また、いずれの当選フラグもＯＮ（＝１）となっていない場合（このときはハズレフラグがＯＮ（＝１）となっている）には、ハズレフラグをＯＦＦ（＝０）にする。ステップＳ３１１のハズレ処理の後は、判定処理を終了する。

【０８４３】

上記のステップＳ３０２からステップＳ３１１までの処理は、遊技状態が一般状態又はボーナス内部状態に制御されている場合に実行する処理となる。次に、ステップＳ３０１の判定が満たされなかった場合に行われるステップＳ３１２以降の処理について説明する。ここでの処理は、遊技状態がボーナス状態に制御されたボーナスゲーム（ＢＢゲーム）中に実行する処理である。

【０８４４】

ステップＳ３１２では、有効ライン上にボーナスゲーム時払出図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「ボーナスゲーム時払出図柄」とは、ボーナスゲーム中に揃うことでメダルの払出が行われる図柄組合せの総称を意味し、具体的には、ボーナスゲーム時払出役（本例では、一般状態又は内部状態において払出が規定された小役と同じとしているが、特別なボーナス専用役を用意してもよい）に対応する図柄組合せである。ステップＳ３１２で肯定判定が得られた場合は、揃っているボーナスゲーム時払出図柄に応じた規定枚数のメダルの払出処理を実行する（ステップＳ３１３）。メダルの払出処理では、メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出すとともに、メダルの払出枚数を払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する。このようなメダルの払出処理によって、遊技者には当該ボーナスゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

【０８４５】

ステップＳ３１３に次いで、ステップＳ３１４では、当該ボーナスゲームを終了させるか否かを判定するボーナスゲーム終了判定処理を実行し（詳細は図１０９を参照して後述する）、その後、判定処理を終了する。

【０８４６】

ステップＳ３１２においてボーナスゲーム時払出図柄が停止していないと判定した場合は（ステップＳ３１２のＮＯ）、当該成立フラグをＯＦＦ（＝０）にして（ステップＳ３１５）、処理を終了する。ステップＳ３１２でＮＯとなるパターンとしては、ボーナスゲーム時払出役に当選したが取り零した場合、及び、ボーナスゲーム時払出役に当選しなかった場合が考えられる。ステップＳ３１５の処理において、前者の場合は、ボーナスゲーム時払出役の成立フラグをＯＦＦにし、後者の場合は、ハズレフラグをＯＦＦにする。なお、ボーナスゲーム中に必ず当選するようなボーナス専用役が用意され、さらに、そのボーナス専用役の当選時には取り零しなく当該役の入賞を可能とするような場合には、ステップＳ３１５の処理を省略してもよい。

【０８４７】

以上のステップＳ３０１～Ｓ３１５の処理が、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によって行われる遊技状態の判定処理である。

【０８４８】

［１１－５－１．ボーナスゲーム開始処理］
前述の図１０７のステップＳ３０２の判定が満たされた場合、ボーナスゲーム開始処理を実行する。このボーナスゲーム開始処理について図１０８を用いて説明する。
【０８４９】
まず、ステップＳ４０１では、ボーナスフラグ（例えば、ＢＢフラグ）がＯＮ（＝１）となっているかを判定する。ステップＳ４０１の判定が満たされると、ステップＳ４０４に移る。ステップＳ４０４では、ボーナスゲーム中フラグをＯＮ（＝１）にするとともに、ボーナスフラグをＯＦＦ（＝０）にする。次いでステップＳ４０６にて、ボーナスゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、ボーナスゲームの規定数（本例ではＢＢゲームの規定数は２枚）のベット数でボーナスゲームが開始される。
【０８５０】
また、ステップＳ４０１の判定が満たされない場合、ステップＳ４０２に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、ボーナスフラグがＯＦＦ（＝０）であるにも関わらず、ボーナス図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段（例えば、ゴト行為）が行われたか、あるいはスロットマシン１に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ６０４の点灯や、その他前述のＬＥＤ等にエラー発生を知らせる表示を行う。
【０８５１】
［１１－５－２．ボーナスゲーム終了判定処理］
続いて、前述の図１０７のステップＳ３１４のボーナスゲーム終了判定処理について図１０９を用いて説明する。
【０８５２】
まず、ステップＳ４５１では、前述の図１０７のステップＳ３１３にてメダルの払い出しがあったことを受けて、ボーナスゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。
【０８５３】
次にステップＳ４５２では、累計払出枚数がボーナスごとに規定された総払出枚数（例えば２００枚）を超えたか否かを判定する。このステップＳ４５２の判定が満たされない場合、ステップＳ４５４に移り、ボーナスゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のＬＥＤ等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。
【０８５４】
一方、ステップＳ４５２の判定が満たされなかった場合は、ボーナスゲーム中フラグをＯＦＦ（＝０）にし（ステップＳ４６０）、処理を終了する。
【０８５５】
［１１－６．演出動作の制御］
以上は、主にメイン基板４０９による制御の例であるが、スロットマシン１では、ゲームの進行にあわせてサブ基板５１０により各種演出動作の制御を実行する。これはメイン基板４０９から出力される各種コマンド（情報コマンド、出力信号）に基づいて、サブ基板５１０（主にＣＰＵ１１１８等）にて実行するものである。前述の通りメイン基板４４９から出力された各種コマンドは、一旦、ＲＡＭ１１２２に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。このような演出態様は、演出態様データテーブル（図示しない）としてＲＯＭ１１２０内に格納されており、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。
【０８５６】
例えば、演出態様としては、当該ゲームのみで完結するもの（以下、単発演出態様という）や、複数のゲームにわたって行われるもの（以下、連続演出態様という）などが含まれる。このうち、単発演出態様には、当該当選フラグを示唆する演出（示唆演出、告知演出、詳細は後述）、メダルの払い出しを知らせる演出（払出演出、なお、払い出し枚数ま

でを知らせる態様でもよい）などがある。
【０８５７】
示唆演出は、遊技者に当該当選フラグを直接的に知らせる演出（告知演出）とは異なり、当該当選フラグを間接的に知らせる演出のことをいう、例えば、当該当選フラグに該当する当選役の形、色などを表現した表示等を行うといったことである。また、示唆演出は、当該当選フラグがない場合（つまり、ハズレの場合）にも行われる。この場合には、ハズレであることを気付きにくい内容の演出とする（例えば、いずれの当選役とも取れるような曖昧な内容）。これにより、当該ゲームがハズレであることを遊技者に気付きにくくすることができる。
【０８５８】
告知演出は、例えば、当該当選フラグがボーナス役であった場合やＡＴ抽選でＡＴ当選した場合等に、「ボーナス確定！」や「ＡＴ当選！」等、遊技に関する結果を遊技者に明確に知らせることのできるものである。この演出は、特にボーナスやＡＴなど遊技者にとって喜ばしい当選役（メダルを大量に獲得できる可能性があるため）について実行させるとより効果的である。すなわち、遊技者がＡＴ等に当選した際に、そのことを祝福する意味合いを持たせることができるからである。
【０８５９】
また、連続演出態様としては、一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのようになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出（連続演出）が行われることにより、現在の遊技状態が、例えば一般状態であるのかボーナス内部状態であるのか、といった区別を付けることが容易となる。
【０８６０】
また、第１の実施形態のスロットマシン１では、上記のような遊技状態（一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態）に対応した連続演出態様だけでなく、［１１－３－３］等で説明したＡＴの前兆演出等のように、遊技者に有利な特別遊技（例えばＡＴゲーム）に移行するか否かを示唆又は教示する態様で連続演出を実行することができる。また、このような連続演出は、周辺基板（例えばサブ基板５１０）による制御に限定されるものではなく、メイン基板４０９によって制御されてもよい。さらに、このような連続演出は、１ゲームで完結するようにしても良いが、複数ゲームに亘って関連する演出内容が表示される態様で連続して実行され、最後にその結果が表示されることが一般的である。第１の実施形態の指示機能処理では、「前兆演出」の表示形態として、最初に１ゲームのタイトル表示が行われ、その次から１ゲームから複数ゲームに亘る「連続演出」が行われる例を説明したが、全体的に見れば、「前兆演出」も連続演出であるといえる。そして、このような連続演出（例えば前兆演出）の結果が表示された時点で、遊技者は、以後のゲームで特別遊技が行われる特別遊技状態に移行するか否かを認識することができる。
【０８６１】
なお、以上に述べた各種の演出態様は、画像表示体５００による画像の表示や、スピーカ５１２等による効果音の発生、ＬＥＤ装飾等による発光や点灯等、として実行させることができる。このような演出態様は、遊技者が長い時間ゲームを続けている場合など、退屈な印象を与えづらくすることができるものである。なお、演出態様は、画像表示体５００、スピーカ５１２、ＬＥＤ装飾等で実行されることに限られるものではない。例えば、画像表示体５００に代えて、ＥＬディスプレイ（Ｅｌｅｃｔｒｏｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ　Ｄｉｓｐｌａｙ）や、ドットＬＥＤを用いてもよい。さらに、キャラクタを模した人形や、可動可能な模型等や、サイドリール（例えば、各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの）や、あるいは、ランプなどの照明（例えば、回転灯に代表される回転可能なライト等）を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示等を用いずとも遊技者を十分に楽しませることが可能である。
【０８６２】

［１１－７．異常状態発生時の処理］
本実施形態のスロットマシン１において異常状態が発生した際に行われる処理について詳しく説明する。
【０８６３】
スロットマシン１では、遊技中に異常状態が発生すると、検出されたエラーの種別に応じてエラーの告知が行われる。特に、メイン基板４０９が検出可能なエラーの場合は、エラーランプ６０４が点灯（又は点滅）するとともに、特別表示ＬＥＤ６１２で当該エラーの種別を示すエラー表示を行うことができる。なお、特別表示ＬＥＤ６１２では、通常は指示機能表示及び払出枚数表示が行われる。また、エラー検出されない場合もあるが、急な電源断も異常状態に含まれる。
【０８６４】
上記のような異常状態が発生した場合、通常のゲーム状態に復帰させるためには、エラー解除を行う必要がある（電源断の場合は、電源復帰後にエラー表示が残らなければよい）。エラー解除の方法は発生したエラーによって異なるが、電源断（ＯＦＦ／ＯＮ）を必要とする場合も多い。
【０８６５】
［１１－７－１．ＲＡＭクリア］
ここで、メイン基板４０９に搭載されたＲＡＭ１１１４におけるデータ値のクリア（ＲＡＭクリア）を説明する。
【０８６６】
本実施形態のスロットマシン１では、設定変更や電源のＯＦＦ／ＯＮ等の特定の操作時に、それぞれの操作に応じたアドレス範囲で、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４に保持されるデータの値を消去又は初期値に書き換えるクリア処理（ＲＡＭクリア）が行われる。したがって、エラー解除処理が行われる際も、電源のＯＦＦ／ＯＮを伴う場合には、ＲＡＭ１１１４の保持データの一部がクリアされる可能性がある。
【０８６７】
しかし、指示機能表示中にエラー解除処理が行われたり、メダルの払出中に電源断が発生したりした際、ＲＡＭクリアによって指示機能表示や払出枚数表示のために用いられるデータがクリアされると、遊技の継続に支障を与えるケースが想定される。スロットマシン１では、このような課題に鑑みて、ＲＡＭ１１１４におけるＲＡＭクリアの対象範囲を予め定めている。
【０８６８】
図１１０は、ＲＡＭのデータブロックを説明するための図である。図１１０には、ＲＡＭ１１１４の内部的なイメージが示されており、上端をメモリアドレスの始端とし、下端をメモリアドレスの終端としている。例えば、未使用領域１１１４ｚは、データの読み書きが行われていないデータ領域（換言すれば、使用済領域以外のデータ領域）であって、メモリアドレスの終端側にまとまっている。図１１０に示すように、ＲＡＭ１１１４では、格納するデータの種類に応じて複数の「エリア」が予め定められている。また、ＲＡＭクリアの対象範囲として、「クリア範囲０」～「クリア範囲４」の５通りが定められている。なお、それぞれのクリア範囲には、未使用領域１１１４ｚが含まれるようにしてもよい。
【０８６９】
まず、ＲＡＭクリアのクリア範囲について説明する。「クリア範囲０」は、基本的には実施されることがない、全消去に相当する対象範囲を意味する。すなわち、クリア範囲０でのＲＡＭクリアは、通常のメンテナンスやエラー処理では行われることはない。別の視点で言えば、設定値データエリア１１１４ａは、クリア範囲０でＲＡＭクリアが行われるとき以外はデータ値がクリアされることはない。このことは、設定値データエリア１１１４ａは基本的にクリアされないことを意味する。
【０８７０】
「クリア範囲１」は、設定キースイッチ１１１２ｔを操作して行われる設定変更開始時

にＲＡＭクリアが行われる対象範囲を意味する。具体的には、図１１０に示す使用済領域内のデータエリアのうち、扉フラグエリア１１１４ｂ以下の全てのデータエリアが対象となり、設定値データエリア１１１４ａはクリアされない。

【０８７１】

「クリア範囲２」は、リセットスイッチ１１２ｕを操作して行われるリセット時にＲＡＭクリアが行われる対象範囲を意味する。具体的には、図１１０に示す使用済領域内のデータエリアのうち、ランプＯＮデータエリア１１１４ｄ以下のデータエリアが対象となり、設定値データエリア１１１４ａ～扉監視タイマエリア１１１４ｃはクリアされない。

【０８７２】

「クリア範囲３」は、ボーナス終了時にＲＡＭクリアが行われる対象範囲を意味する。クリア範囲０～クリア範囲２までのＲＡＭクリアは、それぞれのＲＡＭクリアが実行される契機としてホール店員等による作業が必要であるが、ボーナス終了時のＲＡＭクリアは、ボーナス終了後の内部処理で自動的に実行される。ボーナス終了時のＲＡＭクリアでは、具体的には、図１１０に示す使用済領域内のデータエリアのうち、リプレイ投入枚数エリア１１１４ｊ以下のデータエリアが対象となり、設定値データエリア１１１４ａ～指示機能表示エリア１１１４ｉはクリアされない。

【０８７３】

なお、「クリア範囲３」は、単なる電源のＯＦＦ／ＯＮを行った時にＲＡＭクリアが行われる対象範囲でもある。すなわち、設定変更やリセット操作が行われることなく電源のＯＦＦ／ＯＮが行われた場合には、「クリア範囲３」で対象範囲とされるデータエリアがクリアされる。そして、指示機能表示エリア１１１４ｉは「クリア範囲３」には含まれないため、電源のＯＦＦ／ＯＮによって指示機能の指示内容が消去されない。

【０８７４】

「クリア範囲４」は、毎ゲームの開始時にＲＡＭクリアが行われる対象範囲を意味する。毎ゲーム開始時のＲＡＭクリアは、例えば、メダルの賭け数が決定された状態で始動レバー２１０が操作されたときの内部処理で自動的に実行される。毎ゲーム開始時のＲＡＭクリアでは、具体的には、図１１０に示す使用済領域内のデータエリアのうち、表示フラグエリア１１１４ｌ以下のデータエリアが対象となり、設定値データエリア１１１４ａ～割込チェック用タイマエリア１１１４ｋはクリアされない。

【０８７５】

次に、図１１０に示された各データエリアを簡単に説明する。設定値データエリア１１１４ａには、スロットマシン１で設定されている設定値が格納される。

【０８７６】

扉フラグエリア１１１４ｂには、扉形前面部材２００（又は前面開閉部材９０）の開閉状態を示す情報が格納され、扉監視タイマエリア１１１４ｃには、扉形前面部材２００（又は前面開閉部材９０）が開いていることを認識するための時間情報が格納される。

【０８７７】

ランプＯＮデータエリア１１１４ｄには、ランプ（例えば、リプレイランプ６０６やスタートランプ６０８等、表示パネル５０１に配置された表示器）の点灯に関する情報が格納される。クレジット枚数エリア１１１４ｅには、クレジット枚数（メダル貯留枚数）を示す情報が格納される。クレジット表示エリア１１１４ｆには、メダル貯留枚数を貯留枚数表示ＬＥＤ６１３に表示させるための情報が格納される。ペイアウト枚数エリア１１１４ｇには、当該ゲームで何枚の遊技用価値が払い出されたかというペイアウト枚数（メダル払出枚数）を示す情報が格納される。ペイアウト表示エリア１１１４ｈには、メダル払出枚数を特別表示ＬＥＤ６１２に表示させるための情報が格納される。指示機能表示エリア１１１４ｉには、指示機能表示を特別表示ＬＥＤ６１２に表示させるための、指示機能による指示内容に相当する情報が格納される。

【０８７８】

リプレイ投入枚数エリア１１１４ｊには、リプレイ動作時に投入する遊技用価値の数（リプレイ時のメダル投入数）が格納される。割込チェック用タイマエリア１１１４ｋには

、割込処理を実行するために必要なタイマ情報が格納される。
【０８７９】
表示フラグエリア１１１４ｌには、特別表示ＬＥＤ６１２に表示されたエラー表示状態を示す情報が格納される。メダル払出枚数エリア１１１４ｍには、当該ゲームの結果として払い出す遊技用価値の払出枚数が格納される。投入可能枚数エリア１１１４ｎには、遊技用価値の投入が可能か否かの状態を示す情報が格納される。メダル投入枚数エリア１１１４ｏには、ゲームの開始前に投入された遊技用価値の枚数が格納される。乱数格納エリア１１１４ｐには、条件装置で使用する乱数が格納される。
【０８８０】
このように、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４では、様々な行動（設定変更時や電源ＯＦＦ／ＯＮ時など）ごとにＲＡＭクリアが行われる範囲を設定することによって、効率良いメモリ制御の実現に期待できる。
【０８８１】
なお、ＲＡＭ１１１４は、遊技機におけるメイン基板４０９の記憶領域として利用可能な範囲（容量）が規定されており、プログラム等のデータは当該規定された範囲内に格納しなければならない。しかし、近年では、試験信号に係る処理及び不正に関する処理については、当該処理のためのプログラムに関するデータを上記規定された範囲外の未使用領域（例えば、図１１０の未使用領域１１１４ｚ）に格納することが許されている。但し、このような未使用領域の利用は、指示機能を有する遊技機に限られるとする。
【０８８２】
また、スロットマシン１において、電源断等を経てＲＡＭクリアが行われた後に、ＲＡＭクリア前に表示されていたデータを再表示するか否かは、メイン基板４０９のＣＰＵ１１１０（又はサブ基板５１０のＣＰＵ１１１８）が、データの種別ごとに決定することができる。すなわち、ＣＰＵ１１１０（又はＣＰＵ１１１８）は、電断復帰時に、ＲＡＭクリアされなかったデータエリアに格納されたデータを参照して可能な限りデータを再表示するようにしてもよいし、特定のデータ（例えば、払出枚数表示に関するデータやナビ表示に関するデータ等）については、理論的には再表示することができても、プログラム制御によって再表示しないようにしてもよい。なお、このとき、ＲＡＭ１１１４のスタックポイントに退避したデータを参照することも含まれる。
【０８８３】
［１１－７－２．エラー表示］
次に、特別表示ＬＥＤ６１２におけるエラー表示について説明する。図１１１は、特別表示ＬＥＤによるエラー表示を説明するための図である。スロットマシン１では、図１１１の「報知種別」欄に記載されたエラー（後述するが、エラーではないものも一部含む）が検出された際に、特別表示ＬＥＤ６１２で「ＳＥＧ」欄に示したような所定のセグメント表示をすることによって、検出されたエラーの種別を識別可能に報知する。図１１１の「報知種別」欄に示された各エラーのうち、サブ基板５１０で検出される「通信異常（シリーズコードエラー時）」以外の各エラーは、その発生時に各エラーの検出信号がメイン基板４０９に通知される。なお、図１１１に示したエラーは、スロットマシン１で検出可能なエラーの一部であり、図示したエラーの他にも、メイン基板４０９又はサブ基板５１０で検出可能なエラーが存在する。
【０８８４】
以下に、図１１１の「報知種別」欄に示した各エラーの概要を説明する。
【０８８５】
「ＲＡＭエラー」は、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４が壊れているときに報知されるエラーである。一方、「通信異常（シリーズコードエラー時）」は、メイン基板４０９からサブ基板５１０に送信されるシリーズコードに異常があったときに検出されるが、サブ基板５１０によって検出されるため、特別表示ＬＥＤ６１２にはエラー表示されない。
【０８８６】
「設定変更中」又は「設定確認中」は、エラーではないが、その作業中に「設定値」が

特別表示ＬＥＤ６１２に表示（報知）されることから、図１１１に記載されている。スロットマシン１の設定値は、例えば、ＲＡＭ１１１４の設定値データエリア１１１４ａに格納されている。なお、「設定変更中」による報知タイミングは、所定の設定変更操作の開始時とし、「設定確認中」による報知タイミングは、所定の設定確認操作の開始時とする。

【０８８７】

「不正払出エラー」は、異常な払出があったときに報知されるエラーである。具体的には、メダル放出装置１１０が有する駆動手段（不図示）の作動によってホッパ１１０ｂからメダルが払い出されるとき以外に払出カウントスイッチ（不図示。メダルの払出枚数をカウントするためのスイッチで、例えばメダル放出装置１１０に設けられる）がＯＮ状態になったときに検出される。なお、図１１１では、当該エラーを検出したタイミングが「メイン遊技非停止時」であるか「メイン遊技停止時」であるかによって、その報知優先度が異なって設定され、具体的には、「メイン遊技非停止時」に検出したほうが高い優先度とされている。但し、何れのタイミングに検出しても、特別表示ＬＥＤ６１２では同じ「ＨＦ」がセグメント表示される。

【０８８８】

「投入メダル通過時間１エラー」、「投入メダル通過時間２エラー」、「メダル通過順序１エラー」、「メダル通過順序２エラー」、「メダル通過間隔時間エラー」、及び「投入メダル逆行エラー」は、メダルがメダル投入口２０３から投入されてホッパ１１１０ｂに到達するまでの過程に異常があったときに報知されるエラーである。ここでいう異常には、メダルの通過経路に関する異常の他、メダル以外の異物投入等による異常等も含まれる。

【０８８９】

スロットマシン１では、メダル投入口２０３から投入されたメダルは、投入センサ２０７ｂで通過を検出された場合に（ソレノイド２０７ａがＯＦＦ状態の場合）、その後、レバーセンサ、セレクタセンサ、シュートセンサの各センサで通過を検出されながらホッパ１１０ｂに到達する。レバーセンサ、セレクタセンサ、シュートセンサは、メダルセレクタ２０７に設けられるセンサであって、それぞれが設けられた所定位置においてメダルの通過を検出する（不図示）。また、ソレノイド２０７ａがＯＮ状態の場合は、投入センサ２０７ｂへの経路がロックアウトされることにより、メダルは、メダル投入口２０３から投入されても、メダルセレクタ２０７及び返却樋２１３を経由してメダル用受皿２０１に戻される。投入センサ２０７ｂで通過を検出されたメダルがこのような正常な過程（規定メダル通過シーケンス）を経て移動しなかったときに、メイン基板４０９では、各センサにおける検出の有無や検出時間等に基づいて上記の各エラーを検出する。

【０８９０】

各エラーの概要を説明する。「投入メダル通過時間１エラー」は、投入センサ２０７ｂの付近にメダル（メダル以外の異物等も含む）が滞留したときに報知されるエラーであり、具体的には、投入センサ２０７ｂによるメダル検出が所定時間（例えば１００ｍｓ）継続したときに検出される。「投入メダル通過時間２エラー」は、レバーセンサの付近にメダル（メダル以外の異物等も含む）が滞留したときに報知されるエラーであり、具体的には、レバーセンサによるメダル検出が所定時間（例えば５００ｍｓ）継続したときに検出される。なお、「投入メダル通過時間２エラー」の検出対象期間は常時とするが、当該エラーの報知タイミングはメダル受付開始時（払出処理完了後などの遊技終了時でもよい）とする。

【０８９１】

「メダル通過順序１エラー」は、レバーセンサによるメダル検出が未検出（ＯＦＦ）であるのに、セレクタセンサによるメダル検出が行われたときに報知されるエラーである。より具体的には、セレクタセンサによってメダル通過が検出された以前の所定期間（例えば３００ｍｓ）に、レバーセンサによるメダル検出がされていなかった場合に、当該エラーが検出される。「メダル通過順序２エラー」は、セレクタセンサによるメダル検出の後

、シュートセンサによるメダル検出が行われなかったときに報知されるエラーである。より具体的には、セレクタセンサによってメダル通過が検出された後の所定期間（例えば４００ｍｓ）に、シュートセンサによるメダル検出がされなかった場合に、当該エラーが検出される。

【０８９２】

「メダル通過間隔時間エラー」は、正常時には想定されない態様でメダルが通過したような場合に報知されるエラーである。具体的には、メダルセレクタ２０７に設けられた各センサにおいて、正常時に想定される最短のメダル通過間隔（すなわち、連続でメダルが投入された場合の通過間隔）よりも短い通過間隔で何らかの物体が通過したという状況が所定頻度（例えば、５回連続）に亘って検出された場合に、当該エラーが検出される。

【０８９３】

「投入メダル逆行エラー」は、メダルが規定メダル通過シーケンス以外の経路で移動し、特に、逆行する動きを検出した場合に報知されるエラーである。具体的には、メダルセレクタ２０７に設けられた各センサ（投入センサ２０７ｂ、レバーセンサ、セレクタセンサ、シュートセンサ等）によるメダル検出の検出順序に基づいて検出される。

【０８９４】

また、「払出メダルジャムエラー」、「払出メダルエンプティエラー」、及び「補助収納庫満タンエラー」は、メダルの払出や貯留に関する異常があったときに報知されるエラーである。各エラーの概要を説明すると、まず、「払出メダルジャムエラー」は、ホッパ１１０ｂからのメダル払出中にメダルが詰まったときに報知されるエラーである。具体的には、払出カウントスイッチが所定期間（例えば２００ｍｓ）以上、ＯＮ状態になった場合に、当該エラーが検出される。また、「払出メダルエンプティエラー」は、ホッパ１１０ｂ内のメダルが空になったときに報知されるエラーである。具体的には、ホッパ１１０ｂからのメダルが正常に払い出されず払出の再試行（払出リトライ）が行われるとき、払出リトライ後の所定期間（例えば１５００ｍｓ）以上に亘って払出カウントスイッチがＯＮ状態にならなかった場合に、当該エラーが検出される。また、「補助収納庫満タンエラー」は、メダル用補助収納箱１１１が満タンになったときに報知されるエラーである。具体的には、メダル用補助収納箱１１１のメダル満タンセンサ１１１ａが所定基準を超えるメダルの収納を検出した場合に、当該エラーが検出される。

【０８９５】

図１１１の「優先度」欄は、エラー間での報知の優先度合いを示す。本例では、上記優先度は、同時に複数のエラーが検出された場合の優先度合いを意味するとし、仮に１つのエラーが検出された後に当該エラーよりも優先度の高いエラーが検出されたとしても、表示内容は変更しないとする。但し、スロットマシン１におけるエラー表示の優先度は、これに限定されるものではなく、前記例において、後で検出された優先度の高いエラーの表示に切り替えるように定めてもよい。また、「ＳＥＧ」欄には、特別表示ＬＥＤ６１２における表示例が示されている。なお、何れにしても、スロットマシン１では、複数のエラーが検出された場合には、それらのエラーが解除されない限りは、遊技を再開する（次ゲームを行う）ことはできない。

【０８９６】

また、「報知方法」欄において、「映像」が「○」になっているときは、例えば画像表示体５００でエラーを報知する画像が表示される。但し、「映像」による報知画像は、特別表示ＬＥＤ６１２におけるエラー表示と相違ない表示内容であることが求められる。「音」が「○」になっているときは、例えばスピーカ５１２から報知音が出力される。「ランプ」が「○」になっているときは、例えばエラーランプ６０４が点灯又は点滅する。なお、音出力やランプ出力等による報知では、検出されたエラーの優先度に応じて報知態様を変更してもよく、例えば、優先度の高いエラーを検出した場合は、優先度が低いエラーに比べて強調されるような報知態様にしてよい。

【０８９７】

また、「リセット解除」欄には、リセットスイッチ１１２ｕを操作して行われるリセッ

トによって当該エラーを解除可能か否かが示されている。リセット解除が可能なエラーは、リセットによってエラー解除する際、ＲＡＭ１１１４に格納されているデータのうち、「クリア範囲２」のデータエリア（図１１０参照）がクリアされることになる。

【０８９８】

また、「応答性」欄に「即」と記載されている場合は、スロットマシン１が動作中であるときに当該エラーをメイン基板４０９側で検出可能であることを意味する。例えば、不正払出エラーが検出されると、メイン基板４０９は、当該検出を通知するコマンドを即時発行する。すなわち、「即」と記載されていても、当該エラーの検出時に必ずしも即時でエラー表示をしなくてもよく、例えば、遊技の結果が得られた後（払出処理の終了後、又は、払出処理の開始前）にエラー表示をするようにしても良い。なお、不正払出エラーは、遊技用価値が不正に払い出されていることを意味する緊急性の高いエラーである。

【０８９９】

［１１－７－３．エラー発生時処理］

以下では、スロットマシン１において前章で説明したエラーが遊技中に発生した際の処理（エラー発生時処理）について説明する。エラー発生時処理の具体的な詳細は、スロットマシン１がエラーに関してどのような要件定義を備えているかによって異なる。ここでは、スロットマシン１は、以下に示すようなエラーに関する要件定義（第１の要件定義）を備えるとし、このような場合に行われるエラー発生時処理の詳細を説明する。

（１）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分け（例えば、強エラーと弱エラー）を行わない。

（２）ゲーム中にエラーを検出しても、当該ゲームの進行を継続し、当該ゲーム終了後に当該エラーを表示する。

（３）ゲーム中にエラーを検出しても、指示機能表示を継続して表示する。

【０９００】

図１１２，図１１３は、第１の実施形態におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１，その２）である。図１１２及び図１１３は合わせて１つのフローチャートになっており、このフローチャートは、１ゲームの全体的な処理手順は図５４で示した処理手順に基づいて、さらに、エラー発生時に行われる処理を詳しく示している。なお、図１１２，図１１３では、非電断時（すなわち、電源がＯＦＦにならない状態）でゲームが進行するときの処理手順例を示している。一方、後述する図１１４は、第１の実施形態における電断復帰処理の処理手順例を示すフローチャートである。図１１４は、図１１２，図１１３の処理において電源ＯＦＦ／ＯＮが行われたときにもその処理手順が適用される。

【０９０１】

［１１－７－３－１．エラー発生時処理（非電断時）］

図１１２，図１１３を参照しながら、エラー発生時処理を含む１ゲームの処理手順（非電断時）を説明する。なお、全体的な処理の流れは図５４に示した一連の処理と重複するため、説明済の処理については、詳細な説明を省略する。また、特段の記載がない場合は、図１１２，図１１３の各処理はメイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０）によって実行される。また、各処理が行われる状況を分かりやすくするため、図９０に示した「遊技機の状態」との対応も示す。

【０９０２】

まず、図１１２では、図５４のＢＥＴ処理で説明したように遊技用価値（具体的にはメダル）が規定数投入された後、遊技者による始動レバー２１０の押下操作が行われることによってゲームが開始される（ステップＳ８０１）。このような遊技の流れは、図９０に示した「メダル投入」から「始動レバー押下」に対応している。

【０９０３】

始動レバー２１０の押下操作が行われてゲームが開始されると、内部抽選処理が行われ（ステップＳ８０２）、当選役に基づいて作動が許容される条件装置が取得される（ステップＳ８０３）。

【０９０４】
次に、ステップＳ８０４では、特別表示ＬＥＤ６１２で指示機能表示が可能な区間であるか否かが判定される。ここで、指示機能表示が可能な区間とは、指示機能による指示機能表示を実行可能なゲーム（例えば、ＡＴゲーム中）を意味する。なお、これまでは、指示機能表示がＡＴゲーム中に行われることを主に説明してきたが、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＴゲーム以外の特定のゲーム期間（例えば、ＡＴに比較的当選しやすいチャンスゾーン（ＣＺ）等）であっても指示機能表示を行うようにしてもよい。このような場合、ＡＴゲーム以外のゲームでも、ステップＳ８０４で肯定判定が得られる。
【０９０５】
ステップＳ８０４において指示機能表示が可能な区間であると判定された場合（具体的には、メイン基板４０９が指示機能による指示を行うと判定した場合）には（ステップＳ８０４のＹＥＳ）、ステップＳ８０３で取得された条件装置に基づいて、指示機能による指示内容を決定する（ステップＳ８０５）。次いで、ステップＳ８０５で決定された指示内容をＲＡＭ１１１４の指示機能表示エリア１１１４ｉに格納する（ステップＳ８０６）。
【０９０６】
その後、リール３０１の回転を開始させる（ステップＳ８０７）。ステップＳ８０７のタイミングは、図９０に示した「リール回転開始」に対応する。そして、サブ基板５１０に指示情報コマンドを送信することによって、指示機能による指示内容を通知する（ステップＳ８０８）。この結果、サブ基板５１０は、受信した指示情報コマンドに基づいて、ナビ表示に関する所定の表示タイミングで、画像表示体５００等にナビ表示を行わせることができる。なお、スロットマシン１において、ステップＳ８０８における指示情報コマンドの送信は、リール３０１の回転開始（ステップＳ８０７）よりも前のタイミングで行うようにしてもよい。
【０９０７】
その後、ステップＳ８０６でＲＡＭ１１１４に格納した指示内容を、指示表示機能に関する所定の表示タイミングで特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる（指示機能表示）（ステップＳ８０９）。指示機能表示の具体的な表示例は、図８０や図８１に示した通りである。また、「ナビ表示」や「指示機能表示」に関する所定の表示タイミングについては、図９０を参照しながら前述した通りである。そして、ステップＳ８０９における指示機能表示の後、ステップＳ８１０では、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押下操作の受付が開始される。
【０９０８】
一方、ステップＳ８０４において指示機能表示が可能な区間ではないと判定された場合（具体的には、メイン基板４０９が指示機能による指示を行うと判定しなかった場合）には（ステップＳ８０４のＮＯ）、ステップＳ８０５，Ｓ８０６，Ｓ８０８，Ｓ８０９に示したような指示機能に関する処理が行われることなく、リール３０１の回転が開始され（ステップＳ８１１）、リール停止ボタン２１１ａの押下操作の受付が開始される（ステップＳ８１２）。
【０９０９】
ステップＳ８１０及びステップＳ８１２は、図９０に示した「リール停止ボタン押下受付可」に対応する。そして、ステップＳ８１０又はステップＳ８１２の処理が行われた後は、ステップＳ８１３の処理に進む。
【０９１０】
ステップＳ８１３では、遊技者によって第一停止ボタンの押下（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのうち１番目の停止操作）が行われる。このとき、停止操作が行われたリール停止ボタン２１１に対応するリール３０１に対して、図１０６で説明したようなリール停止処理が行われる。ステップＳ８１３のタイミングは、図９０に示した「第一停止ボタン押下」に対応する。
【０９１１】

次いで、メイン基板４０９は、ステップＳ８１３における第一停止ボタンの押下から、その後行われる第二停止ボタンの押下までの間において、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップＳ８１４）。ステップＳ８１４でエラーが検出されなかった場合は（ステップＳ８１４のＮＯ）、ステップＳ８１５の処理が行われる。ステップＳ８１４でエラーが検出された場合は（ステップＳ８１４のＹＥＳ）、ステップＳ８１９の処理が行われる。図１１３では、ステップＳ８１４でエラーが検出された場合は、回転中の残りのリール３０１に対応するリール停止ボタンの停止操作を待つことなくステップＳ８１９の処理が行われるように示されているが、残りのリール３０１に対するリール停止操作を行ってからステップＳ８１９の処理が行われるようにしてもよい。これはステップＳ８１６の場合も同様である。このようなエラー検出以後の処理は、エラーの種別に応じて優先度（重要度）に差異を設け、当該優先度に基づいて処理を使い分けるようにしてもよい。例えば、「ＨＦ（不正払出エラー）」のように普通に遊技している状況では発生しにくいエラーは、優先度の高いエラーとするべきである。そして、このような優先度の高いエラーが検出された場合には、回転中の残りのリール３０１に対応するリール停止ボタン２１１の停止操作を待つことなくステップＳ８１９の処理が行われるようにするほうが好ましい。

【０９１２】

ステップＳ８１５では、遊技者によって第二停止ボタンの押下（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのうち２番目の停止操作）が行われる。このとき、停止操作が行われたリール停止ボタン２１１に対応するリール３０１に対して、図１０６で説明したようなリール停止処理が行われる。ステップＳ８１５のタイミングは、図９０に示した「第二停止ボタン押下」に対応する。

【０９１３】

次いで、メイン基板４０９は、ステップＳ８１５における第二停止ボタンの押下から、その後行われる第三停止ボタンの押下までの間において、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップＳ８１６）。ステップＳ８１６でエラーが検出されなかった場合は（ステップＳ８１６のＮＯ）、ステップＳ８１７の処理が行われる。ステップＳ８１６でエラーが検出された場合は（ステップＳ８１６のＹＥＳ）、回転中の残りのリール３０１に対応するリール停止ボタンの停止操作を待つことなく、ステップＳ８１９の処理が行われる。

【０９１４】

ステップＳ８１７では、遊技者によって第三停止ボタンの押下（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのうち３番目の停止操作）が行われる。このとき、停止操作が行われたリール停止ボタン２１１に対応するリール３０１に対して、図１０６で説明したようなリール停止処理が行われる。ステップＳ８１７のタイミングは、図９０に示した「第三停止ボタン押下」に対応する。

【０９１５】

次いで、メイン基板４０９は、ステップＳ８１７における第三停止ボタンの押下後から所定時間が経過するまでの間（例えば、全リール３０１が停止するまでの間）に、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップＳ８１８）。その後、ステップＳ８１８におけるエラー検出の有無に拘わらず、ステップＳ８１９の処理が行われる。

【０９１６】

ステップＳ８１９では、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示を終了させる。但し、ステップＳ８０４において指示機能表示が可能な区間ではないと判定された場合（ステップＳ８０４のＮＯ）には、ステップＳ８０９における指示機能表示が行われていないため、ステップＳ８１９では特段の処理を行う必要はない。

【０９１７】

その後、ステップＳ８２０では、全リール３０１（リール３０１ａ～３０１ｃ）が停止し、有効ライン上に停止した図柄組合せに基づいた入賞の判定が可能になる。ステップＳ８２０のタイミングは、図９０に示した「全リール停止」に対応する。

【０９１８】

なお、図１１３に示したように、ステップＳ８１９及びステップＳ８２０の処理は、それまでの遊技中におけるエラー検出の有無に拘わらず行われるが、その後の処理は、エラーが検出されたと判定されたか否かによって異なる。具体的には、それまでの遊技中にエラーが検出されていない場合には、ステップＳ８２１からの処理が行われ、それまでの遊技中にエラーが検出された場合には、ステップＳ８２５からの処理が行われる。

【０９１９】

まず、それまでの遊技中にエラーが検出されていない通常時の処理として、ステップＳ８２１では、遊技用価値の払出の有無が判定される。遊技用価値の払出では、有効ライン上に停止した図柄組合せに基づいて入賞役の停止が確認された場合に、当該入賞役に応じた遊技用価値が払い出される。ステップＳ８２１で払出がないと判定された場合は（ステップＳ８２１のＮＯ）、エラーも検出されていないので、当該ゲームを終了する。ステップＳ８２１で払出があると判定された場合は（ステップＳ８２１のＹＥＳ）、特別表示ＬＥＤ６１２における払出枚数表示を開始する（ステップＳ８２２）とともに、遊技用価値（メダル）の払出処理を行う（ステップＳ８２３）。その後、エラーは検出されていないので、当該ゲームを終了する。

【０９２０】

一方、それまでの遊技中にエラーが検出されていたときの処理としては、まず、遊技用価値の払出の有無が判定される（ステップＳ８２４）。

【０９２１】

ステップＳ８２４の処理は、エラーが検出されなかった場合の処理（ステップＳ８２１）と同じであり、払出があると判定された場合（ステップＳ８２４のＹＥＳ）に行われるステップＳ８２２（払出枚数表示）及びＳ８２３（払出処理）の処理も同じである。

【０９２２】

但し、それまでの遊技中にエラーが検出されていたときは、特別表示ＬＥＤ６１２にエラー表示を行わせるためにステップＳ８２６，ステップＳ８２７の処理が行われる。なお、ステップＳ８２３で払出処理が行われた場合は、払出処理の終了後、特別表示ＬＥＤ６１２に表示されていた払出枚数表示をクリア（ステップＳ８２５）してから、ステップＳ８２６以降の処理が行われる。ステップＳ８２４で払出がないと判定された場合は、そのままステップＳ８２６以降の処理が行われる。

【０９２３】

ステップＳ８２６では、特別表示ＬＥＤ６１２に、それまでに検出されたエラーの種別を表示させる（エラー表示）。エラー表示の表示例は、図１１１に示した通りである。その後、ホール店員や営業所等によってエラー表示で報知されたエラーに応じたエラー解除処理が行われ（ステップＳ８２７）、ゲームが終了する。

【０９２４】

以上、図１１２，図１１３に示した処理が行われることによって、第１の実施形態のスロットマシン１では、ゲーム中にエラーが検出された場合に、特別表示ＬＥＤ６１２において、指示機能表示や払出枚数表示を遮ることなく、エラー表示を行って検出されたエラーの種別を遊技者又はホール店員等に報知することができる。

【０９２５】

以下では、図１１２，図１１３のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかで、エラーが発生したとするとき、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。

【０９２６】

図１１５～図１１８は、第１の実施形態におけるエラー発生時の表示期間例（その１～その４）を示すタイミングチャートである。図１１５～図１１８は、全て指示機能が発生する状況（例えばＡＴ中）であるとする。

【０９２７】

まず、図１１５～図１１７の場合は、エラーの発生時（検出時）に、サブ基板５１０が制御する表示器（例えば画像表示体５００）に即座にエラーの詳細を表示させる、という

設定でタイミングチャートが示されている。すなわち、エラー発生８０７がＯＮになると同時に液晶エラー８０６もＯＮとなる。但し、液晶エラー８０６がＯＮになっている間は、液晶ナビ８０５は「表示」できないとする。このような設定は、例えば、メイン基板４０９がエラーを検出したタイミングで当該エラーの検出情報をサブ基板５１０にコマンド送信することによって実現できる。

【０９２８】

図１１５では、遊技用価値が払い出されないゲームにおいて、リール回転開始のタイミングでエラーが発生している。このとき、画像表示体５００におけるエラーの表示（液晶エラー８０６）が同時に行われる一方、特別表示ＬＥＤ６１２におけるエラー表示（セグエラー８０４）は、リール全停止に至るまで行われない。

【０９２９】

図１１６では、遊技用価値が払い出されるゲームにおいて、停止ボタン押下受付開始のタイミングでエラーが発生している。このとき、液晶エラー８０６が同時にＯＮ（表示）になるとともに、エラーの発生前からＯＮ（表示）になっていたナビ表示８０５が、液晶エラー８０６のＯＮに伴ってＯＦＦ（非表示）に変更される。そして、セグエラー８０４は、リール全停止となって、その後に遊技用価値の払出処理が完了した段階ではじめてＯＮ（表示）となる。

【０９３０】

図１１７では、遊技用価値が払い出されないゲームにおいて、第二停止ボタン押下のタイミングでエラーが発生している。このとき、液晶エラー８０６が同時にＯＮ（表示）になるとともに、エラーの発生前から「表示」されていたナビ表示８０５が、液晶エラー８０６のＯＮに伴ってＯＦＦ（非表示）に変更される。そして、セグエラー８０４は、リール全停止になってはじめてＯＮ（表示）となる。

【０９３１】

このように、図１１５～図１１７の場合は、エラーが発生した際、特別表示ＬＥＤ６１２では遊技終了後にエラー表示される一方で、画像表示体５００では即座にエラーの発生が表示されることから、遊技者等のエラーの発生をいち早く報知することができる。また、特別表示ＬＥＤ６１２において、指示機能表示、払出枚数表示、及びエラー表示のそれぞれの表示期間を重ねることなく表示することができる。但し、図１１５～図１１７の場合、遊技進行は中断されないものの、液晶エラー８０６が「表示」になった段階で液晶ナビ８０５は「非表示」にされることから、ナビ表示を見ながらの指示機能に沿った停止操作ができなくなるケースがある。

【０９３２】

一方、図１１８の場合は、サブ基板５１０が制御する表示器（例えば画像表示体５００）におけるエラーの詳細な表示は、メイン基板４０９が制御するエラー表示（特別表示ＬＥＤ６１２におけるエラー表示）のタイミングに合わせる、という設定でタイミングチャートが示されている。すなわち、エラー発生８０７がＯＮになったとしても、セグエラー８０４が「表示」となるまで液晶エラー８０６は「表示」にされない。このような設定は、例えば、メイン基板４０９が、サブ基板５１０に対して、エラーの検出情報を送信するだけでなく、特別表示ＬＥＤ６１２でエラー表示させるタイミングを通知することで実現できる。

【０９３３】

図１１８では、遊技用価値が払い出されるゲームにおいて、第一停止ボタン押下のタイミングでエラーが発生している。このとき、指示機能に関する表示（指示機能８０２及び液晶ナビ８０５）は第三停止ボタン押下まで継続して表示され、その後の払出処理までは通常通りに進行する。そして、払出が完了すると特別表示ＬＥＤ６１２及び画像表示体５００におけるエラーの表示（セグエラー８０４及び液晶エラー８０６）が行われる。その後、当該エラーに応じたエラー解除処理が行われて当該エラーが解消すると、セグエラー８０４及び液晶エラー８０６はＯＦＦ（非表示）となり、エラー発生８０７もＯＦＦとなる。

【０９３４】
このように、図１１８の場合は、エラーが発生しても、特別表示ＬＥＤ６１２及び画像表示体５００では遊技終了後（厳密には、払出がある場合の払出完了時、又は払出がない場合の全リール停止時）にエラーが表示されることで、遊技進行及び遊技操作（具体的には、ナビ表示を見ながらの指示機能に沿った停止操作等）を妨げることなく、当該ゲームにおけるエラーの検出を確実に報知することができる。すなわち、図１１８の場合は、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示、払出枚数表示、及びエラー表示について、それぞれの表示が意味を持つ（当該表示が有効に作用する）表示期間を確保できるとともに、それぞれの表示期間を重ならないようにすることができる。
【０９３５】
［１１－７－３－２．電断復帰処理］
図１１４を参照しながら、第１の実施形態のスロットマシンにおける電断復帰処理の処理手順を説明する。図１１４に示す電断復帰処理は、エラー解除処理における電源のＯＦＦ／ＯＮ、エラー非発生時の単なる電源ＯＦＦ／ＯＮ、又は停電等による急な電源断からの復帰等、全ての電断復帰時で行われる。
【０９３６】
図１１４では、まず、全ての状態からの電断処理が開始される。ステップＳ９０１では、何れかの電源電圧が所定の閾値以下であるか否かを判定する。所定の閾値判定の具体例をあげると、電源装置１１２が２４Ｖ電源と＋１２Ｖ電源とを備えているとするとき、２４Ｖ電源の電源電圧が２０．４Ｖ以下であるか、又は、＋１２Ｖ電源の電源電圧が１０．５Ｖ以下であるか、を判定する。何れの電源電圧も所定の閾値以下ではないと判定された場合は（ステップＳ９０１のＮＯ）、処理を終了する。
【０９３７】
ステップＳ９０１において何れか電源電圧が所定の閾値以下であると判定された場合は（ステップＳ９０１のＹＥＳ）、ＲＡＭ１１１４においてスタックポインタを退避エリアに格納する処理を行う（ステップＳ９０２）。ステップＳ９０２の処理や後述のステップＳ９０７の処理は、［１１－７－１］のＲＡＭ１１１４のデータエリアに関する説明でも述べた通りである（図１１０も参照）。
【０９３８】
その後、ＲＡＭ１１１４に対するデータの保護処理（ＲＡＭプロテクト処理）を行ったのち（ステップＳ９０３）、スロットマシン１は電源遮断状態となる（ステップＳ９０４）。なお、上述のＲＡＭに関する処理は、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４に限られるものではなく、サブ基板５１０のＲＡＭ１１２２でも同様の処理を行うようにしてよい。
【０９３９】
そして、ホール関係者や自動再起動によって電源の復帰操作が行われると（ステップＳ９０５）、まず、何れかの電源電圧が所定の閾値以上であるか否かを判定する（ステップＳ９０６）。ここでの所定の閾値は、ステップＳ９０１に例示したのと同じ閾値を用いてよい。何れの電源電圧も所定の閾値以上ではないと判定された場合は（ステップＳ９０６のＮＯ）、処理を終了する。
【０９４０】
ステップＳ９０６において何れか電源電圧が所定の閾値以上であると判定された場合は（ステップＳ９０６のＹＥＳ）、ステップＳ９０２でＲＡＭ１１１４の退避エリアに格納したスタックポインタを参照し、必要なデータを読み出す（ステップＳ９０７）。
【０９４１】
そして、貯留枚数表示ＬＥＤ６１３を表示可能な状態に復帰させる処理を行い（ステップＳ９０８）、特別表示ＬＥＤ６１２を表示可能な状態に復帰させる処理を行う（ステップＳ９０９）。
【０９４２】
次いで、ステップＳ９０４で電源遮断状態にする直前の状態（電断前状態）において、何れかのリール３０１ａ～３０１ｃが回転中であったか否かを判定する（ステップＳ９１

０）。
【０９４３】
電断前状態に何れかのリール３０１ａ～３０１ｃが回転中であったと判定された場合は（ステップＳ９１０のＹＥＳ）、リール停止操作が完了していないことを意味するので、リール３０１を電断前の回転状態に復帰させるとともに、ＲＡＭ１１１４（より具体的には、図１１０に示した指示機能表示エリア１１１４ｉ）に格納した指示機能の指示内容を特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる（ステップＳ９１１）。その後、ステップＳ９１６に進む。
【０９４４】
電断前状態に何れのリール３０１ａ～３０１ｃも回転中ではなかったと判定された場合は（ステップＳ９１０のＮＯ）、電断前状態が「リール全停止」かつ「払出あり」の状況であったか否かを判定する（ステップＳ９１２）。「リール全停止」かつ「払出あり」の状況であったと判定された場合は（ステップＳ９１２のＹＥＳ）、特別表示ＬＥＤ６１２に払出枚数を表示させる。払出枚数に関する情報は、例えば、ＲＡＭ１１１４の退避させたスタックポインタを参照する他、ペイアウト表示エリア１１１４ｈを参照する等して読み出すことができる。その後、ステップＳ９１６に進む。
【０９４５】
一方、ステップＳ９１２において、「リール全停止」ではない、又は「払出なし」の状況であったと判定された場合は（ステップＳ９１２のＮＯ）、エラーが検出されているか否かを判定する（ステップＳ９１４）。エラーが検出されていると判定された場合は（ステップＳ９１４のＹＥＳ）、検出したエラーに関する情報を特別表示ＬＥＤ６１２に表示させる（ステップＳ９１５）。このとき、エラーランプ６０４を点灯させる等してもよい。その後、ステップＳ９１６に進む。ステップＳ９１４で否定判定が得られた場合は、そのままステップＳ９１６に進む。
【０９４６】
以上のステップＳ９０５～Ｓ９１５の各処理が行われた後、ステップＳ９１６では、その他の復帰処理（詳細は省略）が行われ、スロットマシン１は、ステップＳ９０４で電源遮断状態になる前の電源前状態に復帰する。
【０９４７】
以上、図１１４に示した電断復帰処理が行われることによって、第１の実施形態のスロットマシン１では、電源断が発生した後でも、電源断前のデータの損失を防止しながら、データや表示等の適切な復帰を実現することができる。
【０９４８】
以下では、ゲームの進行中に電源断が発生したとするとき、図１１４のフローチャートに示した処理手順に基づいて電断復帰処理が行われることによって、各種の表示器等による表示期間がどのようになるか、具体的な状況下で例示する。
【０９４９】
図１１９～図１２１は、ゲーム中に図１１４に示す電断復帰処理が行われるときの（各種の表示器による）表示期間例（その１～その３）を示すタイミングチャートである。図１１９～図１２１は、全て指示機能が発生する状況（例えばＡＴ中）であるとし、前述の図９０や図９１と同様に、各種の表示器による表示期間例を示している。また、図１１９～図１２１には不図示であるが、スロットマシン１は、電源断の前にリール３０１ａ～３０１ｃの少なくとも何れかが回転中であった場合には、電源復帰後に、自動的な内部処理によって回転していたリール３０１の回転が再開される。
【０９５０】
図１１９の場合は、エラーは特に検出されることなく、「停止ボタン押下受付開始」と「第一停止ボタン押下」との間で電源の遮断が発生している。なお、図１１９は、「停止ボタン押下受付開始」と同時に電源が遮断された、としてもよい。このとき、指示内容を「表示」していた指示機能８０２及び液晶ナビ８０５は、電源の遮断によって「非表示」となるが、その後に電源が復帰すると、電源断前の表示内容を再度「表示」する（図１１

４のステップＳ９１１に相当）。そして、電断復帰後は、通常と同じように遊技が進行する。また、１ゲームを通じてエラーは検出されないため、セグエラー８０４や液晶エラー８０６は「非表示」のままとなる。

【０９５１】

図１２０の場合は、遊技用価値が払い出されるゲームにおいて、「停止ボタン押下受付開始」のタイミングでエラーが発生し、その後、「第一停止ボタン押下」の前に電源の遮断が発生している。ここでの電源の遮断は、発生したエラーに伴う電源断でもよいし、別の理由による電源断であってもよい。このようなとき、エラーの発生に伴って液晶エラー８０６が即座に「表示」されるとすれば、液晶ナビ８０５は、それまで「表示」を終了して「非表示」となる。その後、電源遮断を経て電源復帰しても、エラーが解除されたわけではないので、画像表示体５００において、液晶ナビ８０５が「非表示」で液晶エラー８０６が「表示」という状態が維持される。

【０９５２】

一方、図１２０の場合、特別表示ＬＥＤ６１２では、即座にエラー表示をしないので、停止ボタン押下受付開始のタイミングから指示機能８０２が「表示」される。その後の電源断を経た電源復帰後も、「表示」の内容をＲＡＭ１１１４から読み出すことで再表示できる（図１１４のステップＳ９１１に相当）。そして、特別表示ＬＥＤ６１２では、払出完了の後にセグエラー８０４が「表示」される。

【０９５３】

図１２１の場合は、遊技用価値が払い出されるゲームにおいて、エラーは特に検出されることなく、リール全停止後の払出処理の途中で電源の遮断が発生している。このとき、払出開始までは通常の遊技と変わらず、電源の遮断によって払出枚数８０３が「非表示」となってしまうが、電源復帰後は再度「表示」される（図１１４のステップＳ９１３に相当）ので、払出を完了することができる。

【０９５４】

以上、図１１９～図１２１に例示したように、スロットマシン１では、ゲーム中に電源が遮断されたとしても、電源復帰時に図１１４に示した電断復帰処理が行われることによって、メイン基板４０９が管理する表示状況を遮断前に復帰させることができる。

【０９５５】

［１１－７－４．その他のエラー発生時処理］

上記［１１－７－３］では、スロットマシン１におけるエラー発生時処理の一例を説明したが、以下では、エラー発生時処理のその他の処理例について説明する。

【０９５６】

［１１－７－４－１．各エラー発生時処理における共通点及び相違点］

その他のエラー発生時処理に関する以下の説明では、スロットマシン１が「エラーに関する要件定義」として、上述の第１の要件定義とは異なる第２～第６の要件定義を備える場合のそれぞれについて、エラー発生時処理を説明する。また、説明の過程での混同を避けるために、第１の要件定義を備えるスロットマシン１をスロットマシン１ａとし、第２～第６の要件定義を備えるスロットマシン１を、それぞれスロットマシン１ｂ～スロットマシン１ｆと表記する。したがって、例えば、図１１２や図１１３等の説明で記載した「第１の実施形態におけるエラー発生時処理」とは、「第１の要件定義を備えたスロットマシン１ａにおけるエラー発生時処理」と読み替えることができる。

【０９５７】

スロットマシン１ｂ～１ｆとスロットマシン１ａとを比較すると、エラー発生時処理に関する要件定義が異なるため、当該要件定義に基づいたエラー発生時処理の処理手続が異なるが、その他の制御処理や構成等は、これまでに説明してきたスロットマシン１と共通である。したがって、共通部分を改めて説明することは省略し、相違点を中心に説明していく。

【０９５８】

［１１－７－４－２．第２の要件定義に基づくエラー発生時処理］

スロットマシン１ｂは、エラー発生時処理に関する第２の要件定義として、以下のような要件を備えることとする。
（１）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。
（２）ゲーム中に弱エラーを検出した場合は、当該ゲームの進行を継続し、当該ゲーム終了後に当該エラーを表示する。
（３）ゲーム中に強エラーを検出した場合は、当該エラーが解除されるまでゲームの進行を止める。
（４）ゲーム中に強エラーを検出した場合は、当該エラーの解除後に、指示機能表示を復活させる。

【０９５９】
第２の要件定義によれば、弱エラーのみが発生した場合に求められる処理は第１の要件定義と変わらない。したがって、スロットマシン１ｂでは、弱エラーのみが発生した場合には、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した各種の表示器による表示期間例（図１１５～図１１８）を、第２の要件定義に基づくエラー発生時処理として適用できる。

【０９６０】
また、スロットマシン１ｂは、電断発生時の復帰処理についても、図１１４に示したスロットマシン１の処理を流用可能であり、したがって、図１１９～図１２１に示した電断時の表示期間例をスロットマシン１ｂに適用できる。

【０９６１】
なお、「強エラー」と「弱エラー」の分類基準は、特に限定するものではないが、例えば図１１１に示したエラーの「優先度」に基づいて、優先度の高いエラーを「強エラー」にすればよい。また例えば、全てのエラーを「強エラー」に設定しても構わない。

【０９６２】
図１２２，図１２３は、スロットマシン１ｂにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１，その２）である。以下では、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理のフローチャート（図１１２，図１１３）との相違点を中心に、第２の要件定義に基づくエラー発生時処理の処理手順を説明する。

【０９６３】
まず、図１２２に示したステップＳ８０１～Ｓ８１２までの処理は、図１１２のステップＳ８０１～Ｓ８１２の処理と同様であり、説明を省略する。

【０９６４】
次に、図１２３では、遊技者によって第一停止ボタンの押下が行われ、停止操作が行われたリール停止ボタン２１１に対応するリール３０１に対してリール停止処理が行われる（ステップＳ８３０）。

【０９６５】
次いで、メイン基板４０９は、ステップＳ８３０における第一停止ボタンの押下から、その後行われる第二停止ボタンの押下までの間において、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップＳ８３１）。ステップＳ８３１でエラーが検出されなかった場合は（ステップＳ８３１のＮＯ）、ステップＳ８３３の処理が行われる。ステップＳ８３１でエラーが検出された場合は（ステップＳ８３１のＹＥＳ）、ステップＳ８３２の処理として、検出されたエラーが強エラーであるか否かが判定される。強エラーであると判定された場合は（ステップＳ８３２のＹＥＳ）、ステップＳ８３９の処理が行われ、強エラーではない、すなわち弱エラーであると判定された場合は（ステップＳ８３２のＮＯ）、ステップＳ８３３の処理に進む。

【０９６６】
ステップＳ８３３では、第二停止ボタン押下が行われるが、その後には、ステップＳ８３１～Ｓ８３２と同様に、エラーが検出されたか否か（ステップＳ８３４）、検出された

エラーが強エラーであるか否か（ステップＳ８３５）という判定が行われる。また、ステップＳ８３６に示す第三停止ボタン押下の後も、同様の判定処理（ステップＳ８３７，Ｓ８３８）が行われる。

【０９６７】

このようにステップＳ８３０～Ｓ８３８においてエラーの検出が判定された結果、強エラーが検出された場合には、ステップＳ８３９の処理として、強エラー発生直前の状態を保持して遊技の進行が停止される。遊技の進行が停止されると、遊技者は回転中のリール３０１を停止させることができなくなる。なお、強エラー発生直前の状態を保持する具体的な処理としては、ＲＡＭ１１１４等に各種のデータを退避させること等が想定される。

【０９６８】

そして、ステップＳ８３９で遊技進行が停止された後は、発生した強エラーに対応するエラー解除処理が必要となるため、ステップＳ８４０では、当該エラー解除処理が行われて強エラーが解除されたか否かが判定される。ステップＳ８４０では、強エラーの解除が確認されない限りは次の処理に進まない。そして、強エラーの解除が確認された場合は（ステップＳ８４０のＹＥＳ）、処理のリターンとして、エラー発生時点から再度の処理が開始される。

【０９６９】

一方、ステップＳ８３０～Ｓ８３８においてエラーの検出が判定された結果、何れの期間でも強エラーが検出されなかった場合には（ステップＳ８３７のＮＯ、又はステップＳ８３８のＮＯ）、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示を終了させる（ステップＳ８４１）。なお、ステップＳ８４１の処理が行われる場合は、強エラーが検出されていないだけであり、弱エラーが検出されているケースは含まれる。

【０９７０】

その後、ステップＳ８４２では、全リール３０１（リール３０１ａ～３０１ｃ）が停止し、有効ライン上に停止した図柄組合せに基づいた入賞の判定が可能になる。ステップＳ８４３では、遊技用価値の払出の有無が判定され、払出ありと判定された場合は、特別表示ＬＥＤ６１２に払出枚数表示を行わせる（ステップＳ８４４）とともに、払出処理を実行する（ステップＳ８４５）。

【０９７１】

ステップＳ８４３で払出なしと判定された場合、又は、払出ありと判定されてステップＳ８４５の処理が終了した場合は、ステップＳ８４６の処理として、エラー検出の有無が判定される。ステップＳ８４６でエラーなしと判定された場合は（ステップＳ８４６のＮＯ）、そのまま処理を終了する。

【０９７２】

また、ステップＳ８４６でエラーありと判定された場合は（ステップＳ８４６のＹＥＳ）、ステップＳ８３０～Ｓ８３８までの間に弱エラーが検出されていたことを意味するので、当該弱エラーのエラー表示を行う必要がある。したがって、特別表示ＬＥＤ６１２に表示されていた払出枚数表示をクリアし（ステップＳ８４７）、当該弱エラーの詳細を特別表示ＬＥＤ６１２にエラー表示させる（ステップＳ８４８）。その後、ステップＳ８４８でエラー表示されたエラーのエラー解除処理が行われると（ステップＳ８２７）、一連の処理が終了する。

【０９７３】

以上、図１２２，図１２３に示した処理が行われることによって、スロットマシン１ｂでは、ゲーム中に弱エラーが検出された場合には、遊技進行が継続されてゲーム終了後に弱エラーのエラー表示が行われる一方、ゲーム中に強エラーが検出された場合には、即座に遊技進行が停止されてエラー解除処理の実行が求められる。また、強エラーの発生時には遊技進行が中断されるものの、エラー解除処理後は、指示機能表示が復活することから、遊技者は指示内容を確認しながらの遊技を続行することが可能となる。

【０９７４】

以下では、スロットマシン１ｂにおいて、図１２２，図１２３のフローチャートに示し

た処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。

【０９７５】

図１２４は、スロットマシン１ｂにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。図１２４は、指示機能が発生する状況（例えばＡＴ中）であるとする。

【０９７６】

図１２４では、第一停止ボタン押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生８０７ａがＯＮ）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生８０７ｂがＯＮ）。スロットマシン１ｂでは、弱エラーが発生しても遊技は中断されず、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示も「表示」が維持される。また、図１２４の例では、画像表示体５００も、弱エラーの発生時に液晶エラー８０６を「表示」しない。

【０９７７】

一方、強エラーが発生した場合は、即座に、特別表示ＬＥＤ６１２では指示機能表示に替えてエラー表示が行われ（指示機能８０２の「非表示」とセグエラー８０４の「表示」）、画像表示体５００ではナビ表示に替えてエラーの表示が行われる（液晶ナビ８０５の「非表示」と液晶エラー８０６の「表示」）ことで遊技が中断される。しかし、「非表示」にされた指示機能８０２及びナビ表示８０５は、その後に強エラーに対するエラー解除処理が完了すると、再び「表示」されるようになるため、強エラー発生前の状況から遊技を再開することができる。

【０９７８】

［１１－７－４－３．第３の要件定義に基づくエラー発生時処理］

スロットマシン１ｃは、エラー発生時処理に関する第３の要件定義として、以下のような要件を備えることとする。

（１）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。

（２）ゲーム中に弱エラーを検出した場合は、当該ゲームの進行を継続し、当該ゲーム終了後に当該エラーを表示する。

（３）ゲーム中に強エラーを検出した場合は、当該エラーが解除されるまでゲームの進行を止める。

（４）ゲーム中に強エラーを検出した場合は、指示機能表示を中止し、当該エラーの解除後も復活させない。

【０９７９】

このような第３の要件定義の（１）～（３）は、第２の要件定義の（１）～（３）と同じであり、（４）だけが異なる。

【０９８０】

したがって、スロットマシン１ｃでは、第２の要件定義を備えたスロットマシン１ｂと同様に、弱エラーのみが発生した場合には、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した各種の表示器による表示期間例（図１１５～図１１８）を適用できる。また、電断発生時の復帰処理についても、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した図１１４の処理を流用可能であることから、図１１９～図１２１に示した電断時の表示期間例を、スロットマシン１ｃに適用できる。

【０９８１】

図１２５，図１２６は、スロットマシン１ｃにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１，その２）である。図１２５，図１２６の処理をスロットマシン１ｂの説明で用いた図１２２，図１２３の処理と比較すると、図１２６のステップＳ８８０だけが異なる。すなわち、図１２６では、ステップＳ８４０において強エラーが解除されたと判定された場合に、ステップＳ８８０の処理として、メイン基板４０９が特別表示ＬＥＤ６１２の表示内容をクリアし、その後、エラー発生時点から再度の処理が開始さ

れる。
【０９８２】
そして、ステップＳ８８０の処理を行うことによって、スロットマシン１ｃは、強エラーが発生した場合のエラー解除後に、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示を復活させないようにすることができる。
【０９８３】
このようなスロットマシン１ｃによれば、遊技に与える影響の重要度が高い「強エラー」の発生時には、当該強エラーの解除処理が行われたとしても、当該強エラーの発生前の状態に完全に復帰させることを抑制することができる。具体的には、エラー復帰後に指示機能表示を行わないことによって、強エラーが発生した異常なゲームにおいて指示機能の指示内容に沿った遊技操作を困難にすることができる。このようにすることで、強エラーが発生するような不正行為が行われたときに、遊技者に特典を容易に付与しないようにすることができる。
【０９８４】
以下では、スロットマシン１ｃにおいて、図１２５，図１２６のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。
【０９８５】
図１２７は、スロットマシン１ｃにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。図１２７は、指示機能が発生する状況（例えばＡＴ中）であるとする。
【０９８６】
図１２７では、スロットマシン１ｂの説明で用いた図１２４と同様に、第一停止ボタン押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生８０７ａがＯＮ）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生８０７ｂがＯＮ）。ただし、図１２７では、スロットマシン１ｃの要件定義（第３の要件定義）に従って、弱エラーが発生しても遊技は中断されず、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示も「表示」が維持される。また、図１２７の例では、画像表示体５００も、弱エラーの発生時に液晶エラー８０６を「表示」しない。
【０９８７】
一方、強エラーが発生した場合は、即座に、特別表示ＬＥＤ６１２では指示機能表示に替えてエラー表示が行われ（指示機能８０２の「非表示」とセグエラー８０４の「表示」）、画像表示体５００ではナビ表示に替えてエラーの表示が行われる（液晶ナビ８０５の「非表示」と液晶エラー８０６の「表示」）ことで、遊技が中断される。そして、その後にエラー解除処理が行われたとしても、図１２６のステップＳ８８０に示したように指示機能表示の表示内容がクリアされることから、復帰後は、特別表示ＬＥＤ６１２に指示機能表示は再表示されない。また、図１２７の例では、液晶ナビも同様に復帰後の表示が行われない。したがって、スロットマシン１ｃにおいては、強エラーの解除復帰後、遊技者は指示機能の指示内容を認識できず、指示機能が発生しないなかで遊技を進めることになる。
【０９８８】
［１１－７－４－４．第４の要件定義に基づくエラー発生時処理］
スロットマシン１ｄは、エラー発生時処理に関する第４の要件定義として、以下のような要件を備えることとする。
（１）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。
（２）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、当該ゲームの進行を継続する。
（３）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、指示機能表示を中止しない。

（４）ゲーム中に強エラーを検出した場合には、メイン基板４０９が外部中継端子板１３１に所定のコマンド（例えば、外端板通信コマンド）を送信することで、外部中継端子板１３１を介して接続される外部機器（例えばホールコンピュータ１２００やデータ表示器等）にエラー情報を出力する。

【０９８９】

このようなスロットマシン１ｄにおける第４の要件定義は、第３の要件定義と（１）しか共通していないが、その他の要件定義を鑑みたとき、弱エラーのみが発生した際に求められる処理は第３の要件定義に基づくエラー発生時処理と同様（すなわち、第１又は第２の要件定義に基づくエラー発生時処理とも同様）であることが分かる。

【０９９０】

したがって、スロットマシン１ｄでは、第２の要件定義を備えたスロットマシン１ｂや第３の要件定義を備えたスロットマシン１ｃと同様に、弱エラーのみが発生した場合には、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した各種の表示器による表示期間例（図１１５～図１１８）を適用できる。また、電断発生時の復帰処理についても、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した図１１４の処理を流用可能であることから、図１１９～図１２１に示した電断時の表示期間例を、スロットマシン１ｄに適用できる。

【０９９１】

なお、スロットマシン１ｄにおけるエラー発生時処理では、外部中継端子板１３１（「外端板」と省略して記載することがある）を介して、所定のエラー検出結果を外部に出力することを特徴としている。スロットマシン１ｄは、メイン基板４０９に外部中継端子板１３１を設けることによって、外部中継端子板１３１を介して遊技場の外部機器（ホールコンピュータ１２００やデータ表示器等）に接続される。外部中継端子板１３１はメイン基板４０９から送信される各種信号（投入メダル信号や払出メダル信号、遊技ステータス等）を外部機器に中継する役割を担っている。

【０９９２】

図１２８，図１２９は、スロットマシン１ｄにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１，その２）である。以下では、第１又は第２の要件定義に基づいたエラー発生時処理のフローチャート（図１１２，図１１３，図１２２，図１２３）との相違点を中心に、第４の要件定義に基づくエラー発生時処理の処理手順を説明する。

【０９９３】

まず、図１２８に示したステップＳ８０１～Ｓ８１２までの処理は、図１２２のステップＳ８０１～Ｓ８１２の処理と同様であり、説明を省略する。

【０９９４】

次に、図１２９では、図１２３のステップＳ８１３～Ｓ８３２の処理と同様に、ステップＳ８５０～Ｓ８５２において、第一停止ボタン押下の後、エラーが検出されたか否か、さらに、当該エラーが強エラーであるか否かが判定される。但し、図１２３の場合は、強エラーであると判定された場合には遊技が一時停止される（図１２３のステップＳ８３９）のに対して、図１２９では強エラーであると判定されても遊技進行は継続され、代わりに、外部中継端子板１３１に強エラーの発生を示すコマンド（外端板通信コマンド）が送信される（ステップＳ８５３）。

【０９９５】

図１２９では、ステップＳ８５３において、外部中継端子板１３１に強エラーの発生情報が送信されることで、外部中継端子板１３１を介して接続される外部機器（例えばホールコンピュータ１２００）に強エラーの発生情報を出力することができる。その間、スロットマシン１ｄにおける遊技の進行は止まらず、次の停止ボタン押下処理（ステップＳ８５４）に進む。

【０９９６】

図１２９では、第二停止ボタン押下（ステップＳ８５４）や第三停止ボタン押下（ステップＳ８５８）のときも、ステップＳ８５０～Ｓ８５３に示したような停止ボタン押下後の処理が繰り返されるので、ステップＳ８６１までの詳細な説明を省略する。

【０９９７】
ステップＳ８５０～Ｓ８６１の処理をまとめると、リール停止ボタン２１１が押下されて全てのリール３０１に対する停止操作が行われるまでの間に、エラーが検出されたかを繰り返し判定し、特に強エラーが検出されたと判定した場合は、即座に外部中継端子板１３１を介して強エラーの発生を通知する。
【０９９８】
そして、図１２９に示すステップＳ８６２～Ｓ８７０の処理は、図１１３のステップＳ８１９～Ｓ８２７の処理と同じであるため、詳細な説明を省略する。図１２９に示すステップＳ８６２～Ｓ８７０の処理の概要としては、全てのリール３０１に対する停止操作が終わった時点で指示機能表示をクリアし、リール３０１の全停止処理を行ったのち、入賞役に基づいた払出を行い、ゲーム中にエラーが検出された場合には、払出処理の完了後に特別表示ＬＥＤ６１２にエラー表示を行い、エラー解除処理を待つ。
【０９９９】
なお、図１２９のステップＳ８６９に示したエラー表示は、ゲーム中に検出したエラーが強エラーであったとしてもエラー表示を行う点で、図１１３のステップ８２６に示したエラー表示（弱エラーのエラー表示）とは異なる。すなわち、図１２９では、強エラーが検出されたときに、外部中継端子板１３１を介して外部機器にエラー発生を通知する一方で、遊技終了後には当該エラーのエラー表示をスロットマシン１ｄ自身でも行うため、強エラーの発生をより確実に報知することができる。
【１０００】
以上、図１２８，図１２９に示した処理が行われることによって、スロットマシン１ｄでは、ゲーム中に強弱何れのエラーが検出されても遊技進行が継続されてゲーム終了後に当該エラーのエラー表示が行われる。また、ゲーム中に強エラーが検出された場合には、即座に外部中継端子板１３１を介して外部機器にエラー発生が通知されるため、外部機器（例えばホールコンピュータ１２００）を管理しているホール関係者が重要なエラーの発生に気付き易くできるし、エラーの発生状況を正確にデータ管理することも可能となる。また、このような強エラーが発生しても遊技の進行は中断させないことで、遊技者に対する負担を抑制する効果も期待できる。
【１００１】
以下では、スロットマシン１ｄにおいて、図１２８，図１２９のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。
【１００２】
図１３０は、スロットマシン１ｄにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。図１３０は、指示機能が発生する状況（例えばＡＴ中）であるとする。また、図１３０では、メイン基板４０９が強エラー検出を示す情報を外部中継端子板１３１にコマンド送信するタイミングを示すものとして、外端板通信８０８が追加されている。外端板通信８０８がＯＮのときは、メイン基板４０９から外部中継端子板１３１に対して上記のコマンドの送信が有ることを意味する。外端板通信８０８がＯＦＦのときは、上記のコマンドが送信されないことを意味する。
【１００３】
図１３０では、スロットマシン１ｂの説明で用いた図１２４やスロットマシン１ｃの説明で用いた図１２７と同様に、第一停止ボタン押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生８０７ａがＯＮ）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生８０７ｂがＯＮ）。
【１００４】
ただし、図１３０では、スロットマシン１ｄの要件定義（第４の要件定義）に従って、強弱何れのエラーが発生しても遊技が中断されず、エラー表示は遊技終了後に行われる。そのため、指示機能表示８０２や液晶ナビ８０５の「表示」は、エラーの発生によって妨げられない。但し、強エラーが検出されたときは、即座にメイン基板４０９が強エラー検

出を示す情報を外部中継端子板１３１にコマンド送信する（外端板通信８０８がＯＮ）ため、外部中継端子板１３１を介して接続された外部機器に、強エラーの発生をほぼリアルタイムで通知することができる。

【１００５】

そして、図１３０に示したように、遊技終了後（より具体的には、払出完了後（払出がないゲームの場合はリール全停止後））にエラー表示が行われることで（セグエラー８０４の「表示」、及び液晶エラー８０６の「表示」）、次の遊技を始める前にエラーの解除を行わせることができる。

【１００６】

［１１－７－４－５．第５の要件定義に基づくエラー発生時処理］

スロットマシン１ｅは、エラー発生時処理に関する第５の要件定義として、以下のような要件を備えることとする。

（１）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。

（２）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、当該ゲームの進行を継続する。

（３）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、指示機能表示を中止しない。

（４）ゲーム中に強エラーを検出した場合には、メイン基板４０９がエラー専用の表示器に所定のコマンド（例えば、表示態様変更コマンド）を送信することで、当該表示器における表示態様をエラー発生時用の特定表示に変更させる。

【１００７】

このようなスロットマシン１ｅにおける第５の要件定義の（１）～（３）は、第４の要件定義の（１）～（３）と同じであり、（４）だけが異なる。

【１００８】

したがって、スロットマシン１ｅでは、第２の要件定義を備えたスロットマシン１ｂ、第３の要件定義を備えたスロットマシン１ｃ、及び第４の要件定義を備えたスロットマシン１ｄと同様に、弱エラーのみが発生した場合には、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した各種の表示器による表示期間例（図１１５～図１１８）を適用できる。また、電断発生時の復帰処理についても、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した図１１４の処理を流用可能であることから、図１１９～図１２１に示した電断時の表示期間例を、スロットマシン１ｅに適用できる。

【１００９】

図１３１，図１３２は、スロットマシン１ｅにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１，その２）である。図１３１，図１３２の処理をスロットマシン１ｄの説明で用いた図１２８，図１２９の処理と比較すると、図１３２におけるステップＳ８８１，Ｓ８８２，Ｓ８８３だけが異なる。

【１０１０】

図１３２では、第一停止ボタン押下が行われると（ステップＳ８５０）、エラーの検出の有無が判定され（ステップＳ８５１）、エラーありと判定された場合には、当該エラーが強エラーであるか否かが判定される（ステップＳ８５２）。このステップＳ８５２で強エラーと判定されたとき（ステップＳ８５２のＹＥＳ）、ステップＳ８８１の処理として、メイン基板４０９はエラー専用の表示器に「表示態様変更コマンド」を送信し、当該表示器における表示態様をエラー発生時用の特定表示に変更させる。

【１０１１】

ここで、「表示態様変更コマンド」は、少なくとも強エラーが発生したことを特定の表示器（例えば、エラーランプ６０４を兼用してもよい）に報知させるための手段の１つであって、当該特定の表示器において強エラーの発生を報知する特定表示を行わせることができれば、コマンド形式でなくてもよい。また、「表示態様変更コマンド」は、強エラー

の発生を伝えるだけでなく、発生したエラーの詳細（種別等）を伝えるものであってもよい。

【１０１２】

また、ステップＳ８８２やステップＳ８８３の処理は、それぞれ、第二停止ボタン押下（ステップＳ８５４）又は第三停止ボタン押下（ステップＳ８５８）が行われた後のエラー検出チェックにおいて、ステップＳ８８１と同様の処理が行われるものであるから、説明を省略する。

【１０１３】

このように、スロットマシン１ｅでは、ステップＳ８８１，Ｓ８８２，Ｓ８８３の処理が行われることによって、強エラーが発生したことを特定の表示器で報知することができる。スロットマシン１ｅは、このような特定の表示器を指示機能表示が行われる表示器（特別表示ＬＥＤ６１２）とは別に備えることによって、即座に報知すべき強エラーが発生した場合に、指示機能表示（さらにはナビ表示）を妨げずに遊技の進行を継続させながらも、当該強エラーの発生を確実に報知することが可能となる。

【１０１４】

以下では、スロットマシン１ｅにおいて、図１３１，図１３２のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。

【１０１５】

図１３３は、スロットマシン１ｅにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。図１３３は、指示機能が発生する状況（例えばＡＴ中）であるとする。また、図１３３では、メイン基板４０９が強エラー検出時に、特定の表示器に対して表示態様を変更させる「表示態様変更コマンド」の送信タイミングを示すものとして、表示態様変更８０９が追加されている。表示態様変更８０９がＯＮのときは「送信」を意味し、上記の表示態様変更コマンドが特定の表示器に対して送信される。表示態様変更８０９がＯＦＦのときは「待機」を意味し、特定の表示器に対して表示態様変更コマンドは送信されない。また、図１３３には、特定の表示器における表示態様の変更タイミングは図示していないが、表示態様変更８０９が「ＯＮ（送信）」となった直後に変更されるとする。

【１０１６】

図１３３では、スロットマシン１ｄの説明で用いた図１３０等と同様に、第一停止ボタン押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生８０７ａがＯＮ）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生８０７ｂがＯＮ）。

【１０１７】

ここで、前述したように、スロットマシン１ｄの要件定義（第５の要件定義）は、（１）～（３）が第４の要件定義の（１）～（３）と同じで、（４）だけが異なる。この点に着目して、図１３３とスロットマシン１ｄの説明で用いた図１３０とを比較すると、図１３０では、強エラーの検出時に外部中継端子板１３１にコマンドが送信されたのに対して、図１３３では、同じタイミングで表示態様変更コマンドが送信されることで、特定の表示器における表示態様が変更される点が相違している。しかし、それ以外の各表示器による表示期間は図１３０と図１３３とで同様である。

【１０１８】

また、図１３３には図示されていないが、特定の表示器における表示態様の変更は、当該変更の原因となった強エラーのエラー解除が行われるまで継続されることが好ましい。

【１０１９】

なお、特定の表示器における「強エラー発生時用の特定表示」の表示態様の例としては、通常からエラーの発生報知に用いられるエラーランプ６０４を兼用する場合、通常のエラー報知時は点灯するのに対し、強エラー検出に基づく特定表示の場合は点滅させるなど、表示態様を変更すればよい。また、専用の特定の表示器を用いる場合、強エラーの種別に応じて報知パターン（点灯パターン、表示画像、音声出力パターン、音量等）を変化さ

せることで、より詳細なエラー報知を実現することができる。
【１０２０】
スロットマシン１ｅによれば、このような「強エラー発生時用の特定表示」を可能にすることによって、遊技への影響度が大きい強エラーの発生時に、速やかに確実にエラー発生を報知できるようにするとともに、指示機能表示や払出枚数表示を行う特別表示ＬＥＤ６１２や、ナビ表示を行う画像表示体５００に対して、それぞれの表示内容に干渉しないようにすることで、遊技の円滑な進行を可能にすることが期待できる。
【１０２１】
そして、図１３３に示したように、遊技終了後（より具体的には、払出完了後（払出がないゲームの場合はリール全停止後））にエラー表示が行われることで（セグエラー８０４の「表示」、及び液晶エラー８０６の「表示」）、次の遊技を始める前にエラーの解除を行わせることができる。
【１０２２】
［１１－７－４－６．第６の要件定義に基づくエラー発生時処理］
スロットマシン１ｆは、エラー発生時処理に関する第６の要件定義として、以下のような要件を備えることとする。
（１）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。
（２）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、当該ゲームの進行を継続する。
（３）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、指示機能表示を中止しない。
（４）ゲーム中に強エラーを検出した場合には、メイン基板４０９による指示機能表示の制御パターンを変更することによって、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示の表示態様を、強エラーが検出されたことが分かる表示態様に変更する。
【１０２３】
このようなスロットマシン１ｆにおける第６の要件定義の（１）～（３）は、第４又は第５の要件定義の（１）～（３）と同じであり、（４）だけが異なる。
【１０２４】
したがって、スロットマシン１ｆでは、これまでに説明してきた他の要件定義を備えたスロットマシン１ｂ～１ｅと同様に、弱エラーのみが発生した場合には、弱エラーのみが発生した場合には、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した各種の表示器による表示期間例（図１１５～図１１８）を適用できる。また、電断発生時の復帰処理についても、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した図１１４の処理を流用可能であることから、図１１９～図１２１に示した電断時の表示期間例を、スロットマシン１ｆに適用できる。
【１０２５】
図１３４，図１３５は、スロットマシン１ｆにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その１，その２）である。図１３４，図１３５の処理をスロットマシン１ｄの説明で用いた図１２８，図１２９の処理や、スロットマシン１ｅの説明で用いた図１３１，図１３２の処理と比較すると、図１３５におけるステップＳ８８４，Ｓ８８５，Ｓ８８６だけが異なる。
【１０２６】
すなわち、第６の要件定義に基づいたエラー発生時処理では、図１３５に示すように、各停止ボタン押下後のエラーチェックにおける強エラーの判定（ステップＳ８５２，Ｓ８５６，Ｓ８６０）において強エラーが検出されたと判定された場合に、メイン基板４０９がエラー発生時用の指示機能表示を行わせるためのコマンドを送信することによって（ステップＳ８８４，Ｓ８８５，Ｓ８８６）、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示の表示態様を、指示内容だけを表示する表示態様（パターン１の指示機能表示）から、強エ

ラーが検出されたことを指示内容と合わせて表示する表示態様（パターン２の指示機能表示）に変更する。

【１０２７】

ここで、コマンドによって指示機能表示を制御する場合に指示機能表示の表示形態を変更する具体的な制御の一例を説明すると、強エラー検出時にパターン２の指示機能表示を行わせる場合に、通常のパターン１用のコマンドでは使用しない所定ビットを立てるようにすることで、指示内容を示す情報と、強エラーを示す情報とを合わせてコマンド送信することができる。なお、特別表示ＬＥＤ６１２におけるパターン２の表示例としては、パターン２のときは点滅表示させるようにしたり、エラー情報と指示情報とを交互に表示させるようにしたり、ビットセグを点灯させるようにしたりすればよい。

【１０２８】

なお、スロットマシン１ｅの説明で「表示態様変更コマンド」について述べたように、スロットマシン１ａ～１ｆにおける各要件定義を満たすためには、情報の通信形式は必ずしもコマンド形式である必要はなく、指示機能表示の制御においてコマンド以外の形式で入出力制御が行われてもよい。

【１０２９】

このように、スロットマシン１ｆでは、ステップＳ８８４，Ｓ８８５，Ｓ８８６の処理が行われることによって、指示機能表示を中断することなく、特別表示ＬＥＤ６１２で強エラー発生を合わせて報知することができる。

【１０３０】

したがって、スロットマシン１ｆによれば、ゲーム中にエラーが発生したとき、それが強エラーであったとしても遊技進行を中断しないことで遊技者による遊技機会を確実に提供することができる。さらにその一方で、強エラーの発生を速やかに、遊技者等から視認しやすい場所（表示パネル５０１上の特別表示ＬＥＤ６１２）で報知することができるため、スロットマシン１ｆに対する安全性も担保することが期待できる。

【１０３１】

以下では、スロットマシン１ｆにおいて、図１３４，図１３５のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。

【１０３２】

図１３６は、スロットマシン１ｆにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。図１３６は、指示機能が発生する状況（例えばＡＴ中）であるとする。また、図１３６では、強エラー検出時に、指示機能表示の表示パターンが通常時のパターン１からエラー発生時のパターン２に変更されることから、それぞれのパターンにおける指示機能表示の表示期間を示すものとして、他図で用いていた「指示機能８０２」の代わりに、「指示機能（パターン１）８０２ａ」と「指示機能（パターン１）８０２ａ」とが追加されている。

【１０３３】

図１３６では、スロットマシン１ｄの説明で用いた図１３０や、スロットマシン１ｅの説明で用いた図１３３等と同様に、第一停止ボタン押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生８０７ａがＯＮ）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生８０７ｂがＯＮ）。

【１０３４】

ここで、前述したように、スロットマシン１ｆの要件定義（第６の要件定義）は、（１）～（３）が第４又は第５の要件定義の（１）～（３）と同じで、（４）だけが異なる。この点に着目して、スロットマシン１ｆにおける表示期間（図１３６）を、スロットマシン１ｄの場合（図１３０）やスロットマシン１ｅの場合（図１３３）と比較すると、強エラーの検出時に、図１３０では外部中継端子板１３１にコマンドが送信され、図１３３では特定の表示器に表示態様変更コマンドが送信されたのに対して、図１３６では、同じタイミングで、指示機能表示の表示態様のパターンを変更することで、特別表示ＬＥＤ６１

２においてパターン２の指示機能表示を表示させる点が相違している。しかし、それ以外の各表示器による表示期間は、図１３０、図１３３、図１３６で同様である。

【１０３５】

また、図１３６によれば、強エラーが発生した第二停止ボタン押下のタイミング（強エラー発生８０７ｂがＯＮになるタイミング）で、機能表示８０２ａの「表示」が指示機能８０２ｂの「表示」に切り替えられる。そして、パターン２の指示機能表示は、第三停止ボタン押下のタイミングまで継続して表示される。すなわち、スロットマシン１ｆでは、強エラーが検出されたことによって指示機能表示がパターン２に変更されたとしても、指示機能表示による本来の表示期間が終わるまで、パターン２の指示機能表示が継続されることを意味している。

【１０３６】

このようなスロットマシン１ｆによれば、エラーの発生によって遊技進行が中断することなく、さらには、指示機能の指示内容も継続して表示される一方で、重要な強エラーの発生時には指示機能表示の態様を変更することで当該エラーの発生を報知することを可能にするため、遊技の円滑な進行と異常状態に対する速やかな対応とを両立させる遊技機を実現することができる。

【１０３７】

また、詳細は図示された通りであるが、サブ基板５１０に制御される液晶エラー８０６も、セグエラー８０４と同じ遊技終了後のタイミングで「表示」される。したがって、図１３６に示したように、遊技終了後（より具体的には、払出完了後（払出がないゲームの場合はリール全停止後））にエラー表示が行われることで、次の遊技を始める前にエラーの解除を行わせることができる。

【１０３８】

なお、スロットマシン１ａ～スロットマシン１ｆは、エラー発生時処理に関するそれぞれの要件定義が干渉しない範囲で、適宜組合せてもよい。例えば、第１の要件定義に基づくエラー発生時処理を、弱エラーに関する限定的な処理とすれば、第２～第６の要件定義に組合せることができる。また例えば、第４～第６の要件定義における強エラー検出時の処理をそれぞれ組み合わせれば、強エラー検出時に幅広い報知を実現することができる。

【１０３９】

［１１－８．転生演出］

本実施形態のスロットマシン１では、ＡＴゲーム中に所定条件を満たしたときに、特定の遊技区間で実行される特別な遊技演出として、「転生演出」が用意されている。転生演出が実行されると、新たな特典（例えば、ＡＴゲーム数の上乗せ）の付与に期待でき、その期待度合いは、通常のＡＴゲーム中よりも高い。

【１０４０】

また、転生演出が行われる遊技区間は、積上ゾーンと放出ゾーンとに分けることができ、各ゾーンで行われるゲームを、積上ゲーム、放出ゲームと呼ぶ。積上ゲームは、複数回の単位ゲーム（遊技用価値を掛けて行われる１回のゲーム）に亘って行われ、各単位ゲームで所定の情報（例えば、当選役のフラグに関する情報やリールの停止態様に関する情報等）が記憶される。放出ゲームは、積上ゲーム後に、積上ゲームが行われた複数回の単位ゲームよりも短いゲーム期間で行われ、積上ゲームで記憶された所定の情報に基づいて、新たに特典を付与可能にする。すなわち、積上ゲームの情報が記憶されることによって積上げられた特典期待が、積上ゲームよりも短いゲーム期間の放出ゲームでまとめて放出される。

【１０４１】

なお、放出ゲームで付与され得る特典（例えば、ＡＴゲーム数の上乗せ）は、積上ゲームの実行時に付与される特典（例えば、遊技用価値の払出やＡＴゲーム数の上乗せ等）とは別機会の特典であり、通常の単位ゲームにおいて付与され得る特典とは異なる新たな特典である。

【１０４２】

さらに、本実施形態では、転生演出の実行前に、その実行を示唆する前兆演出を実行可能とし、当該前兆演出（転生前兆演出）が行われるゲームを転生前兆ゲームと呼ぶ。

【１０４３】

以下では、本実施形態におけるＡＴゲームの概要について説明した後に、ＡＴゲーム中の転生演出について詳しく説明する。

【１０４４】

［１１－８－１．ＡＴゲームの概要］

ＡＴゲームの概要を説明する。本実施形態のスロットマシン１は、ＡＴ機能を備えているため、１回の遊技ごとにＡＴゲーム数カウンタを判断して、ＡＴゲームの継続、終了、及びゲーム数管理等に関する判定を行う（ＡＴゲーム判定処理）。ＡＴゲーム判定処理は、指示の発生に影響を及ぼす性能の処理に相当するため、メイン基板４０９が実行する。

【１０４５】

ＡＴゲームは、ＡＴゲームの開始条件が成立した場合に開始され、ＡＴの終了条件が成立するまでの間、以降のゲーム期間で継続して実行される。［１１－３－２］以下の指示機能処理で説明したように、ＡＴゲームの開始条件が満たされた場合には、所定の内部フラグ（ＡＴフラグ）がＯＮ（＝１）にされてＡＴゲームが開始され、ＡＴゲームの終了時にはＡＴフラグはＯＦＦ（＝０）にされる。なお、ＡＴフラグのようなＡＴゲームに関する内部フラグや後述するＡＴゲーム数等の情報は、ＡＴゲームを制御するメイン基板４０９内のメモリ（例えば、ＲＡＭ１１１４）で保持されるが、サブ基板５１０内のメモリ（例えば，ＲＡＭ１１２２）でも同様の情報が保持されるようにしてもよい。

【１０４６】

また、ＡＴゲームが開始される条件（ＡＴフラグがＯＮになる条件）については、［１１－３－２］以下で詳述した通りであるが、簡単に言えば、ＡＴ抽選でＡＴに当選した状態（ＡＴ内部フラグがＯＮ）で、当該当選したＡＴの開始条件が成立することである。また、これも既述したことであるが、ＡＴフラグがＯＮにされてＡＴゲームが開始するときは、ＡＴ内部フラグはＯＦＦにされる。

【１０４７】

なお、ＡＴゲームの開始時には、ＡＴゲームの開始、及びＡＴゲーム数を遊技者に明示する演出が行われる（例えば、ＡＴ開始画面の表示）。また、ＡＴゲーム開始時に決定された開始時ゲーム数とは別に、ＡＴゲーム中に所定の条件を満たしたことに基づいて、ＡＴゲーム数を追加する上乗せ機能を備えている。

【１０４８】

また、以下の図１３７では、ＡＴゲーム用の遊技状態に制御されるゲーム期間（ＡＴゲーム期間）が、１ゲームごと１カウント減算される処理が示されるが、ＡＴゲーム期間が他の減算方式（例えば、ＡＴナビの出現回数によってＡＴゲーム期間が定められる方式）によって管理される場合は、当該減算方式に応じた適切なＡＴゲーム判定処理を行うことが望ましい。

【１０４９】

［１１－８－２．転生演出に関する制御処理（メイン基板）］

図１３７は、指示機能発生処理の詳細な処理手順の一部を示すフローチャートであり、特に、ＡＴゲームのためのメイン基板４０９による処理が示されている（図１３７のステップＳ１００１は、図５８のステップＳ６０１のＹＥＳ（ＡＴフラグがＯＮである）に続いて行われる）。そして、前述したように、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＴゲーム中に所定の条件を満たした場合に「転生演出」が行われる。以下では、転生演出に関する処理を中心に、図１３７の各処理を説明する。

【１０５０】

まず、図１３７のステップＳ１００１では、転生フラグがＯＮであるか否かが判定される。ここで、転生フラグは、転生演出の実行中（実行開始直前を含む）を示すための内部フラグであって、ＯＮ（＝１）である場合には、転生演出中（転生演出開始時を含む）を意味し、ＯＦＦ（＝０）である場合には、非転生演出中を意味する。転生フラグは、転生

抽選で当選し、かつ、転生前兆ゲームの残りゲーム数が０のときにＯＮにされる（後述のステップＳ１０２９）。そして、ＯＮにされた転生フラグは、転生演出における放出ゾーン用の抽選処理が終了したタイミングでＯＦＦにされる（後述のステップＳ１０１３）。

【１０５１】

ステップＳ１００１において転生フラグがＯＮであった場合は（ＹＥＳ）、「転生演出中のための処理」としてステップＳ１００２以降の処理が行われる。また、ステップＳ１００１において転生フラグがＯＦＦであった場合は（ＮＯ）、「非転生演出中のための処理」としてステップＳ１０２１以降の処理が行われる。

【１０５２】

なお、ステップＳ１０２１では、転生前兆ゲームフラグがＯＮであるか否かが判定される。転生前兆ゲームフラグは、転生前兆ゲームの実行中（実行開始直前を含む）を示すための内部フラグであって、ＯＮ（＝１）である場合には、転生前兆ゲーム中（転生前兆開始ゲームを含む）を意味し、ＯＦＦ（＝０）である場合には、非転生前兆ゲーム中を意味する。

【１０５３】

ステップＳ１０２１において転生前兆ゲームフラグがＯＮであった場合は（ＹＥＳ）、「転生前兆ゲーム中のための処理」としてステップＳ１０２２以降の処理が行われる。一方、ステップＳ１０２１において転生前兆ゲームフラグがＯＦＦであった場合は（ＹＥＳ）、「非転生前兆ゲーム中のための処理」としてステップＳ１０３１以降の処理が行われる。

【１０５４】

以下では、図１３７に示した各処理について遊技進行上の理解を容易にするために、「非転生前兆ゲーム中のための処理（ステップＳ１０３１～Ｓ１０３８）」、「転生前兆ゲーム中のための処理（ステップＳ１０２１～Ｓ１０３０）」、「転生演出中のための処理（ステップＳ１００２～Ｓ１０１３）」の順に説明し、最後に、「残りのＡＴゲーム数に関する処理（ステップＳ１０４１～Ｓ１０４５）」を説明する。

【１０５５】

（１）非転生前兆ゲーム中のための処理

ステップＳ１００１で転生フラグがＯＮではなく（ＮＯ）、ステップＳ１０２１で転生前兆ゲームフラグがＯＮではない（ＮＯ）場合、すなわち、転生演出中でも転生前兆ゲーム中でもない場合の処理について説明する。

【１０５６】

まず、ステップＳ１０３１において、ＡＴゲームの継続ゲーム数に追加される上乗せゲーム数を抽選するＡＴ上乗せ抽選が行われる。ステップＳ１０３１のＡＴ上乗せ抽選で当選した場合（０ゲーム以外の上乗せゲーム数が選ばれた場合）は、当選値（上乗せゲーム数）を現在の「ＡＴゲーム数」に加算した後、ステップＳ１０３４の処理に進む（ステップＳ１０３２のＹＥＳ，Ｓ１０３３）。ステップＳ１０３１のＡＴ上乗せ抽選で当選しなかった場合（０ゲームの上乗せゲーム数が選ばれた場合）は、上乗せするＡＴゲーム数がないため、そのままステップＳ１０３４の処理に進む（ステップＳ１０３２のＮＯ）。なお、「ＡＴゲーム数」は、書き換え可能な所定の変数データに値が保持されることによって管理されるが、本例では、書き換え時の詳細な説明を省略し、単に「ＡＴゲーム数に加算する」といった記載を採用する。そして、このような省略記載を他の変数データに対しても適用する。

【１０５７】

また、図１３７等で示す「ＡＴゲーム数」の変数データは、メイン基板４０９における処理に用いられる「内部的なＡＴゲーム数」をカウントしているものであって、「ＡＴゲーム数」の変数データの値は、同タイミングで遊技者に教示されるとは限らない。すなわち、「内部的なＡＴゲーム数」が加算された状態であったとしても、加算後のＡＴゲーム数を遊技者から識別可能に教示するタイミングは、メイン基板４０９又はサブ基板５１０によって、任意に制御することができる。具体的には例えば、ＡＴゲーム中に、内部的な

ＡＴゲーム数が５０ゲームであるときに、３０ゲームの上乗せゲーム数が加算された場合、内部的なＡＴゲーム数は８０ゲームとなる。このとき、サブ基板５１０によって出力管理される画像表示体５００上では、ＡＴゲーム数の表示を「５０ゲーム」から「８０ゲーム」に即座に上乗せして見せてもよいが、数ゲーム経過後に遅れて「３０ゲーム」を加算するような表示にしてもよいし、複数回に亘って「３０ゲーム」を分割して加算するような表示にしてもよいし、５０ゲーム後（ＡＴゲームの残りゲーム数が０になったとき）に「３０ゲーム」を追加するような表示（所謂、後乗せ）にしてもよい。このように、内部的なＡＴゲーム数の変化とは必ずしも一致しないタイミングで、遊技者が認識可能なＡＴゲーム数を変更可能にすることで、様々な遊技性を実現することができ、遊技者の興趣向上に寄与することができる。

【１０５８】

図１３８は、ＡＴ上乗せ抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図１３８に示す抽選テーブルは、ステップＳ１０３１のＡＴ上乗せ抽選に用いることができ、当該ゲームで選ばれた当選役（図５５のステップＳ１０６，Ｓ１１１参照）に基づいて、０～３００ゲームまでの間で上乗せゲーム数を抽選する。なお、０ゲームの上乗せゲーム数が選ばれることは、ＡＴゲーム数の上乗せが行われない（上乗せに当選しない）ことと実質的に同義である。後述の図１４２，図１４３に示す抽選テーブルを用いて上乗せゲーム数が抽選される場合には、図１３８に示す抽選テーブルを用いたＡＴ上乗せ抽選は行われない。

【１０５９】

図１３８の抽選テーブルでは、当選役が「リプレイ、押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０）、２種ＢＢ、はずれ」と、「上記以外（スイカ、チェリー、チャンス目、最強目）」との２つのグループに分けられ、グループごとに、特典付与（ＡＴゲーム数の上乗せ）に関する期待度合いが異なるように設定されている。期待度合いを具体的に確認すると、前者のグループに含まれる当選役の場合は、０ゲームの上乗せゲーム数が選ばれ、ＡＴゲーム数は上乗せされない。一方、後者のグループに含まれる当選役の場合は、０ゲームが選ばれる可能性はあるものの（１０８／２５６）、ＡＴゲーム数の上乗せが行われる可能性があり（１４８／２５６）、最大で３００ゲームの上乗せゲーム数が選ばれる。

【１０６０】

すなわち、前者のグループに含まれる当選役は、ＡＴゲーム数の上乗せという特典付与に関する期待度合いが低い「低期待役」であり、後者のグループに含まれる当選役は、低期待役よりもＡＴゲーム数の上乗せという特典付与に関する期待度合いが高い「高期待役」である。なお、厳密には「はずれ」は当選役ではないため、低期待役に含めないようにしてもよい。

【１０６１】

また、図４９を参照すれば、上記の高期待役は、所定確率以下の当選確率が設定される「低頻度当選役（低当選役、レア役）」でもある。例えば、所定確率を１／８０とすれば、図４９に示した一般状態の場合、高期待役のうちで最も当選確率が高い弱スイカでも当選確率は１／８１．９であり、所定確率を下回っていることがわかる。一方、上記の低期待役は、低頻度当選役よりも高い当選確率が設定される「高頻度当選役（高当選役、非レア役）」でもある。

【１０６２】

なお、このような当選役のグループ分けは、後述する図１３９～図１４３でも用いられるが、同様の説明は省略する。また、図１３８～図１４３では、全ての当選役を２つにグループ分けしてそれぞれに振分を設定しているが、本実施形態のスロットマシン１に適用可能な抽選テーブルはこのような態様に限定されない。例えば、当選役ごとに振分を設定してもよい。また例えば、図１３８では２つだったグループを細分化して、当選役を３以上にグループ分けする等してもよい。しかし、プログラム処理における負担を考慮すると、それぞれの当選役に応じて振分を設定するよりも、ある程度グループ化して振分を設定したほうが、プログラムの容量を軽減することができ、処理負荷も抑制することができる。

【１０６３】
また、本実施形態におけるＡＴ上乗せ抽選は、図１３８に例示した抽選テーブルのように、当選役に基づいて１度の抽選で上乗せゲーム数を抽選するようにしてもよいが、このような抽選方法に限定されるものではない。他にも例えば、ＡＴゲーム数の上乗せを行うか否かを抽選し、当該抽選で当選した場合に上乗せゲーム数を抽選するといった２段階の抽選を行う等してもよい。
【１０６４】
ステップＳ１０３４では、転生演出を実行するか否かを抽選する転生抽選が行われる。転生抽選で当選した場合は、ステップＳ１０３６の処理に進み、当選しなかった（非当選）場合は、非転生前兆ゲーム中のための処理は終了し、ステップＳ１０４１の処理に進む（ステップＳ１０３５）。
【１０６５】
図１３９は、転生抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図１３９に示す抽選テーブルは、ステップＳ１０３４の転生抽選に用いることができ、当該ゲームの当選役が「低期待役」である場合は、比較的当選し難い（１／２５６）一方、当該ゲームの当選役が「高期待役」である場合は、比較的当選し易く（８０／２５６）設定されている。
【１０６６】
ステップＳ１０３４の転生演出で当選した場合、ステップＳ１０３６において、当該当選した転生演出に対する前兆演出の実行ゲーム数（前兆ゲーム数）を決定する転生前兆ゲーム数抽選が行われる。
【１０６７】
図１４０は、転生前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図１４０に示す抽選テーブルは、ステップＳ１０３６の転生前兆ゲーム数抽選に用いることができ、当該ゲームの当選役に基づいて前兆ゲーム数が抽選される。なお、図１４０では、当該ゲームの当選役が何であっても、前兆ゲーム数の振分が同じに設定されているが、振分の設定態様はこれに限定されない。例えば、当該ゲームの当選役が「高期待役」の場合に、「低期待役」の場合に比べて比較的長期間の前兆ゲーム数が選択され易くする等してもよい。また、０ゲームの前兆ゲーム数が抽選結果に含まれるように設定してもよく、このような場合は、０ゲームの前兆ゲーム数が選ばれたときに、転生前兆ゲームを経由することなく直接転生演出が開始される遊技進行を実現させることができる。
【１０６８】
ステップＳ１０３７では、ステップＳ１０３６の転生前兆ゲーム数抽選で決定された前兆ゲーム数を「転生前兆ゲーム数」にセットする。そして、ステップＳ１０３８において、転生前兆ゲームフラグをＯＮ（＝１）にした後、ステップＳ１０４１の処理に進む。
【１０６９】
以上、ステップＳ１０３１～Ｓ１０３８の処理の要部をまとめると、ステップＳ１０３４の転生抽選に当選した場合に、ステップＳ１０３６の転生前兆ゲーム数抽選が行われ、ステップＳ１０３８で転生前兆ゲームフラグがＯＮにされることにより、転生前兆ゲームの開始条件が満たされる。
【１０７０】
（２）転生前兆ゲーム中のための処理
ステップＳ１００１で転生フラグがＯＮではなく（ＮＯ）、ステップＳ１０２１で転生前兆ゲームフラグがＯＮである（ＹＥＳ）場合、すなわち、転生演出中ではなく、転生前兆ゲームが実行される場合の処理について説明する。転生前兆ゲームの実行時には、サブ基板５１０が管理する表示器（例えば、画像表示体５００）において、通常の遊技状態とは異なる表示態様の前兆演出（全体的にざわつく演出、連続演出等）が表示され、転生前兆ゲームの最後には、転生演出の開始が教示される。なお、転生演出の開始に繋がらないダミーの前兆演出を用意してもよい。
【１０７１】
まず、ステップＳ１０２２において、ＡＴ上乗せ抽選が行われる。このＡＴ上乗せ抽選

は、ステップＳ１０３１のＡＴ上乗せ抽選と同様の処理であり、例えば図１３８の抽選テーブルを用いることができる。ステップＳ１０２２のＡＴ上乗せ抽選で当選した場合には、当選値をＡＴゲーム数に加算した後、ステップＳ１０２５の処理に進む（ステップＳ１０２３のＹＥＳ，Ｓ１０２４）。ステップＳ１０２２のＡＴ上乗せ抽選で当選しなかった場合は、上乗せするゲーム数がないため、そのままステップＳ１０２５の処理に進む（ステップＳ１０２３のＮＯ）。

【１０７２】

ステップＳ１０２５では、転生前兆ゲーム数を「１」減算する。そして、ステップＳ１０２６では、ステップＳ１０２５の処理後の転生前兆ゲーム数が「０」であるか否かを判定する。転生前兆ゲーム数が「０」であった場合は（ＹＥＳ）、転生前兆ゲームが終了して次ゲームから転生演出が開始されることを意味し、ステップＳ１０２７以降の処理が行われる。転生前兆ゲーム数が「０」ではなかった場合は（ＮＯ）、転生前兆ゲーム中のための処理は終了し、ステップＳ１０４１の処理に進む。

【１０７３】

ステップＳ１０２７では、転生演出の積上ゲームが行われるゲーム数（積上ゲーム数）を抽選する転生積上ゲーム数抽選が行われる。図１４１は、転生積上ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図１４１に示す抽選テーブルは、ステップＳ１０２７の転生積上ゲーム数抽選に用いることができ、当該ゲームの当選役に基づいて積上ゲーム数が抽選される。図１４１に例示した抽選テーブルによれば、当選役が「低期待役」の場合は、必ず３ゲームの積上ゲーム数が選ばれ、当選役が「高期待役」の場合は、３ゲーム、５ゲーム、７ゲームの何れかの積上ゲーム数が選ばれる。なお、図１４１の抽選テーブルで参照される当選役は、当該ゲームの当選役（転生前兆ゲーム数が「０」となったゲームにおける当選役）に限定するものではなく、例えば、ステップＳ１０３４で転生抽選に当選したゲームにおける当選役であってもよい。

【１０７４】

詳細は後述するが、各積上ゲームでは当該ゲームの情報（例えば当選役のフラグ等）が記憶され、放出ゲームでは記憶された情報に基づいて特典が付与され得るので、積上ゲーム数の期間が長いほど、転生演出全体における特典の付与に関する期待度合いは高くなる。したがって、図１４１の抽選テーブルを用いて転生積上ゲーム数抽選を行う場合、当該ゲームの当選役が「高期待役」である場合は、当該ゲームの当選役が「低期待役」である場合よりも、後に実行される転生演出における特典の付与に関する期待度合いを高めることができる。

【１０７５】

そして、ステップＳ１０２７の転生積上ゲーム数抽選で決定された積上ゲーム数を「転生積上ゲーム数」にセットし（ステップＳ１０２８）、転生フラグをＯＮにする（ステップＳ１０２９）ことによって、転生演出を開始する準備ができる。そこで、転生前兆ゲームを終了してステップＳ１０３０では、転生前兆ゲームフラグをＯＦＦにし、ステップＳ１０４１の処理に進む。

【１０７６】

（３）転生演出中のための処理

ステップＳ１００１で転生フラグがＯＮの場合（ＹＥＳ）、すなわち、転生演出時となる場合の処理について説明する。

【１０７７】

ステップＳ１００２～Ｓ１０１３までの処理のうち、ステップＳ１００２～Ｓ１００７は、積上ゾーンのための処理であり、ステップＳ１００８～Ｓ１０１２は放出ゾーンのための処理である。本例の転生演出の概要を説明すると、積上ゾーンの各ゲーム（積上ゲーム）において当該ゲームの情報を記憶し、放出ゾーンにおいて当該保持した情報に基づいた特典付与を行う。

【１０７８】

まず、ステップＳ１００２では、転生記憶カウンタに当該ゲーム（単位ゲーム）に関す

る情報を記憶する。転生記憶カウンタは、積上ゲームにおける情報を単位ゲームごとに保持するための情報保持手段の一例であり、図１３７の処理例では、ゲームに関する情報として、始動処理における乱数抽出によって選ばれた当選役のフラグ（図５５のステップＳ１０６，Ｓ１１１参照）を保持する。すなわち、ステップＳ１００２では、積上ゲームにおける当選役のフラグを示す情報を転生記憶カウンタにセットする。

【１０７９】

なお、転生記憶カウンタに保持される「ゲームに関する情報」は、上述したような当選役のフラグを示す情報（フラグ情報）に限定されず、例えば、積上ゲームの各単位ゲームにおけるリール３０１の動作態様（停止順、回転時間、停止位置等）を示す情報であってもよい。このようにリール３０１の動作態様を示す情報が保持されることによって、後の放出ゲームの際に、積上ゲーム時のリール３０１の動作態様を再現表示することが可能となる。なお、転生演出における「再現表示」とは、例えば、少なくとも再現対象を想起できる程度の表示を意味するものであり、必ずしも再現対象と完全に同一の態様を繰り返すとは限らない。具体的には、取りこぼしを修正した停止出目で再現表示を行ったり、当選役を昇格させて再現表示を行ったり、同時当選（重複当選）した複数の当選役のうち表示されなかった当選役（条件装置）に基づいた停止出目で再現表示を行ったりすること等も、転生演出における「再現表示」に含まれる（取りこぼし、昇格については、後に詳しく説明する）。

【１０８０】

次に、ステップＳ１００３では、転生放出カウンタ（リール用）の値を「１」加算し、ステップＳ１００４では、転生放出カウンタ（抽選用）の値を「１」加算する。転生放出カウンタは、転生演出の放出ゲームにおける処理のためのカウンタであって、リール制御のための転生放出カウンタ（リール用）と、ＡＴゲーム数の上乗せ抽選処理のための転生放出カウンタ（抽選用）とが用意されている。

【１０８１】

転生放出カウンタ（リール用）のカウンタ値は、放出ゲームで行われる擬似遊技の実行回数（擬似ゲーム数）を意味し、図５５のステップＳ１０７等で参照される。そして、当該カウンタ値が示す回数だけ、放出ゲームにおいて擬似遊技が実行される。また、転生放出カウンタ（抽選用）のカウンタ値は、放出ゲームにおける上乗せ抽選の実行回数を意味し、後述のステップＳ１００９で転生放出時ＡＴ上乗せ抽選が行われるごとにカウンタ値が減算される。

【１０８２】

次いで、ステップＳ１００５では、積上ゾーンの残りゲーム数を示す転生積上ゲーム数を「１」減算する。

【１０８３】

ステップＳ１００６では、積上ゲームにおけるＡＴゲームの上乗せゲーム数を抽選する転生積上時ＡＴ上乗せ抽選を行う。なお、転生積上時ＡＴ上乗せ抽選は、非転生演出時におけるＡＴ上乗せ抽選（ステップＳ１０２２，Ｓ１０３１）の代替となる抽選と位置付けることができる。抽選結果の上乗せゲーム数は、ステップＳ１００７において、ＡＴゲーム数に加算される。

【１０８４】

図１４２は、転生積上時ＡＴ上乗せ抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図１４２に示す抽選テーブルは、ステップＳ１００６の転生積上時ＡＴ上乗せ抽選に用いることができ、当該ゲームの当選役に基づいて上乗せゲーム数を抽選する。より具体的には、図１４２の抽選テーブルによれば、当選役が「低期待役」の場合は、少なくとも１０ゲーム以上の上乗せゲーム数が選ばれ、上乗せゲーム数の平均期待値は約５３．５ゲーム（１３７００／２５６）となる。また、当選役が「高期待役」の場合は、少なくとも３０ゲーム以上の上乗せゲーム数が選ばれ、上乗せゲーム数の平均期待値は約１０４．１ゲーム（２６６６０／２５６）となる。すなわち、当選役が「高期待役」である場合のほうが、「低期待役」である場合よりも、上乗せゲーム数の最低数も期待値も高くなる。

【１０８５】
ステップＳ１００７の処理後は、放出ゾーンのための処理が開始される。まず、ステップＳ１００８において、転生積上ゲーム数が０であるか否か（すなわち、積上ゾーンを終わらせるか否か）が判定される。
【１０８６】
ステップＳ１００８において転生積上ゲーム数が０であった場合は（ＹＥＳ）、積上ゾーンが終了し、放出ゾーンが開始されることから、ステップＳ１００９の処理に進む。一方、ステップＳ１００８において転生積上ゲーム数が０以外であった場合は（ＮＯ）、積上ゲームが残っており、まだ放出ゾーンには移行しないため、放出ゾーンのための処理は行わずに、ステップＳ１０４１の処理に進む。
【１０８７】
ステップＳ１００９では、放出ゲームにおけるＡＴゲームの上乗せゲーム数を抽選する転生放出時ＡＴ上乗せ抽選が行われる。抽選結果の上乗せゲーム数はＡＴゲーム数に加算され（ステップＳ１０１０）、転生放出カウンタ（抽選用）のカウンタ値が「１」減算される（ステップＳ１０１１）。
【１０８８】
図１４３は、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図１４３に示す抽選テーブルは、ステップＳ１００９の転生放出時ＡＴ上乗せ抽選に用いることができ、当該ゲームの当選役に基づいて上乗せゲーム数を抽選する。より具体的には、図１４３の抽選テーブルによれば、当選役が「低期待役」の場合は、少なくとも２０ゲーム以上の上乗せゲーム数が選ばれ、上乗せゲーム数の平均期待値は約５９．４ゲーム（１５２００／２５６）となる。また、当選役が「高期待役」の場合は、少なくとも５０ゲーム以上の上乗せゲーム数が選ばれ、上乗せゲーム数の平均期待値は約１２１．９ゲーム（３１２００／２５６）となる。すなわち、当選役が「高期待役」である場合のほうが、「低期待役」である場合よりも、上乗せゲーム数の最低数も期待値も高くなる。
【１０８９】
また、図１４３の抽選テーブルを用いて行われる転生放出時ＡＴ上乗せ抽選（ステップＳ１００９）による上乗せゲーム数と、図１４２の抽選テーブルを用いて行われる転生積上時ＡＴ上乗せ抽選（ステップＳ１００６）による上乗せゲーム数とを比較すると、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選による上乗せゲーム数の期待値のほうが、転生積上時ＡＴ抽選による上乗せゲーム数の期待値よりも高い（具体的な差異は、低期待役の場合が＋５．９ゲーム、高期待役の場合が＋１７．８ゲーム）ことが分かる。すなわち、積上ゲームで付与され得る特典に関する期待度合いよりも、放出ゲームで付与され得る新たな特典に関する期待度合いのほうが高い。
【１０９０】
次いで、ステップＳ１０１２において、転生放出カウンタ（抽選用）のカウンタ値が０であるか否か（すなわち、放出ゾーン用の処理を終わらせるか否か）が判定される。ステップＳ１０１２において転生放出カウンタ（抽選用）のカウンタ値が０以外であった場合は（ＮＯ）、放出ゾーン用のストックが残っているため、ステップＳ１００９に戻り、放出ゾーン用転生放出カウンタ（抽選用）のカウンタ値が０になるまで、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選等の処理を繰り返す。一方、ステップＳ１０１２において転生放出カウンタ（抽選用）のカウンタ値が０であった場合は（ＹＥＳ）、放出ゾーン用の処理を終わらせるため、転生フラグをＯＦＦにして（ステップＳ１０１３）、ステップＳ１０４１の処理に進む。
【１０９１】
以上、ステップＳ１００２～Ｓ１０１３の処理が行われることによって、転生演出中のための処理が完了する
【１０９２】
なお、図１３７によれば、放出ゲーム用の処理（特に、ステップＳ１００９～Ｓ１０１３の処理）は、積上ゲームの最終ゲームにおいて積上ゲーム用の処理（ステップＳ１００

２～Ｓ１００７）が終了した後に、同一の単位ゲーム内で行われるように記載されているが、これは本実施形態の転生演出における一処理例に過ぎず、他の処理タイミングや処理手順であってもよい。

【１０９３】

転生放出時上乗せ抽選を例にとり具体的に説明すると、図１３７の処理が行われる場合、転生積上ゲーム数が０になった後の同一ゲーム内で、転生放出カウンタ（抽選用）にセットされたカウンタ値の回数だけ繰り返し実行されるため、内部的には、積上ゲームの最終ゲームの終了時点で、放出ゲーム時の上乗せゲーム数は全て決定された状態となる。

【１０９４】

これに対して、他の処理例として、積上ゲームの最終ゲームの後（例えば、放出ゲームが実行される単位ゲーム）において、転生放出カウンタ（抽選用）にセットされたカウンタ値の回数だけ転生放出時上乗せ抽選を繰り返し行うようにしてもよい。また例えば、積上ゾーンにおいて複数回の積上ゲームが実行されるときに、単位ゲームごとに転生放出時上乗せ抽選を行うようにしてもよい。また例えば、放出ゲームが実行される単位ゲーム中に、各擬似遊技の実行前に転生放出時上乗せ抽選を行うようにしてもよい。

【１０９５】

しかし、放出ゲーム用の処理をどのようなタイミングや手順で行うとしても、放出ゲーム用の処理によって決定されたゲーム数の上乗せ（転生放出時上乗せゲーム数）は、放出ゲームにおけるリール等の表示が行われるタイミングで遊技者に教示・告知されることが好ましい。すなわち、転生放出時上乗せゲーム数によって「内部的なＡＴゲーム数」が加算されたとしても、転生放出時上乗せゲーム数の遊技者への教示タイミングは、放出ゲーム用のリール動作が行われる前後であることが好ましく、このような教示制御を行わせることで、放出ゲームにおいて新たな特典が付与される様を遊技者に強く印象付けることができるため、新たな遊技性を創出し、遊技者の遊技興趣を大きく高めることができる。なお、基本的には上記のような教示タイミングが好ましいが、一部の場合だけ教示タイミングを変更するような工夫を行ってもよい。具体的には例えば、上乗せゲーム数が所定数よりも少ない場合は、リール停止の直後に上乗せゲーム数を教示するようにするが、上乗せゲーム数が所定数よりも多い場合（またはその一部で）は、リール停止の直後からさらに所定時間だけ遅らせたタイミングで教示する等してもよく、このような場合には、教示タイミングのずれによって上乗せゲーム数の多寡を予感させることができるため、遊技興趣を高めることができる。

【１０９６】

（４）残りのＡＴゲーム数に関する処理

前述したように、本例の転生演出はＡＴゲーム中に行われることから、ステップＳ１００１～１０３８に示した処理が行われた後は、ステップＳ１０４１において、ＡＴゲーム数が「１」減算される。

【１０９７】

そして、ステップＳ１０４２では、ＡＴゲーム数が０であるか否かが判定される。ステップＳ１０４２においてＡＴゲーム数が０ではない（すなわち、ＡＴゲームが終了しない）と判定された場合は、当該ゲームにおける指示機能発生処理は終了し、続くゲームでもＡＴゲームが継続される。

【１０９８】

ステップＳ１０４２においてＡＴゲーム数が０である（すなわち、ＡＴゲームが終了する）と判定された場合は、ＡＴゲームの終了条件が成立するため、ステップＳ１０４３に進み、ＡＴ終了時の処理が行われる。

【１０９９】

具体的には、ステップＳ１０４３では転生フラグがＯＦＦにされ、ステップＳ１０４４では、転生前兆ゲームフラグがＯＦＦにされ、ステップＳ１０４５ではＡＴフラグがＯＦＦにされる。そして、ステップＳ１０４５の処理後、当該ゲームにおける指示機能発生処理が終了する。

【１１００】
以上、図１３７のステップＳ１００１～Ｓ１０４５の処理が行われることによって、ＡＴゲームのための処理（転生演出に関する処理を含む）が終了する。なお、図１３７に例示した処理では、ステップＳ１０３４で転生抽選に当選したとしても、転生前兆ゲームが実行されている間にＡＴゲームが終了した場合には転生演出が実行されない。このようなケースへの対応策として、例えば、転生抽選に当選した場合は、ステップＳ１０３６の転生前兆ゲーム数抽選で選ばれ得る転生前兆ゲーム数の最大値（図１４０の場合は４ゲーム）よりも多いゲーム数を必ず上乗せするようにして、ＡＴゲームを終了させることなく必ず転生演出が実行されるようにしてもよい。また、転生前兆ゲームの実行中は、内部的にＡＴゲーム数の減算を一時停止する一方で、画像表示体５００ではＡＴゲーム数の減算表示を続けるようにして、当選した転生演出の開始前にＡＴゲームが終了することを回避するようにしてもよい。さらに、内部的にＡＴゲーム数の減算を一時停止するときに、画像表示体５００におけるＡＴゲーム数の表示が０になった後も転生前兆演出が残っている場合は、画像表示体５００におけるＡＴゲーム数の表示を０にしたままか、或いは、特別な延長を示す表示（例えば、「ＥＸＴＲＡ」等の表示）を行うことで、ＡＴゲームが継続しているように見せてもよい。

【１１０１】
［１１－８－３．転生演出のゲーム進行］
以下では、転生演出時の具体的な表示例を用いて、転生演出におけるゲーム進行を説明する。

【１１０２】
図１４４は、転生演出時の遊技進行を説明するための図である。図１４４では、ＡＴ中に３ゲームに亘って転生前兆ゲームが行われ（第１ゲーム～第３ゲーム）、その後の転生演出として、積上ゲームが３ゲーム間（第４ゲーム～第６ゲーム）、放出ゲームが１ゲーム間（第７ゲーム）で行われている。第７ゲームでは、１ゲームの本遊技が行われる間に３回の擬似遊技（３ゲームの疑似遊技）による放出ゲーム（第７－１ゲーム～第７－３ゲーム）が行われる。

【１１０３】
図１４５は、転生演出時の液晶表示及びリール表示の一例を説明するための図である。図１４５（ａ）～（ｄ），（ａ’）～（ｃ’）のそれぞれにおいて、上部には液晶表示例が示され、下部にはリール表示例が示される。ここで、液晶表示とは、画像表示体５００による画像表示を意味し、サブ基板５１０によって表示態様が制御される。また、リール表示とは、図柄表示窓４０１によって遊技者から視認可能にされるリール３０１の停止出目を意味する。リール３０１の動作はメイン基板４０９によって制御されることから、リール表示もメイン基板４０９によって制御される。なお、図１４５の（ａ）～（ｄ）及び（ａ’）～（ｃ’）は、図１４４における同記号とそれぞれ対応しており、各タイミングにおける表示態様の一例が示されている。

【１１０４】
ここで、図１３７で説明した転生演出の概要を改めて説明する。転生演出は、転生抽選（ステップＳ１０３４）に当選した場合にその実行が決定され、転生抽選の実行前に、抽選された転生前兆ゲーム数（ステップＳ１０３６）に亘って転生前兆ゲームが実行される。また、転生演出中は、積上ゲーム及び放出ゲームが行われ、抽選された転生積上ゲーム数（ステップＳ１０２７）に亘って積上ゲームが実行されると、当該ゲームに関する情報が記憶され（ステップＳ１００２）、複数の積上ゲームで記憶された情報に基づいて、積上ゲームの総ゲーム数よりも短いゲーム期間（遊技用価値を掛けた本遊技におけるゲーム数のゲーム期間）に亘って放出ゲームが実行される。そして、放出ゲームでは、積上ゲーム時における特典の付与（ステップＳ１００７）とは別に、新たに特典が付与される（ステップＳ１０１０）。

【１１０５】
図１４４，図１４５を参照して、このような転生演出のゲーム進行を追っていくと、ま

ず、第１～第３ゲームでは、転生演出が実行されるか否かを示唆する転生前兆ゲーム（転生前兆演出）が行われる。

【１１０６】

転生前兆演出における演出態様は、特に限定するものではないが、通常と異なる印象を抱かせ得る演出であったり、転生演出の実行を示唆し得る連続演出であったりすればよい。例えば、画像表示体５００において、何らかのバトル演出を表示させ、バトル演出に勝利した場合に、転生演出の実行を示唆するようにすればよい。また例えば、上記のバトル演出にように明瞭な前兆演出を行わずに、通常よりも騒がしい程度に様々な演出表示を現出させる（ざわざわさせる）ことによって、何らかの有利状態に対する期待感が高いことを示唆するようにし、その後、転生演出の実行を教示するようにしてもよい。

【１１０７】

また、本実施形態のスロットマシン１では、転生前兆演出における教示演出だけでなく、転生演出中も所定のタイミングで様々な教示演出を行うようにしてよい。具体的には例えば、画像表示体５００において、転生演出の開始時に「積上ゾーン突入」といった表示を行って積上ゲームの実行を教示したり、放出ゲームが実行されるゲーム（図１４４の第７ゲームに相当）の開始時に「放出ゾーン突入」といった表示を行って放出ゲームの実行を教示したりしてよい。さらに、画像表示体５００による演出表示だけでなく、所定の演出手段（例えばＬＥＤや役物）を作動させる等によって、転生演出の実行に関する様々な出力を行うようにしてもよい。

【１１０８】

次に、第４～第６ゲームでは、転生演出が開始され、前半部にあたる積上ゲームが行われる。本実施形態の転生演出では、連続する複数回の単位ゲーム（本遊技）に亘って、積上ゲームが実行される。

【１１０９】

具体的には、図１４５（ａ）に示す第４ゲームでは、リール表示として、押し順ベル役（ＡＴ１～ＡＴ１０の何れか）の停止図柄が示され、液晶表示として、ＡＴゲーム数の上乗せ（１０ゲームの上乗せゲーム数）に当選したことが教示される。より具体的には、右下がりラインにベル図柄が揃って停止しており、ベル役に入賞したと判定されて９枚のメダルが払い出される（図５１参照）。すなわち、第４ゲームの当選役は、押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０の何れか）であって、ＡＴゲーム中であることから、教示されたナビ表示に従ってリール３０１の停止操作が行われたことにより、押し順ベルの停止図柄がリール表示され、当該ゲームにおける転生積上時ＡＴ上乗せ抽選（図１３７のステップＳ１００６）で１０ゲームの上乗せゲーム数が選ばれている。

【１１１０】

積上ゲームの残りのゲーム（第５ゲーム，第６ゲーム）も、第４ゲームと同様に、ゲームが進行する。第５ゲームでは、強スイカが当選役に選ばれ、転生積上時ＡＴ上乗せ抽選では３０ゲームの上乗せゲーム数が選ばれたとする。但し、第５ゲームではリール３０１の停止タイミング（リール停止ボタン２１１の押下タイミング）が適正なタイミングでなかったとし、このとき、強スイカ役の図柄組合せを構成する図柄が十分に引き込めないため、図１４５（ｂ）のリール表示には、強スイカ役の取りこぼし目による停止出目が表示される。より具体的には、左リール及び中リールの中段にはスイカ図柄が停止しているが、右リールにはスイカ図柄を引き込むことができずに青７図柄が停止している。このとき、強スイカ役に入賞したとは判定されず、メダルの払出は行われない（図５３参照）。しかし、リール表示が取りこぼし目であっても、転生積上時ＡＴ上乗せ抽選は当選役に基づいて行われるため、液晶表示には３０ゲーム（３０Ｇ）の上乗せ当選が教示される。

【１１１１】

第６ゲームでは、リプレイが当選役に選ばれ、転生積上時ＡＴ上乗せ抽選では２０ゲームの上乗せゲーム数が選ばれたとする。図１４５（ｃ）において、リール表示としてリプレイ役の停止出目が表示される。より具体的には、中段ラインにリプレイ図柄が揃って停止しており、リプレイ役に入賞したと判定されて再遊技が提供される（図５３参照）。ま

た、液晶表示として２０ゲーム（２０Ｇ）の上乗せ当選が教示される。
【１１１２】
なお、各積上ゲームの実行時には、当該ゲームの情報として例えばフラグ情報を転生記憶カウンタにセットすることによって（図１３７のステップＳ１００２）、後の放出ゲームにおいて、積上ゲーム時の当選役に基づいたリール表示を行うことを可能にしている。
【１１１３】
そして、第５ゲームのように当選役の取りこぼしが発生した場合でも、転生記憶カウンタには、当該ゲームの情報として当選役のフラグ情報（この場合は強スイカ役のフラグ情報）がセットされることから、後述する放出ゲームの際に、強スイカ役に対応するリール表示が可能となる。また、転生記憶カウンタにリール３０１の停止位置を示す情報（例えば停止ビット）を記憶させると、放出ゲーム時にも、積上ゲーム時と同じ取りこぼし目によるリール表示を行うことができる。
【１１１４】
次に、第７ゲームでは、転生演出の後半部にあたる放出ゲームが行われる。本実施形態の転生演出では、連続して実行された複数回の積上ゲームの総単位ゲーム数（上記例では３ゲーム）よりも短い単位ゲーム期間（上記例では１ゲーム）のなかで、上記総単位ゲーム数の回数分の擬似遊技による放出ゲームが行われる。また、放出ゲームの少なくとも一部について、過去のゲーム（積上ゲーム）で示された当選役の情報を、別のゲームを跨いで再現表示することを特徴とする。
【１１１５】
第７ゲームでは、本遊技のための始動レバー２０１の開始操作が行われた後、リール停止ボタン２１１に対する押下操作（リール停止操作）の受付が開始されるまでの間に、擬似遊技による放出ゲーム（図１４４に示した第７－１～第７－３ゲームに相当）が実行される。
【１１１６】
放出ゲームに関するメイン基板４０９の処理としては、図５５で説明したように、転生記憶カウンタにセットされた情報（例えば、積上ゲーム時の当選役のフラグ情報）に基づいて、積上ゲームの単位ゲームごとに擬似遊技情報がセットされ（図５５のステップＳ１０７～Ｓ１１０）、セットされた擬似遊技情報の個数分の擬似遊技が実行される（図５５のステップＳ１１３）。複数回の擬似遊技が連続して実行される場合、擬似遊技と擬似遊技の間は、リール３０１が所定範囲の微小な揺動を伴った停止状態に制御され（擬似停止）、所定時間の経過後に次回の擬似遊技が実行されるとする。このような処理が行われることによって、各積上ゲームで示された当選役の情報を各放出ゲーム（複数回の擬似遊技のそれぞれ）で再現表示することができる。また、各放出ゲームに対して転生放出時ＡＴ上乗せ抽選（図１３７のステップＳ１００９）が行われることによって、積上ゲーム時とは別の機会による新たな特典を付与することができる。なお、第７－１～第７－３ゲームは擬似遊技であるため、入賞判定は行われない。
【１１１７】
ここで、放出ゲームにおける具体的な再現表示例を説明する。図１４４，図１４５では、積上ゲームにあたる第４～第６ゲームにおいて、（ａ），（ｂ），（ｃ）の順に表示内容が示されることは前述した通りである。そして、放出ゲームにあたる第７－１～第７－３ゲームにおいては、（ｃ’），（ｂ’），（ａ’）という順で表示内容が示されているが、（ｃ’），（ｂ’），（ａ’）は、それぞれ（ｃ），（ｂ），（ａ）の再現表示であることを意味する。すなわち、図１４４，図１４５に示した転生演出の例では、積上ゲーム時に転生記憶カウンタに保持された単位ゲームの情報のうち新しい単位ゲームの情報から順に、放出ゲームによる再現表示が行われる。
【１１１８】
図１４５（ｃ’）に示す第７－１ゲームでは、第６ゲームの再現表示が行われ、リール表示としてリプレイ役の停止出目が表示される。また、液晶表示には、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選の抽選結果として、３０ゲーム（３０Ｇ）の上乗せ当選が教示される。

【１１１９】
図１４５（ｂ’）に示す第７－２ゲームでは、第５ゲームの再現表示が行われ、リール表示として強スイカ役の停止出目が表示される。より具体的には、中段ラインにスイカ図柄が揃って停止表示される。ここで、第５ゲームの停止出目は強スイカ役の取りこぼし目であったが、第７－２ゲームでは、取りこぼし目ではなく、適正な停止タイミングによる停止操作が行われたときに停止し得る「強スイカ役の停止出目」が停止出目として表示される。このように、擬似遊技の第７－２ゲームでは、取りこぼした第５ゲームをそのまま再現するのではなく、取りこぼさなかった停止出目を表示可能にすることで、第５ゲームで強スイカ役を取りこぼしていたという遊技結果を遊技者に認識させるとともに、取りこぼしによる損失が第７－２ゲームで補完された印象を遊技者に与えることができる。また、液晶表示には、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選の抽選結果として、２００ゲーム（２００Ｇ）の上乗せ当選が教示される。
【１１２０】
図１４５（ａ’）に示す第７－３ゲームでは、第４ゲームの再現表示が行われ、リール表示として押し順ベル役（ＡＴ１～ＡＴ１０）の停止出目が表示される。また、液晶表示には、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選の抽選結果として、５０ゲーム（５０Ｇ）の上乗せ当選が教示される。
【１１２１】
このように、図１４５（ｃ’）～（ａ’）に示した放出ゲームでは、積上ゲームが逆順に再現表示されるとともに、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選によって、新たに特典が付与される。そして、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選による上乗せゲーム数の当選期待値は、転生積上時ＡＴ上乗せ抽選よりも多いことから（図１４２，図１４３の抽選テーブルを参照）、放出ゲーム時は積上ゲーム時よりも高い度合いで特典の付与が行われ得る。
【１１２２】
そして、第７ゲームにおいて、擬似遊技による放出ゲーム（第７－１～第７－３ゲーム）が終了した後の所定タイミング（ｄ）では、放出ゲームの期間中に教示された特典付与の総量を教示する液晶表示（合計２８０ゲームのＡＴゲーム数上乗せ）が行われるとともに、第７ゲームの本遊技用のリール３０１の回転が開始される（図１４５（ｄ））。
【１１２３】
なお、図１４５に示した液晶表示の右上部には、ＡＴゲームの残りゲーム数が記載されている。図１４５（ａ）～（ｃ）の積上ゲーム中は、本遊技による遊技期間であるため、各ゲームで１ゲームずつＡＴゲームの残りゲーム数が減算されるとともに、転生積上時ＡＴ上乗せ抽選による上乗せゲーム数が加算される。一方、図１４５（ｃ’）～（ａ’）の放出ゲーム中は、擬似遊技による遊技期間であるため、ＡＴゲームの残りゲーム数は減算されずに、図１４５（ｄ）で転生放出時ＡＴ上乗せ抽選による上乗せゲーム数がまとめて加算される。但し、このようなＡＴゲーム数の減算は、一例に過ぎず、例えば、転生演出が行われるゲーム期間（図１４４では第１～第７ゲーム）はＡＴゲーム数の減算を停止するようにしてもよい。
【１１２４】
また、図１４５に例示した液晶表示において、放出ゲーム時（ｃ’）～（ａ’）に教示される上乗せゲーム数に「！」が付記されているのは、積上ゲーム時（ａ）～（ｃ）よりも上乗せ性能が高いことを示すものである。また、（ｂ’）の「２００Ｇ！！」や合計上乗せゲーム数を示す（ｄ）の「２８０Ｇ！！！」のように、「！」の個数を多くすることで、特に高い上乗せ性能を示している。このように上乗せ性能や上乗せゲーム数を強調する意味合いを有する表示態様は、「！」に限るものではなく、他の記号を用いてもよいし、教示する文字の色やサイズ等を変更するようにしてもよい。また、高い上乗せ性能の場合に音声出力を併せて行うなど、画像表示体５００以外の出力手段（例えば、スピーカ５１２や照明装置５０２など）による出力態様を変更するようにしてもよい。
【１１２５】
以上のように転生演出のゲーム進行が行われることで、積上ゲームの総ゲーム数（上記

例では３ゲーム）よりも少ないゲーム数（上記例では１ゲーム）の放出ゲームにおいて、積上ゲームで示された停止出目を放出ゲームで再現表示するとともに、積上ゲーム時の特典（遊技用価値の払出や転生積上時ＡＴ抽選によるＡＴゲーム数の上乗せ）とは異なる新たな特典（転生放出時ＡＴ上乗せ抽選によるＡＴゲーム数の上乗せ）を付与可能にすることができる。

【１１２６】

［１１－８－４．再現表示の表示パターン］

本実施形態では、転生演出の放出ゲームにおいて積上ゲームを再現表示する表示パターンは、図１４４，図１４５に示した例に限定されるものではない。以下に、再現表示の代表的な表示パターンを説明する。

【１１２７】

［１１－８－４－１．再現内容］

放出ゲームにおける積上ゲームの再現内容は、積上ゲーム時にメイン基板４０９が「当該ゲームの情報」としてどのような種類の情報をＲＡＭ１１１４（例えば転生記憶カウンタ）に記憶させるか（図１３７のステップＳ１００２）、または、転生記憶カウンタに記憶された「当該ゲームの情報」に基づいて、メイン基板４０９が擬似遊技情報をセットするためにどのような情報を抽出するか（図５５のステップＳ１０８）によって変更することができる。但し、本実施形態の転生演出では、少なくともリールの動作を伴った再現表示が行われることが求められる。

【１１２８】

（１）停止出目の再現表示

まず、図１３７等で説明してきたように、代表的な再現内容として、当選役のフラグ情報に基づいた停止出目の再現表示が挙げられる。積上ゲーム時に、当該ゲームの情報としてフラグ情報をＲＡＭ１１１４（転生記憶カウンタ）にセットすることによって（図１３７のステップＳ１００２）、後の放出ゲームにおいて、積上ゲーム時の当選役に基づいた停止出目を再現表示させることができる。

【１１２９】

また、ＲＡＭ１１１４にリール３０１の停止位置を示す情報（例えば停止ビット）を保持させるようにすれば、積上ゲーム時における停止出目を完全に記憶させることができるため、放出ゲーム時に、積上ゲーム時と同じ停止出目を再現表示させることができる。

【１１３０】

（１－１）取りこぼし目の変更

停止出目を再現表示する場合、図１４４（ｂ）と（ｂ’）との停止出目の違いで説明したように、積上ゲームで当選役の取りこぼしが発生した場合に、対応する放出ゲームで取りこぼさなかったときの停止出目を現出させるようにしてもよい。

【１１３１】

また、積上ゲームで取りこぼしが発生した場合に、放出ゲームでは取りこぼしの停止出目をそのまま再現するようにしてもよい。このような場合、積上ゲームと同じ停止出目を放出ゲームで現出させることによって、過去の遊技が再現されている印象を強く遊技者に与えることができる。何れにしても、取りこぼしの停止出目に対する修正の有無に拘わらず、過去の遊技の再現に伴って、改めて特典（ＡＴゲーム数の上乗せ）が付与されるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１１３２】

（１－２）当選役の昇格

放出ゲームにおける積上ゲームの停止出目の再現に関する派生例として、積上ゲーム時の当選役と同種別の他の当選役の停止出目を放出ゲームで表示させるようにしてもよい。具体的には例えば、積上ゲームにおける当選役が「低期待役」の「押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０）」であった場合に、放出ゲームでは、同じベル役の中でも「高期待役」の「強ベル（ベル２）」等の停止出目を表示させることであって、所謂、「当選役の昇格」に相当する。

【１１３３】
放出ゲームにおいてこのような当選役の昇格を行わせるためには、ＲＡＭ１１１４（転生記憶カウンタ）にセットされた積上ゲーム時のフラグ情報に基づいて擬似遊技情報をセットするときに、当該フラグ情報が示す当選役を、同じ種別の当選役のうち、より上位の（特典に関する期待度の高い）当選役に変更し得る処理を追加すればよく、当該処理によって変更された当選役に基づいた擬似遊技情報がセットされることで、昇格後の当選役の停止出目を現出させることができる。
【１１３４】
そして、放出ゲームにおいて当選役の昇格が行われた場合は、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選は昇格後の当選役に基づいて実行されることが好ましく、このように当該抽選が行われることで、昇格されない場合（すなわち、昇格前の当選役）よりも、特典（上乗せゲーム数）の期待度合いを高くすることができるため、当選役の昇格が発生したときに遊技者の興趣を高めることができる。また、当選役の昇格が行われた場合は、画像表示体５００において、昇格が発生したことを明示する強調演出が行われることが好ましく、このような強調演出が行われることで、遊技者に当選役の昇格を確実に気付かせる効果が期待できる。
【１１３５】
但し、上記のように同じ種別の当選役間で当選役を昇格させる場合に、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選が昇格後の当選役に基づいて実行されずに、昇格前の当選役に基づいて実行されるとしても、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選によって放出ゲーム時に期待できる特典の付与量のほうが、転生積上時ＡＴ上乗せ抽選によって積上ゲーム時に期待できる特典の付与量よりも期待値が高いため（図１４２，図１４３参照）、遊技者視点で当選役の昇格によって多くの特典が付与されたように見せることもできる。
【１１３６】
また、放出ゲームにおける当選役の昇格については、押し順ベルから強ベルのように「低期待役」から「高期待役」への昇格に限定するものではなく、弱スイカから強スイカのように「高期待役」のなかでも特典の期待度合いが高い当選役への昇格を行うようにしてもよい。なお、「高期待役」に含まれる同じ種別の当選役間で当選役を昇格させる場合は、図１４２，図１４３に例示した抽選テーブルにおける当選役のグループを細分化して対応させることが好ましく、そのように当選役の昇格パターンを複数揃えた場合には、より複雑な遊技性を提供することができる。
【１１３７】
また、停止出目の再現表示に関するその他の変更例として、積上ゲーム時に図柄表示窓４０１に表示された当選役の図柄組合せを、放出ゲーム時には異なるラインに再現表示させるようにしてもよい。
【１１３８】
（２）停止出目以外のリール態様による再現表示
上記した以外には、積上ゲームにおけるリール３０１ａ～３０１ｃのリール態様を再現表示することが挙げられる。例えば、積上ゲーム時に、当該ゲームの情報としてリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する押下操作の受付順序をＲＡＭ１１１４に保持させることによって、リール３０１ａ～３０１ｃがどのような順番で停止したかを記憶させることができる。そして、押下操作の受付順序の記憶に基づいて擬似遊技情報をセットすることによって、放出ゲームでは、積上ゲーム時と同様の停止順でリール３０１ａ～３０１ｃを擬似停止させる再現表示が可能となり、再現性を高めることができる。
【１１３９】
さらに、積上ゲーム時に、当該ゲームの情報としてリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対する各押下操作の操作間隔をＲＡＭ１１１４に保持させるようにすれば、放出ゲームの擬似遊技において、リール３０１ａ～３０１ｃの停止間隔を再現可能となり、再現性を高めることができる。
【１１４０】

また、積上ゲーム時に、当該ゲームの情報としてリール３０１ａ～３０１ｃの回転開始から回転停止までの経過時間をＲＡＭ１１１４に保持させるようにすれば、放出ゲームの擬似遊技において、各リール３０１ａ～３０１ｃの回転時間を再現可能となり、再現性を高めることができる。

【１１４１】

なお、これら（２）に挙げた再現内容は、積上ゲームにおけるリールの動作を放出ゲームにおいて再現可能とするものではあるが、遊技者に対する再現表示の訴求性の観点から、（１）に挙げた停止出目の再現表示と合わせて実行されることが好ましい。

【１１４２】

また、以上の再現表示例は、放出ゲームにおいて積上ゲームの再現性を高める効果を有するものであるが、転生演出の放出ゲームでは、再現性の向上よりも放出ゲームの特殊性を強調することを目的として、積上ゲームとは異なるリール制御を行わせるようにしてもよい。具体的には例えば、放出ゲームにおいて、リール３０１ａ～３０１ｃの回転速度を積上ゲーム時とは異なる回転速度にしたり、リール３０１ａ～３０１ｃの一部又は全ての回転方向を通常とは逆方向にしたりするようにしてよい。このように本遊技による積上ゲームとは異なるリール制御を行うことにより、放出ゲームが特別な遊技であることを強調しながらも、停止出目の表示等によって積上ゲームの再現を意識させることができる。

【１１４３】

［１１－８－４－２．再現順序］

放出ゲームにおける積上ゲームの再現順序は、転生記憶カウンタから積上ゲームの情報を抽出して擬似遊技情報をセットする一連の処理（図５５のステップＳ１０７～Ｓ１１０）において、メイン基板４０９がどのような順番で擬似遊技情報をセットするか、または、擬似遊技処理の実行時（図５５のステップＳ１１３）において、メイン基板４０９がセットされた擬似遊技情報をどのような順番で実行するかによって変更することができる。

【１１４４】

以下では、放出ゲームにおける積上ゲームの再現表示において、積上ゲーム時の停止出目を再現内容とする場合を例として、再現順序のパターン（放出パターン）を列挙して説明する。

【１１４５】

なお、何れの放出パターンにおいても、放出ゲームは、転生記憶カウンタにゲームの情報が記憶される複数回の積上ゲームに対して、積上ゲームの総ゲーム数よりも短いゲーム期間（遊技用価値を掛けた本遊技におけるゲーム数のゲーム期間）で実行され、当該ゲーム期間内に積上ゲームと同回数の擬似遊技が行われることによって、積上ゲームの各ゲームが放出ゲームで再現表示される。

【１１４６】

（１）第１の放出パターン

第１の放出パターンでは、図１４４，図１４５に例示したように、積上ゲームの実行順序と逆順で放出ゲームにおける再現表示が行われる。

【１１４７】

具体的には、図１４４，図１４５の場合、第４～第６ゲームにかけて（ａ），（ｂ），（ｃ）の順で積上ゲームが実行されたとき、放出ゲームにあたる第７－１～第７－３ゲームでは、転生記憶カウンタにセットされた単位ゲームの情報のうち新しい単位ゲームの情報から順に、各情報に基づいた擬似遊技が行われることにより、（ｃ’），（ｂ’），（ａ’）の順で放出ゲームが実行される。そして、それぞれの放出ゲームでは、対応する積上ゲーム時の当選役（当選役の昇格が行われ得る場合は昇格後の当選役）に基づいて、新たな特典の付与（転生放出時ＡＴ上乗せ抽選によるＡＴゲーム数の上乗せ）が行われる。

【１１４８】

（２）第２の放出パターン

第２の放出パターンでは、積上ゲームの実行順序と同じ順番（正順）で放出ゲームにおける再現表示が行われる。

【１１４９】
具体的には、図１４４，図１４５を例にとると、第４ゲーム～第６ゲームにかけて（ａ），（ｂ），（ｃ）の順で積上ゲームが実行されたとき、放出ゲームにあたる第７－１～第７－３ゲームでは、転生記憶カウンタにセットされた順に（すなわち、転生記憶カウンタにセットされた単位ゲームの情報のうち古い単位ゲームの情報から順に）、セットされた単位ゲームの情報に基づいた擬似遊技が行われることにより、（ａ’），（ｂ’），（ｃ’）の順で放出ゲームが実行される。そして、それぞれの放出ゲームでは、対応する積上ゲーム時の当選役（当選役の昇格が行われ得る場合は昇格後の当選役）に基づいて、新たな特典の付与（転生放出時ＡＴ上乗せ抽選によるＡＴゲーム数の上乗せ）が行われる。
【１１５０】
（３）第３の放出パターン
第３の放出パターンでは、複数の積上ゲームにおける各当選役について、「低期待役」が選ばれた積上ゲームよりも「高期待役」が選ばれた積上ゲームを優先する順番（高期待役順）で、放出ゲームにおける再現表示が行われる。
【１１５１】
［１１－８－１］において図１３８の説明で前述したように、「高期待役」は、ＡＴゲーム数の上乗せという特典付与に関する期待度合いが低期待役よりも高い当選役であって、別の言い方では、所定確率以下の当選確率が設定される「低頻度当選役（レア役）」である。例えば、図１３８～図１４３の抽選テーブルに記載された「上記以外」の当選役が「高期待役」に相当し、図４９に示したベル１（弱ベル）、ベル２（強ベル）、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、弱チャンス目、強チャンス目、及び最強目に相当する。
【１１５２】
また、「低期待役」は、ＡＴゲーム数の上乗せという特典付与に関する期待度合いが高期待役よりも低い当選役であって、別の言い方では、高期待役（低頻度当選役）よりも高い当選確率が設定される「高頻度当選役（非レア役）」である。例えば、図１３８～図１４３の抽選テーブルに記載された「リプレイ／押し順ベル／２種ＢＢ／はずれ」の当選役が「低期待役」に相当し、図４９に示したリプレイ、ＡＴ１～ＡＴ１０、２種ＢＢ、及びはずれに相当する。
【１１５３】
第３の放出パターンについて具体的に説明する。図１４４，図１４５を例にとると、第４ゲーム～第６ゲームで行われる積上ゲームのうち、（ａ）で示された第４ゲームの当選役は押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０の何れか）であり、（ｃ）で示された第６ゲームの当選役はリプレイであることから、（ａ），（ｃ）の当選役は「低期待役」である。一方、（ｂ）で示された第５ゲームの当選役は強スイカ（但し、取りこぼし目）の「高期待役」である。
【１１５４】
したがって、放出ゲームにあたる第７－１～第７－３ゲームでは、「高期待役」の当選役が選ばれた積上ゲームが優先して再現表示されることにより、例えば（ｂ’），（ａ’），（ｃ’）の順で放出ゲームが行われる。なお、押し順ベルの停止出目が表示される（ａ’）とリプレイの停止出目が表示される（ｃ’）については、同じ「低期待役」と捉える場合は、どちらの放出ゲームを先に実行しても構わない。また、抽選テーブルにおける当選役のグループを細分化して「低期待役」のなかでも特典付与に関する期待度合い（例えば、抽選される上乗せゲーム数の期待値）に差異を設ける場合には、特典付与に関する期待度合いがより高い方の放出ゲームが先に実行される。
【１１５５】
そして、それぞれの放出ゲームでは、対応する積上ゲーム時の当選役（当選役の昇格が行われ得る場合は昇格後の当選役）に基づいて、新たな特典の付与（転生放出時ＡＴ上乗せ抽選によるＡＴゲーム数の上乗せ）が行われる。ここで、「高期待役」の当選役に基づく放出ゲームが優先して実行されることから、放出ゲームの１ゲーム目（擬似遊技）から

、大量の特典付与に期待することができる。
【１１５６】
なお、［１１－８－４－１］で述べた「当選役の昇格」が行われた場合は、放出ゲームの実行順序は、積上ゲーム時の当選役ではなく、昇格後の当選役に対しての特典付与に関する期待度合いに基づいて決定されることが好ましい。このような処理は、第４の放出パターンでも同様である。
【１１５７】
（４）第４の放出パターン
第４の放出パターンでは、複数の積上ゲームにおける各当選役について、「高期待役」が選ばれた積上ゲームよりも「低期待役」が選ばれた積上ゲームを優先する順番（低期待役順）で、放出ゲームにおける再現表示が行われる。
【１１５８】
具体的には、図１４４，図１４５を例にとると、第４ゲーム～第６ゲームで行われる積上ゲームのうち、（ａ）で示された第４ゲームの当選役は押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０の何れか）であり、（ｃ）で示された第６ゲームの当選役はリプレイであることから、（ａ），（ｃ）の当選役は「低期待役」である。一方、（ｂ）で示された第５ゲームの当選役は強スイカ（但し、取りこぼし目）の「高期待役」である。
【１１５９】
したがって、放出ゲームにあたる第７－１～第７－３ゲームでは、「低期待役」の当選役が選ばれた積上ゲームが優先して再現表示されることにより、例えば（ａ’），（ｃ’），（ｂ’）の順で放出ゲームが行われる。なお、押し順ベルの停止出目が表示される（ａ’）とリプレイの停止出目が表示される（ｃ’）については、同じ「低期待役」と捉える場合は、どちらの放出ゲームを先に実行しても構わない。また、抽選テーブルにおける当選役のグループを細分化して「低期待役」のなかでも特典付与に関する期待度合い（例えば、抽選される上乗せゲーム数の期待値）に差異を設ける場合には、特典付与に関する期待度合いがより低い方の放出ゲームが先に実行される。
【１１６０】
そして、それぞれの放出ゲームでは、対応する積上ゲーム時の当選役（当選役の昇格が行われ得る場合は昇格後の当選役）に基づいて、新たな特典の付与（転生放出時ＡＴ上乗せ抽選によるＡＴゲーム数の上乗せ）が行われる。ここで、「低期待役」の当選役に基づく放出ゲームが優先して実行されることから、放出ゲームにおける複数回の擬似遊技が進むにつれて、新たな特典の付与量は大きくなり、放出ゲームの最後まで大量の特典付与に期待することができる。
【１１６１】
（５）第５の放出パターン
第５の放出パターンでは、放出ゲームの開始時に全ての放出ゲーム（複数回の擬似遊技による再現表示）に伴う特典の付与量（上乗せゲーム数）が決定している場合に、特典の付与量が昇順または降順となるように、放出ゲームにおける再現表示が行われる。放出ゲームの開始時に全ての放出ゲームに伴う特典の付与量が決定しているか否かは、［１１－８－２］の（３）転生演出中のための処理で説明したように、放出ゲーム用の処理（特に、ステップＳ１００９～Ｓ１０１３の処理）の処理タイミングや処理手順によって決定される。
【１１６２】
具体的には例えば、図１４４，図１４５に例示したように、第４ゲーム～第６ゲームで積上ゲームが行われたとする。そして、第７－１ゲームで放出ゲームが開始される前に、第７－１ゲーム～第７－３ゲームの全放出ゲームにおける上乗せゲーム数が、例えば図１４５（ｄ）に示したように２８０ゲーム（３０ゲーム＋２００ゲーム＋５０ゲーム）と決定していたとする。このとき、特典の付与量が降順となるように再現表示が行われるとすれば、（ｂ’），（ａ’），（ｃ’）の順で放出ゲームが行われる。
【１１６３】

なお、上記例では、（ａ’）～（ｃ’）の再現表示に対応する特典の付与量を変更させずに降順に並べて再現表示を行うように説明したが、例えば、付与量の合計である２８０ゲームを、積上ゲームの総ゲーム数と同じ回数行われる再現表示のそれぞれに、適当に振分けるようにしてもよい。具体的には、再現表示の順は（ｂ’），（ａ’），（ｃ’）としながらも、それぞれで教示される上乗せゲーム数を１５０ゲーム，１００ゲーム，３０ゲームのようにしてもよい。また、このように特典の総付与量を振分ける場合、付与量の昇順または降順という条件さえ満たせば、積上ゲームを再現表示する順番は適宜変更してもよい。例えば、第１の放出パターンで説明したように、逆順で表示させるようにしてもよいし、第３の放出パターンで説明したように、高期待役を優先する順番で表示させるようにしてもよい。

【１１６４】

このような第５の放出パターンを採用することによって、放出ゲームにおいて複数回の再現表示が行われるごとに、教示される特典の付与量を確実に増加（昇順の場合）または減少（降順の場合）させることができるため、新たな特典の付与に関する演出効果を高めることができる。さらに、総付与量から各放出ゲームの付与量を振分ける場合は、放出ゲームの最後に大きなゲーム数上乗せを教示するなど、より効果的な演出を実現することができる。

【１１６５】

［１１－８－５．特徴及び効果］

以上、本実施形態の転生演出について詳細な説明を行ったが、このような転生演出を実行可能な本実施形態のスロットマシン１は、以下のような特徴及び効果を備えている。

【１１６６】

まず、転生演出全般の特徴として、本実施形態のスロットマシン１では、積上ゲームの単位ゲームで当選役に基づいて特典（遊技用価値の払出や、転生積上時ＡＴ上乗せ抽選によるＡＴゲーム数の上乗せ）が付与されるとともに、転生記憶カウンタに保持された上記単位ゲームの情報（例えばフラグ情報）に基づいて擬似遊技による放出ゲームが行われ、当該放出ゲームにおいて、上記単位ゲームの情報それぞれに対して、積上ゲーム時とは異なる新たな特典（転生放出時ＡＴ上乗せ抽選によるＡＴゲーム数の上乗せ）を付与可能にする。さらに、放出ゲームにおける特典の付与は、積上ゲームを再現するような態様でリールの動作（例えば、停止出目）を伴って遊技者に教示される。

【１１６７】

すなわち、このような転生演出が行われるスロットマシン１によれば、積上ゲームに関する情報に対して、積上ゲームが終了した後にも拘わらず、放出ゲームによって新たな特典を付与することが可能であり、言い換えれば、積上ゲームの情報が記憶されることによって積上げた特典期待を、放出ゲームでまとめて放出することができる。しかも、放出ゲームの際には積上ゲームと同様（または類似）のリールの動作を伴って、新たな特典の付与を遊技者に教示することができるため、遊技者を飽きさせない斬新な遊技性を実現することができる。

【１１６８】

ここで、従来の遊技機では、様々な有利遊技（例えばボーナスゲーム、ＡＴゲーム、ＡＲＴゲーム等）が用意されるとしても、始動操作に基づいてリールが回転し、停止操作に基づいてリールが停止するという単位ゲーム（１ゲーム）の基本的な遊技進行は特に変わるものではなく、その繰り返しによって遊技者が飽きてしまうおそれが少なからずあった。しかし、本実施形態のスロットマシン１によれば、上述した転生演出を備えることで、単位ゲームが繰り返されながらも遊技者を飽きさせない斬新な遊技機を提供することができる。

【１１６９】

また、転生演出全般の別の特徴として、本実施形態のスロットマシン１では、所定確率以下の当選確率が設定される低頻度当選役（高期待役）と、低頻度当選役よりも高い当選確率が設定されるものの、通常の遊技状態では特典付与に関する価値が低頻度当選役より

も低い高頻度当選役（低期待役）とを少なくとも含む複数の当選役が用意されているなかで、転生演出の実行時には、過去のゲームの情報（積上ゲームにおける当選役のフラグ情報）が保持され、放出ゲームで当該情報に基づいて擬似遊技が行われることで、別のゲームを跨いで、当該過去のゲームで示された当選役の情報（例えば、積上ゲーム時の停止出目）が再現表示される。具体的には例えば、図１４４の第４ゲームで示された停止出目（図１４５（ａ）参照）は、第５，第６ゲーム、さらには、第７－１，第７－２ゲームという別のゲームを跨いで、第７－３ゲームで再現表示される（図１４５（ａ’）参照）。

【１１７０】

そして、放出ゲームでは、過去のゲームにおける当選役が高頻度当選役（低期待役）となる割合が高いにも拘わらず、上記した当選役の情報の再現表示に伴って通常の遊技状態よりも高い度合いで特典を追加付与することによって、過去のゲームで選ばれた当選役に対する特典付与の価値を高めることができる。

【１１７１】

具体的には、ＡＴゲーム数の上乗せを特典とする場合、上記「通常の遊技状態」は、例えば転生演出時以外の通常のＡＴゲームに相当する。通常のＡＴゲームにおけるＡＴゲーム数の上乗せ（図１３８参照）と、転生演出におけるＡＴゲーム数の上乗せ（図１４２，図１４３参照）とを比較すれば、特に放出ゲームにおいて、積上ゲームの再現表示に伴う特典の追加付与が高い度合いで行われることが示される。

【１１７２】

すなわち、本実施形態のスロットマシン１によれば、本遊技（積上ゲーム）の時点でリプレイや押し順ベルのような高頻度当選役（低期待役）にしか当選できなかったとしても、転生演出の放出ゲームによってＡＴゲーム数の上乗せが高い度合いで行われることにより、リプレイや押し順ベルのような高頻度当選役に対する特典付与の価値が高められる。したがって、低期待役が選ばれて多くの特典が付与されなかったとしても、その後に転生演出が発生すれば特典の追加付与に大きく期待できることから、遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【１１７３】

別の言い方をすれば、本実施形態のスロットマシン１によれば、積上ゲームで特典付与に関する価値が低い低期待役が選ばれて低価値なゲームが行われたとしても、積上ゲームを再現表示する放出ゲームにおいて高い度合いで特典の追加付与が行われることで、高価値なゲームに変換することができるため、積上ゲームで選ばれた低期待役の価値を高めることができる。かくして、低価値なゲームが行われたとしても、その後に高価値に変換される可能性があることから、遊技者の興趣低下を抑制し、遊技展開に期待させることができる。

【１１７４】

ここで、従来の遊技機では、高期待役の当選確率は低期待役の当選確率よりも低めに設定されることが一般的であり、多くのゲームでは、低期待役が当選役として選ばれるため、低期待役の当選が続くと遊技者の興趣が低下しやすいという課題があった。しかし、本実施形態のスロットマシン１によれば、上述した転生演出を備えることで、低期待役の当選が続いても遊技者の興趣低下を抑制し得る遊技機を提供することができる。

【１１７５】

また、本実施形態のスロットマシン１は、上述してきた転生演出全般の特徴に加えて、積上ゲームの後に、当該積上ゲームが行われた複数回の単位ゲームよりも短いゲーム期間で放出ゲームが行われ、積上ゲームで記憶された所定の情報に基づいて新たに特典を付与可能にし、当該新たな特典の付与は積上ゲームを再現するような態様のリールの動作（例えば、停止出目）を伴って遊技者に教示されるという特徴を備えている。このような本実施形態のスロットマシン１によれば、積上ゲームの再現を想起させるリールの動作を実現する擬似遊技とともに、積上ゲームの情報が記憶されることによって積上げられた特典期待を、積上ゲームよりも短いゲーム期間の放出ゲームでまとめて放出することから、過去のゲームで積上げられた特典期待の放出を遊技者に対して凝縮して教示することができ、

遊技者の興趣を大幅に向上させることができる。

【１１７６】

ここで、従来の遊技機では、ＡＴゲーム数の上乗せ等の特典が付与されるとしても、当該特典が遊技者にとって有利度合いの低い特典（例えば、５ゲームや１０ゲームといった比較的少量のゲーム数の上乗せ等）であった場合には、遊技者の興趣が却って低下してしまうおそれがあった。しかし、本実施形態のスロットマシン１によれば、上述した転生演出が行われることによって、過去のゲームで積上げられた特典期待の放出を凝縮して教示するという、遊技者の興趣を向上させる態様で特典を付与し得る遊技機を提供することができる。

【１１７７】

また、本実施形態のスロットマシン１は、上述してきた転生演出全般の特徴に加えて、連続する複数回の過去のゲーム（積上ゲーム）について、それぞれの過去のゲームにおける当選役に拘わらず、当該複数回よりも短いゲーム期間のなかで放出ゲームによる再現表示を行わせるとともに、当該ゲーム期間内に特典の付与を行わせることにより、積上ゲームにおける当選役が低期待役（高頻度当選役）であったとしても特典の付与機会を高め得るという特徴を備えている。

【１１７８】

すなわち、このような特徴を備えた本実施形態のスロットマシン１によれば、積上ゲームにおける当選役が低期待役であって、積上ゲームの終了時に特典の付与が行われないか付与量が少なかったとしても、積上ゲームを再現表示する放出ゲームにおいて、積上ゲームの総ゲーム数よりも短い期間で集中して特典の付与が行われることで、結果的に積上ゲームにおける当選役の如何に拘わらずに特典の付与機会を高めることができ、転生演出に伴う特典付与に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【１１７９】

ここで、従来の遊技機では、ゲーム数上乗せに対する期待度合いは、当該ゲームにおける当選役によって大きく変化するため、ゲーム数上乗せに期待できない低期待役が頻出する場合には、特典付与に対する遊技者の期待感を維持することは容易ではなかった。しかし、本実施形態のスロットマシン１によれば、上述した転生演出を備えることで、特典付与に対する遊技者の期待感を維持させ得る遊技機を提供することができる。

【１１８０】

また、［１１－８－４－２］の第１の放出パターンで転生演出が実行される場合、本実施形態のスロットマシン１によれば、積上ゲームにおいて複数回の単位ゲームが実行される場合に（第４～第６ゲーム）、それぞれの単位ゲームの情報が転生記憶カウンタに保持され、当該保持された情報に基づいて、当該複数回の単位ゲームよりも短いゲーム期間（第７ゲーム）に、リールの動作を伴う態様（停止出目の再現表示）によって、放出ゲームを行うことができる。そして、放出ゲームでは、転生記憶カウンタに保持された単位ゲームの情報のそれぞれに対して、積上ゲームで付与される特典とは異なる新たな特典（放出ゲームの各擬似遊技におけるＡＴゲーム数の上乗せ）を付与可能にするとともに、当該新たな特典の付与を上記短いゲーム期間に凝縮して教示する（第７ゲームの間に放出ゲームに伴う３回のＡＴゲーム数の上乗せが教示される）ことができる。さらに、新たな特典の凝縮教示が、転生記憶カウンタに保持された新しい単位ゲームの情報に対応する教示から順に行われることで、過去の積上ゲームに遡っているかのような印象を遊技者に与え得る。

【１１８１】

ここで、従来の遊技機では、特典を得る機会は各ゲームにつき１回に限られることが一般的であり、終了してしまったゲームに対して特典の付与に期待することは難しかった。したがって、特典が付与されないゲーム期間が続いた場合には、遊技者の遊技意欲が損なわれてしまうおそれがあった。

【１１８２】

これに対し、本実施形態のスロットマシン１によれば、第１の放出パターンによる転生

演出が行われる場合、積上ゲームで行われた複数回の遊技結果が放出ゲームでは逆順に再現表示されるとともに、積上ゲームよりも短期間で行われる放出ゲームにおいて、積上ゲーム時とは異なる新たな特典が凝縮して付与されることが遊技者に教示されるので、終了してしまったゲーム（この場合は積上ゲーム）に対しても、放出ゲームという別機会に、新たな特典の付与を期待することができる。このため、特典が付与されないゲーム期間、又は特典の付与量が比較的少ないゲーム期間が続いたとしても、転生演出によって新たな特典の付与を期待できることで、遊技者の遊技意欲を維持させ得る遊技機を提供することができる。

【１１８３】

また、放出ゲームにおいて、逆順で積上ゲームを再現表示しながら新たな特典付与の教示を行うことによって、時間を遡りながら、終了してしまった過去の積上ゲームのそれぞれにおいて、改めて特典が付与されるように遊技者に感じさせる斬新な演出を実現することができ、遊技興趣を向上させることができる。

【１１８４】

また、放出ゲームにおける特典の付与量の期待値は、非転生演出時のＡＴゲームや積上ゲームにおける特典の付与量の期待値よりも高いため（図１３８，図１４２，図１４３の抽選テーブル参照）、遊技者が満足し得る程度の特典が付与されないゲーム期間が続いたとしても、転生演出が行われた場合に、より多量の特典の付与に期待できるため、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【１１８５】

また、［１１－８－４－２］の第３の放出パターンで転生演出が実行される場合、本実施形態のスロットマシン１は、連続する複数回の積上ゲームについて、当該複数回よりも短いゲーム期間内に、低期待役に当選した積上ゲームよりも高期待役に当選した積上ゲームを優先させる順番で、積上ゲームで選ばれた当選役の情報を再現表示（例えば、停止図柄の再現表示）する放出ゲームを実行する。さらに、この放出ゲームでは、複数回の積上ゲームの各ゲームに対する再現表示が行われるたびに、通常の遊技状態（非転生演出時のＡＴゲーム中や積上ゲーム中）よりも高い度合いで（図１３８，図１４２，図１４３の抽選テーブル参照）、新たに特典が付与され得る（具体的には例えば、転生放出時ＡＴ上乗せ抽選によるＡＴゲーム数の上乗せ）。

【１１８６】

このような第３の放出パターンの転生演出が行われるスロットマシン１によれば、放出ゲームにおいて、高期待役に基づく再現表示が優先して実行され、かつ、放出ゲームでの特典付与に関する期待度合いは高期待役ほど高いことから、遊技者に、放出ゲームの１ゲーム目（擬似遊技）から大量の特典付与を期待させることができる。

【１１８７】

また、このようなスロットマシン１によれば、複数回に亘る積上ゲームでの当選役の当選履歴に拘わらず、放出ゲームでは高期待役に基づく再現表示が優先されて、放出ゲームの開始直後から大量の特典が付与され得ることから、積上ゲームのゲーム期間で低期待役の当選が多く、さほどの特典が付与されなかったとしても、遊技者が落胆し得る状況を速やかに回復し、遊技者に興味を抱かせ続ける効果が期待できる。

【１１８８】

ここで、従来の遊技機では、特典の付与に関する期待度合いの高い高期待役に当選する確率は低いため、遊技者が特典の付与に期待できる機会は少なく、大半のゲームで遊技者の興味が失われてしまうおそれが少なからずあった。しかし、本実施形態のスロットマシン１によれば、第３の放出パターンの転生演出が行われることで、複数回に亘る過去のゲーム（積上ゲーム）で低期待役の当選が多かったとしても、放出ゲームにおいて、再現表示に伴って通常よりも高い度合いで、かつ、期待度合いが高い順に新たな特典が付与され得ることから、当選役に拘わらず遊技者に興味を抱かせ得る遊技機を提供することができる。

【１１８９】

［１２．外部出力］
本実施形態のスロットマシン１では、外部中継端子板１３１を経由してスロットマシン１の外部に信号（外部出力信号とも呼ぶ）を出力することができる。このような外部出力について詳しく説明する。なお、エラー発生時に関する外部出力は、［１１－７］以降に既述しているので、説明を省略する。
【１１９０】
図４８に示したように、外部中継端子板１３１は、メイン基板４０９に接続された基板であって、メイン基板４０９から入力された信号を中継して、スロットマシン１の外部に出力する。外部中継端子板１３１によってスロットマシン１の外部に出力された信号は、スロットマシン１と通信可能に接続された外部機器（例えば、図４８ではホールコンピュータ１２００）に入力されることとなり、当該外部機器では、入力された信号に基づいて、スロットマシン１における遊技情報の管理や表示等を行うことができる。
【１１９１】
また、外部機器としては、ホールコンピュータ１２００の他にも、所謂、データ表示器を含むことができる。ここでいうデータ表示器とは、例えば、それぞれの遊技機（スロットマシン）の上方に設置されて当該遊技機における遊技情報（大当り回数、スタート回数、獲得枚数等）を表示する機器や、ホール内に設置されて複数の遊技機に関する遊技情報を纏めて表示可能にする機器に相当する。データ表示器は、例えばホールコンピュータ１２００と通信可能に接続されることで、各遊技機（スロットマシン１）からホールコンピュータ１２００に出力された情報を利用して上記の遊技情報を表示可能にする。
【１１９２】
なお、外部中継端子板１３１は、メイン基板４０９から入力された信号を中継して外部に出力するものであり、外部中継端子板１３１を介したスロットマシン１と外部機器との通信関係は、常にスロットマシン１（メイン基板４０９）から外部機器（例えばホールコンピュータ１２００）の方向への片方向の信号出力に限られる。したがって、外部中継端子板１３１を中継して外部に出力される信号について、各信号の出力タイミングや出力内容はメイン基板４０９によって制御される。
【１１９３】
［１２－１．外部中継端子板の構成］
本実施形態のスロットマシン１における外部中継端子板１３１の構成例を説明する。外部中継端子板１３１は、メイン基板４０９から電気的に信号が入力される入力用のコネクタ（ＣＮ１）と、スロットマシン１の外部に電気的に信号を出力する出力用のコネクタ（ＣＮ２）とを備えるとする。ＣＮ１及びＣＮ２は、それぞれ８本の端子（ピン）を有し、各端子において予め定められた信号が伝送（入力または出力）される。それぞれのピンは、ＯＮまたはＯＦＦの状態を有し、ＯＮにセットされることで各ピンに対応する信号が伝送される。個別には、ＣＮ１のピンをＣＮ１＿１～ＣＮ１＿８とし、ＣＮ２のピンをＣＮ２＿１～ＣＮ２＿８とする。なお、ＣＮ１とＣＮ２のそれぞれのピンで伝送される信号は対応しており、例えば、ＣＮ１＿１から入力された信号はＣＮ２＿１から出力され、ＣＮ１＿２から入力された信号はＣＮ２＿２から出力される。以下では、出力用のコネクタ（ＣＮ２）について詳しく説明し、同様の構成を有する入力用のコネクタ（ＣＮ１）については説明を省略する。
【１１９４】
なお、このようなＣＮ１及びＣＮ２は、本実施形態のスロットマシン１における外部中継端子板１３１を説明するための一例に過ぎず、一般的な信号中継基板であれば、そのほかの構成（例えば、より多くのコネクタやピンを備える等）であってもよい。
【１１９５】
図１４６は、外部中継端子板から出力される信号を説明するための図である。図１４６には、外部中継端子板１３１の出力用のコネクタＣＮ２において、各ピンＣＮ２＿１～ＣＮ２＿８で伝送される信号（外部出力信号）の一例がまとめられている。図１４６を参照しながら、各信号について説明する。

【１１９６】
まず、ピンＣＮ２＿１で出力される投入信号は、ゲームで消費されたメダルの投入枚数を示すための信号であって、例えば、規定数３枚を使ってゲームが開始された場合に、「３」を示す態様で投入信号が出力される。具体的には、最初の投入信号を出力してから所定期間が経過する間に再度ＯＦＦ／ＯＮする処理を２回追加（その後、ＯＦＦにする）して、合計３回の投入信号を断続的に出力することによって、３枚のメダル消費を示す信号が出力される。図１４６では、投入信号の出力タイミングは、始動レバー２１０による始動操作（レバーＯＮ）が行われたタイミング、すなわち、メダルが消費された直後に投入信号が出力される。
【１１９７】
ピンＣＮ２＿２で出力される払出信号は、ゲームの結果として付与されたメダル（遊技用価値）の払出枚数を示すための信号であって、例えば、メイン基板４０９によって９枚のメダルの払出処理（図５４のステップＳ７参照）が行われた場合に、「９」を示す態様で払出信号が出力される。具体的には、最初の払出信号を出力してから所定期間が経過する間に再度ＯＦＦ／ＯＮする処理を８回追加（その後、ＯＦＦにする）して、合計９回の払出信号を断続的に出力することによって、９枚のメダル払出を示す信号が出力される。なお、図１４６で払出信号の出力タイミングとして示した「メダル払出時」とは、メイン基板４０９によるメダル払出処理が開始されてメダルが実際に払い出され始めたタイミング（払出開始時）であってもよいし、メイン基板４０９によるメダル払出処理が完了して全てのメダルの払出が終了したタイミング（払出完了時）であってもよい。また、これらのタイミングは、ゲームの結果としてメダル（遊技用価値）の払出が行われる場合の具体例であるが、例えば、リプレイ役に入賞したゲームの結果として再遊技の特典が付与される場合には、以下のように読み替えることで、メダルの払出が行われる場合と同様に、払出信号の出力タイミングの具体例とすることができる。すなわち、「メダルが払い出され始めたタイミング」は「再遊技を設定するための処理が開始され始めたタイミング」と読み替えることができ、「全てのメダルの払出が終了したタイミング」は「再遊技の設定が完了したタイミング」と読み替えることができる。
【１１９８】
ピンＣＮ２＿３，２＿４，２＿５で出力される種別信号１～３は、本実施形態に合わせて割り当てられた信号であって、種別信号１～３のＯＮ／ＯＦＦを組合せることによって、遊技に関する複数種類の情報を示すように予め定められる。図１４６では、一例として、種別信号１～３の出力タイミングは、全てのリール３０１（リール３０１ａ～３０１ｃ）が停止した後、所謂、全リール停止後とされている。種別信号によって示される具体的な情報は、図１４７を参照しながら後述する。
【１１９９】
ピンＣＮ２＿６で出力されるゲーム数用信号は、実行ゲーム数に関する情報を示すための信号であって、特定の外部機器（例えば、後述するデータ表示器１３００）におけるゲーム数表示のために利用される。例えば、上記の特定の外部機器に対して実行ゲーム数のカウンタを１ゲーム分増加させようとする場合に、ゲーム数用信号が１回出力（ＯＮ）される。なお、ゲーム数用信号は、主に、後述の「外部出力の第２例」で利用されるための外部出力信号であって、第１例、第３例、第４例では用いられなくてもよい。
【１２００】
ピンＣＮ２＿７で出力されるセキュリティ信号１は、エラー等の発生を示す信号であって、スロットマシン１において予め定められたエラー等が検知された場合に、セキュリティ信号１が出力される。このようなセキュリティ信号１が出力されることによって、外部機器に当該エラー等の発生を通知することができる。例えば、セキュリティ信号１の出力をホールコンピュータ１２００で記録するようにすれば、スロットマシン１におけるエラー履歴を記録できるため、遊技機の管理に役立つ。また、セキュリティ信号１の出力時に、データ表示器１３００を発光させるようにすれば、エラーの発生をホール店員がいち早く察知することができる。セキュリティ信号１は、少しでも早く出力されることが好まし

いため、エラー等の検知時に即時出力される。
【１２０１】
ピンＣＮ２＿８で出力されるセキュリティ信号２は、扉形前面部材２００が開放状態になったこと（ドアオープン）を示す信号であって、扉形前面部材２００の開放状態を検知する扉開放検知スイッチによる検知に応じて、セキュリティ信号２が出力される。なお、セキュリティ信号２は、セキュリティ信号１と同様に、即時出力される。
【１２０２】
［１２－２．外部出力の制御例］
本実施形態のスロットマシン１では、外部中継端子板１３１から外部に出力する外部出力信号について、メイン基板４０９が、出力する外部出力信号の種類、出力条件、及び出力タイミングを制御することによって、様々な特徴的な外部出力を実現することができる。以下では、本実施形態のスロットマシン１による特徴的な外部出力について、第１例～第４例を挙げて具体的に説明する。
【１２０３】
［１２－２－１．外部出力の第１例］
本実施形態のスロットマシン１では、外部出力の第１例として、当選役の内部抽選において、低当選役（レア役）のうち有利度合いが比較的高い当選役（強レア役）が選ばれた場合に、当該強レア役の当選を判別可能にする情報を外部出力する。以下、このような外部出力について詳しく説明する。
【１２０４】
ここで、具体的な当選役の区分について説明しておく。図４９に示した当選役の場合、「ベル１（弱ベル）」、「ベル２（強ベル）」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チャンス目」、「強チャンス目」、「最強目」が、当選役の内部抽選で比較的選ばれ難い「低当選役（レア役）」に相当する。これらのレア役のなかで、ベル、チェリー、スイカは、それぞれ当選時の有利度合いによる強弱が存在し（チャンス目は説明の便宜上除外）、これら有利度合いが異なる複数種類の低当選役のうち、有利度合いが高い方の当選役（具体的には、「ベル２（強ベル）」、「強チェリー」、「強スイカ」）が「高有利低当選役（強レア役）」に区分され、有利度合いが低い方の当選役（具体的には、「ベル１（弱ベル）」、「弱チェリー」、「弱スイカ」）が「低有利低当選役（弱レア役）」に区分される。
【１２０５】
図１４７は、種別信号の組合せによって示される情報を説明するための図である。図１４７では、図１４６に示した外部出力信号のうちの種別信号１～３について、外部出力の第１例における種別信号の組合せの一例を示している。なお、図１４７では、スロットマシン１の有利遊技状態としてＢＢボーナス，ＲＢボーナス，ＡＴゲームが用意されている場合を仮定して、種別信号の設定例が示されている。
【１２０６】
図１４７によれば、ＢＢゲームが開始したことを示す外部出力として、「情報Ｎｏ．１」の組合せ（種別信号１がＯＮで種別信号２，３がＯＦＦ）による外部出力信号が出力される。また、ＲＢゲームが開始したことを示す外部出力として、「情報Ｎｏ．２」の組合せ（種別信号２がＯＮで種別信号１，３がＯＦＦ）による外部出力信号が出力される。
【１２０７】
ＢＢゲームが開始したことを示す外部出力（情報Ｎｏ．１）は、ＢＢ役に対応する図柄組合せ（例えば、図５３に示した２種ＢＢの図柄組合せ）が図柄表示窓４０１の有効ライン６２３上に停止した場合に出力され、ＲＢゲームが開始したことを示す外部出力（情報Ｎｏ．２）は、ＲＢ役に対応する図柄組合せ（不図示）が図柄表示窓４０１の有効ライン６２３ａ，６２３ｂ上に停止した場合に出力される。
【１２０８】
なお、スロットマシン１に対象となるボーナス役（ＢＢやＲＢ）が用意されていない場合は、不要となる種別信号１～３の組合せを、他の情報を伝送するために用いるようにし

てよい。
【１２０９】
また、図１４７によれば、ＡＴゲームが開始したことを示す外部出力として、「情報Ｎｏ．３」の組合せ（種別信号３がＯＮで種別信号１，２がＯＦＦ）による外部出力信号が出力され、ＡＴゲームが終了したことを示す外部出力として、「情報Ｎｏ．７」の組合せ（種別信号１，２，３が全てＯＮ）による外部出力信号が出力される。
【１２１０】
ＡＴゲームが開始したことを示す外部出力（情報Ｎｏ．３）は、ＡＴゲームの開始条件が成立したと判定される場合（例えば、図５８でステップＳ６０８に示したＡＴフラグＯＮが行われた後のゲーム実行時）に出力される。また、ＡＴゲームが終了したことを示す外部出力（情報Ｎｏ．７）は、ＡＴゲームの終了条件が成立したと判定される場合（例えば、図１３７でステップＳ１０４５に示したＡＴフラグＯＦＦが行われた後のゲーム実行時）に出力される。
【１２１１】
なお、ＡＴゲームの開始を判定する方法（あるいは、ＡＴゲームの終了を判定する方法）は、上記したようにＡＴフラグのＯＮ（あるいはＯＦＦ）に基づいたものに限られず、他の方法としては例えば、遊技状況（例えば、リール表示出目）からＡＴゲームの開始（あるいは終了）を推測する方法が考えられる。
【１２１２】
具体的な判定手順としては、例えば、押し順ベル役に当選したゲームで適正な押し順の停止操作が行われた（ベル役入賞で９枚の払出が行われた）という事象が、所定期間内に所定回数（例えば３ゲーム内に２回）発生したときに、ＡＴゲームの開始を推測することができる。押し順ベル役に当選して適正な押し順の停止操作が頻繁に行われるという状況は、ＡＴゲーム中であると考えられるためである。同様に、押し順ベル役に当選したゲームで不適正な押し順の停止操作が行われた（ベル役入賞で１枚又は２枚の払出が行われた）という事象が、所定期間内で所定回数（例えば５ゲーム内で２回）発生したときに、ＡＴゲームの終了を推測することができる。ＡＴゲーム中であれば、押し順ベル役に当選すると、ナビの教示に従って適正な押し順の停止操作が行われるため、不適正な押し順の停止操作が頻発することはないと考えられるためである。このような判定手順を採用すれば、遊技状況に基づいてＡＴゲームの開始（あるいは終了）を推測して、情報Ｎｏ．３や情報Ｎｏ．７の外部出力を実現することができる。
【１２１３】
また、図１４７では、ＡＴゲームの開始又は終了を示すときに情報Ｎｏ．３及び情報Ｎｏ．７の外部出力を行うようにしているが、スロットマシン１に用意された有利遊技状態がＡＴではなく、例えばＡＲＴであった場合には、情報Ｎｏ．３及び情報Ｎｏ．７でＡＲＴゲームの開始／終了を示すようにすればよい。
【１２１４】
ＡＲＴゲームの開始を判定する方法としては、例えば、ＡＲＴゲームの開始を示す所定の図柄組合せ（上位ＲＴモードに移行する特殊リプレイの図柄組合せ）が有効ライン６２３上に停止した場合を考えることができる。また、ＡＲＴゲームの終了を判定する方法としては、例えば、ＡＲＴゲームの終了を示す所定の図柄組合せ（下位ＲＴモードに移行する特殊リプレイ（転落リプレイ）の図柄組合せ）が有効ライン６２３上に停止した場合を考えることができる。その他にも例えば、上位ＲＴモードに移行したゲームの次ゲーム以降で押し順ベルに当選したときに９枚の払出を得た場合（押し順に正解した場合、適正な押し順による停止操作が行われた場合）にＡＲＴゲームが開始したと判定しても良いし、下位ＲＴモードに移行したゲームの次ゲーム以降で押し順ベルに当選したときに１枚又は２枚の払出を得た場合（押し順に不正解だった場合、不適正な押し順による停止操作が行われた場合）にＡＲＴゲームが終了したと判定しても良い。さらに、ＡＲＴゲームの開始／終了判定について、上述した様々な具体的な判定条件を組合せて用いても良い。また、スロットマシン１の有利遊技状態がＲＴである場合もＡＲＴゲームの場合と同様の判定方

法を用いるなどして、開始／終了の判定可能であるが、詳細な説明は省略する。

【１２１５】

また、図１４７によれば、当選役の内部抽選で「強チェリー」に当選したことを示す外部出力として「情報Ｎｏ．４」の組合せ（種別信号１，２がＯＮで種別信号３がＯＦＦ）による外部出力信号が出力され、「強スイカ」に当選したことを示す外部出力として「情報Ｎｏ．５」の組合せ（種別信号１，３がＯＮで種別信号２がＯＦＦ）による外部出力信号が出力され、「強ベル」に当選したことを示す外部出力として「情報Ｎｏ．６」の組合せ（種別信号２，３がＯＮで種別信号１がＯＦＦ）による外部出力信号が出力される。すなわち、「情報Ｎｏ．４」～「情報Ｎｏ．６」の何れかを示す外部出力信号が出力された場合には、スロットマシン１の外部機器は、当選役の内部抽選で「強レア役」に当選したことを把握することができる。

【１２１６】

「情報Ｎｏ．４」～「情報Ｎｏ．６」を示す外部出力は、それぞれの強レア役に対応する図柄組合せ（図５２，図５３参照）が図柄表示窓４０１の有効ライン６２３上に停止した場合に出力される。なお、本実施形態では、強レア役に当選したゲームにおいて、当該当選役に対応する適正な停止タイミングによる停止操作が行われずに、所謂「零し目」の図柄組合せが停止した場合であっても、メイン基板４０９が、強レア役の当選を示す外部出力信号を出力できるとする。なお、強レア役が他の当選役との同時当選の対象となっている場合、強レア役が当選しても図柄表示窓４０１に当該強レア役に対応する図柄組合せが停止するとは限らないが、このような場合には、例えば、強レア役に対応する条件装置の作動に基づいて、強レア役の当選情報を示す外部出力を行うか否かを判断するようにしてもよい。

【１２１７】

なお、図１４７では「強チャンス目」の当選に関する外部信号出力の割当が示されていないように、本実施形態においては、全ての強レア役の当選に関して外部信号出力が割当てられなくてもよく、どの強レア役の当選に外部信号出力を割当てるかは、外部中継端子板１３１の端子数や強レア役の遊技上の重要性等に鑑みて決定すればよい。

【１２１８】

以上、図１４６及び図１４７に例示したような外部出力信号の出力設定が行われることによって、本実施形態のスロットマシン１では、当選役の内部抽選で所定の強レア役（具体的には、強チェリー、強スイカ、強ベル）に当選した場合に、当ゲームで全リール３０１が停止した後に種別信号１～３が外部出力されるため、当該種別信号１～３の組合せに基づいて、当ゲームで当選した強レア役をスロットマシン１の外部で判別することができるようになる。

【１２１９】

そして、外部出力の出力先となる外部機器では、例えばホールコンピュータ１２００が強レア役の当選に関する情報を取得可能となるだけではなく、データ表示器が強レア役の当選を遊技者等に教示できるようになる。

【１２２０】

ここで、ホールコンピュータ１２００以外の外部機器として、スロットマシン１の上方に設置されるデータ表示器１３００について説明する。図１４８は、データ表示器の一例を説明するための図である。図１４８に示されたデータ表示器１３００は、スロットマシン１と通信可能に接続され（ホールコンピュータ１２００等を介しての接続を含む）、主にスロットマシン１の上方に設置される一般的なデータ表示用の外部機器であって、スロットマシン１の外部出力信号を、外部中継端子板１３１及びホールコンピュータ１２００を介して受信し、当該外部出力信号に基づいて、スロットマシン１における遊技情報（大当り回数、スタート回数、獲得枚数等）を表示可能にする外部機器である。なお、外部出力の第１例～第４例では、外部機器の一例としてホールコンピュータ１２００及びデータ表示器１３００がスロットマシン１と通信可能に接続されるとして説明を行う。

【１２２１】

図１４８に示したデータ表示器１３００の構成を簡単に説明する。なお、以下に説明する発光エリア１３１０、当り回数表示エリア１３２０、スタート回数表示エリア１３３０、獲得枚数表示エリア１３４０、及び情報表示エリア１３５０における表示内容や表示方法は、全てデータ表示器１３００が備える機能の範囲内で適宜ホール側が設定可能とし、具体的な表示は、データ表示器１３００に備えられた制御部（不図示）やホールコンピュータ１２００の制御部（不図示）によって制御される。また、各表示エリアは、液晶表示パネルやドット表示器、セグ表示器等によって実現される。

【１２２２】

発光エリア１３１０は、スロットマシン１における遊技状況に応じて適宜点灯や点滅等が可能な領域である。例えば、大当りに当選したときに点灯して遊技者を祝福したり、エラーを検知したときに点灯して店員にエラーを報知したりする。また、遊技者が呼び出しボタンを押したときにも点灯する。発光エリア１３１０は、ＬＥＤやランプ等が内蔵された部品で実装される。

【１２２３】

当り回数表示エリア１３２０は、有利遊技状態の移行回数（当選回数）を表示可能な領域である。どのような有利遊技状態の当選回数を示すかは、ホール側が適宜選択できる。本実施形態のスロットマシン１では、当り回数表示エリア１３２０における表示を利用することで、外部出力の第３例において、有利遊技状態の当選回数の斬新な表示を実現することができる。

【１２２４】

スタート回数表示エリア１３３０は、スロットマシン１において所定期間におけるゲームの実行回数（ゲーム数）を表示可能な領域である。「所定期間」はホール側又は遊技者が選択可能とし、例えば、１日の総ゲーム数や、有利遊技状態間の実行ゲーム数を表示することができる。以降の説明では、スタート回数表示エリア１３３０に表示されるゲーム数を「（データ表示器１３００における）表示ゲーム数」と呼ぶことがある。本実施形態のスロットマシン１では、スタート回数表示エリア１３３０における表示を利用することで、外部出力の第２例において、斬新な表示ゲーム数の表示を実現することができる。

【１２２５】

獲得枚数表示エリア１３４０は、所定期間における遊技用価値の獲得枚数を表示可能な領域である。所定期間はホール側が適宜選択できるが、一般的には、有利遊技状態であることが多く、例えば、ＢＢボーナス中の累計獲得枚数を表示したり、ＡＴゲーム中の累計獲得枚数を表示したりすることができる。なお、「所定期間における獲得枚数」とは、当該期間に払出された遊技用価値（メダルの払出枚数）の合計量とすることもできるが、本例では、当該期間に払出された遊技用価値（メダルの払出枚数）と消費された遊技用価値（メダルの投入枚数）との「差数」とする。

【１２２６】

例えば、ＡＴゲーム中に獲得したメダルの差数（ＡＴ獲得枚数）は、外部出力信号のうち、投入信号、払出信号、及び、ＡＴに関する情報を示す種別信号１～３の組合せ（図１４７の情報Ｎｏ．４及び情報Ｎｏ．７）に基づいて算出することができ、このようにして算出された値をデータ表示器１３００が獲得枚数表示エリア１３４０に表示することで、ＡＴ獲得枚数を遊技者に教示することができる。本実施形態のスロットマシン１では、このような獲得枚数表示エリア１３４０における表示を利用することで、外部出力の第４例において、獲得枚数の表示に関する斬新な制御を実現することができる。

【１２２７】

情報表示エリア１３５０は、文字や画像を用いた教示や告知を行うことができる。本実施形態のスロットマシン１では、情報表示エリア１３５０における表示を利用することで、外部出力の第１例において、特定の当選役の当選を遊技者に教示することができる。

【１２２８】

第１例におけるデータ表示器１３００の表示についてさらに説明すると、このようなデータ表示器１３００が本実施形態のスロットマシン１に直接的又は間接的に通信可能に接

続される場合、本実施形態のスロットマシン１が外部出力の第１例に示したような外部出力を行うことによって、データ表示器１３００は、例えば図１４８における情報表示エリア１３５０に「強スイカ当選！」と表示されているように、内部抽選で選ばれた所定の低当選役について、有利度合いまで判別可能な態様で教示を行うことができる。

【１２２９】

すなわち、本実施形態のスロットマシン１は、第１例に示したような外部出力を行うことによって、外部機器（この場合はデータ表示器１３００）の表示を通じて、内部抽選で選ばれた低当選役について当該低当選役の有利度合いまでも教示できるものである。これは、図柄表示窓４０１に表示された図柄組合せからは低当選役の有利度合いが判別し難いものであったとしても（例えば、強スイカなのか弱スイカなのか分からない）、データ表示器１３００における表示内容から、当該低当選役の有利度合いを判別可能にできるものである。さらに補足すると、このようなスロットマシン１によれば、図柄表示窓４０１に表示された図柄組合せから低当選役の当選を察知できた場合に、外部機器を介して強レア役の当選情報が教示されなければ、当ゲームにおける当選役が弱レア役であることを推測可能であり、結果的に、当選役（低当選役）の有利度合いを判別することができる。具体例をあげると、スイカ役の当選を察知できても、データ表示器１３００の情報表示エリア１３５０に「強スイカ当選」と表示されなかった場合には、当選役が弱スイカであることを推測できる。

【１２３０】

したがって、本実施形態のスロットマシン１によれば、例えば、当選役を判別し入賞役を確実に停止させるために所定の停止タイミングを狙って行う停止操作（所謂「目押し」）を行わなくても、遊技者の技量によることなく低当選役の有利度合いの教示が可能であるため、遊技者の技量によって発生し得る不公平感を解消することに期待できる。

【１２３１】

特に、所謂「零し目」の図柄組合せが停止した場合であっても、強レア役の当選を示す外部出力信号を出力することで、図柄表示窓４０１におけるリール表示（図柄組合せ）からは強レア役の当選を認識することが難しい場合でも、強レア役に当選したことが外部機器（ホールコンピュータ１２００やデータ表示器１３００）に通知され、外部機器（データ表示器１３００）によって強レア役の当選を遊技者に確実に告知することが可能となる。

【１２３２】

また、本実施形態のスロットマシン１は、第１例に示したような外部出力を行うことによって、外部機器の表示を通じて、内部抽選で選ばれた低当選役の有利度合いを遊技者から判別可能にするものであるが、外部出力信号（特に種別信号１～３）の出力タイミングを全リール停止後とすることにより、図柄表示窓４０１で行われるリール３０１の変動表示による遊技の楽しさを低減させることなく、当選役判別を可能にする利便性を提供することができる。すなわち、リール３０１が全て停止した後でしか、外部機器による強レア役当選の教示を実行できないようにすることで、まずはスロットマシン１本体における遊技演出を楽しませる期間を確保したうえで、その後、外部機器による強レア役当選の教示によって追加的又は補助的に遊技興趣を高めることができる。

【１２３３】

なお、本実施形態のスロットマシン１は、第１例に示したような外部出力を行う場合に、強レア役の当選情報を示す種別信号１～３の出力タイミングを「全リールの停止後」としたが、これは、強レア役当選の教示による遊技興趣を高めるうえで効果的なタイミングを確保するためである。但し、本実施形態のスロットマシン１では、種別信号１～３の出力タイミングを他のタイミング（例えば、始動レバー２１０の操作時）としてもよい。このような場合には、リール３０１の停止前に、外部機器を介した強レア役当選の教示が可能となるため、所謂「事前告知」的な教示を行うことができ、リール３０１の停止によってゲーム結果が示される前に、遊技者の遊技興趣を高めることができる。

【１２３４】

また、本実施形態のスロットマシン１では、外部出力の第１例における強レア役の当選に関する情報の外部出力について、当該情報を外部出力する条件を変更することによって、遊技性の幅を広げることが可能となる。以下では、外部出力の条件に関するいくつかのパターン例を具体的に示して説明を行う。なお、これらの説明では、レア役の一例として「スイカ役」を使うこととし、簡便のため、強スイカの当選を示す外部出力信号（図１４７に示した「情報Ｎｏ．５」の組合せによる種別信号１～３）のことを「強スイカ当選信号」と呼ぶ。

【１２３５】

（１）第１の条件パターン（完全通知）

まず、第１の条件パターンでは、強スイカに当選した場合には必ず、強スイカ当選信号を出力する。強スイカ当選信号は、取り零しによる図柄組合せが停止した場合であっても出力される。

【１２３６】

第１の条件パターンの場合、スイカ役（強スイカ又は弱スイカ）に当選した場合、強スイカ当選信号が出力されるか否かによって、当選役が強スイカであるか弱スイカであるかを完全に判別することができる。

【１２３７】

したがって、外部出力信号に基づいた表示がデータ表示器で行われる場合に、遊技者は、当選役の有利度合いの強弱を確実に知ることができるため、普段からスイカ役に対する強弱を意識した遊技操作を行う必要がなくなり（データ表示器による教示を確認すればよいため）、遊技者の操作疲労を軽減するとともに、遊技者の技量差による不公平感を抑制することができる。

【１２３８】

（２）第２の条件パターン（非完全通知）

次に、第２の条件パターンでは、強スイカに当選した場合の一部で、強スイカ当選信号を出力する。

【１２３９】

第２の条件パターンの場合、強スイカ役に当選したとしても、強スイカ当選信号が出力されない場合があるため、強スイカ当選信号が出力されたことで外部機器の表示を通じて強スイカの当選が教示された場合には確実に強スイカに当選したことを判別できる一方で、強スイカ当選信号が出力されなかったとしても、強スイカに当選した可能性（当選役が弱スイカではなかった可能性）が残されるため、遊技者に希望を抱かせることができる。

【１２４０】

「強スイカに当選した場合の一部で強スイカ当選信号を出力する」という第２の条件パターンにおいて、「一部」の具体例を３通り示す。

【１２４１】

例えば、「強スイカ（の条件装置）に対応する図柄組合せのうち、所定の図柄組合せが表示された場合に、強スイカ当選信号を出力する」であってもよい。具体的には、強スイカの当選時に表示され得る図柄組合せとして、「スイカ図柄」－「スイカ図柄」－「スイカ図柄」と、「スイカ図柄」－「スイカ図柄」－「ＢＡＲ図柄」とがあったとして、前者の図柄組合せが表示された場合に、強スイカ当選信号を出力することとする。ここで、前者の図柄組合せが弱スイカの当選時にも表示され得る図柄組合せであるとすれば、「スイカ図柄」－「スイカ図柄」－「スイカ図柄」が表示された場合に、スイカ役の強弱を判別することができない。このときに強スイカ当選信号が出力されるのであれば、図柄組合せからは判別不能な情報を、外部機器の表示を通じて遊技者に教示することができる。

【１２４２】

さらに、このように強スイカ当選信号の出力制御を行う場合、強スイカに対応するもう一方の図柄組合せ（「スイカ図柄」－「スイカ図柄」－「ＢＡＲ図柄」）を強スイカの当選時にのみ表示される図柄組合せとすれば、「スイカ図柄」－「スイカ図柄」－「ＢＡＲ図柄」の図柄組合せが表示された場合は、強スイカに当選したことが確実となることで遊

技者に喜びを与え得る一方で、弱スイカ当選の可能性がある「スイカ図柄」－「スイカ図柄」－「スイカ図柄」の図柄組合せが表示された場合であっても、強スイカ当選の可能性を有することで、遊技者に期待感を抱かせることができる。そして、このような期待感を抱かせ得る状況で強スイカ当選信号が出力されると、外部機器の表示を通じて強スイカ当選が教示されるので、遊技者の期待感に応えて喜びを与え、興趣を向上させることができる。また、「スイカ図柄」が左リール３０１ａ，中リール３０１ｂの有効ライン上に停止した場合に、右リール３０１ｃの有効ライン上に「ＢＡＲ図柄」を狙うか否かといったように、遊技者の遊技スタイルに応じて、外部機器による教示を選択可能にすることができるため、遊技性の幅を広げることができる。具体的には例えば、遊技者が、強スイカ当選時に目押しによって常に「スイカ図柄」－「スイカ図柄」－「ＢＡＲ図柄」の図柄組合せを停止させるような遊技操作を行うとすれば、強スイカの当選時であっても強スイカ当選信号は出力されないため、外部機器による強スイカ当選の教示は実行されず、周囲の遊技者に察知されることなく遊技者本人だけが遊技結果を楽しむような遊技性を選択することができる。逆に、遊技者が特段の目押しをしない場合には、いつ外部機器から強スイカ当選が教示されるか分からないことから、周囲の遊技者を含めてドキドキ感を楽しむ遊技性を選択することができる。

【１２４３】

また例えば、「強スイカ当選時の所定割合で強スイカ当選信号を出力する」であってもよい。強スイカ当選時の５０％で強スイカ当選信号を出力するようにすれば、スイカ役の当選時に外部機器の表示によって強スイカの当選が遊技者に教示された場合には、強スイカに当選したことが確実となる一方、強スイカ当選信号が出力されずに外部機器で当該教示が行われなかった場合にも、強スイカに当選した可能性は残ることで、遊技者を落胆させないようにすることができる。

【１２４４】

また例えば、「強スイカに当選し、特定の押し順でリール停止操作が行われた場合に、強スイカ当選信号を出力する」であってもよい。特定の押し順を逆押しとすれば、逆押しで遊技が行われているときに限って、強スイカに当選した場合に強スイカ当選信号が出力され、外部機器の表示を通じて強スイカに当選したことが教示可能になるため、教示を受けたい遊技者は逆押しで遊技し、教示を必要としない遊技者は逆押し以外のリール停止操作を行うといった遊技性の選択を実現することができる。

【１２４５】

また、チャンスゾーンなどの特定の遊技状態において押し順ナビを発生させて逆押しを行うように遊技者を導くようにすれば、特定の遊技状態で強スイカに当選した場合に、当該当選を外部機器の表示を通じて確実に教示することができるので、遊技状態に応じて強レア役の当選情報を外部出力するという、従来にはない遊技機を実現することができる。例えば、上記チャンスゾーンでレア役に当選した場合に有利遊技状態への移行期待度が高く設定され、特に強レア役に当選した場合には非常に高い移行期待度が設定されるような場合、チャンスゾーンで強レア役に当選したことが教示されることで、目押しが十分に出来ない技量の遊技者であっても、遊技有利状態への期待を大きく高めることができる。

【１２４６】

（３）第３の条件パターン（非完全通知）

次に、第３の条件パターンでは、強スイカに当選し、零し目の図柄組合せが停止した場合の一部で強スイカ当選信号を出力する。すなわち、第３の条件パターンでは、取り零しを発生させないように正確な目押しによる停止操作が行われる場合には、零し目の図柄組合せが停止しないため、強スイカ当選信号は出力されない。なお、「零し目の図柄組合せが停止した場合の一部」とは、具体的には例えば、強スイカの零し目の図柄組合せが停止した場合の所定割合（例えば５０％）でもよいし、強スイカの零し目の図柄組合せが順押し以外の停止操作によって停止した場合であってもよいし、その他にも、強スイカの零し目の図柄組合せのうちの所定の図柄組合せ（例えば、弱スイカの取り零しでは出現しない停止出目）が表示された場合等であってもよい。さらには、これらの零し目を組合せるこ

とで、強スイカ当選信号を出力する零し目を設定するようにしてもよい。。
【１２４７】
ここで、スイカ役のように、適正な停止タイミングで停止操作が行われないと取り零しが発生するレア役の場合、取り零しが発生して「零し目」が停止したときに、遊技者は当該レア役に当選したこと自体に気づかないこともある。また、仮に当該レア役の当選は推測できたとしても、その強弱（強スイカか弱スイカか）についての判別を行うことは容易ではないことが多い。
【１２４８】
このような零し目の背景を考慮すると、第３の条件パターンによって強スイカ当選信号の出力が行われることによって、外部機器の表示を通じて強スイカの当選を教示することができるため、スイカ役の当選に気づいていない遊技者、又は、スイカ役の当選には気づいたものの強弱の判別が出来ない遊技者に対して、強スイカの当選に気づかせることができる。その結果、外部機器を介した当選役の教示という斬新な機能を実現することができるとともに、目押しなどの技量が高い遊技者との不公平感を解消することができる。
【１２４９】
また、強スイカの零し目が遊技者にとって印象に残りにくい図柄組合せ（例えば、はずれを想起させ得る図柄組合せ）である場合などは、当該零し目が停止しても遊技者は強スイカの当選に気づかないため、強スイカ当選信号の出力に基づいて外部機器を介した教示が行われることによって、驚きと喜びを与えることができる。そして、強スイカの当選時の一部でこのような教示が行われるということは、別の観点からいえば、当該教示が行われない場合であっても強スイカに当選している可能性があるということであり、遊技者に対してこのような可能性を想起させることで、強スイカに当選していない場合（具体的には、スイカ図柄揃い、代替図柄による図柄組合せ、取り零し目等が停止しなかった場合）であっても、強スイカ役に当選しているかもしれない、と感じさせて、毎ゲームの遊技興趣を高めることができる。
【１２５０】
また、外部出力の第１例による本実施形態のスロットマシンでは、上記したような条件パターンの他に、当選役抽選において強スイカに当選しなかった場合であっても、限定された特定条件を満たした場合に、強スイカ当選信号を出力させるような外部出力の条件を備えるようにしてもよい（矛盾パターン）。
【１２５１】
このような矛盾パターンにおける「限定された特定条件」とは例えば、当選役抽選において高当選役（例えば、押し順ベル。はずれを含むようにしてもよい。）が選ばれ、かつ、当ゲームで有利遊技に当選（例えばＡＴ当選）した場合に、強スイカ当選信号を外部出力することが考えられる。このような「限定された特定条件」が満たされたときに強スイカ当選信号を出力させることにより、強スイカに当選していないにも拘わらず、強スイカ当選信号が外部出力されることで、データ表示器１３００の情報表示エリア１３５０に「強スイカ当選！」と表示させることができる（矛盾表示）。そして、この矛盾表示が行われた場合には、教示内容（強スイカ当選）よりも有利度合いの高い特典の付与（この場合はＡＴ当選）が行われることにより、遊技者に対して、強スイカ当選よりも大きな喜びを与えることができる。すなわち、矛盾パターンの外部出力が可能なスロットマシン１によれば、当選役の内部抽選で所定の低当選役が選ばれたことを示し得る外部出力信号を、当該低当選役の非当選時に外部出力させ、外部機器で矛盾教示を行わせることによって、当該低当選役の当選時よりも有利な特典の付与を示唆することができる。
【１２５２】
なお、矛盾パターンにおける「限定された特定条件」は、前述したような「高当選役の当選」及び「有利遊技の当選」といった具体例に限るものではなく、例えば、「全リール３０１の停止後にメダルが払出されない図柄組合せ（または、払出されるとしても、押し順ベルはずれ時のような１枚や２枚といった比較的少ない払出となる図柄組合せ）が表示されたこと」などが加えられてもよい。なお、本実施形態では押し順ベルのはずれ時には

、少量のメダル払出が行われるとしているが（図４９参照）、押し順ベルのはずれ時の少なくとも一部ではメダル払出が行われないようにしてもよい。そして、このような「メダルの払出がない（又は少ない）図柄組合せの表示」を矛盾パターンにおける「限定された特定条件」とした場合には、当該図柄組合せを強スイカの零し目と思わせておきながら矛盾教示を行ったり、期待度合いの低いはずれ目が表示されたと思わせておきながら矛盾教示を行ったりすることができ、意外な喜びを遊技者に与える効果が期待できる。

【１２５３】

また、矛盾パターンにおける「限定された特定条件」として、「有利遊技の当選」の代わりに「強スイカ以外のレア役の当選」を加えてもよい。但し、このようなレア役は、強スイカよりも有利度合いが高いレア役（ＡＴ抽選の当選確率が高い等）であることが好ましく、矛盾教示によってこのような有利度合いが高いレア役の当選に期待できることで、有利遊技への高い期待を演出することも可能となる。

【１２５４】

なお、第１の条件パターンや第３の条件パターン等のように、所定の図柄組合せが停止した場合に強スイカ当選信号を外部出力させるときは、強スイカの当選が明確に示される図柄組合せではなく、強スイカの当選を少なからず判別し難い図柄組合せを「所定の図柄組合せ」としたほうが、上段で説明したように、強スイカの当選を判別し難い状況でも強スイカの当選が教示され得ることになるため、ゲーム性を高める観点からは好ましい。

【１２５５】

以上、第１～第３の条件パターンについて説明したが、本実施形態における外部出力の第１例では、これら以外の条件に従って外部出力信号を出力するようにしてもよい。例えば、これまでは強レア役（強スイカ）に当選したことを示す情報を外部出力するようにしたが、弱レア役に当選したことを示す情報を外部出力するようにしてもよい。

【１２５６】

強スイカの当選情報ではなく弱スイカの当選情報を外部出力するような場合も、前述の第１～第３の条件パターン等に基づいて当該外部出力を行うようにすることで、外部機器の表示を通じて遊技者に弱スイカの当選を教示することができるようになる。そして、遊技者が弱スイカの当選を判別可能になることで、弱スイカの当選が判別できなかった場合に強スイカの当選に期待するといった効果を生み出すことができる。

【１２５７】

［１２－２－２．外部出力の第２例］

本実施形態のスロットマシン１では、外部出力の第２例として、スロットマシン１でゲームの実行に伴って消費された遊技媒体の数量を示す信号（図１４６に示した「投入信号」）を、遊技情報を管理する外部機器（例えばホールコンピュータ１２００）のために正確に外部出力する一方で、遊技情報を遊技者等に教示する目的を有する外部機器（例えばデータ表示器１３００）のために、スロットマシン１で実行されたゲーム数に基づいた信号（図１４６に示した「ゲーム数用信号」）を一部制限しながら外部出力する。以下、このような外部出力について詳しく説明する。

【１２５８】

まず、図１４６を参照して説明したように、メイン基板４０９は、ゲームで消費されたメダルの投入枚数を示すための投入信号、及びゲームで払い出されたメダルの払出枚数を示すための払出信号を外部出力する。メダルの投入及び払出に関する情報は、ホールの営業管理を行うために重要な情報であるので、スロットマシン１の遊技情報を管理するホールコンピュータ１２００に対して、毎ゲーム正確な投入信号及び払出信号が出力されることが求められる。

【１２５９】

このような投入信号とは別に、本実施形態のスロットマシン１では、実行ゲーム数に関する情報を示すためのゲーム数信号が外部出力される。従来は、遊技機から外部出力された投入信号によって３枚のメダルの消費が外部機器に通知された場合に、１ゲーム分のゲーム実行であると判定する等して、特定の外部機器（以後、データ表示器１３００とする

）でゲーム数を表示することが一般的であった。これに対し、本実施形態のスロットマシン１では、外部出力の第２例の場合、投入信号とは異なる新たな外部出力信号としてゲーム数信号を用意することを特徴とし、このようなゲーム数信号が示す情報に基づいて、データ表示器１３００でゲーム数表示を行わせる。

【１２６０】

ここで、「ゲーム数」とは、予め定められた条件を満たす所定期間におけるゲームの実行回数を意味し、例えば、１日のゲームの総実行回数（総ゲーム数）や、直近の有利遊技状態が終了してからのゲームの累積実行回数（有利遊技状態間ゲーム数）等に相当する。図１４８を参照しながら説明したように、データ表示器１３００において、スタート回数表示エリア１３３０でどのようなゲーム数（表示ゲーム数）が表示されるかは、データ表示器１３００における設定に従う。

【１２６１】

データ表示器１３００における表示ゲーム数の表示に関する処理の具体例をあげると、例えば、ＡＴ間のゲーム数を表示させるように設定されている場合、データ表示器１３００は、ＡＴ終了を示す外部出力信号（図１４７の情報Ｎｏ．７参照）を受信したときに、データ表示器１３００内のＡＴ間ゲーム数の表示用カウンタをリセットし（「０」表示にし）、その後は、ＡＴ開始を示す外部出力信号（図１４７の情報Ｎｏ．３参照）を受信するまでの間、ゲーム数用信号を受信するごとに、当該カウンタの値を１増加させる。このように制御されたカウンタの値をスタート回数表示エリア１３３０に表示させることにより、データ表示器１３００は、前回のＡＴゲームの終了以降に行われたゲームの実行回数を表示することができる。

【１２６２】

そして、外部出力の第２例では、所定の条件が成立した場合にゲーム数用信号の外部出力を行わせることによって、ゲームが行われたとしても当該ゲームに対応するゲーム数用信号の出力を制限し得るように構成される（但し、投入信号はゲームが行われるごとに外部出力される）。ゲーム数用信号及び投入信号が含まれる外部出力信号を外部出力するか否かは、メイン基板４０９によって制御されるため、上記の所定の条件は、予めメイン基板４０９に設定される。以下では、ゲーム数用信号の外部出力が行われるための所定の条件について詳しく説明する。

【１２６３】

まず、外部出力の第２例では、当選役の内部抽選で「所定の低当選役（レア役）」が選ばれた場合には、当ゲームの実行を示すゲーム数信号が必ず外部出力されるとする。ここで、「所定の低当選役」とは、複数種類のレア役全般（チェリー、スイカ、共通ベル、チャンス目等）であってもよいし、それらの一部の役であってもよい。さらに、レア役のなかでも有利度合いの差異によって「所定の低当選役」が設定されてもよい（例えば、スイカ役のなかでも強スイカだけを対象とする等）。以降の説明では、特別な記載がない限りは、複数種類のレア役全般を「所定の低当選役」とする。

【１２６４】

一方、当選役の内部抽選で上記の「所定の低当選役」以外が選ばれた場合には、当ゲームの実行を示すゲーム数信号の外部出力が、少なくとも一部制限される。

【１２６５】

ゲーム数信号の外部出力の制限の一例として、「所定の低当選役」以外が選ばれたゲーム（制限対象のゲーム）が所定の回数に到達するまでゲーム数信号を外部出力する。例えば、メイン基板４０９に所定のカウンタを用意して制限対象のゲームの成立回数をカウントし、制限対象のゲームが４ゲームとなったときに１回のゲーム数信号の出力を許可するようにすれば、制限対象のゲームでは４回に１回の割合（１／４）でゲーム数信号が外部出力される。その結果、データ表示器１３００のスタート回数表示エリア１３３０に表示される表示ゲーム数は、制限対象のゲームの実行時には４回に１回しか増加されない。

【１２６６】

また、ゲーム数信号の外部出力の制限の別例として、「所定の低当選役」以外が選ばれ

たゲーム（制限対象のゲーム）について、当該ゲームの当選役（又は作動する条件装置）に対応して制限割合を予め設定することによって、ゲーム数信号を外部出力しないゲームをつくる。このような制限を設けた場合、選ばれた当選役（条件装置）によってデータ表示器１３００のスタート回数表示エリア１３３０におけるゲーム数表示への寄与度合いを異ならせることができ、すなわち、ゲーム数信号の出力が制限され難い当選役（条件装置）であるほど、スタート回数表示エリア１３３０におけるゲーム数表示に影響を与える（カウントアップする）ことができ、寄与度合いを高くすることができる。

【１２６７】

上記した２例のようにゲーム数信号の外部出力を制限することによって、内部抽選で「所定の当選役」が選ばれたゲーム（例えば、低当選役当選ゲーム）と、「所定の当選役」以外が選ばれたゲーム（例えば、低当選役非当選ゲーム）とで、ゲーム数信号が出力される割合が変わることになり、その結果、外部機器（データ表示器１３００）におけるゲーム数表示を、実際のゲーム数よりも少なくすることができる。さらにいえば、低当選役当選ゲームの場合はデータ表示器１３００におけるゲーム数表示が確実に１ゲームずつカウントされるのに対し、低当選役非当選ゲームの場合はデータ表示器１３００におけるゲーム数表示が実際の実行ゲーム数未満でしかカウントアップされないことから、データ表示器１３００でカウントされたゲーム数を基にしたときの低当選役に当選する確率が、当選役の内部抽選における当選確率よりも高くなる。

【１２６８】

簡易な数値例を用いて説明する。「所定の当選役」とされる低当選役の当選確率を５％（１／２０）、非低当選役の当選確率を９５％（１９／２０）とし、非低当選役が選ばれた場合は5ゲームで１回の割合（２０％）でゲーム数信号が外部出力されるとする。１０００回のゲームが実行され、確率通りに当選役が選択されたとすると、低当選役の当選回数は５０回、非低当選役の当選回数は９５０回となる。このとき、投入信号に基づいてホールコンピュータ１２００が計数可能なゲーム数（実際の実行ゲーム数）は１０００ゲームである。一方、ゲーム数用信号は、低当選役に当選したゲームについては、当選回数５０回に基づいて５０回のゲーム数用信号が外部出力され、非低当選役に当選したゲームについては、非低当選役の当選回数９５０回の２０％、すなわち１９０回のゲーム数用信号が外部出力されることから、合計で２４０回のゲーム数信号が外部出力される。この結果、データ表示器１３００におけるゲーム数表示は２４０ゲームとなる（内訳は、低当選役が５０ゲーム、非低当選役が１９０ゲーム）。

【１２６９】

こうして、本実施形態のスロットマシン１では、外部機器（データ表示器１３００）におけるゲーム数表示（２４０ゲーム）を実際のゲーム数（１０００ゲーム）よりも少なくすることができ、有利遊技状態に当選しないゲーム進行が続いたとしても、表示されるゲーム数を少なめに遊技者に見せることができる。一般的に、ボーナスやＡＴ等の有利遊技状態に当選できずにゲームの実行回数が増えた場合（所謂、ハマリの状態になった場合）に、遊技者の遊技意欲は低下するものであるが、外部出力の第２例の場合、ハマリの状態になったとしても大量のゲーム数表示が行われることが抑制されることで、遊技意欲の低下を抑制する効果に期待できる。そして、遊技意欲の低下を抑制できることから、遊技機（スロットマシン１）の稼働率を高める効果にも期待できる。

【１２７０】

上記例におけるデータ表示器の２４０ゲームというゲーム数表示についてさらに考察すると、低当選役に当選したことによるゲーム数表示は５０ゲーム分あることから、データ表示器１３００のゲーム数表示に基づいた低当選役の当選確率は約２０．９％（５０／２４０）となり、当選役の内部抽選における低当選役の当選確率（５％）よりも遥かに高い割合となる。こうして、本実施形態のスロットマシン１では、データ表示器１３００の表示上で、「所定の当選役（低当選役）」の当選確率を実際の内部抽選による当選確率よりも高く見せることが可能であり、低当選役に比較的当選しやすい印象を遊技者に与えることができる。さらに、低当選役に当選しやすい印象を遊技者に与えることで、スロットマ

シン１の設定値について実際の設定値よりも高いのではないかと期待させることができる。

【１２７１】

また、スロットマシンでは、当選役に基づいた内部抽選によって有利遊技状態への移行に当選できずにゲームが繰り返されて所定の上限回数に到達した場合に、当選役に拘らずに遊技状態を有利遊技状態に移行させるというゲーム数解除の機能を備えたものが一般的に知られている。このような機能は、所謂「天井機能」とも呼ばれ、ゲーム数解除が行われる「上限回数」のことを「天井回数」とも呼ぶ。本実施形態のスロットマシン１も、このような天井機能を有するようにしてよいが、第２例による外部出力を行う場合は、実際に実行されたゲーム数ではなく、ゲーム数用信号で示されるゲーム数のカウント（データ表示器１３００に表示されるゲーム数）に基づいて「天井機能」を発動させるようにすることが好ましい。

【１２７２】

ゲーム数用信号で示されるゲーム数（表示ゲーム数）のカウントに基づいた天井機能の実装について詳しく説明すると、例えば、メイン基板４０９が有利遊技状態間でゲーム数用信号の出力回数を計数するカウンタ（天井カウンタともいう）を備えるようにし、当該カウンタの値が所定の天井回数（例えば２４０回）を超えた場合に、メイン基板４０９が当選役に拘らず遊技状態を有利遊技状態に制御するようにすればよい。このようにすることで、メイン基板４０９は、外部機器（データ表示器１３００）で表示され得るゲーム数（表示ゲーム数）を、スロットマシン１の内部でも把握することができ、表示ゲーム数に基づいた天井回数で天井機能を発動させることができる。

【１２７３】

このようなスロットマシン１によれば、実際のゲーム実行回数で天井回数を設定する場合に比べ、同等の天井回数を設けるとしても、天井回数を少なくすることができる。具体的には、前述の具体例で算出したように、１０００回のゲームが実行された場合にゲーム数用信号に基づいた表示ゲーム数が２４０回となるのであれば、実際のゲーム実行回数に基づいた天井回数を１０００回とする場合と同等の天井機能の設定として、ゲーム数用信号に基づいた表示ゲーム数による天井回数を２４０回とすることができる。

【１２７４】

このように、本実施形態のスロットマシン１によれば、外部出力の第２例において、ゲーム数用信号で示される表示ゲーム数に基づいた天井機能を備えることによって、遊技機の出玉率を変更することなく天井回数を低く抑えることができる。そして、天井回数が従来よりも大幅に低く設定されることで、遊技者には有利遊技状態に当選しやすい（ハマりになりにくい）遊技機と感じさせて、スロットマシン１への印象を良くすることができる。また、仮にハマリの状態になったとしても、天井回数が低いことから遊技意欲を失わせないようにできる。また、遊技しやすい遊技機という印象を遊技者に与えることで、稼働率の維持及び向上に期待できる。

【１２７５】

また、前述したように、外部出力の第２例では、「所定の当選役（例えば低当選役）」が選ばれたゲームのほうが、それ以外の当選役が選ばれたゲームよりもゲーム数用信号の外部出力に高く寄与するので、ゲーム数用信号で示される表示ゲーム数に基づいた天井機能を備えるとき、低当選役に当選すると天井回数に近づきやすくなる。すなわち、低当選役に当選した場合は、天井回数までのカウンタが必ず進むが、低当選役に当選しなかった場合は、天井回数までのカウンタが必ずしも進むとは限らない。このようなスロットマシン１によれば、低当選役に当選することの意義をより高くすることができる。

【１２７６】

ここでさらに、低当選役のなかで有利度合いに差異が付けられた強レア役と弱レア役とが存在する場合、強レア役に当選した場合は、当該当選によって有利遊技状態に移行しやすい等の特典がある一方、弱レア役に当選した場合は、低当選役ではあるけれども有利遊技状態への移行等にはさほど期待できない傾向があった。しかし、上記のゲーム数用信号

で示される表示ゲーム数に基づいた天井機能の場合、低当選役に当選しさえすれば、その有利度合いに関係なく（強レア役でも弱レア役でも）ゲーム数用信号が外部出力されるため、当選役が弱レア役であっても、天井回数への接近に寄与することになる。かくして、弱レア役の価値を高めることができ、低当選役全般に対する遊技者の期待感を高めることができる。

【１２７７】

また、外部出力の第２例による本実施形態のスロットマシン１では、通常の遊技状態では、上述したように当選役の違いによって天井回数までのカウンタ（天井カウンタ）の進み具合に差異を付けるようにする一方で、「所定の低当選役」に当選しなかったとしても、天井回数までのカウンタが必ず進むような新たな有利状態（所謂チャンスゾーン）を設けるようにしてもよい。このような新たな有利状態では、当選役の内部抽選でどの当選役が選ばれたとしても（はずれが選ばれた場合を含めてもよい）、天井回数までのカウンタを必ず進めるように制御することで、通常の遊技状態よりも天井回数に近づき易くすることができるため、天井到達による特典付与に対する期待感の高い遊技状態を実現することができる。なお、このような新たな有利状態において「所定の低当選役」に当選した場合の天井カウンタの進め具合としては、「所定の低当選役」以外の当選役に当選した場合と同様に１ゲーム分のカウンタ増加に留めるようにしてもよいし、それまでの通常の遊技状態で「所定の低当選役」以外の当選役が選ばれた場合に進まなかった天井カウンタを補填するような形で、通常の遊技状態で「所定の低当選役」に当選した場合よりも多量に天井カウンタを進めるようにしてもよい。何れにしても、このような新たな有利状態を設けることによって、天井カウンタの進み具合が異なる遊技状態を実現できるため、遊技者の飽きを防止するとともに、新たな有利状態に対する遊技興趣の向上にも期待できる。

【１２７８】

なお、本実施形態のスロットマシン１における外部出力の第２例のこれまでの説明では、ゲーム数用信号の出力タイミングを全リール停止後としたが（図１４６参照）、これは、以下のような課題が発生することを回避するためである。例えば、始動レバー２０１が押下されたタイミングとすると、始動操作が行われた直後にゲーム数用信号が出力され得ることから、データ表示器１３００においてゲーム数表示が更新されるか否かによって当該ゲームで「所定の低当選役」に当選したか否かを遊技者が判別できてしまう可能性があり、スロットマシン１において遊技結果が出される前から当選役を察知できることで遊技興趣が低下してしまうおそれがある。ゲーム数用信号の出力タイミングを全リール停止後とすることで、このような課題の発生を回避し、スロットマシン１本体における遊技進行を遊技者に楽しませることができる。但し、外部出力の第２例では、ゲーム数用信号の出力タイミングは必ずしも全リール停止後としなくてもよく、例えば、始動レバー２０１が押下されたタイミングとすることによって、「所定の低当選役」の当選を敢えて事前に察知できるような遊技性を実現するようにしてもよい。このような場合であっても、外部機器１３００におけるゲーム数表示を実際に実行されたゲーム数よりも少なくすることができるので、外部出力の第２例による効果を得ることができる。

【１２７９】

［１２－２－３．外部出力の第３例］

本実施形態のスロットマシン１では、外部出力の第３例として、有利遊技状態への移行が制御される特定の条件が成立した場合に、当該有利遊技状態に関する信号を外部出力するとともに、当該特定の条件とは異なる所定の条件が成立した場合にも、当該信号を外部出力できるようにすることで、遊技情報を遊技者等に教示する目的を有する外部機器（例えばデータ表示器１３００）において、有利遊技状態の実際の当選回数よりも多くの当選回数を表示させることを可能とする。

【１２８０】

このような外部出力の第３例について、「有利遊技状態」を「ＢＢゲーム」、「特定の条件の成立」を「ＢＢ役に対応する図柄組合せ（例えば、図５３に示した２種ＢＢの図柄組合せ）が図柄表示窓４０１の有効ライン６２３上に停止した場合」、「有利遊技状態に

関する信号」を「ＢＢゲームが開始したことを示す外部出力（以後、ＢＢ当選情報出力と呼ぶ）」、特定の条件とは異なる「所定の条件の成立」を「当選役の内部抽選で強チェリーに当選したことを示す外部出力（以後、強チェリー当選情報出力と呼ぶ）が行われる場合」とする一例を用いて具体的に説明する。

【１２８１】

まず、図１４７を参照して説明したように、本実施形態のスロットマシン１では、ＢＢ役に対応する図柄組合せが図柄表示窓４０１の有効ライン６２３上に停止した場合（特定の条件の成立時）に、情報Ｎｏ．１の組合せで種別信号１～３の外部出力信号が出力されることによって「ＢＢ当選情報出力」を実現する。この結果、スロットマシン１と通信可能に接続された外部機器（例えばデータ表示器１３００）では、ＢＢの当選回数を１回増やして表示することができる。なお、図１４８を参照して説明したように、データ表示器１３００において、有利遊技状態の当選回数は、当り回数表示エリア１３２０に表示される。

【１２８２】

さらに、外部出力の第３例では、当選役の内部抽選で強チェリーが選ばれ、図柄表示窓４０１の有効ライン６２３上に強チェリーに対応する図柄組合せ（零し目も含む）が停止した場合（所定の条件の成立時）に、情報Ｎｏ．４の組合せ（種別信号１，２がＯＮで種別信号３がＯＦＦ）で種別信号１～３の外部出力信号が出力されることによって「強チェリー当選情報出力」を実現するが、このときに、「ＢＢ当選情報出力」も行うようにする。すなわち、メイン基板４０９は、情報Ｎｏ．４の「強チェリー当選情報出力」を行う場合には、セットで「ＢＢ当選情報出力」も行う。但し、外部出力の順番は、ＢＢ当選情報出力が先に行われることが好ましい。この結果、スロットマシン１と通信可能に接続された外部機器（例えばデータ表示器１３００）では、実際にはＢＢゲームに移行しないにも拘わらず、当り回数表示エリア１３２０に示すＢＢの当選回数を、さらに１回増やして表示することができる。

【１２８３】

このような本実施形態のスロットマシン１によれば、有利遊技状態の当選回数が比較的少ない遊技状況であったとしても、外部機器で表示可能な有利遊技状態の当選回数を増加させることができる（当選回数の上乗せ表示）。

【１２８４】

一般的に、遊技者はデータ表示器に表示された遊技情報の履歴等を参考にして、遊技機を遊技するか否かを判断することがある。具体的には、有利遊技状態の当選回数が少ない場合には、遊技者は低設定値であることを疑うなど、遊技機に対して良い印象を抱かず、遊技意欲が低下する傾向が見られる。しかし、本実施形態のスロットマシン１によれば、外部機器（データ表示器１３００）において有利遊技状態の当選回数を多めに表示させることで、当該スロットマシンの設定値が高いように印象付けることができるため、遊技者の遊技意欲の低下を抑制し得る。また、スロットマシン１の遊技回数が比較的少ない段階であっても、有利遊技状態の当選回数を比較的多めに表示することができるため、稼働率が高いと感じさせたり、設定値が高いと感じさせたりする効果に期待できる。

【１２８５】

そして、ホール側視点でいえば、有利遊技状態の当選回数の上乗せ表示により、スロットマシン１を低設定値に設定していても遊技者に伝わり難くできるため、稼働率及び売上の向上に大きく期待できる。

【１２８６】

なお、有利遊技状態の当選回数を上乗せする契機は、所定の強レア役の当選時に限らず（上記の具体例では強チェリー当選時）、例えば、弱レア役を含む低当選役全般の当選時としてもよい。但し、当該契機の成立確率があまりに高くなると、遊技者が違和感を覚え得る程度に有利遊技状態の当選回数が上乗せされてしまうことが想定され、上乗せ表示による効果が却って低下してしまう。したがって、内部抽選における当選確率にもよるが、有利遊技状態の当選回数を上乗せする契機は、所定の強レア役の当選時か、強レア役全般

の当選時あたりとすることが好ましい。また、有利遊技状態の当選確率に基づいた所定範囲の確率（例えば、ＢＢ役の当選確率を超えない確率）を条件として、有利遊技状態の当選回数を上乗せする契機を設定するようにしても好ましい。

【１２８７】

また、上記例のように「強チェリー当選情報出力」と合わせて「ＢＢ当選情報出力」を行うようにする場合、外部出力の順番は「ＢＢ当選情報出力」を先にすることが好ましい。これは、外部出力信号が連続的に出力される場合に、スロットマシン１と通信可能に接続される外部機器（例えばホールコンピュータ１２００等）において、後の外部出力信号が正確に受信されないという不具合が発生したときの対応を考慮したものである。メイン基板４０９がこのような出力順番に制御することで、より重要な情報である「ＢＢ当選情報出力」をホールコンピュータ１２００で確実に検知させることができ、ホールコンピュータ１２００による遊技情報の確実な管理に貢献する。なお、外部出力信号の連続的な出力については、先の外部出力信号が出力されてから後の外部出力信号が出力されるまでの間隔を所定時間（例えば、２０００ｍｓ）以内とするよう予め定めてもよい。

【１２８８】

また、外部出力の第３例によれば、外部機器（例えばデータ表示器１３００）において有利遊技状態の当選回数の上乗せ表示を行うことができるとしたが、ホールによっては当該上乗せ表示を行いたくないという希望も想定される。このような希望に応えるために、本実施形態のスロットマシン１では、データ表示器１３００における有利遊技状態の当選回数の上乗せ表示を行うか否かをホールコンピュータ１２００（又は、データ表示器１３００本体）で設定可能にしてもよい。

【１２８９】

上記の設定を可能にするための具体的な実装方法を説明する。まず、「強チェリー当選情報出力」に伴って「ＢＢ当選情報出力」を行う場合、「ＢＢ当選情報出力」を先に出力するように定める。そして、外部出力信号の連続的な出力間隔の上限（例えば、２０００ｍｓ）を定める。

【１２９０】

このようにすると、強チェリーの当選に基づいてＢＢの当選情報があがる場合には、ホールコンピュータ１２００は、「ＢＢ当選情報出力」に相当する種別信号１～３（情報Ｎｏ．１）を受信した後に、所定時間の２０００ｍｓ以内に「強チェリー当選情報出力」に相当する種別信号１～３（情報Ｎｏ．４）を受信することになる。一方、実際にＢＢ役に当選したことに基づいてＢＢの当選情報があがる場合には、ホールコンピュータ１２００は、「ＢＢ当選情報出力」に相当する種別信号１～３（情報Ｎｏ．１）を受信した後、所定時間の２０００ｍｓ以内に「強チェリー当選情報出力」に相当する種別信号１～３（情報Ｎｏ．４）を受信することはない。

【１２９１】

そして、ホールコンピュータ１２００における処理制御の設定を、「ＢＢ当選情報出力を示す種別信号を受信した後、上限の所定時間以内に強チェリー当選情報出力を示す種別信号を受信した場合には、先に受信したＢＢ当選情報に基づく「データ表示器１３００におけるＢＢ当選回数表示のカウントアップ」を取り消す（又は、カウントアップ自体を行わない）」とすれば、ホールコンピュータ１２００は、データ表示器１３００における有利遊技状態の当選回数の上乗せ表示を行わないように制御することができる。また、ホールコンピュータ１２００における処理制御の設定を、例えば、「ＢＢ当選情報出力を示す種別信号を受信した後、上限の所定時間以内に強チェリー当選情報出力を示す種別信号を受信しなかった場合にのみ、データ表示器におけるＢＢ当選回数の表示のカウントアップを行う」としても、データ表示器１３００における有利遊技状態の当選回数の上乗せ表示を行わないようにすることができる。

【１２９２】

また、外部出力の第３例において外部出力される「有利遊技状態に関する信号」に関して、上述の具体例では「有利遊技状態」を「ＢＢゲーム」としたが、この「有利遊技状態

」は、本実施形態のスロットマシン１が備え得る他の有利遊技状態であってもよい。例えば、ＡＴを「有利遊技状態」としてもよく、このような場合、「有利遊技状態に関する信号」に相当する外部出力信号が用意され（ＡＴ当選情報信号）、このようなＡＴ当選情報信号が、ＡＴの当選時だけでなく、別の所定の条件（例えば、強チェリー当選）の成立時にも外部出力されるようにすることで、ＡＴ当選情報信号を直接的または間接的に受信するデータ表示器１３００において、当り回数表示エリアに表示可能なＡＴゲームの当選回数を増加させることができる。

【１２９３】

以上のように、外部出力の第３例によるスロットマシン１によれば、有利遊技状態の当選回数が比較的少ない遊技状況であったとしても、外部機器で表示可能な有利遊技状態の当選回数を増加させることができるため、遊技者を楽しませる遊技機を提供することができる。さらに、当選回数の上乗せ表示を行うか否かをホール側が選択できるようにすることで、ホールの営業方針に柔軟に対応可能な遊技機を提供することができる。

【１２９４】

［１２－２－４．外部出力の第４例］

本実施形態のスロットマシン１では、外部出力の第４例として、スロットマシン１でゲームの開始操作（始動操作）が行われることに伴って消費された遊技媒体の数量を示す信号（例えば、投入信号）を外部出力できるようにするとともに、当該開始操作が行われたタイミングよりも後のタイミングで当該信号を出力するように制御する。以下、このような外部出力について詳しく説明する。

【１２９５】

前述したように、スロットマシン１では、遊技の進行に伴って、メダルの投入及び払出に関する情報が、投入信号及び払出信号によって毎ゲーム外部出力される。ここで、図１４９は、投入信号及び払出信号の出力を説明するための図である。

【１２９６】

図１４９（Ａ）は、これまでに外部出力の第１例～第３例で説明した投入信号及び払出信号の出力タイミングを示している。図１４９（Ａ）ではまず、始動レバー２０１が押下されて開始操作（始動操作）が行われたことを契機として、当ゲームのために消費されたメダルの枚数（投入枚数）を示す回数だけ投入信号が外部出力される（図１４９の例では３回）。その後、遊技が進行して入賞役の成立に伴ってメダルの払出が行われるときには、払出処理の開始を契機として、当ゲームの賞として払い出されたメダルの枚数（払出枚数）を示す回数だけ払出信号が外部出力される（図１４９の例では９回）。なお、図１４９（Ａ）に示したような出力タイミングは、従来の一般的なスロットマシンでも見られる。

【１２９７】

一方、図１４９（Ｂ）及び図１４９（Ｃ）は、外部出力の第４例における投入信号及び払出信号の出力タイミング例を示している。図１４９（Ｂ）では、投入信号の出力タイミングが遅延され、始動レバー２０１が押下された直後ではなく、遊技進行上、当該始動操作よりも後に実行される第一停止ボタン（例えばリール停止ボタン２１１ａ）の押下操作が行われた後に、投入信号が出力されるように制御される。なお、払出信号の出力タイミングは、図１４９（Ａ）と同様とされている。

【１２９８】

また、図１４９（Ｃ）では、投入信号の出力タイミングが図１４９（Ｂ）の場合よりも更に遅延され、払出処理の開始を契機として投入信号が出力されるように制御される。そして、払出信号は、投入信号の出力よりも後のタイミングで、例えば、払出処理が完了した後に出力が開始される。

【１２９９】

以上、図１４９（Ｂ）又は図１４９（Ｃ）に例示したように、外部出力の第４例では、ゲームで消費された遊技用価値に関する情報（具体的にはメダルの投入枚数）を示す投入信号について、当該遊技用価値の消費が確定する「開始操作（始動操作）が行われたタイ

ミング」よりも後の遊技段階で外部出力するように制御される。外部出力信号の出力制御はメイン基板４０９によって行われるため、上記の出力タイミングの遅延もメイン基板４０９によって制御される。

【１３００】

ここで、図１４９（Ａ）～（Ｃ）に示した投入信号及び払出信号が所定の有利遊技状態（例えばＡＴゲーム）のときに出力される場合、スロットマシン１と通信可能に接続されたデータ表示器１３００は、当該有利遊技状態における遊技用価値の獲得枚数（例えば、当該ＡＴゲームで獲得したメダルの差枚数であり、以後、簡略のために「ＡＴ獲得枚数」と呼ぶ）を獲得枚数表示エリア１３４０に表示することができる。

【１３０１】

データ表示器１３００において獲得枚数表示エリア１３４０に表示されるＡＴ獲得枚数は、メダルの差枚数であるため、ゲームのためにメダルが消費されると減少し、ゲームの結果に基づいてメダルが払出されると増加する。したがって、獲得枚数表示エリア１３４０に表示されるＡＴ獲得枚数は、１ゲーム単位では、投入枚数分の減少と払出枚数分の増加とを繰り返しつつ、ＡＴゲームが複数ゲーム数に亘って実行されるにつれて、多くの場合は増加していく

【１３０２】

獲得枚数表示エリア１３４０に表示されるＡＴ獲得枚数の表示変化について、図１４９（Ａ）の場合で具体的に説明する。まず、１ゲーム目の遊技開始時におけるＡＴ獲得枚数が２００枚であったとすると、１ゲーム目の始動レバー押下が行われるまでは、獲得枚数表示エリア１３４０にはＡＴ獲得枚数が「２００」と表示される。そして、始動レバー押下が行われると投入信号が３回連続して外部出力されるので、当該投入信号に基づいて、データ表示器１３００は、ＡＴ獲得枚数を３つ減算して獲得枚数表示エリア１３４０の表示を「１９７」とする。

【１３０３】

投入信号に基づいてＡＴ獲得枚数が減算された後は、払出開始が始まって払出信号の外部出力が行われるまでの間、獲得枚数表示エリア１３４０に表示されたＡＴ獲得枚数に変化はなく、１ゲーム目の開始時よりも少ない「１９７」となる。その後、入賞役の停止によって例えば９枚のメダルの払出処理が行われたとすると、払出信号が９回連続して外部出力されるので、当該払出信号に基づいて、データ表示器１３００は、ＡＴ獲得枚数を９つ加算して獲得枚数表示エリア１３４０の表示を「２０６」とする。この結果、１ゲーム目のＡＴ獲得枚数は、開始時の「２００」から終了時の「２０６」に増加する。なお、当該ゲームにおける払出枚数が投入枚数以下であった場合は（払出がない場合も含む）、１ゲーム目の終了時にＡＴ獲得枚数は増加せず、維持又は減少する。

【１３０４】

ところで、図１４９（Ａ）の場合、払出開始が始まって払出信号の外部出力が行われるまでの間が比較的長いため、ＡＴゲーム中という有利遊技状態であるにも拘わらず、データ表示器１３００に表示された遊技用価値の差数（ＡＴ獲得枚数）が減少して表示される期間が長くなってしまう。具体的には、データ表示器１３００の獲得枚数表示エリア１３４０において、１ゲーム目の投入信号に基づいて「１９７」に減算されたＡＴ獲得枚数が表示される期間は、図１４９（Ａ）の斜線区間で示されている。スロットマシン１におけるゲームの実行は遊技用価値の消費を伴うため、有利遊技状態であっても一時的にＡＴ獲得枚数が減少することは仕方ないことであるが、それでもやはり、有利遊技状態にＡＴ獲得枚数が減るような表示が見えてしまうと、遊技者に与える印象は良いものではなく、遊技興趣を低下させてしまう可能性が少なからずあった。

【１３０５】

これに対して、外部出力の第４例による本実施形態のスロットマシン１では、遊技用価値の消費に伴って遊技用価値の差数が減少して表示される期間を抑制することを可能とすることで、遊技者に悪印象を与えて遊技興趣を低下させ得るといった上記課題を克服し、遊技興趣の低下を抑制することができる。

【１３０６】
このような外部出力の第４例による効果について、データ表示器１３００の獲得枚数表示エリア１３４０に表示されるＡＴ獲得枚数が、図１４９（Ｂ），図１４９（Ｃ）の場合にはどのように変化するかを具体的に説明することで、詳しく説明する。条件としては、図１４９（Ａ）の場合と同様、１ゲーム目の遊技開始時におけるＡＴ獲得枚数が２００枚で、ゲームの実行のために３枚のメダルが消費され、入賞役の停止によって９枚のメダルが払出されたとする。
【１３０７】
まず、図１４９（Ｂ）の場合、投入信号の出力タイミングが、図１４９（Ａ）のように始動レバー２０１が押下された直後ではなく、それよりも後の、第一停止ボタン（例えばリール停止ボタン２１１ａ）の押下操作が行われた後とされている。そして、払出信号の出力タイミングは、図１４９（Ａ）と変わらない。したがって、図１４９（Ｂ）の場合は、１ゲーム目の投入信号に基づいて「１９７」に減算されたＡＴ獲得枚数が獲得枚数表示エリア１３４０に表示される期間は、図１４９（Ｂ）の斜線部分に示したように、図１４９（Ａ）のそれよりも短期間に抑制される。
【１３０８】
このように、ＡＴ獲得枚数の減少表示期間が図１４９（Ｂ）の斜線部分のように短期間に抑制されることによって、遊技者に対してＡＴ獲得枚数の減少表示に気付かせ難くできるため、遊技者に悪印象を抱かせることなくＡＴゲームの遊技を楽しませ、遊技興趣の低下を抑制する効果が期待できる。
【１３０９】
特に、図１４９（Ｂ）の場合は、リール停止ボタン２１１に対する停止操作が開始された後にＡＴ獲得枚数の減少表示が行われるため、このような遊技段階では、遊技者の視線は図柄表示窓４０１に向いていることが多く、データ表示器１３００（獲得枚数表示エリア１３４０）における減算表示に気付く可能性をより低くすることができる。また、投入信号の出力タイミングは抑制されるものの、対象となるゲーム（この場合は１ゲーム目）内に確実に投入信号は出力されるので、ホールコンピュータ１２００等における遊技情報の管理にも悪影響を与えない。
【１３１０】
次に、図１４９（Ｃ）の場合、投入信号の出力タイミングは、図１４９（Ｂ）の場合よりも更に遅く、払出処理が開始された後とされている。また、払出信号の出力タイミングは、図１４９（Ａ）や図１４９（Ｂ）の場合よりも少し遅く、例えば、払出処理が完了した後とされているが、払出信号の出力は１ゲーム目が終了する前に開始されるため、さほどの遅延とはならない。したがって、図１４９（Ｃ）の場合は、１ゲーム目の投入信号に基づいて「１９７」に減算されたＡＴ獲得枚数が獲得枚数表示エリア１３４０に表示される期間は、図１４９（Ｃ）の斜線部分に示したように、図１４９（Ａ），図１４９（Ｂ）の何れの場合よりも短期間に抑制され、実際の遊技進行上のイメージでは、ほとんど減少表示される期間がなくなる。
【１３１１】
このように、ＡＴ獲得枚数の減少表示期間が図１４９（Ｃ）の斜線部分のように極めて短期間に抑制されることによって、遊技者に対してＡＴ獲得枚数の減少表示に気付かせ難くできるため、遊技者に悪印象を抱かせることなくＡＴゲームの遊技を楽しませ、遊技興趣の低下を抑制する効果が期待できる。
【１３１２】
特に、図１４９（Ｃ）の場合は、スロットマシン１において１ゲーム目のリール動作が終了して払出処理が開始された後に、ＡＴ獲得枚数の減少表示が行われるため、このような遊技段階で仮に遊技者がデータ表示器１３００（獲得枚数表示エリア１３４０）における減算表示に気付いたとしても、その直後には、ほぼ連続して見える態様で、払出信号の出力に基づいてＡＴ獲得枚数の増加表示が行われる。具体的にいえば、獲得枚数表示エリア１３４０におけるＡＴ獲得枚数の表示内容は、メダルの消費によって「２００」から「

１９７」まで減少する変化に続いて、メダルの払出によって「２０６」まで増加されるので、一連の表示変化に見える可能性が高く、結果として、「２００」から「２０６」に増加したというイメージだけを遊技者に与えやすい。

【１３１３】

以上のように、外部出力の第４例による本実施形態のスロットマシン１によれば、同一ゲーム内で外部出力される投入信号と払出信号との出力タイミングの間隔を狭くするような制御（特に、投入信号の出力タイミングを遅延する制御）を行うことで、データ表示器１３００のような外部機器において、遊技用価値の差数が減少して表示される期間を抑制することを可能とし、遊技興趣の低下を抑制する効果が得られる。

【１３１４】

なお、上記の具体例では、有利遊技状態における遊技用価値の差数表示について説明を行ったが、外部出力の第４例の適用先は、データ表示器１３００において表示可能な遊技用価値の差数表示であれば、有利遊技状態に限定されるものではない。例えば、１日の総ゲームにおける遊技用価値の差数を表示するような場合にも、外部出力の第４例を適用することで、各ゲームでのメダル消費による減算表示の期間を短く抑制できるため、遊技興趣の低下を抑制する効果を得られる。

【１３１５】

ところで、スロットマシン１の外部中継端子板１３１を経由して外部出力される外部出力信号の最も重要な役割は、外部機器の１つであるホールコンピュータ１２００がスロットマシン１の遊技情報を把握することによってホールの営業管理に役立てることにある。外部出力の第４例では、外部出力信号の出力タイミングを変更する制御を行うようにしているが、このような場合にホールコンピュータ１２００における管理に問題を発生させないように、外部出力信号の出力制御に関して、以下の第１～第３の追加条件の少なくとも何れかを合わせて採用することが好ましい。

【１３１６】

まず、第１の追加条件として、外部出力の第４例では、投入信号の出力タイミングは、メダルの消費が確定する「開始操作（始動操作）が行われたタイミング」よりも後の遊技段階であればよいとしたが、払出信号の出力タイミングと比較した場合には、投入信号が先に出力されることが好ましく、さらにいえば、当ゲームにおける投入信号の全出力（例えば、３枚の投入枚数を示す場合の３回の投入信号の出力）が完了した後に、同ゲームにおける払出信号の出力が開始されることが好ましい。本実施形態のスロットマシン１では、このようにすることで、投入信号によって示されるメダルの投入と払出信号によって示されるメダルの払出とを混同させずに、ホールコンピュータ１２００等で明確に管理できるようにすることができ、ホール側の売上を明確に把握可能にすることができる。

【１３１７】

また、第２の追加条件として、外部出力の第４例では、投入信号あるいは払出信号の出力タイミングを従来の遊技機よりも遅延させる制御を可能としたが、各信号の出力は、対象となるゲーム内に開始させることが好ましい。より厳格にいえば、同一種別の外部出力信号が連続的に出力される一連の信号出力（例えば、９枚のメダル払出に対応して払出信号が連続的に９回出力されること、に相当）において、少なくとも最初の信号出力（払出信号の１回目の出力）は必ず対象ゲーム中に開始させることが求められる。このようにすることで、ホール側がホールコンピュータ１２００等で遊技情報を管理する場合に、メダルの投入及び払出に関する外部出力信号の出力開始タイミングに基づいて、対象ゲームと確実に紐付けることができるので、ホールコンピュータ１２００におけるスロットマシン１の正確な遊技情報の管理に貢献できる。

【１３１８】

なお、上記の第２の追加条件のなかで、同一種別の外部出力信号が連続的に出力される一連の信号出力については、少なくとも最初の信号出力は必ず対象ゲーム中に開始させるとしたが、このような場合に、一連の信号出力の残りの信号出力に対する好ましい制御として、第３の追加条件を設けることができる。

【１３１９】
第３の追加条件としては、同一種別の外部出力信号による一連の信号出力が行われるとき、当該一連の信号出力が対象ゲーム内で完了しなかった場合には、ホールコンピュータ１２００における次ゲームに関する遊技情報の管理に影響を与えないような制御を行うことが好ましい。このような第３の追加条件に相当する制御について、図１４９（Ｃ）を参照しながら具体的に説明する。
【１３２０】
図１４９（Ｃ）の場合、払出信号が９回連続で出力されるが、９回目の払出信号の出力が完了する前に、２ゲーム目のメダル投入が可能となっている。このとき、２ゲーム目の遊技進行に伴う外部出力信号がホールコンピュータ１２００に出力されると、ホールコンピュータ１２００による遊技情報の管理に問題が発生する可能性がある。このような状況に対する第３の追加条件として適切な制御は、以下の第１又は第２の制御がある。
【１３２１】
第１の制御としては、メイン基板４０９が、現在のゲームに関する払出処理が完了するまで、または、現在のゲームに関する払出信号の出力が完了するまで、あるいは、現在のゲームに関する払出処理及び払出信号の出力の両方が完了するまで、次ゲームのためのＢＥＴを受け付けないように制御する。ＢＥＴを受け付けない制御とは、より具体的には、１枚投入ボタン２０５、ＭＡＸベットボタン２０６の操作を受け付けず、メダルの直接投入によるベットカウントも行わないようにすることを意味する。
【１３２２】
第１の制御を行う場合は、図１４９（Ｃ）のような状態にはならず、１ゲーム目の全ての払出信号の出力が完了した後に、２ゲーム目のメダル投入（ＢＥＴ可）となる。そして、このような第１の制御を行うことで、例えば１ゲーム目に行われる処理（払出処理及び払出信号の出力処理）が完了するまでは、スロットマシン１において、２ゲーム目の開始が許可されないため、ホールコンピュータ１２００による遊技情報の管理を正確に行うことができる。
【１３２３】
第２の制御としては、メイン基板４０９が、払出信号の出力が完了しなくても、次ゲームを開始可能（例えばＢＥＴ受付可）とするが、次ゲームが開始しても、当該完了していない払出信号の出力を続けるように制御する。さらに、払出信号を受信するホールコンピュータ１２００の側でも、払出信号を受信した場合には、一連の信号群による払出信号の出力が終了したと判定するまでは、次ゲームの開始を伝える信号を受信したとしても、前ゲームの払出信号を継続して受信処理するように制御する。例えば、１ゲーム目に払出信号を最後に受信してから所定時間（例えば５００ｍｓ）が経過するまでの間に次の払出信号を受信しなかった場合に、１ゲーム目の払出信号の出力が完了したと判定し、当該所定時間が経過する前に次の払出信号を受信した場合は、当該払出信号を１ゲーム目の払出信号として処理するようにすればよい。
【１３２４】
第２の制御を行う場合は、図１４９（Ｃ）のような状態となるが、２ゲーム目が開始した後でも、ホールコンピュータ１２００では１ゲーム目の払出信号が継続して処理される。そして、このような第２の制御を行うことで、スロットマシン１におけるゲーム進行とは別に、ホールコンピュータ１２００は、１ゲーム目に行われる払出処理を継続して処理することができるため、ホールコンピュータ１２００による遊技情報の管理を正確に行うことができる。
【１３２５】
このように、外部出力の第４例による本実施形態のスロットマシン１では、第１～第３の追加条件の少なくとも何れかを備えることによって、外部出力信号の出力に関して、ホールコンピュータ１２００による正確な遊技情報の管理を担保しながらも、データ表示器１３００における遊技情報の表示を通じた遊技興趣の向上を実現することができる。
【１３２６】

以上、第１例～第４例によって、本実施形態のスロットマシン１による特徴的な外部出力が説明された。なお、本実施形態のスロットマシン１は、第１例～第４例に示した外部出力の何れかを単独で備えるように構成されてもよいし、複数例の外部出力を組合せて備えるように構成されてもよい。複数例を組合せた場合には、各例による効果を合わせて得ることに期待できる。

【１３２７】

なお、本発明に係る遊技機として上述したスロットマシン１は、当選役に関する内部抽選を実行し、該内部抽選の結果に基づいた遊技結果を表示するゲームを繰り返し実行可能な遊技機である。このようなスロットマシン１において、メイン基板４０９は、複数の役のうちから当選役を選ぶ役抽選（当選役抽選）を実行する役抽選手段の一例である。また、メイン基板４０９は、通常の通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者に有利な有利遊技状態とを少なくとも含む複数の遊技状態の何れかに制御する遊技状態制御手段の一例であり、遊技状態制御手段によって通常遊技状態に制御されているときに特定の条件が成立した場合に、当該特定の条件の成立後に遊技状態制御手段によって制御される遊技状態を有利遊技状態に変更させる遊技状態移行手段の一例であり、遊技状態制御手段によって通常遊技状態に制御されているときに上記特定の条件とは異なる所定の条件が成立した場合に、当該所定の条件の成立後でも、遊技状態制御手段によって制御される遊技状態を通常遊技状態のままに維持させる遊技状態維持手段の一例である。ここで、有利遊技状態は、具体的には例えば、ボーナスゲーム、ＡＴゲーム、又はＡＲＴゲーム等に相当する。本実施形態のスロットマシン１による第３例の外部出力では、具体的な一例として、「有利遊技状態」を「ＢＢゲーム」、「特定の条件の成立」を「ＢＢ役に対応する図柄組合せ（例えば、図５３に示した２種ＢＢの図柄組合せ）が図柄表示窓４０１の有効ライン６２３上に停止した場合」、特定の条件とは異なる「所定の条件の成立」を「当選役の内部抽選で強チェリーに当選したことを示す外部出力（以後、強チェリー当選情報出力と呼ぶ）が行われる場合」とした場合の説明を行っている。また、メイン基板４０９及び外部中継端子板１３１は、遊技に関する所定の情報を示す外部信号を遊技機と通信可能な外部機器に出力可能にして、特定の条件及び所定の条件の何れが成立した場合であっても、有利遊技状態に関する外部信号を出力し得る有利移行増加手段の一例である。より詳細にいえば、メイン基板４０９は外部信号の出力を制御し、外部中継端子板１３１はメイン基板４０９の制御によって出力された外部信号の外部機器への出力を中継する。ホールコンピュータ１２００やデータ表示器１３００が外部機器に相当する。そして、上記の有利移行増加手段による外部信号の出力制御については、［１２－２－３］に外部出力の第３例として詳しく記載されている。

【１３２８】

以上は、本発明のスロットマシン１の一形態であるが、これに限定されることはない。スロットマシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機や、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【符号の説明】

【１３２９】

１　スロットマシン
１０　隙間
２１　透明板
５０　機種ユニット
９０　前面開閉部材
１００　外本体
１００ａ　回転軸
１０１　底板
１０２　側板
１０２ａ　凸面部
１０２ｂ　ガード部

１０３　天板
１０４ａ　放熱口
１０４ｂ　コード引出口
１０５　仕切板
１０６　突段部
１０７　取付片
１０８　取付片
１０９　開口
１１０　メダル放出装置
１１０ａ　装置本体
１１０ｂ　ホッパ
１１０ｃ　放出口
１１０ｄ　オーバーフロー樋
１１０ｅ　払出センサ
１１１　遊技メダル用補助収納箱
１１１ａ　メダル満タンセンサ
１１２　電源装置
１１２ａ　装置ケース
１１２ｂ　上面板
１１２ｃ　後面板
１１２ｄ　正面板
１１２ｅ　側面板
１１２ｆ　斜面板
１１２ｇ　通気孔
１１２ｈ　脚部
１１２ｉ　通気空間
１１２ｊ　段部
１１２ｋ　取付片
１１２ｍ　突部
１１２ｍ－１　突片
１１２ｐ　透孔
１１２ｒ　底面板
１１２ｓ　基板
１１２ｔ　設定キースイッチ
１１２ｕ　リセットスイッチ
１１２ｖ　電源スイッチ
１１３　配線中継部材
１１４　ボス孔
１１５　レール部材
１１６　レール部材
１１７　ストッパ
１１８　取付具
１１９　本体側配線類
１２０　取付板
１２１　カバー体
１２２　コネクタ基板
１２３　コネクタ基板
１２４　コネクタ
１２５　コネクタ
１２６　開口

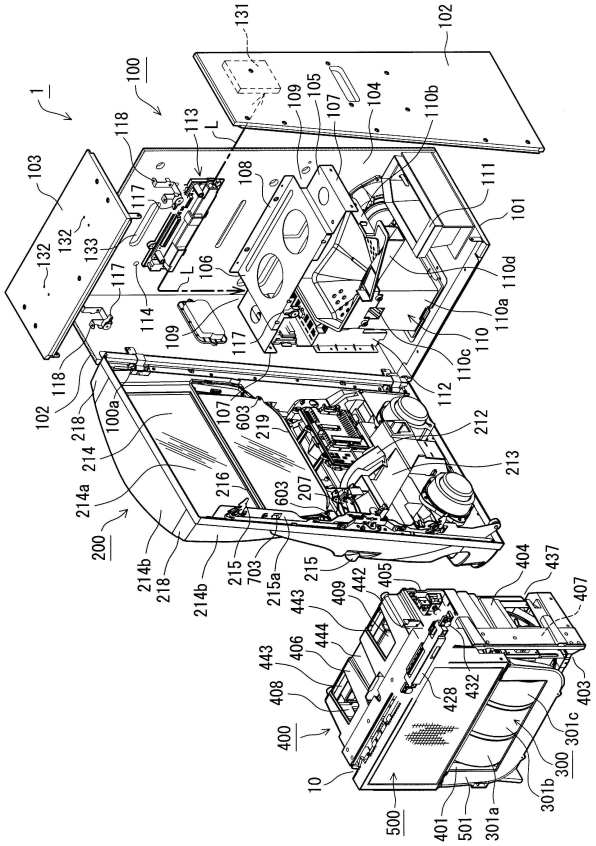
１２７　該開口
１２８　支持筒
１２９　配線ダクト
１３１　外部中継端子板
１３２　貫通孔
１３３　通気口
２００　扉形前面部材
２００ａ　通孔
２０１　メダル用受皿
２０２　操作部
２０３　メダル投入口
２０５　１枚投入ボタン
２０６　ＭＡＸ投入ボタン
２０７　メダルセレクタ
２０７ａ　ソレノイド
２０７ｂ　投入センサ
２０８　メダル返却ボタン
２０９　貯留解除スイッチ
２１０　始動レバー
２１１ａ　左リール停止ボタン
２１１ｂ　中リール停止ボタン
２１１ｃ　右リール停止ボタン
２１２　メダル樋
２１３　返却樋
２１４　透視窓
２１４ａ　透明板
２１４ｂ　縁部材
２１４ｃ　透孔
２１４ｄ　通孔
２１５　錠装置
２１５ａ　ベース部材
２１５ｂ　支持片
２１６　額フレーム
２１７　発光ユニット
２１７ａ　発光体
２１７ａ－１　光源
２１７ａ－２　導光板
２１７ｂ　反射部材
２１８　固定部材
２１９　凹溝
３００　図柄変動表示装置
３０１ａ　左リール（第１リール）
３０１ｂ　中リール（第２リール）
３０１ｃ　右リール（第３リール）
３０２　装置ケース
３０３　駆動手段
３０４　底部板
３０５　天板部
３０５　天板部
３０６　右側板

３０７　左側板
３０８　後部板
３０９　上斜板
３１０　下斜板
３１１　把手
３１２　リール基板
３１３　ケーブル
３１５　抜け止め部
３１６　把手
３２１ａ～３２１ｃ　リール帯
３３１ａ　左リール位置センサ
３３１ｂ　中リール位置センサ
３３１ｃ　右リール位置センサ
３４１ａ　左リール駆動モータ
３４１ｂ　中リール駆動モータ
３４１ｃ　右リール駆動モータ
４００　ケース部材
４０１　図柄表示窓
４０２　補強桟
４０２ａ　案内部
４０３　底板
４０４　側板
４０５　後面板
４０６　天板
４０７　補強部材
４０８　配線作業空間
４０９　メイン基板
４１０　ボス
４１１　配線窓
４１２　凹段部
４１３　テーパ部
４１４　車輪
４１５　鍔
４１６　引掛部
４１７　三角スペース
４１８　仮止め部材棚
４２０　ヒンジ金具
４２０ａ　固定部材
４２０ｂ　回動部材
４２０ｃ　短リンク
４２０ｄ　長リンク
４２０ｅ　固定片
４２０ｆ　軸承片
４２０ｇ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｊ　ピン孔
４２０ｋ　ピン
４２１　ロック片
４２２　把手口

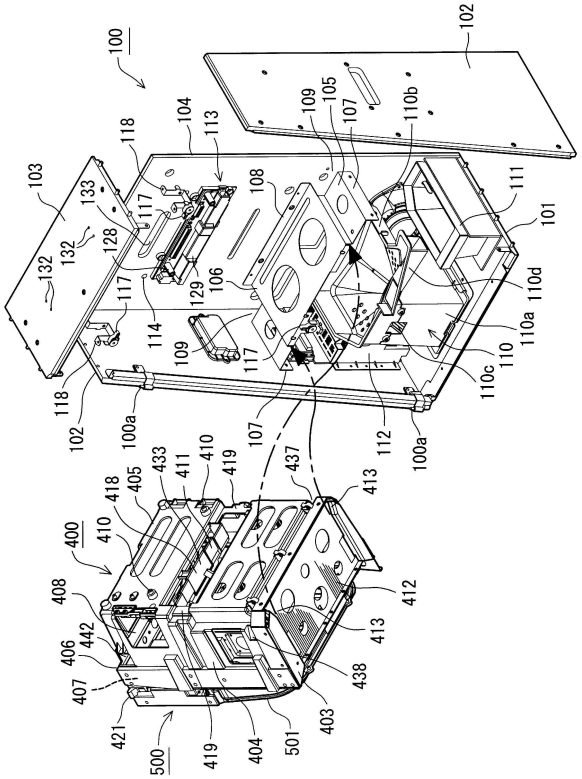
４２３　ケース側配線類
４２４　ハーネス
４２５　コネクタ
４２６　ハーネス
４２７　コネクタ
４２７ａ　遊孔
４２７ｂ　耳片
４２７ｃ　ビス
４２８　コネクタホルダー
４２９　ホルダー主体
４２９ａ　受筒
４３０　透孔
４３１　取着片
４３２　ボタン形パネルファスナー
４３３　ベンチ部
４３４　ベンチ側板
４３５　爪片
４３６　指掛部
４３７　ケーブル溝
４３８　配線口
４４０　案内レール
４４２　係止孔
４４３　天窓部
４４４　補強帯
４４９　メイン基板
５００　画像表示体
５００ｓ　破線領域
５０１　枠部材（表示パネル）
５０２　照明装置
５０３　基板
５０５　透光性蓋板
５０６　チューブ枠
５０７　透光性カバー
５０８　受部
５０９　係合部
５１０　サブ基板
５１２　スピーカ
６００　上桟
６０１　固定部材
６０２　工具
６０３　ビス
６０４　エラーランプ
６０６　リプレイランプ
６０８　スタートランプ
６１０　メダルＩＮランプ
６１２（６１２ａ，６１２ｂ，６１２ｃ）　特別表示ＬＥＤ
６１３（６１３ａ，６１３ｂ）　貯留枚数表示ＬＥＤ
６１４　ＢＥＴランプ
６２３ａ　右下がりライン
６２３ｂ　右上がりライン

７００　記連結具
７０１　固定鞘部材
７０１ａ　防止片
７０２　ロッド
７０２ａ　軸孔部
７０２ｂ　引掛壁
７０３　止め軸
７０３ａ　スプリング
７０４　ストッパ
７０５　溝
７０６　摘み片
１１１０　ＣＰＵ
１１１２　ＲＯＭ
１１１４　ＲＡＭ、
１１１６　入出力インタフェース
１１３０　入出力インタフェース
１２００　ホールコンピュータ
１３００　データ表示器

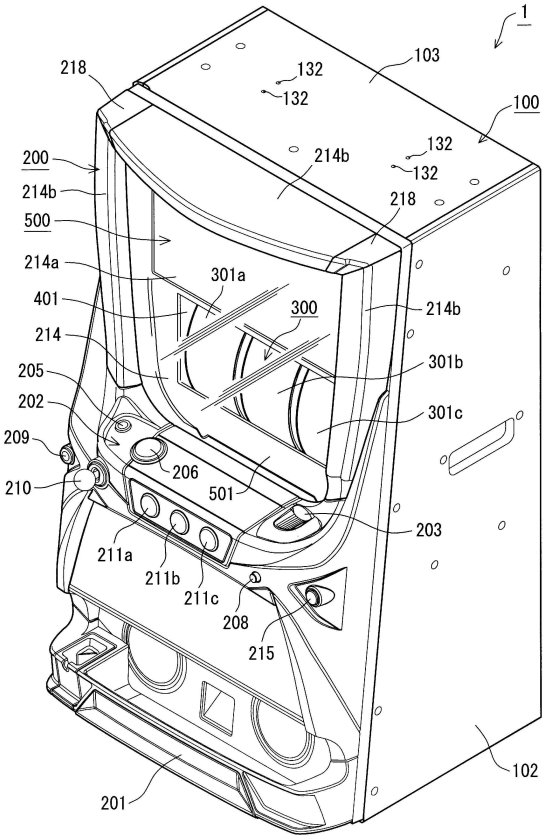
【図１】



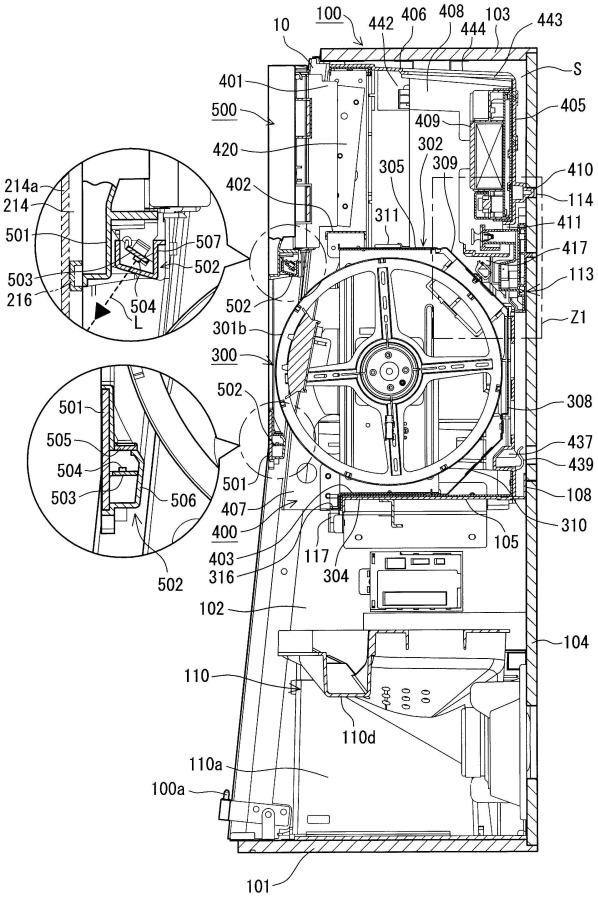
【図２】



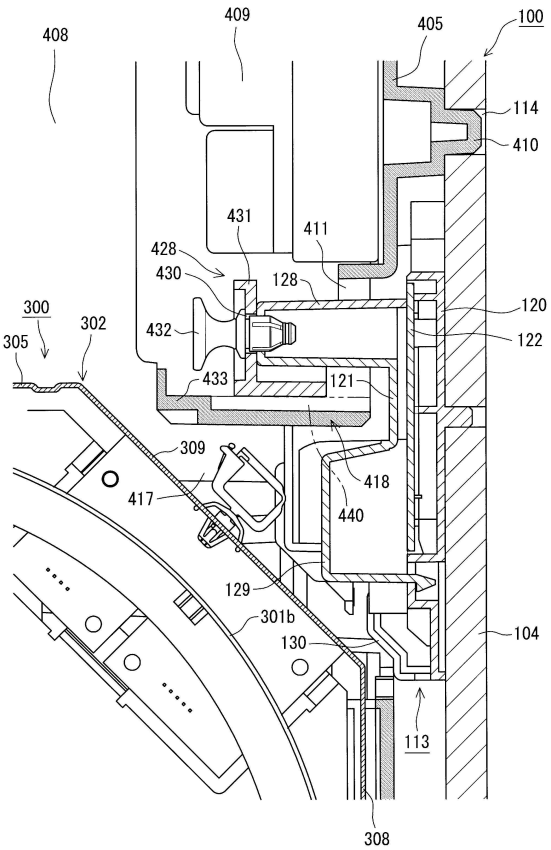
【図３】


1
103
132
132
218
100
132
132
214b
200
214b
218
500
214a
301a
401
300
214b
214
301b
205
202
301c
209
206
210
501
203
211a
211b
211c
208
215
102
201

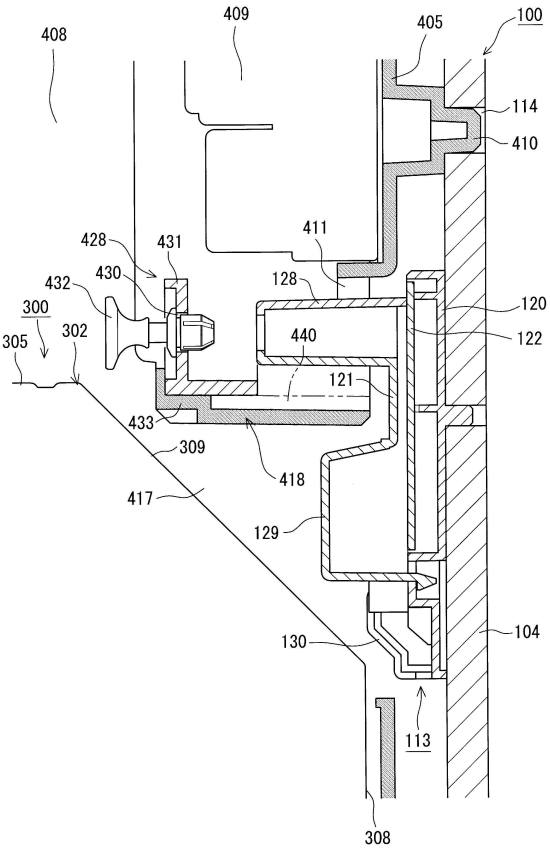
【図４】


10
100
442
406
408
444
103
443
S
401
405
500
409
420
302
305
309
410
214a
214
402
114
311
411
501
507
417
502
503
113
216
504
L
Z1
502
301b
300
502
308
501
505
437
504
439
503
506
108
501
407
310
400
105
403
117
304
316
502
102
104
110
110d
110a
100a
101

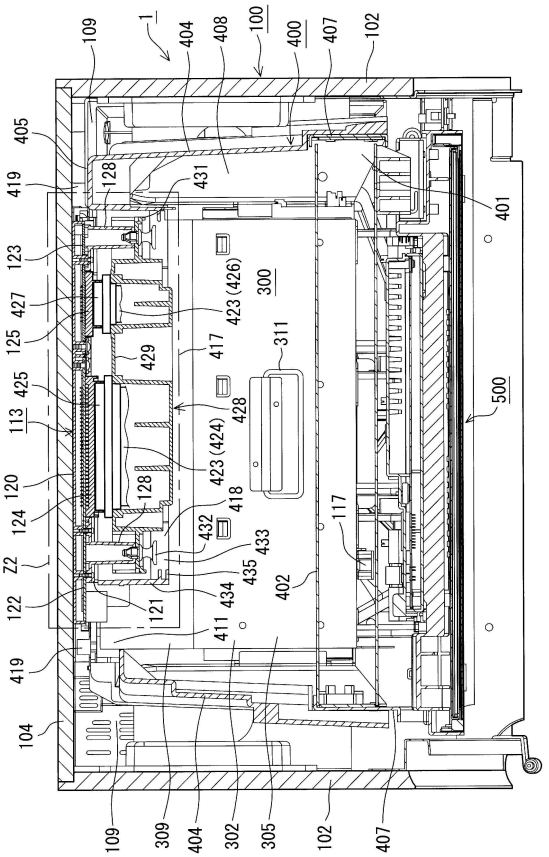
【図５】


408
409
405
100
114
410
431
411
428
430
128
120
300
302
432
122
305
433
121
309
418
417
440
129
301b
104
130
113
308

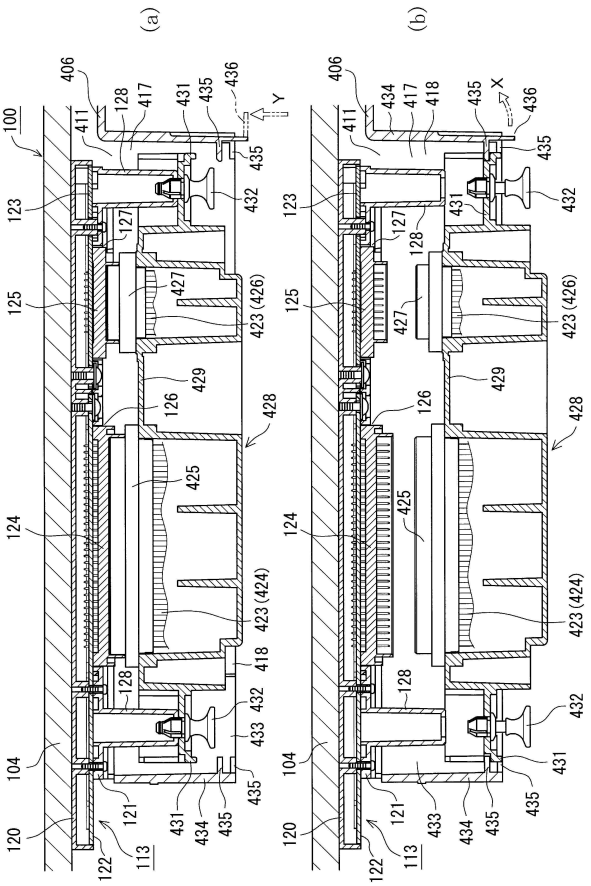
【図６】


408
409
405
100
114
410
411
428
431
430
432
128
120
300
302
440
122
305
121
433
309
418
417
129
104
130
113
308

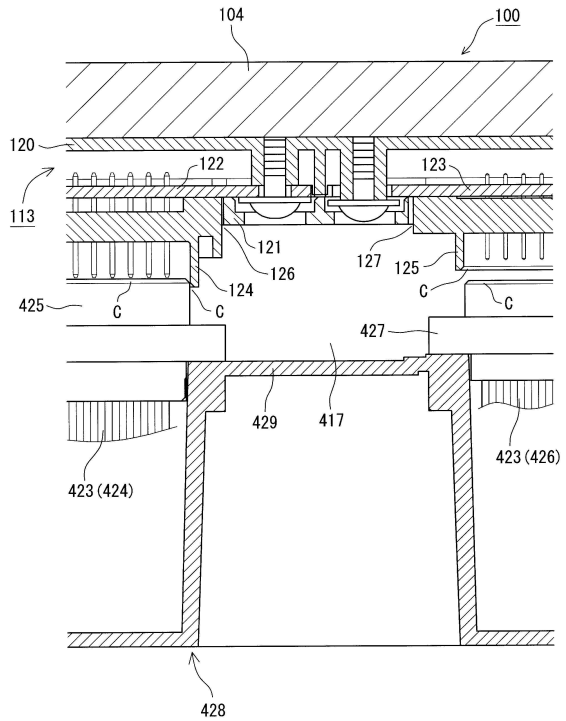
【図７】



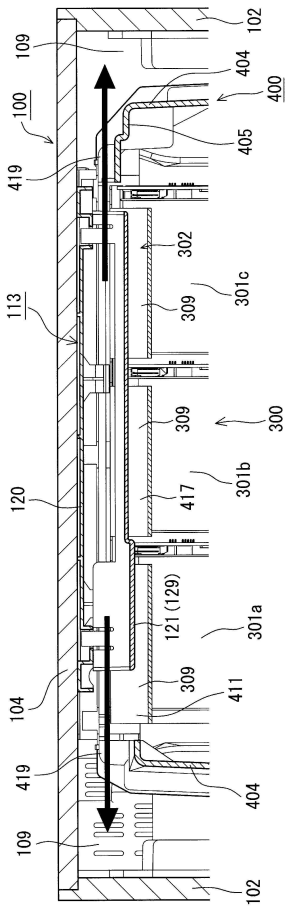
【図８】



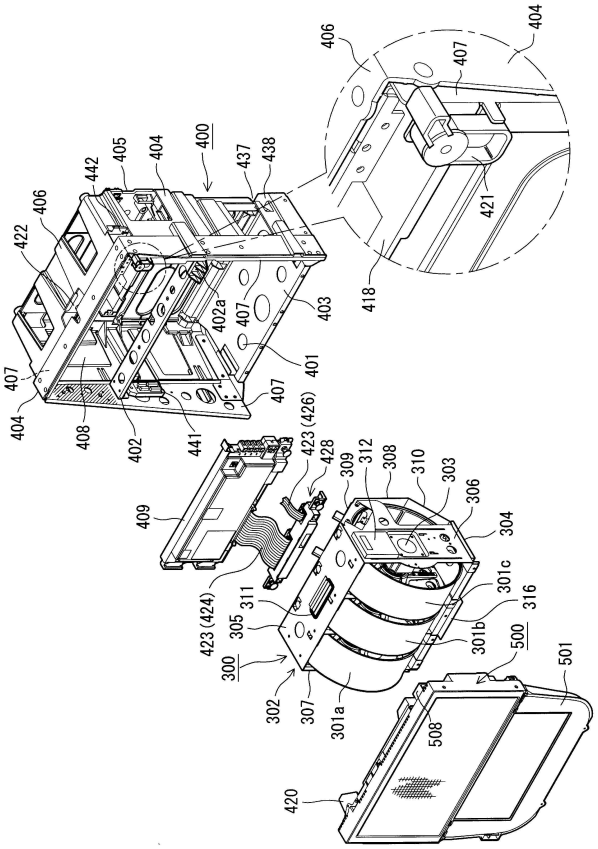
【図９】



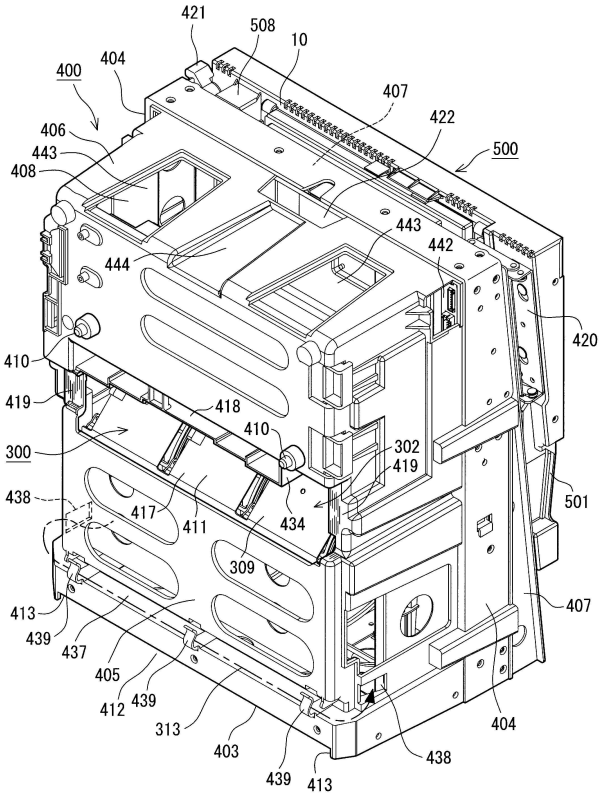
【図１０】



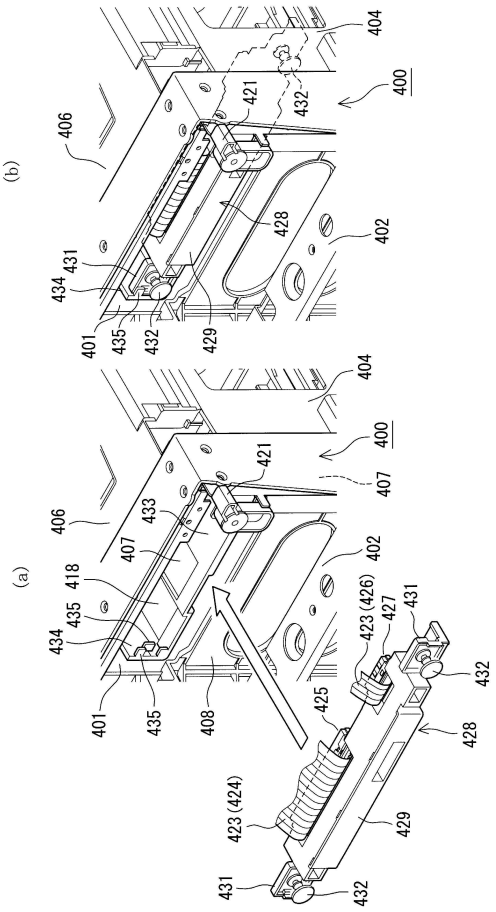
【図１１】



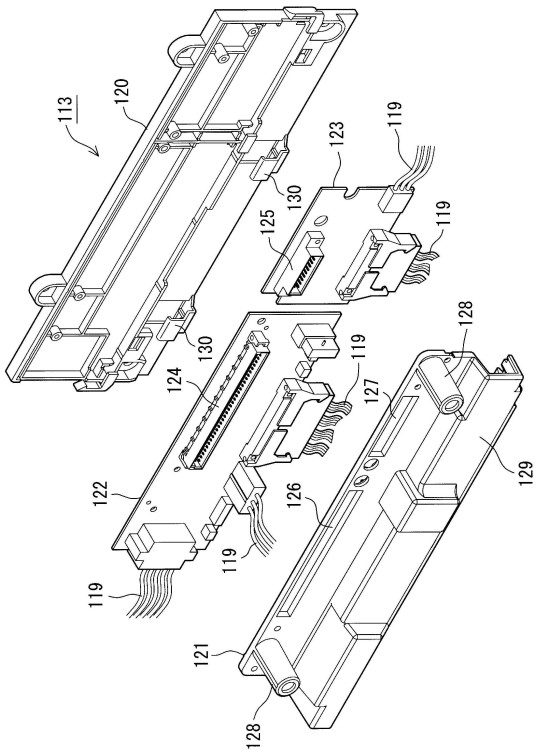
【図１２】



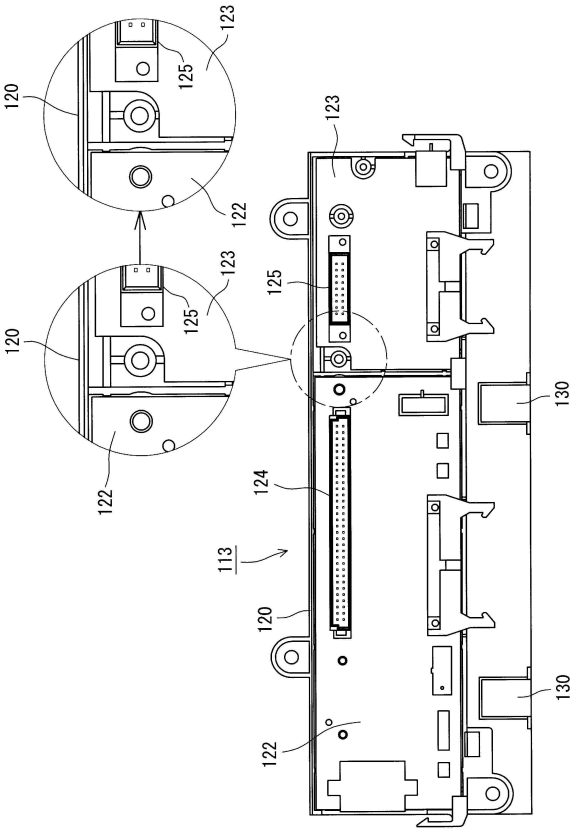
【図１３】



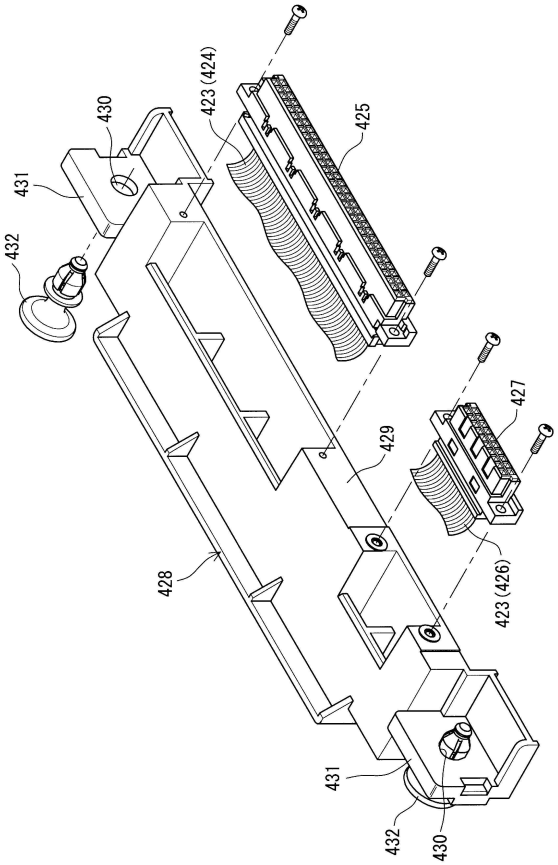
【図１４】



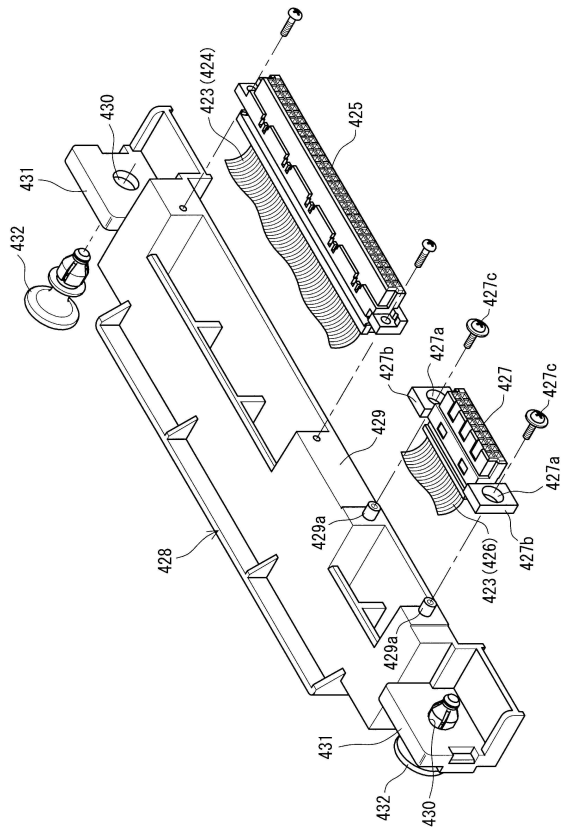
【図１５】



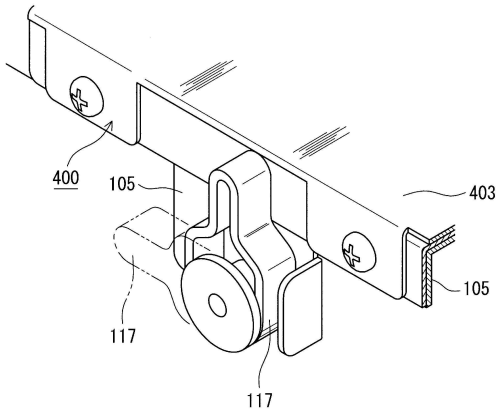

【図１６】



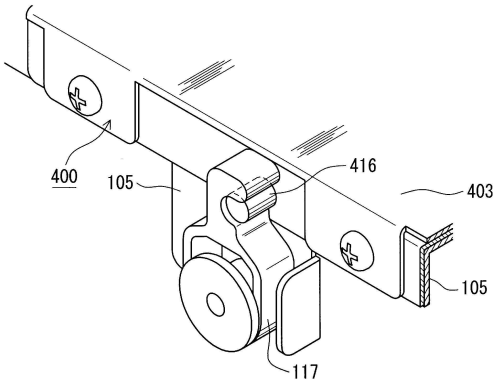

【図１７】



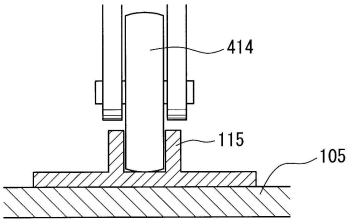

【図１８】



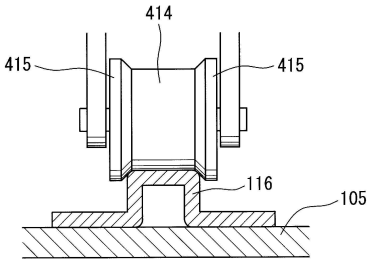
【図１９】



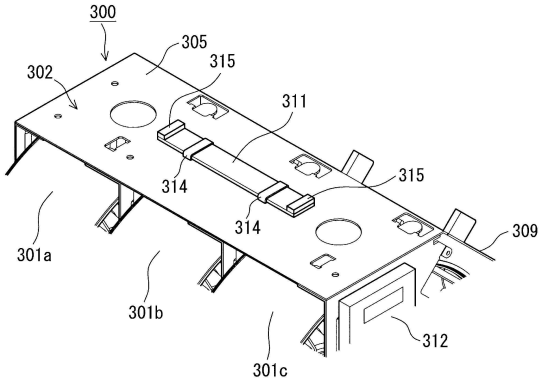

【図２０】



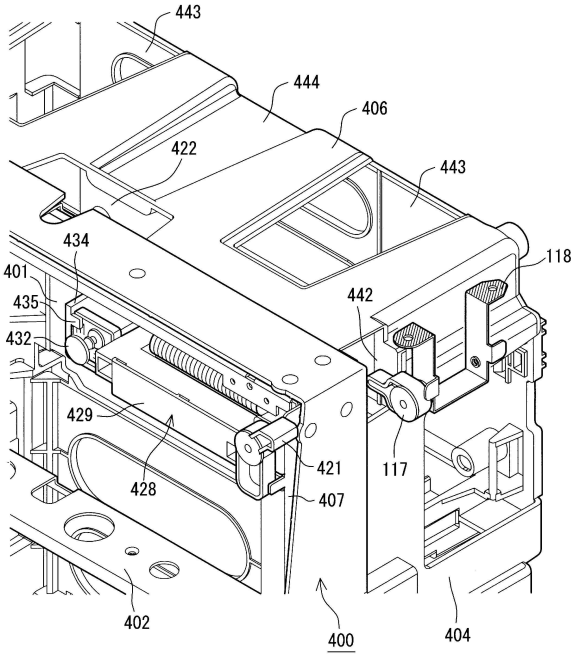

【図２１】



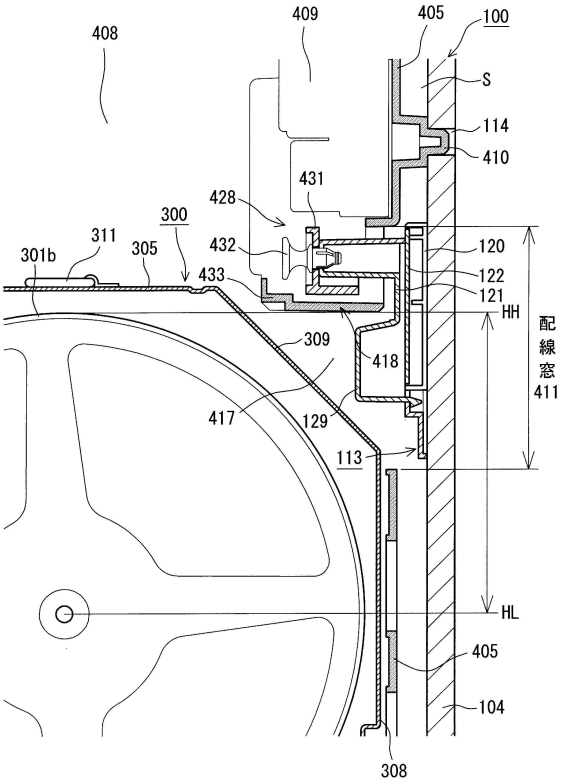

【図２２】



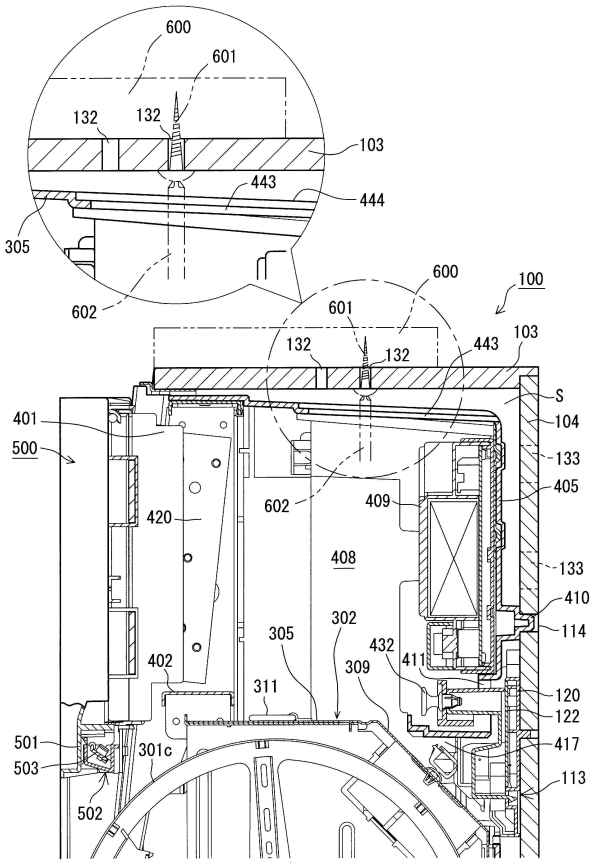

【図２３】



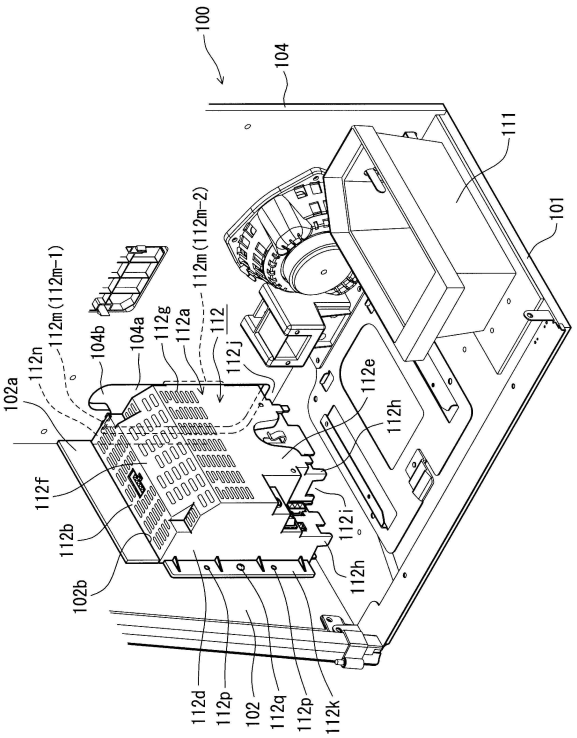

【図２４】



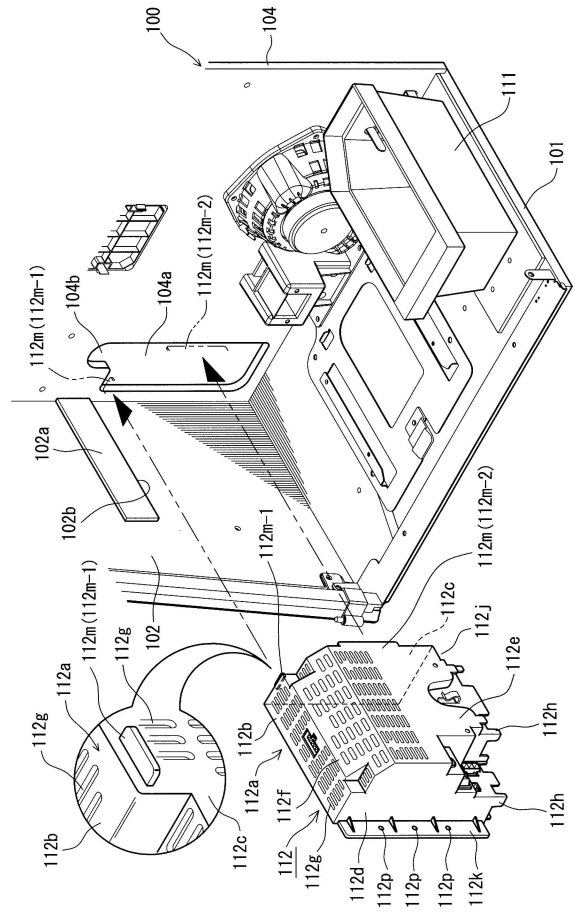
【図２５】



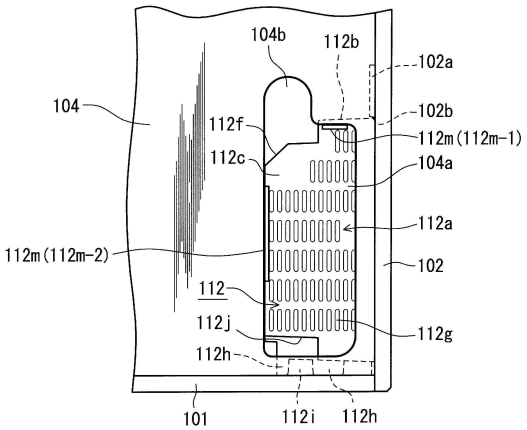

【図２６】



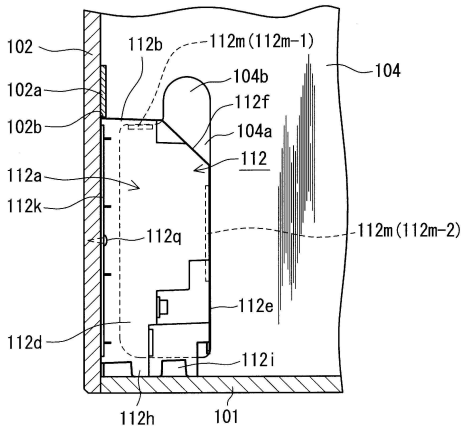

【図２７】



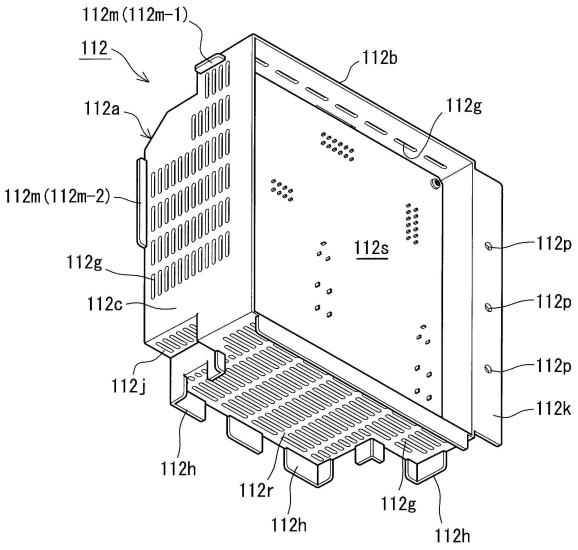

【図２８】



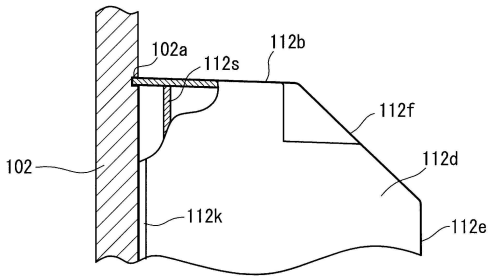
【図２９】



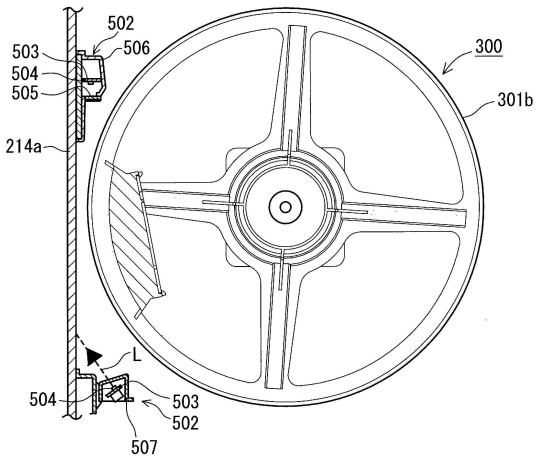

【図３０】



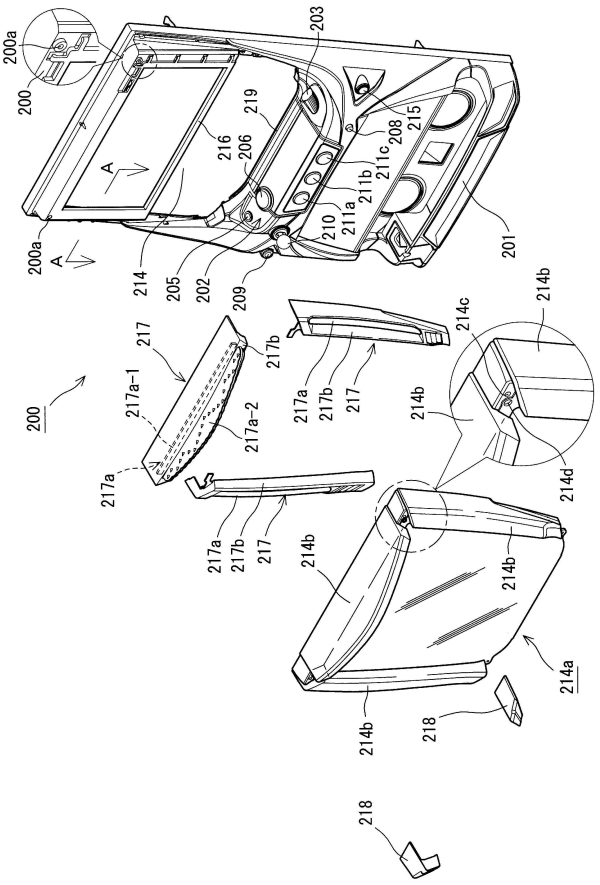

【図３１】



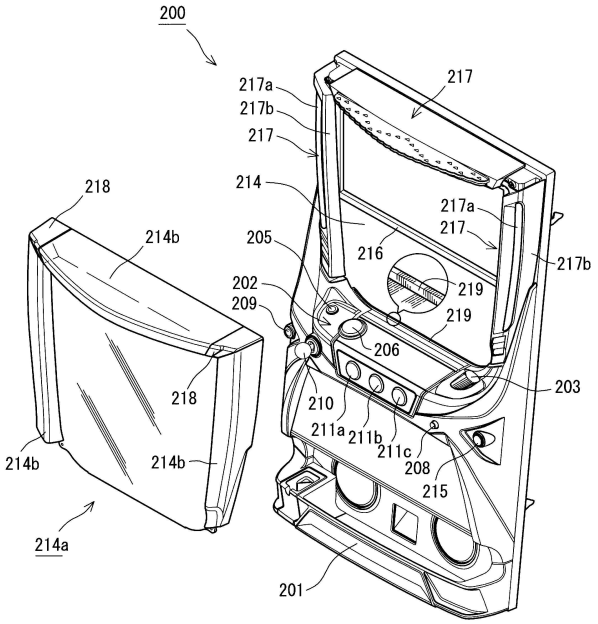

【図３２】



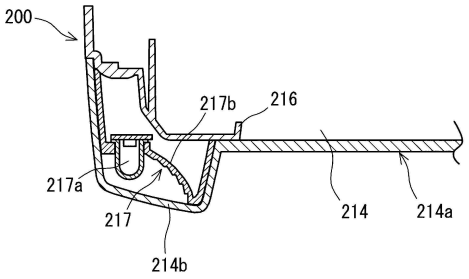

【図３３】



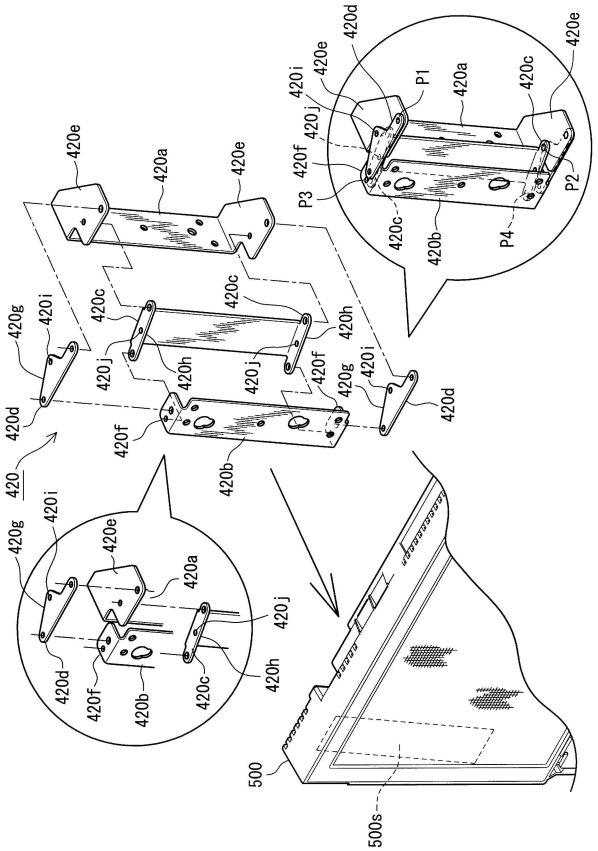
【図３４】



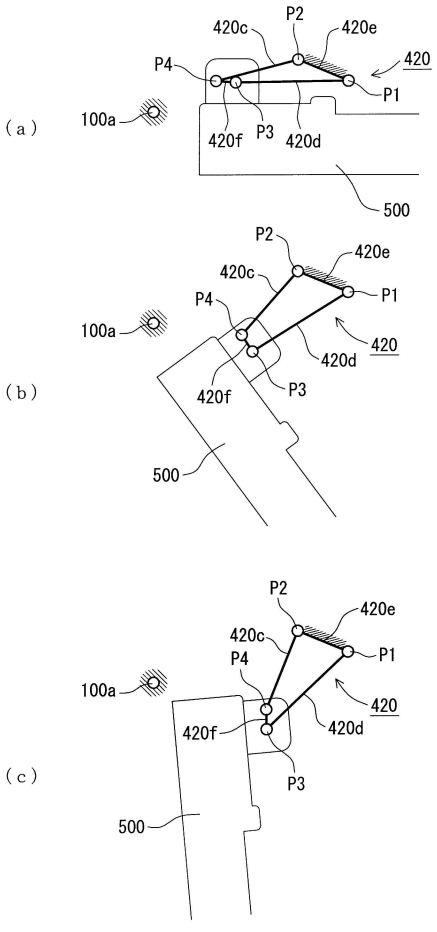

【図３５】



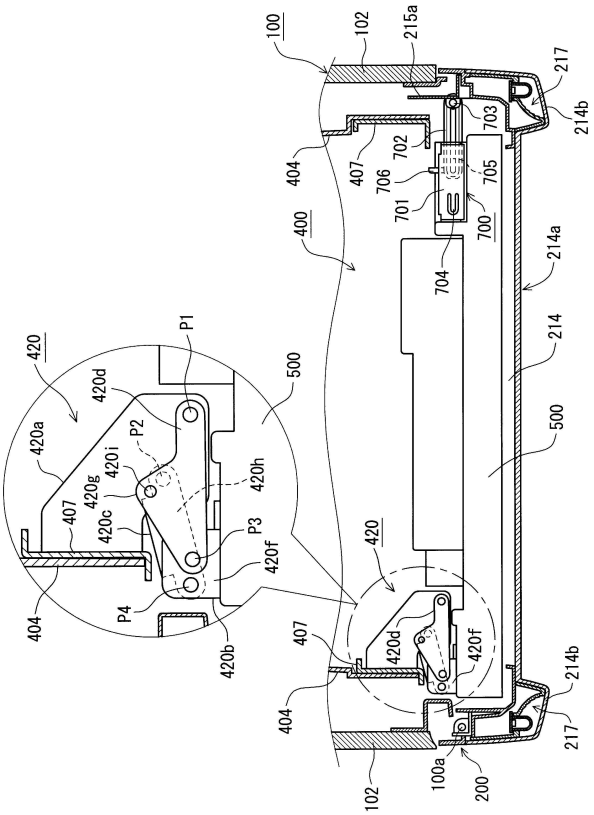

【図３６】



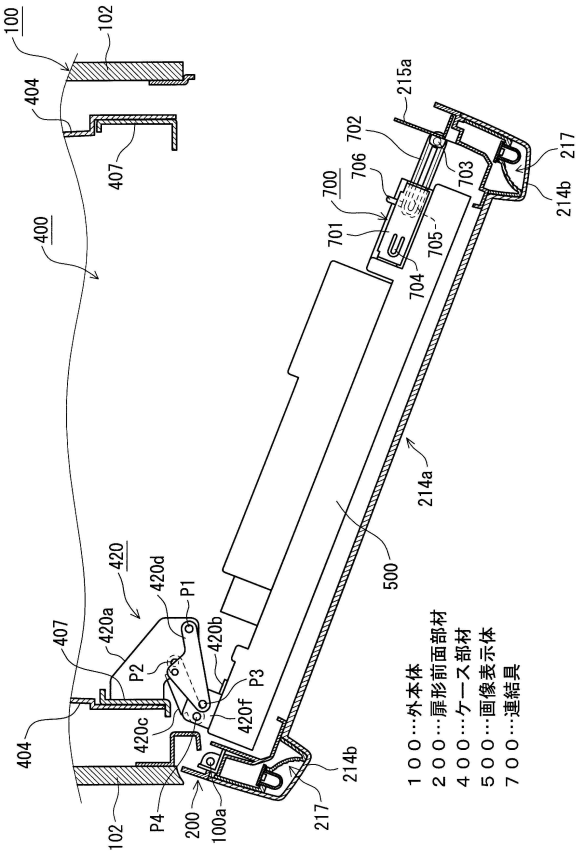

【図３７】



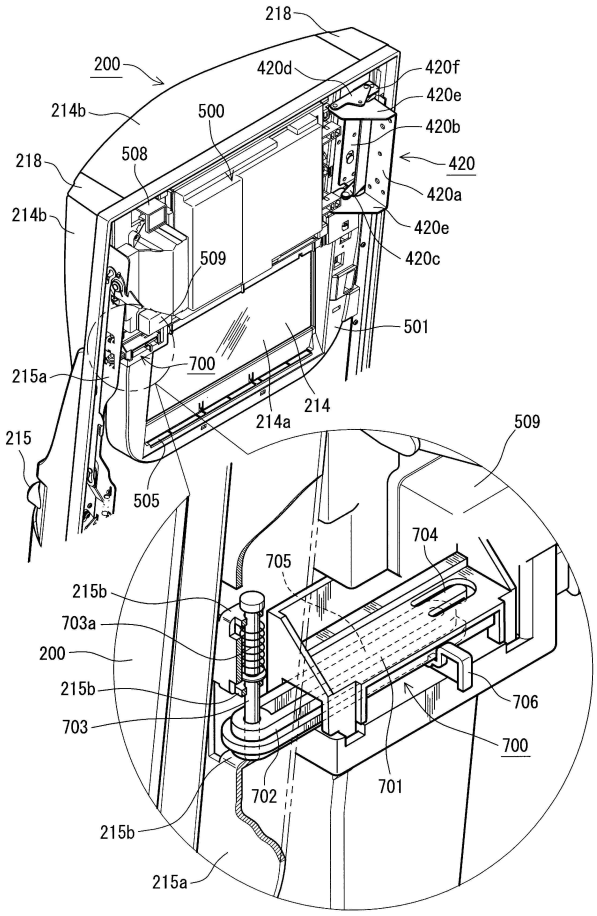
【図３８】



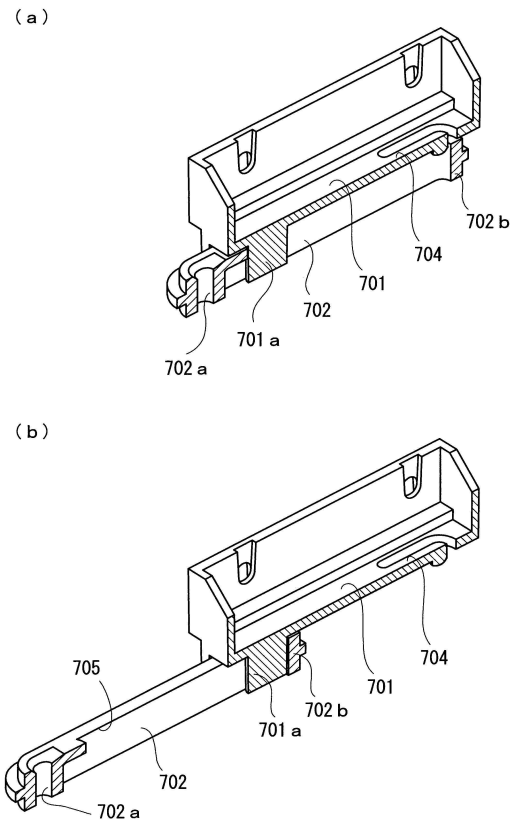

【図３９】



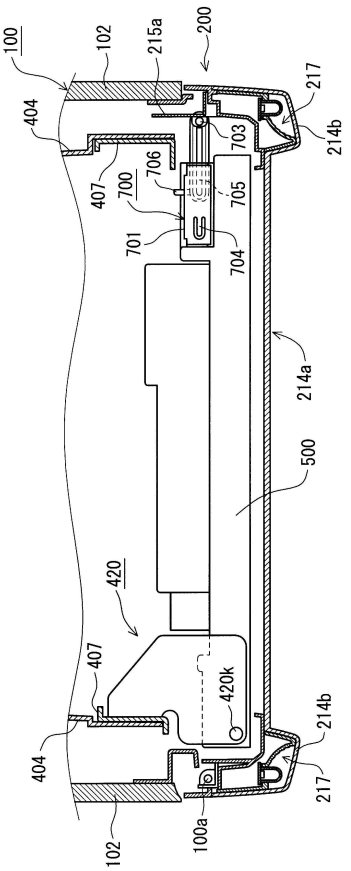

【図４０】



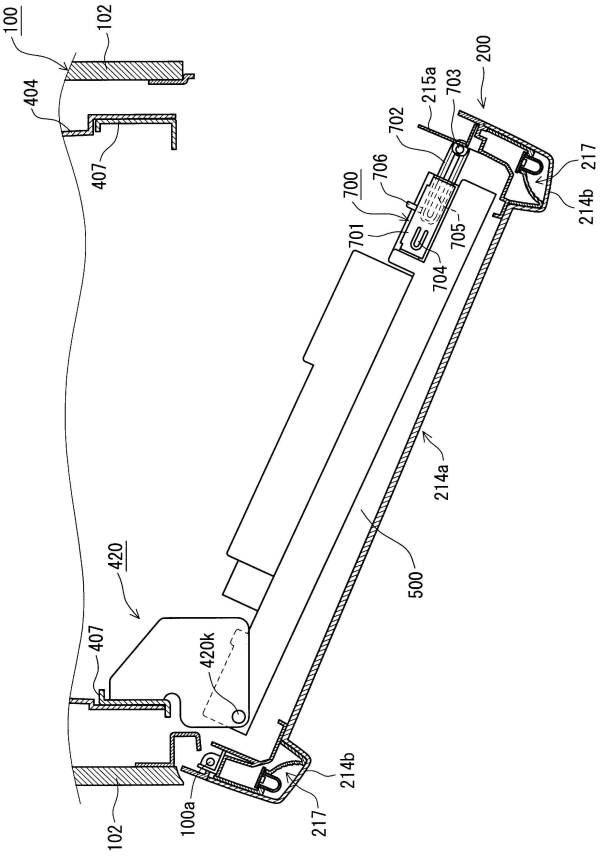

【図４１】



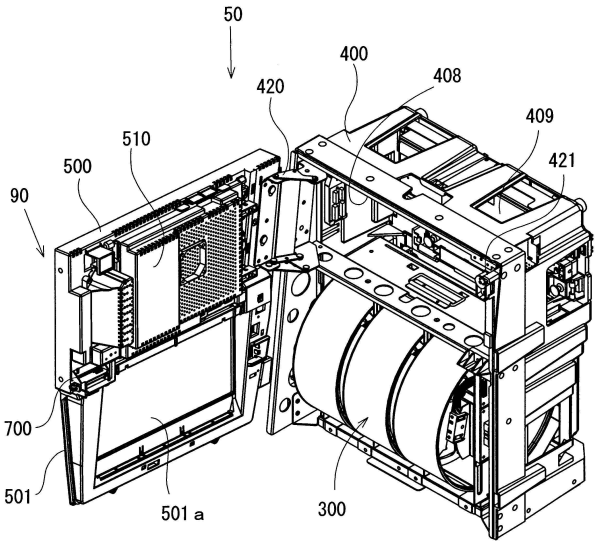
【図４２】



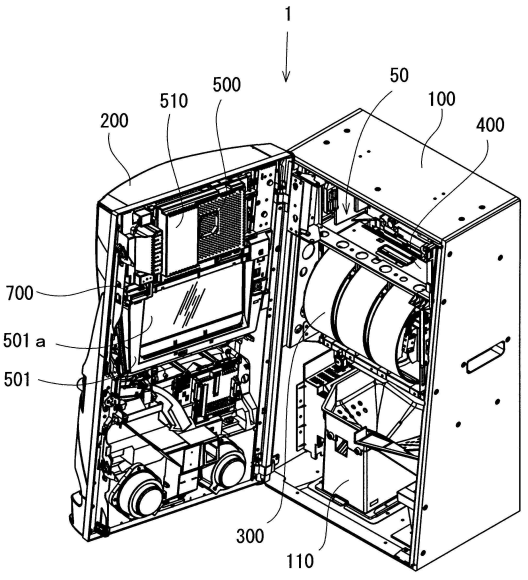

【図４３】




【図４４】



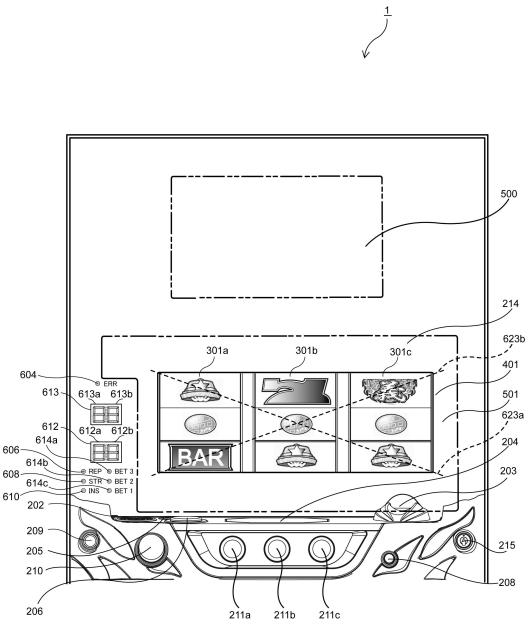

【図４５】



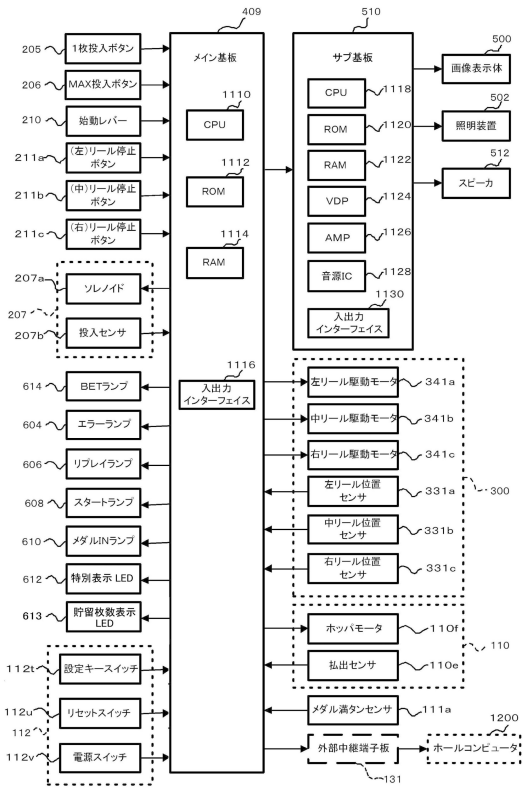
【図４６】

| 配列番号 | 左リール(321a(301a)) | 中リール(321b(301b)) | 右リール(321c(301c)) |
|---|---|---|---|
| 20 | | | |
| 19 | | | |
| 18 | | | |
| 17 | | | |
| 16 | | | |
| 15 | | | |
| 14 | | | |
| 13 | | | |
| 12 | | | |
| 11 | BAR | | |
| 10 | | | |
| 9 | | BAR | |
| 8 | | | |
| 7 | | | |
| 6 | | BAR | |
| 5 | | | |
| 4 | | | |
| 3 | | | |
| 2 | | | BAR |
| 1 | | | |
| 0 | | | |

【図４７】




【図４８】



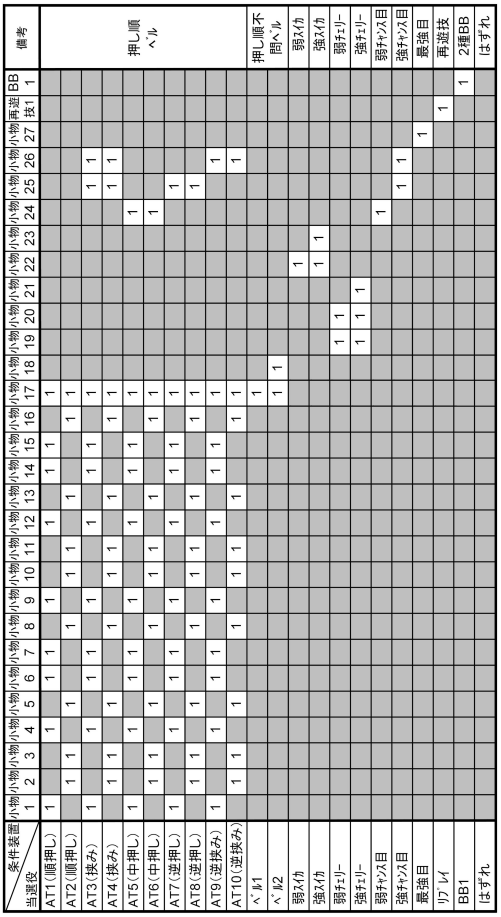

【図４９】

分母:65535

| 当選役 | 一般状態 | ﾎﾞｰﾅｽ内部状態 | ﾎﾞｰﾅｽ状態 | 払出数 |
|---|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 8988 | 30993 | 30993 | 3 |
| AT1 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| AT2 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| AT3 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| AT4 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| AT5 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| AT6 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| AT7 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| AT8 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| AT9 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| AT10 | 3200 | 3200 | 1 | 9 / 2 / 1 |
| ﾍﾞﾙ1 | 40 | 40 | 21367 | 9 |
| ﾍﾞﾙ2 | 20 | 20 | 10683 | 9 |
| 弱ｽｲｶ | 800 | 800 | 800 | 5 |
| 強ｽｲｶ | 100 | 100 | 100 | 5 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 700 | 700 | 700 | 2 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 200 | 200 | 200 | 2 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 500 | 500 | 500 | 1 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 180 | 180 | 180 | 1 |
| 最強目 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 2種BB | 6553 | 0 | 0 | 0 |
| はずれ | 15453 | 1 | 1 | 0 |

| 規定数 | 3 | 3 | 2 |
|---|---|---|---|

【図５０】




【図５１】

| 条件装置番号 | 左リール | 中リール | 右リール | 条件装置 | 払出数 | 補足 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ベル1 | チェリー | 赤7 | 小物1 | 2 | 押し順ベル | ベル零し（ばらけ目） |
| 2 | ベル1 | チェリー | チェリー | | | | |
| 3 | ベル1 | チェリー | BAR | 小物2 | | | |
| 4 | ベル1 | チェリー | 正 | | | | |
| 5 | ベル1 | BAR | 赤7 | 小物3 | | | |
| 6 | ベル1 | BAR | チェリー | | | | |
| 7 | ベル1 | BAR | BAR | 小物4 | | | |
| 8 | ベル1 | BAR | 正 | | | | |
| 9 | ベル2 | チェリー | 赤7 | 小物5 | | | |
| 10 | ベル2 | チェリー | チェリー | | | | |
| 11 | ベル2 | チェリー | BAR | 小物6 | | | |
| 12 | ベル2 | チェリー | 正 | | | | |
| 13 | ベル2 | BAR | 赤7 | 小物7 | | | |
| 14 | ベル2 | BAR | チェリー | | | | |
| 15 | ベル2 | BAR | BAR | 小物8 | | | |
| 16 | ベル2 | BAR | 正 | | | | |
| 17 | 青7 | チェリー | ベル1 | 小物9 | 1 | | |
| 18 | BAR | チェリー | ベル1 | | | | |
| 19 | 青7 | チェリー | ベル2 | 小物10 | | | |
| 20 | BAR | チェリー | ベル2 | | | | |
| 21 | 青7 | BAR | ベル1 | 小物11 | | | |
| 22 | BAR | BAR | ベル1 | | | | |
| 23 | 青7 | BAR | ベル2 | 小物12 | | | |
| 24 | BAR | BAR | ベル2 | | | | |
| 25 | 赤7 | チェリー | ベル1 | 小物13 | | | |
| 26 | 正 | チェリー | ベル1 | | | | |
| 27 | 赤7 | チェリー | ベル2 | 小物14 | | | |
| 28 | 正 | チェリー | ベル2 | | | | |
| 29 | 赤7 | BAR | ベル1 | 小物15 | | | |
| 30 | 正 | BAR | ベル1 | | | | |
| 31 | 赤7 | BAR | ベル2 | 小物16 | | | |
| 32 | 正 | BAR | ベル2 | | | | |
| 33 | ベル1 | ベル1 | ベル1 | 小物17 | 9 | 押し順不問ベル | 斜めベル揃い |
| 34 | ベル1 | ベル1 | ベル2 | | | | |
| 35 | ベル2 | ベル1 | ベル1 | | | | |
| 36 | ベル2 | ベル1 | ベル2 | | | | |
| 37 | スイカ | ベル1 | 青7 | 小物18 | 9 | 押し順不問ベル | 中段ベル揃い |
| 38 | スイカ | ベル1 | リプ | | | | |
| 39 | スイカ | ベル1 | スイカ | | | | |

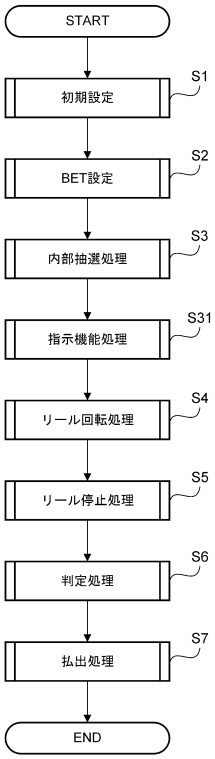
【図５２】

| 条件装置番号 | 左リール | 中リール | 右リール | 条件装置 | 払出数 | 補足 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 40 | チェリー | — | 青7 | 小物19 | 2 | 弱チェリー | 角チェリー |
| 41 | チェリー | — | 義 | | | | |
| 42 | チェリー | — | リプ | | | | |
| 43 | チェリー | — | ベル1 | | | | |
| 44 | チェリー | — | ベル2 | | | | |
| 45 | チェリー | — | スイカ | | | | |
| 46 | 義 | 赤7 | 青7 | 小物20 | 2 | 弱チェリー | 角チェリー（代用チェリー図柄） |
| 47 | 義 | 青7 | 青7 | | | | |
| 48 | 義 | BAR | 青7 | | | | |
| 49 | 義 | 義 | 青7 | | | | |
| 50 | 義 | チェリー | 青7 | | | | |
| 51 | 義 | ベル1 | 青7 | | | | |
| 52 | 義 | 赤7 | 義 | | | | |
| 53 | 義 | 青7 | 義 | | | | |
| 54 | 義 | BAR | 義 | | | | |
| 55 | 義 | 義 | 義 | | | | |
| 56 | 義 | チェリー | 義 | | | | |
| 57 | 義 | ベル1 | 義 | | | | |
| 58 | 義 | 赤7 | リプ | | | | |
| 59 | 義 | 青7 | リプ | | | | |
| 60 | 義 | BAR | リプ | | | | |
| 61 | 義 | 義 | リプ | | | | |
| 62 | 義 | チェリー | リプ | | | | |
| 63 | 義 | ベル1 | リプ | | | | |
| 64 | 義 | 赤7 | ベル1 | | | | |
| 65 | 義 | 青7 | ベル1 | | | | |
| 66 | 義 | BAR | ベル1 | | | | |
| 67 | 義 | 義 | ベル1 | | | | |
| 68 | 義 | チェリー | ベル1 | | | | |
| 69 | 義 | ベル1 | ベル1 | | | | |
| 70 | 義 | 赤7 | ベル2 | | | | |
| 71 | 義 | 青7 | ベル2 | | | | |
| 72 | 義 | BAR | ベル2 | | | | |
| 73 | 義 | 義 | ベル2 | | | | |
| 74 | 義 | チェリー | ベル2 | | | | |
| 75 | 義 | ベル1 | ベル2 | | | | |
| 76 | 義 | 赤7 | スイカ | | | | |
| 77 | 義 | 青7 | スイカ | | | | |
| 78 | 義 | BAR | スイカ | | | | |
| 79 | 義 | 義 | スイカ | | | | |
| 80 | 義 | チェリー | スイカ | | | | |
| 81 | 義 | ベル1 | スイカ | | | | |
| 82 | チェリー | チェリー | チェリー | 小物21 | 2 | 強チェリー | 斜めチェリー揃い（代用チェリー図柄を含む） |
| 83 | チェリー | BAR | チェリー | | | | |
| 84 | 義 | チェリー | チェリー | | | | |
| 85 | 義 | BAR | チェリー | | | | |

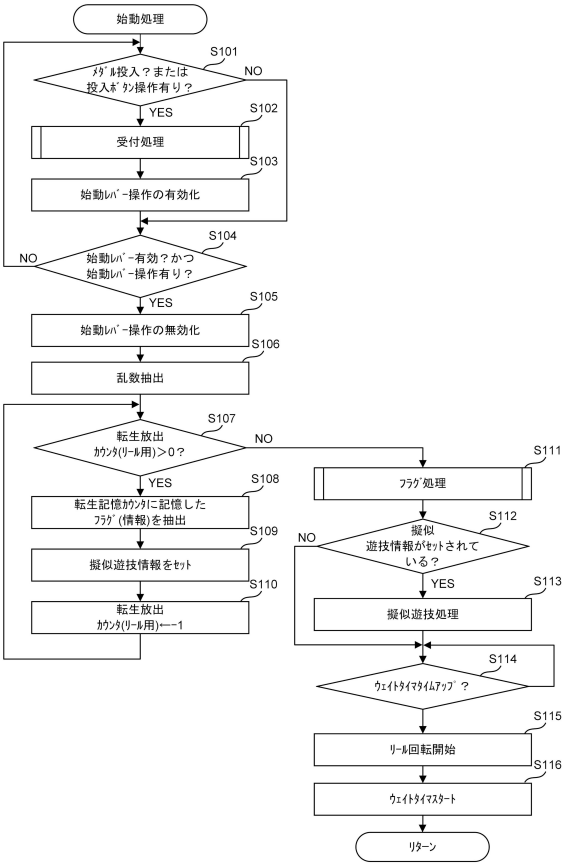
【図５３】

| 条件装置番号 | 左リール | 中リール | 右リール | 条件装置 | 払出数 | 補足 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 86 | スイカ | スイカ | スイカ | 小物22 | 5 | 弱スイカ | 斜めスイカ揃い |
| 87 | 義 | スイカ | 正 | 小物23 | 5 | 強スイカ | 中段スイカ揃い |
| 88 | 義 | スイカ | 赤7 | | | | |
| 89 | 義 | スイカ | リプ | | | | |
| 90 | 義 | スイカ | BAR | | | | |
| 91 | ベル1 | スイカ | 正 | | | | |
| 92 | ベル1 | スイカ | 赤7 | | | | |
| 93 | ベル1 | スイカ | リプ | | | | |
| 94 | ベル1 | スイカ | BAR | | | | |
| 95 | ベル1 | スイカ | ベル1 | | | | |
| 96 | ベル1 | スイカ | ベル2 | | | | |
| 97 | ベル1 | スイカ | チェリー | | | | |
| 98 | 正 | スイカ | 青7 | 小物24 | 1 | 弱チャンス目 | 弱チャンス目用 |
| 99 | スイカ | 義 | 青7 | 小物25 | 1 | 強チャンス目 | 強チャンス目用 |
| 100 | スイカ | 正 | 青7 | 小物26 | 1 | 強チャンス目 | 強チャンス目用 |
| 101 | リプ | 正 | 義 | 小物27 | 1 | 最強目 | 中段「正」揃い |
| 102 | 義 | 正 | スイカ | | | | |
| 103 | ベル1 | リプ | ベル1 | 再遊技1 | 再遊技 | リプレイ | 中段リプ揃い |
| 104 | ベル1 | リプ | ベル2 | | | | |
| 105 | ベル1 | リプ | チェリー | | | | |
| 106 | ベル2 | リプ | ベル1 | | | | |
| 107 | ベル2 | リプ | ベル2 | | | | |
| 108 | ベル2 | リプ | チェリー | | | | |
| 109 | リプ | リプ | リプ | | | | 斜めリプ揃い |
| 110 | リプ | リプ | ベル1 | | | | 特殊リプ揃い |
| 111 | リプ | リプ | ベル2 | | | | |
| 112 | 赤7 | 赤7 | 赤7 | BB1 | — | 2種BB | 斜め赤7揃い |

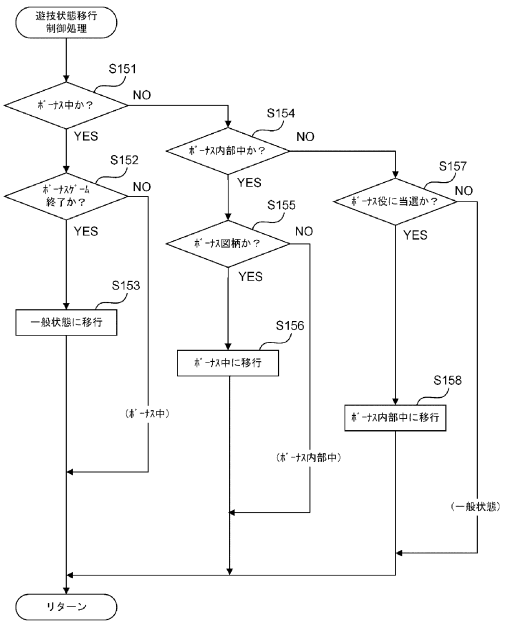
【図５４】



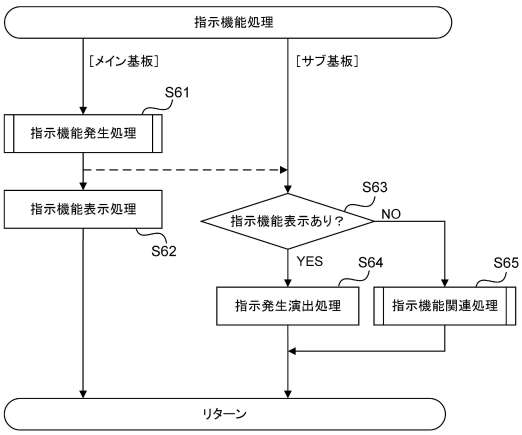

【図５５】



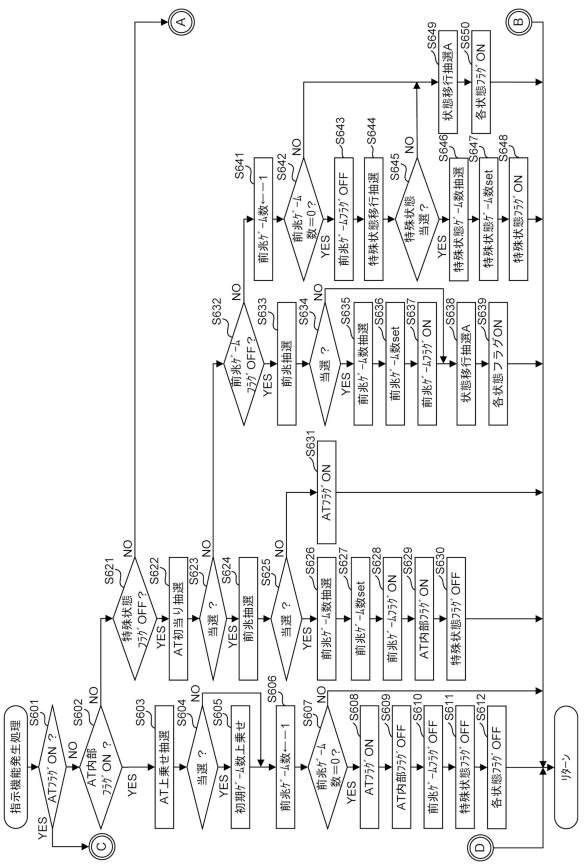

【図５６】



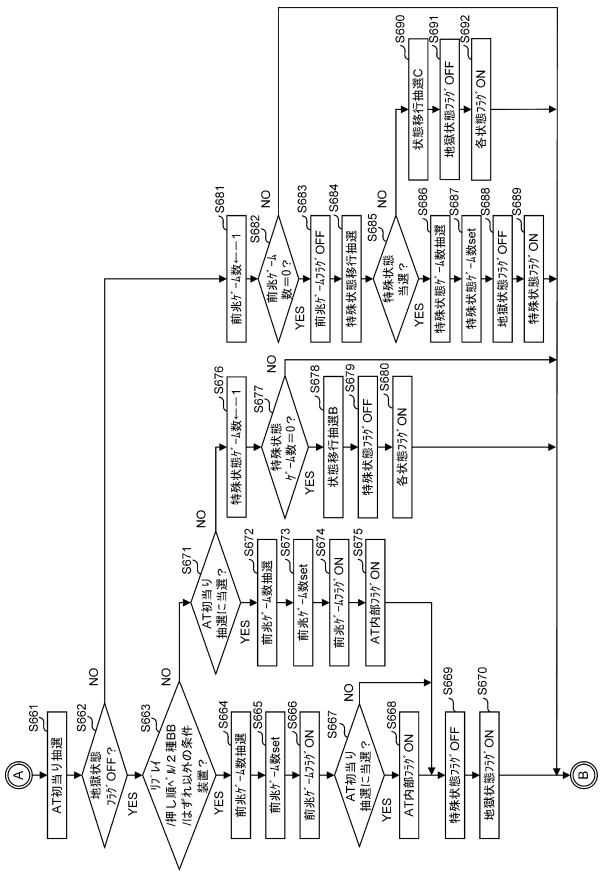

【図５７】



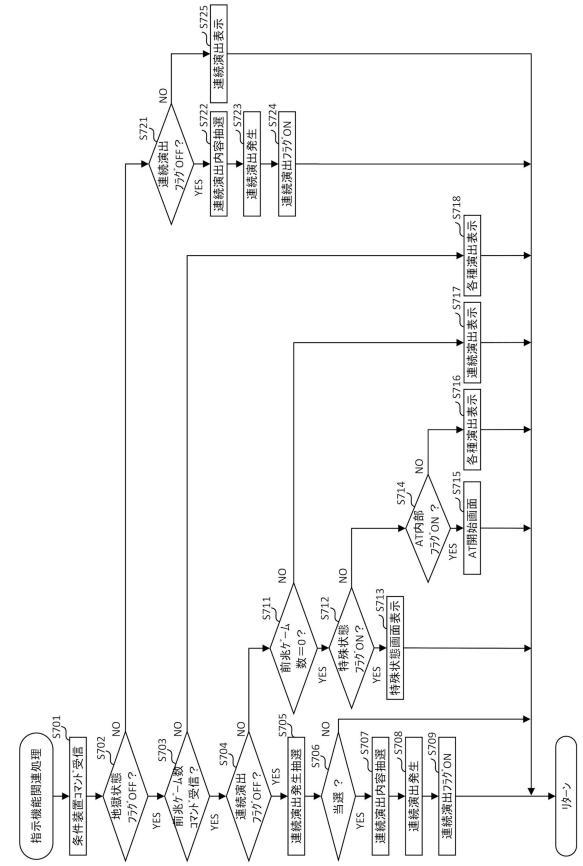
【図５８】




【図５９】




【図６０】




【図６１】

分母:65535

| 当選役 | 当選 | 非当選 |
|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ | 1 | 65534 |
| 上記以外 | 16384 | 49151 |

【図６２】

分母:255

| 当選役 | 上乗せｹﾞｰﾑ数 | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 10 | 20 | 30 | 40 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ | 128 | 64 | 32 | 16 | 8 | 4 | 2 | 1 | 0 | 0 |
| 上記以外 | 96 | 64 | 32 | 24 | 16 | 12 | 6 | 3 | 1 | 1 |

【図６３】

分母:65535

| 当選役 | 低確状態 | 高確状態 | 超高確状態 | 特殊状態1 | 特殊状態2 | 特殊状態3 | 地獄状態 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 押し順ﾍﾞﾙ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ | 6000 | 16384 | 50000 | 55000 | 58000 | 62000 | 0 |
| 弱ｽｲｶ | 256 | 2048 | 32768 | 55000 | 58000 | 62000 | 0 |
| 強ｽｲｶ | 4000 | 16384 | 50000 | 55000 | 58000 | 62000 | 0 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 64 | 2048 | 32768 | 55000 | 58000 | 62000 | 0 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 12000 | 32768 | 50000 | 55000 | 58000 | 62000 | 0 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 128 | 4096 | 32768 | 55000 | 58000 | 62000 | 0 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 10000 | 32768 | 50000 | 55000 | 58000 | 62000 | 0 |
| 最強目 | 65535 | 65535 | 65535 | 65535 | 65535 | 65535 | 0 |
| 2種BB | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |
| はずれ | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 |

【図６４】

分母:65535

| 当選役 | 状態 | 有 | 無 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ<br>押し順ﾍﾞﾙ<br>2種BB<br>はずれ | 低確状態 | 65535 | 0 |
| | 高確状態 | 65535 | 0 |
| | 超高確状態 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |
| 弱ｽｲｶ<br>弱ﾁｪﾘｰ<br>弱ﾁｬﾝｽ目 | 低確状態 | 65535 | 0 |
| | 高確状態 | 65535 | 0 |
| | 超高確状態 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ<br>強ｽｲｶ<br>強ﾁｪﾘｰ<br>強ﾁｬﾝｽ目 | 低確状態 | 65535 | 0 |
| | 高確状態 | 65535 | 0 |
| | 超高確状態 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |
| 最強目 | 低確状態 | 65535 | 0 |
| | 高確状態 | 65535 | 0 |
| | 超高確状態 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |

【図６５】

分母:65535

| 当選役 | 状態 | 有 | 無 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ<br>押し順ﾍﾞﾙ<br>2種BB<br>はずれ | 低確状態 | 1 | 65534 |
| | 高確状態 | 1 | 65534 |
| | 超高確状態 | 1 | 65534 |
| | 特殊状態1 | 1 | 65534 |
| | 特殊状態2 | 1 | 65534 |
| | 特殊状態3 | 1 | 65534 |
| 弱ｽｲｶ<br>弱ﾁｪﾘｰ<br>弱ﾁｬﾝｽ目 | 低確状態 | 2048 | 63487 |
| | 高確状態 | 2048 | 63487 |
| | 超高確状態 | 2048 | 63487 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ<br>強ｽｲｶ<br>強ﾁｪﾘｰ<br>強ﾁｬﾝｽ目 | 低確状態 | 32768 | 32767 |
| | 高確状態 | 32768 | 32767 |
| | 超高確状態 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |
| 最強目 | 低確状態 | 65535 | 0 |
| | 高確状態 | 65535 | 0 |
| | 超高確状態 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |

【図６６】

分母:65535

| 当選役 | 状態 | 有 | 無 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ<br>押し順ﾍﾞﾙ<br>2種BB<br>はずれ | 低確状態 | 0 | 65535 |
| | 高確状態 | 0 | 65535 |
| | 超高確状態 | 0 | 65535 |
| | 特殊状態1 | 0 | 65535 |
| | 特殊状態2 | 0 | 65535 |
| | 特殊状態3 | 0 | 65535 |
| 弱ｽｲｶ<br>弱ﾁｪﾘｰ<br>弱ﾁｬﾝｽ目 | 低確状態 | 65535 | 0 |
| | 高確状態 | 65535 | 0 |
| | 超高確状態 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ<br>強ｽｲｶ<br>強ﾁｪﾘｰ<br>強ﾁｬﾝｽ目 | 低確状態 | 65535 | 0 |
| | 高確状態 | 65535 | 0 |
| | 超高確状態 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |
| 最強目 | 低確状態 | 65535 | 0 |
| | 高確状態 | 65535 | 0 |
| | 超高確状態 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態1 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態2 | 65535 | 0 |
| | 特殊状態3 | 65535 | 0 |

【図６７】

分母:255

| 当選役 | 状態 | 前兆ｹﾞｰﾑ数 | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 16 | 24 | 32 | 36 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ<br>押し順ﾍﾞﾙ<br>2種BB<br>はずれ | 低確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 32 | 20 | 11 |
| | 高確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 32 | 20 | 11 |
| | 超高確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 32 | 20 | 11 |
| | 特殊状態1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 32 | 20 | 11 |
| | 特殊状態2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 32 | 20 | 11 |
| | 特殊状態3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 32 | 20 | 11 |
| その他の当選役 | 低確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 32 | 48 | 64 | 91 |
| | 高確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 32 | 48 | 64 | 91 |
| | 超高確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 32 | 48 | 64 | 91 |
| | 特殊状態1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 32 | 48 | 64 | 91 |
| | 特殊状態2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 32 | 48 | 64 | 91 |
| | 特殊状態3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 20 | 32 | 48 | 64 | 91 |

【図６８】

分母:255

| 当選役 | 状態 | 前兆ｹﾞｰﾑ数 | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 16 | 24 | 32 | 36 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ<br>押し順ﾍﾞﾙ<br>2種BB<br>はずれ | 低確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 高確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 超高確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 特殊状態1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 特殊状態2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 特殊状態3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| その他の当選役 | 低確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 高確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 超高確状態 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 特殊状態1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 特殊状態2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |
| | 特殊状態3 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 128 | 64 | 43 | 20 | 0 |

【図６９】

分母:255

| 当選役 | 状態 | 前兆ｹﾞｰﾑ数 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ<br>押し順ﾍﾞﾙ<br>2種BB<br>はずれ | 低確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 高確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 超高確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態1 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態2 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態3 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| その他の当選役 | 低確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 高確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 超高確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態1 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態2 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態3 | 0 | 0 | 255 | 0 |

【図７０】

分母:255

| 当選役 | 状態 | 前兆ｹﾞｰﾑ数 | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ<br>押し順ﾍﾞﾙ<br>2種BB<br>はずれ | 低確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 高確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 超高確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態1 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態2 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態3 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| その他の当選役 | 低確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 高確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 超高確状態 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態1 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態2 | 0 | 0 | 255 | 0 |
| | 特殊状態3 | 0 | 0 | 255 | 0 |

【図７１】

分母:65535

| 当選役 | 低確状態 | 高確状態 | 超高確状態 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 65500 | 34 | 1 |
| 押し順ﾍﾞﾙ | 65500 | 34 | 1 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ | 65500 | 34 | 1 |
| 弱ｽｲｶ | 49150 | 16384 | 1 |
| 強ｽｲｶ | 64254 | 1280 | 1 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 49150 | 16384 | 1 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 64254 | 1280 | 1 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 49150 | 16384 | 1 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 64254 | 1280 | 1 |
| 最強目 | 0 | 0 | 65535 |
| 2種BB | 65500 | 34 | 1 |
| はずれ | 65500 | 34 | 1 |

【図７２】

分母:65535

| 当選役 | 低確状態 | 高確状態 | 超高確状態 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 1310 | 63335 | 890 |
| 押し順ﾍﾞﾙ | 1310 | 63335 | 890 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ | 0 | 49150 | 16385 |
| 弱ｽｲｶ | 0 | 49150 | 16385 |
| 強ｽｲｶ | 0 | 65500 | 35 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 0 | 49150 | 16385 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 0 | 65500 | 35 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 49150 | 16385 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 65500 | 35 |
| 最強目 | 0 | 0 | 65535 |
| 2種BB | 1310 | 63335 | 890 |
| はずれ | 1310 | 63335 | 890 |

【図７３】

分母:65535

| 当選役 | 低確状態 | 高確状態 | 超高確状態 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 600 | 1310 | 63625 |
| 押し順ﾍﾞﾙ | 600 | 1310 | 63625 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ｽｲｶ | 0 | 0 | 65535 |
| 強ｽｲｶ | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 0 | 65535 |
| 最強目 | 0 | 0 | 65535 |
| 2種BB | 600 | 1310 | 63625 |
| はずれ | 600 | 1310 | 63625 |

【図７４】

分母:65535

| 当選役 | 低確状態 | 高確状態 | 超高確状態 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 8192 | 16384 | 32768 |
| 押し順ﾍﾞﾙ | 8192 | 16384 | 32768 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ | 65535 | 65535 | 65535 |
| 弱ｽｲｶ | 65535 | 65535 | 65535 |
| 強ｽｲｶ | 65535 | 65535 | 65535 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 65535 | 65535 | 65535 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 65535 | 65535 | 65535 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 65535 | 65535 | 65535 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 65535 | 65535 | 65535 |
| 最強目 | 65535 | 65535 | 65535 |
| 2種BB | 8192 | 16384 | 32768 |
| はずれ | 8192 | 16384 | 32768 |

【図７５】

分母:255

| 当選役 | 特殊状態ｹﾞｰﾑ数 | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 20 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/<br>2種BB/はずれ | 128 | 64 | 32 | 16 | 8 | 4 | 2 | 1 | 0 | 0 |
| 上記以外 | 36 | 36 | 36 | 36 | 36 | 24 | 18 | 14 | 12 | 7 |

【図７６】

分母:65535

| 当選役 | 低確状態 | 高確状態 | 超高確状態 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 32768 | 32767 | 0 |
| 押し順ﾍﾞﾙ | 32768 | 32767 | 0 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ | 0 | 65535 | 0 |
| 弱ｽｲｶ | 0 | 65535 | 0 |
| 強ｽｲｶ | 0 | 65535 | 0 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 0 | 65535 | 0 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 0 | 65535 | 0 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 65535 | 0 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 65535 | 0 |
| 最強目 | 0 | 65535 | 0 |
| 2種BB | 32768 | 32767 | 0 |
| はずれ | 32768 | 32767 | 0 |

【図７７】

分母:65535

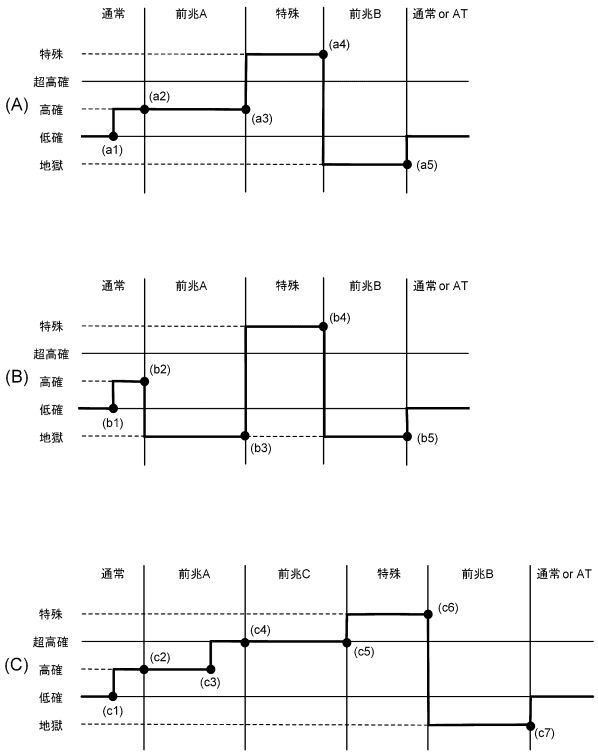
| 当選役 | 低確状態 | 高確状態 | 超高確状態 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 0 | 63335 | 2200 |
| 押し順ﾍﾞﾙ | 0 | 63335 | 2200 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ | 0 | 32768 | 32767 |
| 弱ｽｲｶ | 0 | 32768 | 32767 |
| 強ｽｲｶ | 0 | 32768 | 32767 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 0 | 32768 | 32767 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 0 | 32768 | 32767 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 32768 | 32767 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 32768 | 32767 |
| 最強目 | 0 | 0 | 65535 |
| 2種BB | 0 | 63335 | 2200 |
| はずれ | 0 | 63335 | 2200 |

【図７８】

分母:65535

| 当選役 | 低確状態 | 高確状態 | 超高確状態 |
|---|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ | 0 | 0 | 65535 |
| 押し順ﾍﾞﾙ | 0 | 0 | 65535 |
| 押し順不問ﾍﾞﾙ | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ｽｲｶ | 0 | 0 | 65535 |
| 強ｽｲｶ | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｪﾘｰ | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｪﾘｰ | 0 | 0 | 65535 |
| 弱ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 0 | 65535 |
| 強ﾁｬﾝｽ目 | 0 | 0 | 65535 |
| 最強目 | 0 | 0 | 65535 |
| 2種BB | 0 | 0 | 65535 |
| はずれ | 0 | 0 | 65535 |

【図７９】




【図８０】

特別表示LED612a

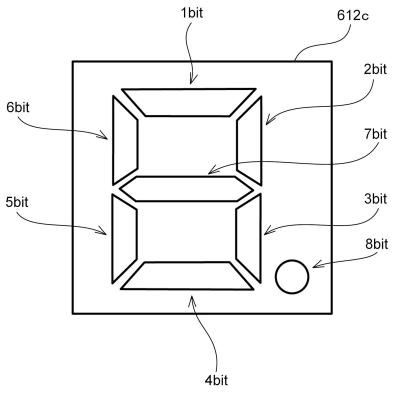
| No. | 内容 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 指定なし | |
| 1 | chance図柄 | |
| 2 | 赤7図柄 | |
| 3 | BAR図柄 | |

【図８１】

特別表示LED612b

| No. | 内容 | セグ表示 | ナビ表示 | 使用用途 |
|---|---|---|---|---|
| 0 | 不問 | | 表示なし or ??? | 不問 or 3択ー or 6択ー |
| 1 | 左中右 | | ①②③ | 6択押し順 |
| 2 | 左右中 | | ①③② | 6択押し順 |
| 3 | 中左右 | | ②①③ | 6択押し順 |
| 4 | 中右左 | | ③①② | 6択押し順 |
| 5 | 右左中 | | ②③① | 6択押し順 |
| 6 | 右中左 | | ③②① | 6択押し順 |
| 7 | 左第一 | | ①ーー | 3択押し順 |
| 8 | 中第一 | | ー①ー | 3択押し順 |
| 9 | 右第一 | | ーー① | 3択押し順 |
| 10 | 左第一(2択) | | ①?? | 2択ー |
| 11 | 中第一(2択) | | ?①? | 2択ー |
| 12 | 右第一(2択) | | ??① | 2択ー |
| 13 | 中第一<br>or右第一 | | ×?? | 2択ーor 4択ー |
| 14 | 左第一<br>or右第一 | | ?×? | 2択ーor 4択ー |
| 15 | 左第一<br>or中第一 | | ??× | 2択ーor 4択ー |

【図８２】




【図８３】

特別表示LED612c（上位4ビット）

| No. | 内容 | 2進数表示 | セグ表示 |
|---|---|---|---|
| 0 | 指定なし | 0001 0000 | |
| 1 | chance図柄 | 0010 0000 | |
| 2 | 赤7図柄 | 0100 0000 | |
| 3 | BAR図柄 | 1000 0000 | |

【図８４】

特別表示LED612c（下位4ビット）

| No. | 内容 | 2進数表示 | セグ表示 |
|---|---|---|---|
| 0 | 不問 | 0000 0000 | |
| 1 | 左中右 | 0000 0001 | |
| 2 | 左右中 | 0000 0010 | |
| 3 | 中左右 | 0000 0011 | |
| 4 | 中右左 | 0000 0100 | |
| 5 | 右左中 | 0000 0101 | |
| 6 | 右中左 | 0000 0110 | |
| 7 | 左第一 | 0000 0111 | |
| 8 | 中第一 | 0000 1000 | |
| 9 | 右第一 | 0000 1001 | |
| 10 | 左第一(2択) | 0000 1010 | |
| 11 | 中第一(2択) | 0000 1011 | |
| 12 | 右第一(2択) | 0000 1100 | |
| 13 | 中第一or右第一 | 0000 1101 | |
| 14 | 左第一or右第一 | 0000 1110 | |
| 15 | 左第一or中第一 | 0000 1111 | |

【図８５】

| No. | 指示内容 | 指示機能表示 612c | ナビ表示 | ナビ色 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 押し位置:指定なし<br>押し順:不問 | | ? ? ? | 白色 |
| 2 | 押し位置:指定なし<br>押し順:左・右・中 | | 1 3 2 | 黄色 |
| 3 | 押し位置:赤7図柄<br>押し順:右第一 | | を狙え！<br>? ? 1 | 赤色 |

【図８６】

特別表示LED612a

| No. | 内容 | セグ表示1 | セグ表示2 |
|---|---|---|---|
| 0 | 指定なし | | |
| 1 | chance図柄 | | |
| 2 | 赤7図柄 | | |
| 3 | BAR図柄 | | |

【図８７】

特別表示LED612b

| No. | 内容 | セグ表示1 | セグ表示2 | ナビ表示 | 使用用途 |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 不問 | | | 表示なし or ??? | 不問 or<br>3択ー or 6択ー |
| 1 | 左中右 | | | ①②③ | 6択押し順 |
| 2 | 左右中 | | | ①③② | 6択押し順 |
| 3 | 中左右 | | | ②①③ | 6択押し順 |
| 4 | 中右左 | | | ③①② | 6択押し順 |
| 5 | 右左中 | | | ②③① | 6択押し順 |
| 6 | 右中左 | | | ③②① | 6択押し順 |
| 7 | 左第一 | | | ①ー ー | 3択押し順 |
| 8 | 中第一 | | | ー①ー | 3択押し順 |
| 9 | 右第一 | | | ー ー① | 3択押し順 |
| 10 | 左第一(2択) | | | ①？？ | 2択ー |
| 11 | 中第一(2択) | | | ？①？ | 2択ー |
| 12 | 右第一(2択) | | | ？？① | 2択ー |
| 13 | 中第一<br>or右第一 | | | ×？？ | 2択ー or 4択ー |
| 14 | 左第一<br>or右第一 | | | ？×？ | 2択ー or 4択ー |
| 15 | 左第一<br>or中第一 | | | ？？× | 2択ー or 4択ー |

【図８８】

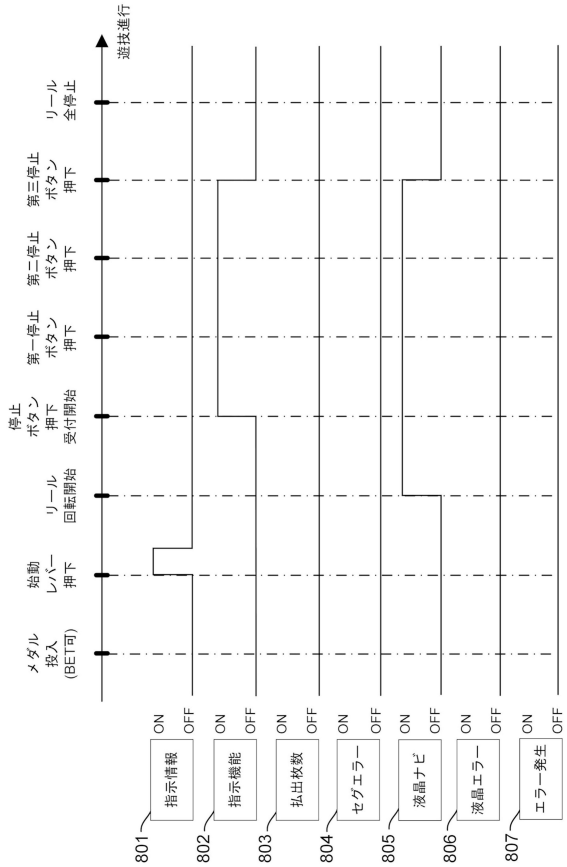
特別表示LED612b

| No. | 内容 | セグ表示 | グループ表示 | ナビ表示 | 使用用途 |
|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 不問 | | | 表示なし or ??? | 不問 or<br>3択ー or 6択ー |
| 1 | 左中右 | | | ①②③ | 6択押し順 |
| 2 | 左右中 | | | ①③② | 6択押し順 |
| 3 | 中左右 | | | ②①③ | 6択押し順 |
| 4 | 中右左 | | | ③①② | 6択押し順 |
| 5 | 右左中 | | | ②③① | 6択押し順 |
| 6 | 右中左 | | | ③②① | 6択押し順 |
| 7 | 左第一 | | | ①ー ー | 3択押し順 |
| 8 | 中第一 | | | ー①ー | 3択押し順 |
| 9 | 右第一 | | | ー ー① | 3択押し順 |
| 10 | 左第一(2択) | | | ①？？ | 2択ー |
| 11 | 中第一(2択) | | | ？①？ | 2択ー |
| 12 | 右第一(2択) | | | ？？① | 2択ー |
| 13 | 中第一<br>or右第一 | | | ×？？ | 2択ー or 4択ー |
| 14 | 左第一<br>or右第一 | | | ？×？ | 2択ー or 4択ー |
| 15 | 左第一<br>or中第一 | | | ？？× | 2択ー or 4択ー |

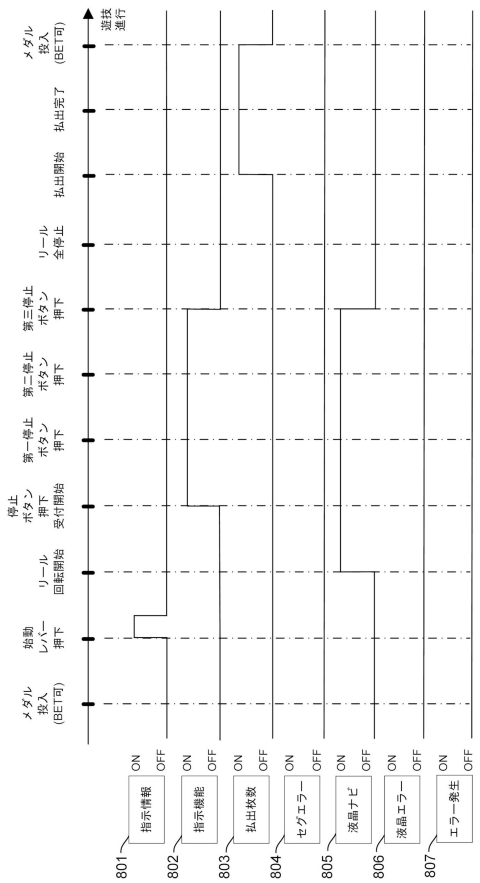
【図８９】

| No. | 指示内容 | 指示機能表示 612a | 指示機能表示 612b | ナビ表示 | ナビ色 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 押し位置：指定なし<br>押し順：不問 | 0 | 0 | ? ? ? | 白色 |
| 2 | 押し位置：指定なし<br>押し順：左・右・中 | 0 | 0 | 1 3 2 | 黄色 |
| 3 | 押し位置：赤7図柄<br>押し順：右第一 | 0 | 0 | を狙え！ ? ? 1 | 赤色 |

【図９０】




【図９１】




【図９２】

分母:255

| 前兆ｹﾞｰﾑ数 | 当選 | 非当選 |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 255 |
| 1 | 0 | 255 |
| 2 | 255 | 0 |
| 3 | 192 | 63 |
| 4 | 160 | 95 |
| 5 | 0 | 255 |
| 6~36 | 0 | 255 |

【図９３】

分母:255

| 前兆ｹﾞｰﾑ数 | 当選 | 非当選 |
|---|---|---|
| 0 | 0 | 255 |
| 1 | 0 | 255 |
| 2 | 255 | 0 |
| 3 | 128 | 127 |
| 4 | 64 | 191 |
| 5 | 0 | 255 |
| 6~36 | 0 | 255 |

【図９４】

分母:255

| 演出内容 | AT内部ﾌﾗｸﾞON | AT内部ﾌﾗｸﾞOFF |
|---|---|---|
| 弱ｽﾄｰﾘｰ | 15 | 144 |
| 強ｽﾄｰﾘｰ | 64 | 32 |
| 弱ﾊﾞﾄﾙ | 32 | 64 |
| 強ﾊﾞﾄﾙ | 144 | 15 |

※継続ｹﾞｰﾑ数：2~4

【図９５】

分母:255

| 演出内容 | AT内部ﾌﾗｸﾞON | AT内部ﾌﾗｸﾞOFF |
|---|---|---|
| 弱ｽﾄｰﾘｰ | 15 | 144 |
| 強ｽﾄｰﾘｰ | 64 | 32 |
| 弱ﾊﾞﾄﾙ | 32 | 64 |
| 強ﾊﾞﾄﾙ | 144 | 15 |

※継続ｹﾞｰﾑ数：4

【図９６】

特別表示LED612a

| No. | 内容 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 指定なし |  |
| 1 | chance図柄 |  |
| 2 | 赤7図柄 |  |
| 3 | BAR図柄 |  |
| 4 | 指定なし |  |
| 5 | chance図柄 |  |
| 6 | 赤7図柄 |  |
| 7 | BAR図柄 |  |
| 8 | 指定なし |  |
| 9 | chance図柄 |  |
| 10 | 赤7図柄 |  |
| 11 | BAR図柄 |  |
| 12 | 指定なし |  |
| 13 | chance図柄 |  |
| 14 | 赤7図柄 |  |
| 15 | BAR図柄 |  |

(A)

特別表示LED612b

| No. | 内容 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 不問 |  |
| 1 | 左中右 |  |
| 2 | 左右中 |  |
| 3 | 中左右 |  |
| 4 | 中右左 |  |
| 5 | 右左中 |  |
| 6 | 右中左 |  |
| 7 | 左第一 |  |
| 8 | 中第一 |  |
| 9 | 右第一 |  |
| 10 | 左第一(2択) |  |
| 11 | 中第一(2択) |  |
| 12 | 右第一(2択) |  |
| 13 | 中第一<br>or右第一 |  |
| 14 | 左第一<br>or右第一 |  |
| 15 | 左第一<br>or中第一 |  |

(B)

【図９７】

特別表示LED612a

| No. | 期待度 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 低 |  |
| 1 | |  |
| 2 | |  |
| 3 | |  |
| 4 | |  |
| 5 | |  |
| 6 | |  |
| 7 | |  |
| 8 | |  |
| 9 | 高 |  |
| 10 | 確定 |  |

(A)

特別表示LED612b

| No. | 期待度 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 低 |  |
| 1 | |  |
| 2 | |  |
| 3 | |  |
| 4 | |  |
| 5 | |  |
| 6 | |  |
| 7 | |  |
| 8 | |  |
| 9 | 高 |  |
| 10 | プレミア |  |

(B)

【図９８】

特別表示LED612a

| No. | 期待度 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 低 |  |
| 1 | |  |
| 2 | |  |
| 3 | 高 |  |

(A)

特別表示LED612b

| No. | 期待度 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 低 |  |
| 1 | |  |
| 2 | |  |
| 3 | |  |
| 4 | |  |
| 5 | |  |
| 6 | |  |
| 7 | |  |
| 8 | |  |
| 9 | 高 |  |
| 10 | 確定 |  |

(B)

【図９９】

特別表示LED612a

| No. | 期待度 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 低 | 0 |
| 1 | 高 | 1 |
| 2 | 確定 | 2 |

(A)

特別表示LED612b

| No. | 期待度 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 低 | 0 |
| 1 | | 1 |
| 2 | | 2 |
| 3 | | 3 |
| 4 | | 4 |
| 5 | | 5 |
| 6 | | 6 |
| 7 | | 7 |
| 8 | | 8 |
| 9 | 高 | 9 |
| 10 | プレミア | 10 |

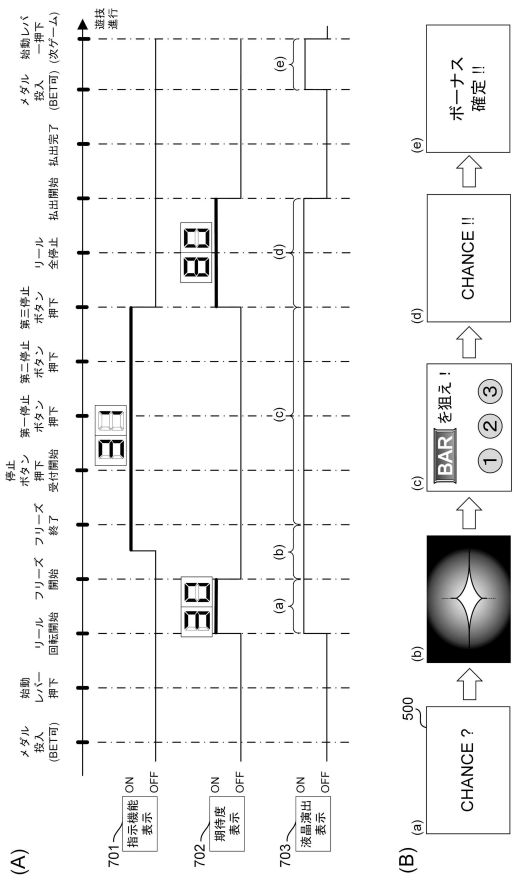
(B)

【図１００】

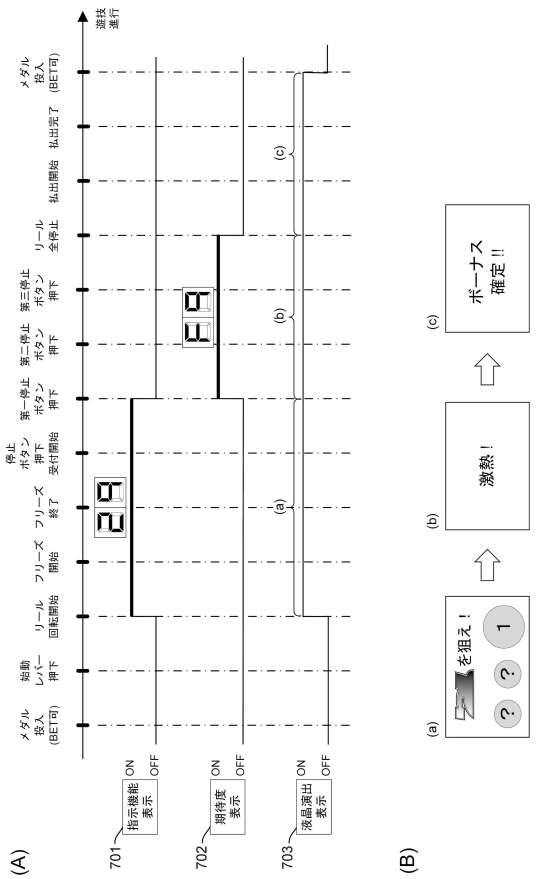
特別表示LED612c

| No. | 期待度 | セグ表示 |
|---|---|---|
| 0 | 低 | 0 |
| 1 | | 1 |
| 2 | | 2 |
| 3 | | 3 |
| 4 | | 4 |
| 5 | | 5 |
| 6 | | 6 |
| 7 | | 7 |
| 8 | | 8 |
| 9 | 高 | 9 |
| 10 | 確定 | 10 |

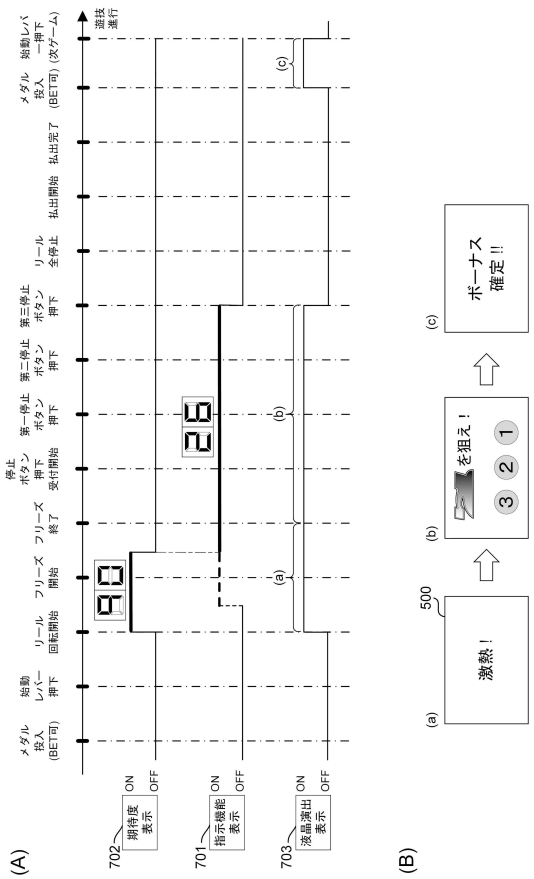
【図１０１】



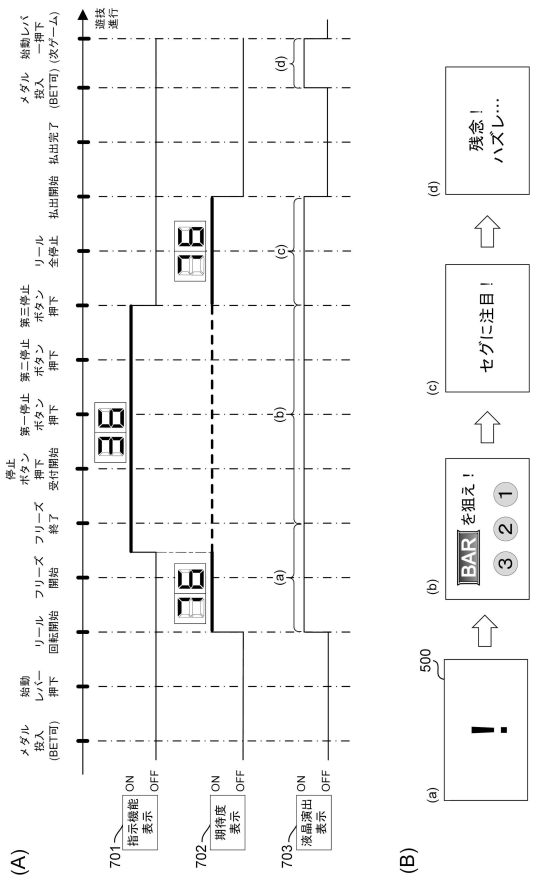

【図１０２】



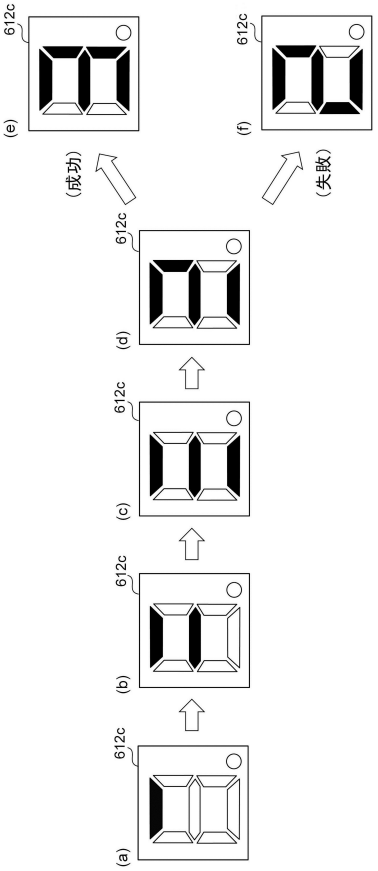
【図１０３】



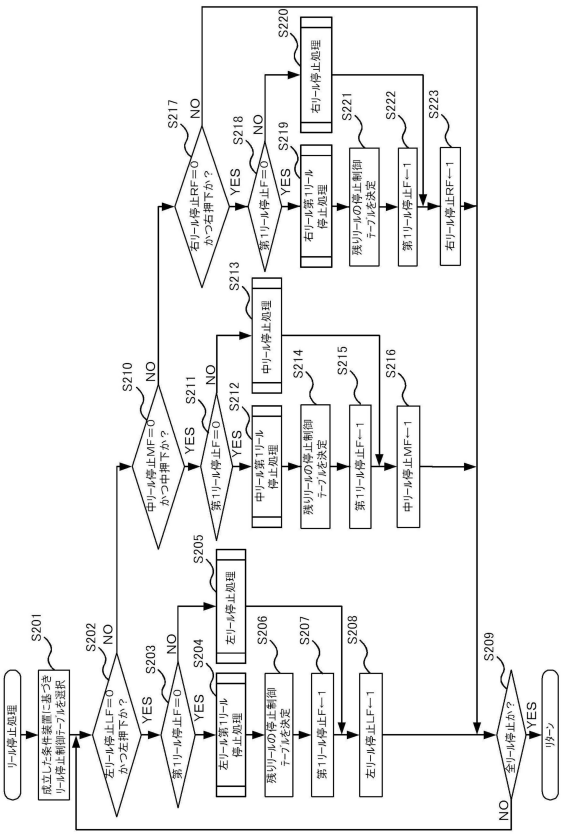

【図１０４】



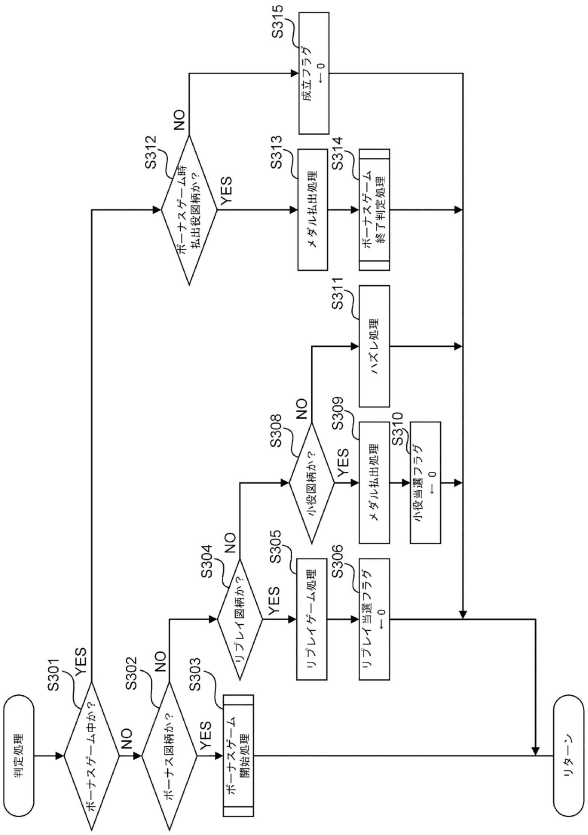

【図１０５】



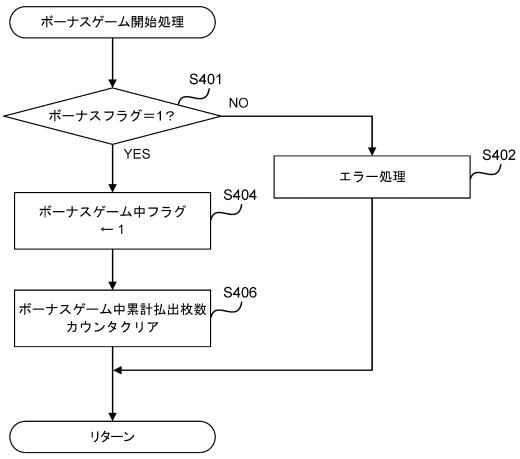

【図１０６】



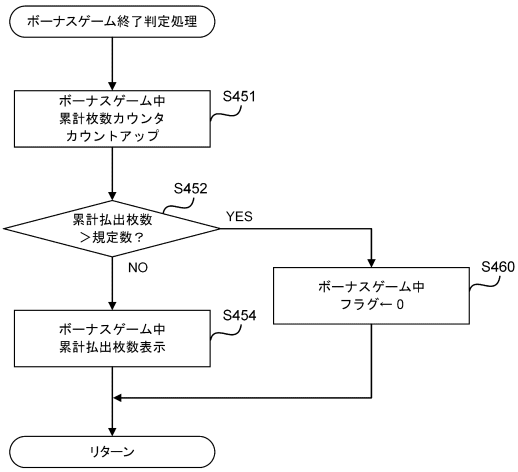
【図１０７】



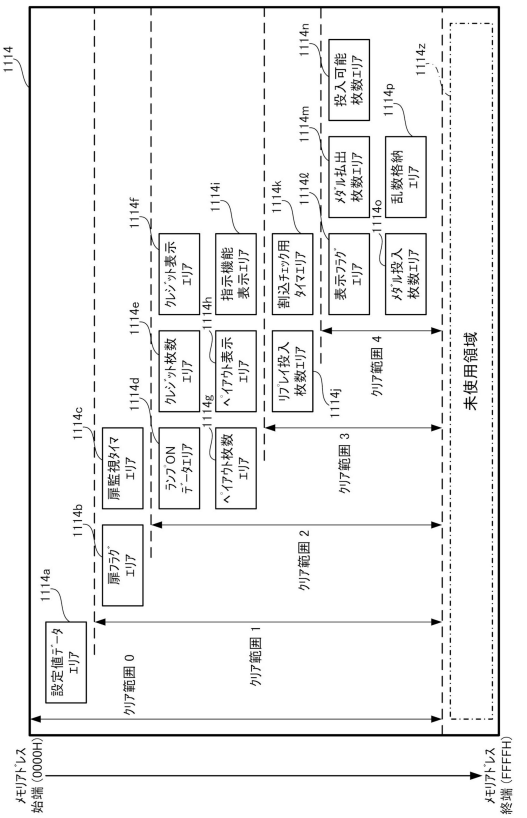

【図１０８】



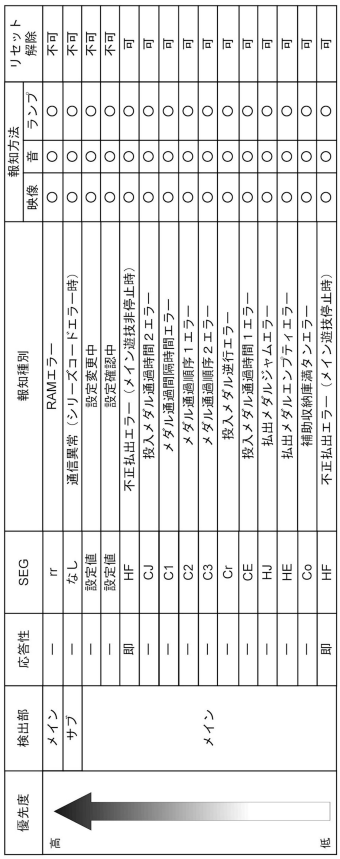

【図１０９】



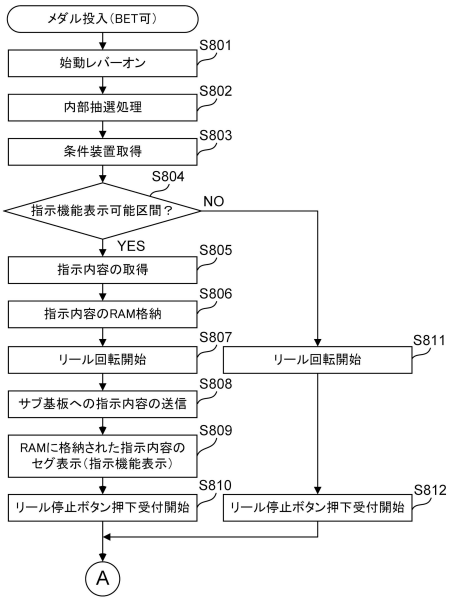

【図１１０】



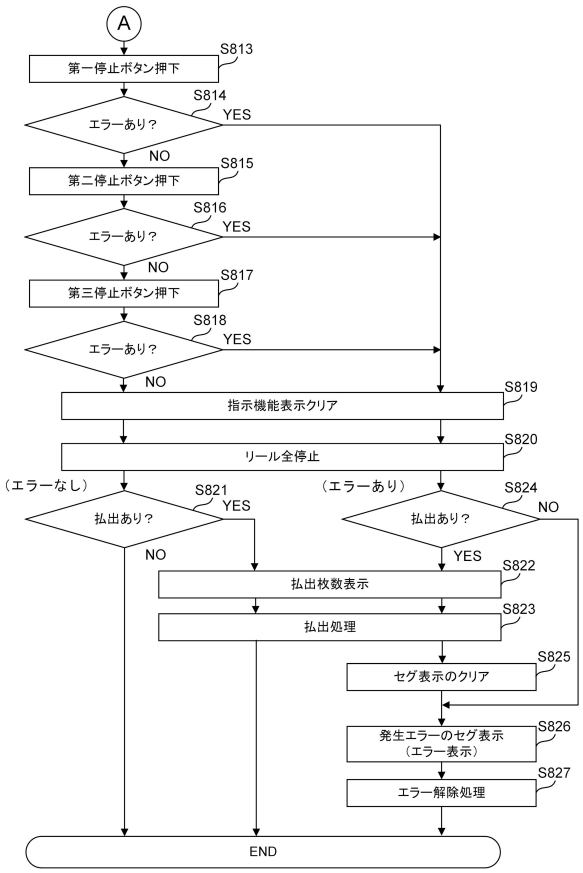
【図１１１】



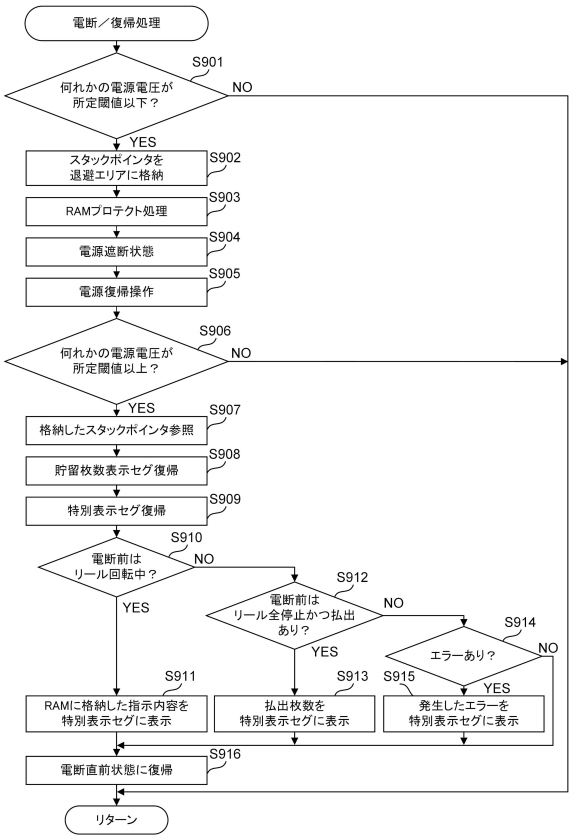

【図１１２】



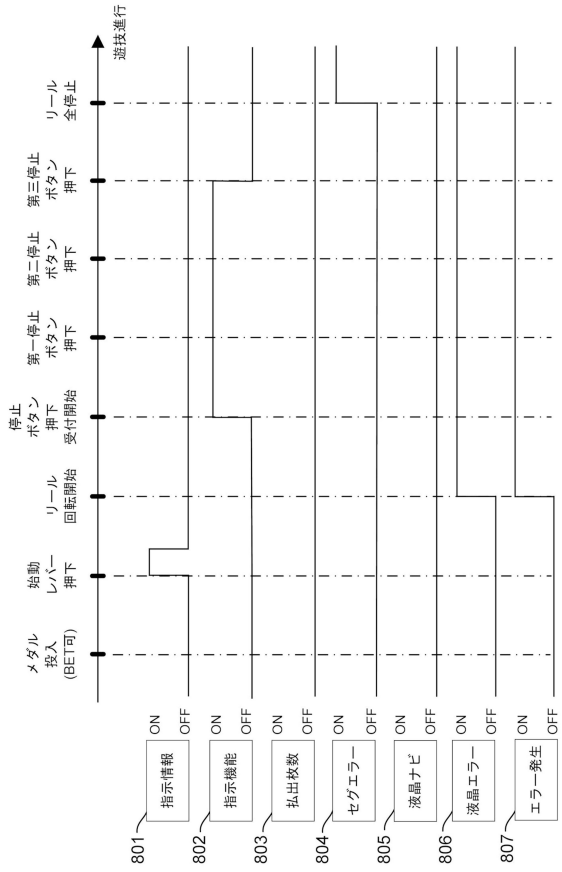

【図１１３】



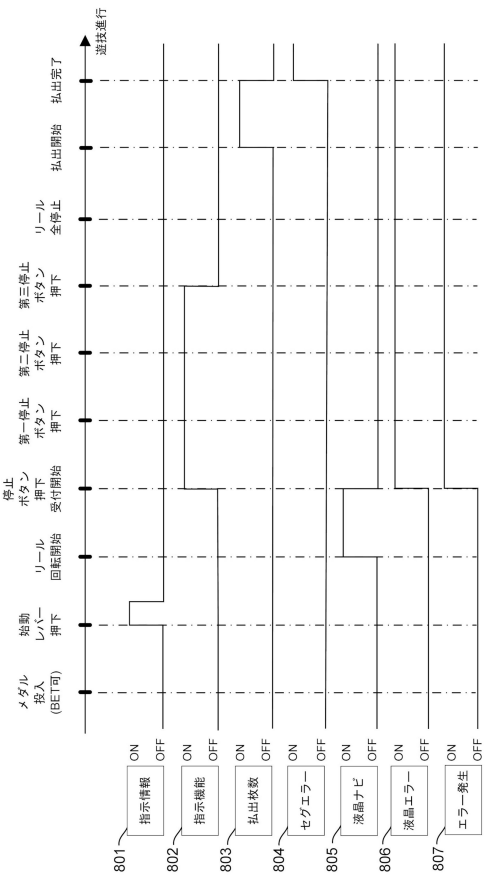

【図１１４】



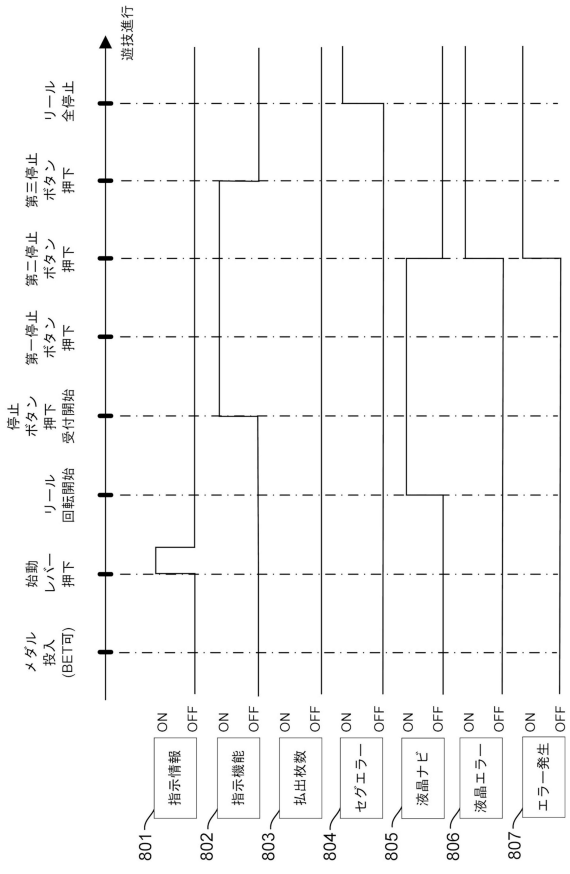
【図１１５】



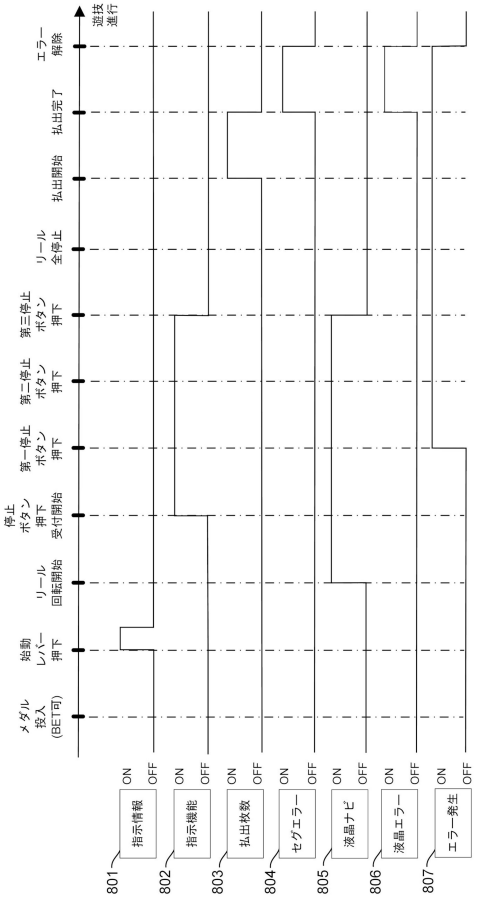

【図１１６】



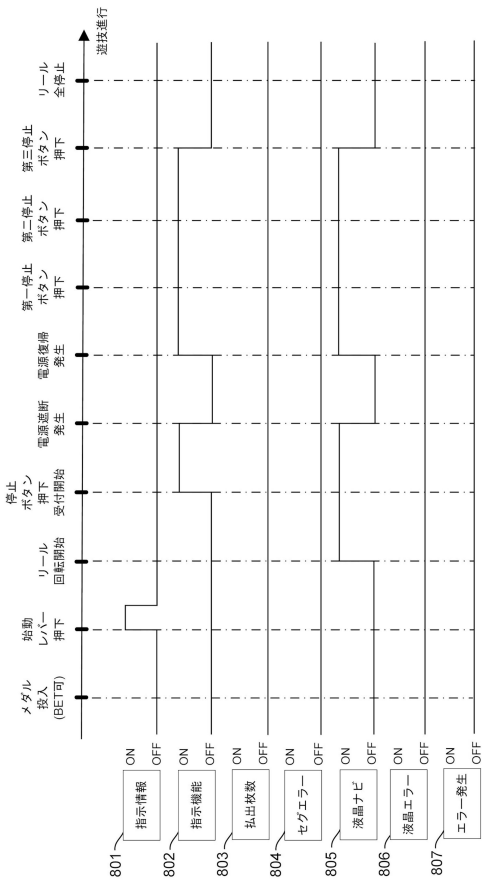

【図１１７】



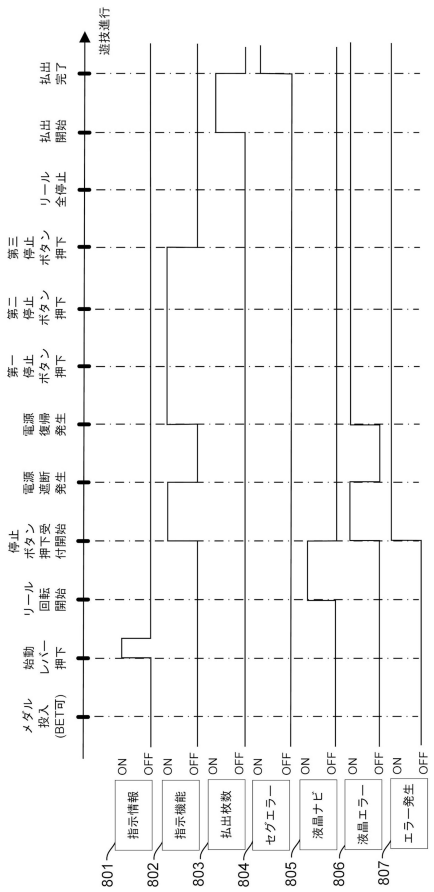

【図１１８】



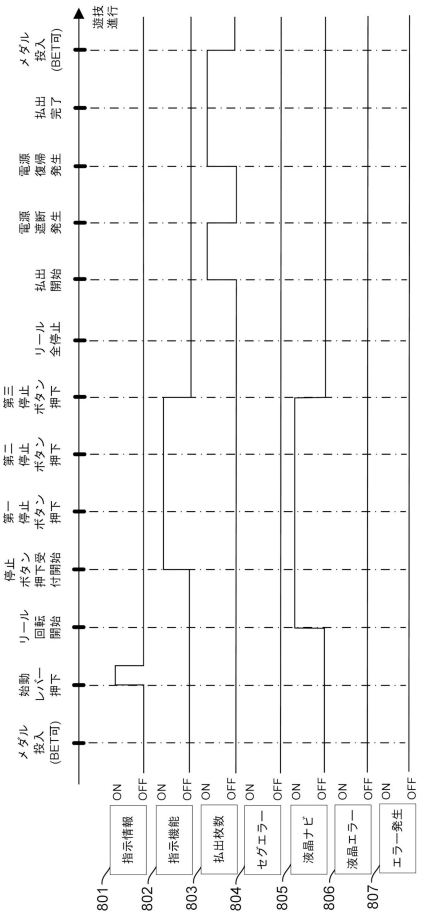
【図１１９】



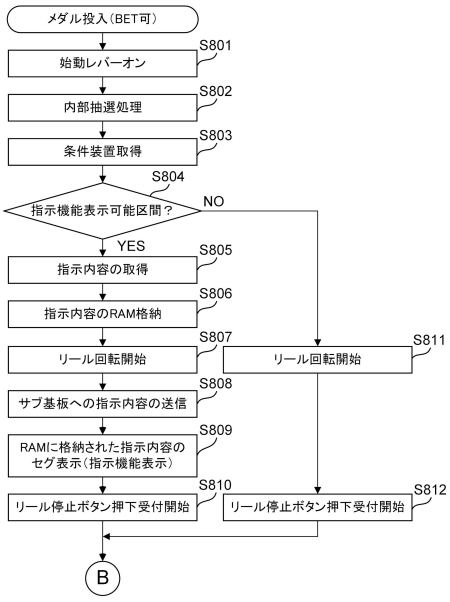

【図１２０】



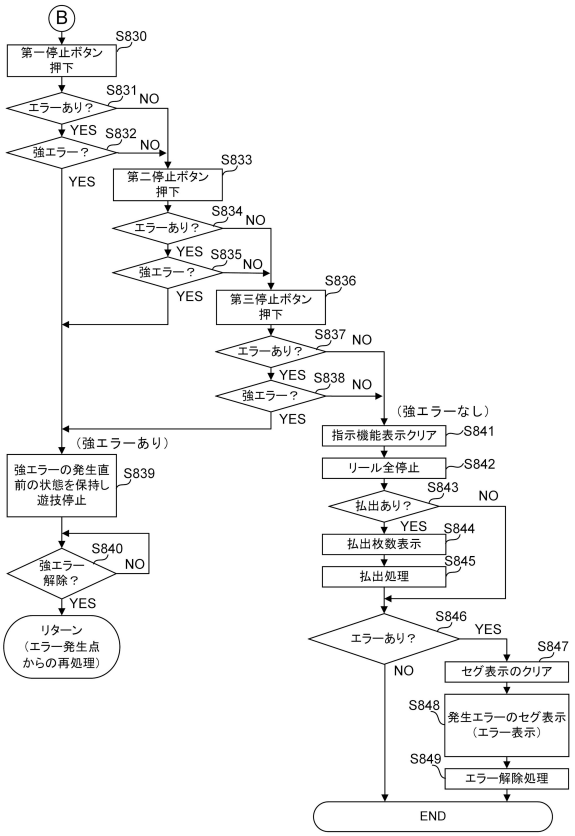

【図１２１】



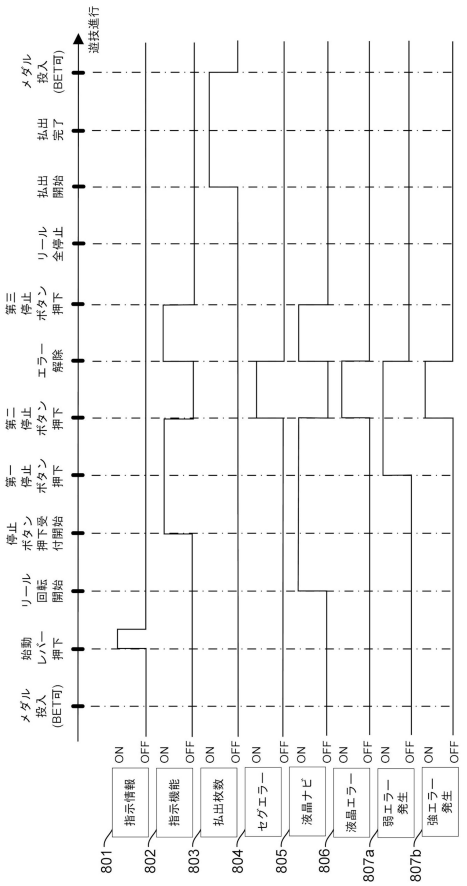

【図１２２】



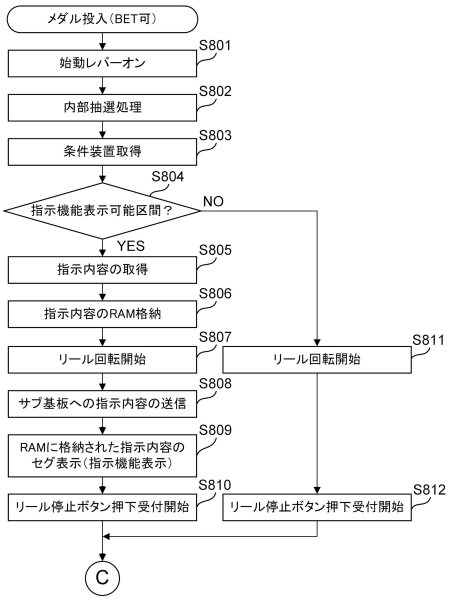
【図１２３】



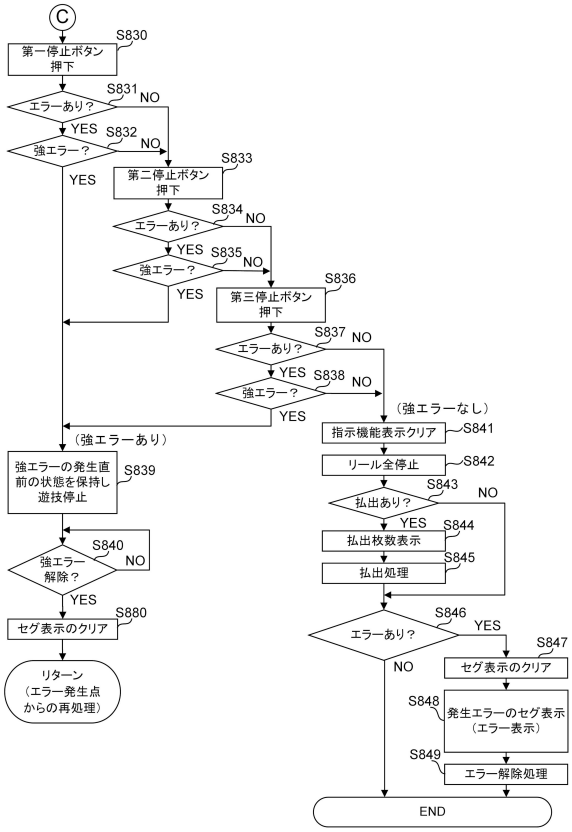

【図１２４】



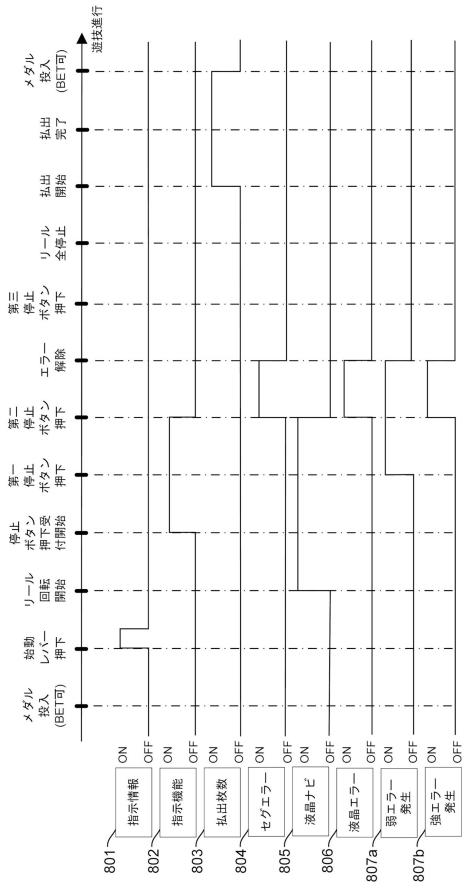

【図１２５】



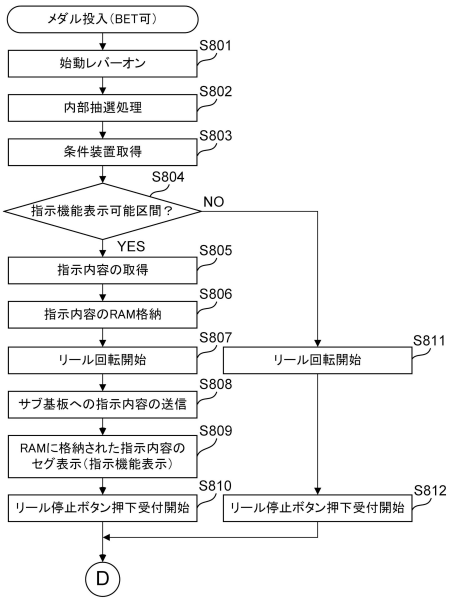

【図１２６】



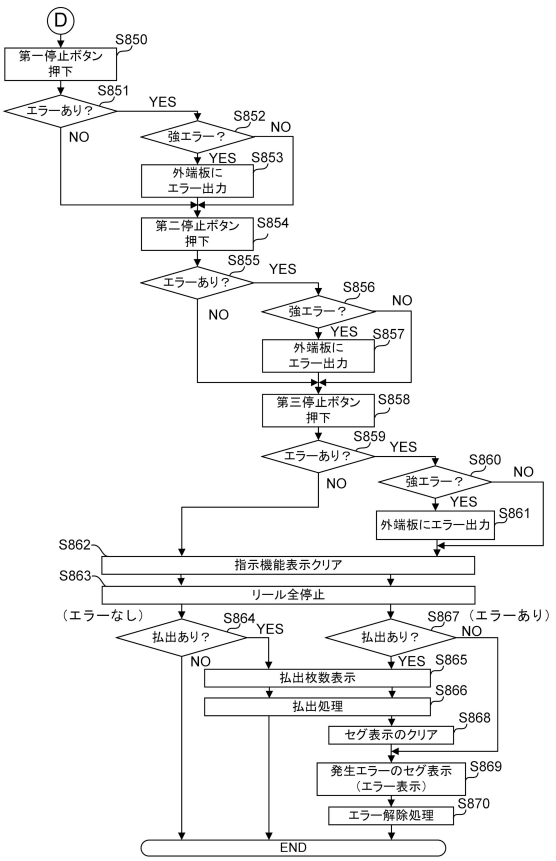
【図１２７】



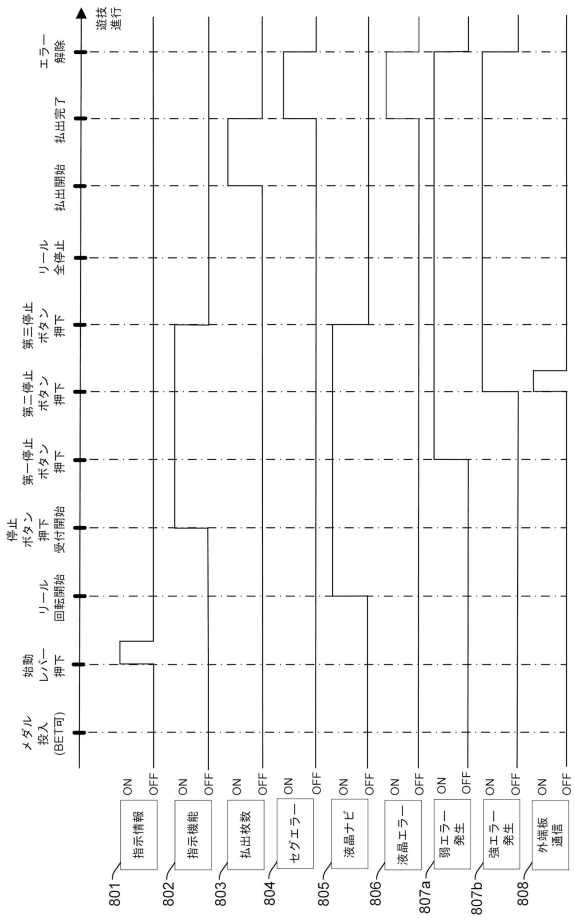

【図１２８】



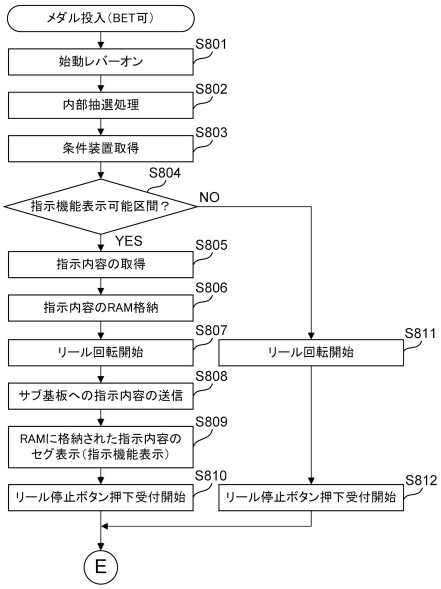

【図１２９】



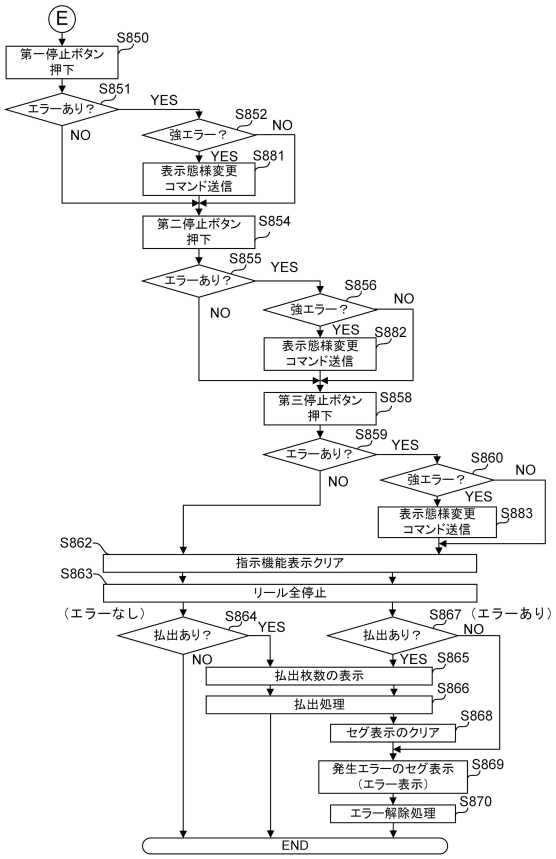

【図１３０】



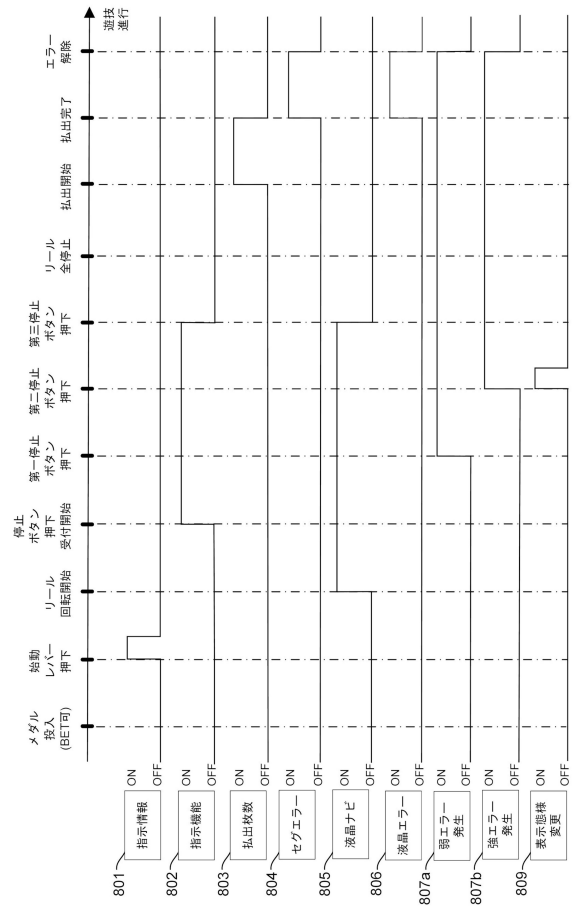
【図１３１】



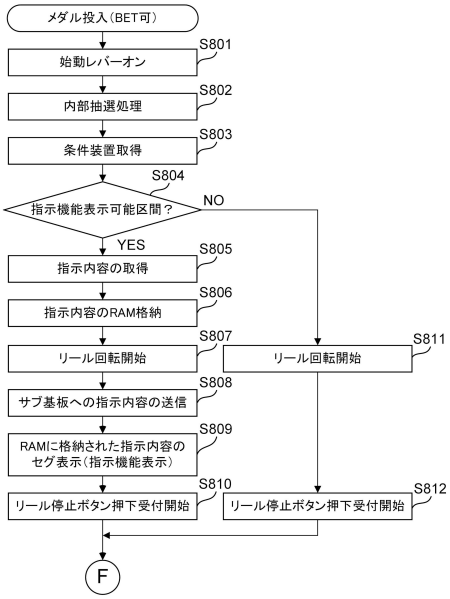

【図１３２】



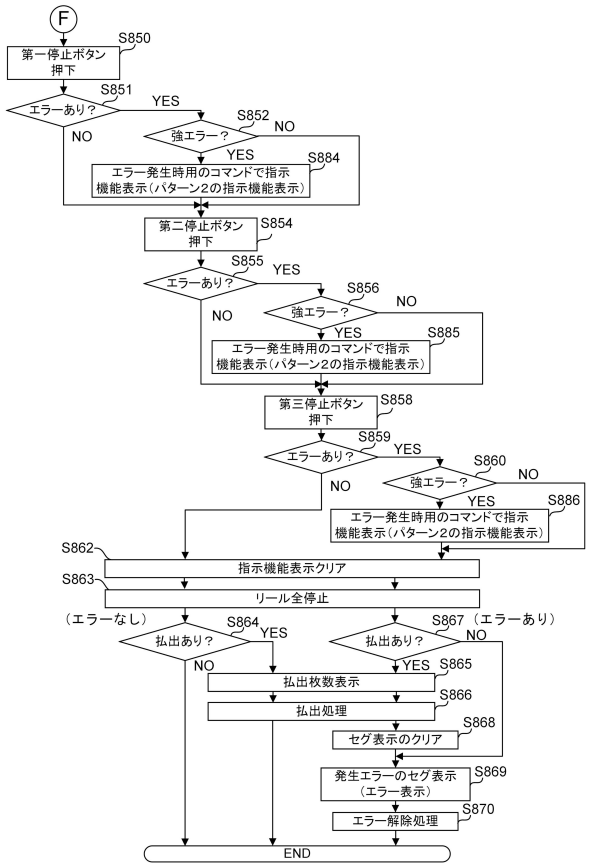

【図１３３】



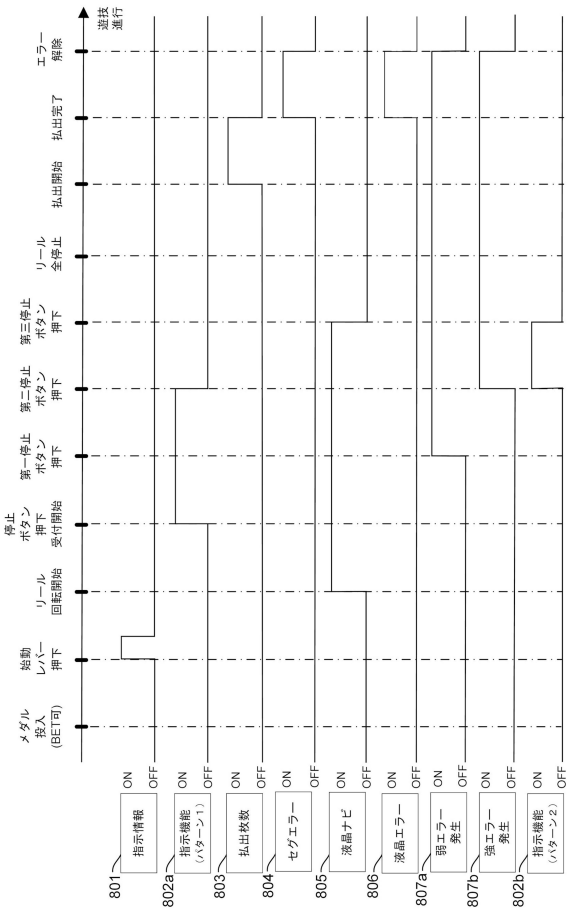

【図１３４】



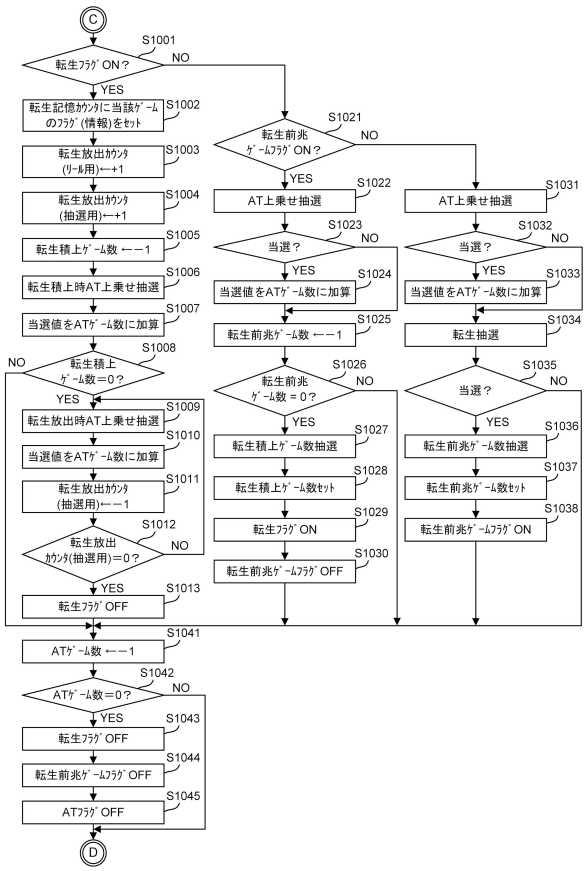
【図１３５】




【図１３６】




【図１３７】




【図１３８】

AT上乗せ抽選

| 当選役 | 上乗せｹﾞｰﾑ数 | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 10 | 20 | 30 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ | 256 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 上記以外 | 108 | 64 | 32 | 24 | 16 | 6 | 3 | 1 | 1 | 1 |

【図１３９】

転生抽選

| 当選役 | 当選 | 非当選 |
|---|---|---|
| ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ | 1 | 255 |
| 上記以外 | 80 | 176 |

【図１４０】

転生前兆ｹﾞｰﾑ数抽選

| 当選役 | 前兆ｹﾞｰﾑ数 | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 8 | 16 | 24 | 32 | 34 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ | 128 | 64 | 64 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 上記以外 | 128 | 64 | 64 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

【図１４１】

転生積上ｹﾞｰﾑ数抽選

| 当選役 | ｹﾞｰﾑ数 | | |
|---|---|---|---|
| | 3 | 5 | 7 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ | 256 | 0 | 0 |
| 上記以外 | 160 | 64 | 32 |

【図１４２】

転生積上時AT上乗せ抽選

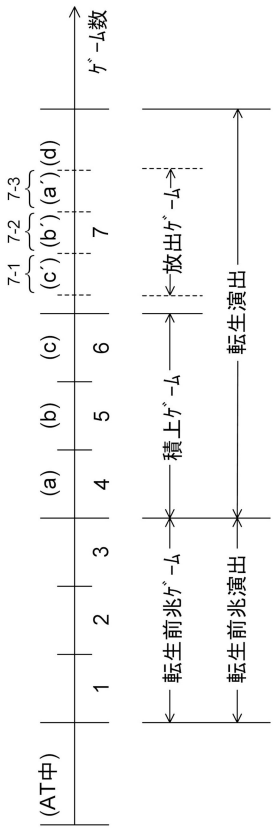
| 当選役 | 上乗せｹﾞｰﾑ数 | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 10 | 20 | 30 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ | 0 | 30 | 20 | 120 | 50 | 13 | 0 | 13 | 0 | 10 |
| 上記以外 | 0 | 0 | 0 | 82 | 64 | 30 | 20 | 20 | 20 | 20 |

【図１４３】

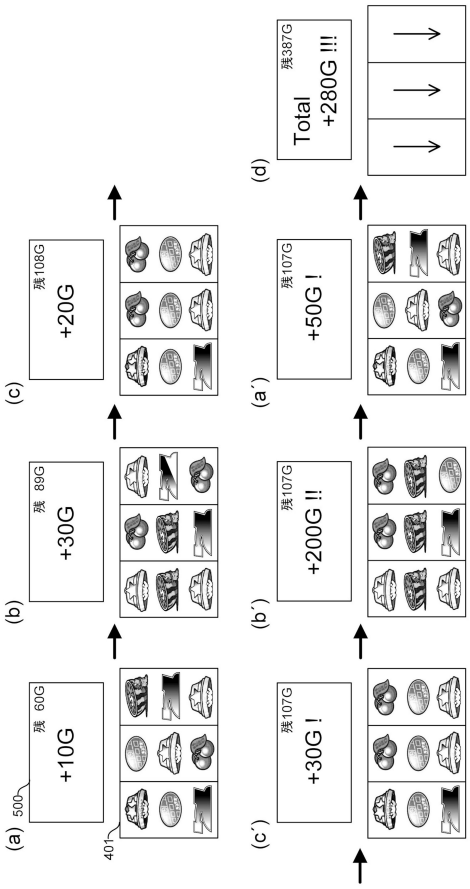
転生放出時AT上乗せ抽選

| 当選役 | 上乗せｹﾞｰﾑ数 | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 0 | 10 | 20 | 30 | 50 | 100 | 150 | 200 | 250 | 300 |
| ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ | 0 | 0 | 50 | 60 | 110 | 13 | 0 | 13 | 0 | 10 |
| 上記以外 | 0 | 0 | 0 | 0 | 124 | 30 | 30 | 30 | 22 | 20 |

【図１４４】




【図１４５】



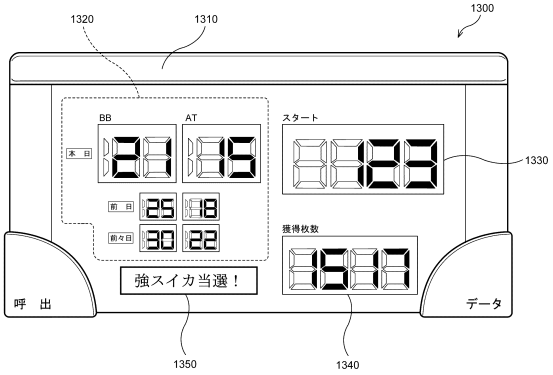

【図１４６】

| ピン | 信号名 | 出力タイミング | 内容 |
|---|---|---|---|
| CN2_1 | 投入信号 | ｽﾀｰﾄﾚﾊﾞｰON時 | メダル投入枚数 |
| CN2_2 | 払出信号 | メダル払出時 | メダル払出枚数 |
| CN2_3 | 種別信号1 | 全リール停止後 | 別図参照 |
| CN2_4 | 種別信号2 | 全リール停止後 | 別図参照 |
| CN2_5 | 種別信号3 | 全リール停止後 | 別図参照 |
| CN2_6 | ゲーム数用信号 | 全リール停止後 | 外部表示ゲーム数 |
| CN2_7 | ｾｷｭﾘﾃｨ信号1 | 即時 | エラー等 |
| CN2_8 | ｾｷｭﾘﾃｨ信号2 | 即時 | ドアオープン |

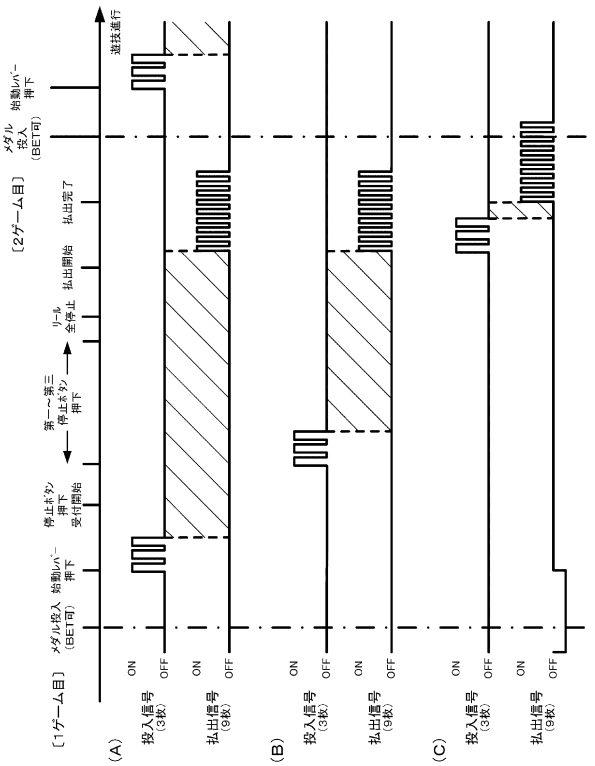
【図１４７】

| 情報No. | 種別信号1 | 種別信号2 | 種別信号3 | 内容 | 契機 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ON | OFF | OFF | BB開始 | BB開始図柄表示 |
| 2 | OFF | ON | OFF | RB開始 | RB開始図柄表示 |
| 3 | OFF | OFF | ON | AT開始 | AT開始条件成立 |
| 4 | ON | ON | OFF | 強チェリー当選 | 強チェリー当選図柄表示 |
| 5 | ON | OFF | ON | 強スイカ当選 | 強スイカ当選図柄表示 |
| 6 | OFF | ON | ON | 強ベル当選 | 強ベル当選図柄表示 |
| 7 | ON | ON | ON | AT終了 | AT終了条件成立 |

【図１４８】


1320
1310
1300
BB
AT
スタート
本日
1330
前日
前々日
獲得枚数
強スイカ当選！
甲
臣
データ
1350
1340

【図１４９】


遊技進行
始動レバー押下
メダル投入（BET可）
〔2ゲーム目〕
払出完了
払出開始
リール全停止
第一～第三停止ボタン押下
停止ボタン押下受付開始
始動レバー押下
メダル投入（BET可）
〔1ゲーム目〕
ON
OFF
投入信号（3枚）
払出信号（9枚）
(A)
(B)
(C)

フロントページの続き

(56)参考文献　特許第６６５６７４８（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１５－０２４０９０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１４６４６４（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０９５９６１（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　５／０４