(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-18667
(P2017-18667A)
(43)公開日　平成29年1月26日(2017.1.26)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04	(2006.01)	A63F	5/04	512D	2C082
		A63F	5/04	516F	

審査請求 有　請求項の数 1　OL　（全 114 頁）

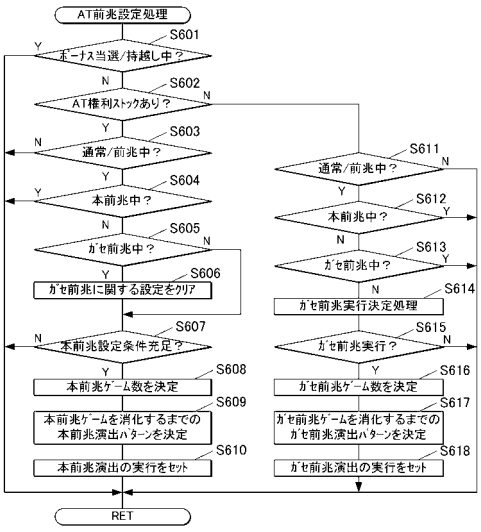
(21)出願番号　特願2016-192442 (P2016-192442)
(22)出願日　平成28年9月30日 (2016.9.30)
(62)分割の表示　特願2012-258120 (P2012-258120)の分割
原出願日　平成24年11月27日 (2012.11.27)

(71)出願人　000132747
株式会社ソフイア
群馬県桐生市境野町７丁目２０１番地
(74)代理人　100093045
弁理士　荒船　良男
(74)代理人　110001254
特許業務法人光陽国際特許事務所
(72)発明者　西村　英利
群馬県太田市吉沢町９９０番地　株式会社ソフィア内
(72)発明者　西河　孝之
群馬県太田市吉沢町９９０番地　株式会社ソフィア内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】スロットマシン

(57)【要約】
【課題】複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部と、ゲーム実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段とを備え、内部抽選の当選役に対応する出目の導出により当該役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、通常状態に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減する。
【解決手段】開始出目導出から終了出目導出まで再遊技役の当選確率を高めた特定状態とする特定状態発生手段（遊技制御装置５０）と、開始条件成立から終了条件成立まで遊技者に有利な停止操作のアシスト情報を報知するアシスト情報報知手段（演出制御装置７０）と、アシスト情報報知の実行権利が記憶された可能性のあるゲーム又はその後のゲームから複数のゲームに亘り所定の継続演出を実行することが可能な継続演出実行手段（演出制御装置７０）とを備える。そして継続演出実行手段は、アシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が終了した後の特定状態では所定の継続演出を実行しない。
【選択図】図５９



【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部と、該変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段と、を備え、
前記変動表示の停止操作に基づき停止させたゲームの結果として前記内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、
所定の開始出目が導出されてから所定の終了出目が導出されるまで再遊技役の当選確率を通常状態よりも高めた特定状態を発生させることが可能な特定状態発生手段と、
所定の開始条件が成立してから所定の終了条件が成立するまで遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報を報知することが可能なアシスト情報報知手段と、
所定の獲得条件が成立したことに基づいて、前記アシスト情報報知手段に前記アシスト情報の報知を行わせるための実行権利を記憶することが可能な実行権利記憶手段と、
前記実行権利が記憶された可能性のあるゲーム又はその後のゲームから複数のゲームに亘って所定の継続演出を実行することが可能な継続演出実行手段と、を備え、
前記アシスト情報報知手段は、少なくとも前記開始出目を導出するためのアシスト情報及び前記終了出目の導出を回避するためのアシスト情報を報知し、
前記継続演出実行手段は、前記所定の終了条件が成立して前記アシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が終了した後の前記特定状態においては前記所定の継続演出を実行しないことを特徴とするスロットマシン。
【請求項２】
前記所定の継続演出は、第１継続演出と該第１継続演出とは演出態様が異なる第２継続演出を含み、
前記継続演出実行手段は、前記通常状態においては前記第１継続演出を実行する一方、前記アシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が実行されている前記特定状態においては前記第２継続演出を実行することを特徴とする請求項１に記載のスロットマシン。
【請求項３】
前記内部抽選で特別役に当選するとともに、当該特別役に対応する出目が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別状態を発生させることが可能な特別状態発生手段と、
前記内部抽選で特別役又は当該特別役と重複して当選する可能性のある重複対象役に当選したことに基づいて、複数のゲームに跨って連続予告を行うことが可能な連続予告実行手段と、を備え、
前記継続演出実行手段は、前記通常状態及び／又は前記アシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が実行されている前記特定状態であっても、前記連続予告が実行されている場合には、前記所定の継続演出を実行しないことを特徴とする請求項２に記載のスロットマシン。
【請求項４】
前記実行権利が記憶されることが確定したゲーム又はその後のゲームにおいて所定の確定演出を実行することが可能な確定演出実行手段を備え、
前記確定演出実行手段は、前記アシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が終了した後の前記特定状態においても前記所定の確定演出を実行することを特徴とする請求項１から３の何れか一項に記載のスロットマシン。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部と、該変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段と、を備え、変動表示の停止操作に基づき停止させたゲームの結果として内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンに関する。
【背景技術】
【０００２】

従来の遊技機、例えばスロットマシンにおいては、賭数の設定後のスタート操作に基づき複数の図柄が表示された複数のリールを変動表示させてゲームを開始し、該複数のリールの停止操作により停止させたゲームの停止結果が入賞に対応する停止結果となった基づき遊技価値を付与するものが一般的である。

【０００３】

このようなスロットマシンにおいては、内部抽選等の結果に基づいてアシスト権利を獲得すると所定ゲーム数に亘る前兆状態に移行し、この前兆ゲームを消化すると遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報を報知するＡＴ状態が開始される。そして、ＡＴ状態においてアシスト情報が報知されることで所定の開始出目（例えば突入リプレイ）が導出されると、再遊技役（例えば通常リプレイ）の当選確率が通常状態よりも高くなってＡＲＴ状態となり、ＡＴ状態の継続ゲーム数が消化されるまで小役を入賞させるための押し順や所定の終了出目（例えば転落リプレイやシングルボーナス等）の導出を回避するための押し順等を報知するようになっているものがある（例えば、特許文献１参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１２－１４３２５７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

ところで、上記特許文献に開示されたようなスロットマシンでは、アシスト権利が満了してＡＴ状態の継続ゲーム数が消化されたあとは、終了出目が導出されるまでの間においてＲＴ状態だけが発生している状態になる。このようにＡＴ状態の終了後にＲＴ状態だけが発生している状態では、遊技者の期待感を過度に煽り過ぎると通常状態に転落した場合に遊技者の落胆が大きくなってしまうという問題がある。

【０００６】

本発明の目的は、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部と、該変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段と、を備え、変動表示の停止操作に基づき停止させたゲームの結果として内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、通常状態に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減することである。

【課題を解決するための手段】

【０００７】

以上の課題を解決するため、請求項１に記載の発明は、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部と、該変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段と、を備え、

前記変動表示の停止操作に基づき停止させたゲームの結果として前記内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、

所定の開始出目が導出されてから所定の終了出目が導出されるまで再遊技役の当選確率を通常状態よりも高めた特定状態を発生させることが可能な特定状態発生手段と、

所定の開始条件が成立してから所定の終了条件が成立するまで遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報を報知することが可能なアシスト情報報知手段と、

所定の獲得条件が成立したことに基づいて、前記アシスト情報報知手段に前記アシスト情報の報知を行わせるための実行権利を記憶することが可能な実行権利記憶手段と、

前記実行権利が記憶された可能性のあるゲーム又はその後のゲームから複数のゲームに亘って所定の継続演出を実行することが可能な継続演出実行手段と、を備え、

前記アシスト情報報知手段は、少なくとも前記開始出目を導出するためのアシスト情報及び前記終了出目の導出を回避するためのアシスト情報を報知し、

前記継続演出実行手段は、前記所定の終了条件が成立して前記アシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が終了した後の前記特定状態においては前記所定の継続演出を実

行しないことを特徴とする。

【０００８】

ここで、実行権利が記憶された可能性のあるゲームとは、例えば、特定の役に内部当選した場合に所定の確率で実行権利を獲得できるようにした場合における当該特定の役に内部当選したゲームである。所定の確率で実行権利を獲得できるとは、獲得が抽選の結果で決定される場合や、押し順を当てることで獲得できる場合を含む。

また、所定の継続演出とは、アシスト情報の報知を行なわせる実行権利が記憶された可能性があることを報知するために複数のゲームに亘って実行される演出であって、例えば前兆演出や連続演出と呼ばれるものである。この前兆演出には、実行権利が記憶された場合に実行される本前兆演出と実行権利が記憶されなかった場合に実行されるガセ前兆演出とを含む。また、この連続演出には、実行権利が記憶された場合に実行される当り連続演出と実行権利が記憶されなかった場合に実行されるハズレ連続演出とを含む。

【０００９】

請求項１に記載の発明によれば、アシスト情報の報知が終了した後の特定状態において所定の継続演出を実行しないことで、通常遊技に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減することが可能となる。また、ゲームがスムーズに進行するというメリットもある。

【００１０】

請求項２に記載の発明は、請求項１に記載のスロットマシンであって、前記所定の継続演出は、第１継続演出（前兆演出）と該第１継続演出とは演出態様が異なる第２継続演出（連続演出）を含み、前記継続演出実行手段は、前記通常状態においては前記第１継続演出（前兆演出）を実行する一方、前記アシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が実行されている前記特定状態においては前記第２継続演出（連続演出）を実行することを特徴とする。

【００１１】

請求項２に記載の発明によれば、元から通常遊技である場合や通常遊技への転落が近くはない場合であれば実行権利を獲得できなくても落胆や喪失感はそれほど大きくなく、第１継続演出や第２継続演出を実行することで遊技者の期待感を効果的に煽ることで遊技の興趣を高めることができる。

【００１２】

請求項３に記載の発明は、請求項２に記載のスロットマシンであって、前記内部抽選で特別役に当選するとともに、当該特別役に対応する出目が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別状態を発生させることが可能な特別状態発生手段と、

前記内部抽選で特別役又は当該特別役と重複して当選する可能性のある重複対象役に当選したことに基づいて、複数のゲームに跨って連続予告を行うことが可能な連続予告実行手段と、を備え、

前記継続演出実行手段は、前記通常状態及び／又は前記アシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が実行されている前記特定状態であっても、前記連続予告が実行されている場合には、前記所定の継続演出を実行しないことを特徴とする。

【００１３】

請求項３に記載の発明によれば、連続予告の実行中に継続演出が実行されてしまうことで特別役の当選に対する期待感が減衰してしまうことを防止することができる。

【００１４】

請求項４に記載の発明は、請求項１から３の何れか一項に記載のスロットマシンであって、前記実行権利が記憶されることが確定したゲーム又はその後のゲームにおいて所定の確定演出を実行することが可能な確定演出実行手段を備え、

前記確定演出実行手段は、前記アシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が終了した後の前記特定状態においても前記所定の確定演出を実行することを特徴とする。

【００１５】

ここで、所定の確定演出とは、実行権利の記憶が確定したことを報知する演出であって、例えば実行権利が記憶された場合に実行される本前兆演出や当り連続演出などである。

【００１６】
請求項４に記載の発明によれば、アシスト情報の報知が終了した後の特定状態であっても所定の確定演出が実行されることを期待してゲームを行うことができる。
【発明の効果】
【００１７】
本発明によれば、アシスト情報の報知が終了した後の特定状態において所定の継続演出を実行しないことで、通常遊技に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減することが可能となる。また、ゲームがスムーズに進行するというメリットもある。
【図面の簡単な説明】
【００１８】
【図１】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す正面図である。
【図２】スロットマシンの前面枠を省略した正面図である。
【図３】変動表示装置の正面図である。
【図４】スロットマシンの制御系の概略構成を示すブロック図である。
【図５】リールの外周面に配されるシートにおける図柄の配列図である。
【図６】入賞の種類と図柄組合せ態様及び入賞内容を説明する図である。
【図７】リーチ目の一例を示す図である。
【図８】レア役の出目の一例を示す図である。
【図９】内部抽選役を示す図である。
【図１０】遊技状態の遷移を説明する状態遷移図である。
【図１１】遊技制御装置での遊技状態の遷移を説明する状態遷移図である。
【図１２】演出制御装置での遊技状態の遷移を説明する状態遷移図である。
【図１３】特別遊技状態におけるＡＴ権利の獲得態様を説明する図である。
【図１４】遊技制御処理を説明するフローチャートである。
【図１５】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
【図１６】内部抽選処理を説明するフローチャートである。
【図１７】入賞当選判定テーブルの種類とレア役とボーナスの重複当選期待度を説明する図である。
【図１８】フリーズ演出設定処理を説明するフローチャートである。
【図１９】フリーズ実行判定テーブルを説明する図である。
【図２０】リール回転開始処理を説明するフローチャートである。
【図２１】操作介在フリーズ処理を説明するフローチャートである。
【図２２】リール回転停止処理を説明するフローチャートである。
【図２３】連続変則操作カウンタ値と無効時間を説明する図である。
【図２４】入賞判定処理を説明するフローチャートである。
【図２５】遊技状態更新処理を説明するフローチャートである。
【図２６】演出制御処理を説明するフローチャートである。
【図２７】タイマ割込み処理を説明するフローチャートである。
【図２８】フリーズ演出処理を説明するフローチャートである。
【図２９】操作介在フリーズ演出処理を説明するフローチャートである。
【図３０】ゲーム演出決定処理を説明するフローチャートである。
【図３１】当選演出決定テーブルを説明する図である。
【図３２】演出の実行態様を説明する図である。
【図３３】ゲーム進行制御処理を説明するフローチャートである。
【図３４】ボーナス内部中処理を説明するフローチャートである。
【図３５】通常/前兆中処理を説明するフローチャートである。
【図３６】通常/前兆中処理を説明するフローチャートである。
【図３７】罰則フリーズの実行態様を説明する図である。
【図３８】罰則フリーズの実行態様を説明する図である。
【図３９】ＡＴ待機中処理を説明するフローチャートである。

【図４０】昇格/突入ＡＴ中処理を説明するフローチャートである。
【図４１】操作アシスト画像を説明する図である。
【図４２】上乗せＡＴ中処理を説明するフローチャートである。
【図４３】特化ゾーン中処理を説明するフローチャートである。
【図４４】上乗せ数決定テーブルを説明する図である。
【図４５】救済ＡＴ中処理を説明するフローチャートである。
【図４６】移行チャンス中処理を説明するフローチャートである。
【図４７】ストック獲得判定処理を説明するフローチャートである。
【図４８】ＡＴストック期待度、特化ゾーン移行期待度を説明する図である。
【図４９】ストック抽選処理を説明するフローチャートである。
【図５０】抽選確率状態別ストック判定テーブルを説明する図である。
【図５１】ボーナス中ストック処理を説明するフローチャートである。
【図５２】ＢＢ１ストック処理を説明するフローチャートである。
【図５３】特化ゾーン移行抽選処理を説明するフローチャートである。
【図５４】役別ゾーン移行判定テーブルを説明する図である。
【図５５】ストック抽選モード移行処理を説明するフローチャートである。
【図５６】モード昇格期待度を説明する図である。
【図５７】連続予告設定処理を説明するフローチャートである。
【図５８】連続予告の実行パターンを説明する図である。
【図５９】ＡＴ前兆設定処理を説明するフローチャートである。
【図６０】前兆演出の実行パターンを説明する図である。
【図６１】セキュリティ監視処理を説明するフローチャートである。
【図６２】扉開放対応処理を説明するフローチャートである。
【図６３】手動図柄揃えアシストの実行態様を説明する図である。
【図６４】扉開放監視処理の変形例を説明するフローチャートである。
【図６５】第１変形例でのリール回転開始処理を説明するフローチャートである。
【図６６】第１変形例でのフリーズ時間における区切りを説明する図である。
【図６７】第１変形例でのロングフリーズ処理を説明するフローチャートである。
【図６８】第１変形例でのリール回転停止処理を説明するフローチャートである。
【図６９】第１変形例でのフリーズ演出の分割態様を説明する図である。
【図７０】第１変形例でのフリーズ演出処理を説明するフローチャートである。
【図７１】第１変形例でのロングフリーズ処理を説明するフローチャートである。
【図７２】第１変形例でのフリーズ演出の実行パターンを説明する図である。
【図７３】第１変形例でのフリーズ演出Ｃの実行パターンを説明する図である。
【図７４】第１変形例でのＡＴ待機中処理を説明するフローチャートである。
【図７５】第１変形例での分散フリーズ演出の実行態様を説明する図である。
【図７６】第２変形例でのリール回転停止処理を説明するフローチャートである。
【図７７】第２変形例での自動停止制御処理を説明するフローチャートである。
【図７８】第３変形例での自動停止制御処理を説明するフローチャートである。
【図７９】第３変形例でのＲＴ中自動停止処理を説明するフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１９】
図１に示すように、本実施形態のスロットマシン１は、前面が開放した箱形の筐体の内部に各種の機器が設けられるとともに、この筐体の前面に、ヒンジ２ａ（図２参照）を介して前面枠２が片開き形式に開閉可能に設けられている。この前面枠２の上部には、遊技に応じて表示による演出や情報表示を行う画像表示装置３、音による演出を行うスピーカ４等が設けられている。画像表示装置３は、例えば液晶表示パネルで構成され、遊技に関する演出表示のほか、様々な情報を表示する。そして、画像表示装置３における各種演出表示や履歴情報表示は、演出制御装置７０（図４参照）によって制御される。すなわち、画像表示装置３が、ゲームの進行に応じた演出を表示することが可能な演出表示手段をな

し、演出制御装置７０が、演出表示手段の表示制御を行うことが可能な表示制御手段をなす。

【００２０】

また、画像表示装置３の上方には可動演出装置８が設けられている。この可動演出装置８は、画像表示装置３の上方に退避した状態と、画像表示装置３の前方に重なる状態とに変換可能となっており、動作によって遊技の演出を行うものである。可動演出装置８は、画像表示装置３の上方に退避した状態では、隠蔽部材８ａの後方に位置して遊技者からは視認不能な状態となり、画像表示装置３の前方に重なる状態となることで遊技者から視認可能となる。

【００２１】

前面枠２の中央部には、後方を視認できないようにするとともに装飾のための絵柄等が描かれた前面パネル９が配され、前面パネル９の中央部には後方を視認可能な（例えば、透明の）図柄表示窓５が形成されている。なお、前面パネル９を表示装置で構成しても良く、図柄表示窓５の部分に画像を表示しない状態ではリール６を視認可能とし、主に図柄表示窓５の周囲において遊技を演出する画像を表示する。この場合、図柄表示窓５の部分に遊技を演出する画像を表示することも可能である。

【００２２】

この図柄表示窓５（窓部）を透して、筐体内に配設されたリール６の回転により変動表示される図柄を視認可能となっている。リール６は、円筒形の左リール６ａ、中リール６ｂ、右リール６ｃが水平方向に並設されて構成されている。これらのリール６ａ，６ｂ，６ｃの外周面には、長手方向に沿って複数の図柄が描画された短冊状のシート６ｄが巻き付けられることで、所定の配列に従って複数の図柄が配されている（図５参照）。また、各リール６ａ，６ｂ，６ｃにはそれぞれ、ステッピングモータであるリール用モータ６４ａ，６４ｂ，６４ｃ（図４参照）が設けられており、各リール６ａ，６ｂ，６ｃを独立して回転駆動ならびに回転停止することが可能となっている。すなわち、リール用モータ６４ａ，６４ｂ，６４ｃが各リール６ａ，６ｂ，６ｃを駆動する電気的駆動源をなす。

【００２３】

リール用モータ６４によりリール６を回転させることによって、図柄表示窓５から視認される複数種類の図柄を、例えば上から下へと循環するように変動させる（変動表示）。一方、リール６が停止している状態では、各リール６ａ，６ｂ，６ｃについて、連続する所定数（例えば、３つ）の図柄、つまり３×３の計９つの図柄が図柄表示窓５を介して視認可能となっている。すなわち、図柄表示窓５を透して、ゲームの停止結果を導出表示するためのリール６ａ，６ｂ，６ｃの有効表示部を視認可能となっている。すなわち、リール６ａ，６ｂ，６ｃが複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部をなす。

【００２４】

図柄表示窓５から視認される３×３の図柄行列に対しては、所定の有効化可能ラインが設定される。本実施形態では各リール６ａ，６ｂ，６ｃ中段の図柄を横切るライン（中段ライン）、左リール６ａ下段－中リール６ｂ中段－右リール６ｃ上段にかけて各リール６ａ，６ｂ，６ｃを斜めに横切るライン（右上がりライン）、左リール６ａ上段－中リール６ｂ中段－右リール６ｃ下段にかけて各リール６ａ，６ｂ，６ｃを斜めに横切るライン（右下がりライン）が有効化可能ラインとなっている。そして、遊技者によるメダルの投入又はクレジットからの入力（以下「賭操作」という。）によって賭数（ベット数）が所定数（例えば３）となることで有効化可能ラインが有効化され（いわゆる３枚がけ専用）、この有効ライン上に形成された図柄組合せ態様（出目）に基づいて入賞（役）の成立／不成立が判断される。

【００２５】

入賞が成立する場合には、有効ライン上に所定の図柄が３つ並ぶ場合の他、見た目上で他のラインで所定の図柄が３つ並ぶ場合もある。このようなラインとしては、各リール６ａ，６ｂ，６ｃ上段の図柄を横切るライン（上段ライン）がある。なお、各リール６ａ，６ｂ，６ｃ下段の図柄を横切るライン（下段ライン）や、上記以外の各リール６ａ，６ｂ

，６ｃの図柄表示窓５に臨む前面部（視認可能な部分）を横切るように位置する仮想的なラインに見た目上図柄が並ぶようにしても良い。以下、有効化可能ライン（中段、右上がり、右下がりライン）や、入賞時に見た目上図柄が整列可能なライン（上段ライン）、その他のライン（下段ライン等）をまとめて図柄停止ライン（図柄整列ライン）と称する。

【００２６】

なお、上段、中段、下段、右上がり及び右下がりラインを有効化可能ラインとして、賭数に応じて所定の有効化可能ラインを有効化し、この有効ライン上に形成された図柄組合せ態様に基づいて入賞（役）の成立／不成立を判断するようにしても良い。例えば、賭数１では中段ラインを有効ラインとし、賭数２では中段ラインに加え、上下段ラインを有効ラインとし、賭数３では上中下段ラインに加え、右上がり、右下がりラインを有効ラインとする。また、賭数には無関係に（賭数が１または２であっても）すべてのラインを有効としてもよい。また、３枚がけ専用ではなく１～３枚の範囲で任意に賭数を設定可能としてもよい。ただし、その場合には通常遊技状態において賭数が３枚である場合に遊技者に最も有利となる内部当選確率となるように後述する内部抽選を行うものとする。

【００２７】

また、リール６の裏面側であって、図柄表示窓５から視認される３×３の図柄行列における各々の図柄停止位置の後方となる位置には、リールの後方から光を照射するバックライト１１１（図４参照）が設けられている。リール６は光を透過可能であって、バックライト１１１による光の照射態様を変化させることで光による演出を行うことが可能となっている。

【００２８】

図柄表示窓５の下方には、クレジット数表示部１１と、遊技進行表示部１２と、払出数表示部１３とが設けられている。クレジット数表示部１１は、メダル払出装置６３（図４参照）により払い出さずにクレジットとして記憶されているメダル数を表示する。また、遊技進行表示部１２は、遊技進行状態を表示する。また、払出数表示部１３は、入賞成立時の払出枚数を表示する。これらの表示部１１，１２，１３は、例えば７セグメントのＬＥＤで構成され、その点灯状態によって各種情報を表示する。

【００２９】

図柄表示窓５の下方右側には、リプレイ状態やウェイト状態、遊技可能な待機状態などの状態表示を行う遊技状態表示部１８が設けられており、ランプの点灯により遊技状態を表示する。また、図柄表示窓５の下方左側には、賭数の表示を行うベット数表示部１９が設けられている。

【００３０】

遊技状態表示部１８は、再遊技入賞（リプレイ入賞）が成立してリプレイゲームが付与されたことを示すリプレイ表示部と、遊技者がスタートレバー２１を操作してからリール６が回転するまでに待ち時間があること（前回のゲーム開始から一定時間経過していないためにリール６の回転開始を待機している状態であること）を示すウェイト表示部と、当該スロットマシン１が遊技可能な待機状態であることを示し賭操作を促すインサートメダル表示部とで構成される。

【００３１】

図柄表示窓５の下方には、前側に突出する段部が形成されており、この段部の上面は前面側下方に向かって傾斜する傾斜台部１４となっている。この傾斜台部１４には、メダル投入口１５と、ゲームを進行させるための進行操作部としてのマックスベットボタン１７と、遊技者からの操作入力を受け付けるための操作スイッチを内蔵した操作手段をなす演出ボタン１０が設けられている。

【００３２】

メダル投入口１５は、傾斜台部１４における当該スロットマシン１の前面側から見て右側（前面枠２の開放端側）に配設されている。遊技者がこのメダル投入口１５にメダルを投入して賭操作を行うことにより、ゲームが実行可能となる。このメダル投入口１５から投入されたメダルが通過する経路には、メダルの通過を検出するメダル投入検出スイッチ

５１（図４参照）が設けられており、このメダル投入検出スイッチ５１による検出情報をもとにメダルの投入枚数がカウントされる。

【００３３】

マックスベットボタン１７は、傾斜台部１４における当該スロットマシン１の前面側から見て左側に配設されている。マックスベットボタン１７は、押圧操作を一度行うことでクレジットから賭数の上限数（例えば、３枚）まで入力できるが、クレジット数が上限数に満たない場合にはクレジット数を賭数として入力するようになっている。演出ボタン１０は、傾斜台部１４における中央に配設されており、遊技者が操作することによって、画像表示装置３における演出表示において遊技者の操作を介入させた演出が行われたり、遊技の履歴情報が表示されたりするようになっている。

【００３４】

傾斜台部１４の下方には、払戻ボタン２０、スタートレバー２１、返却ボタン２２、リールストップボタン２４、鍵穴２３等が設けられている。払戻ボタン２０は、メダル投入口１５から投入されたメダルやマックスベットボタン１７により賭数として入力されたメダル（賭メダル）又は入賞が成立することにより払い出されクレジットとして記憶されているメダル（貯留メダル）を受け皿２７に返却させる指令を与える際に用いられる。なお、再遊技入賞（リプレイ入賞）の成立に基づく自動賭操作の後にメダル投入口１５からメダルが投入された場合や、クレジットとして記憶可能な所定数を超えるメダルも流路切替ソレノイド（メダルセレクタ）６８を介して受け皿２７に返却される。

【００３５】

スタートレバー２１は、ゲームを進行させるための進行操作部をなし、一区切りのゲームを開始させるための操作レバーである。鍵穴２３は、前面枠２を開く際、或いは当該スロットマシン１のエラー（例えば、ホッパーエラー）状態をリセットする際に鍵を差し込むためのものである。返却ボタン２２は、メダル投入口１５から投入されて流路切替ソレノイド（メダルセレクタ）６８で詰まったメダルを受け皿２７に返却させる際に用いられる。

【００３６】

リールストップボタン２４は、ゲームを進行させるための進行操作部をなし、左リール６ａ、中リール６ｂ及び右リール６ｃとそれぞれ１対１で対応付けられて設けられた、左リールストップボタン２４ａ、中リールストップボタン２４ｂ及び右リールストップボタン２４ｃで構成され、停止操作に応じて対応するリール６ａ，６ｂ，６ｃの回転をそれぞれ停止させるためのものである。これらのリールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃは、例えば、有色半透明の樹脂部材等で形成されている。リールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃの内部には、このリールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃの操作により対応するリール６を停止可能な状態であるか否かを、発光態様により報知するためのストップボタンＬＥＤ６６（図４参照）がそれぞれ設けられている。すなわち、リールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃが、各変動表示部に対応して設けられた停止操作を行うため複数の停止操作部をなし、ストップボタンＬＥＤ６６が停止操作部を発光させることが可能な操作部発光手段をなす。

【００３７】

また、これらの操作ボタン類が設けられた部分の下方には、前面枠２の下部領域を構成する装飾板（化粧パネル）２５が設けられている。さらに、装飾板２５の下方であって前面枠２の最下部には、灰皿２６、メダルを貯留するための受け皿２７、メダル払出口２８、音声を出力するためのスピーカ４等が設けられている。

【００３８】

図２に示すように、筐体内部の上部には、当該スロットマシン１全体を制御する遊技制御装置５０が配設されている。また、筐体内部のほぼ中央には、リール載置部２９が設けられ、このリール載置部２９の上に、回転可能なリール６ａ，６ｂ，６ｃを有する変動表示装置１００が載置されている。また、当該スロットマシン１の前面側から見て変動表示装置１００の右方には遊技制御装置５０から外部の装置へ信号を出力するための外部信号

出力端子３３が設けられている。

【００３９】

また、遊技制御装置５０の右方には、前面枠２の開閉状態を検出する扉開閉検出スイッチ６２と、上部ロック機構３４が設けられ、遊技制御装置５０の左方には、前面枠２の回動軸としてのヒンジ２ａが設けられている。また、リール載置部２９の両側部直下には、筐体の両側壁にそれぞれ設けられている把持開口を覆う開口カバー部材３７ａ，３７ｂが設けられ、開口カバー部材３７ｂの近傍には前面枠２の閉鎖時の重量を受ける重量支持部３８が設けられている。

【００４０】

さらに、筐体内部の下部には、メダル払出装置（ホッパー）６３が配設されている。メダル払出装置６３は、メダル投入口１５から投入されて流路切替ソレノイド（メダルセレクタ）６８により誘導されたメダルを受け入れて貯留するとともに、有効ライン上に所定の図柄組合せ態様が形成され入賞が成立した場合に、この入賞に対応する枚数のメダル（払出メダル）又は入賞成立に伴う加算によりクレジットの上限を超えた分のメダルを受け皿２７に払い出す装置である。クレジット分のメダルは払戻ボタン２０を操作することによりメダル払出装置６３によって受け皿２７に払い出される。また、メダル払出装置６３の右方には、このメダル払出装置６３からオーバーフローして流入してくるメダルを貯留したり、流入してきたメダルを当該スロットマシン１が設置される設置島のメダル回収機構へ誘導したりするためのオーバーフロータンク３０が設けられている。

【００４１】

また、メダル払出装置６３の左方には、制御装置やモータ、ランプなどの電子部品に電力を供給する電源装置４０及び当該スロットマシン１の当選確率を例えば６段階の何れかに設定するための設定装置６０が設けられている。この設定装置６０とリール６ａ，６ｂ，６ｃとの間の部位には、電源スイッチ３１等が設けられている。

【００４２】

図３には変動表示装置１００を示した。この変動表示装置１００は、筐体やリール載置部２９に固定されるリールベース部材１０１と、該リールベース部材１０１に取り付けられる発光ベース部材１１０と、該発光ベース部材１１０に取り付けられるリールユニット１０３と、を備える。リールベース部材１０１は、前面が開口した凹室状の空間１０２を有する矩形箱状をしており、凹室状の空間１０２内には発光ベース部材１１０と、リール６やリール用モータ６４等からなるリールユニット１０３が配されている。

【００４３】

発光ベース部材１１０は、リールベース部材１０１の凹室状の空間１０２内に左右に延在するように配され、リールベース部材１０１の内側面に固定されている。この発光ベース部材１１０の前面には、リール６を後方（内周側）から照らすバックライト１１１、成立した入賞を示す入賞ライン発光部１１２、リール６の図柄を手動で整列させるための位置決め部１１３が設けられている。なお、図３（ａ）は、バックライト１１１及び入賞ライン発光部１１２を全て消灯した状態を示しており、図３（ｂ）はバックライト１１１及び入賞ライン発光部１１２を全て点灯した状態を示している。

【００４４】

リールユニット１０３は左リールユニット１０３ａ、中リールユニット１０３ｂ、右リールユニット１０３ｃの３つが左右に並んで配されている。各リールユニット１０３のリール用モータ６４等の駆動機構は発光ベース部材１１０により支持されており、リール６が発光ベース部材１１０に対して回転するようになっている。

【００４５】

発光ベース部材１１０の前面に設けられたバックライト１１１は、円筒形のリール６の内周面と対向して前後に重なる位置であって、変動（回転）を停止したリール６における図柄表示窓５から視認可能となる図柄（有効表示部）と前後に対応する位置に配されている。すなわち、各リール６に対し、当該リール６で視認可能となる３つの図柄に対応して上下に３つ配され、合計９つのバックライト１１１が配されている。

【００４６】
各バックライト１１１は、前方が開口した凹室状の空間を有する矩形箱状の囲繞部１１１ａを備え、該囲繞部１１１ａの凹室状の空間の内部に発光体１１１ｂ（ＬＥＤやランプ）が配されている。囲繞部１１１ａの前方の開口はリール６の図柄１つ（１コマ）に対応する大きさであって、この開口が変動停止したリール６の図柄と前後に重なるように配されている。また、発光体１１１ｂからの光は囲繞部１１１ａにより周囲に拡散しないようにされている。これにより、図３（ｂ）に示すように各バックライト１１１が対応する図柄を独立して照らすことができるようになっている。このバックライト１１１により、入賞に対応する図柄を照らしたり、発光態様により内部抽選の結果を示唆したりするなどの演出を行うようになっている。

【００４７】
入賞ライン発光部１１２は線状の発光部であり、図柄停止ライン（図柄整列ライン）のうち有効化可能ライン（中段、右上がり及び右下がりライン）に沿って、リール６と前後に重なる部分を除き、左右のリール６ａ，６ｃとリールベース部材１０１との間及び隣接するリール６の間に設けられている。この入賞ライン発光部１１２は図柄表示窓５から視認可能であり、成立した入賞に対応する図柄が整列した図柄停止ラインに沿った入賞ライン発光部１１２を発光させることで入賞を報知するものである。すなわち、入賞ライン発光部１１２が、複数のリール６の窓部（図柄表示窓５）に臨む前面部を横切るように設定される図柄停止ラインに沿うように設けられるライン発光部をなす。

【００４８】
また、後述するように前面枠２を開放した際には、所定の図柄停止ラインに沿った入賞ライン発光部１１２やバックライト１１１を発光させて、遊技店の店員がリール６を手動で回転させて図柄を整列させるための補助表示を行う機能も有する。この所定の図柄停止ラインは発光ライン設定スイッチ１１２ａの切替により変更できるようになっている。

【００４９】
位置決め部１１３は、例えば遊技店の店員がリール６を手動で回転させ、図柄停止ライン上に特定の図柄（ここでは「７」）を揃えた状態にしてから開店を迎えるようにする際に、図柄の整列を容易にするためのものである。そして、リール６に設けられた基準部６ｅ（図５参照）をこの位置決め部１１３に合わせることで、特定の図柄が図柄停止ライン（ここでは中段ライン）に整列するようになっている。

【００５０】
この位置決め部１１３は、発光ベース部材１１０の前面に表示された位置決めライン１１３ａと、リールベース部材１０１における左側部に表示された位置決め表示部１１３ｂとを備える。位置決めライン１１３ａは左右のリール６ａ，６ｃとリールベース部材１０１との間に表示されている。このように位置決めライン１１３ａを左右のリール６ａ，６ｃに近接した位置に表示することで、左右のリール６ａ，６ｃの基準部６ｅを容易に合わせることができるようにされている。また、中リール６ｂについては、近接した位置に位置決めライン１１３ａが表示されていないが、左右の位置決めライン１１３ａを参考に基準部６ｅを合わせるか、すでに位置決め部１１３に合わせた左右のリール６ａ，６ｃの基準部６ｅに中リール６ｂの基準部６ｅを合わせることで容易に位置合わせができる。

【００５１】
また、位置決め表示部１１３ｂは、位置決めライン１１３ａと同様に基準部６ｅを合わせる位置を示す表示であり、ここでは三角形の頂点により位置を示している。この位置決め表示部１１３ｂに基準部６ｅを合わせることでもリール６の位置決めをすることが可能である。また、位置決めライン１１３ａと併用することで、位置決めライン１１３ａと入賞ライン発光部１１２とを容易に区別できるようにする機能も有する。また、この位置決め表示部１１３ｂには基準部６ｅを合わせる位置を示す表示として「継ぎ目合わせ部」の表示がなされている。

【００５２】
この位置決め表示部１１３ｂは、前面枠２を開放した状態では前方から視認可能となる

が、前面枠２を閉鎖した状態では前面パネル９により遮蔽されて前方からは視認できない状態となる。すなわち前面パネル９（詳しくは図柄表示窓５の周囲の装飾領域）が後方の視認を規制する遮蔽部をなす。これにより、表示が遊技者から見えてしまうことを防止することができ、図柄表示窓５の周辺の美観を損ねることがない。

【００５３】

本実施形態では、リール６の基準部６ｅを、リール６の外周面に巻き付けられた図柄が描画されたシート６ｄの継ぎ目としている。このようにシート６ｄの継ぎ目を基準部６ｅとして利用することで、新たに別途の基準部６ｅを設ける必要がない。シートの継ぎ目の直上となるコマには、特定の図柄として「７」が配されており（図５参照）、リール６に設けられた基準部６ｅをこの位置決め部１１３に合わせることで、特定の図柄（ここでは「７」）が図柄停止ライン（ここでは中段ライン）に整列するようになっている。

【００５４】

すなわち、位置決め部１１３及び基準部６ｅが、複数のリール６を回転させて特定の図柄を図柄停止ライン上に並べた状態とするための手動操作を補助（手動図柄揃えアシスト）する手動操作補助手段をなす。これにより、簡単な構造で特定の図柄を図柄停止ライン上に並べた状態とするための手動操作を補助することが可能となる。なお、位置決め部１１３は、基準部６ｅを合わせる目安となるものであれば上述のような表示に限らず何でも良い。また、基準部６ｅはシート６ｄの継ぎ目の他、リール６の前面に描かれた目印やリール６自体に形成した突起やくぼみなど、位置合わせの基準となるものであれば何でも良い。

【００５５】

また、リール６の基準部６ｅの位置と位置決め部１１３の位置は任意に設定可能である。基準部６ｅと特定の図柄は、前面枠２を開放した状態でリール６の視認可能となる部分に配されていれば良い。すなわち基準部６ｅが特定の図柄から所定のコマ数の範囲内にあれば良い。そして、この基準部６ｅに合わせて位置決め部１１３を設定することが可能である。また、特定の図柄を整列させる図柄停止ラインを中段ライン以外のラインとなるようにしても良い。また特定の図柄は任意に設定可能である。

【００５６】

また、発光ライン設定スイッチ１１２ａの切り替えにより選択可能な図柄停止ラインのそれぞれに応じた位置決め部１１３を設けるようにしても良い。すなわち、ここでは中段ラインに対応する位置のみに位置決め部１１３を設けたが、右下がりライン及び左下がりラインに対応する位置にも位置決め部１１３を設けるようにしても良い。例えば、右下がりラインに対応する位置とは、左リール６ａの特定の図柄が上段の位置に合うように基準部６ｅを合わせる位置及び右リール６ｃの特定の図柄が下段の位置に合うように基準部６ｅを合わせる位置である。

【００５７】

以上のことから、複数の図柄を変動表示可能な複数のリール６を有する変動表示装置１００と、該変動表示装置１００を収容する前面開放凹室状の筐体と、該筐体の前面に開閉可能に支持され、複数のリール６の前面部を視認可能とする窓部（図柄表示窓５）を設けた前面扉（前面枠２）とを備えたスロットマシンにおいて、複数のリール６には、特定の図柄がそれぞれ配されてなり、複数のリール６の前面部を横切るように位置する図柄停止ラインと、複数のリール６を回転させて特定の図柄を図柄停止ライン上に並べた状態とするための手動操作を補助する手動操作補助手段（位置決め部１１３、基準部６ｅ）と、を備えていることとなる。

【００５８】

ここで、図柄停止ライン（図柄整列ライン）とは、変動表示を停止した各リール６の図柄のうち図柄表示窓５から視認可能となる図柄を結ぶ仮想的なラインである。役の成立を判定するための有効ラインと一致するものであっても良いし、一致しないものであっても良い。

【００５９】

また、手動操作補助手段は、特定の図柄から所定コマ数の範囲内となるようにリールに設けられる基準部６ｅと、特定の図柄が図柄停止ライン上に位置するように基準部６ｅの位置決めを行うための位置決め部１１３と、を備えていることとなる。

【００６０】

ここで、基準部６ｅは、リール６の前面に描かれた目印やリール６の継ぎ目、リール６自体に形成した突起やくぼみなど、位置合わせの基準となるものであればなんでも良い。また、位置決め部１１３は、基準部６ｅをあわせる目安となるものであればなんでも良い。

【００６１】

また、リール６は、長手方向に沿って複数の図柄が描画される短冊状のシート６ｄを回転体の外周に巻き付けることで構成され、基準部６ｅは、回転体にシート６ｄを巻き付けた際に形成されるシート６ｄの継ぎ目であることとなる。

【００６２】

また、位置決め部１１３をリール６の周方向に沿って動作可能とする移動機構を設けても良い。移動機構は、リール６の周方向に沿うように上下に延在するレールと該レールに沿って移動可能な移動体とから構成し、移動体に位置決め部１１３を設ける。これにより特定の図柄を揃える図柄停止ラインを変化させることが可能となる。また、移動体を上段、中段及び下段の各図柄位置に対応するようにコマ幅に合わせて段階的に移動可能とすれば、特定の図柄を揃える図柄停止ラインの変更が容易になる。さらに、位置決め部１１３を設けた移動体の移動は手動でも良いが、発光ライン設定スイッチ１１２ａの切り替えに応じて自動で移動するようにしても良い。

【００６３】

なお、移動機構は上述のものに限られず、例えば、位置決めライン１１３ａを発光体により構成して予め上段、中段及び下段の各図柄位置に対応するように設け、発光させる位置決めライン１１３ａを変更することで位置決め部１１３が移動するように制御する機構としても良い。発光させる位置決めライン１１３ａは、発光ライン設定スイッチ１１２ａの設定に応じて選択するようにする。

【００６４】

すなわち、図柄停止ラインは、窓部（図柄表示窓５）に臨む複数のリール６の前面部を横切るように複数設定されてなり、特定の図柄を揃える図柄停止ラインを変化させることが可能なように、位置決め部１１３を図柄の移動方向に沿って移動可能とする移動機構を備えるようにしても良い。

【００６５】

また、移動機構は、位置決め部１１３をリール６の周方向に沿って移動可能とするとともに、図柄のコマ幅に対応して段階的に移動させるようにしても良い。

【００６６】

また、位置決め部１１３のうち、位置決め表示部１１３ｂのみが前面パネル９（図柄表示窓５の周囲の装飾領域）により遮蔽されるようにしたが、位置決めライン１１３ａも前面パネル９により遮蔽される位置に配して位置決め部１１３の全てが前面パネル９により遮蔽されるようにしても良い。これにより、より図柄表示窓５の周辺の美観を高めることができる。

【００６７】

すなわち、前面扉（前面枠２）には、窓部（図柄表示窓５）の周囲に後方の視認を規制する遮蔽部（前面パネル９）を設け、位置決め部１１３は、前面扉を開いた状態では視認可能である一方、前面扉を閉じた状態では遮蔽部により遮蔽されるようにしても良い。

【００６８】

図４は、スロットマシン１の制御系の概略構成を示すブロック図である。なお、図１で説明した構成要素と同一もしくは相当する構成要素には同一の符号を付し、重複した説明は省略する。

【００６９】

図４に示すように、当該スロットマシン１の制御系は、遊技を統括的に制御する遊技制御装置（メイン制御装置）５０と、この遊技制御装置５０の制御下で遊技の演出に関する制御を統括的に行う演出制御装置（サブ制御装置）７０と、これらの制御装置に電力を供給する電源装置４０とを備えている。この制御系の構成要素は、それぞれ当該スロットマシン１の筐体内部に配設されている。また、電源装置４０は、停電時にＲＡＭ５０ｃ及びＲＡＭ７０ｃ（後述）に記憶されたデータが保持されるようにバックアップ電源を供給するよう構成されている。

【００７０】

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

【００７１】

ＣＰＵ５０ａは、制御部や演算部を備え、遊技制御装置５０の演算処理装置として各種演算処理やデータの入出力、制御信号の生成などを行う。

【００７２】

ＲＯＭ５０ｂには、各種処理を実行するための制御プログラムや制御データのほか、内部抽選用の判定値（判定テーブル）等が格納されている。また、ＲＯＭ５０ｂには、各ゲームにおいてリール６の停止制御を行う際に参照される停止制御テーブルが格納されている。例えば、内部当選した各種入賞に対応する停止制御テーブルや、はずれに対応する停止制御テーブルなどである。停止制御テーブルには、内部当選状態（セットされている当選フラグの状態）に対応する図柄組合せ態様を有効ライン上に最大限に形成させるリール６の引き込み停止制御や内部当選していない各種入賞に対応する図柄組合せを有効ラインから外すリールの蹴飛ばし停止制御を行うためのデータ（最大４コマの滑りコマ数等）が格納されており、リール６の操作停止順、操作タイミングに応じて停止位置が予め設定されている。

【００７３】

ＲＡＭ５０ｃは、スタート操作に基づきＣＰＵ５０ａがサンプリングした内部抽選用の乱数の記憶領域、各種データ（例えば、クレジット数のデータ、賭数のデータ、内部当選状態のデータ、所定の図柄組合せ態様が導出されることに基づく払い出しに係るデータ、内部抽選の当選確率値を示すデータ等）を一時的に記憶する記憶領域、並びにＣＰＵ５０ａの作業領域を提供する。

【００７４】

Ｉ／Ｆ５０ｄは、図示しないローパスフィルタ及びバッファーゲートを介して、メダル投入検出スイッチ５１、スタートレバースイッチ５２、リール停止スイッチ５３（第１リール（左）停止スイッチ５３ａ、第２リール（中）停止スイッチ５３ｂ、第３リール（右）停止スイッチ５３ｃ）、リール位置検出スイッチ５４（左リール位置検出スイッチ５４ａ、中リール位置検出スイッチ５４ｂ、右リール位置検出スイッチ５４ｃ）、マックスベットスイッチ５７、払戻ボタンスイッチ５８、払出メダル検出スイッチ５９、設定装置６０、リセットスイッチ６１、扉開閉検出スイッチ６２、電波検出スイッチ８１、メダル満杯スイッチ８２等から出力された各種信号を、ＣＰＵ５０ａに対して供給する。

【００７５】

ここで、メダル投入検出スイッチ５１は、流路切替ソレノイド（メダルセレクタ）６８に設けられてメダル投入口１５から投入されたメダルの通過を検出するものであり、この検出情報に基づいてメダルの投入枚数がカウントされる。スタートレバースイッチ５２は、スタートレバー２１が操作されたことを検出するためのスイッチである。

【００７６】

リール停止スイッチ５３の第１リール（左）停止スイッチ５３ａ、第２リール（中）停止スイッチ５３ｂ、第３リール（右）停止スイッチ５３ｃは、それぞれに対応するリールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃが操作されたことを検出するためのスイッチであ

る。リール位置検出スイッチ５４の左リール位置検出スイッチ５４ａ、中リール位置検出スイッチ５４ｂ、右リール位置検出スイッチ５４ｃは、それぞれに対応するリール６ａ，６ｂ，６ｃの回動位相を検出するためのスイッチである。

【００７７】

マックスベットスイッチ５７は、マックスベットボタン１７が操作されたことを検出するためのスイッチである。払戻ボタンスイッチ５８は、払戻ボタン２０が操作されたことを検出するためのスイッチである。払出メダル検出スイッチ５９は、メダル払出装置６３から払い出されたメダルを検出するものであり、このスイッチからの検出信号を計数することでメダルの払出枚数がカウントされる。

【００７８】

設定装置６０は、設定変更操作に基づき、当該スロットマシン１の設定を切り換えるためのものである。この設定装置６０により、例えば、１ゲーム毎の内部抽選における各種入賞（役）の当選確率（内部当選確率）が異なる複数の設定（例えば、設定１～６）の何れかに設定される。

【００７９】

リセットスイッチ６１は、例えば、鍵穴２３に差し込まれた鍵が前面枠２を開放する時とは逆に回動されたことを検出し、この検出に基づき当該スロットマシン１をリセットするためのスイッチである。なお、遊技制御装置５０は、リセットスイッチ６１からの検出信号に基づき、例えば、当該スロットマシン１のエラー状態を解除する。また、扉開閉検出スイッチ６２は前面枠２の開放状態を検出するためのスイッチである。

【００８０】

電波検出スイッチ８１は、異常な電波を検出するためのもので、不正行為を防止するためのものである。メダル満杯スイッチ８２は、メダル払出装置６３のホッパー内のメダルが満杯であることを検出するものである。

【００８１】

また、Ｉ／Ｆ５０ｄは、ＣＰＵ５０ａから出力された制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、演出制御装置７０、クレジット数表示部１１、遊技進行表示部１２、払出数表示部１３、遊技状態表示部１８、ベット数表示部１９、メダル払出装置６３、リール用モータ６４（左リール用モータ６４ａ、中リール用モータ６４ｂ、右リール用モータ６４ｃ）、外部信号出力端子（当該スロットマシン１とは別体で設けられた管理装置等と接続する端子）３３、流路切替ソレノイド６８等に出力する。これによって、遊技制御装置５０による各種構成要素の制御を可能としている。

【００８２】

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

【００８３】

遊技制御装置５０は、例えば、ＣＰＵ５０ａが所定サイクル時間毎に乱数を更新（例えば、＋１）し、スタートレバースイッチ５２による検出タイミングで、その時点の乱数をサンプリングする制御を行い、サンプリングされた乱数を内部抽選用の乱数として内部抽選を行う。また、遊技制御装置５０は、内部抽選結果と、リールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃの停止操作タイミングとに基づいて、対応する停止制御テーブルを参照し、リール用モータ６４ａ，６４ｂ，６４ｃの動作を制御することにより、図柄表示窓５に所定の図柄が停止表示されるようにリール６ａ，６ｂ，６ｃを停止させる。なお、乱数発生器５０ｅにより発生された乱数をサンプリングするようにしても良い。

【００８４】

さらに、遊技制御装置５０は、内部当選した入賞（役）に対応する図柄組合せ態様を構成する図柄が、有効ラインに到達する前に停止操作が行われた場合には、リール６ａ，６ｂ，６ｃを停止させるタイミングを遅らせて当該図柄が有効ライン上に停止表示されるようにする、いわゆる引き込み停止制御を行う。また、内部当選していない入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成されるタイミングで停止操作が行われた場合に、リール６ａ，６ｂ，６ｃを停止させるタイミングを遅らせて、有効ライン上に形成されうる図柄組合せ態様を構成する図柄が有効ラインを通り過ぎるようにする、いわゆる蹴飛ばし停止制御を行う。なお、遊技制御装置５０による引き込み停止制御、蹴飛ばし停止制御において、停止タイミングを変化可能とする（遅延させる）時間値は予め定められており、通常（１リールにつき２１コマの場合）は停止操作が行われた位置から所定の図柄数（例えば、４コマ）の範囲内で引き込んだり蹴飛ばしたりすることが可能な時間値となっている。

【００８５】

一方、演出制御装置７０は、ＣＰＵ７０ａ、ＲＯＭ７０ｂ、ＲＡＭ７０ｃ、Ｉ／Ｆ７０ｄ等を備えて構成されている。この演出制御装置７０は、遊技制御装置５０から供給される遊技に関する情報に基づいて、画像表示装置（液晶表示装置）３における演出表示の制御、バックライト１１１や枠発光装置７やスピーカ４による演出の制御等を行う。すなわち、演出制御装置７０が、バックライト１１１の発光制御を行うことが可能なバックライト制御手段をなす。また、スピーカ４による演出等を行う際の音量の設定は、演出制御装置７０に接続された音量ボリュームスイッチ６９によって行うことができるようになっている。

【００８６】

また、演出制御装置７０は、遊技制御装置５０から供給される遊技に関する情報に基づいて、ストップボタンＬＥＤ６６や入賞ライン発光部１１２や可動演出装置８の制御を行う。さらに、発光ライン設定スイッチ１１２ａからの入力情報に基づき、前面枠２を開放した際に所定の入賞ライン発光部１１２を点灯させる制御や、演出ボタン１０からの入力情報に基づき、演出態様を変化させる制御等を行う。すなわち、演出制御装置７０が、操作部発光手段（ストップボタンＬＥＤ６６）の発光制御を行うことが可能な操作部発光制御手段をなす。なお、ストップボタンＬＥＤ６６は、停止有効コマンドの受信に基づき有効報知点灯状態となり、停止コマンドの受信に基づき無効報知点灯状態となる。なお、無効報知点灯状態を消灯状態としても良い。

【００８７】

ここで、遊技制御装置５０から供給される遊技に関する情報には、スタートレバー２１が操作されてゲームが開始された時点で出力される賭数情報（例えば、賭数に応じたパルス数を出力し、賭数とゲーム数とを伝達する情報）、内部抽選による抽選結果を示す内部当選情報、現在の遊技状態（通常状態、特別遊技状態、ＲＴ状態１，２等）を示す遊技状態情報、変動表示中のリール６に対応するリールストップボタン２４が操作されたことを示すリール停止情報等が含まれる。

【００８８】

Ｉ／Ｆ７０ｄは、図示しないローパスフィルタ及びバッファーゲートを介して、遊技制御装置５０から入力された各種信号や、発光ライン設定スイッチ１１２ａ、演出ボタンスイッチ１０ａからの入力信号をＣＰＵ７０ａに対して出力する。また、Ｉ／Ｆ７０ｄは、ＣＰＵ７０ａから入力された制御信号を、図示しない出力ポート及びドライバを介して、画像表示装置３、スピーカ４、可動演出装置８、ランプやＬＥＤなどからなる枠発光装置７、ストップボタンＬＥＤ６６、ＬＥＤなどからなるバックライト１１１、入賞ライン発光部１１２等に出力する。これによって、演出制御装置７０による画像表示装置３やスピーカ４などの制御を可能としている。

【００８９】

これにより、例えば演出制御装置７０は、画像表示装置３に小役入賞の予告表示や、特別入賞の告知表示、演出表示（１ゲームで完結するものや複数ゲームにわたるもの）など

を表示する制御を行う。また、演出制御装置７０は、前面枠２に設けられている枠発光装置７での発光による装飾や、スピーカ４での音声による演出を行う。なお、上述した遊技制御装置５０と演出制御装置７０との間の通信は、遊技制御装置５０から演出制御装置７０へ向かう一方向にのみ制御信号の送信が可能な形態になっており、これによって遊技制御装置５０に不正な信号が入力されるのを防止している。

【００９０】

ここで、本実施形態のスロットマシン１における遊技の進行について簡単に説明する。スロットマシン１においてゲームを行う場合、遊技者は、まずメダルをメダル投入口１５から投入するか、或いはマックスベットボタン１７を操作して、賭数を入力する（賭入力）。賭入力が行われると、有効ラインが設定され、スタートレバー２１の操作が有効な状態、すなわちゲームを開始可能な状態となる。そして、スタートレバー２１を操作すると、遊技制御装置５０において内部抽選処理がなされて入賞（役）の当選／非当選が決定されるとともに、リール６ａ，６ｂ，６ｃの変動が開始される。

【００９１】

所定時間経過後、停止操作が有効となったリールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃの操作に基づいて、リール６ａ，６ｂ，６ｃの回転が停止され、図柄表示窓５に所定の図柄が表示される。そして、内部当選した入賞に対応する図柄組合せ態様が有効ライン上に形成された場合に入賞が成立し、この入賞に対応するメダルが払い出される。以上で一区切りのゲームが終了し、以降、この操作を繰り返すことによってゲームを進行させるようになっている。

【００９２】

図５には、スロットマシン１が備えるリール６ａ，６ｂ，６ｃの外周面に巻きつけられるシート６ｄにおける図柄の配列の一例を示した。図５に示されているように、シート６ｄには、「７」、「ＢＡＲ」、「ベル」、「白スイカ」、「黒スイカ」、「白チェリー」、「黒チェリー」、「白リプレイ」、「黒リプレイ」、「ＲＥＰ」の識別可能な１０種類の図柄が所定の順序で配置されている。各シート６ｄの上下端部は、リール６に巻きつけた際に継ぎ目となる部分である。この部分が上述した位置合わせのための基準部６ｅをなし、この基準部６ｅの直上のコマに特定の図柄として「７」が配されている。

【００９３】

図６には、本実施形態のスロットマシン１における入賞（役）の種類、各入賞に対応する図柄組合せ態様及び入賞内容が示されている。本実施形態のスロットマシン１では、特別入賞としてプレミアムボーナス入賞（ＰＢ入賞）、ビッグボーナス１入賞（ＢＢ１入賞）、ビッグボーナス２入賞（ＢＢ２入賞）、レギュラーボーナス入賞（ＲＢ入賞）が定められている。各特別入賞の当選フラグ（内部抽選に当選したときにセットされるフラグ）は区別して扱われる。なお、特別入賞に内部当選した場合は、内部当選したゲームで当該特別入賞を成立できなくても、当選フラグは次ゲームに持ち越され、以降のゲームにおいて特別入賞を成立させることができる。

【００９４】

特別入賞の成立に伴うメダルの払い出しは０枚であるが、ＰＢ入賞、ＢＢ１入賞、ＢＢ２入賞又はＲＢ入賞が成立した場合は、それぞれに対応した特別遊技状態であるＰＢ状態、ＢＢ１状態、ＢＢ２状態又はＲＢ状態が発生する。この特別遊技状態では、通常遊技状態よりも小役入賞の内部当選確率が高確率となる判定テーブルを使用したゲームが実行され、当該特別遊技状態での払い出し枚数が所定数を超えることや、所定回数のゲームを実行することにより当該特別遊技状態が終了するようになっている。なお、特別遊技状態においては、メダルの総払出数が規定数となるまでＪＡＣゲーム（ＪＡＣイン入賞が成立すると所定の入賞役の内部当選確率が高確率となるゲーム）を繰り返し実行するようにしてもよく、また、ＪＡＣゲームと小役入賞の内部当選確率が高確率となるゲームとを組み合わせて実行するようにしてもよい。

【００９５】

また、本実施形態のスロットマシン１では、小役入賞としてシングルボーナス入賞（Ｓ

ＩＮ入賞）、ベル入賞、リプベル入賞、１枚役入賞、通常リプレイ入賞、特殊リプレイ１（昇格）入賞、特殊リプレイ２（突入）入賞、特殊リプレイ３（降格）入賞、１０枚役入賞、３枚役入賞が定められている。なお、リプベル入賞は、ＲＢ入賞の成立に基づき開始されるＲＢ状態でのみ成立可能であり、１０枚役はＰＢ入賞成立に基づき開始されるＰＢ状態でのみ成立可能である。これらの小役入賞のうちリプレイ入賞以外の役は、成立することで役に応じた枚数のメダルが払いだされる。またリプレイ入賞が成立した場合はメダルの払い出しは０枚であるが、改めて賭操作することなくゲームを実行できる再遊技（リプレイゲーム）が付与される。

【００９６】

また、上記の小役入賞には、導出される有効ライン（ここでは中段ラインと、ナナメライン（右上がり又は右下がりライン））によってさらに区別される（別フラグとされる）ものもある。また、所定のリールストップボタン２４の操作順（押し順）でなければ成立しないものもある。例えば、ベル入賞は、中段ラインに導出されるものと、ナナメライン（右上がり又は右下がりライン）に導出されるもので区別されている。さらに、ナナメラインに導出されるベル入賞は、所定の押し順でなければ成立しないものがある。以下の説明では中段ラインに導出されるベル入賞を中段ベル入賞と称し、ナナメラインに導出されるものをナナメベル入賞と称して区別することがある。

【００９７】

また、３枚役の図柄組合せのうち、左リール６ａがチェリーで右リール６ｃが黒リプレイ以外とされた図柄組合せや、白又は黒スイカで構成される図柄組合せも、中段ラインに導出されるものと、ナナメライン（右上がり又は右下がりライン）に導出されるもので区別されている。また、３枚役で図柄組合せの左リール６ａがベルであるものは、右下がりラインにのみ導出可能であり、この場合は上段ラインに見た目上ベルが並ぶようになっており、以下の説明ではこの入賞を上段ベル入賞と称することがある。

【００９８】

また、リプレイ入賞にも所定の押し順でなければ成立しないものがあり、中段ラインに導出されるものと、ナナメライン（右上がり又は右下がりライン）に導出されるもので区別されているものがある。例えば、特殊リプレイ入賞１から３は所定の押し順でなければ成立しない。さらに、特殊リプレイ入賞２は、中段ラインに導出されるものと、ナナメラインに導出されるもので区別されている。

【００９９】

小役入賞に内部当選した場合は、内部当選したゲームでのみ当該小役入賞を成立させることができる。すなわち、停止操作のタイミングにより、小役入賞の種類によっては図柄配列の関係上４コマの引き込み停止制御を行ったとしても当該小役入賞を成立させることができない場合や、押し順があっていないことによって当該小役入賞を成立させることができない場合がある小役入賞があり、このような小役入賞に内部当選して当該小役入賞を成立させることができなかった場合（いわゆる取りこぼし）、この小役入賞の当選フラグはクリアされ、次ゲームには持ち越されない。また、小役入賞が複合して成立することもあるが、１ゲームでの最大払出枚数は１５枚とされている。

【０１００】

本実施形態のスロットマシン１では、同一ゲームにおいて、特別入賞と所定の小役入賞（図８参照）とが重複して内部当選可能となっている。また、特別入賞に内部当選したゲーム以降のゲームであって当選フラグが持ち越されているゲームで小役入賞に当選した場合に、有効ライン上に導出される入賞の優先順位は、リプレイ入賞＞リプレイ入賞以外の小役入賞＞特別入賞とされている。すなわち、特別入賞の当選フラグが持ち越されていても、小役入賞に内部当選している場合は当該小役入賞の成立が優先され、当該小役入賞が成立するように引き込み停止制御がなされる。

【０１０１】

遊技制御装置５０における内部抽選により、上記何れかの入賞に内部当選すると、この内部当選した入賞に対応する図柄組合せ態様が所定の有効ライン上に導出可能とされる。

一方、何れの入賞にも内部当選しない場合にははずれとなり、入賞に対応する図柄組合せ態様は有効ライン上に形成されない。

【０１０２】

図７には、特別入賞に内部当選した場合に導出可能となる出目であるリーチ目の一例を示した。図７（ａ）、（ｂ）に示す１確目は、左リール６ａのみの変動を停止した時点で成立するリーチ目であり、図７（ｃ）に示す２確目は、左リール６ａ及び右リール６ｃのみの変動を停止した時点で成立するリーチ目である。また、図７（ｄ）から（ｈ）に示す３確目は、全てのリール６ａ，６ｂ，６ｃの変動を停止した時点で成立するリーチ目である。

【０１０３】

図８には、レア小役（レア役）の停止型の一例を示した。これらのレア小役はＢＢ１入賞、ＢＢ２入賞又はＲＢ入賞と重複して内部当選する可能性がある小役入賞である。なお、図中「ＡＮＹ」とは当該リール６の停止型を問わないという意味である。また、図８（ａ）、（ｃ）における左リール６ａ、右リール６ｃのスイカは黒スイカであっても良い。また、図８（ｄ）における右リール６ｃの中段は、黒リプレイ以外の図柄という意味である。

【０１０４】

図９には、本実施形態のスロットマシン１において発生し得る内部抽選役の一覧を示した。小役入賞には、小役入賞が単独で当選する単独当選の他、他の小役入賞や特別入賞と重複して当選する重複当選がある。なお、３枚役ＡからＥやベルＧ，１枚役Ａ，Ｂのように「重複当選あり」と記載しているものは単独当選を含むことを意味している。また、３枚役Ｃ（中段チェリー）は、ＢＢ入賞と重複して当選しない場合には、成立した小役の導出をアシストするＡＴ状態への移行権利であるＡＴ権利が発生してストックされる。

【０１０５】

ここに示されている内部抽選役には、押し順によって成立の可否が決定されるものがある。例えば、昇格リプレイＡからＦは何れも特殊リプレイ１入賞であるが、それぞれ所定の押し順でなければ成立しない（取りこぼす）ものである。また、突入リプレイＡからＦは何れも特殊リプレイ２入賞であるが、それぞれ所定の押し順でなければ成立しないものである。なお、突入リプレイＡからＦはさらに中段ラインに導出されるものと、ナナメライン（右上がり又は右下がりライン）に導出されるもので区別されている（別フラグとされている）。

【０１０６】

また、上乗せナナメリプレイ、上乗せ中段リプレイは何れも特殊リプレイ２入賞である。これらの上乗せナナメリプレイと上乗せ中段リプレイも所定の押し順でなければ成立しないものであり、それぞれ押し順の異なる６種類が含まれている。なお、特殊リプレイ入賞２は、成立した小役の導出をアシストするＡＴ状態への突入の契機となることから基本的には突入リプレイ入賞と称するが、成立時の遊技状態によってはＡＴ権利の獲得やＡＴ状態とするゲーム数の上乗せの契機となることがあり、この場合は上乗せリプレイ入賞と称することがある。

【０１０７】

また、転落リプレイＡからＦは何れも特殊リプレイ３入賞であるが、それぞれ所定の押し順でなければ成立しないものである。また、ベルＡからＦ（ナナメベル）は何れもベル入賞であるが、それぞれ所定の押し順でなければ成立しないものである。

【０１０８】

特別入賞役のうち、ＰＢ入賞は単独当選のみであり、ＢＢ１入賞、ＢＢ２入賞及びＲＢ入賞は単独当選の他、レア小役との重複当選がある。レア小役とは３枚役ＡからＥ（弱、強、中段チェリー、弱、強スイカ）、ベルＧ（中段ベル）、１枚役（チャンス目Ａ，Ｂ）である。なお、レア小役として、何れの入賞にも内部当選しない純ハズレを含んでも良い。

【０１０９】

図１０は、本実施形態のスロットマシン１における遊技状態を説明するための状態遷移図である。本実施形態のスロットマシン１における遊技状態には、大きく分けて通常遊技状態ＳＴ１０と、特別入賞が成立することにより移行する特別遊技状態ＳＴ２０と、特別遊技状態ＳＴ２０で特定条件が成立して当該特別遊技状態が終了した後又は通常遊技状態ＳＴ１０で特定条件が成立することにより移行する特定遊技状態ＳＴ３０とがある。特定遊技状態ＳＴ３０は通常遊技状態ＳＴ１０よりも遊技者にとって有利な状態である。

【０１１０】

通常遊技状態ＳＴ１０には、ＡＴ権利の獲得抽選における当選確率（ＡＴ権利獲得の確率）が低確率の低確状態ＳＴ１１と、低確状態ＳＴ１１よりも確率が高い高確状態ＳＴ１２と、高確状態ＳＴ１２よりも確率が高い超高確状態ＳＴ１３とがある。この内部状態の移行は抽選により行われる。

【０１１１】

通常遊技状態ＳＴ１０で、特別入賞であるＰＢ入賞、ＢＢ１入賞、ＢＢ２入賞又はＲＢ入賞に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、特別遊技状態ＳＴ２０に移行する。具体的には、ＰＢ入賞に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、ＰＢ状態ＳＴ２１に移行する。ＢＢ１入賞に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、ＢＢ１状態ＳＴ２２に移行する。ＢＢ２入賞に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、ＢＢ２状態ＳＴ２３に移行する。ＲＢ入賞に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立すると、ＲＢ状態ＳＴ２４に移行する。

【０１１２】

また、通常遊技状態ＳＴ１０で、ＡＴ権利のストックがあり（ＡＴストックあり）、ＡＴを発動させるまで実行される前兆ゲームの消化が終了した移行条件を充足した場合は、特定遊技状態ＳＴ３０の準備ＡＴ状態ＳＴ３４に移行する。また、通常遊技状態ＳＴ１０で、昇格リプレイ（特殊リプレイ１）に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立することで移行条件が成立した場合は、特定遊技状態ＳＴ３０の移行チャンス状態ＳＴ３１に移行する。

【０１１３】

また、特別遊技状態ＳＴ２０が終了した場合は、ＡＴ権利のストックがあれば特定遊技状態ＳＴ３０の準備ＡＴ状態ＳＴ３４に移行し、ＡＴ権利のストックがなければ通常遊技状態ＳＴ１０に移行する。なお、特別遊技状態ＳＴ２０ではＡＴ権利を獲得するための抽選が行わるようになっている。

【０１１４】

特定遊技状態ＳＴ３０の移行チャンス状態ＳＴ３１では、通常遊技状態ＳＴ１０よりもリプレイ入賞の内部当選確率が高確率となる（ＲＴ状態）。これにより、メダルの消費量を抑えてゲームを重ねることが可能となる。したがって、小役入賞の成立により得られる遊技価値を増加させながら特別入賞への当選を期待できる。移行チャンス状態ＳＴ３１で移行条件が成立すると、ＡＲＴ（アシストリプレイタイム）状態ＳＴ３５に移行する。なお、移行条件が成立した場合とは、新たなＡＴ権利の獲得、かつ、突入リプレイ（特殊リプレイ２）に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立した場合である。ここで、新たなＡＴ権利を獲得した場合にＡＲＴ待機状態ＳＴ３３に移行するようにしてもよい。

【０１１５】

一方、移行チャンス状態ＳＴ３１で違反の発生による転落条件が成立すると通常遊技状態ＳＴ１０に移行する。なお、違反の発生による転落条件の成立とは、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし）である。また、特定遊技状態ＳＴ３０の何れの状態であっても、特別入賞に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されると特別遊技状態ＳＴ２０に移行する。

【０１１６】

ＡＲＴ状態ＳＴ３５では、規定ゲーム数の範囲内で通常遊技状態ＳＴ１０よりもリプレイ入賞（通常リプレイ入賞）の内部当選確率が高確率となる（ＲＴ状態）とともに、成立小役の導出がアシスト（ＳＩＮ入賞の場合は成立の回避がアシスト）される（ＡＴ状態）。なお、１ゲームあたりのメダル増加期待値は、約１．５枚である。ＡＲＴ状態ＳＴ３５にはＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａとＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂがあり、ＡＴ権利の種類により何れか一方が選択されるようになっている。

【０１１７】

ＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａでは、１つのＡＴ権利に対して１セット（３０ゲーム）のＡＲＴ状態が実行される。また、ＡＲＴ状態の継続はセット数の上乗せのみとなっている。すなわち新たなＡＴ権利を獲得すればこれに応じたセット数が上乗せされる。ＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂでは、１つのＡＴ権利に対して１セット（３０ゲーム）のＡＲＴ状態が実行可能であり、さらに、このＡＲＴ状態で実行可能なゲーム数を上乗せすることが可能である。

【０１１８】

ゲーム数が上乗せされる期間としては上乗せゾーン１ＳＴ３５ｂ１と上乗せゾーン２ＳＴ３５ｂ２がある。上乗せゾーン１は可変ゲーム数上乗せであって、毎ゲームで上乗せ抽選を行い、抽選結果に応じて５～１００ゲームの上乗せが行われる。この上乗せゾーン１は２～２５ゲーム継続するようになっている。上乗せゾーン２は固定ゲーム数上乗せであって、毎ゲームで上乗せ抽選と上乗せゾーン２の継続抽選を行い、上乗せ抽選に当選した場合には１００ゲームの上乗せが行われ、継続抽選に当選した場合に上乗せゾーン２が継続する。

【０１１９】

このＡＲＴ状態ＳＴ３５で規定ゲーム数が消化され、ＡＴ権利のストックもない状態となる降格条件が成立した場合は、移行チャンス状態ＳＴ３１に移行する。一方、ＡＲＴ状態ＳＴ３５で、規定ゲーム数が消化されたがＡＴ権利のストックがある状態となる移行条件が成立した場合は、ＡＲＴ待機状態ＳＴ３３に移行する。また、ＡＲＴ状態ＳＴ３５で、違反の発生による降格条件が成立すると救済ＡＴ状態ＳＴ３２に移行する。なお、違反の発生による降格条件の成立とは、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし）である。

【０１２０】

救済ＡＴ状態ＳＴ３２では、ＡＲＴ状態ＳＴ３５で未消化となったゲーム数の範囲内で成立小役の導出がアシストされるが、リプレイ入賞の内部当選確率は通常遊技状態ＳＴ１０と同等とされる。したがって、小役入賞の成立により得られる遊技価値を増加させながら特別入賞への当選を期待できるが、１ゲームあたりのメダル増加期待値はＡＲＴ状態ＳＴ３５よりも低い期待値となっている。

【０１２１】

この救済ＡＴ状態ＳＴ３２で昇格条件が成立した場合は、ＡＲＴ待機状態ＳＴ３３に移行する。なお、昇格条件が成立した場合とは、昇格リプレイ（特殊リプレイ１）に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立した場合である。一方、救済ＡＴ状態ＳＴ３２で転落条件が成立した場合は通常遊技状態ＳＴ１０に移行する。ここでの転落条件の成立とは、違反（転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞の成立、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞の取りこぼし（押し順ベルこぼし））の発生又はＡＲＴ状態３５で設定されたゲーム数を消化した場合である。

【０１２２】

ＡＲＴ待機状態ＳＴ３３では、ＡＲＴ状態ＳＴ３５と同様に、通常遊技状態ＳＴ１０よりもリプレイ入賞の内部当選確率が高確率となるゲームが実行されるとともに、成立小役の導出をアシストするゲームが実行される。なお、１ゲームあたりのメダル増加期待値は、約１．５枚であり、ＡＲＴ状態ＳＴ３５と同じ期待値となっている。

【０１２３】

このＡＲＴ待機状態ＳＴ３３で、突入リプレイ（特殊リプレイ２）に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立した移行条件が成立した場合は、ＡＲＴ状態３５に移行する。一方、ＡＲＴ待機状態ＳＴ３３で、違反（転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞の成立、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞の取りこぼし（押し順ベルこぼし））の発生による転落条件が成立した場合は、通常遊技状態ＳＴ１０に移行する。

【０１２４】

準備ＡＴ状態ＳＴ３４では、成立小役の導出をアシストするゲームが実行されるが、リプレイ入賞の内部当選確率は通常遊技状態ＳＴ１０と同等とされる。したがって、小役入賞の成立により得られる遊技価値を増加させながら特別入賞への当選を期待できるが、１ゲームあたりのメダル増加期待値はＡＲＴ状態ＳＴ３５よりも低い期待値となっている。また、成立小役の導出のアシストは、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした（押し順ベルこぼし）ゲームの次ゲームから開始される。

【０１２５】

この準備ＡＴ状態ＳＴ３４で昇格条件が成立した場合は、ＡＲＴ待機状態ＳＴ３３に移行する。なお、昇格条件が成立した場合とは、昇格リプレイ（特殊リプレイ１）に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立した場合である。一方、準備ＡＴ状態ＳＴ３４で違反の発生による転落条件が成立した場合は通常遊技状態ＳＴ１０に移行する。ここでの違反の発生による転落条件の成立とは、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞の成立、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした（押し順ベルこぼし）である。ただし、アシスト開始前は押し順ベルこぼしが発生しても転落条件の成立とはらなない。

【０１２６】

図１１には、遊技制御装置５０での遊技状態の遷移を説明するための状態遷移図を示した。通常状態ＳＴ４０はＲＴ状態ではない非ＲＴ状態であって、通常リプレイ、昇格リプレイ（特殊リプレイ１）、突入リプレイ（特殊リプレイ２）、転落リプレイ（特殊リプレイ３）の当選確率は低確率状態となっており、これらのリプレイ入賞を合算した当選確率は内部抽選における１／８となっている。なお、図１０では対応する箇所に非ＲＴ状態と記載している。

【０１２７】

詳細には、通常リプレイの当選確率は通常確率である。また、昇格リプレイと転落リプレイとの重複当選が所定の確率（例えば内部抽選における１／１５）で発生し、押し順を当てられれば昇格リプレイや転落リプレイを成立させることが可能である。突入リプレイは、当選しない又は超低確率（例えば内部抽選における１／１０００）で通常リプレイと重複当選するが突入リプレイの成立は第１停止が右リール６ｃである押し順の場合だけ可能とされている。上乗せリプレイと通常リプレイの重複当選は超低確率（例えば内部抽選における１／１０００）で発生し、押し順を当てられれば上乗せリプレイや通常リプレイを成立させることが可能となっている。上乗せリプレイが成立した場合は、新たなＡＴ権利の発生又はＡＲＴ状態のゲーム数の上乗せが行われる。

【０１２８】

通常状態ＳＴ４０で、昇格リプレイ（特殊リプレイ１）に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立した昇格条件が成立するとＲＴ状態１ＳＴ４１に移行する。このＲＴ状態１ＳＴ４１はリプレイ入賞の当選確率が通常状態ＳＴ４０よりも高いＲＴ状態であって、昇格リプレイ（特殊リプレイ１）、突入リプレイ（特殊リプレイ２）、転落リプレイ（特殊リプレイ３）の当選確率は通常状態ＳＴ４０よりも高い高確率状態とされ、通常リプレイの当選確率は通常状態ＳＴ４０と同じ確率状態となっており、これらのリプレイ入賞を合算した当選確率は内部抽選における１／１．５となっている。なお、図１０では対応する箇所にＲＴ状態１と記載している。なお、通常リプレイの当選確率を通常状態ＳＴ４０よりも高くしても良い。

【０１２９】

詳細には、通常リプレイの当選確率は通常確率である。また、昇格リプレイと転落リプレイとの重複当選が超高確率（例えば内部抽選における１／２）で発生し、押し順を当てられれば昇格リプレイや転落リプレイを成立させることが可能である。また、突入リプレイと転落リプレイとの重複当選が高確率（例えば内部抽選における１／１０）で発生し、押し順を当てられれば突入リプレイや転落リプレイを成立させることが可能である。上乗せリプレイと通常リプレイの重複当選は超低確率（例えば内部抽選における１／１０００）で発生し、押し順を当てられれば上乗せリプレイや通常リプレイを成立させることが可能となっている。上乗せリプレイが成立した場合は、新たなＡＴ権利の発生又はＡＲＴ状態のゲーム数の上乗せが行われる。

【０１３０】

このＲＴ状態１ＳＴ４１で、転落条件が成立すると、通常状態ＳＴ４０に移行する。この転落条件の成立とは、違反（転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし））の発生や、ボーナス入賞（特別入賞）の当選である。なお、ボーナス入賞の当選と成立が同一ゲームで発生した場合は特別遊技状態ＳＴ４３に移行する。

【０１３１】

また、ＲＴ状態１ＳＴ４１で、突入リプレイ（特殊リプレイ２）に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立した移行条件が成立すると、ＲＴ状態２ＳＴ４２に移行する。このＲＴ状態２ＳＴ４２はリプレイ入賞の当選確率が通常状態ＳＴ４０よりも高いＲＴ状態であって、通常リプレイの当選確率は通常状態ＳＴ４０よりも高い高確率状態とされ、昇格リプレイ（特殊リプレイ１）、突入リプレイ（特殊リプレイ２）、転落リプレイ（特殊リプレイ３）の当選確率は通常状態ＳＴ４０と同じ確率状態となっており、これらのリプレイ入賞を合算した当選確率は内部抽選における１／１．５となっている。なお、図１０では対応する箇所にＲＴ状態２と記載している。

【０１３２】

詳細には、通常リプレイの当選確率は通常状態ＳＴ４０やＲＴ状態１ＳＴ４１よりも高い超高確率である。昇格リプレイは、当選しない又は超低確率（例えば内部抽選における１／１０００）で通常リプレイと重複当選するが昇格リプレイの成立は第１停止が右リール６ｃである押し順の場合だけ可能とされている。また、突入リプレイと通常リプレイとの重複当選が高確率（例えば内部抽選における１／１０）で発生し、この場合は６通りの押し順から選択される１通りで突入リプレイが成立し、これ以外の押し順で通常リプレイが成立する。また、転落リプレイと通常リプレイとの重複当選が高確率（例えば内部抽選における１／１０）で発生し、この場合は６通りの押し順から選択される５通りで転落リプレイが成立し、これ以外の押し順で通常リプレイが成立する。上乗せリプレイと通常リプレイの重複当選は低確率（例えば内部抽選における１／１００）で発生し、押し順を当てられれば上乗せリプレイや通常リプレイを成立させることが可能となっている。上乗せリプレイが成立した場合は、新たなＡＴ権利の発生又はＡＲＴ状態のゲーム数の上乗せが行われる。

【０１３３】

このＲＴ状態２ＳＴ４２で、転落条件が成立すると、通常状態ＳＴ４０に移行する。この転落条件の成立とは、違反（転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし））の発生や、ボーナス入賞（特別入賞）の当選である。なお、ボーナス入賞の当選と成立が同一ゲームで発生した場合は特別遊技状態ＳＴ４３に移行する。

【０１３４】

通常状態ＳＴ４０でボーナス入賞（特別入賞）が成立すると特別遊技状態ＳＴ４３に移行する。なお、ＲＴ状態１ＳＴ４１やＲＴ状態２ＳＴ４２でボーナス入賞の当選と成立が同一ゲームで発生した場合は、通常状態ＳＴ４０を経ずに特別遊技状態ＳＴ４３に移行する。この特別遊技状態ＳＴ４３において、成立した特別入賞の種類に応じた終了条件が満たされてボーナスが終了した場合は、通常状態ＳＴ４０に移行する。なお、特別遊技状態

中を除き、リプレイ入賞以外の入賞（小役入賞、特別入賞）の当選確率は常に一定である。また、特別入賞が成立したらＲＴ状態２ＳＴ４２に移行させるようにしても良い。

【０１３５】

図１２には、演出制御装置７０での遊技状態の遷移を説明するための状態遷移図を示した。成立小役の導出をアシストしない非アシスト状態ＳＴ５０では、ＡＴ権利の獲得抽選におけるＡＴ権利獲得の確率が低確率の低確状態と、低確状態よりも確率が高い高確状態と、高確状態よりも確率が高い超高確状態とがあり、モード移行条件が成立することで状態が移行するようになっている。モード移行条件は、例えばレア小役当選時に行われる抽選に当選することである。この非アシスト状態ＳＴ５０は、図１０での通常遊技状態に対応する。

【０１３６】

非アシスト状態ＳＴ５０で、昇格リプレイ（特殊リプレイ１）に内部当選し、対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立することで移行条件が成立した場合は、移行チャンス演出状態ＳＴ５１に移行する。移行チャンス演出状態ＳＴ５１では成立小役の導出のアシストは行われない。この移行チャンス演出状態ＳＴ５１は、図１０での移行チャンス状態ＳＴ３１に対応する。

【０１３７】

この移行チャンス演出状態ＳＴ５１で移行条件が成立した場合は、特定アシスト状態ＳＴ５５に移行する。この移行条件とは、新たなＡＴ権利の獲得、かつ、突入リプレイ（特殊リプレイ２）に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立することである。また、移行チャンス演出状態ＳＴ５１で違反の発生による転落条件が成立した場合は、非アシスト状態ＳＴ５０に移行する。この違反の発生による転落条件の成立とは、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし）である。

【０１３８】

また、非アシスト状態ＳＴ５０においてＡＴ権利を獲得した場合（天井への到達によりＡＴ権利を獲得した場合も含む）は、前兆遊技状態ＳＴ５２に移行する。この前兆遊技状態ＳＴ５２は、図１０での通常遊技状態に対応する。なお、前兆遊技状態ＳＴ５２ではＡＴ権利の獲得抽選における権利獲得の確率が低確率の低確状態となる。この前兆遊技状態ＳＴ５２では、ＡＲＴ状態が発生することを示唆する本前兆演出が行われる。この本前兆演出の継続ゲーム数は１１，１３，１５，１７又は１９ゲームのうちから選択可能となっている。

【０１３９】

この前兆遊技状態ＳＴ５２で前兆ゲーム数を消化した場合はアシスト待機状態ＳＴ５３に移行する。このアシスト待機状態ＳＴ５３は、図１０での準備ＡＴ状態ＳＴ３４におけるアシスト開始前の状態に対応する。なお、アシスト待機状態ＳＴ５３ではＡＴ権利の獲得抽選における権利獲得の確率が低確率の低確状態となる。このアシスト待機状態ＳＴ５３では、ＡＴが開始されることを報知する画面を表示する演出が行われる。このアシスト待機状態ＳＴ５３において、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼす押し順ベルこぼしが発生した場合は、移行アシスト状態ＳＴ５４に移行する。

【０１４０】

また、アシスト待機状態ＳＴ５３において、転落条件が成立し、ＡＴ権利のストックがある場合は前兆遊技状態ＳＴ５２に移行する。ここでの転落条件は、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞の成立である。また、アシスト待機状態ＳＴ５３において、転落条件が成立し、ＡＴ権利のストックがない場合は非アシスト状態ＳＴ５０に移行する。ここでの転落条件は、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞の成立である。なお、アシスト待機状態ＳＴ５３では、ＳＩＮ入賞の回避をアシストする情報は報知されるが、押し順ベルの成立をアシストする情報は報知されない。

【０１４１】

移行アシスト状態ＳＴ５４は、昇格リプレイ、突入リプレイ、押し順ベル入賞の成立及

びＳＩＮ入賞の回避をアシストする情報が報知される状態である。なお、ＡＴ権利の獲得抽選における権利獲得の確率が低確率の低確状態となる。この移行アシスト状態ＳＴ５４は、図１０での救済ＡＴ状態ＳＴ３２、ＡＲＴ待機状態ＳＴ３３、準備ＡＴ状態ＳＴ３４におけるアシスト開始後の状態に対応する。この移行アシスト状態ＳＴ５４において移行条件が成立した場合は特定アシスト状態ＳＴ５５に移行する。この移行条件とは、突入リプレイ（特殊リプレイ２）に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立することである。

【０１４２】

特定アシスト状態ＳＴ５５は成立小役の導出がアシストされる状態である。なお、ＳＩＮ入賞の場合は成立の回避がアシストされる。また、特定アシスト状態では、ゲーム数固定アシスト状態ＳＴ５５ａとゲーム数可変アシスト状態ＳＴ５５ｂの何れかの状態となる。この特定アシスト状態ＳＴ５５は、図１０でのＡＲＴ状態ＳＴ３５に対応するものであり、ゲーム数固定アシスト状態ＳＴ５５ａはＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａに対応し、ゲーム数可変アシスト状態ＳＴ５５ｂはＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂに対応する。

【０１４３】

ゲーム数固定アシスト状態ＳＴ５５ａでは、ＡＴ権利の獲得抽選における権利獲得の確率が低確率の低確状態と、低確状態よりも確率が高い高確状態と、高確状態よりも確率が高い超高確状態とがあり、モード移行条件が成立することで状態が移行するようになっている。モード移行条件は、例えばレア小役当選時に行われる抽選に当選することである。そして、上記の抽選状態に応じた確率でＡＴ権利の獲得抽選が行われ、新たなＡＴ権利を獲得した場合はセット数が上乗せされ、１セットにつき３０ゲームの特定アシスト状態ＳＴ５５が実行可能となる。

【０１４４】

ゲーム数可変アシスト状態ＳＴ５５ｂでは、通常ゾーンＳＴ５５ｂ０と特化ゾーン１ＳＴ５５ｂ１、特化ゾーン２ＳＴ５５ｂ２の状態があり、ゾーン移行条件が成立することでゾーンが移行する。特化ゾーン１ＳＴ５５ｂ１は図１０での上乗せゾーン１ＳＴ３５ｂ１に対応するものであり、特化ゾーン２ＳＴ５５ｂ２は図１０での上乗せゾーン２ＳＴ３５ｂ２に対応するものである。

【０１４５】

この特定アシスト状態ＳＴ５５で、違反の発生による降格条件が成立すると移行アシスト状態ＳＴ５４に移行する。なお、違反の発生による降格条件の成立とは、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし）である。また、特定アシスト状態ＳＴ５５で、規定ゲーム数が消化されたがＡＴ権利のストックがある場合も移行アシスト状態ＳＴ５４に移行する。また、特定アシスト状態ＳＴ５５で、規定ゲーム数が消化され、ＡＴ権利のストックもない状態となると、移行チャンス演出状態ＳＴ５１に移行する。

【０１４６】

以上の図１２に示した演出制御装置７０での遊技状態の遷移と、図１１に示した遊技制御装置５０での遊技状態の遷移とが複合することにより、図１０に示した遊技状態の遷移が実現されるようになっている。すなわち、遊技制御装置５０及び演出制御装置７０が、予め定めた移行役の入賞が成立したことに基づき、遊技状態を通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに切り替えることが可能な遊技状態切替手段をなす。また、移行役には、遊技状態を特定遊技状態に切り替えるための昇格役と、遊技状態を通常遊技状態に切り替えるための降格役とが含まれていることとなる。昇格役としては昇格リプレイ入賞が挙げられる。また、アシストのない移行チャンス状態ＳＴ３１からアシストのあるＡＲＴ状態ＳＴ３５への移行の契機となる突入リプレイ入賞も遊技者に有利な状態へ切り替えるための昇格役に含めることができる。降格役としては、転落リプレイ入賞、ＳＩＮ入賞が挙げられる。また、取りこぼしによりＲＴ状態が終了するなど遊技者に不利な状態となる押し順ベル入賞も降格役に含めることができる。

【０１４７】
図１３には、各特別入賞に基づく特別遊技状態でのＡＴ権利の獲得態様について示した。図１３（ａ）に示すように、ＰＢ入賞が成立した場合はＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂに対応するＡＴ権利がストックされる。また、ＰＢ入賞の成立に基づき開始されるＰＢ状態ＳＴ２１では、ＢＡＲが揃う度にＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂで実行可能なゲーム数として３０ゲームが加算される。このＰＢ状態は、ＢＡＲが揃わずに１０枚役が３回導出されることにより終了する。
【０１４８】
図１３（ｂ）に示すように、ＢＢ１入賞の成立に基づき開始されるＢＢ１状態では、特殊リプレイ２入賞（上乗せリプレイ入賞）が成立する度にＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａ又はＡＲＴ状態２に対応するＡＴ権利がストックされる。黒リプレイが斜めに揃った場合（ナナメ上乗せリプレイ入賞の成立）はＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａに対応するＡＴ権利がストックされる。ナナメ上乗せリプレイ入賞の成立は１／８０で発生する。また、黒リプレイが中段に揃った場合（中段上乗せリプレイ入賞の成立）はＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂに対応するＡＴ権利がストックされる。中段上乗せリプレイ入賞の成立は１／２００で発生する。上乗せリプレイ入賞の成立後には、リール６が再始動して停止し、上乗せリプレイ入賞の出目を連続で最大８回導出可能な操作介在フリーズ演出（いわゆる０Ｇ連）を実行可能であり、ここで導出された上乗せリプレイ入賞の出目の回数に応じた数のＡＴ権利（ＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂに対応するＡＴ権利）がストックされる。このＢＢ１状態は、遊技者に払い出したメダルの総数が３６０枚を超えると終了する。
【０１４９】
ＢＢ２入賞の成立に基づき開始されるＢＢ２状態では、中段ベル入賞が発生する度に、ＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａ又はＡＲＴ状態２に対応するＡＴ権利の獲得抽選が行われる。抽選に当選した場合は抽選結果に応じたＡＴ権利がストックされる。ＡＴ権利の獲得結果に関する情報はＢＢ２状態における最終ゲームで報知される。このＢＢ２状態は、遊技者に払い出したメダルの総数が２８０枚を超えると終了する。
【０１５０】
ＲＢ入賞の成立に基づき開始されるＲＢ状態では、ＲＢ状態発生時の遊技状態と、６択押し順ベルの正解数（ナナメベル入賞の成立回数）に応じてＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａに対応するＡＴ権利の獲得抽選が行われる。６択押し順ベルの押し順を正解してナナメベル入賞の成立が４回発生すると、ＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａに対応するＡＴ権利の獲得が確定する。このＲＢ状態は、遊技者に払い出したメダルの総数が６０枚を超えると終了する。なお、これらの特別遊技状態中に所定のフリーズ演出が発生した場合には、ＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂに対応するＡＴ権利の獲得が確定する。
【０１５１】
次に、遊技制御装置５０による処理について説明する。遊技制御装置５０による処理は、遊技を統括的に制御する遊技制御処理（図１４参照）と、所定時間毎（例えば、約２ｍｓｅｃ毎）に行われるタイマ割込み処理（図１５参照）とを含む。
【０１５２】
〔遊技制御処理〕
まず、遊技制御処理について説明する。図１４には遊技制御処理の一例を示すフローチャートを示した。この遊技制御処理は、スロットマシン１の電源が投入されることにより遊技制御装置５０の電源が投入されることで、ＣＰＵ５０ａがＲＯＭ５０ｂに記憶されている遊技制御処理の制御プログラムを読み出して実行することにより開始される。
【０１５３】
遊技制御処理では、まず、遊技制御装置５０のＣＰＵ５０ａ内のレジスタの初期化やＲＡＭ５０ｃに記憶されている遊技データの初期化などを行う電源投入時処理を実行する（ステップＳ１）。
【０１５４】
次いで、賭操作（すなわち、メダル投入口１５からのメダル投入又はクレジットからの

入力）や、リプレイ入賞の成立に基づく自動賭操作により賭数を設定し、賭数コマンドを演出制御装置７０に送信する賭数/クレジット数制御処理を実行する（ステップＳ２）。その後、払戻ボタン２０が操作されたか否かを判定し、操作されたと判定した場合に、投入されたメダルの払い戻し及びクレジットとして記憶されているメダルの払い戻しを行うとともに、清算コマンドを演出制御装置７０に送信するメダル清算処理を実行する（ステップＳ３）。

【０１５５】

そして、ベット数が上限値（例えば３）であるかを判定し（ステップＳ４）、ベット数が上限値に達していない場合（ステップＳ４；Ｎ）は、ステップＳ２に戻る。また、ベット数が上限値に達ている場合（ステップＳ４；Ｙ）は、スタートレバー２１が操作されたか否かを判定する（ステップＳ５）。

【０１５６】

スタートレバー２１が操作されていない場合（ステップＳ５；Ｎ）は、ステップＳ２に戻る。また、スタートレバー２１が操作された場合（ステップＳ５；Ｙ）には、リプレイ入賞の成立に基づき設定される再遊技フラグをクリアし（ステップＳ６）、流路切替ソレノイド（セレクタ）６８を動作してメダルの投入ができない投入規制状態に変換するメダル投入禁止動作を設定する（ステップＳ７）。

【０１５７】

その後、遊技状態に応じた入賞役の内部抽選を行い、抽選結果に対応する抽選結果コマンドを演出制御装置７０に送信する内部抽選処理（ステップＳ８）を行い、リールストップボタン２４等の操作を所定時間に亘り無効にする演出であるフリーズ演出に関する設定として、内部抽選結果に基づきフリーズ演出の実行をセットしたり、フリーズ演出の実行までのゲーム数を管理したりするフリーズ演出設定処理を行う（ステップＳ９）。

【０１５８】

次に、設定されたフリーズ演出を実行したり、リール６の変動開始（回転開始）を設定したりするリール回転開始処理（ステップＳ１０）を行い、内部抽選の結果に基づき設定される入賞当選フラグと、リールストップボタン２４の操作タイミングにより、各リール６の変動表示を停止（回転停止）に関する処理を行うリール回転停止処理（ステップＳ１１）を行う。

【０１５９】

そして、リール位置検出スイッチ５４からのリール位置情報（具体的には、リール位置検出スイッチ５４により検出されたリール６の回動位相等）に基づいて有効ライン上に停止表示された図柄組合せ態様が入賞当選フラグに対応するものであるかを判定することで入賞の成立を判定し、入賞が成立している場合に払出枚数情報をセットする入賞判定処理（ステップＳ１２）を行う。

【０１６０】

その後、払出枚数情報に基づきクレジットの加算又はメダル払出装置６３によるメダルの払い出しを行う払出制御処理（ステップＳ１３）を行い、成立した条件に応じて図１１に示した遊技状態（通常状態、特別遊技状態（ＰＢ状態、ＢＢ１状態、ＢＢ２状態、ＲＢ状態）、ＲＴ状態１、ＲＴ状態２）の移行を制御する遊技状態更新処理（ステップＳ１４）を行う。そして、流路切替ソレノイド（セレクタ）６８を動作してメダルの投入が可能な投入許容状態に変換することによりメダル投入禁止動作を解除して（ステップＳ１５）、ステップＳ２に戻る。

【０１６１】

〔タイマ割込み処理〕

次に、タイマ割込み処理について説明する。図１５に示すように、タイマ割込み処理では、まず、所定のレジスタに保持されている値をＲＡＭ５０ｃに移すレジスタ退避の処理（ステップＳ２１）を行い、各種センサなどからの入力の取り込み、すなわち各入力ポートの状態を読み込む入力処理を実行する（ステップＳ２２）。

【０１６２】

この入力処理（ステップＳ２２）で取り込まれる入力は、メダル投入検出スイッチ５１、スタートレバースイッチ５２、リール停止スイッチ５３（第１リール（左）停止スイッチ５３ａ、第２リール（中）停止スイッチ５３ｂ、第３リール（右）停止スイッチ５３ｃ）、リール位置検出スイッチ５４（左リール位置検出スイッチ５４ａ、中リール位置検出スイッチ５４ｂ、右リール位置検出スイッチ５４ｃ）、マックスベットスイッチ５７、払戻ボタンスイッチ５８、払出メダル検出スイッチ５９、リセットスイッチ６１、扉開閉検出スイッチ６２、電波検出スイッチ８１、メダル満杯スイッチ８２等）や設定装置６０等からの入力である。

【０１６３】

次に、セキュリティに関する処理として、メダル投入検出スイッチ５１からの入力が異常を示す入力であった場合にこれに応じた処理を行ったり、メダル投入エラーコマンドを演出制御装置７０に送信したりするメダル投入エラー監視処理（ステップＳ２３）を行う。さらに、セキュリティに関する処理として、電波検出スイッチ８１からの入力に基づき異常な電波の照射を検出した場合に対応する処理を行ったり、電波不正コマンドを演出制御装置７０に送信したりする電波エラー監視処理（ステップＳ２４）を行い、セキュリティに関する処理として、扉開閉検出スイッチ６２からの入力に基づき前面枠２の状態を監視するとともに、前面枠２の開閉に応じて扉開放コマンド又は扉閉止コマンドを演出制御装置７０に送信する扉開放監視処理（ステップＳ２５）を行う。すなわち、遊技制御装置５０が、前面扉（前面枠２）の開放を検出することが可能な開放検出手段をなす。

【０１６４】

次に、停電の発生を監視し、停電が発生した場合に停電発生時の処理を行う電源遮断処理（ステップＳ２６）を行う。停電発生時の処理としては、例えば、メダルの払い出しの停止、ＲＡＭ５０ｃの情報のバックアップ、スタックポインタ、チェックサムの記憶等を行った後、ＲＡＭアクセスを禁止してスロットマシン１の電源が遮断されるのを待つ。なお、停電が発生していない場合は電源遮断処理（ステップＳ２６）では処理を行わず、次のリール動作処理（ステップＳ２７）を行う。

【０１６５】

リール動作処理（ステップＳ２７）では、フリーズ演出が行われる場合に設定されるフリーズ情報やリール更新情報に基づいてリール６の回転及び停止の出力設定を行う。その後、各種タイマの更新を行うタイマ更新処理（ステップＳ２８）を行って、処理番号に応じた分岐処理を行う（ステップＳ２９）。

【０１６６】

ステップＳ２９にて処理番号が「０」の場合は、メダル満杯スイッチ８２からの入力に基づき、メダル払出装置６３のホッパー内のメダルが満杯であるかを監視するメダル満杯スイッチ監視処理（ステップＳ３０）を行う。ステップＳ２９にて処理番号が「１」の場合は、払出メダル検出スイッチ５９からの入力に基づきメダルの払い出しの異常を監視し、異常があった場合は演出制御装置７０に払出スイッチエラーコマンドを送信する払出メダル検出スイッチエラー監視処理（ステップＳ３１）を行う。

【０１６７】

ステップＳ２９にて処理番号が「２」の場合は、遊技進行表示部１２、ベット数表示部１９、クレジット数表示部１１、払出数表示部１３、遊技状態表示部１８での表示を制御するＬＥＤ/７セグ制御処理（ステップＳ３２）を行う。ステップＳ２９にて処理番号が「３」の場合は、ホールコンピュータ等の外部装置に出力する情報を編集する外部情報編集処理（ステップＳ３３）を行う。

【０１６８】

処理番号に応じた処理を行った後、各種処理でセットされた出力データに基づき、演出制御装置７０、遊技進行表示部１２、ベット数表示部１９、クレジット数表示部１１、払出数表示部１３、遊技状態表示部１８、メダル払出装置６３、左リール用モータ６４ａ、中リール用モータ６４ｂ、右リール用モータ６４ｃ、外部信号出力端子３３等に対して制御信号を出力する出力処理を行う（ステップＳ３４）。そして、割り込み要求をクリアし

て（ステップＳ３５）、レジスタを復帰（ステップＳ３６）し、割り込みを許可して（ステップＳ３７）、タイマ割込み処理を終了する。

【０１６９】

〔内部抽選処理〕

図１６には、図１４に示した遊技制御処理における内部抽選処理を示した。なお、当該内部抽選処理中は、賭操作やリール６の停止操作などの各種操作の入力を受け付けずに無効なものとするように構成されている。この内部抽選処理では、まず、乱数発生器５０ｅから乱数値（入賞判定用乱数）を取得し（ステップＳ４１）、現在の遊技状態に応じた入賞当選判定テーブル（図１７参照）をセットする（ステップＳ４２）。

【０１７０】

次に、ステップＳ４１で取得した乱数値と、ステップＳ４２でセットした入賞当選判定テーブルとに基づいて、入賞に内部当選したか否かを判定する入賞当選判定処理（ステップＳ４３）を行う。なお、本実施形態では、入賞に内部当選したか否かを、乱数発生器５０ｅで生成される乱数値、すなわちハードウェアで生成されるハード乱数を用いて判定するように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、入賞に内部当選したか否かを、ソフトウェアで生成されるソフト乱数に基づいて判定するように構成することも可能である。

【０１７１】

そして、ハズレ当選フラグをセットし（ステップＳ４４）、ステップＳ４３の入選当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選であるか否かを判定する（ステップＳ４５）。入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選でない場合（ステップＳ４５；Ｎ）、すなわち、はずれである場合にはステップＳ４７に移行する。また、入賞当選判定処理で得られた判定結果が入賞当選である場合（ステップＳ４５；Ｙ）は、ステップＳ４４でセットしたハズレ当選フラグに代えて、内部当選した入賞に対応する入賞当選フラグをセットし（ステップＳ４６）、ステップＳ４７に移行する。

【０１７２】

ステップＳ４７では、ステップＳ４４又はステップＳ４６でセットした当選フラグ（ハズレ当選フラグ又は入賞当選フラグ）に対応する抽選結果コマンドを演出制御装置７０に送信する（ステップＳ４７）。そして、有効ライン上に入賞当選フラグに対応する図柄を停止させるための停止情報を設定する停止情報設定処理（ステップＳ４８）を行い、内部抽選処理を終了する。

【０１７３】

なお、停止情報設定処理（ステップＳ４８）では、例えば、特別入賞に対応する入賞当選フラグが持ち越されている場合に他の入賞に当選した場合のように、複数の入賞に対応する入賞当選フラグが設定されている場合に成立させる入賞の優先順位が設定される。この優先順位はリプレイ入賞が最も高く、リプレイ入賞以外の小役入賞、特別入賞の順に低くなっている（リプレイ入賞＞リプレイ入賞以外の小役入賞＞特別入賞）。すなわち、遊技制御装置５０が、複数の変動表示部（リール６）の変動表示を伴うゲームの実行毎に入賞（役）に当選か否かを内部抽選する（内部）抽選手段をなす。

【０１７４】

図１７（ａ）には、遊技状態に応じた入賞当選判定テーブルの種類を示した。各入賞判定テーブルには遊技状態に応じた各入賞役の当選確率が設定されている。これにより、例えば、ＲＴ状態１中は通常状態中よりも転落リプレイ入賞、昇格リプレイ入賞及び突入リプレイ入賞の当選確率を高めたり、ＲＴ状態２中は通常状態中よりも通常リプレイ入賞の当選確率を高めたりすることが可能となる。また、特別遊技状態中は通常状態中よりも特定の小役入賞の当選確率を高めることが可能となる。また、図１７（ｂ）には、各レア小役における、ボーナス入賞（特別入賞）と重複して（同時に）当選する期待度（確率）の高さの順を示した。この期待度は、３枚役Ｄ（弱スイカ）が最も低く、３枚役Ｃ（中段チェリー）が最も高くなっている。

【０１７５】

〔フリーズ演出設定処理〕
図１８には、図１４に示した遊技制御処理におけるフリーズ演出設定処理を示した。このフリーズ演出設定処理では、まず、フリーズ演出待機中であるかを判定する（ステップＳ５１）。本実施形態のスロットマシンでは、フリーズ演出の実行が決定されたゲームでフリーズ演出を行う即時フリーズと、フリーズ演出の実行が決定されたゲームから数ゲーム後のゲームでフリーズ演出を行う待機フリーズとがあり、フリーズ演出の実行を決定する際に何れのフリーズ演出とするかが決定される。フリーズ演出待機中とは、待機フリーズの実行中である状態である。
【０１７６】
フリーズ演出待機中でない場合（ステップＳ５１；Ｎ）は、遊技状態と入賞当選フラグを取得し（ステップＳ５２）、フリーズ実行判定テーブル（図１８参照）に規定された確率に従いフリーズ演出を実行するかの抽選を行うフリーズ演出実行抽選処理（ステップＳ５３）を行う。そして、抽選の結果、待機フリーズの実行が決定されたかを判定する（ステップＳ５４）。
【０１７７】
待機フリーズの実行が決定された場合（ステップＳ５４；Ｙ）は、フリーズ演出待機カウンタにフリーズ演出発生までのゲーム数（例えば１，２又は３）をセットし（ステップＳ６０）、フリーズ演出設定処理を終了する。また、待機フリーズの実行が決定されなかった場合（ステップＳ５４；Ｎ）は、抽選の結果、即時フリーズの実行が決定されたかを判定する（ステップＳ５５）。
【０１７８】
即時フリーズの実行が決定されなかった場合（ステップＳ５５；Ｎ）は、フリーズ演出設定処理を終了する。この場合はフリーズ演出が実行されない。また、即時フリーズの実行が決定された場合（ステップＳ５５；Ｙ）は、決定されたフリーズの種類に対応するフリーズタイマを設定し（ステップＳ５６）、決定されたフリーズの種類に対応するフリーズ演出コマンドを演出制御装置７０に送信して（ステップＳ５７）、フリーズ演出設定処理を終了する。
【０１７９】
一方、フリーズ演出待機中である場合（ステップＳ５１；Ｙ）は、フリーズ演出待機カウンタを－１更新し（ステップＳ５８）、待機カウンタの値が０であるかを判定する（ステップＳ５９）。待機カウンタの値が０でない場合（ステップＳ５９；Ｎ）、すなわち、今回のゲームで待機フリーズのフリーズ演出を実行しない場合は、フリーズ演出設定処理を終了する。また、待機カウンタの値が０である場合（ステップＳ５９；Ｙ）、すなわち、今回のゲームで待機フリーズのフリーズ演出を実行する場合は、ステップＳ５６、Ｓ５７の処理を行い、フリーズ演出設定処理を終了する。これにより待機フリーズの実行中である場合は新たなフリーズ演出の実行抽選が規制されるようになっている。すなわち、遊技制御装置５０が、内部抽選の結果に基づき、所定の操作（停止操作）を所定期間に亘って無効とする（規制する）フリーズ状態を発生させることが可能なフリーズ状態発生手段をなす。
【０１８０】
図１９には、フリーズ実行判定テーブルの内容を示した。このフリーズ実行判定テーブルには、遊技状態に応じて選択可能なフリーズ演出の種類や発生条件が設定されている。即時フリーズの種類には、停止操作が無効とされるフリーズ時間が５秒の５秒フリーズ演出、フリーズ時間が１０秒の１０秒フリーズ演出、フリーズ時間が１５秒の１５秒フリーズ演出、フリーズ時間が６０秒の６０秒フリーズ演出がある。また、待機フリーズの種類には、フリーズ演出の実行を決定してから２又は３ゲーム後に６０秒フリーズ演出を行う２ゲーム後６０秒フリーズ演出、３ゲーム後６０秒フリーズ演出と、フリーズ演出の実行を決定してから１ゲーム後に操作介在フリーズ（いわゆる０Ｇ連）を行う１ゲーム後操作介在フリーズ演出がある。なお、１ゲーム後操作介在フリーズ演出はＢＢ１状態中のみ発生可能であるが、他の特別遊技状態（ＰＢ状態、ＢＢ２状態及びＲＢ状態）でも発生可能

としても良い。

【０１８１】

フリーズ時間が５秒の５秒フリーズ演出では、ゲーム開始に伴い停止操作を無効とした状態で左リール６ａを低速回転又は逆回転するとともに他のリール６ｂ、６を停止した状態とするリール演出動作を行い、ゲーム開始から５秒経過後にリール演出動作を終了して全リール６を通常の変動速度で回転させて停止操作を可能とする。また、フリーズ時間が１０秒の１０秒フリーズ演出では、ゲーム開始から５秒フリーズ演出と同様のリール演出動作を行い、ゲーム開始から５秒経過後もフリーズ状態を継続し、ゲーム開始から６秒経過後に中リール６ｂを低速回転又は逆回転で回転させるリール演出動作を行う。そして、ゲーム開始から１０秒経過後にリール演出動作を終了して全リール６を通常の変動速度で回転させて停止操作を可能とする。

【０１８２】

また、フリーズ時間が１５秒の１５秒フリーズ演出では、ゲーム開始から１０秒フリーズ演出と同様のリール演出動作を行い、ゲーム開始から１０秒経過後もフリーズ状態を継続し、ゲーム開始から１１秒経過後に右リール６ｃを低速回転又は逆回転で回転させるリール演出動作を行うとともに可動演出装置８を動作させる。そして、ゲーム開始から１５秒経過後にリール演出動作を終了して全リール６を通常の変動速度で回転させて停止操作を可能とする。

【０１８３】

また、フリーズ時間が６０秒の６０秒フリーズ演出では、ゲーム開始から１５秒フリーズ演出と同様のリール演出動作を行い、ゲーム開始から１５秒経過後もフリーズ状態を継続する。そして、ゲーム開始から６０秒経過後にリール演出動作を終了して全リール６を通常の変動速度で回転させて停止操作を可能とする。

【０１８４】

なお、６０秒フリーズ演出、２ゲーム後６０秒フリーズ演出及び３ゲーム後６０秒フリーズ演出は、特別入賞に当選した場合にしか選択されないようになっている。また、以下の説明でこの６０秒フリーズ演出、２ゲーム後６０秒フリーズ演出及び３ゲーム後６０秒フリーズ演出をロングフリーズと称することがある。また、２ゲーム後６０秒フリーズ演出及び３ゲーム後６０秒フリーズ演出の場合に、フリーズ演出が開始される前のゲームで特別入賞が成立した場合はフリーズ演出の実行がキャンセルされる。

【０１８５】

〔リール回転開始処理〕

図２０には、図１４に示した遊技制御処理におけるリール回転開始処理を示した。このリール回転開始設定処理では、まず、ゲーム間ウェイトタイマ値を取得し（ステップＳ６１）、ゲーム間ウェイトタイマ値が０となったか、すなわちタイムアップしたかを判定する（ステップＳ６２）。ゲーム間ウェイトタイマはゲームの開始後、次ゲームの開始が可能となるまでの所定の時間（例えば４．１秒）を管理するタイマであり、ゲームの開始時に所定の時間に対応する値がセットされ、タイマ更新処理（ステップＳ２８）にて－１更新されるようになっている。

【０１８６】

このゲーム間ウェイトタイマ値が０となるまでは以降の処理を待機し、タイマ値が０となった場合（ステップＳ６２；Ｙ）、すなわち、前ゲームの開始から所定の時間が経過した場合は、今回のゲームでフリーズ演出を実行する旨の情報であるフリーズ実行設定があるかを判定する（ステップＳ６３）。このフリーズ実行設定がない場合（ステップＳ６３；Ｎ）は、リールの回転ステップ数を無限に設定（リールの回転開始を設定）する（ステップＳ６７）。また、フリーズ実行設定がある場合（ステップＳ６３；Ｙ）は、操作介在フリーズであるかを判定する（ステップＳ６４）。

【０１８７】

操作介在フリーズでない場合（ステップＳ６４；Ｎ）は、通常フリーズ処理（ステップＳ６５）にてフリーズ時間が経過した後、リールの回転ステップ数を無限に設定（リール

の回転開始を設定）する（ステップＳ６７）。通常フリーズ処理（ステップＳ６５）にはフリーズ時間が経過するまで滞在し、フリーズ演出の開始から１秒後に左リール６ａの低速回転を開始し、フリーズ演出の開始から６秒後に中リール６ｂの低速回転を開始し、フリーズ演出の開始から１１秒後に右リール６ｃの低速回転を開始する処理を行う。すなわち、遊技制御装置５０が、フリーズ状態の発生中に変動表示部（リール６）に所定の演出変動表示（リール演出動作）を行わせることが可能な演出変動表示手段をなす。

【０１８８】

また、操作介在フリーズである場合（ステップＳ６４；Ｙ）は、操作介在フリーズ処理（ステップＳ６６）にてフリーズ時間が経過した後、リールの回転ステップ数を無限に設定（リールの回転開始を設定）する（ステップＳ６７）。その後、全リールが等速回転となると（ステップＳ６８；Ｙ）、停止有効コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ６９）、リール回転開始処理を終了する。なお、全リールが等速回転となったかの判定（ステップＳ６８）に代えて等速回転となるまでに必要な時間が経過したかを監視するようにしても良い。

【０１８９】

〔操作介在フリーズ処理〕

図２１には、図２０に示したリール回転開始処理における操作介在フリーズ処理を示した。この操作介在フリーズ処理では、まず、操作介在フリーズにおける所定の回転態様（低速回転や逆回転）でリール６を演出動作させるリール演出動作処理（ステップＳ７１）を行う。すなわち、遊技制御装置５０が、フリーズ状態の発生中に変動表示部に所定の演出変動表示（リール演出動作）を行わせることが可能な演出変動表示手段をなす。そして、遊技者の操作を受け付け可能な介在可能期間が開始したかを判定する（ステップＳ７２）。リール６の演出動作は５秒間の動作を１セットとして最大で８回まで継続可能であり、介在可能期間は、１セットのリール６の演出動作において４秒間設定される。この介在可能期間では、スタートレバー２１やマックスベットボタン１７等の遊技制御装置５０へ入力される操作部の操作が可能であり、操作することによりリール６が動作して上乗せリプレイ入賞の出目が導出される演出が行われる。

【０１９０】

この介在可能期間でない場合（ステップＳ７２;Ｎ）は、リール演出動作処理（ステップＳ７１）に戻る。また、介在可能期間である場合（ステップＳ７２;Ｙ）は、操作催促コマンドを演出制御装置７０に送信する（ステップＳ７３）。演出制御装置７０では操作催促コマンドの受信に基づき、画像表示装置３に操作を促す表示を行う等の演出を行う。

【０１９１】

その後、介在可能期間が終了したかを判定し（ステップＳ７４）、介在可能期間が終了していない場合（ステップＳ７４；Ｎ）は、スタートレバー２１やマックスベットボタン１７等の遊技制御装置５０へ入力される操作部の操作に基づく操作入力があるかを判定する（ステップＳ７５）。操作入力がない場合（ステップＳ７５；Ｎ）は、介在可能期間が終了したかの判定（ステップＳ７４）に戻る。また、操作入力がある場合（ステップＳ７５；Ｙ）や介在可能期間が終了した場合（ステップＳ７４；Ｙ）は、継続カウンタを＋１更新し（ステップＳ７６）、継続カウンタが上限値（ここでは８）であるかを判定する（ステップＳ７７）。

【０１９２】

継続カウンタが上限値でない場合（ステップＳ７７；Ｎ）は、リール演出動作を継続するかを抽選する継続抽選処理（ステップＳ７８）を行い、抽選結果が継続であるかを判定する（ステップＳ７９）。抽選結果が継続である場合（ステップＳ７９；Ｙ）は、継続コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ８０）、リール演出動作処理（ステップＳ８１）に戻る。演出制御装置７０では、継続コマンドを受信する度にＡＴ権利を１つストックする処理を行う。また、抽選結果が継続でない場合（ステップＳ７９；Ｎ）や継続カウンタが上限値である場合（ステップＳ７７；Ｙ）は、終了コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ８１）、リール演出動作停止処理を行う（ステップＳ８２）。

【０１９３】
その後、フリーズ期間の残り時間を計時する終了待機タイマをセットし（ステップＳ８３）、終了待機タイマの値が０となったかを判定する（ステップＳ８４）。終了待機タイマにはフリーズ期間の残り時間に対応する値がセットされ、タイマ更新処理（ステップＳ２８）にて値が－１更新されるようになっている。この終了待機タイマの値が０となるまでは以降の処理を待機し、タイマ値が０となった場合（ステップＳ８４；Ｙ）、すなわち、フリーズ期間が終了した場合は、フリーズ終了コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ８５）、操作介在フリーズ処理を終了する。
【０１９４】
〔リール回転停止処理〕
図２２には、図１４に示した遊技制御処理におけるリール回転停止処理を示した。このリール回転停止処理では、まず、停止ボタン（リールストップボタン２４）の操作があったかを判定する（ステップＳ９１）。停止ボタンの操作があるまでステップＳ９１の処理を繰り返し、停止ボタンの操作があった場合（ステップＳ９１；Ｙ）は、すでに停止しているリール６とその停止位置を示す情報であるリール停止情報に基づき回転中リールの停止ボタン操作かをチェックし（ステップＳ９２）、回転中のリール６に対応したリールストップボタン２４が操作された有効なボタン操作であるかを判定する（ステップＳ９３）。
【０１９５】
有効なボタン操作でない場合（ステップＳ９３；Ｎ）は、ステップＳ９１に戻る。また、有効なボタン操作である場合（ステップＳ９３；Ｙ）は、リール停止情報及び停止ボタンに対応する停止制御テーブルをセットし（ステップＳ９４）、成立フラグとリール位置情報に基づいてステップ数を取得する（ステップＳ９５）。そして、取得した残りステップ数をリール更新情報としてセットする（ステップＳ９６）。これにより、リール６の停止位置が設定され、図柄の引き込みや蹴飛ばしが設定される。すなわち、複数の停止操作部（リールストップボタン２４）の操作態様に基づき内部抽選の結果に応じた図柄組合せ態様が導出され得るように複数の変動表示部（リール６）の停止制御が行われることとなる。
【０１９６】
その後、停止操作を行ったリールが停止したかを判定し（ステップＳ９７）、停止した場合（ステップＳ９７；Ｙ）は、停止リールに対応するリール停止情報をセットし（ステップＳ９８）、リール停止情報に対応するリール停止コマンドを演出制御装置７０に送信する（ステップＳ９９）。すなわち、遊技制御装置５０が、ゲーム中の停止操作に基づき、複数のリール６を個別に停止表示させることが可能な停止制御手段をなす。
【０１９７】
次に、遊技状態が通常状態中であるかを判定し（ステップＳ１００）、通常状態中である場合（ステップＳ１００；Ｙ）は、ボーナス当選/持越し中であるか、すなわち今回のゲームで特別入賞に当選した又は特別入賞の当選フラグが持ち越されている状態であるかを判定する（ステップＳ１０１）。遊技状態が通常状態中でない場合（ステップＳ１００；Ｎ）やボーナス当選/持越し中である場合（ステップＳ１０１；Ｙ）は、全てのリールが停止したリール全停止済であるかを判定する（ステップＳ１０８）。
【０１９８】
また、ボーナス当選/持越し中でない場合（ステップＳ１０１；Ｎ）は、変則停止フラグがあるかを判定する（ステップＳ１０２）。そして、変則停止フラグがある場合（ステップＳ１０２；Ｙ）はステップＳ１０５に移行する。また、変則停止フラグがない場合（ステップＳ１０２；Ｎ）は、変則停止操作であったかを判定する（ステップＳ１０３）。ここでの変則停止操作とは、ＡＴ状態（ＡＲＴ状態を含む）の発生に関して遊技者が不利となるペナルティ状態（ＡＴ権利の獲得抽選が行われない状態）が発生する可能性のある操作であり、ゲームにおける最初の有効な停止操作である第１停止操作が左リール６ａに対するものでない操作である。

【０１９９】
なお、後述するようにペナルティ状態の設定は演出制御装置７０にて行われるようになっている。ペナルティ状態が設定されるのは、変則停止操作があり、かつ、変則停止操作を行うことで成立可能となる入賞役であるペナルティ入賞役（第１停止が左リール６ａ以外の押し順ベル入賞や押し順が定められるリプレイ入賞）が成立した場合である。すなわち、演出制御装置７０が、変則停止操作の発生に基づき、遊技者に不利となるペナルティ状態を複数回のゲームに亘って発生させることが可能なペナルティ状態発生手段をなす。
【０２００】
変則停止操作でない場合（ステップＳ１０３；Ｎ）は、全てのリールが停止したリール全停止済であるかを判定する（ステップＳ１０８）。また、変則停止操作であった場合（ステップＳ１０３；Ｙ）は、変則操作フラグをセットして変則停止操作が行われたゲームの連続回数をカウントする連続変則操作カウンタを＋１更新し（ステップＳ１０４）、連続変則操作カウンタ値に対応する操作無効タイマをセットする（ステップＳ１０５）。
【０２０１】
図２３には、連続変則操作カウンタ値と停止操作が無効とされる無効時間及び対応する操作無効コマンドを示した。連続変則操作カウンタ値が４となるまでは値の増加に伴い無効時間が増加し、４以上の場合は６０秒とされている。すなわち、変則停止操作が行われたゲームの連続回数が増加するに従い無効時間が増加するようになっている。これにより、複数回のゲームに亘り連続して変則停止操作を行おうという気力を削ぐことができ、故意に変則押しをするような行為を抑制することができる。
【０２０２】
図２２に戻り、連続変則操作カウンタ値に対応する操作無効タイマをセット（ステップＳ１０５）した後、対応する操作無効コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ１０６）、操作無効タイマの値が０となったかを判定する（ステップＳ１０７）。演出制御装置７０では操作無効コマンドの受信に基づき、変則停止操作があった旨の報知と、停止操作が所定期間無効となる罰則フリーズ状態となる旨の報知を行う。すなわち、演出制御装置７０が、変則停止操作の発生に基づき、当該変則停止操作が行われたことを認識可能な所定の報知（音声や発光、表示などによる報知）を行うことが可能な報知手段をなす。
【０２０３】
操作無効タイマには停止操作を無効とする時間に対応する値がセットされ、タイマ更新処理（ステップＳ２８）にて値が－１更新されるようになっており、操作無効タイマの値が０となるまでは次の停止操作が無効とされる罰則フリーズ状態となる。このように、変則停止操作（変則押し）の発生に基づきフリーズ状態が発生することで、ゲームの終了に余計な時間がかかったり、周囲の遊技者の注目を集めたりすることなり、故意に変則押しをするような行為を抑制することができる。なお、フリーズ状態が発生することで、遊技者に有利となる抽選結果であったかのように感じさせることができるので、ゲームの継続を促すという効果もある。この場合にはペナルティ状態を発生させた遊技者にペナルティ状態を消化させることが可能となる。
【０２０４】
すなわち、遊技制御装置５０が、予め定められた変則操作順で停止操作部（リールストップボタン２４）が操作される変則停止操作の発生を判定する変則停止操作判定手段をなす。また、遊技制御装置５０が、変則停止操作の発生に基づき、ゲームの進行を所定期間に亘って停止させるフリーズ状態を発生させることが可能なフリーズ状態発生手段をなす。
【０２０５】
操作無効タイマの値が０となった場合（ステップＳ１０７；Ｙ）は、全てのリールが停止したリール全停止済であるかを判定する（ステップＳ１０８）。そして、リール全停止済でない場合（ステップＳ１０８；Ｎ）は、ステップＳ９１に戻る。また、リール全停止済である場合（ステップＳ１０８；Ｙ）は、変則操作フラグをクリアして（ステップＳ１

０９）、今回のゲームで変則停止操作があったかを判定する（ステップＳ１１０）。なお、リール全停止済である場合（ステップＳ１０８；Ｙ）に、リール全停止コマンドを演出制御装置７０に送信するようにしても良い。

【０２０６】

今回のゲームで変則停止操作があった場合（ステップＳ１１０；Ｙ）は、リール回転停止処理を終了する。また、今回のゲームで変則停止操作がなかった場合（ステップＳ１１０；Ｎ）は、連続変則操作カウンタをクリアし（ステップＳ１１１）、リール回転停止処理を終了する。

【０２０７】

変則操作フラグは、一のゲームにおいて変則停止操作があった際に設定され、当該ゲームの終了に基づきクリアされるようになっている。これにより、変則停止操作を行った時点ですぐに遊技者に対して注意を促すことができ、変則停止操作を抑制することができる。また、変則停止操作が第１又は第２停止操作であった場合は、当該停止操作の後に所定の無効時間が設定される罰則フリーズが実行されるほか、当該ゲームにおける後の停止操作の後にも所定の無効時間が設定される罰則フリーズが実行される。よって、一のゲームでフリーズ状態が複数回発生することになるため遊技者をうんざりさせることができ、変則停止操作を効果的に抑制することができる。

【０２０８】

また、ペナルティ状態が設定されるのは、変則停止操作があり、かつ、変則停止操作を行うことで成立可能となる入賞役であるペナルティ入賞役（第１停止が左リール６ａ以外の押し順ベル入賞や押し順が定められるリプレイ入賞）が成立した場合であるが、罰則フリーズ状態は、ペナルティ状態の発生の有無にかかわらず変則停止操作があることのみに基づき設定される。このようにすることで、ペナルティ状態の有無にかかわらず変則停止操作を行った遊技者に対して必ず注意を喚起することが可能となる。

【０２０９】

以上のことから、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部（リール６）と、各変動表示部に対応して設けられる複数の停止操作部（リールストップボタン２４）と、複数の変動表示部の変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段（遊技制御装置５０）と、を備え、複数の停止操作部の操作態様に基づき内部抽選の結果に応じた図柄組合せ態様が導出され得るように複数の変動表示部の停止制御を行うスロットマシンにおいて、予め定められた変則操作順で停止操作部が操作される変則停止操作の発生を判定する変則停止操作判定手段（遊技制御装置５０）と、変則停止操作の発生に基づき、遊技者に不利となるペナルティ状態を複数回のゲームに亘って発生させることが可能なペナルティ状態発生手段（演出制御装置７０）と、変則停止操作の発生に基づき、ゲームの進行を所定期間に亘って停止させるフリーズ状態を発生させることが可能なフリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）と、を備えていることとなる。

【０２１０】

また、フリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）は、ゲームにおいて最初に行われた変動表示部（リール６）の変動表示を停止させる停止操作が変則停止操作に該当する場合に、当該ゲームにおける停止操作部（リールストップボタン２４）の操作を所定期間無効にすることでフリーズ状態を発生させるようにしていることとなる。

【０２１１】

また、フリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）は、当該ゲームにおける二回目以降の停止操作が行われる毎にフリーズ状態を発生させるようにしていることとなる。

【０２１２】

また、ペナルティ状態発生手段（演出制御装置７０）は、変則停止操作が発生したゲームの結果に基づきペナルティ状態を発生させるよう構成され、フリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）は、ペナルティ状態発生手段がペナルティ状態を発生させるか否かに拘らずフリーズ状態を発生させるようにしていることとなる。

【０２１３】

ここで、変則停止操作が発生したゲームの結果に基づきペナルティ状態を発生させるとは、例えば、変則停止操作により役を成立させることができた場合など、遊技者が有利となった場合にペナルティ状態とすることである。

【０２１４】

また、フリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）は、変則停止操作が発生したゲームの連続回数が多くなるほどフリーズ状態の期間を長くするようにしていることとなる。

【０２１５】

なお、ペナルティ状態が発生した場合にのみ罰則フリーズ状態を設定するようにしても良い。すなわち、変則停止操作で無条件に罰則フリーズ状態を発生させるのではなく、実際にペナルティ状態が発生する場合にだけ罰則フリーズ状態を発生させても良い。

【０２１６】

また、連続する複数回（２回以上の任意に設定可能な回数）のゲームにおいて変則停止操作があった場合に初めて罰則フリーズ状態を設定するようにしても良い。これにより、誤って変則停止操作を行ったと思われる遊技者に対しては報知により注意を促すのみとし、意図的に変則停止操作を行ったと思われる遊技者に対してはフリーズ状態を発生させることが可能となる。

【０２１７】

すなわち、変則停止操作の発生に基づき、当該変則停止操作が行われたことを認識可能な所定の報知を行うことが可能な報知手段（演出制御装置７０）を備え、フリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）は、連続する複数回のゲームにおいて変則停止操作が発生したことに基づきフリーズ状態を発生させるようにしても良い。ここで、所定の報知とは、音声や発光、表示などにより行う報知である。また、複数回とは２回以上の任意に設定可能な回数である。

【０２１８】

また、変則停止操作の発生回数又は変則停止操作が発生したゲームの連続回数に応じてペナルティ状態の発生ゲーム回数を増加させるようにしても良い。そして、ペナルティ状態の発生ゲーム回数の増加に伴い、罰則フリーズ状態における無効時間を増加させるようにしても良い。このようにすることでも再度変則停止操作を行おうという気力を削ぐことができ、故意に変則押しをするような行為を抑制することができる。

【０２１９】

すなわち、ペナルティ状態発生手段（演出制御装置７０）は、変則停止操作の発生毎にペナルティ状態の発生ゲーム回数を増加させるよう構成され、フリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）は、変則停止操作が発生したゲームの連続回数が多くなるほどフリーズ状態の期間を長くするようにしても良い。

【０２２０】

また、変則停止操作が発生し、かつ、入賞が成立した場合に払出速度を遅くするような処理を行っても良い。この処理は、罰則フリーズ状態の発生に代えて行うようにしても良いし、罰則フリーズと組み合わせて行うようにしても良い。すなわち、変則停止操作の発生に基づき、成立した入賞に対する遊技媒体の払出速度を通常の払出速度よりも遅くする遅延手段（遊技制御装置５０）を備えるようにしても良い。

【０２２１】

〔入賞判定処理〕

図２４には、図１４に示した遊技制御処理における入賞判定処理を示した。この入賞判定処理では、まず、停止しているリール６とその停止位置を示す情報であるリール停止情報を取得し（ステップＳ１２１）、遊技状態に応じた入賞成立判定情報をセットする（ステップＳ１２２）。次に、有効ライン数をセットし（ステップＳ１２３）、判定対象とする有効ラインをセットし（ステップＳ１２４）、入賞図柄があるかを判定する（ステップＳ１２５）。

【０２２２】

入賞図柄がない場合（ステップＳ１２５；Ｎ）は、ステップＳ１２９に移行する。また

、入賞図柄がある場合（ステップＳ１２５；Ｙ）は、入賞図柄と入賞当選フラグが一致するかを判定する（ステップＳ１２６）。そして、一致しない場合（ステップＳ１２６；Ｎ）は、復帰不可能エラー処理（ステップＳ１３３）を行い、遊技制御処理を終了する。また、一致する場合（ステップＳ１２６；Ｙ）は、リプレイ入賞の成立であるかを判定する（ステップＳ１２７）。

【０２２３】

リプレイ入賞の成立である場合（ステップＳ１２７；Ｙ）は、再遊技フラグをセットし（ステップＳ１３４）、ステップＳ１３５に移行する。また、リプレイ入賞の成立でない場合（ステップＳ１２７；Ｎ）は、払出カウンタに入賞図柄に対応する払出数を加算し（ステップＳ１２８）、入賞判定結果情報を記憶する（ステップＳ１２９）。その後、全有効ラインが判定済みであるかを判定し（ステップＳ１３０）、判定済みでない場合（ステップＳ１３０；Ｎ）は、ステップＳ１２４に戻り未判定の有効ラインについての判定を行う。また、全有効ラインが判定済みである場合（ステップＳ１３０；Ｙ）は、設定された払出数が１ゲームにおける最大払出数（例えば１５）を越えるかを判定する（ステップＳ１３１）。

【０２２４】

最大払出数を超えない場合（ステップＳ１３１；Ｎ）は、ステップＳ１３５に移行する。また、最大払出数を超える場合（ステップＳ１３１；Ｙ）は、払出カウンタに最大払出数をセットする（ステップＳ１３２）。そして、入賞判定結果情報に対応するゲーム結果コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ１３５）、入賞判定処理を終了する。

【０２２５】

〔遊技状態更新処理〕

図２５には、図１４に示した遊技制御処理における遊技状態更新処理を示した。この遊技状態更新処理では、まず、何れかのボーナス中（ＰＢ状態、ＢＢ１状態、ＢＢ２状態又はＲＢ状態）であるかを判定する（ステップＳ１４１）。

【０２２６】

何れかのボーナス状態である場合（ステップＳ１４１；Ｙ）は、ボーナス終了判定処理（ステップＳ１５２）を行い、ボーナス状態を終了するかを判定する（ステップＳ１５３）。ボーナス終了判定処理では、ボーナス状態の種類に応じた終了判定を行うようになっており、例えばＰＢ状態である場合は、２０枚を超える払い出しがあった場合にボーナスを終了すると判定する。そして、ボーナス状態を終了しない場合（ステップＳ１５３；Ｎ）は、ステップＳ１６１に移行する。また、ボーナス状態を終了する場合（ステップＳ１５３；Ｙ）は、通常状態をセットし（ステップＳ１５４）、ステップＳ１６１に移行する。

【０２２７】

一方、何れかのボーナス中でない場合（ステップＳ１４１；Ｎ）は、入賞判定結果情報を取得し（ステップＳ１４２）、ボーナス入賞（特別入賞）があるか（成立したか）を判定する（ステップＳ１４３）。ボーナス入賞がある場合（ステップＳ１４３；Ｙ）は、成立した特別入賞に対応する特別遊技状態（ＰＢ状態、ＢＢ１状態、ＢＢ２状態、ＲＢ状態の何れか）をセットし（ステップＳ１５５）、ボーナス当選フラグ及び待機フリーズに関する情報をクリアして（ステップＳ１５６）、ステップＳ１６１に移行する。すなわち、遊技制御装置５０が、内部抽選で特別役（特別入賞）に当選するとともに、当該特別役に対応する出目が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別状態を発生させることが可能な特別状態発生手段をなす。

【０２２８】

また、ボーナス入賞がない場合（ステップＳ１４３；Ｎ）は、ボーナス当選中（持ち越し中を含む）かを判定し（ステップＳ１４４）、ボーナス当選中である場合（ステップＳ１４４；Ｙ）は、通常状態をセットして（ステップＳ１５４）、ステップＳ１６１に移行する。また、ボーナス当選中でない場合（ステップＳ１４４；Ｎ）は、通常状態中であるかを判定する（ステップＳ１４５）。

【０２２９】
通常状態中でない場合（ステップＳ１４５；Ｎ）、すなわちＲＴ状態１中又はＲＴ状態２中である場合はステップＳ１４７に移行する。また、通常状態中である場合（ステップＳ１４５；Ｙ）は、昇格条件が成立したかを判定する（ステップＳ１４６）。ここでの昇格条件の成立とは、昇格リプレイ（特殊リプレイ１）に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立したことである。すなわち、昇格リプレイ入賞が再遊技役の当選確率を通常状態よりも高めた特定状態を発生させる所定の開始出目をなす。この昇格条件が成立した場合（ステップＳ１４６；Ｙ）は、ＲＴ状態１をセットし（ステップＳ１５７）、ステップＳ１６１に移行する。また、昇格条件が成立していない場合（ステップＳ１４６；Ｎ）は、ＲＴ状態１中であるかを判定する（ステップＳ１４７）。

【０２３０】
ＲＴ状態１中でない場合（ステップＳ１４７；Ｎ）は、ステップＳ１５０に移行する。また、ＲＴ状態１中である場合（ステップＳ１４７；Ｙ）は、転落条件が成立したかを判定する（ステップＳ１４８）。ここでの転落条件の成立とは、違反（転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし））の発生である。すなわち、転落リプレイ入賞の出目、ＳＩＮ入賞の出目及び押し順ベルこぼしの出目が再遊技役の当選確率を通常状態よりも高めた特定状態を終了させる所定の終了出目をなす。

【０２３１】
この転落条件が成立した場合（ステップＳ１４８；Ｙ）は、通常状態をセットし（ステップＳ１５８）、ステップＳ１６１に移行する。また、転落条件が成立していない場合（ステップＳ１４８；Ｎ）は、移行条件が成立したかを判定する（ステップＳ１４９）。ここでの移行条件の成立とは、突入リプレイ（特殊リプレイ２）に内部当選して対応する図柄組合せ態様が導出されて入賞が成立することである。

【０２３２】
この移行条件が成立した場合（ステップＳ１４９；Ｙ）は、ＲＴ状態２をセットし（ステップＳ１５９）、ステップＳ１６１に移行する。また、移行条件が成立していない場合（ステップＳ１４９；Ｎ）は、ＲＴ状態２中であるかを判定する（ステップＳ１５０）。そして、ＲＴ状態２中でない場合（ステップＳ１５０；Ｎ）は、ステップＳ１６１に移行する。また、ＲＴ状態２中である場合（ステップＳ１５０；Ｙ）は、転落条件が成立したかを判定する（ステップＳ１５１）。

【０２３３】
ここでの転落条件の成立とは、違反（転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし））の発生である。すなわち、転落リプレイ入賞の出目、ＳＩＮ入賞の出目及び押し順ベルこぼしの出目が再遊技役の当選確率を通常状態よりも高めた特定状態を終了させる所定の終了出目をなす。この転落条件が成立した場合（ステップＳ１５１；Ｙ）は、通常状態をセットし（ステップＳ１６０）、ステップＳ１６１に移行する。また、転落条件が成立していない場合（ステップＳ１５１；Ｎ）は、ボーナス以外の当選フラグをクリアする（ステップＳ１６１）。

【０２３４】
その後、上記の処理の前後で遊技状態に変化があるかを判定し（ステップＳ１６２）、変化がない場合（ステップＳ１６２；Ｎ）は、遊技状態更新処理を終了する。また、変化がある場合（ステップＳ１６２；Ｙ）は、変化後の遊技状態に対応する遊技状態コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ１６３）、遊技状態更新処理を終了する。

【０２３５】
以上の処理により図１１に示したような遊技状態の遷移が実現される。すなわち、遊技制御装置５０が、所定の開始出目が導出されてから所定の終了出目が導出されるまで再遊技役の当選確率を通常状態よりも高めた特定状態（ＲＴ状態）を発生させることが可能な特定状態発生手段をなす。なお、特別入賞に内部当選したことを条件としてＲＴ状態１又

は２に移行するようにしても良い。また、特別遊技状態の終了後にＲＴ状態１又は２に移行するようにしても良い。

【０２３６】

次に、演出制御装置７０による処理について説明する。演出制御装置７０による処理は、演出を統括的に制御する演出制御処理（図２６参照）と、所定時間毎（例えば、約２ｍｓｅｃ毎）に行われるタイマ割込み処理（図２７参照）とを含む。

【０２３７】

〔演出制御処理〕

図２６には演出制御処理を示した。この演出制御処理は、スロットマシン１の電源が投入されることにより演出制御装置７０の電源が投入されることで、ＣＰＵ７０ａがＲＯＭ７０ｂに記憶されている演出制御処理の制御プログラムを読み出して実行することにより開始される。

【０２３８】

この演出制御処理では、まず、演出制御装置７０のＣＰＵ７０ａ内のレジスタの初期化やＲＡＭ７０ｃに記憶されている遊技データの初期化処理や、遊技制御装置５０からの電源投入/復旧コマンドに基づく電源投入/復旧の報知処理などを行う電源投入時処理を実行する（ステップＳ２０１）。次に、演出ボタン１０やリールストップボタン２４又はその他の専用のボタン操作などの閲覧操作に基づいて、特別入賞の発生履歴などのゲーム結果の履歴情報を画像表示装置３に表示する履歴情報閲覧処理（ステップＳ２０２）を行う。

【０２３９】

その後、ゲームが所定期間実行されていないことに基づいて客待ち報知(客待ちデモ画面の表示やデモ発光など)に関する設定を行う客待ち制御処理（ステップＳ２０３）を行い、賭数の更新毎に送信される賭数コマンドに基づいて賭数の報知（音、表示、発光）を行う賭数報知処理（ステップＳ２０４）を行う。そして、精算コマンドに基づいて精算が行われたことの報知（音、表示、発光）を行う精算報知制御処理（ステップＳ２０５）を行い、ゲームが開始されたかを判定する（ステップＳ２０６）。なお、ゲームの開始は抽選結果コマンドの受信により判定する。

【０２４０】

ゲームが開始されていない場合（ステップＳ２０６；Ｎ）は、履歴情報閲覧処理（ステップＳ２０２）に戻る。また、ゲームが開始された場合（ステップＳ２０６；Ｙ）は、フリーズ演出を行う場合に当該フリーズ演出に対応する演出を実行するフリーズ演出処理（ステップＳ２０７）を行う。次に、特別入賞や小役入賞の当選、ＡＴ権利の獲得の有無及び遊技モードに応じて、当該ゲームのみで行う単発演出や複数のゲームに亘り連続して行う連続予告を行うゲーム演出決定処理（ステップＳ２０８）を行う。

【０２４１】

その後、遊技モードに応じてゲームの演出を進行させるゲーム進行制御処理（ステップＳ２０９）を行い、ペナルティ状態やＡＴ権利獲得の確率状態（ＡＴ抽選モード）及び当選役に基づき、ＡＴ権利の獲得抽選を行うストック獲得判定処理（ステップＳ２１０）を行う。そして、現在のＡＴ抽選モード(低確、高確又は超高確)及び当選役に基づき、ＡＴ抽選モードの移行抽選を行うストック抽選モード移行処理（ステップＳ２１１）を行い、実行中の特化モード（特化ゾーン１又は２）の種類に基づき、ＡＴ状態を継続可能なゲーム数の上乗せ抽選を行うゲーム数上乗せ処理（ステップＳ２１２）を行う。

【０２４２】

次に、複数のゲームに亘り連続して行う連続予告を設定する連続予告設定処理（ステップＳ２１３）を行い、ＡＴ（ＡＲＴ）状態が発生することを示唆する前兆演出を設定するＡＴ前兆設定処理（ステップＳ２１４）を行う。さらに、ゲーム結果が払い出しを伴う場合に、１払い出し毎に送信される払出コマンドに基づいて払い出しを報知（音、表示、発光）する払出報知設定処理（ステップＳ２１５）を行い、遊技状態コマンド及びＡＴ抽選モードに基づいて演出モードを変更する演出モード更新処理（ステップＳ２１６）を行う。そして、ゲーム結果を履歴情報として記憶する履歴情報記憶処理（ステップＳ２１７）

を行い、履歴情報閲覧処理（ステップＳ２０２）に戻る。
【０２４３】
なお、停電が発生した場合には停電発生時の処理を行う電源遮断処理を行うようになっている。停電発生時の処理としては、例えば、ＲＡＭ７０ｃの情報のバックアップ、スタックポインタ、チェックサムの記憶等を行った後、ＲＡＭアクセスを禁止してスロットマシン１の電源が遮断されるのを待つ。
【０２４４】
〔タイマ割込み処理〕
図２７には、タイマ割込み処理を示した。このタイマ割込み処理では、まず、所定のレジスタに保持されている値をＲＡＭ７０ｃに移すレジスタ退避の処理（ステップＳ２２１）を行い、演出制御装置７０に入力される信号を処理する入力処理（ステップＳ２２２）を行って、発生したエラーに対応する処理を行うセキュリティ監視処理（ステップＳ２２３）を行う。
【０２４５】
次に、画像表示装置３での表示を制御する表示制御処理（ステップＳ２２４）、スピーカ４から出力する音声を制御する音声制御処理（ステップＳ２２５）、バックライト１１１の発光を制御するバックライト発光処理（ステップＳ２２６）を行う。そして、スタートレバー２１に設けられた発光体の制御を行うスタートレバー発光処理（ステップＳ２２７）、停止ボタンであるリールストップボタン２４ａ，２４ｂ，２４ｃに設けられたストップボタンＬＥＤ６６を制御する停止ボタン発光処理（ステップＳ２２８）、入賞ライン発光部１１２の制御を行う入賞ライン発光処理（ステップＳ２２９）を行う。
【０２４６】
その後、枠発光装置７を制御する枠ライト発光処理（ステップＳ２３０）、ゲームの演出内容を決定する際に用いられる演出乱数などの乱数を更新（例えば＋１）する乱数更新処理（ステップＳ２３１）。そして、各種処理で設定された情報に基づく制御信号を出力する出力処理を行い（ステップＳ２３２）、割り込み要求をクリアして（ステップＳ２３３）、レジスタを復帰（ステップＳ２３４）し、割り込みを許可して（ステップＳ２３５）、タイマ割込み処理を終了する。
【０２４７】
〔フリーズ演出処理〕
図２８には、図２６に示した演出制御処理におけるフリーズ演出処理を示した。このフリーズ演出処理では、まず、フリーズ演出コマンドを受信したかを判定し（ステップＳ２４１）、受信していない場合（ステップＳ２４１；Ｎ）は、フリーズ演出処理を終了する。また、受信した場合（ステップＳ２４１；Ｙ）は、コマンドに対応するフリーズ演出パターンから実行パターンを決定する（ステップＳ２４２）。
【０２４８】
各フリーズ演出には特別な表示演出として表示内容等が異なる複数の実行パターンがあり、５、１０及び１５秒フリーズ演出にはＡ，Ｂの二種類が用意され、６０秒フリーズ演出にはＡ，Ｂ，Ｃ及びＤの４種類が用意されている。５、１０及び１５秒フリーズ演出である場合は、内部当選の結果に応じて選択割合を異ならせており、特別入賞に当選していない場合はＡパターンの選択割合が高く、特別入賞に当選している場合はＢパターンの選択割合が高くなっている。すなわち、Ｂパターンのほうが期待度の高い演出となっている。
【０２４９】
その後、決定したフリーズ演出パターンの実行をセットし（ステップＳ２４３）、フリーズ演出の種類が操作介在フリーズであるかを判定する（ステップＳ２４４）。操作介在フリーズ演出でない場合（ステップＳ２４４；Ｎ）は、決定したフリーズ演出パターンに従い通常のフリーズ演出に関する演出を行う通常フリーズ演出処理（ステップＳ２４５）を行い、フリーズ演出処理を終了する。また、操作介在フリーズ演出である場合（ステップＳ２４４；Ｙ）は、操作介在フリーズ演出に関する演出を行う操作介在フリーズ演出処

理（ステップＳ２４６）を行い、フリーズ演出処理を終了する。すなわち、演出制御装置７０が、ゲームの実行中に所定の表示演出を行うことが可能であるとともに、フリーズ状態の発生中に特別な表示演出を行うことが可能な表示演出手段をなす。

【０２５０】

〔操作介在フリーズ演出処理〕

図２９には、図２８に示したフリーズ演出処理における操作介在フリーズ演出処理を示した。この操作介在フリーズ演出処理では、まず、スタートレバー２１やマックスベットボタン１７等の遊技制御装置５０へ入力される操作部の操作が可能な操作介在可能期間が開始されることで送信される操作催促コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ２５１）。操作催促コマンドを受信していない場合（ステップＳ２５１；Ｎ）は、ステップＳ２５３に移行する。また、操作催促コマンドを受信した場合（ステップＳ２５１；Ｙ）は、画像表示装置３に操作を促す表示（例えば「レバーをたたけ！」の表示）を行う等の演出を行う操作催促報知を実行し（ステップＳ２５２）、リールの演出動作の継続抽選に当選した場合に送信される継続コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ２５３）。

【０２５１】

継続コマンドを受信していない場合（ステップＳ２５３；Ｎ）は、ステップＳ２５５に移行する。また、継続コマンドを受信した場合（ステップＳ２５３；Ｙ）は、ＡＴ権利を獲得した事を報知するストック獲得演出を実行し（ステップＳ２５４）、リールの演出動作の継続抽選に当選しなかった場合や継続数が上限に達した場合に送信される終了コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ２５５）。

【０２５２】

終了コマンドを受信していない場合（ステップＳ２５５；Ｎ）は、操作催促コマンドを受信したかの判定（ステップＳ２５１）に戻る。また、終了コマンドを受信した場合（ステップＳ２５５；Ｙ）は、操作介在フリーズ演出でのリール演出動作が終了する旨の演出である終了演出を実行し（ステップＳ２５６）、フリーズ終了コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ２５７）。そして、フリーズ終了コマンドを受信した場合（ステップＳ２５７；Ｙ）は、操作介在フリーズ演出処理を終了する。

【０２５３】

なお、終了コマンドの受信及び継続コマンドの受信回数は記憶され、当該ゲームにおいて後に行われるＢＢ１ストック処理（図５２参照）においてゲーム数上乗せＡＴのＡＴ権利（ＡＴ権利２）のストック数に、継続コマンドの受信回数＋１を加算するようになっている。

【０２５４】

〔ゲーム演出決定処理〕

図３０には、図２６に示した演出制御処理におけるゲーム演出決定処理を示した。このゲーム演出決定処理では、まず、ボーナス中（ＰＢ状態、ＢＢ１状態、ＢＢ２状態又はＲＢ状態）であるかを判定する（ステップＳ２６１）。ボーナス中である場合（ステップＳ２６１；Ｙ）は、ボーナスに対応する演出を決定するボーナス中演出決定処理（ステップＳ２７２）を行い、ゲーム演出決定処理を終了する。また、ボーナス中でない場合（ステップＳ２６１；Ｎ）は、ロングフリーズ（６０秒フリーズ演出）があるかを判定する（ステップＳ２６２）。

【０２５５】

ロングフリーズがある場合（ステップＳ２６２；Ｙ）は、当該フリーズ演出の終了後におけるボーナス確定演出の実行をセットし（ステップＳ２７３）、ゲーム演出決定処理を終了する。また、ロングフリーズがない場合（ステップＳ２６２；Ｎ）は、ボーナス入賞当選フラグの持越中、すなわち特別入賞に内部当選したゲームの次以降のゲームであって当該特別入賞が成立していないゲーム中であるかを判定する（ステップＳ２６３）。

【０２５６】

ボーナス入賞当選フラグの持越中である場合（ステップＳ２６３；Ｙ）は、特別入賞に当選した場合に実行可能となる連続予告である当り連続予告の設定があるかを判定する（

ステップＳ２７４）。当り連続予告の設定がある場合（ステップＳ２７４：Ｙ）は、当り連続予告の実行をセットし（ステップＳ２７５）、ゲーム演出決定処理を終了する。また、当り連続予告の設定がない場合、つまり当り連続予告が終了している場合等（ステップＳ２７４；Ｎ）は、ボーナス確定演出の実行をセットし（ステップＳ２７６）、今回の内部抽選の結果がハズレ当選であるかを判定する（ステップＳ２７７）。

【０２５７】

今回の内部抽選の結果がハズレ当選である場合（ステップＳ２７７；Ｙ）は、持ち越されている入賞当選フラグの種類（成立可能な特別入賞の種類）を報知するボーナス種別告知演出をボーナス確定演出にプラスする処理を行い（ステップＳ２７８）、ゲーム演出決定処理を終了する。また、ハズレ当選でない場合（ステップＳ２７７；Ｎ）は、今回当選した小役入賞の種類を報知する当選小役報知演出をボーナス確定演出にプラスする処理（ステップＳ２７９）を行い、ゲーム演出決定処理を終了する。なお、当選小役報知演出では小役の種類までは報知せず、小役に当選したことのみを報知するようにしても良い。

【０２５８】

一方、ボーナス入賞当選フラグの持越中でない場合（ステップＳ２６３；Ｎ）は、特別入賞に当選していない場合に実行可能であって、当り連続予告と類似した連続予告であるハズレ連続予告の設定があるかを判定する（ステップＳ２６４）。このハズレ連続予告の設定がある場合（ステップＳ２６４；Ｙ）は、ハズレ連続予告の実行をセットし（ステップＳ２６５）、ステップＳ２７０に移行する。また、ハズレ連続予告の設定がない場合（ステップＳ２６４；Ｎ）は、ＡＲＴ状態が発生することを示唆する本前兆演出の実行中であるかを判定する（ステップＳ２６６）。なお、この処理（ステップＳ２６６）においては、ＡＲＴ状態においてＡＴ権利を獲得した場合に実行可能な当り連続演出の実行中である場合は本前兆演出の実行中であると判定する。

【０２５９】

本前兆演出の実行中である場合（ステップＳ２６６；Ｙ）は、本前兆演出の実行をセットし（ステップＳ２６７）、ステップＳ２７０に移行する。また、本前兆演出の実行中でない場合（ステップＳ２６６；Ｎ）は、ＡＲＴ状態が発生しない場合に実行可能であって、本前兆演出と類似したガセ前兆演出中であるかを判定する（ステップＳ２６８）。なお、この処理（ステップＳ２６８）においては、ＡＲＴ状態においてＡＴ権利を獲得できなかった場合に実行可能なハズレ連続演出の実行中である場合はガセ前兆演出の実行中であると判定する。

【０２６０】

ガセ前兆演出の実行中でない場合（ステップＳ２６８；Ｎ）は、ステップＳ２７０に移行する。また、ガセ前兆演出の実行中である場合（ステップＳ２６８；Ｙ）は、ガセ前兆演出の実行をセットし（ステップＳ２６９）、ステップＳ２７０に移行する。ステップＳ２７０では、当選演出決定テーブル（図３１参照）から抽選結果に対応する演出態様を決定し（ステップＳ２７０）、決定された演出態様による当選演出の実行をセットして（ステップＳ２７１）、ゲーム演出決定処理を終了する。

【０２６１】

図３１には、当選演出決定テーブルの内容を示した。この当選演出決定テーブルにより、内部抽選の結果とゲーム状態に基づき実行する演出が決定される。なお、ハズレには、どの入賞役にも当選しなかった純ハズレの他、成立小役の導出がアシストされない状態（ＡＴやＡＲＴではない状態）において第１停止が左リール６ａ以外の小役入賞に当選した場合を含む。

【０２６２】

ここで、ゲーム状態（遊技モード）のうち、通常/前兆中とは演出制御装置７０での遊技状態が非アシスト状態ＳＴ５０又は前兆遊技状態ＳＴ５２である状態である。また、継続演出とは連続予告、連続演出及び前兆演出の総称である。前兆演出には本前兆演出とガセ前兆演出を含む。また、後述するように前兆演出は、予兆演出や特殊演出を行った後に連続演出を行うようになっており、前兆中連続演出前とは前兆演出中で連続演出を行う前

の段階であり、前兆中連続演出中とは前兆演出中で連続演出を行っている状態である。
【０２６３】
また、ＡＴ待機中とは演出制御装置７０での遊技状態がアシスト待機状態ＳＴ５３である状態である。昇格ＡＴ中とは演出制御装置７０での遊技状態が移行アシスト状態ＳＴ５４である状態である。突入ＡＴ中とは演出制御装置７０での遊技状態が移行アシスト状態ＳＴ５４である状態である。また、上乗せＡＴ中とは演出制御装置７０での遊技状態が特定アシスト状態ＳＴ５５である状態である。救済ＡＴ中とは演出制御装置７０での遊技状態が移行アシスト状態ＳＴ５４である状態である。さらに、移行チャンス中とは演出制御装置７０での遊技状態が移行チャンス演出状態ＳＴ５１である状態である。すなわち、ゲーム状態における通常/前兆中が図１０での通常遊技状態ＳＴ１０に対応し、これ以外は図１０での特定遊技状態ＳＴ３０に対応する。
【０２６４】
また、結果がハズレの場合の当選演出態様におけるハズレ演出とは、ハズレであることを示唆、報知する演出である。また各結果における小役期待演出とは、図３２（ａ）や（ｂ）に示すように、何らかの小役に当選している可能性があること又はハズレである可能性があることを示唆、報知する演出である。
【０２６５】
例えば、図３２（ａ）では、画像表示装置３に「ハズレ」、「ベル」と表示することで、ハズレである可能性があることやベル入賞に当選している可能性があることを示唆している。さらに、「？」と表示することで、ハズレやベル入賞以外の可能性も示唆している。また、小役期待演出には、例えばボーナスやレア小役に当選した場合に、小役期待演出として「？」の表示を含まないで小役（取りこぼしのない小役）を示唆し、これらの何れも成立しないこと（いわゆる法則崩れ）でボーナスやレア小役の当選を示唆、報知する演出も含まれる。
【０２６６】
また、各結果におけるレア役期待演出とは、図３２（ｃ）や（ｄ）に示すように、何らかのレア小役に当選している可能性があること、レア小役以外の小役に当選している可能性があること又はハズレである可能性があることを示唆、報知する演出である。例えば、図３２（ｃ）では、画像表示装置３に「ベル」、「チェリー」、「スイカ」と表示することで、ベル入賞に当選している可能性やレア小役であるチェリー入賞又はスイカ入賞に当選している可能性があることを示唆している。
【０２６７】
また、結果がレア小役の場合のレア役当選演出とは、図３２（ｅ）、（ｆ）に示すように、何らかのレア小役に当選していることを報知する演出である。例えば、図３２（ｅ）では、レア小役の対応色（紫色）の表示を行うことでレア小役の当選を報知している。
【０２６８】
また、結果が上乗せリプレイの場合の押し順当て演出とは、押し順を当てて成立させることができればＡＴ権利の獲得又はＡＴ状態で実行可能なゲーム数が上乗せされる上乗せリプレイに内部当選したことを報知する演出である。上乗せリプレイは押し順を当てなければ成立しないため、例えば、図３２（ｇ）に示すように、押し順を当てることを促す演出表示がなされる。すなわち、押し順当て演出が、アシスト情報の報知を行なわせるための実行権利が記憶される可能性のあるゲームにおいて実行される所定のチャンス演出をなし、演出制御装置７０が所定のチャンス演出を実行することが可能なチャンス演出実行手段をなす。
【０２６９】
この押し順当て演出は、連続予告中や前兆中連続演出中のように連続的な演出の実行中では実行が禁止されている。これにより、連続的な演出が途切れてしまい、特別入賞の当選に対する期待感が減衰してしまうことを防止するようにしている。
【０２７０】
また、押し順当て演出は移行チャンス中でも実行が禁止されている。この移行チャンス

中つまり移行チャンス状態ＳＴ３１へは主にＡＲＴ状態ＳＴ３５で規定ゲーム数が消化され、ＡＴ権利のストックもない状態となることで移行する。すなわち、遊技者にとって有利なＡＲＴ状態が終了してＲＴ状態となった場合である。この状態で新たにＡＴ権利を獲得できればＡＲＴ状態へ復帰することが可能であるが、ＡＴ権利の獲得の可能性はそれほど高くなく、ほとんどは通常遊技状態ＳＴ１０に転落することとなる。

【０２７１】

この移行チャンス中において押し順当て演出のような遊技者の期待感を過度に煽る演出を行うと通常状態に転落した場合に遊技者の落胆が大きくなってしまう。そこで、アシスト情報の報知が終了した後の特定状態（ＲＴ状態）である移行チャンス中では押し順当て演出のような所定のチャンス演出を行わないようにし、通常遊技に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減するようにしている。またこれによりゲームをスムーズに進行させることができるというメリットもある。また、移行チャンス中（移行チャンス状態ＳＴ３１）でない場合は、元から通常遊技状態ＳＴ１０である場合や通常遊技状態ＳＴ１０への転落が近くはない場合であって、ＡＴ権利を獲得できなくても落胆や喪失感はそれほど大きくなく、所定のチャンス演出を実行することで遊技者の期待感を効果的に煽ることで遊技の興趣を高めることができる。

【０２７２】

なお、移行チャンス中であってもＡＴ権利の獲得が確定した場合は所定の確定演出を実行する。例えば、３枚役Ｃ（中段チェリー）に単独当選した場合（ＢＢ入賞と重複して当選しない場合）にはＡＴ権利の獲得が確定し、この場合にはＡＴ権利の獲得を確定的に報知する確定演出を当該ゲーム又はその後のゲームで行う。すなわち、演出制御装置７０が、ＡＴ権利が記憶されることが確定したゲーム又はその後のゲームにおいて所定の確定演出を実行することが可能な確定演出実行手段をなす。これにより移行チャンス中（移行チャンス状態ＳＴ３１）であっても所定の確定演出が実行されることを期待してゲームを行うことができる。なお、中段チェリーに当選した場合のフリーズ演出の実行を単独当選の場合のみとするようにしても良い。さらに、レア小役に単独当選した場合（ＢＢ入賞と重複して当選しない場合）であって、ＡＴ権利の獲得抽選に当選した場合にもＡＴ権利の獲得を確定的に報知する所定の確定演出を行うようにしても良い。

【０２７３】

また、後述するように移行チャンス中（移行チャンス状態ＳＴ３１）では、ＡＴ権利が記憶された可能性があることを報知するために複数のゲームに亘って実行される前兆演出、すなわち、アシスト情報の報知を行なわせるための実行権利が記憶される可能性のあるゲームの後のゲームおいて実行される所定のチャンス演出も実行されない。これによっても通常遊技に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減するようにしている。また、移行チャンス中（移行チャンス状態ＳＴ３１）では、ＡＴ権利が記憶される可能性があるレア小役に当選した場合であっても、当該当選を示唆、報知する演出を行わないようにしても良い。

【０２７４】

なお、基本的に所定のチャンス演出は、移行チャンス中（移行チャンス状態ＳＴ３１）を除く場合に実行可能であるとしたが、所定のチャンス演出を実行可能な遊技状態をより詳細に設定しても良い。例えば、ＡＴ状態、ＲＴ状態及びＡＲＴ状態の何れでもない状態である通常の状態及びＡＲＴ状態においては所定のチャンス演出を実行可能としても良いし、通常の状態又はＡＲＴ状態の何れか一方においては所定のチャンス演出を実行可能としても良い。

【０２７５】

また、ＡＴ状態、ＲＴ状態及びＡＲＴ状態の何れでもない状態である通常の状態及びＡＲＴ状態における、連続予告や連続演出、前兆中連続演出のような連続的な演出の実行中には所定のチャンス演出の実行を禁止しても良いし、通常の状態又はＡＲＴ状態の何れか一方における連続予告や連続演出、前兆中連続演出のような連続的な演出の実行中には所定のチャンス演出の実行可能としても良く、これらの場合に、連続予告の場合のみ所定の

チャンス演出の実行を禁止して連続演出や前兆中連続演出では所定のチャンス演出を実行可能としても良い。

【０２７６】

以上のことから、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部（リール６）と、該変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段（遊技制御装置５０）と、を備え、変動表示の停止操作に基づき停止させたゲームの結果として内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、所定の開始出目が導出されてから所定の終了出目が導出されるまで再遊技役の当選確率を通常状態よりも高めた特定状態を発生させることが可能な特定状態発生手段（遊技制御装置５０）と、所定の開始条件が成立してから所定の終了条件が成立するまで遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報を報知することが可能なアシスト情報報知手段（演出制御装置７０）と、所定の獲得条件が成立したことに基づいて、アシスト情報報知手段にアシスト情報の報知を行わせるための実行権利を記憶することが可能な実行権利記憶手段（演出制御装置７０）と、実行権利が記憶される可能性のあるゲーム又はその後のゲームにおいて所定のチャンス演出を実行することが可能なチャンス演出実行手段（演出制御装置７０）と、を備え、アシスト情報報知手段は、少なくとも開始出目を導出するためのアシスト情報及び終了出目の導出を回避するためのアシスト情報を報知し、チャンス演出実行手段は、所定の終了条件が成立してアシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が終了した後の特定状態においては所定のチャンス演出を実行しないようにしていることとなる。

【０２７７】

ここで、実行権利が記憶される可能性のあるゲームとは、例えば、特定の役に内部当選した場合に所定の確率で実行権利を獲得できるようにした場合における当該特定の役に内部当選したゲームである。所定の確率で実行権利を獲得できるとは、獲得が抽選の結果で決定される場合や、押し順を当てることで獲得できる場合を含む。また、所定のチャンス演出とは、アシスト情報の報知を行なわせる実行権利が記憶される可能性があることを報知する演出であって、例えば、所定の停止操作態様（押し順）で停止操作を行った場合に実行権利が獲得できる場合に、遊技者に対して押し順を考慮するように促す演出である。

【０２７８】

また、チャンス演出実行手段（演出制御装置７０）は、通常状態及び／又はアシスト情報報知手段（演出制御装置７０）によるアシスト情報の報知が実行されている特定状態においては所定のチャンス演出を実行するようにしていることとなる。

【０２７９】

また、内部抽選で特別役に当選するとともに、当該特別役に対応する出目が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別状態を発生させることが可能な特別状態発生手段（遊技制御装置５０）と、内部抽選で特別役又は当該特別役と重複して当選する可能性のある重複対象役に当選したことに基づいて、複数のゲームに跨って連続予告を行うことが可能な連続予告実行手段（演出制御装置７０）と、を備え、チャンス演出実行手段（演出制御装置７０）は、通常状態及び／又はアシスト情報報知手段（演出制御装置７０）によるアシスト情報の報知が実行されている特定状態であっても、連続予告が実行されている場合には、所定のチャンス演出を実行しないようにしていることとなる。

【０２８０】

また、実行権利が記憶されることが確定したゲーム又はその後のゲームにおいて所定の確定演出を実行することが可能な確定演出実行手段（演出制御装置７０）を備え、確定演出実行手段は、アシスト情報報知手段（演出制御装置７０）によるアシスト情報の報知が終了した後の特定状態においても所定の確定演出を実行するようにしていることとなる。

【０２８１】

〔ゲーム進行制御処理〕

図３３には、図２６に示した演出制御処理におけるゲーム進行制御処理を示した。このゲーム進行制御処理では、まず、ボーナス当選（持越し）中であるか、すなわち特別入賞

に当選した又は特別入賞の当選フラグが持ち越されている状態であるかを判定する（ステップＳ２８１）。ボーナス当選（持越し）中である場合（ステップＳ２８１；Ｙ）は、ボーナス内部中処理（ステップＳ２８２）を行い、ゲーム進行制御処理を終了する。また、ボーナス当選（持越し）中でない場合（ステップＳ２８１；Ｎ）は、遊技モードによる分岐処理（ステップＳ２８３）で選択される処理を行い、ゲーム進行制御処理を終了する。

【０２８２】

遊技モードが通常/前兆中（非アシスト状態ＳＴ５０又は前兆遊技状態ＳＴ５２）である場合は通常/前兆中処理（ステップＳ２８４）を行う。遊技モードがＡＴ待機中（アシスト待機状態ＳＴ５３）である場合はＡＴ待機中処理（ステップＳ２８５）を行う。遊技モードが昇格ＡＴ/突入ＡＴ中（移行アシスト状態ＳＴ５４）である場合は昇格/突入中処理（ステップＳ２８６）を行う。

【０２８３】

遊技モードが上乗せＡＴ中（特定アシスト状態ＳＴ５５）である場合は上乗せＡＴ中処理（ステップＳ２８７）を行う。遊技モードが救済ＡＴ中（救済ＡＴ状態ＳＴ３２）である場合は救済ＡＴ中処理（ステップＳ２８８）を行う。遊技モードが移行チャンス中（移行チャンス演出状態ＳＴ５１）である場合は移行チャンス中処理（ステップＳ２８９）を行う。

【０２８４】

また、遊技モードがＰＢ状態中である場合はＰＢ中処理（ステップＳ２９０）を行う。遊技モードがＢＢ１状態中である場合はＢＢ１中処理（ステップＳ２９１）を行う。遊技モードがＢＢ２状態中である場合はＢＢ２中処理（ステップＳ２９２）を行う。遊技モードがＲＢ状態中である場合はＲＢ中処理（ステップＳ２９３）を行う。これらの特別遊技状態中の遊技モードである場合には、各特別遊技状態に応じた演出処理を行うようになっている。なお、変則停止操作に基づきペナルティ状態（ＡＴ権利の獲得抽選が行われない状態）が発生するのは、遊技モードが通常遊技状態ＳＴ１０に対応する遊技モードである通常/前兆中である場合のみとなっている。

【０２８５】

〔ボーナス内部中処理〕

図３４には、図３３に示したゲーム進行制御処理におけるボーナス内部中処理を示した。このボーナス内部中処理では、まず、今回のゲームが特別入賞に内部当選したゲームであるボーナス当選ゲームであるかを判定する（ステップＳ３０１）。ボーナス当選ゲームでない場合（ステップＳ３０１；Ｎ）は、ステップＳ３０３に移行する。また、ボーナス当選ゲームである場合（ステップＳ３０１；Ｙ）は、ＡＴ前兆演出（本前兆演出及びガセ前兆演出）の実行情報をクリアする（ステップＳ３０２）。これにより、前兆演出の実行が中止される。

【０２８６】

そして、決定済みの演出パターンによるゲーム演出（フリーズ演出やレア役期待演出、連続予告など）の実行を開始し（ステップＳ３０３）、リール６が停止した際に送信されるリール停止コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３０４）。リール停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ３０４；Ｎ）は、ステップＳ３０７に移行する。また、リール停止コマンドを受信した場合（ステップＳ３０４；Ｙ）は、停止したリールに対応するリール停止情報を更新し（ステップＳ３０５）、リール停止情報に基づきゲーム演出を更新して（ステップＳ３０６）、入賞の判定結果の情報を含むゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３０７）。

【０２８７】

ゲーム結果コマンドを受信していない場合（ステップＳ３０７；Ｎ）は、ステップＳ３０４に戻る。また、ゲーム結果コマンドを受信した場合（ステップＳ３０７；Ｙ）は、ボーナス入賞（特別入賞）が成立したかを判定する（ステップＳ３０８）。ボーナス入賞が成立していない場合（ステップＳ３０８；Ｎ）は、ボーナス内部中処理を終了する。また、ボーナス入賞が成立した場合（ステップＳ３０８；Ｙ）は、入賞したボーナスの種類に

対応するボーナス状態（ＰＢ状態、ＢＢ１状態、ＢＢ２状態又はＲＢ状態）の開始をセットし（ステップＳ３０９）、ボーナス内部中処理を終了する。

【０２８８】

〔通常/前兆中処理〕

図３５、図３６には、図３３に示したゲーム進行制御処理における通常/前兆中処理を示した。この通常/前兆中処理では、まず、決定済みのゲーム演出（連続予告や本、ガセ前兆演出、小役期待演出など）の実行を開始し（ステップＳ３１１）、リール停止コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３１２）。

【０２８９】

リール停止コマンドを受信した場合（ステップＳ３１２；Ｙ）は、停止したリールに対応するリール停止情報を更新し（ステップＳ３１３）、リール停止情報に基づきゲーム演出を更新する（ステップＳ３１４）。すなわち、演出制御装置７０が、内部抽選の結果に対応するゲーム演出を実行するとともに、当該ゲーム演出を停止操作に応じて進行させることが可能なゲーム演出手段をなす。

【０２９０】

そして、今回の停止操作が変則停止操作であるかを判定する（ステップＳ３１５）。ここでの変則停止操作とは第１停止操作が左リール６ａでない操作である。今回の停止操作が変則停止操作でない場合（ステップＳ３１５；Ｎ）は、ステップＳ３１９に移行する。また、変則停止操作である場合（ステップＳ３１５；Ｙ）は、ペナルティフラグをセットし（ステップＳ３１６）、警告音の出力をセットする（ステップＳ３１７）。そして、演出表示の進行を停止し（ステップＳ３１８）、罰則フリーズ状態に関する情報を含む操作無効コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３１９）。上述したように、変則停止操作が発生した場合は罰則フリーズ状態が設定されるが、この場合にはゲーム演出の進行を中止するようにしている。これにより、罰則フリーズ状態を退屈なものとし、変則停止操作の抑制効果を高めるようにしている。

【０２９１】

以上のことから、内部抽選の結果に対応するゲーム演出を実行するとともに、当該ゲーム演出を停止操作に応じて進行させることが可能なゲーム演出手段（演出制御装置７０）を備え、ゲーム演出手段は、ゲームの途中でフリーズ状態（罰則フリーズ状態）が発生した場合には、ゲーム演出の進行を中止するようにしていることなる。

【０２９２】

操作無効コマンドを受信していない場合（ステップＳ３１９；Ｎ）は、ステップＳ３２６に移行する。また、操作無効コマンドを受信した場合（ステップＳ３１９；Ｙ）は、コマンドに対応する無効タイマをセットし（ステップＳ３２０）、無効タイマに対応する残り無効時間表示をセットする（ステップＳ３２１）。その後、警告報知（表示、発光）をセットし（ステップＳ３２２）、無効タイマに基づき残り無効時間表示を更新して（ステップＳ３２３）、無効タイマが０となったかを判定する（ステップＳ３２４）。

【０２９３】

無効タイマには遊技制御装置５０において停止操作を無効とする時間に対応する値がセットされ、タイマ割込み処理毎に値が－１更新されるようになっており、無効タイマの値が０となるまでは次の停止操作が無効とされる罰則フリーズ状態となっている。この罰則フリーズ状態においては、画像表示装置３に警告表示や残り無効時間表示を表示することによる報知や、枠発光装置７等を発光させることによる報知が行われる。なお、警告報知をセットする毎に警告表示や発光態様を異ならせても良い。また、操作無効コマンドの受信に基づきメイン演出（ＡＴ抽選の確率状態を示唆する演出など）や、予告演出（小役当選の示唆演出など）の一方又は両方を中止するようにしても良い。

【０２９４】

そして、無効タイマが０となった場合（ステップＳ３２４；Ｙ）は、残り無効時間表示及び警告報知をクリアし（ステップＳ３２５）、ゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３２６）。ゲーム結果コマンドを受信していない場合（ステップＳ３２

６；Ｎ）は、ステップＳ３１２に戻る。また、ゲーム結果コマンドを受信した場合（ステップＳ３２６；Ｙ）は、ペナルティフラグがあるかを判定する（ステップＳ３２７）。

【０２９５】

ペナルティフラグがある場合（ステップＳ３２７；Ｙ）は、ペナルティ対象役入賞が成立したかを判定する（ステップＳ３２８）。ペナルティ対象役入賞とは、変則停止操作を行うことで成立可能となる入賞役であり、例えば、第１停止が左リール６ａ以外の押し順ベル入賞や押し順が定められるリプレイ入賞である。このペナルティ対象役入賞が成立していない場合（ステップＳ３２８；Ｎ）は、ステップＳ３３２に移行する。また、ペナルティ対象役入賞が成立した場合（ステップＳ３２８；Ｙ）は、ペナルティ状態を設定し（ステップＳ３２９）、入賞役に対応するペナルティゲーム数をセットする（ステップＳ３３０）。

【０２９６】

すなわち、変則停止操作があり、かつ、入賞が成立した場合などの遊技者が有利となった場合にＡＴ権利の獲得抽選を所定ゲームに亘り行わないペナルティ状態が設定されるようになっている。また、ペナルティ状態が設定されるゲーム数であるペナルティゲーム数は、入賞役に応じて設定されるようになっていて、例えば変則停止操作により遊技者が有利になった度合いに応じて設定され、押し順が定められたリプレイ入賞が成立した場合よりも押し順ベルが成立した場合の方が、ペナルティゲーム数が多くなるようにされている。

【０２９７】

その後、各種連続当選/入賞カウンタをクリアし（ステップＳ３３１）、ペナルティフラグをクリアして（ステップＳ３３２）、移行条件が成立したかを判定する（ステップＳ３３７）。連続当選カウンタはレア小役の連続当選回数をカウントするものであり、この連続当選回数に応じてＡＴ権利が付与されるようになっている。また、連続入賞カウンタはベル入賞の連続成立回数をカウントするものであり、この連続成立回数に応じてＡＴ権利が付与されるようになっている。これらのカウンタをクリアすることで、遊技者に対する特典の付与を遅らせるというペナルティも課すようになっている。

【０２９８】

すなわち、演出制御装置７０が、予め定められた変則操作順で停止操作部（リールストップボタン２４）が操作される変則停止操作の発生を判定する変則停止操作判定手段をなす。また、演出制御装置７０が、変則停止操作の発生に基づき、遊技者に不利となるペナルティ状態を複数回のゲームに亘って発生させることが可能なペナルティ状態発生手段をなす。また、ペナルティ状態発生手段は、変則停止操作が発生したゲームの結果に基づきペナルティ状態を発生させるよう構成されている。

【０２９９】

一方、ペナルティフラグがない場合（ステップＳ３２７；Ｎ）は、ペナルティ状態中であるかを判定し（ステップＳ３３３）、ペナルティ状態中でない場合（ステップＳ３３３；Ｎ）は、ステップＳ３３７に移行する。また、ペナルティ状態中である場合（ステップＳ３３３；Ｙ）は、ペナルティゲーム数を１減算し（ステップＳ３３４）、ペナルティゲーム数が０となったかを判定する（ステップＳ３３５）。

【０３００】

ペナルティゲーム数が０となっていない場合（ステップＳ３３５；Ｎ）、すなわちペナルティ状態が次ゲームでも設定される場合は、ステップＳ３３７に移行する。また、ペナルティゲーム数が０となった場合（ステップＳ３３５；Ｙ）は、ペナルティ状態を解除し、移行条件が成立したかを判定する（ステップＳ３３７）。

【０３０１】

移行条件が成立したかの判定（ステップＳ３３７）では、移行条件の成立として昇格リプレイ入賞が成立したかを判定する。この移行条件が成立した場合（ステップＳ３３７；Ｙ）は、移行チャンス状態の開始をセットし（ステップＳ３４４）、通常/前兆中処理を終了する。これにより、次ゲームから遊技制御装置５０ではＲＴ状態１ＳＴ４１となり、

演出制御装置７０では移行チャンス演出状態ＳＴ５１となって遊技状態が移行チャンス状態ＳＴ３１となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき、対応する演出表示に切り替える。

【０３０２】

また、移行条件が成立していない場合（ステップＳ３３７；Ｎ）は、本前兆演出中であるかを判定する（ステップＳ３３８）。そして、本前兆演出中である場合（ステップＳ３３８；Ｙ）は、前兆ゲーム数を－１更新し（ステップＳ３３９）、前兆ゲーム数が０となったかを判定する（ステップＳ３４０）。前兆ゲーム数が０となっていない場合（ステップＳ３４０；Ｎ）は、通常/前兆中処理を終了する。また、前兆ゲーム数が０となった場合（ステップＳ３４０；Ｙ）は、アシスト待機状態の開始をセットし（ステップＳ３４１）、通常/前兆中処理を終了する。これにより、次ゲームからアシスト待機状態ＳＴ５３となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき、アシスト待機状態ＳＴ５３に対応した演出表示に切り替える。

【０３０３】

一方、本前兆演出中でない場合（ステップＳ３３８；Ｎ）は、ガセ前兆演出中であるかを判定する（ステップＳ３４２）。ガセ前兆中でない場合（ステップＳ３４２；Ｎ）は、通常/前兆中処理を終了する。また、ガセ前兆中である場合（ステップＳ３４２；Ｙ）は、前兆ゲーム数を－１更新し（ステップＳ３４３）、通常/前兆中処理を終了する。

【０３０４】

なお、ペナルティ対象役入賞の成立の有無にかかわらずペナルティ状態を設定するようにしても良い。また、ペナルティゲーム数は成立した入賞の種類によらず一定としても良い。また、ペナルティゲーム数の設定に際し、変則停止操作の発生回数を考慮するようにしても良く、例えば、変則停止操作の発生毎に所定数のペナルティゲーム数を加算するようにしても良い。また、ペナルティ状態であっても前兆ゲーム数の減算を行うようにして前兆ゲーム数は変化しないようにしたが、ペナルティ状態の設定に伴い前兆ゲーム数をより長いゲーム数に再設定するようにしても良い。

【０３０５】

図３７、図３８には、遊技モードが通常/前兆中である場合に、変則停止操作態様でない通常操作を行った場合と、変則停止操作を行った場合の例を示した。図３７（ａ）に示すように、ベット操作を行い、スタートレバー２１を操作すると、ゲームが開始されてリールの回転が開始する。このゲームの開始に伴い画像表示装置３には演出表示が表示される。ここでは、リールの停止に伴い段階的に変化する演出が設定されており、第１段階の演出表示である演出画像表示ＳＴＥＰ１が表示される。リール６が回転開始してから所定の回転速度で回転する等速回転となるまでは停止操作が無効とされる。この状態では、リールストップボタン２４に設けられたストップボタンＬＥＤ６６が、停止操作が無効であることを示す無効報知点灯状態となる。

【０３０６】

その後、全リールが等速回転となると、遊技制御装置５０から演出制御装置７０に停止操作が可能な状態となったことを示す停止有効コマンドが送信され、図３７（ｂ）に示すように、リールストップボタン２４に設けられたストップボタンＬＥＤ６６が、停止操作が可能な状態であることを示す有効報知点灯状態となる。

【０３０７】

そして、遊技者が第１停止操作として左リール６ａに対応したリールストップボタン２４ａを操作すると、図３７（ｃ）に示すように左リール６ａの回転が停止される。この停止操作は変則停止操作ではない通常操作である。また、このとき遊技制御装置５０から演出制御装置７０に当該停止操作に対応したリール停止コマンドが送信される。これに基づき、通常停止操作音（例えばボム！！）が出力され、左リール６ａに対応したリールストップボタン２４ａに設けられたストップボタンＬＥＤ６６が無効報知点灯状態となる。さらに、画像表示装置３の演出表示が第２段階の演出表示である演出画像表示ＳＴＥＰ２に変更される。

【０３０８】
この後、図３８（ａ）に示すように中、右リール６ｂ、６ｃが回転した状態で、第２停止操作として中リール６ｂに対応したリールストップボタン２４ｂを操作すると、図３８（ｂ）に示すように中リール６ｂの回転が停止される。この停止操作は変則停止操作ではない通常操作である。なお、本実施形態のスロットマシンでは、第１停止操作として左リール６ａを停止させていれば、第２停止操作として右リール６ｃを停止させても通常操作となる。
【０３０９】
また、停止操作に伴い遊技制御装置５０から演出制御装置７０に当該停止操作に対応したリール停止コマンドが送信される。これに基づき、通常停止操作音（例えばボム！！）が出力され、中リール６ｂに対応したリールストップボタン２４ｂに設けられたストップボタンＬＥＤ６６が無効報知点灯状態となる。さらに、画像表示装置３の演出表示が第３段階の演出表示である演出画像表示ＳＴＥＰ３に変更される。
【０３１０】
この後、第３停止操作として右リール６ｃに対応したリールストップボタン２４ｃを操作すると、右リール６ｃの回転が停止される。また、この停止操作に伴い遊技制御装置５０から演出制御装置７０に当該停止操作に対応したリール停止コマンドが送信され、これに基づき、通常停止操作音（例えばボム！！）が出力され、右リール６ｃに対応したリールストップボタン２４ｃに設けられたストップボタンＬＥＤ６６が無効報知点灯状態となる。さらに、画像表示装置３の演出表示が第４段階の演出表示である演出画像表示ＳＴＥＰ４に変更される。そして、入賞が成立した場合は対応する払い出しや遊技状態の移行が行われてゲームが終了する。
【０３１１】
一方、第１停止操作として左リール６ａに対応したリールストップボタン２４ａ以外のリールストップボタン２４ｂ、２４ｃを操作すると変則停止操作となる。図３７（ｄ）では遊技者が第１停止操作として右リール６ｃに対応したリールストップボタン２４ｃを操作し、右リール６ｃの回転を停止した例を示した。この変則停止操作がなされることに基づき罰則フリーズ状態が開始され、所定の無効時間（ここでは２０秒）に亘り次の停止操作が無効とされる。
【０３１２】
停止操作に伴い遊技制御装置５０から演出制御装置７０に当該停止操作に対応したリール停止コマンドが送信され、演出制御装置７０でも変則停止操作に対応した処理が行われる。この処理として、まず、停止操作に対応して警告停止操作音（例えばブブ～！！）が出力される。また、各リール６に対応するリールストップボタン２４に設けられたストップボタンＬＥＤ６６の全てが無効報知点灯状態とされる。また、画像表示装置３の演出表示は第１段階の演出表示のまま進行が停止するとともに明度を低下させた暗転状態となる。なお、暗転状態でなくとも色彩を薄く表示するなど演出表示を認識しにくくする表示であれば良い。また、暗転状態とせずに演出表示の進行を停止するのみとしても良い。さらに、演出表示よりも前側に重なるように警告表示９１が行われる。この警告表示９１では第１停止として左リール６ａの停止操作を行わなければならなかった旨を報知する。
【０３１３】
その後、図３８（ｃ）に示すように警告表示９１に代えて残り無効時間表示９２が行われる。また、罰則フリーズ状態とされている期間では警告音（例えばブブ～！！）が継続して出力される。そして、罰則フリーズ状態の無効時間が終了すると、図３８（ｄ）に示すように第２停止操作が可能となり、回転中のリール６ａ、６ｂに対応するリールストップボタン２４ａ、２４ｂに設けられたストップボタンＬＥＤ６６が有効報知点灯状態となる。また、警告音（例えばブブ～！！）出力が終了する。なお、警告音の出力を継続しても良い。この状態でも画像表示装置３の演出表示は変則停止操作を行った時点での第１段階の演出表示のまま進行が停止した状態とされるとともに明度を低下させた暗転状態のままとされる。

【０３１４】
この後、図３８（ｅ）に示すように遊技者が第２停止操作として左リール６ａに対応したリールストップボタン２４ａを操作すると、再度罰則フリーズ状態が開始され、所定の無効時間（ここでは２０秒）に亘り次の停止操作が無効とされる。
【０３１５】
また、停止操作に伴い遊技制御装置５０から演出制御装置７０に当該停止操作に対応したリール停止コマンドが送信され、演出制御装置７０でも変則停止操作に対応した処理が再度行われる。この処理として、停止操作に対応して警告停止操作音（例えばブブ～！！）が出力され、演出表示よりも前側に重なるように警告表示９１が行われ、その後残り無効時間表示９２が行われる。また、各リール６に対応するリールストップボタン２４に設けられたストップボタンＬＥＤ６６の全てが無効報知点灯状態とされる。また、無効時間の終了まで警告音（例えばブブ～！！）が継続して出力される。なお、画像表示装置３の演出表示は変則停止操作を行った時点での第１段階の演出表示のまま進行が停止した状態とされるとともに明度を低下させた暗転状態のままとされる。
【０３１６】
この後、罰則フリーズ状態の無効時間が終了すると、第３停止操作が可能となり、回転中のリール６ｂに対応するリールストップボタン２４ｂに設けられたストップボタンＬＥＤ６６が有効報知点灯状態となる。また、警告音の出力が終了する。この状態でも図３８（ｄ）に示した状態と同様に、画像表示装置３の演出表示は変則停止操作を行った時点での第１段階の演出表示のまま進行が停止した状態とされるとともに明度を低下させた暗転状態のままとされる。
【０３１７】
そして、遊技者が第３停止操作として中リール６ｂに対応したリールストップボタン２４ｂを操作すると、再度罰則フリーズ状態が開始され、所定の無効時間（ここでは２０秒）に亘り次ゲーム開始のための操作（ベット操作やスタートレバー２１の操作）が無効とされる。
【０３１８】
また、第３停止操作に伴い遊技制御装置５０から演出制御装置７０に当該停止操作に対応したリール停止コマンドが送信され、演出制御装置７０でも変則停止操作に対応した処理が再度行われる。この処理として、停止操作に対応して警告停止操作音（例えばブブ～！！）が出力され、演出表示よりも前側に重なるように警告表示９１が行われ、その後残り無効時間表示９２が行われる。なお、各リール６に対応するリールストップボタン２４に設けられたストップボタンＬＥＤ６６の全ては無効報知点灯状態とされる。また、無効時間の終了まで警告音（例えばブブ～！！）が継続して出力される。なお、画像表示装置３の演出表示は変則停止操作を行った時点での第１段階の演出表示のまま進行が停止した状態とされるとともに明度を低下させた暗転状態のままとされる。
【０３１９】
そして、無効時間が経過すると次ゲームの開始が可能な状態となる。なお、変則停止操作が発生したゲームの結果として、変則停止操作を行うことで成立可能となる入賞役であるペナルティ入賞役（第１停止が左リール６ａ以外の押し順ベル入賞や押し順が定められるリプレイ入賞）が成立した場合は、所定ゲーム数に亘りＡＴ権利の獲得抽選が行われないペナルティ状態が設定される。
【０３２０】
〔ＡＴ待機中処理〕
図３９には、図３３に示したゲーム進行制御処理におけるＡＴ待機中処理を示した。このＡＴ待機中処理では、まず、決定済みの演出パターンによるゲーム演出（フリーズ演出やレア役期待演出、連続予告など）の実行を開始し（ステップＳ３５１）、リール６が停止した際に送信されるリール停止コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３５２）。リール停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ３５２；Ｎ）は、ステップＳ３５５に移行する。また、リール停止コマンドを受信した場合（ステップＳ３５２；Ｙ）は

、停止したリールに対応するリール停止情報を更新し（ステップＳ３５３）、リール停止情報に基づきゲーム演出を更新して（ステップＳ３５４）、入賞の判定結果の情報を含むゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３５５）。

【０３２１】

ゲーム結果コマンドを受信していない場合（ステップＳ３５５；Ｎ）は、ステップＳ３５２に戻る。また、ゲーム結果コマンドを受信した場合（ステップＳ３５５；Ｙ）は、押し順ベルの取りこぼしが発生したかを判定する（ステップＳ３５６）。押し順ベルを取りこぼした場合（ステップＳ３５６；Ｙ）は、昇格/突入ＡＴ状態の開始をセットし（ステップＳ３６０）、ＡＴ待機中処理を終了する。これにより、次ゲームから移行アシスト状態ＳＴ５４となり、当選した小役の成立をアシストする情報の提供（例えば押し順の報知）が開始される。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき、移行アシスト状態ＳＴ５４に対応した演出表示に切り替わる。すなわち、ここでの押し順ベルの取りこぼしの発生は、遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報の報知を開始する開始条件の成立をなす。

【０３２２】

また、押し順ベルを取りこぼしていない場合（ステップＳ３５６；Ｎ）は、転落条件が成立したかを判定する（ステップＳ３５７）。ここでの転落条件とは、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞の成立である。転落条件が成立していない場合（ステップＳ３５７；Ｎ）は、ＡＴ待機中処理を終了する。また、転落条件が成立した場合（ステップＳ３５７；Ｙ）は、ＡＴ権利のストックを－１更新し（ステップＳ３５８）、通常/前兆状態の開始をセットして（ステップＳ３５９）、ＡＴ待機中処理を終了する。

【０３２３】

これにより、遊技制御装置５０では通常状態ＳＴ４０のまま変化はないが、次ゲームから演出制御装置７０では非アシスト状態ＳＴ５０又は前兆遊技状態ＳＴ５２となり、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１０に移行する。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替わる。なお、ＡＴ権利のストックを－１更新した後にＡＴ権利のストックが０でなければ前兆遊技状態ＳＴ５２に移行する。また、ＡＴ権利のストックを－１更新した後にＡＴ権利のストックが０であれば非アシスト状態ＳＴ５０に移行する。

【０３２４】

ここでは、前兆ゲームの消化に伴いアシスト待機状態ＳＴ５３に移行し、押し順ベルの取りこぼしに伴い昇格/突入ＡＴ状態（移行アシスト状態ＳＴ５４）に移行するようにしたが、押し順ベルの取りこぼしに関係なく前兆ゲームを消化したら昇格/突入ＡＴ状態に直接移行するようにしても良い。

【０３２５】

〔昇格/突入ＡＴ中処理〕

図４０には、図３３に示したゲーム進行制御処理における昇格/突入ＡＴ中処理を示した。この昇格/突入ＡＴ中処理では、まず、決定済みの演出パターンによるゲーム演出（フリーズ演出やレア役期待演出、連続予告など）の実行を開始し（ステップＳ３７１）、アシスト対象役に当選したかを判定する（ステップＳ３７２）。アシスト対象役に当選していない場合（ステップＳ３７２；Ｎ）は、ステップＳ３７４に移行する。また、アシスト対象役に当選した場合（ステップＳ３７２；Ｙ）は、遊技者に有利となる操作アシスト画像の表示をセットする（ステップＳ３７３）。

【０３２６】

アシスト対象役とは、押し順ベル入賞、昇格リプレイ入賞、突入リプレイ入賞、転落リプレイ入賞及びＳＩＮ入賞である。そして、遊技者に有利となる操作アシスト画像とは、押し順ベル入賞、昇格リプレイ入賞及び突入リプレイ入賞の成立、ＳＩＮ入賞及び転落リプレイ入賞の成立の回避を可能とする押し順や狙う停止図柄を報知する画像である。なお、昇格リプレイ入賞と転落リプレイ入賞は重複当選するので、昇格リプレイ入賞の成立をアシストすることで転落リプレイ入賞の成立の回避をアシストできる。

【０３２７】
その後、リール６が停止した際に送信されるリール停止コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３７４）。リール停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ３７４；Ｎ）は、ステップＳ３７９に移行する。また、リール停止コマンドを受信した場合（ステップＳ３７４；Ｙ）は、停止したリールに対応するリール停止情報を更新し（ステップＳ３７５）、アシスト違反があったかを判定する（ステップＳ３７６）。
【０３２８】
アシスト違反とは、遊技者が操作アシスト画像で報知した押し順や狙う停止図柄を無視した操作を行ったことである。このアシスト違反があった場合（ステップＳ３７６；Ｙ）は、警告音の出力及び警告画像の表示をセットし（ステップＳ３７７）、入賞の判定結果の情報を含むゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３７９）。警告音の出力や警告画像の表示は、例えば図３７（ｄ）に示したような態様で行う。さらに、ゲーム演出や操作アシスト画像の更新も停止する。また、アシスト違反がない場合（ステップＳ３７６；Ｎ）は、リール停止情報に基づき実行中の演出（ゲーム演出（Ｇ演出）や操作アシスト画像（ＡＴ画像））を更新して（ステップＳ３７８）、入賞の判定結果の情報を含むゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３７９）。
【０３２９】
ゲーム結果コマンドを受信していない場合（ステップＳ３７９；Ｎ）は、ステップＳ３７４に戻る。また、ゲーム結果コマンドを受信した場合（ステップＳ３７９；Ｙ）は、昇格条件が成立したかを判定する（ステップＳ３８０）。ここでの昇格条件の成立とは昇格リプレイ入賞の成立である。この昇格条件が成立した場合（ステップＳ３８０；Ｙ）は、昇格/突入ＡＴ状態の開始をセットし（ステップＳ３８１）、昇格/突入中処理を終了する。これにより、演出制御装置７０でのゲーム状態は変化しないが、遊技制御装置５０においてＲＴ状態１への移行が行われ、次ゲームからＡＲＴ待機状態ＳＴ３３となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替える。
【０３３０】
一方、昇格条件が成立していない場合（ステップＳ３８０；Ｎ）は、転落条件が成立したかを判定する（ステップＳ３８２）。ここでの転落条件の成立とは、違反の発生によるもので、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし）である。この転落条件が成立した場合（ステップＳ３８２；Ｙ）は、ＡＴ権利のストックを－１更新し（ステップＳ３８６）、通常/前兆状態の開始をセットして（ステップＳ３８７）、昇格/突入ＡＴ中処理を終了する。
【０３３１】
これにより、遊技制御装置５０では通常状態ＳＴ４０のまま変化はないが、次ゲームから演出制御装置７０では非アシスト状態ＳＴ５０又は前兆遊技状態ＳＴ５２となって当選した小役の成立をアシストする情報の提供（例えば押し順の報知）が終了し、遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１０となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替わる。なお、ＡＴ権利のストックを－１更新した後にＡＴ権利のストックが０でなければ前兆遊技状態ＳＴ５２に移行する。また、ＡＴ権利のストックを－１更新した後にＡＴ権利のストックが０であれば非アシスト状態ＳＴ５０に移行する。すなわち、ここでの転落条件の成立は、遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報の報知を終了する終了条件の成立をなす。
【０３３２】
また、転落条件が成立していない場合（ステップＳ３８２；Ｎ）は、移行条件が成立したかを判定する（ステップＳ３８３）。ここでの移行条件の成立とは突入リプレイ入賞の成立である。この移行条件が成立していない場合（ステップＳ３８３；Ｎ）は、昇格/突入ＡＴ中処理を終了する。また、移行条件が成立した場合（ステップＳ３８３；Ｙ）は、ＡＲＴ状態ＳＴ３５で実行可能なゲーム数を管理するＡＴゲーム数カウンタに初期値をセットし（ステップＳ３８４）、ＡＴ権利のストック内容に対応する上乗せＡＴ状態の開始

をセットして（ステップＳ３８５）、昇格/突入ＡＴ中処理を終了する。

【０３３３】

これにより、次ゲームから遊技制御装置５０ではＲＴ状態２ＳＴ４２となり、演出制御装置７０では特定アシスト状態ＳＴ５５となって遊技状態がＡＲＴ状態ＳＴ３５となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき、対応する演出表示に切り替える。なお、ストックされているＡＴ権利のうちストックされた順が最先のＡＴ権利の種類によりゲーム数固定アシスト状態ＳＴ５５ａすなわちＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａと、ゲーム数可変アシスト状態ＳＴ５５ｂすなわちＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂの何れかの状態となる。なお、ＡＴ権利の種類ではなく、成立した突入リプレイ入賞の揃い方（中段又はナナメ）に応じて移行するゲーム状態を選択するようにしても良い。

【０３３４】

図４１には、操作アシスト画像の一例を示した。図４１（ａ）から（ｃ）には、昇格リプレイ入賞の成立をアシスト（転落リプレイ入賞の成立を回避）する操作アシスト画像を示した。ゲームを開始すると、図４１（ａ）に示すように画像表示装置３に、数字により示される押し順と、図形により示される成立する入賞の種類が表示される。ここでは、押し順が左、中、右の順である場合を示しており、ひし形の図形により昇格リプレイ入賞が成立することを示している。さらに、音声（ここでは、きゅぴ～ん！）によっても成立する入賞の種類が示されている。

【０３３５】

遊技者が操作アシスト画像の指示に従い、第１停止操作として左リール６ａを停止させる操作を行うと、図４１（ｂ）に示すように停止した左リール６ａに対応する表示が暗転する。さらに、遊技者が操作アシスト画像の指示に従い、第２停止操作として中リール６ｂを停止させる操作を行うと、図４１（ｃ）に示すように停止した中リール６ｂに対応する表示が暗転する。なお、遊技者が操作アシスト画像の指示に従わない操作を行った場合（アシスト違反があった場合）は、警告音の出力や警告画像の表示がなされるとともに、ゲーム演出や操作アシスト画像の更新が停止される。

【０３３６】

図４１（ｄ）から（ｆ）には、突入リプレイ入賞の成立をアシストする操作アシスト画像を示した。この場合も図４１（ｄ）に示すように画像表示装置３に、数字により示される押し順と、図形により示される成立する入賞の種類が表示される。ここでは、押し順が左、中、右の順である場合を示しており、正方形の図形により突入リプレイ入賞が成立することを示している。さらに、音声（ここでは、じょわ～ん！）によっても成立する入賞の種類が示されている。

【０３３７】

遊技者が操作アシスト画像の指示に従った停止操作を行うことで、図４１（ｅ）、（ｆ）に示すように昇格リプレイ入賞の場合と同様の操作アシスト画像の更新が行われる。また、アシスト違反があった場合も同様に、警告音の出力や警告画像の表示がなされるとともに、ゲーム演出や操作アシスト画像の更新が停止される。

【０３３８】

図４１（ｇ）から（ｉ）には、ＳＩＮ入賞の成立の回避をアシストする操作アシスト画像を示した。この場合は、右、中、左の順に停止操作を行い、右リール６ｃには「７」を狙うように指示される。遊技者が操作アシスト画像の指示に従った停止操作を行うことで操作アシスト画像の更新が行われ、停止したリールに対応するアシスト表示が消去される。また、アシスト違反があった場合は、警告音の出力や警告画像の表示がなされるとともに、ゲーム演出や操作アシスト画像の更新が停止される。

【０３３９】

図４１（ｊ）から（ｌ）には、押し順ベル入賞の成立をアシストする操作アシスト画像を示した。この場合も昇格リプレイ入賞の場合と同じく、図４１（ｊ）に示すように画像表示装置３に、数字により示される押し順と、図形により示される成立する入賞の種類が表示される。ここでは、押し順が左、中、右の順である場合を示しており、円形の図形に

より押し順ベル入賞が成立することを示している。

【０３４０】

遊技者が操作アシスト画像の指示に従った停止操作を行うことで、図４１（ｋ）、（ｌ）に示すように昇格リプレイ入賞の場合と同様の操作アシスト画像の更新が行われる。また、アシスト違反があった場合も同様に、警告音の出力や警告画像の表示がなされるとともに、ゲーム演出や操作アシスト画像の更新が停止される。

【０３４１】

なお、ＡＲＴ状態ＳＴ３５中は、昇格リプレイ入賞及び突入リプレイ入賞の成立をアシストする場合であっても、操作アシスト画像は押し順ベル入賞の成立をアシストする操作アシスト画像と同じ画像とする。また、当選した入賞の成立をアシストする情報を報知しない状態（例えば通常遊技状態ＳＴ１０）であっても、低確率で押し順ベル入賞の成立をアシストする操作アシスト画像を表示するようにしても良い。

【０３４２】

〔上乗せＡＴ中処理〕

図４２には、図３３に示したゲーム進行制御処理における上乗せＡＴ中処理を示した。この上乗せＡＴ中処理では、まず、特化ゾーン中であるかを判定する（ステップＳ３９１）。特化ゾーンとは、ゲーム数可変アシスト状態ＳＴ５５ｂにおける特化ゾーン１ＳＴ５５ｂ１及び特化ゾーン２ＳＴ５５ｂ２である。特化ゾーンである場合（ステップＳ３９１；Ｙ）は、特化ゾーン中処理（ステップＳ３９３）を行い、ステップＳ３９４に移行する。また、特化ゾーンでない場合（ステップＳ３９１；Ｎ）は、決定済みの演出パターンによるゲーム演出（フリーズ演出やレア役期待演出、連続予告など）の実行を開始し（ステップＳ３９２）、アシスト対象役に当選したかを判定する（ステップＳ３９４）。

【０３４３】

アシスト対象役に当選していない場合（ステップＳ３９４；Ｎ）は、ステップＳ３９６に移行する。また、アシスト対象役に当選した場合（ステップＳ３９４；Ｙ）は、遊技者に有利となる操作アシスト画像の表示をセットする（ステップＳ３９５）。なお、アシスト対象役及び遊技者に有利となる操作アシスト画像は、昇格/突入ＡＴ中処理と同じものの他、アシスト対象役として上乗せリプレイ入賞が加わり、これに対応する操作アシスト画像として押し順当て演出（図３２（ｇ）参照）が行われるようになっている。

【０３４４】

その後、リール６が停止した際に送信されるリール停止コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ３９６）。リール停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ３９６；Ｎ）は、ステップＳ４０１に移行する。また、リール停止コマンドを受信した場合（ステップＳ３９６；Ｙ）は、停止したリールに対応するリール停止情報を更新し（ステップＳ３９７）、アシスト違反があったかを判定する（ステップＳ３９８）。

【０３４５】

アシスト違反とは、遊技者が操作アシスト画像で報知した押し順や狙う停止図柄を無視した操作を行ったことである。このアシスト違反があった場合（ステップＳ３９８；Ｙ）は、警告音の出力及び警告画像の表示をセットし（ステップＳ３９９）、入賞の判定結果の情報を含むゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ４０１）。警告音の出力や警告画像の表示は、例えば図３７（ｄ）に示したような態様で行う。さらに、ゲーム演出や操作アシスト画像の更新も停止する。また、アシスト違反がない場合（ステップＳ３９８；Ｎ）は、リール停止情報に基づき実行中の演出（ゲーム演出（Ｇ演出）や操作アシスト画像（ＡＴ画像））を更新して（ステップＳ４００）、入賞の判定結果の情報を含むゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ４０１）。

【０３４６】

ゲーム結果コマンドを受信していない場合（ステップＳ４０１；Ｎ）は、ステップＳ３９６に戻る。また、ゲーム結果コマンドを受信した場合（ステップＳ４０１；Ｙ）は、ＡＴゲーム数カウンタを－１更新し（ステップＳ４０２）、転落条件が成立したかを判定する（ステップＳ４０３）。ここでの転落条件の成立とは、違反の発生によるもので、転落

リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし）である。

【０３４７】

この転落条件が成立した場合（ステップＳ４０３；Ｙ）は、ＡＴゲーム数カウンタの値が０であるかを判定する（ステップＳ４０９）。ＡＴゲーム数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４０９；Ｎ）は、救済ＡＴ状態の開始をセットし（ステップＳ４１０）、上乗せＡＴ中処理を終了する。転落条件の成立により遊技制御装置５０では通常状態ＳＴ４０となり、演出制御装置７０ではＡＴゲーム数カウンタが０でないことから移行アシスト状態ＳＴ５４となって、次ゲームから遊技状態が救済ＡＴ状態ＳＴ３２となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき、対応する演出表示に切り替わる。

【０３４８】

一方、ＡＴゲーム数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４０９；Ｙ）は、ＡＴ権利のストックを－１更新し（ステップＳ４１１）、通常/前兆状態の開始をセットして（ステップＳ４１２）、上乗せＡＴ中処理を終了する。転落条件の成立により遊技制御装置５０では通常状態ＳＴ４０となり、演出制御装置７０ではＡＴゲーム数カウンタが０であることから非アシスト状態ＳＴ５０又は前兆遊技状態ＳＴ５２となって当選した小役の成立をアシストする情報の提供（例えば押し順の報知）が終了し、次ゲームから遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１０となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替わる。

【０３４９】

なお、ＡＴ権利のストックを－１更新した後にＡＴ権利のストックが０でなければ前兆遊技状態ＳＴ５２に移行する。また、ＡＴ権利のストックを－１更新した後にＡＴ権利のストックが０であれば非アシスト状態ＳＴ５０に移行する。すなわち、ここでの転落条件の成立かつＡＴゲーム数カウンタの値と０なることは、遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報の報知を終了する終了条件の成立をなす。

【０３５０】

また、転落条件が成立していない場合（ステップＳ４０３；Ｎ）は、ＡＴゲーム数カウンタの値が０であるかを判定し（ステップＳ４０４）、０でない場合（ステップＳ４０４；Ｎ）は上乗せＡＴ中処理を終了する。また、ＡＴゲーム数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４０４；Ｙ）は、ＡＴ権利のストックを－１更新し（ステップＳ４０５）、ＡＴ権利のストックが０であるかを判定する（ステップＳ４０６）。

【０３５１】

ＡＴ権利のストックが０でない場合（ステップＳ４０６；Ｎ）は、昇格/突入ＡＴ状態の開始をセットし（ステップＳ４０７）、上乗せＡＴ中処理を終了する。これにより、遊技制御装置５０ではＲＴ状態２のまま変化はないが、演出制御装置７０では移行アシスト状態ＳＴ５４となって、次ゲームから遊技状態がＡＲＴ待機状態ＳＴ３３となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替わる。

【０３５２】

また、ＡＴ権利のストックが０である場合（ステップＳ４０６；Ｙ）は、移行チャンス状態の開始をセットし（ステップＳ４０８）、上乗せＡＴ中処理を終了する。これにより、遊技制御装置５０ではＲＴ状態２のまま変化はないが、演出制御装置７０では移行チャンス演出状態ＳＴ５１となって当選した小役の成立をアシストする情報の提供（例えば押し順の報知）が終了し、次ゲームから遊技状態が移行チャンス状態ＳＴ３１となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替わる。すなわち、ここでのＡＴゲーム数カウンタ値が０となることかつＡＴ権利のストックが０となることは、遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報の報知を終了する終了条件の成立をなす。

【０３５３】

〔特化ゾーン中処理〕

図４３には、図４２に示した上乗せＡＴ中処理における特化ゾーン中処理を示した。こ

の特化ゾーン中処理では、まず、特化ゾーン１（ＳＴ５５ｂ１）中であるかを判定する（ステップＳ４２１）。特化ゾーン１である場合（ステップＳ４２１；Ｙ）は、上乗せ数を決定する上乗せ数決定処理１（ステップＳ４２２）を行い、上乗せ数をＡＴゲーム数カウンタに加算して上乗せ演出の実行をセットする（ステップＳ４２３）。

【０３５４】

そして、ゾーンゲーム数を－１更新し（ステップＳ４２４）、ゾーンゲーム数が０であるかを判定する（ステップＳ４２５）。ゾーンゲーム数が０でない場合（ステップＳ４２５；Ｎ）は、特化ゾーン中処理を終了する。この場合は次ゲームでも特化ゾーン１ＳＴ５５ｂ１が継続する。また、ゾーンゲーム数が０である場合（ステップＳ４２５；Ｙ）は、特化ゾーン終了演出の実行をセットし（ステップＳ４２６）、特化ゾーン中処理を終了する。この場合は次ゲームから通常ゾーンＳＴ５５ｂ０となる。

【０３５５】

一方、特化ゾーン１中でない場合（ステップＳ４２１；Ｎ）は、特化ゾーン２（ＳＴ５５ｂ２）中であるかを判定する（ステップＳ４２７）。特化ゾーン２でない場合（ステップＳ４２７；Ｎ）は、特化ゾーン中処理を終了する。また、特化ゾーン２である場合（ステップＳ４２７；Ｙ）は、上乗せ数を決定する上乗せ数決定処理２（ステップＳ４２８）を行い、上乗せ数をＡＴゲーム数カウンタに加算して上乗せ演出の実行をセットする（ステップＳ４２９）。

【０３５６】

そして、特化ゾーン継続抽選を行い（ステップＳ４３０）、抽選結果が特化ゾーンの非継続であるかを判定する（ステップＳ４３１）。抽選結果が特化ゾーンの非継続でない場合（ステップＳ４３１；Ｎ）は、特化ゾーン中処理を終了する。この場合は次ゲームでも特化ゾーン２ＳＴ５５ｂ２が継続する。また、抽選結果が特化ゾーンの非継続である場合（ステップＳ４３１；Ｙ）は、特化ゾーン終了演出の実行をセットし（ステップＳ４２６）、特化ゾーン中処理を終了する。この場合は次ゲームから通常ゾーンＳＴ５５ｂ０となる。

【０３５７】

上乗せ数決定処理１（ステップＳ４２２）では、図４４（ａ）に示す選択率に従い上乗せ数を決定する。また、上乗せ数決定処理２（ステップＳ４２８）では、図４４（ｂ）に示す選択率に従い上乗せ数を決定する。この際に、上乗せ数決定用の乱数によって図４４（ａ）又は（ｂ）に示す選択率となるように上乗せ数を選択するようにしても良いし、内部当選した入賞役に対応して上乗せ数を決定することで図４４（ａ）又は（ｂ）に示す選択率となるようにしても良い。内部当選した入賞役に対応して上乗せ数を決定する場合は、一の入賞役に一の上乗せ数が対応するようにしても良いし、一の入賞役に複数の上乗せ数が対応し、乱数により選択されるようにしても良い。この場合に当選確率の低い入賞役ほど上乗せ数の期待値が大きくなるようにすることが好ましい。また、上乗せ数に０を設定しておいても良く、特化ゾーン２ＳＴ５５ｂ２中においては、継続抽選の代わりに上乗せ数に０が選択されたことを非継続の条件としても良い。

【０３５８】

〔救済ＡＴ中処理〕

図４５には、図３３に示したゲーム進行制御処理における救済ＡＴ中処理を示した。この救済ＡＴ中処理では、まず、決定済みの演出パターンによるゲーム演出（フリーズ演出やレア役期待演出、連続予告など）の実行を開始し（ステップＳ４４１）、アシスト対象役に当選したかを判定する（ステップＳ４４２）。

【０３５９】

アシスト対象役に当選していない場合（ステップＳ４４２；Ｎ）は、ステップＳ４４４に移行する。また、アシスト対象役に当選した場合（ステップＳ４４２；Ｙ）は、遊技者に有利となる操作アシスト画像の表示をセットする（ステップＳ４４３）。なお、アシスト対象役及び遊技者に有利となる操作アシスト画像は、昇格/突入ＡＴ中処理と同じものである。

【０３６０】
その後、リール６が停止した際に送信されるリール停止コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ４４４）。リール停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ４４４；Ｎ）は、ステップＳ４４９に移行する。また、リール停止コマンドを受信した場合（ステップＳ４４４；Ｙ）は、停止したリールに対応するリール停止情報を更新し（ステップＳ４４５）、アシスト違反があったかを判定する（ステップＳ４４６）。
【０３６１】
アシスト違反とは、遊技者が操作アシスト画像で報知した押し順や狙う停止図柄を無視した操作を行ったことである。このアシスト違反があった場合（ステップＳ４４６；Ｙ）は、警告音の出力及び警告画像の表示をセットし（ステップＳ４４７）、入賞の判定結果の情報を含むゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ４４９）。警告音の出力や警告画像の表示は、例えば図３７（ｄ）に示したような態様で行う。さらに、ゲーム演出や操作アシスト画像の更新も停止する。また、アシスト違反がない場合（ステップＳ４４６；Ｎ）は、リール停止情報に基づき実行中の演出（ゲーム演出（Ｇ演出）や操作アシスト画像（ＡＴ画像））を更新して（ステップＳ４４８）、入賞の判定結果の情報を含むゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ４４９）。
【０３６２】
ゲーム結果コマンドを受信していない場合（ステップＳ４４９；Ｎ）は、ステップＳ４４４に戻る。また、ゲーム結果コマンドを受信した場合（ステップＳ４４９；Ｙ）は、ＡＴゲーム数カウンタを－１更新し（ステップＳ４５０）、ＡＴゲーム数カウンタの値が０であるかを判定する（ステップＳ４５１）。そして、ＡＴゲーム数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ４５１；Ｎ）は、転落条件が成立したかを判定する（ステップＳ４５２）。ここでの転落条件の成立とは、違反の発生によるもので、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし）である。
【０３６３】
ＡＴゲーム数カウンタの値が０である場合（ステップＳ４５１；Ｙ）又は転落条件が成立した場合（ステップＳ４５２；Ｙ）は、ＡＴ権利のストックを－１更新し（ステップＳ４５３）、通常/前兆状態の開始をセットして（ステップＳ４５４）、救済ＡＴ中処理を終了する。これにより、遊技制御装置５０では通常状態ＳＴ４０のまま変化はないが、演出制御装置７０ではＡＴゲーム数カウンタが０であることから非アシスト状態ＳＴ５０又は前兆遊技状態ＳＴ５２となって当選した小役の成立をアシストする情報の提供（例えば押し順の報知）が終了し、次ゲームから遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１０となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替わる。
【０３６４】
なお、ＡＴ権利のストックを－１更新した後にＡＴ権利のストックが０でなければ前兆遊技状態ＳＴ５２に移行する。また、ＡＴ権利のストックを－１更新した後にＡＴ権利のストックが０であれば非アシスト状態ＳＴ５０に移行する。すなわち、ここでのＡＴゲーム数カウンタ値が０となること又は転落条件の成立は、遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報の報知を終了する終了条件の成立をなす。
【０３６５】
一方、転落条件が成立していない場合（ステップＳ４５２；Ｎ）は、昇格条件が成立したかを判定する（ステップＳ４５５）。ここでの昇格条件の成立とは、昇格リプレイ入賞の成立である。この昇格条件が成立していない場合（ステップＳ４５５；Ｎ）は、救済ＡＴ中処理を終了する。
【０３６６】
また、昇格条件が成立した場合（ステップＳ４５５；Ｙ）は、昇格/突入ＡＴ状態の開始をセットし（ステップＳ４５６）、救済ＡＴ中処理を終了する。これにより、遊技制御装置５０では通常状態ＳＴ４０からＲＴ状態１ＳＴ４１に移行する。また、演出制御装置７０では移行アシスト状態ＳＴ５４のまま変化はない。これにより、次ゲームから遊技状

態がＡＲＴ待機状態ＳＴ３３となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替わる。

【０３６７】

〔移行チャンス中処理〕

図４６には、図３３に示したゲーム進行制御処理における移行チャンス中処理を示した。この移行チャンス中処理では、まず、決定済みの演出パターンによるゲーム演出（フリーズ演出やレア役期待演出、連続予告など）の実行を開始し（ステップＳ４６１）、リール６が停止した際に送信されるリール停止コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ４６２）。

【０３６８】

リール停止コマンドを受信していない場合（ステップＳ４６２；Ｎ）は、ステップＳ４６５に移行する。また、リール停止コマンドを受信した場合（ステップＳ４６２；Ｙ）は、停止したリールに対応するリール停止情報を更新し（ステップＳ４６３）、リール停止情報に基づき実行中の演出（ゲーム演出（Ｇ演出））を更新して（ステップＳ４６４）、入賞の判定結果の情報を含むゲーム結果コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ４６５）。

【０３６９】

ゲーム結果コマンドを受信していない場合（ステップＳ４６５；Ｎ）は、ステップＳ４６２に戻る。また、ゲーム結果コマンドを受信した場合（ステップＳ４６５；Ｙ）は、転落条件が成立したかを判定する（ステップＳ４６６）。ここでの転落条件の成立とは、違反の発生によるもので、転落リプレイ（特殊リプレイ３）入賞又はＳＩＮ入賞が成立した場合や、所定の押し順でなければ成立しないベル入賞を取りこぼした場合（押し順ベルこぼし）である。

【０３７０】

この転落条件が成立した場合（ステップＳ４６６；Ｙ）は、通常/前兆状態の開始をセットし（ステップＳ４７０）、移行チャンス中処理を終了する。これにより、遊技制御装置５０ではＲＴ状態２ＳＴ４２から通常状態ＳＴ４０に移行し、演出制御装置７０では移行チャンス演出状態ＳＴ５１から非アシスト状態ＳＴ５０に移行し、次ゲームから遊技状態が通常遊技状態ＳＴ１０となる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替わる。

【０３７１】

また、転落条件が成立していない場合（ステップＳ４６６；Ｎ）は、移行条件が成立したかを判定する（ステップＳ４６７）。ここでの移行条件の成立とは、突入リプレイ入賞の成立である。なお、ここでは突入リプレイ入賞に内部当選したゲームで押し順当て演出（所定のチャンス演出）は行われない。この移行条件が成立していない場合（ステップＳ４６７；Ｎ）は、移行チャンス中処理を終了する。また、移行条件が成立した場合（ステップＳ４６７；Ｙ）は、セット数上乗せＡＴ状態の開始をセットし（ステップＳ４６８）、ＡＴゲーム数カウンタに初期値をセットして（ステップＳ４６９）、移行チャンス中処理を終了する。

【０３７２】

これにより、遊技制御装置５０ではＲＴ状態２ＳＴ４２のまま変化はないが、演出制御装置７０では移行チャンス演出状態ＳＴ５１から特定アシスト状態ＳＴ５５のゲーム数固定アシスト状態ＳＴ５５ａに移行して当選した小役の成立をアシストする情報の提供（例えば押し順の報知）が開始され、次ゲームから遊技状態がＡＲＴ状態３５のＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａとなる。また演出表示は、当該次ゲームに対するベット操作に基づき対応する演出表示に切り替わる。すなわち、ここでの突入リプレイ入賞の成立は、遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報の報知を開始する開始条件の成立をなす。

【０３７３】

すなわち、演出制御装置７０が、所定の開始条件が成立してから所定の終了条件が成立するまで遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報を報知することが可能なアシ

スト情報報知手段をなす。また、アシスト情報報知手段は、少なくとも開始出目（昇格リプレイ入賞）を導出するためのアシスト情報及び終了出目（押し順ベルこぼし、ＳＩＮ入賞及び転落リプレイ入賞）の導出を回避するためのアシスト情報を報知することとなる。

【０３７４】

〔ストック獲得判定処理〕

図４７には、図２６に示した演出制御処理におけるストック獲得判定処理を示した。このストック獲得判定処理では、まず、ボーナス中（特別遊技状態中）であるかを判定し（ステップＳ４８１）、ボーナス中である場合（ステップＳ４８１；Ｙ）は、ボーナス中ストック処理（ステップＳ４９０）を行い、ストック獲得判定処理を終了する。また、ボーナス中でない場合（ステップＳ４８１；Ｎ）は、ペナルティ状態中であるかを判定する（ステップＳ４８２）。

【０３７５】

ペナルティ状態中である場合（ステップＳ４８２；Ｙ）は、ストック獲得判定処理を終了する。なお、ペナルティ状態である場合は、本前兆演出及びガセ前兆演出は開始されないが、ＡＴ権利のストックがある場合には本前兆演出を開始するようにしても良い。また、ペナルティ状態中でない場合（ステップＳ４８２；Ｎ）は、ＡＴ用乱数１～３を取得し（ステップＳ４８３）、ゲーム数上乗せＡＴ中であるかを判定する（ステップＳ４８４）。なお、ゲーム数上乗せＡＴ中とは、演出制御装置７０におけるゲーム状態がゲーム数可変アシスト状態ＳＴ５５ｂであって、遊技状態がＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂである状態である。

【０３７６】

ゲーム数上乗せＡＴ中でない場合（ステップＳ４８４；Ｎ）は、当選した入賞に応じてＡＴ権利の獲得抽選を行うストック抽選処理（ステップＳ４８５）を行う。次に、レア小役に所定回数（例えば４回）連続して当選した場合にＡＴ権利を１つストックし、さらに連続して当選する度にＡＴ権利を１つストックする連続当選ストック処理（ステップＳ４８６）を行う。そして、ベル入賞が所定回数（例えば６回）連続して成立した場合にＡＴ権利を１つストックし、さらに連続して当選する度にＡＴ権利を１つストックする連続入賞ストック処理（ステップＳ４８７）を行う。なお、レア小役の連続当選やベル入賞の連続成立が継続している場合は、ＡＴ権利のストックがあっても本前兆演出は開始されず、ＡＴ権利が消化されないようになっている。

【０３７７】

次に、特別遊技状態の終了と特定遊技状態の終了の何れか遅い方から１０００回のゲームを実行したことに基づきＡＴ権利を３又は５つストックする天井ストック処理（ステップＳ４８８）を行う。その後、遊技状態に応じて特殊リプレイ２入賞（上乗せリプレイ入賞）が成立することに基づきＡＴ権利を１つストックする上乗せリプレイストック処理（ステップＳ４８９）を行い、ストック獲得判定処理を終了する。すなわち、演出制御装置７０が、所定の獲得条件が成立したことに基づいて、アシスト情報報知手段（演出制御装置７０）にアシスト情報の報知を行わせるための実行権利（ＡＴ権利）を記憶することが可能な実行権利記憶手段をなす。

【０３７８】

一方、ゲーム数上乗せＡＴ中である場合（ステップＳ４８４；Ｙ）は、特化ゾーン中であるかを判定する（ステップＳ４９１）。特化ゾーンとは、ゲーム数可変アシスト状態ＳＴ５５ｂにおける特化ゾーン１ＳＴ５５ｂ１及び特化ゾーン２ＳＴ５５ｂ２である。この特化ゾーンである場合（ステップＳ４９１；Ｙ）は、ストック獲得判定処理を終了する。また、特化ゾーンでない場合（ステップＳ４９１；Ｎ）は、当選した入賞に応じて特化ゾーンへの移行の抽選を行う特化ゾーン移行抽選処理（ステップＳ４９２）を行い、抽選の結果、特化ゾーンへの移行が決定されたかを判定する（ステップＳ４９３）。

【０３７９】

特化ゾーンへの移行が決定されなかった場合（ステップＳ４９３；Ｎ）は、ストック獲得判定処理を終了する。また、特化ゾーンへの移行が決定された場合（ステップＳ４９３

；Ｙ）は、対応する特化ゾーンへの移行をセットし（ステップＳ４９４）、特化ゾーン１への移行であるかを判定する（ステップＳ４９５）。

【０３８０】

特化ゾーン１への移行である場合（ステップＳ４９５；Ｙ）は、ゾーンゲーム数を決定してセットし（ステップＳ４９６）、ストック獲得判定処理を終了する。ゾーンゲーム数はＡＴ用乱数２を用いて２～２５ゲームの何れかに決定する。また、特化ゾーン１への移行でない場合（ステップＳ４９５；Ｎ）は、ゾーン継続率を決定してセットし（ステップＳ４９７）、ストック獲得判定処理を終了する。ゾーン継続率はＡＴ用乱数３を用いて５０％、７５％又は９０％の何れかに決定される。

【０３８１】

図４８には、各レア小役に当選した場合にストック抽選処理（ステップＳ４８５）においてＡＴ権利を獲得する期待度（確率）の高さと、各レア小役に当選した場合に特化ゾーン移行抽選処理（ステップＳ４９２）において特化ゾーンへの移行が選択される期待度（確率）の高さを示した。この期待度は、３枚役Ａ（弱チェリー）が最も低く、純ハズレが最も高くなっている。なお、純ハズレとは、何れの入賞役にも当選しなかった場合であり、この純ハズレの場合はＡＴ権利の獲得又は特化ゾーン２への移行が確定する。

【０３８２】

〔ストック抽選処理〕

図４９には、図４７に示したストック獲得判定処理におけるストック抽選処理を示した。このストック抽選処理では、まず、抽選対象役（レア）役に当選したかを判定する（ステップＳ５０１）。抽選対象役（レア）役に当選していない場合（ステップＳ５０１；Ｎ）は、純ハズレに当選したかを判定する（ステップＳ５１３）。純ハズレに当選していない場合（ステップＳ５１３；Ｎ）は、ストック抽選処理を終了する。また、純ハズレに当選した場合（ステップＳ５１３；Ｙ）は、ステップＳ５１０に移行する。

【０３８３】

一方、抽選対象役（レア小役）に当選した場合（ステップＳ５０１；Ｙ）は、レア役カウンタを＋１更新し（ステップＳ５０２）、レア役カウンタが上限値（例えば９）に達したかを判定する（ステップＳ５０３）。レア役カウンタが上限値に達していない場合（ステップＳ５０３；Ｎ）は、抽選確率状態に対応するストック判定テーブルをセットし（ステップＳ５０４）、セット済みテーブルから当選役に応じた役別ストック判定テーブルをセットする（ステップＳ５０７）。

【０３８４】

図５０に示すようにストック判定テーブルには、ＡＴ権利の抽選確率状態に対応したテーブルが用意されている。抽選確率状態が低確状態である場合は低確中ストック判定テーブルがセットされる。このストック判定テーブルが選択された場合にＡＴ権利を獲得する確率（ストック期待度）は２％となっている。また、抽選確率状態が高確状態である場合は高確中ストック判定テーブルがセットされ、抽選確率状態が超高確状態である場合は超高確中ストック判定テーブルがセットされ、それぞれのテーブルに応じたストック期待度でＡＴ権利の獲得抽選が行われる。

【０３８５】

また、レア役カウンタが上限値に達した場合（ステップＳ５０３；Ｙ）は、レア役カウンタを０クリアし（ステップＳ５０５）、超高確中ストック判定テーブルをセットして（ステップＳ５０６）、セット済みテーブルから当選役に応じた役別ストック判定テーブルをセットする（ステップＳ５０７）。レア小役の当選回数が所定回数（例えば９回）になった場合は、特典として当該所定回数目の当選に基づくＡＴ権利の獲得抽選をそのときの抽選確率状態によらずに超高確状態の確率で行うようにしている。

【０３８６】

また、当選役に応じた役別ストック判定テーブルは、各ストック判定テーブルに対応して設定されているものであり、当選役毎のＡＴ権利の当選確率が定められている。また、各当選役での当選確率は、図４８に示したような順となるように定められている。なお、

各ストック判定テーブルにおいて、対応する当選役に応じた役別ストック判定テーブルでのＡＴ権利の当選確率を合成すると図５０に示したストック期待度となるようにされている。

【０３８７】

セット済みテーブルから当選役に応じた役別ストック判定テーブルをセットする（ステップＳ５０７）処理を行った後、ＡＴ用乱数１に基づきＡＴ権利をストックするか否かを決定し（ステップＳ５０８）、ＡＴ権利のストック獲得が決定されたかを判定する（ステップＳ５０９）。ＡＴ権利のストック獲得が決定されなかった場合（ステップＳ５０９；Ｎ）は、ストック抽選処理を終了する。

【０３８８】

また、ＡＴ権利のストック獲得が決定された場合（ステップＳ５０９；Ｙ）は、ストック権利種別決定処理を行う（ステップＳ５１０）。ＡＴ権利の種別には、ゲーム数固定アシスト状態ＳＴ５５ａすなわちＡＲＴ状態１ＳＴ３５ａへの移行権利であるＡＴ権利１と、ゲーム数可変アシスト状態ＳＴ５５ｂすなわちＡＲＴ状態２ＳＴ３５ｂへの移行権利であるＡＴ権利２の２種類があり、いずれの権利とするかをＡＴ用乱数２に基づき決定する。なお、ＡＴ権利１の方が高い確率で選択される。

【０３８９】

そして、当選役とＡＴ用乱数３に基づきストックするＡＴ権利の数（例えば１～５）を決定するストック数決定処理（ステップＳ５１１）を行い、決定結果に基づいてＡＴ権利のストック情報を更新して（ステップＳ５１２）、ストック抽選処理を終了する。

【０３９０】

〔ボーナス中ストック処理〕

図５１には、図４７に示したストック獲得判定処理におけるボーナス中ストック処理を示した。このボーナス中ストック処理では、まず、遊技モードによる分岐処理（ステップＳ５２１）を行い、対応する処理を行った後、ボーナス中ストック処理を終了する。

【０３９１】

遊技モードがＰＢ中（ＰＢ状態中に対応する）である場合は、ＰＢストック処理を行う（ステップＳ５２２）。また、遊技モードがＢＢ１中（ＢＢ１状態中に対応する）である場合は、ＢＢ１ストック処理を行う（ステップＳ５２３）。また、遊技モードがＢＢ２中（ＢＢ２状態中に対応する）である場合は、ＢＢ２ストック処理を行う（ステップＳ５２４）。また、遊技モードがＲＢ中（ＲＢ状態中に対応する）である場合は、ＲＢストック処理を行う（ステップＳ５２５）。

【０３９２】

〔ＢＢ１中ストック処理〕

図５２には、図５１に示したボーナス中ストック処理におけるＢＢ１中ストック処理を示した。このＢＢ１中ストック処理では、まず、ナナメ突入リプレイ入賞が成立したかを判定し（ステップＳ５３１）、成立していない場合（ステップＳ５３１；Ｎ）は、ステップＳ５３３に移行する。また、ナナメ突入リプレイ入賞が成立した場合（ステップＳ５３１；Ｙ）は、セット数上乗せＡＴのＡＴ権利（ＡＴ権利１）のストック数を＋１更新する（ステップＳ５３２）。

【０３９３】

次に、中段突入リプレイ入賞が成立したかを判定し（ステップＳ５３３）、成立していない場合（ステップＳ５３３；Ｎ）は、ステップＳ５３５に移行する。また、中段突入リプレイ入賞が成立した場合（ステップＳ５３３；Ｙ）は、ゲーム数上乗せＡＴのＡＴ権利（ＡＴ権利２）のストック数を＋１更新する（ステップＳ５３４）。

【０３９４】

そして、操作介在フリーズを終了する際に送信される終了コマンドの受信があったかを判定し（ステップＳ５３５）、受信がなかった場合（ステップＳ５３５；Ｎ）は、ＢＢ１ストック中処理を終了する。また、終了コマンドの受信があった場合（ステップＳ５３５；Ｙ）は、ゲーム数上乗せＡＴのＡＴ権利（ＡＴ権利２）のストック数に、継続コマンド

の受信回数＋１を加算し（ステップＳ５３６）、ＢＢ１ストック中処理を終了する。
【０３９５】
〔特化ゾーン移行抽選処理〕
図５３には、図４７に示したストック獲得判定処理における特化ゾーン移行抽選処理を示した。この特化ゾーン移行抽選処理では、まず、抽選対象役（レア）役に当選したかを判定する（ステップＳ５４１）。抽選対象役（レア）役に当選していない場合（ステップＳ５４１；Ｎ）は、純ハズレに当選したかを判定する（ステップＳ５４９）。そして、純ハズレに当選していない場合（ステップＳ５４９；Ｎ）は、特化ゾーン移行抽選処理を終了する。また、純ハズレに当選した場合（ステップＳ５４９；Ｙ）は、特化ゾーン２への移行情報をセットし（ステップＳ５５０）、特化ゾーン移行抽選処理を終了する。
【０３９６】
一方、抽選対象役（レア）役に当選した場合（ステップＳ５４１；Ｙ）は、当選役に対応した役別ゾーン移行判定テーブルをセットする（ステップＳ５４２）。図５４に示すように役別ゾーン移行判定テーブルでは、各当選役に当選した場合の特化ゾーン２への移行期待度（確率）が定められており、例えば３枚役Ａ（弱チェリー）に当選した場合は３枚役Ａ用テーブルが選択されて０．００５％の確率で特化ゾーン１又は２への移行が選択されるようになっている。
【０３９７】
当選役に対応した役別ゾーン移行判定テーブルをセット（ステップＳ５４２）した後、ＡＴ用乱数１に基づき特化ゾーンに移行させるか否かを決定し（ステップＳ５４３）、特化ゾーンへの移行が決定されたかを判定する（ステップＳ５４４）。そして、特化ゾーンへの移行が決定されなかった場合（ステップＳ５４４；Ｎ）は、特化ゾーン移行抽選処理を終了する。
【０３９８】
また、特化ゾーンへの移行が決定された場合（ステップＳ５４４；Ｙ）は、ＡＴ用乱数２に基づき何れの特化ゾーンに移行させるかを決定し（ステップＳ５４５）、特化ゾーン１への移行が決定されたかを判定する（ステップＳ５４６）。なお、特化ゾーン１への移行が高い確率（例えば、特化ゾーン１へは９９％、特化ゾーン２へは１％）で選択されるようになっている。
【０３９９】
そして、特化ゾーン１への移行が決定された場合（ステップＳ５４６；Ｙ）は、特化ゾーン１への移行情報をセットし（ステップＳ５４７）、特化ゾーン移行抽選処理を終了する。また、特化ゾーン１への移行が決定されなかった場合（ステップＳ５４６；Ｎ）、すなわち特化ゾーン２への移行が決定された場合は、特化ゾーン２への移行情報をセットし（ステップＳ５４８）、特化ゾーン移行抽選処理を終了する。
【０４００】
〔ストック抽選モード移行処理〕
図５５には、図２６に示した演出制御処理におけるストック抽選モード移行処理を示した。このストック抽選モード移行処理では、まず、超高確率モード（超高確状態）であるかを判定する（ステップＳ５６１）。超高確率モード（超高確状態）でない場合（ステップＳ５６１；Ｎ）は、抽選モード昇格判定処理（ステップＳ５６２）を行い、昇格があるかを判定する（ステップＳ５６３）。
【０４０１】
抽選モード昇格判定処理（ステップＳ５６２）では、現在の抽選モードと当選役の種類に基づき昇格の抽選を行う。昇格に当選する確率は当選したレア小役の種類により異なっており、図５６には各レア小役に当選した場合における昇格の確率の高さであるモード昇格期待度の順を示した。このモード昇格期待度は１枚役Ａ（チャンス目Ａ）が最も低く、３枚役Ａ（弱チェリー）が最も高くなっている。この順は図４８に示したＡＴ権利ストック期待度及び特化ゾーン移行期待度での順とは異なり、図４８では期待度の順位が低かったレア小役の多くが図５６では期待度の順位が高くなるようにされている。

【０４０２】
そして、昇格がない場合（ステップＳ５５６３；Ｎ）は、ステップＳ５６７へ移行する。また、昇格がある場合（ステップＳ５６３；Ｙ）は、超高確率モードへの昇格であるかを判定する（ステップＳ５６４）。なお、昇格前の抽選モードが低確率モード（低確状態）である場合は、高確率モード（高確状態）又は超高確率モードへの移行が可能である。また、昇格前の抽選モードが高確率モードである場合は超高確率モードへの移行のみが可能である。
【０４０３】
超高確率モードへの昇格でない場合（ステップＳ５６４；Ｎ）は、高確率モードを設定し（ステップＳ５６５）、ストック抽選モード移行処理を終了する。また、超高確率モードへの昇格である場合（ステップＳ５６４；Ｙ）は、超高確率モードを設定し（ステップＳ５６６）、ストック抽選モード移行処理を終了する。
【０４０４】
一方、超高確率モード中である場合（ステップＳ５６１；Ｙ）は、抽選モード降格判定処理（ステップＳ５６７）を行い、降格があるかを判定する（ステップＳ５６８）。抽選モード降格判定処理（ステップＳ５６７）では、現在の抽選モードに所定ゲーム数滞在したことに基づき降格を決定する。又は、現在の抽選モードに所定ゲーム数滞在したことに基づき降格の抽選を行い、抽選の結果に基づき降格を決定する。
【０４０５】
抽選モードの降格がない場合（ステップＳ５６８；Ｎ）は、ストック抽選モード移行処理を終了する。また、降格がある場合（ステップＳ５６８；Ｙ）は、低確率モード（低確状態）への降格であるかを判定する（ステップＳ５６９）。低確率モードへの降格である場合（ステップＳ５６９；Ｙ）は、低確率モードを設定し（ステップＳ５７０）、ストック抽選モード移行処理を終了する。また、低確率モードへの降格でない場合（ステップＳ５６９；Ｎ）は、高確率モードを設定し（ステップＳ５７１）、ストック抽選モード移行処理を終了する。
【０４０６】
〔連続予告設定処理〕
図５７には、図２６に示した演出制御処理における連続予告設定処理を示した。この連続予告設定処理では、まず、ボーナス中（特別遊技状態中）であるかを判定し（ステップＳ５８１）、ボーナス中である場合（ステップＳ５８１；Ｙ）は、連続予告設定処理を終了する。また、ボーナス中でない場合（ステップＳ５８１；Ｎ）は、今回のゲームでボーナス入賞（特別入賞）が成立したかを判定する（ステップＳ５８２）。
【０４０７】
今回のゲームでボーナス入賞が成立した場合（ステップＳ５８２；Ｙ）は、連続予告設定処理を終了する。また、今回のゲームでボーナス入賞が成立していない場合（ステップＳ５８２；Ｎ）は、今回のゲームでボーナス入賞に当選したかを判定する（ステップＳ５８３）。今回のゲームでボーナス入賞に当選していない場合（ステップＳ５８３；Ｎ）は、本前兆演出又はガセ前兆演出の実行中であるかを判定する（ステップＳ５８４）。
【０４０８】
本前兆演出又はガセ前兆演出の実行中である場合（ステップＳ５８４；Ｙ）は、連続予告設定処理を終了する。また、本前兆演出又はガセ前兆演出の実行中でない場合（ステップＳ５８４；Ｎ）は、レア役（レア小役）に当選したかを判定する（ステップＳ５８５）。そして、レア役に当選していない場合（ステップＳ５８５；Ｎ）は、連続予告設定処理を終了する。また、レア役に当選した場合（ステップＳ５８５；Ｙ）は、ハズレ連続予告実行決定処理を行い（ステップＳ５８６）、ハズレ連続予告の実行が決定されたかを判定する（ステップＳ５８７）。
【０４０９】
ハズレ連続予告実行決定処理では、遊技状態や当選したレア小役の種類に応じた確率でハズレ連続予告の実行を決定する。レア小役は特別入賞と重複して当選する場合があるた

め、特別入賞と重複して当選しなかった場合にハズレ連続予告を実行可能とすることで、特別入賞の当選に対する期待感を高め、遊技の興趣を向上することができる。なお、遊技状態によってはハズレ連続予告の実行を決定しないようにしても良く、例えば特化ゾーン中である場合はハズレ連続予告の実行を決定しないようにする。また、特別入賞の当選フラグが持ち越されている場合にもハズレ連続予告の実行を決定しないようにする。ハズレ連続予告の実行が決定された場合（ステップＳ５８７；Ｙ）は、ハズレ連続予告テーブルからハズレ連続予告パターンを決定し（ステップＳ５８８）、ハズレ連続予告を設定して（ステップＳ５８９）、連続予告設定処理を終了する。

【０４１０】

一方、今回のゲームでボーナス入賞に当選した場合（ステップＳ５８３；Ｙ）は、ハズレ連続予告の設定があるかを判定する（ステップＳ５９０）。ハズレ連続予告の設定がある場合（ステップＳ５９０；Ｙ）は、ハズレ連続予告の設定を当り連続予告の設定に差替える処理（ステップＳ５９１）を行い、連続予告設定処理を終了する。ハズレ連続予告の設定を当り連続予告の設定に差替える処理（ステップＳ５９１）では、実行前又は実行中のハズレ連続予告について、当該連続予告を実行するゲーム数である連続予告ゲーム数や実行パターンは変更せずに、連続予告の最後に行われる結果報知演出をハズレ結果演出から当り結果演出に差替える。

【０４１１】

また、ハズレ連続予告設定がない場合（ステップＳ５９０；Ｎ）は、当り連続予告テーブルから当り連続予告パターンを決定し（ステップＳ５９２）、当り連続予告を設定して（ステップＳ５９３）、連続予告設定処理を終了する。すなわち、演出制御装置７０が、内部抽選で特別役又は当該特別役と重複して当選する可能性のある重複対象役（レア小役）に当選したことに基づいて、複数のゲームに跨って連続予告を行うことが可能な連続予告実行手段をなす。

【０４１２】

なお、特別入賞と重複して当選する可能性があるレア小役に単独当選した場合（特別入賞に当選していない場合）のみハズレ連続予告を実行可能としているが、特別入賞及びレア小役に当選していない場合にもハズレ連続予告を実行するようにしても良い。また、本前兆演出又はガセ前兆演出の実行中である場合にはハズレ連続予告を実行しないようにしたが、当該前兆演出（特に前兆演出中の連続演出）に差し障りがなければ連続予告を実行するようにしても良い。

【０４１３】

一方、ハズレ連続予告の実行が決定されなかった場合（ステップＳ５８７；Ｎ）は、ＡＲＴ状態中であるかを判定する（ステップＳ５９４）。ＡＲＴ状態中でない場合（ステップＳ５９４；Ｎ）は、連続予告設定処理を終了する。また、ＡＲＴ状態中の場合（ステップＳ５９４；Ｙ）は、当り又はハズレ連続予告中であるかを判定する（ステップＳ５９５）。

【０４１４】

当り又はハズレ連続予告中である場合（ステップＳ５９５；Ｙ）は、連続予告設定処理を終了する。また、当り又はハズレ連続予告中でない場合（ステップＳ５９５；Ｎ）は、今回のゲームでＡＴ権利を獲得したかを判定する（ステップＳ５９６）。今回のゲームでＡＴ権利を獲得した場合（ステップＳ５９６；Ｙ）は、最終的に当り結果演出が行われる当り連続演出Ｂ又はＣを設定して（ステップＳ５９７）、連続予告設定処理を終了する。なお、連続演出については後述する（図６０参照）。

【０４１５】

今回のゲームでＡＴ権利を獲得できなかった場合（ステップＳ５９６；Ｎ）は、ハズレ連続演出実行決定処理を行い（ステップＳ５９８）、ハズレ連続演出の実行が決定されたかを判定する（ステップＳ５９９）。ハズレ連続演出の実行が決定されなかった場合（ステップＳ５９９；Ｎ）は、連続予告設定処理を終了する。また、ハズレ連続演出の実行が決定された場合（ステップＳ５９９；Ｙ）は、最終的にハズレ結果演出が行われるハズレ

連続演出Ｂ又はＣを設定して（ステップＳ６００）、連続予告設定処理を終了する。すなわち、演出制御装置７０が、遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報の報知を行わせるための実行権利（ＡＴ権利）が記憶された可能性のあるゲーム又はその後のゲームから複数のゲームに亘って継続演出（連続演出：第２継続演出に相当）を実行することが可能な継続演出実行手段をなす。

【０４１６】

また、当り連続演出はＡＴ権利の獲得が確定していることを認識可能な確定演出である。よって、演出制御装置７０が、ＡＴ権利が記憶されることが確定したゲーム又はその後のゲームにおいて所定の確定演出（当り連続演出）を実行することが可能な確定演出実行手段をなす。ここで、ＡＲＴ状態中以外は連続演出（第２継続演出）を実行しないようにしているが、この確定演出（当り連続演出）については行うようにしても良い。このようにすることで、例えば、アシスト情報の報知が終了した後の特定状態（移行チャンス状態ＳＴ３１）であっても確定演出（当り連続演出）が実行されることを期待してゲームを行うことができる。

【０４１７】

なお、本前兆演出又はガセ前兆演出の実行中（ステップＳ５８４；Ｙ）として、ＡＲＴ状態中での当り又はハズレ連続演出の実行中を含んでも良い。また、ハズレ連続予告設定がある場合（ステップＳ５９０；Ｙ）として、ＡＲＴ状態中でのハズレ連続演出の設定がある場合を含んでも良く、この場合はハズレ連続演出を、特別入賞の当選を報知する演出に差替えるようにする。また、当り又はハズレ連続予告中である場合であっても連続演出を実行可能としても良い。特に、ハズレ連続予告中である場合には当り連続演出を実行可能としても良い。

【０４１８】

図５８（ａ）には当り連続予告の実行パターンである当り連続予告パターンを、図５８（ｂ）にはハズレ連続予告の実行パターンであるハズレ連続予告パターンを示した。連続予告は前半の数ゲームで行う予兆演出と後半の数ゲームで行う連続演出とから構成されている。予兆演出は、ゲームを重ねる毎に音声（停止音等）や発光態様（バックライト１１１や枠発光装置７等）、画像表示装置３の表示態様等を段階的に変化させる演出となっている。

【０４１９】

そして、連続演出は、複数ゲームに亘り連続したストーリーの演出となっており、最終的に行なわれる結果報知演出としてハズレ結果演出又は当り結果演出を行うようになっている。また、連続演出には演出内容（ストーリー等）が異なるＡ，Ｂ，Ｃの３系統がある。Ａ系統は特別入賞についての専用の演出となっており、画像表示装置３のみで行う演出となっている。Ｂ系統は特別入賞とＡＴ状態発生とで共通の演出となっており、画像表示装置３と可動演出装置８を用いた演出となっている。Ｃ系統はＡＴ状態発生についての専用の演出となっており、画像表示装置３のみで行う演出となっている。なお、予兆演出を行わずに全て連続演出で構成するようにしても良い。

【０４２０】

図５８（ａ）に示すように当り連続予告パターンには、連続予告を実行するゲーム数である連続予告ゲーム数が４～７ゲームであって、それぞれ含まれる連続演出の系統としてＡ系統とＢ系統の２種類がある合計８種類のパターンがある。また、図５８（ｂ）に示すようにハズレ連続予告パターンには、連続予告を実行するゲーム数である連続予告ゲーム数が４～６ゲームであって、それぞれ含まれる連続演出の系統としてＡ系統とＢ系統の２種類がある合計６種類のパターンがある。

【０４２１】

連続予告ゲーム数が４～６ゲームの実行パターンは当り、ハズレで共通であり、最終的に行われる結果報知演出までは結果がわからない状態となる。ただし、連続予告の途中において結果を示唆する演出を行うようにしても良い。また、連続予告ゲーム数が７ゲームの実行パターンは当りの場合のみ選択可能であり、連続予告が６ゲームを超えた時点で当

りであることが認識できる。
【０４２２】
〔ＡＴ前兆設定処理〕
図５９には、図２６に示した演出制御処理におけるＡＴ前兆設定処理を示した。このＡＴ前兆処理では、まず、ボーナス当選/持越し中であるか、すなわち今回のゲームで特別入賞に当選した又は特別入賞の当選フラグが持ち越されている状態であるかを判定する（ステップＳ６０１）。ボーナス当選/持越し中である場合（ステップＳ６０１；Ｙ）は、ＡＴ前兆設定処理を終了する。
【０４２３】
また、ボーナス当選/持越し中でない場合（ステップＳ６０１；Ｎ）は、ＡＴ権利のストックがあるかを判定し（ステップＳ６０２）、ＡＴ権利のストックがある場合（ステップＳ６０２；Ｙ）は、通常/前兆中であるかを判定する（ステップＳ６０３）。なお、通常/前兆中とは演出制御装置７０での遊技状態が非アシスト状態ＳＴ５０又は前兆遊技状態ＳＴ５２である。そして、通常/前兆中でない場合（ステップＳ６０３；Ｎ）は、ＡＴ前兆設定処理を終了する。これにより、少なくともアシスト情報の報知が終了した後の特定状態（移行チャンス状態ＳＴ３１）で前兆演出（所定の継続演出）が行われないようになり、ゲームがスムーズに進行するようになる。
【０４２４】
また、通常/前兆中である場合（ステップＳ６０３；Ｙ）は、本前兆演出中であるかを判定し（ステップＳ６０４）、本前兆演出中である場合（ステップＳ６０４；Ｙ）は、ＡＴ前兆設定処理を終了する。また、本前兆演出中でない場合（ステップＳ６０４；Ｎ）は、ガセ前兆演出中であるかを判定する（ステップＳ６０５）。
【０４２５】
ガセ前兆演出中でない場合（ステップＳ６０５；Ｎ）は、ステップＳ６０７に移行する。また、ガセ前兆演出中である場合（ステップＳ６０５；Ｙ）は、ガセ前兆に関する設定をクリアする（ステップＳ６０６）。これによりガセ前兆演出から本前兆演出に変更されることとなる。その後、本前兆設定条件を充足しているかを判定する（ステップＳ６０７）。なお、本前兆設定条件とは、レア小役の連続当選やベル入賞の連続成立が継続していないこと及び連続予告が実行されていないことである。ここで連続予告が実行されていないことを条件としたことで、連続予告の実行中に前兆演出が実行されてしまうことで特別入賞の当選に対する期待感が減衰してしまうことを防止している。
【０４２６】
この本前兆設定条件を充足していない場合（ステップＳ６０７；Ｎ）は、ＡＴ前兆設定処理を終了する。また、本前兆設定条件を充足している場合（ステップＳ６０７；Ｙ）は、本前兆演出を実行するゲーム数である本前兆ゲーム数を決定し（ステップＳ６０８）、本前兆ゲームを消化するまでの本前兆演出パターンを決定する（ステップＳ６０９）。その後、本前兆演出の実行をセットし（ステップＳ６１０）、ＡＴ前兆設定処理を終了する。
【０４２７】
一方、ＡＴ権利のストックがない場合（ステップＳ６０２；Ｎ）は、通常/前兆中であるかを判定する（ステップＳ６１１）。そして、通常/前兆中でない場合（ステップＳ６１１；Ｎ）は、ＡＴ前兆設定処理を終了する。これにより、少なくともアシスト情報の報知が終了した後の特定状態（移行チャンス状態ＳＴ３１）においてガセ前兆演出を実行しないようになり、通常遊技状態ＳＴ１０に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減することが可能となる。また、ゲームがスムーズに進行するというメリットもある。また、通常遊技状態ＳＴ１０（非アシスト状態ＳＴ５０）である場合は、ＡＴ権利を獲得できなくても落胆や喪失感はそれほど大きくなく、継続演出（前兆演出）を実行することで遊技者の期待感を効果的に煽ることで遊技の興趣を高めることができる。
【０４２８】
また、通常/前兆中である場合（ステップＳ６１１；Ｙ）は、本前兆演出中であるかを

判定し（ステップＳ６１２）、本前兆演出中である場合（ステップＳ６１２；Ｙ）は、ＡＴ前兆設定処理を終了する。また、本前兆演出中でない場合（ステップＳ６１２；Ｎ）は、ガセ前兆演出中であるかを判定する（ステップＳ６１３）。

【０４２９】

ガセ前兆演出中である場合（ステップＳ６１３；Ｙ）は、ＡＴ前兆設定処理を終了する。また、ガセ前兆演出中でない場合（ステップＳ６１３；Ｎ）は、ガセ前兆実行決定処理を行い（ステップＳ６１４）、ガセ前兆演出の実行が決定されたかを判定する（ステップＳ６１５）。

【０４３０】

ガセ前兆実行決定処理（ステップＳ６１４）では、ＡＴ抽選モードや当選役などに基づきガセ前兆演出の実行を決定するようになっており、例えば、ＡＴ権利の獲得の可能性が低い低確中には、高確又は超高確中よりも高い確率でガセ前兆演出の実行を決定するようにし、ＡＴ権利の獲得に対する期待感を高め、遊技の興趣を向上するようにしている。さらに、ＡＴ権利の獲得の可能性（ＡＴストック期待度）が高いレア小役の当選後ほど高い確率でガセ前兆演出の実行を決定するようにし、より遊技の興趣を向上するようにしている。また、連続予告の実行中である場合はガセ前兆演出の実行を決定しないようにし、連続予告の実行中に前兆演出が実行されてしまうことで特別入賞の当選に対する期待感が減衰してしまうことを防止している。

【０４３１】

そして、ガセ前兆演出の実行が決定されなかった場合（ステップＳ６１５；Ｎ）は、ＡＴ前兆設定処理を終了する。また、ガセ前兆演出の実行が決定された場合（ステップＳ６１５；Ｙ）は、ガセ前兆演出を実行するゲーム数であるガセ前兆ゲーム数を決定し（ステップＳ６１６）、ガセ前兆ゲームを消化するまでのガセ前兆演出パターンを決定する（ステップＳ６１７）。その後、ガセ前兆演出の実行をセットし（ステップＳ６１８）、ＡＴ前兆設定処理を終了する。すなわち、演出制御装置７０が、遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報の報知を行わせるための実行権利（ＡＴ権利）が記憶された可能性のあるゲーム又はその後のゲームから複数のゲームに亘って所定の継続演出（前兆演出：第１継続演出に相当）を実行することが可能な継続演出実行手段をなす。

【０４３２】

図６０（ａ）には本前兆演出の実行パターンである本前兆演出パターンを、図６０（ｂ）にはガセ前兆演出の実行パターンであるガセ前兆演出パターンを示した。前兆演出は予兆演出、特殊演出及び連続演出とから構成されている。なお、ガセ前兆演出では予兆演出のみの場合もある。予兆演出は、にぎやかしの演出であって、音声（停止音等）や発光態様（バックライト１１１や枠発光装置７等）、画像表示装置３の表示態様（キャラクタの出現等）を通常とは異なる態様とする演出である。

【０４３３】

また、特殊演出は、通常とは異なる特殊ステージ（例えば背景が異なる）に移行して演出を行うものである。そして、連続演出は、複数ゲームに亘り連続したストーリーの演出となっており、最終的に行なわれる結果報知演出としてＡＴ（ＡＲＴ）状態への移行の有無を報知する演出が行われる。前兆演出では、特別入賞とＡＴ状態発生とで共通の演出であるＢ系統及びＡＴ状態発生についての専用の演出であるＣ系統の連続演出を実行可能である。また、「なし」と表示されたゲームでは前兆演出に関する演出を行わない。

【０４３４】

図６０（ａ）に示すように本前兆演出パターンには、本前兆演出を実行するゲーム数である本前兆ゲーム数が１１，１３，１５，１７又は１９ゲームであって、それぞれ演出の実行態様が異なる１１種類のパターンがある。また、図６０（ｂ）に示すようにガセ前兆演出パターンには、ガセ前兆演出を実行するゲーム数であるガセ前兆ゲーム数が１３，１５又は１７であって、それぞれ演出の実行態様が異なる９種類のパターンがある。

【０４３５】

前兆ゲーム数が１３，１５及び１７ゲームのパターンには、本前兆演出とガセ前兆演出

の両方で同じ実行態様であるパターンがあり、これらのパターンでは最終的に行われる結果報知演出までは結果がわからない状態となる。ただし、前兆演出の途中において結果を示唆する演出を行うようにしても良い。

【０４３６】

また、前兆ゲーム数が１１及び１９ゲームのパターンは本前兆演出の場合のみ選択可能であり、この場合は連続演出に移行するタイミングから本前兆演出であることを認識可能である。つまりこの本前兆演出はＡＴ権利の獲得が確定していることを認識可能な確定演出である。よって、演出制御装置７０が、ＡＴ権利が記憶されることが確定したゲーム又はその後のゲームにおいて所定の確定演出を実行することが可能な確定演出実行手段をなす。

【０４３７】

なお、図５７において説明したように、ＡＲＴ状態中においては、ＡＴ権利の獲得の有無により当り連続演出Ｂ又はＣ（ステップＳ５９７）や、ハズレ連続演出Ｂ又はＣ（ステップＳ６００）が設定されるが、これらの連続演出は図６０における連続演出と同じ演出である。この場合に予兆演出や特殊演出は行わないが、前兆演出パターンと同様に予兆演出や特殊演出を行うようにしても良い。

【０４３８】

ここで、移行チャンス中（移行チャンス状態ＳＴ３１）には前兆演出をしないようにしたが、この確定演出については行うようにしても良い。また、確定演出だけでなく本前兆演出は行うようにしても良い。すなわち、移行チャンス中であるかの判定（ステップＳ６０３）を行わないようにしても良い。このようにすることで、アシスト情報の報知が終了した後の特定状態（移行チャンス状態ＳＴ３１）であっても確定演出が実行されることを期待してゲームを行うことができる。

【０４３９】

なお、基本的に前兆演出は、通常/前兆中（非アシスト状態ＳＴ５０）に実行可能であるとしたが、前兆演出を実行可能な遊技状態をより詳細に設定しても良い。例えば、ＡＴ状態、ＲＴ状態及びＡＲＴ状態の何れでもない状態である通常の状態における、連続予告の実行中には前兆演出の実行を禁止しても良いし、通常の状態における連続予告の実行中には前兆演出の実行可能としても良い。

【０４４０】

以上のことから、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部（リール６）と、該変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段（遊技制御装置５０）と、を備え、変動表示の停止操作に基づき停止させたゲームの結果として内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、所定の開始出目が導出されてから所定の終了出目が導出されるまで再遊技役の当選確率を通常状態よりも高めた特定状態を発生させることが可能な特定状態発生手段（遊技制御装置５０）と、所定の開始条件が成立してから所定の終了条件が成立するまで遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報を報知することが可能なアシスト情報報知手段（演出制御装置７０）と、所定の獲得条件が成立したことに基づいて、アシスト情報報知手段に前記アシスト情報の報知を行わせるための実行権利を記憶することが可能な実行権利記憶手段（演出制御装置７０）と、実行権利が記憶された可能性のあるゲーム又はその後のゲームから複数のゲームに亘って所定の継続演出（前兆演出、連続演出）を実行することが可能な継続演出実行手段（演出制御装置７０）と、を備え、アシスト情報報知手段は、少なくとも開始出目を導出するためのアシスト情報及び終了出目の導出を回避するためのアシスト情報を報知し、継続演出実行手段は、所定の終了条件が成立してアシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が終了した後の特定状態においては所定の継続演出（前兆演出、連続演出）を実行しないようにしていることとなる。

【０４４１】

ここで、実行権利が記憶された可能性のあるゲームとは、例えば、特定の役に内部当選した場合に所定の確率で実行権利を獲得できるようにした場合における当該特定の役に内

部当選したゲームである。所定の確率で実行権利を獲得できるとは、獲得が抽選の結果で決定される場合や、押し順を当てることで獲得できる場合を含む。また、所定の継続演出とは、アシスト情報の報知を行なわせる実行権利が記憶された可能性があることを報知するために複数のゲームに亘って実行される演出であって、例えば前兆演出と呼ばれるものや連続演出と呼ばれるものである。この前兆演出には、実行権利が記憶された場合に実行される本前兆演出と実行権利が記憶されなかった場合に実行されるガセ前兆演出とを含む。また、この連続演出には、実行権利が記憶された場合に実行される当り連続演出と実行権利が記憶されなかった場合に実行されるハズレ連続演出とを含む。

【０４４２】

また、所定の継続演出は、第１継続演出（前兆演出）と該第１継続演出とは演出態様が異なる第２継続演出（連続演出）を含み、継続演出実行手段（演出制御装置７０）は、通常状態においては第１継続演出（前兆演出）を実行する一方、アシスト情報報知手段（演出制御装置７０）によるアシスト情報の報知が実行されている特定状態においては第２継続演出（連続演出）を実行するようにしていることとなる。

【０４４３】

また、内部抽選で特別役に当選するとともに、当該特別役に対応する出目が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別状態を発生させることが可能な特別状態発生手段（遊技制御装置５０）と、内部抽選で特別役又は当該特別役と重複して当選する可能性のある重複対象役に当選したことに基づいて、複数のゲームに跨って連続予告を行うことが可能な連続予告実行手段（演出制御装置７０）と、を備え、継続演出実行手段は、通常状態及び／又はアシスト情報報知手段（演出制御装置７０）によるアシスト情報の報知が実行されている特定状態であっても、連続予告が実行されている場合には、所定の継続演出（前兆演出、連続演出）を実行しないようにしていることとなる。

【０４４４】

また、実行権利が記憶されることが確定したゲーム又はその後のゲームにおいて所定の確定演出を実行することが可能な確定演出実行手段（演出制御装置７０）を備え、確定演出実行手段は、アシスト情報報知手段（演出制御装置７０）によるアシスト情報の報知が終了した後の特定状態においても所定の確定演出を実行するようにしていることとなる。

【０４４５】

ここで、所定の確定演出とは、実行権利の記憶が確定したことを報知する演出であって、例えば実行権利が記憶された場合に実行される本前兆演出や当り連続演出などである。

【０４４６】

〔セキュリティ監視処理〕

図６１には、図２７に示したタイマ割込み処理におけるセキュリティ監視処理を示した。このセキュリティ監視処理では、まず、メダル投入エラーコマンドの受信に基づき対応するエラー報知を行うメダル投入不正対応処理（ステップＳ６２１）を行う。次に、電波不正コマンドの受信に基づき対応するエラー報知を行う電波不正対応処理（ステップＳ６２２）を行う。

【０４４７】

そして、前面枠２の開閉に伴い送信される扉開放又は扉閉止コマンドの受信に基づき対応するエラー報知及び手動図柄揃えアシストを行う扉開放対応処理（ステップＳ６２３）を行い、メダル満杯エラーコマンドの受信に基づき対応するエラー報知を行うメダル満杯エラー対応処理（ステップＳ６２４）を行う。その後、払出スイッチエラーコマンドの受信に基づき対応するエラー報知を行うメダル払出エラー対応処理（ステップＳ６２５）を行って、セキュリティ監視処理を終了する。

【０４４８】

〔扉開放対応処理〕

図６２には、図６１に示したセキュリティ監視処理における扉開放対応処理を示した。この扉開放対応処理では、まず、扉開放コマンドを受信したかを判定し（ステップＳ６３１）、受信していない場合（ステップＳ６３１；Ｎ）は、ステップＳ６３８に移行する。

また、扉開放コマンドを受信した場合（ステップＳ６３１；Ｙ）は、扉開放報知の開始をセットする（ステップＳ６３２）。扉開放報知は前面枠２が開放されていることを報知するもので、音声や表示、発光等により行う。

【０４４９】

次に、電源投入から最初の扉開放であるかをチェックし（ステップＳ６３３）、最初の扉開放でない場合（ステップＳ６３４；Ｎ）は、扉開放対応処理を終了する。これにより、営業中における前面枠２の開放の度に入賞ライン発光部１１２が発光するような不必要な発光を防止できる。

【０４５０】

また、電源投入から最初の扉開放である場合（ステップＳ６３４；Ｙ）は、発光ライン設定スイッチの値を取得し（ステップＳ６３５）、設定値に対応する入賞ライン発光部の点灯をセットする（ステップＳ６３６）。その後、点灯した入賞ライン発光部に対応しない部分のバックライトを消灯し（ステップＳ６３７）、扉閉止コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ６３８）。なお、点灯した入賞ライン発光部１１２に対応しない部分のバックライト１１１を消灯させるのではなく減光させるようにしても良い。

【０４５１】

扉閉止コマンドを受信していない場合（ステップＳ６３８；Ｎ）は、扉開放対応処理を終了する。また、扉閉止コマンドを受信した場合（ステップＳ６３８；Ｙ）は、扉開放報知の終了をセットし（ステップＳ６３９）、入賞ライン発光部の消灯をセットする（ステップＳ６４０）。そして、全バックライトの全点灯コマンドを送信して（ステップＳ６４１）、扉開放対応処理を終了する。このように前面枠２の閉鎖に基づき開放前の点灯状態に戻すことで、図柄停止ラインに図柄を揃える時にだけ入賞ライン発光部１１２が必要な発光することとなり、不必要な入賞ライン発光部１１２の発光を防止できる。

【０４５２】

すなわち、演出制御装置７０が、開放検出手段（遊技制御装置５０）により前面扉（前面枠２）の開放が検出されたことに基づき、ライン発光部（入賞ライン発光部１１２）を発光させることが可能な発光制御手段をなす。また、発光ライン設定スイッチ１１２ａが、発光制御手段によって発光させるライン発光部を設定するための発光設定手段をなす。

【０４５３】

図６３には、スロットマシン１の電源投入後、最初に前面枠２を開放した際に行われる手動図柄揃えアシストの実行態様を示した。図６３（ａ）に示すように、前面枠２が閉じた状態では、図柄表示窓５を介してリール６の連続する所定数（例えば、３つ）の図柄、つまり３×３の計９つの図柄が視認可能となっている。なお、ここでは便宜上、特定の図柄をなす「７」と基準部６ｅとなる継ぎ目のみを表示している。また、図柄表示窓５を介して視認可能となる領域において、各リール６が位置する部分以外の領域では、発光ベース部材１１０の前面が視認可能となる。

【０４５４】

また、図３において説明したように、発光ベース部材１１０の前面における図柄表示窓５を介して視認可能な部分には、成立した入賞に対応する有効ラインを示す入賞ライン発光部１１２が設けられている。また、発光ベース部材１１０の前面であって、リール６の後方となる位置には、リール６の有効ライン上に位置する各図柄を照らすことが可能なバックライト１１１が設けられている。

【０４５５】

スロットマシン１の電源を投入してゲームを行っていない状態では、図６３（ａ）に示すように、入賞ライン発光部１１２は消灯し、全てのバックライト１１１が点灯した状態となる。そして、前面枠２を開放すると手動図柄揃えアシストとして、図６３（ｂ）に示すように発光ライン設定スイッチ１１２ａの設定に対応する入賞ライン発光部１１２が点灯する。また、この入賞ライン発光部１１２に対応しない部分のバックライト１１１が消灯する。ここでは、発光ライン設定スイッチ１１２ａの設定が「中段」とされており、中段ラインに対応する入賞ライン発光部１１２及びバックライト１１１が点灯した状態とな

る。なお、前面枠２を開放することに伴い、扉開放報知として、「扉が開いています！」の音声が出力されるようになっている。

【０４５６】

このような手動図柄揃えアシストが行われることで、手動で各リール６を回転させて所望の図柄を図柄停止ライン上に整列させる際に、図柄停止ラインの位置が分かり易くなり、図柄停止ライン上に所定の図柄を揃えて並べることが容易になる。また、図柄を整列させる入賞ライン発光部１１２及びバックライト１１１のみを点灯させることで、どの図柄停止ラインに所定の図柄を揃えれば良いのかが一目瞭然となる。また、図柄を整列される図柄停止ラインに対応しないバックライト１１１を減光又は消灯させることで、入賞ライン発光部１１２の発光を目立たせることが可能となり、図柄停止ラインの位置が分かり易くなる。なお、図柄を整列させる図柄停止ラインに対応した入賞ライン発光部１１２とバックライト１１１との何れか一方のみを発光させるようにしても良い。

【０４５７】

また、発光ライン設定スイッチ１１２ａを切り替えることで、右下がりライン又は左下がりラインに対応する入賞ライン発光部１１２及びバックライト１１１を点灯させることも可能である。このように、どの入賞ライン発光部１１２を発光させるかを設定することができるので、所定の図柄を揃えて並べる図柄停止ラインを容易に変更することができる。これにより、中段ラインの他、右下がりライン又は左下がりラインに所望の図柄を整列させる作業を補助することもできる。すなわち、演出制御装置７０が、複数のリール６を回転させて所望の図柄を図柄停止ライン上に並べた状態とするための手動操作を補助する手動操作補助手段をなす。

【０４５８】

なお、変動表示装置１００には、特定の図柄を整列させる目安として、発光ベース部材１１０の前面に表示された位置決めライン１１３ａと、リールベース部材１０１に表示された位置決め表示部１１３ｂとからなる位置決め部１１３が設けられている。そして、リール６の基準部６ｅを位置決めライン１１３ａや位置決め表示部１１３ｂに合わせるように各リール６を手動で回転させることで、特定の図柄である「７」を容易に中段ラインに整列させることができるようになっている。

【０４５９】

この位置決め部１１３を用いて特定の図柄を中段ラインに整列させる際にも、入賞ライン発光部１１２及びバックライト１１１を点灯させる手動図柄揃えアシストが行われることで、作業の効率を向上させることができる。なお、上述したように、中段ラインに対応する位置の他、右下がりライン及び左下がりラインに対応する位置にも位置決め部１１３を設けるようにしても良い。また、位置決め部１１３をリール６の周方向に沿って動作可能とする移動機構を設けても良く、発光ライン設定スイッチ１１２ａの切り替えに応じて位置決め部１１３が自動的に移動するようにしても良い。

【０４６０】

また、発光ライン設定スイッチ１１２ａを設けずに、予め定められた入賞ライン発光部１１２（例えば中段ライン）を点灯させるようにしても良い。また、位置決め部１１３と基準部６ｅとから構成される手動操作補助手段と、入賞ライン発光部１１２とバックライト１１１とから構成される手動操作補助手段の両方を設けるようにしたが、何れか一方のみを備えるようにしても良い。また、リール６を手動操作で揃える作業を補助するようにしたが、例えば、店員がボタンを操作することで、予め設定した図柄停止ラインに設定した図柄が自動的に揃うようにリール６を動作する機構を備えるようにしても良い。

【０４６１】

以上のことから、複数の図柄を変動表示可能な複数のリール６を有する変動表示装置１００と、該変動表示装置１００を収容する前面開放凹室状の筐体と、該筐体の前面に開閉可能に支持され、複数のリール６の前面部を視認可能とする窓部（図柄表示窓５）を設けた前面扉（前面枠２）とを備えたスロットマシン１において、複数のリール６の前面部を横切るように位置する図柄停止ラインに沿うように設けられるライン発光部（入賞ライン

発光部１１２）と、前面扉の開放を検出することが可能な開放検出手段（遊技制御装置５０）と、開放検出手段により前面扉の開放が検出されたことに基づき、ライン発光部を発光させることが可能な発光制御手段（演出制御装置７０）と、を備えていることとなる。

【０４６２】

ここで、図柄停止ライン（図柄整列ライン）とは、変動表示を停止した各リール６の図柄のうち窓部から視認可能となる図柄を結ぶ仮想的なラインである。役の成立を判定するための有効ラインと一致するものであっても良いし、一致しないものであっても良い。

【０４６３】

また、ライン発光部（入賞ライン発光部１１２）は、複数の図柄停止ラインのそれぞれに沿うように複数設けられ、発光制御手段（演出制御装置７０）は、複数の図柄停止ラインのうち特定の図柄停止ラインに対応するライン発光部を発光させるようにしていることとなる。

【０４６４】

また、発光制御手段（演出制御装置７０）によって発光させるライン発光部（入賞ライン発光部１１２）を設定するための発光設定手段（発光ライン設定スイッチ１１２ａ）を備えていることとなる。

【０４６５】

また、リール６は光を透過可能であり、リール６の窓部に臨む前面部を当該リール６の内側から照射することが可能なバックライト１１１と、バックライト１１１の制御を行うことが可能なバックライト制御手段（演出制御装置７０）と、を備え、バックライト制御手段は、発光制御手段（演出制御装置７０）がライン発光部（入賞ライン発光部１１２）を発光させる場合には、少なくともバックライト１１１の一部を減光又は消灯させるようにしていることとなる。

【０４６６】

また、バックライト制御手段（演出制御装置７０）は、発光制御手段（演出制御装置７０）が発光させるライン発光部（入賞ライン発光部１１２）に対応する図柄停止ラインに対応する部分のバックライト１１１の発光を維持する一方、当該図柄停止ラインに対応しない部分のバックライト１１１を減光又は消灯させるようにしていることとなる。

【０４６７】

また、発光制御手段（演出制御装置７０）は、当該スロットマシン１に電源が投入されてから最初に前面扉（前面枠２）の開放が検出された場合にライン発光部（入賞ライン発光部１１２）を発光させるようにしていることとなる。

【０４６８】

また、発光制御手段（演出制御装置７０）は、開放検出手段（遊技制御装置５０）により前面扉（前面枠２）の開放が検出されなくなったことに基づき、ライン発光部（入賞ライン発光部１１２）の発光を終了させるようにしていることとなる。

【０４６９】

〔扉開放対応処理〕

図６４には、図６２に示した扉開放対応処理の変形例を示した。なお、以下の説明では、同じ処理には同じ符号を付して説明を省略し、主に変更された箇所について説明する。この扉開放対応処理では、ステップＳ６３３からＳ６３６の処理に替えてステップＳ６５１及びＳ６５２の処理を行うようにしている。また、ステップＳ６４０の処理に替えてステップＳ６５３の処理を行うようにしている。

【０４７０】

すなわち、電源投入から最初の扉開放でなくとも手動図柄揃えアシストが行われるようにしている。また、発光ライン設定スイッチ１１２ａを備えず、予め設定された位置（中段）の入賞ライン発光部１１２の点灯をセットするようにしている（ステップＳ６５２）。また、前面枠２の開放時に現在の入賞ライン発光部１１２の発光状態を記憶し（ステップＳ６５１）、前面枠２を閉鎖した際には、記憶情報に基づいて入賞ライン発光部１１２の発光状態を復帰させるようにしている（ステップＳ６５３）。これにより、電源投入後

にゲームを行った後の状態（例えば営業中）でも問題なく手動図柄揃えアシストを行うことができるようにしている。

【０４７１】

ゲームを行い入賞が成立した場合は、当該入賞に対応する図柄組み合わせが整列した有効ラインに沿った入賞ライン発光部１１２が点灯し、入賞の成立を報知するようにしている。この状態で前面枠２を開放すると、入賞に対応する図柄組み合わせが整列した有効ラインに沿った入賞ライン発光部１１２の発光状態が記憶されて発光が終了するとともに、中段ラインに対応した入賞ライン発光部１１２が点灯する。そして、前面枠２を閉鎖すると、中段ラインに対応した入賞ライン発光部１１２が消灯するとともに、記憶された発光状態で入賞ライン発光部１１２が点灯する。なお、位置決め部１１３は、前面枠２の開放時に発光する入賞ライン発光部１１２に対応する図柄停止ラインに対応する位置のみに設けるようにしても良い。

【０４７２】

すなわち、発光制御手段（演出制御装置７０）は、前面扉（前面枠２）の開放前のライン発光部（入賞ライン発光部１１２）の発光状態を記憶する発光状態記憶手段（演出制御装置７０）を備え、前面扉の開放時には、複数の図柄停止ラインのうち特定の図柄停止ラインに対応するライン発光部のみを発光させ、前面扉の閉鎖に伴い発光状態記憶手段に記憶されていた発光状態に復帰させるようにしていることとなる。

【０４７３】

〔第１変形例〕

次に、上述した実施形態のスロットマシンの第１変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のスロットマシンと同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例のスロットマシンは、フリーズ演出をゲーム内において分散して実行できるようにしている。

【０４７４】

〔リール回転開始処理〕

本変形例のスロットマシンでは、図２０に示したリール回転開始処理に替えて図６５に示すリール回転開始処理を行う。このリール回転開始処理では、通常フリーズ処理（ステップＳ６５）に替えてステップＳ６６１からＳ６６３の処理を行う。

【０４７５】

操作介在フリーズでない場合（ステップＳ６４；Ｎ）は、ショートフリーズであるかを判定（ステップＳ６６１）する。ここでのショートフリーズとはフリーズ時間が６０秒未満のフリーズ演出である。このショートフリーズである場合（ステップＳ６６１；Ｙ）は、ショートフリーズ処理を行い（ステップＳ６６２）、ショートフリーズが終了するとリールの回転ステップ数を無限に設定（リールの回転開始を設定）する（ステップＳ６７）。なお、ショートフリーズ処理（ステップＳ６６２）は、通常フリーズ処理（ステップＳ６５）と同じ処理である。

【０４７６】

一方、ショートフリーズでない場合（ステップＳ６６１；Ｎ）は、ロングフリーズ処理を行い（ステップＳ６６３）、ロングフリーズが終了するとリールの回転ステップ数を無限に設定（リールの回転開始を設定）する（ステップＳ６７）。ロングフリーズ処理（ステップＳ６６３）では、フリーズ演出の分散に関する処理を行う。このようにロングフリーズの場合のみフリーズ演出の分散を可能としたことで、遊技者が煩わしさを感じる長さ以上の期間に亘って実行されるフリーズ演出については煩わしさを軽減でき、これよりも短いフリーズ演出は遊技者にしっかりと体験させることが可能となる。

【０４７７】

図６６には、ロングフリーズ演出のフリーズ時間における区切りを示した。フリーズ時間の開始から所定の時間まで（ｔ１からｔ４）は分散可能期間（前半フリーズ期間）とされている。この期間は、遊技者が所定の選択操作を行うことによりフリーズ演出をゲーム

内で分散させる選択を行うことができる期間である。この分散可能期間には、第１期間（ｔ１からｔ２）、第２期間（ｔ２からｔ３）、第３期間（ｔ３からｔ４）の３つの期間が定められており、遊技者が所定の選択操作を行った期間により、フリーズ演出の分散態様（分散フリーズ設定）が異なるようにされている。

【０４７８】

なお、所定の選択操作とは、例えば、スタートレバー２１やマックスベットボタン１７、リールストップボタン２４等の遊技制御装置５０へ入力される操作部の操作であれば良いが、マックスベットボタン１７の操作とすることが好ましい。すなわち、スタートレバー２１やリールストップボタン２４は、ゲームの進行のために連続操作されることがあるため、これらの入力を所定の選択操作とすると遊技者が意図しない場合にもフリーズ演出が分散されてしまう可能性がある。しかし、ゲーム中に操作されてもゲームが進行しないマックスベットボタン１７の操作入力を所定の選択操作とすれば、意図せずにフリーズ演出が分散してしまうという不都合を回避することが可能となる。

【０４７９】

また、分散可能期間の終了からフリーズ時間の終了まで（ｔ４からｔ５）は、分散不能期間（後半フリーズ期間）とされ、この期間ではフリーズ演出の分散を選択できないようにされている。なお、本変形例では、フリーズ演出の実行が決定されたゲームでフリーズ演出を行う即時フリーズでフリーズ演出の分散が選択可能とされ、フリーズ演出の実行が決定されたゲームから数ゲーム後のゲームでフリーズ演出を行う待機フリーズ（ここでは操作介在フリーズ演出を除く）である場合のフリーズ演出では分散の選択ができない（全期間が分散不能期間）ようにされている。もちろん待機フリーズの場合もフリーズ演出の分散の選択を可能としても良い。

【０４８０】

〔ロングフリーズ処理〕

図６７には、図６５に示したリール回転開始処理におけるロングフリーズ処理を示した。このロングフリーズ処理では、まず、選択されたフリーズ演出における所定の回転態様（低速回転や逆回転など）でリール６を演出動作させるリール演出動作処理（ステップＳ６７１）を行う。すなわち、遊技制御装置５０が、フリーズ状態の発生中に変動表示部（リール６）に所定の演出変動表示を行わせることが可能な演出変動表示手段をなす。そして、フリーズ演出を分散させるための遊技者の所定の選択操作を受け付け可能な分散可能期間中であるかを判定する（ステップＳ６７２）。

【０４８１】

この分散可能期間中でない場合（ステップＳ６７２；Ｎ）は、フリーズ時間を管理するフリーズタイマの値が０であるか、すなわちフリーズ時間が終了したかを判定する（ステップＳ６８９）。フリーズタイマの値が０でない場合（ステップＳ６８９；Ｎ）は、ステップＳ６７１に戻る。また、フリーズタイマの値が０である場合（ステップＳ６８９；Ｙ）は、フリーズ終了コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ６９０）、ステップＳ６８４に移行する。

【０４８２】

一方、分散可能期間中である場合（ステップＳ６７２；Ｙ）は、操作指示コマンドを演出制御装置７０に送信する（ステップＳ６７３）。演出制御装置７０では操作指示コマンドの受信に基づき、画像表示装置３に所定の選択操作を促す表示を行う等の演出を行う。その後、分散可能期間が終了したかを判定し（ステップＳ６７４）、分散可能期間が終了した場合（ステップＳ６７４；Ｙ）は、ステップＳ６８９に移行する。また、分散可能期間が終了していない場合（ステップＳ６７４；Ｎ）は、所定の選択操作に基づく操作入力があるかを判定する（ステップＳ６７５）。

【０４８３】

所定の選択操作に基づく操作入力がない場合（ステップＳ６７５；Ｎ）は、ステップＳ６７１に戻る。また、所定の選択操作に基づく操作入力がある場合（ステップＳ６７５；Ｙ）は、第１期間中であるかを判定する（ステップＳ６７６）。第１期間中である場合（

ステップＳ６７６；Ｙ）は、フリーズ演出の分散態様である分散フリーズ設定として第１分散フリーズを設定してフリーズ中断までの中断タイマをセットし（ステップＳ６７７）、ステップＳ６８１に移行する。また、第１期間中でない場合（ステップＳ６７６；Ｎ）は、第２期間中であるかを判定する（ステップＳ６７８）。

【０４８４】

第２期間中である場合（ステップＳ６７８；Ｙ）は、分散フリーズ設定として第２分散フリーズを設定してフリーズ中断までの中断タイマをセットし（ステップＳ６７９）、ステップＳ６８１に移行する。また、第２期間中でない場合（ステップＳ６７８；Ｎ）、すなわち第３期間中である場合は、分散フリーズ設定として第３分散フリーズを設定してフリーズ中断までの中断タイマをセットし（ステップＳ６８０）、選択されたフリーズ演出の分散態様における所定の回転態様でリール６を演出動作させるリール演出動作処理を行う（ステップＳ６８１）。

【０４８５】

そして、中断タイマが０となったか、すなわちフリーズ中断のタイミングとなったかを判定する（ステップＳ６８２）。なお、中断タイマはタイマ更新処理（ステップＳ２８）にて値が－１更新されるようになっている。中断タイマの値が０となっていない場合（ステップＳ６８２；Ｎ）は、リール演出動作処理（ステップＳ６８１）に戻る。また、中断タイマの値が０となった場合（ステップＳ６８２；Ｙ）は、分散フリーズ設定に対応するフリーズ演出切替コマンドを演出制御装置７０に送信する（ステップＳ６８３）。そして、リール演出動作を停止して（ステップＳ６８４）、ロングフリーズ処理を終了する。

【０４８６】

これにより、リール６の演出変動表示が終了し、通常の変動表示が設定される（図６５のＳ６７）。その後、停止操作が有効となって停止有効コマンドが演出制御装置７０に送信される（図６５のＳ６９）。このように、フリーズ状態が中断した場合に演出変動表示を終了させることで、停止操作が有効となったリール６の目押し操作を阻害することを防止できる。

【０４８７】

〔リール回転停止処理〕

また、図２２に示したリール回転停止処理に替えて図６８に示すリール回転停止処理を行う。このリール回転停止処理では、フリーズ演出の分散に関する処理としてステップＳ６９１からＳ６９５を行う。なお、罰則フリーズに関するステップＳ１００からＳ１０７及びＳ１０９からＳ１１１の処理を行わないが、これらの罰則フリーズに関する処理を行うようにしても良い。

【０４８８】

リール停止情報に対応するリール停止コマンドを送信（ステップＳ９９）した後、分散フリーズ設定があるかを判定する（ステップＳ６９１）。分散フリーズ設定がない場合（ステップＳ６９１；Ｎ）は、全てのリールが停止したリール全停止済であるかを判定する（ステップＳ１０８）。また、分散フリーズ設定がある場合（ステップＳ６９１；Ｙ）は、フリーズ演出を再開する停止無効化タイミングであるかを判定する（ステップＳ６９２）。

【０４８９】

停止無効化タイミングでない場合（ステップＳ６９２；Ｎ）は、全てのリールが停止したリール全停止済であるかを判定する（ステップＳ１０８）。また、停止無効化タイミングである場合（ステップＳ６９２；Ｙ）は、分散フリーズ設定とリール停止情報に対応する無効タイマを設定し（ステップＳ６９３）、無効タイマが０となったかを判定する（ステップＳ６９４）。

【０４９０】

これにより、停止操作に伴いフリーズ演出を再開することができ、このようにフリーズ演出を再開することでフリーズ状態を十分に体験させることが可能となる。また、再開されたフリーズ演出ではリール６の演出変動表示（低速回転や逆回転など）を行わないよう

にし、一度停止したリール６の再度の変動によって停止図柄の視認が困難となるようなことがないようにしている。また、その後のゲーム進行が遅れるような事態を防止することもできる。さらに、一度停止したリール６を停止した状態のままフリーズ状態とすることで、停止した図柄を確認する時間を確保することができる。ただし、停止操作により停止したリール６以外のリール６で演出変動表示を行うようにしても良い。

【０４９１】

無効タイマには再開されたフリーズ演出のフリーズ時間に対応する値がセットされ、タイマ更新処理（ステップＳ２８）にて値が－１更新されるようになっており、無効タイマの値が０となるまでは次の停止操作が無効とされる。その後、無効タイマが０となると（ステップＳ６９４；Ｙ）、分散区切りコマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ６９５）、全てのリールが停止したリール全停止済であるかを判定する（ステップＳ１０８）。そして、リール全停止済でない場合（ステップＳ１０８；Ｎ）は、ステップＳ９１に戻る。また、リール全停止済である場合（ステップＳ１０８；Ｙ）は、リール回転停止処理を終了する。

【０４９２】

図６９には、各分散フリーズ設定でのフリーズ演出の実行態様を示した。図６９（ａ）には、フリーズ演出の分散が選択されなかった例を示した。ゲームの開始操作に伴いゲームが開始されるとフリーズ演出が開始され、フリーズ演出の分散を選択可能な分散可能期間が開始される（ｔ１１）。この分散可能期間（ｔ１１からｔ１２）において、遊技者が所定の選択操作を行わなかった場合は、フリーズ演出の分散は設定されず、後半フリーズ期間の経過（ｔ１３）まで継続してフリーズ演出が実行される。そして、後半フリーズ期間の終了（ｔ１３）とともに停止操作が可能となり、第１停止操作（ｔ１４）、第２停止操作（ｔ１５）及び第３停止操作（ｔ１６）を行うことでゲームが終了する。

【０４９３】

図６９（ｂ）には、第１期間中にフリーズ演出の分散を選択するための所定の選択操作に基づく操作入力があった場合を示した。ゲームの開始操作に伴いゲームが開始されるとフリーズ演出が開始され、フリーズ演出の分散を選択可能な分散可能期間が開始される（ｔ２１）。この分散可能期間のうち第１期間（ｔ２１からｔ２３）において遊技者がフリーズ演出の分散を選択するための所定の選択操作を行い、これに基づく操作入力があると（ｔ２２）、分散フリーズ設定として第１分散フリーズが選択される。

【０４９４】

この第１分散フリーズでは、第１期間の経過（ｔ２３）まではフリーズ演出が継続され、この第１期間が経過すると第１停止操作が有効となる（ｔ２３）。そして、遊技者が停止操作を行うと、所定時間のフリーズ演出である分散フリーズ演出期間１－１が開始される（ｔ２４）。この分散フリーズ演出期間１－１が経過すると第２停止操作が可能となる（ｔ２５）。

【０４９５】

そして、遊技者が停止操作を行うと、所定時間のフリーズ演出である分散フリーズ演出期間１－２が開始される（ｔ２６）。その後、分散フリーズ演出期間１－２が経過すると第３停止操作が可能となり（ｔ２７）、遊技者が停止操作を行うと所定時間のフリーズ演出である分散フリーズ演出期間１－３が開始される（ｔ２８）。この分散フリーズ演出期間１－３が経過するとゲームが終了する（ｔ２９）。

【０４９６】

なお、第１分散フリーズで設定されるフリーズ演出の時間の合計値、すなわち、第１期間（ｔ２１からｔ２３）、分散フリーズ演出期間１－１（ｔ２４からｔ２５）、分散フリーズ演出期間１－２（ｔ２６からｔ２７）及び分散フリーズ演出期間１－３（ｔ２８からｔ２９）の時間の合計値は、フリーズ演出が分散されなかった場合におけるフリーズ演出の時間（ｔ１１からｔ１３）と同じである。これにより、フリーズ状態を中断させた場合の方がゲームの進行が早くなってしまうことを防止し、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

【０４９７】
図６９（ｃ）には、第２期間中にフリーズ演出の分散を選択するための所定の選択操作に基づく操作入力があった場合を示した。ゲームの開始操作に伴いゲームが開始されるとフリーズ演出が開始され、フリーズ演出の分散を選択可能な分散可能期間が開始される（ｔ３１）。この分散可能期間のうち第２期間（ｔ３２からｔ３４）において遊技者がフリーズ演出の分散を選択するための所定の選択操作を行い、これに基づく操作入力があると（ｔ３３）、分散フリーズ設定として第２分散フリーズが選択される。
【０４９８】
この第２分散フリーズでは、第２期間の経過（ｔ３４）まではフリーズ演出が継続され、この第２期間が経過すると第１停止操作が有効となる（ｔ３４）。そして、遊技者が停止操作を行うと、所定時間のフリーズ演出である分散フリーズ演出期間２－１が開始される（ｔ３５）。この分散フリーズ演出期間２－１が経過すると第２停止操作が可能となり（ｔ３６）、遊技者が停止操作を行うと、所定時間のフリーズ演出である分散フリーズ演出期間２－２が開始される（ｔ３７）。その後、分散フリーズ演出期間２－２が経過すると第３停止操作が可能となり（ｔ３８）、遊技者が停止操作を行うとゲームが終了する（ｔ３９）。
【０４９９】
なお、第２分散フリーズで設定されるフリーズ演出の時間の合計値、すなわち、第１期間及び第２期間（ｔ３１からｔ３４）、分散フリーズ演出期間２－１（ｔ３５からｔ３６）及び分散フリーズ演出期間２－２（ｔ３７からｔ３８）の時間の合計値は、フリーズ演出が分散されなかった場合におけるフリーズ演出の時間（ｔ１１からｔ１３）と同じである。これにより、フリーズ状態を中断させた場合の方がゲームの進行が早くなってしまうことを防止し、遊技者に公平な遊技を提供することができる。
【０５００】
図６９（ｄ）には、第３期間中にフリーズ演出の分散を選択するための所定の選択操作に基づく操作入力があった場合を示した。ゲームの開始操作に伴いゲームが開始されるとフリーズ演出が開始され、フリーズ演出の分散を選択可能な分散可能期間が開始される（ｔ４１）。この分散可能期間のうち第３期間（ｔ４２からｔ４４）において遊技者がフリーズ演出の分散を選択するための所定の選択操作を行い、これに基づく操作入力があると（ｔ４３）、分散フリーズ設定として第３分散フリーズが選択される。
【０５０１】
この第３分散フリーズでは、第３期間の経過（ｔ４４）まではフリーズ演出が継続され、この第３期間が経過すると第１～第３停止操作が有効となる（ｔ４４）。そして、遊技者が第１停止操作（ｔ４５）、第２停止操作（ｔ４６）及び第３停止操作（ｔ４７）を行うと、所定時間のフリーズ演出である分散フリーズ演出期間３が開始される（ｔ４７）、この分散フリーズ演出期間３が経過するとゲームが終了する（ｔ４８）。
【０５０２】
なお、第３分散フリーズで設定されるフリーズ演出の時間の合計値、すなわち、第１期間、第２期間及び第３期間（ｔ４１からｔ４４）及び分散フリーズ演出期間３（ｔ４７からｔ４８）の時間の合計値は、フリーズ演出が分散されなかった場合におけるフリーズ演出の時間（ｔ１１からｔ１３）と同じである。これにより、フリーズ状態を中断させた場合の方がゲームの進行が早くなってしまうことを防止し、遊技者に公平な遊技を提供することができる。
【０５０３】
このように、所定の選択操作に基づく操作入力によりフリーズ状態を中断させて変動表示の停止操作を行うことを可能としたことで、フリーズ状態が発生することで遊技者が煩わしさを感じてしまうことを防止することが可能となる。また、所定の選択操作があった期間に応じてフリーズ演出の分散態様を設定することで、遊技者の好みに応じた分散態様を選択できるようになる。また、分散可能期間を第１から第３期間に区切っておき、所定の選択操作があった期間の終了を待ってから停止操作を可能とすることで、その後に設定

される分散フリーズ演出期間の時間値や演出データを予め設定しておくことが可能となり、制御の負担を軽減することができる。フリーズ状態を中断可能な分散可能期間を定めておくことで、中断させることに対してもゲーム性が付与され、遊技の興趣を向上することができる。

【０５０４】

なお、分散可能期間を第１～第３期間に区切らずに、操作入力があった任意のタイミングでフリーズ演出を中断し、当該タイミングに応じた分散態様としても良い。例えば、フリーズ演出の残り時間を２又は３つに等分して停止操作毎に行うように設定したり、全停止操作が終了した後に残りのフリーズ演出を実行したりする。また、操作入力があった時点でフリーズ演出を終了するようにしても良い。

【０５０５】

すなわち、遊技制御装置５０が、フリーズ状態の発生中に所定の操作入力があったことに基づき、当該フリーズ状態を中断させることが可能なフリーズ状態中断手段をなす。また、遊技制御装置５０が、フリーズ状態が中断されたことに基づき、停止操作を有効とする操作有効化手段をなす。

【０５０６】

以上のことから、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部（リール６）と、変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段（遊技制御装置５０）と、を備え、変動表示の停止操作に基づき内部抽選の結果に応じた図柄組合せ態様が導出され得るように複数の変動表示部の停止制御を行うスロットマシンにおいて、内部抽選の結果に基づき、停止操作を所定期間に亘って無効とするフリーズ状態を発生させることが可能なフリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）と、フリーズ状態の発生中に所定の操作入力があったことに基づき、当該フリーズ状態を中断させることが可能なフリーズ状態中断手段（遊技制御装置５０）と、フリーズ状態が中断されたことに基づき、停止操作を有効とする操作有効化手段（遊技制御装置５０）と、を備えていることとなる。

【０５０７】

ここで、所定の操作入力とは、スタートレバー２１やベットボタン（マックスベットボタン１７）、停止ボタン（リールストップボタン２４）等の操作である。

【０５０８】

また、フリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）は、操作有効化手段（遊技制御装置５０）により有効となった停止操作が行われたことに基づき、中断されたフリーズ状態を再開させるようにしていることとなる。

【０５０９】

また、フリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）は、フリーズ状態中断手段（遊技制御装置５０）によりフリーズ状態が中断された場合であっても、フリーズ状態となる期間が中断されなかった場合と同じ期間となるようにフリーズ状態を再開させるようにしていることとなる。

【０５１０】

また、フリーズ状態中断手段（遊技制御装置５０）は、フリーズ状態のうち予め設定された有効期間内に操作入力があった場合に、当該フリーズ状態を中断させるようにしていることとなる。

【０５１１】

また、フリーズ状態の発生中に変動表示部（リール６）に所定の演出変動表示を行わせることが可能な演出変動表示手段（遊技制御装置５０）を備え、演出変動表示手段は、フリーズ状態中断手段（遊技制御装置５０）によりフリーズ状態が中断された場合には、演出変動表示を終了することで通常の変動表示に移行させるようにしていることとなる。

【０５１２】

また、演出変動表示手段（遊技制御装置５０）は、フリーズ状態が再開された場合であっても演出変動表示を再開させないようにしていることとなる。

【０５１３】

また、フリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）は、長さの異なる複数種のフリーズ状態を発生可能であり、フリーズ状態中断手段（遊技制御装置５０）は、所定の長さ以上のフリーズ状態が発生している場合に、当該フリーズ状態を中断させることが可能であることとなる。

【０５１４】

〔フリーズ演出処理〕

演出制御装置７０では、図２８に示したフリーズ演出処理に替えて図７０に示すフリーズ演出処理を行う。このフリーズ演出処理では、操作介在フリーズでない場合（ステップＳ２４４）は、ショートフリーズであるかを判定する（ステップＳ７０１）。ここでのショートフリーズとはフリーズ時間が６０秒未満のフリーズ演出である。

【０５１５】

このショートフリーズである場合（ステップＳ７０１；Ｙ）は、ショートフリーズ演出処理を行い（ステップＳ７０２）、フリーズ演出処理を終了する。なお、ショートフリーズ演出処理（ステップＳ７０２）は、通常フリーズ演出処理（ステップＳ２４５）と同じ処理である。一方、ショートフリーズでない場合（ステップＳ７０１；Ｎ）は、ロングフリーズ演出処理を行い（ステップＳ７０３）、フリーズ演出処理を終了する。ロングフリーズ演出処理（ステップＳ７０３）では、フリーズ演出の分散に伴う演出の設定に関する処理を行う。

【０５１６】

〔ロングフリーズ演出処理〕

図７１には、図７０に示したフリーズ演出処理におけるロングフリーズ演出処理を示した。このロングフリーズ演出処理では、まず、分散可能期間中である場合に送信される操作示唆コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ７１１）。この操作示唆コマンドを受信していない場合（ステップＳ７１１；Ｎ）は、ステップＳ７１３に移行する。

【０５１７】

また、操作示唆コマンドを受信した場合（ステップＳ７１１；Ｙ）は、操作示唆報知を実行する（ステップＳ７１２）。操作示唆報知は、例えば、画像表示装置３にフリーズ演出を分散させるための所定の選択操作を促す表示を行ったり、第１～第３期間の何れであるかを報知する表示を行ったりするものである。

【０５１８】

その後、設定された分散フリーズ設定に関する情報を含み、ゲーム開始からのフリーズ演出を中断するタイミングで送信されるフリーズ切替コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ７１３）。このフリーズ切替コマンドを受信した場合（ステップＳ７１３；Ｙ）は、設定された分散フリーズ設定に対応する分散フリーズ演出をセットし（ステップＳ７１４）、フリーズ演出を終了して（ステップＳ７１６）、ロングフリーズ演出処理を終了する。すなわち、フリーズ状態が中断されたことに基づきフリーズ演出で実行可能な表示演出である特別な表示演出を中断するようにしている。

【０５１９】

一方、フリーズ切替コマンドを受信していない場合（ステップＳ７１３；Ｎ）は、フリーズ演出の終了時に送信されるフリーズ終了コマンドを受信したかを判定する（ステップＳ７１５）。このフリーズ終了コマンドを受信していない場合（ステップＳ７１５；Ｎ）は、ステップＳ７１１に戻る。また、フリーズ終了コマンドを受信した場合（ステップＳ７１５；Ｙ）は、フリーズ演出を終了し（ステップＳ７１６）、ロングフリーズ演出処理を終了する。

【０５２０】

図７２には、本変形例のスロットマシンでの６０秒フリーズ演出の実行パターンを示した。６０秒フリーズ演出にはフリーズ演出Ａ～Ｄの４種類が用意されている。フリーズ演出Ａ～Ｃは、フリーズ演出の実行が決定されたゲームでフリーズ演出を行う即時フリーズで選択可能であり、フリーズ演出Ｄはフリーズ演出の実行が決定されたゲームから数ゲーム後のゲームでフリーズ演出を行う待機フリーズ（ここでは操作介在フリーズ演出を除く

）でのみ選択可能なフリーズ演出である。
【０５２１】
また、フリーズ演出Ａは通常遊技状態中でのみ選択可能であり、フリーズ演出Ｂは特定遊技状態中でのみ選択可能である。これらは役物（可動演出装置８）の動作を伴わない演出となっている。そして、フリーズ演出Ｃ及びＤは通常遊技状態、特定遊技状態の何れでも選択可能であり、役物（可動演出装置８）の動作を伴う演出となっている。
【０５２２】
フリーズ演出Ａ～Ｃには、分散フリーズ設定に合わせて４種類のパターンが用意されている。なお、待機フリーズの場合はフリーズ演出の分散が選択できないので、フリーズ演出Ｄはパターンが１種類のみとなっている。パターン１は分散フリーズ設定が行われない場合の実行パターンであり、パターン２は第１分散フリーズが設定された場合の実行パターンである。また、パターン３は第２分散フリーズが設定された場合の実行パターンであり、パターン４は第３分散フリーズが設定された場合の実行パターンである。
【０５２３】
図７３にはフリーズ演出Ｃでの各実行パターンにおけるフリーズ演出の実行態様を示した。図７３（ａ）に示すようにパターン１では、分散可能期間における第１期間においてキャラクタＡが主体となった演出であるキャラＡ視点ムービーが表示され、第２期間においてキャラクタＢが主体となった演出であるキャラＢ視点ムービーが表示され、第３期間においてキャラクタＣが主体となった演出であるキャラＣ視点ムービーが表示される。その後、分散不能期間（後半フリーズ期間）では、キャラクタＡ～Ｃが登場するキャラＡ，Ｂ，Ｃ混合ムービーが表示される。
【０５２４】
フリーズ演出の開始時にはこのパターン１が設定される。そして、キャラＡ視点ムービーが表示される第１期間に遊技者が所定の選択操作を行うと、第１分散フリーズが設定され、設定された分散フリーズ設定に対応する分散フリーズ演出をセットする処理（ステップＳ７１４）において、パターン２の実行パターンへの移行が設定される。また、キャラＢ視点ムービーが表示される第２期間に遊技者が所定の選択操作を行うと、第２分散フリーズが設定されてパターン３の実行パターンへの移行が設定される。さらに、キャラＣ視点ムービーが表示される第３期間に遊技者が所定の選択操作を行うと、第３分散フリーズが設定されてパターン４の実行パターンへの移行が設定される。なお、フリーズ演出Ｃは役物（可動演出装置８）の動作を伴う演出となっているが、何れのパターンであっても最終となる演出期間において役物の動作が行われるようになっている。
【０５２５】
図７３（ｂ）から（ｄ）に示すようにパターン２から４では、所定の選択操作が行われた期間の経過後、停止有効期間を挟んで行われる演出期間において、遊技者が所定の選択操作を行った期間で主体となっていたキャラクタに応じた演出が行われるようになっている。すなわち、遊技者が分散可能期間における所定の選択操作を行う期間を選択することで、その後のフリーズ演出の演出内容を選ぶことができるようになっている。
【０５２６】
これにより、フリーズ状態を中断しなかった場合と中断した場合とで異なる演出パターンの特別な表示演出を見せることが可能となり、ゲームの興趣を向上することができる。また、フリーズ状態の中断のタイミングに応じて特別演出パターンが変わるので、中断させることに対してもゲーム性が付与され、遊技の興趣が向上する。
【０５２７】
つまり、パターン１での表示演出が、フリーズ状態が中断しない場合に実行される通常演出パターンをなし、パターン２～４における各分散フリーズ演出期間で行われる表示演出が、フリーズ状態が中断されて再開した場合に実行される特別演出パターンをなす。また、特別演出パターンはそれぞれ演出内容が異なり、フリーズ状態が中断されたタイミングに応じて何れかが選択されるようになっている。
【０５２８】

また、フリーズ演出Ａ及びＢも同様に、第１期間ではキャラＡ視点ムービーを表示し、第２期間ではキャラＢ視点ムービーを表示し、第３期間ではキャラＣ視点ムービーを表示する。そして、パターン１での分散不能期間（後半フリーズ期間）ではキャラＡ，Ｂ，Ｃ混合ムービーを表示する。また、パターン２から４では、所定の選択操作が行われた期間の経過後、停止有効期間を挟んで行われる演出期間において、遊技者が所定の選択操作を行った期間で主体となっていたキャラクタに応じた演出が行われる。このように、選択できるキャラクタの種類はフリーズ演出ＡからＣで同じであるが、ストーリー等の演出内容はそれぞれ異なるものとなっている。もちろんフリーズ演出ＡからＣでそれぞれ選択可能なキャラクタを異ならせるようにしても良い。

【０５２９】

なお、上述したように、分散可能期間を第１から第３期間に区切っておき、所定の選択操作があった期間の終了を待ってから停止操作を可能とすることで、その後に設定される分散フリーズ演出期間の時間値を予め設定しておくことが可能となり、各演出期間のムービーとしてそれぞれ単一の映像データを用意すれば良く、制御の負担を軽減することができる。

【０５３０】

〔ＡＴ待機中処理〕

また、図３９に示したＡＴ待機中処理に替えて図７４に示すＡＴ待機中処理を行う。このＡＴ待機中処理では、リール停止情報を更新（ステップＳ３５３）した後、分散フリーズ演出設定があるかを判定し（ステップＳ７２１）、分散フリーズ演出設定がない場合（ステップＳ７２１；Ｎ）は、リール停止情報に基づきゲーム演出を更新する（ステップＳ３５４）。

【０５３１】

また、分散フリーズ演出設定がある場合（ステップＳ７２１；Ｙ）は、フリーズ演出を再開する停止無効化タイミングであるかを判定し（ステップＳ７２２）、停止無効化タイミングでない場合（ステップＳ７２２；Ｎ）は、リール停止情報に基づきゲーム演出を更新する（ステップＳ３５４）。また、停止無効化タイミングである場合（ステップＳ７２２；Ｙ）は、対応する分散フリーズ演出をセットし（ステップＳ７２３）、分散フリーズ演出を更新して（ステップＳ７２４）、分散フリーズ演出期間が終了した際に送信される分散区切りコマンドを受信したかを判定する（ステップＳ７２５）。すなわち、フリーズ状態が再開されたことに基づきフリーズ演出で実行可能な表示演出である特別な表示演出を再開させるようにしている。これにより、再開されたフリーズ状態における演出効果が低下することを防止することができる。

【０５３２】

分散区切りコマンドを受信していない場合（ステップＳ７２５；Ｎ）は、分散フリーズ演出を更新する処理（ステップＳ７２４）に戻る。また、分散区切りコマンドを受信した場合（ステップＳ７２５；Ｙ）は、リール停止情報に基づきゲーム演出を更新する（ステップＳ３５４）。

【０５３３】

なお、図３５に示した通常/前兆中処理、図４０に示した昇格/突入ＡＴ中処理、図４２に示した上乗せＡＴ中処理、図４５に示した救済ＡＴ中処理及び図４６に示した移行チャンス中処理においても、リール停止情報を更新した後にステップＳ７２１からＳ７２４に示す処理を行うようになっている。ここで、通常/前兆中処理で変則停止操作が発生した場合や、昇格/突入ＡＴ中処理、上乗せＡＴ中処理及び救済ＡＴ中処理でアシスト違反があった場合は、分散フリーズ演出の進行を停止したり、警告音の出力や警告表示を行ったりするようにしても良い。

【０５３４】

図７５には、フリーズ演出Ｃが選択されたフリーズ演出における第２期間において所定の選択操作が行われ、第２分散フリーズが設定される場合の演出の例を示した。図７５（ａ）に示すように前のゲームが終了して所定の背景画像が表示されている状態から開始操

作を行うと、図７５（ｂ）に示すようにゲームが開始されてフリーズ演出が開始され、停止操作が無効の状態となる。

【０５３５】

フリーズ演出が開始されると、まず、分散可能期間の第１期間が開始されてキャラＡ視点ムービーが表示される。このキャラＡ視点ムービーでは、キャラクタＡが主体となった演出画像が表示されるとともに、所定の操作入力を行うことで分散フリーズ演出としてキャラクタＡが主体となった演出を選択できることが報知される。

【０５３６】

この第１期間が経過して第２期間となると、図７５（ｃ）に示すようにキャラＢ視点ムービーが表示される。このキャラＢ視点ムービーでは、キャラクタＢが主体となった演出画像が表示されるとともに、所定の操作入力を行うことで分散フリーズ演出としてキャラクタＢが主体となった演出を選択できることが報知される。ここでは、この第２期間において遊技者が所定に操作入力を行っており、これに基づき第２分散フリーズが設定され、第２期間の経過後に停止操作が有効となる。

【０５３７】

図７５（ｄ）に示すように停止操作が有効とされる期間では、前後の演出をつなぐ演出として、対応するキャラＢムービー分散つなぎ画像が表示される。そして、遊技者が第１停止操作を行うと、分散フリーズ演出期間２－１が開始され停止操作が無効となる。図７５（ｅ）、（ｆ）に示すようにこの分散フリーズ演出期間２－１では、キャラクタＢが主体となったキャラＢメインムービー１が表示され、分散フリーズ演出期間２－１が経過すると停止操作が有効となる。

【０５３８】

図７５（ｇ）に示すように、この停止操作が有効とされる期間でも前後の演出をつなぐ演出として、対応するキャラＢムービー分散つなぎ画像が表示される。そして、遊技者が第２停止操作を行うと、分散フリーズ演出期間２－２が開始され停止操作が無効となる。図７５（ｈ）、（ｉ）に示すようにこの分散フリーズ演出期間２－２では、キャラクタＢが主体となったキャラＢメインムービー２が表示される。また、分散フリーズ演出期間２－２は最終となる演出期間であるため、図７５（ｉ）に示すように可動演出装置８の動作による演出が行われるようになっている。

【０５３９】

そして、分散フリーズ演出期間２－２が経過すると停止操作が有効となり、図７５（ｊ）に示すように最終演出としてキャラクタＢが戦いに勝利したことを示すことによって特別入賞に当選したことが報知される。そして、遊技者が第３停止操作を行うと、ゲームが終了し、図７５（ｋ）に示すように特別入賞に当選していることが明確に報知される。

【０５４０】

以上のことから、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部（リール６）と、変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段（遊技制御装置５０）と、を備え、変動表示の停止操作に基づき内部抽選の結果に応じた図柄組合せ態様が導出され得るように複数の変動表示部の停止制御を行うスロットマシンにおいて、内部抽選の結果に基づき、停止操作を所定期間に亘って無効とするフリーズ状態を発生させることが可能なフリーズ状態発生手段（遊技制御装置５０）と、ゲームの実行中に所定の表示演出を行うことが可能であるとともに、フリーズ状態の発生中に特別な表示演出を行うことが可能な表示演出手段（演出制御装置７０）と、フリーズ状態の発生中に所定の操作入力があったことに基づき、当該フリーズ状態を中断させることが可能なフリーズ状態中断手段（遊技制御装置５０）と、フリーズ状態が中断されたことに基づき、停止操作を有効とする操作有効化手段（遊技制御装置５０）と、を備えていることとなる。

【０５４１】

ここで、所定の操作入力とは、スタートレバー２１やベットボタン（マックスベットボタン１７）、停止ボタン（リールストップボタン２４）等の操作である。

【０５４２】

また、表示演出手段（演出制御装置７０）は、フリーズ状態が中断されたことに基づき特別な表示演出を中断するとともに、フリーズ状態が再開されたことに基づき特別な表示演出を再開させるようにしていることとなる。

【０５４３】

また、表示演出手段（演出制御装置７０）は、フリーズ状態が中断しない場合には通常演出パターンで特別な表示演出を実行する一方、フリーズ状態が中断されて再開した場合には特別演出パターンに切り替えて特別な表示演出を再開させるようにしていることとなる。

【０５４４】

また、特別演出パターンは、演出内容が異なるように複数設定されてなり、表示演出手段（演出制御装置７０）は、フリーズ状態が中断されたタイミングに応じて複数の特別演出パターンの何れかを選択し、該選択した特別演出パターンで特別な表示演出を再開させるようにしていることとなる。

【０５４５】

また、ゲームを進行させるための進行操作部を備え、進行操作部は、ゲームへの賭数を設定するための賭数操作部（マックスベットボタン１７）と、ゲームを開始するための開始操作部（スタートレバー２１）と、停止操作を行うための停止操作部（リールストップボタン２４）と、を含み、フリーズ状態中断手段（遊技制御装置５０）は、進行操作部のうち賭数操作部の操作入力があったことに基づきフリーズ状態を中断させるようにしていることとなる。

【０５４６】

〔第２変形例〕

次に、上述した実施形態のスロットマシンの第２変形例について説明する。なお、基本的には、上述の実施形態のスロットマシンと同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例のスロットマシンは、所定期間停止操作が行われなかった場合に自動的にリール６を停止することが可能となっている。

【０５４７】

〔リール回転停止処理〕

本変形例のスロットマシン１では、図２２に示したリール回転停止処理に替えて図７６に示すリール回転停止処理を行う。このリール回転停止処理では、停止ボタンの操作がなかった場合（ステップＳ９１；Ｎ）に、自動停止制御処理（ステップＳ７３１）を行う。なお、罰則フリーズに関するステップＳ１００からＳ１０７及びＳ１０９からＳ１１１の処理を行わないが、これらの罰則フリーズに関する処理を行うようにしても良い。

【０５４８】

〔自動停止制御処理〕

図７７には、図７６に示したリール回転停止処理における自動停止制御処理を示した。この自動停止制御処理では、まず、自動停止期間が経過したかを判定する。自動停止期間の経過とは、スタートレバー２１又はリールストップボタン２４についての前回の有効な操作から開始される所定時間（期間）が経過したことである。自動停止期間を経過していない場合（ステップＳ７４１；Ｎ）は、自動停止制御処理を終了する。また、自動停止期間を経過した場合（ステップＳ７４１；Ｙ）は、ＲＴ状態（ＲＴ状態１又は２）中であるかを判定する（ステップＳ７４２）。

【０５４９】

ＲＴ状態中である場合（ステップＳ７４２；Ｙ）は、停止催促コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ７４８）、自動停止制御処理を終了する。この場合は、自動停止により、転落条件が成立して遊技者に不利になる可能性や、突入リプレイ入賞が成立して遊技者に有利になる可能性があるため、自動停止は行わない。演出制御装置７０では、停止催促コマンドの受信に基づき、例えば画像表示装置３にリール６の停止を促す表示を行う。

【０５５０】
一方、ＲＴ状態中でない場合（ステップＳ７４２；Ｎ）は、内部抽選の結果がハズレ（純ハズレ）であるかを判定する（ステップＳ７４３）。内部抽選の結果がハズレである場合（ステップＳ７４３；Ｙ）は、リール停止情報に基づいてハズレ停止態様を設定し（ステップＳ７５０）、変動中のリール６を一つ停止する変動中リール停止処理（ステップＳ７５１）を行う。ハズレの場合はハズレとなるように自動停止させても遊技者にとって不利益となることはなく、自動停止によりゲームをスムーズに進行させることが可能となる。

【０５５１】
また、内部抽選の結果がハズレでない場合（ステップＳ７４３；Ｎ）は、取りこぼし入賞役に当選したかを判定する（ステップＳ７４４）。取りこぼし入賞役とは、遊技者の停止操作態様に拘らず入賞が成立する確定入賞役である通常リプレイ入賞、中段ベル入賞（ベルＧ）及び上段ベル入賞（３枚役Ｆ）以外の入賞役であって、遊技者の停止操作態様によっては入賞が成立しない非確定入賞役を指す。この取りこぼし入賞役に当選している場合（ステップＳ７４４；Ｙ）は、リール停止情報を取得し（ステップＳ７４５）、入賞確定停止状態であるかを判定する（ステップＳ７４６）。入賞確定停止状態とは、変動中のリール６の停止順や停止図柄によらず入賞が確定している状態であり、例えば、ＡＮＹ、チェリー、ＡＮＹの図柄組合せで構成される１枚役Ａ入賞に内部当選し、既に中リール６ｂがチェリーを導出した状態で停止している場合である。

【０５５２】
この入賞確定停止状態でない場合（ステップＳ７４６；Ｎ）は、リール停止情報に基づいてハズレ停止態様を設定し（ステップＳ７５０）、変動中のリール６を一つ停止する変動中リール停止処理（ステップＳ７５１）を行う。リール停止情報に基づいてハズレ停止態様を設定する処理（ステップＳ７５０）では、リール６の停止順序と停止タイミング（停止図柄）を設定し、ゲーム結果がハズレとなるように設定する。すなわち、取りこぼす可能性のある非確定入賞役については、入賞しないように自動停止させても遊技者が過度に不満を感じることがないため成立しないようにすることで、意図的なカラ回しを防止してゲームをスムーズに進行させることが可能となる。

【０５５３】
ここでは、左リール６ａを最初に停止しない場合に変則停止操作となるので、全リール６が変動中である場合は、変則停止操作（変則順）とならないように停止順序を左、中、右の順（いわゆる順押し）とし、停止タイミングを入賞に対応する図柄組合せを形成できないタイミングとする。これにより、自動停止が行われたことによりペナルティ状態が発生してしまうという不都合を回避することが可能となる。ただし、順押しで成立する押し順ベル入賞に当選している場合は、停止順序を左、右、中（いわゆるはさみ押し）とし、ベル入賞が成立しないようにする。

【０５５４】
また、左リール６ａが既に停止している場合は、順押しとなるように停止順序を中、右とし、停止タイミングを入賞に対応する図柄組合せを形成できないタイミングとする。ただし、順押しで成立する押し順ベル入賞に当選している場合は、はさみ押しとなるように停止順序を右、中とする。また、中リール６ｂが既に停止している場合は、停止順序を左、右とし、停止タイミングを入賞に対応する図柄組合せを形成できないタイミングとする。ただし、この停止順序では押し順ベル入賞が成立してしまう場合は停止順序を右、左とする。また、右リール６ｃが既に停止している場合は、停止順序を左、中とし、停止タイミングを入賞に対応する図柄組合せを形成できないタイミングとする。ただし、この停止順序では押し順ベル入賞が成立してしまう場合は停止順序を中、左とする。なお、基本的にはさみ押しとなるように停止順序を設定しても良い。

【０５５５】
一方、入賞確定停止状態である場合（ステップＳ７４６；Ｙ）や取りこぼし入賞役に当選していない場合（ステップＳ７４４；Ｎ）は、状態移行リプレイに当選しているかを判

定する（ステップＳ７４７）。状態移行リプレイとは、昇格リプレイ入賞、転落リプレイ入賞及び突入リプレイ入賞である。

【０５５６】

この状態移行リプレイに当選している場合（ステップＳ７４７；Ｙ）は、停止催促コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ７４８）、自動停止制御処理を終了する。この場合は、自動停止により、遊技者に不利又は有利になる可能性があるため、自動停止は行わない。これにより、自動停止が行なわれたことで昇格役が入賞せずに特定遊技状態に移行しなくなってしまうといった事態や、降格役が入賞して通常遊技状態に降格してしまうといった事態を防止することができる。

【０５５７】

また、状態移行リプレイに当選していない場合（ステップＳ７４７；Ｎ）は、リール停止情報に基づいて当選役に対応する入賞停止態様を設定し（ステップＳ７４９）、変動中のリール６を一つ停止する変動中リール停止処理（ステップＳ７５１）を行う。すなわち、遊技者の意図しない遊技状態の移行が起こる可能性がない場合なので、自動停止をしてもゲームの興趣が減衰されることなく、さらに、確定入賞役が当選している場合には、当該確定入賞役が入賞するように自動停止を行うことで遊技者が不利益を被ることなくゲームをスムーズに進行させることが可能となる。

【０５５８】

リール停止情報に基づいて当選役に対応する入賞停止態様を設定する処理（ステップＳ７４９）では、変則停止操作とならないようにリール６の停止順序を順押し（左、中、右）の順となるように設定する。これにより、自動停止が行われたことによりペナルティ状態が発生してしまうという不都合を回避することが可能となる。また、左リール６ａが既に停止している場合は、順押しとなるように停止順序を中、右とし、中リール６ｂが既に停止している場合は、停止順序を左、右とし、右リール６ｃが既に停止している場合は、停止順序を左、中とする。なお、ここでは取りこぼしがない入賞役に当選しているか、入賞が確定している停止状態であるので、停止タイミング（停止図柄）については設定しなくても良い。また、停止順序がはさみ押し（左、右、中）となるようにしても良い。また、既に変則停止操作であることが決定している状態では、停止順序を任意に設定しても良い。

【０５５９】

この後、リール自動停止コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ７５２）、変動中のリールがあるかを判定する（ステップＳ７５３）。変動中のリールがある場合（ステップＳ７５３；Ｙ）は、変動中リール停止処理（ステップＳ７５１）に戻る。また、変動中のリールがない場合（ステップＳ７５３；Ｎ）は、自動停止制御処理を終了する。すなわち、遊技制御装置５０が、ゲームの実行中に所定期間に亘って停止操作が行われないことに基づき、変動表示中の変動表示部（リール６）を自動停止させることが可能な自動停止手段をなす。このような自動停止を行うことで、遊技者が過度に不満を感じないように自動停止を行うことが可能となり、ゲームの進行がスムーズになる。また、自動停止が行われないことで内部抽選の結果を示唆することも可能となる。

【０５６０】

なお、状態移行リプレイが当選している場合には自動停止を行わないようにしたが、成立しているリプレイ入賞の種類により自動停止の有無を決定するようにしても良い。例えば、遊技者に有利な遊技状態に切り替える昇格役に当選している場合には自動停止を行わないようにし、これ以外の場合は自動停止を行うようにしても良い。また逆に、遊技者に不利な遊技状態に切り替える降格役に当選している場合には自動停止を行わないようにし、これ以外の場合は自動停止を行うようにしても良い。

【０５６１】

さらに、遊技状態が移行する移行役に当選している場合には、遊技者に有利になるように自動停止するようにしても良い。例えば、遊技者に有利な遊技状態に切り替える昇格役に当選している場合には当該昇格役が成立するように自動停止し、遊技者に不利な遊技状

態に切り替える降格役に当選している場合には当該降格役が成立しない自動停止するようにしても良い。

【０５６２】

以上のことから、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部（リール６）と、該変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段（遊技制御装置５０）とを備え、変動表示の停止操作に基づき停止させたゲームの結果が内部抽選で当選した役に対応する図柄組合せ態様になると、当該役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、ゲームの実行中に所定期間に亘って停止操作が行われないことに基づき、変動表示中の変動表示部を自動停止させることが可能な自動停止手段（遊技制御装置５０）と、予め定めた移行役の入賞が成立したことに基づき、遊技状態を通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態とに切り替えることが可能な遊技状態切替手段（遊技制御装置５０、演出制御装置７０）と、を備え、自動停止手段は、内部抽選の結果及び遊技状態に基づいて自動停止を行うか否かを決定するようにしていることとなる。

【０５６３】

ここで、通常遊技状態は、例えば小役成立のアシスト情報が提供されるＡＴ状態、リプレイ入賞の当選確率が高められたＲＴ状態又はこれらが複合したＡＲＴ状態の何れでもでない状態であり、特定遊技状態は、例えばＡＴ状態、ＲＴ状態又はＡＲＴ状態の何れかの状態である。ただし、通常遊技状態よりも特定遊技状態の方が遊技者に有利な状態であればよく、ＡＴ状態、ＲＴ状態又はＡＲＴ状態の何れか一つの発生の有無のみを対象として通常遊技状態と特定遊技状態とを区別するようにしても良い。

【０５６４】

また、移行役には、遊技状態を特定遊技状態に切り替えるための昇格役と、遊技状態を通常遊技状態に切り替えるための降格役とが含まれ、自動停止手段（遊技制御装置５０）は、通常遊技状態であって昇格役が当選している場合には自動停止を行わないようにしていることとなる。

【０５６５】

また、自動停止手段（遊技制御装置５０）は、通常遊技状態であって移行役が当選していない場合には自動停止を行うようにしていることとなる。

【０５６６】

また、自動停止手段（遊技制御装置５０）は、通常遊技状態であって遊技者の停止操作態様に拘らず入賞が成立する確定入賞役が当選している場合には、当該確定入賞役が入賞するように自動停止を行うようにしていることとなる。

【０５６７】

また、自動停止手段（遊技制御装置５０）は、通常遊技状態であって遊技者の停止操作態様によっては入賞が成立しない非確定入賞役が当選している場合には、当該非確定入賞役が入賞しないように自動停止を行うようにしていることとなる。

【０５６８】

また、移行役には、遊技状態を特定遊技状態に切り替えるための昇格役と、遊技状態を通常遊技状態に切り替えるための降格役とが含まれ、自動停止手段（遊技制御装置５０）は、特定遊技状態であって降格役が当選している場合には自動停止を行わないようにしていることとなる。

【０５６９】

また、自動停止手段（遊技制御装置５０）は、通常遊技状態であるか特定遊技状態であるかに拘らずハズレに当選している場合には、ハズレ図柄組合せ態様となるように自動停止を行うようにしていることとなる。

【０５７０】

また、予め定められた変則順で複数の変動表示部が停止する変則停止操作の発生を判定する変則停止操作判定手段（遊技制御装置５０）と、変則停止操作の発生に基づき、遊技者に不利となるペナルティ状態を複数回のゲームに亘って発生させることが可能なペナルティ状態発生手段（演出制御装置７０）と、を備え、自動停止手段（遊技制御装置５０）

は、変則順とならない順序で変動表示中の変動表示部を自動停止させるようにしていることとなる。

【０５７１】

〔第３変形例〕

次に、上述した実施形態のスロットマシンの第３変形例について説明する。なお、基本的には、上述の第２変形例のスロットマシンと同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例のスロットマシンは、ＲＴ状態中でも自動停止が可能となっている。

【０５７２】

〔自動停止制御処理〕

本変形例のスロットマシン１では、図７７に示した自動停止制御処理に替えて図７８に示す自動停止制御処理を行う。この自動停止制御処理では、ＲＴ状態中でない場合（ステップＳ７４２；Ｎ）は、通常中自動停止処理を行い、自動停止制御処理を終了する。この通常中自動停止処理は、図７７でのステップＳ７４３～Ｓ７５３の処理である。すなわち、ＲＴ状態中でない場合は、図７７の処理と同じ処理を行う。また、ＲＴ状態中である場合（ステップＳ７４２；Ｙ）は、ＲＴ中自動停止処理（ステップＳ７６１）を行い、自動停止制御処理を終了する。

【０５７３】

〔ＲＴ中自動停止処理〕

図７９には、図７８に示した自動停止制御処理におけるＲＴ中自動停止処理を示した。このＲＴ中自動停止処理では、まず、内部抽選の結果がハズレ（純ハズレ）であるかを判定する（ステップＳ７７１）。内部抽選の結果がハズレである場合（ステップＳ７７１；Ｙ）は、リール停止情報に基づいてハズレの停止態様を設定し（ステップＳ７７２）、変動中のリール６を一つ停止する変動中リール停止処理（ステップＳ７７８）を行う。また、内部抽選の結果がハズレでない場合（ステップＳ７７１；Ｎ）は、ペナルティ対象役に当選中であるかを判定する（ステップＳ７７３）。

【０５７４】

ペナルティ対象役とは、成立すること又は取りこぼすことでＲＴ状態やＡＴ状態が終了する転落条件が成立する入賞役であり、ここでは、入賞の成立により転落条件が成立する転落リプレイ入賞及びＳＩＮ入賞と、取りこぼしにより転落条件が成立する押し順ベル入賞入賞である。このペナルティ対象役に当選中である場合（ステップＳ７７３；Ｙ）は、停止催促コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ７８１）、ＲＴ中自動停止処理を終了する。この場合は、自動停止により転落条件が成立して遊技者に不利になる可能性があるため、自動停止は行わない。これにより。遊技者の意図しない状態で遊技状態が移行してしまい、ゲームの興趣が減衰されることを防止することができる。演出制御装置７０では、停止催促コマンドの受信に基づき、例えば画像表示装置３にリール６の停止を促す表示を行う。

【０５７５】

一方、ペナルティ対象役に当選中でない場合（ステップＳ７７３；Ｎ）は、リール停止情報を取得し（ステップＳ７７４）、入賞確定停止状態であるかを判定する（ステップＳ７７５）。入賞確定停止状態とは、変動中のリール６の停止順や停止図柄によらず入賞が確定している状態であり、例えば、ＡＮＹ、チェリー、ＡＮＹの図柄組合せで構成される１枚役Ａ入賞に内部当選し、既に中リール６ｂがチェリーを導出した状態で停止している場合である。なお、通常リプレイ入賞、中段ベル入賞（ベルＧ）及び上段ベル入賞（３枚役Ｆ）に当選している場合は必ず入賞が成立するので、全てのリール６が変動中であっても入賞確定停止状態とする。

【０５７６】

この入賞確定停止状態でない場合（ステップＳ７７５；Ｎ）は、リール停止情報に基づいてハズレ停止態様を設定し（ステップＳ７７７）、変動中のリール６を一つ停止する変動中リール停止処理（ステップＳ７７８）を行う。リール停止情報に基づいてハズレ停止

態様を設定する処理（ステップＳ７７７）では、リール６の停止順序と停止タイミング（停止図柄）を設定し、ゲーム結果がハズレとなるように設定する。

【０５７７】

ここでは変則停止操作はないのでどのような停止順序でも良いが、全リール６が変動中である場合は停止順序を左、中、右の順（いわゆる順押し）とし、停止タイミングを入賞に対応する図柄組合せを形成できないタイミングとする。また、左リール６ａが既に停止している場合は、順押しとなるように停止順序を中、右とし、停止タイミングを入賞に対応する図柄組合せを形成できないタイミングとする。

【０５７８】

また、中リール６ｂが既に停止している場合は、停止順序を左、右とし、停止タイミングを入賞に対応する図柄組合せを形成できないタイミングとする。また、右リール６ｃが既に停止している場合は、停止順序を左、中とし、停止タイミングを入賞に対応する図柄組合せを形成できないタイミングとする。

【０５７９】

一方、入賞確定停止状態である場合（ステップＳ７７５；Ｙ）は、リール停止情報に基づいて当選役に対応する入賞停止態様を設定し（ステップＳ７７６）、変動中のリール６を一つ停止する変動中リール停止処理（ステップＳ７７８）を行う。リール停止情報に基づいて当選役に対応する入賞停止態様を設定する処理（ステップＳ７７８）では、リール６の停止順序が順押し（左、中、右）の順となるように設定する。また、左リール６ａが既に停止している場合は、順押しとなるように停止順序を中、右とし、中リール６ｂが既に停止している場合は、停止順序を左、右とし、右リール６ｃが既に停止している場合は、停止順序を左、中とする。なお、ここでは変則停止操作はないので、他の停止順序としても良い。

【０５８０】

この後、リール自動停止コマンドを演出制御装置７０に送信し（ステップＳ７７９）、変動中のリールがあるかを判定する（ステップＳ７８０）。変動中のリールがある場合（ステップＳ７８０；Ｙ）は、変動中リール停止処理（ステップＳ７７８）に戻る。また、変動中のリールがない場合（ステップＳ７８０；Ｎ）は、ＲＴ中自動停止処理を終了する。なお、ペナルティ対象役として押し順ベル入賞に当選している場合でも、すでに押し順に従い２つのリールが停止され、入賞の成立が確定している場合には自動停止を行うようにしても良い。

【０５８１】

以上のことから、自動停止手段（遊技制御装置５０）は、通常遊技状態であるか特定遊技状態であるかに拘らず移行役が当選している場合には自動停止を行わないようにしていることとなる。

【０５８２】

以上のようなスロットマシン１は、複数の図柄を変動表示可能な複数の変動表示部（リール６）と、該変動表示を伴うゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段（遊技制御装置５０）と、を備え、変動表示の停止操作に基づき停止させたゲームの結果として内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンであって、所定の開始出目が導出されてから所定の終了出目が導出されるまで再遊技役の当選確率を通常状態よりも高めた特定状態を発生させることが可能な特定状態発生手段（遊技制御装置５０）と、所定の開始条件が成立してから所定の終了条件が成立するまで遊技者に有利となる停止操作に関するアシスト情報を報知することが可能なアシスト情報報知手段（演出制御装置７０）と、所定の獲得条件が成立したことに基づいて、アシスト情報報知手段に前記アシスト情報の報知を行わせるための実行権利を記憶することが可能な実行権利記憶手段（演出制御装置７０）と、実行権利が記憶された可能性のあるゲーム又はその後のゲームから複数のゲームに亘って所定の継続演出を実行することが可能な継続演出実行手段（演出制御装置７０）と、を備え、アシスト情報報知手段は、少なくとも開始出目を導出するためのアシスト情報及び終了出目の導出を回避するためのアシスト情

報を報知し、継続演出実行手段は、所定の終了条件が成立してアシスト情報報知手段によるアシスト情報の報知が終了した後の特定状態においては所定の継続演出を実行しないようにしている。

【０５８３】

ここで、実行権利が記憶された可能性のあるゲームとは、例えば、特定の役に内部当選した場合に所定の確率で実行権利を獲得できるようにした場合における当該特定の役に内部当選したゲームである。所定の確率で実行権利を獲得できるとは、獲得が抽選の結果で決定される場合や、押し順を当てることで獲得できる場合を含む。また、所定の継続演出とは、アシスト情報の報知を行なわせる実行権利が記憶された可能性があることを報知するために複数のゲームに亘って実行される演出であって、例えば前兆演出や連続演出と呼ばれるものである。この前兆演出には、実行権利が記憶された場合に実行される本前兆演出と実行権利が記憶されなかった場合に実行されるガセ前兆演出とを含む。また、この連続演出には、実行権利が記憶された場合に実行される当り連続演出と実行権利が記憶されなかった場合に実行されるハズレ連続演出とを含む。

【０５８４】

したがって、アシスト情報の報知が終了した後の特定状態において所定の継続演出を実行しないことで、通常遊技に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減することが可能となる。また、ゲームがスムーズに進行するというメリットもある。

【０５８５】

また、所定の継続演出は、第１継続演出（前兆演出）と該第１継続演出とは演出態様が異なる第２継続演出（連続演出）を含み、継続演出実行手段（演出制御装置７０）は、通常状態においては第１継続演出（前兆演出）を実行する一方、アシスト情報報知手段（演出制御装置７０）によるアシスト情報の報知が実行されている特定状態においては第２継続演出（連続演出）を実行するようにしている。

【０５８６】

したがって、元から通常遊技である場合や通常遊技への転落が近くはない場合であれば実行権利を獲得できなくても落胆や喪失感はそれほど大きくなく、第１継続演出や第２継続演出を実行することで遊技者の期待感を効果的に煽ることで遊技の興趣を高めることができる。

【０５８７】

また、内部抽選で特別役に当選するとともに、当該特別役に対応する出目が導出されたことに基づいて、遊技者に有利な特別状態を発生させることが可能な特別状態発生手段（遊技制御装置５０）と、内部抽選で特別役又は当該特別役と重複して当選する可能性のある重複対象役に当選したことに基づいて、複数のゲームに跨って連続予告を行うことが可能な連続予告実行手段（演出制御装置７０）と、を備え、継続演出実行手段は、通常状態及び／又はアシスト情報報知手段（演出制御装置７０）によるアシスト情報の報知が実行されている特定状態であっても、連続予告が実行されている場合には、所定の継続演出を実行しないようにしている。

【０５８８】

したがって、連続予告の実行中に継続演出が実行されてしまうことで特別役の当選に対する期待感が減衰してしまうことを防止することができる。

【０５８９】

また、実行権利が記憶されることが確定したゲーム又はその後のゲームにおいて所定の確定演出を実行することが可能な確定演出実行手段（演出制御装置７０）を備え、確定演出実行手段は、アシスト情報報知手段（演出制御装置７０）によるアシスト情報の報知が終了した後の特定状態においても所定の確定演出を実行するようにしている。

【０５９０】

ここで、所定の確定演出とは、実行権利の記憶が確定したことを報知する演出であって、例えば実行権利が記憶された場合に実行される本前兆演出や当り連続演出などである。

【０５９１】

したがって、アシスト情報の報知が終了した後の特定状態であっても所定の確定演出が実行されることを期待してゲームを行うことができる。

【０５９２】

なお、本発明のスロットマシンは、スロットマシンとして、前記実施の形態に示されるようなメダルを使用するスロットマシンに限られるものではなく、例えば、遊技球を使用するスロットマシンなどの全てのスロットマシンに適用可能である。また、上述の各変形例の構成は適宜組み合わせて適用することが可能である。

【０５９３】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【０５９４】

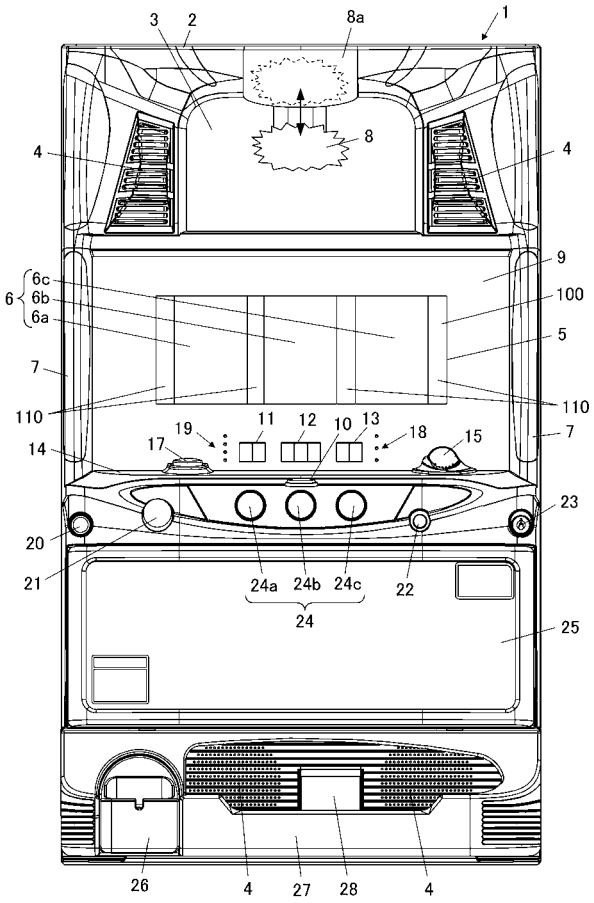
１　スロットマシン

６　リール（変動表示部）

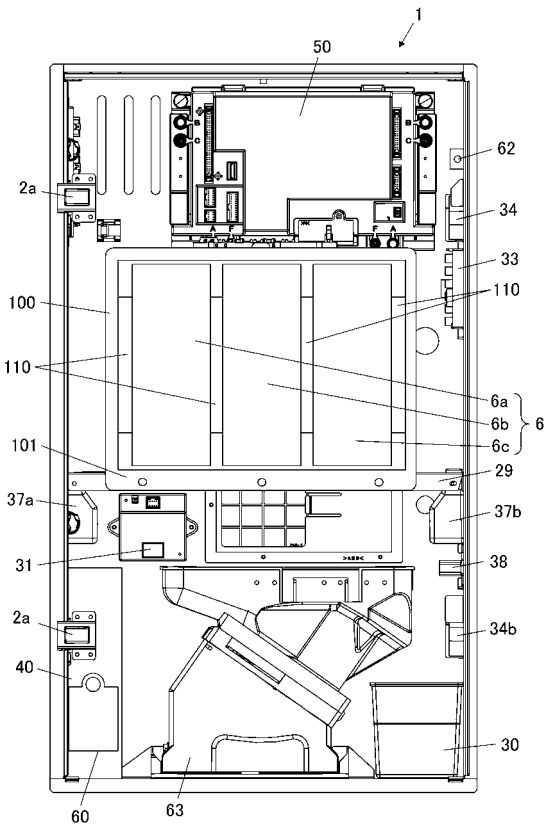
５０　遊技制御装置（抽選手段、特定状態発生手段、特別状態発生手段）

７０　演出制御装置（アシスト情報報知手段、実行権利記憶手段、継続演出実行手段、連続予告実行手段、確定演出実行手段）

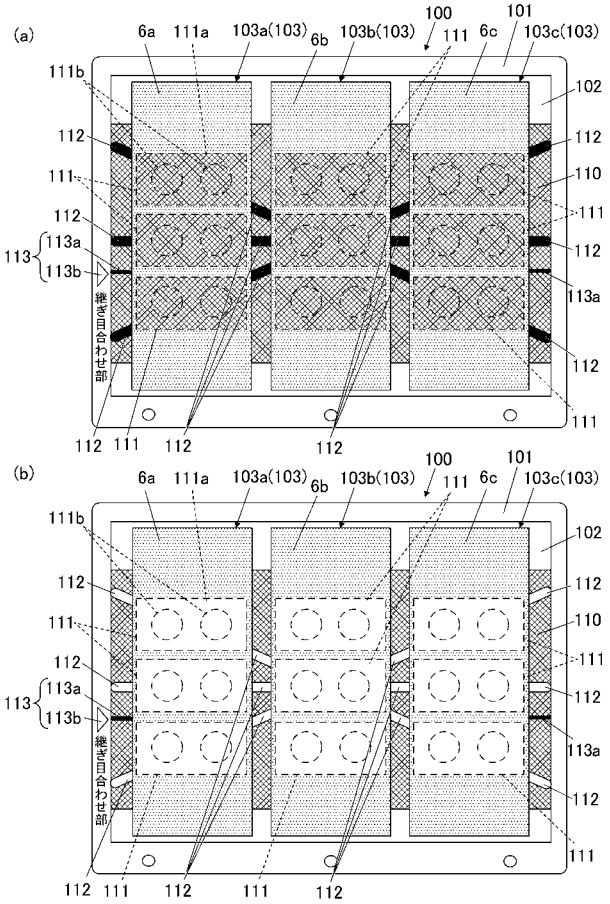
【図１】



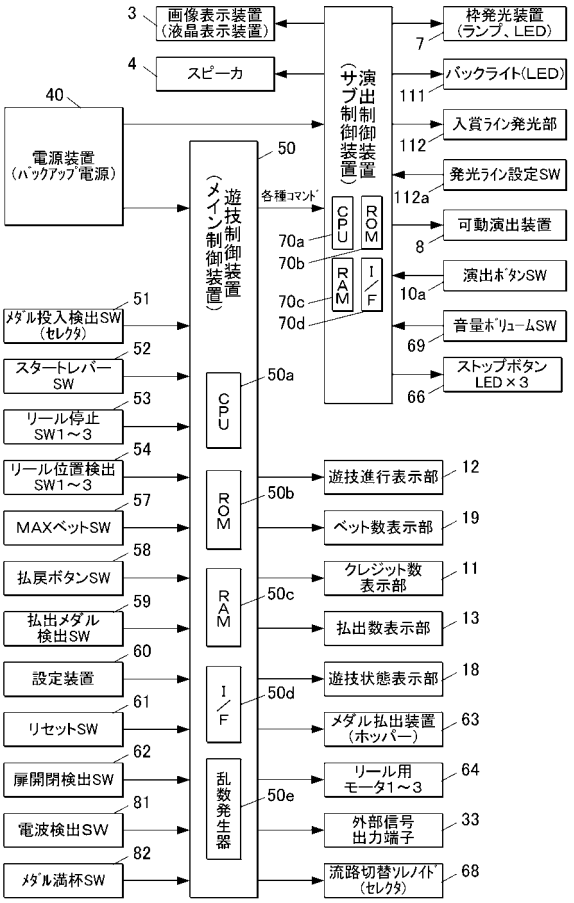
【図２】



【図３】



【図４】

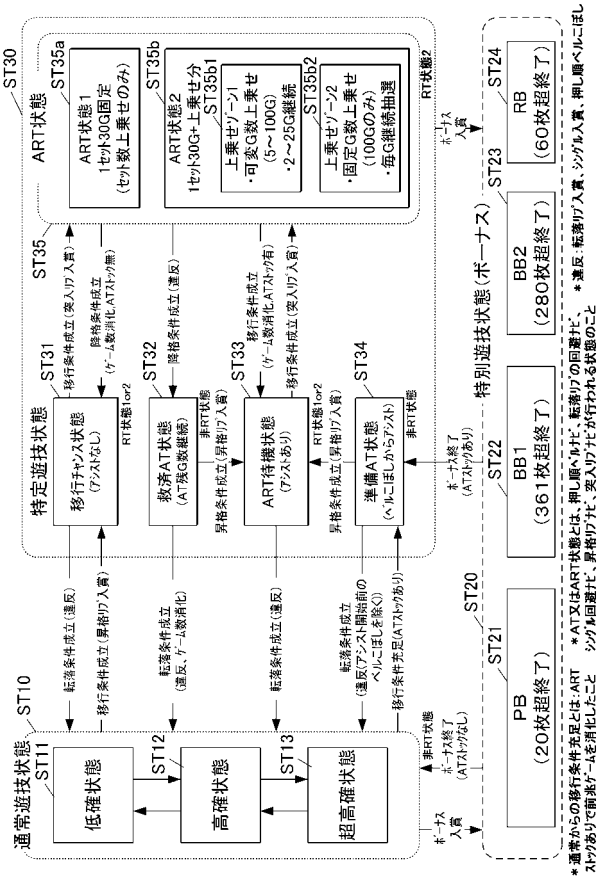


【図９】

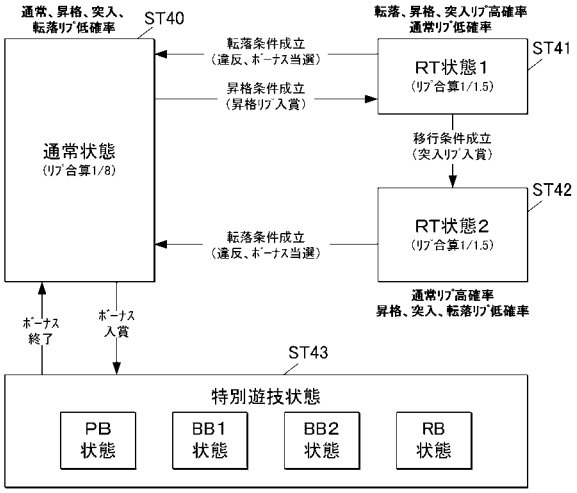
内部抽選役一覧

通常リプレイ	単独当選又は昇格/突入/転落リプレイと重複当選
昇格リプレイA	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
昇格リプレイB	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
昇格リプレイC	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
昇格リプレイD	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
昇格リプレイE	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
昇格リプレイF	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
突入リプレイA	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
突入リプレイB	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
突入リプレイC	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
突入リプレイD	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
突入リプレイE	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
突入リプレイF	通常リプレイ及び転落リプレイと重複当選
上乗せナナメリプレイ	通常リプレイと重複当選
上乗せ中段リプレイ	通常リプレイと重複当選
転落リプレイA	昇格リプレイ及び突入リプレイと重複当選
転落リプレイB	昇格リプレイ及び突入リプレイと重複当選
転落リプレイC	昇格リプレイ及び突入リプレイと重複当選
転落リプレイD	昇格リプレイ及び突入リプレイと重複当選
転落リプレイE	昇格リプレイ及び突入リプレイと重複当選
転落リプレイF	昇格リプレイ及び突入リプレイと重複当選
3枚役A(弱チェリー)	BB1、BB2、RBとの重複当選あり
3枚役B(強チェリー)	BB1、BB2、RBとの重複当選あり
3枚役C(中段チェリー)	BB1、BB2との重複当選あり
3枚役D(弱スイカ)	BB1、BB2、RBとの重複当選あり
3枚役E(強スイカ)	BB1、BB2、RBとの重複当選あり
3枚役F(上段ベル)	単独当選のみ
ベルA(ナナメベル)	単独当選のみ
ベルB(ナナメベル)	単独当選のみ
ベルC(ナナメベル)	単独当選のみ
ベルD(ナナメベル)	単独当選のみ
ベルE(ナナメベル)	単独当選のみ
ベルF(ナナメベル)	単独当選のみ
ベルG(中段ベル)	BB1、BB2、RBとの重複当選あり
1枚役A(チャンス目A)	BB1、BB2、RBとの重複当選あり
1枚役B(チャンス目B)	BB1、BB2、RBとの重複当選あり
PB	単独当選のみ
BB1	単独又はレア小役との重複当選
BB2	単独又はレア小役との重複当選
RB	単独又はレア小役との重複当選
SIN	単独当選のみ

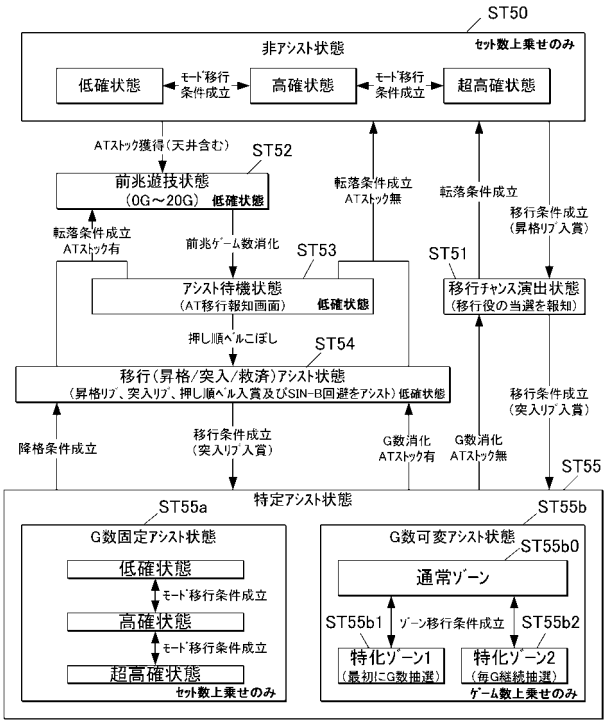
【図１０】



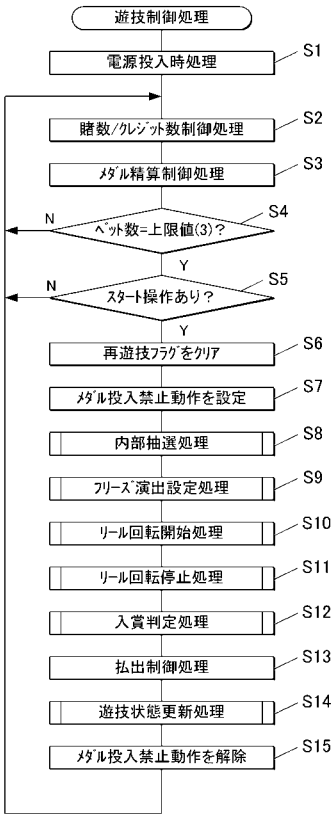
【図１１】



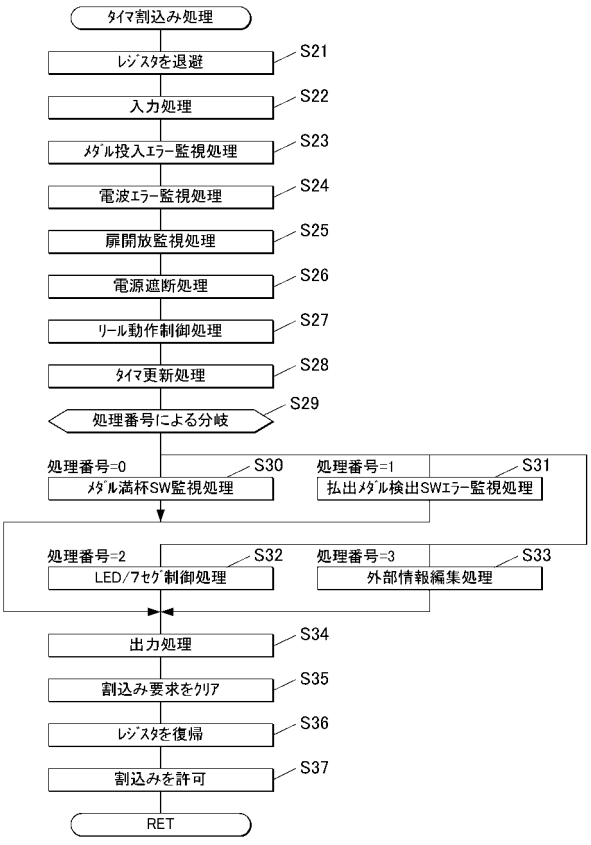
【図１２】



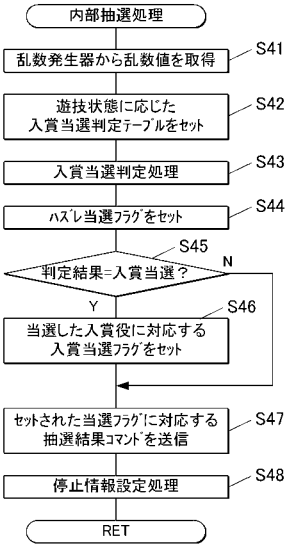
【図１４】



【図１５】



【図１６】



【図１７】

(a)

	種類
1	通常状態中当選判定ﾃｰﾌﾞﾙ
2	RT状態1中当選判定ﾃｰﾌﾞﾙ
3	RT状態2中当選判定ﾃｰﾌﾞﾙ
4	PB状態中当選判定ﾃｰﾌﾞﾙ
5	BB1状態中当選判定ﾃｰﾌﾞﾙ
6	BB2状態中当選判定ﾃｰﾌﾞﾙ
7	RB状態中当選判定ﾃｰﾌﾞﾙ

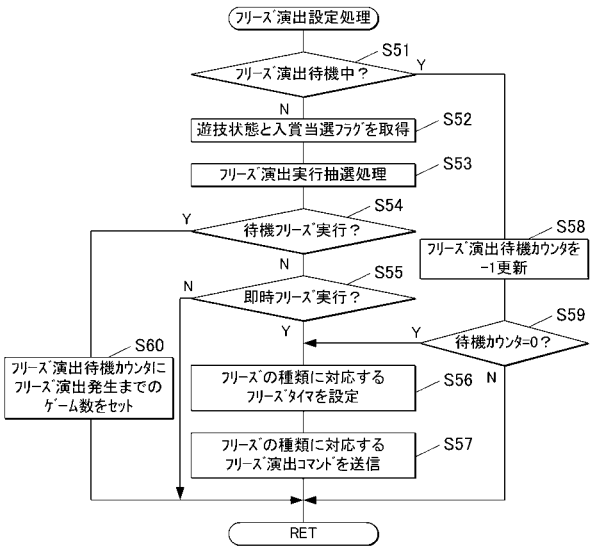
(b)

ﾎﾞｰﾅｽ重複(同時)当選期待度

3枚役D(弱ｽｲｶ)
3枚役A(弱ﾁｪﾘｰ)
1枚役A(ﾁｬﾝｽ目A)
3枚役B(強ﾁｪﾘｰ)
3枚役E(強ｽｲｶ)
10枚役G(中段ﾍﾞﾙ)
1枚役B(ﾁｬﾝｽ目B)
3枚役C(中段ﾁｪﾘｰ)

低 → 高

【図１８】

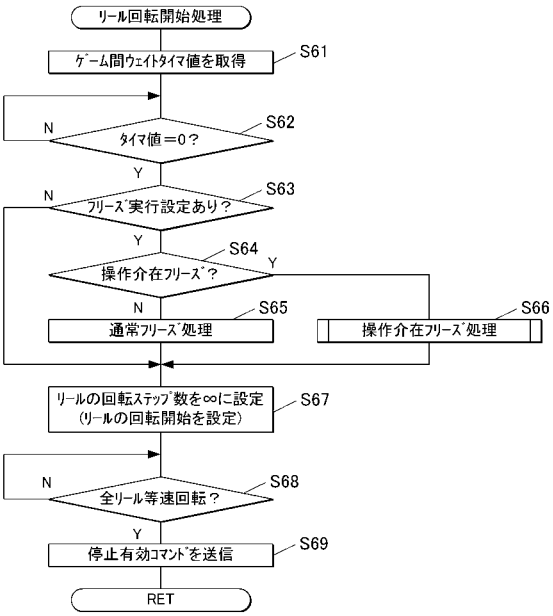


【図１９】

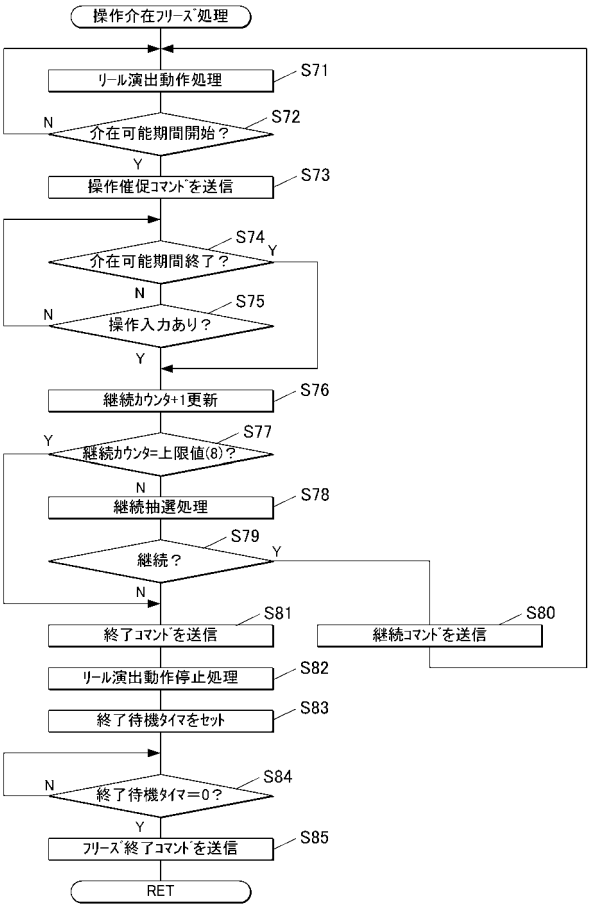
フリーズ実行判定テーブル

	発生条件	ﾌﾘｰｽﾞ時間
通常遊技状態中（非RT状態中）	1枚役当選の1/50	5秒ﾌﾘｰｽﾞ
	強ﾁｪﾘｰ当選の1/20	5秒ﾌﾘｰｽﾞ
	強ﾁｪﾘｰ当選の1/30	10秒ﾌﾘｰｽﾞ
	強ｽｲｶ当選の1/30	10秒ﾌﾘｰｽﾞ
	1枚役B当選の1/10	15秒ﾌﾘｰｽﾞ
	中段ﾁｪﾘｰ当選の1/5	15秒ﾌﾘｰｽﾞ
	BB1単独当選	60秒ﾌﾘｰｽﾞ
	PB当選	60秒ﾌﾘｰｽﾞ
		3ｹﾞｰﾑ後60秒ﾌﾘｰｽﾞ
特定遊技状態中（RT状態中）	中段ﾁｪﾘｰ当選の1/5	15秒ﾌﾘｰｽﾞ
	BB1単独当選	60秒ﾌﾘｰｽﾞ
	PB当選	60秒ﾌﾘｰｽﾞ
		2ｹﾞｰﾑ後60秒ﾌﾘｰｽﾞ
BB1状態中	中段突入ﾘﾌﾟ当選の1/2	1ｹﾞｰﾑ後操作介在ﾌﾘｰｽﾞ
PB、BB2、RB状態中	ー	ー

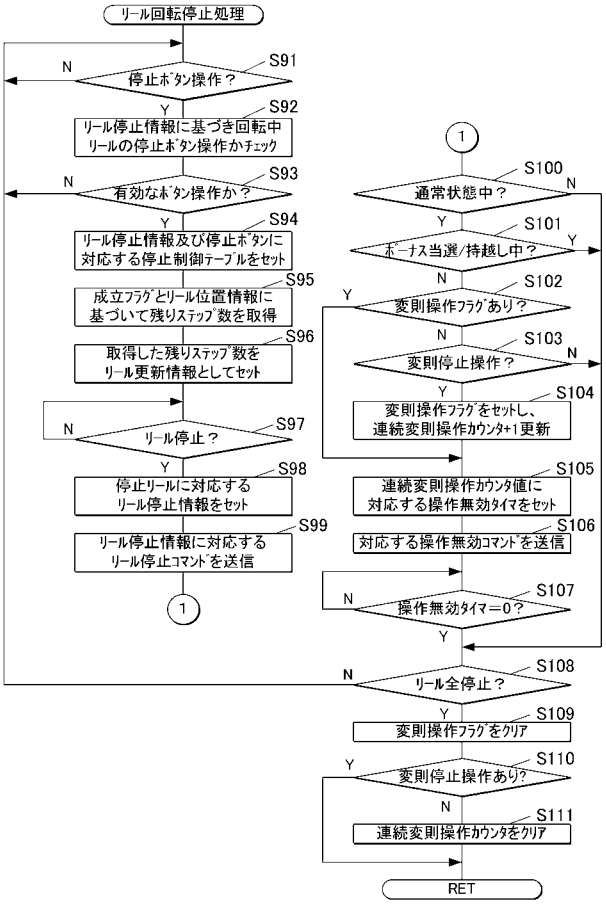
【図２０】



【図２１】



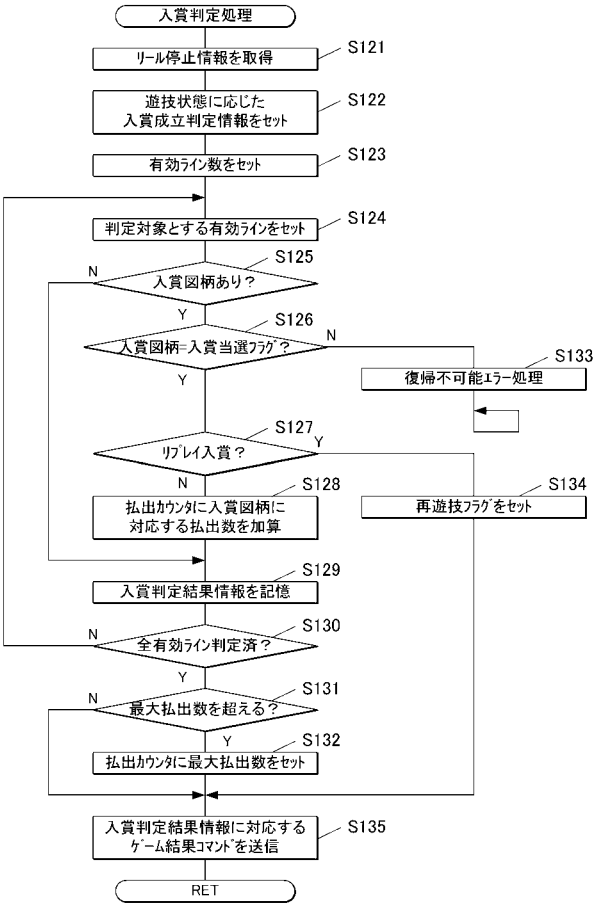
【図２２】



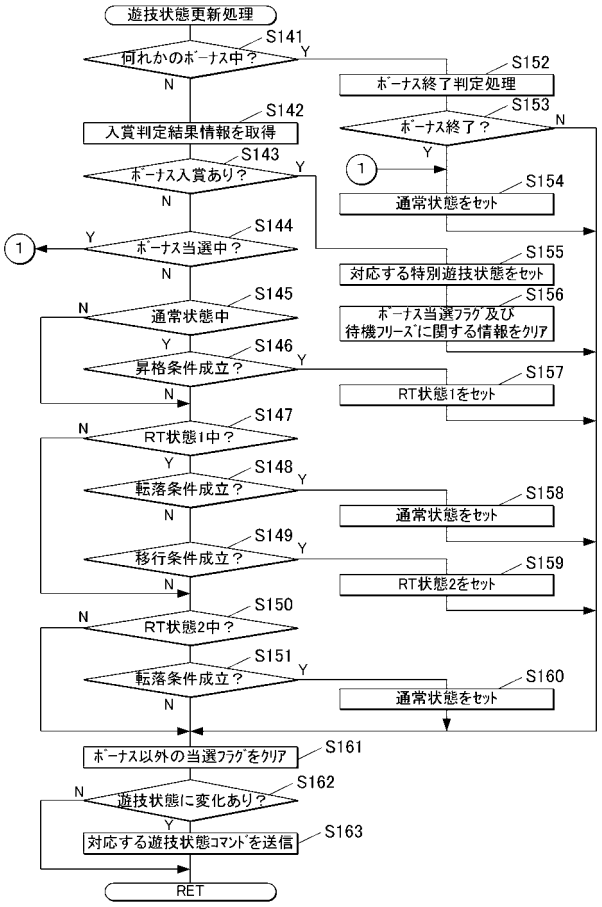
【図２３】

連続変則操作ｶｳﾝﾀ値	無効時間	操作無効ｺﾏﾝﾄﾞ
1	20秒	無効ｺﾏﾝﾄﾞ1
2	30秒	無効ｺﾏﾝﾄﾞ2
3	50秒	無効ｺﾏﾝﾄﾞ3
4～	60秒	無効ｺﾏﾝﾄﾞ4

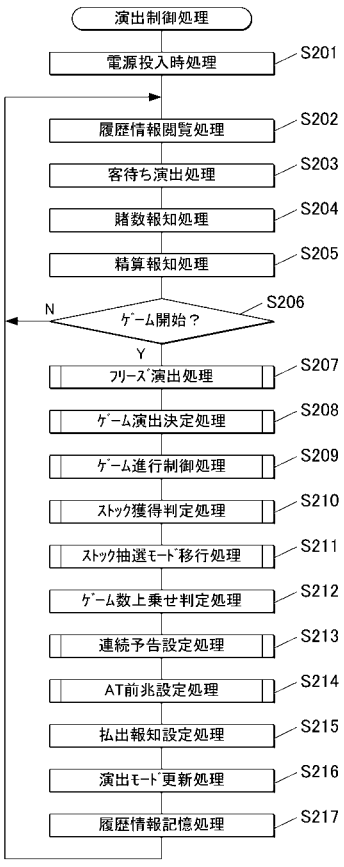
【図２４】



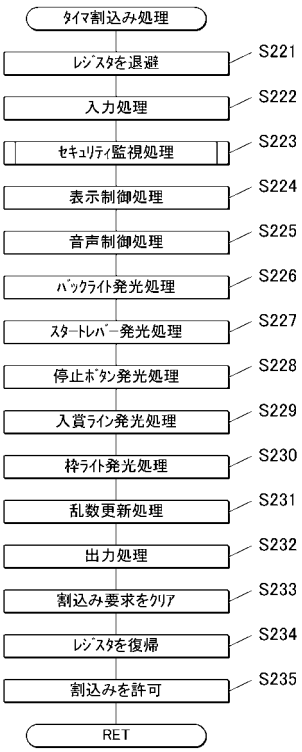
【図２５】



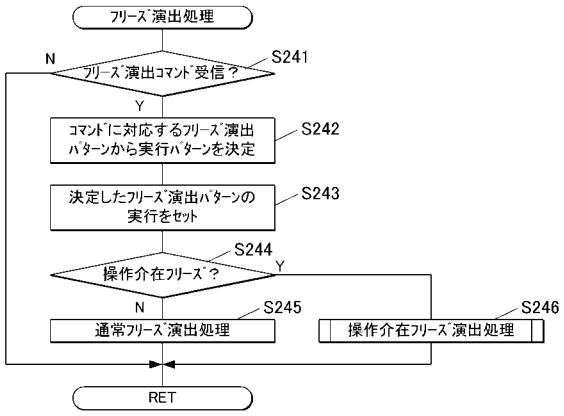
【図２６】



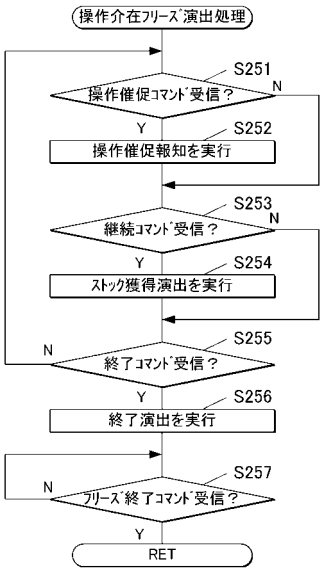
【図２７】



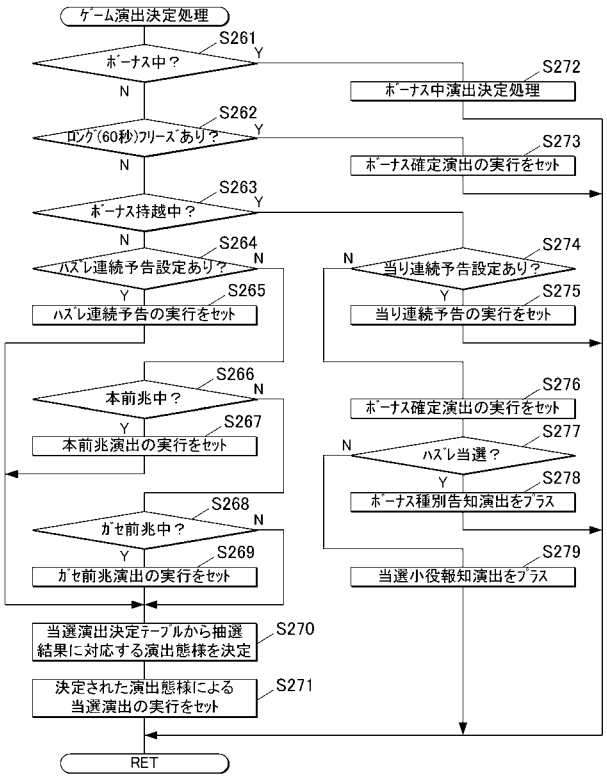
【図２８】



【図２９】



【図３０】

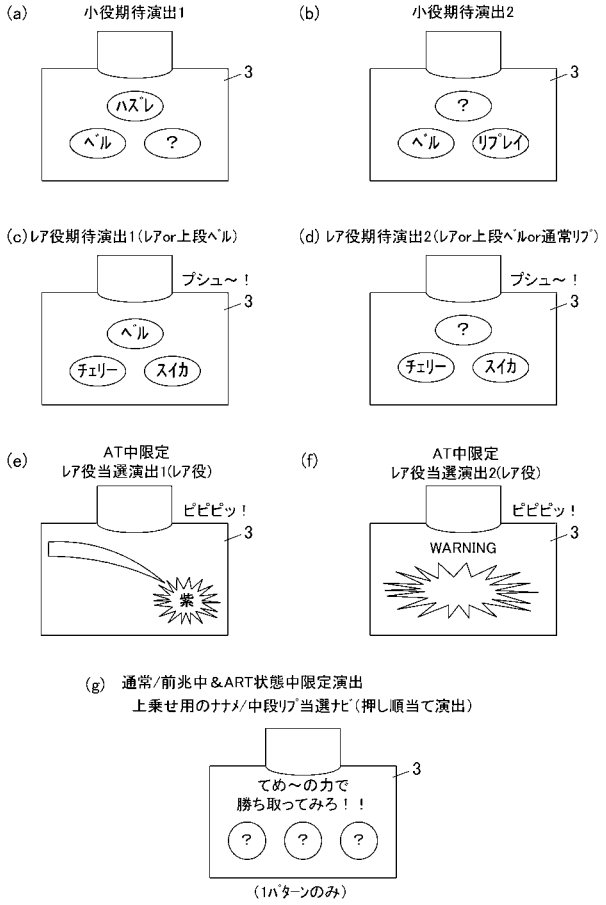


【図３１】

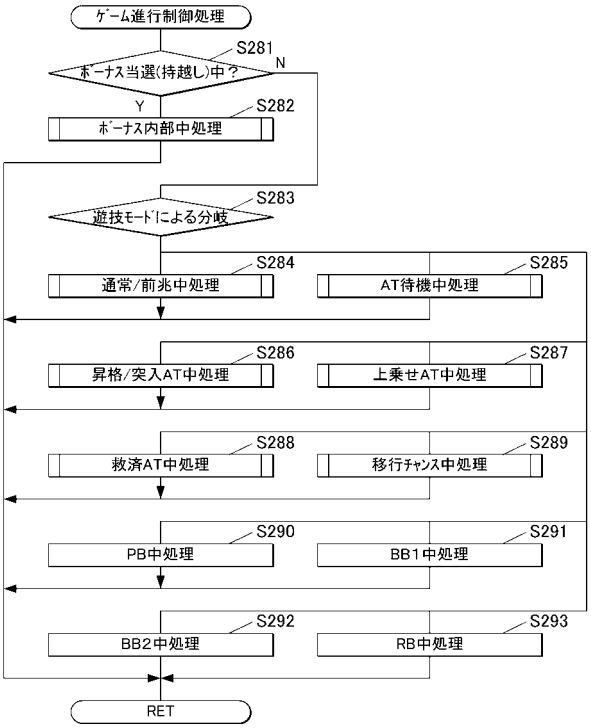
	ｹﾞｰﾑ状態		当選演出態様
ﾊｽﾞﾚ	通常/前兆中	継続演出なし	ﾊｽﾞﾚ演出/小役期待演出
		連続予告中	当選演出無し
		前兆中連続演出前	ﾊｽﾞﾚ演出/小役期待演出
		前兆中連続演出中	当選演出無し
	AT待機中・昇格/突入AT中 上乗せAT中・救済AT中		当選演出無し
	移行ﾁｬﾝｽ中		
ﾍﾞﾙ (上段、ﾅﾅﾒ)	通常/前兆中	継続演出なし	小役期待演出/ﾚｱ役期待演出
		連続予告中	当選演出無し
		前兆中連続演出前	小役期待演出/ﾚｱ役期待演出
		前兆中連続演出中	当選演出無し
	AT待機中・昇格/突入AT中 上乗せAT中・救済AT中		ﾍﾞﾙ当選演出
	移行ﾁｬﾝｽ中		小役期待演出/ﾚｱ役期待演出
ﾚｱ小役 (1枚役、3枚役)	通常/前兆中	継続演出なし	小役期待演出/ﾚｱ役期待演出
		連続予告中	当選演出無し
		前兆中連続演出前	小役期待演出/ﾚｱ役期待演出
		前兆中連続演出中	当選演出無し
	AT待機中・昇格/突入AT中 上乗せAT中・救済AT中		ﾚｱ役期待演出/ﾚｱ役当選演出
	移行ﾁｬﾝｽ中		小役期待演出/ﾚｱ役期待演出
通常ﾘﾌﾟﾚｲ	通常/前兆中	継続演出なし	当選演出なし/小役期待演出
		連続予告中	当選演出無し
		前兆中連続演出前	当選演出なし/小役期待演出
		前兆中連続演出中	当選演出無し
	AT待機中・昇格/突入AT中 上乗せAT中・救済AT中		ﾘﾌﾟﾚｲ当選演出
	移行ﾁｬﾝｽ中		当選演出なし/小役期待演出
状態移行ﾘﾌﾟﾚｲ (昇格、突入、転落)	通常/前兆中	継続演出なし	当選演出なし/小役期待演出
		連続予告中	当選演出無し
		前兆中連続演出前	当選演出なし/小役期待演出
		前兆中連続演出中	当選演出無し
	AT待機中・昇格/突入AT中 上乗せAT中・救済AT中		ﾘﾌﾟﾚｲ当選演出
	移行ﾁｬﾝｽ中		当選演出なし/小役期待演出
上乗せﾘﾌﾟﾚｲ (ﾅﾅﾒ/中段)	通常/前兆中	継続演出なし	押し順当て演出
		連続予告中	当選演出無し
		前兆中連続演出前	押し順当て演出
		前兆中連続演出中	当選演出無し
	AT待機中・昇格/突入AT中 上乗せAT中・救済AT中		押し順当て演出
	移行ﾁｬﾝｽ中		当選演出なし/小役期待演出
ﾎﾞｰﾅｽ	通常/前兆中	継続演出なし	小役期待演出/ﾚｱ役期待演出
		連続予告中	当選演出無し
		前兆中連続演出前	小役期待演出/ﾚｱ役期待演出
		前兆中連続演出中	当選演出無し
	AT待機中・昇格/突入AT中 上乗せAT中・救済AT中		ﾚｱ役期待演出/押し順当て演出
	移行ﾁｬﾝｽ中		小役期待演出/ﾚｱ役期待演出

*継続演出とは、連続予告と前兆演出の総称

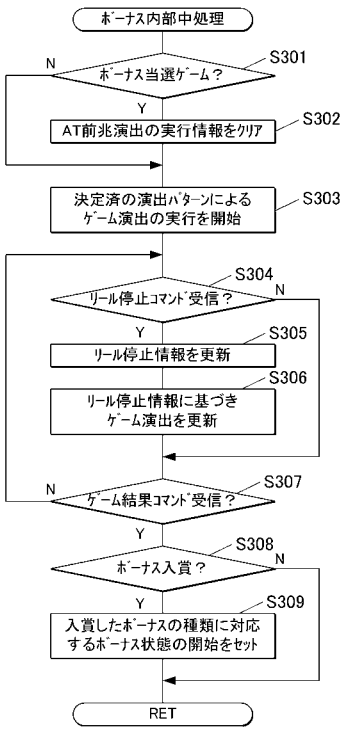
【図３２】



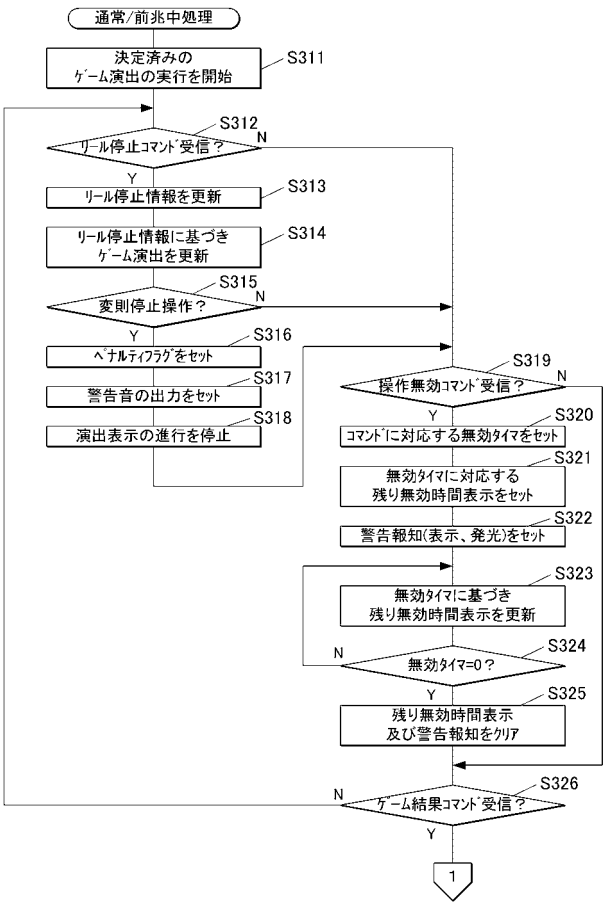
【図３３】



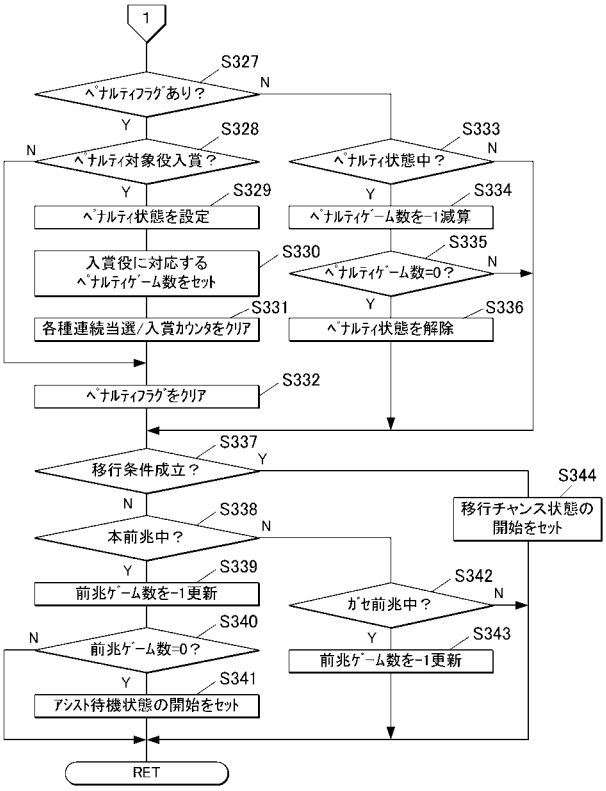
【図３４】



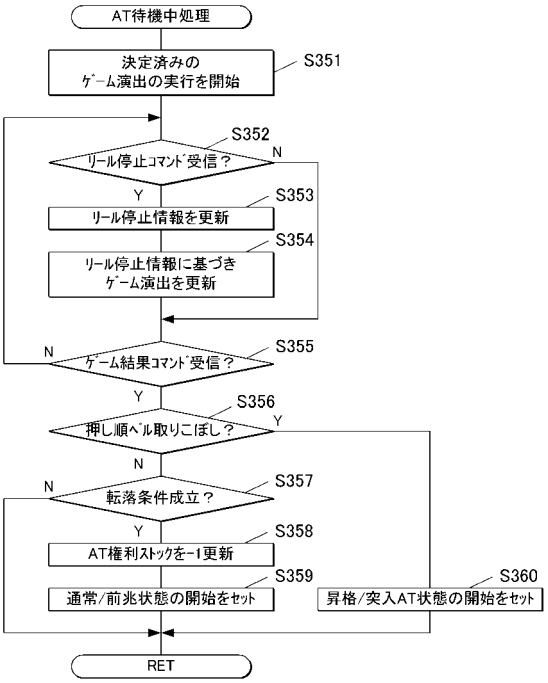
【図３５】



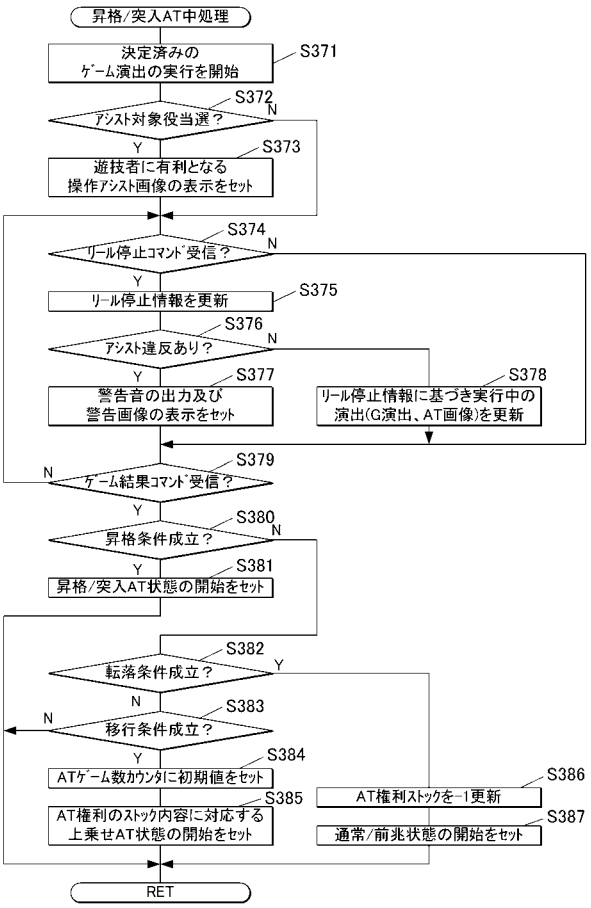
【図３６】



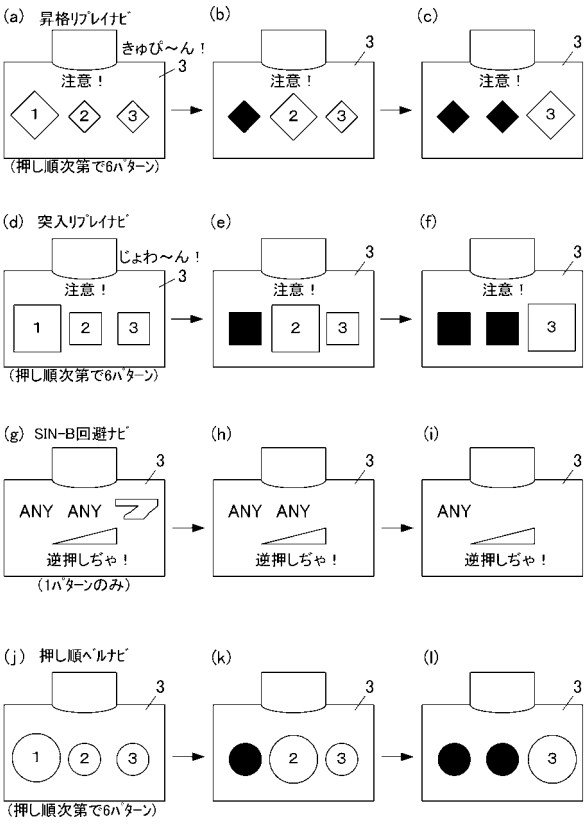
【図３９】



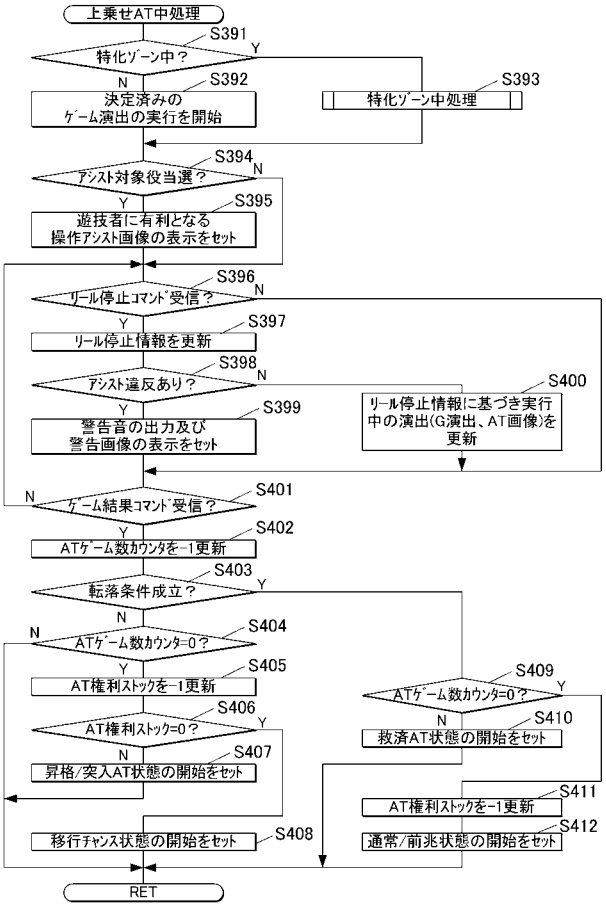
【図４０】



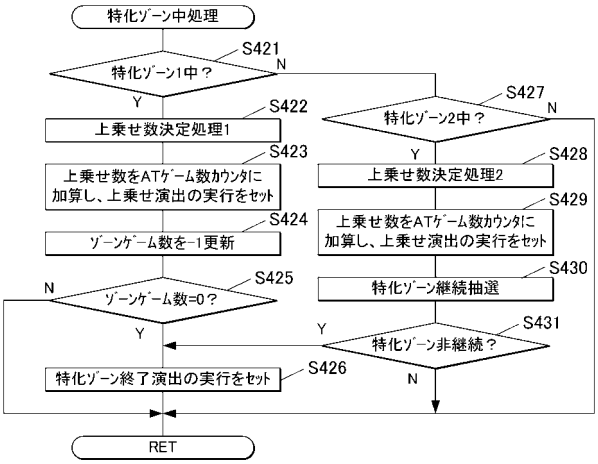
【図４１】



【図４２】



【図４３】



【図４４】

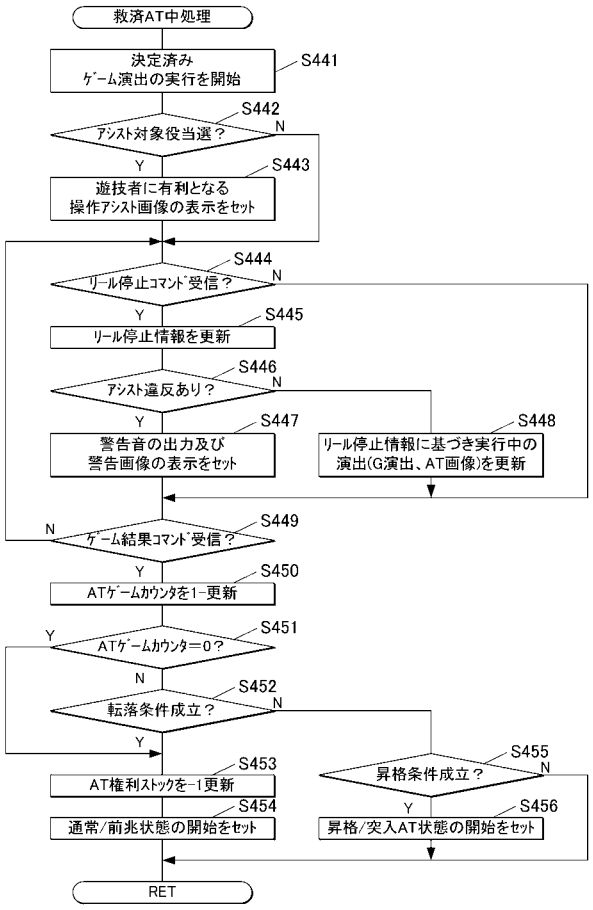
(a) 特化ｿﾞｰﾝ1中の上乗せ数決定ﾃｰﾌﾞﾙ

	選択率
10G	70%
15G	15%
20G	10%
30G	4%
50G	1%

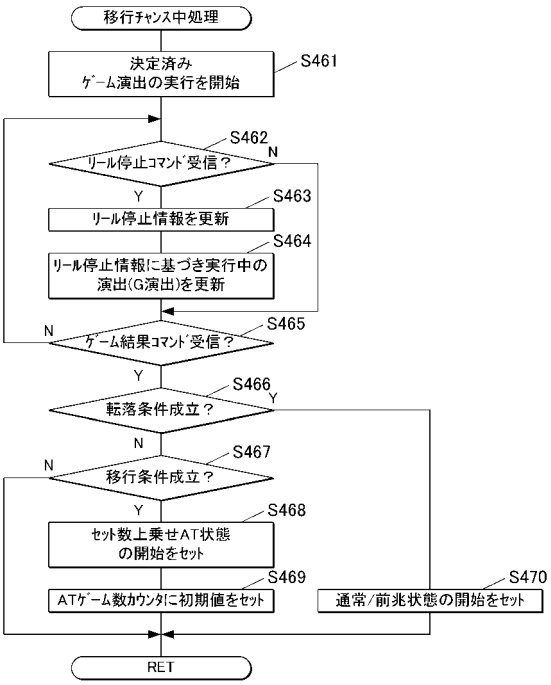
(b) 特化ｿﾞｰﾝ2中の上乗せ数決定ﾃｰﾌﾞﾙ

	選択率
100G	90%
150G	7%
200G	3%

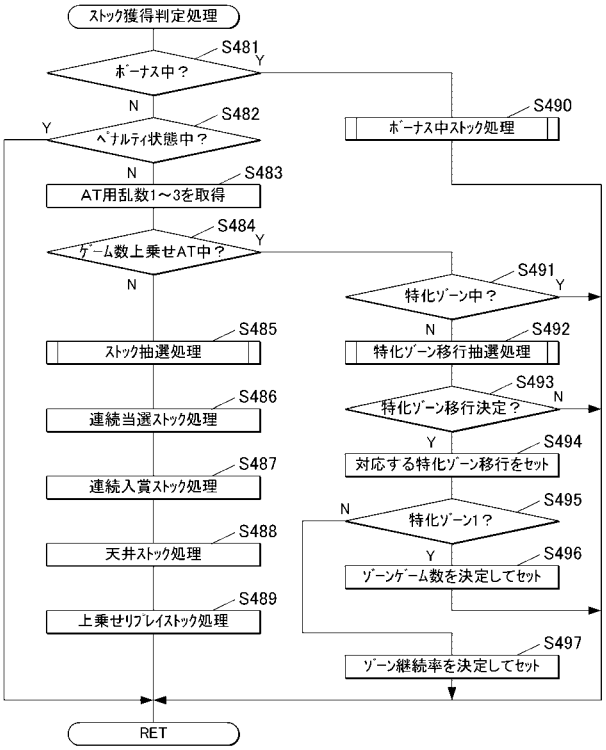
【図４５】



【図４６】



【図４７】



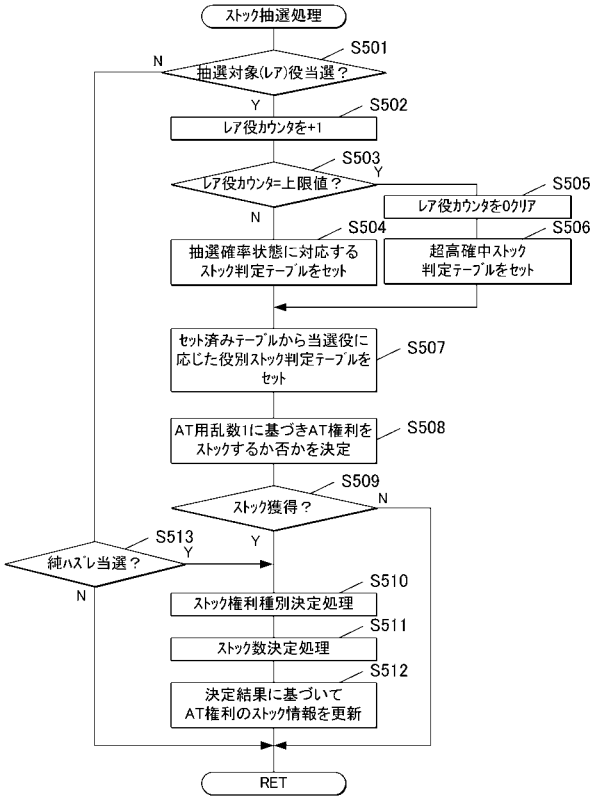
【図４８】

AT権利ストック期待度／
特化ゾーン移行期待度

3枚役A(弱チェリー)
3枚役D(弱スイカ)
1枚役A(チャンス目A)
10枚役G(中段ベル)
3枚役B(強チェリー)
3枚役E(強スイカ)
1枚役B(チャンス目B)
3枚役C(中段チェリー)
純ハズレ

低 → 高

【図４９】

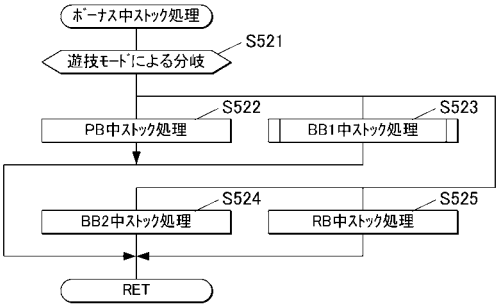


【図５０】

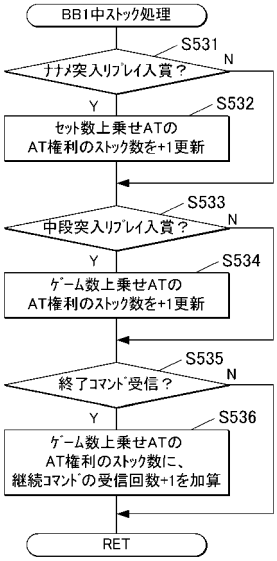
抽選確率状態別ストック判定テーブル

	種類	ストック期待度
1	低確中ストック判定テーブル	2%
2	高確中ストック判定テーブル	10%
3	超高確中ストック判定テーブル	30%

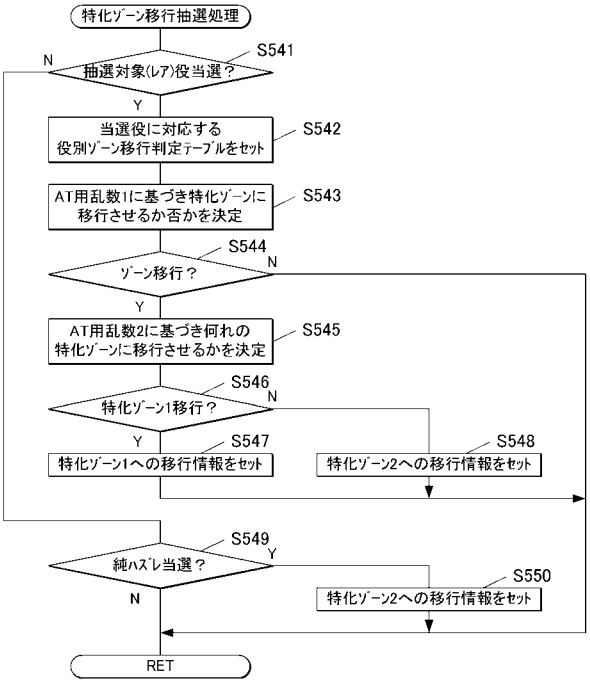
【図５１】



【図５２】



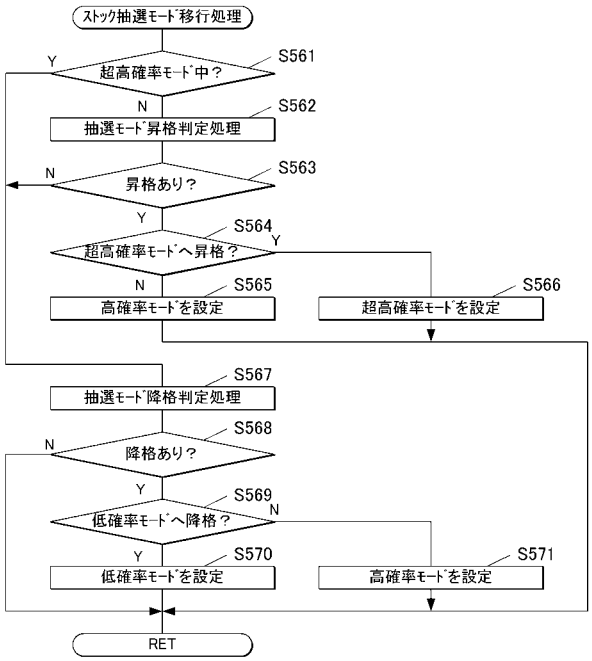
【図５３】



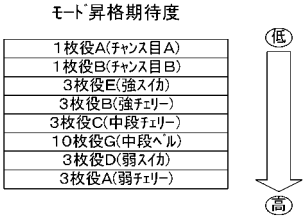
【図５４】

	種類	移行期待度
1	3枚役A用ﾃｰﾌﾞﾙ	0.05%
2	3枚役D用ﾃｰﾌﾞﾙ	0.1%
3	1枚役A用ﾃｰﾌﾞﾙ	0.2%
4	10枚役G用ﾃｰﾌﾞﾙ	0.5%
5	3枚役B用ﾃｰﾌﾞﾙ	1%
6	3枚役E用ﾃｰﾌﾞﾙ	2%
7	1枚役B用ﾃｰﾌﾞﾙ	5%
8	3枚役C用ﾃｰﾌﾞﾙ	25%

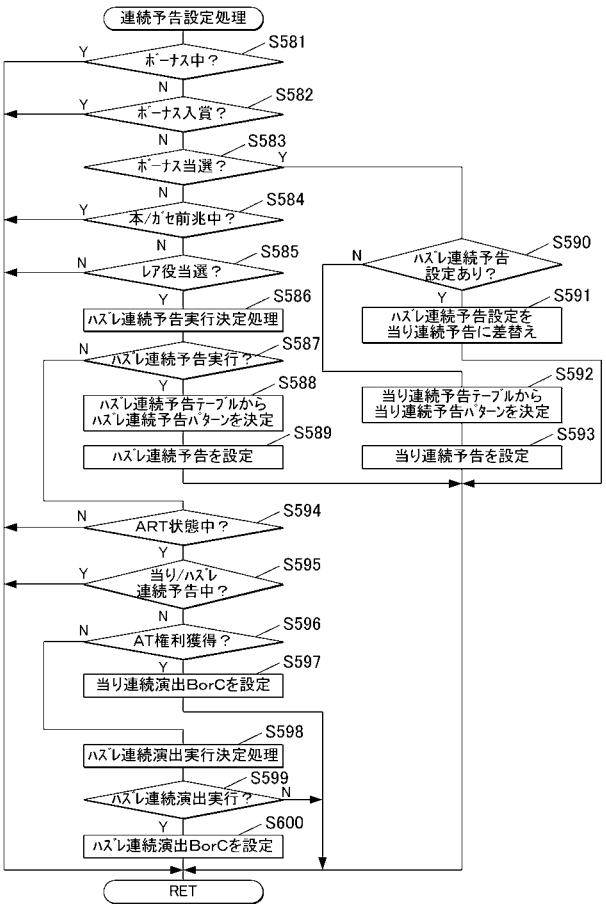
【図５５】



【図５６】



【図５７】



【図５８】

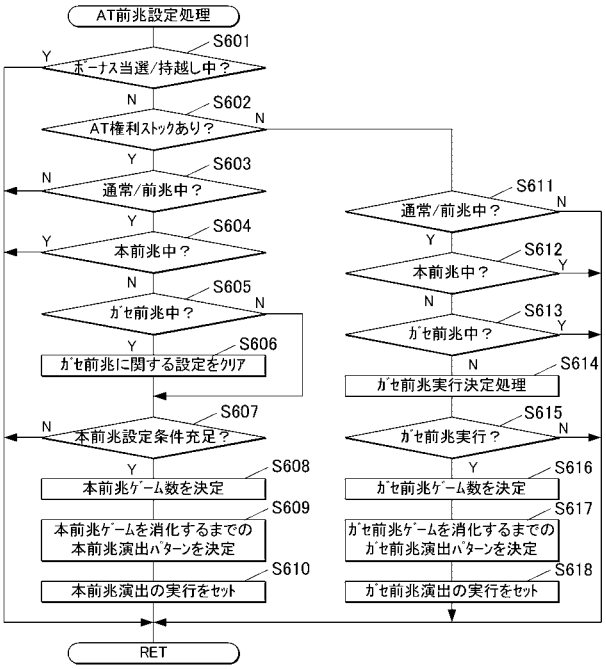
(a)

	当り連続予告ﾊﾟﾀｰﾝ						
	1G	2G	3G	4G	5G	6G	7G
4ｹﾞｰﾑ前兆	予	予	2連続				
	兆	兆	演出A				
	予	予	2連続				
	兆	兆	演出B				
5ｹﾞｰﾑ前兆	予	予	3連続				
	兆	兆	演出A				
	予	予	3連続				
	兆	兆	演出B				
6ｹﾞｰﾑ前兆	予	予	予	3連続			
	兆	兆	兆	演出A			
	予	予	予	3連続			
	兆	兆	兆	演出B			
7ｹﾞｰﾑ前兆	予	予	予	4連続			
	兆	兆	兆	演出A			
	予	予	予	4連続			
	兆	兆	兆	演出B			

(b)

	ﾊｽﾞﾚ連続予告ﾊﾟﾀｰﾝ					
	1G	2G	3G	4G	5G	6G
4ｹﾞｰﾑ前兆	予	予	2連続			
	兆	兆	演出A			
	予	予	2連続			
	兆	兆	演出B			
5ｹﾞｰﾑ前兆	予	予	3連続			
	兆	兆	演出A			
	予	予	3連続			
	兆	兆	演出B			
6ｹﾞｰﾑ前兆	予	予	予	3連続		
	兆	兆	兆	演出A		
	予	予	予	3連続		
	兆	兆	兆	演出B		

【図５９】



【図６０】

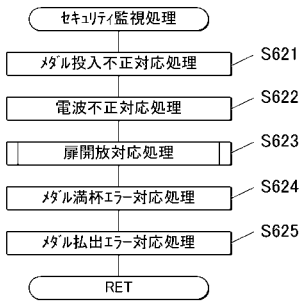
(a)

	本前兆演出パターン														
	1G～5G	6G	7G	8G	9G	10G	11G	12G	13G	14G	15G	16G	17G	18G	19G
11ｹﾞｰﾑ前兆	なし	予兆	なし	特殊演出		2連続演出B									
	なし	予兆	予兆	特殊演出		2連続演出C									
13ｹﾞｰﾑ前兆	なし	予兆	予兆	特殊演出				2連続演出B							
	なし	予兆	予兆	特殊演出				2連続演出C							
15ｹﾞｰﾑ前兆	なし	予兆	予兆	特殊演出					3連続演出B						
	なし	予兆	予兆	特殊演出					3連続演出C						
17ｹﾞｰﾑ前兆	なし	予兆	予兆	特殊演出						4連続演出B					
	なし	予兆	なし			予兆	なし			4連続演出B					
	なし	予兆	なし			予兆	特殊演出			4連続演出C					
19ｹﾞｰﾑ前兆	なし	予兆	なし			予兆	なし					4連続演出B			
	なし	予兆	予兆	特殊演出								4連続演出C			

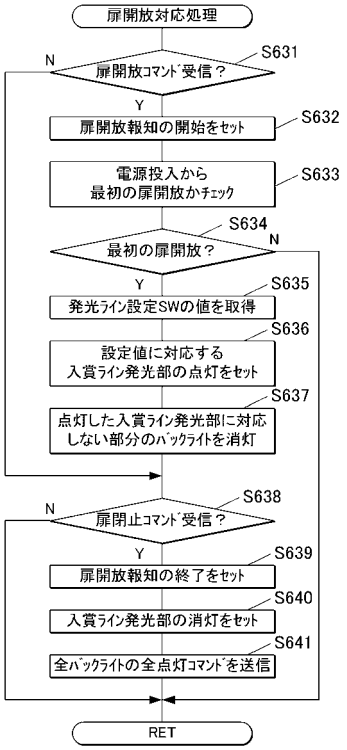
(b)

	ガセ前兆演出パターン												
	1G～5G	6G	7G	8G	9G	10G	11G	12G	13G	14G	15G	16G	17G
13ｹﾞｰﾑ前兆演出	なし	予兆	なし			予兆	なし						
	なし	予兆	予兆	特殊演出				2連続演出B					
	なし	予兆	予兆	特殊演出				2連続演出C					
15ｹﾞｰﾑ前兆演出	なし	予兆	なし			予兆	なし						
	なし	予兆	予兆	特殊演出					3連続演出B				
	なし	予兆	予兆	特殊演出					3連続演出C				
17ｹﾞｰﾑ前兆演出	なし	予兆	予兆	特殊演出						4連続演出B			
	なし	予兆	なし			予兆	なし			4連続演出B			
	なし	予兆	なし			予兆	特殊演出			4連続演出C			

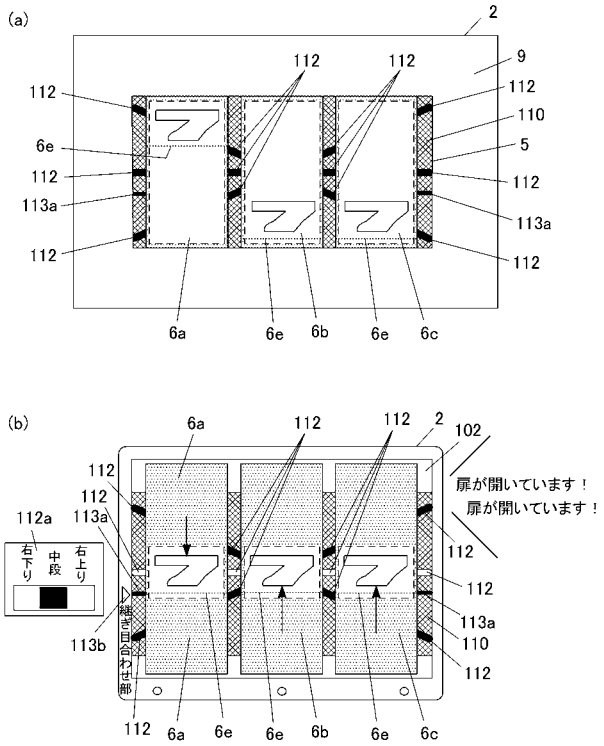
【図６１】



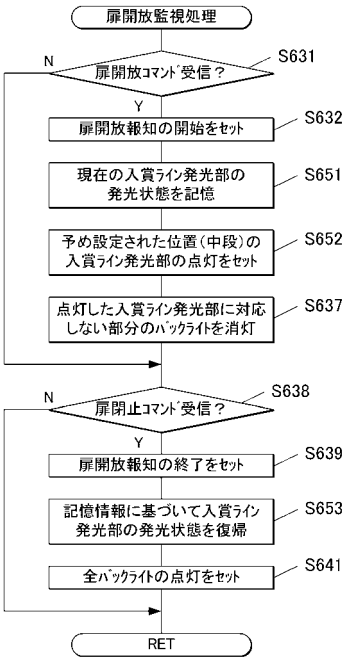
【図６２】



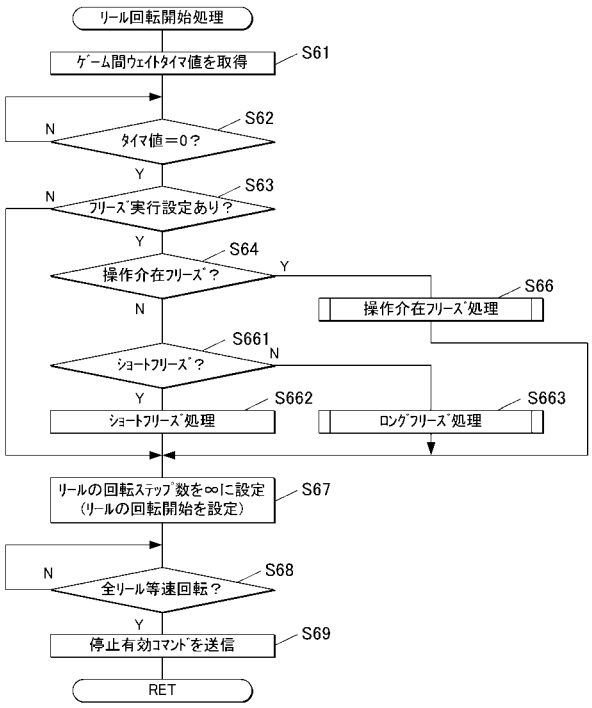
【図６３】



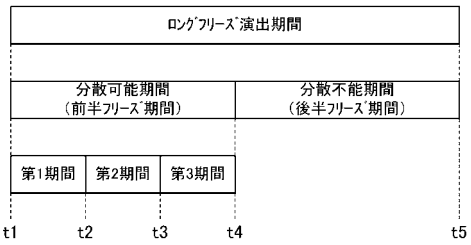
【図６４】



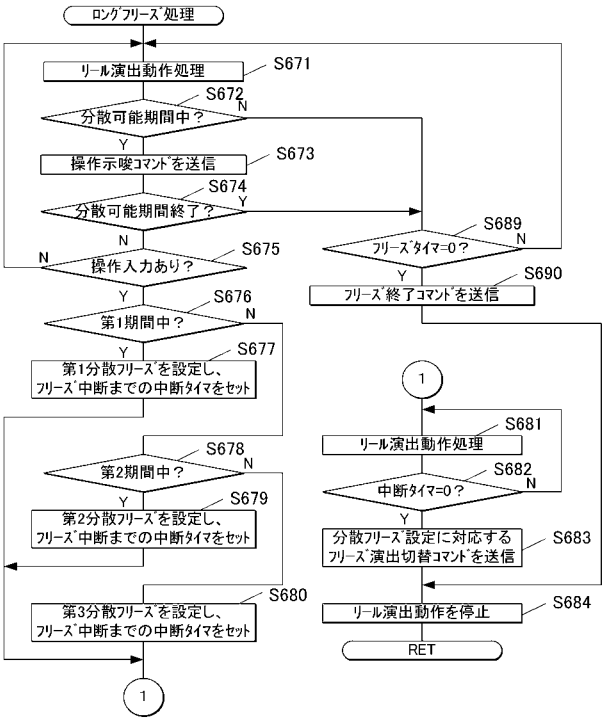
【図６５】



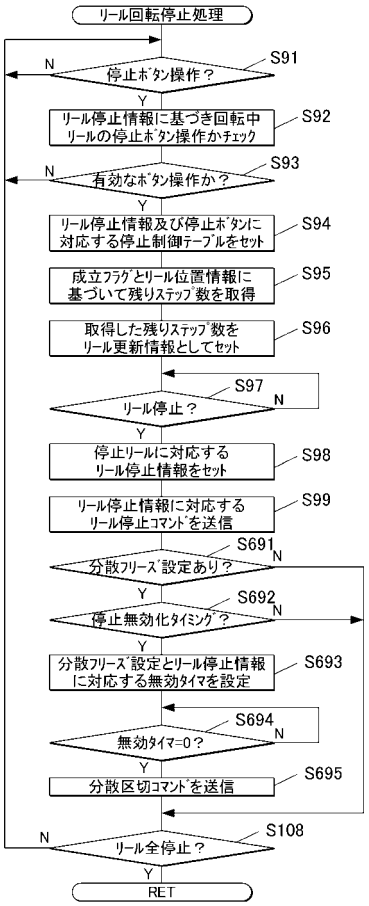
【図６６】



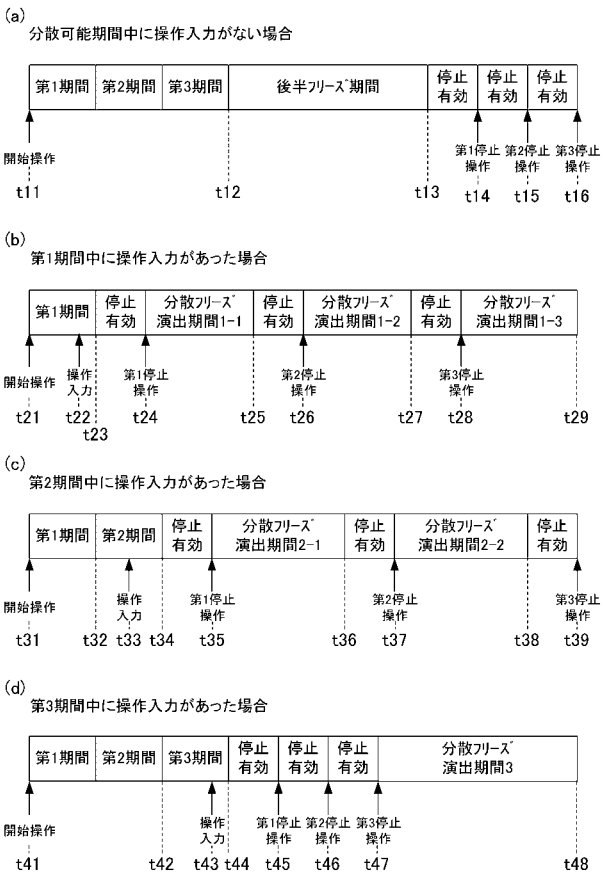
【図６７】



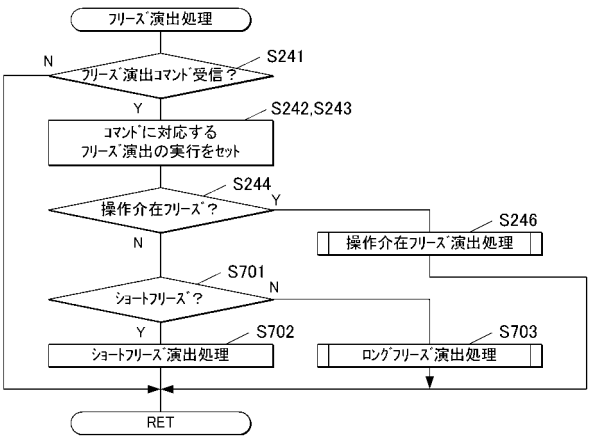
【図６８】



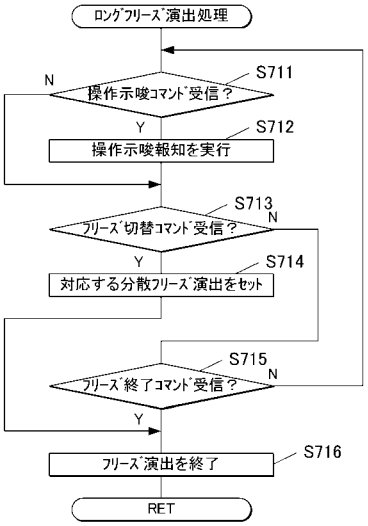
【図６９】



【図７０】



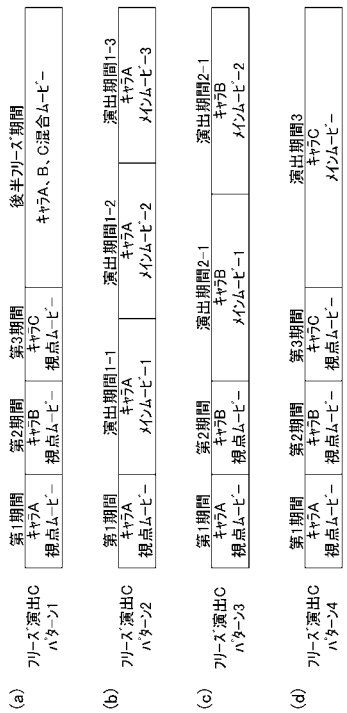
【図７１】



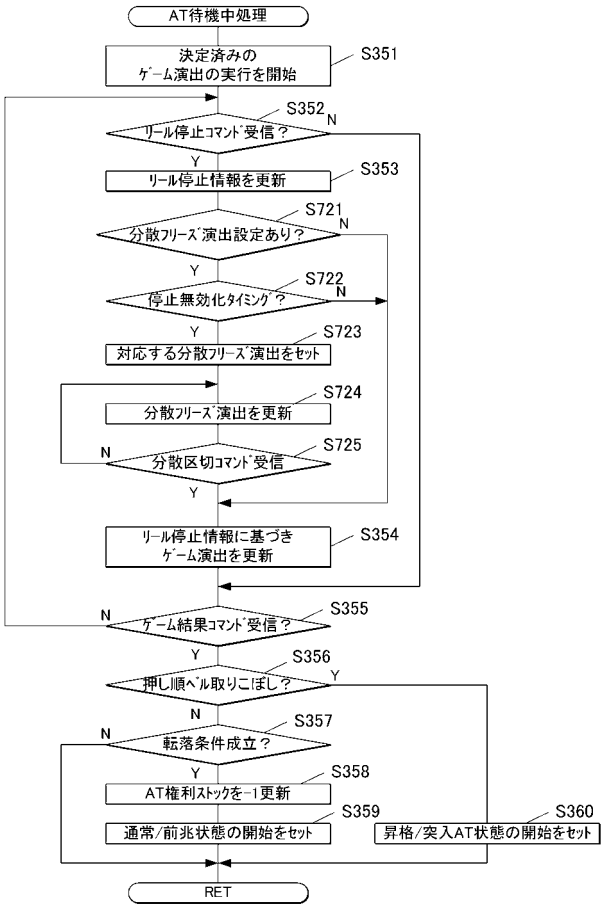
【図７２】

	種類	実行タイミング
フリーズ演出A（即時フリーズ用）	パターン1	通常遊技状態中限定（役物動作なし）
	パターン2	
	パターン3	
	パターン4	
フリーズ演出B（即時フリーズ用）	パターン1	特定遊技状態中限定（役物動作なし）
	パターン2	
	パターン3	
	パターン4	
フリーズ演出C（即時フリーズ用）	パターン1	通常&特定遊技状態共通（役物動作あり）
	パターン2	
	パターン3	
	パターン4	
フリーズ演出D（待機フリーズ用）	パターン1	通常&特定遊技状態共通

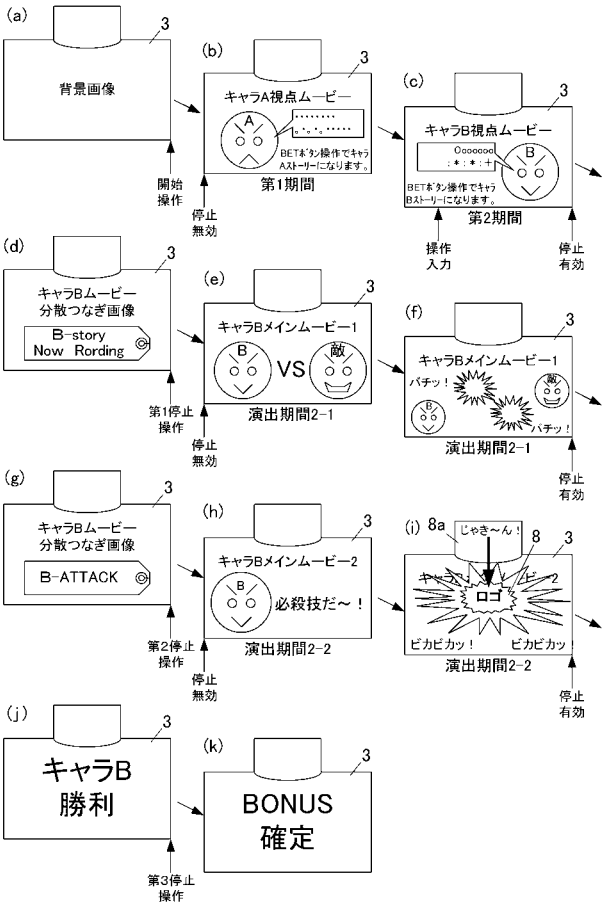
【図７３】



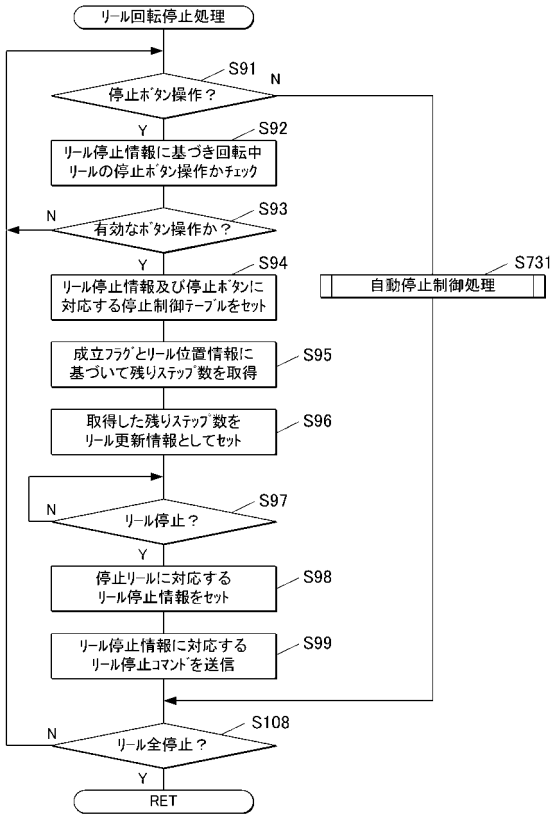
【図７４】



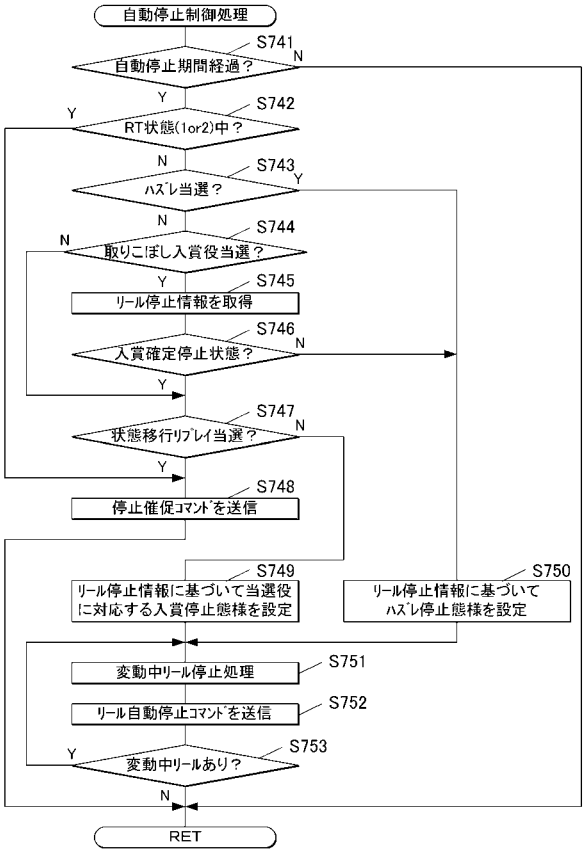
【図７５】



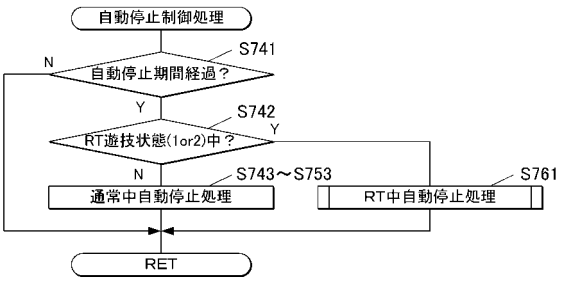
【図７６】



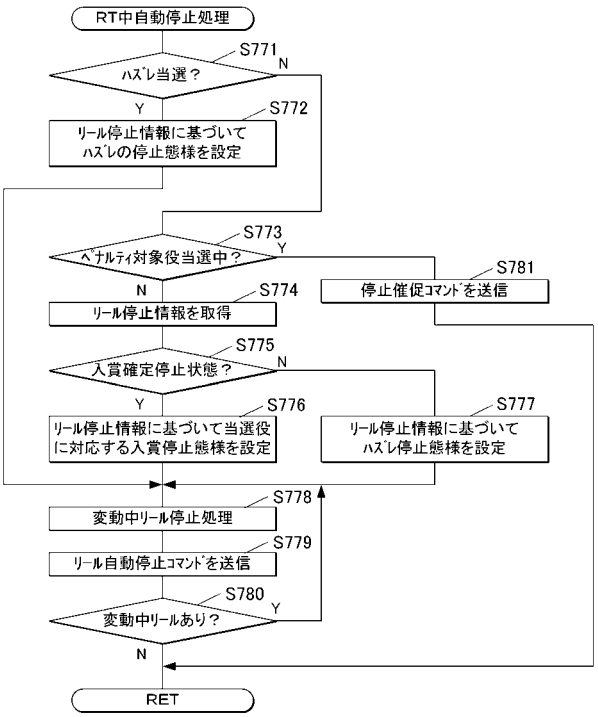
【図７７】



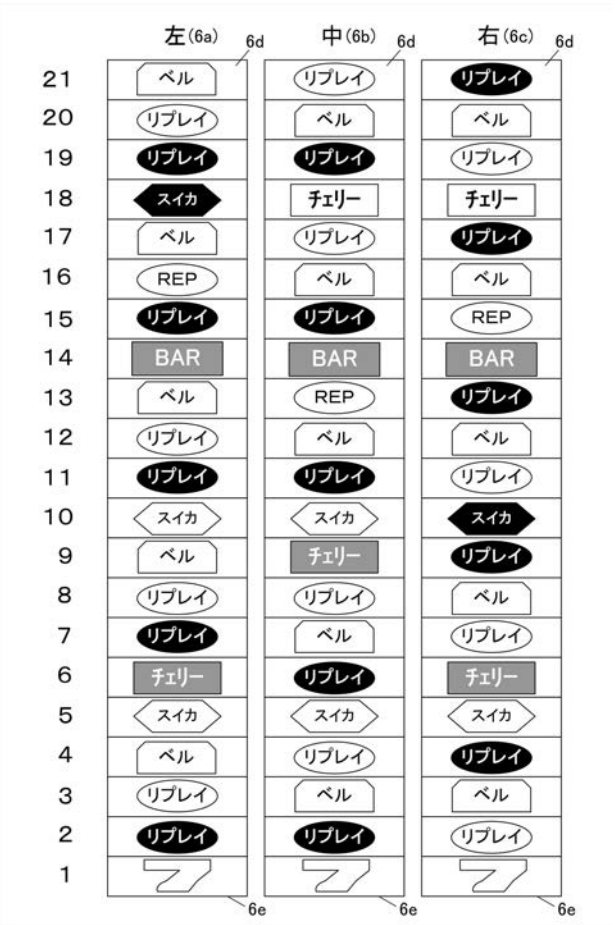
【図７８】



【図７９】



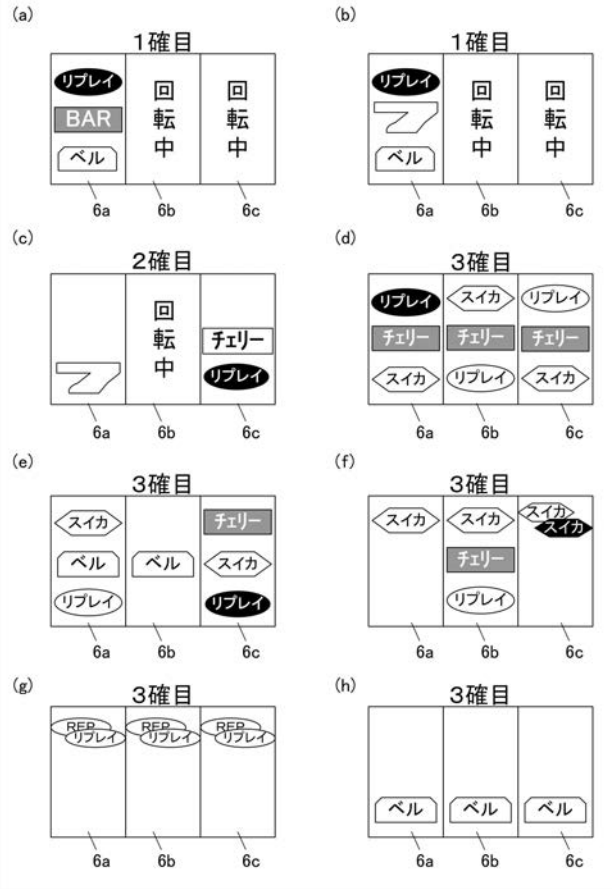
【図５】



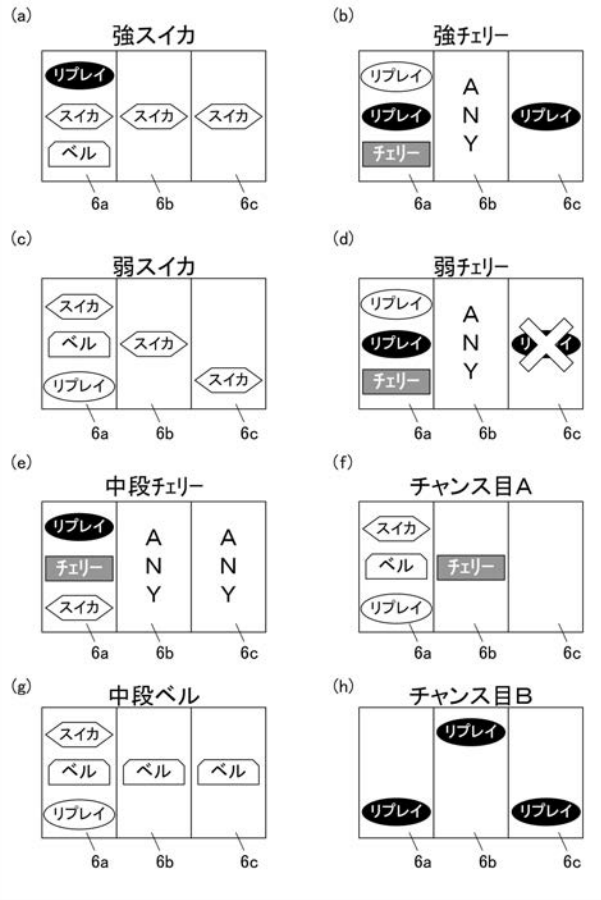
【図６】

1	PB	20枚を超える払出で終了	BAR BAR BAR
2	BB1	360枚を超える払出で終了	7 7 7
3	BB2	280枚を超える払い出しで終了	BAR BAR 7
4	RB	6回のゲームで終了	7 7 BAR
5	SIN	―	BAR 7 チェリー
6	ベル	10枚の払出し	ベル ベル ベル
7	リプベル	6枚の払出し（RB中のみ）	リプレイ リプレイ ベル
8	1枚役	1枚の払出	ANY チェリー ANY REP リプレイ リプレイ REP リプレイ スイカ チェリー チェリー
9	通常リプレイ	再遊技	REP リプレイ REP リプレイ REP リプレイ
	特殊リプレイ1（昇格）	再遊技	リプレイ REP リプレイ リプレイ
	特殊リプレイ2（突入）	再遊技	リプレイ リプレイ リプレイ
	特殊リプレイ3（転落）	再遊技	ベル リプレイ リプレイ REP リプレイ リプレイ
10	10枚役	10枚の払出（PB中のみ）	ベル BAR BAR スイカ チェリー ベル ベル BAR スイカ チェリー スイカ ベル BAR スイカ チェリー
11	3枚役	3枚の払出	チェリー BAR スイカ チェリー リプレイ以外 ベル リプレイ BAR チェリー スイカ スイカ スイカ スイカ スイカ チェリー ベル REP リプレイ ベル REP リプレイ

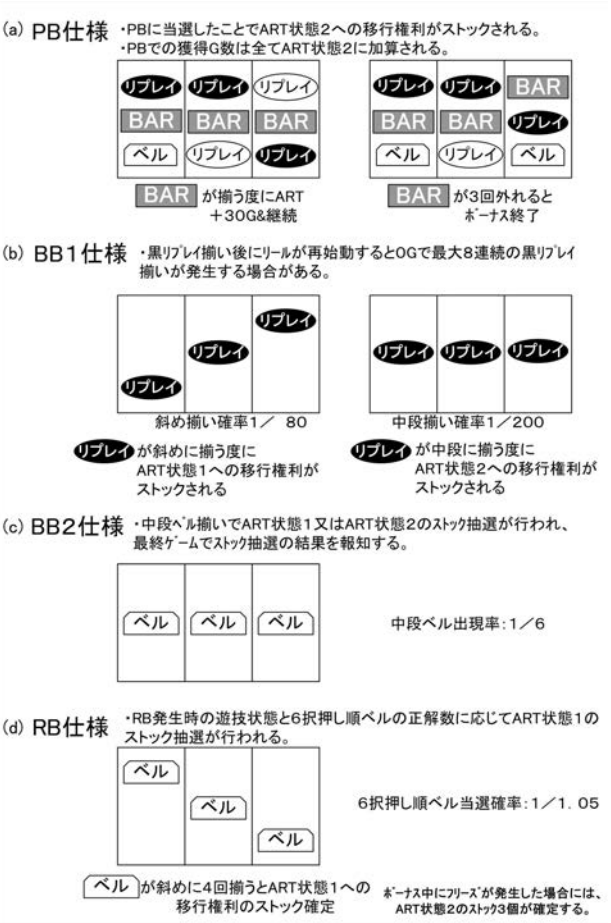
【図７】



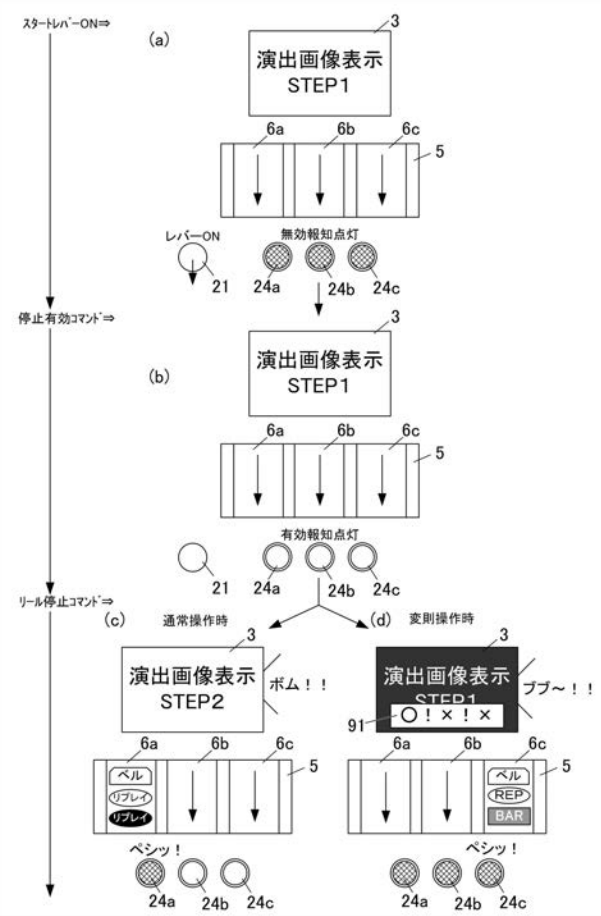
【図８】



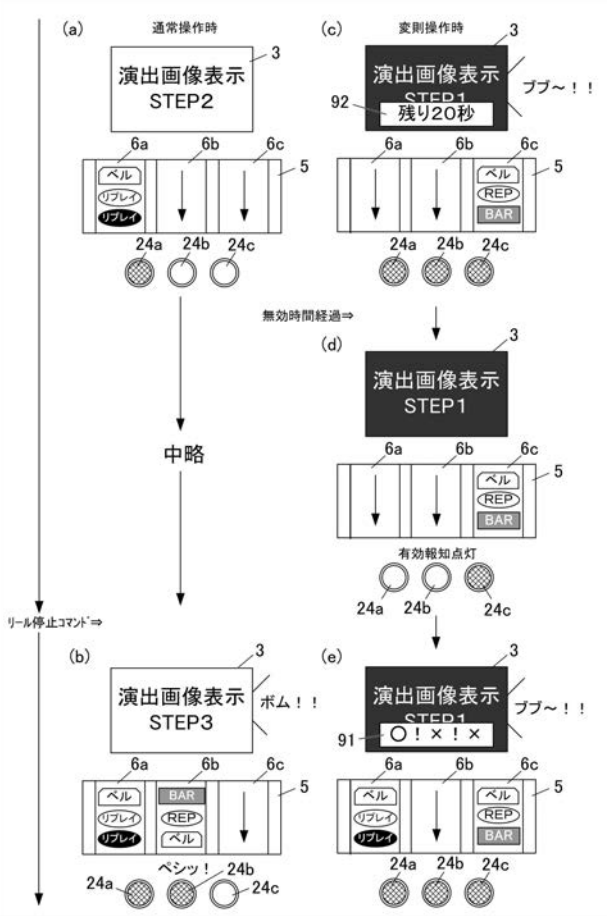
【図１３】



【図３７】



【図３８】



【手続補正書】
【提出日】平成28年10月25日(2016.10.25)
【手続補正１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００１
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００１】
本発明は、複数の図柄を変動表示可能なゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段を備え、前記ゲームの結果として前記内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンに関する。
【手続補正２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００６
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００６】
本発明の目的は、通常状態に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減することである。
【手続補正３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００７
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００７】
以上の課題を解決するため、請求項１に記載の発明は、
複数の図柄を変動表示可能なゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段を備え、
前記ゲームの結果として前記内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、
所定の開始条件が成立してから所定の終了条件が成立するまで遊技者に有利な特定遊技状態を発生させることが可能な特定遊技状態発生手段と、
遊技者に有利となる停止操作に関する停止操作情報を報知することが可能な停止操作情報報知手段と、
所定の獲得条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技状態を発生させるための発生権利を記憶することが可能な発生権利記憶手段と、
前記発生権利が記憶された可能性のあるゲーム以降において第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、
前記発生権利が記憶されたゲーム以降において第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、を備え、
前記第１演出実行手段は、前記所定の終了条件が成立して前記特定遊技状態が終了した後の特定状態においては前記第１演出を実行せず、
前記第２演出実行手段は、前記特定状態においても前記第２演出を実行することを特徴とする。
【手続補正４】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００８
【補正方法】変更
【補正の内容】
【０００８】
ここで、発生権利が記憶された可能性のあるゲームとは、例えば、特定の役に内部当選

した場合に所定の確率で発生権利を獲得できるようにした場合における当該特定の役に内部当選したゲームである。所定の確率で発生権利を獲得できるとは、獲得が抽選の結果で決定される場合や、押し順を当てることで獲得できる場合を含む。
【手続補正５】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】０００９
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正６】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１０
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正７】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１１
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正８】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１２
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正９】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１３
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１０】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１４
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１１】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１５
【補正方法】変更
【補正の内容】
【００１５】
また、第２演出とは、発生権利の記憶が確定したことを報知する演出であって、例えば発生権利が記憶された場合に実行される本前兆演出や当り連続演出などである。
【手続補正１２】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１６
【補正方法】削除
【補正の内容】
【手続補正１３】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】００１７
【補正方法】変更

【補正の内容】
【００１７】
本発明によれば、通常遊技に転落した際の遊技者の落胆や喪失感を軽減することが可能となる。また、ゲームがスムーズに進行するというメリットもある。
【手続補正１４】
【補正対象書類名】特許請求の範囲
【補正対象項目名】全文
【補正方法】変更
【補正の内容】
【特許請求の範囲】
【請求項１】
複数の図柄を変動表示可能なゲームの実行毎に役の内部抽選を行う抽選手段を備え、
前記ゲームの結果として前記内部抽選で当選した役に対応する出目が導出されると、当該役の入賞が成立するスロットマシンにおいて、
所定の開始条件が成立してから所定の終了条件が成立するまで遊技者に有利な特定遊技状態を発生させることが可能な特定遊技状態発生手段と、
遊技者に有利となる停止操作に関する停止操作情報を報知することが可能な停止操作情報報知手段と、
所定の獲得条件が成立したことに基づいて、前記特定遊技状態を発生させるための発生権利を記憶することが可能な発生権利記憶手段と、
前記発生権利が記憶された可能性のあるゲーム以降において第１演出を実行可能な第１演出実行手段と、
前記発生権利が記憶されたゲーム以降において第２演出を実行可能な第２演出実行手段と、を備え、
前記第１演出実行手段は、前記所定の終了条件が成立して前記特定遊技状態が終了した後の特定状態においては前記第１演出を実行せず、
前記第２演出実行手段は、前記特定状態においても前記第２演出を実行することを特徴とするスロットマシン。

フロントページの続き

(72)発明者　園田　欽章
群馬県太田市吉沢町９９０番地　株式会社ソフィア内
(72)発明者　亀井　欽一
群馬県太田市吉沢町９９０番地　株式会社ソフィア内

Ｆターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB06 AB10 AB12 AB16 AB25 AC14 AC23 AC27
AC32 AC34 AC52 AC54 AC64 AC65 AC77 AC82 BA03 BA07
BA13 BA15 BA17 BA22 BA32 BA35 BA38 BB02 BB15 BB16
BB23 BB24 BB46 BB55 BB63 BB74 BB83 BB85 BB93 BB94
BB96 CA02 CA23 CA25 CB04 CB23 CB32 CB44 CB45 CB50
CC01 CC13 CC24 CC28 CC29 CC34 CC35 CC37 CC51 CD12
CD16 CD17 CD18 CD23 CD24 CD25 CD48 CD49 CD51 CD55
CE03 CE04 CE15 DA44 DA52 DA54 DA63 DA65 DB25 EA13
EA26