

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-104839
(P2024-104839A)

(43)公開日 令和6年8月6日(2024.8.6)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 6 1 1 Z	2 C 1 8 2
	A 6 3 F 5/04 6 1 1 B	
	A 6 3 F 5/04 6 1 1 A	

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全893頁)

(21)出願番号 特願2023-9223(P2023-9223)	(71)出願人 000144522 株式会社三洋物産 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
(22)出願日 令和5年1月25日(2023.1.25)	(74)代理人 100099047 弁理士 柴田 淳一
	(72)発明者 岡村 鉉 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1号 株式会社 三洋物産 内
	Fターム (参考) 2C182 CB10 CE18 CE26 DA23

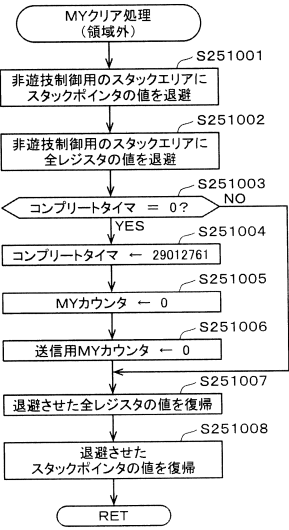
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】遊技興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】メダルがベットされた後にスロットマシンに設けられたスタートレバーが操作されると、内部で役の抽選が行われるとともに、表示窓を介して視認可能なリールが回転を開始する。リールの停止結果が当選役と対応する入賞結果であった場合には、メダルが払い出されたり再遊技の特典が付与されたりする。本スロットマシンには、ベット数と、メダル払出数と、の差数の累積結果を記憶するMYカウンタが設けられており、MYカウンタの値が19000に達した場合には、コンプリーフラグがセットされ、打ち止め状態に移行するようになっている。MYカウンタは、電源投入操作のみが行われた場合、コンプリータイマの値が0であれば初期化されるようになっている。

【選択図】 図386



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数種類の処理を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段に情報を一時的に記憶させる制御手段を備え、

前記制御手段は、

前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、

前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段と、

前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理を実行する手段と、

割込み条件が成立したに基づいて、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な割込み処理を実行する手段と

を備え、

前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、

前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、

特定条件が成立してからの経過時間と対応する特定情報を更新する更新処理を、前記割込み処理における領域外処理において実行することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技価値を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出する累積差数導出処理と、前記差数の累積結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報を記憶させる規定情報記憶処理と、を、前記領域外処理において実行することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する構成としたことを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記規定情報が記憶されている場合、前記領域内処理において前記遊技不可状態に移行させる処理を実行する構成としたことを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記累積差数導出処理の結果を記憶する差数記憶手段を備え、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報に基づいて、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合と、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない場合と、がある構成としたことを特徴とする請求項 4 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

複数のリールを回転させたあとに停止させる遊技機としては、例えばスロットマシンがある。スロットマシンでは、各リールの外周部に複数の図柄が付与されており、表示窓を通じて各リールに付与された図柄の一部が視認可能な構成となっている。そして、遊技者がメダルを投入することで有効ラインが設定され、その後、遊技者がスタートレバーを操作することでスロットマシンの内部にてビッグボーナス（以下、「BB」という）役や小役、再遊技といった役の抽選が行われるとともに各リールが回転を開始し、各リールが回転を開始した後にストップスイッチを操作することで各リールが順次停止して1回のゲームが終了する。そして、全てのリールが回転を停止した際に有効ライン上に当選した役と対応する図柄の組合せが停止すると入賞となり、メダルが払い出される特典や遊技状態が移行される特典等が遊技者に付与される（例えば特許文献1参照）。

10

【0003】

近年では、遊技者に有利な遊技状態として、BB入賞が成立すると移行するBB状態の他に、所定の役に当選した場合に所定の入賞を成立させるためのストップスイッチの操作順序を報知するアシストタイム（以下、「AT」という）状態を備えたものもある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

20

【特許文献1】特開2002-355364号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記例示したような遊技機においては、さらなる遊技興趣の向上が求められている。

【0006】

なお、以上の問題は、上記例示したようなスロットマシンに限らず、複数種の絵柄を循環表示させ、その後の停止操作手段の操作に基づいて循環表示を終了させる他の遊技機にも該当する問題である。

【0007】

30

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技興趣の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0008】

請求項1に記載の発明では、複数種類の処理を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段に情報を一時的に記憶させる制御手段を備え、前記制御手段は、前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段と、前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段と、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理を実行する手段と、割込み条件が成立したことに基づいて、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な割込み処理を実行する手段とを備え、前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰し

40

50

た領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、特定条件が成立してからの経過時間と対応する特定情報を更新する更新処理を、前記割込み処理における領域外処理において実行することを特徴とする。

【発明の効果】

【0009】

遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】一実施の形態におけるスロットマシンの正面図。

10

【図2】前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図3】前面扉を開いた状態を示すスロットマシンの斜視図。

【図4】前面扉の背面図。

【図5】筐体の正面図。

【図6】各リールの図柄配列を示す図。

【図7】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図9】スロットマシンのブロック図。

【図10】タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図11】通常処理を示すフローチャート。

20

【図12】抽選処理を示すフローチャート。

【図13】3枚遊技における抽選テーブルの一例を示す図。

【図14】2枚遊技における抽選テーブルの一例を示す図。

【図15】リール制御処理を示すフローチャート。

【図16】疑似遊技判定処理を示すフローチャート。

【図17】回転開始処理を示すフローチャート。

【図18】コマンド送信処理1を示すフローチャート。

【図19】指示モニタ表示処理を示すフローチャート。

【図20】コマンド送信処理2を示すフローチャート。

【図21】停止制御処理を示すフローチャート。

30

【図22】停止位置決定処理を示すフローチャート。

【図23】移行準備処理を示すフローチャート。

【図24】遊技区間の移行を説明するための説明図。

【図25】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。

【図26】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。

【図27】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図28】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

【図29】終了判定処理を示すフローチャート。

【図30】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図31】疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。

40

【図32】疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。

【図33】疑似遊技にて用いられるスベリテーブルを示す図。

【図34】疑似遊技にて用いられるスベリテーブルを示す図。

【図35】疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。

【図36】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

【図37】第2の実施の形態におけるリール制御処理を示すフローチャート。

【図38】指示モニタ表示処理を示すフローチャート。

【図39】停止制御処理を示すフローチャート。

【図40】停止位置決定処理を示すフローチャート。

【図41】表示制御装置における演出決定処理を示すフローチャート。

50

- 【図 4 2】表示制御装置における演出実行処理を示すフローチャート。
- 【図 4 3】表示制御装置における上乗せ報知処理を示すフローチャート。
- 【図 4 4】(a) 第 3 の実施の形態における疑似遊技フラグ格納エリアの構成を示す図、
(b) ヘッダの構成を示す図。
- 【図 4 5】コマンド送信処理 1 を示すフローチャート。
- 【図 4 6】コマンド送信処理 2 を示すフローチャート。
- 【図 4 7】停止位置決定処理を示すフローチャート。
- 【図 4 8】コマンド送信処理 3 を示すフローチャート。
- 【図 4 9】第 4 の実施の形態における前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図
- 。
- 【図 5 0】表示制御装置に関するブロック図。
- 【図 5 1】リール制御処理を示すフローチャート。
- 【図 5 2】指示モニタ表示処理を示すフローチャート。
- 【図 5 3】停止制御処理を示すフローチャート。
- 【図 5 4】停止位置決定処理を示すフローチャート。
- 【図 5 5】操作終了コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 5 6】開始待ち処理を示すフローチャート。
- 【図 5 7】メニュー処理を示すフローチャート。
- 【図 5 8】待ち受け処理を示すフローチャート。
- 【図 5 9】開始指令待ち処理を示すフローチャート。
- 【図 6 0】演出決定処理を示すフローチャート。
- 【図 6 1】押下演出処理を示すフローチャート。
- 【図 6 2】結果表示処理を示すフローチャート。
- 【図 6 3】第 5 の実施の形態におけるチャンスモードにおける遊技区間処理を示すフロー
チャート。
- 【図 6 4】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 6 5】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 6 6】報知モードにおける区間コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 6 7】報知モードにおける開始コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 6 8】通常区間及びチャンスモードにおける区間コマンド処理を示すフローチャート
- 。
- 【図 6 9】通常区間における開始コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 7 0】通常区間における抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 7 1】通常区間における全リール停止完了コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 7 2】チャンスモードにおける開始コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 7 3】補助表示部に表示される表示態様の一例を示す図。
- 【図 7 4】第 6 の実施の形態における各リールの図柄配列を示す図。
- 【図 7 5】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。
- 【図 7 6】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
- 【図 7 7】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
- 【図 7 8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
- 【図 7 9】抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 8 0】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 8 1】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 8 2】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 8 3】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 8 4】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 8 5】当選役とナビ率との関係を示す説明図。
- 【図 8 6】当選役情報作成処理を示すフローチャート。
- 【図 8 7】操作ナビ処理を示すフローチャート。

- 【図 8 8】昇格判定処理を示すフローチャート。
- 【図 8 9】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 9 0】抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 9 1】第 7 の実施の形態におけるチャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 9 2】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 9 3】チャンスモードにおける対決コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 9 4】チャンスモードにおける抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 9 5】対決演出処理を示すフローチャート。
- 【図 9 6】演出判定処理を示すフローチャート。 10
- 【図 9 7】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 9 8】第 1 演出決定処理を示すフローチャート。
- 【図 9 9】第 2 演出決定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 0 0】疑似遊技判定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 0 1】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 1 0 2】報知モードにおける対決コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 1 0 3】報知モードにおける抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 1 0 4】第 8 の実施の形態における遊技区間の移行を説明するための説明図。
- 【図 1 0 5】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 1 0 6】ナビカウンタ更新処理を示すフローチャート。 20
- 【図 1 0 7】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 1 0 8】ナビ判定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 0 9】報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 1 1 0】第 9 の実施の形態における補助演出に関わるブロック図。
- 【図 1 1 1】(a) チャンネル構成を示す図、(b) C H 4 用レイヤーの構成を示す図。
- 【図 1 1 2】B G M の音量と入賞音の音量との関係を説明するための説明図。
- 【図 1 1 3】演出制御処理を示すフローチャート。
- 【図 1 1 4】液晶制御処理を示すフローチャート。
- 【図 1 1 5】入賞音指示処理を示すフローチャート。
- 【図 1 1 6】入賞音の出力時間と B G M の音量復帰時間との関係を説明するための説明図 30
- 。
- 【図 1 1 7】B G M 出力処理を示すフローチャート。
- 【図 1 1 8】ボリューム値設定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 1 9】C H 4 用レイヤーの各層におけるボリューム値の変化を説明するための説明図。
- 【図 1 2 0】第 1 0 の実施の形態におけるエンディングムービーを説明するための説明図
- 。
- 【図 1 2 1】E D 判定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 2 2】E D 処理を示すフローチャート。
- 【図 1 2 3】エラー確認処理を示すフローチャート。 40
- 【図 1 2 4】再開処理を示すフローチャート。
- 【図 1 2 5】第 1 1 の実施の形態における当選確率設定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 2 6】設定変更処理を示すフローチャート。
- 【図 1 2 7】第 1 センサバッファの構成を説明するための説明図。
- 【図 1 2 8】O N エッジ確認処理を示すフローチャート。
- 【図 1 2 9】変更終了処理を示すフローチャート。
- 【図 1 3 0】設定キー O F F 待ち処理を示すフローチャート。
- 【図 1 3 1】前面扉コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 1 3 2】設定変更コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 1 3 3】変更終了コマンド処理を示すフローチャート。 50

【図 1 3 4】当選確率の設定に際して行われる一連の作業と、設定値と、報知される報知音と、の関係を説明するための説明図。

【図 1 3 5】第 1 2 の実施の形態における遊技区間の移行を説明するための説明図。

【図 1 3 6】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

【図 1 3 7】報知モード A における区間抽選処理を示すフローチャート。

【図 1 3 8】報知モード A における遊技区間処理を示すフローチャート。

【図 1 3 9】報知モード B における区間抽選処理を示すフローチャート。

【図 1 4 0】上乗せゲーム数抽選における上乗せゲーム数の選択率を示す図。

【図 1 4 1】当選役と報知内容との対応関係を示す図。

【図 1 4 2】報知モード B における遊技区間処理を示すフローチャート。

10

【図 1 4 3】移行ゲーム数加算処理を示すフローチャート。

【図 1 4 4】第 1 3 の実施の形態 1 における当選確率設定処理を示すフローチャート。

【図 1 4 5】設定変更処理を示すフローチャート。

【図 1 4 6】第 1 センサバッファの構成を説明するための説明図。

【図 1 4 7】ON エッジ確認処理を示すフローチャート。

【図 1 4 8】変更終了処理を示すフローチャート。

【図 1 4 9】設定キー OFF 待ち処理を示すフローチャート。

【図 1 5 0】設定変更コマンド処理を示すフローチャート。

【図 1 5 1】変更終了コマンド処理を示すフローチャート。

【図 1 5 2】ベットコマンド処理を示すフローチャート。

20

【図 1 5 3】開始コマンド処理を示すフローチャート。

【図 1 5 4】抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図 1 5 5】終了コマンド処理を示すフローチャート。

【図 1 5 6】第 1 3 の実施の形態 2 における設定変更コマンド処理を示すフローチャート

。

【図 1 5 7】確認タイマ減算処理を示すフローチャート。

【図 1 5 8】変更終了コマンド処理を示すフローチャート。

【図 1 5 9】終了確認処理を示すフローチャート。

【図 1 6 0】ベットコマンド処理を示すフローチャート。

【図 1 6 1】開始コマンド処理を示すフローチャート。

30

【図 1 6 2】抽選結果コマンド処理を示すフローチャート。

【図 1 6 3】終了コマンド処理を示すフローチャート。

【図 1 6 4】第 1 4 の実施の形態における各リールの図柄配列を示す図。

【図 1 6 5】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。

【図 1 6 6】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図 1 6 7】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図 1 6 8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。

【図 1 6 9】抽選テーブルの一例を示す図。

【図 1 7 0】遊技区間の移行を説明するための説明図。

【図 1 7 1】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。

40

【図 1 7 2】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。

【図 1 7 3】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

【図 1 7 4】当選役と、取得されるポイント値と、の対応関係を示す図。

【図 1 7 5】チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

【図 1 7 6】C Z ・ポイント処理を示すフローチャート。

【図 1 7 7】第 2 移行抽選処理を示すフローチャート。

【図 1 7 8】補助表示部にて行われる補助演出の一例を示す図。

【図 1 7 9】ポイント管理処理を示すフローチャート。

【図 1 8 0】C Z 演出決定処理を示すフローチャート。

【図 1 8 1】当選役と、報知するポイント値と、の対応関係を示す図。

50

- 【図 1 8 2】 報知ポイントと、演出内容と、の対応関係を示す図。
- 【図 1 8 3】 停止指令コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 1 8 4】 C Z 中処理を示すフローチャート。
- 【図 1 8 5】 通常中処理を示すフローチャート。
- 【図 1 8 6】 前兆モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 1 8 7】 前兆確認処理を示すフローチャート。
- 【図 1 8 8】 前兆演出処理を示すフローチャート。
- 【図 1 8 9】 報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 1 9 0】 当選役とナビ率との関係を示す説明図。
- 【図 1 9 1】 当選役情報作成処理を示すフローチャート。 10
- 【図 1 9 2】 操作ナビ処理を示すフローチャート。
- 【図 1 9 3】 昇格判定処理を示すフローチャート。
- 【図 1 9 4】 報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 1 9 5】 第 1 5 の実施の形態における従来の停止指令確認処理を示すフローチャート。
- 【図 1 9 6】 従来のスイッチ状態確認処理を示すフローチャート。
- 【図 1 9 7】 (a) 回転情報バッファの構成を説明するための説明図、(b) 正常回転情報バッファの構成を説明するための説明図、(c) スイッチバッファの構成を説明するための説明図。
- 【図 1 9 8】 従来の開始前処理を示すフローチャート。 20
- 【図 1 9 9】 停止指令確認処理を示すフローチャート。
- 【図 2 0 0】 開始前処理を示すフローチャート。
- 【図 2 0 1】 第 1 6 の実施の形態におけるスロットマシンの正面図。
- 【図 2 0 2】 入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
- 【図 2 0 3】 抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 2 0 4】 遊技区間の移行を説明するための説明図。
- 【図 2 0 5】 通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 0 6】 通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 0 7】 チャンスモード、小 A T 前兆モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。 30
- 【図 2 0 8】 アシスト抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 0 9】 アシスト取得処理を示すフローチャート。
- 【図 2 1 0】 ポイント抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 1 1】 当選役と取得ポイントとの関係を説明するための説明図。
- 【図 2 1 2】 チャンスモード、小 A T 前兆モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 1 3】 モード移行処理を示すフローチャート。
- 【図 2 1 4】 移行判定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 1 5】 C Z 移行判定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 1 6】 小 A T 移行処理を示すフローチャート。 40
- 【図 2 1 7】 継続率変更処理を示すフローチャート。
- 【図 2 1 8】 継続抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 1 9】 小 A T モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 2 0】 大 A T 移行処理を示すフローチャート。
- 【図 2 2 1】 大 A T モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 2 2】 大 A T モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 2 3】 補助表示部及び第 2 補助表示部において行われる補助演出の一例を示す図。
- 【図 2 2 4】 通常ステージ処理を示すフローチャート。
- 【図 2 2 5】 C Z ステージ処理を示すフローチャート。
- 【図 2 2 6】 前兆ステージ処理を示すフローチャート。 50

- 【図 2 2 7】 C Z 処理を示すフローチャート。
- 【図 2 2 8】 演出決定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 2 9】 アイコン表示処理を示すフローチャート。
- 【図 2 3 0】 表示変更処理を示すフローチャート。
- 【図 2 3 1】 表示アイコンの並べ替え及び変更を説明するための説明図。
- 【図 2 3 2】 第 1 7 の実施の形態における前面扉を閉じた状態を示すスロットマシンの斜視図。
- 【図 2 3 3】 補助表示部における表示画面の一例を示す図。
- 【図 2 3 4】 非遊技中処理を示すフローチャート。
- 【図 2 3 5】 投入待ち処理を示すフローチャート。
- 【図 2 3 6】 メニュー変更処理を示すフローチャート。
- 【図 2 3 7】 音量設定選択時における情報変更処理を示すフローチャート。
- 【図 2 3 8】 補助表示部における表示画面の変化の流れを示す図。
- 【図 2 3 9】 演出スイッチ及び選択スイッチの別例を示す図。
- 【図 2 4 0】 第 1 8 の実施の形態におけるナビ演出の一例を示す図。
- 【図 2 4 1】 ゲームの開始段階にて行われる演出制御処理を示すフローチャート。
- 【図 2 4 2】 停止指令が発生した場合に行われる演出制御処理を示すフローチャート。
- 【図 2 4 3】 ゲームの終了段階にて行われる演出制御処理を示すフローチャート。
- 【図 2 4 4】 シナリオ更新処理を示すフローチャート。
- 【図 2 4 5】 異常受信処理を示すフローチャート。
- 【図 2 4 6】 コマンドの受信状況と、連続演出の進行と、の関係を示す図。
- 【図 2 4 7】 コマンドの受信状況と、連続演出の進行と、の関係を示す図。
- 【図 2 4 8】 コマンドの受信状況と、連続演出の進行と、の関係を示す図。
- 【図 2 4 9】 コマンドの受信状況と、ナビ演出の進行と、の関係を示す図。
- 【図 2 5 0】 コマンドの受信状況と、ナビ演出の進行と、の関係を示す図。
- 【図 2 5 1】 第 1 9 の実施の形態における遊技区間の移行を説明するための説明図。
- 【図 2 5 2】 通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 5 3】 通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 5 4】 チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 5 5】 チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 5 6】 終了判定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 5 7】 報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 5 8】 指示モニタ表示処理を示すフローチャート。
- 【図 2 5 9】 報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6 0】 報知差枚数更新処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6 1】 エンディング判定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6 2】 エンディングモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6 3】 補助表示部において行われる補助演出の一例を示す図。
- 【図 2 6 4】 報知モードにおける枚数表示処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6 5】 獲得枚数更新処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6 6】 エンディングモードにおける枚数表示処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6 7】 第 2 0 の実施の形態における遊技区間の移行を説明するための説明図。
- 【図 2 6 8】 チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 6 9】 報知モード A における区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 7 0】 B 上乗せ抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 7 1】 疑似遊技判定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 7 2】 疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。
- 【図 2 7 3】 疑似遊技における回転態様及び表示態様の一例を示す図。
- 【図 2 7 4】 指示モニタ表示処理を示すフローチャート。
- 【図 2 7 5】 報知モード A における遊技区間処理を示すフローチャート。

- 【図 2 7 6】報知モード B における区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 2 7 7】報知モード B における遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 2 7 8】(a) 当選役と、移行抽選及び B 上乗せ抽選に当選する割合と、の対応関係を示す図、(b) 当選役と、補助表示部にて行われる補助演出と、の対応関係を示す図。
- 【図 2 7 9】疑似遊技結末処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8 0】不揃い処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8 1】報知内容決定処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8 2】告知コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8 3】最終ゲーム処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8 4】第 2 1 の実施の形態において補助表示部に表示される補助演出の一例を示す図。 10
- 【図 2 8 5】消化ゲーム数表示処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8 6】獲得枚数表示処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8 7】残り枚数表示処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8 8】1 ゲーム目処理を示すフローチャート。
- 【図 2 8 9】入賞更新処理を示すフローチャート。
- 【図 2 9 0】終了時処理を示すフローチャート。
- 【図 2 9 1】2 ゲーム目以降処理を示すフローチャート。
- 【図 2 9 2】コマンドの受信状況と、補助表示部の表示内容と、の関係を示す図。
- 【図 2 9 3】コマンドの受信状況と、補助表示部の表示内容と、の関係を示す図。 20
- 【図 2 9 4】第 2 2 の実施の形態における各リールの図柄配列を示す図。
- 【図 2 9 5】表示窓から視認可能となる図柄と組合せラインとの関係を示す説明図。
- 【図 2 9 6】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
- 【図 2 9 7】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
- 【図 2 9 8】入賞態様と付与される特典との関係を示す説明図。
- 【図 2 9 9】抽選テーブルの一例を示す図。
- 【図 3 0 0】遊技区間の移行を説明するための説明図。
- 【図 3 0 1】補助表示部において行われる補助演出の一例を示す図。
- 【図 3 0 2】フリーズ A 演出の一例を示す図。
- 【図 3 0 3】通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。 30
- 【図 3 0 4】通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 3 0 5】チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 3 0 6】チャンスモード及び前兆モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 3 0 7】終了判定処理を示すフローチャート。
- 【図 3 0 8】モード移行判定処理を示すフローチャート。
- 【図 3 0 9】C Z 移行判定処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1 0】演出役決定処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1 1】当選役と、変換役と、の対応関係を示す図。
- 【図 3 1 2】報知モード移行処理を示すフローチャート。 40
- 【図 3 1 3】前兆モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1 4】フリーズ処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1 5】フリーズ A 処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1 6】フリーズ B 処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1 7】本前兆確認処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1 8】本前兆演出処理を示すフローチャート。
- 【図 3 1 9】停止指令コマンド処理を示すフローチャート。
- 【図 3 2 0】フリーズ A 演出処理を示すフローチャート。
- 【図 3 2 1】変換役と、実行されるフリーズ演出と、の対応関係を示す図。
- 【図 3 2 2】報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。 50

- 【図 3 2 3】 当選役とナビ率との関係を示す説明図。
- 【図 3 2 4】 当選役情報作成処理を示すフローチャート。
- 【図 3 2 5】 操作ナビ処理を示すフローチャート。
- 【図 3 2 6】 昇格判定処理を示すフローチャート。
- 【図 3 2 7】 報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。
- 【図 3 2 8】 第 2 3 の実施の形態における R O M のアドレスと記憶内容との関係を示す図

。

- 【図 3 2 9】 R A M 1 0 6 のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図。

- 【図 3 3 0】 通常処理を示すフローチャート。
- 【図 3 3 1】 集計処理を示すフローチャート。
- 【図 3 3 2】 コンプリート処理を示すフローチャート。
- 【図 3 3 3】 M Y コマンド送信処理を示すフローチャート。
- 【図 3 3 4】 タイマ割込み処理を示すフローチャート。
- 【図 3 3 5】 開始待ち処理を示すフローチャート。
- 【図 3 3 6】 エラー処理を示すフローチャート。
- 【図 3 3 7】 メイン処理を示すフローチャート。
- 【図 3 3 8】 メイン処理 2 を示すフローチャート。

- 【図 3 3 9】 M Y クリア処理を示すフローチャート。

- 【図 3 4 0】 領域内処理と領域外処理との関係を示すイメージ図。

- 【図 3 4 1】 M Y コマンド処理を示すフローチャート。

- 【図 3 4 2】 報知モード中処理を示すフローチャート。

- 【図 3 4 3】 リールの停止結果と補助表示部の表示態様との一例を示す図。

- 【図 3 4 4】 リールの停止結果と補助表示部の表示態様との一例を示す図。

- 【図 3 4 5】 第 2 4 の実施の形態における R O M のアドレスと記憶内容との関係を示す図

。

- 【図 3 4 6】 R A M 1 0 6 のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図。

- 【図 3 4 7】 通常処理を示すフローチャート。
- 【図 3 4 8】 集計処理を示すフローチャート。
- 【図 3 4 9】 コンプリート処理を示すフローチャート。
- 【図 3 5 0】 M Y コマンド送信処理を示すフローチャート。
- 【図 3 5 1】 タイマ割込み処理を示すフローチャート。
- 【図 3 5 2】 開始待ち処理を示すフローチャート。
- 【図 3 5 3】 エラー処理を示すフローチャート。
- 【図 3 5 4】 メイン処理を示すフローチャート。
- 【図 3 5 5】 メイン処理 2 を示すフローチャート。
- 【図 3 5 6】 M Y クリア処理を示すフローチャート。

- 【図 3 5 7】 抽選テーブルの一例を示す図。

- 【図 3 5 8】 遊技状態の移行を示す図。

- 【図 3 5 9】 B B 状態処理を示すフローチャート。

- 【図 3 6 0】 B B 状態中処理を示すフローチャート。

- 【図 3 6 1】 遊技区間の移行を示す図。

- 【図 3 6 2】 通常区間における区間抽選処理を示すフローチャート。

- 【図 3 6 3】 通常区間における遊技区間処理を示すフローチャート。

- 【図 3 6 4】 チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

- 【図 3 6 5】 チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

- 【図 3 6 6】 終了判定処理を示すフローチャート。

- 【図 3 6 7】 報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャート。

- 【図 3 6 8】 指示モニタ表示処理を示すフローチャート。

- 【図 3 6 9】 報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

- 【図 3 7 0】 エンディングモードにおける遊技区間処理を示すフローチャート。

- 【図 3 7 1】 B B に当選している場合における演出決定処理を示すフローチャート。
【図 3 7 2】 B B 状態における演出決定処理を示すフローチャート。
【図 3 7 3】 非 B B フラグ設定処理を示すフローチャート。
【図 3 7 4】 補助表示部において行われる補助演出の一例を示す図。
【図 3 7 5】 第 2 5 の実施の形態における R O M のアドレスと記憶内容との関係を示す図

。 【図 3 7 6】 R A M 1 0 6 のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図。

【図 3 7 7】 通常処理を示すフローチャート。

【図 3 7 8】 集計処理を示すフローチャート。

【図 3 7 9】 コンプリート処理を示すフローチャート。

10

【図 3 8 0】 M Y コマンド送信処理を示すフローチャート。

【図 3 8 1】 タイマ割込み処理を示すフローチャート。

【図 3 8 2】 開始待ち処理を示すフローチャート。

【図 3 8 3】 エラー処理を示すフローチャート。

【図 3 8 4】 メイン処理を示すフローチャート。

【図 3 8 5】 メイン処理 2 を示すフローチャート。

【図 3 8 6】 M Y クリア処理を示すフローチャート。

【図 3 8 7】 領域内処理と領域外処理との関係を示すイメージ図。

【図 3 8 8】 M Y コマンド処理を示すフローチャート。

【図 3 8 9】 報知モード中処理を示すフローチャート。

20

【図 3 9 0】 リールの停止結果と補助表示部の表示態様との一例を示す図。

【図 3 9 1】 リールの停止結果と補助表示部の表示態様との一例を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 1】

(第 1 の実施形態)

【0 0 1 2】

以下、遊技機的一种である回胴式遊技機、具体的にはスロットマシンに適用した場合の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図 1 はスロットマシン 1 0 の正面図、図 2 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を閉じた状態の斜視図、図 3 はスロットマシン 1 0 の前面扉 1 2 を開いた状態の斜視図、図 4 は前面扉 1 2 の背面図、図 5 は筐体 1 1 の正面図である。

30

【0 0 1 3】

図 1 ～図 5 に示すように、スロットマシン 1 0 は、その外殻を形成する筐体 1 1 を備えている。筐体 1 1 は、全体として前面を開放した箱状に形成されており、遊技ホールへの設置の際にいわゆる島設備に対し釘を打ち付ける等して取り付けられる。

【0 0 1 4】

筐体 1 1 の前面側には、前面扉 1 2 が開閉可能に取り付けられている。すなわち、筐体 1 1 には、その正面から見て左側部に上下一対の支軸 1 3 a , 1 3 b が設けられており、前面扉 1 2 には、各支軸 1 3 a , 1 3 b と対応する位置に軸受部 1 4 a , 1 4 b が設けられている。そして、各軸受部 1 4 a , 1 4 b に各支軸 1 3 a , 1 3 b が挿入された状態では、前面扉 1 2 が筐体 1 1 に対して両支軸 1 3 a , 1 3 b を結ぶ上下方向へ延びる開閉軸線を中心として回動可能に支持され、前面扉 1 2 の回動によって筐体 1 1 の前面開放側を開放したり閉鎖したりすることができるようになっている。また、前面扉 1 2 は、その裏面に設けられた施錠装置 2 0 によって開放不能な施錠状態とされる。前面扉 1 2 の右端側上部には、施錠装置 2 0 と一体化されたキーシリンダ 2 1 が設けられており、キーシリンダ 2 1 に対する所定のキー操作によって前記施錠状態が解除されるように構成されている。

40

【0 0 1 5】

前面扉 1 2 の中央部上寄りには、遊技者に遊技状態を報知する遊技パネル 2 5 が設けられている。遊技パネル 2 5 には、縦長の 3 つの表示窓 2 6 L , 2 6 M , 2 6 R が横並びに

50

形成されており、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じてスロットマシン 10 の内部が視認可能な状態となっている。なお、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を 1 つにまとめて共通の表示窓としてもよい。

【0016】

図 3 に示すように、筐体 11 は仕切り板 30 によりその内部が上下 2 分割されており、仕切り板 30 の上部には、可変表示手段を構成するリールユニット 31 が取り付けられている。リールユニット 31 は、円筒状（円環状）にそれぞれ形成された左リール 32 L, 中リール 32 M, 右リール 32 R を備えている。各リール 32 L, 32 M, 32 R は、その中心軸線が当該リールの回転軸線となるように回転可能に支持されている。各リール 32 L, 32 M, 32 R の回転軸線は略水平方向に延びる同一軸線上に配設され、それぞれのリール 32 L, 32 M, 32 R が各表示窓 26 L, 26 M, 26 R と 1 対 1 で対応している。したがって、各リール 32 L, 32 M, 32 R の表面の一部はそれぞれ対応する表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じて視認可能な状態となっている。また、リール 32 L, 32 M, 32 R が正回転すると、各表示窓 26 L, 26 M, 26 R を通じてリール 32 L, 32 M, 32 R の表面は上から下へ向かって移動しているかのように映し出される。

10

【0017】

ここで、リールユニット 31 の構成を簡単に説明する。

【0018】

各リール 32 L, 32 M, 32 R は、それぞれがステッピングモータに連結されており、各ステッピングモータの駆動により各リール 32 L, 32 M, 32 R が個別に、すなわちそれぞれ独立して回転駆動し得る構成となっている。ステッピングモータは、例えば 480 パルスの駆動信号（以下、励磁パルスともいう。）を与えることにより 1 回転されるように設定されており、この励磁パルスによってステッピングモータの回転位置、すなわちリールの回転位置が制御される。また、リールユニット 31 には、リールが 1 回転したことを検出するためのリールインデックスセンサが各リール 32 L, 32 M, 32 R に設置されている。そして、リールインデックスセンサからは、リールが 1 回転したことを検出した場合、その検出の都度、後述する主制御装置 101 に検出信号が出力されるようになっている。このため主制御装置 101 は、リールインデックスセンサの検出信号と、当該検出信号が入力されるまでに出力した励磁パルス数とに基づいて、各リール 32 L, 32 M, 32 R の角度位置を 1 回転毎に確認するとともに補正することができる。

20

30

【0019】

各リール 32 L, 32 M, 32 R の外周面には、その長辺方向（周回方向）に、識別情報としての図柄が複数個描かれている。より具体的には、20 個の図柄が等間隔に描かれている。このため、所定の位置においてある図柄を次の図柄へ切り替えるには、24 パルス（ $= 480 \text{ パルス} \div 20 \text{ 図柄}$ ）の励磁パルスの出力を要する。また、主制御装置 101 は、リールインデックスセンサの検出信号が入力されてから出力した励磁パルス数により、表示窓 26 L, 26 M, 26 R から視認可能な状態となっている図柄を把握したり、表示窓 26 L, 26 M, 26 R から視認可能な位置に所定の図柄を停止させたりする制御を行うことができる。

【0020】

次に、各リール 32 L, 32 M, 32 R に描かれている図柄について説明する。

40

【0021】

図 6 には、左リール 32 L, 中リール 32 M, 右リール 32 R の図柄配列が示されている。同図に示すように、各リール 32 L, 32 M, 32 R には、それぞれ 20 個の図柄が一列に配置されている。また、各リール 32 L, 32 M, 32 R に対応して番号が 0 ~ 19 まで付されているが、これら番号は主制御装置 101 が表示窓 26 L, 26 M, 26 R から視認可能な状態となっている図柄を認識するための番号であり、リール 32 L, 32 M, 32 R に実際に付されているわけではない。但し、以下の説明では当該番号を使用して説明する。

【0022】

50

図柄としては、「チェリー」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 9 番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 8 番目）、「ベル」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 7 番目）、「赤 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 6 番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 5 番目）、「星」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 4 番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 1 1 番目）、「白 7」図柄（例えば、左リール 3 2 L の 6 番目）の 8 種類がある。そして、図 6 に示すように、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R において各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【0023】

各表示窓 2 6 L，2 6 M，2 6 R は、対応するリールに付された 2 0 個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が 3 個となるように形成されている。このため、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R がすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓 2 6 L，2 6 M，2 6 R を介して視認可能な状態となる。

【0024】

本スロットマシン 1 0 では、これら 9 個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に 3 本、斜め方向へたすき掛けに 2 本、計 5 本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図 7 (a) に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の上段図柄を結んだ上ライン L 1 と、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の中段図柄を結んだ中ライン L 2 と、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の下段図柄を結んだ下ライン L 3 と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール 3 2 L の上段図柄，中リール 3 2 M の中段図柄，右リール 3 2 R の下段図柄を結んだ右下がりライン L 4 と、左リール 3 2 L の下段図柄，中リール 3 2 M の中段図柄，右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ右上がりライン L 5 と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

【0025】

本スロットマシン 1 0 では、図 7 (b) に示すように、中ライン L 2 のみが有効ラインとして設定される。上ライン L 1，下ライン L 3，右下がりライン L 4，右上がりライン L 5 の 4 本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。

【0026】

図 8 は、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【0027】

遊技状態の移行のみが行われる状態移行入賞としては、BB 1 入賞及び BB 2 入賞がある。

【0028】

各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の「赤 7」図柄が有効ライン上に停止した場合には、BB 1 入賞となる。左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M の「赤 7」図柄と、右リール 3 2 R の「白 7」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、BB 2 入賞となる。これら BB 入賞が成立した場合には、遊技状態が BB 状態に移行する。

【0029】

メダルを投入することなく次ゲームの遊技を行うことが可能な再遊技の特典が付与される入賞としては、再遊技入賞がある。

【0030】

各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技入賞となる。

【0031】

メダル払出が行われる小役入賞としては、スイカ入賞，チェリー入賞，ベル入賞，補填役入賞がある。

【0032】

10

20

30

40

50

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、スイカ入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。左リール 3 2 L の「チェリー」図柄が有効ライン上に停止した場合には、チェリー入賞として 3 枚のメダル払出が行われる。

【 0 0 3 3 】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄がいずれかの組合せライン上に停止した場合には、ベル入賞として 9 枚のメダル払出が行われる。より詳細には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が中ライン L 2 上に停止した場合の他に、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が上ライン L 1 上に停止することとなる図柄の組合せが中ライン L 2 上に停止した場合、ベル入賞として 9 枚のメダル払出が行われる。見た目上ベル入賞となる図柄の組合せとしては、例えば「赤 7」図柄, 「星」図柄, 「星」図柄の組合せや、「BAR」図柄, 「チェリー」図柄, 「BAR」図柄の組合せ等がある。また、入賞となる図柄の組合せの詳細は省略するが、補填役入賞が成立した場合には 1 枚のメダル払出が行われる。

10

【 0 0 3 4 】

なお以下では、各入賞と対応する図柄の組合せを入賞図柄の組合せともいう。例えば、BB 2 図柄の組合せとは、BB 2 入賞となる図柄の組合せ、すなわち「赤 7」図柄, 「赤 7」図柄, 「白 7」図柄の組合せである。また、各入賞と対応する各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の図柄を入賞図柄ともいう。例えば、BB 2 図柄とは、左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M においては「赤 7」図柄であり、右リール 3 2 R においては「白 7」図柄である。

20

【 0 0 3 5 】

遊技パネル 2 5 の下方左側には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転を開始させるために操作されるスタートレバー 4 1 が設けられている。スタートレバー 4 1 はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を回転開始、すなわち図柄の可変表示を開始させるべく操作される開始操作手段又は始動操作手段を構成する。所定数のメダルが投入されている状態でスタートレバー 4 1 を操作された場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始するようになっている。

【 0 0 3 6 】

スタートレバー 4 1 の右側には、回転している各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を個別に停止させるために操作されるボタン状のストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が設けられている。各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 は、停止対象となるリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対応する表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R の直下にそれぞれ配置されている。すなわち、左ストップスイッチ 4 2 が操作された場合には左リール 3 2 L の回転が停止し、中ストップスイッチ 4 3 が操作された場合には中リール 3 2 M の回転が停止し、右ストップスイッチ 4 4 が操作された場合には右リール 3 2 R の回転が停止する。ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 はリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の回転に基づく図柄の可変表示を停止させるべく操作される停止操作手段を構成する。

30

【 0 0 3 7 】

表示窓 2 6 L, 2 6 M, 2 6 R の下方右側には、メダルを投入するためのメダル投入口 4 5 が設けられている。メダル投入口 4 5 は遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 4 5 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴う点に着目すれば、遊技媒体を直接入力する直接入力手段を構成するものともいえる。

40

【 0 0 3 8 】

メダル投入口 4 5 から投入されたメダルは、前面扉 1 2 の背面に設けられた通路切替手段としてのセレクト 4 6 によって貯留用通路 4 7 か排出用通路 4 8 のいずれかへ導かれる。より詳しくは、セレクト 4 6 にはメダル通路切替ソレノイド 4 6 a が設けられており、そのメダル通路切替ソレノイド 4 6 a の非励磁時にはメダルが排出用通路 4 8 側に導かれ、前記メダル通路切替ソレノイド 4 6 a の励磁時にはメダルが貯留用通路 4 7 側に導かれるようになっている。貯留用通路 4 7 に導かれたメダルは、筐体 1 1 の内部に収納されたホッパ装置 5 1 へと導かれる。一方、排出用通路 4 8 に導かれたメダルは、前面扉 1 2 の

50

前面下部に設けられたメダル排出口 49 からメダル受け皿 50 へと導かれ、遊技者に返還される。

【0039】

ホッパ装置 51 は、メダルを貯留する貯留タンク 52 と、メダルを遊技者に払い出す払出装置 53 とより構成されている。払出装置 53 は、図示しないメダル払出用回転板を回転させることにより、排出用通路 48 に設けられた開口 48a へメダルを排出し、排出用通路 48 を介してメダル受け皿 50 へメダルを払い出すようになっている。また、ホッパ装置 51 の右方には、貯留タンク 52 内に所定量以上のメダルが貯留されることを回避するための予備タンク 54 が設けられている。ホッパ装置 51 の貯留タンク 52 内部には、この貯留タンク 52 から予備タンク 54 へとメダルを排出する誘導プレート 52a が設けられている。したがって、誘導プレート 52a が設けられた高さ以上にメダルが貯留された場合、かかるメダルが予備タンク 54 に貯留されることとなる。

10

【0040】

メダル投入口 45 の下方には、ボタン状の返却スイッチ 55 が設けられている。メダル投入口 45 に投入されたメダルがセレクト 46 内に詰まった状況下で返却スイッチ 55 を操作された場合、セレクト 46 が機械的に連動して動作され、当該セレクト 46 内に詰まったメダルがメダル排出口 49 から返却されるようになっている。

【0041】

表示窓 26L, 26M, 26R の下方左側には、遊技媒体としてのクレジットされた仮想メダルを一度に 3 枚投入するための第 1 クレジット投入スイッチ 56 が設けられている。また、第 1 クレジット投入スイッチ 56 の左方には、第 2 クレジット投入スイッチ 57 と、第 3 クレジット投入スイッチ 58 とが設けられている。第 2 クレジット投入スイッチ 57 は仮想メダルを一度に 2 枚投入するためのものであり、第 3 クレジット投入スイッチ 58 は仮想メダルを 1 枚投入するためのものである。各クレジット投入スイッチ 56 ~ 58 は前記メダル投入口 45 とともに遊技媒体を入力する入力手段を構成する。また、メダル投入口 45 が遊技者によりメダルを直接投入するという動作を伴うのに対し、各クレジット投入スイッチ 56 ~ 58 は貯留記憶に基づく仮想メダルの投入という動作を伴うに過ぎない点に着目すれば、遊技媒体を間接入力する間接入力手段を構成するものともいえる。

20

【0042】

スタートレバー 41 の左方には、精算スイッチ 59 が設けられている。すなわち、本スロットマシン 10 では、所定の最大値（メダル 50 枚分）となるまでの余剰の投入メダルや入賞時の払出メダルを仮想メダルとして貯留記憶するクレジット機能を有しており、仮想メダルが貯留記憶されている状況下で精算スイッチ 59 を操作された場合、仮想メダルが現実のメダルとしてメダル排出口 49 から払い出されるようになっている。この場合、クレジットされた仮想メダルを現実のメダルとして払い出すという機能に着目すれば、精算スイッチ 59 は貯留記憶された遊技媒体を実際に払い出すための精算操作手段を構成するものともいえる。

30

【0043】

遊技パネル 25 の表示窓 26L, 26M, 26R 下方には、クレジットされている仮想メダル数を表示するクレジット表示部 60 と、残払出枚数表示部 61 と、入賞時に払い出したメダルの枚数を表示する払出枚数表示部 62 とがそれぞれ設けられている。また、払出枚数表示部 62 の右下角隅部には、遊技区間を示す区間表示器 66 が設けられている。これら表示部 60 ~ 62 及び区間表示器 66 は 7 セグメント表示器によって構成されているが、液晶表示器等によって代替することは当然可能である。

40

【0044】

前面扉 12 の上部には、遊技の進行に伴い点灯したり点滅したりする上部ランプ 63 と、遊技の進行に伴い種々の効果音を鳴らしたり、遊技者に遊技状態を報知したりする左右一対のスピーカ 64 と、遊技者に各種情報を与える補助表示部 65 とが設けられている。補助表示部 65 は、遊技の進行に伴って各種表示演出を実行するためのものであり、各リ

50

ール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R による遊技を主表示部によるものと考えることができることから、本実施形態では補助表示部 6 5 と称している。補助表示部 6 5 の背面には、上部ランプ 6 3 やスピーカ 6 4、補助表示部 6 5 を駆動させるための表示制御装置 8 1 が設けられている。

【0045】

筐体 1 1 の内部においてホッパ装置 5 1 の左方には、電源ボックス 7 0 が設けられている。電源ボックス 7 0 は、その内部に電源装置 9 1 を収容するとともに、電源スイッチ 7 1 やリセットスイッチ 7 2、設定キー挿入孔 7 3 などを備えている。電源スイッチ 7 1 は、主制御装置 1 0 1 を始めとする各部に電源を供給するための起動スイッチである。リセットスイッチ 7 2 は、スロットマシン 1 0 のエラー状態をリセットするためのスイッチである。また、設定キー挿入孔 7 3 は、ホール管理者などがメダルの出玉調整を行うためのものである。すなわち、ホール管理者等が設定キーを設定キー挿入孔 7 3 へ挿入して ON 操作することにより、スロットマシン 1 0 の当選確率を設定できるようになっている。なお、リセットスイッチ 7 2 は、エラー状態をリセットする場合の他に、スロットマシン 1 0 の当選確率を変更する場合にも操作される。

10

【0046】

リールユニット 3 1 の上方には、遊技を統括管理する主制御装置 1 0 1 が筐体 1 1 に取り付けられている。

【0047】

次に、本スロットマシン 1 0 の電氣的構成について、図 9 のブロック図に基づいて説明する。

20

【0048】

主制御装置 1 0 1 には、演算処理手段である CPU 1 0 2 を中心とするマイクロコンピュータが搭載されている。CPU 1 0 2 には、電源装置 9 1 の他に、所定周波数の矩形波を出力するクロック回路 1 0 3 や、入出力ポート 1 0 4 などが内部バスを介して接続されている。かかる主制御装置 1 0 1 は、スロットマシン 1 0 に内蔵されるメイン基盤としての機能を果たすものである。

【0049】

主制御装置 1 0 1 の入力側には、リールユニット 3 1 (より詳しくは各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が 1 回転したことを個別に検出するリールインデックスセンサ)、スタートレバー 4 1 の操作を検出するスタート検出センサ 4 1 a、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作を個別に検出するストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a、メダル投入口 4 5 から投入されたメダルを検出する投入メダル検出センサ 4 5 a、ホッパ装置 5 1 から払い出されるメダルを検出する払出検出センサ 5 1 a、各クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作を個別に検出するクレジット投入検出センサ 5 6 a ~ 5 8 a、精算スイッチ 5 9 の操作を検出する精算検出センサ 5 9 a、リセットスイッチ 7 2 の操作を検出するリセット検出センサ 7 2 a、設定キー挿入孔 7 3 に設定キーが挿入されて ON 操作されたことを検出する設定キー検出センサ 7 3 a 等の各種センサが接続されており、これら各種センサからの信号は入出力ポート 1 0 4 を介して CPU 1 0 2 へ出力されるようになっている。

30

【0050】

また、主制御装置 1 0 1 の入力側には、入出力ポート 1 0 4 を介して電源装置 9 1 が接続されている。電源装置 9 1 には、主制御装置 1 0 1 を始めとしてスロットマシン 1 0 の各電子機器に駆動電力を供給する電源部 9 1 a や、停電監視回路 9 1 b などが搭載されている。

40

【0051】

停電監視回路 9 1 b は電源の遮断状態を監視し、停電時はもとより、電源スイッチ 7 1 による電源遮断時に停電信号を生成するためのものである。そのため停電監視回路 9 1 b は、電源部 9 1 a から出力されるこの例では直流 1 2 ボルトの安定化駆動電圧を監視し、この駆動電圧が例えば 1 0 ボルト未満まで低下したとき電源が遮断されたものと判断して停電信号が出力されるように構成されている。停電信号は CPU 1 0 2 と入出力ポート 1

50

04のそれぞれに供給され、CPU102ではこの停電信号を認識することにより後述する停電処理が実行される。また、この停電信号は表示制御装置81にも供給されるように構成されている。

【0052】

電源部91aは、出力電圧が10ボルト未満まで低下した場合でも、主制御装置101などの制御系において駆動電圧として使用される5ボルトの安定化電圧が出力されるように構成されている。この安定化電圧が出力される時間としては、主制御装置101による停電処理を実行するに十分な時間が確保されている。

【0053】

主制御装置101の出力側には、リールユニット31（より詳しくは各リール32L，32M，32Rを回転させるためのステッピングモータ）、セクタ46に設けられたメダル通路切替ソレノイド46a、ホッパ装置51、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61、払出枚数表示部62、区間表示器66、表示制御装置81、図示しないホール管理装置などに情報を送信できる外部集中端子板121等が入出力ポート104を介して接続されている。

【0054】

表示制御装置81は、上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動させるための制御装置であり、これらを駆動させるためのCPU、ROM、RAM等が一体化された基板を備えている。そして、主制御装置101からの信号を受け取った上で、表示制御装置81が独自に上部ランプ63、スピーカ64及び補助表示部65を駆動制御する。したがって、表示制御装置81は、遊技を統括管理するメイン基盤たる主制御装置101との関係では補助的な制御を実行するサブ基盤となっている。なお、各種表示部60～62も表示制御装置81が駆動制御する構成としてもよい。

【0055】

上述したCPU102には、このCPU102によって実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM105と、このROM105に記憶されている制御プログラムを実行するにあたって各種のデータを一時的に記憶する作業エリアを確保するためのRAM106の他に、図示はしないが周知のように割込み回路を始めとしてタイマ回路、データ送受信回路などスロットマシン10において必要な各種の処理回路や、クレジット枚数をカウントするクレジットカウンタなどの各種カウンタが内蔵されている。ROM105とRAM106によって記憶手段としてのメインメモリが構成され、図10～図36のフローチャートに示される各種処理を実行するためのプログラムは、制御プログラムの一部として上述したROM105に記憶されている。

【0056】

RAM106は、スロットマシン10の電源が遮断された後においても電源装置91からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっている。RAM106には、各種のデータを一時的に記憶するためのメモリや、役の抽選結果を記憶するための当選フラグ格納エリア106a、各リール32L，32M，32Rの停止制御を行う場合に用いる停止情報を記憶するための停止情報格納エリア106b、遊技状態を記憶するための状態情報格納エリア106c、遊技区間を記憶するための区間情報格納エリア106d等の他に、バックアップエリアが設けられている。

【0057】

バックアップエリアは、停電等の発生により電源が遮断された場合において、電源遮断時（電源スイッチ71の操作による電源遮断をも含む。以下同様）のスタックポインタの値を記憶しておくためのエリアであり、停電解消時（電源スイッチ71の操作による電源投入をも含む。以下同様）には、バックアップエリアの情報に基づいてスロットマシン10の状態が電源遮断前の状態に復帰できるようになっている。バックアップエリアへの書き込みは停電処理（図10参照）によって電源遮断時に実行され、バックアップエリアに書き込まれた各値の復帰は電源投入時のメイン処理において実行される。

【0058】

10

20

30

40

50

また、CPU102のNMI端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路91bからの停電信号が入力されるように構成されている。そして、電源遮断時には、停電フラグ生成処理としてのNMI割込み処理が即座に実行されるようになっている。

【0059】

続いて、主制御装置101のCPU102により実行される各制御処理について説明する。かかるCPU102の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では1.49msec周期で）起動されるタイマ割込み処理と、NMI端子への停電信号の入力に伴い起動されるNMI割込み処理とがある。以下では、これら各処理のうち遊技の進行に関わる処理、すなわちタイマ割込み処理と、メイン処理にて行われる通常処理とを図10～図36のフローチャートを参照しながら説明する。

10

【0060】

図10は、主制御装置101で定期的に行われるタイマ割込み処理のフローチャートであり、主制御装置101のCPU102により例えば1.49msecごとにタイマ割込みが発生する。

【0061】

先ず、ステップS101に示すレジスタ退避処理では、後述する通常処理で使用しているCPU102内の全レジスタの値をRAM106のバックアップエリアに退避させる。ステップS102では停電フラグがセットされているか否かを確認し、停電フラグがセ

20

【0062】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【0063】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置91の停電監視回路91bから停電信号が出力され、当該停電信号がNMI端子を介して主制御装置101に入力される。主制御装置101は、停電信号が入力された場合、即座にNMI割込み処理を実行し、停電フラグをRAM106に設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【0064】

停電処理では、CPU102のスタックポインタの値をRAM106のバックアップエリアに保存する。その後、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にRAM106のデータが正常か否かを判定するためのRAM判定値を算出してバックアップエリアに保存することにより、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM106への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされている

30

40

【0065】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS102にて停電フラグがセットされていない場合には、ステップS104以降の各種処理を行う。

【0066】

すなわち、ステップS104では、誤動作の発生を監視するためのウォッチドッグタイマの値を初期化するウォッチドッグタイマのクリア処理を行う。ステップS105では、CPU102自身に対して次のタイマ割込みを設定可能とする割込み終了宣言処理を行う。ステップS106では、各リール32L，32M，32Rを回転させるために、それ

50

その回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させたり、回転中のリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させるために、対応するステッピングモータにブレーキを掛けたりするステッピングモータ制御処理を行う。ステップ S 1 0 7 では、入出力ポート 1 0 4 に接続されたストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a, 投入メダル検出センサ 4 5 a, 払出検出センサ 5 1 a 等の各種センサ (図 9 参照) の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップ S 1 0 8 では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップ S 1 0 9 では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板 1 2 1 へ出力するカウンタ処理を行う。

【 0 0 6 7 】

ステップ S 1 1 0 では、クレジット表示部 6 0、残払出枚数表示部 6 1 及び払出枚数表示部 6 2 にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップ S 1 1 1 では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部 6 0 ~ 6 2 に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップ S 1 1 2 では、入出力ポート 1 0 4 から I / O 装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップ S 1 1 3 では、先のステップ S 1 0 1 にてバックアップエリアに退避させた各レジスタの値をそれぞれ C P U 1 0 2 内の対応するレジスタに復帰させる。その後ステップ S 1 1 4 にて次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行い、この一連のタイマ割込み処理を終了する。

【 0 0 6 8 】

次に、遊技に関わる主要な制御を行う通常処理について図 1 1 のフローチャートに基づき説明する。

【 0 0 6 9 】

先ずステップ S 2 0 1 では、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理を行う。ステップ S 2 0 2 では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置 8 1 等が初期化を終了するまで待機する。表示制御装置 8 1 等の初期化が終了した場合には、ステップ S 2 0 3 ~ ステップ S 2 1 5 に示す遊技管理処理を行う。

【 0 0 7 0 】

遊技管理処理として、ステップ S 2 0 3 では、R A M 1 0 6 に格納された各種遊技情報等のデータ (例えば前回の遊技で用いた乱数値等) をクリアする。その後、ステップ S 2 0 4 では開始待ち処理を行う。

【 0 0 7 1 】

開始待ち処理では、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していた場合には、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。なお、自動投入処理では、クレジット表示部 6 0 に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。再遊技入賞が成立していなかった場合には、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップ S 1 0 7 にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するセンサ異常確認処理を行い、異常が発生している場合にはスロットマシン 1 0 をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ 7 2 が操作されるまで維持される。センサの読み込み結果が正常である場合には精算スイッチ 5 9 が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ 5 9 が操作された場合には、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。メダル返却処理の終了後又は精算スイッチ 5 9 が操作されていない場合には、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入又はクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、ベット数の変更等を行うメダル投入処理を行い、開始待ち処理を終了する。また、前回の開始待ち処理から今回の開始待ち処理までの間にメダルの投入とクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作のいずれもなされていない場合には、そのまま開始待ち処理を終了する。

10

20

30

40

50

【0072】

開始待ち処理の終了後、ステップS205ではメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。本スロットマシン10では、規定数として「2」及び「3」が設定されている。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップS204の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。ベット数が規定数に達している場合には、ステップS206にてスタートレバー41が操作されたか否かを判定する。スタートレバー41が操作されていない場合には、ステップS204の開始待ち処理に戻り、当該処理のうちセンサ異常確認処理以降の処理を行う。

【0073】

一方、スタートレバー41が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー41が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップS207にて中ラインL1を有効ラインと設定する有効ライン設定処理を行うとともに、ステップS208にてメダル通路切替ソレノイド46aを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップS209の抽選処理、ステップS210の回転初期化处理、ステップS211の4.1秒経過待ち処理、ステップS212のリール制御処理、ステップS213のメダル払出処理、ステップS214の遊技区間処理、ステップS215のBB状態処理を順に実行し、ステップS203に戻る。

【0074】

次に、ステップS209の抽選処理について、図12のフローチャートに基づき説明する。

【0075】

ステップS301では、役の当否判定を行う際に用いる乱数を取得する。本スロットマシン10では、スタートレバー41が操作されると、ハード回路がその時点におけるフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。フリーランカウンタは0～65535の乱数を生成しており、CPU102は、スタートレバー41の操作を確認した後、ハード回路がラッチした値をRAM106に格納する。かかる構成とすることにより、スタートレバー41が操作されたタイミングで速やかに乱数を取得することが可能となり、同期等の問題が発生することを回避することが可能となる。本スロットマシン10のハード回路は、スタートレバー41が操作される毎にその都度のフリーランカウンタの値をラッチする構成となっている。

【0076】

乱数を取得した後、ステップS302では、役の当否判定を行うための抽選テーブルを選択する。本スロットマシン10では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されており、設定キー挿入孔に設定キーを挿入してON操作するとともに所定の操作を行うことにより、いずれの当選確率に基づいて内部処理を実行させるのかを設定することができる。ステップS302では、設定状態が「設定1」のときにメダル払出の期待値が最も低い抽選テーブルを選択し、「設定6」のときにメダル払出の期待値が最も高い抽選テーブルを選択する。

【0077】

抽選テーブルについて、簡単に説明する。図13は、「設定3」の3枚遊技において選択される抽選テーブルであり、図14は、「設定3」の2枚遊技において選択される抽選テーブルである。抽選テーブルには、インデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値PVが設定されている。

【0078】

抽選テーブルを選択した後、ステップS303ではインデックス値IVを1とし、続くステップS304では役の当否を判定する際に用いる判定値DVを設定する。かかる判定値設定処理では、現在の判定値DVに、現在のインデックス値IVと対応するポイント値PVを加算して新たな判定値DVを設定する。なお、初回の判定値設定処理では、ステッ

10

20

30

40

50

ブ S 3 0 1 にて取得した乱数値を現在の判定値 D V とし、この乱数値に現在のインデックス値 I V である 1 と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とする。

【 0 0 7 9 】

その後、ステップ S 3 0 5 ではインデックス値 I V と対応する役の当否判定を行う。役の当否判定では判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えたか否かを判定する。6 5 5 3 5 を超えた場合には、ステップ S 3 0 6 に進み、そのときのインデックス値 I V と対応する当選フラグを R A M 1 0 6 の当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。例えば、I V = 5 のときに判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えた場合、ステップ S 3 0 6 では、ベル、補填役 2、補填役 4 に当選したことを示す中右左ベル当選フラグを当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットする。

10

【 0 0 8 0 】

ちなみに、セットされた当選フラグが B B 1 に当選したことを示す B B 1 当選フラグ及び B B 2 に当選したことを示す B B 2 当選フラグでない場合、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a にセットされた当選フラグは該当選フラグがセットされたゲームの終了後にリセットされる（通常処理の S 2 0 3 参照）。一方、当選フラグが B B 1 当選フラグ又は B B 2 当選フラグである場合、これら当選フラグは対応する入賞が成立したことを条件の 1 つとしてリセットされる。すなわち、B B 1 当選フラグ及び B B 2 当選フラグは、複数回のゲームにわたって有効とされる場合がある。なお、B B 1 当選フラグ又は B B 2 当選フラグを持ち越した状態におけるステップ S 3 0 6 では、B B 1、B B 2 以外の役に当選していれば対応する当選フラグをセットし、B B 1、B B 2 に当選していれば対応する当選フラグをセットしない。したがって、例えば 2 枚遊技において B B 2 に当選し、B B 2 当選フラグを持ち越した状態で 3 枚遊技を行った場合には、B B 1 に当選しない。

20

【 0 0 8 1 】

ステップ S 3 0 5 にて判定値 D V が 6 5 5 3 5 を超えなかった場合には、インデックス値 I V と対応する役に外れたことを意味する。かかる場合にはステップ S 3 0 7 にてインデックス値 I V を 1 加算し、続くステップ S 3 0 8 ではインデックス値 I V と対応する役があるか否か、すなわち当否判定すべき判定対象があるか否かを判定する。具体的には、1 加算されたインデックス値 I V が抽選テーブルに設定されたインデックス値 I V の最大値を超えたか否かを判定する。当否判定すべき判定対象がある場合にはステップ S 3 0 4 に戻り、役の当否判定を継続する。このとき、ステップ S 3 0 4 では、先の役の当否判定に用いた判定値 D V（すなわち現在の判定値 D V）に現在のインデックス値 I V と対応するポイント値 P V を加算して新たな判定値 D V とし、ステップ S 3 0 5 では、当該判定値 D V に基づいて役の当否判定を行う。

30

【 0 0 8 2 】

ちなみに、3 枚遊技において図 1 3 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、リプレイに当選となる確率は約 7.3 分の 1、左中右ベル、左右中ベル、中左右ベル、中右左ベル、右中左ベル、右左中ベルに当選となる確率はそれぞれ約 9.0 分の 1、スイカ、チェリーに当選となる確率はそれぞれ約 50 分の 1、B B 1 に当選となる確率は約 12 分の 1 である。3 枚遊技においては、1 枚役に当選となる事象と、B B 2 に当選となる事象と、が発生しない。

40

【 0 0 8 3 】

2 枚遊技において図 1 4 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、リプレイに当選となる確率は約 7.3 分の 1、左中右ベル、左右中ベル、中左右ベル、中右左ベル、右中左ベル、右左中ベルに当選となる確率はそれぞれ約 16000 分の 1、スイカ、チェリーに当選となる確率はそれぞれ約 50 分の 1、1 枚役に当選となる確率は約 1.9 分の 1、B B 2 に当選となる確率は約 4.0 分の 1 である。2 枚遊技においては、B B 1 に当選となる事象が発生しない。

【 0 0 8 4 】

ステップ S 3 0 6 にて当選フラグをセットした後、又はステップ S 3 0 8 にて当否判定すべき判定対象がないと判定した場合には、役の当否判定が終了したことを意味する。か

50

かる場合には、ステップ S 3 0 9 に進み、遊技区間の移行に関わる区間抽選処理を行う。ステップ S 3 1 0 では、抽選結果コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、抽選結果コマンドを受信することにより、本抽選処理において行った各種結果、具体的には、役の当否判定の結果と、区間抽選処理における抽選結果と、を把握する。抽選結果コマンドを送信した場合には、抽選処理を終了する。

【 0 0 8 5 】

抽選処理が終了した場合には、図 1 1 のフローチャートに示すとおり、ステップ S 2 1 0 にて回転初期化処理を行う。R A M 1 0 6 には、ステッピングモータの駆動制御に用いる情報を格納するモータ制御格納エリアが設けられており、回転初期化処理では、前記モータ制御格納エリアを初期化する処理を行う。ステップ S 2 1 1 では、4 . 1 秒経過待ち処理を行う。4 . 1 秒経過待ち処理では、前回の遊技でリールが回転を開始した時点から予め定めたウエイト時間（本実施の形態では約 4 . 1 秒）が経過したか否かを確認し、経過していない場合にはウエイト時間が経過するまで待機する。ウエイト時間が経過した場合には、次の遊技のためのウエイト時間を再設定し、4 . 1 秒経過待ち処理を終了する。かかる 4 . 1 秒経過待ち処理を行うため、遊技者が規定数のメダルをベットしてスタートレバー 4 1 を操作したとしても、直ちに各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始しない場合がある。

【 0 0 8 6 】

次に、ステップ S 2 1 2 のリール制御処理について、図 1 5 のフローチャートに基づき説明する。本スロットマシン 1 0 では、1 遊技回において、当選役と対応する図柄の組合せが停止した場合にメダル払出等の特典が付与される遊技（以下、「本遊技」ともいう。）の他に、疑似遊技が行われることがある。以下では、理解を容易なものとするため、先ず疑似遊技を行わない場合すなわち本遊技のみを行う場合におけるリール制御処理を説明する。

【 0 0 8 7 】

リール制御処理では、ステップ S 4 0 1 において、疑似遊技を行うか否かを判定する疑似遊技判定処理を行う。ステップ S 4 0 2 では、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転を開始させる回転開始処理を行う。

【 0 0 8 8 】

回転開始処理では、図 1 7 のフローチャートに示すように、ステップ S 6 0 1 にて R A M 1 0 6 に設けられた繰り返し回数カウンタに 3 をセットする。ステップ S 6 0 2 では、疑似遊技を行ったことを示す疑似遊技後フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技後フラグがセットされていない、すなわち疑似遊技を行っていない場合には、ステップ S 6 0 7 に進み、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。より具体的には、繰り返し回数カウンタの値が 3 である場合には、左リール 3 2 L 用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が 2 である場合には、中リール 3 2 M 用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が 1 である場合には、右リール 3 2 R 用の回転開始設定テーブルアドレスを取得する。すなわち、ステップ S 6 0 7 における処理では、繰り返し回数カウンタの値に応じた回転開始設定テーブルアドレスを取得するのみであって、ステッピングモータの駆動制御は行わない。ステッピングモータの駆動制御は、取得した回転開始設定テーブルに基づいて、先述したタイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理 S 1 0 7 にて行われる。

【 0 0 8 9 】

ステップ S 6 0 7 にて繰り返し回数カウンタの値に応じた回転開始設定テーブルアドレスを取得した場合には、ステップ S 6 0 8 に進み、繰り返し回数カウンタの値から 1 を減算する。ステップ S 6 0 9 では、繰り返し回数カウンタの値が 0 となったか否かを判定し、繰り返し回数カウンタの値が 0 となっていない場合には、ステップ S 6 0 2 に戻る。繰り返し回数カウンタの値が 0 となった場合には、ステップ S 6 1 0 に進み、疑似遊技後フラグがセットされているかを判定する。疑似遊技後フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【 0 0 9 0 】

以上のとおり、回転開始処理では、左リール 3 2 L → 中リール 3 2 M → 右リール 3 2 R の順に加速を開始する。

【 0 0 9 1 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 4 0 3 では、本遊技におけるリール停止制御用の停止情報が設定されているか否かを判定する。上記停止情報が設定されていない場合には、ステップ S 4 0 4 に進み、上記停止情報を設定する停止情報設定処理を行う。停止情報設定処理では、役の当否判定の結果に応じた停止情報を作成し、当該作成結果を停止情報格納エリア 1 0 6 b に記憶する。なお、ステップ S 4 0 4 では、本遊技におけるリール停止制御用の停止情報（以下、単に「停止情報」という。）を設定するのみであって、仮に疑似遊技を行う場合であっても疑似遊技におけるリール停止制御用の停止情報（以下、「疑似遊技用停止情報」という。）を設定しない。ステップ S 4 0 5 では、R A M 1 0 6 に設けられたリール回転数カウンタに 3 をセットし、ステップ S 4 0 6 では、コマンド送信処理 1 を行う。

10

【 0 0 9 2 】

コマンド送信処理 1 では、図 1 8 のフローチャートに示すように、ステップ S 7 0 1 にて疑似遊技回転開始コマンドをセットする。ここで、疑似遊技回転開始コマンドとは、疑似遊技において各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始したことを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。ステップ S 7 0 2 では、疑似遊技を行うことを示す疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合、すなわち疑似遊技を行わない場合には、ステップ S 7 0 3 にて疑似遊技回転開始コマンドをクリアするとともに、ステップ S 7 0 4 にて回転開始コマンドをセットする。ここで、回転開始コマンドとは、本遊技において各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始したことを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。ステップ S 7 0 5 では、セットされている回転開始コマンド又は疑似遊技回転開始コマンドを、表示制御装置 8 1 に対して送信する。その後、本処理を終了する。

20

【 0 0 9 3 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 4 0 6 にてコマンド送信処理 1 が終了した場合には、ステップ S 4 0 7 に進み、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の加速が終了するまで待機する。全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の加速が終了し、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が所定の回転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップ S 4 0 8 に進み、指示モニタ表示処理を行う。続くステップ S 4 0 9 では、コマンド送信処理 2 を行う。

30

【 0 0 9 4 】

コマンド送信処理 2 では、図 2 0 のフローチャートに示すように、ステップ S 9 0 1 にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 9 0 2 に進み、停止可コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、停止可コマンドを受信することにより、本遊技において全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が定速回転となったことを把握する。また、ステップ S 9 0 2 では、各ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の図示しないランプを点灯表示することにより、本遊技において停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。その後、コマンド送信処理 2 を終了する。

40

【 0 0 9 5 】

コマンド送信処理 2 が終了した場合には、ステップ S 4 1 0 に進み、停止制御処理を行う。

【 0 0 9 6 】

停止制御処理では、図 2 1 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 0 0 1 にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 0 0 8 に進み、回転中のリールと対応するストップスイッチが

50

操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、ステップ S 1 0 0 1 に戻る。停止指令が発生した場合には、ステップ 1 0 0 9 に進み、回転中のリールを停止させるべく停止位置決定処理を行う。

【 0 0 9 7 】

停止位置決定処理では、図 2 2 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 1 0 1 において、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。ステップ S 1 1 0 2 では、リール回転数カウンタの値から 1 を減算する。ステップ S 1 1 0 3 では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 1 0 6 に進み、停止コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、停止コマンドを受信することにより、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかと、いずれのリールが停止するのかと、を把握する。また、ステップ S 1 1 0 6 では、停止指令の発生したストップスイッチの図示しないランプを消灯表示することにより、本遊技において停止指令を発生させることが不可能となったことを遊技者等に報知する。続くステップ S 1 1 0 7 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン 1 0 では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させる停止態様として、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを 1 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との 5 パターンの停止態様が用意されている。そこでステップ S 1 1 0 7 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として 0 ~ 4 のいずれかの値を算出する。その後、ステップ S 1 1 0 8 では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップ S 1 1 0 9 では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定し、疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 1 1 0 にて停止情報変更処理を行った後に停止位置決定処理を終了する。

【 0 0 9 8 】

ここで、停止情報変更処理とは、R A M 1 0 6 の停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納された停止情報を、リールの停止後に変更する処理である。停止情報変更処理では、セットされている当選フラグと、停止しているリールの停止出目と、に基づいて停止情報を変更する。本スロットマシン 1 0 では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルのいずれかに当選となった場合（図 1 3 参照）に、停止指令を発生させたストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序によって成立する入賞態様を変化させるべく停止情報変更処理を行う。

【 0 0 9 9 】

例えば左中右ベルに当選している場合には、左ストップスイッチ 4 2 → 中ストップスイッチ 4 3 → 右ストップスイッチ 4 4 の操作順序で操作されればベル入賞が成立するように、他の操作順序でストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されれば補填役 1 入賞又は補填役 4 入賞が成立するように、停止情報を変更する。左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルについても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合にはベル入賞が成立するように、他の操作順序でストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合には当選役と対応する補填役入賞が成立するように、停止情報を変更する。なお以下では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。

【 0 1 0 0 】

ちなみに、本スロットマシン 1 0 では、停止情報設定処理及び停止情報変更処理により

、リプレイに当選した場合、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず再遊技入賞が成立する。押し順ベルに当選した場合には、正しい操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば操作タイミングに関わらずベル入賞が成立し、正しくない操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば操作タイミングに関わらず補填役入賞が成立する。１枚役に当選した場合には、ストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングに関わらず補填役入賞が成立する。スイカに当選した場合と、チェリーに当選した場合と、ＢＢ１に当選した場合と、ＢＢ２に当選した場合と、には、当選図柄を狙って、すなわち所定のタイミングでストップスイッチ４２～４４を操作すれば対応する入賞が成立する。

【０１０１】

停止制御処理の説明に戻り、停止位置決定処理が終了した場合には、ステップＳ１０１０に進み、リール回転数カウンタの値が０となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が０となっていない場合には、ステップＳ１００１に戻る。つまり、本スロットマシン１０では、停止指令の発生したリールの停止図柄番号を決定した場合、停止指令の発生したリールが実際に停止したか否かに関わらず、ステップＳ１００８にて次の停止指令が発生したか否かを判定する。したがって、遊技者は、リールの停止を待つことなく連続して停止指令を発生させることができる。なお、リールの停止は、停止制御処理（通常処理）において行われるのではなく、先述したタイマ割込み処理のステップモータ制御処理Ｓ１０７にて行われる。ステップモータ制御処理では、停止指令の発生したリールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号と等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にブレーキ処理を行うことで停止指令の発生したリールを停止させる。

【０１０２】

ステップＳ１０１０においてリール回転数カウンタの値が０であると判定した場合には、全てのリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒに対して停止図柄番号を決定したことを意味するため、ステップＳ１０１１に進み、全てのリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する。全てのリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となっていない場合には、全てのリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまで待機する。全てのリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、ステップＳ１０１２に進み、全リール停止完了コマンドを表示制御装置８１に対して送信する。表示制御装置８１は、全リール停止完了コマンドを受信することにより、全てのリール３２Ｌ、３２Ｍ、３２Ｒが停止位置となったことを把握する。続くステップＳ１０１３では、全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態であるか否かを判定する。より具体的には、ストップ検出センサ４２ａ～４４ａからの入力信号が全てＯＦＦであるか否かを判定する。いずれかのストップ検出センサ４２ａ～４４ａからの入力信号がＯＮである場合には、遊技者が対応するストップスイッチを操作中であることを意味するため、そのまま待機する。全てのストップスイッチ４２～４４が未操作の状態となった場合には、ステップＳ１０１４に進み、後述する指示モニタを表示中であるか否かを判定する。指示モニタを表示中である場合には、ステップＳ１０１５にて指示モニタをクリアする。指示モニタをクリアした場合と、指示モニタを表示中でない場合と、には、ステップＳ１０１６にて１００ｍｓｅｃ待機した後に本処理を終了する。ちなみに、ステップＳ１０１６にて１００ｍｓｅｃ待機するのは、ステップモータ制御処理においてブレーキ処理が完了し、リールの揺動が収束するのを待つためである。

【０１０３】

リール制御処理の説明に戻り、停止制御処理が終了した場合には、ステップＳ４１１に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【０１０４】

次に、ステップＳ２１３のメダル払出処理について、概略を説明する。

【０１０５】

メダル払出処理では、まず払出判定処理を行う。払出判定処理とは、当選図柄の組合せが有効ライン上に並んでいることを条件の1つとしてメダルの払出枚数を設定する処理である。払出判定処理では、各リール32L, 32M, 32Rの下段に停止した停止図柄の図柄番号から有効ライン上に形成された図柄の組合せを導出し、有効ライン上で入賞が成立しているか否かを判定する。入賞が成立していない場合には、そのまま払出判定処理を終了し、入賞が成立している場合には、さらに入賞した条件装置が当選フラグ格納エリア106aにセットされている当選フラグと対応しているか否かを判定する。入賞した条件装置が当選フラグと対応している場合には、入賞した条件装置と、当該条件装置と対応する払出数と、をRAM106に設けられた払出情報格納エリアにセットし、払出判定処理を終了する。一方、入賞した条件装置が当選フラグと対応していない場合には、スロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。かかるエラー状態は、リセットスイッチ72が操作されるまで維持される。払出判定処理が終了した場合には、今回の遊技回において入賞した条件装置を表示制御装置81に把握させるべく入賞結果コマンドを送信する。

10

20

30

40

50

【0106】

入賞結果コマンドを送信した場合には、払出情報格納エリアにセットされた払出数が0か否かを判定する。払出数が0の場合、先の払出判定処理にて小役入賞が成立していないと判定したことを意味する。かかる場合には、払出判定処理にてセットした条件装置に基づいて、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合にはそのままメダル払出処理を終了し、再遊技入賞が成立している場合には、再遊技設定処理を行い、メダル払出処理を終了する。なお、先に説明した開始待ち処理S204では、再遊技設定処理が行われたと判定した場合に自動投入処理を行っている。

【0107】

一方、払出情報格納エリアにセットされた払出数が0でない場合には、当該払出数と同数のメダルを払い出し、メダル払出処理を終了する。メダルの払い出しについては、クレジットカウンタのカウント値が上限（貯留されているメダル数が50枚）に達していない場合、クレジットカウンタのカウント値に払出数を加算するとともに加算後の値をクレジット表示部60に表示させる。また、クレジットカウンタのカウント値が上限に達している場合、又は払出数の加算途中でカウント値が上限に達した場合には、メダル払出用回転板を駆動し、メダルをホッパ装置51からメダル排出口49を介してメダル受け皿50へ払い出す。なお、メダル払出処理では、メダルの払い出しにあわせて払出枚数表示部62に表示される払出数を変更する処理も行っている。

【0108】

次に、ステップS214の遊技区間処理については後述することとし、ステップS215のBB状態処理について説明する。

【0109】

BB状態処理では、現在の遊技状態がBB状態であるか否かを判定する。BB状態でない場合には、BB1当選フラグ又はBB2当選フラグがセットされているか否かを判定する。いずれのBB当選フラグもセットされていない場合には、状態コマンドを表示制御装置81に対して送信し、BB状態処理を終了する。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態（すなわち次のゲームの遊技状態）を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、状態情報格納エリア106cにセットされている設定フラグと対応する状態コマンドを送信する。

【0110】

いずれかのBB当選フラグがセットされている場合には、先の払出判定処理にてセットした条件装置に基づいて、対応するBB入賞が成立したか否かを判定する。対応するBB入賞が成立していない場合には、状態コマンドを送信し、BB状態処理を終了する。対応するBB入賞が成立している場合には、RAM106の当選フラグ格納エリア106aにセットされているBB当選フラグをクリアする。このとき、BB1入賞が成立している場合には、状態情報格納エリア106cにBB1設定フラグをセットするとともに、状態情

報格納エリア106cに設けられた残BBゲーム数カウンタに30をセットする。BB2入賞が成立している場合には、状態情報格納エリア106cにBB2設定フラグをセットするとともに、状態情報格納エリア106cに設けられた残BBゲーム数カウンタに30をセットする。その後、状態コマンドを送信し、BB状態処理を終了する。

【0111】

現在の遊技状態がBB状態である場合には、残BBゲーム数カウンタの値から1を減算するとともに、残BBゲーム数カウンタの値が0となったか否かを判定する。残BBゲーム数カウンタの値が0となっていない場合には、状態コマンドを送信した後にBB状態処理を終了する。残BBゲーム数カウンタの値が0となった場合には、BB状態の終了条件が成立したことを意味するため、BB設定フラグをクリアする。その後、状態コマンドを送信し、BB状態処理を終了する。

10

【0112】

以上のとおり、状態情報格納エリア106cにBB1設定フラグ又はBB2設定フラグをセットした場合には、30回の遊技が行われるまで遊技状態がBB状態となる。BB1設定フラグに基づくBB状態では、3枚遊技のみが可能となり、必ず1枚役に当選して1枚のメダル払出が行われる補填役入賞が成立する。したがって、BB1設定フラグに基づくBB状態に移行した場合、遊技者は、当該BB状態が終了するまでに所有メダルを60(=(3-1)×30)枚減少させることとなる。BB2設定フラグに基づくBB状態では、2枚遊技のみが可能となり、必ず1枚役に当選して1枚のメダル払出が行われる補填役入賞が成立する。したがって、BB2設定フラグに基づくBB状態に移行した場合、遊技者は、当該BB状態が終了するまでに所有メダルを30(=(2-1)×30)枚減少させることとなる。

20

【0113】

本スロットマシン10では、通常状態、BB状態の2種類の遊技状態を主制御装置101が管理するとともに、通常区間、有利区間の2種類の遊技区間を主制御装置101が管理するようになっている。

【0114】

図24は、遊技区間の移行を示す図である。

【0115】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなり、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.91枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

30

【0116】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、報知モードと、の2つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において1500回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が2400に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。有利区間における差枚数が2400に達した場合とは、より詳しくは当該有利区間における遊技者の所有メダル増加数が0となることなく2400に達した場合であり、換言すれば有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が2400に達した場合である。

40

【0117】

チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の

50

遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、報知モードに移行する。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなり、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.91枚のメダル減少が期待されることとなる。
【0118】

報知モードとは、3枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードでは、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなる一方、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約3.5枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードは、当該報知モード下でメダルの純増枚数が所定枚数に達した場合に終了する。報知モードが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

10

【0119】

以上のとおり、本スロットマシン10では、報知モード下で3枚遊技を行うことによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【0120】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置101が行う各種処理について、図25以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置101が行う各種処理を個別に説明することとする。

20

【0121】

まず、通常区間における処理を説明する。

【0122】

図25は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0123】

ステップS1301では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS1302に進み、当選フラグ格納エリア106aに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップS1303に進み、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであるか否かを判定する。具体的には、図13に示すように、3枚遊技においてはBB2に当選する事象が発生しない。したがって、セットされている当選フラグがBB2当選フラグのみである場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものでないとは判定し、BB2当選フラグ以外の当選フラグがセットされている場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであると判定する。当選フラグが今回の遊技においてセットされたものである場合には、ステップS1304にて移行フラグをセットするとともに、ステップS1305にて区間表示器66をON点灯させ、本処理を終了する。今回の遊技が2枚遊技である場合と、当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグがセットされているものの今回の遊技においてセットされたものでない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

30

40

【0124】

図26は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0125】

ステップS1401では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS1402～ステップS1408に示す有利区間移行処理を行う。

50

【0126】

有利区間移行処理では、ステップS1402にて移行フラグをクリアする。ステップS1403では、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更し、ステップS1404では、区間情報格納エリア106dに設けられた区間ゲーム数カウンタに0をセットする。続くステップS1405では、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更する。ステップS1406では、区間情報格納エリア106dに設けられた移行ゲーム数カウンタに700をセットする。ステップS1407では、区間情報格納エリア106dに設けられたモードゲーム数カウンタに0をセットし、ステップS1408では、区間情報格納エリア106dに設けられた差枚数カウンタに0をセットする。

10

【0127】

ステップS1401にて移行フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップS1408にて差枚数カウンタに0をセットした場合と、には、ステップS1409にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次のゲームの遊技区間や遊技モード、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、ステップS1409では、区間情報格納エリア106dにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

20

【0128】

以上のとおり、通常区間の3枚遊技において何らかの役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図13に示すように、例えば「設定3」の場合には、BB1当選フラグ及びBB2当選フラグを持ち越していなければ約13分の1の確率でしか外れが発生せず、BB1当選フラグ又はBB2当選フラグを持ち越していれば約6.4分の1の確率でしか外れが発生しない。したがって、通常区間は3枚遊技を行えば数ゲームで終了することとなる。なお、2枚遊技を行った場合には、役の当否結果を問わず有利区間に移行しない。

【0129】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。

【0130】

図27は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

30

【0131】

ステップS1501では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS1502に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。本スロットマシン10では、スイカとチェリーをレア役として設定しているため、ステップS1502では、スイカ当選フラグ又はチェリー当選フラグがセットされているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS1503に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップS1504では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップS1505にて移行フラグをセットした後に本処理を終了し、移行抽選に当選しなかった場合には、移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が3枚遊技でなく2枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記移行抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

40

【0132】

図28は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

50

【0133】

ステップS1601では、終了判定処理を行う。

【0134】

終了判定処理では、図29のフローチャートに示すように、ステップS1701にて区間ゲーム数カウンタの値に1を加算し、ステップS1702にて区間ゲーム数カウンタの値が1500となったか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が1500となっていない場合には、ステップS1706に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップS1707に進み、差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。

【0135】

差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では3又は2）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が0以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が0未満である場合には、差枚数カウンタの値を0に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が0以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数を減算した結果が0となるため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。

【0136】

ステップS1706にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップS1707にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップS1708にて差枚数カウンタの値が2400より大きいと否かを判定する。差枚数カウンタの値が2400以下である場合には、そのまま本処理を終了する。

【0137】

ステップS1702にて区間ゲーム数カウンタの値が1500であると判定した場合と、ステップS1708にて差枚数カウンタの値が2400より大きいと判定した場合と、には、ステップS1703～ステップS1705に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS1703にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS1704にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS1705では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【0138】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS1602では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS1601の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS1610にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0139】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS1603に進み、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS1604にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS1605にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS1606にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS1608にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップS1609では、区間情報格納エリア106dに設けられた純増枚数カウンタに120をセットする。その後、ステップS1610にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0140】

ステップS1605にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モ

10

20

30

40

50

ードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 6 0 7 に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップ S 1 6 1 0 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップ S 1 6 0 8 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更するとともに、ステップ S 1 6 0 9 にて純増枚数カウンタに 1 2 0 をセットする。その後、ステップ S 1 6 1 0 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【 0 1 4 1 】

ステップ S 1 6 0 3 にて今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップ S 1 6 1 0 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【 0 1 4 2 】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選しなかった場合であっても、移行ゲーム数カウンタの値と対応する 3 枚遊技を行えば報知モードに移行する。通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は 7 0 0 である。このため、遊技区間処理の終了判定処理において区間ゲーム数カウンタの値が 1 5 0 0 となる事象（ステップ S 1 7 0 2、図 2 1 参照）は、3 枚遊技を行っていれば発生しない。また、チャンスモードにおけるメダル増減数の期待値は - 0 . 9 1 枚（3 枚遊技）又は - 0 . 9 5 枚（2 枚遊技）であるため、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が 2 4 0 0 を超える事象（ステップ S 1 7 0 8、図 2 1 参照）も発生しない。つまり、本スロットマシン 1 0 では、3 枚遊技を行った場合、チャンスモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

【 0 1 4 3 】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【 0 1 4 4 】

図 3 0 は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【 0 1 4 5 】

ステップ S 1 8 0 1 では、今回の遊技が 3 枚遊技であるか否かを判定する。3 枚遊技である場合には、ステップ S 1 8 0 2 に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップ S 1 8 0 3 に進み、純増枚数カウンタの値を増加させるか否かの上乘せ抽選を行う。上乘せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乘せ抽選では、例えば設定 3 の場合、スイカ当選であれば約 5 分の 1 の確率で上乘せ枚数 3 0 , 5 0 , 1 0 0 , 3 0 0 のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約 3 分の 1 の確率で上乘せ枚数 1 0 , 2 0 , 3 0 , 5 0 のいずれかに当選となる。ステップ S 1 8 0 4 では、上乘せ抽選に当選したか否かを判定する。上乘せ抽選に当選した場合には、ステップ S 1 8 0 5 にて上乘せフラグをセットするとともに、ステップ S 1 8 0 6 にて上乘せコマンドを送信する。ここで、上乘せコマンドとは、上乘せ抽選に当選したことと、純増枚数カウンタの値に加算される上乘せ枚数と、を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。ステップ S 1 8 0 7 では、純増枚数カウンタの値に、上乘せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乘せ抽選に当選しなかった場合には、上乘せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記上乘せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【 0 1 4 6 】

ここで、リール制御処理において報知モード下で行われる特有の処理を説明する。

【 0 1 4 7 】

10

20

30

40

50

図 15 のフローチャートに示すように、ステップ S 4 0 1 では、疑似遊技判定処理を行う。

【 0 1 4 8 】

疑似遊技判定処理では、図 16 のフローチャートに示すように、ステップ S 5 0 1 において現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップ S 5 0 2 に進み、上乗せフラグがセットされているか否かを判定する。上乗せフラグがセットされている場合、すなわち上乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 5 0 3 にて上乗せフラグをクリアするとともに、ステップ S 5 0 4 にて疑似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。上乗せフラグがセットされていない場合、すなわち上乗せ抽選に当選していない場合には、ステップ S 5 0 5 にて疑似遊技を行うか否かの疑似遊技抽選を行う。疑似遊技抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップ S 5 0 6 では、疑似遊技抽選に当選したか否かを判定し、疑似遊技抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。疑似遊技抽選に当選した場合には、ステップ S 5 0 4 にて疑似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。

10

【 0 1 4 9 】

以上のとおり、報知モードでは、上乗せ抽選に当選した場合と、疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技フラグをセットし、当該遊技回において疑似遊技を行う。

【 0 1 5 0 】

図 3 1 は、疑似遊技が行われる場合における各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転態様及び補助表示部 6 5 の表示態様の一例を示す図である。

20

【 0 1 5 1 】

報知モードでは、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部 6 5 に表示されるとともに、補助表示部 6 5 の右上部に報知モード終了となるまでの残り払出数が表示される。図 3 1 (a) では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部 6 5 の右上部に報知モード終了まで残り 8 4 枚であることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始した場合、図 3 1 (b) に示すように、「赤 7」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部 6 5 に表示される。このとき、報知モード終了となるまでの残り払出数は非表示とされる。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が中ライン L 2 上に疑似停止した場合には、図 3 1 (c) に示すように、現在の遊技が疑似遊技であることの報知に加えて、100 枚の上乗せがなされることが補助表示部 6 5 に表示される。疑似遊技が終了した場合には、図 3 1 (d) に示すように、左リール 3 2 L から回転を開始する。このとき、補助表示部 6 5 では、疑似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクタが道路を散歩の様子と、報知モード終了までの残り払出数が 184 枚に増加したことと、が表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。

30

【 0 1 5 2 】

図 3 2 は、疑似遊技が行われる場合における各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の回転態様及び補助表示部 6 5 の表示態様の他の例を示す図である。

40

【 0 1 5 3 】

図 3 2 (a) では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部 6 5 の右上部に報知モード終了まで残り 8 4 枚であることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転を開始した場合、図 3 2 (b) に示すように、「赤 7」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部 6 5 に表示される。このとき、報知モード終了となるまでの残り払出数は非表示とされる。そして、各リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の「赤 7」図柄が中ライン L 2 上に疑似停止しなかった場合には、図 3 2 (c) に示すように、現在の遊技が疑似遊技であることの報知に加えて、上乗せされないこと

50

が補助表示部 65 に表示される。疑似遊技が終了した場合には、図 32 (d) に示すように、左リール 32 L から回転を開始する。このとき、補助表示部 65 では、押し順ベルに当選している場合、疑似遊技であることの報知が終了するとともに、ベル入賞を成立させることができる操作順序と、報知モード終了までの残り払出数が 84 枚のままであることと、が表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。中左右ベルに当選している場合には、図 32 (d) に示すように、「213」の操作順序が補助表示部 65 に表示される。

【0154】

以上のとおり、本スロットマシン 10 では、疑似遊技を行う場合、1 遊技回において疑似遊技→本遊技の順に遊技が進行する。そこで以下では、疑似遊技におけるリール制御処理から順に説明する。

10

【0155】

図 15 のフローチャートに示すように、ステップ S402 では、各リール 32 L, 32 M, 32 R の回転を開始させる回転開始処理を行う。

【0156】

回転開始処理では、図 17 のフローチャートに示すように、ステップ S601 にて RAM 106 に設けられた繰り返し回数カウンタに 3 をセットする。ステップ S602 では、疑似遊技を行ったことを示す疑似遊技後フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技後フラグがセットされていない、すなわち疑似遊技を行っていない場合には、ステップ S607 に進み、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。ステップ S608 では、繰り返し回数カウンタの値から 1 を減算する。ステップ S609 では、繰り返し回数カウンタの値が 0 となったか否かを判定し、繰り返し回数カウンタの値が 0 となっていない場合には、ステップ S602 に戻る。繰り返し回数カウンタの値が 0 となった場合には、ステップ S610 に進み、疑似遊技後フラグがセットされているかを判定する。疑似遊技後フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

20

【0157】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S403 では、本遊技におけるリール停止制御用の停止情報が設定されているか否かを判定する。初回のステップ S403 では、上記停止情報が設定されていないため、ステップ S404 に進み、上記停止情報を設定する停止情報設定処理を行う。つまり、本スロットマシン 10 では、疑似遊技用の回転開始処理を行った後、すなわち疑似遊技の実行中に本遊技用の停止情報を設定する。その後、ステップ S405 では、RAM 106 に設けられたリール回転数カウンタに 3 をセットし、ステップ S406 では、コマンド送信処理 1 を行う。

30

【0158】

コマンド送信処理 1 では、図 18 のフローチャートに示すように、ステップ S701 にて疑似遊技回転開始コマンドをセットする。ステップ S702 では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップ S705 に進み、疑似遊技回転開始コマンドを表示制御装置 81 に対して送信する。その後、本処理を終了する。表示制御装置 81 は、疑似遊技回転開始コマンドを受信することにより、図 31 (b) 等 に示した疑似遊技用の補助演出を開始する。

40

【0159】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S406 にてコマンド送信処理 1 が終了した場合には、ステップ S407 に進み、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール 32 L, 32 M, 32 R の加速が終了するまで待機する。全てのリール 32 L, 32 M, 32 R の加速が終了し、全リール 32 L, 32 M, 32 R が所定の回転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップ S408 に進み、指示モニタ表示処理を行う。

【0160】

ここで、指示モニタとは、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 42 ~ 44 の操作順序を報知する表示部であって、主制御装置 101 が管理するものである。本

50

スロットマシン 10 では、払出枚数表示部 62 が指示モニタとしての機能を有しており、左中右ベルに当選した場合すなわち左ストップスイッチ 42 → 中ストップスイッチ 43 → 右ストップスイッチ 44 の順に操作すればベル入賞を成立させることができる場合、払出枚数表示部 62 に「1」を表示する。中右左ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 62 に「2」を表示し、右左中ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 62 に「3」を表示し、左右中ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 62 に「4」を表示し、中左右ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 62 に「5」を表示し、右中左ベルに当選している場合には、払出枚数表示部 62 に「6」を表示する。

【0161】

さて、指示モニタ表示処理では、図 19 のフローチャートに示すように、ステップ S 801 にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップ S 802 に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップ S 803 にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、指示モニタを表示することなくそのまま本処理を終了する。つまり、疑似遊技においては、押し順ベルに当選している場合であっても、ベル入賞を成立させることができる操作順序が指示モニタに表示されない。現在の遊技モードが報知モードでない場合と、押し順ベルに当選していない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【0162】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 409 では、コマンド送信処理 2 を行う。

【0163】

コマンド送信処理 2 では、図 20 のフローチャートに示すように、ステップ S 901 にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップ S 903 に進み、疑似停止可コマンドを表示制御装置 81 に対して送信する。表示制御装置 81 は、疑似停止可コマンドを受信することにより、疑似遊技において全リール 32L, 32M, 32R が定速回転となったことを把握する。また、ステップ S 903 では、各ストップスイッチ 42 ~ 44 の図示しないランプを点灯表示することにより、疑似遊技において疑似停止指令を発生させることが可能となったことを遊技者等に報知する。その後、コマンド送信処理 2 を終了する。

【0164】

コマンド送信処理 2 が終了した場合には、ステップ S 410 に進み、停止制御処理を行う。

【0165】

停止制御処理では、図 21 のフローチャートに示すように、ステップ S 1001 にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップ S 1002 に進み、疑似遊技を終了させるキャンセル操作がなされたか否かを判定する。より具体的には、本スロットマシン 10 では、精算スイッチ 59 がキャンセル操作手段としての機能を有しているため、精算スイッチ 59 が操作されたか否かを判定する。キャンセル操作がなされていない場合には、ステップ S 1008 に進み、疑似遊技において回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち疑似停止指令が発生したか否かを判定する。疑似停止指令が発生していない場合には、ステップ S 1001 に戻る。疑似停止指令が発生した場合には、ステップ S 1009 に進み、回転中のリールを疑似停止させるべく停止位置決定処理を行う。

【0166】

停止位置決定処理では、図 22 のフローチャートに示すように、ステップ S 1101 において、到達図柄の図柄番号を取得する。ステップ S 1102 では、リール回転数カウンタの値から 1 を減算する。ステップ S 1103 では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップ S 1104 に進み、疑似遊技用停止情報を参照する。主制御装置 101 の ROM 105 には、上乘せ抽選当選に基づく疑似遊技における疑似停止制御用のスベリテーブル（停止テーブル）と、

疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技における疑似停止制御用のスベリテーブルと、が予め記憶されており、ステップS1104では、疑似遊技の実行契機に応じたスベリテーブルを参照する。ここで、スベリテーブルとは、ストップスイッチ42～44が操作されたタイミングからリール32L, 32M, 32Rをどれだけ滑らせた(回転させた)上で疑似停止させるかが定められたテーブルである。すなわち、スベリテーブルとは、ストップスイッチ42～44が押された際に基点位置に到達している到達図柄と、前記基点位置に実際に疑似停止させる疑似停止図柄との関係を導出することが可能な停止データ群である。

【0167】

図33は、上乘せ抽選当選に基づく疑似遊技において参照されるスベリテーブルである。スベリ数が0である番号の図柄は、下段に実際に疑似停止する図柄である。例えば、左リール32Lの15番の「リプレイ」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42を操作された場合、左リール32Lは滑ることなくそのまま疑似停止し、16番の「赤7」図柄が中段に疑似停止する。また、スベリ数が0でない番号の図柄は、記載された図柄数分だけリールが滑ることを意味する。例えば、左リール32Lの11番の「BAR」図柄が下段に到達している際に左ストップスイッチ42を操作された場合、左リール32Lは4図柄分だけ滑り、15番の「リプレイ」図柄が下段に疑似停止すると共に16番の「赤7」図柄が中段に疑似停止する。このように、スベリテーブルでは、各リール32L, 32M, 32Rに付された図柄が下段に到達したタイミングでストップスイッチ42～44を操作された場合のスベリ数が図柄番号毎に設定されている。そして、図33に示すスベリテーブルでは、各ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に疑似停止することとなる。

【0168】

図34は、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技において参照されるスベリテーブルである。かかるスベリテーブルでは、各ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、左リール32L及び中リール32Mの16番の「赤7」図柄が中段に疑似停止する一方で右リール32Rの16番の「赤7」図柄が中段ではなく下段に疑似停止することとなる。

【0169】

停止位置決定処理の説明に戻り、ステップS1105では、疑似停止コマンドを表示制御装置81に対して送信する。表示制御装置81は、疑似停止コマンドを受信することにより、いずれのストップスイッチが操作されて疑似停止指令が発生したのかと、いずれのリールが疑似停止するのかと、を把握する。また、ステップS1106では、疑似停止指令の発生したストップスイッチの図示しないランプを消灯表示することにより、疑似遊技において疑似停止指令を発生させることが不可能となったことを遊技者等に報知する。ステップS1107では、参照した疑似遊技用停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を取得する。その後、ステップS1108では、取得したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に疑似停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップS1109では、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定し、疑似遊技フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了する。

【0170】

停止制御処理の説明に戻り、停止位置決定処理が終了した場合には、ステップS1010に進み、リール回転数カウンタの値が0となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が0となっていない場合には、ステップS1001に戻る。

【0171】

ステップS1010においてリール回転数カウンタの値が0であると判定した場合には、全てのリール32L, 32M, 32Rに対して停止図柄番号を決定したことを意味するため、ステップS1011に進み、全てのリール32L, 32M, 32Rの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する。全てのリール32L, 32M, 32Rの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となっていない場合には、全てのリール32L, 32M, 3

2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまで待機する。全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、ステップ S 1 0 1 2 に進み、全リール停止完了コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、全リール停止完了コマンドを受信することにより、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止位置となったことを把握する。続くステップ S 1 0 1 3 では、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態であるか否かを判定し、いずれかのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作中である場合には、そのまま待機する。全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となった場合には、ステップ S 1 0 1 4 に進み、指示モニタを表示中であるか否かを判定する。疑似遊技においては指示モニタを表示していないため、ステップ S 1 0 1 6 にて 1 0 0 m s e c 待機した後に本処理を終了する。

10

【0172】

リール制御処理の説明に戻り、停止制御処理が終了した場合には、ステップ S 4 1 1 に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされている場合には、ステップ S 4 1 2 に進み、本遊技に移行すべく移行準備処理を行う。

【0173】

移行準備処理では、図 2 3 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 2 0 1 にて操作待ちタイマをセットする（本実施の形態では約 3 . 0 秒）。ステップ S 1 2 0 2 では、スタートレバー 4 1 が操作されたか否かを判定し、スタートレバー 4 1 が操作されていない場合には、ステップ S 1 2 0 3 にて操作待ちタイマの値が 0 となったか否かを判定する。なお、操作待ちタイマの値の減算は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理（ステップ S 1 0 8、図 1 0 参照）において行われる。操作待ちタイマの値が 0 になっていない場合には、ステップ S 1 2 0 2 に戻る。ステップ S 1 2 0 2 においてスタートレバー 4 1 が操作されたと判定した場合と、ステップ S 1 2 0 3 において操作待ちタイマの値が 0 となったと判定した場合と、には、ステップ S 1 2 0 4 にて疑似遊技後フラグをセットし、本処理を終了する。

20

【0174】

リール制御処理の説明に戻り、移行準備処理が終了した場合には、ステップ S 4 0 2 に戻り、回転開始処理を行う。

【0175】

回転開始処理では、図 1 7 のフローチャートに示すように、ステップ S 6 0 1 にて R A M 1 0 6 に設けられた繰り返し回数カウンタに 3 をセットする。ステップ S 6 0 2 では、疑似遊技を行ったことを示す疑似遊技後フラグがセットされているか否かを判定する。上記したとおり、疑似遊技を行った場合には、移行準備処理において疑似遊技後フラグをセットしているため、ステップ S 6 0 3 に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップ S 6 0 4 に進み、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を指示モニタに表示する。また、ステップ S 6 0 4 では、報知する操作順序を示す操作順序コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、操作順序コマンドを受信することにより、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を補助表示部 6 5 に表示する。したがって、補助表示部 6 5 には、指示モニタに操作順序が表示されたタイミングから少し遅れて操作順序が表示されることとなる。

30

40

【0176】

ステップ S 6 0 4 にて指示モニタを表示した場合と、ステップ S 6 0 3 にて押し順ベルに当選していないと判定した場合と、には、ステップ S 6 0 5 に進み、遅延時間を取得する。主制御装置 1 0 1 の R A M 1 0 6 には、疑似停止させた各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の始動タイミングを定めるための遅延タイマが設けられており、ステップ S 6 0 5 では、乱数を取得するとともに当該取得結果に応じた値（すなわち所定の抽選によって得られた値）を遅延タイマにセットする。なお、遅延タイマの値の減算は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理（ステップ S 1 0 8、図 1 0 参照）において行われる。ステップ S 6 0 6 では、遅延タイマの値が 0 となるまで待機し、遅延タイマの値が 0 となった場合には、

50

ステップ S 6 0 7 に進み、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。ステップ S 6 0 8 では、繰り返し回数カウンタの値から 1 を減算する。ステップ S 6 0 9 では、繰り返し回数カウンタの値が 0 となったか否かを判定し、繰り返し回数カウンタの値が 0 となっていない場合には、ステップ S 6 0 2 に戻る。繰り返し回数カウンタの値が 0 となった場合には、ステップ S 6 1 0 に進み、疑似遊技後フラグがセットされているかを判定する。疑似遊技後フラグがセットされている場合には、ステップ S 6 1 1 にて疑似遊技フラグをクリアするとともに、ステップ S 6 1 2 にて疑似遊技後フラグをクリアし、本処理を終了する。

【 0 1 7 7 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 4 0 3 では、停止情報が設定されているか否かを判定する。疑似遊技を行った後のステップ S 4 0 3 では、既に停止情報を設定済みであるため否定判定をし、停止情報設定処理を行うことなくステップ S 4 0 5 に進む。ステップ S 4 0 5 では、RAM 1 0 6 に設けられたリール回転数カウンタに 3 をセットし、ステップ S 4 0 6 では、コマンド送信処理 1 を行う。疑似遊技を行った後のコマンド送信処理 1 では、回転開始コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、回転開始コマンドを受信することにより、図 3 1 (d) 等に示した本遊技用の補助演出を開始する。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 4 0 7 では、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の加速が終了するまで待機する。全てのリール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の加速が終了し、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が所定の回転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップ S 4 0 8 に進み、指示モニタ表示処理を行う。

【 0 1 7 9 】

指示モニタ表示処理では、図 1 9 のフローチャートに示すように、ステップ S 8 0 1 にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップ S 8 0 2 に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップ S 8 0 3 にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 8 0 4 にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。また、ステップ S 8 0 4 では、報知する操作順序を示す操作順序コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。但し、疑似遊技を行った後においては、回転開始処理において指示モニタに操作順序を表示済みである（ステップ S 6 0 4 、図 1 7 参照）ため、ステップ S 8 0 4 の処理を行うことによって指示モニタの表示内容が変化することはない。つまり、ステップ S 8 0 4 の処理は、疑似遊技を行わない遊技回において指示モニタを表示するための処理であるといえる。

【 0 1 8 0 】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 4 0 9 のコマンド送信処理 2 、ステップ S 4 1 0 の停止制御処理については、本遊技におけるリール制御処理にて説明したとおりであるため、説明を省略する。停止制御処理が終了した場合には、ステップ S 4 1 1 に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【 0 1 8 1 】

本スロットマシン 1 0 では、疑似遊技をキャンセルして本遊技に移行させることが可能な構成となっている。そこで以下では、かかる構成を図 2 1 のフローチャートに基づいて具体的に説明する。

【 0 1 8 2 】

ステップ S 1 0 0 1 にて疑似遊技フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 1 0 0 2 に進み、疑似遊技を終了させるキャンセル操作がなされたか否かを判定する。より具体的には、本スロットマシン 1 0 では、精算スイッチ 5 9 がキャンセル操作手

10

20

30

40

50

段としての機能を有しているため、精算スイッチ 59 が操作されたか否かを判定する。キャンセル操作がなされた場合には、ステップ S 1003 に進み、リール回転数カウンタの値が 3 であるか否か、すなわち全てのリール 32L, 32M, 32R が回転中であるか否かを判定する。全てのリール 32L, 32M, 32R が回転中である場合には、ステップ S 1004 にて疑似遊技フラグをクリアするとともに、ステップ S 1005 にて上述した指示モニタ表示処理を行う。続くステップ S 1006 では、疑似遊技終了コマンドを表示制御装置 81 に対して送信する。表示制御装置 81 は、疑似遊技終了コマンドを受信することにより、疑似遊技がキャンセルされたことを把握する。その後、ステップ S 1007 にて 30 msec 待機し、ステップ S 1001 に戻る。ちなみに、ステップ S 1007 にて 30 msec 待機するのは、表示制御装置 81 が疑似遊技用の補助演出から本遊技用の補助演出に切り替えるのを待つためである。

10

【0183】

図 35 は、疑似遊技がキャンセルされた場合における各リール 32L, 32M, 32R の回転態様及び補助表示部 65 の表示態様の一例を示す図である。

【0184】

報知モードでは、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部 65 に表示されるとともに、補助表示部 65 の右上部に報知モード終了となるまでの残り払出数が表示される。図 35 (a) では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部 65 の右上部に報知モード終了まで残り 84 枚であることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール 32L, 32M, 32R が回転を開始した場合、図 35 (b) に示すように、「赤 7」図柄を狙ってストップスイッチ 42 ~ 44 を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部 65 に表示される。このとき、報知モード終了となるまでの残り払出数は非表示とされる。全てのリール 32L, 32M, 32R が回転している最中にキャンセル操作がなされた場合には、図 35 (c) に示すように、全てのリール 32L, 32M, 32R が疑似停止することなくそのまま本遊技に移行する。このとき、補助表示部 65 では、疑似遊技の結果より詳しくは上乘せされたか否かの結果が報知されることなく疑似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクタが道路を散歩する様子と、報知モード終了までの残り払出数と、が表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。但し、上乘せ抽選に当選していた場合には、図 35 (c) に示すように、報知モード終了までの残り払出数が 84 枚から 184 枚に更新された上で表示される。

20

30

【0185】

停止制御処理の説明に戻り、ステップ S 1003 にてリール回転数カウンタの値が 3 でないと判定した場合、すなわち少なくとも一つのリールが疑似停止した状況下でキャンセル操作がなされた場合には、キャンセル操作がなされたことを示すキャンセル操作フラグをセットした後にステップ 1009 に進み、回転中のリールを疑似停止させるべく停止位置決定処理を行う。その後、ステップ S 1010 にてリール回転数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が 0 となっていない場合には、残り 1 つのリールが回転中であることを意味するため、ステップ S 1001 に戻るとともに当該ステップ S 1001 にて肯定判定をし、ステップ S 1002 に進む。ステップ S 1002 では、キャンセル操作フラグがセットされていることに基づいてキャンセル操作がなされたと判定する。その後、ステップ S 1003 にて否定判定をし、ステップ S 1009 にて停止位置決定処理を行う。ステップ S 1010 では、リール回転数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が 0 となった場合には、キャンセル操作フラグをクリアした後にステップ S 1011 以降の処理を行う。

40

【0186】

以上のとおり、全てのリール 32L, 32M, 32R が回転している最中にキャンセル操作がなされた場合には、全てのリール 32L, 32M, 32R を疑似停止させることなくそのまま本遊技に移行し、少なくとも一つのリールが疑似停止している最中にキャンセル操作がなされた場合には、回転中のリールを全て疑似停止させた後に本遊技に移行する。

50

【0187】

図36は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0188】

ステップS1901では、上述した終了判定処理を行い、ステップS1902では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS1901の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS1908にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

10

【0189】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS1903にて純増枚数カウンタの値を更新する純増枚数更新処理を行う。具体的には、純増枚数カウンタの値から今回のゲームで払い出したメダル数を減算し、当該減算結果にメダルベット数（本実施の形態では3又は2）を加算する。ステップS1904では、純増枚数カウンタの値が0となったか否かを判定する。純増枚数カウンタの値が0となっていない場合には、ステップS1908にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。純増枚数カウンタの値が0となった場合には、ステップS1905～ステップS1907に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS1908にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS1905にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS1906にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS1907では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

20

【0190】

ここで、本スロットマシン10の遊技性について説明する。

【0191】

本スロットマシン10では、2枚遊技と3枚遊技が可能である。但し、通常区間において2枚遊技を行った場合には、何らかの役に当選したとしても有利区間に移行しない。また、有利区間において2枚遊技を行った場合には、そのときの遊技モードが報知モードであれば、押し順ベルに当選したとしてもストップスイッチ42～44の操作順序が報知されず、そのときの遊技モードがチャンスモードであれば、移行抽選が行われない。加えて、2枚遊技においては、報知モードへの移行契機となるモードゲーム数カウンタの更新が行われない一方、通常区間への移行契機となる区間ゲーム数カウンタの更新が行われる（終了判定処理、図29参照）。さらに、2枚遊技においては、約4.0分の1の確率でBB2に当選となり、BB2入賞が成立した場合には、30ゲームかけて所有メダルを30枚減少させる必要が生じる。したがって、2枚遊技と3枚遊技を比較した場合には、3枚遊技の方が遊技者にとって有利となる。

30

【0192】

3枚遊技においては、約12分の1の確率でBB1に当選となり、BB1入賞が成立した場合には、30ゲームかけて所有メダルを60枚減少させる必要が生じる。但し、BB2当選フラグを持ち越した状態で3枚遊技を行った場合には、BB1に当選となる事象が発生せず、BB2入賞が成立する事象も発生しない。したがって、BB2当選フラグを持ち越した状態で3枚遊技を行うことが、遊技者にとって最も有利な遊技となる。そこで以下では、BB2当選フラグを持ち越した状態で3枚遊技が行われた場合の遊技性について説明する。

40

【0193】

通常区間では、3枚遊技で何らかの役に当選した場合、有利区間への移行抽選に当選したことになる。例えば「設定3」の場合には、約1.2分の1の確率で何らかの役に当選となり、約6.4分の1の確率で外れが発生する。したがって、通常区間は3枚遊技を行

50

えばほぼ1ゲームで終了することとなる。

【0194】

通常区間から有利区間に移行した場合には、チャンスモードから開始されるとともに、移行ゲーム数として700が設定される(図26参照)。

【0195】

チャンスモードでは、レア役に当選した場合に報知モードへの移行抽選が行われる。移行抽選に当選した場合には、チャンスモードから報知モードに移行する。また、移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャンスモード下で700回の3枚遊技を行った場合には、報知モードに移行する(S1603, S1604, S1607、図28参照)。つまり、本スロットマシン10では、通常区間からチャンスモードに移行した場合、700回が所謂天井回数としての機能を有することとなる。有利区間は、そのときの遊技モードに関わらず、1500回の遊技が行われた場合と、差枚数が2400枚に達した場合と、に終了する。700回の天井到達に基づいて報知モードに移行した場合、有利区間の残り遊技回数は800回である。報知モードでは、押し順ベルに当選した場合に必ず操作順序が報知されるため、1ゲーム行う毎にメダルが約3.5枚増加することを期待できる。報知モードでの遊技を800回行うことができたと仮定した場合には、約2700枚のメダル増加を期待できる。故に、天井到達に基づいて報知モードに移行した場合であっても、1500回の遊技を行う前に差枚数が2400枚に到達して有利区間が終了することを期待できる。

【0196】

チャンスモードから報知モードに移行する場合には、純増枚数カウンタに120がセットされる(図28参照)。このため、報知モードに移行した場合には、最低でも120枚のメダル増加が期待できる。また、報知モード下でレア役に当選した場合には、純増枚数を増加させるか否かの上乗せ抽選が行われる(図30参照)。このとき、スイカ当選に基づく上乗せ抽選に当選した場合には、30, 50, 100, 300のいずれかが加算され、チェリー当選に基づく上乗せ抽選に当選した場合には、10, 20, 30, 50のいずれかが加算される。そして、純増枚数カウンタの値が0となった場合には、報知モード及び有利区間が終了して通常区間に移行する(図36参照)。

【0197】

上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技フラグがセットされ、当該ゲームにおいて疑似遊技が行われる。上乗せ抽選当選に基づく疑似遊技では、各リール32L, 32M, 32Rの「赤7」図柄が中ラインL2上に疑似停止するとともに、純増枚数カウンタに上乗せされる枚数が報知される。また、上乗せ抽選に当選していない場合であっても、疑似遊技抽選に当選した場合には、疑似遊技フラグがセットされ、当該ゲームにおいて疑似遊技が行われる。疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技では、左リール32L及び中リール32Mの「赤7」図柄が中ラインL2上に疑似停止する一方で右リール32Rの「赤7」図柄が中ラインL2上に疑似停止せず、純増枚数カウンタへの上乗せがなされないことが報知される。これらの疑似遊技は、精算スイッチ59を操作することでキャンセルすることが可能である。全てのリール32L, 32M, 32Rが回転している最中に精算スイッチ59を操作した場合には、全てのリール32L, 32M, 32Rが疑似停止することなくそのまま本遊技に移行し、少なくとも一つのリールが疑似停止している状態で精算スイッチ59を操作した場合には、全てのリール32L, 32M, 32Rが疑似停止した後に本遊技に移行する。

【0198】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0199】

上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技が実行される構成とした。疑似遊技では、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始し、ストップスイッチ42~44を操作した場合に対応するリールが疑似停止する。そして、全てのリール32L, 32M, 32Rが疑似停止した場合には、疑似遊技が終了する。かかる疑似遊技を実行可能な構成とするこ

とにより、リールを用いた補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0200】

かかる一方、疑似遊技においてストップスイッチ42～44を操作することを煩わしいと感じる遊技者がいる可能性も考えられる。そこで本スロットマシン10では、疑似遊技の実行中に精算スイッチ59を操作した場合、疑似遊技を終了させることが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技においてストップスイッチ42～44を操作することを煩わしいと感じる遊技者が、疑似遊技が開始された場合に遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【0201】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0202】

全てのリール32L, 32M, 32Rが回転している状況で精算スイッチ59が操作された場合には、各リール32L, 32M, 32Rを疑似停止させることなくそのまま疑似遊技を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技においてストップスイッチ42～44を操作しなければ疑似遊技における図柄の疑似停止結果を把握できない構成とすることが可能となり、疑似遊技においてストップスイッチ42～44を操作するよう促すことが可能となる。

【0203】

疑似遊技を実行する場合には、疑似遊技が終了した後に本遊技が実行される構成とした。かかる構成とすることにより、各リール32L, 32M, 32Rが疑似停止することなくそのまま疑似遊技が終了し得る構成とした場合に、次ゲームを開始させる段階において各リール32L, 32M, 32Rが停止していない事象が発生することを回避することが可能となる。また、かかる構成においては、全てのリール32L, 32M, 32Rが回転している状況で精算スイッチ59が操作された場合に、各リール32L, 32M, 32Rを疑似停止させたり回転の再開始を行ったりすることなく、停止指令が発生したか否かの判定に移行することが可能となる。故に、疑似遊技から本遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【0204】

少なくとも一つのリールが疑似停止した状況で精算スイッチ59を操作された場合には、回転中のリールを全て疑似停止させた後に疑似遊技を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技の途中でストップスイッチ42～44を操作することなく疑似遊技を終了させたいと考えた遊技者は、精算スイッチ59を操作することでストップスイッチ42～44を操作することなく疑似遊技を終了させることが可能となる。

【0205】

疑似遊技の実行中に精算スイッチ59が操作された場合には、リール回転数カウンタの値によってその後の処理が変化する構成とした。かかる構成とすることにより、精算スイッチ59が操作された状況に応じて疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、精算スイッチ59が操作された場合、必ず回転中のリールを全て疑似停止させる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、疑似遊技においてストップスイッチ42～44を操作する意義が損なわれてしまうという問題が懸念される。かかる懸念は、本スロットマシン10のように疑似遊技における図柄の停止結果がストップスイッチ42～44の操作タイミングに依存しない構成の場合、より顕著なものとなる。しかしながら、リール回転数カウンタの値によってその後の処理が変化する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となるからである。

【0206】

上乗せ抽選に当選した場合に疑似遊技を行う構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技を純増枚数が増加することを報知するための遊技とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

20

30

40

50

【0207】

疑似遊技では、「赤7」図柄の組合せが中ラインL2上に疑似停止した場合、純増枚数が増加することを報知し、「赤7」図柄の組合せが中ラインL2上に疑似停止しなかった場合、純増枚数が増加することを報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、純増枚数増加の報知を受けたい遊技者にストップスイッチ42～44を操作するよう促しつつ、純増枚数増加の報知を受けなくてもよい遊技者に精算スイッチ59を操作させることが可能となる。

【0208】

さらにいうと、疑似遊技における図柄の停止結果は、純増枚数の増加に直接的に寄与していない。本遊技においては、入賞が成立しなければメダル払出等の特典を受けることができないが、疑似遊技においては、既に上乗せ抽選によって純増枚数の増加が確定しているため、「赤7」図柄の組合せが中ラインL2上に疑似停止しなくても遊技者が不利益を被ることはない。「赤7」図柄の組合せが中ラインL2上に疑似停止しなかった場合には、純増枚数が増加することを報知されないのみである。このように、疑似遊技を遊技者の直接的な利益と無関係なものとするにより、疑似遊技を遊技者が積極参加できる演出の一つとして位置付けることが可能となるとともに、精算スイッチ59の操作によって遊技者が不利益を被ることを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0209】

上乗せ抽選に当選した場合には、当該ゲームにおいて疑似遊技を行う構成とした。かかる構成とすることにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、上乗せ抽選に当選したゲームと異なるゲームで疑似遊技を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、疑似遊技が開始される以前のゲームにおいてレア役に当選したことを遊技者が忘れていた場合、遊技者が上記疑似遊技を所謂ガセであると認識して「赤7」図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作しなくなってしまう可能性が懸念される。また、報知モードの最終ゲームにおいてレア役に当選し、上乗せ抽選に当選することなくそのまま報知モードが終了した場合には、遊技者が上乗せ抽選自体を行わなかったのではないかと疑念を抱く可能性も懸念される。一方、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて疑似遊技を行う構成とした場合には、ゲームの流れが疑似遊技→本遊技という流れとなるため、上記各懸念を好適に解消することが可能となるからである。

【0210】

上乗せ抽選に当選しなかった場合であっても、疑似遊技抽選に当選すれば疑似遊技を行う構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技において、純増枚数の増加が報知される機会と、純増枚数の増加が報知されない機会と、を設けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0211】

疑似遊技を行う場合には、補助表示部65にて疑似遊技であることを報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した場合に遊技者が1ゲームが終了したものと誤認識してしまうことを回避することが可能となる。また、全てのリール32L、32M、32Rが停止することなく疑似遊技から本遊技に移行した場合であっても、疑似遊技と本遊技とのいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【0212】

押し順ベルに当選したゲームで疑似遊技を行う場合には、疑似遊技において全リール32L、32M、32Rを疑似停止させた後にベル入賞を成立させることができる操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技においてストップスイッチ42～44を上記操作順序で操作してしまうことを回避することが可能となる。また、全リール32L、32M、32Rを疑似停止させた後であって、疑似停止したリールの加速を開始する前に上記操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技において上記操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作してし

まい、ベル入賞を成立させることができなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【0213】

疑似遊技を実行しない遊技回では、全リール32L, 32M, 32Rが定速となった後にベル入賞を成立させることができる操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行する遊技回と、疑似遊技を実行しない遊技回と、で、本遊技における上記操作順序の報知タイミングを異ならせることが可能となる。このように、ストップスイッチ42～44の操作が有効となる前までに上記操作順序を報知するということを担保しつつ、疑似遊技の実行有無によって本遊技における上記操作順序の報知タイミングを異ならせる構成とすることにより、指示モニタを確認するよう遊技者に注意喚起することが可能となる。

10

【0214】

疑似遊技が終了した場合には、リール32L, 32M, 32R毎に取得した乱数に基づいて遅延時間を設定し、当該遅延時間待機した後にリールの加速を開始する構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技への移行に際して各リール32L, 32M, 32Rの始動時期をずらすことが可能となり、疑似遊技において各リール32L, 32M, 32Rの「赤7」図柄が中ラインL2上に並んで疑似停止したとしても、各リール32L, 32M, 32Rが定速回転となった際に「赤7」図柄が並んでいない状態とすることが可能となる。この結果、疑似遊技の停止出目がその後の本遊技における目押し補助となってしまうことを回避することが可能となる。

20

【0215】

ベル入賞を成立させることができる操作順序を報知する場合に、表示制御装置81が制御する補助表示部65にて報知することに加えて、主制御装置101が制御する指示モニタにて報知する構成とした。ストップスイッチ42～44が操作されたか否かの判定は主制御装置101が行うものであるため、かかる構成とすることにより、上記操作順序を報知する前にストップスイッチ42～44が操作されたか否かを判定する事象が発生することを確実に回避することが可能となる。

【0216】

精算スイッチ59が操作された場合に疑似遊技のキャンセル操作がなされたと判定する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が意図せずにキャンセル操作を行ってしまう機会を低減することが可能となる。例えば、疑似遊技の開始後にスタートレバー41が操作された場合、キャンセル操作がなされたと判定する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者が開始指令を発生させる際にスタートレバー41を連打した場合、2回目以降のスタートレバー41の操作がキャンセル操作と判定され、疑似遊技を楽しみたかったにも関わらず当該疑似遊技が終了してしまう事象が発生し得るからである。

30

【0217】

疑似遊技を実行する場合には、各リール32L, 32M, 32Rを回転させた後すなわち疑似遊技の実行中に、本遊技用の停止情報を設定する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に本遊技用の停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から本遊技へ速やかに移行させることが可能となる。

40

【0218】

疑似遊技用停止情報は、疑似停止指令が発生した後に設定する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技の実行中に停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似遊技において疑似停止指令が発生したか否かの判定を行うまでに要する時間の短縮化を図ることが可能となる。

【0219】

かかる一方、疑似停止指令が発生した後に疑似遊技用停止情報を設定する構成とした場合には、疑似停止指令が発生してから対応するリールを疑似停止させるまでの間が間延びしてしまう可能性が考えられる。そこで本スロットマシン10では、上乗せ抽選当選に基

50

づく疑似遊技の場合、各ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に疑似停止し、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技の場合、各ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず、左リール32L及び中リール32Mの16番の「赤7」図柄が中段に疑似停止する一方で右リール32Rの16番の「赤7」図柄が中段ではなく下段に疑似停止する構成とした。このように、疑似遊技における図柄の停止結果がストップスイッチ42～44の操作タイミングに依存しない構成とすることにより、疑似停止指令が発生した後に疑似遊技用停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似停止指令が発生してから対応するリールを疑似停止させるまでの間が間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

【0220】

10

疑似遊技においては、ストップスイッチ42～44が操作されたタイミングから最大19図柄分滑った後に疑似停止する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似停止指令が発生した後に疑似遊技用停止情報を設定する時間や、前記疑似遊技用停止情報に基づいてリールの停止位置を決定する時間等を確保することが可能となる。さらにいうと、本遊技においては、停止指令が発生してから予め定められた時間内にリールを停止させなければならないため、停止指令が発生した後に停止情報を設定することは困難であり、停止指令が発生したか否かを判定する前に停止情報を設定しておく必要がある。一方、疑似遊技においては、上記制約が設けられていないため、最大19図柄分滑った後に疑似停止し得る構成とすることにより、上記各時間を確保することが可能となる。

【0221】

20

(第2の実施形態)

【0222】

上記第1の実施形態では、疑似遊技において上乗せ枚数を報知する構成としたが、本遊技において上乗せ枚数を報知する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【0223】

図37は、リール制御処理を示すフローチャートである。

【0224】

ステップS2001では、RAM106に設けられた繰り返し回数カウンタに3をセットする。ステップS2002では、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。より具体的には、繰り返し回数カウンタの値が3である場合には、左リール32L用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が2である場合には、中リール32M用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が1である場合には、右リール32R用の回転開始設定テーブルアドレスを取得する。なお、ステッピングモータの駆動制御は、取得した回転開始設定テーブルに基づいて、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理S107にて行われる。

30

【0225】

ステップS2002にて繰り返し回数カウンタの値に応じた回転開始設定テーブルアドレスを取得した場合には、ステップS2003に進み、繰り返し回数カウンタの値から1を減算する。ステップS2004では、繰り返し回数カウンタの値が0となったか否かを判定し、繰り返し回数カウンタの値が0となっていない場合には、ステップS2002に戻る。繰り返し回数カウンタの値が0となった場合には、ステップS2005に進み、停止情報を設定する停止情報設定処理を行う。停止情報設定処理では、役の当否判定の結果に応じた停止情報を作成し、当該作成結果を停止情報格納エリア106bに記憶する。ステップS2006では、RAM106に設けられたリール回転数カウンタに3をセットし、ステップS2007では、回転開始コマンドを表示制御装置81に対して送信する。ステップS2008では、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール32L, 32M, 32Rの加速が終了するまで待機する。全てのリール32L, 32M, 32Rの加速が終了し、全リール32L, 32M, 32Rが所定の回

40

50

転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップ S 2 0 0 9 に進み、指示モニタ表示処理を行う。

【0226】

指示モニタ表示処理では、図 38 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 1 0 1 にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップ S 2 1 0 2 に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップ S 2 1 0 3 にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。また、ステップ S 2 1 0 3 では、報知する操作順序を示す操作順序コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。現在の遊技モードが報知モードでない場合と、押し順ベルに当選していない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

10

【0227】

リール制御処理の説明に戻り、ステップ S 2 0 1 0 では、停止可コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。その後、ステップ S 2 0 1 1 にて停止制御処理を行い、本処理を終了する。

【0228】

停止制御処理では、図 39 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 2 0 1 において、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、停止指令が発生するまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップ S 2 2 0 2 に進み、回転中のリールを停止させるべく停止位置決定処理を行う。

20

【0229】

停止位置決定処理では、図 40 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 3 0 1 において、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。ステップ S 2 3 0 2 では、リール回転数カウンタの値から 1 を減算する。ステップ S 2 3 0 3 では、停止コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。また、ステップ S 2 3 0 3 では、停止指令の発生したストップスイッチの図示しないランプを消灯表示することにより、本遊技において停止指令を発生させることが不可能となったことを遊技者等に報知する。続くステップ S 2 3 0 4 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン 1 0 では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R を停止させる停止態様として、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを 1 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4 図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との 5 パターンの停止態様が用意されている。そこでステップ S 2 3 0 4 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として 0 ~ 4 のいずれかの値を算出する。その後、ステップ S 2 3 0 5 では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップ S 2 3 0 6 では、リール回転数カウンタの値が 0 でないか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が 0 でない場合、すなわち少なくとも一つのリールに対して停止指令が発生していない場合には、ステップ S 2 3 0 7 にて停止情報変更処理を行った後に停止位置決定処理を終了する。リール回転数カウンタの値が 0 である場合、すなわち全てのリールに対して停止指令が発生した場合には、停止情報変更処理を行うことなく停止位置決定処理を終了する。

30

40

【0230】

停止制御処理の説明に戻り、停止位置決定処理が終了した場合には、ステップ S 2 2 0 3 に進み、リール回転数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が 0 となっていない場合には、ステップ S 2 2 0 1 に戻る。つまり、本スロット

50

マシン 10 では、停止指令の発生したリールの停止図柄番号を決定した場合、停止指令の発生したリールが実際に停止したか否かに関わらず、ステップ S 2201 にて次の停止指令が発生したか否かを判定する。したがって、遊技者は、リールの停止を待つことなく連続して停止指令を発生させることができる。なお、リールの停止は、停止制御処理（通常処理）において行われるのではなく、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理 S 107 にて行われる。ステッピングモータ制御処理では、停止指令の発生したリールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号と等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にブレーキ処理を行うことで停止指令の発生したリールを停止させる。

【0231】

ステップ S 2203 においてリール回転数カウンタの値が 0 であると判定した場合には、全てのリール 32L, 32M, 32R に対して停止図柄番号を決定したことを意味するため、ステップ S 2204 に進み、全てのリール 32L, 32M, 32R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する。全てのリール 32L, 32M, 32R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となっていない場合には、全てのリール 32L, 32M, 32R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまで待機する。全てのリール 32L, 32M, 32R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、ステップ S 2205 に進み、全リール停止完了コマンドを表示制御装置 81 に対して送信する。表示制御装置 81 は、全リール停止完了コマンドを受信することにより、全てのリール 32L, 32M, 32R が停止位置となったことを把握する。続くステップ S 2206 では、全てのストップスイッチ 42～44 が未操作の状態であるか否かを判定する。より具体的には、ストップ検出センサ 42a～44a からの入力信号が全て OFF であるか否かを判定する。いずれかのストップ検出センサ 42a～44a からの入力信号が ON である場合には、遊技者が対応するストップスイッチを操作中であることを意味するため、そのまま待機する。全てのストップスイッチ 42～44 が未操作の状態となった場合には、ステップ S 2207 に進み、操作終了コマンドを表示制御装置 81 に対して送信する。表示制御装置 81 は、操作終了コマンドを受信することにより、全てのストップスイッチ 42～44 が未操作の状態となったことを把握する。ステップ S 2208 では、指示モニタを表示中であるか否かを判定し、表示中である場合には、ステップ S 2209 にて指示モニタをクリアする。指示モニタをクリアした場合と、指示モニタを表示中でない場合と、には、ステップ S 2210 にて 100 msec 待機した後に本処理を終了する。ちなみに、ステップ S 2210 にて 100 msec 待機するのは、ステッピングモータ制御処理においてブレーキ処理が完了し、リールの揺動が収束するのを待つためである。

【0232】

次に、上乗せ枚数を報知する上乗せ報知演出を実行する場合に表示制御装置 81 が行う各種処理を説明する。

【0233】

図 41 は、遊技回の開始段階において行われる演出決定処理を示すフローチャートである。

【0234】

ステップ S 2401 では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップ S 2402 に進み、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了し、現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップ S 2403 にてレア役に当選したか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選した場合には、ステップ S 2404 に進み、演出実行抽選を行う。演出実行抽選では、当選したレア役の種別と、表示制御装置 81 が取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、演出実行抽選では、スイカ当選であれば約 10 分の 1 の確率で演出実行抽選に当選となり、チェリー当選であれば約 2 分の 1 の確率で演出実行抽選に当選となる。ステップ S 2405 では、演出実行抽選に当選したか否かを判定する。演出実行抽選に当選した場合には

、ステップS 2 4 0 6にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。演出実行抽選に当選しなかった場合には、ステップS 2 4 0 7に進み、上乗せコマンドを受信済みであるかを判定する。上乗せコマンドは、上乗せ抽選に当選した場合に主制御装置1 0 1から送信されるコマンドであって、上乗せ抽選に当選した場合に抽選結果コマンドよりも前に送信される(図1 2、図3 0参照)。したがって、上乗せコマンドを受信済みである場合には、今回の遊技回において上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS 2 4 0 6にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。上乗せコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。なお、表示制御装置8 1は、上乗せコマンドを受信した場合、上乗せコマンドの示す上乗せ枚数を、表示制御装置8 1のRAMに設けられた上乗せ枚数カウンタに記憶する。

10

【0 2 3 5】

図4 2は、本遊技の実行中に行われる演出実行処理を示すフローチャートである。

【0 2 3 6】

ステップS 2 5 0 1では、演出フラグがセットされているかを判定し、演出フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。演出フラグがセットされている場合には、上乗せ報知演出を実行することを意味するため、ステップS 2 5 0 2に進み、停止コマンドを受信したかを判定する。停止コマンドを受信していない場合には、停止コマンドを受信するまで待機し、停止コマンドを受信した場合には、ステップS 2 5 0 3にて表示制御装置8 1のRAMに設けられた停止操作数カウンタの値に1を加算する。ステップS 2 5 0 4では、停止操作数カウンタの値が3となったかを判定し、3となっていない場合には、ステップS 2 5 0 5にて停止操作数カウンタの値に応じた報知音をスピーカ6 4から出力し、ステップS 2 5 0 2に戻る。停止操作数カウンタの値が3となった場合には、ステップS 2 5 0 6にて上乗せ報知処理を行った後に本処理を終了する。

20

【0 2 3 7】

上乗せ報知処理では、図4 3のフローチャートに示すように、ステップS 2 6 0 1にて上乗せコマンドを受信済みであるかを判定し、すなわち今回の遊技回において上乗せ抽選に当選したかを判定する。上乗せ抽選に当選した遊技回である場合には、ステップS 2 6 0 2にて全リール停止完了コマンドを受信するまで待機する。全リール停止完了コマンドを受信した場合には、ステップS 2 6 0 3に進み、停止操作数カウンタの値3に応じた報知音をスピーカ6 4から出力する。その後、ステップS 2 6 0 4にて操作終了コマンドを受信するまで待機する。操作終了コマンドを受信した場合には、ステップS 2 6 0 5に進み、上乗せ抽選にて当選となった上乗せ枚数を補助表示部6 5に表示する。その後、ステップS 2 6 0 6にて停止操作数カウンタの値を0とするとともに、ステップS 2 6 0 7にて演出フラグをクリアし、本処理を終了する。

30

【0 2 3 8】

ステップS 2 6 0 1にて上乗せコマンドを受信していないと判定した場合、すなわち今回の遊技回において上乗せ抽選に当選していない場合には、ステップS 2 6 0 8に進み、報知音を出力するか否かを決定する報知音実行抽選を行う。報知音実行抽選では、表示制御装置8 1が取得した乱数に基づいて当否判定を行う。ちなみに、報知音実行抽選に当選となる確率は、約3分の1である。ステップS 2 6 0 9では、報知音実行抽選に当選したかを判定する。報知音実行抽選に当選した場合には、ステップS 2 6 1 0にて全リール停止完了コマンドを受信するまで待機する。全リール停止完了コマンドを受信した場合には、ステップS 2 6 1 1に進み、停止操作数カウンタの値3に応じた報知音をスピーカ6 4から出力する。その後、ステップS 2 6 0 6にて停止操作数カウンタの値を0とするとともに、ステップS 2 6 0 7にて演出フラグをクリアし、本処理を終了する。報知音実行抽選に当選しなかった場合には、スピーカ6 4から報知音を出力することなく、ステップS 2 6 0 6にて停止操作数カウンタの値を0とするとともに、ステップS 2 6 0 7にて演出フラグをクリアし、本処理を終了する。

40

【0 2 3 9】

50

ここで、上乗せ報知演出の作用について説明する。

【0240】

上乗せ報知演出は、上乗せ抽選に当選した場合と、演出実行抽選に当選した場合と、に行われる。

【0241】

表示制御装置81は、上乗せ抽選に当選している場合、1つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合、第1の報知音（例えば「ド」の音）を出力し、2つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合、第2の報知音（例えば「レ」の音）を出力する。そして、3つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合には、全てのリール32L, 32M, 32Rが停止位置となったことを示す全リール停止完了コマンドの受信後に、第3の報知音（例えば「ミ」の音）を出力し、全てのストップスイッチ42～44が未操作の状態となったことを示す操作終了コマンドの受信後に、上乗せ抽選にて当選となった上乗せ枚数を補助表示部65に表示する。

10

【0242】

表示制御装置81は、上乗せ抽選に当選していない場合、1つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合、第1の報知音（例えば「ド」の音）を出力し、2つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合、第2の報知音（例えば「レ」の音）を出力する。そして、3つ目の停止指令発生に基づく停止コマンドを受信した場合には、報知音実行抽選に当選した場合、全てのリール32L, 32M, 32Rが停止位置となったことを示す全リール停止完了コマンドの受信後に、第3の報知音（例えば「ミ」の音）を出力し、報知音実行抽選に当選しなかった場合、全リール停止完了コマンドの受信後に、第3の報知音（例えば「ミ」の音）を出力しない。

20

【0243】

以上のとおり、上乗せ報知演出では、上乗せ抽選に当選している場合、第1の報知音出力→第2の報知音出力→第3の報知音出力→上乗せ枚数報知という流れとなり、上乗せ抽選に当選していない場合、第1の報知音出力→第2の報知音出力→第3の報知音出力、又は第1の報知音出力→第2の報知音出力という流れとなる。ここで、上乗せ抽選に当選となる確率は、例えば設定3の場合、スイカ当選であれば約5分の1であり、チェリー当選であれば約3分の1である。演出実行抽選に当選となる確率は、スイカ当選であれば約10分の1であり、チェリー当選であれば約2分の1である。したがって、スイカ当選の場合には、第1の報知音が出力された段階すなわち上乗せ報知演出が開始された段階において、上乗せ枚数が報知される期待度が66%を超える演出となる。チェリー当選の場合には、第1の報知音が出力された段階すなわち上乗せ報知演出が開始された段階において、上乗せ枚数が報知される期待度が40%を超える演出となる。報知音実行抽選に当選となる確率は約3分の1であるため、第3の報知音出力が出力された場合には、上乗せ枚数が報知される期待度が上記した割合よりもさらに高まることとなる。第3の報知音は全てのリール32L, 32M, 32Rが停止位置となった後に出力されるものであるため、遊技者は、第3停止指令を発生させたストップスイッチの操作を心行くまで継続させた後に終了させることができる。

30

【0244】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

40

【0245】

停止制御処理では、停止指令の発生したリールの停止図柄番号を決定した場合、停止指令の発生したリールが実際に停止したか否かに関わらず、ステップS2201にて次の停止指令が発生したか否かを判定する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者は、操作したストップスイッチと対応するリールが停止することを待つことなく、他のストップスイッチを操作することが可能となる。この結果、ストップスイッチ42～44の操作性を高めることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0246】

かかる一方、リールが停止したことを待つことなく次の停止指令が発生したか否かを判

50

定する構成とした場合には、例えばリールが停止していない状態で次遊技回が開始可能となってしまう等の新たな問題が生じ得る。そこで本スロットマシン10では、全てのリール32L, 32M, 32Rの停止図柄番号を決定した場合に、100msec待機する待機処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、待機処理を行っている間にリールの揺動を収束させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【0247】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0248】

100msec待機する待機処理を、全てのリール32L, 32M, 32Rの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となり、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

【0249】

確かに、リール回転数カウンタの値が0であると判定した場合、全てのリール32L, 32M, 32Rの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する前、すなわちステップS2203とステップS2204の間で待機処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、待機処理にて待機する時間として、リールの揺動が収束する時間のみならず、リールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまでに要する時間（すなわちリールのスベリ時間）も考慮する必要が生じる。本スロットマシン10では、最大4図柄分滑らせることができるため、リールの揺動が収束する時間の他に約179msec（ $=1.49 \times 24 \times 5$ ）を待機時間として確保する必要が生じる。そして、4図柄ではなく3図柄以下のスベリ数でリールが停止した場合には、約36msec（ $=1.49 \times 24 \times 1$ ）以上の待機時間が無駄な時間となってしまう、遊技が間延びしてしまうことに繋がる。一方、全てのリール32L, 32M, 32Rの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に待機処理を行う構成とした場合には、上記した各懸念を好適に解消することが可能となる。

【0250】

100msec待機する待機処理を、全てのストップスイッチ42～44が未操作の状態となったと判定した後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間の均一化を図ることが可能となり、次遊技回を開始させる際の操作性を高めることが可能となる。例えば、全てのストップスイッチ42～44が未操作の状態となったか否かを判定する処理S2206を設けずに、全てのリール32L, 32M, 32Rの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に待機処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者が全てのストップスイッチ42～44の操作を終了したタイミングが、待機処理の終了後であった場合と、待機処理の途中であった場合と、により、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間が変化することとなるからである。そして、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間が変化した場合には、遊技者が例えば次遊技回を開始させるべくメダル投入操作を行っても当該操作を受け付けられない事象が発生し、次遊技回を開始させる際の操作性が低下してしまうからである。

【0251】

100msec待機する待機処理を、メダル払出処理を行う前に行う構成とした。かかる構成とすることにより、リールの揺動が収束していない状態でメダル払出等の特典を付与してしまう事象が発生することを回避することが可能となる。さらにいうと、メダル払出処理において行われる払出判定処理よりも前に待機処理を行う構成とすることにより、処理構成が複雑化することを抑制しつつ、待機処理に関わる処理プログラムの汎用性を高めることが可能となる。例えば、払出判定処理において小役入賞が成立していると判定した場合、待機処理を行わない又は払い出すメダル数に応じた時間待機する待機処理を行い

10

20

30

40

50

、払出判定処理において小役入賞が成立していないと判定した場合、所定時間待機する待機処理を行う構成とすることも可能である。かかる構成とした場合には、メダル払出の有無等によって待機時間が変化するため、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、処理構成が複雑化することとなるし、小役入賞成立時のメダル払出数が異なる他のスロットマシンに上記処理プログラムを適用する場合、処理時間を適宜変更する必要が生じるため、汎用性が低くなってしまうからである。

【0252】

抽選役として押し順ベルを備え、報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作すると遊技者に有利となる構成において、リールの停止を待つことなく連続して停止指令を発生させることができる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が意図せずストップスイッチ42～44の操作順序を誤ってしまう機会を低減することが可能となる。すなわち、報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作すると遊技者に有利となる構成においては、遊技者が意図せずストップスイッチ42～44の操作順序を誤ってしまうことがあった。かかる事象は、遊技者が報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作したにも関わらず、例えば第1停止指令と対応するリールが未停止の状態で2番目に操作すべきストップスイッチを操作してしまい、当該操作が有効とされずに3番目に操作したストップスイッチが第2停止指令の操作と判定されてしまうことによって発生していたからである。

【0253】

100msec待機する待機処理を、指示モニタに操作順序を表示中であれば当該操作順序を非表示とした後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、指示モニタによる操作順序の報知を速やかに終了させつつ、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となる。待機処理にて待機する時間を、ステップS2208及びステップS2209の処理に要する時間分だけ短くすることができるからである。

【0254】

リールが停止したことを待つことなく次の停止指令が発生したか否かを判定する構成とした場合には、例えば、全てのストップスイッチ42～44の操作が終了した一方で例えば2番目の停止指令と対応するリールが停止していなかったり、全てのリール32L, 32M, 32Rが停止した一方で少なくとも一つのストップスイッチの操作が終了していなかったりする等の新たな問題が生じ得る。そして、上記したような問題が生じた場合には、表示制御装置81側において行う制御に問題が生じることとなる。そこで本スロットマシン10では、主制御装置101側において、全てのリール32L, 32M, 32Rの停止位置を決定した場合、全てのリール32L, 32M, 32Rの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定するとともに、全てのストップスイッチ42～44が未操作の状態となったか否かを判定する構成とした。そして、全てのリール32L, 32M, 32Rの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、全リール停止完了コマンドを表示制御装置81に対して送信し、全てのストップスイッチ42～44が未操作の状態となった場合には、操作終了コマンドを表示制御装置81に対して送信する構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置81は、全リール停止完了コマンドを受信することによって全てのリール32L, 32M, 32Rが停止したことに応じた制御を行うことが可能となり、操作終了コマンドを受信することによって全てのストップスイッチ42～44の操作が終了したことに応じた制御を行うことが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【0255】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0256】

主制御装置101を、全リール停止完了コマンドを送信した後に操作終了コマンドを送信する構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置81は、全てのリール32L, 32M, 32Rが停止したことに応じた制御を行った後に、全てのストップスイッチ

4 2 ~ 4 4 の操作が終了したことに応じた制御を行うことが可能となる。さらにいうと、停止指令が発生したリールの停止位置を決定してから実際に前記リールが停止位置となるまでに要する最大時間は、最大 4 図柄分滑らせるため約 1 7 9 m s e c と主制御装置 1 0 1 側で把握できる。一方、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が操作されていない状況となるまでに要する時間は、遊技者の操作に依存することとなるため、主制御装置 1 0 1 側で把握及び予測することができない。そこで、全リール停止完了コマンドを送信した後に操作終了コマンドを送信する構成とすることにより、例えば、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したタイミングと、表示制御装置 8 1 が全リール停止完了コマンドの受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。

10

【0 2 5 7】

全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した場合には、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となったか否かを判定する前に全リール停止完了コマンドを送信する構成とした。かかる構成とすることにより、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したタイミングと、表示制御装置 8 1 が全リール停止完了コマンドの受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。また、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となったと判定した場合には、指示モニタを表示中であるか否かを判定する前に操作終了コマンドを送信する構成とした。かかる構成とすることにより、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作が終了したタイミングと、表示制御装置 8 1 が操作終了コマンドの受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。

20

【0 2 5 8】

上乗せ報知演出を、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止した場合と、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作が終了した場合と、に演出が進行する構成とし、当該上乗せ報知演出を表示制御装置 8 1 が制御する構成とした。かかる構成においては、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したことで、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作が終了したことで、のいずれが先に発生するかにより、折角用意した演出内容の一方を実行できなくなってしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、例えば、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したことで、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作が終了したことで、の一方が発生した場合に第 3 の報知音を出力し、他方が発生した場合に上乗せ報知を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、主制御装置 1 0 1 から受信したコマンド種別と、実行する処理内容と、が対応しなくなるため、上乗せ報知演出に関わる処理構成が複雑化して記憶容量が増大化するという新たな問題が生じ得る。

30

【0 2 5 9】

一方、主制御装置 1 0 1 から、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止位置となったことを示す全リール停止完了コマンドを送信するとともに、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作が終了したことを示す操作終了コマンドを送信する構成とすることにより、表示制御装置 8 1 は、全リール停止完了コマンドの受信を通じて全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止したことを把握することができ、操作終了コマンドの受信を通じて全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作が終了したことを把握することができる。また、主制御装置 1 0 1 は全リール停止完了コマンドを送信した後に操作終了コマンドを送信するため、表示制御装置 8 1 は、全リール停止完了コマンドの受信に基づいて第 3 の報知音を出力させる制御を行い、その後の操作終了コマンドの受信に基づいて上乗せ報知を実行させる制御を行えばよい。故に、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

40

【0 2 6 0】

上乗せ報知演出では、全リール停止完了コマンドの受信に基づいて第 3 の報知音をスピーカ 6 4 から出力させ、操作終了コマンドの受信に基づいて補助表示部 6 5 にて上乗せ報知を実行させる構成とした。このように、全リール停止完了コマンドの受信に基づいて演出を実行する装置と、操作終了コマンドの受信に基づいて演出を実行する装置と、を異な

50

らせる構成とすることにより、全リール停止完了コマンドを受信してから操作終了コマンドを受信するまでの間隔が短時間となった場合であっても、第3の報知音の出力を確実に実行することが可能となる。

【0261】

(第3の実施形態)

【0262】

上記第1の実施形態では、例えば図20に示すように、疑似遊技用のコマンドと、本遊技用のコマンドと、を個別に用意し、疑似遊技フラグの有無に応じたコマンドを表示制御装置81に対して送信する構成としたが、かかる構成を変更する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

10

【0263】

図44(a)は、主制御装置101のRAM106に設けられた疑似遊技フラグ格納エリアの構成を示す図である。疑似遊技フラグ格納エリアは、1バイトで構成されている。疑似遊技フラグ格納エリアの各ビットは、最上位の第7ビットと、第5～第0ビットと、がブランクとなっており、第6ビットが疑似遊技フラグ格納ビットとしての機能を有している。主制御装置101は、疑似遊技フラグをセットする場合(ステップS504、図16参照)、疑似遊技フラグ格納エリアの第6ビットに「1」をセットし、疑似遊技フラグをクリアする場合(ステップS611、図17又はステップS1004、図21参照)、疑似遊技フラグ格納エリアの第6ビットに「0」をセットする。したがって、疑似遊技フラグ格納エリアの各ビットを上位側から並べて8桁の2進数として仮定した数値を16進数に変換した場合には、疑似遊技フラグがセットされている場合に40H(01000000)となり、疑似遊技フラグがセットされていない場合に00H(00000000)となる。

20

【0264】

次に、本実施の形態におけるコマンド送信処理1について説明する。コマンド送信処理1とは、リール制御処理において行われる処理(ステップS406、図15参照)であり、回転開始コマンド又は疑似遊技回転開始コマンドを表示制御装置81に対して送信する処理である。

【0265】

コマンド送信処理1では、図45のフローチャートに示すように、ステップS2701にて回転開始ヘッダ情報を取得する。

30

【0266】

ここで、コマンドの構成について簡単に説明する。コマンドは、コマンド種別を示すヘッダと、具体的な内容を示すボディと、コマンドの最後の情報であることを示すフッタと、により構成されている。ヘッダは、図44(b)に示すように、1バイトで構成されている。ヘッダの各ビットにおける機能は、以下のとおりである。最上位である第7ビットは、ヘッダ識別ビットとしての機能を有しており、常に「1」が格納されている。第6ビットは、疑似遊技であるか否かを示す疑似遊技識別ビットとしての機能を有しており、第5ビットは、ブランクとなっており、第4～第0ビットは、コマンド種別を示すコマンド種別格納ビットとしての機能を有している。例えば、回転開始ヘッダ情報は、86Hすなわち10000110であり、主制御装置101のROM105に予め記憶されている。

40

【0267】

ステップS2701にて回転開始ヘッダ情報を取得した場合には、ステップS2702に進み、回転開始ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算する。本実施の形態では、疑似遊技フラグ格納エリアに記憶された情報が疑似遊技判定情報としての機能も有している。したがって、ステップS2702では、回転開始ヘッダ情報である86Hに40H又は00Hを加算する。この結果、疑似遊技フラグがセットされている場合すなわち疑似遊技中である場合には、ステップS2702における加算結果がC6H(11000110)となり、疑似遊技フラグがセットされていない場合すなわち本遊技中である場合には、ステップS2702における加算結果が86H(10000110)となる。ステップS270

50

3では、加算結果をヘッダとして表示制御装置81に対して送信する。ステップS2704では、ボディ情報があるか否かを判定する。ボディ情報がある場合には、ステップS2705にてボディ情報を表示制御装置81に対して送信するとともに、ステップS2706にてフッタを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。ボディ情報がない場合には、ステップS2706にてフッタを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。なお、コマンド送信処理1では、回転開始コマンド（疑似遊技回転開始コマンド）にボディ情報を設定していないため、回転開始コマンド（疑似遊技回転開始コマンド）であることを示すヘッダと、フッタと、を表示制御装置81に対して送信する。

【0268】

次に、本実施の形態におけるコマンド送信処理2について説明する。コマンド送信処理2とは、リール制御処理において行われる処理（ステップS409、図15参照）であり、停止可コマンド又は疑似停止可コマンドを表示制御装置81に対して送信する処理である。

10

【0269】

コマンド送信処理2では、図46のフローチャートに示すように、ステップS2801にて停止可ヘッダ情報を取得する。停止可ヘッダ情報は、87Hすなわち10000111であり、主制御装置101のROM105に予め記憶されている。ステップS2802では、停止可ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算する。すなわち、ステップS2802では、停止可ヘッダ情報である87Hに40H又は00Hを加算する。この結果、疑似遊技フラグがセットされている場合すなわち疑似遊技中である場合には、ステップS2802における加算結果がC7H（11000111）となり、疑似遊技フラグがセットされていない場合すなわち本遊技中である場合には、ステップS2802における加算結果が87H（10000111）となる。ステップS2803では、加算結果をヘッダとして表示制御装置81に対して送信する。ステップS2804では、ボディ情報があるか否かを判定する。ボディ情報がある場合には、ステップS2805にてボディ情報を表示制御装置81に対して送信するとともに、ステップS2806にてフッタを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。ボディ情報がない場合には、ステップS2806にてフッタを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。なお、コマンド送信処理2では、停止可コマンド（疑似停止可コマンド）にボディ情報を設定していないため、停止可コマンド（疑似停止可コマンド）であることを示すヘッダと、フッタと、を表示制御装置81に対して送信する。

20

30

【0270】

図47は、停止位置決定処理を示すフローチャートである。第1の実施の形態における停止位置決定処理では、ステップS1103にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定し、判定結果に応じて疑似停止コマンド又は停止コマンドを表示制御装置81に対して送信した（図22参照）。本実施の形態では、第1の実施の形態と同様、ステップS2903において疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定するものの、当該判定結果に関わらず、ステップS2905において疑似停止コマンド又は停止コマンドを送信すべくコマンド送信処理3を行う。

【0271】

40

コマンド送信処理3では、図48のフローチャートに示すように、ステップS3001にて停止ヘッダ情報を取得する。停止ヘッダ情報は、88Hすなわち10001000であり、主制御装置101のROM105に予め記憶されている。ステップS3002では、停止ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算する。すなわち、ステップS3002では、停止ヘッダ情報である88Hに40H又は00Hを加算する。この結果、疑似遊技フラグがセットされている場合すなわち疑似遊技中である場合には、ステップS3002における加算結果がC8H（11001000）となり、疑似遊技フラグがセットされていない場合すなわち本遊技中である場合には、ステップS3002における加算結果が88H（10001000）となる。ステップS3003では、加算結果をヘッダとして表示制御装置81に対して送信する。ステップS3004では、ボディ情報があるか否かを判定す

50

る。ボディ情報がある場合には、ステップ S 3 0 0 5 にてボディ情報を表示制御装置 8 1 に対して送信するとともに、ステップ S 3 0 0 6 にてフッタを表示制御装置 8 1 に対して送信し、本処理を終了する。ボディ情報がない場合には、ステップ S 3 0 0 6 にてフッタを表示制御装置 8 1 に対して送信し、本処理を終了する。なお、コマンド送信処理 3 では、ステップ S 3 0 0 5 において、ボディ情報として、停止指令又は疑似停止指令の発生したリールを示す情報を送信する。より具体的には、前記リールが左リール 3 2 L である場合、ボディ情報として 0 1 H を送信し、前記リールが中リール 3 2 M である場合、ボディ情報として 0 2 H を送信し、前記リールが右リール 3 2 R である場合、ボディ情報として 0 3 H を送信する。これらボディ情報は、主制御装置 1 0 1 の R O M 1 0 5 に予め記憶されている。以上の結果、コマンド送信処理 3 では、停止コマンド（疑似停止コマンド）として、停止コマンド（疑似停止コマンド）であることを示すヘッダと、停止リール（疑似停止リール）を示すボディと、フッタと、を表示制御装置 8 1 に対して送信する。

10

【 0 2 7 2 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 2 7 3 】

疑似遊技である場合と、本遊技である場合と、において、異なるコマンドを送信する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技と本遊技のいずれであることを表示制御装置 8 1 に把握させることが可能となる。

【 0 2 7 4 】

以上の結果、表示制御装置 8 1 に疑似遊技や本遊技に応じた補助演出等の制御を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【 0 2 7 5 】

かかる一方、疑似遊技の場合に送信するコマンドと、本遊技の場合に送信するコマンドと、を予め R O M 1 0 5 に記憶させておく構成とした場合には、予め記憶させておくデータ量の増大化が懸念されることとなる。また、コマンドを送信するにあたって疑似遊技であるか否かの判定を行う必要が生じるため、前記判定処理の追加に伴うデータ量の増大化に加えて、処理構成が複雑化すること懸念されることとなる。

【 0 2 7 6 】

そこで本実施の形態では、コマンド送信処理 1 等において、回転開始ヘッダ情報等のヘッダ情報と、疑似遊技フラグ格納エリアに格納された情報と、を加算することにより、表示制御装置 8 1 に対して送信するヘッダを作成する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技の場合に送信するヘッダを予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、作成されたヘッダが疑似遊技であるか否かを含むこととなるため、疑似遊技であるか否かの判定処理が不要となる。故に、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

30

【 0 2 7 7 】

疑似遊技であるか否かを示す情報をヘッダに含ませる構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置 1 0 1 から表示制御装置 8 1 に送信するコマンドが冗長化することを抑制することが可能となる。すなわち、疑似遊技であるか否かを表示制御装置 8 1 に把握させる構成としては、本実施の形態のような演算を行うのではなく、例えばヘッダではなくボディにおいて 0 0 H 又は 4 0 H を送信することでも可能である。しかしながら、かかる構成においては、送信するコマンドが 1 バイト増加するため、コマンドが冗長化してしまうこととなるからである。

40

【 0 2 7 8 】

ヘッダには、ヘッダ識別ビットと、疑似遊技識別ビットと、コマンド種別格納ビットと、を設け、当該ヘッダが 1 バイトで収まる構成とした。かかる構成とすることにより、コマンドが冗長化することを抑制しつつ、ヘッダを通じて表示制御装置 8 1 に多くの情報を把握させることが可能となる。

【 0 2 7 9 】

ヘッダにおいて、疑似遊技識別ビットを、ヘッダ識別ビットよりも下位側であって、コ

50

マンド種別格納ビットよりも上位側の位置に設けた。かかる構成とすることにより、従来であれば不使用とされていたビットに疑似遊技であるか否かを示す情報を格納することが可能となり、主制御装置 101 から表示制御装置 81 に送信するコマンドが冗長化することを好適に抑制することが可能となる。また、疑似遊技判定情報を加算することでヘッダ情報を作成する構成とすることにより、従来のヘッダ構成を変更することなく、ヘッダに疑似遊技であるか否かを示す情報を含ませることが可能となる。この結果、スロットマシン 10 の開発工数が増大化することを抑制することが可能となる。

【0280】

疑似遊技フラグ格納エリアをヘッダと同一バイトである 1 バイトで構成するとともに、第 6 ビット以外のビットをブランクとした。かかる構成とすることにより、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算する場合に、コマンド種別格納ビット等の他のビットの値が変化することを回避することが可能となる。

10

【0281】

疑似遊技フラグ格納エリアに記憶された情報を用いてヘッダを作成する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技フラグ格納エリアに記憶された情報に、疑似遊技を実行するか否かの判定に用いられる情報としての機能と、ヘッダを作成する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。この結果、疑似遊技判定情報を記憶するための格納エリアを RAM 106 に設ける必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【0282】

20

(第 4 の実施形態)

【0283】

上記第 1 の実施形態では、疑似遊技を行う構成としたが、疑似遊技を行わずに本遊技のみを行う構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第 1 の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【0284】

図 49 は、本実施の形態におけるスロットマシン 10 の斜視図である。

【0285】

第 1 クレジット投入スイッチ 56 の右方であってメダル投入口 45 の左方には、演出スイッチ 67 と選択スイッチ 68 が設けられている。演出スイッチ 67 は、後述する押下演出が実行された場合と、遊技が行われていない状況においてメニュー画面を呼び出す場合と、に操作されるものであり、その上面に「PUSH」の文字が表示されている。選択スイッチ 68 は、上下左右の方向を指定する上スイッチ、下スイッチ、左スイッチ及び右スイッチの 4 つのスイッチによって構成されており、メニュー画面に表示された各種情報から所望の情報を選択する場合に操作される。演出スイッチ 67 (より詳しくは当該演出スイッチ 67 の操作を検出する演出スイッチ検出センサ) 及び選択スイッチ 68 (より詳しくは当該選択スイッチ 68 の操作を検出する選択スイッチ検出センサ) は、図 50 に示すように、表示制御装置 81 に接続されている。

30

【0286】

40

図 51 は、リール制御処理を示すフローチャートである。

【0287】

ステップ S3101 では、RAM 106 に設けられた繰り返し回数カウンタに 3 をセットする。ステップ S3102 では、繰り返し回数カウンタの値に応じたリールの加速を開始する。より具体的には、繰り返し回数カウンタの値が 3 である場合には、左リール 32L 用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が 2 である場合には、中リール 32M 用の回転開始設定テーブルアドレスを取得し、繰り返し回数カウンタの値が 1 である場合には、右リール 32R 用の回転開始設定テーブルアドレスを取得する。なお、ステッピングモータの駆動制御は、取得した回転開始設定テーブルに基づいて、タイマ割込み処理のステッピングモータ制御処理 S107 にて行われる。

50

【0288】

ステップS3102にて繰り返し回数カウンタの値に応じた回転開始設定テーブルアドレスを取得した場合には、ステップS3103に進み、繰り返し回数カウンタの値から1を減算する。ステップS3104では、繰り返し回数カウンタの値が0となったか否かを判定し、繰り返し回数カウンタの値が0となっていない場合には、ステップS3102に戻る。繰り返し回数カウンタの値が0となった場合には、ステップS3105に進み、停止情報を設定する停止情報設定処理を行う。停止情報設定処理では、役の当否判定の結果に応じた停止情報を作成し、当該作成結果を停止情報格納エリア106bに記憶する。ステップS3106では、RAM106に設けられたリール回転数カウンタに3をセットし、ステップS3107では、回転開始コマンドを表示制御装置81に対して送信する。ステップS3108では、加速中のリールがあるか否かを判定する。加速中のリールがある場合には、全てのリール32L, 32M, 32Rの加速が終了するまで待機する。全てのリール32L, 32M, 32Rの加速が終了し、全リール32L, 32M, 32Rが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合には、ステップS3109に進み、指示モニタ表示処理を行う。

10

【0289】

指示モニタ表示処理では、図52のフローチャートに示すように、ステップS3201にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS3202に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップS3203にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。また、ステップS3203では、報知する操作順序を示す操作順序コマンドを表示制御装置81に対して送信する。現在の遊技モードが報知モードでない場合と、押し順ベルに当選していない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

20

【0290】

リール制御処理の説明に戻り、ステップS3110では、停止可コマンドを表示制御装置81に対して送信する。その後、ステップS3111にて停止制御処理を行い、本処理を終了する。

【0291】

停止制御処理では、図53のフローチャートに示すように、ステップS3301において、回転中のリールと対応するストップスイッチが操作されたか否か、すなわち停止指令が発生したか否かを判定する。停止指令が発生していない場合には、停止指令が発生するまで待機する。停止指令が発生した場合には、ステップ3302に進み、回転中のリールを停止させるべく停止位置決定処理を行う。

30

【0292】

停止位置決定処理では、図54のフローチャートに示すように、ステップS3401において、ストップスイッチの操作されたタイミングで基点位置（本実施の形態では下段）に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。具体的には、リールインデックスセンサの検出信号が入力された時点から出力した励磁パルス数により、基点位置に到達している到達図柄の図柄番号を取得する。ステップS3402では、リール回転数カウンタの値から1を減算する。ステップS3403では、停止コマンドを表示制御装置81に対して送信する。また、ステップS3403では、停止指令の発生したストップスイッチの図示しないランプを消灯表示することにより、本遊技において停止指令が発生させることが不可能となったことを遊技者等に報知する。続くステップS3404では、停止情報格納エリア106bに格納されている停止情報に基づいて、今回停止させるべきリールのスベリ数を算出する。本スロットマシン10では、各リール32L, 32M, 32Rを停止させる停止態様として、ストップスイッチ42～44が操作された場合に、基点位置に到達している到達図柄をそのまま停止させる停止態様と、対応するリールを1図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、2図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、3図柄分滑らせた後に停止させる停止態様と、4図柄分滑らせた後に停止させる停止態様との5パターンの

40

50

停止態様が用意されている。そこでステップ S 3 4 0 4 では、停止情報格納エリア 1 0 6 b に格納されている停止情報に基づいて、スベリ数として 0 ~ 4 のいずれかの値を算出する。その後、ステップ S 3 4 0 5 では、算出したスベリ数を到達図柄の図柄番号に加算し、基点位置に実際に停止させる停止図柄の図柄番号を決定する。ステップ S 3 4 0 6 では、リール回転数カウンタの値が 0 でないか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が 0 でない場合、すなわち少なくとも一つのリールに対して停止指令が発生していない場合には、ステップ S 3 4 0 7 にて停止情報変更処理を行った後に停止位置決定処理を終了する。リール回転数カウンタの値が 0 である場合、すなわち全てのリールに対して停止指令が発生した場合には、停止情報変更処理を行うことなく停止位置決定処理を終了する。

【 0 2 9 3 】

停止制御処理の説明に戻り、停止位置決定処理が終了した場合には、ステップ S 3 3 0 3 に進み、リール回転数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する。リール回転数カウンタの値が 0 となっていない場合には、ステップ S 3 3 0 1 に戻る。つまり、本スロットマシン 1 0 では、停止指令の発生したリールの停止図柄番号を決定した場合、停止指令の発生したリールが実際に停止したか否かに関わらず、ステップ S 3 3 0 1 にて次の停止指令が発生したか否かを判定する。したがって、遊技者は、リールの停止を待つことなく連続して停止指令を発生させることができる。なお、リールの停止は、停止制御処理（通常処理）において行われるのではなく、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理 S 1 0 7 にて行われる。ステップモータ制御処理では、停止指令の発生したリールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号と等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にブレーキ処理を行うことで停止指令の発生したリールを停止させる。

【 0 2 9 4 】

ステップ S 3 3 0 3 においてリール回転数カウンタの値が 0 であると判定した場合には、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対して停止図柄番号を決定したことを意味するため、ステップ S 3 3 0 4 に進み、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する。全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となっていない場合には、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となるまで待機する。全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合には、ステップ S 3 3 0 5 に進み、全リール停止完了コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、全リール停止完了コマンドを受信することにより、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が停止位置となったことを把握する。続くステップ S 3 3 0 6 では、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態であるか否かを判定する。より具体的には、ストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a からの入力信号が全て O F F であるか否かを判定する。いずれかのストップ検出センサ 4 2 a ~ 4 4 a からの入力信号が O N である場合には、遊技者が対応するストップスイッチを操作中であることを意味するため、そのまま待機する。全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となった場合には、ステップ S 3 3 0 7 に進み、操作終了コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、操作終了コマンドを受信することにより、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となったことを把握する。ステップ S 3 3 0 8 では、指示モニタを表示中であるか否かを判定し、表示中である場合には、ステップ S 3 3 0 9 にて指示モニタをクリアする。指示モニタをクリアした場合と、指示モニタを表示中でない場合と、には、ステップ S 3 3 1 0 にて 1 0 0 m s e c 待機した後に本処理を終了する。ちなみに、ステップ S 3 3 1 0 にて 1 0 0 m s e c 待機するのは、ステップモータ制御処理においてブレーキ処理が完了し、リールの揺動が収束するのを待つためである。

【 0 2 9 5 】

次に、表示制御装置 8 1 が行う各種処理のうち本願発明に関わる処理を説明する。表示制御装置 8 1 の処理構成について簡単に説明すると、表示制御装置 8 1 は、主制御装置 1 0 1 と同様に、メイン処理と、定期的に行われるタイマ割込み処理と、を行っている。表示制御装置 8 1 におけるタイマ割込み処理は約 1 0 m s e c ごとに行われる。また、表

示制御装置 8 1 は、主制御装置 1 0 1 から送信される抽選結果コマンド等の各種コマンドを受信することによって遊技の進行状況等を把握し、対応する処理を開始する。

【0296】

図 5 5 は、操作終了コマンド処理を示すフローチャートである。

【0297】

ステップ S 3 5 0 1 では、操作終了コマンドを受信したか否かを判定し、操作終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、操作終了コマンドを受信した場合には、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作となったこと、すなわち全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R に対して停止指令を発生させる操作が終了したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 3 5 0 2 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた待ち受けタイマに 1 8 0 0 0 をセットする。なお、待ち受けタイマの値は、タイマ割込み処理において 1 ずつ減算される。タイマ割込み処理は約 1 0 m s e c ごとに行われるため、待ち受けタイマの値は約 1 8 0 秒後に 0 となる。ステップ S 3 5 0 3 では、演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【0298】

図 5 6 は、開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理は、メイン処理において行われる処理であり、操作終了コマンドを受信したに基づいて実行される。

【0299】

ステップ S 3 6 0 1 では、演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、ステップ S 3 6 0 3 に進み、演出スイッチ 6 7 が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ 6 7 が操作されていない場合には、ステップ S 3 6 0 4 に進み、待ち受けタイマの値が 0 となったか否かを判定する。待ち受けタイマの値が 0 となっていない場合には、ステップ S 3 6 0 5 に進み、ベット数が 0 であるか否かを判定する。詳細な説明は省略するが、主制御装置 1 0 1 は、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8 の操作がなされた場合に行うメダル投入処理において、ベット数を示すベット数コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、受信したベット数コマンドの示すベット数又はベット数コマンドを受信していないことに基づいて、ベット数が 0 であるか否かを判定する。ベット数が 0 である場合には、ステップ S 3 6 0 3 に戻る。

【0300】

ステップ S 3 6 0 3 にて演出スイッチ 6 7 が操作されたと判定した場合には、ステップ S 3 6 0 6 にてメニュー処理を行う。

【0301】

メニュー処理では、図 5 7 のフローチャートに示すように、ステップ S 3 7 0 1 にて補助表示部 6 5 にメニュー画面を表示する。ステップ S 3 7 0 2 では、選択メニュー実行処理を行う。本スロットマシン 1 0 では、選択メニューとして、遊技履歴と、配当表と、音量調整と、遊技履歴のクリアと、メニュー終了と、がメニュー画面に表示されるようになっている。選択メニュー実行処理では、選択スイッチ 6 8 が操作された場合、選択スイッチ 6 8 の操作に応じた選択メニューを強調表示する処理を行い、演出スイッチ 6 7 が操作された場合、強調表示している選択メニューを実行する処理を行う。ステップ S 3 7 0 3 では、メニュー終了が選択された状況で演出スイッチ 6 7 が操作されたか否か、すなわちメニューの終了操作がなされたか否かを判定する。メニューの終了操作がなされていない場合には、ステップ S 3 7 0 4 に進み、ベット数が 0 であるか否かを判定する。ベット数が 0 である場合には、ステップ S 3 7 0 2 に戻り、選択メニュー実行処理を継続する。一方、ステップ S 3 7 0 3 にてメニューの終了操作がなされたと判定した場合には、ステップ S 3 7 0 5 にてメニュー終了処理を行う。メニュー終了処理では、補助表示部 6 5 に表示していたメニュー画面等を非表示とするとともに通常画面を表示する処理を行う。続くステップ S 3 7 0 6 では、待ち受けタイマに 1 8 0 0 0 をセットする。その後、上述した開始待ち処理のステップ S 3 6 0 3 に移行する。また、ステップ S 3 7 0 4 にてベット数

が0でないと判定した場合には、メニュー画面等の表示中に遊技者が次遊技回を開始させる操作（メダル又は仮想メダルのベット）を行ったことを意味する。かかる場合には、ステップS3707に進み、上記したメニュー終了処理を行う。その後、後述する開始指令待ち処理のステップS3901に移行する。

【0302】

開始待ち処理の説明に戻り、ステップS3604にて待ち受けタイマの値が0となったと判定した場合には、ステップS3607にて待ち受け処理を行う。

【0303】

待ち受け処理では、図58のフローチャートに示すように、ステップS3801にて客待ち演出を開始する。客待ち演出では、所定のデモムービー（アトラクト演出）が補助表示部65に表示される。なお、客待ち演出に代えて又は加えて、省電力モードに移行するとともに省電力中と補助表示部65に表示する構成としてもよい。或いは、客待ち演出や省電力中の表示を実行することなく、補助表示部65の輝度を低下させて省電力モードに移行する構成としてもよい。ステップS3802では、演出スイッチ67が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ67が操作されていない場合には、ステップS3803にてベット数が0であるか否かを判定し、ベット数が0でない場合には、ステップS3802に戻る。ステップS3802にて演出スイッチ67が操作されたと判定した場合には、ステップS3804にて客待ち演出を終了するとともに、ステップS3805にて待ち受けタイマに18000をセットする。その後、メニュー処理のステップS3701に移行する。ステップS3803にてベット数が0でないと判定した場合には、ステップS3806にて客待ち演出を終了するとともに、ステップS3807にて待ち受けタイマに18000をセットする。その後、後述する開始指令待ち処理のステップS3901に移行する。

10

20

【0304】

開始待ち処理の説明に戻り、ステップS3605にてベット数が0でないと判定した場合には、ステップS3608にて開始指令待ち処理を行う。

【0305】

開始指令待ち処理では、図59のフローチャートに示すように、ステップS3901にて開始指令コマンドを受信したか否かを判定する。なお、開始指令コマンドとは、主制御装置101から表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、通常処理のステップS206（図11参照）にて開始指令が発生したと判定した場合に送信される。開始指令コマンドを受信していない場合には、ステップS3902にてベット数が0であるか否かを判定し、ベット数が0でない場合には、ステップS3901に戻る。一方、ベット数が0である場合には、ステップS3903にて待ち受けタイマに18000をセットし、開始待ち処理のステップS3603に移行する。なお、ステップS3902にてベット数が0となる状況としては、遊技者が所定数のメダルをベットした後に精算スイッチ59を操作した場合が代表例として挙げられる。ステップS3901にて開始指令コマンドを受信したと判定した場合には、遊技回が開始されたことを意味するため、ステップS3904の遊技中処理に移行する。遊技中処理の詳細な説明は省略するが、遊技中処理では、例えば報知モード下で押し順ベルに当選となった場合、ベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部65に表示する等の処理を行う。

30

40

【0306】

以上のとおり、表示制御装置81は、遊技が行われていない状況において、演出スイッチ67が操作された場合、メニュー画面を補助表示部65に表示させ、待ち受けタイマの値が0となった場合、客待ち演出を開始する。

【0307】

本スロットマシン10では、報知モード下で上乗せ抽選に当選した場合、全ストップスイッチ42～44の操作終了後に遊技者に演出スイッチ67を操作させる押下演出を行って上乗せ枚数を報知する。そこで以下では、かかる押下演出を実行する場合に表示制御装置81が行う処理を説明する。

50

【0308】

図60は、上記した遊技中処理において行われる演出決定処理を示すフローチャートである。演出決定処理は、遊技の開始段階において行われる。

【0309】

ステップS4001では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップS4002に進み、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了し、現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS4003にてレア役に当選したか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選した場合には、ステップS4004に進み、演出実行抽選を行う。演出実行抽選では、当選したレア役の種別と、表示制御装置81が取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、演出実行抽選では、スイカ当選であれば約10分の1の確率で演出実行抽選に当選となり、チェリー当選であれば約2分の1の確率で演出実行抽選に当選となる。ステップS4005では、演出実行抽選に当選したか否かを判定する。演出実行抽選に当選した場合には、ステップS4006にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。演出実行抽選に当選しなかった場合には、ステップS4007に進み、上乗せコマンドを受信済みであるか否かを判定する。上乗せコマンドは、上乗せ抽選に当選した場合に主制御装置101から送信されるコマンドであって、上乗せ抽選に当選した場合に抽選結果コマンドよりも前に送信される(図12、図30参照)。したがって、上乗せコマンドを受信済みである場合には、今回の遊技回において上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS4006にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。上乗せコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。なお、表示制御装置81は、上乗せコマンドを受信した場合、上乗せコマンドの示す上乗せ枚数を、表示制御装置81のRAMに設けられた上乗せ枚数カウンタに記憶する。

【0310】

全ストップスイッチ42～44の操作が終了した場合には、主制御装置101から表示制御装置81に対して操作終了コマンドが送信される。

【0311】

表示制御装置81は、操作終了コマンドを受信した場合、図55に示す操作終了コマンド処理のステップS3303において演出フラグがセットされていると判定し、ステップS3304に進む。ステップS3304では、補助表示部65に演出スイッチ67を表示して遊技者に演出スイッチ67の操作を促す押下表示を開始する。続くステップS3305では、表示制御装置81のRAMに設けられた第1タイマに1000をセットする。なお、第1タイマの値は、タイマ割込み処理において1ずつ減算される。タイマ割込み処理は約10msecごとに行われるため、第1タイマの値は約10秒後に0となる。第1タイマに1000をセットした場合には、操作終了コマンド処理を終了する。

【0312】

開始待ち処理では、図56のフローチャートに示すように、演出フラグがセットされている場合、ステップS3601にて肯定判定をするとともにステップS3602にて押下演出処理を行う。

【0313】

押下演出処理では、図61のフローチャートに示すように、ステップS4101にて演出スイッチ67が操作されたか否かを判定し、演出スイッチ67が操作されていない場合には、そのまま待機する。演出スイッチ67が操作された場合には、ステップS4102に進み、結果フラグをセットする。ここで、結果フラグとは、上乗せ抽選に当選していれば上乗せ枚数を報知し、上乗せ抽選に当選していなければ上乗せされないことを報知する結果表示を開始するためのフラグである。

【0314】

図62は、表示制御装置81のタイマ割込み処理において行われる結果表示処理を示す

フローチャートである。

【0315】

ステップS4201では、結果フラグがセットされているか否かを判定する。結果フラグがセットされている場合には、ステップS4202にて結果フラグをクリアするとともに、ステップS4203にて表示中フラグをセットする。ステップS4204では、表示制御装置81のRAMに設けられた表示カウンタに0をセットし、ステップS4205では、表示カウンタの値に応じた画像を補助表示部65に表示する。なお、表示制御装置81のROMには、上乗せ抽選に当選している場合に実行する結果表示画像データと、上乗せ抽選に当選していない場合に実行する結果表示画像データと、が予め記憶されている。結果表示画像データは、0～200の値と対応付けられた201個の画像データによって構成されており、ステップS4205では、上乗せ抽選の抽選結果と対応する結果表示画像データを取得するとともに、0と対応付けられた画像データを補助表示部65に表示する。表示カウンタの値に応じた画像を補助表示部65に表示した場合には、本処理を終了する。

10

【0316】

ステップS4201にて結果フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS4206に進み、表示中フラグがセットされているか否かを判定する。結果フラグと表示中フラグが共にセットされていない場合には、結果表示を行っていないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、表示中フラグがセットされている場合には、結果表示を実行中であることを意味するため、ステップS4207にて表示カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS4208にて表示カウンタの値に応じた画像を補助表示部65に表示する。ステップS4209では、表示カウンタの値が200となったか否かを判定し、表示カウンタの値が200となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。表示カウンタの値が200となった場合には、結果表示画像データの最終画像データを表示した、すなわち結果表示を最後まで実行したことを意味するため、ステップS4210にて表示中フラグをクリアするとともに、ステップS4211にて完了フラグをセットする。ステップS4212では、表示制御装置81のRAMに設けられた第2タイマに300をセットする。なお、第2タイマの値は、タイマ割込み処理において1ずつ減算される。タイマ割込み処理は約10msecごとに行われるため、第2タイマの値は約3秒後に0となる。第2タイマに300をセットした場合には、結果表示処理を終了する。

20

30

【0317】

以上のとおり、押下演出処理において結果フラグをセットした場合には、約10msecごとのタイマ割込み処理において結果表示処理が起動され、約2秒に亘って結果表示が実行される。なお、補助表示部65には、結果表示を最後まで実行した場合、上記したメニュー処理、待ち受け処理、開始指令待ち処理のいずれかに移行するまでの間、結果表示画像データの最終画像データが継続して表示される（図56参照）。

【0318】

押下演出処理の説明に戻り、ステップS4103では、第1タイマの値が0となったか否かを判定し、第1タイマの値が0となっていない場合には、第1タイマの値が0となるまで待機する。第1タイマの値が0となった場合には、押下表示を開始してから約10秒を経過したことを意味する。かかる場合には、ステップS4104に進み、完了フラグがセットされているか否かを判定する。完了フラグがセットされている場合には、結果表示を最後まで実行したことを意味するため、ステップS4105にて完了フラグをクリアするとともに、ステップS4106にて第2タイマの値を0とし、本処理を終了する。一方、ステップS4104にて完了フラグがセットされていないと判定した場合には、結果表示の途中であることを意味するため、ステップS4107に進み、第2タイマの値が0となるまで待機する。より詳しく説明すると、ステップS4107では、表示カウンタの値が20であって、第2タイマの値が0となるまで待機する。第2タイマの値が0となった場合には、ステップS4105にて完了フラグをクリアするとともに、ステップS410

40

50

6にて第2タイマの値を0とし、本処理を終了する。

【0319】

ここで、押下表示を行った場合のその後の流れを具体的に説明する。

【0320】

押下表示を行った場合には、演出スイッチ67が操作されるまで補助表示部65にて押下表示を継続する。そして、押下表示を行っている状況で演出スイッチ67が操作された場合には、結果表示を開始する。結果表示を最後まで実行するためには約2秒を要する。

【0321】

ここで、押下表示を開始してから約8秒を経過するまでの間に演出スイッチ67が操作された場合には、押下表示を開始してから約10秒を経過するまでに結果表示を最後まで実行することができる。したがって、かかる場合には、第1タイマの値が0となったタイミングで完了フラグもセットされている状況となるため、直ちに押下演出処理を終了して開始待ち処理のステップS3603に移行することとなる。このとき、第2タイマの値は参照されない。つまり、押下表示を開始してから約8秒を経過するまでの間に演出スイッチ67が操作された場合には、押下表示を開始してから約10秒後に、メニュー画面を表示させるべくなされる演出スイッチ67の操作（以下、「メニュー開始操作」ともいう。）が有効となる。

【0322】

押下表示を開始してから約8秒～約10秒の間に演出スイッチ67が操作された場合には、結果表示の途中で押下表示を開始してから約10秒を経過したタイミングとなる。したがって、かかる場合には、第1タイマの値が0となったタイミングで完了フラグがセットされている状況とならず、第2タイマの値が0となった後に開始待ち処理のステップS3603に移行することとなる。つまり、押下表示を開始してから約8秒～約10秒の間に演出スイッチ67が操作された場合には、結果表示を最後まで実行してから3秒経過した後、すなわち演出スイッチ67を操作してから約5秒経過した後に、メニュー開始操作が有効となる。

【0323】

押下表示を開始してから約10秒以上経過した後に演出スイッチ67が操作された場合には、第1タイマの値が0となったタイミングで完了フラグがセットされている状況とならない（結果表示を開始していない）ため、結果表示を最後まで実行するとともに第2タイマの値が0となった後に開始待ち処理のステップS3603に移行することとなる。つまり、押下表示を開始してから約10秒以上経過した後に演出スイッチ67が操作された場合には、結果表示を最後まで実行してから3秒経過した後、すなわち演出スイッチ67を操作してから約5秒経過した後に、メニュー開始操作が有効となる。

【0324】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0325】

従来のスロットマシンでは、上記した押下演出のような演出スイッチの操作を契機として進行する補助演出を実行したゲームの後でメニュー処理を実行しない、すなわち演出スイッチを操作してもメニュー画面を表示しないものがあつた。かかる構成においては、メニュー画面を表示したい場合、押下演出が実行されないゲームが発生するまで遊技を継続する必要が生じ、遊技者が苛立ちを覚える要因となっていた。

【0326】

そこで本実施の形態では、押下演出を実行したゲームの後であってもメニュー処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の所望するタイミングでメニュー画面を表示させることが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0327】

押下表示を開始した場合には、第1タイマの値が0となった場合にメニュー開始操作が有効となる場合と、第1タイマではなく第2タイマの値が0となった場合にメニュー開始

10

20

30

40

50

操作が有効となる場合と、がある構成とした。かかる構成とすることにより、メニュー開始操作が有効となるタイミングを、結果表示の開始タイミングすなわち演出スイッチ67の操作タイミングに応じて変化させることが可能となる。この結果、遊技者が演出スイッチ67を操作してもメニュー画面が表示されないことに対して苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。

【0328】

確かに、押下演出を実行したゲームの後にメニュー開始操作が有効となる構成は、例えば結果表示を最後まで実行してから3秒等の一定時間経過後にメニュー開始操作を有効とする構成としても可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、必ず3秒待たなければならないことに対して遊技者が苛立ちを覚える可能性が考えられる。かかる懸念を解消すべく、結果表示を最後まで実行した場合に直ちにメニュー開始操作が有効となる構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者の意図しないタイミングでメニュー画面を表示してしまう機会が生じるという新たな問題が生じる。結果表示を最後まで実行した場合に、遊技者が所謂逆転演出等のさらなる演出の発展を期待して演出スイッチ67を再度操作した場合、補助表示部65の表示内容が押下演出からメニュー画面に切り替わってしまうからである。

10

【0329】

一方、第1タイマ又は第2タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる本スロットマシン10では、押下表示を開始してから約8秒経過したタイミングで演出スイッチ67を操作しない限り、結果表示を最後まで実行してからメニュー開始操作が有効となるまでに猶予時間を設けることができる。かかる猶予時間の存在により、遊技者の意図しないタイミングでメニュー画面を表示してしまう機会を低減することが可能となる。このことは、猶予時間だけ待たなければならないという遊技者の苛立ちに繋がる可能性も考えられるが、猶予時間の長さは演出スイッチ67の操作タイミングによって変化する。このため、今回はもうメニュー開始操作が有効となっているのではないかな等の探求心を抱かせながら遊技者に演出スイッチ67を操作させることが可能となる。故に、遊技者の苛立ちを低減することが可能となる。

20

【0330】

以上の結果、本スロットマシン10では、上記した各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技者が演出スイッチ67を操作してもメニュー画面が表示されないことに対して苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。

30

【0331】

第1タイマの値が0となった場合には、結果表示を最後まで実行したことを示す完了フラグがセットされている場合、メニュー開始操作が有効となる構成とした。かかる構成とすることにより、結果表示の途中でメニュー開始操作が有効となってしまうことを回避することが可能となる。

【0332】

第1タイマの値に1000をセットする構成とした。押下表示を開始した場合、当該押下表示を遊技者が認識してから演出スイッチ67を実際に操作するまでに要する時間は、上乗せ枚数が報知されることを祈った上で操作したとしても5秒以内に収まることが一般的であると想定される。結果表示を最後まで実行するのに要する時間は約2秒であるため、第1タイマの値に1000をセットする構成とすることにより、遊技者の意図しないタイミングでメニュー画面を表示してしまう機会を低減することが可能となる。また、かかる構成においては、押下表示が開始されてから約8秒を経過する前までに演出スイッチ67を操作すれば約10秒経過後にメニュー開始操作が有効となるため、遊技者に演出スイッチ67を操作するよう促しつつ、押下表示と結果表示の間が間延びしてしまう機会を低減することが可能となる。

40

【0333】

第2タイマの値に300をセットする構成とした。押下表示を開始してから約10秒を経過したタイミングで結果表示を最後まで実行していない場合には、遊技者が離席等によ

50

って演出スイッチ67を操作していない可能性が考えられる。そこでかかる場合には、結果表示を最後まで実行してから約3秒経過した後にメニュー開始操作が有効となる構成とすることにより、遊技者の意図しないタイミングでメニュー画面を表示してしまう機会を低減することが可能となる。

【0334】

(第5の実施形態)

【0335】

上記第1の実施形態では、報知モードが純増枚数に基づいて終了する構成としたが、報知モードがゲーム数に基づいて終了する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

10

【0336】

まず、主制御装置101が行う処理について説明する。

【0337】

通常区間において主制御装置101が行う処理は、上記第1の実施形態と同一である。したがって、通常区間では、3枚遊技で何らかの役に当選した場合、有利区間への移行抽選に当選したこととなる。例えば「設定3」の場合には、約1.2分の1の確率で何らかの役に当選となり、約6.4分の1の確率で外れが発生する。したがって、通常区間は3枚遊技を行えばほぼ1ゲームで終了することとなる。そして、通常区間から有利区間に移行した場合には、チャンスモードから開始されるとともに、移行ゲーム数として700が設定される(図26参照)。

20

【0338】

チャンスモードにおいて主制御装置101が行う処理は、遊技区間処理が上記第1の実施形態と異なっている。

【0339】

図63は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理(ステップS214、図11参照)であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0340】

ステップS4301では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う(図29参照)。

30

【0341】

ステップS4302では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS4301の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS4311にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0342】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS4303に進み、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS4304にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS4305にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS4306にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS4308にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。続くステップS4309では、移行ゲーム数カウンタに50をセットし、ステップS4310では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS4311にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

40

【0343】

ステップS4305にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS430

50

7に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップS 4 3 1 1にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS 4 3 0 8にて区間情報格納エリア1 0 6 dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。続くステップS 4 3 0 9では、移行ゲーム数カウンタに5 0をセットし、ステップS 4 3 1 0では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS 4 3 1 1にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0 3 4 4】

ステップS 4 3 0 3にて今回の遊技が3枚遊技でなく2枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップS 4 3 1 1にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0 3 4 5】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【0 3 4 6】

図6 4は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS 3 0 9、図1 2参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0 3 4 7】

ステップS 4 4 0 1では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS 4 4 0 2に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS 4 4 0 3に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定3の場合、スイカ当選であれば約5分の1の確率で上乗せゲーム数5 0，1 0 0，3 0 0のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約3分の1の確率で上乗せゲーム数5 0に当選となる。ステップS 4 4 0 4では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップS 4 4 0 5に進み、上乗せゲーム数を当該ゲームより後のゲームで報知するか否の後報知抽選を行う。後報知抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。後報知抽選に当選しなかった場合には、ステップS 4 4 0 7にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップS 4 4 0 8にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置8 1に対して送信されるコマンドである。ステップS 4 4 0 9では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。一方、後報知抽選に当選した場合には、上乗せフラグをセットすることなく、ステップS 4 4 1 0にて後報知コマンドを送信する。ここで、後報知コマンドとは、後報知抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置8 1に対して送信されるコマンドである。ステップS 4 4 0 9では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。また、今回の遊技が3枚遊技でなく2枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【0 3 4 8】

以上のとおり、上乗せ抽選に当選した場合には、表示制御装置8 1に対して上乗せコマンド又は後報知コマンドを送信する。上乗せフラグをセットするとともに上乗せコマンドを送信した場合には、上記第1の実施形態に記載したとおり、疑似遊技において上乗せゲーム数を報知する（図3 1参照）。また、上乗せコマンドをセットすることなく後報知コマンドを送信した場合には、後述する復活演出において上乗せゲーム数を報知する。なお

10

20

30

40

50

、後報知コマンドを送信した状況で疑似遊技抽選に当選した場合（図 16 参照）、上乗せゲーム数は、疑似遊技ではなく復活演出で報知される。

【0349】

図 65 は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 214、図 11 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0350】

ステップ S 4501 では、上記第 1 の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップ S 4502 では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップ S 4501 の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップ S 4508 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

10

【0351】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S 4503 にてモードゲーム数カウンタの値に 1 を加算するとともに、ステップ S 4504 にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップ S 4505～ステップ S 4507 に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップ S 4508 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップ S 4505 にて区間情報格納エリア 106d に格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップ S 4506 にて区間表示器 66 を OFF 消灯させる。ステップ S 4507 では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア 106d に記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

20

【0352】

ステップ S 4504 にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しないと判定した場合には、ステップ S 4509 に進み、完走フラグがセットされているか否かを判定する。完走フラグがセットされていない場合には、ステップ S 4510 にて報知モードの残りゲーム数が 50 より大きいかなんかを判定する。報知モードの残りゲーム数は、移行ゲーム数カウンタの値からモードゲーム数カウンタの値を減算することによって導出する。報知モードの残りゲーム数が 50 より大きい場合には、ステップ S 4511 に進み、差枚数カウンタの値が 2200 より大きいかなんかを判定する。報知モードの残りゲーム数が 50 より大きく、差枚数カウンタの値が 2200 より大きい場合には、ステップ S 4512 にて完走フラグをセットするとともに、ステップ S 4513 にて移行ゲーム数カウンタに 1500 をセットする。有利区間において 1500 回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が 2400 に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。したがって、差枚数カウンタの値が 2200 より大きい状況下で移行ゲーム数カウンタに 1500 をセットした場合には、有利区間における差枚数が 2400 に達したことを以って有利区間及び報知モードが終了することとなる。ステップ S 4514 では、差枚数 2400 によって終了することが確定したことを示す完走コマンドを表示制御装置 81 に対して送信する。その後、ステップ S 4508 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

30

40

【0353】

ステップ S 4509 にて完走フラグがセットされていると判定した場合と、ステップ S 4510 にて報知モードの残りゲーム数が 50 以下であると判定した場合と、ステップ S 4511 にて差枚数カウンタの値が 2200 以下であると判定した場合と、には、ステップ S 4508 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0354】

本実施の形態では、報知モード（有利区間）から通常区間を経てチャンスモード（有利区間）に至る際の補助表示部 65 における表示演出に特徴を有している。そこで以下では

50

、表示制御装置 8 1 が行う各種処理を、ゲームの流れに即して説明することとする。

【0355】

チャンスモードから報知モードに移行した場合に表示制御装置 8 1 が行う処理を説明する。

【0356】

図 6 6 は、報知モードにおける区間コマンド処理を示すフローチャートである。区間コマンド処理は、主制御装置 1 0 1 から送信された区間コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの終了後に起動される。

【0357】

ステップ S 4 6 0 1 では、今回のゲームが報知モードへの移行ゲームであったか否かを判定する。表示制御装置 8 1 の R A M には、区間コマンドが示す遊技区間の情報を格納する遊技区間記憶エリアが設けられている。遊技区間記憶エリアは、今回のゲームにおいて受信した区間コマンドが示す情報を記憶する第 1 エリアと、前回のゲームにおいて受信した区間コマンドが示す情報を記憶する第 2 エリアと、によって構成されている。ステップ S 4 6 0 1 では、第 2 エリアにチャンスモードを示す情報が記憶されているとともに、第 1 エリアに報知モードを示す情報が記憶されている場合、今回のゲームが報知モードへの移行ゲームであると判定する。ステップ S 4 6 0 2 では、開始フラグをセットする。ステップ S 4 6 0 3 では、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた表示ゲーム数カウンタに 5 0 をセットし、ステップ S 4 6 0 4 では、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた後報知ゲーム数カウンタに 0 をセットする。その後、ステップ S 4 6 0 5 にて移行報知処理を行い、本処理を終了する。移行報知処理を行うことにより、補助表示部 6 5 には、図 7 3 (a) に示すように、次ゲームから報知モードが開始されることと、報知モード下で遊技可能なゲーム数が 5 0 ゲームであることと、が表示される。

【0358】

図 6 7 は、報知モードにおける開始コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置 1 0 1 は、開始指令が発生したと判定した場合（ステップ S 2 0 6、図 1 1 参照）、表示制御装置 8 1 に対して開始コマンドを送信する。開始コマンド処理は、主制御装置 1 0 1 から送信された開始コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始時に起動される。

【0359】

ステップ S 4 7 0 1 では、開始フラグがセットされているか否かを判定する。開始フラグがセットされている場合には、今回のゲームが報知モードの 1 ゲーム目であることを意味するため、ステップ S 4 7 0 2 にて開始フラグをクリアするとともに、ステップ S 4 7 0 3 にて表示ゲーム数カウンタの値を補助表示部 6 5 に表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部 6 5 には、図 7 3 (b) に示すように、青年キャラクタが道路を散歩する様子と、報知モードの残りゲーム数が 5 0 ゲームであることと、が表示される。なお、詳細な説明は省略するが、押し順ベルに当選した場合の操作順序を報知する制御は、抽選結果コマンドを受信した場合に起動される抽選結果コマンド処理において行われる（ステップ S 3 1 0、図 1 2 参照）。

【0360】

次に、報知モード下で完走コマンドを受信していない場合に表示制御装置 8 1 が行う処理を説明する。

【0361】

ゲームの終了後に起動される区間コマンド処理では、図 6 6 のフローチャートに示すように、ステップ S 4 6 0 1 にて今回のゲームが報知モードへの移行ゲームでないと判定した場合、ステップ S 4 6 0 6 に進み、完走コマンドを受信したか否かを判定する。完走コマンドを受信していない場合には、ステップ S 4 6 1 0 にて表示ゲーム数カウンタの値から 1 を減算するとともに、ステップ S 4 6 1 1 にて表示ゲーム数カウンタの値が 1 となったか否かを判定する。表示ゲーム数カウンタの値が 1 となっていない場合には、ステップ S 4 6 1 3 にて表示ゲーム数カウンタの値が 0 となったか否かを判定し、表示ゲーム数カ

ウンタの値が0となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【0362】

ステップS4611にて表示ゲーム数カウンタの値が1となったと判定した場合には、少なくとも補助表示部65に表示してきた残りゲーム数において、次ゲームが報知モードの最終ゲームとなることを意味する。かかる場合には、ステップS4612にて終了フラグをセットし、本処理を終了する。

【0363】

また、ステップS4613にて表示ゲーム数カウンタの値が0となったと判定した場合には、表示ゲーム数カウンタの値が0となるまでのいずれかのゲームにおいて、後報知抽選に当選したことを意味する。主制御装置101は、報知モードの最終ゲームが終了した場合、報知モードであることを示す区間コマンドではなく通常区間であることを示す区間コマンドを送信するからである（図65参照）。かかる場合には、ステップS4614にて復活フラグをセットするとともに、ステップS4615にて表示ゲーム数カウンタに後報知ゲーム数カウンタの値をセットする。なお、後報知ゲーム数カウンタには、後報知抽選に当選したことを示す後報知コマンドを受信した場合に、当該後報知コマンドの示す上乗せゲーム数が加算されている。その後、ステップS4616にて後報知ゲーム数カウンタに0をセットし、本処理を終了する。

【0364】

ゲームの開始時に起動される開始コマンド処理では、図67のフローチャートに示すように、ステップS4701にて開始フラグがセットされていないと判定した場合、ステップS4704にて終了フラグがセットされているか否かを判定する。終了フラグがセットされていない場合には、ステップS4707に進み、復活フラグがセットされているか否かを判定する。復活フラグがセットされていない場合には、ステップS4710に進み、エンディングフラグがセットされているか否かを判定する。エンディングフラグがセットされていない場合には、ステップS4712にて表示ゲーム数カウンタの値を補助表示部65に表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部65では、ゲームが行われる毎に残りゲーム数が1ずつ減算表示されることとなる。

【0365】

ステップS4704にて終了フラグがセットされていると判定した場合には、少なくとも補助表示部65に表示してきた残りゲーム数において、今回のゲームが報知モードの最終ゲームとなることを意味する。かかる場合には、ステップS4705にて終了フラグをクリアするとともに、ステップS4706にて補助表示部65に終了画面を表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部65では、図73(c)に示すように、報知モードが終了することと、現時点でのメダル獲得枚数（例えば800枚）すなわち前回のゲーム終了時点における差枚数と、が表示される。なお、抽選結果コマンドは開始コマンドの受信後に受信することとなるが、押し順ベルに当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合には、終了画面の表示に加えて、ベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部65に表示する。例えば中左右ベルに当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合には、図73(d)に示すように、報知モードが終了することと、現時点でのメダル獲得枚数と、に加えて、「213」の操作順序が補助表示部65に表示される。

【0366】

ステップS4707にて復活フラグがセットされていると判定した場合には、後報知抽選に当選している、すなわち未報知の上乗せゲーム数が存在することを意味する。かかる場合には、ステップS4708にて復活フラグをクリアするとともに、ステップS4709にて復活演出処理を行い、本処理を終了する。復活演出処理を行うことにより、補助表示部65には、図73(e)に示すように、報知モードが終了せずに継続することと、後報知抽選に当選した上乗せゲーム数（例えば50ゲーム）と、が表示され、その後に図73(b)に示す報知モード下での通常画面が表示される。

【0367】

10

20

30

40

50

以上のとおり、報知モード下で完走コマンドを受信していない場合には、補助表示部 65 の残りゲーム数が 0 となるゲームの開始時に終了画面を表示する。そして、後報知抽選に当選している場合には、終了画面を表示した次ゲームの開始時に復活演出を行って報知モードの継続を報知する。

【0368】

次に、報知モード下で完走コマンドを受信した場合に表示制御装置 81 が行う処理を説明する。

【0369】

ゲームの終了後に起動される区間コマンド処理では、図 66 のフローチャートに示すように、ステップ S 4601 にて今回のゲームが報知モードへの移行ゲームでないと判定した場合、ステップ S 4606 に進み、完走コマンドを受信したか否かを判定する。完走コマンドを受信した場合には、差枚数 2400 によって終了することが確定したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 4607 にてエンディングフラグをセットするとともに、ステップ S 4608 にて表示ゲーム数カウンタに 1500 をセットする。その後、ステップ S 4609 にてエンディング報知処理を行い、本処理を終了する。エンディング報知処理を行うことにより、補助表示部 65 には、次ゲームからエンディング映像が開始されることが表示される。

10

【0370】

完走コマンドを受信した以降のゲームにおける区間コマンド処理では、ステップ S 4610 にて表示ゲーム数カウンタの値から 1 を減算するとともに、ステップ S 4611 にて表示ゲーム数カウンタの値が 1 となったか否かを判定する。上記したとおり、完走コマンドを受信した際の区間コマンド処理では、ステップ S 4608 にて表示ゲーム数カウンタに 1500 をセットしている。このため、完走コマンドを受信した以降のゲームにおける区間コマンド処理では、ステップ S 4611 にて表示ゲーム数カウンタの値が 1 となっていないと判定する。同様の理由により、ステップ S 4611 から進むステップ S 4613 においても表示ゲーム数カウンタの値が 0 になっていないと判定し、本処理を終了する。

20

【0371】

ゲームの開始時に起動される開始コマンド処理では、図 67 のフローチャートに示すように、ステップ S 4710 にてエンディングフラグがセットされているか否かを判定する。エンディングフラグがセットされている場合には、ステップ S 4711 にてエンディング実行処理を行った後に本処理を終了する。エンディング実行処理では、所定のエンディング映像を補助表示部 65 に表示する処理を実行する。

30

【0372】

以上のとおり、報知モードが差枚数 2400 によって終了することが確定した場合には、次ゲームから報知モード及び有利区間が終了するまでの間、所定のエンディング映像を補助表示部 65 に表示する。

【0373】

報知モードから通常区間に移行した場合に表示制御装置 81 が行う処理を説明する。

【0374】

ゲームの終了後に起動される区間コマンド処理では、図 68 のフローチャートに示すように、ステップ S 4801 にて今回のゲームが通常区間への移行ゲームであったか否かを判定する。より具体的には、遊技区間記憶エリアの第 2 エリアに報知モードを示す情報が記憶されているとともに、第 1 エリアに通常区間を示す情報が記憶されているか否かを判定する。今回のゲームが通常区間への移行ゲームであった場合には、ステップ S 4802 に進み、表示制御装置 81 の RAM に設けられた継続ゲーム数カウンタに 1 をセットする。その後、本処理を終了する。今回のゲームが通常区間への移行ゲームでなかった場合には、ステップ S 4803 にて継続ゲーム数カウンタの値に 1 を加算し、本処理を終了する。

40

【0375】

ゲームの開始時に起動される開始コマンド処理では、図 69 のフローチャートに示すよ

50

うに、ステップ S 4 9 0 1 にてエンディングフラグがセットされているか否かを判定する。エンディングフラグがセットされている場合には、報知モードにおいて所定のエンディング映像を表示したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 4 9 0 2 にてエンディングフラグをクリアするとともに、ステップ S 4 9 0 3 にて補助表示部 6 5 に終了画面を表示する処理を行う。その後、ステップ S 4 9 0 4 にて継続フラグをセットし、本処理を終了する。上記処理を行うことにより、補助表示部 6 5 では、報知モードが終了することと、報知モード終了時点でのメダル獲得枚数と、が表示される。

【0376】

ステップ S 4 9 0 1 にてエンディングフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 4 9 0 5 に進み、継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグがセットされていない場合には、ステップ S 4 9 0 6 にて継続フラグをセットした後、ステップ S 4 9 0 7 に進み、継続フラグがセットされている場合には、そのままステップ S 4 9 0 7 に進む。ステップ S 4 9 0 7 では、終了画面を継続表示する処理を行う。その後、本処理を終了する。なお、ステップ S 4 9 0 7 では、メダル獲得枚数を変更表示する処理は行わない。

【0377】

以上のとおり、差枚数 2 4 0 0 によって報知モードが終了した場合には、通常区間の 1 ゲーム目から当該通常区間が終了するまでの間、報知モードの終了画面が補助表示部 6 5 に表示される。移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了した場合には、報知モードの最終ゲームから通常区間が終了するまでの間、報知モードの終了画面が補助表示部 6 5 に表示される。

【0378】

図 7 0 は、通常区間における抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。抽選結果コマンド処理は、主制御装置 1 0 1 から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

【0379】

ステップ S 5 0 0 1 では、今回のゲームにおいていずれの役にも当選していないか否かを判定する。今回のゲームにおいて何らかの役に当選した場合には、チャンスモードへの移行抽選に当選したこと、すなわち次ゲームからチャンスモードに移行することを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、今回のゲームにおいていずれの役にも当選していない、すなわち通常区間が次ゲームも継続する場合には、ステップ S 5 0 0 2 に進み、継続ゲーム数カウンタの値が 6 より小さいか否かを判定する。継続ゲーム数カウンタの値が 6 より小さい場合には、ステップ S 5 0 0 3 にて示唆宝珠選択抽選を行う。示唆宝珠選択抽選では、本スロットマシン 1 0 の設定状態と、表示制御装置 8 1 の取得した乱数と、に基づいて選択抽選を行う。ちなみに、示唆宝珠選択抽選では、設定 1 又は設定 2 の場合、4 0 % の割合で青色宝珠を選択し、3 0 % の割合で黄色宝珠を選択し、2 0 % の割合で緑色宝珠を選択し、1 0 % の割合で赤色宝珠を選択する。設定 3 又は設定 4 の場合、2 0 % の割合で青色宝珠を選択し、3 0 % の割合で黄色宝珠を選択し、3 0 % の割合で緑色宝珠を選択し、2 0 % の割合で赤色宝珠を選択する。設定 5 又は設定 6 の場合、1 0 % の割合で青色宝珠を選択し、2 0 % の割合で黄色宝珠を選択し、3 0 % の割合で緑色宝珠を選択し、4 0 % の割合で赤色宝珠を選択する。なお、設定 1 ~ 設定 6 の各設定で選択率が異なる構成としてもよい。ステップ S 5 0 0 4 では、示唆宝珠選択抽選の選択結果を補助表示部 6 5 に表示する処理を行う。その後、本処理を終了する。ステップ S 5 0 0 2 にて継続ゲーム数カウンタの値が 6 以上であると判定した場合には、ステップ S 5 0 0 5 に進み、本スロットマシン 1 0 の設定状態が記載された確定宝珠を補助表示部 6 5 に表示する処理を行う。その後、本処理を終了する。例えば、設定 6 のスロットマシン 1 0 において確定宝珠を表示する処理を行った場合には、図 7 3 (f) に示すように、終了画面と、6 と記載された宝珠と、が補助表示部 6 5 に表示される。

【0380】

図 7 1 は、通常区間における全リール停止完了コマンド処理を示すフローチャートであ

る。全リール停止完了コマンド処理は、主制御装置 101 から送信された全リール停止完了コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの終了段階において起動される。

【0381】

全リール停止完了コマンド処理では、ステップ S5101 にて補助表示部 65 に表示している示唆宝珠又は確定宝珠を非表示とし、本処理を終了する。

【0382】

以上のとおり、通常区間では、チャンスモードに移行しない場合、1～5 ゲーム目までであれば全リール 32L, 32M, 32R が停止するまで示唆宝珠が補助表示部 65 に表示され、6 ゲーム目以降であれば全リール 32L, 32M, 32R が停止するまで確定宝珠が補助表示部 65 に表示される。ここで、チャンスモードに移行しない確率すなわち外れが発生する確率は、約 6.4 分の 1 である。したがって、示唆宝珠の出現状況から設定推測を行いたい遊技者や、確定宝珠から設定状態を把握したい遊技者は、通常区間における遊技回数が増加するように遊技を行う必要がある。

【0383】

次に、通常区間からチャンスモードに移行した場合に表示制御装置 81 が行う処理を説明する。

【0384】

ゲームの終了後に起動される区間コマンド処理では、図 68 のフローチャートに示すように、ステップ S4801 にて今回のゲームがチャンスモードへの移行ゲームであったか否かを判定する。より具体的には、遊技区間記憶エリアの第 2 エリアに通常区間を示す情報が記憶されているとともに、第 1 エリアにチャンスモードを示す情報が記憶されているか否かを判定する。今回のゲームがチャンスモードへの移行ゲームであった場合には、ステップ S4802 に進み、表示制御装置 81 の RAM に設けられた継続ゲーム数カウンタに 1 をセットする。その後、本処理を終了する。今回のゲームがチャンスモードへの移行ゲームでなかった場合には、ステップ S4803 にて継続ゲーム数カウンタの値に 1 を加算し、本処理を終了する。

【0385】

ゲームの開始時に起動される開始コマンド処理では、図 72 のフローチャートに示すように、ステップ S5201 にて継続フラグがセットされているか否かを判定する。継続フラグがセットされている場合には、補助表示部 65 にて終了画面を表示していることを意味する。かかる場合には、ステップ S5202 にて継続フラグをクリアするとともに、ステップ S5203 にて補助表示部 65 に表示している終了画面を非表示とする。その後、ステップ S5204 にて継続ゲーム数カウンタの値を補助表示部 65 に表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部 65 には、図 73 (g) に示すように、青年キャラクタが道路の遠方を散歩する様子と、チャンスモードにおけるゲーム数と、が表示される。

【0386】

ステップ S5201 にて継続フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S5205 にて継続ゲーム数カウンタの値を補助表示部 65 に表示する処理を行い、本処理を終了する。かかる処理を行うことにより、補助表示部 65 では、ゲームが行われる毎にゲーム数が 1 ずつ加算表示されることとなる。

【0387】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0388】

差枚数 2400 によって報知モードが終了する場合には、差枚数が 2400 に達したゲームの次ゲーム、すなわち通常区間の 1 ゲーム目に終了画面を表示し、移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合には、報知モードの最終ゲームで終了画面を表示する構成とした。このように、いずれの終了条件が成立するかによって終了画面が表示されるゲームを異ならせることにより、成立する終了条件に応じた補助演出を実行する等の補

10

20

30

40

50

助演出の多様化を図ることが可能となる。

【0389】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0390】

差枚数2400によって報知モードが終了する場合には、差枚数が2400に達したゲームの次ゲームに終了画面を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードが終了していない状況下で複数のゲームに亘って終了画面を表示してしまうことを回避することが可能となる。確かに、差枚数が2394以上となった次ゲームで終了画面を表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、押し順ベルに当選しなかった場合や、押し順ベルに当選したにも関わらず報知した操作順序でストップスイッチ42～44が操作されなかった場合等において、終了画面を表示したにも関わらず差枚数が2400に到達せずに報知モードが終了しない事象が発生してしまう。そして、前記事象が発生した場合には、差枚数が2400に到達して報知モードが終了するまで継続して終了画面を表示することとなるからである。

10

【0391】

残りゲーム数が50より大きく、差枚数が2200より大きい場合には、差枚数が2400に到達して報知モードが終了するよう、移行ゲーム数カウンタの値を変更する構成とした。かかる構成とすることにより、多様な観点から遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0392】

先ず、単に有利区間が差枚数2400に到達した場合に終了する構成とした場合、遊技者の中には、実際に差枚数2400に到達して有利区間（報知モード）が終了した場合、かかる上限枚数の制限がなければさらに多くのメダルの獲得できたのではないかと考え、遊技意欲を減退させてしまう者がいる。残りゲーム数が0となるタイミングで差枚数が2400に到達することは稀だからである。一方、残りゲーム数が50より大きく、差枚数が2200より大きい場合に移行ゲーム数カウンタの値を変更する本スロットマシン10では、差枚数が2200に達することを目標として遊技者に報知モードにおける遊技を行わせることが可能となる。また、報知モードにおける1ゲームあたりのメダル増加の期待値は約3.5枚であるため、残りゲーム数が57以下の状況で差枚数が2200より大きくなった場合には、上乘せ抽選に当選したことと等しくなる。200枚のメダル増加に必要とされるゲーム数の期待値は58だからである。以上の結果、有利区間における差枚数に上限を設けた構成とした場合であっても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

30

【0393】

次に、差枚数を条件として報知モードを終了させる場合には、上記したとおり報知モードの終了時期が役の抽選結果等によって変動することとなる。このため、報知モードの終了条件をゲーム数によって規定した構成においては、複数のゲームに亘ってエンディング演出を実行することが困難であった。一方、残りゲーム数が50より大きく、差枚数が2200より大きい場合に移行ゲーム数カウンタの値を変更する本スロットマシン10では、差枚数が2400に到達して報知モードが終了することを事前に確定させることができる。このため、移行ゲーム数カウンタの値を変更してから差枚数が2400に到達するまでのゲーム数を、エンディング映像を表示するためのゲーム数として確保することができる。故に、好適な形でエンディング演出を実行することが可能となる。また、有利区間を完走できることをエンディング演出によって遊技者に報知することが可能となるとともに、実際に差枚数が2400に到達するまで遊技者を優越感に浸らせながら遊技させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【0394】

加えて、エンディング演出を実行した場合には通常区間の1ゲーム目に終了画面が表示されるため、遊技者は、次ゲームを開始させるまでエンディング演出を楽しむことができるとともに、その余韻に浸りながら次ゲームを遊技することができる。故に、遊技興趣の

50

向上を図ることが可能となる。

【0395】

移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合には、報知モードの最終ゲームで終了画面を表示する構成とした。移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合には、報知モードの最終ゲームが役の抽選結果等によってずれることがない。故に、報知モードが終了していないにも関わらず複数のゲームに亘って終了画面を表示してしまうことを回避することが可能となる。

【0396】

後報知抽選に当選した場合には、終了画面を表示した次ゲームで復活演出を行って上乗せゲーム数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、終了画面が表示された場合に、報知モードが継続することを期待させながら次ゲームの開始指令を発生させるべくスタートレバー41を操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0397】

ここで、差枚数2400によって報知モードが終了する場合と同様に、報知モードが終了した次ゲームで終了画面を表示した場合を考える。かかる構成においては、終了画面を表示したゲームの遊技区間が既に通常区間となっているため、当該ゲームでレア役に当選したとしても上乗せ抽選が行われることはなく、報知モードが復活する事象を発生させることができない(図25、26参照)。一方、報知モードの最終ゲームで終了画面を表示する本スロットマシン10では、当該ゲームが報知モードであるため、レア役に当選すれば上乗せ抽選及び後報知抽選を行って復活演出を行うことができる。故に、好適な形で復活演出を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【0398】

移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合には、報知モードの最終ゲームの開始時に終了画面を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、折角用意した終了画面が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。そして、報知モードの最終ゲームで終了画面を遊技者に視認させた上で、復活演出によって報知モードが継続することを報知することができる。故に、報知モードが継続することに対する満足感を増幅させることが可能となる。確かに、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に終了画面を表示して復活演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、遊技者は連続的に遊技を行うことが一般的であり、仮想メダルが貯留記憶された状態となる報知モードでは、メダルの直接投入が不要となるためゲーム間隔がより短くなることが一般的である。このため、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に終了画面を表示する構成とした場合には、遊技者が終了画面を確認することなく次ゲームを開始させてしまう可能性があり、復活演出によって先のゲームが報知モードの最終ゲームであったことに気付く等の事象が発生し得る。これは、折角用意した終了画面が無駄なものとなることに繋がるのみならず、報知モードが継続することに対する満足感を損ねてしまうことにも繋がってしまう。一方、最終ゲームの開始時に終了画面を表示する本スロットマシン10では、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【0399】

通常区間の1ゲーム目では、終了画面が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者に、報知モードの余韻に浸らせながら通常区間の1ゲーム目を行わせることが可能となる。また、かかる構成においては、終了画面が2ゲームに跨って表示された場合、有利区間でないことと、復活演出が行われないことと、が確定する。故に、従来から用意されてきた終了画面を用いて新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【0400】

さらにいうと、本スロットマシン10のように通常区間において報知モードへの移行抽選を行わない構成においては、遊技者が通常区間よりもチャンスモード下での遊技を行いたいと考えて、通常区間に滞在しているスロットマシンでの遊技を敬遠してしまうことが

50

懸念されていた。そこで本スロットマシン10では、終了画面が2ゲームに跨って表示された場合、有利区間でないことと、復活演出が行われないことと、が確定する構成とした。かかる構成の場合、報知モード下での遊技を行った遊技者は、報知モードの最終ゲームで終了画面が表示された場合、復活演出が発生することを期待して次ゲームの開始指令が発生させることとなる。故に、有利区間が終了していた場合には、報知モード下での遊技を行った遊技者に通常区間の1ゲーム目を遊技させることが可能となる。かかるタイミングで上記遊技者が遊技を終了したとしても、補助表示部65には終了画面が表示されている。したがって、上記遊技者と異なる他の遊技者に、復活演出が発生することを期待させながら通常区間の2ゲーム目の遊技を開始させることが可能となる。したがって、通常区間に滞在しているスロットマシン10での遊技を遊技者が敬遠してしまうことを抑制することが可能となり、スロットマシン10の稼働率の低下を抑制することが可能となる。

10

【0401】

通常区間からチャンスモードに移行するまでの間、終了画面を継続表示する構成とした。かかる構成とすることにより、通常区間で実行する補助演出の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【0402】

3枚遊技で何らかの役に当選した場合に通常区間からチャンスモードに移行し、約6.4分の1の確率でしか外れが発生しない構成とした。このように、チャンスモードに移行する確率が移行しない確率よりも高くなる構成とすることにより、通常区間に滞在するゲーム数を少なくすることが可能となる。この結果、終了画面が長期に亘って継続表示される機会を低減することが可能となり、終了画面のまま遊技者が遊技を終了してしまう機会を低減することが可能となる。

20

【0403】

上記したとおりチャンスモードに移行する確率が移行しない確率よりも高くなる構成とした場合であっても、通常区間からチャンスモードへ移行せずに通常区間に滞在する事象は発生し得る。そして、終了画面が長期に亘って継続表示された場合には、通常区間における遊技が単調化することが懸念される。そこで本スロットマシン10では、通常区間からチャンスモードに移行しない場合、示唆宝珠又は確定宝珠を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、示唆宝珠の出現状況から設定推測を行ってみようと考えさせたり、確定宝珠が表示されるまで通常区間が継続してほしいと考えさせたりすることが可能となる。この結果、通常区間に滞在しているスロットマシン10での遊技を遊技者が敬遠してしまうことを抑制することが可能となるのみならず、通常区間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

30

【0404】

全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合には、表示している示唆宝珠又は確定宝珠を非表示する構成とした。かかる構成とすることにより、実際に遊技を行わなければ示唆宝珠及び確定宝珠を確認できない構成とすることが可能となり、設定推測を行いたい遊技者に通常区間での遊技を行わせることが可能となる。この結果、通常区間であることを理由としてスロットマシン10の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。

40

【0405】

通常区間の6ゲーム目以降では、本スロットマシン10の設定状態が記載された確定宝珠を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、通常区間からチャンスモードに移行しなかった場合であっても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。確定宝珠を通じて設定状態を把握することができた場合には、その後も遊技を継続するか否かの大きな判断材料となるからである。

【0406】

チャンスモードに移行した場合には、チャンスモードにおけるゲーム数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード移行までに要する最高ゲーム数や有利区間で遊技可能な残りゲーム数等を遊技者に把握させることが可能となり、遊技者の遊技

50

意欲を高めることが可能となる。かかる一方、通常区間においてなされたゲーム数は有利区間及びチャンスモードにおいてなされたゲーム数と無関係なため、例えば有利区間の終了後から上記ゲーム数を表示する構成とした場合、例えば「ーG」のようにチャンスモードに移行するまで更新されることのないゲーム数を表示しなければならなくなる。これは、遊技者が通常区間での遊技を無意味なものと考えて遊技意欲を減退させてしまうことに繋がる。しかしながら、本スロットマシン10のように通常区間における各ゲームで終了画面を継続表示する構成においては、終了画面からチャンスモードにおけるゲーム数の表示へと切り替えることができるため、見た目上の違和感を低減することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【0407】

10

終了画面を表示する場合には、報知モードが終了することと、現時点でのメダル獲得枚数と、を表示する構成とした。そして、終了画面を継続表示する場合すなわち通常区間において終了画面を表示する場合には、表示しているメダル獲得枚数を変更しない構成とした。かかる構成とすることにより、通常区間において終了画面を表示する構成とした場合であっても、有利区間において遊技者が獲得したメダル数を正確に報知することが可能となる。また、終了画面に表示するメダル獲得枚数を更新するための処理が不要となるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【0408】

(第6の実施形態)

【0409】

20

上記第1の実施形態では、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ43を最初に操作した場合と、右ストップスイッチ44を最初に操作した場合と、でベル入賞の成立する確率が等しくなるよう、押し順ベルの当選確率を設定したが、最初に操作したストップスイッチ42～44によってベル入賞の成立する確率が異なるよう、押し順ベルの当選確率を設定してもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【0410】

図74は、左リール32L，中リール32M，右リール32Rの図柄配列を示す図である。

30

【0411】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール32Lの17番目）、「白星」図柄（例えば、左リール32Lの16番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール32Lの15番目）、「青星」図柄（例えば、左リール32Lの12番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの11番目）、「白7」図柄（例えば、左リール32Lの7番目）、「赤7」図柄（例えば、左リール32Lの6番目）、「赤星」図柄（例えば、左リール32Lの2番目）の10種類がある。そして、図74に示すように、各リール32L，32M，32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

40

【0412】

各表示窓26L，26M，26Rは、対応するリールに付された20個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が3個となるように形成されている。このため、各リール32L，32M，32Rがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓26L，26M，26Rを介して視認可能な状態となる。

【0413】

本スロットマシン10では、これら9個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に3本、斜め方向へたすき掛けに2本、計5本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図75(a)に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール32L，32M，32Rの上段図柄を結んだ上ラインL1と、各リール32L，3

50

2 M, 3 2 R の中段図柄を結んだ中ライン L 2 と、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の下段図柄を結んだ下ライン L 3 と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール 3 2 L の上段図柄, 中リール 3 2 M の中段図柄, 右リール 3 2 R の下段図柄を結んだ右下がりライン L 4 と、左リール 3 2 L の下段図柄, 中リール 3 2 M の中段図柄, 右リール 3 2 R の上段図柄を結んだ右上がりライン L 5 と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

【0414】

本スロットマシン 10 では、図 75 (b) に示すように、右上がりライン L 5 のみが有効ラインとして設定される。上ライン L 1, 中ライン L 2, 下ライン L 3, 右下がりライン L 4 の 4 本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。

【0415】

図 76 ~ 図 78 は、条件装置の名称と、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【0416】

入賞成立となった場合に遊技状態移行の特典が付与される条件装置としては、B B がある。

【0417】

左リール 3 2 L の「白星」図柄と、中リール 3 2 M の「赤星」図柄と、右リール 3 2 R の「白 7」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、B B 入賞となる。B B 入賞が成立した場合には、遊技状態が B B 状態に移行する。

【0418】

入賞成立となった場合に再遊技の特典が付与される条件装置としては、再遊技 1 ~ 再遊技 11 がある。

【0419】

一部の入賞態様について説明すると、例えば、左リール 3 2 L の「白 7」図柄, 「B A R」図柄, 「赤星」図柄, 「青星」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M の「リプレイ」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 1 入賞となる。再遊技 1 入賞が成立した場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「リプレイ」図柄が中ライン L 2 上に停止する停止出目となる。

【0420】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 7 入賞となり、左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄と、中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄, 「B A R」図柄, 「赤星」図柄, 「青星」図柄のいずれかと、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 8 入賞となる。再遊技 8 入賞が成立した場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄が右下がりライン L 4 上に停止する停止出目となる。つまり、本実施の形態では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄がいずれかの組合せライン上に停止した場合、メダル払出の特典ではなく再遊技の特典が付与される。

【0421】

左リール 3 2 L の「白 7」図柄, 「B A R」図柄, 「赤星」図柄, 「青星」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、左リール 3 2 L の「白 7」図柄, 「B A R」図柄, 「赤星」図柄, 「青星」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、には、再遊技 9 入賞となる。左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄と、中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「白 7」図柄又は「チェリー」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 10 入賞となる。左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 11 入賞となる。再遊技 9 入賞 ~ 再遊技 11 入賞が成

10

20

30

40

50

立した際の停止出目は、本実施の形態においてチャンス目となる。

【0422】

入賞成立となった場合にメダル払出の特典が付与される条件装置としては、小役1～小役32がある。

【0423】

小役1は、入賞成立となった場合に各リール32L, 32M, 32Rの「ベル」図柄が上ラインL1上に停止する条件装置である。小役2は、入賞成立となった場合に各リール32L, 32M, 32Rの「ベル」図柄が右下がりラインL4上に停止する条件装置である。小役3は、入賞成立となった場合に各リール32L, 32M, 32Rの「ベル」図柄が中ラインL2上に停止する条件装置である。小役4は、入賞成立となった場合に各リール32L, 32M, 32Rの「ベル」図柄が右上がりラインL4上に停止する条件装置である。小役5は、入賞成立となった場合に各リール32L, 32M, 32Rの「ベル」図柄が下ラインL3上に停止する条件装置である。小役6は、入賞成立となった場合に各リール32L, 32M, 32Rの「ベル」図柄が小山型（下段、中段、下段）に停止する条件装置である。小役1入賞～小役6入賞が成立した場合には、8枚のメダル払出が行われる。

10

【0424】

小役7～小役27、小役31、小役32は、本実施の形態において補填役として機能するものであり、入賞成立となった場合に1枚のメダル払出が行われる。

【0425】

小役28～小役30は、本実施の形態においてチェリー入賞として機能するものであり、入賞成立となった場合に3枚のメダル払出が行われる。

20

【0426】

図79は、「設定3」のBB当選フラグを持ち越していないBB非内部中において選択される抽選テーブルを示す図である。抽選テーブルには、インデックス値IVが設定されており、各インデックス値IVには、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値PVが設定されている。なお、図79には、当選役と、インデックス値IVと、ポイント値PVと、の対応関係の他に、当選役を構成する条件装置と、役の抽選に当選した場合にセットされる当選フラグの当選役番号と、後述するグループ番号と、も併せて記載している。

30

【0427】

本実施の形態では、3枚遊技でのみ遊技を開始させることが可能な構成となっており、図79に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、各役の当選確率は以下のとおりとなる。第1再遊技に当選となる確率は約9.1分の1、第2再遊技に当選となる確率は約94分の1、第3再遊技に当選となる確率は約6600分の1、第1スイカに当選となる確率は約160分の1、第2スイカに当選となる確率は約200分の1、第1チャンスに当選となる確率は約410分の1、第2チャンスに当選となる確率は約820分の1、第3チャンスに当選となる確率は約820分の1である。左中右ベル1, 左中右ベル2, 左右中ベル1, 左右中ベル2, 中左右ベル1, 中左右ベル2, 中右左ベル1, 中右左ベル2, 右中左ベル1, 右中左ベル2, 右左中ベル1, 右左中ベル2に当選となる確率は、それぞれ約33分の1である。第1特殊ベル, 第2特殊ベル, 第3特殊ベル, 第4特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約16分の1である。共通ベルに当選となる確率は約54分の1、強ベルに当選となる確率は約2200分の1、1枚役に当選となる確率は約260分の1、弱チェリーに当選となる確率は約82分の1、強チェリーに当選となる確率は約300分の1、重複BBに当選となる確率は約4.8分の1、単独BBに当選となる確率は約16000分の1である。BB非内部中においては、内部中再遊技に当選となる事象が発生せず、いずれの役にも当選しない外れとなる事象も発生しない。

40

【0428】

図示は省略するが、BB当選フラグを持ち越しているBB内部中において選択される抽選テーブルは、上記BB非内部中用抽選テーブルと、内部中再遊技（IV=4）のポイン

50

ト値PVと、単独BB（IV＝32）のポイント値PVと、が異なっている。具体的には、内部中再遊技のポイント値PVとして4が設定されており、単独BBのポイント値PVとして0が設定されている。したがって、BB内部中においては、重複再遊技に約16000分の1の確率で当選となり、単独BBに当選しなくなる。他の役の当選確率はBB非内部中と同じであるため、BB内部中においても外れとなる事象が発生しない。

【0429】

ここで、役の抽選結果とリールの停止結果との関係を説明する。

【0430】

本実施の形態では、単独BB以外の役に当選した場合、何らかの入賞が必ず成立するよう、当選役を構成する条件装置と、各リール32L，32M，32Rの図柄配列と、が設定されている。例えば、第2スイカに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技7，8のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。同様に、強チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役28～30のいずれかの入賞が成立し、3枚のメダル払出が行われる。単独BBに当選した場合には、各リール32L，32M，32RのBB図柄、すなわち左リール32Lの「白星」図柄，中リール32Mの「赤星」図柄，右リール32Rの「白7」図柄を有効ラインである右上がりラインL5上に停止させることができるタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、BB入賞が成立し、他のタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、BB入賞が成立せずにBB当選フラグが持ち越されることとなる。

【0431】

また、主制御装置101は、BBと小役に当選している場合、小役入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行い、BBと再遊技に当選している場合、再遊技入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行う。このため、例えば重複BBに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役7～27，31，32のいずれかの入賞が成立し、1枚のメダル払出が行われる。BB内部中の状況下で第1再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技1，2，4のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。BB内部中の状況下で他の役に当選した場合についても同様であり、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、BB以外の条件装置の入賞が成立し、対応する特典が付与される。上記したとおりBB内部中では外れとなる事象が発生しないため、本実施の形態では、単独BBに当選した遊技回以外でBB入賞を成立させることができない。つまり、上記第1の実施形態では、2枚遊技を行ってBB2内部中とした後に3枚遊技を行わせることによってBB入賞の成立を回避させていたが、本実施の形態では、上記手順を踏ませることなくBB入賞の成立を回避させることができる。

【0432】

左中右ベル1に当選した場合には、左ストップスイッチ42→中ストップスイッチ43→右ストップスイッチ44の操作順序で操作すれば小役1入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役7，10，15，18のいずれかが成立して1枚のメダル払出が行われる。左中右ベル2，左右中ベル1，左右中ベル2，中左右ベル1，中左右ベル2，中右左ベル1，中右左ベル2，右中左ベル1，右中左ベル2，右左中ベル1，右左中ベル2に当選した場合についても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、小役1～6のうち当選している条件装置の入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、当選している条件装置のうち小役1～6以外の条件装置の入賞が成立して1枚のメダル払出が行われる。第1特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42→右ストップスイッチ44の操作順序で操作すれば小役3入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役7～14，27のい

れかが成立して1枚のメダル払出が行われる。第2特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ43→右ストップスイッチ44→左ストップスイッチ42の操作順序で操作すれば小役4入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役7～14, 27のいずれかが成立して1枚のメダル払出が行われる。第3特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ44→左ストップスイッチ42→中ストップスイッチ43の操作順序で操作すれば小役5入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役7～10, 23～27のいずれかが成立して1枚のメダル払出が行われる。第4特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ44→中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42の操作順序で操作すれば小役6入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役7～10, 23～27のいずれかが成立して1枚のメダル払出が行われる。なお以下では、左中右ベル1, 左中右ベル2, 左右中ベル1, 左右中ベル2, 中左右ベル1, 中左右ベル2, 中右左ベル1, 中右左ベル2, 右中左ベル1, 右中左ベル2, 右左中ベル1, 右左中ベル2, 第1特殊ベル～第4特殊ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。また、小役1～6入賞は、各リール32L, 32M, 32Rの「ベル」図柄がいずれかの組合せライン又は小山型に停止する停止出目となる。このため以下では、小役1～6入賞を総称して「ベル入賞」ともいう。

10

【0433】

本実施の形態における遊技区間について説明する。

20

【0434】

本実施の形態における遊技区間は、通常区間と有利区間の2種類の遊技区間からなる点と、有利区間がチャンスモードと報知モードの2種類の遊技モードからなる点と、において上記第1の実施の形態と同じである(図24参照)。但し、本実施の形態では、3枚遊技でのみ遊技可能である点と、報知モードが純増枚数ではなく報知モード下でなされたゲーム数によって終了する点と、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができる操作順序を報知するナビ率が増加する点と、が上記第1の実施の形態と異なっている。そこで以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置101が行う各種処理について、図80以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置101が行う各種処理を個別に説明することとする。

30

【0435】

まず、通常区間における処理を説明する。

【0436】

図80は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理(ステップS309、図12参照)であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0437】

ステップS5301では、当選フラグ格納エリア106aに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップS5302に進み、当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものであるか否かを判定する。具体的には、当選役番号1～31(図79参照)のいずれかが当選フラグ格納エリア106aに格納されているか否かを判定する。当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものである場合には、ステップS5303にて移行フラグをセットするとともに、ステップS5304にて区間表示器66をON点灯させ、本処理を終了する。当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグが小役及び再遊技に当選していないことを示すものである場合すなわち単独BBに当選した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

40

【0438】

図81は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理

50

は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 4、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0 4 3 9】

ステップ S 5 4 0 1 では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 5 4 0 2 ～ステップ S 5 4 1 0 に示す有利区間移行処理を行う。

【0 4 4 0】

有利区間移行処理では、ステップ S 5 4 0 2 において、最初の停止指令が左リール 3 2 L に対して発生したか否か、すなわち左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合には、ステップ S 5 4 0 3 に進み、移行フラグをクリアする。ステップ S 5 4 0 4 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更し、ステップ S 5 4 0 5 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた区間ゲーム数カウンタに 0 をセットする。続くステップ S 5 4 0 6 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更する。ステップ S 5 4 0 7 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた移行ゲーム数カウンタに 7 0 0 をセットする。ステップ S 5 4 0 8 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられたモードゲーム数カウンタに 0 をセットし、ステップ S 5 4 0 9 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた差枚数カウンタに 0 をセットする。その後、ステップ S 5 4 1 0 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次のゲームの遊技区間や遊技モード、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドであり、ステップ S 5 4 1 0 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d にセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

【0 4 4 1】

ステップ S 5 4 0 2 において左ストップスイッチ 4 2 ではなく中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作されたと判定した場合には、ステップ S 5 4 1 1 にて移行フラグをクリアする。その後、ステップ S 5 4 1 0 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。つまり、通常区間において中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 を最初に操作した場合には、移行抽選に当選していたとしても当該結果が無効とされてチャンスモードに移行しない。

【0 4 4 2】

ステップ S 5 4 0 1 にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 5 4 1 0 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0 4 4 3】

以上のとおり、通常区間において単独 B B 以外の役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図 7 9 に示すように、例えば「設定 3」の場合、B B 非内部中に単独 B B に当選となる確率は約 1 6 0 0 0 分の 1 である。したがって、通常区間は、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作すればほぼ 1 ゲームで終了することとなる。また、B B 内部中である場合には、単独 B B 以外の役に必ず当選するため、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作すれば通常区間が 1 ゲームで終了することとなる。

【0 4 4 4】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。

【0 4 4 5】

図 8 2 は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0 4 4 6】

ステップS5501では、レア役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、第1スイカ、第2スイカ、第1チャンス、第2チャンス、第3チャンス、強ベル、弱チェリー、強チェリーをレア役として設定しているため、ステップS5501では、当選役番号5～9、27、29、30（図79参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア106aに格納されているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS5502に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップS5503では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップS5504にて移行フラグをセットした後に本処理を終了し、移行抽選に当選しなかった場合には、移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。レア役に当選しなかった場合には、上記移行抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

10

【0447】

図83は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0448】

ステップS5601では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図29参照）。

【0449】

20

ステップS5602では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS5601の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS5611にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0450】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS5603に進み、左ストップスイッチ42が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、ステップS5604にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS5605にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS5606にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS5608にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグAに変更する。続くステップS5609では、移行ゲーム数カウンタに100をセットし、ステップS5610では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS5611にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

30

【0451】

ステップS5605にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS5607に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップS5611にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS5608にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグAに変更する。続くステップS5609では、移行ゲーム数カウンタに100をセットし、ステップS5610では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS5611にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

40

【0452】

ステップS5603にて左ストップスイッチ42ではなく中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作されたと判定した場合には、ステップS5612にて移行フラグをクリアした後にステップS5611にて区間コマンドを送信し、本処理を

50

終了する。

【0453】

以上のとおり、チャンスモードからは、左ストップスイッチ42を最初に操作して遊技を行った場合、移行抽選に当選した場合と、移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技を行った場合と、に報知モードAに移行する。中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作して遊技を行った場合には、移行抽選に当選していたとしても当該結果が無効とされて報知モードAに移行しない。また、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作して遊技を行った場合には、モードゲーム数カウンタの値が更新されないため、移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技を行ったとしても報知モードAに移行しない。

10

【0454】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【0455】

図84は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0456】

ステップS5701では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップS5702に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS5703に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。上乗せ抽選では、例えば設定3の場合、第1スイカ当選であれば約8分の1の確率で上乗せゲーム数10, 30, 50のいずれかに当選となる。ステップS5704では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップS5705にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップS5706にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。ステップS5707では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。レア役に当選していない場合には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

20

30

【0457】

ステップS5701にて押し順ベルに当選していると判定した場合には、ステップS5708に進み、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かのナビ判定処理を行う。ナビ判定処理では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいてナビ実行有無の判定を行う。より具体的には、図85に示すように、左中右ベル1, 左中右ベル2, 左右中ベル1, 左右中ベル2, 中左右ベル1, 中左右ベル2, 中右左ベル1, 中右左ベル2, 右中左ベル1, 右中左ベル2, 右左中ベル1, 右左中ベル2のいずれかに当選している場合、報知モードAであれば33%の割合でナビすると判定する。さらに具体的にいうと、上記各役に当選となる乱数値はそれぞれ1980個ある（図79参照）ため、660個の乱数値がナビすると判定される乱数値として設定されており、残り1320個の乱数値がナビしないと判定される乱数値として設定されている。第1特殊ベル, 第2特殊ベル, 第3特殊ベル, 第4特殊ベルのいずれかに当選している場合には、報知モードAであれば100%の割合でナビすると判定する。ステップS5709では、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かを判定する。ナビする場合には、ステップS5710にてナビフラグをセットした後に本処理を終了する。ナビしない場合には、ステップS5711にて予想フラグをセットするとともに、ステップS5712にて予想コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、予想コマンドとは、ベル入賞を成立させることができ

40

50

る操作順序をナビしないことを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。

【0458】

以上のとおり、報知モード A では、押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビする場合と、ナビしない場合と、がある。そこで以下では、操作順序を実際にナビするにあたって主制御装置 1 0 1 と表示制御装置 8 1 が行う処理を説明する。

【0459】

主制御装置 1 0 1 は、回転開始処理（図 1 7 参照）と、指示モニタ表示処理（図 1 9 参照）と、において、ベル入賞を成立させることができる操作順序を指示モニタに表示する処理を行う。このとき、上記第 1 の実施形態では、押し順ベルに当選したか否かを判定（S 6 0 3，S 8 0 2）して指示モニタを表示したが、本実施の形態では、押し順ベルに当選したか否かではなく、ナビフラグがセットされているか否かを判定し、ナビフラグがセットされている場合に指示モニタを表示する処理を行う。

【0460】

図 8 6 は、当選役情報作成処理を示すフローチャートである。当選役情報作成処理は、抽選結果コマンドを構成する各種情報のうち、役の当否判定の結果を示す当選役情報を作成するための処理である。当選役情報作成処理は、区間抽選処理が終了した後であって、抽選結果コマンドを送信する前に行われる（図 1 2 参照）。

【0461】

ステップ S 5 8 0 1 では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップ S 5 8 0 2 にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップ S 5 8 0 3 に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、現在の遊技モードが報知モードであって、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 5 8 0 2 にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。

【0462】

一方、ナビフラグがセットされていない場合には、現在の遊技モードが通常区間又はチャンスモードであるか、現在の遊技モードが報知モードであるもののベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないと決定したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 5 8 0 4 にて当選役情報としてグループ番号をセットし、本処理を終了する。具体的には、左中右ベル 1，左中右ベル 2，左右中ベル 1，左右中ベル 2，中左右ベル 1，中左右ベル 2，中右左ベル 1，中右左ベル 2，右中左ベル 1，右中左ベル 2，右左中ベル 1，右左中ベル 2 のいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「1」をセットし、第 1 特殊ベル，第 2 特殊ベル，第 3 特殊ベル，第 4 特殊ベルのいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「2」をセットする。グループ番号をセットする場合には、当選役情報として当選役番号をセットしない。したがって、表示制御装置 8 1 は、グループ番号を含む抽選結果コマンドを受信した場合、グループ番号と対応する押し順ベルのいずれかに当選したことは把握できるものの、いずれの押し順ベルに当選したかは把握することができない。なお、以下では、左中右ベル 1，左中右ベル 2，左右中ベル 1，左右中ベル 2，中左右ベル 1，中左右ベル 2，中右左ベル 1，中右左ベル 2，右中左ベル 1，右中左ベル 2，右左中ベル 1，右左中ベル 2 を総称して「押し順グループ 1」ともいう。また、第 1 特殊ベル，第 2 特殊ベル，第 3 特殊ベル，第 4 特殊ベルを総称して「押し順グループ 2」ともいう。

【0463】

図 8 7 は、表示制御装置 8 1 が行う操作ナビ処理を示すフローチャートである。操作ナビ処理は、主制御装置 1 0 1 から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

【0464】

ステップS5901では、当選役番号を受信したか否かを判定する。当選役番号を受信した場合には、ステップS5902にて当選役が押し順ベルであるか否かを判定し、押し順ベルでない場合には、そのまま本処理を終了する。当選役が押し順ベルであることを示す当選役番号を受信した場合には、主制御装置101側でベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップS5903にてベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部65に表示する処理を行い、本処理を終了する。

【0465】

ステップS5901にて当選役番号を受信していないと判定した場合には、グループ番号を受信したことを意味する。かかる場合には、ステップS5904に進み、予想コマンドを受信済みであるか否かを判定する。予想コマンドを受信済みでない場合には、現在の遊技区間が通常区間又はチャンスモードであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。予想コマンドを受信済みである場合には、ステップS5905にて補助表示部65に「???」を表示する処理を行い、本処理を終了する。補助表示部65に「???」を表示することにより、ベル入賞を成立させることができる操作順序はナビしないものの、押し順ベルに当選したことは報知することができる。また、本実施の形態における「???」の表示は、その後の遊技においてナビ率がアップする昇格示唆としての機能を有している。

【0466】

なお、詳細な説明は省略するが、疑似遊技を行う遊技回では、上記操作順序の表示及び「???」の表示は、疑似遊技が終了して本遊技が開始される際に行われる。

【0467】

図88は、主制御装置101が行う昇格判定処理を示すフローチャートである。昇格判定処理は、リール制御処理（S212、図11参照）の終了後すなわち全リール32L、32M、32Rの停止後に行われる処理である。

【0468】

ステップS6001では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS6002にてナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップS6003にてナビフラグをクリアした後にステップS6004に進み、ナビフラグがセットされていない場合には、そのままステップS6004に進む。ステップS6004では、予想フラグがセットされているか否かを判定し、予想フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【0469】

予想フラグがセットされている場合には、ステップS6005にて予想フラグをクリアするとともに、ステップS6006にてベル入賞が成立したか否かを判定する。ベル入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、ベル入賞が成立している場合には、ステップS6007にてナビ率をアップさせるか否かの昇格抽選を行う。昇格抽選では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて昇格抽選を行う。ステップS6008では、昇格抽選に当選したか否かを判定し、昇格抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。昇格抽選に当選した場合には、ステップS6009に進み、セットされている遊技モードフラグが報知フラグAであるか否かを判定する。報知フラグAがセットされている場合には、ステップS6010に進み、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグBに変更する。

【0470】

遊技モードフラグが報知フラグBに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図85に示すように、押し順グループ1に当選していれば66%の割合でナビすると判定され、押し順グループ2に当選していれば100%の割合でナビすると判定されるようにな

る。

【0471】

ステップS6009にて報知フラグAがセットされていないと判定した場合には、ステップS6011に進み、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグCに変更する。

【0472】

遊技モードフラグが報知フラグCに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図85に示すように、押し順ベルに当選すれば100%の割合でナビすると判定されるようになる。

【0473】

ステップS6010又はステップS6011にて遊技モードフラグを変更した場合には、ステップS6012にて昇格コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、昇格コマンドとは、昇格抽選に当選したことを把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。表示制御装置81は、昇格コマンドを受信した場合、昇格抽選に当選したことを示唆する演出を実行する。本実施の形態では、報知モードAである場合、背景画像に昼間画像を表示し、報知モードBである場合、背景画像に夕方画像を表示し、報知モードCである場合、背景画像に夜間画像を表示するようになっている。表示制御装置81は、昇格コマンドを受信した場合、次ゲーム以降の報知モードと対応する背景画像に切り替える処理を実行する。

【0474】

図89は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0475】

ステップS6101では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップS6102では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS6101の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS6108にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0476】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS6103にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS6104にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップS6108にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0477】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS6105～ステップS6107に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS6108にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS6105にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS6106にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS6107では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【0478】

ここで、本スロットマシン10の遊技性について説明する。

【0479】

押し順グループ1を形成する左中右ベル1，左中右ベル2，左右中ベル1，左右中ベル2，中左右ベル1，中左右ベル2，中右左ベル1，中右左ベル2，右中左ベル1，右中左ベル2，右左中ベル1，右左中ベル2に当選となる確率は、それぞれ約33分の1である

10

20

30

40

50

。押し順グループ2を形成する第1特殊ベル、第2特殊ベル、第3特殊ベル、第4特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約16分の1である。

【0480】

ストップスイッチ42～44の操作順序を基準とした場合、押し順ベル当選に基づいてベル入賞が成立する確率は以下のとおりとなる。左中右の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左中右ベル1と左中右ベル2であるため、ベル入賞の成立確率が約17分の1となる。左右中の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左右中ベル1と左右中ベル2であるため、ベル入賞の成立確率が約17分の1となる。中左右の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中左右ベル1，中左右ベル2，第1特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約8.1分の1となる。中右左の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中右左ベル1，中右左ベル2，第2特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約8.1分の1となる。右左中の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右左中ベル1，右左中ベル2，第3特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約8.1分の1となる。右中左の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右中左ベル1，右中左ベル2，第4特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約8.1分の1となる。

10

【0481】

以上のとおり、左中右又は左右中の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、すなわち左ストップスイッチ42を最初に操作した場合には、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合よりもベル入賞の成立確率が低くなる。この結果、通常区間及びチャンスモードにおける1ゲームあたりのメダル払出の期待値は、左中右又は左右中の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、約1.9枚となり、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、約2.3枚となる。

20

【0482】

かかる構成においては、1ゲームあたりのメダル払出の期待値のみを考えた場合、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合の方が遊技者にとって有利となる。しかしながら、通常区間において中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、移行抽選に当選したとしても当該結果が無効とされるため、通常区間から有利区間に移行しない。また、チャンスモードにおいて中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、移行抽選に当選したとしても当該結果が無効とされるため、チャンスモードから報知モードに移行しない。加えて、チャンスモードにおいて中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、報知モードへの移行契機となるモードゲーム数カウンタの更新が行われない一方、通常区間への移行契機となる区間ゲーム数カウンタの更新が行われる。したがって、遊技区間の移行も考慮した場合には、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合の方が遊技者にとって有利となる。そこで以下では、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合の遊技性について説明する。

30

40

【0483】

通常区間では、単独BB以外の役に当選した場合、有利区間のチャンスモードに移行する。図79に示すように、例えば「設定3」の場合、BB非内部中に単独BBに当選となる確率は約16000分の1である。したがって、通常区間は、ほぼ1ゲームで終了することとなる。また、BB内部中である場合には、単独BB以外の役に必ず当選するため、通常区間が1ゲームで終了することとなる。

【0484】

通常区間から有利区間に移行した場合には、チャンスモードから開始されるとともに、移行ゲーム数として700が設定される（図81参照）。

【0485】

50

チャンスモードでは、レア役に当選した場合に報知モードへの移行抽選が行われる。移行抽選に当選した場合には、チャンスモードから報知モードに移行する。また、移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャンスモード下で700回の遊技を行った場合には、報知モードに移行する（図83参照）。

【0486】

チャンスモードから報知モードに移行する場合には、移行ゲーム数カウンタに100がセットされる（図83参照）。このため、報知モードに移行した場合には、当該報知モード下で100回の遊技を行うことができる。また、報知モード下でレア役に当選した場合には、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選が行われる（図84参照）。そして、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合には、報知モード及び有利区間が終了して通常区間に移行する（図89参照）。

10

【0487】

報知モードは、報知モードAから開始される。報知モードAでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ1であれば33%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ2であれば100%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図85参照）。この結果、報知モードAにおける1ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約4.4枚となり、報知モードAでは、1ゲーム行う毎に約1.4枚のメダル増加を期待できる。

【0488】

報知モードA下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、補助表示部65に「???」を表示して押し順ベルに当選したことを報知する（以下、「昇格演出」ともいう。）。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードAから報知モードBに移行する（図88参照）。

20

【0489】

報知モードBでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ1であれば66%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ2であれば100%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図85参照）。この結果、報知モードBにおける1ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約5.1枚となり、報知モードBでは、1ゲーム行う毎に約2.1枚のメダル増加を期待できる。

30

【0490】

報知モードB下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、報知モードAと同様に昇格演出を行う。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードBから報知モードCに移行する（図88参照）。

【0491】

報知モードCでは、押し順ベルに当選した場合、100%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図85参照）。この結果、報知モードCにおける1ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約5.8枚となり、報知モードCでは、1ゲーム行う毎に約2.8枚のメダル増加を期待できる。

40

【0492】

以上のとおり、報知モードでは、報知モードA～Cのいずれに滞在しているかによって1ゲームあたりのメダル払出の期待値が変化する。このため、より多くのメダル獲得を期待する遊技者は、報知モードに移行した場合、レア役に当選させてゲーム数を上乗せさせつつ、昇格演出の行われたゲームでベル入賞を成立させる必要がある。

【0493】

ここで、上記したとおり、左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率は、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率よりも低い。このため、昇格演出が行われたゲームでは、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した方がベル入賞の成立確率が高く

50

なる可能性が考えられる。しかしながら、図 79 に示すように、押し順グループ 1 においては、6 通りの操作順序に対して同一のポイント値 P V が設定されているため、各操作順序の当選確率が等しくなっている。左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が低くなる要因は、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順グループ 2 によるものである。そして、報知モード A 及び報知モード B では、押し順グループ 2 に当選した場合、100% の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される。故に、昇格演出が行われたゲームでは、如何なる操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作したとしても、ベル入賞の成立確率が等しくなる。

【0494】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0495】

左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率よりも低くなる構成とした。かかる構成とすることにより、ストップスイッチ 42～44 を操作する操作順序によってベル入賞の成立確率を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0496】

かかる一方、ストップスイッチ 42～44 を操作する操作順序によってベル入賞の成立確率が異なる構成においては、本スロットマシン 10 に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じる可能性が懸念される。操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者は中ストップスイッチ 43 又は右ストップスイッチ 44 を最初に操作し、上記事実を知らない遊技者は左ストップスイッチ 42 を最初に操作することが想定され、ベル入賞の成立確率に差異が生じてしまうからである。

【0497】

そこで本スロットマシン 10 では、報知モード A 及び報知モード B において、中左右、中右左、右左中、右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルに当選した場合、左中右、左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルに当選した場合よりも高い頻度で操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、操作順序が報知されていない状況における、前者の押し順ベルの当選確率と、後者の押し順ベルの当選確率と、の差異を小さくすることが可能となり、ベル入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となる。この結果、本スロットマシン 10 に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となり、知識量に関わらず遊技者に遊技を楽しませることが可能となる。

【0498】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0499】

報知モード A 及び報知モード B では、押し順ベルに当選した場合、操作順序を報知していない状況下においてベル入賞の成立頻度が操作順序によって異ならないよう、操作順序の報知有無を決定する構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン 10 に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを回避することが可能となり、知識量に関わらず遊技者に遊技を楽しませることが可能となる。

【0500】

中左右の操作順序でベル入賞を成立させることができる当選役として、中左右ベルの他に第 1 特殊ベルを設けた。同様に、中右左ベルの他に第 2 特殊ベルを設け、右左中ベルの他に第 3 特殊ベルを設け、右中左ベルの他に第 4 特殊ベルを設けた。かかる構成とすることにより、左ストップスイッチ 42 を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ 43 又は右ストップスイッチ 44 を最初に操作した場合と、におけるベル入賞の成立頻度を、第 1～第 4 特殊ベルの当選確率によって異ならせることが可能となる。この結果、操作順序によってベル入賞の成立頻度が異なる構成を比較的容易に実現することが可能となる。

【0501】

押し順ベルのうち、左中右ベル1，左中右ベル2，左右中ベル1，左右中ベル2，中左右ベル1，中左右ベル2，中右左ベル1，中右左ベル2，右左中ベル1，右左中ベル2，右中左ベル1，右中左ベル2によって押し順グループ1を形成し、中左右の操作順序でベル入賞を成立させることができる第1特殊ベル，中右左の操作順序でベル入賞を成立させることができる第2特殊ベル，右左中の操作順序でベル入賞を成立させることができる第3特殊ベル，右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる第4特殊ベルによって押し順グループ2を形成した。そして、報知モードでは、押し順グループ1に当選した場合と、押し順グループ2に当選した場合と、で操作順序を報知すると決定する頻度が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードにおいて、操作順序を報知するか否かの決定に際してグループに応じた制御を行うことが可能となる。この結果、押し順ベルに当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある報知モードを、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

10

【0502】

確かに、押し順ベルとして、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルの6種類を設け、左中右ベル及び左右中ベルの当選確率が、中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルよりも低くなる構成とし、操作順序を報知していない状況下で如何なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなるよう、ナビ判定処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ナビ率の下限が左中右ベル及び左右中ベルのポイント値PVによって制約を受けることとなる。詳細な例は後述する(78)で説明するが、図79のグループ1におけるポイント値を例として説明すると、ナビしないと判定する値数の上限が3960(=1980×2)に定まってしまうからである。したがって、上記構成においては、設定したいナビ率と、上記各役の当選確率と、を共に考慮した上で実際のナビ率やポイント値PVを設定する必要がある、試行錯誤によって開発工数が多大なものになってしまう可能性が懸念される。一方、操作順序を報知するか否かの決定に際してグループに応じた制御を行う本実施の形態では、グループ1に属する各当選役の当選確率を等しい又はほぼ等しい構成としておけば、ナビ率を任意に設定することができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となり、押し順ベルに当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある報知モードを、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

20

30

【0503】

報知モードでは、押し順グループ1に当選した場合、所定確率で操作順序を報知し、押し順グループ2に当選した場合、必ず操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン10に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制しつつ、押し順ベルに当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある報知モードを設けることが可能となる。

【0504】

押し順グループ1に属する当選役の当選確率を等しくした。かかる構成とすることにより、中左右，中右左，右左中，右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が高くなる要因を押し順グループ2によるものとするすることができる。そして、押し順グループ2に当選した場合に必ず操作順序を報知する構成とすることにより、報知モード下で操作順序を報知していない場合に、如何なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなる構成とすることができる。

40

【0505】

ナビ率が異なる報知モードA，報知モードB，報知モードCでは、押し順グループ1に当選した場合のナビ率が異なる一方、押し順グループ2に当選した場合のナビ率が等しい構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン10に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを回避しつつ、ナビ率を変化させることが可能となる。

50

【0506】

報知モード下で操作順序を報知しない場合には、昇格演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下で操作順序が報知されなかったとしても、報知モードB又は報知モードCに移行することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0507】

昇格演出を行った遊技回でベル入賞が成立した場合に昇格抽選を行う構成とした。かかる構成においては、操作順序によってベル入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を知らない遊技者と、で昇格抽選の実行頻度ひいては昇格抽選の当選確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、如何なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しい本スロットマシン10では、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【0508】

通常区間では、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合、有利区間に移行せず、チャンスモードでは、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合、報知モードに移行しない構成とした。かかる構成とすることにより、左ストップスイッチ42を最初に操作するよう遊技者を促しつつ、報知モードである場合と報知モードでない場合とでメダルの増減にメリハリをつけることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【0509】

主制御装置101は、押し順ベルに当選した状況で抽選結果コマンドを送信する場合、操作順序を報知するのであれば当選役情報として当選役番号を送信し、操作順序を報知しないのであれば当選役情報としてグループ番号を送信する。押し順ベルに当選した状況で操作順序を報知しない場合に、押し順ベルのいずれに当選したかを表示制御装置81が把握していない構成とすることが可能となる。この結果、当選役を表示制御装置81側から取得する不正が行われることを抑制することが可能となる。

【0510】

中左右の操作順序でベル入賞を成立させることができる第1特殊ベル，中右左の操作順序でベル入賞を成立させることができる第2特殊ベル，右左中の操作順序でベル入賞を成立させることができる第3特殊ベル，右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる第4特殊ベルによって押し順グループ2を形成した。かかる構成とすることにより、当選役を表示制御装置81側から取得する不正が行われることを抑制することが可能となる。例えば、押し順グループ2として第1特殊ベルのみを設定し、当該第1特殊ベルのポイント値PVを16720(=4180×2)とした場合であっても、本スロットマシン10のように、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合と、におけるベル入賞の成立頻度を異ならせつつ、報知モード下で操作順序を報知していない場合に操作順序によるベル入賞の成立頻度を等しいものとすることが可能である。しかしながら、かかる構成においては、押し順グループ2であることと、第1特殊ベル当選であることと、が一義的に対応してしまうため、表示制御装置81に対して当選役番号ではなくグループ番号を送信したとしても、不正行為者に第1特殊ベル当選であることを察知されてしまうこととなる。一方、4種類の特殊ベルによって押し順グループ2を形成した本実施の形態では、いずれの特殊ベルに当選したかまでは把握することができないため、不正行為者がベル入賞を成立させる頻度を低減させることが可能となる。また、第1～第4特殊ベルの当選確率が等しい構成としたことによっても、不正行為者がベル入賞を成立させる頻度を低減させることが可能となる。

30

40

【0511】

(第7の実施形態)

【0512】

50

上記第1の実施形態では、報知モード下で上乘せ抽選に当選した場合、当該ゲームで上乘せ抽選に当選したことを報知する構成としたが、所定の連続演出又は前兆演出を複数のゲームに亘って実行した後に上乘せ抽選に当選したことを報知する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【0513】

図91は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0514】

ステップS6201では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS6202に進み、後述する対決フラグがセットされているか否かを判定する。対決フラグがセットされていない場合には、ステップS6203に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS6204に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップS6205では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、移行抽選に当選した場合には、ステップS6206に進み、対決ゲーム数抽選を行う。対決ゲーム数抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、3～5のいずれかの値を取得する。ステップS6207では、移行ゲーム数カウンタに、対決ゲーム数抽選で取得した値をセットし、ステップS6208では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。ステップS6209では、対決フラグをセットする。その後、ステップS6210にて対決コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、対決コマンドとは、対決演出を実行させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、ステップS6210では、対決ゲーム数抽選で取得した対決ゲーム数を含む情報を送信する。

【0515】

今回の遊技が3枚遊技でなく2枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記移行抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。また、ステップS6202にて対決フラグがセットされていると判定した場合についても、対決ゲーム数抽選を実施済みであること、すなわち移行抽選に当選済みであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【0516】

図92は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0517】

ステップS6301では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図29参照）。

【0518】

ステップS6302では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS6301の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS6310にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0519】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS6303に進み、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS6304にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS6305にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲー

10

20

30

40

50

ム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップ S 6 3 1 0 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップ S 6 3 0 6 にて対決フラグをクリアするとともに、ステップ S 6 3 0 7 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。続くステップ S 6 3 0 8 では、移行ゲーム数カウンタに 5 0 をセットし、ステップ S 6 3 0 9 では、モードゲーム数カウンタに 0 をセットする。その後、ステップ S 6 3 1 0 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0520】

ステップ S 6 3 0 3 にて今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップ S 6 3 1 0 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0521】

以上のとおり、チャンスモードにおいて移行抽選に当選した場合には、対決ゲーム数抽選にて取得した回数（3～5 のいずれか）の 3 枚遊技が行われた後に報知モードに移行する。なお、チャンスモードにおいて移行抽選に当選しなかった場合には、通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタに 7 0 0 をセットしている（S 1 4 0 6、図 2 6 参照）ため、7 0 0 回の 3 枚遊技が行われた場合に報知モードに移行する。

【0522】

本実施の形態では、チャンスモードにおいて移行抽選に当選した場合、対決ゲーム数抽選にて取得した回数（以下、「対決ゲーム数」ともいう。）の 3 枚遊技が行われる間、対決演出が行われるようになっている。対決演出とは、本スロットマシン 1 0 の主人公キャラクターと、敵キャラクターと、が所定の対決を行う演出であり、主人公キャラクターが勝利した場合に報知モードへの移行等の特典付与を報知する演出である。以下では、チャンスモード下で対決演出を実行するにあたって表示制御装置 8 1 が行う各種処理を説明する。

【0523】

図 9 3 は、チャンスモードにおける対決コマンド処理を示すフローチャートである。対決コマンド処理は、主制御装置 1 0 1 から送信された対決コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

【0524】

ステップ S 6 4 0 1 では、後述する敗北フラグがセットされているか否かを判定する。敗北フラグがセットされている場合には、ステップ S 6 4 0 2 にて敗北フラグをクリアした後にステップ S 6 4 0 3 に進み、敗北フラグがセットされていない場合には、そのままステップ S 6 4 0 3 に進む。ステップ S 6 4 0 3 では、勝利フラグをセットする。ステップ S 6 4 0 4 では、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた告知ゲーム数カウンタに、対決コマンドが示す対決ゲーム数をセットする。ステップ S 6 4 0 5 では、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた演出ゲーム数カウンタに 0 をセットする。その後、本処理を終了する。

【0525】

図 9 4 は、チャンスモードにおける抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。抽選結果コマンド処理は、主制御装置 1 0 1 から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。対決コマンドと抽選結果コマンドとを共に受信する遊技回においては、抽選結果コマンドを受信する前に対決コマンドを受信することとなるため、対決コマンド処理の終了後に抽選結果コマンド処理が起動されることとなる。

【0526】

ステップ S 6 5 0 1 では、今回の遊技が 3 枚遊技であるか否かを判定し、3 枚遊技でなく 2 枚遊技である場合には、そのまま本処理を終了する。3 枚遊技である場合には、ステップ S 6 5 0 2 にて勝利フラグがセットされているか否かを判定する。勝利フラグがセットされている場合には、対決コマンドを受信済みであることを意味するため、ステップ S

10

20

30

40

50

6503にて対決演出処理を行った後に本処理を終了する。

【0527】

対決演出処理では、図95のフローチャートに示すように、ステップS6601にて演出ゲーム数カウンタの値に1を加算する。ステップS6602では、演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップS6603に進み、演出ゲーム数カウンタの値に応じた対応演出を開始し、本処理を終了する。表示制御装置81のROMには、1ゲーム目用の対決演出開始動画データと、2ゲーム目以降の決着がつかない場合用の対決演出途中動画データと、主人公キャラクターが勝利する勝利演出用動画データと、主人公キャラクターが敗北する敗北演出用動画データと、が予め記憶されている。ステップS6603では、演出ゲーム数カウンタの値が1である場合、対決演出開始動画データを補助表示部65に出力する制御を開始し、演出ゲーム数カウンタの値が2～4のいずれかである場合、対決演出途中動画データを補助表示部65に出力する制御を開始する。ステップS6602にて演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致すると判定した場合には、ステップS6604に進み、勝利フラグがセットされているか否かを判定する。勝利フラグがセットされている場合には、ステップS6605に進み、勝利演出用動画データを補助表示部65に出力する制御を開始し、勝利演出を開始する。その後、ステップS6606にて勝利フラグをクリアし、本処理を終了する。

10

【0528】

抽選結果コマンド処理の説明に戻り、ステップS6502にて勝利フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS6504にて敗北フラグがセットされているか否かを判定する。敗北フラグがセットされていない場合には、ステップS6505にて演出判定処理を行い、本処理を終了する。

20

【0529】

演出判定処理では、図96のフローチャートに示すように、ステップS6701にてレア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップS6702にて対決演出を実行するか否かの対決演出抽選を実行する。対決演出抽選では、当選役と、表示制御装置81が取得する乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップS6703では、対決演出抽選に当選したか否かを判定する。対決演出抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、対決演出抽選に当選した場合には、ステップS6704に進み、対決ゲーム数抽選を行う。対決ゲーム数抽選では、当選役と、表示制御装置81が取得する乱数と、に基づいて、3～5のいずれかの値を取得する。ステップS6705では、告知ゲーム数カウンタに、対決ゲーム数抽選で取得した値をセットし、ステップS6706では、演出ゲーム数カウンタに0をセットする。ステップS6707では、敗北フラグをセットする。その後、ステップS6708にて上述した対決演出処理を行い、本処理を終了する。ステップS6708における対決演出処理では、演出ゲーム数カウンタの値が1に更新されるため、対決演出開始動画データを補助表示部65に出力する制御を行う。

30

【0530】

以上のとおり、表示制御装置81は、勝利フラグがセットされていない状況すなわち報知モードへの移行抽選に当選していない状況において、対決演出を実行するか否かを独自で判断する。そして、対決演出を実行すると決定した場合には、敗北フラグをセットする。

40

【0531】

敗北フラグがセットされている場合、抽選結果コマンド処理では、図94のフローチャートに示すように、ステップS6504にて肯定判定をし、ステップS6503にて対決演出処理を行う。

【0532】

対決演出処理では、図95のフローチャートに示すように、ステップS6601にて演出ゲーム数カウンタの値に1を加算する。ステップS6602では、演出ゲーム数カウン

50

タの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップS 6 6 0 3に進み、演出ゲーム数カウンタの値に応じた対応演出を開始し、本処理を終了する。ステップS 6 6 0 2にて演出ゲーム数カウンタの値が告知ゲーム数カウンタの値と一致すると判定した場合には、ステップS 6 6 0 4に進み、勝利フラグがセットされているか否かを判定する。敗北フラグがセットされている場合には、ステップS 6 6 0 7に進み、敗北演出用動画データを補助表示部6 5に出力する制御を開始し、敗北演出を開始する。その後、ステップS 6 6 0 8にて敗北フラグをクリアし、本処理を終了する。

【0 5 3 3】

敗北フラグがセットされている状況で対決コマンドを受信した場合、すなわち敗北対決演出の途中で報知モードへの移行抽選に当選した場合には、図9 3に示す対決コマンド処理が起動される。対決コマンド処理では、ステップS 6 4 0 2にて敗北フラグをクリアするとともに、ステップS 6 4 0 3にて勝利フラグをセットする。そして、ステップS 6 4 0 4では、告知ゲーム数カウンタに、対決コマンドが示す対決ゲーム数をセットし、ステップS 6 4 0 5では、演出ゲーム数カウンタに0をセットする。この結果、補助表示部6 5では、敗北対決演出が途中で終了し、勝利対決演出が最初から開始されることとなる。

【0 5 3 4】

図9 7は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS 3 0 9、図1 2参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0 5 3 5】

ステップS 6 8 0 1では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS 6 8 0 2に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS 6 8 0 3に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定3の場合、スイカ当選であれば約5分の1の確率で上乗せゲーム数3 0, 5 0, 1 0 0, 3 0 0のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約3分の1の確率で上乗せゲーム数1 0, 2 0, 3 0, 5 0のいずれかに当選となる。ステップS 6 8 0 4では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ステップS 6 8 0 5にて演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、ステップS 6 8 0 6にて第1演出決定処理を行った後に本処理を終了する。

【0 5 3 6】

第1演出決定処理では、図9 8のフローチャートに示すように、ステップS 6 9 0 1にて対決演出を実行するか否かの対決演出抽選を実行する。対決演出抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップS 6 9 0 2では、対決演出抽選に当選したか否かを判定する。対決演出抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、対決演出抽選に当選した場合には、ステップS 6 9 0 3に進み、対決ゲーム数抽選を行う。かかる対決ゲーム数抽選では、チャンスモード下で行った場合と同様に、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、3～5のいずれかの値を取得する。ステップS 6 9 0 4では、区間情報格納エリア1 0 6 dに設けられた対決ゲーム数カウンタに、対決ゲーム数抽選で取得した値をセットする。ステップS 6 9 0 5では、不足ゲーム数が0より大きいかなんかを判定する。より具体的には、移行ゲーム数カウンタの値からモードゲーム数カウンタの値に1を加算した値を減算し、報知モードの残りゲーム数を導出する。なお、モードゲーム数カウンタの値に1を加算した値を減算する理由は、モードゲーム数カウンタの更新をゲーム終了後の遊技区間処理にて行う構成のため、区間抽選処理の段階ではモードゲーム数カウンタの更新を行っていないからである。報知モードの残りゲーム数を導出した場合には、対決ゲーム数抽選にて取得した値から上記報知モードの残りゲーム

10

20

30

40

50

数を減算し、不足ゲーム数を導出する。したがって、不足ゲーム数が0より大きくなった場合には、現状のまま対決演出を行った場合、対決演出の途中で報知モードが終了してしまうことを意味する。そこで、かかる場合には、ステップS6906にて移行ゲーム数カウンタの値に上記不足ゲーム数を加算し、ステップS6907に進む。一方、不足ゲーム数が0以下である場合には、報知モード下で最後まで対決演出を実行可能であることを意味するため、移行ゲーム数カウンタの値を変更することなくステップS6907に進む。ステップS6907では、区間情報格納エリア106dに演出フラグをセットする。その後、ステップS6908にて対決コマンドを送信し、本処理を終了する。報知モードにおいては、対決コマンドとして、対決ゲーム数抽選で取得した対決ゲーム数と、上乗せ抽選で取得した上乗せゲーム数と、を含む情報を送信する。なお、第1演出決定処理は上乗せ抽選に当選しなかった場合に行う処理であるため、ステップS6908では、対決ゲーム数として3～5のいずれかの値と、上乗せゲーム数として0と、を含む情報を送信する。

10

【0537】

区間抽選処理の説明に戻り、ステップS6805にて演出フラグがセットされていると判定した場合には、対決演出を実行中であることを意味するため、第1演出決定処理を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【0538】

ステップS6804にて上乗せ抽選に当選したと判定した場合には、上乗せゲーム数の報知方法を決定する第2演出決定処理を行った後に本処理を終了する。

【0539】

20

第2演出決定処理では、図99のフローチャートに示すように、ステップS7001にて演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされていない場合には、ステップS7002にて対決演出を実行するか否かの対決演出抽選を実行する。ステップS7003では、対決演出抽選に当選したか否かを判定する。

【0540】

対決演出抽選に当選した場合には、ステップS7004に進み、対決ゲーム数抽選を行う。かかる対決ゲーム数抽選では、第1演出決定処理で行った場合と同様に、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、3～5のいずれかの値を取得する。さらにいうと、チャンスモード、第1演出決定処理及び第2演出決定処理では、同じ抽選テーブルを用いて対決ゲーム数抽選を行っている。ステップS7005では、対決ゲーム数カウンタに、対決ゲーム数抽選で取得した値をセットする。ステップS7006では、不足ゲーム数が0より大きいかな否かを判定する。不足ゲーム数が0より大きい場合には、現状のまま対決演出を行った場合、上乗せゲーム数の一部を対決演出下で消化してしまうことを意味する。そこで、かかる場合には、ステップS7007にて移行ゲーム数カウンタの値に上記不足ゲーム数を加算し、ステップS7008に進む。一方、不足ゲーム数が0以下である場合には、上乗せゲーム数の一部を消化することなく最後まで対決演出を実行可能であることを意味するため、移行ゲーム数カウンタの値を変更することなくステップS7008に進む。ステップS7008では、区間情報格納エリア106dに演出フラグをセットし、ステップS7009では、対決コマンドを送信する。第2演出決定処理は上乗せ抽選に当選した場合に行う処理であるため、ステップS7009では、対決ゲーム数として3～5のいずれかの値と、上乗せゲーム数として10, 20, 30, 50, 100, 300のいずれかの値と、を含む情報を送信する。ステップS7010では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

30

40

【0541】

ステップS7003にて対決演出抽選に当選しなかったと判定した場合には、上記第1の実施形態にて説明した疑似遊技を実行すべく、ステップS7011にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップS7012にて上乗せコマンドを送信する。そして、ステップS7010では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

50

【0542】

ステップS7001にて演出フラグがセットされていると判定した場合には、対決演出を実行中であることを意味するため、ステップS7013にて対決コマンドを送信する。このとき、上乗せ抽選に当選した一方に対決ゲーム数抽選は行っていないため、対決ゲーム数として0と、上乗せゲーム数として10, 20, 30, 50, 100, 300のいずれかの値と、を含む情報を送信する。ステップS7010では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【0543】

区間抽選処理の説明に戻り、今回の遊技が3枚遊技でなく2枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記第1演出決定処理及び第2演出決定処理を行うことなくそのまま本処理を終了する。

10

【0544】

図100は、疑似遊技判定処理を示すフローチャートである。

【0545】

疑似遊技判定処理では、ステップS7101において現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS7102に進み、上乗せフラグがセットされているか否かを判定する。上乗せフラグがセットされている場合には、ステップS7103にて上乗せフラグをクリアするとともに、ステップS7104にて疑似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。上乗せフラグがセットされていない場合には、ステップS7105にて演出フラグがセットされているか否かを判定する。演出フラグがセットされている場合には、対決演出を実行中であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。演出フラグがセットされていない場合には、ステップS7106にて疑似遊技を行うか否かの疑似遊技抽選を行う。疑似遊技抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップS7107では、疑似遊技抽選に当選したか否かを判定し、疑似遊技抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。疑似遊技抽選に当選した場合には、ステップS7104にて疑似遊技フラグをセットし、本処理を終了する。

20

【0546】

以上のとおり、本実施の形態では、対決演出の途中で疑似遊技が行われる事象は発生しない。

30

【0547】

図101は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0548】

ステップS7201では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップS7202では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS7201の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS7208にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

40

【0549】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS7203にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS7204にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS7205～ステップS7207に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS7208にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS7205にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS7206にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS7207では、有

50

利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理や、演出フラグがセットされていれば当該演出フラグをクリアする処理等を実行する。

【0550】

ステップS7204にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しないと判定した場合には、ステップS7209にて対決ゲーム数カウンタの値を1減算するとともに、ステップS7210にて対決ゲーム数カウンタの値が0となったか否かを判定する。対決ゲーム数カウンタの値が0となった場合には、対決演出が終了したことを意味するため、ステップS7211にて演出フラグをクリアする。演出フラグをクリアした場合と、ステップS7210にて対決ゲーム数カウンタの値が0となっていないと判定した場合と、には、ステップS7208にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

10

【0551】

次に、報知モード下で対決演出を実行するにあたって表示制御装置81が行う各種処理を説明する。報知モードにおける区間抽選処理にて説明したとおり、報知モードでは、勝利対決演出と、敗北対決演出と、のいずれを行う場合であっても、対決演出の実行有無を主制御装置101が決定して対決コマンドを送信している。

【0552】

図102は、報知モードにおける対決コマンド処理を示すフローチャートである。

20

【0553】

ステップS7301では、対決コマンドの示す対決ゲーム数が0であるか否かを判定する。対決コマンドの示す対決ゲーム数が0でない場合には、第1演出決定処理又は第2演出決定処理において対決ゲーム数抽選を行ったこと、すなわち今回のゲームから対決演出を開始することを決定したことを意味する。かかる場合には、ステップS7302に進み、告知ゲーム数カウンタに対決コマンドの示す対決ゲーム数をセットする。ステップS7303では、対決コマンドの示す上乗せゲーム数が0であるか否かを判定する。対決コマンドの示す上乗せゲーム数が0でない場合には、上乗せ抽選に当選したことを意味するため、ステップS7304に進み、表示制御装置81のRAMに設けられた報知用ゲーム数カウンタに、対決コマンドの示す上乗せゲーム数をセットする。その後、ステップS7305にて勝利フラグをセットするとともに、ステップS7306にて演出ゲーム数カウンタに0をセットし、本処理を終了する。

30

【0554】

ステップS7303にて対決コマンドの示す上乗せゲーム数が0であると判定した場合には、主制御装置101が上乗せ抽選に当選していない状況で対決演出の開始を決定したことを意味する。かかる場合には、ステップS7307にて敗北フラグをセットするとともに、ステップS7306にて演出ゲーム数カウンタに0をセットし、本処理を終了する。

【0555】

ステップS7301にて対決コマンドの示す対決ゲーム数が0であると判定した場合には、対決演出の途中で上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS7308に進み、報知用ゲーム数カウンタの値に、対決コマンドの示す上乗せゲーム数を加算する。続くステップS7309では、敗北フラグがセットされているか否かを判定する。敗北フラグがセットされている場合には、ステップS7310にて敗北フラグをクリアするとともに、ステップS7311にて勝利フラグをセットし、本処理を終了する。敗北フラグではなく勝利フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了する。

40

【0556】

図103は、報知モードにおける抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。

【0557】

50

ステップS 7 4 0 1では、勝利フラグがセットされているか否かを判定し、勝利フラグがセットされていない場合には、ステップS 7 4 0 2にて敗北フラグがセットされているか否かを判定する。勝利フラグ又は敗北フラグがセットされている場合には、ステップS 7 4 0 3に進み、上述した対決演出処理を行う。なお、対決演出処理において勝利演出を開始した場合（ステップS 6 6 0 5、図9 5参照）には、全リール3 2 L, 3 2 M, 3 2 Rの停止後に、報知用ゲーム数カウンタに記憶された値すなわち上乗せゲーム数を補助表示部6 5に表示する処理を行う。対決演出処理を行った場合と、ステップS 7 4 0 2にて敗北フラグがセットされていないと判定した場合と、には、ステップS 7 4 0 4に進み、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、押し順ベルに当選している場合には、ステップS 7 4 0 5にてベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部6 5に表示する制御を行い、本処理を終了する。このとき、補助表示部6 5にて対決演出を行っている場合には、対決演出と、ベル入賞を成立させることができる操作順序と、が共に補助表示部6 5に表示されることとなる。

10

【0 5 5 8】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0 5 5 9】

近年のスロットマシンには、複数のゲームに亘って行われる連続演出によって上乗せ抽選の当選有無等を報知するものがある。かかる構成においては、上乗せ抽選に当選していることを複数のゲームに亘って遊技者に期待させることが可能となる一方、連続演出の実行に必要なゲーム数を確保できない状況において当該連続演出を実行できず、遊技が単調化してしまう可能性が懸念されている。

20

【0 5 6 0】

そこで本スロットマシン1 0では、報知モード下で対決演出を実行すると決定した場合、不足ゲーム数を導出する構成とした。そして、不足ゲーム数が1 以上である場合には、当該不足ゲーム数を移行ゲーム数カウンタの値に加算する、すなわち報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成とした。かかる構成とすることにより、対決演出が終了するまでは報知モードが終了しない構成とすることが可能となり、報知モードの残りゲーム数が少ない状況となっても対決演出を実行することが可能となる。この結果、報知モードの残りゲーム数が少ない状況となっても遊技が単調化することを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【0 5 6 1】

ここで、報知モードの残りゲーム数が少ない状況において対決演出を実行可能な構成においては、例えば敗北対決演出の終了とともに報知モードが終了となった場合、遊技者の落胆が大きくなってしまう可能性が考えられる。遊技者の中には、上乗せ抽選に当選していないのであれば対決演出を行うことなく報知モードを終了させてほしかったと考えたり、上乗せ抽選に当選していることを期待して損してしまったと考えたりする者がいるからである。しかしながら、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成においては、上乗せ抽選に当選していなかったとしても、不足ゲーム数分だけ報知モード下で遊技可能なゲーム数が増加する。故に、遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

40

【0 5 6 2】

加えて、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成とすることにより、対決演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、報知モードの残りゲーム数が設定される対決ゲーム数の最大値（以下、「最大対決ゲーム数」ともいう。）未満となった場合、対決演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、残りゲーム数を確認するという処理構成が必要であるにも関わらず、残りゲーム数が最大対決ゲーム数未満となった以降の遊技が単調化してしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、残りゲーム数が最大対決ゲーム数未満となった以降のゲームでは、1 ゲームで完結する他の補助演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記他

50

の補助演出を予め記憶させておく必要が生じるため記憶容量の増大化という新たな問題が生じるのみならず、残りゲーム数によって実行可能な演出が制約を受けるという問題も生じる。一方、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成においては、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【0563】

上乗せ抽選に当選している場合に行う第2演出決定処理では、対決演出を行うと決定した場合、不足ゲーム数の導出を行った後に、移行ゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せゲーム数の一部を対決演出の途中で消化してしまうことを回避することが可能となる。

【0564】

不足ゲーム数が0以下である場合には、移行ゲーム数カウンタの値を変更しない、すなわち報知モードの残りゲーム数が変化しない構成とした。かかる構成とすることにより、対決演出の実行に伴って残りゲーム数が増加する機会を、残りゲーム数が少ない状況すなわち報知モードの終了に近い状況に限定することが可能となる。この結果、報知モードの終了に近い状況において新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。対決演出開始時の残りゲーム数が少ないほど当該対決演出の実行に伴う残りゲーム数の増加が大きくなるため、対決演出が開始されること自体を期待させながら遊技を行わせることが可能となるからである。

【0565】

対決演出抽選に当選した場合には、上乗せ抽選に当選したか否かに関わらず、対決ゲーム数として3～5のいずれかの値を取得する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードの終了に近い状況において遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば報知モードの残りゲーム数が4の状況で対決演出が開始された場合、対決ゲーム数として5が取得されていれば報知モードの残りゲーム数が1増加し、対決ゲーム数として4又は3が取得されていれば報知モードの残りゲーム数が変化しないこととなる。故に、対決演出を開始した場合には、上乗せ抽選に当選していることのみならず、対決演出が長く継続することを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となるからである。

【0566】

対決演出抽選を行うにあたって報知モードの残りゲーム数を確認しない構成とした。上記したとおり、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成においては、報知モードの残りゲーム数に制約を受けることなく演出の実行有無を決定することができる。故に、対決演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0567】

報知モード下で対決演出抽選に当選した場合には、演出フラグをセットする構成とした。そして、演出フラグがセットされている場合には、対決演出抽選及び対決ゲーム数抽選を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、対決演出を実行するゲーム数が途中で変更されることがない構成とすることが可能となる。この結果、報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する構成とした場合であっても、対決演出を実行するゲーム数が途中で変更された結果として報知モードが終了しなくなる事象が発生することを回避することが可能となる。

【0568】

敗北対決演出の途中で上乗せ抽選に当選した場合には、対決演出を実行する長さを変更することなく勝利対決演出に切り替える構成とした。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、対決演出が不要に長くなってしまうことを回避することが可能となる。

【0569】

勝利対決演出の途中でさらに上乗せ抽選に当選した場合には、対決演出を実行する長さを変更することなく、上乗せゲーム数を纏めて報知する構成とした。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、対決演出が不要に長くなってしまうことを回避

10

20

30

40

50

することが可能となる。

【0570】

以上のとおり、報知モード下で対決演出を開始した場合には、対決演出の途中で対決演出を実行する長さを変更しない構成とすることにより、上乗せ抽選の当選有無を報知するという対決演出の意図が損なわれてしまうことを回避することが可能となる。報知モードの残りゲーム数に不足ゲーム数を加算する本スロットマシン10においては、対決演出の途中で対決演出を実行する長さが変更され得る構成とした場合、遊技者の興味が上乗せ抽選の結果よりも対決演出の継続に向いてしまう可能性が生じるからである。

【0571】

報知モードにおいて、上乗せ抽選に当選した場合と、上乗せ抽選に当選しなかった場合と、のいずれにおいても、主制御装置101側で対決演出の実行有無を決定する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードの残りゲーム数が少ない状況となっても対決演出を実行することが可能となり、報知モードが終了に近づくにつれて遊技が単調化することを抑制することが可能となる。例えば表示制御装置81側で対決演出の実行有無を決定する構成とした場合には、報知モードの残りゲーム数が少ない場合、上乗せ抽選に当選した状況でなければ対決演出を実行すると決定できないからである。

【0572】

チャンスモードにおいては、移行抽選に当選していない状況における対決演出の実行有無を表示制御装置81側で決定する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置101に予め記憶させておく処理プログラムの削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。すなわち、報知モードにおいては、上乗せ抽選に当選していない状況の場合、報知モードの残りゲーム数によって当該報知モードが終了する可能性がある。一方、チャンスモードにおいては、移行抽選に当選していない状況の場合、チャンスモードが継続することとなるため、表示制御装置81側で対決演出の実行有無を決定する構成としたとしても、対決演出の実行有無の決定に関する処理構成が複雑化したり、実行可能な演出に制約が生じたりする可能性が生じない。故に、主制御装置101に予め記憶させておく処理プログラムの削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【0573】

主制御装置101を、チャンスモード下で移行抽選に当選した場合、対決ゲーム数抽選にて取得した値を移行ゲーム数カウンタにセットするとともに、対決コマンドを表示制御装置81に対して送信する構成とした。そして、表示制御装置81を、対決コマンドの示すゲーム数に亘って対決演出を実行する制御を行う構成とし、主制御装置101を、移行ゲーム数カウンタの値と対応する3枚遊技が行われた場合に報知モードに移行させる構成とした。かかる構成とすることにより、チャンスモードから報知モードに移行することを対決演出によって報知した上で実際に遊技モードを移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0574】

チャンスモードでは、敗北対決演出の途中で移行抽選に当選した場合、敗北対決演出が途中で終了して勝利対決演出が最初から開始される構成、すなわち対決演出を実行するゲーム数が途中で変更される構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置81側で対決演出を実行すると決定した場合であっても、勝利対決演出を行って報知モードに移行することを報知することが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、対決演出の途中で対決演出が最初から改めて開始された場合に報知モードへの移行が確定するため、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0575】

(第8の実施形態)

【0576】

上記第1の実施形態では、報知モード下で押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させることができる操作順序を必ず報知する構成としたが、前記操作順序を所定確率で報

10

20

30

40

50

知する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【0577】

図104は、遊技区間の移行を示す図である。

【0578】

本実施の形態では、報知モードとして、報知モードAと、報知モードBと、を有しており、チャンスモードが終了した場合には、報知モードAに移行する。

【0579】

報知モードAは、報知モードBへの昇格抽選に当選した場合と、報知モード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。報知モードAが終了した場合には、昇格抽選当選に基づく終了であれば報知モードBに移行し、遊技回数に基づく終了であれば有利区間も終了となって通常区間に移行する。報知モードAでは、押し順ベルに当選した場合、50%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される。このため、報知モードAでは、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約1.3枚のメダル増加が期待されることとなる。

【0580】

報知モードBは、報知モード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。報知モードBが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。報知モードBでは、押し順ベルに当選した場合、100%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される。このため、報知モードBでは、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約3.5枚のメダル増加が期待されることとなる。

【0581】

図105は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0582】

ステップS80101では、上記第1の実施形態において説明した終了判定処理を行う。

【0583】

ステップS80102では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS80101の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS80112にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0584】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS80103に進み、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS80104にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS80105にてナビカウンタ更新処理を行う。

【0585】

ナビカウンタ更新処理では、図106のフローチャートに示すように、ステップS80201において、区間情報格納エリア106dに設けられたナビカウンタの値に1を加算する。ステップS80202では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードがチャンスモードである場合には、そのまま本処理を終了する。

【0586】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS80106では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS80107にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS80109にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグAに変更する。ステップS80110では、移行ゲーム数カウンタ

に100をセットし、ステップS80111では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS80112にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0587】

ステップS80106にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS80108に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップS80112にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS80109に進み、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグAに変更する。ステップS80110では、移行ゲーム数カウンタに100をセットし、ステップS80111では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS80112にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

10

【0588】

ステップS80103にて今回の遊技が3枚遊技でなく2枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップS80112にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0589】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で700回の3枚遊技を行った場合と、に、報知モードAに移行する。

20

【0590】

図107は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【0591】

ステップS80301では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技でなく2枚遊技である場合には、そのまま本処理を終了し、3枚遊技である場合には、ステップS80302に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS80303に進み、現在の遊技モードが報知モードAであるか否かを判定する。報知モードAである場合には、ステップS80304に進み、モードゲーム数カウンタの値が51より小さいか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が51より小さい場合、すなわち報知モードAにおける1～50ゲーム目までにレア役に当選した場合には、ステップS80305に進み、報知モードBに昇格させるか否かの昇格抽選を行う。昇格抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。昇格抽選では、例えば設定3の場合、スイカ当選であれば約2分の1の確率で当選となり、チェリー当選であれば約3分の1の確率で当選となる。ステップS80306では、昇格抽選に当選したか否かを判定し、昇格抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。昇格抽選に当選した場合には、ステップS80307にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグBに変更し、本処理を終了する。

30

40

【0592】

ステップS80303にて報知モードAでなく報知モードBであると判定した場合と、ステップS80304にてモードゲーム数カウンタの値が51以上であると判定した場合と、には、ステップS80308に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定3の場合、スイカ当選であれば約5分の1の確率で上乗せゲーム数30, 50, 100, 300のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約3分の1の確率で上乗せゲーム数10, 20, 30, 50のいずれかに当選となる。ステップS80309では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップS8

50

0310にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップS80311にて上乗せコマンドを送信する。ステップS80312では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。

【0593】

ステップS80302にてレア役に当選していないと判定した場合には、ステップS80313に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、押し順ベルに当選している場合には、ステップS80314にてベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かを判定するナビ判定処理を行った後に本処理を終了する。

10

【0594】

ナビ判定処理では、図108のフローチャートに示すように、ステップS80401にて現在の遊技モードが報知モードBであるか否かを判定する。報知モードBでなく報知モードAである場合には、ステップS80402にてナビ抽選を行う。ナビ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいてナビ実行有無の判定を行う。ステップS80403では、ナビ抽選に当選したか否かを判定し、ナビ抽選に当選した場合には、ステップS80405にてナビフラグをセットし、本処理を終了する。なお、ナビ抽選に当選となる確率は2分の1である。ナビ抽選に当選しなかった場合には、ステップS80404に進み、ナビカウンタの値が7より大きいかなんかを判定する。ナビカウンタの値が7より大きい場合には、ステップS80405にてナビフラグをセットし、本処理を終了する。ナビカウンタの値が7以下である場合には、ナビフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。また、ステップS80401にて現在の遊技モードが報知モードBであると判定した場合には、ナビ抽選を行うことなくステップS80405にてナビフラグをセットし、本処理を終了する。

20

【0595】

ここで、主制御装置101は、回転開始処理（図17参照）と、指示モニタ表示処理（図19参照）と、において、ベル入賞を成立させることができる操作順序を指示モニタに表示する処理を行う。このとき、上記第1の実施形態では、押し順ベルに当選したか否かを判定（S603，S802）して指示モニタを表示したが、本実施の形態では、押し順ベルに当選したか否かではなく、ナビフラグがセットされているか否かを判定し、ナビフラグがセットされている場合に指示モニタを表示する処理を行う。また、主制御装置101は、表示制御装置81に対し、ナビフラグのセット有無を示す情報を含む抽選結果コマンドを送信する。表示制御装置81は、ナビフラグをセットしたことを示す情報を含む抽選結果コマンドを受信した場合、ベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部65に表示する処理を行う。

30

【0596】

図109は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0597】

ステップS80501では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップS80502では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS80501の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS80509にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

40

【0598】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS80503にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS80504にてナビカウンタ更新処理を行う。

【0599】

50

ナビカウンタ更新処理では、図106のフローチャートに示すように、ステップS80201において、区間情報格納エリア106dに設けられたナビカウンタの値に1を加算する。ステップS80202では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS80203にてナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、ナビフラグがセットされている場合には、ステップS80204にてナビフラグをクリアするとともに、ステップS80205にてナビカウンタの値を0とし、本処理を終了する。

【0600】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS80505では、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップS80509にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0601】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS80506～ステップS80508に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS80509にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS80506にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS80507にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS80508では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【0602】

ここで、本実施の形態における報知モードの遊技性について説明する。

【0603】

チャンスモードから報知モードに移行した場合には、報知モードAから開始される。報知モードAにおいては、押し順ベルに当選した場合、ナビ抽選に当選して操作順序が報知される割合が50%である。また、報知モードAにおいては、ナビ抽選に当選しなかった場合であっても、ナビカウンタの値が8以上であれば操作順序が報知される（ステップS80404、図108参照）。ナビカウンタの値は、報知モードである場合、遊技を行う毎に1ずつ更新され、ナビフラグがセットされている場合すなわち操作順序を報知した場合に0に変更される（図106参照）。したがって、報知モードAにおいては、押し順ベルに当選した場合、50%よりも高い割合で操作順序が報知されることとなる。加えて、ナビカウンタの値は、報知モードのみならずチャンスモードにおいても更新される（図105参照）。したがって、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームでは、2回目以降の押し順ベル当選ゲームと比して操作順序の報知される確率が高くなる。チャンスモード下で7回以上3枚遊技を行った後に報知モードに移行した場合には、仮に報知モードの1ゲーム目で押し順ベルに当選したとしても必ず操作順序が報知されるからである。なお、報知モードへの移行抽選の当選確率は、最も当選確率が高い設定6であっても約250分の1である。したがって、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームでは、ナビカウンタの値が8以上となっている場合の方が、ナビカウンタの値が7以下となっている場合よりも高くなる。

【0604】

報知モードに移行してから50ゲーム目までの間にレア役に当選した場合には、昇格抽選が行われ、昇格抽選に当選した場合には、押し順ベル当選時に必ず操作順序が報知される報知モードBに移行する。報知モードBに移行した場合には、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するまで報知モードBが継続する。報知モードに移行してから50ゲーム目までの間に昇格抽選に当選しなかった場合には、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するまで報知モードAが継続する。報知モードBにおいてレア役に当選した場合と、報知モードAの51ゲーム目以降にレア役

に当選した場合と、には、上乘せ抽選が行われ、上乘せ抽選に当選した場合には、移行ゲーム数カウンタの値が増加する。したがって、本実施の形態における報知モードでは、昇格抽選に当選するか否か、さらには昇格抽選に当選したタイミングにより、報知モード終了までに遊技者が獲得できるメダル数が大きく変化することとなる。

【0605】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0606】

近年のスロットマシンには、押し順ベルに当選した場合に例えば50%等の100%未満の割合で操作順序を報知する遊技モードを備えたものがある。かかる構成においては、上記遊技モードに移行したにも関わらず当該遊技モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまうことがあり、遊技者の遊技意欲を著しく損ねることに繋がっていた。

10

【0607】

そこで本スロットマシン10では、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、操作順序を報知する頻度が報知しない頻度よりも高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下で押し順ベルに当選した場合に操作順序を報知しないことがある構成とした場合であっても、当該報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0608】

報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームでは、2回目以降の押し順ベル当選ゲームと比して操作順序の報知される確率が高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行してから操作順序が最初に報知されるまでに要するゲーム数を少なくすることが可能となる。

20

【0609】

報知モードA下で押し順ベルに当選した場合には、ナビ抽選に当選した場合に操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、押し順ベルに当選した場合に操作順序を報知する間隔をランダムなものとすることが可能となる。かかる一方、抽選によって操作順序の報知有無を決定する構成においては、抽選結果の偏りによって操作順序が全く報知されなくなる事象が発生し得る。そこで本スロットマシン10では、ナビ抽選に当選した場合に加えて、ナビカウンタの値が8以上である場合にも操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、操作順序を報知する間隔が必要以上に広がってしまうことを抑制することが可能となる。以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【0610】

報知モードにおいては、2枚遊技と3枚遊技のいずれが行われた場合であってもナビカウンタの値を更新する構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ抽選に繰り返し外れた場合のみならず、押し順ベル自体に当選しなかった場合についても、次回の押し順ベル当選ゲームにおいて操作順序を報知することが可能となり、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会を低減することが可能となる。例えば押し順ベルに当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、押し順ベル自体に当選しないゲームが続いた場合、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう可能性が高くなってしまいうからである。

40

【0611】

報知モードA下で押し順ベルに当選した場合には、ナビカウンタの値が7より大きい場合に操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会を低減しつつ、報知モードAにおける1ゲームあたりのメダル払出の期待値が必要以上に大きくなってしまいうことを抑制することが可能となる。すなわち、操作順序を報知すると判定する際のナビカウンタの設定値を6以下の値とした場合には、前記設定値が小さくなるほど報知モードAにおけるナビ率が高くなることとなる。これは、報知モードAと報知モードBの差異が小さくなることを意味するため、遊技が単調化することに繋がり得る。逆に、操作順序を報知すると判定する際のナビカウン

50

タの設定値を8以上の値とした場合には、報知モードAと報知モードBの差異は大きくなるものの、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会の増加に繋がるからである。なお、本実施の形態におけるナビカウンタの設定値「7」は、役の当選確率と、ナビ抽選の当選確率と、を用いたシミュレート結果に基づいたものである。

【0612】

報知モード下で操作順序を報知した場合には、ナビカウンタの値を0に戻す、すなわちナビカウンタを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、ナビカウンタの容量が増大化することを抑制しつつ、比較的簡素な処理構成によって操作順序を報知する間隔が必要以上に広がってしまうことを抑制することが可能となる。報知モード下で操作順序を報知した場合にナビカウンタを初期化しない構成とした場合には、有利区間の上限回数である1500をカウントできるようナビカウンタの容量を確保する必要が生じるからである。また、操作順序を報知した際のナビカウンタの値を別途記憶しておくとともに、ナビ判定処理におけるステップS80404では、現在のナビカウンタの値と、上記操作順序を報知した際のナビカウンタの値と、の差が8以上であるか否かを判定する必要が生じるからである。

10

【0613】

ナビカウンタの値を、報知モードに加えてチャンスモードにおいても更新する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置101のROM105に予め記憶しておくデータ量の増大化を抑制しつつ、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、操作順序を報知する頻度が報知しない頻度よりも高くなる構成とすることが可能となる。

20

【0614】

確かに、報知モードAに移行する場合に初回フラグをセットする構成とし、初回フラグがセットされている状況で押し順ベルに当選した場合、操作順序を報知するとともに初回フラグをクリアする構成とすることも可能である。かかる構成であっても、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、操作順序を報知する頻度が報知しない頻度よりも高くなる構成とすることが可能である。しかしながら、かかる構成においては、2回目以降の押し順ベル当選ゲームにおける操作順序の報知有無がナビ抽選の結果によることとなるため、ナビ抽選に外れ続けた場合に報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう可能性が生じる。かかる懸念を解消すべく、報知モード下でのみ更新されるナビカウンタを設け、当該ナビカウンタの値が7より大きい場合にも操作順序を報知する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、初回フラグに関わる処理構成と、ナビカウンタに関わる処理構成と、を主制御装置101のROM105に予め記憶しておく必要が生じるため、データ量の増大化という新たな問題が生じることとなる。一方、本実施の形態のように、ナビカウンタの値を、報知モードに加えてチャンスモードにおいても更新する構成とした場合には、初回フラグに関わる処理構成を不要なものとしつつ、上記各懸念を好適に解消することができる。

30

【0615】

さらにいうと、一般的には、1600回の遊技を行った際の出玉率が1.5以下である場合、遊技の健全性が確保されているといわれている。有利区間の上限回数は1500回であるため、例えば有利区間が上限回数に到達したことを以って終了し、次回の有利区間の1ゲーム目で移行抽選に当選した場合には、1600回の遊技を行った際の出玉率が1.5を超えてしまう可能性が生じ、遊技の健全性を確保できない可能性が生じる。ここで、上記初回フラグをセットする構成とした場合には、移行抽選に当選した際のチャンスモード下でのゲーム数に関わらず、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて操作順序を報知することとなる。このため、1600回の遊技を行った際の出玉率が1.5を超えてしまう可能性が生じ、遊技の健全性を確保できない可能性が生じる。一方、ナビカウンタの値を報知モードに加えてチャンスモードにおいても更新する構成においては、チャンスモード下でなされたゲーム数と、報知モードに移行してから最初に押し順ベル当選となるまでのゲーム数と、の和が7以下である場合、操作順序を報知する割合が5

40

50

0%となる。故に、ナビカウンタの値を報知モードに加えてチャンスモードにおいても更新する構成においては、初回フラグをセットする構成と比して、遊技の健全性を確保できる可能性を高くすることが可能となる。

【0616】

チャンスモードにおいては、3枚遊技が行われた場合にナビカウンタの値を更新する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、ナビカウンタの値が7より大きい値となっている頻度を高めることが可能となる。例えば、チャンスモード下で押し順ベル当選となった場合にナビカウンタの値を更新する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば押し順ベル当選となる前に報知モードへの移行抽選に当選する事象が発生し得るため、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、ナビカウンタの値が7より大きい値となっている頻度が低くなってしまうからである。一方、3枚遊技が行われた場合にナビカウンタの値を更新する構成においては、仮に報知モードへの移行抽選にチャンスモードの1ゲーム目で当選したとしても、当該ゲームでナビカウンタの値を更新することができる。故に、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームにおいて、ナビカウンタの値が7より大きい値となっている頻度を高めることが可能となる。

10

【0617】

報知モードに移行してから50ゲーム目までの間にレア役に当選した場合には、昇格抽選が行われ、昇格抽選に当選した場合には、押し順ベル当選時に必ず操作順序が報知される報知モードBに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードBに移行することを期待させながら報知モードA下での遊技を遊技者に行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【0618】

チャンスモードから報知モードに移行する場合、報知モード下で遊技可能なゲーム数として100ゲームをセットする構成とした。そして、報知モードに移行してから50ゲーム目までの間が報知モードBに移行し得る期間とした。かかる構成とすることにより、報知モードBに移行したタイミングによって報知モード終了までに遊技者が獲得できるメダル数を大きく変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0619】

(第9の実施形態)

30

【0620】

本実施の形態では、スピーカ64から効果音等を出力する際の処理構成に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

【0621】

上記第1の実施の形態では、表示制御装置81が上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動制御する構成としたが、本実施の形態では、演出制御装置201及び液晶制御装置251が上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動制御する。

【0622】

図110のブロック図に示すように、主制御装置101には、演出制御装置201が接続されており、演出制御装置201には、液晶制御装置251が接続されている。演出制御装置201は、CPU、ROM、RAM等が一体化された基板を備えており、主制御装置101から受信した抽選結果コマンド等のコマンドに基づいて、実行する演出内容等を決定し、決定結果に応じたコマンドを液晶制御装置251に送信する。液晶制御装置251は、CPU252、VDP253及び画像ROM255等が一体化された基板を備えている。CPU252は、演出制御装置201から入力されるコマンドに応じた演出を実行させるべく、VDP253に対して内部コマンドを送信する。VDP253は、CPU252から入力される内部コマンドに応じて画像ROM255から画像データ及び音データを読み出し、上部ランプ63やスピーカ64、補助表示部65を駆動制御する。

40

【0623】

50

液晶制御装置 251 には、図 111 (a) に示すように、同時に複数の異なる音を出力可能とすべく 32 個のチャンネルが設けられている。CH0～CH3 は、操作音を担当するチャンネルである。より具体的には、CH0 及び CH1 からは、メダルがベットされた際のベット音、開始指令を発生させるべくスタートレバー 41 が操作された際のスタート音、停止指令を発生させるべくストップスイッチ 42～44 が操作された際のストップ音等が出力される。CH2 及び CH3 からは、ウエイト発生時のウエイト音、入賞が成立した際の入賞音、メダルを払い出す際の払出音等が出力される。CH4～CH7 は、BGM 及びジングルを担当するチャンネルである。CH4 及び CH5 からは、連続演出等の補助演出を実行する際の演出用 BGM、補助演出を実行しない遊技回における通常 BGM、遊技が所定時間行われなかった場合に実行する客待ち演出用の客待ち BGM 等が出力される。CH6 及び CH7 からは、CH4 及び CH5 から出力される BGM に応じたジングルが出力される。CH8～CH13 は、予告音等の効果音を担当するチャンネルである。CH26 は、押し順報知効果音を担当するチャンネルである。CH26 からは、押し順ベル当選ゲームで操作順序を報知する場合、操作順序の報知に先立って効果音出力される。CH27 は、押し順報知音声を担当するチャンネルである。CH27 からは、押し順ベル当選ゲームで操作順序を報知する場合、「左」等の操作すべきストップスイッチ 42～44 を示す音声出力される。CH28 及び CH29 は、押し順報知音声以外の汎用音声を担当するチャンネルである。CH30 は、モノラル予備を担当するチャンネルであり、CH31 は、異常発生時のエラー音や検査の際の検査音を担当するチャンネルである。

【0624】

VDP253 の RAM254 には、7 層からなるレイヤーが設けられている。レイヤーは、音データを出力する際の音量（ボリューム値）を記憶するための記憶領域であり、層毎に用途に応じた音量を記憶する構成となっている。例えば BGM を担当する CH4 用レイヤーでは、図 111 (b) に示すように、第 0 層がエラー報知時の音量を記憶する領域となっており、第 1 層がスロットマシン 10 の初期化が行われた際の音量を記憶する領域となっており、第 2 層が省電力モードにおける音量を記憶する領域となっている。なお、省電力モードとは、遊技が所定時間行われなかった場合、より詳しくは客待ち演出を開始してから所定時間経過後に移行するモードである。省電力モードでは、補助表示部 65 の輝度を低下させる処理が行われるとともに、スピーカ 64 からの出力音量を低下させる処理が行われる。レイヤーの説明に戻り、CH4 用レイヤーの第 3 層は、通常使用する音量を記憶する領域となっており、第 4 層は、BGM を消音する際の音量を記憶する領域となっている。第 5 層は、複数の演出を同時に実行する場合の音量を記憶する領域となっており、第 6 層は、入賞音を出力する際の音量、すなわち、BGM と入賞音を共に出力する際の BGM 音量を記憶する領域となっている。

【0625】

本スロットマシン 10 では、レア役入賞が成立した場合における BGM の音量変化に特徴を有している。そこで、まずはレア役入賞が成立した場合における BGM と入賞音との関係を、レア役の 1 つであるスイカ入賞が成立した場合を例として具体的に説明する。

【0626】

図 112 (a) では、スイカ入賞が成立する前段階すなわち少なくとも 1 つのリール 32L, 32M, 32R が回転中である段階において、BGM が 0.0 dB で出力されている。0.0 dB とは、遊技者又は遊技場の管理者等によって設定されたスロットマシン 10 の音量と対応する最大音量である。全リール 32L, 32M, 32R が停止した際にスイカ入賞が成立した場合には、かかるタイミングで 0.0 dB でスイカ入賞音の出力が開始されるとともに、BGM の出力が 0.0 dB から -6.0 dB に変更される。-6.0 dB とは、遊技者又は遊技場の管理者等によって設定されたスロットマシン 10 の音量の約 2 分の 1 の音量である。スイカ入賞音は、スイカ入賞が成立してから 2000 msec 経過するまで出力され、その後非出力となる。スイカ入賞音が出力されている間、BGM は、-6.0 dB で継続出力される。スイカ入賞音の出力が終了した場合には、800 msec の時間をかけて BGM の出力が -6.0 dB から 0.0 dB に変更される。スイ

カ入賞が成立してから2800msec経過後は、BGMが0.0dBで出力される。

【0627】

BGMの出力を-6.0dBから0.0dBに変更している途中で次ゲームの開始指令が発生した場合には、図112(b)に示すように、開始指令の発生したタイミングでBGMの出力が0.0dBに変更される。なお、スイカ入賞が成立してから2000msec経過するまでの間に開始指令が発生した場合、すなわちスイカ入賞音を出力している最中に開始指令が発生した場合には、かかるタイミングでスイカ入賞音の出力が終了して非出力となるとともに、BGMの出力が-6.0dBから0.0dBに変更される。

【0628】

図112(c)は、消音演出の行われたゲームでスイカ入賞が成立した場合におけるBGMと入賞音との関係を示す図である。消音演出とは、報知モードへの移行抽選や上乗せ抽選に当選した場合等において行われ得る演出であり、リール32L, 32M, 32Rの回転開始時、第1停止指令発生時、第2停止指令発生時のいずれかのタイミングでBGMが聞こえなくなる演出である。スイカ入賞が成立する前段階において消音演出が開始された場合には、BGMの出力が0.0dBから消音状態に変更される。なお、消音状態では、BGMデータの出力自体は行っている。全リール32L, 32M, 32Rが停止した際にスイカ入賞が成立した場合には、かかるタイミングで0.0dBでスイカ入賞音の出力が開始される。このとき、BGMは消音状態のままである。BGMの出力は、次ゲームの開始指令が発生したタイミングで消音状態から0.0dBに変更される。なお、スイカ入賞音を出力している最中に開始指令が発生した場合には、かかるタイミングでスイカ入賞音の出力が終了して非出力となるとともに、BGMの出力が消音状態から0.0dBに変更される。

【0629】

以下では、上記したBGMの音量制御を行うにあたって演出制御装置201及び液晶制御装置251が行う処理を具体的に説明する。

【0630】

図113は、演出制御装置201が行う演出制御処理を示すフローチャートである。

【0631】

ステップS90101では、主制御装置101から抽選結果コマンドを受信したか否かを判定する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップS90102に進み、演出内容決定処理を行う。演出内容決定処理では、役の抽選結果と、遊技モードを含む現在の遊技状態と、演出制御装置201が取得する乱数と、に基づいて、補助演出の実行有無と、補助演出を実行する場合には具体的な補助演出の演出内容と、を決定する。演出内容決定処理を行った場合には、ステップS90103に進み、演出内容決定処理の処理結果を示す演出内容コマンドを液晶制御装置251に対して送信する。その後、本処理を終了する。

【0632】

ステップS90101にて抽選結果コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS90104に進み、主制御装置101から入賞結果コマンドを受信したか否かを判定する。入賞結果コマンドを受信した場合には、ステップS90105にて何らかの入賞が成立したか否かを判定する。いずれの入賞も成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、何らかの入賞が成立した場合には、ステップS90106にて入賞成立役を示す入賞音コマンドを液晶制御装置251に対して送信し、本処理を終了する。

【0633】

ステップS90104にて入賞結果コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS90107に進み、主制御装置101から開始指令コマンドを受信したか否かを判定する。開始指令コマンドとは、ゲームを開始させるための開始指令が発生した場合に主制御装置101から送信されるコマンドである。開始指令コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了し、開始指令コマンドを受信した場合には、ステップS90108にて開始指令が発生したことを示す開始コマンドを液晶制御装置251に対して

送信し、本処理を終了する。

【0634】

図114は、液晶制御装置251のCPU252が行う液晶制御処理を示すフローチャートである。

【0635】

ステップS90201では、演出指示処理を行う。演出指示処理では、演出制御装置201から演出内容コマンドを受信した場合、演出内容コマンドに応じた演出を実行させるべくVDP253に対して内部コマンドを送信する。例えば、消音演出を実行することを示す演出内容コマンドを受信した場合には、BGMを消音状態とするタイミングで、BGMを消音状態とすることを指示する内部コマンドを送信する。音に関する指示を行う際に送信する内部コマンドには、例えば演出用BGM等の音の種別を示す情報と、制御を行う対象のチャンネルを示す情報と、が含まれている。

10

【0636】

ステップS90202では、入賞音指示処理を行う。

【0637】

入賞音指示処理では、図115のフローチャートに示すように、ステップS90301にて演出制御装置201から入賞音コマンドを受信したか否かを判定する。入賞音コマンドを受信した場合には、ステップS90302にてスイカ入賞が成立したか否かを判定する。スイカ入賞が成立した場合には、ステップS90303に進み、スイカ入賞音を出力させるべくVDP253に対して内部コマンドを送信する。かかるタイミングで送信する内部コマンドには、スイカ入賞音を示す情報と、スイカ入賞音を出力するチャンネルを示す情報と、が含まれている。ステップS90302にてスイカ入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS90306にてチェリー入賞が成立したか否かを判定する。本スロットマシン10では、スイカとチェリーがレア役として設定されている。チェリー入賞が成立した場合には、ステップS90307に進み、チェリー入賞音を出力させるべくVDP253に対して内部コマンドを送信する。かかるタイミングで送信する内部コマンドには、チェリー入賞音を示す情報と、チェリー入賞音を出力するチャンネルを示す情報と、が含まれている。

20

【0638】

スイカ入賞音又はチェリー入賞音を出力させるための内部コマンドを送信した場合には、ステップS90304にてタイマを設定するとともにステップS90305にてフェード時間を設定し、本処理を終了する。ステップS90304及びステップS90305では、スイカ入賞音を出力させるための内部コマンドを送信した場合（以下、「スイカ入賞音出力指示」ともいう。）、タイマに2000msecを設定するとともに、フェード時間として800msecを設定する。また、チェリー入賞音を出力させるための内部コマンドを送信した場合（以下、「チェリー入賞音出力指示」ともいう。）には、ステップS90304及びステップS90305において、タイマに1000msecを設定するとともに、フェード時間として500msecを設定する。

30

【0639】

ステップS90306にてチェリー入賞が成立していないと判定した場合には、レア役以外の入賞が成立したことを意味するため、ステップS90308に進み、一般入賞音を出力させるべくVDP253に対して内部コマンドを送信する。かかるタイミングで送信する内部コマンドには、一般入賞音を示す情報と、一般入賞音を出力するチャンネルを示す情報と、が含まれている。一般入賞音を出力させるための内部コマンドを送信した場合（以下、「一般入賞音出力指示」ともいう。）には、そのまま本処理を終了する。つまり、一般入賞音出力指示を行った場合には、タイマ及びフェード時間の設定を行わない。

40

【0640】

ステップS90301にて演出制御装置201から入賞音コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS90309に進み、タイマが設定されているか否かを判定する。上記したとおり、タイマが設定されている場合には、スイカ入賞音出力指示又はチ

50

エリー入賞音出力指示を行ったことを意味する。かかる場合には、ステップ S 9 0 3 1 0 にてタイマに設定された時間を経過したか否かを判定し、経過していない場合には、そのまま本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、ステップ S 9 0 3 0 4 にてタイマを設定した場合には、液晶制御装置 2 5 1 で定期的に行われるタイマ割込み処理においてタイマが減算されていく。ステップ S 9 0 3 1 0 では、タイマが 0 となった場合に設定された時間を経過したと判定する。タイマに設定された時間を経過した場合には、ステップ S 9 0 3 1 1 に進み、BGMの音量を徐々に大きくするフェードイン制御を行わせるべく VDP 2 5 3 に対して内部コマンドを送信する。かかるタイミングで送信する内部コマンドには、フェードイン制御を行うチャンネルを示す情報が含まれている。フェードイン制御を行わせるための内部コマンドを送信した場合（以下、「フェードイン指示」ともいう。）には、そのまま本処理を終了する。

10

【0641】

ステップ S 9 0 3 0 9 にてタイマが設定されていないと判定した場合すなわちタイマが 0 であると判定した場合には、ステップ S 9 0 3 1 2 に進み、フェード時間が設定されているか否かを判定する。フェード時間が設定されていない場合には、そのまま本処理を終了し、フェード時間が設定されている場合には、ステップ S 9 0 3 1 3 にてフェードイン指示を行った後に本処理を終了する。詳細な説明は省略するが、ステップ S 9 0 3 0 5 にてフェード時間を設定した場合には、液晶制御装置 2 5 1 で定期的に行われるタイマ割込み処理において、タイマが 0 となった後にフェード時間が減算されていく。ステップ S 9 0 3 1 2 では、フェード時間が 0 でない場合にフェード時間が設定されていると判定し、フェード時間が 0 である場合にフェード時間が設定されていないと判定する。

20

【0642】

入賞音指示処理を行うことにより、図 1 1 6 に示すように、スイカ入賞が成立した場合には、スイカ入賞音出力指示によってスイカ入賞音が 2 0 0 0 m s e c に亘って出力される。2 0 0 0 m s e c を経過した場合には、8 0 0 m s e c に亘ってフェードイン指示を行うことにより、8 0 0 m s e c の時間をかけて BGM の出力が - 6 . 0 d B から 0 . 0 d B に変更される。チェリー入賞が成立した場合には、チェリー入賞音出力指示によってチェリー入賞音が 1 0 0 0 m s e c に亘って出力される。1 0 0 0 m s e c を経過した場合には、5 0 0 m s e c に亘ってフェードイン指示を行うことにより、5 0 0 m s e c の時間をかけて BGM の出力が - 6 . 0 d B から 0 . 0 d B に変更される。

30

【0643】

液晶制御処理の説明に戻り、ステップ S 9 0 2 0 2 にて入賞音指示処理を行った場合には、ステップ S 9 0 2 0 3 にて初期化指示処理を行い、ステップ S 9 0 2 0 1 に戻る。初期化指示処理では、演出制御装置 2 0 1 から開始コマンドを受信した場合、VDP 2 5 3 の RAM 2 5 4 に格納されたデータ（例えばレイヤーの各層に記憶されたボリューム値）を初期値に戻させるべく VDP 2 5 3 に対して内部コマンドを送信する。また、初期化指示処理では、入賞音指示処理においてタイマ及びフェード時間を設定し、タイマとフェード時間の少なくとも一方が 0 となっていない状況で演出制御装置 2 0 1 から開始コマンドを受信した場合、タイマとフェード時間を 0 に戻す処理を行う。

【0644】

図 1 1 7 は、液晶制御装置 2 5 1 の VDP 2 5 3 が通常 BGM 等の BGM の出力に際して行う BGM 出力処理を示すフローチャートである。上記したとおり、BGM の出力を担当するチャンネルは CH 4 及び CH 5 である。したがって、BGM 出力処理は、CH 4 と CH 5 の少なくとも一方から音を出力する際に行う処理であるといえる。但し以下では、理解を容易なものとするため、CH 4 から BGM を出力する場合を例として説明する。

40

【0645】

ステップ S 9 0 4 0 1 では、画像 ROM 2 5 5 から BGM データを読み出す処理を行う。なお、読み出す BGM データについては、液晶制御装置 2 5 1 の CPU 2 5 2 が演出指示処理において送信した内部コマンドに指定されている。ステップ S 9 0 4 0 2 では、レイヤーにボリューム値を設定するボリューム値設定処理を行う。

50

【0646】

ボリューム値設定処理では、図118のフローチャートに示すように、ステップS90501にて消音指示があったか否かを判定する。具体的には、液晶制御装置251のCPU252からBGMを消音状態とすることを指示する内部コマンドを受信したか否かを判定する。消音指示があった場合には、ステップS90502に進み、CH4用レイヤーの第4層に、ボリューム値として「0」をセットする。その後、又はステップS90501にて消音指示がなかったと判定した場合には、ステップS90503に進み、レア役入賞音出力指示があったか否か、すなわちスイカ入賞音出力指示又はチェリー入賞音出力指示があったか否かを判定する。レア役入賞音出力指示があった場合には、ステップS90504に進み、CH4用レイヤーの第6層に、ボリューム値として「64」をセットする。その後、又はステップS90503にてレア役入賞音出力指示がなかったと判定した場合には、ステップS90505に進み、フェードイン指示があったか否かを判定する。フェードイン指示があった場合には、ステップS90506に進み、CH4用レイヤーの第6層にセットされたボリューム値に1を加算する。その後、又はステップS90505にてフェードイン指示がなかったと判定した場合には、ステップS90507に進み、初期化指示があったか否かを判定する。初期化指示がなかった場合には、そのまま本処理を終了し、初期化指示があった場合には、ステップS90508に進み、CH4用レイヤーの第0層～第6層に、ボリューム値として初期値である「128」をセットする。その後、本処理を終了する。

10

【0647】

20

BGM出力処理の説明に戻り、ボリューム値設定処理が終了した場合には、ステップS90403に進み、CH4用レイヤーの第0層～第6層にセットされたボリューム値を比較する。ステップS90404では、CH4用レイヤーの第0層～第6層にセットされたボリューム値のうち最小ボリューム値を用いてBGMデータを出力する。その後、本処理を終了する。

【0648】

図119は、ボリューム値設定処理を行った場合におけるCH4用レイヤーのボリューム値を示す図である。

【0649】

初期化指示があった場合には、ステップS90508において、第0層～第6層に「128」がセットされる。かかる状況下では、第0層～第6層にセットされたボリューム値が全て等しい「128」であるため、「128」のボリューム値でCH4からBGMが出力される。「128」のボリューム値で出力した場合には、遊技者又は遊技場の管理者等によって設定されたスロットマシン10の音量と対応する最大音量（0.0dB）となる。

30

【0650】

レア役入賞音出力指示があった場合には、ステップS90504において、第6層に「64」がセットされる。第0層～第5層のボリューム値は「128」のままである。かかる状況下では、第6層にセットされたボリューム値「64」が最小値となるため、「64」のボリューム値でCH4からBGMが出力される。「64」のボリューム値で出力した場合には、遊技者又は遊技場の管理者等によって設定されたスロットマシン10の音量の約2分の1の音量（-6.0dB）となる。

40

【0651】

フェードイン指示があった場合には、ステップS90506において、第6層のボリューム値に1が加算される。第0層～第5層のボリューム値は「128」のままである。かかる状況下では、第6層にセットされたボリューム値が最小値となるため、第6層のボリューム値でCH4からBGMが出力される。液晶制御装置251のCPU252は、フェード時間が0となるまでの間に、64回のフェードイン指示を定期的に行う。したがって、スイカ入賞音を出力した場合には、800msecの間に第6層のボリューム値が「65」から「128」まで定期的に変化していくこととなり、800msecの時間をかけ

50

てBGMの出力が -6.0 dB から 0.0 dB に変更される。チェリー入賞音を出力した場合には、 500 msec の間に第6層のボリューム値が「65」から「128」まで定期的に変化していくこととなり、 500 msec の時間をかけてBGMの出力が -6.0 dB から 0.0 dB に変更される。

【0652】

消音指示があった場合には、ステップS90502において、第4層に「0」がセットされる。第0層～第3層，第5層，第6層のボリューム値は「128」のままである。かかる状況下では、第4層にセットされたボリューム値「0」が最小値となるため、「0」のボリューム値でCH4からBGMが出力される。「0」のボリューム値で出力した場合には、BGMデータの出力は行っているものの音が聞こえない消音状態となる。

10

【0653】

消音指示があった後にレア役入賞音出力指示があった場合には、消音指示の際に第4層に「0」がセットされ、レア役入賞音出力指示の際に第6層に「64」がセットされる。第0層～第3層，第5層のボリューム値は「128」のままである。かかる状況下では、第4層にセットされたボリューム値「0」が最小値となるため、「0」のボリューム値でCH4からBGMが出力される。つまり、消音指示があった場合には、その後にレア役入賞音出力指示が来たとしても、「64」のボリューム値でCH4からBGMを出力する処理を行わない。

【0654】

図示は省略するが、消音指示があった後にフェードイン指示があった場合には、消音指示があった後にレア役入賞音出力指示があった場合と同様に、第4層にセットされたボリューム値「0」が最小値となるため、「0」のボリューム値でCH4からBGMが出力される。つまり、消音指示があった場合には、その後にフェードイン指示が来たとしても、BGMをフェードインする処理を行わない。BGMの出力が 0.0 dB に戻るのは、初期化指示があった場合、すなわち次ゲームを開始する開始指令が発生したタイミングとなる。

20

【0655】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0656】

レア役入賞が成立した場合には、レア役入賞音を 0.0 dB で出力するとともに、BGMを 0.0 dB で出力している状況であれば当該BGMの音量を -6.0 dB に下げる制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、 0.0 dB で出力する音をBGMからレア役入賞音に切り替えることが可能となるとともに、レア役入賞音をBGMよりも聞き取りやすくすることが可能となる。この結果、レア役入賞音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【0657】

レア役入賞が成立した場合には、レア役入賞音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、レア役入賞を成立させることができた達成感やレア役入賞成立に基づく特典付与への期待感等を、レア役入賞音の出力によって高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。レア役入賞が成立するか否かは、対応するレア役に当選することのみならず、遊技者自身が当選図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作したか否かに基づくこととなる。そして、レア役入賞が成立した場合には、報知モードへの移行抽選や上乗せ抽選が行われたことが確定するからである。

40

【0658】

レア役入賞音の出力が終了した場合には、BGMの音量を 0.0 dB までフェードインさせる制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、レア役入賞音の出力が終了したタイミングでBGMの音量を -6.0 dB から 0.0 dB に変更する構成と比して、遊技者をレア役入賞音の余韻に浸らせることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0659】

50

スイカ入賞が成立した場合には、チェリー入賞が成立した場合よりもレア役入賞音の出力時間が長くなる構成とした。チャンスモードにおいては、スイカに当選した場合、チェリーに当選した場合よりも報知モードへの移行抽選に当選となる確率が高い。また、報知モードにおいては、スイカに当選した場合、チェリーに当選した場合よりも上乗せゲーム数の期待値が高い。したがって、スイカ入賞が成立した場合には、チェリー入賞が成立した場合よりもレア役入賞音の出力時間が長くなる構成とすることにより、報知モードへの移行やゲーム数の上乗せ等の特典付与に対する期待度と、レア役入賞音の出力時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0660】

スイカ入賞が成立した場合と、チェリー入賞が成立した場合と、では、レア役入賞音の出力が終了してからBGMの音量が0.0dBに戻るまでの時間が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、スイカ入賞音を出力した場合と、チェリー入賞音を出力した場合と、で遊技者が余韻に浸る時間を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、報知モードへの移行やゲーム数の上乗せ等の特典付与に対する期待度の高いスイカ入賞成立時の方が、チェリー入賞成立時よりも0.0dBに戻るまでの時間が長くなる構成とすることにより、特典付与に対する期待度と、BGMの音量が0.0dBに戻るまでの時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0661】

フェードイン制御を行っている最中に開始指令が発生した場合には、BGMの音量を直ちに0.0dBに戻す制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、次ゲームを開始させる開始指令が発生した場合には、当該次ゲームにおいてBGMを0.0dBで出力することが可能となる。

【0662】

VDP253のRAM254には、BGMを担当するCH4に関して7層からなるレイヤーを設けた。そして、CH4用レイヤーには、層毎に用途に応じた音量を記憶する構成とした。かかる構成とすることにより、例えばCH4から出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる情報と、変更後の音量に関わる情報と、を異なる層に記憶しておくことが可能となる。この結果、CH4から音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【0663】

CH4用レイヤーにおいて、消音指示があった場合には、第4層のボリューム値を0に変更し、レア役入賞音出力指示があった場合には、第6層のボリューム値を64に変更する構成とした。かかる構成とすることにより、消音演出を実行中であるか否かや、レア役入賞音を出力中であるか否か等を、第4層及び第6層のボリューム値を通じて把握することが可能となる。この結果、CH4から音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【0664】

BGMを出力する場合には、各層のボリューム値を比較し、最小のボリューム値を用いる構成とした。かかる構成とすることにより、CH4から出力中の音量を確認する処理を不要なものとすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小のボリューム値を用いてCH4からBGMを出力する構成とすることにより、例えばCH4の音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【0665】

すなわち、VDPのRAMにCH4用のボリューム値記憶領域を1つのみ備えた従来のスロットマシンでは、上記ボリューム値記憶領域にCH4から実際に出力する音量を規定するボリューム値を格納する必要があるため、音の出力に関わる処理構成が煩雑なものとなっていた。

【0666】

具体例として、消音演出を実行している最中にレア役入賞が成立した場合において、本実施の形態と同様の事象を発生させる、すなわちレア役入賞が成立した際にBGMの出力を-6.0dBとするのではなく消音状態のままとすることを考える。かかる事象を発生させるためには、演出制御装置、液晶制御装置のCPU、VDPのうち少なくとも1つを、消音演出を実行中であるか否かを把握できる構成とする必要がある。例えば液晶制御装置のCPUを消音演出の実行有無を把握可能な構成とするためには、消音演出を開始した場合に消音演出を開始したことを示す消音フラグをセットする処理と、前記消音フラグを格納するための格納領域と、が必要となる。そして、入賞音指示処理においては、レア役入賞が成立した場合に、消音フラグのセット有無に基づいて消音演出を実行中であるか否かを判定し、消音演出を実行中である場合と、消音演出を実行中でない場合と、で異なる内部コマンドをVDPに対して送信する必要がある。消音演出を実行中である場合には、CH4用ボリューム値記憶領域に0がセットされる内部コマンドを送信する必要がある。消音演出を実行中でない場合には、CH4用ボリューム値記憶領域に64がセットされる内部コマンドを送信する必要があるからである。したがって、入賞音指示処理において消音演出を実行中であるか否かを判定する処理と、消音演出実行中用の内部コマンドと、消音演出非実行中用の内部コマンドと、が必要となる。

10

20

30

40

50

【0667】

一方、VDP253のRAM254にCH4用レイヤーを設けた本スロットマシン10では、上記した各構成が不要となる。すなわち、本スロットマシン10のVDP254は、消音指示があった場合、第4層のボリューム値を0に変更し、レア役入賞音出力指示があった場合、第6層のボリューム値を64に変更する。このように指示に応じて異なる層にボリューム値を記憶できるため、液晶制御装置251のCPU252においては、消音演出実行中用の内部コマンドと、消音演出非実行中用の内部コマンドと、が不要となり、これに伴って入賞音指示処理において消音演出を実行中であるか否かを判定する処理も不要となる。そして、入賞音指示処理において消音演出を実行中であるか否かを判定する処理が不要となるため、消音演出を開始した場合に消音演出を開始したことを示す消音フラグをセットする処理と、前記消音フラグを格納するための格納領域と、が不要となるからである。また、BGMを出力する場合に各層のボリューム値を比較して最小のボリューム値を用いる構成としたため、液晶制御装置251のCPU252からどの層のボリューム値を用いてBGMを出力するかを指定する内部コマンドを送信する必要もない。

【0668】

以上の結果、VDP253のRAM254に、BGMを担当するCH4に関して複数層からなるレイヤーを設けることにより、CH4から音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【0669】

(第10の実施形態)

【0670】

本実施の形態では、報知モード下で実行され得るエンディング演出に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

【0671】

本実施の形態では、報知モードにおいて有利区間の終了条件が成立することが確定した場合、エンディング演出が行われるようになっている。上記第1の実施形態では、有利区間の終了条件として、有利区間において1500回の遊技が行われたことと、有利区間における差枚数が2400に達したことと、を有していたが、本実施の形態では、有利区間の終了条件として、有利区間において3000回の遊技が行われたことと、有利区間における差枚数が2400に達したことと、を有している。表示制御装置81は、エンディング演出において、エンディングムービーを実行すべく補助表示部65、スピーカ64及び上部ランプ63を制御する。

【0672】

エンディングムービーは、図 120 (a) に示すように、ストーリーパートと、ミュージックパートと、によって構成されている。ストーリーパートでは、本スロットマシン 10 の主人公キャラクタに関するストーリーを 175 秒に纏めたダイジェスト映像が、200 秒かけて出力されるようになっている。ミュージックパートでは、本スロットマシン 10 の主人公キャラクタに関する作品が放送された際のオープニング曲及び映像が、40 秒間出力されるようになっている。そして、ストーリーパートの出力が終了した場合には、報知モード及び有利区間が終了するまでの間、ミュージックパートが繰り返し出力されるようになっている。

【0673】

表示制御装置 81 の ROM には、ストーリーパートを再生する際に用いるデータが 7 個のファイルに分割して記憶されている。すなわち、図 120 (b) に示すように、ストーリーパートの開始から 25 秒までのデータがストーリーパート 1 のファイルに記憶されており、ストーリーパートの 26 秒から 55 秒までのデータがストーリーパート 2 のファイルに記憶されており、ストーリーパートの 56 秒から 65 秒までのデータがストーリーパート 3 のファイルに記憶されており、ストーリーパートの 66 秒から 95 秒までのデータがストーリーパート 4 のファイルに記憶されており、ストーリーパートの 96 秒から 125 秒までのデータがストーリーパート 5 のファイルに記憶されており、ストーリーパートの 126 秒から 135 秒までのデータがストーリーパート 6 のファイルに記憶されており、ストーリーパートの 136 秒から 175 秒までのデータがストーリーパート 7 のファイルに記憶されている。また、ストーリーパート 3 のファイルは、ストーリーパートの 56 秒から 65 秒までの 10 秒間の再生データと、10 秒間の一時停止データと、により構成されている。ストーリーパート 3 のデータを出力した場合には、ストーリーパートの 56 秒から 65 秒までが再生され、その後は「NEXT」の表示とともに同一画像（すなわちストーリーパートの 65 秒時の画像）が 10 秒間継続表示されるようになっている。ストーリーパート 6 のファイルについても同様であり、ストーリーパート 6 のファイルは、ストーリーパートの 126 秒から 135 秒までの 10 秒間の再生データと、15 秒間の一時停止データと、により構成されている。ストーリーパート 6 のデータを出力した場合には、ストーリーパートの 126 秒から 135 秒までが再生され、その後は「NEXT」の表示とともに同一画像（すなわちストーリーパートの 135 秒時の画像）が 15 秒間継続表示されるようになっている。ミュージックパートを再生する際に用いるデータは、40 秒のデータとして 1 つのファイルに記憶されている。

【0674】

エンディング演出を行う場合に表示制御装置 81 が行う処理を説明する。

【0675】

図 121 は、表示制御装置 81 が行う ED 判定処理を示すフローチャートである。

【0676】

ステップ S100101 では、エンディング演出を開始したことを意味する ED 開始フラグがセットされているか否かを判定する。ED 開始フラグがセットされていない場合には、ステップ S100102 に進み、エンディングムービーを再生中であることを意味する ED 中フラグがセットされているか否かを判定する。ED 開始フラグと ED 中フラグのいずれもセットされていない場合には、ステップ S100103 に進み、完走条件が成立したか否かを判定する。具体的には、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードが報知モードである場合には、現在の差枚数と、報知モード終了となるまでの残り払出数と、の和が 2400 より大きい場合と、必要ゲーム数が有利区間の残りゲーム数より多い場合と、には、完走条件が成立したと判定する。一方、現在の遊技モードが報知モードで

ない場合と、現在の遊技モードが報知モードであるものの、現在の差枚数と報知モード終了となるまでの残り払出数との和が2400以下であって、必要ゲーム数が有利区間の残りゲーム数未満である場合と、には、完走条件が成立していないと判定する。

【0677】

完走条件が成立したと判定した場合には、ステップS100104に進み、ED移行を報知すべく補助表示部65等を駆動制御する。具体的には、次ゲームからエンディングムービーが開始されることを補助表示部65に表示する処理を行う。その後、ステップS100105にてED開始フラグをセットし、本処理を終了する。

【0678】

ステップS100101にてED開始フラグがセットされていると判定した場合と、ステップS100102にてED中フラグがセットされていると判定した場合と、ステップS100103にて完走条件が成立していないと判定した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【0679】

以上のとおり、上乗せ抽選当選等によって完走条件が成立した場合には、次ゲームからエンディングムービーが開始されることが報知される。

【0680】

図122は、表示制御装置81が行うED処理を示すフローチャートである。

【0681】

ステップS100201では、ED開始フラグがセットされているか否かを判定する。ED開始フラグがセットされている場合には、ステップS100202～ステップS100208に示すエンディングムービー開始処理を行い、本処理を終了する。

【0682】

エンディングムービー開始処理では、ステップS100202にて開始指令が発生したか否かを判定する。開始指令が発生していない場合には、そのまま本処理を終了し、開始指令が発生した場合には、ステップS100203にてED開始フラグをクリアするとともに、ステップS100204にてED中フラグをセットする。続くステップS100205では、表示制御装置81のRAMに設けられたファイル番号格納エリアに1をセットし、ステップS100206では、表示制御装置81のRAMに設けられたデータ番号格納エリアに1をセットする。ステップS100207では、表示制御装置81のROMに予め記憶されたデータのうち、ファイル番号及びデータ番号と対応するデータを読み出す。すなわち、ステップS100207では、ストーリーパート1のファイルに記憶された最初のデータを読み出す。ステップS100208では、読み出したデータを出力する処理を行う。その後、本処理を終了する。

【0683】

ステップS100201にてED開始フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS100209に進み、ED中フラグがセットされているか否かを判定する。ED中フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、ED中フラグがセットされている場合には、ステップS100210～ステップS100216に示すエンディングムービー進行処理を行い、本処理を終了する。

【0684】

エンディングムービー進行処理では、ステップS100210において、データ番号格納エリアに記憶された値が最終データ番号であるか否かを判定する。ちなみに、本実施の形態では、エンディングムービーのフレームレートが24fpsとなっている。したがって、最終データ番号は、ストーリーパート1であれば600(=24×25)となり、ストーリーパート2であれば720(=24×30)となり、ストーリーパート3であれば480(=24×20)となり、ストーリーパート4であれば720(=24×30)となり、ストーリーパート5であれば720(=24×30)となり、ストーリーパート6であれば600(=24×25)となり、ストーリーパート7であれば960(=24×40)となり、ミュージックパートであれば960(=24×40)となる。

10

20

30

40

50

【0685】

データ番号格納エリアに記憶された値が最終データ番号でない場合には、ステップS100217に進み、データ番号格納エリアに記憶された値に1を加算する。その後、ステップS100214にてエラー確認処理を行うとともに、ステップS100215にてファイル番号及びデータ番号と対応するデータを読み出す。ステップS100216では、読み出したデータを出力する処理を行う。その後、本処理を終了する。

【0686】

データ番号格納エリアに記憶された値が最終データ番号である場合には、ステップS100211に進み、データ番号格納エリアに1をセットする。ステップS100212では、ファイル番号格納エリアに記憶された値が8であるか否かを判定する。ファイル番号格納エリアに記憶された値が8でない場合には、ステップS100213に進み、ファイル番号格納エリアに記憶された値に1を加算する。その後、ステップS100214にてエラー確認処理を行うとともに、ステップS100215にてファイル番号及びデータ番号と対応するデータを読み出す。ステップS100216では、読み出したデータを出力する処理を行う。その後、本処理を終了する。

【0687】

ステップS100212にてファイル番号が8であると判定した場合には、ファイル番号格納エリアに記憶された値を変更することなく、ステップS100214にてエラー確認処理を行う。そして、ステップS100215にてファイル番号及びデータ番号と対応するデータを読み出すとともに、ステップS100216にて読み出したデータを出力する処理を行う。その後、本処理を終了する。ファイル番号「8」は、ミュージックパートのデータである。つまり、ミュージックパートのデータを最後まで出力した場合には、ミュージックパートのデータを最初から出力し直す。

【0688】

以上のとおり、開始指令の発生に伴ってエンディングムービーを開始した場合には、ストーリーパート1～ストーリーパート7のデータと、ミュージックパートのデータと、を連続的に出力する。そして、ミュージックパートのデータを最後まで出力した場合には、ED中フラグがクリアされるまでの間、ミュージックパートのデータを繰り返し出力する。なお、ED中フラグは、有利区間が終了したことを示す区間コマンドを受信した場合にクリアされる。

【0689】

ここで、ステップS100214のエラー確認処理を、図123のフローチャートに基づいて説明する。

【0690】

ステップS100301では、エラーが発生したか否かを判定し、エラーが発生していない場合には、そのまま本処理を終了する。エラーが発生した場合には、ステップS100302に進み、表示制御装置81のRAMに設けられたエラー回数カウンタの値に1を加算する。ステップS100303では、エラーの発生を報知すべく補助表示部65等を駆動制御する。具体的には、ホッパ装置51の貯留タンク52が空になったことを示すホッパーエンptyエラー等のエラー種別を補助表示部65に表示するとともに、エラー音をスピーカ64から出力する処理を行う。このとき、エンディングムービーは中断される。ステップS100304では、エラーが解消されたか否かを判定し、エラーが解消されていない場合には、エラーが解消されるまでエラー報知を継続する。一方、エラーが解消された場合には、ステップS100305に進み、再開操作を報知すべく補助表示部65等を駆動制御する。具体的には、次ゲームの開始指令を発生させるとエンディングムービーが再開されることを補助表示部65に表示する処理を行う。ステップS100306では、再開操作がなされたか否かを判定し、再開操作がなされていない場合には、再開操作がなされるまで再開操作の報知を継続する。再開操作がなされた場合には、ステップS100307にて再開処理を行い、本処理を終了する。

【0691】

再開処理では、図 124 のフローチャートに示すように、ステップ S 100401 にてファイル番号が 8 であるか否かを判定する。ファイル番号が 8 である場合には、ミュージックパートのデータを出力中にエラーが発生したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 100402 にてデータ番号格納エリアに 1 をセットし、本処理を終了する。

【0692】

ステップ S 100401 にてファイル番号が 8 でないと判定した場合には、ストーリーパートのデータを出力中にエラーが発生したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 100403 に進み、エラー回数カウンタの値が 3 より大きいと判定する。なお、エラー回数カウンタの値は、有利区間が終了する場合に 0 に変更され、エラー確認処理のステップ S 100302 においてのみ更新される。エラー回数カウンタの値が 3 より大きい場合には、エンディングムービーを開始した後に 4 回以上エラーが発生していることを意味するため、ステップ S 100404 にてファイル番号格納エリアの値に 1 を加算する。その後、ステップ S 100402 にてデータ番号格納エリアに 1 をセットし、本処理を終了する。

【0693】

ステップ S 100403 にてエラー回数カウンタの値が 3 以下であると判定した場合には、ステップ S 100405 に進み、繰り上げ条件が成立したか否かを判定する。表示制御装置 81 の ROM には、ファイル番号と、繰り上げ条件と、の対応関係を定めた繰り上げテーブルが記憶されている。繰り上げテーブルには、繰り上げ条件として、有利区間におけるゲーム数と、差枚数と、が定められており、ファイル番号「3」及びファイル番号「6」には、有利区間におけるゲーム数と、差枚数と、に加えて、繰り上げ条件として経過時間が定められている。図 120 (b) に示すように、ファイル番号「1」には、有利区間におけるゲーム数として 2920 が設定されており、差枚数として 2190 が設定されている。ファイル番号「2」には、有利区間におけるゲーム数として 2930 が設定されており、差枚数として 2210 が設定されている。ファイル番号「3」には、有利区間におけるゲーム数として 2940 が設定されており、差枚数として 2240 が設定されており、経過時間として 10 秒が設定されている。ファイル番号「4」には、有利区間におけるゲーム数として 2950 が設定されており、差枚数として 2260 が設定されている。ファイル番号「5」には、有利区間におけるゲーム数として 2960 が設定されており、差枚数として 2290 が設定されている。ファイル番号「6」には、有利区間におけるゲーム数として 2970 が設定されており、差枚数として 2320 が設定されており、経過時間として 10 秒が設定されている。ファイル番号「7」には、有利区間におけるゲーム数として 2980 が設定されており、差枚数として 2350 が設定されている。ステップ S 100405 では、有利区間におけるゲーム数と、差枚数と、経過時間と、のいずれかが上記設定値よりも大きい場合、繰り上げ条件が成立したと判定し、有利区間におけるゲーム数と、差枚数と、経過時間と、のいずれも上記設定値以下である場合、繰り上げ条件が成立していないと判定する。なお、経過時間については、ファイル番号「3」又は「6」に移行してからの経過時間を測定して判定する構成としてもよいし、データ番号が 240 ($= 24 \times 10$) より大きいと判定する構成としてもよい。繰り上げ条件が成立した場合には、ステップ S 100404 にてファイル番号格納エリアの値に 1 を加算する。その後、ステップ S 100402 にてデータ番号格納エリアに 1 をセットし、本処理を終了する。繰り上げ条件が成立していない場合には、ファイル番号格納エリアの値を変更することなく、ステップ S 100402 にてデータ番号格納エリアに 1 をセットし、本処理を終了する。

【0694】

以上のとおり、エンディングムービーを実行している最中にエラーが発生した場合には、エンディングムービーが中断される。エラーが解消された場合には、再開操作が報知され、当該再開操作がなされた場合、エンディングムービーが再開される。このとき、ミュージックパートの途中でエラーが発生した場合には、ミュージックパートの最初から開始される。ストーリーパートの途中でエラーが発生した場合には、エンディングムービー開

10

20

30

40

50

始後のエラー回数が3回以下であって、繰り上げ条件が成立していない場合、エラーが発生した際のファイルの最初から開始される。一方、エンディングムービー開始後のエラー回数が4回以上である場合と、エンディングムービー開始後のエラー回数が3回以下であるものの繰り上げ条件が成立している場合と、には、エラーが発生した際のファイルの次のファイルの最初から開始される。

【0695】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0696】

エンディングムービーを実行可能な従来のスロットマシンにおいては、エンディングムービーの途中でエラーが発生した場合、エラーの解消後にエンディングムービーを最初から開始していた。このため、上記スロットマシンにおいては、例えばホッパーエンptyエラーが発生する毎にエンディングムービーを最初から視認しなければならず、遊技の単調化が懸念されていた。

【0697】

そこで本スロットマシン10では、エンディングムービーを実行している最中にエラーが発生した場合、エンディングムービーを中断する構成とした。そして、エラーが解消された場合には、エンディングムービーの最初からではなく途中から再開する構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの進行が中断した場合に、エンディングムービーが最初から開始されることを回避することが可能となる。

【0698】

以上の結果、エンディングムービーの序盤が繰り返し実行されることを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0699】

エンディングムービーを実行する際に用いるデータを、ストーリーパート1～ストーリーパート7及びミュージックパートの8つのファイルに分割して記憶する構成とした。そして、エンディングムービーを実行する場合には、ファイル番号格納エリアに記憶された値と対応するファイルのデータを出力する構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、エンディングムービーの進行が中断した場合に、中断した位置に応じた位置からエンディングムービーを再開させることが可能となる。

【0700】

開始指令の発生に伴ってエンディングムービーを開始した場合には、ストーリーパート1～ストーリーパート7のデータと、ミュージックパートのデータと、を連続的に出力する構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーを実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶させた場合であっても、遊技回の進行から独立してエンディングムービーを進行させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0701】

ミュージックパートの途中でエラーが発生した場合には、ミュージックパートの最初から開始される構成とした。また、ストーリーパートの途中でエラーが発生した場合には、エンディングムービー開始後のエラー回数が3回以下であって、繰り上げ条件が成立していない場合、エラーが発生した際のファイルの最初から開始される構成とした。かかる構成とすることにより、エラーが発生する前に実行したエンディングムービーの一部を再度実行する、すなわちエンディングムービーの一部をエラー発生の前後で重複させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0702】

エラーが解消された場合には、次ゲームの開始指令を発生させるとエンディングムービーが再開される構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの再開タイミングを遊技者に決定させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、エラーが解消された場合には、直ちにエンディングムービーを再開させる

10

20

30

40

50

構成とすることも可能である。しかしながら、エンディングムービーの途中で発生する可能性の高いエラーは、ホッパーエンプティエラーである。ホッパーエンプティエラーが発生した場合には、本スロットマシン10を設置する遊技場の管理者等によるメダル補給等の作業が必要となるため、遊技者が離席する可能性が考えられる。そして、ホッパーエンプティエラーの発生に伴って遊技者が離席した場合には、遊技者不在の状況でエンディングムービーが進行してしまう事象が発生し得る。これは、遊技者の遊技意欲を著しく減退させてしまうことに繋がり得る。完走条件が成立する頻度すなわちエンディング演出が実行される頻度はそれほど高くないため、一般の遊技者は、エンディングムービーを最初から最後まで堪能したいと考えるからである。次ゲームの開始指令が発生させるとエンディングムービーが再開される本スロットマシン10では、開始指令の発生が遊技者の操作によるものであるため、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【0703】

エラーが解消された場合には、再開操作を報知する構成とした。そして、再開操作がなされた場合にエンディングムービーを再開する構成とした。かかる構成とすることにより、エラーが解消されたにも関わらずエンディングムービーが再開されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

【0704】

有利区間における差枚数が2400に達した場合に当該有利区間が終了する構成において、上記終了条件の成立することが確定した場合にエンディング演出を行う構成とした。かかる構成においては、エンディングムービーを実行可能なゲーム数が役の抽選結果等によって変化するため、エンディングムービーの進行を中断させた場合に当該エンディングムービーを最初から再開した場合、エンディングムービーを最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、エンディングムービーの進行を中断させた場合に途中から開始する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【0705】

ストーリーパートの途中でエラーが発生した場合には、エンディングムービー開始後のエラー回数が4回以上である場合と、エンディングムービー開始後のエラー回数が3回以下であるものの繰り上げ条件が成立している場合と、に、エラーが発生した際のファイルの次のファイルの最初からエンディングムービーを開始する構成とした。このように、エンディングムービーの一部を省略して再開可能な構成とすることにより、エンディングムービーの進行が中断した場合に、エンディングムービーを最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。

30

【0706】

ストーリーパート3とストーリーパート6のファイルには、エンディングムービーを進行させる10秒の再生データの他に、10秒又は15秒の一時停止データを設けた。そして、ストーリーパート3又はストーリーパート6のファイルを再生中にエラーが発生した場合には、10秒経過したか否かを判定し、10秒経過していれば次のファイルの最初からエンディングムービーを開始する構成とした。このように、ストーリーパートが進行しない一時停止データを設け、一時停止データの出力中にエラーが発生した場合には、当該一時停止データの出力を省略して次のファイルから開始する構成とすることにより、エンディングムービーの進行が中断した場合に、エンディングムービーを最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。

40

【0707】

(第11の実施形態)

【0708】

本実施の形態では、当選確率を設定する際に行う処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

【0709】

50

上記第1の実施形態では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率が予め用意されている構成としたが、本実施の形態では、「設定1」から「設定6」まで6段階の当選確率の他に、「設定7」の当選確率が予め用意されている。

【0710】

図125は、上記設定値を設定する当選確率設定処理を示すフローチャートである。

【0711】

ステップS110101では、前面扉12の開放を検知する前面扉開放センサからの信号がONとなっているか否か、すなわち前面扉12が開放されているか否かを判定する。前面扉12が開放されている場合には、ステップS110102に進み、設定キー検出センサ73aからの信号がONとなっているか否か、すなわち設定キー挿入孔73に設定キーが挿入されてON操作されているか否かを判定する。前面扉開放センサからの信号がOFFである場合と、設定キー検出センサ73aからの信号がOFFである場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【0712】

前面扉開放センサからの信号と、設定キー検出センサ73aからの信号と、が共にONである場合には、ステップS110103に進み、タイマ割込み処理の起動を許可する割込み許可処理を行う。ステップS110104では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップS110105では、設定変更を行うことを把握させるべく、設定変更コマンドを表示制御装置81に対して送信する。ステップS110106では、RAM106に設けられた設定値記憶エリアから現在の設定値を読み込む。その後、ステップS110107にて設定変更処理を行い、本処理を終了する。

【0713】

図126は、設定変更処理を示すフローチャートである。

【0714】

ステップS110201では、ステップS110106にて読み込んだ設定値が0であるか否かを判定する。設定値が0でない場合には、ステップS110202に進み、設定値が7より大きいか否かを判定する。上記したとおり、本実施の形態における設定値は1～7のいずれかである。このため、設定値が0である場合と、設定値が8以上の値である場合と、には、設定値が適正な値でないことを意味する。かかる場合には、ステップS110203にて設定値を1に変更した後にステップS110204に進む。設定値が1～7のいずれかである場合には、そのままステップS110204に進む。ステップS110204では、RAM106に設けられた表示バッファに設定値を保存し、ステップS110205では、表示バッファに保存した設定値を払出枚数表示部62に表示する。ステップS110206では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップS110207では、タイマ割込み処理の処理結果、より詳しくはタイマ割込み処理において行ったセンサ監視処理（ステップS107、図10参照）の処理結果に基づいて、センサからの信号がOFFからONに切り替わったか否かを確認するONエッジ確認処理を行う。

【0715】

ここで、主制御装置101のRAM106に設けられた第1センサバッファを、図127に基づいて説明する。

【0716】

第1センサバッファは、第0領域～第3領域の4つの領域によって構成されており、第0領域～第3領域は、それぞれ1バイトで構成されている。第0領域～第3領域の第0ビットは、設定キー検出センサ73aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第3領域の第1ビットは、前面扉開放センサからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第3領域の第2ビットは、リセット検出センサ72aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第3領域の第3ビット及び第4ビットは、不使用エリアとなっており、常時1が格納されている。第0領域～第3領域の第5ビットは、スタート検出センサ41aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域

～第3領域の第6ビット及び第7ビットは、投入メダル検出センサ45aからの信号情報を格納するエリアとなっている。

【0717】

タイマ割込み処理のセンサ監視処理では、第1センサバッファに関し、第1領域の情報を第3領域にシフトするとともに、第0領域の情報を第1領域にシフトする処理を行う。その後、上記した各種センサからの信号を読み込むと共に、ON信号であれば第0領域の対応するビットに1を格納し、OFF信号であれば第0領域の対応するビットに0を格納する処理を行う。

【0718】

したがって、第1センサバッファにおいて、第0領域には、今回におけるセンサの信号状態が格納されているといえ、第1領域には、前回におけるセンサの信号状態が格納されているといえ、第3領域には、前々回におけるセンサの信号状態が格納されているといえる。第2領域には、ONエッジ確認処理において情報が格納される。

【0719】

ONエッジ確認処理では、図128のフローチャートに示すように、ステップS110301において、第1センサバッファの第0領域に格納された情報を、今回のセンサ状態として読み込む。ステップS110302では、第1センサバッファの第1領域に格納された情報を、前回のセンサ状態として読み込む。ステップS110303では、今回のセンサ状態と、前回のセンサ状態と、の排他的論理和(XOR)を、センサの変化状態として取得する。ステップS110304では、センサの変化状態と、今回のセンサ状態と、の論理積(AND)を取得し、当該取得結果を第1センサバッファの第2領域に格納する。その後、本処理を終了する。

【0720】

ステップS110303の処理により、センサの変化状態では、前回のセンサ状態が「1」、今回のセンサ状態が「0」のビットと、前回のセンサ状態が「0」、今回のセンサ状態が「1」のビットと、に「1」が格納されることとなる。そして、ステップS110304の処理により、第1センサバッファの第2領域には、前回のセンサ状態が「0」、今回のセンサ状態が「1」のビットに「1」が格納されることとなる。つまり、第2領域には、センサからの信号がOFFからONに切り替わったONエッジを示す情報が格納されているといえる。

【0721】

設定変更処理の説明に戻り、ONエッジ確認処理が終了した場合には、ステップS110208に進み、第1センサバッファの第2領域第5ビットに1が格納されているか否か、すなわちスタート検出センサ41aのONエッジを検出しているか否かを判定する。スタート検出センサ41aのONエッジを検出していない場合には、ステップS110209に進み、第1センサバッファの第2領域第2ビットに1が格納されているか否か、すなわちリセット検出センサ72aのONエッジを検出しているか否かを判定する。リセット検出センサ72aのONエッジを検出している場合、すなわちリセットスイッチ72が操作された場合には、ステップS110210にて設定値を1更新した後にステップS110202に戻る。これにより、設定変更処理では、リセットスイッチ72が操作される毎に設定値を1ずつ更新し、設定値が7となった後にリセットスイッチ72が操作されると設定値が1に戻るものとなる。

【0722】

なお、ステップS110209からステップS110202に戻った場合には、ステップS110206の割込み待ち処理を経てステップS110207のONエッジ確認処理を行う。つまり、前回のONエッジ確認処理の際に前回状態が「0」、今回状態が「1」であった場合、今回のONエッジ確認処理では、割込み待ち処理によって前回状態が「1」、今回状態が「1」に変化しているため、第2領域の「1」が格納されたビットに「0」が格納されることとなる。したがって、1回のリセットスイッチ72の操作に対して設定値を複数回更新してしまう事象が発生することを回避できる。

【0723】

ちなみに、ステップS110101における前面扉開放センサからの信号の判定と、ステップS110102における設定キー検出センサ73aからの信号の判定と、は、第2領域ではなく第0領域の対応するビット（第1ビット、第0ビット）に1が格納されているか否かを判定している。

【0724】

ステップS110209にてリセット検出センサ72aのONエッジを検出していないと判定した場合には、ステップS110206の割込み待ち処理に戻る。ステップS110208にてスタート検出センサ41aのONエッジを検出していると判定した場合、すなわちスタートレバー41が操作されたと判定した場合には、ステップS110211にて変更終了処理を行い、本処理を終了する。

10

【0725】

変更終了処理では、図129のフローチャートに示すように、ステップS110401において設定値の表示を終了する。より詳しくは、払出枚数表示部62の表示態様を、設定値を示す1～7のいずれかから、払出枚数表示部62の初期表示態様である0に変更する。ステップS110402では、設定キーOFF待ち処理を行う。

【0726】

設定キーOFF待ち処理では、図130のフローチャートに示すように、ステップS110501において割込み待ち処理を行う。ステップS110502では、第1センサバッファの第0領域に格納された情報を、今回のセンサ状態として読み込む。ステップS110503では、第1センサバッファの第1領域に格納された情報を、前回のセンサ状態として読み込む。ステップS110504では、今回のセンサ状態と、前回のセンサ状態と、の排他的論理和（XOR）を、センサの変化状態として取得する。ステップS110505では、センサの変化状態と、前回のセンサ状態と、の論理積（AND）を、センサのOFFエッジとして取得する。ONエッジ確認処理の場合とは逆に、ステップS110505では、前回のセンサ状態が「1」、今回のセンサ状態が「0」のビットに「1」が格納されることとなる。

20

【0727】

ステップS110506では、OFFエッジの第0ビットに1が格納されているか否か、すなわち設定キー検出センサ73aのOFFエッジを検出したか否かを判定する。設定キー検出センサ73aのOFFエッジを検出していない場合には、ステップS110501の割込み待ち処理に戻る。一方、設定キー検出センサ73aのOFFエッジを検出した場合には、スタートレバー41の操作後に、設定キー挿入孔73に挿入された設定キーがONからOFFに切り替えられたことを意味する。かかる場合には、ステップS110507に進み、割込み回数として10回を設定する。ステップS110508では、割込み待ち処理を行い、ステップS110509では、第1センサバッファの第0領域第0ビットに0が格納されているか否か、すなわち設定キー検出センサ73aからの信号がOFFであるか否かを判定する。設定キー検出センサ73aからの信号がOFFである場合には、ステップS110510にてタイマ割込み処理が10回行われたか否かを判定する。タイマ割込み処理が10回行われていない場合には、ステップS110508の割込み待ち処理に戻り、タイマ割込み処理が10回行われた場合には、本処理を終了する。タイマ割込み処理が10回行われるまでの間に第1センサバッファの第0領域第0ビットに1が格納された場合には、ステップS110501の割込み待ち処理に戻る。

30

40

【0728】

以上のとおり、設定キーOFF待ち処理は、第1センサバッファの第1領域第0ビットに「1」、第0領域第0ビットに「0」が格納された状況となってから、10回連続して第0領域第0ビットに「0」が格納された場合に終了する。

【0729】

変更終了処理の説明に戻り、設定キーOFF待ち処理が終了した場合には、ステップS110403に進み、設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する。ステップS1104

50

04では、設定変更が終了したことと、新たに設定された設定値と、を把握させるべく、変更終了コマンドを表示制御装置81に対して送信する。ステップS110405では、設定値記憶エリア以外のRAM106のデータをクリアする。ちなみに、設定値記憶エリアは、RAM106の先頭アドレス(0000H)に設けられている。このため、ステップS110405では、2番目以降のアドレスを指定してデータの初期化を行っている。ステップS110406では、前面扉12の開放有無を把握させるべく、前面扉コマンドを表示制御装置81に対して送信する。なお、前面扉コマンドは、上記RAM106クリアを行った場合の他に、前面扉12が閉鎖状態から開放状態に切り替わった場合と、前面扉12が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合と、エラー状態をリセットすべくリセットスイッチ72が操作された場合と、に、表示制御装置81に対して送信される。前面扉コマンドを表示制御装置81に対して送信した場合には、変更終了処理を終了する。

10

【0730】

当選確率の設定が行われる場合に表示制御装置81が行う処理を説明する。

【0731】

図131は、表示制御装置81が行う前面扉コマンド処理を示すフローチャートである。

【0732】

ステップS110601では、前面扉コマンドを受信したか否かを判定し、前面扉コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。前面扉コマンドを受信した場合には、ステップS110602に進み、前面扉12が開放状態であるか否かを判定する。前面扉12が開放状態である場合には、ステップS110603に進み、当選確率の設定値が7であるか否かを判定する。設定値が7ではなく1～6のいずれかである場合には、ステップS110604にて通常開放音をスピーカ65から出力する処理を開始し、本処理を終了する。また、設定値が7である場合には、ステップS110605にて特別開放音をスピーカ65から出力する処理を開始し、本処理を終了する。ここで、通常開放音及び特別開放音は、前面扉12が開放されていることを報知すべく出力される音声データである。通常開放音では、「扉が開いています」という女性の声出力され、特別開放音では、「扉が開いているぞ」という男性の声出力される。

20

【0733】

ステップS110602にて前面扉12が開放状態でないと判定した場合、すなわち前面扉12が閉鎖状態である場合には、ステップS110606に進み、当選確率の設定値が7であるか否かを判定する。設定値が7ではなく1～6のいずれかである場合には、ステップS110607にて通常開放音をスピーカ65から出力する処理を終了し、本処理を終了する。また、設定値が7である場合には、ステップS110608にて特別開放音をスピーカ65から出力する処理を終了するとともに、ステップS110609にて点灯態様切替処理を行い、本処理を終了する。ここで、点灯態様切替処理とは、上部ランプ63の点灯態様を所定時間切り替える処理であり、より具体的には、通常態様が点灯状態である上部ランプ63を30秒間に亘って消灯状態とし、その後点灯状態に戻す処理を行う。

30

【0734】

図132は、表示制御装置81が行う設定変更コマンド処理を示すフローチャートである。

40

【0735】

ステップS110701では、設定変更コマンドを受信したか否かを判定し、設定変更コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。設定変更コマンドを受信した場合には、ステップS110702にて通常開放音又は特別開放音をスピーカ65から出力する処理を終了するとともに、ステップS110703にて設定変更音をスピーカ65から出力する処理を開始し、本処理を終了する。ここで、設定変更音は、当選確率の設定値を変更可能であることを報知すべく出力される音声データである。設定変更音では、「設定変更中です」という女性の声出力される。

50

【0736】

図133は、表示制御装置81が行う変更終了コマンド処理を示すフローチャートである。

【0737】

ステップS110801では、変更終了コマンドを受信したか否かを判定し、変更終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。変更終了コマンドを受信した場合には、ステップS110802にて設定変更音をスピーカ65から出力する処理を終了するとともに、ステップS110803にて変更終了コマンドの示す設定値を記憶し、本処理を終了する。

【0738】

ここで、当選確率の設定に際して行われる一連の作業と、報知される報知音と、の関係について説明する。

【0739】

当選確率の設定に際して用いられるリセットスイッチ72及び設定キー挿入孔73は、電源ボックス70に設けられている。電源ボックス70は、図3等にも示すように、筐体11の内部に設けられている。このため、当選確率の設定を行う場合には、先ず前面扉12を筐体11から開放し、電源ボックス70を筐体11の前面開放側に露出させる必要がある。前面扉12を筐体11から開放させた場合には、前面扉コマンド処理が行われるため、設定値が1～6のいずれかであれば通常開放音出力され、設定値が7であれば特別開放音出力される（図131参照）。

【0740】

当選確率を設定する操作（以下、「設定変更操作」ともいう。）は、開始操作と、変更操作と、終了操作と、に大別することができる。開始操作は、設定キーを設定キー挿入孔73へ挿入してON操作することが相当する。変更操作は、リセットスイッチ72をON操作することが相当する。終了操作は、スタートレバー41をON操作した後に設定キーをOFF操作することが相当する。ここで、周知である設定キー及び設定キー挿入孔73の構成について簡単に説明すると、設定キー挿入孔73には、設定キー検出センサ73aからON信号が出力されるON位置と、設定キー検出センサ73aからON信号が出力されない（OFF信号が出力される）OFF位置と、が設けられている。設定キーは、設定キー挿入孔73のOFF位置から挿入し、右側に回転させることでON位置に移動させることができる（ON操作）。設定キー挿入孔73は、設定キーがON位置にある場合、当該ON位置で設定キーを保持できる構成となっている。設定キーは、ON位置に位置する設定キーを左側に回転させてOFF位置に移動させ、その後に設定キー挿入孔73から引き抜くことにより、設定キー挿入孔73から取り外すことができる（OFF操作）。

【0741】

開始操作を行った場合には、主制御装置101から表示制御装置81に対して設定変更コマンドが送信される（ステップS110105、図125参照）。これにより、表示制御装置81側で設定変更コマンド処理が行われ、通常開放音又は特別開放音の出力が終了されるとともに、設定変更音の出力が開始される（図132参照）。変更操作を行っている間は、設定変更音が継続して出力される。

【0742】

終了操作を行った場合には、主制御装置101から表示制御装置81に対して変更終了コマンドが送信される（ステップS110404、図129参照）。これにより、表示制御装置81側で変更終了コマンド処理が行われ、設定変更音の出力が終了される（図133参照）。また、主制御装置101は、変更終了コマンドを送信した場合、表示制御装置81に対して前面扉コマンドを送信する（ステップS110406、図129参照）。これにより、表示制御装置81側で前面扉コマンド処理が行われ、設定値が1～6のいずれかであれば通常開放音の出力が開始され、設定値が7であれば特別開放音の出力が開始される（図131参照）。

【0743】

終了操作を行って設定変更操作を終了した場合には、前面扉 1 2 を閉鎖させる。前面扉 1 2 が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合には、主制御装置 1 0 1 から表示制御装置 8 1 に対して前面扉コマンドが送信される。これにより、表示制御装置 8 1 側で前面扉コマンド処理が行われ、通常開放音又は特別開放音の出力が終了される（図 1 3 1 参照）。このとき、設定値が 7 である場合には、通常態様が点灯状態である上部ランプ 6 3 が 3 0 秒間に亘って消灯状態となる。

【 0 7 4 4 】

図 1 3 4 には、当選確率の設定に際して行われる一連の作業と、設定値と、報知される報知音と、の関係が示されている。

【 0 7 4 5 】

例えば、設定値が 1 ～ 6 のいずれかである状況から設定値を 7 に変更した場合には、設定キーの ON 操作を行う前と、設定キーの OFF 操作を行った後と、において、すなわち設定変更操作の開始前と終了後において、前面扉 1 2 の開放を報知する報知音が変化することとなる。これにより、本スロットマシン 1 0 を設置する遊技場の管理者等に、設定値が 7 であることを報知することが可能となる。また、前面扉 1 2 が開放されている状況下において報知することにより、遊技場の管理者等が設定値を 7 以外の値に変更したいと考えた場合には、前面扉 1 2 を閉鎖及び開放する作業を行うことなく設定変更操作を行うことができる。

【 0 7 4 6 】

前面扉 1 2 を閉鎖した場合には、設定値が 7 である場合、通常態様が点灯状態である上部ランプ 6 3 が 3 0 秒間に亘って消灯状態となる。これにより、前面扉 1 2 を閉鎖して設定変更操作を行うことが困難な状況下において、遊技場の管理者等に設定値が 7 であることを報知することが可能となる。

【 0 7 4 7 】

また、本スロットマシン 1 0 では、前面扉 1 2 を開放した場合に、設定値が 7 である場合と、設定値が 1 ～ 6 のいずれかである場合と、で開放音が異なるものとなっている。このため、遊技場の管理者等は、設定変更操作を行って払出枚数表示部 6 2 に表示される設定値を確認せずとも、特別開放音が出力されるか否かによって設定値が 7 であるか否かを確認することができる。

【 0 7 4 8 】

さらにいうと、前面扉 1 2 の開放を報知する報知音によって設定値が 7 であるか否かを報知する本スロットマシン 1 0 では、遊技場の管理者等が設定変更操作を行う場合以外においても、設定値が 7 であるか否かを報知することができる。例えば、ホッパーエンブレエラー等のエラーが発生した場合には、ホッパ装置 5 1 の貯留タンク 5 2 にメダルを補給したり、リセットスイッチ 7 2 を操作したりする等のエラーの解消を行うべく、前面扉 1 2 を開放することが一般的である。そして、エラーが解消していない状況下では、エラー発生を報知する報知音が出力されるものの、エラーが解消してリセットスイッチ 7 2 が操作された場合には、前面扉コマンドが表示制御装置 8 1 に対して送信されることにより、通常開放音又は特別開放音が出力されるからである。

【 0 7 4 9 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 7 5 0 】

設定値が 7 である場合と、設定値が 1 ～ 6 のいずれかである場合と、で異なる報知を実行可能な構成とした。かかる構成とすることにより、設定値が 7 であることを報知することが可能となり、設定変更操作を行って設定値を 1 ～ 6 のいずれかに変更するよう促すことが可能となる。この結果、設定 7 として、例えば他の設定値と比して機械割が高くなるイベント営業用の当選確率を設定したりすること等が可能となる。

【 0 7 5 1 】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 0 7 5 2 】

設定値が7である場合には、設定変更操作が終了したタイミングで特別開放音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、設定値として7が記憶されたことを直ちに報知することが可能となるとともに、設定値を変更する際の労力の低減を図ることが可能となる。例えば前面扉12が閉鎖された後に設定値が7であることを報知する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、設定変更操作を行う前に前面扉12を開放する作業を必要とするからである。

【0753】

設定変更操作を行っている場合には、設定値が7であることを報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、リセットスイッチ72を操作して設定値が7となる度に報知を行ってしまうことを回避することが可能となる。この結果、設定変更の作業を行う作業者にうっとうしさを感じさせることなく上記作業を行わせることが可能となる。

10

【0754】

前面扉12が開放されている状況下において設定値が7であると判定した場合、特別開放音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場の管理者等は、設定変更操作を行って払出枚数表示部62に表示される設定値を確認せずとも、特別開放音が出力されるか否かによって設定値が7であるか否かを確認することができる。故に、設定値が7であるか否かの確認を容易に行わせることが可能となる。

【0755】

前面扉12が開放されている場合に、設定値が7である場合と、設定値が1～6のいずれかである場合と、で異なる開放音出力される構成とした。確かに、本スロットマシン10のように前面扉コマンド処理において設定値が7であることを報知するための処理を行うのではなく、設定値が7であることを報知するための処理を、新たに独立して設ける構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、報知するための処理を起動するタイミングや、他の処理といずれを優先して起動するのか等によって処理構成が複雑化する可能性が懸念される。しかしながら、前面扉12の開放音の違いによって設定値が7であるか否かを報知する本スロットマシン10においては、処理構成が複雑化することを抑制しつつ、前面扉12が開放されていることと、設定値が7であるか否かと、を共に報知することが可能となる。

20

【0756】

前面扉12が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合には、設定値が7であれば、通常態様が点灯状態である上部ランプ63が30秒間に亘って消灯状態となる構成とした。かかる構成とすることにより、上部ランプ63の点灯態様の変化を、設定値が7であるか否かの最後の確認手段として機能させることが可能となる。この結果、遊技場の管理者等が設定値を7から変更し忘れてしまう機会を低減することが可能となる。また、上部ランプ63の消灯状態を30秒後に点灯状態に戻る構成としたため、上部ランプ63を点灯状態に戻す作業が不要となり、設定値を7にした場合における労力の低減を図ることが可能となる。

30

【0757】

リセットスイッチ72及び設定キー挿入孔73を電源ボックス70に設け、当該電源ボックス70を筐体11の内部に設け、筐体11の前面開放側を前面扉12で覆う構成とした。かかる構成とすることにより、前面扉12を開放しなければ設定変更操作を行うことが困難な構成とすることが可能となり、設定値を変更する不正が行われることを抑制することが可能となる。

40

【0758】

設定変更操作における終了操作を、スタートレバー41をON操作した後に設定キーをOFF操作することとした。終了操作の要件として、スタートレバー41の操作と、設定キーの操作と、を含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとすることが可能となるとともに、ノイズ等によって終了操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、スタートレバー41に関してはONエッジを検知する一方で設定キーに関してはOFFエッジを検知する構成とすることにより、例えば設定キーのOFF

50

F 信号を検知する構成と比して、設定キーの操作を確実に検知することが可能となる。

【0759】

すなわち、従来の設定変更操作においては、設定キー検出センサ73aからのOFF信号を検知することを終了操作の要件として含むものがあつた。かかる構成においては、開始操作として設定キーをON操作し、その直後に設定キーを設定キー挿入孔73から引き抜いた場合であっても、終了操作の要件を満たすこととなる。このため、設定キー検出センサ73aからのOFF信号を検知することという要件が、不正行為防止等の観点から終了操作に何ら寄与していない可能性が懸念されることとなった。

【0760】

一方、設定キーに関してOFFエッジを検知する本スロットマシン10においては、開始操作として設定キーをON操作し、その直後に設定キーを設定キー挿入孔73から引き抜いた場合、スタートレバー41をON操作した後に設定キーを改めてON操作する必要が生じる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【0761】

以上の結果、設定値を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0762】

設定キーOFF待ち処理を、第1センサバッファの第1領域第0ビットに「1」、第0領域第0ビットに「0」が格納された状況となつてから、10回連続して第0領域第0ビットに「0」が格納された場合に終了する構成とした。かかる構成とすることにより、ノイズ等によってOFFエッジを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

【0763】

設定キーOFF待ち処理が終了した場合すなわち終了操作がなされた場合、設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する構成とした。リセットスイッチ72が操作された場合に設定値記憶エリアの設定値を更新する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、終了操作を行わずとも設定値記憶エリアの設定値を変更できてしまうため、不正に設定値が変更されてしまう可能性が懸念される。一方、終了操作がなされた場合に設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する本構成においては、終了操作がなされることなく設定値記憶エリアに記憶された設定値が変更されてしまうことを回避することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【0764】

変更操作がなされた場合には、表示バッファに設定値を保存するとともに、当該保存した設定値を払出枚数表示部62に表示する構成とした。かかる構成とすることにより、変更操作を行う作業者の意図する設定値を、比較的容易に変更操作によって選択させることが可能となる。

【0765】

ONエッジやOFFエッジの検出を判定する場合には、当該判定に先立って割込み待ち処理を行い、タイマ割込み処理が行われるまで待機する構成とした。かかる構成とすることにより、スタート検出センサ41a、リセット検出センサ72a、設定キー検出センサ73aからの信号の最新状況に基づいて、ONエッジやOFFエッジの検出を判定することが可能となる。この結果、例えばリセットスイッチ72の1回の操作に対してONエッジを複数回検出してしまうことを回避することが可能となり、リセットスイッチ72の1回の操作に対して設定値を複数回更新してしまう誤動作を回避することが可能となる。

【0766】

(第12の実施形態)

【0767】

上記第1の実施形態では、報知モード下で押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させることができる操作順序を必ず報知する構成としたが、前記操作順序を所定確率で報知する構成としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてののみ

10

20

30

40

50

説明する。

【0768】

図135は、遊技区間の移行を示す図である。

【0769】

本実施の形態では、報知モードとして、報知モードAと、報知モードBと、を有しており、チャンスモードが終了した場合には、報知モードAに移行する。

【0770】

報知モードAでは、3枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が必ず報知される。このため、報知モードAでは、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約3.5枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードAは、当該報知モードA下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。報知モードAが終了する場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

10

【0771】

報知モードBは、報知モードA下で遊技可能な遊技回数を増加させる所謂特化ゾーンとして機能する遊技モードである。報知モードBには、報知モードA下で行われる上乗せ抽選（移行抽選）に当選した場合に移行する。報知モードBでは、3枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させる際に最初に操作すべきストップスイッチが必ず報知される。そして、ベル入賞を成立させることができた場合には、報知モードA下で遊技可能な遊技回数が上乗せされる。報知モードBは、当該報知モードB下で10回の遊技が行われた場合に終了する。報知モードBが終了する場合には、報知モードAに復帰する。

20

【0772】

図136は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0773】

ステップS120101では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図29参照）。

【0774】

ステップS120102では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS120101の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS1201011にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

30

【0775】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS120103に進み、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS120104にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS120105にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS120106にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS120108にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグAに変更する。続くステップS120109では、移行ゲーム数カウンタに100をセットし、ステップS120110では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS120111にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

40

【0776】

ステップS120105にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS120107に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致して

50

いない場合には、ステップ S 1 2 0 1 1 1 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップ S 1 2 0 1 0 8 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグ A に変更する。続くステップ S 1 2 0 1 0 9 では、移行ゲーム数カウンタに 1 0 0 をセットし、ステップ S 1 2 0 1 1 0 では、モードゲーム数カウンタに 0 をセットする。その後、ステップ S 1 2 0 1 1 1 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【 0 7 7 7 】

ステップ S 1 2 0 1 0 3 にて今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップ S 1 2 0 1 1 1 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

10

【 0 7 7 8 】

以上のとおり、チャンスモードからは、3 枚遊技を行った場合、移行抽選に当選した場合と、移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の 3 枚遊技を行った場合と、に報知モード A に移行する。

【 0 7 7 9 】

図 1 3 7 は、報知モード A における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

20

【 0 7 8 0 】

ステップ S 1 2 0 2 0 1 では、今回の遊技が 3 枚遊技であるか否かを判定する。3 枚遊技である場合には、ステップ S 1 2 0 2 0 2 に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップ S 1 2 0 2 0 3 に進み、本実施の形態における上乗せモードである報知モード B に移行させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乗せ抽選では、例えば設定 3 の場合、スイカ当選であれば約 5 分の 1 の確率で当選となり、チェリー当選であれば約 3 分の 1 の確率で当選となる。ステップ S 1 2 0 2 0 4 では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 1 2 0 2 0 5 にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップ S 1 2 0 2 0 6 にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。ステップ S 1 2 0 2 0 7 では、移行フラグをセットする。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

30

【 0 7 8 1 】

なお、上乗せ抽選に当選して上乗せフラグをセットした場合には、上記第 1 の実施形態において記載したとおり、疑似遊技が行われることとなる。そして、上記第 1 の実施形態では、疑似遊技において上乗せの有無が報知されたが、本実施形態では、疑似遊技において報知モード B への移行有無が報知される。

40

【 0 7 8 2 】

図 1 3 8 は、報知モード A における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 4、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【 0 7 8 3 】

ステップ S 1 2 0 3 0 1 では、上記第 1 の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップ S 1 2 0 3 0 2 では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップ S 1 2 0 3 0 1 の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップ S 1

50

20308にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0784】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS120303にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS120304にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS120305～ステップS120307に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS120308にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS120305にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS120306にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS120307では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

10

【0785】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップS120309に進み、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードBに移行させる上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS120310にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS120311にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグBに変更する。ステップS120312では、区間情報格納エリア106dに設けられた報知Bゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS120308にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。移行フラグがセットされていない場合には、報知モードBに移行させないことを意味するため、ステップS120308にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

20

【0786】

以上のとおり、報知モードAでは、3枚遊技においてレア役に当選した場合、報知モードBに移行させるか否かの上乗せ抽選が行われる。そして、上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技において報知モードBに移行することが報知されるとともに、遊技モードが報知モードAから報知モードBに移行する。

【0787】

図139は、報知モードBにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

30

【0788】

ステップS120401では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS120402に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS120403に進み、移行ゲーム数カウンタの値に加算する加算値、すなわち報知モードA下で遊技可能な遊技回数の上乗せ値を決定する上乗せゲーム数抽選を行う。上乗せゲーム数抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて上乗せゲーム数を決定する。レア役当選に基づく上乗せゲーム数抽選では、図140に示すように、40%の割合で上乗せゲーム数を30と決定し、40%の割合で上乗せゲーム数を50と決定し、20%の割合で上乗せゲーム数を100と決定する。上乗せゲーム数抽選が終了した場合には、ステップS120404に進み、ゲーム数コマンドを送信する。ここで、ゲーム数コマンドとは、上乗せゲーム数を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。続くステップS120405では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せゲーム数抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

40

【0789】

ステップS120402にてレア役に当選していないと判定した場合には、ステップS120406に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選し

50

ている場合には、ステップ S 1 2 0 4 0 7 に進み、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を報知するか否かを決定する全ナビ抽選を行う。全ナビ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて上記操作順序の報知有無を決定し、設定値に関わらず約 5 分の 1 の確率で当選となる。ステップ S 1 2 0 4 0 8 では、全ナビ抽選に当選したか否かを判定する。全ナビ抽選に当選した場合には、ステップ S 1 2 0 4 0 3 に進み、上乗せゲーム数抽選を行う。全ナビ抽選当選に基づく上乗せゲーム数抽選では、図 1 4 0 に示すように、4 0 % の割合で上乗せゲーム数を 1 0 と決定し、3 0 % の割合で上乗せゲーム数を 3 0 と決定し、2 0 % の割合で上乗せゲーム数を 5 0 と決定し、1 0 % の割合で上乗せゲーム数を 1 0 0 と決定する。上乗せゲーム数抽選が終了した場合には、ステップ S 1 2 0 4 0 4 に進み、ゲーム数コマンドを送信する。続くステップ S 1 2 0 4 0 5 では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せゲーム数抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

10

【0790】

ステップ S 1 2 0 4 0 8 にて全ナビ抽選に当選していないと判定した場合には、ステップ S 1 2 0 4 0 9 にて部分ナビフラグをセットし、本処理を終了する。

【0791】

ステップ S 1 2 0 4 0 1 にて今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であると判定した場合と、ステップ S 1 2 0 4 0 6 にて押し順ベルに当選していないと判定した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

20

【0792】

以上のとおり、報知モード B における区間抽選処理では、レア役に当選した場合と、押し順ベルに当選するとともに全ナビ抽選に当選した場合と、に、報知モード A において遊技可能なゲーム数を上乗せする。そして、表示制御装置 8 1 は、ゲーム数コマンドを受信した場合、ゲーム数コマンドの示す上乗せゲーム数を報知すべく補助表示部 6 5 を表示制御する。区間抽選処理はゲームの開始段階において行われる処理であるため、区間抽選処理において上乗せゲーム数抽選が行われた場合には、ゲームの開始段階において上乗せゲーム数が報知されることとなる。

【0793】

また、区間抽選処理において全ナビ抽選を行った場合には、当該抽選結果を含む抽選結果コマンドが表示制御装置 8 1 に対して送信される（ステップ S 3 1 0、図 1 2 参照）。表示制御装置 8 1 は、全ナビ抽選に当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を補助表示部 6 5 に表示する。図 1 4 1 (a) に示すように、左中右ベルに当選した場合には、補助表示部 6 5 に「1・2・3」が表示され、左右中ベルに当選した場合には、補助表示部 6 5 に「1・3・2」が表示され、中左右ベルに当選した場合には、補助表示部 6 5 に「2・1・3」が表示され、中右左ベルに当選した場合には、補助表示部 6 5 に「3・1・2」が表示され、右中左ベルに当選した場合には、補助表示部 6 5 に「3・2・1」が表示され、右左中ベルに当選した場合には、補助表示部 6 5 に「2・3・1」が表示される。このとき、主制御装置 1 0 1 が制御する指示モニタには、左中右ベルに当選した場合に「1」が表示され、左右中ベルに当選した場合に「2」が表示され、中左右ベルに当選した場合に「3」が表示され、中右左ベルに当選した場合に「4」が表示され、右中左ベルに当選した場合に「5」が表示され、右左中ベルに当選した場合に「6」が表示される。

30

40

【0794】

全ナビ抽選に当選しなかったことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、最初に操作すべきストップスイッチのみを補助表示部 6 5 に表示する。図 1 4 1 (b) に示すように、左中右ベルに当選した場合と、左右中ベルに当選した場合と、には、補助表示部 6 5 に「1・?・?」が表示され、中左右ベルに当選した場合と、中右左ベルに当選した場合と、には、補助表示部 6 5 に「?・1・?」が表示され、右中左ベルに当選した場合と、右左中ベルに当選した場合と、には、補助表示部 6 5 に「?・?・1

50

」が表示される。このとき、主制御装置 101 が制御する指示モニタには、左中右ベルに当選した場合と、左右中ベルに当選した場合と、に「7」が表示され、中左右ベルに当選した場合と、中右左ベルに当選した場合と、に「8」が表示され、右中左ベルに当選した場合と、右左中ベルに当選した場合と、に「9」が表示される。

【0795】

なお、報知モード A において押し順ベルに当選した場合には、全ナビ抽選に当選した場合と同じ表示制御が行われる。

【0796】

図 142 は、報知モード B における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S214、図 11 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0797】

ステップ S120501 では、上記第 1 の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップ S120502 では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップ S120501 の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップ S120507 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【0798】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S120503 にて移行ゲーム数加算処理を行う。

【0799】

移行ゲーム数加算処理では、図 143 のフローチャートに示すように、ステップ S120601 にて押し順ベルに当選しているか否かを判定し、押し順ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップ S120602 に進み、部分ナビフラグがセットされているか否かを判定する。部分ナビフラグがセットされている場合には、全ナビ抽選に外れるとともに最初に操作すべきストップスイッチのみを報知したことを意味する。かかる場合には、ステップ S120603 に進み、部分ナビフラグをクリアする。続くステップ S120604 では、最初に操作されたストップスイッチがベル入賞を成立させることができるストップスイッチであったか否か、すなわち報知内容と一致するストップスイッチが最初に操作されたか否かを判定する。報知内容と一致するストップスイッチが最初に操作された場合には、さらにステップ S120605 にてベル入賞が成立したか否かを判定する。ベル入賞が成立した場合には、ステップ S120606 に進み、上乗せゲーム数抽選を行う。ベル入賞成立に基づく上乗せゲーム数抽選では、図 140 に示すように、40% の割合で上乗せゲーム数を 10 と決定し、30% の割合で上乗せゲーム数を 30 と決定し、20% の割合で上乗せゲーム数を 50 と決定し、10% の割合で上乗せゲーム数を 100 と決定する。上乗せゲーム数抽選が終了した場合には、ステップ S120607 に進み、ゲーム数コマンドを送信する。

【0800】

表示制御装置 81 は、ゲーム数コマンドを受信した場合、ゲーム数コマンドの示す上乗せゲーム数を報知すべく補助表示部 65 を表示制御する。移行ゲーム数加算処理が行われる遊技区間処理はゲームの終了段階において行われる処理であるため、移行ゲーム数加算処理において上乗せゲーム数抽選が行われた場合には、ゲームの終了段階において上乗せゲーム数が報知されることとなる。

【0801】

ゲーム数コマンドを送信した後、ステップ S120608 では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せゲーム数抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【0802】

ステップ S120605 にてベル入賞が成立していないと判定した場合には、上乗せゲーム数抽選を行うことなく、そのまま本処理を終了する。

【0803】

ステップS120604にて報知内容と一致するストップスイッチが最初に操作されなかったと判定した場合には、ステップS120609に進み、他力抽選を行う。他力抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当選有無を決定し、設定値に関わらず2分の1の確率で当選となる。ステップS120610では、他力抽選に当選したか否かを判定する。他力抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、他力抽選に当選した場合には、ステップS120606に進み、上乗せゲーム数抽選を行う。他力抽選当選に基づく上乗せゲーム数抽選では、図140に示すように、40%の割合で上乗せゲーム数を10と決定し、30%の割合で上乗せゲーム数を30と決定し、20%の割合で上乗せゲーム数を50と決定し、10%の割合で上乗せゲーム数を100と決定する。上乗せゲーム数抽選が終了した場合には、ステップS120607に進み、ゲーム数コマンドを送信する。続くステップS120608では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せゲーム数抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

10

【0804】

ステップS120602にて部分ナビフラグがセットされていないと判定した場合には、全ナビ抽選に当選するとともに上乗せゲーム数抽選を実施済みであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【0805】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS120503の移行ゲーム数加算処理が終了した場合には、ステップS120504にて報知Bゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS120505にて報知Bゲーム数カウンタの値が10となったか否かを判定する。報知Bゲーム数カウンタの値が10となっていない場合には、ステップS120507にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、報知Bゲーム数カウンタの値が10となった場合には、報知モードBの終了条件が成立したことを意味するため、ステップS120506にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグAに変更する。その後、ステップS120507にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

20

【0806】

以上のとおり、報知モードBは、当該報知モードB下で10回の遊技が行われた場合に終了する。報知モードBが終了した場合には、報知モードAに復帰する。

30

【0807】

ここで、本スロットマシン10における報知モードの遊技性について説明する。

【0808】

チャンスモードから報知モードAに移行する場合には、移行ゲーム数カウンタに100がセットされる。このため、報知モードAに移行した場合には、当該報知モードAにおいて100回の遊技を行うことができる。報知モードAでは、3枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が必ず報知される。このため、報知モードAでは、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約3.5枚のメダル増加が期待されることとなる。また、報知モードAでは、当該報知モードA下で遊技可能な遊技回数の上乗せは行われられないものの、レア役に当選した場合には報知モードBに移行させるか否かの上乗せ抽選が行われる。そして、当該上乗せ抽選に当選した場合には、報知モードAから報知モードBに移行する。

40

【0809】

報知モードBでは、10ゲームに亘って報知モードA下で遊技可能な遊技回数の上乗せを期待できる。具体的には、レア役に当選した場合に必ず上乗せが行われ、その内訳は、40%の割合で30ゲーム、40%の割合で50ゲーム、20%の割合で100ゲームとなる。

【0810】

また、押し順ベルに当選した場合には、約5分の1の確率で当選となる全ナビ抽選に当

50

選した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が報知されるとともに、報知モードA下で遊技可能な遊技回数の上乗せが行われる。このときの内訳は、40%の割合で10ゲームとなり、30%の割合で30ゲームとなり、20%の割合で50ゲームとなり、10%の割合で100ゲームとなる。全ナビ抽選に当選しなかった場合には、最初に操作すべきストップスイッチのみが報知される。かかる状況下においてベル入賞を成立させることができた場合、すなわち遊技者が自力でベル入賞を成立させることができる操作順序を当てることができた場合には、全ナビ抽選に当選した場合と同じ内訳により、報知モードA下で遊技可能な遊技回数の上乗せが行われる。つまり、報知モードBでは、押し順ベルに当選するとともにベル入賞を成立させることができた場合、報知モードA下で遊技可能な遊技回数の上乗せが行われる。

10

【0811】

上記したとおり、押し順ベルに当選する一方で全ナビ抽選に当選しなかった場合には、最初に操作すべきストップスイッチのみが報知される。ここで、報知されたストップスイッチを遊技者が最初に操作しなかった場合には、2分の1の確率で当選となる他力抽選が行われ、当該他力抽選に当選した場合には、報知モードA下で遊技可能な遊技回数の上乗せが行われる。このときの内訳は、遊技者が自力でベル入賞を成立させることができる操作順序を当てることができた場合と同じ内訳、すなわち、40%の割合で10ゲームとなり、30%の割合で30ゲームとなり、20%の割合で50ゲームとなり、10%の割合で100ゲームとなる。なお、最初に操作すべきストップスイッチのみが報知された状況において、報知されたストップスイッチを遊技者が最初に操作した場合にベル入賞を成立

20

【0812】

以上のとおり、本スロットマシン10では、報知モードAから報知モードBに移行させ、報知モードBにおいて報知モードA下で遊技可能な遊技回数（以下、「報知モードAゲーム数」ともいう。）をどれだけ上乗せさせることができるかと、報知モードA→報知モードB→報知モードAというループをどれだけ発生させることができるかと、により、報知モード下で獲得できるメダル数が変化する構成となっている。

30

【0813】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0814】

従来のスロットマシンには、報知モード等のAT状態でレア役に当選した場合、前記AT状態で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの上乗せ抽選を行うものがある。かかる構成においては、レア役入賞の成立有無等の図柄の停止結果を通じて上乗せ抽選がなされたか否かを遊技者が把握できるに過ぎず、遊技の単調化が懸念されていた。

【0815】

そこで本スロットマシン10では、報知モードB下で押し順ベルに当選した場合、当該ゲームにおいて、報知モードAゲーム数を増加させるか否かの判定を複数回実行可能な構成とした。かかる構成とすることにより、押し順ベルに当選することを期待させながら遊技者にスタートレバー41を操作させることが可能となるのみならず、スタートレバー41を操作してゲームを開始させた以降においては、報知モードAゲーム数を増加させるか否かの判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。また、前記判定を複数回実行可能な構成としたため、仮に1回目の判定に外れたとしても次回の判定に当選することを期待させながらゲームを進行させることが可能となる。

40

【0816】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0817】

報知モードB下で押し順ベルに当選した場合には、ゲームの開始段階と、ゲームの終了

50

段階と、において、報知モード A ゲーム数を増加させるか否かの判定を行う構成とした。このように、ゲームの進行状況に基づいて報知モード A ゲーム数を増加させるか否かの判定を複数回実行する構成とすることにより、ゲームの途中で報知モード A ゲーム数の上乗せに対する期待感が失われてしまう機会を低減することが可能となる。例えばゲームの開始段階において報知モード A ゲーム数を増加させるか否かの判定を複数回行う構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、上記判定に全て外れてしまった場合、がっかりしながらストップスイッチ 42～44 を操作することになってしまうからである。

【0818】

報知モード B 下で押し順ベルに当選した場合には、全ナビ抽選を行う構成とし、当該全ナビ抽選に当選した場合には、報知モード A ゲーム数が上乗せされる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者は、全ナビ抽選に当選した場合、報知された操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作することにより、ベル入賞成立に伴うメダル払出の特典に加えて報知モード A ゲーム数上乗せの特典も受けることができる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。すなわち、従来のスロットマシンでは、報知モード等の A T 状態において、押し順ベルに当選するとともにストップスイッチの操作順序が報知されるゲームが高確率で発生するため、報知された操作順序でストップスイッチを操作することに対して遊技者が作業的な煩わしさを感じる可能性が懸念されていた。しかしながら、全ナビ抽選に当選した場合に報知モード A ゲーム数が上乗せされる本スロットマシン 10 では、全ナビ抽選に当選しなければベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知されず、かかる段階では報知モード A ゲーム数も上乗せされない。このため、全ナビ抽選に当選して操作順序が報知された場合には、ベル入賞を成立させることができることと、報知モード A ゲーム数が上乗せされることと、により、遊技者に満足感を抱かせることができるからである。

【0819】

全ナビ抽選に当選した場合には、かかるタイミングで上乗せゲーム数抽選を行って増加させる報知モード A ゲーム数を決定する構成とした。かかる構成とすることにより、全ナビ抽選に当選したゲームのそれ以降の任意の進行状況において上乗せゲーム数を報知することが可能となり、上乗せゲーム数の報知に関わる演出内容や報知タイミングの多様化を図ることが可能となる。

【0820】

全ナビ抽選に当選した場合には、かかるタイミングで上乗せゲーム数抽選を行って増加させる報知モード A ゲーム数を決定するとともに、上乗せゲーム数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、ゲームの開始段階で報知モード A ゲーム数の増加有無を遊技者に把握させることが可能となる。この結果、仮に上乗せゲーム数が報知されなかったとしても、当該ゲームにおける次の報知モード A ゲーム数を増加させるか否かの判定に当選することを期待させながらストップスイッチ 42～44 を操作させることが可能となる。

【0821】

報知モード B 下で全ナビ抽選に当選しなかった場合には、最初に操作すべきストップスイッチを報知する部分ナビを行う構成とした。かかる構成とすることにより、部分ナビを通じて押し順ベルに当選したことを報知することが可能となるとともに、ベル入賞の成立頻度が必要以上に低下してしまうことを抑制することが可能となる。また、かかる構成においては、報知モード B 下で押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される場合と、最初に操作すべきストップスイッチが報知される場合と、を生じさせることが可能となる。この結果、押し順ベル当選ゲームにおける報知内容の多様化を図ることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0822】

部分ナビが行われたゲームでベル入賞を成立させることができた場合には、上乗せゲーム数抽選が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、部分ナビが行われた場合

10

20

30

40

50

に、部分ナビに応じたストップスイッチを操作するとともに、他のストップスイッチを如何なる順序で操作するかを遊技者に慎重に選択させることが可能となる。この結果、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、部分ナビで報知されたストップスイッチ以外のストップスイッチの操作順序を正解する技量、すなわち2択に正解する遊技者の技量によって報知モードAゲーム数の上乗せ率に差異が生じることとなるが、1回目の報知モードAゲーム数を増加させるか否かの判定を全ナビ抽選の当選有無とすることにより、1回目の判定に関して遊技者の介入を排除することが可能となり、遊技者間で格差が生じることを抑制することが可能となる。

【0823】

部分ナビが行われたゲームで部分ナビに従わなかった場合には、他力抽選を行うとともに、当該他力抽選に当選した場合に報知モードAゲーム数が上乗せされる構成とした。かかる構成とすることにより、部分ナビが行われた場合に、部分ナビに従って自力で報知モードAゲーム数の上乗せを勝ち取るのか、部分ナビに従わずに他力抽選に当選して報知モードAゲーム数が上乗せされることを期待するのか、を遊技者に選択させることが可能となる。この結果、押し順ベル当選ゲームにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【0824】

確かに、部分ナビが行われたゲームで部分ナビに従わなかった場合、他力抽選を行わない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、部分ナビが行われたゲームにおいて、部分ナビに従う一方で残りのストップスイッチの操作順序を間違えてしまった結果が繰り返し発生した場合、ベル入賞成立に伴うメダル払出のみならず報知モードAゲーム数の上乗せもされないこととなるため、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。しかしながら、部分ナビに従わなかった場合に他力抽選によって報知モードAゲーム数を増加させるか否かを判定する構成とした場合には、ベル入賞成立に伴うメダル払出を諦めることになるものの、他力抽選による報知モードAゲーム数の上乗せのみを期待するという選択肢を遊技者に提供することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となるとともに、ベル入賞成立に伴うメダル払出を諦めることで報知モードAゲーム数の上乗せが期待できるという新たな遊技性を提供することが可能となる。

【0825】

部分ナビに従った場合に報知モードAゲーム数が上乗せされる確率と、部分ナビに従わなかった場合に報知モードAゲーム数が上乗せされる確率と、が等しくなる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の選択によって報知モードAゲーム数が上乗せされる頻度に差異が生じることを回避することが可能となる。この結果、例えば部分ナビに従ってもベル入賞が成立しないという結果が繰り返し発生した場合に、部分ナビに従わないという選択を遊技者に行わせることが可能となる。

【0826】

部分ナビに従ってベル入賞を成立させることができた場合と、他力抽選に当選した場合と、で、上乗せゲーム数抽選において選択される上乗せゲーム数の割合が等しい構成とした。かかる構成とすることにより、部分ナビに従った場合と、部分ナビに従わなかった場合と、で上乗せゲーム数の期待値を等しくすることが可能となり、部分ナビに従わない選択を行うことに遊技者が躊躇ってしまう機会を低減することが可能となる。さらにいうと、部分ナビに従った場合と、部分ナビに従わなかった場合と、における上乗せゲーム数の期待値は33ゲームである。報知モードAでは約3.5枚のメダル増加を期待できるため、上乗せゲーム数抽選に伴うメダル増加の期待値は約116枚となる。ベル入賞成立時のメダル増加は6枚であるため、上乗せゲーム数抽選に伴うメダル増加の期待値をベル入賞成立時のメダル増加数より大きくすることによっても、部分ナビに従わない選択を行うことに遊技者が躊躇ってしまう機会を低減することが可能となる。

【0827】

全ナビ抽選に当選した場合には、当該全ナビ抽選当選に伴う上乗せゲーム数抽選を行う

一方、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R 停止後のベル入賞成立に伴う上乗せゲーム数抽選を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード A ゲーム数の上乗せに対する期待感が過剰に高まることを抑制することが可能となり、遊技の健全性を担保しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0828】

全ナビ抽選に外れた場合に、ベル入賞成立又は他力抽選当選に伴う上乗せゲーム数抽選が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード A ゲーム数の上乗せに対する期待感が過剰に高まることを抑制することが可能となり、遊技の健全性を担保しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0829】

報知モード B に移行した場合に、押し順ベル当選ゲームで報知モード A ゲーム数を上乗せするか否かを判定する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード B を、報知モード A ゲーム数が上乗せされる遊技状態とすることが可能となる。この結果、報知モード B に移行することを期待させながら報知モード A における遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【0830】

報知モード B では、3 枚遊技において図 1 3 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、リプレイに当選となる確率が約 7. 3 分の 1、押し順ベルに当選となる確率が約 1. 5 分の 1、レア役に当選となる確率が約 2 5 分の 1 となる。このように、最も当選確率の高い押し順ベルに当選したゲームにおいて報知モード A ゲーム数が上乗せされ得る構成とすることにより、報知モード B に移行したにも関わらず報知モード A ゲーム数を増加させるか否かを判定するゲームが発生しない機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0831】

(第 1 3 の実施形態 1)

【0832】

本実施の形態では、当選確率を設定する際に行う処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第 1 の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

【0833】

図 1 4 4 は、当選確率の設定値を設定する当選確率設定処理を示すフローチャートである。

【0834】

ステップ S 1 3 0 1 0 1 では、前面扉 1 2 の開放を検知する前面扉開放センサからの信号が ON となっているか否か、すなわち前面扉 1 2 が開放されているか否かを判定する。前面扉 1 2 が開放されている場合には、ステップ S 1 3 0 1 0 2 に進み、設定キー検出センサ 7 3 a からの信号が ON となっているか否か、すなわち設定キー挿入孔 7 3 に設定キーが挿入されて ON 操作されているか否かを判定する。前面扉開放センサからの信号が OFF である場合と、設定キー検出センサ 7 3 a からの信号が OFF である場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【0835】

前面扉開放センサからの信号と、設定キー検出センサ 7 3 a からの信号と、が共に ON である場合には、ステップ S 1 3 0 1 0 3 に進み、タイマ割込み処理の起動を許可する割込み許可処理を行う。ステップ S 1 3 0 1 0 4 では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップ S 1 3 0 1 0 5 では、設定変更を行うことを把握させるべく、設定変更コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。ステップ S 1 3 0 1 0 6 では、RAM 1 0 6 に設けられた設定値記憶エリアから現在の設定値を読み込む。その後、ステップ S 1 3 0 1 0 7 にて設定変更処理を行い、本処理を終了する。

【0836】

図 1 4 5 は、設定変更処理を示すフローチャートである。

【0837】

ステップS130201では、ステップS130106にて読み込んだ設定値が0であるか否かを判定する。設定値が0でない場合には、ステップS130202に進み、設定値が6より大きいかなんかを判定する。本実施の形態における設定値は1～6のいずれかとなっている。このため、設定値が0である場合と、設定値が7以上の値である場合と、には、設定値が適正な値でないことを意味する。かかる場合には、ステップS130203にて設定値を1に変更した後にステップS130204に進む。設定値が1～6のいずれかである場合には、そのままステップS130204に進む。ステップS130204では、RAM106に設けられた表示バッファに設定値を保存し、ステップS130205では、表示バッファに保存した設定値を払出枚数表示部62に表示する。ステップS130206では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップS130207では、タイマ割込み処理の処理結果、より詳しくはタイマ割込み処理において行ったセンサ監視処理（ステップS107、図10参照）の処理結果に基づいて、センサからの信号がOFFからONに切り替わったか否かを確認するONエッジ確認処理を行う。

10

【0838】

ここで、主制御装置101のRAM106に設けられた第1センサバッファを、図146に基づいて説明する。

【0839】

第1センサバッファは、第0領域～第3領域の4つの領域によって構成されており、第0領域～第3領域は、それぞれ1バイトで構成されている。第0領域～第3領域の第0ビットは、設定キー検出センサ73aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第3領域の第1ビットは、前面扉開放センサからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第3領域の第2ビットは、リセット検出センサ72aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第3領域の第3ビット及び第4ビットは、不使用エリアとなっており、常時1が格納されている。第0領域～第3領域の第5ビットは、スタート検出センサ41aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第3領域の第6ビット及び第7ビットは、投入メダル検出センサ45aからの信号情報を格納するエリアとなっている。

20

【0840】

タイマ割込み処理のセンサ監視処理では、第1センサバッファに関し、第1領域の情報を第3領域にシフトするとともに、第0領域の情報を第1領域にシフトする処理を行う。その後、上記した各種センサからの信号を読み込むと共に、ON信号であれば第0領域の対応するビットに1を格納し、OFF信号であれば第0領域の対応するビットに0を格納する処理を行う。

30

【0841】

したがって、第1センサバッファにおいて、第0領域には、今回におけるセンサの信号状態が格納されているといえ、第1領域には、前回におけるセンサの信号状態が格納されているといえ、第3領域には、前々回におけるセンサの信号状態が格納されているといえる。第2領域には、ONエッジ確認処理において情報が格納される。

40

【0842】

ONエッジ確認処理では、図147のフローチャートに示すように、ステップS130301において、第1センサバッファの第0領域に格納された情報を、今回のセンサ状態として読み込む。ステップS130302では、第1センサバッファの第1領域に格納された情報を、前回のセンサ状態として読み込む。ステップS130303では、今回のセンサ状態と、前回のセンサ状態と、の排他的論理和（XOR）を、センサの変化状態として取得する。ステップS130304では、センサの変化状態と、今回のセンサ状態と、の論理積（AND）を取得し、当該取得結果を第1センサバッファの第2領域に格納する。その後、本処理を終了する。

【0843】

50

ステップ S 1 3 0 3 0 3 の処理により、センサの変化状態では、前回のセンサ状態が「1」、今回のセンサ状態が「0」のビットと、前回のセンサ状態が「0」、今回のセンサ状態が「1」のビットと、に「1」が格納されることとなる。そして、ステップ S 1 3 0 3 0 4 の処理により、第 1 センサバッファの第 2 領域には、前回のセンサ状態が「0」、今回のセンサ状態が「1」のビットに「1」が格納されることとなる。つまり、第 2 領域には、センサからの信号が OFF から ON に切り替わった ON エッジを示す情報が格納されているといえる。

【 0 8 4 4 】

設定変更処理の説明に戻り、ON エッジ確認処理が終了した場合には、ステップ S 1 3 0 2 0 8 に進み、第 1 センサバッファの第 2 領域第 5 ビットに 1 が格納されているか否か、すなわちスタート検出センサ 4 1 a の ON エッジを検出しているか否かを判定する。スタート検出センサ 4 1 a の ON エッジを検出していない場合には、ステップ S 1 3 0 2 0 9 に進み、第 1 センサバッファの第 2 領域第 2 ビットに 1 が格納されているか否か、すなわちリセット検出センサ 7 2 a の ON エッジを検出しているか否かを判定する。リセット検出センサ 7 2 a の ON エッジを検出している場合、すなわちリセットスイッチ 7 2 が操作された場合には、ステップ S 1 3 0 2 1 0 にて設定値を 1 更新した後にステップ S 1 3 0 2 0 2 に戻る。これにより、設定変更処理では、リセットスイッチ 7 2 が操作される毎に設定値を 1 ずつ更新し、設定値が 6 となった後にリセットスイッチ 7 2 が操作されると設定値が 1 に戻ることとなる。

【 0 8 4 5 】

なお、ステップ S 1 3 0 2 0 9 からステップ S 1 3 0 2 0 2 に戻った場合には、ステップ S 1 3 0 2 0 6 の割込み待ち処理を経てステップ S 1 3 0 2 0 7 の ON エッジ確認処理を行う。つまり、前回の ON エッジ確認処理の際に前回状態が「0」、今回状態が「1」であった場合、今回の ON エッジ確認処理では、割込み待ち処理によって前回状態が「1」、今回状態が「1」に変化しているため、第 2 領域の「1」が格納されたビットに「0」が格納されることとなる。したがって、1 回のリセットスイッチ 7 2 の操作に対して設定値を複数回更新してしまう事象が発生することを回避できる。

【 0 8 4 6 】

ちなみに、ステップ S 1 3 0 1 0 1 における前面扉開放センサからの信号の判定と、ステップ S 1 3 0 1 0 2 における設定キー検出センサ 7 3 a からの信号の判定と、は、第 2 領域ではなく第 0 領域の対応するビット（第 1 ビット、第 0 ビット）に 1 が格納されているか否かを判定している。

【 0 8 4 7 】

ステップ S 1 3 0 2 0 9 にてリセット検出センサ 7 2 a の ON エッジを検出していないと判定した場合には、ステップ S 1 3 0 2 0 6 の割込み待ち処理に戻る。ステップ S 1 3 0 2 0 8 にてスタート検出センサ 4 1 a の ON エッジを検出していると判定した場合、すなわちスタートレバー 4 1 が操作されたと判定した場合には、ステップ S 1 3 0 2 1 1 にて変更終了処理を行い、本処理を終了する。

【 0 8 4 8 】

変更終了処理では、図 1 4 8 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 3 0 4 0 1 において設定値の表示を終了する。より詳しくは、払出枚数表示部 6 2 の表示態様を、設定値を示す 1 ～ 6 のいずれかから、払出枚数表示部 6 2 の初期表示態様である 0 に変更する。ステップ S 1 3 0 4 0 2 では、設定キー OFF 待ち処理を行う。

【 0 8 4 9 】

設定キー OFF 待ち処理では、図 1 4 9 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 3 0 5 0 1 において割込み待ち処理を行う。ステップ S 1 3 0 5 0 2 では、第 1 センサバッファの第 0 領域に格納された情報を、今回のセンサ状態として読み込む。ステップ S 1 3 0 5 0 3 では、第 1 センサバッファの第 1 領域に格納された情報を、前回のセンサ状態として読み込む。ステップ S 1 3 0 5 0 4 では、今回のセンサ状態と、前回のセンサ状態と、の排他的論理和（XOR）を、センサの変化状態として取得する。ステップ S 1 3 0

505では、センサの変化状態と、前回のセンサ状態と、の論理積（AND）を、センサのOFFエッジとして取得する。ONエッジ確認処理の場合とは逆に、ステップS130505では、前回のセンサ状態が「1」、今回のセンサ状態が「0」のビットに「1」が格納されることとなる。

【0850】

ステップS130506では、OFFエッジの第0ビットに1が格納されているか否か、すなわち設定キー検出センサ73aのOFFエッジを検出したか否かを判定する。設定キー検出センサ73aのOFFエッジを検出していない場合には、ステップS130501の割込み待ち処理に戻る。一方、設定キー検出センサ73aのOFFエッジを検出した場合には、スタートレバー41の操作後に、設定キー挿入孔73に挿入された設定キーがONからOFFに切り替えられたことを意味する。かかる場合には、ステップS130507に進み、割込み回数として10回を設定する。ステップS130508では、割込み待ち処理を行い、ステップS130509では、第1センサバッファの第0領域第0ビットに0が格納されているか否か、すなわち設定キー検出センサ73aからの信号がOFFであるか否かを判定する。設定キー検出センサ73aからの信号がOFFである場合には、ステップS130510にてタイマ割込み処理が10回行われたか否かを判定する。タイマ割込み処理が10回行われていない場合には、ステップS130508の割込み待ち処理に戻り、タイマ割込み処理が10回行われた場合には、本処理を終了する。タイマ割込み処理が10回行われるまでの間に第1センサバッファの第0領域第0ビットに1が格納された場合には、ステップS130501の割込み待ち処理に戻る。

【0851】

以上のとおり、設定キーOFF待ち処理は、第1センサバッファの第1領域第0ビットに「1」、第0領域第0ビットに「0」が格納された状況となってから、10回連続して第0領域第0ビットに「0」が格納された場合に終了する。

【0852】

変更終了処理の説明に戻り、設定キーOFF待ち処理が終了した場合には、ステップS130403に進み、設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する。ステップS130404では、設定変更が終了したことと、新たに設定された設定値と、を把握させるべく、変更終了コマンドを表示制御装置81に対して送信する。ステップS130405では、設定値記憶エリア以外のRAM106のデータをクリアする。ちなみに、設定値記憶エリアは、RAM106の先頭アドレス（0000H）に設けられている。このため、ステップS130405では、2番目以降のアドレスを指定してデータの初期化を行っている。ステップS130406では、前面扉12の開放有無を把握させるべく、前面扉コマンドを表示制御装置81に対して送信する。なお、前面扉コマンドは、上記RAM106クリアを行った場合の他に、前面扉12が閉鎖状態から開放状態に切り替わった場合と、前面扉12が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合と、エラー状態をリセットすべくリセットスイッチ72が操作された場合と、に、表示制御装置81に対して送信される。前面扉コマンドを表示制御装置81に対して送信した場合には、変更終了処理を終了する。

【0853】

当選確率の設定が行われる場合に表示制御装置81が行う処理を説明する。

【0854】

図150は、表示制御装置81が行う設定変更コマンド処理を示すフローチャートである。

【0855】

ステップS130601では、設定変更コマンドを受信したか否かを判定し、設定変更コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。設定変更コマンドを受信した場合には、ステップS130602に進み、開放音をスピーカ65から出力する処理を終了する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置81は、前面扉12が開放状態であることを示す前面扉コマンドを受信した場合、開放音をスピーカ65から出力する処理を開始する。開放音とは、前面扉12が開放されていることを報知すべく出力される音声

データであり、上記処理が開始されることにより、「扉が開いています」という音声スピーカー65から出力される。ステップS130603では、後述するエラー報知フラグがセットされているか否かを判定する。エラー報知フラグがセットされていない場合には、ステップS130606に進み、設定変更音をスピーカー65から出力する処理を開始する。ここで、設定変更音とは、当選確率の設定値を変更可能であることを報知すべく出力される音声データである。設定変更音では、「設定変更中です」という音声出力される。ステップS130607では、設定変更表示を開始する。具体的には、補助表示部65にそれまで表示していた客待ち演出等の表示演出を終了させて「設定変更中」の文字情報を表示する処理を開始する。設定変更表示を開始した場合には、ステップS130608にて設定変更フラグをセットし、本処理を終了する。

10

【0856】

図151は、表示制御装置81が行う変更終了コマンド処理を示すフローチャートである。

【0857】

ステップS130701では、変更終了コマンドを受信したか否かを判定し、変更終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。変更終了コマンドを受信した場合には、ステップS130702にて設定変更音をスピーカー65から出力する処理を終了するとともに、ステップS130703にて変更終了コマンドの示す設定値を記憶する。ステップS130704では、補助表示部65における設定変更表示を終了する。その後、ステップS130705にて設定変更フラグをクリアし、本処理を終了する。

20

【0858】

ここで、当選確率の設定に際して行われる一連の作業について説明する。

【0859】

当選確率の設定に際して用いられるリセットスイッチ72及び設定キー挿入孔73は、電源ボックス70に設けられている。電源ボックス70は、図3等のように、筐体11の内部に設けられている。このため、当選確率の設定を行う場合には、先ず前面扉12を筐体11から開放し、電源ボックス70を筐体11の前面開放側に露出させる必要がある。前面扉12を筐体11から開放させた場合には、主制御装置101から表示制御装置81に対して前面扉コマンドが送信され、表示制御装置81が開放音をスピーカー65から出力する処理を開始する。

30

【0860】

当選確率を設定する操作（以下、「設定変更操作」ともいう。）は、開始操作と、変更操作と、終了操作と、に大別することができる。開始操作は、設定キーを設定キー挿入孔73へ挿入してON操作することが相当する。変更操作は、リセットスイッチ72をON操作することが相当する。終了操作は、スタートレバー41をON操作した後に設定キーをOFF操作することが相当する。ここで、周知である設定キー及び設定キー挿入孔73の構成について簡単に説明すると、設定キー挿入孔73には、設定キー検出センサ73aからON信号が出力されるON位置と、設定キー検出センサ73aからON信号が出力されない（OFF信号が出力される）OFF位置と、が設けられている。設定キーは、設定キー挿入孔73のOFF位置から挿入し、右側に回転させることでON位置に移動させることができる（ON操作）。設定キー挿入孔73は、設定キーがON位置にある場合、当該ON位置で設定キーを保持できる構成となっている。設定キーは、ON位置に位置する設定キーを左側に回転させてOFF位置に移動させ、その後に設定キー挿入孔73から引き抜くことにより、設定キー挿入孔73から取り外すことができる（OFF操作）。

40

【0861】

開始操作を行った場合には、主制御装置101から表示制御装置81に対して設定変更コマンドが送信される（ステップS130105、図144参照）。これにより、表示制御装置81側で設定変更コマンド処理が行われ、開放音の出力が終了されるとともに、設定変更音の出力が開始される（図150参照）。また、補助表示部65では、設定変更表示が開始される。変更操作を行っている間は、設定変更音が継続して出力されるとともに

50

、設定変更表示が継続される。

【0862】

終了操作を行った場合には、主制御装置101から表示制御装置81に対して変更終了コマンドが送信される（ステップS130404、図148参照）。これにより、表示制御装置81側で変更終了コマンド処理が行われ、設定変更音の出力が終了されるとともに設定変更表示が終了される（図151参照）。また、主制御装置101は、変更終了コマンドを送信した場合、表示制御装置81に対して前面扉コマンドを送信する（ステップS130406、図148参照）。これにより、表示制御装置81が開放音をスピーカ65から出力する処理を開始する。

【0863】

終了操作を行って設定変更操作を終了した場合には、前面扉12を閉鎖させる。前面扉12が開放状態から閉鎖状態に切り替わった場合には、主制御装置101から表示制御装置81に対して前面扉コマンドが送信される。これにより、表示制御装置81が開放音をスピーカ65から出力する処理を終了する。

【0864】

当選確率の設定に際して上記したような処理を行う構成においては、例えば主制御装置101と表示制御装置81とを接続するコネクタに接触不良が発生したり、主制御装置101側でノイズ等が発生したりした場合、主制御装置101から表示制御装置81に対してコマンドを送信したにも関わらず、表示制御装置81側でコマンドを受信できない事象が発生する。そして、主制御装置101から表示制御装置81に対して変更終了コマンドを送信したにも関わらず、当該変更終了コマンドを表示制御装置81が受信していなかった場合には、主制御装置101側と表示制御装置81側とで認識にずれが生じることとなる。主制御装置101側では、当選確率設定処理が終了しているために遊技を行うことが可能な状態となり、表示制御装置81側では、当選確率設定処理が終了していないという認識から設定変更音の出力及び設定変更表示を継続することとなるからである。かかる状況において遊技が開始された場合、表示制御装置81は、当選確率設定処理が終了していないという認識下で遊技回の進行に関わるコマンドを受信することとなる。

【0865】

図152は、表示制御装置81が行うベットコマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置101は、メダルが投入された場合と、第1クレジット投入スイッチ56～第3クレジット投入スイッチ58のいずれかが操作されて仮想メダルが投入された場合と、に、現在のベット数に関わる情報を含むベットコマンドを表示制御装置81に対して送信する。

【0866】

ステップS130801では、ベットコマンドを受信したか否かを判定し、ベットコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。ベットコマンドを受信した場合には、ステップS130802に進み、ベットコマンドの示すベット数を記憶する。ステップS130803では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップS130804にて設定変更音をスピーカ65から出力する処理を終了するとともに、ステップS130805にてエラー報知音をスピーカ65から出力する処理を開始する。ここで、エラー報知音とは、変更終了コマンドを受信していないことを報知すべく出力される音声データである。エラー報知音では、「設定変更操作が終了していません」という音声出力される。その後、ステップS130806にてエラー報知フラグをセットし、本処理を終了する。

【0867】

図153は、表示制御装置81が行う開始コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置101は、開始指令が発生した場合すなわち規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー41が操作された場合、遊技回が開始されたことを示す開始コマンドを表示制御装置81に対して送信する。

【0868】

ステップS130901では、開始コマンドを受信したか否かを判定し、開始コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。開始コマンドを受信した場合には、ステップS130902にて遊技開始フラグをセットした後に本処理を終了する。

【0869】

図154は、表示制御装置81が行う抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置101は、抽選処理において、当該抽選処理において行った各種結果に関わる情報、具体的には、役の当否判定の結果に関わる情報と、区間抽選処理における抽選結果に関わる情報と、を含む抽選結果コマンドを表示制御装置81に対して送信する（ステップS310、図12参照）。

10

【0870】

ステップS131001では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、抽選結果コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップS131002に進み、抽選結果コマンドの示す上記したような抽選結果情報を記憶する。ステップS131003では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、ステップS131004に進み、抽選結果情報に応じた補助演出を実行すべく演出制御処理を行う。演出制御処理では、例えば、レア役に当選した場合にレア役当選を示唆する補助演出を開始したり、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序を報知したりする処理を行う。演出制御処理を行った場合には、抽選結果コマンド処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、演出制御処理を行うことなく、そのまま本処理を終了する。

20

【0871】

以上のとおり、抽選結果コマンド処理では、設定変更フラグがセットされていない場合に演出制御処理を行い、設定変更フラグがセットされている場合に演出制御処理を行わない。この結果、設定変更フラグがセットされている場合には、抽選結果情報に応じた補助演出が実行されずに設定変更表示及びエラー報知音が継続されることとなる。詳細な説明は省略するが、表示制御装置81は、停止可コマンドを受信した場合に起動する停止可コマンド処理や、全リール停止完了コマンドを受信した場合に起動する全リール停止完了コマンド処理等の、遊技の進行状況を示すコマンドの受信に伴って起動するコマンド処理においても、抽選結果コマンド処理と同様の処理を行う。すなわち、設定変更フラグがセットされていない場合には、遊技の進行状況に応じた補助演出を実行するための処理を行い、設定変更フラグがセットされている場合には、遊技の進行状況に応じた補助演出を実行するための処理を行わない。

30

【0872】

図155は、表示制御装置81が行う終了コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置101は、通常処理（図11参照）における一連の処理が終了した場合、より具体的にはステップS215のBB状態処理が終了した場合、遊技回が終了したことを示す終了コマンドを表示制御装置81に対して送信する。

【0873】

ステップS131101では、終了コマンドを受信したか否かを判定し、終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。終了コマンドを受信した場合には、ステップS131102にて遊技開始フラグをクリアした後に本処理を終了する。

40

【0874】

以上のとおり、設定変更フラグがセットされている状況でベットコマンドを受信した場合、すなわち、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合には、補助表示部65における設定変更表示が継続されるとともに、スピーカ65からエラー報知音が出力される。かかる状況下で遊技回を開始させた場合には、遊技回の終了まで遊技可能であるものの、抽選結果情報に応じた補助演出等は行われず、設定変更表示及びエラー報知音の出力が継続される。なお、コネクタの接触不良等によって変更終了コマ

50

ンドに加えてベットコマンドも表示制御装置 8 1 側で受信できず、開始コマンド以降のコマンドを表示制御装置 8 1 側で受信した場合には、設定変更表示及び設定変更音の出力が継続されることとなる。つまり、設定変更コマンドの次に受信したコマンドが開始コマンド等の遊技回の開始及び進行に関わるコマンドであった場合には、エラー報知が行われない。

【0875】

エラー報知音が出力された場合には、設定変更操作を再度行う必要がある。

【0876】

設定変更操作のうち開始操作を再度行った場合、設定変更コマンド処理では、図 150 のフローチャートに示すように、ステップ S 130603 にてエラー報知フラグがセットされていると判定した場合、ステップ S 130604 にてエラー報知音をスピーカ 65 から出力する処理を終了するとともに、ステップ S 130605 にてエラー報知フラグをクリアする。続くステップ S 130606 では、設定変更音をスピーカ 65 から出力する処理を開始し、ステップ S 130607 では、設定変更表示を開始する。その後、ステップ S 130608 にて設定変更フラグをセットし、本処理を終了する。

【0877】

このように、エラー報知音が出力された場合には、設定変更操作をやり直すことにより、エラー報知音の出力を終了させることができる。なお、設定変更操作を終了したにも関わらず設定変更表示及び設定変更音の出力が終了しない場合についても、表示制御装置 8 1 側で変更終了コマンドを受信できていないことを意味するため、設定変更操作をやり直す必要がある。

【0878】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0879】

設定変更フラグがセットされている状況でベットコマンドを受信した場合、すなわち、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合には、スピーカ 65 からエラー報知音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって表示制御装置 8 1 が変更終了コマンドを受信できなかった場合に、エラー報知音を通じて変更終了コマンドを受信していないことを示唆することが可能となる。

【0880】

また、遊技回の開始に関わるベット操作がなされた場合に送信されるベットコマンドの受信に基づいてエラー報知音を出力する構成とすることにより、遊技回が開始される前段階においてエラー報知音を出力することが可能となる。この結果、設定変更操作が完了していないと表示制御装置 8 1 が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となり、遊技回が開始された場合に、遊技回に応じた補助演出や設定値を示唆する補助演出等を表示制御装置 8 1 側で行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。

【0881】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0882】

変更終了コマンドに加えてベットコマンドも受信していない状況で開始コマンドを受信した場合には、エラー報知音を出力しない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されてしまった場合に、当該遊技回をそのまま進行させることが可能となる。確かに、開始コマンドを受信した場合についても、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合と同様に、エラー報知音を出力する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ベットコマンドを受信していないため、ベット操作を行った段階でエラー報知音が出力されず、遊技回の開始後にエラー報知音が出力されることとなる。このため、かかる構成とした場合には、遊技回を進行させて良いものかどうか分からずに遊技者等が困惑してしまう可能性が懸念されるからである。

【0883】

変更終了コマンドに加えてベットコマンドも受信していない状況において、抽選結果コマンド等の遊技の進行状況を示すコマンドを受信した場合には、エラー報知音を出力しない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されてしまった場合に、当該遊技回をそのまま進行させることが可能となる。確かに、遊技の進行状況を示すコマンドを受信した場合についても、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合と同様に、エラー報知音を出力する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ベットコマンドを受信していないため、ベット操作を行った段階でエラー報知音が出力されず、遊技回の途中でエラー報知音が出力されることとなる。このため、かかる構成とした場合には、遊技回を進行させて良いものかどうか分からずに遊技者等が困惑してしまう可能性が懸念されるからである。

10

【0884】

エラー報知音を出力している状況で設定変更コマンドを受信した場合には、エラー報知音の出力を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、エラー報知音が出力された場合には、設定変更操作を再度行うことにより、エラー報知音の出力を終了させることが可能となる。

【0885】

設定値に関わる情報を変更終了コマンドに含めて送信する構成とした。かかる構成においては、ノイズ等によって表示制御装置81が変更終了コマンドを受信できなかった場合、例えば設定値を示唆する補助演出等のような、設定値に基づいた制御を正常に行えなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、設定変更コマンドを受信した後に変更終了コマンドを受信することなくベットコマンドを受信した場合に、エラー報知音を出力する制御を行う構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【0886】

表示制御装置81を、設定変更コマンドを受信した場合、設定変更表示及び設定変更音の出力を開始する制御を行う構成とし、変更終了コマンドを受信した場合、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、設定値を変更可能な状態であることを、設定変更表示及び設定変更音の出力を通じて示唆することが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、ノイズ等によって表示制御装置81が変更終了コマンドを受信できなかった場合、主制御装置101側では遊技回を開始させることが可能な状況となっているにも関わらず、表示制御装置81側では設定変更表示及び設定変更音の出力を継続してしまうこととなる。そこで、遊技回の開始に関わるベット操作がなされた場合に送信されるベットコマンドの受信に基づいてエラー報知音の出力を開始する制御を行う構成とすることにより、エラー報知音を通じて変更終了コマンドを受信していないことを示唆することが可能となる。

30

【0887】

設定変更表示及び設定変更音の出力を行っている状況で設定変更コマンドを受信した場合には、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、変更終了コマンドに加えてベットコマンドも受信していない状況において、開始コマンドや遊技の進行状況を示すコマンドを受信した場合には、設定変更操作を再度行うことにより、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了させることが可能となる。

40

【0888】

リセットスイッチ72及び設定キー挿入孔73を電源ボックス70に設け、当該電源ボックス70を筐体11の内部に設け、筐体11の前面開放側を前面扉12で覆う構成とした。かかる構成とすることにより、前面扉12を開放しなければ設定変更操作を行うことが困難な構成とすることが可能となり、設定値を変更する不正が行われることを抑制することが可能となる。

【0889】

設定変更操作における終了操作を、スタートレバー41をON操作した後に設定キーをOFF操作することとした。終了操作の要件として、スタートレバー41の操作と、設定

50

キーの操作と、を含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとするのが可能となるとともに、ノイズ等によって終了操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、スタートレバー 41 に関しては ON エッジを検知する一方で設定キーに関しては OFF エッジを検知する構成とすることにより、例えば設定キーの OFF 信号を検知する構成と比して、設定キーの操作を確実に検知することが可能となる。

【0890】

すなわち、従来の設定変更操作においては、設定キー検出センサ 73 a からの OFF 信号を検知することを終了操作の要件として含むものがあつた。かかる構成においては、開始操作として設定キーを ON 操作し、その直後に設定キーを設定キー挿入孔 73 から引き抜いた場合であっても、終了操作の要件を満たすこととなる。このため、設定キー検出センサ 73 a からの OFF 信号を検知することという要件が、不正行為防止等の観点から終了操作に何ら寄与していない可能性が懸念されることとなった。

【0891】

一方、設定キーに関して OFF エッジを検知する本スロットマシン 10 においては、開始操作として設定キーを ON 操作し、その直後に設定キーを設定キー挿入孔 73 から引き抜いた場合、スタートレバー 41 を ON 操作した後に設定キーを改めて ON 操作する必要が生じる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【0892】

以上の結果、設定値を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0893】

設定キー OFF 待ち処理を、第 1 センサバッファの第 1 領域第 0 ビットに「1」、第 0 領域第 0 ビットに「0」が格納された状況となつてから、10 回連続して第 0 領域第 0 ビットに「0」が格納された場合に終了する構成とした。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって OFF エッジを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

【0894】

設定キー OFF 待ち処理が終了した場合すなわち終了操作がなされた場合、設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する構成とした。リセットスイッチ 72 が操作された場合に設定値記憶エリアの設定値を更新する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、終了操作を行わずとも設定値記憶エリアの設定値を変更できてしまうため、不正に設定値が変更されてしまう可能性が懸念される。一方、終了操作がなされた場合に設定値記憶エリアに現在の設定値を記憶する本構成においては、終了操作がなされることなく設定値記憶エリアに記憶された設定値が変更されてしまうことを回避することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【0895】

変更操作がなされた場合には、表示バッファに設定値を保存するとともに、当該保存した設定値を払出枚数表示部 62 に表示する構成とした。かかる構成とすることにより、変更操作を行う作業者の意図する設定値を、比較的容易に変更操作によって選択させることが可能となる。

【0896】

ON エッジや OFF エッジの検出を判定する場合には、当該判定に先立って割込み待ち処理を行い、タイマ割込み処理が行われるまで待機する構成とした。かかる構成とすることにより、スタート検出センサ 41 a, リセット検出センサ 72 a, 設定キー検出センサ 73 a からの信号の最新状況に基づいて、ON エッジや OFF エッジの検出を判定することが可能となる。この結果、例えばリセットスイッチ 72 の 1 回の操作に対して ON エッジを複数回検出してしまうことを回避することが可能となり、リセットスイッチ 72 の 1 回の操作に対して設定値を複数回更新してしまう誤動作を回避することが可能となる。

【0897】

(第 13 の実施形態 2)

【0898】

上記第13の実施形態1では、変更終了コマンドを受信することなくベットコマンドを受信した場合、エラー報知音の出力を行う構成としたが、かかる構成を変更する。なお、基本構成については上記第13の実施形態1と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【0899】

図156は、表示制御装置81が行う設定変更コマンド処理を示すフローチャートである。

【0900】

ステップS131201では、設定変更コマンドを受信したか否かを判定し、設定変更コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。設定変更コマンドを受信した場合には、ステップS131202に進み、開放音をスピーカ65から出力する処理を終了する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置81は、前面扉12が開放状態であることを示す前面扉コマンドを受信した場合、開放音をスピーカ65から出力する処理を開始する。開放音とは、前面扉12が開放されていることを報知すべく出力される音声データであり、上記処理が開始されることにより、「扉が開いています」という音声はスピーカ65から出力される。ステップS131203では、設定変更音をスピーカ65から出力する処理を開始する。ここで、設定変更音とは、当選確率の設定値を変更可能であることを報知すべく出力される音声データである。設定変更音では、「設定変更中です」という音声は出力される。ステップS131204では、設定変更表示を開始する。具体的には、補助表示部65にそれまで表示していた客待ち演出等の表示演出を終了させて「設定変更中」の文字情報を表示する処理を開始する。ステップS131205では、表示制御装置81のRAMに設けられた確認タイマに12000をセットし、ステップS131206では、設定変更フラグをセットする。その後、本処理を終了する。

【0901】

図157は、表示制御装置81が行う確認タイマ減算処理を示すフローチャートである。確認タイマ減算処理は、約10ms毎に起動されるタイマ割込み処理において行われる処理である。

【0902】

ステップS131301では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。設定変更フラグがセットされている場合には、ステップS131302に進み、確認タイマの値が0であるか否かを判定する。確認タイマの値が0でない場合には、ステップS131303にて確認タイマの値から1を減算した後にステップS131304に進み、確認タイマの値が0である場合には、そのままステップS131304に進む。ステップS131304では、後述する確認フラグがセットされているか否かを判定し、確認フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【0903】

図158は、表示制御装置81が行う変更終了コマンド処理を示すフローチャートである。

【0904】

ステップS131401では、変更終了コマンドを受信したか否かを判定し、変更終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。変更終了コマンドを受信した場合には、ステップS131402にて変更終了コマンドの示す設定値を記憶するとともに、ステップS131403にて終了確認処理を行い、本処理を終了する。

【0905】

終了確認処理では、図159のフローチャートに示すように、ステップS131501にて確認タイマの値が0であるか否かを判定する。確認タイマの値が0である場合には、ステップS131502にて設定変更音をスピーカ65から出力する処理を終了するとともに、ステップS131503にて補助表示部65における設定変更表示を終了する。その後、ステップS131504にて設定変更フラグをクリアし、本処理を終了する。一方

、確認タイマの値が0でない場合には、ステップS131505にて設定変更音をスピーカ65から出力する処理を終了するとともに、ステップS131506にて待機音声をスピーカ65から出力する処理を開始する。ここで、待機音声とは、遊技回の開始又は進行を遅らせるべく出力される音声データである。待機音声では、「そのままお待ちください」という音声出力される。その後、ステップS131507にて確認フラグをセットし、本処理を終了する。

【0906】

確認フラグがセットされている場合、確認タイマ減算処理では、図157のフローチャートに示すように、ステップS131304にて肯定判定をし、ステップS131305にて確認タイマの値が0であるか否かを判定する。確認タイマの値が0である場合には、ステップS131306にて待機音声をスピーカ65から出力する処理を終了するとともに、ステップS131307にて補助表示部65における設定変更表示を終了する。その後、ステップS131308にて設定変更フラグをクリアするとともに、ステップS131309にて確認フラグをクリアし、本処理を終了する。一方、確認タイマの値が0でない場合には、そのまま本処理を終了する。

【0907】

上記したとおり、確認タイマの値は、約10msec毎に起動されるタイマ割込み処理において1ずつ減算される。このため、設定変更コマンドを受信してから120秒経過後に変更終了コマンドを受信した場合、すなわち設定変更操作の開始から終了までに120秒以上の時間を要した場合には、そのまま設定変更表示及び設定変更音の出力が終了される。一方、設定変更コマンドを受信してから120秒経過する前に変更終了コマンドを受信した場合は、設定変更表示が継続されるとともに待機音声の出力が開始される。そして、設定変更操作の開始から120秒経過した場合には、設定変更表示及び待機音声の出力が終了される。

【0908】

図160は、表示制御装置81が行うベットコマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置101は、メダルが投入された場合と、第1クレジット投入スイッチ56～第3クレジット投入スイッチ58のいずれかが操作されて仮想メダルが投入された場合と、に、ベットコマンドを表示制御装置81に対して送信する。このとき、本実施の形態では、現在のベット数に関わる情報と、設定値に関わる情報と、をベットコマンドに含めて送信する。

【0909】

ステップS131601では、ベットコマンドを受信したか否かを判定し、ベットコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。ベットコマンドを受信した場合には、ステップS131602に進み、ベットコマンドの示すベット数を記憶する。ステップS131603では、ベットコマンドの示す設定値を記憶する。ステップS131604では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップS131605にて上記した終了確認処理を行い、本処理を終了する。

【0910】

図161は、表示制御装置81が行う開始コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置101は、開始指令が発生した場合すなわち規定数のメダルがベットされている状況でスタートレバー41が操作された場合、遊技回が開始されたことを示す開始コマンドを表示制御装置81に対して送信する。このとき、本実施の形態では、設定値に関わる情報を開始コマンドに含めて送信する。

【0911】

ステップS131701では、開始コマンドを受信したか否かを判定し、開始コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。開始コマンドを受信した場合に

は、ステップ S 1 3 1 7 0 2 にて遊技開始フラグをセットする。ステップ S 1 3 1 7 0 3 では、開始コマンドの示す設定値を記憶する。ステップ S 1 3 1 7 0 4 では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップ S 1 3 1 7 0 5 にて上記した終了確認処理を行い、本処理を終了する。

【0912】

図 1 6 2 は、表示制御装置 8 1 が行う抽選結果コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置 1 0 1 は、抽選処理において、当該抽選処理において行った各種結果に関わる情報、具体的には、役の当否判定の結果に関わる情報と、区間抽選処理における抽選結果に関わる情報と、を含む抽選結果コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する（ステップ S 3 1 0、図 1 2 参照）。また、本実施の形態では、抽選処理において行った各種結果に関わる情報に加えて、設定値に関わる情報も抽選結果コマンドに含めて送信する。

10

【0913】

ステップ S 1 3 1 8 0 1 では、抽選結果コマンドを受信したか否かを判定し、抽選結果コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。抽選結果コマンドを受信した場合には、ステップ S 1 3 1 8 0 2 に進み、抽選結果コマンドの示す上記したような抽選結果情報を記憶する。ステップ S 1 3 1 8 0 3 では、抽選結果コマンドの示す設定値を記憶する。ステップ S 1 3 1 8 0 4 では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 3 1 8 0 5 に進み、抽選結果情報に応じた補助演出を実行すべく演出制御処理を行う。演出制御処理を行った場合には、抽選結果コマンド処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップ S 1 3 1 8 0 6 にて上記した終了確認処理を行い、本処理を終了する。

20

【0914】

詳細な説明は省略するが、主制御装置 1 0 1 は、抽選結果コマンド以外の遊技の進行状況を示すコマンドを送信する場合についても、設定値に関わる情報を含めて表示制御装置 8 1 に対して送信する。そして、表示制御装置 8 1 は、遊技の進行状況を示すコマンドの受信に伴って起動するコマンド処理においても、抽選結果コマンド処理と同様の処理を行う。すなわち、受信したコマンドの示す設定値を記憶するとともに、設定変更フラグがセットされている場合に上記した終了確認処理を行う。

30

【0915】

図 1 6 3 は、表示制御装置 8 1 が行う終了コマンド処理を示すフローチャートである。主制御装置 1 0 1 は、通常処理（図 1 1 参照）における一連の処理が終了した場合、より具体的にはステップ S 2 1 5 の B B 状態処理が終了した場合、遊技回が終了したことを示す終了コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。このとき、本実施の形態では、設定値に関わる情報を終了コマンドに含めて送信する。

【0916】

ステップ S 1 3 1 9 0 1 では、終了コマンドを受信したか否かを判定し、終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。終了コマンドを受信した場合には、ステップ S 1 3 1 1 0 2 にて遊技開始フラグをクリアする。ステップ S 1 3 1 9 0 3 では、終了コマンドの示す設定値を記憶する。ステップ S 1 3 1 9 0 4 では、設定変更フラグがセットされているか否かを判定し、設定変更フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、設定変更フラグがセットされている場合には、ステップ S 1 3 1 9 0 5 にて上記した終了確認処理を行い、本処理を終了する。

40

【0917】

以上のとおり、本実施の形態では、変更終了コマンドに加えて、ベットコマンドや開始コマンドといった遊技回の開始に関わるコマンドと、抽選結果コマンドや終了コマンド等の遊技回の進行に関わるコマンドと、においても、設定値に関わる情報を送信する。このため、表示制御装置 8 1 は、設定変更フラグがセットされている状況でベットコマンド等の変更終了コマンド以外のコマンドを受信した場合であっても、受信したコマンドの示す

50

設定値を記憶することで設定変更操作が終了したことを認識することができる。但し、表示制御装置 8 1 が設定変更コマンドを受信してから 1 2 0 秒経過する前までに抽選結果コマンドを受信した場合には、抽選結果コマンド処理において演出制御処理ではなく終了確認処理が行われる。このため、かかる遊技回では、補助表示部 6 5 における表示内容が設定変更表示から通常表示に切り替わるものの、抽選結果情報に応じた補助演出が行われなくなる。

【0918】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0919】

主制御装置 1 0 1 側で変更終了コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず、表示制御装置 8 1 側で変更終了コマンドを受信できなかった場合に、設定変更操作を再度行うことなく、表示制御装置 8 1 が設定値を把握可能な構成とした。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって表示制御装置 8 1 側で変更終了コマンドを受信できなかった場合であっても、設定値を設定し直す作業が不要となり、本スロットマシン 1 0 を設置する遊技場の管理者等の作業負担を低減することが可能となる。

【0920】

また、かかる構成においては、表示制御装置 8 1 側で設定値に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となるため、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【0921】

開始コマンドが、設定値に関わる情報を含む構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置 8 1 は、ノイズ等によって変更終了コマンドを受信できなかった場合であっても、開始コマンドを受信することで設定値を把握することが可能となる。また、かかる構成においては、遊技回が開始されたことを表示制御装置 8 1 が把握した場合に、かかるタイミングで設定値も把握することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、表示制御装置 8 1 側で設定値に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。

【0922】

ベットコマンドが、設定値に関わる情報を含む構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置 8 1 は、ノイズ等によって変更終了コマンドを受信できなかった場合であっても、ベットコマンドを受信することで設定値を把握することが可能となる。また、かかる構成の場合、表示制御装置 8 1 は、ベット数が設定されたことを把握したタイミング、すなわち遊技回が開始される前の段階で設定値を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によって表示制御装置 8 1 が変更終了コマンドを受信できなかった場合であっても、設定値を変更可能な状態と表示制御装置 8 1 が認識している状態で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【0923】

抽選結果コマンド等の遊技の進行状況を示すコマンドが、設定値に関わる情報を含む構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置 8 1 は、ノイズ等によって変更終了コマンドに加えてベットコマンドや開始コマンドも受信できなかった場合であっても、遊技回の途中で設定値を把握することが可能となり、設定値を変更可能な状態が終了したことを把握することが可能となる。

【0924】

変更終了コマンドに加えて、ベットコマンド等の遊技回の開始に関わるコマンドと、抽選結果コマンド等の遊技の進行状況を示すコマンドと、にも、設定値に関わる情報を含む構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置 8 1 は、設定変更操作を終了した後の最初の遊技回が終了するまでに設定値を把握することが可能となる。また、かかる構成においては、設定変更操作を終了した後の最初の遊技回が終了したにも関わらず設定変更表示及び設定変更音の出力が継続している場合、主制御装置 1 0 1 と表示制御装置 8 1 とを接続するコネクタの接触不良、又は前記コネクタが外れている可能性が高くなる。

故に、本スロットマシン１０を設置する遊技場の管理者等に、前記コネクタの接続状況等を確認するよう促すことが可能となる。

【０９２５】

表示制御装置８１を、設定変更コマンドを受信した場合、設定変更表示及び設定変更音の出力を開始する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、設定値を変更可能な状態であることを、設定変更表示及び設定変更音の出力を通じて示唆することが可能となる。そして、変更終了コマンドに加えて、ベットコマンド等の遊技回の開始に関わるコマンドと、抽選結果コマンド等の遊技の進行状況を示すコマンドと、にも、設定値に関わる情報を含む構成とし、表示制御装置８１を、設定値に関わる情報を受信した場合、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置１０１が変更終了コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず表示制御装置８１が変更終了コマンドを受信できなかった場合に、設定変更操作を再度行うことなく、設定変更表示及び設定変更音の出力を終了させることが可能となる。

10

【０９２６】

表示制御装置８１を、設定変更コマンドを受信した場合、確認タイマに１２０００をセットする構成とし、変更終了コマンド等の他のコマンドを受信した場合、確認タイマの値に基づいて設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置８１側の判断で設定変更表示及び設定変更音の出力を継続することが可能となる。この結果、設定変更操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

20

【０９２７】

設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過する前に設定値に関わる情報を受信した場合には、１２０秒経過後に設定変更表示を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、設定変更操作が開始されてから１２０秒間は設定変更表示を継続することが可能となり、設定変更操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【０９２８】

設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過する前に設定値に関わる情報を受信した場合には、待機音声の出力を開始する構成とした。かかる構成とすることにより、設定値を変更可能な状態が終了することを、待機音声を通じて示唆することが可能となる。この結果、設定変更操作を行った作業等が、設定変更操作を終了したにも関わらず設定変更表示が終了しないことに対して困惑することを回避することが可能となる。

30

【０９２９】

設定変更コマンドを受信してから１２０秒経過した後に設定値に関わる情報を受信した場合、かかるタイミングで設定変更表示を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、設定変更操作の開始から終了までに１２０秒以上の時間を要した場合には、直ちに設定変更表示を終了させることが可能となる。

【０９３０】

（第１４の実施形態）

【０９３１】

上記第１の実施形態では、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ４３を最初に操作した場合と、右ストップスイッチ４４を最初に操作した場合と、でベル入賞の成立する確率が等しくなるよう、押し順ベルの当選確率を設定したが、最初に操作したストップスイッチ４２～４４によってベル入賞の成立する確率が異なるよう、押し順ベルの当選確率を設定してもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

40

【０９３２】

図１６４は、左リール３２Ｌ，中リール３２Ｍ，右リール３２Ｒの図柄配列を示す図である。

50

【0933】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール32Lの17番目）、「白星」図柄（例えば、左リール32Lの16番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール32Lの15番目）、「青星」図柄（例えば、左リール32Lの12番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの11番目）、「白7」図柄（例えば、左リール32Lの7番目）、「赤7」図柄（例えば、左リール32Lの6番目）、「赤星」図柄（例えば、左リール32Lの2番目）の10種類がある。そして、図164に示すように、各リール32L, 32M, 32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

10

【0934】

各表示窓26L, 26M, 26Rは、対応するリールに付された20個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が3個となるように形成されている。このため、各リール32L, 32M, 32Rがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓26L, 26M, 26Rを介して視認可能な状態となる。

【0935】

本スロットマシン10では、これら9個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に3本、斜め方向へたすき掛けに2本、計5本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図165(a)に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール32L, 32M, 32Rの上段図柄を結んだ上ラインL1と、各リール32L, 32M, 32Rの中段図柄を結んだ中ラインL2と、各リール32L, 32M, 32Rの下段図柄を結んだ下ラインL3と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール32Lの上段図柄, 中リール32Mの中段図柄, 右リール32Rの下段図柄を結んだ右下がりラインL4と、左リール32Lの下段図柄, 中リール32Mの中段図柄, 右リール32Rの上段図柄を結んだ右上がりラインL5と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

20

【0936】

本スロットマシン10では、図165(b)に示すように、右上がりラインL5のみが有効ラインとして設定される。上ラインL1, 中ラインL2, 下ラインL3, 右下がりラインL4の4本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。

30

【0937】

図166～図168は、条件装置の名称と、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【0938】

入賞成立となった場合に遊技状態移行の特典が付与される条件装置としては、BBがある。

【0939】

左リール32Lの「白星」図柄と、中リール32Mの「赤星」図柄と、右リール32Rの「白7」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、BB入賞となる。BB入賞が成立した場合には、遊技状態がBB状態に移行する。

40

【0940】

入賞成立となった場合に再遊技の特典が付与される条件装置としては、再遊技1～再遊技11がある。

【0941】

一部の入賞態様について説明すると、例えば、左リール32Lの「白7」図柄, 「BAR」図柄, 「赤星」図柄, 「青星」図柄のいずれかと、中リール32Mの「リプレイ」図柄と、右リール32Rの「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技1入賞となる。再遊技1入賞が成立した場合には、各リール32L, 32M, 32Rの「

50

リプレイ」図柄が中ライン L 2 上に停止する停止出目となる。

【0942】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 7 入賞となり、左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄と、中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄, 「BAR」図柄, 「赤星」図柄, 「青星」図柄のいずれかと、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 8 入賞となる。再遊技 8 入賞が成立した場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄が右下がりライン L 4 上に停止する停止出目となる。つまり、本実施の形態では、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄がいずれかの組合せライン上に停止した場合、メダル払出の特典ではなく再遊技の特典が付与される。

10

【0943】

左リール 3 2 L の「白 7」図柄, 「BAR」図柄, 「赤星」図柄, 「青星」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、左リール 3 2 L の「白 7」図柄, 「BAR」図柄, 「赤星」図柄, 「青星」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、には、再遊技 9 入賞となる。左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄と、中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「白 7」図柄又は「チェリー」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 10 入賞となる。左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 11 入賞となる。再遊技 9 入賞～再遊技 11 入賞が成立した際の停止出目は、本実施の形態においてチャンス目となる。

20

【0944】

入賞成立となった場合にメダル払出の特典が付与される条件装置としては、小役 1～小役 3 2 がある。

【0945】

小役 1 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が上ライン L 1 上に停止する条件装置である。小役 2 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が右下がりライン L 4 上に停止する条件装置である。小役 3 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が中ライン L 2 上に停止する条件装置である。小役 4 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が右上がりライン L 4 上に停止する条件装置である。小役 5 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が下ライン L 3 上に停止する条件装置である。小役 6 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が小山型（下段、中段、下段）に停止する条件装置である。小役 1 入賞～小役 6 入賞が成立した場合には、8 枚のメダル払出が行われる。

30

【0946】

小役 7～小役 2 7、小役 3 1、小役 3 2 は、本実施の形態において補填役として機能するものであり、入賞成立となった場合に 1 枚のメダル払出が行われる。

【0947】

小役 2 8～小役 3 0 は、本実施の形態においてチェリー入賞として機能するものであり、入賞成立となった場合に 3 枚のメダル払出が行われる。

40

【0948】

図 1 6 9 は、「設定 3」の BB 当選フラグを持ち越していない BB 非内部中において選択される抽選テーブルを示す図である。抽選テーブルには、インデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値 P V が設定されている。なお、図 1 6 9 には、当選役と、インデックス値 I V と、ポイント値 P V と、の対応関係の他に、当選役を構成する条件装置と、役の抽選に当選した場合にセットされる当選フラグの当選役番号と、後述するグループ番号と、も併せて記載している。

50

【0949】

本実施の形態では、3枚遊技でのみ遊技を開始させることが可能な構成となっており、図169に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、各役の当選確率は以下のとおりとなる。第1再遊技に当選となる確率は約9.1分の1、第2再遊技に当選となる確率は約94分の1、第3再遊技に当選となる確率は約6600分の1、第1スィカに当選となる確率は約160分の1、第2スィカに当選となる確率は約200分の1、第1チャンスに当選となる確率は約410分の1、第2チャンスに当選となる確率は約820分の1、第3チャンスに当選となる確率は約820分の1である。左中右ベル1，左中右ベル2，左右中ベル1，左右中ベル2，中左右ベル1，中左右ベル2，中右左ベル1，中右左ベル2，右中左ベル1，右中左ベル2，右左中ベル1，右左中ベル2に当選となる確率は、それぞれ約33分の1である。第1特殊ベル，第2特殊ベル，第3特殊ベル，第4特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約16分の1である。共通ベルに当選となる確率は約54分の1、強ベルに当選となる確率は約2200分の1、1枚役に当選となる確率は約260分の1、弱チェリーに当選となる確率は約82分の1、強チェリーに当選となる確率は約300分の1、重複BBに当選となる確率は約4.8分の1、単独BBに当選となる確率は約16000分の1である。BB非内部中においては、内部中再遊技に当選となる事象が発生せず、いずれの役にも当選しない外れとなる事象も発生しない。

10

【0950】

図示は省略するが、BB当選フラグを持ち越しているBB内部中において選択される抽選テーブルは、上記BB非内部中用抽選テーブルと、内部中再遊技（IV=4）のポイント値PVと、単独BB（IV=32）のポイント値PVと、が異なっている。具体的には、内部中再遊技のポイント値PVとして4が設定されており、単独BBのポイント値PVとして0が設定されている。したがって、BB内部中においては、重複再遊技に約16000分の1の確率で当選となり、単独BBに当選しなくなる。他の役の当選確率はBB非内部中と同じであるため、BB内部中においても外れとなる事象が発生しない。

20

【0951】

ここで、役の抽選結果とリールの停止結果との関係を説明する。

【0952】

本実施の形態では、単独BB以外の役に当選した場合、何らかの入賞が必ず成立するよう、当選役を構成する条件装置と、各リール32L，32M，32Rの図柄配列と、が設定されている。例えば、第2スィカに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技7，8のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。同様に、強チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役28～30のいずれかの入賞が成立し、3枚のメダル払出が行われる。単独BBに当選した場合には、各リール32L，32M，32RのBB図柄、すなわち左リール32Lの「白星」図柄，中リール32Mの「赤星」図柄，右リール32Rの「白7」図柄を有効ラインである右上がりラインL5上に停止させることができるタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、BB入賞が成立し、他のタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、BB入賞が成立せずにBB当選フラグが持ち越されることとなる。

30

40

【0953】

また、主制御装置101は、BBと小役に当選している場合、小役入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行い、BBと再遊技に当選している場合、再遊技入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行う。このため、例えば重複BBに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役7～27，31，32のいずれかの入賞が成立し、1枚のメダル払出が行われる。BB内部中の状況下で第1再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技1，2，4のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。BB内部中の状況下で他の役に当選した場合についても同様であり、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、BB

50

以外の条件装置の入賞が成立し、対応する特典が付与される。上記したとおりＢＢ内部中では外れとなる事象が発生しないため、本実施の形態では、単独ＢＢに当選した遊技回以外でＢＢ入賞を成立させることができない。つまり、上記第１の実施形態では、２枚遊技を行ってＢＢ２内部中とした後に３枚遊技を行わせることによってＢＢ入賞の成立を回避させていたが、本実施の形態では、上記手順を踏ませることなくＢＢ入賞の成立を回避させることができる。

【０９５４】

左中右ベル１に当選した場合には、左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作すれば小役１入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７，１０，１５，１８のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２に当選した場合についても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、小役１～６のうち当選している条件装置の入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作した場合には、当選している条件装置のうち小役１～６以外の条件装置の入賞が成立して１枚のメダル払出が行われる。第１特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２→右ストップスイッチ４４の操作順序で操作すれば小役３入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１４，２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第２特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ４３→右ストップスイッチ４４→左ストップスイッチ４２の操作順序で操作すれば小役４入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１４，２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第３特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ４４→左ストップスイッチ４２→中ストップスイッチ４３の操作順序で操作すれば小役５入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１０，２３～２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。第４特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ４４→中ストップスイッチ４３→左ストップスイッチ４２の操作順序で操作すれば小役６入賞が成立して８枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１０，２３～２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。なお以下では、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２，第１特殊ベル～第４特殊ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。また、小役１～６入賞は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄がいずれかの組合せライン又は小山型に停止する停止出目となる。このため以下では、小役１～６入賞を総称して「ベル入賞」ともいう。

【０９５５】

本実施の形態における遊技区間について説明する。図１７０は、遊技区間の移行を示す図である。

【０９５６】

本実施の形態における遊技区間は、通常区間と有利区間の２種類の遊技区間からなる点において上記第１の実施の形態と同じである（図２４参照）。但し、本実施の形態では、３枚遊技でのみ遊技可能である点と、有利区間がチャンスモードと前兆モードと報知モードの３種類の遊技モードからなる点と、チャンスモードが通常ゾーンとチャレンジゾーン（ＣＺ）の２種類の遊技ゾーンからなる点と、報知モードが純増枚数ではなく報知モード下でなされたゲーム数によって終了する点と、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができる操作順序を報知するナビ率が増加し得る点と、が上記第１の実施の形態と異なっている。

【0957】

チャンスモードについて概略を説明すると、チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当たった場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。移行抽選は、所定の役に当たった場合と、チャンスモード下で加算されたポイントが所定値（本実施の形態では1000）に到達した場合と、に行われる。チャンスモードは、通常ゾーンと、チャレンジゾーンと、の2種類の遊技ゾーンによって構成されており、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーンと比してポイント加算される期待値が高くなる。チャンスモードが終了した場合には、前兆モードを経て報知モードに移行する。チャンスモード及び前兆モードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当たった場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。

10

【0958】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置101が行う各種処理について、図171以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置101が行う各種処理を個別に説明することとする。

【0959】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【0960】

図171は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

20

【0961】

ステップS140101では、当選フラグ格納エリア106aに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当たったか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップS140102に進み、当選フラグが小役又は再遊技に当たったことを示すものであるか否かを判定する。具体的には、当選役番号1～31（図169参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア106aに格納されているか否かを判定する。当選フラグが小役又は再遊技に当たったことを示すものである場合には、ステップS140103にて移行フラグをセットするとともに、ステップS140104にて区間表示器66をON点灯させ、本処理を終了する。当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグが小役及び再遊技に当たっていないことを示すものである場合すなわち単独BBに当たった場合と、には、そのまま本処理を終了する。

30

【0962】

図172は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0963】

ステップS140201では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当たったことを意味する。かかる場合には、ステップS140202にて移行フラグをクリアする。ステップS140203では、最初の停止指令が左リール32Lに対して発生したか否か、すなわち左ストップスイッチ42が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、ステップS140204～ステップS140212に示す有利区間移行処理を行う。

40

【0964】

有利区間移行処理では、ステップS140204において、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更する。ステップS140205では、区間情報格納エリア106dに設けられた区間ゲーム数カウンタに0をセットする。続くステップS140206では、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更し、ステップS140207では、区間情報格納エリ

50

ア 1 0 6 d に格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更する。ステップ S 1 4 0 2 0 8 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた移行ゲーム数カウンタに 7 0 0 をセットし、ステップ 1 4 0 2 0 9 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられたモードゲーム数カウンタに 0 をセットする。ステップ S 1 4 0 2 1 0 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられたポイント値カウンタに 0 をセットし、ステップ S 1 4 0 2 1 1 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた差枚数カウンタに 0 をセットする。その後、ステップ S 1 4 0 2 1 2 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次のゲームの遊技区間や遊技モード、遊技ゾーン、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数、ポイント等）を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドであり、ステップ S 1 4 0 2 1 2 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d にセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、遊技ゾーンフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

10

【0965】

ステップ S 1 4 0 2 0 3 において左ストップスイッチ 4 2 ではなく中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作されたと判定した場合には、ステップ S 1 4 0 2 1 3 に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップ S 1 4 0 2 0 4 ～ステップ S 1 4 0 2 1 2 に示す有利区間移行処理を行った後に本処理を終了する。一方、押し順ベルに当選している場合には、ステップ S 1 4 0 2 1 2 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。つまり、通常区間において押し順ベルに当選し、中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 を最初に操作した場合には、移行抽選に当選していたとしても当該結果が無効とされてチャンスモードに移行しない。

20

【0966】

ステップ S 1 4 0 2 0 1 にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップ S 1 4 0 2 1 2 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0967】

以上のとおり、通常区間において単独 B B 以外の役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図 1 6 9 に示すように、例えば「設定 3」の場合、B B 非内部中に単独 B B に当選となる確率は約 1 6 0 0 0 分の 1 である。したがって、通常区間は、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作すればほぼ 1 ゲームで終了することとなる。また、B B 内部中である場合には、単独 B B 以外の役に必ず当選するため、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作すれば通常区間が 1 ゲームで終了することとなる。

30

【0968】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。なお、理解を容易なものとするため、先ず通常ゾーンにおける処理を説明する。

【0969】

図 1 7 3 は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

40

【0970】

ステップ S 1 4 0 3 0 1 では、レア役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、第 1 スイカ、第 2 スイカ、第 1 チャンス、第 2 チャンス、第 3 チャンス、強ベル、共通ベル、弱チェリー、強チェリーをレア役として設定しているため、ステップ S 1 4 0 3 0 1 では、当選役番号 5 ～ 9、2 6、2 7、2 9、3 0（図 1 6 9 参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア 1 0 6 a に格納されているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップ S 1 4 0 3 0 2 に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップ S 1 4 0 3 0 3 では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップ S

50

140304にて移行フラグをセットした後に本処理を終了する。

【0971】

ステップS140303にて移行抽選に当選していないと判定した場合には、ステップS140306にてポイント抽選を行う。ポイント抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、ポイント値を取得する。図174(a)は、通常ゾーンにおける、当選役と、取得されるポイント値と、の対応関係を示す図である。通常ゾーンでは、レア役に当選した場合、90%の割合で0ポイントが取得され、10%の割合で20ポイント、50ポイント、100ポイントのいずれかが取得される。例えば第1スイカ又は第2スイカに当選した場合には、5%の割合で20ポイントが取得され、3%の割合で50ポイントが取得され、2%の割合で100ポイントが取得される。ポイント抽選を行った場合には、ステップS140307にてポイント値カウンタの値に取得したポイントを加算し、本処理を終了する。

10

【0972】

ステップS140301にてレア役に当選していないと判定した場合には、ステップS140305に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、そのまま本処理を終了し、押し順ベルに当選していない場合には、ステップS140306にてポイント抽選を行う。レア役及び押し順ベルに当選していない場合、すなわち再遊技又は1枚役に当選している場合、通常ゾーンでは、図174(a)に示すように、90%の割合で0ポイントが取得され、5%の割合で10ポイントが取得され、5%の割合で20ポイントが取得される。ポイント抽選を行った場合には、ステップS140307にてポイント値カウンタの値に取得したポイントを加算し、本処理を終了する。

20

【0973】

図175は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0974】

ステップS140401では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図29参照）。

【0975】

ステップS140402では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS140401の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS140411にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

30

【0976】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS140403に進み、左ストップスイッチ42が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ42ではなく中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作されたと判定した場合には、ステップS140414に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。左ストップスイッチ42が最初に操作された場合と、押し順ベルに当選していない状況で中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作された場合と、には、ステップS140404にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS140405にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS140406にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS140408にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。続くステップS140409では、移行ゲーム数カウンタに10をセットし、ステップS140410では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS140411にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

40

【0977】

50

ステップS 1 4 0 4 0 5にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS 1 4 0 4 0 7に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS 1 4 0 4 0 8にて区間情報格納エリア1 0 6 dに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。続くステップS 1 4 0 4 0 9では、移行ゲーム数カウンタに1 0をセットし、ステップS 1 4 0 4 1 0では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS 1 4 0 4 1 1にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0 9 7 8】

ステップS 1 4 0 4 1 4にて押し順ベルに当選していると判定した場合、すなわち、押し順ベルに当選している状況で左ストップスイッチ4 2が最初に操作されなかった場合と、ステップS 1 4 0 4 0 7にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していないと判定した場合と、には、ステップS 1 4 0 4 1 2に進み、チャレンジゾーンへの移行及びポイントの加算に関わるC Z・ポイント処理を行う。

【0 9 7 9】

C Z・ポイント処理では、図1 7 6のフローチャートに示すように、ステップS 1 4 0 5 0 1において、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップS 1 4 0 5 0 2に進み、左ストップスイッチ4 2が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ4 2が最初に操作された場合には、ステップS 1 4 0 5 0 3にてポイント抽選を行う。押し順ベルに当選している場合、通常ゾーンでは、図1 7 4 (a)に示すように、9 0 %の割合で0ポイントが取得され、2 %の割合で1 0ポイントが取得され、5 %の割合で2 0ポイントが取得され、2 %の割合で5 0ポイントが取得され、1 %の割合で1 0 0ポイントが取得される。ポイント抽選を行った場合には、ステップS 1 4 0 5 0 4にてポイント値カウンタの値に取得したポイントを加算した後に、ステップS 1 4 0 5 0 5に進む。一方、中ストップスイッチ4 3又は右ストップスイッチ4 4が最初に操作された場合には、ポイント抽選を行うことなくステップS 1 4 0 5 0 5に進む。

【0 9 8 0】

ステップS 1 4 0 5 0 5では、現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定する。通常ゾーンである場合には、ステップS 1 4 0 5 0 6に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップS 1 4 0 5 0 7に進み、チャレンジゾーンに移行させるか否かのC Z移行抽選を行う。C Z移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップS 1 4 0 5 0 8では、C Z移行抽選に当選したか否かを判定し、C Z移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。C Z移行抽選に当選した場合には、ステップS 1 4 0 5 0 9にて遊技ゾーンフラグをチャレンジフラグに変更するとともに、ステップS 1 4 0 5 1 0にて区間情報格納エリア1 0 6 dに設けられたC Zゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS 1 4 0 5 1 1にてポイント値カウンタの値に5 0を加算し、本処理を終了する。

【0 9 8 1】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS 1 4 0 4 1 2にてC Z・ポイント処理が終了した場合には、ステップS 1 4 0 4 1 3に進み、ポイントに基づく報知モードへの移行に関わる第2移行抽選処理を行う。

【0 9 8 2】

第2移行抽選処理では、図1 7 7のフローチャートに示すように、ステップS 1 4 0 6 0 1にてポイント値カウンタの値が9 9 9より大きいかな否か、すなわちポイントが1 0 0 0に到達したか否かを判定する。ポイントが1 0 0 0に到達していない場合には、そのまま本処理を終了し、ポイントが1 0 0 0に到達した場合には、ステップS 1 4 0 6 0 2に

10

20

30

40

50

てポイント値カウンタの値から1000を減算する。続くステップS140603では、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。ポイントに基づく移行抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて当否判定を行う。ステップS140604では、移行抽選に当選したか否かを判定し、移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。移行抽選に当選した場合には、ステップS140605にて遊技モードフラグを前兆フラグに変更するとともに、ステップS140606にて移行ゲーム数カウンタに10をセットする。その後、ステップS140607にてモードゲーム数カウンタに0をセットし、本処理を終了する。

【0983】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS140413にて第2移行抽選処理が終了した場合には、ステップS140411にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【0984】

次に、チャレンジゾーンにおいて行われる処理について説明する。

【0985】

チャレンジゾーンにおける区間抽選処理（図173参照）では、ステップS140306におけるポイント抽選の結果が通常ゾーンと異なるものとなる。図174（b）は、チャレンジゾーンにおける、当選役と、取得されるポイント値と、の対応関係を示す図である。チャレンジゾーンでは、レア役、1枚役、再遊技のいずれに当選した場合であっても、必ず10ポイント、20ポイント、50ポイント、100ポイントのいずれかが取得される。例えば第1スйка又は第2スйкаに当選した場合には、通常ゾーンであれば90%の割合で0ポイントが取得されたが、チャレンジゾーンの場合、50%の割合で20ポイントが取得され、30%の割合で50ポイントが取得され、20%の割合で100ポイントが取得される。

【0986】

チャレンジゾーンにおける遊技区間処理（図175参照）では、ステップS140412のCZ・ポイント処理において特有の処理を行う。図176に示すCZ・ポイント処理では、先ずステップS140503におけるポイント抽選の結果が通常ゾーンと異なるものとなる。具体的に説明すると、図174（b）に示すように、押し順ベルに当選した場合には、20%の割合で10ポイントが取得され、50%の割合で20ポイントが取得され、20%の割合で50ポイントが取得され、10%の割合で100ポイントが取得される。つまり、チャレンジゾーンでは、押し順ベルに当選した場合であっても、ポイント抽選において10ポイント以上の値が取得される。そして、ステップS140505にて現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであると判定した場合には、ステップS140512にてCZゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS140513にてCZゲーム数カウンタの値が5となったか否かを判定する。CZゲーム数カウンタの値が5となっていない場合には、そのまま本処理を終了し、CZゲーム数カウンタの値が5となった場合には、ステップS140514にて遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更した後本処理を終了する。

【0987】

ここで、チャンスモードにおける遊技性について説明する。

【0988】

通常区間からチャンスモードに移行した場合には、通常ゾーンから開始される。通常ゾーンでは、レア役に当選した場合、ゲームの開始段階で報知モードへの移行抽選が行われる。そして、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合には、ゲームの開始段階でポイント抽選が行われるとともに、ゲームの終了段階でチャレンジゾーンへの移行抽選が行われる。レア役に当選しなかった場合には、報知モードへの移行抽選及びチャレンジゾーンへの移行抽選が行われないものの、ポイント抽選が行われる。再遊技又は1枚役に当選した場合には、ゲームの開始段階でポイント抽選が行われ、押し順ベルに当選した場合には、ゲームの終了段階でポイント抽選が行われる。但し、押し順ベルに当選したゲームにおいて中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、

ポイント抽選が行われなくなる。この結果、通常ゾーンでは、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作して遊技を行った場合、1 ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約 2. 8 ポイントとなり、左ストップスイッチ 4 2 以外を最初に操作して遊技を行った場合、1 ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約 0. 9 ポイントとなる。チャレンジゾーンへの移行抽選に当選した場合には、遊技ゾーンが通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行する。

【0989】

チャレンジゾーンでは、レア役に当選した場合、通常ゾーンと同様に、ゲームの開始段階で報知モードへの移行抽選が行われる。また、チャレンジゾーンでは、当選役に関わらず、10 ポイント以上のポイントが取得される。但し、押し順ベルに当選したゲームにおいて中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 を最初に操作した場合には、通常ゾーンと同様に、ポイント抽選が行われなくなる。この結果、チャレンジゾーンでは、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作して遊技を行った場合、1 ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約 2. 8 ポイントとなり、左ストップスイッチ 4 2 以外を最初に操作して遊技を行った場合、1 ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約 9 ポイントとなる。チャレンジゾーン下で 5 回の遊技が行われた場合には、チャレンジゾーンが終了して通常ゾーンに復帰する。

【0990】

通常ゾーン又はチャレンジゾーンにおいて 1000 ポイントに到達した場合には、報知モードへの移行抽選が行われる。上記したとおり、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーンと比して、1 ゲームあたりの取得ポイントの期待値が約 10 倍に跳ね上がる。したがって、チャンスモードでは、レア役当選に基づく報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、チャレンジゾーンへ移行させるとともに当該チャレンジゾーン下でより多くのポイントを取得することが報知モード移行への近道となる。なお、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャンスモード下でモードゲーム数カウンタの値が 700 となった場合には、報知モードへの移行抽選に当選した場合と同様に、チャンスモードから前兆モードに移行する。

【0991】

以上のとおり、チャンスモードからは、報知モードへの移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が 700 となった場合と、に前兆モードに移行する。ここで、チャンスモードにおいて左ストップスイッチ 4 2 以外のストップスイッチ 4 3, 4 4 を最初に操作した場合には、当該ゲームで押し順ベルに当選していた場合、以下の点で遊技者に不利となる。まず、そのときの遊技ゾーンに関わらず、ポイント抽選が行われなくなる。また、有利区間の終了条件に関わる区間ゲーム数カウンタの値が更新される一方、報知モードへの移行に関わるモードゲーム数カウンタの値が更新されなくなる。加えて、そのときの遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、CZ ゲーム数カウンタの値が更新される。したがって、チャンスモードにおいては、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作した方が遊技者にとって有利となる。

【0992】

本実施の形態では、チャレンジゾーンにおいて行われる CZ 演出に特徴を有している。そこで以下では、表示制御装置 8 1 が行う補助演出に関わる処理について説明する。

【0993】

図 178 は、補助表示部 6 5 にて行われる補助演出の一例を示す図である。

【0994】

図 178 (a) は、通常ゾーンにおける表示態様、より具体的には、通常ゾーンにおける通常画面を示す図である。通常ゾーンでは、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部 6 5 の中央部に表示されるとともに、チャンスモード移行後のゲーム数が補助表示部 6 5 の左上部に表示され、ポイントの取得状況（以下、「表示ポイント」ともいう。）が補助表示部 6 5 の右上部に表示される。図 178 (a) では、現在のゲーム数、又はゲーム終了後であれば消化ゲーム数が 341 ゲームであることが表示されるとともに、1000 ポイントのうち 600 ポイントを獲得済であることが表示されている。

【0995】

図178(b)及び図178(c)は、チャレンジゾーンにおいて行われるCZ演出を示す図である。チャレンジゾーンでは、ゲームが開始された場合、図178(b)に示すように、木槌を持った青年キャラクタと、木片の上に戴置されたポイント像と、が補助表示部65に表示される。このとき、通常ゾーンである場合と同様に、チャンスモード移行後のゲーム数が補助表示部65の左上部に表示され、表示ポイントが補助表示部65の右上部に表示される。また、チャレンジゾーンでは、表示ポイントの下方にチャレンジゾーンの残りゲーム数が表示される。図178(b)では、現在のゲーム数が347ゲームであることが表示されるとともに、1000ポイントのうち610ポイントを獲得済みであり、チャレンジゾーンの残りゲーム数が4であることが表示されている。その後は、ストップスイッチ42～44を操作して停止指令を発生させる毎に、青年キャラクタが木槌を振りかぶる様や、青年キャラクタの表情が拡大表示されるカットイン演出が行われる。そして、全てのストップスイッチ42～44を操作した場合には、青年キャラクタがポイント像及び木片を木槌で叩き割る様が表示されるとともに、今回のゲームで表示ポイントに加算されるポイントが表示される。図178(c)では、今回のゲームで表示ポイントに50ポイントが加算されることが表示されている。なお、表示ポイントへの加算は、補助表示部65の中央部にて表示中のポイントが非表示となった後に行われる。

10

【0996】

先ず、通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行するチャレンジゾーン移行ゲームにおいて表示制御装置81が行う各種処理のうち、本願発明に関わる処理を説明する。

20

【0997】

図179は、表示制御装置81が行うポイント管理処理を示すフローチャートである。ポイント管理処理は、主制御装置101からの区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【0998】

ステップS140701では、区間コマンドに含まれた遊技ゾーンを示す情報がチャレンジゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンである場合には、ステップS140702に進み、今回のゲームがチャレンジゾーン移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、表示制御装置81のRAMに格納されている遊技ゾーンフラグが通常ゾーンを示す通常フラグであるか否かを判定する。今回のゲームがチャレンジゾーン移行ゲームであった場合には、ステップS140703に進み、表示制御装置81のRAMに格納されている遊技ゾーンフラグをチャレンジフラグに変更する。ステップS140704では、表示制御装置81のRAMに設けられたCZゲーム数カウンタに5をセットする。ステップS140705では、増加ポイントを算出する。表示制御装置81のRAMには、区間コマンドに含まれたポイント値カウンタの値を示す情報（以下、「ポイント情報値」ともいう。）を記憶するための総ポイントカウンタと、補助表示部65に表示するポイントを記憶するための表ポイントカウンタと、補助表示部65に表示していないポイントを記憶するための裏ポイントカウンタと、が設けられている。ステップS140705では、ポイント情報値から総ポイントカウンタの値を減算することにより、今回のゲームで増加したポイント（増加ポイント）を算出する。ステップS140706では、増加ポイントが0より大きいかなかを判定する。

30

40

【0999】

主制御装置101が行うCZ・ポイント処理にて説明したとおり、通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行する場合には、必ず50ポイントが付与される（ステップS140511、図176参照）。したがって、ステップS140705にて算出される増加ポイントは、基本的に正の値となる。但し、上記50ポイントやポイント抽選にて取得したポイントによって1000ポイントに到達した場合には、報知モードへの移行抽選が行われるとともに、ポイント値カウンタの値から1000が減算される（図177参照）。したがって、チャレンジゾーン移行ゲームで1000ポイントに到達し、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合には、増加ポイントが負の値となる。

50

【1000】

ステップS140706にて増加ポイントが0より大きいと判定した場合には、ステップS140707にて裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算するとともに、ステップS140708にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。このように、増加ポイントが正の値である場合には、表示ポイントと対応する表ポイントカウンタの値を変更しない。つまり、チャレンジゾーン移行ゲームでは、増加したポイントをチャレンジゾーン移行ゲームで報知しない。

【1001】

ステップS140706にて増加ポイントが0以下であると判定した場合には、ステップS140709に進み、表ポイントカウンタに0をセットする。これにより、表示ポイントが0ポイントに変更される。ステップS140710では、裏ポイントカウンタにポイント情報値をセットする。その後、ステップS140708にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。このように、チャレンジゾーン移行ゲームで報知モードへの移行抽選を行った場合には、ポイントが残っていた場合であっても当該残余ポイントを報知しない。

【1002】

次に、チャレンジゾーンの1ゲーム目～4ゲーム目において表示制御装置81が行う各種処理のうち、本願発明に関わる処理を説明する。

【1003】

図180は、表示制御装置81が行うCZ演出決定処理を示すフローチャートである。CZ演出決定処理は、主制御装置101からの抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

【1004】

ステップS140801では、CZゲーム数カウンタの値から1を減算するとともに、補助表示部65に表示している残りゲーム数を、CZゲーム数カウンタの値に変更する。ステップS140802では、表示制御装置81のRAMに設けられた表示ゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、補助表示部65に表示しているチャンスモード移行後のゲーム数を、表示ゲーム数カウンタの値に変更する。ステップS140803では、今回のゲームで報知するポイントを決定する報知ポイント決定処理を行う。報知ポイント決定処理では、裏ポイントカウンタの値に応じた抽選テーブルを取得し、当選役と、表示制御装置81が取得する乱数と、に基づいて報知ポイントを決定する。

【1005】

図181(a)は、裏ポイントカウンタの値が50以下である場合における、当選役と、報知ポイント値と、の対応関係を示す図であり、図181(b)は、裏ポイントカウンタの値が51以上である場合における、当選役と、報知ポイント値と、の対応関係を示す図である。裏ポイントカウンタの値が50以下である場合には、10ポイント、20ポイント、30ポイント、40ポイント、50ポイントのいずれかが取得される。例えば第1スイカ又は第2スイカに当選した場合には、40%の割合で20ポイントが取得され、30%の割合で30ポイントが取得され、20%の割合で40ポイントが取得され、10%の割合で50ポイントが取得される。また、裏ポイントカウンタの値が51以上である場合には、10ポイント、20ポイント、50ポイント、100ポイントのいずれかが取得される。例えば第1スイカ又は第2スイカに当選した場合には、40%の割合で20ポイントが取得され、40%の割合で50ポイントが取得され、20%の割合で100ポイントが取得される。

【1006】

報知ポイントを決定した場合には、ステップS140804に進み、取得した報知ポイントが裏ポイントカウンタの値より大きいか否かを判定する。取得した報知ポイントが裏ポイントカウンタの値より大きい場合には、ステップS140805に進み、報知ポイント変更処理を行う。報知ポイント変更処理では、裏ポイントカウンタの値が0, 10, 20, 30, 40, 50のいずれかと一致するか否かを判定する。そして、前記値のいずれ

かと一致する場合には、報知ポイントを裏ポイントカウンタの値に変更し、前記値のいずれも一致しない場合には、報知ポイントを50に変更する。具体例を挙げて説明すると、裏ポイントカウンタの値が40の状況で第1チャンス、第2チャンス、第3チャンス of いずれかに当選した場合には、図181(a)に示すように、報知ポイントとして必ず50ポイントを取得する。このとき、裏ポイントカウンタの値は40しかないので、報知ポイント変更処理では、報知ポイントを50から40に変更する。ここで、主制御装置101が行うポイント抽選において説明したとおり、チャレンジゾーンにおいて第1チャンス、第2チャンス、第3チャンス of いずれかに当選した場合には、50ポイント又は100ポイントが取得される(図174(b)参照)。かかるポイント抽選の結果は抽選結果コマンドに含めて送信されるため、表示制御装置81は、ポイント変更処理を行う時点において、報知可能なポイントとして裏ポイントの他に今回のゲームで取得したポイントがあることを認識している。しかしながら、表示制御装置81は、報知ポイント決定処理及び報知ポイント変更処理において、裏ポイントカウンタの値以下となるように報知ポイントの決定及び変更を行う。

10

【1007】

ステップS140804にて報知ポイントが裏ポイントカウンタの値以下であると判定した場合と、ステップS140805にて報知ポイント変更処理を行った場合と、には、ステップS140806に進み、報知ポイントを記憶する。その後、ステップS140807にてCZ演出の演出内容を決定する演出内容決定処理を行い、本処理を終了する。演出内容決定処理では、記憶した報知ポイントと、表示制御装置81が取得する乱数と、に基づいて、CZ演出中に表示するカットイン演出の種別を決定する。図182は、報知ポイントと、演出内容と、の対応関係を示す図である。本実施の形態では、カットイン演出として弱カットイン、中カットイン、強カットインの3種類が用意されており、記憶した報知ポイントが大きいほど強カットインの選択される割合が高くなっている。例えば、記憶した報知ポイントが0ポイント又は10ポイントである場合には、100%の割合で弱カットインが選択され、記憶した報知ポイントが100ポイントである場合には、10%の割合で弱カットインが選択され、20%の割合で中カットインが選択され、70%の割合で強カットインが選択される。

20

【1008】

図183は、表示制御装置81が行う停止指令コマンド処理を示すフローチャートである。本実施の形態における主制御装置101は、ストップスイッチ42～44が操作されて停止指令が発生した場合、今回の停止指令が第1停止指令～第3停止指令のいずれであるかと、操作されたストップスイッチと、を示す停止指令コマンドを表示制御装置81に対して送信するようになっている。

30

【1009】

ステップS140901では、停止指令コマンドを受信したか否かを判定し、停止指令コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。停止指令コマンドを受信した場合には、ステップS140902に進み、第1停止指令が発生したか否かを判定する。第1停止指令が発生した場合には、ステップS140903に進み、操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ42であるか否かを判定する。左ストップスイッチ42が操作されて第1停止指令が発生した場合には、ステップS140904にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

40

【1010】

ステップS140903にて操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ42ではないと判定した場合、すなわち中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が操作されて第1停止指令が発生した場合には、ステップS140905に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップS140906に進み、現在の遊技モードが報知モードでないか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでない場合、すなわち、通常区間である場合と、現在の遊技モードがチャンスモード又は前兆モードである場合と、には、ステップS140907

50

にて画面暗転処理を行う。画面暗転処理では、補助演出やゲーム数の表示等を行っているレイヤーより上位のレイヤーにグレーを表示することにより、補助演出の演出内容やゲーム数等の情報の視認性を低下させる。なお、画面暗転処理において、補助演出やゲーム数の表示等を行っているレイヤーの輝度を低下させることにより、補助演出の演出内容やゲーム数等の情報の視認性を低下させる構成としてもよい。画面暗転処理を行った場合には、ステップS140904にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

【1011】

ステップS140905において押し順ベルに当選していないと判定した場合と、ステップS140906において現在の遊技モードが報知モードであると判定した場合と、には、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が操作されて第1停止指令が発生した場合であっても画面暗転処理を行うことなく、ステップS140904にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

【1012】

図179は、表示制御装置81が行うポイント管理処理を示すフローチャートである。ポイント管理処理は、主制御装置101からの区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1013】

ステップS140701では、区間コマンドに含まれた遊技ゾーンを示す情報がチャレンジゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンである場合には、ステップS140702に進み、今回のゲームがチャレンジゾーン移行ゲームであったか否かを判定する。今回のゲームがチャレンジゾーン移行ゲームでない場合には、ステップS140711にてCZ中処理を行い、本処理を終了する。

【1014】

CZ中処理では、図184のフローチャートに示すように、ステップS141001にて増加ポイントを算出する。増加ポイントは、ポイント情報値から総ポイントカウンタの値を減算することによって算出される。ステップS141002では、増加ポイントが0以上であるか否かを判定する。

【1015】

主制御装置101が行うポイント抽選にて説明したとおり、チャレンジゾーンでは、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合、当選役に関わらず10ポイント以上のポイントが取得される(図174(b)参照)。したがって、ステップS141001にて算出される増加ポイントは、基本的に正の値となる。増加ポイントが0となる事象は、押し順ベルに当選しているゲームで左ストップスイッチ42以外を最初に操作した場合に発生する。また、増加ポイントが負の値となる事象は、1000ポイントに到達するとともに報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合に発生する。

【1016】

ステップS141002にて増加ポイントが0以上であると判定した場合には、ステップS141003に進み、裏ポイントカウンタの値から今回のゲームで報知した報知ポイントを減算する。ステップS141004では、裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算する。ステップS141005では、表ポイントカウンタの値に報知ポイントを加算するとともに、補助表示部65に表示している表示ポイントを、表ポイントカウンタの値に変更する。その後、ステップS141006にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。このように、増加ポイントが0以上の値である場合には、表示ポイントと対応する表ポイントカウンタの値に、増加ポイントではなく報知ポイントを加算する。報知ポイントは裏ポイントカウンタ値の範囲内で決定されるため、チャレンジゾーンでは、今回のゲームにおける増加ポイントを次ゲーム以降に報知している、といえる。

【1017】

ステップS141002にて増加ポイントが負の値であると判定した場合には、ステッ

ブ S 1 4 1 0 0 7 に進み、表ポイントカウンタに 0 をセットするとともに、表示ポイントを 0 ポイントに変更する。ステップ S 1 4 1 0 0 8 では、裏ポイントカウンタにポイント情報値をセットする。その後、ステップ S 1 4 1 0 0 6 にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。このように、チャレンジゾーンで報知モードへの移行抽選を行った場合には、ポイントが残っていた場合であっても当該残余ポイントを報知しない。

【 1 0 1 8 】

次に、チャレンジゾーンの 5 ゲーム目すなわち最終ゲームにおいて表示制御装置 8 1 が行う各種処理のうち、本願発明に関わる処理を説明する。

【 1 0 1 9 】

C Z 演出決定処理及び停止指令コマンド処理については、チャレンジゾーンの 1 ゲーム目～ 4 ゲーム目と同じであるため、説明を省略する。

【 1 0 2 0 】

チャレンジゾーンの最終ゲームでは、主制御装置 1 0 1 が行う C Z ・ポイント処理において、遊技ゾーンフラグがチャレンジフラグから通常フラグに変更される（ステップ S 1 4 0 5 1 4、図 1 7 6 参照）。これに伴い、チャレンジゾーンの最終ゲームで送信される区間コマンドには、チャレンジゾーンを示す情報ではなく通常ゾーンを示す情報が含まれることとなる。

【 1 0 2 1 】

ポイント管理処理では、図 1 7 9 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 4 0 7 0 1 において、区間コマンドに含まれた遊技ゾーンを示す情報がチャレンジゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンでなく通常ゾーンである場合には、ステップ S 1 4 0 7 1 2 にて通常中処理を行い、本処理を終了する。

【 1 0 2 2 】

通常中処理では、図 1 8 5 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 4 1 1 0 1 において、今回のゲームが通常ゾーン移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、表示制御装置 8 1 の R A M に格納されている遊技ゾーンフラグがチャレンジフラグであるか否かを判定する。今回のゲームが通常ゾーン移行ゲームであった場合には、ステップ S 1 4 1 1 0 2 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M に格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更する。その後、ステップ S 1 4 1 1 0 3 にて上記した C Z 中処理を行い、本処理を終了する。つまり、チャレンジゾーンの最終ゲームにおける増加ポイントが 0 以上の値であった場合には、最終ゲームにおける増加ポイントを今回のチャレンジゾーンで報知しない。また、チャレンジゾーンの最終ゲームで報知モードへの移行抽選を行った場合には、ポイントが残っていた場合であっても当該残余ポイントを今回のチャレンジゾーンで報知しない。

【 1 0 2 3 】

ステップ S 1 4 1 1 0 1 において今回のゲームが通常ゾーン移行ゲームでないと判定した場合には、通常ゾーンにおいてゲームが行われたことを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 4 1 1 0 4 に進み、増加ポイントを算出する。増加ポイントは、ポイント情報値から総ポイントカウンタの値を減算することによって算出される。ステップ S 1 4 1 1 0 5 では、増加ポイントが 0 以上であるか否かを判定する。

【 1 0 2 4 】

増加ポイントが 0 以上であると判定した場合には、ステップ S 1 4 1 1 0 6 に進み、表ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算するとともに、補助表示部 6 5 に表示している表示ポイントを、表ポイントカウンタの値に変更する。その後、ステップ S 1 4 1 1 0 7 にて総ポイントカウンタにポイント情報値をセットし、本処理を終了する。また、ステップ S 1 4 1 1 0 5 にて増加ポイントが負の値であると判定した場合には、ステップ S 1 4 1 1 0 8 に進み、表ポイントカウンタにポイント情報値をセットするとともに、表示ポイントをポイント情報値に変更する。ステップ S 1 4 1 1 0 9 では、裏ポイントカウンタに 0 をセットする。その後、ステップ S 1 4 1 1 0 7 にて総ポイントカウンタにポイント

10

20

30

40

50

情報値をセットし、本処理を終了する。

【1025】

以上のとおり、通常ゾーンでは、ポイントが増加した場合、当該ポイント増加ゲームにおいて増加ポイントを報知する。報知モードへの移行抽選を行ってポイントが減少した場合には、当該ポイント減少ゲームにおいて減少後のポイントを報知する。ここで、通常ゾーンでは、ポイントが減少した場合を除いて裏ポイントカウンタの値を変更しない。つまり、チャレンジゾーンの最終ゲームにおいて裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算した場合と、裏ポイントカウンタの値が0でない状況でチャレンジゾーンが終了した場合と、には、報知モードへの移行抽選を行ってポイントが減少した場合を除き、次回以降のチャレンジゾーンにおいて上記裏ポイントカウンタに記憶されたポイントが報知されることとなる。

10

【1026】

次に、有利区間の前兆モードにおいて主制御装置101が行う処理を説明する。

【1027】

ゲームの開始段階で行われる区間抽選処理（ステップS309、図12参照）では、前兆モードである場合、そのまま本処理を終了する。前兆モードでは報知モードへの移行が確定しているため、報知モードへの移行抽選やポイント抽選を行う必要がないからである。

【1028】

図186は、前兆モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

20

【1029】

ステップS141201では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図29参照）。

【1030】

ステップS141202では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS141201の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS141209にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

30

【1031】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS141203に進み、左ストップスイッチ42が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ42ではなく中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作されたと判定した場合には、ステップS141210に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。左ストップスイッチ42が最初に操作された場合と、押し順ベルに当選していない状況で中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作された場合と、には、ステップS141204にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS141205にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップS141209にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS141206にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグAに変更する。続くステップS141207では、移行ゲーム数カウンタに100をセットし、ステップS141208では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS141209にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

40

【1032】

ステップS141210にて押し順ベルに当選していると判定した場合、すなわち、押し順ベルに当選している状況で左ストップスイッチ42を最初に操作しなかった場合には

50

、ステップ S 1 4 1 2 0 9 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【1033】

以上のとおり、前兆モードは、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合に終了する。チャンスモードにおける遊技区間処理にて説明したとおり、チャンスモードから前兆モードに移行する場合には、移行ゲーム数カウンタに10がセットされる（ステップ S 1 4 0 4 0 9、図 1 7 5 参照）。したがって、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作してゲームを行った場合には、10ゲームで前兆モードが終了することとなる。一方、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作せずにゲームを行った場合には、当該ゲームで押し順ベルに当選しているとモードゲーム数カウンタの更新が行われなくなる。したがって、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作せずにゲームを行った場合には、押し順ベルに当選した回数分だけ前兆モードの終了時期すなわち報知モードへの移行時期が遅れることとなる。

10

【1034】

本実施の形態では、前兆モードにおいて行われる前兆演出に特徴を有している。そこで以下では、表示制御装置 8 1 が行う補助演出に関わる処理について説明する。

【1035】

図 1 8 7 は、表示制御装置 8 1 が行う前兆確認処理を示すフローチャートである。前兆確認処理は、主制御装置 1 0 1 からの区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1036】

ステップ S 1 4 1 3 0 1 では、区間コマンドに含まれた遊技モードを示す情報が前兆モードであるか否かを判定し、前兆モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。前兆モードである場合には、ステップ S 1 4 1 3 0 2 に進み、今回のゲームが前兆モード移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、表示制御装置 8 1 の R A M に格納されている遊技モードフラグがチャンスモードを示すチャンスフラグであるか否かを判定する。今回のゲームが前兆モード移行ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了する。今回のゲームが前兆モード移行ゲームであった場合には、ステップ S 1 4 1 3 0 3 に進み、表示制御装置 8 1 の R A M に格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。ステップ S 1 4 1 3 0 4 では、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた前兆ゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップ S 1 4 1 3 0 5 にて10G間演出設定処理を行い、本処理を終了する。上記したとおり、前兆モードは、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作してゲームを行った場合、10ゲームで終了する。前兆モード下で行われる前兆演出について概略を説明すると、前兆演出は、1ゲーム目～7ゲーム目の間に行われる煽り演出と、8ゲーム目～10ゲーム目に亘って行われる対決演出と、によって構成されている。10G間演出設定処理では、1ゲーム目～7ゲーム目の間に行う煽り演出の種別及びその演出内容と、8ゲーム目～10ゲーム目に行う対決演出の演出内容と、を決定するとともに、当該決定結果を表示制御装置 8 1 の R A M に記憶する。

20

30

【1037】

図 1 8 8 は、表示制御装置 8 1 が行う前兆演出処理を示すフローチャートである。前兆演出処理は、主制御装置 1 0 1 からの抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

40

【1038】

ステップ S 1 4 1 4 0 1 では、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた表示ゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、補助表示部 6 5 に表示しているチャンスモード移行後のゲーム数を、表示ゲーム数カウンタの値に変更する。ステップ S 1 4 1 4 0 2 では、前兆ゲーム数カウンタの値に1を加算し、ステップ S 1 4 1 4 0 3 では、前兆ゲーム数カウンタの値が10より小さいか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が10より小さい場合には、ステップ S 1 4 1 4 0 4 に進み、先の10G間演出設定処理における決定結果に基づいて、前兆ゲーム数カウンタの値に応じた補助演出を開始する。その後、本処理を終了する。

50

【1039】

ステップS141403にて前兆ゲーム数カウンタの値が10より小さくないと判定した場合には、ステップS141405にて前兆ゲーム数カウンタの値が10であるか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が10である場合には、前兆演出の最終ゲームであることを意味するため、ステップS141406にて告知演出を開始し、本処理を終了する。告知演出では、8ゲーム目から行っている対決演出に勝利する演出を行うとともに、全リール32L, 32M, 32R停止後に「WIN」表示を行う。

【1040】

ステップS141405にて前兆ゲーム数カウンタの値が10でないと判定した場合には、前兆モードが11ゲーム以上継続したことを意味する。かかる場合には、ステップS141407にて告知演出の最終画面（「WIN」表示）を継続表示するとともに、ステップS141408にて補助表示部65に「準備中」を追加表示し、本処理を終了する。

【1041】

前兆モード下で停止指令が発生した場合に行う停止指令コマンド処理については、チャレンジゾーン下で行う停止指令コマンド処理と同じであるため、説明を省略する。すなわち、停止指令コマンド処理では、停止指令の発生に伴って補助演出を進行させる演出進行処理を行うとともに、押し順ベルに当選しているゲームで中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作された場合には、画面暗転処理を行う（図183参照）。

【1042】

以上のとおり、チャンスモードから前兆モードに移行する場合には、前兆モード移行ゲームにおいて10ゲーム目までに行う前兆演出の演出内容が決定される。そして、前兆演出では、10ゲーム目で報知モードへの移行を報知する告知演出が行われる。前兆モード下の各ゲームにおいて左ストップスイッチ42を最初に操作した場合と、前兆モード下で左ストップスイッチ42以外を最初に操作したゲームにおいて押し順ベルに当選していなかった場合と、には、10ゲーム目で前兆モードが終了することとなる。このため、かかる場合には、告知演出の実行タイミングと、前兆モードの終了タイミングと、が一致することとなる。一方、前兆モード下で左ストップスイッチ42以外を最初に操作したゲームにおいて押し順ベルに当選していた場合には、11ゲーム目以降に前兆モードが終了することとなる。かかる場合には、10ゲーム目に告知演出が行われるとともに、告知演出の最終画面と、「準備中」の表示と、が前兆モード終了ゲームまで継続表示されることとなる。

【1043】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【1044】

図189は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【1045】

ステップS141501では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップS141502に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS141503に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。上乗せ抽選では、例えば設定3の場合、第1スイカ当選であれば約8分の1の確率で上乗せゲーム数10, 30, 50のいずれかに当選となる。ステップS141504では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップS141505にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップS141506にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置

8 1 に対して送信されるコマンドである。ステップ S 1 4 1 5 0 7 では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乘せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乘せ抽選に当選しなかった場合には、上乘せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。レア役に当選していない場合には、上記上乘せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【1 0 4 6】

ステップ S 1 4 1 5 0 1 にて押し順ベルに当選していると判定した場合には、ステップ S 1 4 1 5 0 8 に進み、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かのナビ判定処理を行う。ナビ判定処理では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいてナビ実行有無の判定を行う。より具体的には、図 1 9 0 に示すように、左中右ベル 1，左中右ベル 2，左右中ベル 1，左右中ベル 2，中左右ベル 1，中左右ベル 2，中右左ベル 1，中右左ベル 2，右中左ベル 1，右中左ベル 2，右左中ベル 1，右左中ベル 2 のいずれかに当選している場合、報知モード A であれば 3 3 % の割合でナビすると判定する。さらに具体的にいうと、上記各役に当選となる乱数値はそれぞれ 1 9 8 0 個ある（図 1 6 9 参照）ため、6 6 0 個の乱数値がナビすると判定される乱数値として設定されており、残り 1 3 2 0 個の乱数値がナビしないと判定される乱数値として設定されている。第 1 特殊ベル，第 2 特殊ベル，第 3 特殊ベル，第 4 特殊ベルのいずれかに当選している場合には、報知モード A であれば 1 0 0 % の割合でナビすると判定する。ステップ S 1 4 1 5 0 9 では、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かを判定する。ナビする場合には、ステップ S 1 4 1 5 1 0 にてナビフラグをセットした後に本処理を終了する。ナビしない場合には、ステップ S 1 4 1 5 1 1 にて予想フラグをセットするとともに、ステップ S 1 4 1 5 1 2 にて予想コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、予想コマンドとは、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないことを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。

【1 0 4 7】

以上のとおり、報知モード A では、押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビする場合と、ナビしない場合と、がある。そこで以下では、操作順序を実際にナビするにあたって主制御装置 1 0 1 と表示制御装置 8 1 が行う処理を説明する。

【1 0 4 8】

主制御装置 1 0 1 は、回転開始処理（図 1 7 参照）と、指示モニタ表示処理（図 1 9 参照）と、において、ベル入賞を成立させることができる操作順序を指示モニタに表示する処理を行う。このとき、上記第 1 の実施形態では、押し順ベルに当選したか否かを判定（S 6 0 3，S 8 0 2）して指示モニタを表示したが、本実施の形態では、押し順ベルに当選したか否かではなく、ナビフラグがセットされているか否かを判定し、ナビフラグがセットされている場合に指示モニタを表示する処理を行う。

【1 0 4 9】

図 1 9 1 は、当選役情報作成処理を示すフローチャートである。当選役情報作成処理は、抽選結果コマンドを構成する各種情報のうち、役の当否判定の結果を示す当選役情報を作成するための処理である。当選役情報作成処理は、区間抽選処理が終了した後であって、抽選結果コマンドを送信する前に行われる（図 1 2 参照）。

【1 0 5 0】

ステップ S 1 4 1 6 0 1 では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップ S 1 4 1 6 0 2 にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップ S 1 4 1 6 0 3 に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、現在の遊技モードが報知モードであって、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 4 1 6 0 2 にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。

【1051】

一方、ナビフラグがセットされていない場合には、現在の遊技モードが通常区間又はチャンスモードであるか、現在の遊技モードが報知モードであるもののベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないと決定したことを意味する。かかる場合には、ステップS141604にて当選役情報としてグループ番号をセットし、本処理を終了する。具体的には、左中右ベル1，左中右ベル2，左右中ベル1，左右中ベル2，中左右ベル1，中左右ベル2，中右左ベル1，中右左ベル2，右中左ベル1，右中左ベル2，右左中ベル1，右左中ベル2のいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「1」をセットし、第1特殊ベル，第2特殊ベル，第3特殊ベル，第4特殊ベルのいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「2」をセットする。グループ番号をセットする場合には、当選役情報として当選役番号をセットしない。したがって、表示制御装置81は、グループ番号を含む抽選結果コマンドを受信した場合、グループ番号と対応する押し順ベルのいずれかに当選したことは把握できるものの、いずれの押し順ベルに当選したかは把握することができない。なお、以下では、左中右ベル1，左中右ベル2，左右中ベル1，左右中ベル2，中左右ベル1，中左右ベル2，中右左ベル1，中右左ベル2，右中左ベル1，右中左ベル2，右左中ベル1，右左中ベル2を総称して「押し順グループ1」ともいう。また、第1特殊ベル，第2特殊ベル，第3特殊ベル，第4特殊ベルを総称して「押し順グループ2」ともいう。

10

【1052】

図192は、表示制御装置81が行う操作ナビ処理を示すフローチャートである。操作ナビ処理は、主制御装置101から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

20

【1053】

ステップS141701では、当選役番号を受信したか否かを判定する。当選役番号を受信した場合には、ステップS141702にて当選役が押し順ベルであるか否かを判定し、押し順ベルでない場合には、そのまま本処理を終了する。当選役が押し順ベルであることを示す当選役番号を受信した場合には、主制御装置101側でベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップS141703にてベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部65に表示する処理を行い、本処理を終了する。

30

【1054】

ステップS141701にて当選役番号を受信していないと判定した場合には、グループ番号を受信したことを意味する。かかる場合には、ステップS141704に進み、予想コマンドを受信済みであるか否かを判定する。予想コマンドを受信済みでない場合には、現在の遊技区間が通常区間又はチャンスモードであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。予想コマンドを受信済みである場合には、ステップS141705にて補助表示部65に「???」を表示する処理を行い、本処理を終了する。補助表示部65に「???」を表示することにより、ベル入賞を成立させることができる操作順序はナビしないものの、押し順ベルに当選したことは報知することができる。また、本実施の形態における「???」の表示は、その後の遊技においてナビ率がアップする昇格示唆としての機能を有している。

40

【1055】

なお、詳細な説明は省略するが、疑似遊技を行う遊技回では、上記操作順序の表示及び「???」の表示は、疑似遊技が終了して本遊技が開始される際に行われる。

【1056】

図193は、主制御装置101が行う昇格判定処理を示すフローチャートである。昇格判定処理は、リール制御処理（S212、図11参照）の終了後すなわち全リール32L，32M，32Rの停止後に行われる処理である。

【1057】

ステップS141801では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、

50

現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS141802にてナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップS141803にてナビフラグをクリアした後にステップS141804に進み、ナビフラグがセットされていない場合には、そのままステップS141804に進む。ステップS141804では、予想フラグがセットされているか否かを判定し、予想フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【1058】

予想フラグがセットされている場合には、ステップS141805にて予想フラグをクリアするとともに、ステップS141806にてベル入賞が成立したか否かを判定する。ベル入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、ベル入賞が成立している場合には、ステップS141807にてナビ率をアップさせるか否かの昇格抽選を行う。昇格抽選では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて昇格抽選を行う。ステップS141808では、昇格抽選に当選したか否かを判定し、昇格抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。昇格抽選に当選した場合には、ステップS141809に進み、セットされている遊技モードフラグが報知フラグAであるか否かを判定する。報知フラグAがセットされている場合には、ステップS141810に進み、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグBに変更する。

【1059】

遊技モードフラグが報知フラグBに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図190に示すように、押し順グループ1に当選していれば66%の割合でナビすると判定され、押し順グループ2に当選していれば100%の割合でナビすると判定されるようになる。

【1060】

ステップS141809にて報知フラグAがセットされていないと判定した場合には、ステップS141811に進み、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグCに変更する。

【1061】

遊技モードフラグが報知フラグCに変更されることにより、それ以降の遊技回では、図190に示すように、押し順ベルに当選すれば100%の割合でナビすると判定されるようになる。

【1062】

ステップS141810又はステップS141811にて遊技モードフラグを変更した場合には、ステップS141812にて昇格コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、昇格コマンドとは、昇格抽選に当選したことを把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。表示制御装置81は、昇格コマンドを受信した場合、昇格抽選に当選したことを示唆する演出を実行する。本実施の形態では、報知モードAである場合、背景画像に昼間画像を表示し、報知モードBである場合、背景画像に夕方画像を表示し、報知モードCである場合、背景画像に夜間画像を表示するようになっている。表示制御装置81は、昇格コマンドを受信した場合、次ゲーム以降の報知モードと対応する背景画像に切り替える処理を実行する。

【1063】

図194は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1064】

ステップS141901では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップS141902では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS141

10

20

30

40

50

901の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS141908にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【1065】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS141903にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS141904にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップS141908にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【1066】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS141905～ステップS141907に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS141908にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS141905にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS141906にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS141907では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【1067】

ここで、報知モードの遊技性について説明する。

【1068】

報知モードは、報知モードAから開始される。報知モードAでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ1であれば33%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ2であれば100%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図190参照）。この結果、報知モードAにおける1ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約4.4枚となり、報知モードAでは、1ゲーム行う毎に約1.4枚のメダル増加を期待できる。

【1069】

報知モードA下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、補助表示部65に「???」を表示して押し順ベルに当選したことを報知する（以下、「昇格演出」ともいう。）。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードAから報知モードBに移行する（図193参照）。

【1070】

報知モードBでは、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ1であれば66%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ2であれば100%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図190参照）。この結果、報知モードBにおける1ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約5.1枚となり、報知モードBでは、1ゲーム行う毎に約2.1枚のメダル増加を期待できる。

【1071】

報知モードB下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、報知モードAと同様に昇格演出を行う。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モードBから報知モードCに移行する（図193参照）。

【1072】

報知モードCでは、押し順ベルに当選した場合、100%の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図190参照）。この結果、報知モードCにおける1ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約5.8枚となり、報知モードCでは、1ゲーム行う毎に約2.8枚のメダル増加を期待できる。

【1073】

以上のとおり、報知モードでは、報知モード A～C のいずれに滞在しているかによって 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値が変化する。このため、より多くのメダル獲得を期待する遊技者は、報知モードに移行した場合、レア役に当選させてゲーム数を上乗せさせつつ、昇格演出の行われたゲームでベル入賞を成立させる必要がある。

【1074】

ここで、押し順グループ 1 を形成する左中右ベル 1，左中右ベル 2，左右中ベル 1，左右中ベル 2，中左右ベル 1，中左右ベル 2，中右左ベル 1，中右左ベル 2，右中左ベル 1，右中左ベル 2，右左中ベル 1，右左中ベル 2 に当選となる確率は、それぞれ約 33 分の 1 である。押し順グループ 2 を形成する第 1 特殊ベル，第 2 特殊ベル，第 3 特殊ベル，第 4 特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約 16 分の 1 である。

【1075】

ストップスイッチ 42～44 の操作順序を基準とした場合、押し順ベル当選に基づいてベル入賞が成立する確率は以下のとおりとなる。左中右の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左中右ベル 1 と左中右ベル 2 であるため、ベル入賞の成立確率が約 17 分の 1 となる。左右中の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左右中ベル 1 と左右中ベル 2 であるため、ベル入賞の成立確率が約 17 分の 1 となる。中左右の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中左右ベル 1，中左右ベル 2，第 1 特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約 8.1 分の 1 となる。中右左の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中右左ベル 1，中右左ベル 2，第 2 特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約 8.1 分の 1 となる。右左中の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右左中ベル 1，右左中ベル 2，第 3 特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約 8.1 分の 1 となる。右中左の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右中左ベル 1，右中左ベル 2，第 4 特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約 8.1 分の 1 となる。

【1076】

以上のとおり、左中右又は左右中の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合、すなわち左ストップスイッチ 42 を最初に操作した場合には、中ストップスイッチ 43 又は右ストップスイッチ 44 を最初に操作した場合よりもベル入賞の成立確率が低くなる。

【1077】

このため、昇格演出が行われたゲームでは、中ストップスイッチ 43 又は右ストップスイッチ 44 を最初に操作した方がベル入賞の成立確率が高くなる可能性が考えられる。しかしながら、図 169 に示すように、押し順グループ 1 においては、6 通りの操作順序に対して同一のポイント値 PV が設定されているため、各操作順序の当選確率が等しくなっている。左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が低くなる要因は、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順グループ 2 によるものである。そして、報知モード A 及び報知モード B では、押し順グループ 2 に当選した場合、100% の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される。故に、昇格演出が行われたゲームでは、如何なる操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作したとしても、ベル入賞の成立確率が等しくなる。

【1078】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1079】

チャレンジゾーンでは、ポイントを報知する CZ 演出を行う構成とした。ここで、CZ 演出にて報知するポイントを、ゲームの開始段階で決定する構成とした。かかる構成とすることにより、ポイントを報知するまでに行う演出内容をポイントに応じた演出内容とすることが可能となり、CZ 演出の多様化を図ることが可能となる。

【1080】

ここで、押し順ベルに当選した場合には、ゲームの終了段階でポイント抽選を行う。かかる構成においては、チャレンジゾーンの最初のゲームで押し順ベルに当選した場合、当該ゲームでC Z演出を実行できなくなってしまうたり、0ポイントを報知するC Z演出を実行しなければならなくなってしまうたりする可能性が生じる。そして、これらの事象が発生した場合には、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。一般的な遊技者は、ポイントが増加する前提でチャレンジゾーンにおける遊技を行うからである。

【1081】

そこで本スロットマシン10では、チャレンジゾーンの最初のゲームにおいて、裏ポイントカウンタに1以上の値が記憶されている構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンの最初のゲームにおいて、当選役に関わらず1以上のポイントを報知するC Z演出を実行することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【1082】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1083】

チャレンジゾーンに移行する場合には、ポイント抽選に当選していなくても裏ポイントカウンタの値に50が加算される構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンの最初のゲームにおいて、C Z演出にて0以外のポイントを報知することが可能となるとともに、10～50のいずれかのポイントを報知することが可能となる。この結果、チャレンジゾーンの最初のゲームにおいて報知するポイントの多様化を図ることが可能となり、チャレンジゾーンの最初のゲームにおけるC Z演出が単調化することを抑制することが可能となる。

20

【1084】

チャレンジゾーンでは、報知ポイントを裏ポイントカウンタの値の範囲内で決定し、ポイント抽選にて取得したポイントを次ゲーム以降に報知する構成とした。かかる構成とすることにより、裏ポイントカウンタの値が0となる機会を低減することが可能となり、好適な形でC Z演出を実行することが可能となる。

【1085】

チャレンジゾーンにおいてポイントを取得した場合には、報知ポイントを決定した後上記取得ポイントを裏ポイントカウンタの値に加算する構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンにおいてポイントを取得した場合、当該取得したポイントを次ゲーム以降に報知することが可能となる。この結果、裏ポイントカウンタの値が0となる機会を低減することが可能となり、好適な形で報知演出を実行することが可能となる。

30

【1086】

C Z演出における演出内容を、報知ポイントに基づいて決定する構成とした。かかる構成とすることにより、報知ポイントの大小を演出内容から推測させながらC Z演出を視認させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1087】

押し順ベルに当選した場合には、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合よりもベル入賞の成立頻度が低くなる構成とした。かかる一方、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、ポイント抽選が行われずにポイントが取得されない構成とした。かかる構成とすることにより、ポイントが取得されることを期待して左ストップスイッチ42を最初に操作するか、ベル入賞の成立頻度を高めるべく中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

40

【1088】

また、このようにストップスイッチ42～44の操作方法によってポイントを取得しない事象が発生する構成においては、C Z演出の単調化が懸念されることとなる。C Z演出を実行するゲームで取得したポイントをそのまま報知する構成とした場合には、押し順ベルに当選した場合、左ストップスイッチ42が最初に操作されたことを確認しなければC

50

Z演出を開始することができないからである。また、左ストップスイッチ42が最初に操作されたことを確認した後にCZ演出を開始する構成とした場合には、ポイントの報知タイミングが第1停止指令の発生後に限定されてしまうこととなる。これら懸念を解消すべく、ゲームの開始段階からCZ演出を開始する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第1停止指令が発生するまでのカットイン等の演出内容が、報知するポイントと関連性のないものになってしまう。さらに、左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった場合には、0を報知しなければならなくなってしまう。

【1089】

一方、裏ポイントカウンタの値の範囲内でCZ演出にて報知するポイントを決する構成を適用した場合には、CZ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【1090】

押し順ベル当選ゲームでCZ演出を開始した場合には、左ストップスイッチ42が最初に操作されたか否かに関わらず、CZ演出を最後まで実行する構成とした。裏ポイントカウンタに記憶された値の範囲内で報知ポイントを決する構成においては、仮に左ストップスイッチ42が最初に操作されずにポイントを取得しなかったとしても、CZ演出にて報知するポイントに影響が生じない。故に、左ストップスイッチ42が最初に操作されたか否かに関わらず、CZ演出を最後まで実行することが可能となる。

【1091】

押し順ベル当選ゲームでCZ演出を開始し、左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった場合には、画面暗転処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、CZ演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次ゲームから左ストップスイッチ42を最初に操作するよう促すことが可能となる。

20

【1092】

チャレンジゾーンでは、毎ゲームCZ演出を行う構成とした。かかる構成においては、押し順ベル当選ゲームでCZ演出を行う可能性が高くなり、これに伴ってCZ演出実行ゲームで中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作される可能性が高くなる。しかしながら、裏ポイントカウンタに記憶された値の範囲内で報知ポイントを決する構成とした場合には、仮に中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作されたとしてもCZ演出において0ポイントを報知する機会を低減することが可能となり、好適な形でCZ演出を行うことが可能となる。

30

【1093】

チャレンジゾーンの最後のゲームでポイントを取得した場合には、当該取得ポイントの報知を次のチャレンジゾーンで行う構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンが終了した場合に、報知されていないポイントが存在することを遊技者に期待させることが可能となり、チャレンジゾーン終了後も遊技者の遊技意欲を持続させることが可能となる。また、本スロットマシン10では、ポイントの取得状況を補助表示部65に表示する構成としたため、例えばポイントの取得状況が1000ポイントまで残り僅かである状況等において、遊技者の遊技意欲を好適に高めることが可能となる。

【1094】

チャレンジゾーンにおけるポイント抽選では、当選役に関わらず、10以上のポイントを取得する構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンにおいて裏ポイントカウンタの値が0となる機会を低減することが可能となり、CZ演出を毎ゲーム行う構成とした場合であっても、CZ演出にて1以上のポイントを報知する頻度を高めることが可能となる。

40

【1095】

前兆モードに移行する場合には、モードゲーム数カウンタに0を設定する構成とした。そして、モードゲーム数カウンタの値が10となった場合には、報知モードに移行する構成とした。ここで、モードゲーム数カウンタの値を、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合に更新され、左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった場合に更新

50

されないことがある構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードへの移行を期待する遊技者に、左ストップスイッチ４２を最初に操作するよう促すことが可能となる。

【１０９６】

また、表示制御装置８１を、前兆モードに移行する場合、１０Ｇ間演出設定処理を行って１０ゲームからなる演出期間を設定し、前兆ゲーム数カウンタの値に基づいて前兆演出を実行する制御を行う構成とした。ここで、前兆ゲーム数カウンタの値を、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かに関わらず更新される構成とした。かかる構成とすることにより、演出期間における補助演出の流れを止めることなく実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１０９７】

確かに、主制御装置１０１側でモードゲーム数カウンタの値を更新しなかった場合に、表示制御装置８１側でも前兆ゲーム数カウンタの値を更新しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、前兆ゲーム数カウンタの値を更新しなかったゲームと、その次ゲーム又は前のゲームと、において、同一の補助演出を繰り返し実行してしまうこととなり、演出期間における補助演出の流れを止めてしまうこととなる。そして、このことは、同一の補助演出を繰り返し視認させられた遊技者が遊技意欲を低下させてしまうことに繋がり得るからである。

【１０９８】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１０９９】

表示制御装置８１を、前兆モードに移行する場合、１０Ｇ間演出設定処理を行って１０ゲームからなる演出期間を設定する構成とした。前兆モードは、左ストップスイッチ４２を最初に操作した場合、すなわちモードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生しなかった場合、１０ゲームで終了する。このように、モードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生しなかった場合、前兆モードの終了タイミングと、前兆演出の終了タイミングと、が一致するよう演出期間を設定することにより、報知モードに移行することを前兆演出によって報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１００】

前兆演出では、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたか否かに関わらず、１０ゲーム目で報知モードへの移行を報知する告知演出が行われる。かかる構成とすることにより、演出期間における補助演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、前兆演出の途中でモードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生した場合には、１０ゲーム目に行う演出内容を、報知モードへの移行を報知しない演出内容に変更する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記演出内容を変更する処理に加えて、１１ゲーム目以降に告知演出の実行タイミングを判断する処理が新たに必要となる。また、告知演出の実行タイミングを判断する処理では、左ストップスイッチ４２が最初に操作されたことと、左ストップスイッチ４２が最初に操作されなかった場合に押し順ベルに当選していないことと、を判断する必要があるため、処理構成が複雑化することとなるからである。

【１１０１】

前兆演出の途中でモードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生した場合には、１１ゲーム目以降に「準備中」を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、告知演出を実行したゲームと、前兆モード終了ゲーム（報知モード移行ゲーム）と、にずれが生じた場合であっても、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。

【１１０２】

「準備中」の表示を行った場合には、当該「準備中」表示を前兆モード終了ゲームまで継続する構成とした。かかる構成とすることにより、補助演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。

【１１０３】

10

20

30

40

50

前兆演出処理では、前兆ゲーム数カウンタの値が11以上となった場合、補助表示部65に「準備中」を追加表示する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、前兆演出の途中でモードゲーム数カウンタの値が更新されない事象が発生した場合であっても、前兆ゲーム数カウンタの値に基づいて補助演出を実行する制御を行うことが可能となり、補助演出に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【1104】

前兆演出処理では、前兆ゲーム数カウンタの値が11以上となった場合、告知演出の最終画面を継続表示する制御を行う構成とした。かかる構成とすることにより、補助演出に関わるデータ量の増大化を抑制しつつ、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。告知演出の最終画面で「WIN」表示を行うとともに、11ゲーム目以降に「準備中」表示を行う構成においては、遊技者が報知モードへの移行待ちであることを理解できているため、11ゲーム目以降に行うための補助演出を新たに用意せずともよくなるからである。

【1105】

左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率よりも低くなる構成とした。かかる構成においては、役の当選確率を把握している遊技者と、役の当選確率を把握していない遊技者と、でベル入賞の成立頻度に差異が生じる可能性があり、遊技者間の公平性を担保できなくなる可能性が懸念される。しかしながら、左ストップスイッチ42を最初に操作しなかった場合、モードゲーム数カウンタの値が更新されないことがある構成とした場合には、左ストップスイッチ42を最初に操作するよう促すことが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【1106】

報知モードに移行した場合には、ベル入賞を成立させることができる操作方法を報知する頻度が少なくとも前兆モードよりも高くなる。かかる構成とすることにより、報知モードに移行する前と、報知モードに移行した後と、でメダルの増減速度にメリハリをつけることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1107】

押し順ベル当選ゲームで左ストップスイッチ42を最初に操作しなかった場合、モードゲーム数カウンタの値が更新されない構成とした。かかる構成とすることにより、モードゲーム数カウンタの値を更新させるべく左ストップスイッチ42を最初に操作するか、ベル入賞の成立頻度を高めるべく中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【1108】

前兆演出を行っているゲームにおいて、押し順ベルに当選するとともに左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった場合には、画面暗転処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、前兆演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次ゲームから左ストップスイッチ42を最初に操作するよう促すことが可能となる。

【1109】

左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率よりも低くなる構成とした。かかる構成とすることにより、ストップスイッチ42～44を操作する操作順序によってベル入賞の成立確率を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1110】

かかる一方、ストップスイッチ42～44を操作する操作順序によってベル入賞の成立確率が異なる構成においては、本スロットマシン10に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じる可能性が懸念される。操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者は中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操

10

20

30

40

50

作し、上記事実を知らない遊技者は左ストップスイッチ４２を最初に操作することが想定され、ベル入賞の成立確率に差異が生じてしまうからである。

【１１１１】

そこで本スロットマシン１０では、報知モードＡ及び報知モードＢにおいて、中左右、中右左、右左中、右中左の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルに当選した場合、左中右、左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルに当選した場合よりも高い頻度で操作順序を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、操作順序が報知されていない状況における、前者の押し順ベルの当選確率と、後者の押し順ベルの当選確率と、の差異を小さくすることが可能となり、ベル入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となる。この結果、本スロットマシン１０に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となり、知識量に関わらず遊技者に遊技を楽しませることが可能となる。

10

【１１１２】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１１３】

(第１５の実施形態)

【１１１４】

本実施の形態では、ゲーム開始後に停止指令が発生したか否かを確認する処理と、ゲーム開始前に行う処理と、に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については第２クレジット投入スイッチ５７及び第３クレジット投入スイッチ５８を備えていない点を除いて上記第１の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

20

【１１１５】

まず、停止指令が発生したか否かを確認する処理、すなわち停止制御処理におけるステップＳ１００８（図２１参照）において、従来行っていた停止指令確認処理を説明する。

【１１１６】

図１９５は、従来の停止指令確認処理を示すフローチャートである。

【１１１７】

ステップＳ１５１１０１では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップＳ１５１１０２では、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられた点灯データバッファに３８Ｈ（００１１１０００）を記憶する。ステップＳ１５１１０３では、回転情報バッファに記憶された回転情報を取得する。

30

【１１１８】

回転情報バッファは、リールの回転有無に関わる情報を記憶するためのバッファであり、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられている。回転情報バッファは、図１９７（ａ）に示すように、１バイトで構成されている。第０ビットは、左リール３２Ｌの回転有無に関わる情報を格納するエリアとなっており、第１ビットは、中リール３２Ｍの回転有無に関わる情報を格納するエリアとなっており、第２ビットは、右リール３２Ｒの回転有無に関わる情報を格納するエリアとなっており、第３ビット～第７ビットは、不使用エリアとなっている。第０ビット～第２ビットは、対応するリールが回転している場合に１が格納され、対応するリールが停止している場合に０が格納されるようになっている。第３ビット～第７ビットには、常時０が格納されている。

40

【１１１９】

ステップＳ１５１１０４では、正常回転情報バッファに記憶された正常回転情報を取得する。

【１１２０】

正常回転情報バッファは、リールが正常に回転しているか否か（脱調していないか否か）に関わる情報を記憶するためのバッファであり、主制御装置１０１のＲＡＭ１０６に設けられている。正常回転情報バッファは、図１９７（ｂ）に示すように、１バイトで構成されている。第０ビットは、左リール３２Ｌが正常に回転しているか否かに関わる情報を

50

格納するエリアとなっており、第1ビットは、中リール32Mが正常に回転しているか否かに関わる情報を格納するエリアとなっており、第2ビットは、右リール32Rが正常に回転しているか否かに関わる情報を格納するエリアとなっており、第3ビット～第7ビットは、不使用エリアとなっている。第0ビット～第2ビットは、対応するリールが正常に回転している場合に1が格納され、対応するリールが脱調している場合に0が格納されるようになっている。第3ビット～第7ビットには、常時0が格納されている。

【1121】

ステップS151105では、取得した回転情報と正常回転情報の論理積（AND）を取得し、当該取得結果を主制御装置101のRAM106に設けられた比較値バッファに記憶する。ステップS151106では、比較値と回転情報が一致しているか否かを判定する。上記したとおり、正常回転情報は、脱調しているリールがある場合、対応する位置の情報が0となる。これに伴い、比較値においても、脱調しているリールと対応する位置の情報が0となる。したがって、比較値と回転情報が一致している場合には、回転しているリールの全てが正常に回転していることを意味することとなる。かかる場合には、ステップS151107に進み、ストップスイッチ42～44等の操作状態を確認するスイッチ状態確認処理を行う。

【1122】

ここで、主制御装置101のRAM106に設けられたスイッチバッファを、図197(c)に基づいて説明する。

【1123】

スイッチバッファは、第0領域～第2領域の3つの領域によって構成されており、第0領域～第2領域は、それぞれ1バイトで構成されている。第0領域～第2領域の第0ビットは、左ストップスイッチ42に設けられた左ストップ検出センサ42aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第2領域の第1ビットは、中ストップスイッチ43に設けられた中ストップ検出センサ43aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第2領域の第2ビットは、右ストップスイッチ44に設けられた右ストップ検出センサ44aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第2領域の第3ビットは、スタートレバー41に設けられたスタート検出センサ41aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第2領域の第4ビットは、精算スイッチ59に設けられた精算検出センサ59aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第2領域の第5ビットは、第1クレジット投入スイッチ56に設けられた第1クレジット投入検出センサ56aからの信号情報を格納するエリアとなっている。第0領域～第2領域の第6ビットは、不使用エリアとなっており、第0領域～第2領域の第7ビットは、停電信号を格納するエリアとなっている。第0ビット～第5ビットは、左ストップスイッチ42等の対応するスイッチが操作されている場合（対応する検出センサからON信号が入力されている場合）に1が格納され、対応するスイッチが操作されていない場合（対応する検出センサからOFF信号が入力されている場合）に0が格納されるようになっている。第6ビットには、常時0が格納されている。第7ビットには、停電信号が入力されている場合に1が格納され、停電信号が入力されていない場合に0が格納されるようになっている。

【1124】

スイッチバッファへの情報の格納は、タイマ割込み処理のセンサ監視処理S107において行われる（図10参照）。かかる処理について簡単に説明すると、先ず第0領域に記憶された情報を第1領域にシフトする。その後、各ビットと対応するセンサの状態を読み込んで第0領域に記憶する。そして、第0領域に格納された情報と、第1領域に格納された情報と、の排他的論理和（XOR）を取得し、当該取得結果と、第0領域に格納された情報と、の論理積（AND）を取得し、当該取得結果を第2領域に格納する。上記処理を行うことにより、スイッチバッファの第0領域には、今回のスイッチ状態を示す情報が記憶されることとなり、スイッチバッファの第1領域には、前回のスイッチ状態を示す情報が記憶されることとなり、スイッチバッファの第2領域には、センサからの信号がOFF

10

20

30

40

50

から ON に切り替わった ON エッジを示す情報が記憶されることとなる。

【1125】

図 196 は、従来のスイッチ状態確認処理を示すフローチャートである。

【1126】

ステップ S151201 では、主制御装置 101 の RAM106 に設けられたスイッチ状態バッファに、スイッチバッファの第 0 領域に記憶された情報を記憶する。ステップ S151202 では、スイッチバッファの第 0 領域に記憶された情報と、3FH (00111111) と、の論理積 (AND) を取得し、当該取得結果を上記スイッチ状態バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、スイッチ状態バッファには、左ストップスイッチ 42, 中ストップスイッチ 43, 右ストップスイッチ 44, スタートレバー 41, 精算スイッチ 59, 第 1 クレジット投入スイッチ 56 のうち、ON 信号が入力されているスイッチと対応するビットに 1 が格納され、他のビットに 0 が格納されることとなる。

10

【1127】

ステップ S151203 では、スイッチ状態バッファに記憶された情報と、回転情報と、の論理和 (OR) を取得し、当該取得結果を比較値バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、比較値バッファには以下の情報が記憶される。第 0 ビット～第 2 ビットは、回転中のリールと対応するビットと、停止中のリールと対応するストップスイッチから ON 信号が入力されているビットと、に 1 が記憶される。第 3 ビット～第 5 ビットは、スタートレバー 41, 精算スイッチ 59, 第 1 クレジット投入スイッチ 56 のうち、ON 信号が入力されているスイッチと対応するビットに 1 が記憶される。第 6 ビット及び第 7

20

【1128】

ステップ S151204 では、比較値と回転情報が一致しているか否かを判定する。比較値と回転情報が一致している場合には、スタートレバー 41, 精算スイッチ 59, 第 1 クレジット投入スイッチ 56, 停止中のリールと対応するストップスイッチのいずれからも ON 信号が入力されていないことを意味する。かかる場合には、ステップ S151205 に進み、主制御装置 101 の RAM106 に設けられたスイッチ状態 2 バッファに、スイッチバッファの第 2 領域に記憶された情報を記憶する。ステップ S151206 では、スイッチ状態バッファに記憶された情報と、スイッチ状態 2 バッファに記憶された情報と、が一致しているか否かを判定する。スイッチ状態バッファに記憶された情報と、スイッチ状態 2 バッファに記憶された情報と、が一致している場合には、左ストップスイッチ 42, 中ストップスイッチ 43, 右ストップスイッチ 44, スタートレバー 41, 精算スイッチ 59, 第 1 クレジット投入スイッチ 56 のいずれからも ON 信号が入力されていない、又は、上記各スイッチ 41～44, 56, 59 のうち ON エッジを検出したスイッチのみから ON 信号が入力されていることを意味する。かかる場合には、スイッチ状態確認処理を終了する。

30

【1129】

停止指令確認処理の説明に戻り、スイッチ状態確認処理が終了した場合には、ステップ S151108 に進み、スイッチ状態 2 バッファに記憶された情報と、回転情報と、の論理積 (AND) を取得し、当該取得結果を主制御装置 101 に設けられた停止指令バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、停止指令バッファには、回転中のリールと対応するストップスイッチの ON エッジを検出した場合、対応するビットに 1 が格納されることとなる。ステップ S151109 では、停止指令バッファに記憶された情報が 0 であるか否かを判定する。停止指令バッファに記憶された情報が 0 でない場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチの ON エッジを検出したことを意味する、すなわち停止指令が発生したことを意味するため、本処理を終了する。

40

【1130】

停止指令バッファに記憶された情報が 0 である場合には、停止指令が発生していないことを意味するため、ステップ S151110 に進み、点灯データバッファに記憶された情報を変更する点灯データ変更処理を行う。点灯データ変更処理では、回転情報の値を左へ

50

3ビットシフトした値を取得し、当該取得値と、38H(00111000)と、の排他的論理和(XOR)を点灯データバッファに記憶する。その後、点灯データバッファに記憶された情報と、回転情報と、の論理和(OR)を取得し、当該取得値を点灯データバッファに記憶する。点灯データ変更処理を行うことにより、点灯データバッファには、回転中のリールと対応するビットに1が格納されることとなる。ステップS151111では、点灯データバッファに記憶された情報を主制御装置101のRAM106に設けられた点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ42，中ストップスイッチ43，右ストップスイッチ44の内部に設けられたLEDを点灯データバッファに記憶された情報に応じた態様で制御する。具体的には、第0ビット～第2ビットのいずれかに1が記憶されている場合、対応するストップスイッチの内部に設けられたLEDを点灯させ、第0ビット～第2ビットのいずれかに0が記憶されている場合、対応するストップスイッチの内部に設けられたLEDを消灯させる制御を行う。その後、ステップS151101の割込み待ち処理に戻る。

10

【1131】

ステップS151106にて比較値と回転情報が一致していないと判定した場合には、回転しているリールの少なくとも1つが正常に回転していないことを意味する。かかる場合には、ステップS151109における停止指令の確認を行うことなく、ステップS151111に進み、点灯データバッファに記憶されている38H(00111000)を点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ42，中ストップスイッチ43，右ストップスイッチ44の内部に設けられたLEDを消灯させる制御を行う。その後、ステップS151101の割込み待ち処理に戻る。

20

【1132】

スイッチ状態確認処理のステップS151204にて比較値と回転情報が一致していないと判定した場合には、スタートレバー41，精算スイッチ59，第1クレジット投入スイッチ56，停止中のリールと対応するストップスイッチのいずれかからON信号が入力されていること、すなわち停止指令を発生させることができるストップスイッチ以外のスイッチが操作されていることを意味する。かかる場合には、ステップS151109における停止指令の確認を行うことなく、ステップS151111に進み、点灯データバッファに記憶されている38H(00111000)を点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ42，中ストップスイッチ43，右ストップスイッチ44の内部に設けられたLEDを消灯させる制御を行う。その後、ステップS151101の割込み待ち処理に戻る。

30

【1133】

スイッチ状態確認処理のステップS151206にて、スイッチ状態バッファに記憶された情報と、スイッチ状態2バッファに記憶された情報と、が一致していないと判定した場合には、左ストップスイッチ42，中ストップスイッチ43，右ストップスイッチ44，スタートレバー41，精算スイッチ59，第1クレジット投入スイッチ56のうち、ONエッジを検出したスイッチからON信号が入力されていることに加えて、ONエッジを検出していない他のスイッチからもON信号が入力されていることを意味する。かかる場合には、ステップS151109における停止指令の確認を行うことなく、ステップS151111に進み、点灯データバッファに記憶されている38H(00111000)を点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ42，中ストップスイッチ43，右ストップスイッチ44の内部に設けられたLEDを消灯させる制御を行う。その後、ステップS151101の割込み待ち処理に戻る。

40

【1134】

次に、ゲーム開始前に行う処理、より具体的には、通常処理におけるステップS204～ステップS206(図11参照)において、従来行っていた開始前処理を説明する。

【1135】

図198は、従来の開始前処理を示すフローチャートである。

【1136】

50

ステップS151301では、前回のゲームで再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していなかった場合には、ステップS151302に進み、メダルの投入を許可するメダル受付許可処理を行う。メダル受付許可処理では、メダル通路切替ソレノイド46aを励磁状態に切り替えることにより、メダルの投入を可能な状態とする。一方、再遊技入賞が成立していた場合には、ステップS151303に進み、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部60に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回のゲームで再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回のゲームを行うことができる。

【1137】

10

メダル受付許可処理又は自動投入処理を行った場合には、ステップS151304に進み、開始許可LEDを消灯させる。開始許可LEDは、図示は省略するが、払出枚数表示部62の右上隅隅部に設けられている。ステップS151305では、センサ異常確認処理を行う。センサ異常確認処理では、タイマ割込み処理のセンサ監視処理S107にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するとともに、異常が発生している場合、スロットマシン10をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。ステップS151306では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップS151307では、メダル返却処理を行う。メダル返却処理では、精算スイッチ59が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ59が操作された場合、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出す処理を行う。ステップS151308では、メダル投入処理を行う。メダル投入処理では、メダルの投入又は第1クレジット投入スイッチ56の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合、ベット数の変更を行う。

20

【1138】

ステップS151309では、スイッチバッファの第0領域に記憶された情報と、37H(00110111)と、の論理積(AND)を取得し、当該取得結果を主制御装置101のRAM106に設けられた判定値バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、判定値バッファには、左ストップスイッチ42、中ストップスイッチ43、右ストップスイッチ44、スタートレバー41、精算スイッチ59、第1クレジット投入スイッチ56のうち、ON信号が入力されているスイッチと対応するビットに1が格納され、他のビットに0が格納されることとなる。ステップS151310では、判定値バッファに記憶された情報が0であるか否かを判定する。判定値バッファに記憶された情報が0である場合には、左ストップスイッチ42、中ストップスイッチ43、右ストップスイッチ44、スタートレバー41、精算スイッチ59、第1クレジット投入スイッチ56のいずれからON信号が入力されていないことを意味する。かかる場合には、ステップS151311に進み、ベット数が規定数であるか否かを判定する。例えば2枚遊技と3枚遊技が可能な構成である場合には、ベット数が2又は3であるか否かを判定する。ベット数が規定数である場合には、ステップS151312にて開始許可LEDを点灯させ、開始指令が発生させることが可能であること、すなわちゲームを開始させることが可能であることを報知する。その後、ステップS151313では、スタートレバー41のONエッジを検出したか否かを判定する。より具体的には、スイッチバッファの第2領域に記憶された情報と、08H(00001000)と、の論理積(AND)を取得し、当該取得結果が0でないか否かを判定する。

30

40

【1139】

スタートレバー41のONエッジを検出した場合には、開始指令が発生したことを意味するため、そのまま本処理を終了する。スタートレバー41のONエッジを検出していない場合には、開始指令が発生していないことを意味するため、ステップS151305のセンサ異常確認処理に戻る。

【1140】

ステップS151311にてベット数が規定数でないと判定した場合には、ステップS

50

1 5 1 3 0 4に戻り、開始許可LEDを消灯させる。

【1 1 4 1】

ステップS 1 5 1 3 1 0にて判定値バッファに記憶された情報が0でないと判定した場合には、左ストップスイッチ4 2，中ストップスイッチ4 3，右ストップスイッチ4 4，スタートレバー4 1，精算スイッチ5 9，第1クレジット投入スイッチ5 6のいずれかからON信号が入力されていることを意味する。かかる場合には、ステップS 1 5 1 3 1 3におけるスタートレバー4 1のONエッジの確認を行うことなく、ステップS 1 5 1 3 0 4に戻り、開始許可LEDを消灯させる。

【1 1 4 2】

上記例示した停止指令確認処理を行う構成においては、回転中のリールと対応するストップスイッチに加えて、スタートレバー4 1，精算スイッチ5 9，第1クレジット投入スイッチ5 6，停止中のリールと対応するストップスイッチからのON信号入力有無も確認している。そして、スタートレバー4 1，精算スイッチ5 9，第1クレジット投入スイッチ5 6，停止中のリールと対応するストップスイッチのいずれかからON信号が入力されている場合には、停止指令が発生したか否かを確認しない。このため、上記例示した停止指令確認処理を行う構成においては、例えばスタートレバー4 1を操作して開始指令が発生させ、その後もスタートレバー4 1の操作を継続した場合、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令発生とならない事象が生じていた。また、例えばストップスイッチが経年劣化等によって操作後に初期位置に復帰しない状態となっていた場合には、停止指令が発生させるべくストップスイッチを操作した後に、当該ストップスイッチを初期位置に復帰させるべく再度操作する必要性が生じていた。

【1 1 4 3】

また、上記例示した開始前処理を行う構成においては、スタートレバー4 1に加えて、ストップスイッチ4 2～4 4，精算スイッチ5 9，第1クレジット投入スイッチ5 6からのON信号入力有無も確認している。そして、ストップスイッチ4 2～4 4，精算スイッチ5 9，第1クレジット投入スイッチ5 6のいずれかからON信号が入力されている場合には、開始指令が発生したか否かを確認しない。このため、上記例示した開始前処理を行う構成においては、例えばいずれかのストップスイッチを操作した状態でスタートレバー4 1を操作した場合、仮にベット数が規定数であったとしてもゲームを開始させることができない事象が生じていた。また、例えば第1クレジット投入スイッチ5 6が経年劣化等によって操作後に初期位置に復帰しない状態となっていた場合には、仮想メダルを投入させるべく第1クレジット投入スイッチ5 6を操作した後に、当該第1クレジット投入スイッチ5 6を初期位置に復帰させるべく再度操作する必要性が生じていた。

【1 1 4 4】

以上のとおり、上記例示した停止指令確認処理及び開始前処理を行う構成においては、操作性を改善することによって遊技興趣の向上を図ることが望まれている。

【1 1 4 5】

図1 9 9は、本実施の形態における停止指令確認処理を示すフローチャートである。

【1 1 4 6】

ステップS 1 5 0 1 0 1では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップS 1 5 0 1 0 2では、主制御装置1 0 1のRAM 1 0 6に設けられた点灯データバッファに3 8 H (0 0 1 1 1 0 0 0)を記憶する。ステップS 1 5 0 1 0 3では、回転情報バッファに記憶された回転情報を取得する。ステップS 1 5 0 1 0 4では、正常回転情報バッファに記憶された正常回転情報を取得する。

【1 1 4 7】

ステップS 1 5 0 1 0 5では、取得した回転情報と正常回転情報の論理積 (AND) を取得し、当該取得結果を主制御装置1 0 1のRAM 1 0 6に設けられた比較値バッファに記憶する。ステップS 1 5 0 1 0 6では、比較値と回転情報が一致しているか否かを判定する。上記したとおり、正常回転情報は、脱調しているリールがある場合、対応する位置の情報が0となる。これに伴い、比較値においても、脱調しているリールと対応する位置

の情報が0となる。したがって、比較値と回転情報が一致している場合には、回転しているリールの全てが正常に回転していることを意味することとなる。かかる場合には、ステップS150107に進み、比較値と、スイッチバッファの第2領域に記憶された情報と、の論理積（AND）を取得し、当該取得結果を停止指令バッファに記憶する。かかる処理を行うことにより、停止指令バッファには、回転中のリールと対応するストップスイッチのONエッジを検出した場合、対応するビットに1が格納されることとなる。ステップS150108では、停止指令バッファに記憶された情報が0であるか否かを判定する。停止指令バッファに記憶された情報が0でない場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチのONエッジを検出したことを意味する、すなわち停止指令が発生したことを意味するため、本処理を終了する。

10

【1148】

停止指令バッファに記憶された情報が0である場合には、停止指令が発生していないことを意味するため、ステップS150109に進み、点灯データバッファに記憶された情報を変更する点灯データ変更処理を行う。点灯データ変更処理では、回転情報の値を左へ3ビットシフトした値を取得し、当該取得値と、38H（00111000）と、の排他的論理和（XOR）を点灯データバッファに記憶する。その後、点灯データバッファに記憶された情報と、回転情報と、の論理和（OR）を取得し、当該取得値を点灯データバッファに記憶する。点灯データ変更処理を行うことにより、点灯データバッファには、回転中のリールと対応するビットに1が格納されることとなる。ステップS150110では、点灯データバッファに記憶された情報を主制御装置101のRAM106に設けられた点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ42，中ストップスイッチ43，右ストップスイッチ44の内部に設けられたLEDを点灯データバッファに記憶された情報に応じた態様で制御する。具体的には、第0ビット～第2ビットのいずれかに1が記憶されている場合、対応するストップスイッチの内部に設けられたLEDを点灯させ、第0ビット～第2ビットのいずれかに0が記憶されている場合、対応するストップスイッチの内部に設けられたLEDを消灯させる制御を行う。その後、ステップS150101の割込み待ち処理に戻る。

20

【1149】

ステップS150106にて比較値と回転情報が一致していないと判定した場合には、回転しているリールの少なくとも1つが正常に回転していないことを意味する。かかる場合には、ステップS150108における停止指令の確認を行うことなく、ステップS150110に進み、点灯データバッファに記憶されている38H（00111000）を点灯状態バッファに記憶するとともに、左ストップスイッチ42，中ストップスイッチ43，右ストップスイッチ44の内部に設けられたLEDを消灯させる制御を行う。その後、ステップS150101の割込み待ち処理に戻る。

30

【1150】

図200は、本実施の形態における開始前処理を示すフローチャートである。

【1151】

ステップS150201では、前回のゲームで再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していなかった場合には、ステップS150202に進み、メダルの投入を許可するメダル受付許可処理を行う。メダル受付許可処理では、メダル通路切替ソレノイド46aを励磁状態に切り替えることにより、メダルの投入を可能な状態とする。一方、再遊技入賞が成立していた場合には、ステップS150203に進み、前回のベット数と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部60に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回のゲームで再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回のゲームを行うことができる。

40

【1152】

メダル受付許可処理又は自動投入処理を行った場合には、ステップS150204に進み、センサ異常確認処理を行う。センサ異常確認処理では、タイマ割込み処理のセンサ監

50

視処理 S 1 0 7 にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認するとともに、異常が発生している場合、スロットマシン 1 0 をエラー状態とするとともにエラーの発生を報知する異常発生時処理を行う。ステップ S 1 5 0 2 0 5 では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。ステップ S 1 5 0 2 0 6 では、メダル返却処理を行う。メダル返却処理では、精算スイッチ 5 9 が操作されたか否かを判定し、精算スイッチ 5 9 が操作された場合、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出す処理を行う。ステップ S 1 5 0 2 0 7 では、メダル投入処理を行う。メダル投入処理では、メダルの投入又は第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合、ベット数の変更を行う。

【 1 1 5 3 】

ステップ S 1 5 0 2 0 8 では、ベット数が規定数であるか否かを判定する。例えば 2 枚遊技と 3 枚遊技が可能な構成である場合には、ベット数が 2 又は 3 であるか否かを判定する。ベット数が規定数である場合には、ステップ S 1 5 0 2 0 9 に進み、払出枚数表示部 6 2 の右上隅部に設けられた図示しない開始許可 L E D を点灯させ、開始指令を発生させることが可能であること、すなわちゲームを開始させることが可能であることを報知する。その後、ステップ S 1 5 0 2 1 0 では、スタートレバー 4 1 の O N エッジを検出したか否かを判定する。より具体的には、スイッチバッファの第 2 領域に記憶された情報と、0 8 H (0 0 0 0 1 0 0 0) と、の論理積 (A N D) を取得し、当該取得結果が 0 でないか否かを判定する。

【 1 1 5 4 】

スタートレバー 4 1 の O N エッジを検出した場合には、開始指令が発生したことを意味するため、そのまま本処理を終了する。一方、スタートレバー 4 1 の O N エッジを検出していない場合と、ステップ S 1 5 0 2 0 8 にてベット数が規定数でないと判定した場合と、には、ステップ S 1 5 0 2 0 4 のセンサ異常確認処理に戻る。

【 1 1 5 5 】

ここで、本実施の形態における停止指令確認処理及び開始前処理の作用を説明する。

【 1 1 5 6 】

停止指令確認処理では、回転中のリールと、回転中のリールが正常回転しているか否かと、回転中のリールと対応するストップスイッチの O N エッジを検出したか否かと、を確認しており、スタートレバー 4 1 , 精算スイッチ 5 9 , 第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 , 停止中のリールと対応するストップスイッチについて O N 信号が入力されているか否かを確認していない。これにより、例えばスタートレバー 4 1 を操作して開始指令を発生させ、その後もスタートレバー 4 1 の操作を継続した場合であっても、本実施の形態では、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作すれば停止指令を発生させることができる。また、例えば停止指令を発生させたストップスイッチが経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合であっても、本実施の形態では、上記ストップスイッチを初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作して停止指令を発生させることができる。

【 1 1 5 7 】

開始前処理では、スタートレバー 4 1 の O N エッジを検出したか否かを確認しており、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 , 精算スイッチ 5 9 , 第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 について O N 信号が入力されているか否かを確認していない。これにより、例えば第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 が経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合であっても、本実施の形態では、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、スタートレバー 4 1 を操作して開始指令を発生させることができる。

【 1 1 5 8 】

以下では、具体例として、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 を操作してベット数を規定数とした後に、左ストップスイッチ 4 2 を操作した状態でスタートレバー 4 1 を操作した場合における一連の流れを説明する。

【 1 1 5 9 】

開始前処理では、ベット数を規定数とした後に左ストップスイッチ４２を操作した場合、開始許可ＬＥＤの点灯状態が維持される。その後にスタートレバー４１を操作した場合には、スタートレバー４１のＯＮエッジのみを確認するため、左ストップスイッチ４２を操作していたとしても開始指令発生となってゲームが開始される（ステップＳ１５０２１０）。

【１１６０】

スタートレバー４１の操作を終了する一方で左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合について説明する。停止指令確認処理では、ステップＳ１５０１０１にてタイマ割込み処理が起動するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理Ｓ１０７（図１０参照）においてセンサバッファの更新を行い、左ストップスイッチ４２のＯＮエッジを示す情報を消去してセンサバッファの第２領域に記憶された情報を４０Ｈ（０１０００００）とする。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが正常に回転している場合には、ステップＳ１５０１０６にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップＳ１５０１０７にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第２領域に記憶された情報は４０Ｈであるため、取得される停止指令は００Ｈとなる。つまり、左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合には、当該左ストップスイッチ４２の操作によって停止指令発生とならない。ステップＳ１５０１０９の点灯データ変更処理では、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが回転している場合、点灯データを３８Ｈ（００１１１００）から０７Ｈ（０００００１１）に変更する。この結果、ステップＳ１５０１１０では、左ストップスイッチ４２の操作を継続している場合でも、左ストップスイッチ４２，中ストップスイッチ４３，右ストップスイッチ４４の内部に設けられたＬＥＤを点灯させる制御を行い、上記各スイッチを操作して停止指令を発生させることが可能であることを報知する。

【１１６１】

左ストップスイッチ４２の操作を継続しつつ中ストップスイッチ４３を操作した場合を説明する。停止指令確認処理では、ステップＳ１５０１０１にてタイマ割込み処理が起動するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理Ｓ１０７（図１０参照）においてセンサバッファの更新を行い、中ストップスイッチ４３のＯＮエッジを検出したことを示す４２Ｈ（０１００００１）をセンサバッファの第２領域に記憶する。全てのリール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒが正常に回転している場合には、ステップＳ１５０１０６にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップＳ１５０１０７にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第２領域に記憶された情報は４２Ｈであるため、取得される停止指令は０２Ｈとなる。つまり、左ストップスイッチ４２の操作を継続しつつ中ストップスイッチ４３を操作した場合には、中リール３２Ｍに対する停止指令が発生することとなる。停止指令が発生した場合、停止制御処理（図２１参照）では、中リール３２Ｍについて停止位置決定処理（ステップＳ１００９）を行うとともに、ステップＳ１０１０にてリール回転数が０であるか否かを判定する。左リール３２Ｌと右リール３２Ｒが回転中であるため、ステップＳ１００１等を経て停止指令確認処理に戻る。

【１１６２】

ここで、従来のスロットマシンには、停止位置決定処理を行った後に、リール回転数が０であるか否かではなく、ストップスイッチの操作が終了しているか否かを判定して停止指令確認処理に戻るものがある。かかる構成においては、左ストップスイッチ４２の操作を継続しつつ中ストップスイッチ４３を操作した場合、中ストップスイッチ４３に加えて左ストップスイッチ４２の操作も終了しなければ、停止指令確認処理に戻ることは、すなわち次の停止指令を発生させることができなかった。一方、リール回転数が０であるか否かを判定して停止指令確認処理に戻る構成においては、左ストップスイッチ４２と中ストップスイッチ４３の操作を継続したまま停止指令確認処理に戻るができる。

【１１６３】

中ストップスイッチ４３の操作を終了し、左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合を説明する。停止指令確認処理では、ステップＳ１５０１０１にてタイマ割込み処理が

起動するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理 S 1 0 7（図 1 0 参照）においてセンサバッファの更新を行い、中ストップスイッチ 4 3 の ON エッジを示す情報を消去してセンサバッファの第 2 領域に記憶された情報を 4 0 H（0 1 0 0 0 0 0 0）とする。左リール 3 2 L，右リール 3 2 R が正常に回転している場合には、ステップ S 1 5 0 1 0 6 にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップ S 1 5 0 1 0 7 にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第 2 領域に記憶された情報は 4 0 H であるため、取得される停止指令は 0 0 H となる。つまり、左ストップスイッチ 4 2 の操作を継続した場合には、当該左ストップスイッチ 4 2 の操作によって停止指令発生とならない。ステップ S 1 5 0 1 0 9 の点灯データ変更処理では、左リール 3 2 L，右リール 3 2 R が回転している場合、点灯データを 3 8 H（0 0 1 1 1 0 0 0）から 0 5 H（0 0 0 0 0 1 0 1）に変更する。この結果、ステップ S 1 5 0 1 1 0 では、左ストップスイッチ 4 2 の操作を継続している場合でも、左ストップスイッチ 4 2，右ストップスイッチ 4 4 の内部に設けられた LED を点灯させる制御を行い、上記各スイッチを操作して停止指令を発生させることが可能であることを報知する。

10

【 1 1 6 4 】

左ストップスイッチ 4 2 の操作を継続しつつ右ストップスイッチ 4 4 を操作した場合を説明する。停止指令確認処理では、ステップ S 1 5 0 1 0 1 にてタイマ割込み処理が起動するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理 S 1 0 7（図 1 0 参照）においてセンサバッファの更新を行い、右ストップスイッチ 4 4 の ON エッジを検出したことを示す 4 4 H（0 1 0 0 0 1 0 0）をセンサバッファの第 2 領域に記憶する。左リール 3 2 L，右リール 3 2 R が正常に回転している場合には、ステップ S 1 5 0 1 0 6 にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップ S 1 5 0 1 0 7 にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第 2 領域に記憶された情報は 4 4 H であるため、取得される停止指令は 0 4 H となる。つまり、左ストップスイッチ 4 2 の操作を継続しつつ右ストップスイッチ 4 4 を操作した場合には、右リール 3 2 R に対する停止指令が発生することとなる。停止指令が発生した場合、停止制御処理（図 2 1 参照）では、右リール 3 2 R について停止位置決定処理（ステップ S 1 0 0 9）を行うとともに、ステップ S 1 0 1 0 にてリール回転数が 0 であるか否かを判定する。左リール 3 2 L が回転中であるため、ステップ S 1 0 0 1 等を経て停止指令確認処理に戻る。

20

【 1 1 6 5 】

右ストップスイッチ 4 4 の操作を終了し、左ストップスイッチ 4 2 の操作を継続した場合を説明する。停止指令確認処理では、ステップ S 1 5 0 1 0 1 にてタイマ割込み処理が起動するまで待機する。タイマ割込み処理では、センサ監視処理 S 1 0 7（図 1 0 参照）においてセンサバッファの更新を行い、右ストップスイッチ 4 4 の ON エッジを示す情報を消去してセンサバッファの第 2 領域に記憶された情報を 4 0 H（0 1 0 0 0 0 0 0）とする。左リール 3 2 L，右リール 3 2 R が正常に回転している場合には、ステップ S 1 5 0 1 0 6 にて比較値と回転情報が一致していると判定し、ステップ S 1 5 0 1 0 7 にて停止指令を取得する。このとき、上記したとおりセンサバッファの第 2 領域に記憶された情報は 4 0 H であるため、取得される停止指令は 0 0 H となる。つまり、左ストップスイッチ 4 2 の操作を継続した場合には、当該左ストップスイッチ 4 2 の操作によって停止指令発生とならない。ステップ S 1 5 0 1 0 9 の点灯データ変更処理では、左リール 3 2 L が回転している場合、点灯データを 3 8 H（0 0 1 1 1 0 0 0）から 0 1 H（0 0 0 0 0 0 0 1）に変更する。この結果、ステップ S 1 5 0 1 1 0 では、左ストップスイッチ 4 2 の操作を継続している場合でも、左ストップスイッチ 4 2 の内部に設けられた LED を点灯させる制御を行い、上記各スイッチを操作して停止指令を発生させることが可能であることを報知する。

30

40

【 1 1 6 6 】

左リール 3 2 L を停止させるためには、左ストップスイッチ 4 2 の操作を終了し、左ストップスイッチ 4 2 を再度操作する必要がある。停止指令確認処理では、左ストップスイッチ 4 2 の ON エッジを検出したことを示す情報に基づいて左リール 3 2 L を停止させる

50

停止指令が発生したと判定するため、左ストップスイッチ４２のＯＮ信号を一旦ＯＦＦにする必要があるからである。

【１１６７】

以上のとおり、本実施の形態では、開始指令発生前から左ストップスイッチ４２を操作し、開始指令発生後も左ストップスイッチ４２の操作を継続した場合、左リール３２Ｌを停止させることはできないものの、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒについては停止させることができる。同様に、開始指令発生前から中ストップスイッチ４３及び右ストップスイッチ４４を操作し、開始指令発生後も中ストップスイッチ４３及び右ストップスイッチ４４の操作を継続した場合、中リール３２Ｍ及び右リール３２Ｒを停止させることはできないものの、左リール３２Ｌについては停止させることができる。また、本実施の形態では、例えば中ストップスイッチ４３を操作して停止指令を発生させ、その後も当該中ストップスイッチ４３の操作を継続した場合、停止指令を発生させていない他のストップスイッチを操作すれば対応するリールを停止させることができる。

10

【１１６８】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【１１６９】

ゲーム開始後において、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチの少なくとも１つを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、上記各スイッチの操作を終了することなくリールの回転を停止させることが可能となる。また、かかる構成においては、上記各スイッチが操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、上記各スイッチを初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、リールの回転を停止させることが可能となる。

20

【１１７０】

以上の結果、リールの回転を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１７１】

ゲーム開始後において、スタートレバー４１，第１クレジット投入スイッチ５６，精算スイッチ５９，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれも操作していない場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、上記各スイッチの操作有無に関わらず、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば、リールの回転を停止させることが可能となる。この結果、リールの回転を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

30

【１１７２】

ゲーム開始後において、スタートレバー４１を操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とした。遊技者の中には、勝負所等において開始指令を発生させる際に、念を込めながらスタートレバー４１を操作するとともに、満足いくまでスタートレバー４１の操作を継続するものがある。かかる遊技者にとっては、従来のスタートレバー４１の操作を終了しなければ停止指令を発生させることができない構成の場合、ゲームをテンポよく進行させることができないという問題が生じていた。しかしながら、本実施の形態では、満足いくまでスタートレバー４１の操作を継続しつつ、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作して停止指令を発生させることができるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

40

【１１７３】

ゲーム開始後において、停止指令を発生させたストップスイッチを操作している場合であっても、回転中のリールと対応する他のストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とした。従来の停止指令を発生させたストップスイッチの操作を

50

終了しなければ次の停止指令を発生させることができない構成においては、停止指令を発生させるべくストップスイッチを操作した後に当該ストップスイッチが経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合、次の停止指令を発生させるべく他のストップスイッチを操作したにも関わらず、前記次の停止指令が発生しないという事象が生じていた。そして、次の停止指令を発生させるためには、先に操作したストップスイッチを初期位置に復帰させるべく再度操作し、その後に改めて次の停止指令を発生させるべく他のストップスイッチを操作しなければならなかった。このため、ストップスイッチが初期位置に復帰しない事象が発生した場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうこととなっていた。しかしながら、本実施の形態では、停止指令を発生させたストップスイッチが初期位置に復帰しない事象が発生した場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作して停止指令を発生させることができるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【1174】

停止指令確認処理において、スイッチ状態確認処理を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、停止指令確認処理の処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、停止指令確認処理の簡素化によって生じたROM105の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1175】

各ストップスイッチ42～44の内部にLEDを設け、停止指令を発生させることが可能な場合、LEDを点灯させ、停止指令を発生させることが不可能な場合、LEDを消灯させる構成とした。かかる構成とすることにより、LEDの点灯態様を通じて停止指令を発生させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、回転中のリールを停止させる際の操作性を改善することが可能となる。また、スタートレバー41，第1クレジット投入スイッチ56，精算スイッチ59，停止しているリールと対応するストップスイッチの少なくとも1つを操作している場合であっても、LEDの点灯が継続される構成としたため、上記各スイッチを操作したまま回転中のリールを停止させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

20

【1176】

規定数をベットした後に、第1クレジット投入スイッチ56，ストップスイッチ42～44の少なくとも1つを操作している場合であっても、スタートレバー41を操作すればゲームが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、上記各スイッチの操作を終了することなくゲームを開始させることが可能となる。また、かかる構成においては、上記各スイッチが操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、上記各スイッチを初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、ゲームを開始させることが可能となる。

30

【1177】

以上の結果、ゲームを開始させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1178】

規定数をベットした後に、第1クレジット投入スイッチ56，ストップスイッチ42～44のいずれも操作していない場合であっても、スタートレバー41を操作すればゲームが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、規定数をベットした後に、上記各スイッチの操作有無に関わらず、スタートレバー41を操作すればゲームを開始させることが可能となる。この結果、ゲームを開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

40

【1179】

規定数をベットした後に、第1クレジット投入スイッチ56を操作している場合であっても、スタートレバー41を操作すればゲームが開始される構成とした。従来のスタートレバー41以外のスイッチ操作を終了しなければ開始指令を発生させることができない構

50

成においては、ベット数を設定すべく第1クレジット投入スイッチ56を操作した後に当該第1クレジット投入スイッチ56が経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合、開始指令を発生させるべくスタートレバー41を操作したにも関わらず、ゲームが開始されないという事象が生じていた。そして、開始指令を発生させるためには、第1クレジット投入スイッチ56を初期位置に復帰させるべく再度操作し、その後に改めて開始指令を発生させるべくスタートレバー41を操作しなければならなかった。このため、第1クレジット投入スイッチ56が初期位置に復帰しない事象が発生した場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうこととなっていた。しかしながら、本実施の形態では、第1クレジット投入スイッチ56が初期位置に復帰しない事象が発生した場合であっても、スタートレバー41を操作して開始指令を発生させることができるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【1180】

規定数をベットした後に、ストップスイッチ42～44を操作している場合であっても、スタートレバー41を操作すればゲームが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、ゲームを開始させる前段階においてスタートレバー41を操作しながらスタートレバー41を操作することが可能となり、ゲームを開始させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1181】

開始前処理では、ストップスイッチ42～44の操作状況を確認しない構成とするとともに、メダル投入処理以外のタイミングで第1クレジット投入スイッチ56の操作状況を確認せず、メダル返却処理以外のタイミングで精算スイッチ59の操作状況を確認しない構成とした。かかる構成とすることにより、ゲームが開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、ゲームが開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じたROM105の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【1182】

開始許可LEDを設け、ベット数が規定数である場合、開始許可LEDを点灯させ、ベット数が規定数でない場合、開始許可LEDを消灯させる構成とした。かかる構成とすることにより、開始許可LEDの点灯態様を通じて開始指令を発生させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、ゲームを開始させる際の操作性を改善することが可能となる。また、第1クレジット投入スイッチ56，ストップスイッチ42～44の少なくとも1つを操作している場合であっても、開始許可LEDの点灯が継続される構成としたため、上記各スイッチを操作したままゲームを開始させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

30

【1183】

第1クレジット投入スイッチ56を操作している場合であっても、開始許可LEDの点灯が継続される構成とした。かかる構成とすることにより、第1クレジット投入スイッチ56が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該第1クレジット投入スイッチ56を初期位置に復帰させるべく再操作することが不要となり、ゲームを開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

40

【1184】

開始許可LEDが点灯している状況下で第1クレジット投入スイッチ56，ストップスイッチ42～44の少なくとも1つが操作された場合に、開始許可LEDを点灯から消灯に切り替える処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、ゲームが開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、ゲームが開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じたROM105の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1185】

50

ストップスイッチ４２～４４の少なくとも１つを操作しながらゲームを開始し、ゲーム開始後もストップスイッチの操作を継続した場合、操作を継続しているストップスイッチと対応するリールを停止させることはできないものの、操作していないストップスイッチを操作すれば対応するリールを停止させることが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、操作を継続しているストップスイッチの操作を終了することなくリールを停止させることが可能となり、リールを停止させる際の操作性を改善することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１８６】

さらにいうと、近年のスロットマシンには、例えば左ストップスイッチ４２を最初に操作しなかった場合、報知モードへの移行抽選が行われない等の所定のペナルティが付与されるものがある。かかる構成においては、例えばウエイト期間中に左ストップスイッチ４２を操作し、中ストップスイッチ４３を操作したタイミングがウエイト期間終了後であった場合、遊技者としては左ストップスイッチ４２を最初に操作しているにも関わらず、中ストップスイッチ４３が最初に操作されたものと判定されてしまうこととなり、遊技者の遊技意欲を著しく減退させてしまうこととなっていた。ここで、本実施の形態では、規定数をベットした後に、ストップスイッチ４２～４４を操作しながらでもスタートレバー４１を操作すればゲームが開始される。このため、例えば中ストップスイッチ４３及び右ストップスイッチ４４を操作しながらスタートレバー４１を操作し、中ストップスイッチ４３及び右ストップスイッチ４４の操作を継続した場合、停止指令を発生させることのできるストップスイッチが左ストップスイッチ４２のみとなる。このように、本実施の形態では、意図せずペナルティが付与されてしまうことを回避すべく、ゲーム開始前や開始後に操作するスイッチを遊技者に工夫させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１８７】

停止制御処理において、停止位置決定処理が終了した場合には、リール回転数が０であるか否かを判定し、リール回転数が０でない場合、すなわち停止指令の発生していないリールがある場合、停止指令確認処理に戻る構成とした。かかる構成とすることにより、ゲームが開始される前に操作を開始したストップスイッチの操作や停止指令を発生させたストップスイッチの操作を終了することなく、次の停止指令を発生させることが可能となる。

【１１８８】

さらにいうと、遊技者の中には、第３停止指令を発生させた場合に所定の演出等が発生するよう念を込めた後にストップスイッチの操作を終了する所謂ネジリ操作を行うものがある。かかる遊技者にとっては、例えばストップスイッチの操作順序が報知された場合や、ペナルティ付与を回避するための操作順序が規定されている場合等において、ネジリ操作を行うストップスイッチを遊技者自身が選択できず、もどかしさを感じる機会が生じていた。本実施の形態では、ゲームが開始される前に操作を開始したストップスイッチの操作や停止指令を発生させたストップスイッチの操作を終了することなく、次の停止指令を発生させることができる。故に、ネジリ操作を行いたいストップスイッチを最後に操作できない状況が発生した場合には、ネジリ操作を行いたいストップスイッチの操作を継続しつつ他のストップスイッチを操作して停止指令を発生させることにより、ネジリ操作を行いたいストップスイッチの操作を最後に終了させることができる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１１８９】

（第１６の実施形態）

【１１９０】

上記第１の実施形態では、チャンスモードと、報知モードと、によって構成される有利区間を備えた構成について説明したが、異なる遊技モードによって構成される有利区間を備えた構成であってもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第１の実施形態と同一であるため、以下では相違点についての

み説明する。

【1191】

図201は、本実施の形態におけるスロットマシン10の正面図である。

【1192】

遊技パネル25には、表示窓26L、26M、26Rの右方に、第2補助表示部165が設けられている。第2補助表示部165には、補助表示部65にて後述する小AT前兆演出が行われる場合に、小AT前兆演出の残りゲーム数が表示される。また、第1クレジット投入スイッチ56の右方であってメダル投入口45の左方には、演出スイッチ166が設けられている。演出スイッチ166は、補助表示部65にて所定の補助演出が行われた場合に操作されるものである。第2補助表示部165及び演出スイッチ166（より詳しくは当該演出スイッチ166の操作を検出する演出スイッチ検出センサ）は、表示制御装置81に接続されている。

10

【1193】

図202は、条件装置の名称と、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【1194】

入賞成立となった場合に遊技状態移行の特典が付与される条件装置としては、BBがある。

【1195】

BB入賞が成立する場合には、各リール32L、32M、32Rの「赤7」図柄が中段に停止する停止出目、すなわち「赤7」図柄の組合せが中ラインL2上に停止する停止出目となる。BB入賞が成立した場合には、遊技状態がBB状態に移行する。

20

【1196】

入賞成立となった場合に再遊技の特典が付与される条件装置としては、再遊技1～再遊技4がある。

【1197】

一部の入賞態様について説明すると、再遊技1入賞が成立する場合には、各リール32L、32M、32Rの「リプレイ」図柄が中段に停止する停止出目、すなわち「リプレイ」図柄の組合せが中ラインL2上に停止する停止出目となる。

【1198】

各リール32L、32M、32Rの「スイカ」図柄が右下がりラインL4上に停止した場合には、再遊技2入賞となる。つまり、本実施の形態では、各リール32L、32M、32Rの「スイカ」図柄が右下がりラインL4上に停止した場合、メダル払出の特典ではなく再遊技の特典が付与される。

30

【1199】

左リール32L及び中リール32Mの「スイカ」図柄が右下がりラインL4上に停止するとともに、右リール32Rの「スイカ」図柄が中段（右リール32Rの「リプレイ」図柄が下段）に停止した場合には、再遊技3入賞となる。再遊技3入賞が成立した際の停止出目は、本実施の形態においてチャンス目となる。

【1200】

入賞成立となった場合にメダル払出の特典が付与される条件装置としては、ベル1～ベル6、小役1～小役14がある。

40

【1201】

ベル1は、入賞成立となった場合に各リール32L、32M、32Rの「ベル」図柄が上ラインL1上に停止する条件装置である。ベル2は、入賞成立となった場合に各リール32L、32M、32Rの「ベル」図柄が右下がりラインL4上に停止する条件装置である。ベル3は、入賞成立となった場合に各リール32L、32M、32Rの「ベル」図柄が中ラインL2上に停止する条件装置である。ベル4は、入賞成立となった場合に各リール32L、32M、32Rの「ベル」図柄が右上がりラインL5上に停止する条件装置である。ベル5は、入賞成立となった場合に各リール32L、32M、32Rの「ベル」図

50

柄が下ライン L 3 上に停止する条件装置である。ベル 6 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が小山型（下段、中段、下段）に停止する条件装置である。ベル 1 入賞～ベル 6 入賞が成立した場合には、8 枚のメダル払出が行われる。

【1202】

小役 1 は、本実施の形態においてチェリー入賞として機能するものであり、入賞成立となった場合に中リール 3 2 M の「チェリー」図柄が中段に停止する条件装置である。小役 2 は、小役 1 当選下で小役 1 入賞を成立させることができない場合に入賞成立となる条件装置である。小役 3 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「B A R」図柄が中ライン L 2 上に停止する条件装置である。小役 4 は、小役 3 当選下で小役 3 入賞を成立させることができない場合に入賞成立となる条件装置である。小役 1 入賞～小役 4 入賞が成立した場合には、3 枚のメダル払出が行われる。

10

【1203】

小役 5～小役 14 は、本実施の形態において補填役として機能するものであり、入賞成立となった場合に 1 枚のメダル払出が行われる。

【1204】

図 203 は、「設定 3」の B B 当選フラグを持ち越していない B B 非内部中において選択される抽選テーブルを示す図である。抽選テーブルには、インデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値 P V が設定されている。なお、図 203 には、当選役と、インデックス値 I V と、ポイント値 P V と、の対応関係の他に、当選役を構成する条件装置も併せて記載している。

20

【1205】

本実施の形態では、3 枚遊技でのみ遊技を開始させることが可能な構成となっており、図 203 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、各役の当選確率は以下のとおりとなる。再遊技に当選となる確率は約 8.3 分の 1、スィカに当選となる確率は約 90 分の 1、チャンスに当選となる確率は約 200 分の 1 である。左中右ベル，左右中ベルに当選となる確率は、それぞれ約 17 分の 1 である。中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルに当選となる確率は、それぞれ約 8.1 分の 1 である。共通ベルに当選となる確率は約 52 分の 1、1 枚役に当選となる確率は約 260 分の 1、チェリーに当選となる確率は約 64 分の 1、確定役に当選となる確率は約 66000 分の 1、重複 B B に当選となる確率は約 4.8 分の 1、単独 B B に当選となる確率は約 16000 分の 1 である。B B 非内部中においては、内部中再遊技に当選となる事象が発生せず、いずれの役にも当選しない外れとなる事象も発生しない。

30

【1206】

図示は省略するが、B B 当選フラグを持ち越している B B 内部中において選択される抽選テーブルは、上記 B B 非内部中用抽選テーブルと、内部中再遊技（I V = 2）のポイント値 P V と、単独 B B（I V = 16）のポイント値 P V と、が異なっている。具体的には、内部中再遊技のポイント値 P V として 4 が設定されており、単独 B B のポイント値 P V として 0 が設定されている。したがって、B B 内部中においては、内部中再遊技に約 160000 分の 1 の確率で当選となり、単独 B B に当選しなくなる。他の役の当選確率は B B 非内部中と同じであるため、B B 内部中においても外れとなる事象が発生しない。

40

【1207】

ここで、役の抽選結果とリールの停止結果との関係を説明する。

【1208】

本実施の形態では、単独 B B 以外の役に当選した場合、何らかの入賞が必ず成立するよう、当選役を構成する条件装置と、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の図柄配列と、が設定されている。例えば、チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ 42～44 の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役 1 又は小役 2 の入賞が必ず成立し、3 枚のメダル払出が行われる。同様に、確定役に当選した場合には、ストップスイッチ 42～44

50

の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役3又は小役4の入賞が必ず成立し、3枚のメダル払出が行われる。単独BBに当選した場合には、各リール32L, 32M, 32Rの「赤7」図柄を中段に停止させることができるタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、BB入賞が成立し、他のタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、BB入賞が成立せずにBB当選フラグが持ち越されることとなる。

【1209】

また、主制御装置101は、BBと小役に当選している場合、小役入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行い、BBと再遊技に当選している場合、再遊技入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行う。このため、例えば重複BBに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役5～小役14のいずれかの入賞が成立し、1枚のメダル払出が行われる。BB内部中の状況下で内部中再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技1又は再遊技4の入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。BB内部中の状況下で他の役に当選した場合についても同様であり、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、BB以外の条件装置の入賞が成立し、対応する特典が付与される。上記したとおりBB内部中では外れとなる事象が発生しないため、本実施の形態では、単独BBに当選した遊技回以外でBB入賞を成立させることができない。つまり、上記第1の実施形態では、2枚遊技を行ってBB2内部中とした後に3枚遊技を行わせることによってBB入賞の成立を回避させていたが、本実施の形態では、上記手順を踏ませることなくBB入賞の成立を回避させることができる。

【1210】

左中右ベルに当選した場合には、左ストップスイッチ42→中ストップスイッチ43→右ストップスイッチ44の操作順序で操作すればベル1入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役5～小役8のいずれかの入賞が成立して1枚のメダル払出が行われる。左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルに当選した場合についても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、ベル2～ベル6のうち当選している条件装置の入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、当選している条件装置のうちベル2～ベル6以外の条件装置の入賞が成立して1枚のメダル払出が行われる。なお以下では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。また、ベル1入賞～ベル6入賞を総称して「ベル入賞」ともいう。

【1211】

図204は、遊技区間の移行を示す図である。

【1212】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、1ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【1213】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、小AT前兆モードと、小ATモードと、大ATモードと、の4つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において3000回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が2400に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利

区間が終了する。有利区間における差枚数が2400に達した場合とは、より詳しくは当該有利区間における遊技者の所有メダル増加数が0となることなく2400に達した場合であり、換言すれば有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が2400に達した場合である。

【1214】

チャンスモードとは、小ATモード又は大ATモードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。小ATモードへの移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、には、小AT前兆モードに移行する。大ATモードへの移行抽選に当選した場合には、前兆モードを経ることなく大ATモードに直接移行する。また、チャンスモードでは、小ATモードで用いるアシスト特典を取得することがある。アシスト特典は、アシスト抽選に当選した場合と、チャンスモード下で加算されたポイントが所定値（本実施の形態では1000）に到達した場合と、に取得される。チャンスモードは、通常ゾーンと、チャレンジゾーン（CZ）と、CZ前兆ゾーンと、の3種類の遊技ゾーンによって構成されており、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーン及びCZ前兆ゾーンと比してポイント加算される期待値が高くなる。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、1ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。

10

【1215】

小AT前兆モードとは、小ATモードに移行する前段階で小AT前兆演出を行うための遊技モードである。小AT前兆モードは、小AT前兆モード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。小ATモードが終了した場合には、小ATモードに移行する。小AT前兆モードにおいても、チャンスモードと同様に、アシスト抽選に当選した場合と、小AT前兆モード下で加算されたポイントが所定値（本実施の形態では1000）に到達した場合と、にアシスト特典が取得される。小AT前兆モードは、通常ゾーンと、チャレンジゾーン（CZ）と、CZ前兆ゾーンと、の3種類の遊技ゾーンによって構成されており、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーン及びCZ前兆ゾーンと比してポイント加算される期待値が高くなる。チャンスモードから小AT前兆モードに移行する場合には、そのときの遊技ゾーンと、そのときのポイントと、獲得したアシスト特典と、が引き継がれる。したがって、例えばチャンスモードのチャレンジゾーンから小AT前兆モードに移行する場合には、小AT前兆モードがチャレンジゾーンから開始されることとなる。なお、小AT前兆モードにおいても大ATモードへの移行抽選を行っており、大ATモードへの移行抽選に当選した場合には、小ATモードではなく大ATモードに移行する。小AT前兆モードにおいては、チャンスモードと同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、小AT前兆モードでは、1ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。

20

30

【1216】

小ATモードとは、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が報知される遊技モードである。このため、小ATモードでは、1ゲーム行う毎にメダルの増加が期待されることとなる。小ATモードでは、アシスト特典を獲得していない場合、50%の継続抽選が3回行われる。継続抽選に3回当選した場合には、小ATモードの終了後に大ATモードに移行する。継続抽選の当選回数が2回以下である場合には、小ATモードの終了後に有利区間も終了し、通常区間に移行する。小ATモードは、継続抽選の当選回数が2回又は3回であれば25回の遊技が行われた場合に終了し、継続抽選の当選回数が1回であれば17回の遊技が行われた場合に終了し、継続抽選の当選回数が0回であれば9回の遊技が行われた場合に終了する。

40

【1217】

大ATモードとは、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が報知される遊技モードである。このため、小AT

50

モードでは、1 ゲーム行う毎にメダルの増加が期待されることとなる。大 A T モードは、大 A T モード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。大 A T モードは、当該大 A T モード下で遊技可能な遊技回数において、小 A T モードと相違している。すなわち、小 A T モードは、最短で 9 回、最長で 25 回で終了するのに対し、大 A T モードは、最短でも 100 回遊技できる。したがって、大 A T モードに移行した場合には、小 A T モードよりも遊技者に有利となる。大 A T モードが終了した場合には、有利区間も終了して通常区間に移行する。

【1218】

以上のとおり、本スロットマシン 10 では、小 A T モード及び大 A T モードによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【1219】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置 101 が行う各種処理について、図 205 以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置 101 が行う各種処理を個別に説明することとする。

【1220】

まず、通常区間における処理を説明する。

【1221】

図 205 は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S309、図 12 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【1222】

ステップ S160101 では、当選フラグ格納エリア 106a に当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップ S160102 に進み、当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものであるか否かを判定する。具体的には、インデックス値 I V と対応する当選役番号 1 ～ 15（図 203 参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア 106a に格納されているか否かを判定する。当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものである場合には、ステップ S160103 にて移行フラグをセットするとともに、ステップ S160104 にて区間表示器 66 を ON 点灯させ、本処理を終了する。当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグが小役及び再遊技に当選していないことを示すものである場合すなわち単独 B B に当選した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【1223】

図 206 は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S214、図 11 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1224】

ステップ S160201 では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S160202 にて移行フラグをクリアする。ステップ S160203 では、最初の停止指令が左リール 32L に対して発生したか否か、すなわち左ストップスイッチ 42 が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ 42 が最初に操作された場合には、ステップ S160204 ～ステップ S160214 に示す有利区間移行処理を行う。

【1225】

有利区間移行処理では、ステップ S160204 において、区間情報格納エリア 106d に格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更する。ステップ S160205 では、区間情報格納エリア 106d に設けられた区間ゲーム数カウンタに 0 をセットする。続くステップ S160206 では、区間情報格納エリア 106d に格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更し、ステップ S160207 では、区間情報格納エリア 106d に格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更する。ステップ S16

10

20

30

40

50

0208では、区間情報格納エリア106dに設けられた移行ゲーム数カウンタにセットする値を決定する移行ゲーム数抽選を行う。移行ゲーム数抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、300, 500, 700のいずれかを取得する。より具体的には、128分の64の確率で700を取得し、128分の48の確率で500を取得し、128分の16の確率で300を取得する。ステップS160209では、移行ゲーム数カウンタに移行ゲーム数抽選にて取得した値をセットする。ステップ160210では、区間情報格納エリア106dに設けられたモードゲーム数カウンタに0をセットする。ステップS160211では、区間情報格納エリア106dに設けられたポイント値カウンタに0をセットする。ステップS160212では、区間情報格納エリア106dに設けられたアシストカウンタに0をセットする。ステップS160213では、区間情報格納エリア106dに設けられた差枚数カウンタに0をセットする。その後、ステップS160214にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次のゲームの遊技区間や遊技モード、遊技ゾーン、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、ステップS160214では、区間情報格納エリア106dにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、遊技ゾーンフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

10

【1226】

ステップS160203において左ストップスイッチ42ではなく中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作されたと判定した場合には、ステップS160215に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップS160204～ステップS160214に示す有利区間移行処理を行った後に本処理を終了する。一方、押し順ベルに当選している場合には、ステップS160214にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。つまり、通常区間において押し順ベルに当選し、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44を最初に操作した場合には、移行抽選に当選していたとしても当該結果が無効とされてチャンスモードに移行しない。

20

【1227】

ステップS160201にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS160214にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

30

【1228】

以上のとおり、通常区間において単独BB以外の役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図203に示すように、例えば「設定3」の場合、BB非内部中に単独BBに当選となる確率は約16000分の1である。したがって、通常区間は、左ストップスイッチ42を最初に操作すればほぼ1ゲームで終了することとなる。また、BB内部中である場合には、単独BB以外の役に必ず当選するため、左ストップスイッチ42を最初に操作すれば通常区間が1ゲームで終了することとなる。

【1229】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。なお、理解を容易なものとするため、先ず通常ゾーンにおける処理を説明する。

40

【1230】

図207は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【1231】

ステップS160301では、確定役に当選しているか否かを判定する。確定役に当選していない場合には、ステップS160302に進み、アシスト特典を付与するか否かを決定するアシスト抽選処理を行う。

【1232】

50

アシスト抽選処理では、図 208 のフローチャートに示すように、ステップ S 160401 にてアシストカウンタの値が 5 であるか否かを判定する。アシストカウンタの値が 5 でない場合には、ステップ S 160402 に進み、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいてアシスト抽選を行う。ステップ S 160403 では、アシスト抽選に当選したか否かを判定する。アシスト抽選に当選する確率は、約 400 分の 1 である。アシスト抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、アシスト抽選に当選した場合には、ステップ S 160404 にてアシスト取得処理を行った後に本処理を終了する。

【1233】

アシスト取得処理では、図 209 のフローチャートに示すように、ステップ S 160501 にてアシスト特典の種別を決定するアシスト種別抽選を行う。アシスト特典には、小 A T モードにおける継続率をアップさせるアップ特典と、小 A T モードにおける継続抽選を 1 回当選させる継続特典と、がある。アシスト種別抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、128 分の 116 の確率でアップ特典と決定し、128 分の 12 の確率で継続特典と決定する。ステップ S 160502 では、アシスト種別抽選の抽選結果がアップ特典であるか否かを判定する。アップ特典である場合には、ステップ S 160503 に進み、区間情報格納エリア 106d に設けられたアップ数カウンタに 1 をセットする。ステップ S 160504 では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、ループ率として 70%、80%、90% のいずれかを取得する。ステップ S 160505 では、取得したループ率に基づいてループ抽選を行う。ステップ S 160506 では、ループ抽選に当選したか否かを判定する。ループ抽選に当選した場合には、ステップ S 160507 にてアップ数カウンタの値に 1 を加算し、ステップ S 160505 のループ抽選に戻る。

【1234】

ループ抽選に当選しなかった場合と、ステップ S 160502 にてアップ特典ではなく継続特典であると判定した場合と、には、ステップ S 160508 に進み、アシストカウンタの値に 1 を加算する。ステップ S 160509 では、区間情報格納エリア 106d に設けられたアシスト記憶領域に、取得したアシスト特典の内容を記憶する。より具体的に説明すると、アシスト記憶領域は、第 1 領域～第 5 領域の 5 つの領域によって構成されている。ステップ S 160509 では、アシストカウンタの値と対応する領域に、アップ特典であればアップ数カウンタの値を記憶し、継続特典であれば継続特典であることを示す情報を記憶する。その後、ステップ S 160510 にてアシストコマンドを表示制御装置 81 に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置 81 は、アシストコマンドを受信することにより、取得したアシスト特典の内容、すなわちアップ特典と継続特典のいずれであるかと、アップ特典であれば継続率のアップ数と、を把握する。

【1235】

アシスト抽選処理の説明に戻り、ステップ S 160401 にてアシストカウンタの値が 5 であると判定した場合には、アシスト特典を 5 つ取得したことを意味するとともに、アシスト記憶領域の 5 つの領域を全て使用中であることを意味する。かかる場合には、アシスト抽選等を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【1236】

区間抽選処理の説明に戻り、アシスト抽選処理が終了した場合には、ステップ S 160303 に進み、チェリーに当選しているか否かを判定する。チェリーに当選している場合には、ステップ S 160304 に進み、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードである場合には、ステップ S 160305 に進み、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、小 A T モードに移行させるか否かの小 A T 移行抽選を行う。ステップ S 160306 では、小 A T 移行抽選に当選したか否かを判定する。小 A T 移行抽選の当選確率は、128 分の 18 である。小 A T 移行抽選に当選した場合には、ステップ S 160307 に進み、小移行フラグをセットする。その後、ステップ S 160308 にてポイントを増加させるか否かを決定するポイント抽選処理を行い、本処理を終了する。

【1237】

ステップS160303にてチェリーに当選していないと判定した場合には、ステップS160309に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、そのまま本処理を終了し、押し順ベルに当選していない場合には、ステップS160308にてポイント抽選処理を行った後に本処理を終了する。

【1238】

ポイント抽選処理では、図210のフローチャートに示すように、ステップS160601においてポイント抽選を行う。ポイント抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、ポイントを取得する。

【1239】

図211(a)は、通常ゾーンにおける、当選役と、取得するポイントと、の対応関係を示す図である。通常ゾーンでは、スイカに当選している場合、128分の20の確率で10ポイントを取得し、128分の60の確率で20ポイントを取得し、128分の40の確率で30ポイントを取得し、128分の8の確率で100ポイントを取得する。チェリー又はチャンスに当選している場合、128分の20の確率で20ポイントを取得し、128分の60の確率で30ポイントを取得し、128分の40の確率で100ポイントを取得し、128分の8の確率で300ポイントを取得する。スイカ、チェリー、チャンス以外の役に当選している場合には、128分の106の確率で0ポイントを取得し、128分の20の確率で5ポイントを取得し、128分の2の確率で10ポイントを取得する。

【1240】

ポイント抽選が終了した場合には、ステップS160602にて取得ポイントが0であるか否かを判定し、取得ポイントが0である場合には、そのまま本処理を終了する。取得ポイントが0でない場合には、ステップS160603に進み、ポイント値カウンタの値に取得ポイントを加算する。ステップS160604では、ポイントコマンドを表示制御装置81に対して送信する。表示制御装置81は、ポイントコマンドを受信することにより、取得ポイントを把握する。ステップS160605では、ポイント値カウンタの値が999より大きいのか否か、すなわちポイント値カウンタの値が1000に到達したか否かを判定する。ポイント値カウンタの値が1000に到達していない場合には、そのまま本処理を終了し、ポイント値カウンタの値が1000に到達した場合には、ステップS160606にてポイント値カウンタの値から1000を減算する。

【1241】

ステップS160607では、アシストカウンタの値が5であるか否かを判定する。アシストカウンタの値が5でない場合には、ステップS160608にて上記したアシスト取得処理を行い、本処理を終了する。一方、アシストカウンタの値が5である場合には、アシスト記憶領域の5つの領域を全て使用中であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【1242】

区間抽選処理の説明に戻り、ステップS160301にて確定役に当選していると判定した場合には、ステップS160310にて大移行フラグをセットし、本処理を終了する。

【1243】

図212は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1244】

ステップS160701では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図29参照）。但し、本実施の形態では、ステップS1702において、区間ゲーム数カウンタの値が1500であるか否かではなく、3000であるか否かを判定する。

【1245】

ステップS160702では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS160701の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS160706にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【1246】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS160703に進み、大移行フラグがセットされているか否かを判定する。大移行フラグがセットされている場合には、大ATモードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS160704にて大移行フラグをクリアするとともに、ステップS160705にて大ATモードへ移行させる大AT移行処理を行う。その後、ステップS160706にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。一方、大移行フラグがセットされていない場合には、ステップS160707に進み、モード移行処理を行う。その後、ステップS160706にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【1247】

モード移行処理では、図213のフローチャートに示すように、ステップS160801において、左ストップスイッチ42が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、ステップS160802に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップS160803にて上記したポイント抽選処理を行う。ステップS160805では、遊技モードを移行させるか否かを判定する移行判定処理を行う。また、ステップS160801にて左ストップスイッチ42ではなく中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が最初に操作されたと判定した場合には、ステップS160804に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップS160805にて移行判定処理を行う。

【1248】

移行判定処理では、図214のフローチャートに示すように、ステップS160901において小移行フラグがセットされているか否かを判定する。小移行フラグがセットされている場合には、小AT移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS160902にて小移行フラグをクリアするとともに、ステップS160903～ステップS160906に示す小AT前兆移行処理を行い、本処理を終了する。

【1249】

小AT前兆移行処理では、ステップS160903において、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを小AT前兆フラグに変更する。ステップS160904では、移行ゲーム数カウンタにセットする値を決定する移行ゲーム数抽選を行う。移行ゲーム数抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、17～32のいずれかを取得する。17～32の値を取得する確率は、それぞれ128分の8である。ステップS160905では、移行ゲーム数カウンタに移行ゲーム数抽選にて取得した値をセットする。ステップS160906では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。

【1250】

ステップS160901にて小移行フラグがセットされていないと判定した場合には、小AT移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS160907にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS160908にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS160909にて現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードである場合には、ステップS160903～ステップS160906に示す小AT前兆移行処理を行い、本処理を終了する。

【1251】

モード移行処理の説明に戻り、移行判定処理が終了した場合には、ステップ S 1 6 0 8 0 6 にてチャレンジゾーンに移行させるか否かを判定する C Z 移行判定処理を行う。

【1 2 5 2】

C Z 移行判定処理では、図 2 1 5 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 6 1 0 0 1 にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定する。通常ゾーンである場合には、ステップ S 1 6 1 0 0 2 に進み、単独 B B , チェリー以外の役に当選しているか否かを判定する。単独 B B 又はチェリーに当選している場合には、そのまま本処理を終了し、単独 B B 及びチェリーに当選していない場合には、ステップ S 1 6 1 0 0 3 に進み、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、チャレンジゾーンに移行させるか否かの C Z 移行抽選を行う。ステップ S 1 6 1 0 0 4 では、C Z 移行抽選に当選したか否かを判定する。C Z 移行抽選の当選確率は、チャンスに当選していれば 1 2 8 分の 6 8 であり、スイカに当選していれば 1 2 8 分の 3 8 であり、再遊技、内部中再遊技に当選していれば 1 2 8 分の 3 であり、前記各役以外に当選していれば 1 2 8 分の 2 である。C Z 移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、C Z 移行抽選に当選した場合には、ステップ S 1 6 1 0 0 5 ~ ステップ S 1 6 1 0 0 8 に示す C Z 前兆移行処理を行い、本処理を終了する。

10

【1 2 5 3】

C Z 前兆移行処理では、ステップ S 1 6 1 0 0 5 において、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技ゾーンフラグを C Z 前兆フラグに変更する。ステップ S 1 6 1 0 0 6 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた第 2 移行ゲーム数カウンタにセットする値を決定する第 2 移行ゲーム数抽選を行う。第 2 移行ゲーム数抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて、1 ~ 8 のいずれかを取得する。1 ~ 8 の値を取得する確率は、それぞれ 1 2 8 分の 1 6 である。ステップ S 1 6 1 0 0 7 では、第 2 移行ゲーム数カウンタに第 2 移行ゲーム数抽選にて取得した値をセットする。ステップ S 1 6 1 0 0 8 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた第 2 モードゲーム数カウンタに 0 をセットする。

20

【1 2 5 4】

モード移行処理の説明に戻り、C Z 移行判定処理が終了した場合と、ステップ S 1 6 0 8 0 4 にて押し順ベルに当選していると判定した場合と、には、ステップ S 1 6 0 8 0 7 に進み、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、そのまま本処理を終了する。

30

【1 2 5 5】

次に、チャンスモードの C Z 前兆ゾーンにおける処理を説明する。

【1 2 5 6】

C Z 前兆ゾーンでは、区間抽選処理（図 2 0 7 参照）において、通常ゾーンと同一の処理を行う。ポイント抽選処理におけるポイント抽選（ステップ S 1 6 0 6 0 1、図 2 1 0 参照）においても、通常ゾーンと同一の確率でポイントを取得する（図 2 1 1 (a) 参照）。

【1 2 5 7】

遊技区間処理では、モード移行処理の C Z 移行判定処理（ステップ S 1 6 0 8 0 6、図 2 1 3 参照）において、通常ゾーンと異なる処理を行う。その他については、通常ゾーンと同一の処理を行う。

40

【1 2 5 8】

C Z 移行判定処理では、図 2 1 5 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 6 1 0 0 1 にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定するとともに、ステップ S 1 6 1 0 0 9 にて現在の遊技ゾーンが C Z 前兆ゾーンであるか否かを判定する。C Z 前兆ゾーンである場合には、ステップ S 1 6 1 0 0 1 にて否定判定するとともに、ステップ S 1 6 1 0 0 9 にて肯定判定し、ステップ S 1 6 1 0 1 0 に進む。ステップ S 1 6 1 0 1 0 では、第 2 モードゲーム数カウンタの値に 1 を加算し、ステップ S 1 6 1 0 1 1 では、第 2 モードゲーム数カウンタの値が第 2 移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定す

50

る。第2モードゲーム数カウンタの値が第2移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。第2モードゲーム数カウンタの値が第2移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS161012～ステップS161014に示すCZ移行処理を行い、本処理を終了する。

【1259】

CZ移行処理では、ステップS161012において、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技ゾーンフラグをCZフラグに変更する。ステップS161013では、第2移行ゲーム数カウンタに11をセットする。ステップS161014では、第2モードゲーム数カウンタに0をセットする。

【1260】

次に、チャンスモードのチャレンジゾーンにおける処理を説明する。

【1261】

チャレンジゾーンでは、区間抽選処理（図207参照）において、ポイント抽選処理におけるポイント抽選（ステップS160601、図210参照）を除き、通常ゾーンと同一の処理を行う。チャレンジゾーンにおけるポイント抽選では、当選役に関わらず10以上のポイントを取得する。

【1262】

図211（b）は、チャレンジゾーンにおける、当選役と、取得するポイントと、の対応関係を示す図である。チャレンジゾーンでは、スイカに当選している場合、128分の60の確率で30ポイントを取得し、128分の60の確率で100ポイントを取得し、128分の8の確率で300ポイントを取得する。チェリー又はチャンスに当選している場合、128分の20の確率で30ポイントを取得し、128分の80の確率で100ポイントを取得し、128分の25の確率で300ポイントを取得し、128分の3の確率で1000ポイントを取得する。スイカ、チェリー、チャンス以外の役に当選している場合には、128分の60の確率で10ポイントを取得し、128分の50の確率で20ポイントを取得し、128分の18の確率で30ポイントを取得する。

【1263】

遊技区間処理では、モード移行処理（図213参照）において、通常ゾーンと異なる処理を行う。その他については、通常ゾーンと同一の処理を行う。

【1264】

ステップS160806のCZ移行判定処理では、図215のフローチャートに示すように、ステップS161001にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定するとともに、ステップS161009にて現在の遊技ゾーンがCZ前兆ゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンである場合には、ステップS161001にて否定判定するとともに、ステップS161009にて否定判定し、そのまま本処理を終了する。

【1265】

ステップS160807では、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。チャレンジゾーンである場合には、ステップS160808にて第2モードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS160809にて第2モードゲーム数カウンタの値が第2移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。第2モードゲーム数カウンタの値が第2移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。第2モードゲーム数カウンタの値が第2移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS160810にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更し、本処理を終了する。

【1266】

次に、有利区間の小AT前兆モードにおける処理を説明する。なお、区間抽選処理及び遊技区間処理における基本的な処理構成は、チャンスモードにおける区間抽選処理及び遊技区間処理と同じである。このため、以下では相違点について説明する。

【1267】

区間抽選処理では、図207のフローチャートに示すように、ステップS160304

10

20

30

40

50

にて現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。小A T前兆モードである場合には、否定判定をし、ステップS 1 6 0 3 0 8にてポイント抽選処理を行った後に本処理を終了する。小A T前兆モードは、小A Tモードへの移行抽選に当選した場合に移行する遊技モードである。このため、小A T前兆モードにおける区間抽選処理では、小A T移行抽選を行わない。なお、ステップS 1 6 0 3 0 8のポイント抽選処理及びステップS 1 6 0 3 0 2におけるアシスト抽選処理では、チャンスモードと同一の処理を行う。

【1 2 6 8】

遊技区間処理では、モード移行処理の移行判定処理（ステップS 1 6 0 8 0 5、図2 1 3参照）において、チャンスモードと異なる処理を行う。

【1 2 6 9】

移行判定処理では、図2 1 4のフローチャートに示すように、ステップS 1 6 0 9 0 1において小移行フラグがセットされているか否かを判定する。上記したとおり、小A T前兆モードでは小A T移行抽選を行わないため、小移行フラグがセットされている事象が発生しない。したがって、小A T前兆モードでは、ステップS 1 6 0 9 0 1にて否定判定し、ステップS 1 6 0 9 0 7に進む。ステップS 1 6 0 9 0 7では、モードゲーム数カウンタの値に1を加算し、ステップS 1 6 0 9 0 8では、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS 1 6 0 9 0 9にて現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。小A T前兆モードである場合には、ステップS 1 6 0 9 0 9にて否定判定し、ステップS 1 6 0 9 1 0にて小A T移行処理を行った後に本処理を終了する。

【1 2 7 0】

小A T移行処理では、図2 1 6のフローチャートに示すように、ステップS 1 6 1 1 0 1にて区間情報格納エリア1 0 6 dに格納されている遊技モードフラグを小A Tフラグに変更する。ステップS 1 6 1 1 0 2では、区間情報格納エリア1 0 6 dに設けられた継続率カウンタに5 0をセットする。ステップS 1 6 1 1 0 3では、移行ゲーム数カウンタに1をセットし、ステップS 1 6 1 1 0 4では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。

【1 2 7 1】

ステップS 1 6 1 1 0 5では、アシスト記憶領域の第1領域～第5領域のいずれかに、継続特典であることを示す情報（以下、「継続特典情報」ともいう。）が記憶されているか否かを判定する。継続特典情報が記憶されている場合には、ステップS 1 6 1 1 0 6にて継続特典情報を1つ消去するとともに、ステップS 1 6 1 1 0 7にて移行ゲーム数カウンタの値に8を加算する。ステップS 1 6 1 1 0 8では、継続特典情報の消去数が3であるか否かを判定する。継続特典情報の消去数が3でない場合には、ステップS 1 6 1 1 0 5に戻り、継続特典情報が残っているか否かを判定する。一方、継続特典情報の消去数が3である場合には、小A Tモードにおける継続抽選の当選回数が3回となったことを意味する。かかる場合には、ステップS 1 6 1 1 0 9にて突破フラグをセットするとともに、ステップS 1 6 1 1 1 0にて小A TコマンドAを表示制御装置8 1に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置8 1は、小A TコマンドAを受信することにより、小A Tモードが2 5ゲーム継続すること（移行ゲーム数カウンタ値＝1＋8×3）と、継続抽選の当選回数が3回であることと、を把握する。

【1 2 7 2】

ステップS 1 6 1 1 0 5にて継続特典情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップS 1 6 1 1 1 1にて継続率変更処理を行った後に本処理を終了する。

【1 2 7 3】

継続率変更処理では、図2 1 7のフローチャートに示すように、ステップS 1 6 1 2 0 1において、アシスト記憶領域の第1領域～第5領域のいずれかに、アップ数が記憶されているか否かを判定する。アシスト取得処理（図2 0 9参照）にて説明したとおり、アッ

10

20

30

40

50

ブ特典を取得した場合には、継続率をアップさせるアップ数がアシスト記憶領域に記憶される。アップ数が記憶されている場合には、ステップS161202に進み、継続率カウンタの値に、アップ数が記憶されている最初の領域のアップ数を加算する。例えば、第2領域と第3領域にアップ数が記憶されている場合には、第2領域に記憶されたアップ数を加算する。ステップS161203では、アップ数が記憶されている最初の領域のアップ数を消去する。ステップS161204では、継続率カウンタの値が99より大きいかな否か、すなわち継続率が100%に到達したかな否かを判定する。継続率が100%に到達していない場合には、ステップS161201に戻り、アップ数が残っているかな否かを判定する。一方、継続率が100%に到達した場合には、継続抽選を行えば必ず3回当選となることを意味する。かかる場合には、ステップS161205にて移行ゲーム数カウンタに25をセットするとともに、ステップS161206にて突破フラグをセットする。その後、ステップS161207にて小ATコマンドAを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。

10

【1274】

ステップS161201にてアップ数が記憶されていないと判定した場合には、ステップS161208にて継続抽選処理を行った後に本処理を終了する。

【1275】

継続抽選処理では、図218のフローチャートに示すように、ステップS161301において、継続率カウンタの値と、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、継続抽選を行う。ステップS161302では、継続抽選に当選したかな否かを判定する。継続抽選に当選した場合には、ステップS161303にて移行ゲーム数カウンタの値に8を加算するとともに、ステップS161304にて移行ゲーム数カウンタの値が25となったかな否かを判定する。移行ゲーム数カウンタの値が25となっていない場合には、ステップS161301に戻り、継続抽選を再度行う。一方、移行ゲーム数カウンタの値が25となった場合には、継続特典に基づく当選回数も含め、継続抽選の当選回数が3回となったことを意味する。かかる場合には、ステップS161305にて突破フラグをセットするとともに、ステップS161306にて小ATコマンドAを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。

20

【1276】

ステップS161302にて継続抽選に当選しなかったと判定した場合には、ステップS161307に進み、移行ゲーム数カウンタの値に8を加算する。ステップS161308では、移行ゲーム数カウンタの値が25であるかな否かを判定する。移行ゲーム数カウンタの値が25である場合には、継続抽選の当選回数が2回であることを意味するため、ステップS161309にて小ATコマンドBを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置81は、小ATコマンドBを受信することにより、小ATモードが25ゲーム継続することと、継続抽選の当選回数が2回であることを把握する。

30

【1277】

ステップS161308にて移行ゲーム数カウンタの値が25でないと判定した場合には、ステップS161310に進み、移行ゲーム数カウンタの値が17であるかな否かを判定する。移行ゲーム数カウンタの値が17である場合には、継続抽選の当選回数が1回であることを意味するため、ステップS161311にて小ATコマンドCを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置81は、小ATコマンドCを受信することにより、小ATモードが17ゲーム継続することと、継続抽選の当選回数が1回であることを把握する。また、移行ゲーム数カウンタの値が17でない場合には、移行ゲーム数カウンタの値が9であって継続抽選の当選回数が0回であることを意味するため、ステップS161312にて小ATコマンドDを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置81は、小ATコマンドDを受信することにより、小ATモードが9ゲーム継続することと、継続抽選の当選回数が0回であることを把握する。

40

50

【1278】

なお、モード移行処理（図213参照）では、上記した移行判定処理が終了した場合、ステップS160806のCZ移行判定処理と、ステップS160807～ステップS160810の処理と、を行う。これらの処理は、チャンスモードと同一である。したがって、遊技ゾーンと、ポイント値カウンタの値と、アシスト特典と、は、チャンスモードから小AT前兆モードに引き継がれることとなる。

【1279】

次に、有利区間の小ATモードにおける処理を説明する。

【1280】

ゲームの開始段階で行われる区間抽選処理では、小ATモードである場合、何ら処理を行うことなく、そのまま本処理を終了する。なお、押し順ベルに当選している場合における操作順序の報知に関しては、上記第1の実施の形態に記載したとおり、リール制御処理の指示モニタ表示処理（ステップS408、図15参照）にて行っており、区間抽選処理では行っていない。また、上記第1の実施の形態における指示モニタ表示処理（図19参照）では、報知モードである場合に指示モニタを表示しているが、本実施の形態では、小ATモード又は大ATモードである場合に指示モニタを表示する。

10

【1281】

図219は、小ATモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

20

【1282】

ステップS161401では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図29参照）。但し、本実施の形態では、ステップS1702において、区間ゲーム数カウンタの値が1500であるか否かではなく、3000であるか否かを判定する。

【1283】

ステップS161402では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS161401の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS161409にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【1284】

30

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS161403にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS161404にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップS161409にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS161405にて突破フラグがセットされているか否かを判定する。突破フラグがセットされていない場合には、継続抽選の当選回数が2回以下であることを意味する。かかる場合には、ステップS161406～ステップS161408に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS161409にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS161406にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS161407にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS161408では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

40

【1285】

ステップS161405にて突破フラグがセットされていると判定した場合には、継続抽選に3回当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS161410にて大AT移行処理を行うとともに、ステップS161409にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

50

【1286】

図220は、大AT移行処理を示すフローチャートである。大AT移行処理は、小ATモードにおいて継続抽選に3回当選した場合に加えて、チャンスモード又は小AT前兆モードにおいて確定役に当選した場合にも行われる（ステップS160705、図212参照）。

【1287】

ステップS161501では、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを大ATフラグに変更する。ステップS161502では、移行ゲーム数カウンタに100をセットし、ステップS161503では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。ステップS161504では、アシスト記憶領域の第1領域～第5領域のいずれかに、継続特典情報が記憶されているか否かを判定する。継続特典情報が記憶されている場合には、小ATモードに移行する前までに継続特典情報を4つ以上記憶した、又は、継続特典情報を1つ以上記憶している状況で確定役に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS161505にて継続特典情報を1つ消去するとともに、ステップS161506にて移行ゲーム数カウンタの値に100を加算する。ステップS161507では、継続特典情報の消去数が2より大きいかなかを判定する。ここで、アシスト記憶領域に記憶できるアシスト特典の最大数は5であり、小ATモードに移行した場合には、継続特典情報が3個を上限として消去される。したがって、ステップS161507にて継続特典情報の消去数が3以上であると判定した場合には、継続特典情報を3つ以上記憶している状況で確定役に当選したこと、すなわち小ATモードに移行すれば大ATモードへの移行が確定している状況で大ATモードへの移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS161508に進み、移行ゲーム数カウンタの値にさらに100を加算する。その後、又は継続特典情報の消去数が2以下である場合には、ステップS161504に戻り、継続特典情報が残っているか否かを判定する。

【1288】

ステップS161504にて継続特典情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップS161509に進み、アシスト記憶領域の第1領域～第5領域のいずれかに、アップ数が記憶されているか否かを判定する。アップ数が記憶されている場合には、小AT移行処理の継続率変更処理（図217参照）においてアップ特典を全て消費する前に継続率が100%に到達した、又は、アップ特典を1つ以上記憶している状況で確定役に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS161510に進み、アップ数が記憶されている最初の領域のアップ数に応じた上乗せゲーム数を取得する。具体的には、アップ数が1～10であれば上乗せゲーム数として10を取得し、アップ数が11～20であれば上乗せゲーム数として20を取得し、アップ数が21以上であれば上乗せゲーム数として40を取得する。ステップS161511では、移行ゲーム数カウンタの値に、取得した上乗せゲーム数を加算する。ステップS161512では、アップ数が記憶されている最初の領域のアップ数を消去する。その後、ステップS161509に戻り、アップ数が残っているか否かを判定する。

【1289】

ステップS161509にてアップ数が記憶されていないと判定した場合には、そのまま本処理を終了する。

【1290】

次に、有利区間の大ATモードにおける処理を説明する。

【1291】

図221は、大ATモードモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【1292】

ステップS161601では、レア役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、スイカ、チャンス、チェリーをレア役として設定しているため、ステップS161

10

20

30

40

50

601では、スイカ、チャンス、チェリーのいずれかに当選しているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップS161602に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乘せ抽選を行う。上乘せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、上乘せゲーム数を取得する。例えばスイカに当選している場合には、128分の112の確率で上乘せゲーム数として0を取得し、128分の8の確率で上乘せゲーム数として10を取得し、128分の6の確率で上乘せゲーム数として30を取得し、128分の2の確率で上乘せゲーム数として50を取得する。ステップS161603では、上乘せゲーム数が0であるか否かを判定し、上乘せゲーム数が0である場合には、そのまま本処理を終了する。上乘せゲーム数が0でない場合には、ステップS161604にて移行ゲーム数カウンタの値に上乘せゲーム数を加算するとともに、ステップS161605にて上乘せコマンドを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。ここで、上乘せコマンドとは、上乘せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乘せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。

10

【1293】

図222は、大ATモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1294】

20

ステップS161701では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う。但し、本実施の形態では、ステップS1702において、区間ゲーム数カウンタの値が1500であるか否かではなく、3000であるか否かを判定する。

【1295】

ステップS161702では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS161701の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS161708にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【1296】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS161703にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS161704にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップS161708にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

30

【1297】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS161705～ステップS161707に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS161708にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS161705にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS161706にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS161707では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

40

【1298】

ここで、本スロットマシン10の遊技性について説明する。

【1299】

本スロットマシン10では、図203に示すように、中左右ベル、中右左ベル、右左中ベル、右中左ベルの当選確率が、左中右ベル及び左右中ベルよりも高く設定されている。このため、ストップスイッチ42～44の操作順序が報知されていない状況においては、左ストップスイッチ42以外を最初に操作した場合の方が、左ストップスイッチ42を最

50

初に操作した場合よりもベル入賞の成立確率が高くなる。しかしながら、押し順ベルに当選しているゲームで左ストップスイッチ４２以外を最初に操作した場合には、そのときの遊技区間が通常区間であれば、有利区間に移行せずに次ゲームも通常区間のままとする。また、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいては、モードゲーム数カウンタの更新及びポイント抽選が行われなくなる一方、第２モードゲーム数カウンタ及び区間ゲーム数カウンタの更新が行われる。モードゲーム数カウンタの更新が行われなくなることは、小ＡＴ前兆モード又は小ＡＴモードへの移行が１ゲーム遅くなってしまうことを意味し、ポイント抽選が行われなくなることは、アシスト特典の獲得が遅くなることを意味する。そして、第２モードゲーム数カウンタの更新が行われることは、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数を無駄に１回消費してしまうことを意味し、区間ゲーム数カウンタの更新が行われることは、有利区間において遊技可能な遊技回数を無駄に１回消費してしまうことを意味する。したがって、本スロットマシン１０では、ストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されていない状況において、左ストップスイッチ４２を最初に操作した方が遊技者に有利となる。

10

【１３００】

遊技者が所有メダルを増加させることができる遊技モードは、小ＡＴモードと大ＡＴモードである。小ＡＴモードは、最短で９ゲーム、最長でも２５ゲームしか継続しない一方、大ＡＴモードは、最短でも１００ゲーム継続する。また、大ＡＴモードでは、レア役に当選した場合に上乗せ抽選が行われるため、大ＡＴモード下で遊技可能な遊技回数をさらに増加させることができる。したがって、遊技者が所有メダルを大幅に増加させるためには、遊技モードを大ＡＴモードに移行させる必要がある。大ＡＴモードには、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいて確定役に当選した場合と、小ＡＴモードにおける継続抽選に３回当選した場合と、に移行する。確定役に当選となる確率は約６６００分の１と極めて低いため、大ＡＴモードへの移行ルートは、小ＡＴモードにおける継続抽選に３回当選して小ＡＴモードを突破することが一般的なルートとなる。

20

【１３０１】

小ＡＴモードにおける継続抽選の当選確率は、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいてアシスト特典を取得していなかった場合、５０％である。チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいてアシスト特典を取得していた場合には、アシスト特典の種別がアップ特典であれば継続抽選の当選確率がアップ数分だけ上昇し、アシスト特典の種別が継続特典であれば継続抽選の当選回数が１加算される。したがって、アップ数の合計が５０以上となるようアップ特典を取得した場合と、継続特典を３つ以上取得した場合と、には、小ＡＴモードの突破が確定する。このため、小ＡＴモードを突破する確率を高めるためには、チャンスモード及び小ＡＴ前兆モードにおいて、より多くのアシスト特典を取得することを目指して遊技を行う必要がある。なお、小ＡＴモードに移行するまでに例えば継続特典を４個獲得していた場合には、小ＡＴモードの突破に際して継続特典が３個使用され、未使用の継続特典が大ＡＴモードにおける１００ゲームの上乗せに変換される。また、アシスト特典を獲得している状況で確定役に当選した場合には、獲得したアシスト特典に応じてゲーム数の上乗せがなされるとともに、継続特典を３個以上取得していればさらなるゲーム数の上乗せがなされる。故に、本スロットマシン１０では、獲得したアシスト特典が無駄なものになってしまう事象が発生しない。

30

40

【１３０２】

小ＡＴモードには、チャンスモード下でチェリー当選に基づく小ＡＴ移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下でモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合と、に、小ＡＴ前兆モードを経て移行する。通常区間からチャンスモードに移行する場合には、移行ゲーム数カウンタの値に３００，５００，７００のいずれかがセットされる。したがって、チャンスモード下で左ストップスイッチ４２を最初に操作して遊技を行った場合には、チェリーに当選した場合と、３００回の遊技を行った場合と、５００回の遊技を行った場合と、７００回の遊技を行った場合と、に、小ＡＴ前兆モードに移行する可能性がある。

50

【1303】

チャンスモード及び小A T前兆モードでは、アシスト抽選に当選した場合と、1000ポイントに到達した場合と、にアシスト特典を取得することができる。アシスト抽選は、確定役以外に当選した場合に行われ、当選確率が約400分の1である。ポイント抽選は、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合、確定役以外に当選した場合に行われる。ポイント抽選にて取得されるポイントの期待値は、通常ゾーン又はC Z前兆ゾーンであれば約2.6ポイントであり、チャレンジゾーンであれば約20ポイントである。したがって、アシスト特典をより多く獲得するためには、遊技ゾーンをチャレンジゾーンに移行させる必要がある。通常ゾーンでは、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合、確定役、単独B B，チェリー以外の役に当選した場合にC Z移行抽選が行われる。C Z移行抽選に当選した場合には、C Z前兆ゾーンを経てチャレンジゾーンに移行し、チャレンジゾーン下で10回の遊技が行われた場合には、通常ゾーンに復帰する。

10

【1304】

以上のとおり、本スロットマシン10では、チャンスモード及び小A T前兆モードにおいて取得したアシスト特典の種別及び数によって小A Tモードの突破し易さが変化する遊技性とするにより、チャンスモード及び小A T前兆モード（以下、これらを総称して「非A Tモード」ともいう。）における遊技興趣の向上を図っている。

【1305】

ここで、非A Tモードである場合に補助表示部65及び第2補助表示部165において行われる補助演出について説明する。図223は、補助表示部65及び第2補助表示部165において行われる補助演出の一例を示す図である。

20

【1306】

補助表示部65では、非A Tモードにおいて、通常ステージと、C Zステージと、前兆ステージと、のいずれかのステージが表示される。

【1307】

図223（a）は、通常ステージにおける表示態様の一例を示す図である。詳細は後述するが、通常ステージは、チャンスモードの通常ゾーン及びC Z前兆ゾーンと対応している。通常ステージでは、青年キャラクタが町中の道路を散歩する様子が補助表示部65の中央部に表示されるとともに、宝箱650が補助表示部65の左下隅部に表示される。宝箱650は、通常は上蓋が閉じた状態で表示され、アシスト特典を取得した場合に上蓋が開くとともにアシスト特典と対応するアイコンが宝箱650から飛び出す表示がなされる構成となっている。アイコンには、アップ数が1～10のいずれかのアップ特典を取得した場合に表示される青色アイコンと、アップ数が11～20のいずれかのアップ特典を取得した場合に表示される緑色アイコンと、アップ数が21以上のアップ特典を取得した場合に表示される赤色アイコンと、継続特典を取得した場合に表示される勝利アイコンと、大A Tモードにおけるゲーム数の上乗せが確定する上乗せアイコンと、の5種類がある。宝箱650の右方であって補助表示部65の下部中央には、取得したアイコンを表示する5つのアイコン表示領域651～655が設けられている。アイコン表示領域651～655は、アシスト特典を取得していない場合、非表示とされている。補助表示部65の右下角隅部には、ポイントの取得状況が表示される。また、通常ステージでポイントを取得した場合には、ポイントの取得状況が表示されている近傍で取得ポイントが表示され、当該表示された取得ポイントが非表示となった後にポイントの取得状況が更新される。図223（a）では、1000ポイントのうち200ポイントを獲得済であることが表示されているとともに、5ポイント加算されることが表示されている。通常ステージでは、第2補助表示部165を使用しない。

30

40

【1308】

図223（b）は、C Zステージにおける表示態様の一例を示す図である。C Zステージは、チャレンジゾーンと対応している。C Zステージでは、補助表示部65の上部に遊技ゾーン表示領域が形成され、遊技ゾーン表示領域には、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであることと、チャレンジゾーンの残りゲーム数と、が表示される。図223（b

50

）では、遊技ゾーン表示領域に、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであることと、チャレンジゾーンの残りゲーム数が6であることと、が表示されている。また、CZステージでは、通常ステージと同様に、補助表示部65の左下隅部に宝箱650が表示され、宝箱650の右方であって補助表示部65の下部中央に5つのアイコン表示領域651～655が設けられ、補助表示部65の右下隅部にポイントの取得状況が表示される。図223（b）では、アップ数が1～10のいずれかのアップ特典を取得したことを示す青色アイコンと、1000ポイントのうち550ポイントを獲得済であることと、が表示されている。補助表示部65の中央部では、取得ポイントを報知するCZ演出が毎ゲーム行われる。CZ演出では、「Pt」と記載されたポイント像を青年キャラクタが木槌で叩き割る様が表示されるとともに、今回のゲームで加算されるポイントが表示される。図223（b）では、今回のゲームで表示ポイントに50ポイントが加算されることが表示されている。なお、表示ポイントへの加算は、補助表示部65の中央部にて表示中のポイントが非表示となった後に行われる。CZステージでは、基本的に第2補助表示部165を使用しない。

10

【1309】

図223（c）は、前兆ステージにおける表示態様の一例を示す図である。前兆ステージは、前兆演出を行うためのステージであり、小AT前兆モード又はチャンスモードと対応している。前兆ステージでは、青年キャラクタが森の中を駆け回る様子が補助表示部65の中央部に表示されるとともに、第2補助表示部165に0～32のいずれかの数字が表示される。第2補助表示部165に表示された数字が0となるまでの間に青年キャラクタが女性キャラクタの下に辿り着けた場合には、小ATモードへの移行が報知されるとともに前兆ステージが終了し、次ゲームから小ATモードが開始される。一方、第2補助表示部165に表示された数字が0となるまでの間に青年キャラクタが女性キャラクタの下に辿り着けなかった場合には、第2補助表示部165の表示が非表示となるとともに前兆ステージが終了し、通常ステージ又はCZステージに移行する。図223（c）では、24ゲーム以内に青年キャラクタが女性キャラクタの下に辿り着ければ小ATモードへの移行が確定する。前兆ステージでは、通常ステージ及びCZステージと同様に、補助表示部65の左下隅部に宝箱650が表示され、宝箱650の右方であって補助表示部65の下部中央に5つのアイコン表示領域651～655が設けられ、補助表示部65の右下隅部にポイントの取得状況が表示される。図223（c）では、アップ数が21以上のアップ特典を取得したことを示す赤色アイコンと、アップ数が11～20のアップ特典を取得したことを示す赤色アイコンと、継続特典を取得したことを示す勝利アイコンと、1000ポイントのうち300ポイントを獲得済であることと、が表示されている。なお、前兆ステージでポイントを取得した場合には、通常ステージと同様に、ポイントの取得状況が表示されている近傍で取得ポイントが表示され、当該表示された取得ポイントが非表示となった後にポイントの取得状況が更新される。

20

30

【1310】

次に、表示制御装置81が非ATモードにおいて行う各種処理のうち、補助表示部65及び第2補助表示部165の演出制御に関わる処理を説明する。主制御装置101が行う処理において説明したとおり、表示制御装置81には、主制御装置101から抽選結果コマンド、区間コマンド、アシストコマンド、ポイントコマンド等の各種コマンドが送信される。表示制御装置81は、主制御装置101から送信されたコマンドを受信することにより、主制御装置101側で決定したアシスト特典の種別や取得ポイント、遊技モードの移行に際して設定した移行ゲーム数カウンタの値等を把握している。

40

【1311】

図224は、補助表示部65に通常ステージを表示している場合に行う通常ステージ処理を示すフローチャートである。通常ステージ処理は、区間コマンドの受信に基づいて起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1312】

ステップS161801では、今回のゲームが小AT前兆移行ゲームであったか否かを

50

判定する。具体的には、現在の遊技モードがチャンスモードであって、次ゲームの遊技モードが小A T前兆モードであるか否かを判定する。小A T前兆移行ゲームでなかった場合には、ステップS 1 6 1 8 0 2に進み、今回のゲームがガセ前兆移行ゲームであったか否かを判定する。主制御装置1 0 1が行う処理において説明したとおり、チャンスモードから小A T前兆モードに移行する場合としては、チェリー当選ゲームで小A T移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合と、がある。チャンスモード移行時に移行ゲーム数カウンタにセットされる値としては、3 0 0, 5 0 0, 7 0 0がある。ステップS 1 6 1 8 0 2では、今回のゲームでチェリーに当選していた場合と、モードゲーム数カウンタの値が3 0 0又は5 0 0である場合と、に、今回のゲームがガセ前兆移行ゲームであったと判定する。

10

【1 3 1 3】

今回のゲームが小A T前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームであった場合には、ステップS 1 6 1 8 0 3に進み、表示制御装置8 1のRAMに設けられた第2表示ゲーム数カウンタに3 2をセットする。ステップS 1 6 1 8 0 4では、第2表示ゲーム数カウンタの値(すなわち3 2)を第2補助表示部1 6 5に表示する。ステップS 1 6 1 8 0 5では、表示制御装置8 1のRAMに格納されているステージフラグを前兆フラグに変更する。ステップS 1 6 1 8 0 6では、今回のゲームがC Z移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、現在の遊技ゾーンがC Z前兆ゾーンであって、次ゲームの遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。今回のゲームがC Z移行ゲームであった場合には、ステップS 1 6 1 8 0 7に進み、表示制御装置8 1のRAMに設けられたC Zゲーム数カウンタに1 0をセットする。その後、ステップS 1 6 1 8 0 8にて表示制御装置8 1のRAMに設けられたC Z示唆フラグをONとし、本処理を終了する。今回のゲームがC Z移行ゲームでなかった場合には、そのまま本処理を終了する。

20

【1 3 1 4】

ステップS 1 6 1 8 0 2にて今回のゲームがガセ前兆移行ゲームでなかったと判定した場合には、ステップS 1 6 1 8 0 9に進み、今回のゲームがC Z移行ゲームであったか否かを判定する。今回のゲームがC Z移行ゲームであった場合には、ステップS 1 6 1 8 1 0にてC Zゲーム数カウンタに1 0をセットするとともに、ステップS 1 6 1 8 1 1にて表示制御装置8 1のRAMに格納されているステージフラグをC Zフラグに変更し、本処理を終了する。今回のゲームがC Z移行ゲームでなかった場合には、そのまま本処理を終了する。

30

【1 3 1 5】

以上のとおり、遊技モードが小A T前兆モードに移行した場合には、次ゲームから補助表示部6 5の表示ステージが前兆ステージに移行する。また、小A T前兆モードに移行しない場合であっても、チェリーに当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が3 0 0又は5 0 0となった場合と、には、次ゲームから補助表示部6 5の表示ステージが前兆ステージに移行する。前兆ステージに移行しない状況下で遊技ゾーンがチャレンジゾーンに移行した場合には、次ゲームから補助表示部6 5の表示ステージがC Zステージに移行する。今回のゲームが、小A T前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームであって、C Z移行ゲームでもあった場合、次ゲームからの補助表示部6 5の表示ステージは、C Zステージではなく前兆ステージとなる。かかる場合には、C Z示唆フラグがONとなっていることに基づいて、補助表示部6 5の右下角隅部に表示しているポイントの取得状況(図2 2 3(c)参照)を金色発光表示することにより、チャレンジゾーンであることを示唆する。チャレンジゾーンの残りゲーム数は表示しない。

40

【1 3 1 6】

なお、図示は省略したが、今回のゲームが大A T移行ゲームすなわち次ゲームから大A Tモードに移行するゲームであった場合には、表示制御装置8 1のRAMに格納されているステージフラグを大A Tフラグに変更し、次ゲームからの補助表示部6 5の表示ステージを大A Tステージとする。

【1 3 1 7】

50

図 2 2 5 は、補助表示部 6 5 に C Z ステージを表示している場合に行う C Z ステージ処理を示すフローチャートである。C Z ステージ処理は、区間コマンドの受信に基づいて起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【 1 3 1 8 】

ステップ S 1 6 1 9 0 1 では、第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 1 6 1 9 0 5 に進み、C Z ゲーム数カウンタの値から 1 を減算する。ステップ S 1 6 1 9 0 6 では、今回のゲームが小 A T 前兆移行ゲームであったか否かを判定する。小 A T 前兆移行ゲームでなかった場合には、ステップ S 1 6 1 9 0 7 に進み、今回のゲームがガセ前兆移行ゲームであったか否かを判定する。

10

【 1 3 1 9 】

今回のゲームが小 A T 前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームであった場合には、ステップ S 1 6 1 9 0 8 にて第 2 表示ゲーム数カウンタに 3 2 をセットするとともに、ステップ S 1 6 1 9 0 9 にて第 2 表示ゲーム数カウンタの値（すなわち 3 2）を第 2 補助表示部 1 6 5 に表示する。このとき、表示制御装置 8 1 の R A M に格納されているステージフラグは、C Z フラグから前兆フラグに変更しない。これに伴い、次ゲーム以降において C Z ステージ下で第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 でない事象が発生した場合（ステップ S 1 6 1 9 0 1 が Y E S の場合）には、ステップ S 1 6 1 9 0 2 に進み、第 2 表示ゲーム数カウンタの値から 1 を減算するとともに第 2 補助表示部 1 6 5 に減算結果を表示する。ステップ S 1 6 1 9 0 3 では、第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する。第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 となった場合には、ステップ S 1 6 1 9 0 4 にて第 2 補助表示部 1 6 5 を非表示とした後にステップ S 1 6 1 9 0 5 に進む。第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 となっていない場合には、そのままステップ S 1 6 1 9 0 5 に進む。

20

【 1 3 2 0 】

ステップ S 1 6 1 9 0 7 にて今回のゲームがガセ前兆移行ゲームでないと判定した場合と、ステップ S 1 6 1 9 0 9 にて第 2 表示ゲーム数カウンタの値を第 2 補助表示部 1 6 5 に表示した場合と、には、ステップ S 1 6 1 9 1 0 に進み、C Z ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。C Z ゲーム数カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 1 6 1 9 1 1 に進み、第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 1 6 1 9 1 2 にて表示制御装置 8 1 の R A M に格納されているステージフラグを通常フラグに変更し、本処理を終了する。第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 1 6 1 9 1 3 にて表示制御装置 8 1 の R A M に格納されているステージフラグを前兆フラグに変更し、本処理を終了する。C Z ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、そのまま本処理を終了する。

30

【 1 3 2 1 】

以上のとおり、C Z ステージは、1 0 回の遊技が行われた場合に終了する。C Z ステージの途中で小 A T 前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、C Z ステージを継続しつつ、第 2 補助表示部 1 6 5 の表示を開始することで小 A T モードに移行し得ることを示唆する。第 2 補助表示部 1 6 5 の表示を行っている状況で C Z ステージが終了した場合には、次ゲームから補助表示部 6 5 の表示ステージが前兆ステージに移行する。第 2 補助表示部 1 6 5 の表示を行っていない状況で C Z ステージが終了した場合には、次ゲームから補助表示部 6 5 の表示ステージが通常ステージに移行する。

40

【 1 3 2 2 】

なお、図示は省略したが、今回のゲームが大 A T 移行ゲームすなわち次ゲームから大 A T モードに移行するゲームであった場合には、表示制御装置 8 1 の R A M に格納されているステージフラグを大 A T フラグに変更し、次ゲームからの補助表示部 6 5 の表示ステージを大 A T ステージとする。

【 1 3 2 3 】

50

図 2 2 6 は、補助表示部 6 5 に前兆ステージを表示している場合に行う前兆ステージ処理を示すフローチャートである。前兆ステージ処理は、区間コマンドの受信に基づいて起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【 1 3 2 4 】

ステップ S 1 6 2 0 0 1 では、第 2 表示ゲーム数カウンタの値から 1 を減算するとともに第 2 補助表示部 1 6 5 に減算結果を表示する。ステップ S 1 6 2 0 0 2 では、今回のゲームが小 A T 前兆移行ゲームであったか否かを判定する。小 A T 前兆移行ゲームでなかった場合には、ステップ S 1 6 2 0 0 3 に進み、今回のゲームがガセ前兆移行ゲームであったか否かを判定する。今回のゲームが小 A T 前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームであった場合には、ステップ S 1 6 1 9 0 8 に進み、第 2 表示ゲーム数カウンタに 3 2 をセットするとともに、第 2 補助表示部 1 6 5 の表示を 3 2 に変更する。その後、又はステップ S 1 6 2 0 0 3 にて今回のゲームがガセ前兆移行ゲームでないと判定した場合には、ステップ S 1 6 2 0 0 5 にて C Z 処理を行う。

【 1 3 2 5 】

C Z 処理では、図 2 2 7 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 6 2 1 0 1 にて今回のゲームが C Z 移行ゲームであったか否かを判定する。今回のゲームが C Z 移行ゲームであった場合には、ステップ S 1 6 2 1 0 2 にて C Z ゲーム数カウンタに 1 0 をセットするとともに、ステップ S 1 6 2 1 0 3 にて C Z 示唆フラグを O N とし、本処理を終了する。今回のゲームが C Z 移行ゲームでなかった場合には、ステップ S 1 6 2 1 0 4 にて C Z ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定し、C Z ゲーム数カウンタの値が 0 である場合には、そのまま本処理を終了する。C Z ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 1 6 2 1 0 5 にて C Z ゲーム数カウンタの値から 1 を減算するとともに、ステップ S 1 6 2 1 0 6 にて C Z ゲーム数カウンタの値が 0 となったか否かを判定する。C Z ゲーム数カウンタの値が 0 となった場合には、ステップ S 1 6 2 1 0 7 にて C Z 示唆フラグを O F F とし、本処理を終了する。C Z ゲーム数カウンタの値が 0 となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【 1 3 2 6 】

前兆ステージ処理の説明に戻り、C Z 処理が終了した場合には、ステップ S 1 6 2 0 0 6 にて第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 1 6 2 0 0 7 にて第 2 補助表示部 1 6 5 を非表示とするとともに、ステップ S 1 6 2 0 0 8 にて C Z ゲーム数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。C Z ゲーム数カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 1 6 2 0 0 9 にて表示制御装置 8 1 の R A M に格納されているステージフラグを通常フラグに変更し、本処理を終了する。C Z ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 1 6 2 0 1 0 にて表示制御装置 8 1 の R A M に格納されているステージフラグを C Z フラグに変更し、本処理を終了する。第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、そのまま本処理を終了する。

【 1 3 2 7 】

以上のとおり、前兆ステージは、第 2 表示ゲーム数カウンタの値が 0 となった場合に終了する。例えばガセ前兆演出の途中で小 A T 前兆モードに移行した場合等のように、前兆ステージの途中で小 A T 前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、第 2 表示ゲーム数カウンタ及び第 2 補助表示部 1 6 5 に 3 2 が再設定される。前兆ステージの途中で C Z 移行ゲームとなった場合には、前兆ステージを継続しつつ、C Z 示唆フラグが O N となっていることに基づいて、補助表示部 6 5 の右下角隅部に表示しているポイントの取得状況（図 2 2 3 （c）参照）を金色発光表示することにより、チャレンジゾーンであることを示唆する。チャレンジゾーンの残りゲーム数は表示しない。C Z 示唆を行っている状況で前兆ステージが終了した場合には、次ゲームから補助表示部 6 5 の表示ステージが C Z ステージに移行する。C Z 示唆を行っていない状況で前兆ステージが終了した場合には、次ゲームから補助表示部 6 5 の表示ステージが通常ステージに移行する。

【 1 3 2 8 】

なお、前兆ステージの途中でC Z移行ゲームとなった場合、前兆ステージを継続し、C Zステージの途中で小A T前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、C Zステージを継続するのは、以下の理由による。遊技者は所有メダルが増加することを期待しながら遊技を行うことが一般的であるため、チャレンジゾーンであることを把握できるC Zステージよりも、小A Tモードへの移行を期待できる前兆ステージの方が、遊技者の関心は高いものと想定されるからである。また、主制御装置101が行う処理において説明したとおり、小A T前兆モード移行時に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は17～32のいずれかであり、チャレンジゾーン下で遊技可能なゲーム数は10である。したがって、C Zステージの途中で小A T前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合に、C Zステージの終了後に前兆ステージに移行させれば当該前兆ステージにおいて小A Tモードへの移行を報知することができるからである。

10

【1329】

なお、図示は省略したが、今回のゲームが大A T移行ゲームすなわち次ゲームから大A Tモードに移行するゲームであった場合には、表示制御装置81のRAMに格納されているステージフラグを大A Tフラグに変更し、次ゲームからの補助表示部65の表示ステージを大A Tステージとする。また、今回のゲームが小A T移行ゲームすなわち次ゲームから小A Tモードに移行するゲームであった場合には、表示制御装置81のRAMに格納されているステージフラグを小A Tフラグに変更し、次ゲームからの補助表示部65の表示ステージを小A Tステージとする。

20

【1330】

図228は、補助表示部65にて行う補助演出を決定する演出決定処理を示すフローチャートである。演出決定処理は、抽選結果コマンドの受信に基づいて起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。主制御装置101が行う処理において説明したとおり、抽選結果コマンドは、ポイントコマンド及びアシストコマンドよりも後に送信される(図12、図207参照)。したがって、表示制御装置81は、演出決定処理を行う段階において、役の抽選結果と、アシスト特典の取得有無と、取得ポイントの有無と、を把握している。

【1331】

ステップS162201では、確定役に当選しているか否かを判定する。確定役に当選している場合には、大A Tモードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS162202にてプレミアム演出を行うと決定し、本処理を終了する。プレミアム演出では、所定の動画が表示されるとともに、「BAR」図柄を狙え」という文字情報が表示される。

30

【1332】

ステップS162201にて確定役に当選していないと判定した場合には、ステップS162203に進み、アシスト特典を取得したか否かを判定する。アシスト特典を取得した場合には、ステップS162204に進み、ポイントが減少したか否かを判定する。ポイントが減少した場合には、ポイントが1000ポイントに到達したことを意味するとともに、アシスト特典の取得要因が1000ポイント到達であることを意味する。かかる場合には、ステップS162205にてルーレット演出を行うと決定するとともに、ステップS162206にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。ルーレット演出では、回転盤に投げ入れられた球が、青色アイコンが表示されたポケットと、緑色アイコンが表示されたポケットと、赤色アイコンが表示されたポケットと、勝利アイコンが表示されたポケットと、のいずれに落ちるかによって獲得したアイコンが報知される。一方、ポイントが減少していない場合には、アシスト特典の取得要因がアシスト抽選当選であることを意味する。かかる場合には、ステップS162207にて宝箱演出を行うと決定するとともに、ステップS162206にて演出フラグをセットし、本処理を終了する。宝箱演出では、宝箱650の上蓋が開いて宝箱650の中から獲得したアイコンが飛び出す表示がなされる。

40

【1333】

50

ステップS 1 6 2 2 0 3にてアシスト特典を取得していないと判定した場合には、ステップS 1 6 2 2 0 8にて補助表示部 6 5の表示ステージに応じた演出を決定し、本処理を終了する。例えば、C Zステージである場合には、C Z演出を行うと決定し、前兆ステージである場合には、前兆演出を行うと決定する。また、前兆ステージ下で小 A T移行ゲームとなった場合には、青年キャラクタが女性キャラクタの下に辿り着く演出を行うと決定する。

【1 3 3 4】

なお、主制御装置 1 0 1が行う処理において説明したとおり、押し順ベルに当選している場合には、ゲームの終了段階においてポイント抽選処理を行う（図 2 1 3、図 2 1 2 参照）。かかるポイント抽選処理において1 0 0 0ポイントに到達してアシスト特典を取得した場合には、取得したアシスト特典を示すアシストコマンドを受信したタイミング（すなわち全リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R 停止後のタイミング）で、ルーレット演出を行うと決定するとともにルーレット演出を開始する。

【1 3 3 5】

図 2 2 9は、補助表示部 6 5にアイコンを表示する際に行うアイコン表示処理を示すフローチャートである。

【1 3 3 6】

ステップS 1 6 2 3 0 1では、演出フラグがセットされているか否かを判定し、演出フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。演出フラグがセットされている場合には、アシスト特典を取得したことを意味するとともに、今回のゲームでルーレット演出又は宝箱演出を開始したことを意味する。かかる場合には、ステップS 1 6 2 3 0 2に進み、開始したルーレット演出又は宝箱演出が終了したか否か、より具体的には、ルーレット演出又は宝箱演出において獲得したアイコンを報知済みであるか否かを判定する。開始したルーレット演出又は宝箱演出が終了していない場合には、そのまま本処理を終了する。開始したルーレット演出又は宝箱演出が終了した場合には、ステップS 1 6 2 3 0 3にて演出フラグをクリアするとともに、ステップS 1 6 2 3 0 4にてアイコン表示領域 6 5 1～6 5 5の少なくとも1つにアイコンを表示しているか否かを判定する。アイコン表示領域 6 5 1～6 5 5の少なくとも1つにアイコンを表示している場合には、ステップS 1 6 2 3 0 5に進み、表示しているアイコンを1つ右の表示領域にシフトさせる。例えば、アイコン表示領域のうち第1領域 6 5 1と第2領域 6 5 2にアイコンを表示している場合には、第2領域 6 5 2に表示しているアイコンを第3領域 6 5 3にシフトさせるとともに、第1領域 6 5 1に表示しているアイコンを第2領域 6 5 2にシフトさせる。その後、又はステップS 1 6 2 3 0 4にてアイコン表示領域 6 5 1～6 5 5にアイコンを表示していないと判定した場合には、ステップS 1 6 2 3 0 6に進み、今回のルーレット演出又は宝箱演出にて獲得したアイコンを第1領域 6 5 1に表示する。ステップS 1 6 2 3 0 7では、アイコン表示領域 6 5 1～6 5 5に表示しているアイコンの数が1であるか否かを判定する。アイコンの数が1である場合には、今回初めてアイコンを獲得したことを意味するため、そのまま本処理を終了する。アイコンの数が1でない場合、すなわち以前にアイコンを獲得済みである場合には、ステップS 1 6 2 3 0 8にて表示変更処理を行い、本処理を終了する。

【1 3 3 7】

表示変更処理では、図 2 3 0のフローチャートに示すように、ステップS 1 6 2 4 0 1にて今回獲得したアシスト特典が継続特典であるか否かを判定する。継続特典を獲得した場合には、ステップS 1 6 2 4 0 2に進み、アイコン表示領域 6 5 1～6 5 5に表示している勝利アイコンの数が4であるか否かを判定する。勝利アイコンの数が4でない場合には、ステップS 1 6 2 4 0 3に進み、青色アイコン，緑色アイコン，赤色アイコン（以下、これらを総称して「アップアイコン」ともいう。）のいずれかを表示しているか否かを判定する。アップアイコンを表示していない場合には、そのまま本処理を終了し、アップアイコンを表示している場合には、ステップS 1 6 2 4 0 4にてアイコン表示領域 6 5 1～6 5 5に表示している勝利アイコンの数が3であるか否かを判定する。勝利アイコンの

10

20

30

40

50

数が3でない場合には、ステップS162405にて今回獲得した勝利アイコンを表示中のアイコンの最後尾に移動させるとともに、ステップS162406にて表示中のアイコンを左にシフトさせ、本処理を終了する。勝利アイコンの数が3である場合には、ステップS162407に進み、表示中のアップアイコンを上乗せアイコンに変更する。その後、ステップS162408にて表示中の上乗せアイコンを勝利アイコンの後に移動させるとともに、ステップS162409にて表示中のアイコンを左にシフトさせ、本処理を終了する。

【1338】

ステップS162401にて今回獲得したアシスト特典が継続特典でないとは判定した場合、すなわち今回獲得したアシスト特典がアップ特典である場合には、ステップS162410に進み、アイコン表示領域651～655に表示している勝利アイコンの数が3であるか否かを判定する。勝利アイコンの数が3である場合には、ステップS162411に進み、今回獲得したアップアイコンを上乗せアイコンに変更する。その後、ステップS162412にて変更した上乗せアイコンを表示中のアイコンの最後尾に移動させるとともに、ステップS162413にて表示中のアイコンを左にシフトさせ、本処理を終了する。ステップS162402にて勝利アイコンの数が4であると判定した場合には、ステップS162411に進み、今回獲得した勝利アイコンを上乗せアイコンに変更する。その後、ステップS162412にて変更した上乗せアイコンを表示中のアイコンの最後尾に移動させるとともに、ステップS162413にて表示中のアイコンを左にシフトさせ、本処理を終了する。ステップS162410にて勝利アイコンの数が3でないとは判定した場合には、ステップS162414にて表示中のアップアイコンを獲得順に表示し、本処理を終了する。

【1339】

ここで、上記アイコン表示処理の理解を容易なものとするため、具体例を挙げて説明する。

【1340】

例えば、アイコン表示領域の第1領域651に青色アイコンを表示している状態でルール演出等により赤色アイコンの獲得を報知した場合には、図231(a1)に示すように、青色アイコンを第2領域652にシフトさせる(ステップS162305)とともに、赤色アイコンを第1領域651に表示する(ステップS162306)。その後、図231(a2)に示すように、第2領域652に赤色アイコンを移動するとともに、第1領域651に青色アイコンを移動する(ステップS162414)。このように、アップアイコンのみを表示している状況でアップアイコンを獲得した場合には、獲得したアップアイコンを最初に第1領域651に表示し、その後に獲得したアップアイコンを最後尾に移動させる。さらに例示すると、図231(a2)に示す状況で緑色アイコンの獲得を報知した場合には、最初に第1領域651に緑色アイコン、第2領域652に青色アイコン、第3領域653に赤色アイコンを表示し、その後に第1領域651に青色アイコン、第2領域652に赤色アイコン、第3領域653に緑色アイコンを表示する。

【1341】

図231(a2)に示す状況で勝利アイコンの獲得を報知した場合には、図231(b1)に示すように、赤色アイコンを第3領域653、青色アイコンを第2領域652にシフトさせる(ステップS162305)とともに、勝利アイコンを第1領域651に表示する(ステップS162306)。その後、図231(b2)に示すように、勝利アイコンを最後尾である第3領域653に移動させる(ステップS162405)とともに、青色アイコンを第1領域651、赤色アイコンを第2領域652にシフトさせる(ステップS162406)。このように、2個以下の勝利アイコンと、アップアイコンと、を表示している状況で勝利アイコンを獲得した場合には、獲得した勝利アイコンを最初に第1領域651に表示し、その後に獲得した勝利アイコンを最後尾に移動させる。なお、アップアイコンを表示していない状況で勝利アイコンを獲得した場合、3個までについては、第1領域651から第3領域653に向けて順次表示されていくこととなる(ステップS1

6 2 4 0 3 が N O) 。

【 1 3 4 2 】

赤色アイコン、青色アイコンの順でアップアイコンを獲得するとともに、勝利アイコンを 2 個獲得している状況で勝利アイコンの獲得を報知した場合には、図 2 3 1 (c 1) に示すように、勝利アイコン 2 個を第 5 領域 6 5 5 及び第 4 領域 6 5 4、赤色アイコンを第 3 領域 6 5 3、青色アイコンを第 2 領域 6 5 2 にシフトさせる (ステップ S 1 6 2 3 0 5) とともに、獲得した勝利アイコンを第 1 領域 6 5 1 に表示する (ステップ S 1 6 2 3 0 6)。主制御装置 1 0 1 が行う処理において説明したとおり、勝利アイコン (すなわち継続特典) を 3 個獲得した場合には、小 A T モードの突破が確定する。かかる場合には、図 2 3 1 (c 2) に示すように、赤色アイコン及び青色アイコンを上乗せアイコンに変更し (ステップ S 1 6 2 4 0 7)、これらの上乗せアイコンを勝利アイコンの後となる第 4 領域 6 5 4 及び第 5 領域 6 5 5 に移動させる (ステップ S 1 6 2 4 0 5)。そして、第 1 領域 6 5 1 ~ 第 3 領域 6 5 3 に勝利アイコンが表示されるよう、第 4 領域 6 5 4 及び第 5 領域 6 5 5 に表示していた勝利アイコンを第 2 領域 6 5 2 及び第 3 領域 6 5 3 にシフトさせる (ステップ S 1 6 2 4 0 9)。

10

【 1 3 4 3 】

勝利アイコンを 3 個獲得している状況で勝利アイコンの獲得を報知した場合には、図 2 3 1 (d 1) に示すように、勝利アイコン 3 個を第 4 領域 6 5 4 ~ 第 2 領域 6 5 2 にシフトさせる (ステップ S 1 6 2 3 0 5) とともに、獲得した勝利アイコンを第 1 領域 6 5 1 に表示する (ステップ S 1 6 2 3 0 6)。その後、図 2 3 1 (d 2) に示すように、第 1 領域 6 5 1 の勝利アイコンを上乗せアイコンに変更し (ステップ S 1 6 2 4 1 1)、当該上乗せアイコンを最後尾となる第 4 領域 6 5 4 に移動させる (ステップ S 1 6 2 4 1 2)。そして、第 2 領域 6 5 2 ~ 第 4 領域 6 5 4 に表示していた勝利アイコンを、第 1 領域 6 5 1 ~ 第 3 領域 6 5 3 にシフトさせる (ステップ S 1 6 2 4 1 3)。勝利アイコンを 3 個獲得している状況でアップアイコンの獲得を報知した場合についても同様である。第 1 領域 6 5 1 に表示したアップアイコンを上乗せアイコンに変更し、第 4 領域 6 5 4 に移動させる。そして、第 2 領域 6 5 2 ~ 第 4 領域 6 5 4 に表示していた勝利アイコンを、第 1 領域 6 5 1 ~ 第 3 領域 6 5 3 にシフトさせる。

20

【 1 3 4 4 】

次に、小 A T モード下で補助表示部 6 5 において行われる補助演出を説明する。上記したとおり、表示制御装置 8 1 は、小 A T モードに移行した場合、表示制御装置 8 1 の R A M に格納されているステージフラグを小 A T フラグに変更し、補助表示部 6 5 の表示ステージを小 A T ステージとする。

30

【 1 3 4 5 】

小 A T ステージは、1 ゲームの継続率決定パートと、8 ゲームのバトルパートと、によって構成されている。

【 1 3 4 6 】

継続率決定パートでは、アイコン表示領域 6 5 1 ~ 6 5 5 に表示されているアイコンの種別及び数に応じた補助演出が行われる。具体的には、勝利アイコンの表示数が 3 の場合、補助表示部 6 5 に青年キャラクタと女性キャラクタが登場するとともに、「3 勝確定おめでとう！」の文字情報が表示される。このとき、表示されている勝利アイコンは、非表示とされずにそのまま継続表示される (継続率決定パートでは勝利アイコンを消費しない)。勝利アイコンの表示数が 2 以下であって、アップアイコンの表示数が 0 の場合には、補助表示部 6 5 の中央部に「継続率 5 0 %」の文字情報が表示される。

40

【 1 3 4 7 】

勝利アイコンの表示数が 2 以下であって、アップアイコンの表示数が 1 の場合には、補助表示部 6 5 の中央左部に「継続率 5 0 %」の文字情報が表示されるとともに、第 1 領域 6 5 1 に表示されているアップアイコンが補助表示部 6 5 の中央右部に移動する。その後、演出スイッチ 1 6 6 の操作を促す報知がなされ、実際に演出スイッチ 1 6 6 を操作した場合又は所定時間を経過した場合には、アップアイコンが砕けてアップ数が表示されると

50

ともに、表示されたアップ数が継続率に加算される。かかるアップ数加算演出は、アップアイコンの表示数が2以上の場合、第1領域651→第2領域652→第3領域653→第4領域654→第5領域655の順番で行われる。アップ数加算演出において継続率が100%に到達した場合には、補助表示部65に青年キャラクタと女性キャラクタが登場するとともに、「3勝確定おめでとう！」の文字情報が表示される。このとき、アップ数加算演出で使用していないアップアイコンが残っている場合、当該アップアイコンは、大A Tモードに移行するまで継続表示される。アップアイコンの表示数と同数のアップ数加算演出が行われた場合には、補助表示部65の中央部に最後のアップ数加算演出で表示された継続率が表示される。

【1348】

バトルパートでは、8ゲームに亘って青年キャラクタと敵キャラクタの対決演出が行われる。青年キャラクタが敵キャラクタに勝利した場合には、3セットを上限として対決演出が繰り返される。対決演出において3回勝利した場合には、大A Tステージに移行する。青年キャラクタが敵キャラクタに敗北した場合には、有利区間が終了して通常区間に移行するため、通常区間と対応する準備ステージに移行する。ここで、勝利アイコンの表示数が1以上である場合には、バトルパートの1ゲーム目において、勝利アイコンが表示されている領域のうち最小番号の領域に表示された勝利アイコンが非表示とされるとともに、補助表示部65に「勝利確定」の文字情報が表示される。例えば勝利アイコンの表示数が3である場合には、バトルパートの1セット目の1ゲーム目（小A Tモードの2ゲーム目）において第1領域651の勝利アイコンが非表示とされ、バトルパートの2セット目の1ゲーム目（小A Tモードの10ゲーム目）において第2領域652の勝利アイコンが非表示とされ、バトルパートの3セット目の1ゲーム目（小A Tモードの18ゲーム目）において第3領域653の勝利アイコンが非表示とされる。

【1349】

アイコン表示処理において説明したとおり、アイコン表示領域651～655には、勝利アイコンの表示数が1又は2である場合、アップアイコンの後に勝利アイコンが表示される。また、勝利アイコンの表示数が2以下であってアップアイコンを複数表示している場合には、第1領域651からアップアイコンの獲得順序で並ぶように表示される。つまり、アイコン表示処理では、勝利アイコンを獲得していない場合、第1領域651からアップアイコンの獲得順序で並ぶように、勝利アイコンを獲得した場合、獲得したアイコンが小A Tステージにおける使用順序となるように、並べ替えているといえる。

【1350】

また、小A Tステージから大A Tステージに移行する場合において、アイコン表示領域651～655の表示状況としては、アップ数加算演出で使用しなかったアップアイコンが残っている状況と、第4領域654と第5領域655の少なくとも一方に上乗せアイコンが表示されている状況と、がある。第4領域654と第5領域655の少なくとも一方に上乗せアイコンが表示されている状況は、図231（c2）及び（d2）に例示したように非A Tモードにおいて勝利アイコンを3個獲得し、これらの勝利アイコンをバトルパートで使用した場合に発生する。上記各表示状況においては、3セット目の対決演出の終了後（より具体的には、全リール32L，32M，32Rの停止後）に、ゲーム数上乗せ演出が行われる。ゲーム数上乗せ演出では、補助表示部65の中央左部に大A Tモードの初期ゲーム数である「100G」の文字情報が表示されるとともに、アイコン表示領域651～655のうち最初の領域に表示されているアイコンが補助表示部65の中央右部に移動する。その後、演出スイッチ166の操作を促す報知がなされ、実際に演出スイッチ166を操作した場合又は所定時間を経過した場合には、アイコンが砕けて上乗せゲーム数が表示されるとともに、表示された上乗せゲーム数が中央左部のゲーム数に加算される。かかるゲーム数上乗せ演出は、残っているアイコンの数が2以上の場合、第2領域652→第3領域653→第4領域654→第5領域655の順番で行われる。

【1351】

なお、確定役に当選して非A Tモードから直接大A Tモードに移行した場合には、非A

10

20

30

40

50

Tモードで獲得したアイコンがそのまま残っている状況となる。かかる場合には、プレミアム演出の終了後（より具体的には、全リール32L, 32M, 32Rの停止後）に、第1領域651→第2領域652→第3領域653→第4領域654→第5領域655の順番で上記ゲーム数上乘せ演出が行われる。

【1352】

以上の観点から、アイコン表示処理では、アイコンを獲得した場合、獲得したアイコンを小ATステージ及び大ATステージにおける使用順序となるように並べ替えているといえる。

【1353】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1354】

非ATモードでは、アシスト抽選に当選した場合と、1000ポイントに到達した場合と、に、小ATモードを突破し易くなるアシスト特典が付与される構成とした。かかる構成とすることにより、非ATモードにおける遊技と、小ATモードにおける遊技と、を関連付けることが可能となる。また、アシスト特典が付与されることを期待させながら非ATモードにおける遊技を行わせることが可能となるため、非ATモードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【1355】

アシスト特典を付与する場合には、ルーレット演出又は宝箱演出によってアシスト特典が付与されたことを報知するとともに、付与されたアシスト特典と対応するアイコンをアイコン表示領域651～655に表示する構成とした。かかる構成とすることにより、アシスト特典の獲得状況を遊技者に把握させることが可能となるとともに、小ATモード突破を確定させるために必要なアシスト特典等を推測させながら非ATモードにおける遊技を行わせることが可能となる。

【1356】

以上の結果、非ATモードにおける遊技が単調化することを抑制することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1357】

アイコンを表示する場合、アップ数が1～10のいずれかのアップ特典を取得した場合に青色アイコンを表示し、アップ数が11～20のいずれかのアップ特典を取得した場合に緑色アイコンを表示し、アップ数が21以上のアップ特典を取得した場合に赤色アイコンを表示する構成とした。かかる構成とすることにより、アップアイコンの表示色からアップ数を推測させながら継続率決定パートに至るまでの遊技を行わせることが可能となるとともに、継続率が100%に到達することを期待させながらアップ数加算演出を視認させることが可能となる。この結果、非ATモードにおける遊技が単調化することを抑制することのみならず、折角用意した継続率決定パート及びアップ数加算演出が無駄なものになってしまうことを抑制することが可能となる。例えば、アップ特典を付与する場合に、アップ数がそのまま記載されたアップアイコンを表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、非ATモードにおいて継続率が何%となるかを把握できてしまうため、継続率決定パート及びアップ数加算演出が無駄なものになってしまうからである。

【1358】

勝利アイコンを獲得していない場合には、第1領域651からアップアイコンの獲得順序で並ぶように、勝利アイコンを獲得した場合には、獲得したアイコンが小ATステージにおける使用順序となるように、表示アイコンを並べ替える構成とした。このように、アイコンを複数表示する場合に、付与されたアシスト特典の順序に並べてアイコンを表示する場合と、付与されたアシスト特典の順序と異なる順序に並べてアイコンを表示する場合と、がある構成とすることにより、アイコンの表示態様の多様化を図ることが可能となる。また、アイコンの表示された順序と、アップ数加算演出において使用されるアイコンの順序と、が異なることに対して遊技者が困惑することを回避することが可能となる。

10

20

30

40

50

【1359】

アップアイコンを複数並べて表示する場合には、アップアイコンを獲得順序に並べて表示する構成とした。かかる構成とすることにより、少なくともアップ特典に関しては、その獲得順序を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

【1360】

アップアイコンを表示している状況で勝利アイコンをアイコン表示領域651～655に表示する場合には、アップアイコンの後に勝利アイコンが並ぶ構成とした。アップアイコンは、継続率決定パートのアップ数加算演出において使用され、勝利アイコンは、バトルパートの各セットの1ゲーム目において使用される。故に、アップアイコンの後に勝利アイコンが並ぶ構成とすることにより、獲得したアイコンを小A Tステージにおける使用順序となるように並べつつ、アップアイコンの獲得数と、勝利アイコンの獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

10

【1361】

小A Tモードにおいて継続抽選に3回当選した場合には、大A Tモードに移行する構成とした。そして、アップ特典が付与された場合には、継続抽選の当選確率が高くなり、継続特典が付与された場合には、継続抽選に1回当選したこととなる構成とした。かかる構成においては、継続特典の獲得数によって継続抽選の当選回数が3回となるか否かに遊技者の関心が向くとともに、獲得した継続特典のみでは継続抽選の当選回数が3回とならない場合、アップ特典の獲得数に遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、アップ特典の獲得数と、継続特典の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能な構成とすることにより、遊技者の要望に即したアイコンの表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【1362】

継続特典によって小A Tモードの突破が確定した場合、勝利アイコンが先に並ぶようアイコンの順序を変更する構成とした。継続特典によって小A Tモードの突破が確定した場合には、アップ特典の獲得数に対して遊技者の関心が向かなくなるものと想定される。そこで、かかる場合には、勝利アイコンが先に並ぶようアイコンの順序を変更することにより、遊技者の要望に即したアイコンの表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1363】

アップアイコンと、勝利アイコンと、を並べて表示している状況で勝利アイコンを獲得し、当該勝利アイコンによって小A Tモードの突破が確定した場合、アップアイコンを上乗せアイコンに変更する構成とした。勝利アイコンによって小A Tモードの突破が確定した後もアップアイコンを継続して表示した場合には、遊技者がアップアイコンを視認する度に所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、アップアイコンを上乗せアイコンに変更することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【1364】

継続特典によって小A Tモードの突破が確定した後にアシスト特典を付与する場合には、アップ特典と継続特典のいずれを付与する場合であっても、アイコン表示領域651～655に上乗せアイコンを表示する構成とした。継続特典によって小A Tモードの突破が確定した後に、付与されたアシスト特典と対応するアイコンを表示する構成とした場合には、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、獲得したアシスト特典と対応するアイコンではなく上乗せアイコンを表示する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。また、かかる構成においては、勝利アイコンの表示数が3となった後もさらにアシスト特典が付与されることを期待しながら非A Tモードにおける遊技を行わせることが可能となるため、非A Tモードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

40

【1365】

50

上乗せアイコンが表示された場合には、大 A T モードにおいて遊技可能なゲーム数が上乗せされる構成とした。かかる構成とすることにより、非 A T モードの途中で継続特典によって小 A T モードの突破が確定した場合に、その後にアップ特典又は継続特典が付与されたとしても所謂無駄引きになってしまうことを回避することが可能となる。また、上記したとおり、アップアイコンと、勝利アイコンと、を並べて表示している状況で勝利アイコンを獲得し、当該勝利アイコンによって小 A T モードの突破が確定した場合には、かかるタイミングでアップアイコンを上乗せアイコンに変更する。かかる構成とすることにより、継続率の上昇という恩恵を受ける必要がなくなったタイミングでアイコンを変更することが可能となり、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったと考えて遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。この結果、非 A T モードにおける遊技が単調化

10

【1366】

非 A T モードにおいて確定役に当選した場合には、次ゲームから大 A T モードに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、大 A T モードへの移行ルートとして、非 A T モードから小 A T モードを経て大 A T モードに移行するルートと、非 A T モードから直接大 A T モードに移行するルートと、を設けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1367】

かかる一方、非 A T モード下で小 A T モード用のアシスト特典を付与するとともに、付与したアシスト特典と対応するアイコンを表示する構成においては、アシスト特典の獲得状況を遊技者が把握している状況で確定役に当選することとなるため、実際にアイコンが表示されている状況で確定役に当選した場合、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったと考える可能性が高くなる。このことは、折角確定役に当選して大 A T モードに移行するにも関わらず、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、アイコンが残った状態で大 A T モードに移行する場合、残ったアイコンの恩恵が、小 A T モードにおいて得られた恩恵と異なる恩恵に変更される構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【1368】

アップアイコンや勝利アイコンを表示している状況で確定役に当選した場合には、表示しているアイコンと対応する恩恵に代えて、大 A T モードにおいて遊技可能なゲーム数が上乗せされる恩恵が付与される構成とした。かかる構成とすることにより、それまでに獲得したアシスト特典が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。

30

【1369】

非 A T モード下で確定役に当選した場合には、次ゲームから大 A T モードに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、確定役に当選してから大 A T モードに移行するまでの遊技回においてアシスト特典が付与されてしまう事象が発生することを回避することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【1370】

継続特典を獲得している状況で確定役に当選した場合には、獲得数が 2 以下である場合、1 個について 100 ゲームの上乗せがなされ、獲得数が 3 以上である場合、2 個目までは 1 個について 100 ゲームの上乗せがなされ、3 個目以降は 1 個について 200 ゲームの上乗せがなされる構成とした。かかる構成とすることにより、継続特典によって小 A T モードの突破が確定している状況で確定役に当選した場合、継続特典によって小 A T モードの突破が確定していない状況で確定役に当選した場合と比して、遊技者の有利度合いが大きい恩恵を付与することが可能となる。遊技者の中には、継続特典によって小 A T モードの突破が確定している状況で確定役に当選した場合、このタイミングで確定役に当選する必要はなかった、或いは上記状況となるまでの苦労が無駄なものとなってしまった等の印象を抱く者がいる。しかしながら、本スロットマシン 10 においては、継続特典によって小 A T モードの突破が確定していない状況で確定役に当選した場合と比して、遊技者の

40

50

有利度合いが大きい恩恵が付与されるため、上記印象を遊技者が抱くことを回避することが可能となる。

【1371】

小A T移行処理では、継続特典→アップ特典の順序でアシスト特典を使用し、小A Tモードの突破が確定した場合には、かかるタイミングでアシスト特典の使用を終了する構成とした。かかる構成とすることにより、小A Tモードの突破を確定させるために必要な数以上のアシスト特典を獲得した場合等において、獲得したアシスト特典が残った状態で大A Tモードに移行させることが可能となる。この結果、過剰に獲得したアシスト特典に関して小A Tモードにおいて得られた恩恵と異なる恩恵を付与することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

10

【1372】

通常ステージにおいてチャレンジゾーンに移行した場合には、C Zステージに移行させるとともにC Z演出を行う構成とし、前兆ステージにおいてチャレンジゾーンに移行した場合には、C Zステージに移行させずにC Z示唆を行う構成とした。かかる構成とすることにより、チャレンジゾーンに移行した場合に、前兆演出の実行有無によって異なるチャレンジゾーン用の補助演出を実行することが可能となる。

【1373】

以上の結果、補助演出の多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1374】

前兆ステージにおいてチャレンジゾーンに移行した場合には、前兆ステージ及び前兆演出を継続しつつC Z示唆を行う構成とした。かかる構成とすることにより、小A Tモードに移行することへの遊技者の期待感を前兆演出によって高めつつ、C Z示唆によってチャレンジゾーンに移行したことを報知することが可能となる。

20

【1375】

前兆ステージにおいてチャレンジゾーンに移行した場合には、補助表示部65の右下隅部に表示しているポイントの取得状況を金色発光表示することにより、C Z示唆を行う構成とした。かかる構成とすることにより、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなくチャレンジゾーンに移行したことを報知することが可能となる。また、かかる構成においては、C Z示唆の行われる表示領域が、前兆演出の行われる表示領域よりも小さい。故に、前兆演出の邪魔をすることなくC Z示唆を行うことが可能となり、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなくチャレンジゾーンに移行したことを報知することが可能となる。

30

【1376】

C Zステージ及びC Z演出では、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示する一方、C Z示唆では、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示しない構成とした。前兆演出を行わずにC Z演出を行っている状況においては、チャレンジゾーンに関わる情報に遊技者が関心を抱くものと想定され、前兆演出とC Z示唆を行っている状況においては、チャレンジゾーンに関わる情報よりも小A Tモードへの移行有無に遊技者が関心を抱くものと想定される。そこで、C Z演出では、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示する一方、C Z示唆では、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示しない構成とすることにより、遊技者の関心に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【1377】

チャレンジゾーンの途中で前兆ステージが終了した場合には、次ゲームからC Zステージに移行させてC Z演出を行う構成とした。一般的に、小A Tモードに移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合には、小A Tモードに移行しなかったことで遊技者が遊技意欲を減退させてしまうものと想定される。そこで、チャレンジゾーンの途中で上記前兆演出が終了した場合、次ゲームからC Zステージに移行させてC Z演出を行う構成とすることにより、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことの低減を図ることが可能となる。

50

【1378】

CZステージにおいて小AT前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、CZステージを継続しつつ、第2表示ゲーム数カウンタの値を第2補助表示部165に表示する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の意向に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、CZステージにおいて小AT前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、CZステージから前兆ステージに移行させて前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記前兆演出が小ATモードに移行しないことを示唆するものであった場合、小ATモードに移行しないのであればCZ演出のままで良かったと遊技者が不満を抱く可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、例えば小ATモードに移行することを示唆する場合に限ってCZステージから前兆ステージに移行させる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、CZステージから前兆ステージに移行した時点、すなわちCZ演出に代えて前兆演出が開始された時点で小ATモードへの移行が確定してしまうため、小ATモードへの移行に対する期待感を高めるという前兆演出の意図が損なわれてしまうという新たな問題が生じる。一方、補助表示部65にてCZ演出を継続しつつ、第2補助表示部165にて第2表示ゲーム数カウンタの値を表示する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となるからである。

10

【1379】

第2補助表示部165を補助表示部65と別個に設けた。かかる構成とすることにより、CZ演出を行う表示領域を減少させることなく第2表示ゲーム数カウンタの値を表示することが可能となる。

20

【1380】

第2補助表示部165の表示を行っている状況でチャレンジゾーンが終了した場合には、次ゲームから前兆ステージに移行させ、補助表示部65にて前兆演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、小ATモードへの移行有無を補助表示部65における前兆演出にて示唆することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1381】

チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数を10回とし、小AT前兆モードに移行する場合は移行ゲーム数カウンタに17～32のいずれかをセットする構成とした。このように、小AT前兆モードに滞在する期間を、チャレンジゾーンに滞在する期間よりも長い構成とすることにより、CZステージの如何なるゲームが小AT前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合であっても、CZステージの終了後すなわちCZ演出の終了後に、前兆演出にて小ATモードへの移行有無を示唆することが可能となる。この結果、CZ演出において小ATモードへの移行有無を示唆するためのデータ等を新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

30

【1382】

第2補助表示部165の表示を行っている状況では、補助表示部65の表示ステージが前兆ステージからCZステージに移行しない、すなわちCZ演出が実行されない構成とする一方、CZステージにおいて小AT前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、第2補助表示部165の表示が開始される、すなわち所定の前兆演出が開始される構成とした。かかる構成とすることにより、CZ演出と所定の前兆演出を共に実行することが可能な構成とするとともに、所定の前兆演出の優先順位をCZ演出よりも高くすることが可能となる。

40

【1383】

以上の結果、補助演出の多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1384】

小ATモードとチャレンジゾーンを比較した場合、小ATモードでは遊技者の所有メダルが増加することを期待できるため、小ATモードの方が遊技者の有利度合いが大きい。かかる構成の場合、チャレンジゾーンであることよりも小ATモードに移行することに遊

50

技者の関心が向くものと想定される。そこで、第2補助表示部165の表示を行っている状況では、CZ演出が実行されない構成とする一方、CZステージにおいて小AT前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、第2補助表示部165の表示が開始される構成とすることにより、遊技者の関心に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1385】

通常ステージにおいて小AT前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合には、表示ステージを前兆ステージに移行させるとともに、補助表示部65にて前兆演出を開始する構成とした。かかる構成とすることにより、補助表示部65を、遊技状況に応じて前兆演出やCZ演出等の補助演出が行われる表示部として機能させることが可能となり、遊技者に補助表示部65を注視させることが可能となる。例えば、補助表示部65を、通常ステージ及びCZステージに関わる補助演出を行う構成とし、第2補助表示部165を、第2表示ゲーム数カウンタの値を表示するのではなく、前兆ステージ及び前兆演出に関わる補助演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、小AT前兆モード下でチャレンジゾーンに移行した場合や、チャレンジゾーン下で小AT前兆モードに移行した場合等において、補助表示部65にてCZ演出を視認しつつ、第2補助表示部165にて前兆演出を視認する必要があるため、遊技者が遊技に集中できなくなってしまう可能性が考えられるからである。

【1386】

第2補助表示部165には、第2表示ゲーム数カウンタの値すなわち小ATモードへ移行する可能性がある残りゲーム数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、補助表示部65にてCZ演出を実行しつつ、第2補助表示部165にて所定の前兆演出を実行する状況となった場合に、遊技者の関心が分散してしまうことを抑制することが可能となる。第2補助表示部165における補助演出に関しては、ゲームの開始時又は終了時等に確認すればよいからである。

【1387】

(第17の実施形態)

【1388】

本実施の形態では、ゲームが終了してからメダル又は仮想メダルが投入されるまでの非遊技時における処理構成に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では特徴点についてのみ説明する。

【1389】

図232は、本実施の形態におけるスロットマシン10の斜視図である。

【1390】

第1クレジット投入スイッチ56の右方であってメダル投入口45の左方には、演出スイッチ67と、選択スイッチ68a、68bと、が設けられている。演出スイッチ67は、当該演出スイッチ67の操作を促す補助演出が行われたゲームにおいて操作される。また、詳細は後述するが、非遊技時において演出スイッチ67が操作された場合には、補助表示部65にメニュー画面が表示されたり、メニュー画面等においてなされた遊技者の選択結果で決定されたりするようになっている。選択スイッチ68a、68bは、右スイッチ68a及び左スイッチ68bの2つのスイッチによって構成されており、後述するメニュー画面等に表示された各種情報から所望の情報を選択する場合に操作される。演出スイッチ67（より詳しくは当該演出スイッチ67の操作を検出する演出スイッチ検出センサ）及び選択スイッチ68a、68b（より詳しくは当該選択スイッチ68a、68bの操作を検出する選択スイッチ検出センサ）は、表示制御装置81に接続されている。

【1391】

図233は、補助表示部65における表示画面の一例を示す図である。

【1392】

ゲームが終了した場合、補助表示部65では、図233(a)に示すように、非客待ち

演出が行われる。ここにいう非客待ち演出とは、後述する客待ち演出以外の補助演出を指すものであり、ゲームにおいて行われる補助演出が該当する。より具体的に説明すると、補助表示部 65 には、ゲームが終了した場合、ゲームで行った補助演出が継続して表示される。したがって、ゲームにおいて補助演出を行わなかった場合には、補助表示部 65 に非客待ち演出として通常画面が継続表示されることとなり、ゲームにおいて例えば連続演出を行った場合には、補助表示部 65 に非客待ち演出として「NEXT」等の連続演出の最終場面が継続表示されることとなる。また、補助表示部 65 の下部には、ゲームが終了した場合、演出スイッチ 67 を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることと、選択スイッチ 68a, 68b を操作すれば音量レベルの調整ができることと、が表示される。詳細な図示は省略するが、これらの操作方法の表示は、非客待ち演出と前後に重なるようにして行われる。

10

【1393】

ゲームが終了してから所定時間（本実施の形態では 90 秒）を経過した場合、補助表示部 65 では、図 233（b）に示すように、非客待ち演出に代えて客待ち演出（アトラクト演出）が行われる。補助表示部 65 の下部には、演出スイッチ 67 を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることと、選択スイッチ 68a, 68b を操作すれば音量レベルの調整ができることと、が継続して表示される。詳細な図示は省略するが、これらの操作方法の表示は、非客待ち演出と前後に重なるようにして行われる。

【1394】

非客待ち演出又は客待ち演出が行われている状況で演出スイッチ 67 が操作された場合には、図 233（c）に示すように、補助表示部 65 にメニュー画面が表示される。メニュー画面では、遊技履歴と、キャラ選択と、音量設定と、戻ると、が選択可能な構成となっており、選択スイッチ 68a, 68b を操作することによって上記各種情報のいずれかを選択することができる。図 233（c）では、音量設定が選択された状態となっている。

20

【1395】

メニュー画面に表示された各種情報のいずれかを選択した上で演出スイッチ 67 が操作された場合には、対応する情報が補助表示部 65 に表示される。遊技履歴が選択された状態で演出スイッチ 67 が操作された場合、補助表示部 65 には、遊技履歴画面として、遊技回数と、報知モードへの移行回数と、レア役の当選回数と、が表示される。キャラ選択が選択された状態で演出スイッチ 67 が操作された場合、補助表示部 65 には、キャラ選択画面として、3 種類のキャラクタが表示される。遊技者は、選択スイッチ 68a, 68b を操作することによっていずれかのキャラクタを選択し、その後に演出スイッチ 67 を操作することにより、非客待ち演出において表示される主要キャラクタを選択することができる。音量設定が選択された状態で演出スイッチ 67 が操作された場合、補助表示部 65 には、図 233（d）に示すように、音量設定画面として 1～5 の音量情報が表示される。図 233（d）では、音量情報 3 が選択された状態となっている。遊技者は、選択スイッチ 68a, 68b を操作することによっていずれかの音量情報を選択し、その後に演出スイッチ 67 を操作することにより、スピーカから出力される音量レベルを選択することができる。戻るが選択された状態で演出スイッチ 67 が操作された場合には、メニュー画面が終了する。

30

40

【1396】

非客待ち演出又は客待ち演出が行われている状況で選択スイッチ 68a, 68b が操作された場合、補助表示部 65 には、図 233（e）及び図 233（f）に示すように、補助表示部 65 の右下部に 1～5 の音量情報が表示される。図 233（e）及び図 233（f）では、音量情報 3 が選択された状態となっている。このとき、非客待ち演出及び客待ち演出は、継続して行われる。なお、詳細な図示は省略しているが、音量情報の表示は、非客待ち演出及び客待ち演出と前後に重なるようにして行われる。遊技者は、選択スイッチ 68a, 68b を操作することによっていずれかの音量情報を選択し、その後に演出スイッチ 67 を操作することにより、スピーカ 64 から出力される音量レベルを選択するこ

50

とができる。

【1397】

以下では、上記した補助表示部65の表示制御に際して表示制御装置81が行う処理を説明する。

【1398】

図234は、非遊技中処理を示すフローチャートである。

【1399】

ステップS170101では、ゲームが終了したか否かを判定し、ゲームが終了していない、すなわちゲームの途中である場合には、そのまま本処理を終了する。ゲームが終了した場合には、ステップS170102にてタイマを起動するとともに、ステップS170103にて補助表示部65に操作方法を表示する。より具体的には、図233(a)に示すように、演出スイッチ67を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることと、選択スイッチ68a, 68bを操作すれば音量レベルの調整ができることと、を表示する。ステップS170104では、タイマ割込み処理が起動するまで待機する割込み待ち処理を行う。詳細な説明は省略するが、タイマ割込み処理では、表示制御装置81に接続された演出スイッチ67及び選択スイッチ68a, 68bの操作状況(より詳しくは、対応する検出センサからの信号入力状況)を確認している。タイマ割込み処理が起動した後、ステップS170105以降の処理を行うことにより、1回の演出スイッチ67又は選択スイッチ68a, 68bの操作に対してステップS170105以降の処理を複数回行ってしまいう事象が発生することを回避できる。

【1400】

ステップS170105では、補助表示部65に情報画面を表示しているか否か、すなわち、遊技履歴画面、キャラ選択画面、音量設定画面のいずれかを表示しているか否かを判定する。情報画面を表示していない場合には、ステップS170107に進み、補助表示部65にメニュー画面を表示しているか否かを判定する。メニュー画面を表示していない場合には、補助表示部65にて客待ち演出又は非客待ち演出を行っていることを意味する。かかる場合には、ステップS170109にて投入待ち処理を行い、ステップS170104の割り込み待ち処理に戻る。

【1401】

投入待ち処理では、図235のフローチャートに示すように、ステップS170201にて演出スイッチ67が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ67が操作されていない場合には、ステップS170207に進み、選択スイッチ68a, 68bが操作されたか否かを判定する。演出スイッチ67と選択スイッチ68a, 68bのいずれも操作されていない場合には、ステップS170212に進み、補助表示部65に非客待ち画面を表示しているか否かを判定する。非客待ち画面を表示している場合には、ステップS170213に進み、ゲームが終了してから90秒経過したか否かを判定する。ゲームが終了してから90秒経過した場合には、ステップS170214に進み、補助表示部65にて客待ち演出を開始し、補助表示部65の表示画面を客待ち画面に変更する。

【1402】

ステップS170212にて客待ち画面を表示していると判定した場合と、ステップS170213にてゲームが終了してから90秒経過していないと判定した場合と、ステップS170214にて客待ち画面に変更した場合と、には、ステップS170215に進み、ベット数が0であるか否かを判定する。ベット数が0である場合には、そのまま本処理を終了する。ベット数が0でない場合には、メダルが投入された、又はクレジット投入スイッチ56~58が操作されて仮想メダルが投入されたことを意味する。かかる場合には、ステップS170216に進み、補助表示部65に客待ち画面を表示しているか否かを判定する。客待ち画面を表示している場合には、ステップS170217に進み、補助表示部65にて非客待ち演出を開始し、補助表示部65の表示画面を非客待ち画面に変更する。その後、又はステップS170216にて客待ち画面を表示していると判定した場合には、ステップS170218に進み、ゲームを開始させる開始指令が発生するまで待

機する開始指令待ち処理を行う。なお、開始指令待ち処理の途中でベット数が0に戻った場合には、非遊技中処理のステップS170102に移行する。

【1403】

ステップS170207にて選択スイッチ68a, 68bが操作されたと判定した場合には、ステップS170208に進み、音量レベルを示す音量情報を変更する。表示制御装置81のRAMには、スピーカ64から出力する音量レベルを記憶する音量レベル記憶エリアと、音量レベルを一時記憶する音量情報記憶エリアと、が設けられている。ステップS170208では、音量情報記憶エリアの値が0である状況で右スイッチ68aが操作された場合、1～5の範囲内において、音量レベル記憶エリアに記憶された値に1加算した値を音量情報記憶エリアに記憶し、音量情報記憶エリアの値が0である状況で左スイッチ68bが操作された場合、1～5の範囲内において、音量レベル記憶エリアに記憶された値から1減算した値を音量情報記憶エリアに記憶する。また、音量情報記憶エリアの値が0でない場合には、右スイッチ68aが操作された場合、1～5の範囲内において、音量情報記憶エリアに記憶された値に1を加算し、左スイッチ68bが操作された場合、1～5の範囲内において、音量情報記憶エリアに記憶された値から1を減算する。ステップS170209では、補助表示部65に表示している操作方法を非表示とし、ステップS170210では、音量情報記憶エリアに記憶された値と対応する音量情報を補助表示部65に表示する。このとき、補助表示部65に表示している非客待ち演出及び客待ち演出は、継続して表示する。ステップS170211では、スピーカ64から音量情報記憶エリアに記憶された値と対応する音量レベルで試聴音を出力する。その後、ステップS170212に進む。

10

20

【1404】

ステップS170201にて演出スイッチ67が操作されたと判定した場合には、ステップS170202に進み、補助表示部65に音量情報を表示中であるか否かを判定する。音量情報を表示中である場合には、遊技者が音量レベルを変更すべく選択スイッチ68a, 68bを操作し、その後に演出スイッチ67を操作したことを意味する。かかる場合には、ステップS170203にて音量情報を記憶する。具体的には、音量情報記憶エリアに記憶された値を音量レベル記憶エリアに記憶し、音量情報記憶エリアに記憶された値を0に変更する。ステップS170204では、補助表示部65に表示している音量情報を非表示とし、ステップS170205では、操作方法を補助表示部65に表示する。その後、ステップS170212に進む。

30

【1405】

音量情報を表示していない状況で演出スイッチ67が操作された場合（ステップS170202がNOの場合）には、ステップS170206にて補助表示部65の表示画面をメニュー画面に変更し、本処理を終了する。このとき、補助表示部65に表示していた操作画面は、メニュー画面への変更に伴って非表示とされる。

【1406】

非遊技中処理の説明に戻り、ステップS170107にて補助表示部65にメニュー画面を表示していると判定した場合には、ステップS170108にてメニュー変更処理を行い、ステップS170104の割り込み待ち処理に戻る。

40

【1407】

メニュー変更処理では、図236のフローチャートに示すように、ステップS170301にて選択スイッチ68a, 68bが操作されたか否かを判定する。選択スイッチ68a, 68bが操作された場合には、ステップS170302にて選択情報を変更し、本処理を終了する。選択情報の変更の際には、右スイッチ68aが操作された場合、「遊技履歴」, 「キャラ選択」, 「音量設定」, 「戻る」のうち、現在選択されている情報から1つ上の情報に変更し、左スイッチ68bが操作された場合、「遊技履歴」, 「キャラ選択」, 「音量設定」, 「戻る」のうち、現在選択されている情報から1つ下の情報に変更する。

【1408】

50

ステップS 1 7 0 3 0 1にて選択スイッチ6 8 a, 6 8 bが操作されていないと判定した場合には、ステップS 1 7 0 3 0 3に進み、演出スイッチ6 7が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ6 7が操作された場合には、ステップS 1 7 0 3 0 4に進み、選択情報が「戻る」であるか否かを判定する。選択情報が「戻る」である場合には、ステップS 1 7 0 3 0 5にて補助表示部6 5の表示画面をメニュー画面から客待ち画面に変更し、本処理を終了する。選択情報が「戻る」でなく「遊技履歴」, 「キャラ選択」, 「音量設定」のいずれかである場合には、ステップS 1 7 0 3 0 6にて補助表示部6 5の表示画面をメニュー画面から選択情報と対応する情報画面に変更し、本処理を終了する。このとき、「音量設定」が選択されて演出スイッチ6 7が操作された場合には、音量レベル記憶エリアに記憶された値と対応する音量情報を補助表示部6 5に表示する。例えば、音量レベル記憶エリアに「3」が記憶されている場合には、図2 3 3 (d)に示すように、音量情報「3」を補助表示部6 5に表示する。

10

【1 4 0 9】

演出スイッチ6 7と選択スイッチ6 8 a, 6 8 bのいずれも操作されていない場合には、ステップS 1 7 0 3 0 7に進み、ベット数が0であるか否かを判定する。ベット数が0である場合には、そのまま本処理を終了する。ベット数が0でない場合には、メダルが投入された、又はクレジット投入スイッチ5 6 ~ 5 8が操作されて仮想メダルが投入されたことを意味する。かかる場合には、ステップS 1 7 0 3 0 8に進み、補助表示部6 5の表示画面をメニュー画面から非客待ち画面に変更する。その後、ステップS 1 7 0 3 0 9に進み、ゲームを開始させる開始指令が発生するまで待機する開始指令待ち処理を行う。

20

【1 4 1 0】

非遊技中処理の説明に戻り、ステップS 1 7 0 1 0 5にて補助表示部6 5に情報画面を表示していると判定した場合には、ステップS 1 7 0 1 0 6にて情報変更処理を行い、ステップS 1 7 0 1 0 4の割り込み待ち処理に戻る。

【1 4 1 1】

以下では、「音量設定」が選択されて演出スイッチ6 7が操作された場合における情報変更処理、すなわち音量設定画面における情報変更処理を説明する。

【1 4 1 2】

音量設定画面における情報変更処理では、図2 3 7のフローチャートに示すように、ステップS 1 7 0 4 0 1にて選択スイッチ6 8 a, 6 8 bが操作されたか否かを判定する。選択スイッチ6 8 a, 6 8 bが操作された場合には、ステップS 1 7 0 4 0 2にて音量情報を変更する。ステップS 1 7 0 4 0 2では、音量情報記憶エリアの値が0である状態で右スイッチ6 8 aが操作された場合、1 ~ 5の範囲内において、音量レベル記憶エリアに記憶された値に1加算した値を音量情報記憶エリアに記憶し、音量情報記憶エリアの値が0である状態で左スイッチ6 8 bが操作された場合、1 ~ 5の範囲内において、音量レベル記憶エリアに記憶された値から1減算した値を音量情報記憶エリアに記憶する。また、音量情報記憶エリアの値が0でない場合には、右スイッチ6 8 aが操作された場合、1 ~ 5の範囲内において、音量情報記憶エリアに記憶された値に1を加算し、左スイッチ6 8 bが操作された場合、1 ~ 5の範囲内において、音量情報記憶エリアに記憶された値から1を減算する。そして、音量情報記憶エリアに記憶された値と対応する音量情報に、補助表示部6 5に表示している音量情報を変更する。ステップS 1 7 0 4 0 3では、スピーカ6 4から音量情報記憶エリアに記憶された値と対応する音量レベルで試聴音を出力する。その後、本処理を終了する。

30

40

【1 4 1 3】

ステップS 1 7 0 4 0 1にて選択スイッチ6 8 a, 6 8 bが操作されていないと判定した場合には、ステップS 1 7 0 4 0 4に進み、演出スイッチ6 7が操作されたか否かを判定する。演出スイッチ6 7が操作された場合には、ステップS 1 7 0 4 0 5にて音量情報を記憶する。具体的には、音量情報記憶エリアに記憶された値を音量レベル記憶エリアに記憶し、音量情報記憶エリアに記憶された値を0に変更する。ステップS 1 7 0 4 0 6では、補助表示部6 5の表示画面を音量設定画面からメニュー画面に変更する。その後、本

50

処理を終了する。

【1414】

演出スイッチ67と選択スイッチ68a, 68bのいずれも操作されていない場合には、ステップS170407に進み、ベット数が0であるか否かを判定する。ベット数が0である場合には、そのまま本処理を終了する。ベット数が0でない場合には、メダルが投入された、又はクレジット投入スイッチ56～58が操作されて仮想メダルが投入されたことを意味する。かかる場合には、ステップS170408に進み、補助表示部65の表示画面を音量設定画面から非客待ち画面に変更するとともに、音量情報記憶エリアに記憶された値を0に変更する。その後、ステップS170409に進み、ゲームを開始させる開始指令が発生するまで待機する開始指令待ち処理を行う。

10

【1415】

以上のとおり、音量設定画面で演出スイッチ67を操作することなくメダルをベットした場合には、仮に選択スイッチ68a, 68bを操作して音量情報を変更していたとしても、スピーカ64から出力される音量レベルが変更されない。なお、投入待ち処理においても同様であり、選択スイッチ68a, 68bを操作して音量情報を変更し、演出スイッチ67を操作することなくメダルをベットした場合には、スピーカ64から出力される音量レベルが変更されない（音量レベル記憶エリアの値が変更されることなく音量情報記憶エリアに記憶された値が0に変更される。）。したがって、演出スイッチ67は、非遊技時において、メニュー画面を呼び出す呼び出し機能と、遊技者の選択結果を決定する決定機能と、を有する、といえる。

20

【1416】

図238は、音量レベルを変更する場合における補助表示部65の表示画面の変化を示す図である。

【1417】

図238(a)は、メニュー画面を経由する場合の表示画面の変化の流れを示す図である。ゲームが終了した場合には、非客待ち画面となり、非客待ち画面のまま90秒経過した場合には、客待ち画面に移行する。非客待ち画面又は客待ち画面において演出スイッチ67を操作した場合には、メニュー画面に移行する。メニュー画面において選択スイッチ68a, 68bを操作して「音量設定」を選択し、演出スイッチ67を操作して決定した場合には、音量設定画面に移行する。音量設定画面において選択スイッチ68a, 68bを操作した場合には、操作に応じて音量情報に変更されるとともに、試聴音が出力される。音量設定画面においてメダルを投入した場合には、非客待ち画面に移行する。このとき、音量設定画面において音量情報を変更していたとしても、スピーカ64から出力される音量レベルは変更されない。また、メダルが投入された状態では、補助表示部65に操作方法が表示されない。音量設定画面において演出スイッチ67を操作して決定した場合には、メニュー画面に復帰する。かかる場合には、音量設定画面において音量情報を変更していた場合、スピーカ64から出力される音量レベルが音量情報と対応した値に変更される。メニュー画面において選択スイッチ68a, 68bを操作して「戻る」を選択し、演出スイッチ67を操作して決定した場合には、ゲーム終了からの経過時間に関わらず、客待ち画面に移行する。

30

【1418】

図238(b)は、メニュー画面を経由しない場合の表示画面の変化の流れを示す図である。ゲームが終了した場合には、非客待ち画面となり、非客待ち画面のまま90秒経過した場合には、客待ち画面に移行する。非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ68a, 68bを操作した場合には、非客待ち画面又は客待ち画面のまま音量情報が表示されるとともに、試聴音が出力される。このとき、操作方法は非表示とされる。非客待ち画面において選択スイッチ68a, 68bを操作して音量情報を表示し、かかる状況でゲーム終了から90秒経過した場合には、音量情報を表示したまま非客待ち画面から客待ち画面に移行する。音量情報が表示されている状況でメダルを投入した場合には、そのときの表示画面が非客待ち画面と客待ち画面のいずれであったとしても、音量情報が非表示

40

50

とされるとともに、非客待ち画面となる。このとき、音量情報を変更していたとしても、スピーカ64から出力される音量レベルは変更されない。また、メダルが投入された状態では、補助表示部65に操作方法が表示されない。音量情報が表示されている状態で演出スイッチ67を操作して決定した場合には、そのときの表示画面のまま、音量情報が非表示とされるとともに操作方法が表示される。かかる場合には、音量情報を変更していた場合、スピーカ64から出力される音量レベルが音量情報と対応した値に変更される。

【1419】

以上のとおり、本スロットマシン10では、音量レベルを変更する場合に、メニュー画面を経由して音量レベルを変更する操作方法と、メニュー画面を経由することなく音量レベルを変更する操作方法と、がある。

【1420】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1421】

音量レベルを変更する場合に、メニュー画面を経由して音量レベルを変更する操作方法と、メニュー画面を経由することなく音量レベルを変更する操作方法と、がある構成とした。かかる構成とすることにより、音量レベルの変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【1422】

以上の結果、音量レベルの変更を行う際の操作性の向上を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1423】

メニュー画面を経由して音量レベルを変更する操作方法と、メニュー画面を経由することなく音量レベルを変更する操作方法と、のいずれであっても、選択スイッチ68a, 68bを操作することで音量レベルの変更を行うことができる構成とした。このように、いずれの操作方法であっても選択スイッチ68a, 68bの操作という同一操作を行うことで音量レベルの変更を行うことができる構成とすることにより、音量レベルの変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【1424】

メニュー画面には、「音量設定」の他に、「遊技履歴」と、「キャラ選択」と、「戻る」と、が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、例えば遊技履歴の確認を行った上で音量レベルの変更を行いたい遊技者は、メニュー画面を経由させて音量レベルの変更を行えばよく、音量レベルの変更のみを行いたい遊技者は、メニュー画面を経由させることなく音量レベルの変更を行えばよい。故に、遊技者の意向に即した操作方法を提供することが可能となり、操作性の向上を図ることが可能となる。

【1425】

さらにいうと、メニュー画面を経由することなく音量レベルの変更を行うことが可能な構成においては、メニュー画面から「音量設定」の項目を無くしてしまうことも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、選択スイッチ68a, 68bを操作するつもりで誤って演出スイッチ67を操作してしまった場合、音量レベルの変更を行うためにメニュー画面を終了させる操作が新たに必要となる。これは、メニュー画面を経由することなく音量レベルの変更を行うことが可能な操作方法を折角設けたにもかかわらず、音量レベルの変更を行うことが可能となる操作方法の煩雑化に繋がりがかねない。一方、メニュー画面に「音量設定」の項目を残した構成においては、選択スイッチ68a, 68bを操作するつもりで誤って演出スイッチ67を操作してしまった場合、そのまま音量設定画面に切り替えることができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【1426】

音量設定画面において演出スイッチ67を操作した場合には、音量設定画面からメニュー画面に戻る構成とした。かかる構成とすることにより、音量レベルの変更を行った後に遊技履歴等の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【1427】

10

20

30

40

50

非客待ち画面又は客待ち画面において演出スイッチ 6 7 を操作してメニュー画面を呼び出し、メニュー画面において「音量設定」を選択した状態で演出スイッチ 6 7 を操作した場合、音量設定画面に切り替わるとともに音量レベルの変更を行うことが可能となる構成とした。かかる構成においては、例えば遊技履歴等の確認を行う予定のない遊技者が、音量レベルの変更を行いたいにも関わらず、上記操作が面倒なために音量レベルの変更を躊躇してしまう可能性が考えられる。しかしながら、非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ 6 8 a , 6 8 b を操作すれば音量レベルの変更を行うことが可能となる操作方法を備えた構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【1 4 2 8】

非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ 6 8 a , 6 8 b を操作した場合には、非客待ち演出又は客待ち演出と前後に重なるようにして音量情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ 6 8 a , 6 8 b が操作された場合には、非客待ち演出又は客待ち演出を視認させつつ音量レベルの変更を行わせることが可能となる。

【1 4 2 9】

非客待ち画面又は客待ち画面において選択スイッチ 6 8 a , 6 8 b を操作した場合に表示される音量情報の大きさは、音量設定画面において表示される音量情報の大きさよりも小さい。かかる構成とすることにより、非客待ち演出又は客待ち演出に重なるように音量情報を表示する構成とした場合であっても、非客待ち演出及び客待ち演出の視認性が低下することを抑制することが可能となる。

【1 4 3 0】

メニュー画面にて「戻る」を選択した状態で演出スイッチ 6 7 を操作した場合には、ゲーム終了からの経過時間に関わらず、客待ち画面に切り替わる構成とした。遊技者は、ゲームが連続するように遊技を行うことが一般的である。このため、ゲームが終了してから 9 0 秒が経過した場合に客待ち演出を表示する構成においては、折角用意した客待ち演出を遊技者に視認させる機会が限定的なものとなっていた。しかしながら、本スロットマシン 1 0 においては、メニュー画面を終了させた後に客待ち演出を遊技者に視認させることが可能となるため、折角用意した客待ち演出が無駄なものになってしまうことを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1 4 3 1】

選択スイッチ 6 8 a , 6 8 b を、演出スイッチ 6 7 と隣り合うように配置した。かかる構成とすることにより、演出スイッチ 6 7 と選択スイッチ 6 8 a , 6 8 b の操作性を高めることが可能となる。かかる一方、本構成においては、選択スイッチ 6 8 a , 6 8 b を操作するつもりで誤って演出スイッチ 6 7 を操作してしまう可能性が懸念される。しかしながら、音量レベルの変更を行うことが可能となる操作方法として、メニュー画面を経由する操作方法と、メニュー画面を経由しない操作方法と、を備え、メニュー画面に「音量設定」の項目が表示される構成においては、誤って演出スイッチ 6 7 を操作してしまった場合であっても、そのまま音量レベルの変更を行うことが可能となるため、音量レベルの変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【1 4 3 2】

非遊技時の非客待ち画面及び客待ち画面において、演出スイッチ 6 7 を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることと、選択スイッチ 6 8 a , 6 8 b を操作すれば音量レベルの調整ができることと、が共に表示される構成とした。かかる構成とすることにより、音量レベルの変更を行うことが可能となる操作方法が 2 種類あることを積極的に報知することが可能となる。

【1 4 3 3】

(第 1 8 の実施形態)

【1 4 3 4】

本実施の形態では、補助表示部 6 5 において、連続演出を行う場合と、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を報知する場合と、における

10

20

30

40

50

処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【1435】

先ず、連続演出について説明する。

【1436】

上記第1の実施形態では、チャンスモードにおいて、報知モードへの移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合と、に、次ゲームから報知モードに移行する（図27，図28参照）。本実施の形態では、チャンスモードにおいて、報知モードへの移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合と、に、3ゲームの前兆期間を経て報知モードに移行する。そして、前記前兆期間では、補助表示部65において3ゲームに亘って連続演出が行われる。かかる連続演出では、主人公キャラクタと敵キャラクタが対決する対決演出が行われ、3ゲーム目に主人公キャラクタが勝利して報知モードへの移行が報知される。また、本実施の形態では、チャンスモードにおいてレア役に当選する一方で報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合についても、次ゲームから3ゲームに亘って対決演出が行われることがある。かかる対決演出では、3ゲーム目に主人公キャラクタが敗北して報知モードに移行しないことが報知される。

10

【1437】

次に、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を報知するナビ演出について説明する。図240は、補助表示部65にて行われるナビ演出の一例を示す図である。

20

【1438】

報知モードにおいては、補助表示部65の左上部に、報知モードに移行してからのゲーム数が表示され、補助表示部65の右上部に、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示される。そして、押し順ベルに当選した場合には、補助表示部65の中央部に、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が表示される。

【1439】

例えば、報知モードにおいて右中左ベルに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作が有効となる前、すなわちゲームの開始段階において、図240（a）に示すように、「321」の操作順序が表示される。このとき、最初に操作すべき右ストップスイッチ44と対応する「1」の表示は、2番目に操作すべき中ストップスイッチ43と対応する「2」の表示、及び3番目に操作すべき左ストップスイッチ42と対応する「3」の表示よりも大きく表示される。また、図240（a）では、補助表示部65の左上部に、報知モードに移行してから11ゲーム目であることが表示され、補助表示部65の右上部に、報知モード下で33枚獲得したことと、報知モード終了までの残り獲得枚数が97枚であることと、が表示されている。

30

【1440】

補助表示部65の表示状況が図240（a）である状況下で右ストップスイッチ44が最初に操作された場合には、ナビ演出が図240（b）に示すように進行する。すなわち、2番目に操作すべき中ストップスイッチ43と対応する「2」の表示が、操作済みの右ストップスイッチ44と対応する「1」の表示、及び3番目に操作すべき左ストップスイッチ42と対応する「3」の表示よりも大きく表示される。

40

【1441】

補助表示部65の表示状況が図240（b）である状況下で中ストップスイッチ43が次に操作された場合には、ナビ演出が図240（c）に示すように進行する。すなわち、3番目に操作すべき左ストップスイッチ42と対応する「3」の表示が、操作済みの右ストップスイッチ44と対応する「1」の表示、及び操作済みの中ストップスイッチ43と対応する「2」の表示よりも大きく表示される。

50

【1442】

補助表示部65の表示状況が図240(c)である状況下で右ストップスイッチ44が次に操作された場合、すなわち補助表示部65に表示された順序でストップスイッチ42～44が操作された場合には、ナビ演出が図240(d)に示すように進行する。すなわち、補助表示部65の中央部に、ベル入賞が成立して9枚のメダル払出が行われることを示す「9枚GET」が表示される(以下、「GET演出」ともいう。)。また、ゲームが終了したことに伴い、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が更新される。図240(d)では、報知モード下での獲得枚数が42枚に更新されるとともに、報知モード終了までの残り獲得枚数が88枚に更新されている。

【1443】

補助表示部65に表示された順序と異なる順序でストップスイッチ42～44が操作された場合には、不正解演出が行われる。例えば、補助表示部65の表示状況が図240(a)である状況下で左ストップスイッチ42又は中ストップスイッチ43が最初に操作された場合には、図240(e)に示すように、表示された操作順序にバツ印が表示される。なお、不正解演出として、補助表示部65の表示画面を暗転させる演出を行う構成としてもよい。

【1444】

以下では、上記した補助表示部65の表示制御に際して表示制御装置81が行う演出制御処理を説明する。

【1445】

表示制御装置81は、主制御装置101から送信された各種の遊技情報を示すコマンドに基づいて処理を行う。本実施の形態では、理解を容易なものとするため、開始指令が発生してから停止指令が発生させることが可能となるまでに送信される抽選結果コマンド(図12参照)、回転開始コマンド(図18参照)、停止可コマンド(図20参照)等を総称して開始コマンドとする。また、停止指令が発生した際に送信される停止コマンド(図22参照)には、今回の停止指令が第1停止指令～第3停止指令のいずれであるのかと、いずれのストップスイッチが操作されて停止指令が発生したのかと、を示す情報が含まれるものとする。加えて、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に送信される全リール停止完了コマンド(図21参照)、区間コマンド(図26、図28、図36参照)等を総称して終了コマンドとする。

【1446】

図241は、ゲームの開始段階にて行われる演出制御処理を示すフローチャートである。

【1447】

ステップS180101では、開始コマンドを全て受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。開始コマンドを全て受信した場合には、ステップS180102に進み、連続演出を実行することを示す連続演出フラグがセットされているか否かを判定する。連続演出フラグがセットされている場合には、ステップS180103に進み、後述するシナリオ数カウンタの値に応じた連続演出を開始する。

【1448】

ステップS180102にて連続演出フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップS180103にてシナリオ数カウンタの値に応じた連続演出を開始した場合と、には、ステップS180104に進み、操作順序をナビするか否か、すなわちナビ演出を開始するか否かを判定する。具体的には、現在の遊技モードが報知モードであって、押し順ベルに当選したことを示す抽選結果コマンドを受信した場合、ナビ演出を開始すると判定する。ナビ演出を開始すると判定した場合には、ステップS180105にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を表示するとともに、ステップS180106にてナビフラグをセットする。その後、又はステップS180104にてナビ演出を開始しないと判定した場合には、ステップS180107にて消化ゲーム数更新処理を行い、本処理を終了する。消化ゲーム数更新処理では、現在の遊技モ

10

20

30

40

50

ードが報知モードである場合、補助表示部 6 5 に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する処理を行う。具体的には、前のゲームが終了した際に受信した区間コマンドが示す情報（より詳しくは、区間ゲーム数カウンタの値）に基づいて、補助表示部 6 5 に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する。なお、チャンスモード下で当該チャンスモードに移行してからのゲーム数を補助表示部 6 5 に表示する構成においては、消化ゲーム数更新処理にて補助表示部 6 5 に表示しているチャンスモードに移行してからのゲーム数を更新する処理を行えばよい。

【1 4 4 9】

図 2 4 2 は、停止指令が発生した場合に行われる演出制御処理を示すフローチャートである。

【1 4 5 0】

ステップ S 1 8 0 2 0 1 では、停止コマンドを受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。停止コマンドを受信した場合には、ステップ S 1 8 0 2 0 2 に進み、正常受信であるか否かを判定する。具体的には、第 1 停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第 1 停止コマンド」ともいう。）を受信した場合、開始コマンドを全て受信済みであるか否かを判定し、開始コマンドを全て受信済みである場合には、正常受信であると判定する。第 2 停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第 2 停止コマンド」ともいう。）を受信した場合には、開始コマンドを全て受信済みであるか否かと、第 1 停止コマンドを受信済みであるか否かと、を判定し、開始コマンドの全てと第 1 停止コマンドを受信済みである場合には、正常受信であると判定する。第 3 停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第 3 停止コマンド」ともいう。）を受信した場合には、開始コマンドを全て受信済みであるか否かと、第 1 停止コマンドを受信済みであるか否かと、第 2 停止コマンドを受信済みであるか否かと、を判定し、開始コマンドの全てと、第 1 停止コマンドと、第 2 停止コマンドと、を受信済みである場合には、正常受信であると判定する。

【1 4 5 1】

正常受信であると判定した場合には、ステップ S 1 8 0 2 0 3 に進み、補助表示部 6 5 にて連続演出を実行中であるか否かを判定する。補助表示部 6 5 にて連続演出を実行中である場合には、ステップ S 1 8 0 2 0 4 に進み、発生した停止指令に応じて連続演出を進行させる。その後、又はステップ S 1 8 0 2 0 3 にて連続演出を実行中でないと判定した場合には、ステップ S 1 8 0 2 0 5 に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、ナビフラグがセットされている場合には、ステップ S 1 8 0 2 0 6 に進み、補助表示部 6 5 に表示している操作順序と、停止指令を発生させたストップスイッチの操作順序と、が一致するかどうかを判定する。上記操作順序が一致する場合には、ステップ S 1 8 0 2 0 7 にてナビ演出を進行させた後に本処理を終了し、上記操作順序が一致しない場合には、ステップ S 1 8 0 2 0 8 にて不正解演出を開始させた後に本処理を終了する。

【1 4 5 2】

ステップ S 1 8 0 2 0 2 にて正常受信でないと判定した場合には、開始コマンド→第 1 停止コマンド→第 2 停止コマンド→第 3 停止コマンドの順でコマンドを受信しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップ S 1 8 0 2 0 9 にて開始コマンドの全てを受信済みであるか否かを判定し、開始コマンドを受信済みでない場合には、そのまま本処理を終了する。開始コマンドを全て受信済みである場合には、ステップ S 1 8 0 2 1 0 に進み、異常フラグがセットされているか否かを判定する。異常フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了し、異常フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 8 0 2 1 1 にて異常フラグをセットするとともに、ステップ S 1 8 0 2 1 2 にてスピーカ 6 4 から異常報知音を出力し、本処理を終了する。なお、異常フラグのクリア及び異常報知音の停止は、本スロットマシン 1 0 を設置する遊技場の管理者等が所定の異常解消操作を行った場合に実行される。

【1 4 5 3】

図 2 4 3 は、ゲームの終了段階にて行われる演出制御処理を示すフローチャートである。

【 1 4 5 4 】

ステップ S 1 8 0 3 0 1 では、終了コマンドを全て受信したか否かを判定し、受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。終了コマンドを全て受信した場合には、ステップ S 1 8 0 3 0 2 に進み、正常受信であるか否かを判定する。具体的には、開始コマンドの全てと、第 1 停止コマンドと、第 2 停止コマンドと、第 3 停止コマンドと、を受信済みであるか否かを判定し、これらコマンドを全て受信済みである場合には、正常受信であると判定する。

【 1 4 5 5 】

正常受信であると判定した場合には、ステップ S 1 8 0 3 0 3 に進み、次ゲームから連続演出を開始する連続演出条件が成立したか否かを判定する。具体的には、今回のゲームでレア役に当選した場合と、受信した区間コマンドの示す情報が区間ゲーム数カウンタの値と移行ゲーム数カウンタの値が一致するものであった場合と、に、連続演出条件が成立したと判定する。連続演出条件が成立した場合には、ステップ S 1 8 0 3 0 4 にて連続演出フラグをセットするとともに、ステップ S 1 8 0 3 0 5 にて演出シナリオを設定する。演出シナリオの設定に際しては、報知モードへの移行有無に応じた所定の抽選を行うことにより、連続演出の 1 ゲーム目に実行する演出内容と、連続演出の 2 ゲーム目に実行する演出内容と、連続演出の 3 ゲーム目に実行する演出内容と、を決定し、当該決定結果を表示制御装置 8 1 の R A M に記憶する。ステップ S 1 8 0 3 0 6 では、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられたシナリオ数カウンタに 1 をセットする。なお、上記した遊技の開始段階にて行う演出制御処理では、ステップ S 1 8 0 3 0 5 にて設定した演出シナリオのうち、シナリオ数カウンタの値に応じた演出シナリオを読み出すことにより、連続演出を開始する（ステップ S 1 8 0 1 0 3、図 2 4 1 参照）。

【 1 4 5 6 】

ステップ S 1 8 0 3 0 3 にて連続演出条件が成立していないと判定した場合には、ステップ S 1 8 0 3 0 7 に進み、補助表示部 6 5 にて連続演出を実行中であるか否かを判定する。補助表示部 6 5 にて連続演出を実行中である場合には、ステップ S 1 8 0 3 0 8 に進み、シナリオ更新処理を行う。

【 1 4 5 7 】

シナリオ更新処理では、図 2 4 4 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 8 0 4 0 1 にてシナリオ数カウンタの値に 1 を加算する。ステップ S 1 8 0 4 0 2 では、シナリオ数カウンタの値が 4 となったか否かを判定する。シナリオ数カウンタの値が 4 となった場合には、3 ゲーム目の連続演出を行ったことを意味するため、ステップ S 1 8 0 4 0 3 にて連続演出の結果を補助表示部 6 5 に表示する。すなわち、報知モードに移行する場合には、補助表示部 6 5 に「W I N」を表示し、報知モードに移行しない場合には、補助表示部 6 5 に「L O S E」を表示する。その後、ステップ S 1 8 0 4 0 4 にて連続演出フラグをクリアし、本処理を終了する。シナリオ数カウンタの値が 4 となっていない場合には、ステップ S 1 8 0 4 0 5 に進み、受信した区間コマンドが示す区間ゲーム数カウンタの情報に基づいて、今回のゲームが前兆期間の最終ゲームすなわち報知移行ゲームであったか否かを判定する。報知移行ゲームであった場合には、ステップ S 1 8 0 4 0 3 にて補助表示部 6 5 に「W I N」を表示するとともに、ステップ S 1 8 0 4 0 4 にて連続演出フラグをクリアし、本処理を終了する。報知移行ゲームでなかった場合には、ステップ S 1 8 0 4 0 6 に進み、連続演出が継続することを示す「N E X T」を補助表示部 6 5 に表示する。続くステップ S 1 8 0 4 0 7 では、受信した区間コマンドが示す遊技モードの情報に基づいて、次ゲームの遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。次ゲームの遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了し、次ゲームの遊技モードが報知モードである場合には、ステップ S 1 8 0 4 0 4 にて連続演出フラグをクリアし、本処理を終了する。

【 1 4 5 8 】

演出制御処理の説明に戻り、ステップS180306にてシナリオ数カウンタに1をセットした場合と、ステップS180307にて連続演出を実行中でないと判定した場合と、ステップS180308にてシナリオ更新処理を行った場合と、には、ステップS180309に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップS180310に進み、補助表示部65に表示している操作順序と、停止指令を発生させたストップスイッチの操作順序と、が一致するか否かを判定する。上記操作順序が一致する場合には、ステップS180311にてGET演出を開始した後にステップS180312に進み、上記操作順序が一致しない場合には、そのままステップS180312に進む。ステップS180312では、ナビフラグをクリアする。その後、又はステップS180309にてナビフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS180313にて表示枚数更新処理を行い、本処理を終了する。表示枚数更新処理では、現在の遊技モードが報知モードである場合、受信した区間コマンドが示す純増枚数の情報に基づいて、補助表示部65に表示している獲得枚数及び残り獲得枚数を更新する処理を行う。

10

【1459】

ステップS180302にて正常受信でないと判定した場合には、開始コマンド，第1停止コマンド，第2停止コマンド，第3停止コマンドのいずれかを受信していない状況下で終了コマンドを受信したことを意味する。かかる場合には、ステップS180314にて異常受信処理を行うとともに、ステップS180313にて表示枚数更新処理を行い、本処理を終了する。

20

【1460】

異常受信処理では、図245のフローチャートに示すように、ステップS180501にて連続演出を実行中であるか否かを判定する。連続演出を実行中である場合には、ステップS180502に進み、受信した区間コマンドが示す遊技モードの情報に基づいて、次ゲームの遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。次ゲームの遊技モードが報知モードである場合には、ステップS180503に進み、連続演出フラグをクリアする。次ゲームの遊技モードが報知モードでない場合には、ステップS180504にてシナリオ数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS180505にてシナリオ数カウンタの値が4となったか否かを判定する。シナリオ数カウンタの値が4となった場合には、ステップS180503に進み、連続演出フラグをクリアする。

30

【1461】

ステップS180501にて連続演出を実行中でないと判定した場合には、ステップS180506に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされていない場合には、連続演出及びナビ演出を実行していないことを意味するため、そのまま本処理を終了する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップS180507にてナビフラグをクリアする。

【1462】

ステップS180503にて連続演出フラグをクリアした場合と、ステップS180505にてシナリオ数カウンタの値が4となっていないと判定した場合と、ステップS180507にてナビフラグをクリアした場合と、には、ステップS180508に進み、異常フラグがセットされているか否かを判定する。異常フラグがセットされている場合には、そのまま本処理を終了し、異常フラグがセットされていない場合には、ステップS180509にて異常フラグをセットするとともに、ステップS180510にてスピーカ64から異常報知音を出力し、本処理を終了する。なお、異常フラグのクリア及び異常報知音の停止は、本スロットマシン10を設置する遊技場の管理者等が所定の異常解消操作を行った場合に実行される。

40

【1463】

連続演出やナビ演出の実行に際して上記したような処理を行う構成においては、例えば主制御装置101と表示制御装置81とを接続するコネクタに接触不良や接続抜けが発生したり、主制御装置101側でノイズ等が発生したりした場合、主制御装置101から表

50

示制御装置 8 1 に対してコマンドを送信したにも関わらず、表示制御装置 8 1 側でコマンドを受信できない事象が発生する。そして、主制御装置 1 0 1 から表示制御装置 8 1 に対して例えば第 1 停止コマンドを送信したにも関わらず、当該第 1 停止コマンドを表示制御装置 8 1 が受信していなかった場合には、主制御装置 1 0 1 側と表示制御装置 8 1 側とで認識にずれが生じることとなる。主制御装置 1 0 1 側では、第 2 停止指令が発生させることが可能な状態となり、表示制御装置 8 1 側では、第 1 停止指令が発生していないという認識から連続演出及びナビ演出を進行させないこととなるからである。以下では、表示制御装置 8 1 側でコマンドを受信できない状況が発生した場合における連続演出及びナビ演出の進行について、具体例を挙げて説明する。

【1 4 6 4】

図 2 4 6 (a) は、連続演出の 1 ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、1 ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【1 4 6 5】

連続演出フラグがセットされている状況で 1 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、シナリオ数 1 の連続演出を開始する（ステップ S 1 8 0 1 0 3、図 2 4 1 参照）。第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信することなく終了コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップ S 1 8 0 3 1 4、図 2 4 3 参照）。異常受信処理では、シナリオ数カウンタの値を 2 に更新するとともに、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップ S 1 8 0 5 0 4、図 2 4 5 参照）。かかる場合には、シナリオ更新処理を行わないため、次ゲームも連続演出が継続することを示す「N E X T」が補助表示部 6 5 に表示されない。また、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドも受信していないため、補助表示部 6 5 では、停止指令の発生に応じたシナリオ数 1 の連続演出の進行もなされない。つまり、シナリオ数 1 の連続演出は、1 ゲーム目の開始に伴って開始されるものの、停止指令によってゲームが進行しても演出内容が進行しない。

【1 4 6 6】

2 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、シナリオ数 2 の連続演出を開始する（ステップ S 1 8 0 1 0 3、図 2 4 1 参照）。第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数 2 の演出内容を進行させる（ステップ S 1 8 0 2 0 4、図 2 4 2 参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を 3 に更新するとともに、「N E X T」を補助表示部 6 5 に表示する（ステップ S 1 8 0 4 0 1、S 1 8 0 4 0 6、図 2 4 4 参照）。

【1 4 6 7】

3 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、シナリオ数 3 の連続演出を開始する（ステップ S 1 8 0 1 0 3、図 2 4 1 参照）。第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数 3 の演出内容を進行させる（ステップ S 1 8 0 2 0 4、図 2 4 2 参照）。このとき、報知モードに移行しない所謂ガセ連続演出である場合には、主人公キャラクタが敗北する演出内容を補助表示部 6 5 に表示し、報知モードに移行する所謂本連続演出である場合には、主人公キャラクタが勝利する演出内容を補助表示部 6 5 に表示する。終了コマンドを受信した場合には、ガセ連続演出であれば「L O S E」を補助表示部 6 5 に表示するとともに連続演出フラグをクリアし、本連続演出であれば「W I N」を補助表示部 6 5 に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップ S 1 8 0 4 0 3、S 1 8 0 4 0 4、図 2 4 4 参照）。

【1 4 6 8】

ガセ連続演出が終了した場合には、遊技モードが報知モードへ移行せずにチャンスモードのままである。かかる状況下で 4 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、補助表示部 6 5 の表示画面をチャンスモードの通常画面に復帰させる。

【1 4 6 9】

10

20

30

40

50

本連続演出が終了した場合には、遊技モードがチャンスモードから報知モードに移行する。かかる状況下で4ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部65の表示画面を、報知モードの1ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。

【1470】

図246(b)は、連続演出の1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【1471】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【1472】

連続演出フラグがセットされている状況で1ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数1の連続演出を開始する(ステップS180103、図241参照)。1ゲーム目の第1停止コマンド～第3停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、1ゲーム目が終了した時点までにおいて、1ゲーム目の第1停止指令が未発生の状況と認識し、シナリオ数1の連続演出を進行させない。

【1473】

2ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、かかる時点においても、1ゲーム目の第1停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数1の連続演出を進行させない。

【1474】

2ゲーム目の第1停止コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、開始コマンドの後に第1停止コマンドを受信しているため、正常受信であると判定し、シナリオ数1の演出内容を進行させる(ステップS180204、図242参照)。第2停止コマンド及び第3停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を2に更新するとともに、「NEXT」を補助表示部65に表示する(ステップS180401、S180406、図244参照)。

【1475】

3ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数2の連続演出を開始する(ステップS180103、図241参照)。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数2の演出内容を進行させる(ステップS180204、図242参照)。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を3に更新するとともに、「NEXT」を補助表示部65に表示する(ステップS180401、S180406、図244参照)。

【1476】

4ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数3の連続演出を開始する(ステップS180103、図241参照)。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数3の演出内容を進行させる(ステップS180204、図242参照)。このとき、主人公キャラクターが敗北する演出内容を補助表示部65に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「LOSE」を補助表示部65に表示するとともに連続演出フラグをクリアする(ステップS180403、S180404、図244参照)。

【1477】

ガセ連続演出が終了した場合には、遊技モードが報知モードへ移行せずにチャンスモードのままである。かかる状況下で5ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、補助表示部65の表示画面をチャンスモードの通常画面に復帰させる。

10

20

30

40

50

【1478】

以上のとおり、ガセ連続演出の1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数1の連続演出が2ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が1ゲーム増加する。

【1479】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【1480】

1ゲーム目及び2ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、シナリオ数1の連続演出が2ゲームに亘って行われる。

【1481】

3ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数2の連続演出を開始する（ステップS180103、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数2の演出内容を進行させる（ステップS180204、図242参照）。終了コマンドを受信した場合には、当該終了コマンドの示す情報に基づいて報知移行ゲームであったと判定し、「NEXT」ではなく「WIN」を補助表示部65に表示する（ステップS180405、S180403、図244参照）。その後、連続演出フラグをクリアする。

【1482】

4ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部65の表示画面を、報知モードの1ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。

【1483】

以上のとおり、本連続演出の1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数1の連続演出が2ゲームに亘って行われるものの、本連続演出は3ゲームで終了する。このとき、シナリオ数3の連続演出が省略されるため、報知モードへの移行は、主人公キャラクタが勝利する演出内容を通じてではなく、WIN表示を通じて報知されることとなる。

【1484】

図246（c）は、連続演出の1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第2停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【1485】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【1486】

連続演出フラグがセットされている状況で1ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数1の連続演出を開始する（ステップS180103、図241参照）。1ゲーム目の第1停止コマンド～第3停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、1ゲーム目が終了した時点までにおいて、1ゲーム目の第1停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数1の連続演出を進行させない。

【1487】

2ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンド及び第1停止コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、かかる時点においても、1ゲーム目の第1停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数1の連続演出を進行させない。

【1488】

2ゲーム目の第2停止コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、第1停止コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知

10

20

30

40

50

音の出力を行う（ステップS180211、S180212、図242参照）。このとき、シナリオ数1の連続演出を進行させない。第3停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合についても、表示制御装置81は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップS180314、図243参照）。異常受信処理では、シナリオ数カウンタの値を2に更新するとともに、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップS180504、図245参照）。かかる場合には、シナリオ更新処理を行わないため、次ゲームも連続演出が継続することを示す「NEXT」が補助表示部65に表示されない。

【1489】

3ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数2の連続演出を開始する（ステップS180103、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数2の演出内容を進行させる（ステップS180204、図242参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を3に更新するとともに、「NEXT」を補助表示部65に表示する（ステップS180401、S180406、図244参照）。 10

【1490】

4ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数3の連続演出を開始する（ステップS180103、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数3の演出内容を進行させる（ステップS180204、図242参照）。このとき、主人公キャラクタが敗北する演出内容を補助表示部65に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「LOSE」を補助表示部65に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップS180403、S180404、図244参照）。 20

【1491】

ガセ連続演出が終了した場合には、遊技モードが報知モードへ移行せずにチャンスモードのままである。かかる状況下で5ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、補助表示部65の表示画面をチャンスモードの通常画面に復帰させる。

【1492】

以上のとおり、ガセ連続演出の1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第2停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数1の連続演出が2ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が1ゲーム増加する。なお、図246（b）に示す2ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合と比較した場合には、シナリオ数1の連続演出が進行しないことと、第2停止コマンドを受信したタイミングで異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることと、が相違している。 30

【1493】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【1494】

1ゲーム目及び2ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、演出内容は進行しないものの、シナリオ数1の連続演出が2ゲームに亘って行われる。 40

【1495】

3ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数2の連続演出を開始する（ステップS180103、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数2の演出内容を進行させる（ステップS180204、図242参照）。終了コマンドを受信した場合には、当該終了コマンドの示す情報に基づいて報知移行ゲームであったと判定し、「NEXT」ではなく「WIN」を補助表示部65に表示する（ステップS180405、S180403、図244参照）。その後、連続演出フラグをクリアする。

【1496】

4 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部 6 5 の表示画面を、報知モードの 1 ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。

【1 4 9 7】

以上のとおり、本連続演出の 1 ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2 ゲーム目の第 2 停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数 1 の連続演出が 2 ゲームに亘って行われるものの、本連続演出は 3 ゲームで終了する。このとき、シナリオ数 3 の連続演出が省略されるため、報知モードへの移行は、主人公キャラクタが勝利する演出内容を通じてではなく、WIN 表示を通じて報知されることとなる。なお、図 2 4 6 (b) に示す 2 ゲーム目の第 1 停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合と比較した場合には、シナリオ数 1 の連続演出が進行しないことと、第 2 停止コマンドを受信したタイミングで異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることと、が相違している。

【1 4 9 8】

図 2 4 6 (d) は、連続演出の 1 ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、3 ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【1 4 9 9】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【1 5 0 0】

連続演出フラグがセットされている状況で 1 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、シナリオ数 1 の連続演出を開始する（ステップ S 1 8 0 1 0 3、図 2 4 1 参照）。1 ゲーム目の第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 8 1 は、1 ゲーム目が終了した時点までにおいて、1 ゲーム目の第 1 停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数 1 の連続演出を進行させない。

【1 5 0 1】

2 ゲーム目に関する開始コマンド、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 8 1 は、かかる時点においても、1 ゲーム目の第 1 停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数 1 の連続演出を進行させない。

【1 5 0 2】

3 ゲーム目に関する開始コマンド及び第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 8 1 は、かかる時点においても、1 ゲーム目の第 1 停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数 1 の連続演出を進行させない。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップ S 1 8 0 3 1 4、図 2 4 3 参照）。異常受信処理では、シナリオ数カウンタの値を 2 に更新するとともに、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップ S 1 8 0 5 0 4、図 2 4 5 参照）。かかる場合には、シナリオ更新処理を行わないため、次ゲームも連続演出が継続することを示す「NEXT」が補助表示部 6 5 に表示されない。

【1 5 0 3】

4 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、シナリオ数 2 の連続演出を開始する（ステップ S 1 8 0 1 0 3、図 2 4 1 参照）。第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数 2 の演出内容を進行させる（ステップ S 1 8 0 2 0 4、図 2 4 2 参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を 3 に更新するとともに、「NEXT」を補助表示部 6 5 に表示する（ステップ S 1 8 0 4 0 1、S 1 8 0 4 0 6、図 2 4 4 参照）。

【1 5 0 4】

5 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、シナリオ数 3 の連続演出を開始する（ステップ S 1 8 0 1 0 3、図 2 4 1 参照）。第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数 3 の演出内容を進行させる（ステップ S 1 8 0 2 0 4、図 2 4 2 参照）。このとき、主人公キャラクターが敗北する演出内容を補助表示部 6 5 に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「LOSE」を補助表示部 6 5 に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップ S 1 8 0 4 0 3、S 1 8 0 4 0 4、図 2 4 4 参照）。

【1 5 0 5】

以上のとおり、ガセ連続演出の 1 ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、3 ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数 1 の連続演出が 3 ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が 2 ゲーム増加する。

【1 5 0 6】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【1 5 0 7】

1 ゲーム目～3 ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、演出内容は進行しないものの、シナリオ数 1 の連続演出が 3 ゲームに亘って行われる。但し、本連続演出の場合には、3 ゲーム目の異常受信処理において、受信した終了コマンドの示す情報に基づいて次ゲームの遊技モードが報知モードであると判定し、連続演出フラグをクリアする（ステップ S 1 8 0 5 0 2、ステップ S 1 8 0 5 0 3、図 2 4 5 参照）。

【1 5 0 8】

4 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部 6 5 の表示画面を、報知モードの 1 ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。

【1 5 0 9】

以上のとおり、本連続演出の 1 ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、3 ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、3 ゲームに亘ってシナリオ数 1 の連続演出が行われるのみで終了する。つまり、かかる場合には、シナリオ数 2 及びシナリオ数 3 の連続演出が省略され、報知モードへの移行が報知されなくなる。

【1 5 1 0】

図 2 4 7（a）は、連続演出の 1 ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、4 ゲーム目の第 1 停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【1 5 1 1】

まず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【1 5 1 2】

連続演出フラグがセットされている状況で 1 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、シナリオ数 1 の連続演出を開始する（ステップ S 1 8 0 1 0 3、図 2 4 1 参照）。1 ゲーム目の第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 8 1 は、1 ゲーム目が終了した時点までにおいて、1 ゲーム目の第 1 停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数 1 の連続演出を進行させない。

【1 5 1 3】

2 ゲーム目に関する開始コマンド、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 8 1 は、かかる時点においても、1 ゲーム目の第 1 停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数 1 の連続演出を進行させない。

【1 5 1 4】

3 ゲーム目に関する開始コマンド、第1停止コマンド～第3停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、かかる時点においても、1ゲーム目の第1停止指令が未発生状況と認識し、シナリオ数1の連続演出を進行させない。

【1515】

4 ゲーム目の第1停止コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、開始コマンドの後に第1停止コマンドを受信しているため、正常受信であると判定し、シナリオ数1の演出内容を進行させる（ステップS180204、図242参照）。第2停止コマンド及び第3停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を2に更新するとともに、「NEXT」を補助表示部65に表示する（ステップS180401、S180406、図244参照）。 10

【1516】

5 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数2の連続演出を開始する（ステップS180103、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数2の演出内容を進行させる（ステップS180204、図242参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を3に更新するとともに、「NEXT」を補助表示部65に表示する（ステップS180401、S180406、図244参照）。 40

【1517】

図示は省略しているが、6 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数3の連続演出を開始する（ステップS180103、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数3の演出内容を進行させる（ステップS180204、図242参照）。このとき、主人公キャラクターが敗北する演出内容を補助表示部65に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「LOSE」を補助表示部65に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップS180403、S180404、図244参照）。 20

【1518】

以上のとおり、ガセ連続演出の1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、4ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数1の連続演出が4ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が3ゲーム増加する。 30

【1519】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【1520】

1 ゲーム目～4 ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、シナリオ数1の連続演出が4ゲームに亘って行われる。但し、本連続演出の場合には、4ゲーム目のシナリオ更新処理において、受信した終了コマンドの示す情報に基づいて次ゲームの遊技モードが報知モードであると判定し、連続演出フラグをクリアする（ステップS180407、ステップS180404、図244参照）。 40

【1521】

5 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、補助表示部65の表示画面を、報知モードの2ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。なお、表示制御装置81は、4ゲーム目の終了コマンドが示す情報により、5ゲーム目が報知モードの2ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を把握できている。 50

【1522】

以上のとおり、本連続演出の1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、4ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、報知モードの1ゲーム目を含む4ゲームに亘ってシナリオ数1の連続演出が

行われ、シナリオ数 2 及びシナリオ数 3 の連続演出と、WIN 表示と、が省略されて本連続演出が終了する。また、かかる場合には、報知移行ゲームであることを示す終了コマンド（3 ゲーム目の終了コマンド）を受信できていないため、報知モードに移行したことを示すオープニング演出も省略されることとなる。

【1523】

図 247 (b) は、連続演出の 1 ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、4 ゲーム目の第 2 停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

【1524】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【1525】

連続演出フラグがセットされている状況で 1 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、シナリオ数 1 の連続演出を開始する（ステップ S180103、図 241 参照）。1 ゲーム目の第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンド及び終了コマンドは受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 81 は、1 ゲーム目が終了した時点までにおいて、1 ゲーム目の第 1 停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数 1 の連続演出を進行させない。

【1526】

2 ゲーム目に関する開始コマンド、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 81 は、かかる時点においても、1 ゲーム目の第 1 停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数 1 の連続演出を進行させない。

【1527】

3 ゲーム目に関する開始コマンド、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンド及び終了コマンドも、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 81 は、かかる時点においても、1 ゲーム目の第 1 停止指令が未発生 of 状況と認識し、シナリオ数 1 の連続演出を進行させない。

【1528】

4 ゲーム目の第 2 停止コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、第 1 停止コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップ S180211、S180212、図 242 参照）。このとき、シナリオ数 1 の連続演出を進行させない。第 3 停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合についても、表示制御装置 81 は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップ S180314、図 243 参照）。異常受信処理では、シナリオ数カウンタの値を 2 に更新するとともに、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップ S180504、図 245 参照）。かかる場合には、シナリオ更新処理を行わないため、次ゲームも連続演出が継続することを示す「NEXT」が補助表示部 65 に表示されない。

【1529】

5 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、シナリオ数 2 の連続演出を開始する（ステップ S180103、図 241 参照）。第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数 2 の演出内容を進行させる（ステップ S180204、図 242 参照）。終了コマンドを受信した場合には、シナリオ数カウンタの値を 3 に更新するとともに、「NEXT」を補助表示部 65 に表示する（ステップ S180401、S180406、図 244 参照）。

【1530】

図示は省略しているが、6 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、シナリオ数 3 の連続演出を開始する（ステップ S180103、図 241 参照）。第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数 3 の演出内容を進行させる（ステップ S180204、図 242 参照）。このとき、主

10

20

30

40

50

人公キャラクタが敗北する演出内容を補助表示部 65 に表示する。終了コマンドを受信した場合には、「LOSE」を補助表示部 65 に表示するとともに連続演出フラグをクリアする（ステップ S 180403, S 180404、図 244 参照）。

【1531】

以上のとおり、ガセ連続演出の 1 ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、4 ゲーム目の第 2 停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、シナリオ数 1 の連続演出が 4 ゲームに亘って行われることに伴い、ガセ連続演出の実行ゲーム数が 3 ゲーム増加する。なお、図 247 (a) に示す 4 ゲーム目の第 1 停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合と比較した場合には、シナリオ数 1 の連続演出が進行しないことと、第 2 停止コマンドを受信したタイミングで異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることと、が相違している。

10

【1532】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【1533】

1 ゲーム目～4 ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、シナリオ数 1 の連続演出が 4 ゲームに亘って行われる。但し、本連続演出の場合には、4 ゲーム目の異常受信処理において、受信した終了コマンドの示す情報に基づいて次ゲームの遊技モードが報知モードであると判定し、連続演出フラグをクリアする（ステップ S 180502, ステップ S 180503、図 245 参照）。

【1534】

20

5 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、補助表示部 65 の表示画面を、報知モードの 2 ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。なお、表示制御装置 81 は、4 ゲーム目の終了コマンドが示す情報により、5 ゲーム目が報知モードの 2 ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を把握できている。

【1535】

以上のとおり、本連続演出の 1 ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、4 ゲーム目の第 2 停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、報知モードの 1 ゲーム目を含む 4 ゲームに亘ってシナリオ数 1 の連続演出が行われ、シナリオ数 2 及びシナリオ数 3 の連続演出と、WIN 表示と、が省略されて本連続演出が終了する。また、かかる場合には、報知移行ゲームであることを示す終了コマンド（3 ゲーム目の終了コマンド）を受信できていないため、報知モードに移行したことを示すオープニング演出も省略されることとなる。なお、図 247 (a) に示す 2 ゲーム目の第 1 停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合と比較した場合には、シナリオ数 1 の連続演出が進行しないことと、第 2 停止コマンドを受信したタイミングで異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることと、が相違している。

30

【1536】

図 248 (a) は、終了コマンドを受信して連続演出フラグをセットした後にコマンドを受信できない状況、すなわち連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、3 ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

40

【1537】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【1538】

1 ゲーム目及び 2 ゲーム目に関する開始コマンド、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンド及び終了コマンドは、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 81 は、2 ゲーム目が終了した時点までにおいて、1 ゲーム目が開始されていない状況と認識し、連続演出を開始させない。さらにいうと、1 ゲーム目及び 2 ゲーム目はコマンドを受信できない状況にあるため、2 ゲーム目が終了した時点までにおいて、異常フラグのセット

50

及び異常報知音の出力がなされることはない。

【1539】

3ゲーム目に関する開始コマンド及び第1停止コマンド～第3停止コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、かかる時点においても、1ゲーム目が開始されていない状況と認識し、連続演出を開始させない。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、開始コマンド及び第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップS180314、図243参照）。異常受信処理では、ステップS180501にて連続演出を実行中ではないと判定するとともに、ステップS180506にてナビフラグがセットされていないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行うことなく本処理を終了する。

10

【1540】

4ゲーム目の開始コマンドからはコマンドを受信できる状況に復帰しているため、詳細な説明は省略するが、4ゲーム目にシナリオ数1の連続演出が開始され、5ゲーム目にシナリオ数2の連続演出が開始され、6ゲーム目にシナリオ数3の連続演出が開始されるとともに「LOSE」が表示されることとなる。

【1541】

以上のとおり、ガセ連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、3ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、4ゲーム目～6ゲーム目の3ゲームに亘ってガセ連続演出が行われる。

20

【1542】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【1543】

1ゲーム目～3ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、連続演出が開始されることはなく、異常フラグのセット及び異常報知音の出力も行われない。

【1544】

4ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部65の表示画面を、報知モードの1ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。なお、表示制御装置81は、3ゲーム目の終了コマンドを受信した場合に、当該終了コマンドの示す情報に基づいて4ゲーム目が報知モードの1ゲーム目であることを把握している。このため、4ゲーム目の開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、連続演出フラグをクリアした後にオープニング演出を開始する。

30

【1545】

以上のとおり、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、3ゲーム目の終了コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、連続演出が行われない。

【1546】

図248（b）は、終了コマンドを受信して連続演出フラグをセットした後にコマンドを受信できない状況、すなわち連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、4ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

40

【1547】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【1548】

1ゲーム目～3ゲーム目に関する開始コマンド、第1停止コマンド～第3停止コマンド及び終了コマンドは、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、3ゲーム目が終了した時点までにおいて、1ゲーム目が開始されていない状況と認識し、連続演出を開始させない。さらにいうと、1ゲーム目～3ゲーム目はコマンドを受信でき

50

ない状況にあるため、3ゲーム目が終了した時点までにおいて、異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることはない。

【1549】

4ゲーム目の開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、4ゲーム目が開始されても連続演出を開始させない。第1停止コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、開始コマンドを受信していないため、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない（ステップS180202，ステップS180209、図242参照）。第2停止コマンド及び第3停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、開始コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップS180314、図243参照）。異常受信処理では、ステップS180501にて連続演出を実行中でないと判定するとともに、ステップS180506にてナビフラグがセットされていないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行うことなく本処理を終了する。

10

【1550】

5ゲーム目の開始コマンドからはコマンドを受信できる状況に復帰しているため、詳細な説明は省略するが、5ゲーム目にシナリオ数1の連続演出が開始され、6ゲーム目にシナリオ数2の連続演出が開始され、7ゲーム目にシナリオ数3の連続演出が開始されるとともに「LOSE」が表示されることとなる。

【1551】

以上のとおり、ガセ連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、4ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、5ゲーム目～7ゲーム目の3ゲームに亘ってガセ連続演出が行われる。

20

【1552】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【1553】

1ゲーム目～4ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、連続演出が開始されることはなく、異常フラグのセット及び異常報知音の出力も行われない。

【1554】

5ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、連続演出フラグをクリアするとともに、補助表示部65の表示画面を、報知モードの2ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。なお、表示制御装置81は、4ゲーム目の終了コマンドが示す情報により、5ゲーム目が報知モードの2ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を把握できている。

30

【1555】

以上のとおり、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、4ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、連続演出が行われない。

【1556】

図248(c)は、終了コマンドを受信して連続演出フラグをセットした後にコマンドを受信できない状況、すなわち連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、連続演出の進行を示す図である。

40

【1557】

先ず、ガセ連続演出の進行を説明する。

【1558】

1ゲーム目に関する開始コマンド、第1停止コマンド～第3停止コマンド及び終了コマンドは、全て受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、1ゲーム目が終了した時点までにおいて、1ゲーム目が開始されていない状況と認識し、連続演出を開

50

始させない。さらにいうと、1ゲーム目はコマンドを受信できない状況にあるため、1ゲーム目が終了した時点までにおいて、異常フラグのセット及び異常報知音の出力がなされることはない。

【1559】

2ゲーム目の開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、2ゲーム目が開始されても連続演出を開始させない。第1停止コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、開始コマンドを受信していないため、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない（ステップS180202、ステップS180209、図242参照）。第2停止コマンド及び第3停止コマンドを受信した場合についても同様である。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、開始コマンドを受信していないため、正常受信ではないと判定し、異常受信処理を行う（ステップS180314、図243参照）。異常受信処理では、ステップS180501にて連続演出を実行中でないと判定するとともに、ステップS180506にてナビフラグがセットされていないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行うことなく本処理を終了する。

10

【1560】

3ゲーム目の開始コマンドからはコマンドを受信できる状況に復帰しているため、詳細な説明は省略するが、3ゲーム目にシナリオ数1の連続演出が開始され、4ゲーム目にシナリオ数2の連続演出が開始され、5ゲーム目にシナリオ数3の連続演出が開始されるとともに「LOSE」が表示されることとなる。

【1561】

20

以上のとおり、ガセ連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、3ゲーム目～5ゲーム目の3ゲームに亘ってガセ連続演出が行われる。

【1562】

次に、本連続演出の進行を説明する。

【1563】

1ゲーム目及び2ゲーム目については、ガセ連続演出の場合と同じであり、連続演出が開始されることはなく、異常フラグのセット及び異常報知音の出力も行われない。

【1564】

3ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、シナリオ数1の連続演出を開始する（ステップS180103、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、シナリオ数1の演出内容を進行させる（ステップS180204、図242参照）。終了コマンドを受信した場合には、当該終了コマンドの示す情報に基づいて報知移行ゲームであったと判定し、「NEXT」ではなく「WIN」を補助表示部65に表示する（ステップS180405、S180403、図244参照）。その後、連続演出フラグをクリアする。

30

【1565】

4ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、報知モードに移行したことを示すオープニング演出を開始する。その後、補助表示部65の表示画面を、報知モードの1ゲーム目であることと、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、が表示された報知モード用画面に切り替える。

40

【1566】

以上のとおり、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、3ゲーム目の1ゲームに限って本連続演出が行われることとなる。このとき、シナリオ数2及びシナリオ数3の連続演出が省略されるため、報知モードへの移行は、主人公キャラクタが勝利する演出内容を通じてではなく、WIN表示を通じて報知されることとなる。

【1567】

なお、詳細な説明は省略するが、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となり、1ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰

50

した場合には、2ゲーム目にシナリオ数1の連続演出が行われ、3ゲーム目にシナリオ数2の連続演出が行われるとともにWIN表示がなされることとなる。つまり、本連続演出を開始するゲームの前にコマンドを受信できない状況となった場合には、報知移行ゲーム（3ゲーム目）までに開始コマンドを受信できる状況に復帰した場合、本連続演出の一部を実行する。

【1568】

図249（a）は、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「1ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の開始コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、ナビ演出の進行を示す図である。

10

【1569】

1ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、「123」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップS180105、S180106、図241参照）。また、表示制御装置81は、補助表示部65に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップS180107、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信できない状況においては、表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合であっても、ナビ演出が進行しない。また、終了コマンドも受信できない状況であるため、GET演出が行われず、補助表示部65に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、も更新されない。

20

【1570】

2ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、「321」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップS180105、S180106、図241参照）。また、表示制御装置81は、補助表示部65に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップS180107、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、ナビ演出を進行させる（ステップS180207、図242参照）。終了コマンドを受信した場合には、表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、GET演出を開始するとともに、ナビフラグをクリアする（ステップS180311、S180312、図243参照）。また、表示制御装置81は、補助表示部65に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を更新する（ステップS180313、図243参照）。このとき、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、の更新は、受信した終了コマンドの示す情報に基づいて行う。したがって、1ゲーム目が終了した段階で上記各枚数の更新を行わなかった場合であっても、2ゲーム目が終了した段階で上記各枚数を正しい値に修正することができる。

30

【1571】

図249（b）は、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「1ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、1ゲーム目の第2停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、ナビ演出の進行を示す図である。

40

【1572】

1ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、「123」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップS180105、S180106、図241参照）。また、表示制御装置81は、補助表示部65に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップS180107、図241参照）。第1停止コマンドを受信することなく第2停止コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、正常受信ではないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップS180211、S180212、図242参照）。このとき、ナビ演出を進行させない。第3停止コマンドを受信した場合についても同

50

様である。したがって、表示された操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合であっても、ナビ演出が進行せず、表示された操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合であっても、不正解演出が実行されない。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理にてナビフラグをクリアする（ステップS180507、図245参照）。かかる場合には、ナビ演出に関わるステップS180309～ステップS180312の処理を行わないため、表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、すなわちベル入賞が成立した場合であっても、GET演出が行われない。表示制御装置81は、異常受信処理の後に表示枚数更新処理を行う（ステップS180313、図243参照）。このため、GET演出が行われない一方、補助表示部65に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、は更新される。

10

【1573】

2ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、「321」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップS180105、S180106、図241参照）。また、表示制御装置81は、補助表示部65に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップS180107、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信した場合には、表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、ナビ演出を進行させる（ステップS180207、図242参照）。終了コマンドを受信した場合には、表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、GET演出を開始するとともに、ナビフラグをクリアする（ステップS180311、S180312、図243参照）。また、表示制御装置81は、補助表示部65に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を更新する（ステップS180313、図243参照）。

20

【1574】

図250(a)は、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「1ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、ナビ演出の進行を示す図である。

【1575】

1ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、「123」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップS180105、S180106、図241参照）。また、表示制御装置81は、補助表示部65に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップS180107、図241参照）。第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信できない状況においては、表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合であっても、ナビ演出が進行しない。また、終了コマンドも受信できない状況であるため、GET演出が行われず、補助表示部65に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、も更新されない。

30

【1576】

2ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置81は、2ゲーム目が開始された場合であっても、1ゲーム目の第1停止指令が未発生との状況と認識し、「123」を表示するナビ演出を継続する。補助表示部65に表示している報知モードに移行してからのゲーム数は、開始コマンドを受信していないため、更新されない。

40

【1577】

2ゲーム目の第1停止コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、開始コマンドの後に第1停止コマンドを受信しているため、正常受信であると判定する。ここで、表示制御装置81は、左ストップスイッチ42が操作されたことを示す第1停止コマンドを受信した場合、ナビ演出を進行させる（ステップS180207、図242参照）。しかしな

50

がら、2ゲーム目の当選役は右中左ベルである。したがって、補助表示部65ではナビ演出がそのまま進行するものの、ベル入賞は成立しない。

【1578】

本スロットマシン10では、補助表示部65に加えて、払出枚数表示部62（指示モニタ）においてもベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を報知する。払出枚数表示部62は主制御装置101が制御する表示部であるため、2ゲーム目が開始された場合には、右中左ベルと対応する「6」が払出枚数表示部62に表示される（図19参照）。遊技者が払出枚数表示部62の「6」を確認して右ストップスイッチ44を最初に操作した場合、表示制御装置81は、右ストップスイッチ44が操作されたことを示す第1停止コマンドを受信することとなる。かかる場合には、表示している操作順序と一致しないため、ベル入賞を成立させることができる操作順序であるものの、不正解演出を開始させる（ステップS180208、図242参照）。第2停止コマンド及び第3停止コマンドを受信した場合についても同様である。表示している操作順序でストップスイッチが操作された場合には、ナビ演出を進行させ、表示している操作順序と異なる順序でストップスイッチが操作された場合には、不正解演出を開始させる。

【1579】

終了コマンドを受信した場合には、表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、ベル入賞が成立していないにも関わらず、GET演出を開始するとともに、ナビフラグをクリアする（ステップS180311、S180312、図243参照）。表示した操作順序ではなく、ベル入賞を成立させることができる操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合には、ベル入賞が成立したにも関わらず、GET演出を行うことなくナビフラグをクリアする（ステップS180312、図243参照）。ストップスイッチ42～44の操作順序に関わらず、表示制御装置81は、補助表示部65に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を更新する（ステップS180313、図243参照）。

【1580】

なお、本状況においては、2ゲーム目の開始コマンドを受信していないため、補助表示部65に表示している報知モードに移行してからのゲーム数と、報知モードに移行してからの実際のゲーム数と、に1ゲームのずれが生じることとなる。かかるずれは、2ゲーム目の終了コマンドが示す情報に基づいて、3ゲーム目の開始コマンドを受信した際に修正される。

【1581】

ちなみに、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「1ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、1ゲーム目の第1停止コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第2停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合には、1ゲーム目と2ゲーム目を共に表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、上記図250（a）と同じ進行となる。すなわち、1ゲーム目の第1停止コマンド、2ゲーム目の第2停止コマンド及び第3停止コマンドを受信したことに基づいてナビ演出が進行し、終了コマンドを受信したことに基づいてGET演出が開始される。1ゲーム目を表示した操作順序でストップスイッチ42～44が操作され、2ゲーム目をベル入賞を成立させることができる操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合には、第3停止コマンドを受信した際に表示順序との不一致が発生するため、かかるタイミングで不正解演出が行われる。GET演出は行われない。

【1582】

図250（b）は、報知モード下で左中右ベルに当選したゲーム（以下、当該ゲームを「1ゲーム目」とする。）の次ゲームで右中左ベルに当選し、1ゲーム目の開始コマンドを受信後にコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の第2停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、ナビ演出の進行を示す図である。

【1583】

10

20

30

40

50

1 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、「1 2 3」を表示するナビ演出を開始するとともに、ナビフラグをセットする（ステップ S 1 8 0 1 0 5、S 1 8 0 1 0 6、図 2 4 1 参照）。また、表示制御装置 8 1 は、補助表示部 6 5 に表示している報知モードに移行してからのゲーム数を更新する（ステップ S 1 8 0 1 0 7、図 2 4 1 参照）。第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信できない状況においては、表示した操作順序でストップスイッチ 4 2～4 4 が操作された場合であっても、ナビ演出が進行しない。また、終了コマンドも受信できない状況であるため、GET 演出が行われず、補助表示部 6 5 に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、も更新されない。

【1 5 8 4】

10

2 ゲーム目が開始されたことを示す開始コマンドも受信できない状況にある。したがって、表示制御装置 8 1 は、2 ゲーム目が開始された場合であっても、1 ゲーム目の第 1 停止指令が未発生状況と認識し、「1 2 3」を表示するナビ演出を継続する。補助表示部 6 5 に表示している報知モードに移行してからのゲーム数は、開始コマンドを受信していないため、更新されない。

【1 5 8 5】

2 ゲーム目の第 1 停止コマンドを受信することなく第 2 停止コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、正常受信ではないと判定し、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行う（ステップ S 1 8 0 2 1 1、S 1 8 0 2 1 2、図 2 4 2 参照）。このとき、ナビ演出を進行させない。第 3 停止コマンドを受信した場合についても同様である。したがって、表示された操作順序でストップスイッチ 4 2～4 4 を操作した場合であっても、ナビ演出が進行せず、表示された操作順序と異なるベル入賞を成立させることができる操作順序でストップスイッチ 4 2～4 4 を操作した場合であっても、不正解演出が実行されない。終了コマンドを受信した場合、表示制御装置 8 1 は、正常受信ではないと判定し、異常受信処理にてナビフラグをクリアする（ステップ S 1 8 0 5 0 7、図 2 4 5 参照）。かかる場合には、ナビ演出に関わるステップ S 1 8 0 3 0 9～ステップ S 1 8 0 3 1 2 の処理を行わない。このため、表示された操作順序でストップスイッチ 4 2～4 4 を操作した場合であっても、GET 演出が行われず、表示された操作順序と異なるベル入賞を成立させることができる操作順序でストップスイッチ 4 2～4 4 を操作した場合であっても、GET 演出が行われない。表示制御装置 8 1 は、異常受信処理の後に表示枚数更新処理を行う（ステップ S 1 8 0 3 1 3、図 2 4 3 参照）。このため、GET 演出が行われない一方、補助表示部 6 5 に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、は更新される。

20

30

【1 5 8 6】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1 5 8 7】

連続演出を開始したゲームで主制御装置 1 0 1 からのコマンドを受信できない状況となった場合には、本連続演出を開始した場合と、ガセ連続演出を開始した場合と、で主制御装置 1 0 1 からのコマンドを受信できる状況に復帰した後に異なる制御を行うことが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置 1 0 1 が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置 8 1 が管理する連続演出を開始してからのゲーム数と、にずれが生じた場合等において、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

40

【1 5 8 8】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1 5 8 9】

報知モードに移行する前兆期間となった場合には、本連続演出を開始し、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合には、ガセ連続演出を開始する構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出において勝利演出やWIN表示が行われることと、遊技モードが報知モードに移行することと、を対応付けることが可能となり、勝利演出等が行われることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となる。しかしながら、かか

50

る構成においては、主制御装置 101 が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置 81 が管理する連続演出を開始してからゲーム数と、にずれが生じた場合、報知モードに移行した後に勝利演出等を行ってしまう等の事象が生じ得る。そこで、連続演出を開始したゲームで主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となった場合には、本連続演出を開始した場合と、ガセ連続演出を開始した場合と、で主制御装置 101 からのコマンドを受信できる状況に復帰した後に異なる制御を行うことが可能な構成とすることにより、上記事象が生じる機会を低減することが可能となり、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【1590】

本連続演出を開始したゲームで主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となり、本連続演出を開始したゲームより後のゲームで主制御装置 101 からのコマンドを受信できる状況となった場合には、図 246 (b) ~ (d), 図 247 に示すように、本連続演出の一部が省略される構成とした。勝利演出等を行う本連続演出の場合、主制御装置 101 が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置 81 が管理する連続演出を開始してからゲーム数と、にずれが生じた場合には、勝利演出等が無意味なものになってしまう場合が生じ得る。報知モードに移行した後に勝利演出等を行っても無意味だからである。そこで、かかる場合には、本連続演出の一部が省略される構成とすることにより、勝利演出等が無意味なものになってしまう機会を低減することが可能となる。

【1591】

本連続演出を開始したゲームで主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となり、2 ゲーム目の少なくとも終了コマンドを受信できる状況となった場合には、図 246 (b), (c) に示すように、シナリオ数 3 の連続演出すなわち勝利演出が省略される構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となるとともに、データ量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、3 ゲーム目にシナリオ数 2 の連続演出を行うのではなく、シナリオ数 3 の連続演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とする場合には、例えば、表示制御装置 81 の RAM に、区間コマンドが示すモードゲーム数カウンタの値（すなわち現在の遊技モードでなされたゲーム数）を記憶するゲーム数カウンタの他に、本連続演出を開始した際のゲーム数を記憶しておく開始ゲーム数カウンタを新たに設ける必要がある。そして、本連続演出を実行中に終了コマンド（区間コマンド）を受信し、シナリオ数カウンタの値を更新する場合には、区間コマンドが示すモードゲーム数カウンタの値と、ゲーム数カウンタの値と、の差を取得し、当該取得結果をシナリオ数カウンタの値に加算する必要があるからである。さらにいうと、ノイズ等の発生によってコマンドの 1 つを受信できなくなる事象は発生し得るものの、複数のゲームに跨って複数のコマンドを受信できなくなる事象が発生することは極めて稀である。したがって、発生頻度の低い事象を考慮して連続演出に関わる処理構成を複雑化させるよりは、連続演出に関わる処理構成を複雑化させないことで生じる ROM の余剰領域に、例えば連続演出の演出内容を多様化させるデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1592】

本連続演出を開始したゲームで主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となり、3 ゲーム目の終了コマンド以降に主制御装置 101 からのコマンドを受信できる状況となった場合には、図 246 (d), 図 247 に示すように、勝利演出や WIN 表示を行うことなく本連続演出が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。報知モードに移行した後に勝利演出等を行った場合には、報知モード移行以外の特典が付与されるのではないかな等の期待を遊技者が抱いてしまう可能性が考えられるからである。

【1593】

ガセ連続演出を開始したゲームで主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となり、ガセ連続演出を開始したゲームより後のゲームで主制御装置 101 からのコマンドを受信できる状況となった場合、前兆期間となっていなければ、ガセ連続演出の演出内

容を最後まで実行する構成とした。ガセ連続演出は報知モードに移行しない状況下で行われるものであるため、本連続演出のように一部を省略したりしなくても問題が生じない。故に、かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【1594】

ガセ連続演出を開始したゲームで主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となり、ガセ連続演出を開始したゲームより後のゲームで主制御装置101からのコマンドを受信できる状況となった場合、前兆期間となっていなければ、ガセ連続演出が終了するまでに要するゲーム数が増加する構成とした。ガセ連続演出は報知モードに移行しない状況下で行われるものであるため、主制御装置101が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置81が管理する連続演出を開始してからのゲーム数と、にずれが生じた場合であっても問題が生じない。故に、かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

10

【1595】

連続演出を実行中に第1停止コマンド→第2停止コマンド→第3停止コマンドの順で停止コマンドを受信しなかった場合には、図246(c)に示すように、連続演出の演出内容を進行させない構成とした。かかる構成とすることにより、停止指令を発生させても連続演出の演出内容が進行しないことを通じて、主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

20

【1596】

開始コマンドを受信して連続演出を開始した後に主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、図246(b)に示すように、連続演出の演出内容を進行させる構成とした。かかる構成とすることにより、所定のゲームで開始された連続演出が、演出内容が変更されることなく、所定のゲームと次ゲームとに跨って進行したことを通じて、主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【1597】

開始コマンドを受信して連続演出を開始した後に主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となり、当該ゲームの終了コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、図246(a)に示すように、次ゲームにシナリオ数2の連続演出が開始される構成とした。かかる構成とすることにより、シナリオ数1の連続演出の演出内容が進行されることなく、次ゲームが開始されたことに伴ってシナリオ数2の連続演出が開始されたことを通じて、主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

30

【1598】

開始コマンドを受信して本連続演出を開始した後に主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となり、本連続演出の途中で報知モードに移行済みであることを示す終了コマンドを受信した場合には、図247に示すように、前記終了コマンドを受信したゲームで本連続演出を終了させる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行した後のゲームまで本連続演出が継続し、当該本連続演出にて勝利演出等を行ってしまう機会を低減することが可能となる。

40

【1599】

連続演出を実行中に第1停止コマンド→第2停止コマンド→第3停止コマンド→終了コマンドの順で停止コマンドを受信しなかった場合には、異常フラグをセットするとともに、スピーカ64から異常報知音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、異常報知音の出力を通過して、主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【1600】

50

開始コマンドを受信して連続演出を開始した後に主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの第 1 停止コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、コマンド構成の簡素化を図りつつ、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常報知音を出力する制御を行うためには、例えば停止コマンドに、先に送信した開始コマンドと同一ゲームであるか否か等の情報を含める必要があり、表示制御装置 81 側では、停止コマンドを受信した場合、開始コマンドと同一ゲームであるか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【1601】

10

開始コマンドを受信して連続演出を開始した後に主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの開始コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常報知音を出力させる制御を行うためには、次ゲームにおける処理を行う場合に、例えば前のゲームにおいて開始コマンド、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンド及び終了コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【1602】

20

連続演出を開始するゲームの前に主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となった場合には、図 248 に示すように、本連続演出を開始する予定だった場合と、ガセ連続演出を開始する予定だった場合と、で主制御装置 101 からのコマンドを受信できる状況に復帰した後に異なる制御を行うことが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置 101 が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置 81 が管理するゲーム数と、にずれが生じた場合等において、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【1603】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1604】

30

本連続演出を開始するゲームの前に主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となり、報知移行ゲームである 3 ゲーム目までに開始コマンドを受信できる状況となった場合には、図 248 (c) に示すように、本連続演出の一部が省略される構成とした。勝利演出等を行う本連続演出の場合、主制御装置 101 が管理する実際になされたゲーム数と、表示制御装置 81 が管理する連続演出を開始してからのゲーム数と、にずれが生じた場合には、勝利演出等が無意味なものになってしまう場合が生じ得る。報知モードに移行した後に勝利演出等を行っても無意味だからである。そこで、かかる場合には、本連続演出の一部が省略される構成とすることにより、勝利演出等が無意味なものになってしまう機会を低減することが可能となる。

【1605】

40

本連続演出を開始するゲームの前に主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となり、3 ゲーム目終了以降に主制御装置 101 からのコマンドを受信できる状況となった場合には、図 248 (a), (b) に示すように、本連続演出を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。報知モードに移行した後に本連続演出を開始した場合には、報知モード移行以外の特典が付与されるのではないかな等の期待を遊技者が抱いてしまう可能性が考えられるからである。

【1606】

ガセ連続演出を開始するゲームの前に主制御装置 101 からのコマンドを受信できない状況となった場合には、図 248 に示すように、前兆期間となっていなければ、主制御装置 101 からのコマンドを受信できる状況となったゲーム又はその次ゲームからガセ連続演出を開始し、ガセ連続演出の演出内容を最後まで実行する構成とした。ガセ連続演出は

50

報知モードに移行しない状況下で行われるものであるため、本連続演出のように一部を省略したりしなくても問題が生じない。故に、かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【1607】

ナビ演出を実行している状況において次ゲームの第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信し、表示している操作順序でストップスイッチ42～44が操作されたと判定した場合には、図250(a)に示すように、ベル入賞が成立していなくてもGET演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、主制御装置101からベル入賞の成立有無に関わる情報を含む終了コマンドを送信し、ベル入賞が成立していればGET演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序の判断に加えてベル入賞の成立有無の判断を行う必要が生じ、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することに繋がるからである。また、ナビ演出において不正解演出を行っていないにも関わらずGET演出を行わなかった場合には、遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く可能性が懸念される。ナビ演出にて報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作したにも関わらず、ベル入賞が成立せずにGET演出も行われなかった場合、次からナビ演出にて報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作してよいものかと遊技者が疑念を抱くからである。さらにいうと、ノイズ等の発生によってコマンドの1つを受信できなくなる事象は発生し得るものの、複数のゲームに跨って複数のコマンドを受信できなくなる事象が発生することは極めて稀である。したがって、発生頻度の低い事象を考慮してナビ演出に関わる処理構成を複雑化させるよりは、ナビ演出に関わる処理構成を複雑化させないことで生じるROMの余剰領域に、他の補助演出を行うためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

20

【1608】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1609】

ナビ演出を開始したゲームで主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となった場合には、複数のゲームに亘ってナビ演出を継続させることがある構成とした。かかる構成においては、例えば、ナビ演出を開始したゲームと、次ゲームと、で役の抽選結果が異なっていた場合、上記次ゲームにおいて継続表示されている操作順序でストップスイッチ42～44を操作するとベル入賞が成立しない。ここで、ベル入賞が成立しなかったことに基づいてGET演出を行わない構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、上記したとおり遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く可能性が懸念される。一方、表示されている操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、ベル入賞が成立していなくてもGET演出が行われる構成とした場合には、ナビ演出において、ストップスイッチ42～44を表示された操作順序で操作すればGET演出が行われるという一貫性を保つことができる。故に、遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

30

40

【1610】

ナビ演出を開始したゲームで主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの開始コマンドを受信できなかった場合には、次ゲームもナビ演出を継続させる構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【1611】

ナビ演出を実行している状況において次ゲームの第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信し、表示している操作順序でストップスイッチ42～44が操作されたと判定した場合には、図250(a)に示すように、ベル入賞が成立していなくてもGET演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出において、ストップスイッチ42

50

～４４を表示された操作順序で操作すればGET演出が行われるという一貫性を保つことが可能となり、遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

【１６１２】

ナビ演出を開始したゲームの第１停止コマンドを受信した後に主制御装置１０１からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの第２停止コマンドから受信できる状況となった場合には、ナビ演出を開始したゲームの第１停止コマンドと、次ゲームの第２停止コマンド及び第３停止コマンドと、の示すストップスイッチ４２～４４の操作順序が、表示している操作順序と一致する場合、ベル入賞が成立していなくてもGET演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出において、ストップスイッチ４２～４４を表示された操作順序で操作すればGET演出が行われるという一貫性を保つことが可能となり、遊技者がナビ演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

10

【１６１３】

主制御装置１０１を、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を、払出枚数表示部６２（指示モニタ）に表示させる構成とした。このように、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する手段として、表示制御装置８１が制御を行う補助表示部６５の他に、主制御装置１０１が制御を行う指示モニタを設けることにより、主制御装置１０１から送信されたコマンドを表示制御装置８１が受信できない状況となった場合であっても、指示モニタを通じて上記操作順序を報知することが可能となる。この結果、遊技者が上記操作順序を把握できなくなる事象が発生する機会を低減することが可能となる。

20

【１６１４】

ナビ演出を実行している状況において、第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合には、図２４９（ｂ）、図２５０（ｂ）に示すように、表示している操作順序でストップスイッチ４２～４４が操作された場合であっても、GET演出を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。第１停止コマンドを受信しなかった場合には、受信した第２停止コマンドが、ナビ演出を開始したゲームにおいて主制御装置１０１から送信されたものなのか、例えばナビ演出を開始した次ゲームにおいて主制御装置１０１から送信されたものなのか、を表示制御装置８１側で判断することが困難なものとなる。そして、かかる判断を表示制御装置８１側で行うためには、ナビ演出に関わる処理構成を複雑化させる必要が生じるからである。

30

【１６１５】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【１６１６】

ナビ演出を実行している状況において、第１停止コマンドを受信することなく第２停止コマンドを受信した場合には、図２４９（ｂ）、図２５０（ｂ）に示すように、ベル入賞が成立した場合であっても、GET演出を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。第１停止コマンドを受信しなかった場合には、受信した第２停止コマンドが、ナビ演出を開始したゲームにおいて主制御装置１０１から送信されたものなのか、例えばナビ演出を開始した次ゲームにおいて主制御装置１０１から送信されたものなのか、を表示制御装置８１側で判断することが困難なものとなる。これに伴い、ベル入賞についても、ナビ演出を開始したゲームで成立したものなのか、ナビ演出を開始したゲームと異なるゲームで成立したものなのか、を判断してGET演出を行わせる制御を行う構成とした場合には、報知演出に関わる処理構成を複雑化させる必要が生じるからである。

40

【１６１７】

主制御装置１０１を、ストップスイッチ４２～４４のいずれかが操作された場合、第１

50

停止指令～第3停止指令のいずれが発生したかと、いずれのストップスイッチが操作されたかと、を示す停止コマンドを送信する構成とした。かかる構成においては、表示制御装置81が第1停止コマンドを受信することなく第2停止コマンドを受信した場合、表示制御装置81側でストップスイッチ42～44が表示している操作順序で操作されたか否かの判断を行うことが困難なものとなる。そこで、上記事象が発生した場合には、GET演出を行わない構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【1618】

ナビ演出を実行している状況において、第1停止コマンドを受信することなく第2停止コマンドを受信した場合には、図249(b)、図250(b)に示すように、ナビ演出の進行を停止させる構成とした。かかる構成とすることにより、停止指令が発生させてもナビ演出が進行しないことを通じて、主制御装置101からコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

10

【1619】

ナビ演出を実行している状況において、第1停止コマンドを受信することなく第2停止コマンドを受信した場合には、図249(b)、図250(b)に示すように、表示している操作順序でストップスイッチ42～44が操作されなかった場合であっても、不正解演出を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、不正解演出が行われないことを通じて、主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

20

【1620】

ナビ演出を実行中に第1停止コマンド→第2停止コマンド→第3停止コマンド→終了コマンドの順で停止コマンドを受信しなかった場合には、異常フラグをセットするとともに、スピーカ64から異常報知音を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、異常報知音の出力を通過して、主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【1621】

開始コマンドを受信してナビ演出を開始した後に主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、コマンド構成の簡素化を図りつつ、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常報知音を出力する制御を行うためには、例えば停止コマンドに、先に送信した開始コマンドと同一ゲームであるか否か等の情報を含める必要があり、表示制御装置81側では、停止コマンドを受信した場合、開始コマンドと同一ゲームであるか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

30

【1622】

開始コマンドを受信してナビ演出を開始した後に主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となり、次ゲームの開始コマンドからコマンドを受信できる状況となった場合には、異常フラグのセット及び異常報知音の出力を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、ナビ演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常報知音を出力させる制御を行うためには、次ゲームにおける処理を行う場合に、例えば前のゲームにおいて開始コマンド、第1停止コマンド～第3停止コマンド及び終了コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

40

【1623】

報知モードでは、補助表示部65に報知モードに移行してからのゲーム数を表示し、開始コマンドを受信した場合に前記ゲーム数を変更する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下でなされたゲーム数を遊技者に把握させることが可能となる。

【1624】

50

主制御装置 101 からは、ゲームが行われる毎に、区間ゲーム数カウンタの値を示す情報を区間コマンドに含めて送信する構成とした。例えば、主制御装置 101 から報知モードに移行することを示すコマンドを送信し、表示制御装置 81 は、上記コマンドを受信した場合に所定のカウンタを 0 とし、終了コマンドを受信する毎に上記所定のカウンタの値に 1 を加算する構成とした場合であっても、補助表示部 65 に報知モードに移行してからのゲーム数を表示することが可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、終了コマンドを受信できなかったゲームが発生した場合、報知モード下で実際になされたゲーム数と、補助表示部 65 に表示しているゲーム数と、の間に生じたずれを、報知モードが終了するまで修正することができない。一方、ゲームが行われる毎に区間ゲーム数カウンタの値を示す情報を区間コマンドに含めて送信する構成とした場合には、上記ずれが生じた場合であっても、区間コマンドを受信した後に、補助表示部 65 に表示された報知モードに移行してからのゲーム数を修正することが可能となる。

10

【1625】

報知モードでは、補助表示部 65 に、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を表示し、終了コマンドを受信した場合に上記各枚数を変更する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を遊技者に把握させることが可能となる。

【1626】

主制御装置 101 からは、ゲームが行われる毎に、純増枚数カウンタの値を示す情報を区間コマンドに含めて送信する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置 101 から送信されたコマンドを表示制御装置 81 側で受信できない状況となり、補助表示部 65 に表示している獲得枚数に関わる情報と、実際に報知モード下で増加したメダル数と、にずれが生じた場合であっても、区間コマンドを受信した後に、補助表示部 65 に表示された獲得枚数に関わる情報を修正することが可能となる。

20

【1627】

(第 19 の実施形態)

【1628】

本実施の形態では、有利区間における処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第 1 の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

30

【1629】

図 251 は、遊技区間の移行を示す図である。

【1630】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、2 枚遊技であれば 1 ゲーム行う毎に約 0.95 枚のメダル減少が期待されることとなり、3 枚遊技であれば 1 ゲーム行う毎に約 0.91 枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【1631】

40

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ 42～44 の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、報知モードと、エンディングモードと、の 3 つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において 4000 回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が 2400 に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。上記第 1 の実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を算出したが、本実施の形態では、有利区間に移行したときを基点として当該基点からの差枚数を算出する。したがって、本実施の形態では、有

50

利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときが例えば－５００枚であった場合、遊技者の所有メダルが２９００枚に達した場合に有利区間が終了することとなる。

【１６３２】

チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、報知モードに移行する。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなり、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９１枚のメダル減少が期待されることとなる。

10

【１６３３】

報知モードとは、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなる一方、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードは、当該報知モード下で獲得可能な残りメダル数が０となった場合と、有利区間に移行してからの差枚数が所定枚数に達した場合と、に終了する。報知モード下で獲得可能な残りメダル数が０となった場合には、報知モードが終了するとともに有利区間も終了となって通常区間に移行する。有利区間に移行してからの差枚数が所定枚数に達した場合には、報知モードからエンディングモードに移行する。

20

【１６３４】

エンディングモードとは、有利区間が終了するまで補助表示部６５に所定のエンディングムービーが表示される遊技モードである。エンディングモードでは、報知モードと同様に、３枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知される。このため、エンディングモードでは、２枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約０．９５枚のメダル減少が期待されることとなる一方、３枚遊技であれば１ゲーム行う毎に約３．５枚のメダル増加が期待されることとなる。エンディングモードは、有利区間における差枚数が２４００に達した場合に終了する。エンディングモードが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

30

【１６３５】

以上のとおり、本スロットマシン１０では、報知モード及びエンディングモード下で３枚遊技を行うことによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【１６３６】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置１０１が行う各種処理について、図２５２以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置１０１が行う各種処理を個別に説明することとする。

【１６３７】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【１６３８】

図２５２は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップＳ３０９、図１２参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

40

【１６３９】

ステップＳ１９０１０１では、今回の遊技が３枚遊技であるか否かを判定する。３枚遊技である場合には、ステップＳ１９０１０２に進み、当選フラグ格納エリア１０６ａに当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップＳ１９０１０３に進み、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであるか否かを判定する。具体的には、図１３に示すように、３枚遊技においてはＢＢ２に当選する事象が発生しない。したがって、セット

50

されている当選フラグがBB2当選フラグのみである場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものでないとは判定し、BB2当選フラグ以外の当選フラグがセットされている場合には、当選フラグが今回の遊技においてセットされたものであると判定する。当選フラグが今回の遊技においてセットされたものである場合には、ステップS190104にて移行フラグをセットするとともに、ステップS190105にて区間表示器66をON点灯させ、本処理を終了する。今回の遊技が2枚遊技である場合と、当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグがセットされているものの今回の遊技においてセットされたものでない場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【1640】

図253は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1641】

ステップS190201では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS190202～ステップS190208に示す有利区間移行処理を行う。

【1642】

有利区間移行処理では、ステップS190202にて移行フラグをクリアする。ステップS190203では、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更し、ステップS190204では、区間情報格納エリア106dに設けられた区間ゲーム数カウンタに0をセットする。続くステップS190205では、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更する。ステップS190206では、区間情報格納エリア106dに設けられた移行ゲーム数カウンタに700をセットする。ステップS190207では、区間情報格納エリア106dに設けられたモードゲーム数カウンタに0をセットし、ステップS190208では、区間情報格納エリア106dに設けられた差枚数カウンタに63121をセットする。差枚数カウンタは、2バイトで構成されており、0～65535を記憶可能な構成となっている。詳細は後述するが、差枚数カウンタの値「63121」は、有利区間に移行してからの差枚数の基準値すなわち「0」と対応する。

【1643】

ステップS190201にて移行フラグがセットされていないとは判定した場合と、ステップS190208にて差枚数カウンタに63121をセットした場合と、には、ステップS190209にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次のゲームの遊技区間や遊技モード、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、ステップS190209では、区間情報格納エリア106dにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

【1644】

以上のとおり、通常区間の3枚遊技において何らかの役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図13に示すように、例えば「設定3」の場合には、BB1当選フラグ及びBB2当選フラグを持ち越していなければ約13分の1の確率でしか外れが発生せず、BB1当選フラグ又はBB2当選フラグを持ち越していれば約6.4分の1の確率でしか外れが発生しない。したがって、通常区間は3枚遊技を行えば数ゲームで終了することとなる。なお、2枚遊技を行った場合には、役の当否結果を問わず有利区間に移行しない。

【1645】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。

【1646】

図 2 5 4 は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【 1 6 4 7 】

ステップ S 1 9 0 3 0 1 では、今回の遊技が 3 枚遊技であるか否かを判定する。3 枚遊技である場合には、ステップ S 1 9 0 3 0 2 に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。本スロットマシン 1 0 では、スイカとチェリーをレア役として設定しているため、ステップ S 1 9 0 3 0 2 では、スイカ当選フラグ又はチェリー当選フラグがセットされているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップ S 1 9 0 3 0 3 に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップ S 1 9 0 3 0 4 では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップ S 1 9 0 3 0 5 にて移行フラグをセットした後に本処理を終了し、移行抽選に当選しなかった場合には、移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記移行抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

10

【 1 6 4 8 】

図 2 5 5 は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 4、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

20

【 1 6 4 9 】

ステップ S 1 9 0 4 0 1 では、終了判定処理を行う。

【 1 6 5 0 】

終了判定処理では、図 2 5 6 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 9 0 5 0 1 にて区間ゲーム数カウンタの値に 1 を加算し、ステップ S 1 9 0 5 0 2 にて区間ゲーム数カウンタの値が 4 0 0 0 となったか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が 4 0 0 0 となっていない場合には、ステップ S 1 9 0 5 0 6 に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップ S 1 9 0 5 0 7 に進み、差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。

30

【 1 6 5 1 】

差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では 3 又は 2）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が 0 以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が 0 未満である場合には、差枚数カウンタの値を 0 に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が 0 以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数を減算した結果が 0 となるため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。

【 1 6 5 2 】

40

ステップ S 1 9 0 5 0 6 にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップ S 1 9 0 5 0 7 にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップ S 1 9 0 5 0 8 にて差枚数カウンタの値が 6 5 5 2 1 より大きいと判定する。差枚数カウンタの値が 6 5 5 2 1 以下である場合には、有利区間に移行してからの差枚数が 2 4 0 0（＝ 6 5 5 2 1－ 6 3 1 2 1）以下であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【 1 6 5 3 】

ステップ S 1 9 0 5 0 2 にて区間ゲーム数カウンタの値が 4 0 0 0 であると判定した場合と、ステップ S 1 9 0 5 0 8 にて差枚数カウンタの値が 6 5 5 2 1 より大きいと判定した場合と、には、ステップ S 1 9 0 5 0 3～ステップ S 1 9 0 5 0 5 に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップ S 1 9 0 5 0 3 にて区

50

間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS190504にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS190505では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【1654】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS190402では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS190401の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS190411にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

10

【1655】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS190403に進み、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS190404にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS190405にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS190406にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS190408にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップS190409では、報知モード下で獲得可能とする報知差枚数を決定する。具体的には、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、報知差枚数として100又は300を取得する。ステップS190410では、区間情報格納エリア106dに設けられた報知差枚数カウンタに、ステップS190409にて取得した値をセットする。その後、ステップS190411にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

20

【1656】

ステップS190405にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS190407に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップS190411にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS190408に進み、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップS190409では、報知モード下で獲得可能とする報知差枚数を決定し、ステップS190410では、上記決定結果を報知差枚数カウンタにセットする。その後、ステップS190411にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

30

【1657】

ステップS190403にて今回の遊技が3枚遊技でなく2枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップS190411にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

40

【1658】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選しなかった場合であっても、移行ゲーム数カウンタの値と対応する3枚遊技を行えば報知モードに移行する。通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は700である。このため、遊技区間処理の終了判定処理において区間ゲーム数カウンタの値が4000となる事象（ステップS190502、図256参照）は、3枚遊技を行っていれば発生しない。また、チャンスモードにおけるメダル増減数の期待値は-0.91枚（3枚遊技）又は-0.95枚（2枚遊技）であるため、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が65521を超える事象（ステップS190508、図256参照）も発生し

50

ない。つまり、本スロットマシン10では、3枚遊技を行った場合、チャンスモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

【1659】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【1660】

図257は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【1661】

ステップS190601では、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS190602に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS190603に進み、報知差枚数カウンタの値を増加させるか否かの上乘せ抽選を行う。上乘せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、上乘せ抽選では、例えば設定3の場合、スイカ当選であれば約5分の1の確率で上乘せ枚数30、50、100、300のいずれかに当選となり、チェリー当選であれば約3分の1の確率で上乘せ枚数10、20、30、50のいずれかに当選となる。ステップS190604では、上乘せ抽選に当選したか否かを判定する。上乘せ抽選に当選した場合には、ステップS190605にて上乘せフラグをセットするとともに、ステップS190606にて上乘せコマンドを送信する。ここで、上乘せコマンドとは、上乘せ抽選に当選したことと、報知差枚数カウンタの値に加算される上乘せ枚数と、を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。ステップS190607では、報知差枚数カウンタの値に、上乘せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乘せ抽選に当選しなかった場合には、上乘せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。今回の遊技が3枚遊技でなく2枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、には、上記上乘せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

【1662】

図258は、指示モニタ表示処理を示すフローチャートである。指示モニタ表示処理は、全リール32L、32M、32Rが所定の回転速度で定速回転する状況となった場合に行われる処理（ステップS408、図15参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【1663】

ステップS190701では、3枚遊技であるか否かを判定し、3枚遊技である場合には、ステップS190702にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS190703に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップS190704にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップS190705にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。今回の遊技が2枚遊技である場合と、押し順ベルに当選していない場合と、疑似遊技フラグがセットされている場合と、には、そのまま本処理を終了する。なお、疑似遊技フラグがセットされている場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序は、疑似遊技が終了した後に指示モニタに表示される（ステップS604、ステップS1005、図17、図21参照）。

【1664】

図259は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1665】

10

20

30

40

50

ステップS190801では、上述した終了判定処理を行い、ステップS190802では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS190801の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS190809にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【1666】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS190803にて3枚遊技であったか否かを判定し、3枚遊技でなく2枚遊技であった場合には、ステップS190809にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。3枚遊技であった場合には、ステップS190804に進み、報知差枚数カウンタの値を更新する報知差枚数更新処理を行う。

10

【1667】

報知差枚数更新処理では、図260のフローチャートに示すように、ステップS190901にてBB以外の役に当選していたか否かを判定する。BB以外の役に当選していた場合には、ステップS190902に進み、取りこぼしが発生したか否かを判定する。本スロットマシン10では、スイカに当選した場合と、チェリーに当選した場合と、に取りこぼしが発生し得る。取りこぼしが発生しなかった場合には、ステップS190903に進み、押し順ベルに当選していたか否かを判定する。押し順ベルに当選していなかった場合には、リプレイ、スイカ、チェリーのいずれかに当選する（図13参照）とともに、対応する入賞が成立したことを意味する。また、スイカ入賞とチェリー入賞が成立した場合のメダル払出数は3である（図8参照）。つまり、3枚遊技において再遊技入賞、スイカ入賞、チェリー入賞のいずれかが成立した場合には、報知モード下で獲得したメダル数に変化が生じない。したがって、かかる場合には、そのまま本処理を終了する。

20

【1668】

ステップS190903にて押し順ベルに当選していたと判定した場合には、ステップS190904に進み、報知差枚数カウンタの値から6を減算する。押し順ベルに当選した場合には、ベル入賞が成立して遊技者の所有メダルが6（ $=9-3$ ）枚増加する場合と、補填役入賞が成立して遊技者の所有メダルが2（ $=3-1$ ）枚減少する場合と、がある。報知差枚数更新処理では、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値から6を減算する。ステップS190905では、報知差枚数カウンタの値が0より小さくなったか否かを判定し、報知差枚数カウンタの値が0以上である場合には、そのまま本処理を終了する。報知差枚数カウンタの値が0より小さくなった場合には、ステップS190906にて報知差枚数カウンタの値を0に変更した後に本処理を終了する。

30

【1669】

ステップS190901にてBB以外の役に当選していないと判定した場合と、ステップS190902にて取りこぼしが発生したと判定した場合と、には、ステップS190907にて報知差枚数カウンタの値に3を加算し、本処理を終了する。

【1670】

遊技区間処理の説明に戻り、報知差枚数更新処理が終了した場合には、ステップS190805に進み、報知差枚数カウンタの値が0となったか否かを判定する。報知差枚数カウンタの値が0となった場合には、ステップS190806～ステップS190808に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS190809にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS190806にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS190807にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS190808では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。一方、ステップS190805にて報知差枚数カウンタの値が0となっていないと判定した場合には、ステップS190810にてエンディン

40

50

グ判定処理を行うとともに、ステップ S 1 9 0 8 0 9 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【1 6 7 1】

エンディング判定処理では、図 2 6 1 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 9 1 0 0 1 にて区間ゲーム数カウンタの値が 3 9 5 0 以上であるか否かを判定し、区間ゲーム数カウンタの値が 3 9 5 0 未満である場合には、ステップ S 1 9 1 0 0 2 にて差枚数カウンタの値が 6 5 3 2 1 以上であるか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が 3 9 5 0 以上である場合と、差枚数カウンタの値が 6 5 3 2 1 以上である場合と、には、ステップ S 1 9 1 0 0 3 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグをエンディングフラグに変更し、本処理を終了する。区間ゲーム数カウンタの値が 3 9 5 0 未満であって、差枚数カウンタの値が 6 5 3 2 1 未満である場合には、そのまま本処理を終了する。

10

【1 6 7 2】

チャンスモードにおける遊技区間処理にて説明したとおり、3 枚遊技を行った場合には、7 0 0 回の遊技を行えば、移行抽選に当選しなくても遊技モードが報知モードに移行する。報知モードにおける 1 ゲームあたりのメダル増減数の期待値は、3 枚遊技であれば + 3 . 5 枚である。したがって、エンディングモードは、有利区間に移行してからの差枚数が 2 2 0 0 枚以上となった場合に移行する遊技モードである、といえる。

【1 6 7 3】

次に、有利区間のエンディングモードにおける処理を説明する。

20

【1 6 7 4】

エンディングモードにおける区間抽選処理では、何ら処理を行うことなくそのまま本処理を終了する。つまり、エンディングモードに移行した場合には、報知モードにおいて行った上乗せ抽選を行わなくなる。

【1 6 7 5】

指示モニタ表示処理では、図 2 5 8 のフローチャートに示すように、ステップ S 1 9 0 7 0 1 にて 3 枚遊技であるか否かを判定する。3 枚遊技である場合には、ステップ S 1 9 0 7 0 2 にて現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでない場合には、ステップ S 1 9 0 7 0 6 に進み、エンディングモードであるか否かを判定する。エンディングモードでない場合には、そのまま本処理を終了し、エンディングモードである場合には、ステップ S 1 9 0 7 0 3 に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップ S 1 9 0 7 0 4 にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 1 9 0 7 0 5 にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。今回の遊技が 2 枚遊技である場合と、押し順ベルに当選していない場合と、疑似遊技フラグがセットされている場合と、には、そのまま本処理を終了する。なお、エンディングモードでは上乗せ抽選を行わないため、ステップ S 1 9 0 7 0 4 にて疑似遊技フラグがセットされていると判定する事象は発生しない（図 1 6 参照）。

30

【1 6 7 6】

図 2 6 2 は、エンディングモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 4、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

40

【1 6 7 7】

ステップ S 1 9 1 1 0 1 では、上述した終了判定処理を行い、ステップ S 1 9 1 1 0 2 では、区間コマンドを送信する。その後、本処理を終了する。つまり、エンディングモードは、有利区間に移行してからの差枚数が 2 4 0 0 枚以上となった場合に終了する。

【1 6 7 8】

本スロットマシン 1 0 では、報知モード及びエンディングモードにおける補助表示部 6 5 の表示態様に特徴を有している。図 2 6 3 は、補助表示部 6 5 の表示態様を示す図であ

50

る。

【1679】

報知モードでは、図263(a)に示すように、例えばベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を表示する等の報知モード演出が行われる。そして、補助表示部65の左上部には、報知モード下で獲得可能な残り枚数が表示され、補助表示部65の右上部には、報知モードに移行してからの獲得枚数が表示される。図263(a)では、報知モード下で300枚獲得可能であることが表示されるとともに、報知モードに移行してから2500枚獲得したことが表示されている。

【1680】

報知モードに移行してから2500枚獲得したタイミングで有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となった場合には、次ゲームからエンディングモードに移行する。

10

【1681】

エンディングモードに移行した場合には、図263(b)に示すように、エンディングムービーが開始される。このとき、補助表示部65の右上部には、報知モードに移行してからの獲得枚数が継続して表示される。図263(b)では、報知モードに移行してから2500枚獲得したことが表示されている。一方、補助表示部65の左上部に表示されていた報知モード下で獲得可能な残り枚数は、非表示とされる。そして、エンディングモードにおいて複数回の遊技がなされ、報知モードに移行してから2650枚獲得したタイミングで有利区間に移行してからの差枚数が2350枚以上となった場合には、図263(c)に示すように、エンディングモード下で獲得可能な残り枚数が50枚であることが、補助表示部65の左上部に表示される。

20

【1682】

以下では、上記した補助表示部65の枚数に関する表示制御に際して表示制御装置81が行う枚数表示処理を説明する。

【1683】

図264は、報知モードにおいて行われる枚数表示処理を示すフローチャートである。枚数表示処理は、主制御装置101から送信された区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。上記したとおり、区間コマンドでは、遊技区間を示す情報(セットされている遊技区間フラグ)と、遊技モードを示す情報(セットされている遊技モードフラグ)と、有利区間においてなされた遊技回数を示す情報(区間ゲーム数カウンタの値)と、有利区間に移行してからの差枚数を示す情報(差枚数カウンタの値)と、が送信される。また、報知モードを示す情報を送信する場合には、上記各種情報の他に、報知モード下で獲得可能な残り枚数を示す情報(報知差枚数カウンタの値)が送信される。

30

【1684】

ステップS191201では、表示制御装置81のRAMに設けられた残り枚数カウンタに、受信した報知差枚数カウンタの値をセットする。ステップS191202では、今回のゲームが移行ゲーム、すなわちチャンスモードから報知モードに移行するゲームであったか否かを判定する。具体的には、報知モードであることを示す情報を受信した場合には、表示制御装置81のRAMに記憶されている遊技モードフラグがチャンスモードであることを示すチャンスフラグであるか否かを判定する。チャンスフラグが記憶されている場合には、移行ゲームであったと判定し、報知モードであることを示す報知フラグが記憶されている場合には、移行ゲームでないと判定する。移行ゲームであったと判定した場合には、ステップS191203に進み、表示制御装置81のRAMに設けられた初期値カウンタに、受信した差枚数カウンタの値をセットする。ステップS191204では、表示制御装置81のRAMに設けられた獲得枚数カウンタに0をセットする。その後、ステップS191205にて表示開始フラグをセットし、本処理を終了する。表示制御装置81は、表示開始フラグがセットされている状況で抽選結果コマンドを受信した場合、すなわち表示開始フラグがセットされている状況で報知モードの1ゲーム目が開始された場合、

40

50

表示開始フラグをクリアするとともに、補助表示部 65 の左上部に残り枚数カウンタの値を表示する制御と、補助表示部 65 の右上部に獲得枚数カウンタの値を表示する制御と、を行う。

【1685】

ステップ S 191202 にて移行ゲームでないと判定した場合には、ステップ S 191206 に進み、補助表示部 65 に表示している残り枚数（以下、「表示残り枚数」という。）を、残り枚数カウンタの値に更新する。その後、ステップ S 191207 にて補助表示部 65 に表示している獲得枚数（以下、「表示獲得枚数」という。）を更新する獲得枚数更新処理を行い、本処理を終了する。

【1686】

獲得枚数更新処理では、図 265 のフローチャートに示すように、ステップ S 191301 にて変化値を算出する。具体的には、受信した差枚数カウンタの値から初期値カウンタの値を減算することにより、変化値を算出する。ステップ S 191302 では、算出した変化値が 0 であるか否かを判定する。変化値が 0 である場合には、再遊技入賞、チェリー入賞、スイカ入賞のいずれかが成立して遊技者の所有メダル数が変化しなかったことを意味するため、そのまま本処理を終了する。変化値が 0 でなかった場合には、ステップ S 191303 に進み、変化値が 0 未満であるか否かを判定する。変化値が 0 未満である場合には、遊技者の所有メダル数が減少したことを意味するため、ステップ S 191304 にて初期値カウンタに受信した差枚数カウンタの値をセットするとともに、ステップ S 191305 にて獲得枚数カウンタに 0 をセットする。その後、ステップ S 191306 にて表示獲得枚数を獲得枚数カウンタの値に更新し、本処理を終了する。

【1687】

本スロットマシン 10 では、変化値が 0 未満となる場合として、いずれの入賞も成立しなかった場合の他に、押し順ベル当選ゲームにおいてベル入賞ではなく補填役入賞が成立した場合がある。報知モードでは、押し順ベル当選ゲームにおいて操作順序が報知されるため、遊技者が報知された操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合、ベル入賞が成立する。また、主制御装置 101 は、報知モード下で押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値からベル入賞成立時と対応する 6 を減算する（ステップ S 190904、図 260 参照）。したがって、遊技者が報知された操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作しなかった場合には、表示獲得枚数が増加していないにも関わらず表示残り枚数が減少するという事象が発生する。

【1688】

ステップ S 191303 にて変化値が 0 未満でないと判定した場合には、遊技者の所有メダルが増加したことを意味するため、ステップ S 191307 に進み、獲得枚数カウンタの値に変化値をセットする。その後、ステップ S 191306 にて表示獲得枚数を獲得枚数カウンタの値に更新し、本処理を終了する。

【1689】

以上のとおり、本スロットマシン 10 では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として、当該基点からの増加数が獲得枚数として表示される。

【1690】

図 266 は、エンディングモードにおいて行われる枚数表示処理を示すフローチャートである。枚数表示処理は、主制御装置 101 から送信された区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1691】

ステップ S 191401 では、変化値を算出する。具体的には、65521 から受信した差枚数カウンタの値を減算することにより、変化値を算出する。主制御装置 101 が行う終了判定処理にて説明したとおり、65521 は、有利区間に移行してからの差枚数に基づいて有利区間を終了させる際に用いる判定値である（ステップ S 190508、図 251 参照）。したがって、算出された変化値は、差枚数に基づいて有利区間が終了するまでの残り枚数と対応する。そこでステップ S 191402 では、残り枚数カウンタに、算

10

20

30

40

50

出した変化値をセットする。

【1692】

ステップS191403では、今回のゲームが移行ゲーム、すなわち報知モードからエンディングモードに移行するゲームであったか否かを判定する。具体的には、エンディングモードであることを示す情報を受信した場合に、表示制御装置81のRAMに記憶されている遊技モードフラグが報知フラグであるか否かを判定する。報知フラグが記憶されている場合には、移行ゲームであったと判定し、エンディングモードであることを示すエンディングフラグが記憶されている場合には、移行ゲームでないと判定する。移行ゲームであったと判定した場合には、ステップS191404に進み、補助表示部65に表示している残り枚数を非表示とする。その後、ステップS191405にて上記した獲得枚数更新処理を行い、本処理を終了する。これにより、報知モードからエンディングモードに移行した場合、補助表示部65では、獲得枚数が継続して表示される一方、残り枚数が表示されなくなる。

10

【1693】

ステップS191403にて移行ゲームでないと判定した場合には、ステップS191406に進み、残り枚数カウンタの値が50以下であるか否かを判定する。残り枚数カウンタの値が50より大きい場合には、ステップS191405にて上記した獲得枚数更新処理を行い、本処理を終了する。これにより、残り枚数カウンタの値が50より大きい場合、補助表示部65では、獲得枚数が継続して表示される一方、残り枚数は非表示の状態が継続されることとなる。

20

【1694】

ステップS191406にて残り枚数カウンタの値が50以下であると判定した場合には、ステップS191407に進み、表示済フラグがセットされているか否かを判定する。表示済フラグがセットされていない場合には、ステップS191408にて補助表示部65の左上部に残り枚数カウンタの値を表示するとともに、ステップS191409にて表示済フラグをセットする。その後、又はステップS191407にて表示済フラグがセットされていると判定した場合には、ステップS191410に進み、表示残り枚数を残り枚数カウンタの値に更新する。なお、ステップS191409に続いてステップS191410を行う場合には、表示残り枚数が変化しない。表示残り枚数を更新した場合には、ステップS191405にて上記した獲得枚数更新処理を行い、本処理を終了する。これにより、残り枚数カウンタの値が50以下となった以降については、補助表示部65において、獲得枚数が継続して表示されるとともに、残り枚数も表示されることとなる。

30

【1695】

ここで、上記枚数表示処理による作用を説明する。

【1696】

報知モードでは、残り枚数として、報知モードを終了させるか否かを判定する際に用いる報知差枚数カウンタの値が表示される。報知差枚数カウンタの値は、3枚遊技が行われた場合に更新され、2枚遊技が行われた場合に更新されない（図259参照）。したがって、報知モードにおいて表示される残り枚数は、3枚遊技の遊技結果のみを反映したものとなり、2枚遊技の遊技結果は反映されない。

40

【1697】

一方、エンディングモードでは、残り枚数として、有利区間を終了させるか否かを判定する際に用いる差枚数カウンタの値から65521を減算した値、すなわち差枚数に基づいて有利区間が終了するまでの残り枚数が表示される。差枚数カウンタの値は、3枚遊技が行われた場合と、2枚遊技が行われた場合と、のいずれであっても更新される（図256，262参照）。したがって、エンディングモードにおいて表示される残り枚数は、3枚遊技の遊技結果に加えて2枚遊技の遊技結果も反映したものとなる。

【1698】

以上のとおり、報知モードにおいて表示される残り枚数と、エンディングモードにおいて表示される残り枚数と、では、反映される遊技結果が異なっている。また、本スロット

50

マシン10では、報知モードからエンディングモードに移行させるか否かの判定を差枚数カウンタの値に基づいて行っており、報知モード下で残り枚数として表示している報知差枚数カウンタの値に基づいて行っていない。このため、エンディングモードの1ゲーム目から残り枚数を表示した場合には、報知モードの最終ゲームで表示した残り枚数との間でずれが生じる可能性が高くなる。そこで、報知モードからエンディングモードに移行した場合には、補助表示部65に表示している残り枚数を非表示とし、残り枚数が50枚以下となったタイミングで補助表示部65に残り枚数を表示するようになっている。ちなみに、有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となった場合にエンディングモードに移行するため、エンディングモード下で残り枚数が50枚以下となるまでには、約43(= (200 - 50) ÷ 3.5)回の3枚遊技が必要となる。

10

【1699】

報知モード及びエンディングモードでは、獲得枚数として、報知モードに移行してから遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点とした差枚数カウンタの変化値が表示される。上記したとおり、差枚数カウンタの値は、3枚遊技が行われた場合と、2枚遊技が行われた場合と、のいずれであっても更新される。したがって、報知モード及びエンディングモードにおいて表示される獲得枚数は、3枚遊技の遊技結果に加えて2枚遊技の遊技結果も反映したものとなる。

【1700】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1701】

報知モードでは、3枚遊技が行われた場合に更新される報知差枚数カウンタの値に基づいて、報知モードを終了させるか否かの判定を行い、エンディングモードでは、3枚遊技と2枚遊技のいずれが行われた場合にも更新される差枚数カウンタの値に基づいて、エンディングモードを終了させるか否かの判定を行う構成とした。かかる構成とすることにより、そのときの遊技モードに応じて適切な終了判定を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【1702】

報知モードにおいて報知差枚数カウンタの値が0となった場合には、通常区間に移行して報知モード及び有利区間が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下でなされた3枚遊技の遊技結果に基づいて、遊技区間を通常区間に移行させて報知モードを終了させることが可能となる。

30

【1703】

報知モードでは、押し順ベルに当選した場合、3枚遊技であればベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を報知し、2枚遊技であれば前記操作順序を報知しない構成とした。かかる構成においては、差枚数カウンタの値に基づいて報知モードを終了させるか否かを判定する構成とした場合、2枚遊技を行った回数によって報知モード下で獲得できるメダル数に差異が生じ、遊技者が不公平感を抱く可能性が懸念される。一方、3枚遊技を行った場合に更新される報知差枚数カウンタの値に基づいて、報知モードを終了させるか否かを判定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【1704】

報知モードにおいて行う報知差枚数更新処理では、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値からベル入賞成立時と対応する6を減算する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モード下でベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が報知された場合に、報知された操作順序でストップスイッチ42～44を操作するよう遊技者を促すことが可能となる。例えば、報知差枚数更新処理において、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立すれば報知差枚数カウンタの値から6を減算し、ベル入賞が成立しなければ報知差枚数カウンタの値に2(=3-1)を加算する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者が意図的に報知された操作順序でストップスイッチ42

50

～44を操作せず、ベル入賞の成立を回避させる可能性が考えられるからである。かかる懸念は、報知差枚数カウンタの値に基づいて報知モードが終了するとともに、報知モード下で報知差枚数カウンタの値を上乗せする上乗せ抽選を行う構成において、顕著なものとなる。具体的に説明すると、報知差枚数カウンタの値が0に近づいた場合には、上乗せ抽選に当選するまでベル入賞の成立を回避することにより、報知モードを延命させつつ報知モード下で獲得可能なメダル数を増加させることが可能になってしまうからである。一方、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値から6を減算する構成とした場合には、ベル入賞の成立を回避させる行為を無駄なものとするのが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【1705】

有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、有利区間に移行してからの差枚数に基づいてエンディングモードに移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1706】

エンディングモードを有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となった場合に終了する構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行した場合に、有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となるまで報知モードが継続することを期待させながら当該報知モードにおける遊技を行わせることが可能となり、報知モードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。また、かかる構成においては、エンディングモードにおけるメダル増加数を約200枚と規定できるとともに、エンディングモード終了までに要するゲーム数の期待値を約58ゲームと算出することができる。故に、エンディングモード下で表示するエンディングムービーとして、例えば58ゲーム継続するデータを予め用意した場合には、エンディングモードにおける遊技が単調化することを抑制することが可能となる。例えば、有利区間に移行してからの差枚数ではなく、報知モードを継続させると有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となることが確定した場合、エンディングモードに移行させる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、エンディングモード終了までに要するゲーム数が不定となるため、エンディングムービーが何度も繰り返し表示されたり、逆にエンディングムービーの途中でエンディングモードが終了されたりする事象が発生し、エンディングモードにおける遊技が単調化する可能性が懸念されるからである。

【1707】

報知モードと、エンディングモードと、は、操作順序が報知された場合に当該操作順序でストップスイッチ42～44を操作すると所有メダルを増加させることができるという点において、遊技の規則性が一致している。これにより、有利区間を所謂完走させることが可能となる遊技モードとしてエンディングモードを機能させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1708】

補助表示部65には、報知モードである場合、3枚遊技の遊技結果のみが反映された残り枚数が表示され、エンディングモードである場合、3枚遊技の遊技結果と2枚遊技の遊技結果の両方が反映された残り枚数が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、それぞれの遊技モードにおいて終了までに要するゲーム数や遊技時間等の目安を遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1709】

報知モードからエンディングモードに移行する場合には、補助表示部65に表示している残り枚数を非表示とする構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。確かに、エンディングモードの1ゲーム目から残り枚数を表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、報知モードの最終ゲームで表示した残り枚数との間でずれが生じる可能性が高くなり、例えば報知モードの最終ゲームからエンディングモードの1ゲーム目に切り替わった際に残

10

20

30

40

50

り枚数が激減した場合、遊技者が困惑するのみならず不信感を抱いてしまう可能性が懸念されるからである。

【1710】

エンディングモード下で約43回の3枚遊技を行った場合、補助表示部65に残り枚数が表示されることが期待される構成とした。このように、複数回の遊技が行われた後に残り枚数を表示する構成とすることにより、報知モードと、エンディングモードと、で残り枚数という同一単位の情報を表示した場合であっても、報知モード下で最後に表示された残り枚数の記憶を薄れさせることが可能となる。この結果、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。

【1711】

補助表示部65に表示している残り枚数、すなわち報知差枚数カウンタの値が0でない状況において、報知モードからエンディングモードに移行する構成とした。かかる構成においては、エンディングモードの1ゲーム目から残り枚数を表示した場合、報知モードの最終ゲームで表示した残り枚数と、エンディングモードの1ゲーム目で表示する残り枚数と、にずれが生じる可能性が高くなり、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくともエンディングモードの1ゲーム目では残り枚数が補助表示部65に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【1712】

補助表示部65には、報知モードである場合と、エンディングモードである場合と、のいずれであっても右上部に残り枚数が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、上記各遊技モードにおいて、補助表示部65の右上部に視線を向ければ残り枚数を確認することが可能となり、残り枚数を確認する際の視認性を向上させることが可能となる。かかる一方、エンディングモードの1ゲーム目から残り枚数を表示した場合には、報知モードの最終ゲームで表示した残り枚数と、エンディングモードの1ゲーム目で表示する残り枚数と、にずれが生じる可能性が高くなり、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくともエンディングモードの1ゲーム目では残り枚数が補助表示部65に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【1713】

補助表示部65には、報知モードに移行した場合に獲得枚数が表示され、報知モードからエンディングモードに移行した場合には、獲得枚数が継続して表示される構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードからエンディングモードに移行した場合に、報知モードに移行した以降に遊技者が獲得したメダル数を遊技者に把握させることが可能となり、エンディングモードにおける遊技者の満足感を高めることが可能となる。

【1714】

補助表示部65には、報知モードである場合、3枚遊技の遊技結果のみが反映された残り枚数と、3枚遊技の遊技結果と2枚遊技の遊技結果とが共に反映された獲得枚数と、が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、仮に報知モードにおいて3枚遊技ではなく2枚遊技を行った場合であっても、遊技者が獲得したメダル数の変化を遊技者に把握させることが可能となる。

【1715】

(第20の実施形態)

【1716】

本実施の形態では、遊技モードの移行及びその報知に関わる処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【1717】

図267は、遊技区間の移行を示す図である。

【1718】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の

10

20

30

40

50

操作順序が報知されない。このため、通常区間では、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなり、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.91枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【1719】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、報知モードAと、報知モードBと、の3つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において4000回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が2400に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。上記第1の実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を算出したが、本実施の形態では、有利区間に移行したときを基点として当該基点からの差枚数を算出する。したがって、本実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときが例えば-500枚であった場合、遊技者の所有メダルが2900枚に達した場合に有利区間が終了することとなる。

【1720】

チャンスモードとは、報知モードAに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、報知モードAに移行する。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなり、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.91枚のメダル減少が期待されることとなる。

【1721】

報知モードAとは、3枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードでは、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなる一方、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約3.5枚のメダル増加が期待されることとなる。また、報知モードAでは、報知モードBに移行させるか否かの移行抽選が行われ、前記移行抽選に当選した場合には、それ以降のゲームにおいて、報知モードB下で遊技可能なゲーム数を上乗せするか否かの上乗せ抽選が行われる。報知モードAは、当該報知モードA下で50回の遊技が行われた場合に終了する。このとき、移行抽選に当選していなかった場合には、報知モードAが終了するとともに有利区間も終了となって通常区間に移行する。移行抽選に当選していた場合には、報知モードAから報知モードBに移行する。

【1722】

報知モードBとは、報知モードAと同様に、3枚遊技であれば、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードBでは、2枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約0.95枚のメダル減少が期待されることとなる一方、3枚遊技であれば1ゲーム行う毎に約3.5枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードBは、報知モードAが必ず50回の遊技で終了する一方、報知モードA下で上乗せ抽選に当選して上乗せされたゲーム数と、報知モードB下で上乗せ抽選に当選して上乗せされるゲーム数と、により、報知モードB下で遊技可能な遊技回数に変動する点において、報知モードAと相違している。なお、報知モードBの初期ゲーム数は、報知モードA下で上乗せ抽選に当選しなかった場合、100である。報知モードBは、当該報知モードB下で遊技可能な回数の遊技が行われた場合に終了する。報知モードBが終了した場合には、有利区間も終了となっ

て通常区間に移行する。

【1723】

以上のとおり、本スロットマシン10では、報知モードA及び報知モードB下で3枚遊技を行うことによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【1724】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置101が行う各種処理について、図268以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置101が行う各種処理を個別に説明することとする。

【1725】

通常区間において主制御装置101が行う処理は、遊技区間処理のステップS1408において差枚数カウンタに0ではなく63121をセットする点を除き、上記第1の実施形態と同じである。したがって、通常区間では、3枚遊技で何らかの役に当選した場合、有利区間への移行抽選に当選したこととなる。例えば「設定3」の場合には、約1.2分の1の確率で何らかの役に当選となり、約6.4分の1の確率で外れが発生する。したがって、通常区間は3枚遊技を行えばほぼ1ゲームで終了することとなる。そして、通常区間から有利区間に移行した場合には、チャンスモードから開始されるとともに、移行ゲーム数として700が設定される（図26参照）。

10

【1726】

チャンスモードにおいて主制御装置101が行う処理は、遊技区間処理が上記第1の実施形態と異なっている。

20

【1727】

図268は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS214、図11参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1728】

ステップS200101では、上記第1の実施形態において記載した終了判定処理を行う（図29参照）。但し、ステップS1702では、区間ゲーム数カウンタの値が1500ではなく4000であるか否かを判定し、ステップS1708では、差枚数カウンタの値が2400ではなく65521より大きいかなどかを判定する。これにより、有利区間は、有利区間において4000回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が2400（＝65521－63121）に達した場合と、に、そのときの遊技モードに関わらず終了することとなる。

30

【1729】

ステップS200102では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS200101の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS200111にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【1730】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS200103に進み、今回の遊技が3枚遊技であるか否かを判定する。3枚遊技である場合には、ステップS200104にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS200105にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードAへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS200106にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS200108にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグAに変更する。続くステップS200109では、移行ゲーム数カウンタに50をセットし、ステップS200110では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS200111にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

40

【1731】

ステップS200105にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報

50

知モード A への移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 0 0 1 0 7 に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップ S 2 0 0 1 1 1 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップ S 2 0 0 1 0 8 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグ A に変更する。続くステップ S 2 0 0 1 0 9 では、移行ゲーム数カウンタに 5 0 をセットし、ステップ S 2 0 0 1 1 0 では、モードゲーム数カウンタに 0 をセットする。その後、ステップ S 2 0 0 1 1 1 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

10

【1 7 3 2】

ステップ S 2 0 0 1 0 3 にて今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であると判定した場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなくステップ S 2 0 0 1 1 1 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【1 7 3 3】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選しなかった場合であっても、移行ゲーム数カウンタの値と対応する 3 枚遊技を行えば報知モード A に移行する。通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は 7 0 0 である。このため、遊技区間処理の終了判定処理において区間ゲーム数カウンタの値が 4 0 0 0 となる事象（ステップ S 1 7 0 2、図 2 9 参照）は、3 枚遊技を行っていれば発生しない。また、チャンスモードにおけるメダル増減数の期待値は - 0 . 9 1 枚（3 枚遊技）又は - 0 . 9 5 枚（2 枚遊技）であるため、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が 6 5 5 2 1 を超える事象（ステップ S 1 7 0 8、図 2 9 参照）も発生しない。つまり、本スロットマシン 1 0 では、3 枚遊技を行った場合、チャンスモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

20

【1 7 3 4】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【1 7 3 5】

図 2 6 9 は、報知モード A における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

30

【1 7 3 6】

ステップ S 2 0 0 2 0 1 では、今回の遊技が 3 枚遊技であるか否かを判定する。3 枚遊技でなく 2 枚遊技である場合には、そのまま本処理を終了し、3 枚遊技である場合には、ステップ S 2 0 0 2 0 2 に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。

【1 7 3 7】

上記第 1 の実施形態では、レア役としてチェリーとスイカを設定していたが、本実施の形態では、上記第 1 の実施形態におけるチェリーを強チェリーと弱チェリーに細分化するとともに、スイカを強スイカと弱スイカに細分化し、これら 4 つの役をレア役として設定している。「設定 3」の 3 枚遊技の場合、強チェリーに設定されたポイント値 P V は 3 1 1 であり、弱チェリーに設定されたポイント値 P V は 1 0 0 0 であり、強スイカに設定されたポイント値 P V は 5 1 1 であり、弱スイカに設定されたポイント値 P V は 8 0 0 である。強チェリー入賞が成立した場合と、弱チェリー入賞が成立した場合と、では、共に 3 枚のメダル払出が行われる一方、停止出目が異なっている。具体的には、強チェリーに当選している場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「チェリー」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作すると、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「チェリー」図柄が中ライン L 2 上に停止する。一方、弱チェリーに当選している場合には、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「チェリー」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 を操作した場合であっても、左リール 3 2 L の「チェリー」図柄しか中ライン L 2 上に停止しない。同様に、強スイカ入賞が成立した場合と、弱スイカ入賞が成立した場合と、では、共に 3

40

50

枚のメダル払出が行われる一方、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄が停止する組合せラインが異なっている。具体的には、強スイカに当選している場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄が右下がりライン L 4 上に停止し、弱スイカに当選している場合、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「スイカ」図柄が上ライン L 1 上に停止する。

【1738】

レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップ S 2 0 0 2 0 3 に進み、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 0 0 2 0 4 に進み、強チェリーに当選しているか否かを判定する。強チェリーに当選している場合には、ステップ S 2 0 0 2 0 5 に進み、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた B ゲーム数カウンタに 1 0 0 をセットする。続くステップ S 2 0 0 2 0 6 では、移行フラグをセットする。その後、ステップ S 2 0 0 2 0 7 にて告知コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置 8 1 は、告知コマンドを受信することにより、本区間抽選処理において行った結果、具体的には、移行フラグのセット有無と、後述する B 上乗せ抽選の当選有無及び上乗せゲーム数と、を把握し、当該把握結果を報知する告知演出を実行する。

10

【1739】

ステップ S 2 0 0 2 0 4 にて強チェリーに当選していないと判定した場合には、ステップ S 2 0 0 2 0 8 に進み、強スイカ又は弱スイカに当選しているか否かを判定する。強スイカ又は弱スイカに当選している場合には、ステップ S 2 0 0 2 0 9 に進み、報知モード B に移行させるか否かの移行抽選を行う。報知モード A における移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップ S 2 0 0 2 1 0 では、移行抽選に当選したか否かを判定する。ちなみに、移行抽選に当選する割合は、強スイカに当選している場合と、弱スイカに当選している場合と、のいずれであっても約 5 0 % である。移行抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 0 2 1 1 にて B ゲーム数カウンタに 1 0 0 をセットするとともに、ステップ S 2 0 0 2 1 2 にて移行フラグをセットする。その後、ステップ S 2 0 0 2 1 3 にて告知コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信し、本処理を終了する。

20

【1740】

ステップ S 2 0 0 2 1 0 にて報知モード B への移行抽選に当選しなかったと判定した場合には、ステップ S 2 0 0 2 1 4 に進み、疑似遊技を行うか否かの疑似遊技抽選を行う。疑似遊技抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップ S 2 0 0 2 1 5 では、疑似遊技抽選に当選したか否かを判定し、疑似遊技抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。疑似遊技抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 0 2 1 6 にて目押しフラグをセットし、本処理を終了する。

30

【1741】

ステップ S 2 0 0 2 0 8 にて強スイカ及び弱スイカに当選していないと判定した場合には、弱チェリーに当選していることを意味する。かかる場合には、報知モード B への移行抽選を行うことなく、そのまま本処理を終了する。

40

【1742】

以上のとおり、移行フラグがセットされていない状況でレア役に当選した場合、すなわち報知モード B への移行抽選に当選していない状況でレア役に当選した場合には、当選役が強チェリーである場合、1 0 0 % の割合で報知モード B への移行抽選に当選となり、当選役が強スイカ又は弱スイカである場合、約 5 0 % の割合で報知モード B への移行抽選に当選となる。当選役が弱チェリーである場合には、報知モード B への移行抽選自体が行われず、報知モード B への移行抽選に当選とならない。

【1743】

ステップ S 2 0 0 2 0 3 にて移行フラグがセットされていると判定した場合、すなわち

50

報知モード B への移行抽選に当選している場合には、ステップ S 2 0 0 2 1 7 にて B 上乗せ抽選処理を行った後に本処理を終了する。B 上乗せ抽選処理とは、報知モード B 下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの抽選を行う処理である。

【 1 7 4 4 】

B 上乗せ抽選処理では、図 2 7 0 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 0 0 3 0 1 にて B 上乗せ抽選を行う。B 上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。具体的には、強チェリーに当選している場合、1 0 0 % の割合で当選となり、約 5 0 % の割合で上乗せゲーム数として 3 0 を取得し、約 3 0 % の割合で上乗せゲーム数として 5 0 を取得し、約 2 0 % の割合で上乗せゲーム数として 1 0 0 を取得する。強スイカに当選している場合、1 0 0 % の割合で当選となり、約 3 0 % の割合で上乗せゲーム数として 1 0 を取得し、約 5 0 % の割合で上乗せゲーム数として 3 0 を取得し、約 1 0 % の割合で上乗せゲーム数として 5 0 を取得し、約 1 0 % の割合で上乗せゲーム数として 1 0 0 を取得する。弱チェリーに当選している場合、3 0 % の割合で当選となり、約 5 0 % の割合で上乗せゲーム数として 1 0 を取得し、約 3 0 % の割合で上乗せゲーム数として 3 0 を取得し、約 1 0 % の割合で上乗せゲーム数として 5 0 を取得し、約 1 0 % の割合で上乗せゲーム数として 1 0 0 を取得する。弱スイカに当選している場合、1 0 % の割合で当選となり、約 5 0 % の割合で上乗せゲーム数として 5 0 を取得し、約 5 0 % の割合で上乗せゲーム数として 1 0 0 を取得する。

10

【 1 7 4 5 】

ステップ S 2 0 0 3 0 2 では、B 上乗せ抽選に当選したか否かを判定し、B 上乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 0 3 0 3 に進み、B ゲーム数カウンタの値に取得した上乗せゲーム数を加算する。ステップ S 2 0 0 3 0 4 では、強チェリー又は強スイカに当選しているか否かを判定し、強チェリー又は強スイカに当選している場合には、ステップ S 2 0 0 3 0 5 にて告知コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信し、本処理を終了する。強チェリー及び強スイカではなく弱チェリー又は弱スイカに当選している場合には、ステップ S 2 0 0 3 0 6 にて目押しフラグをセットし、本処理を終了する。

20

【 1 7 4 6 】

ステップ S 2 0 0 3 0 2 にて B 上乗せ抽選に当選しなかったと判定した場合には、ステップ S 2 0 0 3 0 7 に進み、疑似遊技を行うか否かの疑似遊技抽選を行う。ステップ S 2 0 0 3 0 8 では、疑似遊技抽選に当選したか否かを判定し、疑似遊技抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。疑似遊技抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 0 3 0 9 にて目押しフラグをセットし、本処理を終了する。

30

【 1 7 4 7 】

図 2 7 1 は、疑似遊技判定処理を示すフローチャートである。疑似遊技判定処理は、リール制御処理において行われる処理（ステップ S 4 0 1、図 1 5 参照）であり、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の回転を開始させる前に行われる。

【 1 7 4 8 】

ステップ S 2 0 0 4 0 1 では、現在の遊技モードが報知モード A であるか否かを判定し、報知モード A でない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モード A である場合には、ステップ S 2 0 0 4 0 2 にて目押しフラグがセットされているか否かを判定し、目押しフラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、目押しフラグがセットされている場合には、報知モード B への移行抽選，B 上乗せ抽選又は疑似遊技抽選のいずれかに当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 0 0 4 0 3 にて目押しフラグをクリアするとともに、ステップ S 2 0 0 4 0 4 にて疑似遊技フラグをセットする。その後、ステップ S 2 0 0 4 0 5 にて疑似遊技コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信し、本処理を終了する。表示制御装置 8 1 は、疑似遊技コマンドを受信することにより、上記区間抽選処理において行った結果、具体的には、移行フラグのセット有無と、B 上乗せ抽選の当選有無及び上乗せゲーム数と、を把握し、疑似遊技演出を実行する。

40

50

【1749】

ここで、本実施の形態における疑似遊技について説明する。

【1750】

図272は、疑似遊技が行われる場合における各リール32L, 32M, 32Rの回転態様及び補助表示部65の表示態様の一例を示す図である。

【1751】

報知モードAでは、青年キャラクターの道路を散歩する様子が補助表示部65に表示されるとともに、補助表示部65の右上部に報知モードA終了となるまでの残りゲーム数が表示される。図272(a)では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部65の右上部に報知モードA終了まで残り34ゲームであることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始した場合、図272(b)に示すように、「白7」図柄を狙ってストップスイッチ42~44を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部65に表示される。このとき、報知モードA終了となるまでの残りゲーム数は非表示とされる。そして、各リール32L, 32M, 32Rの「白7」図柄が中ラインL2上に疑似停止した場合には、図272(c)に示すように、現在の遊技が疑似遊技であることの報知に加えて、報知モードBへの移行が確定したことが補助表示部65に表示される。疑似遊技が終了した場合には、図272(d)に示すように、左リール32Lから回転を開始する。このとき、補助表示部65では、疑似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクターが道路を散歩する様子と、報知モードA終了までの残りゲーム数が34ゲームであることと、に加えて、報知モードBへの移行が確定したことを示す「B突確定」の文字が左上部に表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。

【1752】

なお、報知モードBへの移行抽選ではなくB上乗せ抽選に当選している場合には、図272(c)において、報知モードBへの移行が確定したことの報知に代えて上乗せゲーム数が表示される。

【1753】

図273は、疑似遊技が行われる場合における各リール32L, 32M, 32Rの回転態様及び補助表示部65の表示態様の他の例を示す図である。

【1754】

図273(a)では、前回のゲームにおいてベル入賞が成立し、補助表示部65の右上部に報知モードA終了まで残り34ゲームであることが表示されている。疑似遊技が行われる場合には、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始した場合、図273(b)に示すように、「白7」図柄を狙ってストップスイッチ42~44を操作することを促す報知と、現在の遊技が疑似遊技であることの報知と、が補助表示部65に表示される。このとき、報知モードA終了となるまでの残りゲーム数は非表示とされる。そして、各リール32L, 32M, 32Rの「白7」図柄が中ラインL2上に疑似停止しなかった場合には、図273(c)に示すように、現在の遊技が疑似遊技であることの報知に加えて、「残念・・・」の文字が表示される。疑似遊技が終了した場合には、図273(d)に示すように、左リール32Lから回転を開始する。このとき、補助表示部65では、疑似遊技であることの報知が終了するとともに、青年キャラクターが道路を散歩の様子と、報知モードA終了までの残りゲーム数が34ゲームであることと、が表示され、疑似遊技から本遊技に移行したことが報知される。

【1755】

疑似遊技を行う場合における停止位置決定処理(図22参照)について説明する。上記第1の実施形態では、上乗せ抽選に当選している場合、各ストップスイッチ42~44の操作タイミングに関わらず、各リール32L, 32M, 32Rの16番の「赤7」図柄が中段に疑似停止するスベリテーブルをセットした(図33参照)。一方、本実施の形態では、報知モードBへの移行抽選又はB上乗せ抽選に当選している場合、各リール32L, 32M, 32Rの6番の「白7」図柄を中段に疑似停止させることができるタイミング、

すなわち 1 番～ 5 番の図柄が下段に到達しているタイミングで各ストップスイッチ 4 2～4 4 が操作された場合に限り、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「白 7」図柄が中ライン L 2 上に疑似停止するスベリテーブルをセットする。つまり、本実施の形態における疑似遊技では、本遊技の場合と同様に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「白 7」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2～4 4 を操作する必要がある。上記したタイミング以外のタイミングでストップスイッチ 4 2～4 4 を操作した場合には、報知モード B への移行抽選又は B 上乗せ抽選に当選している場合であっても、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「白 7」図柄が中段に疑似停止せず、「残念・・・」の文字が表示されることとなる。なお、報知モード B への移行抽選及び B 上乗せ抽選に当選していない場合には、右ストップスイッチ 4 4 の操作タイミングに関わらず、右リール 3 2 R の「白 7」図柄が中段に疑似停止しないスベリテーブルをセットする。このため、報知モード B への移行抽選及び B 上乗せ抽選に当選していない場合には、各ストップスイッチ 4 2～4 4 の操作タイミングに関わらず、「残念・・・」の文字が表示されることとなる。

10

【1756】

図 274 は、指示モニタ表示処理を示すフローチャートである。指示モニタ表示処理は、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が所定の回転速度で定速回転する状況となった場合に行われる処理（ステップ S 408、図 15 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【1757】

ステップ S 200501 では、3 枚遊技であるか否かを判定し、3 枚遊技である場合には、ステップ S 200502 にて現在の遊技モードが報知モード A 又は報知モード B であるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モード A 又は報知モード B である場合には、ステップ S 200503 に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、さらにステップ S 200504 にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 200505 にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2～4 4 の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。今回の遊技が 2 枚遊技である場合と、現在の遊技モードが報知モード A 及び報知モード B でない場合と、押し順ベルに当選していない場合と、疑似遊技フラグがセットされている場合と、には、そのまま本処理を終了する。なお、疑似遊技フラグがセットされている場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2～4 4 の操作順序は、疑似遊技が終了した後に指示モニタに表示される（ステップ S 604、ステップ S 1005、図 17、図 21 参照）。

20

30

【1758】

図 275 は、報知モード A における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 214、図 11 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1759】

ステップ S 200601 では、上記第 1 の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップ S 200602 では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップ S 200601 の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップ S 200609 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

40

【1760】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S 200603 にてモードゲーム数カウンタの値に 1 を加算するとともに、ステップ S 200604 にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップ S 200609 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【1761】

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステッ

50

ブ S 2 0 0 6 0 5 にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 0 0 6 0 6 ～ステップ S 2 0 0 6 0 8 に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップ S 2 0 0 6 0 9 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップ S 2 0 0 6 0 6 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップ S 2 0 0 6 0 7 にて区間表示器 6 6 を OFF 消灯させる。ステップ S 2 0 0 6 0 8 では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【1762】

10

ステップ S 2 0 0 6 0 5 にて移行フラグがセットされていると判定した場合には、報知モード B への移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 0 0 6 1 0 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグ B に変更する。続くステップ S 2 0 0 6 1 1 では、B ゲーム数カウンタに記憶されている値を移行ゲーム数カウンタにセットし、ステップ S 2 0 0 6 1 2 では、モードゲーム数カウンタに 0 をセットする。その後、ステップ S 2 0 0 6 0 9 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【1763】

図 2 7 6 は、報知モード B における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

20

【1764】

ステップ S 2 0 0 7 0 1 では、今回の遊技が 3 枚遊技であるか否かを判定する。3 枚遊技である場合には、ステップ S 2 0 0 7 0 2 に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップ S 2 0 0 7 0 3 に進み、報知モード B 下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。本実施の形態における上乗せ抽選では、報知モード A 下で行った B 上乗せ抽選と同じ処理を行うが、当選確率や取得する上乗せゲーム数が B 上乗せ抽選と異なる構成としてもよい。ステップ S 2 0 0 7 0 4 では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 0 7 0 5 に進み、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選にて取得した上乗せゲーム数を加算する。その後、ステップ S 2 0 0 7 0 6 にて告知コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信し、本処理を終了する。今回の遊技が 3 枚遊技でなく 2 枚遊技であった場合と、レア役に当選しなかった場合と、上乗せ抽選に当選しなかった場合と、には、そのまま本処理を終了する。

30

【1765】

図 2 7 7 は、報知モード B における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 4、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1766】

40

ステップ S 2 0 0 8 0 1 では、上記第 1 の実施形態において記載した終了判定処理を行い、ステップ S 2 0 0 8 0 2 では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップ S 2 0 0 8 0 1 の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップ S 2 0 0 8 0 8 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【1767】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S 2 0 0 8 0 3 にてモードゲーム数カウンタの値に 1 を加算するとともに、ステップ S 2 0 0 8 0 4 にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップ S 2 0 0 8 0 8

50

にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS200805～ステップS200807に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップS200808にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS200805にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS200806にて区間表示器66をOFF消灯させる。ステップS200807では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。

【1768】

本スロットマシン10では、報知モードAにおいて移行抽選又はB上乗せ抽選に当選した場合の報知態様に特徴を有している。そこで以下では、移行当選又はB上乗せ当選を報知する場合に表示制御装置81が行う処理を説明する。

10

【1769】

主制御装置101が報知モードAにおいて行う区間抽選処理（図269参照）にて説明したとおり、強チェリー、強スイカ、弱チェリー、弱スイカのいずれかに当選した場合には、移行抽選又はB上乗せ抽選が行われる。図278（a）に示すように、強チェリーに当選した場合には、移行抽選とB上乗せ抽選のいずれが行われた場合であっても、100%の割合で当選となる。強スイカに当選した場合には、移行抽選に当選する割合は50%であり、B上乗せ抽選に当選する割合は100%である。弱チェリーに当選した場合には、移行抽選に当選する割合は0%であり、B上乗せ抽選に当選する割合は30%である。弱スイカに当選した場合には、移行抽選に当選する割合は50%であり、B上乗せ抽選に当選する割合は10%である。そして、主制御装置101は、移行抽選又はB上乗せ抽選に当選した場合と、疑似遊技抽選に当選した場合と、に、表示制御装置81に対して告知コマンド又は疑似遊技コマンドを送信する。

20

【1770】

表示制御装置81は、告知コマンドを受信した場合、補助表示部65にて告知演出を実行するための処理を行い、疑似遊技コマンドを受信した場合、補助表示部65にて疑似遊技の進行に合わせた疑似遊技演出を実行するための処理を行う。

【1771】

図278（b）は、当選役と、補助表示部65にて行われる補助演出と、の対応関係を示す図である。○印は、対応する演出が行われることを示し、△印は、対応する演出が行われる場合と行われない場合とがあることを示し、×印は、対応する演出が行われないことを示している。

30

【1772】

強チェリーに当選した場合には、移行抽選とB上乗せ抽選のいずれが行われた場合であっても必ず当選となり、告知演出が行われる。強スイカに当選した場合には、移行抽選が行われた場合、当該移行抽選に当選した場合と、移行抽選に外れる一方で疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技演出が行われる。強スイカ当選時にB上乗せ抽選が行われた場合には、当該B上乗せ抽選に必ず当選となって告知演出が行われる。弱チェリーに当選した場合には、移行抽選に当選することがないため、告知演出も疑似遊技演出も行われない。一方、弱チェリー当選時にB上乗せ抽選が行われた場合には、当該B上乗せ抽選に当選した場合と、B上乗せ抽選に外れる一方で疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技演出が行われる。弱スイカに当選した場合には、移行抽選が行われた場合、当該移行抽選に当選した場合と、移行抽選に外れる一方で疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技演出が行われる。また、弱スイカ当選時にB上乗せ抽選が行われた場合には、当該B上乗せ抽選に当選した場合と、B上乗せ抽選に外れる一方で疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技演出が行われる。

40

【1773】

以上のとおり、本スロットマシン10では、疑似遊技演出が行われた際の本遊技において弱チェリー入賞が成立した場合、移行抽選に当選済であることが確定する。

【1774】

50

図 2 7 9 は、表示制御装置 8 1 が行う疑似遊技結末処理を示すフローチャートである。疑似遊技結末処理は、疑似遊技において全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が疑似停止した際に行われる処理である。

【1 7 7 5】

ステップ S 2 0 0 9 0 1 では、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が疑似停止したか否かを判定し、少なくとも 1 つのリールが回転中である場合には、そのまま本処理を終了する。なお、表示制御装置 8 1 は、全リール停止完了コマンド（ステップ S 1 0 1 2、図 2 1 参照）を受信した場合、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が疑似停止したと判定し、全リール停止完了コマンドを受信していない場合、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が疑似停止していないと判定する。ステップ S 2 0 0 9 0 2 では、後述する未報知フラグがセットされているか否かを判定する。未報知フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 0 0 9 0 3 に進み、全リール停止完了コマンドに含まれる各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止位置情報に基づいて、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「白 7」図柄が中ライン L 2 上に疑似停止する 7 揃いとなっているか否かを判定する。7 揃いとなっている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選又は B 上乗せ抽選に当選したことを意味する。そこで、かかる場合には、ステップ S 2 0 0 9 0 4 に進み、疑似遊技演出を開始する際に受信した疑似遊技コマンドが示す情報に基づいて、移行抽選に当選したか否かを判定する。

【1 7 7 6】

疑似遊技コマンドの構成について簡単に説明すると、疑似遊技コマンドは、疑似遊技コマンドであることを示す種別情報と、移行抽選の当選有無を 0 又は 1（より詳しくは所定ビットの情報が 0 又は 1）で示す移行抽選情報と、B 上乗せ抽選の当選有無及び上乗せゲーム数を 0 ～ 1 0 0（より詳しくは 0 0 H ～ 6 4 H）で示す B 上乗せ抽選情報と、を含んでいる。移行抽選に当選した場合の疑似遊技コマンドには、移行抽選情報として 1 が含まれるとともに B 上乗せ抽選情報として 0 が含まれており、B 上乗せ抽選に当選した場合の疑似遊技コマンドには、移行抽選情報として 0 が含まれるとともに B 上乗せ抽選情報として 1 0, 3 0, 5 0, 1 0 0 のいずれかが含まれており、疑似遊技抽選に当選した場合の疑似遊技コマンドには、移行抽選情報として 0 が含まれるとともに B 上乗せ抽選情報として 0 が含まれている。

【1 7 7 7】

移行抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 0 9 0 5 に進み、補助表示部 6 5 に B 移行報知（強）を表示する。これにより、図 2 7 2（c）に示すように、「やったね」の文字と、「B モード突入確定！」の文字と、が補助表示部 6 5 の中央部に表示される。ステップ S 2 0 0 9 0 6 では、表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた B ゲーム数カウンタに 1 0 0 をセットする。その後、本処理を終了する。移行抽選に当選していない場合、すなわち B 上乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 0 9 0 7 に進み、今回の B 上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数を補助表示部 6 5 に表示する。その後、ステップ S 2 0 0 9 0 8 にて B ゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、本処理を終了する。

【1 7 7 8】

ステップ S 2 0 0 9 0 3 にて 7 揃いとなっていないと判定した場合には、ステップ S 2 0 0 9 0 9 にて不揃い処理を行った後に本処理を終了する。

【1 7 7 9】

不揃い処理では、図 2 8 0 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 0 1 0 0 1 にて補助表示部 6 5 に残念報知を表示する。これにより、図 2 7 3（c）に示すように、「残念・・・」の文字が補助表示部 6 5 の中央部に表示される。ステップ S 2 0 1 0 0 2 では、疑似遊技演出を開始する際に受信した疑似遊技コマンドが示す情報に基づいて、移行抽選に当選したか否かを判定する。7 揃いとならなかった場合についても移行抽選に当選したか否かを判定するのは、疑似遊技において説明したとおり、遊技者が各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「白 7」図柄を狙ってストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 を操作しなかった場合、仮に移行抽選に当選していたとしても 7 揃いとならないためである。移行抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 1 0 0 3 にて B ゲーム数カウンタに 1 0 0 をセットする

とともに、ステップ S 2 0 1 0 0 4 にて未報知フラグをセットし、本処理を終了する。移行抽選に当選していない場合には、ステップ S 2 0 1 0 0 5 に進み、疑似遊技演出を開始する際に受信した疑似遊技コマンドが示す情報に基づいて、B 上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。B 上乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 1 0 0 6 にて B ゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、本処理を終了する。B 上乗せ抽選に当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。

【1780】

以上のとおり、移行抽選に当選した際の疑似遊技において7揃いとならなかった場合には、補助表示部 6 5 に残念報知が表示され、移行抽選に当選したことが報知されない。B 上乗せ抽選に当選した際の疑似遊技において7揃いとならなかった場合についても同様であり、補助表示部 6 5 に残念報知が表示され、上乗せゲーム数が報知されない。未報知フラグは、移行抽選に当選した際の疑似遊技において7揃いとならなかった場合にセットされる。

10

【1781】

疑似遊技結末処理の説明に戻り、ステップ S 2 0 0 9 0 2 にて未報知フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 2 0 0 9 1 0 にて報知内容決定処理を行った後に本処理を終了する。

【1782】

報知内容決定処理では、図 2 8 1 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 0 1 1 0 1 にて7揃いとなっているか否かを判定し、7揃いとなっている場合には、ステップ S 2 0 1 1 0 2 にて弱チェリーに当選しているか否かを判定する。弱チェリー当選時の疑似遊技において7揃いとなった場合には、B 上乗せ抽選に当選したことが確定する。そこで、かかる場合には、ステップ S 2 0 1 1 0 3 に進み、補助表示部 6 5 に複合報知を表示する。これにより、補助表示部 6 5 には、「やったね」の文字と、「B モード突入確定！」の文字と、に加えて、「+ 5 0 G」等の今回の B 上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数と、が補助表示部 6 5 の中央部に表示される。ステップ S 2 0 1 1 0 4 では、未報知フラグをクリアし、ステップ S 2 0 1 1 0 5 では、B ゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する。その後、本処理を終了する。

20

【1783】

ステップ S 2 0 1 1 0 2 にて弱チェリーに当選していないと判定した場合には、弱スイカに当選していることを意味する。未報知フラグがセットされている状況は、移行抽選に当選済であることを意味し、B 上乗せ抽選当選時に疑似遊技を行うのは、弱チェリーに当選している場合と、弱スイカに当選している場合と、だからである（図 2 7 8 (b) 参照）。かかる場合には、ステップ S 2 0 1 1 0 6 に進み、補助表示部 6 5 に B 移行報知（強）を表示する。つまり、弱スイカに当選している場合には、今回の B 上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数を報知しない。ステップ S 2 0 1 1 0 4 では、未報知フラグをクリアし、ステップ S 2 0 1 1 0 5 では、B ゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する。その後、本処理を終了する。

30

【1784】

ステップ S 2 0 1 1 0 1 にて7揃いとなっていないと判定した場合には、ステップ S 2 0 1 1 0 7 にて補助表示部 6 5 に残念報知を表示する。ステップ S 2 0 1 1 0 8 では、B 上乗せ抽選に当選したか否かを判定し、B 上乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 2 0 1 1 0 9 にて B ゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する。その後、又は B 上乗せ抽選に当選していない場合には、ステップ S 2 0 1 1 1 0 に進み、弱チェリーに当選しているか否かを判定する。弱チェリーに当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、弱チェリーに当選している場合には、ステップ S 2 0 1 1 1 1 にて補助表示部 6 5 に B 移行報知（弱）を表示した後に本処理を終了する。B 移行報知（弱）と、ステップ S 2 0 1 1 0 7 の失敗報知と、を行うことにより、図 2 7 3 (c) に示すように「残念・・・」の文字が補助表示部 6 5 の中央部に表示されることに加えて、「B 突確定」の文字が補助表示部 6 5 の右下部に小さく表示される。

40

50

【1785】

なお、図示は省略するが、全リール32L, 32M, 32Rが回転している状況において疑似遊技を終了させるキャンセル操作がなされた場合（図21参照）、表示制御装置81は、移行抽選及びB上乗せ抽選に当選していたとしても当該当選を報知する処理を行わず、疑似遊技演出を終了させる。このとき、移行抽選に当選している場合には、Bゲーム数カウンタに100をセットするとともに未報知フラグをセットし、B上乗せ抽選に当選している場合には、Bゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算する。

【1786】

図282は、表示制御装置81が行う告知コマンド処理を示すフローチャートである。告知コマンド処理は、主制御装置101から告知コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

10

【1787】

ステップS201201では、未報知フラグがセットされているか否かを判定する。未報知フラグがセットされていない場合には、ステップS201202に進み、告知コマンドが示す情報に基づいて、移行抽選に当選したか否かを判定する。

【1788】

告知コマンドの構成について簡単に説明すると、告知コマンドは、種別情報が告知コマンドであることを示すものである点を除き、疑似遊技コマンドと同じである。このため、移行抽選に当選した場合の告知コマンドには、移行抽選情報として1が含まれるとともにB上乗せ抽選情報として0が含まれており、B上乗せ抽選に当選した場合の告知コマンドには、移行抽選情報として0が含まれるとともにB上乗せ抽選情報として10, 30, 50, 100のいずれかが含まれている。

20

【1789】

移行抽選に当選した場合には、ステップS201203に進み、補助表示部65にB移行報知（強）を表示する。これにより、図272（c）に示すように、「やったね」の文字と、「Bモード突入確定！」の文字と、が補助表示部65の中央部に表示される。なお、告知演出は本遊技において行われるものであるため、図272（c）における「疑似遊技中」の文字は表示されない。ステップS201204では、Bゲーム数カウンタに100をセットする。その後、本処理を終了する。移行抽選に当選していない場合には、B上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS201205に進み、今回のB上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数を補助表示部65に表示する。その後、ステップS201206にてBゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、本処理を終了する。

30

【1790】

ステップS201201にて未報知フラグがセットされていると判定した場合には、B上乗せ抽選に当選したことを示す告知コマンドを受信したことを意味する。かかる場合には、ステップS201207に進み、強チェリーに当選しているか否かを判定する。強チェリーに当選している場合には、ステップS201208に進み、補助表示部65にB移行報知（強）を表示する。つまり、強チェリーに当選している場合には、今回のB上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数を報知しない。ステップS201209では、Bゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、ステップS201210では、未報知フラグをクリアする。その後、本処理を終了する。

40

【1791】

ステップS201207にて強チェリーに当選していないと判定した場合には、強スイカに当選していることを意味する。B上乗せ抽選当選時に告知コマンドが送信されるのは、強チェリーに当選している場合と、強スイカに当選している場合と、だからである（図270参照）。かかる場合には、ステップS201211に進み、補助表示部65に複合報知を表示する。つまり、強スイカに当選している場合には、移行抽選に当選したことと、今回のB上乗せ抽選で取得された上乗せゲーム数と、を共に報知する。ステップS201209では、Bゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算し、ステップS2012

50

10では、未報知フラグをクリアする。その後、本処理を終了する。

【1792】

図283は、表示制御装置81が行う最終ゲーム処理を示すフローチャートである。最終ゲーム処理は、主制御装置101から区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【1793】

ステップS201301では、今回のゲームが報知モードAの最終ゲームであったか否かを判定する。表示制御装置81のRAMには、区間コマンドが示す遊技区間の情報を格納する遊技区間記憶エリアが設けられている。遊技区間記憶エリアは、今回のゲームにおいて受信した区間コマンドが示す情報を記憶する第1エリアと、前回のゲームにおいて受信した区間コマンドが示す情報を記憶する第2エリアと、によって構成されている。ステップS201301では、第2エリアに報知モードAを示す情報が記憶されているとともに、第1エリアに報知モードB又は通常区間を示す情報が記憶されている場合、今回のゲームが報知モードAの最終ゲームであったと判定する。報知モードAの最終ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了し、報知モードAの最終ゲームである場合には、ステップS201302にてBゲーム数カウンタの値が0であるか否かを判定する。Bゲーム数カウンタの値が0である場合には、報知モードBへの移行抽選に当選しなかったことを意味するため、ステップS201303に進み、報知モードAが終了することを示すA終了報知を補助表示部65に表示し、本処理を終了する。

【1794】

ステップS201302にてBゲーム数カウンタの値が0でないと判定した場合には、報知モードBへの移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS201304に進み、未報知フラグがセットされているか否かを判定する。未報知フラグがセットされている場合には、ステップS201305にて未報知フラグをクリアするとともに、ステップS201306にて補助表示部65にB移行報知（強）を表示する。その後、又はステップS201304にて未報知フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS201307に進み、Bゲーム数カウンタの値を補助表示部65に表示する。その後、本処理を終了する。

【1795】

ここで、告知演出と疑似遊技演出の作用及び効果について説明する。

【1796】

告知演出では、移行抽選に当選したこと（以下、「移行当選」ともいう。）、又は上乗せゲーム数が必ず報知される。一方、疑似遊技演出では、7揃いとならなかった場合、仮に移行抽選に当選していたとしても当該移行当選が報知されない。この結果、本スロットマシン10では、移行当選を報知していない状況でB上乗せ抽選に当選となる事象が発生する。かかる事象が発生した場合におけるB上乗せ抽選当選時の当選役と、報知内容と、の対応関係は、以下のとおりとなる。

【1797】

強チェリーに当選した場合には、図278（b）に示すように、告知演出が行われる。かかる告知演出では、移行当選が報知され、上乗せゲーム数が報知されない（ステップS201208、図282参照）。上乗せゲーム数を報知しないのは、以下の理由による。強チェリー当選時に移行抽選に当選した場合には、必ず告知演出が行われて移行当選が報知される。つまり、上記事象が発生するのは、強スイカ当選時又は弱スイカ当選時に移行抽選に当選し、当該移行当選に基づく疑似遊技において7揃いとならなかった後に強チェリーに当選となった場合である。ここで、告知演出にて上乗せゲーム数を報知する構成とした場合には、上乗せゲーム数が報知された時点で強スイカ当選時又は弱スイカ当選時に移行抽選に当選したことが確定してしまう。これは、疑似遊技において各リール32L、32M、32Rの「白7」図柄を狙ってストップスイッチ42～44を操作する意図が希薄化してしまうことに繋がり得る。一方、告知演出にて移行当選を報知する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。また、強スイカ当選時又は弱スイ

10

20

30

40

50

カ当選時に移行抽選に当選せず、その後の強チェリー当選時に移行抽選に当選する事象が発生した場合には、強スイカ当選時又は弱スイカ当選時の疑似遊技において7揃いとならず、強チェリー当選時の告知演出において移行当選が報知されることとなる。かかる場合において、疑似遊技において7揃いとならなかったのは自分の目押しミスであり、実は強チェリー当選時にB上乗せ抽選に当選したのではないかという淡い期待を遊技者に抱かせることが可能となる。

【1798】

強スイカに当選した場合には、図278(b)に示すように、告知演出が行われる。かかる告知演出では、移行当選と、上乗せゲーム数と、が共に報知される(ステップS201211、図282参照)。移行当選と、上乗せゲーム数と、を共に報知するのは、以下の理由による。強スイカ当選時に移行抽選に当選した場合には、告知演出ではなく疑似遊技演出が行われる。このため、強スイカ当選時に告知演出が行われた場合には、かかる時点で移行抽選に当選済であることと、B上乗せ抽選に当選したことと、が確定するからである。

【1799】

弱チェリーに当選した場合には、図278(b)に示すように、疑似遊技演出が行われる。疑似遊技において7揃いとなった場合には、移行当選と、上乗せゲーム数と、が共に報知される(ステップS201103、図281参照)。疑似遊技において7揃いとならなかった場合には、移行当選が報知され、上乗せゲーム数が報知されない(ステップS201111、図282参照)。7揃いとなったか否かに関わらず移行当選を報知するのは、以下の理由による。弱チェリー当選時に移行抽選に当選することはなく、疑似遊技が行われることもないため、弱チェリー当選時に疑似遊技演出が行われた場合には、かかる時点で移行抽選に当選済であることが確定するからである。

【1800】

なお、弱チェリーに当選した場合には、B上乗せ抽選に当選しなかった場合であっても、疑似遊技抽選に当選すれば疑似遊技演出が行われる。かかる疑似遊技では、B上乗せ抽選に当選していないため、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず7揃いとならない。このときについても、B上乗せ抽選に当選した場合と同様、移行当選が報知される(ステップS201111、図282参照)。

【1801】

弱スイカに当選した場合には、図278(b)に示すように、疑似遊技演出が行われる。疑似遊技において7揃いとなった場合には、移行当選が報知され、上乗せゲーム数が報知されない(ステップS201106、図282参照)。疑似遊技において7揃いとならなかった場合には、移行当選と、上乗せゲーム数と、が共に報知されない(ステップS201110にて否定判定、図282参照)。7揃いとなった場合に移行当選を報知し、7揃いとならなかった場合に移行当選を報知しないのは、以下の理由による。弱スイカに当選した場合には、移行抽選に50%の割合で当選となり、疑似遊技演出が行われる。また、移行抽選に当選しなかった場合であっても、疑似遊技抽選に当選すれば疑似遊技演出が行われる。このため、弱チェリーに当選した場合と異なり、弱スイカ当選時に疑似遊技演出が行われたとしても、移行抽選に当選済であることが確定しないからである。

【1802】

なお、弱スイカに当選した場合には、B上乗せ抽選に当選しなかった場合であっても、疑似遊技抽選に当選すれば疑似遊技演出が行われる。かかる疑似遊技では、B上乗せ抽選に当選していないため、ストップスイッチ42～44の操作タイミングに関わらず7揃いとならない。このときについても、B上乗せ抽選に当選した場合と同様、移行当選が報知されない(ステップS201110にて否定判定、図282参照)。

【1803】

本スロットマシン10では、移行当選を報知していない状況でB上乗せ抽選に当選となる事象の他に、移行当選を報知していない状況で報知モードAの最終ゲームまで上記各役に当選しない事象も発生する。かかる事象が発生した場合には、最終ゲームの終了段階に

10

20

30

40

50

において、報知モード B への移行有無と、報知モード B に移行する場合であれば報知モード B の初期ゲーム数である 100 ゲームと、が報知される（最終ゲーム処理、図 283 参照）。また、例えば全ての疑似遊技において意図的に 7 揃いとしなかった場合等については、最終ゲームの終了段階において、報知モード B への移行有無と、報知モード B に移行する場合であれば報知モード B の初期ゲーム数として 100 に上乗せゲーム数を加算した総和と、が報知される。

【1804】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1805】

移行当選を報知していない状況で B 上乗せ抽選に当選した場合には、当該 B 上乗せ抽選当選を契機として、移行当選が報知され得る構成とした。かかる構成とすることにより、移行当選の報知タイミングを、B 上乗せ抽選に当選したタイミングにずらすことが可能となる。

10

【1806】

以上の結果、移行当選や上乗せゲーム数を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1807】

報知モード A では、報知モード B への移行抽選に当選していない場合、前記移行抽選を行い、前記移行抽選に当選した場合には、報知モード A が終了するまで B 上乗せ抽選を行う構成とした。かかる構成においては、報知モード A の如何なるタイミングで移行抽選に当選するかにより、B 上乗せ抽選に当選する期待値が変化することとなる。そこで、移行抽選に当選したことを、B 上乗せ抽選に当選したことを契機として報知可能な構成とすることにより、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【1808】

報知モード A を、移行抽選に当選した場合や B 上乗せ抽選に当選した場合に終了しない構成とした。かかる構成とすることにより、移行当選の報知タイミングをずらすことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、B 上乗せ抽選に当選したことを契機として報知モード A が終了する構成とした場合には、移行当選を可能な限り早く報知することが望ましくなり、移行当選の報知タイミングに制約が生じてしまうからである。具体例を挙げて説明すると、報知モード A の 5 ゲーム目等の序盤に移行抽選に当選して当該移行当選を報知した場合、遊技者は、報知モード A の 45 ゲーム目以降等の終盤に B 上乗せ抽選に当選して報知モード A が終了してほしいと考えるものと想定される。例えば報知モード A の 6 ゲーム目に B 上乗せ抽選に当選した場合には、報知モード A 下で遊技可能であった 44 回の遊技と当該遊技に伴う所有メダルの増加を失ってしまうことになるからである。ここで、移行抽選に当選したことを契機として移行当選を報知せず、B 上乗せ抽選に当選した場合に移行当選と上乗せゲーム数とを共に報知する構成とした場合には、移行当選から B 上乗せ抽選に当選するまでの間に遊技者に生じる感情、すなわち B 上乗せ抽選にまだ当選せず報知モード A が継続してほしいという感情や、報知モード A が間もなく終了するからそろそろ B 上乗せ抽選に当選してほしいという感情等が生じなくなるため、報知モード A における遊技が単調化してしまう可能性が懸念されるからである。

30

40

【1809】

報知モード A においてレア役に当選した場合になされる抽選を、報知モード B に移行させるか否かの移行抽選と、報知モード B において遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの B 上乗せ抽選と、にした。このように、報知モード A が終了した後に付与される特典の抽選を行う構成とすることにより、仮に移行当選を報知モード A 下で報知できなかった場合であっても、報知モード A の終了ゲームや報知モード B 移行時等に報知すればよい。故に、移行当選を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1810】

強チェリー当選時に B 上乗せ抽選に当選した場合には、告知演出を行う構成とし、移行

50

当選を報知する一方で上乗せゲーム数を報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せゲーム数の報知タイミングを後にずらすことが可能となり、移行当選のみならず上乗せゲーム数を報知するタイミングの多様化も図ることが可能となる。

【1811】

強チェリー当選時に移行抽選に当選した場合には、告知演出を行って移行当選を報知する構成とした。このように、強チェリー当選時には、移行抽選に当選した場合と、B上乗せ抽選に当選した場合と、で同じ報知を行う構成とすることにより、強チェリー当選時に移行当選が報知された場合に、未報知の上乗せゲーム数があることを期待させることが可能となり、報知モードA下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【1812】

強スイカ当選時に移行抽選に当選した場合と、弱スイカ当選時に移行抽選に当選した場合と、には、疑似遊技演出を行う構成とし、7揃いとなれば移行当選を報知し、7揃いとならなければ移行当選を報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、7揃いとなるか否かによって移行当選の報知タイミングを変化させることが可能となり、移行当選を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【1813】

疑似遊技では、仮に移行抽選やB上乗せ抽選に当選している場合であっても、ストップスイッチ42～44の操作タイミングによって7揃いとならない場合がある構成とした。かかる構成とすることにより、移行当選や上乗せゲーム数の報知タイミングに遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、移行当選や上乗せゲーム数を知る楽しみを最後まで残しておきたい遊技者は、意図的に7揃いとしないことにより、移行当選や上乗せゲーム数が報知モードAの最終ゲームまで未報知のままとなる機会を増加させることが可能となる。故に、遊技者の意向に即した報知タイミングで移行当選や上乗せゲーム数を報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1814】

移行抽選やB上乗せ抽選に当選しなかった場合であっても、疑似遊技抽選に当選すれば疑似遊技演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技演出が開始されたことと、移行抽選又はB上乗せ抽選に当選したことと、が一義的に対応してしまうことを回避することが可能となり、遊技者を疑似遊技に積極参加させることが可能となる。移行抽選又はB上乗せ抽選に当選した場合に限って疑似遊技演出が行われる構成とした場合には、各リール32L, 32M, 32Rの「白7」図柄を狙って各ストップスイッチ42～44を操作しなくなってしまう可能性が懸念されるからである。

【1815】

強スイカ当選時にB上乗せ抽選に当選した場合には、告知演出を行う構成とし、移行当選と上乗せゲーム数とを共に報知する構成とした。強スイカ当選時に告知演出が行われた場合には、かかる時点で移行抽選に当選済であることと、B上乗せ抽選に当選したことと、が確定するため、これらを共に報知することにより、遊技者の達成感や優越感を飛躍的に高めることが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1816】

弱スイカ当選時にB上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技演出を行う構成とし、7揃いとなれば移行当選を報知する一方で上乗せゲーム数を報知せず、7揃いとならなければ移行当選と上乗せゲーム数とを共に報知しない構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せゲーム数の報知タイミングを後にずらすことが可能となることに加えて、7揃いとなるか否かによって移行当選の報知タイミングをさらに後にずらすことが可能となり、移行当選や上乗せゲーム数を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【1817】

弱チェリー当選時にB上乗せ抽選に当選した場合には、疑似遊技演出を行う構成とし、7揃いとなれば移行当選と上乗せゲーム数とを共に報知し、7揃いとならなければ移行当選を報知する一方で上乗せゲーム数を報知しない構成とした。かかる構成とすることによ

10

20

30

40

50

り、B 上乗せ抽選当選を契機として移行当選を報知しつつ、7 揃いとなるか否かによって上乗せゲーム数の報知タイミングを変化させることが可能となり、上乗せゲーム数を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【1818】

弱チェリー当選時には移行当選に当選としない構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技演出が行われたゲームで弱チェリー入賞が成立した場合には、それ以前に移行当選に当選していたことを確定させることが可能となる。そこで、かかる場合には、7 揃いとなったか否かに関わらず移行当選を報知する構成とすることにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1819】

当選役と、告知演出と疑似遊技演出のいずれが行われたかと、により、移行抽選に当選済であることが確定し得る構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の本スロットマシン10の内部仕様に関する探求心を高めることが可能となり、報知モードA及び報知モードBが終了した際にもう一度報知モード下での遊技を行いたいと考えさせることが可能となる。

【1820】

B 上乗せ抽選に当選して上乗せゲーム数を報知する場合には、今回の B 上乗せ抽選で取得した上乗せゲーム数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、B 上乗せ抽選に当選して上乗せゲーム数を報知しなかった場合に、当該未報知の上乗せゲーム数を報知モードAの最終ゲームまで持ち越すことが可能となる。この結果、報知モードAの最終ゲームまで未報知の上乗せゲーム数があることを遊技者に期待させることが可能となり、報知モードA下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【1821】

(第21の実施形態)

【1822】

本実施の形態では、報知モードにおいて補助表示部65に表示する各種情報を更新する処理に特徴を有している。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてののみ説明する。

【1823】

主制御装置101側で行う処理の相違点について説明する。

【1824】

上記第1の実施形態では、スイカ入賞又はチェリー入賞が成立した場合、3枚のメダル払出を行い、ベル入賞が成立した場合、9枚のメダル払出を行ったが、本実施の形態では、スイカ入賞、チェリー入賞、ベル入賞のいずれが成立した場合であっても、8枚のメダル払出を行う。

【1825】

本実施の形態では、4.1秒経過待ち処理(ステップS211、図11参照)を開始するタイミングで遊技回を開始したことを示す開始コマンドを送信し、BB状態処理(ステップS215、図11参照)が終了したタイミングで遊技回を終了したことを示す終了コマンドを送信する。開始コマンドと終了コマンドは、開始コマンド等のコマンド種別を示すヘッダ情報が異なる点を除いて構成が等しいものとなっている。開始コマンド及び終了コマンドには、当選確率の設定状態を示す情報と、今回の遊技回でベットされたメダル数を示す情報と、BB内部中であるか否かを示す情報と、役の抽選結果を示す情報と、遊技状態を示す情報と、有利区間を示す情報と、次遊技回の有利区間を示す情報と、区間ゲーム数カウンタの値を示す情報と、移行ゲーム数カウンタの値を示す情報と、モードゲーム数カウンタの値を示す情報と、差枚数カウンタの値を示す情報と、純増枚数カウンタの値を示す情報と、今回の遊技回における上乗せ枚数を示す情報と、遊技モードを示す情報と、次遊技回の遊技モードを示す情報と、操作順序を報知する場合にその操作順序を示す情報と、が含まれている。なお、開始コマンドを送信する段階においては、例えば次遊技回

10

20

30

40

50

の遊技モードや次遊技回の有利区間が確定していない。このような未確定のものについては、未確定であることを示す情報（本実施の形態では 0 0 H）が送信される。

【1826】

開始コマンドと終了コマンドに含まれる情報を同じものとするにより、開始コマンドを作成する際に行う処理と、終了コマンドを作成する際に行う処理と、を同じものとするのが可能となり、処理構成の簡素化を図ることで ROM 105 に記憶させるデータ量の削減を図ることが可能となる。また、開始コマンド及び終了コマンドに上記各種情報が含まれる構成とすることにより、本実施の形態では、上記第 1 の実施形態にて送信していた抽選結果コマンド（図 12 参照）、上乗せコマンド（図 30 参照）、区間コマンド（図 26, 28, 36 参照）を送信していない。かかる観点からも、処理構成の簡素化を図ることで ROM 105 に記憶させるデータ量の削減を図ることが可能となっている。

10

【1827】

上記第 1 の実施形態では、報知モードにおいて上乗せ抽選に当選した場合、疑似遊技及び疑似遊技中に補助表示部 65 にて行われる演出によって上乗せ枚数を報知したが、本実施の形態では、疑似遊技を行わず、本遊技中に補助表示部 65 にて行われる上乗せ演出によって上乗せ枚数を報知する。

【1828】

図 284 は、報知モードにおいて補助表示部 65 に表示される補助演出の一例を示す図である。

【1829】

報知モードにおいては、青年キャラクタの道路を散歩する様子が補助表示部 65 の中央部に表示されるとともに、補助表示部 65 の左上部に、報知モードに移行してからの消化ゲーム数と、報知モードに移行してからのメダル獲得枚数と、が表示され、補助表示部 65 の右上部に、報知モード終了までの残り枚数が表示される。例えば図 284 (a) では、補助表示部 65 の左上部に、報知モードの 100 ゲーム目であることと、報知モード下で 500 枚獲得したことと、が表示され、補助表示部 65 の右上部に、報知モード終了までの残り枚数が 45 枚であることが表示されている。

20

【1830】

図 284 (a) に示す状況において 3 枚遊技で次ゲームが開始され、当該ゲームで上乗せ抽選に当選した場合には、ストップスイッチ 42～44 の操作が有効となる前、すなわちゲームの開始段階において、上乗せ演出が開始される。具体的には、図 284 (b) に示すように、木槌を持った青年キャラクタと、木片の上に戴置された上乗せ像と、が補助表示部 65 に表示される。このとき、補助表示部 65 の左上部には、報知モードに移行してからの消化ゲーム数と、報知モードに移行してからのメダル獲得枚数と、が継続表示され、補助表示部 65 の右上部には、報知モード終了までの残り枚数が継続表示される。図 284 (b) では、報知モードに移行してからのゲーム数が 101 ゲーム目に更新されるとともに、報知モードに移行してからのメダル獲得枚数が 497 枚に更新される一方、報知モード終了までの残り枚数が 45 枚のままとなっている。

30

【1831】

その後は、ストップスイッチ 42～44 を操作して停止指令を発生させる毎に、青年キャラクタが木槌を振りかぶる様や、青年キャラクタの表情が拡大表示されるカットイン演出が行われる。そして、全てのストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、青年キャラクタが上乗せ像及び木片を木槌で叩き割る様が表示されるとともに、残り枚数に加算される上乗せ枚数が表示される。図 284 (c) では、今回のゲームで残り枚数に 20 が加算されることが表示されている。今回のゲームでチェリー入賞が成立した場合には、図 284 (d) に示すように、表示されていた上乗せ枚数が非表示とされ、チェリー入賞に伴うメダル払出数の 8 を加算されてメダル獲得枚数が 505 枚に更新され、チェリー入賞に伴うメダル増加分の 5 を減算されるとともに上乗せ枚数の 20 を加算されて残り枚数が 60 枚に更新される。

40

【1832】

50

以下では、上記した補助表示部 6 5 の表示制御に際して表示制御装置 8 1 が行う処理を説明する。

【1833】

図 285 は、補助表示部 6 5 に表示される消化ゲーム数の表示制御に関わる消化ゲーム数表示処理を示すフローチャートである。

【1834】

ステップ S 2 1 0 1 0 1 では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップ S 2 1 0 1 0 2 に進み、開始コマンドを受信したか否かを判定する。開始コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了し、開始コマンドを受信した場合には、ステップ S 2 1 0 1 0 3 にて表示フラグ 1 がセットされているか否かを判定する。表示フラグ 1 がセットされていない場合には、ステップ S 2 1 0 1 0 4 にて表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた消化ゲーム数カウンタに 1 をセットするとともに、ステップ S 2 1 0 1 0 5 にて消化ゲーム数カウンタの値（すなわち「1」）を補助表示部 6 5 に表示する。その後、ステップ S 2 1 0 1 0 6 にて表示フラグ 1 をセットし、本処理を終了する。

【1835】

ステップ S 2 1 0 1 0 3 にて表示フラグ 1 がセットされていると判定した場合には、補助表示部 6 5 に消化ゲーム数を表示済であることを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 1 0 1 0 7 にて消化ゲーム数カウンタの値に 1 を加算する。ステップ S 2 1 0 1 0 8 では、補助表示部 6 5 に表示している消化ゲーム数を消化ゲーム数カウンタの値に更新する。その後、本処理を終了する。

【1836】

図 286 は、補助表示部 6 5 に表示される獲得枚数の表示制御に関わる獲得枚数表示処理を示すフローチャートである。

【1837】

ステップ S 2 1 0 2 0 1 では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップ S 2 1 0 2 0 2 に進み、開始コマンドを受信したか否かを判定する。

【1838】

開始コマンドを受信した場合には、ステップ S 2 1 0 2 0 3 に進み、表示フラグ 2 がセットされているか否かを判定する。表示フラグ 2 がセットされていない場合には、ステップ S 2 1 0 2 0 4 にて表示制御装置 8 1 の R A M に設けられた獲得枚数カウンタに 0 をセットする。ステップ S 2 1 0 2 0 5 では、獲得枚数カウンタの値から今回のゲームのベット数を減算する。なお、今回のゲームのベット数は、主制御装置 1 0 1 から開始コマンドに含めて送信されている。ステップ S 2 1 0 2 0 6 では、獲得枚数カウンタの値を補助表示部 6 5 に表示し、ステップ S 2 1 0 1 0 7 では、表示フラグ 2 をセットする。

【1839】

ステップ S 2 1 0 2 0 3 にて表示フラグ 2 がセットされていると判定した場合には、補助表示部 6 5 に獲得枚数を表示済であることを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 1 0 2 0 8 に進み、獲得枚数カウンタの値から今回のゲームのベット数を減算する。ステップ S 2 1 0 2 0 9 では、補助表示部 6 5 に表示している獲得枚数を獲得枚数カウンタの値に更新する。

【1840】

ステップ S 2 1 0 2 0 7 にて表示フラグ 2 をセットした場合と、ステップ S 2 1 0 2 0 9 にて補助表示部 6 5 に表示している獲得枚数を更新した場合と、ステップ S 2 1 0 2 0 2 にて開始コマンドを受信していないと判定した場合と、には、ステップ S 2 1 0 2 1 0 に進み、入賞結果コマンドを受信したか否かを判定する。入賞結果コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。入賞結果コマンドを受信した場合には、ステ

ップS 2 1 0 2 1 1に進み、獲得枚数カウンタの値に払出数を加算する。具体的には、小役入賞が成立した場合、獲得枚数カウンタの値に8を加算し、再遊技入賞が成立した場合、獲得枚数カウンタの値に今回のゲームのベット数を加算し、入賞が成立しなかった場合、獲得枚数カウンタの値に0を加算する。ステップS 2 1 0 2 1 2では、補助表示部65に表示している獲得枚数を獲得枚数カウンタの値に更新する。その後、本処理を終了する。

【1841】

図287は、補助表示部65に表示される残り枚数の表示制御に関わる残り枚数表示処理を示すフローチャートである。

【1842】

ステップS 2 1 0 3 0 1では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS 2 1 0 3 0 2に進み、開始コマンドを受信したか否かを判定する。

【1843】

開始コマンドを受信した場合には、ステップS 2 1 0 3 0 3に進み、表示制御装置81のRAMに設けられた純増枚数カウンタに、開始コマンドに含まれている主制御装置101側の純増枚数カウンタの値をセットする。ステップS 2 1 0 3 0 4では、表示制御装置81のRAMに設けられた報知枚数カウンタに、開始コマンドに含まれている上乗せ枚数をセットする。ステップS 2 1 0 3 0 5では、表示フラグ3がセットされているか否かを判定する。表示フラグ3がセットされていない場合には、ステップS 2 1 0 3 0 6にて1ゲーム目処理を行い、表示フラグ3がセットされている場合には、ステップS 2 1 0 3 0 7にて2ゲーム目以降処理を行う。その後、又はステップS 2 1 0 3 0 2にて開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS 2 1 0 3 0 8に進み、入賞結果コマンドを受信したか否かを判定する。入賞結果コマンドを受信した場合には、ステップS 2 1 0 3 0 9にて入賞更新処理を行った後にステップS 2 1 0 3 1 0に進み、入賞結果コマンドを受信していない場合には、そのままステップS 2 1 0 3 1 0に進む。ステップS 2 1 0 3 1 0では、終了コマンドを受信したか否かを判定する。終了コマンドを受信した場合には、ステップS 2 1 0 3 1 1にて終了時処理を行った後に本処理を終了し、終了コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。

【1844】

図288は、1ゲーム目処理を示すフローチャートである。

【1845】

ステップS 2 1 0 4 0 1では、報知枚数カウンタの値が0であるか否かを判定する。報知枚数カウンタには、主制御装置101から送信された上乗せ枚数、すなわち上乗せ抽選の結果がセットされている（ステップS 2 1 0 3 0 4、図287参照）。したがって、報知枚数カウンタの値が0である場合には、今回のゲーム（報知モードの1ゲーム目）で上乗せ抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS 2 1 0 4 0 2に進み、表示制御装置81のRAMに設けられた残り枚数カウンタに、純増枚数カウンタの値をセットする。ステップS 2 1 0 4 0 3では、表示制御装置81のRAMに設けられた未報知枚数カウンタに0をセットする。ステップS 2 1 0 4 0 4では、残り枚数カウンタの値を補助表示部65に表示し、ステップS 2 1 0 4 0 5では、表示フラグ3をセットする。その後、本処理を終了する。

【1846】

一方、ステップS 2 1 0 4 0 1にて報知枚数カウンタの値が0でないと判定した場合には、今回のゲーム（報知モードの1ゲーム目）で上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS 2 1 0 4 0 6に進み、残り枚数カウンタに、純増枚数カウンタの値から報知枚数カウンタの値を減算した値をセットする。ステップS 2 1 0 4 0 7では、未報知枚数カウンタに0をセットする。ステップS 2 1 0 4 0 8では、残り枚数カウンタの値を補助表示部65に表示し、ステップS 2 1 0 4 0 9では、表示フラグ3をセッ

トする。その後、ステップ S 2 1 0 4 1 0 にて上乗せ演出を開始し、本処理を終了する。

【1 8 4 7】

上乗せ演出を開始した場合に行う処理を簡単に説明する。

【1 8 4 8】

上乗せ演出を開始した場合には、停止コマンドを受信した場合、コマンドを正常な順序で受信したか否かを判定する。具体的には、第 1 停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第 1 停止コマンド」ともいう。）を受信した場合、開始コマンドを受信済みであるか否かを判定し、開始コマンドを受信済みである場合には、正常受信であると判定する。第 2 停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第 2 停止コマンド」ともいう。）を受信した場合には、開始コマンドを受信済みであるか否かと、第 1 停止コマンドを受信済みであるか否かと、を判定し、開始コマンドと第 1 停止コマンドを受信済みである場合には、正常受信であると判定する。第 3 停止指令が発生したことを示す停止コマンド（以下、「第 3 停止コマンド」ともいう。）を受信した場合には、開始コマンドを受信済みであるか否かと、第 1 停止コマンドを受信済みであるか否かと、第 2 停止コマンドを受信済みであるか否かと、を判定し、開始コマンドと、第 1 停止コマンドと、第 2 停止コマンドと、を受信済みである場合には、正常受信であると判定する。なお、本実施の形態における上乗せ演出は開始コマンドの受信に基づいて開始されるため、第 1 停止コマンドを受信した場合には、必ず正常受信となる。正常な順序で停止コマンドを受信した場合には、発生した停止指令に応じて上乗せ演出を進行させる。例えば、第 3 停止コマンドを受信した場合には、青年キャラクタが上乗せ像及び木片を木槌で叩き割る様を補助表示部 6 5 に表示するとともに、報知枚数カウンタの値を上乗せ枚数として補助表示部 6 5 に表示する。

10

20

【1 8 4 9】

一方、正常受信でないと判定した場合、すなわち開始コマンド→第 1 停止コマンド→第 2 停止コマンド→第 3 停止コマンドの順序と異なる順序でコマンドを受信した場合には、異常フラグをセットするとともに、スピーカ 6 4 から異常報知音を出力する。このとき、上乗せ演出の進行は行わない。例えば、第 2 停止コマンドを受信することなく第 3 停止コマンドを受信した場合には、第 1 停止コマンドの受信までが正常受信となり、第 3 停止コマンドの受信が異常受信となる。かかる場合、上乗せ演出は第 1 停止指令の発生に伴う進行で停止し、第 3 停止指令を発生させても上乗せ枚数の報知が行われなくなる。なお、異常フラグのクリア及び異常報知音の停止は、本スロットマシン 1 0 を設置する遊技場の管理者等が所定の異常解消操作を行った場合に実行される。

30

【1 8 5 0】

図 2 8 9 は、入賞更新処理を示すフローチャートである。

【1 8 5 1】

ステップ S 2 1 0 5 0 1 では、払出数からベット数を減算して増加数を算出する。ステップ S 2 1 0 5 0 2 では、残り枚数カウンタの値から増加数を減算する。ステップ S 2 1 0 5 0 3 では、報知枚数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する。報知枚数カウンタの値が 0 でない場合には、ステップ S 2 1 0 5 0 4 に進み、残り枚数カウンタの値に報知枚数カウンタの値を加算する。その後、又はステップ S 2 1 0 5 0 3 にて報知枚数カウンタの値が 0 であると判定した場合には、ステップ S 2 1 0 5 0 5 にて補助表示部 6 5 に表示している残り枚数を残り枚数カウンタの値に更新し、本処理を終了する。

40

【1 8 5 2】

図 2 9 0 は、終了時処理を示すフローチャートである。

【1 8 5 3】

ステップ S 2 1 0 6 0 1 では、報知枚数カウンタの値が、終了コマンドに含まれている上乗せ枚数と一致するか否かを判定する。残り枚数表示処理において説明したとおり、報知枚数カウンタの値は、開始コマンドに含まれていた上乗せ枚数である（ステップ S 2 1 0 3 0 4、図 2 8 7 参照）。したがって、受信した開始コマンドと、受信した終了コマンドと、が同一遊技回において主制御装置 1 0 1 から送信されたものである場合には、報知

50

枚数カウンタの値と、終了コマンドに含まれている上乗せ枚数と、が一致することとなる。かかる場合には、ステップS210602にて報知枚数カウンタに0をセットし、本処理を終了する。一方、報知枚数カウンタの値と、終了コマンドに含まれている上乗せ枚数と、が一致しない場合には、ステップS210603に進み、未報知枚数カウンタの値に、終了コマンドに含まれている上乗せ枚数を加算する。その後、本処理を終了する。ちなみに、本実施の形態では、補助表示部65に表示している残り枚数が0となった場合、スタートレバー41の操作を促す一撃演出が行われるようになっている。一撃演出では、遊技者がスタートレバー41を操作した場合、補助表示部65に未報知枚数カウンタの値が表示される。未報知枚数カウンタの値が0であった場合には、報知モードの終了画面が表示されて報知モード終了となり、未報知枚数カウンタの値が0でなかった場合には、引き続き報知モードが継続することとなる。

10

【1854】

図291は、2ゲーム目以降処理を示すフローチャートである。

【1855】

ステップS210701では、残り枚数カウンタの値と、未報知枚数カウンタの値と、を加算し、表示制御装置81側で把握している把握値を算出する。ステップS210702では、報知枚数カウンタの値が0であるか否かを判定する。報知枚数カウンタには、主制御装置101から送信された上乗せ枚数、すなわち上乗せ抽選の結果がセットされている(ステップS210304、図287参照)。したがって、報知枚数カウンタの値が0である場合には、今回のゲームで上乗せ抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS210703に進み、純増枚数カウンタの値と、把握値と、が一致するか否かを判定する。純増枚数カウンタの値と、把握値と、が一致する場合には、そのまま本処理を終了する。純増枚数カウンタの値と、把握値と、が一致しない場合には、ステップS210704に進み、残り枚数カウンタに、純増枚数カウンタの値から未報知枚数カウンタの値を減算した値をセットする。その後、ステップS210705にて補助表示部65に表示している残り枚数を残り枚数カウンタの値に更新し、本処理を終了する。

20

【1856】

ステップS210702にて報知枚数カウンタの値が0でないと判定した場合には、今回のゲームで上乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップS210706に進み、純増枚数カウンタの値から報知枚数カウンタの値を減算し、上乗せ抽選当選前の非上乗せ値を算出する。ステップS210707では、非上乗せ値と、把握値と、が一致するか否かを判定する。非上乗せ値と、把握値と、が一致しない場合には、ステップS210708に進み、残り枚数カウンタに、非上乗せ値から未報知枚数カウンタの値を減算した値をセットする。その後、ステップS210709にて補助表示部65に表示している残り枚数を残り枚数カウンタの値に更新する。ステップS210709にて補助表示部65に表示している残り枚数を更新した場合と、ステップS210707にて非上乗せ値と、把握値と、が一致すると判定した場合と、には、ステップS210710にて上乗せ演出を開始し、本処理を終了する。

30

【1857】

消化ゲーム数や獲得枚数、残り枚数の表示に際して上記したような処理を行う構成においては、例えば主制御装置101と表示制御装置81とを接続するコネクタに接触不良や接続抜けが発生したり、主制御装置101側でノイズ等が発生したりした場合、主制御装置101から表示制御装置81に対してコマンドを送信したにも関わらず、表示制御装置81側でコマンドを受信できない事象が発生する。そして、主制御装置101から表示制御装置81に対して例えば開始コマンドを送信したにも関わらず、当該開始コマンドを表示制御装置81が受信していなかった場合には、主制御装置101側と表示制御装置81側とで認識にずれが生じることとなる。主制御装置101側では、ゲームの開始に伴って第1停止指令を発生させることが可能な状態となり、表示制御装置81側では、ゲームが開始されていないという認識から消化ゲーム数の更新や上乗せ演出の開始等を行わないこととなるからである。以下では、表示制御装置81側でコマンドを受信できない状況が発

40

50

生した場合における補助表示部 65 の表示内容の変化について、具体例を挙げて説明する。

【1858】

図 292 及び図 293 は、報知モード下で 100 回の遊技が行われた際の獲得枚数が 500 枚、残り枚数が 50 枚である状況において、3 回の 3 枚遊技がなされた場合の補助表示部 65 の表示内容の変化を示す図である。101 ゲーム目では、押し順ベルに当選するとともにベル入賞が成立し、8 枚のメダル払出が行われるものとする。102 ゲーム目では、チェリーに当選するとともにチェリー入賞が成立し、8 枚のメダル払出が行われるものとする。また、102 ゲーム目では、上乗せ抽選に当選して 20 枚の加算が行われるものとする。103 ゲーム目では、押し順ベルに当選するとともにベル入賞が成立し、8 枚のメダル払出が行われるものとする。

10

【1859】

図 292 (a) は、101 ゲーム目から 103 ゲーム目までコマンドを全て受信できた場合における、補助表示部 65 の表示内容の変化を示す図である。

【1860】

101 ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている消化ゲーム数を 100 から 101 に更新する（ステップ S210108、図 285 参照）。また、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 500 から 497 ($=500-3$) に更新する（ステップ S210209、図 286 参照）。ここで、101 ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が 50 であり、上乗せ枚数が 0（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置 101 から送信された純増枚数カウンタの値（50）と、表示制御装置 81 側で把握している把握値（ $=50+0$ ）と、が一致するため、100 ゲーム目に更新した 50 枚のままとする（ステップ S210703 にて否定判定、図 291 参照）。

20

【1861】

全リール 32L, 32M, 32R が停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 497 から 505 ($=497+8$) に更新する（ステップ S210212、図 286 参照）。また、表示制御装置 81 は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている残り枚数を 50 から 45 ($=50-8+3$) に更新する（ステップ S210505、図 289 参照）。

30

【1862】

102 ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている消化ゲーム数を 101 から 102 に更新する（ステップ S210108、図 285 参照）。また、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 505 から 502 ($=505-3$) に更新する（ステップ S210209、図 286 参照）。ここで、102 ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が 65 ($=45+20$) であり、上乗せ枚数が 20 である。したがって、残り枚数については、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値（ $=65-20$ ）と、表示制御装置 81 側で把握している把握値（ $=45+0$ ）と、が一致するため、101 ゲーム目に更新した 45 枚のままとする（ステップ S210703 にて否定判定、図 291 参照）。

40

【1863】

102 ゲーム目では、上乗せ枚数 20 を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ演出が行われる（ステップ S210710、図 291 参照）。上乗せ演出は、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドの受信に伴って進行し、第 3 停止コマンドを受信した場合には、20 枚の上乗せが報知される。

50

【1864】

全リール32L, 32M, 32Rが停止してチェリー入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を502から510(=502+8)に更新する(ステップS210212、図286参照)。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を45から60(=45-8+3+20)に更新する(ステップS210505、図289参照)。

【1865】

103ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を102から103に更新する(ステップS210108、図285参照)。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を510から507(=510-3)に更新する(ステップS210209、図286参照)。ここで、103ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が60であり、上乗せ枚数が0(上乗せ抽選に当選していない)である。したがって、残り枚数については、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値(60)と、表示制御装置81側で把握している把握値(=60+0)と、が一致するため、102ゲーム目に更新した60枚のままとなる(ステップS210703にて否定判定、図291参照)。

【1866】

全リール32L, 32M, 32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を507から515(=507+8)に更新する(ステップS210212、図286参照)。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を60から55(=60-8+3)に更新する(ステップS210505、図289参照)。

【1867】

図292(b)は、101ゲーム目の開始コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、102ゲーム目の開始コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部65の表示内容の変化を示す図である。

【1868】

101ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を100から101に更新する(ステップS210108、図285参照)。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を500から497(=500-3)に更新する(ステップS210209、図286参照)。ここで、101ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が50であり、上乗せ枚数が0(上乗せ抽選に当選していない)である。したがって、残り枚数については、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値(50)と、表示制御装置81側で把握している把握値(=50+0)と、が一致するため、100ゲーム目に更新した50枚のままとなる(ステップS210703にて否定判定、図291参照)。

【1869】

101ゲーム目では、開始コマンド以降のコマンドを受信できない状況にある。したがって、全リール32L, 32M, 32Rが停止してベル入賞が成立したとしてもこれら事象を表示制御装置81側で把握できない。この結果、ベル入賞が成立したにも関わらず、補助表示部65に表示されている獲得枚数は497のまま更新されず、補助表示部65に表示されている残り枚数も50のまま更新されない。

【1870】

102ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化

ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている消化ゲーム数を 101 から 102 に更新する（ステップ S 210108、図 285 参照）。また、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 497 から 494（ $= 497 - 3$ ）に更新する（ステップ S 210209、図 286 参照）。

【1871】

102 ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が 65（ $= 45 + 20$ ）であり、上乗せ枚数が 20 である。一方、残り枚数カウンタの値は、101 ゲーム目の入賞結果コマンドを受信していないため、50 のままである。つまり、図 292（b）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる 2 ゲーム目以降処理において、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値（ $= 65 - 20$ ）と、表示制御装置 81 側で把握している把握値（ $= 50 + 0$ ）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置 81 は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である 45（ $= 45 - 0$ ）に変更し、残り枚数を 50 から 45 に更新する（ステップ S 210709、図 291 参照）。

【1872】

102 ゲーム目では、上乗せ枚数 20 を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ演出が行われる（ステップ S 210710、図 291 参照）。上乗せ演出は、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドの受信に伴って進行し、第 3 停止コマンドを受信した場合には、20 枚の上乗せが報知される。

【1873】

全リール 32L，32M，32R が停止してチェリー入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 494 から 502（ $= 494 + 8$ ）に更新する（ステップ S 210212、図 286 参照）。また、表示制御装置 81 は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている残り枚数を 45 から 60（ $= 45 - 8 + 3 + 20$ ）に更新する（ステップ S 210505、図 289 参照）。

【1874】

103 ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている消化ゲーム数を 102 から 103 に更新する（ステップ S 210108、図 285 参照）。また、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 502 から 499（ $= 502 - 3$ ）に更新する（ステップ S 210209、図 286 参照）。ここで、103 ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が 60 であり、上乗せ枚数が 0（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置 101 から送信された純増枚数カウンタの値（60）と、表示制御装置 81 側で把握している把握値（ $= 60 + 0$ ）と、が一致するため、102 ゲーム目に更新した 60 枚のままとする（ステップ S 210703 にて否定判定、図 291 参照）。

【1875】

全リール 32L，32M，32R が停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 499 から 507（ $= 499 + 8$ ）に更新する（ステップ S 210212、図 286 参照）。また、表示制御装置 81 は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている残り枚数を 60 から 55（ $= 60 - 8 + 3$ ）に更新する（ステップ S 210505、図 289 参照）。

【1876】

以上のとおり、図 292（b）に示す状況では、101 ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、102 ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より 8 少ないままとする。一方、残り枚数については、102 ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報

10

20

30

40

50

に基づいて、102ゲーム目の開始時に、101ゲーム目のベル入賞成立に伴う減少枚数を加味した正しい枚数に修正される。

【1877】

図292(c)は、102ゲーム目の開始コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、103ゲーム目の開始コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部65の表示内容の変化を示す図である。

【1878】

101ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を100から101に更新する(ステップS210108、図285参照)。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を500から497($=500-3$)に更新する(ステップS210209、図286参照)。ここで、101ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が50であり、上乗せ枚数が0(上乗せ抽選に当選していない)である。したがって、残り枚数については、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値(50)と、表示制御装置81側で把握している把握値($=50+0$)と、が一致するため、100ゲーム目に更新した50枚のままとなる(ステップS210703にて否定判定、図291参照)。

【1879】

全リール32L, 32M, 32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を497から505($=497+8$)に更新する(ステップS210212、図286参照)。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を50から45($=50-8+3$)に更新する(ステップS210505、図289参照)。

【1880】

102ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を101から102に更新する(ステップS210108、図285参照)。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を505から502($=505-3$)に更新する(ステップS210209、図286参照)。ここで、102ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が65($=45+20$)であり、上乗せ枚数が20である。したがって、残り枚数については、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値($=65-20$)と、表示制御装置81側で把握している把握値($=45+0$)と、が一致するため、101ゲーム目に更新した45枚のままとなる(ステップS210703にて否定判定、図291参照)。

【1881】

102ゲーム目では、上乗せ枚数20を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ演出が行われる(ステップS210710、図291参照)。但し、102ゲーム目では、開始コマンド以降のコマンドを受信できない状況にある。したがって、第1停止指令～第3停止指令を発生させたとしてもこれら事象を表示制御装置81側で把握できない。この結果、第1停止指令～第3停止指令を発生させたとしても上乗せ演出が進行せず、上乗せ演出において20枚の上乗せが報知されなくなる。

【1882】

また、102ゲーム目では、入賞結果コマンドも受信できない状況にある。したがって、全リール32L, 32M, 32Rが停止してチェリー入賞が成立したとしてもこれら事象を表示制御装置81側で把握できない。この結果、チェリー入賞が成立したにも関わらず、補助表示部65に表示されている獲得枚数は502のまま更新されず、補助表示部65に表示されている残り枚数も45のまま更新されない。

【1883】

103ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を102から103に更新する（ステップS210108、図285参照）。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を502から499（ $=502-3$ ）に更新する（ステップS210209、図286参照）。ここで、103ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が60であり、上乗せ枚数が0（上乗せ抽選に当選していない）である。一方、残り枚数カウンタの値は、102ゲーム目の入賞結果コマンドを受信していないため、45のままである。つまり、図292（c）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる2ゲーム目以降処理において、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値（60）と、表示制御装置81側で把握している把握値（ $=45+0$ ）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置81は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である60（ $=60-0$ ）に変更し、残り枚数を45から60に更新する（ステップS210705、図291参照）。

10

【1884】

全リール32L，32M，32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を499から507（ $=499+8$ ）に更新する（ステップS210212、図286参照）。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を60から55（ $=60-8+3$ ）に更新する（ステップS210505、図289参照）。

20

【1885】

以上のとおり、図292（c）に示す状況では、102ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、103ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より8少ないままとなる。また、102ゲーム目の第1停止コマンド～第3停止コマンドを受信できなかったことにより、上乗せ演出は、開始されるものの上乗せ枚数を報知することなく終了することとなる。残り枚数については、103ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、103ゲーム目の開始時に、102ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数と、102ゲーム目の上乗せ演出にて報知できなかった増加枚数と、を加味した正しい枚数に修正される。

30

【1886】

図292（d）は、102ゲーム目の開始コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、103ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部65の表示内容の変化を示す図である。

【1887】

101ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を100から101に更新する（ステップS210108、図285参照）。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を500から497（ $=500-3$ ）に更新する（ステップS210209、図286参照）。ここで、101ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が50であり、上乗せ枚数が0（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値（50）と、表示制御装置81側で把握している把握値（ $=50+0$ ）と、が一致するため、100ゲーム目に更新した50枚のままとなる（ステップS210703にて否定判定、図291参照）。

40

【1888】

全リール32L，32M，32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助

50

表示部 65 に表示されている獲得枚数を 497 から 505 ($= 497 + 8$) に更新する (ステップ S210212、図 286 参照)。また、表示制御装置 81 は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている残り枚数を 50 から 45 ($= 50 - 8 + 3$) に更新する (ステップ S210505、図 289 参照)。

【1889】

102 ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている消化ゲーム数を 101 から 102 に更新する (ステップ S210108、図 285 参照)。また、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 505 から 502 ($= 505 - 3$) に更新する (ステップ S210209、図 286 参照)。ここで、102 ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が 65 ($= 45 + 20$) であり、上乗せ枚数が 20 である。したがって、残り枚数については、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値 ($= 65 - 20$) と、表示制御装置 81 側で把握している把握値 ($= 45 + 0$) と、が一致するため、101 ゲーム目に更新した 45 枚のままとする (ステップ S210703 にて否定判定、図 291 参照)。

【1890】

102 ゲーム目では、上乗せ枚数 20 を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ演出が行われる (ステップ S210710、図 291 参照)。但し、102 ゲーム目では、開始コマンド以降のコマンドを受信できない状況にある。したがって、第 1 停止指令～第 3 停止指令を発生させたとしてもこれら事象を表示制御装置 81 側で把握できない。この結果、第 1 停止指令～第 3 停止指令を発生させたとしても上乗せ演出が進行せず、102 ゲーム目終了時点では上乗せ演出において 20 枚の上乗せが報知されなくなる。

【1891】

また、102 ゲーム目では、入賞結果コマンドも受信できない状況にある。したがって、全リール 32L, 32M, 32R が停止してチェリー入賞が成立したとしてもこれら事象を表示制御装置 81 側で把握できない。この結果、チェリー入賞が成立したにも関わらず、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数は 502 のまま更新されず、補助表示部 65 に表示されている残り枚数も 45 のまま更新されない。

【1892】

103 ゲーム目は第 1 停止コマンドから受信できる状況に復帰する。開始コマンドは受信できない状況にあるため、103 ゲーム目が開始されたとしても当該事象を表示制御装置 81 側で把握できない。この結果、103 ゲーム目が開始されたにも関わらず、補助表示部 65 に表示されている消化ゲーム数は 102 のまま更新されず、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数も 502 のまま更新されない。

【1893】

第 1 停止コマンド及び第 2 停止コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、上乗せ演出を進行させる。そして、第 3 停止コマンドを受信した場合には、上乗せ演出にて 20 枚の上乗せを報知する。

【1894】

全リール 32L, 32M, 32R が停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 502 から 510 ($= 502 + 8$) に更新する (ステップ S210212、図 286 参照)。また、表示制御装置 81 は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている残り枚数を 45 から 60 ($= 45 - 8 + 3 + 20$) に更新する (ステップ S210505、図 289 参照)。

【1895】

図示及び詳細な説明は省略するが、104 ゲーム目の開始コマンドを受信した場合、補助表示部 65 に表示されている消化ゲーム数は 102 から 103 に更新される。補助表示部 65 に表示されている獲得枚数は、510 から 507 に更新される。104 ゲーム目で

10

20

30

40

50

上乗せ抽選に当選しなかった場合、開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が55であり、上乗せ枚数が0である。したがって、残り枚数については、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値(55)と、表示制御装置81側で把握している把握値(=60+0)と、が一致しないため、60から55(=55-0)に更新される。

【1896】

以上のとおり、図292(d)に示す状況では、103ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、104ゲーム目以降の消化ゲーム数が1少ないままとなる。獲得枚数については、102ゲーム目の入賞結果コマンドと、103ゲーム目の開始コマンドと、を受信できなかったことにより、104ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より5少ないままとなる。上乗せ演出については、102ゲーム目の開始コマンドと、103ゲーム目の第1停止コマンド～第3停止コマンドと、により、コマンドを正常な順序で受信したこととなるため、103ゲーム目の第3停止指令発生後に20枚の上乗せを報知することとなる。つまり、図292(d)に示す状況では、上乗せ演出が2ゲームに亘って行われる。残り枚数については、104ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、104ゲーム目の開始時に、102ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数を加味した正しい枚数に修正される。

【1897】

図293(a)は、101ゲーム目の開始コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、102ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部65の表示内容の変化を示す図である。

【1898】

101ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を100から101に更新する(ステップS210108、図285参照)。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を500から497(=500-3)に更新する(ステップS210209、図286参照)。ここで、101ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が50であり、上乗せ枚数が0(上乗せ抽選に当選していない)である。したがって、残り枚数については、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値(50)と、表示制御装置81側で把握している把握値(=50+0)と、が一致するため、100ゲーム目に更新した50枚のままとなる(ステップS210703にて否定判定、図291参照)。

【1899】

101ゲーム目では、開始コマンド以降のコマンドを受信できない状況にある。したがって、全リール32L, 32M, 32Rが停止してベル入賞が成立したとしてもこれら事象を表示制御装置81側で把握できない。この結果、ベル入賞が成立したにも関わらず、補助表示部65に表示されている獲得枚数は497のまま更新されず、補助表示部65に表示されている残り枚数も50のまま更新されない。

【1900】

102ゲーム目は第1停止コマンドから受信できる状況に復帰する。開始コマンドは受信できない状況にあるため、102ゲーム目が開始されたとしても当該事象を表示制御装置81側で把握できない。この結果、102ゲーム目が開始されたにも関わらず、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数は101のまま更新されず、補助表示部65に表示されている獲得枚数も497のまま更新されない。また、開始コマンドを受信できなかったことにより、上乗せ演出も開始されない。

【1901】

全リール32L, 32M, 32Rが停止してチェリー入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を497から505(=497+8)に更新す

10

20

30

40

50

る（ステップS210212、図286参照）。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を50から45（ $=50-8+3$ ）に更新する（ステップS210505、図289参照）。

【1902】

102ゲーム目の終了コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、終了時処理を行う（図290参照）。102ゲーム目の終了コマンドに含まれる上乗せ枚数は20である。一方、表示制御装置81側で把握している上乗せ枚数を示す報知枚数カウンタの値は、101ゲーム目の開始コマンドを受信した際にセットされているため、0である。したがって、報知枚数カウンタの値と、終了コマンドに含まれる上乗せ枚数と、が一致せず、受信した上乗せ枚数20が未報知枚数カウンタにセットされることとなる（ステップS210603）。

10

【1903】

103ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を101から102に更新する（ステップS210108、図285参照）。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を505から502（ $=505-3$ ）に更新する（ステップS210209、図286参照）。ここで、103ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が60であり、上乗せ枚数が0（上乗せ抽選に当選していない）である。一方、表示制御装置81側の残り枚数カウンタの値は、102ゲーム目の入賞結果コマンドを受信した際に45に更新されており、未報知枚数カウンタの値は、102ゲーム目の終了コマンドを受信した際に20に更新されている。つまり、図293（a）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる2ゲーム目以降処理において、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値（60）と、表示制御装置81側で把握している把握値（ $=45+20$ ）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置81は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である40（ $=60-20$ ）に変更し、残り枚数を45から40に更新する（ステップS210705、図291参照）。

20

【1904】

全リール32L，32M，32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を502から510（ $=502+8$ ）に更新する（ステップS210212、図286参照）。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を40から35（ $=40-8+3$ ）に更新する（ステップS210505、図289参照）。

30

【1905】

以上のとおり、図293（a）に示す状況では、102ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、103ゲーム目以降の消化ゲーム数が1少ないままとなる。獲得枚数については、101ゲーム目の入賞結果コマンドと、102ゲーム目の開始コマンドと、を受信できなかったことにより、103ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より5少ないままとなる。上乗せ演出については、102ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、実行されなくなる。残り枚数については、103ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、103ゲーム目の開始時に、101ゲーム目のベル入賞成立に伴う減少枚数を加味した正しい枚数に修正される。主制御装置101側で102ゲーム目に上乗せした20枚については、103ゲーム目の開始時に残り枚数に反映されず、補助表示部65に表示している残り枚数が0となったゲームで行われる一撃演出にて報知される。

40

【1906】

図293（b）は、101ゲーム目の終了コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、103ゲーム目の開始コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部65の表示内容の変化を示す図である。

50

【1907】

101ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を100から101に更新する（ステップS210108、図285参照）。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を500から497（ $=500-3$ ）に更新する（ステップS210209、図286参照）。ここで、101ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が50であり、上乗せ枚数が0（上乗せ抽選に当選していない）である。したがって、残り枚数については、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値（50）と、表示制御装置81側で把握している把握値（ $=50+0$ ）と、が一致するため、100ゲーム目に更新した50枚のままとなる（ステップS210703にて否定判定、図291参照）。

10

【1908】

全リール32L, 32M, 32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を497から505（ $=497+8$ ）に更新する（ステップS210212、図286参照）。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を50から45（ $=50-8+3$ ）に更新する（ステップS210505、図289参照）。

【1909】

102ゲーム目は、開始コマンドから終了コマンドまでの全てを受信できない状況にある。したがって、102ゲーム目が開始されたことも当該102ゲーム目が終了したことも表示制御装置81側で把握できない。この結果、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数は101のまま更新されず、補助表示部65に表示されている獲得枚数も505のまま更新されず、補助表示部65に表示されている残り枚数も45のまま更新されない。上乗せ演出も行われない。

20

【1910】

103ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を101から102に更新する（ステップS210108、図285参照）。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を505から502（ $=505-3$ ）に更新する（ステップS210209、図286参照）。ここで、103ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が60であり、上乗せ枚数が0（上乗せ抽選に当選していない）である。一方、表示制御装置81側の残り枚数カウンタの値は45であり、未報知枚数カウンタの値は0である。つまり、図293（b）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる2ゲーム目以降処理において、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値（60）と、表示制御装置81側で把握している把握値（ $=45+0$ ）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置81は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である60（ $=60-0$ ）に変更し、残り枚数を45から60に更新する（ステップS210705、図291参照）。

30

【1911】

全リール32L, 32M, 32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を502から510（ $=502+8$ ）に更新する（ステップS210212、図286参照）。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を60から55（ $=60-8+3$ ）に更新する（ステップS210505、図289参照）。

【1912】

以上のとおり、図293（b）に示す状況では、102ゲーム目の開始コマンドを受信

40

50

できなかったことにより、103ゲーム目以降の消化ゲーム数が1少ないままとなる。獲得枚数については、102ゲーム目の開始コマンド及び入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、103ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より5少ないままとなる。上乗せ演出については、102ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、実行されなくなる。残り枚数については、103ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、103ゲーム目の開始時に、102ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数を加味した正しい枚数に修正される。このとき、表示制御装置81側では、102ゲーム目の開始コマンド及び終了コマンドを受信できなかったことにより、上乗せ抽選に当選したことを把握できていない。この結果、主制御装置101側で102ゲーム目に上乗せした20枚については、上乗せ演出及び一撃演出で報知されることなく、103ゲーム目の開始時に残り枚数に反映されることとなる。

10

【1913】

図293(c)は、101ゲーム目の終了コマンドを受信した後にコマンドを受信できない状況となり、103ゲーム目の第1停止コマンドからコマンドを受信できる状況に復帰した場合における、補助表示部65の表示内容の変化を示す図である。

【1914】

101ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を100から101に更新する(ステップS210108、図285参照)。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を500から497(=500-3)に更新する(ステップS210209、図286参照)。ここで、101ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が50であり、上乗せ枚数が0(上乗せ抽選に当選していない)である。したがって、残り枚数については、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値(50)と、表示制御装置81側で把握している把握値(=50+0)と、が一致するため、100ゲーム目に更新した50枚のままとなる(ステップS210703にて否定判定、図291参照)。

20

【1915】

全リール32L, 32M, 32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を497から505(=497+8)に更新する(ステップS210212、図286参照)。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を50から45(=50-8+3)に更新する(ステップS210505、図289参照)。

30

【1916】

102ゲーム目は、開始コマンドから終了コマンドまでの全てを受信できない状況にある。したがって、102ゲーム目が開始されたことも当該102ゲーム目が終了したことも表示制御装置81側で把握できない。この結果、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数は101のまま更新されず、補助表示部65に表示されている獲得枚数も505のまま更新されず、補助表示部65に表示されている残り枚数も45のまま更新されない。上乗せ演出も行われない。

40

【1917】

103ゲーム目は第1停止コマンドから受信できる状況に復帰する。開始コマンドは受信できない状況にあるため、103ゲーム目が開始されたとしても当該事象を表示制御装置81側で把握できない。この結果、103ゲーム目が開始されたにも関わらず、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数は101のまま更新されず、補助表示部65に表示されている獲得枚数も505のまま更新されない。

【1918】

全リール32L, 32M, 32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助

50

表示部 65 に表示されている獲得枚数を 505 から 513 ($= 505 + 8$) に更新する (ステップ S210212、図 286 参照)。また、表示制御装置 81 は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている残り枚数を 45 から 40 ($= 45 - 8 + 3$) に更新する (ステップ S210505、図 289 参照)。

【1919】

図示及び詳細な説明は省略するが、104 ゲーム目の開始コマンドを受信した場合、補助表示部 65 に表示されている消化ゲーム数は 101 から 102 に更新される。補助表示部 65 に表示されている獲得枚数は、513 から 510 に更新される。104 ゲーム目で上乗せ抽選に当選しなかった場合、開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が 55 であり、上乗せ枚数が 0 である。したがって、残り枚数については、主制御装置 101 から送信された純増枚数カウンタの値 (55) と、表示制御装置 81 側で把握している把握値 ($= 40 + 0$) と、が一致しないため、40 から 55 ($= 55 - 0$) に更新される。

10

【1920】

以上のとおり、図 293 (c) に示す状況では、102 ゲーム目及び 103 ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、104 ゲーム目以降の消化ゲーム数が 2 少ないままとなる。獲得枚数については、102 ゲーム目の開始コマンド及び入賞結果コマンドと、103 ゲーム目の開始コマンドと、を受信できなかったことにより、104 ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より 2 少ないままとなる。上乗せ演出については、102 ゲーム目の開始コマンドを受信できなかったことにより、実行されなくなる。残り枚数については、104 ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、104 ゲーム目の開始時に、102 ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数と、103 ゲーム目のベル入賞成立に伴う減少枚数と、を加味した正しい枚数に修正される。このとき、表示制御装置 81 側では、102 ゲーム目の開始コマンド及び終了コマンドを受信できなかったことにより、上乗せ抽選に当選したことを把握できていない。この結果、上乗せ抽選で加算された 20 枚は、上乗せ演出及び一撃演出で報知されることなく、104 ゲーム目の開始時に残り枚数に反映されることとなる。

20

【1921】

図 293 (d) は、102 ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかった場合における、補助表示部 65 の表示内容の変化を示す図である。

30

【1922】

101 ゲーム目は、全てのコマンドを受信できる状況にある。このため、消化ゲーム数は、開始コマンドを受信した場合に 100 から 101 に更新される。獲得枚数は、開始コマンドを受信した場合に 500 から 497 に更新され、入賞結果コマンドを受信した場合に 497 から 505 に更新される。残り枚数は、入賞結果コマンドを受信した場合に 50 から 45 に更新される。

【1923】

102 ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置 81 は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている消化ゲーム数を 101 から 102 に更新する (ステップ S210108、図 285 参照)。また、表示制御装置 81 は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部 65 に表示されている獲得枚数を 505 から 502 ($= 505 - 3$) に更新する (ステップ S210209、図 286 参照)。ここで、102 ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が 65 ($= 45 + 20$) であり、上乗せ枚数が 20 である。したがって、残り枚数については、開始コマンドに含まれる情報から把握できる非上乗せ値 ($= 65 - 20$) と、表示制御装置 81 側で把握している把握値 ($= 45 + 0$) と、が一致するため、101 ゲーム目に更新した 45 枚のままとなる (ステップ S210703 にて否定判定、図 291 参照)。

40

【1924】

102 ゲーム目では、上乗せ枚数 20 を含む開始コマンドを受信しているため、上乗せ

50

演出が行われる（ステップS210710、図291参照）。上乗せ演出は、第1停止コマンド～第3停止コマンドの受信に伴って進行し、第3停止コマンドを受信した場合には、20枚の上乗せが報知される。

【1925】

102ゲーム目では、入賞結果コマンドを受信できない状況にある。このため、獲得枚数は、チェリー入賞が成立しても502のまま更新されない。また、獲得枚数についても、45のまま更新されない。つまり、102ゲーム目では、チェリー入賞に伴うメダル増加分の5が減算されないのみならず、上乗せ演出にて報知された上乗せ枚数の20も加算されない。補助表示部65の表示画面を具体的に説明すると、入賞結果コマンドを受信できなかった場合には、図284（d）に示す表示画面とならず、103ゲーム目の開始コマンドを受信するまで図284（c）に示す表示画面が継続表示されることとなる。

10

【1926】

102ゲーム目の終了コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、終了時処理を行う（図290参照）。102ゲーム目の終了コマンドに含まれる上乗せ枚数は20である。表示制御装置81側で把握している上乗せ枚数を示す報知枚数カウンタの値は、102ゲーム目の開始コマンドを受信した際にセットされているため、20である。したがって、報知枚数カウンタの値と、終了コマンドに含まれる上乗せ枚数と、が一致するため、図293（d）に示す状況では、上乗せ枚数の20が未報知枚数カウンタにセットされない（ステップS210602）。

【1927】

20

103ゲーム目が開始されて開始コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、消化ゲーム数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている消化ゲーム数を102から103に更新する（ステップS210108、図285参照）。また、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を502から499（ $=502-3$ ）に更新する（ステップS210209、図286参照）。ここで、103ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報は、純増枚数カウンタの値が60であり、上乗せ枚数が0（上乗せ抽選に当選していない）である。一方、表示制御装置81側の残り枚数カウンタの値は45であり、未報知枚数カウンタの値は0である。つまり、図293（d）に示す状況では、残り枚数の表示に関わる2ゲーム目以降処理において、主制御装置101から送信された純増枚数カウンタの値（60）と、表示制御装置81側で把握している把握値（ $=45+0$ ）と、が一致しなくなる。これにより、表示制御装置81は、残り枚数カウンタの値を、開始コマンドに含まれる情報に基づいて正常な値である60（ $=60-0$ ）に変更し、残り枚数を45から60に更新する（ステップS210705、図291参照）。

30

【1928】

全リール32L，32M，32Rが停止してベル入賞が成立したことを示す入賞結果コマンドを受信した場合、表示制御装置81は、獲得枚数表示処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている獲得枚数を499から507（ $=499+8$ ）に更新する（ステップS210212、図286参照）。また、表示制御装置81は、入賞更新処理を行うことにより、補助表示部65に表示されている残り枚数を60から55（ $=60-8+3$ ）に更新する（ステップS210505、図289参照）。

40

【1929】

以上のとおり、図293（d）に示す状況では、102ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、103ゲーム目以降の獲得枚数が正しい枚数より8少ないままとなる。上乗せ演出については、102ゲーム目の開始コマンド～第3停止コマンドを受信できたことにより、上乗せ枚数の報知まで行われるものの、102ゲーム目の入賞結果コマンドを受信できなかったことにより、最終画面が表示されずに途中終了することとなる。これに伴い、102ゲーム目では、上乗せ枚数の残り枚数への反映が行われない。残り枚数については、103ゲーム目の開始コマンドに含まれる情報に基づいて、103ゲーム目の開始時に、102ゲーム目のチェリー入賞成立に伴う減少枚数と、上乗せ演

50

出にて報知した上乘せ枚数と、を加味した正しい枚数に修正される。

【1930】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【1931】

消化ゲーム数カウンタ及び補助表示部65に表示している消化ゲーム数については、開始コマンドを受信できない状況となり、報知モード下で実際になされたゲーム数と、表示制御装置81側で把握している消化ゲーム数と、にずれが生じた場合、その後のゲームで開始コマンドを受信できる状況に復帰したとしても、消化ゲーム数に生じたずれが修正されることなく保持される構成とした。かかる構成とすることにより、消化ゲーム数の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、表示制御装置81に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、表示制御装置81のROMに生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

10

【1932】

確かに、消化ゲーム数に生じたずれを修正する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、主制御装置101側のコマンドに関わる処理構成が複雑化し、主制御装置101のROM105に予め記憶するデータ量が増加することが懸念される。具体的に説明すると、主制御装置101側にも消化ゲーム数カウンタを設ける必要が生じ、報知モード下で消化ゲーム数カウンタの値を更新する処理を行う必要が生じ、開始コマンドに消化ゲーム数カウンタの値を示す情報を設定する必要が生じるからである。一方、消化ゲーム数に生じたずれが修正されることなく保持される構成とした場合には、上記各構成が不要となるため、主制御装置101側の開始コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。この結果、主制御装置101のROM105に生じた空きに遊技性に関わるデータを記憶することが可能となる。

20

【1933】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1934】

開始コマンドには、消化ゲーム数を示す情報が含まれない構成とした。加えて、主制御装置101側には、消化ゲーム数を記憶するための消化ゲーム数カウンタを設けない構成とし、開始コマンド以外の他のコマンドでも消化ゲーム数を示す情報を送信しない構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置101側のコマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、主制御装置101のROM105に生じた空きに遊技性に関わるデータを記憶することが可能となる。

30

【1935】

消化ゲーム数については、ずれが生じたとしても修正されることなく保持される構成とした。本スロットマシン10では、報知モード下におけるメダルの純増枚数に基づいて報知モードが終了する。つまり、本スロットマシン10では、消化ゲーム数は報知モードの終了条件との関連性が低いため、仮に消化ゲーム数にずれが生じた場合であっても、遊技者への影響を軽微なものとするのが可能となり、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。さらにいうと、ノイズ等の発生によって開始コマンドを受信できなくなる事象は発生し得るものの、その発生頻度はそれほど高いものではない。したがって、発生頻度の低い事象を考慮して消化ゲーム数の表示制御に関わる処理構成を複雑化させるよりは、消化ゲーム数の表示制御に関わる処理構成を複雑化させないことで生じるROMの余剰領域に、例えば上乘せ演出以外の他の補助演出を実行するためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。主制御装置101側についても同様であり、表示制御装置81側で消化ゲーム数のずれを修正することが可能となる構成を設けるよりは、前記構成を設けないことで生じるROM105の余剰領域に、例えば疑似遊技を実行するためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【1936】

獲得枚数カウンタ及び補助表示部65に表示している獲得枚数については、開始コマン

50

ドと入賞結果コマンドの少なくとも一方を受信できない状況となり、報知モード下で実際に獲得した獲得枚数と、表示制御装置 8 1 側で把握している獲得枚数と、にずれが生じた場合、その後のゲームで開始コマンド及び入賞結果コマンドを受信できる状況に復帰したとしても、獲得枚数に生じたずれが修正されることなく保持される構成とした。かかる構成とすることにより、獲得枚数の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、表示制御装置 8 1 に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、表示制御装置 8 1 の ROM に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【1937】

確かに、獲得枚数に生じたずれを修正する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、主制御装置 101 側のコマンドに関わる処理構成が複雑化し、主制御装置 101 の ROM 105 に予め記憶するデータ量が増加することが懸念される。具体的に説明すると、主制御装置 101 側にも獲得枚数カウンタを設ける必要が生じ、メダルがベットされた際や入賞が成立した際に獲得枚数カウンタの値を更新する処理を行う必要が生じ、開始コマンドに獲得枚数カウンタの値を示す情報を設定する必要が生じるからである。一方、獲得枚数に生じたずれが修正されることなく保持される構成とした場合には、上記各構成が不要となるため、主制御装置 101 側の開始コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。この結果、主制御装置 101 の ROM 105 に生じた空きに遊技性に関わるデータを記憶することが可能となる。

【1938】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1939】

獲得枚数表示処理では、開始コマンドを受信した場合、獲得枚数カウンタの値からベット数を減算し、入賞結果コマンドを受信した場合、獲得枚数カウンタの値に成立した入賞と対応する払出数を加算する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置 101 からは、コマンドを送信するゲームにおけるベット数や入賞した条件装置を示す情報を送信すればよく、獲得枚数というそれまでの遊技結果を主制御装置 101 側で記憶しておく必要がなくなるため、主制御装置 101 側のコマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。この結果、主制御装置 101 の ROM 105 に生じた空きに遊技性に関わるデータ等を記憶することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1940】

獲得枚数については、ずれが生じたとしても修正されることなく保持される構成とした。本スロットマシン 10 では、報知モード下におけるメダルの純増枚数に基づいて報知モードが終了する。つまり、獲得枚数は、報知モードの終了条件との関連性が高い情報である。かかる獲得枚数に生じたずれを修正することなく保持するにあたり、本スロットマシン 10 では、補助表示部 65 に獲得枚数に加えて残り枚数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、獲得枚数にずれが生じた場合であっても、残り枚数を通じて報知モード下で獲得可能なメダル数や報知モード終了までのゲーム数を把握することができるため、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。

【1941】

さらにいうと、獲得枚数と、残り枚数と、を比較した場合には、残り枚数の方が正確性を要するものとなる。獲得枚数は、報知モード下でそれまでに獲得したメダル数、すなわち過去の遊技結果を示す情報である。このため、仮に獲得枚数にずれが生じた場合であっても、遊技者が実際に獲得したメダル数の方が補助表示部 65 に表示されている獲得枚数よりも多くなるため、遊技者に不利益が生じない。一方、残り枚数は、報知モード下でこれから獲得可能なメダル数、すなわち未来の遊技内容を示す情報である。そして、残り枚数に生じたずれを修正することなく保持する構成とした場合には、実際に残り枚数にずれが生じた場合、1 以上の残り枚数が表示されている状況で報知モードが終了してしまうこととなる。これは、遊技者からすれば表示されていた枚数分のメダルを獲得できなかったこととなるため、遊技者が不快感を抱く可能性が懸念されるからである。加えて、ノイズ

10

20

30

40

50

等の発生によって開始コマンド等を受信できなくなる事象は発生し得るものの、その発生頻度はそれほど高いものではない。したがって、発生頻度の低い事象を考慮して獲得枚数の表示制御に関わる処理構成を複雑化させるよりは、獲得枚数の表示制御に関わる処理構成を複雑化させないことで生じるROMの余剰領域に、例えば上乗せ演出以外の他の補助演出を実行するためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。主制御装置101側についても同様であり、表示制御装置81側で獲得枚数のずれを修正することが可能となる構成を設けるよりは、前記構成を設けないことで生じるROM105の余剰領域に、例えば疑似遊技を実行するためのデータを記憶させた方が、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1942】

補助表示部65に表示している残り枚数については、開始コマンドと入賞結果コマンドの少なくとも一方を受信できない状況となり、報知モードが終了するまでの実際の残り枚数と、表示制御装置81側で把握している残り枚数と、にずれが生じた場合、その後のゲームで開始コマンドを受信できる状況に復帰した場合に、残り枚数に生じたずれが修正される構成とした。かかる構成とすることにより、正確な残り枚数を遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1943】

開始コマンドには、純増枚数カウンタの値を示す情報と、上乗せ枚数を示す情報と、が含まれる構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置101側で上乗せ抽選に当選した場合に、表示制御装置81側で上乗せ演出を開始することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、開始コマンドに含まれる純増枚数カウンタの値を示す情報と、表示制御装置81側で把握している把握値と、にずれが生じた場合、上乗せ抽選に当選した結果として生じたずれなのか、開始コマンドや入賞結果コマンドを受信できなかったことによって生じたずれなのか、を表示制御装置81側で判断することが可能となる。この結果、主制御装置101に予め記憶するデータ量の削減を図りつつ、残り枚数に生じたずれを適切な形で修正することが可能となる。

【1944】

開始コマンドに加えて、終了コマンドにも、純増枚数カウンタの値を示す情報と、上乗せ枚数を示す情報と、が含まれる構成とした。かかる構成とすることにより、表示制御装置81は、仮に開始コマンドを受信できなかったとしても、終了コマンドを受信できれば、上乗せ抽選の当選有無を把握することができる。故に、残り枚数に生じたずれを修正するに際し、上乗せ枚数を反映した上でずれを修正したり、上乗せ枚数を反映することなくずれを修正したりすることが可能となり、上乗せ枚数を残り枚数に反映するタイミングの多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1945】

上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、上乗せ抽選に当選したゲームで上乗せ枚数を報知せず、上乗せ枚数の残り枚数への反映を次ゲーム以降に持ち越す構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ枚数を残り枚数に反映するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1946】

上乗せ抽選に当選したことを示す開始コマンド受信した場合には、上乗せ演出を行って上乗せ枚数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ演出を通じて上乗せ枚数を遊技者に把握させた上で残り枚数に反映することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、上乗せ抽選に当選したことを示す開始コマンドを受信できなかった場合には、上乗せ演出を開始させることができなくなってしまうため、上乗せ抽選に当選したことを報知する折角の機会を失ってしまうこととなる。そこで、かかる場合には、上乗せ抽選に当選したことを示す終了コマンドを受信できた場合、上乗せ枚数の残り枚数への反映を次ゲーム以降に持ち越す構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

20

30

40

50

【1947】

上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、残り枚数が0となった場合に一撃演出を行って上乗せ枚数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ枚数を上乗せ演出によって報知できない場合に、残り枚数が0となったゲームで一撃演出を通じて上乗せ枚数を報知しつつ残り枚数に反映することが可能となる。この結果、上乗せ枚数を報知する補助演出及びその実行タイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1948】

開始コマンドと終了コマンドを、開始コマンド等のコマンド種別を示すヘッダ情報が異なる点を除いて構成が等しいものとした。かかる構成とすることにより、開始コマンドを作成する際に行う処理と、終了コマンドを作成する際に行う処理と、を同じものとしてすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることでROM105に記憶させるデータ量の削減を図ることが可能となる。

10

【1949】

未報知枚数カウンタを残り枚数カウンタと別個に設け、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、受信した上乗せ枚数を未報知枚数カウンタにセットする構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、一撃演出によって上乗せ枚数を報知するまで、上乗せ枚数を残り枚数とは別に記憶しておくことが可能となる。

20

【1950】

報知枚数カウンタを残り枚数カウンタと別個に設け、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できた場合には、受信した上乗せ枚数を報知枚数カウンタにセットする構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できた場合には、上乗せ演出によって上乗せ枚数を報知するまで、上乗せ枚数を残り枚数とは別に記憶しておくことが可能となる。

【1951】

報知枚数カウンタと、未報知枚数カウンタと、を別個に設けたため、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となり、その後のゲームにおいて上乗せ抽選に当選したことを示す開始コマンドを受信した場合等において、上乗せ演出によって報知する上乗せ枚数と、一撃演出によって報知する上乗せ枚数と、を別個に記憶しておくことが可能となる。

30

【1952】

上乗せ演出を行ったゲームで入賞結果コマンドを受信できなかった場合には、当該上乗せ演出を行ったゲームで上乗せ枚数が報知されるものの残り枚数に反映されない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、入賞結果コマンドを受信できなかった場合であっても、上乗せ演出にて報知した上乗せ枚数を残り枚数に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記ゲームでベル入賞等が成立していた場合、残り枚数が更新されているにも関わらず、残り枚数と、報知モードが終了するまでの実際の残り枚数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

40

【1953】

上乗せ抽選に当選した場合に、上乗せ演出や一撃演出等の補助演出を実行することなく、上乗せ枚数が残り枚数に反映されることがある構成とした。かかる構成とすることにより、上乗せ枚数を報知する補助演出が実行されていないにも関わらず残り枚数が増加する事象を発生させることが可能となる。この結果、表示制御装置81に予め記憶するデータ量を増加させることなく、上乗せ枚数を報知する報知態様の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【1954】

50

上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドと終了コマンドを共に受信できない状況となった場合には、開始コマンドを受信できたタイミングで上乗せ枚数が残り枚数に反映される構成とした。かかる構成とすることにより、残り枚数に生じたずれの修正に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、表示制御装置 8 1 に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、表示制御装置 8 1 の ROM に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【1955】

(第22の実施形態)

【1956】

上記第1の実施形態では、左ストップスイッチ42を最初に操作した場合と、中ストップスイッチ43を最初に操作した場合と、右ストップスイッチ44を最初に操作した場合と、でベル入賞の成立する確率が等しくなるよう、押し順ベルの当選確率を設定したが、最初に操作したストップスイッチ42～44によってベル入賞の成立する確率が異なるよう、押し順ベルの当選確率を設定してもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【1957】

図294は、左リール32L、中リール32M、右リール32Rの図柄配列を示す図である。

【1958】

図柄としては、「ベル」図柄（例えば、左リール32Lの19番目）、「リプレイ」図柄（例えば、左リール32Lの18番目）、「BAR」図柄（例えば、左リール32Lの17番目）、「白星」図柄（例えば、左リール32Lの16番目）、「スイカ」図柄（例えば、左リール32Lの15番目）、「青星」図柄（例えば、左リール32Lの12番目）、「チェリー」図柄（例えば、左リール32Lの11番目）、「白7」図柄（例えば、左リール32Lの7番目）、「赤7」図柄（例えば、左リール32Lの6番目）、「赤星」図柄（例えば、左リール32Lの2番目）の10種類がある。そして、図294に示すように、各リール32L、32M、32Rにおいて各種図柄の数や配置順序は全く異なっている。

【1959】

各表示窓26L、26M、26Rは、対応するリールに付された20個の図柄のうち図柄全体を視認可能となる図柄が3個となるように形成されている。このため、各リール32L、32M、32Rがすべて停止している状態では、 $3 \times 3 = 9$ 個の図柄が表示窓26L、26M、26Rを介して視認可能な状態となる。

【1960】

本スロットマシン10では、これら9個の図柄が視認可能となる各位置を結ぶようにして、横方向へ平行に3本、斜め方向へたすき掛けに2本、計5本の組合せラインが設定されている。より詳しくは、図295(a)に示すように、横方向の組合せラインとして、各リール32L、32M、32Rの上段図柄を結んだ上ラインL1と、各リール32L、32M、32Rの中段図柄を結んだ中ラインL2と、各リール32L、32M、32Rの下段図柄を結んだ下ラインL3と、が設定されている。また、斜め方向の組合せラインとして、左リール32Lの上段図柄、中リール32Mの中段図柄、右リール32Rの下段図柄を結んだ右下がりラインL4と、左リール32Lの下段図柄、中リール32Mの中段図柄、右リール32Rの上段図柄を結んだ右上がりラインL5と、が設定されている。そして、有効化された組合せライン、すなわち有効ライン上に図柄が所定の組合せで停止した場合には、入賞成立として、遊技媒体たるメダルが所定数払い出される特典が付与されたり、遊技状態が移行される特典が付与されたりするようになっている。

【1961】

本スロットマシン10では、図295(b)に示すように、右上がりラインL5のみが

10

20

30

40

50

有効ラインとして設定される。上ライン L 1，中ライン L 2，下ライン L 3，右下がりライン L 4 の 4 本の組合せラインについては、有効ラインとされることがない。

【1962】

図 296～図 298 は、条件装置の名称と、入賞となる図柄の組合せと、入賞となった場合に付与される特典と、の対応関係を示す図である。

【1963】

入賞成立となった場合に遊技状態移行の特典が付与される条件装置としては、B B がある。

【1964】

左リール 3 2 L の「白星」図柄と、中リール 3 2 M の「赤星」図柄と、右リール 3 2 R の「白 7」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、B B 入賞となる。B B 入賞が成立した場合には、遊技状態が B B 状態に移行する。

【1965】

入賞成立となった場合に再遊技の特典が付与される条件装置としては、再遊技 1～再遊技 11 がある。

【1966】

一部の入賞態様について説明すると、例えば、左リール 3 2 L の「白 7」図柄，「B A R」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M の「リプレイ」図柄と、右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 1 入賞となる。再遊技 1 入賞が成立した場合には、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の「リプレイ」図柄が中ライン L 2 上に停止する停止出目となる。

【1967】

各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の「スイカ」図柄が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 7 入賞となり、左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄と、中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「赤 7」図柄，「B A R」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 8 入賞となる。再遊技 8 入賞が成立した場合には、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の「スイカ」図柄が右下がりライン L 4 上に停止する停止出目となる。つまり、本実施の形態では、各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の「スイカ」図柄がいずれかの組合せライン上に停止した場合、メダル払出の特典ではなく再遊技の特典が付与される。

【1968】

左リール 3 2 L の「白 7」図柄，「B A R」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「リプレイ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、左リール 3 2 L の「白 7」図柄，「B A R」図柄，「赤星」図柄，「青星」図柄のいずれかと、中リール 3 2 M 及び右リール 3 2 R の「スイカ」図柄と、が有効ライン上に停止した場合と、には、再遊技 9 入賞となる。左リール 3 2 L の「リプレイ」図柄と、中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「白 7」図柄又は「チェリー」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 10 入賞となる。左リール 3 2 L 及び中リール 3 2 M の「スイカ」図柄と、右リール 3 2 R の「ベル」図柄と、が有効ライン上に停止した場合には、再遊技 11 入賞となる。再遊技 9 入賞～再遊技 11 入賞が成立した際の停止出目は、本実施の形態においてチャンス目となる。

【1969】

入賞成立となった場合にメダル払出の特典が付与される条件装置としては、小役 1～小役 32 がある。

【1970】

小役 1 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の「ベル」図柄が上ライン L 1 上に停止する条件装置である。小役 2 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の「ベル」図柄が右下がりライン L 4 上に停止する条件装置である。小役 3 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L，3 2 M，3 2 R の「ベル」図柄が中ライン L 2 上に停止する条件装置である。小役 4 は、入賞成立となった場合に各リール

10

20

30

40

50

ル 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が右上がりライン L 4 上に停止する条件装置である。小役 5 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が下ライン L 3 上に停止する条件装置である。小役 6 は、入賞成立となった場合に各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の「ベル」図柄が小山型（下段、中段、下段）に停止する条件装置である。小役 1 入賞～小役 6 入賞が成立した場合には、8 枚のメダル払出が行われる。

【1971】

小役 7～小役 27、小役 31、小役 32 は、本実施の形態において補填役として機能するものであり、入賞成立となった場合に 1 枚のメダル払出が行われる。

【1972】

小役 28～小役 30 は、本実施の形態においてチェリー入賞として機能するものであり、入賞成立となった場合に 3 枚のメダル払出が行われる。

【1973】

図 299 は、「設定 3」の BB 当選フラグを持ち越していない BB 非内部中において選択される抽選テーブルを示す図である。抽選テーブルには、インデックス値 I V が設定されており、各インデックス値 I V には、当選となる役がそれぞれ一義的に対応付けられるとともにポイント値 P V が設定されている。なお、図 299 には、当選役と、インデックス値 I V と、ポイント値 P V と、の対応関係の他に、当選役を構成する条件装置と、役の抽選に当選した場合にセットされる当選フラグの当選役番号と、後述するグループ番号とも併せて記載している。

【1974】

本実施の形態では、3 枚遊技でのみ遊技を開始させることが可能な構成となっており、図 299 に示した抽選テーブルを用いて役の当否判定を行った場合、各役の当選確率は以下のとおりとなる。第 1 再遊技に当選となる確率は約 9.1 分の 1、第 2 再遊技に当選となる確率は約 9.4 分の 1、第 3 再遊技に当選となる確率は約 6600 分の 1、第 1 スイカに当選となる確率は約 160 分の 1、第 2 スイカに当選となる確率は約 200 分の 1、第 1 チャンスに当選となる確率は約 410 分の 1、第 2 チャンスに当選となる確率は約 820 分の 1、第 3 チャンスに当選となる確率は約 820 分の 1 である。左中右ベル 1, 左中右ベル 2, 左右中ベル 1, 左右中ベル 2, 中左右ベル 1, 中左右ベル 2, 中右左ベル 1, 中右左ベル 2, 右中左ベル 1, 右中左ベル 2, 右左中ベル 1, 右左中ベル 2 に当選となる確率は、それぞれ約 33 分の 1 である。第 1 特殊ベル, 第 2 特殊ベル, 第 3 特殊ベル, 第 4 特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約 16 分の 1 である。共通ベルに当選となる確率は約 54 分の 1、強ベルに当選となる確率は約 2200 分の 1、1 枚役に当選となる確率は約 260 分の 1、弱チェリーに当選となる確率は約 82 分の 1、強チェリーに当選となる確率は約 300 分の 1、重複 BB に当選となる確率は約 4.8 分の 1、単独 BB に当選となる確率は約 16000 分の 1 である。BB 非内部中においては、内部中再遊技に当選となる事象が発生せず、いずれの役にも当選しない外れとなる事象も発生しない。

【1975】

図示は省略するが、BB 当選フラグを持ち越している BB 内部中において選択される抽選テーブルは、上記 BB 非内部中用抽選テーブルと、内部中再遊技（I V = 4）のポイント値 P V と、単独 BB（I V = 32）のポイント値 P V と、が異なっている。具体的には、内部中再遊技のポイント値 P V として 4 が設定されており、単独 BB のポイント値 P V として 0 が設定されている。したがって、BB 内部中においては、重複再遊技に約 16000 分の 1 の確率で当選となり、単独 BB に当選しなくなる。他の役の当選確率は BB 非内部中と同じであるため、BB 内部中においても外れとなる事象が発生しない。

【1976】

ここで、役の抽選結果とリールの停止結果との関係を説明する。

【1977】

本実施の形態では、単独 BB 以外の役に当選した場合、何らかの入賞が必ず成立するよう、当選役を構成する条件装置と、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の図柄配列と、が設

10

20

30

40

50

定されている。例えば、第2スイカに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技7，8のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。同様に、強チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役28～30のいずれかの入賞が成立し、3枚のメダル払出が行われる。単独BBに当選した場合には、各リール32L，32M，32RのBB図柄、すなわち左リール32Lの「白星」図柄，中リール32Mの「赤星」図柄，右リール32Rの「白7」図柄を有効ラインである右上がりラインL5上に停止させることができるタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、BB入賞が成立し、他のタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、BB入賞が成立せずにBB当選フラグが持ち越されることとなる。

10

【1978】

また、主制御装置101は、BBと小役に当選している場合、小役入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行い、BBと再遊技に当選している場合、再遊技入賞が優先して成立するように停止情報の設定及び変更を行う。このため、例えば重複BBに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、小役7～27，31，32のいずれかの入賞が成立し、1枚のメダル払出が行われる。BB内部中の状況下で第1再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技1，2，4のいずれかの入賞が成立し、再遊技の特典が付与される。BB内部中の状況下で他の役に当選した場合についても同様であり、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、BB

20

【1979】

左中右ベル1に当選した場合には、左ストップスイッチ42→中ストップスイッチ43→右ストップスイッチ44の操作順序で操作すれば小役1入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役7，10，15，18のいずれかが成立して1枚のメダル払出が行われる。左中右ベル2，左右中ベル1，左右中ベル2，中左右ベル1，中左右ベル2，中右左ベル1，中右左ベル2，右中左ベル1，右中左ベル2，右左中ベル1，右左中ベル2に当選した場合についても同様であり、当選役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、小役1～6のうち当選している条件装置の入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合には、当選している条件装置のうち小役1～6以外の条件装置の入賞が成立して1枚のメダル払出が行われる。第1特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42→右ストップスイッチ44の操作順序で操作すれば小役3入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役7～14，27のいずれかが成立して1枚のメダル払出が行われる。第2特殊ベルに当選した場合には、中ストップスイッチ43→右ストップスイッチ44→左ストップスイッチ42の操作順序で操作すれば小役4入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役7～14，27のいずれかが成立して1枚のメダル払出が行われる。第3特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ44→左ストップスイッチ42→中ストップスイッチ43の操作順序で操作すれば小役5入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作すれば小役7～10，23～27のいずれかが成立して1枚のメダル払出が行われる。第4特殊ベルに当選した場合には、右ストップスイッチ44→中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42の操作順序で操作すれば小役6入賞が成立して8枚のメダル払出が行われ、他の操

30

40

50

作順序でストップスイッチ４２～４４を操作すれば小役７～１０，２３～２７のいずれかが成立して１枚のメダル払出が行われる。なお以下では、左中右ベル１，左中右ベル２，左右中ベル１，左右中ベル２，中左右ベル１，中左右ベル２，中右左ベル１，中右左ベル２，右中左ベル１，右中左ベル２，右左中ベル１，右左中ベル２，第１特殊ベル～第４特殊ベルを総称して「押し順役」又は「押し順ベル」ともいう。また、小役１～６入賞は、各リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの「ベル」図柄がいずれかの組合せライン又は小山型に停止する停止出目となる。このため以下では、小役１～６入賞を総称して「ベル入賞」ともいう。

【１９８０】

本実施の形態における遊技区間について説明する。図３００は、遊技区間の移行を示す図である。

10

【１９８１】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、１ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【１９８２】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、前兆モードと、報知モードと、の３つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において４０００回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が２４００に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。上記第１の実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を算出したが、本実施の形態では、有利区間に移行したときを基点として当該基点からの差枚数を算出する。したがって、本実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときが例えば－５００枚であった場合、遊技者の所有メダルが２９００枚に達した場合に有利区間が終了することとなる。

20

30

【１９８３】

チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、前兆モードを経て報知モードに移行する場合と、前兆モードを経ることなく報知モードに直接移行する場合と、がある。チャンスモードにおいては、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、１ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。

【１９８４】

前兆モードとは、報知モードに移行する前段階で前兆演出を行うための遊技モードである。前兆モードは、前兆モード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。前兆モードが終了した場合には、報知モードに移行する。前兆モードにおいては、チャンスモードと同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ４２～４４の操作順序が報知されない。このため、前兆モードでは、１ゲーム行う毎にメダルの減少が期待されることとなる。

40

【１９８５】

報知モードとは、押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序が所定確率で報知される遊技モードである。本実施の形態では、押し順ベルに当選した場合に３３％以上の割合で上記操作順序が報知される報知モードＡと、押し順ベルに当選した場合に６６％以上の割合で上記操作順序が報知さ

50

れる報知モードBと、押し順ベルに当選した場合に100%の割合で上記操作順序が報知される報知モードCと、の3種類の報知モードがある。報知モードでは、報知モードA～報知モードCのいずれであったとしても、1ゲーム行う毎にメダルの増加が期待されることとなる。報知モードは、報知モード下で所定回数の遊技が行われた場合に終了する。報知モードが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

【1986】

以上のとおり、本スロットマシン10では、報知モード下で3枚遊技を行うことによって所有メダルを増加させる遊技性となっている。

【1987】

チャンスモード及び前兆モードについてより詳しく説明すると、チャンスモード及び前兆モードは、通常ゾーンと、チャレンジゾーン(CZ)と、の2種類の遊技ゾーンによって構成されている。補助表示部65には、そのときの遊技モードと、そのときの遊技ゾーンと、に基づいて、通常ステージと、CZステージと、前兆ステージと、のいずれかのステージが表示される。

10

【1988】

図301(a)は、通常ステージにおける表示態様の一例を示す図である。通常ステージは、チャンスモードの通常ゾーンと対応している。通常ステージでは、青年キャラクタが町中の道路を散歩する様子が補助表示部65の中央部に表示される。

【1989】

図301(b)は、CZステージにおける表示態様の一例を示す図である。CZステージは、チャンスモードのチャレンジゾーンと対応している。CZステージでは、補助表示部65の上部に遊技ゾーン表示領域が形成され、遊技ゾーン表示領域には、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであることと、チャレンジゾーンの残りゲーム数と、が表示される。図301(b)では、遊技ゾーン表示領域に、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであることと、チャレンジゾーンの残りゲーム数が6であることと、が表示されている。

20

【1990】

図301(c)は、前兆ステージにおける表示態様の一例を示す図である。前兆ステージは、前兆演出を行うためのステージであり、前兆モード又はチャンスモードと対応している。前兆ステージは、青年キャラクタが森の中を駆け回る様子が7ゲームに亘って表示される第1パートと、青年キャラクタが3ゲームに亘って所定の対決演出を行う第2パートと、によって構成されている。対決演出において青年キャラクタが勝利した場合には、報知モードへの移行が報知されるとともに前兆ステージが終了する。対決演出において青年キャラクタが敗北した場合には、報知モードへの移行が報知されることなく通常ステージ又はCZステージに移行する。

30

【1991】

なお、前兆ステージの途中で遊技ゾーンが通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行した場合には、図301(d)に示すように、補助表示部65の外周周縁部に背景色と異なる色彩でもやが表示されることにより、チャレンジゾーンであることが示唆される。チャレンジゾーンの途中で前兆ステージに移行した場合についても同様である。前兆ステージでは、チャレンジゾーンの残りゲーム数が表示されない。

40

【1992】

チャレンジゾーンでは、弱チェリー等の所定の役に当選した場合、次ゲームの開始段階でリールを用いたフリーズA演出が行われる。

【1993】

図302は、フリーズA演出の一例を示す図である。

【1994】

図302(a)では、チャレンジゾーンが残り6ゲームの状況で弱チェリーに当選し、小役28入賞が成立している。かかる状況で次ゲームの開始指令を発生させた場合には、各ストップスイッチ42～44の操作が有効となる前にフリーズA演出が開始される。図302(b)では、全リール32L, 32M, 32Rが逆回転を始めるとともに、補助表

50

示部 65 に「??？」が表示されている。その後、ストップスイッチ 42～44 の操作に基づくことなく各リール 32L, 32M, 32R が疑似停止し、フリーズ A 演出が終了する。図 302 (c) では、強チェリー当選時に入賞となる小役 29 の停止出目が形成されるとともに、補助表示部 65 に「!!!」が表示されている。フリーズ A 演出が終了した場合には、図 302 (d) に示すように、全リール 32L, 32M, 32R が順回転を始めるとともに、補助表示部 65 の表示内容が CZ ステージに戻る。

【1995】

以上のとおり、チャレンジゾーンでは、所定の役に当選した場合、フリーズ A 演出にて停止出目に変換される。そして、チャンスモードのチャレンジゾーンでは、前記所定の役に当選した場合、当該当選役に基づいて移行抽選が行われるのではなく、フリーズ A 演出にて変換された停止出目に応じた移行抽選が行われる。フリーズ A 演出にて変換された停止出目は、フリーズ A 演出の開始契機となった当選役よりも移行抽選の当選確率が高く設定されている。このため、チャンスモードにおいて通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行した場合には、移行抽選に当選する確率が高くなる。なお、前兆モードにおいて通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行した場合には、報知モード下で遊技可能な遊技回数を報知モード移行前に上乗せする前乗せ抽選に当選する確率が高くなる。

【1996】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置 101 が行う各種処理について、図 303 以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置 101 が行う各種処理を個別に説明することとする。

【1997】

まず、通常区間における処理を説明する。

【1998】

図 303 は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S309、図 12 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【1999】

ステップ S220101 では、当選フラグ格納エリア 106a に当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップ S220102 に進み、当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものであるか否かを判定する。具体的には、当選役番号 1～31（図 299 参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア 106a に格納されているか否かを判定する。当選フラグが小役又は再遊技に当選したことを示すものである場合には、ステップ S220103 にて移行フラグをセットするとともに、ステップ S220104 にて区間表示器 66 を ON 点灯させ、本処理を終了する。当選フラグがセットされていない場合と、当選フラグが小役及び再遊技に当選していないことを示すものである場合すなわち単独 B に当選した場合と、には、そのまま本処理を終了する。

【2000】

図 304 は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S214、図 11 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【2001】

ステップ S220201 では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S220202 にて移行フラグをクリアする。ステップ S220203 では、最初の停止指令が左リール 32L に対して発生したか否か、すなわち左ストップスイッチ 42 が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ 42 が最初に操作された場合には、ステップ S220204～ステップ S220211 に示す有利区間移行処理を行う。

【2002】

10

20

30

40

50

有利区間移行処理では、ステップS 2 2 0 2 0 4において、区間情報格納エリア1 0 6 dに格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更する。ステップS 2 2 0 2 0 5では、区間情報格納エリア1 0 6 dに設けられた区間ゲーム数カウンタに0をセットする。続くステップS 2 2 0 2 0 6では、区間情報格納エリア1 0 6 dに格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更し、ステップS 2 2 0 2 0 7では、区間情報格納エリア1 0 6 dに格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更する。ステップS 2 2 0 2 0 8では、区間情報格納エリア1 0 6 dに設けられた移行ゲーム数カウンタに7 0 0をセットし、ステップS 2 2 0 2 0 9では、区間情報格納エリア1 0 6 dに設けられたモードゲーム数カウンタに0をセットする。ステップS 2 2 0 2 1 0では、区間情報格納エリア1 0 6 dに設けられた差枚数カウンタに0をセットする。その後、ステップS 2 2 0 2 1 1にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次のゲームの遊技区間や遊技モード、遊技ゾーン、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数、差枚数等）を把握させるべく表示制御装置8 1に対して送信されるコマンドであり、ステップS 2 2 0 2 1 1では、区間情報格納エリア1 0 6 dにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、遊技ゾーンフラグ、各種カウンタの値を示す区間コマンドを送信する。

10

【2 0 0 3】

ステップS 2 2 0 2 0 3において左ストップスイッチ4 2ではなく中ストップスイッチ4 3又は右ストップスイッチ4 4が最初に操作されたと判定した場合には、ステップS 2 2 0 2 1 2に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップS 2 2 0 2 0 4～ステップS 2 2 0 2 1 1に示す有利区間移行処理を行った後に本処理を終了する。一方、押し順ベルに当選している場合には、ステップS 2 2 0 2 1 1にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。つまり、通常区間において押し順ベルに当選し、中ストップスイッチ4 3又は右ストップスイッチ4 4を最初に操作した場合には、移行抽選に当選していたとしても当該結果が無効とされてチャンスモードに移行しない。

20

【2 0 0 4】

ステップS 2 2 0 2 0 1にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS 2 2 0 2 1 1にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

30

【2 0 0 5】

以上のとおり、通常区間において単独B B以外の役に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。図2 9 9に示すように、例えば「設定3」の場合、B B非内部中に単独B Bに当選となる確率は約1 6 0 0 0分の1である。したがって、通常区間は、左ストップスイッチ4 2を最初に操作すればほぼ1ゲームで終了することとなる。また、B B内部中である場合には、単独B B以外の役に必ず当選するため、左ストップスイッチ4 2を最初に操作すれば通常区間が1ゲームで終了することとなる。

【2 0 0 6】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。なお、理解を容易なものとするため、先ず通常ゾーンにおける処理を説明する。

40

【2 0 0 7】

図3 0 5は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS 3 0 9、図1 2参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【2 0 0 8】

ステップS 2 2 0 3 0 1では、レア役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、第1スイカ、第2スイカ、第1チャンス、第2チャンス、第3チャンス、強ベル、弱チェリー、強チェリーをレア役として設定しているため、ステップS 2 2 0 3 0 1では、当選役番号5～9、2 7、2 9、3 0（図2 9 9参照）のいずれかが当選フラグ格納エリア1 0 6 aに格納されているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そ

50

のまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップ S 2 2 0 3 0 2 に進み、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、ステップ S 2 2 0 3 0 2 を否定判定してステップ S 2 2 0 3 0 4 に進み、省略フラグがセットされているか否かを判定する。詳細は後述するが、省略フラグは、チャレンジゾーンにおいてセットされ得るフラグであり、通常ゾーンにおいてセットされることがない。したがって、通常ゾーンでは、ステップ S 2 2 0 3 0 4 を肯定判定してステップ S 2 2 0 3 0 5 に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードの通常ゾーンにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップ S 2 2 0 3 0 6 では、移行抽選に当選したか否かを判定する。

10

【2009】

ちなみに、チャンスモードの通常ゾーンにおいて移行抽選に当選となる割合は以下のとおりである。弱チェリーに当選している場合には、1%の割合で当選となる。第1スイカ又は第2スイカ（以下、これらを総称して単に「スイカ」ともいう。）に当選している場合には、2%の割合で当選となる。第1チャンス、第2チャンス、第3チャンス（以下、これらを総称して単に「チャンス」ともいう。）のいずれかに当選している場合には、20%の割合で当選となる。強チェリーに当選している場合には、30%の割合で当選となる。強ベルに当選している場合には、50%の割合で当選となる。

【2010】

移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、移行抽選に当選した場合には、ステップ S 2 2 0 3 0 7 にて移行フラグをセットした後に本処理を終了する。

20

【2011】

図 3 0 6 は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 4、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【2012】

ステップ S 2 2 0 4 0 1 では、終了判定処理を行う。

【2013】

終了判定処理では、図 3 0 7 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 2 0 5 0 1 にて区間ゲーム数カウンタの値に 1 を加算し、ステップ S 2 2 0 5 0 2 にて区間ゲーム数カウンタの値が 4 0 0 0 となったか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が 4 0 0 0 となっていない場合には、ステップ S 2 2 0 5 0 6 に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップ S 2 2 0 5 0 7 に進み、差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。

30

【2014】

差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では 3）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が 0 以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が 0 未満である場合には、差枚数カウンタの値を 0 に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が 0 以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数を減算した結果が 0 となるため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。

40

【2015】

ステップ S 2 2 0 5 0 6 にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップ S 2 2 0 5 0 7 にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップ S 2 2 0 5 0 8 にて差枚数カウンタの値が 6 5 5 2 1 より大きいと判定する。差枚数カウンタの値が 6 5 5 2 1 以下である場合には、有利区間に移行してからの差枚数が 2 4 0 0（＝6 5 5 2 1－6 3 1 2 1）以下であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

【2016】

50

ステップS 2 2 0 5 0 2にて区間ゲーム数カウンタの値が4 0 0 0であると判定した場合と、ステップS 2 2 0 5 0 8にて差枚数カウンタの値が6 5 5 2 1より大きいと判定した場合と、には、ステップS 2 2 0 5 0 3～ステップS 2 2 0 5 0 5に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップS 2 2 0 5 0 3にて区間情報格納エリア1 0 6 dに格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップS 2 2 0 5 0 4にて区間表示器6 6をOFF消灯させる。ステップS 2 2 0 5 0 5では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア1 0 6 dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【2 0 1 7】

10

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS 2 2 0 4 0 2では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS 2 2 0 4 0 1の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS 2 2 0 4 0 7にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【2 0 1 8】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS 2 2 0 4 0 3に進み、省略フラグがセットされているか否かを判定する。上記したとおり通常ゾーンにおいて省略フラグがセットされることはないため、通常ゾーンでは、ステップS 2 2 0 4 0 3を肯定判定し、ステップS 2 2 0 4 0 4にてモード移行判定処理を行う。

20

【2 0 1 9】

モード移行判定処理では、図3 0 8のフローチャートに示すように、ステップS 2 2 0 6 0 1にて左ストップスイッチ4 2が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ4 2ではなく中ストップスイッチ4 3又は右ストップスイッチ4 4が最初に操作されたと判定した場合には、ステップS 2 2 0 6 0 2に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。左ストップスイッチ4 2が最初に操作された場合と、押し順ベルに当選していない状況で中ストップスイッチ4 3又は右ストップスイッチ4 4が最初に操作された場合と、には、ステップS 2 2 0 6 0 3にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS 2 2 0 6 0 4にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS 2 2 0 6 0 5にて移行フラグをクリアする。ステップS 2 2 0 6 0 6では、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードである場合には、ステップS 2 2 0 6 0 7にて区間情報格納エリア1 0 6 dに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。続くステップS 2 2 0 6 0 8では、移行ゲーム数カウンタに1 0をセットし、ステップS 2 2 0 6 0 9では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、本処理を終了する。

30

【2 0 2 0】

ステップS 2 2 0 6 0 4にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS 2 2 0 6 1 0に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS 2 2 0 6 0 6に進み、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードである場合には、ステップS 2 2 0 6 0 7にて区間情報格納エリア1 0 6 dに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。続くステップS 2 2 0 6 0 8では、移行ゲーム数カウンタに1 0をセットし、ステップS 2 2 0 6 0 9では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。その後、本処理を終了する。

40

【2 0 2 1】

ステップS 2 2 0 6 0 2にて押し順ベルに当選していると判定した場合、すなわち、押

50

し順ベルに当選している状態で左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった場合には、モードゲーム数カウンタの更新等を行うことなく、そのまま本処理を終了する。

【2022】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS220404にてモード移行判定処理が終了した場合には、ステップS220405にて現在の遊技モードが報知モードでないか否かを判定する。報知モードではなくチャンスモードである場合には、ステップS220406にてCZ移行判定処理を行うとともに、ステップS220407にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【2023】

CZ移行判定処理では、図309のフローチャートに示すように、ステップS220701にて現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、ステップS220701を否定判定してステップS220705に進み、再遊技役に当選しているか否かを判定する。本実施の形態では、再遊技役として第1再遊技、第2再遊技、第3再遊技、内部中再遊技を設定しているため、ステップS220705では、当選役番号1～4のいずれかが当選フラグ格納エリア106aに格納されているか否かを判定する（図299参照）。再遊技役に当選していない場合には、ステップS220706に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。再遊技役又はレア役に当選している場合には、ステップS220707に進み、区間情報格納エリア106dに設けられた連続回数カウンタの値に1を加算する。ステップS220708では、連続回数カウンタの値が3となったか否かを判定し、3となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。連続回数カウンタの値が3となった場合には、ステップS220709にて連続回数カウンタに0をセットするとともに、ステップS220710にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、ステップS220711に進み、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技ゾーンフラグをチャレンジフラグに変更する。ステップS220712では、区間情報格納エリア106dに設けられたCZゲーム数カウンタに15をセットする。その後、本処理を終了する。

【2024】

ステップS220705及びステップS220706にて再遊技役及びレア役に当選していないと判定した場合には、ステップS220714にて連続回数カウンタに0をセットし、本処理を終了する。

【2025】

以上のとおり、通常ゾーンでは、再遊技役又はレア役に当選した場合、連続回数カウンタの値に1が加算され、再遊技役及びレア役に当選しなかった場合、連続回数カウンタの値が0に戻される。そして、連続回数カウンタの値が3となった場合には、通常ゾーンに移行する。つまり、チャレンジゾーンには、通常ゾーンにおいて再遊技役又はレア役に3ゲーム連続で当選した場合に移行する。

【2026】

次に、チャンスモードのチャレンジゾーンにおいて行われる処理について説明する。

【2027】

チャンスモードのチャレンジゾーンにおける区間抽選処理（図305参照）では、ステップS220301にてレア役に当選していると判定した場合、ステップS220302を肯定判定し、ステップS220303にてフリーズA演出における停止出目を決定する演出役決定処理を行う。

【2028】

演出役決定処理では、図310のフローチャートに示すように、ステップS220801にて役変換抽選を行う。役変換抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて、フリーズA演出における停止出目と対応する役を決定する。

【2029】

図 3 1 1 は、当選役と、役変換抽選にて決定される変換役と、の対応関係を示す図である。

【2030】

役変換抽選では、弱チェリーに当選している場合、80%の割合で変換役をスイカと決定し、15%の割合で変換役をチャンスと決定し、3%の割合で変換役を強チェリーと決定し、2%の割合で変換役を強ベルと決定する。スイカに当選している場合には、60%の割合で変換役をチャンスと決定し、30%の割合で変換役を強チェリーと決定し、9%の割合で変換役を強ベルと決定し、1%の割合で変換役を確定目と決定する。なお、確定目とは、当選役として設定されておらず、条件装置の入賞となる図柄組合せとしても設定されていない、各リール32L, 32M, 32Rの「白7」図柄が中ラインL2上に疑似停止する停止出目である。チャンスに当選している場合には、55%の割合で変換役を強チェリーと決定し、40%の割合で変換役を強ベルと決定し、5%の割合で変換役を確定目と決定する。強チェリーに当選している場合には、80%の割合で変換役を強ベルと決定し、20%の割合で変換役を確定目と決定する。強ベルに当選している場合には、100%の割合で変換役を確定目と決定する。

【2031】

役変換抽選を行った場合には、ステップS220802に進み、変換役記憶処理を行う。変換役記憶処理では、区間情報格納エリア106dに設けられた変換役記憶エリアに、役変換抽選の決定結果を記憶する。変換役記憶エリアは、第1記憶エリアと、第2記憶エリアと、によって構成されている。変換役記憶処理では、第1記憶エリアが未使用である場合、役変換抽選の決定結果を第1記憶エリアに記憶し、第1記憶エリアが使用中である場合、役変換抽選の決定結果を第2記憶エリアに記憶する。このとき、変換役をスイカと決定した場合には、第1スイカと対応する当選役番号5を変換役記憶エリアに記憶し、変換役をチャンスと決定した場合には、第2チャンスと対応する当選役番号8を変換役記憶エリアに記憶し、変換役を強チェリーと決定した場合には、当選役番号30を変換役記憶エリアに記憶し、変換役を強ベルと決定した場合には、当選役番号27を変換役記憶エリアに記憶し、変換役を確定目と決定した場合には、当選役番号として設定されていない数値である77を変換役記憶エリアに記憶する。なお、変換役記憶エリアを2つの記憶エリアによって構成しているのは、レア役当選ゲームの次ゲームでフリーズA演出を行う構成としたため、チャレンジゾーン下のフリーズA演出実行ゲームでレア役当選となって変換役を新たに記憶する事象が発生し得るからである。

【2032】

変換役記憶処理を行った場合には、ステップS220803にてフリーズフラグ0をセットするとともに、ステップS220804にて確定目を記憶したか否かを判定する。確定目を記憶していない場合には、そのまま本処理を終了し、確定目を記憶した場合には、ステップS220805にて省略フラグをセットした後に本処理を終了する。

【2033】

図305に示す区間抽選処理の説明に戻り、演出役決定処理が終了した場合には、ステップS220304に進み、省略フラグがセットされているか否かを判定する。省略フラグがセットされていない場合には、ステップS220305に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードのチャレンジゾーンにおける移行抽選では、変換役記憶エリアに記憶された最新の当選役番号と、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。ステップS220306では、移行抽選に当選したか否かを判定する。

【2034】

ちなみに、チャンスモードのチャレンジゾーンにおいて移行抽選に当選となる割合は、チャンスモードの通常ゾーンにおいて移行抽選に当選となる割合と同じである。すなわち、変換役がスイカである場合には、2%の割合で当選となり、変換役がチャンスである場合には、20%の割合で当選となる。変換役が強チェリーである場合には、30%の割合で当選となり、変換役が強ベルである場合には、50%の割合で当選となる。

【2035】

移行抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、移行抽選に当選した場合には、ステップS220307にて移行フラグをセットした後に本処理を終了する。

【2036】

ステップS220304にて省略フラグがセットされていると判定した場合には、移行抽選を行うことなく、そのまま本処理を終了する。

【2037】

チャンスモードのチャレンジゾーンにおける遊技区間処理（図306参照）では、上述した演出役決定処理において確定目を記憶した場合、ステップS220403において省略フラグがセットされていると判定し、ステップS220408にて報知モード移行処理を行う。その後、ステップS220407にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

10

【2038】

報知モード移行処理では、図312のフローチャートに示すように、ステップS220901にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグAに変更する。ステップS220902では、移行ゲーム数カウンタに100をセットし、ステップS220903では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。ステップS220904では、前乗せゲーム数カウンタの値が0でないか否かを判定する。チャンスモードのチャレンジゾーンでは、前乗せゲーム数カウンタの値が0以外の値となることがないため、ステップS220904を否定判定し、ステップS220906にてフリーズフラグ2をセットする。その後、本処理を終了する。

20

【2039】

以上のとおり、省略フラグがセットされている場合には、遊技モードがチャンスモードから報知モードに移行する。省略フラグがセットされている場合に区間抽選処理において移行抽選を行わなかったのは、遊技モードがチャンスモードから報知モードに移行するため、報知モードへの移行抽選を行う必要がなかったからである。

【2040】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS220403にて省略フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS220404にてモード移行判定処理を行うとともに、ステップS220405を肯定判定し、ステップS220406にてCZ移行判定処理を行う。その後、ステップS220407にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

30

【2041】

CZ移行判定処理では、図309のフローチャートに示すように、ステップS220701にて現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ステップS220702にてCZゲーム数カウンタの値から1を減算し、ステップS220703にてCZゲーム数カウンタの値が0となったか否かを判定する。CZゲーム数カウンタの値が0となった場合には、ステップS220704にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技ゾーンフラグを通常フラグに変更した後にステップS220705に進み、CZゲーム数カウンタの値が0となっていない場合には、そのままステップS220705に進む。

40

【2042】

ステップS220705では、再遊技役に当選しているか否かを判定する。再遊技役に当選していない場合には、ステップS220706に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。再遊技役又はレア役に当選している場合には、ステップS220707に進み、区間情報格納エリア106dに設けられた連続回数カウンタの値に1を加算する。ステップS220708では、連続回数カウンタの値が3となったか否かを判定し、3となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。連続回数カウンタの値が3となった場合には、ステップS220709にて連続回数カウンタに0をセットするとともに、ステップS220710にて現在の遊技ゾーンが通常ゾーンであるか否かを判定する。現在の

50

遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ステップ S 2 2 0 7 1 3 に進み、C Z ゲーム数カウンタの値に 1 5 を加算する。その後、本処理を終了する。

【2 0 4 3】

ステップ S 2 2 0 7 0 5 及びステップ S 2 2 0 7 0 6 にて再遊技役及びレア役に当選していないと判定した場合には、ステップ S 2 2 0 7 1 4 にて連続回数カウンタに 0 をセットし、本処理を終了する。

【2 0 4 4】

以上のとおり、チャレンジゾーンでは、再遊技役又はレア役に 3 ゲーム連続で当選した場合、1 5 ゲームの上乗せが行われる。

【2 0 4 5】

ここで、チャンスモードにおける遊技性について説明する。

【2 0 4 6】

通常区間からチャンスモードに移行した場合には、通常ゾーンから開始される。通常ゾーンでは、レア役に当選した場合、当該当選レア役に基づいて報知モードへの移行抽選が行われる。また、再遊技役又はレア役に 3 ゲーム連続で当選した場合には、遊技ゾーンが通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行する。

【2 0 4 7】

チャレンジゾーンでは、レア役に当選した場合、当選レア役ではなく変換役に基づいて報知モードへの移行抽選が行われる。変換役を決定する役変換抽選では、当選レア役よりも移行抽選の当選確率が高い役が選択される。このため、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーンでレア役に当選した場合よりも移行抽選に当選する確率が高くなり、遊技者にとって有利となる。加えて、役変換抽選では、弱チェリー以外のレア役に当選した場合、確定目が選択される可能性が生じる。そして、確定目が選択された場合には、前兆モードを経由することなく直接報知モードに移行する。前兆モード下での遊技は 1 回行う毎にメダルの減少が期待されるため、前兆モードを省略して報知モードに移行させることができ得るという点においても、チャレンジゾーンは通常ゾーンよりも遊技者にとって有利な遊技ゾーンであるといえる。チャレンジゾーン下で再遊技役又はレア役に 3 回連続で当選することなく 1 5 回の遊技が行われた場合には、チャレンジゾーンが終了して通常ゾーンに復帰する。一方、チャレンジゾーン下で再遊技役又はレア役に 3 回連続で当選した場合には、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数が 1 5 回増加する。

【2 0 4 8】

なお、報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合であっても、チャンスモード下でモードゲーム数カウンタの値が 7 0 0 となった場合には、報知モードへの移行抽選に当選した場合と同様に、チャンスモードから前兆モードに移行する。

【2 0 4 9】

以上のとおり、チャンスモードからは、報知モードへの移行抽選に当選した場合と、モードゲーム数カウンタの値が 7 0 0 となった場合と、に前兆モードに移行し、変換役として確定目が選択された場合、報知モードに移行する。ここで、チャンスモードにおいて左ストップスイッチ 4 2 以外のストップスイッチ 4 3, 4 4 を最初に操作した場合には、当該ゲームで押し順ベルに当選していた場合、以下の点で遊技者に不利となる。先ず、有利区間の終了条件に関わる区間ゲーム数カウンタの値が更新される一方、報知モードへの移行に関わるモードゲーム数カウンタの値が更新されなくなる。加えて、そのときの遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、C Z ゲーム数カウンタの値が更新される。したがって、チャンスモードにおいては、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作した方が遊技者にとって有利となる。

【2 0 5 0】

次に、有利区間の前兆モードにおける処理を説明する。

【2 0 5 1】

図 3 1 3 は、前兆モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9

10

20

30

40

50

、図 12 参照) であり、ゲームの開始段階において行われる。

【2052】

ステップ S 2 2 1 0 0 1 では、レア役に当選しているか否かを判定し、レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。レア役に当選している場合には、ステップ S 2 2 1 0 0 2 に進み、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ステップ S 2 2 1 0 0 3 にて上記した演出役決定処理を行った後にステップ S 2 2 1 0 0 4 に進み、現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合には、そのままステップ S 2 2 1 0 0 4 に進む。

【2053】

ステップ S 2 2 1 0 0 4 では、省略フラグがセットされているか否かを判定する。省略フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。一方、省略フラグがセットされている場合には、演出役決定処理にて変換役として確定目が選択されたことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 2 1 0 0 5 に進み、報知モード下で遊技可能な遊技回数を事前に上乗せするか否かの前乗せ抽選を行う。前乗せ抽選では、役の当否判定を行う際に取得した乱数に基づいて当否判定を行う。ステップ S 2 2 1 0 0 6 では、前乗せ抽選に当選したか否かを判定する。ちなみに、前乗せ抽選に当選となる割合は 5 % であり、その 5 0 % (すなわち 2 . 5 %) の割合で前乗せゲーム数を 5 0 と決定し、残りの 5 0 % (すなわち 2 . 5 %) の割合で前乗せゲーム数を 1 0 0 と決定する。前乗せ抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。前乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 2 2 1 0 0 7 に進み、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた前乗せゲーム数カウンタに、前乗せ抽選にて決定した前乗せゲーム数をセットする。その後、ステップ S 2 2 1 0 0 8 にて前乗せフラグをセットし、本処理を終了する。

【2054】

前兆モードにおける遊技区間処理 (図 3 0 6 参照) は、ステップ S 2 2 0 4 0 4 におけるモード移行判定処理と、ステップ S 2 2 0 4 0 8 における報知モード移行処理と、を除き、チャンスモードと同じ処理を行う。

【2055】

モード移行判定処理では、図 3 0 8 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 2 0 6 0 1 にて左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作されたか否かを判定する。左ストップスイッチ 4 2 ではなく中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作されたと判定した場合には、ステップ S 2 2 0 6 0 2 に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合と、押し順ベルに当選していない状況で中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合と、には、ステップ S 2 2 0 6 0 3 にてモードゲーム数カウンタの値に 1 を加算するとともに、ステップ S 2 2 0 6 0 4 にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。前兆モードでは、区間抽選処理において移行抽選を行っていないため、ステップ S 2 2 0 6 0 4 にて移行フラグがセットされていないと判定し、ステップ S 2 2 0 6 1 0 にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、そのまま本処理を終了する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップ S 2 2 0 6 0 6 に進み、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードではなく前兆モードである場合には、ステップ S 2 2 0 6 1 1 にて報知モード移行処理を行い、本処理を終了する。

【2056】

報知モード移行処理では、図 3 1 2 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 2 0 9 0 1 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグ A に変更する。ステップ S 2 2 0 9 0 2 では、移行ゲーム数カウンタに 1 0 0 をセットし、ステップ S 2 2 0 9 0 3 では、モードゲーム数カウンタに 0 をセットする。ステップ S 2 2 0 9 0 4 では、前乗せゲーム数カウンタの値が 0 でないか否かを判定する。前乗せゲーム数カウンタの値が 0 でない場合には、区間抽選処理において変換役として確定目が選

10

20

30

40

50

択されるとともに、前乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 2 0 9 0 5 に進み、移行ゲーム数カウンタの値に前乗せゲーム数カウンタの値を加算する。その後、又は前乗せゲーム数カウンタの値が 0 である場合には、ステップ S 2 2 0 9 0 6 にてフリーズフラグ 2 をセットし、本処理を終了する。

【2057】

以上のとおり、前兆モードからは、モードゲーム数カウンタの値が 1 0 となった場合と、変換役として確定目が選択された場合と、に報知モードへ移行する。ここで、前兆モードにおいて左ストップスイッチ 4 2 以外のストップスイッチ 4 3, 4 4 を最初に操作した場合には、当該ゲームで押し順ベルに当選していた場合、以下の点で遊技者に不利となる。まず、有利区間の終了条件に関わる区間ゲーム数カウンタの値が更新される一方、報知モードへの移行に関わるモードゲーム数カウンタの値が更新されなくなる。加えて、そのときの遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、C Z ゲーム数カウンタの値が更新される。したがって、前兆モードにおいては、左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作した方が遊技者にとって有利となる。

【2058】

本実施の形態では、上記したとおり、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合、フリーズ A 演出を行う。そこで以下では、主制御装置 1 0 1 が行うフリーズ処理を、図 3 1 4 のフローチャートに基づいて説明する。図示は省略するが、フリーズ処理は、4. 1 秒経過待ち処理の終了後であってリール制御処理の開始前に行われる処理であり、開始指令の発生に伴うリールの回転開始前に行われる（図 1 1 参照）。

【2059】

まず、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選したゲームで行われるフリーズ処理を説明する。チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合には、演出役決定処理にてフリーズフラグ 0 がセットされる（ステップ S 2 2 0 8 0 3、図 3 1 0 参照）。

【2060】

ステップ S 2 2 1 1 0 1 では、フリーズフラグ 1 がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ 1 がセットされていない場合には、ステップ S 2 2 1 1 0 4 に進み、フリーズフラグ 2 がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ 2 がセットされていない場合には、ステップ S 2 2 1 1 0 6 に進み、フリーズフラグ 0 がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ 0 がセットされている場合には、ステップ S 2 2 1 1 0 7 にてフリーズフラグ 0 をクリアするとともに、ステップ S 2 2 1 1 0 8 にてフリーズフラグ 1 をセットし、本処理を終了する。

【2061】

以上のとおり、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選したゲームで行われるフリーズ処理では、セットされているフリーズフラグ 0 をフリーズフラグ 1 に変更する処理を行う。

【2062】

次に、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した次ゲームで行われるフリーズ処理を説明する。

【2063】

ステップ S 2 2 1 1 0 1 では、フリーズフラグ 1 がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ 1 がセットされている場合には、ステップ S 2 2 1 1 0 2 に進み、フリーズフラグ 2 がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ 2 は、チャンスモード又は前兆モードから報知モードに移行した場合にセットされるフラグである（ステップ S 2 2 0 9 0 6、図 3 1 2 参照）。フリーズフラグ 2 がセットされていない場合、すなわち報知モードに移行していない場合には、ステップ S 2 2 1 1 0 3 に進み、フリーズ A 演出を開始すべくフリーズ A 処理を行う。

【2064】

フリーズ A 処理では、図 3 1 5 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 2 1 2 0 1 において A 開始コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。詳細は後述するが、表

10

20

30

40

50

示制御装置 81 は、A 開始コマンドを受信することにより、主制御装置 101 側でフリーズ A 演出を実行するための制御を開始したことを把握し、補助表示部 65 等にてフリーズ A 演出を開始させるための制御を行う。ステップ S 221202 では、タイマに 10 秒をセットし、ステップ S 221203 では、前記タイマの減算を許可する。これにより、タイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理（ステップ S 108、図 10 参照）において定期的に減算されることとなる。ステップ S 221204 では、停止結果変換処理を行う。

【2065】

停止結果変換処理について簡単に説明すると、先ず、全リール 32L, 32M, 32R を逆向きに回転させる。その後、変換役記憶エリアの第 1 記憶エリアに記憶された変換役を参照し、変換役と対応する停止図柄番号をセットする。このとき、変換役がスイカである場合には、再遊技 8 入賞すなわち各リール 32L, 32M, 32R の「スイカ」図柄が右下がりライン L4 上に疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。変換役がチャンスである場合には、再遊技 10 入賞すなわちチャンス目 B が疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。変換役が強チェリーである場合には、小役 29 入賞のうち各リール 32L, 32M, 32R の「チェリー」図柄が右上がりライン L5 上に疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。変換役が強ベルである場合には、小役 3 入賞すなわち各リール 32L, 32M, 32R の「ベル」図柄が中ライン L2 上に疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。変換役が確定目である場合には、各リール 32L, 32M, 32R の「白 7」図柄が中ライン L2 上に疑似停止する停止出目となる停止図柄番号をセットする。なお、リールの疑似停止は、タイマ割込み処理のステップモータ制御処理（ステップ S 107、図 10 参照）にて行われる。ステップモータ制御処理では、リールの到達図柄の図柄番号が停止図柄番号と等しくなったか否かを判定し、等しくなった場合にブレーキ処理を行うことでリールを疑似停止させる。全てのリール 32L, 32M, 32R を疑似停止させた場合には、停止結果変換処理を終了する。

【2066】

停止結果変換処理が終了した場合には、ステップ S 221205 に進み、変換役シフト処理を行う。変換役シフト処理では、変換役記憶エリアの第 1 記憶エリアに記憶されている変換役をクリアするとともに、第 2 記憶エリアに記憶されている変換役を第 1 記憶エリアにシフトする処理を行う。ステップ S 221206 では、タイマの値が 0 となるまで待機し、タイマの値が 0 となった場合には、ステップ S 221207 にてフリーズフラグ 1 をクリアする。ステップ S 221208 では、主制御装置 101 側でフリーズ A 演出を実行するための制御が終了したことを把握させるべく、A 終了コマンドを表示制御装置 81 に対して送信する。その後、本処理を終了する。

【2067】

フリーズ処理の説明に戻り、ステップ S 221103 のフリーズ A 処理が終了した場合には、ステップ S 221104 に進み、フリーズフラグ 2 がセットされているか否かを判定する。ステップ S 221103 のフリーズ A 処理は、フリーズフラグ 2 がセットされていない場合に行われる処理であるため、ステップ S 221106 に進み、フリーズフラグ 0 がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ 0 がセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。フリーズフラグ 0 がセットされている場合には、フリーズ A 演出を行うゲームにおいて再度レア役に当選したことを意味するため、ステップ S 221107 にてフリーズフラグ 0 をクリアするとともに、ステップ S 221108 にてフリーズフラグ 1 をセットし、本処理を終了する。

【2068】

ステップ S 221102 にてフリーズフラグ 2 がセットされていると判定した場合には、報知モードに移行したこと、より具体的には報知モードの 1 ゲーム目でフリーズ A 演出を実行することを意味する。かかる場合には、ステップ S 221109 に進み、前乗せフラグがセットされているか否かを判定する。前乗せフラグがセットされていない場合、す

なわち前乗せ抽選に当選していない場合には、ステップ S 2 2 1 1 1 0 にて上記したフリーズ A 処理を行うとともに、ステップ S 2 2 1 1 1 1 にてフリーズ B 処理を行う。ここで、フリーズ B 処理とは、報知モードに移行したことを報知するフリーズ B 演出を実行するために行う処理である。

【2069】

フリーズ B 処理では、図 3 1 6 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 2 1 3 0 1 において B 開始コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置 8 1 は、B 開始コマンドを受信することにより、主制御装置 1 0 1 側でフリーズ B 演出を実行するための制御を開始したことを把握し、補助表示部 6 5 等にて所定のオープニングムービーを開始させるための制御を行う。ステップ S 2 2 1 3 0 2 では、タイマに 5 秒をセットし、ステップ S 2 2 1 3 0 3 では、前記タイマの減算を許可する。これにより、タイマの値は、タイマ割込み処理のタイマ減算処理（ステップ S 1 0 8、図 1 0 参照）において定期的に減算されることとなる。ステップ S 2 2 1 3 0 4 では、タイマの値が 0 となるまで待機し、タイマの値が 0 となった場合には、ステップ S 2 2 1 3 0 5 にてフリーズフラグ 2 をクリアする。ステップ S 2 2 1 3 0 6 では、主制御装置 1 0 1 側でフリーズ B 演出を実行するための制御が終了したことを把握させるべく、B 終了コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。その後、本処理を終了する。

【2070】

フリーズ処理の説明に戻り、ステップ S 2 2 1 1 1 1 のフリーズ B 処理が終了した場合には、ステップ S 2 2 1 1 0 4 に進み、フリーズフラグ 2 がセットされているか否かを判定する。上記したとおり、フリーズ B 処理では、ステップ S 2 2 1 3 0 5 にてフリーズフラグ 2 をクリアする。このため、ステップ S 2 2 1 1 0 6 に進み、フリーズフラグ 0 がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ 0 がセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【2071】

ステップ S 2 2 1 1 0 9 にて前乗せフラグがセットされていると判定した場合には、前乗せ抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 2 1 1 1 2 にて上記したフリーズ B 処理を行うとともに、ステップ S 2 2 1 1 1 3 にて上記したフリーズ A 処理を行う。つまり、前乗せ抽選に当選した場合には、前乗せ抽選に当選していない場合と比して、フリーズ A 演出とフリーズ B 演出との実行順序が逆になる。ステップ S 2 2 1 1 1 4 では、前乗せフラグをクリアする。続くステップ S 2 2 1 1 0 4 では、フリーズフラグ 2 がセットされているか否かを判定する。上記したとおり、フリーズ B 処理では、ステップ S 2 2 1 3 0 5 にてフリーズフラグ 2 をクリアする。このため、ステップ S 2 2 1 1 0 6 に進み、フリーズフラグ 0 がセットされているか否かを判定する。フリーズフラグ 0 がセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【2072】

本実施の形態では、前兆モードに移行した場合に補助表示部 6 5 にて行われる前兆演出（以下、当該前兆演出を「本前兆演出」ともいう。）と、本前兆演出を開始した後に補助表示部 6 5 にて行われるフリーズ A 演出と、に特徴を有している。そこで以下では、表示制御装置 8 1 が行う上記補助演出に関わる処理について説明する。

【2073】

図 3 1 7 は、表示制御装置 8 1 が行う本前兆確認処理を示すフローチャートである。本前兆確認処理は、主制御装置 1 0 1 からの区間コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【2074】

ステップ S 2 2 1 4 0 1 では、区間コマンドに含まれた遊技モードを示す情報が前兆モードであるか否かを判定し、前兆モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。前兆モードである場合には、ステップ S 2 2 1 4 0 2 に進み、今回のゲームが前兆モード移行ゲームであったか否かを判定する。具体的には、表示制御装置 8 1 の R A M に格納されている遊技モードフラグがチャンスモードを示すチャンスフラグであるか否かを判定する

。今回のゲームが前兆モード移行ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了する。今回のゲームが前兆モード移行ゲームであった場合には、ステップS 2 2 1 4 0 3に進み、表示制御装置81のRAMに格納されている遊技モードフラグを前兆フラグに変更する。ステップS 2 2 1 4 0 4では、表示制御装置81のRAMに設けられた前兆ゲーム数カウンタに0をセットする。その後、ステップS 2 2 1 4 0 5にて10G間演出設定処理を行い、本処理を終了する。上記したとおり、前兆モードは、左ストップスイッチ42を最初に操作してゲームを行った場合、確定目に変換されることがなければ10ゲームで終了する。10G間演出設定処理では、本前兆演出の第1パート（1ゲーム目～7ゲーム目）で行う煽り演出の種別及びその演出内容と、本前兆演出の第2パート（8ゲーム目～10ゲーム目）で行う対決演出の演出内容と、を決定するとともに、当該決定結果を表示制御装置81のRAMに記憶する。

10

【2075】

図318は、表示制御装置81が行う本前兆演出処理を示すフローチャートである。本前兆演出処理は、主制御装置101からの回転開始コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

【2076】

ステップS 2 2 1 5 0 1では、前兆ゲーム数カウンタの値に1を加算し、ステップS 2 2 1 5 0 2では、前兆ゲーム数カウンタの値が10より小さいか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が10より小さい場合には、ステップS 2 2 1 5 0 3に進み、先の10G間演出設定処理における決定結果に基づいて、前兆ゲーム数カウンタの値に応じた補助演出を開始する。その後、本処理を終了する。

20

【2077】

ステップS 2 2 1 5 0 2にて前兆ゲーム数カウンタの値が10より小さくないと判定した場合には、ステップS 2 2 1 5 0 4にて前兆ゲーム数カウンタの値が10であるか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が10である場合には、本前兆演出の最終ゲームであることを意味する。かかる場合には、ステップS 2 2 1 5 0 5に進み、現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンであるか否かを判定する。現在の遊技ゾーンがチャレンジゾーンである場合には、ステップS 2 2 1 5 0 6に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS 2 2 1 5 0 7に進み、前乗せ抽選に当選したか否かを判定する。なお、表示制御装置81は、主制御装置101から送信された区間コマンドによって現在の遊技ゾーンを把握しており、主制御装置101から送信された抽選結果コマンドによって当選役や前乗せ抽選の当選有無を把握している。

30

【2078】

現在の遊技ゾーンが通常ゾーンである場合と、チャレンジゾーン下でレア役に当選しなかった場合と、チャレンジゾーン下でレア役に当選して前乗せ抽選にも当選した場合と、には、ステップS 2 2 1 5 0 8にて勝利演出を開始し、本処理を終了する。勝利演出では、8ゲーム目から行っている対決演出に勝利する演出を行うとともに、全リール32L, 32M, 32R停止後に「WIN」表示を行う。一方、チャレンジゾーン下でレア役に当選したものの前乗せ抽選に当選しなかった場合には、ステップS 2 2 1 5 0 9にて敗北演出を開始し、本処理を終了する。敗北演出では、8ゲーム目から行っている対決演出に敗北する演出を行うとともに、全リール32L, 32M, 32R停止後に「残念」表示を行う。

40

【2079】

ステップS 2 2 1 5 0 4にて前兆ゲーム数カウンタの値が10でないと判定した場合には、前兆モードが11ゲーム以上継続したことを意味する。かかる場合には、ステップS 2 2 1 5 1 0にて勝利演出の最終画面（「WIN」表示）を継続表示するとともに、ステップS 2 2 1 5 1 1にて補助表示部65に「準備中」を追加表示し、本処理を終了する。

【2080】

図319は、表示制御装置81が行う停止指令コマンド処理を示すフローチャートである。本実施の形態における主制御装置101は、ストップスイッチ42～44が操作され

50

て停止指令が発生した場合、今回の停止指令が第1停止指令～第3停止指令のいずれであるかと、操作されたストップスイッチと、を示す停止指令コマンドを表示制御装置81に対して送信するようになっている。

【2081】

ステップS221601では、停止指令コマンドを受信したか否かを判定し、停止指令コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。停止指令コマンドを受信した場合には、ステップS221602に進み、第1停止指令が発生したか否かを判定する。第1停止指令が発生した場合には、ステップS221603に進み、操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ42であるか否かを判定する。左ストップスイッチ42が操作されて第1停止指令が発生した場合には、ステップS221604にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

10

【2082】

ステップS221603にて操作されたストップスイッチが左ストップスイッチ42ではないと判定した場合、すなわち中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が操作されて第1停止指令が発生した場合には、ステップS221605に進み、押し順ベルに当選しているか否かを判定する。押し順ベルに当選している場合には、ステップS221606に進み、現在の遊技モードが報知モードでないか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードでない場合、すなわち、通常区間である場合と、現在の遊技モードがチャンスモード又は前兆モードである場合と、には、ステップS221607にて画面暗転処理を行う。画面暗転処理では、補助演出や残りゲーム数の表示等を行っているレイヤーより上位のレイヤーにグレーを表示することにより、補助演出の演出内容や残りゲーム数等の情報の視認性を低下させる。なお、画面暗転処理において、補助演出や残りゲーム数の表示等を行っているレイヤーの輝度を低下させることにより、補助演出の演出内容や残りゲーム数等の情報の視認性を低下させる構成としてもよい。画面暗転処理を行った場合には、ステップS221604にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

20

【2083】

ステップS221605において押し順ベルに当選していないと判定した場合と、ステップS221606において現在の遊技モードが報知モードであると判定した場合と、には、中ストップスイッチ43又は右ストップスイッチ44が操作されて第1停止指令が発生した場合であっても画面暗転処理を行うことなく、ステップS221604にて補助演出の演出内容を進行させるべく演出進行処理を行い、本処理を終了する。

30

【2084】

なお、上記停止指令コマンド処理は、本前兆演出を行っている場合すなわち前兆モードである場合に限らず、チャンスモードの通常ゾーンやチャレンジゾーン等においても行われている。

【2085】

以上のとおり、チャンスモードから前兆モードに移行する場合には、前兆モード移行ゲームにおいて10ゲーム目までに行う本前兆演出の演出内容が決定される。そして、本前兆演出では、10ゲーム目で報知モードへの移行を報知する勝利演出が行われる。前兆モード下の各ゲームにおいて左ストップスイッチ42を最初に操作した場合と、前兆モード下で左ストップスイッチ42以外を最初に操作したゲームにおいて押し順ベルに当選していなかった場合と、には、10ゲーム目で前兆モードが終了することとなる。このため、かかる場合には、勝利演出の実行タイミングと、前兆モードの終了タイミングと、が一致することとなる。一方、前兆モード下で左ストップスイッチ42以外を最初に操作したゲームにおいて押し順ベルに当選していた場合には、11ゲーム目以降に前兆モードが終了することとなる。かかる場合には、10ゲーム目に勝利演出が行われるとともに、勝利演出の最終画面と、「準備中」の表示と、が前兆モード終了ゲームまで継続表示されることとなる。

40

【2086】

50

なお、詳細な説明は省略するが、表示制御装置 8 1 は、前兆モードに移行していない状況、すなわち報知モードへの移行が確定していない状況において、前兆演出を実行するための処理を行うことがある。かかる前兆演出（以下、「ガセ前兆演出」ともいう。）は、レア役に当選したものの移行抽選に当選しなかった場合の所定確率で開始され、10ゲーム目までに移行抽選に当選しなかった場合、10ゲーム目に敗北演出を行って終了される。

【2087】

図 3 2 0 は、表示制御装置 8 1 が前兆モードにおいて行うフリーズ A 演出処理を示すフローチャートである。フリーズ A 演出処理は、主制御装置 1 0 1 からの A 開始コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

10

【2088】

ステップ S 2 2 1 7 0 1 では、A 開始コマンドを受信したか否かを判定し、A 開始コマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。A 開始コマンドを受信した場合には、ステップ S 2 2 1 7 0 2 に進み、前乗せ抽選に当選しているか否かを判定する。前乗せ抽選に当選していない場合には、ステップ S 2 2 1 7 0 3 に進み、前兆ゲーム数カウンタの値が 1 0 より小さいか否かを判定する。前兆ゲーム数カウンタの値が 1 0 より小さい場合には、ステップ S 2 2 1 7 0 4 に進み、フリーズ A 演出を開始するとともに「!!!」を最終表示し、本処理を終了する。

【2089】

ステップ S 2 2 1 7 0 3 にて前兆ゲーム数カウンタの値が 1 0 より小さくないと判定した場合には、ステップ S 2 2 1 7 0 5 にて前兆ゲーム数カウンタの値が 1 0 であるか否かを判定する。本前兆演出において説明したとおり、本前兆演出は、回転開始コマンドを受信した場合に起動される処理である。フリーズ A 演出処理は、A 開始コマンドを受信した場合に起動される処理であり、主制御装置 1 0 1 は、フリーズ A 演出を実行する場合、A 開始コマンドを送信した後に回転開始コマンドを送信する。つまり、フリーズ A 演出処理を実行する段階では、前兆ゲーム数カウンタの値が更新されておらず、前兆ゲーム数カウンタの値が 1 0 である場合には、前兆演出の 1 1 ゲーム目であることを意味する。前兆演出の 1 1 ゲーム目である場合には、ステップ S 2 2 1 7 0 6 にて逆転演出を開始し、本処理を終了する。逆転演出では、対決演出に敗れた主人公キャラクタが逆転勝利する演出を行うとともに、全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R 停止後に「WIN」表示を行う。

20

30

【2090】

ステップ S 2 2 1 7 0 5 にて前兆ゲーム数カウンタの値が 1 0 でないと判定した場合には、前兆モードが 1 2 ゲーム以上継続したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 2 1 7 0 7 にてイレギュラー表示を開始し、本処理を終了する。イレギュラー表示では、補助表示部 6 5 にて上記ステップ S 2 2 1 7 0 4 やステップ S 2 2 1 7 0 6 のような補助演出を行わず、「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章を補助表示部 6 5 に表示する。

【2091】

ステップ S 2 2 1 7 0 2 にて前乗せ抽選に当選していると判定した場合には、ステップ S 2 2 1 7 0 8 に進み、フリーズ A 演出を開始するとともに前乗せゲーム数を最終表示し、本処理を終了する。

40

【2092】

なお、図示は省略するが、チャンスモードにおいて行うフリーズ A 演出処理では、A 開始コマンドを受信した場合、フリーズ A 演出を開始するとともに「!!!」を最終表示する処理を行う。

【2093】

図 3 2 1 は、本前兆演出の実行中にレア役の変換が行われた場合において、実行されるフリーズ演出の種別及び順序と、フリーズ A 演出の報知内容と、を示す図である。なお以下では、押し順ベル当選ゲームで中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 を最初に操作することを、ペナルティ操作という。かかる操作を行った場合には、主制御装

50

置 1 0 1 側でモードゲーム数カウンタの更新が行われなくなるからである。

【 2 0 9 4 】

前兆ゲーム数カウンタの値が 0 ～ 9 のいずれかである際にレア役に当選した場合、フリーズ演出は、レア役に当選した次ゲームで実行される。

【 2 0 9 5 】

例えば本前兆演出の 4 ゲーム目にレア役に当選し、演出役決定処理において確定目以外の役に変換された場合には、本前兆演出の 5 ゲーム目に「!!!」が最終表示されるフリーズ A 演出が実行される。本前兆演出が開始された後にペナルティ操作を行わなかった場合には、本前兆演出の 1 0 ゲーム目に勝利演出が行われ、1 1 ゲーム目から報知モードに移行する。

10

【 2 0 9 6 】

例えば本前兆演出の 4 ゲーム目にレア役に当選し、演出役決定処理において確定目に変換された場合には、4 ゲーム目に報知モード移行処理が行われ、5 ゲーム目から報知モードに移行することとなる。かかる場合には、前乗せ抽選に当選しなかった場合、5 ゲーム目（報知モードの 1 ゲーム目）において、「!!!」が最終表示されるフリーズ A 演出が実行された後に、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズ B 演出が実行される。一方、前乗せ抽選に当選した場合には、5 ゲーム目（報知モードの 1 ゲーム目）において、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズ B 演出が実行された後に、前乗せゲーム数が最終表示されるフリーズ A 演出が実行される。これらの場合においては、上記フリーズ演出の終了後に報知モードと対応する報知ステージが補助表示部 6 5 に表示され、5 ゲーム目以降の本前兆演出が省略されることとなる。

20

【 2 0 9 7 】

前兆ゲーム数カウンタの値が 1 0 である際にレア役に当選した場合、フリーズ演出は 1 1 ゲーム目に実行される。

【 2 0 9 8 】

本前兆演出が開始された後にペナルティ操作を行わなかった場合には、1 1 ゲーム目から報知モードに移行する。演出役決定処理において確定目以外の役に変換された場合と、確定目に変換されたものの前乗せ抽選に当選しなかった場合と、には、本前兆演出の 1 0 ゲーム目に敗北演出が行われる。そして、1 1 ゲーム目（報知モードの 1 ゲーム目）では、フリーズ A 演出にて逆転演出が行われた後に、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズ B 演出が実行される。一方、確定目に変換されるとともに前乗せ抽選に当選した場合には、本前兆演出の 1 0 ゲーム目に敗北演出ではなく勝利演出が行われる。そして、1 1 ゲーム目（報知モードの 1 ゲーム目）では、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズ B 演出が実行された後に、前乗せゲーム数が最終表示されるフリーズ A 演出が実行される。

30

【 2 0 9 9 】

本前兆演出が開始された後にペナルティ操作を行った場合には、1 0 ゲーム目に当選したレア役が確定目に変換されなかった場合、1 1 ゲーム目が前兆モードのままとなる。かかる場合には、本前兆演出の 1 0 ゲーム目に敗北演出が行われ、1 1 ゲーム目のフリーズ A 演出にて逆転演出が行われる。報知モードに移行していないため、フリーズ B 演出は行われない。1 1 ゲーム目においてフリーズ A 演出が終了した場合、補助表示部 6 5 には、「WIN」の文字と「準備中」の文字とが表示される。1 0 ゲーム目に当選したレア役が確定目に変換された場合には、1 1 ゲーム目から報知モードに移行する。かかる場合には、本前兆演出の 1 0 ゲーム目に敗北演出が行われる。そして、1 1 ゲーム目（報知モードの 1 ゲーム目）では、フリーズ A 演出にて逆転演出が行われた後に、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズ B 演出が実行される。1 0 ゲーム目に当選したレア役が確定目に変換されて前乗せ抽選に当選した場合には、本前兆演出の 1 0 ゲーム目に敗北演出ではなく勝利演出が行われる。そして、1 1 ゲーム目（報知モードの 1 ゲーム目）では、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズ B 演出が実行された後に、前乗せゲーム数が最終表示されるフリーズ A 演出が実行される。

40

50

【2100】

前兆ゲーム数カウンタの値が11以上である際にレア役に当選した場合、フリーズ演出は、レア役に当選した次ゲームで実行される。かかる場合には、本前兆演出の10ゲーム目に勝利演出が行われ、11ゲーム目以降は、補助表示部65に「WIN」の文字と「準備中」の文字とが表示される。

【2101】

例えば本前兆演出の14ゲーム目にレア役に当選し、演出役決定処理において確定目以外の役に変換された場合には、本前兆演出の15ゲーム目に「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章が表示されるフリーズA演出が実行される。15ゲーム目においてフリーズA演出が終了した場合、補助表示部65には、「WIN」の文字と「準備中」の文字とが表示される。その後は、モードゲーム数カウンタの値が10となった次ゲームから報知モードに移行し、報知モードの1ゲーム目で所定のオープニングムービーが表示されるフリーズB演出が実行される。

10

【2102】

例えば本前兆演出の14ゲーム目にレア役に当選し、演出役決定処理において確定目に変換された場合には、14ゲーム目に報知モード移行処理が行われ、15ゲーム目から報知モードに移行することとなる。かかる場合には、前乗せ抽選に当選しなかった場合、15ゲーム目（報知モードの1ゲーム目）において、「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章が表示されるフリーズA演出が実行された後に、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズB演出が実行される。一方、前乗せ抽選に当選した場合には、15ゲーム目（報知モードの1ゲーム目）において、所定のオープニングムービーが表示されるフリーズB演出が実行された後に、前乗せゲーム数が最終表示されるフリーズA演出が実行される。

20

【2103】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【2104】

図322は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS309、図12参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。

【2105】

ステップS221801では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップS221802に進み、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選している場合には、ステップS221803に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う。上乗せ抽選では、例えば設定3の場合、第1スイカ当選であれば約8分の1の確率で上乗せゲーム数10, 30, 50のいずれかに当選となる。ステップS221804では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選した場合には、ステップS221805にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップS221806にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドである。ステップS221807では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、上乗せフラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。レア役に当選していない場合には、上記上乗せ抽選を行うことなくそのまま本処理を終了する。

30

40

【2106】

ステップS221801にて押し順ベルに当選していると判定した場合には、ステップS221808に進み、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かのナビ判定処理を行う。ナビ判定処理では、セットされている遊技モードフラグと、セット

50

されている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいてナビ実行有無の判定を行う。より具体的には、図 3 2 3 に示すように、左中右ベル 1，左中右ベル 2，左右中ベル 1，左右中ベル 2，中左右ベル 1，中左右ベル 2，中右左ベル 1，中右左ベル 2，右中左ベル 1，右中左ベル 2，右左中ベル 1，右左中ベル 2 のいずれかに当選している場合、報知モード A であれば 3 3 % の割合でナビすると判定する。さらに具体的にいうと、上記各役に当選となる乱数値はそれぞれ 1 9 8 0 個ある（図 2 9 9 参照）ため、6 6 0 個の乱数値がナビすると判定される乱数値として設定されており、残り 1 3 2 0 個の乱数値がナビしないと判定される乱数値として設定されている。第 1 特殊ベル，第 2 特殊ベル，第 3 特殊ベル，第 4 特殊ベルのいずれかに当選している場合には、報知モード A であれば 1 0 0 % の割合でナビすると判定する。ステップ S 2 2 1 8 0 9 では、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビするか否かを判定する。ナビする場合には、ステップ S 2 2 1 8 1 0 にてナビフラグをセットした後に本処理を終了する。ナビしない場合には、ステップ S 2 2 1 8 1 1 にて予想フラグをセットするとともに、ステップ S 2 2 1 8 1 2 にて予想コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、予想コマンドとは、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないことを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。

10

【2 1 0 7】

以上のとおり、報知モード A では、押し順ベルに当選した場合に、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビする場合と、ナビしない場合と、がある。そこで以下では、操作順序を実際にナビするにあたって主制御装置 1 0 1 と表示制御装置 8 1 が行う処理を説明する。

20

【2 1 0 8】

主制御装置 1 0 1 は、回転開始処理（図 1 7 参照）と、指示モニタ表示処理（図 1 9 参照）と、において、ベル入賞を成立させることができる操作順序を指示モニタに表示する処理を行う。このとき、上記第 1 の実施形態では、押し順ベルに当選したか否かを判定（S 6 0 3，S 8 0 2）して指示モニタを表示したが、本実施の形態では、押し順ベルに当選したか否かではなく、ナビフラグがセットされているか否かを判定し、ナビフラグがセットされている場合に指示モニタを表示する処理を行う。

【2 1 0 9】

図 3 2 4 は、当選役情報作成処理を示すフローチャートである。当選役情報作成処理は、抽選結果コマンドを構成する各種情報のうち、役の当否判定の結果を示す当選役情報を作成するための処理である。当選役情報作成処理は、区間抽選処理が終了した後であって、抽選結果コマンドを送信する前に行われる（図 1 2 参照）。

30

【2 1 1 0】

ステップ S 2 2 1 9 0 1 では、押し順ベルに当選したか否かを判定する。押し順ベルに当選していない場合には、ステップ S 2 2 1 9 0 2 にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップ S 2 2 1 9 0 3 に進み、ナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、現在の遊技モードが報知モードであって、ベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 2 1 9 0 2 にて当選役情報として当選役番号をセットし、本処理を終了する。

40

【2 1 1 1】

一方、ナビフラグがセットされていない場合には、現在の遊技モードが通常区間又はチャンスモードであるか、現在の遊技モードが報知モードであるもののベル入賞を成立させることができる操作順序をナビしないと決定したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 2 1 9 0 4 にて当選役情報としてグループ番号をセットし、本処理を終了する。具体的には、左中右ベル 1，左中右ベル 2，左右中ベル 1，左右中ベル 2，中左右ベル 1，中左右ベル 2，中右左ベル 1，中右左ベル 2，右中左ベル 1，右中左ベル 2，右左中ベル 1，右左中ベル 2 のいずれかに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「1」をセットし、第 1 特殊ベル，第 2 特殊ベル，第 3 特殊ベル，第 4 特殊ベルのいずれ

50

かに当選している場合には、当選役情報としてグループ番号「2」をセットする。グループ番号をセットする場合には、当選役情報として当選役番号をセットしない。したがって、表示制御装置81は、グループ番号を含む抽選結果コマンドを受信した場合、グループ番号と対応する押し順ベルのいずれかに当選したことは把握できるものの、いずれの押し順ベルに当選したかは把握することができない。なお、以下では、左中右ベル1，左中右ベル2，左右中ベル1，左右中ベル2，中左右ベル1，中左右ベル2，中右左ベル1，中右左ベル2，右中左ベル1，右中左ベル2，右左中ベル1，右左中ベル2を総称して「押し順グループ1」ともいう。また、第1特殊ベル，第2特殊ベル，第3特殊ベル，第4特殊ベルを総称して「押し順グループ2」ともいう。

【2112】

図325は、表示制御装置81が行う操作ナビ処理を示すフローチャートである。操作ナビ処理は、主制御装置101から送信された抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であって、ゲームの開始段階において起動される。

【2113】

ステップS222001では、当選役番号を受信したか否かを判定する。当選役番号を受信した場合には、ステップS222002にて当選役が押し順ベルであるか否かを判定し、押し順ベルでない場合には、そのまま本処理を終了する。当選役が押し順ベルであることを示す当選役番号を受信した場合には、主制御装置101側でベル入賞を成立させることができる操作順序をナビすると決定したことを意味する。かかる場合には、ステップS222003にてベル入賞を成立させることができる操作順序を補助表示部65に表示する処理を行い、本処理を終了する。

【2114】

ステップS222001にて当選役番号を受信していないと判定した場合には、グループ番号を受信したことを意味する。かかる場合には、ステップS222004に進み、予想コマンドを受信済みであるか否かを判定する。予想コマンドを受信済みでない場合には、現在の遊技区間が通常区間又はチャンスモードであることを意味するため、そのまま本処理を終了する。予想コマンドを受信済みである場合には、ステップS222005にて補助表示部65に「???」を表示する処理を行い、本処理を終了する。補助表示部65に「???」を表示することにより、ベル入賞を成立させることができる操作順序はナビしないものの、押し順ベルに当選したことは報知することができる。また、本実施の形態における「???」の表示は、その後の遊技においてナビ率がアップする昇格示唆としての機能を有している。

【2115】

なお、詳細な説明は省略するが、疑似遊技を行う遊技回では、上記操作順序の表示及び「???」の表示は、疑似遊技が終了して本遊技が開始される際に行われる。

【2116】

図326は、主制御装置101が行う昇格判定処理を示すフローチャートである。昇格判定処理は、リール制御処理（S212、図11参照）の終了後すなわち全リール32L，32M，32Rの停止後に行われる処理である。

【2117】

ステップS222101では、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定し、現在の遊技モードが報知モードでない場合には、そのまま本処理を終了する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS222102にてナビフラグがセットされているか否かを判定する。ナビフラグがセットされている場合には、ステップS222103にてナビフラグをクリアした後にステップS222104に進み、ナビフラグがセットされていない場合には、そのままステップS222104に進む。ステップS222104では、予想フラグがセットされているか否かを判定し、予想フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了する。

【2118】

予想フラグがセットされている場合には、ステップS222105にて予想フラグをク

10

20

30

40

50

リアするとともに、ステップ S 2 2 2 1 0 6 にてベル入賞が成立したか否かを判定する。ベル入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、ベル入賞が成立している場合には、ステップ S 2 2 2 1 0 7 にてナビ率をアップさせるか否かの昇格抽選を行う。昇格抽選では、セットされている遊技モードフラグと、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて昇格抽選を行う。ステップ S 2 2 2 1 0 8 では、昇格抽選に当選したか否かを判定し、昇格抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。昇格抽選に当選した場合には、ステップ S 2 2 2 1 0 9 に進み、セットされている遊技モードフラグが報知フラグ A であるか否かを判定する。報知フラグ A がセットされている場合には、ステップ S 2 2 2 1 1 0 に進み、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグ B に変更する。

10

【2 1 1 9】

遊技モードフラグが報知フラグ B に変更されることにより、それ以降の遊技回では、図 3 2 3 に示すように、押し順グループ 1 に当選していれば 6 6 % の割合でナビすると判定され、押し順グループ 2 に当選していれば 1 0 0 % の割合でナビすると判定されるようになる。

【2 1 2 0】

ステップ S 2 2 2 1 0 9 にて報知フラグ A がセットされていないと判定した場合には、ステップ S 2 2 2 1 1 1 に進み、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグを報知フラグ C に変更する。

【2 1 2 1】

遊技モードフラグが報知フラグ C に変更されることにより、それ以降の遊技回では、図 3 2 3 に示すように、押し順ベルに当選すれば 1 0 0 % の割合でナビすると判定されるようになる。

20

【2 1 2 2】

ステップ S 2 2 2 1 1 0 又はステップ S 2 2 2 1 1 1 にて遊技モードフラグを変更した場合には、ステップ S 2 2 2 1 1 2 にて昇格コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、昇格コマンドとは、昇格抽選に当選したことを把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。表示制御装置 8 1 は、昇格コマンドを受信した場合、昇格抽選に当選したことを示唆する演出を実行する。本実施の形態では、報知モード A である場合、背景画像に昼間画像を表示し、報知モード B である場合、背景画像に夕方画像を表示し、報知モード C である場合、背景画像に夜間画像を表示するようになっている。表示制御装置 8 1 は、昇格コマンドを受信した場合、次ゲーム以降の報知モードと対応する背景画像に切り替える処理を実行する。

30

【2 1 2 3】

図 3 2 7 は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 1 4、図 1 1 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。

【2 1 2 4】

ステップ S 2 2 2 2 0 1 では、上記した終了判定処理を行い、ステップ S 2 2 2 2 0 2 では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップ S 2 2 2 2 0 1 の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップ S 2 2 2 2 0 8 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

40

【2 1 2 5】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S 2 2 2 2 0 3 にてモードゲーム数カウンタの値に 1 を加算するとともに、ステップ S 2 2 2 2 0 4 にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しない場合には、ステップ S 2 2 2 2 0 8 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【2 1 2 6】

50

モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップ S 2 2 2 2 0 5 ～ステップ S 2 2 2 2 0 7 に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップ S 2 2 2 2 0 8 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップ S 2 2 2 2 0 5 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップ S 2 2 2 2 0 6 にて区間表示器 6 6 を OFF 消灯させる。ステップ S 2 2 2 2 0 7 では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【2 1 2 7】

ここで、報知モードの遊技性について説明する。

10

【2 1 2 8】

報知モードは、報知モード A から開始される。報知モード A では、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ 1 であれば 3 3 % の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ 2 であれば 1 0 0 % の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図 3 2 3 参照）。この結果、報知モード A における 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約 4 . 4 枚となり、報知モード A では、1 ゲーム行う毎に約 1 . 4 枚のメダル増加を期待できる。

【2 1 2 9】

報知モード A 下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、補助表示部 6 5 に「?? ?」を表示して押し順ベルに当選したことを報知する（以下、「昇格演出」ともいう。）。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モード A から報知モード B に移行する（図 3 2 6 参照）。

20

【2 1 3 0】

報知モード B では、押し順ベルに当選した場合、押し順グループ 1 であれば 6 6 % の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知され、押し順グループ 2 であれば 1 0 0 % の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図 3 2 3 参照）。この結果、報知モード B における 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約 5 . 1 枚となり、報知モード B では、1 ゲーム行う毎に約 2 . 1 枚のメダル増加を期待できる。

30

【2 1 3 1】

報知モード B 下で押し順ベルに当選したにも関わらず操作順序を報知しない場合には、報知モード A と同様に昇格演出を行う。かかる遊技回でベル入賞を成立させることができた場合には、昇格抽選が行われる。そして、昇格抽選に当選した場合には、報知モード B から報知モード C に移行する（図 3 2 6 参照）。

【2 1 3 2】

報知モード C では、押し順ベルに当選した場合、1 0 0 % の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される（図 3 2 3 参照）。この結果、報知モード C における 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値は、約 5 . 8 枚となり、報知モード C では、1 ゲーム行う毎に約 2 . 8 枚のメダル増加を期待できる。

40

【2 1 3 3】

以上のとおり、報知モードでは、報知モード A ～ C のいずれに滞在しているかによって 1 ゲームあたりのメダル払出の期待値が変化する。このため、より多くのメダル獲得を期待する遊技者は、報知モードに移行した場合、レア役に当選させてゲーム数を上乗せさせつつ、昇格演出の行われたゲームでベル入賞を成立させる必要がある。

【2 1 3 4】

ここで、押し順グループ 1 を形成する左中右ベル 1，左中右ベル 2，左右中ベル 1，左右中ベル 2，中左右ベル 1，中左右ベル 2，中右左ベル 1，中右左ベル 2，右中左ベル 1，右中左ベル 2，右左中ベル 1，右左中ベル 2 に当選となる確率は、それぞれ約 3 3 分の 1 である。押し順グループ 2 を形成する第 1 特殊ベル，第 2 特殊ベル，第 3 特殊ベル，第

50

4 特殊ベルに当選となる確率は、それぞれ約 16 分の 1 である。

【2135】

ストップスイッチ 42～44 の操作順序を基準とした場合、押し順ベル当選に基づいてベル入賞が成立する確率は以下のとおりとなる。左中右の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左中右ベル 1 と左中右ベル 2 であるため、ベル入賞の成立確率が約 17 分の 1 となる。左右中の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は左右中ベル 1 と左右中ベル 2 であるため、ベル入賞の成立確率が約 17 分の 1 となる。中左右の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中左右ベル 1, 中左右ベル 2, 第 1 特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約 8.1 分の 1 となる。中右左の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は中右左ベル 1, 中右左ベル 2, 第 2 特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約 8.1 分の 1 となる。右左中の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右左中ベル 1, 右左中ベル 2, 第 3 特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約 8.1 分の 1 となる。右中左の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合には、ベル入賞が成立する当選役は右中左ベル 1, 右中左ベル 2, 第 4 特殊ベルであるため、ベル入賞の成立確率が約 8.1 分の 1 となる。

10

【2136】

以上のとおり、左中右又は左右中の操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作した場合、すなわち左ストップスイッチ 42 を最初に操作した場合には、中ストップスイッチ 43 又は右ストップスイッチ 44 を最初に操作した場合よりもベル入賞の成立確率が低くなる。

20

【2137】

このため、昇格演出が行われたゲームでは、中ストップスイッチ 43 又は右ストップスイッチ 44 を最初に操作した方がベル入賞の成立確率が高くなる可能性が考えられる。しかしながら、図 299 に示すように、押し順グループ 1 においては、6 通りの操作順序に対して同一のポイント値 PV が設定されているため、各操作順序の当選確率が等しくなっている。左中右又は左右中の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順ベルの当選確率が低くなる要因は、他の操作順序でベル入賞を成立させることができる押し順グループ 2 によるものである。そして、報知モード A 及び報知モード B では、押し順グループ 2 に当選した場合、100% の割合でベル入賞を成立させることができる操作順序が報知される。故に、昇格演出が行われたゲームでは、如何なる操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作したとしても、ベル入賞の成立確率が等しくなる。

30

【2138】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2139】

チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合には、次ゲームの開始段階において、当選したレア役よりも移行抽選の当選確率が高い停止出目に変換されるフリーズ A 演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、チャンスモードにおいて通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行することや、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選すること等を期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【2140】

かかる一方、レア役に当選したゲームと、フリーズ A 演出を行うゲームと、が異なる構成においては、例えば前兆モードの最終ゲームでレア役に当選した場合等のように、レア役に当選したゲームと、フリーズ A 演出を行うゲームと、の遊技モードが異なる事象が発生し得る。ここで、フリーズ A 演出を行うゲームが報知モードである場合には、フリーズ A 演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選したことを遊技者が把握していた場合、フリーズ A 演出が実行されなかったことに対してわだかまりを残したまま報知モード下での

50

遊技を行うこととなるため、遊技者が報知モード下での遊技を楽しめなくなる可能性が考えられる。

【2141】

そこで本実施の形態では、フリーズA演出を行うゲームが報知モードである場合であっても、フリーズA演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者の心にわだかまりが残る機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2142】

フリーズA演出を、レア役に当選した次ゲームで行う構成とした。かかる構成とすることにより、前兆モードの最終ゲームでレア役に当選した場合に報知モードの1ゲーム目でフリーズA演出を行うことが可能となる。この結果、遊技者に報知モード下での遊技を楽しみさせることが可能となる。

【2143】

フリーズA演出を行う場合に、補助表示部65では、報知モードの1ゲーム目である場合と、報知モードの1ゲーム目でない場合と、で異なる補助演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、フリーズA演出の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2144】

主制御装置101を、フリーズA演出において、各リール32L, 32M, 32Rを所定の停止出目で疑似停止させる処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、補助表示部65に加えて各リール32L, 32M, 32Rを用いてフリーズA演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2145】

主制御装置101を、フリーズA演出において、10秒経過するまで待機する処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、フリーズA演出を実行するための時間として10秒を確保することが可能となり、フリーズA演出が途中で省略されてしまうことを回避することが可能となる。この結果、折角用意したフリーズA演出が無駄なものになってしまう機会を低減することが可能となる。例えば、フリーズA演出を、主制御装置101側で回転開始処理や停止制御処理等の通常の遊技進行に関わる処理を行い、補助表示部65にて所定の補助演出を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者がフリーズA演出を視認することなく停止指令を発生させ、フリーズA演出の途中で次ゲームの開始指令を発生させてしまう可能性が考えられるからである。

【2146】

主制御装置101を、フリーズA処理において、そのときの遊技モード等に関わらず同一の処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置101のROM105に予め記憶するフリーズA演出を実行するためのデータ量の増大化を抑制しつつ、フリーズA演出の多様化を図ることが可能となる。

【2147】

チャンスモードにおいてレア役に当選した場合には、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う構成とした。かかる構成においては、前兆モードの最終ゲームでレア役に当選し、報知モードの1ゲーム目でフリーズA演出を行った場合、報知モードにおけるゲーム数上乘せ等の特典が付与されることを遊技者が期待してしまう可能性が考えられる。このことは、前兆モードに移行した場合に補助表示部65にて本前兆演出を実行し、本前兆演出の10ゲーム目で勝利演出を行って報知モードへの移行を報知する構成において、より顕著なものとなる。遊技者が、前兆モードの最終ゲームで当選したレア役と、勝利演出と、を対応付け、フリーズA演出を報知モードと対応付けてしまう可能性が考えられるからである。しかしながら、フリーズA演出を行う場合に、補助表示部65において、報知モードの1ゲーム目である場合と、報知モードの1ゲーム目でない場合と、で異なる補助演出が行われる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

20

30

40

50

【2148】

前兆モードにおいてレア役に当選した場合には、報知モード下で遊技可能な遊技回数を事前に上乗せするか否かの前乗せ抽選を行う構成とした。かかる構成においては、報知モードに移行した後のゲーム、又は報知モードへの移行を報知した後のゲームにおいて、前乗せ抽選に当選したことを報知することが望ましい。遊技者が前兆モードであること（行われている前兆演出がガセ前兆演出ではなく本前兆演出であること）を把握していない状況において前記報知を行った場合、遊技者が困惑する可能性が考えられるからである。そこで、本実施の形態では、確定目に変換された場合に限って前乗せ抽選が行われる構成とし、確定目に変換された場合には次ゲームから報知モードに移行する構成とした。かかる構成とすることにより、確定目に変換された場合には、報知モードの1ゲーム目でフリーズA演出を行うことが可能となるとともに、フリーズA演出にて前乗せゲーム数を報知することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【2149】

補助表示部65では、本前兆演出を行っている際に前兆ゲーム数カウンタの値が10となった場合、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選して前乗せ抽選にも当選していれば勝利演出が行われる構成とした。そして、次ゲームのフリーズA演出において前乗せゲーム数が報知される構成とした。かかる構成とすることにより、勝利演出によって報知モードへの移行を報知した後に、フリーズA演出において前乗せゲーム数を報知することが可能となり、フリーズA演出の多様化を図りつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【2150】

補助表示部65では、本前兆演出を行っている際に前兆ゲーム数カウンタの値が10となった場合、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選する一方で前乗せ抽選に当選していなければ敗北演出が行われる構成とした。そして、次ゲームのフリーズA演出において逆転演出を行って報知モードへの移行を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、フリーズA演出の多様化を図りつつ、遊技者が誤解してしまうことを回避することが可能となる。例えば、上記状況において敗北演出に代えて勝利演出を行い、次ゲームのフリーズA演出においてそれまでと同様の「!!!」表示を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、勝利演出を行った後に「!!!」表示を行ったことにより、報知モードへの移行以外の特典が付与されるのではないかと遊技者が誤解してしまう可能性が考えられるからである。

30

【2151】

さらにいうと、例えば、上記状況において敗北演出に代えて勝利演出を行い、次ゲームのフリーズA演出において前乗せゲーム数が0であることを報知する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、折角報知モードへ移行するにも関わらず、前乗せゲーム数が0であることに對して遊技者が落胆してしまう可能性が考えられる。一方、上記状況において敗北演出を行い、次ゲームのフリーズA演出において逆転演出を行う構成とした場合には、報知モードへ移行することに対する喜びを飛躍的に増加させることが可能となる。敗北演出によって報知モードへ移行しないのではないかと遊技者を心配させた後に、逆転演出によって報知モードへの移行を報知することが可能となるからである。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【2152】

前兆ゲーム数カウンタの値が10より大きい状況においてフリーズA演出を行う場合、補助表示部65では、前乗せ抽選に当選していなければイレギュラー表示を行う構成とした。前兆ゲーム数カウンタの値が10より大きい状況となるのは、遊技者が前兆モードにおいてペナルティ操作を行ったからである。かかる構成とすることにより、遊技者がペナルティ操作を行ったか否かによってイレギュラー表示を実行したり実行しなかったりすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2153】

イレギュラー表示では、「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章を表

50

示する構成とした。かかる構成とすることにより、特典付与と無関係である旨を明示することが可能となり、遊技者が特典付与に対する期待感を高めてしまうことを回避することが可能となるとともに、遊技者がペナルティ操作を行わないよう促すことが可能となる。

【2154】

さらにいうと、イレギュラー表示が行われる際の遊技モードは、前兆モードである。前兆モードでは、チャレンジゾーン下でレア役に当選した場合、前乗せ抽選に当選することがある。前乗せ抽選に当選となる割合は、確定目に変換された場合の5%である。確定目に変換される割合は、弱チェリー当選であれば0%であり、スイカ当選であれば1%であり、チャンス当選であれば5%であり、強チェリー当選であれば20%であり、強ベル当選であれば100%である。つまり、本実施の形態では、フリーズA演出において確定目以外の停止出目に変換される割合の方が高く、前乗せ抽選に当選している状況でフリーズA演出が行われる機会は極めて稀なものとなる。ここで、イレギュラー表示ではなく「！！」表示を行う構成とした場合には、フリーズA演出実行時における前乗せ抽選当選の期待度が低下することとなり、遊技者がフリーズA演出に関心を抱かなくなってしまう可能性が考えられる。一方、イレギュラー表示を行う構成とした場合には、遊技者の関心を、前乗せ抽選に当選しなかったことではなく、過去に遊技者自身が行ったペナルティ操作に向けさせることが可能となる。この結果、フリーズA演出の興趣を低下させることなく、ペナルティ操作を行わないよう促すことが可能となる。

【2155】

なお、ペナルティ操作が行われた場合であっても、前兆ゲーム数カウンタの値が11以上となるまでイレギュラー表示を行わないのは、補助表示部65にて行われている前兆演出がガセ前兆演出の可能性があるため、「！！！」表示を勝利演出が行われることへの期待感と結びつけることが可能となるからである。

【2156】

前兆ゲーム数カウンタの値が10より小さい状況においてフリーズA演出を行う場合、補助表示部65では、前乗せ抽選に当選していなければ、「！！！」表示が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、前兆ゲーム数カウンタの値が10より小さい状況においてフリーズA演出を行う場合と、前兆ゲーム数カウンタの値が10より大きい状況においてフリーズA演出を行う場合と、で、補助表示部65に異なる補助演出を実行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2157】

主制御装置101を、前兆モードに移行した場合、移行ゲーム数カウンタに10をセットする構成とし、表示制御装置81を、前兆モードの1ゲーム目から本前兆演出を開始させ、本前兆演出の10ゲーム目に勝利演出を行わせる構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者がペナルティ操作を行わなかった場合、前兆モードが終了するゲームで勝利演出を実行し、次ゲームから報知モードに移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2158】

押し順ベル当選ゲームで左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった場合には、画面暗転処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、補助演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次ゲームから左ストップスイッチ42を最初に操作するよう促すことが可能となる。また、イレギュラー表示を行う本実施の形態では、イレギュラー表示と、画面暗転処理が行われたことと、を遊技者に関連付けさせることが可能となる、すなわちイレギュラー表示が行われた要因を遊技者に把握させることが可能となるため、イレギュラー表示を行ったとしても遊技者が抱く不快感を低減することが可能となる。

【2159】

報知モードの1ゲーム目では、補助表示部65にて所定のオープニングムービーが表示されるフリーズB演出が行われる構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行したことを報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2160】

前兆モードの最終ゲームがチャレンジゾーンであってレア役に当選した場合には、報知モードの1ゲーム目において、フリーズA演出と、フリーズB演出と、が共に行われる構成とした。かかる構成とすることにより、主制御装置101に予め記憶するデータ量の増大化を抑制しつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、報知モードの1ゲーム目においてフリーズA演出を行う状況となった場合に、一方のフリーズ演出を行わない構成とすることも可能である。かかる構成としては、例えば前乗せ抽選に当選していない場合にフリーズA演出を行わない構成が考えられる。しかしながら、かかる構成とした場合には、フリーズA演出を行うか否かを決定する処理が新たに必要となるため、主制御装置101に予め記憶するデータ量の増大化が懸念されることとなる。そして、前記処理を備えた結果として得られるものが折角用意したフリーズA演出の実行機会の損失であるため、主制御装置101に予め記憶するデータ量の増大化が遊技興趣の向上に繋がらないからである。

10

【2161】

報知モードの1ゲーム目でフリーズA演出とフリーズB演出とを行う場合、前乗せ抽選に当選していなければフリーズA演出を行った後にフリーズB演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードに移行していないゲームの結果を起点とするフリーズA演出を先に実行し、報知モードへの移行を起点とするフリーズB演出を後に実行することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、フリーズB演出を行った後にフリーズA演出を行う構成とし、フリーズA演出においてそれまでと同様の「!!!」表示を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、フリーズB演出を行った後に「!!!」表示を行ったことにより、報知モード下で上乘せ等の特典が付与されるのではないかと遊技者が誤解してしまう可能性が考えられるからである。

20

【2162】

報知モードの1ゲーム目でフリーズA演出とフリーズB演出とを行う場合、前乗せ抽選に当選していればフリーズB演出を行った後にフリーズA演出を行う構成とした。かかる構成とすることにより、前乗せ抽選の当選有無によってフリーズA演出とフリーズB演出の実行順序を決定することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2163】

報知モードの1ゲーム目でフリーズB演出を行った後にフリーズA演出を行う場合には、フリーズA演出において前乗せゲーム数を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、フリーズB演出によって報知モードに移行したことを報知した後に、フリーズA演出において前乗せゲーム数を報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【2164】

報知モードの1ゲーム目でフリーズA演出を行った後にフリーズB演出を行う場合には、前兆ゲーム数カウンタの値が0～9のいずれかである場合、フリーズA演出において「!!!」表示が行われる構成とした。かかる事象が発生するのは、前兆演出の途中で確定目に変換されたものの前乗せ抽選に当選しなかった場合である。かかる場合には、フリーズA演出において確定目に変換されるとともに「!!!」が表示され、その後にフリーズB演出が開始されることとなる。前兆演出における勝利演出は行われない。故に、「!!!」表示を報知モードへの移行と関連付けることが可能となり、報知モードの1ゲーム目で「!!!」表示を行ったとしても、遊技者が前乗せ抽選に当選したことを期待してしまうことを回避することが可能となる。

40

【2165】

報知モードの1ゲーム目でフリーズA演出を行った後にフリーズB演出を行う場合には、前兆ゲーム数カウンタの値が10である場合、フリーズA演出において逆転演出が行われる構成とした。かかる構成においては、本前兆演出の最終ゲームで敗北演出が行われ、報知モードの1ゲーム目におけるフリーズA演出にて逆転演出が行われ、その後にフリー

50

ズ B 演出にて所定のオープニングムービーが行われるという流れとなる。故に、報知モードの 1 ゲーム目で行うフリーズ A 演出を、本前兆演出からフリーズ B 演出に至る一連の補助演出の一部に組み込むことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2166】

以上のように、報知モードの 1 ゲーム目でフリーズ A 演出を行った後にフリーズ B 演出を行う場合には、フリーズ A 演出にて前乗せ抽選と無関係な補助演出を行う構成とすることにより、折角報知モードに移行したにも関わらず、前乗せ抽選に当選しなかったことに対して遊技者が落胆してしまうことを緩和することが可能となる。

【2167】

(第 23 の実施形態)

【2168】

本実施の形態では、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数（以下、「MY」という。）が 19000 に達した場合に打ち止め状態となるコンプリート機能を備えている。そこで以下では、コンプリート機能を実現する構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第 1 の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【2169】

本スロットマシン 10 では、主制御装置 101 が行う各種処理を、遊技制御用の処理と、非遊技制御用の処理と、に区別している。詳細は後述するが、コンプリート機能における MY のように遊技結果を累積記憶する一部の処理を非遊技制御用の処理とし、前記非遊技制御用の処理以外の処理を遊技制御用の処理としている。遊技制御用の処理としては、開始指令の発生に伴って起動される抽選処理（図 12 参照）やリール制御処理（図 15 参照）等がある。

【2170】

図 328 は、ROM 105 のアドレスと記憶内容との関係を示す図である。

【2171】

主制御装置 101 が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、ROM 105 には、遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、非遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレス $X(1) \sim X(k+2)$ の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレス $X(k+6) \sim X(m+2)$ の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のデータが集約記憶されている。遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレス $X(k+3) \sim X(k+5)$ の 3 バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレス $X(m+6) \sim X(n+2)$ の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレス $X(n+6) \sim X(p+2)$ の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のデータが集約記憶されている。非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、非遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレス $X(n+3) \sim X(n+5)$ の 3 バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、の間には、アドレス $X(m+3) \sim X(m+5)$ の 3 バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとプログラム及びデータとの関係は、CPU 102 における物理アドレス及び CPU 102 において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【2172】

図 329 は、RAM 106 のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図である。

【2173】

主制御装置 101 が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、RAM 106 には、遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定さ

10

20

30

40

50

れたアドレスと、非遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレス $Y(1) \sim Y(r+2)$ の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のワークエリア $106iw$ とされており、アドレス $Y(r+6) \sim Y(s+2)$ の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のスタックエリア $106is$ とされている。遊技制御用のワークエリア $106iw$ が設定されているエリアと、遊技制御用のスタックエリア $106is$ が設定されているエリアと、の間には、アドレス $Y(r+3) \sim Y(r+5)$ の3バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のワークエリア $106ew$ とされており、アドレス $Y(t+6) \sim Y(u+2)$ の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のスタックエリア $106es$ とされている。非遊技制御用のワークエリア $106ew$ が設定されているエリアと、非遊技制御用のスタックエリア $106es$ が設定されているエリアと、の間には、アドレス $Y(t+3) \sim Y(t+5)$ の3バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のスタックエリア $106is$ が設定されているエリアと、非遊技制御用のワークエリア $106ew$ が設定されているエリアと、の間には、アドレス $Y(s+3) \sim Y(s+5)$ の3バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとワークエリア及びスタックエリアとの関係は、CPU102における物理アドレス及びCPU102において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

10

【2174】

なお以下では、ROM105において、遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、非遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、が区別されていることに着目し、遊技制御用の処理を領域内処理、非遊技制御用の処理を領域外処理ともいう。また、非遊技制御用の処理については、非遊技制御用の処理又は領域外処理と明記することとし、明記していない処理については、遊技制御用の処理（領域内処理）とする。

20

【2175】

図330は、通常処理を示すフローチャートである。通常処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、通常処理では、遊技制御用のワークエリア iw 及びスタックエリア is を用いて後述する各種処理を行う。

30

【2176】

ステップS230101では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置81等が初期化を終了するまで待機する処理を行う。表示制御装置81等の初期化が終了した場合には、ステップS230102～ステップS230119に示す遊技管理処理を行う。

【2177】

遊技管理処理として、ステップS230102では、RAM106に記憶されているゲーム中情報をクリアする。ゲーム中情報とは、前回のゲームにおいて、RAM106の当選フラグ格納エリア $106a$ （図9参照）に記憶された当選フラグ（BB当選フラグは除く）や、停止情報格納エリア $106b$ （図9参照）に記憶された停止情報、ベット数を示す情報等である。当選フラグ格納エリア $106a$ 等のゲーム中情報を記憶する領域は、RAM106の遊技制御用のワークエリア $106iw$ に設けられている。ゲーム中情報をクリアした場合には、ステップS230103に進み、次のタイマ割込みを許可する。ステップS230104では、開始待ち処理を行う。

40

【2178】

開始待ち処理が終了した場合には、ステップS230105にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップS230104の開始待ち処理に戻り、ベット数が規定数に達している場合には、ステップS230106にてスタートレバー41が操作されたか否かを判定する。スタートレバー41が操作されていない場合には、ステップS230104の開始待ち処理に戻る。

50

【2179】

一方、スタートレバー41が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー41が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップS230107にて有効ライン設定処理を行うとともに、ステップS230108にてメダル通路切替ソレノイド46aを非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップS230109の抽選処理、ステップS230110の回転初期化处理、ステップS230111の4.1秒経過待ち処理、ステップS230112のリール制御処理、ステップS230113のメダル払出処理、ステップS230114の遊技区間処理を行う。なお、ステップS230107の有効ライン設定処理からステップS230114の遊技区間処理については、上記第1の実施形態と同一であるため、詳細な説明は省略する。

10

【2180】

ステップS230115では、CPU102の各レジスタのうちPSWレジスタの値を、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる。PSWレジスタとは、キャリアフラグやゼロフラグ等の演算状態を示すフラグや、タイマ割込みの許可有無を示すフラグが格納されるレジスタである。ステップS230116では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップS230117では、領域外処理である集計処理を行う。集計処理が終了した場合には、ステップS230118に進み、ステップS230115にてRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた値を、CPU102のPSWレジスタに復帰させる。

20

【2181】

ステップS230119では、上記第1の実施形態にて説明したBB状態処理を行う。その後、ステップS230102に戻る。

【2182】

以上のとおり、ステップS230117の集計処理を行う場合には、前段階であるステップS230116にてタイマ割込みを禁止することにより、領域外処理である集計処理を行っている途中でタイマ割込み処理を開始する必要がある事象を回避することが可能となる。また、タイマ割込みを禁止する前段階であるステップS230115にてCPU102のPSWレジスタの値をRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させることにより、集計処理を行う直前のCPU102のPSWレジスタの値を保護することが可能となる。集計処理が終了した場合には、ステップS230118にてRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた値をCPU102のPSWレジスタに復帰させることにより、CPU102の演算状態やタイマ割込みの許可有無を集計処理が開始される前の状態に戻すことが可能となる。なお、通常処理では、ステップS230103にてタイマ割込みを許可しており、ステップS230115の時点では、タイマ割込みを許可した状態がPSWレジスタに記憶されている。このため、ステップS230118の処理を行った場合には、タイマ割込みを許可することとなる。

30

【2183】

コンプリート機能の理解を容易なものとするため、先ずステップS230117の集計処理を説明する。領域内処理と領域外処理との関係においてステップS230117を説明すると、通常処理のステップS230117は、集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、集計処理を実際に行う処理と、によって構成されている。集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてROM105に記憶されている。集計処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、集計処理では、非遊技制御用のワークエリアew及びスタックエリアesを用いて後述する各種処理を行う。

40

【2184】

図331は、集計処理を示すフローチャートである。

【2185】

50

ステップS 2 3 0 2 0 1では、R A M 1 0 6の非遊技制御用のスタックエリア1 0 6 e sに、スタックポインタの値を退避させる。ステップS 2 3 0 2 0 2では、R A M 1 0 6の非遊技制御用のスタックエリア1 0 6 e sに、C P U 1 0 2の全レジスタの値を退避させる。ステップS 2 3 0 2 0 3では、コンプリート処理を行う。

【2 1 8 6】

コンプリート処理では、図3 3 2のフローチャートに示すように、ステップS 2 3 0 3 0 1にてM Yカウンタの値を設定値として取得する。M Yカウンタは、2バイトで構成されており、R A M 1 0 6の非遊技制御用のワークエリアe wに設けられている。ステップS 2 3 0 3 0 2では、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立したか否かの判定は、R A M 1 0 6の遊技制御用のワークエリアi wに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が0でないか否かに基づいて行う。なお、再遊技投入枚数格納エリアの値の設定は、領域内処理であるメダル払出処理（ステップS 2 3 0 1 1 3、図3 3 0参照）にて行われており、再遊技入賞が成立していない場合、再遊技投入枚数格納エリアに0がセットされ、再遊技入賞が成立した場合、再遊技投入枚数格納エリアに今回のゲームにおけるベット数がセットされるようになっている。

10

【2 1 8 7】

ステップS 2 3 0 3 0 2にて再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS 2 3 0 3 0 3～ステップS 2 3 0 3 0 9に示すM Yカウンタ更新処理を行う。M Yカウンタ更新処理では、ステップS 2 3 0 3 0 3において、払出数カウンタの値を加算値として取得する。払出数カウンタは、R A M 1 0 6の遊技制御用のワークエリアi wに設けられており、領域内処理であるメダル払出処理において小役入賞が成立したと判定した場合、入賞した条件装置と対応する払出数がセットされる。ステップS 2 3 0 3 0 4では、設定値に加算値を加算する。ステップS 2 3 0 3 0 5では、ベット数カウンタの値を減算値として取得する。ベット数カウンタは、R A M 1 0 6の遊技制御用のワークエリアi wに設けられており、領域内処理である開始待ち処理においてメダル又は仮想メダルが投入された場合、その投入枚数が3を上限として加算される。ステップS 2 3 0 3 0 6では、設定値から減算値を減算する。ステップS 2 3 0 3 0 7では、設定値が0より小さいか否かを判定し、0より小さい場合には、ステップS 2 3 0 3 0 8にて設定値を0に変更する。その後、又はステップS 2 3 0 3 0 7にて設定値が0以上であると判定した場合には、ステップS 2 3 0 3 0 9に進み、M Yカウンタに設定値をセットする。

20

30

【2 1 8 8】

以上のように、M Yカウンタ更新処理では、M Yカウンタの値に今回のゲームにおけるメダル増減数を加算する処理を行い、当該処理結果が負となった場合にM Yカウンタの値を0に戻す処理を行う。

【2 1 8 9】

M Yカウンタ更新処理が終了した場合と、ステップS 2 3 0 3 0 2にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、には、ステップS 2 3 0 3 1 0に進み、設定値が1 8 5 0 0より大きいと否かを判定する。設定値が1 8 5 0 0より大きい場合には、ステップS 2 3 0 3 1 1にて遊技中断要求信号を出力した後にステップS 2 3 0 3 1 2に進み、設定値が1 8 5 0 0以下である場合には、遊技中断要求信号を出力することなくステップS 2 3 0 3 1 2に進む。ここで、遊技中断要求信号とは、本スロットマシン1 0の性能試験を行う際に利用される信号である。詳細は後述するが、本スロットマシン1 0では、M Yカウンタの値が1 9 0 0 0に達した場合、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。これは、性能試験を継続して実行することができなくなることを意味するため、M Yカウンタの値が1 8 5 0 0に達した段階で遊技中断要求信号を出力することにより、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。

40

【2 1 9 0】

ステップS 2 3 0 3 1 2では、設定値が1 9 0 0 0以上であるか否かを判定する。設定値が1 9 0 0 0以上である場合には、ステップS 2 3 0 3 1 3にてコンプリートフラグをセットした後にステップS 2 3 0 3 1 4に進み、設定値が1 9 0 0 0未満である場合には

50

、コンプリートフラグをセットすることなくステップ S 2 3 0 3 1 4 に進む。R A M 1 0 6 の非遊技制御用のワークエリア e w には、コンプリートフラグを格納するためのコンプリートフラグ格納エリアが設けられており、ステップ S 2 3 0 3 1 3 では、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のワークエリア e w にコンプリートフラグをセットする。ステップ S 2 3 0 3 1 4 では、M Y カウンタの値を示す M Y コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する M Y コマンド送信処理を行う。その後、本処理を終了する。

【2191】

M Y コマンド送信処理では、図 3 3 3 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 3 0 4 0 1 において、送信用 M Y カウンタの最下位ビットであるビット 0 に、設定値の下位バイトの最上位ビットであるビット 7 の値をセットする。送信用 M Y カウンタは、1 バイトで構成されており、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のワークエリア e w に設けられている。なお、設定値は、上記したとおり M Y カウンタの値であるため 2 バイトである。ステップ S 2 3 0 4 0 2 では、C P U 1 0 2 に設けられた送信バッファレジスタに、M Y コマンドであることを示すコマンド種別情報値 (9 C H (1 0 0 1 1 1 0 0)) をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置 8 1 に対して送信される。ステップ S 2 3 0 4 0 3 では、M Y カウンタの下位バイトの値を出力値として取得する。ステップ S 2 3 0 4 0 4 では、出力値と、7 F H (0 1 1 1 1 1 1 1) と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップ S 2 3 0 4 0 4 では、出力値のビット 7 の値を 0 に変換する処理を行う。ステップ S 2 3 0 4 0 5 では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置 8 1 に対して送信される。ステップ S 2 3 0 4 0 6 では、M Y カウンタの上位バイトの値を出力値として取得する。ステップ S 2 3 0 4 0 7 では、出力値と、7 F H (0 1 1 1 1 1 1 1) と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップ S 2 3 0 4 0 7 では、出力値のビット 7 の値を 0 に変換する処理を行う。ステップ S 2 3 0 4 0 8 では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置 8 1 に対して送信される。ステップ S 2 3 0 4 0 9 では、送信用 M Y カウンタの値を出力値として取得する。ステップ S 2 3 0 4 1 0 では、出力値と、7 F H (0 1 1 1 1 1 1 1) と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップ S 2 3 0 4 1 0 では、出力値のビット 7 の値を 0 に変換する処理を行う。ステップ S 2 3 0 4 1 1 では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置 8 1 に対して送信される。ステップ S 2 3 0 4 1 2 では、送信バッファレジスタに、コマンド送信が終了することを示すコマンド終了情報値 (3 0 H (0 0 1 1 0 0 0 0)) をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置 8 1 に対して送信される。その後、本処理を終了する。

【2192】

以上のとおり、M Y コマンド送信処理では、M Y コマンドとして、コマンド種別情報値と、M Y カウンタの下位バイトのビット 7 を 0 に変更した値と、M Y カウンタの上位バイトのビット 7 を 0 に変更した値と、送信用 M Y カウンタのビット 7 を 0 に変更した値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置 8 1 に対して送信する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置 8 1 は、M Y コマンドのコマンド種別情報値が 9 C H であるように、ビット 7 の値が 1 である情報をコマンドヘッダとして識別する構成となっている。このため、本スロットマシン 1 0 では、M Y カウンタの下位バイトのビット 0 ~ ビット 6 を示す情報と、M Y カウンタの下位バイトのビット 7 を示す情報と、を分けて表示制御装置 8 1 に送信する必要がある。送信用 M Y カウンタは、M Y カウンタの下位バイトのビット 7 の値を記憶するためのカウンタである (ステップ S 2 3 0 4 0 1) 。ちなみに、M Y カウンタの上位バイトのビット 7 を示す情報については、M Y カウンタの値が 3 2 7 6 8 (8 0 0 0 H) 以上となる事象が発生しないため、表示制御装置 8 1 に対して送信する必要がない。

【2193】

集計処理の説明に戻り、ステップS230203のコンプリート処理を終了した場合には、ステップS230204に進み、遊技結果累計処理を行う。RAM106の非遊技制御用のワークエリアewには、行われた遊技回数を記憶するための累計遊技回数保持カウンタと、BB状態下でなされた遊技回数を記憶するための役物等遊技回数保持カウンタと、メダル払出数を記憶するための累計入賞払出枚数カウンタと、BB状態下でのメダル払出数を記憶するための累計連続役物払出枚数カウンタと、押し順ベル当選時に操作順序を報知したゲーム及びBB状態下でのメダル払出数を記憶するための指示込役物払出枚数カウンタと、所定の6000ゲームにおけるメダル払出数を記憶するための6000払出枚数カウンタと、所定の6000ゲームにおけるBB状態下でのメダル払出数を記憶するための6000連続役物払出枚数カウンタと、が設けられている。遊技結果累計処理では、今回のゲームがなされた遊技状態や入賞成立有無等に基づいて、上記各種カウンタのうち対応するカウンタの値を更新する処理を行う。

10

【2194】

ステップS230205では、遊技結果累計処理の処理結果を用いて各種比率を算出する累計比率算出処理を行う。具体的には、6000連続役物払出枚数カウンタの値を6000払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた6000ゲーム連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。累計連続役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた累計連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。指示込役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた指示込役物比率記憶エリアに記憶する。役物等遊技回数保持カウンタの値を累計遊技回数保持カウンタの値で除算し、当該除算結果を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた役物等状態比率記憶エリアに記憶する。

20

【2195】

ステップS230206では、ステップS230202にてRAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させた全レジスタの値を、CPU102の対応するレジスタに復帰させる。ステップS230207では、ステップS230201にてRAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

30

【2196】

以上のとおり、領域外処理である集計処理では、最初にスタックポインタ及び全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリアesに退避させる。これにより、領域内処理である通常処理におけるデータを別保存しておくことが可能となり、コンプリート処理等を行っている際に領域内処理で用いたデータが破損されてしまうことを回避することが可能となる。また、集計処理を終了する場合には、別保存していたスタックポインタ及び全レジスタの値を復帰させることにより、スタックポインタ及び全レジスタの値を、集計処理を開始する前の状態に戻すことが可能となる。加えて、集計処理では、遊技制御用のワークエリアiwに記憶された払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を参照することはある（ステップS230303，S230305、図332参照）ものの、払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を更新することはない。集計処理において更新するのは、MYカウンタや累計遊技回数保持カウンタ等の非遊技制御用のワークエリアewに記憶されたデータのみである。

40

【2197】

次に、タイマ割込み処理を説明する。

【2198】

図334は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、タイマ割込み処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

50

【2199】

ステップS230501では、レジスタ退避処理を行う。レジスタ退避処理では、CPU102の各レジスタのうち、IYレジスタ及びPSWレジスタ以外のレジスタの値を、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる。ステップS230502では、停電フラグがセットされているか否かを判定し、停電フラグがセットされている場合には、ステップS230503にて停電処理を実行する。

【2200】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【2201】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置91の停電監視回路91bから停電信号が出力され、当該停電信号がNMI端子を介して主制御装置101に入力される。主制御装置101は、停電信号が入力された場合、即座にNMI割込み処理を実行し、停電フラグをRAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【2202】

停電処理では、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isにスタックポインタの値を保存する。その後、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にRAM106のデータが正常か否かを判定するためのRAM判定値を算出し、当該算出結果をRAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに保存することにより、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM106への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合には、後述するメイン処理に移行する。

【2203】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS230502にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS230504以降の各種処理を行う。

【2204】

ステップS230504では、各リール32L, 32M, 32Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させたり、回転中のリール32L, 32M, 32Rを停止させるために、対応するステッピングモータにブレーキを掛けたりするステッピングモータ制御処理を行う。ステップS230505では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a~44a, 投入メダル検出センサ45a, 払出検出センサ51a等の各種センサ（図9参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS230506では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップS230507では、CPU102の各レジスタのうちPSWレジスタの値を、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる。ステップS230508では、次のタイマ割込みを禁止する。ステップS230509では、領域外処理である比率表示処理を行う。

【2205】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップS230509を説明すると、タイマ割込み処理のステップS230509は、比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、比率表示処理を実際に行う処理と、によって構成されている。比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてROM105に記憶されている。比率表示処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデ

10

20

30

40

50

ータとしてROM105に記憶されており、比率表示処理では、非遊技制御用のワークエリアew及びスタックエリアesを用いて各種処理を行う。

【2206】

比率表示処理では、集計処理の場合と同様に、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を退避させる。その後、上記した累計比率算出処理にて得られた6000ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率を、主制御装置101に設けられた図示しない役比モニタに表示する処理を行う。役比モニタに表示する処理が終了した場合には、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させた、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を復帰させ、比率表示処理を終了する。

10

【2207】

比率表示処理が終了した場合には、ステップS230510に進み、ステップS230507にてRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた値を、CPU102のPSWレジスタに復帰させる。

【2208】

ステップS230511では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板121へ出力するカウンタ処理を行う。ステップS230512では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS230513では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部60～62に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS230514では、入出力ポート104からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS230515では、先のステップS230501にてRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた各レジスタの値をそれぞれCPU102内の対応するレジスタに復帰させる。その後、上記した一連のタイマ割込み処理を終了する。

20

【2209】

以上のとおり、本実施の形態におけるタイマ割込み処理では、ステップS230509にて領域外処理である比率表示処理を行っている。このようにタイマ割込み処理にて領域外処理を行う構成においては、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止しない構成とした場合、領域外処理である集計処理の途中で領域内処理であるタイマ割込み処理を行い、当該タイマ割込み処理の中で集計処理と異なる領域外処理である比率表示処理を行ってしまう事象が発生し得る。一方、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記事象すなわち所定の領域外処理を行っている途中で領域内処理や異なる領域外処理が起動してしまうことを回避することが可能となる。

30

【2210】

次に、通常処理のステップS230104にて行われる開始待ち処理を説明する。

【2211】

図335は、開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、開始待ち処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

40

【2212】

ステップS230601では、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が0でないか否かに基づいて、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップS230602に進み、メダル通路切替ソレノイド46aを励磁状態に切り替えてベット受付を許可する。ステップS230603では、センサエラー処理を行う。センサエラー処理では、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップS230505にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認し、異常が発生していた場合に後述するエラ

50

一処理を行う。センサエラー処理においてセンサの読み込み結果が正常であると判定した場合には、ステップS230604に進み、タイマ割込み処理が1回行われるまで待機する割り込み待ち処理を行う。

【2213】

ステップS230601にて再遊技入賞が成立していたと判定した場合には、ステップS230605に進み、再遊技投入枚数格納エリアにセットされている値と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部60に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。

10

【2214】

ステップS230604にて割り込み待ち処理が終了した場合と、ステップS230605にて自動投入処理が終了した場合と、には、ステップS230606に進み、精算スイッチ59が操作されたか否かを判定する。精算スイッチ59が操作された場合には、ステップS230607にてクレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行った後にステップS230608に進み、精算スイッチ59が操作されていない場合には、そのままステップS230608に進む。ステップS230608では、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられたコンプリートフラグ格納エリアを参照し、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定する。コンプリートフラグがセットされていない場合には、ステップS230609にてメダル投入処理を行い、本処理を終了する。メダル投入処理では、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ56～58の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、規定数を上限としたベット数の変更等を行う。

20

【2215】

図330に示すように、開始待ち処理が終了した場合には、ステップS230105にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定し、ステップS230106にてスタートレバー41が操作されたか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合と、スタートレバー41が操作されていない場合と、には、上記開始待ち処理に戻るものとなるが、かかる場合には、ステップS230603のセンサエラー処理に戻る。

【2216】

ステップS230608にてコンプリートフラグがセットされていると判定した場合には、ステップS230610に進み、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。その後、ステップS230611にてエラー処理を行う。

30

【2217】

エラー処理では、図336のフローチャートに示すように、ステップS230701にてエラー番号を設定する。RAM106の遊技制御用のワークエリアiwには、エラー番号を格納するためのエラー番号格納エリアが設けられている。エラー番号格納エリアには、例えば、上記したセンサエラー処理にて異常が発生していると判定した場合に1が設定され、メダル返却処理やメダル払出処理等においてメダル払出異常が発生した場合に2が設定されるようになっている。また、コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー番号格納エリアに10が設定されるようになっている。ステップS230702では、スロットマシン10がエラー状態となったことを示すエラー信号を外部集中端子板121へ出力する。ステップS230703では、ゲートOFF処理を行う。ゲートOFF処理では、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。ステップS230704では、残払出枚数表示部61にエラー番号と対応するセグメントデータを表示するエラー表示処理を行う。ステップS230705では、エラー番号を示すエラーコマンドを表示制御装置81に対して送信する。表示制御装置81は、エラーコマンドを受信することにより、エラー状態となったことを把握するとともに、補助表示部65にエラー番号と対応するエラー表示を行わせるための制御を行う。ステップS230706では、エラー番号が10であるか否かを判

40

50

定する。

【2218】

エラー番号が10でない場合には、ステップS230707に進み、前面扉12の開放を検知するドア開スイッチからの信号がONとなっているか否か、すなわち前面扉12が開放されているか否かを判定する。前面扉12が開放されていない場合には、前面扉12が開放されるまで待機する。前面扉12が開放されている場合には、ステップS230708に進み、リセットスイッチ72が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ72が操作されていない場合には、ステップS230707に戻る。前面扉12が開放されている状態でリセットスイッチ72が操作された場合には、ステップS230709にてスロットマシン10のエラー状態を解消するエラー解消処理を行い、本処理を終了する。エラー解消処理では、異常が発生していないことを示す0をエラー番号格納エリアに設定することと、エラー信号の出力を終了することと、入出力ポート104における出力ポートの出力状態を元に戻すことと、残払出枚数表示部61におけるエラー番号の表示を終了することと、エラー解消操作がなされたことを示すエラー解消コマンドを表示制御装置81に対して送信することと、を行う。なお、異常が解消されていない状態でステップS230708を肯定判定した場合には、ステップS230709にてエラー解消処理を行ってエラー処理を終了するものの、エラー処理が再度起動されることとなる。

10

【2219】

ステップS230706にてエラー番号が10であると判定した場合、すなわちコンプリートフラグがセットされている状況においては、ステップS230706にて無限ループに入る。この結果、コンプリートフラグがセットされている状況、すなわちMYカウンタの値が19000に到達した状況においては、それ以降の遊技を行うことができない所謂打ち止め状態となる。

20

【2220】

以上のとおり、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号でない場合には、前面扉12を開放し、表示されている異常を解消した上でリセットスイッチ72を操作することにより、エラー状態を終了させることができる。一方、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号10である場合には、前面扉12を開放した上でリセットスイッチ72を操作したとしても、エラー状態を終了させることができない。

30

【2221】

次に、電源投入に伴って起動されるメイン処理を説明する。

【2222】

図337は、メイン処理を示すフローチャートである。メイン処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、メイン処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

【2223】

ステップS230801では、初期化処理を行う。初期化処理では、次回のタイマ割込みを許可するとともに、CPU102の各レジスタ及びI/O装置等に対する各種の初期設定を行う。ステップS230802では、設定キー検出センサ73aからの信号がONとなっているか否か、すなわち設定キー挿入孔73に設定キーが挿入されてON操作されているか否かを判定する。設定キーのON操作がなされている場合には、ステップS230803に進み、メイン処理2を行う。

40

【2224】

メイン処理2では、図338のフローチャートに示すように、ステップS230901において、CPU102の各レジスタのうちPSWレジスタの値を、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる。ステップS230902では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップS230903では、領域外処理である領域外RAMクリア処理を行う。

50

【2225】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップS230903を説明すると、メイン処理2のステップS230903は、領域外RAMクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、領域外RAMクリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。領域外RAMクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてROM105に記憶されている。領域外RAMクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、領域外RAMクリア処理では、非遊技制御用のワークエリアew及びスタックエリアesを用いて各種処理を行う。

10

【2226】

領域外RAMクリア処理では、集計処理の場合と同様に、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を退避させる。その後、RAM106の非遊技制御用のワークエリア106ewの全てを初期化する。これにより、MYカウンタ及び送信用MYカウンタの値は0となり、コンプリートフラグがセットされていれば当該コンプリートフラグがクリアされる。RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esは初期化しない。その後、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させた、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を復帰させ、領域外RAMクリア処理を終了する。

【2227】

領域外RAMクリア処理が終了した場合には、ステップS230904に進み、ステップS230901にてRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた値を、CPU102のPSWレジスタに復帰させる。

20

【2228】

ステップS230905では、RAM106の遊技制御用のワークエリア106iwの全てを初期化する領域内RAMクリア処理を行う。領域内RAMクリア処理では、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isは初期化しない。ステップS230906では、当選確率の設定値として「1」から「6」のいずれかを設定する当選確率設定処理を行う。当選確率設定処理では、現在の設定値（初期値は1）を払出枚数表示部62に表示する処理と、リセットスイッチ72が操作される毎に設定値を1ずつ更新する処理と、を行う。設定値が6である場合にリセットスイッチ72が操作された場合には、設定値が1に戻る。そして、当選確率設定処理は、スタートレバー41が操作された場合に終了する。当選確率設定処理が終了した場合には、ステップS230907に進み、上記した通常処理を行う。

30

【2229】

メイン処理の説明に戻り、ステップS230802にて設定キーのON操作がなされていないと判定した場合には、ステップS230803に進み、停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされている場合には、ステップS230804に進み、停電処理（ステップS230503、図334参照）の際に保存したRAM判定値が正常であるか否かを判定する。RAM判定値が正常である場合には、ステップS230806に進み、当選確率の設定値が正常であるか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合と、RAM判定値又は当選確率の設定値が正常でない場合と、には、ステップS230807にて次のタイマ割込みを禁止するとともに、ステップS230808にて上記したゲートOFF処理を行う。その後、ステップS230809にて異常の発生を報知するエラー報知処理を行い、無限ループに入る。なお、エラー報知処理を行って無限ループに入った場合には、設定キーのON操作を行った状態で電源投入することにより、領域外RAMクリア処理，領域内RAMクリア処理，当選確率設定処理を経て通常処理に復帰させることができる（図338参照）。

40

【2230】

停電フラグがセットされている状況においてRAM判定値及び当選確率の設定値が正常

50

である場合には、ステップ S 2 3 0 8 1 0 に進み、停電処理の際に保存したスタックポインタの値を復帰させる。ステップ S 2 3 0 8 1 1 では、停電フラグをクリアし、ステップ S 2 3 0 8 1 2 では、電源投入を示す復電コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。ステップ S 2 3 0 8 1 3 では、R A M 1 0 6 の遊技制御用のワークエリア 1 0 6 i w に停電前のデータを設定する復電処理を行う。ステップ S 2 3 0 8 1 4 では、C P U 1 0 2 の各レジスタのうち P S W レジスタの値を、R A M 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させる。ステップ S 2 3 0 8 1 5 では、次のタイマ割込みを禁止する。ステップ S 2 3 0 8 1 6 では、領域外処理である M Y クリア処理を行う。

【 2 2 3 1 】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップ S 2 3 0 8 1 6 を説明すると、メイン処理のステップ S 2 3 0 8 1 6 は、M Y クリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、M Y クリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。M Y クリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとして R O M 1 0 5 に記憶されている。M Y クリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、M Y クリア処理では、非遊技制御用のワークエリア e w 及びスタックエリア e s を用いて各種処理を行う。

【 2 2 3 2 】

図 3 3 9 は、M Y クリア処理を示すフローチャートである。

【 2 2 3 3 】

ステップ S 2 3 1 0 0 1 では、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に、スタックポインタの値を退避させる。ステップ S 2 3 1 0 0 2 では、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に、C P U 1 0 2 の全レジスタの値を退避させる。ステップ S 2 3 1 0 0 3 では、M Y カウンタに 0 をセットする。ステップ S 2 3 1 0 0 4 では、送信用 M Y カウンタに 0 をセットする。ステップ S 2 3 1 0 0 5 では、ステップ S 2 3 1 0 0 2 にて R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に退避させた全レジスタの値を、C P U 1 0 2 の対応するレジスタに復帰させる。ステップ S 2 3 1 0 0 6 では、ステップ S 2 3 1 0 0 1 にて R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【 2 2 3 4 】

メイン処理の説明に戻り、M Y クリア処理が終了した場合には、ステップ S 2 3 0 8 1 7 に進み、ステップ S 2 3 0 8 1 4 にて R A M 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させた値を、C P U 1 0 2 の P S W レジスタに復帰させる。その後、ステップ S 2 3 0 8 1 8 にて電源遮断前のアドレスに戻る。

【 2 2 3 5 】

以上のとおり、設定キーの O N 操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、M Y カウンタに 0 がセットされた後に電源遮断前のアドレスに戻る。この結果、M Y カウンタには、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数が記憶されることとなる。設定キーの O N 操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のワークエリア 1 0 6 e w の全てが初期化された後に当選確率設定処理、通常処理という流れとなる。つまり、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った場合には、所謂設定変更を行うことにより、通常処理に復帰させる、すなわちエラー状態を解消させることができる。なお、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った状況において、設定キーの O N 操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、コンプリートフラグがクリアされることなく無限ループに戻るることとなるため、エラー状態を解消させることができない。

【 2 2 3 6 】

ここで、領域内処理と領域外処理との関係について説明する。図 3 4 0 は、領域内処理と領域外処理との関係を示すイメージ図である。

【2237】

領域内処理とは、遊技制御用のプログラムに基づいて行われる処理であり、遊技制御用のデータが参照される。領域内処理にて得られた結果は、遊技制御用のワークエリア*i w*に記憶される。例えば、メダル投入処理（ステップS230609、図335参照）においてメダルの投入を検知した場合には、遊技制御用のワークエリア*i w*に設けられたベット数カウンタに検知結果が加算される。また、領域内処理にてデータを退避させる場合には、遊技制御用のスタックエリア*i s*に退避させる。例えばメイン処理（図337参照）のステップS230814等のように、領域外処理を行う場合には、領域内処理においてPSWレジスタの値を遊技制御用のスタックエリア106*i s*に退避させる。領域内処理では、例えば開始待ち処理（図335参照）のステップS230608等のように、非遊技制御用のワークエリア*e w*に記憶されたデータを参照することはないものの、非遊技制御用のワークエリア*e w*に記憶されたデータを更新することはない。

10

【2238】

領域内処理において非遊技制御用のプログラムが記憶されたアドレスを呼び出した場合には、領域外処理が起動される。

【2239】

領域外処理とは、非遊技制御用のプログラムに基づいて行われる処理であり、非遊技制御用のデータが参照される。領域外処理にて得られた結果は、非遊技制御用のワークエリア*e w*に記憶される。例えば、コンプリート処理（図332参照）では、非遊技制御用のワークエリア*i w*に設けられたMYカウンタの値が更新されたり、非遊技制御用のワークエリア*i w*に設けられたコンプリートフラグ格納エリアにコンプリートフラグがセットされたりする。また、領域外処理にてデータを退避させる場合には、非遊技制御用のスタックエリア*e s*に退避させる。例えば集計処理（図331参照）のステップS230201、S230202等のように、スタックポインタの値や全レジスタの値を退避させる場合には、非遊技制御用のスタックエリア106*e s*に退避させる。領域外処理では、例えばコンプリート処理のステップS230305等のように、遊技制御用のワークエリア*i w*に記憶されたデータを参照することはないものの、遊技制御用のワークエリア*i w*に記憶されたデータを更新することはない。

20

【2240】

領域外処理が終了した場合には、領域内処理に復帰する。

30

【2241】

次に、表示制御装置81が行う各種処理のうち、コンプリート機能に関わる処理について説明する。

【2242】

図341は、MYコマンド処理を示すフローチャートである。MYコマンド処理は、主制御装置101からのMYコマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【2243】

ステップS231101では、MYコマンドを受信したか否かを判定し、MYコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。MYコマンドを受信した場合には、ステップS231102に進み、MY合成処理を行う。主制御装置101が行うMYコマンド送信処理（図333参照）において説明したとおり、主制御装置101は、MYカウンタの下位バイトの値を、ビット0～ビット6の値（MYカウンタの下位バイトのビット7を0に変更した値）と、ビット7の値（送信用MYカウンタのビット0の値）と、に分けて送信する。MY合成処理では、送信用MYカウンタのビット0の値をビット7にシフトさせた値と、ビット0～ビット6の値と、を合成することにより、MYカウンタの下位バイトの値を取得する。ステップS231103では、表示制御装置81のRAMに設けられたHMYカウンタに、MYコマンドに含まれたMYカウンタの上位バイトを示す情報と、MY合成処理にて取得したMYカウンタの下位バイトの値と、を格納する。

40

【2244】

50

ステップS231104では、HMYカウンタの値が19000より小さいか否かを判定する。HMYカウンタの値が19000より小さい場合には、ステップS231105に進み、19000からHMYカウンタの値を減算した値を、表示制御装置81のRAMに設けられた終了枚数カウンタにセットする。ステップS231106では、終了枚数カウンタの値が500以下であるか否かを判定する。終了枚数カウンタの値が500以下である場合、すなわちMYカウンタの値が18500以上である場合には、ステップS231107にて事前報知フラグをセットし、ステップS231110に進む。終了枚数カウンタの値が500より大きい場合には、ステップS231108にて事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのままステップS231110に進み、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップS231109にて事前報知フラグをクリアした後にステップS231110に進む。

10

【2245】

ステップS231110では、今回のゲームの遊技モードが報知モードであったか否かを判定する。主制御装置101が行う通常処理において説明したとおり、MYコマンド送信処理を行う集計処理は、遊技区間処理よりも後に行われる（図330参照）。遊技区間処理では、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報を示す区間コマンドを表示制御装置81に対して送信しており、表示制御装置81は、MYコマンド処理を行う時点において、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報を把握できている（図26、28、36参照）。表示制御装置81のRAMに設けられた遊技モード情報を格納するための遊技モード情報格納エリアは、今回受信した区間コマンドが示す遊技モード（すなわち次ゲームの遊技モード）を格納する第1エリアと、前回受信した区間コマンドが示す遊技モード（すなわち今回のゲームの遊技モード）を格納する第2エリアと、によって構成されている。ステップS231110では、遊技モード情報格納エリアの第2エリアに格納されている情報に基づいて、今回のゲームの遊技モードが報知モードであったか否かを判定する。

20

【2246】

今回のゲームの遊技モードが報知モードであった場合には、ステップS231111にて報知モード中処理を行った後に本処理を終了する。今回のゲームの遊技モードが報知モードでなかった場合には、ステップS231112に進み、事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップS231113にて事前報知表示を行った後に本処理を終了する。事前報知表示では、コンプリート機能の作動が近付いたことを補助表示部65に表示する制御を行う。

30

【2247】

ステップS231104にてHMYカウンタの値が19000以上であると判定した場合には、ステップS231114にて終了フラグをセットするとともに、ステップS231115にて打ち止め表示を行い、本処理を終了する。打ち止め表示では、コンプリート機能が作動中であることを補助表示部65に表示する制御を行う。

【2248】

図342は、MYコマンド処理のステップS231111にて行う報知モード中処理を示すフローチャートである。

40

【2249】

ステップS231201では、残り枚数更新処理を行う。報知モードでは、純増枚数カウンタ（図36参照）の値すなわち報知モード終了となるまでの残り枚数が補助表示部65に表示される。残り枚数更新処理では、補助表示部65に表示している残り枚数を、区間コマンド受信時に格納した純増枚数カウンタの値に更新する処理を行う。ステップS231202では、純増枚数カウンタの値が0であるか否かを判定する。純増枚数カウンタの値が0でない場合には、次ゲームも報知モードが継続することを意味する。かかる場合には、ステップS231203に進み、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数

50

が、規定枚数を突破した初回であるか否かを判定する。ちなみに、本スロットマシン 10 では、規定枚数として 500, 1000, 1500, 2000 を設定している。規定枚数を突破した初回である場合には、ステップ S 231204 にて規定枚数突破表示を行った後にステップ S 231205 に進む。規定枚数突破表示では、例えば 500 を突破した初回である場合、「500 枚突破！」の文字情報を補助表示部 65 に表示する制御を行う。規定枚数を突破していない場合と、規定枚数を突破した初回でない場合、すなわち規定枚数突破表示を行った規定枚数を突破している場合と、には、そのままステップ S 231205 に進む。

【2250】

ステップ S 231205 では、差枚数カウンタの値が 2100 より大きいかなんかを判定する。上記第 1 の実施形態において説明したとおり、差枚数カウンタの値は、有利区間移行後の遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数である。差枚数カウンタの値が 2100 より大きい場合には、ステップ S 231206 に進み、純増枚数カウンタの値が 300 より大きいかなんかを判定する。差枚数カウンタの値が 2100 より大きく、純増枚数カウンタの値が 300 より大きい場合には、差枚数カウンタの値が 2400 に到達して有利区間が終了することを意味する。かかる場合には、ステップ S 231207 に進み、表示制御装置 81 の RAM に設けられた完走枚数カウンタに、2400 から差枚数カウンタの値を減算した結果をセットする。ステップ S 231208 では、終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値より大きいかなんかを判定する。終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値より大きい場合には、コンプリート機能が作動する前に有利区間及び報知モードが終了することを意味する。かかる場合には、ステップ S 231209 に進み、エンディングフラグをセットする。詳細な説明は省略するが、表示制御装置 81 は、エンディングフラグがセットされている状況で開始指令が発生した場合、エンディングフラグをクリアするとともにエンディング中フラグをセットし、有利区間及び報知モードが終了するまで所定のエンディングムービーを補助表示部 65 に表示する制御を行う。ステップ S 231210 では、エンディング事前報知を行う。エンディング事前報知では、「次ゲームからエンディングとなります」の文字情報を補助表示部 65 に表示する制御を行う。

【2251】

エンディング事前報知を行った場合と、ステップ S 231205 にて差枚数カウンタの値が 2100 以下であると判定した場合と、ステップ S 231206 にて純増枚数カウンタの値が 300 以下であると判定した場合と、には、ステップ S 231211 に進む。また、ステップ S 231208 にて終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下であると判定した場合についても、エンディングフラグをセットすることなくステップ S 231211 に進む。終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下である場合には、有利区間及び報知モードの終了前にコンプリート機能が作動することとなるため、所定のエンディングムービーを最後まで実行することができないからである。

【2252】

ステップ S 231202 にて純増枚数カウンタの値が 0 であると判定した場合には、今回のゲームで報知モードが終了したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 231213 にて報知モード終了表示を行った後にステップ S 231211 に進む。報知モード終了表示では、報知モード下で行われたゲーム数と、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数と、を補助表示部 65 に表示する制御を行う。なお、報知モード終了表示では、仮に規定枚数を突破した初回であったとしても「500 枚突破！」等の規定枚数突破表示は行わず、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数を単に表示する。

【2253】

ステップ S 231211 では、事前報知フラグがセットされているかなんかを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップ S 231212 にて事前報知表示を行った後に本処理を終了する。

【2254】

ここで、上記MYコマンド処理を行った場合の作用を遊技の流れに即して説明する。

【2255】

図343(a)は、報知モードにおける所定のゲームでベル入賞が成立した場合の一例を示す図である。報知モードでは、補助表示部65の右上部に、報知モード終了となるまでの残り枚数が表示される。図343(a)では、報知モード終了まで残り84枚であることが表示されている。

【2256】

図343(a)に示す状況においてメダルを3枚ベットして次ゲームの開始指令を発生させ、今回のゲームで中左右ベルに当選した場合には、図343(b)に示すように、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始するとともに、ベル入賞を成立させることができる「213」の操作順序が補助表示部65に表示される。このとき、残り枚数は、メダルが3枚ベットされたことに伴って84枚から87枚に更新される。遊技者が中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42→右ストップスイッチ44の操作順序で操作した場合には、図343(c)に示すようにベル入賞が成立する。ベル入賞成立時のメダル払出数は9である(図8参照)ため、ステップS231201の残り枚数更新処理において、補助表示部65に表示されている残り枚数が87枚から78枚に更新される。また、かかるタイミングで終了枚数カウンタの値が498となった場合には、ステップS231107にて事前報知フラグがセットされるとともに、ステップS231212にて事前報知表示が行われる。具体的には、補助表示部65の上部に「コンプリート作動まで残り498枚」の事前報知情報が表示される。ちなみに、事前報知情報は、青年キャラクタや背景画像等の演出情報が表示されるレイヤーよりも上位のレイヤーに表示されるようになっている。

【2257】

図343(c)に示す状況においてメダルを3枚ベットして次ゲームの開始指令を発生させた場合には、図343(d)に示すように、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始する。このとき、残り枚数は、メダルが3枚ベットされたことに伴って78枚から81枚に更新される一方、事前報知情報に含まれる終了枚数は、498枚から更新されない。図344(a)に示すように、図343(d)のゲームでいずれの入賞も成立しなかった場合には、終了枚数カウンタの値が501(=498+3)となる。これにより、ステップS231109にて事前報知フラグがクリアされ、補助表示部65に表示されていた事前報知情報が非表示となる。このように、事前報知情報の表示と非表示の切り替えは、ゲームの開始段階ではなく終了段階において行われる。

【2258】

一方、図344(b)に示すように、図343(d)のゲームでベル入賞が成立した場合には、ステップS231201の残り枚数更新処理において、補助表示部65に表示されている残り枚数が81枚から72枚に更新される。また、事前報知情報は、ステップS231105にて終了枚数カウンタの値が498から492に変更されることに伴い、ステップS231212の事前報知表示において498から492に更新される。

【2259】

ちなみに、本スロットマシン10では、ゲームが終了してから所定時間(本実施の形態では90秒)を経過した場合、補助表示部65にて客待ち演出(アトラクト演出)が行われるようになっている。図344(b)の状況となってから所定時間を経過した場合には、図344(c)に示すように、補助表示部65にて客待ち演出が行われる。客待ち演出が行われている状況においても、事前報知情報は継続して表示される。図示は省略するが、補助表示部65にてメダル払出異常等のエラー表示が行われる場合であっても、事前報知情報は継続して表示される。

【2260】

ベル入賞の成立に伴ってHMYカウンタの値が19000以上となった場合には、ステップS231114にて終了フラグがセットされるとともに、ステップS231115に

10

20

30

40

50

て打ち止め表示が行われる。これにより、補助表示部 65 には、図 344 (d) に示すように、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報が表示される。

【2261】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2262】

MY カウンタの値が 19000 に達した場合には、コンプリートフラグがセットされる構成とした。そして、コンプリートフラグがセットされている場合には、打ち止め状態となる構成とした。かかる構成とすることにより、所定の期間においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【2263】

打ち止め状態となった場合には、設定キーの ON 操作を行った状態で電源の投入を行うことにより、打ち止め状態を解消できる構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン 10 を設置する遊技場等において営業時間内に打ち止め状態を解消することを困難なものとするのが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、設定キーの ON 操作を行うことなく電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成とすることや、リセットスイッチ 72 を操作することで打ち止め状態を解消できる構成とすることも可能である。しかしながら、これらの構成とした場合には、営業時間内において容易に打ち止め状態を解消することが可能となるため、MY によって打ち止め状態に移行する機能が無意味なものになってしまう可能性が考えられるからである。

20

【2264】

設定キーの ON 操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、当選確率設定処理を経て通常処理に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において打ち止め状態を解消することを困難なものとするのが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。当選確率設定処理では設定値が払出枚数表示部 62 に表示されるため、本スロットマシン 10 で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。

【2265】

設定キーの ON 操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、領域外 RAM クリア処理において RAM 106 の非遊技制御用のワークエリア 106ew の全てを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、所謂設定変更を行うことで打ち止め状態を解消することが可能となる。

30

【2266】

電源の投入のみを行った場合には、MY カウンタの値に 0 をセットする、すなわち MY カウンタを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後の MY カウンタの値に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となり、遊技場等の 1 営業日においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

【2267】

電源の投入のみを行った場合には、コンプリートフラグ格納エリアを初期化しない構成とした。かかる構成においては、コンプリートフラグがセットされている場合、設定キーの ON 操作を行った状態で電源の投入を行えばよく、コンプリートフラグがセットされていない場合、電源の投入のみを行えばよい。故に、MY に基づいて打ち止め状態となるコンプリート機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、遊技場等の 1 営業日において MY が 19000 に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。設定キーの ON 操作を行った状態で電源の投入を行った場合には当選確率設定処理が起動されるため、かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

40

【2268】

50

コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー処理を起動するとともに、当該エラー処理において無限ループに入る構成とした。かかる構成とすることにより、エラー処理を実行するためのプログラム及びデータ、より詳しくは本スロットマシン10をエラー状態とするステップS230701～ステップS230705の処理を、コンプリートフラグがセットされている場合に流用することが可能となる。この結果、コンプリートフラグがセットされている場合に打ち止め状態とするためのプログラム及びデータを新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。さらにいうと、メダルの投入及び払出を行うことが可能なスロットマシンにおいては、メダル払出異常等が発生した場合にエラー状態とするためのプログラム及びデータを備えていることが一般的である。故に、既存のプログラム及びデータを用いて打ち止め状態に移行させることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

10

【2269】

エラー処理では、本スロットマシン10をエラー状態とする一連の処理を行った場合、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定し、コンプリートフラグがセットされている場合、コンプリートフラグがクリアされるまで待機する構成とした。かかる構成とすることにより、エラー状態とする一連の処理を流用しつつ、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定する処理を実行するためのプログラム及びデータを追加するのみでよいため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【2270】

異常発生に伴うエラー状態では、前面扉12を開放した状態でリセットスイッチ72をON操作することによってエラー状態を解消することができ、コンプリートフラグがセットされていることに伴うエラー状態では、設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行うことによってエラー状態を解消することができる構成とした。このように、異常発生に基づいてエラー状態に移行した場合と、コンプリートフラグがセットされていることに基づいてエラー状態に移行した場合と、で、エラー状態を解消する操作が異なる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に営業時間内でエラー状態を解消する利便性を確保しつつ、MYに基づいてエラー状態に移行した場合に営業時間内でエラー状態を解消することを困難なものとすることが可能となる。また、エラー状態を解消する操作の違いにより、スロットマシン10内部では同一の処理を実行しつつ、エラー状態と打ち止め状態という異なる認識を遊技場等の管理者に持たせることが可能となる。

20

30

【2271】

コンプリート処理を、再遊技入賞が成立した場合、MYカウンタの更新を行わない構成とした。全リール32L, 32M, 32Rの停止後にMYカウンタを更新し、MYカウンタの値に基づいてコンプリートフラグをセットする構成においては、全リール32L, 32M, 32R停止後の処理時間が長くなることに伴い、全リール32L, 32M, 32Rが停止してから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、再遊技入賞が成立した場合にMYカウンタの更新を行わない構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【2272】

コンプリート処理を、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に、MYカウンタの値に払出数カウンタの値を加算し、当該加算結果からベット数カウンタの値を減算する構成とした。かかる構成とすることにより、MYカウンタに、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合、MYカウンタの値からベット数カウンタの値を減算する構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合、MYカウンタの更新が行われない構成とすることが可能となる。ベット数は開始指令が発生した段階で確定しているため、かかるタイミングでMYカウンタの値からベット数を減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合、ベット数をMYカウンタの値に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

40

50

【2273】

コンプリート処理を、MYカウンタの更新結果が負の値となる場合、MYカウンタに0をセットする構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後における遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となる。

【2274】

再遊技入賞が成立した場合、MYカウンタの更新は行わない一方、MYカウンタの値が19000に達したか否かの判定は行う構成とした。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、MYカウンタの値が19000に達したか否かをゲームが終了する毎に判定することが可能となる。

10

【2275】

有利区間に移行した場合には、当該有利区間における差枚数が2400に達した場合、そのときの遊技モードに関わらず有利区間が終了する構成とした。かかる構成においては、全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合、差枚数カウンタの更新と、MYカウンタの更新と、を行う必要が生じるため、全リール32L, 32M, 32Rが停止した後の処理時間が長くなることに伴い、全リール32L, 32M, 32Rが停止してから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、再遊技入賞が成立した場合、MYカウンタの更新が行われない構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【2276】

有利区間において行う終了判定処理（図29参照）では、再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【2277】

差枚数カウンタを更新する際に行う差枚数調整処理では、メダル払出数からベット数を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数カウンタに、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合、差枚数カウンタの値からベット数を減算する構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新が行われない構成とすることが可能となる。ベット数は開始指令が発生した段階で確定しているため、かかるタイミングで差枚数カウンタの値からベット数を減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合、ベット数を差枚数カウンタの値に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

30

【2278】

差枚数調整処理を、差枚数カウンタの更新結果が負の値となる場合、差枚数カウンタに0をセットする構成とした。かかる構成とすることにより、有利区間移行後における遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて有利区間を終了させることが可能となる。

40

【2279】

再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新は行わない一方、差枚数カウンタの値が2400に達したか否かの判定は行う構成とした。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、差枚数カウンタの値が2400に達したか否かをゲームが終了する毎に判定することが可能となる。

【2280】

MYカウンタの値が18500に達した場合には、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成とした。MYが19000に達した場合に打ち止め状態となる構成においては、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。そこで本スロットマシン10で

50

は、MYカウンタの値が18500に達した場合、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、MYが間もなく19000に到達することを、事前報知情報を通じて遊技者に把握させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。MYが19000に到達するまで遊技を継続するのか、MYが19000に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。さらにいうと、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合には、遊技者と遊技場等の管理者との間でトラブルが発生することも考えられる。しかしながら、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成とした場合には、上記トラブルが発生する機会を低減することが可能となる。

【2281】

10

事前報知情報として、打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、打ち止め状態に移行するまでに獲得可能なメダル数を把握させることが可能となり、打ち止め状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【2282】

MYカウンタの値が18500に達した場合、遊技が行われていない状況において補助表示部65に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン10にて遊技を行っていた遊技者のみならず、本スロットマシン10が空き台となっている状況において、これから本スロットマシン10にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、MYが19000に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

20

【2283】

事前報知情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合には、当該客待ち演出の実行中も事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本スロットマシン10に関心を抱いた遊技者にも、MYが19000に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【2284】

MYカウンタの値が18500に達した場合、ゲームが開始された後も補助表示部65に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、MYが19000に間もなく到達することを、ゲームの最中に把握させることが可能となる。この結果、MYが19000に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

30

【2285】

事前報知情報を表示している状況でメダル払出異常等のエラーが発生し、補助表示部65にてメダル払出異常等のエラー表示を行う場合であっても、事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、MYが19000に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、MYが19000に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

40

【2286】

補助表示部65において、エンディングムービーや客待ち演出等の補助演出と、事前報知情報と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する本スロットマシン10においては、補助演出が実行されている補助表示部65に遊技者の目が行くものと想定されるからである。

【2287】

50

事前報知情報を表示している状況でMYカウンタの値が18500未満となった場合には、事前報知情報を非表示とする構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されていない状況から表示された状況に切り替わった際に、遊技者の注意を引くことが可能となる。この結果、MYが19000に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。例えば、事前報知情報を補助表示部65に常時表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、MYが18500に達していない状況で事前報知情報を確認し、19000到達まで遠いことに安心してその後は事前報知情報を確認しなくなってしまう可能性が考えられるからである。また、補助表示部65に補助演出と事前報知情報とを共に表示する本スロットマシン10では、事前報知情報を表示していた領域にも補助演出を表示することが可能となるため、MYが18500に達していない状況で遊技者に補助演出を堪能させることが可能となる。

10

【2288】

事前報知情報として表示される残り枚数の更新を、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報の表示と非表示が切り替わることに遊技者が煩わしさを感じる機会を低減することが可能となる。例えば、開始指令が発生した場合、残り枚数にベット数を加算する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば全リール32L, 32M, 32Rの停止後にMYが18501となった場合、かかるタイミングで残り499枚という事前報知情報が表示され、開始指令を発生させたタイミングでMYが18498となって事前報知情報が非表示となる。当該ゲームで入賞が成立しなかった場合には、そのまま事前報知情報が非表示となるため、遊技者が何故事前報知情報を表示したのかと疑問に感じる可能性が考えられ、当該事象が繰り返し発生した場合に遊技者が煩わしさを感じる可能性が考えられるからである。

20

【2289】

MYカウンタの値が18500に達した場合、遊技中断要求信号を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者ではなく性能試験機等を用いて遊技を行う場合に、MYカウンタの値が18500に達した時点で遊技を中断させることが可能となる。この結果、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。すなわち、遊技中断要求信号を出力しない構成とした場合には、MYカウンタの値が19000に達するまで遊技を継続し、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。そして、打ち止め状態となった場合には、設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行う必要があり、当該操作を行った場合には、領域外RAMクリア処理においてRAM106の非遊技制御用のワークエリア106ewの全てが初期化される。このため、コンプリートフラグやMYカウンタのみならず、累計比率算出処理にて得られた6000ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率も初期化されることとなり、性能試験のデータを得られなくなってしまうからである。

30

【2290】

本スロットマシン10では、報知モードにおいて遊技者が所有メダルを増加させる遊技性となっており、報知モードでは、純増枚数カウンタの上乗せが行われる。かかる構成においては、事前報知を行わない構成とした場合、報知モードの途中で突然打ち止め状態に移行する事象が発生し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。上乗せ抽選の当選回数によって報知モード下で獲得可能なメダル数が変化する構成においては、報知モード移行時に設定される120枚より多くの枚数が残った状態で打ち止め状態となる事象が発生し得るからである。しかしながら、MYが18500に達した場合に事前報知を行う構成とした場合には、報知モードの途中で打ち止め状態となることを事前に遊技者に把握させることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

40

【2291】

報知モードでは、当該報知モードが継続する状況において、報知モード移行後の遊技者

50

の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合、補助表示部 65 にて規定枚数突破表示を行う構成とした。かかる構成とすることにより、規定枚数突破表示を行った場合に、さらなるメダルの獲得を目指して報知モード下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、遊技者の遊技意欲を向上させることで報知モード下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【2292】

報知モードが終了するゲームにおいて、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合には、規定枚数突破表示を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードが終了した場合に、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。報知モードが終了するゲームで規定枚数を突破した場合にも規定枚数突破表示を行うことも可能であるが、かかる構成とした場合には、規定数に到達して報知モードが終了したことに遊技者が満足してしまい、そのまま遊技を終了してしまう可能性が考えられるからである。

【2293】

規定枚数突破表示を、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した初回に限って行う構成とした。報知モードは1回の遊技を行う毎に所有メダルの増加を期待できる遊技モードであるため、かかる構成とすることにより、規定枚数突破表示を行った以降のゲームにおいて、ゲームが終了する毎に同じ規定枚数突破表示を繰り返し実行してしまうことを回避することが可能となる。

【2294】

報知モードが終了するゲームにおいて、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合、規定枚数突破表示を行わない一方、MYが18500に達した場合、事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報に基づいて報知モード終了後も本スロットマシン10にて遊技を継続するか否かを判断させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。確かに、1回の遊技を行う毎にメダルの増加を期待できる報知モードが終了する以上、報知モードが終了するゲームによってMYが18500に達した場合には、事前報知情報を表示しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、報知モード終了後に少ないゲーム数で報知モードに再度移行する所謂連荘が発生した場合、連荘となった報知モードの途中で事前報知情報が表示され、連荘となった報知モードの途中で打ち止め状態に移行してしまう事象が発生し得る。連荘が発生した場合には遊技者の満足感が飛躍的に高まることが一般的であるため、上記事象が発生した場合には、報知モード終了時に事前報知情報を表示した場合と比して、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうと考えられるからである。

【2295】

差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定した場合、補助表示部 65 にて所定のエンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーが開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、本スロットマシン10のようにMYが19000に達した場合に打ち止め状態となる構成においては、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまう可能性があり、実際に打ち止め状態に移行してしまった場合には、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまう可能性が懸念される。そこで、本スロットマシン10では、エンディングムービーの実行有無を、差枚数カウンタの値と、MYカウンタの値と、に基づいて決定する構成とした。かかる構成とすることにより、MYに応じてエンディングムービーの実行有無を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2296】

差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況であって、差枚数カウンタの値が2400に達した際にMYカウンタの値が19000に到達しない状況である場合、エンディングムービーが開始される構成とし

た。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2297】

差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況であって、差枚数カウンタの値が2400に達する前にMYカウンタの値が19000に到達する状況である場合、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまった場合には、エンディングムービー及び有利区間の終了後に遊技者が余韻に浸ることができず、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまうこととなるからである。

10

【2298】

差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定していない状況である場合、MYカウンタの値に関わらず、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーと、差枚数カウンタの値が2400に到達して有利区間が終了することと、を関連付けることが可能となる。この結果、エンディングムービーが開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2299】

差枚数カウンタの値が2100より大きい場合、すなわち報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とした。そして、MYカウンタの値が18500以上となった場合、すなわち打ち止め状態まで残り500枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況でエンディングムービーが開始されない場合を、補助表示部65に事前報知情報が表示されている状況とすることが可能となる。この結果、差枚数カウンタの値が2400に達する前に打ち止め状態に移行することを遊技者に把握させることが可能となり、エンディングムービーが開始されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

20

30

【2300】

報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とした。そして、打ち止め状態まで残り500枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成とした。このように、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数より小さい値とすることにより、事前報知情報が表示されていない状況においてエンディングムービーを開始した場合には、打ち止め状態に移行する前に報知モード及び有利区間を終了させることが可能となり、エンディングムービーを最後まで実行することが可能となる。

【2301】

報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合、報知モード及び有利区間終了までの残り枚数が打ち止め状態までの残り枚数よりも小さい場合、エンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されている状況であっても、報知モード下で2100枚に達した場合にエンディングムービーを最後まで実行することが可能となる。

40

【2302】

報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合、報知モード及び有利区間終了までの残り枚数が打ち止め状態までの残り枚数以上である場合、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されている状況において報知モード下で2100枚に達した場合、エンディングムービー

50

の途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となる。

【2303】

打ち止め状態に移行した場合には、補助表示部65に打ち止め情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン10で遊技できないことを遊技場等の客に明示することが可能となる。

【2304】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータと、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータと、を、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、連続するアドレスの各エリアに集約記憶した。かかる構成とすることにより、例えば遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。故に、プログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【2305】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、の間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、遊技制御用のアドレス範囲と非遊技制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【2306】

遊技制御用のアドレス範囲及び非遊技制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとを、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲の連続するアドレスのエリアに記憶した。かかる構成とすることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【2307】

遊技制御用のワークエリア106iwと、非遊技制御用のワークエリア106ewと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とでRAM106の異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域内処理と領域外処理との一方を実行する場合に他方のRAM106のデータを書き換えてしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【2308】

遊技制御用のスタックエリア106isと、非遊技制御用のスタックエリア106esと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理においてCPU102のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、領域外処理においてCPU102のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、でそれぞれ異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域外処理においてCPU102のレジスタの値を退避させる場合に、領域内処理において退避させたCPU102のレジスタの値を消去してしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【2309】

領域内処理を開始する場合には、CPU102の全レジスタの値をRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には、CPU102の全レジスタの値をRAM106の非遊技制御用のスタックエリア1

06esに退避させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にてCPU102のレジスタに記憶させた値を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にてCPU102のレジスタに記憶させた値を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合には、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させた全レジスタの値を、CPU102の対応するレジスタに復帰させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態にCPU102の全レジスタの値を戻すことが可能となる。加えて、通常処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にてタイマ割込みを許可することにより、領域外処理においてタイマ割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、CPU102の全レジスタの値を退避させた状況においてタイマ割込みが発生することを回避することが可能となり、CPU102の全レジスタの値をRAM106の非遊技制御用のスタックエリアesに退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

10

【2310】

領域内処理では、抽選処理やルール制御処理等の遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、MYカウンタの更新等のように、所定の期間になされた遊技結果から得られる情報を導出する処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、ROM105において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば領域内処理のデバッグ作業を行う場合には、ROM105における所定の連続するアドレス範囲のエリアを確認すればよく、その外部のアドレス範囲のエリアを確認する必要がなくなるからである。

20

【2311】

MYカウンタの更新等を行う集計処理を領域外処理において行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【2312】

コンプリート機能を実現する構成のうち、MYカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、については、領域外処理にて行い、打ち止め状態とする処理については、領域内処理にて行う構成とした。MYカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、を領域外処理にて行う構成とすることにより、コンプリート機能の実現に際し、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことを抑制することが可能となる。また、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とすることにより、遊技の進行に関わる処理を領域内処理にて実行するという機能を担保することが可能となる。さらにいうと、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことが懸念されることとなるが、本スロットマシン10ではエラー処理を流用して打ち止め状態に移行させているため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

40

【2313】

領域内処理を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewを参照可能な一方で更新不可能な構成とし、領域外処理を、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwを参照可能な一方で更新不可能な構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際にRAM106の非遊技制御用のワークエリアewに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際にRAM106の遊技制御用のワークエリアiwに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

50

【2314】

タイマ割込み処理において、領域外処理である比率表示処理を行う構成とした。かかる構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止しなかった場合、例えば領域外処理である集計処理の途中でタイマ割込み処理を開始し、タイマ割込み処理の中で異なる領域外処理である比率表示処理を実行する事象が発生し得る。これは、CPU102の全レジスタの値をRAM106の非遊技制御用のスタックエリアsに退避させる際の処理構成が複雑化することに繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【2315】

領域外処理であるコンプリート処理では、MYカウンタの更新を行うとともに、MYカウンタの値を示すMYコマンドを表示制御装置81に対して送信するMYコマンド送信処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、MYカウンタの更新、MYコマンドの作成、MYコマンドの送信という一連の処理を領域外処理にて実行することが可能となるため、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【2316】

表示制御装置81を、ビット7の値が1である情報をコマンドヘッダとして識別する構成とした。かかる構成においては、MYカウンタを2バイトで構成した場合、少なくともMYカウンタの下位バイトに記憶された情報を、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示す情報と、MYカウンタの下位バイトのビット7を示す情報と、に分けて表示制御装置81に送信する必要がある。これに伴い、MYコマンドを作成する処理では、少なくともMYカウンタの下位バイトに記憶された情報を、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示す情報と、MYカウンタの下位バイトのビット7を示す情報と、に分ける処理が必要となり、MYコマンドを作成する処理を実行するためのプログラムが多大なものとなる。しかしながら、MYコマンドを作成する処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

【2317】

MYコマンド送信処理では、MYカウンタの下位バイトの値と7FHとの論理積を取得することにより、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示すコマンド情報を作成する構成とした。また、送信用MYカウンタのビット0にMYカウンタの下位バイトのビット7の値をセットし、送信用MYカウンタの値と7FHとの論理積を取得することにより、MYカウンタの下位バイトのビット7を示すコマンド情報を作成する構成とした。かかる構成においては、MYコマンドを作成する処理を実行するためのプログラムが多大なものとなるが、MYコマンドを作成する処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

【2318】

MYコマンド送信処理では、MYコマンドとして、コマンド種別情報値と、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示す情報値と、MYカウンタの上位バイトのビット0～ビット6を示す情報値と、送信用MYカウンタのビット0～ビット6を示す情報値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置81に対して送信する構成とした。かかる構成とすることにより、ビット7の値が1である情報をコマンドヘッダとして機能させる構成において、表示制御装置81にMYカウンタの値を把握させることが可能となる。

【2319】

(第24の実施形態)

10

20

30

40

50

【2320】

上記第1の実施形態では、BB状態に移行した場合に遊技者の所有メダルが減少し、報知モードにおいて遊技者の所有メダルが増加する遊技性としたが、BB状態と、報知モードと、において遊技者の所有メダルが増加する遊技性、所謂A+Aタイプの遊技性としてもよい。そこで以下では、かかる構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【2321】

本スロットマシン10では、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数（以下、「MY」という。）が19000に達した場合に打ち止め状態となるコンプリート機能を備えている。そこで、遊技性の説明に先立ち、コンプリート機能を実現する構成について詳細に説明する。

10

【2322】

本スロットマシン10では、主制御装置101が行う各種処理を、遊技制御用の処理と、非遊技制御用の処理と、に区別している。詳細は後述するが、コンプリート機能におけるMYのように遊技結果を累積記憶する一部の処理を非遊技制御用の処理とし、前記非遊技制御用の処理以外の処理を遊技制御用の処理としている。遊技制御用の処理としては、開始指令の発生に伴って起動される抽選処理（図12参照）やリール制御処理（図15参照）等がある。

【2323】

図345は、ROM105のアドレスと記憶内容との関係を示す図である。

20

【2324】

主制御装置101が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、ROM105には、遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、非遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスX(1)~X(k+2)の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスX(k+6)~X(m+2)の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のデータが集約記憶されている。遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスX(k+3)~X(k+5)の3バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレスX(m+6)~X(n+2)の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスX(n+6)~X(p+2)の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のデータが集約記憶されている。非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、非遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスX(n+3)~X(n+5)の3バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、の間には、アドレスX(m+3)~X(m+5)の3バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとプログラム及びデータとの関係は、CPU102における物理アドレス及びCPU102において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

30

40

【2325】

図346は、RAM106のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図である。

【2326】

主制御装置101が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、RAM106には、遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、非遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスY(1)~Y(r+2)の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のワークエリア106iwとされており、アドレスY(r+6)~Y(s+2)の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のスタックエリア106isとされている。遊技制御用のワークエリア106iwが設定されているエリアと

50

、遊技制御用のスタックエリア106isが設定されているエリアと、の間には、アドレス $Y(r+3) \sim Y(r+5)$ の3バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレス $Y(s+6) \sim Y(t+2)$ の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のワークエリア106ewとされており、アドレス $Y(t+6) \sim Y(u+2)$ の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のスタックエリア106esとされている。非遊技制御用のワークエリア106ewが設定されているエリアと、非遊技制御用のスタックエリア106esが設定されているエリアと、の間には、アドレス $Y(t+3) \sim Y(t+5)$ の3バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のスタックエリア106isが設定されているエリアと、非遊技制御用のワークエリア106ewが設定されているエリアと、の間には、アドレス $Y(s+3) \sim Y(s+5)$ の3バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとワークエリア及びスタックエリアとの関係は、CPU102における物理アドレス及びCPU102において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

10

【2327】

なお以下では、ROM105において、遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、非遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、が区別されていることに着目し、遊技制御用の処理を領域内処理、非遊技制御用の処理を領域外処理ともいう。また、非遊技制御用の処理については、非遊技制御用の処理又は領域外処理と明記することとし、明記していない処理については、遊技制御用の処理（領域内処理）とする。

20

【2328】

図347は、通常処理を示すフローチャートである。通常処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、通常処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

【2329】

ステップS240101では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置81等が初期化を終了するまで待機する処理を行う。表示制御装置81等の初期化が終了した場合には、ステップS240102～ステップS240119に示す遊技管理処理を行う。

30

【2330】

遊技管理処理として、ステップS240102では、RAM106に記憶されているゲーム中情報をクリアする。ゲーム中情報とは、前回のゲームにおいて、RAM106の当選フラグ格納エリア106a（図9参照）に記憶された当選フラグ（BB当選フラグは除く）や、停止情報格納エリア106b（図9参照）に記憶された停止情報、ベット数を示す情報等である。当選フラグ格納エリア106a等のゲーム中情報を記憶する領域は、RAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに設けられている。ゲーム中情報をクリアした場合には、ステップS240103に進み、次のタイマ割込みを許可する。ステップS240104では、開始待ち処理を行う。

【2331】

開始待ち処理が終了した場合には、ステップS240105にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。本実施の形態では、3枚遊技のみ可能な構成となっているため、ステップS240105では、ベット数が3であるか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップS240104の開始待ち処理に戻り、ベット数が規定数に達している場合には、ステップS240106にてスタートレバー41が操作されたか否かを判定する。スタートレバー41が操作されていない場合には、ステップS240104の開始待ち処理に戻る。

40

【2332】

一方、スタートレバー41が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー41が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊

50

技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 4 0 1 0 7 にて有効ライン設定処理を行うとともに、ステップ S 2 4 0 1 0 8 にてメダル通路切替ソレノイド 4 6 a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップ S 2 4 0 1 0 9 の抽選処理、ステップ S 2 4 0 1 1 0 の回転初期化处理、ステップ S 2 4 0 1 1 1 の 4 . 1 秒経過待ち処理、ステップ S 2 4 0 1 1 2 のリール制御処理、ステップ S 2 4 0 1 1 3 のメダル払出処理、ステップ S 2 4 0 1 1 4 の遊技区間処理を行う。

【 2 3 3 3 】

ステップ S 2 4 0 1 1 5 では、CPU 1 0 2 の各レジスタのうち PSW レジスタの値を、RAM 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させる。PSW レジスタとは、キャリーフラグやゼロフラグ等の演算状態を示すフラグや、タイマ割込みの許可有無を示すフラグが格納されるレジスタである。ステップ S 2 4 0 1 1 6 では、次のタイマ割込みを禁止する。ステップ S 2 4 0 1 1 7 では、領域外処理である集計処理を行う。集計処理が終了した場合には、ステップ S 2 4 0 1 1 8 に進み、ステップ S 2 4 0 1 1 5 にて RAM 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させた値を、CPU 1 0 2 の PSW レジスタに復帰させる。

【 2 3 3 4 】

ステップ S 2 4 0 1 1 9 では、BB 状態処理を行う。その後、ステップ S 2 4 0 1 0 2 に戻る。

【 2 3 3 5 】

以上のとおり、ステップ S 2 4 0 1 1 7 の集計処理を行う場合には、前段階であるステップ S 2 4 0 1 1 6 にてタイマ割込みを禁止することにより、領域外処理である集計処理を行っている途中でタイマ割込み処理を開始する必要がある事象を回避することが可能となる。また、タイマ割込みを禁止する前段階であるステップ S 2 4 0 1 1 5 にて CPU 1 0 2 の PSW レジスタの値を RAM 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させることにより、集計処理を行う直前の CPU 1 0 2 の PSW レジスタの値を保護することが可能となる。集計処理が終了した場合には、ステップ S 2 4 0 1 1 8 にて RAM 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させた値を CPU 1 0 2 の PSW レジスタに復帰させることにより、CPU 1 0 2 の演算状態やタイマ割込みの許可有無を集計処理が開始される前の状態に戻すことが可能となる。なお、通常処理では、ステップ S 2 4 0 1 0 3 にてタイマ割込みを許可しており、ステップ S 2 4 0 1 1 5 の時点では、タイマ割込みを許可した状態が PSW レジスタに記憶されている。このため、ステップ S 2 4 0 1 1 8 の処理を行った場合には、タイマ割込みを許可することとなる。

【 2 3 3 6 】

コンプリート機能の理解を容易なものとするため、先ずステップ S 2 4 0 1 1 7 の集計処理を説明する。領域内処理と領域外処理との関係においてステップ S 2 4 0 1 1 7 を説明すると、通常処理のステップ S 2 4 0 1 1 7 は、集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、集計処理を実際に行う処理と、によって構成されている。集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとして ROM 1 0 5 に記憶されている。集計処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとして ROM 1 0 5 に記憶されており、集計処理では、非遊技制御用のワークエリア ew 及びスタックエリア es を用いて後述する各種処理を行う。

【 2 3 3 7 】

図 3 4 8 は、集計処理を示すフローチャートである。

【 2 3 3 8 】

ステップ S 2 4 0 2 0 1 では、RAM 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に、スタックポインタの値を退避させる。ステップ S 2 4 0 2 0 2 では、RAM 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に、CPU 1 0 2 の全レジスタの値を退避させる。ステップ S 2 4 0 2 0 3 では、コンプリート処理を行う。

【2339】

コンプリート処理では、図349のフローチャートに示すように、ステップS240301にてMYカウンタの値を設定値として取得する。MYカウンタは、2バイトで構成されており、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられている。ステップS240302では、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立したか否かの判定は、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が0でないか否かに基づいて行う。なお、再遊技投入枚数格納エリアの値の設定は、領域内処理であるメダル払出処理（ステップS240113、図347参照）にて行われており、再遊技入賞が成立していない場合、再遊技投入枚数格納エリアに0がセットされ、再遊技入賞が成立した場合、再遊技投入枚数格納エリアに3がセットされるようになっている。

10

【2340】

ステップS240302にて再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS240303～ステップS240309に示すMYカウンタ更新処理を行う。MYカウンタ更新処理では、ステップS240303において、払出数カウンタの値を加算値として取得する。払出数カウンタは、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられており、領域内処理であるメダル払出処理において小役入賞が成立したと判定した場合、入賞した条件装置と対応する払出数がセットされる。ステップS240304では、設定値に加算値を加算する。ステップS240305では、ベット数カウンタの値を減算値として取得する。ベット数カウンタは、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられており、領域内処理である開始待ち処理においてメダル又は仮想メダルが投入された場合、その投入枚数が3を上限として加算される。ステップS240306では、設定値から減算値を減算する。ステップS240307では、設定値が0より小さいか否かを判定し、0より小さい場合には、ステップS240308にて設定値を0に変更する。その後、又はステップS240307にて設定値が0以上であると判定した場合には、ステップS240309に進み、MYカウンタに設定値をセットする。

20

【2341】

以上のように、MYカウンタ更新処理では、MYカウンタの値に今回のゲームにおけるメダル増減数を加算する処理を行い、当該処理結果が負となった場合にMYカウンタの値を0に戻す処理を行う。

30

【2342】

MYカウンタ更新処理が終了した場合と、ステップS240302にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、には、ステップS240310に進み、設定値が18500より大きいと判定する。設定値が18500より大きい場合には、ステップS240311にて遊技中断要求信号を出力した後にステップS240312に進み、設定値が18500以下である場合には、遊技中断要求信号を出力することなくステップS240312に進む。ここで、遊技中断要求信号とは、本スロットマシン10の性能試験を行う際に利用される信号である。詳細は後述するが、本スロットマシン10では、MYカウンタの値が19000に達した場合、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。これは、性能試験を継続して実行することができなくなることを意味するため、MYカウンタの値が18500に達した段階で遊技中断要求信号を出力することにより、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。

40

【2343】

ステップS240312では、設定値が19000以上であるか否かを判定する。設定値が19000以上である場合には、ステップS240313にてコンプリートフラグをセットした後にステップS240314に進み、設定値が19000未満である場合には、コンプリートフラグをセットすることなくステップS240314に進む。RAM106の非遊技制御用のワークエリアewには、コンプリートフラグを格納するためのコンプリートフラグ格納エリアが設けられており、ステップS240313では、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewにコンプリートフラグをセットする。ステップS24

50

0314では、MYカウンタの値を示すMYコマンドを表示制御装置81に対して送信するMYコマンド送信処理を行う。その後、本処理を終了する。

【2344】

MYコマンド送信処理では、図350のフローチャートに示すように、ステップS240401において、送信用MYカウンタの最下位ビットであるビット0に、設定値の下位バイトの最上位ビットであるビット7の値をセットする。送信用MYカウンタは、1バイトで構成されており、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられている。なお、設定値は、上記したとおりMYカウンタの値であるため2バイトである。ステップS240402では、CPU102に設けられた送信バッファレジスタに、MYコマンドであることを示すコマンド種別情報値(9CH(10011100))をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。ステップS240403では、MYカウンタの下位バイトの値を出力値として取得する。ステップS240404では、出力値と、7FH(01111111)と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップS240404では、出力値のビット7の値を0に変換する処理を行う。ステップS240405では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。ステップS240406では、MYカウンタの上位バイトの値を出力値として取得する。ステップS240407では、出力値と、7FH(01111111)と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップS240407では、出力値のビット7の値を0に変換する処理を行う。ステップS240408では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。ステップS240409では、送信用MYカウンタの値を出力値として取得する。ステップS240410では、出力値と、7FH(01111111)と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップS240410では、出力値のビット7の値を0に変換する処理を行う。ステップS240411では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。ステップS240412では、送信バッファレジスタに、コマンド送信が終了することを示すコマンド終了情報値(30H(00110000))をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。その後、本処理を終了する。

【2345】

以上のとおり、MYコマンド送信処理では、MYコマンドとして、コマンド種別情報値と、MYカウンタの下位バイトのビット7を0に変更した値と、MYカウンタの上位バイトのビット7を0に変更した値と、送信用MYカウンタのビット7を0に変更した値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置81に対して送信する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置81は、MYコマンドのコマンド種別情報値が9CHであるように、ビット7の値が1である情報をコマンドヘッダとして識別する構成となっている。このため、本スロットマシン10では、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示す情報と、MYカウンタの下位バイトのビット7を示す情報と、を分けて表示制御装置81に送信する必要がある。送信用MYカウンタは、MYカウンタの下位バイトのビット7の値を記憶するためのカウンタである(ステップS240401)。ちなみに、MYカウンタの上位バイトのビット7を示す情報については、MYカウンタの値が32768(8000H)以上となる事象が発生しないため、表示制御装置81に対して送信する必要がない。

【2346】

集計処理の説明に戻り、ステップS240203のコンプリート処理を終了した場合には、ステップS240204に進み、遊技結果累計処理を行う。RAM106の非遊技制御用のワークエリアewには、行われた遊技回数を記憶するための累計遊技回数保持カウンタと、BB状態下でなされた遊技回数を記憶するための役物等遊技回数保持カウンタと

、メダル払出数を記憶するための累計入賞払出枚数カウンタと、ＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための累計連続役物払出枚数カウンタと、押し順ベル当選時に操作順序を報知したゲーム及びＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための指示込役物払出枚数カウンタと、所定の６０００ゲームにおけるメダル払出数を記憶するための６０００払出枚数カウンタと、所定の６０００ゲームにおけるＢＢ状態下でのメダル払出数を記憶するための６０００連続役物払出枚数カウンタと、が設けられている。遊技結果累計処理では、今回のゲームがなされた遊技状態や入賞成立有無等に基づいて、上記各種カウンタのうち対応するカウンタの値を更新する処理を行う。

【２３４７】

ステップＳ２４０２０５では、遊技結果累計処理の処理結果を用いて各種比率を算出する累計比率算出処理を行う。具体的には、６０００連続役物払出枚数カウンタの値を６０００払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた６０００ゲーム連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。累計連続役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた累計連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。指示込役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた指示込役物比率記憶エリアに記憶する。役物等遊技回数保持カウンタの値を累計遊技回数保持カウンタの値で除算し、当該除算結果を、ＲＡＭ１０６の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた役物等状態比率記憶エリアに記憶する。

【２３４８】

ステップＳ２４０２０６では、ステップＳ２４０２０２にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６esに退避させた全レジスタの値を、ＣＰＵ１０２の対応するレジスタに復帰させる。ステップＳ２４０２０７では、ステップＳ２４０２０１にてＲＡＭ１０６の非遊技制御用のスタックエリア１０６esに退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【２３４９】

以上のとおり、領域外処理である集計処理では、最初にスタックポインタ及び全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリアesに退避させる。これにより、領域内処理である通常処理におけるデータを別保存しておくことが可能となり、コンプリート処理等を行っている際に領域内処理で用いたデータが破損されてしまうことを回避することが可能となる。また、集計処理を終了する場合には、別保存していたスタックポインタ及び全レジスタの値を復帰させることにより、スタックポインタ及び全レジスタの値を、集計処理を開始する前の状態に戻すことが可能となる。加えて、集計処理では、遊技制御用のワークエリアiwに記憶された払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を参照することはある（ステップＳ２４０３０３，Ｓ２４０３０５、図３４９参照）ものの、払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を更新することはない。集計処理において更新するのは、ＭＹカウンタや累計遊技回数保持カウンタ等の非遊技制御用のワークエリアewに記憶されたデータのみである。

【２３５０】

次に、タイマ割込み処理を説明する。

【２３５１】

図３５１は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてＲＯＭ１０５に記憶されており、タイマ割込み処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

【２３５２】

ステップＳ２４０５０１では、レジスタ退避処理を行う。レジスタ退避処理では、ＣＰＵ１０２の各レジスタのうち、ＩＹレジスタ及びＰＳＷレジスタ以外のレジスタの値を、ＲＡＭ１０６の遊技制御用のスタックエリア１０６isに退避させる。ステップＳ２４０

502では、停電フラグがセットされているか否かを判定し、停電フラグがセットされている場合には、ステップS240503にて停電処理を実行する。

【2353】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【2354】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置91の停電監視回路91bから停電信号が出力され、当該停電信号がNMI端子を介して主制御装置101に入力される。主制御装置101は、停電信号が入力された場合、即座にNMI割込み処理を実行し、停電フラグをRAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【2355】

停電処理では、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isにスタックポインタの値を保存する。その後、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にRAM106のデータが正常か否かを判定するためのRAM判定値を算出し、当該算出結果をRAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに保存することにより、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM106への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合には、後述するメイン処理に移行する。

【2356】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS240502にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS240504以降の各種処理を行う。

【2357】

ステップS240504では、各リール32L, 32M, 32Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させたり、回転中のリール32L, 32M, 32Rを停止させるために、対応するステッピングモータにブレーキを掛けたりするステッピングモータ制御処理を行う。ステップS240505では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a~44a, 投入メダル検出センサ45a, 払出検出センサ51a等の各種センサ（図9参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS240506では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップS240507では、CPU102の各レジスタのうちPSWレジスタの値を、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる。ステップS240508では、次のタイマ割込みを禁止する。ステップS240509では、領域外処理である比率表示処理を行う。

【2358】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップS240509を説明すると、タイマ割込み処理のステップS240509は、比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、比率表示処理を実際に行う処理と、によって構成されている。比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてROM105に記憶されている。比率表示処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、比率表示処理では、非遊技制御用のワークエリアew及びスタックエリアesを用いて各種処理を行う。

【2359】

比率表示処理では、集計処理の場合と同様に、RAM106の非遊技制御用のスタック

10

20

30

40

50

エリア106esに、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を退避させる。その後、上記した累計比率算出処理にて得られた6000ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率を、主制御装置101に設けられた図示しない役比モニタに表示する処理を行う。役比モニタに表示する処理が終了した場合には、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させた、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を復帰させ、比率表示処理を終了する。

【2360】

比率表示処理が終了した場合には、ステップS240510に進み、ステップS240507にてRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた値を、CPU102のPSWレジスタに復帰させる。

10

【2361】

ステップS240511では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板121へ出力するカウンタ処理を行う。ステップS240512では、クレジット表示部60、残払出枚数表示部61及び払出枚数表示部62にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップS240513では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部60～62に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップS240514では、入出力ポート104からI/O装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップS240515では、先のステップS240501にてRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた各レジスタの値をそれぞれCPU102内の対応するレジスタに復帰させる。その後、上記した一連のタイマ割込み処理を終了する。

20

【2362】

以上のとおり、本実施の形態におけるタイマ割込み処理では、ステップS240509にて領域外処理である比率表示処理を行っている。このようにタイマ割込み処理にて領域外処理を行う構成においては、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止しない構成とした場合、領域外処理である集計処理の途中で領域内処理であるタイマ割込み処理を行い、当該タイマ割込み処理の中で集計処理と異なる領域外処理である比率表示処理を行ってしまう事象が発生し得る。一方、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記事象すなわち所定の領域外処理を行っている途中で領域内処理や異なる領域外処理が起動してしまうことを回避することが可能となる。

30

【2363】

次に、通常処理のステップS240104にて行われる開始待ち処理を説明する。

【2364】

図352は、開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、開始待ち処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

【2365】

ステップS240601では、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が0でないか否かに基づいて、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップS240602に進み、メダル通路切替ソレノイド46aを励磁状態に切り替えてベット受付を許可する。ステップS240603では、センサエラー処理を行う。センサエラー処理では、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップS240505にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認し、異常が発生していた場合に後述するエラー処理を行う。センサエラー処理においてセンサの読み込み結果が正常であると判定した場合には、ステップS240604に進み、タイマ割込み処理が1回行われるまで待機する割込み待ち処理を行う。

40

【2366】

50

ステップS 2 4 0 6 0 1にて再遊技入賞が成立していたと判定した場合には、ステップS 2 4 0 6 0 5に進み、再遊技投入枚数格納エリアにセットされている値と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部60に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。

【2 3 6 7】

ステップS 2 4 0 6 0 4にて割込み待ち処理が終了した場合と、ステップS 2 4 0 6 0 5にて自動投入処理が終了した場合と、には、ステップS 2 4 0 6 0 6に進み、精算スイッチ59が操作されたか否かを判定する。精算スイッチ59が操作された場合には、ステップS 2 4 0 6 0 7にてクレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行った後にステップS 2 4 0 6 0 8に進み、精算スイッチ59が操作されていない場合には、そのままステップS 2 4 0 6 0 8に進む。ステップS 2 4 0 6 0 8では、RAM 1 0 6の非遊技制御用のワークエリアewに設けられたコンプリートフラグ格納エリアを参照し、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定する。コンプリートフラグがセットされていない場合には、ステップS 2 4 0 6 0 9にてメダル投入処理を行い、本処理を終了する。メダル投入処理では、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ56～58の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、規定数を上限としたベット数の変更等を行う。

【2 3 6 8】

図3 4 7に示すように、開始待ち処理が終了した場合には、ステップS 2 4 0 1 0 5にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定し、ステップS 2 4 0 1 0 6にてスタートレバー41が操作されたか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合と、スタートレバー41が操作されていない場合と、には、上記開始待ち処理に戻ることは、かかる場合には、ステップS 2 4 0 6 0 3のセンサエラー処理に戻る。

【2 3 6 9】

ステップS 2 4 0 6 0 8にてコンプリートフラグがセットされていると判定した場合には、ステップS 2 4 0 6 1 0に進み、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。その後、ステップS 2 4 0 6 1 1にてエラー処理を行う。

【2 3 7 0】

エラー処理では、図3 5 3のフローチャートに示すように、ステップS 2 4 0 7 0 1にてエラー番号を設定する。RAM 1 0 6の遊技制御用のワークエリアiwには、エラー番号を格納するためのエラー番号格納エリアが設けられている。エラー番号格納エリアには、例えば、上記したセンサエラー処理にて異常が発生していると判定した場合に1が設定され、メダル返却処理やメダル払出処理等においてメダル払出異常が発生した場合に2が設定されるようになっている。また、コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー番号格納エリアに10が設定されるようになっている。ステップS 2 4 0 7 0 2では、スロットマシン10がエラー状態となったことを示すエラー信号を外部集中端子板121へ出力する。ステップS 2 4 0 7 0 3では、ゲートOFF処理を行う。ゲートOFF処理では、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。ステップS 2 4 0 7 0 4では、残払出枚数表示部61にエラー番号と対応するセグメントデータを表示するエラー表示処理を行う。ステップS 2 4 0 7 0 5では、エラー番号を示すエラーコマンドを表示制御装置81に対して送信する。表示制御装置81は、エラーコマンドを受信することにより、エラー状態となったことを把握するとともに、補助表示部65にエラー番号と対応するエラー表示を行わせるための制御を行う。ステップS 2 4 0 7 0 6では、エラー番号が10であるか否かを判定する。

【2 3 7 1】

エラー番号が10でない場合には、ステップS 2 4 0 7 0 7に進み、前面扉12の開放を検知するドア開スイッチからの信号がONとなっているか否か、すなわち前面扉12が

10

20

30

40

50

開放されているか否かを判定する。前面扉 1 2 が開放されていない場合には、前面扉 1 2 が開放されるまで待機する。前面扉 1 2 が開放されている場合には、ステップ S 2 4 0 7 0 8 に進み、リセットスイッチ 7 2 が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ 7 2 が操作されていない場合には、ステップ S 2 4 0 7 0 7 に戻る。前面扉 1 2 が開放されている状態でリセットスイッチ 7 2 が操作された場合には、ステップ S 2 4 0 7 0 9 にてスロットマシン 1 0 のエラー状態を解消するエラー解消処理を行い、本処理を終了する。エラー解消処理では、異常が発生していないことを示す 0 をエラー番号格納エリアに設定することと、エラー信号の出力を終了することと、入出力ポート 1 0 4 における出力ポートの出力状態を元に戻すことと、残払出枚数表示部 6 1 におけるエラー番号の表示を終了することと、エラー解消操作がなされたことを示すエラー解消コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信することと、を行う。なお、異常が解消されていない状態でステップ S 2 4 0 7 0 8 を肯定判定した場合には、ステップ S 2 4 0 7 0 9 にてエラー解消処理を行ってエラー処理を終了するものの、エラー処理が再度起動されることとなる。

10

【2 3 7 2】

ステップ S 2 4 0 7 0 6 にてエラー番号が 1 0 であると判定した場合、すなわちコンプリートフラグがセットされている状況においては、ステップ S 2 4 0 7 0 6 にて無限ループに入る。この結果、コンプリートフラグがセットされている状況、すなわち M Y カウンタの値が 1 9 0 0 0 に到達した状況においては、それ以降の遊技を行うことができない所謂打ち止め状態となる。

20

【2 3 7 3】

以上のとおり、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号でない場合には、前面扉 1 2 を開放し、表示されている異常を解消した上でリセットスイッチ 7 2 を操作することにより、エラー状態を終了させることができる。一方、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号 1 0 である場合には、前面扉 1 2 を開放した上でリセットスイッチ 7 2 を操作したとしても、エラー状態を終了させることができない。

【2 3 7 4】

次に、電源投入に伴って起動されるメイン処理を説明する。

【2 3 7 5】

図 3 5 4 は、メイン処理を示すフローチャートである。メイン処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、メイン処理では、遊技制御用のワークエリア i w 及びスタックエリア i s を用いて後述する各種処理を行う。

30

【2 3 7 6】

ステップ S 2 4 0 8 0 1 では、初期化処理を行う。初期化処理では、次回のタイマ割込みを許可するとともに、C P U 1 0 2 の各レジスタ及び I / O 装置等に対する各種の初期設定を行う。ステップ S 2 4 0 8 0 2 では、設定キー検出センサ 7 3 a からの信号が O N となっているか否か、すなわち設定キー挿入孔 7 3 に設定キーが挿入されて O N 操作されているか否かを判定する。設定キーの O N 操作がなされている場合には、ステップ S 2 4 0 8 0 3 に進み、メイン処理 2 を行う。

40

【2 3 7 7】

メイン処理 2 では、図 3 5 5 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 4 0 9 0 1 において、C P U 1 0 2 の各レジスタのうち P S W レジスタの値を、R A M 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させる。ステップ S 2 4 0 9 0 2 では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップ S 2 4 0 9 0 3 では、領域外処理である領域外 R A M クリア処理を行う。

【2 3 7 8】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップ S 2 4 0 9 0 3 を説明すると、メイン処理 2 のステップ S 2 4 0 9 0 3 は、領域外 R A M クリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、領域外 R A M クリア処理を実際に行う処理と、

50

によって構成されている。領域外RAMクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてROM105に記憶されている。領域外RAMクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、領域外RAMクリア処理では、非遊技制御用のワークエリアew及びスタックエリアesを用いて各種処理を行う。

【2379】

領域外RAMクリア処理では、集計処理の場合と同様に、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を退避させる。その後、RAM106の非遊技制御用のワークエリア106ewの全てを初期化する。これにより、MYカウンタ及び送信用MYカウンタの値は0となり、コンプリートフラグがセットされていれば当該コンプリートフラグがクリアされる。RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esは初期化しない。その後、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させた、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を復帰させ、領域外RAMクリア処理を終了する。

【2380】

領域外RAMクリア処理が終了した場合には、ステップS240904に進み、ステップS240901にてRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた値を、CPU102のPSWレジスタに復帰させる。

【2381】

ステップS240905では、RAM106の遊技制御用のワークエリア106iwの全てを初期化する領域内RAMクリア処理を行う。領域内RAMクリア処理では、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isは初期化しない。ステップS240906では、当選確率の設定値として「1」から「6」のいずれかを設定する当選確率設定処理を行う。当選確率設定処理では、現在の設定値（初期値は1）を払出枚数表示部62に表示する処理と、リセットスイッチ72が操作される毎に設定値を1ずつ更新する処理と、を行う。設定値が6である場合にリセットスイッチ72が操作された場合には、設定値が1に戻る。そして、当選確率設定処理は、スタートレバー41が操作された場合に終了する。当選確率設定処理が終了した場合には、ステップS240907に進み、上記した通常処理を行う。

【2382】

メイン処理の説明に戻り、ステップS240802にて設定キーのON操作がなされていないと判定した場合には、ステップS240803に進み、停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされている場合には、ステップS240804に進み、停電処理（ステップS240503、図351参照）の際に保存したRAM判定値が正常であるか否かを判定する。RAM判定値が正常である場合には、ステップS240806に進み、当選確率の設定値が正常であるか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合と、RAM判定値又は当選確率の設定値が正常でない場合と、には、ステップS240807にて次のタイマ割込みを禁止するとともに、ステップS240808にて上記したゲートOFF処理を行う。その後、ステップS240809にて異常の発生を報知するエラー報知処理を行い、無限ループに入る。なお、エラー報知処理を行って無限ループに入った場合には、設定キーのON操作を行った状態で電源投入することにより、領域外RAMクリア処理，領域内RAMクリア処理，当選確率設定処理を経て通常処理に復帰させることができる（図355参照）。

【2383】

停電フラグがセットされている状況においてRAM判定値及び当選確率の設定値が正常である場合には、ステップS240810に進み、停電処理の際に保存したスタックポインタの値を復帰させる。ステップS240811では、停電フラグをクリアし、ステップS240812では、電源投入を示す復電コマンドを表示制御装置81に対して送信する。ステップS240813では、RAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに

10

20

30

40

50

停電前のデータを設定する復電処理を行う。ステップ S 2 4 0 8 1 4 では、C P U 1 0 2 の各レジスタのうち P S W レジスタの値を、R A M 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させる。ステップ S 2 4 0 8 1 5 では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップ S 2 4 0 8 1 6 では、領域外処理である M Y クリア処理を行う。

【 2 3 8 4 】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップ S 2 4 0 8 1 6 を説明すると、メイン処理のステップ S 2 4 0 8 1 6 は、M Y クリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、M Y クリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。M Y クリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとして R O M 1 0 5 に記憶されている。M Y クリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、M Y クリア処理では、非遊技制御用のワークエリア e w 及びスタックエリア e s を用いて各種処理を行う。

10

【 2 3 8 5 】

図 3 5 6 は、M Y クリア処理を示すフローチャートである。

【 2 3 8 6 】

ステップ S 2 4 1 0 0 1 では、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に、スタックポインタの値を退避させる。ステップ S 2 4 1 0 0 2 では、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に、C P U 1 0 2 の全レジスタの値を退避させる。ステップ S 2 4 1 0 0 3 では、M Y カウンタに 0 をセットする。ステップ S 2 4 1 0 0 4 では、送信用 M Y カウンタに 0 をセットする。ステップ S 2 4 1 0 0 5 では、ステップ S 2 4 1 0 0 2 にて R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に退避させた全レジスタの値を、C P U 1 0 2 の対応するレジスタに復帰させる。ステップ S 2 4 1 0 0 6 では、ステップ S 2 4 1 0 0 1 にて R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

20

【 2 3 8 7 】

メイン処理の説明に戻り、M Y クリア処理が終了した場合には、ステップ S 2 4 0 8 1 7 に進み、ステップ S 2 4 0 8 1 4 にて R A M 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させた値を、C P U 1 0 2 の P S W レジスタに復帰させる。その後、ステップ S 2 4 0 8 1 8 にて電源遮断前のアドレスに戻る。

30

【 2 3 8 8 】

以上のとおり、設定キーの O N 操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、M Y カウンタに 0 がセットされた後に電源遮断前のアドレスに戻る。この結果、M Y カウンタには、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数が記憶されることとなる。設定キーの O N 操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のワークエリア 1 0 6 e w の全てが初期化された後に当選確率設定処理、通常処理という流れとなる。つまり、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った場合には、所謂設定変更を行うことにより、通常処理に復帰させる、すなわちエラー状態を解消させることができる。なお、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った状況において、設定キーの O N 操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、コンプリートフラグがクリアされることなく無限ループに戻るることとなるため、エラー状態を解消させることができない。

40

【 2 3 8 9 】

次に、本スロットマシン 1 0 の遊技性に関わる構成を説明する。

【 2 3 9 0 】

図 3 5 7 は、「設定 3」の 3 枚遊技において選択される抽選テーブルを示す図であり、図 3 5 8 は、遊技状態の移行を示す図である。

【 2 3 9 1 】

各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の図柄配列と、役に対応付けられた条件装置と、の説

50

明については省略するが、本スロットマシン10では、抽選処理（図12参照）において当否判定を行う役として、再遊技と、左中右ベルと、左右中ベルと、中左右ベルと、中右左ベルと、右左中ベルと、右中左ベルと、不問ベルと、チェリーと、スイカと、BBと、不問1枚と、JACINと、を設定している。

【2392】

再遊技に当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、再遊技入賞が成立して再遊技の特典が付与される。

【2393】

小役には、左中右ベルと、左右中ベルと、中左右ベルと、中右左ベルと、右左中ベルと、右中左ベルと、不問ベルと、チェリーと、スイカと、不問1枚と、がある。

10

【2394】

左中右ベルと、左右中ベルと、中左右ベルと、中右左ベルと、右左中ベルと、右中左ベルと、のいずれかに当選した場合には、役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、その操作タイミングに関わらず、ベル入賞が成立して6枚のメダル払出が行われる。役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ42～44を操作しなかった場合には、その操作タイミングにより、補填役入賞が成立して1枚のメダル払出が行われる場合と、入賞が成立せずにメダル払出が行われない場合と、が生じる。役の名称と対応する操作順序でストップスイッチ42～44を操作しなかった場合、補填役入賞が成立する割合は約2分の1である。なお以下では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルを総称して「押し順ベル」ともいう。

20

【2395】

不問ベルに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、ベル入賞が成立して6枚のメダル払出が行われる。チェリーに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、チェリー入賞が成立して3枚のメダル払出が行われる。スイカに当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、スイカ入賞が成立して3枚のメダル払出が行われる。不問1枚に当選した場合には、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングに関わらず、補填役入賞が成立して1枚のメダル払出が行われる。

【2396】

遊技状態が移行する状態移行役としては、BBと、JACINと、がある。

30

【2397】

BBに当選した場合には、各リール32L，32M，32RのBB図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、BB入賞が成立して遊技状態がBB状態に移行する。

【2398】

JACINに当選した場合には、各リール32L，32M，32RのJACIN図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ42～44を操作した場合、JACIN入賞が成立して遊技状態がJACゲーム（BB状態2）に移行する。

40

【2399】

本スロットマシン10における遊技状態は、図358に示すように、非BB状態と、BB状態と、に大別することができる。

【2400】

非BB状態は、非BB状態1と、非BB状態2と、により構成されている。

【2401】

非BB状態1は、BBに当選していない遊技状態である。非BB状態1では、「設定3」の場合、再遊技に約7.3分の1の確率で当選となり、左中右ベルに約7.1分の1の確率で当選となり、左右中ベルに約7.1分の1の確率で当選となり、中左右ベルに約7.1分の1の確率で当選となり、中右左ベルに約7.1分の1の確率で当選となり、右左

50

中ベルに約 7.1 分の 1 の確率で当選となり、右中左ベルに約 7.1 分の 1 の確率で当選となり、不問ベルに約 6600 分の 1 の確率で当選となり、チェリーに約 120 分の 1 の確率で当選となり、スイカに約 120 分の 1 の確率で当選となり、BB に約 240 分の 1 の確率で当選となる。非 BB 状態 1 では、不問 1 枚に当選となる事象と、JACIN に当選となる事象と、が発生しない。また、非 BB 状態 1 では、上記各役のいずれかに必ず当選となり、いずれの役にも当選しない外れとなる事象が発生しない。

【2402】

非 BB 状態 1 において BB に当選し、当該 BB に当選したゲームで BB 入賞が成立しなかった場合には、遊技状態が非 BB 状態 2 に移行する。つまり、非 BB 状態 2 は、BB 当選フラグが持ち越された遊技状態である。非 BB 状態 2 では、「設定 3」の場合、再遊技に当選となる確率と、BB に当選となる確率と、が非 BB 状態 1 から変化する。より具体的には、非 BB 状態 2 では、BB に当選となる事象が発生しなくなり、再遊技に当選となる確率が約 7.1 分の 1 に上昇する。非 BB 状態 2 では、不問 1 枚に当選となる事象と、JACIN に当選となる事象と、が発生しない。また、非 BB 状態 2 では、上記各役のいずれかに必ず当選となり、いずれの役にも当選しない外れとなる事象が発生しない。

10

【2403】

BB 状態は、BB 状態 1 と、BB 状態 2 と、BB 状態 3 と、により構成されている。

【2404】

BB 状態 1 は、非 BB 状態 1 又は非 BB 状態 2 において BB 入賞が成立した場合に移行する遊技状態である。なお、非 BB 状態 2 において BB 入賞を成立させるためには、押し順ベルに当選したゲームにおいて、当選役と対応する操作順序と異なる操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作しつつ、各リール 32L, 32M, 32R の BB 図柄を有効ライン上に停止させることが可能なタイミングでストップスイッチ 42～44 を操作する必要がある。

20

【2405】

BB 状態 1 では、「設定 3」の場合、左中右ベルに約 7.1 分の 1 の確率で当選となり、左右中ベルに約 7.1 分の 1 の確率で当選となり、中左右ベルに約 7.1 分の 1 の確率で当選となり、中右左ベルに約 7.1 分の 1 の確率で当選となり、右中左ベルに約 7.1 分の 1 の確率で当選となり、不問ベルに約 6600 分の 1 の確率で当選となり、チェリーに約 120 分の 1 の確率で当選となり、スイカに約 120 分の 1 の確率で当選となり、JACIN に約 7.1 分の 1 の確率で当選となる。BB 状態 1 では、再遊技に当選となる事象と、不問 1 枚に当選となる事象と、BB に当選となる事象と、が発生しない。また、BB 状態 1 では、上記各役のいずれかに必ず当選となり、いずれの役にも当選しない外れとなる事象が発生しない。

30

【2406】

BB 状態 1 において JACIN に当選し、当該 JACIN に当選したゲームで JACIN 入賞が成立した場合には、遊技状態が BB 状態 2 に移行する。BB 状態 2 では、「設定 3」の場合、不問ベルに約 9.4 分の 1 の確率で当選となり、不問 1 枚に約 1.5 分の 1 の確率で当選となる。BB 状態 2 では、再遊技に当選となる事象と、押し順ベルに当選となる事象と、チェリーに当選となる事象と、スイカに当選となる事象と、BB に当選となる事象と、JACIN に当選となる事象と、が発生しない。BB 状態 2 では、約 4.4 分の 1 の確率でいずれの役にも当選しない外れとなる。

40

【2407】

BB 状態 1 において JACIN に当選し、当該 JACIN に当選したゲームで JACIN 入賞が成立しなかった場合には、遊技状態が BB 状態 3 に移行する。つまり、BB 状態 3 は、JACIN 当選フラグが持ち越された遊技状態である。BB 状態 3 では、「設定 3」の場合、各役の当選確率が非 BB 状態 2 における各役の当選確率と等しくなる。このため、BB 状態 3 では、いずれかの役に必ず当選となり、いずれの役にも当選しない外れとなる事象が発生しない。また、BB 状態 3 では、ストップスイッチ 42～44 の操作順序及び操作タイミングに関わらず、JACIN 入賞を成立させることができない。

50

【2408】

BB状態は、BB状態1～3におけるメダル払出数が150枚に達した場合に終了する。BB状態が終了した場合には、非BB状態1に移行する。但し、MYカウンタの値が19000に達した場合には、打ち止め状態となるとともに当該打ち止め状態を解消する際に領域内RAMクリア処理が行われるため、BB状態1～3におけるメダル払出数が150枚に達する前であってもBB状態が終了することとなる。

【2409】

上記した遊技状態の移行は、通常処理におけるBB状態処理（ステップS240119、図347参照）において行われる。BB状態処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、BB状態処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

10

【2410】

BB状態処理では、図359のフローチャートに示すように、ステップS241101においてBBに当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられた当選フラグ格納エリア106aに、BB当選フラグがセットされているか否かを判定する。BBに当選している場合には、ステップS241102に進み、BB入賞が成立したか否かを判定する。BB入賞が成立した場合には、ステップS241103にてBB当選フラグをクリアする。ステップS241104では、状態情報格納エリア106cに格納されている遊技状態フラグをBB1フラグに変更する。なお、状態情報格納エリア106cは、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられている。ステップS241105では、状態情報格納エリア106cに設けられた残払出数カウンタに150をセットする。その後、ステップS241106にて状態コマンドを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。ここで、状態コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技状態に関する各種情報（すなわち次のゲームの遊技状態や残払出数カウンタの値等）を把握させるべく表示制御装置81に対して送信されるコマンドであり、ステップS241106では、状態情報格納エリア106cにセットされている遊技状態フラグや残払出数カウンタの値と対応する状態コマンドを送信する。

20

【2411】

ステップS241102においてBB入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS241107に進み、状態情報格納エリア106cに格納されている遊技状態フラグを非BB2フラグに変更する。その後、ステップS241106にて状態コマンドを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。このように、ステップS241102においてBB入賞が成立していないと判定した場合には、BB当選フラグをクリアしない。この結果、BBに当選した場合には、BB入賞が成立するまでBB当選フラグが持ち越されることとなる。

30

【2412】

ステップS241101においてBBに当選していないと判定した場合には、ステップS241108に進み、現在の遊技状態がBB状態1～BB状態3のいずれか、すなわちBB状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がBB状態でない場合には、ステップS241106にて状態コマンドを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。現在の遊技状態がBB状態である場合には、ステップS241109にてBB状態中処理を行うとともに、ステップS241106にて状態コマンドを表示制御装置81に対して送信し、本処理を終了する。

40

【2413】

BB状態中処理では、図360のフローチャートに示すように、ステップS241201において現在の遊技状態がBB状態1であるか否かを判定する。現在の遊技状態がBB状態1である場合には、ステップS241202に進み、JACINに当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられた当選フラグ格納エリア106aに、JACIN当選フラグがセットされているか否かを判

50

定する。J A C I Nに当選している場合には、ステップS 2 4 1 2 0 3に進み、J A C I N入賞が成立したか否かを判定する。J A C I N入賞が成立した場合には、ステップS 2 4 1 2 0 4にてJ A C I N当選フラグをクリアする。ステップS 2 4 1 2 0 5では、状態情報格納エリア1 0 6 cに格納されている遊技状態フラグをB B 2フラグに変更する。その後、本処理を終了する。一方、J A C I N入賞が成立していない場合には、ステップS 2 4 1 2 0 6に進み、状態情報格納エリア1 0 6 cに格納されている遊技状態フラグをB B 3フラグに変更する。その後、本処理を終了する。このように、J A C I N入賞が成立していない場合には、J A C I N当選フラグをクリアしない。

【2 4 1 4】

ステップS 2 4 1 2 0 1にて現在の遊技状態がB B 状態2又はB B 状態3であると判定した場合と、ステップS 2 4 1 2 0 2にてJ A C I Nに当選していないと判定した場合と、には、ステップS 2 4 1 2 0 7に進み、小役入賞が成立したか否かを判定する。小役入賞が成立していない場合には、そのまま本処理を終了し、小役入賞が成立した場合には、ステップS 2 4 1 2 0 8に進み、残払出数カウンタの値から払出数カウンタの値を減算する。なお、減算結果が0未満となった場合には、残払出数カウンタに0をセットする。ステップS 2 4 1 2 0 9では、残払出数カウンタの値が0となったか否かを判定し、0となっていない場合には、そのまま本処理を終了する。残払出数カウンタの値が0となった場合には、ステップS 2 4 1 2 1 0に進み、後述する無ナビフラグがセットされているか否かを判定する。無ナビフラグがセットされている場合には、ステップS 2 4 1 2 1 1にて無ナビフラグをクリアした後にステップS 2 4 1 2 1 2に進み、無ナビフラグがセットされていない場合には、そのままステップS 2 4 1 2 1 2に進む。ステップS 2 4 1 2 1 2では、現在の遊技状態がB B 状態3であるか否かを判定する。現在の遊技状態がB B 状態3である場合には、J A C I N当選フラグが持ち越されていることを意味するため、ステップS 2 4 1 2 1 3にてJ A C I N当選フラグをクリアする。その後、又はステップS 2 4 1 2 1 2にて現在の遊技状態がB B 状態1又はB B 状態2であると判定した場合には、ステップS 2 4 1 2 1 4に進み、状態情報格納エリア1 0 6 cに格納されている遊技状態フラグを非B B 1フラグに変更する。その後、本処理を終了する。

【2 4 1 5】

図3 6 1は、遊技区間の移行を示す図である。

【2 4 1 6】

通常区間とは、有利区間に移行させるか否かの移行抽選を行うことが可能な遊技区間である。通常区間においては、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ4 2～4 4の操作順序が報知されない。このため、通常区間では、非B B 状態1又は非B B 状態2である場合、1ゲーム行う毎に約1. 3枚のメダル減少が期待されることとなる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、遊技区間が有利区間に移行する。

【2 4 1 7】

有利区間とは、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ4 2～4 4の操作順序が報知され得る遊技区間である。つまり、有利区間は、操作順序が報知され得る点で通常区間よりも遊技者にとって有利な遊技区間である。有利区間は、チャンスモードと、報知モードと、エンディングモードと、の3つの遊技モードによって構成されている。通常区間において有利区間への移行抽選に当選した場合には、有利区間のチャンスモードに移行する。有利区間において4 0 0 0回の遊技が行われた場合と、有利区間における差枚数が2 4 0 0に達した場合と、には、そのときの遊技モードに関わらず、有利区間が終了する。上記第1の実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数を算出したが、本実施の形態では、有利区間に移行したときを基点として当該基点からの差枚数を算出する。したがって、本実施の形態では、有利区間において遊技者の所有メダルが最も減少したときが例えば－5 0 0枚であった場合、遊技者の所有メダルが2 9 0 0枚に達した場合に有利区間が終了することとなる。なお、M Yカウンタの値が1 9 0 0 0に達した場合には、打ち止め状態となるとともに当該打ち止め状態を解消する際に領域内R A Mクリア処理が行われるため、有利区間における差

10

20

30

40

50

枚数が 2 4 0 0 に達する前や、有利区間において 4 0 0 0 回の遊技を行う前であっても、そのときの遊技モードに関わらず有利区間が終了することとなる。

【 2 4 1 8 】

チャンスモードとは、報知モードに移行させるか否かの移行抽選が行われる遊技モードである。チャンスモードは、移行抽選に当選した場合と、チャンスモード下で所定回数の遊技が行われた場合と、に終了する。チャンスモードが終了した場合には、報知モードに移行する。チャンスモードにおいては、非 B B 状態 1 又は非 B B 状態 2 である場合、通常区間と同様、押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作順序が報知されない。このため、チャンスモードでは、非 B B 状態 1 又は非 B B 状態 2 である場合、1 ゲーム行う毎に約 1 . 3 枚のメダル減少が期待されることとなる。

10

【 2 4 1 9 】

報知モードとは、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作順序が報知される遊技モードである。このため、報知モードでは、非 B B 状態 1 又は非 B B 状態 2 である場合、1 ゲーム行う毎に約 2 . 5 枚のメダル増加が期待されることとなる。報知モードは、当該報知モード下で遊技可能な残りゲーム数が 0 となった場合と、有利区間に移行してからの差枚数が所定枚数に達した場合と、に終了する。報知モード下で遊技可能な残りゲーム数が 0 となった場合には、報知モードが終了するとともに有利区間も終了となって通常区間に移行する。有利区間に移行してからの差枚数が所定枚数に達した場合には、報知モードからエンディングモードに移行する。

20

【 2 4 2 0 】

エンディングモードとは、有利区間が終了するまで補助表示部 6 5 に所定のエンディングムービーが表示される遊技モードである。エンディングモードでは、報知モードと同様に、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作順序が報知される。このため、エンディングモードでは、非 B B 状態 1 又は非 B B 状態 2 である場合、1 ゲーム行う毎に約 2 . 5 枚のメダル増加が期待されることとなる。エンディングモードは、有利区間における差枚数が 2 4 0 0 に達した場合に終了する。エンディングモードが終了した場合には、有利区間も終了となって通常区間に移行する。

【 2 4 2 1 】

以上のとおり、本スロットマシン 1 0 では、報知モード及びエンディングモードにおける遊技によって所有メダルを増加させることが可能な遊技性となっている。

30

【 2 4 2 2 】

以下では、遊技区間の管理に際して主制御装置 1 0 1 が行う各種処理について、図 3 6 2 以降のフローチャートを参照しながら説明する。なお、理解を容易なものとするため、各遊技区間において主制御装置 1 0 1 が行う各種処理を個別に説明することとする。

【 2 4 2 3 】

先ず、通常区間における処理を説明する。

【 2 4 2 4 】

図 3 6 2 は、通常区間における区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。区間抽選処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、区間抽選処理では、遊技制御用のワークエリア i w 及びスタックエリア i s を用いて後述する各種処理を行う。

40

【 2 4 2 5 】

ステップ S 2 4 1 3 0 1 では、当選フラグ格納エリア 1 0 6 a に当選フラグがセットされているか否か、すなわち何らかの役に当選したか否かを判定する。当選フラグがセットされている場合には、ステップ S 2 4 1 3 0 2 に進み、現在の遊技状態が非 B B 状態 1 であるか否かを判定する。現在の遊技状態が非 B B 状態 1 である場合には、ステップ S 2 4

50

1 3 0 3 にて移行フラグをセットするとともに、ステップ S 2 4 1 3 0 4 にて区間表示器 6 6 を ON 点灯させ、本処理を終了する。

【 2 4 2 6 】

ステップ S 2 4 1 3 0 2 にて現在の遊技状態が非 B B 状態 1 でないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 3 0 5 に進み、現在の遊技状態が非 B B 状態 2 であるか否かを判定する。現在の遊技状態が非 B B 状態 2 である場合には、ステップ S 2 4 1 3 0 6 に進み、無ナビフラグをセットする。その後、ステップ S 2 4 1 3 0 3 にて移行フラグをセットするとともに、ステップ S 2 4 1 3 0 4 にて区間表示器 6 6 を ON 点灯させ、本処理を終了する。

【 2 4 2 7 】

ステップ S 2 4 1 3 0 5 にて現在の遊技状態が非 B B 状態 2 でないと判定した場合には、ステップ S 2 4 1 3 0 7 に進み、現在の遊技状態が B B 状態 1 又は B B 状態 3 であるか否かを判定する。現在の遊技状態が B B 状態 1 又は B B 状態 3 である場合には、ステップ S 2 4 1 3 0 8 に進み、小役に当選したか否かを判定する。小役に当選した場合には、ステップ S 2 4 1 3 0 6 に進み、無ナビフラグをセットする。その後、ステップ S 2 4 1 3 0 3 にて移行フラグをセットするとともに、ステップ S 2 4 1 3 0 4 にて区間表示器 6 6 を ON 点灯させ、本処理を終了する。

【 2 4 2 8 】

ステップ S 2 4 1 3 0 1 にていずれの役にも当選していないと判定した場合と、ステップ S 2 4 1 3 0 7 にて現在の遊技状態が B B 状態 2 であると判定した場合と、ステップ S 2 4 1 3 0 8 にて小役に当選していないと判定した場合、すなわち B B 状態 1 又は B B 状態 3 において再遊技又は J A C I N に当選したと判定した場合と、には、移行フラグをセットすることなく、そのまま本処理を終了する。

【 2 4 2 9 】

図 3 6 3 は、通常区間における遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 4 0 1 1 4、図 3 4 7 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。遊技区間処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、遊技区間処理では、遊技制御用のワークエリア i w 及びスタックエリア i s を用いて後述する各種処理を行う。

【 2 4 3 0 】

ステップ S 2 4 1 4 0 1 では、移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、今回のゲームにおいて移行抽選に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 4 1 4 0 2 ～ステップ S 2 4 1 4 0 8 に示す有利区間移行処理を行う。

【 2 4 3 1 】

有利区間移行処理では、ステップ S 2 4 1 4 0 2 にて移行フラグをクリアする。ステップ S 2 4 1 4 0 3 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技区間フラグを有利フラグに変更し、ステップ S 2 4 1 4 0 4 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた区間ゲーム数カウンタに 0 をセットする。なお、区間情報格納エリア 1 0 6 d は、R A M 1 0 6 の遊技制御用のワークエリア i w に設けられている。ステップ S 2 4 1 4 0 5 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技モードフラグをチャンスフラグに変更する。ステップ S 2 4 1 4 0 6 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた移行ゲーム数カウンタに 7 0 0 をセットする。ステップ S 2 4 1 4 0 7 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられたモードゲーム数カウンタに 0 をセットし、ステップ S 2 4 1 4 0 8 では、区間情報格納エリア 1 0 6 d に設けられた差枚数カウンタに 6 3 1 2 1 をセットする。差枚数カウンタは、2 バイトで構成されており、0 ～ 6 5 5 3 5 を記憶可能な構成となっている。詳細は後述するが、差枚数カウンタの値「6 3 1 2 1」は、有利区間に移行してからの差枚数の基準値すなわち「0」と対応する。

【 2 4 3 2 】

ステップS 2 4 1 4 0 1にて移行フラグがセットされていないと判定した場合と、ステップS 2 4 1 4 0 8にて差枚数カウンタに6 3 1 2 1をセットした場合と、には、ステップS 2 4 1 4 0 9にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。ここで、区間コマンドとは、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報（すなわち次のゲームの遊技区間や遊技モード、有利区間であれば当該有利区間でなされた遊技回数や遊技モードでなされた遊技回数等）を把握させるべく表示制御装置8 1に対して送信されるコマンドであり、ステップS 2 4 1 4 0 9では、区間情報格納エリア1 0 6 dにセットされている遊技区間フラグや遊技モードフラグ、各種カウンタの値と対応する区間コマンドを送信する。

【2 4 3 3】

上記した区間抽選処理及び遊技区間処理により、通常区間から有利区間のチャンスモードへの移行は以下のとおりとなる。

【2 4 3 4】

遊技状態が非BB状態1（BB非当選）である場合には、図3 5 7に示すように、必ず何らかの役に当選となる。このため、非BB状態1において通常区間となった場合には、必ず有利区間への移行抽選に当選となり、1ゲームでチャンスモードに移行する。

【2 4 3 5】

遊技状態が非BB状態2（BB内部中）である場合には、図3 5 7に示すように、必ず何らかの役に当選となる。このため、非BB状態2において通常区間となった場合には、必ず有利区間への移行抽選に当選となり、1ゲームでチャンスモードに移行する。但し、非BB状態2において通常区間となった場合には、先の有利区間においてBBに当選し、BB当選フラグを持ち越した状態で先の有利区間が終了したことを意味する。このため、非BB状態2において通常区間となった場合には、チャンスモードへの移行に際して無ナビフラグがセットされる。

【2 4 3 6】

遊技状態がBB状態1（JACIN非当選）又はBB状態3（JACIN内部中）である場合には、小役に当選した場合に有利区間への移行抽選に当選となってチャンスモードに移行する。BB状態1又はBB状態3において小役に当選となる確率は、約1. 2分の1である。このため、BB状態1又はBB状態3において通常区間となった場合には、ほぼ1ゲームでチャンスモードに移行する。但し、BB状態1又はBB状態3において通常区間となった場合には、BB状態1又はBB状態3において先の有利区間が終了したことを意味する。このため、BB状態1又はBB状態3において通常区間となった場合には、チャンスモードへの移行に際して無ナビフラグがセットされる。

【2 4 3 7】

遊技状態がBB状態2（JACゲーム）である場合には、役の抽選結果に関わらず有利区間への移行抽選に当選とならない。したがって、BB状態2において通常区間となった場合には、BB状態2が終了するまで通常区間に滞在し、非BB状態1の1ゲーム目でチャンスモードに移行することとなる。

【2 4 3 8】

次に、有利区間のチャンスモードにおける処理を説明する。

【2 4 3 9】

図3 6 4は、チャンスモードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップS 3 0 9、図1 2参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。区間抽選処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM 1 0 5に記憶されており、区間抽選処理では、遊技制御用のワークエリアi w及びスタックエリアi sを用いて後述する各種処理を行う。

【2 4 4 0】

ステップS 2 4 1 5 0 1では、レア役に当選しているか否かを判定する。本スロットマシン1 0では、スイカとチェリーをレア役として設定しているため、ステップS 2 4 1 5 0 1では、スイカ当選フラグ又はチェリー当選フラグがセットされているか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップ S 2 4 1 5 0 2 に進み、報知モードに移行させるか否かの移行抽選を行う。チャンスモードにおける移行抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、現在の遊技状態と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、設定 3 では、チェリーに当選している場合、現在の遊技状態が非 B B 状態 1 又は非 B B 状態 2 であれば、約 5 . 0 分の 1 の確率で移行抽選に当選となり、現在の遊技状態が B B 状態 1 又は B B 状態 3 であれば、約 3 . 5 分の 1 の確率で移行抽選に当選となる。スイカに当選している場合には、現在の遊技状態が非 B B 状態 1 又は非 B B 状態 2 であれば、約 1 0 分の 1 の確率で移行抽選に当選となり、現在の遊技状態が B B 状態 1 又は B B 状態 3 であれば、約 7 . 0 分の 1 の確率で移行抽選に当選となる。ステップ S 2 4 1 5 0 3 では、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップ S 2 4 1 5 0 4 にて移行フラグをセットした後に本処理を終了し、移行抽選に当選しなかった場合には、移行フラグをセットすることなくそのまま本処理を終了する。

10

【 2 4 4 1 】

図 3 6 5 は、チャンスモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 4 0 1 1 4、図 3 4 7 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。遊技区間処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、遊技区間処理では、遊技制御用のワークエリア i w 及びスタックエリア i s を用いて後述する各種処理を行う。

20

【 2 4 4 2 】

ステップ S 2 4 1 6 0 1 では、終了判定処理を行う。

【 2 4 4 3 】

終了判定処理では、図 3 6 6 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 4 1 7 0 1 にて区間ゲーム数カウンタの値に 1 を加算し、ステップ S 2 4 1 7 0 2 にて区間ゲーム数カウンタの値が 4 0 0 0 となったか否かを判定する。区間ゲーム数カウンタの値が 4 0 0 0 となっていない場合には、ステップ S 2 4 1 7 0 6 に進み、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップ S 2 4 1 7 0 7 に進み、差枚数カウンタの値を変更する差枚数調整処理を行う。

【 2 4 4 4 】

差枚数調整処理では、今回のゲームで払い出したメダル数からメダルベット数（本実施の形態では 3）を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する。その後、差枚数カウンタの値が 0 以上であるか否かを判定する。差枚数カウンタの値が 0 未満である場合には、差枚数カウンタの値を 0 に変更した後に差枚数調整処理を終了し、差枚数カウンタの値が 0 以上である場合には、そのまま差枚数調整処理を終了する。なお、再遊技入賞が成立した場合に差枚数調整処理を行わないのは、再遊技の特典を付与するのみであってメダルの増減数に変化がないため、差枚数調整処理を行う必要がないからである。

30

【 2 4 4 5 】

ステップ S 2 4 1 7 0 6 にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、ステップ S 2 4 1 7 0 7 にて差枚数調整処理を行った場合と、には、ステップ S 2 4 1 7 0 8 にて差枚数カウンタの値が 6 5 5 2 1 より大きいと判定する。差枚数カウンタの値が 6 5 5 2 1 以下である場合には、有利区間に移行してからの差枚数が 2 4 0 0（＝6 5 5 2 1－6 3 1 2 1）以下であることを意味するため、そのまま本処理を終了する。

40

【 2 4 4 6 】

ステップ S 2 4 1 7 0 2 にて区間ゲーム数カウンタの値が 4 0 0 0 であると判定した場合と、ステップ S 2 4 1 7 0 8 にて差枚数カウンタの値が 6 5 5 2 1 より大きいと判定した場合と、には、ステップ S 2 4 1 7 0 3～ステップ S 2 4 1 7 0 5 に示す有利区間終了処理を行い、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップ S 2 4 1 7 0 3 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップ S 2 4 1 7 0 4 にて区間表示器 6 6 を O F F 消灯させる。ステップ S 2 4

50

1705では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【2447】

遊技区間処理の説明に戻り、ステップS241602では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間でなく通常区間であると判定した場合には、ステップS241601の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップS241612にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【2448】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップS241603にてモードゲーム数カウンタの値に1を加算するとともに、ステップS241604にて移行フラグがセットされているか否かを判定する。移行フラグがセットされている場合には、報知モードへの移行抽選に当選したことを意味するため、ステップS241605にて移行フラグをクリアするとともに、ステップS241607にて区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップS241608では、移行ゲーム数カウンタに100をセットし、ステップS241609では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。ステップS241610では、無ナビフラグがセットされているか否かを判定する。無ナビフラグがセットされている場合には、ステップS241611にて無ナビフラグをクリアする。その後、又は無ナビフラグがセットされていない場合には、ステップS241612にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【2449】

ステップS241604にて移行フラグがセットされていないと判定した場合には、報知モードへの移行抽選に当選しなかったことを意味する。かかる場合には、ステップS241606に進み、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致していない場合には、ステップS241612にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。一方、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップS241607に進み、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグを報知フラグに変更する。ステップS241608では、移行ゲーム数カウンタに100をセットし、ステップS241609では、モードゲーム数カウンタに0をセットする。ステップS241610では、無ナビフラグがセットされているか否かを判定する。無ナビフラグがセットされている場合には、ステップS241611にて無ナビフラグをクリアする。その後、又は無ナビフラグがセットされていない場合には、ステップS241612にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

【2450】

以上のとおり、チャンスモードからは、移行抽選に当選しなかった場合であっても、移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技を行えば報知モードに移行する。通常区間から有利区間に移行する際に移行ゲーム数カウンタにセットされる値は700である。このため、本スロットマシン10では、遊技区間処理の終了判定処理において区間ゲーム数カウンタの値が4000となる事象（ステップS241702、図366参照）が発生しない。また、チャンスモードにおけるメダル増減数の期待値は、非BB状態1又は非BB状態2であれば-1.3枚であり、詳細は後述するがBB状態であっても最大で+2.5枚である。このため、本スロットマシン10では、遊技区間処理の終了判定処理において差枚数カウンタの値が65521を超える事象（ステップS241708、図366参照）も発生しない。つまり、本スロットマシン10では、チャンスモード下で有利区間終了となって通常区間に移行する事象は発生しない。

【2451】

次に、有利区間の報知モードにおける処理を説明する。

【2452】

図 3 6 7 は、報知モードにおける区間抽選処理を示すフローチャートである。区間抽選処理は、抽選処理において役の当否判定が終了した後に行われる処理（ステップ S 3 0 9、図 1 2 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。区間抽選処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、区間抽選処理では、遊技制御用のワークエリア i w 及びスタックエリア i s を用いて後述する各種処理を行う。

【 2 4 5 3 】

ステップ S 2 4 1 8 0 1 では、レア役に当選しているか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選している場合には、ステップ S 2 4 1 8 0 2 に進み、移行ゲーム数カウンタの値を増加させるか否かの上乗せ抽選を行う。上乗せ抽選では、セットされている当選フラグと、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、現在の遊技状態と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、設定 3 では、チェリーに当選している場合、現在の遊技状態が非 B B 状態 1 又は非 B B 状態 2 であれば、約 4 . 0 分の 1 の確率で上乗せゲーム数 1 0 , 2 0 , 3 0 のいずれかに当選となり、現在の遊技状態が B B 状態 1 又は B B 状態 3 であれば、約 2 . 0 分の 1 の確率で上乗せゲーム数 1 0 , 2 0 , 3 0 のいずれかに当選となる。スイカに当選している場合には、現在の遊技状態が非 B B 状態 1 又は非 B B 状態 2 であれば、約 8 . 0 分の 1 の確率で上乗せゲーム数 3 0 , 5 0 , 1 0 0 のいずれかに当選となり、現在の遊技状態が B B 状態 1 又は B B 状態 3 であれば、約 4 . 0 分の 1 の確率で上乗せゲーム数 3 0 , 5 0 , 1 0 0 のいずれかに当選となる。ステップ S 2 4 1 8 0 3 では、上乗せ抽選に当選したか否かを判定する。上乗せ抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了し、上乗せ抽選に当選した場合には、ステップ S 2 4 1 8 0 4 にて上乗せフラグをセットするとともに、ステップ S 2 4 1 8 0 5 にて上乗せコマンドを送信する。ここで、上乗せコマンドとは、上乗せ抽選に当選したことと、移行ゲーム数カウンタの値に加算される上乗せゲーム数と、を把握させるべく表示制御装置 8 1 に対して送信されるコマンドである。ステップ S 2 4 1 8 0 6 では、移行ゲーム数カウンタの値に、上乗せ抽選の抽選結果と対応する値を加算する。その後、本処理を終了する。

【 2 4 5 4 】

図 3 6 8 は、指示モニタ表示処理を示すフローチャートである。指示モニタ表示処理は、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が所定の回転速度で定速回転する状況となった場合に行われる処理（ステップ S 4 0 8、図 1 5 参照）であり、ゲームの開始段階において行われる。指示モニタ表示処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、指示モニタ表示処理では、遊技制御用のワークエリア i w 及びスタックエリア i s を用いて後述する各種処理を行う。

【 2 4 5 5 】

ステップ S 2 4 1 9 0 1 では、押し順ベルに当選しているか否かを判定し、押し順ベルに当選していない場合には、そのまま本処理を終了する。押し順ベルに当選している場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 2 にて現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定し、現在の遊技区間が有利区間ではなく通常区間である場合には、そのまま本処理を終了する。

【 2 4 5 6 】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 3 に進み、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 4 に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 5 にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。

【 2 4 5 7 】

現在の遊技モードが報知モードでない場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 6 に進み、現在の遊技モードがエンディングモードであるか否かを判定する。現在の遊技モードがエンディングモードである場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 4 に進み、疑似遊技フラグがセット

されているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 5 にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。

【 2 4 5 8 】

現在の遊技モードがエンディングモードでない場合、すなわち現在の遊技モードがチャンスモードである場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 7 に進み、現在の遊技状態が B B 状態 1 ～ B B 状態 3 のいずれかであるか否か、すなわち B B 状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が B B 状態である場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 8 に進み、無ナビフラグがセットされているか否かを判定する。無ナビフラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 4 に進み、疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、ステップ S 2 4 1 9 0 5 にてベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作順序を指示モニタに表示し、本処理を終了する。ステップ S 2 4 1 9 0 7 にて現在の遊技状態が B B 状態でないと判定した場合と、ステップ S 2 4 1 9 0 8 にて無ナビフラグがセットされていると判定した場合と、には、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作順序を指示モニタに表示することなく、本処理を終了する。

【 2 4 5 9 】

以上のとおり、本スロットマシン 1 0 では、報知モード及びエンディングモードに加えて、B B 状態においても、無ナビフラグがセットされていなければ、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作順序が指示モニタに表示される。なお、疑似遊技フラグがセットされている場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作順序は、疑似遊技が終了した後に指示モニタに表示される（ステップ S 6 0 4、ステップ S 1 0 0 5、図 1 7、図 2 1 参照）。

【 2 4 6 0 】

図 3 6 9 は、報知モードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップ S 2 4 0 1 1 4、図 3 4 7 参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。遊技区間処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、遊技区間処理では、遊技制御用のワークエリア i w 及びスタックエリア i s を用いて後述する各種処理を行う。

【 2 4 6 1 】

ステップ S 2 4 2 0 0 1 では、上述した終了判定処理を行い、ステップ S 2 4 2 0 0 2 では、現在の遊技区間が有利区間であるか否かを判定する。現在の遊技区間が有利区間ではなく通常区間であると判定した場合には、ステップ S 2 4 2 0 0 1 の終了判定処理にて有利区間終了処理を行ったことを意味するため、ステップ S 2 4 2 0 0 9 にて区間コマンドを送信した後に本処理を終了する。

【 2 4 6 2 】

現在の遊技区間が有利区間である場合には、ステップ S 2 4 2 0 0 3 にて現在の遊技状態が非 B B 状態 1 又は非 B B 状態 2 であるか否か、すなわち非 B B 状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態が非 B B 状態である場合には、ステップ S 2 4 2 0 0 4 にてモードゲーム数カウンタの値に 1 を加算した後にステップ S 2 4 2 0 0 5 に進み、現在の遊技状態が非 B B 状態ではなく B B 状態である場合には、モードゲーム数カウンタの値に 1 を加算することなくステップ S 2 4 2 0 0 5 に進む。ステップ S 2 4 2 0 0 5 では、モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致するか否かを判定する。モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致する場合には、ステップ S 2 4 2 0 0 6 ～ステップ S 2 4 2 0 0 8 に示す有利区間終了処理を行うとともに、ステップ S 2 4 2 0 0 9 にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間終了処理では、ステップ S 2 4 2 0 0 6 にて区間情報格納エリア 1 0 6 d に格納されている遊技区間フラグを通常フラグに変更するとともに、ステップ S 2 4 2 0 0 7 にて区間表示器 6 6 を O F F 消灯させる。ステップ S 2 4 2 0 0 8 では、有利区間が終了したことに伴う初期化処理を

実行する。初期化処理では、区間情報格納エリア106dに記憶された指示機能に関わる情報（例えば区間ゲーム数カウンタ値等）を初期化する処理を実行する。

【2463】

ステップS242005にてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致しないと判定した場合には、ステップS242010に進み、差枚数カウンタの値が65321以上であるか否か、すなわち有利区間に移行してからの差枚数が2200（＝65321－63121）枚以上となったか否かを判定する。有利区間に移行してからの差枚数が2200枚未満である場合には、ステップS242009にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上である場合には、ステップS242011に進み、区間情報格納エリア106dに格納されている遊技モードフラグをエンディングフラグに変更する。その後、ステップS242009にて区間コマンドを送信し、本処理を終了する。

10

【2464】

以上のとおり、報知モードは、非BB状態下で移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技が行われた場合と、有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となった場合と、に終了する。非BB状態下で移行ゲーム数カウンタの値と対応する回数の遊技が行われた場合には、報知モードに加えて有利区間も終了し、通常区間に移行する。有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となった場合には、エンディングモードに移行する。

【2465】

次に、有利区間のエンディングモードにおける処理を説明する。

20

【2466】

エンディングモードにおける区間抽選処理では、何ら処理を行うことなくそのまま本処理を終了する。つまり、エンディングモードに移行した場合には、報知モードにおいて行った上乗せ抽選を行わなくなる。

【2467】

エンディングモードにおいて押し順ベルに当選した場合については、指示モニタ表示処理（図368参照）において説明したとおり、ステップS241906にて肯定判定し、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を指示モニタに表示する。なお、エンディングモードでは上乗せ抽選を行わないため、ステップS241904にて疑似遊技フラグがセットされていると判定する事象は発生しない。

30

【2468】

図370は、エンディングモードにおける遊技区間処理を示すフローチャートである。遊技区間処理は、メダル払出処理の終了後に行われる処理（ステップS240114、図347参照）であり、ゲームの終了段階において行われる。遊技区間処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、遊技区間処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

【2469】

ステップS242101では、上述した終了判定処理を行い、ステップS242102では、区間コマンドを送信する。その後、本処理を終了する。つまり、エンディングモードは、有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となった場合に終了する。

40

【2470】

以上のとおり、遊技区間の移行及び遊技モードの移行は、そのときの遊技状態がBB状態であっても発生し得る。そこで以下では、遊技区間及び遊技モードも含めたBB状態における遊技性について説明する。

【2471】

BB状態は、BB状態1から開始される。

【2472】

BB状態1では、押し順ベルに当選した場合にベル入賞を成立させることができるスト

50

ップスイッチ 42～44 の操作順序が報知される（以下、当該事象を「指示機能が作動する」ともいう。）場合、1 ゲーム行う毎に約 2.5 枚のメダル増加が期待されることとなり、指示機能が作動しない場合、1 ゲーム行う毎に約 1.8 枚のメダル減少が期待されることとなる。

【2473】

BB 状態 1 において JACIN に当選し、当該 JACIN に当選したゲームで JACIN 入賞が成立した場合には、遊技状態が BB 状態 2 に移行する。BB 状態 2 では、押し順ベルに当選しない（図 357 参照）ため、指示機能の作動有無に関わらず、1 ゲーム行う毎に約 1.7 枚のメダル減少が期待されることとなる。

【2474】

BB 状態 1 において JACIN に当選し、当該 JACIN に当選したゲームで JACIN 入賞が成立しなかった場合には、遊技状態が BB 状態 3 に移行する。BB 状態 3 では、指示機能が作動する場合、1 ゲーム行う毎に約 2.5 枚のメダル増加が期待されることとなり、指示機能が作動しない場合、1 ゲーム行う毎に約 1.3 枚のメダル減少が期待されることとなる。

【2475】

以上のとおり、BB 状態では、BB 状態 2 に移行させなければ、指示機能が作動する状況において所有メダルを増加させることができる。詳細な説明は省略するが、BB 状態 1 において JACIN に当選した場合には、ゲームの開始段階で JACIN 当選と対応する固有の報知音がスピーカ 64 から出力されるようになっている。遊技者は、前記固有の報知音が出力された場合、少なくとも 1 つのリールの BB 図柄を狙ってストップスイッチ 42～44 を操作することにより、JACIN 入賞の成立を回避することができる。また、BB 状態 3 では、ストップスイッチ 42～44 の操作順序及び操作タイミングに関わらず、JACIN 入賞が成立しない。このため、JACIN 当選ゲームで JACIN 入賞の成立を回避した場合には、BB 状態が終了するまで、すなわち BB 状態下でのメダル払出数が 150 枚に達するまで、BB 状態 3 が継続することとなる。

【2476】

有利区間のチャンスモードにおいて BB に当選し、当該 BB に当選した有利区間のチャンスモードにおいて BB 入賞が成立した場合には、BB 状態の 1 ゲーム目から指示機能が作動する状況となる。したがって、BB 状態 2 に移行させなかった場合には、メダル払出数が 150 枚に達するまでに約 28 ゲームを要することが期待され、所有メダルが約 70 枚増加することを期待できる。なお、BB 状態 2 に移行させてしまった場合には、メダル払出数が 150 枚に達するまでに約 93 ゲームを要することが期待され、所有メダルが約 130 枚減少することを期待できる。BB 状態下でレア役に当選した場合には、報知モードへの移行抽選が行われ（図 364 参照）、当該移行抽選に当選した場合には、次ゲームから報知モードに移行する（図 365 参照）。但し、報知モードでは、BB 状態においてモードゲーム数カウンタの更新が行われない（図 369 参照）。このため、本スロットマシン 10 では、報知モードにおいて遊技可能な遊技回数が、報知モードに移行してから BB 状態が終了するまでに要した遊技回数によって減少してしまう心配がない。換言すれば、本スロットマシン 10 では、報知モードにおいて BB 状態下での遊技を行った場合、当該遊技を報知モード下での遊技とみなさない、ともいえる。報知モード移行後の BB 状態下でレア役に当選した場合には、上乗せ抽選が行われ、当該上乗せ抽選に当選した場合には、報知モードにおいて遊技可能な遊技回数が上乗せされる（図 367 参照）。

【2477】

有利区間のチャンスモードにおいて BB に当選し、当該 BB に当選した有利区間の報知モードにおいて BB 入賞が成立した場合には、BB 状態の 1 ゲーム目から指示機能が作動する状況となる。したがって、BB 状態 2 に移行させなかった場合には、メダル払出数が 150 枚に達するまでに約 28 ゲームを要することが期待され、所有メダルが約 70 枚増加することを期待できる。BB 状態下でレア役に当選した場合には、上乗せ抽選が行われ、当該上乗せ抽選に当選した場合には、報知モードにおいて遊技可能な遊技回数が上乗せ

10

20

30

40

50

される（図367参照）。また、報知モードでは、BB状態においてモードゲーム数カウンタの更新が行われず、BB状態が終了した場合には、モードゲーム数カウンタの更新が再開される（図369参照）。つまり、報知モードにおいてBB状態に移行した場合には、BB状態が終了するまで報知モードが中断されることとなり、BB状態の途中で報知モード終了となる事象が発生しない。故に、報知モードにおいてBB状態に移行した場合には、BB状態における指示機能の作動によって所有メダルを増加させつつ、報知モードにおいて遊技可能な遊技回数を増加させるチャンスとなる。

【2478】

有利区間の報知モードにおいてBBに当選し、当該BBに当選した有利区間の報知モードにおいてBB入賞が成立した場合には、有利区間のチャンスモードにおいてBBに当選し、当該BBに当選した有利区間の報知モードにおいてBB入賞が成立した場合と同じである。

10

【2479】

有利区間の報知モード又はエンディングモードにおいてBBに当選し、当該BBに当選した有利区間のエンディングモードにおいてBB入賞が成立した場合には、BB状態の1ゲーム目から指示機能が作動する状況となる。したがって、BB状態2に移行させなかった場合には、メダル払出数が150枚に達するまでに約28ゲームを要することが期待され、所有メダルが約70枚増加することを期待できる。但し、エンディングモードは、有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となった場合に終了する（図370参照）。このため、エンディングモードにおいてBB状態に移行した場合には、BB状態の途中で有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となり、エンディングモード終了となる機会が発生し得る。

20

【2480】

BB状態の途中でエンディングモードが終了した場合には、有利区間も終了するとともに通常区間に移行する。通常区間では指示機能が作動しないため、BB状態1である場合には、1ゲーム行う毎に約1.8枚のメダル減少が期待されることとなり、BB状態3である場合には、1ゲーム行う毎に約1.3枚のメダル減少が期待されることとなる。通常区間では、BB状態1又はBB状態3である場合、約1.2分の1の確率で有利区間への移行抽選に当選となる。有利区間への移行抽選に当選した場合には、指示機能が作動し得る有利区間のチャンスモードに移行する。但し、BB状態1又はBB状態3において有利区間への移行抽選に当選した場合には、無ナビフラグがセットされ（ステップS241306、図362参照）、有利区間に移行したとしても指示機能が作動しない（図368参照）。この結果、BB状態の途中でエンディングモードが終了した場合には、次の有利区間において無ナビフラグがクリアされない限り、BB状態が終了するまで所有メダルの減少が期待されることとなる。

30

【2481】

ここで、無ナビフラグは、チャンスモードにおいて報知モードへの移行抽選に当選した場合にクリアされる（ステップS241611、図365参照）。したがって、BBに当選した有利区間のエンディングモードにおいてBB入賞が成立し、BB状態の途中で有利区間が終了した場合には、次の有利区間においてBB状態が終了するまでに報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、BB状態が終了するまで所有メダルの減少が期待されることとなる。一方、次の有利区間においてBB状態が終了する前に報知モードへの移行抽選に当選した場合には、報知モードへの移行抽選に当選するまで所有メダルの減少が期待され、報知モードへの移行抽選に当選してからBB状態が終了するまで所有メダルの増加が期待されることとなる。かかる場合には、BB状態が終了すると報知モードが開始（すなわち報知モードにおけるモードゲーム数カウンタの更新が開始）され、報知モードが終了するまで所有メダルの増加が期待されることとなる。

40

【2482】

所定の有利区間においてBBに当選し、当該所定の有利区間が終了するまでBB入賞を成立させなかった場合には、通常区間における遊技状態が非BB状態2となる。非BB状

50

態 2 では、1 ゲーム目で有利区間への移行抽選に当選となるものの、無ナビフラグがセットされる（図 3 6 2 参照）。この結果、所定の有利区間において B B に当選し、当該所定の有利区間終了後の通常区間又は次の有利区間において B B 入賞を成立させた場合には、B B 状態の 1 ゲーム目から指示機能が作動しない状況となり、報知モードへの移行抽選に当選するまで所有メダルの減少が期待されることとなる。なお、所定の有利区間において B B に当選し、当該所定の有利区間が終了するまで B B 入賞を成立させなかった場合としては、例えばエンディングモードにおいて B B に当選し、エンディングモードが終了するまで B B 入賞を成立させなかった場合の他に、報知モードにおいて B B に当選し、報知モードが終了するまで B B 入賞を成立させなかった場合がある。

【 2 4 8 3 】

次に、表示制御装置 8 1 が行う各種処理のうち、B B に当選している場合と、遊技状態が B B 状態である場合と、における補助演出の決定に際して行う演出決定処理を説明する。なお、演出決定処理は、主制御装置 1 0 1 から抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの開始段階において行われる。

【 2 4 8 4 】

図 3 7 1 は、B B に当選している場合における演出決定処理を示すフローチャートである。

【 2 4 8 5 】

ステップ S 2 4 2 2 0 1 では、現在の遊技状態が非 B B 状態 1 であるか否かを判定する。現在の遊技状態が非 B B 状態 1 である場合には、今回のゲームで B B に当選したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 4 2 2 0 2 に進み、現在の遊技モードがエンディングモードであるか否かを判定する。現在の遊技モードがエンディングモードでない場合には、ステップ S 2 4 2 2 0 3 にて B B に当選したことを報知する当選報知演出を実行すると決定し、本処理を終了する。当選報知演出を実行すると決定した場合、表示制御装置 8 1 は、例えば主人公キャラクタと敵キャラクタが対決するとともに今回のゲームで主人公キャラクタが勝利する対決演出を実行すべく、補助表示部 6 5 等の制御を開始する。そして、今回のゲームで B B 入賞が成立しなかった場合には、図 3 7 4 (a) に示すように、B B 当選と対応する「W I N」の文字情報と、B B 図柄の組合せである「赤 7」図柄、「赤 7」図柄、「赤 7」図柄と、が表示される狙え演出（大）を補助表示部 6 5 にて実行するための制御を行う。

【 2 4 8 6 】

ステップ S 2 4 2 2 0 2 にて現在の遊技モードがエンディングモードであると判定した場合には、ステップ S 2 4 2 2 0 2 にて狙え演出（小）を実行すると決定し、本処理を終了する。狙え演出（小）を実行すると決定した場合、表示制御装置 8 1 は、補助表示部 6 5 の左下部に B B 図柄の組合せである「赤 7」図柄、「赤 7」図柄、「赤 7」図柄を表示する制御を開始する。なお、詳細な説明は省略するが、表示制御装置 8 1 は、現在の遊技モードがエンディングモードである場合、所定のエンディングムービーを補助表示部 6 5 に表示するための制御を行っている。したがって、狙え演出（小）を実行すると決定した場合には、図 3 7 4 (b) に示すように、所定のエンディングムービーと、狙え演出（小）と、が補助表示部 6 5 に表示されることとなる。

【 2 4 8 7 】

ステップ S 2 4 2 2 0 1 にて現在の遊技状態が非 B B 状態 1 でないと判定した場合には、現在の遊技状態が非 B B 状態 2 であることを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 4 2 2 0 5 にて現在の遊技モードがエンディングモードであるか否かを判定し、エンディングモードである場合には、さらにステップ S 2 2 4 2 0 6 にて所定のエンディングムービーを開始済みであるか否かを判定する。現在の遊技モードがエンディングモードでない場合と、現在の遊技モードがエンディングモードであって所定のエンディングムービーを開始済みでない場合、すなわち B B 当選フラグを持ち越した状態でエンディングモードに移行した場合と、には、そのまま本処理を終了する。この結果、これらの場合には、当選報知演出を実行した後に開始した狙え演出（大）が、補助表示部 6 5 に継続して表示され

10

20

30

40

50

ることとなる。なお、B B 当選フラグを持ち越した状態でエンディングモードに移行した場合には、B B 入賞成立後の B B 状態の 1 ゲーム目から所定のエンディングムービーが開始される。

【2488】

ステップ S 2 4 2 2 0 6 にて所定のエンディングムービーを開始済みであると判定した場合には、ステップ S 2 4 2 2 0 7 に進み、非 B B 状態 2 においてなされた遊技回数を記憶するための非 B B 2 ゲーム数カウンタの値が 5 となったか否かを判定する。非 B B 2 ゲーム数カウンタの値が 5 となった場合には、ステップ S 2 4 2 2 0 8 にて所定のエンディングムービーを実行する制御を中断するための中断フラグをセットするとともに、ステップ S 2 4 2 2 0 9 にて狙え演出（大）を実行すると決定し、本処理を終了する。非 B B 2 ゲーム数カウンタの値が 5 でない場合には、そのまま本処理を終了する。

10

【2489】

上記ステップ S 2 4 2 2 0 7 ～ステップ S 2 4 2 2 0 9 の処理に伴う作用を説明する。

【2490】

上記ステップ S 2 4 2 2 0 4 にて説明したとおり、エンディングモードにおいて B B に当選した場合には、所定のエンディングムービーを実行する制御と、狙え演出（小）を実行する制御と、を行う。狙え演出（小）を開始したゲーム（B B 当選ゲーム）を 0 ゲーム目として 1 ゲーム目～4 ゲーム目（非 B B 2 ゲーム数カウンタの値が 1～4）までは、ステップ S 2 4 2 2 0 7 にて否定判定をし、そのまま演出決定処理を終了する。この結果、上記 1 ゲーム目～4 ゲーム目までは、所定のエンディングムービーと、狙え演出（小）と、が共に補助表示部 6 5 に表示されることとなる。

20

【2491】

狙え演出（小）を開始したゲーム（B B 当選ゲーム）を 0 ゲーム目として 5 ゲーム目（非 B B 2 ゲーム数カウンタの値が 5）となった場合には、ステップ S 2 4 2 2 0 7 にて肯定判定をし、中断フラグをセットするとともに、狙え演出（大）を実行すると決定する。この結果、上記 5 ゲーム目では、所定のエンディングムービーが中断され、補助表示部 6 5 に狙え演出（大）が表示されることとなる。

【2492】

狙え演出（小）を開始したゲーム（B B 当選ゲーム）を 0 ゲーム目として 6 ゲーム目以降（非 B B 2 ゲーム数カウンタの値が 6 以上）は、ステップ S 2 4 2 2 0 7 にて否定判定をし、そのまま演出決定処理を終了する。この結果、上記 6 ゲーム目以降は、補助表示部 6 5 に狙え演出（大）が継続して表示されることとなる。なお、詳細な説明は省略するが、押し順ベルに当選した場合には、狙え演出（大）と、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2～4 4 の操作順序と、が共に補助表示部 6 5 にされる。例えば中左右ベルに当選した場合には、図 3 7 4（c）に示すように、狙え演出（大）が表示されるとともに、補助表示部 6 5 の左下部に「2 1 3」の操作順序が表示される。また、中断フラグは、主制御装置 1 0 1 から入賞結果コマンドを受信した場合に起動される入賞結果コマンド処理において、受信した入賞結果コマンドが B B 入賞成立を示すものであった場合にクリアされる。これにより、B B 入賞が成立した場合には、狙え演出（大）が終了されるとともに、所定のエンディングムービーが続きから再開されることとなる。

30

40

【2493】

図 3 7 2 は、現在の遊技状態が B B 状態である場合における演出決定処理を示すフローチャートである。

【2494】

ステップ S 2 4 2 3 0 1 では、現在の遊技モードがエンディングモードであるか否かを判定する。現在の遊技モードがエンディングモードである場合には、ステップ S 2 4 2 3 0 2 に進み、レア役に当選したか否かを判定する。レア役に当選していない場合には、そのまま本処理を終了し、レア役に当選した場合には、ステップ S 2 4 2 3 0 3 に進み、当選確率の設定値を示唆するか否かの設定示唆抽選を行う。設定示唆抽選では、当選役と、表示制御装置 8 1 が取得する乱数と、に基づいて当否判定を行う。ちなみに、設定示唆抽

50

選に当選となる確率は、チェリーに当選していれば約20分の1であり、スイカに当選していれば約30分の1である。ステップS242304では、設定示唆抽選に当選したか否かを判定し、設定示唆抽選に当選しなかった場合には、そのまま本処理を終了する。設定示唆抽選に当選した場合には、ステップS242305にて設定示唆演出を実行すると決定し、本処理を終了する。設定示唆演出を実行すると決定した場合、表示制御装置81は、補助表示部65の左下部に設定値と対応する色彩の宝玉を表示する制御を開始する。例えば設定6である場合には、図374(d)に示すように、所定のエンディングムービーと、虹色の宝玉と、が補助表示部65に表示される。ちなみに、設定5である場合には、紫色の宝玉が表示され、設定4である場合には、赤色の宝玉が表示され、設定3である場合には、緑色の宝玉が表示され、設定2である場合には、青色の宝玉が表示され、設定1である場合には、白色の宝玉が表示される。設定示唆演出を実行すると決定しなかった場合には、所定のエンディングムービーのみが補助表示部65に表示される。

10

【2495】

ステップS242301にて現在の遊技モードがエンディングモードでないと判定した場合には、ステップS242306に進み、現在の遊技モードが報知モードであるか否かを判定する。現在の遊技モードが報知モードである場合には、ステップS242307にてBBムービー演出を実行すると決定し、本処理を終了する。BBムービー演出を実行すると決定した場合、表示制御装置81は、補助表示部65にBBムービーを表示する制御を開始する。この結果、報知モードにおけるBB状態では、補助表示部65にBBムービーが表示されることとなる。

20

【2496】

ステップS242306にて現在の遊技モードが報知モードでないと判定した場合には、現在の遊技モードがチャンスモードである、又は、有利区間でなく通常区間であることを意味する。かかる場合には、ステップS242308に進み、移行抽選に当選したか否かを判定する。移行抽選に当選した場合には、ステップS242309に進み、現在の遊技モードがチャンスモードであるか否かを判定する。チャンスモードでなく通常区間である場合には、そのまま本処理を終了し、チャンスモードである場合には、ステップS242310にて確定報知演出を実行すると決定し、本処理を終了する。確定報知演出を実行すると決定した場合、表示制御装置81は、例えばゲームの進行に合わせてシャッターが段階的に開放され、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に「報知モード確定」の文字情報が表示されるシャッター演出を実行すべく補助表示部65等の制御を開始する。

30

【2497】

ステップS242308にて移行抽選に当選していないと判定した場合には、ステップS242311に進み、後述する非BBフラグがセットされているか否かを判定する。非BBフラグがセットされていない場合には、ステップS242312にてBBムービー演出を実行すると決定し、本処理を終了する。非BBフラグがセットされている場合には、ステップS242313にて通常演出決定処理を行い、本処理を終了する。通常演出決定処理では、当選役と、現在の遊技区間及び遊技モードと、表示制御装置81が取得する乱数と、に基づいて、補助演出の実行有無と、補助演出を実行する場合にその演出内容と、を決定する。なお、詳細な説明は省略するが、通常演出決定処理は、非BB状態1においてBB非当選であることを示す抽選結果コマンドを受信した場合に起動される処理である。

40

【2498】

図373は、表示制御装置81が行う非BBフラグ設定処理を示すフローチャートである。非BBフラグ設定処理は、主制御装置101から状態コマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

【2499】

ステップS242401では、非BBフラグがセットされているか否かを判定する。非BBフラグがセットされていない場合には、ステップS242402に進み、今回のゲームが有利区間終了ゲームであったか否かを判定する。表示制御装置81のRAMに設けら

50

れた遊技区間情報格納エリアは、前回のゲームで受信した遊技区間を示す情報（すなわち今回のゲームの遊技区間）を格納する第1エリアと、今回のゲームで受信した遊技区間を示す情報（すなわち次のゲームの遊技区間）を格納する第2エリアと、により構成されている。ステップS242402では、第1エリアに有利区間フラグがセットされ、第2エリアに通常区間フラグがセットされている場合、有利区間終了ゲームであったと判定し、他の場合には、有利区間終了ゲームでなかったと判定する。今回のゲームが有利区間終了ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了し、今回のゲームが有利区間終了ゲームである場合には、ステップS242403にて終了演出を実行すると決定する。続くステップS242404では、次ゲームがBB状態であるか否かを判定する。表示制御装置81のRAMに設けられた遊技状態情報格納エリアは、前回のゲームで受信した遊技状態を示す情報（すなわち今回のゲームの遊技状態）を格納する第1エリアと、今回のゲームで受信した遊技状態を示す情報（すなわち次のゲームの遊技状態）を格納する第2エリアと、により構成されている。ステップS242404では、第2エリアにBB状態1フラグ～BB状態3フラグのいずれかがセットされているか否かを判定する。次ゲームがBB状態でない場合には、そのまま本処理を終了し、次ゲームがBB状態である場合には、ステップS242405にて非BBフラグをセットし、本処理を終了する。

10

【2500】

ステップS242401にて非BBフラグがセットされていると判定した場合には、ステップS242406に進み、今回のゲームがBB状態終了ゲームであったか否かを判定する。具体的には、遊技状態情報格納エリアの第1エリアにBB状態1フラグ～BB状態3フラグのいずれかがセットされ、第2エリアに非BB状態1フラグがセットされている場合、BB状態終了ゲームであったと判定し、他の場合には、BB状態終了ゲームでなかったと判定する。今回のゲームがBB状態終了ゲームでない場合には、そのまま本処理を終了し、今回のゲームがBB状態終了ゲームである場合には、ステップS242407にて非BBフラグをクリアし、本処理を終了する。

20

【2501】

以上のとおり、非BBフラグは、有利区間終了ゲームの次ゲームがBB状態である場合にセットされ、BB状態終了ゲームでクリアされる。上記したとおり、有利区間は、報知モードにおいて移行ゲーム数カウンタの値とモードゲーム数カウンタの値とが一致した場合と、有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となった場合と、に終了する。報知モードでは、BB状態である場合にモードゲーム数カウンタの値が更新されない。そして、報知モードは、有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となった場合にエンディングモードに移行する。したがって、非BBフラグは、BB状態の途中でエンディングモードが終了した場合と、報知モードの最終ゲームにおいてBB入賞が成立した場合と、にセットされることとなる。

30

【2502】

ここで、BB状態に移行してから当該BB状態が終了するまでにおいて補助表示部65にて行われる補助演出の流れを説明する。

【2503】

通常区間又は有利区間のチャンスモードにおいてBB状態に移行した場合には、非BBフラグがセットされていなければ、補助表示部65にてBBムービー演出が実行される（ステップS242312、図372参照）。BB状態の途中で報知モードへの移行抽選に当選した場合には、当該移行抽選に当選したゲームで確定報知演出が実行され、報知モードに移行することが報知される（ステップS242310、図372参照）。但し、遊技区間及び遊技モードも含めたBB状態における遊技性において説明したとおり、報知モード下における遊技が開始されるのは、BB状態が終了した次ゲームからである。確定報知演出が実行された後は、BB状態が終了するまで補助表示部65にてBBムービー演出が実行される（ステップS242307、図372参照）。

40

【2504】

通常区間又は有利区間のチャンスモードにおいてBB状態に移行した場合には、非BB

50

フラグがセットされていれば、補助表示部 65 にて B B ムービー演出ではなく通常演出が実行される（ステップ S 2 4 2 3 1 3、図 3 7 2 参照）。つまり、非 B B フラグがセットされている場合には、B B 状態であっても、非 B B 状態 1 における通常区間又は有利区間のチャンスモードと同じ補助演出が実行される。B B 状態の途中で報知モードへの移行抽選に当選した場合には、当該移行抽選に当選したゲームで確定報知演出が実行され、報知モードに移行することが報知される（ステップ S 2 4 2 3 1 0、図 3 7 2 参照）。但し、遊技区間及び遊技モードも含めた B B 状態における遊技性において説明したとおり、報知モード下における遊技が開始されるのは、B B 状態が終了した次ゲームからである。確定報知演出が実行された後は、B B 状態が終了するまで補助表示部 65 にて B B ムービー演出が実行される（ステップ S 2 4 2 3 0 7、図 3 7 2 参照）。B B 状態が終了するまでに報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合には、B B 状態が終了するまで通常演出が実行される（ステップ S 2 4 2 3 1 3、図 3 7 2 参照）。

10

【2505】

報知モードにおいて B B 状態に移行した場合には、補助表示部 65 にて B B ムービー演出が実行される（ステップ S 2 4 2 3 0 7、図 3 7 2 参照）。B B 状態の途中で報知モードからエンディングモードに移行した場合、補助表示部 65 では、B B 状態が終了するまで、B B ムービー演出に代えて所定のエンディングムービーが実行される。エンディングモードにおいてレア役に当選し、設定示唆抽選に当選した場合には、補助表示部 65 において、所定のエンディングムービーと、設定示唆演出と、が実行される（ステップ S 2 4 2 3 0 5、図 3 7 2 参照）。

20

【2506】

エンディングモードにおいて B B 状態に移行した場合、補助表示部 65 では、所定のエンディングムービーが実行される。エンディングモードにおいてレア役に当選し、設定示唆抽選に当選した場合には、補助表示部 65 において、所定のエンディングムービーと、設定示唆演出と、が実行される（ステップ S 2 4 2 3 0 5、図 3 7 2 参照）。B B 状態が終了するまでエンディングモードが継続した場合、補助表示部 65 では、所定のエンディングムービーが継続して実行される。一方、B B 状態の途中でエンディングモードが終了した場合、補助表示部 65 では、エンディングモード終了ゲーム（すなわち有利区間終了ゲーム）の終了後に終了演出が実行される（ステップ S 2 4 2 4 0 3、図 3 7 3 参照）。終了演出では、有利区間が終了したことを示す「F I N」の文字情報と、エンディングモードへの移行契機となった報知モードの開始時からエンディングモード終了時までの期間における差枚数と、前記期間が継続したゲーム数と、が補助表示部 65 に表示される。終了演出が実行された後は、B B 状態が終了するまでに報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、B B 状態が終了するまで通常演出が実行される（ステップ S 2 4 2 3 1 3、図 3 7 2 参照）。

30

【2507】

次に、表示制御装置 81 が行うコンプリート機能に関わる処理について簡単に説明する。

【2508】

表示制御装置 81 は、M Y が 1 8 5 0 0 より大きい値となった場合、1 9 0 0 0 から M Y を減算した値を事前報知情報として補助表示部 65 に表示するための制御を行う。例えば M Y が 1 8 5 0 1 となった場合には、図 3 7 4 (e) に示すように、補助表示部 65 の上部に「コンプリート作動まで残り 4 9 9 枚」の事前報知情報が表示される。ちなみに、事前報知情報は、補助演出や背景画像等の演出情報が表示されるレイヤーよりも上位のレイヤーに表示されるようになっている。

40

【2509】

事前報知情報は、M Y が 1 8 5 0 0 以下となった場合と、M Y が 1 9 0 0 0 以上となった場合と、のいずれかが成立するまで継続して表示される。すなわち、M Y が 1 8 5 0 1 ～ 1 8 9 9 9 のいずれかである場合には、ゲームが行われているか否かに関わらず、補助表示部 65 に事前報知情報が継続して表示される。また、補助表示部 65 にメダル払出異

50

常等のエラー表示を行っている場合や、補助表示部 65 にて客待ち演出を行っている場合であっても、事前報知情報は継続して表示される。MY が 18500 以下となった場合における事前報知情報の表示と非表示の切り替えは、ゲームの開始段階ではなく終了段階において行われる。

【2510】

表示制御装置 81 は、MY が 19000 以上となった場合、打ち止め状態となったことを報知する打ち止め情報を補助表示部 65 に表示するための制御を行う。具体的には、図 374 (f) に示すように、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報が補助表示部 65 に表示される。

【2511】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2512】

BB 状態を、指示機能が作動する状況であれば所有メダルの増加を期待でき、指示機能が作動しない状況であれば所有メダルの減少を期待できる構成とした。そして、BB 状態の途中で指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化した場合には、指示機能が作動しない状況である間、通常演出を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者が BB 状態における遊技に違和感を抱く機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、BB 状態の途中で指示機能が作動しない状況に変化した場合であっても、指示機能が作動する状況で行っていた補助演出を BB 状態が終了するまで継続する構成とすることも可能である。より具体的な例示をすると、BB 状態に移行してから終了するまでの間、指示機能の作動有無に関わらず BB ムービー演出を継続する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、BB ムービー演出が実行されているにも関わらず、指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化したときを基点として所有メダルが減少していくこととなるため、遊技者が違和感を抱く可能性が懸念されるからである。

【2513】

さらにいうと、BB 状態下で指示機能が作動しない状況となって所有メダルが減少し始めた場合には、遊技者が BB 状態の途中で遊技を終了してしまう可能性が考えられる。ここで、指示機能が作動する状況と同じ補助演出を実行していた場合には、本スロットマシン 10 が空き台となっているにも関わらず、他の客が本スロットマシン 10 にて遊技を開始することを躊躇してしまう可能性が高くなる。これは、本スロットマシン 10 を設置する遊技場等の稼働率低下に繋がる問題となり得る。そこで本スロットマシン 10 では、BB 状態の途中で指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化した場合、指示機能が作動しない状況である間は通常演出を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン 10 では、遊技者が BB 状態の途中で遊技を終了してしまった場合に生じる上記各懸念をも好適に解消することが可能となる。

【2514】

有利区間に移行してからの差枚数が 2200 枚以上となった場合には、前記差枚数が 2400 枚以上となって有利区間が終了するまで継続するエンディングモードに移行する構成とするとともに、補助表示部 65 において所定のエンディングムービーを開始する構成とした。かかる構成とすることにより、所定のエンディングムービーによって遊技者を悦に浸らせながら前記差枚数が 2400 枚以上となるまでの遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2515】

所定のエンディングムービーを表示している状況において BB 入賞が成立した場合には、エンディングモードである間、BB 状態においても所定のエンディングムービーを継続して表示する構成とした。かかる構成とすることにより、BB 状態への移行によって所定のエンディングムービーが中断されてしまうことを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、所定のエンディングムービーを表示している状況において BB 入賞が成立した場合には、BB 状態が終了するまでの間、所定のエンディ

10

20

30

40

50

ングムービーに代えてＢＢムービー演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、ＢＢ状態が終了するまでに要したゲーム数や、エンディングモード下でＢＢ状態に移行した移行回数により、所定のエンディングムービーを最後まで実行することなくエンディングモード及び有利区間が終了してしまう可能性が生じるからである。

【２５１６】

ＢＢ状態の途中で有利区間から通常区間に移行した場合には、指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化する構成とした。かかる構成とすることにより、ＢＢ状態における補助演出を、遊技状態ではなく遊技区間又は遊技モードと対応付けることが可能となり、遊技者が違和感を抱く機会を低減することが可能となる。

10

【２５１７】

有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚以上となった場合には、有利区間が終了して通常区間に移行する構成とした。かかる構成においては、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況であれば差枚数が増加することを期待できるため、ＢＢ状態の途中で有利区間から通常区間に移行する事象が発生し得る。故に、ＢＢ状態の途中で指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化した場合、指示機能が作動しない状況である間は通常演出を実行する構成とすることにより、ＢＢ状態における補助演出を、遊技状態ではなく遊技区間又は遊技モードと対応付けることが可能となる。

【２５１８】

ＢＢ当選を持ち越した状態で有利区間が終了し、その後の通常区間又は有利区間においてＢＢ入賞が成立した場合には、そのときの遊技区間及び遊技モードに関わらず、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況から開始される構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者間の公平性を担保することで遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、ＢＢ入賞が成立した際の遊技区間及び遊技モードに関わらず、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況から開始される構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば有利区間に移行してからの差枚数が２３８０枚等の上限数に達する直前でＢＢに当選した場合、当該ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させた場合と、当該ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させなかった場合と、で、ＢＢ状態が終了するまでに遊技者が獲得できるメダル数に差異が生じることとなる。ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させた場合には、ＢＢ状態の途中で指示機能が作動する状況から指示機能が作動しない状況に変化し、遊技者の所有メダルが減少することとなるからである。そして、かかる知識を有する遊技者は、差枚数が上限数に達する直前でＢＢに当選した場合、当該ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させることを意図的に回避し、かかる知識を有さない遊技者は、差枚数が上限数に達する直前でＢＢに当選した場合、当該ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させてしまうからである。

20

30

【２５１９】

有利区間においてＢＢ状態が指示機能の作動しない状況である場合には、報知モードへの移行抽選を行い、当該移行抽選に当選した場合には、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況に変化する構成とした。かかる構成とすることにより、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況であったとしても指示機能の作動する状況に変化する余地を残すことが可能となり、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況である場合に遊技者が本スロットマシン１０での遊技を敬遠してしまう機会を低減することが可能となる。

40

【２５２０】

ＢＢ状態において報知モードへの移行抽選に当選した場合には、ＢＢ状態の終了後に報知モードが開始される構成とした。かかる構成においては、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況であるときに報知モードへの移行抽選に当選した場合と、非ＢＢ状態であるときに報知モードへの移行抽選に当選した場合と、を比較した場合、前者の場合の方が、ＢＢ状態終了となるまでのゲーム数分だけ所有メダルをより多く増加させることができる。故に、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況であったとしても、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況から指示機能の作動する状況に変化することと、ＢＢ状態の終了後に報知モー

50

ドが開始されることと、を期待させながらＢＢ状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、ＢＢ状態が指示機能の作動しない状況である場合に遊技者が本スロットマシン１０での遊技を敬遠してしまう機会を低減することが可能となる。

【２５２１】

所定の有利区間においてＢＢ当選となり、ＢＢ当選となった有利区間においてＢＢ状態に移行させた場合には、そのときの遊技モードに関わらず、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況から開始される構成とした。かかる構成とすることにより、所定の有利区間においてＢＢ当選となり、ＢＢ当選となった有利区間においてＢＢ状態に移行させた場合には、ＢＢ状態における遊技によって遊技者の所有メダルを増加させることが可能となる。

【２５２２】

所定のエンディングムービーを表示している状況においてＢＢ当選となった場合には、当該ＢＢ当選となったゲームにおいて、所定のエンディングムービーと、狙え演出（小）と、を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、所定のエンディングムービーを中断することなくＢＢ当選となったことを報知することが可能となる。また、かかる構成においては、ＢＢ当選となったゲームにおいてＢＢ入賞を成立させるよう遊技者を促すことが可能となるため、ＢＢ当選を持ち越した状態で有利区間が終了してしまう頻度を低下させることが可能となる。

【２５２３】

狙え演出（小）を開始してからＢＢ入賞が成立することなく５ゲームを経過した場合には、所定のエンディングムービーを中断して狙え演出（大）に切り替える構成とした。かかる構成とすることにより、ＢＢに当選していることを遊技者に気付かせることが可能となり、ＢＢ当選を持ち越した状態で有利区間が終了してしまう頻度を低下させることが可能となる。

【２５２４】

エンディングモードにおいてＢＢ状態に移行し、ＢＢ状態下でレア役に当選した場合には、設定示唆演出が実行され得る構成とした。かかる構成とすることにより、ＢＢ当選となった遊技区間内でＢＢ入賞を成立させるよう促すことが可能となる。例えば、ＢＢ状態の途中で有利区間が終了することが確定している状況でＢＢ当選となった場合に、有利区間終了後も遊技を継続するか否かを設定示唆演出の演出内容によって判断しようと遊技者に考えさせることが可能となるからである。

【２５２５】

設定示唆演出を、ＢＢ状態において所定のエンディングムービーを実行している場合に限って実行され得る構成とした。かかる構成とすることにより、所定のエンディングムービーを実行している場合に、ＢＢに当選することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【２５２６】

非ＢＢ状態を、指示機能が作動する状況である場合、１ゲーム行う毎に約２．５枚のメダル増加を期待できる構成とした。かかる構成とすることにより、非ＢＢ状態において報知モードに移行した場合であっても、報知モードにおける遊技によって遊技者の所有メダルを増加させることが可能となる。

【２５２７】

ＢＢ状態が指示機能の作動する状況であって、ＢＢ状態の途中でＭＹが１９０００に達した場合には、ＢＢ状態におけるそれ以降の遊技が不可能となる構成とした。一方、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況であって、ＢＢ状態の途中でＭＹが１９０００に達する前に有利区間に移行してからの差枚数が２４００枚に達した場合には、ＢＢ状態におけるそれ以降の遊技が可能であるものの、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況から指示機能の作動しない状況に変化する構成とした。このように、ＢＢ状態が指示機能の作動する状況である場合、ＭＹと、有利区間に移行してからの差枚数と、に基づいて、ＢＢ状態における遊技の可否と、指示機能の作動有無と、が変化する構成とすることにより、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

20

30

40

50

【2528】

有利区間に移行してからの差枚数が2400枚に達した場合には、指示機能が作動し得る有利区間から指示機能が作動しない通常区間に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、有利区間においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2529】

MYカウンタの値が19000に達した場合には、コンプリートフラグがセットされる構成とした。そして、コンプリートフラグがセットされている場合には、打ち止め状態となる構成とした。かかる構成とすることにより、所定の期間においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【2530】

打ち止め状態となった場合には、設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行うことにより、打ち止め状態を解消できる構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン10を設置する遊技場等において営業時間内に打ち止め状態を解消することを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、設定キーのON操作を行うことなく電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成とすることや、リセットスイッチ72を操作することで打ち止め状態を解消できる構成とすることも可能である。しかしながら、これらの構成とした場合には、営業時間内において容易に打ち止め状態を解消することが可能となるため、MYによって打ち止め状態に移行する機能が無意味なものになってしまう可能性が考えられるからである。

20

【2531】

設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、当選確率設定処理を経て通常処理に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において打ち止め状態を解消することを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。当選確率設定処理では設定値が払出枚数表示部62に表示されるため、本スロットマシン10で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。

【2532】

設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、領域外RAMクリア処理においてRAM106の非遊技制御用のワークエリア106ewの全てを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、所謂設定変更を行うことで打ち止め状態を解消することが可能となる。

30

【2533】

電源の投入のみを行った場合には、MYカウンタの値に0をセットする、すなわちMYカウンタを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後のMYカウンタの値に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となり、遊技場等の1営業日においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

【2534】

電源の投入のみを行った場合には、コンプリートフラグ格納エリアを初期化しない構成とした。かかる構成においては、コンプリートフラグがセットされている場合、設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行えばよく、コンプリートフラグがセットされていない場合、電源の投入のみを行えばよい。故に、MYに基づいて打ち止め状態となるコンプリート機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、遊技場等の1営業日においてMYが19000に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行った場合には当選確率設定処理が起動されるため、かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

40

【2535】

50

MYが18500より大きい値となった場合には、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成とした。MYが19000に達した場合に打ち止め状態となる構成においては、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。そこで本スロットマシン10では、MYカウンタの値が18500より大きい値となった場合、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、MYが間もなく19000に到達することを、事前報知情報を通じて遊技者に把握させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。MYが19000に到達するまで遊技を継続するのか、MYが19000に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。さらにいうと、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合には、遊技者と遊技場等の管理者との間でトラブルが発生することもあると考えられる。しかしながら、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成とした場合には、上記トラブルが発生する機会を低減することが可能となる。

10

【2536】

事前報知情報として、打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、打ち止め状態に移行するまでに獲得可能なメダル数を把握させることが可能となり、打ち止め状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【2537】

MYカウンタの値が18500に達した場合、遊技が行われていない状況において補助表示部65に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン10にて遊技を行っていた遊技者のみならず、本スロットマシン10が空き台となっている状況において、これから本スロットマシン10にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、MYが19000に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

20

【2538】

事前報知情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合には、当該客待ち演出の実行中も事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本スロットマシン10に関心を抱いた遊技者にも、MYが19000に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

30

【2539】

MYカウンタの値が18500に達した場合、ゲームが開始された後も補助表示部65に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、MYが19000に間もなく到達することを、ゲームの最中に把握させることが可能となる。この結果、MYが19000に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【2540】

事前報知情報を表示している状況でメダル払出異常等のエラーが発生し、補助表示部65にてメダル払出異常等のエラー表示を行う場合であっても、事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、MYが19000に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、MYが19000に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

40

【2541】

補助表示部65において、エンディングムービー等の補助演出と、事前報知情報と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退

50

させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する本スロットマシン10においては、補助演出が実行されている補助表示部65に遊技者の目が行くものと想定されるからである。

【2542】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータと、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータと、を、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、連続するアドレスの各エリアに集約記憶した。かかる構成とすることにより、例えば遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータのみを
10
チェックする場合には、これら非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。故に、プログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【2543】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、の間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、遊技制御用のアドレス範囲と非遊技制御用のアドレス範囲
20
との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【2544】

遊技制御用のアドレス範囲及び非遊技制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとを、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲の連続するアドレスのエリアに記憶した。かかる構成とすることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との
30
境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【2545】

遊技制御用のワークエリア106iwと、非遊技制御用のワークエリア106ewと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とでRAM106の異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域内処理と領域外処理との一方を実行する場合に他方のRAM106のデータを書き換えてしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【2546】

遊技制御用のスタックエリア106isと、非遊技制御用のスタックエリア106esと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理においてCPU102のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、領域外処理においてCPU102のレジ
40
スタに記憶された値を退避させる場合と、でそれぞれ異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域外処理においてCPU102のレジスタの値を退避させる場合に、領域内処理において退避させたCPU102のレジスタの値を消去してしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【2547】

領域内処理を開始する場合には、CPU102の全レジスタの値をRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には、CPU102の全レジスタの値をRAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にてCPU102のレジスタに記憶させた値を書き換えてしまう、す
50

なわち領域内処理にてCPU102のレジスタに記憶させた値を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合には、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させた全レジスタの値を、CPU102の対応するレジスタに復帰させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態にCPU102の全レジスタの値を戻すことが可能となる。加えて、通常処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にてタイマ割込みを許可することにより、領域外処理においてタイマ割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、CPU102の全レジスタの値を退避させた状況においてタイマ割込みが発生することを回避することが可能となり、CPU102の全レジスタの値をRAM106の非遊技制御用のスタックエリアesに退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

10

【2548】

領域内処理では、抽選処理やリール制御処理等の遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、MYカウンタの更新等のように、所定の期間になされた遊技結果から得られる情報を導出する処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、ROM105において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば領域内処理のデバッグ作業を行う場合には、ROM105における所定の連続するアドレス範囲のエリアを確認すればよく、その外部のアドレス範囲のエリアを確認する必要がなくなるからである。

20

【2549】

MYカウンタの更新等を行う集計処理を領域外処理において行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2550】

コンプリート機能を実現する構成のうち、MYカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、については、領域外処理にて行い、打ち止め状態とする処理については、領域内処理にて行う構成とした。MYカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、を領域外処理にて行う構成とすることにより、コンプリート機能の実現に際し、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことを抑制することが可能となる。また、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とすることにより、遊技の進行に関わる処理を領域内処理にて実行するという機能を担保することが可能となる。さらにいうと、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことが懸念されることとなるが、本スロットマシン10ではエラー処理を流用して打ち止め状態に移行させているため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

40

【2551】

領域内処理を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewを参照可能な一方で更新不可能な構成とし、領域外処理を、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwを参照可能な一方で更新不可能な構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際にRAM106の非遊技制御用のワークエリアewに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際にRAM106の遊技制御用のワークエリアiwに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

【2552】

タイマ割込み処理において、領域外処理である比率表示処理を行う構成とした。かかる

50

構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止しなかった場合、例えば領域外処理である集計処理の途中でタイマ割込み処理を開始し、タイマ割込み処理の中で異なる領域外処理である比率表示処理を実行する事象が発生し得る。これは、CPU 102の全レジスタの値をRAM 106の非遊技制御用のスタックエリアに退避させる際の処理構成が複雑化することに繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【2553】

領域外処理であるコンプリート処理では、MYカウンタの更新を行うとともに、MYカウンタの値を示すMYコマンドを表示制御装置81に対して送信するMYコマンド送信処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、MYカウンタの更新、MYコマンドの作成、MYコマンドの送信という一連の処理を領域外処理にて実行することが可能となるため、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【2554】

(第25の実施形態)

【2555】

本実施の形態では、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数(以下、「MY」という。)が19000に達した場合に打ち止め状態となるコンプリート機能を備えている。そこで以下では、コンプリート機能を実現する構成について詳細に説明する。なお、基本構成については上記第1の実施形態と同一であるため、以下では相違点についてのみ説明する。

【2556】

本スロットマシン10では、主制御装置101が行う各種処理を、遊技制御用の処理と、非遊技制御用の処理と、に区別している。詳細は後述するが、コンプリート機能におけるMYのように遊技結果を累積記憶する一部の処理を非遊技制御用の処理とし、前記非遊技制御用の処理以外の処理を遊技制御用の処理としている。遊技制御用の処理としては、開始指令の発生に伴って起動される抽選処理(図12参照)やリール制御処理(図15参照)等がある。

【2557】

図375は、ROM 105のアドレスと記憶内容との関係を示す図である。

【2558】

主制御装置101が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、ROM 105には、遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、非遊技制御用の処理を行うためのプログラム及びデータが記憶されるアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスX(1)~X(k+2)の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスX(k+6)~X(m+2)の連続するアドレスの各エリアには、遊技制御用のデータが集約記憶されている。遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスX(k+3)~X(k+5)の3バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレスX(m+6)~X(n+2)の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のプログラムが集約記憶されており、アドレスX(n+6)~X(p+2)の連続するアドレスの各エリアには、非遊技制御用のデータが集約記憶されている。非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、非遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、の間には、アドレスX(n+3)~X(n+5)の3バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のデータが記憶されているエリアと、非遊技制御用のプログラムが記憶されているエリアと、の間には、アドレスX(m+3)~X(m+5)の3バイト分の未使用エリアが設けられてい

る。なお、上記したアドレスとプログラム及びデータとの関係は、CPU102における物理アドレス及びCPU102において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【2559】

図376は、RAM106のアドレスと一時記憶内容との関係を示す図である。

【2560】

主制御装置101が行う各種処理を遊技制御用と非遊技制御用とに区別していることに対応させて、RAM106には、遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、非遊技制御用のワークエリア及びスタックエリアが設定されたアドレスと、が明確に区別されている。具体的には、アドレスY(1)～Y(r+2)の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のワークエリア106iwとされており、アドレスY(r+6)～Y(s+2)の連続するアドレスの各エリアが遊技制御用のスタックエリア106isとされている。遊技制御用のワークエリア106iwが設定されているエリアと、遊技制御用のスタックエリア106isが設定されているエリアと、の間には、アドレスY(r+3)～Y(r+5)の3バイト分の未使用エリアが設けられている。アドレスY(s+6)～Y(t+2)の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のワークエリア106ewとされており、アドレスY(t+6)～Y(u+2)の連続するアドレスの各エリアは、非遊技制御用のスタックエリア106esとされている。非遊技制御用のワークエリア106ewが設定されているエリアと、非遊技制御用のスタックエリア106esが設定されているエリアと、の間には、アドレスY(t+3)～Y(t+5)の3バイト分の未使用エリアが設けられている。また、遊技制御用のスタックエリア106isが設定されているエリアと、非遊技制御用のワークエリア106ewが設定されているエリアと、の間には、アドレスY(s+3)～Y(s+5)の3バイト分の未使用エリアが設けられている。なお、上記したアドレスとワークエリア及びスタックエリアとの関係は、CPU102における物理アドレス及びCPU102において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【2561】

なお以下では、ROM105において、遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、非遊技制御用のプログラム及びデータが記憶されている領域と、が区別されていることに着目し、遊技制御用の処理を領域内処理、非遊技制御用の処理を領域外処理ともいう。また、非遊技制御用の処理については、非遊技制御用の処理又は領域外処理と明記することとし、明記していない処理については、遊技制御用の処理（領域内処理）とする。

【2562】

図377は、通常処理を示すフローチャートである。通常処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、通常処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

【2563】

ステップS250101では、遊技を可能とするための開始前処理を行う。開始前処理では、表示制御装置81等が初期化を終了するまで待機する処理を行う。表示制御装置81等の初期化が終了した場合には、ステップS250102～ステップS250119に示す遊技管理処理を行う。

【2564】

遊技管理処理として、ステップS250102では、RAM106に記憶されているゲーム中情報をクリアする。ゲーム中情報とは、前回のゲームにおいて、RAM106の当選フラグ格納エリア106a（図9参照）に記憶された当選フラグ（BB当選フラグは除く）や、停止情報格納エリア106b（図9参照）に記憶された停止情報、ベット数を示す情報等である。当選フラグ格納エリア106a等のゲーム中情報を記憶する領域は、RAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに設けられている。ゲーム中情報をク

リアした場合には、ステップ S 2 5 0 1 0 3 に進み、次回のタイマ割込みを許可する。ステップ S 2 5 0 1 0 4 では、開始待ち処理を行う。

【 2 5 6 5 】

開始待ち処理が終了した場合には、ステップ S 2 5 0 1 0 5 にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合には、ステップ S 2 5 0 1 0 4 の開始待ち処理に戻り、ベット数が規定数に達している場合には、ステップ S 2 5 0 1 0 6 にてスタートレバー 4 1 が操作されたか否かを判定する。スタートレバー 4 1 が操作されていない場合には、ステップ S 2 5 0 1 0 4 の開始待ち処理に戻る。

【 2 5 6 6 】

一方、スタートレバー 4 1 が操作された場合には、規定数のメダルがベットされている状況下でスタートレバー 4 1 が操作されると遊技を開始できる構成となっているため、遊技を開始させるべく開始指令が発生したことを意味する。かかる場合には、ステップ S 2 5 0 1 0 7 にて有効ライン設定処理を行うとともに、ステップ S 2 5 0 1 0 8 にてメダル通路切替ソレノイド 4 6 a を非励磁状態に切り替えてベット受付を禁止する。その後、ステップ S 2 5 0 1 0 9 の抽選処理、ステップ S 2 5 0 1 1 0 の回転初期化处理、ステップ S 2 5 0 1 1 1 の 4 . 1 秒経過待ち処理、ステップ S 2 5 0 1 1 2 のリール制御処理、ステップ S 2 5 0 1 1 3 のメダル払出処理、ステップ S 2 5 0 1 1 4 の遊技区間処理を行う。なお、ステップ S 2 5 0 1 0 7 の有効ライン設定処理からステップ S 2 5 0 1 1 4 の遊技区間処理については、上記第 1 の実施形態と同一であるため、詳細な説明は省略する。

【 2 5 6 7 】

ステップ S 2 5 0 1 1 5 では、CPU 1 0 2 の各レジスタのうち PSW レジスタの値を、RAM 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させる。PSW レジスタとは、キャリーフラグやゼロフラグ等の演算状態を示すフラグや、タイマ割込みの許可有無を示すフラグが格納されるレジスタである。ステップ S 2 5 0 1 1 6 では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップ S 2 5 0 1 1 7 では、領域外処理である集計処理を行う。集計処理が終了した場合には、ステップ S 2 5 0 1 1 8 に進み、ステップ S 2 5 0 1 1 5 にて RAM 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させた値を、CPU 1 0 2 の PSW レジスタに復帰させる。

【 2 5 6 8 】

ステップ S 2 5 0 1 1 9 では、上記第 1 の実施形態にて説明した BB 状態処理を行う。その後、ステップ S 2 5 0 1 0 2 に戻る。

【 2 5 6 9 】

以上のとおり、ステップ S 2 5 0 1 1 7 の集計処理を行う場合には、前段階であるステップ S 2 5 0 1 1 6 にてタイマ割込みを禁止することにより、領域外処理である集計処理を行っている途中でタイマ割込み処理を開始する必要が生じる事象を回避することが可能となる。また、タイマ割込みを禁止する前段階であるステップ S 2 5 0 1 1 5 にて CPU 1 0 2 の PSW レジスタの値を RAM 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させることにより、集計処理を行う直前の CPU 1 0 2 の PSW レジスタの値を保護することが可能となる。集計処理が終了した場合には、ステップ S 2 5 0 1 1 8 にて RAM 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させた値を CPU 1 0 2 の PSW レジスタに復帰させることにより、CPU 1 0 2 の演算状態やタイマ割込みの許可有無を集計処理が開始される前の状態に戻すことが可能となる。なお、通常処理では、ステップ S 2 5 0 1 0 3 にてタイマ割込みを許可しており、ステップ S 2 5 0 1 1 5 の時点では、タイマ割込みを許可した状態が PSW レジスタに記憶されている。このため、ステップ S 2 5 0 1 1 8 の処理を行った場合には、タイマ割込みを許可することとなる。

【 2 5 7 0 】

コンプリート機能の理解を容易なものとするため、先ずステップ S 2 5 0 1 1 7 の集計処理を説明する。領域内処理と領域外処理との関係においてステップ S 2 5 0 1 1 7 を説明すると、通常処理のステップ S 2 5 0 1 1 7 は、集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、集計処理を実際に行う処理と、によって構成されて

10

20

30

40

50

いる。集計処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてROM105に記憶されている。集計処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、集計処理では、非遊技制御用のワークエリアew及びスタックエリアesを用いて後述する各種処理を行う。

【2571】

図378は、集計処理を示すフローチャートである。

【2572】

ステップS250201では、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに、スタックポインタの値を退避させる。ステップS250202では、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに、CPU102の全レジスタの値を退避させる。ステップS250203では、コンプリート処理を行う。

【2573】

コンプリート処理では、図379のフローチャートに示すように、ステップS250301にてMYカウンタの値を設定値として取得する。MYカウンタは、2バイトで構成されており、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられている。ステップS250302では、再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立したか否かの判定は、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が0でないか否かに基づいて行う。なお、再遊技投入枚数格納エリアの値の設定は、領域内処理であるメダル払出処理（ステップS250113、図377参照）にて行われており、再遊技入賞が成立していない場合、再遊技投入枚数格納エリアに0がセットされ、再遊技入賞が成立した場合、再遊技投入枚数格納エリアに今回のゲームにおけるベット数がセットされるようになっている。

【2574】

ステップS250302にて再遊技入賞が成立していないと判定した場合には、ステップS250303～ステップS250309に示すMYカウンタ更新処理を行う。MYカウンタ更新処理では、ステップS250303において、払出数カウンタの値を加算値として取得する。払出数カウンタは、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられており、領域内処理であるメダル払出処理において小役入賞が成立したと判定した場合、入賞した条件装置と対応する払出数がセットされる。ステップS250304では、設定値に加算値を加算する。ステップS250305では、ベット数カウンタの値を減算値として取得する。ベット数カウンタは、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられており、領域内処理である開始待ち処理においてメダル又は仮想メダルが投入された場合、その投入枚数が3を上限として加算される。ステップS250306では、設定値から減算値を減算する。ステップS250307では、設定値が0より小さいか否かを判定し、0より小さい場合には、ステップS250308にて設定値を0に変更する。その後、又はステップS250307にて設定値が0以上であると判定した場合には、ステップS250309に進み、MYカウンタに設定値をセットする。

【2575】

以上のように、MYカウンタ更新処理では、MYカウンタの値に今回のゲームにおけるメダル増減数を加算する処理を行い、当該処理結果が負となった場合にMYカウンタの値を0に戻す処理を行う。

【2576】

MYカウンタ更新処理が終了した場合と、ステップS250302にて再遊技入賞が成立したと判定した場合と、には、ステップS250310に進み、設定値が18500より大きいと判定する。設定値が18500より大きい場合には、ステップS250311にて遊技中断要求信号を出力した後にステップS250312に進み、設定値が18500以下である場合には、遊技中断要求信号を出力することなくステップS250312に進む。ここで、遊技中断要求信号とは、本スロットマシン10の性能試験を行う際に利用される信号である。詳細は後述するが、本スロットマシン10では、MYカウンタ

の値が19000に達した場合、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。これは、性能試験を継続して実行することができなくなることを意味するため、MYカウンタの値が18500に達した段階で遊技中断要求信号を出力することにより、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。

【2577】

ステップS250312では、設定値が19000以上であるか否かを判定する。設定値が19000以上である場合には、ステップS250313にてコンプリートフラグをセットした後にステップS250314に進み、設定値が19000未満である場合には、コンプリートフラグをセットすることなくステップS250314に進む。RAM106の非遊技制御用のワークエリアewには、コンプリートフラグを格納するためのコンプリートフラグ格納エリアが設けられており、ステップS250313では、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewにコンプリートフラグをセットする。ステップS250314では、MYカウンタの値を示すMYコマンドを表示制御装置81に対して送信するMYコマンド送信処理を行う。その後、本処理を終了する。

【2578】

MYコマンド送信処理では、図380のフローチャートに示すように、ステップS250401において、送信用MYカウンタの最下位ビットであるビット0に、設定値の下位バイトの最上位ビットであるビット7の値をセットする。送信用MYカウンタは、1バイトで構成されており、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられている。なお、設定値は、上記したとおりMYカウンタの値であるため2バイトである。ステップS250402では、CPU102に設けられた送信バッファレジスタに、MYコマンドであることを示すコマンド種別情報値(9CH(10011100))をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。ステップS250403では、MYカウンタの下位バイトの値を出力値として取得する。ステップS250404では、出力値と、7FH(01111111)と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップS250404では、出力値のビット7の値を0に変換する処理を行う。ステップS250405では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。ステップS250406では、MYカウンタの上位バイトの値を出力値として取得する。ステップS250407では、出力値と、7FH(01111111)と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップS250407では、出力値のビット7の値を0に変換する処理を行う。ステップS250408では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。ステップS250409では、送信用MYカウンタの値を出力値として取得する。ステップS250410では、出力値と、7FH(01111111)と、の論理積を取得し、当該取得結果を新たな出力値とする。つまり、ステップS250410では、出力値のビット7の値を0に変換する処理を行う。ステップS250411では、送信バッファレジスタに出力値をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。ステップS250412では、送信バッファレジスタに、コマンド送信が終了することを示すコマンド終了情報値(30H(00110000))をセットする。送信バッファレジスタにセットされた値は、直ちに表示制御装置81に対して送信される。その後、本処理を終了する。

【2579】

以上のとおり、MYコマンド送信処理では、MYコマンドとして、コマンド種別情報値と、MYカウンタの下位バイトのビット7を0に変更した値と、MYカウンタの上位バイトのビット7を0に変更した値と、送信用MYカウンタのビット7を0に変更した値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置81に対して送信する。詳細な説明は省略するが、表示制御装置81は、MYコマンドのコマンド種別情報値が9CHであるように、ビット7の値が1である情報をコマンドヘッダとして識別する構成となって

いる。このため、本スロットマシン10では、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示す情報と、MYカウンタの下位バイトのビット7を示す情報と、を分けて表示制御装置81に送信する必要がある。送信用MYカウンタは、MYカウンタの下位バイトのビット7の値を記憶するためのカウンタである（ステップS250401）。ちなみに、MYカウンタの上位バイトのビット7を示す情報については、MYカウンタの値が32768（8000H）以上となる事象が発生しないため、表示制御装置81に対して送信する必要がない。

【2580】

集計処理の説明に戻り、ステップS250203のコンプリート処理を終了した場合には、ステップS250204に進み、遊技結果累計処理を行う。RAM106の非遊技制御用のワークエリアewには、行われた遊技回数を記憶するための累計遊技回数保持カウンタと、BB状態下でなされた遊技回数を記憶するための役物等遊技回数保持カウンタと、メダル払出数を記憶するための累計入賞払出枚数カウンタと、BB状態下でのメダル払出数を記憶するための累計連続役物払出枚数カウンタと、押し順ベル当選時に操作順序を報知したゲーム及びBB状態下でのメダル払出数を記憶するための指示込役物払出枚数カウンタと、所定の6000ゲームにおけるメダル払出数を記憶するための6000払出枚数カウンタと、所定の6000ゲームにおけるBB状態下でのメダル払出数を記憶するための6000連続役物払出枚数カウンタと、が設けられている。遊技結果累計処理では、今回のゲームがなされた遊技状態や入賞成立有無等に基づいて、上記各種カウンタのうち対応するカウンタの値を更新する処理を行う。

【2581】

ステップS250205では、遊技結果累計処理の処理結果を用いて各種比率を算出する累計比率算出処理を行う。具体的には、6000連続役物払出枚数カウンタの値を6000払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた6000ゲーム連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。累計連続役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた累計連続役物払出枚数比率記憶エリアに記憶する。指示込役物払出枚数カウンタの値を累計入賞払出枚数カウンタの値で除算し、当該除算結果を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた指示込役物比率記憶エリアに記憶する。役物等遊技回数保持カウンタの値を累計遊技回数保持カウンタの値で除算し、当該除算結果を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられた役物等状態比率記憶エリアに記憶する。

【2582】

ステップS250206では、ステップS250202にてRAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させた全レジスタの値を、CPU102の対応するレジスタに復帰させる。ステップS250207では、ステップS250201にてRAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【2583】

以上のとおり、領域外処理である集計処理では、最初にスタックポインタ及び全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリアesに退避させる。これにより、領域内処理である通常処理におけるデータを別保存しておくことが可能となり、コンプリート処理等を行っている際に領域内処理で用いたデータが破損されてしまうことを回避することが可能となる。また、集計処理を終了する場合には、別保存していたスタックポインタ及び全レジスタの値を復帰させることにより、スタックポインタ及び全レジスタの値を、集計処理を開始する前の状態に戻すことが可能となる。加えて、集計処理では、遊技制御用のワークエリアiwに記憶された払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を参照することはある（ステップS250303、S250305、図379参照）ものの、払出数カウンタの値やベット数カウンタの値を更新することはない。集計処理において更新するのは、MYカウンタや累計遊技回数保持カウンタ等の非遊技制御用のワークエリアewに記憶され

たデータのみである。

【2584】

次に、タイマ割込み処理を説明する。

【2585】

図381は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、タイマ割込み処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

【2586】

ステップS250501では、レジスタ退避処理を行う。レジスタ退避処理では、CPU102の各レジスタのうち、IYレジスタ及びPSWレジスタ以外のレジスタの値を、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる。ステップS250502では、停電フラグがセットされているか否かを判定し、停電フラグがセットされている場合には、ステップS250503にて停電処理を実行する。

【2587】

ここで、停電処理について概略を説明する。

【2588】

停電の発生等によって電源が遮断されると、電源装置91の停電監視回路91bから停電信号が出力され、当該停電信号がNMI端子を介して主制御装置101に入力される。主制御装置101は、停電信号が入力された場合、即座にNMI割込み処理を実行し、停電フラグをRAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに設けられた停電フラグ格納エリアにセットする。

【2589】

停電処理では、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isにスタックポインタの値を保存する。その後、入出力ポート104における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。そして、停電解消時にRAM106のデータが正常か否かを判定するためのRAM判定値を算出し、当該算出結果をRAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに保存することにより、それ以後のRAMアクセスを禁止する。以上の処理を行った後は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるのに備え、無限ループに入る。なお、例えばノイズ等に起因して停電フラグが誤ってセットされる場合を考慮し、無限ループに入るまでは停電信号が出力されているか否かを確認する。停電信号が出力されていなければ停電状態から復旧したこととなるため、RAM106への書き込みを許可すると共に停電フラグをリセットし、タイマ割込み処理に復帰する。停電信号の出力が継続してなされていれば、そのまま無限ループに入る。ちなみに、無限ループ下においても停電信号が出力されているか否かを確認しており、停電信号が出力されなくなった場合には、後述するメイン処理に移行する。

【2590】

タイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS250502にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップS250504以降の各種処理を行う。

【2591】

ステップS250504では、各リール32L，32M，32Rを回転させるために、それぞれの回胴駆動モータであるステッピングモータを駆動させたり、回転中のリール32L，32M，32Rを停止させるために、対応するステッピングモータにブレーキを掛けたりするステッピングモータ制御処理を行う。ステップS250505では、入出力ポート104に接続されたストップ検出センサ42a～44a，投入メダル検出センサ45a，払出検出センサ51a等の各種センサ（図9参照）の状態を読み込むと共に、読み込み結果が正常か否かを監視するセンサ監視処理を行う。ステップS250506では、各カウンタやタイマの値を減算するタイマ減算処理を行う。ステップS250507では、CPU102の各レジスタのうちPSWレジスタの値を、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる。ステップS250508では、次回のタイマ割込

みを禁止する。ステップ S 2 5 0 5 0 9 では、領域外処理である比率表示処理を行う。

【 2 5 9 2 】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップ S 2 5 0 5 0 9 を説明すると、タイマ割込み処理のステップ S 2 5 0 5 0 9 は、比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、比率表示処理を実際に行う処理と、によって構成されている。比率表示処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとして R O M 1 0 5 に記憶されている。比率表示処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとして R O M 1 0 5 に記憶されており、比率表示処理では、非遊技制御用のワークエリア e w 及びスタックエリア e s を用いて各種処理を行う。

10

【 2 5 9 3 】

比率表示処理では、集計処理の場合と同様に、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に、スタックポインタの値と、C P U 1 0 2 の全レジスタの値と、を退避させる。その後、上記した累計比率算出処理にて得られた 6 0 0 0 ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率を、主制御装置 1 0 1 に設けられた図示しない役比モニタに表示する処理を行う。役比モニタに表示する処理が終了した場合には、比率表示処理を終了する。

【 2 5 9 4 】

比率表示処理が終了した場合には、ステップ S 2 5 0 5 1 0 に進み、領域外処理であるコンプリートタイマ減算処理を行う。コンプリートタイマ減算処理では、後述するコンプリートタイマの値が 0 であるか否かを判定し、0 でない場合には、コンプリートタイマの値から 1 を減算する。その後、又はコンプリートタイマの値が 0 である場合には、比率表示処理を開始する際に R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に退避させた、スタックポインタの値と、C P U 1 0 2 の全レジスタの値と、を復帰させ、コンプリートタイマ減算処理を終了する。

20

【 2 5 9 5 】

コンプリートタイマ減算処理が終了した場合には、ステップ S 2 5 0 5 1 1 に進み、ステップ S 2 5 0 5 0 7 にて R A M 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させた値を、C P U 1 0 2 の P S W レジスタに復帰させる。

【 2 5 9 6 】

ステップ S 2 5 0 5 1 2 では、メダルのベット数や、払出枚数をカウントした結果を外部集中端子板 1 2 1 へ出力するカウンタ処理を行う。ステップ S 2 5 0 5 1 3 では、クレジット表示部 6 0、残払出枚数表示部 6 1 及び払出枚数表示部 6 2 にそれぞれ表示されるセグメントデータを設定するセグメントデータ設定処理を行う。ステップ S 2 5 0 5 1 4 では、セグメントデータ設定処理で設定されたセグメントデータを各表示部 6 0 ~ 6 2 に供給して該当する数字、記号などを表示するセグメントデータ表示処理を行う。ステップ S 2 5 0 5 1 5 では、入出力ポート 1 0 4 から I / O 装置に対応するデータを出力するポート出力処理を行う。ステップ S 2 5 0 5 1 6 では、先のステップ S 2 5 0 5 0 1 にて R A M 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させた各レジスタの値をそれぞれ C P U 1 0 2 内の対応するレジスタに復帰させる。その後、上記した一連のタイマ割込み処理を終了する。

30

【 2 5 9 7 】

以上のとおり、本実施の形態におけるタイマ割込み処理では、ステップ S 2 5 0 5 0 9 及びステップ S 2 5 0 5 1 0 において、領域外処理である比率表示処理とコンプリートタイマ減算処理とを行っている。このようにタイマ割込み処理にて領域外処理を行う構成においては、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止しない構成とした場合、領域外処理である集計処理の途中で領域内処理であるタイマ割込み処理を行い、当該タイマ割込み処理の中で集計処理と異なる領域外処理である比率表示処理等を行ってしまう事象が発生し得る。一方、領域外処理を行うに際してタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記事象すなわち所定の領域外処理を行っている途中で領域内処理や異なる領域外処理

40

50

が起動してしまうことを回避することが可能となる。

【2598】

次に、通常処理のステップS250104にて行われる開始待ち処理を説明する。

【2599】

図382は、開始待ち処理を示すフローチャートである。開始待ち処理を行うためのプログラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、開始待ち処理では、遊技制御用のワークエリアiw及びスタックエリアisを用いて後述する各種処理を行う。

【2600】

ステップS250601では、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwに設けられた再遊技投入枚数格納エリアの値が0でないか否かに基づいて、前回の遊技で再遊技入賞が成立したか否かを判定する。再遊技入賞が成立していない場合には、ステップS250602に進み、メダル通路切替ソレノイド46aを励磁状態に切り替えてベット受付を許可する。ステップS250603では、センサエラー処理を行う。センサエラー処理では、タイマ割込み処理のセンサ監視処理ステップS250505にてなされたセンサの読み込み結果に異常が発生していないかを確認し、異常が発生していた場合に後述するエラー処理を行う。センサエラー処理においてセンサの読み込み結果が正常であると判定した場合には、ステップS250604に進み、タイマ割込み処理が1回行われるまで待機する割込み待ち処理を行う。

【2601】

ステップS250601にて再遊技入賞が成立していたと判定した場合には、ステップS250605に進み、再遊技投入枚数格納エリアにセットされている値と同数の仮想メダルを自動投入する自動投入処理を行う。なお、自動投入処理では、クレジット表示部60に表示された仮想メダル数を減じることなく仮想メダルの投入を行う。つまり、前回の遊技で再遊技入賞が成立した場合には、遊技者は所有するメダルを減らすことなく且つメダルを投入することなく今回の遊技を行うことができる。

【2602】

ステップS250604にて割込み待ち処理が終了した場合と、ステップS250605にて自動投入処理が終了した場合と、には、ステップS250606に進み、精算スイッチ59が操作されたか否かを判定する。精算スイッチ59が操作された場合には、ステップS250607にてクレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行った後にステップS250608に進み、精算スイッチ59が操作されていない場合には、そのままステップS250608に進む。ステップS250608では、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられたコンプリートフラグ格納エリアを参照し、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定する。コンプリートフラグがセットされていない場合には、ステップS250609にてメダル投入処理を行い、本処理を終了する。メダル投入処理では、メダルの投入又はクレジット投入スイッチ56～58の操作がなされたか否かを判定し、いずれかが行われた場合には、規定数を上限としたベット数の変更等を行う。

【2603】

図377に示すように、開始待ち処理が終了した場合には、ステップS250105にてメダルのベット数が規定数に達しているか否かを判定し、ステップS250106にてスタートレバー41が操作されたか否かを判定する。ベット数が規定数に達していない場合と、スタートレバー41が操作されていない場合と、には、上記開始待ち処理に戻るものとなるが、かかる場合には、ステップS250603のセンサエラー処理に戻る。

【2604】

ステップS250608にてコンプリートフラグがセットされていると判定した場合には、ステップS250610に進み、クレジットされた仮想メダルと同数のメダルを払い出すメダル返却処理を行う。その後、ステップS250611にてエラー処理を行う。

【2605】

エラー処理では、図 3 8 3 のフローチャートに示すように、ステップ S 2 5 0 7 0 1 にてエラー番号を設定する。R A M 1 0 6 の遊技制御用のワークエリア i w には、エラー番号を格納するためのエラー番号格納エリアが設けられている。エラー番号格納エリアには、例えば、上記したセンサエラー処理にて異常が発生していると判定した場合に 1 が設定され、メダル返却処理やメダル払出処理等においてメダル払出異常が発生した場合に 2 が設定されるようになっている。また、コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー番号格納エリアに 1 0 が設定されるようになっている。ステップ S 2 5 0 7 0 2 では、スロットマシン 1 0 がエラー状態となったことを示すエラー信号を外部集中端子板 1 2 1 へ出力する。ステップ S 2 5 0 7 0 3 では、ゲート O F F 処理を行う。ゲート O F F 処理では、入出力ポート 1 0 4 における出力ポートの出力状態をクリアし、図示しない全てのアクチュエータをオフ状態にする。ステップ S 2 5 0 7 0 4 では、残払出枚数表示部 6 1 にエラー番号と対応するセグメントデータを表示するエラー表示処理を行う。ステップ S 2 5 0 7 0 5 では、エラー番号を示すエラーコマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する。表示制御装置 8 1 は、エラーコマンドを受信することにより、エラー状態となったことを把握するとともに、補助表示部 6 5 にエラー番号と対応するエラー表示を行わせるための制御を行う。ステップ S 2 5 0 7 0 6 では、エラー番号が 1 0 であるか否かを判定する。

10

【2 6 0 6】

エラー番号が 1 0 でない場合には、ステップ S 2 5 0 7 0 7 に進み、前面扉 1 2 の開放を検知するドア開スイッチからの信号が O N となっているか否か、すなわち前面扉 1 2 が開放されているか否かを判定する。前面扉 1 2 が開放されていない場合には、前面扉 1 2 が開放されるまで待機する。前面扉 1 2 が開放されている場合には、ステップ S 2 5 0 7 0 8 に進み、リセットスイッチ 7 2 が操作されたか否かを判定する。リセットスイッチ 7 2 が操作されていない場合には、ステップ S 2 5 0 7 0 7 に戻る。前面扉 1 2 が開放されている状態でリセットスイッチ 7 2 が操作された場合には、ステップ S 2 5 0 7 0 9 にてスロットマシン 1 0 のエラー状態を解消するエラー解消処理を行い、本処理を終了する。エラー解消処理では、異常が発生していないことを示す 0 をエラー番号格納エリアに設定することと、エラー信号の出力を終了することと、入出力ポート 1 0 4 における出力ポートの出力状態を元に戻すことと、残払出枚数表示部 6 1 におけるエラー番号の表示を終了することと、エラー解消操作がなされたことを示すエラー解消コマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信することと、を行う。なお、異常が解消されていない状態でステップ S 2 5 0 7 0 8 を肯定判定した場合には、ステップ S 2 5 0 7 0 9 にてエラー解消処理を行ってエラー処理を終了するものの、エラー処理が再度起動されることとなる。

20

30

【2 6 0 7】

ステップ S 2 5 0 7 0 6 にてエラー番号が 1 0 であると判定した場合、すなわちコンプリートフラグがセットされている状況においては、ステップ S 2 5 0 7 0 6 にて無限ループに入る。この結果、コンプリートフラグがセットされている状況、すなわち M Y カウンタの値が 1 9 0 0 0 に到達した状況においては、それ以降の遊技を行うことができない所謂打ち止め状態となる。

【2 6 0 8】

40

以上のとおり、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号でない場合には、前面扉 1 2 を開放し、表示されている異常を解消した上でリセットスイッチ 7 2 を操作することにより、エラー状態を終了させることができる。一方、コンプリートフラグがセットされていることを示すエラー番号 1 0 である場合には、前面扉 1 2 を開放した上でリセットスイッチ 7 2 を操作したとしても、エラー状態を終了させることができない。

【2 6 0 9】

次に、電源投入に伴って起動されるメイン処理を説明する。

【2 6 1 0】

図 3 8 4 は、メイン処理を示すフローチャートである。メイン処理を行うためのプログ

50

ラム及びデータは、遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、メイン処理では、遊技制御用のワークエリア*i w*及びスタックエリア*i s*を用いて後述する各種処理を行う。

【2611】

ステップS250801では、初期化処理を行う。初期化処理では、次回のタイマ割込みを許可するとともに、CPU102の各レジスタ及びI/O装置等に対する各種の初期設定を行う。ステップS250802では、設定キー検出センサ73aからの信号がONとなっているか否か、すなわち設定キー挿入孔73に設定キーが挿入されてON操作されているか否かを判定する。設定キーのON操作がなされている場合には、ステップS250803に進み、メイン処理2を行う。

10

【2612】

メイン処理2では、図385のフローチャートに示すように、ステップS250901において、CPU102の各レジスタのうちPSWレジスタの値を、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106*i s*に退避させる。ステップS250902では、次回のタイマ割込みを禁止する。ステップS250903では、領域外処理である領域外RAMクリア処理を行う。

【2613】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップS250903を説明すると、メイン処理2のステップS250903は、領域外RAMクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、領域外RAMクリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。領域外RAMクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてROM105に記憶されている。領域外RAMクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、領域外RAMクリア処理では、非遊技制御用のワークエリア*e w*及びスタックエリア*e s*を用いて各種処理を行う。

20

【2614】

領域外RAMクリア処理では、集計処理の場合と同様に、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106*e s*に、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を退避させる。その後、RAM106の非遊技制御用のワークエリア106*e w*の全てを初期化する。これにより、MYカウンタ及び送信用MYカウンタの値は0となり、コンプリートフラグがセットされていれば当該コンプリートフラグがクリアされる。RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106*e s*は初期化しない。その後、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106*e s*に退避させた、スタックポインタの値と、CPU102の全レジスタの値と、を復帰させ、領域外RAMクリア処理を終了する。

30

【2615】

領域外RAMクリア処理が終了した場合には、ステップS250904に進み、ステップS250901にてRAM106の遊技制御用のスタックエリア106*i s*に退避させた値を、CPU102のPSWレジスタに復帰させる。

【2616】

40

ステップS250905では、RAM106の遊技制御用のワークエリア106*i w*の全てを初期化する領域内RAMクリア処理を行う。領域内RAMクリア処理では、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106*i s*は初期化しない。ステップS250906では、当選確率の設定値として「1」から「6」のいずれかを設定する当選確率設定処理を行う。当選確率設定処理では、現在の設定値（初期値は1）を払出枚数表示部62に表示する処理と、リセットスイッチ72が操作される毎に設定値を1ずつ更新する処理と、を行う。設定値が6である場合にリセットスイッチ72が操作された場合には、設定値が1に戻る。そして、当選確率設定処理は、スタートレバー41が操作された場合に終了する。当選確率設定処理が終了した場合には、ステップS250907に進み、上記した通常処理を行う。

50

【2617】

メイン処理の説明に戻り、ステップS250802にて設定キーのON操作がなされていないと判定した場合には、ステップS250803に進み、停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグがセットされている場合には、ステップS250804に進み、停電処理（ステップS250503、図381参照）の際に保存したRAM判定値が正常であるか否かを判定する。RAM判定値が正常である場合には、ステップS250806に進み、当選確率の設定値が正常であるか否かを判定する。停電フラグがセットされていない場合と、RAM判定値又は当選確率の設定値が正常でない場合と、には、ステップS250807にて次のタイマ割込みを禁止するとともに、ステップS250808にて上記したゲートOFF処理を行う。その後、ステップS250809にて異常の発生を報知するエラー報知処理を行い、無限ループに入る。なお、エラー報知処理を行って無限ループに入った場合には、設定キーのON操作を行った状態で電源投入することにより、領域外RAMクリア処理，領域内RAMクリア処理，当選確率設定処理を経て通常処理に復帰させることができる（図385参照）。

10

【2618】

停電フラグがセットされている状況においてRAM判定値及び当選確率の設定値が正常である場合には、ステップS250810に進み、停電処理の際に保存したスタックポインタの値を復帰させる。ステップS250811では、停電フラグをクリアし、ステップS250812では、電源投入を示す復電コマンドを表示制御装置81に対して送信する。ステップS250813では、RAM106の遊技制御用のワークエリア106iwに停電前のデータを設定する復電処理を行う。ステップS250814では、CPU102の各レジスタのうちPSWレジスタの値を、RAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる。ステップS250815では、次のタイマ割込みを禁止する。ステップS250816では、領域外処理であるMYクリア処理を行う。

20

【2619】

領域内処理と領域外処理との関係においてステップS250816を説明すると、メイン処理のステップS250816は、MYクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理と、MYクリア処理を実際に行う処理と、によって構成されている。MYクリア処理を行うためのプログラムが記憶されたアドレスを取得する処理は、領域内処理であり、遊技制御用のプログラムとしてROM105に記憶されている。MYクリア処理を実際に行うためのプログラム及びデータは、非遊技制御用のプログラム及びデータとしてROM105に記憶されており、MYクリア処理では、非遊技制御用のワークエリアew及びスタックエリアesを用いて各種処理を行う。

30

【2620】

図386は、MYクリア処理を示すフローチャートである。

【2621】

ステップS251001では、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに、スタックポインタの値を退避させる。ステップS251002では、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに、CPU102の全レジスタの値を退避させる。ステップS251003では、コンプリートタイマの値が0であるか否かを判定する。コンプリートタイマは、3バイトで構成されており、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewに設けられている。コンプリートタイマの値が0である場合には、ステップS251004に進み、コンプリートタイマに29012761をセットする。なお、コンプリートタイマの初期値は29012761であり、上記した領域外RAMクリア処理（ステップS250903、図385参照）においても、コンプリートタイマに29012761をセットしている。ステップS251005では、MYカウンタに0をセットし、ステップS251006では、送信用MYカウンタに0をセットする。その後、又はステップS251003にてコンプリートタイマの値が0でないと判定した場合には、ステップS251007に進み、ステップS251002にてRAM106の非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させた全レジスタの値を、CPU102の対応する

40

50

レジスタに復帰させる。ステップ S 2 5 1 0 0 8 では、ステップ S 2 5 1 0 0 1 にて R A M 1 0 6 の非遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 e s に退避させたスタックポインタの値を復帰させる。その後、本処理を終了する。

【 2 6 2 2 】

メイン処理の説明に戻り、M Y クリア処理が終了した場合には、ステップ S 2 5 0 8 1 7 に進み、ステップ S 2 5 0 8 1 4 にて R A M 1 0 6 の遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させた値を、C P U 1 0 2 の P S W レジスタに復帰させる。その後、ステップ S 2 5 0 8 1 8 にて電源遮断前のアドレスに戻る。

【 2 6 2 3 】

以上のとおり、設定キーの O N 操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、コンプリートタイマの値が 0 である場合、M Y カウンタに 0 がセットされた後に電源遮断前のアドレスに戻る。この結果、M Y カウンタには、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数が記憶されることとなる。設定キーの O N 操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、R A M 1 0 6 の非遊技制御用のワークエリア 1 0 6 e w の全てが初期化された後に当選確率設定処理、通常処理という流れとなる。つまり、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った場合には、所謂設定変更を行うことにより、通常処理に復帰させる、すなわちエラー状態を解消させることができる。なお、コンプリートフラグがセットされて無限ループに入った状況において、設定キーの O N 操作を行うことなく電源の投入を行った場合には、コンプリートフラグがクリアされることなく無限ループに戻るることとなるため、エラー状態を解消させることができない。

【 2 6 2 4 】

ここで、コンプリートタイマの作用について説明する。

【 2 6 2 5 】

コンプリートタイマには、領域外 R A M クリア処理を行った場合すなわち設定キーの O N 操作を行った状態で電源の投入を行った場合と、コンプリートタイマの値が 0 となっている状況において設定キーの O N 操作を行うことなく電源の投入を行った場合と、に、初期値である 2 9 0 1 2 7 6 1 がセットされる。コンプリートタイマの値は、タイマ割込み処理のコンプリートタイマ減算処理（ステップ S 2 5 0 5 1 0、図 3 8 1 参照）において 1 ずつ減算される。タイマ割込み処理は 1 . 4 9 m s e c 周期で起動されるため、コンプリートタイマに初期値がセットされてから 0 となるまでには約 1 2 時間を要する。つまり、本スロットマシン 1 0 では、M Y カウンタを初期化してから約 1 2 時間経過するまでの間、電源の投入のみを行ったとしても M Y カウンタを初期化することができない。

【 2 6 2 6 】

次に、領域内処理と領域外処理との関係について説明する。図 3 8 7 は、領域内処理と領域外処理との関係を示すイメージ図である。

【 2 6 2 7 】

領域内処理とは、遊技制御用のプログラムに基づいて行われる処理であり、遊技制御用のデータが参照される。領域内処理にて得られた結果は、遊技制御用のワークエリア i w に記憶される。例えば、メダル投入処理（ステップ S 2 5 0 6 0 9、図 3 8 2 参照）においてメダルの投入を検知した場合には、遊技制御用のワークエリア i w に設けられたベット数カウンタに検知結果が加算される。また、領域内処理にてデータを退避させる場合には、遊技制御用のスタックエリア i s に退避させる。例えばメイン処理（図 3 8 4 参照）のステップ S 2 5 0 8 1 4 等に応示するように、領域外処理を行う場合には、領域内処理において P S W レジスタの値を遊技制御用のスタックエリア 1 0 6 i s に退避させる。領域内処理では、例えば開始待ち処理（図 3 8 2 参照）のステップ S 2 5 0 6 0 8 等に応示するように、非遊技制御用のワークエリア e w に記憶されたデータを参照することはあるものの、非遊技制御用のワークエリア e w に記憶されたデータを更新することはない。

【 2 6 2 8 】

領域内処理において非遊技制御用のプログラムが記憶されたアドレスを呼び出した場合

には、領域外処理が起動される。

【2629】

領域外処理とは、非遊技制御用のプログラムに基づいて行われる処理であり、非遊技制御用のデータが参照される。領域外処理にて得られた結果は、非遊技制御用のワークエリアewに記憶される。例えば、コンプリート処理（図379参照）では、非遊技制御用のワークエリアewに設けられたMYカウンタの値が更新されたり、非遊技制御用のワークエリアewに設けられたコンプリートフラグ格納エリアにコンプリートフラグがセットされたりする。また、領域外処理にてデータを退避させる場合には、非遊技制御用のスタックエリアesに退避させる。例えば集計処理（図378参照）のステップS250201、S250202等に応示するように、スタックポインタの値や全レジスタの値を退避させる場合には、非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させる。領域外処理では、例えばコンプリート処理のステップS250305等に応示するように、遊技制御用のワークエリアiwに記憶されたデータを参照することはないものの、遊技制御用のワークエリアiwに記憶されたデータを更新することはない。

10

【2630】

領域外処理が終了した場合には、領域内処理に復帰する。

【2631】

次に、表示制御装置81が行う各種処理のうち、コンプリート機能に関わる処理について説明する。

【2632】

図388は、MYコマンド処理を示すフローチャートである。MYコマンド処理は、主制御装置101からのMYコマンドを受信した場合に起動される処理であり、ゲームの終了段階において行われる。

20

【2633】

ステップS251101では、MYコマンドを受信したか否かを判定し、MYコマンドを受信していない場合には、そのまま本処理を終了する。MYコマンドを受信した場合には、ステップS251102に進み、MY合成処理を行う。主制御装置101が行うMYコマンド送信処理（図380参照）において説明したとおり、主制御装置101は、MYカウンタの下位バイトの値を、ビット0～ビット6の値（MYカウンタの下位バイトのビット7を0に変更した値）と、ビット7の値（送信用MYカウンタのビット0の値）と、に分けて送信する。MY合成処理では、送信用MYカウンタのビット0の値をビット7にシフトさせた値と、ビット0～ビット6の値と、を合成することにより、MYカウンタの下位バイトの値を取得する。ステップS251103では、表示制御装置81のRAMに設けられたHMYカウンタに、MYコマンドに含まれたMYカウンタの上位バイトを示す情報と、MY合成処理にて取得したMYカウンタの下位バイトの値と、を格納する。

30

【2634】

ステップS251104では、HMYカウンタの値が19000より小さいか否かを判定する。HMYカウンタの値が19000より小さい場合には、ステップS251105に進み、19000からHMYカウンタの値を減算した値を、表示制御装置81のRAMに設けられた終了枚数カウンタにセットする。ステップS251106では、終了枚数カウンタの値が500以下であるか否かを判定する。終了枚数カウンタの値が500以下である場合、すなわちMYカウンタの値が18500以上である場合には、ステップS251107にて事前報知フラグをセットし、ステップS251110に進む。終了枚数カウンタの値が500より大きい場合には、ステップS251108にて事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのままステップS251110に進み、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップS251109にて事前報知フラグをクリアした後にステップS251110に進む。

40

【2635】

ステップS251110では、今回のゲームの遊技モードが報知モードであったか否か

50

を判定する。主制御装置101が行う通常処理において説明したとおり、MYコマンド送信処理を行う集計処理は、遊技区間処理よりも後に行われる（図377参照）。遊技区間処理では、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報を示す区間コマンドを表示制御装置81に対して送信しており、表示制御装置81は、MYコマンド処理を行う時点において、ゲーム終了時点での遊技区間に関する各種情報を把握できている（図26，28，36参照）。表示制御装置81のRAMに設けられた遊技モード情報を格納するための遊技モード情報格納エリアは、今回受信した区間コマンドが示す遊技モード（すなわち次ゲームの遊技モード）を格納する第1エリアと、前回受信した区間コマンドが示す遊技モード（すなわち今回のゲームの遊技モード）を格納する第2エリアと、によって構成されている。ステップS251110では、遊技モード情報格納エリアの第2エリアに格納されている情報に基づいて、今回のゲームの遊技モードが報知モードであったか否かを判定する。

10

【2636】

今回のゲームの遊技モードが報知モードであった場合には、ステップS251111にて報知モード中処理を行った後に本処理を終了する。今回のゲームの遊技モードが報知モードでなかった場合には、ステップS251112に進み、事前報知フラグがセットされているか否かを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップS251113にて事前報知表示を行った後に本処理を終了する。事前報知表示では、コンプリート機能の作動が近付いたことを補助表示部65に表示する制御を行う。

20

【2637】

ステップS251104にてHMYカウンタの値が19000以上であると判定した場合には、ステップS251114にて終了フラグをセットするとともに、ステップS251115にて打ち止め表示を行い、本処理を終了する。打ち止め表示では、コンプリート機能が作動中であることを補助表示部65に表示する制御を行う。

【2638】

図389は、MYコマンド処理のステップS251111にて行う報知モード中処理を示すフローチャートである。

【2639】

ステップS251201では、残り枚数更新処理を行う。報知モードでは、純増枚数カウンタ（図36参照）の値すなわち報知モード終了となるまでの残り枚数が補助表示部65に表示される。残り枚数更新処理では、補助表示部65に表示している残り枚数を、区間コマンド受信時に格納した純増枚数カウンタの値に更新する処理を行う。ステップS251202では、純増枚数カウンタの値が0であるか否かを判定する。純増枚数カウンタの値が0でない場合には、次ゲームも報知モードが継続することを意味する。かかる場合には、ステップS251203に進み、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が、規定枚数を突破した初回であるか否かを判定する。ちなみに、本スロットマシン10では、規定枚数として500，1000，1500，2000を設定している。規定枚数を突破した初回である場合には、ステップS251204にて規定枚数突破表示を行った後にステップS251205に進む。規定枚数突破表示では、例えば500を突破した初回である場合、「500枚突破！」の文字情報を補助表示部65に表示する制御を行う。規定枚数を突破していない場合と、規定枚数を突破した初回でない場合、すなわち規定枚数突破表示を行った規定枚数を突破している場合と、には、そのままステップS251205に進む。

30

40

【2640】

ステップS251205では、差枚数カウンタの値が2100より大きいかな否かを判定する。上記第1の実施形態において説明したとおり、差枚数カウンタの値は、有利区間移行後の遊技者の所有メダルが最も減少したときを基点として当該基点からの増加数である。差枚数カウンタの値が2100より大きい場合には、ステップS251206に進み、純増枚数カウンタの値が300より大きいかな否かを判定する。差枚数カウンタの値が21

50

00より大きく、純増枚数カウンタの値が300より大きい場合には、差枚数カウンタの値が2400に到達して有利区間が終了することを意味する。かかる場合には、ステップS251207に進み、表示制御装置81のRAMに設けられた完走枚数カウンタに、2400から差枚数カウンタの値を減算した結果をセットする。ステップS251208では、終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値より大きいかなんかを判定する。終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値より大きい場合には、コンプリート機能が作動する前に有利区間及び報知モードが終了することを意味する。かかる場合には、ステップS251209に進み、エンディングフラグをセットする。詳細な説明は省略するが、表示制御装置81は、エンディングフラグがセットされている状況で開始指令が発生した場合、エンディングフラグをクリアするとともにエンディング中フラグをセットし、有利区間及び報知モードが終了するまで所定のエンディングムービーを補助表示部65に表示する制御を行う。ステップS251210では、エンディング事前報知を行う。エンディング事前報知では、「次ゲームからエンディングとなります」の文字情報を補助表示部65に表示する制御を行う。

10

【2641】

エンディング事前報知を行った場合と、ステップS251205にて差枚数カウンタの値が2100以下であると判定した場合と、ステップS251206にて純増枚数カウンタの値が300以下であると判定した場合と、には、ステップS251211に進む。また、ステップS251208にて終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下であると判定した場合についても、エンディングフラグをセットすることなくステップS251211に進む。終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下である場合には、有利区間及び報知モードの終了前にコンプリート機能が作動することとなるため、所定のエンディングムービーを最後まで実行することができないからである。

20

【2642】

ステップS251202にて純増枚数カウンタの値が0であると判定した場合には、今回のゲームで報知モードが終了したことを意味する。かかる場合には、ステップS251213にて報知モード終了表示を行った後にステップS251211に進む。報知モード終了表示では、報知モード下で行われたゲーム数と、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数と、を補助表示部65に表示する制御を行う。なお、報知モード終了表示では、仮に規定枚数を突破した初回であったとしても「500枚突破！」等の規定枚数突破表示は行わず、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数を単に表示する。

30

【2643】

ステップS251211では、事前報知フラグがセットされているかなんかを判定する。事前報知フラグがセットされていない場合には、そのまま本処理を終了し、事前報知フラグがセットされている場合には、ステップS251212にて事前報知表示を行った後に本処理を終了する。

【2644】

ここで、上記MYコマンド処理を行った場合の作用を遊技の流れに即して説明する。

【2645】

図390(a)は、報知モードにおける所定のゲームでベル入賞が成立した場合の一例を示す図である。報知モードでは、補助表示部65の右上部に、報知モード終了となるまでの残り枚数が表示される。図390(a)では、報知モード終了まで残り84枚であることが表示されている。

40

【2646】

図390(a)に示す状況においてメダルを3枚ベットして次ゲームの開始指令を発生させ、今回のゲームで中左右ベルに当選した場合には、図390(b)に示すように、各リール32L, 32M, 32Rが回転を開始するとともに、ベル入賞を成立させることができる「213」の操作順序が補助表示部65に表示される。このとき、残り枚数は、メダルが3枚ベットされたことに伴って84枚から87枚に更新される。遊技者が中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42→右ストップスイッチ44の操作順序で操作し

50

た場合には、図 3 9 0 (c) に示すようにベル入賞が成立する。ベル入賞成立時のメダル払出数は 9 である (図 8 参照) ため、ステップ S 2 5 1 2 0 1 の残り枚数更新処理において、補助表示部 6 5 に表示されている残り枚数が 8 7 枚から 7 8 枚に更新される。また、かかるタイミングで終了枚数カウンタの値が 4 9 8 となった場合には、ステップ S 2 5 1 1 0 7 にて事前報知フラグがセットされるとともに、ステップ S 2 5 1 2 1 2 にて事前報知表示が行われる。具体的には、補助表示部 6 5 の上部に「コンプリート作動まで残り 4 9 8 枚」の事前報知情報が表示される。ちなみに、事前報知情報は、青年キャラクタや背景画像等の演出情報が表示されるレイヤーよりも上位のレイヤーに表示されるようになっている。

【2 6 4 7】

図 3 9 0 (c) に示す状況においてメダルを 3 枚ベットして次ゲームの開始指令を発生させた場合には、図 3 9 0 (d) に示すように、各リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R が回転を開始する。このとき、残り枚数は、メダルが 3 枚ベットされたことに伴って 7 8 枚から 8 1 枚に更新される一方、事前報知情報に含まれる終了枚数は、4 9 8 枚から更新されない。図 3 9 1 (a) に示すように、図 3 9 0 (d) のゲームでいずれの入賞も成立しなかった場合には、終了枚数カウンタの値が 5 0 1 (= 4 9 8 + 3) となる。これにより、ステップ S 2 5 1 1 0 9 にて事前報知フラグがクリアされ、補助表示部 6 5 に表示されていた事前報知情報が非表示となる。このように、事前報知情報の表示と非表示の切り替えは、ゲームの開始段階ではなく終了段階において行われる。

【2 6 4 8】

一方、図 3 9 1 (b) に示すように、図 3 9 0 (d) のゲームでベル入賞が成立した場合には、ステップ S 2 5 1 2 0 1 の残り枚数更新処理において、補助表示部 6 5 に表示されている残り枚数が 8 1 枚から 7 2 枚に更新される。また、事前報知情報は、ステップ S 2 5 1 1 0 5 にて終了枚数カウンタの値が 4 9 8 から 4 9 2 に変更されることに伴い、ステップ S 2 5 1 2 1 2 の事前報知表示において 4 9 8 から 4 9 2 に更新される。

【2 6 4 9】

ちなみに、本スロットマシン 1 0 では、ゲームが終了してから所定時間 (本実施の形態では 9 0 秒) を経過した場合、補助表示部 6 5 にて客待ち演出 (アトラクト演出) が行われるようになっている。図 3 9 1 (b) の状況となってから所定時間を経過した場合には、図 3 9 1 (c) に示すように、補助表示部 6 5 にて客待ち演出が行われる。客待ち演出が行われている状況においても、事前報知情報は継続して表示される。図示は省略するが、補助表示部 6 5 にてメダル払出異常等のエラー表示が行われる場合であっても、事前報知情報は継続して表示される。

【2 6 5 0】

ベル入賞の成立に伴って H M Y カウンタの値が 1 9 0 0 0 以上となった場合には、ステップ S 2 5 1 1 1 4 にて終了フラグがセットされるとともに、ステップ S 2 5 1 1 1 5 にて打ち止め表示が行われる。これにより、補助表示部 6 5 には、図 3 9 1 (d) に示すように、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報が表示される。

【2 6 5 1】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【2 6 5 2】

M Y カウンタの値が 1 9 0 0 0 に達した場合には、コンプリートフラグがセットされる構成とした。そして、コンプリートフラグがセットされている場合には、打ち止め状態となる構成とした。かかる構成とすることにより、所定の期間においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2 6 5 3】

打ち止め状態となった場合には、設定キーの O N 操作を行った状態で電源の投入を行うことにより、打ち止め状態を解消できる構成とした。かかる構成とすることにより、本ス

10

20

30

40

50

ロットマシン10を設置する遊技場等において営業時間内に打ち止め状態を解消することを困難なものとするのが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、設定キーのON操作を行うことなく電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成とすることや、リセットスイッチ72を操作することで打ち止め状態を解消できる構成とすることも可能である。しかしながら、これらの構成とした場合には、営業時間内において容易に打ち止め状態を解消することが可能となるため、MYによって打ち止め状態に移行する機能が無意味なものになってしまう可能性が考えられるからである。

【2654】

設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、当選確率設定処理を経て通常処理に移行する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において打ち止め状態を解消することを困難なものとするのが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。当選確率設定処理では設定値が払出枚数表示部62に表示されるため、本ロットマシン10で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。

【2655】

設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行った場合には、領域外RAMクリア処理においてRAM106の非遊技制御用のワークエリア106ewの全てを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、所謂設定変更を行うことで打ち止め状態を解消することが可能となる。

【2656】

ここで、打ち止め状態を解消する場合に設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行う必要がある構成とした場合には、本ロットマシン10を設置する遊技場等においてMYカウンタの値が19000に達する前に初期値に変更されてしまう可能性が考えられる。そして、例えば遊技場等の営業時間内にMYカウンタの値が初期値に変更されてしまった場合には、遊技の健全性を確保できなくなってしまう可能性が考えられる。電源の投入のみを行った場合には電源遮断前の状態に復帰するため、例えば報知モードの途中で電源を遮断して投入のみを行った場合には、MYカウンタを初期化した上で報知モード下の遊技を継続することができてしまうからである。そこで本ロットマシン10では、電源の投入のみを行った場合、コンプリートタイマの値に基づいて、MYカウンタの値が初期値に変更される場合と、MYカウンタの値が初期値に変更されない場合と、がある構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にMYカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【2657】

電源の投入のみを行った場合、コンプリートタイマの値に基づいて、MYカウンタの値が初期値に変更される場合と、MYカウンタの値が初期値に変更されない場合と、がある構成とした。このように、例えば設定キーのON操作がなされたか否か等の所定の操作がなされたか否かを示す情報とは異なるコンプリートタイマの値に基づく構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にMYカウンタの値が初期値に変更されてしまうことを困難なものとするのが可能となる。

【2658】

MYカウンタの値を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報であるコンプリートタイマの値に基づいて、MYカウンタの値を初期値に変更したり変更しなかったりする構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にMYカウンタの値が初期値に変更されてしまうことを困難なものとするのが可能となる。

【2659】

電源の投入のみが行われた場合、コンプリートタイマの値が0であれば、MYカウンタの値を初期値に変更し、コンプリートタイマの値が0でなければ、MYカウンタの値を初期値に変更しない構成とした。かかる構成とすることにより、本ロットマシン10の設計者が定めた時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行ってもMYカウンタの値を初

期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に M Y カウンタの値が初期値に変更されてしまうことを困難なものとするのが可能となる。さらにいうと、コンプリートタイマの値が 0 である場合には、M Y カウンタの値を初期値に変更してから 1 2 時間以上経過していることを意味する。遊技場等の通常時における営業時間は 1 3 時間～1 6 時間である。このため、M Y カウンタの値を初期値に変更してからの経過時間を 1 2 時間とすることにより、営業終了間近まで M Y カウンタの値を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。

【2 6 6 0】

コンプリートタイマの初期値を 2 9 0 1 2 7 6 1 とし、タイマ割込み処理では、コンプリートタイマの値が 0 でない場合、コンプリートタイマの値から 1 を減算する構成とした。そして、M Y クリア処理では、コンプリートタイマの値が 0 であるか否かに基づいて、M Y カウンタの初期化有無を決定する構成とした。かかる構成とすることにより、M Y カウンタを初期化するか否かを判定する処理に関わるデータ量の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、コンプリートタイマの初期値を 0 とし、タイマ割込み処理においてコンプリートタイマの値に 1 を加算する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、コンプリートタイマの値と、1 2 時間と対応する閾値 2 9 0 1 2 7 6 1 と、の比較を行う必要が生じるため、コンプリートタイマの値が 0 であるか否かを比較する構成よりもデータ量が多くなってしまいうからである。より詳しく説明すると、0 であるか否かを判定する場合には、レジスタに値をロードする L D 命令で P S W レジスタのゼロフラグを参照すればよい一方、0 以外の値であるか否かを判定する場合には、比較する C P 命令が必要となる。そして、C P 命令で比較する場合と、L D 命令で比較する場合と、を比較した場合には、L D 命令で比較した場合の方がデータ量が少なくなるからである。

【2 6 6 1】

電源の投入のみを行った場合には、コンプリートタイマの値が 0 である場合、M Y カウンタの値に 0 をセットする、すなわち M Y カウンタを初期化する構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後の M Y カウンタの値に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となり、遊技場等の 1 営業日においてメダルを過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

【2 6 6 2】

電源の投入のみを行った場合には、コンプリートフラグ格納エリアを初期化しない構成とした。かかる構成においては、コンプリートフラグがセットされている場合、設定キーの O N 操作を行った状態で電源の投入を行えばよく、コンプリートフラグがセットされていない場合、電源の投入のみを行えばよい。故に、M Y に基づいて打ち止め状態となるコンプリート機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、遊技場等の 1 営業日において M Y が 1 9 0 0 0 に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。設定キーの O N 操作を行った状態で電源の投入を行った場合には当選確率設定処理が起動されるため、かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【2 6 6 3】

コンプリートフラグがセットされている場合には、エラー処理を起動するとともに、当該エラー処理において無限ループに入る構成とした。かかる構成とすることにより、エラー処理を実行するためのプログラム及びデータ、より詳しくは本スロットマシン 1 0 をエラー状態とするステップ S 2 5 0 7 0 1 ～ステップ S 2 5 0 7 0 5 の処理を、コンプリートフラグがセットされている場合に流用することが可能となる。この結果、コンプリートフラグがセットされている場合に打ち止め状態とするためのプログラム及びデータを新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。さらにいうと、メダルの投入及び払出を行うことが可能なスロットマシンにおいては、メダル払出異常等が発生した場合にエラー状態とするためのプログラム及びデータを備えているこ

とが一般的である。故に、既存のプログラム及びデータを用いて打ち止め状態に移行させることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【2664】

エラー処理では、本スロットマシン10をエラー状態とする一連の処理を行った場合、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定し、コンプリートフラグがセットされている場合、コンプリートフラグがクリアされるまで待機する構成とした。かかる構成とすることにより、エラー状態とする一連の処理を流用しつつ、コンプリートフラグがセットされているか否かを判定する処理を実行するためのプログラム及びデータを追加するのみでよいため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【2665】

異常発生に伴うエラー状態では、前面扉12を開放した状態でリセットスイッチ72をON操作することによってエラー状態を解消することができ、コンプリートフラグがセットされていることに伴うエラー状態では、設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行うことによってエラー状態を解消することができる構成とした。このように、異常発生に基づいてエラー状態に移行した場合と、コンプリートフラグがセットされていることに基づいてエラー状態に移行した場合と、で、エラー状態を解消する操作が異なる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に営業時間内でエラー状態を解消する利便性を確保しつつ、MYに基づいてエラー状態に移行した場合に営業時間内でエラー状態を解消することを困難なものとするのが可能となる。また、エラー状態を解消する操作の違いにより、スロットマシン10内部では同一の処理を実行しつつ、エラー状態と打ち止め状態という異なる認識を遊技場等の管理者に持たせることが可能となる。

【2666】

コンプリート処理を、再遊技入賞が成立した場合、MYカウンタの更新を行わない構成とした。全リール32L, 32M, 32Rの停止後にMYカウンタを更新し、MYカウンタの値に基づいてコンプリートフラグをセットする構成においては、全リール32L, 32M, 32R停止後の処理時間が長くなることに伴い、全リール32L, 32M, 32Rが停止してから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、再遊技入賞が成立した場合にMYカウンタの更新を行わない構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【2667】

コンプリート処理を、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に、MYカウンタの値に払出数カウンタの値を加算し、当該加算結果からベット数カウンタの値を減算する構成とした。かかる構成とすることにより、MYカウンタに、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合、MYカウンタの値からベット数カウンタの値を減算する構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合、MYカウンタの更新が行われない構成とすることが可能となる。ベット数は開始指令が発生した段階で確定しているため、かかるタイミングでMYカウンタの値からベット数を減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合、ベット数をMYカウンタの値に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

【2668】

コンプリート処理を、MYカウンタの更新結果が負の値となる場合、MYカウンタに0をセットする構成とした。かかる構成とすることにより、電源投入後における遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて打ち止め状態に移行させることが可能となる。

【2669】

再遊技入賞が成立した場合、MYカウンタの更新は行わない一方、MYカウンタの値が19000に達したか否かの判定は行う構成とした。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、MYカウンタの値が19000に達したか否かをゲームが終了

10

20

30

40

50

する毎に判定することが可能となる。

【2670】

有利区間に移行した場合には、当該有利区間における差枚数が2400に達した場合、そのときの遊技モードに関わらず有利区間が終了する構成とした。かかる構成においては、全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合、差枚数カウンタの更新と、MYカウンタの更新と、を行う必要が生じるため、全リール32L, 32M, 32Rが停止した後の処理時間が長くなることに伴い、全リール32L, 32M, 32Rが停止してから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、再遊技入賞が成立した場合、MYカウンタの更新が行われない構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【2671】

有利区間において行う終了判定処理（図29参照）では、再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【2672】

差枚数カウンタを更新する際に行う差枚数調整処理では、メダル払出数からベット数を減算し、当該減算結果を差枚数カウンタに加算する構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数カウンタに、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合、差枚数カウンタの値からベット数を減算する構成とすることにより、再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新が行われない構成とすることが可能となる。ベット数は開始指令が発生した段階で確定しているため、かかるタイミングで差枚数カウンタの値からベット数を減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合、ベット数を差枚数カウンタの値に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

20

【2673】

差枚数調整処理を、差枚数カウンタの更新結果が負の値となる場合、差枚数カウンタに0をセットする構成とした。かかる構成とすることにより、有利区間移行後における遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて有利区間を終了させることが可能となる。

30

【2674】

再遊技入賞が成立した場合、差枚数カウンタの更新は行わない一方、差枚数カウンタの値が2400に達したか否かの判定は行う構成とした。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、差枚数カウンタの値が2400に達したか否かをゲームが終了する毎に判定することが可能となる。

【2675】

MYカウンタの値が18500に達した場合には、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成とした。MYが19000に達した場合に打ち止め状態となる構成においては、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。そこで本スロットマシン10では、MYカウンタの値が18500に達した場合、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、MYが間もなく19000に到達することを、事前報知情報を通じて遊技者に把握させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。MYが19000に到達するまで遊技を継続するのか、MYが19000に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。さらにいうと、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然打ち止め状態に移行した場合には、遊技者と遊技場等の管理者との間でトラブルが発生することも考えられる。しかしながら、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成とした場合には、上記トラブルが発生する機会を低減することが可能となる。

40

50

【2676】

事前報知情報として、打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、打ち止め状態に移行するまでに獲得可能なメダル数を把握させることが可能となり、打ち止め状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【2677】

MYカウンタの値が18500に達した場合、遊技が行われていない状況において補助表示部65に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン10にて遊技を行っていた遊技者のみならず、本スロットマシン10が空き台となっている状況において、これから本スロットマシン10にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、MYが19000に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

10

【2678】

事前報知情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合には、当該客待ち演出の実行中も事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本スロットマシン10に関心を抱いた遊技者にも、MYが19000に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【2679】

MYカウンタの値が18500に達した場合、ゲームが開始された後も補助表示部65に事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、MYが19000に間もなく到達することを、ゲームの最中に把握させることが可能となる。この結果、MYが19000に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

20

【2680】

事前報知情報を表示している状況でメダル払出異常等のエラーが発生し、補助表示部65にてメダル払出異常等のエラー表示を行う場合であっても、事前報知情報が継続表示される構成とした。かかる構成とすることにより、MYが19000に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、MYが19000に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

30

【2681】

補助表示部65において、エンディングムービーや客待ち演出等の補助演出と、事前報知情報と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する本スロットマシン10においては、補助演出が実行されている補助表示部65に遊技者の目が行くものと想定されるからである。

40

【2682】

事前報知情報を表示している状況でMYカウンタの値が18500未満となった場合には、事前報知情報を非表示とする構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されていない状況から表示された状況に切り替わった際に、遊技者の注意を引くことが可能となる。この結果、MYが19000に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。例えば、事前報知情報を補助表示部65に常時表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、MYが18500に達していない状況で事前報知情報を確認し、19000到達まで遠いことに安心してその後は事前報知情報を確認しなくなってしまう可能性が考えられるからである。また、補

50

助表示部 65 に補助演出と事前報知情報とを共に表示する本スロットマシン 10 では、事前報知情報を表示していた領域にも補助演出を表示することが可能となるため、MY が 18500 に達していない状況で遊技者に補助演出を堪能させることが可能となる。

【2683】

事前報知情報として表示される残り枚数の更新を、全リール 32L, 32M, 32R の停止後に行う構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報の表示と非表示が切り替わることに遊技者が煩わしさを感じる機会を低減することが可能となる。例えば、開始指令が発生した場合、残り枚数にベット数を加算する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば全リール 32L, 32M, 32R の停止後に MY が 18501 となった場合、かかるタイミングで残り 499 枚という事前報知情報が表示され、開始指令が発生させたタイミングで MY が 18498 となって事前報知情報が非表示となる。当該ゲームで入賞が成立しなかった場合には、そのまま事前報知情報が非表示となるため、遊技者が何故事前報知情報を表示したのかと疑問に感じる可能性が考えられ、当該事象が繰り返し発生した場合に遊技者が煩わしさを感じる可能性が考えられるからである。

【2684】

MY カウンタの値が 18500 に達した場合、遊技中断要求信号を出力する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技者ではなく性能試験機等を用いて遊技を行う場合に、MY カウンタの値が 18500 に達した時点で遊技を中断させることが可能となる。この結果、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。すなわち、遊技中断要求信号を出力しない構成とした場合には、MY カウンタの値が 19000 に達するまで遊技を継続し、打ち止め状態となってその後の遊技を行うことができなくなる。そして、打ち止め状態となった場合には、設定キーの ON 操作を行った状態で電源の投入を行う必要があり、当該操作を行った場合には、領域外 RAM クリア処理において RAM 106 の非遊技制御用のワークエリア 106ew の全てが初期化される。このため、コンプリートフラグや MY カウンタのみならず、累計比率算出処理にて得られた 6000 ゲーム連続役物払出枚数比率等の各種比率も初期化されることとなり、性能試験のデータを得られなくなってしまうからである。

【2685】

本スロットマシン 10 では、報知モードにおいて遊技者が所有メダルを増加させる遊技性となっており、報知モードでは、純増枚数カウンタの上乗せが行われる。かかる構成においては、事前報知を行わない構成とした場合、報知モードの途中で突然打ち止め状態に移行する事象が発生し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。上乗せ抽選の当選回数によって報知モード下で獲得可能なメダル数が増加する構成においては、報知モード移行時に設定される 120 枚より多くの枚数が残った状態で打ち止め状態となる事象が発生し得るからである。しかしながら、MY が 18500 に達した場合に事前報知を行う構成とした場合には、報知モードの途中で打ち止め状態となることを事前に遊技者に把握させることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【2686】

報知モードでは、当該報知モードが継続する状況において、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合、補助表示部 65 にて規定枚数突破表示を行う構成とした。かかる構成とすることにより、規定枚数突破表示を行った場合に、さらなるメダルの獲得を目指して報知モード下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、遊技者の遊技意欲を向上させることで報知モード下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【2687】

報知モードが終了するゲームにおいて、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合には、規定枚数突破表示を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、報知モードが終了した場合に、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう

ことを低減することが可能となる。報知モードが終了するゲームで規定枚数を突破した場合にも規定枚数突破表示を行うことも可能であるが、かかる構成とした場合には、規定数に到達して報知モードが終了したことに遊技者が満足してしまい、そのまま遊技を終了してしまう可能性が考えられるからである。

【2688】

規定枚数突破表示を、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した初回に限って行う構成とした。報知モードは1回の遊技を行う毎に所有メダルの増加を期待できる遊技モードであるため、かかる構成とすることにより、規定枚数突破表示を行った以降のゲームにおいて、ゲームが終了する毎に同じ規定枚数突破表示を繰り返し実行してしまうことを回避することが可能となる。

10

【2689】

報知モードが終了するゲームにおいて、報知モード移行後の遊技者の所有メダルの増加数が規定枚数を突破した場合、規定枚数突破表示を行わない一方、MYが18500に達した場合、事前報知情報を表示する構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報に基づいて報知モード終了後も本スロットマシン10にて遊技を継続するか否かを判断させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。確かに、1回の遊技を行う毎にメダルの増加を期待できる報知モードが終了する以上、報知モードが終了するゲームによってMYが18500に達した場合には、事前報知情報を表示しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、報知モード終了後に少ないゲーム数で報知モードに再度移行する所謂連荘が発生した場合、連荘となった報知モードの途中で事前報知情報が表示され、連荘となった報知モードの途中で打ち止め状態に移行してしまう事象が発生し得る。連荘が発生した場合には遊技者の満足感が飛躍的に高まることが一般的であるため、上記事象が発生した場合には、報知モード終了時に事前報知情報を表示した場合と比して、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうと考えられるからである。

20

【2690】

差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定した場合、補助表示部65にて所定のエンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーが開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、本スロットマシン10のようにMYが19000に達した場合に打ち止め状態となる構成においては、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまう可能性があり、実際に打ち止め状態に移行してしまった場合には、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまう可能性が懸念される。そこで、本スロットマシン10では、エンディングムービーの実行有無を、差枚数カウンタの値と、MYカウンタの値と、に基づいて決定する構成とした。かかる構成とすることにより、MYに応じてエンディングムービーの実行有無を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【2691】

差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況であって、差枚数カウンタの値が2400に達した際にMYカウンタの値が19000に到達しない状況である場合、エンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【2692】

差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況であって、差枚数カウンタの値が2400に達する前にMYカウンタの値が19000に到達する状況である場合、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能とな

50

る。エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまった場合には、エンディングムービー及び有利区間の終了後に遊技者が余韻に浸ることができず、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまうこととなるからである。

【2693】

差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定していない状況である場合、MYカウンタの値に関わらず、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、エンディングムービーと、差枚数カウンタの値が2400に到達して有利区間が終了することと、を関連付けることが可能となる。この結果、エンディングムービーが開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【2694】

差枚数カウンタの値が2100より大きい場合、すなわち報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とした。そして、MYカウンタの値が18500以上となった場合、すなわち打ち止め状態まで残り500枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、差枚数カウンタの値が2400に到達して報知モード及び有利区間が終了することが確定している状況でエンディングムービーが開始されない場合を、補助表示部65に事前報知情報が表示されている状況とすることが可能となる。この結果、差枚数カウンタの値が2400に達する前に打ち止め状態に移行することを遊技者に把握させることが可能となり、エンディングムービーが開始されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

20

【2695】

報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とした。そして、打ち止め状態まで残り500枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成とした。このように、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数より小さい値とすることにより、事前報知情報が表示されていない状況においてエンディングムービーを開始した場合には、打ち止め状態に移行する前に報知モード及び有利区間を終了させることが可能となり、エンディングムービーを最後まで実行することが可能となる。

30

【2696】

報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合、報知モード及び有利区間終了までの残り枚数が打ち止め状態までの残り枚数よりも小さい場合、エンディングムービーが開始される構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されている状況であっても、報知モード下で2100枚に達した場合にエンディングムービーを最後まで実行することが可能となる。

【2697】

報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合、報知モード及び有利区間終了までの残り枚数が打ち止め状態までの残り枚数以上である場合、エンディングムービーが開始されない構成とした。かかる構成とすることにより、事前報知情報が表示されている状況において報知モード下で2100枚に達した場合、エンディングムービーの途中で打ち止め状態に移行してしまうことを回避することが可能となる。

40

【2698】

打ち止め状態に移行した場合には、補助表示部65に打ち止め情報が表示される構成とした。かかる構成とすることにより、本スロットマシン10で遊技できないことを遊技場等の客に明示することが可能となる。

【2699】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータと、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータと、を、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、連続するアドレスの各エリアに集約記憶した。かかる構成とすることにより、例えば遊

50

技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータのみをチェックする場合には、これら非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。故に、プログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを遊技制御用と非遊技制御用とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【2700】

遊技制御用のプログラム及び遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非遊技制御用のプログラム及び非遊技制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、の間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、遊技制御用のアドレス範囲と非遊技制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【2701】

遊技制御用のアドレス範囲及び非遊技制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとを、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲の連続するアドレスのエリアに記憶した。かかる構成とすることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に、何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲を設けた。かかる構成とすることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くすることが可能となる。

【2702】

遊技制御用のワークエリア106 i wと、非遊技制御用のワークエリア106 e wと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する場合と領域外処理を実行する場合とでRAM106の異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域内処理と領域外処理との一方を実行する場合に他方のRAM106のデータを書き換えてしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【2703】

遊技制御用のスタックエリア106 i sと、非遊技制御用のスタックエリア106 e sと、を区別して設けた。かかる構成とすることにより、領域内処理においてCPU102のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、領域外処理においてCPU102のレジスタに記憶された値を退避させる場合と、でそれぞれ異なるエリアを使用することが可能となる。この結果、領域外処理においてCPU102のレジスタの値を退避させる場合に、領域内処理において退避させたCPU102のレジスタの値を消去してしまう等の事象が発生することを回避することが可能となる。

【2704】

領域内処理を開始する場合には、CPU102の全レジスタの値をRAM106の遊技制御用のスタックエリア106 i sに退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には、CPU102の全レジスタの値をRAM106の非遊技制御用のスタックエリア106 e sに退避させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にてCPU102のレジスタに記憶させた値を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にてCPU102のレジスタに記憶させた値を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合には、RAM106の非遊技制御用のスタックエリア106 e sに退避させた全レジスタの値を、CPU102の対応するレジスタに復帰させる構成とした。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態にCPU102の全レジスタの値を戻すことが可能となる。加えて、通常処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを

禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にてタイマ割込みを許可することにより、領域外処理においてタイマ割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、CPU102の全レジスタの値を退避させた状況においてタイマ割込みが発生することを回避することが可能となり、CPU102の全レジスタの値をRAM106の非遊技制御用のスタックエリアesに退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

【2705】

領域内処理では、抽選処理やリール制御処理等の遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、MYカウンタの更新等のような所定の期間になされた遊技結果から得られる情報を導出する処理と、MYカウンタを初期化してからの経過時間と対応するコンプリートタイマの値を更新する処理と、を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、ROM105において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させたアドレス範囲と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば領域内処理のデバッグ作業を行う場合には、ROM105における所定の連続するアドレス範囲のエリアを確認すればよく、その外部のアドレス範囲のエリアを確認する必要がなくなるからである。

【2706】

MYカウンタの更新等を行う集計処理と、コンプリートタイマの値を更新するコンプリートタイマ減算処理と、を領域外処理において行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2707】

コンプリート機能を実現する構成のうち、MYカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、については、領域外処理にて行い、打ち止め状態とする処理については、領域内処理にて行う構成とした。MYカウンタの更新と、コンプリートフラグのセットと、を領域外処理にて行う構成とすることにより、コンプリート機能の実現に際し、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことを抑制することが可能となる。また、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とすることにより、遊技の進行に関わる処理を領域内処理にて実行するという機能を担保することが可能となる。さらにいうと、打ち止め状態とする処理を領域内処理にて行う構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫してしまうことが懸念されることとなるが、本スロットマシン10ではエラー処理を流用して打ち止め状態に移行させているため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【2708】

領域内処理を、RAM106の非遊技制御用のワークエリアewを参照可能な一方で更新不可能な構成とし、領域外処理を、RAM106の遊技制御用のワークエリアiwを参照可能な一方で更新不可能な構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際にRAM106の非遊技制御用のワークエリアewに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際にRAM106の遊技制御用のワークエリアiwに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

【2709】

タイマ割込み処理において、領域外処理である比率表示処理とコンプリートタイマ減算処理とを行う構成とした。かかる構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止しなかった場合、例えば領域外処理である集計処理の途中でタイマ割込み処理を開始し、タイマ割込み処理の中で異なる領域外処理である比率表示処理等を実行する事象が発生し得る。これは、CPU102の全レジスタの値をRAM106の非遊技制御用のスタックエリアesに退避させる際の処理構成が複雑化することに

10

20

30

40

50

繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にてタイマ割込みを禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【2710】

領域外処理であるコンプリート処理では、MYカウンタの更新を行うとともに、MYカウンタの値を示すMYコマンドを表示制御装置81に対して送信するMYコマンド送信処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、MYカウンタの更新、MYコマンドの作成、MYコマンドの送信という一連の処理を領域外処理にて実行することが可能となるため、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

10

【2711】

表示制御装置81を、ビット7の値が1である情報をコマンドヘッダとして識別する構成とした。かかる構成においては、MYカウンタを2バイトで構成した場合、少なくともMYカウンタの下位バイトに記憶された情報を、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示す情報と、MYカウンタの下位バイトのビット7を示す情報と、に分けて表示制御装置81に送信する必要がある。これに伴い、MYコマンドを作成する処理では、少なくともMYカウンタの下位バイトに記憶された情報を、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示す情報と、MYカウンタの下位バイトのビット7を示す情報と、に分ける処理が必要となり、MYコマンドを作成する処理を実行するためのプログラムが多大なものとなる。しかしながら、MYコマンドを作成する処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

20

【2712】

MYコマンド送信処理では、MYカウンタの下位バイトの値と7FHとの論理積を取得することにより、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示すコマンド情報を作成する構成とした。また、送信用MYカウンタのビット0にMYカウンタの下位バイトのビット7の値をセットし、送信用MYカウンタの値と7FHとの論理積を取得することにより、MYカウンタの下位バイトのビット7を示すコマンド情報を作成する構成とした。かかる構成においては、MYコマンドを作成する処理を実行するためのプログラムが多大なものとなるが、MYコマンドを作成する処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

30

【2713】

MYコマンド送信処理では、MYコマンドとして、コマンド種別情報値と、MYカウンタの下位バイトのビット0～ビット6を示す情報値と、MYカウンタの上位バイトのビット0～ビット6を示す情報値と、送信用MYカウンタのビット0～ビット6を示す情報値と、コマンド終了情報値と、を、前記した順序で表示制御装置81に対して送信する構成とした。かかる構成とすることにより、ビット7の値が1である情報をコマンドヘッダとして機能させる構成において、表示制御装置81にMYカウンタの値を把握させることが可能となる。

40

【2714】

なお、上述した実施の形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【2715】

(1) 上記第1の実施の形態では、全リール32L, 32M, 32Rが回転している最中に精算スイッチ59が操作された場合、そのまま本遊技に移行する構成としたが、全リール32L, 32M, 32Rの回転速度を所定時間(例えば2秒)遅くした後に定常回転速度に復帰させ、その後に本遊技に移行する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、全リール32L, 32M, 32Rの回転速度の変化を通じて疑似遊技が終了すること

50

を遊技者に報知することが可能となる。

【2716】

(2) 上記第1の実施の形態では、全リール32L, 32M, 32Rが回転している最中に精算スイッチ59が操作された場合、そのまま本遊技に移行する構成としたが、全リール32L, 32M, 32Rを疑似停止させた後に本遊技に移行する構成としてもよいし、1つ又は2つのリールを疑似停止させた後に本遊技に移行する構成としてもよい。

【2717】

1つ又は2つのリールを疑似停止させた後に本遊技に移行する構成とした場合には、全リール32L, 32M, 32Rを疑似停止させた後に本遊技に移行する構成と比して、疑似遊技から本遊技に速やかに移行させることが可能となる。また、かかる構成においては、疑似停止したリールが再度回転を開始することを通じて本遊技への移行を報知することができるため、疑似遊技と本遊技のいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

10

【2718】

(3) 上記第1の実施の形態では、少なくとも一つのリールが疑似停止した状態で精算スイッチ59が操作された場合、回転中のリールを全て疑似停止させた後に疑似遊技を終了する構成としたが、回転中のリールを全て疑似停止させることなく疑似遊技を終了する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、疑似停止したリールのみ回転を開始させる処理を行えばよい。また、疑似遊技から本遊技に速やかに移行させることが可能となる。また、かかる構成においては、疑似停止したリールが再度回転を開始することを通じて本遊技への移行を報知することができるため、疑似遊技と本遊技のいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

20

【2719】

(4) 上記第1の実施の形態では、精算スイッチ59の操作に基づいて回転中のリールを疑似停止させる場合、疑似停止指令が発生した場合と同一の処理を行う構成としたが、疑似停止指令が発生した場合と異なる処理を行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、ストップスイッチ42～44を操作して各リール32L, 32M, 32Rを疑似停止させた場合と、精算スイッチ59を操作して各リール32L, 32M, 32Rを疑似停止させた場合と、で図柄の停止結果を変化させることが可能となる。この結果、精算スイッチ59の操作とストップスイッチ42～44の操作との違いを明確なものとし、いずれを操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。

30

【2720】

例えば、精算スイッチ59が操作された場合、図柄の停止位置は気にせずに、精算スイッチ59が操作されたタイミングで即座に回転中のリールを疑似停止させる。かかる構成とした場合には、例えば中ラインL2から2分の1図柄分ずれた位置に図柄が停止する等の事象が発生させることが可能となる。

【2721】

例えば、精算スイッチ59が操作された場合、上乘せ抽選に当選した場合であっても、「赤7」図柄の組合せが中ラインL2上に停止しない停止結果となるよう、回転中のリールを疑似停止させる。

40

【2722】

例えば、精算スイッチ59が操作された場合、疑似停止指令が発生した場合の停止位置から2分の1図柄分ずれた位置で回転中のリールを疑似停止させる。

【2723】

(5) 上記第1の実施の形態では、疑似遊技において精算スイッチ59が操作された場合、キャンセル操作がなされたと判定する構成としたが、精算スイッチ59の操作に限定されるものではなく、遊技回を開始した以降に遊技の進行に関与しない操作であればよい。したがって、第1クレジット投入スイッチ56が操作された場合にキャンセル操作がなされたと判定する構成としてもよいし、第2クレジット投入スイッチ57が操作された場合にキャンセル操作がなされたと判定する構成としてもよい。第3クレジット投入スイッ

50

チ 5 8 が操作された場合にキャンセル操作がなされたと判定する構成としてもよい。

【 2 7 2 4 】

また、キャンセル操作がなされたか否かを判定する構成に代えて又は加えて、疑似停止指令が発生することなく所定時間を経過した場合に、疑似遊技を終了させる構成としてもよい。

【 2 7 2 5 】

(6) 上記第 1 の実施の形態では、少なくとも一つのリールが疑似停止した状況で精算スイッチ 5 9 が操作された場合、回転中のリールを全て疑似停止させる構成としたが、回転中のリールの 1 つを疑似停止させる構成としてもよい。かかる構成とした場合には、1 つのリールが疑似停止した状況の場合、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R を疑似停止させるために精算スイッチ 5 9 を 2 回操作する必要があるが生じる。

10

【 2 7 2 6 】

(7) 上記第 1 の実施の形態では、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転している状況で精算スイッチ 5 9 が操作された場合、そのまま疑似遊技を終了させ、少なくとも一つのリールが疑似停止した状況で精算スイッチ 5 9 が操作された場合、回転中のリールを全て疑似停止させる構成としたが、疑似停止したリール数又は疑似停止指令の発生数によって疑似遊技を終了させるに際して行う処理が異なる構成であればよい。

【 2 7 2 7 】

例えば、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が回転している状況で精算スイッチ 5 9 が操作された場合には、1 つのリールを疑似停止させる一方で他の 2 つのリールを疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。1 つのリールが疑似停止している状況で精算スイッチ 5 9 が操作された場合には、他の 2 つのリールを疑似停止させた後に疑似遊技を終了させる。2 つのリールが疑似停止している状況で精算スイッチ 5 9 が操作された場合には、他の 1 つのリールを疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。

20

【 2 7 2 8 】

(8) 上記第 1 の実施の形態では、疑似遊技におけるリールの回転速度と、本遊技におけるリールの回転速度と、が等しい構成としたが、疑似遊技におけるリールの回転速度と、本遊技におけるリールの回転速度と、が異なる構成としてもよい。

【 2 7 2 9 】

(9) 上記第 1 の実施の形態では、回転開始処理を行った後に停止情報設定処理を行う構成としたが、疑似停止指令が発生したか否かの判定を行う前までに停止情報設定処理を行う構成とすれば、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが可能となる。したがって、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R が定速回転となった後に停止情報設定処理を行う構成としてもよいし、指示モニタ表示処理を行った後に停止情報設定処理を行う構成としてもよい。

30

【 2 7 3 0 】

(1 0) 上記第 1 の実施の形態では、上乘せ抽選当選に基づく疑似遊技における疑似停止制御用のスペリテーブルと、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技における疑似停止制御用のスペリテーブルと、を予め記憶しておき、疑似停止指令が発生した場合に前記スペリテーブルを参照する構成としたが、かかる構成を変更する。

40

【 2 7 3 1 】

図 2 2 に示す停止位置決定処理において、ステップ S 1 1 0 3 にて疑似遊技フラグがセットされていると判定した場合には、ステップ S 1 1 0 4 に進み、上乘せ抽選当選に基づく疑似遊技であれば停止図柄番号として「 1 5 」を設定し、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技であれば、疑似停止させるリールが左リール 3 2 L 又は中リール 3 2 M であれば停止図柄番号として「 1 5 」を設定し、疑似停止させるリールが右リール 3 2 R であれば停止図柄番号として「 1 6 」を設定する。停止図柄番号を設定したことに伴い、ステップ S 1 1 0 7 及びステップ S 1 1 0 8 の処理は行わない。

【 2 7 3 2 】

かかる構成とした場合には、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することができるこ

50

とに加えて、スベリテーブルを予め用意しておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。

【2733】

(11) 上記第1の実施の形態では、疑似遊技において最大19図柄分滑らせることが可能な構成としたが、本遊技と同様に疑似停止指令が発生してから予め定められた時間内に疑似停止させる構成としてもよい。

【2734】

但し、かかる構成とした場合には、疑似停止指令の発生後に疑似遊技用停止情報を設定する構成とした場合、疑似遊技用停止情報の設定に要した時間によって4図柄分滑らせることができなくなる可能性が考えられる。

【2735】

そこで、本遊技と同様の停止制御を行う構成とする場合には、停止情報設定処理において、本遊技用の停止情報と、疑似遊技用停止情報と、を設定する構成とする。このとき、本遊技用の停止情報は、停止情報格納エリア106bの第1エリアに設定し、疑似遊技用停止情報は、停止情報格納エリア106bの第2エリアに設定する構成とする。

【2736】

かかる構成とした場合には、停止情報設定処理に要する時間が長くなってしまうものの、疑似遊技から本遊技へ移行する際に本遊技用の停止情報を設定する必要がなくなるため、疑似遊技から本遊技へ速やかに移行させることが可能となる。

【2737】

このとき、上乘せ抽選当選に基づく疑似遊技用停止情報を設定する場合には、本遊技においてBB1のみに当選している状況で設定される停止情報を疑似遊技用停止情報として設定し、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技用停止情報を設定する場合には、本遊技において外れの状況で設定される停止情報を疑似遊技用停止情報として設定する構成とする。かかる構成とした場合には、疑似遊技用停止情報と、本遊技用の停止情報と、の共用化を図ることが可能となり、予め用意しておくデータ量の削減を図ることが可能となる。

【2738】

(12) 上記第1の実施の形態では、停止情報設定処理において疑似遊技用停止情報を設定しない構成としたが、かかる構成を変更する。

【2739】

具体的には、図15に示すリール制御処理において、ステップS403にて疑似遊技フラグがセットされているか否かを判定する構成とする。そして、疑似遊技フラグがセットされている場合には、停止情報設定処理において、本遊技用の停止情報ではなく疑似遊技用停止情報を設定する構成とする。疑似遊技フラグがセットされていない場合には、停止情報設定処理において、本遊技用の停止情報を設定する構成とする。このとき、疑似遊技用停止情報が設定されている場合すなわち疑似遊技の終了後である場合には、当該疑似遊技用停止情報を本遊技用の停止情報に書き換える。すなわち、疑似遊技用停止情報が設定される記憶エリアと、本遊技用の停止情報が設定される記憶エリアと、を同一エリアとする。そして、停止位置決定処理におけるステップS1104の処理は行わない構成とする。

【2740】

かかる構成とした場合には、停止情報格納エリア106bの増大化を抑制することが可能となる。

【2741】

このとき、上乘せ抽選当選に基づく疑似遊技用停止情報を設定する場合には、本遊技においてBB1のみに当選している状況で設定される停止情報を疑似遊技用停止情報として設定し、疑似遊技抽選当選に基づく疑似遊技用停止情報を設定する場合には、本遊技において外れの状況で設定される停止情報を疑似遊技用停止情報として設定する構成とする。かかる構成とした場合には、疑似遊技用停止情報と、本遊技用の停止情報と、の共用化を図ることが可能となり、予め用意しておくデータ量の削減を図ることが可能となる。

【2742】

(13) 上記第1の実施の形態では、疑似遊技用のスベリテーブルを予め用意する構成としたが、本遊技と同様に停止情報を設定する構成としてもよい。

【2743】

(14) 上記第1の実施の形態では、疑似遊技において各リール32L, 32M, 32Rの「赤7」図柄が中ラインL2上に疑似停止した場合、純増枚数が増加することを報知する特典が付与される構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、メダル払出等の入賞成立時に付与される特典とは異なる特典が付与される構成であればよい。入賞成立時に付与される特典とは異なる特典としては、例えば設定示唆演出を行うことや、その後の本遊技における当選役示唆等が代表例として挙げられる。

10

【2744】

(15) 上記第1の実施の形態では、上乘せ抽選に当選した場合と、疑似遊技抽選に当選した場合と、に疑似遊技を行う構成としたが、疑似遊技を行う条件は任意である。

【2745】

例えば、報知モードの最終ゲームにおいて疑似遊技を行う構成とする。

【2746】

例えば、レア役に当選した場合、上乘せ抽選の当否に関わらず疑似遊技を行う構成とする。

【2747】

(16) 上記第1の実施の形態では、上乘せ抽選に当選した場合、当該遊技回において疑似遊技を実行する構成としたが、上乘せ抽選に当選した次遊技回に疑似遊技を行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、レア役に当選したこと、すなわち上乘せ抽選が行われたことを遊技者に把握させた上で次遊技回を開始させることが可能となる。故に、疑似遊技が開始されることを期待させながら次遊技回を開始させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。なお、次遊技回ではなく5ゲーム後等の所定回数の遊技回で疑似遊技を実行する構成としてもよい。

20

【2748】

(17) 上記第1の実施の形態では、全リール32L, 32M, 32Rが回転している状況でキャンセル操作がなされた場合、上乘せされたか否かの報知を行わない構成としたが、上乘せされたか否かの報知を行う構成としてもよい。

30

【2749】

(18) 上記第1の実施の形態では、全リール32L, 32M, 32Rが回転している状況でキャンセル操作がなされた場合、上乘せされたか否かの報知を行わない一方、上乘せ抽選に当選すれば本遊技において表示される残り払出数が更新される構成としたが、上乘せ抽選に当選しても本遊技において表示される残り払出数が更新されない構成としてもよい。かかる構成とする場合には、未報知の上乗せ枚数をその後の疑似遊技において報知する構成としてもよいし、報知モードの最終ゲームにおいて報知する構成としてもよい。

【2750】

(19) 上記第1の実施の形態では、補助表示部65にて疑似遊技であることを報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、疑似遊技であることを報知する手段を備える構成であればよい。すなわち、疑似遊技中に限って点灯表示される疑似遊技ランプを設ける構成としてもよいし、疑似遊技では停止したリールを上下に揺動させることで疑似遊技中であることを報知する構成としてもよい。

40

【2751】

(20) 上記第2の実施の形態では、100msec待機する待機処理を行う構成としたが、リールの揺動が収束することを期待できる時間であればその長さは任意である。

【2752】

(21) 上記第2の実施の形態では、指示モニタを表示中でないと判定した後、又は指示モニタをクリアした後に100msec待機する待機処理を行う構成としたが、かかる位置に限定されるものではなく、リール回転数カウンタの値が0であると判定した以降、

50

すなわち全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止位置を決定した以降であれば、待機処理を行う位置は任意である。但し、リール回転数カウンタの値が 0 であるか否かを判定する処理に近いほど、待機処理にて待機する時間として 1 0 0 m s e c より長い時間を設定する必要が生じるため、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまう可能性が懸念される。

【 2 7 5 3 】

(2 2) 上記第 2 の実施の形態では、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となったか否かを判定する構成としたが、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となったと判定した後に、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する構成としてもよい。また、かかる構成とする場合には、操作終了コマンドを送信した後に、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かを判定する構成としてもよい。つまり、操作終了コマンドを送信した後に全リール停止完了コマンドを送信する構成としてもよい。

10

【 2 7 5 4 】

(2 3) 上記第 2 の実施の形態では、全リール停止完了コマンドを送信した後に、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となったか否かを判定する構成としたが、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となったと判定した後に、全リール停止完了コマンドを送信する構成としてもよい。このとき、全リール停止完了コマンドを送信した後に操作終了コマンドを送信する構成とすれば、上記第 2 の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

20

【 2 7 5 5 】

(2 4) 上記第 2 の実施の形態では、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったか否かの判定と、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となったか否かの判定と、の順序と、全リール停止完了コマンドと操作終了コマンドの送信順序と、が等しい構成としたが、異なる構成としてもよい。例えば、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となったと判定した後に、全てのストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 が未操作の状態となったか否かの判定を行う構成とする一方、コマンドの送信順序は、操作終了コマンドの後に全リール停止完了コマンドを送信する構成とする。但し、かかる構成とする場合には、処理構成が複雑化して記憶容量が増大化してしまう可能性が懸念される。

30

【 2 7 5 6 】

(2 5) 上記第 2 の実施の形態では、全てのリール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の到達図柄の図柄番号が停止図柄番号となった場合に全リール停止完了コマンドを送信する構成としたが、左リール 3 2 L, 中リール 3 2 M, 右リール 3 2 R の停止完了コマンドを個別に送信する構成としてもよい。より具体的には、ステップ S 2 2 0 4 において、左リール 3 2 L と右リール 3 2 R が停止図柄番号となった一方で中リール 3 2 M が停止図柄番号となっていないと判定した場合には、左リール停止完了コマンドと右リール停止完了コマンドを送信し、中リール 3 2 M が停止図柄番号となるまで待機する。そして、中リール 3 2 M が停止図柄番号となった場合には、中リール停止完了コマンドを送信した後にステップ S 2 2 0 6 に進む。かかる構成において、表示制御装置 8 1 を、左リール停止完了コマンド、中リール停止完了コマンド、右リール停止完了コマンドの全てを受信した場合に第 3 の報知音を出力する構成とすれば、上記第 2 の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

40

【 2 7 5 7 】

操作終了コマンドに関しても同様であり、左操作終了コマンド、中操作終了コマンド、右操作終了コマンドを個別に送信する構成としてもよい。

【 2 7 5 8 】

(2 6) 上記第 2 の実施の形態では、本遊技において全リール停止完了コマンドや操作

50

終了コマンドを送信する構成としたが、上記第 1 の実施の形態のように疑似遊技を行う構成においては、疑似遊技において全リール停止完了コマンドや操作終了コマンドを送信する構成としてもよい。

【2759】

(27) 上記第 3 の実施の形態では、疑似遊技フラグ格納エリアとヘッダを共に 1 バイトで構成したが、2 バイト以上で構成してもよいことはいうまでもない。

【2760】

(28) 上記第 3 の実施の形態では、疑似遊技フラグ格納エリアとヘッダが同一バイトとなる構成としたが、異なるバイトで構成してもよい。例えば、疑似遊技フラグ格納エリアを 1 バイトで構成し、ヘッダを 2 バイトで構成してもよい。かかる構成とした場合であっても、疑似遊技フラグ格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報のうちの所定の 1 バイトと、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合には、上記第 3 の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【2761】

(29) 上記第 3 の実施の形態では、本遊技の場合に送信されるヘッダ情報を予め記憶する構成としたが、かかる構成を変更する。

【2762】

上記第 3 の実施の形態では、疑似遊技フラグ格納エリア及びヘッダの第 5 ビットをブランクとしたが、第 5 ビットを本遊技フラグ格納ビット、本遊技識別ビットとしての機能を持たせる構成とする。そして、疑似遊技フラグをクリアする場合（ステップ S 6 1 1、図 1 7 又はステップ S 1 0 0 4、図 2 1 参照）には、疑似遊技フラグ格納エリアの第 6 ビットに「0」をセットするとともに、疑似遊技フラグ格納エリアの第 5 ビットに「1」をセットする構成とする。疑似遊技フラグをセットする場合（ステップ S 5 0 4、図 1 6 参照）には、疑似遊技フラグ格納エリアの第 6 ビットに「1」をセットするとともに、疑似遊技フラグ格納エリアの第 5 ビットに「0」をセットする構成とする。

【2763】

かかる構成とした場合であっても、上記第 3 の実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【2764】

(30) 上記第 3 の実施の形態では、疑似遊技であるか否かを示す情報をヘッダに含ませる構成としたが、ボディに含ませる構成としてもよいし、ヘッダに含ませる構成としてもよい。これら構成とした場合であっても、ボディ情報に疑似遊技判定情報を加算することで送信するボディを作成したり、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することで送信するヘッダを作成したりした場合には、上記第 3 の実施の形態と同様の作用効果を奏することが明らかである。

【2765】

(31) 上記第 3 の実施の形態では、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することでヘッダを作成する構成としたが、減算等の他の所定の演算を行うことでヘッダを作成する構成であっても、上記第 3 の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【2766】

(32) 上記第 3 の実施の形態では、疑似遊技である場合に送信するコマンドと、本遊技である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成としたが、かかる構成を変更する。

【2767】

例えば、BB 状態である場合に送信するコマンドと、非 BB 状態である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、BB 状態であるか否かの情報を記憶する BB 状態格納エリアを設け、当該 BB 状態格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第 3 の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【2768】

例えば、通常区間である場合に送信するコマンドと、有利区間である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、有利区間であるか否かの情報を記憶する有利区間格納エリアを設け、当該有利区間格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第3の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【2769】

例えば、報知モード（AT遊技）である場合に送信するコマンドと、非報知モード（非AT遊技）である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、報知モードであるか否かの情報を記憶する報知モード格納エリアを設け、当該報知モード格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第3の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

10

【2770】

例えば、3枚遊技である場合に送信するコマンドと、2枚遊技である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、3枚遊技であるか否かの情報を記憶するベット数格納エリアを設け、当該ベット数格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第3の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【2771】

例えば、BB1状態（3枚遊技のBB状態）である場合に送信するコマンドと、BB2状態（2枚遊技のBB状態）である場合に送信するコマンドと、非BB状態である場合に送信するコマンドと、を異ならせる構成とする。かかる構成においては、いずれの遊技状態であるかの情報を記憶する遊技状態格納エリアを設け、当該遊技状態格納エリアに格納された情報と、ヘッダ情報と、を加算することでヘッダを作成する構成とした場合、上記第3の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。なお、このように3種類の遊技状態のいずれであるかを示す情報をヘッダに含ませるためには、遊技状態格納エリア及びヘッダに、上記情報を格納するビットとして少なくとも2ビットを用意する必要がある。

20

【2772】

なお、上記各構成を組み合わせることも当然可能である。例えば、ヘッダ情報に、疑似遊技判定情報と、ベット数格納エリアに格納された情報と、を加算することにより、疑似遊技であるか否かと、3枚遊技と2枚遊技のいずれであるかと、を含むヘッダを作成する構成としてもよい。また、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することにより、疑似遊技であるか否かを含むヘッダを作成し、ボディ情報にベット数格納エリアに格納された情報を加算することにより、3枚遊技と2枚遊技のいずれであるかを含むボディを作成する構成としてもよい。

30

【2773】

（33）上記第3の実施の形態では、回転開始コマンド、停止可コマンド、停止コマンドを送信する場合に、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することでヘッダを作成する構成としたが、抽選結果コマンド等の他のコマンドを送信する場合に、ヘッダ情報に疑似遊技判定情報を加算することでヘッダを作成する構成としてもよいことはいうまでもない。

40

【2774】

（34）上記第3の実施の形態に代えて又は加えて、疑似遊技フラグ格納エリアの第6ビットを出力ポートと電氣的に接続する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、疑似遊技フラグがセットされた（第6ビットに「1」が格納された）場合、スロットマシン10外部にON信号が出力され、疑似遊技フラグがクリアされた（第6ビットに「0」が格納された）場合、スロットマシン10外部にOFF信号が出力されることとなる。故に、疑似遊技フラグ格納エリアに記憶された情報に、疑似遊技を実行するか否かを判定する際に用いられる情報としての機能と、スロットマシン10外部に疑似遊技であることを示す信号を出力する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。

50

この結果、疑似遊技フラグ格納エリアを有効活用することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【2775】

(35) 上記第4の実施の形態では、演出スイッチ67が1回操作された場合に結果表示を開始する構成としたが、演出スイッチ67の操作に基づいて結果表示を開始する構成であれば、上記した作用効果を奏することができる。したがって、例えば演出スイッチ67が10回等の所定回数連打された場合に結果表示を開始する構成としてもよいし、演出スイッチ67が5秒等の所定時間長押しされた場合に結果表示を開始する構成としてもよい。

【2776】

(36) 上記第4の実施の形態では、操作終了コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成としたが、全リール停止完了コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成としてもよい。また、区間コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成や、状態コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成としてもよい。これら構成は、いずれの構成であっても全リール32L, 32M, 32Rが停止した後に押下表示が開始される構成となるため、上記した作用効果を奏することができる。

【2777】

(37) 上記第4の実施の形態では、操作終了コマンドを受信した場合に押下表示を開始する構成としたが、例えば演出決定処理において押下演出を実行すると決定したタイミングで押下表示を開始する等の遊技回の途中で押下表示を開始する構成としてもよい。かかる構成とする場合には、図56に示す開始待ち処理において、ステップS3601にて完了フラグがセットされているか否かを判定する構成とする。かかる構成とした場合には、操作終了コマンドを受信した際に完了フラグがセットされている場合、押下演出を実行しない場合と同様に直ちにメニュー開始操作が有効となり、操作終了コマンドを受信した際に完了フラグがセットされていない場合、上記第4の実施の形態に記載したように第1タイマ又は第2タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる。

【2778】

(38) 上記第4の実施の形態では、押下表示を開始した後に第1タイマの値に1000をセットする構成としたが、操作終了コマンドを受信した場合に第1タイマの値に1000をセットする構成としてもよいし、全リール停止完了コマンドを受信した場合に第1タイマの値に1000をセットする構成としてもよい。また、区間コマンドを受信した場合に第1タイマの値に1000をセットする構成や、状態コマンドを受信した場合に第1タイマの値に1000をセットする構成としてもよい。これら構成とした場合であっても、第1タイマの作動開始時期が変化するため、上記した作用効果を奏することができる。

【2779】

(39) 上記第4の実施の形態では、結果表示を最後まで実行した場合に第2タイマの値に300をセットする構成としたが、結果表示を開始する場合に第2タイマの値に500をセットする構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、上記した作用効果を奏することができることは明らかである。

【2780】

なお、第2タイマの値が300となった場合に完了フラグをセットする構成とし、第2タイマの値に応じた結果表示画像データを表示する構成とした場合には、上記第4の実施の形態において用いた表示カウンタが不要となる。

【2781】

また、図61に示す押下演出処理のステップS4104において第2タイマの値が300以下であるか否かを判定する構成とした場合には、完了フラグが不要となる。

【2782】

(40) 上記第4の実施の形態では、結果表示を最後まで実行した場合に第2タイマの値に300をセットする構成としたが、かかる構成を変更する。

【2783】

具体的には、結果表示を最後まで実行した場合、第1タイマの値が0であるか否かを判定する構成とする。そして、第1タイマの値が0でない場合には、第1タイマの値が0となった場合にメニュー開始操作が有効となる、すなわち第2タイマの値を参照することがないため、第2タイマの値に300をセットすることなく結果表示処理を終了する構成とする。一方、第1タイマの値が0である場合には、第1タイマではなく第2タイマの値が0となった場合にメニュー開始操作が有効となるため、第2タイマの値に300をセットした後に結果表示処理を終了する構成とする。

【2784】

上記構成とした場合には、上記第4の実施の形態において記載した作用効果に加えて、第1タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる状況では第2タイマが作動せず、第2タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる状況では第1タイマが作動しない構成とすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

10

【2785】

(41) 上記第4の実施の形態では、表示制御装置81に第1タイマを設け、当該第1タイマの値に基づいてメニュー開始操作が有効となる場合がある構成としたが、主制御装置101に第1タイマを設け、第1タイマの値が0となった際に表示制御装置81に対して時間経過コマンドを送信する構成としてもよい。かかる構成とした場合、表示制御装置81は、時間経過コマンドを受信した際に完了フラグがセットされている場合、押下演出処理を終了してその後のメニュー開始操作を有効とする構成とし、時間経過コマンドを受信した際に完了フラグがセットされていない場合、第2タイマの値が0となった際に押下演出処理を終了してその後のメニュー開始操作を有効とする構成とする。かかる構成とした場合には、上記第4の実施の形態において記載した作用効果に加えて、押下表示の開始タイミングやメニュー開始操作が有効となるタイミングを主制御装置101側で規定することが可能となるため、誤動作が発生する機会を低減することが可能となる。

20

【2786】

なお、第1タイマの値に1000をセットするタイミングとしては、ステップS3304にて全リール32L, 32M, 32Rが停止位置となったと判定した場合にセットする構成としてもよいし、ステップS3306にて全てのストップスイッチ42~44が未操作の状態となったと判定した場合にセットする構成としてもよい。また、操作終了コマンドを送信した後等の他のタイミングでセットする構成としてもよい。

30

【2787】

(42) 上記第4の実施の形態では、上乘せ抽選に当選している場合に実行する結果表示と、上乘せ抽選に当選していない場合に実行する結果表示と、において、最後まで実行するのに要する時間が等しい構成としたが、異なる構成としてもよいことはいうまでもない。かかる構成とした場合であっても、結果表示を最後まで実行した後に第2タイマに300をセットする構成とすれば、第2タイマの値に基づいてメニュー開始操作を有効とする場合に、結果表示を最後まで実行してからメニュー開始操作が有効となるまでの時間を一定のものとすることが可能となる。

【2788】

(43) 上記第4の実施の形態では、第2タイマの値に300をセットする構成としたが、第2タイマにセットする値は任意である。第1タイマ及び待ち受けタイマについても同様である。

40

【2789】

(44) 上記第4の実施の形態では、押下演出処理において待ち受けタイマの値に18000をセットしない構成としたが、ステップS4106にて第2タイマの値に0をセットした場合、待ち受けタイマの値に18000をセットした後に押下演出処理を終了する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、押下演出処理を終了してから約180秒後に客待ち演出が開始されることとなる。

【2790】

50

(45) 上記第4の実施の形態では、押下演出を実行しない場合、直ちにメニュー開始操作が有効となる構成としたが、押下演出を実行しない場合にも約10秒経過後にメニュー開始操作が有効となる構成としてもよい。かかる構成を実現する構成としては、例えば、図55に示す操作終了コマンド処理において、操作終了コマンドを受信したと判定した場合、待ち受けタイマの値に18000をセットするとともに、第1タイマの値に1000をセットする構成とする。ステップS3505では第1タイマの値に1000をセットしない。そして、図56に示す開始待ち処理において、演出フラグがセットされていないと判定した場合、第1タイマの値が0となったか否かを判定する構成とする。そして、第1タイマの値が0となったと判定した場合、ステップS3603以降に示す処理を行う構成とする。

10

【2791】

(46) 上記第4の実施の形態では、メニュー開始操作がなされた場合、補助表示部65にメニュー画面を表示する構成としたが、メニュー画面表示部を補助表示部65と別個に備え、前記メニュー画面表示部にメニュー画面が常時表示されている構成としてもよい。

【2792】

(47) 上記第4の実施の形態では、押下演出を進行させる機能と、メニュー画面を表示させる機能と、を演出スイッチ67が有する構成としたが、メニュー画面を表示させるための操作スイッチを演出スイッチ67と別個に設ける構成としてもよい。

【2793】

(48) 上記第4の実施の形態では、選択メニューとして、遊技履歴と、配当表と、音量調整と、遊技履歴のクリアと、を備える構成としたが、選択メニューの種類及びその数は任意である。したがって、配当表と音量調整を備える構成であってもよいし、音量調整のみを備える構成であってもよい。なお、表示する遊技情報を1種類のみ備える構成においては、演出スイッチ67が操作された場合にメニュー画面ではなく上記遊技情報を直接表示すればよいことはいうまでもない。

20

【2794】

(49) 上記第4の実施の形態では、押下演出において上乘せ抽選の可否を報知する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、チャンスモードにおける移行抽選の当選有無を報知する構成であってもよいし、当選役を報知する構成であってもよい。

30

【2795】

(50) 上記第4の実施の形態では、減算されるタイマを用いた構成について説明したが、加算されるタイマを用いてもよいことはいうまでもない。

【2796】

(51) 上記第4の実施の形態では、第1タイマの値に1000をセットした場合に当該第1タイマの減算が開始される構成としたが、かかる構成を変更する。第1タイマには、例えば開始指令が発生したタイミング等の押下表示を開始するより前の任意のタイミングで1000をセットする構成とする。そして、操作終了コマンド処理のステップS3505(図55参照)では、第1タイマの減算を許可する構成とする。かかる構成とした場合であっても、第1タイマの作動時期がステップS3505の処理を行った場合となるため、上記第4の実施の形態において記載した作用効果を奏することができる。

40

【2797】

(52) 上記第4の実施の形態において、押下演出処理の途中でベット数が1以上となったことを示すベット数コマンドを受信した場合、押下演出処理を終了して開始指令待ち処理に移行する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、遊技者がメダル又は仮想メダルをベットしたタイミングで、補助表示部65に表示されている押下表示又は結果表示が終了することとなる。

【2798】

(53) 上記第4の実施の形態では、押下演出を実行した場合におけるメニュー開始操作が有効となるタイミングに着目し、かかる観点から説明を行ったが、押下演出を実行し

50

た場合における客待ち演出への移行タイミングについても、上記した作用効果と同様の作用効果を奏することができることは明らかである。図56に示す開始待ち処理からも明らかのように、押下演出処理を終了した後に待ち受けタイマの値が0となったか否かを判定するからである。

【2799】

(54) 上記第5の実施の形態では、移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合、報知モードの最終ゲームの開始時に終了画面を表示する構成としたが、全リール32L, 32M, 32R停止後に終了画面を表示する構成としてもよい。

【2800】

(55) 上記第5の実施の形態では、移行ゲーム数の消化によって報知モードが終了する場合、報知モードの最終ゲームの開始時に終了画面を表示する構成としたが、少なくとも1つのリールが停止する前までに終了画面を表示する構成とすれば、上記第5の実施の形態において記載した作用効果を奏することができる。終了画面を表示する時間を十分に確保することができるからである。

【2801】

このとき、2つのリールが停止した後に終了画面を表示する構成とした場合には、少なくとも押し順ベルに当選した場合にベル入賞の成立有無を把握することができるため、終了画面で表示する獲得枚数として報知モード終了時における差枚数を表示することが可能となる。

【2802】

(56) 上記第5の実施の形態では、差枚数2400によって報知モードが終了する場合にエンディング演出を行う構成としたが、これに加えて区間ゲーム数1500によって報知モードが終了する場合にエンディング演出を行う構成としてもよい。

【2803】

(57) 上記第5の実施の形態では、報知モード下でなされたゲーム数によって報知モードが終了する構成としたが、報知モード下でなされた操作順序の報知回数によって報知モードが終了する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、開始コマンドの受信に基づいてではなく、押し順ベルに当選したことを示す抽選結果コマンドの受信に基づいて終了画面を表示する構成とすれば、上記第5の実施の形態において記載した作用効果を奏することができる。

【2804】

(58) 上記第5の実施の形態では、表示制御装置81のみが後報知ゲーム数を把握している構成としたが、主制御装置101のみが後報知ゲーム数を把握している構成としてもよいし、主制御装置101と表示制御装置81が共に後報知ゲーム数を把握している構成としてもよい。

【2805】

(59) 上記第5の実施の形態では、上乗せ抽選に当選した場合、疑似遊技において上乗せゲーム数を報知する場合と、復活演出において上乗せゲーム数を報知する場合と、がある構成としたが、復活演出においてのみ上乗せゲーム数を報知する構成としてもよい。

【2806】

(60) 上記第5の実施の形態では、報知モード下でレア役に当選した場合に上乗せ抽選を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、復活演出で報知モードが継続することを報知可能な構成であればよい。例えば、報知モードを1セット50ゲームで終了する構成とし、報知モード移行時や1セット終了時等の所定のゲームにおいてセット数上乗せ抽選（復活抽選或いは継続抽選）を行う構成としてもよい。

【2807】

(61) 上記第5の実施の形態では、差枚数2400による報知モードの終了が確定する条件として、残りゲーム数が50より大きいことと、差枚数が2200より大きいことと、を設けたが、条件の設定は任意である。残りゲーム数のみを条件として設定してもよいし、差枚数のみを条件として設定してもよい。

【2808】

(62) 上記第5の実施の形態では、差枚数2400による報知モードの終了が確定した場合、次ゲームからエンディング演出を開始する構成としたが、エンディング演出を開始するタイミングは任意である。差枚数が2300に達した次ゲームからエンディング演出を開始する構成としてもよいし、差枚数が2250に達した次ゲームからエンディング演出を開始する構成としてもよい。すなわち、用意したエンディング映像の長さに応じたゲーム数から開始すればよい。

【2809】

(63) 上記第5の実施の形態では、通常区間からチャンスモードに移行するまで終了画面を継続表示する構成としたが、1ゲーム目に限って終了画面を表示し、2ゲーム目以降は他の補助演出を実行する構成としてもよい。

10

【2810】

(64) 上記第5の実施の形態では、報知モードが終了した場合に有利区間が終了し、チャンスモード下で有利区間が終了する事象が発生しない構成としたが、チャンスモード下で有利区間が終了する事象が発生する構成としてもよい。例えば、チャンスモード下で報知モードへの移行抽選に加えて有利区間の終了抽選を行う構成としてもよいし、報知モードの終了後にチャンスモードに移行する構成としてもよい。

【2811】

(65) 上記第5の実施の形態では、通常区間から報知モードに移行しない構成としたが、報知モードに移行する構成としてもよい。

20

【2812】

(66) 上記第5の実施の形態では、チャンスモードへの移行抽選に当選しなかった場合に示唆宝珠又は確定宝珠を表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、チャンスモードへの移行抽選に当選した場合に示唆宝珠又は確定宝珠を表示する構成としてもよい。

【2813】

(67) 上記第5の実施の形態では、示唆宝珠又は確定宝珠によってスロットマシン10の設定状態を示唆又は報知する構成としたが、遊技者に有利な有利情報を示唆又は報知する構成であれば、上記第5の実施の形態において記載した作用効果を奏することができる。有利情報としては、例えば報知モードへの移行抽選の当選確率が異なる複数のチャンスモードを備える構成において、チャンスモードの移行先を示唆又は報知する構成や、チャンスモード下での天井ゲーム数(移行ゲーム数)を複数設定可能な構成において、設定される天井ゲーム数を示唆又は報知する構成等が代表例として挙げられる。

30

【2814】

(68) 上記第5の実施の形態では、通常区間の6ゲーム目以降に確定宝珠が表示される構成としたが、通常区間の1～5ゲーム目においても所定確率で確定宝珠が表示される構成としてもよい。すなわち、通常区間の滞在ゲーム数に応じて設定示唆の精度が高まる構成であればよい。

【2815】

(69) 上記第5の実施の形態では、示唆宝珠及び確定宝珠をゲームの開始段階で表示する構成としたが、表示するタイミングは任意である。また、示唆宝珠及び確定宝珠を全リール32L, 32M, 32R停止後に非表示とする構成としたが、チャンスモードに移行するまで継続表示する構成としてもよい。さらに、メニュー画面を表示可能な構成においては、遊技履歴が選択された場合に、それまでに表示した示唆宝珠及び確定宝珠を表示する構成としてもよい。

40

【2816】

(70) 上記第5の実施の形態では、終了画面として、報知モードが終了することと、メダル獲得枚数と、を表示する構成としたが、報知モードが終了することのみを表示する構成としてもよいし、上記メダル獲得枚数のみを表示する構成としてもよい。また、報知モードが終了することの表示としては、「報知モード終了」等の実際の文字表記に限らず

50

、所定のキャラクタが泣きながら手を振る等の所定の動作によって報知モードが終了することを報知してもよい。

【2817】

(71) 上記第5の実施の形態では、終了画面を表示した場合、それ以降はメダル獲得枚数の表示を変更しない構成としたが、報知モードの最終ゲームで終了画面を表示した場合、前記最終ゲームの遊技結果（入賞成立の有無）に応じてメダル獲得枚数の表示を変更する構成としてもよい。また、通常区間においてもメダル獲得枚数の表示を変更する構成としてもよい。

【2818】

(72) 上記第6の実施の形態では、左中右の操作順序でベル入賞が成立する当選役として左中右ベル1と左中右ベル2の2つを設けたが、1つのみでよいことはいうまでもない。左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右左中ベル，右中左ベルについても同様である。

10

【2819】

(73) 上記第6の実施の形態では、例えば中左右の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、当選役が中左右ベル1，中左右ベル2，第1特殊ベルのいずれであったとしても小役3入賞が成立する構成としたが、当選役に応じて成立するベル入賞の態様が異なる構成としてもよい。例えば、中左右ベル1に当選した場合には小役3入賞が成立し、中左右ベル2に当選した場合には小役4入賞が成立し、第1特殊ベルに当選した場合には小役1入賞が成立する構成とする。かかる構成とした場合であっても、8枚のメダル払出が行われるベル入賞が成立するという事象は変わらないため、上記第6の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

20

【2820】

(74) 上記第6の実施の形態では、ベル入賞を成立させることができる操作順序として6種類を有する構成としたが、操作順序の種類は任意である。例えば、いずれのストップスイッチ42～44を最初に操作するかによる3種類であってもよいし、左ストップスイッチ42を最初に操作するか否かによる2種類であってもよい。また、例えば中左右，中右左，右左中，右中左の4種類であってもよい。なお、上記操作順序に加えて、所定のストップスイッチを所定のタイミングで操作することも要件とした場合には、押し順ベルの種類を6種類よりも多く設定することができる。

30

【2821】

(75) 上記第6の実施の形態では、左中右ベル1，2と左右中ベル1，2を押し順グループ1に含める一方、上記操作順序でベル入賞が成立する当選役を押し順グループ2に含めない構成としたが、ベル入賞を成立させることができる全ての操作順序の当選役を押し順グループ1とし、ベル入賞を成立させることができる所定の操作順序の当選役を押し順グループ2に含めない構成とすれば、上記第6の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【2822】

(76) 上記第6の実施の形態では、押し順グループ1に属する当選役の当選確率が等しい構成としたが、押し順グループ1に属する当選役の当選確率が異なる構成としてもよい。例えば、押し順グループ1において、左中右ベル1，2と左右中ベル1，2のポイント値PVを1960とし、他の押し順ベルのポイント値PVを1990とする。かかる構成とした場合であっても、押し順グループ2に当選した場合に必ず操作順序を報知する構成であれば、報知モードA及び報知モードB下で操作順序が報知されていない場合に、操作順序によるベル入賞の成立頻度の差異を小さくすることができる。この結果、本スロットマシン10に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となり、知識量に関わらず遊技者に遊技を楽しませることが可能となる。

40

【2823】

(77) 上記第6の実施の形態では、報知モード下で押し順グループ2に当選した場合、必ず操作順序を報知する構成としたが、例えば90%等の所定確率で操作順序を報知す

50

る構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、報知モード A 及び報知モード B 下で操作順序が報知されていない場合に、操作順序によるベル入賞の成立頻度の差異を小さくすることができる。

【2824】

なお、押し順グループ 2 に当選した状況で操作順序を報知しない場合には、中又は右を基点とする操作順序であることを示す「×??」を補助表示部 65 に表示することが望ましい。

【2825】

(78) 上記第 6 の実施の形態では、ナビ判定処理において押し順グループに応じた判定を行うことにより、報知モード下で操作順序を報知していない場合に、如何なる操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなる構成としたが、かかる構成を変更する。

【2826】

図 90 は、抽選テーブルの他の例を示す図である。なお、図 90 では、上記第 6 の実施形態との比較を容易なものとするため、第 1～第 4 特殊ベルを記載するとともにポイント値 PV として 0 (当選しない) を設定しているが、これらは不要である。

【2827】

左中右ベル 1, 左中右ベル 2, 左右中ベル 1, 左右中ベル 2 には、ポイント値 PV として 1980 が設定されており、中左右ベル 1, 中左右ベル 2, 中右左ベル 1, 中右左ベル 2, 右左中ベル 1, 右左中ベル 2, 右中左ベル 1, 右中左ベル 2 には、ポイント値 PV として 4070 が設定されている。

【2828】

左中右ベル 1, 左中右ベル 2, 左右中ベル 1, 左右中ベル 2 を左正解ベルとし、中左右ベル 1, 中左右ベル 2, 中右左ベル 1, 中右左ベル 2 を中正解ベルとし、右左中ベル 1, 右左中ベル 2, 右中左ベル 1, 右中左ベル 2 を右正解ベルとする。このとき、左正解ベルの当選確率は、65535 分の 7920 であり、中正解ベルの当選確率は、65535 分の 16280 であり、右正解ベルの当選確率は、65535 分の 16280 である。

【2829】

報知モード A では、左正解ベルに当選した場合、7920 分の 0 の確率でナビすると判定し、中正解ベル当選時には、16280 分の 8360 の確率でナビすると判定し、右正解ベル当選時には、16280 分の 8360 の確率でナビすると判定する。

【2830】

かかる構成とした場合には、ナビしないと判定する値数が、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベルのいずれであったとしても 7920 となる。故に、報知モード下で操作順序を報知していない場合に、如何なる操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなる。

【2831】

報知モード B では、左正解ベルに当選した場合、7920 分の 1920 の確率でナビすると判定し、中正解ベル当選時には、16280 分の 10280 の確率でナビすると判定し、右正解ベル当選時には、16280 分の 10280 の確率でナビすると判定する。

【2832】

かかる構成とした場合には、ナビしないと判定する値数が、左正解ベル、中正解ベル、右正解ベルのいずれであったとしても 6000 となる。故に、報知モード下で操作順序を報知していない場合に、如何なる操作順序でストップスイッチ 42～44 を操作したとしてもベル入賞の成立確率が等しくなる。

【2833】

(79) 上記第 6 の実施の形態では、ナビ率の異なる報知モード A, 報知モード B, 報知モード C の 3 種類を有する構成としたが、報知モード A 又は報知モード B のみを有する構成としてもよいし、上記 3 種類のうち任意の 2 種類を有する構成としてもよい。また、ナビ率の異なる 4 種類以上の報知モードを有する構成としてもよい。

【 2 8 3 4 】

(8 0) 上記第 6 の実施の形態では、チャンスモードから報知モードに移行する場合、報知モード A から開始される構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定確率で報知モード B や報知モード C から開始される構成としてもよい。

【 2 8 3 5 】

(8 1) 上記第 6 の実施の形態では、報知モード下で操作順序を報知しない場合、必ず昇格演出を行う構成としたが、所定確率で昇格演出を行う構成としてもよい。

【 2 8 3 6 】

(8 2) 上記第 6 の実施の形態では、昇格演出を行った遊技回でベル入賞が成立した場合に昇格抽選を行う構成としたが、ベル入賞の成立有無を問わずに昇格抽選を行う構成としてもよい。また、昇格演出を行った遊技回でベル入賞が成立した場合にポイント抽選を行う構成とし、予め定めたポイント値に到達した場合にナビ率をアップさせる構成としてもよい。

10

【 2 8 3 7 】

(8 3) 上記第 6 の実施の形態では、報知モード下で操作順序を報知しない場合、昇格抽選が行われ得る構成としたが、これに代えて又は加えて、移行ゲーム数カウンタの値を増加させる上乗せ抽選が行われ得る構成としてもよい。

【 2 8 3 8 】

(8 4) 上記第 6 の実施の形態では、報知モード下でレア役に当選した場合、上乗せ抽選が行われる構成としたが、これに代えて又は加えて、昇格抽選が行われる構成としてもよい。

20

【 2 8 3 9 】

(8 5) 上記第 6 の実施の形態では、昇格演出において「?? ?」を表示して 6 通りの操作順序から 1 通りの操作順序を遊技者に選択させる構成としたが、かかる構成を変更する。

【 2 8 4 0 】

例えば、「1 ??」, 「? 1 ?」, 「?? 1」のように最初に操作すべきストップスイッチを表示し、2 番目以降に操作するストップスイッチを遊技者に選択させる構成とする。

【 2 8 4 1 】

或いは、「3 ??」, 「? 3 ?」, 「?? 3」のように最後に操作すべきストップスイッチを表示し、最初と 2 番目に操作するストップスイッチを遊技者に選択させる構成とする。

30

【 2 8 4 2 】

(8 6) 上記第 6 の実施の形態では、通常区間及びチャンスモードにおいて中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合、移行抽選に当選したとしても当該結果を無効とする構成としたが、かかる構成を変更する。

【 2 8 4 3 】

例えば、移行抽選を全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止後に行う構成とし、左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合には、移行抽選の当選確率を高確率とし、中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合には、移行抽選の当選確率を低確率とする。

40

【 2 8 4 4 】

例えば、移行抽選を全リール 3 2 L, 3 2 M, 3 2 R の停止後に行う構成とし、左ストップスイッチ 4 2 が最初に操作された場合には、移行抽選を行い、中ストップスイッチ 4 3 又は右ストップスイッチ 4 4 が最初に操作された場合には、移行抽選を行わない。

【 2 8 4 5 】

(8 7) 上記第 6 の実施の形態では、押し順ベル当選した場合、8 枚のメダル払出が行われるベル入賞と、1 枚のメダル払出が行われる入賞と、のいずれかが必ず成立する構成としたが、ベル入賞を成立させることができない操作順序でストップスイッチ 4 2 ~ 4 4

50

が操作された場合、いずれの入賞も成立しない取りこぼしが発生し得る構成としてもよい。

【2846】

(88) 上記第7の実施の形態では、チャンスモード下で移行抽選に当選することなく700回の3枚遊技が行われた場合、次ゲームから報知モードに移行する構成としたが、移行抽選に当選した場合と同様に3～5ゲームの対決演出を経た後に報知モードに移行する構成としてもよい。また、チャンスモード下で移行抽選に当選することなく697回の3枚遊技が行われた場合、3ゲームの対決演出を経た後に報知モードに移行する構成としてもよい。

【2847】

(89) 上記第7の実施の形態では、不足ゲーム数が1以上である場合、当該不足ゲーム数を移行ゲーム数カウンタの値に加算する構成としたが、加算しない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、上乗せ抽選に当選していない場合、対決演出の途中で報知モードが終了することとなり、上乗せ抽選に当選している場合、上乗せゲーム数の一部が対決演出下で消化されることとなる。

【2848】

(90) 上記第7の実施の形態では、上乗せ抽選に当選した場合、当該ゲームで上乗せゲーム数を移行ゲーム数カウンタの値に加算する構成としたが、対決ゲーム数カウンタの値が0となった場合すなわち対決演出の終了後に、上乗せゲーム数を移行ゲーム数カウンタの値に加算する構成としてもよい。

【2849】

(91) 上記第7の実施の形態では、レア役に当選した場合、上乗せ抽選に当選したか否かに関わらず対決演出抽選を行う構成としたが、レア役に当選していない場合にも対決演出抽選を行う構成としてもよい。

【2850】

(92) 上記第7の実施の形態では、対決ゲーム数として3～5のいずれかの値を取得する構成としたが、取得する値は任意である。対決ゲーム数として3のみを取得する構成であってもよいし、2～10のいずれかの値を取得する構成としてもよい。

【2851】

(93) 上記第7の実施の形態では、上乗せ抽選に当選している場合と、上乗せ抽選に当選していない場合と、で対決ゲーム数抽選にて取得される値が等しい構成としたが、異なる構成としてもよい。

【2852】

例えば、上乗せ抽選に当選している場合には、対決ゲーム数として3～5のいずれかの値を取得し、上乗せ抽選に当選していない場合には、対決ゲーム数として5～7のいずれかの値を取得する構成とする。かかる構成とした場合には、対決演出が6ゲーム以上継続すると上乗せ抽選非当選が確定することとなるが、不足ゲーム数の加算によって報知モードが延長される機会が増加するため、遊技者の落胆を好適に緩和することが可能となる。

【2853】

(94) 上記第7の実施の形態では、対決演出抽選に当選した場合、対決ゲーム数と対応するゲームの全てにおいて所定の演出を行う構成としたが、所謂前兆演出のように演出を行わないゲームが存在する構成としてもよい。例えば、対決ゲーム数として7を取得した場合には、1ゲームで完結する煽り演出を1ゲーム目と3ゲーム目に行い、2ゲーム目と4ゲーム目は演出を実行せず、5～7ゲーム目に対決演出を行う構成とする。

【2854】

(95) 上記第7の実施の形態では、報知モードにおいて対決演出を実行するゲーム数が途中で変更されることがない構成としたが、途中で変更され得る構成としてもよい。

【2855】

(96) 上記第7の実施の形態では、上乗せ抽選の当選有無を報知する補助演出として、対決演出と疑似遊技を備える構成としたが、疑似遊技を備えない構成としてもよい。

10

20

30

40

50

【2856】

(97) 上記第7の実施の形態において、対決演出の他に1ゲームで完結する補助演出を備える構成としてもよいことは言うまでもない。このとき、上記補助演出の実行有無に関しては、対決演出の場合のように不足ゲーム数が生じることがないため、表示制御装置81側で決定する構成としてもよい。

【2857】

(98) 上記第7の実施の形態では、報知モードにおいて上乗せ抽選の当選有無を対決演出にて報知する構成としたが、かかる構成を変更する。

【2858】

例えば、報知モードにおいてストック抽選を行う構成においては、ストック抽選の当選有無を対決演出にて報知する。

【2859】

例えば、報知モードとして、報知モードAと、報知モードAで遊技可能なゲーム数を高確率で上乗せできる報知モードBと、を備え、報知モードAにおいて移行抽選に当選した場合には、報知モードBにおける遊技を10回等の所定回数だけ行うことが可能となり、その後は報知モードAに復帰する構成において、上記移行抽選の当選有無を対決演出にて報知する。

【2860】

(99) 上記第7の実施の形態では、複数のゲームに亘って行われる演出として対決演出のみを備える構成について説明したが、対決演出の他にも複数のゲームに亘って行われる演出を有する構成としてもよいことは言うまでもない。かかる構成においては、例えば、3ゲームに亘って行われる演出として演出Aと演出Bを備え、4ゲームに亘って行われる演出として演出Cと演出Dを備える場合、主制御装置101側で演出を実行する演出期間(3又は4)を決定し、表示制御装置81側で演出期間に応じたいずれの演出を実行するかを決定する構成とすればよい。

【2861】

(100) 上記第7の実施の形態において、チャンスモードにおいて表示制御装置81側で敗北対決演出を実行すると決定し、当該敗北対決演出の途中で700回目の3枚遊技となった場合には、敗北対決演出から勝利対決演出に切り替える構成としてもよいことは言うまでもない。

【2862】

(101) 上記第7の実施の形態では、チャンスモードにおいて、敗北対決演出の途中で移行抽選に当選した場合、敗北対決演出が途中で終了して勝利対決演出が最初から開始される構成としたが、対決演出を実行するゲーム数が途中で変更される構成であればよく、実行する演出内容は任意である。したがって、勝利コマンドを受信した遊技回すなわち移行抽選に当選した遊技回において、対決演出開始動画データを補助表示部65に出力する制御ではなく、対決演出途中動画データを補助表示部65に出力する制御を行ってもよい。

【2863】

(102) 上記第8の実施の形態では、チャンスモードにおいて、3枚遊技が行われた場合にナビカウンタの値を更新する構成としたが、報知モードと同様に、3枚遊技と2枚遊技のいずれが行われた場合であってもナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、有利区間において1回の遊技が行われる毎にナビカウンタの値が更新される構成とすることができるため、遊技モードに応じたナビカウンタの更新を行う構成と比して、データ量の削減を図ることが可能となる。なお、チャンスモードにおいて、押し順ベルに当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよいし、再遊技等の押し順ベルと異なる他の役に当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。

【2864】

(103) 上記第8の実施の形態では、報知モードにおいて、3枚遊技と2枚遊技のい

10

20

30

40

50

ずれが行われた場合であってもナビカウンタの値を更新する構成としたが、チャンスモードと同様に、3枚遊技が行われた場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、有利区間において1回の遊技が行われる毎にナビカウンタの値が更新される構成とすることができるため、遊技モードに応じたナビカウンタの更新を行う構成と比して、データ量の削減を図ることが可能となる。なお、報知モードにおいて、押し順ベルに当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよいし、再遊技等の押し順ベルと異なる他の役に当選した場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。または、報知モードにおいて、ナビ抽選に外れた場合にナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。

【2865】

10

(104) 上記第8の実施の形態では、ナビカウンタ更新処理を遊技区間処理にて行う、すなわちナビカウンタ更新処理を遊技の終了段階にて行う構成としたが、抽選処理等の遊技の開始段階にて行う構成としてもよい。

【2866】

(105) 上記第8の実施の形態では、ナビカウンタ更新処理において、チャンスモードに加えて報知モードにおいてもナビカウンタの値を更新する構成としたが、チャンスモードにおいてのみナビカウンタの値を更新する構成としてもよい。具体的には、ステップS80201の前にチャンスモードであるか否かを判定する処理を加え、チャンスモードである場合にステップS80201に進み、チャンスモードでなく報知モードである場合にステップS80203に進む構成とする。かかる構成とした場合には、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームに限って操作順序の報知される頻度が50%より高くなり、2回目以降の押し順ベル当選ゲームでは、報知モードBに移行しない限り50%の割合で操作順序が報知されることとなる。

20

【2867】

(106) 上記第8の実施の形態では、ナビカウンタを用いることにより、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームで操作順序の報知頻度が高くなる構成としたが、かかる構成を変更する。チャンスモードから報知モードに移行する場合には、初回フラグをセットする構成とする。ナビ判定処理では、ステップS80404において初回フラグがセットされているか否かを判定し、初回フラグがセットされている場合、初回フラグをクリアするとともにナビフラグをセットする構成とする。かかる構成とした場合には、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームに限って操作順序の報知される頻度が50%より高くなり、2回目以降の押し順ベル当選ゲームでは、報知モードBに移行しない限り50%の割合で操作順序が報知されることとなる。

30

【2868】

(107) 上記第8の実施の形態では、ナビカウンタを用いることにより、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームで操作順序の報知頻度が高くなる構成としたが、かかる構成を変更する。報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームでは、ナビ抽選に例えば80%等の50%より高い確率で当選となる構成とし、2回目以降の押し順ベル当選ゲームでは、報知モードBに移行しない限りナビ抽選に50%の確率で当選となる構成とする。

40

【2869】

(108) 上記第8の実施の形態では、50%の割合で当選となるナビ抽選を行う構成としたが、ナビ抽選に当選となる割合は任意である。

【2870】

(109) 上記第8の実施の形態では、50%の割合で当選となるナビ抽選を行う構成としたが、かかる構成を変更する。0と1の2つの値をループするループカウンタを設け、押し順ベルに当選した場合に上記ループカウンタの値を更新する構成とする。そして、ループカウンタの更新をナビ判定処理の前に行う構成とする場合には、上記ループカウンタの値が1の場合、操作順序を報知し、上記ループカウンタの値が0の場合、操作順序を報知しない構成とする。ループカウンタの更新を遊技の終了段階で行う構成とする場合に

50

は、上記ループカウンタの値が0の場合、操作順序を報知し、上記ループカウンタの値が1の場合、操作順序を報知しない構成とする。かかる構成とした場合であっても、50%の割合で操作順序を報知する構成を実現することが可能である。

【2871】

また、上記構成においては、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームで必ず操作順序を報知することができるため、報知モード移行後の最初の押し順ベル当選ゲームで操作順序の報知頻度を高めるという機能に限った場合、上記第8の実施の形態におけるナビカウンタに関わる構成が不要となる。上記構成とナビカウンタに関わる構成を組み合わせた場合には、押し順ベルに8ゲーム以上当選しなかった場合における救済として、ナビカウンタに関わる構成が機能することとなる。

10

【2872】

(110) 上記第8の実施の形態では、ナビ判定処理において、ナビ抽選に外れた場合にナビカウンタの値を確認する構成としたが、ナビカウンタの値を確認した後にナビ抽選を行う構成としてもよい。

【2873】

(111) 上記第8の実施の形態では、報知モードへの移行抽選に当選した場合、チャンスモードから報知モードAに移行する構成としたが、チャンスモードから報知モードAに移行する場合と、チャンスモードから報知モードBに移行する場合と、がある構成としてもよい。

【2874】

20

(112) 上記第8の実施の形態では、報知モード下で操作順序を報知した場合にナビカウンタを初期化する構成としたが、ナビカウンタを初期化しない構成としてもよい。

【2875】

(113) 上記第8の実施の形態では、ナビカウンタの値が7より大きい場合に操作順序を報知する構成としたが、操作順序を報知する際のナビカウンタの値は任意である。但し、ナビカウンタの値を小さくした場合には、報知モードAにおけるナビ率が高くなることとなり、ナビカウンタの値を大きくした場合には、報知モード下で遊技者の所有メダルが尽きてしまう機会の増加に繋がることとなる。

【2876】

(114) 上記第8の実施の形態では、報知モードに移行してから50ゲーム目までの間にレア役に当選した場合、昇格抽選を行う構成としたが、昇格抽選を行う期間は任意である。昇格抽選を行う期間を、報知モードに移行してから30ゲーム目までとしてもよいし、報知モードに移行してから報知モードAが終了するまでとしてもよい。また、例えば操作順序が報知されていない押し順ベル当選ゲームでベル入賞を成立させることができた場合等の規定条件が成立したことを基点として、10ゲーム等の所定ゲーム数が経過するまでの間を、昇格抽選を行う期間としてもよい。

30

【2877】

(115) 上記第8の実施の形態では、上乗せ抽選に当選しなかった場合、報知モードAと報知モードBとを併せて100回の遊技が可能な構成としたが、かかる構成を変更する。

40

【2878】

例えば、昇格抽選に当選しなかった場合、報知モードA下で100回の遊技が可能な構成とし、昇格抽選に当選した場合、当該ゲームで報知モードAが終了するものの報知モードB下で100回の遊技が可能な構成とする。

【2879】

例えば、昇格抽選に当選しなかった場合、報知モードA下で100回の遊技が可能な構成とし、昇格抽選に当選した場合、昇格抽選に当選したタイミングに関わらず、報知モードA下で100回の遊技が行われた後に報知モードBに移行し、報知モードB下で100回の遊技が可能な構成とする。

【2880】

50

(116) 上記第8の実施の形態に上記第6の実施の形態を適宜組み合わせてもよい。すなわち、上記第6の実施形態における図柄配列や入賞態様を適用してもよいし、上記第6の実施形態のようにナビ率が異なる3種類の報知モードを備える構成としてもよい。また、上記第8の実施形態ではレア役に当選した場合に昇格抽選を行う構成としたが、押し順ベル当選ゲームで操作順序を報知しない場合に昇格抽選を行う構成としてもよい。

【2881】

(117) 上記第9の実施の形態では、液晶制御装置251が上部ランプ63、スピーカ64、補助表示部65を駆動制御する構成としたが、液晶制御装置251がスピーカ64、補助表示部65を駆動制御し、演出制御装置201が上部ランプ63を駆動制御する構成としてもよい。また、液晶制御装置251が補助表示部65を駆動制御し、演出制御装置201が上部ランプ63、スピーカ64を駆動制御する構成としてもよい。

10

【2882】

(118) 上記第9の実施の形態では、BGM出力処理をVDP253が行う構成としたが、液晶制御装置251のCPU252が行う構成としてもよい。液晶制御装置251のCPU252が行う構成とする場合には、レイヤーを液晶制御装置251のRAMに設ける構成とすればよい。

【2883】

(119) 上記第9の実施の形態では、32個のチャンネルを設ける構成としたが、設けるチャンネルの数は任意である。

【2884】

20

(120) 上記第9の実施の形態では、7層からなるレイヤーを設ける構成としたが、設ける層の数は任意である。

【2885】

(121) 上記第9の実施の形態では、CH4用レイヤーについて説明したが、CH0～CH31の全てのチャンネルに対してレイヤーを設ける構成としてもよいし、例えばCH4～CH13等の一部のチャンネルに対してレイヤーを設ける構成としてもよい。また、例えばCH4用レイヤーは7層からなる構成とし、CH0用レイヤーは4層からなる構成とするというように、チャンネル毎にレイヤーを構成する層数が異なる構成としてもよい。

【2886】

30

(122) 上記第9の実施の形態では、レア役入賞が成立した場合、BGMの音量を0.0dBから-6.0dBに低下させる構成としたが、低下量に関しては任意である。例えばBGMの音量を-12.0dBすなわち約4分の1の音量に低下させる構成とする場合には、CH4用レイヤーの第6層に「64」ではなく「32」をセットする構成とすればよい。また、例えばBGMの音量を-2.5dBすなわち約4分の3の音量に低下させる構成とする場合には、CH4用レイヤーの第6層に「64」ではなく「96」をセットする構成とすればよい。

【2887】

(123) 上記第9の実施の形態では、レア役入賞が成立した場合、レア役入賞音を0.0dBで出力する構成としたが、-6.0dBより大きい音量で出力する構成であれば、BGMよりも大きい音量で出力できるため、上記した作用効果を奏することが期待できる。

40

【2888】

(124) 上記第9の実施の形態では、レア役入賞が成立した場合、BGMの音量を0.0dBから-6.0dBに低下させる構成としたが、これに代えて又は加えて、一般入賞が成立した場合、BGMの音量を0.0dBから-6.0dBに低下させる構成としてもよい。また、レア役入賞が成立した場合と、一般入賞が成立した場合と、でBGMの音量の低下度合いが異なる構成としてもよい。

【2889】

(125) 上記第9の実施の形態では、チェリーとスイカの2種類をレア役として設定

50

したが、3種類以上の役をレア役として設定してもよいことはいうまでもない。このとき、役毎にレア役入賞音の出力時間が異なる構成としてもよいし、特典付与に対する期待度に応じてレア役入賞音の出力時間が異なる構成としてもよい。

【2890】

例えば、報知モードへの移行抽選に約2分の1の確率で当選となるレア役Aと、報知モードへの移行抽選に約3分の1の確率で当選となるレア役B及びレア役Cと、を有する構成においては、レア役A入賞が成立した場合、レア役入賞音を2000msec出力し、レア役B入賞又はレア役C入賞が成立した場合、レア役入賞音を1000msec出力する構成としてもよい。

【2891】

(126) 上記第9の実施の形態では、スイカ入賞が成立した場合と、チェリー入賞が成立した場合と、において、レア役入賞音の出力が終了してからBGMの音量が0.0dBに戻るまでの時間が異なる構成としたが、等しい構成としてもよい。

【2892】

また、3種類以上の役をレア役として設定した場合には、BGMの音量が0.0dBに戻るまでの復帰時間が役毎に異なる構成としてもよいし、特典付与に対する期待度に応じて復帰時間が異なる構成としてもよい。

【2893】

例えば、報知モードへの移行抽選に約2分の1の確率で当選となるレア役Aと、報知モードへの移行抽選に約3分の1の確率で当選となるレア役B及びレア役Cと、を有する構成においては、レア役A入賞が成立した場合、レア役入賞音の出力が終了してから800msec経過後にBGMの音量が0.0dBに戻る構成とし、レア役B入賞又はレア役C入賞が成立した場合、レア役入賞音の出力が終了してから500msec経過後にBGMの音量が0.0dBに戻る構成としてもよい。

【2894】

(127) 上記第9の実施の形態では、レア役入賞音の出力が終了した後にBGMのフェードイン制御を開始する構成としたが、レア役入賞音の出力が終了するタイミングでBGMの音量が0.0dBに戻るようにBGMのフェードイン制御を開始する構成としてもよい。

【2895】

(128) 上記第9の実施の形態では、レア役入賞と、入賞音の出力時間と、フェードイン制御を行う時間と、が対応する構成としたが、かかる構成を変更する。

【2896】

例えば、チャンスモードにおいてレア役入賞が成立した場合、報知モードへの移行抽選に当選していれば、約90%の割合で入賞音Aを出力し、約10%の割合で入賞音Bを出力する構成とする。報知モードへの移行抽選に当選していない場合には、約90%の割合で入賞音Bを出力し、約10%の割合で入賞音Aを出力する構成とする。入賞音Aは、2000msecに亘って出力される構成とし、入賞音Aの出力が終了した場合には、800msec経過後にBGMの音量が0.0dBに戻る構成とする。入賞音Bは、1000msecに亘って出力される構成とし、入賞音Bの出力が終了した場合には、500msec経過後にBGMの音量が0.0dBに戻る構成とする。

【2897】

上記構成とした場合には、入賞音Aと入賞音Bのいずれが出力されるかによって報知モードに移行する期待度が変化することとなるため、いずれの入賞音出力されたかを把握できなかった場合、報知モードへの移行に対する期待感が削がれてしまうことに繋がり、遊技興趣が低下してしまう可能性が懸念されることとなる。しかしながら、入賞音A又は入賞音Bを出力する場合に、BGMの音量を0.0dBから-6.0dBに低下させ、入賞音A又は入賞音Bの出力が終了した場合、BGMの音量を-6.0dBから0.0dBにフェードインさせる構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

20

30

40

50

【2898】

(129) 上記第9の実施の形態では、BGMの出力に関わる処理構成について説明したが、効果音やジングル等の他の音の出力に関わる処理構成に適用してもよいことはいうまでもない。

【2899】

(130) 上記第9の実施の形態では、レア役入賞音の出力が終了した場合にフェードイン制御を開始する構成としたが、他のタイミングでフェードイン制御を開始する構成としてもよい。

【2900】

例えば、省電力モードにおいて遊技者が遊技開始操作を行った場合、フェードイン制御を開始する構成とする。

【2901】

簡単に説明すると、省電力モードに移行する場合には、CH4用レイヤーの第2層に「64」をセットする。これにより、省電力モードでは、BGMの音量が0.0dBから-6.0dBに低下することとなる。かかる状況下で遊技開始操作が行われた場合には、CH4用レイヤーの第2層のボリューム値を128まで定期的に更新するフェードイン制御を開始する。

【2902】

かかる構成とした場合には、新たに遊技を開始しようとした遊技者が突然BGMの音量が大きくなったことに驚いて遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【2903】

なお、遊技開始操作としては、メダルの直接投入又は第1～第3クレジット投入スイッチ56～58の操作によるベット操作と、ベット操作後のスタートレバー41の操作による開始指令発生操作と、があるが、ベット操作がなされた場合にフェードイン制御を開始する構成としてもよいし、開始指令操作がなされた場合にフェードイン制御を開始する構成としてもよい。ベット操作がなされた場合にフェードイン制御を開始する構成とした場合には、開始指令操作がなされるまでの間にフェードイン制御を行うことができるため、遊技回が開始される前までにBGMの音量を0.0dBに戻すことが可能となる。

【2904】

(131) 上記第9の実施の形態では、レア役を、報知モードへの移行抽選と、上乗せ抽選と、が行われる機能を有する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、入賞成立に伴う特典以外の所定の特典が付与される、或いは所定の特典付与が期待できる機能を有する構成であればよい。したがって、所謂Aタイプのスロットマシンにおいて、BBと重複当選し得る役をレア役としてもよい。そして、かかるレア役入賞が成立した場合、レア役入賞音を出力するとともに、BGMの出力を0.0dBから-6.0dBに低下させる構成としてもよい。

【2905】

(132) 上記第10の実施の形態では、ストーリーパートの出力が終了した場合、有利区間が終了するまでミュージックパートを繰り返し出力する構成としたが、有利区間が終了するまでストーリーパートを繰り返し出力する構成としてもよいことはいうまでもない。

【2906】

(133) 上記第10の実施の形態では、エラーが解消された場合、データ番号格納エリアの値を1に変更する構成としたが、ファイル番号格納エリアの値を変更しない場合にデータ番号格納エリアの値も変更しない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、エラーが解消された場合、エンディングムービーが中断された際の続きから再開することが可能となる。

【2907】

(134) 上記第10の実施の形態では、エンディングムービーを実行する際に用いる

10

20

30

40

50

データを、ストーリーパート1～ストーリーパート7及びミュージックパートの8つのファイルに分割して記憶する構成としたが、分割するファイルの数は任意である。例えば、ストーリーパートとミュージックパートとの2つのファイルに分割して記憶する構成としてもよいし、3つのストーリーパートと1つのミュージックパートの4つのファイルに分割して記憶する構成としてもよい。分割するファイルの数を多くした場合には、1つのファイルを再生する際に必要な時間を短くすることが可能となるため、エラーが解消された際に重複するエンディングムービーの長さを短くすることが可能となる。

【2908】

(135) 上記第10の実施の形態では、エンディングムービーを実行する際に用いるデータを、ストーリーパート1～ストーリーパート7及びミュージックパートの8つのファイルに分割して記憶する構成としたが、分割することなく1つのファイルを記憶する構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、エンディングムービーを開始してからの経過時間を示す秒数ポインタを設定可能な構成とし、エラーが発生した場合には、秒数ポインタに応じた位置からエンディングムービーを再開する構成とすることが望ましい。

10

【2909】

(136) 上記第10の実施の形態では、ストーリーパート3のファイルとストーリーパート6のファイルを、再生データと一時停止データとによって構成したが、再生データのみによって構成してもよいことはいうまでもない。また、上記以外のファイルに一時停止データを設ける構成としてもよい。

20

【2910】

(137) 上記第10の実施の形態では、完走条件が成立した場合、次ゲームからエンディングムービーが開始される構成としたが、エンディングムービーが開始される条件は任意である。例えば、報知モード下での差枚数が1000枚等の所定数を超えた場合にエンディングムービーが開始される構成としてもよいし、報知モード下でのゲーム数が100ゲーム等の所定数を超えた場合にエンディングムービーが開始される構成としてもよい。

【2911】

(138) 上記第10の実施の形態では、完走条件として、報知モード下で有利区間における差枚数が2400に達することと、報知モード下で有利区間におけるゲーム数が3000に達することと、を設定したが、報知モード下で有利区間における差枚数が2400に達することのみを完走条件として設定してもよいし、報知モード下で有利区間におけるゲーム数が3000に達することのみを完走条件として設定してもよい。また、他の条件を完走条件として設定してもよい。

30

【2912】

(139) 上記第10の実施の形態では、エラーが解消された場合、再開操作を報知する構成としたが、再開操作を報知しない構成としてもよい。

【2913】

(140) 上記第10の実施の形態では、エラーが解消された場合、再開操作がなされた場合にエンディングムービーが再開される構成としたが、エラーが解消された場合にエンディングムービーが再開される構成としてもよい。例えばホッパーエンプティエラーの場合、遊技場の管理者等が行うエラーの解消操作として、メダル補給の後に行うリセットスイッチ72の押下操作と、前面扉12の閉鎖操作と、がある。そこで、エラーが解消された場合にエンディングムービーが再開される構成とする場合には、リセットスイッチ72の押下操作がなされた場合にエンディングムービーが再開される構成としてもよいし、前面扉12が閉鎖状態となった場合にエンディングムービーが再開される構成としてもよい。

40

【2914】

(141) 上記第10の実施の形態では、次ゲームの開始指令を発生させることを再開操作として設定したが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技者が実行可能な操作

50

であれば任意である。したがって、演出スイッチを備えた構成において当該演出スイッチを操作すること、すなわち遊技回の進行に関与しない操作を再開操作として設定してもよいし、メダルをベットすること等の遊技回の進行に関与する操作を再開操作として設定してもよい。

【2915】

(142) 上記第10の実施の形態では、繰り上げ条件として、有利区間における差枚数と、有利区間におけるゲーム数と、経過時間と、を設定したが、有利区間における差枚数のみを設定する構成としてもよいし、有利区間におけるゲーム数のみを設定する構成としてもよい。さらにいうと、上記第10の実施の形態では、有利区間における差枚数と、有利区間におけるゲーム数と、を有利区間の終了条件として備えた構成において、有利区間における差枚数と、有利区間におけるゲーム数と、を繰り上げ条件として設定した。繰り上げ条件は、有利区間の終了条件と対応する条件を設定する構成であればよい。したがって、有利区間における差枚数のみを有利区間の終了条件として備えた構成であれば、有利区間における差枚数のみを繰り上げ条件として設定すればよい。

10

【2916】

(143) 上記第10の実施の形態では、エンディングムービーを開始した場合、遊技者の操作に基づくことなく、ストーリーパート1～ストーリーパート7のデータと、ミュージックパートのデータと、を連続的に出力する構成としたが、所定のデータについては遊技者の操作に基づいて出力する構成としてもよい。

20

【2917】

例えば、エンディングムービーを、ストーリーパートAと、ストーリーパートBと、ミュージックパートと、によって構成する。ストーリーパートAを出力するためのデータは、ストーリーパート1～ストーリーパート3の3つのファイルに分割して記憶する。ストーリーパートBを出力するためのデータは、ストーリーパート4～ストーリーパート7の4つのファイルに分割して記憶する。ミュージックパートを出力するためのデータは、1つのファイルで記憶する。完走条件が成立してから有利区間における差枚数が2240に達するまでの間は、ストーリーパートAを繰り返し出力する構成とする。すなわち、遊技者の操作に基づくことなくストーリーパート1～ストーリーパート3のデータを連続して出力し、ストーリーパート3の最終データを出力した場合にストーリーパート1のデータに戻る構成とする。有利区間における差枚数が2240に達した場合には、次ゲームから、すなわち次ゲームの開始指令の発生により、有利区間における差枚数が2350に達するまでの間、ストーリーパートBを繰り返し出力する構成とする。そして、有利区間における差枚数が2350に達した場合には、次ゲームから、すなわち次ゲームの開始指令の発生により、有利区間が終了するまでの間、ミュージックパートを繰り返し出力する構成とする。

30

【2918】

かかる構成とした場合であっても、上記第10の実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【2919】

(144) 上記第10の実施の形態では、エンディングムービー開始後のエラー回数が4回以上である場合、エラーが発生した際のファイルの次のファイルの最初からエンディングムービーを開始する構成としたが、次のファイルに移行するエラー回数は任意である。

40

【2920】

(145) 上記第10の実施の形態では、エンディングムービーの演出の構成としたが、所定の条件で開始する特定AT時の演出や連続演出時の演出、ビッグボーナス中の演出等としても良い。例えばエピソードAT（エピソードボーナス）として、ストーリーパート1～ストーリーパート7の200秒のムービー演出を実行した後にミュージックパートを再生するATとし、エピソードATがエラーで中断された際に中断したストーリーパートの番号から演出を再生するようにしても良い。

50

【2921】

(146) 上記第10の実施の形態では、エラーの発生でエンディング演出が中断する構成としたが、エラーが発生した場合に液晶の上位レイヤーにエラー画面を表示するようにしてエンディング演出自体は裏で進行させるようにしても良い。上位レイヤーにエラー画面を表示する際には、完全にエンディング演出が見えなくなるような黒画面にエラー情報を表示するような表示方法として、見た目上エンディング演出が中断しているように見せても良いし、半透明のグレーの透過画面にエラー情報を表示して、透過画面越しにエンディング演出が進行していることが認識できるように表示しても良い。その際には、エラーが発生したファイル番号を記憶させておき、エンディング演出自体は裏で進行するようにして、エラー解消時にエラーが発生したファイル番号に基づいてどこから再生するかを決定するようにする。このようにすることで、エラー発生時には演出画像の上位レイヤーにエラー画面を表示する構成の場合に、エンディング演出時のエラーも同様の処理でエラー画面を表示することでエラー時の処理の共通化を図ることができる。具体的にはドア開エラー時はその時点の演出が進行したまま「ドアが開いています」表示を液晶の上位レイヤーで表示するようなエラーと同様に共通した処理でエラー時の制御を行うことができるようになる。

10

【2922】

(147) 上記第11の実施の形態では、7段階の当選確率を備えた構成について説明したが、備える当選確率の数は任意である。

【2923】

(148) 上記第11の実施の形態では、設定値が1～6のいずれかである場合と、設定値が7である場合と、で異なる報知を実行する構成としたが、かかる構成に限定されるものではない。設定値が4である場合と、設定値が1～3, 5～7のいずれかである場合と、で異なる報知を実行する構成としてもよいし、設定値が1～3のいずれかである場合と、設定値が4～7のいずれかである場合と、で異なる報知を実行する構成としてもよい。また、設定値毎に異なる報知を実行する構成としてもよい。

20

【2924】

(149) 上記第11の実施の形態では、設定値が1～6のいずれかである場合と、設定値が7である場合と、で前面扉12が開放されていることを報知する開放音が異なる構成としたが、これに代えて又は加えて、予備タンク満タンエラー等の所定のエラーを報知する報知音が異なる構成としてもよいし、メダル払出音等の所定音が異なる構成としてもよい。また、音に代えて又は加えて、補助表示部65等に表示する構成や上部ランプ63や下部パネル等の点灯態様を変化させる構成としてもよい。

30

【2925】

(150) 上記第11の実施の形態では、通常開放音と特別開放音とにおいて、前面扉12が開放されているという報知内容は同じであるものの、出力される音声の性別が異なる構成としたが、音声の性別は同じであるものの報知内容が異なる構成としてもよいし、報知内容と音声の性別とのいずれも異なる構成としてもよい。例えば、通常開放音では、「扉が開いています」と前面扉12の開放を報知し、特別開放音では、「このままでよいですか?」というように、前面扉12の開放と設定値が7であることを暗示する構成とする。

40

【2926】

なお、前面扉12の開放を所定の音楽によって報知する構成とし、通常開放音と特別開放音とにおいて、出力される音楽が異なる構成としてもよいことはいうまでもない。

【2927】

(151) 上記第11の実施の形態では、設定値が7である場合と、設定値が1～6のいずれかである場合と、で開放音が異なる構成としたが、かかる構成を変更する。前面扉12が開放されていることを報知する場合には、設定値が1～7のいずれであったとしても、通常開放音を出力する構成とする。但し、設定値が7である場合には、通常開放音の出力に先立ち、所定の警告音を一定時間出力する構成とする。なお、複数のチャンネルを

50

用いて通常開放音と所定の警告音とを共に出力する構成としてもよい。

【2928】

(152) 上記第11の実施の形態では、設定変更操作を行っている場合に設定変更音出力される構成としたが、これに代えて又は加えて、通常開放音又は特別開放音出力される構成としてもよい。

【2929】

(153) 上記第11の実施の形態では、設定値が7である状況下で前面扉12を閉鎖した場合、通常態様が点灯状態である上部ランプ63が30秒間に亘って消灯状態となる構成としたが、所定の解消操作を行うまで消灯状態が維持される構成としてもよい。所定の解消操作としては、スタートレバー41等の操作手段を操作することであってもよいし、設定値を7以外の値に変更する操作を行うことであってもよい。

10

【2930】

(154) 上記第11の実施の形態では、設定キーを設定キー挿入孔73へ挿入してON操作することを開始操作としたが、前面扉12を開放することと、設定キーを設定キー挿入孔73へ挿入してON操作することと、を開始操作としてもよいし、設定キーを設定キー挿入孔73へ挿入してON操作した後に電源スイッチ71をON操作することを開始操作としてもよい。また、設定キーを設定キー挿入孔73へ挿入してON操作すること以外の操作を開始操作としてもよい。

【2931】

(155) 上記第11の実施の形態では、設定キーOFF待ち処理を、第1センサバッファの第1領域第0ビットに「1」、第0領域第0ビットに「0」が格納された状況となってから、10回連続して第0領域第0ビットに「0」が格納された場合に終了する構成としたが、第0領域第0ビットに連続して「0」が格納される回数は任意である。

20

【2932】

(156) 上記第11の実施の形態において、設定キーOFF待ち処理を、設定キー検出センサ73aのOFFエッジを検出した場合に終了する構成としてもよい。

【2933】

(157) 上記第11の実施の形態では、変更操作がなされた場合に表示バッファに設定値を保存し、終了操作がなされた場合に設定値記憶エリアに設定値を記憶する構成としたが、変更操作がなされた場合に設定値記憶エリアの設定値を変更する構成としてもよい。

30

【2934】

(158) 上記第11の実施の形態では、変更操作がなされた場合に払出枚数表示部62に設定値を表示する構成としたが、設定値を表示しない構成としてもよいし、払出枚数表示部62以外の他の表示部に設定値を表示する構成としてもよい。また、筐体11の内部に設定値を表示する表示部を設ける構成としてもよい。

【2935】

(159) 上記第11の実施の形態では、当選確率を変更可能なスロットマシン10を例として説明したが、当選確率を変更可能なパチンコ機に適用してもよいことはいうまでもない。

40

【2936】

(160) 上記第12の実施の形態では、報知モードB下で押し順ベルに当選した場合、報知モードAゲーム数を増加させるか否かの判定が当該ゲームで最大2回行われる構成としたが、3回以上行われる構成としてもよいことはいうまでもない。

【2937】

(161) 上記第12の実施の形態では、報知モードB下で押し順ベルに当選した場合、ゲームの開始段階と、ゲームの終了段階と、において、報知モードAゲーム数を増加させるか否かの判定を行う構成としたが、ゲームの進行状況に基づいて前記判定を行う構成とすれば、上記第12の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。したがって、例えば、第1停止指令が発生した場合と、全リール32L, 32M, 32Rが停止

50

した場合と、に前記判定を行う構成としてもよいし、ストップスイッチ４２～４４の操作が有効となる前と、第２停止指令が発生した場合と、に前記判定を行う構成としてもよい。また、ストップスイッチ４２～４４の操作が有効となる前と、第１停止指令が発生した場合と、第２停止指令が発生した場合と、第３停止指令が発生した場合と、に前記判定を行う構成としてもよい。

【２９３８】

（１６２）上記第１２の実施の形態では、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合、全ナビ抽選に当選した場合すると報知モードＡゲーム数が上乗せされる構成としたが、全ナビ抽選とは別に報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。なお、かかる構成とする場合には、報知モードＡゲーム数を増加させるか否かの抽選に外れた場合、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ停止後に他力抽選を行う構成とすれば、上記第１２の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【２９３９】

（１６３）上記第１２の実施の形態では、全ナビ抽選に当選した場合、かかるタイミングで上乗せゲーム数抽選を行って増加させる報知モードＡゲーム数を決定する構成としたが、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に上乗せゲーム数抽選を行う構成としてもよい。但し、かかる構成とした場合には、ゲームの開始段階において上乗せゲーム数を報知できなくなるため、ゲームの開始段階において例えば所定の報知音等を出力し、報知モードＡゲーム数が増加することを示唆する構成とすることが望ましい。

【２９４０】

（１６４）上記第１２の実施の形態では、全ナビ抽選に当選するとともに上乗せゲーム数抽選を行った場合、ゲームの開始段階で上乗せゲーム数を報知する構成としたが、上乗せゲーム数を報知するタイミングは任意である。第１停止指令が発生したタイミングで上乗せゲーム数を報知する構成としてもよいし、第２停止指令が発生したタイミングで上乗せゲーム数を報知する構成としてもよい。

【２９４１】

また、ゲームの開始段階で報知モードＡゲーム数が増加することを示唆する報知音を出力するとともに、全リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒの停止後に上乗せゲーム数を報知する構成としてもよい。このとき、出力される報知音の種類及びその選択率が上乗せゲーム数の大小によって変化する構成とした場合には、報知モードＡゲーム数がどれだけ増加するのかを期待させながらストップスイッチ４２～４４を操作させることが可能となる。なお、報知音に限らず、補助表示部６５にて上乗せゲーム数に応じた所定の演出を行う構成としてもよいことはいうまでもない。

【２９４２】

（１６５）上記第１２の実施の形態では、全ナビ抽選に当選しなかった場合に部分ナビを行う構成としたが、全ナビ抽選に代えて部分ナビ抽選を行う構成とし、当該部分ナビ抽選に当選した場合に部分ナビを行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合、部分ナビを行う場合と、操作すべきストップスイッチをいずれも報知しない場合と、が生じることとなる。なお、操作すべきストップスイッチをいずれも報知しない場合には、所定の演出によって押し順ベルに当選したことを報知する構成としてもよい。

【２９４３】

（１６６）上記第１２の実施の形態では、部分ナビに従うとともにベル入賞を成立させることができた場合、報知モードＡゲーム数を上乗せする構成としたが、部分ナビに従う一方でベル入賞を成立させることができなかった場合、報知モードＡゲーム数を上乗せする構成としてもよい。

【２９４４】

（１６７）上記第１２の実施の形態では、部分ナビに従わなかった場合に他力抽選を行う構成としたが、他力抽選を行わない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、部分ナビに従うとともにベル入賞を成立させることができた場合、報知モードＡゲーム数が

上乗せされることとなる。

【2945】

(168) 上記第12の実施の形態では、部分ナビに従った場合に報知モードAゲーム数が上乗せされる確率と、部分ナビに従わなかった場合に報知モードAゲーム数が上乗せされる確率と、が等しくなる構成としたが、異なる構成としてもよいことはいうまでもない。

【2946】

(169) 上記第12の実施の形態では、部分ナビに従ってベル入賞を成立させることができた場合と、他力抽選に当選した場合と、で、上乗せゲーム数抽選において選択される上乗せゲーム数の割合が等しい構成としたが、異なる構成としてもよいことはいうまでもない。全ナビ抽選に当選した場合についても同様である。

10

【2947】

(170) 上記第12の実施の形態では、部分ナビを行う場合、最初に操作すべきストップスイッチを報知する構成としたが、2番目に操作すべきストップスイッチを報知する構成としてもよいし、3番目に操作すべきストップスイッチを報知する構成としてもよい。

【2948】

(171) 上記第12の実施の形態では、部分ナビを行う場合、最初に操作すべきストップスイッチを報知する構成としたが、かかる構成を変更する。

【2949】

20

例えば、「×・?・?」や「?・×・?」、「?・?・×」のように、最初に操作してはいけないストップスイッチを報知する構成とする。かかる報知を行った場合には、最初に操作すべきストップスイッチを正解する確率が2分の1、2番目に操作すべきストップスイッチを正解する確率が2分の1となるため、ベル入賞を成立させることができる確率が4分の1となる。そこで、「×」の表示位置と対応するストップスイッチを最初に操作された場合に4分の1の確率で当選となる他力抽選を行う構成とすれば、上記第12の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【2950】

(172) 上記第12の実施の形態では、全ナビ抽選に当選した場合、かかるタイミングで上乗せゲーム数抽選を行う構成としたが、これに加えて、全リール32L、32M、32Rの停止後にベル入賞成立に伴う上乗せゲーム数抽選を行う構成としてもよい。すなわち、1回の報知モードAゲーム数を上乗せする判定に対して、報知モードAゲーム数を複数回上乗せする構成としてもよい。

30

【2951】

(173) 上記第12の実施の形態では、報知モードAゲーム数を増加させる判定を行った場合、上乗せゲーム数抽選を行って10、30、50、100のいずれかを選択する構成としたが、報知モードAゲーム数を増加させる判定を行った場合、例えば30ゲーム等の固定数だけ報知モードAゲーム数を増加させる構成としてもよい。

【2952】

(174) 上記第12の実施の形態では、報知モードB下で報知モードAゲーム数を増加させる構成としたが、これに代えて又は加えて、報知モードBゲーム数を増加させる構成としてもよい。

40

【2953】

(175) 上記第12の実施の形態では、押し順ベルに当選した場合、ストップスイッチ42～44の操作順序によってベル入賞が成立したりしなかったりする構成としたが、ストップスイッチ42～44の操作タイミングによってベル入賞が成立したりしなかったりする構成としてもよいし、ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングによってベル入賞が成立したりしなかったりする構成としてもよい。

【2954】

ストップスイッチ42～44の操作順序及び操作タイミングによってベル入賞が成立し

50

たりしなかったりする構成とする場合には、全ナビ抽選に当選した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序及び操作タイミングを報知し、全ナビ抽選に当選しなかった場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する一方で操作タイミングを報知しない構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、ベル入賞を成立させることができる操作タイミングを遊技者が推測する必要があるため、上記第１２の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。また、かかる構成においては、所定のタイミングでストップスイッチを操作する技量の劣った遊技者が他力抽選を選択することができるため、上記技量の劣った遊技者であっても報知モードＢにおける遊技性を堪能することができる。

【２９５５】

（１７６）上記第１２の実施の形態では、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合に限って全ナビ抽選や他力抽選等による報知モードＡゲーム数の上乗せを行う構成としたが、チャンスモードや報知モードＡにおいて押し順ベルに当選した場合にも報知モードＡゲーム数の上乗せがされ得る構成としてもよい。かかる構成とする場合には、例えばチャンスモードや報知モードＡにおいて押し順ベルに当選した場合、上乗せチャンス抽選を行う構成とし、当該上乗せチャンス抽選に当選した場合、報知モードＢ下で押し順ベルに当選した場合と同じ処理を行う構成とすればよい。そして、上乗せチャンス抽選に当選しなかった場合には、チャンスモードであればストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知せず、報知モードＡであればストップスイッチ４２～４４の操作順序を報知する構成とすればよい。

【２９５６】

（１７７）上記第１２の実施の形態では、左中右ベル，左右中ベル，中左右ベル，中右左ベル，右中左ベル，右左中ベルの当選確率が等しい構成としたが、異なる構成としてもよいことはいうまでもない。このとき、上記第６の実施の形態に記載した役構成や押し順グループ等の技術を適用してもよい。

【２９５７】

（１７８）上記第１３の実施の形態１では、設定変更表示を開始する場合、補助表示部６５にそれまで表示していた客待ち演出等の表示演出を終了させる構成としたが、上記表示演出を継続する処理を行いつつ「設定変更中」の文字情報を表示する構成としてもよい。

【２９５８】

（１７９）上記第１３の実施の形態１では、設定変更コマンドを受信した場合、設定変更表示と設定変更音の出力とを開始する構成としたが、設定変更表示のみを開始する構成としてもよいし、設定変更音の出力のみを開始する構成としてもよい。

【２９５９】

また、設定変更表示と設定変更音の出力とのいずれも開始しない構成、すなわち、設定値を変更可能な状態であることを報知しない構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、変更終了コマンドを受信できなかったことに基づいてエラー報知音の出力を行う構成においては、エラー報知音の出力を通じて変更終了コマンドを受信していないことを報知することが可能となる。

【２９６０】

（１８０）上記第１３の実施の形態１では、変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を開始する構成としたが、これに代えて又は加えて、変更終了コマンドを受信していない状況で開始コマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を開始する構成としてもよい。変更終了コマンドを受信していない状況でベットコマンドを受信した場合と、変更終了コマンドを受信していない状況で開始コマンドを受信した場合と、のいずれにおいてもエラー報知音の出力を開始する構成とする場合には、ベットコマンドを受信した場合、「設定変更操作が終了していません」という第１のエラー報知音の出力を開始し、第１のエラー報知音を出力している状況で開始コマンドを受信した場合、「ゲーム終了後に設定変更操作を行ってください」という第２の

10

20

30

40

50

エラー報知音の出力を開始する構成としてもよい。

【2961】

(181) 上記第13の実施の形態1では、変更終了コマンドを受信していない状態で遊技の進行状況を示すコマンドを受信した場合、エラー報知音の出力を行わない構成としたが、エラー報知音の出力を行う構成としてもよい。但し、かかる構成とした場合には、遊技回を進行させて良いものかどうか遊技者等が困惑する可能性が懸念されるため、終了コマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を開始する構成とすることが望ましい。

【2962】

(182) 上記第13の実施の形態1では、設定変更コマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を終了する構成としたが、変更終了コマンドを受信した場合にエラー報知音の出力を終了する構成としてもよい。

10

【2963】

(183) 上記第13の実施の形態1では、エラー報知音を出力することで変更終了コマンドを受信していないことを示唆する構成としたが、補助表示部65に「設定変更操作をやり直してください」等の所定の表示を行うことで変更終了コマンドを受信していないことを示唆する構成としてもよい。

【2964】

(184) 上記第13の実施の形態1では、エラー報知音として音声情報を出力する構成としたが、所定のメロディを出力する構成としてもよいことはいうまでもない。

【2965】

(185) 上記第13の実施の形態1では、設定値に関わる情報が変更終了コマンドに含まれる構成としたが、設定値に関わる情報を示す設定値コマンドと、変更終了コマンドと、を別個に送信する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、設定変更操作が終了した場合に、設定値コマンドと、変更終了コマンドと、を送信する構成であれば、上記第13の実施の形態1と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、かかる構成においては、設定値コマンドを受信していない状態でベットコマンドを受信した場合にエラー報知音を出力する構成としてもよいし、変更終了コマンドを受信していない状態でベットコマンドを受信した場合にエラー報知音を出力する構成としてもよい。

20

【2966】

(186) 上記第13の実施の形態2では、ベットコマンド等の遊技回の開始に関わるコマンドと、抽選結果コマンド等の遊技回の進行に関わるコマンドと、の全てに設定値に関わる情報を含める構成としたが、上記各種コマンドのうち少なくとも1つに設定値に関わる情報を含める構成としてもよい。したがって、上記各種コマンドのうち、開始コマンドのみに設定値に関わる情報を含める構成としてもよいし、開始コマンドとベットコマンドに設定値に関わる情報を含める構成としてもよい。

30

【2967】

(187) 上記第13の実施の形態2では、確認タイマの値に基づいて設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成としたが、確認タイマを設けずに、設定値に関わる情報を受信したタイミングで設定変更表示及び設定変更音の出力を終了する制御を行う構成としてもよい。

40

【2968】

(188) 上記第13の実施の形態2では、設定変更コマンドを受信した場合に確認タイマに12000をセットし、確認タイマ減算処理において確認タイマの値を1ずつ減算する構成としたが、設定変更コマンドを受信した場合に確認タイマに0をセットし、確認タイマ減算処理において確認タイマの値を1ずつ加算する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、確認タイマの値が12000に達した場合に設定変更表示等を終了する構成とすれば、上記第13の実施の形態2と同様の作用効果を奏することができる。

【2969】

(189) 上記第13の実施の形態2では、表示制御装置81が設定変更コマンドを受

50

信してから120秒経過する前までに抽選結果コマンドを受信した場合、抽選結果情報に応じた補助演出を行わない構成としたが、抽選結果情報に応じた補助演出を行う構成としてもよい。設定値に応じた補助演出を行う構成としてもよいことはいうまでもない。

【2970】

(190) 上記第13の実施の形態2では、設定変更コマンドを受信した場合、設定変更表示と設定変更音の出力とを開始する構成としたが、設定変更表示のみを開始する構成としてもよいし、設定変更音の出力のみを開始する構成としてもよい。

【2971】

(191) 上記第13の実施の形態2では、設定変更コマンドを受信してから120秒経過する前に設定値に関わる情報を受信した場合、「そのままお待ちください」という待機音声を出力する構成としたが、これに代えて又は加えて、補助表示部65に「そのままお待ちください」等の所定の表示を行う構成としてもよい。

10

【2972】

(192) 上記第13の実施の形態2では、設定変更コマンドを受信してから120秒経過する前に設定値に関わる情報を受信した場合、待機音声を出力する構成としたが、待機音声を出力することなく、設定変更表示及び設定変更音の出力を継続する構成としてもよい。但し、かかる構成とした場合には、設定変更操作を行った作業等が、設定変更操作を終了したにも関わらず設定変更表示が終了しないことに対して困惑する可能性が懸念される。

【2973】

(193) 上記第13の実施の形態1, 2において、主制御装置101から表示制御装置81に対して設定値に関わる情報をコマンドに含めて送信する場合に、設定値に関わる情報の送信態様は任意である。例えば設定6の場合に「6」の数値情報（より詳しくは「00000110」）を送信するというように、設定値と対応する数値情報をそのまま送信する構成としてもよいし、例えば設定6の場合に「01000000」（数値情報としては64）を送信するというように、設定値と対応するビットを1とした情報を送信する構成としてもよい。

20

【2974】

(194) 上記第13の実施の形態1, 2に、上記第11の実施の形態に記載の構成を組み合わせてもよい。上記第11の実施の形態は、設定値が所定の値（7）であるか否かによって報知内容を変化させる構成である。このため、上記第11の実施の形態を上記第13の実施の形態1, 2に組み合わせた場合であっても、上記第11の実施の形態に記載した作用効果を奏することは明らかである。

30

【2975】

(195) 上記第14の実施の形態では、CZ演出において全てのストップスイッチ42～44が操作された後にポイントを報知する構成としたが、これに代えて又は加えて、1つのストップスイッチが操作された後にポイントを報知する構成としてもよいし、2つのストップスイッチが操作された後にポイントを報知する構成としてもよい。いずれのストップスイッチ42～44も操作されていない状況すなわち遊技回の開始段階でポイントを報知する構成としてもよい。ゲームの開始段階で報知ポイントを決定する構成においては、任意のタイミングでポイントを報知することができる。

40

【2976】

(196) 上記第14の実施の形態では、押し順ベルに当選した場合、ゲームの終了段階でポイント抽選を行う構成としたが、第1停止指令が発生した後にポイント抽選を行う構成とすれば、上記第14の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。上記第14の実施の形態において押し順ベル当選ゲームでポイント抽選を行う要件は、左ストップスイッチ42を操作して第1停止指令が発生させることだからである。

【2977】

(197) 上記第14の実施の形態では、押し順ベル以外に当選した場合、ゲームの開始段階でポイント抽選を行う構成としたが、押し順ベルと同様にゲームの終了段階でポイ

50

ント抽選を行う構成としてもよい。

【2978】

(198) 上記第14の実施の形態では、当選役に関わらず、ゲームの終了段階で増加ポイントを裏ポイントカウンタの値に加算する構成としたが、押し順ベル以外に当選した場合、ゲームの開始段階で裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算し、押し順ベルに当選した場合、ゲームの終了段階で裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算する構成としてもよい。

【2979】

(199) 上記第14の実施の形態では、報知ポイントに基づいてCZ演出の演出内容を決定する構成としたが、レア役当選時等のゲームの開始段階でポイントを取得した場合、当該取得ポイントに基づいてCZ演出の演出内容を決定する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、CZ演出を実行するゲームにて取得したポイントと異なるポイントを報知する構成とした場合であっても、CZ演出を実行するゲームにて取得したポイントと、CZ演出の演出内容と、を関連付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。今回のゲームにて取得したポイントの大小を、CZ演出にて行われたカットイン演出の種別から遊技者に推測させることが可能となるからである。

【2980】

(200) 上記第14の実施の形態では、当選役に基づいて報知ポイントを決定する構成としたが、レア役当選時等のゲームの開始段階でポイントを取得した場合、当該取得ポイントに基づいて報知ポイントを決定する構成としてもよい。例えば、スイカに当選した場合には、20ポイント、50ポイント、100ポイントのいずれかが取得される(図174(b)参照)。このとき、20ポイントを取得した場合には、報知ポイントとして、50%の割合で10ポイント、50%の割合で20ポイントと決定し、50ポイントを取得した場合には、報知ポイントとして、40%の割合で20ポイント、30%の割合で30ポイント、20%の割合で40ポイント、10%の割合で50ポイントと決定し、100ポイントを取得した場合には、報知ポイントとして、10%の割合で20ポイント、20%の割合で30ポイント、30%の割合で40ポイント、40%の割合で50ポイントと決定する構成とする。

【2981】

上記構成とした場合には、CZ演出を実行するゲームにて取得したポイントと異なるポイントを報知する構成とした場合であっても、CZ演出を実行するゲームにて取得したポイントと、報知ポイントと、を関連付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。上記例に基づいて具体的に説明すると、スイカ当選ゲームで10ポイントと報知された場合には、今回のゲームにおける取得ポイントが20ポイントと確定し、50ポイントと報知された場合には、今回のゲームにおける取得ポイントが50ポイント又は100ポイントと確定するとともに、100ポイントを取得した可能性が高くなる。このように、今回のゲームにて取得したポイントの大小を、報知ポイントから遊技者に推測させることが可能となるからである。

【2982】

(201) 上記第14の実施の形態では、押し順ベル当選ゲームで左ストップスイッチ42を最初に操作しなかった場合、ポイント抽選を行わない構成としたが、ポイント抽選を行うものの当該ポイント抽選にて取得したポイントを無効とする構成としてもよい。より具体的には、レア役当選等の場合と同様に、押し順ベルに当選した場合にもゲームの開始段階でポイント抽選を行う構成とする。そして、左ストップスイッチ42が最初に操作された場合には、ポイント抽選にて取得したポイントをポイント値カウンタの値に加算し、左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった場合には、ポイント抽選にて取得したポイントをポイント値カウンタの値に加算しない構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記第14の実施の形態と比してポイントに関わる処理構成が複雑化するものの、上記第14の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【2983】

(202) 上記第14の実施の形態では、押し順ベル当選ゲームでCZ演出を開始した場合、左ストップスイッチ42が最初に操作されたか否かに関わらず、CZ演出を最後まで実行する構成としたが、左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった段階でCZ演出を終了する構成としてもよい。このとき、ポイントを報知した上でCZ演出を終了する構成としてもよいし、ポイントを報知することなくCZ演出を終了する構成としてもよい。

【2984】

(203) 上記第14の実施の形態では、チャレンジゾーンにおいて毎ゲームCZ演出を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、CZ演出の実行頻度が通常ゾーンよりも高くなる構成であればよい。したがって、チャレンジゾーンの奇数ゲームにおいてCZ演出を行う構成としてもよいし、チャレンジゾーンの偶数ゲームにおいてCZ演出を行う構成としてもよい。なお、通常ゾーンにおいても所定確率でCZ演出を行う構成としてもよい。

10

【2985】

(204) 上記第14の実施の形態では、裏ポイントカウンタに記憶された値をチャレンジゾーンでのみ使用する構成としたが、通常ゾーンにおいても使用する構成としてもよい。例えば、通常ゾーンにおいてポイントが増加した場合には、当該増加ポイントと、裏ポイントカウンタに記憶された値の少なくとも一部と、を合わせて報知する構成とする。

【2986】

(205) 上記第14の実施の形態では、チャレンジゾーンの最後のゲームでポイントが増加した場合、当該増加ポイントは次回のチャレンジゾーンにおいて報知される構成としたが、かかる構成を変更する。

20

【2987】

チャレンジゾーンの最後のゲームでは、図184に示すCZ中処理が終了した場合、裏ポイントカウンタの値が0であるか否かを判定する。裏ポイントカウンタの値が0でない場合には、当該裏ポイントカウンタの値を追加で報知する構成とする。かかる構成とした場合には、チャレンジゾーンに移行してから終了するまでに取得したポイントの全てを、当該チャレンジゾーン下で報知することが可能となる。

【2988】

(206) 上記第14の実施の形態では、通常ゾーンにおいてポイントが増加した場合、当該ゲームで増加ポイントを報知する構成としたが、所定確率で増加ポイントを報知しない構成としてもよい。例えば、通常ゾーンにおいてポイントが増加した場合、2分の1の確率で表ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算し、2分の1の確率で裏ポイントカウンタの値に増加ポイントを加算する構成とする。かかる構成とした場合には、通常ゾーンにおいてポイントが増加した場合、2分の1の確率で当該ゲームにて増加ポイントが報知され、2分の1の確率でチャレンジゾーンまで増加ポイントの報知が持ち越されることとなる。

30

【2989】

(207) 上記第14の実施の形態では、チャレンジゾーンに移行した場合、ポイント抽選において必ず10以上のポイントを取得する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、通常ゾーンよりも1以上のポイントを取得する頻度が高くなる構成であればよい。

40

【2990】

(208) 上記第14の実施の形態では、通常ゾーンからチャレンジゾーンに移行する場合、50ポイントが加算される構成としたが、加算されるポイント値は任意である。また、所定の抽選を行ってチャレンジゾーン移行時に加算するポイント値を決定する構成としてもよい。

【2991】

(209) 上記第14の実施の形態では、チャレンジゾーン下で1000ポイントに到達するとともに報知モードへの移行抽選に外れた場合、チャレンジゾーンがそのまま継続

50

する構成としたが、補助表示部 65 でガセ前兆演出を開始するとともに、内部的にチャレンジゾーンにおける処理を継続する構成としてもよい。

【2992】

(210) 上記第14の実施の形態では、報知モードへの移行抽選が行われる契機となるポイントの取得確率が高くなるチャレンジゾーンと、当該チャレンジゾーン下でポイントを報知するCZ演出と、を例として説明したが、かかる構成を変更する。

【2993】

例えば、報知モードにおいて、ゲーム数（払出枚数によって終了するのであれば払出枚数）の上乗せ頻度が高くなる特化ゾーンと、当該特化ゾーン下でゲーム数を報知する上乗せ演出と、を備えた構成において、上乗せ演出で報知するゲーム数を、裏ゲーム数カウンタに記憶された値の範囲内で決定する構成とし、特化ゾーンに移行する場合に裏ゲーム数カウンタの値に50を加算する構成とする。

【2994】

(211) 上記第14の実施の形態では、前兆モードに移行する場合、10ゲームに亘って前兆演出が行われるよう、演出期間を設定する構成としたが、前兆演出を行う演出期間の長さは任意である。したがって、5ゲームに亘って前兆演出を行う構成においては、前兆モードの5ゲーム目が終了したタイミングで5ゲームの演出期間を設定する構成とすればよいし、前兆演出として3ゲームの連続演出のみを行う構成であれば、前兆モードの7ゲーム目が終了したタイミングで3ゲームの演出期間を設定する構成とすればよい。

【2995】

(212) 上記第14の実施の形態では、前兆モードに移行する場合、10G間演出設定処理を行って10ゲーム目までに行う補助演出の演出内容を事前に決定する構成としたが、ゲームの開始後に前兆ゲーム数カウンタの値に基づいて補助演出の演出内容を決定する構成としてもよい。

【2996】

(213) 上記第14の実施の形態では、前兆モードに移行する場合、前兆ゲーム数カウンタに0をセットし、ゲームが開始される毎に前兆ゲーム数カウンタの値に1を加算する構成としたが、前兆モードに移行する場合、前兆ゲーム数カウンタに10をセットし、ゲームが開始される毎に前兆ゲーム数カウンタの値から1を減算する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、前兆ゲーム数カウンタの値が0となった場合に告知演出を実行する制御を行うとともに告知済フラグをセットする構成とし、前兆ゲーム数カウンタの値が0であって告知済フラグがセットされている場合、最終画面を継続表示する制御を行うとともに「準備中」を追加表示する制御を行う構成とした場合には、上記第14の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【2997】

(214) 上記第14の実施の形態では、前兆モードが11ゲーム以上継続した場合、「準備中」を追加表示する制御を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、報知モードに移行するまでの残りゲーム数を表示する制御を行う構成としてもよいし、「WIN」表示のみを継続表示する制御を行う構成としてもよい。

【2998】

(215) 上記第14の実施の形態では、前兆モードが11ゲーム以上継続した場合、告知演出の最終画面を継続表示する制御を行う構成としたが、告知演出を再度繰り返す制御を行う構成としてもよいし、告知演出と異なる補助演出を開始する制御を行う構成としてもよい。

【2999】

また、前兆モードの10ゲーム目では主人公キャラクタが敗北する対決演出を行う構成とし、報知モード移行ゲームとなった場合、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に主人公キャラクタが勝利するとともに報知モードへの移行を報知する逆転演出を行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、逆転演出が開始されることを期待させながら前兆モードにおける11ゲーム目以降の遊技を行わせることが可能となる。

【3000】

(216) 上記第14の実施の形態では、押し順ベル当選ゲームで左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった場合、モードゲーム数カウンタの値を更新しない、ポイント抽選を行わない等の各種不利益が生じる構成としたが、左ストップスイッチ42が最初に操作されなかった場合、上記各種不利益が生じる構成としてもよい。

【3001】

(217) 上記第14の実施の形態では、報知モードに移行しないことを報知するガセ前兆演出についての説明を省略したが、ガセ前兆演出を行う構成としてもよいことはいうまでもない。

【3002】

(218) 上記第14の実施の形態では、押し順ベル当選した場合、8枚のメダル払出が行われるベル入賞と、1枚のメダル払出が行われる入賞と、のいずれかが必ず成立する構成としたが、ベル入賞を成立させることができない操作順序でストップスイッチ42～44が操作された場合、いずれの入賞も成立しない取りこぼしが発生し得る構成としてもよい。

【3003】

(219) 上記第15の実施の形態では、仮想メダルを投入する操作手段として第1クレジット投入スイッチ56のみを備える構成としたが、第2クレジット投入スイッチ57及び第3クレジット投入スイッチ58を備える構成としてもよいことはいうまでもない。

【3004】

(220) 上記第15の実施の形態では、スイッチバッファにおいて、第6ビットを不使用エリアとし、第7ビットを停電信号が格納されるエリアとしたが、第6ビットを第2クレジット投入スイッチ57に設けられた第2クレジット投入検出センサ57aからの信号情報が格納されるエリアとし、第7ビットを第3クレジット投入スイッチ58に設けられた第3クレジット投入検出センサ58aからの信号情報が格納されるエリアとしてもよい。

【3005】

(221) 上記第15の実施の形態では、回転情報バッファ、正常回転情報バッファ、スイッチバッファを1バイトで構成したが、2バイト以上で構成してもよいことはいうまでもない。2バイト以上で構成した場合には、スタートレバー41、第1クレジット投入スイッチ56、精算スイッチ59、ストップスイッチ42～44の他に、第2クレジット投入スイッチ57、第3クレジット投入スイッチ58、リセットスイッチ72、設定キー検出センサ73a等の他のスイッチからの信号入力状況を示すビットをスイッチバッファに設けることが可能となる。

【3006】

(222) 上記第15の実施の形態における停止指令確認処理では、スイッチ状態確認処理を行わないことにより、スタートレバー41、第1クレジット投入スイッチ56、精算スイッチ59、停止しているリールと対応するストップスイッチの少なくとも1つを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、上記各スイッチの少なくとも1つを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成であればよい。

【3007】

例えば、従来の停止指令確認処理と同様に、停止指令確認処理においてスイッチ状態確認処理を行う構成とする。但し、スイッチ状態確認処理において、比較値と回転情報が一致していない場合（ステップS151204がNOの場合）と、スイッチ状態とスイッチ状態2が一致していない場合（ステップS151206がNOの場合）と、に、ステップS151111の点灯データ記憶処理に進むのではなく、ステップS151108の停止指令情報の取得に進む構成とする。かかる構成とした場合であっても、停止指令確認処理

10

20

30

40

50

の処理構成の簡素化を図ることはできないものの、回転中のリールを停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

【3008】

例えば、従来の停止指令確認処理と同様に、停止指令確認処理においてスイッチ状態確認処理を行う構成とする。但し、スイッチバッファにおいて、第3ビット～第5ビットを常時0が格納される不使用エリアとする。かかる構成とした場合には、スタートレバー41，第1クレジット投入スイッチ56，精算スイッチ59の操作状況を確認しない構成とすることができるため、スタートレバー41，第1クレジット投入スイッチ56，精算スイッチ59の少なくとも1つを操作しながら停止指令を発生させることが可能となる。なお、かかる構成においては、停止しているリールと対応するストップスイッチの操作を継続している場合、停止指令を発生させることができない。また、スタートレバー41，第1クレジット投入スイッチ56，精算スイッチ59の操作状況を格納するための新たなセンサバッファを設ける必要が生じるため、記憶容量の増大化が懸念されることとなる。

10

【3009】

(223) 上記第15の実施の形態では、スタートレバー41，第1クレジット投入スイッチ56，精算スイッチ59，停止しているリールと対応するストップスイッチの少なくとも1つを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成としたが、かかる構成を変更する。

【3010】

例えば、スタートレバー41を操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。第1クレジット投入スイッチ56，精算スイッチ59，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

20

【3011】

例えば、第1クレジット投入スイッチ56を操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。スタートレバー41，精算スイッチ59，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

30

【3012】

例えば、精算スイッチ59を操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。スタートレバー41，第1クレジット投入スイッチ56，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

【3013】

例えば、停止しているリールと対応するストップスイッチを操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。スタートレバー41，第1クレジット投入スイッチ56，精算スイッチ59のいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

40

【3014】

例えば、スタートレバー41又は第1クレジット投入スイッチ56を操作している場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成とする。精算スイッチ59，停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれかを操作している場合には、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作しても停止指令を発生させることが不可能な構成とする。

【3015】

(224) 上記第15の実施の形態では、スタートレバー41，第1クレジット投入ス

50

イッチ 5 6 , 精算スイッチ 5 9 , 停止しているリールと対応するストップスイッチのいずれも操作していない場合であっても、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成としたが、上記各スイッチの少なくとも 1 つを操作している場合、回転中のリールと対応するストップスイッチを操作すれば停止指令を発生させることが可能な構成としてもよい。

【 3 0 1 6 】

(2 2 5) 上記第 1 5 の実施の形態では、スイッチ状態確認処理を行わないことにより、スタートレバー 4 1 , 第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 , 精算スイッチ 5 9 , 停止しているリールと対応するストップスイッチから ON 信号が入力されているか否か (ステップ S 1 5 1 2 0 4) と、上記各スイッチの ON エッジを検出したか否か (ステップ S 1 5 1 2 0 6) と、を確認しない構成としたが、上記各スイッチから ON 信号が入力されているか否かを確認する一方、上記各スイッチの ON エッジを検出したか否かを確認しない構成としてもよいし、上記各スイッチから ON 信号が入力されているか否かを確認しない一方、上記各スイッチの ON エッジを検出したか否かを確認する構成としてもよい。

10

【 3 0 1 7 】

上記各スイッチから ON 信号が入力されているか否かを確認する一方、上記各スイッチの ON エッジを検出したか否かを確認しない構成とした場合には、例えば開始指令を発生させるべくスタートレバー 4 1 を操作した後に当該操作を継続した場合、停止指令を発生させることができ、開始指令を発生させるべくスタートレバー 4 1 を操作した後に当該操作を終了し、スタートレバー 4 1 を再度操作した場合、スタートレバー 4 1 の操作を終了するまで停止指令を発生させることができない構成とすることが可能となる。かかる構成とした場合であっても、経年劣化等によってスタートレバー 4 1 が初期位置に復帰しない事象が発生した場合における操作性を改善することが可能となる。

20

【 3 0 1 8 】

(2 2 6) 上記第 1 5 の実施の形態では、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の内部に L E D を設け、停止指令を発生させることが可能な場合、L E D を点灯させ、停止指令を発生させることが不可能な場合、L E D を消灯させる構成としたが、かかる構成を変更する。

【 3 0 1 9 】

例えば、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の内部に L E D を設け、停止指令を発生させることが可能な場合、L E D を青色点灯させ、停止指令を発生させることが不可能な場合、L E D を赤色点灯させる構成とする。

30

【 3 0 2 0 】

例えば、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の内部に L E D を設けず、停止指令を発生させることが可能なストップスイッチと、停止指令を発生させることが不可能なストップスイッチと、を補助表示部 6 5 等において報知する構成とする。

【 3 0 2 1 】

例えば、ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の内部に L E D を設けず、停止指令を発生させることが可能なストップスイッチと、停止指令を発生させることが不可能なストップスイッチと、を報知しない構成とする。

【 3 0 2 2 】

40

(2 2 7) 上記第 1 5 の実施の形態における開始前処理では、スイッチバッファの第 0 領域に記憶された情報と、3 7 H と、の論理積が 0 であるか否かを判定しないことにより、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 , ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の少なくとも 1 つを操作している場合であっても開始指令を発生させることが可能な構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、上記各スイッチの少なくとも 1 つを操作している場合であっても開始指令を発生させることが可能な構成であればよい。

【 3 0 2 3 】

(2 2 8) 上記第 1 5 の実施の形態では、第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 , ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 の少なくとも 1 つを操作している場合であっても開始指令を発生させることが可能な構成としたが、かかる構成を変更する。

50

【3024】

例えば、第1クレジット投入スイッチ56を操作している場合であっても、スタートレバー41を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成とする。ストップスイッチ42～44のいずれかを操作している場合には、スタートレバー41を操作しても開始指令を発生させることが不可能な構成とする。

【3025】

例えば、ストップスイッチ42～44の少なくとも1つを操作している場合であっても、スタートレバー41を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成とする。第1クレジット投入スイッチ56を操作している場合には、スタートレバー41を操作しても開始指令を発生させることが不可能な構成とする。

10

【3026】

例えば、ストップスイッチ42～44のいずれかを操作している場合であっても、スタートレバー41を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成とする。第1クレジット投入スイッチ56を操作している場合と、複数のストップスイッチを操作している場合と、には、スタートレバー41を操作しても開始指令を発生させることが不可能な構成とする。

【3027】

例えば、中ストップスイッチ43を操作している場合であっても、スタートレバー41を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成とする。第1クレジット投入スイッチ56，左ストップスイッチ42，右ストップスイッチ44を操作している場合には、スタートレバー41を操作しても開始指令を発生させることが不可能な構成とする。

20

【3028】

(229) 上記第15の実施の形態では、第1クレジット投入スイッチ56，ストップスイッチ42～44のいずれも操作していない場合であっても、スタートレバー41を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成としたが、上記各スイッチの少なくとも1つを操作している場合、スタートレバー41を操作すれば開始指令を発生させることが可能な構成としてもよい。

【3029】

(230) 上記第15の実施の形態では、開始許可LEDを設け、開始指令を発生させることが可能な場合、開始許可LEDを点灯させ、開始指令を発生させることが不可能な場合、開始許可LEDを消灯させる構成としたが、かかる構成を変更する。

30

【3030】

例えば、開始許可LEDを設けずに、開始指令を発生させることが可能か否かを、補助表示部65又は補助表示部65と異なる表示部において報知する構成とする。このとき、開始指令を発生させることが可能な場合、「START」の文字情報を表示し、開始指令を発生させることが不可能な場合、「START」の文字情報を表示しない構成とする。

【3031】

(231) 上記第15の実施の形態では、停止位置決定処理が終了した場合、リール回転数カウンタの値が0でない場合に停止指令確認処理に戻る構成としたが、停止位置を決定したリールの回転が停止した場合に停止指令確認処理に戻る構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、上記第15の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

40

【3032】

また、停止指令を発生させたストップスイッチの操作が終了した場合に停止指令確認処理に戻る構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、スタートレバー41や停止指令を発生させていないストップスイッチの操作を継続した状態で停止指令確認処理に戻ることができるため、上記第15の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【3033】

(232) 上記第16の実施の形態では、ルーレット演出又は宝箱演出にて獲得したア

50

アイコンを表示した場合、当該獲得アイコンを第1領域651に表示した後に表示順序を並べ替える構成としたが、上記獲得アイコンを表示中のアイコンの最後尾に表示した後に表示順序を並べ替える構成としてもよい。

【3034】

(233) 上記第16の実施の形態において、ルーレット演出又は宝箱演出にて獲得したアイコンを表示した場合、表示順序を並べ替えた後のアイコンがアイコン表示領域651～655に表示される構成としてもよい。

【3035】

例えば、図231(b2)に示すアイコン表示状況において緑色アイコンの獲得を報知した場合には、当該緑色アイコンを第3領域653に移動させるとともに、第3領域653に表示していた勝利アイコンを第4領域654に移動させる。

【3036】

例えば、図231(b2)に示すアイコン表示状況において緑色アイコンの獲得を報知した場合には、第1領域651～第4領域654に種別不明の白色アイコン(又は白色発光したアイコン)を表示し、獲得したアイコンが4個となったことを報知する。その後、第1領域651の白色アイコンを青色アイコン、第2領域652の白色アイコンを赤色アイコン、第3領域653の白色アイコンを緑色アイコン、第4領域654の白色アイコンを勝利アイコンに変更する。

【3037】

(234) 上記第16の実施の形態では、継続特典として、継続抽選に1回当選となるもののみを備えた構成としたが、これに代えて又は加えて、継続抽選に2回当選となるものや継続抽選に3回当選となるものを備える構成としてもよいことはいうまでもない。複数種類の継続特典を備える構成とした場合には、アップアイコンと同様に当選回数に応じて異なる勝利アイコンを表示する構成としてもよいし、当選回数に関わらず同一の勝利アイコンを表示する構成としてもよい。

【3038】

(235) 上記第16の実施の形態では、アイコンを表示する場合、アップ数が1～10のいずれかのアップ特典を取得した場合に青色アイコンを表示し、アップ数が11～20のいずれかのアップ特典を取得した場合に緑色アイコンを表示し、アップ数が21以上のアップ特典を取得した場合に赤色アイコンを表示する構成としたが、アップ数がそのまま記載されたアイコンを表示する構成としてもよいし、アップ数に関わらず同一のアップアイコンを表示する構成としてもよい。アップ数に関わらず同一のアップアイコンを表示する例としては、「継続率UP」と記載されたアイコンを表示する例が代表例として挙げられる。

【3039】

(236) 上記第16の実施の形態では、獲得したアイコンが小A Tステージにおける使用順序となるように、表示アイコンを並べ替える構成としたが、主制御装置101が小A T移行処理において使用する順序となるように、表示アイコンを並べ替える構成としてもよい。

【3040】

(237) 上記第16の実施の形態では、主制御装置101において、小A Tモードの突破有無や継続抽選の当選回数等を、小A Tモード移行ゲームで決定する構成としたが、小A Tステージにおける補助演出に合わせて決定する構成としてもよい。具体的には、小A Tモードの1ゲーム目にアップ特典を使用して最終継続率を決定し、小A Tモードの2ゲーム目、10ゲーム目、18ゲーム目に継続特典の使用又は継続抽選を行って当選有無を判定する。かかる構成とした場合には、アイコンの表示順序が、小A Tステージにおける使用順序と一致するのみならず、主制御装置101における使用順序とも一致する構成となるため、スロットマシン10内部の仕組みを遊技者に理解させることが可能となり、本スロットマシン10の知識を深めさせることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

20

30

40

50

【3041】

(238) 上記第16の実施の形態では、小A Tモードの1ゲーム目を継続率決定パートとしたが、かかる構成を変更する。

【3042】

例えば、継続特典の獲得数が3以上の場合、小A Tモードの1ゲーム目を継続率決定パートとし、継続特典の獲得数が2以下の場合、獲得した継続特典と同数のバトルパートを行った後に継続率決定パートとなる構成とする。具体例を挙げて説明すると、継続特典の獲得数が1の場合、小A Tモードの9ゲーム目を継続率決定パートとする。かかる構成とした場合であっても、アイコン表示領域651～655において、勝利アイコンの後にアップアイコンが並ぶ構成とすれば、上記第16の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

10

【3043】

(239) 上記第16の実施の形態では、小A Tモードにおいて継続抽選に3回当選した場合に大A Tモードに移行する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、小A Tモードから大A Tモードへの移行条件は任意である。

【3044】

例えば、小A Tモードにおいて継続抽選に5回当選した場合に大A Tモードに移行する構成とする。

【3045】

例えば、小A T移行ゲームにおいてクリア回数を1～5のいずれかと決定する構成とし、継続抽選の当選回数が上記クリア回数となった場合、大A Tモードに移行する構成とする。

20

【3046】

例えば、小A Tモードの1ゲーム目を継続役決定パートとし、その後のバトルパートにおいて上記継続役に当選した場合、次セットのバトルパートに移行する構成とする。そして、バトルパートを3回突破することができた場合には、大A Tモードに移行する構成とする。かかる構成とする場合には、アップ特典に代えて、例えばチェリー等の役の種別が指定されたアシスト特典を獲得可能な構成とし、当該アシスト特典を多く獲得するほど継続役の種別が増加してバトルパートを突破し易くなる構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記第16の実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

30

【3047】

例えば、小A Tモードの1ゲーム目を回避役決定パートとし、その後のバトルパートにおいて上記回避役に当選しなかった場合、次セットのバトルパートに移行する構成とする。そして、バトルパートを3回突破することができた場合には、大A Tモードに移行する構成とする。かかる構成とする場合には、アップ特典に代えて、例えばチェリー等の役の種別が指定されたアシスト特典を獲得可能な構成とする。回避役決定パートでは、獲得したアシスト特典によって指定された役が回避役から除外される構成とし、アシスト特典を多く獲得するほど回避役の種別が減少してバトルパートを突破し易くなる構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記第16の実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

40

【3048】

(240) 上記第16の実施の形態では、アシスト特典としてアップ特典と継続特典とを備える構成としたが、アップ特典のみを備える構成としてもよいし、継続特典のみを備える構成としてもよい。

【3049】

(241) 上記第16の実施の形態において、継続特典を3個獲得した場合、次ゲームから小A Tモード又は小A T前兆モードに移行する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、継続特典を3個獲得することで小A Tモードへの移行時期を早めることが可能となるため、継続特典の獲得数が3となることを期待させながら非A Tモードにおける遊技を行わせることが可能となり、非A Tモードにおける遊技が単調化することを抑制する

50

ことが可能となる。

【3050】

(242) 上記第16の実施の形態において、アップアイコンが所定のタイミングで昇格する構成としてもよい。例えば、アップ数30のアップ特典を付与した場合に、当該ゲームでは青色アイコンを表示し、次のアップ特典を付与したゲームや継続率決定パートにおいて上記青色アイコンを赤色アイコンに変更する。

【3051】

(243) 上記第16の実施の形態では、アシスト特典を付与した場合、当該ゲームでルーレット演出又は宝箱演出を行って獲得アイコンを表示する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、アシスト特典を付与したゲームと異なるゲームでルーレット演出又は宝箱演出を行って獲得アイコンを表示する構成としてもよい。

10

【3052】

(244) 上記第16の実施の形態において、勝利アイコンを3個表示した場合、これらの勝利アイコンをレインボー色に発光表示させてもよい。

【3053】

(245) 上記第16の実施の形態では、勝利アイコンの表示数が3となった場合、アップアイコン及び4個目以降の勝利アイコンを上乗せアイコンに変更する構成としたが、これに代えて又は加えて、アップ数の合計値が50に達した場合すなわち継続率が100%に到達することが確定した場合、勝利アイコン及びそれ以降のアップアイコンを上乗せアイコンに変更する構成としてもよい。

20

【3054】

(246) 上記第16の実施の形態では、勝利アイコンの表示数が3となった場合、アップアイコン及び4個目以降の勝利アイコンを上乗せアイコンに変更する構成としたが、上乗せアイコンに変更せずにそのまま表示する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、小ATモードにおいて使用しなかったアップアイコン及び勝利アイコンによって、大ATモードにおけるゲーム数の上乗せがなされる構成とすれば、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【3055】

(247) 上記第16の実施の形態では、非ATモード下で継続特典を3個獲得した場合、アップ特典及び4個目以降の継続特典の恩恵が大ATモードにおけるゲーム数の上乗せに変更される構成としたが、恩恵の内容はそのまま使用タイミングが変化する構成としてもよい。例えば、大ATモードにおいてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合、復活バトルチャレンジに移行する構成とする。復活バトルチャレンジでは、アシスト特典が残っていない場合、25%の確率で当選となる復活抽選が行われ、復活抽選に当選した場合には、大ATモードに復帰し、復活抽選に当選しなかった場合には、有利区間が終了する構成とする。そして、アップ特典が残っている場合には、復活抽選の当選確率をアップ数分だけ増加させ、継続特典が残っている場合には、復活抽選を当選とする。

30

【3056】

(248) 上記第16の実施の形態では、アシスト特典が残った状態で大ATモードに移行した場合、大ATモードにおいて遊技可能なゲーム数が上乗せされる構成としたが、小ATモード下で付与される予定であった恩恵と異なる恩恵を付与する構成とすれば、上記第16の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

40

【3057】

例えば、所定回数に亘って大ATモード下でのゲーム数が上乗せされる上乗せ特化ゾーンを備え、アシスト特典が残った状態で小ATモードが終了した場合と、アシスト特典が残った状態で確定役に当選した場合と、には、大ATモードに移行させる前に上記上乗せ特化ゾーンに移行させる構成とする。上乗せ特化ゾーン下で遊技可能な遊技回数は、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じて決定される構成とする。

【3058】

50

例えば、所定回数に亘って大 A T モード下でのゲーム数が上乗せされる上乗せ特化ゾーンを備え、アシスト特典が残った状態で大 A T モードに移行した場合には、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じた回数分だけ上記上乗せ特化ゾーンに移行させる構成とする。

【3059】

例えば、大 A T モードが所定回数（例えば 40 回）を 1 セットとしたセット数によって管理される構成において、アシスト特典が残った状態で大 A T モードに移行した場合には、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じた回数分だけ上記セット数をストックさせる構成とする。

【3060】

例えば、大 A T モードがゲーム数ではなく払出枚数によって管理される構成において、アシスト特典が残った状態で大 A T モードに移行した場合には、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じた回数分だけ上記払出枚数を増加させる構成とする。

【3061】

例えば、大 A T モードの終了後にチャンスモードに移行する構成において、アシスト特典が残った状態で大 A T モードに移行した場合には、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じた分だけポイントを増加させる構成とする。或いは、残ったアシスト特典の種別及びその個数に応じて移行ゲーム数カウンタに 300 がセットされる割合が高くなる構成とする。

【3062】

（249）上記第 16 の実施の形態において、アシスト特典が残った状態で大 A T モードに移行した場合、小 A T モードを経由して大 A T モードに移行した場合と、非 A T モードから直接大 A T モードに移行した場合と、で、上乗せされるゲーム数が異なる構成としてもよい。

【3063】

また、例えば継続特典を 3 個獲得している場合等の小 A T モードの突破が確定している状況で確定役に当選した場合、継続特典を 3 個消費して大 A T モードに移行させ、確定役に当選したこと（大移行フラグがセットされていること）に基づいて大 A T モードのゲーム数を上乗せする構成としてもよい。

【3064】

（250）上記第 16 の実施の形態では、アシスト特典が残った状態で大 A T モードに移行した場合、大 A T モード移行ゲームにおいてゲーム数が上乗せされる構成としたが、ゲーム数を上乗せするタイミング及びゲーム数の上乗せを報知するタイミングは任意であってよい。

【3065】

（251）上記第 16 の実施の形態では、アシスト特典が残った状態で大 A T モードに移行した場合、残ったアシスト特典の種別及びアップ数に応じて異なるゲーム数が上乗せされる構成としたが、残ったアシスト特典の種別及びアップ数に関わらず同一のゲーム数が上乗せされる構成としてもよい。

【3066】

（252）上記第 16 の実施の形態では、補助表示部 65 の右下角隅部に表示しているポイントの取得状況を金色発光表示することによって C Z 示唆を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、C Z 演出と異なる補助演出を行うことによってチャレンジゾーンであることを示唆する構成であればよい。

【3067】

例えば、補助表示部 65 の右下角隅部に表示しているポイントの取得状況の上方に、「C Z 中」の文字情報を表示する構成とする。

【3068】

例えば、補助表示部 65 の外周周縁部を、赤色等の前兆ステージ及び前兆演出の背景色と異なる色彩で縁取りすることにより、チャレンジゾーンであることを示唆する構成とす

10

20

30

40

50

る。

【3069】

例えば、前兆ステージにおいて、青年キャラクタに加えて助っ人キャラクタを登場させることにより、チャレンジゾーンであることを示唆する構成とする。

【3070】

(253) 上記第16の実施の形態では、CZ示唆においてチャレンジゾーンの残りゲーム数を表示しない構成としたが、チャレンジゾーンの残りゲーム数を表示する構成としてもよい。

【3071】

(254) 上記第16の実施の形態では、チャレンジゾーンの途中で前兆ステージが終了した場合にCZステージに移行させる構成としたが、通常ステージに移行させるとともにCZ示唆を継続する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、前兆ステージ処理におけるステップS162008の分岐が不要となるため、処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3072】

(255) 上記第16の実施の形態では、第2補助表示部165を補助表示部65と別個に設けたが、補助表示部65の一部に第2表示ゲーム数カウンタの値を表示する領域を設ける構成としてもよい。

【3073】

(256) 上記第16の実施の形態では、小AT前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、第2補助表示部165に第2表示ゲーム数カウンタの値を表示する構成としたが、かかる構成を変更する。

【3074】

例えば、第2補助表示部165を、数字情報を表示するものではなく、32個等のメモリが順次点灯又は順次消灯されていく構成とする。

【3075】

例えば、CZステージにおいて小AT前兆移行ゲーム又はガセ前兆移行ゲームとなった場合、第2補助表示部165に花の蕾を表示する構成とする。そして、蕾が開いた場合には、小ATモードに移行し、蕾が開くことなく非表示となった場合、小ATモードに移行しない構成とする。かかる構成とした場合には、補助表示部65にてCZ演出を実行しつつ、第2補助表示部165にて小ATモードへの移行有無を報知することが可能となる。

【3076】

なお、上記した構成を組み合わせてもよいことはいうまでもない。

【3077】

(257) 上記第16の実施の形態では、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数を10回とし、小AT前兆モードに移行する場合は移行ゲーム数カウンタに17～32のいずれかがセットされる構成としたが、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数と、上記移行ゲーム数カウンタにセットされる値と、は任意であってよい。但し、上記移行ゲーム数カウンタにセットされる値の最小値が、チャレンジゾーン下で遊技可能な遊技回数よりも小さい構成とした場合には、CZステージの途中で小AT移行ゲームとなる事象が発生することとなる。このため、かかる構成においては、取得ポイントを報知するCZ演出の他に、取得ポイントに加えて小AT移行も報知するCZ演出を別途用意する必要がある。

【3078】

(258) 上記第16の実施の形態では、非ATモードにおいてアシスト特典を獲得可能な構成とするとともに、獲得したアシスト特典と対応するアイコンを補助表示部65に表示する構成としたが、小ATモードや大ATモード等のATモードにおいてアシスト特典を獲得可能な構成とするとともに、獲得したアシスト特典と対応するアイコンを補助表示部65に表示する構成としてもよい。

【3079】

具体例を説明すると、ATモードを、40ゲームのアシスト特典獲得モードと、8ゲー

10

20

30

40

50

ムのバトルパートと、によって構成し、アシスト特典獲得モードにおいて獲得したアシスト特典をバトルパートにおいて使用する構成とする。

【3080】

(259) 上記第16の実施の形態では、非ATモードにおける表示ステージとして、通常ステージと、CZステージと、前兆ステージと、を備える構成としたが、ATモードにおける表示ステージとして、通常ステージと、CZステージと、前兆ステージと、を備える構成としてもよい。

【3081】

かかる構成を実現するATモードとしては、通常ATモードと、所定回数に亘ってゲーム数の上乗せが行われる上乗せ特化ATモードと、通常ATモードから上乗せ特化ATモードへ移行する際に経由する前兆ATモードと、を備える構成とする。そして、前兆ATモードには、レア役に当選した際の移行抽選に当選した場合と、1000ポイントに到達した場合と、に移行する構成とする。通常ATモード及び前兆ATモードには、通常ゾーンと、チャレンジゾーンと、があり、チャレンジゾーンに移行した場合には、通常ゾーンよりもポイント獲得の期待値が大きくなる構成とする。

【3082】

(17-1) 上記第17の実施の形態では、音量レベルの変更を行う場合に、メニュー画面を経由する操作方法と、メニュー画面を経由しない操作方法と、がある構成としたが、遊技履歴の確認を行う場合に、メニュー画面を経由する操作方法と、メニュー画面を経由しない操作方法と、がある構成としてもよいし、キャラ選択を行う場合に、メニュー画面を経由する操作方法と、メニュー画面を経由しない操作方法と、がある構成としてもよい。

【3083】

(17-2) 上記第17の実施の形態では、演出スイッチ67を操作した場合に音量情報が音量レベルとして記憶される構成としたが、選択スイッチ68a, 68bを操作した段階で音量情報が音量レベルとして記憶され、演出スイッチ67を操作した場合に音量設定画面又は表示されている音量情報が非表示とされる構成としてもよい。すなわち、演出スイッチ67の機能として、音量情報を記憶させる記憶機能を有さず、表示画面を切り替える切替機能を有する構成としてもよい。

【3084】

(17-3) 上記第17の実施の形態では、音量設定画面において演出スイッチ67を操作した場合、音量設定画面からメニュー画面に戻る構成としたが、音量設定画面から客待ち画面に戻る構成としてもよいし、音量設定画面から非客待ち画面に戻る構成としてもよい。

【3085】

(17-4) 上記第17の実施の形態では、補助表示部65にメニュー画面や音量情報等が表示される構成としたが、補助表示部65の他に第2補助表示部を備え、非客待ち演出や客待ち演出を補助表示部65にて行い、メニュー画面や音量情報等の表示を第2補助表示部にて行う構成としてもよい。かかる構成とする場合には、ゲームの途中で音量レベルの変更等を行うことが可能な構成としてもよい。

【3086】

(17-5) 上記第17の実施の形態では、非遊技時において音量レベルの変更を行うことが可能な構成としたが、これに代えて又は加えて、遊技時において音量レベルの変更を行うことが可能な構成としてもよい。

【3087】

(17-6) 上記第17の実施の形態では、非遊技時の非客待ち画面及び客待ち画面において、演出スイッチ67を操作すればメニュー画面を呼び出すことができると、選択スイッチ68a, 68bを操作すれば音量レベルの調整ができると、を共に表示する構成としたが、演出スイッチ67を操作すればメニュー画面を呼び出すことができることのみを表示する構成としてもよいし、選択スイッチ68a, 68bを操作すれば音量レ

10

20

30

40

50

ベルの調整ができることのみを表示する構成としてもよい。

【3088】

(17-7) 上記第17の実施の形態では、演出スイッチ67の左右両側に選択スイッチ68a、68bを隣り合うようにして配置したが、かかる構成を変更する。

【3089】

例えば、演出スイッチと選択スイッチを一体化したユニットを設ける構成としてもよい。

【3090】

具体的には、図239(a)に示すように、演出スイッチ67と、演出スイッチ67の上方に設けられた上スイッチ68cと、演出スイッチ67の下方に設けられた下スイッチ68dと、演出スイッチ67の右方に設けられた右スイッチ68aと、演出スイッチ67の左方に設けられた左スイッチ68bと、よりなる操作ユニット600を設ける構成とする。上スイッチ68c及び下スイッチ68dは、メニュー画面において情報を選択する場合に使用されるスイッチである。

10

【3091】

或いは、図239(b)に示すように、演出スイッチ67と、演出スイッチ67の上側周縁部に設けられた上スイッチ68cと、演出スイッチ67の下側周縁部に設けられた下スイッチ68dと、演出スイッチ67の右側周縁部に設けられた右スイッチ68aと、演出スイッチ67の左側周縁部に設けられた左スイッチ68bと、よりなる操作ユニット600を設ける構成とする。上スイッチ68c及び下スイッチ68dは、メニュー画面において情報を選択する場合に使用されるスイッチである。

20

【3092】

複数の選択スイッチを集約配置しつつ、これら選択スイッチの近傍に演出スイッチを配置する構成としてもよい。

【3093】

具体的には、図239(c)に示すように、上スイッチ68cと、下スイッチ68dと、右スイッチ68aと、左スイッチ68bと、を集約配置し、右スイッチ68aの右方に演出スイッチ67を配置する構成とする。上スイッチ68c及び下スイッチ68dは、メニュー画面において情報を選択する場合に使用されるスイッチである。

【3094】

複数の選択スイッチを一体化した選択ユニットを配置し、当該選択ユニットと隣り合うように演出スイッチを配置する構成としてもよい。

30

【3095】

具体的には、図239(d)に示すように、上スイッチ68cと、下スイッチ68dと、右スイッチ68aと、左スイッチ68bと、よりなる選択ユニット680を配置し、選択ユニット680の右方に演出スイッチ67を配置する構成とする。上スイッチ68c及び下スイッチ68dは、メニュー画面において情報を選択する場合に使用されるスイッチである。

【3096】

なお、上記例示したような右スイッチ68a、左スイッチ68bの他に上スイッチ68c、下スイッチ68dを備える構成においては、メニュー画面を経由して音量レベルの変更を行う場合、右スイッチ68a及び左スイッチ68bにて音量レベルの変更を行い、メニュー画面を経由せずに音量レベルの変更を行う場合、上スイッチ68c及び下スイッチ68dにて音量レベルの変更を行う構成としてもよい。

40

【3097】

また、メニュー画面を経由して音量レベルの変更を行う場合と、メニュー画面を経由せずに音量レベルの変更を行う場合と、のいずれであっても、右スイッチ68a及び左スイッチ68bにて音量レベルの変更を行い、非客待ち画面又は客待ち画面において上スイッチ68c又は下スイッチ68dを操作した場合、遊技履歴が表示される構成としてもよい。

50

【3098】

(17-8) 上記第17の実施の形態では、演出スイッチ67と、選択スイッチ68a、68bと、を備える構成としたが、選択スイッチ68a、68bのみを備える構成としてもよい。かかる構成とする場合には、左スイッチ68bを操作した場合、メニュー画面に切り替わり、右スイッチ68aを操作した場合、音量情報が表示される構成とする。

【3099】

(17-9) 上記第17の実施の形態では、メニュー画面に「遊技履歴」と、「キャラ選択」と、「音量設定」と、「戻る」と、が表示される構成としたが、メニュー画面に表示される項目は任意である。例えば、補助表示部65の表示画面の明るさを変更可能な構成においては、「輝度設定」をメニュー画面の項目として設けてもよいし、ゲームにおける補助演出の実行頻度や演出内容を変更可能な構成においては、「演出設定」をメニュー画面の項目として設けてもよい。なお、表示画面の明るさや補助演出の実行頻度等を、メニュー画面を経由することなく変更可能な構成としてもよいことはいうまでもない。

【3100】

(17-10) 上記第17の実施の形態では、非遊技時において、非客待ち画面又は客待ち画面である場合にメニュー画面を呼び出したり音量レベルの変更を行ったりすることが可能な構成としたが、非客待ち画面である場合にメニュー画面を呼び出したり音量レベルの変更を行ったりすることが可能な構成としてもよいし、客待ち画面である場合にメニュー画面を呼び出したり音量レベルの変更を行ったりすることが可能な構成としてもよい。

【3101】

(17-11) 上記第17の実施の形態では、非客待ち画面又は客待ち画面において音量情報を表示する場合、音量設定画面にて音量情報を表示する場合よりも小さく表示する構成としたが、音量設定画面と同じ大きさで音量情報を表示する構成としてもよい。具体的には、音量設定画面にて表示する音量情報をそのまま流用する構成とする。このとき、非客待ち演出及び客待ち演出と前後に重なるように音量情報を表示する構成とした場合であっても、音量情報が透過性を有する構成とすれば、非客待ち演出及び客待ち演出が音量情報から透けて見える構成とすることが可能となり、非客待ち演出及び客待ち演出の視認性が低下することを抑制することが可能となる。

【3102】

(17-12) 上記第17の実施の形態では、メニュー画面にて「戻る」を選択した状態で演出スイッチ67を操作した場合、ゲーム終了からの経過時間に関わらず、客待ち画面に移行する構成としたが、かかる構成を変更する。

【3103】

例えば、メニュー画面にて「戻る」を選択した状態で演出スイッチ67を操作した場合、ゲーム終了からの経過時間に関わらず、非客待ち画面に移行する構成とする。かかる構成においては、非客待ち画面に移行したタイミングで経過時間をリセットし、90秒経過後に客待ち画面に移行する構成としてもよい。なお、メニュー画面から非客待ち画面に移行した場合には、メダルが投入されるまで客待ち画面に移行しない構成としてもよい。

【3104】

例えば、メニュー画面にて「戻る」を選択した状態で演出スイッチ67を操作した場合、ゲーム終了から90秒経過していた場合、客待ち画面に移行し、ゲーム終了から90秒経過していない場合、非客待ち画面に移行する構成とする。かかる構成においては、非客待ち画面に移行した場合、かかるタイミングで経過時間をリセットし、90秒経過後に客待ち画面に移行する構成としてもよいし、経過時間をリセットせずに、ゲーム終了から90秒経過後に客待ち画面に移行する構成としてもよい。

【3105】

(17-13) 上記第17の実施の形態では、ゲーム終了から90秒経過した場合、非客待ち画面から客待ち画面に切り替わる構成としたが、客待ち画面に切り替わるタイミングは任意である。

【3106】

(17-14) 上記第17の実施の形態では、ゲーム終了からの経過時間に基づいて非客待ち画面から客待ち画面に切り替える構成としたが、経過時間の測定を開始するタイミングは任意である。第3停止指令を発生させるべくストップスイッチが操作されたタイミングからの経過時間を測定する構成としてもよいし、メダル払出が終了してからの経過時間を測定する構成としてもよい。また、全リール32L, 32M, 32Rが停止してからの経過時間を測定する構成としてもよい。

【3107】

(17-15) 上記第17の実施の形態では、ゲームが終了した場合、直ちにメニュー画面を呼び出したり音量レベルを変更したりする操作が可能となる構成としたが、ゲームが終了してから5秒等の所定時間経過後に上記各操作が可能となる構成としてもよい。

10

【3108】

(18-1) 上記第18の実施の形態では、抽選結果コマンド、回転開始コマンド、停止可コマンドを総称して開始コマンドとしたが、抽選結果コマンドのみを開始コマンドとしてもよいし、抽選結果コマンド及び回転開始コマンドを開始コマンドとしてもよい。また、抽選結果コマンドの示す情報と、回転開始コマンドの示す情報と、停止可コマンドの示す情報と、を1つのコマンドで纏めて送信する構成としてもよい。終了コマンドについても同様である。

【3109】

(18-2) 上記第18の実施の形態では、遊技区間に関する各種情報を、区間コマンドとしてゲームの終了段階で表示制御装置81に対して送信する構成としたが、ゲームの開始段階で表示制御装置81に対して送信する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、上記第18の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

20

【3110】

(18-3) 上記第18の実施の形態では、連続演出フラグがセットされている場合、開始コマンドの全てを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としたが、抽選結果コマンドを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としてもよいし、回転開始コマンドを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としてもよい。

【3111】

(18-4) 上記第18の実施の形態では、チャンスモードにおいてレア役に当選する一方で報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、ガセ連続演出を開始する構成としたが、ガセ連続演出を開始する条件は任意である。例えば、チャンスモードにおいてレア役に当選する一方で報知モードへの移行抽選に当選しなかった場合、所定の抽選を行ってガセ連続演出を開始するか否かを決定する構成としてもよい。或いは、チャンスモードにおいてなされたゲーム数が250や500等の所定の値となった場合にガセ連続演出を開始する構成としてもよい。

30

【3112】

(18-5) 上記第18の実施の形態では、本連続演出を開始したゲームで主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となり、本連続演出を開始したゲームの次ゲームの終了コマンドを受信できる状況となった場合、シナリオ数3の連続演出が省略される構成としたが、シナリオ数2の連続演出が省略される構成としてもよい。

40

【3113】

(18-6) 上記第18の実施の形態では、終了コマンドを受信した場合にシナリオ数カウンタの値を更新する構成としたが、開始コマンドを受信した場合にシナリオ数カウンタの値を更新する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、例えば開始コマンドを受信してシナリオ数1の連続演出を開始した後に主制御装置101からのコマンドを受信できない状況となり、2ゲーム目の開始コマンドから受信できる状況となった場合に、当該2ゲーム目にシナリオ数2の連続演出を開始することが可能となる。

【3114】

(18-7) 上記第18の実施の形態では、報知モードへの移行有無を報知する場合に

50

連続演出を行う構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、例えば B B 状態への移行有無を報知する場合に連続演出を行う構成としてもよいし、報知モード下で純増枚数やゲーム数等の上乗せ有無を報知する場合に連続演出を行う構成としてもよい。

【3 1 1 5】

(1 8 - 8) 上記第 1 8 の実施の形態では、3 ゲームに亘って行われる連続演出を例として説明したが、連続演出が行われるゲーム数は任意である。

【3 1 1 6】

(1 8 - 9) 上記第 1 8 の実施の形態では、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信した場合に連続演出の演出内容が進行する構成としたが、例えば所定のムービーを表示する等の停止指令の発生と無関係に連続演出の演出内容が進行する構成としてもよい。かかる構成とする場合には、主制御装置 1 0 1 から第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを送信しない構成としてもよい。

10

【3 1 1 7】

(1 8 - 1 0) 上記第 1 8 の実施の形態では、開始コマンドの全てを受信したタイミングでナビ演出を開始する構成としたが、抽選結果コマンドを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としてもよいし、回転開始コマンドを受信したタイミングで連続演出を開始する構成としてもよい。また、ナビ演出を行う場合に主制御装置 1 0 1 から報知すべき操作順序に関わる情報を示すコマンドを送信する構成においては、前記コマンドを受信したタイミングでナビ演出を開始する構成としてもよい。

【3 1 1 8】

20

(1 8 - 1 1) 上記第 1 8 の実施の形態では、ナビ演出を実行している状況において次ゲームの第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信し、表示している操作順序でストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が操作されたと判定した場合、ベル入賞が成立していても G E T 演出を行う構成としたが、G E T 演出を行わない構成としてもよい。かかる構成とする場合には、ベル入賞が成立した場合に G E T 演出を行う構成としてもよいし、表示している操作順序でストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が操作されたことと、ベル入賞が成立したことと、を条件として G E T 演出を行う構成としてもよい。

【3 1 1 9】

(1 8 - 1 2) 上記第 1 8 の実施の形態では、ナビ演出を実行している状況において第 1 停止コマンドを受信することなく第 2 停止コマンドを受信した場合、表示している操作順序でストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 が操作された場合であっても、G E T 演出を行わない構成としたが、G E T 演出を行う構成としてもよい。かかる構成とする場合には、ベル入賞が成立した場合に G E T 演出を行う構成とすればよい。

30

【3 1 2 0】

(1 8 - 1 3) 上記第 1 8 の実施の形態では、第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを受信した場合にナビ演出の演出内容が進行する構成としたが、ナビ演出の演出内容が G E T 演出まで変化しない構成としてもよい。かかる構成とする場合には、主制御装置 1 0 1 から第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを送信しない構成としてもよい。

【3 1 2 1】

(1 8 - 1 4) 上記第 1 8 の実施の形態では、停止指令が発生する毎に第 1 停止コマンド～第 3 停止コマンドを送信する構成としたが、第 1 停止指令が発生した場合に第 1 停止コマンドを送信し、第 2 停止指令が発生した場合に第 2 停止コマンドを送信し、第 3 停止指令が発生した場合に第 3 停止コマンドを送信しない構成としてもよい。最後に操作されるストップスイッチは、最初に操作されたストップスイッチと、2 番目に操作されたストップスイッチと、を表示制御装置 8 1 側で把握できた場合、コマンドを受信せずとも表示制御装置 8 1 が把握できるからである。なお、かかる構成とする場合には、上記第 1 8 の実施の形態において第 3 停止コマンドを受信した場合に行う処理を、全リール停止完了コマンド等の所定の終了コマンドを受信した場合に行う構成としてもよい。

40

【3 1 2 2】

(1 8 - 1 5) 上記第 1 8 の実施の形態では、補助表示部 6 5 に表示している報知モー

50

ドに移行してからのゲーム数を、開始コマンドを受信した場合に更新する構成としたが、終了コマンドを受信した場合に更新する構成としてもよい。

【3123】

(18-16) 上記第18の実施の形態では、補助表示部65に表示している報知モード下での獲得枚数と、報知モード終了までの残り獲得枚数と、を、終了コマンドを受信した場合に更新する構成としたが、開始コマンドを受信した場合に更新する構成としてもよい。

【3124】

(18-17) 上記第18の実施の形態では、報知モードにおいて押し順ベルに当選した場合、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を報知する構成としたが、所定の割合で上記操作順序を報知する構成としてもよい。例えば、報知モードとして、押し順ベルに当選した場合に50%の割合で上記操作順序を報知する報知モードAと、押し順ベルに当選した場合に75%の割合で上記操作順序を報知する報知モードBと、押し順ベルに当選した場合に100%の割合で上記操作順序を報知する報知モードCと、を備える構成とする。

【3125】

(18-18) 上記第18の実施の形態では、報知モードが純増枚数によって終了する構成としたが、ゲーム数によって終了する構成としてもよい。

【3126】

(18-19) 上記第18の実施の形態において、主制御装置101側で報知モードに移行してからなされたゲーム数を管理し、当該管理結果を示すコマンドを表示制御装置81に対して送信する構成としてもよい。具体的には、報知モードに移行する場合にモードゲーム数カウンタに0をセットし、ゲームが終了する毎にモードゲーム数カウンタの値に1を加算する構成とする。そして、モードゲーム数カウンタの値を示す情報を区間コマンドに含めて送信する構成とする。

【3127】

(19-1) 上記第19の実施の形態では、報知モードにおいて報知差枚数カウンタの値が0となった場合、通常区間に移行して報知モード及び有利区間が終了する構成としたが、チャンスモードに移行して報知モードが終了する構成としてもよい。

【3128】

(19-2) 上記第19の実施の形態では、3枚遊技で押し順ベルに当選した場合、報知モード又はエンディングモードであれば、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ42～44の操作順序を必ず報知する構成としたが、75%等の所定の割合で前記操作順序を報知する構成としてもよい。また、報知モードとエンディングモードとで前記操作順序の報知される割合が異なる構成としてもよい。例えば、報知モードでは、80%の割合で前記操作順序を報知し、エンディングモードでは、100%の割合で前記操作順序を報知する構成とする。

【3129】

(19-3) 上記第19の実施の形態では、報知差枚数更新処理において、押し順ベルに当選した場合、ベル入賞が成立したか否かに関わらず、報知差枚数カウンタの値から6を減算する構成としたが、ベル入賞が成立した場合に6を減算し、ベル入賞が成立しなかった場合に2を加算する構成としてもよい。

【3130】

(19-4) 上記第19の実施の形態では、報知差枚数更新処理において、いずれの入賞も成立しなかった場合、報知差枚数カウンタの値に3を加算する構成としたが、報知差枚数カウンタの値を変更することなくそのまま報知差枚数更新処理を終了する構成としてもよい。

【3131】

(19-5) 上記第19の実施の形態では、報知差枚数更新処理をゲームの終了段階において行う構成としたが、これに代えて、区間抽選処理等のゲームの開始段階において行

10

20

30

40

50

う構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、小役又は再遊技に当選した場合に当選役と対応する入賞が必ず成立する構成とする必要がある。なお、取りこぼしの発生しない役に当選した場合には、報知差枚数更新処理をゲームの開始段階において行い、取りこぼしの発生し得る役に当選した場合には、報知差枚数更新処理をゲームの終了段階において行う構成としてもよい。

【3132】

(19-6) 上記第19の実施の形態では、有利区間において3950回の遊技がなされた場合と、有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となった場合と、にエンディングモードに移行する構成としたが、エンディングモードへの移行条件は任意である。例えば、有利区間に移行してからの差枚数が2000枚以上となった場合にエンディングモードに移行する構成としてもよいし、移行条件として有利区間において3950回等の所定回数の遊技がなされることを有さない構成としてもよい。また、報知モードを継続させると有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となることが確定した場合にエンディングモードに移行する構成としてもよい。なお、報知モードを継続させると有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となることが確定した場合とは、報知モード下で獲得可能な残り枚数(報知差枚数カウンタの値)が、有利区間で獲得可能な残り枚数(65521から差枚数カウンタの値を減算した値)よりも大きくなった場合のことをいう。

10

【3133】

(19-7) 上記第19の実施の形態では、そのときの遊技モードに関わらず有利区間が終了する条件として、4000回の遊技がなされた場合と、有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となった場合と、を備える構成としたが、有利区間に移行してからの差枚数が2400枚以上となった場合のみを備える構成としてもよい。また、例えば65535回等の遊技回数の上限によって有利区間が終了する事象が発生しなくなる回数を設定する構成としてもよい。

20

【3134】

(19-8) 上記第19の実施の形態において、有利区間において3950回の遊技がなされたことに基づいてエンディングモードに移行した場合には、補助表示部65の左上部に、残り枚数に代えて残りゲーム数を表示する構成としてもよい。残りゲーム数の表示に関しては、報知モードにおいて補助表示部65に表示していないため、エンディングモードの1ゲーム目から表示する構成としてもよい。

30

【3135】

(19-9) 上記第19の実施の形態では、少なくともエンディングモードの1ゲーム目では補助表示部65に残り枚数が表示されない構成としたが、エンディングモードの1ゲーム目から表示する構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、報知モードで表示される残り枚数と、エンディングモードで表示される残り枚数と、が異なるものであることを示唆することが望ましい。

【3136】

例えば、報知モードでは、残り枚数を補助表示部65の左上部に表示し、エンディングモードでは、残り枚数を補助表示部65の右上部に表示する構成とする。

40

【3137】

例えば、報知モードで表示される残り枚数と、エンディングモードで表示される残り枚数と、の文字の大きさが異なる構成とする。

【3138】

例えば、報知モードで表示される残り枚数と、エンディングモードで表示される残り枚数と、の色彩が異なる構成とする。

【3139】

上記各例を組み合わせてもよいことはいうまでもない。

【3140】

(19-10) 上記第19の実施の形態では、報知モードからエンディングモードに移

50

行するゲームにおいて残り枚数を非表示とする構成としたが、表示制御装置 8 1 が残り枚数を表示する制御を継続して行う一方、補助表示部 6 5 には残り枚数カウンタの値が 5 0 以下となるまで残り枚数が表示されない構成としてもよい。

【3 1 4 1】

(1 9 - 1 1) 上記第 1 9 の実施の形態では、報知差枚数カウンタの値が 0 である場合、有利区間に移行してからの差枚数が 2 2 0 0 枚以上となってもエンディングモードに移行しない構成としたが、エンディングモードに移行する構成としてもよい。

【3 1 4 2】

(1 9 - 1 2) 上記第 1 9 の実施の形態では、報知モードに移行してからの 3 枚遊技の差枚数に基づいて報知モードが終了し、有利区間に移行してからの差枚数に基づいてエンディングモードが終了する構成としたが、報知モード及びエンディングモードの終了条件は任意である。

【3 1 4 3】

例えば、報知モード下でなされた 3 枚遊技の回数に基づいて報知モードが終了する構成とする。

【3 1 4 4】

例えば、報知モード下でなされた 3 枚遊技及び 2 枚遊技の回数に基づいて報知モードが終了する構成とする。

【3 1 4 5】

例えば、報知モード下で 3 枚遊技がなされた際に払い出したメダル数に基づいて報知モードが終了する構成とする。

【3 1 4 6】

例えば、報知モード下で払い出したメダル数に基づいて報知モードが終了する構成とする。

【3 1 4 7】

例えば、エンディングモード下でなされた 3 枚遊技の回数に基づいてエンディングモードが終了する構成とする。

【3 1 4 8】

例えば、エンディングモード下でなされた 3 枚遊技及び 2 枚遊技の回数に基づいてエンディングモードが終了する構成とする。

【3 1 4 9】

例えば、エンディングモード下で 3 枚遊技がなされた際に払い出したメダル数に基づいてエンディングモードが終了する構成とする。

【3 1 5 0】

例えば、エンディングモード下で払い出したメダル数に基づいてエンディングモードが終了する構成とする。

【3 1 5 1】

上記各例を組み合わせてもよいことはいうまでもない。

【3 1 5 2】

(1 9 - 1 3) 上記第 1 9 の実施の形態では、区間ゲーム数カウンタやモードゲーム数カウンタ等の遊技回数に関わる情報を遊技の終了段階で更新する構成としたが、遊技の開始段階で更新する構成としてもよい。

【3 1 5 3】

(1 9 - 1 4) 上記第 1 9 の実施の形態において、3 枚遊技と 2 枚遊技のいずれがなされたかを示すコマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する構成としてもよい。

【3 1 5 4】

(1 9 - 1 5) 上記第 1 9 の実施の形態では、差枚数カウンタの値を示すコマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する構成としたが、主制御装置 1 0 1 側で 6 5 5 2 1 から差枚数カウンタの値を減算し、当該減算結果を示すコマンドを表示制御装置 8 1 に対して送信する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、エンディングモードにおける枚数

10

20

30

40

50

表示処理において、ステップ S 1 9 1 4 0 1 の処理が不要となる。

【 3 1 5 5 】

(1 9 - 1 6) 上記第 1 9 の実施の形態では、報知モードにおいて報知差枚数カウンタを用い、エンディングモードにおいて差枚数カウンタを用いる構成としたが、これらに加えて、RAMクリア操作を行った場合に初期値となるMYカウンタを主制御装置 1 0 1 に設け、当該MYカウンタにてRAMクリア操作を行ってからの差枚数を管理する構成としてもよい。そして、特定の条件を満たしたか否かに応じて、報知差枚数カウンタ、差枚数カウンタ及びMYカウンタを使って制御するようにしてもよい。具体的には、2枚遊技の遊技結果と3枚遊技の遊技結果が共にMYカウンタに反映される構成とし、MYカウンタの値が例えば+19000となった場合、RAMクリア操作が行われるまで所謂打ち止め状態となり、それ以降のゲームを開始できない構成とする。かかる構成において、MYカウンタの値が+18500未満である場合には、報知モードにおいて報知差枚数カウンタを用い、エンディングモードにおいて差枚数カウンタを用いる構成とし、MYカウンタの値が+18500～+19000のMY期間となった場合には、補助表示部 6 5 に「コンプリート機能の作動まで残り〇〇枚です」という報知を行う構成とする。

10

【 3 1 5 6 】

(2 0 - 1) 上記第 2 0 の実施の形態では、報知モード A において移行抽選に当選しなかった場合、通常区間に移行して報知モード A 及び有利区間が終了する構成としたが、チャンスモードに移行して報知モード A が終了する構成としてもよい。また、報知モード B についても、報知モード B が終了する場合に、チャンスモードに移行して報知モード B が終了する構成としてもよい。

20

【 3 1 5 7 】

(2 0 - 2) 上記第 2 0 の実施の形態では、3枚遊技で押し順ベルに当選した場合、報知モード A 又は報知モード B であれば、ベル入賞を成立させることができるストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 の操作順序を必ず報知する構成としたが、75%等の所定の割合で前記操作順序を報知する構成としてもよい。また、報知モード A と報知モード B とで前記操作順序の報知される割合が異なる構成としてもよい。例えば、報知モード A では、50%の割合で前記操作順序を報知し、報知モード B では、100%の割合で前記操作順序を報知する構成とする。

【 3 1 5 8 】

(2 0 - 3) 上記第 2 0 の実施の形態では、報知モード A 下でなされた遊技回数に基づいて報知モード A が終了する構成としたが、報知モード A の終了条件は任意である。例えば、報知モード A 下でなされた3枚遊技の回数に基づいて報知モード A が終了する構成としてもよいし、報知モード A に移行してからの差枚数に基づいて報知モード A が終了する構成としてもよい。報知モード B についても同様である。

30

【 3 1 5 9 】

(2 0 - 4) 上記第 2 0 の実施の形態では、B上乗せ抽選に当選したことを契機として移行当選を報知可能な構成としたが、これに代えて又は加えて、2回目等の次のB上乗せ抽選に当選したことを契機として1回目等の前のB上乗せ抽選に当選したことを報知可能な構成としてもよい。

40

【 3 1 6 0 】

(2 0 - 5) 上記第 2 0 の実施の形態では、移行抽選に当選するまでB上乗せ抽選を行わない構成としたが、B上乗せ抽選を行う構成としてもよい。例えば、上記第 2 0 の実施形態の構成に加えて、BB1及びBB2以外の役に当選しなかった場合、所定確率でB上乗せ抽選に当選する構成とする。但し、かかるB上乗せ抽選に当選した場合には、当該当選で取得した上乗せゲーム数を、移行当選を報知するまで報知しない構成とし、移行当選を報知するゲームや報知モード A の最終ゲームにおいて報知する構成とする。かかる構成とした場合であっても、上記第 2 0 の実施形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【 3 1 6 1 】

50

なお、B上乗せ抽選に当選する一方で移行抽選に当選することなく報知モードAの最終ゲームとなった場合には、報知モードBに移行させることなく報知モードAを終了させる構成としてもよいし、取得した上乗せゲームを初期ゲームとした（すなわち移行当選時にセットされる100ゲームが加算されない）報知モードBに移行させて報知モードAを終了させる構成としてもよい。

【3162】

（20-6）上記第20の実施の形態では、報知モードAを、移行抽選やB上乗せ抽選の当選有無に関わらず50回の遊技がなされた場合に終了する構成としたが、50回の遊技がなされた場合、又はB上乗せ抽選に当選した場合に終了する構成としてもよい。

【3163】

（20-7）上記第20の実施の形態では、報知モードAの最終ゲームにおいて、報知モードBへの移行有無と、報知モードBに移行する場合であれば報知モードBの初期ゲーム数と、を報知する構成としたが、これらを報知しない構成としてもよい。移行当選を報知モードAの最終ゲームにおいて報知しない場合には、次ゲームの開始時すなわち報知モードBの1ゲーム目開始時に移行当選を報知する構成とすればよい。また、未報知の上乗せゲーム数がある場合には、報知モードB移行後の任意のタイミングで報知する構成とすればよい。

【3164】

（20-8）上記第20の実施の形態では、弱チェリーに当選した場合、移行抽選自体を行わない構成としたが、移行抽選を行うものの必ず非当選となる構成としてもよい。

【3165】

（20-9）上記第20の実施の形態では、告知演出をゲームの開始段階で行う構成としたが、告知コマンドを受信した場合に、ゲーム開始段階、1リール停止時、2リール停止時、3リール停止時のいずれのタイミングで告知演出を行うかを表示制御装置81側で決定する構成としてもよい。

【3166】

また、告知演出を行うタイミングを主制御装置101側で決定する構成としてもよい。主制御装置101側で決定する場合には、告知演出の実行に合わせて、停止指令の発生有無を確認しない所謂フリーズ処理を行う構成としてもよい。

【3167】

（20-10）上記第20の実施の形態では、移行抽選又はB上乗せ抽選に当選した場合と、疑似遊技抽選に当選した場合と、に、当該ゲームにおいて疑似遊技を行う構成としたが、これに代えて又は加えて、潜伏ゲーム数を決定し、決定した潜伏ゲーム数分の3枚遊技が行われた後に疑似遊技を行う構成としてもよい。

【3168】

（20-11）上記第20の実施の形態では、移行当選と上乗せゲーム数の少なくとも一方が必ず報知される告知演出と、7揃いとなるか否かによって報知内容が変化する疑似遊技演出と、を備える構成としたが、疑似遊技演出のみを備える構成としてもよいし、報知条件の成立有無によって報知内容が変化する内容変化演出を備える構成としてもよい。

【3169】

内容変化演出としては、上記第20の実施形態における疑似遊技演出の他に、以下の例が挙げられる。

【3170】

例えば、当選役として、右ストップスイッチ44→中ストップスイッチ43→左ストップスイッチ42の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、7揃いとなる可能性があり、他の操作順序でストップスイッチ42～44を操作した場合、各リール32L、32M、32Rの「リプレイ」図柄が有効ライン上に停止する特殊リプレイを設ける。そして、移行抽選又はB上乗せ抽選に当選した場合には、その後の特殊リプレイ当選ゲームで「逆押しで7揃いを狙え」という目押し演出を行う。目押し演出では、7揃いとなった場合、移行抽選当選時又はB上乗せ抽選当選時の当選役に応じた報知を行い、7揃

10

20

30

40

50

いとならなかった場合、移行当選及び上乗せゲーム数を報知しない。

【3171】

例えば、移行抽選又はB上乗せ抽選に当選した場合には、ゲームの開始段階で「10秒以内に左ストップスイッチ42を操作しろ」等のミッション演出を行う。ミッション演出では、ミッションクリアとなった場合、当選役に応じた報知を行い、ミッション失敗となった場合、移行当選及び上乗せゲーム数を報知しない。

【3172】

例えば、移行抽選又はB上乗せ抽選に当選した場合には、ゲームの終了段階で「次ゲームでリプレイに当選しろ」等の指令演出を行う。指令演出では、指令クリアとなった場合、先のゲームにおける当選役に応じた報知を行い、指令失敗となった場合、移行当選及び上乗せゲーム数を報知しない

10

【3173】

(20-12) 上記第20の実施の形態では、移行抽選が行われた場合と、B上乗せ抽選が行われた場合と、のいずれにおいても疑似遊技演出が行われ得る構成としたが、移行抽選が行われた場合に限って疑似遊技演出が行われ、B上乗せ抽選が行われた場合には告知演出が行われる構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、移行当選を報知していない状況でB上乗せ抽選に当選する事象が発生するため、上記第20の実施形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【3174】

(20-13) 上記第20の実施の形態では、疑似遊技において7揃いとなったか否かを主制御装置101側で管理せず、未報知フラグのセット有無によって表示制御装置81側で管理する構成としたが、主制御装置101側で管理する構成としてもよい。

20

【3175】

具体的に説明すると、主制御装置101を、移行抽選当選時の疑似遊技において7揃いとならなかった場合、未報知フラグをセットする構成とする。そして、B上乗せ抽選処理(図270参照)では、ステップS200303にてBゲーム数カウンタの値に上乗せゲーム数を加算した場合、未報知フラグがセットされているか否かを判定する構成とする。未報知フラグがセットされていない場合には、ステップS200304に進み、未報知フラグがセットされている場合には、強チェリーに当選している場合、告知コマンドを送信し、強スイカ又は弱スイカに当選している場合、目押しフラグをセットし、弱チェリーに当選している場合、告知コマンドの送信及び目押しフラグのセットを行うことなく本処理を終了する構成とする。B上乗せ抽選に当選しなかった場合には、ステップS200308にて疑似遊技抽選に当選したと判定した場合、弱チェリーに当選しているか否かを判定する構成とする。弱チェリーに当選している場合には、さらに未報知フラグがセットされているか否かを判定する構成とする。弱チェリーに当選していない場合と、弱チェリーに当選している状況で未報知フラグがセットされていない場合と、には、ステップS200309にて目押しフラグをセットした後に本処理を終了する構成とする。弱チェリーに当選している状況で未報知フラグがセットされている場合には、目押しフラグをセットすることなく本処理を終了する構成とする。

30

【3176】

上記構成とした場合には、未報知フラグがセットされている場合、移行抽選を行った場合と同じ演出が行われることとなる。具体的には、上記第20の実施形態では、強スイカ当選時にB上乗せ抽選に当選すると告知演出を行ったが、上記構成においては、疑似遊技演出が行われることとなる。また、上記構成において弱チェリー当選時にB上乗せ抽選に当選した場合には、告知演出も疑似遊技演出も行われなくなる。

40

【3177】

上記構成において、移行当選を報知していない状況でB上乗せ抽選に当選となる事象が発生した場合におけるB上乗せ抽選当選時の当選役と、報知内容と、の対応関係は、以下のとおりとなる。

【3178】

50

強チェリーに当選した場合には、告知演出が行われ、移行当選が報知される一方、上乗せゲーム数が報知されない。

【3179】

強スイカに当選した場合には、疑似遊技演出が行われる。7揃いとなった場合には、移行当選が報知される一方、上乗せゲーム数が報知されない。7揃いとならなかった場合には、移行当選と上乗せゲーム数が共に報知されない。

【3180】

弱チェリーに当選した場合には、告知演出も疑似遊技演出も行われない。このため、移行当選も上乗せゲーム数も報知されない。

【3181】

弱スイカに当選した場合には、疑似遊技演出が行われる。7揃いとなった場合には、移行当選が報知される一方、上乗せゲーム数が報知されない。7揃いとならなかった場合には、移行当選と上乗せゲーム数が共に報知されない。

【3182】

(20-14) 上記第20の実施の形態では、報知モードAにおいて報知モードBに移行させるか否かの移行抽選とB上乗せ抽選を行う構成について説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、特定遊技状態において所定の特典を付与する決定を行う構成であればよい。

【3183】

例えば、チャンスモードにおいて、報知モードAに移行させるか否かの移行抽選と、報知モードA下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かのA上乗せ抽選を行う構成としてもよい。かかる構成であっても、移行抽選に当選してから報知モードAに移行するまでに所定回数の遊技を行う必要があり、かかる期間でA上乗せ抽選に当選した場合に当選役に応じて報知内容が変化する構成とすれば、上記第20の実施形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【3184】

例えば、BB状態において、BB状態終了後に50%のナビ率でストップスイッチ42～44の操作順序が報知されるAT状態に移行させるか否かの移行抽選と、上記ナビ率を上昇させる上昇抽選と、を行う構成としてもよい。

【3185】

(20-15) 上記第20の実施の形態では、そのときの遊技モードに関わらず有利区間が終了する条件として、4000回の遊技がなされた場合と、有利区間における差枚数が2400枚以上となった場合と、を備える構成としたが、有利区間における差枚数が2400枚以上となった場合のみを備える構成としてもよい。また、例えば65535回等の遊技回数の上限によって有利区間が終了する事象が発生しなくなる回数を設定する構成としてもよい。

【3186】

(21-1) 上記第21の実施の形態では、消化ゲーム数カウンタ及び補助表示部65に表示している消化ゲーム数の更新を、開始コマンドを受信したタイミングで行う構成としたが、終了コマンドを受信したタイミングで行う構成としてもよいし、入賞結果コマンドを受信したタイミングで行う構成としてもよい。

【3187】

(21-2) 上記第21の実施の形態では、獲得枚数カウンタ及び補助表示部65に表示している獲得枚数の更新を、開始コマンドを受信したタイミングと、入賞結果コマンドを受信したタイミングと、で行う構成としたが、入賞結果コマンドを受信したタイミングでのみ行う構成としてもよいし、終了コマンドを受信したタイミングでのみ行う構成としてもよい。これらの構成とする場合には、残り枚数表示処理の入賞更新処理にて説明したとおり、払出数からベット数を減算して増加数を算出し、当該増加数を獲得枚数カウンタの値に加算する構成とすればよい。

【3188】

10

20

30

40

50

(21-3) 上記第21の実施の形態では、報知モード下での消化ゲーム数が表示される構成としたが、これに代えて又は加えて、チャンスモード下での消化ゲーム数が表示される構成としてもよい。但し、上記第21の実施の形態では、チャンスモード下で700回の3枚遊技が行われた場合に報知モードに移行する(図26, 図28参照)。チャンスモード下での消化ゲーム数は報知モードへの移行条件(チャンスモードの終了条件)と密接に関連するものであるため、かかる構成とする場合には、チャンスモード下での消化ゲーム数にずれが生じた場合、開始コマンドに含まれる移行ゲーム数カウンタの値を示す情報に基づいて、チャンスモード下での消化ゲーム数のずれを修正することが望ましい。

【3189】

(21-4) 上記第21の実施の形態では、入賞した条件装置を示す情報が含まれる入賞結果コマンドを送信する構成としたが、払出数を示す情報が含まれる入賞結果コマンドを送信する構成としてもよい。また、入賞した条件装置又は払出数を示す情報を、入賞結果コマンドに含めて送信するのではなく、終了コマンドに含めて送信する構成としてもよい。

【3190】

(21-5) 上記第21の実施の形態では、獲得枚数として負の値が表示され得る構成としたが、獲得枚数カウンタの値が0以下である場合に獲得枚数として0を表示し、獲得枚数カウンタの値が1以上である場合に獲得枚数として獲得枚数カウンタの値を表示する構成としてもよい。

【3191】

(21-6) 上記第21の実施の形態では、消化ゲーム数に生じたずれが修正されることなく保持される構成としたが、消化ゲーム数に生じたずれが修正される構成としてもよいことはいうまでもない。獲得枚数についても同様である。

【3192】

(21-7) 上記第21の実施の形態では、残り枚数に生じたずれが修正される構成としたが、残り枚数に生じたずれが修正されることなく保持される構成としてもよい。

【3193】

(21-8) 上記第21の実施の形態では、補助表示部65に表示している残り枚数を、ずれが生じていない場合、入賞結果コマンドを受信したタイミングで更新する構成としたが、獲得枚数の更新と同様に、開始コマンドを受信したタイミングと、入賞結果コマンドを受信したタイミングと、で行う構成としてもよい。

【3194】

(21-9) 上記第21の実施の形態では、補助表示部65に表示している残り枚数にずれが生じている場合、開始コマンドを受信したタイミングで修正する構成としたが、終了コマンドを受信したタイミングで修正する構成としてもよい。

【3195】

(21-10) 上記第21の実施の形態では、上乘せ抽選に当選した場合、上乘せ抽選に当選したゲームで上乘せ演出を開始する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定の報知条件が成立した場合に上乘せ演出を開始する構成としてもよい。例えば、上乘せ抽選に当選したゲームから5ゲーム後等の所定回数の遊技がなされた後に上乘せ演出を開始する構成としてもよいし、上乘せ抽選に当選した後のゲームで再遊技等の所定の役に当選した場合に上乘せ演出を開始する構成としてもよい。

【3196】

(21-11) 上記第21の実施の形態では、第1停止コマンド～第3停止コマンド及び入賞結果コマンドを受信した場合に上乘せ演出の演出内容が進行する構成としたが、例えば所定のムービーを表示する等の停止指令の発生と無関係に上乘せ演出の演出内容が進行する構成としてもよい。また、上乘せ演出を、ゲームの開始段階から開始されるものではなく、第1停止指令発生時、第2停止指令発生時、第3停止指令発生時のいずれかのタイミングで上乘せ枚数が報知されるのみの演出としてもよい。

【3197】

(21-12) 上記第21の実施の形態では、開始コマンドに、純増枚数カウンタの値を示す情報と、上乗せ枚数を示す情報と、が含まれる構成としたが、上乗せ枚数を示す情報が含まれない構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、把握値よりも純増枚数カウンタの値の方が大きかった場合に上乗せ抽選に当選したと判断することができるため、上記第21の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。但し、かかる構成とした場合には、複数のゲームに亘ってコマンドを受信できない状況となった場合、上記第21の実施の形態よりも上乗せ演出の実行頻度が低下することとなる。

【3198】

例えば、2ゲームに亘ってコマンドを受信できない状況となり、かかる2ゲームの間に純増枚数カウンタの値が10減算される一方、上乗せ抽選に当選して10の上乗せがなされた場合には、把握値と、純増枚数カウンタの値と、が一致してしまうため、表示制御装置81側で上乗せ抽選に当選したことを把握できなくなってしまうからである。

10

【3199】

或いは、2ゲームに亘ってコマンドを受信できない状況となり、かかる2ゲームの間に純増枚数カウンタの値が10減算される一方、上乗せ抽選に当選して5の上乗せがなされた場合には、純増枚数カウンタの値の方が把握値よりも5小さい値になってしまうため、表示制御装置81側で上乗せ抽選に当選したことを把握できず、上乗せ演出を実行することなく残り枚数を5少ない値に修正してしまうからである。

【3200】

(21-13) 上記第21の実施の形態では、開始コマンドと、終了コマンドと、を、コマンド種別を示すヘッダ情報が異なる点を除いて等しい構成としたが、異なる構成としてもよい。例えば、開始コマンドには、上乗せ枚数を示す情報が含まれる一方、終了コマンドには、上乗せ枚数を示す情報が含まれない構成としてもよい。

20

【3201】

(21-14) 上記第21の実施の形態では、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合、残り枚数が0となったゲームで一撃演出を行って上乗せ枚数を報知する構成としたが、上乗せ抽選に当選したゲームより後のゲームで規定報知条件が成立した場合、所定の補助演出を行って上乗せ枚数を報知する構成とすれば、上記第21の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。規定報知条件としては、例えば残り枚数が10となった場合や、再遊技等の所定の役に当選した場合、押し順ベル等の所定の役に3回等の所定回数当選した場合等が代表例として挙げられる。

30

【3202】

(21-15) 上記第21の実施の形態において、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない一方で終了コマンドを受信できる状況となった場合には、次回の上乗せ演出において上乗せ枚数を纏めて報知する構成としてもよい。

【3203】

(21-16) 上記第21の実施の形態では、表示制御装置81が、残り枚数カウンタと、報知枚数カウンタと、未報知枚数カウンタと、を備える構成としたが、残り枚数カウンタと、報知枚数カウンタと、を備える構成としてもよいし、残り枚数カウンタと、未報知枚数カウンタと、を備える構成としてもよい。

40

【3204】

(21-17) 上記第21の実施の形態では、上乗せ枚数を報知する補助演出として、上乗せ演出と、一撃演出と、を備える構成としたが、これに代えて又は加えて、他の補助演出を備える構成としてもよいことはいうまでもない。上乗せ枚数を報知する補助演出として、複数のゲームに亘って行われる連続演出を備える構成としてもよいし、疑似遊技が行われる疑似遊技演出を備える構成としてもよい。

【3205】

(21-18) 上記第21の実施の形態では、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドと終了コマンドを共に受信できない状況となった場合、開始コマンドを受信で

50

きたタイミングで上乗せ枚数が残り枚数に反映される構成としたが、上乗せ抽選に当選したゲームにおいて開始コマンドを受信できない状況となった場合、開始コマンドを受信できる状況に復帰したタイミングで上乗せ枚数が残り枚数に反映される構成としてもよい。かかる構成とした場合には、終了コマンドに上乗せ枚数を示す情報を含める必要がなくなるとともに、未報知枚数カウンタや終了時処理等の開始コマンドを受信できない状況となった場合を想定した処理構成が不要となる。

【3206】

(21-19) 上記第21の実施の形態では、報知モードに移行した場合、消化ゲーム数と、獲得枚数と、残り枚数と、が補助表示部65に表示される構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、上記各種情報のうち少なくとも一つが補助表示部65に表示される構成としてもよい。

10

【3207】

(21-20) 上記第21の実施の形態では、報知モードに移行した場合、消化ゲーム数と、獲得枚数と、残り枚数と、が補助表示部65に常時表示される構成としたが、所定の表示条件が成立した場合に表示される構成としてもよい。

【3208】

消化ゲーム数については、例えば10回の3枚遊技が行われる毎に消化ゲーム数が表示される構成としてもよい。

【3209】

獲得枚数については、例えば50の倍数に達したタイミングで獲得枚数が表示される構成としたり、これに加えて、例えば設定6であれば66枚のように設定状態に応じた枚数に達したタイミングで獲得枚数が表示される構成としたりしてもよい。

20

【3210】

残り枚数については、例えば30枚等の所定値以下となった場合に報知モードが終了するまで表示される構成としてもよい。

【3211】

(21-21) 上記第21の実施の形態において、上記第1の実施の形態のように、抽選結果コマンド、上乗せコマンド、区間コマンド等を送信する構成としてもよい。

【3212】

(21-22) 上記第21の実施の形態では、報知モードが当該報知モード下で獲得したメダル数に基づいて終了する構成としたが、報知モード下でなされた遊技回数又は3枚遊技の回数に基づいて終了する構成としてもよい。

30

【3213】

遊技回数に基づいて報知モードが終了する構成においては、残り枚数に代えて表示されることとなる残り回数は、上乗せ抽選に当選しない限り、遊技が行われる毎に1ずつ減少することとなる。したがって、かかる構成においては、開始コマンドに、残り回数を示す情報を含める一方、上乗せ回数を示す情報を含めない構成としても、上記第21の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。終了コマンドについても同様である。

【3214】

(22-1) 上記第22の実施の形態では、フリーズA演出を行う場合、主制御装置101側において、当選したレア役よりも移行抽選の当選確率が高い停止出目に変換する制御を行う構成としたが、主制御装置101側で行う制御は任意である。

40

【3215】

例えば、フリーズB演出を行う場合のように、主制御装置101が所定の時間待機する処理を行い、表示制御装置81が前記所定の時間の範囲内で補助表示部65に所定の補助演出を行わせる制御を行う構成としてもよい。

【3216】

例えば、上記第1の実施の形態における疑似遊技のように、遊技者によるストップスイッチ42～44の操作に基づいて所定の停止出目を疑似停止させる制御を行う構成としてもよい。演出スイッチを備える構成においては、ストップスイッチ42～44に代えて演

50

出スイッチの操作に基づいて所定の停止出目を疑似停止させる制御を行う構成としてもよい。スタートレバー 4 1 や他の操作手段の操作に基づく構成であってもよいことはいうまでもない。

【3 2 1 7】

(2 2 - 2) 上記第 2 2 の実施の形態では、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合、次ゲームの開始段階でフリーズ A 演出を行う構成としたが、次ゲームの開始段階、第 1 停止指令発生後、第 2 停止指令発生後、第 3 停止指令発生後のいずれのタイミングでフリーズ A 演出を行うかを主制御装置 1 0 1 側で決定する構成としてもよい。

【3 2 1 8】

(2 2 - 3) 上記第 2 2 の実施の形態では、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選した場合、次ゲームの開始段階でフリーズ A 演出を行う構成としたが、2 ゲーム後等の所定回数の遊技がなされた後にフリーズ A 演出を行う構成としてもよいし、再遊技等の所定の役に当選した場合にフリーズ A 演出を行う構成としてもよい。

10

【3 2 1 9】

なお、レア役に当選したゲームと、フリーズ A 演出を行うゲームと、の間隔が 2 ゲーム以上開く構成においては、報知モードに移行した後にフリーズ A 演出を行うゲームとなる事象の発生頻度が高くなる。そこで、かかる構成とする場合には、フリーズ A 演出の実行条件成立待ちの状況で報知モードの 1 ゲーム目となった場合、当該 1 ゲーム目でフリーズ A 演出を行う構成とすれば、上記第 2 2 の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

20

【3 2 2 0】

具体例を挙げて説明すると、チャンスモード及び前兆モードでは、レア役に当選したゲームでフリーズフラグ 0 をセットし、次ゲームでフリーズフラグ 0 をクリアするとともにフリーズフラグ 1 をセットする構成とする。かかる構成とした場合には、レア役に当選したゲームの 2 ゲーム後にフリーズ A 演出を行う構成となる。報知モード移行処理では、フリーズフラグ 0 がセットされているか否かを判定し、フリーズフラグ 0 がセットされている場合には、フリーズフラグ 0 をクリアするとともにフリーズフラグ 1 をセットする構成とする。かかる構成とした場合には、前兆モードの最終ゲームでレア役に当選してフリーズフラグ 0 をセットした場合、当該ゲームにおける報知モード移行処理においてフリーズフラグ 1 に変更されることとなり、2 ゲーム後ではなく次ゲーム（報知モードの 1 ゲーム目）でフリーズ A 演出が行われることとなる。

30

【3 2 2 1】

なお、報知モードの 1 ゲーム目でフリーズ A 演出を行うのではなく、報知モードの 2 ゲーム目以降でフリーズ A 演出を行う構成としてもよい。かかる構成とする場合には、例えば「前兆演出中に実行予定であった回胴演出を実行しております」等の文章が補助表示部 6 5 に表示される構成とすれば、上記第 2 2 の実施の形態におけるイレギュラー表示と同様の作用効果を奏することができる。

【3 2 2 2】

(2 2 - 4) 上記第 2 2 の実施の形態では、本前兆演出を行っている際に前兆ゲーム数カウンタの値が 1 0 となった場合、チャレンジゾーンにおいてレア役に当選する一方で前乗せ抽選に当選していなければ敗北演出が行われる構成としたが、勝利演出を行う構成としてもよい。このとき、次ゲームのフリーズ A 演出では、「!!!」表示を行う構成としてもよいし、勝利演出と関連したエピソードムービーを表示する構成としてもよい。イレギュラー表示を行う構成としてもよい。

40

【3 2 2 3】

(2 2 - 5) 上記第 2 2 の実施の形態では、フリーズ A 演出において補助表示部 6 5 で実行される補助演出として、「!!!」表示と、逆転演出と、イレギュラー表示と、前乗せゲーム数の報知と、がある構成としたが、これら以外の補助演出を実行可能な構成としてもよいことはいうまでもない。「!!!」表示に代えて「チャンス！」や「チャンス？」等のチャンス報知を実行可能な構成としてもよい。

50

【3224】

(22-6) 上記第22の実施の形態では、確定目に変換された場合、次ゲームから報知モードに移行する構成としたが、チャンスモードであれば報知モードへの移行抽選に100%当選して次ゲームから前兆モードに移行する構成としてもよい。

【3225】

(22-7) 上記第22の実施の形態では、前兆モードにおいて、確定目に変換された場合に限って前乗せ抽選を行う構成としたが、確定目に変換されなかった場合についても、変換結果に応じた当選確率で前乗せ抽選を行う構成としてもよい。

【3226】

(22-8) 上記第22の実施の形態では、チャンスモードのチャレンジゾーンにおける移行抽選において、変換役記憶エリアに記憶された最新の当選役番号と、役の当否判定を行う際に取得した乱数と、に基づいて当否判定を行う構成としたが、役の当否判定を行う際に取得した乱数のみに基づいて当否判定を行う構成としてもよい。

【3227】

具体例を挙げて説明すると、弱チェリーに当選となる乱数が1~100である場合、演出役決定処理では、取得した乱数が1~80である場合、変換役をスイカと決定し、取得した乱数が81~95である場合、変換役をチャンスと決定し、取得した乱数が96~98である場合、変換役を強チェリーと決定し、取得した乱数が99又は100である場合、変換役を強ベルと決定する。チャレンジゾーンにおける移行抽選では、取得した乱数が1, 2, 81, 82, 83, 96, 99のいずれかである場合、移行抽選に当選したと判定する。通常ゾーンにおける移行抽選では、取得した乱数が1である場合、移行抽選に当選したと判定する。かかる構成とした場合であっても、変換役の選択率及び移行抽選の当選確率が上記第22の実施の形態と同様の割合となる(図311参照)ため、上記第22の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【3228】

(22-9) 上記第22の実施の形態では、前乗せ抽選に当選した場合、次ゲーム(報知モードの1ゲーム目)で行われるフリーズA演出において前乗せゲーム数を報知する構成としたが、前乗せゲーム数の報知に代えて「!!!」表示や逆転演出を行う構成としてもよい。かかる構成とした場合には、報知モードに移行した後の任意のタイミングで前乗せゲーム数の報知を行う構成とすればよい。任意のタイミングとしては、報知モード下で補助表示部65に残りゲーム数を表示する構成において、表示している残りゲーム数が0となるゲームが代表例として挙げられる。

【3229】

(22-10) 上記第22の実施の形態では、「イレギュラーな回胴演出が発生しています」という文章が表示されるイレギュラー表示を行う構成としたが、「この回胴演出は特典付与と対応しておりません」という文章が表示される構成としてもよいし、「ペナルティ操作を行っていないければ・・・」という文章が表示される構成としてもよい。これらのように特典付与と無関係な旨が明示される構成であれば、上記第22の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【3230】

(22-11) 上記第22の実施の形態では、フリーズB演出を行う場合に、主制御装置101が5秒間待機する処理を行う構成としたが、フリーズA演出を行う場合と同様に、所定の停止出目を疑似停止させる制御を行う構成としてもよい。

【3231】

(22-12) 上記第22の実施の形態では、主制御装置101が制御を行う演出として、フリーズA演出と、フリーズB演出と、の2種類を備える構成としたが、3種類以上の演出を制御する構成としてもよいことはいうまでもない。

【3232】

例えば、上記第22の実施の形態では、前兆モードから報知モードに移行する場合に報知モードAに移行する構成としたが、所定の抽選等を行って報知モードA, 報知モードB

10

20

30

40

50

、報知モードCのいずれかに移行する構成とする。かかる構成において、上記した2種類のフリーズ演出に加えて、フリーズC演出を備える構成とする。

【3233】

フリーズC演出では、報知モードAに移行した場合、各リール32L、32M、32Rの「白7」図柄が下ラインL3上に疑似停止し、報知モードBに移行した場合、各リール32L、32M、32Rの「赤7」図柄が下ラインL3上に疑似停止し、報知モードCに移行した場合、各リール32L、32M、32Rの「BAR」図柄が下ラインL3上に疑似停止する。

【3234】

報知モードの1ゲーム目で上記3つのフリーズ演出を行う場合には、以下の実行順序とする。

【3235】

前乗せ抽選に当選していない場合には、報知モードA又は報知モードBに移行した場合、フリーズA演出（逆転演出）→フリーズC演出（報知モードの移行先報知）→フリーズB演出（所定のオープニングムービー）の実行順序とする。報知モードCに移行した場合には、フリーズA演出（逆転演出）→フリーズB演出（所定のオープニングムービー）→フリーズC演出（報知モードC移行報知）の実行順序とする。

【3236】

前乗せ抽選に当選している場合には、報知モードA又は報知モードBに移行した場合、フリーズC演出（報知モードの移行先報知）→フリーズB演出（所定のオープニングムービー）→フリーズA演出（前乗せゲーム数報知）の実行順序とする。報知モードCに移行した場合には、フリーズB演出（所定のオープニングムービー）→フリーズC演出（報知モードC移行報知）→フリーズA演出（前乗せゲーム数報知）の実行順序とする。

【3237】

以上のように、1ゲーム目で3つ以上のフリーズ演出を実行する場合であっても、条件に応じて実行順序を変化させる構成とすれば、上記第22の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【3238】

なお、前乗せ抽選に当選していない場合に報知モードBに移行した場合には、勝利演出（本前兆演出）→フリーズC演出（各リール32L、32M、32Rの「白7」図柄を下ラインL3上に疑似停止させて報知モードA移行報知）→フリーズA演出（各リール32L、32M、32Rの「赤7」図柄を下ラインL3上に疑似停止させて報知モードB移行報知）→フリーズB演出（所定のオープニングムービー）の実行順序としてもよい。

【3239】

（22-13）上記第22の実施の形態では、ペナルティ操作を行わなかった場合、前兆モードの長さ、本前兆演出の長さ、が一致する構成としたが、一致しない構成としてもよい。例えば、前兆演出の第1部分を有せずに、3ゲームの対決演出のみが行われる構成としてもよい。

【3240】

（22-14）上記第22の実施の形態では、本前兆確認処理において10ゲーム目までに行う演出内容を決定する構成としたが、演出内容を決定しない構成としてもよい。かかる構成とする場合には、本前兆演出処理において、前兆ゲーム数カウンタの値に基づいて演出内容を決定する構成とすればよい。

【3241】

（22-15）上記第22の実施の形態では、本前兆演出の1～9ゲーム目において、10G間演出設定処理にて決定した演出を行う構成としたが、これに代えて又は加えて、役の抽選結果に基づいて演出を行う構成としてもよい。

【3242】

例えば、本前兆演出の4ゲーム目にレア役に当選して確定目に変換された場合、当該4ゲーム目で本前兆演出が終了する残念演出を行う構成とする。そして、次ゲームのフリー

10

20

30

40

50

ズA演出では、「!!!」表示ではなく報知モードへの移行を報知する祝福演出を行う構成とする。かかる構成とした場合であっても、残念演出→確定目と祝福演出→所定のオープニングムービーという流れとなるため、上記第22の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【3243】

(22-16) 上記第22の実施の形態では、本前兆演出の10ゲーム目に勝利演出又は敗北演出が行われる構成としたが、1～9ゲーム目のいずれかにおいて勝利演出が行われる構成としてもよい。かかる構成とする場合には、10G間演出設定処理において勝利演出を行うゲーム数を決定する構成とすればよい。

【3244】

(22-17) 上記第22の実施の形態では、再遊技役又はレア役に3ゲーム連続で当選した場合にチャレンジゾーンへ移行する構成としたが、チャレンジゾーンへの移行条件は任意である。

【3245】

(22-18) 上記第22の実施の形態では、CZ移行判定処理において、連続回数カウンタの値が3となった場合に0に戻す構成としたが、0に戻さない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、再遊技役又はレア役に4ゲーム以上連続で当選した場合、再遊技役又はレア役に当選する度にCZゲーム数カウンタに15が加算されることとなる。

【3246】

(22-19) 上記第22の実施の形態では、遊技区間処理をゲームの終了段階で行う構成としたが、ゲームの開始段階で行う構成としてもよい。

【3247】

(22-20) 上記第22の実施の形態では、前兆モードが終了した場合、次ゲームから報知モードが開始される構成としたが、報知モード移行役を備え、前兆モードが終了した後に前記報知モード移行役に当選した場合、報知モードが開始される構成としてもよい。かかる構成とした場合には、役の抽選結果により、前兆モードと、報知モードと、の間に報知モード開始待ち期間が発生することとなる。そこで、報知モード開始待ち期間にフリーズA演出を行う場合にイレギュラー表示を行う構成とすれば、上記第22の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【3248】

(23-1) 上記第23の実施の形態では、MYカウンタの値が19000に達した場合に打ち止め状態となる構成としたが、打ち止め状態となる際のMYカウンタの値は19000に限定されるものではなく任意である。

【3249】

(23-2) 上記第23の実施の形態では、設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としたが、リセットスイッチ72のON操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。また、電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成としてもよいし、リセットスイッチ72を操作することで打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。

【3250】

(23-3) 上記第23の実施の形態では、電源の投入のみを行った場合にMYカウンタを初期化する構成としたが、所定の操作を行った場合、電源の投入のみを行った場合であってもMYカウンタを初期化しない構成としてもよい。例えば、ONOFFを切替操作可能な切替ボタンを設け、当該切替ボタンがOFF状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にMYカウンタを初期化し、当該切替ボタンがON状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にMYカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、複数の営業日に跨ってMYを算出することが可能となる。

【3251】

(23-4) 上記第23の実施の形態では、エラー処理を流用して打ち止め状態とする構成としたが、エラー処理とは別に、打ち止め状態とするためのプログラム及びデータを

10

20

30

40

50

ROM 105に予め記憶させる構成としてもよい。

【3252】

(23-5) 上記第23の実施の形態では、再遊技入賞が成立した場合にMYカウンタの更新を行わない構成としたが、再遊技入賞が成立した場合であってもMYカウンタの更新を行う構成としてもよい。

【3253】

(23-6) 上記第23の実施の形態では、コンプリート処理において、MYカウンタの値に払出数カウンタの値を加算し、当該加算結果からベット数カウンタの値を減算する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数の累積結果がMYカウンタに記憶される構成であればよい。したがって、MYカウンタの値からベット数カウンタの値を減算し、当該減算結果に払出数カウンタの値を加算する構成としてもよい。

10

【3254】

または、ゲームの開始段階においてMYカウンタの値からベット数カウンタの値を減算し、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に払出数カウンタの値をMYカウンタの値に加算する構成としてもよい。あるいは、全リール32L, 32M, 32Rの停止後に払出数カウンタの値からベット数カウンタの値を減算することでメダル変化数を算出し、当該メダル変化数をMYカウンタの値に加算する構成としてもよい。

【3255】

差枚数カウンタの更新についても同様である。

20

【3256】

(23-7) 上記第23の実施の形態では、MYカウンタの初期値を0とし、MYカウンタの更新結果が負の値となる場合、MYカウンタに0をセットする構成としたが、かかる構成を変更する。

【3257】

例えば、MYカウンタの初期値を32768等の0以外の値とし、MYカウンタの値が51768に達した場合、コンプリートフラグをセットする構成とする。かかる構成とした場合には、MYが-32768となるまでMYカウンタの更新結果が負とならない、すなわち1営業日においてMYカウンタの更新結果が負となる事象が発生しない構成とすることが可能となる。この結果、MYを算出する基点を、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときではなく、電源が投入されたときとすることが可能となる。

30

【3258】

なお、上記構成とする場合には、MYカウンタの上位バイトのビット7も使用することとなる。このため、MYコマンド送信処理では、送信用MYカウンタのビット0に、MYカウンタの下位バイトのビット7値をセットし、送信用MYカウンタのビット1に、MYカウンタの上位バイトのビット7値をセットする構成とし、表示制御装置81側でMYカウンタの上位バイトのビット7値を把握できる構成とする必要がある。

【3259】

なお、上記構成とする場合には、MYカウンタの値が51768に達した場合に代えて又は加えて、MYカウンタの値が13768に達した場合(MYが-19000に達した場合)、コンプリートフラグをセットする構成としてもよい。

40

【3260】

なお、MYカウンタと同様に、差枚数カウンタの初期値を0以外の値としてもよい。例えば、通常区間における遊技区間処理(図26参照)において、有利区間に移行する場合に差枚数カウンタに4500(=3×1500)をセットし、終了判定処理(図29参照)において差枚数カウンタの値が6900に達した場合に有利区間が終了する構成とする。かかる構成とした場合には、有利区間が終了するまでの間に差枚数カウンタの値が負となる事象が発生しなくなるため、有利区間移行時を基点として差枚数が2400に達した場合、有利区間を終了させることが可能となる。

50

【3261】

(23-8) 上記第23の実施の形態では、コンプリート処理において、再遊技入賞が成立したか否かに関わらずMYカウンタの値が19000に達したか否かを判定する構成としたが、再遊技入賞が成立した場合にMYカウンタの値が19000に達したか否かを判定しない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【3262】

有利区間における終了判定処理についても同様であり、再遊技入賞が成立した場合に差枚数カウンタの値が2400に達したか否かを判定しない構成としてもよい。

【3263】

(23-9) 上記第23の実施の形態では、BB状態に移行した場合、当該BB状態下で遊技者の所有メダルが減少する構成としたが、BB状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成としてもよい。

【3264】

BB状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成においては、BB状態下でMYカウンタの値が19000に達した場合、かかるタイミングで打ち止め状態となる構成としてもよいし、BB状態終了後に打ち止め状態となる構成としてもよい。BB状態は、予め定めた回数の遊技が行われた場合、又は予め定めた枚数のメダルを払い出した場合に終了し、報知モードのような遊技可能な遊技回数及び獲得可能なメダル数の上乘せが発生しない。このため、BB状態終了後に打ち止め状態となる構成とした場合であっても、MYカウンタの値が19000に達した後にBB状態が際限なく継続することを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

【3265】

さらにいうと、BB状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成においては、BB状態に移行したタイミングでメダル獲得数の目安を遊技者が立てることが可能である。このため、BB状態の途中で打ち止め状態となる構成とした場合には、例えば残り9枚でBB状態が終了する状況で打ち止め状態となった場合、残り9枚ぐらい払い出してから打ち止め状態となればよいのに等と考え、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。一方、BB状態終了後に打ち止め状態となる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【3266】

(23-10) 上記第23の実施の形態では、MYカウンタの値が18500に到達した場合、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成としたが、事前報知情報を表示するタイミングは任意である。したがって、MYカウンタの値が18000に到達した場合であってもよいし、MYカウンタの値が18900に到達した場合であってもよい。また、MYカウンタの値に関わらず、補助表示部65に事前報知情報を常時表示する構成としてもよい。

【3267】

(23-11) 上記第23の実施の形態では、MYカウンタの値が18500に到達した場合、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、他の報知手段にてMYカウンタの値が18500に到達したことを報知する構成としてもよい。

【3268】

例えば、MYカウンタの値が18500に到達した場合、スピーカ64から到達報知音を2秒等の所定時間出力する構成とする。かかる到達報知音の出力は、全リール32L、32M、32Rが停止したタイミングと、メダルがベットされたタイミングと、客待ち演出を終了したタイミングと、の少なくとも1つにおいて行う構成とする。このとき、打ち止め状態となるまでの残り枚数を音声出力する構成としてもよい。

【3269】

例えば、MYカウンタの値が18500に到達した場合、上部ランプ63が所定の発光

10

20

30

40

50

色又は点滅態様で点灯する構成とする。かかる上部ランプ 63 の制御は、全リール 32L, 32M, 32R が停止したタイミングと、メダルがベットされたタイミングと、客待ち演出を終了したタイミングと、の少なくとも 1 つにおいて行う構成とする。

【3270】

(23-12) 上記第 23 の実施の形態では、事前報知情報として打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成としたが、MY をそのまま表示する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、例えば 19000 で打ち止め状態となることを遊技者が把握可能であれば、上記第 23 の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、19000 で打ち止め状態となることを遊技者が把握可能な構成としては、補助表示部 65 に「19000 終了」等の文字情報を表示する構成に限らず、遊技場等において 19000 で打ち止め状態となることを張り紙やアナウンス等によって報知してもよい。

10

【3271】

(23-13) 上記第 23 の実施の形態では、19000 から MY を減算した値を事前報知情報として表示する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、打ち止め状態となるまでの残り枚数の目安を遊技者が立てることが可能な構成であればよい。したがって、例えば 19000 から MY を減算した値が 1~100 である場合、残り 100 枚と表示し、上記減算値が 101~200 である場合、残り 200 枚と表示する構成としてもよい。または、上記減算値が 1~200 である場合、減算値をそのまま表示し、上記減算値が 201~300 である場合、残り 290 枚等の減算値から 1 の位を切り捨てた値を表示し、上記減算値が 301~500 である場合、残り 400 枚等の減算値から 1 の位と 10 の位を切り捨てた値を表示する構成としてもよい。

20

【3272】

(23-14) 上記第 23 の実施の形態では、補助表示部 65 において、エンディングムービーや客待ち演出等の補助演出と、事前報知情報と、を表示可能な構成としたが、事前報知情報を表示可能な MY 表示部を補助表示部 65 とは別に設け、MY 表示部に事前報知情報を表示しつつ、補助表示部 65 にて補助演出を実行する構成としてもよい。

【3273】

ここで、MY 表示部は、表示制御装置 81 が制御する構成としてもよいし、主制御装置 101 が制御する構成としてもよい。また、主制御装置 101 が制御する場合には、残払出枚数表示部 61 に MY 表示部としての機能を持たせる構成としてもよいし、主制御装置 101 が制御する MY 表示部を新たに設ける構成としてもよい。

30

【3274】

なお、液晶表示装置等の補助表示部 65 を備えない構成であってもよいことはいうまでもない。

【3275】

(23-15) 上記第 23 の実施の形態では、MY が 18500 に達した場合、事前報知に関わる制御を表示制御装置 81 が行う構成としたが、これに加えて、主制御装置 101 も事前報知に関わる制御を行う構成としてもよい。主制御装置 101 が行う事前報知に関わる制御としては、例えば、MY カウンタの値が 18500 に達している場合、メダル投入可能となった 1 秒後から開始指令が発生するまでの間、所定の LED を点灯表示させる構成が代表例として挙げられる。

40

【3276】

(23-16) 上記第 23 の実施の形態では、MY が 18500 に達した場合、MY が 18500 未満となるまで、又は MY が 19000 に達するまで、事前報知情報が継続表示される構成としたが、ゲームが行われていない状況と、ゲームが行われている状況と、客待ち演出が行われている状況と、エラー報知を行っている状況と、の少なくとも 1 つにおいて、事前報知情報が非表示となる構成としてもよい。

【3277】

(23-17) 上記第 23 の実施の形態において、客待ち演出を実行している間は事前

50

報知情報が拡大表示される構成としてもよい。

【3278】

(23-18) 上記第23の実施の形態では、MYが18500に達していない場合、事前報知情報を表示しない構成としたが、客待ち演出を実行している間は事前報知情報としてMY又は残り枚数を表示し、メダル投入等によって客待ち演出を終了した場合に前記事前報知情報を非表示とする構成としてもよい。また、所定の操作によって遊技履歴等を確認できるメニュー機能を備えた構成においては、当該メニュー機能から現在のMYを確認できる構成としてもよい。

【3279】

(23-19) 上記第23の実施の形態では、MYが18500に達した場合に事前報知情報を表示し、MYが18500に未達となった場合に事前報知情報を非表示とする構成としたが、表示中の事前報知情報を非表示に切り替えるタイミングは任意である。したがって、MYが18450未満となるまで事前報知情報の表示を継続する構成としてもよいし、MYが18000未満となるまで事前報知情報の表示を継続する構成としてもよい。

10

【3280】

(23-20) 上記第23の実施の形態では、MYカウンタの値が18500に達した場合、性能試験を行う際に使用される遊技中断要求信号を出力する構成としたが、遊技中断要求信号に限らず、MYが18500に達したことを示す到達信号をスロットマシン10外部に出力可能な構成であればよい。例えば、遊技場等の受信部において上記到達信号を入力可能な構成とし、上記到達信号が入力された場合には、「〇〇番台が間もなく終了となります」等のアナウンスを流すことが可能な構成とする。

20

【3281】

(23-21) 上記第23の実施の形態では、差枚数カウンタの値と、MYカウンタの値と、に基づいて、所定のエンディングムービーを補助表示部65に表示する制御を行うか否かを決定する構成としたが、差枚数カウンタの値と、MYカウンタの値と、に基づいて、他の補助演出の実行有無を決定する構成としてもよい。

【3282】

例えば、上乗せ抽選に当選した場合に当該ゲームで上乗せ枚数を報知する上乗せ演出を実行可能な構成において、終了枚数カウンタの値(=19000-MYカウンタ値)が完走枚数カウンタの値(=2400-差枚数カウンタ値)より大きい場合、上乗せ演出を実行し、終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下である場合、上乗せ演出を実行しない構成とする。

30

【3283】

上記構成においては、補助表示部65に表示している報知モード終了までの残り枚数と、純増枚数カウンタの値と、にずれが生じることとなるが、補助表示部65に表示している報知モード終了までの残り枚数が0となっても報知モードが継続する場合、それ以降は上記残り枚数の表示を「残り???枚」とする。かかる構成とすることにより、報知モードの途中で打ち止め状態となった場合に、打ち止め状態とならなければ〇〇枚獲得できていた等の負の感情を遊技者が抱く機会を低減することが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、例えば残り400枚という事前報知情報が表示されている状況で報知モードに移行した場合、かかる時点での完走枚数カウンタの値は2400等の400より大きい値となるため、報知モード下で上乗せ抽選に当選しても上乗せ演出が実行されない。故に、上乗せが報知される報知モードと、上乗せが報知されない報知モードと、の2種類の遊技モードをMYに応じて遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【3284】

(23-22) 上記第23の実施の形態では、差枚数カウンタの値が2400に到達して有利区間が終了する場合、エンディングムービーが開始されることがある構成としたが、かかる構成を変更する。

50

【3285】

例えば、差枚数カウンタの値が2100に到達した場合、純増枚数カウンタの値に関わらず、差枚数カウンタの値が2400に到達するまで報知モードが継続する構成とする。かかる構成とした場合には、差枚数カウンタの値が2100に到達した場合に2400に達して報知モード及び有利区間が終了することが確定するため、差枚数カウンタの値が2100に到達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とすれば、上記第23の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

【3286】

(23-23) 上記第23の実施の形態では、差枚数カウンタの値が2100に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としたが、エンディングムービーを開始するタイミングは任意である。したがって、差枚数カウンタの値が2300に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としてもよいし、差枚数カウンタの値が2000に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としてもよい。

10

【3287】

(23-24) 上記第23の実施の形態では、報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とし、打ち止め状態まで残り500枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成としたが、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数より小さい値とすれば、上記第23の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数以上の値としてもよい。

20

【3288】

(23-25) 上記第23の実施の形態では、領域外処理を開始する場合、領域内処理において、CPU102の各レジスタのうちPSWレジスタの値をRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる構成としたが、領域外処理においてCPU102の全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させる構成であれば、PSWレジスタの値をRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させない構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、領域外処理から領域内処理に復帰した場合、遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた値をCPU102のPSWレジスタに復帰させる処理に代えて、次のタイマ割込みを許可する処理を行う必要がある。

30

【3289】

(23-26) 上記第23の実施の形態では、集計処理を領域外処理にて行う構成としたが、領域内処理にて行う構成としてもよい。また、集計処理にて行うコンプリート処理、遊技結果累計処理、累計比率算出処理のうち少なくとも1つ、又は、MYコマンド送信処理等のこれら処理の中で行う一部の処理を、領域内処理にて行う構成としてもよいことはいうまでもない。

【3290】

40

(23-27) 上記第23の実施の形態では、MYカウンタを2バイトで構成したが、2バイトに限定されるものではなく、打ち止め状態とするMYの値に応じた容量とすればよい。例えばMYが200に達した際に打ち止め状態とするのであれば、MYカウンタを1バイトで構成すればよく、MYが80000に達した際に打ち止め状態とするのであれば、MYカウンタを3バイトで構成すればよい。

【3291】

(23-28) 上記第23の実施の形態では、MYカウンタの上位バイトのビット7を示す情報を送信しない構成としたが、送信する構成としてもよいことはいうまでもない。なお、かかる構成とする場合には、上記第23の実施の形態における送信用MYカウンタのビット1に、MYカウンタの上位バイトのビット7を示す情報をセットする構成とすれ

50

ばよい。また、上記第 23 の実施の形態における送信用 M Y カウンタとは別に、M Y カウンタの上位バイトのビット 7 を示す情報をセットするための送信用 M Y カウンタを設け、M Y カウンタの上位バイトのビット 7 を示す情報と、M Y カウンタの下位バイトのビット 7 を示す情報と、を別のコマンド情報として送信する構成としてもよい。

【3292】

(23-29) 上記第 23 の実施の形態では、打ち止め状態に移行した場合、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報を補助表示部 65 に表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、払出枚数表示部 62 に「CP」と表示することでコンプリート機能作動中であることを報知する構成としてもよいし、打ち止め状態で点灯表示される専用 LED を設ける構成としてもよい。

10

【3293】

(24-1) 上記第 24 の実施の形態では、エンディングモードにおいて B B 入賞が成立した場合にのみ、B B 状態の途中で有利区間が終了し得る構成としたが、他の遊技モードにおいて B B 入賞が成立した場合であっても、B B 状態の途中で有利区間が終了し得る構成としてもよい。

【3294】

例えば、上記第 24 の実施の形態では、報知モードにおいてモードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致した場合、報知モード及び有利区間が終了する構成としたが、有利区間が終了せずにチャンスモードに移行する構成とする。かかる構成とした場合には、チャンスモードや報知モードにおいて B B 状態に移行した場合であっても、B B 状態の途中で有利区間に移行してからの差枚数が 2400 枚に達し、有利区間が終了する事象が発生し得る。このとき、指示機能が作動する状況においては B B ムービー演出を実行し、有利区間が終了して指示機能が作動しない状況に変化した後は通常演出を実行する構成とした場合には、上記第 24 の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

20

【3295】

(24-2) 上記第 24 の実施の形態では、有利区間に移行してからの差枚数が 2200 枚以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成としたが、有利区間に移行してからの差枚数が 2400 枚以上となって有利区間終了となることが確定している場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成としてもよい。

30

【3296】

例えば、上記第 24 の実施の形態のように遊技回数によって報知モードが終了する構成においては、1 ゲームあたりのメダル増加数の期待値と、報知モード下で遊技可能な残りゲーム数と、を乗算し、当該乗算結果と、有利区間に移行してからの差枚数と、の和が 2400 以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成とする。

【3297】

例えば、報知モードに移行してからのメダル増加数（純増枚数）によって報知モードが終了する構成においては、報知モード下で獲得可能な残り枚数と、有利区間に移行してからの差枚数と、の和が 2400 以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成とする。

40

【3298】

なお、報知モードからエンディングモードに移行させるタイミングは、有利区間に移行してからの差枚数が 2400 枚以上となって有利区間終了となることが確定したタイミングとしてもよいし、有利区間に移行してからの差枚数が 2200 枚以上等の所定数に到達したタイミングとしてもよい。

【3299】

(24-3) 上記第 24 の実施の形態では、有利区間に移行してからの差枚数が 2200 枚以上となった場合、報知モードからエンディングモードに移行する構成としたが、有利区間に移行してからの差枚数が 2400 枚以上となるまで報知モードを継続させる構成

50

としてもよい。かかる構成とした場合であっても、有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となった場合、補助表示部65にて所定のエンディングムービーを開始する構成とした場合には、上記第24の実施の形態と同様の作用効果を奏することができる。

【3300】

(24-4) 上記第24の実施の形態では、BB当選を持ち越した状態で有利区間が終了し、その後の通常区間又は有利区間においてBB入賞が成立した場合には、そのときの遊技区間及び遊技モードに関わらず、BB状態が指示機能の作動しない状況から開始される構成としたが、BB状態が指示機能の作動する状況から開始される構成としてもよい。

【3301】

(24-5) 上記第24の実施の形態では、有利区間においてBB状態が指示機能の作動しない状況である場合には、報知モードへの移行抽選を行う構成としたが、これに代えて又は加えて、BB状態下で指示機能が作動する状況に変化させるか否かの変化抽選を行う構成としてもよい。変化抽選に当選した場合には、BB状態が終了するまで指示機能が作動する状況となるものの、BB状態終了後に報知モードへ移行しない構成とする。

【3302】

(24-6) 上記第24の実施の形態では、BB状態が指示機能の作動しない状況から指示機能の作動する状況に変化した場合、補助表示部65にて実行される補助演出が通常演出からBBムービー演出に変化する構成としたが、かかる構成を変更する。BB状態が指示機能の作動しない状況から指示機能の作動する状況に変化した場合には、BB状態終了後に報知モードが開始されることとなる。このため、BB状態が終了するまでの間は、BBムービー演出に代えて報知モード下で行われる報知モード用補助演出を実行したり、例えば「報知モード準備中」等の文字情報を表示する構成としたりしてもよい。

【3303】

(24-7) 上記第24の実施の形態では、BB状態である場合、非BBフラグがセットされているか否かに基づいて、BBムービー演出と、通常演出と、のいずれを実行するかを決定する構成としたが、指示機能の作動する状況であるか否かに基づいて、BBムービー演出と、通常演出と、のいずれを実行するかを決定する構成としてもよい。

【3304】

(24-8) 上記第24の実施の形態では、所定のエンディングムービーを表示している状況においてBB当選となった場合、当該BB当選となったゲームにおいて、所定のエンディングムービーと、狙え演出(小)と、を実行する構成としたが、所定のエンディングムービーの実行を中断して狙え演出(大)を実行する構成としてもよい。

【3305】

(24-9) 上記第24の実施の形態では、狙え演出(小)を開始してからBB入賞が成立することなく5ゲームを経過した場合、所定のエンディングムービーを中断して狙え演出(大)に切り替える構成としたが、切り替えるまでのゲーム数は5ゲームに限らず任意である。

【3306】

(24-10) 上記第24の実施の形態では、エンディングモードにおいてBB状態に移行し、BB状態下でレア役に当選した場合、設定示唆演出が実行され得る構成としたが、エンディングモード下でのBB状態に限って実行され得る固有演出を有する構成であればよい。したがって、設定示唆演出に限らず、レア役に当選した場合にプレミア画像が表示される構成であってもよい。また、遊技者の遊技履歴を蓄積する携帯連動サービスを備えた構成において、エンディングモード下でのBB状態移行回数が表示される構成や、エンディングモード下でのBB状態移行回数に関わるミッションが設けられている構成(補助表示部65にてミッションクリア表示が行われる構成)としてもよい。

【3307】

(24-11) 上記第24の実施の形態において、報知モード又はエンディングモードにおいてBB当選となった場合、BB入賞が成立するまで指示機能の作動を中断する構成としてもよい。かかる構成とした場合には、BB入賞を早く成立させるよう遊技者を促す

10

20

30

40

50

ことが可能となる。

【3308】

(24-12) 上記第24の実施の形態において、BB状態終了となるまでの残り払出枚数を残払出枚数表示部61に表示する構成としてもよい。このとき、指示機能が作動するか否かに関わらず、BB入賞が成立してからBB状態が終了するまで残り払出枚数を表示する構成としてもよいし、指示機能が作動する状況である場合に残り払出枚数を表示し、指示機能が作動しない状況である場合に残り払出枚数を表示しない構成としてもよい。

【3309】

(24-13) 上記第24の実施の形態では、非BB状態がチャンスモードである場合に指示機能が作動しない構成としたが、所定条件が成立した場合に指示機能が作動する構成としてもよい。かかる構成としては、例えば報知モードに移行し易くなるチャレンジゾーンを備え、当該チャレンジゾーンとなった場合に指示機能が作動する構成が代表例として挙げられる。

10

【3310】

(24-14) 上記第24の実施の形態では、有利区間に移行してからの差枚数が2200枚以上となった場合にエンディングモードに移行し、BB状態2に移行させなければBB状態下で所有メダルが約70枚増加することを期待できる構成としたが、エンディングモードに移行することとなる有利区間に移行してからの差枚数と、BB状態下で期待できるメダル増加数と、は任意である。但し、エンディングモードに移行することとなる有利区間に移行してからの差枚数を、BB状態下で期待できるメダル増加数より小さい値とした場合には、BB状態の途中で報知モードからエンディングモードに移行し、さらに当該BB状態の途中でエンディングモード及び有利区間が終了する事象が発生し得ることとなる。

20

【3311】

(24-15) 上記第24の実施の形態では、レア役に当選した場合、報知モードへの移行抽選や上乘せ抽選、設定示唆抽選等を行う構成としたが、押し順ベル等の他の役に当選した場合に前記各種抽選を行う構成としてもよいし、外れとなった場合に前記各種抽選を行う構成としてもよい。

【3312】

(24-16) 上記第24の実施の形態では、報知モードが当該報知モード下でなされた遊技回数によって終了する構成としたが、報知モード下で払い出したメダル数や、報知モード下で増加したメダル数によって終了する構成としてもよい。

30

【3313】

(24-17) 上記第24の実施の形態では、BB状態において通常区間から有利区間に移行可能な構成としたが、BB状態において通常区間から有利区間に移行不可能な構成としてもよい。

【3314】

(24-18) 上記第24の実施の形態では、BB状態の途中でMYが19000に達した場合、それ以降の遊技が不可能となる構成としたが、BB状態が終了するまで遊技を行うことができ、BB状態が終了した後に遊技が不可能となる構成としてもよい。かかる構成とする場合には、BB状態が終了するまで指示機能が作動する構成としてもよいし、MYが19000に達した後は指示機能が作動しなくなる構成としてもよい。

40

【3315】

(24-19) 上記第24の実施の形態では、指示機能の作動有無によって獲得枚数が増加するBB状態を備える構成としたが、これに加えて、指示機能が作動しなくても所定数のメダルを獲得できる所定BB状態を備える構成としてもよい。

【3316】

所定BB状態としては、例えば、不問ベルと、チェリーと、スイカと、再遊技と、についてのみ当否判定を行う構成とし、所定BB状態下で押し順ベルに当選しない構成とする。このとき、所定BB状態下でベル入賞が成立した場合には、非BB状態と同じ6枚のメ

50

ダル払出ではなく、15枚等の非BB状態より多いメダル払出を行う構成としてもよい。

【3317】

指示機能の作動有無によって獲得枚数が変化するBB状態と、指示機能が作動しなくても所定数のメダルを獲得できる所定BB状態と、を備える構成においては、BB状態の途中でMYが19000に達した場合、それ以降の遊技が不可能となり、所定BB状態の途中でMYが19000に達した場合、所定BB状態が終了するまで遊技が可能な構成としてもよい。

【3318】

(24-20) 上記第24の実施の形態では、MYカウンタの値が19000に達した場合に打ち止め状態となる構成としたが、打ち止め状態となる際のMYカウンタの値は19000に限定されるものではなく任意である。

10

【3319】

(24-21) 上記第24の実施の形態では、設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としたが、リセットスイッチ72のON操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。また、電源の投入のみで打ち止め状態を解消できる構成としてもよいし、リセットスイッチ72を操作することで打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。

【3320】

(24-22) 上記第24の実施の形態では、電源の投入のみを行った場合にMYカウンタを初期化する構成としたが、所定の操作を行った場合、電源の投入のみを行った場合であってもMYカウンタを初期化しない構成としてもよい。例えば、ONOFFを切替操作可能な切替ボタンを設け、当該切替ボタンがOFF状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にMYカウンタを初期化し、当該切替ボタンがON状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にMYカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、複数の営業日に跨ってMYを算出することが可能となる。

20

【3321】

(25-1) 上記第25の実施の形態では、MYカウンタの値が19000に達した場合に打ち止め状態となる構成としたが、打ち止め状態となる際のMYカウンタの値は19000に限定されるものではなく任意である。

【3322】

(25-2) 上記第25の実施の形態では、設定キーのON操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としたが、リセットスイッチ72のON操作を行った状態で電源の投入を行った場合に打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。また、リセットスイッチ72を操作することで打ち止め状態を解消できる構成としてもよい。

30

【3323】

(25-3) 上記第25の実施の形態では、コンプリートタイマの値が0の状況で電源の投入のみを行った場合、MYカウンタを初期化する構成としたが、所定の操作を行った場合、コンプリートタイマの値が0の状況で電源の投入のみを行った場合であってもMYカウンタを初期化しない構成としてもよい。例えば、ONOFFを切替操作可能な切替ボタンを設け、当該切替ボタンがOFF状態となっている場合、コンプリートタイマの値が0の状況で電源の投入のみを行った場合にMYカウンタを初期化し、当該切替ボタンがON状態となっている場合、電源の投入のみを行った場合にコンプリートタイマの値が0であってもMYカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、複数の営業日に跨ってMYを算出することが可能となる。

40

【3324】

(25-4) 上記第25の実施の形態では、電源の投入のみを行った場合、コンプリートタイマの値が0であればMYカウンタを初期化する構成としたが、かかる構成を変更する。

【3325】

50

例えば、遊技モードが報知モードでない場合には、MYカウンタを初期化し、遊技モードが報知モードである場合には、MYカウンタを初期化しない構成とする。遊技場等の営業時間内においてMYカウンタの初期化を試みる状況としては、例えば報知モードの途中でMYが18900等の19000に近い値に達し、遊技者が遊技場等の管理者にMYカウンタを初期化してほしい等の要請を行った場合が考えられる。したがって、報知モードであるか否かに基づいてMYカウンタの初期化有無を決定する構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にMYカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。また、かかる構成においては、遊技場等の管理者が報知モードの途中でMYカウンタを初期化できないことを遊技者に伝えることが可能となるため、遊技者と遊技場等の管理者との間でトラブルが発生することを抑制することが可能となる。

10

【3326】

例えば、MYカウンタの値が18500未満である場合には、MYカウンタを初期化し、MYカウンタの値が18500以上である場合には、MYカウンタを初期化しない構成とする。MYカウンタの値が18500以上である場合には、補助表示部65に事前報知情報が表示される。このため、かかる状況では、事前報知情報が表示されているスロットマシン10にて新たに遊技を開始したいと考える遊技者が、遊技場等の管理者にMYカウンタを初期化してほしい等の要請を行う可能性が考えられる。したがって、MYカウンタの値、又は事前報知情報の表示有無に基づいてMYカウンタの初期化有無を決定する構成とすることにより、遊技場等の営業時間内にMYカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。

20

【3327】

例えば、MYカウンタの値が18500以上となった場合に到達フラグをセットする構成とし、当該到達フラグをMYカウンタの値が18500未満となってもクリアしない構成とする。そして、到達フラグがセットされている場合には、MYカウンタを初期化し、到達フラグがセットされていない場合には、MYカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、補助表示部65に事前報知情報を表示した実績がある場合、補助表示部65に事前報知情報を表示していない状況であってもMYカウンタを初期化できない構成とすることが可能となる。この結果、例えば事前報知情報が表示されている場合に、事前報知情報が表示されなくなるまでMYを減少させ、その後に電源の遮断及び投入を行ってMYカウンタの値を初期値に変更することを防止することが可能となる。

30

【3328】

例えば、MYカウンタの値が17000等の18500未満の予め定めた値未満である場合には、MYカウンタを初期化し、MYカウンタの値が上記予め定めた値以上である場合には、MYカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、遊技機メーカーから上記予め定めた値を遊技場等の管理者に教えなければ、遊技場等の営業時間内にMYカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。

【3329】

例えば、タイマ割込み処理にて1ずつ減算される経過時間タイマを設け、全リール32L, 32M, 32Rが停止した場合や遊技区間処理が終了した場合等の遊技結果が得られたタイミングで経過時間タイマに4835461をセットする構成とする。そして、経過時間タイマの値が0である場合には、MYカウンタを初期化し、経過時間タイマの値が0でない場合には、MYカウンタを初期化しない構成とする。かかる構成とした場合には、ゲームが終了してから約2時間を経過しなければMYカウンタを初期化できない構成とすることが可能となる。このように、ゲームが終了からの経過時間に基づいてMYカウンタの初期化有無を決定する構成とした場合には、遊技を継続したい遊技者が遊技場等の管理者にMYカウンタを初期化してほしい等の要請を行う意欲を低減することが可能となる。遊技を行わずに2時間待つくらいならコンプリート機能が作動するまで遊技を継続しようと遊技者に考えさせることが可能となるからである。この結果、遊技場等の営業時間内にMYカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。なお、ゲームが終了からの経過時間は2時間に限定されるものではなく任意であり、1

40

50

時間であってもよいし30分であってもよい。

【3330】

上記した各例を組み合わせてもよいことはいうまでもない。

【3331】

例えば、コンプリートタイマと、経過時間タイマと、を設け、いずれのタイマ値も0である場合には、MYカウンタを初期化し、少なくとも一方のタイマ値が0でない場合には、MYカウンタを初期化しない構成とする。コンプリートタイマのみを備えた構成においては、例えば営業時間終了後に電源遮断及び投入（MYカウンタの初期化）を行い、翌営業日まで電源を投入したままとした場合、当該翌営業日における営業時間内においてMYカウンタの値が初期値に変更されてしまう可能性が考えられる。しかしながら、コンプリートタイマと、経過時間タイマと、を設けた場合には、ゲームが終了してからの経過時間によってもMYカウンタの初期化を制限できるため、遊技場等の営業時間内にMYカウンタの値が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となる。

10

【3332】

例えば、コンプリートタイマの値が0である場合には、MYカウンタの値が予め定めた値未満であれば（到達フラグがセットされていなければ）MYカウンタを初期化し、MYカウンタの値が予め定めた値以上であれば（到達フラグがセットされていれば）MYカウンタを初期化しない構成とする。コンプリートタイマの値が0でない場合には、MYカウンタの値（到達フラグの有無）に関わらず、MYカウンタを初期化しない構成とする。

【3333】

（25-5）上記第25の実施の形態では、MYカウンタの値を初期値に変更してから12時間以上経過している場合、電源の投入のみでMYカウンタを初期化できる構成としたが、電源の投入のみでMYカウンタを初期化できる経過時間は12時間に限らず任意である。

20

【3334】

（25-6）上記第25の実施の形態では、コンプリートタイマを定期的に1ずつ減算する構成としたが、定期的に1ずつ加算する構成としてもよい。

【3335】

（25-7）上記第25の実施の形態では、MYクリア処理において、コンプリートタイマの値が0である場合、コンプリートタイマに29012761をセットした後にMYカウンタを0とする構成としたが、MYカウンタを0とした後にコンプリートタイマに29012761をセットする構成としてもよい。すなわち、コンプリートタイマに29012761をセットするタイミングは、MYカウンタを初期化する場合又はMYカウンタを初期化した場合であればよい。

30

【3336】

（25-8）上記第25の実施の形態では、MYクリア処理において、コンプリートタイマの値が0である場合、コンプリートタイマに29012761をセットする構成としたが、これに加えて、コンプリート処理においてMYカウンタに0をセットした場合（ステップS250308～S250309、図379参照）、コンプリートタイマに29012761をセットする構成としてもよい。

40

【3337】

（25-9）上記第25の実施の形態では、主制御装置101のRAM106にコンプリートタイマを設け、当該コンプリートタイマの値に基づいてMYカウンタの初期化有無を決定する構成としたが、リアルタイム・クロック（RTC）を設け、当該RTCの示す時刻に基づいてMYカウンタの初期化有無を決定する構成としてもよい。

【3338】

（25-10）上記第25の実施の形態では、領域外処理においてコンプリートタイマの値を減算したり29012761をセットしたりする構成としたが、領域内処理においてコンプリートタイマの値を減算したり29012761をセットしたりする構成としてもよい。

50

【 3 3 3 9 】

(2 5 - 1 1) 上記第 2 5 の実施の形態において、M Y カウンタの初期化を行ったことを報知する構成としてもよい。

【 3 3 4 0 】

例えば、M Y カウンタの初期化を行った場合には、スピーカ 6 4 から「M Y カウンタを初期化しました」等の音声出力する構成とする。

【 3 3 4 1 】

例えば、M Y カウンタの初期化を行った場合には、補助表示部 6 5 に「0 / 1 9 0 0 0」等の表示を 1 0 秒等の所定時間行う構成とする。

【 3 3 4 2 】

例えば、M Y カウンタの初期化を行った場合には、残払出枚数表示部 6 1 を 1 0 秒等の所定時間全点灯させる（すなわち「8 . 8 .」を表示する）構成とする。

【 3 3 4 3 】

上記各構成とした場合には、例えば電源投入操作のみを行った場合に M Y カウンタが初期化されたか否かを容易に確認することが可能となるため、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【 3 3 4 4 】

(2 5 - 1 2) 上記第 2 5 の実施の形態では、エラー処理を流用して打ち止め状態とする構成としたが、エラー処理とは別に、打ち止め状態とするためのプログラム及びデータを R O M 1 0 5 に予め記憶させる構成としてもよい。

【 3 3 4 5 】

(2 5 - 1 3) 上記第 2 5 の実施の形態では、再遊技入賞が成立した場合に M Y カウンタの更新を行わない構成としたが、再遊技入賞が成立した場合であっても M Y カウンタの更新を行う構成としてもよい。

【 3 3 4 6 】

(2 5 - 1 4) 上記第 2 5 の実施の形態では、コンプリート処理において、M Y カウンタの値に払出数カウンタの値を加算し、当該加算結果からベット数カウンタの値を減算する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、遊技に用いられたメダル数と、払い出したメダル数と、の差数の累積結果が M Y カウンタに記憶される構成であればよい。したがって、M Y カウンタの値からベット数カウンタの値を減算し、当該減算結果に払出数カウンタの値を加算する構成としてもよい。

【 3 3 4 7 】

または、ゲームの開始段階において M Y カウンタの値からベット数カウンタの値を減算し、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止後に払出数カウンタの値を M Y カウンタの値に加算する構成としてもよい。あるいは、全リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R の停止後に払出数カウンタの値からベット数カウンタの値を減算することでメダル変化数を算出し、当該メダル変化数を M Y カウンタの値に加算する構成としてもよい。

【 3 3 4 8 】

差枚数カウンタの更新についても同様である。

【 3 3 4 9 】

(2 5 - 1 5) 上記第 2 5 の実施の形態では、M Y カウンタの初期値を 0 とし、M Y カウンタの更新結果が負の値となる場合、M Y カウンタに 0 をセットする構成としたが、かかる構成を変更する。

【 3 3 5 0 】

例えば、M Y カウンタの初期値を 3 2 7 6 8 等の 0 以外の値とし、M Y カウンタの値が 5 1 7 6 8 に達した場合、コンプリートフラグをセットする構成とする。かかる構成とした場合には、M Y が - 3 2 7 6 8 となるまで M Y カウンタの更新結果が負とならない、すなわち 1 営業日において M Y カウンタの更新結果が負となる事象が発生しない構成とすることが可能となる。この結果、M Y を算出する基点を、電源が投入されてから遊技の結果が得られたときのメダルが最も減少したときではなく、電源が投入されたときとすること

10

20

30

40

50

が可能となる。

【3351】

なお、上記構成とする場合には、MYカウンタの上位バイトのビット7も使用することとなる。このため、MYコマンド送信処理では、送信用MYカウンタのビット0に、MYカウンタの下位バイトのビット7値をセットし、送信用MYカウンタのビット1に、MYカウンタの上位バイトのビット7値をセットする構成とし、表示制御装置81側でMYカウンタの上位バイトのビット7値を把握できる構成とする必要がある。

【3352】

なお、上記構成とする場合には、MYカウンタの値が51768に達した場合に代えて又は加えて、MYカウンタの値が13768に達した場合（MYが-19000に達した場合）、コンプリートフラグをセットする構成としてもよい。

【3353】

なお、MYカウンタと同様に、差枚数カウンタの初期値を0以外の値としてもよい。例えば、通常区間における遊技区間処理（図26参照）において、有利区間に移行する場合に差枚数カウンタに4500（ $=3 \times 1500$ ）をセットし、終了判定処理（図29参照）において差枚数カウンタの値が6900に達した場合に有利区間が終了する構成とする。かかる構成とした場合には、有利区間が終了するまでの間に差枚数カウンタの値が負となる事象が発生しなくなるため、有利区間移行時を基点として差枚数が2400に達した場合、有利区間を終了させることが可能となる。

【3354】

（25-16）上記第25の実施の形態では、コンプリート処理において、再遊技入賞が成立したか否かに関わらずMYカウンタの値が19000に達したか否かを判定する構成としたが、再遊技入賞が成立した場合にMYカウンタの値が19000に達したか否かを判定しない構成としてもよい。かかる構成とした場合には、再遊技入賞が成立した場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【3355】

有利区間における終了判定処理についても同様であり、再遊技入賞が成立した場合に差枚数カウンタの値が2400に達したか否かを判定しない構成としてもよい。

【3356】

（25-17）上記第25の実施の形態では、BB状態に移行した場合、当該BB状態下で遊技者の所有メダルが減少する構成としたが、BB状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成としてもよい。

【3357】

BB状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成においては、BB状態下でMYカウンタの値が19000に達した場合、かかるタイミングで打ち止め状態となる構成としてもよいし、BB状態終了後に打ち止め状態となる構成としてもよい。BB状態は、予め定めた回数の遊技が行われた場合、又は予め定めた枚数のメダルを払い出した場合に終了し、報知モードのような遊技可能な遊技回数及び獲得可能なメダル数の上乘せが発生しない。このため、BB状態終了後に打ち止め状態となる構成とした場合であっても、MYカウンタの値が19000に達した後にBB状態が際限なく継続することを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

【3358】

さらにいうと、BB状態下で遊技者の所有メダルが増加する構成においては、BB状態に移行したタイミングでメダル獲得数の目安を遊技者が立てることが可能である。このため、BB状態の途中で打ち止め状態となる構成とした場合には、例えば残り9枚でBB状態が終了する状況で打ち止め状態となった場合、残り9枚ぐらい払い出してから打ち止め状態となればよいのに等と考え、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。一方、BB状態終了後に打ち止め状態となる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【3359】

10

20

30

40

50

(25-18) 上記第25の実施の形態では、MYカウンタの値が18500に到達した場合、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成としたが、事前報知情報を表示するタイミングは任意である。したがって、MYカウンタの値が18000に到達した場合であってもよいし、MYカウンタの値が18900に到達した場合であってもよい。また、MYカウンタの値に関わらず、補助表示部65に事前報知情報を常時表示する構成としてもよい。

【3360】

(25-19) 上記第25の実施の形態では、MYカウンタの値が18500に到達した場合、補助表示部65に事前報知情報を表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、他の報知手段にてMYカウンタの値が18500に到達したことを報知する構成としてもよい。

10

【3361】

例えば、MYカウンタの値が18500に到達した場合、スピーカ64から到達報知音を2秒等の所定時間出力する構成とする。かかる到達報知音の出力は、全リール32L, 32M, 32Rが停止したタイミングと、メダルがベットされたタイミングと、客待ち演出を終了したタイミングと、の少なくとも1つにおいて行う構成とする。このとき、打ち止め状態となるまでの残り枚数を音声出力する構成としてもよい。

【3362】

例えば、MYカウンタの値が18500に到達した場合、上部ランプ63が所定の発光色又は点滅態様で点灯する構成とする。かかる上部ランプ63の制御は、全リール32L, 32M, 32Rが停止したタイミングと、メダルがベットされたタイミングと、客待ち演出を終了したタイミングと、の少なくとも1つにおいて行う構成とする。

20

【3363】

(25-20) 上記第25の実施の形態では、事前報知情報として打ち止め状態となるまでの残り枚数を表示する構成としたが、MYをそのまま表示する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、例えば19000で打ち止め状態となることを遊技者が把握可能であれば、上記第25の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、19000で打ち止め状態となることを遊技者が把握可能な構成としては、補助表示部65に「19000終了」等の文字情報を表示する構成に限らず、遊技場等において19000で打ち止め状態となることを張り紙やアナウンス等によって報知してもよい。

30

【3364】

(25-21) 上記第25の実施の形態では、19000からMYを減算した値を事前報知情報として表示する構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、打ち止め状態となるまでの残り枚数の目安を遊技者が立てることが可能な構成であればよい。したがって、例えば19000からMYを減算した値が1~100である場合、残り100枚と表示し、上記減算値が101~200である場合、残り200枚と表示する構成としてもよい。または、上記減算値が1~200である場合、減算値をそのまま表示し、上記減算値が201~300である場合、残り290枚等の減算値から1の位を切り捨てた値を表示し、上記減算値が301~500である場合、残り400枚等の減算値から1の位と10の位を切り捨てた値を表示する構成としてもよい。

40

【3365】

(25-22) 上記第25の実施の形態では、補助表示部65において、エンディングムービーや客待ち演出等の補助演出と、事前報知情報と、を表示可能な構成としたが、事前報知情報を表示可能なMY表示部を補助表示部65とは別に設け、MY表示部に事前報知情報を表示しつつ、補助表示部65にて補助演出を実行する構成としてもよい。

【3366】

ここで、MY表示部は、表示制御装置81が制御する構成としてもよいし、主制御装置101が制御する構成としてもよい。また、主制御装置101が制御する場合には、残払枚数表示部61にMY表示部としての機能を持たせる構成としてもよいし、主制御装置

50

101が制御するMY表示部を新たに設ける構成としてもよい。

【3367】

なお、液晶表示装置等の補助表示部65を備えない構成であってもよいことはいうまでもない。

【3368】

(25-23) 上記第25の実施の形態では、MYが18500に達した場合、事前報知に関わる制御を表示制御装置81が行う構成としたが、これに加えて、主制御装置101も事前報知に関わる制御を行う構成としてもよい。主制御装置101が行う事前報知に関わる制御としては、例えば、MYカウンタの値が18500に達している場合、メダル投入可能となった1秒後から開始指令が発生するまでの間、所定のLEDを点灯表示させる構成が代表例として挙げられる。

10

【3369】

(25-24) 上記第25の実施の形態では、MYが18500に達した場合、MYが18500未満となるまで、又はMYが19000に達するまで、事前報知情報が継続表示される構成としたが、ゲームが行われていない状況と、ゲームが行われている状況と、客待ち演出が行われている状況と、エラー報知を行っている状況と、の少なくとも1つにおいて、事前報知情報が非表示となる構成としてもよい。

【3370】

(25-25) 上記第25の実施の形態において、客待ち演出を実行している間は事前報知情報が拡大表示される構成としてもよい。

20

【3371】

(25-26) 上記第25の実施の形態では、MYが18500に達していない場合、事前報知情報を表示しない構成としたが、客待ち演出を実行している間は事前報知情報としてMY又は残り枚数を表示し、メダル投入等によって客待ち演出を終了した場合に前記事前報知情報を非表示とする構成としてもよい。また、所定の操作によって遊技履歴等を確認できるメニュー機能を備えた構成においては、当該メニュー機能から現在のMYを確認できる構成としてもよい。

【3372】

(25-27) 上記第25の実施の形態では、MYが18500に達した場合に事前報知情報を表示し、MYが18500に未達となった場合に事前報知情報を非表示とする構成としたが、表示中の事前報知情報を非表示に切り替えるタイミングは任意である。したがって、MYが18450未満となるまで事前報知情報の表示を継続する構成としてもよいし、MYが18000未満となるまで事前報知情報の表示を継続する構成としてもよい。

30

【3373】

(25-28) 上記第25の実施の形態では、MYカウンタの値が18500に達した場合、性能試験を行う際に使用される遊技中断要求信号を出力する構成としたが、遊技中断要求信号に限らず、MYが18500に達したことを示す到達信号をスロットマシン10外部に出力可能な構成であればよい。例えば、遊技場等の受信部において上記到達信号を入力可能な構成とし、上記到達信号が入力された場合には、「〇〇番台が間もなく終了となります」等のアナウンスを流すことが可能な構成とする。

40

【3374】

(25-29) 上記第25の実施の形態では、差枚数カウンタの値と、MYカウンタの値と、に基づいて、所定のエンディングムービーを補助表示部65に表示する制御を行うか否かを決定する構成としたが、差枚数カウンタの値と、MYカウンタの値と、に基づいて、他の補助演出の実行有無を決定する構成としてもよい。

【3375】

例えば、上乗せ抽選に当選した場合に当該ゲームで上乗せ枚数を報知する上乗せ演出を実行可能な構成において、終了枚数カウンタの値(=19000-MYカウンタ値)が完走枚数カウンタの値(=2400-差枚数カウンタ値)より大きい場合、上乗せ演出を実

50

行し、終了枚数カウンタの値が完走枚数カウンタの値以下である場合、上乗せ演出を実行しない構成とする。

【3376】

上記構成においては、補助表示部65に表示している報知モード終了までの残り枚数と、純増枚数カウンタの値と、にずれが生じることとなるが、補助表示部65に表示している報知モード終了までの残り枚数が0となっても報知モードが継続する場合、それ以降は上記残り枚数の表示を「残り???枚」とする。かかる構成とすることにより、報知モードの途中で打ち止め状態となった場合に、打ち止め状態とならなければ〇〇枚獲得できていた等の負の感情を遊技者が抱く機会を低減することが可能となる。さらにいうと、かかる構成においては、例えば残り400枚という事前報知情報が表示されている状況で報知モードに移行した場合、かかる時点での完走枚数カウンタの値は2400等の400より大きい値となるため、報知モード下で上乗せ抽選に当選しても上乗せ演出が実行されない。故に、上乗せが報知される報知モードと、上乗せが報知されない報知モードと、の2種類の遊技モードをMYに応じて遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【3377】

(25-30) 上記第25の実施の形態では、差枚数カウンタの値が2400に到達して有利区間が終了する場合、エンディングムービーが開始されることがある構成としたが、かかる構成を変更する。

【3378】

例えば、差枚数カウンタの値が2100に到達した場合、純増枚数カウンタの値に関わらず、差枚数カウンタの値が2400に到達するまで報知モードが継続する構成とする。かかる構成とした場合には、差枚数カウンタの値が2100に到達した場合に2400に達して報知モード及び有利区間が終了することが確定するため、差枚数カウンタの値が2100に到達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とすれば、上記第25の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。

20

【3379】

(25-31) 上記第25の実施の形態では、差枚数カウンタの値が2100に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としたが、エンディングムービーを開始するタイミングは任意である。したがって、差枚数カウンタの値が2300に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としてもよいし、差枚数カウンタの値が2000に達した場合にエンディングムービーが開始されることがある構成としてもよい。

30

【3380】

(25-32) 上記第25の実施の形態では、報知モード及び有利区間の終了まで残り300枚未満となった場合にエンディングムービーが開始されることがある構成とし、打ち止め状態まで残り500枚以下となった場合に事前報知情報が表示される構成としたが、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数より小さい値とすれば、上記第25の実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。なお、エンディングムービーが開始され得る報知モード及び有利区間終了までの残り枚数を、事前報知情報が表示される打ち止め状態までの残り枚数以上の値としてもよい。

40

【3381】

(25-33) 上記第25の実施の形態では、領域外処理を開始する場合、領域内処理において、CPU102の各レジスタのうちPSWレジスタの値をRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させる構成としたが、領域外処理においてCPU102の全レジスタの値を非遊技制御用のスタックエリア106esに退避させる構成であれば、PSWレジスタの値をRAM106の遊技制御用のスタックエリア106isに退避させない構成としてもよい。但し、かかる構成とする場合には、領域外処理から領域内処理に復帰した場合、遊技制御用のスタックエリア106isに退避させた値をCPU

50

102のPSWレジスタに復帰させる処理に代えて、次回のタイマ割込みを許可する処理を行う必要がある。

【3382】

(25-34) 上記第25の実施の形態では、集計処理を領域外処理にて行う構成としたが、領域内処理にて行う構成としてもよい。また、集計処理にて行うコンプリート処理、遊技結果累計処理、累計比率算出処理のうち少なくとも1つ、又は、MYコマンド送信処理等のこれら処理の中で行う一部の処理を、領域内処理にて行う構成としてもよいことはいうまでもない。

【3383】

(25-35) 上記第25の実施の形態では、MYカウンタを2バイトで構成したが、2バイトに限定されるものではなく、打ち止め状態とするMYの値に応じた容量とすればよい。例えばMYが200に達した際に打ち止め状態とするのであれば、MYカウンタを1バイトで構成すればよく、MYが80000に達した際に打ち止め状態とするのであれば、MYカウンタを3バイトで構成すればよい。

【3384】

(25-36) 上記第25の実施の形態では、MYカウンタの上位バイトのビット7を示す情報を送信しない構成としたが、送信する構成としてもよいことはいうまでもない。なお、かかる構成とする場合には、上記第25の実施の形態における送信用MYカウンタのビット1に、MYカウンタの上位バイトのビット7を示す情報をセットする構成とすればよい。また、上記第25の実施の形態における送信用MYカウンタとは別に、MYカウンタの上位バイトのビット7を示す情報をセットするための送信用MYカウンタを設け、MYカウンタの上位バイトのビット7を示す情報と、MYカウンタの下位バイトのビット7を示す情報と、を別のコマンド情報として送信する構成としてもよい。

【3385】

(25-37) 上記第25の実施の形態では、打ち止め状態に移行した場合、「コンプリート機能作動中」の文字情報と、「本日の遊技は終了しました」の文字情報と、よりなる打ち止め情報を補助表示部65に表示する構成としたが、これに代えて又は加えて、払出枚数表示部62に「CP」と表示することでコンプリート機能作動中であることを報知する構成としてもよいし、打ち止め状態下で点灯表示される専用LEDを設ける構成としてもよい。

【3386】

(A-1) 上記各実施の形態では、3枚遊技においてのみ移行抽選及び上乗せ抽選が行われる構成としたが、2枚遊技においても移行抽選及び上乗せ抽選が行われる構成としてもよい。

【3387】

(A-2) 上記各実施の形態では、純増枚数が120枚に達した場合に報知モードが終了する構成としたが、払出枚数が120枚に達した場合に報知モードが終了する構成としてもよいし、遊技回数が50回となった場合に報知モードが終了する構成としてもよい。

【3388】

(A-3) 上記各実施の形態において、報知モード終了ゲームにおいて継続抽選を行う構成としてもよいし、報知モード移行ゲームにおいて継続抽選を行う構成としてもよい。また、報知モード下の所定のゲームにおいて継続抽選を行う構成としてもよい。そして、これら継続抽選の結果を疑似遊技において報知する構成としてもよい。

【3389】

(A-4) 上記各実施の形態では、チャンスモード下で押し順ベルに当選した場合にストップスイッチ42～44の操作順序が報知されない構成としたが、報知モードよりも低い確率で報知される構成としてもよい。

【3390】

(A-5) 上記各実施の形態では、報知モードが終了した場合に有利区間も終了する構成としたが、報知モードが終了した場合に有利区間が終了せずにチャンスモードに移行す

10

20

30

40

50

る構成としてもよい。

【3391】

(A-6) 上記各実施の形態では、3枚遊技で何らかの役に当選した場合に通常区間からチャンスモードに移行し、約6.4分の1の確率でしか外れが発生しない構成としたが、外れとなる確率は任意である。但し、通常区間に滞在するゲーム数が多くなるほど遊技者が通常区間であることを察知する機会が高まるため、外れとなる確率よりも何らかの役に当選する確率の方が高い構成とすることが望ましい。

【3392】

(A-7) 上記各実施の形態では、区間表示器66を払出枚数表示部61の右下角隅部に設ける構成としたが、区間表示器66を設ける位置は任意である。但し、遊技者が有利区間終了ゲームであること等を察知する機会を低減するためには、補助表示部65から離間した位置に配置することが望ましく、例えば精算スイッチ59に設けること等が望ましい。

10

【3393】

(A-8) 上記各実施の形態では、3枚遊技であることを条件として移行抽選等の遊技モードに関わる処理を行う構成としたが、3枚遊技であってBB状態でないことを条件として移行抽選等の遊技モードに関わる処理を行う構成としてもよい。

【3394】

(A-9) 上記各実施の形態では、区間表示器66を、遊技区間処理においてOFF消灯させる構成としたが、開始待ち処理においてOFF消灯させる構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、有利区間終了ゲームの終了後に区間表示器66をOFF消灯させる構成となるため、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することが期待できる。同様に、区間表示器66を、区間抽選処理においてON点灯させる構成としたが、回転開始処理の後であってストップスイッチ42～44が操作されたか否かを判定する前にON点灯させる構成としてもよい。

20

【3395】

(A-10) 上記各実施の形態では、有利区間に移行するとストップスイッチ42～44の操作順序が報知され得る構成としたが、かかる構成に限定されるものではなく、所定のストップスイッチの操作タイミングが報知される構成としてもよいし、操作タイミング及び操作方法が報知される構成としてもよい。すなわち、有利区間は、ストップスイッチの指示機能が作動し得る遊技区間であればよい。なお、通常区間は、小役入賞を成立させるためのストップスイッチの指示機能が作動しない遊技区間であればよい。

30

【3396】

(A-11) 上記各実施の形態において入賞成立となる各図柄の組合せは一例であり、これら図柄の組合せに限定されるものではない。また、入賞成立となる図柄の組合せの数も任意である。

【3397】

(A-12) 上記各実施の形態では、BB状態を備えたスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、BB状態を備えないスロットマシンであってもよいし、BB状態とRB状態を共に備えたスロットマシンであってもよい。また、CB状態やMB状態等の他の遊技状態を備えたスロットマシンであってもよい。

40

【3398】

(A-13) 上記各実施の形態では、メダルが3枚ベット又は2枚ベットされた後に開始指令が発生したか否かを判定する構成としたが、1枚ベットされた後にも開始指令が発生したか否かを判定する構成としてもよいことはいうまでもない。また、メダルが3枚ベットされた後に限って開始指令が発生したか否かを判定する構成、すなわち3枚遊技のみ遊技可能な構成としてもよいこというまでもない。

【3399】

(A-14) 上記各実施の形態では、付与される特典として、遊技状態が移行する特典と、再遊技の特典の他に、メダルを払い出す特典を備える構成としたが、かかる構成に限

50

定されるものではなく、遊技者に何らかの特典が付与される構成であればよい。例えば、メダルを払い出す特典に代えてメダル以外の賞品を払い出す構成であってもよい。また、現実のメダル投入やメダル払出機能を有さず、遊技者の所有するメダルをクレジット管理するスロットマシンにおいては、クレジットされたメダルの増加が特典の付与に相当する。

【3400】

(A-15) 上記各実施の形態では、リールを3つ並列して備え、有効ラインとして1ラインを有するスロットマシンについて説明したが、かかる構成に限定されるものではなく、例えばリールを5つ並列して備えたスロットマシンや、有効ラインを5ライン有するスロットマシンであってもよい。

【3401】

(A-16) 上記各実施の形態では、通常処理においてリールの停止位置を決定し、タイマ割込み処理においてリールを停止させる処理を行う構成としたが、通常処理においてリールの停止位置を決定するとともに当該リールを停止させる処理を行う構成としてもよい。具体的には、図22に示す停止位置決定処理のステップS1108にて停止図柄番号を決定した場合、到達図柄番号と停止図柄番号が一致するか否かを確認する処理を行い、一致した場合にリールを停止させる処理を行う。その後、ステップS1109以降に示す処理を行う。かかる構成とした場合には、停止指令（疑似停止指令）の発生したリールを停止させた後に次の停止指令（疑似停止指令）が発生したか否かを確認することとなるため、停止指令（疑似停止指令）を連続して発生させることは不可能となる。

【3402】

(A-17) 上記各実施の形態では、リール制御処理において全てのリール32L, 32M, 32Rが定速となったか否かを判定する構成（ステップS407、図15参照）としたが、リールの加速を開始してから定速となるまでの時間が一樣である場合には、リールの加速を開始する際（ステップS607、図17参照）に前記時間に応じたタイマを設定し、ステップS407において前記タイマの値に応じた時間を経過するまで待機する構成としてもよい。かかる構成とした場合であっても、上記実施の形態と同様の作用効果を奏することは明らかである。

【3403】

(A-18) 上記各実施の形態では、スロットマシン10について具体化した例を示したが、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機に適用してもよい。即ち、スロットマシンのうち、メダル投入及びメダル払出機能に代えて、パチンコ機のような球投入及び球払出機能をもたせた遊技機としてもよい。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【3404】

以下、本発明の遊技機を、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【3405】

遊技機A1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の

10

20

30

40

50

組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、
特定条件（上乘せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）と
を備えた遊技機において、

前記疑似遊技を行う場合に、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第１終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ停止後における移行準備処理機能Ｓ４１２）と、

前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第２終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ回転中における疑似遊技フラグクリア機能Ｓ１００４）と

を実行可能に構成し、

前記疑似遊技第２終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了することの特徴とする遊技機。

【３４０６】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合には疑似遊技が実行される。疑似遊技では、絵柄の循環表示が開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止する。そして、全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた場合には、疑似遊技が終了する。かかる疑似遊技を実行可能な構成とすることにより、循環表示手段を用いた補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３４０７】

かかる一方、疑似遊技において停止操作手段を操作することを煩わしいと感じる遊技者がいる可能性も考えられる。そこで本遊技機では、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、疑似遊技が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を操作することを煩わしいと感じる遊技者が、疑似遊技が開始された場合に遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【３４０８】

さらに、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合には、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく、循環表示手段の絵柄の循環表示が継続したまま疑似遊技が終了する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を操作しなければ疑似遊技における絵柄の疑似停止結果を把握できない構成とすることが可能となり、疑似遊技において停止操作手段を操作するよう促すことが可能となる。

【３４０９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３４１０】

遊技機Ａ２．上記遊技機Ａ１において、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第２開始制御手段（主制御装置１０１の本遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御

10

20

30

40

50

処理機能 S 1 0 6) と、前記第 2 開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第 2 停止制御手段 (主制御装置 1 0 1 の本遊技における停止位置決定処理機能 S 1 0 0 9、ステッピングモータ制御処理機能 S 1 0 6) と、を備え、前記特典付与手段は、前記第 2 停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与することを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 1 】

本遊技機によれば、疑似遊技において絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段の絵柄の循環表示を再度開始させ、停止操作手段が操作された場合に絵柄の循環表示を停止させる。そして、かかる絵柄の停止結果に基づいて特典が付与される。かかる構成とすることにより、次遊技回を開始させる段階において絵柄の循環表示が停止していない事象が発生することを回避することが可能となる。また、かかる構成においては、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作されて疑似遊技が終了した場合に、第 2 開始制御手段による制御を経ることなく第 2 停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【 3 4 1 2 】

遊技機 A 3 . 上記遊技機 A 2 において、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合に、前記疑似遊技であることを報知する疑似遊技報知手段 (補助表示部 6 5) を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 3 】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合には、疑似遊技であることが報知される。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了する構成とした場合であっても、疑似遊技と特典付与に関わる遊技とのいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【 3 4 1 4 】

遊技機 A 4 . 上記遊技機 A 2 又は遊技機 A 3 において、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を所定時間減速させる減速手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 5 】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示が所定時間減速する。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示速度が低下したことを通じて遊技者に疑似遊技が終了することを報知することが可能となる。

【 3 4 1 6 】

遊技機 A 5 . 上記遊技機 A 2 乃至遊技機 A 4 のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を全て疑似停止させるべく前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段を制御する特定停止制御手段 (主制御装置 1 0 1 のステップ S 1 0 0 3 を経て行う停止位置決定処理機能 S 1 0 0 9、ステッピングモータ制御処理機能 S 1 0 6) を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 7 】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を全て疑似停止させるべく絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が制御される。かかる構成とすることにより、疑似遊技の途中で停止操作手段を操作することなく疑似遊技を終了させたいと考えた遊技者は、特定操作手段を操作することで停止操作手段を操作することなく疑似遊技を終了させることが可能となる。

【 3 4 1 8 】

遊技機 A 6 . 上記遊技機 A 5 において、前記特定停止制御手段は、前記疑似停止制御手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合とは異なる停止態様で前記絵柄の循環表示を疑似停止させることを特徴とする遊技機。

【 3 4 1 9 】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段は、停止操作手段が操作された場合とは異なる停止態様で絵柄の循環表示を疑似停止させる。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作して疑似遊技を終了させる場合と、停止操作手段を操作して疑似遊技を終了させる場合と、で疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となる。この結果、特定操作手段の操作と停止操作手段の操作との違いを明確なものとすることが可能となり、いずれの操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。

【 3 4 2 0 】

遊技機 A 7 . 上記遊技機 A 2 乃至遊技機 A 4 のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第 3 終了手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 1 】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段については、第 2 開始制御手段による制御を経ることなく第 2 停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【 3 4 2 2 】

遊技機 A 8 . 上記遊技機 A 7 において、前記第 2 開始制御手段は、前記疑似遊技が終了した場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させるべく制御することを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 3 】

本遊技機によれば、疑似遊技が終了した場合に絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が存在する場合、当該循環表示手段の絵柄の循環表示が開始される。かかる構成とすることにより、全ての循環表示手段を用いて特典付与に関わる遊技を行わせることが可能となる。

【 3 4 2 4 】

遊技機 A 9 . 上記遊技機 A 2 乃至遊技機 A 8 のいずれかにおいて、前記開始制御手段が制御した場合における前記絵柄の循環表示速度と、前記第 2 開始制御手段が制御した場合における前記絵柄の循環表示速度と、が等しいことを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 5 】

本遊技機によれば、疑似遊技における絵柄の循環表示速度と、特典付与に関わる遊技における絵柄の循環表示速度と、は等しい。かかる構成とすることにより、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合等において、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【 3 4 2 6 】

遊技機 A 1 0 . 上記遊技機 A 1 乃至遊技機 A 9 のいずれかにおいて、前記特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与するか否かを判定する判定手段（主制御装置 1 0 1 の上乗せ抽選当選確認機能 S 1 8 0 4）を備え、前記判定手段が前記特定特典を付与すると判定した場合に前記特定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 2 7 】

本遊技機によれば、特典付与手段が付与する特典とは異なる特定特典を付与すると判定した場合、特定条件が成立して疑似遊技が実行される。かかる構成とすることにより、疑似遊技を特定特典が付与されることを報知するための遊技とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3428】

遊技機A11. 上記遊技機A10において、前記疑似停止制御手段が制御した場合に前記絵柄の疑似停止結果が特定停止結果（「赤7」図柄の組合せが中ラインL2上に停止）となった場合、前記特定特典が付与されることを報知し、前記絵柄の疑似停止結果が前記特定停止結果とならなかった場合、前記特定特典が付与されることを報知しない付与報知手段（補助表示部65）を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【3429】

本遊技機によれば、疑似遊技において絵柄の疑似停止結果が特定停止結果となった場合、特定特典を付与されることが報知される。一方、疑似遊技において絵柄の疑似停止結果が特定停止結果とならなかった場合には、特定特典を付与されることが報知されない。かかる構成とすることにより、特定特典付与の報知を受けたい遊技者に停止操作手段を操作するよう促しつつ、特定特典付与の報知を受けなくてもよい遊技者に特定操作手段を操作させることが可能となる。

【3430】

遊技機A12. 上記遊技機A11において、遊技者に有利な有利状態（報知モード）に移行させる有利状態移行手段（主制御装置101の報知モード移行機能S1608）と、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報（残り払出数）を記憶する回数情報記憶手段（主制御装置101の純増枚数カウンタ）と、を備え、前記特定特典は、前記有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典であることを特徴とする遊技機。

20

【3431】

本遊技機によれば、特定特典として、有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典が付与される。かかる構成とすることにより、疑似遊技において特定操作手段を操作した場合であっても、遊技者に不利益が生じることを回避することが可能となる。

【3432】

なお、「有利状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる特典」とは、遊技回数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技回数を増加させる特典が該当し、遊技媒体の付与数に基づいて有利状態が終了する構成であれば遊技媒体の付与数を増加させる特典が該当する。

30

【3433】

遊技機A13. 上記遊技機A1乃至遊技機A12のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記開始操作手段及び前記停止操作手段とは異なる操作手段であることを特徴とする遊技機。

【3434】

本遊技機によれば、特定操作手段は、開始操作手段及び停止操作手段とは異なる操作手段である。かかる構成とすることにより、遊技者が意図せずに特定操作手段を操作してしまう機会を低減することが可能となる。例えば、開始操作手段を特定操作手段とすることも可能であるが、遊技者が遊技を開始させる際に開始操作手段を連打した場合、疑似遊技を楽しみたかったにも関わらず当該疑似遊技が終了してしまう事象が発生し得るからである。

40

【3435】

遊技機B1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップ

50

スイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、

特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）と

を備えた遊技機において、

前記疑似遊技を行う場合に、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第１終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ停止後における移行準備処理機能Ｓ４１２）と、

第２特定条件（精算スイッチ５９の操作）が成立した場合に前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第２終了手段（主制御装置１０１のキャンセル操作に基づく疑似遊技終了機能）と

を実行可能に構成し、

前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第２開始制御手段（主制御装置１０１の本遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記第２開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１の本遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と

を備え、

前記疑似遊技第２終了手段は、前記第２特定条件を満たす際の前記循環表示手段の疑似停止状況に応じて異なる処理を実行することを特徴とする遊技機。

【３４３６】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合には疑似遊技が実行される。疑似遊技では、絵柄の循環表示が開始され、停止操作手段を操作した場合に対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止する。そして、全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた場合には、疑似遊技が終了する。かかる疑似遊技を実行可能な構成とすることにより、循環表示手段を用いた補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３４３７】

また、疑似遊技を第２特定条件が成立した場合にも終了する構成とし、第２特定条件が成立して疑似遊技を終了させる場合には、第２特定条件を満たす際の循環表示手段の疑似停止状況に応じて異なる処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、第２特定条件を満たす際の循環表示手段の疑似停止状況に応じて疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となる。

【３４３８】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３４３９】

遊技機Ｂ２．上記遊技機Ｂ１において、特定操作手段（精算スイッチ５９）が操作された場合に前記第２特定条件が成立する構成とし、前記特典付与手段は、前記第２停止制御

10

20

30

40

50

手段による制御結果に基づいて前記特典を付与し、前記疑似遊技第2終了手段は、前記特定操作手段が操作される前に操作された停止操作手段の数に応じて異なる処理を実行することを特徴とする遊技機。

【3440】

本遊技機によれば、疑似遊技を特定操作手段が操作された場合にも終了する構成とし、特定操作手段が操作されて疑似遊技を終了させる場合には、特定操作手段が操作される前に操作された停止操作手段の数に応じて異なる処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段が操作された状況に応じて疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となる。

【3441】

遊技機B3. 上記遊技機B2において、前記疑似遊技第2終了手段は、操作されていない停止操作手段と対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させることを特徴とする遊技機。

【3442】

本遊技機によれば、特定操作手段が操作された場合には、操作されていない停止操作手段と対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を操作しなければ疑似遊技における絵柄の疑似停止結果を把握できない構成とすることが可能となり、疑似遊技において停止操作手段を操作するよう促すことが可能となる。

【3443】

また、かかる構成においては、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段について、第2開始制御手段による制御を経ることなく第2停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【3444】

遊技機B4. 上記遊技機B3において、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合に、前記疑似遊技であることを報知する疑似遊技報知手段（補助表示部65）を備えたことを特徴とする遊技機。

【3445】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合には、疑似遊技であることが報知される。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了し得る構成とした場合であっても、疑似遊技と特典付与に関わる遊技とのいずれであるかを遊技者が分からなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【3446】

遊技機B5. 上記遊技機B3又は遊技機B4において、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が複数ある場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が前記絵柄の循環表示を開始させるタイミングに関わるタイミング情報（遅延時間）を個別に設定するタイミング情報設定手段（主制御装置101の遅延時間取得機能S605）を設けたことを特徴とする遊技機。

【3447】

本遊技機によれば、疑似遊技において絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が複数ある場合、絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が絵柄の循環表示を開始させるタイミングに関わるタイミング情報が個別に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技における絵柄の疑似停止結果が特典付与に関わる遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

【3448】

遊技機B6. 上記遊技機B5において、前記タイミング情報設定手段は、所定の抽選を行うことによって前記タイミング情報を設定することを特徴とする遊技機。

【3449】

本遊技機によれば、所定の抽選を行うことによってタイミング情報が設定される。かか

10

20

30

40

50

る構成とすることにより、疑似遊技が終了してから絵柄の循環表示が開始されるまでの時間をランダムなものとするのが可能となる。この結果、疑似遊技における絵柄の停止結果が特典付与に関わる遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

【3450】

遊技機B7．上記遊技機B3乃至遊技機B6のいずれかにおいて、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を所定時間減速させる減速手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【3451】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示が所定時間減速する。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示速度が低下したことを通じて遊技者に疑似遊技が終了することを報知することが可能となる。

【3452】

遊技機B8．上記遊技機B3乃至遊技機B7のいずれかにおいて、前記開始制御手段が制御した場合における前記絵柄の循環表示速度と、前記第2開始制御手段が制御した場合における前記絵柄の循環表示速度と、が等しいことを特徴とする遊技機。

【3453】

本遊技機によれば、疑似遊技における絵柄の循環表示速度と、特典付与に関わる遊技における絵柄の循環表示速度と、は等しい。かかる構成とすることにより、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合等において、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【3454】

遊技機B9．上記遊技機B2において、前記疑似遊技第2終了手段は、前記停止操作手段の少なくとも一つが操作された状況で前記特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を全て疑似停止させるべく前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段を制御する特定停止制御手段（主制御装置101のステップS1003を経て行う停止位置決定処理機能S1009、ステッピングモータ制御処理機能S106）を備えることを特徴とする遊技機。

【3455】

本遊技機によれば、少なくとも一つの停止操作手段が操作された状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を全て疑似停止させるべく絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が制御される。かかる構成とすることにより、疑似遊技の途中で停止操作手段を操作することなく疑似遊技を終了させたいと考えた遊技者は、特定操作手段を操作することで停止操作手段を操作することなく疑似遊技を終了させることが可能となる。

【3456】

遊技機B10．上記遊技機B9において、前記特定停止制御手段は、前記疑似停止制御手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合とは異なる停止態様で前記絵柄の循環表示を疑似停止させることを特徴とする遊技機。

【3457】

本遊技機によれば、少なくとも一つの停止操作手段が操作された状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段は、停止操作手段が操作された場合とは異なる停止態様で絵柄の循環表示を疑似停止させる。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作して疑似遊技を終了させる場合と、停止操作手段を操作して疑似遊技を終了させる場合と、で疑似遊技の終了態様を変化させることが可能となる。この結果、特定操作手段の操作と停止操作手段の操作との違いを明確なものとするのが可能となり、いずれの操作手段を操作するかを遊技者に選択させることが可能となる。

【3458】

遊技機B11．上記遊技機B9又は遊技機B10において、前記疑似遊技において全ての循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、前記絵柄の循環表示を疑似

10

20

30

40

50

停止させた循環表示手段が前記絵柄の循環表示を開始させるタイミングに関わるタイミング情報（遅延時間）を個別に設定するタイミング情報設定手段（主制御装置１０１の遅延時間取得機能Ｓ６０５）を設けたことを特徴とする遊技機。

【３４５９】

本遊技機によれば、疑似遊技において全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、絵柄の循環表示を疑似停止させた循環表示手段が絵柄の循環表示を開始させるタイミングに関わるタイミング情報が個別に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技における絵柄の疑似停止結果が特典付与に関わる遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

【３４６０】

遊技機Ｂ１２．上記遊技機Ｂ１１において、前記タイミング情報設定手段は、所定の抽選を行うことによって前記タイミング情報を設定することを特徴とする遊技機。

【３４６１】

本遊技機によれば、所定の抽選を行うことによってタイミング情報が設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了してから絵柄の循環表示が開始されるまでの時間をランダムなものとすることが可能となる。この結果、疑似遊技における絵柄の疑似停止結果が特典付与に関わる遊技における停止操作手段の操作補助となってしまう機会を低減することが可能となる。

【３４６２】

遊技機Ｂ１３．上記遊技機Ｂ２乃至遊技機Ｂ１２のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記開始操作手段及び前記停止操作手段とは異なる操作手段であることを特徴とする遊技機。

【３４６３】

本遊技機によれば、特定操作手段は、開始操作手段及び停止操作手段とは異なる操作手段である。かかる構成とすることにより、遊技者が意図せずに特定操作手段を操作してしまう機会を低減することが可能となる。例えば、開始操作手段を特定操作手段とすることも可能であるが、遊技者が遊技を開始させる際に開始操作手段を連打した場合、疑似遊技を楽しみたかったにも関わらず当該疑似遊技が終了してしまう事象が発生し得るからである。

【３４６４】

遊技機Ｃ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と、

特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）とを備えた遊技機において、

前記疑似遊技を行う場合に、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、

10

20

30

40

50

ステッピングモータ制御処理機能 S 1 0 6) と、

前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技終了手段(主制御装置 1 0 1 の全リール 4 2 L, 4 2 M, 4 2 R 停止後における移行準備処理機能 S 4 1 2)とを実行可能に構成し、

前記疑似遊技を実行しない場合と、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合と、に、前記絵柄の循環表示を開始していない循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第 2 開始制御手段(主制御装置 1 0 1 の本遊技における加速開始処理機能 S 6 0 7、ステッピングモータ制御処理機能 S 1 0 6)と、

前記第 2 開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させるとともに前記絵柄の循環表示が定速となった後に、前記停止操作手段を操作されたか否かを判定する停止操作判定手段(主制御装置 1 0 1 の停止指令確認機能 S 1 0 0 8)と、

前記停止操作判定手段が前記停止操作手段を操作されたと判定した場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第 2 停止制御手段(主制御装置 1 0 1 の本遊技における停止位置決定処理機能 S 1 0 0 9、ステッピングモータ制御処理機能 S 1 0 6)とを備え、

前記特典付与手段を、前記第 2 停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与する構成とし、

前記第 2 停止制御手段は、前記役の抽選結果が規定結果(押し順ベル当選)であった場合、前記停止操作手段が規定操作方法(ベル入賞を成立させることができる操作順序)で操作されると規定入賞(ベル入賞)が成立し、前記停止操作手段が前記規定操作方法以外の操作方法で操作されると前記規定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御し、

前記役の抽選結果が前記規定結果であった場合、前記規定操作方法を報知可能な操作方法報知手段(指示モニタ、払出枚数表示部 6 2)を設け、

前記操作方法報知手段は、前記疑似遊技を実行しない遊技回で前記規定操作方法を報知する場合、前記停止操作判定手段が前記停止操作手段を操作されたか否かを判定する前に前記規定操作方法を報知し、前記疑似遊技を実行する遊技回で前記規定操作方法を報知する場合、前記疑似遊技において前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた後であって、前記第 2 開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させる制御を開始する前までの間に、前記規定操作方法を報知することを特徴とする遊技機。

【 3 4 6 5 】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行しない遊技回で規定操作方法を報知する場合、停止操作判定手段が停止操作手段を操作されたか否かを判定する前に規定操作方法を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行しない遊技回において、遊技者に規定操作方法を把握させた上で停止操作手段を操作させることが可能となる。

【 3 4 6 6 】

また、疑似遊技を実行する遊技回で規定操作方法を報知する場合には、疑似遊技において疑似停止制御手段が循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた後であって、第 2 開始制御手段が絵柄の循環表示を開始させる制御を開始する前までの間に、規定操作方法を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を規定操作方法で操作してしまうことを回避しつつ、疑似遊技後の特典付与に関わる遊技において規定操作方法と異なる操作方法で停止操作手段を操作してしまい、規定入賞成立に伴う特典付与を受けられなくなってしまうことを回避することが可能となる。

【 3 4 6 7 】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 3 4 6 8 】

遊技機 C 2 . 上記遊技機 C 1 において、前記操作方法報知手段は、前記疑似遊技を実行

10

20

30

40

50

しない遊技回で前記規定操作方法を報知する場合、前記循環表示手段の全ての絵柄の循環表示が定速となった後に前記規定操作方法を報知することを特徴とする遊技機。

【3469】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行しない遊技回で規定操作方法を報知する場合には、循環表示手段の全ての絵柄の循環表示が定速となった後であって、停止操作判定手段が停止操作手段を操作されたか否かを判定する前までの間に、規定操作方法が報知される。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行する遊技回と、疑似遊技を実行しない遊技回と、で、特典付与に関わる遊技における規定操作方法の報知タイミングを異ならせることが可能となる。このように、停止操作手段の操作が有効となる前までに規定操作方法を報知するということを担保しつつ、疑似遊技の実行有無によって特典付与に関わる遊技における規定操作方法の報知タイミングを異ならせる構成とすることにより、操作方法報知手段を確認するよう遊技者に注意喚起することが可能となる。

10

【3470】

遊技機C3. 上記遊技機C1又は遊技機C2において、前記疑似停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、前記役の抽選結果が前記規定結果であるか否かを判定する規定判定手段（主制御装置101の当選役確認機能S603）と、前記規定判定手段が前記役の抽選結果が前記規定結果であると判定した場合、前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させる報知実行手段（主制御装置101の指示モニタ表示機能S604）と、前記報知実行手段が前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させた場合、時間情報を設定する時間情報設定手段（主制御装置101の遅延時間取得機能S605）と、を備え、前記第2開始制御手段は、前記疑似停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、前記時間情報設定手段の設定した時間情報に応じた時間を経過した後に前記絵柄の循環表示を開始させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

20

【3471】

本遊技機によれば、疑似停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、役の抽選結果が規定結果であるか否かを判定し、役の抽選結果が規定結果であると判定した場合、操作方法報知手段に規定操作方法を報知させ、操作方法報知手段に規定操作方法を報知させた場合、時間情報を設定する。そして、第2開始制御手段は、疑似停止制御手段が全ての循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させた場合、時間情報に応じた時間を経過した後に絵柄の循環表示を開始させる制御を行う。かかる構成とすることにより、疑似遊技において全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止した後に規定操作方法を報知する場合に、当該規定操作方法の報知を絵柄の循環表示が開始される前に実行することが可能となる。

30

【3472】

遊技機C4. 上記遊技機C1乃至遊技機C3のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段と、前記第2開始制御手段と、前記停止操作判定手段と、前記第2停止制御手段と、を少なくとも備え、遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置101）と、前記主制御手段の配下で各種制御を行う従制御手段（表示制御装置81）と、を備え、前記主制御手段が前記操作方法報知手段を制御する構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【3473】

本遊技機によれば、遊技を統括管理する主制御手段によって操作方法報知手段が制御される。かかる構成とすることにより、操作方法報知手段が規定操作方法を報知する前に停止操作手段が操作されたか否かを判定する事象が発生することを確実に回避することが可能となる。

【3474】

遊技機C5. 上記遊技機C1乃至遊技機C4のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ59）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第2終了手段（主制御装置101の全リール42L, 42M, 42R回転中における疑似遊技フラグク

50

リア機能 S 1 0 0 4) を備え、前記疑似遊技第 2 終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了するとともに、前記停止操作判定手段が前記停止操作手段を操作されたか否かを判定する前に前記操作方法報知手段が前記規定操作方法を報知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 7 5 】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段を操作した場合には、疑似遊技を終了させることができる。かかる構成とすることにより、疑似遊技において停止操作手段を操作することを煩わしいと感じる遊技者が、疑似遊技が開始された場合に遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【 3 4 7 6 】

また、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段を操作した場合には、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了するとともに、停止操作判定手段が停止操作手段を操作されたか否かを判定する前に操作方法報知手段が規定操作方法を報知する構成とした。かかる構成とすることにより、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行可能な構成としつつ、特典付与に関わる遊技において規定操作方法と異なる操作方法で停止操作手段を操作してしまう機会を低減することが可能となる。

【 3 4 7 7 】

遊技機 D 1 . 複数種の絵柄 (図柄) を循環表示させる複数の循環表示手段 (リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R) と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段 (スタートレバー 4 1 、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8) と、

役の抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能) と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段 (ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4) と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置 (有効ライン) に所定の組合せ (小役図柄の組合せ等) を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段 (主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 3 等) と、

特定条件 (上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選) が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段 (主制御装置 1 0 1 の疑似遊技実行機能) と

を備えた遊技機において、

前記疑似遊技を行う場合に、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段 (主制御装置 1 0 1 の疑似遊技における加速開始処理機能 S 6 0 7 、ステッピングモータ制御処理機能 S 1 0 6) と、

前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段 (主制御装置 1 0 1 の疑似遊技における停止位置決定処理機能 S 1 0 0 9 、ステッピングモータ制御処理機能 S 1 0 6) と、

前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技終了手段 (主制御装置 1 0 1 の全リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R 停止後における移行準備処理機能 S 4 1 2) と

を実行可能に構成し、

前記疑似遊技を実行しない場合と、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合と、に、前記絵柄の循環表示を開始していない循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第 2 開始制御手段 (主制御装置 1 0 1 の本遊技における加速開始処理機能 S 6 0 7 、ステッピングモータ制御処理機能 S 1 0 6) と、

前記第 2 開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第 2 停止制御手段 (主制御装置 1 0 1 の本遊技における停止位置決定処理機能 S 1 0 0 9 、ス

10

20

30

40

50

テッピングモータ制御処理機能 S 1 0 6) と、

前記疑似停止制御手段が制御する場合に用いる停止情報（疑似遊技用停止情報）を設定する停止情報設定手段（主制御装置 1 0 1 の疑似遊技用停止情報取得機能 S 1 1 0 4) と、

前記第 2 停止制御手段が制御する場合に用いる第 2 停止情報（停止情報）を、前記役の抽選結果に基づいて設定する第 2 停止情報設定手段（主制御装置 1 0 1 の停止情報設定処理機能 S 4 0 4) と

を備え、

前記特典付与手段は、前記第 2 停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与し、前記第 2 停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記疑似遊技の実行中に前記第 2 停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

10

【 3 4 7 8 】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合、疑似遊技を実行した後に特典付与に関わる遊技を実行する。このとき、特典付与に関わる遊技において用いられる第 2 停止情報は、疑似遊技の実行中に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に第 2 停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行させることが可能となる。

【 3 4 7 9 】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 3 4 8 0 】

20

遊技機 D 2 . 上記遊技機 D 1 において、前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置 1 0 1 の疑似停止指令確認機能 S 1 0 0 8) を備え、前記停止情報設定手段は、前記停止操作手段が操作されたと前記停止操作判定手段が判定した場合に前記停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 1 】

本遊技機によれば、疑似遊技において用いられる停止情報は、停止操作手段が操作されたと停止操作判定手段が判定した場合に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技の実行中に第 2 停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似遊技において停止操作判定手段が停止操作手段の操作を判定するまでに要する時間の短縮化を図ることが可能となる。

30

【 3 4 8 2 】

遊技機 D 3 . 上記遊技機 D 2 において、前記停止情報設定手段は、前記停止操作手段の操作タイミングに関わらず、予め定めた 1 の特定位置に付された絵柄が規定位置に疑似停止することとなる停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 3 】

本遊技機によれば、停止情報設定手段は、前記停止操作手段の操作タイミングに関わらず、予め定めた 1 の特定位置に付された絵柄が規定位置に疑似停止することとなる停止情報を設定する。このように、疑似遊技における絵柄の疑似停止結果が停止操作手段の操作タイミングに依存しない構成とすることにより、停止操作手段が操作されてから停止情報を設定する構成とした場合であっても、停止操作手段が操作されてから対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止するまでが間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

40

【 3 4 8 4 】

遊技機 D 4 . 上記遊技機 D 2 又は遊技機 D 3 において、前記第 2 停止制御手段を、前記停止操作手段が操作されてから予め定められた規定時間を経過するまでの間に、前記絵柄の循環表示を停止させる制御を行う構成とし、前記疑似停止制御手段を、前記停止操作手段が操作されてから前記規定時間を経過した後に前記絵柄の循環表示を疑似停止させる制御を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 4 8 5 】

50

本遊技機によれば、特典付与に関わる遊技においては、停止操作手段が操作されてから予め定められた規定時間を経過するまでの間に、絵柄の循環表示を停止させる制御が行われる。一方、疑似遊技においては、停止操作手段が操作されてから規定時間を経過した後に絵柄の循環表示を疑似停止させる制御を行うことが可能となっている。かかる構成とすることにより、停止操作手段が操作されたと停止操作判定手段が判定した後に停止情報を設定する時間や、前記停止情報に基づいて循環表示手段の停止位置を決定する時間等を確保することが可能となる。

【3486】

遊技機D5．上記遊技機D1乃至遊技機D4のいずれかにおいて、前記第2停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後であって、前記疑似停止制御手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させる制御を行う前までに、前記第2停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

10

【3487】

本遊技機によれば、特典付与に関わる遊技において用いられる第2停止情報は、開始制御手段が絵柄の循環表示を開始させた後であって、疑似停止制御手段が絵柄の循環表示を疑似停止させる制御を行う前までに設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に第2停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行させることが可能となる。

【3488】

20

遊技機D6．上記遊技機D1乃至遊技機D5のいずれかにおいて、前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置101の疑似停止指令確認機能S1008）を備え、前記第2停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記停止操作手段が操作されたか否かを前記停止操作判定手段が判定する前までに前記第2停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

【3489】

本遊技機によれば、特典付与に関わる遊技において用いられる第2停止情報は、停止操作手段が操作されたか否かを停止操作判定手段が判定する前までに設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に第2停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行させることが可能となる。

30

【3490】

遊技機D7．上記遊技機D1乃至遊技機D6のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ59）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第2終了手段（主制御装置101の全リール42L，42M，42R回転中における疑似遊技フラグクリア機能S1004）を備え、前記疑似遊技第2終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了することを特徴とする遊技機。

【3491】

40

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了する。かかる構成とすることにより、第2開始制御手段による制御を経ることなく第2停止制御手段による制御を行うことが可能となり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【3492】

かかる一方、疑似遊技の終了後に第2停止情報を設定する構成とした場合には、当該第2停止情報の設定に時間を要することとなり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることができなくなってしまう可能性が考えられる。しかしながら、疑似遊技の実行中に第2停止情報を設定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消するこ

50

とが可能となる。

【3493】

遊技機D9. 上記遊技機D1乃至遊技機D8のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状態で特定操作手段（精算スイッチ59）が操作された場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第3終了手段を備えることを特徴とする遊技機。

【3494】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状態で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段については、第2開始制御手段による制御を経ることなく第2停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【3495】

かかる一方、疑似遊技の終了後に第2停止情報を設定する構成とした場合には、当該第2停止情報の設定に時間を要することとなり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることができなくなってしまう可能性が考えられる。しかしながら、疑似遊技の実行中に第2停止情報を設定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【3496】

遊技機E1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と、

特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置101の疑似遊技実行機能）とを備えた遊技機において、

前記疑似遊技実行手段は、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置101の疑似遊技における加速開始処理機能S607、ステッピングモータ制御処理機能S106）と、

前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置101の疑似停止指令確認機能S1008）と、

前記停止操作手段が操作されたと前記停止操作判定手段が判定した場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置101の疑似遊技における停止位置決定処理機能S1009、ステッピングモータ制御処理機能S106）と、

前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技終了手段（主制御装置101の全リール42L, 42M, 42R停止後における移行準備処理機能S412）と

を備え、

前記疑似遊技を実行しない場合と、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停

10

20

30

40

50

止させた場合と、に、前記絵柄の循環表示を開始していない循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第2開始制御手段（主制御装置101の本遊技における加速開始処理機能S607、ステッピングモータ制御処理機能S106）と、

前記第2開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第2停止制御手段（主制御装置101の本遊技における停止位置決定処理機能S1009、ステッピングモータ制御処理機能S106）と、

前記疑似停止制御手段が制御する場合に用いる停止情報（疑似遊技用停止情報）を設定する停止情報設定手段と、

前記第2停止制御手段が制御する場合に用いる第2停止情報（停止情報）を、前記役の抽選結果に基づいて設定する第2停止情報設定手段（主制御装置101の停止情報設定処理機能S404）と

を備え、

前記特典付与手段は、前記第2停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与し、前記停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記停止操作手段が操作されたか否かの判定を前記停止操作判定手段が開始する前に前記停止情報を第1記憶領域に設定し、前記第2停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記停止操作手段が操作されたか否かの判定を前記停止操作判定手段が開始する前に前記第2停止情報を前記第1記憶領域と異なる第2記憶領域に設定することを特徴とする遊技機。

【3497】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合、疑似遊技を実行した後に特典付与に関わる遊技を実行する。このとき、疑似遊技において用いられる停止情報は、停止操作手段が操作されたか否かの判定を停止操作判定手段が開始する前に第1記憶領域に設定され、特典付与に関わる遊技において用いられる第2停止情報は、停止操作手段が操作されたか否かの判定を停止操作判定手段が開始する前に第1記憶領域と異なる第2記憶領域に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技が終了した後に第2停止情報を設定する構成と比して、疑似遊技から特典付与に関わる遊技へ速やかに移行させることが可能となる。

【3498】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3499】

遊技機E2．上記遊技機E1において、前記停止情報設定手段は、前記停止情報として、前記役の抽選結果が特定結果であった場合に前記第2停止情報設定手段が設定する特定第2停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

【3500】

本遊技機によれば、停止情報設定手段は、停止情報として、役の抽選結果が特定結果であった場合に第2停止情報設定手段が設定する特定第2停止情報を設定する。かかる構成とすることにより、疑似遊技において用いられる停止情報と、特典付与に関わる遊技において用いられる第2停止情報と、の共用化を図ることが可能となり、予め用意しておくデータ量の削減を図ることが可能となる。

【3501】

遊技機E3．上記遊技機E1又は遊技機E2において、前記停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記開始制御手段が前記複数の循環表示手段の制御を開始した後に前記停止情報を前記第1記憶領域に設定することを特徴とする遊技機。

【3502】

本遊技機によれば、疑似遊技において用いられる第2停止情報は、疑似遊技において絵柄の循環表示を開始した後に第1記憶領域に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行する場合に速やかに絵柄の循環表示を開始させることが可能となる。

【3503】

遊技機 E 4 . 上記遊技機 E 1 乃至遊技機 E 3 のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ 5 9）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第 2 終了手段（主制御装置 1 0 1 の全リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R 回転中における疑似遊技フラグクリア機能 S 1 0 0 4）を備え、前記疑似遊技第 2 終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了することを特徴とする遊技機。

【3504】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了する。かかる構成とすることにより、第 2 開始制御手段による制御を経ることなく第 2 停止制御手段による制御を行うことが可能となり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

10

【3505】

かかる一方、疑似遊技の終了後に第 2 停止情報を設定する構成とした場合には、当該第 2 停止情報の設定に時間を要することとなり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることができなくなってしまう可能性が考えられる。しかしながら、疑似遊技の実行中に第 2 停止情報を設定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【3506】

遊技機 E 5 . 上記遊技機 E 1 乃至遊技機 E 4 のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状態で特定操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第 3 終了手段を備えることを特徴とする遊技機。

【3507】

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状態で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段については、第 2 開始制御手段による制御を経ることなく第 2 停止制御手段による制御を行うことが可能となる。故に、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

30

【3508】

かかる一方、疑似遊技の終了後に第 2 停止情報を設定する構成とした場合には、当該第 2 停止情報の設定に時間を要することとなり、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることができなくなってしまう可能性が考えられる。しかしながら、疑似遊技の実行中に第 2 停止情報を設定する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【3509】

40

遊技機 F 1 . 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1、第 1 ～ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ～ 5 8）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 3 等）と、

50

特定条件（上乘せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合に疑似遊技を実行する疑似遊技実行手段（主制御装置１０１の疑似遊技実行機能）とを備えた遊技機において、

前記疑似遊技を行う場合に、前記絵柄の循環表示を開始させるべく前記複数の循環表示手段を制御する開始制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を疑似停止させるべく対応する循環表示手段を制御する疑似停止制御手段（主制御装置１０１の疑似遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

10

前記疑似停止制御手段が前記循環表示手段の絵柄の循環表示を全て疑似停止させた場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技終了手段（主制御装置１０１の全リール４２Ｌ，４２Ｍ，４２Ｒ停止後における移行準備処理機能Ｓ４１２）と、

前記疑似遊技を実行しない場合と、前記疑似遊技において前記絵柄の循環表示を疑似停止させた場合と、に、前記絵柄の循環表示を開始していない循環表示手段の絵柄の循環表示を開始させる制御を行う第２開始制御手段（主制御装置１０１の本遊技における加速開始処理機能Ｓ６０７、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

前記第２開始制御手段が前記絵柄の循環表示を開始させた後に前記停止操作手段が操作された場合、前記絵柄の循環表示を停止させるべく対応する循環表示手段を制御する第２停止制御手段（主制御装置１０１の本遊技における停止位置決定処理機能Ｓ１００９、ステッピングモータ制御処理機能Ｓ１０６）と、

20

前記疑似停止制御手段が制御する場合に用いる停止情報（疑似遊技用停止情報）を設定する停止情報設定手段と、

前記第２停止制御手段が制御する場合に用いる第２停止情報（停止情報）を、前記役の抽選結果に基づいて設定する第２停止情報設定手段と、

前記絵柄の循環表示を実行している循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置１０１の疑似停止指令確認機能及び停止指令確認機能Ｓ１００８）とを備え、

前記特典付与手段は、前記第２停止制御手段による制御結果に基づいて前記特典を付与し、前記停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記停止操作手段が操作されたか否かの判定を前記停止操作判定手段が開始する前に前記停止情報を第１記憶領域に設定し、前記第２停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記疑似遊技が終了してから前記停止操作手段が操作されたか否かの判定を前記停止操作判定手段が開始する前までの間に、前記第１記憶領域に前記第２停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

30

【３５１０】

本遊技機によれば、疑似遊技を実行する場合、疑似遊技を実行した後に特典付与に関わる遊技を実行する。このとき、疑似遊技において用いられる停止情報は、停止操作手段が操作されたか否かの判定を停止操作判定手段が開始する前に第１記憶領域に設定され、特典付与に関わる遊技において用いられる第２停止情報は、疑似遊技が終了してから停止操作手段が操作されたか否かの判定を停止操作判定手段が開始する前までの間に、第１記憶領域に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技においては、停止情報を用いて絵柄の循環表示を疑似停止させることが可能となり、特典付与に関わる遊技においては、第２停止情報を用いて絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

40

【３５１１】

また、停止情報が記憶されている第１記憶領域に第２停止情報を設定する構成とすることにより、予め用意しておく記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。

【３５１２】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

50

【 3 5 1 3 】

遊技機 F 2 . 上記遊技機 F 1 において、前記第 2 停止情報設定手段は、前記第 1 記憶領域に設定された停止情報を前記第 2 停止情報に書き換えることを特徴とする遊技機。

【 3 5 1 4 】

本遊技機によれば、疑似遊技が終了した場合、第 1 記憶領域に設定された停止情報が第 2 停止情報に書き換えられる。かかる構成とすることにより、第 1 記憶領域の増大化を抑制することが可能となる。

【 3 5 1 5 】

遊技機 F 3 . 上記遊技機 F 1 又は遊技機 F 2 において、前記停止情報設定手段は、前記停止情報として、前記役の抽選結果が特定結果であった場合に前記第 2 停止情報設定手段が設定する特定第 2 停止情報を設定することを特徴とする遊技機。

10

【 3 5 1 6 】

本遊技機によれば、停止情報設定手段は、停止情報として、役の抽選結果が特定結果であった場合に第 2 停止情報設定手段が設定する特定第 2 停止情報を設定する。かかる構成とすることにより、疑似遊技において用いられる停止情報と、特典付与に関わる遊技において用いられる第 2 停止情報と、の共用化を図ることが可能となり、予め用意しておくデータ量の削減を図ることが可能となる。

【 3 5 1 7 】

遊技機 F 4 . 上記遊技機 F 1 乃至遊技機 F 3 のいずれかにおいて、前記停止情報設定手段は、前記疑似遊技実行手段が前記疑似遊技を実行する場合、前記開始制御手段が前記複数の循環表示手段の制御を開始した後に前記停止情報を前記第 1 記憶領域に設定することを特徴とする遊技機。

20

【 3 5 1 8 】

本遊技機によれば、疑似遊技において用いられる第 2 停止情報は、疑似遊技において絵柄の循環表示を開始した後に第 1 記憶領域に設定される。かかる構成とすることにより、疑似遊技を実行する場合に絵柄の循環表示を速やかに開始させることが可能となる。

【 3 5 1 9 】

遊技機 F 5 . 上記遊技機 F 1 乃至遊技機 F 4 のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段（精算スイッチ 5 9）が操作された場合、前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第 2 終了手段（主制御装置 1 0 1 の全リール 4 2 L , 4 2 M , 4 2 R 回転中における疑似遊技フラグクリア機能 S 1 0 0 4）を備え、前記疑似遊技第 2 終了手段による制御が行われる場合には、前記循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく前記疑似遊技が終了することを特徴とする遊技機。

30

【 3 5 2 0 】

本遊技機によれば、循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を行っている最中に特定操作手段が操作された場合、循環表示手段の絵柄の循環表示が疑似停止することなく疑似遊技が終了する。かかる構成とすることにより、疑似停止制御手段や第 2 開始制御手段による制御を経ることなく第 2 停止制御手段による制御を行うことが可能となる。そして、不要となった上記疑似停止制御手段や第 2 開始制御手段による制御に必要な時間を利用して第 2 停止情報を設定することが可能となる。この結果、疑似遊技が終了した後に第 2 停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

40

【 3 5 2 1 】

遊技機 F 6 . 上記遊技機 F 1 乃至遊技機 F 5 のいずれかにおいて、前記疑似遊技実行手段は、少なくとも一つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段（精算スイッチ 5 9）が操作された場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく前記疑似遊技を終了させる疑似遊技第 3 終了手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 5 2 2 】

50

本遊技機によれば、少なくとも一つの循環表示手段が絵柄の循環表示を疑似停止させた状況で特定操作手段が操作された場合、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を疑似停止させることなく疑似遊技を終了させる。かかる構成とすることにより、少なくとも絵柄の循環表示を行っている循環表示手段については、疑似停止制御手段や第2開始制御手段による制御を経ることなく第2停止制御手段による制御を行うことが可能となる。そして、不要となった上記疑似停止制御手段や第2開始制御手段による制御に必要な時間を利用して第2停止情報を設定することが可能となる。この結果、疑似遊技が終了した後に第2停止情報を設定する構成とした場合であっても、疑似遊技から特典付与に関わる遊技に速やかに移行させることが可能となる。

【3523】

なお、上記遊技機A群～上記遊技機C群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機D群～上記遊技機F群に上記遊技機A群～上記遊技機C群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【3524】

遊技機G1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備えた遊技機において、

前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置101の停止指令確認機能S2201）と、

前記停止操作判定手段が前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたと判定した場合、前記停止操作判定手段が判定した停止操作手段と対応する循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置101の停止図柄番号決定機能S2305）と、

前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が前記停止位置決定手段の決定した停止位置となった場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止手段（主制御装置101のステッピングモータ制御処理S106）とを備え、

前記停止操作判定手段を、前記停止位置決定手段が前記停止位置を決定してから、前記停止手段が前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる前までの間に、前記絵柄の循環表示を行っている他の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定可能な構成とし、

前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定したことに基づいて、予め定めた所定時間（100ms）待機する待機処理を行う待機処理実行手段（主制御装置101の100ms待機機能S2210）を設けたことを特徴とする遊技機。

【3525】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定し、上記停止操作手段が操作された場合には、対応する循環表示手段の停止位置を決定する。そして、前記循環表示手段が停止位置決定手段の決定した停止位置となった場合には、絵柄の循環表示を停止させる。ここで、停止操作判定手段は

10

20

30

40

50

、停止位置決定手段が停止位置を決定してから、停止手段が絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる前までの間に、絵柄の循環表示を行っている他の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、遊技者は、操作した停止操作手段と対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止することを待つことなく、他の停止操作手段を操作することが可能となる。この結果、停止操作手段の操作性を高めることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3526】

かかる一方、絵柄の循環表示が停止したことを待つことなく他の停止操作手段の操作判定を行う構成とした場合には、例えば絵柄の循環表示が停止していない状態で次遊技回が開始可能となってしまう等の新たな問題が生じ得る。そこで本遊技機では、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定したことに基づいて、予め定めた所定時間待機する待機処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、待機処理を行っている間に絵柄の循環表示が全て停止した状況とすることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【3527】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3528】

遊技機G2．上記遊技機G1において、前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定する停止位置判定手段（主制御装置101の停止確認機能S2204）を備え、前記待機処理実行手段は、前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【3529】

本遊技機によれば、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定する停止位置判定手段を備え、待機処理実行手段は、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に待機処理を行う。かかる構成とすることにより、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となり、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

【3530】

遊技機G3．上記遊技機G2において、前記停止位置決定手段を、前記停止操作手段が操作されたと前記停止操作判定手段が判定した際の前記循環表示手段の循環表示位置と異なる位置を、前記停止位置として決定可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【3531】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示は、停止操作手段が操作された場合に直ちに停止しないことがある。かかる構成においては、停止操作手段が操作されてから対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止するまでの時間の変動することとなるため、前記時間を考慮して待機処理を行う構成とした場合には、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまう可能性が懸念される。しかしながら、本構成を上記遊技機G2に適用した場合には、循環表示手段が停止位置となるまでに要する時間を考慮することなく待機処理にて待機する時間を設定することが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【3532】

遊技機G4．上記遊技機G2又は遊技機G3において、前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した場合、前記停止操作手段の全てが操作されていないか否かを判定する停止操作第2判定手段（主制御装置101の操作終了確認機能S2206）を備え、前記待機処理実行手段は、前記停止操作第2判定手段が前記停止操作手段の全てが操作されていないと判定した後に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【 3 5 3 3 】

本遊技機によれば、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した場合、停止操作手段の全てが操作されていないか否かを判定する停止操作第2判定手段を備え、待機処理実行手段は、停止操作第2判定手段が停止操作手段の全てが操作されていないと判定した後に待機処理を行う。かかる構成とすることにより、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間の均一化を図ることが可能となり、次遊技回を開始させる際の操作性を高めることが可能となる。例えば、停止操作第2判定手段を設けずに、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に待機処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技者が全ての停止操作手段の操作を終了したタイミングが、待機処理の終了後であった場合と、待機処理の途中であった場合と、により、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間が変化することとなるからである。そして、次遊技回を開始させることが可能となるまでに要する時間が変化した場合には、遊技者が次遊技回を開始させるための操作を行っても当該操作を受け付けない事象が発生し、次遊技回を開始させる際の操作性が低下してしまうからである。

10

【 3 5 3 4 】

遊技機 G 5 . 上記遊技機 G 1 乃至遊技機 G 4 のいずれかにおいて、前記待機処理実行手段は、前記特典付与手段が前記特典を付与する前に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

20

【 3 5 3 5 】

本遊技機によれば、特典付与手段が特典を付与する前に待機処理が行われる。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示が停止していない状況で特典を付与してしまう事象が発生することを回避することが可能となる。

【 3 5 3 6 】

遊技機 G 6 . 上記遊技機 G 1 乃至遊技機 G 5 のいずれかにおいて、前記役の抽選に当選した当選役と対応する入賞が成立したか否かの入賞判定を行う入賞判定手段（主制御装置 1 0 1 の払出判定処理機能）を備え、前記待機処理実行手段は、前記入賞判定手段が前記入賞判定を行う前に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【 3 5 3 7 】

本遊技機によれば、入賞判定手段が入賞判定を行う前に待機処理が行われる。かかる構成とすることにより、処理構成が複雑化することを抑制しつつ、待機処理を行っている間に絵柄の循環表示が全て停止した状況とすることが可能となる。

30

【 3 5 3 8 】

遊技機 G 7 . 上記遊技機 G 1 乃至遊技機 G 6 のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が規定結果（押し順ベル当選）であった場合、前記停止操作手段が規定操作方法（ベル入賞を成立させることができる操作順序）で操作されると規定入賞（ベル入賞）が成立し、前記停止操作手段が前記規定操作方法以外の操作方法で操作されると前記規定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御する停止制御手段（主制御装置 1 0 1 の停止制御処理機能 S 2 0 1 1）と、前記役の抽選結果が前記規定結果であった場合、前記規定操作方法を報知可能な操作方法報知手段（指示モニタ、払出枚数表示部 6 2）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【 3 5 3 9 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が規定結果であった場合、操作方法報知手段によって規定操作方法が報知されることがある。そして、このときに停止操作手段を規定操作方法で操作した場合には、規定入賞を成立させることができる。かかる構成において上記遊技機 G 1 乃至遊技機 G 6 のいずれかの構成を適用することにより、遊技者が意図せず停止操作手段を規定操作方法以外の操作方法で操作してしまう機会を低減することが可能となる。

。

【 3 5 4 0 】

50

遊技機 G 8 . 上記遊技機 G 7 において、前記操作方法報知手段を制御する報知制御手段（主制御装置 1 0 1）を備え、前記報知制御手段は、前記操作方法報知手段に前記規定操作方法を報知させた場合、前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に前記操作方法報知手段による報知を終了させ、前記待機処理実行手段は、前記報知制御手段が前記操作方法報知手段による報知を終了させた後に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【 3 5 4 1 】

本遊技機によれば、操作方法報知手段が規定操作方法を報知した場合、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に前記操作方法報知手段による報知が終了し、その後に待機処理が行われる。かかる構成とすることにより、操作方法報知手段による報知を速やかに終了させつつ、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となる。

【 3 5 4 2 】

遊技機 G 9 . 上記遊技機 G 1 乃至遊技機 G 8 のいずれかにおいて、電源の投入に伴って起動するとともに一連の通常処理を繰り返し行う通常処理実行手段（主制御装置 1 0 1）と、定期的に前記通常処理に割り込んで割り込み処理を行う割り込み処理実行手段（主制御装置 1 0 1）と、を備え、前記通常処理実行手段は、前記停止操作判定手段と、前記停止位置決定手段と、前記待機処理実行手段と、を有し、前記割り込み処理実行手段は、前記停止手段を有し、前記通常処理実行手段には、前記停止位置決定手段が複数の循環表示手段の停止位置を決定していない状況において所定の循環表示手段の停止位置を決定した場合に、前記所定の循環表示手段が前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【 3 5 4 3 】

本遊技機によれば、電源の投入に伴って起動するとともに繰り返し行われる通常処理では、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かの判定と、停止操作判定手段が絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたと判定した場合、停止操作判定手段が判定した停止操作手段と対応する循環表示手段の停止位置を決定する処理と、が行われる。一方、通常処理では、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の停止位置を決定していない状況において所定の循環表示手段の停止位置を決定した場合に、所定の循環表示手段が停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かの判定が行われず、かかる構成とすることにより、遊技者は、操作した停止操作手段と対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止することを待つことなく、他の停止操作手段を操作することが可能となる。

【 3 5 4 4 】

遊技機 G 1 0 . 上記遊技機 G 1 乃至遊技機 G 9 のいずれかにおいて、前記循環表示手段は、周方向に周回するとともに該周方向に複数種の絵柄が付された周回体（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R）と、前記周回体を駆動させる駆動手段（ステッピングモータ）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【 3 5 4 5 】

本遊技機によれば、循環表示手段は、周方向に周回するとともに該周方向に複数種の絵柄が付された周回体と、前記周回体を駆動させる駆動手段と、を備えている。かかる構成においては、駆動手段の駆動を停止させた場合に、周回体が直ちに周回を終了せず揺動する可能性が考えられる。しかしながら、予め定めた所定時間待機する待機処理を行う構成とした場合には、待機処理を行っている間に周回体の揺動を終了させることが可能となる。

【 3 5 4 6 】

遊技機 H 1 . 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1、第 1 ～ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ～ 5 8）と、

10

20

30

40

50

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）とを備えた遊技機において、

遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置１０１）と、

前記主制御手段の配下で各種制御を行う従制御手段（表示制御装置８１）とを備え、

前記主制御手段は、

前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定する停止操作判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認機能Ｓ２２０１）と、

前記停止操作判定手段が前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたと判定した場合、前記停止操作判定手段が判定した停止操作手段と対応する循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置１０１の停止図柄番号決定機能Ｓ２３０５）と、

前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段が前記停止位置決定手段の決定した停止位置となった場合、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止手段（主制御装置１０１のステッピングモータ制御処理Ｓ１０６）とを備え、

前記停止操作判定手段を、前記停止位置決定手段が前記停止位置を決定してから、前記停止手段が前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる前までの間に、前記絵柄の循環表示を行っている他の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定可能な構成とし、

前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に、前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定する停止位置判定手段（主制御装置１０１の停止確認機能Ｓ２２０４）と、

前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した場合、前記停止位置判定手段の判定結果を示す第１情報（全リール停止完了コマンド）を前記従制御手段に送信する第１送信手段（主制御装置１０１の全リール停止完了コマンド送信機能Ｓ２２０５）と、

前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に、前記停止操作手段の操作有無を判定する停止操作第２判定手段（主制御装置１０１の操作終了確認機能Ｓ２２０６）と、

前記停止操作第２判定手段が前記停止操作手段のいずれも操作されていないと判定した場合、前記停止操作第２判定手段の判定結果を示す第２情報（操作終了コマンド）を前記従制御手段に送信する第２送信手段（主制御装置１０１の操作終了コマンド送信機能Ｓ２２０７）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【３５４７】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定し、上記停止操作手段が操作された場合には、対応する循環表示手段の停止位置を決定する。そして、前記循環表示手段が停止位置決定手段の決定した停止位置となった場合には、絵柄の循環表示を停止させる。ここで、停止操作判定手段は、停止位置決定手段が停止位置を決定してから、停止手段が絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる前までの間に、絵柄の循環表示を行っている他の循環表示手段と対応する停止操作手段が操作されたか否かを判定可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、遊技者は、操作した停止操作手段と対応する循環表

10

20

30

40

50

示手段の絵柄の循環表示が停止することを待つことなく、他の停止操作手段を操作することが可能となる。この結果、停止操作手段の操作性を高めることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3548】

かかる一方、絵柄の循環表示が停止したことを待つことなく他の停止操作手段の操作判定を行う構成とした場合には、例えば、全ての停止操作手段の操作が終了した一方で例えば2番目に停止位置を決定した循環表示手段の絵柄の循環表示が終了していなかったり、全ての循環表示手段の絵柄の循環表示が終了した一方で少なくとも一つの停止操作手段の操作が終了していなかったりする等の新たな問題が生じ得る。そして、上記したような問題が生じた場合には、従制御手段側において行う制御に問題が生じることとなる。そこで本遊技機では、主制御手段側において、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったか否かを判定し、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した場合、当該判定結果を示す第1情報を従制御手段に送信する構成とした。また、主制御手段側において、停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定した後に、停止操作手段の操作有無を判定し、停止操作手段のいずれも操作されていないと判定した場合、当該判定結果を示す第2情報を従制御手段に送信する構成とした。かかる構成とすることにより、従制御手段は、第1情報を受信することによって絵柄の循環表示状況に応じた制御を行うことが可能となり、第2情報を受信することによって停止操作手段の操作状況に応じた制御を行うことが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

20

【3549】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3550】

遊技機H2. 上記遊技機H1において、前記第2送信手段は、前記第1送信手段が前記第1情報を送信した後に前記第2情報を送信することを特徴とする遊技機。

【3551】

本遊技機によれば、第2情報は第1情報を送信した後に送信される。かかる構成とすることにより、従制御手段は、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったことに応じた制御を行った後に、停止操作手段の操作が全て終了したことに応じた制御を行うことが可能となる。さらにいうと、停止位置決定手段が停止位置を決定してから実際に循環表示手段が停止位置となるまでに要する最大時間は、停止位置決定手段を主制御手段が備えているため、当該主制御手段側で把握又は予測することができる。一方、停止操作手段の全てが操作されていない状況となるまでに要する時間は、遊技者の操作に依存することとなるため、主制御手段側で把握及び予測することができない。そこで、第1情報を送信した後に第2情報を送信する構成とすることにより、例えば、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したタイミングと、従制御手段が第1情報の受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。

30

【3552】

遊技機H3. 上記遊技機H2において、前記停止操作第2判定手段は、前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に、前記停止操作手段の操作有無を判定することを特徴とする遊技機。

40

【3553】

本遊技機によれば、停止操作第2判定手段は、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に、停止操作手段の操作有無を判定する。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3554】

遊技機H4. 上記遊技機H3において、前記停止操作第2判定手段は、前記第1送信手

50

段が前記第 1 情報を送信した後に、前記停止操作手段の操作有無を判定することを特徴とする遊技機。

【3555】

本遊技機によれば、停止操作第 2 判定手段は、第 1 送信手段が第 1 情報を送信した後に、停止操作手段の操作有無を判定する。かかる構成とすることにより、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったことを速やかに従制御手段に把握させることが可能となり、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したタイミングと、従制御手段が第 1 情報の受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じずれを小さくすることが可能となる。

【3556】

遊技機 H 5 . 上記遊技機 H 2 乃至遊技機 H 4 のいずれかにおいて、前記従制御手段は、特定条件（上乘せ抽選当選）が成立した場合、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を終了した場合と、前記停止操作手段の操作が全て終了した場合と、に異なる補助演出（上乘せ報知演出）を実行させるべく補助演出手段（スピーカ 6 4、補助表示部 6 5）を制御する演出制御手段（表示制御装置 8 1 の上乘せ報知処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【3557】

本遊技機によれば、従制御手段は、特定条件が成立した場合、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了した場合と、停止操作手段の操作が全て終了した場合と、に異なる補助演出を実行させるべく補助演出手段を制御する。かかる構成においては、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したことと、停止操作手段の操作が全て終了したことと、のいずれが先に発生するかにより、例えば折角用意した補助演出の一方を実行できなくなってしまうたり、演出制御手段の処理構成が複雑化して記憶容量が増大化してしまったりする等の問題が生じ得る。しかしながら、主制御手段から、複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったことを示す第 1 情報を送信するとともに、停止操作手段の全てが操作されていないことを示す第 2 情報を送信する構成とすることにより、従制御手段は、第 1 情報の受信を通じて複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したことを把握することができ、第 2 情報の受信を通じて停止操作手段の操作が全て終了したことを把握することができる。また、主制御手段は第 1 情報を送信した後に第 2 情報を送信するため、従制御手段は、第 1 情報の受信に基づいて所定の補助演出を実行させる制御を行い、その後の第 2 情報の受信に基づいて所定の補助演出と異なる補助演出を実行させる制御を行えばよい。故に、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【3558】

遊技機 H 6 . 上記遊技機 H 5 において、前記演出制御手段は、前記特定条件が成立した場合、前記第 1 情報を受信した場合に第 1 補助演出（第 3 の報知音）を実行させるべく前記補助演出手段を制御し、前記第 2 情報を受信した場合に第 2 補助演出（上乘せ枚数報知）を実行させるべく前記補助演出手段を制御することを特徴とする遊技機。

【3559】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、第 1 情報を受信した場合に第 1 補助演出が実行され、第 2 情報を受信した場合に第 2 補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、折角用意した第 1 補助演出と第 2 補助演出の一方を実行できなくなってしまう事象が発生することを回避することが可能となる。

【3560】

遊技機 H 7 . 上記遊技機 H 6 において、前記第 1 補助演出と、前記第 2 補助演出と、が異なる装置で実行される構成としたことを特徴とする遊技機。

【3561】

本遊技機によれば、第 1 補助演出と、第 2 補助演出と、は異なる装置で実行される。かかる構成とすることにより、第 1 情報を受信してから第 2 情報を受信するまでの間隔が短時間となった場合であっても、第 1 補助演出を確実に実行することが可能となる。

10

20

30

40

50

【3562】

遊技機H8．上記遊技機H1乃至遊技機H7のいずれかにおいて、前記主制御手段は、前記停止位置決定手段が前記複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定したことに基づいて、予め定めた所定時間（100msec）待機する待機処理を行う待機処理実行手段（主制御装置101の100msec待機機能S2210）を備え、前記待機処理実行手段は、前記停止位置判定手段が前記複数の循環表示手段の全てが前記停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【3563】

本遊技機によれば、停止位置決定手段が複数の循環表示手段の全ての停止位置を決定したことに基づいて、予め定めた所定時間待機する待機処理を行う。かかる構成とすることにより、待機処理を行っている間に絵柄の循環表示が全て停止した状況とすることが可能となり、例えば絵柄の循環表示が停止していない状況で次遊技回が開始可能となってしまう等の新たな問題が生じることを回避することが可能となる。

【3564】

また、待機処理実行手段は、停止位置判定手段が複数の循環表示手段の全てが停止位置決定手段の決定した停止位置となったと判定した後に待機処理を行う。かかる構成とすることにより、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となり、待機処理を行う構成とした場合であっても、次遊技回を開始させることが可能となるまでが間延びしてしまうことを抑制することが可能となる。

【3565】

遊技機H9．上記遊技機H8において、前記待機処理実行手段は、前記第1送信手段が前記第1情報を前記従制御手段に送信した後であって、前記第2送信手段が前記第2情報を前記従制御手段に送信した後に、前記待機処理を行うことを特徴とする遊技機。

【3566】

本遊技機によれば、待機処理実行手段は、第1送信手段が第1情報を従制御手段に送信した後であって、第2送信手段が第2情報を従制御手段に送信した後に、待機処理を行う。かかる構成とすることにより、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を終了したタイミングと、従制御手段が第1情報の受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれや、遊技者が停止操作手段の操作を終了したタイミングと、従制御手段が第2情報の受信に基づいて制御を行うタイミングと、の間に生じるずれを小さくすることが可能となる。また、第1情報の送信に要する時間等を考慮した上で待機処理にて待機する時間を設定することができるため、待機処理にて待機する時間の短縮化を図ることが可能となる。

【3567】

なお、上記遊技機G群と上記遊技機H群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機G群及び上記遊技機H群に上記遊技機A群～上記遊技機F群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【3568】

遊技機I1．遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置101）と、
前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置81）とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

特定情報（回転開始ヘッダ情報等）を予め記憶する特定情報記憶手段（ROM105）と、

特定の遊技（疑似遊技）である場合と、前記特定の遊技でない場合と、で異なる情報を記憶する記憶領域（疑似遊技フラグ格納エリア）と、

前記従制御手段に対してコマンドを送信するコマンド送信手段（コマンド送信処理3等）と、

前記コマンドを作成するコマンド作成手段（ヘッダ作成機能S3002、ボディ作成機

10

20

30

40

50

能 S 3 0 0 5、フッタ作成機能 S 3 0 0 6 等) とを備え、

前記コマンド作成手段は、前記特定情報と、前記記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンド(停止ヘッダ等)を作成する規定コマンド作成手段(ヘッダ作成機能 S 3 0 0 2 等)を備えることを特徴とする遊技機。

【3 5 6 9】

本遊技機によれば、予め記憶された特定情報と、特定の遊技であるか否かによって異なる情報が記憶される記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドが作成される。かかる構成とすることにより、従制御手段は、規定コマンドを通じて、特定の遊技であるか否かを把握することが可能となる。

【3 5 7 0】

以上の結果、従制御手段に特定の遊技であるか否かに応じた制御を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3 5 7 1】

また、かかる構成においては、特定の遊技である場合に送信するコマンドと、特定の遊技でない場合に送信するコマンドと、を予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。

【3 5 7 2】

さらに、特定の遊技である場合に送信するコマンドと、特定の遊技でない場合に送信するコマンドと、を予め記憶させておく構成においては、コマンドを送信する場合に特定の遊技であるか否かの判定処理を行う必要が生じ、処理構成が複雑化することとなる。一方、本遊技機においては、規定コマンドを作成すれば当該規定コマンドが特定の遊技であるか否かを含むこととなるため、上記処理が不要となる。かかる観点においても、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

【3 5 7 3】

遊技機 I 2. 上記遊技機 I 1 において、前記規定コマンド作成手段は、前記特定の遊技である場合と、前記特定の遊技でない場合と、のいずれにおいても、前記特定情報と、前記記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドを作成することを特徴とする遊技機。

【3 5 7 4】

本遊技機によれば、特定の遊技である場合と、特定の遊技でない場合と、のいずれにおいても、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドを作成する。かかる構成とすることにより、コマンドを送信する場合に特定の遊技であるか否かを判定する処理が不要となり、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

【3 5 7 5】

遊技機 I 3. 上記遊技機 I 1 又は遊技機 I 2 において、前記規定コマンドはヘッダであることを特徴とする遊技機。

【3 5 7 6】

本遊技機によれば、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによってヘッダが作成される。かかる構成とすることにより、ヘッダに特定の遊技であるか否かを示す情報を含ませることが可能となる。この結果、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを抑制することが可能となる。

【3 5 7 7】

遊技機 I 4. 上記遊技機 I 3 において、前記ヘッダを 1 バイトに収めたことを特徴とする遊技機。

【3 5 7 8】

本遊技機によれば、ヘッダに特定の遊技であるか否かを示す情報を含ませつつ、当該ヘッダを 1 バイトに収めたため、従制御手段は、ヘッダを受信した場合に、より多くの情報を把握することが可能となる。

10

20

30

40

50

【3579】

遊技機 I 5 . 上記遊技機 I 3 又は遊技機 I 4 において、前記ヘッダを、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、前記特定の遊技であるか否かを示す情報を格納する特定遊技格納ビットと、を備える構成とし、前記特定遊技格納ビットを、前記ヘッダ識別ビットより下位側であって前記種別格納ビットよりも上位側の位置に設けたことを特徴とする遊技機。

【3580】

本遊技機によれば、ヘッダは、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、特定の遊技であるか否かを示す情報を格納する特定遊技格納ビットと、を備えており、特定遊技格納ビットは、ヘッダ識別ビットより下位側であって種別格納ビットよりも上位側の位置に設けられている。かかる構成とすることにより、従来であれば不使用とされていたビットに特定の遊技であるか否かを示す情報を格納することが可能となり、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを好適に抑制することが可能となる。

10

【3581】

遊技機 I 6 . 上記遊技機 I 5 において、前記記憶領域を、前記ヘッダと同一バイトで構成するとともに、前記特定遊技格納ビットと対応する位置以外を不使用領域としたことを特徴とする遊技機。

【3582】

本遊技機によれば、記憶領域は、ヘッダと同一バイトで構成されており、特定遊技格納ビットと対応する位置以外が不使用領域とされている。かかる構成とすることにより、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによってヘッダを作成する場合に、コマンド種別を示す情報等が変化することを回避することが可能となる。

20

【3583】

遊技機 I 7 . 上記遊技機 I 3 乃至遊技機 I 6 のいずれかにおいて、前記特定情報は、コマンド種別を示す情報を含むヘッダ情報であることを特徴とする遊技機。

【3584】

本遊技機によれば、コマンド種別を示す情報を含むヘッダ情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することにより、特定の遊技であるか否かを示す情報を含むヘッダが作成される。かかる構成とすることにより、特定の遊技である場合に送信するコマンドのヘッダと、特定の遊技でない場合に送信するコマンドのヘッダと、を予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。

30

【3585】

遊技機 I 8 . 上記遊技機 I 1 乃至遊技機 I 7 のいずれかにおいて、第 1 特定条件（上乗せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合、前記記憶領域に第 1 情報（40H）を記憶させる第 1 実行手段（疑似遊技フラグセット機能 S 5 0 4）と、前記第 1 特定条件が成立した後に第 2 特定条件（疑似遊技終了）が成立した場合、前記記憶領域に記憶された情報を第 2 情報（00H）に変更する第 2 実行手段（疑似遊技フラグクリア機能 S 6 1 1）と、前記記憶領域に記憶された情報を確認する確認手段（疑似遊技フラグ確認機能 S 2 9 0 3 等）と、前記確認手段が前記記憶領域に前記第 1 情報が記憶されていると確認した場合、前記特定の遊技を実行する特定遊技実行手段（疑似遊技実行機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【3586】

本遊技機によれば、第 1 特定条件が成立した場合、記憶領域に第 1 情報が記憶され、第 1 特定条件が成立した後に第 2 特定条件が成立した場合、記憶領域に記憶された情報が第 2 情報に変更される。そして、確認手段が記憶領域に第 1 情報が記憶されていると確認した場合、特定の遊技が実行される。このように、記憶領域に記憶された情報を、規定コマンドを作成する場合に加えて、特定の遊技を実行するか否かの判定に用いる構成とすることにより、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3587】

50

遊技機 I 9 . 上記遊技機 I 1 乃至遊技機 I 8 のいずれかにおいて、前記記憶領域に前記特定の遊技であることを示す情報が記憶された場合、遊技機外部に第 1 信号が出力され、前記記憶領域に前記特定の遊技でないことを示す情報が記憶された場合、遊技機外部に前記第 1 信号が出力されなくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 5 8 8 】

本遊技機によれば、記憶領域に特定の遊技であることを示す情報が記憶された場合、遊技機外部に第 1 信号が出力され、記憶領域に特定の遊技でないことを示す情報が記憶された場合、遊技機外部に第 1 信号が出力されなくなる。かかる構成とすることにより、記憶領域に記憶された情報に、規定コマンドを作成する際に用いられる情報としての機能と、遊技機外部に第 1 信号を出力する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。この結果、記憶領域を有効活用することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【 3 5 8 9 】

遊技機 I 1 0 . 上記遊技機 I 1 乃至遊技機 I 9 のいずれかにおいて、前記特定の遊技とは疑似遊技であることを特徴とする遊技機。

【 3 5 9 0 】

本遊技機によれば、規定コマンドを通じて、疑似遊技であるか否かを従制御手段に把握させることが可能となる。

【 3 5 9 1 】

遊技機 I 1 1 . 上記遊技機 I 1 乃至遊技機 I 9 のいずれかにおいて、前記特定の遊技とは特定遊技状態における遊技であることを特徴とする遊技機。

【 3 5 9 2 】

本遊技機によれば、規定コマンドを通じて、特定遊技状態における遊技であるか否かを従制御手段に把握させることが可能となる。

【 3 5 9 3 】

遊技機 J 1 . 遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置 1 0 1 ）と、
前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置 8 1 ）とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

第 1 特定条件（上乘せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合、記憶領域（疑似遊技フラグ格納エリア）に第 1 情報（ 4 0 H ）を記憶させる第 1 実行手段（疑似遊技フラグセット機能 S 5 0 4 ）と、

前記第 1 特定条件が成立した後に第 2 特定条件（疑似遊技終了）が成立した場合、前記記憶領域に記憶された情報を第 2 情報（ 0 0 H ）に変更する第 2 実行手段（疑似遊技フラグクリア機能 S 6 1 1 ）と、

前記記憶領域に記憶された情報を確認する確認手段（疑似遊技フラグ確認機能 S 2 9 0 3 等）と、

前記確認手段が前記記憶領域に前記第 1 情報が記憶されていると確認した場合と、前記確認手段が前記記憶領域に前記第 2 情報が記憶されていると確認した場合と、で異なる制御を実行する制御実行手段（疑似遊技実行機能）と、

前記記憶領域に記憶された情報の少なくとも一部を用いて対応情報（回転開始ヘッダ）を設定する設定手段と
を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 5 9 4 】

本遊技機によれば、第 1 特定条件が成立した場合、記憶領域に第 1 情報が記憶され、第 1 特定条件が成立した後に第 2 特定条件が成立した場合、記憶領域に記憶された情報が第 2 情報に変更される。そして、確認手段が記憶領域に第 1 情報が記憶されていると確認した場合と、確認手段が記憶領域に第 2 情報が記憶されていると確認した場合と、では、異なる制御が実行される。また、記憶領域に記憶された情報の少なくとも一部を用いて対応情報が設定される。このように、記憶領域に記憶された情報を、制御の実行に際しての判

10

20

30

40

50

定に加えて、対応情報を設定する際にも用いる構成とすることにより、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3595】

以上の結果、遊技に関わる他のデータを記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3596】

遊技機J2. 上記遊技機J1において、前記制御実行手段は、前記確認手段が前記記憶領域に前記第1情報が記憶されていると確認した場合、特定の遊技（疑似遊技）を実行し、前記確認手段が前記記憶領域に前記第2情報が記憶されていると確認した場合、前記特定の遊技を実行しないことを特徴とする遊技機。

【3597】

本遊技機によれば、記憶領域に第1情報が記憶されていると確認した場合、特定の遊技が実行され、確認手段が記憶領域に第2情報が記憶されていると確認した場合、特定の遊技が実行されない。かかる構成とすることにより、記憶領域に記憶された情報によって特定の遊技の実行有無を決定することが可能となるとともに、特定の遊技の実行有無に対応した対応情報を設定することが可能となる。

【3598】

遊技機J3. 上記遊技機J1又は遊技機J2において、特定情報（回転開始ヘッダ情報等）を予め記憶する特定情報記憶手段（ROM105）と、前記従制御手段に対してコマンドを送信するコマンド送信手段（コマンド送信処理3等）と、を備え、前記設定手段は、前記特定情報と、前記記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンド（停止ヘッダ等）を作成する規定コマンド作成手段（ヘッダ作成機能S3002等）を備えることを特徴とする遊技機。

【3599】

本遊技機によれば、予め記憶された特定情報と、第1特定条件及び第2特定条件の成立有無によって異なる情報が記憶される記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドが作成される。かかる構成とすることにより、従制御手段は、規定コマンドを通じて、各特定条件の成立有無を把握することが可能となる。

【3600】

以上の結果、従制御手段に特定条件の成立有無に応じた制御を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3601】

また、かかる構成においては、第1情報が記憶されている場合に送信するコマンドと、第2情報が記憶されている場合に送信するコマンドと、を予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。

【3602】

さらに、第1情報が記憶されている場合に送信するコマンドと、第2情報が記憶されている場合に送信するコマンドと、を予め記憶させておく構成においては、コマンドを送信する場合に確認手段による確認処理を行う必要が生じ、処理構成が複雑化することとなる。一方、本遊技機においては、規定コマンドを作成すれば当該規定コマンドが第1情報と第2情報のいずれが記憶されているかを含むこととなるため、上記確認処理が不要となる。かかる観点においても、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

【3603】

遊技機J4. 上記遊技機J3において、前記規定コマンド作成手段は、前記記憶領域に前記第1情報が記憶されている場合と、前記記憶領域に前記第2情報が記憶されている場合と、のいずれにおいても、前記特定情報と、前記記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドを作成することを特徴とする遊技機。

【3604】

本遊技機によれば、記憶領域に第1情報が記憶されている場合と、記憶領域に第2情報

10

20

30

40

50

が記憶されている場合と、のいずれにおいても、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによって規定コマンドを作成する。かかる構成とすることにより、コマンドを送信する場合に記憶領域に第1情報と第2情報のいずれが記憶されているかを判定する処理が不要となり、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

【3605】

遊技機J5．上記遊技機J3又は遊技機J4において、前記規定コマンドはヘッダであることを特徴とする遊技機。

【3606】

本遊技機によれば、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによってヘッダが作成される。かかる構成とすることにより、ヘッダに第1特定条件及び第2特定条件の成立有無を示す情報を含ませることが可能となる。この結果、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを抑制することが可能となる。

10

【3607】

遊技機J6．上記遊技機J5において、前記ヘッダを1バイトに収めたことを特徴とする遊技機。

【3608】

本遊技機によれば、ヘッダに第1特定条件及び第2特定条件の成立有無を示す情報を含ませつつ、当該ヘッダを1バイトに収めたため、従制御手段は、ヘッダを受信した場合に、より多くの情報を把握することが可能となる。

20

【3609】

遊技機J7．上記遊技機J5又は遊技機J6において、前記ヘッダを、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、前記第1特定条件及び前記第2特定条件の成立有無を示す情報を格納する特定条件格納ビットと、を備える構成とし、前記特定条件格納ビットを、前記ヘッダ識別ビットより下位側であって前記種別格納ビットよりも上位側の位置に設けたことを特徴とする遊技機。

【3610】

本遊技機によれば、ヘッダは、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、第1特定条件及び第2特定条件の成立有無を示す情報を格納する特定条件格納ビットと、を備えており、特定条件格納ビットは、ヘッダ識別ビットより下位側であって種別格納ビットよりも上位側の位置に設けられている。かかる構成とすることにより、従来であれば不使用とされていたビットに各特定条件の成立有無を示す情報を格納することが可能となり、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを好適に抑制することが可能となる。

30

【3611】

遊技機J8．上記遊技機J7において、前記記憶領域を、前記ヘッダと同一バイトで構成するとともに、前記特定条件格納ビットと対応する位置以外を不使用領域としたことを特徴とする遊技機。

【3612】

本遊技機によれば、記憶領域は、ヘッダと同一バイトで構成されており、特定条件格納ビットと対応する位置以外が不使用領域とされている。かかる構成とすることにより、特定情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することによってヘッダを作成する場合に、コマンド種別を示す情報等が変化することを回避することが可能となる。

40

【3613】

遊技機J9．上記遊技機J5乃至遊技機J8のいずれかにおいて、前記特定情報は、コマンド種別を示す情報を含むヘッダ情報であることを特徴とする遊技機。

【3614】

本遊技機によれば、コマンド種別を示す情報を含むヘッダ情報と、記憶領域に記憶された情報と、を演算することにより、各特定条件の成立有無を示す情報を含むヘッダが作成

50

される。かかる構成とすることにより、第 1 情報が記憶されている場合に送信するヘッダと、第 2 情報が記憶されている場合に送信するヘッダと、を予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図ることが可能となる。

【3615】

遊技機 J 10. 上記遊技機 J 1 乃至遊技機 J 9 のいずれかにおいて、前記設定手段は、前記記憶領域に前記第 1 情報が記憶された場合、遊技機外部に第 1 信号を出力し、前記記憶領域に前記第 2 情報が記憶された場合、遊技機外部に前記第 1 信号を出力しないことを特徴とする遊技機。

【3616】

本遊技機によれば、記憶領域に第 1 情報が記憶された場合、遊技機外部に第 1 信号が出力され、記憶領域に第 2 情報が記憶された場合、遊技機外部に第 1 信号が出力されなくなる。かかる構成とすることにより、記憶領域に記憶された情報に、制御の実行に際して用いられる情報としての機能と、遊技機外部に第 1 信号を出力する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。この結果、記憶領域を有効活用することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3617】

遊技機 K 1. 遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置 101）と、

前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置 81）とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

前記従制御手段に対してコマンドを送信するコマンド送信手段（コマンド送信処理 3 等）と、

第 1 遊技（本遊技）である場合に前記従制御手段に対して送信される第 1 コマンド情報（停止ヘッダ情報等）を予め記憶する情報記憶手段（ROM 105）と、

前記第 1 遊技と異なる第 2 遊技（疑似遊技）を実行する場合、第 2 遊技情報（40H）を記憶する記憶領域（疑似遊技フラグ格納エリア）と、

前記第 2 遊技である場合、前記第 1 コマンド情報と、前記第 2 遊技情報と、を演算することによって第 2 コマンド情報（停止ヘッダ等）を作成するコマンド作成手段（ヘッダ作成機能 S3002 等）と

を備えることを特徴とする遊技機。

【3618】

本遊技機によれば、第 1 遊技である場合に従制御手段に対して送信される第 1 コマンド情報が予め記憶されており、第 1 遊技と異なる第 2 遊技を実行する場合には、記憶領域に第 2 遊技情報が記憶される。そして、第 2 遊技である場合には、第 1 コマンド情報と、第 2 遊技情報と、を演算することによって第 2 コマンド情報が作成される。かかる構成とすることにより、第 2 遊技である場合に第 2 コマンド情報を従制御手段に対して送信することが可能となり、第 1 遊技である場合と、第 2 遊技である場合と、に応じた制御を従制御手段に行わせることが可能となる。

【3619】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3620】

また、かかる構成においては、主制御手段に第 2 コマンド情報を予め記憶させておく必要がなくなるため、データ量の削減を図るとともに記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3621】

遊技機 K 2. 上記遊技機 K 1 において、前記第 1 遊技を実行する場合、前記記憶領域に第 1 遊技情報（00H）が記憶される構成としたことを特徴とする遊技機。

【3622】

本遊技機によれば、第 1 遊技を実行する場合には、記憶領域に第 1 遊技情報が記憶される。かかる構成とすることにより、第 1 遊技情報を記憶するための記憶領域を別個に設け

10

20

30

40

50

る必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3623】

遊技機 K 3 . 上記遊技機 K 2 において、第 1 特定条件（上乘せ抽選当選、疑似遊技抽選当選）が成立した場合、前記記憶領域に前記第 2 遊技情報を記憶させる第 1 実行手段（疑似遊技フラグセット機能 S 5 0 4）と、前記第 1 特定条件が成立した後に第 2 特定条件（疑似遊技終了）が成立した場合、前記記憶領域に記憶された情報を前記第 1 遊技情報に変更する第 2 実行手段（疑似遊技フラグクリア機能 S 6 1 1）と、前記記憶領域に記憶された情報を確認する確認手段（疑似遊技フラグ確認機能 S 2 9 0 3 等）と、前記確認手段が前記記憶領域に前記第 1 遊技情報が記憶されていると確認した場合、前記第 1 遊技を実行する第 1 遊技実行手段（本遊技実行機能）と、前記確認手段が前記記憶領域に前記第 2 遊技情報が記憶されていると確認した場合、前記第 2 遊技を実行する第 2 遊技実行手段（疑似遊技実行機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【3624】

本遊技機によれば、第 1 特定条件が成立した場合、記憶領域に第 2 遊技情報が記憶され、第 1 特定条件が成立した後に第 2 特定条件が成立した場合、記憶領域に記憶された情報が第 1 遊技情報に変更される。そして、確認手段が記憶領域に第 1 遊技情報が記憶されていると確認した場合、第 1 遊技が実行され、確認手段が記憶領域に第 2 遊技情報が記憶されていると確認した場合、第 2 遊技が実行される。このように、記憶領域に記憶された情報を、第 2 コマンド情報を作成する場合に加えて、第 1 遊技と第 2 遊技のいずれを実行するかの判定に用いる構成とすることにより、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

20

【3625】

遊技機 K 4 . 上記遊技機 K 2 又は遊技機 K 3 において、前記コマンド作成手段は、前記第 1 遊技である場合と、前記第 2 遊技である場合と、のいずれにおいても、前記第 1 コマンド情報と、前記記憶領域に記憶された遊技情報と、を演算することによってコマンド情報を作成することを特徴とする遊技機。

【3626】

本遊技機によれば、第 1 遊技である場合と、第 2 遊技である場合と、のいずれにおいても、第 1 コマンド情報と、記憶領域に記憶された遊技情報と、を演算することによってコマンド情報を作成する。かかる構成とすることにより、コマンドを送信する場合に第 1 遊技と第 2 遊技のいずれであるかを判定する処理が不要となり、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

30

【3627】

遊技機 K 5 . 上記遊技機 K 4 において、前記第 1 遊技情報を、前記コマンド作成手段が前記第 1 コマンド情報と、前記第 1 遊技情報と、を演算した場合に、当該演算結果が前記第 1 コマンド情報から変化しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【3628】

本遊技機によれば、第 1 コマンド情報と、第 1 遊技情報と、を演算した場合に、当該演算結果が第 1 コマンド情報のままとする。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図ることでデータ量の削減を図ることが可能となる。

40

【3629】

遊技機 K 6 . 上記遊技機 K 1 乃至遊技機 K 5 のいずれかにおいて、前記第 1 コマンド情報はヘッダであることを特徴とする遊技機。

【3630】

本遊技機によれば、第 1 コマンド情報と、第 2 遊技情報と、を演算することにより、ヘッダとしての第 2 コマンド情報を作成することができるとともに、ヘッダに第 1 遊技と第 2 遊技のいずれであるかを示す情報を含ませることが可能となる。この結果、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを抑制することが可能となる。

【3631】

遊技機 K 7 . 上記遊技機 K 6 において、前記ヘッダを 1 バイトに収めたことを特徴とす

50

る遊技機。

【3632】

本遊技機によれば、ヘッダに第1遊技と第2遊技のいずれであることを示す情報を含ませつつ、当該ヘッダを1バイトに収めたため、従制御手段は、ヘッダを受信した場合に、より多くの情報を把握することが可能となる。

【3633】

遊技機K8．上記遊技機K6又は遊技機K7において、前記ヘッダを、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、前記第1遊技と前記第2遊技のいずれであることを示す情報を格納する遊技格納ビットと、を備える構成とし、前記遊技格納ビットを、前記ヘッダ識別ビットより下位側であって前記種別格納ビットよりも上位側の位置に設けたことを特徴とする遊技機。

10

【3634】

本遊技機によれば、ヘッダは、ヘッダであることを示す情報を格納するヘッダ識別ビットと、コマンド種別を示す情報を格納する種別格納ビットと、第1遊技と第2遊技のいずれであることを示す情報を格納する遊技格納ビットと、を備えており、遊技格納ビットは、ヘッダ識別ビットより下位側であって種別格納ビットよりも上位側の位置に設けられている。かかる構成とすることにより、従来であれば不使用とされていたビットに第1遊技と第2遊技のいずれであることを示す情報を格納することが可能となり、主制御手段から従制御手段に送信するコマンドが冗長化することを好適に抑制することが可能となる。

20

【3635】

遊技機K9．上記遊技機K8において、前記記憶領域を、前記ヘッダと同一バイトで構成するとともに、前記遊技格納ビットと対応する位置以外を不使用領域としたことを特徴とする遊技機。

【3636】

本遊技機によれば、記憶領域は、ヘッダと同一バイトで構成されており、遊技格納ビットと対応する位置以外が不使用領域とされている。かかる構成とすることにより、第1コマンド情報と、第2遊技情報と、を演算することによってヘッダを作成する場合に、コマンド種別を示す情報等が変化することを回避することが可能となる。

【3637】

遊技機K10．上記遊技機K1乃至遊技機K9のいずれかにおいて、前記記憶領域に前記第2遊技情報が記憶された場合、遊技機外部に第1信号が出力され、前記記憶領域に前記第2遊技情報が記憶されていない場合、遊技機外部に前記第1信号が出力されなくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【3638】

本遊技機によれば、記憶領域に第2遊技情報が記憶された場合、遊技機外部に第1信号が出力され、記憶領域に第2遊技情報が記憶されていない場合、遊技機外部に第1信号が出力されなくなる。かかる構成とすることにより、第2遊技情報に、第2コマンド情報を作成する際に用いられる情報としての機能と、遊技機外部に第1信号を出力する際に用いられる情報としての機能と、を付与することが可能となる。この結果、記憶領域を有効活用することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

40

【3639】

遊技機K11．上記遊技機K1乃至遊技機K10のいずれかにおいて、前記第2遊技とは疑似遊技であり、前記第1遊技とは前記疑似遊技でない遊技であることを特徴とする遊技機。

【3640】

本遊技機によれば、第1コマンド情報及び第2コマンド情報を通じて、疑似遊技であるか否かを従制御手段に把握させることが可能となる。

【3641】

遊技機K12．上記遊技機K1乃至遊技機K10のいずれかにおいて、前記第2遊技とは特定遊技状態における遊技であり、前記第1遊技とは前記特定遊技状態と異なる遊技状

50

態における遊技であることを特徴とする遊技機。

【3642】

本遊技機によれば、第1コマンド情報及び第2コマンド情報を通じて、特定遊技状態における遊技であるか否かを従制御手段に把握させることが可能となる。

【3643】

なお、上記遊技機I群～上記遊技機K群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機I群～上記遊技機K群に上記遊技機A群～上記遊技機H群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【3644】

遊技機L1. 遊技者が操作可能な第1操作手段（演出スイッチ67）と、

前記第1操作手段の操作を促す第1演出（押下表示）を実行する第1演出実行手段（表示制御装置81、補助表示部65）と、

前記第1演出の実行後に前記第1操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する特定演出実行手段（表示制御装置81、補助表示部65）と、

所定操作（演出スイッチ67の操作）がなされたことに基づいて所定情報（メニュー画面）を表示する所定情報表示手段（表示制御装置81、補助表示部65）とを備え、

前記第1演出を実行した場合に、前記特定演出の開始後に特定条件（第1タイマと第2タイマが共に0）が成立すると前記所定操作が有効となる場合と、前記特定演出の開始後に前記特定条件が成立していなくても前記所定操作が有効となる場合と、があることを特徴とする遊技機。

【3645】

本遊技機によれば、第1演出を実行した場合であっても所定操作を行えば所定情報を表示することが可能となる。かかる構成とすることにより、所定操作を行っても所定情報が表示されない事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技者が苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。

【3646】

また、第1演出を実行した場合に、特定演出の開始後に特定条件が成立すると所定操作が有効となる場合と、特定演出の開始後に特定条件が成立していなくても所定操作が有効となる場合と、がある構成としたため、所定操作が有効となるタイミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。

【3647】

以上の結果、遊技者の所望するタイミングで所定情報を表示させることが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3648】

遊技機L2. 上記遊技機L1において、前記特定条件は、前記特定演出を開始してから特定時間（約5秒）を経過することを含むことを特徴とする遊技機。

【3649】

本遊技機によれば、第1演出を実行した場合に、特定演出の開始後に特定時間を経過すると所定操作が有効となる場合と、特定演出の開始後に特定時間を経過する前に所定操作が有効となる場合と、がある。かかる構成とすることにより、所定操作が有効となるタイミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。

【3650】

遊技機L3. 上記遊技機L2において、前記特定演出を、前記特定時間よりも短い第2特定時間（約2秒）が経過するまでの間に特定結果（上乘せの有無）を報知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【3651】

本遊技機によれば、特定演出では、特定時間よりも短い第2特定時間が経過するまでの間に特定結果が報知される。かかる構成とすることにより、特定結果を報知する前に所定

10

20

30

40

50

操作が有効となる機会を低減することが可能となる。

【3652】

遊技機L4．上記遊技機L3において、前記特定演出の開始後に第2特定条件（第1タイム0、完了フラグ有り）が成立した場合、前記特定条件が成立していなくても前記所定操作が有効となる構成とし、前記第2特定条件は、前記特定演出を開始してから前記第2特定時間を経過することを含むことを特徴とする遊技機。

【3653】

本遊技機によれば、特定演出を開始してから第2特定時間を経過することを含む第2特定条件が成立した場合、特定条件が成立していなくても所定操作が有効となる。かかる構成とすることにより、特定条件が成立して所定操作が有効となる場合と、第2特定条件が成立して所定操作が有効となる場合と、のいずれであっても、特定結果を報知した後に所定操作を有効なものとするのが可能となる。

10

【3654】

遊技機L5．上記遊技機L3又は遊技機L4において、前記所定操作は前記第1操作手段の操作であることを特徴とする遊技機。

【3655】

本遊技機によれば、第1操作手段は、第1演出が実行された場合に加えて、所定情報を表示させる場合にも操作される。第1操作手段の操作を契機として特定演出を開始させる構成においては、特定結果の報知後にさらなる演出の発展等を期待して遊技者が第1操作手段を再度操作する可能性が考えられる。そこで、特定演出を、特定時間よりも短い第2特定時間が経過するまでの間に特定結果を報知する構成とすることにより、遊技者の意図しない状況で所定情報を表示してしまう機会を低減することが可能となる。

20

【3656】

遊技機L6．上記遊技機L5において、前記特定時間が前記第2特定時間の2倍以上となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【3657】

本遊技機によれば、第2特定時間の2倍以上となるよう特定時間を設定したため、特定結果の報知後にさらなる演出の発展等を期待して遊技者が第1操作手段を再度操作した場合に、所定情報を表示してしまうことを回避することが可能となる。

【3658】

遊技機L7．上記遊技機L1乃至遊技機L6のいずれかにおいて、前記第1演出を実行した場合には、規定条件（操作終了コマンド受信）が成立してからの経過時間が第1規定時間（約10秒）に達した後に、前記特定演出を開始してからの経過時間が第2規定時間（約2秒）となった場合、前記特定演出を開始してからの経過時間が前記第2規定時間よりも長い第3規定時間（約5秒）となった場合に前記所定操作が有効となり、前記特定演出を開始してからの経過時間が前記第2規定時間となった後に、前記規定条件が成立してからの経過時間が前記第1規定時間となった場合、前記規定条件が成立してからの経過時間が前記第1規定時間となった場合に前記所定操作が有効となることを特徴とする遊技機。

30

【3659】

本遊技機によれば、第1演出を実行した場合には、規定条件が成立してからの経過時間が第1規定時間に達した後に、特定演出を開始してからの経過時間が第2規定時間となった場合、特定演出を開始してからの経過時間が第2規定時間よりも長い第3規定時間となった場合に所定操作が有効となり、特定演出を開始してからの経過時間が第2規定時間となった後に、規定条件が成立してからの経過時間が第1規定時間となった場合、規定条件が成立してからの経過時間が第1規定時間となった場合に所定操作が有効となる。かかる構成とすることにより、特定演出を開始してからの経過時間が第2規定時間となるタイミングに応じて所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

40

【3660】

遊技機L8．上記遊技機L7において、前記第1演出を開始した場合に前記規定条件が

50

成立することを特徴とする遊技機。

【3661】

本遊技機によれば、第1演出を開始してからの経過時間と、特定演出を開始してからの経過時間が第2規定時間となるタイミングと、の関係によって所定操作が有効となるタイミングが変化する。特定演出は第1操作手段の操作を契機として開始されるものであるため、かかる構成とすることにより、第1演出を開始してから遊技者が第1操作手段を操作するまでに要した時間に応じて所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

【3662】

遊技機L L 1. 遊技者が操作可能な第1操作手段（演出スイッチ67）と、

10

前記第1操作手段の操作を促す第1演出（押下表示）を実行する第1演出実行手段（表示制御装置81、補助表示部65）と、

前記第1演出の実行後に前記第1操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する特定演出実行手段（表示制御装置81、補助表示部65）と、

客待ち状態（客待ち演出表示状態）に移行させる移行手段（表示制御装置81、補助表示部65）とを備え、

前記第1演出を実行した場合に、前記特定演出の開始後に特定条件（第1タイマと第2タイマが共に0）が成立すると前記客待ち状態に移行する場合と、前記特定演出の開始後に前記特定条件が成立していなくても前記客待ち状態に移行する場合と、があることを特徴とする遊技機。

20

【3663】

本遊技機によれば、第1演出を実行した場合であっても客待ち状態に移行させることが可能となる。かかる構成とすることにより、第1演出を実行した場合に客待ち状態に移行しない事象が発生する機会を低減することが可能となる。

【3664】

また、第1演出を実行した場合に、特定演出の開始後に特定条件が成立すると客待ち状態に移行する場合と、特定演出の開始後に特定条件が成立していなくても客待ち状態に移行する場合と、がある構成としたため、客待ち状態に移行するタイミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。

30

【3665】

以上の結果、客待ち状態に移行することが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3666】

なお、上記遊技機L 2乃至遊技機L 8に記載の構成を、「所定操作が有効となる」の記載を「客待ち状態に移行する」に変更した上で適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果と同様の作用効果を奏することができる。

【3667】

遊技機M 1. 遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置101）と、

前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置81）と

40

、
遊技者が操作可能な第1操作手段（演出スイッチ67）とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、前記従制御手段に対して特定コマンドを送信する特定コマンド送信手段を備え、

前記従制御手段は、

前記第1操作手段の操作を促す第1演出（押下表示）を実行する制御を行う第1演出制御手段（押下表示実行機能S 3504）と、

前記第1演出の実行後に前記第1操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する制御を行う特定演出制御手段（結果表示処理機能）と、

50

所定操作（演出スイッチ６７の操作）がなされたことに基づいて所定情報（メニュー画面）を表示する制御を行う所定情報制御手段（メニュー処理機能Ｓ３６０６）と、

前記第１演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みであれば、その後の前記所定操作を有効なものとする有効化手段（押下演出処理を終了してＳ３６０３に移行する機能）とを備えることを特徴とする遊技機。

【３６６８】

本遊技機によれば、第１演出を実行した場合であっても所定操作を行えば所定情報を表示することが可能となる。かかる構成とすることにより、所定操作を行っても所定情報が表示されない事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技者が苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。

10

【３６６９】

また、第１演出を実行した場合に、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みであれば、その後の所定操作が有効なものとなる構成としたため、所定操作が有効なものとなるタイミングを、主制御手段から送信される特定コマンドの受信タイミングによって規定することが可能となる。

【３６７０】

以上の結果、遊技者の所望するタイミングで所定情報を表示させることが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３６７１】

遊技機Ｍ２．上記遊技機Ｍ１において、前記第１演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みでなければ、前記特定演出が実行済みとなった後に、その後の前記所定操作を有効なものとする第２有効化手段（第２タイマ０に基づいて押下演出処理を終了してＳ３６０３に移行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【３６７２】

本遊技機によれば、第１演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みでなければ、特定演出が実行済みとなった後に、その後の所定操作が有効なものとなる。かかる構成とすることにより、特定コマンドを受信した後に第１操作手段が操作された場合であっても、特定演出を実行することが可能となる。

30

【３６７３】

遊技機Ｍ３．上記遊技機Ｍ１又は遊技機Ｍ２において、前記第１演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みでなければ、前記特定演出が実行済みとなってから予め定めた規定時間（約３秒）経過後に、その後の前記所定操作を有効なものとする第２有効化手段（第２タイマ０に基づいて押下演出処理を終了してＳ３６０３に移行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【３６７４】

本遊技機によれば、第１演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みでなければ、特定演出が実行済みとなってから予め定めた規定時間経過後に、その後の所定操作が有効なものとなる。かかる構成とすることにより、特定コマンドを受信した後に第１操作手段が操作された場合であっても、特定演出を実行することが可能となる。また、特定演出が実行済みとなってから所定操作が有効となるまでの間に規定時間という猶予時間を設けることにより、特定演出が実行済みとなるタイミングすなわち第１操作手段が操作されたタイミングと、特定コマンドを受信したタイミングと、によって所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

40

【３６７５】

遊技機Ｍ４．上記遊技機Ｍ１乃至遊技機Ｍ３のいずれかにおいて、前記所定操作は前記第１操作手段の操作であることを特徴とする遊技機。

【３６７６】

本遊技機によれば、第１操作手段は、第１演出が実行された場合に加えて、所定情報を

50

表示させる場合にも操作される。第1操作手段の操作を契機として特定演出を開始させる構成においては、特定演出が実行済みとなった後にさらなる演出の発展等を期待して遊技者が第1操作手段を再度操作する可能性が考えられる。そこで、所定操作が有効となるタイミングを、特定演出が実行済みとなったタイミングではなく、特定コマンドを受信した際や規定時間経過後等とすることにより、遊技者の意図しない状況で所定情報を表示してしまう機会を低減することが可能となる。

【3677】

遊技機M5. 上記遊技機M4において、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と、を備え、前記所定情報制御手段は、少なくとも前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させている場合に、前記所定情報を表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【3678】

本遊技機によれば、遊技が開始されていない状況において所定情報を表示可能なスロットマシンにおいて上記した作用効果を奏することができる。

【3679】

遊技機M6. 上記遊技機M5において、前記主制御手段は、前記絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了した場合、前記従制御手段に対して操作終了コマンドを送信する操作終了コマンド送信手段（操作終了コマンド送信機能S3307）を備え、前記第1演出制御手段は、前記操作終了コマンドを受信したことに基づいて前記第1演出を実行する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【3680】

本遊技機によれば、第1演出は、絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了した場合に実行される。かかる構成においては、第1操作手段が操作された場合に、特定演出を実行する制御を行う場合と、所定情報を表示する制御を行う場合と、が生じる。そこで、第1演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みであれば、その後の所定操作を有効なものとする構成とすることにより、誤動作が発生することを回避することが可能となる。

【3681】

遊技機M7. 上記遊技機M6において、前記特定コマンド送信手段は、前記絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了してから予め定めた特定時間（約10秒）を経過した場合、前記特定コマンドを送信することを特徴とする遊技機。

【3682】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了してから予め定めた特定時間を経過した場合、特定コマンドが送信される。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を停止させるべくなされた停止操作手段の操作が全て終了してからの経過時間と、特定演出が実行済みとなるタイミングすなわち第1操作手段が操作されたタイミングと、によって所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

【3683】

遊技機M8. 上記遊技機M5において、前記主制御手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させた場合、前記従制御手段に対して循環終了コマンドを送信する循環終了コマンド送信手段（全リール停止完了コマンド送信機能S3305）を備え、前記第1演出制御手段は、前記循環終了コマンドを受信したことに基づいて前記第1演

出を実行する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【3684】

本遊技機によれば、第1演出は、絵柄の循環表示が全て停止した場合に実行される。かかる構成においては、第1操作手段が操作された場合に、特定演出を実行する制御を行う場合と、所定情報を表示する制御を行う場合と、が生じる。そこで、第1演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みであれば、その後の所定操作を有効なものとする構成とすることにより、誤動作が発生することを回避することが可能となる。

【3685】

遊技機M9. 上記遊技機M8において、前記特定コマンド送信手段は、前記循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させてから予め定めた特定時間（約10秒）を経過した場合、前記特定コマンドを送信することを特徴とする遊技機。

10

【3686】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示が全て停止してから予め定めた特定時間を経過した場合、特定コマンドが送信される。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示が全て終了してからの経過時間と、特定演出が実行済みとなるタイミングすなわち第1操作手段が操作されたタイミングと、によって所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

【3687】

遊技機MM1. 遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置101）と、
前記主制御手段からの信号に応じて各種制御を行う従制御手段（表示制御装置81）と、

20

遊技者が操作可能な第1操作手段（演出スイッチ67）と
を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、前記従制御手段に対して特定コマンドを送信する特定コマンド送信手段を備え、

前記従制御手段は、

前記第1操作手段の操作を促す第1演出（押下表示）を実行する制御を行う第1演出制御手段（押下表示実行機能S3504）と、

前記第1演出の実行後に前記第1操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する制御を行う特定演出制御手段（結果表示処理機能）と、

30

客待ち状態（客待ち演出表示状態）に移行させる制御を行う移行制御手段（待ち受け処理機能S3607）と、

前記第1演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みであれば、その後に前記客待ち状態への移行を可能なものとする移行可能化手段（押下演出処理を終了してS3603に移行する機能）と
を備えることを特徴とする遊技機。

【3688】

本遊技機によれば、第1演出を実行した場合であっても客待ち状態に移行させることが可能となる。かかる構成とすることにより、第1演出を実行した場合に客待ち状態に移行しない事象が発生する機会を低減することが可能となる。

40

【3689】

また、第1演出を実行した場合に、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みであれば、その後に客待ち状態への移行が可能なものとなる構成としたため、客待ち状態に移行するタイミングを、主制御手段から送信される特定コマンドの受信タイミングによって規定することが可能となる。

【3690】

以上の結果、客待ち状態に移行することが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3691】

50

遊技機 M M 2 . 上記遊技機 M M 1 において、前記第 1 演出を実行した場合、前記特定コマンドを受信した際に前記特定演出を実行済みでなければ、前記特定演出が実行済みとなった後に、前記客待ち状態への移行を可能なものとする第 2 移行可能化手段（第 2 タイマ 0 に基づいて押下演出処理を終了して S 3 6 0 3 に移行する機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 6 9 2 】

本遊技機によれば、第 1 演出を実行した場合、特定コマンドを受信した際に特定演出を実行済みでなければ、特定演出が実行済みとなった後に、客待ち状態への移行が可能なものとなる。かかる構成とすることにより、特定コマンドを受信した後に第 1 操作手段が操作された場合であっても、特定演出を実行することが可能となる。

【 3 6 9 3 】

なお、上記遊技機 M 3 乃至遊技機 M 9 に記載の構成を、「その後の前記所定操作を有効なものとする」の記載を「その後に前記客待ち状態への移行を可能なものとする」に変更した上で適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果と同様の作用効果を奏することができる。

【 3 6 9 4 】

遊技機 N 1 . 遊技者が操作可能な第 1 操作手段（演出スイッチ 6 7）と、

前記第 1 操作手段の操作を促す第 1 演出（押下表示）を実行する第 1 演出実行手段（表示制御装置 8 1、補助表示部 6 5）と、

前記第 1 演出の実行後に前記第 1 操作手段が操作された場合、特定演出（結果表示）を実行する特定演出実行手段（表示制御装置 8 1、補助表示部 6 5）と、

所定操作（演出スイッチ 6 7 の操作）がなされたことに基づいて所定情報（メニュー画面）を表示する所定情報表示手段（表示制御装置 8 1、補助表示部 6 5）とを備え、

前記第 1 演出を実行した場合、前記特定演出の開始後に第 1 タイマの値に基づいて前記所定操作が有効となる場合と、前記特定演出の開始後に作動される第 2 タイマの値に基づいて前記所定操作が有効となる場合と、があることを特徴とする遊技機。

【 3 6 9 5 】

本遊技機によれば、第 1 演出を実行した場合であっても所定操作を行えば所定情報を表示することが可能となる。かかる構成とすることにより、所定操作を行っても所定情報が表示されない事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技者が苛立ちを覚える機会を低減することが可能となる。

【 3 6 9 6 】

また、第 1 演出を実行した場合に、特定演出の開始後に第 1 タイマの値に基づいて所定操作が有効となる場合と、特定演出の開始後に作動される第 2 タイマの値に基づいて所定操作が有効となる場合と、がある構成としたため、所定操作が有効となるタイミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。

【 3 6 9 7 】

以上の結果、遊技者の所望するタイミングで所定情報を表示させることが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 3 6 9 8 】

遊技機 N 2 . 上記遊技機 N 1 において、前記第 1 演出を開始した場合に前記第 1 タイマを作動させる作動手段（第 1 タイマ作動機能 S 3 5 0 5）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 6 9 9 】

本遊技機によれば、第 1 タイマは、第 1 演出を開始した場合に作動される。かかる構成とすることにより、第 1 演出を実行した場合に、第 1 演出を開始してからの経過時間に基づいて所定操作が有効となる場合と、特定演出を開始してからの経過時間に基づいて所定操作が有効となる場合と、がある構成とすることが可能となる。

【 3 7 0 0 】

遊技機 N 3 . 上記遊技機 N 1 又は遊技機 N 2 において、前記第 1 タイマの値が規定値 (0) であるか否かを確認する第 1 確認手段 (第 1 タイマ確認機能 S 4 1 0 3) と、前記特定演出が実行済みとなったか否かを確認する実行確認手段 (完了フラグ確認機能 S 4 1 0 4) と、を備え、前記特定演出が実行済みとなった後に前記第 1 タイマの値が前記規定値となった場合、前記所定操作が有効となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 7 0 1 】

本遊技機によれば、特定演出が実行済みとなった後に第 1 タイマの値が規定値となった場合、所定操作が有効となる。かかる構成とすることにより、第 1 演出が実行された場合には、第 1 タイマの値が規定値となる前に特定演出が実行済みとなるよう第 1 操作手段の操作を促すことが可能となり、第 1 演出と特定演出との間が間延びしてしまう機会を低減することが可能となる。

10

【 3 7 0 2 】

遊技機 N 4 . 上記遊技機 N 3 において、前記第 1 タイマの値が前記規定値となった際に前記特定演出が実行済みでなかった場合、前記第 2 タイマの値が第 2 規定値 (0) となった場合に前記所定操作が有効となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 7 0 3 】

本遊技機によれば、第 1 タイマの値が規定値となった際に特定演出が実行済みでなかった場合、第 2 タイマの値が第 2 規定値となった場合に所定操作が有効となる。かかる構成とすることにより、第 1 タイマの値が規定値となるまでの間に特定演出が実行済みとなるよう第 1 操作手段を操作した場合には、第 1 操作手段の操作タイミングによって特定演出が実行済みとなってから所定操作が有効となるまでの長さが増減する構成としつつ、第 1 タイマの値が規定値となった後に特定演出が実行済みとなるよう第 1 操作手段を操作した場合には、特定演出が実行済みとなってから所定操作が有効となるまでの長さを一定のものとすることが可能となる。

20

【 3 7 0 4 】

遊技機 N 5 . 上記遊技機 N 4 において、前記特定演出が実行済みとなった場合に前記第 2 タイマを作動させる第 2 作動手段 (第 2 タイマ作動機能 S 4 2 1 2) を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 7 0 5 】

本遊技機によれば、特定演出が実行済みとなった場合に第 2 タイマを作動させる構成としたため、特定演出が実行済みとなってから所定操作が有効となるまでの長さを一定のものとすることが可能となる。

30

【 3 7 0 6 】

遊技機 N 6 . 上記遊技機 N 5 において、前記第 2 作動手段は、前記第 1 タイマの値が前記規定値となる前に前記特定演出が実行済みとなった場合、前記第 2 タイマを作動させないことを特徴とする遊技機。

【 3 7 0 7 】

本遊技機によれば、第 1 タイマの値が規定値となる前に特定演出が実行済みとなった場合、第 2 タイマを作動させず、第 1 タイマの値が規定値となった後に特定演出が実行済みとなった場合、第 2 タイマを作動させる。かかる構成とすることにより、第 1 タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第 2 タイマが作動せず、第 2 タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第 1 タイマが作動しない構成とすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

40

【 3 7 0 8 】

遊技機 N 7 . 上記遊技機 N 3 乃至遊技機 N 6 のいずれかにおいて、前記第 1 タイマの値が前記規定値となった場合に前記第 1 タイマの作動が終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 7 0 9 】

本遊技機によれば、第 1 タイマの値が規定値となった場合に第 1 タイマの作動が終了する。かかる構成とすることにより、第 1 タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況

50

では第2タイマが作動せず、第2タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第1タイマが作動しない構成とすることができる。

【3710】

遊技機N8．上記遊技機N1において、前記第1タイマが作動している場合に前記第2タイマが作動しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【3711】

本遊技機によれば、第1タイマが作動している場合に第2タイマが作動しない構成としたため、処理構成の簡素化を図りつつ所定操作が有効となるタイミングを変化させることが可能となる。

【3712】

遊技機N9．上記遊技機N8において、前記特定演出が実行済みとなった場合に前記第1タイマの値が規定値(0)であるか否かを確認する確認手段(第1タイマ確認機能S4103)と、前記確認手段が前記第1タイマの値が前記規定値であると確認した場合、前記第2タイマを作動させる第2作動手段と、を備えることを特徴とする遊技機。

【3713】

本遊技機によれば、特定演出が実行済みとなった場合に第1タイマの値が規定値であるか否かを確認し、第1タイマの値が規定値であった場合、第2タイマが作動する。かかる構成とすることにより、第1タイマの値が規定値となるまでの間は第1タイマを作動させ、第1タイマの値が規定値となった後は、特定演出が実行済みとなったタイミングで第2タイマを作動させることが可能となる。

【3714】

遊技機N10．上記遊技機N9において、前記第1タイマの値が前記規定値となった場合に前記第1タイマの作動が終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【3715】

本遊技機によれば、第1タイマの値が規定値となった場合に第1タイマの作動が終了する。かかる構成とすることにより、第1タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第2タイマが作動せず、第2タイマの値に基づいて所定操作を有効とする状況では第1タイマが作動しない構成とすることができる。

【3716】

遊技機NN1．遊技者が操作可能な第1操作手段(演出スイッチ67)と、

前記第1操作手段の操作を促す第1演出(押下表示)を実行する第1演出実行手段(表示制御装置81、補助表示部65)と、

前記第1演出の実行後に前記第1操作手段が操作された場合、特定演出(結果表示)を実行する特定演出実行手段(表示制御装置81、補助表示部65)と、

客待ち状態(客待ち演出表示状態)に移行させる移行手段(表示制御装置81、補助表示部65)とを備え、

前記第1演出を実行した場合、前記特定演出の開始後に第1タイマの値に基づいて前記客待ち状態に移行する場合と、前記特定演出の開始後に作動される第2タイマの値に基づいて前記客待ち状態に移行する場合と、があることを特徴とする遊技機。

【3717】

本遊技機によれば、第1演出を実行した場合であっても客待ち状態に移行させることが可能となる。かかる構成とすることにより、第1演出を実行した場合に客待ち状態に移行しない事象が発生する機会を低減することが可能となる。

【3718】

また、第1演出を実行した場合に、特定演出の開始後に第1タイマの値に基づいて客待ち状態に移行する場合と、特定演出の開始後に作動される第2タイマの値に基づいて客待ち状態に移行する場合と、がある構成としたため、客待ち状態に移行するタイミングを例えば特定演出の開始タイミング等に応じて変化させることが可能となる。

【3719】

以上の結果、客待ち状態に移行することが可能となる機会を増加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3720】

なお、上記遊技機N2乃至遊技機N10に記載の構成を、「所定操作が有効となる」の記載を「客待ち状態に移行する」に変更した上で適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果と同様の作用効果を奏することができる。

【3721】

なお、上記遊技機L群～上記遊技機N群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機L群～上記遊技機N群に上記遊技機A群～上記遊技機K群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であ

10

【3722】

遊技機O1．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備えた遊技機において、

20

遊技状態として、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）が作動し得る有利状態（有利区間）と、前記指示機能が作動しない通常状態（通常区間）と、を有し、

前記有利状態は、第1遊技モード（チャンスモード）と、前記第1遊技モードよりも前記指示機能の作動する頻度が高くなる第2遊技モード（報知モード）と、を有し、

第1終了条件（差枚数2400）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第1終了手段（主制御装置101の有利区間終了機能S1703～S1705）と、

30

前記第1終了条件と異なる第2終了条件（モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第2終了手段（主制御装置101の有利区間終了機能S4505～S4507）と、

前記有利状態が終了することを報知する終了画面を表示する制御を行う制御手段（表示制御装置81）とを備え、

前記制御手段は、前記第1終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第1終了条件が成立した遊技回の次遊技回に前記終了画面を表示する制御を行い、前記第2終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第2終了条件が成立する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。

40

【3723】

本遊技機によれば、有利状態が終了する終了条件として第1終了条件と第2終了条件とがあり、第1終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第1終了条件が成立した遊技回の次遊技回に終了画面を表示する制御が行われ、第2終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第2終了条件が成立する遊技回に終了画面を表示する制御が行われる。このように、いずれの終了条件が成立するかによって終了画面が表示される遊技回を異ならせることにより、成立する終了条件に応じた補助演出を実行する等の補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【3724】

50

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3725】

遊技機02. 上記遊技機01において、前記有利状態において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が上限枚数（2400枚）に達した場合、前記第1終了条件成立となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【3726】

本遊技機によれば、有利状態において遊技媒体が最も減少したときを基点として当該基点からの差枚数が上限枚数に達した場合、差枚数が上限枚数に達した遊技回の次遊技回に終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、有利状態が終了していない状況下で複数の遊技回に亘って終了画面を表示してしまうことを回避することが可能となる。例えば第1終了条件が成立する遊技回に終了画面を表示する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、役の抽選結果や停止操作手段の操作方法等によって第1終了条件成立となる遊技回がずれてしまい、有利状態が終了していない状況下で複数の遊技回に亘って終了画面を表示してしまう事象が発生し得るからである。

【3727】

遊技機03. 上記遊技機02において、前記差枚数を確認する差枚数確認手段（主制御装置101の差枚数確認機能S4511）を備え、前記差枚数確認手段が前記上限枚数より少ない規定枚数（2200枚）に達したことを確認した場合、その後の遊技回において前記第1終了条件が成立して前記有利状態が終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【3728】

本遊技機によれば、差枚数確認手段が上限枚数より少ない規定枚数に達したことを確認した場合、その後の遊技回において第1終了条件が成立して有利状態が終了する。かかる構成とすることにより、遊技者は、差枚数が規定枚数に達することを目標として有利状態における遊技を行うことが可能となる。この結果、有利状態における差枚数に上限を設けた構成とした場合であっても、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。また、かかる構成においては、第1終了条件が成立して有利状態が終了することを事前に把握することが可能となるため、差枚数確認手段が規定枚数に達したことを確認してから第1終了条件が成立するまでの間における補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【3729】

遊技機04. 上記遊技機03において、前記差枚数確認手段が前記規定枚数に達したことを確認した場合、前記第1終了条件が成立する遊技回まで継続する継続補助演出（エンディング映像）を実行する制御を行う継続補助演出制御手段（表示制御装置81のエンディング実行処理機能S4711）を備えたことを特徴とする遊技機。

【3730】

本遊技機によれば、差枚数確認手段が規定枚数に達したことを確認した場合、第1終了条件が成立する遊技回まで継続する継続補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、第1終了条件が成立して有利状態が終了することを継続補助演出によって遊技者に報知することが可能となるとともに、実際に第1終了条件が成立するまで遊技者を優越感に浸らせながら遊技させることが可能となる。また、第1終了条件が成立した遊技回の次遊技回に終了画面が表示されるため、遊技者は、余韻に浸りながら次遊技回を遊技することが可能となる。以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3731】

遊技機05. 上記遊技機01乃至遊技機04のいずれかにおいて、前記第2遊技モードの終了条件が成立した場合、前記第2終了条件成立となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【3732】

本遊技機によれば、第2遊技モードの終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第2遊技モードの終了条件が成立する遊技回に終了画面が表示される。かかる構成とするこ

10

20

30

40

50

とにより、第2遊技モードが継続すること等を期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3733】

遊技機06．上記遊技機05において、前記第2終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第2終了条件が成立する遊技回が終了する前までに前記終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【3734】

本遊技機によれば、第2終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第2終了条件が成立する遊技回が終了する前までに終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、折角用意した終了画面が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。終了画面を遊技回が終了した後に表示する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者が次遊技回を開始させるべく直ちに開始操作手段を操作した場合、終了画面を表示する時間を十分に確保できなくなってしまうからである。

【3735】

遊技機07．上記遊技機05又は遊技機06において、前記第2終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第2終了条件が成立する遊技回の少なくとも1つの循環表示手段が前記絵柄の循環表示を停止させていない状況下で前記終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【3736】

本遊技機によれば、第2終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第2終了条件が成立する遊技回の少なくとも1つの循環表示手段が絵柄の循環表示を停止させていない状況下で終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、折角用意した終了画面が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となる。全ての循環表示手段が絵柄の循環表示を停止させた後に終了画面を表示する構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者が次遊技回を開始させるべく直ちに開始操作手段を操作した場合、終了画面を表示する時間を十分に確保できなくなってしまうからである。

【3737】

遊技機08．上記遊技機05乃至遊技機07のいずれかにおいて、前記第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数に関わる回数情報を記憶する回数情報記憶手段（移行ゲーム数カウンタ）を備え、前記回数情報と対応する回数の遊技が行われた場合、前記第2遊技モードの終了条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【3738】

本遊技機によれば、回数情報記憶手段に記憶された回数情報と対応する回数の遊技が行われた場合、第2遊技モードの終了条件が成立する。かかる構成とすることにより、第2遊技モード及び有利状態が終了していない状況下で複数の遊技回に亘って終了画面を表示してしまうことを回避することが可能となる。

【3739】

遊技機09．上記遊技機08において、前記第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選（上乘せ抽選）を行う増加抽選手段（主制御装置101の上乗せ抽選処理機能S4403）と、前記終了画面を表示した遊技回の次遊技回で前記増加抽選に当選したことを報知する当選報知手段（補助表示部65における復活演出）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【3740】

本遊技機によれば、第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選を行った場合には、終了画面を表示した遊技回の次遊技回で増加抽選に当選したことを報知することがある。かかる構成とすることにより、終了画面が表示された場合に、第2遊技モードが継続すること等を期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、第2遊技モードの終了条件が成立する遊技回で終了画面を遊技者に視認させた上で、第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数が増加したことを報知することができ

10

20

30

40

50

る。故に、増加抽選に当選したことに対する満足感を増幅させることが可能となる。

【3741】

遊技機010. 上記遊技機01乃至遊技機09のいずれかにおいて、前記第2遊技モードから前記通常状態に移行する場合には、前記通常状態の1遊技回目に前記終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【3742】

本遊技機によれば、第2遊技モードから通常状態に移行する場合には、通常状態の1遊技回目に終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、遊技者は、余韻に浸りながら通常状態における1遊技回目の遊技を行うことが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3743】

遊技機P1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備えた遊技機において、

遊技状態として、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）が作動し得る有利状態（有利区間）と、前記指示機能が作動しない通常状態（通常区間）と、を有し、

前記有利状態は、第1遊技モード（チャンスモード）と、前記第1遊技モードよりも前記指示機能の作動する頻度が高くなる第2遊技モード（報知モード）と、を有し、

前記第2遊技モードから前記通常状態に移行する場合には、前記通常状態の1遊技回目に、前記有利状態が終了したことを報知する終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【3744】

本遊技機によれば、第2遊技モードから通常状態に移行する場合には、通常状態の1遊技回目に、有利状態が終了したことを報知する終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、遊技者は、余韻に浸りながら通常状態における1遊技回目の遊技を行うことが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3745】

遊技機P2. 上記遊技機P1において、前記通常状態から前記第1遊技モードに移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置101の移行抽選機能S1303）を備え、前記移行判定手段が前記第1遊技モードに移行させると判定する遊技回まで前記終了画面を継続表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【3746】

本遊技機によれば、通常状態における各遊技回では終了画面が継続表示される。かかる構成とすることにより、通常状態下で実行する補助演出の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3747】

遊技機P3. 上記遊技機P2において、前記第1遊技モードにおいて当該第1遊技モード下でなされた遊技回数を報知する遊技回数報知手段（補助表示部65の継続ゲーム数表示機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【3748】

本遊技機によれば、第1遊技モードでは、当該第1遊技モード下でなされた遊技回数が

10

20

30

40

50

報知される。かかる構成においては、通常状態で遊技を行ったとしても第1遊技モード下でなされた遊技回数とはならないため、通常状態で上記遊技回数の報知又は更新を行うことができない。そして、通常状態で上記遊技回数の報知及び更新を行わなかった場合には、遊技者が通常状態で遊技を無意味なものと考えて遊技意欲を減退させてしまう可能性が考えられる。しかしながら、通常状態における各遊技回で終了画面を継続表示する構成とした場合には、終了画面から第1遊技モード下でなされた遊技回数の報知へと切り替えることができるため、見た目上の違和感を低減することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【3749】

遊技機P4. 上記遊技機P1乃至遊技機P3のいずれかにおいて、前記通常状態から前記第1遊技モードに移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置101の移行抽選機能S1303）を備え、前記移行判定手段を、前記通常状態から前記第1遊技モードに移行させると判定する割合が、前記通常状態から前記第1遊技モードに移行させないと判定する割合よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【3750】

本遊技機によれば、通常状態から第1遊技モードに移行させると判定する割合は、通常状態から第1遊技モードに移行させないと判定する割合より高い。かかる構成とすることにより、通常状態に滞在する遊技回数を少なくすることが可能となる。この結果、通常状態の1遊技回目に終了画面を表示することによって通常状態で実行する補助演出の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。また、本構成を上記遊技機P2又は遊技機P3に適用することにより、終了画面が長期に亘って継続表示される機会を低減することが可能となり、終了画面のまま遊技者が遊技を終了してしまう機会を低減することが可能となる。

20

【3751】

遊技機P5. 上記遊技機P1乃至遊技機P4のいずれかにおいて、前記終了画面には、前記有利状態において遊技媒体が最も減少したときから前記有利状態が終了するまでの差枚数を表示する構成とし、前記終了画面に表示される差枚数を、前記通常状態における遊技結果が反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【3752】

本遊技機によれば、終了画面には、有利状態において遊技媒体が最も減少したときから有利状態が終了するまでの差枚数が表示される。この終了画面に表示される差枚数には、通常状態における遊技結果が反映されない。かかる構成とすることにより、通常状態で終了画面を表示する構成とした場合であっても、有利状態で遊技者が獲得した遊技媒体数を正確に報知することが可能となる。また、終了画面に表示する差枚数を更新するための処理が不要となるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

30

【3753】

遊技機P6. 上記遊技機P1乃至遊技機P5のいずれかにおいて、前記通常状態から前記第1遊技モードに移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置101の移行抽選機能S1303）と、前記移行判定手段が前記通常状態から前記第1遊技モードに移行させないと判定した場合、遊技者に有利な有利情報を報知する有利情報報知手段（補助表示部65の示唆宝珠、確定宝珠表示機能）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【3754】

本遊技機によれば、通常状態から第1遊技モードに移行しない場合には、遊技者に有利な有利情報が報知される。かかる構成とすることにより、遊技者が通常状態で遊技を敬遠してしまうことを抑制することが可能となる。

【3755】

遊技機P7. 上記遊技機P6において、前記有利情報報知手段は、前記移行判定手段が前記通常状態から前記第1遊技モードに移行させないと判定した遊技回において、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させる前までに前記有利情報を報知し、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させた以降は前記有利情

50

報を報知しないことを特徴とする遊技機。

【3756】

本遊技機によれば、有利情報は、移行判定手段が通常状態から第1遊技モードに移行させないと判定した遊技回において、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を停止させる前までに報知され、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を停止させた以降は報知されなくなる。かかる構成とすることにより、有利情報を確認したい遊技者に通常状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、通常状態であることを理由として遊技機の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。

【3757】

遊技機P8．上記遊技機P6又は遊技機P7において、前記有利情報報知手段は、前記通常状態の継続回数に基づいて、前記有利情報を報知することを特徴とする遊技機。

10

【3758】

本遊技機によれば、通常状態の継続回数に基づいて有利情報が報知される。かかる構成とすることにより、通常状態から第1遊技モードに移行しなかった場合に遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。また、本構成を遊技機P2に係る構成に適用した場合には、通常状態下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。複数の遊技回に亘って終了画面を継続表示すると遊技の単調化が懸念されることとなるが、次遊技回は今回と異なる有利情報が報知されるのではないかと等の期待を遊技者に抱かせることが可能となり、遊技者の注意を有利情報に向けさせることが可能となるからである。

20

【3759】

遊技機P9．上記遊技機P1乃至遊技機P8のいずれかにおいて、前記第2遊技モードが終了する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行う終了画面制御手段（表示制御装置81）を備えたことを特徴とする遊技機。

【3760】

本遊技機によれば、第2遊技モードが終了する遊技回に終了画面が表示されることがある。かかる構成とすることにより、有利状態と、通常状態と、を跨いで終了画面を表示することが可能となり、通常状態であることを遊技者に察知されてしまう機会を低減することが可能となる。

【3761】

遊技機P10．上記遊技機P9において、前記第2遊技モードにおいて当該第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選（上乘せ抽選）を行う増加抽選手段（主制御装置101の上乗せ抽選処理機能S4403）と、前記終了画面を表示した遊技回の次遊技回で前記増加抽選に当選したことを報知する当選報知手段（補助表示部65における復活演出）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

30

【3762】

本遊技機によれば、第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選を行った場合には、終了画面を表示した遊技回の次遊技回で増加抽選に当選したことを報知することがある。かかる構成とすることにより、終了画面が表示された場合に、第2遊技モードが継続することを期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、第2遊技モードの終了条件が成立する遊技回で終了画面を遊技者に視認させた上で、第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数が増加したことを報知することができる。故に、増加抽選に当選したことに対する満足感を増幅させることが可能となる。さらに、通常状態下で終了画面を表示する構成に本構成を適用した場合には、遊技機の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。例えば終了画面が表示された状態で所定の遊技者が遊技を終了した場合に、他の遊技者に第2遊技モードが継続することを期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となるからである。

40

【3763】

50

遊技機 P 1 1 . 上記遊技機 P 1 乃至遊技機 P 8 のいずれかにおいて、第 1 終了条件（差枚数 2 4 0 0）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第 1 終了手段（主制御装置 1 0 1 の有利区間終了機能 S 1 7 0 3 ～ S 1 7 0 5）と、前記第 1 終了条件と異なる第 2 終了条件（モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第 2 終了手段（主制御装置 1 0 1 の有利区間終了機能 S 4 5 0 5 ～ S 4 5 0 7）と、前記有利状態が終了することを報知する終了画面を表示する制御を行う制御手段（表示制御装置 8 1）とを備え、前記制御手段は、前記第 1 終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第 1 終了条件が成立した遊技回の次遊技回に前記終了画面を表示する制御を行い、前記第 2 終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第 2 終了条件が成立する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。

10

【 3 7 6 4 】

本遊技機によれば、有利状態が終了する終了条件として第 1 終了条件と第 2 終了条件とがあり、第 1 終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第 1 終了条件が成立した遊技回の次遊技回に終了画面を表示する制御が行われ、第 2 終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第 2 終了条件が成立する遊技回に終了画面を表示する制御が行われる。このように、いずれの終了条件が成立するかによって終了画面が表示される遊技回を異ならせることにより、成立する終了条件に応じた補助演出を実行する等の補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【 3 7 6 5 】

20

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 3 7 6 6 】

遊技機 Q 1 . 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1、第 1 ～第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ～ 5 8）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止したことに基づいて、入賞成立として遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 3 等）とを備えた遊技機において、

30

遊技状態として、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）が作動し得る有利状態（有利区間）と、前記指示機能が作動しない通常状態（通常区間）と、を有し、

前記有利状態は、第 1 遊技モード（チャンスモード）と、前記第 1 遊技モードよりも前記指示機能の作動する頻度が高くなる第 2 遊技モード（報知モード）と、を有し、

前記通常状態から前記第 1 遊技モードに移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置 1 0 1 の移行抽選機能 S 1 3 0 3）と、

40

前記移行判定手段が前記通常状態から前記第 1 遊技モードに移行させないと判定した場合、遊技者に有利な有利情報を報知する有利情報報知手段（補助表示部 6 5 の示唆宝珠、確定宝珠表示機能）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 7 6 7 】

本遊技機によれば、通常状態から第 1 遊技モードに移行しない場合には、遊技者に有利な有利情報が報知される。かかる構成とすることにより、遊技者が通常状態下での遊技を敬遠してしまうことを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 3 7 6 8 】

50

遊技機 Q 2 . 上記遊技機 Q 1 において、前記有利情報報知手段は、前記移行判定手段が前記通常状態から前記第 1 遊技モードに移行させないと判定した遊技回において、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させる前までに前記有利情報を報知し、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させた以降は前記有利情報を報知しないことを特徴とする遊技機。

【 3 7 6 9 】

本遊技機によれば、有利情報は、移行判定手段が通常状態から第 1 遊技モードに移行させないと判定した遊技回において、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を停止させる前までに報知され、複数の循環表示手段の全てが絵柄の循環表示を停止させた以降は報知されなくなる。かかる構成とすることにより、有利情報を確認したい遊技者に通常状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、通常状態であることを理由として遊技機の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。

【 3 7 7 0 】

遊技機 Q 3 . 上記遊技機 Q 1 又は遊技機 Q 2 において、前記有利情報報知手段は、前記通常状態の継続回数に基づいて、前記有利情報を報知することを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 1 】

本遊技機によれば、通常状態の継続回数に基づいて有利情報が報知される。かかる構成とすることにより、通常状態から第 1 遊技モードに移行しなかった場合に遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。

【 3 7 7 2 】

遊技機 Q 4 . 上記遊技機 Q 1 乃至遊技機 Q 3 のいずれかにおいて、前記第 2 遊技モードから前記通常状態に移行する場合には、前記通常状態の 1 遊技回目に、前記有利状態が終了したことを報知する終了画面が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 3 】

本遊技機によれば、第 2 遊技モードから通常状態に移行する場合には、通常状態の 1 遊技回目に、有利状態が終了したことを報知する終了画面が表示される。かかる構成とすることにより、遊技者は、余韻に浸りながら通常状態における 1 遊技回目の遊技を行うことが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 3 7 7 4 】

遊技機 Q 5 . 上記遊技機 Q 4 において、前記移行判定手段が前記第 1 遊技モードに移行させると判定する遊技回まで前記終了画面を継続表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 5 】

本遊技機によれば、通常状態における各遊技回では終了画面が継続表示される。かかる構成とすることにより、通常状態下で実行する補助演出の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。かかる一方、複数の遊技回に亘って終了画面を継続表示した場合には、通常状態下での遊技が単調化する可能性が懸念されることとなる。しかしながら、通常状態が継続する場合に有利情報を報知する構成においては、例えば次遊技回は今回と異なる有利情報が報知されるのではないかなどの期待を遊技者に抱かせることが可能となり、遊技者の注意を有利情報に向けさせることが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【 3 7 7 6 】

遊技機 Q 6 . 上記遊技機 Q 5 において、前記第 1 遊技モードにおいて当該第 1 遊技モード下でなされた遊技回数を報知する遊技回数報知手段（補助表示部 6 5 の継続ゲーム数表示機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 7 7 7 】

本遊技機によれば、第 1 遊技モードでは、当該第 1 遊技モード下でなされた遊技回数が報知される。かかる構成においては、通常状態下で遊技を行ったとしても第 1 遊技モード下でなされた遊技回数とはならないため、通常状態下で上記遊技回数の報知又は更新を行うことができない。そして、通常状態下で上記遊技回数の報知及び更新を行わなかった場

10

20

30

40

50

合には、遊技者が通常状態下での遊技を無意味なものと考えて遊技意欲を減退させてしまう可能性が考えられる。しかしながら、通常状態における各遊技回で終了画面を継続表示する構成とした場合には、終了画面から第1遊技モード下でなされた遊技回数の報知へと切り替えることができるため、見た目上の違和感を低減することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【3778】

遊技機Q7．上記遊技機Q4乃至遊技機Q6のいずれかにおいて、前記終了画面には、前記有利状態において遊技媒体が最も減少したときから前記有利状態が終了するまでの差枚数を表示する構成とし、前記終了画面に表示される差枚数を、前記通常状態における遊技結果が反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【3779】

本遊技機によれば、終了画面には、有利状態において遊技媒体が最も減少したときから有利状態が終了するまでの差枚数が表示される。この終了画面に表示される差枚数には、通常状態における遊技結果が反映されない。かかる構成とすることにより、通常状態下で終了画面を表示する構成とした場合であっても、有利状態下で遊技者が獲得した遊技媒体数を正確に報知することが可能となる。また、終了画面に表示する差枚数を更新するための処理が不要となるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3780】

遊技機Q8．上記遊技機Q1乃至遊技機Q7のいずれかにおいて、前記移行判定手段を、前記通常状態から前記第1遊技モードに移行させると判定する割合が、前記通常状態から前記第1遊技モードに移行させないと判定する割合よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【3781】

本遊技機によれば、通常状態から第1遊技モードに移行させると判定する割合は、通常状態から第1遊技モードに移行させないと判定する割合より高い。かかる構成とすることにより、通常状態に滞在する遊技回数を少なくすることが可能となり、遊技者が通常状態下での遊技を敬遠してしまうことを抑制することが可能となる。また、本構成を上記遊技機Q5に適用することにより、終了画面が長期に亘って継続表示される機会を低減することが可能となり、終了画面のまま遊技者が遊技を終了してしまう機会を低減することが可能となる。

30

【3782】

遊技機Q9．上記遊技機Q1乃至遊技機Q8のいずれかにおいて、前記第2遊技モードが終了する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行う終了画面制御手段（表示制御装置81）を備えたことを特徴とする遊技機。

【3783】

本遊技機によれば、第2遊技モードが終了する遊技回に終了画面が表示されることがある。かかる構成とすることにより、有利状態と、通常状態と、を跨いで終了画面を表示することが可能となり、通常状態であることを遊技者に察知されてしまう機会を低減することが可能となる。

【3784】

40

遊技機Q10．上記遊技機Q9において、前記第2遊技モードにおいて当該第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選（上乘せ抽選）を行う増加抽選手段（主制御装置101の上乗せ抽選処理機能S4403）と、前記終了画面を表示した遊技回の次遊技回で前記増加抽選に当選したことを報知する当選報知手段（補助表示部65における復活演出）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【3785】

本遊技機によれば、第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数を増加させるか否かの増加抽選を行った場合には、終了画面を表示した遊技回の次遊技回で増加抽選に当選したことを報知することがある。かかる構成とすることにより、終了画面が表示された場合に、第2遊技モードが継続することを期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を

50

操作させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、かかる構成においては、第2遊技モードの終了条件が成立する遊技回で終了画面を遊技者に視認させた上で、第2遊技モード下で遊技可能な遊技回数が増加したことを報知することができる。故に、増加抽選に当選したことに対する満足感を増幅させることが可能となる。さらに、通常状態で終了画面を表示する構成に本構成を適用した場合には、遊技機の稼働が低下してしまうことを抑制することが可能となる。例えば終了画面が表示された状態で所定の遊技者が遊技を終了した場合に、他の遊技者に第2遊技モードが継続することを期待させながら次遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作させることが可能となるからである。

【3786】

遊技機Q11. 上記遊技機Q1乃至遊技機Q8のいずれかにおいて、第1終了条件（差枚数2400）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第1終了手段（主制御装置101の有利区間終了機能S1703～S1705）と、前記第1終了条件と異なる第2終了条件（モードゲーム数カウンタの値が移行ゲーム数カウンタの値と一致）が成立した場合、前記有利状態を終了させて前記通常状態に移行させる第2終了手段（主制御装置101の有利区間終了機能S4505～S4507）と、前記有利状態が終了することを報知する終了画面を表示する制御を行う制御手段（表示制御装置81）とを備え、前記制御手段は、前記第1終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第1終了条件が成立した遊技回の次遊技回に前記終了画面を表示する制御を行い、前記第2終了条件が成立して前記有利状態が終了する場合、前記第2終了条件が成立する遊技回に前記終了画面を表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【3787】

本遊技機によれば、有利状態が終了する終了条件として第1終了条件と第2終了条件とがあり、第1終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第1終了条件が成立した遊技回の次遊技回に終了画面を表示する制御が行われ、第2終了条件が成立して有利状態が終了する場合、第2終了条件が成立する遊技回に終了画面を表示する制御が行われる。このように、いずれの終了条件が成立するかによって終了画面が表示される遊技回を異ならせることにより、成立する終了条件に応じた補助演出を実行する等の補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【3788】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3789】

なお、上記遊技機O群～上記遊技機Q群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機O群～上記遊技機Q群に上記遊技機A群～上記遊技機N群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【3790】

遊技機R1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選において判定される判定対象として、

第1操作方法（中左右）で前記複数の停止操作手段を操作した場合に第1数（8）の遊

10

20

30

40

50

技媒体が付与される入賞が成立し、前記第1操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第1数より少ない第2数（1）の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第1判定対象（中左右ベル1）と、

前記第1操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記第1操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第2数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第2判定対象（第1特殊ベル）と

を少なくとも備え、

前記第1判定対象と他の所定の判定対象（左中右ベル1）とによって第1グループを形成し、前記第2判定対象と前記第1グループと異なる他の所定の判定対象（第2特殊ベル）とによって第2グループを形成したことを特徴とする遊技機。

10

【3791】

本遊技機によれば、役の抽選において判定される判定対象として、第1操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、第1操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第1数より少ない第2数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第1判定対象と、第1操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、第1操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第2数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第2判定対象と、が少なくとも設けられている。かかる構成とすることにより、第1操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立するという1の事象に対して抽選手段の抽選結果を複数対応付けることが可能となる。

20

【3792】

また、第1判定対象は、他の所定の判定対象と第1グループを形成し、第2判定対象は、第1グループと異なる他の所定の判定対象と第2グループを形成している。かかる構成とすることにより、グループに応じた制御を行うことが可能となる。

【3793】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3794】

遊技機R2. 上記遊技機R1において、前記役の抽選において判定される判定対象として、第2操作方法（右左中）で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記第2操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第2数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第3判定対象（右左中ベル1）と、前記第2操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記第2操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第2数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第4判定対象（第3特殊ベル）と、を少なくとも備え、前記第1グループは、少なくとも前記第1判定対象と前記第3判定対象を含み、前記第2グループは、少なくとも前記第2判定対象と前記第4判定対象を含むことを特徴とする遊技機。

30

【3795】

本遊技機によれば、役の抽選において判定される判定対象として、第2操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、第2操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第2数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第3判定対象と、第2操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、第2操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第2数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る第4判定対象と、が少なくとも設けられている。かかる構成とすることにより、第2操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立するという1の事象に対して抽選手段の抽選結果を複数対応付けることが可能となる。

40

【3796】

50

また、第 1 グループは、少なくとも第 1 判定対象と第 3 判定対象を含み、第 2 グループは、少なくとも第 2 判定対象と第 4 判定対象を含んでいる。かかる構成とすることにより、仮にいずれのグループに属する判定対象に当選したかを察知されてしまった場合であっても、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞を成立させるための操作方法が把握されてしまうことを回避することが可能となる。

【3797】

遊技機 R 3 . 上記遊技機 R 2 において、前記第 1 操作方法と前記第 2 操作方は、前記複数の停止操作手段の操作順序が異なることを特徴とする遊技機。

【3798】

本遊技機によれば、第 1 操作方法と第 2 操作方は、複数の停止操作手段の操作順序が異なる。かかる構成とすることにより、いずれのグループに属する判定対象に当選したかと、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞を成立させるための操作順序と、が一義的に対応することを回避することが可能となる。

【3799】

遊技機 R 4 . 上記遊技機 R 2 又は遊技機 R 3 において、前記第 1 判定対象に当選となる確率と、前記第 3 判定対象に当選となる確率と、が等しいことを特徴とする遊技機。

【3800】

本遊技機によれば、第 1 判定対象に当選となる確率と、第 3 判定対象に当選となる確率と、が等しいため、第 1 グループに応じた制御を行う場合に、第 1 操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、第 2 操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、で第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が異なるものになってしまうことを回避することが可能となる。

【3801】

遊技機 R 5 . 上記遊技機 R 2 乃至遊技機 R 4 のいずれかにおいて、前記第 2 判定対象に当選となる確率と、前記第 4 判定対象に当選となる確率と、が等しいことを特徴とする遊技機。

【3802】

本遊技機によれば、第 2 判定対象に当選となる確率と、第 4 判定対象に当選となる確率と、が等しいため、第 2 グループに応じた制御を行う場合に、第 1 操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、第 2 操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、で第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が異なるものになってしまうことを回避することが可能となる。

【3803】

遊技機 R 6 . 上記遊技機 R 2 乃至遊技機 R 5 のいずれかにおいて、当選確率が等しい複数の判定対象を 1 のグループに纏めたことを特徴とする遊技機。

【3804】

本遊技機によれば、当選確率が等しい複数の判定対象を 1 のグループに纏めたため、グループに応じた制御を行う場合に、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が操作方法によって異なるものになってしまうことを回避することが可能となる。

【3805】

遊技機 R 7 . 上記遊技機 R 1 乃至遊技機 R 6 のいずれかにおいて、所定の操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に限って前記第 1 数の遊技媒体が付与される入賞が成立する複数の判定対象を 1 のグループに纏めたことを特徴とする遊技機。

【3806】

本遊技機によれば、所定の操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に限って第 1 数の遊技媒体が付与される入賞が成立する複数の判定対象を 1 のグループに纏めたため、グループに応じた制御を行う場合に、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が操作方法によって異なるものになってしまうことを回避することが可能となる。

【3807】

遊技機 R 8 . 上記遊技機 R 1 乃至遊技機 R 7 のいずれかにおいて、前記第 1 グループは

、特定操作方法（左中右）で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記特定操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る判定対象（左中右ベル１）を含み、前記第２グループは、前記特定操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、前記特定操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段を操作した場合に前記第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る判定対象を含まないことを特徴とする遊技機。

【３８０８】

本遊技機によれば、第１グループは、特定操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、特定操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る判定対象を含み、第２グループは、特定操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立し、特定操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合に第２数の遊技媒体が付与される入賞が成立し得る判定対象を含まない。かかる構成とすることにより、特定操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、特定操作方法以外の操作方法で複数の停止操作手段を操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が異なる構成を、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

【３８０９】

遊技機Ｒ９．上記遊技機Ｒ１乃至遊技機Ｒ８のいずれかにおいて、前記第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作方法を報知する操作方法報知手段（指示モニタ、補助表示部６５）と、前記操作方法を報知するか否かを決定する報知決定手段（主制御装置１０１のナビ判定処理機能Ｓ５７０８）と、を備え、前記報知決定手段は、前記第１グループに属する判定対象に当選した場合と、前記第２グループに属する判定対象に当選した場合と、で前記操作方法を報知すると決定する頻度が異なることを特徴とする遊技機。

【３８１０】

本遊技機によれば、第１グループに属する判定対象に当選した場合と、第２グループに属する判定対象に当選した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作方法を報知すると決定する頻度が異なる。かかる構成とすることにより、操作方法を報知するか否かの決定に際してグループに応じた制御を行うことが可能となる。

【３８１１】

遊技機Ｒ１０．上記遊技機Ｒ９において、少なくとも前記抽選手段及び前記報知決定手段を有し、遊技を進行制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と、を備え、前記メイン制御手段は、前記第１グループ又は前記第２グループに属する判定対象に当選した状況で前記報知決定手段が前記操作方法を報知すると決定した場合、いずれの判定対象に当選したかを示す情報を前記サブ制御手段に送信し、前記第１グループ又は前記第２グループに属する判定対象に当選した状況で前記報知決定手段が前記操作方法を報知しないと決定した場合、当選した判定対象の属するグループを示す情報を前記サブ制御手段に送信する一方、いずれの判定対象に当選したかを示す情報を前記サブ制御手段に送信しないことを特徴とする遊技機。

【３８１２】

本遊技機によれば、少なくとも抽選手段及び報知決定手段を有し、遊技を進行制御するメイン制御手段と、メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段と、を備えている。そして、メイン制御手段は、第１グループ又は第２グループに属する判定対象に当選した状況で報知決定手段が操作方法を報知すると決定した場合、いずれの判定対象に当選したかを示す情報をサブ制御手段に送信する。第１グループ又は第２グループに属する判定対象に当選した状況で報知決定手段が操作方法を報知しない

と決定した場合には、当選した判定対象の属するグループを示す情報をサブ制御手段に送信する一方、いずれの判定対象に当選したかを示す情報をサブ制御手段に送信しない。かかる構成とすることにより、第1グループ又は第2グループに属する判定対象に当選した状況で報知決定手段が操作方法を報知しないと決定した場合に、いずれの判定対象に当選したかをサブ制御手段が把握していない構成とすることが可能となる。この結果、当選した判定対象をサブ制御手段側から取得する不正が行われることを抑制することが可能となる。

【3813】

遊技機S1．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備えた遊技機において、

前記役の抽選において判定される判定対象として、前記複数の停止操作手段を第1操作順序（中左右）で操作すると第1数（8）の遊技媒体が付与される入賞が成立する特定判定対象（中左右ベル1、第1特殊ベル）と、前記複数の停止操作手段を第2操作順序（左中右）で操作すると前記第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する所定判定対象（左中右ベル1）と、を設けるとともに、少なくとも前記特定判定対象を複数設け、

前記複数の停止操作手段の操作順序によって前記第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象を、前記特定判定対象と前記所定判定対象とを含む第1グループと、前記特定判定対象を含む一方で前記所定判定対象を含まない第2グループと、に分類し、

前記第1数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作順序を報知する操作順序報知手段（指示モニタ、補助表示部65）と、

前記操作順序を報知するか否かを決定する報知決定手段（主制御装置101のナビ判定処理機能S5708）とを備え、

前記操作順序報知手段は、特定遊技状態（報知モードA）において、前記第1グループに属する判定対象に当選した場合と、前記第2グループに属する判定対象に当選した場合と、で前記操作順序を報知する頻度が異なることを特徴とする遊技機。

【3814】

本遊技機によれば、役の抽選において判定される判定対象として、複数の停止操作手段を第1操作順序で操作すると第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する特定判定対象と、複数の停止操作手段を第2操作順序で操作すると第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する所定判定対象と、を設けるとともに、少なくとも特定判定対象を複数設けた。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第1操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第2操作順序で操作した場合と、で第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する頻度を異ならせることが可能となる。

【3815】

また、複数の停止操作手段の操作順序によって第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象を、特定判定対象と所定判定対象とを含む第1グループと、特定判定対象を含む一方で所定判定対象を含まない第2グループと、に分類し、特定遊技状態において、第1グループに属する判定対象に当選した場合と、第2グループに属する判定対象に当選した場合と、で操作順序を報知する頻度が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、特定遊技状態において、操作順序を報知するか否かの決定に際してグループに応じ

10

20

30

40

50

た制御を行うことが可能となる。この結果、複数の停止操作手段の操作順序によって第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象に当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある特定遊技状態を、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

【3816】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3817】

なお、第1数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作順序を例えば3種類備える構成においては、前記複数の停止操作手段を第3操作順序（右左中）で操作すると前記第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第3判定対象（右左中ベル1）を設け、前記特定判定対象と前記所定判定対象と前記第3判定対象を含む第1グループと、前記特定判定対象と前記第3判定対象を含む一方で前記所定判定対象を含まない第2グループと、に分類する構成とすれば、上記した作用効果を奏することができる。上記操作順序を4種類以上備える構成についても同様である。

【3818】

遊技機S2．上記遊技機S1において、前記特定判定対象のいずれかに当選となる確率が、前記所定判定対象に当選となる確率よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【3819】

本遊技機によれば、特定判定対象のいずれかに当選となる確率は、所定判定対象に当選となる確率よりも高い。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第1操作順序で操作した場合には、複数の停止操作手段を第2操作順序で操作した場合よりも、第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度を高くすることが可能となる。

【3820】

遊技機S3．上記遊技機S1又は遊技機S2において、前記報知決定手段は、前記特定遊技状態において、前記第1グループに属する判定対象に当選した場合、所定確率で前記操作順序を報知すると決定し、前記第2グループに属する判定対象に当選した場合、必ず前記操作順序を報知すると決定することを特徴とする遊技機。

【3821】

本遊技機によれば、特定遊技状態では、第1グループに属する判定対象に当選した場合、所定確率で操作順序を報知すると決定し、第2グループに属する判定対象に当選した場合、必ず操作順序を報知すると決定する。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第1操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第2操作順序で操作した場合と、で第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、第2グループに属する判定対象に当選した場合に必ず操作順序を報知すると決定する構成においては、操作順序が報知されていない状況における特定判定対象の当選確率と所定判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるからである。

【3822】

遊技機S4．上記遊技機S3において、前記第1グループに属する判定対象の当選確率を等しくしたことを特徴とする遊技機。

【3823】

本遊技機によれば、第1グループに属する判定対象の当選確率が等しい。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されていない場合に、操作順序によって第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることを回避することが可能となる。

【 3 8 2 4 】

遊技機 S 5 . 上記遊技機 S 1 乃至遊技機 S 4 のいずれかにおいて、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度が前記特定遊技状態よりも高い第 2 特定遊技状態（報知モード B）を備え、前記報知決定手段は、前記第 1 グループに属する判定対象に当選した場合、前記第 2 特定遊技状態であれば前記特定遊技状態よりも高い頻度で前記操作順序を報知すると決定し、前記第 2 グループに属する判定対象に当選した場合、前記特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態とで等しい頻度で前記操作順序を報知すると決定することを特徴とする遊技機。

【 3 8 2 5 】

本遊技機によれば、報知決定手段は、第 1 グループに属する判定対象に当選した場合、第 2 特定遊技状態であれば特定遊技状態よりも高い頻度で操作順序を報知すると決定し、第 2 グループに属する判定対象に当選した場合、特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とで等しい頻度で操作順序を報知すると決定する。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第 1 操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第 2 操作順序で操作した場合と、で第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、第 2 グループに属する判定対象に当選した場合に、特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とで操作順序を報知すると決定する頻度が変化しない構成においては、操作順序が報知されていない状況における特定判定対象の当選確率と所定判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるからである。

【 3 8 2 6 】

遊技機 S 6 . 上記遊技機 S 5 において、前記特定遊技状態下で前記第 1 グループ又は前記第 2 グループに属する判定対象に当選し、前記報知決定手段が前記操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、前記第 2 特定遊技状態に移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置 1 0 1 の昇格抽選機能 S 6 0 0 7）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 8 2 7 】

本遊技機によれば、特定遊技状態下で第 1 グループ又は第 2 グループに属する判定対象に当選し、報知決定手段が操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、第 2 特定遊技状態に移行させるか否かが判定される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されなかったとしても、第 2 特定遊技状態に移行することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 3 8 2 8 】

遊技機 S 7 . 上記遊技機 S 6 において、前記移行判定手段は、前記第 1 数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、前記第 2 特定遊技状態に移行させるか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【 3 8 2 9 】

本遊技機によれば、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、第 2 特定遊技状態に移行させるか否かが判定される。かかる構成においては、操作順序によって第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を知らない遊技者と、で第 2 特定遊技状態への移行確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、本構成を上記遊技機 S 5 に適用した場合には、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【 3 8 3 0 】

遊技機 S 8 . 上記遊技機 S 1 乃至遊技機 S 7 のいずれかにおいて、前記特定遊技状態下

で前記第 1 グループ又は前記第 2 グループに属する判定対象に当選し、前記報知決定手段が前記操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かを判定する付与判定手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【3831】

本遊技機によれば、特定遊技状態下で第 1 グループ又は第 2 グループに属する判定対象に当選し、報知決定手段が操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かが判定される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されなかったとしても、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【3832】

遊技機 S 9 . 上記遊技機 S 8 において、前記付与判定手段は、前記第 1 数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【3833】

本遊技機によれば、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かが判定される。かかる構成においては、操作順序によって第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を知らない遊技者と、で上記特典の付与確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、本構成を上記遊技機 S 8 に適用した場合には、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【3834】

遊技機 S 10 . 上記遊技機 S 1 乃至遊技機 S 9 のいずれかにおいて、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度が前記特定遊技状態よりも低い所定遊技状態（チャンスモード）と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行させる特定移行手段（主制御装置 101 の遊技区間処理機能）と、を備え、前記特定移行手段を、前記第 1 操作順序を報知していない状況で前記複数の停止操作手段が前記第 1 操作順序で操作された場合、前記複数の停止操作手段が前記第 2 操作順序で操作された場合よりも、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行させる頻度が低くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【3835】

本遊技機によれば、第 1 操作順序が報知されていない状況で複数の停止操作手段を第 1 操作順序で操作した場合、複数の停止操作手段を第 2 操作順序で操作した場合よりも、所定遊技状態から特定遊技状態に移行する頻度が低くなる。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第 2 操作順序で操作するよう遊技者を促しつつ、所定遊技状態と特定遊技状態とで遊技媒体の増減にメリハリをつけることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【3836】

遊技機 T 1 . 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1 、第 1 ～第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ～5 8 ）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 101 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ～4 4 ）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付

50

与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）とを備えた遊技機において、

前記役の抽選において判定される判定対象として、前記複数の停止操作手段を第１操作順序（中左右）で操作すると第１数（８）の遊技媒体が付与される入賞が成立する第１判定対象（中左右ベル１、第１特殊ベル）と、前記複数の停止操作手段を第２操作順序（左中右）で操作すると前記第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第２判定対象（左中右ベル１）と、を設け、

前記第１数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作順序を報知する操作順序報知手段（指示モニタ、補助表示部６５）と、

前記操作順序を報知するか否かを決定する報知決定手段（主制御装置１０１のナビ判定処理機能Ｓ５７０８）とを備え、

前記第１判定対象に当選となる確率が前記第２判定対象に当選となる確率よりも高くなる構成とし、

前記操作順序報知手段を、特定遊技状態（報知モードＡ）において、前記第１判定対象に当選した際に前記操作順序を報知する頻度が、前記第２判定対象に当選した際に前記操作順序を報知する頻度よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【３８３７】

本遊技機によれば、役の抽選において判定される判定対象として、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作すると第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第１判定対象と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作すると第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第２判定対象と、を設けた。そして、第１判定対象に当選となる確率が第２判定対象に当選となる確率よりも高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞が成立する頻度を異ならせることが可能となる。

【３８３８】

また、特定遊技状態において、第１判定対象に当選した際に操作順序を報知する頻度が、第２判定対象に当選した際に操作順序を報知する頻度よりも高くなる構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に特定遊技状態における利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第１操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第２操作順序で操作した場合と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、特定遊技状態において、第１判定対象に当選した際に操作順序を報知する頻度が、第２判定対象に当選した際に操作順序を報知する頻度よりも高くなる構成においては、操作順序が報知されていない状況における第１判定対象の当選確率と第２判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるからである。

【３８３９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【３８４０】

遊技機Ｔ２．上記遊技機Ｔ１において、前記特定遊技状態下で前記操作順序が報知されていない場合に、前記複数の停止操作手段を前記第１操作順序で操作した場合と、前記複数の停止操作手段を前記第２操作順序で操作した場合と、で前記第１数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が等しくなるよう、前記第１判定対象及び前記第２判定対象の当選確率と、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度と、を定めたことを特徴とする遊技機。

【３８４１】

10

20

30

40

50

本遊技機によれば、特定遊技状態下で操作順序が報知されていない場合に、複数の停止操作手段を第1操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第2操作順序で操作した場合と、で第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立確率が等しくなるよう、第1判定対象及び第2判定対象の当選確率と、報知決定手段が操作順序を報知すると決定する頻度と、が定められている。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に特定遊技状態における利益格差が生じることを回避することが可能となる。

【3842】

遊技機T3．上記遊技機T1又は遊技機T2において、前記特定遊技状態下で前記第1判定対象又は前記第2判定対象に当選し、前記報知決定手段が前記操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かを判定する付与判定手段を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【3843】

本遊技機によれば、特定遊技状態下で第1判定対象又は第2判定対象に当選し、報知決定手段が操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かが判定される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されなかったとしても、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典が付与されることを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3844】

遊技機T4．上記遊技機T3において、前記付与判定手段は、前記第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

20

【3845】

本遊技機によれば、第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる特典を付与するか否かが判定される。かかる構成においては、操作順序によって第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を知らない遊技者と、で上記特典の付与確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、本構成を上記遊技機T3に適用した場合には、第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【3846】

遊技機T5．上記遊技機T1乃至遊技機T4のいずれかにおいて、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度が前記特定遊技状態よりも低い所定遊技状態（チャンスモード）と、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行させる特定移行手段（主制御装置101の遊技区間処理機能）と、を備え、前記特定移行手段を、前記第1操作順序を報知していない状況で前記複数の停止操作手段が前記第1操作順序で操作された場合、前記複数の停止操作手段が前記第2操作順序で操作された場合よりも、前記所定遊技状態から前記特定遊技状態に移行させる頻度が低くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【3847】

本遊技機によれば、第1操作順序が報知されていない状況で複数の停止操作手段を第1操作順序で操作した場合、複数の停止操作手段を第2操作順序で操作した場合よりも、所定遊技状態から特定遊技状態に移行する頻度が低くなる。かかる構成とすることにより、複数の停止操作手段を第2操作順序で操作するよう遊技者を促しつつ、所定遊技状態と特定遊技状態とで遊技媒体の増減にメリハリをつけることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3848】

遊技機T6．上記遊技機T1乃至遊技機T5のいずれかにおいて、前記第1判定対象を複数設け、前記複数の停止操作手段の操作順序によって前記第1数の遊技媒体が付与され

50

る入賞が成立する判定対象を、前記第1判定対象と前記第2判定対象とを含む第1グループと、前記第1判定対象を含む一方で前記第2判定対象を含まない第2グループと、に分類し、前記報知決定手段は、前記特定遊技状態において、前記第1グループに属する判定対象に当選した場合と、前記第2グループに属する判定対象に当選した場合と、で前記操作順序を報知すると決定する頻度が異なることを特徴とする遊技機。

【3849】

本遊技機によれば、第1判定対象を複数設けたため、第1判定対象に当選となる確率が第2判定対象に当選となる確率よりも高くなる構成を比較的容易に実現することが可能となる。

【3850】

また、複数の停止操作手段の操作順序によって第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象を、第1判定対象と第2判定対象とを含む第1グループと、第1判定対象を含む一方で第2判定対象を含まない第2グループと、に分類し、特定遊技状態において、第1グループに属する判定対象に当選した場合と、第2グループに属する判定対象に当選した場合と、で操作順序を報知すると決定する頻度が異なる構成とした。かかる構成とすることにより、特定遊技状態において、操作順序を報知するか否かの決定に際してグループに応じた制御を行うことが可能となる。この結果、複数の停止操作手段の操作順序によって第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する判定対象に当選した場合に、操作順序を報知する場合と、操作順序を報知しない場合と、がある特定遊技状態を、比較的簡易な構成で実現することが可能となる。

【3851】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3852】

なお、第1数の遊技媒体が付与される入賞を成立させることができる操作順序を例えば3種類備える構成においては、前記複数の停止操作手段を第3操作順序（右左中）で操作すると前記第1数の遊技媒体が付与される入賞が成立する第3判定対象（右左中ベル1）を設け、前記第1判定対象と前記第2判定対象と前記第3判定対象を含む第1グループと、前記第1判定対象と前記第3判定対象を含む一方で前記第2判定対象を含まない第2グループと、に分類する構成とすれば、上記した作用効果を奏することができる。上記操作順序を4種類以上備える構成についても同様である。

【3853】

遊技機T7. 上記遊技機T6において、前記報知決定手段は、前記特定遊技状態において、前記第1グループに属する判定対象に当選した場合、所定確率で前記操作順序を報知すると決定し、前記第2グループに属する判定対象に当選した場合、必ず前記操作順序を報知すると決定することを特徴とする遊技機。

【3854】

本遊技機によれば、特定遊技状態では、第1グループに属する判定対象に当選した場合、所定確率で操作順序を報知すると決定し、第2グループに属する判定対象に当選した場合、必ず操作順序を報知すると決定する。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第1操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第2操作順序で操作した場合と、で第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、第2グループに属する判定対象に当選した場合に必ず操作順序を報知すると決定する構成においては、操作順序が報知されていない状況における第1判定対象の当選確率と第2判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるからである。

【3855】

遊技機 T 8 . 上記遊技機 T 7 において、前記第 1 グループに属する判定対象の当選確率を等しくしたことを特徴とする遊技機。

【 3 8 5 6 】

本遊技機によれば、第 1 グループに属する判定対象の当選確率が等しい。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されていない場合に、操作順序によって第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることを回避することが可能となる。

【 3 8 5 7 】

遊技機 T 9 . 上記遊技機 T 6 乃至遊技機 T 8 のいずれかにおいて、前記報知決定手段が前記操作順序を報知すると決定する頻度が前記特定遊技状態よりも高い第 2 特定遊技状態（報知モード B）を備え、前記報知決定手段は、前記第 1 グループに属する判定対象に当選した場合、前記第 2 特定遊技状態であれば前記特定遊技状態よりも高い頻度で前記操作順序を報知すると決定し、前記第 2 グループに属する判定対象に当選した場合、前記特定遊技状態と前記第 2 特定遊技状態とで等しい頻度で前記操作順序を報知すると決定することを特徴とする遊技機。

【 3 8 5 8 】

本遊技機によれば、報知決定手段は、第 1 グループに属する判定対象に当選した場合、第 2 特定遊技状態であれば特定遊技状態よりも高い頻度で操作順序を報知すると決定し、第 2 グループに属する判定対象に当選した場合、特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とで等しい頻度で操作順序を報知すると決定する。かかる構成とすることにより、本遊技機に関する知識量によって遊技者に利益格差が生じることを抑制することが可能となる。すなわち、複数の停止操作手段を第 1 操作順序で操作した場合と、複数の停止操作手段を第 2 操作順序で操作した場合と、で第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なる構成においては、操作順序が報知されていない状況において、上記事実を知っている遊技者と、上記事実を知らない遊技者と、で第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度に差異が生じることとなる。しかしながら、第 2 グループに属する判定対象に当選した場合に、特定遊技状態と第 2 特定遊技状態とで操作順序を報知すると決定する頻度が変化しない構成においては、操作順序が報知されていない状況における第 1 判定対象の当選確率と第 2 判定対象の当選確率との差異を小さくすることが可能となり、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるからである。

【 3 8 5 9 】

遊技機 T 1 0 . 上記遊技機 T 9 において、前記特定遊技状態下で前記第 1 グループ又は前記第 2 グループに属する判定対象に当選し、前記報知決定手段が前記操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、前記第 2 特定遊技状態に移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置 1 0 1 の昇格抽選機能 S 6 0 0 7）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 3 8 6 0 】

本遊技機によれば、特定遊技状態下で第 1 グループ又は第 2 グループに属する判定対象に当選し、報知決定手段が操作順序を報知しないと決定したことに基づいて、第 2 特定遊技状態に移行させるか否かが判定される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態下で操作順序が報知されなかったとしても、第 2 特定遊技状態に移行することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 3 8 6 1 】

遊技機 T 1 1 . 上記遊技機 T 1 0 において、前記移行判定手段は、前記第 1 数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、前記第 2 特定遊技状態に移行させるか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【 3 8 6 2 】

本遊技機によれば、第 1 数の遊技媒体が付与される入賞が成立した場合、第 2 特定遊技状態に移行させるか否かが判定される。かかる構成においては、操作順序によって第 1 数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度が異なることを知っている遊技者と、前記事実を

知らない遊技者と、で第2特定遊技状態への移行確率に差異が生じることとなる。これは、遊技者に利益格差が生じることのみならず、後者の遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、本構成を上記遊技機T10に適用した場合には、第1数の遊技媒体が付与される入賞の成立頻度の差異を小さくすることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【3863】

なお、上記遊技機R群～上記遊技機T群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機R群～上記遊技機T群に上記遊技機A群～上記遊技機Q群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【3864】

遊技機U1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備えた遊技機において、

遊技状態として、第1遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第1遊技状態よりも高くなる第2遊技状態（報知モード）と、を有し、

有利特典（報知モードへの移行、ゲーム数上乘せ）を付与するか否かの判定を行う付与判定手段と、

前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定した場合に前記有利特典を付与する有利特典付与手段（主制御装置101の報知モード移行機能S6307、上乘せゲーム数加算機能S7010）と、

前記有利特典の付与有無を示唆する示唆演出（対決演出）を実行する演出実行手段（補助表示部65）と、

前記示唆演出を実行するか否かを決定する実行決定手段と、

前記示唆演出を実行すると決定した場合に、前記示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する期間設定手段とを備え、

前記実行決定手段は、

前記第1遊技状態下で前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定していない状況において前記示唆演出を実行するか否かを決定する第1実行決定手段（表示制御装置81の対決演出抽選機能S6702）と、

前記第2遊技状態下で前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定していない状況において前記示唆演出を実行するか否かを決定する第2実行決定手段（主制御装置101の対決演出抽選機能S6901）とを備え、

前記期間設定手段は、

前記第1実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合に前記演出期間を設定する第1期間設定手段（表示制御装置81の対決ゲーム数設定機能S6705）と、

前記第2実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合に前記演出期間を設定する第2期間設定手段（主制御装置101の対決ゲーム数設定機能S6904）とを備え、

10

20

30

40

50

前記第2実行決定手段及び前記第2期間設定手段を、遊技を統括管理する主制御手段（主制御装置101）に設け、前記第1実行決定手段及び前記第1期間設定手段を、前記主制御手段の配下で各種制御を行う従制御手段（表示制御装置81）に設けたことを特徴とする遊技機。

【3865】

本遊技機によれば、有利特典の付与有無を示唆する示唆演出を実行する場合には、前記示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回が設定される。かかる構成とすることにより、有利特典が付与されることに対する期待感を複数の遊技回に亘って持続させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3866】

また、第1遊技状態で付与判定手段が有利特典を付与すると判定していない状況において示唆演出を実行するか否かについては、従制御手段側で決定し、第2遊技状態で付与判定手段が有利特典を付与すると判定していない状況において示唆演出を実行するか否かについては、主制御手段側で決定する構成とした。かかる構成とすることにより、主制御手段に予め記憶させておく処理プログラムの削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3867】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3868】

遊技機U2. 上記遊技機U1において、前記主制御手段は、前記遊技状態を管理するとともに、前記付与判定手段と、前記有利特典付与手段と、を備え、前記付与判定手段は、前記第2遊技状態において、当該第2遊技状態で遊技可能な遊技回数が増加することとなる有利特典を付与するか否かの判定を行うことを特徴とする遊技機。

【3869】

本遊技機によれば、付与判定手段は、第2遊技状態において、当該第2遊技状態で遊技可能な遊技回数が増加することとなる有利特典を付与するか否かの判定を行う。かかる構成においては、第2遊技状態で付与判定手段が有利特典を付与すると決定していない状況において、従制御手段側で示唆演出を実行するか否かの決定を行う構成とした場合、示唆演出の実行有無の決定に関する処理構成が複雑化したり、実行可能な演出に制約が生じたりする可能性が生じ得る。第2遊技状態で遊技可能な残り遊技回数によっては、設定する演出期間の遊技回数に制約が生じたり、示唆演出自体を実行できなくなったりする可能性が生じるからである。一方、第2遊技状態で付与判定手段が有利特典を付与すると決定していない状況において、主制御手段側で示唆演出を実行するか否かの決定を行う構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【3870】

遊技機U3. 上記遊技機U2において、前記第2期間設定手段が前記演出期間を設定した場合、前記演出期間が終了するまで前記第2遊技状態が終了しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【3871】

本遊技機によれば、第2期間設定手段の設定した演出期間が終了するまで第2遊技状態が終了しない構成としたため、例えば第2遊技状態の最後の遊技回で示唆演出を実行すると決定した場合には、演出期間として設定された遊技回数分だけ第2遊技状態で遊技可能な遊技回数が増加することとなる。この結果、増加特典を付与しないことを示唆する示唆演出を実行した場合であっても、遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【3872】

遊技機U4. 上記遊技機U3において、前記第2実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記第2期間設定手段の設定した遊技回数と、前記第2遊技状態で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する比較手段（主制御装置101の不足ゲーム数導出機能S6905）と、前記第2期間設定手段の設定した遊技回数が前記第2遊技状態で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合、前記第2遊技状態で遊技可能な残り遊

10

20

30

40

50

技回数が前記第２期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更する変更手段（主制御装置１０１の不足ゲーム数加算機能Ｓ６９０６）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【３８７３】

本遊技機によれば、第２実行決定手段が示唆演出を実行すると決定した場合、第２期間設定手段の設定した遊技回数と、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、が比較される。そして、第２期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合には、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が第２期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更される。かかる構成とすることにより、演出期間が終了するまで第２遊技状態が終了しない構成とすることが可能となる。

10

【３８７４】

また、かかる構成においては、増加特典の付与有無を示唆する演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定し得る最大遊技回数未満となった場合、示唆演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、残り遊技回数を確認するという処理構成が必要であるにも関わらず、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技が単調化してしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技回では、１遊技回で増加特典の付与有無を示唆する他の演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記他の演出を予め記憶させておく必要が生じるため記憶容量の増大化という新たな問題が生じるのみならず、残り遊技回数によって実行可能な演出が制約を受けるという問題も生じる。一方、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が増加され得る構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【３８７５】

遊技機Ｕ５．上記遊技機Ｕ３又は遊技機Ｕ４において、前記変更手段は、前記第２期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、前記第２期間設定手段の設定した遊技回数が前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、に、前記第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更しないことを特徴とする遊技機。

30

【３８７６】

本遊技機によれば、第２期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、第２期間設定手段の設定した遊技回数が第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、には、第２遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が増加され得る構成とすることにより、示唆演出の実行に伴って残り遊技回数が増加する機会を、残り遊技回数が少ない状況すなわち第２遊技状態の終了に近い状況に限定することが可能となる。この結果、第２遊技状態の終了に近い状況において新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【３８７７】

遊技機Ｕ６．上記遊技機Ｕ３乃至遊技機Ｕ５のいずれかにおいて、前記第２期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において、前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定した場合、前記演出期間の長さが変化しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【３８７８】

本遊技機によれば、演出期間の途中で有利特典を付与すると判定した場合であっても、演出期間の長さは変化しない。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、演出期間が不要に長くなってしまうことを回避することが可能となる。

50

【3879】

遊技機U7. 上記遊技機U6において、前記第2期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において、前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると判定した場合、前記演出実行手段は、前記有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【3880】

本遊技機によれば、付与判定手段が有利特典を付与すると判定していない状況下で第2期間設定手段が演出期間を設定し、演出期間が終了するまでの遊技回において付与判定手段が有利特典を付与すると判定した場合には、有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行する。かかる構成とすることにより、演出期間の長さを変更しない構成とした場合であっても、付与判定手段の判定結果に応じた示唆演出を実行することが可能となる。

10

【3881】

遊技機U8. 上記遊技機U1乃至遊技機U7のいずれかにおいて、前記第2実行決定手段は、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【3882】

本遊技機によれば、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、示唆演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【3883】

遊技機U9. 上記遊技機U1乃至遊技機U8のいずれかにおいて、前記主制御手段は、前記遊技状態を管理するとともに、前記付与判定手段と、前記有利特典付与手段と、を備え、前記付与判定手段は、前記第1遊技状態において、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行することとなる有利特典を付与するか否かの判定を行うことを特徴とする遊技機。

【3884】

本遊技機によれば、付与判定手段は、第1遊技状態において、第1遊技状態から第2遊技状態に移行することとなる有利特典を付与するか否かの判定を行う。かかる構成においては、第1遊技状態下で付与判定手段が有利特典を付与すると判定していない状況にある場合、第1遊技状態が継続することとなるため、従制御手段側で示唆演出を実行するか否かの決定を行う構成としたとしても、示唆演出の実行有無の決定に関する処理構成が複雑化したり、実行可能な演出に制約が生じたりする可能性が生じない。故に、主制御手段に予め記憶させておく処理プログラムの削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

30

【3885】

遊技機U10. 上記遊技機U9において、前記主制御手段は、前記付与判定手段が前記第1遊技状態において前記有利特典を付与すると判定した場合、待機期間として複数の遊技回を設定する待機期間設定手段（主制御装置101の移行ゲーム数変更機能S6207）を備え、前記有利特典付与手段は、前記付与判定手段が前記第1遊技状態において前記有利特典を付与すると判定した場合、前記待機期間の経過後に遊技状態を前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行させ、前記演出実行手段は、前記待機期間設定手段が前記待機期間を設定した場合、前記待機期間において前記有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

40

【3886】

本遊技機によれば、付与判定手段が第1遊技状態において有利特典を付与すると判定した場合、待機期間として複数の遊技回が設定される。そして、待機期間の経過後に遊技状態が第1遊技状態から第2遊技状態に移行する。このとき、演出実行手段は、待機期間において有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行する。かかる構成とすることにより、第1遊技状態から第2遊技状態に移行することを示唆する示唆演出を実行した上

50

で遊技状態を移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3887】

遊技機U11. 上記遊技機U10において、前記主制御手段は、前記待機期間の設定結果に関わる情報を前記従制御手段に送信する情報送信手段（主制御装置101の対決コマンド送信機能S6210）を備え、前記従制御手段は、前記第1期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において前記情報送信手段から前記情報を受信した場合、前記待機期間が終了する遊技回と、前記演出期間が終了する遊技回と、が一致するよう前記演出期間の長さを変更する演出期間変更手段（表示制御装置81の告知ゲーム数変更機能S6404）を備えたことを特徴とする遊技機。

【3888】

本遊技機によれば、第1遊技状態から第2遊技状態に移行させると判定していない状況下で従制御手段が示唆演出を実行すると決定するとともに演出期間を設定し、当該演出期間の途中で主制御手段が第1遊技状態から第2遊技状態に移行させると判定した場合、従制御手段は、待機期間が終了する遊技回と、前記演出期間が終了する遊技回と、が一致するよう演出期間の長さを変更する。かかる構成とすることにより、従制御手段側で示唆演出を実行すると決定した場合であっても、演出期間において有利特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することが可能となる。

【3889】

上記遊技機U12. 上記遊技機U2乃至遊技機U11のいずれかにおいて、前記実行決定手段は、前記第1遊技状態下で前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると決定した状況において前記示唆演出を実行するか否かを決定する第3実行決定手段（主制御装置101の移行抽選機能S6204）と、前記第2遊技状態下で前記付与判定手段が前記有利特典を付与すると決定した状況において前記示唆演出を実行するか否かを決定する第4実行決定手段（主制御装置101の対決演出抽選機能S7002）と、を備え、前記第3実行決定手段と前記第4実行決定手段を前記主制御手段に設けたことを特徴とする遊技機。

【3890】

本遊技機によれば、有利特典を付与すると決定した状況においては、第1遊技状態と第2遊技状態とのいずれであっても、主制御手段側で示唆演出を実行するか否かを決定する。かかる構成とすることにより、有利特典を付与すると決定した場合に適切なタイミングで示唆演出を実行することが可能となる。

【3891】

遊技機V1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と

を備えた遊技機において、

遊技状態として、第1遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第1遊技状態よりも高くなる第2遊技状態（報知モード）と、を有し、

前記第2遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典を付与するか否かの判定を行う付与判定手段（主制御装置101の上乗せ抽選機能S6803）と、

前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合に前記増加特典を付与する増加特典付与手段（主制御装置101の上乗せゲーム数加算機能S7010）と

を備え、

10

20

30

40

50

前記付与判定手段が前記増加特典を付与しないと判定した場合であっても、前記第2遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することがあることを特徴とする遊技機。

【3892】

本遊技機によれば、第2遊技状態では、第2遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典を付与するか否かの判定が行われることがあり、増加特典を付与しない判定がなされた場合であっても、第2遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することがある。かかる構成とすることにより、増加特典を付与しない判定がなされた場合における遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【3893】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3894】

遊技機V2. 上記遊技機V1において、前記増加特典の付与有無を示唆する示唆演出（対決演出）を実行する演出実行手段（補助表示部65）と、前記示唆演出を実行するか否かを決定する実行決定手段（主制御装置101の対決演出抽選機能S6901, S7002）と、前記示唆演出を実行すると決定した場合に、前記示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する期間設定手段（主制御装置101の対決ゲーム数設定機能S6904, S7005）と、を備え、前記演出期間が終了するまで前記第2遊技状態が終了しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【3895】

本遊技機によれば、増加特典の付与有無を示唆する示唆演出を実行することがあり、当該示唆演出を実行する場合には、示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する。かかる構成とすることにより、複数の遊技回にわたって増加特典付与を期待させながら遊技を行わせることが可能となる。また、演出期間が終了するまで第2遊技状態が終了しない構成としたため、例えば第2遊技状態の最後の遊技回で示唆演出を実行すると決定した場合には、演出期間として設定された遊技回数分だけ第2遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる。この結果、仮に増加特典を付与しないことを示唆する示唆演出を実行した場合であっても、遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【3896】

遊技機V3. 上記遊技機V2において、前記実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記期間設定手段の設定した遊技回数と、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する比較手段（主制御装置101の不足ゲーム数導出機能S6905, S7006）と、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が前記期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更する変更手段（主制御装置101の不足ゲーム数加算機能S6906, S7007）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【3897】

本遊技機によれば、実行決定手段が示唆演出を実行すると決定した場合、期間設定手段の設定した遊技回数と、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、が比較される。そして、期間設定手段の設定した遊技回数が第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合には、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更される。かかる構成とすることにより、演出期間が終了するまで第2遊技状態が終了しない構成とすることが可能となる。

【3898】

また、かかる構成においては、増加特典の付与有無を示唆する演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定し得る最大遊技回数未満となった場合、示唆演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、残り遊技回数を確認するという処理構成が必要であるにも関わらず、残り遊技回数が

10

20

30

40

50

最大遊技回数未満となった以降の遊技が単調化してしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技回では、1遊技回で増加特典の付与有無を示唆する他の演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記他の演出を予め記憶させておく必要が生じるため記憶容量の増大化という新たな問題が生じるのみならず、残り遊技回数によって実行可能な演出が制約を受けるという問題も生じる。一方、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が変更され得る構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【3899】

10

遊技機V4. 上記遊技機V3において、前記比較手段は、前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した状況で前記実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数として、前記増加特典付与手段が前記増加特典を付与する前の残り遊技回数を取得することを特徴とする遊技機。

【3900】

本遊技機によれば、期間設定手段の設定した遊技回数と、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する場合に、増加特典付与手段が付与する増加特典を考慮しない。かかる構成とすることにより、増加特典付与手段が付与する増加特典の一部を演出期間において消化してしまうことを回避することが可能となる。

【3901】

20

遊技機V5. 上記遊技機V3又は遊技機V4において、前記変更手段は、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、に、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更しないことを特徴とする遊技機。

【3902】

本遊技機によれば、期間設定手段の設定した遊技回数が第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、期間設定手段の設定した遊技回数が第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、には、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が増加する機会を、残り遊技回数が少ない状況すなわち第2遊技状態の終了が近い状況に限定することが可能となる。この結果、第2遊技状態の終了が近い状況において新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【3903】

遊技機V6. 上記遊技機V2乃至遊技機V5のいずれかにおいて、前記実行決定手段は、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【3904】

本遊技機によれば、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、示唆演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【3905】

遊技機V7. 上記遊技機V2乃至遊技機V6のいずれかにおいて、前記期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの間に、前記演出期間の長さを変更する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【3906】

本遊技機によれば、演出期間の長さが途中で変更されることはない。かかる構成とすることにより、演出期間が延長された結果として第2遊技状態が終了しなくなる事象が発生することを回避することが可能となる。

【3907】

50

遊技機 V 8 . 上記遊技機 V 2 乃至遊技機 V 7 のいずれかにおいて、前記期間設定手段が前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において、前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合、前記演出期間の長さが変化しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【 3 9 0 8 】

本遊技機によれば、演出期間の途中で増加特典を付与すると判定した場合であっても、演出期間の長さは変化しない。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、演出期間が不要に長くなってしまふことを回避することが可能となる。

【 3 9 0 9 】

遊技機 V 9 . 上記遊技機 V 7 又は遊技機 V 8 において、前記付与判定手段が前記増加特典を付与しないと判定した状況下で前記期間設定手段が前記演出期間を設定し、前記演出期間が終了するまでの遊技回において前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合、前記演出実行手段は、前記増加特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

【 3 9 1 0 】

本遊技機によれば、付与判定手段が増加特典を付与しないと判定した状況下で期間設定手段が演出期間を設定し、演出期間が終了するまでの遊技回において付与判定手段が増加特典を付与すると判定した場合には、増加特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行する。かかる構成とすることにより、演出期間の長さを変更しない構成とした場合であっても、付与判定手段の判定結果に応じた示唆演出を実行することが可能となる。

【 3 9 1 1 】

遊技機 V 1 0 . 上記遊技機 V 2 乃至遊技機 V 9 のいずれかにおいて、前記実行決定手段は、前記付与判定手段の判定結果に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【 3 9 1 2 】

本遊技機によれば、増加特典を付与するか否かの判定結果に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、増加特典を付与しない判定がなされた場合であっても第 2 遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加する機会を生じさせることが可能となり、増加特典を付与しない判定がなされた場合における遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【 3 9 1 3 】

遊技機 W 1 . 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1 、第 1 ～第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ～ 5 8 ）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ～ 4 4 ）と、

前記役の抽選に当選した当選役と対応する当選絵柄が有効位置（有効ライン）に所定の組合せ（小役図柄の組合せ等）を形成して停止した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 3 等）と

を備えた遊技機において、

遊技状態として、第 1 遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第 1 遊技状態よりも高くなる第 2 遊技状態（報知モード）と、を有し、

前記第 2 遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典を付与するか否かの判定を行う付与判定手段（主制御装置 1 0 1 の上乗せ抽選機能 S 6 8 0 3 ）と、

前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合に前記増加特典を付与する増加特典付与手段（主制御装置 1 0 1 の上乗せゲーム数加算機能 S 7 0 1 0 ）と、

前記増加特典の付与有無を示唆する示唆演出（対決演出）を実行する演出実行手段（補

10

20

30

40

50

助表示部 65) と、

前記示唆演出を実行するか否かを決定する実行決定手段（主制御装置 101 の対決演出抽選機能 S6901, S7002）と、

前記示唆演出を実行すると決定した場合に、前記示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する期間設定手段（主制御装置 101 の対決ゲーム数設定機能 S6904, S7005）と

を備え、

前記期間設定手段の設定した演出期間の長さを変更する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【3914】

本遊技機によれば、増加特典の付与有無を示唆する示唆演出を実行することがあり、当該示唆演出を実行する場合には、示唆演出を実行可能な演出期間として複数の遊技回を設定する。かかる構成とすることにより、複数の遊技回にわたって増加特典付与を期待させながら遊技を行わせることが可能となる。

【3915】

また、演出期間を設定した場合には、当該演出期間の長さを途中で変更しない構成とした。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、演出期間が不要に長くなってしまうことを回避することが可能となる。

【3916】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3917】

遊技機 W2. 上記遊技機 W1 において、前記実行決定手段は、前記第 2 遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【3918】

本遊技機によれば、第 2 遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、示唆演出に関わる処理構成の簡素化を図りつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第 2 遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定し得る最大遊技回数未満となった場合、示唆演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、残り遊技回数を確認するという処理構成が必要であるにも関わらず、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技が単調化してしまう可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、残り遊技回数が最大遊技回数未満となった以降の遊技回では、1 遊技回で増加特典の付与有無を示唆する他の演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記他の演出を予め記憶させておく必要が生じるため記憶容量の増大化という新たな問題が生じるのみならず、残り遊技回数によって実行可能な演出が制約を受けるという問題も生じる。一方、第 2 遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数に関わらず、示唆演出を実行するか否かを決定する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となる。

【3919】

遊技機 W3. 上記遊技機 W2 において、前記実行決定手段は、前記付与判定手段の判定結果に関わらず、前記示唆演出を実行するか否かを決定することを特徴とする遊技機。

【3920】

本遊技機によれば、増加特典を付与するか否かの判定結果に関わらず、示唆演出を実行するか否かが決定される。かかる構成とすることにより、残り遊技回数が少ない状況すなわち第 2 遊技状態の終了が近い状況において、増加特典を付与しない判定がなされた場合であっても示唆演出を実行することが可能となり、第 2 遊技状態の終了が近い状況における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【3921】

遊技機 W4. 上記遊技機 W1 乃至遊技機 W3 のいずれかにおいて、前記期間設定手段が

10

20

30

40

50

前記演出期間を設定してから前記演出期間が終了するまでの遊技回において、前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合、前記演出期間の長さが変化しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【3922】

本遊技機によれば、演出期間の途中で増加特典を付与すると判定した場合であっても、演出期間の長さは変化しない。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図りつつ、演出期間が不要に長くなってしまふことを回避することが可能となる。

【3923】

遊技機W5．上記遊技機W1乃至遊技機W4のいずれかにおいて、前記付与判定手段が前記増加特典を付与しないと判定した状況下で前記期間設定手段が前記演出期間を設定し、前記演出期間が終了するまでの遊技回において前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した場合、前記演出実行手段は、前記増加特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行することを特徴とする遊技機。

10

【3924】

本遊技機によれば、付与判定手段が増加特典を付与しないと判定した状況下で期間設定手段が演出期間を設定し、演出期間が終了するまでの遊技回において付与判定手段が増加特典を付与すると判定した場合には、増加特典が付与されることを示唆する示唆演出を実行する。かかる構成とすることにより、演出期間の長さを変更しない構成とした場合であっても、付与判定手段の判定結果に応じた示唆演出を実行することが可能となる。

【3925】

20

遊技機W6．上記遊技機W1乃至遊技機W5のいずれかにおいて、前記演出期間が終了するまで前記第2遊技状態が終了しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【3926】

本遊技機によれば、演出期間が終了するまで第2遊技状態が終了しない構成としたため、例えば第2遊技状態の最後の遊技回で示唆演出を実行すると決定した場合には、演出期間として設定された遊技回数分だけ第2遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる。この結果、仮に増加特典を付与しないことを示唆する示唆演出を実行した場合であっても、遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【3927】

遊技機W7．上記遊技機W6において、前記実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記期間設定手段の設定した遊技回数と、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する比較手段（主制御装置101の不足ゲーム数導出機能S6905，S7006）と、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が前記期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更する変更手段（主制御装置101の不足ゲーム数加算機能S6906，S7007）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

30

【3928】

本遊技機によれば、実行決定手段が示唆演出を実行すると決定した場合、期間設定手段の設定した遊技回数と、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、が比較される。そして、期間設定手段の設定した遊技回数が第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも大きかった場合には、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が期間設定手段の設定した遊技回数となるよう、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更される。かかる構成とすることにより、演出期間が終了するまで第2遊技状態が終了しない構成とすることが可能となる。

40

【3929】

遊技機W8．上記遊技機W7において、前記比較手段は、前記付与判定手段が前記増加特典を付与すると判定した状況で前記実行決定手段が前記示唆演出を実行すると決定した場合、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数として、前記増加特典付与手段が前記増加特典を付与する前の残り遊技回数を取得することを特徴とする遊技機。

50

【3930】

本遊技機によれば、期間設定手段の設定した遊技回数と、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と、を比較する場合に、増加特典付与手段が付与する増加特典を考慮しない。かかる構成とすることにより、増加特典付与手段が付与する増加特典の一部を演出期間において消化してしまうことを回避することが可能となる。

【3931】

遊技機W9．上記遊技機W7又は遊技機W8において、前記変更手段は、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、前記期間設定手段の設定した遊技回数が前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、に、前記第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数を変更しないことを特徴とする遊技機。

10

【3932】

本遊技機によれば、期間設定手段の設定した遊技回数が第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数と等しかった場合と、期間設定手段の設定した遊技回数が第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数よりも小さかった場合と、には、第2遊技状態下で遊技可能な残り遊技回数が増加する機会を、残り遊技回数が少ない状況すなわち第2遊技状態の終了に近い状況に限定することが可能となる。この結果、第2遊技状態の終了に近い状況において新たな遊技性を提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3933】

20

遊技機W10．上記遊技機W1乃至遊技機W9のいずれかにおいて、前記付与判定手段が前記増加特典を付与しないと判定した場合であっても、前記第2遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することがあることを特徴とする遊技機。

【3934】

本遊技機によれば、増加特典を付与しない判定がなされた場合であっても、第2遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することがある。かかる構成とすることにより、増加特典を付与しない判定がなされた場合における遊技者の落胆を緩和することが可能となる。

【3935】

なお、上記遊技機U群～上記遊技機W群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機U群～上記遊技機W群に上記遊技機A群～上記遊技機T群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

30

【3936】

遊技機X1．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L、32M、32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

40

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備えた遊技機において、

遊技状態として、第1遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第1遊技状態よりも高くなる第2遊技状態（報知モードA）と、を少なくとも有し、

前記特典付与手段を、前記特定入賞が成立した場合に1回の遊技に必要な賭数以上の遊技媒体を付与する構成とし、

前記第2遊技状態を、前記役の抽選結果が特定結果（押し順ベル当選）となった場合、前記指示機能が作動する場合と、前記指示機能が作動しない場合と、がある構成とし、

50

前記第2遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった最初の遊技回において、前記指示機能が作動する頻度が、前記指示機能が作動しない頻度よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【3937】

本遊技機によれば、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度が、指示機能が作動しない頻度よりも高くなる。かかる構成とすることにより、第2遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合であっても、当該第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまった場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことに繋がるからである。

10

【3938】

遊技機X2. 上記遊技機X1において、前記第2遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった最初の遊技回では、前記第2遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった2回目の遊技回よりも前記指示機能が作動する頻度が高いことを特徴とする遊技機。

【3939】

本遊技機によれば、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回では、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった2回目の遊技回よりも指示機能が作動する頻度が高い。かかる構成とすることにより、第2遊技状態に移行してから指示機能が最初に作動するまでに要する遊技回数を少なくすることが可能となる。

20

【3940】

遊技機X3. 上記遊技機X1又は遊技機X2において、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行させる移行手段（主制御装置101の報知モードA移行機能S80109）を備え、前記第1遊技状態を、1遊技回あたりの遊技媒体の付与数の期待値が1回の遊技に必要な遊技媒体数より小さい構成とし、前記第2遊技状態を、1遊技回あたりの遊技媒体の付与数の期待値が1回の遊技に必要な遊技媒体数より大きい構成としたことを特徴とする遊技機。

【3941】

本遊技機によれば、第1遊技状態では、遊技者の所有する遊技媒体が遊技を行う毎に減少することが期待され、第2遊技状態では、遊技者の所有する遊技媒体が遊技を行う毎に増加することが期待される。かかる構成においては、第2遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合、第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう可能性が生じ得る。そして、第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまった場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことが懸念される。しかしながら、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度が、指示機能が作動しない頻度よりも高くなる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【3942】

遊技機X4. 上記遊技機X1乃至遊技機X3のいずれかにおいて、前記第2遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、所定の抽選を行って前記指示機能を作動させるか否かを判定する第1判定手段（主制御装置101のナビ抽選機能S80402）と、前記第2遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、特定条件（ナビカウンタの値が7より大きい）が成立したか否かを判定する第2判定手段（主制御装置101のナビカウンタ確認機能S80404）と、前記第1判定手段が前記指示機能を作動させると判定した場合と、前記第2判定手段が前記特定条件が成立したと判定した場合と、に、前記特定入賞を成立させるための操作方法を報知する特定報知手段（指示モニタ、補助表示部65）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【3943】

50

本遊技機によれば、第2遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合、所定の抽選を行った結果に基づいて指示機能が作動する場合と、特定条件が成立したことに基いて指示機能が作動する場合と、がある。かかる構成とすることにより、第1判定手段によって指示機能が作動する間隔をランダムなものとしつつ、第2判定手段によって指示機能が作動する間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3944】

遊技機X5. 上記遊技機X4において、前記第2遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった最初の遊技回において、前記特定条件が成立する頻度が、前記特定条件が成立しない頻度よりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【3945】

本遊技機によれば、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、特定条件が成立する頻度が、特定条件が成立しない頻度よりも高くなる。かかる構成とすることにより、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度を、指示機能が作動しない頻度よりも高くすることが可能となる。

【3946】

遊技機X6. 上記遊技機X4又は遊技機X5において、所定情報を記憶する記憶手段（ナビカウンタ）と、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新する更新手段（主制御装置101のナビカウンタ更新機能S80201）と、を備え、前記第2判定手段は、前記記憶手段に記憶された所定情報が特定情報（8以上の値）となった場合、前記特定条件が成立したと判定する構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【3947】

本遊技機によれば、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となった場合、特定条件が成立して指示機能が作動する。かかる構成とすることにより、更新手段の更新態様によって指示機能の作動間隔を規定することが可能となり、比較的簡素な処理構成によって指示機能の作動間隔が必要以上に広くなってしまうことを抑制することが可能となる。

【3948】

遊技機X7. 上記遊技機X6において、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行させる移行手段（主制御装置101の報知モードA移行機能S80109）を備え、前記更新手段は、前記第1遊技状態において所定遊技（3枚遊技）が行われた場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新することを特徴とする遊技機。

30

【3949】

本遊技機によれば、第1遊技状態において所定遊技が行われた場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する。かかる構成とすることにより、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度を高めることが可能となる。この結果、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度を、指示機能が作動しない頻度よりも高くすることが可能となる。

【3950】

遊技機X8. 上記遊技機X7において、前記所定遊技は、1回の遊技に使用可能な最大賭数（3）の遊技媒体を用いて行う遊技であることを特徴とする遊技機。

40

【3951】

本遊技機によれば、1回の遊技に使用可能な最大賭数の遊技媒体を用いて遊技を行った場合、記憶手段に記憶された所定情報が更新される。かかる構成とすることにより、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度を高めることが可能となる。例えば、第1遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば役の抽選結果が特定結果となる前に第1遊技状態から第2遊技状態に移行する事象が発生

50

し得るため、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度が低くなってしまうからである。

【3952】

遊技機X9．上記遊技機X6乃至遊技機X8のいずれかにおいて、前記更新手段は、前記第2遊技状態において第2所定遊技（2枚遊技、3枚遊技）が行われた場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新することを特徴とする遊技機。

【3953】

本遊技機によれば、第2遊技状態において所定遊技が行われた場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する。かかる構成とすることにより、第1判定手段が指示機能を作動させない判定結果を繰り返した場合であっても、第2判定手段によって指示機能が作動する間隔が必要以上に広がってしまうことを抑制することが可能となる。

【3954】

遊技機X10．上記遊技機X9において、前記第2所定遊技は、1回の遊技を行うことであることを特徴とする遊技機。

【3955】

本遊技機によれば、1回の遊技を行う毎に記憶手段に記憶された所定情報が更新される。かかる構成とすることにより、例えば役の抽選結果が特定結果とならなかったことに基づいて指示機能の作動する間隔が広がってしまった場合、次に役の抽選結果が特定結果となった遊技回で第1判定手段の判定結果に関わらず指示機能を作動させることが可能となる。この結果、第2遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合であっても、当該第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう機会を低減することが可能となる。

【3956】

遊技機X11．上記遊技機X6乃至遊技機X10のいずれかにおいて、前記指示機能が作動した場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を初期情報に変更する変更手段（主制御装置101のナビカウンタリセット機能S80205）を備えたことを特徴とする遊技機。

【3957】

本遊技機によれば、指示機能が作動した場合、記憶手段に記憶された所定情報が初期情報に変更される。かかる構成とすることにより、記憶手段の記憶容量が増大化することを抑制しつつ、比較的簡素な処理構成によって指示機能の作動間隔が必要以上に広がってしまうことを抑制することが可能となる。

【3958】

遊技機Y1．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備えた遊技機において、

遊技状態として、第1遊技状態（チャンスモード）と、特定入賞（ベル入賞）を成立させるための操作方法を報知する指示機能（入賞操作報知機能）の作動頻度が前記第1遊技状態よりも高くなる第2遊技状態（報知モードA）と、を少なくとも有し、

前記特典付与手段を、前記特定入賞が成立した場合に1回の遊技に必要な賭数以上の遊技媒体を付与する構成とし、

前記第2遊技状態を、前記役の抽選結果が特定結果（押し順ベル当選）となった場合、

10

20

30

40

50

前記指示機能が作動する場合と、前記指示機能が作動しない場合と、がある構成とし、

前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行させる移行手段（主制御装置101の報知モードA移行機能S80109）と、

所定情報を記憶する記憶手段（ナビカウンタ）と、

前記記憶手段に記憶された所定情報を更新する更新手段（主制御装置101のナビカウンタ更新機能S80201）と、

前記第2遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、特定条件（ナビカウンタの値が7より大きい）が成立したか否かを判定する特定判定手段（主制御装置101のナビカウンタ確認機能S80404）と、

前記特定判定手段が前記特定条件が成立したと判定した場合、前記特定入賞を成立させるための操作方法を報知する特定報知手段（指示モニタ、補助表示部65）とを備え、

前記特定判定手段は、前記記憶手段に記憶された所定情報が特定情報（8以上の値）となった場合、前記特定条件が成立したと判定し、

前記更新手段は、少なくとも前記第1遊技状態において所定遊技（3枚遊技）が行われた場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新することを特徴とする遊技機。

【3959】

本遊技機によれば、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となった場合、特定条件が成立して指示機能が作動する。記憶手段に記憶された所定情報は、少なくとも第1遊技状態において所定遊技が行われた場合に更新される。かかる構成とすることにより、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度を高めることが可能となる。この結果、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度を、指示機能が作動しない頻度よりも高くすることが可能となる。

【3960】

以上の結果、第2遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合であっても、当該第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまった場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことに繋がるからである。

【3961】

遊技機Y2．上記遊技機Y1において、前記所定遊技は、1回の遊技に使用可能な最大賭数（3）の遊技媒体を用いて行う遊技であることを特徴とする遊技機。

【3962】

本遊技機によれば、1回の遊技に使用可能な最大賭数の遊技媒体を用いて遊技を行った場合、記憶手段に記憶された所定情報が更新される。かかる構成とすることにより、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度を高めることが可能となる。例えば、第1遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば役の抽選結果が特定結果となる前に第1遊技状態から第2遊技状態に移行する事象が発生し得るため、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、記憶手段に記憶された所定情報が特定情報となっている頻度が低くなってしまうからである。

【3963】

遊技機Y3．上記遊技機Y1又は遊技機Y2において、前記第2遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、所定の抽選を行って前記指示機能を作動させるか否かを判定する所定判定手段（主制御装置101のナビ抽選機能S80402）を備え、前記特定報知手段は、前記所定判定手段が前記指示機能を作動させると判定した場合、前記特定入賞を成立させるための操作方法を報知することを特徴とする遊技機。

【3964】

本遊技機によれば、第2遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合、所定の抽選を行った結果に基づいて指示機能が作動する場合と、特定条件が成立したことに基づいて指示機能が作動する場合と、がある。かかる構成とすることにより、所定判定手段によって指示機能が作動する間隔をランダムなものとしつつ、特定判定手段によって指示機能が作動する間隔が必要以上に広がってしまうことを抑制することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3965】

遊技機Y4．上記遊技機Y3において、前記更新手段は、前記第2遊技状態において第2所定遊技（2枚遊技、3枚遊技）が行われた場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を更新することを特徴とする遊技機。

10

【3966】

本遊技機によれば、第2遊技状態において所定遊技が行われた場合、記憶手段に記憶された所定情報を更新する。かかる構成とすることにより、所定判定手段が指示機能を作動させない判定結果を繰り返した場合であっても、特定判定手段によって指示機能が作動する間隔が必要以上に広がってしまうことを抑制することが可能となる。

【3967】

遊技機Y5．上記遊技機Y4において、前記第2所定遊技は、1回の遊技を行うことであることを特徴とする遊技機。

【3968】

本遊技機によれば、1回の遊技を行う毎に記憶手段に記憶された所定情報が更新される。かかる構成とすることにより、例えば役の抽選結果が特定結果とならなかったことに基づいて指示機能の作動する間隔が広がってしまった場合、次に役の抽選結果が特定結果となった遊技回で所定判定手段の判定結果に関わらず指示機能を作動させることが可能となる。この結果、第2遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合であっても、当該第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう機会を低減することが可能となる。

20

【3969】

遊技機Y6．上記遊技機Y1乃至遊技機Y5のいずれかにおいて、前記指示機能が作動した場合、前記記憶手段に記憶された所定情報を初期情報に変更する変更手段（主制御装置101のナビカウンタリセット機能S80205）を備えたことを特徴とする遊技機。

30

【3970】

本遊技機によれば、指示機能が作動した場合、記憶手段に記憶された所定情報が初期情報に変更される。かかる構成とすることにより、記憶手段の記憶容量が増大化することを抑制しつつ、比較的簡素な処理構成によって指示機能の作動間隔が必要以上に広がってしまうことを抑制することが可能となる。

【3971】

遊技機Y7．上記遊技機Y1乃至遊技機Y6のいずれかにおいて、前記第2遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった最初の遊技回では、前記第2遊技状態において前記役の抽選結果が前記特定結果となった2回目の遊技回よりも前記指示機能が作動する頻度が高いことを特徴とする遊技機。

40

【3972】

本遊技機によれば、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回では、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった2回目の遊技回よりも指示機能が作動する頻度が高い。かかる構成とすることにより、第2遊技状態に移行してから指示機能が最初に作動するまでに要する遊技回数を少なくすることが可能となる。

【3973】

遊技機Y8．上記遊技機Y1乃至遊技機Y7のいずれかにおいて、前記第1遊技状態を、1遊技回あたりの遊技媒体の付与数の期待値が1回の遊技に必要な遊技媒体数より小さい構成とし、前記第2遊技状態を、1遊技回あたりの遊技媒体の付与数の期待値が1回の

50

遊技に必要な遊技媒体数より大きい構成としたことを特徴とする遊技機。

【3974】

本遊技機によれば、第1遊技状態では、遊技者の所有する遊技媒体が遊技を行う毎に減少することが期待され、第2遊技状態では、遊技者の所有する遊技媒体が遊技を行う毎に増加することが期待される。かかる構成においては、第2遊技状態下で役の抽選結果が特定結果となった場合に指示機能が作動しないことがある構成とした場合、第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまう可能性が生じ得る。そして、第2遊技状態下で遊技者の所有する遊技媒体が尽きてしまった場合には、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことが懸念される。しかしながら、第2遊技状態において役の抽選結果が特定結果となった最初の遊技回において、指示機能が作動する頻度が、指示機能が作動しない頻度よりも高くなる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【3975】

遊技機Y9．上記遊技機Y1乃至遊技機Y8のいずれかにおいて、前記遊技状態として、前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、前記第2遊技状態よりも高い頻度で前記指示機能が作動する第3遊技状態（報知モードB）を備え、前記第2遊技状態から前記第3遊技状態に移行させるか否かを判定する移行判定手段（主制御装置101の昇格抽選機能S80305）を備えたことを特徴とする遊技機。

【3976】

本遊技機によれば、第2遊技状態からは、役の抽選結果が特定結果となった場合に第2遊技状態よりも高い頻度で指示機能が作動する第3遊技状態に移行し得る。かかる構成とすることにより、第3遊技状態に移行することを期待させながら第2遊技状態下での遊技を遊技者に行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【3977】

なお、上記遊技機X群～上記遊技機Y群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機X群～上記遊技機Y群に上記遊技機A群～上記遊技機W群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【3978】

遊技機9A1．特定条件（レア役入賞成立）が成立したか否かを判定する特定判定手段（主制御装置101）と、

30

前記特定条件が成立した場合、特定チャンネル（CH2、CH3）から特定音（レア役入賞音）を出力させる制御を行う特定音出力制御手段（VDP253）と、

所定チャンネル（CH4、CH5）から所定音（通常BGM等）を第1所定音量（0.0dB）で出力している状況で前記特定条件が成立した場合、前記所定音の音量を前記第1所定音量から第2所定音量（-6.0dB）に低下させる制御を行う音量低下制御手段（VDP253）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【3979】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第1所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合、所定音の音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

40

【3980】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3981】

遊技機9A2．上記遊技機9A1において、前記音量低下制御手段は、前記特定音出力制御手段が前記特定音を出力させる音量よりも小さい音量に低下させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

50

【3982】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、所定音は特定音の音量よりも小さい音量で出力される。かかる構成とすることにより、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となり、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

【3983】

遊技機9A3．上記遊技機9A1又は遊技機9A2において、前記特定音出力制御手段は、前記特定条件が成立した場合、前記特定チャンネルから前記特定音を前記第1所定音量で出力させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【3984】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を第1所定音量で出力させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に、第1所定音量で出力される音を所定音から特定音に切り替えることが可能となる。この結果、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となる。

【3985】

遊技機9A4．上記遊技機9A1乃至遊技機9A3のいずれかにおいて、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と、を備え、前記特定判定手段は、前記役の抽選結果が特定役（レア役）当選であって特定入賞が成立した場合、前記特定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【3986】

本遊技機によれば、特定入賞が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第1所定音量で出力している状況であった場合には、所定音の音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させる制御が行われる。特定入賞が成立するか否かは遊技者による複数の停止操作手段の操作に基づくため、かかる構成とすることにより、特定入賞を成立させることができた達成感や特定入賞成立に基づく特典付与への期待感等を、特定音の出力によって高めることが可能となる。

【3987】

遊技機9A5．上記遊技機9A1乃至遊技機9A4のいずれかにおいて、前記特定音の出力が終了した場合、前記所定音の音量を前記第2所定音量から前記第1所定音量にフェードインさせる制御を行うフェードイン制御手段（VDP253）を備えたことを特徴とする遊技機。

【3988】

本遊技機によれば、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第2所定音量から第1所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定音の出力が終了したタイミングで所定音の音量を第2所定音量から第1所定音量に変更する構成と比して、遊技者を特定音の余韻に浸らせることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3989】

遊技機9A6．上記遊技機9A5において、前記フェードイン制御手段は、第1特定音の出力が終了した場合と、第2特定音の出力が終了した場合と、で前記所定音の音量が前記第1所定音量となるまでに要する時間を異ならせることを特徴とする遊技機。

【3990】

本遊技機によれば、第1特定音の出力が終了した場合と、第2特定音の出力が終了した場合と、で所定音の音量が第1所定音量となるまでに要する時間が異なる。かかる構成とすることにより、第1特定音を出力した場合と、第2特定音を出力した場合と、で遊技者

10

20

30

40

50

が余韻に浸る時間を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【3991】

遊技機9A7. 上記遊技機9A6において、特定特典（報知モード移行、ゲーム数上乘せ）を付与する特定特典付与手段（主制御装置101）を備え、前記第1特定音が出力された場合と、前記第2特定音が出力された場合と、で前記特定特典を付与される期待度が異なる構成としたことを特徴とする遊技機。

【3992】

本遊技機によれば、第1特定音が出力された場合と、第2特定音が出力された場合と、で特定特典を付与される期待度が異なっている。かかる構成においては、例えば特定音が出力されたことに気付かなかったり、いずれの特定音出力されたかを把握できなかつたりした場合、特定特典付与に対する期待感が削がれてしまうことに繋がるため、遊技興趣が低下してしまう可能性が懸念されることとなる。しかしながら、特定チャンネルから特定音を出力させる場合に、所定音の音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させ、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第2所定音量から第1所定音量にフェードインさせる構成においては、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【3993】

遊技機9A8. 上記遊技機9A7において、前記第1特定音出力された場合には、前記第2特定音出力された場合よりも前記特定特典を付与される期待度が高くなる構成とし、前記第1特定音出力が終了した場合には、前記第2特定音出力が終了した場合よりも前記所定音の音量が前記第1所定音量となるまでに要する時間が長くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【3994】

本遊技機によれば、第1特定音出力された場合には、第2特定音出力された場合よりも特定特典を付与される期待度が高くなっている。そして、第1特定音出力が終了した場合には、第2特定音出力が終了した場合よりも所定音の音量が第1所定音量となるまでに要する時間が長くなっている。かかる構成とすることにより、特定特典付与に対する期待度と、所定音の音量が第1所定音量となるまでに要する時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【3995】

遊技機9A9. 上記遊技機9A5乃至遊技機9A8のいずれかにおいて、遊技回を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、前記開始操作手段が操作された場合、前記所定音の音量を前記第1所定音量に戻す制御を行う音量復帰制御手段（VDP253）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【3996】

本遊技機によれば、開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第1所定音量に戻す制御が行われる。かかる構成とすることにより、次遊技回を開始させるべく開始操作手段が操作された場合には、当該次遊技回において所定音を第1所定音量で出力することが可能となる。

40

【3997】

遊技機9A10. 上記遊技機9A1乃至遊技機9A9のいずれかにおいて、前記所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域（第0層～第6層）を複数設けたことを特徴とする遊技機。

【3998】

本遊技機によれば、所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域が複数設けられている。かかる構成とすることにより、例えば所定チャンネルから出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる音量情報と、変更後の音量に関わる音量情報と、を別の音量情報記憶領域に記憶しておくことが可能

50

となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【3999】

遊技機9A11．上記遊技機9A10において、第1変更条件（消音指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域（第4層）に記憶された音量情報を変更し、前記第1変更条件と異なる第2変更条件（レア役入賞音出力指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち前記第1音量情報記憶領域と異なる第2音量情報記憶領域（第6層）に記憶された音量情報を変更する音量情報変更手段（VDP253のボリューム値設定処理機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【4000】

本遊技機によれば、第1変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更され、第1変更条件と異なる第2変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域と異なる第2音量情報記憶領域に記憶された音量情報が変更される。かかる構成とすることにより、第1変更条件の成立有無や第2変更条件の成立有無を、音量情報記憶領域に記憶された音量情報を通じて把握することが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【4001】

遊技機9A12．上記遊技機9A11において、前記複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定する比較判定手段（VDP253のボリューム値比較機能）を備え、前記比較判定手段が最小値と比較判定した音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4002】

本遊技機によれば、複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定し、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する。複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定して所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、所定チャンネルから出力中の音量を確認する処理を不要なものとしてすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、例えば所定チャンネルの音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【4003】

遊技機9A13．上記遊技機9A10乃至遊技機9A12のいずれかにおいて、前記特定条件が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域（第6層）に記憶された音量情報を特定音量情報（64）に変更する特定変更手段（VDP253のボリューム値変更機能）を備え、前記特定音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第2所定音量となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4004】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。そして、特定音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力した場合には、所定チャンネルの音量が第2所定音量となる。かかる構成とすることにより、所定チャンネルから所定音を第1所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合に、所定音の音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させる制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

【4005】

遊技機9A14．上記遊技機9A13において、前記特定変更手段が前記特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を前記特定音量情報に変更した場合に、前記特定音量情報と異なる音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する場合がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【4006】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。このとき、特定音量情報と異なる音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する場合がある。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を特定音量情報に変更するという処理構成を担保しつつ、所定チャンネルの音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させたり、所定チャンネルの音量を低下させなかったりする等の制御を行うことが可能となる。

【4007】

遊技機9B1．特定条件（レア役入賞成立）が成立したか否かを判定する特定判定手段（主制御装置101）と、

10

前記特定条件が成立した場合、特定チャンネル（CH2、CH3）から特定音（レア役入賞音）を出力させる制御を行う特定音出力制御手段（VDP253）と、

所定チャンネル（CH4、CH5）から所定音（通常BGM等）を第2所定音量（-6.0dB）で出力している状況で前記特定音の出力が終了した場合、前記所定音の音量を前記第2所定音量から第1所定音量（0.0dB）にフェードインさせる制御を行うフェードイン制御手段（VDP253）とを備えたことを特徴とする遊技機。

【4008】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。そして、所定チャンネルから所定音を第2所定音量で出力している状況で特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第2所定音量から第1所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定音の出力が終了したタイミングで所定音の音量を第2所定音量から第1所定音量に変更する構成と比して、遊技者を特定音の余韻に浸らせることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【4009】

遊技機9B2．上記遊技機9B1において、前記フェードイン制御手段は、第1特定音の出力が終了した場合と、第2特定音の出力が終了した場合と、で前記所定音の音量が前記第1所定音量となるまでに要する時間を異ならせることを特徴とする遊技機。

30

【4010】

本遊技機によれば、第1特定音の出力が終了した場合と、第2特定音の出力が終了した場合と、で所定音の音量が第1所定音量となるまでに要する時間が異なる。かかる構成とすることにより、第1特定音を出力した場合と、第2特定音を出力した場合と、で遊技者が余韻に浸る時間を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4011】

遊技機9B3．上記遊技機9B2において、特定特典（報知モード移行、ゲーム数上乘せ）を付与する特定特典付与手段（主制御装置101）を備え、前記第1特定音が出力された場合と、前記第2特定音が出力された場合と、で前記特定特典を付与される期待度が異なる構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【4012】

本遊技機によれば、第1特定音が出力された場合と、第2特定音が出力された場合と、で特定特典を付与される期待度が異なっている。かかる構成においては、例えば特定音が出力されたことに気付かなかったり、いずれの特定音出力されたかを把握できなかつたりした場合、特定特典付与に対する期待感が削がれてしまうことに繋がるため、遊技興趣が低下してしまう可能性が懸念されることとなる。しかしながら、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第2所定音量から第1所定音量にフェードインさせる構成においては、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

50

【４０１３】

遊技機９Ｂ４．上記遊技機９Ｂ３において、前記第１特定音が出力された場合には、前記第２特定音が出力された場合よりも前記特定特典を付与される期待度が高くなる構成とし、前記第１特定音の出力が終了した場合には、前記第２特定音の出力が終了した場合よりも前記所定音の音量が前記第１所定音量となるまでに要する時間が長くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０１４】

本遊技機によれば、第１特定音が出力された場合には、第２特定音が出力された場合よりも特定特典を付与される期待度が高くなっている。そして、第１特定音の出力が終了した場合には、第２特定音の出力が終了した場合よりも所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間が長くなっている。かかる構成とすることにより、特定特典付与に対する期待度と、所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【４０１５】

遊技機９Ｂ５．上記遊技機９Ｂ１乃至遊技機９Ｂ４のいずれかにおいて、遊技回を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、前記開始操作手段が操作された場合、前記所定音の音量を前記第１所定音量に戻す制御を行う音量復帰制御手段（ＶＤＰ２５３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０１６】

本遊技機によれば、開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第１所定音量に戻す制御が行われる。かかる構成とすることにより、次遊技回を開始させるべく開始操作手段が操作された場合には、当該次遊技回において所定音を第１所定音量で出力することが可能となる。

20

【４０１７】

遊技機９Ｂ６．上記遊技機９Ｂ１乃至遊技機９Ｂ５のいずれかにおいて、前記所定チャンネルから前記所定音を前記第１所定音量で出力している状況で前記特定条件が成立した場合、前記所定音の音量を前記第１所定音量から前記第２所定音量に低下させる制御を行う音量低下制御手段（ＶＤＰ２５３）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０１８】

本遊技機によれば、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

30

【４０１９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０２０】

遊技機９Ｂ７．上記遊技機９Ｂ６において、前記音量低下制御手段は、前記特定音出力制御手段が前記特定音を出力させる音量よりも小さい音量に低下させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

40

【４０２１】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、所定音は特定音の音量よりも小さい音量で出力される。かかる構成とすることにより、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となり、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

【４０２２】

遊技機９Ｂ８．上記遊技機９Ｂ６又は遊技機９Ｂ７において、前記特定音出力制御手段は、前記特定条件が成立した場合、前記特定チャンネルから前記特定音を前記第１所定音量で出力させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４０２３】

50

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を第1所定音量で出力させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に、第1所定音量で出力される音を所定音から特定音に切り替えることが可能となる。この結果、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となる。

【4024】

遊技機9B9. 上記遊技機9B6乃至遊技機9B8のいずれかにおいて、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と、を備え、前記特定判定手段は、前記役の抽選結果が特定役（レア役）当選であって特定入賞が成立した場合、前記特定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

10

【4025】

本遊技機によれば、特定入賞が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第1所定音量で出力している状況であった場合には、所定音の音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させる制御が行われる。特定入賞が成立するか否かは遊技者による複数の停止操作手段の操作に基づくため、かかる構成とすることにより、特定入賞を成立させることができた達成感や特定入賞成立に基づく特典付与への期待感等を、特定音の出力によって高めることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【4026】

遊技機9B10. 上記遊技機9B1乃至遊技機9B9のいずれかにおいて、前記所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域（第0層～第6層）を複数設けたことを特徴とする遊技機。

【4027】

本遊技機によれば、所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域が複数設けられている。かかる構成とすることにより、例えば所定チャンネルから出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる音量情報と、変更後の音量に関わる音量情報と、を別の音量情報記憶領域に記憶しておくことが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

30

【4028】

遊技機9B11. 上記遊技機9B10において、第1変更条件（消音指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域（第4層）に記憶された音量情報を変更し、前記第1変更条件と異なる第2変更条件（レア役入賞音出力指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち前記第1音量情報記憶領域と異なる第2音量情報記憶領域（第6層）に記憶された音量情報を変更する音量情報変更手段（VDP253のボリューム値設定処理機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【4029】

本遊技機によれば、第1変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域に記憶された音量情報を変更され、第1変更条件と異なる第2変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域と異なる第2音量情報記憶領域に記憶された音量情報を変更される。かかる構成とすることにより、第1変更条件の成立有無や第2変更条件の成立有無を、音量情報記憶領域に記憶され音量情報を通じて把握することが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

40

【4030】

遊技機9B12. 上記遊技機9B11において、前記複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定する比較判定手段（VDP253のボリューム値比較機能）を備

50

え、前記比較判定手段が最小値と比較判定した音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4031】

本遊技機によれば、複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定し、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する。複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定して所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、所定チャンネルから出力中の音量を確認する処理を不要なものとするのが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、例えば所定チャンネルの音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

10

【4032】

遊技機9B13．上記遊技機9B10乃至遊技機9B12のいずれかにおいて、前記特定条件が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域（第6層）に記憶された音量情報を特定音量情報（64）に変更する特定変更手段（VDP253のボリューム値変更機能）を備え、前記特定音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第2所定音量となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4033】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。そして、特定音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力した場合には、所定チャンネルの音量が第2所定音量となる。かかる構成とすることにより、所定チャンネルから所定音を第1所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合に、所定音の音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させる制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

20

【4034】

遊技機9B14．上記遊技機9B13において、前記特定変更手段が前記特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を前記特定音量情報に変更した場合に、前記特定音量情報と異なる音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する場合がある構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【4035】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。このとき、特定音量情報と異なる音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する場合がある。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を特定音量情報に変更するという処理構成を担保しつつ、所定チャンネルの音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させたり、所定チャンネルの音量を低下させなかったりする等の制御を行うことが可能となる。

【4036】

遊技機9C1．所定チャンネル（CH4、CH5）から所定音（通常BGM等）を出力させる制御を行う所定音出力制御手段（VDP253）と、

40

前記所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域（第0層～第6層）とを備え、

前記音量情報記憶領域を複数設けたことを特徴とする遊技機。

【4037】

本遊技機によれば、所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域が複数設けられている。かかる構成とすることにより、例えば所定チャンネルから出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる音量情報と、変更後の音量に関わる音量情報と、を別の音量情報記憶領域に記憶しておくことが可能

50

となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【4038】

遊技機9C2．上記遊技機9C1において、第1変更条件（消音指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域（第4層）に記憶された音量情報を変更し、前記第1変更条件と異なる第2変更条件（レア役入賞音出力指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち前記第1音量情報記憶領域と異なる第2音量情報記憶領域（第6層）に記憶された音量情報を変更する音量情報変更手段（VDP253のボリューム値設定処理機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【4039】

本遊技機によれば、第1変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域に記憶された音量情報に変更され、第1変更条件と異なる第2変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域と異なる第2音量情報記憶領域に記憶された音量情報に変更される。かかる構成とすることにより、第1変更条件の成立有無や第2変更条件の成立有無を、音量情報記憶領域に記憶された音量情報を通じて把握することが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【4040】

遊技機9C3．上記遊技機9C2において、前記複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定する比較判定手段（VDP253のボリューム値比較機能）を備え、前記比較判定手段が最小値と比較判定した音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4041】

本遊技機によれば、複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定し、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する。複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定して所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、所定チャンネルから出力中の音量を確認する処理を不要なものとしてすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、例えば所定チャンネルの音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【4042】

遊技機9C4．上記遊技機9C1乃至遊技機9C3のいずれかにおいて、特定条件（レア役入賞成立）が成立したか否かを判定する特定判定手段（主制御装置101）と、前記特定条件が成立した場合、特定チャンネル（CH2、CH3）から特定音（レア役入賞音）を出力させる制御を行う特定音出力制御手段（VDP253）と、前記所定チャンネルから前記所定音を第1所定音量（0.0dB）で出力している状況で前記特定条件が成立した場合、前記所定音の音量を前記第1所定音量から第2所定音量（-6.0dB）に低下させる制御を行う音量低下制御手段（VDP253）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【4043】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第1所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合、所定音の音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

【4044】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4045】

遊技機9C5．上記遊技機9C4において、前記特定条件が成立した場合、前記音量情

10

20

30

40

50

報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域（第6層）に記憶された音量情報を特定音量情報（64）に変更する特定変更手段（VDP253のボリューム値変更機能）を備え、前記特定音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第2所定音量となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4046】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。そして、特定音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力した場合には、所定チャンネルの音量が第2所定音量となる。かかる構成とすることにより、所定チャンネルから所定音を第1所定音量で出力している状況で特定条件が成立した場合に、所定音の音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させる制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

10

【4047】

遊技機9C6．上記遊技機9C5において、前記特定変更手段が前記特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を前記特定音量情報に変更した場合に、前記特定音量情報と異なる音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する場合がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【4048】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が特定音量情報に変更される。このとき、特定音量情報と異なる音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する場合がある。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に特定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を特定音量情報に変更するという処理構成を担保しつつ、所定チャンネルの音量を第1所定音量から第2所定音量に低下させたり、所定チャンネルの音量を低下させなかったりする等の制御を行うことが可能となる。

20

【4049】

遊技機9C7．上記遊技機9C4乃至遊技機9C6のいずれかにおいて、前記音量低下制御手段は、前記特定音出力制御手段が前記特定音を出力させる音量よりも小さい音量に低下させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4050】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、所定音は特定音の音量よりも小さい音量で出力される。かかる構成とすることにより、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となり、特定条件の成立に伴って出力させた特定音を遊技者が聞き逃してしまう機会を低減することが可能となる。

30

【4051】

遊技機9C8．上記遊技機9C4乃至遊技機9C7のいずれかにおいて、前記特定音出力制御手段は、前記特定条件が成立した場合、前記特定チャンネルから前記特定音を前記第1所定音量で出力させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4052】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定チャンネルから特定音を第1所定音量で出力させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定条件が成立した場合に、第1所定音量で出力される音を所定音から特定音に切り替えることが可能となる。この結果、特定音を所定音よりも聞き取りやすくすることが可能となる。

40

【4053】

遊技機9C9．上記遊技機9C4乃至遊技機9C8のいずれかにおいて、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と、を備え、前記特定判定手段は、前記役の抽選結果が特定役（レア役）当選であって特定入賞が成立した場合、前記特定

50

条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【４０５４】

本遊技機によれば、特定入賞が成立した場合、特定チャンネルから特定音を出力させる制御が行われる。このとき、所定チャンネルから所定音を第１所定音量で出力している状況であった場合には、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させる制御が行われる。特定入賞が成立するか否かは遊技者による複数の停止操作手段の操作に基づくため、かかる構成とすることにより、特定入賞を成立させることができた達成感や特定入賞成立に基づく特典付与への期待感等を、特定音の出力によって高めることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０５５】

遊技機９Ｃ１０．上記遊技機９Ｃ４乃至遊技機９Ｃ９のいずれかにおいて、前記特定音の出力が終了した場合、前記所定音の音量を前記第２所定音量から前記第１所定音量にフェードインさせる制御を行うフェードイン制御手段（ＶＤＰ２５３）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０５６】

本遊技機によれば、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、特定音の出力が終了したタイミングで所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量に変更する構成と比して、遊技者を特定音の余韻に浸らせることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０５７】

遊技機９Ｃ１１．上記遊技機９Ｃ１０において、前記フェードイン制御手段は、第１特定音の出力が終了した場合と、第２特定音の出力が終了した場合と、で前記所定音の音量が前記第１所定音量となるまでに要する時間を異ならせることを特徴とする遊技機。

【４０５８】

本遊技機によれば、第１特定音の出力が終了した場合と、第２特定音の出力が終了した場合と、で所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間が異なる。かかる構成とすることにより、第１特定音を出力した場合と、第２特定音を出力した場合と、で遊技者が余韻に浸る時間を異ならせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０５９】

遊技機９Ｃ１２．上記遊技機９Ｃ１１において、特定特典（報知モード移行、ゲーム数上乘せ）を付与する特定特典付与手段（主制御装置１０１）を備え、前記第１特定音が出力された場合と、前記第２特定音が出力された場合と、で前記特定特典を付与される期待度が異なる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４０６０】

本遊技機によれば、第１特定音が出力された場合と、第２特定音が出力された場合と、で特定特典を付与される期待度が異なっている。かかる構成においては、例えば特定音が出力されたことに気付かなかつたり、いずれの特定音が出力されたかを把握できなかつたりした場合、特定特典付与に対する期待感が削がれてしまうことに繋がるため、遊技興趣が低下してしまう可能性が懸念されることとなる。しかしながら、特定チャンネルから特定音を出力させる場合に、所定音の音量を第１所定音量から第２所定音量に低下させ、特定音の出力が終了した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる構成においては、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０６１】

遊技機９Ｃ１３．上記遊技機９Ｃ１２において、前記第１特定音が出力された場合には、前記第２特定音が出力された場合よりも前記特定特典を付与される期待度が高くなる構成とし、前記第１特定音の出力が終了した場合には、前記第２特定音の出力が終了した場合よりも前記所定音の音量が前記第１所定音量となるまでに要する時間が長くなる構成と

10

20

30

40

50

したことを特徴とする遊技機。

【４０６２】

本遊技機によれば、第１特定音が出力された場合には、第２特定音が出力された場合よりも特定特典を付与される期待度が高くなっている。そして、第１特定音の出力が終了した場合には、第２特定音の出力が終了した場合よりも所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間が長くなっている。かかる構成とすることにより、特定特典付与に対する期待度と、所定音の音量が第１所定音量となるまでに要する時間と、を対応付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０６３】

遊技機９Ｃ１４．上記遊技機９Ｃ１０乃至遊技機９Ｃ１３のいずれかにおいて、遊技回を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、前記開始操作手段が操作された場合、前記所定音の音量を前記第１所定音量に戻す制御を行う音量復帰制御手段（ＶＤＰ２５３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０６４】

本遊技機によれば、開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第１所定音量に戻す制御が行われる。かかる構成とすることにより、次遊技回を開始させるべく開始操作手段が操作された場合には、当該次遊技回において所定音を第１所定音量で出力することが可能となる。

【４０６５】

遊技機９Ｄ１．規定条件（開始操作実行）が成立したか否かを判定する規定判定手段（主制御装置１０１）と、

所定チャンネル（ＣＨ４、ＣＨ５）から所定音（通常ＢＧＭ等）を第２所定音量（－６．０ｄＢ）で出力している状況で前記規定条件が成立した場合、前記所定音の音量を前記第２所定音量から第１所定音量（０．０ｄＢ）にフェードインさせる制御を行うフェードイン制御手段（ＶＤＰ２５３）とを備えたことを特徴とする遊技機。

【４０６６】

本遊技機によれば、所定チャンネルから所定音を第２所定音量で出力している状況で規定条件が成立した場合、所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、規定条件が成立したタイミングで所定音の音量を第２所定音量から第１所定音量に変更する構成と比して、遊技者が所定音の出力に驚く機会を低減することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４０６７】

遊技機９Ｄ２．上記遊技機９Ｄ１において、遊技回が開始されることなく規定時間を経過した場合、前記所定チャンネルから前記所定音を出力する音量を前記第２所定音量に低下させる制御を行う第２所定音量制御手段（ＶＤＰ２５３）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４０６８】

本遊技機によれば、遊技回が開始されることなく規定時間を経過した場合、所定チャンネルから所定音を出力する音量を第２所定音量に低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、遊技機が規定時間稼働していない状況となった場合に、所定チャンネルから所定音を出力する音量を低下させることが可能となる。

【４０６９】

遊技機９Ｄ３．上記遊技機９Ｄ１又は遊技機９Ｄ２において、遊技回を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）を備え、前記規定判定手段は、前記開始操作手段が操作された場合、前記規定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

【４０７０】

本遊技機によれば、所定チャンネルから所定音を第2所定音量で出力している状況で遊技回を開始させるべく開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第2所定音量から第1所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、遊技回を開始させようとした遊技者が所定音の出力に驚いて遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

【4071】

遊技機9D4．上記遊技機9D3において、前記開始操作手段を、賭数を設定すべく操作される第1開始操作手段（第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、前記賭数の設定後に操作される第2開始操作手段（スタートレバー41）と、を少なくとも有する構成とし、前記規定判定手段は、前記第1開始操作手段が操作された場合、前記規定条件が成立したと判定することを特徴とする遊技機。

10

【4072】

本遊技機によれば、所定チャンネルから所定音を第2所定音量で出力している状況で賭数を設定すべく第1開始操作手段が操作された場合には、所定音の音量を第2所定音量から第1所定音量にフェードインさせる制御が行われる。かかる構成とすることにより、遊技回を開始前にフェードインさせる制御を開始することが可能となり、遊技回が開始する前までに所定音の音量を第1所定音量に戻すことが可能となる。

【4073】

遊技機9D5．上記遊技機9D3又は遊技機9D4において、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と、を備え、前記開始操作手段が操作された場合に前記遊技回が開始され、前記複数の循環表示手段の全てが前記絵柄の循環表示を停止させた場合又は前記特典付与手段が前記特典を付与した場合に前記遊技回が終了される構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【4074】

本遊技機によれば、所謂スロットマシン等の遊技機において、新たに遊技を始めようとした遊技者が所定音の出力に驚いて遊技意欲を減退させてしまうことを抑制することが可能となる。

30

【4075】

遊技機9D6．上記遊技機9D1乃至遊技機9D5のいずれかにおいて、前記所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域（第0層～第6層）を複数設けたことを特徴とする遊技機。

【4076】

本遊技機によれば、所定チャンネルから出力する音量に関わる音量情報を記憶する音量情報記憶領域が複数設けられている。かかる構成とすることにより、例えば所定チャンネルから出力する音量を変更する機会が発生した場合に、変更前の音量に関わる音量情報と、変更後の音量に関わる音量情報と、を別の音量情報記憶領域に記憶しておくことが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

40

【4077】

遊技機9D7．上記遊技機9D6において、第1変更条件（消音指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域（第4層）に記憶された音量情報を変更し、前記第1変更条件と異なる第2変更条件（省電力指示）が成立した場合、前記音量情報記憶領域のうち前記第1音量情報記憶領域と異なる第2音量情報記憶領域（第2層）に記憶された音量情報を変更する音量情報変更手段（VDP253のボリューム値設定処理機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【4078】

50

本遊技機によれば、第1変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域に記憶された音量情報に変更され、第1変更条件と異なる第2変更条件が成立した場合、音量情報記憶領域のうち第1音量情報記憶領域と異なる第2音量情報記憶領域に記憶された音量情報に変更される。かかる構成とすることにより、第1変更条件の成立有無や第2変更条件の成立有無を、音量情報記憶領域に記憶された音量情報を通じて把握することが可能となる。この結果、所定チャンネルから音を出力する処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【4079】

遊技機9D8．上記遊技機9D7において、前記複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定する比較判定手段（VDP253のボリューム値比較機能）を備え、前記比較判定手段が最小値と比較判定した音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4080】

本遊技機によれば、複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定し、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する。複数の音量情報記憶領域に記憶された音量情報を比較判定して所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、所定チャンネルから出力中の音量を確認する処理を不要なものとしてすることが可能となり、処理構成の簡素化を図ることが可能となる。また、最小値と比較判定した音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力する構成とすることにより、例えば所定チャンネルの音量を消音状態のまま維持する状況等における処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

20

【4081】

遊技機9D9．上記遊技機9D6乃至遊技機9D8のいずれかにおいて、前記音量情報記憶領域のうち所定音量情報記憶領域（第2層）に記憶された音量情報を所定音量情報（64）に変更する所定変更手段（VDP253のボリューム値変更機能）を備え、前記所定音量情報を用いて前記所定チャンネルから音を出力した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第2所定音量となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4082】

本遊技機によれば、音量情報記憶領域のうち所定音量情報記憶領域に記憶された音量情報が所定音量情報に変更されることがある。そして、所定音量情報を用いて所定チャンネルから音を出力した場合には、所定チャンネルの音量が第2所定音量となる。かかる構成とすることにより、所定音を第2所定音量で出力する制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

30

【4083】

遊技機9D10．上記遊技機9D9において、前記所定音量情報記憶領域に前記所定音量情報が記憶された状況で前記規定条件が成立した場合、前記所定チャンネルの音量が前記第1所定音量となるまで、前記所定音量情報記憶領域に記憶された音量情報を変更する第2所定変更手段（VDP253のボリューム値変更機能）を備えたことを特徴とする遊技機。

【4084】

本遊技機によれば、所定音量情報記憶領域に所定音量情報が記憶された状況で規定条件が成立した場合、所定チャンネルの音量が第1所定音量となるまで、所定音量情報記憶領域に記憶された音量情報に変更される。かかる構成とすることにより、所定チャンネルから所定音を第2所定音量で出力している状況で規定条件が成立した場合、所定音の音量を第2所定音量から第1所定音量にフェードインさせる制御を、比較的簡易な処理構成で実現することが可能となる。

40

【4085】

なお、上記遊技機9A群～上記遊技機9D群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機9A群～上記遊技機9D群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせ

50

た場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【4086】

遊技機10A1．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L，32M，32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と

を備えた遊技機において、

特定条件（完走条件）が成立した場合に特定演出（エンディング演出）を開始させる特定演出開始手段（表示制御装置81のエンディング演出開始機能S100104）と、

複数の遊技回に跨って実行されるよう前記特定演出を進行させる特定演出進行手段（表示制御装置81のED処理機能）と、

前記特定演出の表示を中断させる中断手段（表示制御装置81のエラー報知機能S100303）と、

前記中断手段が前記特定演出の表示を中断させた場合に、前記特定演出を途中から開始させる特定演出再開手段（表示制御装置81の再開処理機能S100307）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【4087】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定演出が開始される。特定演出は、複数の遊技回に跨って実行されるように進行される。特定演出の表示が中断した場合には、特定演出の途中から開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、特定演出が最初から開始されることを回避することが可能となる。

【4088】

以上の結果、特定演出の序盤が繰り返し実行されることを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4089】

遊技機10A2．上記遊技機10A1において、前記特定演出の進行度に関わる進行情報（ファイル番号）を記憶する進行情報記憶手段（表示制御装置81のRAM）を備え、前記特定演出再開手段は、前記進行情報記憶手段の記憶結果に応じた位置から前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【4090】

本遊技機によれば、進行情報記憶手段には、特定演出の進行度に関わる進行情報が記憶される。そして、中断手段が特定演出の表示を中断させた場合には、進行情報記憶手段の記憶結果に応じた位置から特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合に、中断した位置に応じた位置から特定演出を再開させることが可能となる。

【4091】

遊技機10A3．上記遊技機10A2において、前記特定演出を実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶する構成とし、前記進行情報記憶手段には、前記複数のファイルのいずれを用いるかを示す情報が前記進行情報として記憶される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4092】

本遊技機によれば、特定演出を実行する場合に用いるデータは、複数のファイルに分割して記憶されている。そして、進行情報記憶手段には、複数のファイルのいずれを用いるかを示す情報が進行情報として記憶される。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、進行情報記憶手段に記憶された情報と対応するファイルのデータを

10

20

30

40

50

用いて特定演出を再開させることが可能となる。故に、特定演出の実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合に、中断した位置に応じた位置から特定演出を再開させることが可能となる。

【4093】

遊技機10A4．上記遊技機10A3において、前記特定演出進行手段は、所定ファイル（ファイル番号「1」～「7」）のデータを全て使用した場合、遊技者の操作に基づくことなく、次のファイルのデータを用いて前記特定演出を進行させることを特徴とする遊技機。

【4094】

本遊技機によれば、所定ファイルのデータを全て使用した場合には、遊技者の操作に基づくことなく、次のファイルのデータを用いて特定演出を進行させる。かかる構成とすることにより、特定演出を実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶させた場合であっても、遊技回の進行から独立して特定演出を進行させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4095】

遊技機10A5．上記遊技機10A3又は遊技機10A4において、前記特定演出再開手段は、前記進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルの最初のデータから前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【4096】

本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合には、進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルの最初のデータから特定演出を再開させる。かかる構成とすることにより、中断する前に実行した特定演出の一部を再度実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4097】

遊技機10A6．上記遊技機10A1乃至遊技機10A5のいずれかにおいて、前記特定演出再開手段は、遊技者による特定操作（再開操作）がなされた場合、前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【4098】

本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合には、遊技者による特定操作がなされた場合に特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の再開タイミングを遊技者に決定させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4099】

遊技機10A7．上記遊技機10A6において、前記特定操作を報知する特定操作報知手段（補助表示部65）を備えたことを特徴とする遊技機。

【4100】

本遊技機によれば、特定操作が報知されるため、特定演出が開始されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

【4101】

遊技機10A8．上記遊技機10A1乃至遊技機10A7のいずれかにおいて、前記中断手段は、前記遊技機に特定異常（ホッパーエンptyエラー）が発生した場合、前記特定演出の表示を中断させることを特徴とする遊技機。

【4102】

本遊技機によれば、遊技機に特定異常が発生して特定演出の表示が中断した場合には、特定演出の途中から再開される。かかる構成とすることにより、例えば特定異常が発生した結果として特定演出の途中で当該特定演出を終了させなければならなくなる事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4103】

遊技機10A9．上記遊技機10A1乃至遊技機10A8のいずれかにおいて、特定状態（有利区間）における差枚数が特定枚数（2400枚）となった場合、前記特定状態を終了させる特定状態終了手段と、前記特定演出を実行している最中に前記特定状態が終了

10

20

30

40

50

する場合、前記特定演出の進行度に関わらず、前記特定状態が終了する遊技回で前記特定演出を終了させる特定演出終了手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４１０４】

本遊技機によれば、特定状態は、特定状態における差枚数が特定枚数となった場合に終了する。特定演出を実行している最中に特定状態が終了する場合には、特定演出の進行度に関わらず、特定状態が終了する遊技回で特定演出も終了する。かかる構成においては、特定演出を実行可能な遊技回数が役の抽選結果等によって変化するため、特定演出の表示を中断させた場合に当該特定演出を最初から再開した場合、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、特定演出の表示を中断させた場合に途中から開始する本構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【４１０５】

遊技機１０Ａ１０．上記遊技機１０Ａ９において、前記特定状態は、第１遊技モード（チャンスモード）と、前記第１遊技モードよりも１遊技回あたりの遊技価値の付与期待値が高くなる第２遊技モード（報知モード）と、を有し、前記第２遊技モード下で遊技可能な残り遊技回数に関わる情報に基づいて、前記第２遊技モード下で前記特定状態における差枚数が前記特定枚数となるか否かを判断する判断手段を備え、前記判断手段が前記第２遊技モード下で前記特定状態における差枚数が前記特定枚数となると判断した場合、前記特定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１０６】

本遊技機によれば、第２遊技モード下で遊技可能な残り遊技回数に関わる情報に基づいて、第２遊技モード下で特定状態における差枚数が特定枚数となるか否かが判断され、特定枚数となると判断された場合に特定演出が開始される。かかる構成においては、特定演出を実行可能な遊技回数が役の抽選結果等によって変化するため、特定演出の表示を中断させた場合に当該特定演出を最初から再開した場合、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、特定演出の表示を中断させた場合に途中から開始する本構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【４１０７】

遊技機１０Ｂ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

30

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備えた遊技機において、

特定条件（完走条件）が成立した場合に特定演出（エンディング演出）を開始させる特定演出開始手段（表示制御装置８１のエンディング演出開始機能Ｓ１００１０４）と、

複数の遊技回に跨って実行されるよう前記特定演出を進行させる特定演出進行手段（表示制御装置８１のＥＤ処理機能）と、

40

前記特定演出の表示を中断させる中断手段（表示制御装置８１のエラー報知機能Ｓ１００３０３）と、

前記中断手段が前記特定演出の表示を中断させた場合に、前記特定演出を再開させる特定演出再開手段（表示制御装置８１の再開処理機能Ｓ１００３０７）と

を備え、

前記特定演出再開手段を、前記特定演出の一部を省略して再開させることが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１０８】

本遊技機によれば、特定条件が成立した場合、特定演出が開始される。特定演出は、複

50

数の遊技回に跨って実行されるように進行される。特定演出の表示が中断した場合には、特定演出の一部を省略して再開されることがある。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。

【4109】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4110】

遊技機10B2. 上記遊技機10B1において、特定終了条件（差枚数2400）が成立した場合、特定状態（有利区間）を終了させる特定状態終了手段と、前記特定演出を実行している最中に前記特定状態が終了する場合、前記特定演出の進行度に関わらず、前記特定状態が終了する遊技回で前記特定演出を終了させる特定演出終了手段と、前記特定演出再開手段が前記特定演出を再開させる場合、前記特定演出の進行度に関わる進行情報と、前記特定終了条件と対応する特定対応条件と、に基づいて、前記特定演出の一部を省略するか否かを判定する特定判定手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【4111】

本遊技機によれば、特定状態は、特定終了条件が成立した場合に終了する。特定演出を実行している最中に特定状態が終了する場合には、特定演出の進行度に関わらず、特定状態が終了する遊技回で特定演出も終了する。かかる構成においては、特定演出の表示を中断させた場合、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、特定演出を再開させる場合に、特定演出の進行度に関わる進行情報と、特定終了条件と対応する特定対応条件と、に基づいて、特定演出の一部を省略するか否かを判定する構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【4112】

遊技機10B3. 上記遊技機10B1又は遊技機10B2において、特定状態（有利区間）における差枚数が特定枚数（2400枚）となった場合、前記特定状態を終了させる特定状態終了手段と、前記特定演出を実行している最中に前記特定状態が終了する場合、前記特定演出の進行度に関わらず、前記特定状態が終了する遊技回で前記特定演出を終了させる特定演出終了手段と、前記特定演出再開手段が前記特定演出を再開させる場合、前記特定演出の進行度に関わる進行情報と、前記特定状態における差枚数と、に基づいて、前記特定演出の一部を省略するか否かを判定する特定判定手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

30

【4113】

本遊技機によれば、特定状態は、特定状態における差枚数が特定枚数となった場合に終了する。特定演出を実行している最中に特定状態が終了する場合には、特定演出の進行度に関わらず、特定状態が終了する遊技回で特定演出も終了する。かかる構成においては、特定演出を実行可能な遊技回数が役の抽選結果等によって変化するため、特定演出の表示を中断させた場合に例えば当該特定演出を最初から再開した場合、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、特定演出を再開させる場合に、特定演出の進行度に関わる進行情報と、特定状態における差枚数と、に基づいて、特定演出の一部を省略するか否かを判定する構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

40

【4114】

遊技機10B4. 上記遊技機10B2又は遊技機10B3において、前記中断手段が前記特定演出の表示を中断させた回数が規定回数を超えた場合、前記特定演出再開手段は、前記特定演出の一部を省略して再開させることを特徴とする遊技機。

【4115】

本遊技機によれば、特定演出の表示を中断させた回数が規定回数を超えた場合、特定演出の一部を省略して特定演出が再開される。かかる構成とすることにより、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。

【4116】

50

遊技機 10B5. 上記遊技機 10B1 乃至遊技機 10B4 のいずれかにおいて、前記特定演出の進行度に関わる進行情報（ファイル番号）を記憶する進行情報記憶手段（表示制御装置 81 の RAM）を備え、前記特定演出再開手段は、前記進行情報記憶手段の記憶結果に応じた位置から前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【4117】

本遊技機によれば、進行情報記憶手段には、特定演出の進行度に関わる進行情報が記憶される。そして、中断手段が特定演出の表示を中断させた場合には、進行情報記憶手段の記憶結果に応じた位置から特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合に、中断した位置に応じた位置から特定演出を再開させることが可能となる。

10

【4118】

遊技機 10B6. 上記遊技機 10B5 において、前記特定演出を実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶する構成とし、前記進行情報記憶手段には、前記複数のファイルのいずれを用いるかを示す情報が前記進行情報として記憶される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4119】

本遊技機によれば、特定演出を実行する場合に用いるデータは、複数のファイルに分割して記憶されている。そして、進行情報記憶手段には、複数のファイルのいずれを用いるかを示す情報が進行情報として記憶される。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、進行情報記憶手段に記憶された情報と対応するファイルのデータを用いて特定演出を再開させることが可能となる。故に、特定演出の実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合に、中断した位置に応じた位置から特定演出を再開させることが可能となる。

20

【4120】

遊技機 10B7. 上記遊技機 10B6 において、前記特定演出進行手段は、所定ファイル（ファイル番号「1」～「7」）のデータを全て使用した場合、遊技者の操作に基づくことなく、次のファイルのデータを用いて前記特定演出を進行させることを特徴とする遊技機。

【4121】

本遊技機によれば、所定ファイルのデータを全て使用した場合には、遊技者の操作に基づくことなく、次のファイルのデータを用いて特定演出を進行させる。かかる構成とすることにより、特定演出を実行する場合に用いるデータを複数のファイルに分割して記憶させた場合であっても、遊技回の進行から独立して特定演出を進行させることが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【4122】

遊技機 10B8. 上記遊技機 10B6 又は遊技機 10B7 において、前記特定演出再開手段は、前記進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルのデータを用いないことにより、前記特定演出の一部を省略することを特徴とする遊技機。

【4123】

本遊技機によれば、進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルのデータを用いないことにより、特定演出の一部を省略する。かかる構成とすることにより、特定演出の実行に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、特定演出の表示が中断した場合には、特定演出の一部を省略して再開することが可能となる。

40

【4124】

遊技機 10B9. 上記遊技機 10B6 乃至遊技機 10B8 のいずれかにおいて、前記特定演出再開手段は、前記特定演出を省略しない場合、前記進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルの最初のデータから前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【4125】

本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合であって特定演出を省略しない場合

50

には、進行情報記憶手段の記憶結果と対応するファイルの最初のデータから特定演出を再開させる。かかる構成とすることにより、中断する前に実行した特定演出の一部を再度実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4126】

遊技機10B10. 上記遊技機10B1乃至遊技機10B9のいずれかにおいて、前記特定演出再開手段は、遊技者による特定操作（再開操作）がなされた場合、前記特定演出を開始させることを特徴とする遊技機。

【4127】

本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合には、遊技者による特定操作がなされた場合に特定演出が開始される。かかる構成とすることにより、特定演出の再開タイミ

10

【4128】

遊技機10B11. 上記遊技機10B1乃至遊技機10B10のいずれかにおいて、前記中断手段は、前記遊技機に特定異常（ホッパーエンptyエラー）が発生した場合、前記特定演出の表示を中断させることを特徴とする遊技機。

【4129】

本遊技機によれば、遊技機に特定異常が発生して特定演出の表示が中断した場合には、特定演出の一部を省略して再開されることがある。かかる構成とすることにより、例えば特定異常が発生した結果として特定演出の途中で当該特定演出を終了させなければならなくなる事象が発生する機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可

20

【4130】

遊技機10B12. 上記遊技機10B1乃至遊技機10B11のいずれかにおいて、前記中断手段が前記特定演出の表示を中断させた場合には、前記特定演出を中断させた箇所よりも後の箇所（次のファイルの最初）から再開させることにより、前記特定演出の一部を省略して再開させることを可能としたことを特徴とする遊技機。

【4131】

本遊技機によれば、特定演出の表示が中断した場合には、特定演出を中断させた箇所よりも後の箇所から再開させることにより、特定演出の一部を省略して再開させることが可能となっている。かかる構成とすることにより、特定演出の表示が中断した場合に、特定演出を最後まで実行できなくなってしまう機会を低減することが可能となる。

30

【4132】

なお、上記遊技機10A群と上記遊技機10B群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機10A群と上記遊技機10B群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9A群～上記遊技機9D群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【4133】

遊技機11A1. 数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（RAM106の設定値記憶エリア）と、

40

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で当否判定を行う当否判定手段（主制御装置101の抽選処理機能S209）と、

前記当否判定に当選したことに基づいて特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理機能S213）とを備えた遊技機において、

特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値（7）である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

50

【４１３４】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、特定操作を行って特定値と異なる値を数値情報記憶手段に記憶するよう促すことが可能となる。

【４１３５】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４１３６】

遊技機１１Ａ２．上記遊技機１１Ａ１において、特定報知を実行する特定報知実行手段（表示制御装置８１、スピーカ６４）を備え、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第１特定操作（設定キーのＯＮ操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第２特定操作（リセットスイッチ７２のＯＮ操作）と、前記変更可能状態を終了させる第３特定操作（スタートレバー４１のＯＮ操作後に設定キーのＯＦＦ操作）と、を含む構成とし、前記特定報知実行手段を、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶される状況で前記第３特定操作がなされた場合、当該第３特定操作がなされたタイミングで前記特定報知を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【４１３７】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第１特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第２特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第３特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、数値情報記憶手段に特定値が記憶される状況で第３特定操作がなされた場合には、当該第３特定操作がなされたタイミングで特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されたことを直ちに報知することが可能となるとともに、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更するにあたって第３特定操作から第１特定操作に戻る際の労力の低減を図ることが可能となる。

20

【４１３８】

遊技機１１Ａ３．上記遊技機１１Ａ２において、前記特定報知実行手段は、前記第１特定操作がなされてから前記第３特定操作がなされるまでの間、前記特定報知を実行しないことを特徴とする遊技機。

30

【４１３９】

本遊技機によれば、第１特定操作がなされてから第３特定操作がなされるまでの間、特定報知が実行されない。かかる構成とすることにより、第２特定操作によって特定値が選択される毎に特定報知を実行してしまうことを回避することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する作業を行う作業者にうっとうしさを感じさせることなく上記作業を行わせることが可能となる。

【４１４０】

遊技機１１Ａ４．上記遊技機１１Ａ２又は遊技機１１Ａ３において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていない状況で前記特定報知を実行する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

40

【４１４１】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていない状況で特定報知を実行する手段を不具備としたため、特定報知を通じて数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となる。

【４１４２】

遊技機１１Ａ５．上記遊技機１１Ａ２乃至遊技機１１Ａ４のいずれかにおいて、前記特定操作を行うことが容易な第１状態（前面扉１２開放状態）と、前記特定操作を行うことが困難な第２状態（前面扉１２閉鎖状態）と、を切り替え可能な切替部材（前面扉１２）

50

を設けたことを特徴とする遊技機。

【４１４３】

本遊技機によれば、特定操作を行うことが容易な第１状態と、特定操作を行うことが困難な第２状態と、を切り替え可能な切替部材が設けられている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する不正が行われることを抑制することが可能となる。また、本構成を上記遊技機１１Ａ２に係る構成に適用することにより、第１状態から第２状態へ切り替える前段階において、数値情報記憶手段に特定値が記憶されたことを報知することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更する場合に、第２状態から第１状態へ切り替える作業が不要となり、第３特定操作から第１特定操作に戻る際の労力の低減を図ることが可能となる。

10

【４１４４】

遊技機１１Ａ６．上記遊技機１１Ａ５において、前記特定報知実行手段を、前記第１状態下で前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていると判定した場合、前記特定報知を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１４５】

本遊技機によれば、第１状態下で数値情報記憶手段に特定値が記憶されていると判定した場合、特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、特定操作を行う前段階において数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、数値情報記憶手段に特定値が記憶されているか否かの確認を容易に行わせることが可能となる。

20

【４１４６】

遊技機１１Ａ７．上記遊技機１１Ａ５又は遊技機１１Ａ６において、前記第１状態であることを報知する第１状態報知手段（表示制御装置８１、スピーカ６４）を備え、前記第１状態報知手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行することを特徴とする遊技機。

【４１４７】

本遊技機によれば、第１状態であることを報知する場合に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することに伴って処理構成が複雑化することを抑制しつつ、第１状態であることと、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であるか否かと、を共に報知することが可能となる。

30

【４１４８】

遊技機１１Ａ８．上記遊技機１１Ａ５乃至遊技機１０Ａ７のいずれかにおいて、前記第１状態から前記第２状態に切り替わった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を確認する確認手段（表示制御装置８１の設定値確認機能Ｓ１１０６０６）を備え、前記確認手段の確認結果に応じた処理を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【４１４９】

本遊技機によれば、第１状態から第２状態に切り替わった場合には、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を確認し、当該確認結果に応じた処理を行う。かかる構成とすることにより、第２状態に切り替わった後にも、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握させるための処理を行うことが可能となる。

40

【４１５０】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４１５１】

遊技機１１Ａ９．上記遊技機１１Ａ８において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていることを前記確認手段が確認した場合、前記第１状態から前記第２状態に切り替わったタイミングで所定報知（点灯態様変化）を実行する所定報知実行手段（表示制御装置８１、上部ランプ６３）を備えたことを特徴とする遊技機。

50

【 4 1 5 2 】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを確認手段が確認した場合には、第 1 状態から第 2 状態に切り替わったタイミングで所定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを、第 1 状態から第 2 状態に切り替わったタイミングで報知することが可能となる。

【 4 1 5 3 】

遊技機 1 1 A 1 0 . 上記遊技機 1 1 A 8 又は遊技機 1 1 A 9 において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていない状況で前記所定報知を実行する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【 4 1 5 4 】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていない状況で所定報知を実行する手段を不具備としたため、所定報知を通じて数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となる。

【 4 1 5 5 】

遊技機 1 1 A 1 1 . 上記遊技機 1 1 A 9 又は遊技機 1 1 A 1 0 において、前記所定報知実行手段は、前記所定報知として、前記第 2 状態下で遊技機前方から視認可能な所定報知手段（上部ランプ 6 3）の報知態様を、第 1 報知態様（点灯状態）から第 2 報知態様（消灯状態）に変化させることを特徴とする遊技機。

【 4 1 5 6 】

本遊技機によれば、所定報知として、第 2 状態下で遊技機前方から視認可能な所定報知手段の報知態様を、第 1 報知態様から第 2 報知態様に変化させる。かかる構成とすることにより、特定操作を行って数値情報記憶手段に数値情報を記憶させ、切替部材によって第 1 状態から第 2 状態に切り替えた場合に、数値情報記憶手段に特定値が記憶されているか否かの最後の確認手段として所定報知を実行することが可能となる。

【 4 1 5 7 】

遊技機 1 1 A 1 2 . 上記遊技機 1 1 A 1 1 において、前記所定報知実行手段は、前記所定報知手段の報知態様を前記第 1 報知態様から前記第 2 報知態様に変化させた場合、所定時間経過後に前記第 2 報知態様から前記第 1 報知態様に変化させることを特徴とする遊技機。

【 4 1 5 8 】

本遊技機によれば、所定報知手段の報知態様を第 1 報知態様から第 2 報知態様に変化させた場合、所定時間経過後に第 2 報知態様から第 1 報知態様に変化させる。かかる構成とすることにより、所定報知手段の報知態様を、遊技機を設置する遊技場の管理者等の操作によることなく、第 2 報知態様から第 1 報知態様に戻すことが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更する場合における労力の低減を図ることが可能となる。

【 4 1 5 9 】

遊技機 1 1 A 1 3 . 上記遊技機 1 1 A 2 乃至遊技機 1 1 A 1 2 のいずれかにおいて、前記特定報知実行手段は、所定の音データを出力することによって前記特定報知を実行することを特徴とする遊技機。

【 4 1 6 0 】

本遊技機によれば、所定の音データを出力することによって特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であることを、遊技機を設置する遊技場の管理者等に容易に把握させることが可能となる。確かに、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であることを、所定の位置に表示することによって特定報知を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記管理者等が所定の位置を視認できる場所に移動した上で表示内容を確認する必要が生じ、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であるか否かの把握作業が煩雑化するからである。

【 4 1 6 1 】

10

20

30

40

50

遊技機 1 1 B 1 . 数値情報 (設定値) を記憶する数値情報記憶手段 (R A M 1 0 6 の設定値記憶エリア) と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で当否判定を行う当否判定手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能 S 2 0 9) と、

前記当否判定に当選したことに基づいて特典を付与する特典付与手段 (主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理機能 S 2 1 3) と

を備えた遊技機において、

特定操作 (設定変更操作) を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、

前記特定操作を行うことが容易な第 1 状態 (前面扉 1 2 開放状態) と、前記特定操作を行うことが困難な第 2 状態 (前面扉 1 2 閉鎖状態) と、を切り替え可能な切替部材 (前面扉 1 2) と、

前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替わった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を確認する確認手段 (表示制御装置 8 1 の設定値確認機能 S 1 1 0 6 0 6) とを備え、

前記確認手段の確認結果に応じた処理を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 1 6 2 】

本遊技機によれば、特定操作を行うことが容易な第 1 状態と、特定操作を行うことが困難な第 2 状態と、を切り替え可能な切替部材が設けられている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する不正が行われることを抑制することが可能となる。また、第 1 状態から第 2 状態に切り替わった場合には、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を確認し、当該確認結果に応じた処理を行う。かかる構成とすることにより、第 2 状態に切り替わった後にも、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握させるための処理を行うことが可能となる。

【 4 1 6 3 】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 1 6 4 】

遊技機 1 1 B 2 . 上記遊技機 1 1 B 1 において、前記数値情報記憶手段に特定値 (7) が記憶されていることを前記確認手段が確認した場合、前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替わったタイミングで所定報知 (点灯態様変化) を実行する所定報知実行手段 (表示制御装置 8 1 、上部ランプ 6 3) を備えたことを特徴とする遊技機。

【 4 1 6 5 】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを確認手段が確認した場合には、第 1 状態から第 2 状態に切り替わったタイミングで所定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを、第 1 状態から第 2 状態に切り替わったタイミングで報知することが可能となる。この結果、比較的早い段階で、特定操作を行って特定値と異なる値を数値情報記憶手段に記憶するよう促すことが可能となる。

【 4 1 6 6 】

遊技機 1 1 B 3 . 上記遊技機 1 1 B 2 において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていない状況で前記所定報知を実行する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【 4 1 6 7 】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていない状況で所定報知を実行する手段を不具備としたため、所定報知を通じて数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となる。

【 4 1 6 8 】

遊技機 1 1 B 4 . 上記遊技機 1 1 B 2 又は遊技機 1 1 B 3 において、前記所定報知実行手段は、前記所定報知として、前記第 2 状態下で遊技機前方から視認可能な所定報知手段 (上部ランプ 6 3) の報知態様を、第 1 報知態様 (点灯状態) から第 2 報知態様 (消灯状

10

20

30

40

50

態)に変化させることを特徴とする遊技機。

【4169】

本遊技機によれば、所定報知として、第2状態下で遊技機前方から視認可能な所定報知手段の報知態様を、第1報知態様から第2報知態様に変化させる。かかる構成とすることにより、特定操作を行って数値情報記憶手段に数値情報を記憶させ、切替部材によって第1状態から第2状態に切り替えた場合に、数値情報記憶手段に特定値が記憶されているか否かの最後の確認手段として所定報知を実行することが可能となる。

【4170】

遊技機11B5. 上記遊技機11B4において、前記所定報知実行手段は、前記所定報知手段の報知態様を前記第1報知態様から前記第2報知態様に変化させた場合、所定時間経過後に前記第2報知態様から前記第1報知態様に変化させることを特徴とする遊技機。

10

【4171】

本遊技機によれば、所定報知手段の報知態様を第1報知態様から第2報知態様に変化させた場合、所定時間経過後に第2報知態様から第1報知態様に変化させる。かかる構成とすることにより、所定報知手段の報知態様を、遊技機を設置する遊技場の管理者等の操作によることなく、第2報知態様から第1報知態様に戻すことが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更する場合における労力の低減を図ることが可能となる。

【4172】

遊技機11B6. 上記遊技機11B2乃至遊技機11B5のいずれかにおいて、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【4173】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、特定操作を行って特定値と異なる値を数値情報記憶手段に記憶するよう促すことが可能となる。

【4174】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【4175】

遊技機11B7. 上記遊技機11B6において、特定報知を実行する特定報知実行手段(表示制御装置81、スピーカ64)を備え、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第1特定操作(設定キーのON操作)と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第2特定操作(リセットスイッチ72のON操作)と、前記変更可能状態を終了させる第3特定操作(スタートレバー41のON操作後に設定キーのOFF操作)と、を含む構成とし、前記特定報知実行手段を、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶される状況で前記第3特定操作がなされた場合、当該第3特定操作がなされたタイミングで前記特定報知を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【4176】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第1特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第2特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第3特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、数値情報記憶手段に特定値が記憶される状況で第3特定操作がなされた場合には、当該第3特定操作がなされたタイミングで特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されたことを直ちに報知することが可能となるとともに、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更するにあたって第3特定操作から第1特定操作に戻る際の労力の低減を

50

図ることが可能となる。

【 4 1 7 7 】

また、かかる構成においては、第 1 状態から第 2 状態へ切り替える前段階において、数値情報記憶手段に特定値が記憶されたことを報知することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された特定値を変更する場合に、第 2 状態から第 1 状態へ切り替える作業が不要となり、第 3 特定操作から第 1 特定操作に戻る際の労力の低減を図ることが可能となる。

【 4 1 7 8 】

遊技機 1 1 B 8 . 上記遊技機 1 1 B 7 において、前記特定報知実行手段は、前記第 1 特定操作がなされてから前記第 3 特定操作がなされるまでの間、前記特定報知を実行しないことを特徴とする遊技機。

10

【 4 1 7 9 】

本遊技機によれば、第 1 特定操作がなされてから第 3 特定操作がなされるまでの間、特定報知が実行されない。かかる構成とすることにより、第 2 特定操作によって特定値が選択される毎に特定報知を実行してしまうことを回避することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する作業を行う作業者にうっとうしさを感じさせることなく上記作業を行わせることが可能となる。

【 4 1 8 0 】

遊技機 1 1 B 9 . 上記遊技機 1 1 B 7 又は遊技機 1 1 B 8 において、前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていない状況で前記特定報知を実行する手段を不具備としたことを特徴とする遊技機。

20

【 4 1 8 1 】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていない状況で特定報知を実行する手段を不具備としたため、特定報知を通じて数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となる。

【 4 1 8 2 】

遊技機 1 1 B 1 0 . 上記遊技機 1 1 B 7 乃至遊技機 1 1 B 9 のいずれかにおいて、前記特定報知実行手段を、前記第 1 状態下で前記数値情報記憶手段に前記特定値が記憶されていると判定した場合、前記特定報知を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 1 8 3 】

本遊技機によれば、第 1 状態下で数値情報記憶手段に特定値が記憶されていると判定した場合、特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、特定操作を行う前段階において数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、数値情報記憶手段に特定値が記憶されているか否かの確認を容易に行わせることが可能となる。

30

【 4 1 8 4 】

遊技機 1 1 B 1 1 . 上記遊技機 1 1 B 7 乃至遊技機 1 1 B 1 0 のいずれかにおいて、前記特定報知実行手段は、所定の音データを出力することによって前記特定報知を実行することを特徴とする遊技機。

【 4 1 8 5 】

本遊技機によれば、所定の音データを出力することによって特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であることを、遊技機を設置する遊技場の管理者等に容易に把握させることが可能となる。確かに、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であることを、所定の位置に表示することによって特定報知を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記管理者等が所定の位置を視認できる場所に移動した上で表示内容を確認する必要が生じ、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であるか否かの把握作業が煩雑化するからである。

40

【 4 1 8 6 】

遊技機 1 1 B 1 2 . 上記遊技機 1 1 B 2 乃至遊技機 1 1 B 1 1 のいずれかにおいて、前

50

記第1状態であることを報知する第1状態報知手段（表示制御装置81、スピーカ64）を備え、前記第1状態報知手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行することとを特徴とする遊技機。

【4187】

本遊技機によれば、第1状態であることを報知する場合に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知が実行される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することに伴って処理構成が複雑化することを抑制しつつ、第1状態であることと、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値であるか否かと、を共に報知することが可能となる。

10

【4188】

遊技機11C1. 数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（RAM106の設定値記憶エリア）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で当否判定を行う当否判定手段（主制御装置101の抽選処理機能S209）と、

前記当否判定に当選したことに基づいて特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理機能S213）とを備えた遊技機において、

特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、

20

前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第1特定操作（設定キーのON操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第2特定操作（リセットスイッチ72のON操作）と、前記変更可能状態を終了させる第3特定操作（スタートレバー41のON操作後に設定キーのOFF操作）と、を含む構成とし、

前記第3特定操作がなされたこととなる要件として、

第1操作手段（スタートレバー41）の操作有無を検出する第1検出手段（スタート検出センサ41a）からの信号が、前記第1操作手段が操作されていないことを示す第1非操作信号（OFF信号）から、前記第1操作手段が操作されたことを示す第1操作信号（ON信号）に切り替わったことを検知することと、

30

前記第1検出手段からの信号が前記第1非操作信号から前記第1操作信号に切り替わったことを検知した後に、第2操作手段（設定キー）の操作有無を検出する第2検出手段（設定キー検出センサ73a）からの信号が、前記第2操作手段が操作されたことを示す第2操作信号（ON信号）から、前記第2操作手段が操作されていないことを示す第2非操作信号（OFF信号）に切り替わったことを検知することと

を少なくとも含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【4189】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第1特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第2特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第3特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、第1操作手段の操作有無を検出する第1検出手段からの信号が、第1操作手段が操作されていないことを示す第1非操作信号から、第1操作手段が操作されたことを示す第1操作信号に切り替わったことを検知し、その後、第2操作手段の操作有無を検出する第2検出手段からの信号が、第2操作手段が操作されたことを示す第2操作信号から、第2操作手段が操作されていないことを示す第2非操作信号に切り替わったことを検知したことに基づいて、第3特定操作がなされたこととなる。

40

【4190】

第3特定操作の要件として、第1操作手段の操作と、第2操作手段の操作と、を少なく

50

とも含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとするのが可能となるとともに、ノイズ等によって第3特定操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、第2操作手段に関しては、第2検出手段からの信号が第2操作信号から第2非操作信号に切り替わったことを検知する構成とすることにより、例えば第2非操作信号を検知する構成と比して、第2操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

【4191】

以上の結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4192】

遊技機11C2. 上記遊技機11C1において、前記第1特定操作がなされたこととなる要件として、前記第2検出手段から前記第2操作信号が入力されていることを検知したことを含む構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4193】

本遊技機によれば、第1特定操作がなされたこととなる要件には、第2操作信号が入力されていることを検知したことが含まれている。かかる構成とすることにより、第2操作手段によって第1特定操作と第3特定操作を行うことが可能となり、特定操作の簡素化を図ることが可能となる。

【4194】

また、第1操作手段を操作する前段階、すなわち第3特定操作の前段階において、第2検出手段から第2非操作信号が入力されるよう第2操作手段を操作した場合には、第1操作手段を操作した後に、改めて第2検出手段から第2操作信号が入力されるよう第2操作手段を操作するとともに、第2検出手段から第2非操作信号が入力されるよう第2操作手段を操作する必要が生じる。故に、第2操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

20

【4195】

遊技機11C3. 上記遊技機11C2において、前記第2操作手段を、前記第2操作手段を操作することなく、前記第2操作信号を前記第2検出手段が出力する状態で保持することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4196】

本遊技機によれば、第2操作手段は、当該第2操作手段を操作することなく、第2操作信号を第2検出手段が出力する状態で保持することが可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、第1特定操作を行う際に第2操作手段を操作した場合には、第3特定操作として、第2非操作信号が前記第2検出手段から出力されるよう第2操作手段を操作すればよい。故に、特定操作の簡素化を図ることが可能となる。

30

【4197】

遊技機11C4. 上記遊技機11C1乃至遊技機11C3のいずれかにおいて、前記第3特定操作がなされたこととなる要件として、前記第2検出手段からの信号が前記第2操作信号から前記第2非操作信号に切り替わったことを検知した後に、前記第2検出手段から前記第2非操作信号が入力されたことを規定回数(10回)検知したことを含む構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【4198】

本遊技機によれば、第3特定操作がなされたこととなる要件として、第2検出手段からの信号が第2操作信号から第2非操作信号に切り替わったことを検知した後に、第2検出手段から第2非操作信号が入力されたことを規定回数検知したことが含まれている。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって第2検出手段からの信号の切り替わりを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

【4199】

遊技機11C5. 上記遊技機11C4において、前記第2検出手段から前記第2非操作信号が入力されたことを前記規定回数検知する前に、前記第2検出手段から前記第2操作信号が入力されていることを検知した場合、前記第2検出手段からの信号が前記第2操作

50

信号から前記第 2 非操作信号に切り替わったことを改めて検知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4200】

本遊技機によれば、第 2 検出手段から第 2 非操作信号が入力されたことを規定回数検知する前に、第 2 検出手段から第 2 操作信号が入力されていることを検知した場合、第 2 検出手段からの信号が第 2 操作信号から第 2 非操作信号に切り替わったことを改めて検知する。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって第 2 検出手段からの信号の切り替わりを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

【4201】

遊技機 11C6. 上記遊技機 11C1 乃至遊技機 11C5 のいずれかにおいて、前記第 3 特定操作がなされた場合、前記第 2 特定操作によって選択された数値情報を前記数値情報記憶手段に記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4202】

本遊技機によれば、第 3 特定操作がなされた場合、第 2 特定操作によって選択された数値情報が数値情報記憶手段に記憶される。かかる構成とすることにより、第 3 特定操作がなされることなく数値情報記憶手段に記憶された数値情報が変更されてしまうことを回避することが可能となる。

【4203】

遊技機 11C7. 上記遊技機 11C6 において、前記第 2 特定操作がなされた場合に数値情報を更新する更新手段（主制御装置 101 の設定値更新機能 S110210）と、前記更新手段の更新結果を記憶する記憶手段（RAM106 の表示バッファ）と、前記記憶手段に記憶された数値情報を表示する表示手段（払出枚数表示部 62）と、を備え、前記第 3 特定操作がなされた場合、前記記憶手段に記憶された数値情報を前記数値情報記憶手段に記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【4204】

本遊技機によれば、第 2 特定操作がなされた場合に更新された数値情報は、記憶手段に記憶されるとともに表示手段に表示される。そして、第 3 特定操作がなされた場合には、記憶手段に記憶された数値情報が数値情報記憶手段に記憶される。第 2 特定操作がなされた場合に更新された数値情報を表示する構成とすることにより、特定操作を行う作業者の意図する数値情報を、比較的容易に第 2 特定操作によって選択させることが可能となる。また、第 2 特定操作がなされた場合に更新される数値情報を、数値情報記憶手段と異なる記憶手段に記憶する構成とすることにより、第 3 特定操作がなされることなく数値情報記憶手段に記憶された数値情報が変更されてしまうことを回避することが可能となる。

30

【4205】

遊技機 11C8. 上記遊技機 11C1 乃至遊技機 11C7 のいずれかにおいて、前記第 1 検出手段及び前記第 2 検出手段からの信号を定期的に確認する定期確認手段（主制御装置 101 のタイマ割込み処理）と、前記定期確認手段による確認が行われるまで待機する待機手段（主制御装置 101 の割込み待ち処理 S110206, S110501）と、を備え、前記第 3 特定操作がなされたか否かの判定を行う場合には、前記待機手段による待機が行われる構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【4206】

本遊技機によれば、第 3 特定操作がなされたか否かの判定を行う場合には、定期確認手段による第 1 検出手段及び第 2 検出手段からの信号の確認が行われるまで待機する処理が行われる。かかる構成とすることにより、第 1 検出手段及び第 2 検出手段からの信号の最新状況に基づいて、第 3 特定操作がなされたか否かの判定を行うことが可能となる。この結果、例えば、第 1 操作手段の 1 回の操作に対して、第 1 検出手段からの信号が第 1 非操作信号から第 1 操作信号に切り替わったことを複数回検知してしまうことを回避することが可能となる。

【4207】

遊技機 11C9. 上記遊技機 11C1 乃至遊技機 11C8 のいずれかにおいて、前記数

50

値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値（７）である場合と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２０８】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値である場合と、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定値でない場合と、で異なる報知を実行可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に特定値が記憶されていることを報知することが可能となり、特定操作を行って特定値と異なる値を数値情報記憶手段に記憶するよう促すことが可能となる。

【４２０９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２１０】

なお、上記遊技機１１Ａ群～上記遊技機１１Ｃ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１１群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群、上記遊技機１０群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４２１１】

遊技機１２Ａ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１、第１～第３クレジット投入スイッチ５６～５８）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）とを備えた遊技機において、

特別特典（報知モードＡゲーム数の上乘せ）を付与するか否かの付与判定を実行する付与判定手段（主制御装置１０１の全ナビ抽選機能Ｓ１２０４０７、ベル入賞判定機能Ｓ１２０６０５、他力抽選機能Ｓ１２０６０９）と、

前記付与判定手段が前記特別特典を付与すると判定した場合、前記特別特典を付与する特別特典付与手段（主制御装置１０１の上乗せゲーム数加算機能Ｓ１２０４０５，Ｓ１２０６０８）とを備え、

前記付与判定手段を、前記役の抽選結果が特定結果（押し順ベル当選）となった遊技回において、前記付与判定を複数回実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２１２】

本遊技機によれば、付与判定手段が特別特典を付与すると判定した場合には、特別特典が付与される。ここで、付与判定手段を、役の抽選結果が特定結果となった遊技回において、付与判定を複数回実行可能な構成とした。役の抽選結果が特定結果となったか否かは、絵柄の停止結果等を通じて遊技者が把握することができる。故に、かかる遊技回において付与判定を実行する構成とすることにより、役の抽選結果が特定結果となることを期待させながら遊技者に開始操作手段を操作させることが可能となるのみならず、開始操作手段を操作して遊技回を開始させた以降においては、付与判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。また、付与判定を複数回実行可能な構成としたため、仮に１回目の付与判定に外れたとしても２回目以降の付与判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。

【４２１３】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２１４】

遊技機 1 2 A 2 . 上記遊技機 1 2 A 1 において、前記付与判定手段は、前記付与判定を複数回実行する場合、少なくとも、前記役の抽選結果が前記特定結果となった遊技回の進行状況が第 1 進行状況（開始段階）である場合と、前記役の抽選結果が前記特定結果となった遊技回の進行状況が前記第 1 進行状況より後の第 2 進行状況（終了段階）である場合と、に前記付与判定を実行することを特徴とする遊技機。

【 4 2 1 5 】

本遊技機によれば、付与判定を複数回実行する場合には、少なくとも役の抽選結果が特定結果となった遊技回の進行状況が第 1 進行状況である場合と、役の抽選結果が特定結果となった遊技回の進行状況が第 1 進行状況より後の第 2 進行状況である場合と、に付与判定を実行する。このように、遊技回の進行状況に基づいて付与判定を複数回実行する構成とすることにより、遊技回の途中で特別特典付与に対する期待感が失われてしまう機会を低減することが可能となる。

【 4 2 1 6 】

遊技機 1 2 A 3 . 上記遊技機 1 2 A 1 又は遊技機 1 2 A 2 において、前記付与判定手段は、前記役の抽選結果が前記特定結果となってから、前記複数の停止操作手段の操作が有効となる前までの間に、1 回目の付与判定を実行することを特徴とする遊技機。

【 4 2 1 7 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果となってから、複数の停止操作手段の操作が有効となる前までの間に、1 回目の付与判定が実行される。かかる構成とすることにより、仮に 1 回目の付与判定に外れた場合であっても、2 回目以降の付与判定に当選することを期待させながら複数の停止操作手段を操作させることが可能となる。また、特別特典付与を報知する構成とする場合には、1 回目の付与判定に当選した場合、遊技回の任意の進行状況において特別特典付与を報知することが可能となる。

【 4 2 1 8 】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 2 1 9 】

遊技機 1 2 A 4 . 上記遊技機 1 2 A 3 において、前記付与判定手段は、前記付与判定を複数回実行する場合、前記絵柄の循環表示が全て停止した後に前記付与判定を実行することを特徴とする遊技機。

【 4 2 2 0 】

本遊技機によれば、付与判定を複数回実行する場合、複数の停止操作手段の操作が有効となる前までの間と、絵柄の循環表示が全て停止した後と、に付与判定が実行される。かかる構成とすることにより、遊技回の開始段階から終了段階まで特別特典付与の期待感を持続させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 2 2 1 】

遊技機 1 2 A 5 . 上記遊技機 1 2 A 3 又は遊技機 1 2 A 4 において、前記付与判定手段は、前記 1 回目の付与判定において前記特別特典を付与しないと判定した場合、前記絵柄の循環表示が全て停止した後に前記付与判定を実行することを特徴とする遊技機。

【 4 2 2 2 】

本遊技機によれば、1 回目の付与判定において特別特典を付与しないと判定した場合、絵柄の循環表示が全て停止した後に付与判定が実行される。かかる構成とすることにより、遊技回の開始段階から終了段階まで特別特典付与の期待感を持続させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、1 回目の付与判定において特別特典を付与しないと判定したことを要件とすることにより、特別特典付与に対する期待感が過剰に高まることを抑制することが可能となり、遊技の健全性を担保しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 2 2 3 】

遊技機 1 2 A 6 . 上記遊技機 1 2 A 1 乃至遊技機 1 2 A 5 のいずれかにおいて、前記付与判定手段を、前記特別特典を付与すると判定した場合、同一遊技回ではその後に前記付与判定を実行しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 2 2 4 】

本遊技機によれば、特別特典を付与すると判定した場合、同一遊技回ではその後に付与判定を実行しなくなる。かかる構成とすることにより、特別特典付与に対する期待感が過剰に高まることを抑制することが可能となり、遊技の健全性を担保しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 2 2 5 】

遊技機 1 2 A 7 . 上記遊技機 1 2 A 1 乃至遊技機 1 2 A 6 のいずれかにおいて、前記付与判定手段は、1 回目の付与判定において、所定の抽選により前記特別特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【 4 2 2 6 】

本遊技機によれば、1 回目の付与判定では、所定の抽選により特別特典を付与するか否かを判定する。かかる構成とすることにより、1 回目の付与判定に関して遊技者の介入を排除することが可能となり、遊技者間で格差が生じることを抑制することが可能となる。

【 4 2 2 7 】

遊技機 1 2 A 8 . 上記遊技機 1 2 A 7 において、前記付与判定手段は、2 回目以降の付与判定において、前記停止操作手段の操作結果により前記特別特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【 4 2 2 8 】

本遊技機によれば、2 回目以降の付与判定において、停止操作手段の操作結果により特別特典を付与するか否かを判定する。かかる構成とすることにより、2 回目以降の付与判定に遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 2 2 9 】

遊技機 1 2 A 9 . 上記遊技機 1 2 A 8 において、前記付与判定手段は、2 回目以降の付与判定において、前記停止操作手段に特定操作（部分ナビに従わない操作）がなされた場合、所定の抽選により前記特別特典を付与するか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【 4 2 3 0 】

本遊技機によれば、2 回目以降の付与判定において、停止操作手段に特定操作がなされた場合、所定の抽選により特別特典を付与するか否かを判定する。かかる構成とすることにより、特定操作を行って所定の抽選による特別特典付与を期待するか、特定操作を行わずに自力で特別特典付与を勝ち取るか、を遊技者に選択させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 2 3 1 】

遊技機 1 2 A 1 0 . 上記遊技機 1 2 A 1 乃至遊技機 1 2 A 9 のいずれかにおいて、前記特別特典付与手段は、前記付与判定手段が前記特別特典を付与すると判定したタイミングで前記特別特典を付与する処理を実行することを特徴とする遊技機。

【 4 2 3 2 】

本遊技機によれば、特別特典付与手段は、付与判定手段が特別特典を付与すると判定したタイミングで特別特典を付与する処理を実行する。かかる構成とすることにより、付与判定手段が特別特典を付与すると判定した場合、遊技回のそれ以降の任意の進行状況において特別特典付与を報知することが可能となり、報知内容や報知タイミングの多様化を図ることが可能となる。

【 4 2 3 3 】

遊技機 1 2 A 1 1 . 上記遊技機 1 2 A 1 乃至遊技機 1 2 A 1 0 のいずれかにおいて、前記付与判定手段が前記特別特典を付与すると判定したタイミングで前記特別特典の付与内容に応じた報知を実行する報知手段（補助表示部 6 5）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 4 2 3 4 】

本遊技機によれば、付与判定手段が特別特典を付与すると判定したタイミングで特別特

10

20

30

40

50

典の付与内容に応じた報知を実行する。かかる構成とすることにより、報知有無を通じて付与判定の当選有無を遊技者に把握させることが可能となり、仮に1回目の付与判定に外れたとしても2回目以降の付与判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。

【4235】

遊技機12A12. 上記遊技機12A1乃至遊技機12A11のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モードB）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置101の報知モードB移行機能S120311）を備え、前記付与判定手段を、前記特別遊技状態である場合、前記特別遊技状態でない場合と比して高確率で前記付与判定を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4236】

本遊技機によれば、特別遊技状態である場合、特別遊技状態でない場合と比して高確率で付与判定を実行する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態を高確率で付与判定が実行される遊技状態とすることが可能となる。この結果、特別遊技状態に移行することを期待させながら特別遊技状態以外の遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【4237】

遊技機12B1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

20

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が特定結果（押し順ベル当選）となった場合、前記複数の停止操作手段が特定操作方法で操作されれば特定入賞（ベル入賞）が成立し、前記複数の停止操作手段が前記特定操作方法以外の操作方法で操作されれば前記特定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御する制御手段（主制御装置101の停止制御処理機能S410）と、

30

前記役の抽選結果が前記特定結果となったことに基づいて、前記特定操作方法の一部を報知する一部報知手段（補助表示部65）と、

前記一部報知手段の報知内容に応じた操作がなされた場合、前記複数の停止操作手段の操作結果に基づいて、特別特典（報知モードAゲーム数の上乘せ）を付与するか否かの付与判定を実行する第1判定手段（主制御装置101のベル入賞判定機能S120605）と、

前記一部報知手段の報知内容に応じた操作がなされなかった場合、所定の抽選によって前記付与判定を実行する第2判定手段（主制御装置101の他力抽選機能S120609）と、

40

前記特別特典を付与する付与判定がなされた場合、前記特別特典を付与する特別特典付与手段（主制御装置101の上乗せゲーム数加算機能S120608）とを備えたことを特徴とする遊技機。

【4238】

本遊技機によれば、役の抽選結果が特定結果となったことに基づいて、特定操作方法の一部が報知される。このとき、報知内容に応じた操作がなされた場合、複数の停止操作手段の操作結果に基づいて、特別特典を付与するか否かの付与判定を実行し、報知内容に応じた操作がなされなかった場合、所定の抽選によって前記付与判定を実行する。そして、特別特典を付与する付与判定がなされた場合には、特別特典を付与する。かかる構成とす

50

ることにより、特定操作方法の一部が報知された場合に、報知内容に従って自力で特別特典付与を勝ち取るのか、報知内容に従わずに所定の抽選に当選して特別特典が付与されることを期待するのか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【４２３９】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４２４０】

遊技機１２Ｂ２．上記遊技機１２Ｂ１において、前記第１判定手段は、前記特定入賞が成立した場合、前記特別特典を付与すると判定することを特徴とする遊技機。

【４２４１】

本遊技機によれば、特定操作方法の一部が報知された場合、複数の停止操作手段を特定操作方法で操作することができれば特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、特定操作方法で複数の停止操作手段を操作できた場合、特定入賞成立に伴う特典に加えて特別特典も付与することが可能となる。この結果、特定操作方法のうち報知されなかった操作方法を推測した上で複数の停止操作手段を操作するよう遊技者を促すことが可能となり、遊技者を遊技に積極参加させることが可能となる。

【４２４２】

さらにいうと、かかる構成においては、報知内容に応じた操作を行う一方で複数の停止操作手段を特定操作方法で操作することができなかつた結果が繰り返し発生した場合、特定入賞成立に伴う特典のみならず特別特典も付与されないこととなるため、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。しかしながら、報知内容に応じた操作がなされなかつた場合に所定の抽選によって付与判定を実行する本遊技機においては、特定入賞成立に伴う特典を諦めることになるものの、所定の抽選による特別特典付与のみを期待するという選択肢を遊技者に提供することが可能となる。この結果、上記懸念を好適に解消することが可能となるとともに、特定入賞成立に伴う特典を諦めることで特別特典付与が期待できるという新たな遊技性を提供することが可能となる。

【４２４３】

遊技機１２Ｂ３．上記遊技機１２Ｂ１又は遊技機１２Ｂ２において、前記第１判定手段が前記特別特典を付与すると判定する確率と、前記第２判定手段が前記特別特典を付与すると判定する確率と、が等しくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２４４】

本遊技機によれば、遊技者が報知内容に応じた操作を行った場合と、遊技者が報知内容に応じた操作を行わなかつた場合と、で特別特典が付与される確率に差異が生じないため、遊技者の選択によって特別特典の付与頻度に差異が生じることを回避することが可能となる。

【４２４５】

遊技機１２Ｂ４．上記遊技機１２Ｂ１乃至遊技機１２Ｂ３のいずれかにおいて、前記特別特典が付与された場合には、前記特定入賞成立に伴う特典が付与された場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなることを期待できる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４２４６】

本遊技機によれば、特別特典が付与された場合には、特定入賞成立に伴う特典が付与された場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなることを期待できる。かかる構成とすることにより、遊技者が報知内容に従わずに複数の停止操作手段を操作することを躊躇ってしまう機会を低減することが可能となる。

【４２４７】

遊技機１２Ｂ５．上記遊技機１２Ｂ１乃至遊技機１２Ｂ４のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、前記特定操作方法を報知するか否かを決定する報知決定手段（主制御装置１０１の全ナビ抽選機能Ｓ１２０４０７）を備え、前記一部報知手段は、前記報知決定手段が前記特定操作方法を報知しないと決定した場合、前記特定操作方法の一部を報知することを特徴とする遊技機。

【４２４８】

本遊技機によれば、報知決定手段は、役の抽選結果が特定結果となった場合、特定操作方法を報知するか否かを決定し、一部報知手段は、報知決定手段が特定操作方法を報知しないと決定した場合、特定操作方法の一部を報知する。かかる構成とすることにより、役の抽選結果が特定結果となった場合に、特定操作方法が報知される場合と、特定操作方法の一部が報知される場合と、を生じさせることが可能となる。この結果、役の抽選結果が特定結果となった遊技回における報知内容の多様化を図ることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

【4249】

遊技機12B6．上記遊技機12B5において、前記報知決定手段が前記特定操作方法を報知すると決定した場合、前記特別特典を付与する第2特別特典付与手段（主制御装置101の上乗せゲーム数加算機能S120405）を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【4250】

本遊技機によれば、報知決定手段が特定操作方法を報知すると決定した場合、特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、遊技者は、特定操作方法が報知された場合に、複数の停止操作手段を特定操作方法で操作することにより、特定入賞成立に伴う特典に加えて特別特典付与も受けることが可能となる。

【4251】

また、かかる構成においては、役の抽選結果が特定結果となった遊技回において、報知決定手段による特定操作方法の報知有無の決定によって特別特典付与有無の判定が行われ、報知決定手段が特定操作方法を報知しない決定を行った場合、第1判定手段又は第2判定手段による特別特典付与有無の判定が行われる。つまり、本遊技機では、役の抽選結果が特定結果となった遊技回において、特別特典を付与するか否かの付与判定を複数回実行可能な構成とすることができる。これにより、仮に1回目の付与判定に外れたとしても2回目以降の付与判定に当選することを期待させながら遊技を進行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【4252】

遊技機12B7．上記遊技機12B6において、前記第2特別特典付与手段は、前記報知決定手段が前記特定操作方法を報知すると決定したタイミングで前記特別特典を付与する処理を実行することを特徴とする遊技機。

【4253】

本遊技機によれば、第2特別特典付与手段は、報知決定手段が特定操作方法を報知すると決定したタイミングで特別特典を付与する処理を実行する。かかる構成とすることにより、報知決定手段が特定操作方法を報知すると決定した場合すなわち特別特典付与が確定した場合、遊技回のそれ以降の任意の進行状況において特別特典付与を報知することが可能となり、特別特典付与に関する報知内容や報知タイミングの多様化を図ることが可能となる。

30

【4254】

遊技機12B8．上記遊技機12B6又は遊技機12B7において、前記報知決定手段が前記特定操作方法を報知すると決定したタイミングで前記特別特典の付与内容に応じた報知を実行する報知手段（補助表示部65）を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【4255】

本遊技機によれば、報知決定手段が特定操作方法を報知すると決定したタイミングで特別特典の付与内容に応じた報知を実行する。かかる構成とすることにより、報知有無を通じて特別特典付与の有無を遊技者に把握させることが可能となり、仮に特別特典付与の報知がなされなかったとしても、それ以降の第1判定手段又は第2判定手段による付与判定によって特別特典が付与されることを期待させながら遊技を進行させることが可能となる。

【4256】

遊技機12B9．上記遊技機12B5乃至遊技機12B8のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モードB）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置101の報知モ

50

ードB移行機能S120311)を備え、前記報知決定手段を、前記特別遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合、前記特別遊技状態以外の遊技状態下で前記役の抽選結果が前記特定結果となった場合と比して、高確率で前記特定操作方法を報知するか否かを決定する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4257】

本遊技機によれば、特別遊技状態である場合、特別遊技状態でない場合と比して高確率で特定操作方法を報知するか否かを決定する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態を、高確率で特典付与を付与するか否かの付与判定が実行される遊技状態とすることが可能となる。この結果、特別遊技状態に移行することを期待させながら特別遊技状態以外の遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

10

【4258】

遊技機12B10. 上記遊技機12B1乃至遊技機12B9のいずれかにおいて、前記特別特典付与手段は、前記特別特典を付与する付与判定がなされたタイミングで前記特別特典を付与する処理を実行することを特徴とする遊技機。

【4259】

本遊技機によれば、特別特典付与手段は、特別特典を付与する付与判定がなされたタイミングで特別特典を付与する処理を実行する。かかる構成とすることにより、付与判定手段が特別特典を付与すると判定した場合、遊技回のそれ以降の任意の進行状況において特別特典付与を報知することが可能となり、特別特典付与に関する報知内容や報知タイミングの多様化を図ることが可能となる。

20

【4260】

遊技機12B11. 上記遊技機12B1乃至遊技機12B10のいずれかにおいて、前記特別特典を付与する付与判定がなされたタイミングで前記特別特典の付与内容に応じた報知を実行する報知手段(補助表示部65)を備えたことを特徴とする遊技機。

【4261】

本遊技機によれば、特別特典を付与する付与判定がなされたタイミングで特別特典の付与内容に応じた報知を実行する。かかる構成とすることにより、特別特典の付与内容に応じた報知の有無を通じて付与判定の当選有無を遊技者に把握させることが可能となる。また、本構成を上記遊技機12B8に係る構成に適用した場合には、特別特典付与がなされる場合にその付与契機を遊技者に把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【4262】

遊技機12B12. 上記遊技機12B1乃至遊技機12B11のいずれかにおいて、特別遊技状態(報知モードB)に移行させる特別遊技状態移行手段(主制御装置101の報知モードB移行機能S120311)を備え、前記一部報知手段を、前記特別遊技状態である場合、前記特別遊技状態でない場合と比して高確率で前記特定操作方法の一部を報知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4263】

本遊技機によれば、特別遊技状態である場合、特別遊技状態でない場合と比して高確率で特定操作方法の一部を報知する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態を高確率で付与判定が実行される遊技状態とすることが可能となる。この結果、特別遊技状態に移行することを期待させながら特別遊技状態以外の遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、遊技の単調化を抑制することが可能となる。

40

【4264】

なお、上記遊技機12A群～上記遊技機12B群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機12群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群、上記遊技機10群、上記遊技機12群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

50

【 4 2 6 5 】

遊技機 1 3 A 1 . 複数種の絵柄 (図柄) を循環表示させる複数の循環表示手段 (リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R) と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段 (スタートレバー 4 1 、第 1 ~ 第 3 クレジット投入スイッチ 5 6 ~ 5 8) と、

数値情報 (設定値) を記憶する数値情報記憶手段 (R A M 1 0 6 の設定値記憶エリア) と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で役の抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能) と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段 (ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4) と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段 (主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 3 等) と

を備え、

前記抽選手段と前記特典付与手段とを少なくとも備えるとともに遊技を進行制御するメイン制御手段 (主制御装置 1 0 1) と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段 (表示制御装置 8 1) と、を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態となった場合、第 1 コマンド (設定変更コマンド) を前記サブ制御手段に対して送信する第 1 コマンド送信手段 (主制御装置 1 0 1 の設定変更コマンド送信機能 S 1 3 0 1 0 5) と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態から前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更不可能な状態となった場合、第 2 コマンド (変更終了コマンド) を前記サブ制御手段に対して送信する第 2 コマンド送信手段 (主制御装置 1 0 1 の変更終了コマンド送信機能 S 1 3 0 4 0 4) と、

遊技回の開始に関わる規定操作 (ベット操作) がなされた場合、規定コマンド (ベットコマンド) を前記サブ制御手段に対して送信する規定コマンド送信手段 (主制御装置 1 0 1 のベットコマンド送信機能) と

を備え、

前記サブ制御手段は、

前記第 1 コマンドを受信した後に前記第 2 コマンドを受信することなく前記規定コマンドを受信した場合、前記第 2 コマンドを受信していないことを示唆する規定報知 (エラー報知音) を実行する制御を行う規定報知制御手段 (表示制御装置 8 1 のエラー報知音出力機能 S 1 3 0 8 0 5) を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 2 6 6 】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態となった場合、メイン制御手段からサブ制御手段に対して第 1 コマンドが送信される。そして、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態から数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更不可能な状態となった場合、メイン制御手段からサブ制御手段に対して第 2 コマンドが送信される。また、遊技回の開始に関わる規定操作がなされた場合には、メイン制御手段からサブ制御手段に対して規定コマンドが送信される。ここで、サブ制御手段は、第 1 コマンドを受信した後に第 2 コマンドを受信することなく規定コマンドを受信した場合、第 2 コマンドを受信していないことを示唆する規定報知を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、ノイズ等によってサブ制御手段が第 2 コマンドを受信できなかった場合に、規定報知を通じて第 2 コマンドを受信していないことを示唆することが可能となる。

【 4 2 6 7 】

また、遊技回の開始に関わる規定操作がなされた場合に送信される規定コマンドの受信に基づいて規定報知を実行する制御を行う構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態とサブ制御手段が認識している状況で遊技回が開始さ

10

20

30

40

50

れる機会を低減することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合にサブ制御手段側で遊技回に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。

【4268】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4269】

遊技機13A2．上記遊技機13A1において、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記規定コマンド送信手段は、前記賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、前記規定コマンドを前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【4270】

本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、規定コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階において規定報知を実行する制御を行うことが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態とサブ制御手段が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【4271】

遊技機13A3．上記遊技機13A2において、前記メイン制御手段は、前記遊技回を開始させる場合、遊技回開始コマンド（開始コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する遊技回開始コマンド送信手段（主制御装置101の開始コマンド送信機能）を備え、前記サブ制御手段を、前記第1コマンドを受信した後に前記第2コマンド及び前記規定コマンドを受信することなく前記遊技回開始コマンドを受信した場合、前記規定報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4272】

本遊技機によれば、遊技回を開始させる場合、メイン制御手段は、遊技回開始コマンドをサブ制御手段に対して送信する。サブ制御手段は、第1コマンドを受信した後に第2コマンド及び規定コマンドを受信することなく遊技回開始コマンドを受信した場合、規定報知を実行する制御を行わない。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されてしまった場合に、当該遊技回をそのまま進行させることが可能となる。確かに、第1コマンドを受信した後に第2コマンド及び規定コマンドを受信することなく遊技回開始コマンドを受信した場合についても、規定報知を実行する制御を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技回の開始後に規定報知が実行されることとなるため、遊技回を進行させて良いものかどうか分からずに遊技者等が困惑してしまう可能性が懸念されるからである。

【4273】

遊技機13A4．上記遊技機13A2又は遊技機13A3において、前記サブ制御手段を、前記第1コマンドを受信した後に、前記第2コマンド及び前記規定コマンドを受信することなく、前記メイン制御手段から遊技回の進行に関わるコマンドを受信した場合、前記規定報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4274】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第1コマンドを受信した後に、第2コマンド及び規定コマンドを受信することなく、メイン制御手段から遊技回の進行に関わるコマンドを受信した場合、規定報知を実行する制御を行わない。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されてしまった場合に、当該遊技回をそのまま進行させることが可能となる。確かに、第1コマンドを受信した後に、第2コマンド及び規定コマンドを受信することなく、メイン制御手段から遊技回の進行に関わるコマンドを受信した場合についても、規定報知を実行する制御を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、遊技回の途中で規定報知が実行されることとなるため、遊技回を進行させて良いものかどうか分からずに遊技者等が困惑してしまう可能性が懸念されるからである。

10

20

30

40

50

【 4 2 7 5 】

遊技機 1 3 A 5 . 上記遊技機 1 3 A 1 乃至遊技機 1 3 A 4 のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更不可能な状態から前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態となった場合、前記規定報知を終了する制御を行う規定報知終了手段（表示制御装置 8 1 のエラー報知音出力終了機能 S 1 3 0 6 0 4）を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 2 7 6 】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更不可能な状態から前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態となった場合、規定報知を終了する制御が行われる。かかる構成とすることにより、規定報知がなされた場合には、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する操作を再度行うことにより、規定報知を終了させることが可能となる。

10

【 4 2 7 7 】

遊技機 1 3 A 6 . 上記遊技機 1 3 A 1 乃至遊技機 1 3 A 5 のいずれかにおいて、前記第 2 コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を示す情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 2 7 8 】

本遊技機によれば、第 2 コマンドには、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を示す情報が含まれる。かかる構成においては、ノイズ等によってサブ制御手段が第 2 コマンドを受信できなかった場合、例えば数値情報記憶手段に記憶された数値情報を示唆する補助演出等のような、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に基づいた制御を正常に行えなくなってしまう可能性が生じ得る。しかしながら、第 1 コマンドを受信した後に第 2 コマンドを受信することなく規定コマンドを受信した場合に規定報知を実行する制御を行う構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【 4 2 7 9 】

遊技機 1 3 A 7 . 上記遊技機 1 3 A 1 乃至遊技機 1 3 A 6 のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記第 1 コマンドを受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知（設定変更表示）を実行する制御を行う状態報知制御手段（表示制御装置 8 1 の設定変更表示機能 S 1 3 0 6 0 7）と、前記第 2 コマンドを受信した場合、前記状態報知を終了する制御を行う状態報知終了手段（表示制御装置 8 1 の設定変更表示終了機能 S 1 3 0 7 0 4）と、を備えることを特徴とする遊技機。

30

【 4 2 8 0 】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第 1 コマンドを受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知を実行する制御を行い、第 2 コマンドを受信した場合、状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを、状態報知を通じて示唆することが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、ノイズ等によってサブ制御手段が第 2 コマンドを受信できなかった場合、メイン制御手段側では遊技回を開始させることが可能な状況となっているにも関わらず、サブ制御手段側では状態報知を継続してしまうこととなる。そこで、遊技回の開始に関わる規定操作がなされた場合に送信される規定コマンドの受信に基づいて規定報知を実行する制御を行う構成とすることにより、規定報知を通じて第 2 コマンドを受信していないことを示唆することが可能となる。

40

【 4 2 8 1 】

遊技機 1 3 A 8 . 上記遊技機 1 3 A 1 乃至遊技機 1 3 A 7 のいずれかにおいて、特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第 1 特定操作（設定キーの ON 操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第 2 特定操作（リセットスイッチ 7 2 の ON 操作）と、前

50

記変更可能状態を終了させる第3特定操作（スタートレバー41のON操作後に設定キーのOFF操作）と、を含む構成とし、前記第3特定操作がなされたこととなる要件として、第1操作手段（スタートレバー41）の操作有無を検出する第1検出手段（スタート検出センサ41a）からの信号が、前記第1操作手段が操作されていないことを示す第1非操作信号（OFF信号）から、前記第1操作手段が操作されたことを示す第1操作信号（ON信号）に切り替わったことを検知することと、前記第1検出手段からの信号が前記第1非操作信号から前記第1操作信号に切り替わったことを検知した後に、第2操作手段（設定キー）の操作有無を検出する第2検出手段（設定キー検出センサ73a）からの信号が、前記第2操作手段が操作されたことを示す第2操作信号（ON信号）から、前記第2操作手段が操作されていないことを示す第2非操作信号（OFF信号）に切り替わったことを検知することと、を少なくとも含む構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4282】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第1特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第2特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第3特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、第1操作手段の操作有無を検出する第1検出手段からの信号が、第1操作手段が操作されていないことを示す第1非操作信号から、第1操作手段が操作されたことを示す第1操作信号に切り替わったことを検知し、その後に、第2操作手段の操作有無を検出する第2検出手段からの信号が、第2操作手段が操作されたことを示す第2操作信号から、第2操作手段が操作されていないことを示す第2非操作信号に切り替わったことを検知したことに基づいて、第3特定操作がなされたこととなる。

20

【4283】

第3特定操作の要件として、第1操作手段の操作と、第2操作手段の操作と、を少なくとも含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとするのが可能となるとともに、ノイズ等によって第3特定操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、第2操作手段に関しては、第2検出手段からの信号が第2操作信号から第2非操作信号に切り替わったことを検知する構成とすることにより、例えば第2非操作信号を検知する構成と比して、第2操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

30

【4284】

以上の結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4285】

遊技機13A9. 上記遊技機13A8において、前記第1特定操作がなされたこととなる要件として、前記第2検出手段から前記第2操作信号が入力されていることを検知したことを含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【4286】

本遊技機によれば、第1特定操作がなされたこととなる要件には、第2操作信号が入力されていることを検知したことが含まれている。かかる構成とすることにより、第2操作手段によって第1特定操作と第3特定操作を行うことが可能となり、特定操作の簡素化を図ることが可能となる。

40

【4287】

また、第1操作手段を操作する前段階、すなわち第3特定操作の前段階において、第2検出手段から第2非操作信号が入力されるよう第2操作手段を操作した場合には、第1操作手段を操作した後に、改めて第2検出手段から第2操作信号が入力されるよう第2操作手段を操作するとともに、第2検出手段から第2非操作信号が入力されるよう第2操作手段を操作する必要がある。故に、第2操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

【4288】

遊技機13A10. 上記遊技機13A9において、前記第2操作手段を、前記第2操作

50

手段を操作することなく、前記第 2 操作信号を前記第 2 検出手段が出力する状況で保持することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 2 8 9 】

本遊技機によれば、第 2 操作手段は、当該第 2 操作手段を操作することなく、第 2 操作信号を第 2 検出手段が出力する状況で保持することが可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、第 1 特定操作を行う際に第 2 操作手段を操作した場合には、第 3 特定操作として、第 2 非操作信号が前記第 2 検出手段から出力されるよう第 2 操作手段を操作すればよい。故に、特定操作の簡素化を図ることが可能となる。

【 4 2 9 0 】

遊技機 1 3 A 1 1 . 上記遊技機 1 3 A 8 乃至遊技機 1 3 A 1 0 のいずれかにおいて、前記第 3 特定操作がなされたこととなる要件として、前記第 2 検出手段からの信号が前記第 2 操作信号から前記第 2 非操作信号に切り替わったことを検知した後に、前記第 2 検出手段から前記第 2 非操作信号が入力されたことを規定回数（ 1 0 回）検知したことを含む構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【 4 2 9 1 】

本遊技機によれば、第 3 特定操作がなされたこととなる要件として、第 2 検出手段からの信号が第 2 操作信号から第 2 非操作信号に切り替わったことを検知した後に、第 2 検出手段から第 2 非操作信号が入力されたことを規定回数検知したことが含まれている。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって第 2 検出手段からの信号の切り替わりを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

20

【 4 2 9 2 】

遊技機 1 3 A 1 2 . 上記遊技機 1 3 A 1 1 において、前記第 2 検出手段から前記第 2 非操作信号が入力されたことを前記規定回数検知する前に、前記第 2 検出手段から前記第 2 操作信号が入力されていることを検知した場合、前記第 2 検出手段からの信号が前記第 2 操作信号から前記第 2 非操作信号に切り替わったことを改めて検知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 2 9 3 】

本遊技機によれば、第 2 検出手段から第 2 非操作信号が入力されたことを規定回数検知する前に、第 2 検出手段から第 2 操作信号が入力されていることを検知した場合、第 2 検出手段からの信号が第 2 操作信号から第 2 非操作信号に切り替わったことを改めて検知する。かかる構成とすることにより、ノイズ等によって第 2 検出手段からの信号の切り替わりを誤検知してしまうことを回避することが可能となる。

30

【 4 2 9 4 】

遊技機 1 3 A 1 3 . 上記遊技機 1 3 A 8 乃至遊技機 1 3 A 1 2 のいずれかにおいて、前記第 3 特定操作がなされた場合、前記第 2 特定操作によって選択された数値情報を前記数値情報記憶手段に記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 2 9 5 】

本遊技機によれば、第 3 特定操作がなされた場合、第 2 特定操作によって選択された数値情報が数値情報記憶手段に記憶される。かかる構成とすることにより、第 3 特定操作がなされることなく数値情報記憶手段に記憶された数値情報が変更されてしまうことを回避することが可能となる。

40

【 4 2 9 6 】

遊技機 1 3 A 1 4 . 上記遊技機 1 3 A 1 3 において、前記第 2 特定操作がなされた場合に数値情報を更新する更新手段（主制御装置 1 0 1 の設定値更新機能 S 1 3 0 2 1 0）と、前記更新手段の更新結果を記憶する記憶手段（R A M 1 0 6 の表示バッファ）と、前記記憶手段に記憶された数値情報を表示する表示手段（払出枚数表示部 6 2）と、を備え、前記第 3 特定操作がなされた場合、前記記憶手段に記憶された数値情報を前記数値情報記憶手段に記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 2 9 7 】

本遊技機によれば、第 2 特定操作がなされた場合に更新された数値情報は、記憶手段に

50

記憶されるとともに表示手段に表示される。そして、第3特定操作がなされた場合には、記憶手段に記憶された数値情報が数値情報記憶手段に記憶される。第2特定操作がなされた場合に更新された数値情報を表示する構成とすることにより、特定操作を行う作業者の意図する数値情報を、比較的容易に第2特定操作によって選択させることが可能となる。また、第2特定操作がなされた場合に更新される数値情報を、数値情報記憶手段と異なる記憶手段に記憶する構成とすることにより、第3特定操作がなされることなく数値情報記憶手段に記憶された数値情報が変更されてしまうことを回避することが可能となる。

【4298】

遊技機13A15. 上記遊技機13A8乃至遊技機13A14のいずれかにおいて、前記第1検出手段及び前記第2検出手段からの信号を定期的に確認する定期確認手段（主制御装置101のタイマ割込み処理）と、前記定期確認手段による確認が行われるまで待機する待機手段（主制御装置101の割込み待ち処理S130206, S130501）と、を備え、前記第3特定操作がなされたか否かの判定を行う場合には、前記待機手段による待機が行われる構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4299】

本遊技機によれば、第3特定操作がなされたか否かの判定を行う場合には、定期確認手段による第1検出手段及び第2検出手段からの信号の確認が行われるまで待機する処理が行われる。かかる構成とすることにより、第1検出手段及び第2検出手段からの信号の最新状況に基づいて、第3特定操作がなされたか否かの判定を行うことが可能となる。この結果、例えば、第1操作手段の1回の操作に対して、第1検出手段からの信号が第1非操作信号から第1操作信号に切り替わったことを複数回検知してしまうことを回避することが可能となる。

20

【4300】

遊技機13B1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（RAM106の設定値記憶エリア）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

30

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備え、

前記抽選手段と前記特典付与手段とを少なくとも備えるとともに遊技を進行制御するメイン制御手段（主制御装置101）と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置81）と、を備えた遊技機において、

特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、

40

前記メイン制御手段は、

前記特定操作が開始された場合、第1コマンド（設定変更コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第1コマンド送信手段（主制御装置101の設定変更コマンド送信機能S130105）と、

前記特定操作が終了された場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む第2コマンド（変更終了コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第2コマンド送信手段（主制御装置101の変更終了コマンド送信機能S130404）とを備え、

前記第2コマンド送信手段が前記第2コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず前

50

記サブ制御手段が前記第2コマンドを受信できなかった場合に、前記特定操作を再度行うことなく、前記サブ制御手段が前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4301】

本遊技機によれば、メイン制御手段側で第2コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず、サブ制御手段側で第2コマンドを受信できなかった場合に、特定操作を再度行うことなく、サブ制御手段が数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、ノイズ等によってサブ制御手段側で第2コマンドを受信できなかった場合であっても、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を設定し直す作業が不要となり、本遊技機を設置する遊技場の管理者等の作業負担を低減することが可能となる。

10

【4302】

また、かかる構成においては、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となるため、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4303】

遊技機13B2. 上記遊技機13B1において、前記メイン制御手段は、遊技回の開始に関わる所定操作（ベット数設定後のスタートレバー41操作）がなされた場合、所定コマンド（開始コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する所定コマンド送信手段（主制御装置101の開始コマンド送信機能）を備え、前記所定コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【4304】

本遊技機によれば、遊技回の開始に関わる所定操作がなされた場合には、メイン制御手段からサブ制御手段に対して所定コマンドが送信される。ここで、所定コマンドには、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報が含まれている。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、ノイズ等によって第2コマンドを受信できなかった場合であっても、所定コマンドを受信することで数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によってサブ制御手段が第2コマンドを受信できなかった場合に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を設定し直す作業が不要となり、本遊技機を設置する遊技場の管理者等の作業負担を低減することが可能となる。

30

【4305】

また、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を、遊技回の開始に関わる所定操作がなされた場合に送信される所定コマンドに含める構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報をサブ制御手段が把握していない状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。

【4306】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4307】

遊技機13B3. 上記遊技機13B2において、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記所定コマンド送信手段は、前記賭数を設定した後に前記開始操作手段が操作された場合、前記所定コマンドを前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

40

【4308】

本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定した後に開始操作手段が操作された場合、所定コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されたことをサブ制御手段が把握した場合に、かかるタイミングで数値情報記憶手段に記憶された数値情報も把握することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、

50

サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。

【4309】

遊技機13B4. 上記遊技機13B1乃至遊技機13B3のいずれかにおいて、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記メイン制御手段は、前記賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、賭数コマンド（ベットコマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する賭数コマンド送信手段（主制御装置101のベットコマンド送信機能）を備え、前記賭数コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【4310】

本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む賭数コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、賭数が設定されたことを把握したタイミング、すなわち遊技回が開始される前の段階で数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によってサブ制御手段が第2コマンドを受信できなかった場合であっても、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態とサブ制御手段が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【4311】

遊技機13B5. 上記遊技機13B1乃至遊技機13B4のいずれかにおいて、前記メイン制御手段は、遊技回の進行状況に関わる情報を示す進行状況コマンド（抽選結果コマンド等）を前記サブ制御手段に対して送信する進行状況コマンド送信手段（主制御装置101の抽選結果コマンド送信機能等）を備え、前記進行状況コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【4312】

本遊技機によれば、遊技回の進行状況に関わる情報を示す進行状況コマンドにも、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報が含まれている。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、ノイズ等によって第2コマンドに加えて所定コマンドも受信できなかった場合であっても、遊技回の途中で数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となり、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態が終了したことを把握することが可能となる。

【4313】

遊技機13B6. 上記遊技機13B1乃至遊技機13B5のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記第1コマンドを受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知（設定変更表示）を実行する制御を行う状態報知制御手段（表示制御装置81の設定変更表示機能S130607）と、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記状態報知を終了する制御を行う状態報知終了手段（表示制御装置81の設定変更表示終了機能S130704）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【4314】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第1コマンドを受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知を実行する制御を行い、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを、状態報知を通じて示唆することが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、ノイズ等によってサブ制御手段が第2コマンドを受信できなかった場合、メイン制御手段側では遊技回を開始させることが可能な状況となっているにも関わらず、サブ制御手段側では状態報知を継続してしまうこととなる。そこで、第2コマンド送信手段が第2コマンドを送信する処理を行ったにも関わらずサブ制御手段

10

20

30

40

50

が第2コマンドを受信できなかった場合に、特定操作を再度行うことなく、サブ制御手段が数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4315】

遊技機13B7. 上記遊技機13B6において、前記サブ制御手段は、前記第1コマンドを受信してからの経過時間を測定する経過時間測定手段（表示制御装置81の確認タイマ減算処理機能）を備え、前記状態報知終了手段は、前記経過時間測定手段の測定結果に基づいて前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4316】

本遊技機によれば、状態報知は、第1コマンドを受信してからの経過時間に基づいて終了する。かかる構成とすることにより、サブ制御手段側の判断で状態報知を継続することが可能となる。この結果、特定操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

10

【4317】

遊技機13B8. 上記遊技機13B7において、前記状態報知終了手段は、前記第1コマンドを受信してから予め定めた特定時間（120秒）を経過する前に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記第1コマンドを受信してから前記特定時間を経過した後に前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4318】

本遊技機によれば、第1コマンドを受信してから予め定めた特定時間を経過する前に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、第1コマンドを受信してから特定時間を経過した後に状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、特定操作が開始されてから特定時間を経過するまで状態報知を継続することが可能となり、特定操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

20

【4319】

遊技機13B9. 上記遊技機13B8において、前記サブ制御手段は、前記第1コマンドを受信してから前記特定時間を経過する前に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、所定報知（待機音声出力）を実行する制御を行う所定報知制御手段（表示制御装置81の待機音声出力機能S131506）を備えることを特徴とする遊技機。

30

【4320】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第1コマンドを受信してから特定時間を経過する前に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、所定報知を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態が終了することを、所定報知を通じて示唆することが可能となる。この結果、特定操作を行った作業等が、特定操作を終了したにも関わらず状態報知が終了しないことに対して困惑することを回避することが可能となる。

【4321】

遊技機13B10. 上記遊技機13B7乃至遊技機13B9のいずれかにおいて、前記状態報知終了手段は、前記第1コマンドを受信してから予め定めた特定時間（120秒）を経過した後に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信したタイミングで前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

40

【4322】

本遊技機によれば、第1コマンドを受信してから予め定めた特定時間を経過した後に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信したタイミングで状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、特定操作の開始から終了までに特定時間以上の時間を

50

要した場合には、直ちに状態報知を終了させることが可能となる。

【4323】

遊技機13B11. 上記遊技機13B1乃至遊技機13B10のいずれかにおいて、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第1特定操作（設定キーのON操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第2特定操作（リセットスイッチ72のON操作）と、前記変更可能状態を終了させる第3特定操作（スタートレバー41のON操作後に設定キーのOFF操作）と、を含む構成とし、前記第3特定操作がなされたこととなる要件として、第1操作手段（スタートレバー41）の操作有無を検出する第1検出手段（スタート検出センサ41a）からの信号が、前記第1操作手段が操作されていないことを示す第1非操作信号（OFF信号）から、前記第1操作手段が操作されたことを示す第1操作信号（ON信号）に切り替わったことを検知することと、前記第1検出手段からの信号が前記第1非操作信号から前記第1操作信号に切り替わったことを検知した後に、第2操作手段（設定キー）の操作有無を検出する第2検出手段（設定キー検出センサ73a）からの信号が、前記第2操作手段が操作されていないことを示す第2非操作信号（OFF信号）に切り替わったことを検知することと、を少なくとも含む構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4324】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第1特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第2特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第3特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、第1操作手段の操作有無を検出する第1検出手段からの信号が、第1操作手段が操作されていないことを示す第1非操作信号から、第1操作手段が操作されたことを示す第1操作信号に切り替わったことを検知し、その後、第2操作手段の操作有無を検出する第2検出手段からの信号が、第2操作手段が操作されたことを示す第2操作信号から、第2操作手段が操作されていないことを示す第2非操作信号に切り替わったことを検知したことに基づいて、第3特定操作がなされたこととなる。

20

【4325】

第3特定操作の要件として、第1操作手段の操作と、第2操作手段の操作と、を少なくとも含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとすることが可能となるとともに、ノイズ等によって第3特定操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、第2操作手段に関しては、第2検出手段からの信号が第2操作信号から第2非操作信号に切り替わったことを検知する構成とすることにより、例えば第2非操作信号を検知する構成と比して、第2操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

30

【4326】

以上の結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4327】

なお、上記遊技機13A9乃至上記遊技機13A15のいずれかに記載の構成を、上記遊技機13B11に組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

40

【4328】

遊技機13C1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

数値情報（設定値）を記憶する数値情報記憶手段（RAM106の設定値記憶エリア）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた当選確率で役の抽選を行う抽選手

50

段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）と

を備え、

前記抽選手段と前記特典付与手段とを少なくとも備えるとともに遊技を進行制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と、を備えた遊技機において、

特定操作（設定変更操作）を行った場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な構成とし、

前記メイン制御手段は、

前記特定操作が開始された場合、第１コマンド（設定変更コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第１コマンド送信手段（主制御装置１０１の設定変更コマンド送信機能Ｓ１３０１０５）と、

前記特定操作が終了された場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む第２コマンド（変更終了コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する第２コマンド送信手段（主制御装置１０１の変更終了コマンド送信機能Ｓ１３０４０４）とを備え、

前記サブ制御手段は、

前記第１コマンドを受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知（設定変更表示）を実行する制御を行う状態報知制御手段（表示制御装置８１の設定変更表示機能Ｓ１３０６０７）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記状態報知を終了する制御を行う状態報知終了手段（表示制御装置８１の設定変更表示終了機能Ｓ１３０７０４）と、

前記第１コマンドを受信してからの経過時間を測定する経過時間測定手段（表示制御装置８１の確認タイマ減算処理機能）とを備え、

前記状態報知終了手段は、前記経過時間測定手段の測定結果に基づいて前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３２９】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第１コマンドを受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを示唆する状態報知を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態であることを、状態報知を通じて示唆することが可能となる。また、状態報知は、第１コマンドを受信してからの経過時間に基づいて終了する。かかる構成とすることにより、サブ制御手段側の判断で状態報知を継続することが可能となる。この結果、特定操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【４３３０】

以上の結果、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４３３１】

遊技機１３Ｃ２．上記遊技機１３Ｃ１において、前記状態報知終了手段は、前記第１コマンドを受信してから予め定めた特定時間（１２０秒）を経過する前に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記第１コマンドを受信してから前記特定時間を経過した後に前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【４３３２】

10

20

30

40

50

本遊技機によれば、第1コマンドを受信してから予め定めた特定時間を経過する前に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、第1コマンドを受信してから特定時間を経過した後に状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、特定操作が開始されてから特定時間を経過するまで状態報知を継続することが可能となり、特定操作が終了した後に直ちに遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【4333】

遊技機13C3. 上記遊技機13C2において、前記サブ制御手段は、前記第1コマンドを受信してから前記特定時間を経過する前に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、所定報知（待機音声出力）を実行する制御を行う所定報知制御手段（表示制御装置81の待機音声出力機能S131506）を備えることを特徴とする遊技機。

【4334】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、第1コマンドを受信してから特定時間を経過する前に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、所定報知を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態が終了することを、所定報知を通じて示唆することが可能となる。この結果、特定操作を行った作業者等が、特定操作を終了したにも関わらず状態報知が終了しないことに対して困惑することを回避することが可能となる。

【4335】

遊技機13C4. 上記遊技機13C1乃至遊技機13C3のいずれかにおいて、前記状態報知終了手段は、前記第1コマンドを受信してから予め定めた特定時間（120秒）を経過した後に、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信したタイミングで前記状態報知を終了する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4336】

本遊技機によれば、第1コマンドを受信してから予め定めた特定時間を経過した後に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信した場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を受信したタイミングで状態報知を終了する制御を行う。かかる構成とすることにより、特定操作の開始から終了までに特定時間以上の時間を要した場合には、直ちに状態報知を終了させることが可能となる。

【4337】

遊技機13C5. 上記遊技機13C1乃至遊技機13C4のいずれかにおいて、前記第2コマンド送信手段が前記第2コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず前記サブ制御手段が前記第2コマンドを受信できなかった場合に、前記特定操作を再度行うことなく、前記サブ制御手段が前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4338】

本遊技機によれば、メイン制御手段側で第2コマンドを送信する処理を行ったにも関わらず、サブ制御手段側で第2コマンドを受信できなかった場合に、特定操作を再度行うことなく、サブ制御手段が数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、ノイズ等によってサブ制御手段側で第2コマンドを受信できなかった場合であっても、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を設定し直す作業が不要となり、本遊技機を設置する遊技場の管理者等の作業負担を低減することが可能となる。

【4339】

また、かかる構成においては、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となるため、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4340】

遊技機 13C6. 上記遊技機 13C1 乃至遊技機 13C5 のいずれかにおいて、前記メイン制御手段は、遊技回の開始に関わる所定操作（ベット数設定後のスタートレバー 41 操作）がなされた場合、所定コマンド（開始コマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する所定コマンド送信手段（主制御装置 101 の開始コマンド送信機能）を備え、前記所定コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【4341】

本遊技機によれば、遊技回の開始に関わる所定操作がなされた場合には、メイン制御手段からサブ制御手段に対して所定コマンドが送信される。ここで、所定コマンドには、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報が含まれている。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、ノイズ等によって第 2 コマンドを受信できなかった場合であっても、所定コマンドを受信することで数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によってサブ制御手段が第 2 コマンドを受信できなかった場合に、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を設定し直す作業が不要となり、本遊技機を設置する遊技場の管理者等の作業負担を低減することが可能となる。

【4342】

また、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を、遊技回の開始に関わる所定操作がなされた場合に送信される所定コマンドに含める構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報をサブ制御手段が把握していない状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。

【4343】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4344】

遊技機 13C7. 上記遊技機 13C6 において、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記所定コマンド送信手段は、前記賭数を設定した後に前記開始操作手段が操作された場合、前記所定コマンドを前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【4345】

本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定した後に開始操作手段が操作された場合、所定コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、遊技回が開始されたことをサブ制御手段が把握した場合に、かかるタイミングで数値情報記憶手段に記憶された数値情報も把握することが可能となる。この結果、遊技回が開始された場合に、サブ制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報に応じた制御を行うことができない機会が発生することを抑制することが可能となる。

【4346】

遊技機 13C8. 上記遊技機 13C6 又は遊技機 13C7 において、賭数を設定した後に前記開始操作手段を操作すると前記遊技回を開始させることが可能な構成とし、前記メイン制御手段は、前記賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、賭数コマンド（ベットコマンド）を前記サブ制御手段に対して送信する賭数コマンド送信手段（主制御装置 101 のベットコマンド送信機能）を備え、前記賭数コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

【4347】

本遊技機によれば、賭数を設定した後に開始操作手段を操作すると遊技回を開始させることが可能な構成において、賭数を設定する賭数設定操作がなされた場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む賭数コマンドがサブ制御手段に対して送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、賭数が設定されたことを把握したタイミング、すなわち遊技回が開始される前の段階で数値情報記憶手段に記憶された数

値情報を把握することが可能となる。この結果、ノイズ等によってサブ制御手段が第2コマンドを受信できなかった場合であっても、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態とサブ制御手段が認識している状況で遊技回が開始される機会を低減することが可能となる。

【4348】

遊技機13C9. 上記遊技機13C6乃至遊技機13C8のいずれかにおいて、前記メイン制御手段は、遊技回の進行状況に関わる情報を示す進行状況コマンド（抽選結果コマンド等）を前記サブ制御手段に対して送信する進行状況コマンド送信手段（主制御装置101の抽選結果コマンド送信機能等）を備え、前記進行状況コマンドを、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報を含む構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4349】

本遊技機によれば、遊技回の進行状況に関わる情報を示す進行状況コマンドにも、数値情報記憶手段に記憶された数値情報に関わる情報が含まれている。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、ノイズ等によって第2コマンドに加えて所定コマンドも受信できなかった場合であっても、遊技回の途中で数値情報記憶手段に記憶された数値情報を把握することが可能となり、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な状態が終了したことを把握することが可能となる。

【4350】

遊技機13C10. 上記遊技機13C1乃至遊技機13C9のいずれかにおいて、前記特定操作を、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とする第1特定操作（設定キーのON操作）と、前記数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択する第2特定操作（リセットスイッチ72のON操作）と、前記変更可能状態を終了させる第3特定操作（スタートレバー41のON操作後に設定キーのOFF操作）と、を含む構成とし、前記第3特定操作がなされたこととなる要件として、第1操作手段（スタートレバー41）の操作有無を検出する第1検出手段（スタート検出センサ41a）からの信号が、前記第1操作手段が操作されていないことを示す第1非操作信号（OFF信号）から、前記第1操作手段が操作されたことを示す第1操作信号（ON信号）に切り替わったことを検知することと、前記第1検出手段からの信号が前記第1非操作信号から前記第1操作信号に切り替わったことを検知した後に、第2操作手段（設定キー）の操作有無を検出する第2検出手段（設定キー検出センサ73a）からの信号が、前記第2操作手段が操作されたことを示す第2操作信号（ON信号）から、前記第2操作手段が操作されていないことを示す第2非操作信号（OFF信号）に切り替わったことを検知することと、を少なくとも含む構成としたことを特徴とする遊技機。

20

30

【4351】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更する場合には、第1特定操作によって数値情報記憶手段に記憶された数値情報を変更可能な変更可能状態とし、第2特定操作によって数値情報記憶手段に記憶させる数値情報を選択し、第3特定操作によって変更可能状態を終了させる必要がある。ここで、第1操作手段の操作有無を検出する第1検出手段からの信号が、第1操作手段が操作されていないことを示す第1非操作信号から、第1操作手段が操作されたことを示す第1操作信号に切り替わったことを検知し、その後、第2操作手段の操作有無を検出する第2検出手段からの信号が、第2操作手段が操作されたことを示す第2操作信号から、第2操作手段が操作されていないことを示す第2非操作信号に切り替わったことを検知したに基づいて、第3特定操作がなされたこととなる。

40

【4352】

第3特定操作の要件として、第1操作手段の操作と、第2操作手段の操作と、を少なくとも含む構成とすることにより、不正行為を困難なものとすることが可能となるとともに、ノイズ等によって第3特定操作がなされたと誤判定してしまう機会を低減することが可能となる。また、第2操作手段に関しては、第2検出手段からの信号が第2操作信号から第2非操作信号に切り替わったことを検知する構成とすることにより、例えば第2非操作

50

信号を検知する構成と比して、第2操作手段の操作を確実に検知することが可能となる。

【4353】

以上の結果、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を正常に変更することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4354】

なお、上記遊技機13A9乃至上記遊技機13A15のいずれかに記載の構成を、上記遊技機13C10に組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【4355】

なお、上記遊技機13A群～上記遊技機13C群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機13群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機12群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【4356】

遊技機14A1、複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L、32M、32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備え、

前記抽選手段と前記特典付与手段とを少なくとも備えるとともに遊技を進行制御するメイン制御手段（主制御装置101）と、前記メイン制御手段から送信される情報に基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置81）と、を備えた遊技機において、前記メイン制御手段は、

前兆モード（前兆モード）に移行する場合、数値情報記憶手段（モードゲーム数カウンタ）に前兆ゲーム数に対応した数値情報を設定する数値情報設定手段（チャンスモードにおけるモードゲーム数設定機能S140410）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報を更新する数値情報更新手段（前兆モードにおけるモードゲーム数カウンタ更新機能S141204）と、

前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定数値情報（10）となった場合、特定モード（報知モード）に移行させる特定移行手段（報知モード移行機能S141206）と

を備え、

前記サブ制御手段は、

前記前兆モードへの移行条件（前兆モードに移行）が成立した場合、複数の遊技回によって構成される演出期間を設定する演出期間設定手段（10G間演出設定処理機能S141305）と、

前記演出期間における遊技回数に関わる回数情報を記憶する回数情報記憶手段（前兆ゲーム数カウンタ）と、

前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新する回数情報更新手段（前兆ゲーム数カウンタ更新機能S141402）と、

前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて、前記演出期間における補助演出を実行する制御を行う演出制御手段（演出実行機能S141404、S141406～S141408）と

を備え、

前記複数の停止操作手段が所定操作方法（左ストップスイッチ42を最初に操作する操

10

20

30

40

50

作方法)で操作された場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新され、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されなかった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されないことがある構成とし、

前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が更新される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4357】

本遊技機によれば、前兆モードに移行する場合、数値情報記憶手段に数値情報が設定される。数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定数値情報となった場合には、特定モードに移行する。ここで、数値情報記憶手段に記憶された数値情報は、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作された場合に更新され、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されなかった場合に更新されないことがある。かかる構成とすることにより、特定モードへの移行を期待する遊技者に、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作するよう促すことが可能となる。

10

【4358】

また、サブ制御手段は、前兆モードへの移行条件が成立した場合、複数の遊技回によって構成される演出期間を設定し、回数情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて、補助演出を実行する制御を行う。ここで、回数情報記憶手段に記憶された回数情報は、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたか否かに関わらず更新される。かかる構成とすることにより、演出期間における補助演出の流れを止めることなく実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【4359】

確かに、メイン制御手段側で数値情報記憶手段に記憶された数値情報を更新しなかった場合に、サブ制御手段側でも回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新しなかった遊技回と、その次遊技回又は前の遊技回と、において、同一の補助演出を繰り返し実行してしまうこととなり、演出期間における補助演出の流れを止めてしまうこととなる。そして、このことは、同一の補助演出を繰り返し視認させられた遊技者が遊技意欲を低下させてしまうことに繋がり得るからである。

【4360】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【4361】

遊技機14A2. 上記遊技機14A1において、前記演出期間設定手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が発生しなかった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が前記特定数値情報となる遊技回で終了するよう、前記演出期間を設定することを特徴とする遊技機。

【4362】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が発生しなかった場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が特定数値情報となる遊技回で終了するよう、演出期間が設定される。かかる構成とすることにより、特定モードに移行することを演出期間における補助演出によって報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【4363】

遊技機14A3. 上記遊技機14A2において、前記演出制御手段は、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、前記演出期間設定手段の設定した演出期間の最後の遊技回において、前記特定モードに移行することを報知する移行報知演出(告知演出)を実行する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4364】

本遊技機によれば、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、演出期間設定手段の設定した演出期間の最後の遊技回において、特定モードに移行することを報知する移行報知演出が実行される。かかる構成とすることにより、演出期間にお

50

ける補助演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4365】

遊技機14A4．上記遊技機14A3において、前記演出制御手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が前記演出期間に発生した場合、前記移行報知演出を実行した後の遊技回において特定報知演出（「準備中」表示）を実行する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4366】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が演出期間に発生した場合、移行報知演出を実行した後の遊技回において特定報知演出が実行される。かかる構成とすることにより、移行報知演出を実行した遊技回と、特定モードに移行する遊技回（前兆モードにおける最後の遊技回）と、にずれが生じた場合であっても、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。

【4367】

遊技機14A5．上記遊技機14A4において、前記演出制御手段は、前記特定モードに移行するまで前記特定報知演出を継続する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4368】

本遊技機によれば、特定報知演出は、特定モードに移行するまで継続される。かかる構成とすることにより、補助演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制しつつ、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。

【4369】

遊技機14A6．上記遊技機14A4又は遊技機14A5において、前記演出制御手段は、前記回数情報記憶手段に記憶された回数情報が、前記演出期間設定手段の設定した演出期間の遊技回数よりも大きい値を示すものとなった場合、前記特定報知演出を実行する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4370】

本遊技機によれば、演出制御手段は、回数情報記憶手段に記憶された回数情報が、演出期間設定手段の設定した演出期間の遊技回数よりも大きい値を示すものとなった場合、特定報知演出を実行する制御を行う。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が演出期間に発生した場合であっても、回数情報記憶手段に記憶された回数情報に基づいて補助演出を実行する制御を行うことが可能となり、補助演出に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【4371】

遊技機14A7．上記遊技機14A3乃至遊技機14A6のいずれかにおいて、前記演出制御手段は、前記特定モードに移行するまで前記移行報知演出の最終場面を継続表示する制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4372】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない事象が演出期間に発生した場合、特定モードに移行するまで移行報知演出の最終場面が継続表示される。かかる構成とすることにより、補助演出に関わるデータ量の増大化を抑制しつつ、遊技者が違和感を抱くことを抑制することが可能となる。また特に、本構成を上記遊技機14A4乃至遊技機14A6のいずれかの構成に組み合わせた場合には、特定報知演出を簡素なものとすることが可能となり、サブ制御手段の記憶容量が増大化することを抑制することが可能となる。

【4373】

遊技機14A8．上記遊技機14A1乃至遊技機14A7のいずれかにおいて、前記メイン制御手段は、前記役の抽選結果が第1結果（左中右ベル1，2当選、左右中ベル1，2当選）となった場合、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されれば所定入賞（ベル入賞）が成立し、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法以外の操作方法で操作されれば前記所定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御し、前記

10

20

30

40

50

役の抽選結果が第2結果（中左右ベル1，2当選、中右左ベル1，2当選、右左中ベル1，2当選、右中左ベル1，2当選、第1特殊ベル当選～第4特殊ベル当選）となった場合、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法以外の操作方法で操作されれば前記所定入賞が成立し、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されれば前記所定入賞が成立しないよう、前記複数の循環表示手段を制御する制御手段（停止制御処理機能S410）を備え、前記特典付与手段を、前記所定入賞が成立した場合に1回の遊技に必要な数以上の遊技価値（メダル）を付与する構成とし、前記役の抽選結果が前記第1結果となる確率よりも前記役の抽選結果が前記第2結果となる確率の方が高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4374】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第1結果となった場合、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作すれば所定入賞が成立し、役の抽選結果が第2結果となった場合、複数の停止操作手段を所定操作方法以外の操作方法で操作すれば所定入賞が成立する。所定入賞が成立した場合には、1回の遊技に必要な数以上の遊技価値が付与される。そして、役の抽選結果が第1結果となる確率よりも役の抽選結果が第2結果となる確率の方が高くなっている。かかる構成においては、役の当選確率を把握している遊技者と、役の当選確率を把握していない遊技者と、で所定入賞の成立頻度に差異が生じる可能性があり、遊技者間の公平性を担保できなくなる可能性が懸念される。しかしながら、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作しなかった場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されないことがある構成とした場合には、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作するよう促すことが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4375】

遊技機14A9．上記遊技機14A8において、前記役の抽選結果が前記第1結果又は前記第2結果となった場合、前記所定入賞を成立させることができる操作方法を報知する報知手段（補助表示部65）を備え、前記特定モードに移行した場合には、前記所定入賞を成立させることができる操作方法を報知する頻度が少なくとも前記前兆モードよりも高くなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4376】

本遊技機によれば、特定モードに移行した場合には、所定入賞を成立させることができる操作方法を報知する頻度が少なくとも前兆モードよりも高くなる。かかる構成を上記遊技機14A8に適用することにより、特定モードに移行する前と、特定モードに移行した後と、で遊技価値の増減速度にメリハリをつけることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4377】

遊技機14A10．上記遊技機14A8又は遊技機14A9において、前記役の抽選結果が前記第1結果又は前記第2結果となった遊技回で前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されなかった場合、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4378】

本遊技機によれば、役の抽選結果が第1結果又は第2結果となった遊技回で複数の停止操作手段を所定操作方法で操作しなかった場合、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に記憶された数値情報を更新させるべく所定操作方法で複数の停止操作手段を操作するか、所定入賞の成立頻度を高めるべく所定操作方法以外の操作方法で複数の停止操作手段を操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

【4379】

遊技機14A11．上記遊技機14A1乃至遊技機14A10のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない遊技回において、補助演出の視認性を低下させる制御を行う低下制御手段（画面暗転処理機能S140907）を備えることを特徴とする遊技機。

【4380】

本遊技機によれば、数値情報記憶手段に記憶された数値情報が更新されない遊技回において、補助演出の視認性を低下させる制御を行う。かかる構成とすることにより、補助演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次遊技回から複数の停止操作手段を所定操作方法で操作するよう促すことが可能となる。

【4381】

遊技機14B1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1～第3クレジット投入スイッチ56～58）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選結果に基づいて数値情報（ポイント）を取得する数値情報取得手段（主制御装置101のポイント抽選機能S140306, S140503）と、

前記数値情報取得手段の取得した数値情報を累積記憶可能な数値情報記憶手段（表示制御装置81の裏ポイントカウンタ）と、

前記数値情報に応じた情報を報知する報知演出（CZ演出）を実行する報知演出実行手段（補助表示部65）と、

前記報知演出にて報知する数値情報を決定する報知情報決定手段（表示制御装置81の報知ポイント決定処理機能S140803及び報知ポイント変更処理機能S140805）と

を備え、

前記数値情報取得手段は、前記役の抽選結果が所定結果（押し順ベル当選）であった場合、少なくとも1つの停止操作手段が操作された後に前記数値情報を取得可能であり、

前記報知情報決定手段は、遊技回が開始されてから前記複数の停止操作手段のいずれかが操作される前までの間に前記報知演出にて報知する数値情報を決定するとともに、前記数値情報記憶手段に記憶された数値情報の範囲内で前記報知演出にて報知する数値情報を決定し、

前記報知情報決定手段が前記報知演出にて報知する数値情報を決定する前段階で前記数値情報記憶手段に1以上の数値情報が記憶可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【4382】

本遊技機によれば、数値情報を報知する報知演出が実行される。報知演出にて報知される数値情報は、遊技回が開始されてから複数の停止操作手段のいずれかが操作される前までの間に決定される。かかる構成とすることにより、例えば数値情報の報知タイミングを遊技回によって異ならせたり、数値情報を報知するまでに行う演出内容を数値情報に応じて異ならせたりすることが可能となる。この結果、報知演出の多様化を図ることが可能となる。

【4383】

ここで、数値情報を取得する数値情報取得手段は、役の抽選結果が所定結果であった場合、少なくとも1つの停止操作手段が操作された後に数値情報を取得する。かかる構成においては、規定期間の最初の遊技回で役の抽選結果が所定結果となった場合、当該遊技回で報知演出を実行できなくなってしまうたり、0を報知する報知演出を実行しなければならなくなってしまうたりする可能性が生じる。そして、これらの事象が発生した場合には、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう可能性が懸念される。

【4384】

そこで本遊技機では、報知情報決定手段が報知演出にて報知する数値情報を決定する前段階で数値情報記憶手段に1以上の数値情報が記憶されている構成とした。かかる構成とすることにより、規定期間の最初の遊技回において、役の抽選結果に関わらず1以上の数値情報を報知する報知演出を実行することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4385】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4386】

遊技機14B2. 上記遊技機14B1において、前記規定期間に移行する場合、規定数(50)以上の数値情報を前記数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報に加算する数値情報加算手段(表示制御装置81の増加ポイント加算機能S140707)を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【4387】

本遊技機によれば、規定期間に移行する場合、規定数以上の数値情報が数値情報記憶手段に記憶された数値情報に加算される。かかる構成とすることにより、規定期間の最初の遊技回において、報知演出にて報知する数値情報を1から規定数の範囲内で決定することが可能となる。この結果、規定期間の最初の遊技回において報知する数値情報の多様化を図ることが可能となり、規定期間の最初の遊技回における報知演出が単調化することを抑制することが可能となる。

【4388】

20

遊技機14B3. 上記遊技機14B1又は遊技機14B2において、前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報が次遊技回以降に報知される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4389】

本遊技機によれば、数値情報取得手段が数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報が次遊技回以降に報知される。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報が0となる機会を低減することが可能となり、好適な形で報知演出を実行することが可能となる。

【4390】

遊技機14B4. 上記遊技機14B1乃至遊技機14B3のいずれかにおいて、前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を、前記報知情報決定手段が前記報知演出にて報知する数値情報を決定した後に、前記数値情報記憶手段に累積記憶させる構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【4391】

本遊技機によれば、数値情報取得手段が数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を、報知情報決定手段が報知演出にて報知する数値情報を決定した後に、数値情報記憶手段に累積記憶させる。かかる構成とすることにより、数値情報取得手段が数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を次遊技回以降に報知することが可能となる。この結果、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報が0となる機会を低減することが可能となり、好適な形で報知演出を実行することが可能となる。

40

【4392】

遊技機14B5. 上記遊技機14B1乃至遊技機14B4のいずれかにおいて、前記報知演出を実行した場合、前記数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報から前記報知演出にて報知した数値情報を減算する数値情報減算手段(表示制御装置81の報知ポイント減算機能S141003)を備えたことを特徴とする遊技機。

【4393】

本遊技機によれば、報知演出を実行した場合、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報から報知演出にて報知した数値情報を減算する。かかる構成とすることにより、数値情報記憶手段に、報知演出にて報知していない数値情報を累積記憶する機能を持たせることが可能となる。

50

【 4 3 9 4 】

遊技機 1 4 B 6 . 上記遊技機 1 4 B 1 乃至遊技機 1 4 B 5 のいずれかにおいて、前記報知演出における演出内容を決定する演出内容決定手段（表示制御装置 8 1 の演出内容決定処理機能 S 1 4 0 8 0 7 ）を備え、前記演出内容決定手段は、前記報知情報決定手段の決定結果に基づいて、前記報知演出における演出内容を決定することを特徴とする遊技機。

【 4 3 9 5 】

本遊技機によれば、報知演出における演出内容は、報知演出にて報知すると決定された数値情報に基づいて決定される。かかる構成とすることにより、報知される数値情報の大小を演出内容から推測させながら報知演出を視認させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【 4 3 9 6 】

遊技機 1 4 B 7 . 上記遊技機 1 4 B 1 乃至遊技機 1 4 B 6 のいずれかにおいて、前記数値情報取得手段を、前記役の抽選結果が規定結果（レア役当選）であった場合、前記複数の停止操作手段のいずれかが操作される前までに前記数値情報を取得する構成とし、前記報知情報決定手段を、前記数値情報取得手段の取得結果に基づいて、前記数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報の範囲内で前記報知演出にて報知する数値情報を決定する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 3 9 7 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が規定結果であった場合、複数の停止操作手段のいずれかが操作される前までに数値情報が取得される。そして、役の抽選結果が規定結果となった遊技回で報知演出を実行する場合には、取得した数値情報に基づいて、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報の範囲内で報知する数値情報が決定される。かかる構成とすることにより、報知演出を実行する遊技回にて取得した数値情報と異なる数値情報を報知する構成とした場合であっても、報知演出を実行する遊技回にて取得した数値情報と、報知演出にて報知する数値情報と、を関連付けることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。今回の遊技回にて取得した数値情報の大小を、報知された数値情報から遊技者に推測させることが可能となるからである。

20

【 4 3 9 8 】

遊技機 1 4 B 8 . 上記遊技機 1 4 B 1 乃至遊技機 1 4 B 7 のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が前記所定結果となった遊技回において、前記複数の停止操作手段を所定操作方法（左ストップスイッチ 4 2 を最初に操作する操作方法）で操作した場合、前記複数の停止操作手段を前記所定操作方法で操作しなかった場合よりも所定入賞（ベル入賞）の成立頻度が低くなる構成とするとともに、前記複数の停止操作手段を前記所定操作方法で操作しなかった場合、前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得しない構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【 4 3 9 9 】

本遊技機によれば、役の抽選結果が所定結果となった遊技回では、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作した場合、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作しなかった場合よりも所定入賞の成立頻度が低くなる。逆に、複数の停止操作手段を所定操作方法で操作しなかった場合には、数値情報取得手段が数値情報を取得しなくなる。かかる構成とすることにより、数値情報が取得されることを期待して所定操作方法で複数の停止操作手段を操作するか、所定入賞の成立頻度を高めるべく所定操作方法以外の操作方法で複数の停止操作手段を操作するか、を遊技者に選択させることが可能となる。

40

【 4 4 0 0 】

また、このように複数の停止操作手段の操作方法によって数値情報を取得しない事象が発生する構成においては、報知演出の単調化が懸念されることとなる。報知演出を実行する遊技回で取得した数値情報をそのまま報知する構成とした場合には、役の抽選結果が所定結果となった場合、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたことを確認しなければ報知演出を開始することができないからである。また、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたことを確認した後に報知演出を開始する構成とした場合には、数値情

50

報の報知タイミングが所定操作方法で操作された後に限定されてしまうこととなる。これら懸念を解消すべく、遊技回の開始段階から報知演出を開始する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたことを確認するまでの演出内容が、報知する数値情報と関連性のないものになってしまう。さらに、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されなかった場合には、数値情報として0を報知しなければならなくなってしまう。

【4401】

一方、数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報の範囲内で報知演出にて報知する数値情報を決定する構成を適用した場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【4402】

遊技機14B9. 上記遊技機14B8において、前記役の抽選結果が前記所定結果となった遊技回において前記報知演出を開始した場合、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、前記報知演出を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4403】

本遊技機によれば、役の抽選結果が所定結果となった遊技回において報知演出を開始した場合、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、報知演出を最後まで実行する。数値情報記憶手段に累積記憶された数値情報の範囲内で報知演出にて報知する数値情報を決定する構成においては、仮に複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されて数値情報を取得しなかったとしても、報知演出にて報知する数値情報に影響が生じない。故に、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されたか否かに関わらず、報知演出を最後まで実行することが可能となる。

20

【4404】

遊技機14B10. 上記遊技機14B9において、前記役の抽選結果が前記所定結果となった遊技回において前記報知演出を開始し、前記複数の停止操作手段が前記所定操作方法で操作されなかった場合、前記報知演出の視認性を低下させる制御を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【4405】

本遊技機によれば、役の抽選結果が所定結果となった遊技回において報知演出を開始し、複数の停止操作手段が所定操作方法で操作されなかった場合、報知演出の視認性を低下させる制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、次遊技回から複数の停止操作手段を所定操作方法で操作するよう促すことが可能となる。

30

【4406】

遊技機14B11. 上記遊技機14B1乃至遊技機14B10のいずれかにおいて、前記規定期間の最後の遊技回で前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を次遊技回以降に報知する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4407】

本遊技機によれば、規定期間の最後の遊技回で数値情報を取得した場合、当該取得した数値情報を次遊技回以降に報知する。かかる構成とすることにより、規定期間が終了した場合に、報知されていない数値情報が存在することを遊技者に期待させることが可能となり、規定期間終了後も遊技者の遊技意欲を持続させることが可能となる。

40

【4408】

遊技機14B12. 上記遊技機14B1乃至遊技機14B11のいずれかにおいて、前記規定期間に移行した場合には、前記規定期間に移行していない場合と比して、前記数値情報取得手段が前記数値情報を取得する頻度が高くなることを特徴とする遊技機。

【4409】

本遊技機によれば、規定期間に移行した場合には、規定期間に移行していない場合と比して、数値情報取得手段が数値情報を取得する頻度が高くなる。かかる構成とすることにより、

50

より、規定期間において数値情報記憶手段に記憶された数値情報が0となる機会を低減することが可能となり、報知演出にて1以上の数値情報を報知する頻度を高めることが可能となる。

【4410】

遊技機14B13. 上記遊技機14B1乃至遊技機14B12のいずれかにおいて、前記規定期間の最初の遊技回では、前記報知情報決定手段が前記報知演出にて報知する数値情報を決定する前段階で前記数値情報記憶手段に1以上の数値情報が累積記憶されていることを特徴とする遊技機。

【4411】

本遊技機によれば、規定期間の最初の遊技回において、報知情報決定手段が報知演出にて報知する数値情報を決定する前段階で数値情報記憶手段に1以上の数値情報が累積記憶されている構成とした。かかる構成とすることにより、規定期間の最初の遊技回において、役の抽選結果に関わらず1以上の数値情報を報知する報知演出を実行することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4412】

なお、上記遊技機14A群及び上記遊技機14B群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機14群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機13群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【4413】

遊技機15A1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール32L, 32M, 32R）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー41、第1クレジット投入スイッチ56）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置101の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置101のメダル払出処理S213等）とを備えた遊技機において、

特定操作手段（スタートレバー41, 第1クレジット投入スイッチ56, 精算スイッチ59, 停止しているリールと対応するストップスイッチ）を操作しながら、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4414】

本遊技機によれば、特定操作手段を操作しながら、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【4415】

以上の結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4416】

遊技機15A2. 上記遊技機15A1において、前記特定操作手段を操作していない状態で、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 4 1 7 】

本遊技機によれば、特定操作手段を操作していない状態で、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作有無に関わらず、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作すれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。この結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

【 4 4 1 8 】

遊技機 1 5 A 3 . 上記遊技機 1 5 A 1 又は遊技機 1 5 A 2 において、前記特定操作手段は、前記開始操作手段であることを特徴とする遊技機。

10

【 4 4 1 9 】

本遊技機によれば、開始操作手段を操作しながら、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、遊技回を開始させるべく開始操作手段を操作した後に、当該開始操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【 4 4 2 0 】

遊技機 1 5 A 4 . 上記遊技機 1 5 A 1 乃至遊技機 1 5 A 3 のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記絵柄の循環表示を停止した循環表示手段と対応する停止操作手段であることを特徴とする遊技機。

20

【 4 4 2 1 】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を停止した循環表示手段と対応する停止操作手段を操作しながら、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、所定の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させるべく停止操作手段を操作した後に、当該停止操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【 4 4 2 2 】

遊技機 1 5 A 5 . 上記遊技機 1 5 A 1 乃至遊技機 1 5 A 4 のいずれかにおいて、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置 1 0 1 の停止指令確認処理機能）を備え、前記停止指令判定手段を、少なくとも前記特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理（スイッチ状態確認処理）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

30

【 4 4 2 3 】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段を備え、停止指令判定手段を、少なくとも特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、停止指令判定手段の処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、停止指令判定手段の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【 4 4 2 4 】

遊技機 1 5 A 6 . 上記遊技機 1 5 A 5 において、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号が O F F 信号から O N 信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成とし、少なくとも前記特定操作手段からの入力信号が O F F 信号から O N 信号に切り替わったことを検出したか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップ S 1 5 1 2 0 6）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 4 2 5 】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と

50

対応する停止操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とし、少なくとも特定操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出したか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作しながら停止指令が発生させることが可能となる。

【4426】

遊技機15A7. 上記遊技機15A5又は遊技機15A6において、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成とし、少なくとも前記特定操作手段からON信号が入力されているか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップS151204）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4427】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とし、少なくとも特定操作手段からON信号が入力されているか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作しながら停止指令が発生させることが可能となる。

【4428】

遊技機15A8. 上記遊技機15A1乃至遊技機15A4のいずれかにおいて、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置101の停止指令確認処理機能）を備え、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段が操作されたか否かを判定する処理（スイッチ状態確認処理）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

20

【4429】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段を備え、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、停止指令判定手段の処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、停止指令判定手段の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【4430】

遊技機15A9. 上記遊技機15A8において、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成とし、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出したか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップS151206）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【4431】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とし、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出したか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作しながら停止指令が発生させることが可能となる。

【4432】

50

遊技機 15A10. 上記遊技機 15A8 又は遊技機 15A9 において、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号が OFF 信号から ON 信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成とし、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段から ON 信号が入力されているか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップ S151204）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4433】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号が OFF 信号から ON 信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とし、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段以外の操作手段から ON 信号が入力されているか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、特定操作手段を操作しながら停止指令を発生させることが可能となる。

【4434】

遊技機 15A11. 上記遊技機 15A1 乃至遊技機 15A10 のいずれかにおいて、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能である場合に第 1 表示態様（点灯）となり、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが不可能である場合に第 2 表示態様（消灯）となる表示手段（ストップスイッチ 42～44 の内部に設けられた LED）を備え、前記表示手段が前記第 1 表示態様となっている状況下で前記特定操作手段を操作した場合、前記第 1 表示態様が継続される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4435】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能である場合に第 1 表示態様となり、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが不可能である場合に第 2 表示態様となる表示手段が設けられている。かかる構成とすることにより、表示手段の表示態様を通じて絵柄の循環表示を停止させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。また、表示手段が第 1 表示態様となっている状況下で特定操作手段を操作した場合、第 1 表示態様が継続される構成としたため、特定操作手段を操作したまま循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

【4436】

遊技機 15B1. 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 32L, 32M, 32R）と、

賭数を設定すべく操作される賭数設定操作手段（第 1 クレジット投入スイッチ 56）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 41）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 101 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 42～44）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 101 のメダル払出処理 S213 等）とを備え、

前記賭数として規定数（2 又は 3）を設定した後に前記開始操作手段を操作したことに基づいて、遊技回が開始される遊技機において、

前記賭数として前記規定数を設定した後に、特定操作手段（第 1 クレジット投入スイッチ 56, ストップスイッチ 42～44）を操作しながら前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 4 3 7 】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく遊技回を開始させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、遊技回を開始させることが可能となる。

【 4 4 3 8 】

以上の結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【 4 4 3 9 】

遊技機 1 5 B 2 . 上記遊技機 1 5 B 1 において、前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記特定操作手段を操作していない状況で前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 4 4 0 】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段を操作していない状況で開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段の操作有無に関わらず、開始操作手段を操作すれば遊技回を開始させることが可能となる。この結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

20

【 4 4 4 1 】

遊技機 1 5 B 3 . 上記遊技機 1 5 B 1 又は遊技機 1 5 B 2 において、前記特定操作手段は、前記賭数設定操作手段であることを特徴とする遊技機。

【 4 4 4 2 】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、賭数設定操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、賭数を設定すべく賭数設定操作手段を操作した後に、当該賭数設定操作手段の操作を終了することなく遊技回を開始させることが可能となる。

【 4 4 4 3 】

遊技機 1 5 B 4 . 上記遊技機 1 5 B 1 乃至遊技機 1 5 B 3 のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記停止操作手段であることを特徴とする遊技機。

30

【 4 4 4 4 】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、遊技回を開始させる前段階において停止操作手段を操作しながら開始操作手段を操作することが可能となり、遊技回を開始させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 4 4 5 】

遊技機 1 5 B 5 . 上記遊技機 1 5 B 1 乃至遊技機 1 5 B 4 のいずれかにおいて、前記特定操作手段が操作された場合に特定処理（メダル投入処理 S 1 5 0 2 0 7 , メダル返却処理 S 1 5 0 2 0 6 , 停止位置決定処理 S 1 0 0 9）を実行する特定処理実行手段（主制御装置 1 0 1）を備え、前記特定処理実行手段が前記特定処理を実行しない状況下で前記特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理（従来の開始前処理におけるステップ S 1 5 1 3 0 9 , S 1 5 1 3 1 0）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

40

【 4 4 4 6 】

本遊技機によれば、特定操作手段が操作された場合に特定処理を実行する特定処理実行手段を備え、特定処理実行手段が特定処理を実行しない状況下で特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、遊技回が開始される前段階

50

における処理構成の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４４７】

遊技機１５Ｂ６．上記遊技機１５Ｂ１乃至遊技機１５Ｂ５のいずれかにおいて、前記賭数として前記規定数が設定されている場合に第１表示態様（点灯）となり、少なくとも前記賭数として前記規定数が設定されていない場合に第２表示態様（消灯）となる表示手段（開始許可ＬＥＤ）を備え、前記表示手段が前記第１表示態様となっている状況下で前記特定操作手段を操作した場合、前記第１表示態様が継続される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４４８】

本遊技機によれば、賭数として規定数が設定されている場合に第１表示態様となり、少なくとも賭数として規定数が設定されていない場合に第２表示態様となる表示手段が設けられている。かかる構成とすることにより、表示手段の表示態様を通じて遊技回を開始させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。また、表示手段が第１表示態様となっている状況下で特定操作手段を操作した場合、第１表示態様が継続される構成としたため、特定操作手段を操作したまま遊技回を開始させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

【４４４９】

遊技機１５Ｂ７．上記遊技機１５Ｂ１乃至遊技機１５Ｂ６のいずれかにおいて、前記遊技回が開始された以降も前記特定操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５０】

本遊技機によれば、遊技回が開始された以降も特定操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４５１】

以上の結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４５２】

遊技機１５Ｂ８．上記遊技機１５Ｂ７において、前記特定操作手段を操作していない状況で、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５３】

本遊技機によれば、特定操作手段を操作していない状況で、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作有無に関わらず、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作すれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。この結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

【４４５４】

遊技機１５Ｂ９．上記遊技機１５Ｂ７又は遊技機１５Ｂ８において、前記対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も前記特定操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対

10

20

30

40

50

応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５５】

本遊技機によれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も特定操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４５６】

遊技機１５Ｂ１０．上記遊技機１５Ｂ９において、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認処理機能）と、前記停止指令判定手段が前記停止指令が発生したと判定した場合、前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置１０１の停止位置決定処理機能Ｓ１００９）と、を備え、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記特定操作手段の操作が終了したか否かと、前記停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５７】

本遊技機によれば、停止指令が発生したと判定し、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、特定操作手段の操作が終了したか否かと、停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４５８】

遊技機１５Ｂ１１．上記遊技機１５Ｂ１０において、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４５９】

本遊技機によれば、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かに関わらず、停止指令が発生したか否かの判定に戻ることが可能となる。

【４４６０】

遊技機１５Ｃ１．複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール３２Ｌ，３２Ｍ，３２Ｒ）と、

賭数を設定すべく操作される賭数設定操作手段（第１クレジット投入スイッチ５６）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー４１）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置１０１の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ４２～４４）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置１０１のメダル払出処理Ｓ２１３等）とを備え、

前記賭数として規定数（２又は３）を設定した後に前記開始操作手段を操作したことに基づいて、遊技回が開始される遊技機において、

10

20

30

40

50

前記賭数として前記規定数が設定されている場合に第1表示態様（点灯）となり、少なくとも前記賭数として前記規定数が設定されていない場合に第2表示態様（消灯）となる表示手段（開始許可LED）を備え、

前記表示手段が前記第1表示態様となっている状況下で前記開始操作手段と異なる特定操作手段（第1クレジット投入スイッチ56，ストップスイッチ42～44）を操作した場合、前記第1表示態様が継続される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4461】

本遊技機によれば、賭数として規定数が設定されている場合に第1表示態様となり、少なくとも賭数として規定数が設定されていない場合に第2表示態様となる表示手段が設けられている。かかる構成とすることにより、表示手段の表示態様を通じて遊技回を開始させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。また、表示手段が第1表示態様となっている状況下で開始操作手段と異なる特定操作手段を操作した場合、第1表示態様が継続される構成としたため、特定操作手段を操作した場合であっても遊技回を開始させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

【4462】

以上の結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4463】

遊技機15C2．上記遊技機15C1において、前記特定操作手段は、前記賭数設定操作手段であることを特徴とする遊技機。

【4464】

本遊技機によれば、表示手段が第1表示態様となっている状況下で賭数設定操作手段を操作した場合、第1表示態様が継続される。かかる構成とすることにより、賭数設定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該賭数設定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作することが不要となり、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

【4465】

遊技機15C3．上記遊技機15C1又は遊技機15C2において、前記表示手段が前記第1表示態様となっている状況下で前記特定操作手段が操作された場合に、前記表示手段を前記第1表示態様から前記第2表示態様に切り替える手段（従来の開始前処理における開始許可LED消灯処理S151304）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【4466】

本遊技機によれば、表示手段が第1表示態様となっている状況下で特定操作手段が操作された場合に、表示手段を第1表示態様から第2表示態様に切り替える手段を不具備とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4467】

遊技機15C4．上記遊技機15C1乃至遊技機15C3のいずれかにおいて、前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記特定操作手段を操作しながら前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4468】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく遊技回を開始させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも

10

20

30

40

50

、遊技回を開始させることが可能となる。

【４４６９】

以上の結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４７０】

遊技機１５Ｃ５．上記遊技機１５Ｃ４において、前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記特定操作手段を操作していない状況で前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４７１】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段を操作していない状況で開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、賭数として規定数を設定した後に、特定操作手段の操作有無に関わらず、開始操作手段を操作すれば遊技回を開始させることが可能となる。この結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

【４４７２】

遊技機１５Ｃ６．上記遊技機１５Ｃ４又は遊技機１５Ｃ５において、前記特定操作手段が操作された場合に特定処理（メダル投入処理Ｓ１５０２０７，停止位置決定処理Ｓ１００９）を実行する特定処理実行手段（主制御装置１０１）を備え、前記特定処理実行手段が前記特定処理を実行しない状況下で前記特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理（従来の開始前処理におけるステップＳ１５１３０９，Ｓ１５１３１０）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【４４７３】

本遊技機によれば、特定操作手段が操作された場合に特定処理を実行する特定処理実行手段を備え、特定処理実行手段が特定処理を実行しない状況下で特定操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４７４】

遊技機１５Ｃ７．上記遊技機１５Ｃ４乃至遊技機１５Ｃ６のいずれかにおいて、前記遊技回が開始された以降も前記特定操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４７５】

本遊技機によれば、遊技回が開始された以降も特定操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。また、かかる構成においては、特定操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該特定操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４７６】

以上の結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４４７７】

遊技機１５Ｃ８．上記遊技機１５Ｃ７において、前記特定操作手段を操作していない状況で、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 4 7 8 】

本遊技機によれば、特定操作手段を操作していない状態で、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作有無に関わらず、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作すれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。この結果、循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となる。

【 4 4 7 9 】

遊技機 1 5 C 9 . 上記遊技機 1 5 C 7 又は遊技機 1 5 C 8 において、前記対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も前記特定操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【 4 4 8 0 】

本遊技機によれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も特定操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作を終了することなく複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【 4 4 8 1 】

遊技機 1 5 C 1 0 . 上記遊技機 1 5 C 9 において、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置 1 0 1 の停止指令確認処理機能）と、前記停止指令判定手段が前記停止指令が発生したと判定した場合、前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置 1 0 1 の停止位置決定処理機能 S 1 0 0 9 ）と、を備え、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記特定操作手段の操作が終了したか否かと、前記停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【 4 4 8 2 】

本遊技機によれば、停止指令が発生したと判定し、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、特定操作手段の操作が終了したか否かと、停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

30

【 4 4 8 3 】

遊技機 1 5 C 1 1 . 上記遊技機 1 5 C 1 0 において、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【 4 4 8 4 】

本遊技機によれば、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、特定操作手段の操作や停止指令を発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かに関わらず、停止指令が発生したか否かの判定に戻ることが可能となる。

【 4 4 8 5 】

遊技機 1 5 C 1 2 . 上記遊技機 1 5 C 4 乃至上記遊技機 1 5 C 1 1 のいずれかにおいて、前記特定操作手段は、前記停止操作手段であることを特徴とする遊技機。

【 4 4 8 6 】

50

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段を操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、遊技回を開始させる前段階において停止操作手段を操作しながら開始操作手段を操作することが可能となり、遊技回を開始させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 4 8 7 】

遊技機 1 5 D 1 . 複数種の絵柄（図柄）を循環表示させる複数の循環表示手段（リール 3 2 L , 3 2 M , 3 2 R ）と、

賭数を設定すべく操作される賭数設定操作手段（第 1 クレジット投入スイッチ 5 6 ）と、

前記絵柄の循環表示を開始させるべく操作される開始操作手段（スタートレバー 4 1 ）と、

役の抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 0 1 の抽選処理機能）と、

前記絵柄の循環表示を個別に停止させるべく操作される複数の停止操作手段（ストップスイッチ 4 2 ~ 4 4 ）と、

前記役の抽選に当選した当選役の入賞が成立した場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（主制御装置 1 0 1 のメダル払出処理 S 2 1 3 等）とを備え、

前記賭数として規定数（2 又は 3 ）を設定した後に前記開始操作手段を操作したことに基づいて、遊技回が開始される遊技機において、

前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記停止操作手段の少なくとも 1 つを操作しながら前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成とし、

前記遊技回が開始された後も前記停止操作手段の少なくとも 1 つの操作を継続した場合、当該操作を継続した停止操作手段と異なる停止操作手段であって、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 4 8 8 】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段の少なくとも 1 つを操作しながら開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、停止操作手段の操作を終了することなく遊技回を開始させることが可能となる。また、かかる構成においては、停止操作手段が操作を終了したにも関わらず経年劣化等によって初期位置に復帰しなかった場合に、当該停止操作手段を初期位置に復帰させるべく再操作せずとも、遊技回を開始させることが可能となる。

【 4 4 8 9 】

また、遊技回が開始された後も停止操作手段の少なくとも 1 つの操作を継続した場合、当該操作を継続した停止操作手段と異なる停止操作手段であって、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、操作を継続している停止操作手段の操作を終了することなく循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【 4 4 9 0 】

以上の結果、遊技回を開始させる際や絵柄の循環表示を停止させる際の操作性を改善することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 4 9 1 】

遊技機 1 5 D 2 . 上記遊技機 1 5 D 1 において、前記対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も前記操作を継続した停止操作手段の操作を継続したまま、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 4 9 2 】

本遊技機によれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止した以降も停止操作

10

20

30

40

50

手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作を開始した停止操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【４４９３】

遊技機１５Ｄ３．上記遊技機１５Ｄ２において、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置１０１の停止指令確認処理機能）と、前記停止指令判定手段が前記停止指令が発生したと判定した場合、前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定する停止位置決定手段（主制御装置１０１の停止位置決定処理機能Ｓ１００９）と、を備え、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記操作を継続した停止操作手段の操作が終了したか否かと、前記停止指令が発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【４４９４】

本遊技機によれば、停止指令が発生したと判定し、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、操作を継続した停止操作手段の操作が終了したか否かと、停止指令が発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かと、を少なくとも判定することなく、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作を開始した停止操作手段の操作や停止指令が発生させた停止操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

20

【４４９５】

遊技機１５Ｄ４．上記遊技機１５Ｄ３において、前記停止位置決定手段が前記停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、前記停止指令判定手段に戻る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４９６】

本遊技機によれば、停止指令の発生した循環表示手段の停止位置を決定した場合には、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段があるか否かを判定し、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段がある場合、停止指令判定手段に戻る。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作を開始した停止操作手段の操作や停止指令が発生させた停止操作手段の操作が終了したか否かに関わらず、停止指令が発生したか否かの判定に戻ることが可能となる。

30

【４４９７】

遊技機１５Ｄ５．上記遊技機１５Ｄ１乃至遊技機１５Ｄ４のいずれかにおいて、前記遊技回が開始された後に、前記遊技回が開始される前から操作していた停止操作手段の操作を終了し、当該停止操作手段を再度操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４４９８】

本遊技機によれば、遊技回が開始された後に、遊技回が開始される前から操作していた停止操作手段の操作を終了し、当該停止操作手段を再度操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、絵柄の循環表示を停止させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【４４９９】

遊技機１５Ｄ６．上記遊技機１５Ｄ１乃至遊技機１５Ｄ５のいずれかにおいて、前記賭数として前記規定数を設定した後に、前記停止操作手段をいずれも操作していない状態で前記開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５００】

本遊技機によれば、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段をいずれも操作し

50

ていない状況で開始操作手段を操作した場合、遊技回が開始される。かかる構成とすることにより、賭数として規定数を設定した後に、停止操作手段の操作有無に関わらず、開始操作手段を操作すれば遊技回を開始させることが可能となる。この結果、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。

【4501】

遊技機15D7. 上記遊技機15D1乃至遊技機15D6のいずれかにおいて、前記遊技回が開始されていない状況下で前記停止操作手段が操作されたか否かを判定する処理（従来の開始前処理におけるステップS151309, S151310）を不具備としたことを特徴とする遊技機。

【4502】

本遊技機によれば、遊技回が開始されていない状況下で停止操作手段が操作されたか否かを判定する処理を不具備とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化を図るとともに、処理プログラムの削減を図ることが可能となる。そして、遊技性等に関わる処理プログラムを、遊技回が開始される前段階における処理構成の簡素化によって生じた記憶手段の空きを用いて記憶することが可能となり、記憶容量の増大化を抑制しつつ遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4503】

遊技機15D8. 上記遊技機15D1乃至遊技機15D7のいずれかにおいて、前記賭数として前記規定数が設定されている場合に第1表示態様（点灯）となり、少なくとも前記賭数として前記規定数が設定されていない場合に第2表示態様（消灯）となる表示手段（開始許可LED）を備え、前記表示手段が前記第1表示態様となっている状況下で前記停止操作手段を操作した場合、前記第1表示態様が継続される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4504】

本遊技機によれば、賭数として規定数が設定されている場合に第1表示態様となり、少なくとも賭数として規定数が設定されていない場合に第2表示態様となる表示手段が設けられている。かかる構成とすることにより、表示手段の表示態様を通じて遊技回を開始させることが可能であるか否かを報知することが可能となり、遊技回を開始させる際の操作性を改善することが可能となる。また、表示手段が第1表示態様となっている状況下で停止操作手段を操作した場合、第1表示態様が継続される構成としたため、停止操作手段を操作したまま遊技回を開始させることが可能であることを積極的に報知することが可能となる。

【4505】

遊技機15D9. 上記遊技機15D1乃至遊技機15D8のいずれかにおいて、前記遊技回が開始された後も前記開始操作手段の操作を継続した場合であっても、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作すれば、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4506】

本遊技機によれば、遊技回が開始された以降も開始操作手段の操作を継続したまま、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する。かかる構成とすることにより、開始操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

【4507】

遊技機15D10. 上記遊技機15D1乃至遊技機15D9のいずれかにおいて、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段（主制御装置101の停止指令確認処理機能）を備え、前記停止指令判定手段を、前記絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出した場合、前記停止指令が発生したと判定する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4508】

本遊技機によれば、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させる停止指令が発生したか否かを判定する停止指令判定手段を備え、停止指令判定手段を、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段からの入力信号がOFF信号からON信号に切り替わったことを検出した場合、停止指令が発生したと判定する構成とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作を開始した停止操作手段については、停止指令が発生していないと判定することができ、遊技回が開始された後に操作された停止操作手段については、停止指令が発生したと判定することができる。この結果、遊技回が開始された後も停止操作手段の少なくとも1つの操作を継続した場合、当該操作を継続した停止操作手段と異なる停止操作手段であって、絵柄の循環表示を行っている循環表示手段と対応する停止操作手段を操作した場合、対応する循環表示手段の絵柄の循環表示が停止する構成とすることが可能となる。

10

【4509】

遊技機15D11. 上記遊技機15D10において、前記停止指令判定手段を、少なくとも前記停止操作手段からON信号が入力されているか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップS151204）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4510】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、少なくとも停止操作手段からON信号が入力されているか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技回が開始される前に操作した停止操作手段の操作を継続しつつ、他の停止操作手段を操作して停止指令を発生させることが可能となる。また、かかる構成においては、停止指令を発生させた停止操作手段の操作を継続しつつ、他の停止操作手段を操作して停止指令を発生させることが可能となる。故に、絵柄の循環表示を停止させる操作の多様性を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【4511】

遊技機15D12. 上記遊技機15D10又は遊技機15D11において、前記停止指令判定手段を、少なくとも前記開始操作手段からON信号が入力されているか否か（従来のスイッチ状態確認処理におけるステップS151204）を判定しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4512】

本遊技機によれば、停止指令判定手段を、少なくとも開始操作手段からON信号が入力されているか否かを判定しない構成とした。かかる構成とすることにより、開始操作手段の操作を終了することなく、複数の循環表示手段の絵柄の循環表示を停止させることが可能となる。

30

【4513】

なお、上記遊技機15A群～上記遊技機15D群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機15群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機14群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【4514】

遊技機16A1. 所定期間（非ATモード）において有利権利（アシスト特典）の付与有無を決定する付与有無決定手段（主制御装置101のアシスト抽選処理機能S160302及びアシスト取得処理機能S160404, S160608）と、

40

前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記所定期間において、付与された有利権利に関わる示唆情報（アイコン）を表示する示唆情報表示手段（補助表示部65のアイコン表示領域651～655）と、

前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定していない場合と比して、特定期間（小ATモード）における遊技者の有利度合いを大きくする有利化手段（主制御装置101の小AT移行処理機能S160910）と

50

を備え、

前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、付与された有利権利の順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５１５】

本遊技機によれば、所定期間において有利権利が付与されることがあり、有利権利が付与された場合には、有利権利が付与されなかった場合よりも所定期間における遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、所定期間における遊技と、所定期間における遊技と、を関連付けることが可能となる。また、有利権利が付与されることを期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となるため、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。さらに、有利権利が付与された場合には、所定期間において、付与された有利権利に関わる示唆情報が表示され、有利権利が複数回付与された場合には、付与された有利権利の順序に並べて示唆情報が表示される場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて示唆情報が表示される場合と、がある。かかる構成とすることにより、表示された示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させつつ、示唆情報の表示態様の多様化を図ることが可能となる。

【４５１６】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４５１７】

遊技機１６Ａ２．上記遊技機１６Ａ１において、前記示唆情報表示手段が前記示唆情報を表示している場合、前記示唆情報と対応する前記有利権利の内容を報知する報知演出（アップ数加算演出）を実行する報知演出実行手段（補助表示部６５）を備え、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、前記報知演出において使用する順序に並べて前記示唆情報を表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５１８】

本遊技機によれば、示唆情報を表示している場合、示唆情報と対応する有利権利の内容を報知する報知演出が実行される。かかる構成とすることにより、示唆情報が表示された場合に、有利権利の内容を期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。また、有利権利が複数回付与された場合には、報知演出において使用される順序に並べて示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、示唆情報の表示された順序と、報知演出において使用される示唆情報の順序と、が異なることに対して遊技者が困惑することを回避することが可能となる。

【４５１９】

遊技機１６Ａ３．上記遊技機１６Ａ１又は遊技機１６Ａ２において、前記示唆情報表示手段が前記示唆情報を表示している場合、前記特定期間において前記示唆情報を用いた補助演出（アップ数加算演出及びバトルパートの１ゲーム目における演出）を実行する補助演出実行手段（補助表示部６５）を備え、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、前記補助演出において用いる順序に並べて前記示唆情報を表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５２０】

本遊技機によれば、示唆情報を表示している場合、特定期間において示唆情報を用いた補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、補助演出を通じて所定期間と特定期間を密接に関連付けることが可能となるとともに、特定期間における演出の多様化を図ることが可能となる。また、有利権利が複数回付与された場合には、補助演出において用いられる順序に並べて示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、示唆情報の表示された順序と、補助演出において用いられる示唆情報の順序と、が異なることに対して遊技者が困惑することを回避することが可能となる。

【4521】

遊技機16A4. 上記遊技機16A1乃至遊技機16A3のいずれかにおいて、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、前記有利化手段が使用する有利権利の順序に並べて前記示唆情報を表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4522】

本遊技機によれば、有利権利が複数回付与された場合には、有利化手段が使用する有利権利の順序に並べて示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、有利化手段の仕組みを遊技者に理解させることが可能となり、本遊技機の知識を深めさせることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【4523】

遊技機16A5. 上記遊技機16A1乃至遊技機16A4のいずれかにおいて、前記付与有無決定手段を、第1有利権利（アップ特典）を付与すると決定する場合と、前記第1有利権利と種別が異なる第2有利権利（継続特典）を付与すると決定する場合と、がある構成とし、前記示唆情報表示手段を、前記第1有利権利であることを示唆する第1示唆情報（アップアイコン）と、前記第2有利権利であることを示唆する第2示唆情報（勝利アイコン）と、を並べて表示する場合、前記第1有利権利と前記第2有利権利の付与された順序に関わらず、前記第1示唆情報の後に前記第2示唆情報を並べて表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4524】

20

本遊技機によれば、第1有利権利であることを示唆する第1示唆情報と、第2有利権利であることを示唆する第2示唆情報と、を並べて表示する場合、第1有利権利と第2有利権利の付与された順序に関わらず、第1示唆情報の後に第2示唆情報を並べて表示する。かかる構成とすることにより、例えば、複数の第1示唆情報と、1つの第2示唆情報と、を並べて表示する場合等において、第1示唆情報を連続させた後に第2示唆情報を表示することが可能となる。この結果、第1有利権利の獲得数と、第2有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

【4525】

遊技機16A6. 上記遊技機16A5において、前記示唆情報表示手段を、前記第1示唆情報を複数並べて表示する場合、前記第1有利権利の付与された順序に並べて表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【4526】

本遊技機によれば、第1示唆情報を複数並べて表示する場合、第1有利権利の付与された順序に並べて表示する。かかる構成とすることにより、少なくとも第1有利権利に関しては、その付与順序を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

【4527】

遊技機16A7. 上記遊技機16A5又は遊技機16A6において、前記特定期間において特定条件（継続抽選当選）が特定回数（3回）成立した場合、特別期間（大ATモード）に移行させる特別期間移行手段（主制御装置101の大AT移行処理機能S161410）を備え、前記第1有利権利が付与された場合には、前記第1有利権利が付与されなかった場合と比して前記特定条件の成立確率が高くなり、前記第2有利権利が付与された場合には、前記特定条件が所定回数（1回）成立したこととなる構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【4528】

本遊技機によれば、特定期間において特定条件が特定回数成立した場合、特別期間に移行する。第1有利権利が付与された場合には、第1有利権利が付与されなかった場合と比して特定条件の成立確率が高くなり、第2有利権利が付与された場合には、特定条件が所定回数成立したこととなる。かかる構成においては、第2有利権利の獲得数によって特定条件の成立回数が特定回数となるか否かに遊技者の関心が向くとともに、獲得した第2有利権利のみでは特定条件の成立回数が特定回数とならない可能性がある場合、第1有利権

50

利の獲得数に遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、第1有利権利の獲得数と、第2有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能な構成とすることにより、遊技者の要望に即した示唆情報の表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4529】

遊技機16A8. 上記遊技機16A7において、前記第1示唆情報と、前記第2示唆情報と、を並べて表示している状況で前記付与有無決定手段が前記第2有利権利を付与すると決定し、当該第2有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した場合、前記第2示唆情報が先に並ぶよう前記示唆情報の順序を変更する順序変更手段を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【4530】

本遊技機によれば、第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合、第2示唆情報が先に並ぶよう示唆情報の順序が変更される。第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合には、第1有利権利の獲得数に対して遊技者の関心が向かなくなるものと想定される。そこで、かかる場合には、第2示唆情報が先に並ぶよう示唆情報の順序を変更することにより、遊技者の要望に即した示唆情報の表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4531】

遊技機16A9. 上記遊技機16A7又は遊技機16A8において、前記第1示唆情報と、前記第2示唆情報と、を並べて表示している状況で前記付与有無決定手段が前記第2有利権利を付与すると決定し、当該第2有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した場合、前記第1示唆情報を第3示唆情報（上乗せアイコン）に変更する示唆情報変更手段（表示制御装置81の上乗せアイコン変更機能S162407）を備えたことを特徴とする遊技機。

20

【4532】

本遊技機によれば、第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合、表示している第1示唆情報が第3示唆情報に変更される。第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後も第1示唆情報を継続して表示した場合には、遊技者が第1示唆情報を視認する度に所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、第1示唆情報を第3示唆情報に変更することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【4533】

遊技機16A10. 上記遊技機16A7乃至遊技機16A9のいずれかにおいて、前記第2有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した後に、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記第1有利権利を付与すると決定した場合と、前記第2有利権利を付与すると決定した場合と、のいずれであっても、前記示唆情報表示手段に第3示唆情報（上乗せアイコン）が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4534】

本遊技機によれば、第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、第1有利権利又は第2有利権利が付与された場合、いずれの有利権利が付与された場合であっても、第3示唆情報が表示される。第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、付与された有利権利と対応する示唆情報を表示する構成とした場合には、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、獲得した有利権利と対応する示唆情報ではなく第3示唆情報を表示する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

40

【4535】

遊技機16A11. 上記遊技機16A9又は遊技機16A10において、前記示唆情報

50

表示手段に前記第3示唆情報を表示した場合、前記特別期間において特別特典（ゲーム数の上乘せ）を付与する特別特典付与手段（主制御装置101のゲーム数上乘せ機能S161506，S161508，S161511）を設けたことを特徴とする遊技機。

【4536】

本遊技機によれば、第3示唆情報が表示された場合、特別期間において特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、所定期間の途中で第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合に、その後に第1有利権利又は第2有利権利が付与されたとしても所謂無駄引きとなってしまうことを回避することが可能となる。この結果、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【4537】

遊技機16B1．所定期間（非ATモード）において有利権利（アシスト特典）の付与有無を決定する付与有無決定手段（主制御装置101のアシスト抽選処理機能S160302及びアシスト取得処理機能S160404，S160608）と、

前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定していない場合と比して、特定期間（小ATモード）における遊技者の有利度合いを大きくする有利化手段（主制御装置101の小AT移行処理機能S160910）と

を備え、

前記有利権利の付与状況によって前記有利権利の恩恵が変更され得る構成としたことを特徴とする遊技機。

【4538】

本遊技機によれば、所定期間において有利権利が付与されることがあり、有利権利が付与された場合には、有利権利が付与されなかった場合よりも特定期間における遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、所定期間における遊技と、特定期間における遊技と、を関連付けることが可能となる。また、有利権利が付与されることを期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となるため、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。さらに、有利権利の付与状況によって有利権利の恩恵が変更されることがある。かかる構成とすることにより、有利権利を付与する決定がなされた場合に所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。

【4539】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4540】

遊技機16B2．上記遊技機16B1において、前記有利権利の付与状況が所定状況（継続特典を3個獲得した状況）となった場合、前記特定期間に移行する恩恵、又は所定の遊技を行った後に前記特定期間に移行する恩恵が追加される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4541】

本遊技機によれば、有利権利の付与状況が所定状況となった場合、特定期間に移行する恩恵、又は所定の遊技を行った後に特定期間に移行する恩恵が追加される。かかる構成とすることにより、有利権利の付与状況が所定状況となることを期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【4542】

遊技機16B3．上記遊技機16B1又は遊技機16B2において、前記特定期間から特別期間（大ATモード）に移行させる特別期間移行手段（主制御装置101の大AT移行処理機能S161410）を備え、前記有利権利の付与状況が所定状況（継続特典を3個獲得した状況）である場合に前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、当該付与された有利権利に基づいて、前記特定期間における恩恵に代えて前記特別期間における恩恵が付与される構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 5 4 3 】

本遊技機によれば、有利権利の付与状況が第1状況である場合に新たに有利権利が付与された場合、当該付与された有利権利に基づいて、特定期間における恩恵に代えて特別期間における恩恵が付与される。かかる構成とすることにより、有利権利の付与状況が第1状況となった後もさらに有利権利が付与されることを期待しながら所定期間における遊技を行わせることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【 4 5 4 4 】

遊技機 1 6 B 4 . 上記遊技機 1 6 B 1 乃至遊技機 1 6 B 3 のいずれかにおいて、前記付与有無決定手段を、第1有利権利（アップ特典）を付与すると決定する場合と、前記第1有利権利と恩恵の種別が異なる第2有利権利（継続特典）を付与すると決定する場合と、がある構成とし、前記有利権利の付与状況が、前記第1有利権利の付与を決定した後に前記付与有無決定手段が前記第2有利権利を付与すると決定して所定状況（継続特典を3個獲得した状況）となった場合、前記付与された第1有利権利の恩恵が変更される構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【 4 5 4 5 】

本遊技機によれば、第1有利権利が付与されている状況で第2有利権利が付与されて所定状況となった場合、付与された第1有利権利の恩恵が変更される。かかる構成とすることにより、例えば所定状況となったことで第1有利権利の恩恵を受ける必要がなくなった場合等に第1有利権利の恩恵を変更することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

20

【 4 5 4 6 】

遊技機 1 6 B 5 . 上記遊技機 1 6 B 2 乃至遊技機 1 6 B 4 のいずれかにおいて、前記所定状況は、付与された有利権利の恩恵によって前記特定期間における遊技者の有利度合いが最大となる状況であることを特徴とする遊技機。

【 4 5 4 7 】

本遊技機によれば、付与された有利権利の恩恵によって特定期間における遊技者の有利度合いが最大となる状況において、付与される恩恵が変更される。かかる構成とすることにより、所定期間において有利権利の恩恵を受ける必要がなくなった場合に有利権利の恩恵を変更することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

30

【 4 5 4 8 】

遊技機 1 6 B 6 . 上記遊技機 1 6 B 1 乃至遊技機 1 6 B 5 のいずれかにおいて、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記所定期間において、付与された有利権利の恩恵に関わる情報を示唆する示唆情報（アイコン）を表示する示唆情報表示手段（補助表示部 6 5 のアイコン表示領域 6 5 1 ～ 6 5 5 ）を備えたことを特徴とする遊技機。

【 4 5 4 9 】

本遊技機によれば、有利権利が付与された場合には、所定期間において、付与された有利権利の恩恵に関わる情報を示唆する示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

40

【 4 5 5 0 】

遊技機 1 6 B 7 . 上記遊技機 1 6 B 6 において、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、付与された有利権利の順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 5 5 1 】

本遊技機によれば、有利権利が複数回付与された場合には、付与された有利権利の順序

50

に並べて示唆情報が表示される場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて示唆情報が表示される場合と、がある。かかる構成とすることにより、表示された示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させつつ、示唆情報の表示態様の多様化を図ることが可能となる。

【4552】

遊技機16B8. 上記遊技機16B6又は遊技機16B7において、前記付与有無決定手段を、第1有利権利（アップ特典）を付与すると決定する場合と、前記第1有利権利と恩恵の種別が異なる第2有利権利（継続特典）を付与すると決定する場合と、がある構成とし、前記示唆情報表示手段を、前記第1有利権利であることを示唆する第1示唆情報（アップアイコン）と、前記第2有利権利であることを示唆する第2示唆情報（勝利アイコン）と、を並べて表示する場合、前記第1有利権利と前記第2有利権利の付与された順序に関わらず、前記第1示唆情報の後に前記第2示唆情報を並べて表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4553】

本遊技機によれば、第1有利権利であることを示唆する第1示唆情報と、第2有利権利であることを示唆する第2示唆情報と、を並べて表示する場合、第1有利権利と第2有利権利の付与された順序に関わらず、第1示唆情報の後に第2示唆情報を並べて表示する。かかる構成とすることにより、例えば、複数の第1示唆情報と、1つの第2示唆情報と、を並べて表示する場合等において、第1示唆情報を連続させた後に第2示唆情報を表示することが可能となる。この結果、第1有利権利の獲得数と、第2有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

20

【4554】

遊技機16B9. 上記遊技機16B8において、前記特定期間において特定条件（継続抽選当選）が特定回数（3回）成立した場合、特別期間（大ATモード）に移行させる特別期間移行手段（主制御装置101の大AT移行処理機能S161410）を備え、前記第1有利権利が付与された場合には、前記第1有利権利が付与されなかった場合と比して前記特定条件の成立確率が高くなり、前記第2有利権利が付与された場合には、前記特定条件が所定回数（1回）成立したこととなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4555】

本遊技機によれば、特定期間において特定条件が特定回数成立した場合、特別期間に移行する。第1有利権利が付与された場合には、第1有利権利が付与されなかった場合と比して特定条件の成立確率が高くなり、第2有利権利が付与された場合には、特定条件が所定回数成立したこととなる。かかる構成においては、第2有利権利の獲得数によって特定条件の成立回数が特定回数となるか否かに遊技者の関心が向くとともに、獲得した第2有利権利のみでは特定条件の成立回数が特定回数とならない可能性がある場合、第1有利権利の獲得数に遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、第1有利権利の獲得数と、第2有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能な構成とすることにより、遊技者の要望に即した示唆情報の表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【4556】

遊技機16B10. 上記遊技機16B9において、前記第1示唆情報と、前記第2示唆情報と、を並べて表示している状況で前記付与有無決定手段が前記第2有利権利を付与すると決定し、当該第2有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した場合、前記第1示唆情報を第3示唆情報（上乗せアイコン）に変更する示唆情報変更手段（表示制御装置81の上乗せアイコン変更機能S162407）を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【4557】

本遊技機によれば、第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合、表示している第1示唆情報が第3示唆情報に変更される。第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後も第1示唆情報を継続して表示した場合には

50

、遊技者が第1示唆情報を視認する度に所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、第1示唆情報を第3示唆情報に変更することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4558】

遊技機16B11. 上記遊技機16B9又は遊技機16B10において、前記第2有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した後に、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記第1有利権利を付与すると決定した場合と、前記第2有利権利を付与すると決定した場合と、のいずれであっても、前記示唆情報表示手段に第3示唆情報（上乗せアイコン）が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4559】

本遊技機によれば、第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、第1有利権利又は第2有利権利が付与された場合、いずれの有利権利が付与された場合であっても、第3示唆情報が表示される。第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、付与された有利権利と対応する示唆情報を表示する構成とした場合には、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、獲得した有利権利と対応する示唆情報ではなく第3示唆情報を表示する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【4560】

遊技機16B12. 上記遊技機16B10又は遊技機16B11において、前記示唆情報表示手段に前記第3示唆情報を表示した場合、前記特別期間において特別特典（ゲーム数の上乗せ）を付与する特別特典付与手段（主制御装置101のゲーム数上乗せ機能S161506, S161508, S161511）を設けたことを特徴とする遊技機。

【4561】

本遊技機によれば、第3示唆情報が表示された場合、特別期間において特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、所定期間の途中で第2有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合に、その後に第1有利権利又は第2有利権利が付与されたとしても所謂無駄引きとなってしまうことを回避することが可能となる。この結果、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

30

【4562】

遊技機16C0. 特定条件（継続特典を3個獲得）が成立した場合の恩恵によって特別期間（大ATモード）に移行させる第1移行手段（主制御装置101の大AT移行処理機能S161410）と、

特別条件（確定役当選）が成立した場合の恩恵によって前記特別期間に移行させる第2移行手段（主制御装置101の大AT移行処理機能S160705）とを備え、

前記特定条件が成立した状況で前記特別期間に移行する前に前記特別条件が成立した場合、前記特定条件が成立した場合の恩恵又は前記特別条件が成立した場合の恩恵を異なる恩恵に変更可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【4563】

本遊技機によれば、特別期間には、特定条件が成立した場合の恩恵によって移行する場合と、特別条件が成立した場合の恩恵によって移行する場合と、があり、特定条件が成立した状況で特別期間に移行する前に特別条件が成立した場合、特定条件が成立した場合の恩恵又は特別条件が成立した場合の恩恵が異なる恩恵に変更され得る。かかる構成とすることにより、成立した特定条件が無駄なものとなってしまうことを回避することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。

【4564】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

50

【 4 5 6 5 】

遊技機 1 6 C 1 . 所定期間（非 A T モード）において有利権利（アシスト特典）の付与有無を決定する付与有無決定手段（主制御装置 1 0 1 のアシスト抽選処理機能 S 1 6 0 3 0 2 及びアシスト取得処理機能 S 1 6 0 4 0 4 , S 1 6 0 6 0 8 ）と、

前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定していない場合と比して、所定期間（小 A T モード）における遊技者の有利度合いを大きくする有利化手段（主制御装置 1 0 1 の小 A T 移行処理機能 S 1 6 0 9 1 0 ）と、

前記所定期間から特別期間（大 A T モード）に移行させる第 1 移行手段（主制御装置 1 0 1 の大 A T 移行処理機能 S 1 6 1 4 1 0 ）と、

前記所定期間において特別条件（確定役当選）が成立した場合、前記所定期間を経由することなく前記特別期間に移行させる第 2 移行手段（主制御装置 1 0 1 の大 A T 移行処理機能 S 1 6 0 7 0 5 ）と

を備え、

付与された有利権利が残った状態で前記特別期間に移行する場合には、前記残った有利権利の恩恵が、前記所定期間において得られた恩恵と異なる恩恵に変更される構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 5 6 6 】

本遊技機によれば、所定期間において有利権利が付与されることがあり、有利権利が付与された場合には、有利権利が付与されなかった場合よりも所定期間における遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成とすることにより、所定期間における遊技と、特別期間における遊技と、を関連付けることが可能となる。また、有利権利が付与されることを期待させながら所定期間における遊技を行わせることが可能となるため、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。さらに、特別期間には、所定期間から移行する場合と、所定期間から特別期間を経由することなく移行する場合と、があり、付与された有利権利が残った状態で特別期間に移行する場合には、残った有利権利の恩恵が、特別期間において得られた恩恵と異なる恩恵に変更される。かかる構成とすることにより、例えば有利権利を獲得した状況で特別条件が成立した場合等において、獲得した有利権利が無駄なものになってしまうことを回避することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまう機会を低減することが可能となる。

【 4 5 6 7 】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 5 6 8 】

遊技機 1 6 C 2 . 上記遊技機 1 6 C 1 において、前記所定期間において前記特別条件が成立した場合、次遊技回から前記特別期間が開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 5 6 9 】

本遊技機によれば、所定期間において特別条件が成立した場合、次遊技回から特別期間が開始される。かかる構成とすることにより、特別条件が成立した後の遊技回において付与有無決定手段が有利権利を付与すると決定する事象が発生することを回避することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

【 4 5 7 0 】

遊技機 1 6 C 3 . 上記遊技機 1 6 C 1 又は遊技機 1 6 C 2 において、付与された有利権利の恩恵によって前記所定期間から前記特別期間への移行が確定している状況で前記特別条件が成立した場合、前記所定期間から前記特別期間への移行が確定していない状況で前記特別条件が成立した場合と比して、遊技者の有利度合いが大きい恩恵（1 0 0 ゲームの追加上乗）が付与される構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 5 7 1 】

本遊技機によれば、付与された有利権利の恩恵によって所定期間から特別期間への移行が確定している状況で特別条件が成立した場合、所定期間から特別期間への移行が確定し

10

20

30

40

50

ていない状況で特別条件が成立した場合と比して、遊技者の有利度合いが大きい恩恵が付与される。遊技者の中には、付与された有利権利の恩恵によって特定期間から特別期間への移行が確定している状況で特別条件が成立した場合、このタイミングで特別条件が成立する必要はなかった、或いは上記状況となるまでの苦労が無駄なものとなってしまった等の印象を抱く者がいる。しかしながら、本遊技機においては、特定期間から特別期間への移行が確定していない状況で特別条件が成立した場合と比して、遊技者の有利度合いが大きい恩恵が付与されるため、上記印象を遊技者が抱くことを回避することが可能となる。

【４５７２】

遊技機１６Ｃ４．上記遊技機１６Ｃ１乃至遊技機１６Ｃ３のいずれかにおいて、前記有利化手段を、付与された有利権利が複数ある場合、前記付与された有利権利を規定順序（継続特典→アップ特典の順序）で使用する構成とするとともに、前記特別期間への移行が確定した状況となった場合、前記付与された有利権利の使用を終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【４５７３】

本遊技機によれば、特定期間では、付与された有利権利が複数ある場合、当該付与された有利権利が規定順序で使用される。そして、特別期間への移行が確定した状況となった場合には、付与された有利権利の使用が終了される。かかる構成とすることにより、例えば特定期間から特別期間への移行を確定させるために必要な有利権利の数以上の有利権利を獲得した場合等において、獲得した有利権利が残った状態で特別期間に移行させることが可能となる。この結果、過剰に獲得した有利権利に関して特定期間において得られた恩恵と異なる恩恵を付与することが可能となり、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

20

【４５７４】

遊技機１６Ｃ５．上記遊技機１６Ｃ１乃至遊技機１６Ｃ４のいずれかにおいて、付与された有利権利が残った状態で前記特別期間に移行する場合には、前記残った有利権利の恩恵として、前記特別期間において特別特典（ゲーム数の上乘せ）が付与される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４５７５】

本遊技機によれば、付与された有利権利が残った状態で特別期間に移行する場合には、残った有利権利の恩恵として、特別期間において特別特典が付与される。かかる構成とすることにより、所定期間において有利権利が付与された場合、その後の特定期間又は特別期間において有利権利の恩恵を受けることが可能な構成とすることができ、所謂無駄引きが発生する機会を低減することが可能となる。

30

【４５７６】

遊技機１６Ｃ６．上記遊技機１６Ｃ１乃至遊技機１６Ｃ５のいずれかにおいて、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記所定期間において、付与された有利権利の恩恵に関わる情報を示唆する示唆情報（アイコン）を表示する示唆情報表示手段（補助表示部６５のアイコン表示領域６５１～６５５）を備えたことを特徴とする遊技機。

【４５７７】

本遊技機によれば、有利権利が付与された場合には、所定期間において、付与された有利権利の恩恵に関わる情報を示唆する示唆情報が表示される。かかる構成とすることにより、示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させることが可能となり、所定期間における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。かかる一方、本構成においては、有利権利の獲得状況を遊技者が把握している状況で特別条件が成立することとなるため、有利権利を獲得した状況で特別条件が成立した場合、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったと考える可能性が高くなる。このことは、折角特別条件が成立して特別期間に移行するにも関わらず、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことに繋がり得る。しかしながら、付与された有利権利が残った状態で特別期間に移行する場合、残った有利権利の恩恵が、特定期間において得られた恩恵と異なる恩恵に変更される構成とした場合には

40

50

、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4578】

遊技機16C7. 上記遊技機16C6において、前記示唆情報表示手段を、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定したことが複数回発生した場合、付与された有利権利の順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて前記示唆情報を表示する場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【4579】

本遊技機によれば、有利権利が複数回付与された場合には、付与された有利権利の順序に並べて示唆情報が表示される場合と、付与された有利権利の順序と異なる順序に並べて示唆情報が表示される場合と、がある。かかる構成とすることにより、表示された示唆情報を通じて有利権利の獲得状況を遊技者に把握させつつ、示唆情報の表示態様の多様化を図ることが可能となる。

10

【4580】

遊技機16C8. 上記遊技機16C6又は遊技機16C7において、前記付与有無決定手段を、第1有利権利（アップ特典）を付与すると決定する場合と、前記第1有利権利と恩恵の種別が異なる第2有利権利（継続特典）を付与すると決定する場合と、がある構成とし、前記示唆情報表示手段を、前記第1有利権利であることを示唆する第1示唆情報（アップアイコン）と、前記第2有利権利であることを示唆する第2示唆情報（勝利アイコン）と、を並べて表示する場合、前記第1有利権利と前記第2有利権利の付与された順序に関わらず、前記第1示唆情報の後に前記第2示唆情報を並べて表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【4581】

本遊技機によれば、第1有利権利であることを示唆する第1示唆情報と、第2有利権利であることを示唆する第2示唆情報と、を並べて表示する場合、第1有利権利と第2有利権利の付与された順序に関わらず、第1示唆情報の後に第2示唆情報を並べて表示する。かかる構成とすることにより、例えば、複数の第1示唆情報と、1つの第2示唆情報と、を並べて表示する場合等において、第1示唆情報を連続させた後に第2示唆情報を表示することが可能となる。この結果、第1有利権利の獲得数と、第2有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

30

【4582】

遊技機16C9. 上記遊技機16C8において、前記第1移行手段を、前記特定期間において特定条件（継続抽選当選）が特定回数（3回）成立した場合、前記特別期間に移行させる構成とし、前記第1有利権利が付与された場合には、前記第1有利権利が付与されなかった場合と比して前記特定条件の成立確率が高くなり、前記第2有利権利が付与された場合には、前記特定条件が所定回数（1回）成立したこととなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4583】

本遊技機によれば、特定期間において特定条件が特定回数成立した場合、特別期間に移行する。第1有利権利が付与された場合には、第1有利権利が付与されなかった場合と比して特定条件の成立確率が高くなり、第2有利権利が付与された場合には、特定条件が所定回数成立したこととなる。かかる構成においては、第2有利権利の獲得数によって特定条件の成立回数が特定回数となるか否かに遊技者の関心が向くとともに、獲得した第2有利権利のみでは特定条件の成立回数が特定回数とならない可能性がある場合、第1有利権利の獲得数に遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、第1有利権利の獲得数と、第2有利権利の獲得数と、を遊技者に容易に把握させることが可能な構成とすることにより、遊技者の要望に即した示唆情報の表示を実現することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【4584】

50

遊技機 16C10. 上記遊技機 16C9 において、前記第 1 示唆情報と、前記第 2 示唆情報と、を並べて表示している状況で前記付与有無決定手段が前記第 2 有利権利を付与すると決定し、当該第 2 有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した場合、前記第 1 示唆情報を第 3 示唆情報（上乗せアイコン）に変更する示唆情報変更手段（表示制御装置 81 の上乗せアイコン変更機能 S162407）を備えたことを特徴とする遊技機。

【4585】

本遊技機によれば、第 2 有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した場合、表示している第 1 示唆情報が第 3 示唆情報に変更される。第 2 有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後も第 1 示唆情報を継続して表示した場合には、遊技者が第 1 示唆情報を視認する度に所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、第 1 示唆情報を第 3 示唆情報に変更することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4586】

遊技機 16C11. 上記遊技機 16C9 又は遊技機 16C10 において、前記第 2 有利権利によって前記特定条件が前記特定回数成立することが確定した後に、前記付与有無決定手段が前記有利権利を付与すると決定した場合、前記第 1 有利権利を付与すると決定した場合と、前記第 2 有利権利を付与すると決定した場合と、のいずれであっても、前記示唆情報表示手段に第 3 示唆情報（上乗せアイコン）が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4587】

本遊技機によれば、第 2 有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、第 1 有利権利又は第 2 有利権利が付与された場合、いずれの有利権利が付与された場合であっても、第 3 示唆情報が表示される。第 2 有利権利によって特定条件が特定回数成立することが確定した後に、付与された有利権利と対応する示唆情報を表示する構成とした場合には、遊技者が所謂無駄引きをしてしまったかのような印象を抱き、遊技に没頭できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで、かかる場合には、獲得した有利権利と対応する示唆情報ではなく第 3 示唆情報を表示する構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4588】

遊技機 16D1. 補助演出を実行可能な補助演出実行手段（補助表示部 65）と、特定期間（小 A T モード）への移行有無を示唆する前兆演出を実行するか否かを決定する決定手段（表示制御装置 81 の前兆ステージ移行機能 S161805、S161913）と、

前記決定手段が前記前兆演出を実行すると決定したことに基づいて、前記補助演出実行手段にて前記前兆演出を実行する制御を行う第 1 制御手段（表示制御装置 81 の前兆演出制御機能 S162208）と、

特定遊技状態（チャレンジゾーン）に移行させる特定遊技状態移行手段（主制御装置 101 の C Z 移行処理機能 S161012～S161014）と、

前記特定遊技状態に移行した場合、前記補助演出実行手段にて特定演出（C Z 演出、C Z 示唆）を実行する制御を行う第 2 制御手段（表示制御装置 81 の C Z 演出及び C Z 示唆制御機能 S161808、S162103、S162208）とを備え、

前記前兆演出を実行していない状況で前記特定遊技状態に移行した場合、前記特定遊技状態と対応する第 1 特定演出を実行し、前記前兆演出を実行している状況で前記特定遊技状態に移行した場合、前記特定遊技状態と対応するとともに前記第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4589】

本遊技機によれば、特定期間への移行有無を示唆する前兆演出を実行していない状況で

特定遊技状態に移行した場合、特定遊技状態と対応する第1特定演出が実行され、前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、特定遊技状態と対応するとともに第1特定演出とは異なる第2特定演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行した場合に、前兆演出の実行有無によって異なる特定演出を実行することが可能となる。

【4590】

以上の結果、補助演出の多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4591】

遊技機16D2. 上記遊技機16D1において、前記前兆演出を実行している状況で前記特定遊技状態に移行した場合、前記前兆演出を継続しつつ前記第2特定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4592】

本遊技機によれば、前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、前兆演出を継続しつつ第2特定演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定期間に移行することへの遊技者の期待感を前兆演出によって高めつつ、第2特定演出によって特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。

【4593】

遊技機16D3. 上記遊技機16D2において、前記第2特定演出を、前記前兆演出が表示される表示領域のうち所定表示領域（ポイントの取得状況）の表示態様が変化する演出としたことを特徴とする遊技機。

20

【4594】

本遊技機によれば、前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、前兆演出が表示される表示領域のうち所定表示領域の表示態様が変化する。かかる構成とすることにより、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなく特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。

【4595】

遊技機16D4. 上記遊技機16D2又は遊技機16D3において、前記第1特定演出では、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報を表示し、前記第2特定演出では、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報を表示しない構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【4596】

本遊技機によれば、第1特定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報が表示される一方、第2特定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報が表示されない。前兆演出を行わずに第1特定演出を行っている状況においては、特定遊技状態に関わる情報に遊技者が関心を抱くものと想定され、前兆演出と第2特定演出を行っている状況においては、特定遊技状態に関わる情報よりも特定期間への移行有無に遊技者が関心を抱くものと想定される。そこで、第1特定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報を表示する一方、第2特定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数に関わる情報を表示しない構成とすることにより、遊技者の関心に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【4597】

遊技機16D5. 上記遊技機16D2乃至遊技機16D4のいずれかにおいて、前記特定遊技状態の途中で前記特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合、前記特定遊技状態が終了するまで前記第2特定演出を継続する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4598】

本遊技機によれば、特定遊技状態の途中で特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合、特定遊技状態が終了するまで第2特定演出が継続される。かかる構成とすることにより、処理構成の簡素化を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

50

【 4 5 9 9 】

遊技機 1 6 D 6 . 上記遊技機 1 6 D 2 乃至遊技機 1 6 D 4 のいずれかにおいて、前記特定遊技状態の途中で前記特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合、次遊技回から前記特定遊技状態が終了するまで、前記第 2 特定演出に代えて前記第 1 特定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 6 0 0 】

本遊技機によれば、特定遊技状態の途中で特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合、次遊技回から特定遊技状態が終了するまで、第 2 特定演出に代えて第 1 特定演出が実行される。一般的に、特定期間に移行しないことを示唆する前兆演出が終了した場合には、特定期間に移行しなかったことで遊技者が遊技意欲を減退させてしまうものと想定される。そこで、特定遊技状態の途中で上記前兆演出が終了した場合、次遊技回から特定遊技状態が終了するまで、第 2 特定演出に代えて第 1 特定演出が実行される構成とすることにより、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことの低減を図ることが可能となる。

10

【 4 6 0 1 】

遊技機 1 6 D 7 . 上記遊技機 1 6 D 2 乃至遊技機 1 6 D 6 のいずれかにおいて、前記補助演出実行手段において、前記第 2 特定演出が実行される表示領域は、前記前兆演出が実行される表示領域よりも小さいことを特徴とする遊技機。

【 4 6 0 2 】

本遊技機によれば、補助演出実行手段において、第 2 特定演出が実行される表示領域は、前兆演出が実行される表示領域よりも小さい。かかる構成とすることにより、前兆演出の邪魔をすることなく第 2 特定演出を実行することが可能となり、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなく特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。

20

【 4 6 0 3 】

遊技機 1 6 D 8 . 上記遊技機 1 6 D 2 乃至遊技機 1 6 D 7 のいずれかにおいて、前記第 1 特定演出を実行している状況で前記決定手段が前記前兆演出を実行すると決定した場合、前記補助演出実行手段にて前記第 1 特定演出を継続しつつ、第 2 補助演出実行手段（第 2 補助表示部 1 6 5）にて所定前兆演出（残りゲーム数の表示）を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 6 0 4 】

本遊技機によれば、第 1 特定演出を実行している状況で決定手段が前兆演出を実行すると決定した場合、補助演出実行手段にて第 1 特定演出を継続しつつ、第 2 補助演出実行手段にて所定前兆演出を実行する。かかる構成とすることにより、遊技者の意向に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第 1 特定演出を実行している状況で決定手段が前兆演出を実行すると決定した場合、補助演出実行手段にて第 1 特定演出に代えて前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記前兆演出が特定期間に移行しないことを示唆するものであった場合、特定期間に移行しないのであれば第 1 特定演出のままで良かったと遊技者が不満を抱く可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、例えば特定期間に移行することを示唆する場合に限って第 1 特定演出に代えて前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第 1 特定演出に代えて前兆演出が開始された時点で特定期間への移行が確定してしまうため、特定期間への移行に対する期待感を高めるという前兆演出の意図が損なわれてしまうという新たな問題が生じる。一方、補助演出実行手段にて第 1 特定演出を継続しつつ、第 2 補助演出実行手段にて所定前兆演出を実行する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となるからである。

30

40

【 4 6 0 5 】

遊技機 1 6 D 9 . 上記遊技機 1 6 D 8 において、前記補助演出実行手段と前記第 2 補助演出実行手段とを別の表示装置としたことを特徴とする遊技機。

【 4 6 0 6 】

50

本遊技機によれば、補助演出実行手段と第2補助演出実行手段とを別の表示装置としたため、第1特定演出の表示領域を減少させることなく所定前兆演出を実行することが可能となる。

【4607】

遊技機16D10. 上記遊技機16D8又は遊技機16D9において、前記所定前兆演出を実行している途中で前記特定遊技状態が終了した場合、次遊技回から前記所定前兆演出が終了するまで、前記補助演出実行手段にて前記前兆演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4608】

本遊技機によれば、所定前兆演出を実行している途中で特定遊技状態が終了した場合、次遊技回から所定前兆演出が終了するまで、補助演出実行手段にて前兆演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定期間への移行有無を補助演出実行手段における前兆演出にて示唆することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4609】

遊技機16D11. 上記遊技機16D10において、前記決定手段が前記前兆演出を実行すると決定してから前記特定期間への移行有無を示唆するまでの遊技回数を、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数よりも多くしたことを特徴とする遊技機。

【4610】

本遊技機によれば、決定手段が前兆演出を実行すると決定してから特定期間への移行有無を示唆するまでの遊技回数は、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数よりも多い。かかる構成とすることにより、第1特定演出を実行している状況で決定手段が前兆演出を実行すると決定した場合、その決定タイミングが如何なるタイミングであったとしても、特定遊技状態の終了後すなわち第1特定演出の終了後に、前兆演出にて特定期間への移行有無を示唆することが可能となる。この結果、第1特定演出において特定期間への移行有無を示唆するためのデータ等を新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【4611】

遊技機16E1. 補助演出を実行可能な補助演出実行手段（補助表示部65）と、特定期間（小ATモード）への移行有無を示唆する場合に、複数の遊技回に亘って実行される所定前兆演出（第2補助表示部165における残りゲーム数表示）を実行すると決定する演出決定手段（表示制御装置81の第2補助表示部表示機能S161804、S161909）と、

特定遊技状態（チャレンジゾーン）に移行させる特定遊技状態移行手段（主制御装置101のCZ移行処理機能S161012～S161014）と、

前記特定遊技状態に移行した場合、前記補助演出実行手段にて前記特定遊技状態と対応する規定演出（CZ演出）を実行する制御を行う制御手段（表示制御装置81のCZ演出制御機能S162208）とを備え、

前記所定前兆演出を実行している状況では前記規定演出を実行しない構成とする一方、前記規定演出を実行している状況では前記所定前兆演出を実行し得る構成としたことを特徴とする遊技機。

【4612】

本遊技機によれば、特定期間への移行有無を示唆する場合に実行される所定前兆演出が実行されている状況では、特定遊技状態と対応する規定演出が補助演出実行手段にて実行されない一方、規定演出が実行されている状況では、所定前兆演出が実行されることがある。かかる構成とすることにより、規定演出と所定前兆演出を共に実行することが可能な構成とするとともに、所定前兆演出の優先順位を規定演出よりも高くすることが可能となる。

【4613】

以上の結果、補助演出の多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

20

30

40

50

【 4 6 1 4 】

遊技機 1 6 E 2 . 上記遊技機 1 6 E 1 において、前記特定期間に移行した場合には、前記特定遊技状態である場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなる構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 6 1 5 】

本遊技機によれば、特定期間に移行した場合には、特定遊技状態である場合よりも遊技者の有利度合いが大きくなる。かかる構成の場合、特定遊技状態であることよりも特定期間に移行することに遊技者の関心が向くものと想定される。そこで、所定前兆演出を実行している状況では規定演出を実行しない構成とする一方、規定演出を実行している状況では所定前兆演出を実行し得る構成とすることにより、遊技者の関心に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【 4 6 1 6 】

遊技機 1 6 E 3 . 上記遊技機 1 6 E 1 又は遊技機 1 6 E 2 において、前記規定演出を実行している状況で前記所定前兆演出を実行する場合には、前記補助演出実行手段にて前記規定演出を継続しつつ、前記所定前兆演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 6 1 7 】

本遊技機によれば、規定演出を実行している状況で所定前兆演出を実行する場合には、補助演出実行手段にて規定演出を継続しつつ、所定前兆演出を実行する。かかる構成とすることにより、特定遊技状態であることを規定演出によって継続把握させつつ、特定期間に移行し得ることを所定前兆演出によって把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【 4 6 1 8 】

遊技機 1 6 E 4 . 上記遊技機 1 6 E 1 乃至遊技機 1 6 E 3 のいずれかにおいて、前記所定前兆演出を実行する第 2 補助演出実行手段（第 2 補助表示部 1 6 5）を、前記補助演出実行手段と別個に設けたことを特徴とする遊技機。

【 4 6 1 9 】

本遊技機によれば、所定前兆演出は、補助演出実行手段と別個に設けられた第 2 補助演出実行手段にて実行される。かかる構成とすることにより、遊技者の意向に即した補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、規定演出を実行している状況で所定前兆演出を実行する場合、補助演出実行手段にて規定演出に代えて所定前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記所定前兆演出が特定期間に移行しないことを示唆するものであった場合、特定期間に移行しないのであれば規定演出のままで良かったと遊技者が不満を抱く可能性が懸念される。かかる懸念を解消すべく、例えば特定期間に移行することを示唆する場合に限って規定演出に代えて所定前兆演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、規定演出に代えて所定前兆演出が開始された時点で特定期間への移行が確定してしまうため、特定期間への移行に対する期待感を高めるという所定前兆演出の意図が損なわれてしまうという新たな問題が生じる。一方、補助演出実行手段にて規定演出を継続しつつ、第 2 補助演出実行手段にて所定前兆演出を実行する構成とした場合には、上記各懸念を好適に解消することが可能となるからである。

30

40

【 4 6 2 0 】

遊技機 1 6 E 5 . 上記遊技機 1 6 E 4 において、前記規定演出を実行していない状況で前記所定前兆演出を実行する場合には、前記補助演出実行手段にて前記特定期間への移行有無を示唆する前兆演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 4 6 2 1 】

本遊技機によれば、規定演出を実行していない状況で所定前兆演出を実行する場合には、補助演出実行手段にて特定期間への移行有無を示唆する前兆演出を実行する。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段を、遊技状況に応じて前兆演出や規定演出等の補助演出が行われる手段として機能させることが可能となり、遊技者に補助演出実行手段を

50

注視させることが可能となる。

【4622】

遊技機16E6. 上記遊技機16E5において、前記所定前兆演出を実行している途中で前記特定遊技状態が終了した場合、次遊技回から前記所定前兆演出が終了するまで、前記補助演出実行手段にて前記前兆演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4623】

本遊技機によれば、所定前兆演出を実行している途中で特定遊技状態が終了した場合、次遊技回から所定前兆演出が終了するまで、補助演出実行手段にて前兆演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定期間への移行有無を補助演出実行手段における前兆演出にて示唆することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【4624】

遊技機16E7. 上記遊技機16E6において、前記演出決定手段が前記所定前兆演出を実行すると決定してから前記特定期間への移行有無を示唆するまでの遊技回数を、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数よりも多くしたことを特徴とする遊技機。

【4625】

本遊技機によれば、演出決定手段が所定前兆演出を実行すると決定してから特定期間への移行有無を示唆するまでの遊技回数は、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数よりも多い。かかる構成とすることにより、規定演出を実行している状況で演出決定手段が所定前兆演出を実行すると決定した場合、その決定タイミングが如何なるタイミングであったとしても、特定遊技状態の終了後すなわち規定演出の終了後に、前兆演出にて特定期間への移行有無を示唆することが可能となる。この結果、規定演出において特定期間への移行有無を示唆するためのデータ等を新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

20

【4626】

遊技機16E8. 上記遊技機16E5乃至遊技機16E7のいずれかにおいて、前記補助演出実行手段にて前記前兆演出を実行している状況で前記特定遊技状態に移行した場合、前記前兆演出を継続しつつ、前記補助演出実行手段にて前記特定遊技状態であることを示唆する示唆報知（CZ示唆）を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4627】

本遊技機によれば、補助演出実行手段にて前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、前兆演出を継続しつつ、補助演出実行手段にて特定遊技状態であることを示唆する示唆報知を実行する。かかる構成とすることにより、特定期間に移行することへの遊技者の期待感を前兆演出によって高めつつ、示唆報知によって特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。

30

【4628】

遊技機16E9. 上記遊技機16E8において、前記示唆報知を、前記前兆演出が表示される表示領域のうち所定表示領域（ポイントの取得状況）の表示態様が変化する演出としたことを特徴とする遊技機。

【4629】

本遊技機によれば、補助演出実行手段にて前兆演出を実行している状況で特定遊技状態に移行した場合、前兆演出が表示される表示領域のうち所定表示領域の表示態様が変化する。かかる構成とすることにより、前兆演出に対する遊技者の関心を損ねることなく特定遊技状態に移行したことを報知することが可能となる。

40

【4630】

遊技機16E10. 上記遊技機16E4乃至遊技機16E9のいずれかにおいて、前記所定前兆演出を、前記特定期間に移行し得るまでの残り遊技回数に関わる情報を報知する演出としたことを特徴とする遊技機。

【4631】

本遊技機によれば、所定前兆演出では、特定期間に移行し得るまでの残り遊技回数に関わる情報が報知される。かかる構成とすることにより、補助演出実行手段にて規定演出を

50

実行しつつ、第2補助演出実行手段にて所定前兆演出を実行する状況となった場合に、遊技者の関心が分散してしまうことを抑制することが可能となる。所定前兆演出に関しては、遊技回の開始時又は終了時等に確認すればよいからである。

【4632】

なお、上記遊技機16A群～上記遊技機16E群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機16群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機15群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【4633】

遊技機17A0. 第1特定操作（演出スイッチ67の操作後に「音量設定」を選択、決定し、その後に音量レベルを変更する操作）を行うことで特定情報（音量レベル、遊技履歴等）の確認又は変更を行うことが可能となる第1操作方法と、

前記第1特定操作とは異なる操作方法で前記特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第2操作方法（非客待ち画面又は客待ち画面にて選択スイッチ68a, 68bを操作する操作方法）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【4634】

本遊技機によれば、特定情報の確認又は変更を行う場合に、第1特定操作を行うことで特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第1操作方法と、第1特定操作とは異なる操作方法で特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第2操作方法と、がある。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【4635】

以上の結果、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4636】

遊技機17A1. 第1特定操作（演出スイッチ67の操作後に「音量設定」を選択、決定する操作）を行うことで特定情報（音量レベル、遊技履歴等）の確認又は変更を行うことが可能となる第1操作方法と、

前記第1特定操作を行うことなく前記特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第2操作方法（非客待ち画面又は客待ち画面にて選択スイッチ68a, 68bを操作する操作方法）と

を備えたことを特徴とする遊技機。

【4637】

本遊技機によれば、特定情報の確認又は変更を行う場合に、第1特定操作を行うことで特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第1操作方法と、第1特定操作を行うことなく特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第2操作方法と、がある。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【4638】

以上の結果、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4639】

遊技機17A2. 上記遊技機17A1において、前記第1操作方法では、前記第1特定操作を行った後に第2特定操作（選択スイッチ68a, 68bを操作する選択操作及び演出スイッチ67を操作する決定操作）を行うことで前記特定情報の確認又は変更を行うことができ、前記第2操作方法では、前記第2特定操作を行うことで前記特定情報の確認又は変更を行うことができる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4640】

本遊技機によれば、第1操作方法では、第1特定操作を行った後に第2特定操作を行う

10

20

30

40

50

ことで特定情報の確認又は変更を行うことができ、第2操作方法では、第2特定操作を行うことで特定情報の確認又は変更を行うことができる。このように、いずれの操作方法であっても第2特定操作という同一操作を行うことで特定情報の確認又は変更を行うことができる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【4641】

遊技機17A3. 上記遊技機17A1又は遊技機17A2において、前記第1特定操作を行った場合には、規定表示画面（メニュー画面）から前記特定情報が表示される特定情報表示画面（音量設定画面）に切り替わる構成とし、前記規定表示画面には、前記特定情報表示画面と対応する特定項目（「音量設定」）と、所定情報（キャラクタ）の確認又は変更を行うことが可能な所定情報表示画面（キャラ選択画面）と対応する所定項目（「キャラ選択」）と、が少なくとも表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4642】

本遊技機によれば、第1特定操作を行った場合には、規定表示画面から特定情報が表示される特定情報表示画面に切り替わる構成となっており、規定表示画面には、特定情報表示画面と対応する特定項目と、所定情報の確認又は変更を行うことが可能な所定情報表示画面と対応する所定項目と、が少なくとも表示されるようになっている。かかる構成とすることにより、例えば所定情報の確認又は変更を行った上で特定情報の確認又は変更を行いたい遊技者は、第1操作方法で特定情報の確認又は変更を行えばよく、特定情報の確認又は変更のみを行いたい遊技者は、第2操作方法で特定情報の確認又は変更を行えばよい。故に、遊技者の意向に即した操作方法を提供することが可能となり、操作性の向上を図ることが可能となる。

20

【4643】

さらにいうと、第2操作方法で特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成においては、第1操作方法で特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成を無くしてしまう、すなわち規定表示画面から特定項目を無くしてしまうことも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第2操作方法を行うつもりで誤って第1操作方法を行った場合、特定情報の確認又は変更を行うために規定表示画面を終了させる操作が新たに必要となる。これは、第2操作方法を折角設けたにもかかわらず、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法の煩雑化に繋がりがねない。一方、規定表示画面に特定項目を残した構成においては、第2操作方法を行うつもりで誤って第1操作方法を行った場合、そのまま特定情報表示画面に切り替えることができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【4644】

遊技機17A4. 上記遊技機17A3において、前記規定表示画面から前記特定情報表示画面に切り替えるべく操作される切替操作手段（演出スイッチ67）を備え、前記特定情報表示画面にて前記切替操作手段が操作された場合、前記特定情報表示画面から前記規定表示画面に切り替わる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4645】

本遊技機によれば、特定情報表示画面にて切替操作手段が操作された場合、特定情報表示画面から規定表示画面に切り替わる。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行った後に所定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

40

【4646】

遊技機17A5. 上記遊技機17A4において、遊技回において所定の補助演出が表示されるとともに、遊技回が終了してから所定時間が経過した場合に客待ち演出が表示される表示手段（補助表示部65）を備え、遊技回の終了後に前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている場合と、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている場合と、に、前記切替操作手段が操作された場合、前記表示手段の表示画面が前記規定表示画面に切り替わる構成としたことを特徴とする遊技機。

50

【４６４７】

本遊技機によれば、遊技回の終了後に表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている場合と、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている場合と、に、切替操作手段が操作された場合、表示手段の表示画面が規定表示画面に切り替わる。かかる構成とすることにより、遊技回の終了後すなわち遊技がなされていない状況において、特定情報の確認又は変更を行わせることが可能となる。

【４６４８】

遊技機１７Ａ６．上記遊技機１７Ａ５において、前記第１特定操作を、遊技回の終了後に前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている場合、又は前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている場合に、前記切替操作手段を操作することと、前記規定表示画面にて前記特定項目を選択した状態で前記切替操作手段を操作することと、により構成したことを特徴とする遊技機。

10

【４６４９】

本遊技機によれば、遊技回の終了後に表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている場合、又は表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている場合に、切替操作手段を操作することと、規定表示画面にて特定項目を選択した状態で切替操作手段を操作することと、により、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる。かかる構成においては、例えば所定情報の確認又は変更を行う予定のない遊技者が、特定情報の確認又は変更を行いたいにも関わらず、上記操作が面倒なために特定情報の確認又は変更を躊躇してしまう可能性が考えられる。しかしながら、第１特定操作を行うことなく特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる第２操作方法を備えた構成においては、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【４６５０】

遊技機１７Ａ７．上記遊技機１７Ａ５又は遊技機１７Ａ６において、前記第２操作方法を行った場合には、前記表示手段の表示画面において、前記所定の補助演出又は前記客待ち演出に重なるように前記特定情報が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６５１】

本遊技機によれば、第２操作方法を行った場合には、表示手段の表示画面において、所定の補助演出又は客待ち演出に重なるように特定情報が表示される。かかる構成とすることにより、第２操作方法が行われた場合には、所定の補助演出又は客待ち演出を視認させつつ特定情報の確認又は変更を行わせることが可能となる。

30

【４６５２】

遊技機１７Ａ８．上記遊技機１７Ａ７において、前記第２操作方法を行った場合に表示される特定情報の大きさは、前記特定情報表示画面において表示される特定情報の大きさよりも小さいことを特徴とする遊技機。

【４６５３】

本遊技機によれば、第２操作方法を行った場合に表示される特定情報の大きさは、特定情報表示画面において表示される特定情報の大きさよりも小さい。かかる構成とすることにより、所定の補助演出又は客待ち演出に重なるように特定情報を表示する構成とした場合であっても、所定の補助演出及び客待ち演出の視認性が低下することを抑制することが可能となる。

40

【４６５４】

遊技機１７Ａ９．上記遊技機１７Ａ５乃至遊技機１７Ａ８のいずれかにおいて、前記規定表示画面に、当該規定表示画面を終了させる終了項目（「戻る」）を表示する構成とし、前記規定表示画面にて前記終了項目を選択した状態で前記切替操作手段が操作された場合、遊技回が終了してからの経過時間に関わらず、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６５５】

本遊技機によれば、規定表示画面には、当該規定表示画面を終了させる終了項目が表示されており、規定表示画面にて終了項目を選択した状態で切替操作手段が操作された場合

50

には、遊技回が終了してからの経過時間に関わらず、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示される。遊技者は、遊技回が連続するように遊技を行うことが一般的である。このため、遊技回が終了してから所定時間が経過した場合に客待ち演出を表示する構成においては、折角用意した客待ち演出を遊技者に視認させる機会が限定的なものとなっていた。しかしながら、本遊技機においては、規定表示画面を終了させた後に客待ち演出を遊技者に視認させることが可能となるため、折角用意した客待ち演出が無駄なものになってしまうことを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４６５６】

遊技機１７Ａ１０．上記遊技機１７Ａ５乃至遊技機１７Ａ９のいずれかにおいて、前記特定情報を変更すべく操作される変更操作手段（選択スイッチ６８ａ，６８ｂ）を、前記切替操作手段と隣り合うように配置したことを特徴とする遊技機。

10

【４６５７】

本遊技機によれば、特定情報を変更すべく操作される変更操作手段は、切替操作手段と隣り合うように配置されている。かかる構成とすることにより、変更操作手段と切替操作手段の操作性を高めることが可能となる。かかる一方、本構成においては、変更操作手段を操作するつもりで誤って切替操作手段を操作してしまう可能性が懸念される。しかしながら、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法として、第１操作方法と、第２操作方法と、を備え、規定表示画面に特定項目が表示される構成においては、誤って切替操作手段を操作してしまった場合であっても、そのまま特定情報の確認又は変更を行うことが可能となるため、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

20

【４６５８】

遊技機１７Ａ１１．上記遊技機１７Ａ１乃至遊技機１７Ａ１０のいずれかにおいて、前記第１操作方法及び前記第２操作方法を行うことが可能な状況において、前記第１操作方法に関わる情報と、前記第２操作方法に関わる情報と、が共に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６５９】

本遊技機によれば、第１操作方法及び第２操作方法を行うことが可能な状況において、第１操作方法に関わる情報と、第２操作方法に関わる情報と、が共に表示される。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法が２種類あることを積極的に報知することが可能となる。

30

【４６６０】

遊技機１７Ｂ１．所定の契機（ゲーム終了）から所定時間が経過した場合に客待ち演出が表示可能とされる表示手段（補助表示部６５）を備え、

少なくとも前記表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている場合と、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている場合と、に、所定操作手段（演出スイッチ６７）が操作された場合、前記表示手段の表示画面を規定表示画面（メニュー画面）へ切り替えることが可能な構成とし、

前記規定表示画面には、特定情報（音量レベル、遊技履歴等）が表示される特定情報表示画面（音量設定画面）と対応する特定項目（「音量設定」、「遊技履歴」等）が少なくとも表示される構成とし、

40

前記所定の契機の後前記規定表示画面が表示されている状態において前記規定表示画面の表示を終了させる所定の操作がされた場合、前記所定時間が経過していなくても、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出を表示する手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【４６６１】

本遊技機によれば、所定の契機の後規定表示画面が表示されている状態において規定表示画面の表示を終了させる所定の操作がされた場合、所定時間が経過していなくても、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示される。遊技者は、遊技回が連続するように遊技を行うことが一般的である。このため、所定の契機から所定時間が経過した場合に客待ち

50

演出が表示可能とされる構成においては、折角用意した客待ち演出を遊技者に視認させる機会が限定的なものとなっていた。しかしながら、本遊技機においては、規定表示画面を終了させた後に客待ち演出を遊技者に視認させることが可能となるため、折角用意した客待ち演出が無駄なものになってしまうことを抑制することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４６６２】

遊技機１７Ｂ２．上記遊技機１７Ｂ１において、前記規定表示画面には、所定情報（キャラクタ）の確認又は変更を行うことが可能な所定情報表示画面（キャラ選択画面）と対応する所定項目（「キャラ選択」）が表示される構成とし、前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている状況において特定操作手段（選択スイッチ６８ａ，６８ｂ）を操作した場合、前記規定表示画面を経由することなく前記特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【４６６３】

本遊技機によれば、特定情報表示画面にて特定情報の確認又は変更を行うことに加えて、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況においても、特定操作手段を操作すれば特定情報の確認又は変更を行うことが可能となっている。かかる構成とすることにより、例えば所定情報の確認又は変更を行った上で特定情報の確認又は変更を行いたい遊技者は、規定表示画面を経て特定情報表示画面にて特定情報の確認又は変更を行えばよく、特定情報の確認又は変更のみを行いたい遊技者は、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行えばよい。故に、遊技者の意向に即した操作方法を提供することが可能となり、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

20

【４６６４】

さらにいうと、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成においては、規定表示画面から特定項目を無くしてしまうことも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまった場合、特定情報の確認又は変更を行うために規定表示画面を終了させる操作が新たに必要となる。これは、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成としたにもかかわらず、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法の煩雑化に繋がりがねない。一方、規定表示画面に特定項目を残した構成においては、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまった場合、そのまま特定情報表示画面に切り替えることができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【４６６５】

遊技機１７Ｂ３．上記遊技機１７Ｂ２において、前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている状況において前記特定操作手段を操作した場合には、前記表示手段の表示画面において、前記所定の補助演出に重なるように前記特定情報が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６６６】

40

本遊技機によれば、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況において特定操作手段を操作した場合には、表示手段の表示画面において、所定の補助演出に重なるように特定情報が表示される。かかる構成とすることにより、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている状況において特定操作手段が操作された場合には、所定の補助演出を視認させつつ特定情報の確認又は変更を行わせることが可能となる。

【４６６７】

遊技機１７Ｂ４．上記遊技機１７Ｂ１乃至遊技機１７Ｂ３のいずれかにおいて、前記規定表示画面には、所定情報（キャラクタ）の確認又は変更を行うことが可能な所定情報表示画面（キャラ選択画面）と対応する所定項目（「キャラ選択」）が表示される構成とし、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている状況において特定操作手段

50

(選択スイッチ 68a, 68b) を操作した場合、前記規定表示画面を経由することなく前記特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4668】

本遊技機によれば、特定情報表示画面にて特定情報の確認又は変更を行うことに加えて、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況においても、特定操作手段を操作すれば特定情報の確認又は変更を行うことが可能となっている。かかる構成とすることにより、例えば所定情報の確認又は変更を行った上で特定情報の確認又は変更を行いたい遊技者は、規定表示画面を経て特定情報表示画面にて特定情報の確認又は変更を行えばよく、特定情報の確認又は変更のみを行いたい遊技者は、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行えばよい。故に、遊技者の意向に即した操作方法を提供することが可能となり、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

10

【4669】

さらにいうと、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成においては、規定表示画面から特定項目を無くしてしまうことも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまった場合、特定情報の確認又は変更を行うために規定表示画面を終了させる操作が新たに必要となる。これは、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況にて特定情報の確認又は変更を行うことが可能な構成としたにもかかわらず、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法の煩雑化に繋がりがかねない。一方、規定表示画面に特定項目を残した構成においては、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまった場合、そのまま特定情報表示画面に切り替えることができる。故に、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【4670】

遊技機 17B5. 上記遊技機 17B4 において、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている状況において前記特定操作手段を操作した場合には、前記表示手段の表示画面において、前記客待ち演出に重なるように前記特定情報が表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4671】

本遊技機によれば、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況において特定操作手段を操作した場合には、表示手段の表示画面において、客待ち演出に重なるように特定情報が表示される。かかる構成とすることにより、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている状況において特定操作手段を操作した場合には、客待ち演出を視認させつつ特定情報の確認又は変更を行わせることが可能となる。

30

【4672】

遊技機 17B6. 上記遊技機 17B2 乃至遊技機 17B5 のいずれかにおいて、前記特定操作手段を操作した場合に表示される特定情報の大きさは、前記特定情報表示画面において表示される特定情報の大きさよりも小さいことを特徴とする遊技機。

【4673】

本遊技機によれば、特定操作手段を操作した場合に表示される特定情報の大きさは、特定情報表示画面において表示される特定情報の大きさよりも小さい。かかる構成とすることにより、所定の補助演出又は客待ち演出に重なるように特定情報を表示する構成とした場合であっても、所定の補助演出及び客待ち演出の視認性が低下することを抑制することが可能となる。

40

【4674】

遊技機 17B7. 上記遊技機 17B2 乃至遊技機 17B6 のいずれかにおいて、前記特定操作手段を、前記所定操作手段と隣り合うように配置したことを特徴とする遊技機。

【4675】

本遊技機によれば、特定操作手段は、所定操作手段と隣り合うように配置されている。

50

かかる構成とすることにより、特定操作手段と所定操作手段の操作性を高めることが可能となる。かかる一方、本構成においては、特定操作手段を操作するつもりで誤って所定操作手段を操作してしまう可能性が懸念される。しかしながら、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法として、規定表示画面を経由する操作方法と、規定表示画面を経由しない操作方法と、を備え、規定表示画面に特定項目が表示される構成においては、誤って所定操作手段を操作してしまった場合であっても、そのまま特定情報の確認又は変更を行うことが可能となるため、特定情報の確認又は変更を行う際の操作性の向上を図ることが可能となる。

【４６７６】

遊技機１７Ｂ８．上記遊技機１７Ｂ２乃至遊技機１７Ｂ７のいずれかにおいて、前記表示手段の表示画面に前記所定の補助演出が表示されている場合と、前記表示手段の表示画面に前記客待ち演出が表示されている場合と、において、前記表示手段の表示画面を前記規定表示画面に切り替えることが可能な操作方法と、前記特定情報の確認又は変更を行うことが可能な操作方法と、が共に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【４６７７】

本遊技機によれば、表示手段の表示画面に所定の補助演出が表示されている場合と、表示手段の表示画面に客待ち演出が表示されている場合と、において、表示手段の表示画面を規定表示画面に切り替えることが可能な操作方法と、特定情報の確認又は変更を行うことが可能な操作方法と、が共に表示される。かかる構成とすることにより、特定情報の確認又は変更を行うことが可能となる操作方法が２種類あることを積極的に報知することが可能となる。

20

【４６７８】

なお、上記遊技機１７Ａ群及び上記遊技機１７Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１７群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１６群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【４６７９】

遊技機１８Ａ１．遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置１０１）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、複数の遊技回に亘る連続演出を実行可能な演出手段（補助表示部６５）の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置８１）と

30

を備えた遊技機において、

前記サブ制御手段を、特定報知（勝利演出、WIN表示）を行う第１連続演出（本連続演出）を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、前記特定報知を行わない第２連続演出（ガセ連続演出）を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【４６８０】

本遊技機によれば、サブ制御手段を、特定報知を行う第１連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、特定報知を行わない第２連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する連続演出を開始してから遊技回数と、にずれが生じた場合等において、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

40

【４６８１】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４６８２】

50

なお、「前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【4683】

遊技機18A2. 上記遊技機18A1において、前記第1連続演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記第1連続演出を開始した遊技回より後の遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記第1連続演出の一部が省略される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4684】

本遊技機によれば、第1連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、第1連続演出を開始した遊技回より後の遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、第1連続演出の一部が省略される。第1連続演出では特定報知が行われるため、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する連続演出を開始してからの遊技回数と、にずれが生じた場合には、特定報知が無意味なものになってしまう場合が生じ得る。そこで、かかる場合には、第1連続演出の一部が省略される構成とすることにより、特定報知が無意味なものになってしまう機会を低減することが可能となる。

【4685】

遊技機18A3. 上記遊技機18A1又は遊技機18A2において、前記第1連続演出を、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況である場合、特定回数（3回）の遊技がなされた場合に終了する構成とし、前記第1連続演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記第1連続演出を開始した遊技回を含めて前記特定回数の遊技がなされた以降に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記特定報知を行うことなく前記第1連続演出が終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4686】

本遊技機によれば、第1連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、第1連続演出を開始した遊技回を含めて特定回数の遊技がなされた以降にメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、特定報知を行うことなく第1連続演出が終了する。第1連続演出を開始した遊技回を含めて特定回数の遊技がなされた以降にメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合には、メイン制御手段側で特定報知と対応する制御を実行済みである可能性が高くなる。そこで、かかる場合には特定報知を行うことなく第1連続演出が終了する構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。

【4687】

遊技機18A4. 上記遊技機18A1乃至遊技機18A3のいずれかにおいて、前記メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態（報知モード）に移行させることが確定している状況において、前記第1連続演出を開始させることが可能な構成とし、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定していない状況において、前記第2連続演出を開始させることが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4688】

本遊技機によれば、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況において、第1連続演出が開始されることがあり、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定していない状況において、第2連続演出が開始されることがある。かかる構成とすることにより、連続演出において特定報知が行われることと、遊技状態が特別遊技状態に移行することと、を対応付けることが可能となり、特定報知が行われることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する連続演出を開始してからの遊技回数と、にずれが生じた場合、特別遊技状態に移行した後に特定報知を行ってしまう等の事象が生じ得る。そこで、

サブ制御手段を、第1連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、第2連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成とすることにより、上記事象が生じる機会を低減することが可能となり、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【4689】

遊技機18A5. 上記遊技機18A4において、前記第2連続演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記第2連続演出を開始した遊技回より後の遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、前記第2連続演出の演出内容を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4690】

本遊技機によれば、第2連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、第2連続演出を開始した遊技回より後の遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、第2連続演出の演出内容を最後まで実行する。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

20

【4691】

遊技機18A6. 上記遊技機18A4又は遊技機18A5において、前記第2連続演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記第2連続演出を開始した遊技回より後の遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、前記第2連続演出が終了するまでに要する遊技回数が増加する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4692】

本遊技機によれば、第2連続演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、第2連続演出を開始した遊技回より後の遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、第2連続演出が終了するまでに要する遊技回数が増加する。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

30

【4693】

遊技機18A7. 上記遊技機18A1乃至遊技機18A6のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、特定条件（連続演出フラグ有り）が成立した状況下で、遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第1コマンド（開始コマンド）を受信した場合、前記連続演出を開始させる開始手段（連続演出開始機能S180103）と、前記遊技回の進行状況が第1進行状況（停止指令発生）となったことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第1進行コマンド（停止コマンド）を受信した場合、前記連続演出の演出内容を進行させる第1進行手段（連続演出進行機能S180103）と、前記遊技回の進行状況が前記第1進行状況から第2進行状況（ゲーム終了）となったことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第2進行コマンド（終了コマンド）を受信した場合、前記連続演出の演出内容を進行させる第2進行手段（シナリオ更新処理機能S180308）と、前記連続演出を開始した後に前記第1コマンドを受信した場合、前記連続演出の演出内容を変更させる変更手段（シナリオ数2以降の連続演出開始機能S180103）と、を備えることを特徴とする遊技機。

40

50

【４６９４】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、特定条件が成立した状況下で、遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信される第１コマンドを受信した場合、連続演出を開始させ、遊技回の進行状況が第１進行状況となったことに基づいてメイン制御手段から送信される第１進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させ、遊技回の進行状況が第１進行状況から第２進行状況となったことに基づいてメイン制御手段から送信される第２進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させ、連続演出を開始した後に第１コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を変更させる。かかる構成においては、サブ制御手段がメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、遊技回の進行状況と、連続演出の進行状況と、にずれが生じることとなる。そこで、本構成を上記遊技機１８Ａ１乃至遊技機１８Ａ６のいずれかの構成に適用することにより、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

10

【４６９５】

遊技機１８Ａ８．上記遊技機１８Ａ７において、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドを受信することなく前記第２進行コマンドを受信した場合、前記第２進行手段に前記連続演出の演出内容を進行させないことを特徴とする遊技機。

【４６９６】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドを受信することなく第２進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させない。かかる構成とすることにより、所定の遊技回の進行状況が第１進行状況，第２進行状況となったとしても連続演出の演出内容が進行しないことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

20

【４６９７】

遊技機１８Ａ９．上記遊技機１８Ａ７又は遊技機１８Ａ８において、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１進行コマンドを受信した場合、前記第１進行手段に前記連続演出の演出内容を進行させることを特徴とする遊技機。

30

【４６９８】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第１進行コマンドと、第２進行コマンドと、所定の遊技回の次遊技回における第１コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第１進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させる。かかる構成とすることにより、所定の遊技回に開始された連続演出が、演出内容が変更されることなく、所定の遊技回と次遊技回とに跨って進行したことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

40

【４６９９】

遊技機１８Ａ１０．上記遊技機１８Ａ７乃至遊技機１８Ａ９のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第１コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第１進行コマンドと、前記第２進行コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第１コマンドを受信した場合、前記変更手段に前記連続演出の演出内容を変更させることを特徴とする遊技機。

【４７００】

50

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドと、第2進行コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第1コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を変更させる。かかる構成とすることにより、所定の遊技回に開始された連続演出の演出内容が進行されることなく、次遊技回が開始されたことに伴って演出内容が変更されたことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【4701】

遊技機18A11. 上記遊技機18A7乃至遊技機18A10のいずれかにおいて、前記第1コマンドと前記第2進行コマンドの少なくとも一方に、遊技状態が特別遊技状態（報知モード）であるか否かを示す情報が含まれる構成とし、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記第1連続演出を開始させ、遊技状態が前記特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを前記第1連続演出の途中で受信した場合、遊技状態が前記特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを受信した遊技回で前記第1連続演出を終了させることを特徴とする遊技機。

10

【4702】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて第1連続演出を開始させ、遊技状態が特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを第1連続演出の途中で受信した場合、当該コマンドを受信した遊技回で第1連続演出を終了させる。かかる構成とすることにより、特別遊技状態に移行した後の遊技回まで第1連続演出が継続し、当該第1連続演出にて特定報知を行ってしまう機会を低減することが可能となる。

20

【4703】

遊技機18A12. 上記遊技機18A7乃至遊技機18A11のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第1進行コマンドを受信することなく前記第2進行コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行う手段を備えることを特徴とする遊技機。

【4704】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドを受信することなく第2進行コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行う。かかる構成とすることにより、異常発生音の出力を通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

30

【4705】

遊技機18A13. 上記遊技機18A7乃至遊技機18A12のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第1進行コマンドと、前記第2進行コマンドと、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第1コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第1進行コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

40

【4706】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドと、第2進行コマンドと、所定の遊技回の次遊技回における第1コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第1進行コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、コマンド構成の簡素化を図りつつ、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。

50

上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、例えば第1進行コマンドに所定の遊技回と同一遊技回であるか否か等の情報を含める必要があり、サブ制御手段側では、第1進行コマンドを受信した場合、第1コマンドと同一遊技回であるか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【4707】

遊技機18A14. 上記遊技機18A7乃至遊技機18A13のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第1進行コマンドと、前記第2進行コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第1コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

10

【4708】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドと、第2進行コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第1コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、次遊技回における制御を行う場合に、例えば所定の遊技回（先の遊技回）において第1コマンド、第1進行コマンド及び第2進行コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

20

【4709】

遊技機18B1. 遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置101）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、複数の遊技回に亘る連続演出を実行可能な演出手段（補助表示部65）の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置81）とを備えた遊技機において、

前記サブ制御手段を、特定報知（勝利演出、WIN表示）を行う第1連続演出（本連続演出）を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、前記特定報知を行わない第2連続演出（ガセ連続演出）を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【4710】

本遊技機によれば、サブ制御手段を、特定報知を行う第1連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、特定報知を行わない第2連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成とした。かかる構成とすることにより、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する遊技回数と、にずれが生じた場合等において、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

40

【4711】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4712】

なお、「前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【4713】

遊技機18B2. 上記遊技機18B1において、前記第1連続演出を、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況である場合、特定回数（3回）の遊技がなされた場

50

合に終了する構成とし、前記第1連続演出を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、遊技回が開始されてから前記特定回数より少ない遊技回数の遊技が終了するまでに前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記第1連続演出の一部が省略される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4714】

本遊技機によれば、第1連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、遊技回が開始されてから特定回数より少ない遊技回数の遊技が終了するまでにメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、第1連続演出の一部が省略される。第1連続演出では特定報知が行われるため、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する遊技回数と、にずれが生じた場合には、特定報知が無意味なものになってしまう場合が生じ得る。そこで、かかる場合には、第1連続演出の一部が省略される構成とすることにより、特定報知が無意味なものになってしまう機会を低減することが可能となる。

【4715】

遊技機18B3. 上記遊技機18B1又は遊技機18B2において、前記第1連続演出を、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況である場合、特定回数(3回)の遊技がなされた場合に終了する構成とし、前記第1連続演出を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記特定回数以上の遊技が終了した後に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、前記第1連続演出を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4716】

本遊技機によれば、第1連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、特定回数以上の遊技が終了した後にメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、第1連続演出を行わない。特定回数以上の遊技が終了した後にメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合には、メイン制御手段側で特定報知と対応する制御を実行済みである可能性が高くなる。そこで、かかる場合には第1連続演出を行わない構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。

【4717】

遊技機18B4. 上記遊技機18B1乃至遊技機18B3のいずれかにおいて、前記メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態(報知モード)に移行させることが確定している状況において、前記第1連続演出を開始させることが可能な構成とし、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定していない状況において、前記第2連続演出を開始させることが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4718】

本遊技機によれば、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況において、第1連続演出が開始されることがあり、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定していない状況において、第2連続演出が開始されることがある。かかる構成とすることにより、連続演出において特定報知が行われることと、遊技状態が特別遊技状態に移行することと、を対応付けることが可能となり、特定報知が行われることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることが可能となる。しかしながら、かかる構成においては、メイン制御手段側で管理する遊技がなされた遊技回数と、サブ制御手段側で管理する遊技回数と、にずれが生じた場合、特別遊技状態に移行した後に特定報知を行ってしまう等の事象が生じ得る。そこで、サブ制御手段を、第1連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、特定報知を行わない第2連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合と、で、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった後に異なる制御を行うことが可能な構成とすることにより、上記事象が生じる機会を低減することが可能となり、適正な形で連続演出を

進行させることが可能となる。

【4719】

遊技機18B5. 上記遊技機18B4において、前記第2連続演出を開始する遊技回が開始される前に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、前記メイン制御手段が遊技状態を前記特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった遊技回又は前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった次遊技回から前記第2連続演出を開始し、前記第2連続演出の演出内容を最後まで実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4720】

本遊技機によれば、第2連続演出を開始する遊技回が開始される前にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、メイン制御手段が遊技状態を特別遊技状態に移行させることが確定している状況に変化していなければ、メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった遊技回又はメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった次遊技回から第2連続演出を開始し、第2連続演出の演出内容を最後まで実行する。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【4721】

遊技機18B6. 上記遊技機18B1乃至遊技機18B5のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、特定条件（連続演出フラグ有り）が成立した状況下で、遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第1コマンド（開始コマンド）を受信した場合、前記連続演出を開始させる開始手段（連続演出開始機能S180103）と、前記遊技回の進行状況が第1進行状況（停止指令発生）となったことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第1進行コマンド（停止コマンド）を受信した場合、前記連続演出の演出内容を進行させる第1進行手段（連続演出進行機能S180103）と、前記遊技回の進行状況が前記第1進行状況から第2進行状況（ゲーム終了）となったことに基づいて前記メイン制御手段から送信される第2進行コマンド（終了コマンド）を受信した場合、前記連続演出の演出内容を進行させる第2進行手段（シナリオ更新処理機能S180308）と、前記連続演出を開始した後に前記第1コマンドを受信した場合、前記連続演出の演出内容を変更させる変更手段（シナリオ数2以降の連続演出開始機能S180103）と、を備えることを特徴とする遊技機。

【4722】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、特定条件が成立した状況下で、遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信される第1コマンドを受信した場合、連続演出を開始させ、遊技回の進行状況が第1進行状況となったことに基づいてメイン制御手段から送信される第1進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させ、遊技回の進行状況が第1進行状況から第2進行状況となったことに基づいてメイン制御手段から送信される第2進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させ、連続演出を開始した後に第1コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を変更させる。かかる構成においては、サブ制御手段がメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、遊技回の進行状況と、連続演出の進行状況と、にずれが生じることとなる。そこで、本構成を上記遊技機18B1乃至遊技機18B5のいずれかの構成に適用することにより、適正な形で連続演出を進行させることが可能となる。

【4723】

遊技機18B7. 上記遊技機18B6において、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第1進行コマンドを受信することなく前記第2進行コマンドを受信した場合、前記第2進行手段に前記連続演出の演出内容を進行させないことを特徴とする遊技機。

【4724】

10

20

30

40

50

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドを受信することなく第2進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させない。かかる構成とすることにより、所定の遊技回の進行状況が第1進行状況、第2進行状況となったとしても連続演出の演出内容が進行しないことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【4725】

遊技機18B8. 上記遊技機18B6又は遊技機18B7において、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第1進行コマンドと、前記第2進行コマンドと、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第1コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第1進行コマンドを受信した場合、前記第1進行手段に前記連続演出の演出内容を進行させることを特徴とする遊技機。

10

【4726】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドと、第2進行コマンドと、所定の遊技回の次遊技回における第1コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第1進行コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を進行させる。かかる構成とすることにより、所定の遊技回に開始された連続演出が、演出内容が変更されることなく、所定の遊技回と次遊技回とに跨って進行したことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

20

【4727】

遊技機18B9. 上記遊技機18B6乃至遊技機18B8のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第1進行コマンドと、前記第2進行コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第1コマンドを受信した場合、前記変更手段に前記連続演出の演出内容を変更させることを特徴とする遊技機。

30

【4728】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドと、第2進行コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第1コマンドを受信した場合、連続演出の演出内容を変更させる。かかる構成とすることにより、所定の遊技回に開始された連続演出の演出内容が進行されることなく、次遊技回が開始されたことに伴って演出内容が変更されたことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【4729】

遊技機18B10. 上記遊技機18B6乃至遊技機18B9のいずれかにおいて、前記第1コマンドと前記第2進行コマンドの少なくとも一方に、遊技状態が特別遊技状態（報知モード）であるか否かを示す情報が含まれる構成とし、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記第1連続演出を開始させ、遊技状態が前記特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを前記第1連続演出の途中で受信した場合、遊技状態が前記特別遊技状態であることを示す情報が含まれたコマンドを受信した遊技回で前記第1連続演出を終了させることを特徴とする遊技機。

40

【4730】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて第1連続演出を開始させ、遊技状態が特別遊技状態であるこ

50

とを示す情報が含まれたコマンドを第1連続演出の途中で受信した場合、当該コマンドを受信した遊技回で第1連続演出を終了させる。かかる構成とすることにより、特別遊技状態に移行した後の遊技回まで第1連続演出が継続し、当該第1連続演出にて特定報知を行ってしまう機会を低減することが可能となる。

【4731】

遊技機18B11. 上記遊技機18B6乃至遊技機18B10のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第1進行コマンドを受信することなく前記第2進行コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行う手段を備えることを特徴とする遊技機。

10

【4732】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドを受信することなく第2進行コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行う。かかる構成とすることにより、異常発生音の出力を通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【4733】

遊技機18B12. 上記遊技機18B6乃至遊技機18B11のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第1進行コマンドと、前記第2進行コマンドと、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第1コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第1進行コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

20

【4734】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドと、第2進行コマンドと、所定の遊技回の次遊技回における第1コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第1進行コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、コマンド構成の簡素化を図りつつ、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、例えば第1進行コマンドに所定の遊技回と同一遊技回であるか否か等の情報を含める必要があり、サブ制御手段側では、第1進行コマンドを受信した場合、第1コマンドと同一遊技回であるか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

30

【4735】

遊技機18B13. 上記遊技機18B6乃至遊技機18B12のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記開始手段が前記連続演出を開始させ、前記所定の遊技回における前記第1進行コマンドと、前記第2進行コマンドと、を受信することなく、前記所定の遊技回の次遊技回における前記第1コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

40

【4736】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて連続演出を開始させ、所定の遊技回における第1進行コマンドと、第2進行コマンドと、を受信することなく、所定の遊技回の次遊技回における第1コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、連続演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、次遊技回における制御を行う場合に、例えば所定の遊技回（先の遊技回）において第1コマンド、第1進行コマンド

50

及び第2進行コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

【4737】

遊技機18C1. 遊技の進行を制御するとともに、役の抽選結果が規定結果（押し順ベル当選）となった場合に規定操作方法で複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）が操作されると規定入賞（ベル入賞）を成立させるメイン制御手段（主制御装置101）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記規定操作方法を報知する報知演出（ナビ演出）を実行可能な演出手段（補助表示部65）の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置81）と

を備えた遊技機において、

前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記メイン制御手段から送信されたコマンドに基づいて前記複数の停止操作手段が前記規定操作方法で操作されたと判定した場合、前記規定入賞が成立していなくても、前記演出手段に前記規定入賞と対応する規定報知（GET演出）を行わせる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4738】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、メイン制御手段から送信されたコマンドに基づいて複数の停止操作手段が規定操作方法で操作されたと判定した場合、規定入賞が成立していなくても、演出手段に規定入賞と対応する規定報知を行わせる制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【4739】

以上の結果、記憶領域の未使用領域に他の補助演出に関わるデータを記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4740】

遊技機18C2. 上記遊技機18C1において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、前記報知演出にて報知した規定操作方法を複数の遊技回に亘って継続報知させることがあることを特徴とする遊技機。

【4741】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となった場合、報知演出にて報知した規定操作方法を複数の遊技回に亘って継続報知させることがある。かかる構成においては、例えば、報知演出を開始した遊技回と、次遊技回と、で役の抽選結果が異なっていた場合、上記次遊技回において規定操作方法で複数の停止操作手段を操作すると規定入賞が成立しない。ここで、規定入賞が成立しなかったことに基づいて規定報知を行わない構成とすることも可能であるが、かかる構成とした場合には、遊技者が報知演出に対して不信感を抱く可能性が懸念される。報知演出にて報知された規定操作方法で複数の停止操作手段を操作したにも関わらず、規定入賞が成立せずに規定報知も行われなかった場合、次から報知演出にて報知された規定操作方法で複数の停止操作手段を操作してよいものかと遊技者が疑念を抱くからである。一方、メイン制御手段から送信されたコマンドに基づいて複数の停止操作手段が規定操作方法で操作されたと判定した場合、規定入賞が成立していなくても規定報知を行わせる構成とした場合には、報知演出において、複数の停止操作手段を報知された規定操作方法で操作すれば規定報知が行われるという一貫性を保つことができる。故に、遊技者が報知演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

【4742】

なお、「前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【4743】

遊技機 18C3. 上記遊技機 18C2 において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第 1 コマンド（開始コマンド）を受信できなかった場合、前記報知演出にて報知した規定操作方法を次遊技回も継続報知させることを特徴とする遊技機。

【4744】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第 1 コマンドを受信できなかった場合、報知演出にて報知した規定操作方法を次遊技回も継続報知させる。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

【4745】

遊技機 18C4. 上記遊技機 18C3 において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を開始した遊技回で前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回において前記停止操作手段が操作されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第 2 コマンド（停止コマンド）から受信できる状況となった場合、前記次遊技回における前記複数の停止操作手段の操作方法が前記規定操作方法であれば、前記規定入賞が成立していなくても、前記演出手段に前記規定報知を行わせる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4746】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を開始した遊技回でメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回において停止操作手段が操作されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第 2 コマンドから受信できる状況となった場合、次遊技回における複数の停止操作手段の操作方法が規定操作方法であれば、規定入賞が成立していなくても、演出手段に規定報知を行わせる制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出において複数の停止操作手段を報知された規定操作方法で操作すれば規定報知が行われるという一貫性を保つことが可能となり、遊技者が報知演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

【4747】

遊技機 18C5. 上記遊技機 18C3 又は遊技機 18C4 において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を開始した遊技回で前記複数の停止操作手段のいずれかが最初に操作されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第 1 停止コマンド（第 1 停止コマンド）を受信した後に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回において前記複数の停止操作手段のいずれかが 2 番目に操作されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第 2 停止コマンド（第 2 停止コマンド）から受信できる状況となった場合、前記報知演出を開始した遊技回で最初に操作された停止操作手段と、前記次遊技回で 2 番目以降に操作された停止操作手段と、の操作方法が前記規定操作方法であれば、前記規定入賞が成立していなくても、前記演出手段に前記規定報知を行わせる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4748】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を開始した遊技回で複数の停止操作手段のいずれかが最初に操作されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第 1 停止コマンドを受信した後にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、次遊技回において複数の停止操作手段のいずれかが 2 番目に操作されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第 2 停止コマンドから受信できる状況となった場合、報知演出を開始した遊技回で最初に操作された停止操作手段と、次遊技回で 2 番目以降に操作された停止操作手段と、の操作方法が規定操作方法であれば、規定入賞が成立していなくても、演出手段に規定報知を行わせる制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出において複数の停止操作手段を報知された規定操作方法で操作すれば規定報知が行われるという

一貫性を保つことが可能となり、遊技者が報知演出に対して不信感を抱く機会を低減することが可能となる。

【4749】

遊技機18C6．上記遊技機18C1乃至遊技機18C5のいずれかにおいて、前記役の抽選結果が前記規定結果となった場合に前記規定操作方法を報知可能な操作方法報知手段（指示モニタ）を備え、前記操作方法報知手段の制御を前記メイン制御手段が行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【4750】

本遊技機によれば、役の抽選結果が規定結果となった場合に規定操作方法を報知可能な操作方法報知手段を備え、当該操作方法報知手段の制御をメイン制御手段が行う。このように、規定操作方法を報知する手段として、サブ制御手段が制御を行う演出手段の他に、メイン制御手段が制御を行う操作方法報知手段を設けることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段が受信できない状況となった場合であっても、操作方法報知手段を通じて規定操作方法を報知することが可能となる。この結果、遊技者が規定操作方法を把握できなくなる事象が発生する機会を低減することが可能となる。

【4751】

遊技機18C7．上記遊技機18C1乃至遊技機18C6のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モード）下でなされた遊技回数を表示する表示手段（補助表示部65）を備え、前記サブ制御手段は、遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第1コマンド（開始コマンド）を受信した場合、前記表示手段に表示された遊技回数を変更することを特徴とする遊技機。

【4752】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第1コマンドを受信した場合、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数を変更する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下でなされた遊技回数を遊技者に把握させることが可能となる。

【4753】

遊技機18C8．上記遊技機18C7において、前記メイン制御手段は、前記特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを、前記特別遊技状態下で遊技が行われる毎に前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【4754】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを、特別遊技状態下で遊技が行われる毎にサブ制御手段に対して送信する。かかる構成とすることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段側で受信できない状況となり、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数と、実際に特別遊技状態下でなされた遊技回数と、にずれが生じた場合であっても、特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを受信した後に、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数を修正することが可能となる。

【4755】

遊技機18C9．上記遊技機18C1乃至遊技機18C8のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モード）下で増加した遊技価値数（メダル数）を表示する表示手段（補助表示部65）を備え、前記サブ制御手段は、遊技回が終了されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された所定コマンド（終了コマンド）を受信した場合、前記表示手段に表示された遊技価値数を変更することを特徴とする遊技機。

【4756】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、遊技回が終了されたことに基づいてメイン制御手段から送信された所定コマンドを受信した場合、表示手段に表示された特別遊技状態下で増加した遊技価値数を変更する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を遊技者に把握させることが可能となる。

【4757】

遊技機 18C10. 上記遊技機 18C9 において、前記メイン制御手段は、前記特別遊技状態で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを、前記特別遊技状態で遊技が行われる毎に前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【4758】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特別遊技状態で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを、特別遊技状態で遊技が行われる毎にサブ制御手段に対して送信する。かかる構成とすることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段側で受信できない状況となり、表示手段に表示された特別遊技状態で増加した遊技価値数と、実際に特別遊技状態で増加した遊技価値数と、にずれが生じた場合であっても、特別遊技状態で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを受信した後に、表示手段に表示された特別遊技状態で増加した遊技価値数を修正することが可能となる。

10

【4759】

遊技機 18D1. 遊技の進行を制御するとともに、役の抽選結果が規定結果（押し順ベル当選）となった場合に規定操作方法で複数の停止操作手段（ストップスイッチ 42～44）が操作されると規定入賞（ベル入賞）を成立させるメイン制御手段（主制御装置 101）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記規定操作方法を報知する報知演出（ナビ演出）を実行可能な演出手段（補助表示部 65）の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置 81）と

を備えた遊技機において、

20

前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記メイン制御手段から送信された第 1 状況コマンド（第 1 停止コマンド）を受信することなく、前記メイン制御手段から送信された第 2 状況コマンド（第 2 停止コマンド）を受信した場合、前記複数の停止操作手段が前記規定操作方法で操作された場合であっても、前記演出手段に前記規定入賞と対応する規定報知（GET 演出）を行わせないことを特徴とする遊技機。

【4760】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、メイン制御手段から送信された第 1 状況コマンドを受信することなく、メイン制御手段から送信された第 2 状況コマンドを受信した場合、複数の停止操作手段が規定操作方法で操作された場合であっても、演出手段に規定入賞と対応する規定報知を行わせない。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。メイン制御手段から送信された第 1 状況コマンドを受信しなかった場合には、受信した第 2 状況コマンドが、報知演出を開始した遊技回においてメイン制御手段から送信されたものなのか、例えば報知演出を開始した遊技回の次遊技回においてメイン制御手段から送信されたものなのか、をサブ制御手段側で判断することが困難なものとなる。そして、かかる判断をサブ制御手段側で行うためには、報知演出に関わる処理構成を複雑化させる必要が生じるからである。

30

【4761】

以上の結果、記憶領域の未使用領域に他の補助演出に関わるデータを記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【4762】

遊技機 18D2. 上記遊技機 18D1 において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記第 1 状況コマンドを受信することなく前記第 2 状況コマンドを受信した場合、前記規定入賞が成立した場合であっても、前記演出手段に前記規定報知を行わせないことを特徴とする遊技機。

【4763】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、第 1 状況コマンドを受信することなく第 2 状況コマンドを受信した場合、規定入賞が成立した場合であっても、演出手段に規定報知を行わせない。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑

50

制することが可能となる。メイン制御手段から送信された第1状況コマンドを受信しなかった場合には、受信した第2状況コマンドが、報知演出を開始した遊技回においてメイン制御手段から送信されたものなのか、例えば報知演出を開始した遊技回の次遊技回においてメイン制御手段から送信されたものなのか、をサブ制御手段側で判断することが困難なものとなる。これに伴い、規定入賞についても、報知演出を開始した遊技回で成立したものなのか、報知演出を開始した遊技回と異なる遊技回で成立したものなのか、を判断して規定報知を行わせる制御を行う構成とした場合には、報知演出に関わる処理構成を複雑化させる必要が生じるからである。

【4764】

遊技機18D3. 上記遊技機18D1又は遊技機18D2において、前記メイン制御手段は、前記複数の停止操作手段のいずれかが最初に操作された場合に前記第1状況コマンドを前記サブ制御手段に送信することを特徴とする遊技機。

10

【4765】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、複数の停止操作手段のいずれかが最初に操作された場合に第1状況コマンドをサブ制御手段に送信する。かかる構成においては、サブ制御手段が第1状況コマンドを受信することなく第2状況コマンドを受信した場合、サブ制御手段側で複数の停止操作手段が規定操作方法で操作されたか否かの判断を行うことが困難なものとなる。そこで、上記事象が発生した場合には、演出手段に規定入賞と対応する規定報知を行わせない構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となり、データ量の増大化を抑制することが可能となる。

20

【4766】

遊技機18D4. 上記遊技機18D3において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記第1状況コマンドを受信した後に前記第2状況コマンドを受信した場合、前記報知演出の演出内容を進行させる制御を行い、前記第1状況コマンドを受信することなく前記第2状況コマンドを受信した場合、前記報知演出の演出内容を進行させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【4767】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、第1状況コマンドを受信した後に第2状況コマンドを受信した場合、報知演出の演出内容を進行させる制御を行い、第1状況コマンドを受信することなく第2状況コマンドを受信した場合、報知演出の演出内容を進行させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、報知演出の演出内容が進行しないことを通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

30

【4768】

遊技機18D5. 上記遊技機18D3又は遊技機18D4において、前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において前記第1状況コマンドを受信し、当該第1状況コマンドが前記規定操作方法と異なる操作方法で前記停止操作手段が操作されたことを示すものであった場合、前記演出手段に不一致報知（不正解演出）を行わせる制御を行う手段を備え、前記報知演出を実行している状況において前記第1状況コマンドを受信することなく前記第2状況コマンドを受信した場合、前記規定操作方法と異なる操作方法で前記複数の停止操作手段が操作された場合であっても、前記演出手段に前記不一致報知を行わせないことを特徴とする遊技機。

40

【4769】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において第1状況コマンドを受信し、当該第1状況コマンドが規定操作方法と異なる操作方法で停止操作手段が操作されたことを示すものであった場合、演出手段に不一致報知を行わせる制御を行う。かかる一方、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において第1状況コマンドを受信することなく第2状況コマンドを受信した場合、規定操作方法と異なる操作方法で複数の停止操作手段が操作された場合であっても、演出手段に不一致報知を行わせない。かかる構成とすることにより、不一致報知が行われないことを通じて、メイン制御手段か

50

らのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

【4770】

遊技機18D6．上記遊技機18D1乃至遊技機18D5のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、前記報知演出を実行している状況において、前記第1状況コマンドを受信することなく前記第2状況コマンドを受信した場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行う手段を備えることを特徴とする遊技機。

【4771】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、報知演出を実行している状況において、第1状況コマンドを受信することなく第2状況コマンドを受信した場合、異常発生音を出力させる制御を行う。かかる構成とすることにより、異常発生音の出力を通じて、メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となっていたことを報知することが可能となる。

10

【4772】

遊技機18D7．上記遊技機18D1乃至遊技機18D6のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、所定の遊技回（押し順ベル当選ゲーム）が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて前記報知演出を開始させた後に前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、前記所定の遊技回の次遊技回が開始されたことを示す第1コマンドから前記メイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、異常発生音（異常報知音）を出力させる制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【4773】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、所定の遊技回が開始されたことを示す第1コマンドを受信したことに基づいて報知演出を開始させた後にメイン制御手段からのコマンドを受信できない状況となり、所定の遊技回の次遊技回が開始されたことを示す第1コマンドからメイン制御手段からのコマンドを受信できる状況となった場合、異常発生音を出力させる制御を行わない。かかる構成とすることにより、報知演出に関わる処理構成が複雑化することを抑制することが可能となる。上記状況において異常発生音を出力させる制御を行うためには、次遊技回における制御を行う場合に、例えば所定の遊技回（先の遊技回）において第1コマンド、第1状況コマンド及び第2状況コマンドを受信したか否かを確認する処理を行う必要が生じるからである。

20

【4774】

なお、「前記メイン制御手段からのコマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

30

【4775】

遊技機18D8．上記遊技機18D1乃至遊技機18D7のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モード）下でなされた遊技回数を表示する表示手段（補助表示部65）を備え、前記サブ制御手段は、遊技回が開始されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された第1コマンド（開始コマンド）を受信した場合、前記表示手段に表示された遊技回数を変更することを特徴とする遊技機。

【4776】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、遊技回が開始されたことに基づいてメイン制御手段から送信された第1コマンドを受信した場合、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数を変更する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下でなされた遊技回数を遊技者に把握させることが可能となる。

40

【4777】

遊技機18D9．上記遊技機18D8において、前記メイン制御手段は、前記特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを、前記特別遊技状態下で遊技が行われる毎に前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

【4778】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを、特別遊技状態下で遊技が行われる毎にサブ制御手段に対して送信する

50

。かかる構成とすることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段側で受信できない状況となり、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数と、実際に特別遊技状態下でなされた遊技回数と、にずれが生じた場合であっても、特別遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報を含むコマンドを受信した後に、表示手段に表示された特別遊技状態下でなされた遊技回数を修正することが可能となる。

【４７７９】

遊技機１８Ｄ１０．上記遊技機１８Ｄ１乃至遊技機１８Ｄ９のいずれかにおいて、特別遊技状態（報知モード）下で増加した遊技価値数（メダル数）を表示する表示手段（補助表示部６５）を備え、前記サブ制御手段は、遊技回が終了されたことに基づいて前記メイン制御手段から送信された所定コマンド（終了コマンド）を受信した場合、前記表示手段に表示された遊技価値数を変更することを特徴とする遊技機。

10

【４７８０】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、遊技回が終了されたことに基づいてメイン制御手段から送信された所定コマンドを受信した場合、表示手段に表示された特別遊技状態下で増加した遊技価値数を変更する。かかる構成とすることにより、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を遊技者に把握させることが可能となる。

【４７８１】

遊技機１８Ｄ１１．上記遊技機１８Ｄ１０において、前記メイン制御手段は、前記特別遊技状態下で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを、前記特別遊技状態下で遊技が行われる毎に前記サブ制御手段に対して送信することを特徴とする遊技機。

20

【４７８２】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを、特別遊技状態下で遊技が行われる毎にサブ制御手段に対して送信する。かかる構成とすることにより、メイン制御手段から送信されたコマンドをサブ制御手段側で受信できない状況となり、表示手段に表示された特別遊技状態下で増加した遊技価値数と、実際に特別遊技状態下で増加した遊技価値数と、にずれが生じた場合であっても、特別遊技状態下で増加した遊技価値数を示す情報を含むコマンドを受信した後に、表示手段に表示された特別遊技状態下で増加した遊技価値数を修正することが可能となる。

【４７８３】

なお、上記遊技機１８Ａ群～上記遊技機１８Ｄ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機１８群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機１７群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

30

【４７８４】

遊技機１９Ａ１．第１賭数（３枚）を設定した第１遊技と、第２賭数（２枚）を設定した第２遊技と、を行うことが可能な遊技機において、

第１遊技状態（報知モード）では、前記第１遊技の遊技結果のみに基づいた第１結果情報（報知差枚数カウンタの値）を用いて、前記第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、

第２遊技状態（エンディングモード）では、前記第１遊技の遊技結果と前記第２遊技の遊技結果とに基づいた第２結果情報（差枚数カウンタの値）を用いて、前記第２遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【４７８５】

本遊技機によれば、第１遊技状態では、第１遊技の遊技結果のみに基づいた第１結果情報を用いて、第１遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、第２遊技状態では、第１遊技の遊技結果と第２遊技の遊技結果とに基づいた第２結果情報を用いて、第２遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、そのときの遊技状態に応じて適切な終了判定を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４７８６】

50

遊技機 19A2. 上記遊技機 19A1 において、前記第 1 結果情報を記憶する第 1 記憶手段（主制御装置 101 の報知差枚数カウンタ）と、前記第 1 遊技状態で前記第 1 遊技がなされた場合、前記第 1 記憶手段に記憶された第 1 結果情報を更新し、前記第 1 遊技状態で前記第 2 遊技がなされた場合、前記第 1 記憶手段に記憶された第 1 結果情報を更新しない第 1 更新手段（主制御装置 101 の報知差枚数更新処理機能）と、前記第 1 記憶手段に記憶された第 1 結果情報が第 1 規定結果情報（0）となった場合、遊技期間を第 1 遊技期間（通常区間）に移行させて前記第 1 遊技状態を終了させる第 1 終了手段（主制御装置 101 の有利区間終了機能 S190806～S190808）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【4787】

10

本遊技機によれば、第 1 結果情報を記憶する第 1 記憶手段と、第 1 遊技状態で第 1 遊技がなされた場合、第 1 記憶手段に記憶された第 1 結果情報を更新し、第 1 遊技状態で第 2 遊技がなされた場合、第 1 記憶手段に記憶された第 1 結果情報を更新しない第 1 更新手段と、第 1 記憶手段に記憶された第 1 結果情報が第 1 規定結果情報となった場合、遊技期間を第 1 遊技期間に移行させて第 1 遊技状態を終了させる第 1 終了手段と、を備えている。かかる構成とすることにより、第 1 遊技状態でなされた第 1 遊技の遊技結果に基づいて、遊技期間を第 1 遊技期間に移行させて第 1 遊技状態を終了させることが可能となる。

【4788】

20

遊技機 19A3. 上記遊技機 19A2 において、役の抽選結果が所定結果（押し順ベル当選）となった場合、所定入賞（ベル入賞）を成立させることができる所定操作方法を報知する制御を行う報知制御手段（主制御装置 101 及び表示制御装置 81 の操作順序報知制御機能）を備え、前記報知制御手段を、前記第 1 遊技状態において前記第 1 遊技が開始された場合、前記所定操作方法を報知する制御を行い得る一方、前記第 1 遊技状態において前記第 2 遊技が開始された場合、前記所定操作方法を報知する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4789】

30

本遊技機によれば、第 1 遊技状態では、第 1 遊技を行った際に役の抽選結果が所定結果となった場合、所定入賞を成立させることができる所定操作方法が報知され得る一方、第 2 遊技を行った際に役の抽選結果が所定結果となった場合、所定操作方法が報知されない。かかる構成においては、第 2 結果情報を用いて第 1 遊技状態を終了させるか否かを判定する構成とした場合、第 2 遊技を行った回数によって第 1 遊技状態で付与される遊技価値数に差異が生じ、遊技者が不公平感を抱く可能性が懸念される。一方、第 1 遊技の遊技結果のみに基づいた第 1 結果情報を用いて、第 1 遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4790】

40

遊技機 19A4. 上記遊技機 19A3 において、前記第 1 更新手段を、前記第 1 遊技がなされた際の役の抽選結果に基づいて、前記第 1 記憶手段に記憶された第 1 結果情報を更新する構成とし、前記報知制御手段が前記所定操作方法を報知する制御を行った場合、前記所定入賞が成立したか否かに関わらず、前記所定入賞が成立した場合に応じた更新を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【4791】

本遊技機によれば、第 1 記憶手段に記憶された第 1 結果情報は、第 1 遊技がなされた際の役の抽選結果に基づいて更新され、報知制御手段が所定操作方法を報知する制御を行った場合、所定入賞が成立したか否かに関わらず、所定入賞が成立した場合に応じた更新が行われる。かかる構成とすることにより、第 1 遊技状態で所定操作方法が報知された場合に当該所定操作方法で操作するよう遊技者を促すことが可能となる。例えば、報知制御手段が所定操作方法を報知する制御を行った場合、所定入賞が成立した場合と、所定入賞が成立しなかった場合と、で異なる更新を行う構成とすることも可能である。しかしなが

50

ら、かかる構成とした場合には、遊技者が意図的に所定操作方法で操作せず、所定入賞の成立を回避させる可能性が考えられるからである。

【４７９２】

遊技機１９Ａ５．上記遊技機１９Ａ４において、前記第１遊技状態下で前記第１遊技を行った際に前記役の抽選結果が規定結果（レア役当選）となった場合、前記第１遊技状態下で獲得可能な遊技価値数が増加し得る構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７９３】

本遊技機によれば、第１遊技状態下で第１遊技を行った際に役の抽選結果が規定結果となった場合、第１遊技状態下で獲得可能な遊技価値数が増加することがある。役の抽選結果に基づいて第１結果情報を更新する構成において、かかる構成を適用した場合には、例えば第１遊技状態の終了が近付いた場合に、第１遊技状態下で獲得可能な遊技価値数が増加するまで遊技者が意図的に所定入賞の成立を回避させる可能性が懸念される。しかしながら、報知制御手段が所定操作方法を報知する制御を行った場合、所定入賞が成立したか否かに関わらず、所定入賞が成立した場合に応じた更新を行う構成とした場合には、所定入賞の成立を回避させる行為を無駄なものとするのが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【４７９４】

遊技機１９Ａ６．上記遊技機１９Ａ２乃至遊技機１９Ａ５のいずれかにおいて、役の抽選結果が所定結果（押し順ベル当選）となった場合、所定入賞（ベル入賞）を成立させることができる所定操作方法を報知する制御を行う報知制御手段（主制御装置１０１及び表示制御装置８１の操作順序報知制御機能）を備え、前記第１遊技状態下で前記第１遊技を行った場合、前記所定操作方法が報知された場合に当該所定操作方法を行えば、前記第１賭数より多い数の遊技価値が付与されることを期待できる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４７９５】

本遊技機によれば、第１遊技状態下で第１遊技を行った場合、所定操作方法が報知された場合に当該所定操作方法を行えば、第１賭数より多い数の遊技価値が付与されることを期待できる。かかる構成とすることにより、第１遊技状態を遊技者の所有する遊技価値が増加する遊技状態とすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４７９６】

遊技機１９Ａ７．上記遊技機１９Ａ２乃至遊技機１９Ａ６のいずれかにおいて、前記第１遊技期間から、少なくとも前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、を有する第２遊技期間（有利区間）に移行させる移行手段（主制御装置１０１の有利区間移行機能Ｓ１９０２０３）と、前記第２結果情報を記憶する第２記憶手段（主制御装置１０１の差枚数カウンタ）と、前記第２遊技期間において前記第１遊技がなされた場合と、前記第２遊技期間において前記第２遊技がなされた場合と、に前記第２記憶手段に記憶された第２結果情報を更新する第２更新手段（主制御装置１０１の差枚数更新処理機能）と、前記第２記憶手段に記憶された第２結果情報が第２規定結果情報（６５３２１）となった場合、前記第２遊技状態に移行させて前記第１遊技状態を終了させる第２終了手段（主制御装置１０１のエンディングモード移行機能Ｓ１９１００３）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【４７９７】

本遊技機によれば、第１遊技期間から、少なくとも第１遊技状態と、第２遊技状態と、を有する第２遊技期間に移行させる移行手段と、第２結果情報を記憶する第２記憶手段と、第２遊技期間において第１遊技がなされた場合と、第２遊技期間において第２遊技がなされた場合と、に第２記憶手段に記憶された第２結果情報を更新する第２更新手段と、第２記憶手段に記憶された第２結果情報が第２規定結果情報となった場合、第２遊技状態に移行させて第１遊技状態を終了させる第２終了手段と、を備えている。かかる構成とすることにより、第２遊技期間においてなされた第１遊技及び第２遊技の遊技結果に基づいて、第１遊技状態から第２遊技状態に移行させることが可能となる。

【４７９８】

遊技機 19A8. 上記遊技機 19A7において、前記第2更新手段を、設定された賭数と、遊技価値の付与数と、に基づいて、前記第2記憶手段に記憶された第2結果情報を更新する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4799】

本遊技機によれば、第2記憶手段に記憶された第2結果情報は、設定された賭数と、遊技価値の付与数と、に基づいて更新される。かかる構成とすることにより、第2遊技期間に移行してからの遊技価値の変化量に基づいて第2遊技状態に移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4800】

遊技機 19A9. 上記遊技機 19A8において、前記第2記憶手段に記憶された第2結果情報が第3規定結果情報(65521)となった場合、前記第1遊技期間に移行させて前記第2遊技状態を終了させる第3終了手段(主制御装置101のエンディングモードにおける有利区間終了機能S190503～S190505)を備え、前記第2記憶手段に記憶された第2結果情報が前記第3規定結果情報となった場合、前記第2記憶手段に記憶された第2結果情報が前記第2規定結果情報となった場合よりも、遊技者の所有する遊技価値数が増加する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4801】

本遊技機によれば、第2遊技状態が終了する場合には、第1遊技状態から第2遊技状態に移行した時点よりも遊技者の所有する遊技価値数が増加する。かかる構成とすることにより、第1遊技状態に移行した場合に、第2記憶手段に記憶された第2結果情報が第2規定結果情報となるまで第1遊技状態が継続することを期待させながら当該第1遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、第1遊技状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【4802】

遊技機 19A10. 上記遊技機 19A7乃至遊技機 19A9のいずれかにおいて、前記第2遊技期間において付与可能な遊技価値の最大数(2400)に達した場合、前記第1遊技期間に移行して前記第2遊技状態が終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4803】

本遊技機によれば、第2遊技期間において付与可能な遊技価値の最大数に達した場合、第1遊技期間に移行して第2遊技状態が終了する。かかる構成とすることにより、第1遊技状態に移行した場合に、第1遊技期間に移行して第1遊技状態が終了するのではなく、第2遊技状態に移行して第1遊技状態が終了することを期待させながら当該第1遊技状態における遊技を行わせることが可能となり、第1遊技状態における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【4804】

遊技機 19A11. 上記遊技機 19A10において、役の抽選結果が所定結果(押し順ベル当選)となった場合、所定入賞(ベル入賞)を成立させることができる所定操作方法を報知する制御を行う報知制御手段(主制御装置101及び表示制御装置81の操作順序報知制御機能)を備え、前記報知制御手段を、前記第1遊技状態において前記第1遊技が開始された場合と、前記第2遊技状態において前記第1遊技が開始された場合と、に前記所定操作方法を報知する制御を行い得る一方、前記第1遊技状態において前記第2遊技が開始された場合と、前記第2遊技状態において前記第2遊技が開始された場合と、に前記所定操作方法を報知する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4805】

本遊技機によれば、第1遊技状態及び第2遊技状態では、第1遊技を行った際に役の抽選結果が所定結果となった場合、所定入賞を成立させることができる所定操作方法が報知され得る一方、第2遊技を行った際に役の抽選結果が所定結果となった場合、所定操作方法が報知されない。かかる構成とすることにより、第1遊技状態から第2遊技状態に移行した場合に、操作方法が報知された場合に当該操作方法に従うという遊技の規則性を変えることなく、第2遊技状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、第2遊技

10

20

30

40

50

期間を所謂完走させることが可能となる遊技状態として第2遊技状態を機能させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4806】

遊技機19A12. 第1賭数(3枚)を設定した第1遊技と、第2賭数(2枚)を設定した第2遊技と、を行うことが可能な遊技機において、

第1遊技状態(報知モード)では、前記第1遊技の遊技結果のみに基づいた第1結果情報(報知差枚数カウンタの値)を用いて、前記第1遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、

特定条件を満たした遊技(エンディングモード、MY期間)では、前記第1遊技の遊技結果と前記第2遊技の遊技結果とに基づいた第2結果情報(差枚数カウンタの値、MYカウンタの値)を用いて、前記第1遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4807】

本遊技機によれば、第1遊技状態では、第1遊技の遊技結果のみに基づいた第1結果情報を用いて、第1遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、特定条件を満たした遊技では、第1遊技の遊技結果と第2遊技の遊技結果とに基づいた第2結果情報を用いて、第1遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、そのときの遊技に応じて適切な終了判定を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4808】

遊技機19B1. 第1賭数(3枚)を設定した第1遊技と、第2賭数(2枚)を設定した第2遊技と、を行うことが可能な遊技機において、

第1遊技状態(報知モード)では、前記第1遊技の遊技結果を反映させる制御を行い、第2遊技状態(エンディングモード)では、前記第1遊技の遊技結果と前記第2遊技の遊技結果との両方を反映させる制御を行う所定制御手段(表示制御装置81の残り枚数表示機能)を備えたことを特徴とする遊技機。

【4809】

本遊技機によれば、第1遊技状態では、第1遊技の遊技結果を反映させる制御が行われ、第2遊技状態では、第1遊技の遊技結果と第2遊技の遊技結果との両方を反映させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、そのときの遊技状態に応じて適切な遊技結果の反映を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4810】

遊技機19B2. 上記遊技機19B1において、前記所定制御手段は、前記第1遊技状態である場合、前記第1遊技状態が終了するまでの第1残り情報(残り枚数)を表示手段(補助表示部65)に表示させる制御を行い、前記第2遊技状態である場合、前記第2遊技状態が終了するまでの第2残り情報(残り枚数)を前記表示手段に表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4811】

本遊技機によれば、第1遊技状態である場合、第1遊技状態が終了するまでの第1残り情報を表示手段に表示させる制御が行われ、第2遊技状態である場合、第2遊技状態が終了するまでの第2残り情報を表示手段に表示させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、それぞれの遊技状態において終了までに要する遊技回数や遊技時間等の目安を遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4812】

遊技機19B3. 上記遊技機19B2において、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行させる状態移行手段(主制御装置101のエンディングモード移行機能S191003)を備え、少なくとも前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行した初回の遊技回では、前記第2残り情報が前記表示手段に表示されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4813】

本遊技機によれば、少なくとも第1遊技状態から第2遊技状態に移行した初回の遊技回では、第2遊技状態が終了するまでの第2残り情報が表示手段に表示されない。かかる構成とすることにより、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。確かに、第1遊技状態から第2遊技状態に移行した初回の遊技回から、第2残り情報を表示手段に表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第1残り情報が第2残り情報に切り替わったことに対して遊技者が困惑する可能性が考えられる。また特に、第1残り情報と第2残り情報の単位が同一である場合には、第2遊技状態の最初に表示した第2残り情報が、第1遊技状態の最後に表示した第1残り情報より少ないものであった場合、遊技者が困惑するのみならず不信感を抱いてしまう可能性が懸念されるからである。

10

【4814】

遊技機19B4. 上記遊技機19B3において、前記所定制御手段は、前記第2遊技状態において複数回の遊技を行った場合に成立させることが可能となる特定条件（残り枚数50以下）が成立した場合、前記第2残り情報を前記表示手段に表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4815】

本遊技機によれば、第2残り情報は、第2遊技状態において複数回の遊技を行った場合に成立させることが可能となる特定条件が成立した場合に表示される。かかる構成とすることにより、第1残り情報が表示されてから第2残り情報が表示されるまでの間に複数の遊技回を挟むことが可能となり、遊技者が困惑する機会を低減することが可能となる。

20

【4816】

遊技機19B5. 上記遊技機19B3又は遊技機19B4において、前記第1残り情報の単位と、前記第2残り情報の単位と、が同一であることを特徴とする遊技機。

【4817】

本遊技機によれば、第1残り情報の単位と、第2残り情報の単位と、が同一であるため、第1遊技状態から第2遊技状態に移行した場合に第1残り情報を表示した次遊技回から第2残り情報を表示した場合、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくとも第1遊技状態から第2遊技状態に移行した初回の遊技回では第2残り情報が表示手段に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4818】

遊技機19B6. 上記遊技機19B5において、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行する場合には、前記第1遊技状態の最後の遊技回において前記第1残り情報が0とならないことを特徴とする遊技機。

30

【4819】

本遊技機によれば、第1遊技状態から第2遊技状態に移行する場合には、第1遊技状態の最後の遊技回において第1残り情報が0とならない。かかる構成においては、第2遊技状態の最初の遊技回から第2残り情報を表示した場合、第1遊技状態の最後の遊技回で表示した第1残り情報と、第2遊技状態の最初の遊技回で表示する第2残り情報と、にずれが生じる可能性が高くなり、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくとも第1遊技状態から第2遊技状態に移行した初回の遊技回では第2残り情報が表示手段に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

40

【4820】

遊技機19B7. 上記遊技機19B6において、前記第1残り情報が0となった場合、前記第2遊技状態に移行させることなく前記第1遊技状態を終了させる第1遊技状態終了手段（主制御装置101の有利区間終了機能S190806～S190808）を備えることを特徴とする遊技機。

【4821】

本遊技機によれば、第1残り情報が0となった場合、第2遊技状態に移行することなく第1遊技状態が終了する。かかる構成とすることにより、第1残り情報が0となる前に第2遊技状態に移行することを期待させながら、第1遊技状態下での遊技を行わせることが

50

可能となり、第1遊技状態下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

【4822】

遊技機19B8. 上記遊技機19B5乃至遊技機19B7のいずれかにおいて、前記第1残り情報と、前記第2残り情報と、は、前記表示手段の等しい位置に表示されることを特徴とする遊技機。

【4823】

本遊技機によれば、第1残り情報と、第2残り情報と、は、表示手段の等しい位置に表示される。かかる構成とすることにより、第1遊技状態である場合と、第2遊技状態である場合と、において、表示手段の所定の位置に視線を向ければ残り情報を確認することが可能となり、残り情報を確認する際の視認性を向上させることが可能となる。かかる一方、第2遊技状態の最初の遊技回から第2残り情報を表示した場合には、第1遊技状態の最後の遊技回で表示した第1残り情報と、第2遊技状態の最初の遊技回で表示する第2残り情報と、にずれが生じる可能性が高くなり、遊技者が困惑する可能性が懸念される。しかしながら、少なくとも第1遊技状態から第2遊技状態に移行した初回の遊技回では第2残り情報が表示手段に表示されない構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4824】

遊技機19B9. 上記遊技機19B2乃至遊技機19B8のいずれかにおいて、前記第1遊技状態である場合、当該第1遊技状態に移行してからの遊技価値の増加数に関わる増加情報を前記表示手段に表示させる制御を行う増加情報表示制御手段を備え、前記増加情報表示制御手段は、前記第1遊技状態から前記第2遊技状態に移行した場合、前記増加情報を前記表示手段に継続して表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4825】

本遊技機によれば、第1遊技状態である場合、当該第1遊技状態に移行してからの遊技価値の増加数に関わる増加情報が表示手段に表示される。そして、第1遊技状態から第2遊技状態に移行した場合には、増加情報が表示手段に継続して表示される。かかる構成とすることにより、第1遊技状態から第2遊技状態に移行した場合に、第1遊技状態に移行した以降に遊技者が獲得した遊技価値数を遊技者に把握させることが可能となり、第2遊技状態における遊技者の満足感を高めることが可能となる。

【4826】

遊技機19B10. 上記遊技機19B9において、前記増加情報表示制御手段は、前記第1遊技の遊技結果と前記第2遊技の遊技結果との両方を反映させた結果を前記増加情報として前記表示手段に表示させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4827】

本遊技機によれば、第1遊技の遊技結果と第2遊技の遊技結果との両方を反映させた結果が増加情報として表示手段に表示されるため、仮に第1遊技状態において第1遊技ではなく第2遊技を行った場合であっても、遊技者が獲得した遊技価値数の変化を遊技者に把握させることが可能となる。

【4828】

遊技機19B11. 上記遊技機19B2乃至遊技機19B10のいずれかにおいて、前記第1遊技状態では、前記第1遊技の遊技結果のみに基づいた第1結果情報を用いて、前記第1遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、前記第2遊技状態では、前記第1遊技の遊技結果と前記第2遊技の遊技結果とに基づいた第2結果情報を用いて、前記第2遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4829】

本遊技機によれば、第1遊技状態では、第1遊技の遊技結果のみに基づいた第1結果情報を用いて、第1遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能であり、第2遊技状態では、第1遊技の遊技結果と第2遊技の遊技結果とに基づいた第2結果情報を用いて、第2遊技状態を終了させるか否かを判定することが可能な構成となっている。かかる構成

とすることにより、そのときの遊技状態に応じて適切な終了判定を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4830】

遊技機19B12. 第1賭数(3枚)を設定した第1遊技と、第2賭数(2枚)を設定した第2遊技と、を行うことが可能な遊技機において、

第1遊技状態(報知モード)では、前記第1遊技の遊技結果を反映させる制御を行い、特定条件を満たした遊技(エンディングモード、MY期間)では、前記第1遊技の遊技結果と前記第2遊技の遊技結果との両方を反映させる制御を行う所定制御手段(表示制御装置81の残り枚数表示機能)を備えたことを特徴とする遊技機。

【4831】

本遊技機によれば、第1遊技状態では、第1遊技の遊技結果を反映させる制御が行われ、特定条件を満たした遊技では、第1遊技の遊技結果と第2遊技の遊技結果との両方を反映させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、そのときの遊技状態に応じて適切な遊技結果の反映を行うことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4832】

なお、上記遊技機19A群～上記遊技機19B群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機19群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機18群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【4833】

遊技機20A1. 特定遊技状態(報知モードA)において所定の特典(報知モードB移行、報知モードBのゲーム数上乘せ)を付与すると決定する付与決定手段(主制御装置101の移行フラグ設定機能S200206、S200212及び上乘せゲーム数加算機能S200303)と、

前記付与決定手段が前記所定の特典を付与すると決定した場合、当該決定結果を報知する報知手段(補助表示部65)とを備え、

前記付与決定手段が、第1遊技回(移行抽選当選ゲーム)と、前記第1遊技回より後の第2遊技回(B上乘せ抽選当選ゲーム)と、に前記所定の特典を付与すると決定した場合、前記報知手段を、前記第2遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第1遊技回における決定結果を報知可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4834】

本遊技機によれば、付与決定手段が、第1遊技回と、第1遊技回より後の第2遊技回と、に所定の特典を付与すると決定した場合、第2遊技回における所定の特典付与の決定を契機として、第1遊技回における決定結果が報知されることがある。かかる構成とすることにより、第1遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

【4835】

以上の結果、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4836】

遊技機20A2. 上記遊技機20A1において、前記付与決定手段は、前記第1遊技回において第1特定特典(報知モードB移行)を付与すると決定した場合、前記第2遊技回において前記第1特定特典と種別の異なる第2特定特典(報知モードBのゲーム数上乘せ)を付与すると決定することを特徴とする遊技機。

【4837】

本遊技機によれば、付与決定手段は、第1遊技回において第1特定特典を付与すると決定した場合、第2遊技回において第1特定特典と種別の異なる第2特定特典を付与すると決定する。かかる構成とすることにより、第1特定特典が付与されることの報知タイミングを、第2特定特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

10

20

30

40

50

【4838】

遊技機20A3. 上記遊技機20A2において、前記付与決定手段は、前記第1特定特典を付与すると決定するまで、前記第2特定特典を付与する決定を行わないことを特徴とする遊技機。

【4839】

本遊技機によれば、付与決定手段は、第1特定特典を付与すると決定するまで、第2特定特典を付与する決定を行わない。かかる構成においては、特定遊技状態の如何なるタイミングで第1特定特典を付与する決定がなされるかにより、第2特定特典を付与する決定がなされる期待値が変化することとなる。そこで、第1特定特典が付与されることを、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機として報知可能な構成とすることにより、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【4840】

遊技機20A4. 上記遊技機20A3において、前記特定遊技状態は、前記付与決定手段が付与すると決定した特典の付与を契機として終了しないことを特徴とする遊技機。

【4841】

本遊技機によれば、特定遊技状態は、付与決定手段が付与すると決定した特典の付与を契機として終了しない。かかる構成とすることにより、第1特定特典が付与されることの報知タイミングをずらすことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第2特定特典の付与を契機として特定遊技状態が終了する構成とした場合には、第1特定特典を付与する決定がなされたことを可能な限り早く報知することが望ましくなり、第1特定特典を付与する決定がなされたことの報知タイミングに制約が生じてしまうからである。

20

【4842】

遊技機20A5. 上記遊技機20A4において、前記第1特定特典及び前記第2特定特典は、前記特定遊技状態の終了後に付与される特典であることを特徴とする遊技機。

【4843】

本遊技機によれば、第1特定特典及び第2特定特典は、特定遊技状態の終了後に付与される特典である。かかる構成においては、仮に第1特定特典を付与する決定がなされたことを特定遊技状態下で報知できなかった場合であっても、特定遊技状態の終了後等に報知すればよい。故に、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【4844】

遊技機20A6. 上記遊技機20A1乃至遊技機20A5のいずれかにおいて、前記付与決定手段が第1遊技回（移行抽選当選ゲーム）において前記所定の特典を付与すると決定する一方、前記報知手段が前記第1遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として前記付与決定手段の決定結果を報知せず、前記付与決定手段が前記第1遊技回より後の第2遊技回（B上乗せ抽選当選ゲーム）において前記所定の特典を付与すると決定した場合、前記報知手段は、前記第2遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第1遊技回における決定結果を報知し得ることを特徴とする遊技機。

【4845】

本遊技機によれば、付与決定手段が第1遊技回において所定の特典を付与すると決定する一方、報知手段が第1遊技回における付与決定手段の決定を契機として付与決定手段の決定結果を報知せず、付与決定手段が第1遊技回より後の第2遊技回において所定の特典を付与すると決定した場合、報知手段は、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第1遊技回における決定結果を報知することがある。かかる構成とすることにより、第1遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

40

【4846】

遊技機20A7. 上記遊技機20A6において、前記報知手段は、前記第2遊技回における役の抽選結果が第1規定結果（強チェリー当選）であった場合、前記第2遊技回にお

50

ける前記付与決定手段の決定を契機として、前記第1遊技回における決定結果を報知し、前記第2遊技回における決定結果を報知しないことを特徴とする遊技機。

【4847】

本遊技機によれば、第2遊技回における役の抽選結果が第1規定結果であった場合、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第1遊技回における決定結果が報知され、第2遊技回における決定結果が報知されない。かかる構成とすることにより、第2遊技回における決定結果の報知タイミングを後にずらすことが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【4848】

遊技機20A8. 上記遊技機20A7において、前記報知手段は、前記第1遊技回における前記役の抽選結果が前記第1規定結果であった場合、前記第1遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第1遊技回における決定結果を報知することを特徴とする遊技機。

10

【4849】

本遊技機によれば、第1遊技回における役の抽選結果が第1規定結果であった場合、第1遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第1遊技回における決定結果が報知される。つまり、役の抽選結果が第1規定結果となった遊技回において付与決定手段が所定の特典を付与すると決定した場合には、当該決定を契機として、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機とした場合と同じ報知が行われる。かかる構成とすることにより、役の抽選結果が第1規定結果となって付与決定手段の決定結果が報知された場合に、未報知の決定結果があることを期待させることが可能となり、特定遊技状態下での遊技が単調化することを抑制することが可能となる。

20

【4850】

遊技機20A9. 上記遊技機20A6乃至遊技機20A8のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記第2遊技回における役の抽選結果が第2規定結果（弱スイカ当選）であった場合、前記第2遊技回における前記付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件（疑似遊技における7揃い）が成立すれば、前記第1遊技回における決定結果を報知する一方で前記第2遊技回における決定結果を報知せず、前記特定報知条件が成立しなければ、前記第1遊技回における決定結果と前記第2遊技回における決定結果とを共に報知しないことを特徴とする遊技機。

30

【4851】

本遊技機によれば、第2遊技回における役の抽選結果が第2規定結果であった場合、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件が成立すれば、第1遊技回における決定結果が報知される一方で第2遊技回における決定結果が報知されず、特定報知条件が成立しなければ、第1遊技回における決定結果と第2遊技回における決定結果とが共に報知されない。かかる構成とすることにより、第2遊技回における決定結果の報知タイミングを後にずらすことが可能となることに加えて、特定報知条件の成立有無によって第1遊技回における決定結果の報知タイミングをさらに後にずらすことが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【4852】

遊技機20A10. 上記遊技機20A9において、前記報知手段は、前記第1遊技回における前記役の抽選結果が前記第2規定結果であった場合、前記第1遊技回における前記付与決定手段の決定を契機とした前記特定報知条件が成立すれば、前記第1遊技回における決定結果を報知し、前記特定報知条件が成立しなければ、前記第1遊技回における決定結果を報知しないことを特徴とする遊技機。

40

【4853】

本遊技機によれば、第1遊技回における役の抽選結果が第2規定結果であった場合、第1遊技回における付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件が成立すれば、第1遊技回における決定結果が報知され、特定報知条件が成立しなければ、第1遊技回における決定結果が報知されない。かかる構成とすることにより、特定報知条件の成立有無によって

50

第1遊技回における決定結果の報知タイミングを変化させることが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【4854】

遊技機20A11. 上記遊技機20A9又は遊技機20A10において、複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）が特定操作方法（「白7」図柄が中ラインL2上に疑似停止するタイミングでストップスイッチ42～44を操作する操作方法）で操作された場合、前記特定報知条件が成立し、前記複数の停止操作手段が前記特定操作方法以外の操作方法で操作された場合、前記特定報知条件が成立しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4855】

本遊技機によれば、特定報知条件の成立有無が遊技者による複数の停止操作手段の操作方法によって決定されるため、第1遊技回における決定結果の報知タイミングに遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4856】

遊技機20A12. 上記遊技機20A6乃至遊技機20A11のいずれかにおいて、前記報知手段は、前記第2遊技回における役の抽選結果が第3規定結果（弱チェリー当選）であった場合、前記第2遊技回における前記付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件（疑似遊技における7揃い）が成立すれば、前記第1遊技回における決定結果と、前記第2遊技回における決定結果と、を共に報知し、前記特定報知条件が成立しなければ、前記第1遊技回における決定結果を報知する一方で前記第2遊技回における決定結果を報知しないことを特徴とする遊技機。

【4857】

本遊技機によれば、第2遊技回における役の抽選結果が第3規定結果であった場合、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件が成立すれば、第1遊技回における決定結果と、第2遊技回における決定結果と、が共に報知され、特定報知条件が成立しなければ、第1遊技回における決定結果を報知する一方で第2遊技回における決定結果が報知されない。かかる構成とすることにより、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機として第1遊技回における決定結果を報知しつつ、特定報知条件の成立有無によって第2遊技回における決定結果の報知タイミングを変化させることが可能となる。以上の結果、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【4858】

遊技機20A13. 上記遊技機20A12において、前記役の抽選結果が前記第3規定結果となった遊技回が前記第1遊技回となる事象が発生しないことを特徴とする遊技機。

【4859】

本遊技機によれば、付与決定手段が所定の特典を付与すると決定した後でなければ、役の抽選結果が第3規定結果となった遊技回で付与決定手段が所定の特典を付与すると決定しない。かかる構成においては、役の抽選結果が第3規定結果となった遊技回で付与決定手段が所定の特典を付与すると決定し、当該決定を契機として報知を行った場合には、それ以前に付与決定手段が所定の特典を付与すると決定していたことが確定することとなる。そこで、かかる場合には、特定報知条件の成立有無に関わらず、第1遊技回における決定結果を報知する構成とすることにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4860】

遊技機20A14. 上記遊技機20A12又は遊技機20A13において、複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）が特定操作方法（「白7」図柄が中ラインL2上に疑似停止するタイミングでストップスイッチ42～44を操作する操作方法）で操作された場合、前記特定報知条件が成立し、前記複数の停止操作手段が前記特定操作方法以外の操作方法で操作された場合、前記特定報知条件が成立しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4861】

本遊技機によれば、特定報知条件の成立有無が遊技者による複数の停止操作手段の操作方法によって決定されるため、第2遊技回における決定結果の報知タイミングに遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4862】

遊技機20B1．特定遊技状態（報知モードA）において所定の特典（報知モードB移行、報知モードBのゲーム数上乘せ）を付与すると決定する付与決定手段（主制御装置101の移行フラグ設定機能S200206，S200212及び上乘せゲーム数加算機能S200303）と、

前記付与決定手段が前記所定の特典を付与すると決定した場合、当該決定結果を報知する報知手段（補助表示部65）とを備え、

前記付与決定手段が、第1遊技回（移行抽選当選ゲーム）と、前記第1遊技回より後の第2遊技回（B上乘せ抽選当選ゲーム）と、に前記所定の特典を付与すると決定した場合、前記報知手段を、前記第1遊技回における決定結果と、前記第2遊技回における決定結果と、を共に報知可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4863】

本遊技機によれば、付与決定手段が、第1遊技回と、第1遊技回より後の第2遊技回と、に所定の特典を付与すると決定した場合、第1遊技回における決定結果と、第2遊技回における決定結果と、が共に報知されることがある。かかる構成とすることにより、第1遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

【4864】

以上の結果、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4865】

遊技機20B2．上記遊技機20B1において、前記報知手段を、前記第2遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第1遊技回における決定結果と、前記第2遊技回における決定結果と、を共に報知可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4866】

本遊技機によれば、付与決定手段が、第1遊技回と、第1遊技回より後の第2遊技回と、に所定の特典を付与すると決定した場合、第2遊技回における所定の特典付与の決定を契機として、第1遊技回における決定結果と、第2遊技回における決定結果と、が共に報知されることがある。かかる構成とすることにより、第1遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

【4867】

遊技機20B3．上記遊技機20B2において、前記付与決定手段は、前記第1遊技回において第1特定特典（報知モードB移行）を付与すると決定した場合、前記第2遊技回において前記第1特定特典と種別の異なる第2特定特典（報知モードBのゲーム数上乘せ）を付与すると決定することを特徴とする遊技機。

【4868】

本遊技機によれば、付与決定手段は、第1遊技回において第1特定特典を付与すると決定した場合、第2遊技回において第1特定特典と種別の異なる第2特定特典を付与すると決定する。かかる構成とすることにより、第1特定特典が付与されることの報知タイミングを、第2特定特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。また、種別の異なる複数の特典を共に報知可能な構成とする構成とすることにより、遊技者の達成感や優越感を飛躍的に高めることが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4869】

遊技機20B4．上記遊技機20B3において、前記付与決定手段は、前記第1特定特

10

20

30

40

50

典を付与すると決定するまで、前記第2特定特典を付与する決定を行わないことを特徴とする遊技機。

【4870】

本遊技機によれば、付与決定手段は、第1特定特典を付与すると決定するまで、第2特定特典を付与する決定を行わない。かかる構成においては、特定遊技状態の如何なるタイミングで第1特定特典を付与する決定がなされるかにより、第2特定特典を付与する決定がなされる期待値が変化することとなる。そこで、第1特定特典が付与されることを、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機として報知可能な構成とすることにより、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4871】

遊技機20B5. 上記遊技機20B4において、前記特定遊技状態は、前記付与決定手段が付与すると決定した特典の付与を契機として終了しないことを特徴とする遊技機。

【4872】

本遊技機によれば、特定遊技状態は、付与決定手段が付与すると決定した特典の付与を契機として終了しない。かかる構成とすることにより、第1特定特典が付与されることの報知タイミングをずらすことが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第2特定特典の付与を契機として特定遊技状態が終了する構成とした場合には、第1特定特典を付与する決定がなされたことを可能な限り早く報知することが望ましくなり、第1特定特典を付与する決定がなされたことの報知タイミングに制約が生じてしまうからである。

【4873】

遊技機20B6. 上記遊技機20B5において、前記第1特定特典及び前記第2特定特典は、前記特定遊技状態の終了後に付与される特典であることを特徴とする遊技機。

【4874】

本遊技機によれば、第1特定特典及び第2特定特典は、特定遊技状態の終了後に付与される特典である。かかる構成においては、仮に第1特定特典を付与する決定がなされたことを特定遊技状態下で報知できなかった場合であっても、特定遊技状態の終了後等に報知すればよい。故に、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4875】

遊技機20B7. 上記遊技機20B1乃至遊技機20B6のいずれかにおいて、前記付与決定手段が第1遊技回（移行抽選当選ゲーム）において前記所定の特典を付与すると決定する一方、前記報知手段が前記第1遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として前記付与決定手段の決定結果を報知せず、前記付与決定手段が前記第1遊技回より後の第2遊技回（B上乗せ抽選当選ゲーム）において前記所定の特典を付与すると決定した場合、前記報知手段は、前記第2遊技回における前記付与決定手段の決定を契機として、前記第1遊技回における決定結果と、前記第2遊技回における決定結果と、を共に報知し得ることを特徴とする遊技機。

【4876】

本遊技機によれば、付与決定手段が第1遊技回において所定の特典を付与すると決定する一方、報知手段が第1遊技回における付与決定手段の決定を契機として付与決定手段の決定結果を報知せず、付与決定手段が第1遊技回より後の第2遊技回において所定の特典を付与すると決定した場合、報知手段は、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第1遊技回における決定結果と、第2遊技回における決定結果と、を共に報知することがある。かかる構成とすることにより、第1遊技回における決定結果の報知タイミングを、付与決定手段が次に所定の特典を付与すると決定したタイミングにずらすことが可能となる。

【4877】

遊技機20B8. 上記遊技機20B7において、前記報知手段は、前記第2遊技回における役の抽選結果が特定結果（強スイカ当選）であった場合、前記第2遊技回における前

10

20

30

40

50

記付与決定手段の決定を契機として、前記第1遊技回における決定結果と、前記第2遊技回における決定結果と、を共に報知することを特徴とする遊技機。

【4878】

本遊技機によれば、第2遊技回における役の抽選結果が特定結果であった場合、第2遊技回における付与決定手段の決定を契機として、第1遊技回における決定結果と、第2遊技回における決定結果と、が共に報知される。かかる構成とすることにより、第2遊技回における役の抽選結果に応じて第1遊技回における決定結果と、第2遊技回における決定結果と、を共に報知することが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【4879】

遊技機20B9. 上記遊技機20B8において、前記報知手段は、前記第1遊技回における前記役の抽選結果が前記特定結果であった場合、前記第1遊技回における前記付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件（疑似遊技における7揃い）が成立すれば、前記第1遊技回における決定結果を報知し、前記特定報知条件が成立しなければ、前記第1遊技回における決定結果を報知しないことを特徴とする遊技機。

【4880】

本遊技機によれば、第1遊技回における役の抽選結果が特定結果であった場合、第1遊技回における付与決定手段の決定を契機とした特定報知条件が成立すれば、第1遊技回における決定結果が報知され、特定報知条件が成立しなければ、第1遊技回における決定結果が報知されない。かかる構成とすることにより、特定報知条件の成立有無によって第1遊技回における決定結果の報知タイミングを変化させることが可能となり、付与決定手段の決定結果を報知するタイミングの多様化を図ることが可能となる。

【4881】

遊技機20B10. 上記遊技機20B9において、複数の停止操作手段（ストップスイッチ42～44）が特定操作方法（「白7」図柄が中ラインL2上に疑似停止するタイミングでストップスイッチ42～44を操作する操作方法）で操作された場合、前記特定報知条件が成立し、前記複数の停止操作手段が前記特定操作方法以外の操作方法で操作された場合、前記特定報知条件が成立しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4882】

本遊技機によれば、特定報知条件の成立有無が遊技者による複数の停止操作手段の操作方法によって決定されるため、第1遊技回における決定結果の報知タイミングに遊技者を積極参加させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4883】

なお、上記遊技機20A群～上記遊技機20B群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機20群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機19群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【4884】

遊技機21A1. 特定遊技状態（報知モード）下でなされた遊技に関わる特定遊技情報（例えば消化ゲーム数）を表示可能な表示手段（補助表示部65）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置101）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記表示手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置81）とを備えた遊技機において、

前記メイン制御手段から送信された特定コマンド（開始コマンド）を受信できない状況となり、前記特定遊技状態下で実際になされた遊技と、前記サブ制御手段側で把握している特定遊技情報と、にずれが生じた場合、その後の遊技回で前記特定コマンドを受信できる状況に復帰したとしても、前記特定遊技情報に生じたずれが修正されることなく保持される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4885】

本遊技機によれば、メイン制御手段から送信された特定コマンドを受信できない状況となり、特定遊技状態で実際になされた遊技と、サブ制御手段側で把握している特定遊技情報と、にずれが生じた場合、その後の遊技回で特定コマンドを受信できる状況に復帰したとしても、特定遊技情報に生じたずれが修正されることなく保持される。かかる構成とすることにより、特定遊技情報の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、サブ制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、サブ制御手段の記憶容量に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【４８８６】

以上の結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８８７】

なお、「前記メイン制御手段から送信された特定コマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【４８８８】

遊技機２１Ａ２．上記遊技機２１Ａ１において、前記サブ制御手段は、前記特定遊技情報を記憶する記憶手段（消化ゲーム数カウンタ）と、前記特定コマンドを受信した場合、前記記憶手段に記憶された特定遊技情報を更新する更新手段（消化ゲーム数カウンタ値変更機能Ｓ２１０１０４，Ｓ２１０１０７）と、表示条件（報知モードへの移行）が成立した場合、前記表示手段に前記特定遊技情報を表示する制御を行う制御手段（消化ゲーム数表示機能Ｓ２１０１０５，Ｓ２１０１０８）と、を備え、所定遊技回で前記特定コマンドを受信できない状況となり、前記所定遊技回の次遊技回で前記特定コマンドを受信できる状況となった場合、前記所定遊技回の遊技が前記特定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８８９】

本遊技機によれば、所定遊技回で特定コマンドを受信できない状況となり、所定遊技回の次遊技回で特定コマンドを受信できる状況となった場合、所定遊技回の遊技が特定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、特定遊技情報と対応する先の遊技回の遊技を示す情報を特定コマンドに含める必要がなくなるため、サブ制御手段側の特定遊技情報の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となるのみならず、メイン制御手段側の特定コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることも可能となる。

【４８９０】

遊技機２１Ａ３．上記遊技機２１Ａ２において、前記特定コマンドを、前記特定遊技情報と対応する情報が含まれない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８９１】

本遊技機によれば、特定コマンドには特定遊技情報と対応する情報が含まれないため、メイン制御手段側の特定コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。この結果、メイン制御手段の記憶容量に生じた空きに遊技性に関わるデータ等を記憶することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８９２】

遊技機２１Ａ４．上記遊技機２１Ａ３において、前記メイン制御手段を、前記特定遊技情報と対応する情報を含むコマンドを前記サブ制御手段に送信しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【４８９３】

本遊技機によれば、メイン制御手段から特定遊技情報と対応する情報を含むコマンドをサブ制御手段に送信しないため、メイン制御手段側のコマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となる。この結果、メイン制御手段の記憶容量に生じた空きに遊技性に関わるデータ等を記憶することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４８９４】

遊技機２１Ａ５．上記遊技機２１Ａ４において、前記特定遊技情報は、前記特定遊技状

10

20

30

40

50

態の終了条件に関わる情報とは異なることを特徴とする遊技機。

【4895】

本遊技機によれば、特定遊技情報が特定遊技状態の終了条件に関わる情報とは異なるものであるため、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。

【4896】

遊技機21A6．上記遊技機21A2乃至遊技機21A5のいずれかにおいて、前記特定遊技情報は、前記特定遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報であることを特徴とする遊技機。

【4897】

本遊技機によれば、特定遊技情報が特定遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報であるため、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、特定遊技情報を、特定遊技状態が終了するまでの残り遊技回数を示す情報とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定遊技情報にずれが生じた場合、1以上の値が特定遊技情報として表示されている状況で特定遊技状態が終了することとなり、遊技者が不快感を抱く可能性が懸念される。一方、特定遊技情報を特定遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報とした場合には、表示されている特定遊技情報よりも多くの遊技を特定遊技状態下で行っていることとなるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【4898】

遊技機21A7．上記遊技機21A6において、前記特定遊技状態は、前記特定遊技状態下で付与した遊技価値数に基づいて終了することを特徴とする遊技機。

【4899】

本遊技機によれば、特定遊技情報は、特定遊技状態下でなされた遊技回数を示す情報であって、特定遊技状態は、当該特定遊技状態下で付与した遊技価値数に基づいて終了する。かかる構成においては、特定遊技情報と、特定遊技状態の終了条件と、の関連性が低いため、仮に特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者への影響を軽微なものとするのが可能となる。この結果、特定遊技情報の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図りつつ、サブ制御手段の記憶容量に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することで補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【4900】

遊技機21A8．上記遊技機21A1において、前記サブ制御手段は、前記特定遊技情報を記憶する記憶手段（獲得枚数カウンタ）と、前記特定コマンドを受信した場合、前記記憶手段に記憶された特定遊技情報を更新する更新手段（獲得枚数カウンタ値変更機能S210205，S210208）と、表示条件（報知モードへの移行）が成立した場合、前記表示手段に前記特定遊技情報を表示する制御を行う制御手段（獲得枚数表示機能S210206，S210209）と、を備え、所定遊技回で前記特定コマンドを受信できない状況となり、前記所定遊技回の次遊技回で前記特定コマンドを受信できる状況となった場合、前記所定遊技回の遊技が前記特定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4901】

本遊技機によれば、所定遊技回で特定コマンドを受信できない状況となり、所定遊技回の次遊技回で特定コマンドを受信できる状況となった場合、所定遊技回の遊技が特定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、特定遊技情報と対応する先の遊技回の遊技を示す情報を特定コマンドに含める必要がなくなるため、サブ制御手段側の特定遊技情報の表示制御に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となるのみならず、メイン制御手段側の特定コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることも可能となる。

【4902】

遊技機21A9．上記遊技機21A8において、前記特定コマンドを、当該特定コマンドが送信される遊技回の特定遊技結果（ベット数）を示す結果情報が含まれる構成とし、

10

20

30

40

50

前記更新手段を、前記特定コマンドを受信した場合、前記記憶手段に記憶された特定遊技情報を前記結果情報に基づいて更新する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4903】

本遊技機によれば、特定コマンドには、当該特定コマンドが送信される遊技回の特定遊技結果を示す結果情報が含まれている。サブ制御手段は、特定コマンドを受信した場合、記憶手段に記憶された特定遊技情報を、受信した特定コマンドに含まれる結果情報に基づいて更新する。かかる構成とすることにより、先の遊技回の特定遊技結果をメイン制御手段側で記憶しておく必要がなくなるため、メイン制御手段側の特定コマンドに関わる処理構成の簡素化を図ることも可能となる。この結果、メイン制御手段の記憶容量に生じた空きに遊技性に関わるデータ等を記憶することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【4904】

遊技機21A10. 上記遊技機21A9において、前記特定遊技情報は、前記特定遊技状態の終了条件に関わる情報とは異なることを特徴とする遊技機。

【4905】

本遊技機によれば、特定遊技情報が特定遊技状態の終了条件に関わる情報とは異なるものであるため、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。

【4906】

遊技機21A11. 上記遊技機21A8乃至遊技機21A10のいずれかにおいて、前記特定遊技情報は、前記特定遊技状態下で獲得した遊技価値数を示す情報であることを特徴とする遊技機。

20

【4907】

本遊技機によれば、特定遊技情報は特定遊技状態下で獲得した遊技価値数を示す情報であるため、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、特定遊技情報を、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる残り遊技価値数を示す情報とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定遊技情報にずれが生じた場合、1以上の値が特定遊技情報として表示されている状況で特定遊技状態が終了することとなり、遊技者が不快感を抱く可能性が懸念される。一方、特定遊技情報を特定遊技状態下で獲得した遊技価値数を示す情報とした場合には、表示されている特定遊技情報よりも多くの遊技価値を特定遊技状態下で獲得していることとなるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【4908】

遊技機21A12. 上記遊技機21A11において、前記特定遊技状態を、前記特定遊技状態下で付与した遊技価値数に基づいて終了する構成とし、前記表示手段を、前記特定遊技状態下で獲得できる残り遊技価値数を示す残り数情報（残り枚数）を表示可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【4909】

本遊技機によれば、特定遊技状態は、特定遊技状態下で付与した遊技価値数に基づいて終了し、表示手段は、特定遊技状態下で獲得できる残り遊技価値数を示す残り数情報を表示可能となっている。かかる構成とすることにより、特定遊技情報にずれが生じた場合であっても、残り数情報を通じて特定遊技状態下で遊技可能な残り遊技を把握することができ、遊技者が不快感を抱く機会を低減することが可能となる。

40

【4910】

なお、上記遊技機21A2に係る構成と、上記遊技機21A8に係る構成と、を、文言の整合を図った上で組み合わせてもよい。具体的には、上記遊技機21A2に係る構成については第1特定遊技情報や第1更新手段等とし、上記遊技機21A8に係る構成については第2特定遊技情報や第2更新手段等とする。かかる構成とした場合であっても、上記した作用効果を奏することが期待できる。

【4911】

50

遊技機 2 1 B 1 . 特定遊技状態（報知モード）下での遊技に関わる規定遊技情報（残り枚数）を表示可能な表示手段（補助表示部 6 5）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置 1 0 1）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記表示手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置 8 1）と

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段から送信された規定コマンド（開始コマンド）を受信できない状況となり、前記特定遊技状態下で実際になされた遊技と、前記サブ制御手段側で把握している規定遊技情報と、にずれが生じた場合、その後の遊技回で前記規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合に、前記規定遊技情報に生じたずれが修正される構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【 4 9 1 2 】

本遊技機によれば、メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況となり、特定遊技状態下で実際になされた遊技と、サブ制御手段側で把握している規定遊技情報と、にずれが生じた場合、その後の遊技回で規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合に、規定遊技情報に生じたずれが修正される。かかる構成とすることにより、正確な規定遊技情報を遊技者に提供することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 4 9 1 3 】

なお、「前記メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

20

【 4 9 1 4 】

遊技機 2 1 B 2 . 上記遊技機 2 1 B 1 において、前記規定遊技情報は、前記特定遊技状態が終了するまでの残り数を示す情報であることを特徴とする遊技機。

【 4 9 1 5 】

本遊技機によれば、規定遊技情報は、特定遊技状態が終了するまでの残り数を示す情報である。かかる構成においては、メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況となって規定遊技情報にずれが生じた場合、ずれを修正せずに保持する構成とすると、1 以上の値が規定遊技情報として表示されている状況で特定遊技状態が終了することとなり、遊技者が不快感を抱く可能性が懸念される。一方、その後の遊技回で規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合に、規定遊技情報に生じたずれが修正される構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【 4 9 1 6 】

遊技機 2 1 B 3 . 上記遊技機 2 1 B 2 において、前記メイン制御手段は、前記特定遊技状態を終了させるか否かの終了判定の際に用いる終了情報（純増枚数カウンタの値）を記憶する終了情報記憶手段（純増枚数カウンタ）と、前記終了情報が規定値（0）となった場合に前記特定遊技状態を終了させる終了手段（報知モード終了処理機能 S 1 9 0 5 ~ S 1 9 0 7）と、前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる規定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与する決定を行う決定手段（上乗せ抽選に当選する機能）と、前記決定手段の決定結果に応じて前記終了情報を変更する終了情報変更手段（上乗せ枚数加算機能 S 1 8 0 7）と、を備え、前記規定コマンドを、当該規定コマンドを送信する遊技回における終了情報（純増枚数カウンタの値）を示す情報と、当該規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報と、が含まれる構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【 4 9 1 7 】

本遊技機によれば、規定コマンドには、当該規定コマンドを送信する遊技回における終了情報（純増枚数カウンタの値）を示す情報と、当該規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報と、が含まれている。かかる構成とすることにより、メイン制御手段側で規定特典を付与する決定を行った場合に、サブ制御手段側で前記決定結果を報知する補助演出を実行するための制御を行ったりすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能

50

となる。また、かかる構成においては、規定コマンドに含まれる終了情報を示す情報と、サブ制御手段側で把握している規定遊技情報と、にずれが生じた場合、規定特典を付与する決定を行った結果として生じたずれなのか、規定コマンドを受信できなかったことによって生じたずれなのか、をサブ制御手段側で判断することが可能となる。この結果、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図りつつ、規定遊技情報に生じたずれを適切な形で修正することが可能となる。

【4918】

遊技機21B4. 上記遊技機21B3において、前記サブ制御手段は、前記規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出（上乗せ演出）を実行するための制御を行う演出制御手段（上乗せ演出実行機能S210710）を備えることを特徴とする遊技機。

10

【4919】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出を実行するための制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出を通じて規定特典が付与されることを遊技者に把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4920】

なお、「報知演出を実行するための制御を行う」とは、規定コマンドを受信した遊技回で報知演出を実行する制御を行う構成のみならず、その後の所定の遊技回で報知演出を実行すべくフラグやカウンタ等の設定を行う構成も含む。

20

【4921】

遊技機21B5. 上記遊技機21B4において、前記メイン制御手段を、1の遊技回において、前記規定コマンドと、第2規定コマンド（終了コマンド）と、を前記サブ制御手段に送信する構成とし、前記第2規定コマンドを、当該第2規定コマンドを送信する遊技回における終了情報を示す情報と、当該第2規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報と、が含まれる構成としたことを特徴とする遊技機。

【4922】

本遊技機によれば、メイン制御手段からは、終了情報を示す情報と、決定手段の決定結果を示す情報と、が、規定コマンドと第2規定コマンドとによって1の遊技回に2回送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、仮に規定コマンドを受信できなかったとしても、第2規定コマンドを受信できれば、決定手段の決定結果を把握することができる。故に、規定遊技情報に生じたずれを修正するに際し、決定手段の決定結果を反映した上でずれを修正したり、決定手段の決定結果を反映することなくずれを修正したりすることが可能となり、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映するタイミングの多様化を図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【4923】

遊技機21B6. 上記遊技機21B5において、前記決定手段が前記規定特典を付与すると決定した規定遊技回において前記規定コマンドと前記第2規定コマンドとを共に受信できない状況となり、前記規定遊技回の次遊技回において前記規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、前記規定遊技回の次遊技回において、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映される構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【4924】

本遊技機によれば、決定手段が規定特典を付与すると決定した規定遊技回において規定コマンドと第2規定コマンドとを共に受信できない状況となり、規定遊技回の次遊技回において規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、規定遊技回の次遊技回において、規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映される。かかる構成とすることにより、規定遊技情報に生じたずれの修正に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、サブ制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、サブ制御手段の記憶容量に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記

50

憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【4925】

遊技機21B7. 上記遊技機21B6において、前記規定遊技回において前記規定コマンドと前記第2規定コマンドとを共に受信できない状況となり、前記規定遊技回の次遊技回において前記規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果を報知する補助演出が実行されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4926】

本遊技機によれば、規定遊技回において規定コマンドと第2規定コマンドとを共に受信できない状況となり、規定遊技回の次遊技回において規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、規定遊技回における決定手段の決定結果を報知する補助演出が実行されない。かかる構成とすることにより、規定遊技回において規定コマンドと第2規定コマンドとを共に受信できない状況となり、規定遊技回の次遊技回において規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、決定手段の決定結果を報知する補助演出が実行されていないにも関わらず規定遊技情報が増加する事象を発生させることが可能となる。この結果、サブ制御手段に予め記憶するデータ量を増加させることなく、決定手段の決定結果を報知する報知態様の多様化を図ることが可能となる。

【4927】

遊技機21B8. 上記遊技機21B5乃至遊技機21B7のいずれかにおいて、前記決定手段が前記規定特典を付与すると決定した規定遊技回において、前記規定コマンドを受信できない一方で前記第2規定コマンドを受信できる状況となった場合、少なくとも前記規定遊技回では当該規定遊技回における前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4928】

本遊技機によれば、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第2規定コマンドを受信できる状況となった場合、少なくとも規定遊技回では当該規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。規定遊技回の規定コマンドを受信できなかった場合には報知演出を実行するための制御を行うことができないため、かかる構成とすることにより、適切なタイミングで規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することが可能となる。

【4929】

遊技機21B9. 上記遊技機21B8において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第2規定コマンドを受信できる状況となり、前記第2規定コマンドを受信した場合、当該第2規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段（未報知枚数カウンタ）と、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件（残り枚数0）が成立した場合、前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知する規定報知演出（一撃演出）を実行させる制御を行う第2演出制御手段（一撃演出実行制御機能）と、を備え、前記規定報知演出にて前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知した場合、前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果が前記規定遊技情報に反映される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4930】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第2規定コマンドを受信できる状況となり、第2規定コマンドを受信した場合、当該第2規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段と、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件が成立した場合、決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知する規定報知演出を実行させる制御を行う第2演出制御手段と、を備え、規定報知演出にて決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知した場合、決定結果記憶手段に記憶された決定結果が規定遊技情報に反映される。かかる構成とすることにより、規定特典が付与される決定結果を報知演出によって報知できない場合に、規定報知条件が成立した遊技回で規定報知演出を通じて前記決定結果を報知しつつ規定遊技情報に反映

10

20

30

40

50

することが可能となる。この結果、決定手段の決定結果を報知する補助演出及びその実行タイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4931】

遊技機21B10．上記遊技機21B5乃至遊技機21B9のいずれかにおいて、前記規定遊技情報を、前記特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報とし、前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第3規定コマンド（入賞結果コマンド）を受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第3規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【4932】

本遊技機によれば、規定遊技情報は、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報である。そして、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第3規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、第3規定コマンドを受信できなかった場合であっても、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

20

【4933】

遊技機21C1．特定遊技状態（報知モード）が終了するまでの残り数を示す規定遊技情報（残り枚数）を表示可能な表示手段（補助表示部65）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置101）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記表示手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置81）と

30

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、

前記特定遊技状態を終了させるか否かの終了判定の際に用いる終了情報（純増枚数カウンタの値）を記憶する終了情報記憶手段（純増枚数カウンタ）と、

前記終了情報が規定値（0）となった場合に前記特定遊技状態を終了させる終了手段（報知モード終了処理機能S1905～S1907）と、

前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる規定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与する決定を行う決定手段（上乗せ抽選に当選する機能）と、

前記決定手段の決定結果に応じて前記終了情報を変更する終了情報変更手段（上乗せ枚数加算機能S1807）と

40

を備え、

前記サブ制御手段は、前記決定手段が前記規定特典を付与する決定を行った規定遊技回において、前記メイン制御手段から送信された規定コマンド（開始コマンド）を受信できない状況となった場合、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件（残り枚数0）が成立するまで、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果を前記規定遊技情報に反映しないことがあることを特徴とする遊技機。

【4934】

本遊技機によれば、決定手段が規定特典を付与する決定を行った規定遊技回において、メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況となった場合、規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件が成立するまで、規定遊技回における決定手段の決定結

50

果が規定遊技情報に反映されないことがある。かかる構成とすることにより、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4935】

なお、「前記メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【4936】

遊技機21C2. 上記遊技機21C1において、前記サブ制御手段は、前記規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出（上乘せ演出）を実行するための制御を行う演出制御手段（上乘せ演出実行機能S210710）を備えることを特徴とする遊技機。

10

【4937】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出を実行するための制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出を通じて規定特典が付与されることを遊技者に把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信できなかった場合には、演出制御手段による制御ができなくなってしまうため、規定特典が付与されることを報知する折角の機会を失ってしまうこととなる。そこで、かかる場合には、規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件が成立するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない構成とすることにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

20

【4938】

なお、「報知演出を実行するための制御を行う」とは、規定コマンドを受信した遊技回で報知演出を実行する制御を行う構成のみならず、その後の所定の遊技回で報知演出を実行すべくフラグやカウンタ等の設定を行う構成も含む。

【4939】

遊技機21C3. 上記遊技機21C2において、前記サブ制御手段は、前記規定報知条件が成立した場合、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果を報知する規定報知演出（一撃演出）を実行させる制御を行う第2演出制御手段（一撃演出実行制御機能）を備え、前記規定報知演出にて前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果を報知した場合、前記規定遊技回における前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映される構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【4940】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定報知条件が成立した場合、規定遊技回における決定手段の決定結果を報知する規定報知演出を実行させる制御を行う第2演出制御手段を備え、規定報知演出にて規定遊技回における決定手段の決定結果を報知した場合には、規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映される。かかる構成とすることにより、規定特典が付与される決定結果を報知演出によって報知できない場合に、規定報知条件が成立した遊技回で規定報知演出を通じて前記決定結果を報知しつつ規定遊技情報に反映することが可能となる。この結果、決定手段の決定結果を報知する補助演出及びその実行タイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【4941】

遊技機21C4. 上記遊技機21C3において、前記メイン制御手段を、1の遊技回において、前記規定コマンドと、第2規定コマンド（終了コマンド）と、を前記サブ制御手段に送信する構成とし、前記第2規定コマンドを、当該第2規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報が含まれる構成としたことを特徴とする遊技機。

50

【４９４２】

本遊技機によれば、メイン制御手段からは、決定手段の決定結果を示す情報が、規定コマンドと第２規定コマンドとによって１の遊技回に２回送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、仮に規定コマンドを受信できなかったとしても、第２規定コマンドを受信できれば、決定手段の決定結果を把握することができる。故に、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映するタイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【４９４３】

遊技機２１Ｃ５．上記遊技機２１Ｃ４において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第２規定コマンドを受信できる状況となった場合、前記第２演出制御手段による制御を行うことを特徴とする遊技機。

10

【４９４４】

本遊技機によれば、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となった場合には、規定報知条件が成立した場合に規定遊技回における決定手段の決定結果を報知する規定報知演出を実行させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、規定遊技回に規定コマンドを受信できた場合には、報知演出によって規定特典が付与されることを報知することが可能となり、規定遊技回に規定コマンドを受信できなかった場合であっても、第２規定コマンドを受信できれば規定報知演出によって規定特典が付与されることを報知することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【４９４５】

遊技機２１Ｃ６．上記遊技機２１Ｃ５において、前記規定コマンドと、前記第２規定コマンドと、を、コマンド種別を示す情報を除き、含まれる情報の種別が等しい構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９４６】

本遊技機によれば、規定コマンドと、第２規定コマンドと、は、コマンド種別を示す情報を除き、含まれる情報の種別が等しい。かかる構成とすることにより、メイン制御手段において規定コマンドや第２規定コマンドを作成する際の処理構成の簡素化を図ることが可能となり、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。

【４９４７】

遊技機２１Ｃ７．上記遊技機２１Ｃ６において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第２規定コマンドを受信できる状況となり、前記第２規定コマンドを受信した場合、当該第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段（未報知枚数カウンタ）を、前記規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段（残り枚数カウンタ）と別個に備えることを特徴とする遊技機。

30

【４９４８】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となり、第２規定コマンドを受信した場合、当該第２規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段が、規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段と別個に設けられている。かかる構成とすることにより、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第２規定コマンドを受信できる状況となった場合には、規定報知演出によって規定特典が付与されることを報知するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報とは別に記憶しておくことが可能となる。

40

【４９４９】

遊技機２１Ｃ８．上記遊技機２１Ｃ７において、前記サブ制御手段は、前記規定コマンドを受信した場合、当該規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第２記憶手段（報知枚数カウンタ）を、前記規定遊技情報記憶手段と別個に備えることを特徴とする遊技機。

50

【 4 9 5 0 】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、規定コマンドを受信した場合、当該規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第2記憶手段が、規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段と別個に設けられている。かかる構成とすることにより、規定遊技回に規定コマンドを受信した場合には、報知演出によって規定特典が付与されることを報知するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報とは別に記憶しておくことが可能となる。

【 4 9 5 1 】

遊技機 2 1 C 9 . 上記遊技機 2 1 C 8 において、前記サブ制御手段は、前記決定結果記憶手段と、前記決定結果第2記憶手段と、を別個に備えることを特徴とする遊技機。

10

【 4 9 5 2 】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、第2規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段と、規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第2記憶手段と、が別個に設けられている。かかる構成とすることにより、報知演出によって報知する規定特典と、規定報知演出によって報知する規定特典と、を別個に記憶しておくことが可能となる。

【 4 9 5 3 】

遊技機 2 1 C 1 0 . 上記遊技機 2 1 C 9 において、前記規定遊技情報を、前記特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報とし、前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第3規定コマンド（入賞結果コマンド）を受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第3規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【 4 9 5 4 】

本遊技機によれば、規定遊技情報は、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報である。そして、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第3規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、第3規定コマンドを受信できなかった場合であっても、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

30

【 4 9 5 5 】

遊技機 2 1 C 1 1 . 上記遊技機 2 1 C 1 0 において、前記規定報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において前記第3規定コマンドを受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第3規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも前記規定報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【 4 9 5 6 】

本遊技機によれば、規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において第3規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、

50

第3規定コマンドを受信できなかった場合であっても、規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

【4957】

遊技機21D1. 特定遊技状態（報知モード）が終了するまでの残り数を示す規定遊技情報（残り枚数）を表示可能な表示手段（補助表示部65）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置101）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記表示手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置81）と

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、

前記特定遊技状態を終了させるか否かの終了判定の際に用いる終了情報（純増枚数カウンタの値）を記憶する終了情報記憶手段（純増枚数カウンタ）と、

前記終了情報が規定値（0）となった場合に前記特定遊技状態を終了させる終了手段（報知モード終了処理機能S1905～S1907）と、

前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる規定特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与する決定を行う決定手段（上乗せ抽選に当選する機能）と、

前記決定手段の決定結果に応じて前記終了情報を変更する終了情報変更手段（上乗せ枚数加算機能S1807）と

を備え、

前記サブ制御手段は、前記決定手段が前記規定特典を付与する決定を行った場合に、前記決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、前記決定手段の決定結果を前記規定遊技情報に反映することがあることを特徴とする遊技機。

【4958】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、決定手段が規定特典を付与する決定を行った場合に、当該決定結果を報知する補助演出を実行することなく、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することがある。かかる構成とすることにより、決定手段の決定結果を報知する補助演出が実行されていないにも関わらず規定遊技情報が増加する事象を発生させることが可能となる。この結果、サブ制御手段に予め記憶するデータ量を増加させることなく、決定手段の決定結果を報知する報知態様の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4959】

遊技機21D2. 上記遊技機21D1において、前記サブ制御手段は、前記決定手段が前記規定特典を付与する決定を行った規定遊技回において、前記メイン制御手段から送信された規定コマンド（開始コマンド）を受信できない状況となった場合、前記決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、前記決定手段の決定結果を前記規定遊技情報に反映することがあることを特徴とする遊技機。

【4960】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、決定手段が規定特典を付与する決定を行った規定遊技回において、メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況となった場合、決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することがある。かかる構成とすることにより、規定コマンドを受信できない状況となった場合を想定した処理構成の簡素化を図りつつ、決定手段の決定結果を報知する報知態様の多様化を図ることが可能となる。

【4961】

なお、「前記メイン制御手段から送信された規定コマンドを受信できない状況」としては、メイン制御手段とサブ制御手段とを接続するコネクタ等の接続手段に接触不良や接続

10

20

30

40

50

抜け等が発生した状況が代表例として挙げられる。

【４９６２】

遊技機２１Ｄ３．上記遊技機２１Ｄ２において、前記サブ制御手段は、前記規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出（上乗せ演出）を実行するための制御を行う演出制御手段（上乗せ演出実行機能Ｓ２１０７１０）を備えることを特徴とする遊技機。

【４９６３】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信した場合、前記決定結果を報知する報知演出を実行するための制御を行う。かかる構成とすることにより、報知演出を通じて規定特典が付与されることを遊技者に把握させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。かかる一方、規定特典を付与する決定結果を示す情報が含まれた規定コマンドを受信できなかった場合には、演出制御手段による制御ができなくなってしまうため、規定特典が付与されることを報知する機会を失ってしまうこととなる。そこで、かかる場合には、決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することがある構成とすることにより、規定コマンドを受信できない状況となった場合を想定した処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【４９６４】

なお、「報知演出を実行するための制御を行う」とは、規定コマンドを受信した遊技回で報知演出を実行する制御を行う構成のみならず、その後の所定の遊技回で報知演出を実行すべくフラグやカウンタ等の設定を行う構成も含む。

【４９６５】

遊技機２１Ｄ４．上記遊技機２１Ｄ３において、前記メイン制御手段を、１の遊技回において、前記規定コマンドと、第２規定コマンド（終了コマンド）と、を前記サブ制御手段に送信する構成とし、前記第２規定コマンドを、当該第２規定コマンドを送信する遊技回における決定手段の決定結果を示す情報が含まれる構成としたことを特徴とする遊技機。

【４９６６】

本遊技機によれば、メイン制御手段からは、決定手段の決定結果を示す情報が、規定コマンドと第２規定コマンドとによって１の遊技回に２回送信される。かかる構成とすることにより、サブ制御手段は、仮に規定コマンドを受信できなかったとしても、第２規定コマンドを受信できれば、決定手段の決定結果を把握することができる。故に、規定特典が付与されることを報知する機会を失ってしまう機会を低減することが可能となる。

【４９６７】

遊技機２１Ｄ５．上記遊技機２１Ｄ４において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドと前記第２規定コマンドとを共に受信できない状況となり、前記規定遊技回の次遊技回において前記規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、前記規定遊技回の次遊技回において、前記決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、前記決定手段の決定結果を前記規定遊技情報に反映することを特徴とする遊技機。

【４９６８】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、決定手段が規定特典を付与すると決定した規定遊技回において規定コマンドと第２規定コマンドとを共に受信できない状況となり、規定遊技回の次遊技回において規定コマンドを受信できる状況に復帰した場合、規定遊技回の次遊技回において、決定手段の決定結果を報知する補助演出を実行することなく、決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映する。かかる構成とすることにより、規定遊技情報に生じたずれの修正に関わる処理構成の簡素化を図ることが可能となり、サブ制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。この結果、サブ制御手段の記憶容量に生じた空きに所定の補助演出を実行するためのデータを記憶することが可能となり、補助演出の多様化を図ることが可能となる。

【4969】

遊技機21D6. 上記遊技機21D5において、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第2規定コマンドを受信できる状況となった場合、少なくとも前記規定遊技回では当該規定遊技回における前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4970】

本遊技機によれば、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第2規定コマンドを受信できる状況となった場合、少なくとも規定遊技回では当該規定遊技回における決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。規定遊技回の規定コマンドを受信できなかった場合には報知演出を実行するための制御を行うことができないため、かかる構成とすることにより、適切なタイミングで規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報に反映することが可能となる。

【4971】

遊技機21D7. 上記遊技機21D6において、前記サブ制御手段は、前記規定遊技回において前記規定コマンドを受信できない一方で前記第2規定コマンドを受信できる状況となり、前記第2規定コマンドを受信した場合、当該第2規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段（未報知枚数カウンタ）と、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件（残り枚数0）が成立した場合、前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知する規定報知演出（一撃演出）を実行させる制御を行う第2演出制御手段（一撃演出実行制御機能）と、を備え、前記規定報知演出にて前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知した場合、前記決定結果記憶手段に記憶された決定結果が前記規定遊技情報に反映される構成としたことを特徴とする遊技機。

【4972】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第2規定コマンドを受信できる状況となり、第2規定コマンドを受信した場合、当該第2規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段と、前記規定遊技回より後の遊技回で規定報知条件が成立した場合、決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知する規定報知演出を実行させる制御を行う第2演出制御手段と、を備え、規定報知演出にて決定結果記憶手段に記憶された決定結果を報知した場合、決定結果記憶手段に記憶された決定結果が規定遊技情報に反映される。かかる構成とすることにより、規定特典が付与される決定結果を報知演出によって報知できない場合に、規定報知条件が成立した遊技回で規定報知演出を通じて前記決定結果を報知しつつ規定遊技情報に反映することが可能となる。この結果、決定手段の決定結果を報知する補助演出及びその実行タイミングの多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4973】

遊技機21D8. 上記遊技機21D7において、前記サブ制御手段は、前記決定結果記憶手段（未報知枚数カウンタ）を、前記規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段（残り枚数カウンタ）と別個に備えることを特徴とする遊技機。

【4974】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、決定結果記憶手段が、規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段と別個に設けられている。かかる構成とすることにより、規定遊技回において規定コマンドを受信できない一方で第2規定コマンドを受信できる状況となった場合には、規定報知演出によって規定特典が付与されることを報知するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報とは別に記憶しておくことが可能となる。

【4975】

遊技機21D9. 上記遊技機21D8において、前記サブ制御手段は、前記規定コマンドを受信した場合、当該規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第2記憶手段（報知枚数カウンタ）を、前記規定遊技情報記憶手段と別個に備えることを特徴とする遊技機。

【4976】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、規定コマンドを受信した場合、当該規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第2記憶手段が、規定遊技情報を記憶する規定遊技情報記憶手段と別個に設けられている。かかる構成とすることにより、規定遊技回に規定コマンドを受信した場合には、報知演出によって規定特典が付与されることを報知するまで、規定遊技回における決定手段の決定結果を規定遊技情報とは別に記憶しておくことが可能となる。

【4977】

遊技機21D10. 上記遊技機21D9において、前記サブ制御手段は、前記決定結果記憶手段と、前記決定結果第2記憶手段と、を別個に備えることを特徴とする遊技機。

【4978】

本遊技機によれば、サブ制御手段には、第2規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果記憶手段と、規定コマンドに含まれる決定手段の決定結果を記憶する決定結果第2記憶手段と、が別個に設けられている。かかる構成とすることにより、報知演出によって報知する規定特典と、規定報知演出によって報知する規定特典と、を別個に記憶しておくことが可能となる。

【4979】

遊技機21D11. 上記遊技機21D10において、前記規定コマンドと、前記第2規定コマンドと、を、コマンド種別を示す情報を除き、含まれる情報の種別が等しい構成としたことを特徴とする遊技機。

【4980】

本遊技機によれば、規定コマンドと、第2規定コマンドと、は、コマンド種別を示す情報を除き、含まれる情報の種別が等しい。かかる構成とすることにより、メイン制御手段において規定コマンドや第2規定コマンドを作成する際の処理構成の簡素化を図ることが可能となり、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の削減を図ることが可能となる。

【4981】

遊技機21D12. 上記遊技機21D11において、前記規定遊技情報を、前記特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報とし、前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第3規定コマンド（入賞結果コマンド）を受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第3規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも前記報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4982】

本遊技機によれば、規定遊技情報は、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる遊技価値の残り数を示す情報である。そして、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において、当該遊技回に付与した遊技価値数に関わる情報が含まれる第3規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、第3規定コマンドを受信できなかった場合であっても、報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

【4983】

遊技機21D13. 上記遊技機21D12において、前記規定報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回において前記第3規定コマンドを受信できた場合、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映され、前記第3規定コマンドを受信できな

10

20

30

40

50

った場合、少なくとも前記規定報知演出にて前記決定手段の決定結果を報知した遊技回では、前記決定手段の決定結果が前記規定遊技情報に反映されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【4984】

本遊技機によれば、規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回において第3規定コマンドを受信できなかった場合、少なくとも規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回では、決定手段の決定結果が規定遊技情報に反映されない。かかる構成とすることにより、遊技者が不信感を抱く機会を低減することが可能となる。確かに、第3規定コマンドを受信できなかった場合であっても、規定報知演出にて決定手段の決定結果を報知した遊技回で規定遊技情報に反映する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、上記遊技回で遊技価値を付与していた場合、規定遊技情報が更新されているにも関わらず、規定遊技情報と、特定遊技状態が終了するまでに獲得できる実際の遊技価値の残り数と、にずれが生じることとなり、遊技者が不信感を抱く可能性が懸念されるからである。

10

【4985】

なお、上記遊技機21A群～上記遊技機21D群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機21群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機20群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

20

【4986】

遊技機22A1．補助演出を実行可能な演出実行手段（補助表示部65）と、
遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置101）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記演出実行手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置81）と
を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、規定条件（非確定目に変換されるとともにフリーズフラグ1がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合に規定演出（フリーズA演出）を実行するための制御を行う規定制御手段（フリーズA処理機能）を備え、

前記サブ制御手段は、遊技者が規定操作（ペナルティ操作）を行ったことに起因する操作起因条件（前兆ゲーム数カウンタの値が10より大きい）が成立している状況において前記規定制御手段による制御が行われた場合、前記演出実行手段に特定規定演出（イレギュラー表示）を実行させる制御を行う演出制御手段（フリーズA演出処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

30

【4987】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、規定条件が成立した場合に規定演出を実行するための制御を行う規定制御手段を備えている。サブ制御手段は、遊技者が規定操作を行ったことに起因する操作起因条件が成立している状況において規定制御手段による制御が行われた場合、演出実行手段に特定規定演出を実行させる制御を行う演出制御手段を備えている。かかる構成とすることにより、遊技者が規定操作を行ったか否かによって特定規定演出を実行したり実行しなかったりすることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【4988】

遊技機22A2．上記遊技機22A1において、前記演出制御手段は、前記操作起因条件が成立していない状況において前記規定制御手段による制御が行われた場合、前記特定規定演出と異なる第2特定規定演出（「!!!」を最終表示）を実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【4989】

本遊技機によれば、演出制御手段は、操作起因条件が成立していない状況において規定制御手段による制御が行われた場合、特定規定演出と異なる第2特定規定演出を実行させる制御を行う。かかる構成とすることにより、操作起因条件が成立していない状況におい

50

て規定制御手段による制御が行われた場合と、操作起因条件が成立している状況において規定制御手段による制御が行われた場合と、で、演出実行手段に異なる補助演出を実行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【4990】

遊技機22A3. 上記遊技機22A2において、前記メイン制御手段は、規定遊技期間（前兆モード）を設定する期間設定手段（前兆モード移行処理機能S220607～S220609）と、前記規定遊技期間が終了した場合に特定遊技状態（報知モード）に移行させる特定移行手段（報知モード移行処理機能S220611）と、を備え、前記サブ制御手段は、前記期間設定手段が前記規定遊技期間を設定した場合、前記演出実行手段に前記特定遊技状態への移行を報知する特定報知（勝利演出）を実行させる制御を行う報知制御手段（勝利演出実行機能S221508）を備え、前記特定報知を実行した遊技回で前記規定遊技期間が終了しなかった場合、前記操作起因条件が成立している状況となることを特徴とする遊技機。

10

【4991】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、規定遊技期間を設定する期間設定手段と、規定遊技期間が終了した場合に特定遊技状態に移行させる特定移行手段と、を備えており、サブ制御手段は、期間設定手段が規定遊技期間を設定した場合、演出実行手段に特定遊技状態への移行を報知する特定報知を実行させる制御を行う報知制御手段を備えている。そして、特定報知を実行した遊技回で規定遊技期間が終了しなかった場合、操作起因条件が成立している状況となる。かかる構成とすることにより、特定報知を実行する前の規定遊技期間において規定演出を実行する場合に第2特定規定演出を実行し、特定報知を実行した後の規定遊技期間において規定演出を実行する場合に特定規定演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【4992】

遊技機22A4. 上記遊技機22A3において、前記メイン制御手段は、前記規定遊技期間においてなされた遊技回数に関わる回数情報を記憶するメイン回数情報記憶手段（モードゲーム数カウンタ）と、前記メイン回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新するメイン更新手段（モードゲーム数カウンタ更新処理機能S220603）と、を備え、前記サブ制御手段は、前記規定遊技期間においてなされた遊技回数に関わる回数情報を記憶するサブ回数情報記憶手段（前兆ゲーム数カウンタ）と、前記サブ回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新するサブ更新手段（前兆ゲーム数カウンタ更新処理機能S221501）と、を備え、前記メイン更新手段は、前記規定操作が行われた場合、前記メイン回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新せず、前記サブ更新手段は、前記規定操作が行われた場合、前記サブ回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新することを特徴とする遊技機。

30

【4993】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、規定遊技期間においてなされた遊技回数に関わる回数情報を記憶するメイン回数情報記憶手段と、メイン回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新するメイン更新手段と、を備えており、サブ制御手段は、規定遊技期間においてなされた遊技回数に関わる回数情報を記憶するサブ回数情報記憶手段と、サブ回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新するサブ更新手段と、を備えている。メイン更新手段は、規定操作が行われた場合、メイン回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新せず、サブ更新手段は、規定操作が行われた場合、サブ回数情報記憶手段に記憶された回数情報を更新する。かかる構成においては、遊技者が規定操作を行った場合、メイン制御手段側で把握する規定遊技期間においてなされた遊技回数と、サブ制御手段側で把握する規定遊技期間においてなされた遊技回数と、にずれが生じ、規定遊技期間が終了する前に特定報知を実行してしまう事象が発生する。そこで、かかる事象が発生した場合に特定規定演出を実行する構成とすることにより、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、特定報知を実行した後にも第2特定規定演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第2特定規定演出が特定遊技状態におけ

40

50

る何らかの特典付与を示唆するものであると、遊技者が誤解してしまう可能性が考えられるからである。

【4994】

遊技機22A5．上記遊技機22A4において、前記特定規定演出では特典付与と無関係である旨が明示されることを特徴とする遊技機。

【4995】

本遊技機によれば、特定規定演出では特典付与と無関係である旨が明示されるため、遊技者が特典付与に対する期待感を高めてしまうことを回避することが可能となるとともに、遊技者が規定操作を行わないよう促すことが可能となる。

【4996】

遊技機22A6．上記遊技機22A5において、前記サブ制御手段は、遊技者が前記規定操作を行った遊技回において前記補助演出の視認性を低下させる制御を行う低下制御手段（画面暗転処理機能S221607）を備えることを特徴とする遊技機。

【4997】

本遊技機によれば、遊技者が規定操作を行った遊技回において補助演出の視認性を低下させる制御が行われる。かかる構成とすることにより、補助演出の演出内容を遊技者に視認させつつ、その視認性が低下したことを通じて、遊技者が規定操作を行わないよう促すことが可能となる。また、かかる構成を上記遊技機22A5に適用した場合には、特定規定演出が実行された要因を遊技者に把握させることが可能となるため、特典付与と無関係である旨を明示したとしても遊技者が抱く不快感を低減することが可能となる。

【4998】

遊技機22A7．上記遊技機22A5又は遊技機22A6において、所定の遊技回で第1条件（演出役決定処理の実行）が成立し、前記所定の遊技回より後の遊技回で第2条件（フリーズフラグ1がセットされている状態で開始指令発生）が成立した場合、前記規定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【4999】

本遊技機によれば、所定の遊技回で第1条件が成立し、所定の遊技回より後の遊技回で第2条件が成立した場合、規定演出を実行するための制御が行われる。かかる構成においては、特定報知を実行する前に第1条件が成立し、特定報知を実行した後に第2条件が成立する事象が発生する。そこで、特定報知を実行した後の規定遊技期間において規定演出を実行する場合に特典付与と無関係である旨を明示する構成とすることにより、遊技者が特典付与に対する期待感を高めてしまうことを回避することが可能となる。

【5000】

遊技機22A8．上記遊技機22A3乃至遊技機22A7のいずれかにおいて、前記期間設定手段を、前記規定遊技期間が終了するまでに要する遊技回数を設定する構成とし、前記報知制御手段を、前記期間設定手段の設定した遊技回数の遊技がなされた場合、前記演出実行手段に前記特定報知を実行させる制御を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【5001】

本遊技機によれば、期間設定手段は、規定遊技期間が終了するまでに要する遊技回数を設定し、演出実行手段では、期間設定手段の設定した遊技回数の遊技がなされた場合に特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、遊技者が規定操作を行わなかった場合、規定遊技期間が終了する遊技回で特定報知を実行し、次遊技回から特定遊技状態に移行させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5002】

遊技機22A9．上記遊技機22A1乃至遊技機22A8のいずれかにおいて、前記規定制御手段は、複数の循環表示手段を所定の停止結果で疑似停止させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【5003】

本遊技機によれば、規定制御手段は、複数の循環表示手段を所定の停止結果で疑似停止

10

20

30

40

50

させる制御を行う。かかる構成とすることにより、演出実行手段に加えて複数の循環表示手段を用いて規定演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5004】

遊技機22A10. 上記遊技機22A1乃至遊技機22A9のいずれかにおいて、前記規定制御手段は、予め定めた規定時間(10秒)を経過するまで待機する待機手段(タイマ確認処理機能S221206)を備えることを特徴とする遊技機。

【5005】

本遊技機によれば、規定制御手段は、予め定めた規定時間を経過するまで待機する待機手段を備えている。かかる構成とすることにより、規定演出を実行するための時間として規定時間を確保することが可能となり、規定演出が途中で省略されてしまうことを回避することが可能となる。この結果、折角用意した規定演出が無駄なものになってしまう機会を低減することが可能となる。

10

【5006】

遊技機22B1. 補助演出を実行可能な演出実行手段(補助表示部65)と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段(主制御装置101)と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記演出実行手段の制御を行うサブ制御手段(表示制御装置81)とを備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、所定の遊技回で第1条件(演出役決定処理の実行)が成立し、前記所定の遊技回より後の遊技回で第2条件(フリーズフラグ1がセットされている状態で開始指令発生)が成立した場合、規定演出(フリーズA演出)を実行するための制御を行う規定制御手段(フリーズA処理機能)と、

20

特定遊技状態(報知モード)に移行させる特定移行手段(報知モード移行処理機能S220408, S220611)とを備え、

前記規定制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記第1条件が成立し、前記特定遊技状態に移行した後の遊技回で前記第2条件が成立した場合であっても、前記規定演出を実行するための制御を行うことを特徴とする遊技機。

【5007】

30

本遊技機によれば、メイン制御手段は、所定の遊技回で第1条件が成立し、所定の遊技回より後の遊技回で第2条件が成立した場合、規定演出を実行するための制御を行う規定制御手段と、特定遊技状態に移行させる特定移行手段と、を備えている。規定制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で第1条件が成立し、特定遊技状態に移行した後の遊技回で第2条件が成立した場合であっても、規定演出を実行するための制御を行う。かかる構成とすることにより、遊技者の心にわだかまりが残る機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、特定遊技状態に移行していない遊技回で第1条件が成立し、第2条件が成立しないまま特定遊技状態に移行した場合には、規定演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第1条件が成立したことを遊技者が把握していた場合、規定演出が実行されなかったことに対してわだかまりを残したまま特定遊技状態下での遊技を行うこととなるため、遊技者が特定遊技状態下での遊技を楽しめなくなる可能性が考えられるからである。

40

【5008】

遊技機22B2. 上記遊技機22B1において、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記第1条件が成立し、前記特定遊技状態に移行する遊技回で前記第2条件が成立しなかった場合、前記特定遊技状態に移行した最初の遊技回で前記第2条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5009】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行していない遊技回で第1条件が成立し、特定遊

50

技状態に移行する遊技回で第2条件が成立しなかった場合、特定遊技状態に移行した最初の遊技回で第2条件が成立する。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行していない遊技回で第1条件が成立した場合には、遅くとも特定遊技状態に移行した最初の遊技回で規定演出を実行することが可能となる。この結果、遊技者に特定遊技状態下での遊技を楽しませることが可能となる。

【5010】

遊技機22B3. 上記遊技機22B2において、前記特定遊技状態に移行する遊技回で前記第1条件が成立した場合、前記特定遊技状態に移行した最初の遊技回で前記第2条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5011】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行する遊技回で第1条件が成立した場合、特定遊技状態に移行した最初の遊技回で第2条件が成立する。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行する遊技回で第1条件が成立した場合には、次遊技回で規定演出を実行することが可能となる。この結果、遊技者に特定遊技状態下での遊技を楽しませることが可能となる。

【5012】

遊技機22B4. 上記遊技機22B3において、前記サブ制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記規定制御手段による制御が行われた場合と、前記特定遊技状態に移行している遊技回で前記規定制御手段による制御が行われた場合と、で前記演出実行手段に前記規定演出として異なる補助演出を実行させる制御を行う演出制御手段（フリーズA演出処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【5013】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、で演出実行手段に規定演出として異なる補助演出を実行させる制御を行う演出制御手段を備えている。かかる構成とすることにより、規定演出の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5014】

遊技機22B5. 上記遊技機22B4において、前記規定制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記規定演出を実行するための制御を行う場合と、前記特定遊技状態に移行している遊技回で前記規定演出を実行するための制御を行う場合と、で同一の制御を行うことを特徴とする遊技機。

【5015】

本遊技機によれば、規定制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定演出を実行するための制御を行う場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定演出を実行するための制御を行う場合と、で同一の制御を行う。かかる構成とすることにより、メイン制御手段に予め記憶する規定演出を実行するためのデータ量の増大化を抑制しつつ、規定演出の多様化を図ることが可能となる。

【5016】

遊技機22B6. 上記遊技機22B4又は遊技機22B5において、前記メイン制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記第1条件が成立した場合、規定特典（報知モードへの移行、ゲーム数の前乗せ）を付与すると決定し得る付与決定手段（チャンスモード及び前兆モードにおける区間抽選処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【5017】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で第1条件が成立した場合、規定特典を付与すると決定し得る付与決定手段を備えている。かかる構成においては、特定遊技状態に移行している遊技回で規定演出を実行した場合、特定遊技状態下で規定特典が付与されることを遊技者が期待してしまう可能性が考えられる。しかしながら、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定制御手段による制御が行われた

10

20

30

40

50

場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、で演出実行手段に異なる補助演出を実行させる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【5018】

遊技機22B7. 上記遊技機22B6において、前記付与決定手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回であって、前記特定遊技状態への移行が確定していない遊技回で前記第1条件が成立した場合、前記規定特典として前記特定遊技状態への移行を確定させる特典を付与すると決定し得ることを特徴とする遊技機。

【5019】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行していない遊技回であって、特定遊技状態への移行が確定していない遊技回で第1条件が成立した場合、特定遊技状態への移行を確定させる特典が付与されることがある。かかる構成においては、特定遊技状態に移行した後の遊技回で規定演出を実行した場合、遊技者が誤解してしまう可能性が考えられる。しかしながら、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、で演出実行手段に異なる補助演出を実行させる構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【5020】

遊技機22B8. 上記遊技機22B4乃至遊技機22B7のいずれかにおいて、前記サブ制御手段は、演出実行条件（前兆モード下で前兆ゲーム数カウンタの値が10）が成立した場合、次遊技回で前記第2条件が成立する状況でなければ、前記演出実行手段に前記特定遊技状態への移行を報知する特定報知（勝利演出）を実行させ、次遊技回で前記第2条件が成立する状況であれば、前記演出実行手段に、前記特定報知又は前記特定遊技状態への移行を報知しない非特定報知（敗北演出）を実行させる制御を行う報知制御手段（本前兆演出処理機能）を備え、前記演出制御手段を、前記非特定報知を行った次遊技回で前記第2条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記規定演出として前記特定遊技状態への移行を報知する第2特定報知（逆転演出）を実行させる制御を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【5021】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、演出実行条件が成立した場合、次遊技回で第2条件が成立する状況でなければ、演出実行手段に特定遊技状態への移行を報知する特定報知を実行させ、次遊技回で第2条件が成立する状況であれば、演出実行手段に、特定報知又は特定遊技状態への移行を報知しない非特定報知を実行させる制御を行う報知制御手段を備えている。そして、非特定報知を行った次遊技回で第2条件が成立した場合、演出実行手段では、規定演出として特定遊技状態への移行を報知する第2特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、規定演出の多様化を図りつつ、遊技者が誤解してしまうことを回避することが可能となる。例えば、特定報知を行った後の遊技回で第2条件が成立した場合と、特定報知を行う前の遊技回で第2条件が成立した場合と、で規定演出として同じ補助演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定報知を行った後の遊技回で規定演出を行った場合、特定遊技状態に移行すること以外の特典が付与されるのではないかと遊技者が誤解してしまう可能性が考えられるからである。

【5022】

遊技機22B9. 上記遊技機22B8において、前記付与決定手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回であって、前記特定遊技状態への移行が確定している遊技回で前記第1条件が成立した場合、前記規定特典として前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定し得ることを特徴とする遊技機。

【5023】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行していない遊技回であって、特定遊技状態への移行が確定している遊技回で第1条件が成立した場合、特定遊技状態下で遊技可能な遊技

10

20

30

40

50

回数を増加させる特典が付与されることがある。かかる構成においては、特定遊技状態に移行した後の遊技回、又は特定遊技状態に移行することを報知した後の遊技回において、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることが報知することが望ましい。遊技者が特定遊技状態に移行することを把握していない状況において前記報知を行った場合、遊技者が困惑する可能性が考えられるからである。そこで、本構成を、特定遊技状態に移行していない遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、特定遊技状態に移行している遊技回で規定制御手段による制御が行われた場合と、で演出実行手段に異なる補助演出を実行させる構成に適用することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【5024】

10

遊技機22B10. 上記遊技機22B9において、前記報知制御手段は、前記付与決定手段が前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与しないと決定している状況において前記演出実行条件が成立した場合、次遊技回で前記第2条件が成立する状況であれば、前記演出実行手段に前記非特定報知を実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【5025】

本遊技機によれば、付与決定手段が特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与しないと決定している状況において演出実行条件が成立した場合、次遊技回で第2条件が成立する状況であれば、演出実行手段において非特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、次遊技回における規定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されないことを報知するのではなく、第2特定報知によって特定遊技状態への移行を報知することが可能となる。この結果、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されないことに遊技者が落胆してしまうことを緩和することが可能となる。

20

【5026】

遊技機22B11. 上記遊技機22B9又は遊技機22B10において、前記報知制御手段は、前記付与決定手段が前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定している状況において前記演出実行条件が成立した場合、次遊技回で前記第2条件が成立する状況であれば、前記演出実行手段に前記特定報知を実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

30

【5027】

本遊技機によれば、付与決定手段が特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定している状況において演出実行条件が成立した場合、次遊技回で第2条件が成立する状況であれば、演出実行手段において特定遊技状態への移行を報知する特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、次遊技回における規定演出では、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることや、前記特典が付与されることを期待させる補助演出を実行することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5028】

遊技機22B12. 上記遊技機22B9乃至遊技機22B11のいずれかにおいて、前記付与決定手段が前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定した場合、次遊技回から前記特定遊技状態下での遊技となる構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【5029】

本遊技機によれば、付与決定手段が特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定した場合、次遊技回から特定遊技状態下での遊技となる。かかる構成とすることにより、付与決定手段が特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定した場合には、特定遊技状態下で規定演出を実行することが可能となる。この結果、特定遊技状態下で規定演出が実行されることと、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることと、を対応付けることが可能となり、

50

遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5030】

遊技機22C1．補助演出を実行可能な演出実行手段（補助表示部65）と、

遊技の進行を制御するメイン制御手段（主制御装置101）と、

前記メイン制御手段から送信されるコマンドに基づいて、前記演出実行手段の制御を行うサブ制御手段（表示制御装置81）と

を備えた遊技機において、

前記メイン制御手段は、

第1規定条件（演出役決定処理が実行されるとともにフリーズフラグ1がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合に第1規定演出（フリーズA演出）を実行するための制御を行う第1規定制御手段（フリーズA処理機能）と、

第2規定条件（フリーズフラグ2がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合に第2規定演出（フリーズB演出）を実行するための制御を行う第2規定制御手段（フリーズB処理機能）と

を備え、

1の遊技回において前記第1規定条件と前記第2規定条件とが共に成立した場合、前記1の遊技回において前記第1規定演出と前記第2規定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5031】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、第1規定条件が成立した場合に第1規定演出を実行するための制御を行う第1規定制御手段と、第2規定条件が成立した場合に第2規定演出を実行するための制御を行う第2規定制御手段とを備えている。そして、1の遊技回において第1規定条件と第2規定条件とが共に成立した場合には、前記1の遊技回において第1規定演出と第2規定演出が実行される。かかる構成とすることにより、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の増大化を抑制しつつ、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、1の遊技回において第1規定条件と第2規定条件とが共に成立した場合に、前記1の遊技回において第1規定演出と第2規定演出の一方のみを実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、いずれの規定演出を実行するかを決定する処理が新たに必要となるため、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の増大化が懸念されることとなる。そして、前記処理を備えた結果として得られるものが折角用意した規定演出の実行機会の損失であるため、メイン制御手段に予め記憶するデータ量の増大化が遊技興趣の向上に繋がらないからである。

【5032】

遊技機22C2．上記遊技機22C1において、所定の遊技回で第1条件（演出役決定処理の実行）が成立し、前記所定の遊技回より後の遊技回で第2条件（フリーズフラグ1がセットされている状況で開始指令発生）が成立した場合、前記第1規定条件が成立する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5033】

本遊技機によれば、所定の遊技回で第1条件が成立し、所定の遊技回より後の遊技回で第2条件が成立した場合、第1規定条件が成立する。かかる構成においては、第1条件の成立タイミングによって第2条件の成立する遊技回が変化するため、1の遊技回において第1規定条件と第2規定条件とが共に成立する事象が発生する。そこで、1の遊技回において第1規定条件と第2規定条件とが共に成立した場合に、前記1の遊技回において第1規定演出と第2規定演出を実行する構成とすることにより、遊技者の心にわだかまりが残る機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。例えば、第2規定演出を実行する一方で第1規定演出を実行しない構成とした場合には、第1条件が成立したことを遊技者が把握していた場合、第1規定演出が実行されないことに対してわだかまりを残したままその後の遊技を行うこととなるため、遊技者が遊技を楽しめなくなる可能性が考えられるからである。

【5034】

遊技機 2 2 C 3 . 上記遊技機 2 2 C 2 において、前記第 2 規定条件を特定遊技状態（報知モード）への移行に伴って成立する条件としたことを特徴とする遊技機。

【 5 0 3 5 】

本遊技機によれば、第 2 規定条件は、特定遊技状態への移行に伴って成立する。かかる構成においては、特定遊技状態に移行していない遊技回で第 1 条件が成立し、特定遊技状態への移行に伴って第 2 規定条件が成立した遊技回で第 2 条件も成立した場合、第 2 規定演出を実行して第 1 規定演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第 1 条件が成立したことを遊技者が把握していた場合、第 1 規定演出が実行されなかったことに対してわだかまりを残したまま特定遊技状態下での遊技を行うこととなるため、遊技者が特定遊技状態下での遊技を楽しめなくなる可能性が考
えられる。一方、1 の遊技回において第 1 規定演出と第 2 規定演出を実行する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【 5 0 3 6 】

遊技機 2 2 C 4 . 上記遊技機 2 2 C 3 において、1 の遊技回において前記第 1 規定条件と前記第 2 規定条件とが共に成立した場合、前記 1 の遊技回において前記第 1 規定演出を実行した後に前記第 2 規定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 5 0 3 7 】

本遊技機によれば、1 の遊技回において第 1 規定条件と第 2 規定条件とが共に成立した場合、前記 1 の遊技回において第 1 規定演出を実行した後に第 2 規定演出を実行する。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行していない遊技回で第 1 条件が成立した
第 1 規定条件と対応する第 1 規定演出を先に実行し、特定遊技状態への移行に伴って成立した第 2 規定条件と対応する第 2 規定演出を後に実行することが可能となる。この結果、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、第 2 規定演出を実行した後に第 1 規定演出を実行する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定遊技状態に移行していない遊技回で第 1 条件が成立しているにも関わらず、第 1 規定演出が特定遊技状態における何らかの特典付与を示唆するものであると、遊技者が誤解
してしまう可能性が考えられるからである。

20

【 5 0 3 8 】

遊技機 2 2 C 5 . 上記遊技機 2 2 C 4 において、前記メイン制御手段は、1 の遊技回において前記第 1 規定条件と前記第 2 規定条件とが共に成立した場合、規定変更条件（前乗せ抽選に当選）が成立しているか否かを判定する成立判定手段（前乗せフラグ確認機能 S
2 2 1 1 0 9 ）を備え、前記規定変更条件が成立している場合、前記 1 の遊技回において前記第 2 規定演出を実行した後に前記第 1 規定演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【 5 0 3 9 】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、1 の遊技回において第 1 規定条件と第 2 規定条件とが共に成立した場合、規定変更条件が成立しているか否かを判定する成立判定手段を備えている。そして、規定変更条件が成立している場合には、前記 1 の遊技回において第 2 規定演出を実行した後に第 1 規定演出を実行する。かかる構成とすることにより、規定
変更条件の成立有無によって第 1 規定演出と第 2 規定演出の実行順序を決定することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【 5 0 4 0 】

遊技機 2 2 C 6 . 上記遊技機 2 2 C 5 において、前記第 2 規定条件を、前記特定遊技状態に移行した最初の遊技回で成立する条件としたことを特徴とする遊技機。

【 5 0 4 1 】

本遊技機によれば、第 2 規定条件は、特定遊技状態に移行した最初の遊技回で成立する。かかる構成においては、特定遊技状態に移行していない遊技回で第 1 条件が成立し、特定遊技状態への移行に伴って第 2 規定条件が成立した遊技回で第 2 条件も成立した場合、第 2 規定演出を実行して第 1 規定演出を実行しない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、第 1 条件が成立したことを遊技者が把握していた場
合

50

合、第1規定演出が実行されなかったことに対してわだかまりを残したまま特定遊技状態下での遊技を行うこととなるため、遊技者が特定遊技状態下での遊技を楽しめなくなる可能性が考えられる。一方、1の遊技回において第1規定演出と第2規定演出を実行する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【5042】

遊技機22C7. 上記遊技機22C6において、前記メイン制御手段は、前記特定遊技状態に移行していない遊技回で前記第1条件が成立した場合、特定特典（ゲーム数の前乗せ）を付与すると決定し得る特定付与決定手段（前兆モードにおける区間抽選処理機能）を備え、前記規定変更条件を、前記特定付与決定手段が前記特定特典を付与すると決定した場合に成立する条件としたことを特徴とする遊技機。

10

【5043】

本遊技機によれば、メイン制御手段は、特定遊技状態に移行していない遊技回で第1条件が成立した場合、特定特典を付与すると決定し得る特定付与決定手段を備えており、規定変更条件は、特定付与決定手段が特定特典を付与すると決定した場合に成立する。かかる構成とすることにより、第1条件が成立した遊技回における付与決定手段の決定結果に応じて、その後の第2条件が成立した遊技回における第1規定演出と第2規定演出の実行順序を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5044】

遊技機22C8. 上記遊技機22C7において、前記特定付与決定手段は、前記規定特典として前記特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典を付与すると決定し得ることを特徴とする遊技機。

20

【5045】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行していない遊技回で第1条件が成立した場合、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることがある。かかる構成においては、特定遊技状態に移行した後の遊技回、又は特定遊技状態に移行することを報知した後の遊技回において、特定遊技状態下で遊技可能な遊技回数を増加させる特典が付与されることが望ましい。遊技者が特定遊技状態に移行することを把握していない状況において前記報知を行った場合、遊技者が困惑する可能性が考えられるからである。そこで、本構成を、特定遊技状態に移行した最初の遊技回で第1規定条件と第2規定条件とが共に成立し、規定変更条件も成立している場合、第2規定演出を実行した後に第1規定演出を実行する構成に適用することにより、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

30

【5046】

遊技機22C9. 上記遊技機22C8において、1の遊技回において前記第1規定条件と前記第2規定条件とが共に成立した場合、前記1の遊技回において前記第1規定演出を実行した後に前記第2規定演出を実行する場合と、前記1の遊技回において前記第2規定演出を実行した後に前記第1規定演出を実行する場合と、で前記演出実行手段に前記第1規定演出として異なる補助演出を実行させる制御を行う演出制御手段（フリーズA演出処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【5047】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、1の遊技回において第1規定条件と第2規定条件とが共に成立した場合、前記1の遊技回において第1規定演出を実行した後に第2規定演出を実行する場合と、前記1の遊技回において第2規定演出を実行した後に第1規定演出を実行する場合と、で演出実行手段に第1規定演出として異なる補助演出を実行させる制御を行う演出制御手段を備えている。かかる構成とすることにより、第1規定演出の多様化を図ることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【5048】

遊技機22C10. 上記遊技機22C9において、前記演出制御手段は、前記1の遊技回において前記第2規定演出を実行した後に前記第1規定演出を実行する場合、前記第1規定演出として前記規定特典が付与されることが報知する補助演出を前記演出実行手段に

50

実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【5049】

本遊技機によれば、1の遊技回において第2規定演出を実行した後に第1規定演出を実行する場合、演出実行手段では、第1規定演出として規定特典が付与されることを報知する補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態に移行した最初の遊技回であることと対応する第2規定演出を実行した後に、第1規定演出において規定特典が付与されることを報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5050】

遊技機22C11. 上記遊技機22C10において、前記演出制御手段は、前記1の遊技回において前記第1規定演出を実行した後に前記第2規定演出を実行する場合、前記第1規定演出として前記特定付与決定手段の決定結果と無関係な補助演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

10

【5051】

本遊技機によれば、1の遊技回において第1規定演出を実行した後に第2規定演出を実行する場合、演出実行手段では、第1規定演出として特定付与決定手段の決定結果と無関係な補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、折角特定遊技状態に移行したにも関わらず、特定特典が付与されないことに対して遊技者が落胆してしまうことを緩和することが可能となる。

【5052】

20

遊技機22C12. 上記遊技機22C11において、前記サブ制御手段は、演出実行条件（前兆モード下で前兆ゲーム数カウンタの値が10）が成立した場合、次遊技回で前記第2条件が成立する状況でなければ、前記演出実行手段に前記特定遊技状態への移行を報知する特定報知（勝利演出）を実行させ、次遊技回で前記第2条件が成立する状況であれば、前記演出実行手段に、前記特定報知又は前記特定遊技状態への移行を報知しない非特定報知（敗北演出）を実行させる制御を行う報知制御手段（本前兆演出処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【5053】

本遊技機によれば、サブ制御手段は、演出実行条件が成立した場合、次遊技回で第2条件が成立する状況でなければ、演出実行手段に特定遊技状態への移行を報知する特定報知を実行させ、次遊技回で第2条件が成立する状況であれば、演出実行手段に、特定報知又は特定遊技状態への移行を報知しない非特定報知を実行させる制御を行う報知制御手段を備えている。かかる構成とすることにより、第2規定条件が成立する遊技回よりも前の遊技回において特定遊技状態への移行を報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

30

【5054】

遊技機22C13. 上記遊技機22C12において、前記報知制御手段を、前記第1条件が成立した遊技回で前記特定付与決定手段が前記特定特典を付与しないと決定した状況において前記演出実行条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記非特定報知を実行させる制御を行う構成とし、前記演出制御手段を、前記非特定報知を行った次遊技回で前記第2条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記第1規定演出として前記特定遊技状態への移行を報知する第2特定報知（逆転演出）を実行させる制御を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【5055】

本遊技機によれば、第1条件が成立した遊技回で特定付与決定手段が特定特典を付与しないと決定した状況において演出実行条件が成立した場合、演出実行手段にて非特定報知が実行される。そして、非特定報知を行った次遊技回で第2条件が成立した場合、演出実行手段では、第1規定演出として特定遊技状態への移行を報知する第2特定報知が実行される。かかる構成とすることにより、第1規定演出において、特定特典が付与されないのではなく特定遊技状態への移行を報知することが可能となり、第1規定演出の多様化を

50

図ることで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5056】

遊技機22C14. 上記遊技機22C13において、前記報知制御手段を、前記第1条件が成立した遊技回で前記特定付与決定手段が前記特定特典を付与すると決定した状況において前記演出実行条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記特定報知を実行させる制御を行う構成とし、前記演出制御手段を、前記特定報知を行った次遊技回で前記第2条件が成立した場合、前記演出実行手段に前記第1規定演出として前記規定特典が付与されることを報知する補助演出を前記演出実行手段に実行させる制御を行うことを特徴とする遊技機。

【5057】

本遊技機によれば、第1条件が成立した遊技回で特定付与決定手段が特定特典を付与すると決定した状況において演出実行条件が成立した場合、演出実行手段にて特定報知が実行される。そして、特定報知を行った次遊技回で第2条件が成立した場合、演出実行手段では、第1規定演出として規定特典が付与されることを報知する補助演出が実行される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態への移行を報知する特定報知を実行した後に、第1規定演出において規定特典が付与されることを報知することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5058】

なお、上記遊技機22A群～上記遊技機22C群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機22群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機21群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【5059】

遊技機23A1. 遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（MYカウンタ）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（19000）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）とを備え、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5060】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5061】

遊技機23A2. 上記遊技機23A1において、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作（設定キーのON操作を行った状態で電源投入）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【5062】

本遊技機によれば、遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作を行った場合、遊技不可状態から遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場等において営業時間内に遊技可能状態に復帰させることを困難なものとする

10

20

30

40

50

可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、電源投入操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、営業時間内において容易に遊技可能状態に復帰させることが可能となるため、差数の累積記憶結果によって遊技不可状態に移行する機能が無意味なものになってしまう可能性が考えられるからである。

【5063】

遊技機23A3．上記遊技機23A2において、前記規定操作を行った場合、前記遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理（主制御装置101の当選確率設定処理S230906）が起動される構成とし、前記当選確率設定処理を終了させる終了操作（スタートレバー41のON操作）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技可能状態に復帰する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【5064】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合、遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理が起動され、当選確率設定処理を終了させる終了操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰する。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

【5065】

遊技機23A4．上記遊技機23A3において、前記当選確率設定処理では、前記遊技における当選確率と対応する設定値が遊技機前方から視認可能となることを特徴とする遊技機。

20

【5066】

本遊技機によれば、当選確率設定処理では、遊技における当選確率と対応する設定値が遊技機前方から視認可能となる。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。本遊技機で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。

【5067】

遊技機23A5．上記遊技機23A4において、前記規定操作が行われた場合、前記差数記憶手段と、前記規定情報記憶手段と、を初期化する初期化手段（主制御装置101の領域外RAMクリア処理S230903）を備え、前記規定操作を行った場合には、前記差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていない状態となることを特徴とする遊技機。

30

【5068】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合には、差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない状態となる。かかる構成とすることにより、規定操作を行うことで遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる。

【5069】

遊技機23A6．上記遊技機23A2乃至遊技機23A5のいずれかにおいて、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記差数記憶手段を初期化する差数初期化手段（主制御装置101のMYクリア処理S230816）を備え、前記電源投入操作のみを行った場合には、前記差数記憶手段に記憶された差数が初期値となることを特徴とする遊技機。

40

【5070】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合には、差数記憶手段に記憶された差数が初期値となる。かかる構成とすることにより、電源投入後の差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となり、遊技場等の1営業日において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

【5071】

遊技機23A7．上記遊技機23A6において、前記電源投入操作のみを行った場合、

50

前記規定情報記憶手段が初期化されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5072】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合、規定情報記憶手段が初期化されない。かかる構成においては、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合、規定操作を行って電源を投入すればよく、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない場合、電源投入操作のみを行って電源を投入すればよい。故に、差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行する機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、本構成を上記遊技機23A3に係る構成に適用した場合には、所謂設定変更作業を行うことで遊技可能状態に復帰させることができる。遊技場等の1営業日において差数の累積記憶結果が規定数に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

10

【5073】

遊技機23A8．上記遊技機23A6又は遊技機23A7において、前記遊技結果が得られた場合、前記差数記憶手段に記憶された差数を更新する差数更新手段（主制御装置101のMYカウンタ更新処理S230303～S230309）を備え、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行うことを特徴とする遊技機。

20

【5074】

本遊技機によれば、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、が行われる。かかる構成とすることにより、電源投入後の差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となり、遊技場等の1営業日において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

【5075】

遊技機23A9．上記遊技機23A8において、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が前記初期値未満の値であった場合、前記差数記憶手段に前記初期値を記憶させることを特徴とする遊技機。

30

【5076】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値未満の値であった場合、差数記憶手段に初期値が記憶される。かかる構成とすることにより、電源投入から遊技結果が得られた際の遊技価値数が最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となる。

【5077】

遊技機23A10．上記遊技機23A8又は遊技機23A9において、前記遊技結果が、用いられた遊技価値数と同数の遊技価値で次遊技が可能となる再遊技入賞結果であった場合、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行わないことを特徴とする遊技機。

40

【5078】

本遊技機によれば、遊技結果が、用いられた遊技価値数と同数の遊技価値で次遊技が可能となる再遊技入賞結果であった場合、差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、が行われない。かかる構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であつ

50

た場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となる。

【5079】

遊技機23A11．上記遊技機23A2乃至遊技機23A10のいずれかにおいて、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置101のエラー処理）を備え、前記所定の異常が発生したことに基づいて前記遊技不可状態に移行した場合と、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていることに基づいて前記遊技不可状態に移行した場合と、で、前記遊技不可状態から前記遊技可能状態に復帰させることが可能となる操作が異なることを特徴とする遊技機。

【5080】

本遊技機によれば、所定の異常が発生した場合に遊技不可状態に移行することがあり、所定の異常が発生したことに基づいて遊技不可状態に移行した場合と、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていることに基づいて遊技不可状態に移行した場合と、で、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる操作が異なっている。かかる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させる利便性を確保しつつ、差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となる。

【5081】

遊技機23A12．上記遊技機23A2乃至遊技機23A10のいずれかにおいて、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置101のエラー処理）を備え、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記不可移行手段が前記遊技不可状態に移行させることを特徴とする遊技機。

【5082】

本遊技機によれば、所定の異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させる不可移行手段を備えており、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合には、不可移行手段が遊技不可状態に移行させる。かかる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合に流用することが可能となる。この結果、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合に遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを新たに用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【5083】

遊技機23A13．上記遊技機23A11又は遊技機23A12において、前記所定の異常は、前記遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常であることを特徴とする遊技機。

【5084】

本遊技機によれば、不可移行手段は、遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させる。遊技価値を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件を満たしたものとなった場合に遊技価値を付与する遊技機においては、遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを備えていることが一般的である。故に、本構成を上記遊技機23A11又は遊技機23A12に適用することにより、既存のプログラム及びデータを用いて遊技不可状態に移行させることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【5085】

遊技機23A14．上記遊技機23A11乃至遊技機23A13のいずれかにおいて、前記不可移行手段は、前記遊技不可状態に移行させる不可移行処理（主制御装置101のエラー処理におけるS230701～S230705）と、前記不可移行処理が終了した後に、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理（主制御装置101のエラー処理におけるS230706）と、を備え、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていると判定した場合、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていないと判定するまで待機する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5086】

本遊技機によれば、不可移行手段は、遊技不可状態に移行させる不可移行処理と、不可移行処理が終了した後に、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理と、を備えており、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていると判定した場合、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていないと判定するまで待機する。かかる構成とすることにより、不可移行処理を流用しつつ、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理を実行するためのプログラム及びデータを追加するのみでよいため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【5087】

遊技機23A15. 上記遊技機23A14において、前記不可移行手段は、前記不可移行処理が終了した後に、前記規定操作と異なる第2規定操作（前面扉12を開放した状態でリセットスイッチ72をON操作）が行われたか否かを判定する第2判定手段（主制御装置101のエラー処理におけるS230707、S230708）と、前記第2規定操作が行われたと判定した場合、前記遊技可能状態に復帰させる復帰処理（主制御装置101のエラー処理におけるS230709）と、を備えることを特徴とする遊技機。

10

【5088】

本遊技機によれば、不可移行手段は、不可移行処理が終了した後に、規定操作と異なる第2規定操作が行われたか否かを判定する第2判定手段と、第2規定操作が行われたと判定した場合、遊技可能状態に復帰させる復帰処理と、を備えている。かかる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させる利便性を確保しつつ、差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させることを困難なものとするのが可能となる。

20

【5089】

遊技機23A16. 上記遊技機23A15において、前記第2規定操作を、前記電源投入操作を含まない操作としたことを特徴とする遊技機。

【5090】

本遊技機によれば、第2規定操作には電源投入操作が含まれないため、所定の異常が発生した場合に営業時間内で遊技可能状態に復帰させる利便性を確保することが可能となる。

【5091】

遊技機23B1. 遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数との差数を累積記憶可能な差数記憶手段（MYカウンタ）と、

30

前記遊技結果が得られた場合、前記差数記憶手段に記憶された差数を更新する差数更新手段（主制御装置101のMYカウンタ更新処理S230303～S230309）と、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶可能な規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（19000）に達したか否かを判定する差数判定手段（主制御装置101の19000確認機能S230312）と、

40

前記差数判定手段が前記規定数に達したと判定した場合、前記規定情報記憶手段に前記規定情報を記憶させる規定情報設定手段（主制御装置101のコンプリートフラグ設定機能S230313）と

を備え、

前記遊技結果が、用いられた遊技価値数と同数の遊技価値で次遊技が可能となる再遊技入賞結果であった場合、前記差数更新手段による前記差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成とし、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5092】

50

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5093】

かかる一方、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数を更新し、差数記憶手段に記憶された差数に基づいて規定情報を記憶させる構成とした場合には、遊技結果が得られた後の処理時間が長くなることに伴い、遊技結果が得られてから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。そこで本遊技機では、遊技結果が、用いられた遊技価値数と同数の遊技価値で次遊技が可能となる再遊技入賞結果であった場合、差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成とした。かかる構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【5094】

遊技機23B2. 上記遊技機23B1において、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行うことを特徴とする遊技機。

【5095】

本遊技機によれば、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、が行われる。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数から遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理を行う構成とすることにより、再遊技入賞結果であった場合、差数更新手段による差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成とすることが可能となる。遊技に用いられた遊技価値数は、遊技が開始された段階で把握できるため、かかるタイミングで差数記憶手段に記憶された差数から減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞結果であった場合、遊技に用いられた遊技価値数を差数記憶手段に記憶された差数に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

20

30

【5096】

遊技機23B3. 上記遊技機23B2において、前記差数更新手段は、前記差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値(0)未満の値であった場合、前記差数記憶手段に前記初期値を記憶させることを特徴とする遊技機。

【5097】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値未満の値であった場合、差数記憶手段に初期値が記憶される。かかる構成とすることにより、遊技結果が得られた際の遊技価値数が最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となる。

40

【5098】

遊技機23B4. 上記遊技機23B3において、前記遊技結果が前記再遊技入賞結果であった場合、前記差数判定手段による判定が行われない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5099】

本遊技機によれば、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、差数更新手段による差数

50

記憶手段に記憶された差数の更新のみならず、差数判定手段による判定も行われたい。かかる構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合における処理時間のさらなる短縮化を図ることが可能となる。

【5100】

遊技機23B5. 上記遊技機23B1乃至遊技機23B4のいずれかにおいて、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作（設定キーのON操作を行った状態で電源投入）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成としたことを特徴とする遊技機。

【5101】

本遊技機よれば、遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作を行った場合、遊技不可状態から遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場等において営業時間内に遊技可能状態に復帰させることを困難なものとなることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、電源投入操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、営業時間内において容易に遊技可能状態に復帰させることが可能となるため、差数の累積記憶結果によって遊技不可状態に移行する機能が無意味なものになってしまう可能性が考えられるからである。

【5102】

遊技機23B6. 上記遊技機23B1乃至遊技機23B5のいずれかにおいて、特定遊技状態（有利区間）に移行させる特定遊技移行手段（主制御装置101の有利区間移行処理S1403）と、前記特定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な第2差数記憶手段（差枚数カウンタ）と、前記遊技結果が得られた場合、前記第2差数記憶手段に記憶された差数を更新する第2差数更新手段（主制御装置101の差枚数調整処理S1707）と、前記第2差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた上限数（2400）に達した場合、前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段（主制御装置101の通常区間移行処理S1703）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【5103】

本遊技機によれば、特定遊技状態に移行させる特定遊技移行手段と、特定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な第2差数記憶手段と、遊技結果が得られた場合、第2差数記憶手段に記憶された差数を更新する第2差数更新手段と、第2差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた上限数に達した場合、特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、を備えている。かかる構成においては、遊技結果が得られた場合、差数記憶手段に記憶された差数の更新と、第2差数記憶手段に記憶された差数の更新と、を行う必要が生じるため、遊技結果が得られた後の処理時間が長くなることに伴い、遊技結果が得られてから次遊技が可能となるまでが間延びしてしまう可能性が考えられる。しかしながら、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われたい構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合における処理時間の短縮化を図ることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【5104】

遊技機23B7. 上記遊技機23B6において、前記遊技結果が前記再遊技入賞結果であった場合、前記第2差数更新手段による前記第2差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われたい構成としたことを特徴とする遊技機。

【5105】

本遊技機によれば、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、差数記憶手段に記憶された差数の更新に加えて、第2差数記憶手段に記憶された差数の更新も行われたい。かかる構成とすることにより、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合における処理時間のさら

10

20

30

40

50

なる短縮化を図ることが可能となる。

【5106】

遊技機23B8. 上記遊技機23B7において、前記第2差数更新手段は、前記第2差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行うことを特徴とする遊技機。

【5107】

本遊技機によれば、遊技結果が得られた場合、第2差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、が行われる。かかる構成とすることにより、第2差数記憶手段に、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶させることが可能となる。また、遊技結果が得られた場合、第2差数記憶手段に記憶された差数から遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理を行う構成とすることにより、再遊技入賞結果であった場合、第2差数更新手段による第2差数記憶手段に記憶された差数の更新が行われない構成とすることが可能となる。遊技に用いられた遊技価値数は、遊技が開始された段階で把握できるため、かかるタイミングで第2差数記憶手段に記憶された差数から減算することも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、再遊技入賞結果であった場合、遊技に用いられた遊技価値数を第2差数記憶手段に記憶された差数に加算する処理を行う必要が生じてしまうからである。

【5108】

遊技機23B9. 上記遊技機23B8において、前記第2差数更新手段は、前記第2差数記憶手段に記憶された差数から、前記遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値(0)未満の値であった場合、前記第2差数記憶手段に前記初期値を記憶させることを特徴とする遊技機。

【5109】

本遊技機によれば、第2差数記憶手段に記憶された差数から、遊技に用いられた遊技価値数を減算する処理と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数を加算する処理と、を行って得られた値が初期値未満の値であった場合、第2差数記憶手段に初期値が記憶される。かかる構成とすることにより、特定遊技状態移行後における遊技結果が得られた際の遊技価値数が最も減少したときを基点とし、当該基点からの増加数に基づいて特定遊技状態を終了させることが可能となる。

【5110】

遊技機23B10. 上記遊技機23B6乃至遊技機23B9のいずれかにおいて、前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達したか否かを判定する第2差数判定手段(主制御装置101の2400確認機能S1708)を備え、前記第2差数判定手段は、前記遊技結果が前記再遊技入賞結果であった場合であっても、前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【5111】

本遊技機によれば、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、第2差数更新手段による第2差数記憶手段に記憶された差数の更新は行われない一方、第2差数判定手段による判定は行われる。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、特定遊技状態を終了させるか否かの判定を遊技結果が得られる毎に行うことが可能となる。

【5112】

遊技機23B11. 上記遊技機23B1乃至遊技機23B10のいずれかにおいて、前記遊技結果が特別入賞結果(BB入賞)であった場合、特別遊技状態に移行させる特別遊技移行手段(主制御装置101のBB状態処理機能S230119)を備え、前記特別遊技状態である場合、当該特別遊技状態が終了するまで前記差数判定手段による判定が行われない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5113】

本遊技機によれば、特別遊技状態である場合、当該特別遊技状態が終了するまで差数判定手段による判定が行われない。かかる構成とすることにより、仮に特別遊技状態の途中で差数の累積記憶結果が規定数に達した場合であっても、特別遊技状態が終了するまで遊技可能状態を維持することが可能となる。この結果、特別遊技状態の途中で遊技不可状態となり、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5114】

遊技機23B12. 上記遊技機23B11において、前記特別遊技状態を、予め定めた回数の遊技が行われた場合、又は予め定めた数の遊技価値を付与した場合に終了する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5115】

本遊技機によれば、特別遊技状態は、予め定めた回数の遊技が行われた場合、又は予め定めた数の遊技価値を付与した場合に終了する。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に達した後に特別遊技状態が際限なく継続してしまう事象が発生することを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

【5116】

遊技機23B13. 上記遊技機23B1乃至遊技機23B3のいずれかにおいて、前記差数判定手段は、前記遊技結果が前記再遊技入賞結果であった場合であっても、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数に達したか否かを判定することを特徴とする遊技機。

【5117】

本遊技機によれば、遊技結果が再遊技入賞結果であった場合、差数更新手段による差数記憶手段に記憶された差数の更新は行われない一方、差数判定手段による判定は行われる。かかる構成とすることにより、処理時間の短縮化を図りつつ、差数の累積記憶結果が規定数に達したか否かを遊技結果が得られる毎に判定することが可能となる。

【5118】

なお、本構成を、上記遊技機23B5乃至遊技機23B12のいずれかの構成に適用してもよく、かかる場合であっても、上記した作用効果を奏することが期待できる。

【5119】

遊技機23C1. 遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（MYカウンタ）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（19000）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）とを備え、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成とし、

前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数より少ない第2規定数（18500）に達した場合、規定報知（事前報知）を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【5120】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5121】

しかしながら、かかる構成においては、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然遊技不可状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考え

10

20

30

40

50

られる。そこで本遊技機では、差数記憶手段に記憶された差数が規定数より少ない第2規定数に達した場合、規定報知を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、規定報知を通じて遊技者に把握させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。差数の累積記憶結果が規定数に到達するまで遊技を継続するのか、差数の累積記憶結果が規定数に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。

【5122】

遊技機23C2. 上記遊技機23C1において、前記規定報知を、前記差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報（終了枚数）が規定表示手段（補助表示部65）に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【5123】

本遊技機によれば、規定報知では、差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報が規定表示手段に表示される。かかる構成とすることにより、遊技不可状態に移行するまでに獲得可能な遊技価値数を把握させることが可能となり、遊技不可状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5124】

遊技機23C3. 上記遊技機23C2において、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第2規定数に達した場合、前記遊技が行われていない状況において前記規定数値情報が前記規定表示手段に継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5125】

20

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数に達した場合、遊技が行われていない状況において規定数値情報が規定表示手段に継続表示される。かかる構成とすることにより、本遊技機にて遊技を行っていた遊技者のみならず、これから本遊技機にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5126】

遊技機23C4. 上記遊技機23C3において、前記遊技が行われていない状況で所定時間を経過した場合、客待ち演出を実行する制御を行う客待ち演出制御手段（表示制御装置81）を備え、前記規定表示手段に前記規定数値情報を表示している状況で前記客待ち演出を実行する場合、前記規定表示手段に前記規定数値情報を継続表示しつつ、前記客待ち演出を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【5127】

本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合、規定表示手段に規定数値情報を継続表示しつつ、客待ち演出を実行可能となっている。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本遊技機に関心を抱いた遊技者にも、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5128】

40

遊技機23C5. 上記遊技機23C2乃至遊技機23C4のいずれかにおいて、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第2規定数に達した場合、前記遊技が開始されてから前記遊技結果が得られるまで、前記規定数値情報が前記規定表示手段に継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5129】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数に達した場合、遊技が開始されてから遊技結果が得られるまで、規定数値情報が規定表示手段に継続表示される。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、遊技を行っている最中に把握させることが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能とな

50

り、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5130】

遊技機23C6．上記遊技機23C2乃至遊技機23C5のいずれかにおいて、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置101のエラー処理）を備え、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている状況で前記所定の異常が発生して前記遊技不可状態に移行した場合、前記遊技不可状態において前記規定表示手段に前記規定数値情報が継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5131】

本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報が表示されている状況で所定の異常が発生して遊技不可状態に移行した場合、当該遊技不可状態においても規定表示手段に規定数値情報が継続表示される。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

10

【5132】

遊技機23C7．上記遊技機23C2乃至遊技機23C6のいずれかにおいて、前記規定表示手段を、前記規定数値情報と、遊技の状況に応じた補助演出と、を共に表示可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【5133】

本遊技機によれば、規定表示手段を、規定数値情報と、遊技の状況に応じた補助演出と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する遊技機においては、補助演出が実行されている表示手段に遊技者の目が行くものと想定されるからである。

【5134】

遊技機23C8．上記遊技機23C2乃至遊技機23C7のいずれかにおいて、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている状況で前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第2規定数未満となった場合、前記規定数値情報が非表示とされる構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【5135】

本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報が表示されている状況で差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数未満となった場合、規定数値情報が非表示とされる。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていない状況から表示された状況に切り替わった際に、遊技者の注意を引くことが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。例えば、規定数値情報を規定表示手段に常時表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、差数の累積記憶結果が第2規定数に達していない状況で規定数値情報を確認し、規定数到達まで遠いことに安心してその後は規定数値情報を確認しなくなってしまう可能性が考えられるからである。また、本構成を上記遊技機23C7に適用した場合には、規定数値情報を表示していた領域にも補助演出を表示することが可能となるため、差数の累積記憶結果が第2規定数に達していない状況で遊技者に補助演出を堪能させることが可能となる。

40

【5136】

遊技機23C9．上記遊技機23C2乃至遊技機23C8のいずれかにおいて、1回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態（報知モード）に移行させる所定遊技移行手段（主制御装置101の報知モード移行処理S1608）と、所定条件（

50

上乗せ抽選に当選)が成立した場合、前記所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典(純増枚数カウンタの上乗せ)を付与する増加特典付与手段(主制御装置101の上乗せ枚数加算機能S1807)と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【5137】

本遊技機によれば、1回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態に移行することがあり、所定遊技状態では、所定条件が成立した場合、所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典が付与される。かかる構成においては、規定報知を行わない構成とした場合、所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が残った状況で突然遊技不可状態に移行する事象が発生し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。しかしながら、差数の累積記憶結果が第2規定数に達した場合に規定報知を行う構成とした場合には、所定遊技状態の途中で遊技不可状態となることを事前に遊技者に把握させることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【5138】

遊技機23C10. 上記遊技機23C9において、前記所定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数(500, 1000, 1500, 2000)に達したことを報知する到達報知(規定枚数突破表示)を実行する制御を行う到達報知制御手段(表示制御装置81の規定枚数突破表示機能S231204)を備え、前記到達報知制御手段は、前記所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、前記所定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が前記所定数に達した場合、前記到達報知を実行する制御を行わないことを特徴とする遊技機。

【5139】

本遊技機によれば、所定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数に達したことを報知する到達報知を実行する制御が行われる。かかる構成とすることにより、到達報知が実行された場合に、さらなる遊技価値の獲得を目指して所定遊技状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、遊技者の遊技意欲を向上させることで所定遊技状態下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。かかる一方、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、所定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数に達した場合には、到達報知を実行する制御を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、所定遊技状態が終了した場合に、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果によって到達報知を実行することも可能であるが、かかる構成とした場合には、所定数に到達して所定遊技状態が終了したことに遊技者が満足してしまい、そのまま遊技を終了してしまう可能性が考えられるからである。

【5140】

遊技機23C11. 上記遊技機23C10において、前記到達報知制御手段を、1の所定遊技状態において同一の到達報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5141】

本遊技機によれば、到達報知制御手段は、1の所定遊技状態において同一の到達報知を実行する制御を行わない。かかる構成とすることにより、到達報知によって所定数に到達したことを報知した後に、遊技結果が得られる毎に同一の到達報知を繰り返し実行してしまうことを回避することが可能となる。

【5142】

遊技機23C12. 上記遊技機23C10又は遊技機23C11において、前記所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第2規定数に達した場合、前記規定報知を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【5143】

本遊技機によれば、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数に達した場合、到達報知は行われな一方規定報知は行われる。かかる構成とすることにより、規定報知にて表示された規定数値情報に基づいて、所定遊技状態終了後も本遊技機にて遊技を継続するか否かを判断させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。確かに、1回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態が終了する以上、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果によって第2規定数に達した場合には、規定報知を行わない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、所定遊技状態終了後に少ない遊技回数で所定遊技状態に再度移行する所謂連荘が発生した場合、連荘となった所定遊技状態の途中で規定報知が行われ、連荘となった所定遊技状態の途中で遊技不可状態に移行してしまう事象が発生し得る。連荘が発生した場合には遊技者の満足感が飛躍的に高まることが一般的であるため、上記事象が発生した場合には、所定遊技状態終了時に規定報知を行った場合と比して、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうと考えられるからである。

10

【5144】

遊技機23C13. 上記遊技機23C1乃至遊技機23C12のいずれかにおいて、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第2規定数に達した場合、規定信号（遊技中断要求信号）を遊技機外部に出力可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【5145】

本遊技機によれば、差数の累積記憶結果が第2規定数に達した場合、規定信号を遊技機外部に出力可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、本遊技機と電氣的に接続される機器等において、差数の累積記憶結果が第2規定数に達したことに応じた制御を行うことが可能となる。

20

【5146】

遊技機23C14. 上記遊技機23C13において、前記規定信号は、遊技の中断を要求する遊技中断要求信号であることを特徴とする遊技機。

【5147】

本遊技機によれば、差数の累積記憶結果が第2規定数に達した場合、遊技の中断を要求する遊技中断要求信号を遊技機外部に出力可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、遊技者ではなく性能試験機等を用いて遊技を行う場合に、差数の累積記憶結果が第2規定数に達した時点で遊技を中断させることが可能となる。この結果、円滑に性能試験を行わせることが可能となる。

30

【5148】

遊技機23D1. 遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（MYカウンタ）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（19000）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）と、

40

1回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態（報知モード）に移行させる所定遊技移行手段（主制御装置101の報知モード移行処理S1608）と、

所定条件（上乗せ抽選に当選）が成立した場合、前記所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典（純増枚数カウンタの上乗せ）を付与する増加特典付与手段（主制御装置101の上乗せ枚数加算機能S1807）と、

前記所定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数（500, 1000, 1500, 2000）に達したことを報知する到達報知（規定枚数突破表示）を実行する制御を行う到達報知制御手段（表示制御装置81の規定枚数突破表示機能S231204）とを備え、

50

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成とし、

前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数より少ない第2規定数（18500）に達した場合、規定報知（事前報知）を行う構成とし、

前記到達報知制御手段を、前記所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、前記所定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が前記所定数に達した場合、前記到達報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5149】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5150】

しかしながら、かかる構成においては、遊技者が遊技を継続する意思がある状況で突然遊技不可状態に移行した場合、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。そこで本遊技機では、差数記憶手段に記憶された差数が規定数より少ない第2規定数に達した場合、規定報知を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、規定報知を通じて遊技者に把握させることが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。差数の累積記憶結果が規定数に到達するまで遊技を継続するのか、差数の累積記憶結果が規定数に到達する前に遊技を終了するのか、を遊技者に選択させることが可能となるからである。

【5151】

また、本遊技機によれば、1回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態に移行することがあり、所定遊技状態では、所定条件が成立した場合、所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が増加することとなる増加特典が付与される。かかる構成においては、規定報知を行わない構成とした場合、所定遊技状態下で遊技可能な遊技回数が残った状況で突然遊技不可状態に移行する事象が発生し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまう可能性が考えられる。しかしながら、差数の累積記憶結果が第2規定数に達した場合に規定報知を行う構成とした場合には、所定遊技状態の途中で遊技不可状態となることを事前に遊技者に把握させることが可能となるため、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【5152】

加えて、本遊技機によれば、所定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数に達したことを報知する到達報知を実行する制御が行われる。かかる構成とすることにより、到達報知が実行された場合に、さらなる遊技価値の獲得を目指して所定遊技状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、遊技者の遊技意欲を向上させることで所定遊技状態下における遊技が単調化することを抑制することが可能となる。かかる一方、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、所定遊技状態移行後における、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数が所定数に達した場合には、到達報知を実行する制御を行わない構成とした。かかる構成とすることにより、所定遊技状態が終了した場合に、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを低減することが可能となる。所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果によって到達報知を実行することも可能であるが、かかる構成とした場合には、所定数に到達して所定遊技状態が終了したことに遊技者が満足してしまい、そのまま遊技を終了してしまう可能性が考えられるからである。

【5153】

遊技機23D2．上記遊技機23D1において、前記所定遊技状態が終了する遊技回の

遊技結果により、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第2規定数に達した場合、前記規定報知を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【5154】

本遊技機によれば、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果により、差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数に達した場合、到達報知は行われな一方規定報知は行われる。かかる構成とすることにより、規定報知に基づいて、所定遊技状態終了後も本遊技機にて遊技を継続するか否かを判断させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。確かに、1回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態が終了する以上、所定遊技状態が終了する遊技回の遊技結果によって第2規定数に達した場合には、規定報知を行わない構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、所定遊技状態終了後に少ない遊技回数で所定遊技状態に再度移行する所謂連荘が発生した場合、連荘となった所定遊技状態の途中で規定報知が行われ、連荘となった所定遊技状態の途中で遊技不可状態に移行してしまう事象が発生し得る。連荘が発生した場合には遊技者の満足感が飛躍的に高まることが一般的であるため、上記事象が発生した場合には、所定遊技状態終了時に規定報知を行った場合と比して、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうと考えられるからである。

10

【5155】

遊技機23D3. 上記遊技機23D2において、前記到達報知制御手段を、1の所定遊技状態において同一の到達報知を実行する制御を行わない構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【5156】

本遊技機によれば、到達報知制御手段は、1の所定遊技状態において同一の到達報知を実行する制御を行わない。かかる構成とすることにより、到達報知によって所定数に到達したことを報知した後に、遊技結果が得られる毎に同一の到達報知を繰り返し実行してしまうことを回避することが可能となる。

【5157】

遊技機23D4. 上記遊技機23D1乃至遊技機23D3のいずれかにおいて、前記規定報知を、前記差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報（終了枚数）が規定表示手段（補助表示部65）に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【5158】

本遊技機によれば、規定報知では、差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報が規定表示手段に表示される。かかる構成とすることにより、遊技不可状態に移行するまでに獲得可能な遊技価値数を把握させることが可能となり、遊技不可状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5159】

遊技機23D5. 上記遊技機23D4において、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第2規定数に達した場合、前記遊技が行われていない状況において前記規定数値情報が前記規定表示手段に継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5160】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数に達した場合、遊技が行われていない状況において規定数値情報が規定表示手段に継続表示される。かかる構成とすることにより、本遊技機にて遊技を行っていた遊技者のみならず、これから本遊技機にて遊技を行いたいと考える遊技者にも、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

40

【5161】

遊技機23D6. 上記遊技機23D5において、前記遊技が行われていない状況で所定時間を経過した場合、客待ち演出を実行する制御を行う客待ち演出制御手段（表示制御装置81）を備え、前記規定表示手段に前記規定数値情報を表示している状況で前記客待ち

50

演出を実行する場合、前記規定表示手段に前記規定数値情報を継続表示しつつ、前記客待ち演出を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【5162】

本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報を表示している状況で客待ち演出を実行する場合、規定表示手段に規定数値情報を継続表示しつつ、客待ち演出を実行可能となっている。かかる構成とすることにより、客待ち演出によって本遊技機に関心を抱いた遊技者にも、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを把握させることが可能となる。この結果、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5163】

遊技機23D7. 上記遊技機23D4乃至遊技機23D6のいずれかにおいて、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記第2規定数に達した場合、前記遊技が開始されてから前記遊技結果が得られるまで、前記規定数値情報が前記規定表示手段に継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5164】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数に達した場合、遊技が開始されてから遊技結果が得られるまで、規定数値情報が規定表示手段に継続表示される。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、遊技を行っている最中に把握させることが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5165】

遊技機23D8. 上記遊技機23D4乃至遊技機23D7のいずれかにおいて、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置101のエラー処理）を備え、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている状況で前記所定の異常が発生して前記遊技不可状態に移行した場合、前記遊技不可状態において前記規定表示手段に前記規定数値情報が継続表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5166】

本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報が表示されている状況で所定の異常が発生して遊技不可状態に移行した場合、当該遊技不可状態においても規定表示手段に規定数値情報が継続表示される。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、遊技ができない状況においても把握させることが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5167】

遊技機23D9. 上記遊技機23D4乃至遊技機23D8のいずれかにおいて、前記規定表示手段を、前記規定数値情報と、遊技の状況に応じた補助演出と、を共に表示可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【5168】

本遊技機によれば、規定表示手段を、規定数値情報と、遊技の状況に応じた補助演出と、を共に表示可能な構成とした。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていることに遊技者が気付かない機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。遊技の状況に応じた補助演出を実行する遊技機においては、補助演出が実行されている表示手段に遊技者の目が行くものと想定されるからである。

【5169】

遊技機23D10. 上記遊技機23D4乃至遊技機23D9のいずれかにおいて、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている状況で前記差数記憶手段に記憶された

10

20

30

40

50

差数が前記第2規定数未満となった場合、前記規定数値情報が非表示とされる構成としたことを特徴とする遊技機。

【5170】

本遊技機によれば、規定表示手段に規定数値情報が表示されている状況で差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数未満となった場合、規定数値情報が非表示とされる。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていない状況から表示された状況に切り替わった際に、遊技者の注意を引くことが可能となる。この結果、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを遊技者が忘れてしまう機会を低減することが可能となり、遊技者が遊技意欲を減退させてしまうことを回避することが可能となる。例えば、規定数値情報を規定表示手段に常時表示する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、差数の累積記憶結果が第2規定数に達していない状況で規定数値情報を確認し、規定数到達まで遠いことに安心してその後は規定数値情報を確認しなくなってしまう可能性が考えられるからである。また、本構成を上記遊技機23D9に適用した場合には、規定数値情報を表示していた領域にも補助演出を表示することが可能となるため、差数の累積記憶結果が第2規定数に達していない状況で遊技者に補助演出を堪能させることが可能となる。

10

【5171】

遊技機23E1. 遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（MYカウンタ）と、

20

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（19000）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）と、

1回の遊技を行う毎に遊技価値数の増加を期待できる所定遊技状態（報知モード）と、前記所定遊技状態と異なる非所定遊技状態（チャンスモード）と、よりなる特定遊技状態（有利区間）に移行させる特定遊技移行手段（主制御装置101の有利区間移行処理S1403）と、

前記特定遊技状態移行後における、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な第2差数記憶手段（差枚数カウンタ）と、

30

前記第2差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた上限数（2400）に達した場合、前記特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段（主制御装置101の通常区間移行処理S1703）と

を備え、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成とし、

前記遊技不可状態でない場合、前記第2差数記憶手段に記憶された差数と、前記差数記憶手段に記憶された差数と、に基づいて、前記特定遊技状態下で行う特定演出（エンディングムービー）の実行有無を決定する実行有無決定手段（表示制御装置81のエンディング判定機能S231205～S231208）を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【5172】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5173】

また、特定遊技状態に移行させる特定遊技移行手段と、特定遊技状態移行後における、

50

遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な第2差数記憶手段と、第2差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた上限数に達した場合、特定遊技状態を終了させる特定遊技終了手段と、を備えており、遊技不可状態でない場合、第2差数記憶手段に記憶された差数と、差数記憶手段に記憶された差数と、に基づいて、特定遊技状態下で行う特定演出の実行有無を決定する実行有無決定手段を備えている。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数に応じて特定演出の実行有無を変化させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5174】

遊技機23E2. 上記遊技機23E1において、前記特定演出を、複数の遊技回に跨って実行される構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【5175】

本遊技機によれば、特定演出は、複数の遊技回に跨って実行される。かかる構成においては、規定情報が記憶されている場合に遊技不可状態に移行する構成を適用した場合、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまう事象が発生し得る。しかしながら、差数記憶手段に記憶された差数に基づいて特定演出の実行有無を決定する構成とした場合には、上記事象の発生を回避することが可能となるため、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5176】

遊技機23E3. 上記遊技機23E2において、前記特定演出を、当該特定演出が開始された場合、前記特定遊技状態が終了するまで継続される構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【5177】

本遊技機によれば、特定演出は、当該特定演出が開始された場合、特定遊技状態が終了するまで継続される。かかる構成においては、規定情報が記憶されている場合に遊技不可状態に移行する構成を適用した場合、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまう事象が発生し得る。しかしながら、差数記憶手段に記憶された差数に基づいて特定演出の実行有無を決定する構成とした場合には、上記事象の発生を回避することが可能となるため、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5178】

遊技機23E4. 上記遊技機23E3において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊技状態下で前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達することが確定している状況であって、前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達した際に前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数に到達しない状況である場合、前記特定演出を実行すると決定することを特徴とする遊技機。

30

【5179】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定している状況であって、第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達した際に差数記憶手段に記憶された差数が規定数に到達しない状況である場合、特定演出が実行される。所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定している状況であることに基づいて特定演出を実行する構成とすることにより、特定演出と、第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に到達して特定遊技状態が終了することと、を関連付けることが可能となる。この結果、特定演出が開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達した際に差数記憶手段に記憶された差数が規定数に到達しない状況である場合、特定演出が実行される構成とすることにより、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【5180】

遊技機23E5. 上記遊技機23E4において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊

50

技状態下で前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達することが確定している状況であって、前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達する前に前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数に達する状況である場合、前記特定演出を実行しないと決定することを特徴とする遊技機。

【5181】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定している状況であっても、第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達する前に差数記憶手段に記憶された差数が規定数に達する状況である場合、特定演出が実行されない。かかる構成とすることにより、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまうことを回避することが可能となり、好適に遊技興趣の向上を図ることが可能となる。特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまった場合には、特定演出及び特定遊技状態の終了後に遊技者が余韻に浸ることができず、遊技者の優越感や満足感を減殺してしまうこととなるからである。

【5182】

遊技機23E6. 上記遊技機23E5において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊技状態下で前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達することが確定していない状況である場合、前記差数記憶手段に記憶された差数に関わらず、前記特定演出を実行しないと決定することを特徴とする遊技機。

【5183】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定していない状況である場合、差数記憶手段に記憶された差数に関わらず、特定演出が実行されない。かかる構成とすることにより、特定演出と、第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に到達して特定遊技状態が終了することと、を関連付けることが可能となる。この結果、特定演出が開始された場合に遊技者の優越感や満足感を高めることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5184】

遊技機23E7. 上記遊技機23E6において、前記差数記憶手段に記憶された差数が前記規定数より少ない第2規定数(18500)に達した場合、規定報知(事前報知)を行う構成としたことを特徴とする遊技機。

【5185】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数が規定数より少ない第2規定数に達した場合、規定報知が行われる。かかる構成とすることにより、差数の累積記憶結果が規定数に間もなく到達することを、規定報知を通じて遊技者に把握させることが可能となる。この結果、所定遊技状態の途中で突然遊技不可状態に移行し、遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5186】

遊技機23E8. 上記遊技機23E7において、前記規定報知を、前記差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報(終了枚数)が規定表示手段(補助表示部65)に表示される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5187】

本遊技機によれば、規定報知では、差数記憶手段に記憶された差数と対応する規定数値情報が規定表示手段に表示される。かかる構成とすることにより、遊技不可状態に移行するまでに獲得可能な遊技価値数を把握させることが可能となり、遊技不可状態に移行した際に遊技者が遊技意欲を著しく減退させてしまうことを回避することが可能となる。

【5188】

遊技機23E9. 上記遊技機23E8において、前記所定遊技状態下で前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数に達することが確定している状況において前記実行有無決定手段が前記特定演出を実行しないと決定する場合、前記規定表示手段に前記規定数値情報が表示されている構成としたことを特徴とする遊技機。

【5189】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達することが確定している状況において実行有無決定手段が特定演出を実行しないと決定する場合には、規定表示手段に規定数値情報が表示されている。かかる構成とすることにより、第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数に達する前に遊技不可状態に移行することを遊技者に把握させることが可能となり、特定演出が実行されないことに対して遊技者が違和感を抱くことを回避することが可能となる。

【5190】

遊技機23E10. 上記遊技機23E9において、前記実行有無決定手段を、前記所定遊技状態下で前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記上限数より少ない第2所定数(2100)に達した場合、前記特定演出を実行すると決定可能な構成とし、前記第2所定数を、前記上限数から前記第2所定数を減算した値が前記規定数から前記第2規定数を減算した値よりも小さくなる値としたことを特徴とする遊技機。

10

【5191】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が上限数より少ない第2所定数に達した場合、特定演出が実行されることがある。かかる構成において、第2所定数は、上限数から第2所定数を減算した値が規定数から第2規定数を減算した値よりも小さくなる値とされている。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されていない状況において特定演出を開始した場合には、差数記憶手段に記憶された差数が規定数に達する前、すなわち遊技不可状態に移行する前に所定遊技状態及び特定遊技状態を終了させることが可能となり、特定演出を最後まで実行することが可能となる。

20

【5192】

遊技機23E11. 上記遊技機23E10において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊技状態下で前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記第2所定数に達した場合、前記上限数から前記第2差数記憶手段に記憶された差数を減算した値が、前記規定数から前記差数記憶手段に記憶された差数を減算した値よりも小さい場合、前記特定演出を実行すると決定することを特徴とする遊技機。

【5193】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が第2所定数に達した場合、上限数から第2差数記憶手段に記憶された差数を減算した値が、規定数から差数記憶手段に記憶された差数を減算した値よりも小さい場合、特定演出が実行される。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されている状況であっても、所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が第2所定数に達した場合に特定演出を最後まで実行することが可能となる。

30

【5194】

遊技機23E12. 上記遊技機23E11において、前記実行有無決定手段は、前記所定遊技状態下で前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記第2所定数に達した場合、前記上限数から前記第2差数記憶手段に記憶された差数を減算した値が、前記規定数から前記差数記憶手段に記憶された差数を減算した値以上である場合、前記特定演出を実行しないと決定することを特徴とする遊技機。

【5195】

本遊技機によれば、所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が第2所定数に達した場合、上限数から第2差数記憶手段に記憶された差数を減算した値が、規定数から差数記憶手段に記憶された差数を減算した値以上である場合、特定演出が実行されない。かかる構成とすることにより、規定数値情報が表示されている状況において所定遊技状態下で第2差数記憶手段に記憶された差数が第2所定数に達した場合、特定演出の途中で遊技不可状態に移行してしまうことを回避することが可能となる。

40

【5196】

遊技機23F1. 複数種類の処理(メイン処理等)を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段(レジスタ)に情報を一時的に記憶させる制御手段(主制御装置101)を備え、

50

前記制御手段は、

前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段（ROM105）における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、

前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（遊技制御用のスタックエリア106is、非遊技制御用のスタックエリア106es）に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段（レジスタ値退避機能S230115，S230201，S230202，S230507，S230814，S230901，S231001，S231002）と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（レジスタ値復帰機能S230118，S230206，S230207，S230510，S230817，S230904，S231005，S231006）と、

前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理（通常処理等）を実行する手段と、

割込み条件が成立したことに基づいて割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段とを備え、

前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、

前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、

前記領域外処理では、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報（MY）を導出する導出処理（集計処理）を実行することを特徴とする遊技機。

【5197】

本遊技機によれば、領域内処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合又は終了した後は、退避記憶手段に退避された情報を内部記憶手段に復帰させる。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態に内部記憶手段を戻すことが可能となる。加えて、特定処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて割込み処理の実行を許可することにより、領域外処理において割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させた状況において割込みが発生することを回避することが可能となり、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

【5198】

また、領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報を導出する導出処理を実行する構成とした。

かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば遊技の進行に関わる処理のデバッグ作業を行う場合には、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲の記憶領域を確認すればよく、所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域を確認する必要がなくなるからである。

【5199】

加えて、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報を導出する導出処理を、領域外処理にて実行する構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

10

【5200】

遊技機23F2．上記遊技機23F1において、遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記導出処理を、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を前記結果情報として導出する構成とし、前記領域外処理では、前記差数の累積結果が予め定めた規定数（19000）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶させる処理を実行することを特徴とする遊技機。

20

【5201】

本遊技機によれば、領域外処理では、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報を記憶させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫することなく、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果に基づいた制御を行うことが可能となる。

【5202】

遊技機23F3．上記遊技機23F2において、前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

30

【5203】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5204】

遊技機23F4．上記遊技機23F3において、前記規定情報が記憶されている場合、前記領域内処理において前記遊技不可状態に移行させる処理を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【5205】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合、領域内処理において遊技不可状態に移行させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、差数の累積結果を導出する処理と、当該差数の累積結果に基づいて規定情報を記憶する処理と、については、領域外処理にて実行しつつ、領域内処理において遊技の進行に関わる処理を実行する構成を実現することが可能となる。

【5206】

遊技機23F5．上記遊技機23F4において、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報と、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段（RAM106）を備え、当該記憶手段には、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報

50

を記憶する領域内記憶エリア（遊技制御用のワークエリア $i w$ ）を、第2所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記差数の累積結果が記憶される差数記憶エリア（MYカウンタ）と、前記規定情報が記憶される規定情報記憶エリア（コンプリートフラグ格納エリア）と、を含み、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリア（非遊技制御用のワークエリア $e w$ ）を、前記第2所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【5207】

本遊技機によれば、領域内処理を実行した場合に得られた情報と、領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段を備えており、当該記憶手段には、領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリアが、第2所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、差数の累積結果が記憶される差数記憶エリアと、規定情報が記憶される規定情報記憶エリアと、を含み、領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリアが、第2所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

10

【5208】

遊技機23F6．上記遊技機23F5において、前記領域内処理を、前記領域外記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成とし、前記領域外処理を、前記領域内記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【5209】

本遊技機によれば、領域内処理は、領域外記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成となっており、領域外処理は、領域内記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際に領域外記憶エリアに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際に領域内記憶エリアに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

【5210】

遊技機23F7．上記遊技機23F6において、前記割込み処理では、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行することを特徴とする遊技機。

30

【5211】

本遊技機によれば、割込み処理では、領域内処理及び領域外処理を実行する。かかる構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止しなかった場合、領域外処理の途中で割込み処理を開始し、割込み処理の中で異なる領域外処理を実行する事象が発生し得る。これは、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することに繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【5212】

遊技機23F8．上記遊技機23F7において、所定の異常（メダル払出異常等）が発生した場合、前記遊技不可状態に移行させる不可移行手段（主制御装置101のエラー処理）を備え、前記規定情報記憶エリアに前記規定情報が記憶されている場合、前記不可移行手段が前記遊技不可状態に移行させることを特徴とする遊技機。

40

【5213】

本遊技機によれば、所定の異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させる不可移行手段を備えており、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されている場合には、不可移行手段が遊技不可状態に移行させる。かかる構成とすることにより、所定の異常が発生した場合に遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されている場合に流用することが可能となる。この結果、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されている場合に遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを新たに

50

用意する必要がなくなるため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【5214】

遊技機23F9．上記遊技機23F8において、前記所定の異常は、前記遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常であることを特徴とする遊技機。

【5215】

本遊技機によれば、不可移行手段は、遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させる。遊技価値を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件を満たしたものとなった場合に遊技価値を付与する遊技機においては、遊技価値の受け入れ又は付与に関わる異常が発生した場合、遊技不可状態に移行させるプログラム及びデータを備えていることが一般的である。故に、本構成を上記遊技機23F8に適用することにより、既存のプログラム及びデータを用いて遊技不可状態に移行させることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【5216】

遊技機23F10．上記遊技機23F8又は遊技機23F9において、前記不可移行手段は、前記遊技不可状態に移行させる不可移行処理（主制御装置101のエラー処理におけるS230701～S230705）と、前記不可移行処理が終了した後に、前記規定情報記憶エリアに前記規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理（主制御装置101のエラー処理におけるS230706）と、を備え、前記規定情報記憶エリアに前記規定情報が記憶されていると判定した場合、前記規定情報記憶エリアに前記規定情報が記憶されていないと判定するまで待機する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5217】

本遊技機によれば、不可移行手段は、遊技不可状態に移行させる不可移行処理と、不可移行処理が終了した後に、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理と、を備えており、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されていると判定した場合、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されていないと判定するまで待機する。かかる構成とすることにより、不可移行処理を流用しつつ、規定情報記憶エリアに規定情報が記憶されているか否かを判定する判定処理を実行するためのプログラム及びデータを追加するのみでよいため、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【5218】

遊技機23F11．上記遊技機23F1乃至遊技機23F10のいずれかにおいて、前記退避記憶手段を、前記退避実行手段が前記領域内処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第1退避エリア（遊技制御用のスタックエリアis）と、前記退避実行手段が前記領域外処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第2退避エリア（非遊技制御用のスタックエリアes）と、より構成し、前記第1退避エリアを、第3所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記第2退避エリアを、前記第3所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【5219】

本遊技機によれば、退避記憶手段は、退避実行手段が領域内処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第1退避エリアと、退避実行手段が領域外処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第2退避エリアと、より構成されており、第1退避エリアは、第3所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、第2退避エリアは、第3所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、退避記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【5220】

遊技機23G1．複数種類の処理（メイン処理等）を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段（レジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主制御装置101）

と、

前記制御手段から送信されるコマンドに基づいて従属的な制御を行うサブ制御手段（表示制御装置 81）と

を備え、

前記制御手段は、

前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段（ROM 105）における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、

前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（遊技制御用のスタックエリア 106 i s、非遊技制御用のスタックエリア 106 e s）に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段（レジスタ値退避機能 S 230115, S 230201, S 230202, S 230507, S 230814, S 230901, S 231001, S 231002）と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（レジスタ値復帰機能 S 230118, S 230206, S 230207, S 230510, S 230817, S 230904, S 231005, S 231006）と、

前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理（通常処理等）を実行する手段と、

割込み条件が成立したことに基づいて割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段とを備え、

前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、

前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、

前記領域外処理では、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報（MY）を導出する導出処理（集計処理）と、前記結果情報を示す結果情報コマンド（MY コマンド）を作成するコマンド作成処理（MY コマンド送信処理における出力値作成機能 S 230403, S 230404, S 230406, S 230407, S 230409, S 230410）と、を実行することを特徴とする遊技機。

【5221】

本遊技機によれば、領域内処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる。かかる構成とすることにより、領域外処理を実行する場合に、領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合又は終了した後には、退避記憶手段に退避された情報を内部記憶手段に復帰させる。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態に内部記憶手段を戻すことが可能となる。加えて、特定処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて割込み処理の実行を許可することにより、領域外処理において割込み処理の実行が許可されな

10

20

30

40

50

い構成とした。かかる構成とすることにより、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させた状況において割込みが発生することを回避することが可能となり、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

【5222】

また、領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理では、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報を導出する導出処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば遊技の進行に関わる処理のデバッグ作業を行う場合には、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲の記憶領域を確認すればよく、所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域を確認する必要がなくなるからである。

10

【5223】

加えて、所定の期間になされた遊技結果から得られる結果情報を導出する導出処理と、結果情報を示す結果情報コマンドを作成するコマンド作成処理と、を、領域外処理にて実行する構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

20

【5224】

遊技機23G2．上記遊技機23G1において、前記領域外処理では、前記結果情報コマンドを作成した場合、前記結果情報コマンドを前記サブ制御手段に送信する送信処理（MYコマンド送信処理における送信機能S230402，S230405，S230408，S230411，S230412）を実行することを特徴とする遊技機。

【5225】

本遊技機によれば、結果情報コマンドを作成した場合、当該結果情報コマンドをサブ制御手段に送信する送信処理を、領域外処理において実行する。かかる構成とすることにより、結果情報の導出、結果情報コマンドの作成、結果情報コマンドの送信という一連の処理を領域外処理にて実行することが可能となり、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

30

【5226】

遊技機23G3．上記遊技機23G2において、前記制御手段を、前記コマンドを前記サブ制御手段に送信する場合、所定ビット（ビット7）に所定情報（1）が格納された情報を最初に送信する構成とし、前記結果情報を記憶する結果情報記憶エリア（MYカウンタ）を、複数バイトで構成したことを特徴とする遊技機。

【5227】

本遊技機によれば、制御手段は、コマンドをサブ制御手段に送信する場合、所定ビットに所定情報が格納された情報を最初に送信する。かかる構成においては、結果情報を記憶する結果情報記憶エリアが複数バイトで構成されている場合、少なくとも結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報を、所定ビットに格納された情報と、所定ビット以外に格納された情報と、に分けて送信する必要が生じる。これに伴い、コマンド作成処理では、少なくとも結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報を、所定ビットに格納された情報と、所定ビット以外に格納された情報と、に分ける処理が必要となり、コマンド作成処理を実行するためのプログラムが多大なものとなる。しかしながら、コマンド作成処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

40

【5228】

遊技機23G4．上記遊技機23G3において、前記コマンド作成処理は、前記結果情

50

報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報のうち前記所定ビット以外に格納された情報を示す第1情報（MYカウンタの下位バイトのビット7を0に変更した値）を作成する第1作成処理（MYコマンド送信処理における出力値作成機能S230403，S230404）と、前記結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報のうち前記所定ビットに格納された情報を示す第2情報（送信用MYカウンタのビット7を0に変更した値）を作成する第2作成処理（MYコマンド送信処理における出力値作成機能S230409，S230410）と、を少なくとも備えることを特徴とする遊技機。

【5229】

本遊技機によれば、コマンド作成処理では、結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報のうち所定ビット以外に格納された情報を示す第1情報を作成する処理と、結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報のうち所定ビットに格納された情報を示す第2情報を作成する処理と、が少なくとも行われる。かかる構成においては、コマンド作成処理を実行するためのプログラムが多大なものとなるが、コマンド作成処理を領域外処理にて実行する構成とした場合には、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域が上記プログラムによって圧迫されることを回避することが可能となる。

【5230】

遊技機23G5．上記遊技機23G4において、前記送信処理を、前記結果情報コマンドをバイト単位で送信する構成とし、前記結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報を、前記第1情報と、前記第2情報と、に分けて送信する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5231】

本遊技機によれば、送信処理では、結果情報コマンドをバイト単位で送信しており、結果情報記憶エリアの下位バイトに記憶された情報は、第1情報と、第2情報と、に分けて送信されている。かかる構成とすることにより、所定ビットに所定情報が格納された情報をコマンドヘッダとして機能させる構成において、サブ制御手段に結果情報を把握させることが可能となる。

【5232】

遊技機23G6．上記遊技機23G1乃至遊技機23G5のいずれかにおいて、遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記導出処理を、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を前記結果情報として導出する構成とし、前記領域外処理では、前記差数の累積結果が予め定めた規定数（19000）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶させる処理を実行することを特徴とする遊技機。

【5233】

本遊技機によれば、領域外処理では、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報を記憶させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫することなく、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果に基づいた制御を行うことが可能となる。

【5234】

遊技機23G7．上記遊技機23G6において、前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5235】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【 5 2 3 6 】

遊技機 2 3 G 8 . 上記遊技機 2 3 G 7 において、前記規定情報が記憶されている場合、前記領域内処理において前記遊技不可状態に移行させる処理を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【 5 2 3 7 】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合、領域内処理において遊技不可状態に移行させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、差数の累積結果を導出する処理と、当該差数の累積結果に基づいて規定情報を記憶する処理と、については、領域外処理にて実行しつつ、領域内処理において遊技の進行に関わる処理を実行する構成を実現することが可能となる。

10

【 5 2 3 8 】

遊技機 2 3 G 9 . 上記遊技機 2 3 G 8 において、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報と、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段（ R A M 1 0 6 ）を備え、当該記憶手段には、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリア（遊技制御用のワークエリア i w）を、第 2 所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記差数の累積結果が記憶される差数記憶エリア（ M Y カウンタ）と、前記規定情報が記憶される規定情報記憶エリア（コンプリートフラグ格納エリア）と、を含み、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリア（非遊技制御用のワークエリア e w）を、前記第 2 所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

20

【 5 2 3 9 】

本遊技機によれば、領域内処理を実行した場合に得られた情報と、領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段を備えており、当該記憶手段には、領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリアが、第 2 所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、差数の累積結果が記憶される差数記憶エリアと、規定情報が記憶される規定情報記憶エリアと、を含み、領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリアが、第 2 所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

30

【 5 2 4 0 】

遊技機 2 3 G 1 0 . 上記遊技機 2 3 G 1 乃至遊技機 2 3 G 9 のいずれかにおいて、前記退避記憶手段を、前記退避実行手段が前記領域内処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第 1 退避エリア（遊技制御用のスタックエリア i s）と、前記退避実行手段が前記領域外処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第 2 退避エリア（非遊技制御用のスタックエリア e s）と、より構成し、前記第 1 退避エリアを、第 3 所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記第 2 退避エリアを、前記第 3 所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

40

【 5 2 4 1 】

本遊技機によれば、退避記憶手段は、退避実行手段が領域内処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第 1 退避エリアと、退避実行手段が領域外処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第 2 退避エリアと、より構成されており、第 1 退避エリアは、第 3 所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、第 2 退避エリアは、第 3 所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、退避記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

50

【5242】

なお、上記遊技機23A群～上記遊技機23G群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機23群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機22群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【5243】

遊技機24A1．役の抽選結果が特別役（BB）当選であって特別役入賞が成立した場合、遊技状態を所定遊技状態（非BB状態）から特別遊技状態（BB状態）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置101のBB状態処理機能S240119）と、

前記役の抽選結果が前記特別役当選であって前記特別役入賞が成立しなかった場合、前記特別役入賞が成立するまで前記特別役当選を留保記憶する留保記憶手段（主制御装置101のRAM106）と、

補助演出を実行する補助演出実行手段（補助表示部65）とを備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が所定役（押し順ベル）当選であることに基づいて、前記所定役入賞を成立させることができる操作方法を報知する指示機能を作動させる指示機能作動手段（主制御装置101の指示モニタ表示処理機能、表示制御装置81）を備え、

前記特別遊技状態を、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記指示機能が作動する第1状況である場合、1回の遊技を行う毎に1回の遊技に必要な遊技価値（メダル、仮想メダル）の数よりも多くの遊技価値が付与されることを期待でき、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記指示機能が作動しない第2状況である場合、1回の遊技を行う毎に1回の遊技に必要な遊技価値の数よりも少ない遊技価値が付与されることを期待できる構成とし、

前記所定遊技状態を、前記第2状況である場合、1回の遊技を行う毎に1回の遊技に必要な遊技価値の数よりも少ない遊技価値が付与されることを期待できる構成とし、

前記補助演出実行手段を、前記特別遊技状態の途中で前記第1状況から前記第2状況に変化した場合、少なくとも前記特別遊技状態が前記第2状況である間は、前記所定遊技状態が前記第2状況である場合に実行される所定第2状況用演出（通常演出）を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5244】

本遊技機によれば、特別遊技状態の途中で第1状況から第2状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第2状況である間は、所定遊技状態が第2状況である場合に実行される所定第2状況用演出が、補助演出実行手段において実行される。かかる構成とすることにより、遊技者が特別遊技状態における遊技に違和感を抱く機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、特別遊技状態の途中で第1状況から第2状況に変化した場合であっても、補助演出実行手段において特別遊技状態が第1状況である場合と同じ補助演出を継続する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、同じ補助演出が実行されているにも関わらず、第1状況から第2状況に変化したときを基点として遊技者の所有する遊技価値が減少していくこととなるため、遊技者が違和感を抱く可能性が懸念されるからである。

【5245】

さらにいうと、特別遊技状態が第2状況となって遊技者の所有する遊技価値が減少し始めた場合には、遊技者が特別遊技状態の途中で遊技を終了してしまう可能性が考えられる。ここで、補助演出実行手段において特別遊技状態が第1状況である場合と同じ補助演出を実行していた場合には、本遊技機が空き台となっているにも関わらず、他の客が本遊技機にて遊技を開始することを躊躇してしまう可能性が高くなる。これは、本遊技機を設置する遊技場等の稼働率低下に繋がる問題となり得る。そこで本遊技機では、特別遊技状態の途中で第1状況から第2状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第2状況である間は、所定遊技状態が第2状況である場合に実行される所定第2状況用演出が実行される構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技機では、遊技者が特別遊技状態の途

中で遊技を終了してしまった場合に生じる上記各懸念をも好適に解消することが可能となる。

【5246】

遊技機24A2. 上記遊技機24A1において、遊技期間（遊技区間）として、前記指示機能が作動しない第1遊技期間（通常区間）と、前記指示機能が作動し得る第2遊技期間（有利区間）と、を有し、前記第2遊技期間は、少なくとも遊技状態が前記所定遊技状態である場合に前記指示機能が作動しない第1遊技モード（チャンスモード）と、少なくとも遊技状態が前記所定遊技状態である場合に前記指示機能が作動する第2遊技モード（報知モード、エンディングモード）と、を少なくとも有し、前記特別遊技状態において前記第2遊技期間から前記第1遊技期間に移行した場合、前記特別遊技状態が前記第1状況から前記第2状況に変化することを特徴とする遊技機。

10

【5247】

本遊技機によれば、特別遊技状態において第2遊技期間から第1遊技期間に移行した場合、特別遊技状態が第1状況から第2状況に変化する。かかる構成を上記遊技機24A1に適用することにより、特別遊技状態における補助演出を、遊技状態ではなく遊技期間又は遊技モードと対応付けることが可能となり、遊技者が違和感を抱く機会を低減することが可能となる。

【5248】

遊技機24A3. 上記遊技機24A2において、前記第2遊技期間における所定の基点からの遊技価値の差数が予め定めた上限数（2400）に達した場合、前記第2遊技期間から前記第1遊技期間に移行させる第1遊技期間移行手段（主制御装置101の終了判定処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

20

【5249】

本遊技機によれば、第2遊技期間における所定の基点からの遊技価値の差数が予め定めた上限数に達した場合、第2遊技期間から第1遊技期間に移行する。かかる構成においては、特別遊技状態が第1状況であれば遊技価値の差数が増加することを期待できるため、特別遊技状態の途中で第2遊技期間から前記第1遊技期間に移行する事象が発生し得る。故に、特別遊技状態の途中で第1状況から第2状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第2状況である間は、所定遊技状態が第2状況である場合に実行される所定第2状況用演出が実行される構成とすることにより、特別遊技状態における補助演出を、遊技状態ではなく遊技期間又は遊技モードと対応付けることが可能となる。

30

【5250】

遊技機24A4. 上記遊技機24A3において、前記補助演出実行手段を、前記差数が前記上限数に達した場合に前記第2遊技モードが終了することが確定している場合、前記第2遊技モードが終了するまで規定演出（所定のエンディングムービー）を実行する構成とし、前記規定演出を開始した後に遊技状態が前記特別遊技状態に移行した場合、少なくとも前記第2遊技モードである間は、前記特別遊技状態において前記規定演出を継続する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5251】

本遊技機によれば、補助演出実行手段では、差数が上限数に達した場合に第2遊技モードが終了することが確定している場合、第2遊技モードが終了するまで規定演出が実行される。かかる構成とすることにより、規定演出によって遊技者を悦に浸らせながら差数が上限数に達するまでの遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。また、規定演出を開始した後に遊技状態が特別遊技状態に移行した場合、少なくとも第2遊技モードである間は、特別遊技状態において規定演出が継続される。かかる構成とすることにより、特別遊技状態への移行によって規定演出が中断されてしまうことを回避することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

40

【5252】

遊技機24A5. 上記遊技機24A4において、前記特別役当選を留保記憶している状況で前記第2遊技期間が終了し、その後の前記第1遊技期間又は前記第2遊技期間におい

50

て前記留保記憶されている特別役当選と対応する特別役入賞が成立した場合、そのときの遊技期間及び遊技モードに関わらず、前記特別遊技状態が前記第2状況から開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5253】

本遊技機によれば、特別役当選を留保記憶している状況で第2遊技期間が終了し、その後の第1遊技期間又は第2遊技期間において留保記憶されている特別役当選と対応する特別役入賞が成立した場合、そのときの遊技期間及び遊技モードに関わらず、特別遊技状態が第2状況から開始される。かかる構成とすることにより、遊技者間の公平性を担保することで遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、特別役入賞が成立した際の遊技期間及び遊技モードに関わらず、特別遊技状態が第1状況から開始される構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、例えば差数が上限数に達する直前で特別役に当選した場合、当該特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させた場合と、当該特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させなかった場合と、で、特別遊技状態が終了するまでに遊技者が獲得できる遊技価値数に差異が生じることとなる。特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させた場合には、特別遊技状態の途中で第1状況から第2状況に変化し、遊技者の所有する遊技価値が減少することとなるからである。そして、かかる知識を有する遊技者は、差数が上限数に達する直前で特別役に当選した場合、当該特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させることを意図的に回避し、かかる知識を有さない遊技者は、差数が上限数に達する直前で特別役に当選した場合、当該特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させてしまうからである。

【5254】

遊技機24A6．上記遊技機24A5において、前記特別遊技状態が前記第2状況であって、前記遊技期間が前記第2遊技期間である場合、前記役の抽選結果に基づいて前記第2状況から前記第1状況に変化させるか否かの判定を行う変化判定手段（主制御装置101の報知モードへ移行させるか否かの移行抽選機能S241502）を備えたことを特徴とする遊技機。

【5255】

本遊技機によれば、特別遊技状態が第2状況であって、遊技期間が第2遊技期間である場合、役の抽選結果に基づいて第2状況から第1状況に変化させるか否かの判定が行われる。かかる構成とすることにより、特別遊技状態が第2状況であったとしても第1状況に変化する余地を残すことが可能となり、特別遊技状態が第2状況である場合に遊技者が本遊技機での遊技を敬遠してしまう機会を低減することが可能となる。

【5256】

遊技機24A7．上記遊技機24A6において、前記変化判定手段が前記第2状況から前記第1状況に変化させる判定を行った場合、前記特別遊技状態の終了後に前記第2遊技モードが開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5257】

本遊技機によれば、特別遊技状態が第2状況から第1状況に変化した場合には、特別遊技状態の終了後に第2遊技モードが開始される。かかる構成とすることにより、特別遊技状態が第2状況であったとしても、特別遊技状態が第2状況から第1状況に変化することと、特別遊技状態の終了後に第2遊技モードが開始されることと、を期待させながら特別遊技状態下での遊技を行わせることが可能となる。この結果、特別遊技状態が第2状況である場合に遊技者が本遊技機での遊技を敬遠してしまう機会を低減することが可能となる。

【5258】

遊技機24A8．上記遊技機24A5乃至遊技機24A7のいずれかにおいて、前記第2遊技期間において前記特別役当選となり、当該特別役当選となった第2遊技期間において前記特別遊技状態に移行した場合、そのときの遊技モードに関わらず、前記特別遊技状態が前記第1状況から開始される構成としたことを特徴とする遊技機。

【5259】

本遊技機によれば、第2遊技期間において特別役当選となり、当該特別役当選となった第2遊技期間において特別遊技状態に移行した場合、そのときの遊技モードに関わらず、特別遊技状態が第1状況から開始される。かかる構成とすることにより、第2遊技期間において特別役当選となり、当該特別役当選となった第2遊技期間において特別遊技状態に移行させた場合には、特別遊技状態における遊技によって遊技者の所有する遊技価値を増加させることが可能となる。

【5260】

遊技機24A9. 上記遊技機24A5乃至遊技機24A8のいずれかにおいて、前記補助演出実行手段を、前記規定演出を実行している状況において前記特別役当選となった場合、当該特別役当選となった遊技回において、前記規定演出と、前記特別役当選となったことを報知する当選報知演出（狙え演出（小））と、を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【5261】

本遊技機によれば、補助演出実行手段では、規定演出を実行している状況において特別役当選となった場合、当該特別役当選となった遊技回において、規定演出と、特別役当選となったことを報知する当選報知演出と、が実行される。かかる構成とすることにより、規定演出を中断することなく特別役当選となったことを報知することが可能となる。また、かかる構成においては、特別役当選となった遊技回において特別役入賞を成立させるよう遊技者を促すことが可能となるため、特別役当選を留保記憶している状況で第2遊技期間が終了してしまう頻度を低下させることが可能となる。

20

【5262】

遊技機24A10. 上記遊技機24A9において、前記補助演出実行手段を、前記当選報知演出を開始してから前記特別役入賞が成立することなく所定回数（5回）の遊技が行われた場合、前記規定演出を中断する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5263】

本遊技機によれば、補助演出実行手段では、当選報知演出を開始してから特別役入賞が成立することなく所定回数の遊技が行われた場合、規定演出が中断される。かかる構成とすることにより、特別役に当選していることを遊技者に気付かせることが可能となり、特別役当選を留保記憶している状況で第2遊技期間が終了してしまう頻度を低下させることが可能となる。

30

【5264】

遊技機24A11. 上記遊技機24A4乃至遊技機24A10のいずれかにおいて、前記補助演出実行手段を、前記特別遊技状態において前記規定演出を実行している場合、前記役の抽選結果が特定結果（レア役当選）となったことに基づいて特定演出（設定示唆演出）を実行可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【5265】

本遊技機によれば、補助演出実行手段では、特別遊技状態において規定演出を実行している場合、役の抽選結果が特定結果となったことに基づいて特定演出が実行されることがある。かかる構成とすることにより、特別役当選となった遊技期間内で特別役入賞を成立させるよう促すことが可能となる。

40

【5266】

遊技機24A12. 上記遊技機24A11において、前記特定演出を、前記特別遊技状態において前記規定演出を実行している場合に限って実行され得る補助演出としたことを特徴とする遊技機。

【5267】

本遊技機によれば、特定演出は、特別遊技状態において規定演出を実行している場合に限って実行され得る。かかる構成とすることにより、規定演出を実行している場合に、特別役に当選することを期待させながら遊技を行わせることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

50

【5268】

遊技機24A13. 上記遊技機24A2乃至遊技機24A12のいずれかにおいて、前記所定遊技状態を、前記第1状況である場合、1回の遊技を行う毎に1回の遊技に必要な遊技価値の数よりも多くの遊技価値が付与されることを期待できる構成としたことを特徴とする遊技機。

【5269】

本遊技機によれば、所定遊技状態が第1状況である場合、1回の遊技を行う毎に1回の遊技に必要な遊技価値の数よりも多くの遊技価値が付与されることを期待できる。かかる構成とすることにより、所定遊技状態において第2遊技モードに移行した場合であっても、第2遊技モードにおける遊技によって遊技者の所有する遊技価値を増加させることが可能となる。

10

【5270】

遊技機24B1. 役の抽選結果が特別役(BB)当選であって特別役入賞が成立した場合、遊技状態を所定遊技状態(非BB状態)から特別遊技状態(BB状態)に移行させる特別遊技状態移行手段(主制御装置101のBB状態処理機能S240119)と、

前記役の抽選結果が前記特別役当選であって前記特別役入賞が成立しなかった場合、前記特別役入賞が成立するまで前記特別役当選を留保記憶する留保記憶手段(主制御装置101のRAM106)と

を備えた遊技機において、

前記役の抽選結果が所定役(押し順ベル)当選であることに基づいて、前記所定役入賞を成立させることができる操作方法を報知する指示機能を作動させる指示機能作動手段(主制御装置101の指示モニタ表示処理機能、表示制御装置81)と、

20

第1所定基点(電源投入から遊技結果が得られた際のメダル数が最も減少したとき)からの遊技価値の差数を累積記憶可能な第1差数記憶手段(MYカウンタ)と、

第2所定基点(有利区間に移行したとき)からの遊技価値の差数を累積記憶可能な第2差数記憶手段(差枚数カウンタ)と

を備え、

前記特別遊技状態を、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記指示機能が作動する第1状況である場合、1回の遊技を行う毎に1回の遊技に必要な遊技価値(メダル、仮想メダル)の数よりも多くの遊技価値が付与されることを期待でき、前記役の抽選結果が前記所定役当選である場合に前記指示機能が作動しない第2状況である場合、1回の遊技を行う毎に1回の遊技に必要な遊技価値の数よりも少ない遊技価値が付与されることを期待できる構成とし、

30

前記特別遊技状態が前記第1状況であって、前記特別遊技状態の途中で前記第1差数記憶手段に記憶された差数が第1規定数(19000)に達した場合には、前記特別遊技状態におけるそれ以降の遊技が不可能となる構成とし、

前記特別遊技状態が前記第1状況であって、前記特別遊技状態の途中で前記第1差数記憶手段に記憶された差数が前記第1規定数に達する前に前記第2差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数(2400)に達した場合には、前記特別遊技状態におけるそれ以降の遊技が可能であるものの、前記特別遊技状態が前記第1状況から前記第2状況に変化する構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【5271】

本遊技機によれば、第1所定基点からの遊技価値の差数を累積記憶可能な第1差数記憶手段と、第2所定基点からの遊技価値の差数を累積記憶可能な第2差数記憶手段と、を備えており、特別遊技状態が第1状況であって、特別遊技状態の途中で第1差数記憶手段に記憶された差数が第1規定数に達した場合には、特別遊技状態におけるそれ以降の遊技が不可能となる。一方、特別遊技状態が第1状況であって、特別遊技状態の途中で第1差数記憶手段に記憶された差数が第1規定数に達する前に第2差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数に達した場合には、特別遊技状態におけるそれ以降の遊技が可能であるものの、特別遊技状態が第1状況から第2状況に変化する。このように、特別遊技状態が第1

50

状況である場合、第1所定基点からの遊技価値の差数と、第2所定基点からの遊技価値の差数と、に基づいて、特別遊技状態における遊技の可否と、特別遊技状態の状況と、が変化する構成とすることにより、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5272】

遊技機24B2. 上記遊技機24B1において、前記第1差数記憶手段に記憶された差数が前記第1規定数に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）を備え、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

10

【5273】

本遊技機によれば、第1所定基点からの遊技価値の差数が第1規定数に達した場合、規定情報が記憶される。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、第1所定基点からの期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5274】

遊技機24B3. 上記遊技機24B2において、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作（設定キーのON操作を行った状態で電源投入）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【5275】

本遊技機によれば、遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作を行った場合、遊技不可状態から遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場等において営業時間内に遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、電源投入操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、営業時間内において容易に遊技可能状態に復帰させることが可能となるため、差数の累積記憶結果によって遊技不可状態に移行する機能が無意味なものになってしまう可能性が考えられるからである。

30

【5276】

遊技機24B4. 上記遊技機24B3において、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記第1差数記憶手段を初期化する第1差数初期化手段（主制御装置101のMYクリア処理S230816）を備え、前記電源投入操作のみを行った場合には、前記第1差数記憶手段に記憶された差数が初期値となることを特徴とする遊技機。

【5277】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合には、第1差数記憶手段に記憶された差数が初期値となる。かかる構成とすることにより、電源投入後の差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行させることが可能となり、遊技場等の1営業日において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となる。

40

【5278】

遊技機24B5. 上記遊技機24B1乃至遊技機24B4のいずれかにおいて、遊技期間（遊技区間）として、前記指示機能が作動しない第1遊技期間（通常区間）と、前記指示機能が作動し得る第2遊技期間（有利区間）と、を有し、前記第2遊技期間は、少なくとも遊技状態が前記所定遊技状態である場合に前記指示機能が作動しない第1遊技モード（チャンスモード）と、少なくとも遊技状態が前記所定遊技状態である場合に前記指示機能が作動する第2遊技モード（報知モード、エンディングモード）と、を少なくとも有し、前記第2所定基点を、前記第2遊技期間において設定される構成とし、前記第2差数記憶手段に記憶された差数が前記第2規定数に達した場合、前記第2遊技期間から前記第1

50

遊技期間に移行させる第1遊技期間移行手段（主制御装置101の終了判定処理機能）を備えることを特徴とする遊技機。

【5279】

本遊技機によれば、第2差数記憶手段に記憶された差数によって第2遊技期間における差数が把握可能な構成となっており、第2差数記憶手段に記憶された差数が第2規定数に達した場合、指示機能が作動し得る第2遊技期間から指示機能が作動しない第1遊技期間に移行する。かかる構成とすることにより、第2遊技期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5280】

遊技機24B6．上記遊技機24B5において、前記所定遊技状態を、前記第2状況である場合、1回の遊技を行う毎に1回の遊技に必要な遊技価値の数よりも少ない遊技価値が付与されることを期待できる構成とし、前記特別遊技状態の途中で前記第1状況から前記第2状況に変化した場合、少なくとも前記特別遊技状態が前記第2状況である間は、前記所定遊技状態が前記第2状況である場合に実行される所定第2状況用演出（通常演出）を実行する補助演出実行手段（補助表示部65）を備えたことを特徴とする遊技機。

【5281】

本遊技機によれば、特別遊技状態の途中で第1状況から第2状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第2状況である間は、所定遊技状態が第2状況である場合に実行される所定第2状況用演出が、補助演出実行手段において実行される。かかる構成とすることにより、遊技者が特別遊技状態における遊技に違和感を抱く機会を低減することが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。確かに、特別遊技状態の途中で第1状況から第2状況に変化した場合であっても、補助演出実行手段において特別遊技状態が第1状況である場合と同じ補助演出を継続する構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、同じ補助演出が実行されているにも関わらず、第1状況から第2状況に変化したときを基点として遊技者の所有する遊技価値が減少していくこととなるため、遊技者が違和感を抱く可能性が懸念されるからである。

【5282】

さらにいうと、特別遊技状態が第2状況となって遊技者の所有する遊技価値が減少し始めた場合には、遊技者が特別遊技状態の途中で遊技を終了してしまう可能性が考えられる。ここで、補助演出実行手段において特別遊技状態が第1状況である場合と同じ補助演出を実行していた場合には、本遊技機が空き台となっているにも関わらず、他の客が本遊技機にて遊技を開始することを躊躇してしまう可能性が高くなる。これは、本遊技機を設置する遊技場等の稼働率低下に繋がる問題となり得る。そこで本遊技機では、特別遊技状態の途中で第1状況から第2状況に変化した場合、少なくとも特別遊技状態が第2状況である間は、所定遊技状態が第2状況である場合に実行される所定第2状況用演出が実行される構成とした。かかる構成とすることにより、本遊技機では、遊技者が特別遊技状態の途中で遊技を終了してしまった場合に生じる上記各懸念をも好適に解消することが可能となる。

【5283】

遊技機24B7．上記遊技機24B3乃至遊技機24B6のいずれかにおいて、前記規定操作を行った場合、前記遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理（主制御装置101の当選確率設定処理S230906）が起動される構成とし、前記当選確率設定処理を終了させる終了操作（スタートレバー41のON操作）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技可能状態に復帰する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5284】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合、遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理が起動され、当選確率設定処理を終了させる終了操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰する。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとすることが可能となり、遊

10

20

30

40

50

技の健全性を確保することが可能となる。

【５２８５】

遊技機２４Ｂ８．上記遊技機２４Ｂ７において、前記規定操作が行われた場合、前記第１差数記憶手段と、前記規定情報記憶手段と、を初期化する初期化手段（主制御装置１０１の領域外ＲＡＭクリア処理Ｓ２３０９０３）を備え、前記規定操作を行った場合には、前記第１差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていない状態となることを特徴とする遊技機。

【５２８６】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合には、第１差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない状態となる。かかる構成とすることにより、規定操作を行うことで遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる。

【５２８７】

遊技機２４Ｂ９．上記遊技機２４Ｂ８において、前記電源投入操作のみを行った場合、前記規定情報記憶手段が初期化されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２８８】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合、規定情報記憶手段が初期化されない。かかる構成においては、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合、規定操作を行って電源を投入すればよく、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない場合、電源投入操作のみを行って電源を投入すればよい。故に、第１差数記憶手段に記憶された差数に基づいて遊技不可状態に移行する機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、本構成を上記遊技機２４Ｂ７に係る構成に適用した場合には、所謂設定変更作業を行うことで遊技可能状態に復帰させることができる。遊技場等の１営業日において第１差数記憶手段に記憶された差数が第１規定数に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

【５２８９】

なお、上記遊技機２４Ａ群及び上記遊技機２４Ｂ群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機２４群に上記遊技機Ａ群～上記遊技機Ｙ群、上記遊技機９群～上記遊技機２３群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【５２９０】

遊技機２５Ａ１．遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数を累積記憶可能な差数記憶手段（ＭＹカウンタ）と、

前記差数記憶手段に記憶された差数が予め定めた規定数（１９０００）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶する規定情報記憶手段（コンプリートフラグ格納エリア）とを備え、

前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成とし、

前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作のみが行われた場合、特定情報（コンプリートタイマの値）に基づいて、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合と、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【５２９１】

本遊技機によれば、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報が記憶され

10

20

30

40

50

る。そして、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5292】

しかしながら、かかる構成においては、本遊技機を設置する遊技場等において差数記憶手段に記憶された差数が規定数に達する前に初期値に変更されてしまう可能性が考えられ、例えば遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまった場合、遊技の健全性を確保できなくなってしまう可能性が考えられる。そこで本遊技機では、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合と、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない場合と、がある構成とした。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となり、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

10

【5293】

遊技機25A2. 上記遊技機25A1において、前記特定情報を、所定の操作がなされたか否かを示す情報とは異なる情報としたことを特徴とする遊技機。

【5294】

本遊技機によれば、所定の操作がなされたか否かを示す情報とは異なる情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたり変更されなかったりする。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

20

【5295】

遊技機25A3. 上記遊技機25A1又は遊技機25A2において、前記特定情報を、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報としたことを特徴とする遊技機。

【5296】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたり変更されなかったりする。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

30

【5297】

遊技機25A4. 上記遊技機25A3において、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報が予め定めた特定時間（12時間）を経過したことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報が前記特定時間を経過していないことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5298】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が予め定めた特定時間を経過したことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が特定時間を経過していないことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとする

40

【5299】

遊技機25A5. 上記遊技機25A4において、前記特定情報を記憶する特定情報記憶手段（コンプリートタイマ）と、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に

50

更新する特定情報更新手段（コンプリートタイマ減算処理機能 S 2 5 0 5 1 0）と、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合又は変更した場合、前記特定情報記憶手段に前記特定情報として初期値を設定する初期値設定手段（タイマ値 2 9 0 1 2 7 6 1 設定機能 S 2 5 1 0 0 4，S 2 5 0 9 0 3）と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【5300】

本遊技機によれば、特定情報を記憶する特定情報記憶手段と、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に更新する特定情報更新手段と、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合又は変更した場合、特定情報記憶手段に特定情報として初期値を設定する初期値設定手段と、を備えている。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更したり変更しなかったりすることが可能となる。

10

【5301】

遊技機 2 5 A 6．上記遊技機 2 5 A 5 において、前記特定情報更新手段を、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 でない場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を減算する処理を行う構成とし、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 であれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 でなければ、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5302】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が 0 であれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が 0 でなければ、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとする

20

ことが可能となる。

【5303】

また、特定情報更新手段を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 でない場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に減算する処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更するか否かを判定する処理に関わるデータ量の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、特定情報更新手段を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を加算する処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定情報記憶手段に記憶された特定情報と、特定時間と対応する閾値と、の比較を行う必要が生じるため、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 であるか否かを比較する構成よりもデータ量が多くなってしまうからである。

30

【5304】

遊技機 2 5 A 7．上記遊技機 2 5 A 6 において、前記初期値設定手段を、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 であれば、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 でなければ、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

40

【5305】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 であれば、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更し、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 でなければ、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報とすることが可能となる。

【5306】

50

遊技機 2 5 A 8 . 上記遊技機 2 5 A 1 又は遊技機 2 5 A 2 において、前記特定情報を、前記遊技結果が得られてからの経過時間と対応する情報としたことを特徴とする遊技機。

【 5 3 0 7 】

本遊技機によれば、遊技結果が得られてからの経過時間と対応する情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたり変更されなかったりする。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとするのが可能となる。

【 5 3 0 8 】

遊技機 2 5 A 9 . 上記遊技機 2 5 A 8 において、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報が予め定めた特定時間（2 時間）を経過したことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報が前記特定時間を経過していないことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【 5 3 0 9 】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が予め定めた特定時間を経過したことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が特定時間を経過していないことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとするのが可能となる。

【 5 3 1 0 】

遊技機 2 5 A 1 0 . 上記遊技機 2 5 A 9 において、前記特定情報を記憶する特定情報記憶手段（コンプリートタイマ）と、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に更新する特定情報更新手段（コンプリートタイマ減算処理機能 S 2 5 0 5 1 0）と、前記遊技結果が得られた場合、前記特定情報記憶手段に前記特定情報として初期値を設定する初期値設定手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。

【 5 3 1 1 】

本遊技機によれば、特定情報を記憶する特定情報記憶手段と、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に更新する特定情報更新手段と、遊技結果が得られた場合、特定情報記憶手段に特定情報として初期値を設定する初期値設定手段と、を備えている。かかる構成とすることにより、遊技結果が得られてからの経過時間と対応する情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更したり変更しなかったりすることが可能となる。

【 5 3 1 2 】

遊技機 2 5 A 1 1 . 上記遊技機 2 5 A 1 0 において、前記特定情報更新手段を、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 でない場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を減算する処理を行う構成とし、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 であれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が 0 でなければ、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【 5 3 1 3 】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が 0 であれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が 0 でなければ、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとする

ることが可能となる。

【5314】

また、特定情報更新手段を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0でない場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を定期的に減算する処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更するか否かを判定する処理に関わるデータ量の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、特定情報更新手段を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を加算する処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定情報記憶手段に記憶された特定情報と、特定時間と対応する閾値と、の比較を行う必要が生じるため、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0であるか否かを比較する構成よりもデータ量が多くなってしまいうからである。

10

【5315】

遊技機25A12. 上記遊技機25A1又は遊技機25A2において、前記特定情報を、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する第1特定情報と、前記遊技結果が得られてからの経過時間と対応する第2特定情報と、により構成し、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記第1特定情報が予め定めた第1特定時間(12時間)を経過したことを示すものであって、前記第2特定情報が予め定めた第2特定時間(2時間)を経過したことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記第1特定情報と前記第2特定情報の少なくとも一方が対応する特定時間を経過していないことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

20

【5316】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してから第1特定時間を経過し、遊技結果が得られてから第2特定時間を経過していれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、第1特定時間と第2特定時間の少なくとも一方を経過していなければ、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた第1特定時間及び第2特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとする事が可能となる。

30

【5317】

なお、本構成に、上記遊技機25A4乃至遊技機25A11のいずれかに記載の構成を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【5318】

遊技機25A13. 上記遊技機25A1乃至遊技機25A12のいずれかにおいて、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更したことを報知する手段を設けたことを特徴とする遊技機。

【5319】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更したことを報知する手段が設けられている。かかる構成とすることにより、例えば電源投入操作のみを行った場合に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたか否かを容易に確認することが可能となるため、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

40

【5320】

遊技機25A14. 上記遊技機25A1乃至遊技機25A13のいずれかにおいて、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作(設定キーのON操作を行った状態で電源投入)を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成とした

50

ことを特徴とする遊技機。

【5321】

本遊技機よれば、遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作を含む規定操作を行った場合、遊技不可状態から遊技が可能となる遊技可能状態に復帰させることが可能となる。かかる構成とすることにより、遊技機を設置する遊技場等において営業時間内に遊技可能状態に復帰させることを困難なものとするのが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。確かに、電源投入操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、営業時間内において容易に遊技可能状態に復帰させることが可能となるため、差数の累積記憶結果によって遊技不可状態に移行する機能が無意味なものになってしまう可能性が考えられるからである。

10

【5322】

遊技機25A15. 上記遊技機25A14において、前記規定操作を行った場合、前記遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理（主制御装置101の当選確率設定処理S250906）が起動される構成とし、前記当選確率設定処理を終了させる終了操作（スタートレバー41のON操作）を行った場合、前記遊技不可状態から前記遊技可能状態に復帰する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5323】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合、遊技における当選確率を設定する当選確率設定処理が起動され、当選確率設定処理を終了させる終了操作を行った場合、遊技不可状態から遊技可能状態に復帰する。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとするのが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。

20

【5324】

遊技機25A16. 上記遊技機25A15において、前記当選確率設定処理では、前記遊技における当選確率と対応する設定値が遊技機前方から視認可能となることを特徴とする遊技機。

【5325】

本遊技機によれば、当選確率設定処理では、遊技における当選確率と対応する設定値が遊技機前方から視認可能となる。かかる構成とすることにより、遊技場等に客がいる営業時間内において遊技可能状態に復帰させることを困難なものとするのが可能となり、遊技の健全性を確保することが可能となる。本遊技機で遊技を行っていた遊技者や他の客に設定値を視認されてしまう可能性が生じるからである。

30

【5326】

遊技機25A17. 上記遊技機25A16において、前記規定操作が行われた場合、前記差数記憶手段と、前記規定情報記憶手段と、を初期化する初期化手段（主制御装置101の領域外RAMクリア処理S250903）を備え、前記規定操作を行った場合には、前記差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、前記規定情報記憶手段に前記規定情報が記憶されていない状態となることを特徴とする遊技機。

【5327】

本遊技機によれば、規定操作を行った場合には、差数記憶手段に記憶された差数が初期値となり、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない状態となる。かかる構成とすることにより、規定操作を行うことで遊技不可状態から遊技可能状態に復帰させることが可能となる。

40

【5328】

遊技機25A18. 上記遊技機25A14乃至遊技機25A17のいずれかにおいて、前記電源投入操作のみを行った場合、前記規定情報記憶手段が初期化されない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5329】

本遊技機によれば、電源投入操作のみを行った場合、規定情報記憶手段が初期化されな

50

い。かかる構成においては、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されている場合、規定操作を行って電源を投入すればよく、規定情報記憶手段に規定情報が記憶されていない場合、電源投入操作のみを行って電源を投入すればよい。故に、差数の累積記憶結果に基づいて遊技不可状態に移行する機能を備えた場合であっても、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。さらにいうと、本構成を上記遊技機 25A15 に係る構成に適用した場合には、所謂設定変更作業を行うことで遊技可能状態に復帰させることができる。遊技場等の 1 営業日において差数の累積記憶結果が規定数に達した場合、遊技場等の管理者は、翌営業日の遊技における当選確率を変更するものと想定される。かかる観点からも、遊技場等において営業開始前の作業が煩雑化することを抑制することが可能となる。

10

【5330】

遊技機 25B1. 複数種類の処理（メイン処理等）を実行し、当該処理を実行する場合に内部記憶手段（レジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主制御装置 101）を備え、

前記制御手段は、

前記複数種類の処理のうち、プログラム記憶手段（ROM105）における所定アドレス範囲内の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域内処理を実行する領域内処理実行手段と、

前記複数種類の処理のうち、前記プログラム記憶手段における前記所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域に記憶されているプログラムを利用した処理である領域外処理を実行する領域外処理実行手段と、

20

前記領域内処理を開始する場合には前記内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段（遊技制御用のスタックエリア 106is、非遊技制御用のスタックエリア 106es）に退避させることなく、前記領域外処理を開始する場合又は開始した後に、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記退避記憶手段に退避させる退避実行手段（レジスタ値退避機能 S250115, S250201, S250202, S250507, S250814, S250901, S251001, S251002）と、

前記領域外処理を終了する場合又は終了した後に、前記退避記憶手段に退避された情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（レジスタ値復帰機能 S250118, S250206, S250207, S250511, S250817, S250904, S251007, S251008）と、

30

前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な特定処理（通常処理等）を実行する手段と、

割込み条件が成立したことに基づいて、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行可能な割込み処理（タイマ割込み処理）を実行する手段とを備え、

前記特定処理において前記領域内処理を実行している状況から前記領域外処理を開始する場合には、前記領域外処理を開始する前における前記領域内処理にて前記割込み処理の実行を禁止し、前記領域外処理を終了して前記領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて前記割込み処理の実行を許可することにより、前記領域外処理において前記割込み処理の実行が許可されない構成とし、

40

前記領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、

特定条件（電源投入時に MY カウンタを初期化）が成立してからの経過時間と対応する特定情報（コンプリートタイマの値）を更新する更新処理（コンプリートタイマ減算処理 S250510）を、前記割込み処理における領域外処理において実行することを特徴とする遊技機。

【5331】

本遊技機によれば、領域内処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させないのに対し、領域外処理を開始する場合には内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる。かかる構成とすることにより、領域外処理を実

50

行する場合に、領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を書き換えてしまう、すなわち領域内処理にて内部記憶手段に記憶させた情報を破損してしまうことを回避することが可能となる。また、領域外処理を終了する場合又は終了した後は、退避記憶手段に退避された情報を内部記憶手段に復帰させる。かかる構成とすることにより、領域外処理が終了した場合に当該領域外処理を実行する前の状態に内部記憶手段に戻すことが可能となる。加えて、特定処理において領域内処理を実行している状況から領域外処理を開始する場合には、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止し、領域外処理を終了して領域内処理に復帰する場合には、当該復帰した領域内処理にて割込み処理の実行を許可することにより、領域外処理において割込み処理の実行が許可されない構成とした。かかる構成とすることにより、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させた状況において割込みが発生することを回避することが可能となり、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することを回避することが可能となる。

10

【5332】

また、領域内処理では、遊技の進行に関わる処理を実行し、領域外処理において、特定条件が成立してからの経過時間と対応する特定情報を更新する更新処理を実行する構成とした。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、デバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。例えば遊技の進行に関わる処理のデバッグ作業を行う場合には、プログラム記憶手段における所定アドレス範囲の記憶領域を確認すればよく、所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶領域を確認する必要がなくなるからである。

20

【5333】

加えて、特定条件が成立してからの経過時間と対応する特定情報を更新する更新処理を、領域外処理にて実行する構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域に空き領域を形成することが可能となる。この結果、遊技の進行に関わる処理を実行するためのプログラムを前記空き領域に記憶させることが可能となり、遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5334】

遊技機25B2. 上記遊技機25B1において、遊技価値（メダル）を用いることで遊技が可能となり、遊技結果が付与条件（入賞）を満たしたものとなった場合に前記遊技価値を付与する遊技機において、前記遊技に用いられた遊技価値数と、前記遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出する累積差数導出処理（MYカウンタ更新処理S250303～S250309）と、前記差数の累積結果が予め定めた規定数（19000）に達した場合、規定情報（コンプリートフラグ）を記憶させる規定情報記憶処理（コンプリートフラグ設定処理S250313）と、を、前記領域外処理において実行することを特徴とする遊技機。

30

【5335】

本遊技機によれば、領域外処理では、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果が予め定めた規定数に達した場合、規定情報を記憶させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域を圧迫することなく、遊技に用いられた遊技価値数と、遊技結果に基づいて付与した遊技価値数と、の差数の累積結果を導出し、当該差数の累積結果に基づいた制御を行うことが可能となる。

40

【5336】

遊技機25B3. 上記遊技機25B2において、前記規定情報が記憶されている場合、前記遊技が不可能となる遊技不可状態（打ち止め状態）に移行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5337】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合には、遊技が不可能となる遊技不可

50

状態に移行する。かかる構成とすることにより、所定の期間において遊技価値を過剰に付与してしまうことを回避することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。

【5338】

遊技機25B4. 上記遊技機25B3において、前記規定情報が記憶されている場合、前記領域内処理において前記遊技不可状態に移行させる処理を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5339】

本遊技機によれば、規定情報が記憶されている場合、領域内処理において遊技不可状態に移行させる処理を実行する。かかる構成とすることにより、差数の累積結果を導出する処理と、当該差数の累積結果に基づいて規定情報を記憶する処理と、については、領域外処理にて実行しつつ、領域内処理において遊技の進行に関わる処理を実行する構成を実現することが可能となる。

【5340】

遊技機25B5. 上記遊技機25B4において、前記累積差数導出処理の結果を記憶する差数記憶手段(MYカウンタ)を備え、前記遊技機の電源が遮断された状態から電源が投入された状態に切り替える電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報に基づいて、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合と、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない場合と、がある構成としたことを特徴とする遊技機。

【5341】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合と、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない場合と、がある。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまう機会を低減することが可能となり、遊技の健全性を確保することで遊技興趣の向上を図ることが可能となる。すなわち、差数の累積記憶結果が予め定めた規定数に達した場合に遊技不可状態に移行する構成においては、遊技場等において差数記憶手段に記憶された差数が規定数に達する前に初期値に変更されてしまう可能性が考えられ、例えば遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまった場合、遊技の健全性を確保できなくなってしまう可能性が考えられるからである。

【5342】

遊技機25B6. 上記遊技機25B5において、前記電源投入操作のみが行われた場合に前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合又は変更した場合、前記特定条件成立となることを特徴とする遊技機。

【5343】

本遊技機によれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する特定情報に基づいて、差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されたり変更されなかったりする。かかる構成とすることにより、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとすることが可能となる。

【5344】

遊技機25B7. 上記遊技機25B6において、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報が予め定めた特定時間(12時間)を経過したことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報が前記特定時間を経過していないことを示すものであれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5345】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が予め定めた特定時間を経過したことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が特定時間を経過していないことを示すものであれば、差数記憶手段に記憶され

た差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとするのが可能となる。

【5346】

遊技機25B8. 上記遊技機25B7において、前記特定情報を記憶する特定情報記憶手段（コンプリートタイマ）と、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更する場合又は変更した場合、前記特定情報記憶手段に前記特定情報として初期値を設定する初期値設定手段（タイマ値29012761設定機能S251004, S250903）と、を備え、前記更新処理を、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0でない場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を減算する処理を行う構成とし、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0であれば、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0でなければ、前記差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5347】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報が0であれば、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更し、特定情報が0でなければ、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、遊技機の設計者が定めた特定時間を経過するまでは、電源投入操作のみを行っても差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更できない構成とすることが可能となる。この結果、遊技場等の営業時間内に差数記憶手段に記憶された差数が初期値に変更されてしまうことを困難なものとするのが可能となる。

【5348】

また、更新処理を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0でない場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を減算する処理を行う構成とした。かかる構成とすることにより、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更するか否かを判定する処理に関わるデータ量の削減を図ることが可能となり、記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。例えば、更新処理を、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を加算する処理を行う構成とすることも可能である。しかしながら、かかる構成とした場合には、特定情報記憶手段に記憶された特定情報と、特定時間と対応する閾値と、の比較を行う必要が生じるため、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0であるか否かを比較する構成よりもデータ量が多くなってしまふからである。

【5349】

遊技機25B9. 上記遊技機25B8において、前記初期値設定手段を、前記電源投入操作のみが行われた場合、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0であれば、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更し、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0でなければ、前記特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更しない構成としたことを特徴とする遊技機。

【5350】

本遊技機によれば、電源投入操作のみが行われた場合、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0であれば、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更し、特定情報記憶手段に記憶された特定情報が0でなければ、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を初期値に変更しない。かかる構成とすることにより、特定情報記憶手段に記憶された特定情報を、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報とすることが可能となる。

【5351】

遊技機25B10. 上記遊技機25B1乃至遊技機25B9のいずれかにおいて、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報と、前記領域外処理を実行した場合に得られた

情報と、を記憶する記憶手段（RAM 106）を備え、当該記憶手段には、前記領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリア（遊技制御用のワークエリア $i w$ ）を、第2所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記特定情報が記憶される特定情報記憶エリア（コンプリートタイマ）を含み、前記領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリア（非遊技制御用のワークエリア $e w$ ）を、前記第2所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【5352】

本遊技機によれば、領域内処理を実行した場合に得られた情報と、領域外処理を実行した場合に得られた情報と、を記憶する記憶手段を備えており、当該記憶手段には、領域内処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域内記憶エリアが、第2所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、特定情報が記憶される特定情報記憶エリアを含み、領域外処理を実行した場合に得られた情報を記憶する領域外記憶エリアが、第2所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【5353】

遊技機25B11．上記遊技機25B10において、前記領域内処理を、前記領域外記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成とし、前記領域外処理を、前記領域内記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成としたことを特徴とする遊技機。

【5354】

本遊技機によれば、領域内処理は、領域外記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成となっており、領域外処理は、領域内記憶エリアを参照可能な一方で更新不可能な構成となっている。かかる構成とすることにより、領域内処理を実行した際に領域外記憶エリアに記憶された情報を破損してしまったり、領域外処理を実行した際に領域内記憶エリアに記憶された情報を破損してしまったりすることを回避することが可能となる。

【5355】

遊技機25B12．上記遊技機25B11において、前記割込み処理では、前記領域内処理及び前記領域外処理を実行することを特徴とする遊技機。

【5356】

本遊技機によれば、割込み処理では、領域内処理及び領域外処理を実行する。かかる構成においては、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止しなかった場合、領域外処理の途中で割込み処理を開始し、割込み処理の中で異なる領域外処理を実行する事象が発生し得る。これは、内部記憶手段に記憶された情報を退避記憶手段に退避させる際の処理構成が複雑化することに繋がる。一方、領域外処理を開始する前における領域内処理にて割込み処理の実行を禁止する構成とした場合には、上記懸念を好適に解消することが可能となる。

【5357】

遊技機25B13．上記遊技機25B12において、前記更新処理を、前記割込み処理における領域外処理において実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

【5358】

本遊技機によれば、更新処理を、割込み処理における領域外処理において実行する構成とした。かかる構成とすることにより、特定情報を、差数記憶手段に記憶された差数を初期値に変更してからの経過時間と対応する情報とすることが可能となる。

【5359】

遊技機25B14．上記遊技機25B1乃至遊技機25B13のいずれかにおいて、前記退避記憶手段を、前記退避実行手段が前記領域内処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第1退避エリア（遊技制御用のスタックエリア $i s$ ）と、前記退

10

20

30

40

50

避実行手段が前記領域外処理において前記内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第2退避エリア（非遊技制御用のスタックエリアes）と、より構成し、前記第1退避エリアを、第3所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置し、前記第2退避エリアを、前記第3所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置したことを特徴とする遊技機。

【5360】

本遊技機によれば、退避記憶手段は、退避実行手段が領域内処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第1退避エリアと、退避実行手段が領域外処理において内部記憶手段に記憶された情報を退避させる第2退避エリアと、より構成されており、第1退避エリアは、第3所定アドレス範囲内の記憶エリアに集約配置されており、第2退避エリアは、第3所定アドレス範囲の外部のアドレス範囲の記憶エリアに集約配置されている。かかる構成とすることにより、プログラム記憶手段において、領域内処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、領域外処理を実行する際に用いるプログラムを記憶させた記憶領域と、を異ならせた構成において、退避記憶手段に関してもデバッグ作業の効率化を図ることが可能となる。

【5361】

なお、上記遊技機25A群～上記遊技機25B群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。また、上記遊技機25群に上記遊技機A群～上記遊技機Y群、上記遊技機9群～上記遊技機24群を適宜組み合わせてもよく、組み合わせた場合であっても上記した作用効果を奏することができる。

【符号の説明】

【5362】

10…遊技機としてのスロットマシン、32…循環表示手段を構成すると共に周回体としてのリール、41…開始操作手段又は始動操作手段としてのスタートレバー、42～44…停止操作手段としてのストップスイッチ、56…開始操作手段又は入力操作手段としての第1クレジット投入スイッチ、57…開始操作手段又は入力操作手段としての第2クレジット投入スイッチ、58…開始操作手段又は入力操作手段としての第3クレジット投入スイッチ、63…補助演出部又は特定演出実行手段を構成する上部ランプ、64…補助演出部又は特定演出実行手段を構成するスピーカ、65…補助演出部又は特定演出実行手段を構成する補助表示部、81…サブ制御基板又は特定演出実行手段を構成する表示制御装置、101…メイン制御基板としての主制御装置、102…抽選手段やメイン制御手段等の各種制御手段を構成するCPU。

10

20

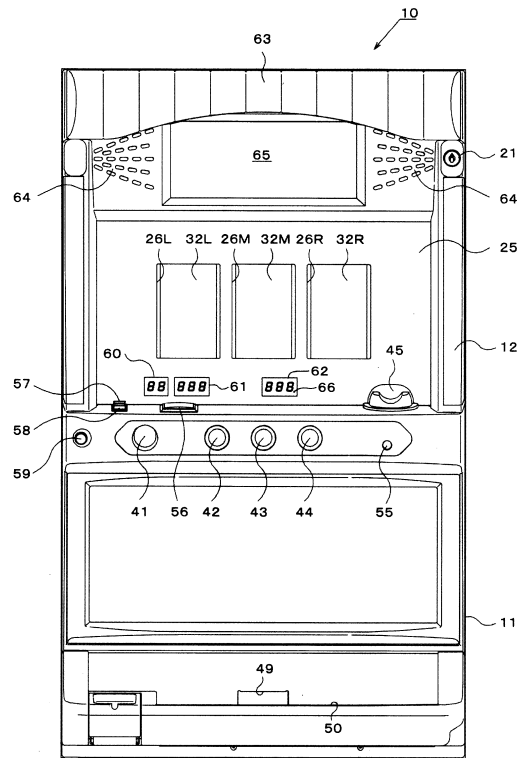
30

40

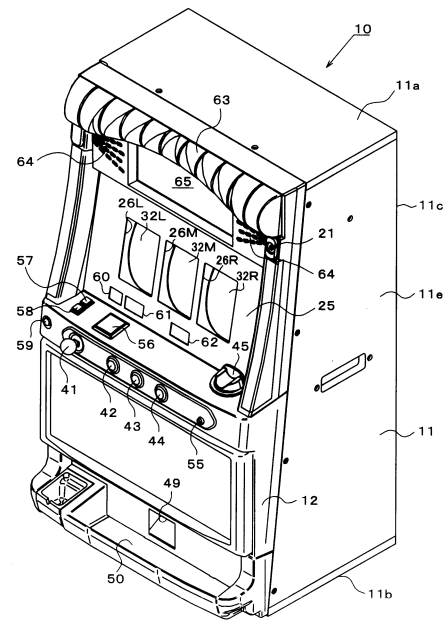
50

【図面】

【図 1】



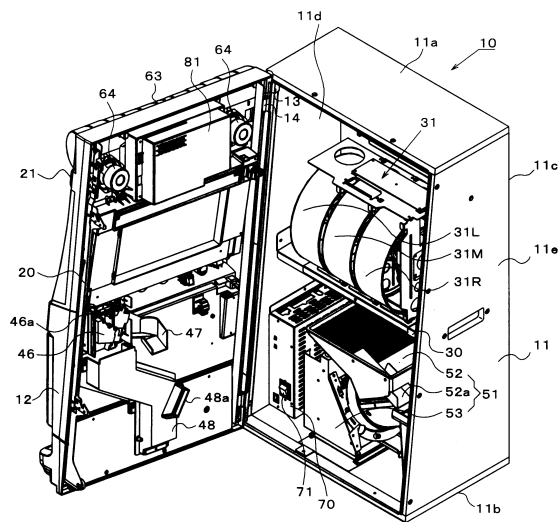
【図 2】



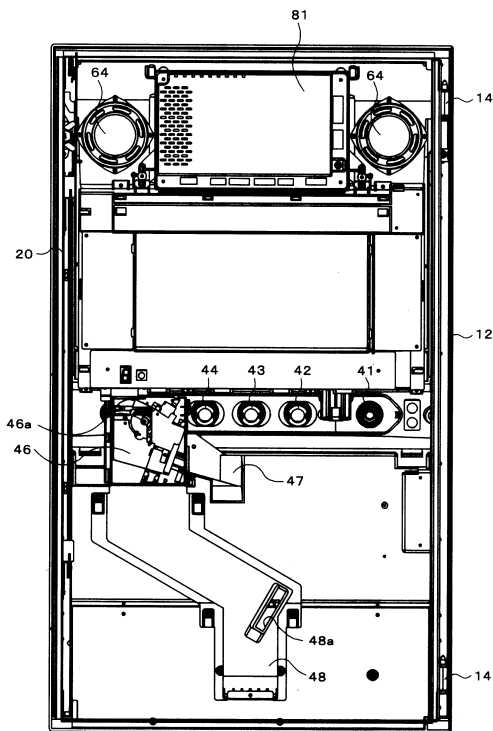
10

20

【図 3】



【図 4】

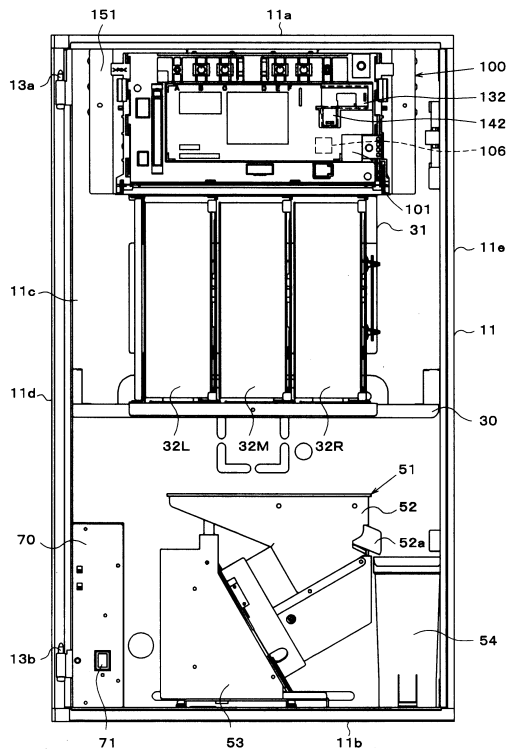


30

40

50

【図 5】



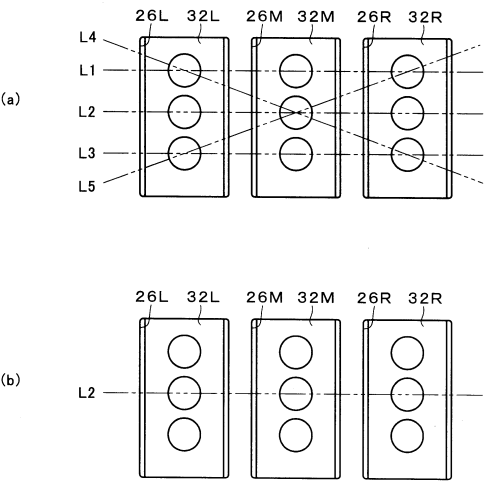
【図 6】

				左	中	右
19						
18						
17						
16						
15						
14						
13						
12						
11						
10						
9						
8						
7						
6						
5						
4						
3						
2						
1						
0						

10

20

【図 7】



【図 8】

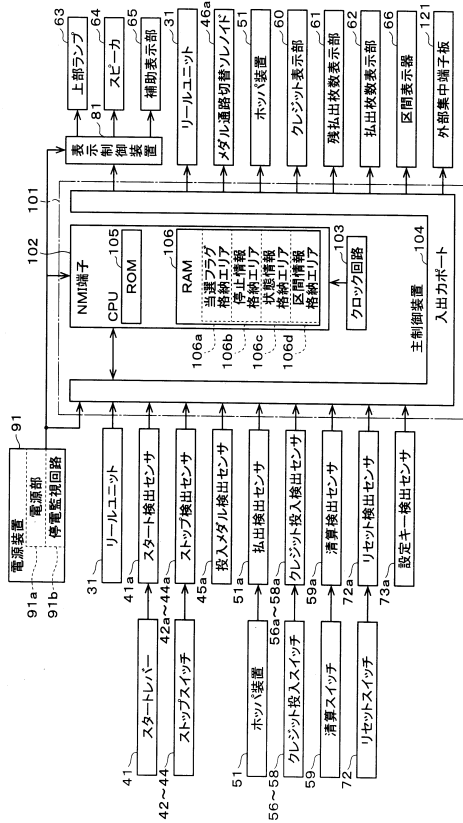
入賞態様	見た目上の停止図柄			特典	
	左リール	中リール	右リール	状態移行	メダル払出
BB1				BB状態	0
BB2				BB状態	0
再遊技				—	再遊技
スイカ				—	3
チェリー		—	—	—	3
ベル				—	9
補填役	省略			—	1

30

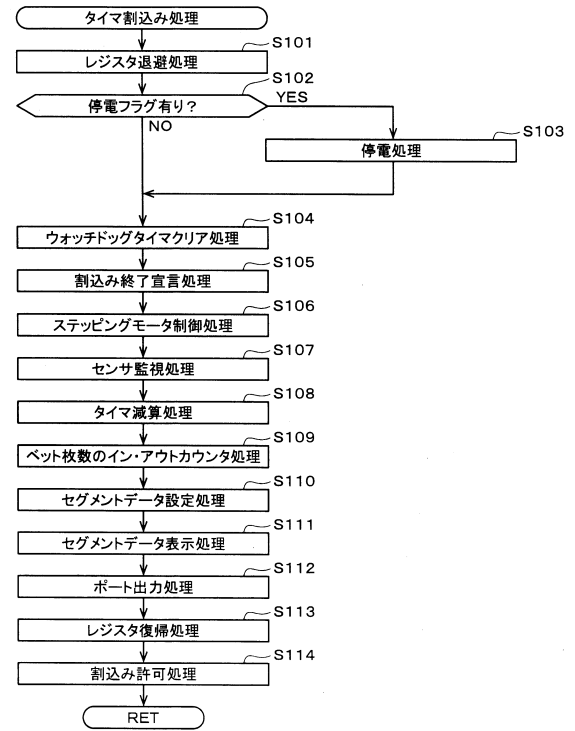
40

50

【図 9】



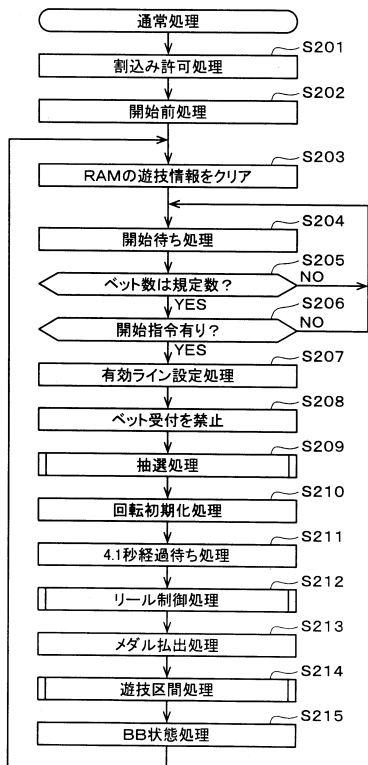
【図 10】



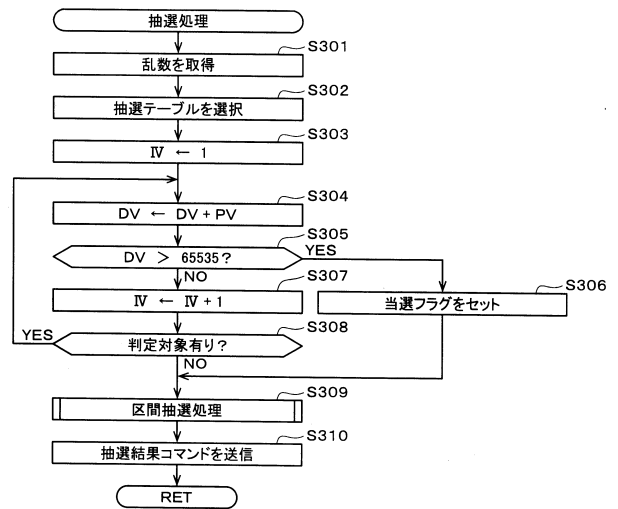
10

20

【図 11】



【図 12】



30

40

50

【図 13】

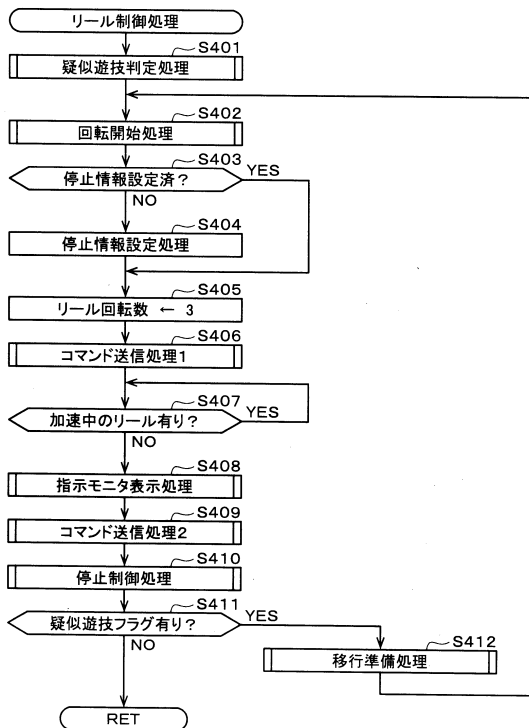
IV	当選役	条件装置	PV
1	リプレイ	再遊技	8978
2	左中右ベル	ベル 補填役1 補填役4	7281
3	左右中ベル	ベル 補填役2 補填役3	7281
4	中左右ベル	ベル 補填役1 補填役5	7281
5	中右左ベル	ベル 補填役2 補填役4	7281
6	右中左ベル	ベル 補填役1 補填役2 補填役3	7281
7	右左中ベル	ベル 補填役2 補填役4 補填役5	7281
8	スイカ	スイカ	1311
9	チェリー	チェリー	1311
10	1枚役	補填役1～補填役5	0
11	BB1	BB1	5267
12	BB2	BB2	0

【図 14】

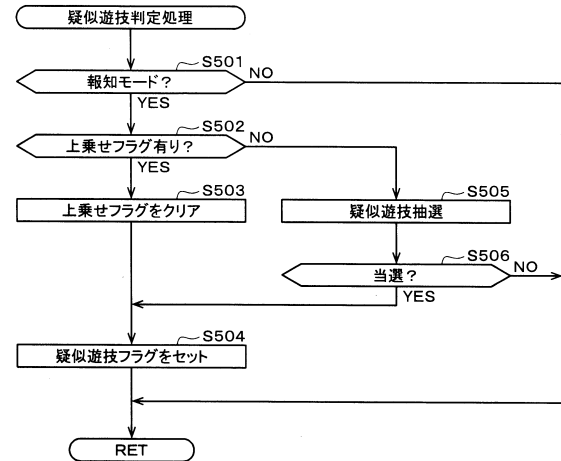
IV	当選役	条件装置	PV
1	リプレイ	再遊技	8978
2	左中右ベル	ベル 補填役1 補填役4	4
3	左右中ベル	ベル 補填役2 補填役3	4
4	中左右ベル	ベル 補填役1 補填役5	4
5	中右左ベル	ベル 補填役2 補填役4	4
6	右中左ベル	ベル 補填役1 補填役2 補填役3	4
7	右左中ベル	ベル 補填役2 補填役4 補填役5	4
8	スイカ	スイカ	1311
9	チェリー	チェリー	1311
10	1枚役	補填役1～補填役5	34154
11	BB1	BB1	0
12	BB2	BB2	16384

10

【図 15】



【図 16】



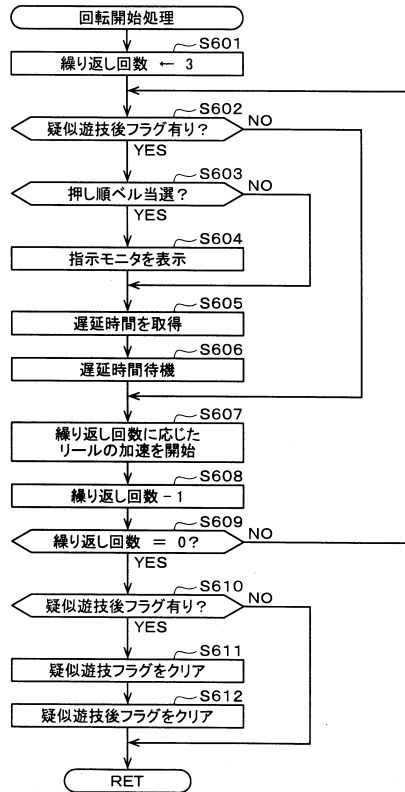
20

30

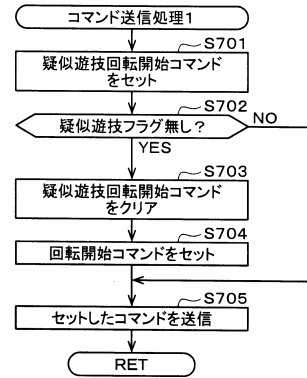
40

50

【図 17】



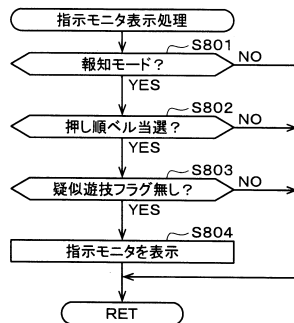
【図 18】



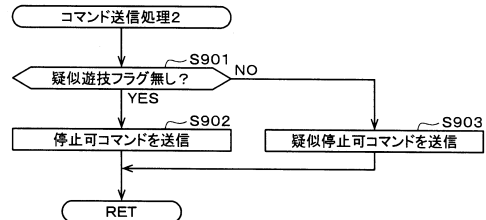
10

20

【図 19】



【図 20】

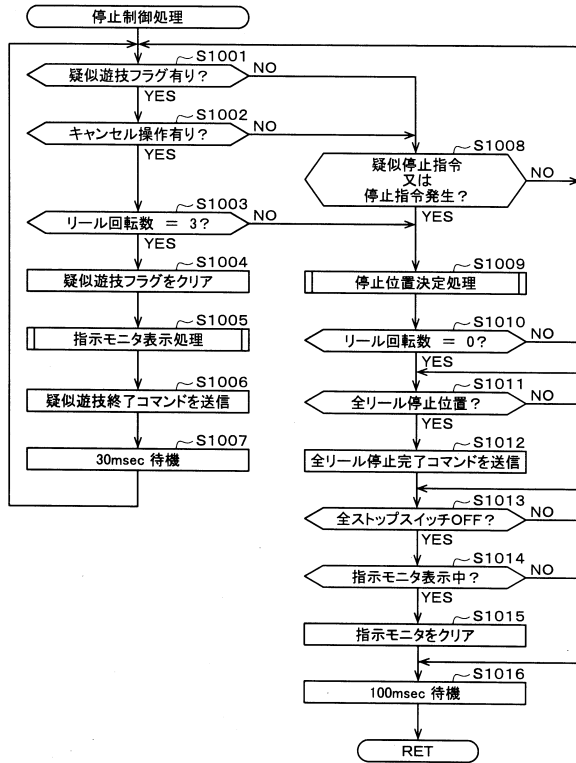


30

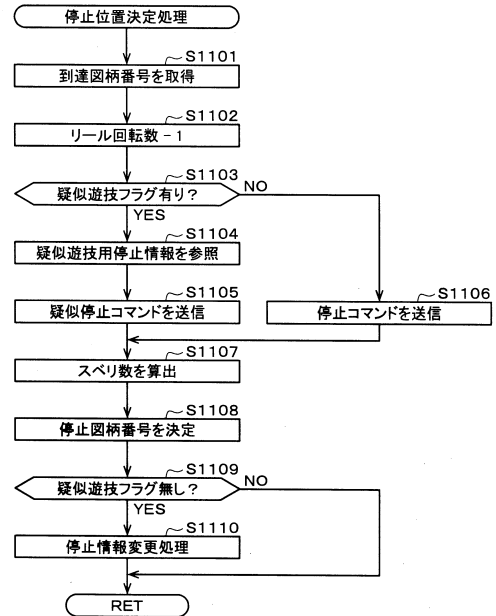
40

50

【図 2 1】



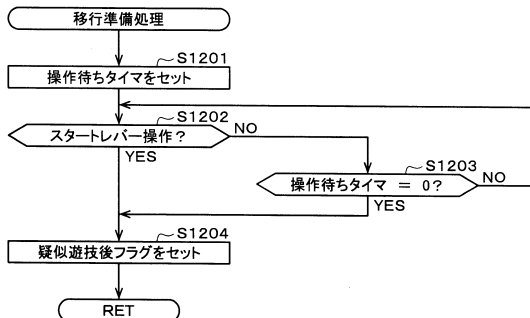
【図 2 2】



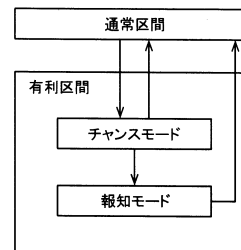
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

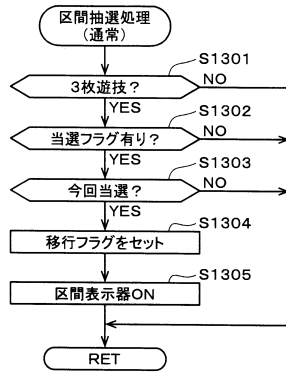


30

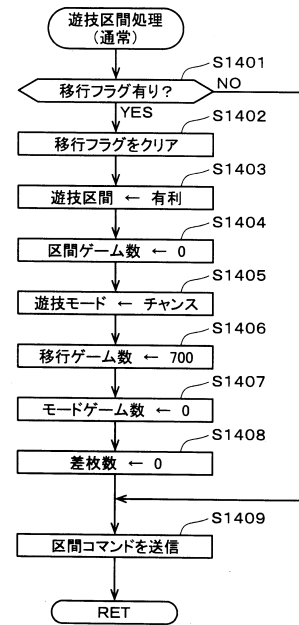
40

50

【図 25】



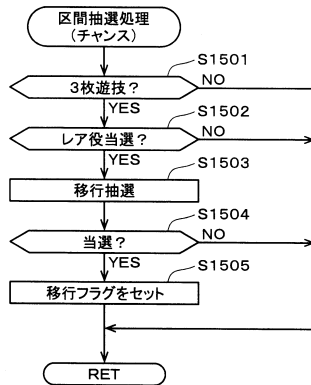
【図 26】



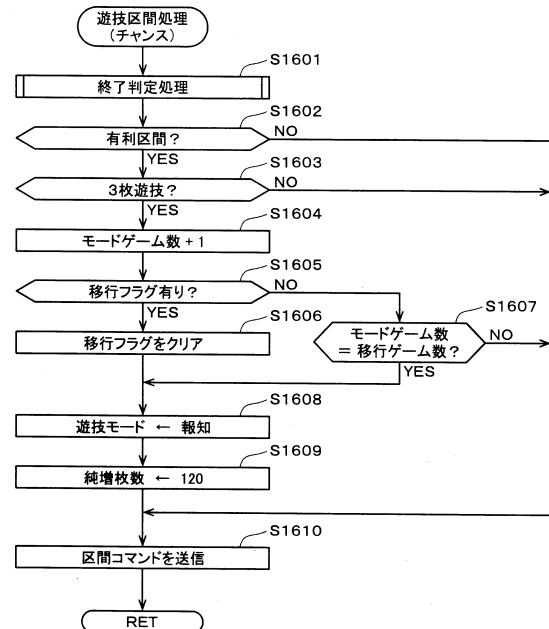
10

20

【図 27】



【図 28】

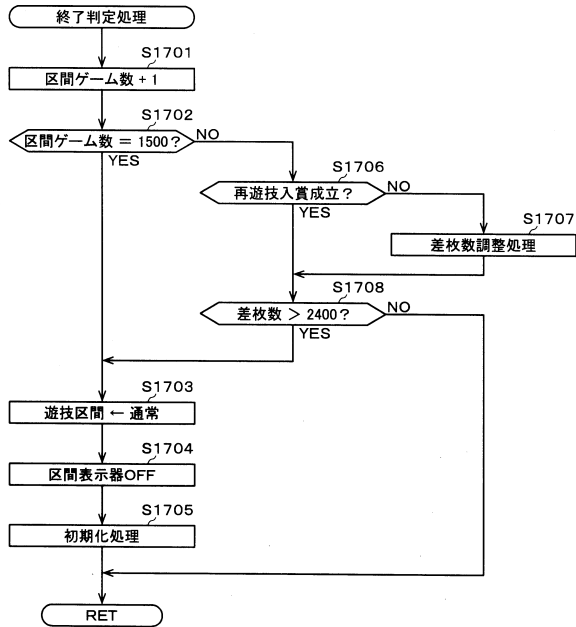


30

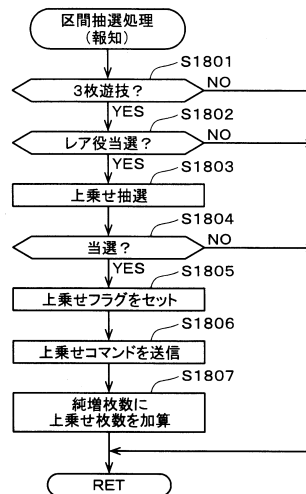
40

50

【図 29】



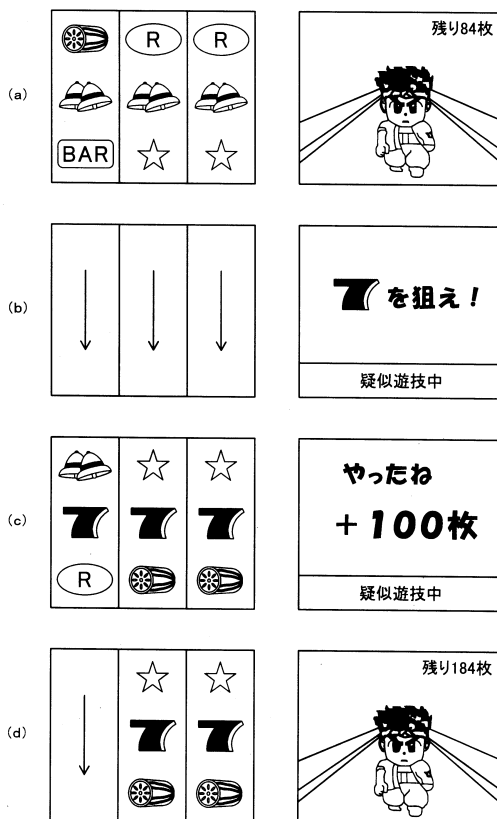
【図 30】



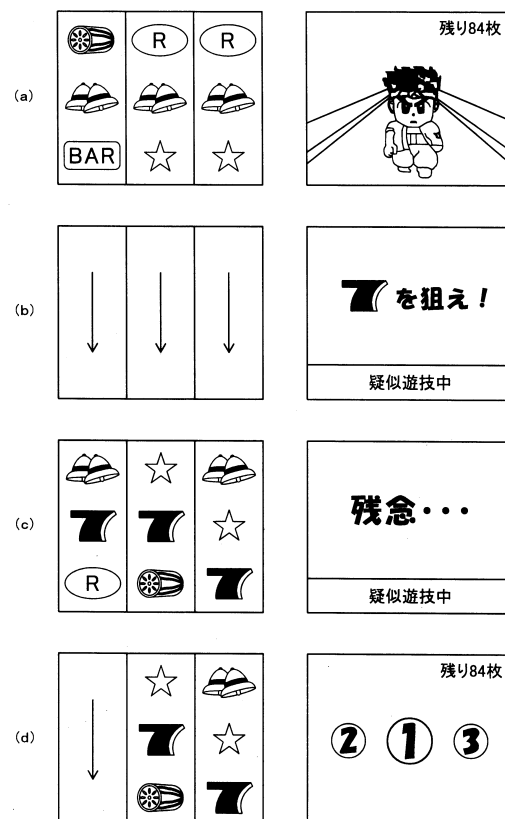
10

20

【図 31】



【図 32】



30

40

50

【図 3 3】

	左	中	右
19		R	R
18			
17		☆	☆
16	7	7	7
15	R		
14	☆	R	R
13			
12			BAR
11	BAR	BAR	
10	R		
9		R	R
8			
7			☆
6	7	7	7
5	R		
4	☆	R	R
3			
2		☆	BAR
1	BAR	BAR	
0	R		

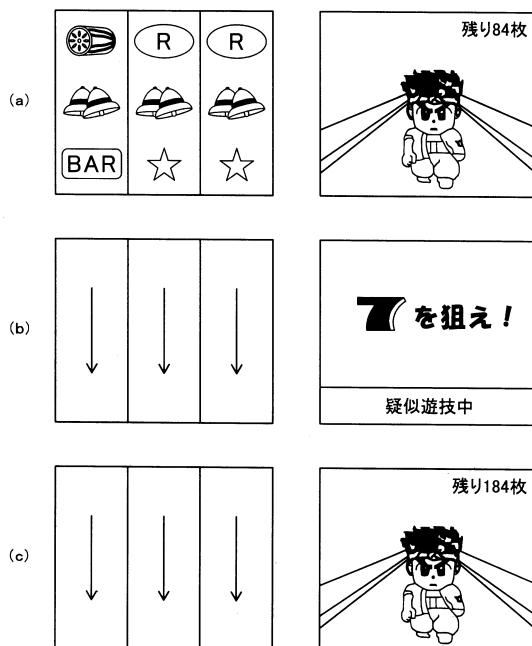
【図 3 4】

	左	中	右
19		R	R
18			
17		☆	☆
16	7	7	7
15	R		
14	☆	R	R
13			
12			BAR
11	BAR	BAR	
10	R		
9		R	R
8			
7			☆
6	7	7	7
5	R		
4	☆	R	R
3			
2		☆	BAR
1	BAR	BAR	
0	R		

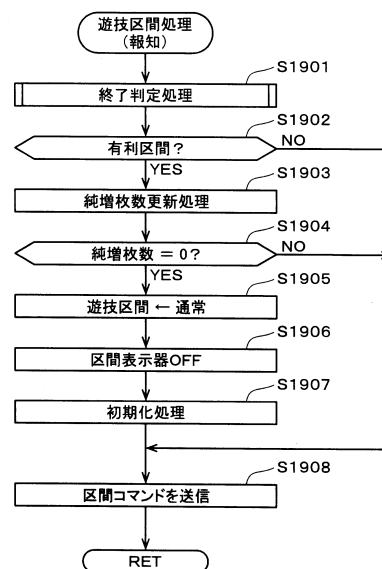
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】

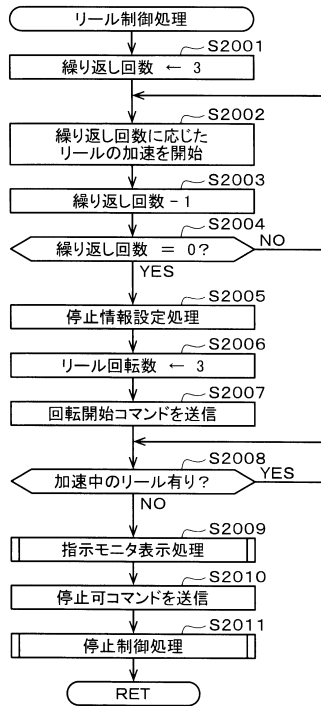


30

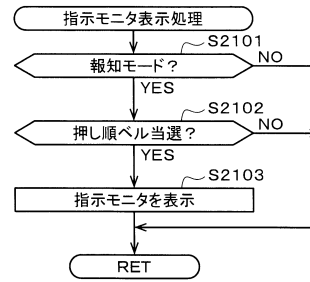
40

50

【図 37】



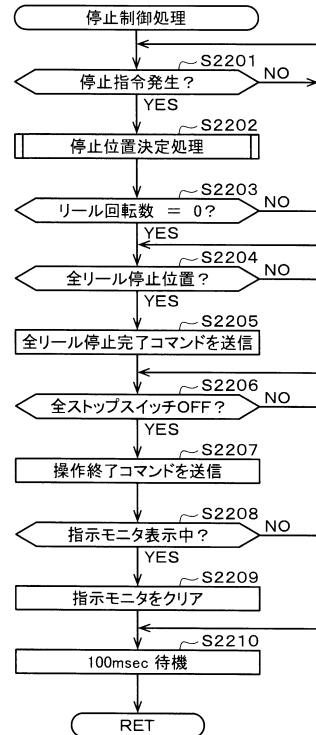
【図 38】



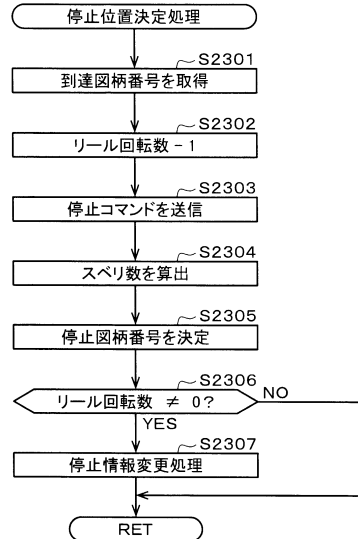
10

20

【図 39】



【図 40】

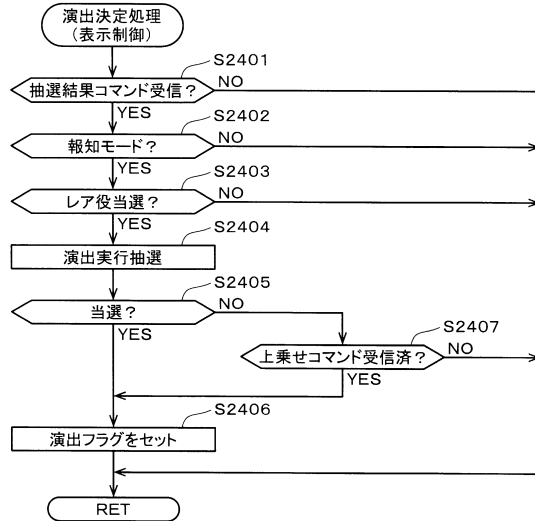


30

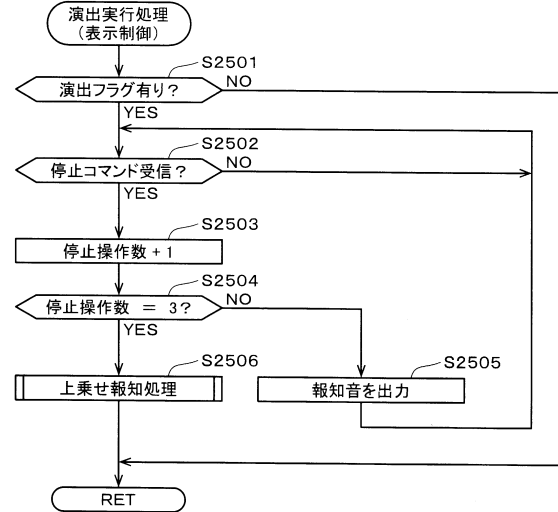
40

50

【図 4 1】

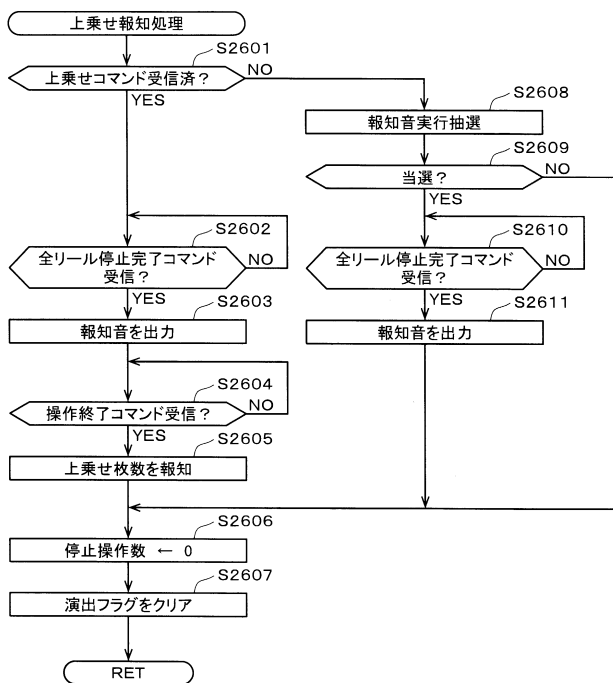


【図 4 2】

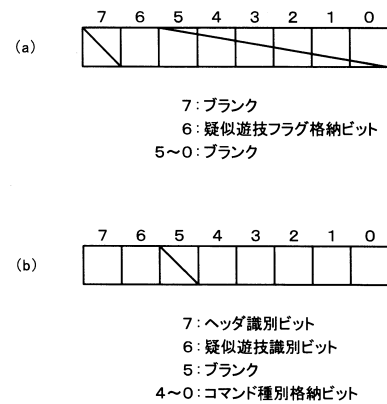


10

【図 4 3】



【図 4 4】



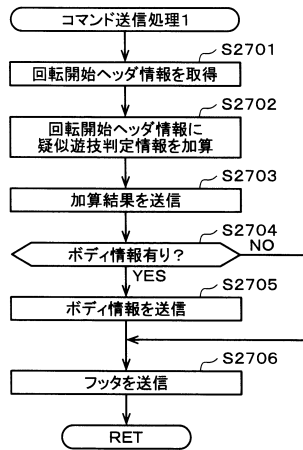
20

30

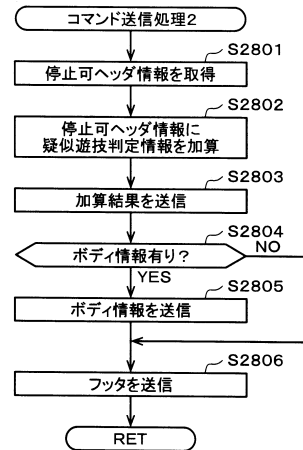
40

50

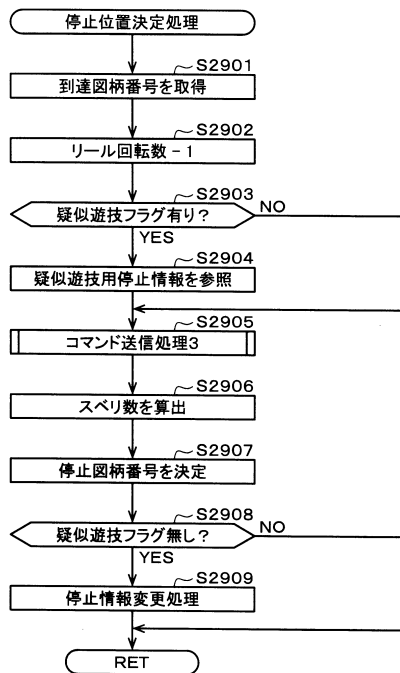
【図 4 5】



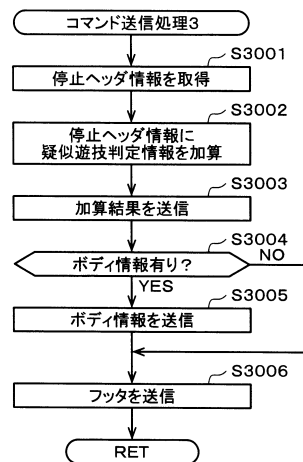
【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】



10

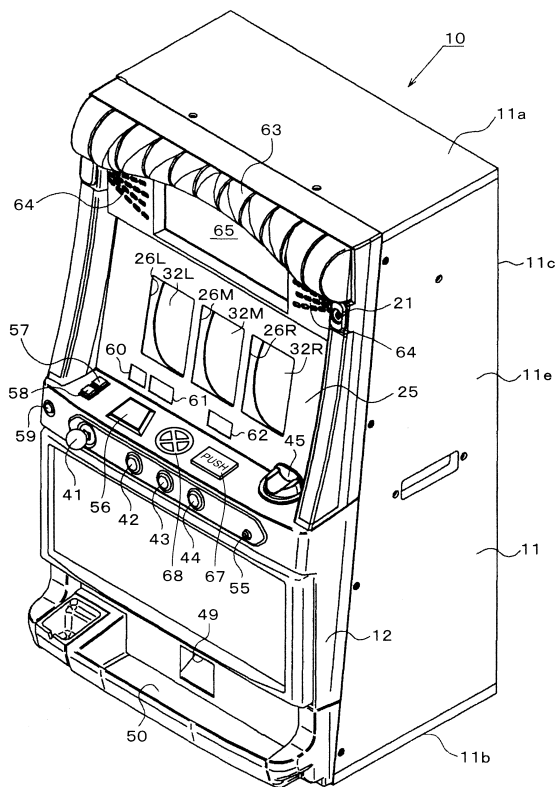
20

30

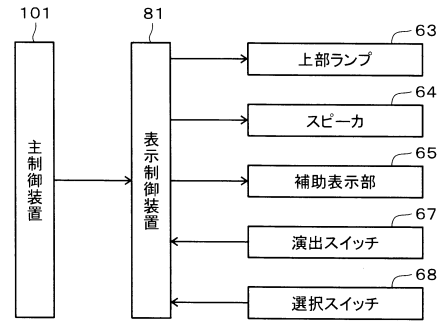
40

50

【図 49】



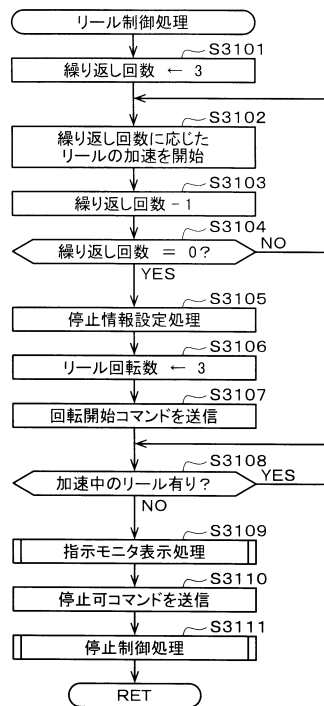
【図 50】



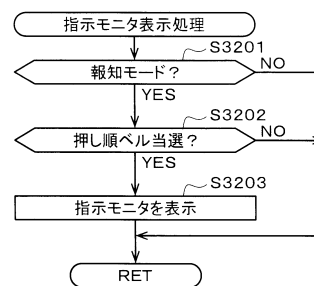
10

20

【図 51】



【図 52】

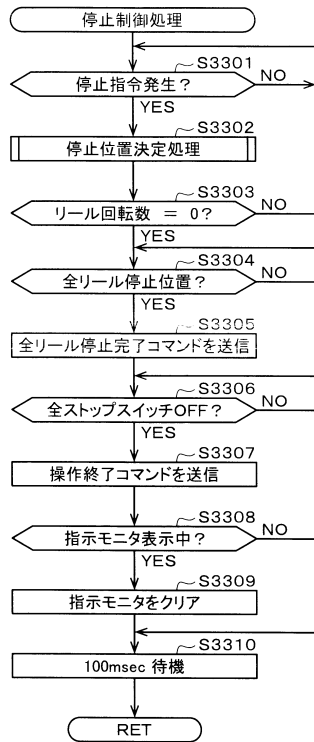


30

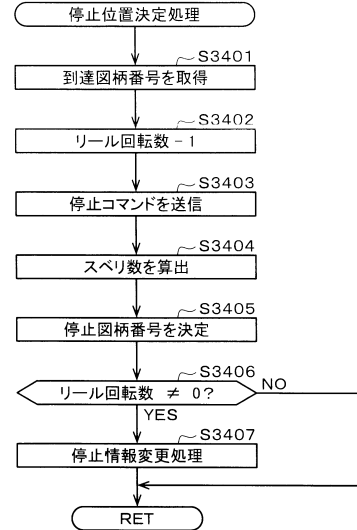
40

50

【図 5 3】



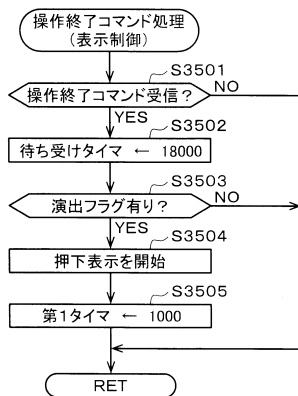
【図 5 4】



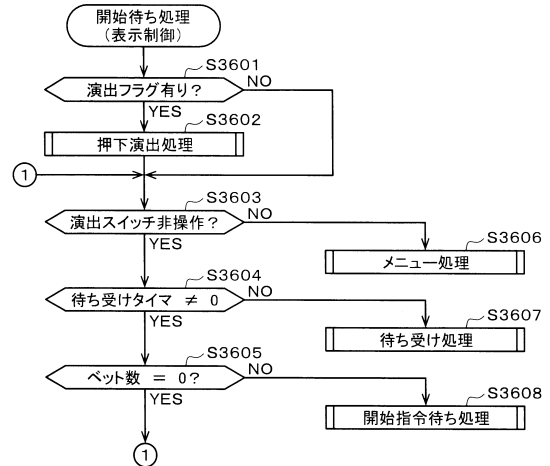
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

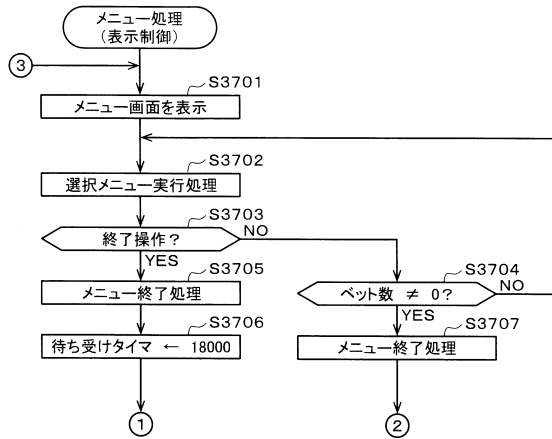


30

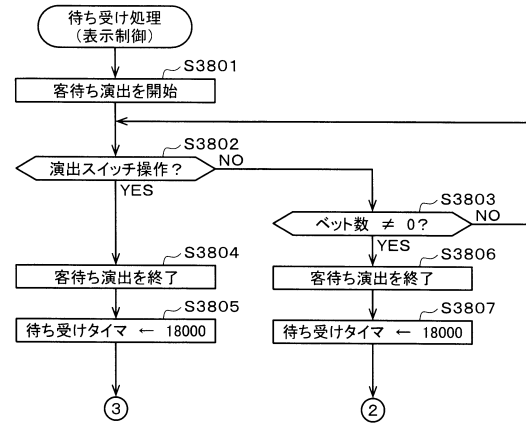
40

50

【図 57】

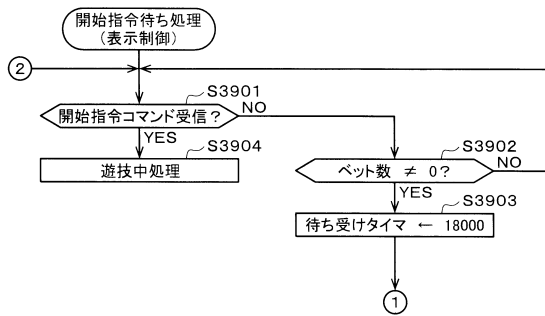


【図 58】

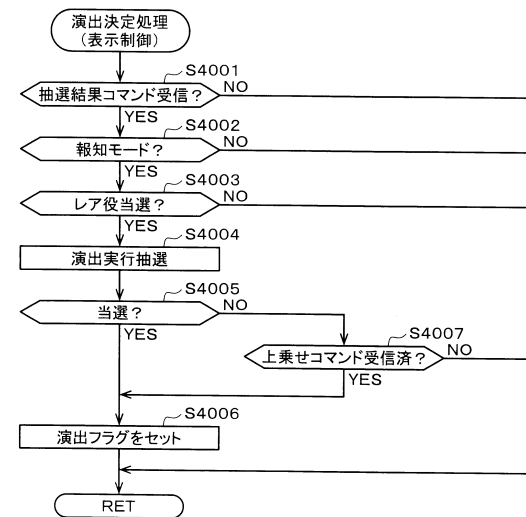


10

【図 59】



【図 60】



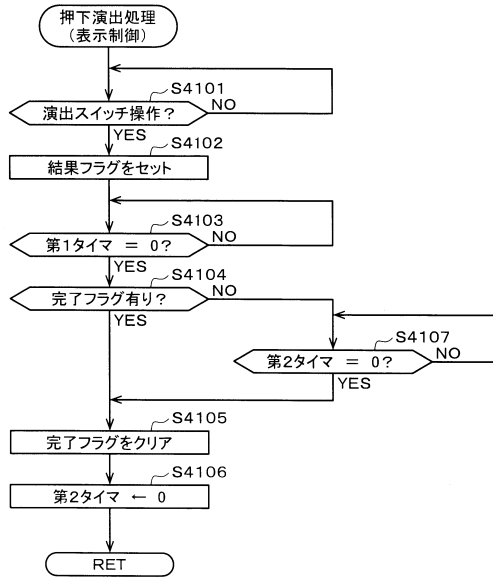
20

30

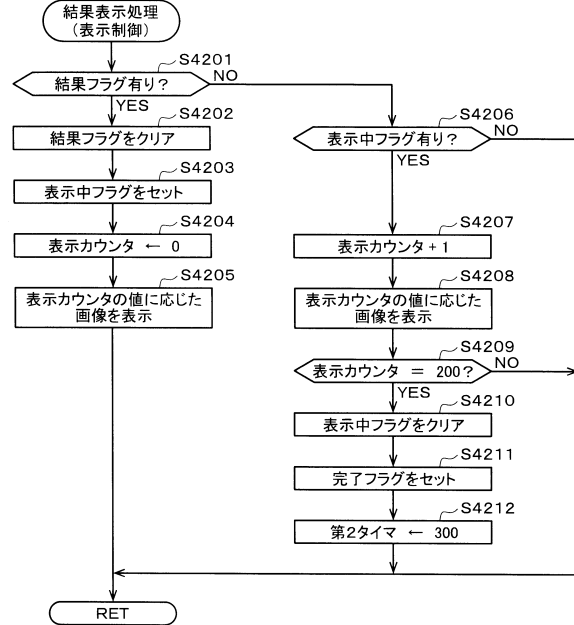
40

50

【図 6 1】



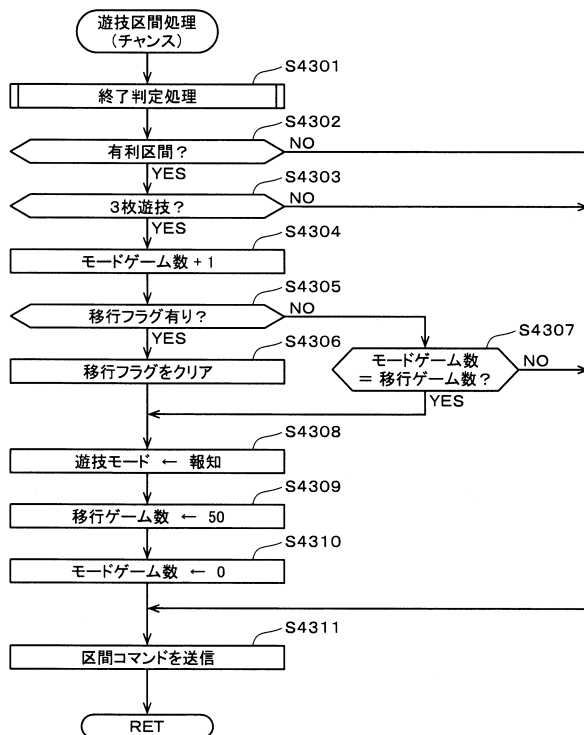
【図 6 2】



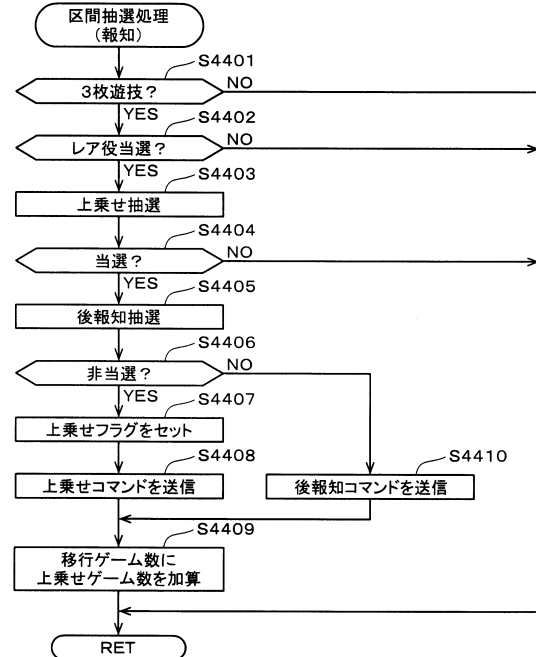
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

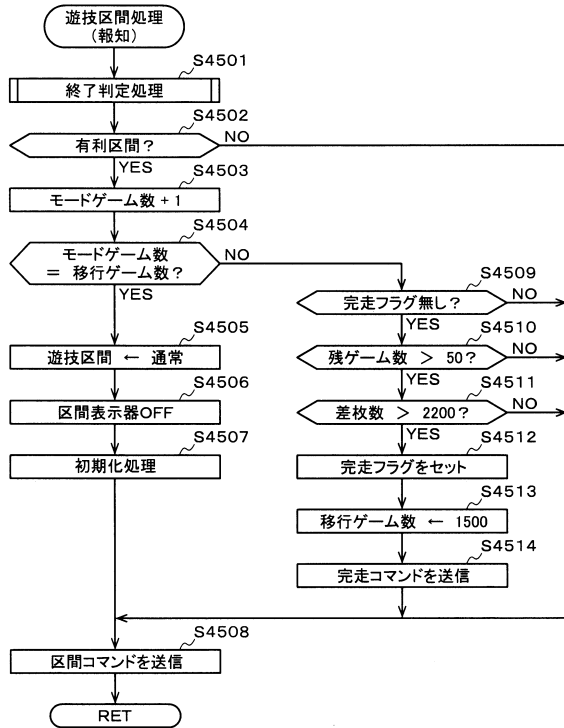


30

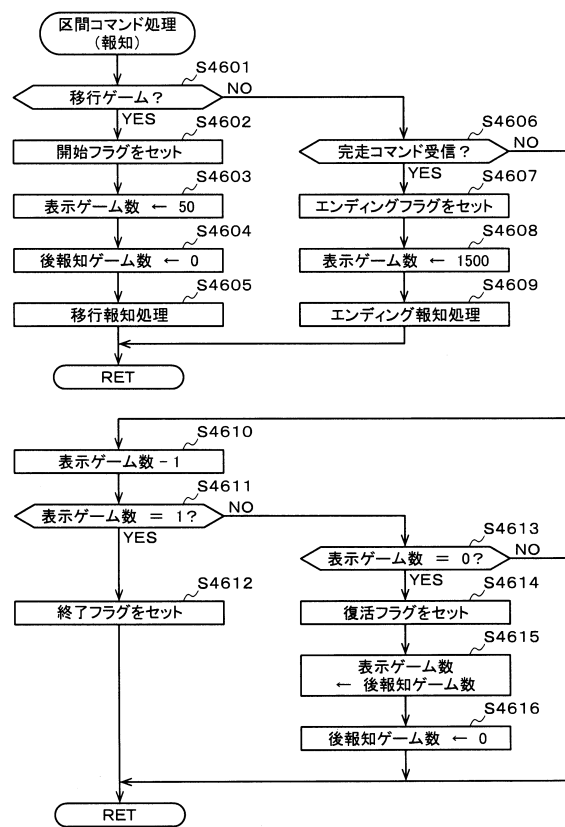
40

50

【図 65】



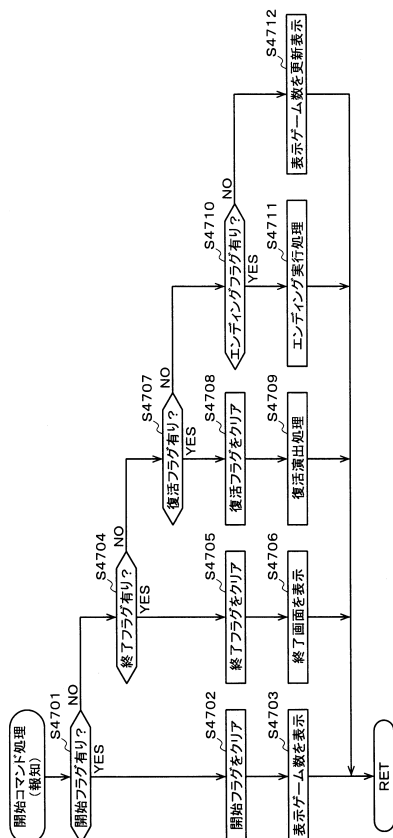
【図 66】



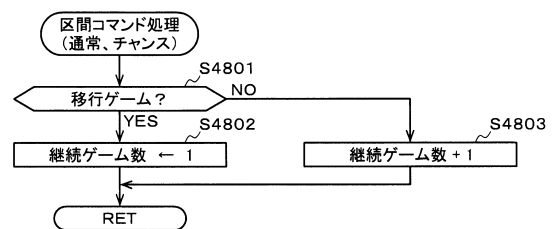
10

20

【図 67】



【図 68】

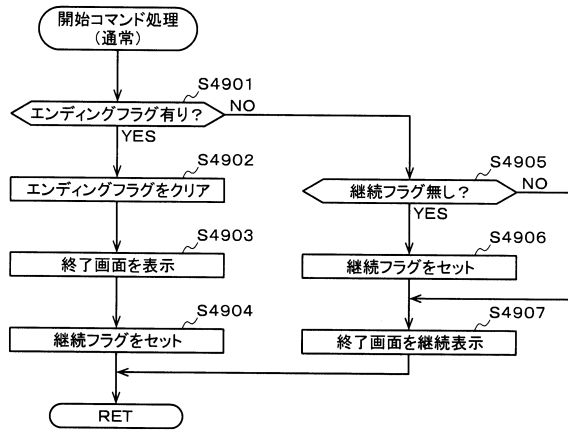


30

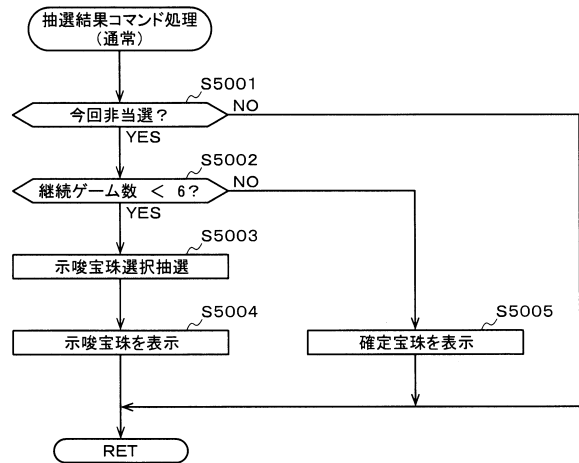
40

50

【図 69】

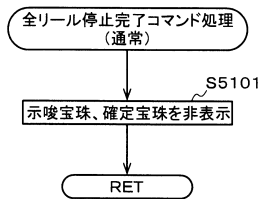


【図 70】

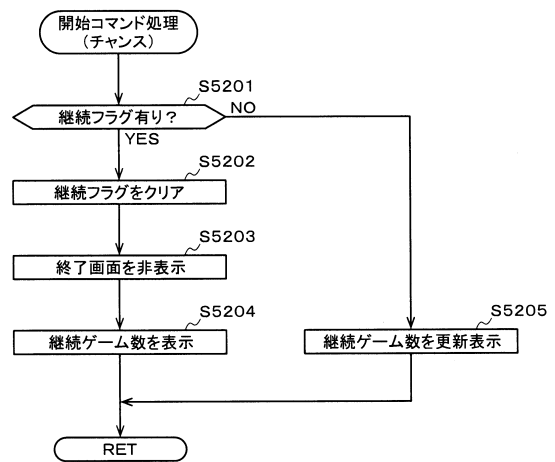


10

【図 71】



【図 72】



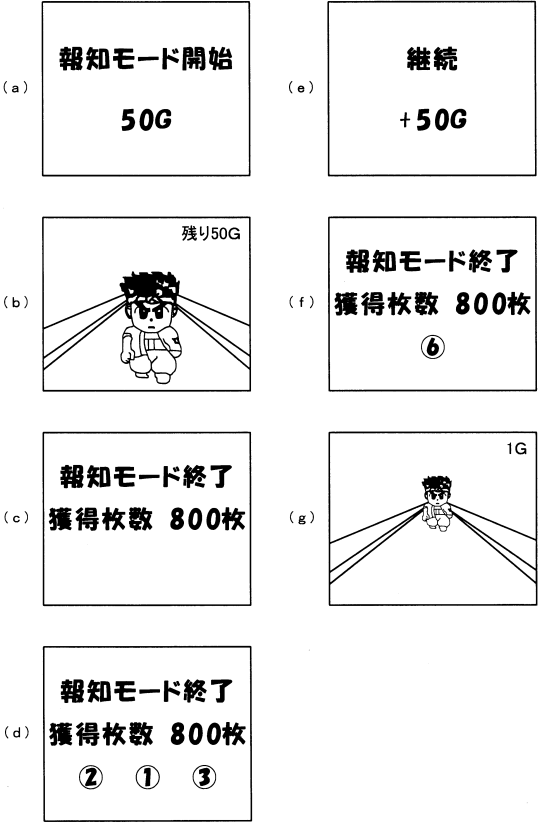
20

30

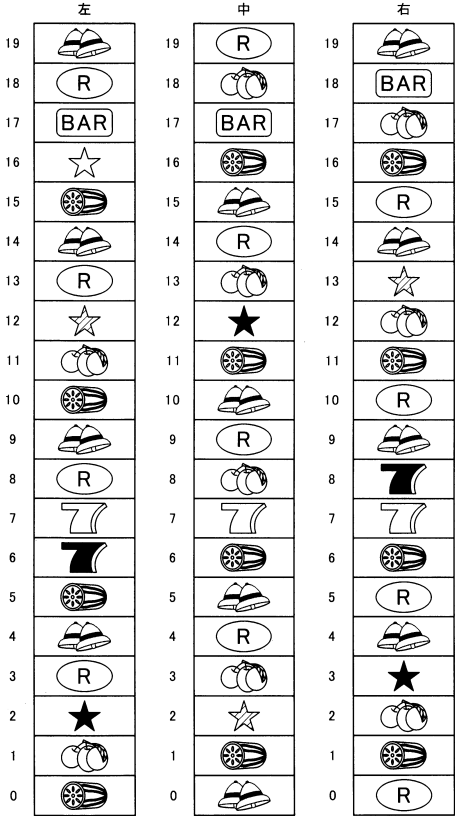
40

50

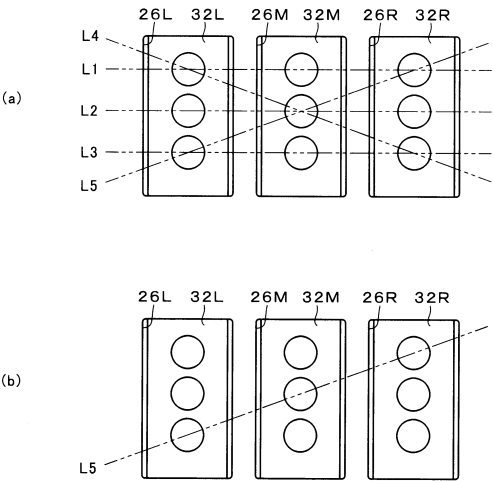
【図 7 3】



【図 7 4】



【図 7 5】



【図 7 6】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
BB	白星	赤星	白7	BB	BB
再遊技1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	スイカ	再遊技	中段リプレイ
再遊技2	白7 BAR 赤星 青星	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技3	赤7	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技4	赤7 白7 BAR 赤星 青星	白7	白7 チェリー	再遊技	
再遊技5	白星 リプレイ	BAR 白7 BAR 赤星 青星	ベル	再遊技	
再遊技6	スイカ	白7 BAR 赤星 青星	ベル	再遊技	
再遊技7	スイカ	スイカ	スイカ	再遊技	右上スイカ
再遊技8	リプレイ	スイカ	赤7 BAR 赤星 青星	再遊技	右下スイカ
再遊技9	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	リプレイ	再遊技	チャンス目A
再遊技10	白7 BAR 赤星 青星	スイカ	スイカ	再遊技	チャンス目B
再遊技11	リプレイ	スイカ	白7 チェリー	再遊技	チャンス目C

10

20

30

40

50

【図 77】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	ベル	8	上段ベル
小役2	白7 BAR 赤星 青星	ベル	スイカ	8	右下ベル
小役3	リプレイ	ベル	リプレイ	8	中段ベル
小役4	ベル	ベル	ベル	8	右上ベル
小役5	ベル	スイカ	スイカ	8	下段ベル
小役6	ベル	ベル	スイカ	8	小山ベル
小役7	白7 BAR	チェリー	赤7 BAR	1	不正解1
小役8	白7 BAR	チェリー	赤星 青星	1	不正解2
小役9	赤星 青星	チェリー	赤7 BAR	1	不正解3
小役10	赤星 青星	チェリー	赤星 青星	1	不正解4
小役11	白7 BAR	ベル	赤7 BAR	1	不正解5
小役12	白7 BAR	ベル	赤星 青星	1	不正解6
小役13	赤星 青星	ベル	赤7 BAR	1	不正解7
小役14	赤星 青星	ベル	赤星 青星	1	不正解8
小役15	白7 BAR	白7 BAR	リプレイ	1	不正解9
小役16	白7 BAR	赤星 青星	リプレイ	1	不正解10
小役17	赤星 青星	白7 BAR	リプレイ	1	不正解11
小役18	赤星 青星	赤星 青星	リプレイ	1	不正解12

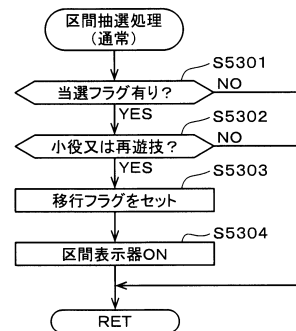
【図 78】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役19	白7 BAR	白7 BAR	ベル	1	不正解13
小役20	白7 BAR	赤星 青星	ベル	1	不正解14
小役21	赤星 青星	白7 BAR	ベル	1	不正解15
小役22	赤星 青星	赤星 青星	ベル	1	不正解16
小役23	白7 BAR	白7 BAR	スイカ	1	不正解17
小役24	白7 BAR	赤星 青星	スイカ	1	不正解18
小役25	赤星 青星	白7 BAR	スイカ	1	不正解19
小役26	赤星 青星	赤星 青星	スイカ	1	不正解20
小役27	白7 BAR 赤星 青星	ベル	ベル	1	
小役28	赤7 チェリー 白星	チェリー	スイカ	3	チェリー-A
小役29	赤7 チェリー 白星	チェリー	ベル チェリー	3	チェリー-B
小役30	赤7	チェリー	赤7	3	チェリー-C
小役31	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	赤7	1	
小役32	リプレイ	リプレイ	スイカ	1	

【図 79】

IV	当選役	条件装置	PV	当選役番号	グループ番号
1	第1再遊技	再遊技1,2,4	7218	1	-
2	第2再遊技	再遊技1~4	700	2	-
3	第3再遊技	再遊技1~6	10	3	-
4	内部中再遊技	再遊技1~6,10	0	4	-
5	第1スイカ	再遊技8	400	5	-
6	第2スイカ	再遊技7,8	330	6	-
7	第1チャンス	再遊技9	180	7	-
8	第2チャンス	再遊技10	80	8	-
9	第3チャンス	再遊技10,11	80	9	-
10	左中ベル1	小役1,7,10,15,18	1980	10	1
11	左中ベル2	小役2,8,9,16,17	1980	11	1
12	左中ベル1	小役2,7,10,15,18	1980	12	1
13	左中ベル2	小役1,8,9,16,17	1980	13	1
14	左中ベル1	小役3,11,14,19,22,23,26	1980	14	1
15	左中ベル2	小役3,12,13,20,21,24,25	1980	15	1
16	中左ベル1	小役4,11,14,15,18	1980	16	1
17	中左ベル2	小役4,12,13,16,17	1980	17	1
18	右中ベル1	小役5,11,14,19,22,23,26	1980	18	1
19	右中ベル2	小役5,12,13,20,21,24,25	1980	19	1
20	右中ベル1	小役6,7,10,19,22,23,26	1980	20	1
21	右中ベル2	小役6,8,9,20,21,24,25	1980	21	1
22	第1特殊ベル(中左右)	小役3,7~14,27	4180	22	2
23	第2特殊ベル(中左右)	小役4,7~14,27	4180	23	2
24	第3特殊ベル(右中)	小役5,7~10,23~27	4180	24	2
25	第4特殊ベル(右中)	小役6,7~10,23~27	4180	25	2
26	共通ベル	小役1~6,28~30	1220	26	-
27	強ベル	小役3~6	30	27	-
28	1枚役	小役7,10	256	28	-
29	弱チェリー	小役28	800	29	-
30	強チェリー	小役28~30	220	30	-
31	重複BB	BB小役7~27,31,32	13548	31	-
32	単独BB	BB	4	32	-

【図 80】



10

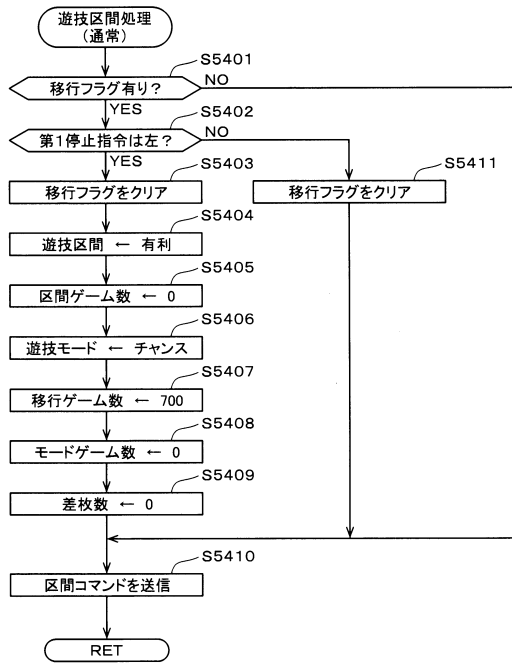
20

30

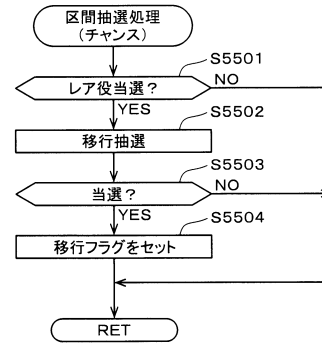
40

50

【図 8 1】



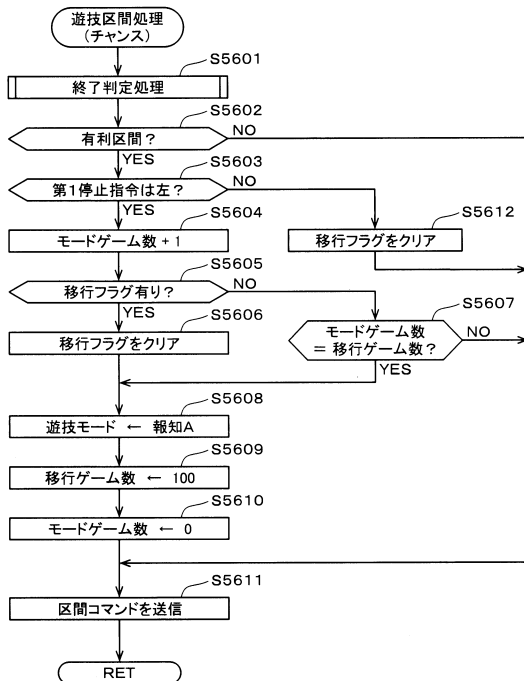
【図 8 2】



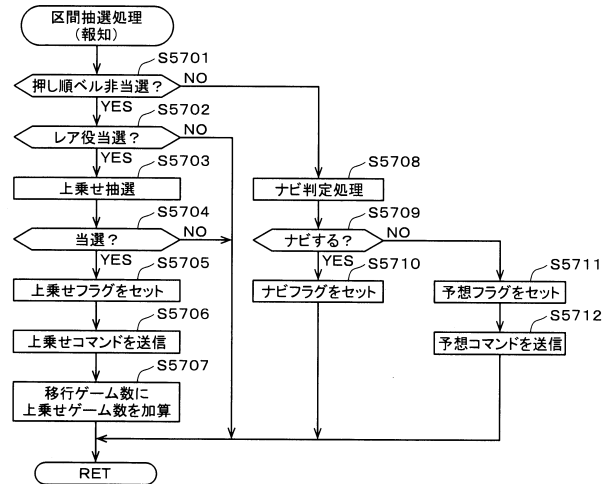
10

20

【図 8 3】



【図 8 4】



30

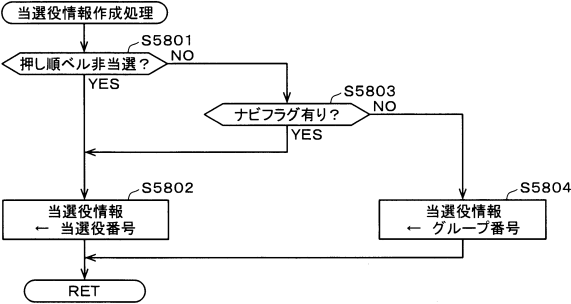
40

50

【図 8 5】

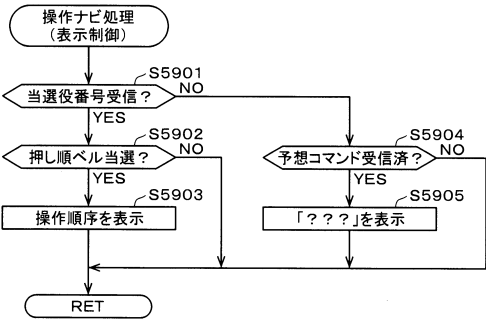
当選役番号	当選役	報知モードA	報知モードB	報知モードC
10	左中右ベル1	33%	66%	100%
11	左中右ベル2	33%	66%	100%
12	左右中ベル1	33%	66%	100%
13	左右中ベル2	33%	66%	100%
14	中左右ベル1	33%	66%	100%
15	中左右ベル2	33%	66%	100%
16	中右左ベル1	33%	66%	100%
17	中右左ベル2	33%	66%	100%
18	右左中ベル1	33%	66%	100%
19	右左中ベル2	33%	66%	100%
20	右中左ベル1	33%	66%	100%
21	右中左ベル2	33%	66%	100%
22	第1特殊ベル(中左右)	100%	100%	100%
23	第2特殊ベル(中右左)	100%	100%	100%
24	第3特殊ベル(右左中)	100%	100%	100%
25	第4特殊ベル(右中左)	100%	100%	100%

【図 8 6】

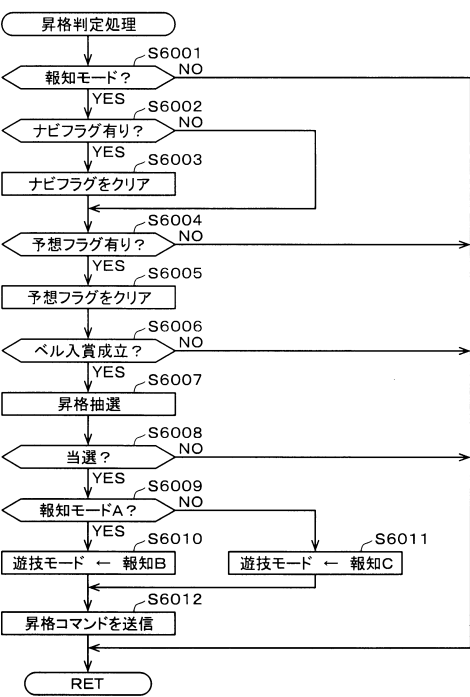


10

【図 8 7】



【図 8 8】



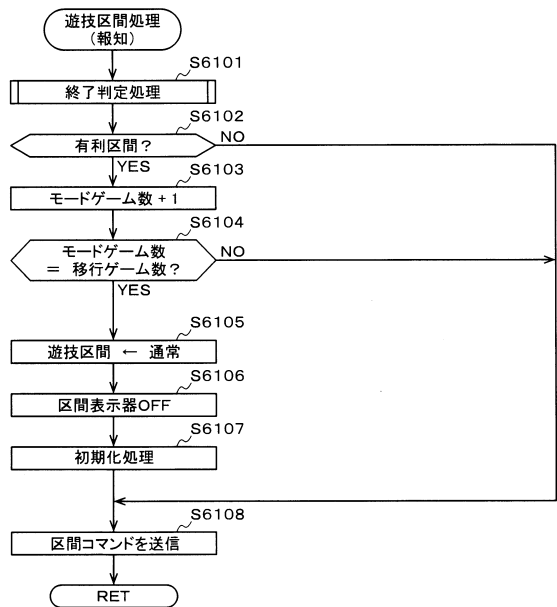
20

30

40

50

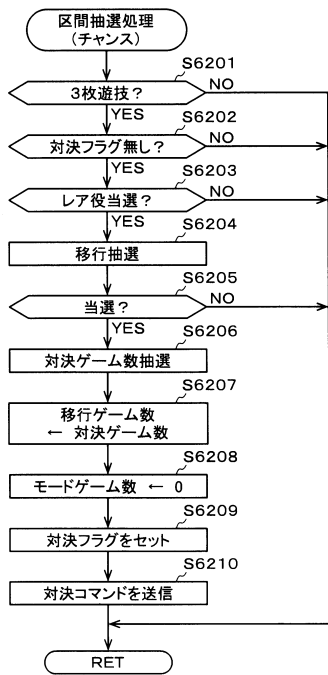
【図 89】



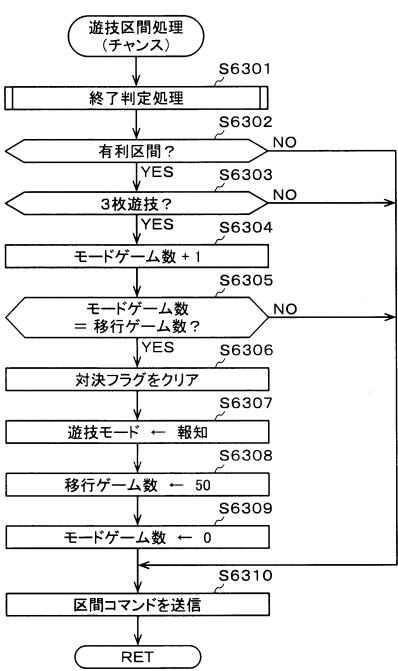
【図 90】

IV	当選役	条件装置	PV	当選役番号	グループ番号
1	第1再遊技	再遊技1,2,4	7218	1	-
2	第2再遊技	再遊技1~4	700	2	-
3	第3再遊技	再遊技1~6	10	3	-
4	内部中再遊技	再遊技1~6,10	0	4	-
5	第1スライ	再遊技8	400	5	-
6	第2スライ	再遊技7,8	330	6	-
7	第1チャンス	再遊技9	160	7	-
8	第2チャンス	再遊技10	80	8	-
9	第3チャンス	再遊技10,11	80	9	-
10	左中右ベル1	小役1,7,10,15,18	1980	10	1
11	左中右ベル2	小役2,8,9,16,17	1980	11	1
12	左中右ベル1	小役2,7,10,15,18	1980	12	1
13	左中右ベル2	小役1,8,9,16,17	1980	13	1
14	中左右ベル1	小役3,11,14,19,22,23,26	4070	14	1
15	中左右ベル2	小役3,12,13,20,21,24,25	4070	15	1
16	中右左ベル1	小役4,11,14,15,18	4070	16	1
17	中右左ベル2	小役4,12,13,16,17	4070	17	1
18	右中左ベル1	小役5,11,14,19,22,23,26	4070	18	1
19	右中左ベル2	小役5,12,13,20,21,24,25	4070	19	1
20	右中左ベル1	小役6,7,10,19,22,23,26	4070	20	1
21	右中左ベル2	小役6,8,9,20,21,24,25	4070	21	1
22	第1特殊ベル(中左右)	小役3,7~14,27	0	22	2
23	第2特殊ベル(中右左)	小役4,7~14,27	0	23	2
24	第3特殊ベル(右左中)	小役5,7~10,23~27	0	24	2
25	第4特殊ベル(右中左)	小役6,7~10,23~27	0	25	2
26	共通ベル	小役1~6,28~30	1220	26	-
27	強ベル	小役3~6	30	27	-
28	1枚役	小役7,10	256	28	-
29	弱チャエリー	小役28	800	29	-
30	強チャエリー	小役28~30	220	30	-
31	重複BB	BB/小役7~27,31,32	13548	31	-
32	単独BB	BB	4	32	-

【図 91】



【図 92】



10

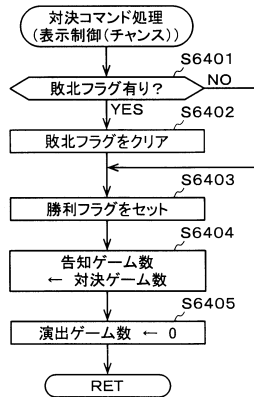
20

30

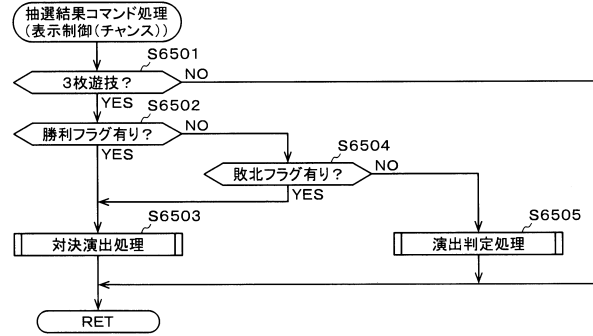
40

50

【図 9 3】

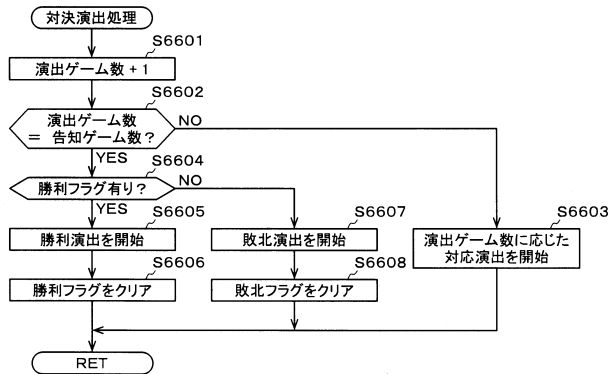


【図 9 4】

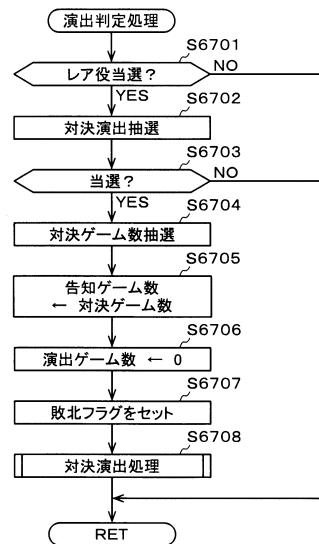


10

【図 9 5】



【図 9 6】



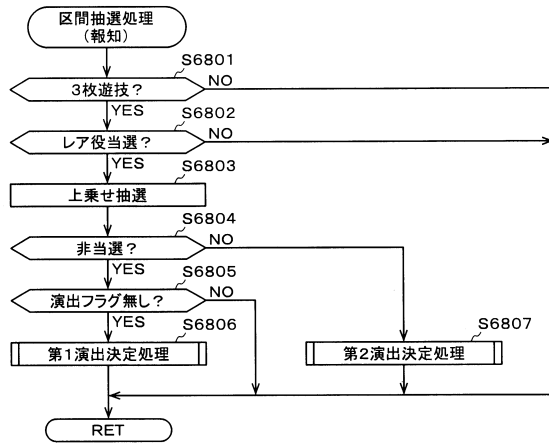
20

30

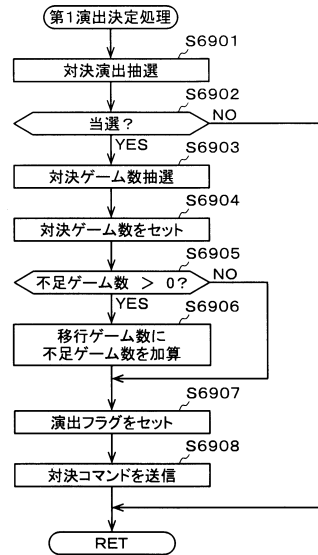
40

50

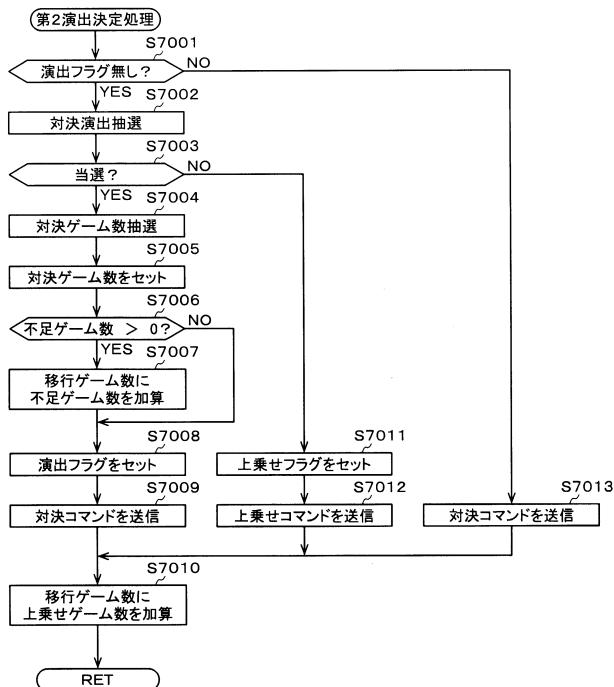
【図 97】



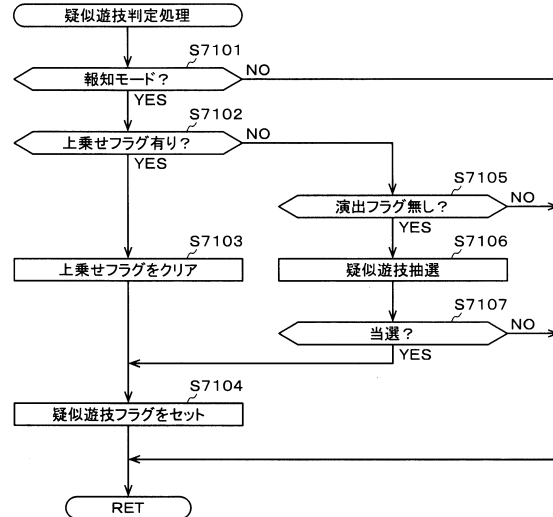
【図 98】



【図 99】



【図 100】



10

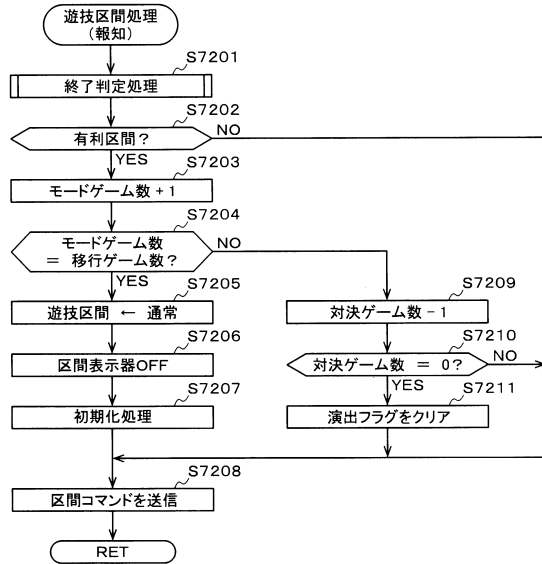
20

30

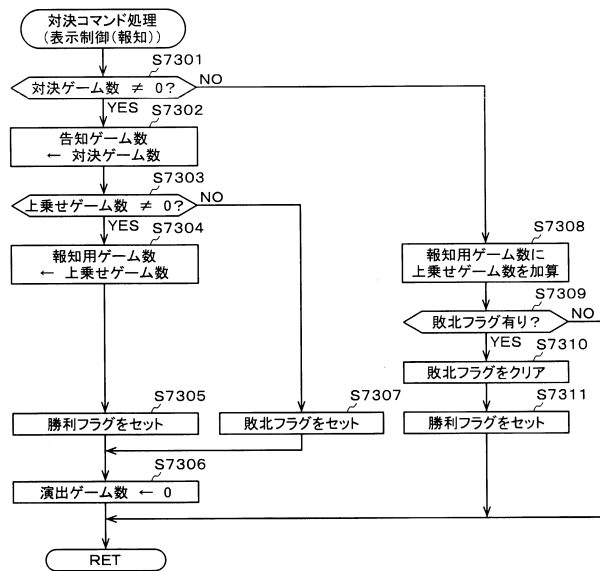
40

50

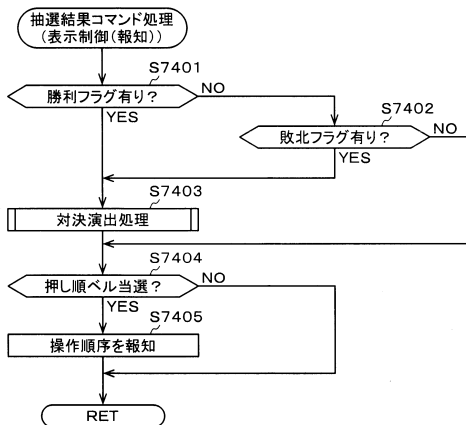
【図 101】



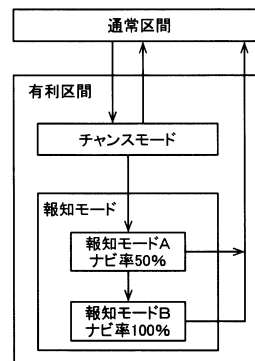
【図 102】



【図 103】



【図 104】



10

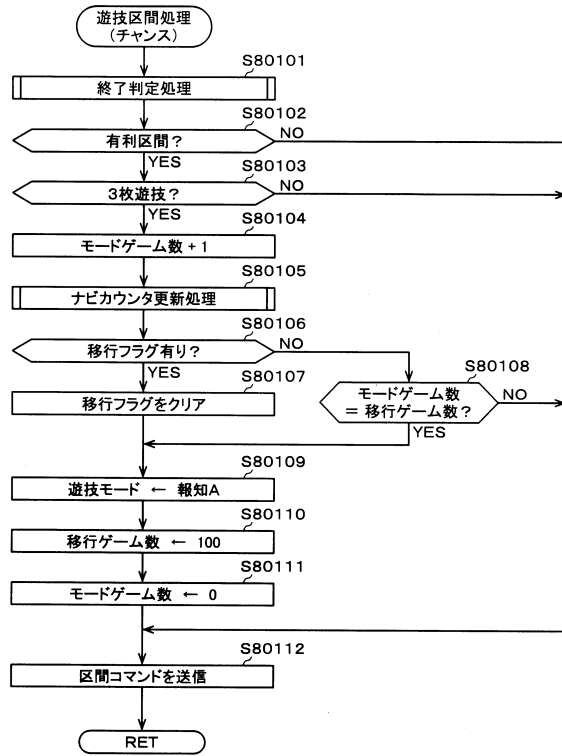
20

30

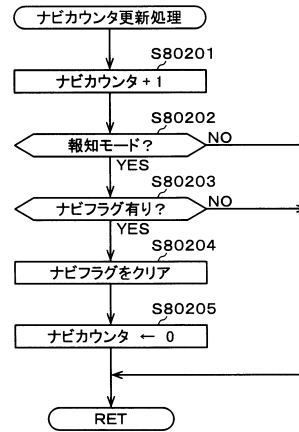
40

50

【図105】



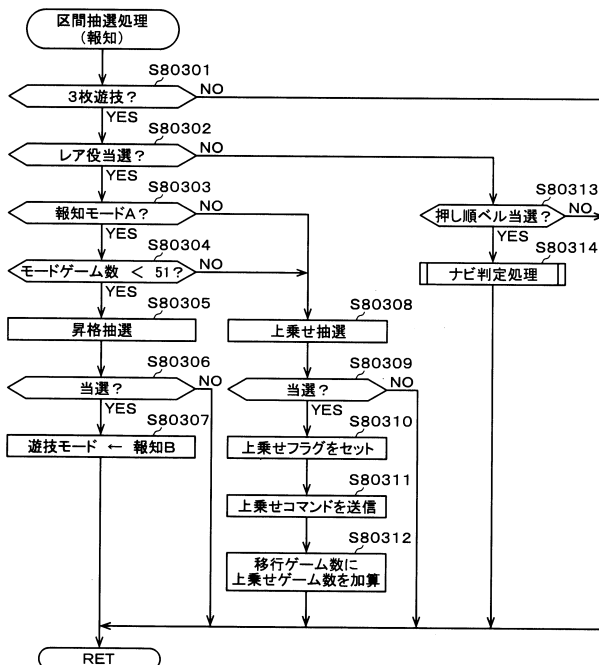
【図106】



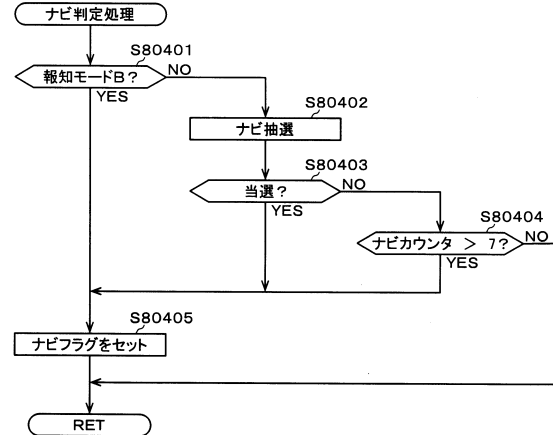
10

20

【図107】



【図108】

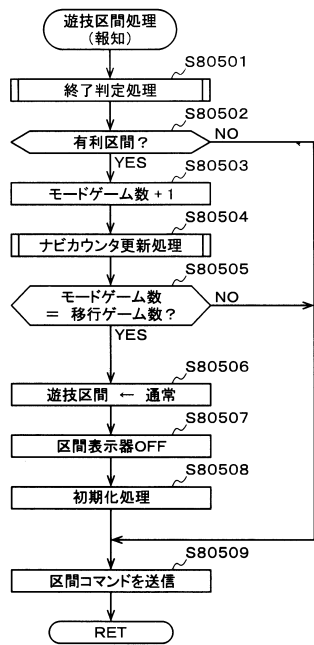


30

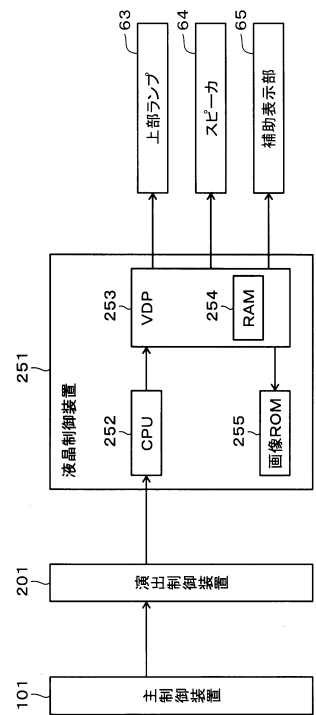
40

50

【図 1 0 9】



【図 1 1 0】



【図 1 1 1】

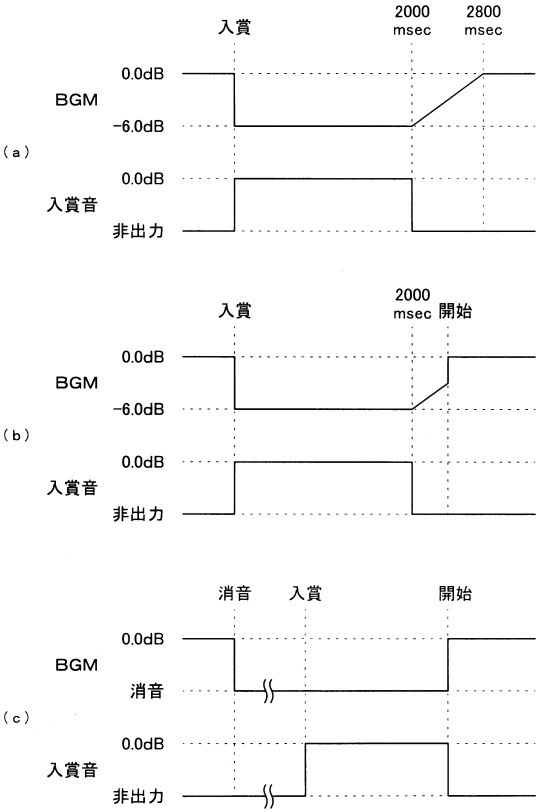
(a)

チャンネル構成	出力音種別
CH0	操作音
CH1	
CH2	
CH3	
CH4	BGM、ジングル
CH5	
CH6	
CH7	
CH8	効果音
CH9	
CH10	
CH11	
CH12	
CH13	
⋮	⋮
CH26	押し順報知効果音
CH27	押し順報知音声
CH28	汎用音声
CH29	
CH30	モノラル予備
CH31	エラー・検査

(b)

CH4用レイヤー	
第0層	エラー報知
第1層	初期化
第2層	省電力モード
第3層	通常使用
第4層	BGM消音
第5層	演出重複時
第6層	入賞音出力時

【図 1 1 2】



10

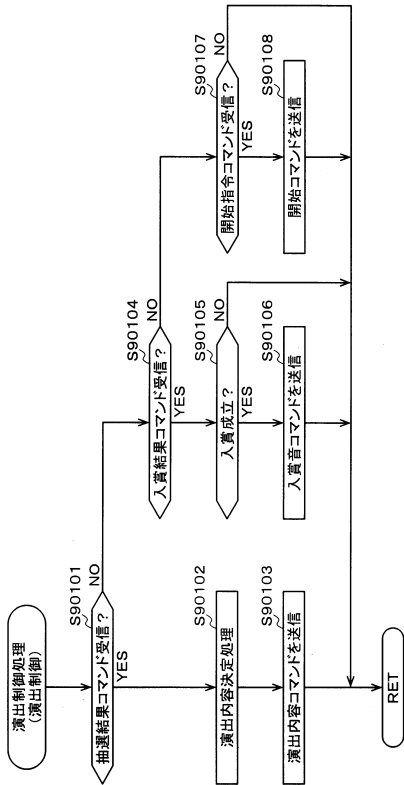
20

30

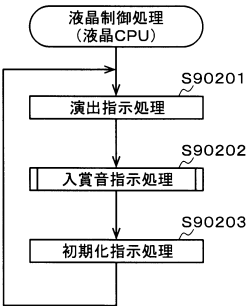
40

50

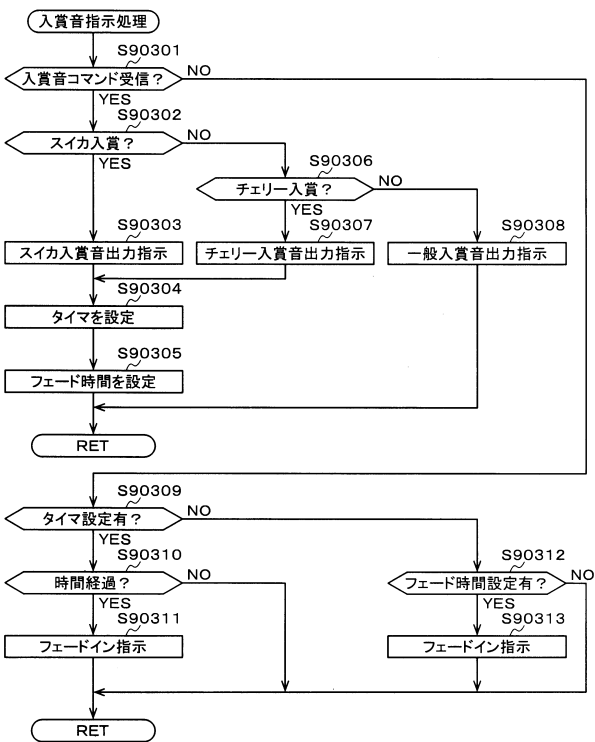
【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

入賞役	入賞音出力時間	BGMフェードイン開始	復帰時間
スイカ	2000msec	2000msec経過後	800msec
チェリー	1000msec	1000msec経過後	500msec

10

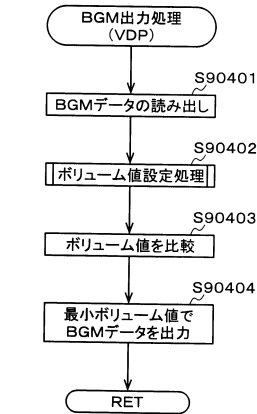
20

30

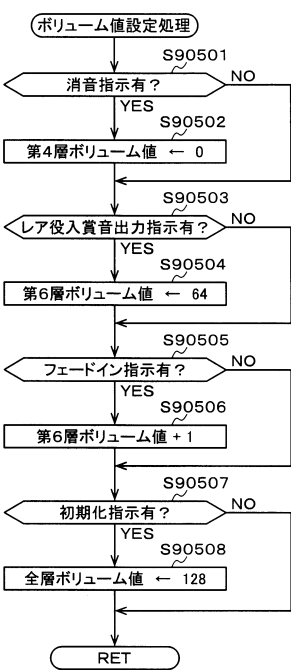
40

50

【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



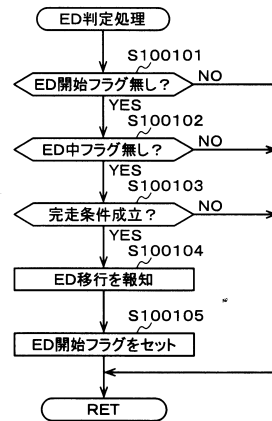
【図 1 1 9】

	初期化	シア投入賞音	フェードイン	消音	消音+シア投入賞音
第0層	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)
第1層	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)
第2層	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)
第3層	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)
第4層	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	0 (消音)	0 (消音)
第5層	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)	128 (0.0dB)
第6層	128 (0.0dB)	64 (-6.0dB)	65 → 128 (-6.0dB → 0.0dB)	128 (0.0dB)	64 (-6.0dB)

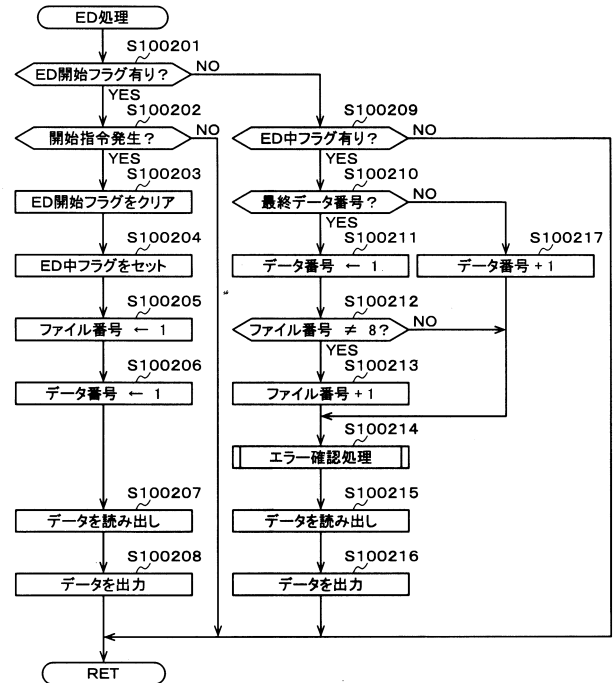
【図 1 2 0】

エンディングゲームピー					繰り上げ条件		
ストーリーパート					有利区間ゲーム数	差枚数	経過時間
ファイル番号	ファイル内容	再生必要時間(秒)	ミュージックパート	ミュージックパート			
1	ストーリーパート1	25			2920	2190	-
2	ストーリーパート2	30			2930	2210	-
3	ストーリーパート3	20			2940	2240	10
4	ストーリーパート4	30			2950	2260	-
5	ストーリーパート5	30			2960	2290	-
6	ストーリーパート6	25			2970	2320	10
7	ストーリーパート7	40			2980	2350	-
8	ミュージックパート	40			-	-	-

【図 1 2 1】



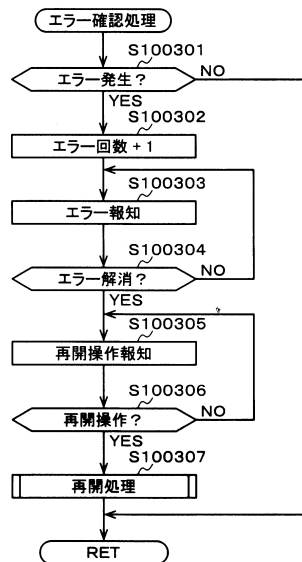
【図 1 2 2】



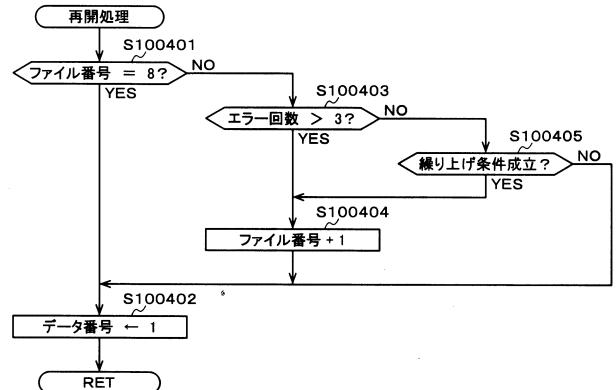
10

20

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】

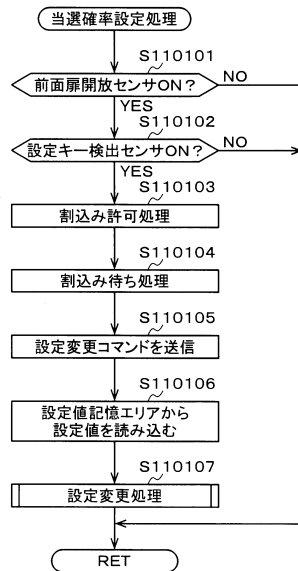


30

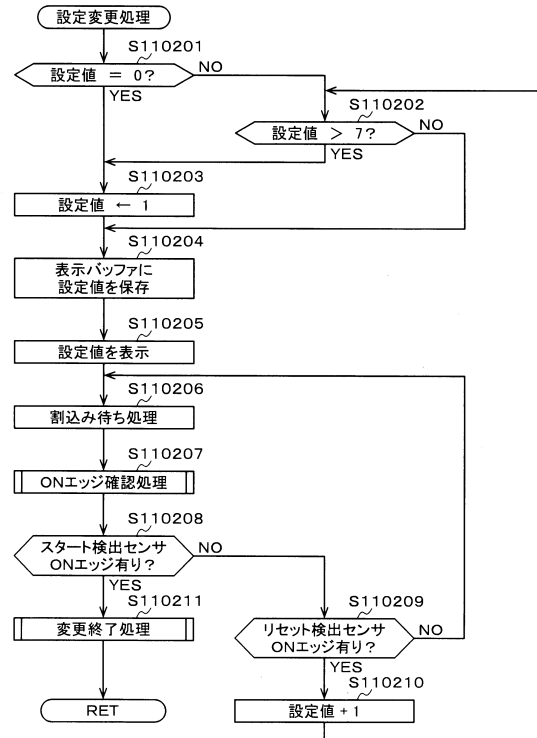
40

50

【図 1 2 5】



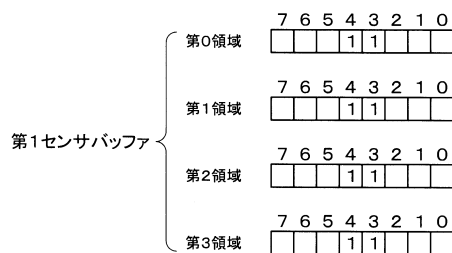
【図 1 2 6】



10

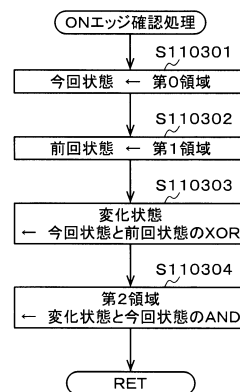
20

【図 1 2 7】



- 0 : 設定キー検出センサ
 1 : 前面扉開放センサ
 2 : リセット検出センサ
 3,4 : 不使用(常時1)
 5 : スタート検出センサ
 6,7 : 投入メダル検出センサ

【図 1 2 8】

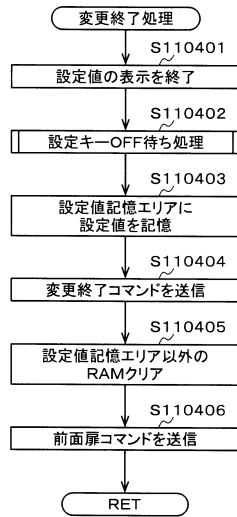


30

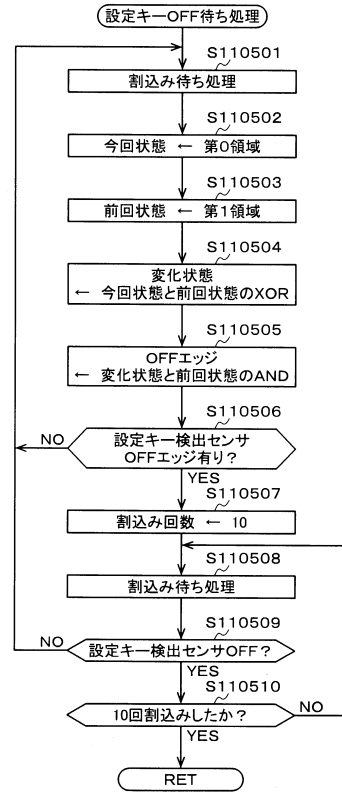
40

50

【図 1 2 9】



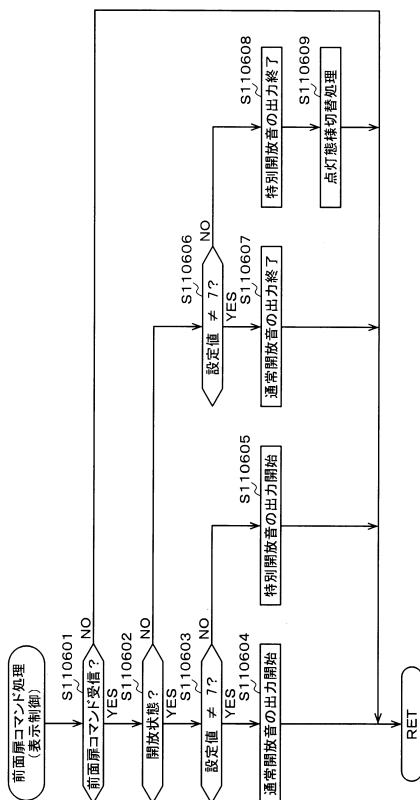
【図 1 3 0】



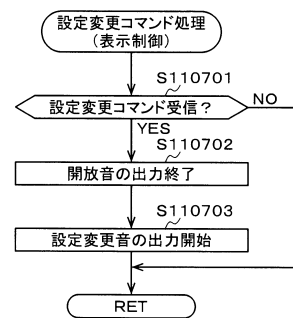
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

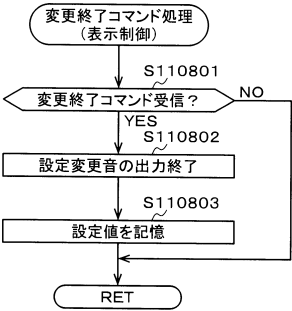


30

40

50

【図 1 3 3】

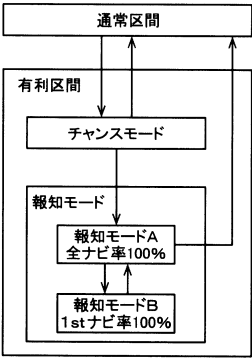


【図 1 3 4】

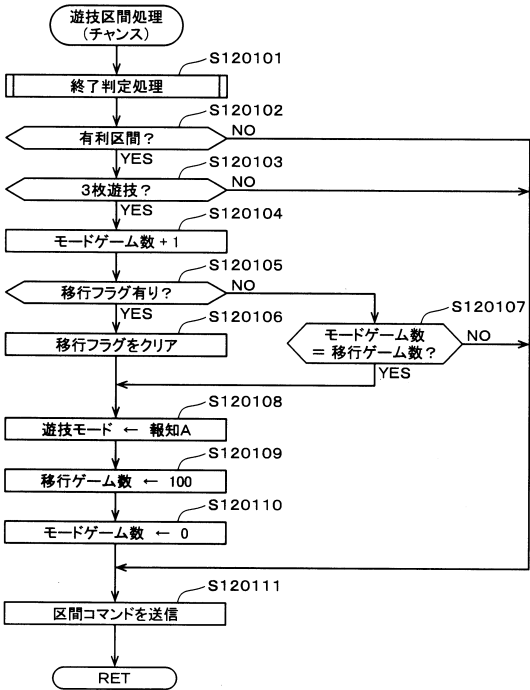
設定変更操作	設定値1~6	設定値7
前面扉開放	通常開放音	特別開放音
↓	↓	↓
設定キーON	設定変更音	設定変更音
リセットスイッチ操作	↓	↓
スタートレバー操作	↓	↓
設定キーOFF	通常開放音	特別開放音
↓	↓	↓
前面扉閉鎖	通常開放音終了	特別開放音終了 点灯態様変化

10

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】



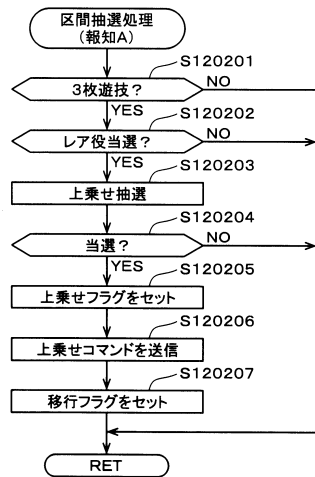
20

30

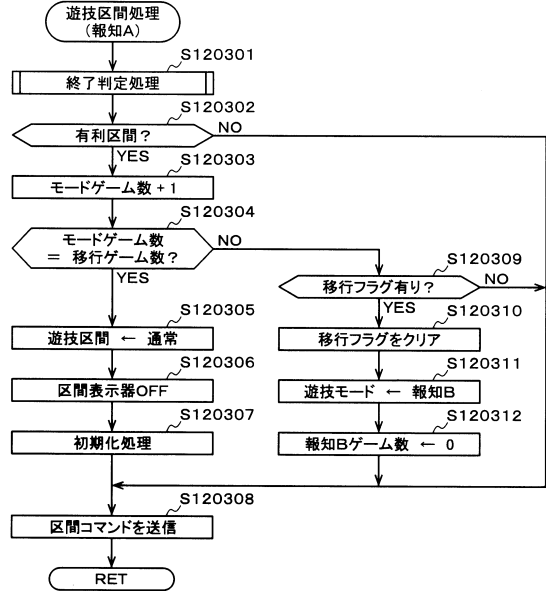
40

50

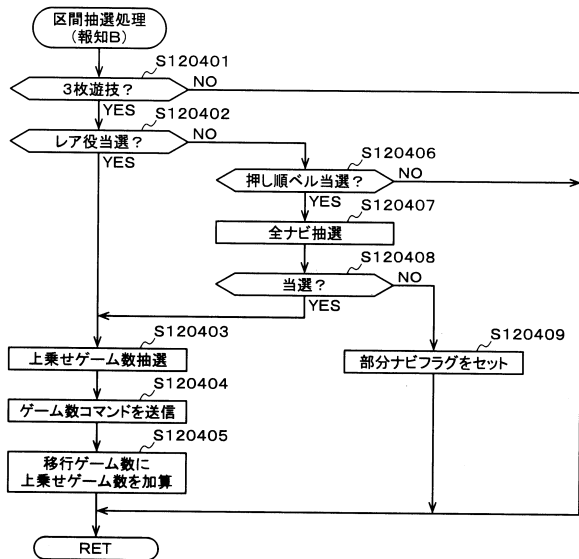
【図 1 3 7】



【図 1 3 8】



【図 1 3 9】



【図 1 4 0】

上乗せゲーム数	レア役	全ナビ当選	ベル入賞	他力当選
10G	0%	40%	40%	40%
30G	40%	30%	30%	30%
50G	40%	20%	20%	20%
100G	20%	10%	10%	10%

【図 1 4 1】

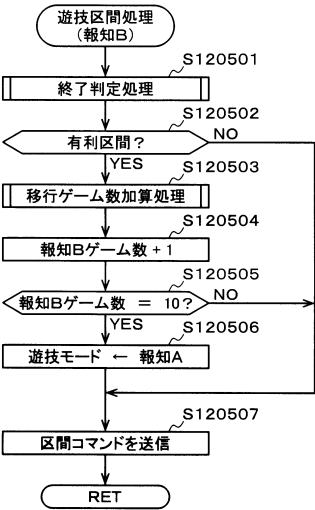
(a)

当選役	表示内容	指示モニタ
左中右ベル	1・2・3	1
左右中ベル	1・3・2	2
中左右ベル	2・1・3	3
中右左ベル	3・1・2	4
右中左ベル	3・2・1	5
右左中ベル	2・3・1	6

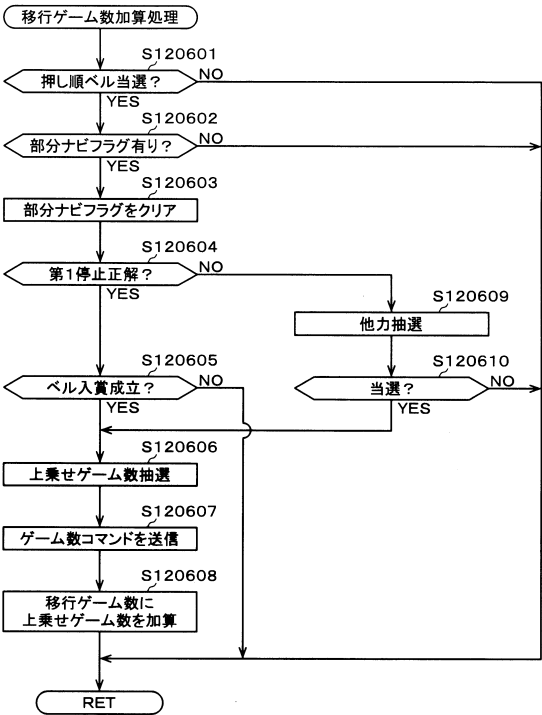
(b)

当選役	表示内容	指示モニタ
左中右ベル	1・?・?	7
左右中ベル	1・?・?	7
中左右ベル	?・1・?	8
中右左ベル	?・1・?	8
右中左ベル	?・?・1	9
右左中ベル	?・?・1	9

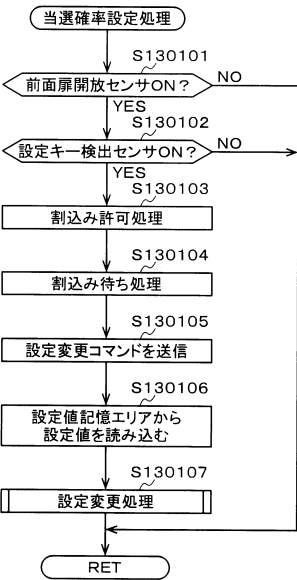
【図 1 4 2】



【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



10

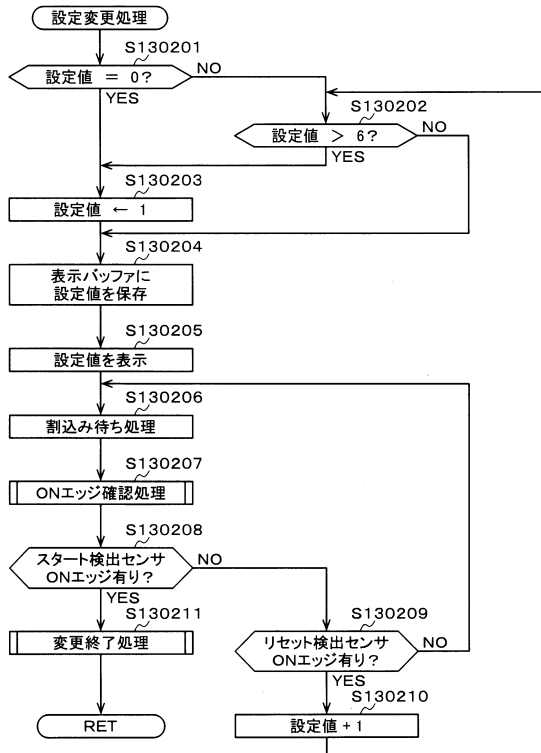
20

30

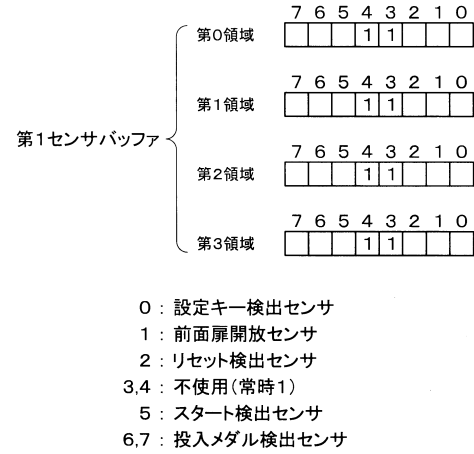
40

50

【図 1 4 5】



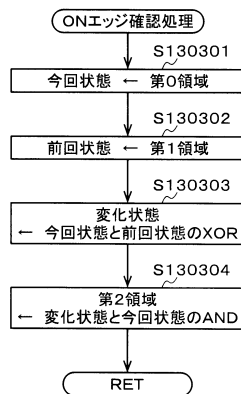
【図 1 4 6】



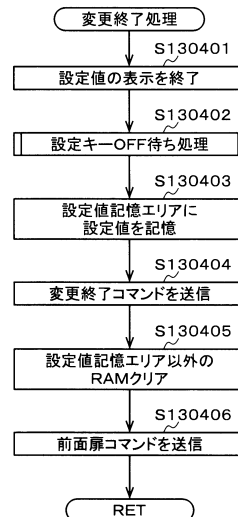
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

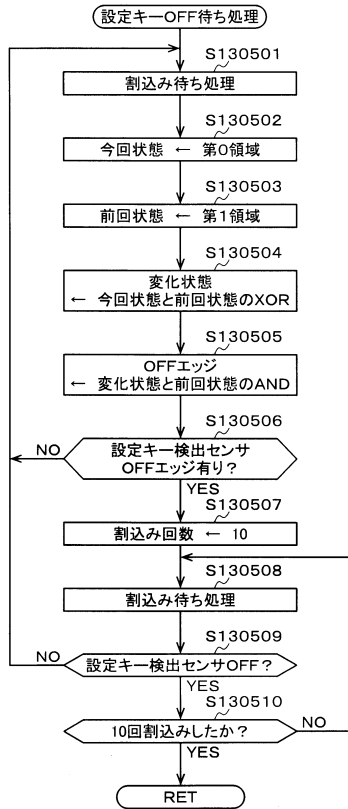


30

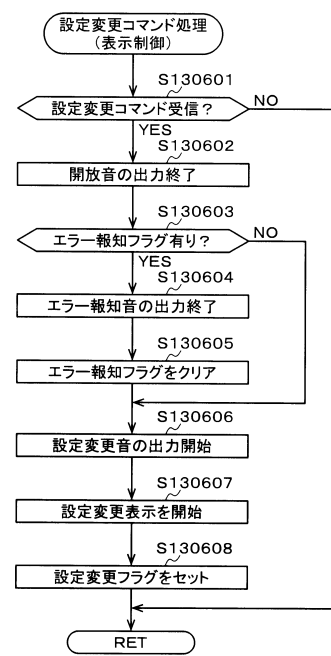
40

50

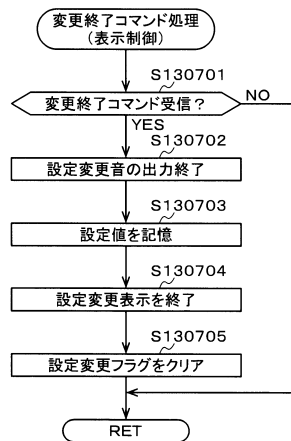
【図 149】



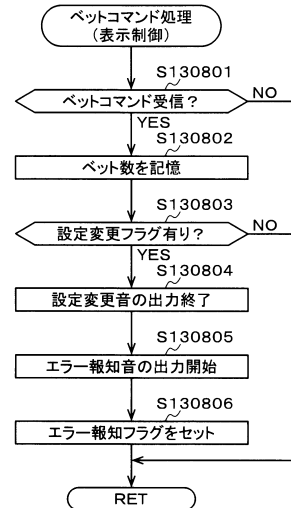
【図 150】



【図 151】



【図 152】



10

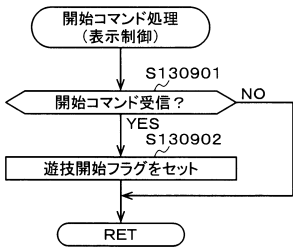
20

30

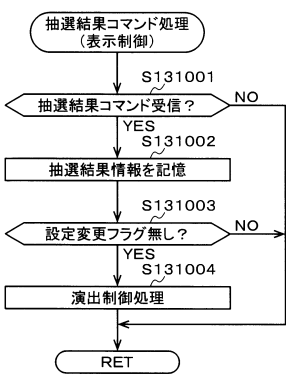
40

50

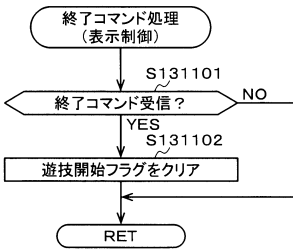
【図 1 5 3】



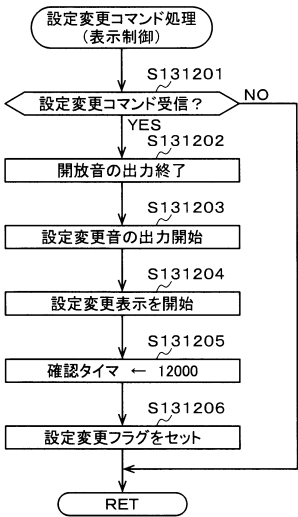
【図 1 5 4】



【図 1 5 5】



【図 1 5 6】



10

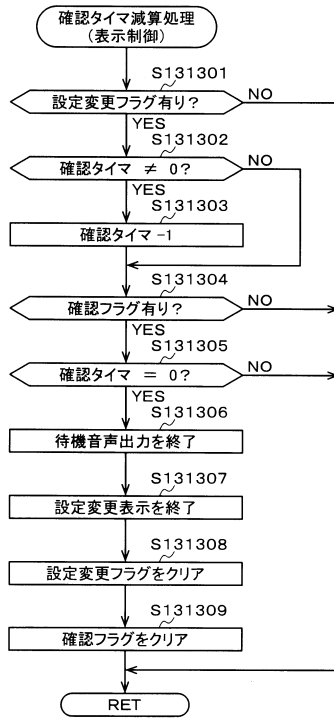
20

30

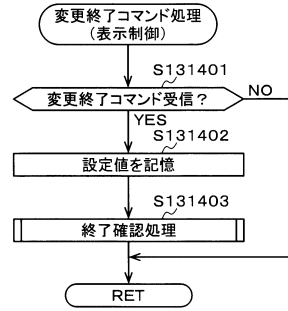
40

50

【図 157】



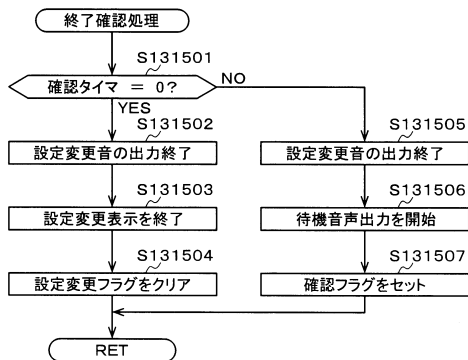
【図 158】



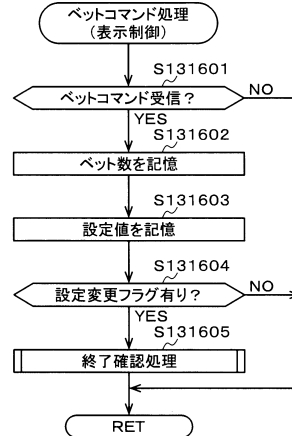
10

20

【図 159】



【図 160】

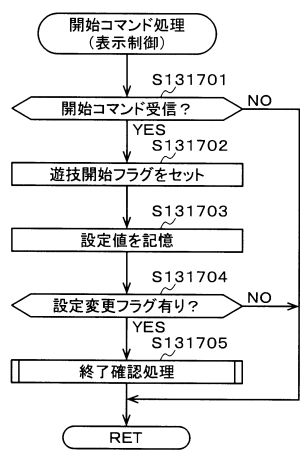


30

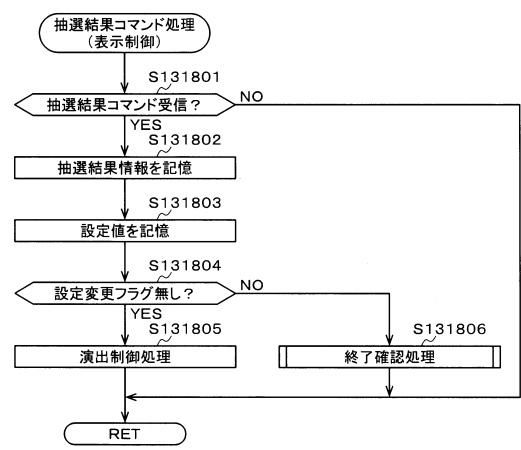
40

50

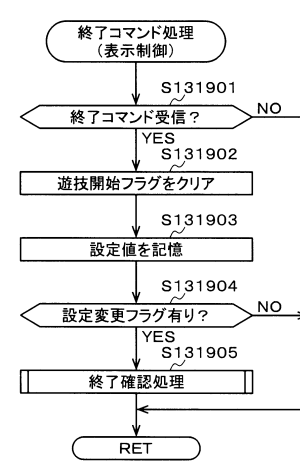
【図 1 6 1】



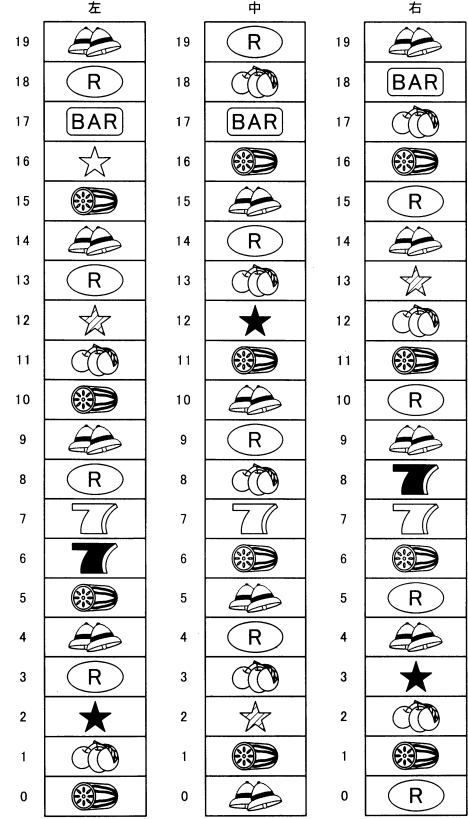
【図 1 6 2】



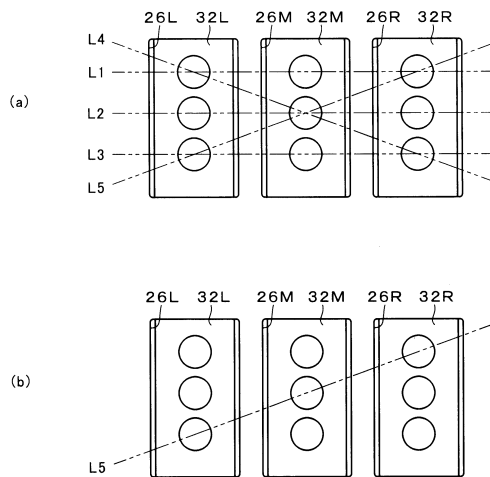
【図 1 6 3】



【図 1 6 4】



【図 165】



【図 166】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
BB	白星	赤星	白7	BB	BB
再遊技1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	スイカ	再遊技	中段リプレイ
再遊技2	白7 BAR 赤星 青星	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技3	赤7	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技4	赤7 白7 BAR 赤星 青星	白7	白7 チェリー	再遊技	
再遊技5	白星	BAR	ベル	再遊技	
	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	ベル		
再遊技6	スイカ	白7 BAR 赤星 青星	ベル	再遊技	
再遊技7	スイカ	スイカ	スイカ	再遊技	右上スイカ
再遊技8	リプレイ	スイカ	赤7 BAR 赤星 青星	再遊技	右下スイカ
再遊技9	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	リプレイ	再遊技	チャンス目A
	白7 BAR 赤星 青星	スイカ	スイカ		
再遊技10	リプレイ	スイカ	白7 チェリー	再遊技	チャンス目B
再遊技11	スイカ	スイカ	ベル	再遊技	チャンス目C

10

20

【図 167】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	ベル	8	上段ベル
小役2	白7 BAR 赤星 青星	ベル	スイカ	8	右下ベル
小役3	リプレイ	ベル	リプレイ	8	中段ベル
小役4	ベル	ベル	ベル	8	右上ベル
小役5	ベル	スイカ	スイカ	8	下段ベル
小役6	ベル	ベル	スイカ	8	小山ベル
小役7	白7 BAR	チェリー	赤7 BAR	1	不正解1
小役8	白7 BAR	チェリー	赤星 青星	1	不正解2
小役9	赤星 青星	チェリー	赤7 BAR	1	不正解3
小役10	赤星 青星	チェリー	赤星 青星	1	不正解4
小役11	白7 BAR	ベル	赤7 BAR	1	不正解5
小役12	白7 BAR	ベル	赤星 青星	1	不正解6
小役13	赤星 青星	ベル	赤7 BAR	1	不正解7
小役14	赤星 青星	ベル	赤星 青星	1	不正解8
小役15	白7 BAR	白7 BAR	リプレイ	1	不正解9
小役16	白7 BAR	赤星 青星	リプレイ	1	不正解10
小役17	赤星 青星	白7 BAR	リプレイ	1	不正解11
小役18	赤星 青星	赤星 青星	リプレイ	1	不正解12

【図 168】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役19	白7 BAR	白7 BAR	ベル	1	不正解13
小役20	白7 BAR	赤星 青星	ベル	1	不正解14
小役21	赤星 青星	白7 BAR	ベル	1	不正解15
小役22	赤星 青星	赤星 青星	ベル	1	不正解16
小役23	白7 BAR	白7 BAR	スイカ	1	不正解17
小役24	白7 BAR	赤星 青星	スイカ	1	不正解18
小役25	赤星 青星	白7 BAR	スイカ	1	不正解19
小役26	赤星 青星	赤星 青星	スイカ	1	不正解20
小役27	白7 BAR 赤星 青星	ベル	ベル	1	
小役28	赤7 チェリー 白星	チェリー	スイカ	3	チェリーA
小役29	赤7 チェリー 白星	チェリー	ベル チェリー	3	チェリーB
小役30	赤7	チェリー	赤7	3	チェリーC
小役31	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	赤7	1	
小役32	リプレイ	リプレイ	スイカ	1	

30

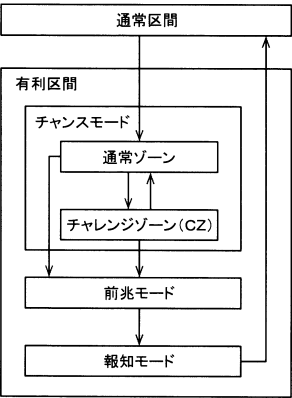
40

50

【図 1 6 9】

IV	当選役	条件装置	PV	当選役番号	グループ番号
1	第1再遊技	再遊技1,2,4	7218	1	-
2	第2再遊技	再遊技1~4	700	2	-
3	第3再遊技	再遊技1~6	10	3	-
4	内部中再遊技	再遊技1~6,10	0	4	-
5	第1スイカ	再遊技8	400	5	-
6	第2スイカ	再遊技7,8	330	6	-
7	第1チャンス	再遊技9	160	7	-
8	第2チャンス	再遊技10	80	8	-
9	第3チャンス	再遊技10,11	80	9	-
10	左中ベル1	小役1,7,10,15,18	1980	10	1
11	左中ベル2	小役2,8,9,16,17	1980	11	1
12	左中ベル1	小役2,7,10,15,18	1980	12	1
13	左中ベル2	小役1,8,9,16,17	1980	13	1
14	中左ベル1	小役3,11,14,19,22,23,26	1980	14	1
15	中左ベル2	小役3,12,13,20,21,24,25	1980	15	1
16	中右ベル1	小役4,11,14,15,18	1980	16	1
17	中右ベル2	小役4,12,13,16,17	1980	17	1
18	右中ベル1	小役5,11,14,19,22,23,26	1980	18	1
19	右中ベル2	小役5,12,13,20,21,24,25	1980	19	1
20	右中左ベル1	小役6,7,10,19,22,23,26	1980	20	1
21	右中左ベル2	小役6,8,9,20,21,24,25	1980	21	1
22	第1特殊ベル(中左右)	小役3,7~14,27	4180	22	2
23	第2特殊ベル(中左右)	小役4,7~14,27	4180	23	2
24	第3特殊ベル(右左中)	小役5,7~10,23~27	4180	24	2
25	第4特殊ベル(右中左)	小役6,7~10,23~27	4180	25	2
26	共通ベル	小役1~6,28~30	1220	26	-
27	強ベル	小役3~6	30	27	-
28	1枚役	小役7,10	256	28	-
29	眼チェリー	小役28	800	29	-
30	強チェリー	小役28~30	220	30	-
31	重複BB	BB,小役7~27,31,32	13548	31	-
32	重複BB	BB	4	32	-

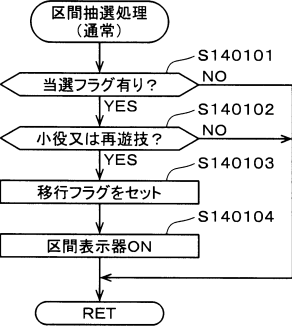
【図 1 7 0】



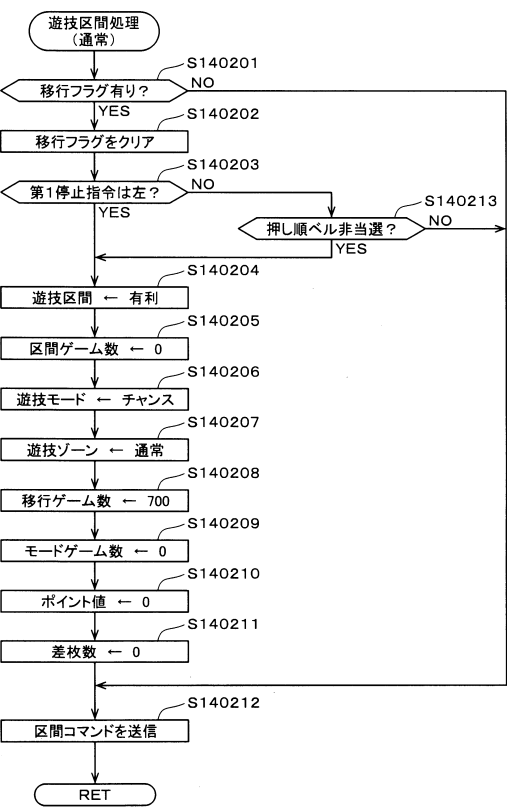
10

20

【図 1 7 1】



【図 1 7 2】

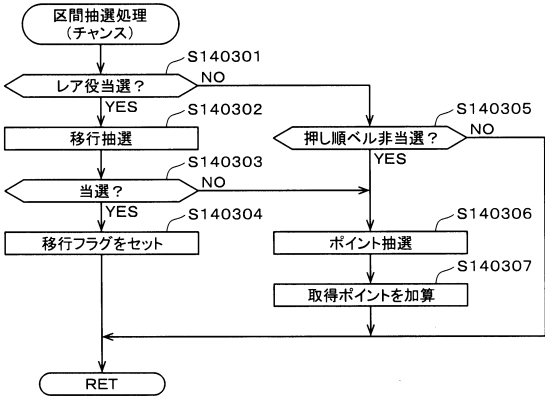


30

40

50

【図 173】



【図 174】

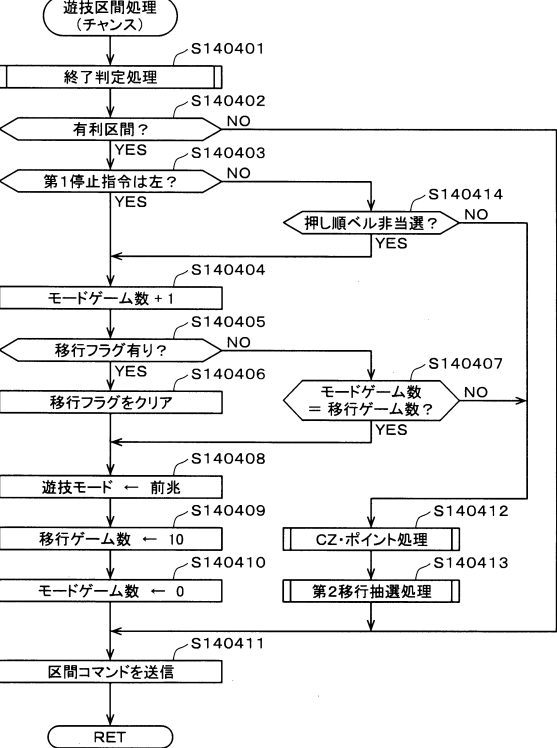
(a)

取得ポイント	スイカ	チャンス	チェリー	共通・強ベル	再遊技・1枚役	押し順ベル
0	90%	90%	90%	90%	90%	90%
10	0%	0%	0%	0%	5%	2%
20	0%	0%	0%	0%	5%	5%
50	3%	4%	5%	4%	0%	2%
100	2%	6%	3%	6%	0%	1%

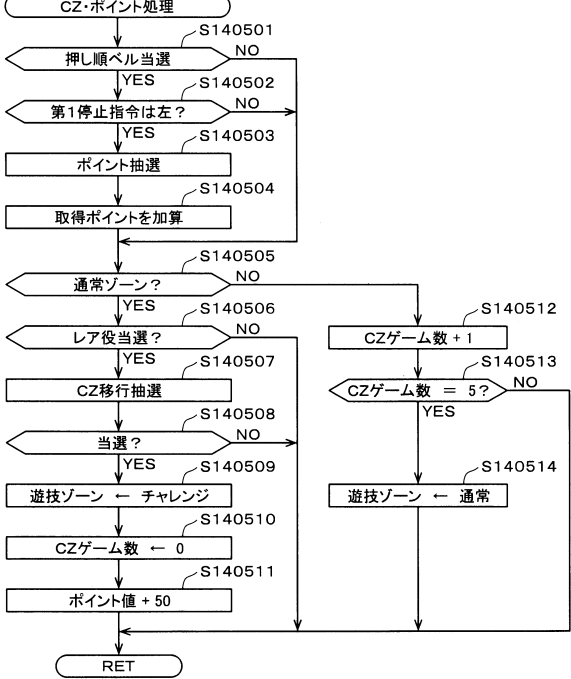
(b)

取得ポイント	スイカ	チャンス	チェリー	共通・強ベル	再遊技・1枚役	押し順ベル
0	0%	0%	0%	0%	0%	0%
10	0%	0%	0%	0%	50%	20%
20	50%	20%	0%	0%	50%	50%
50	30%	40%	50%	40%	0%	20%
100	20%	60%	30%	60%	0%	10%

【図 175】



【図 176】



10

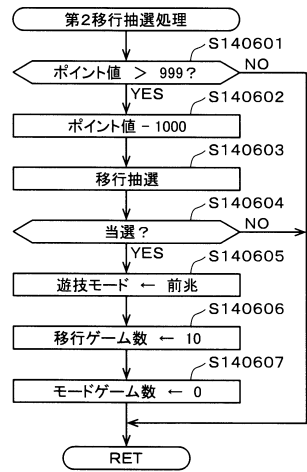
20

30

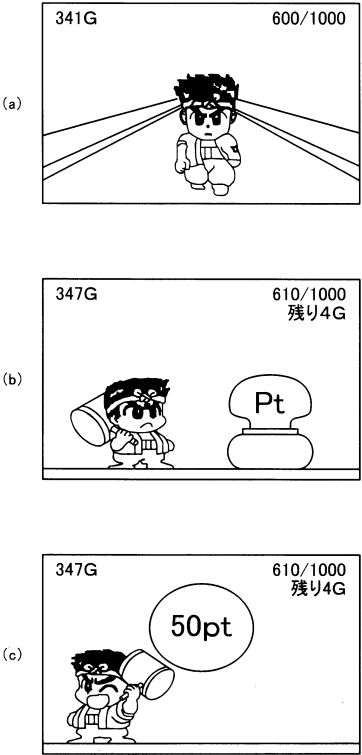
40

50

【図 1 7 7】



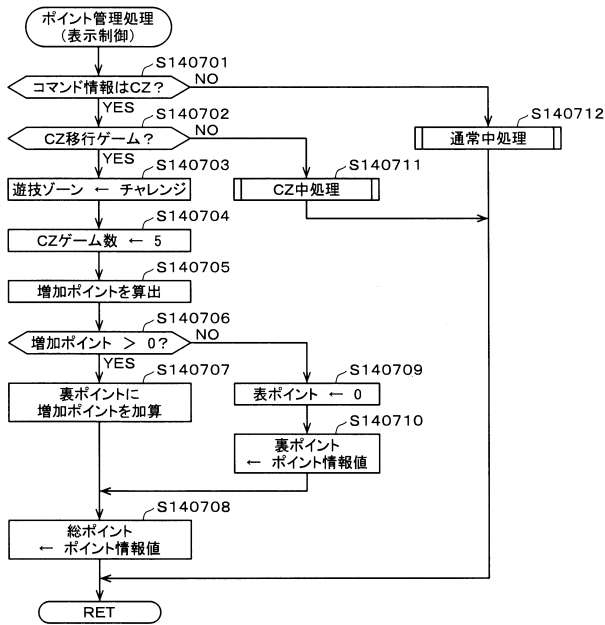
【図 1 7 8】



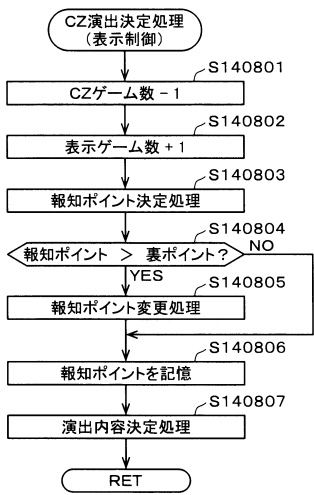
10

20

【図 1 7 9】



【図 1 8 0】



30

40

50

【図 1 8 1】

報知ポイント	スイカ	チャンス	チェリー	共通・強ベル	再遊技・1枚役	押し順ベル
10	0%	0%	0%	0%	40%	50%
20	40%	0%	20%	0%	60%	30%
30	30%	0%	30%	0%	0%	10%
40	20%	0%	30%	0%	0%	5%
50	10%	100%	20%	100%	0%	5%

(a)

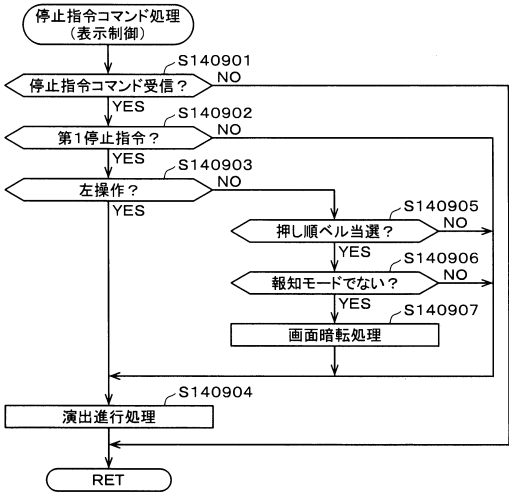
報知ポイント	スイカ	チャンス	チェリー	共通・強ベル	再遊技・1枚役	押し順ベル
10	0%	0%	0%	0%	50%	10%
20	40%	0%	30%	0%	50%	60%
50	40%	60%	40%	30%	0%	20%
100	20%	40%	30%	70%	0%	10%

(b)

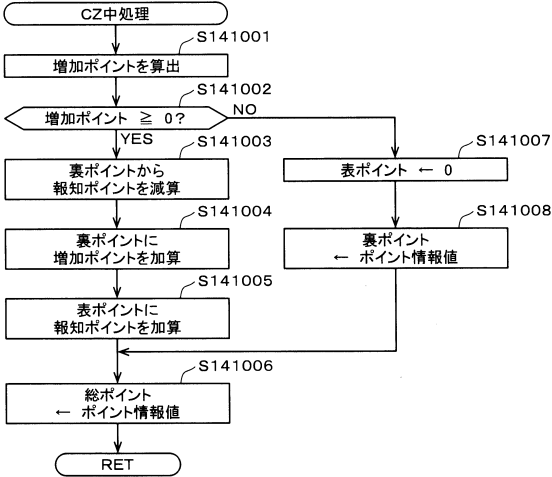
【図 1 8 2】

演出内容	0.10ポイント	20ポイント	30ポイント	40ポイント	50ポイント	100ポイント
弱カットイン	100%	80%	70%	60%	20%	10%
中カットイン	0%	20%	25%	30%	60%	20%
強カットイン	0%	0%	5%	10%	20%	70%

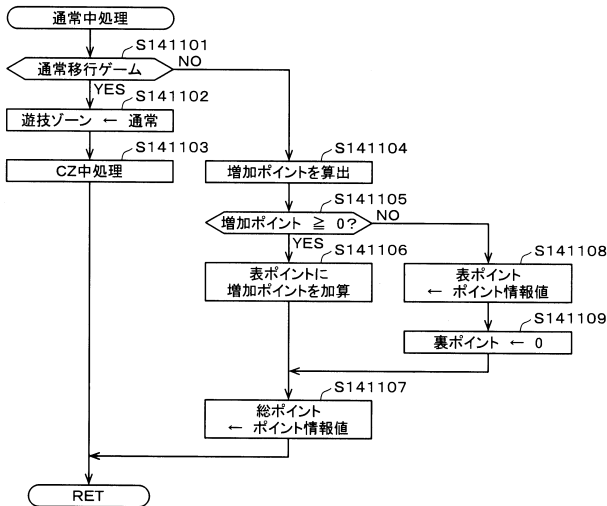
【図 1 8 3】



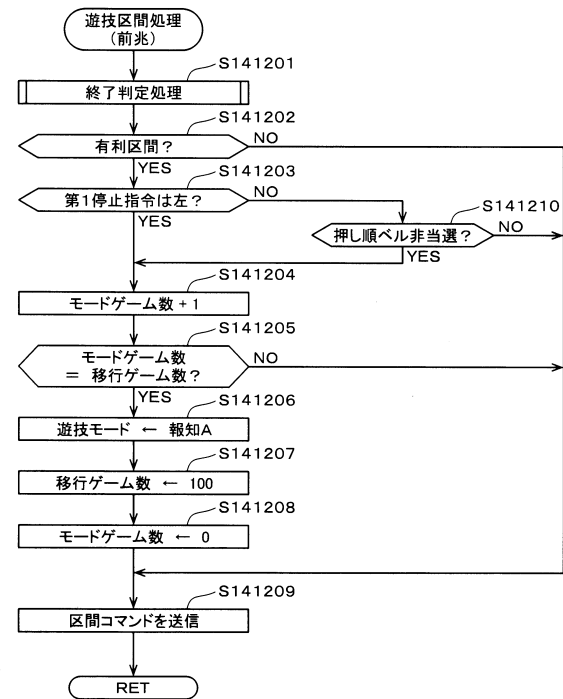
【図 1 8 4】



【図 185】



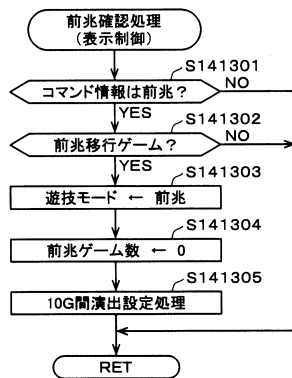
【図 186】



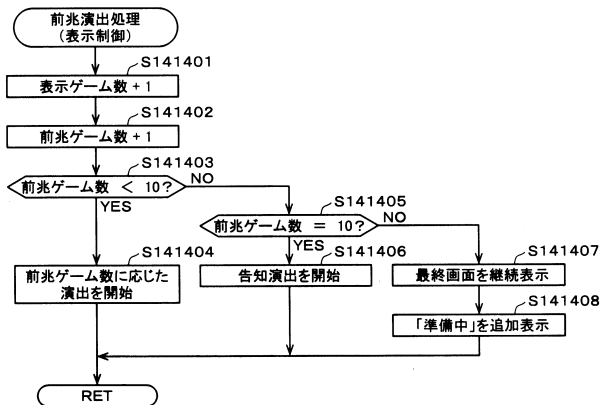
10

20

【図 187】



【図 188】

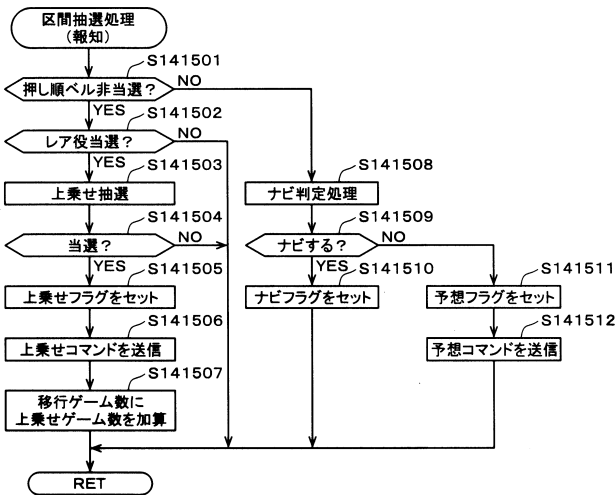


30

40

50

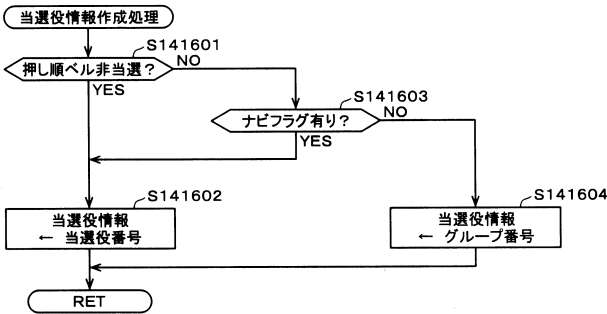
【図 189】



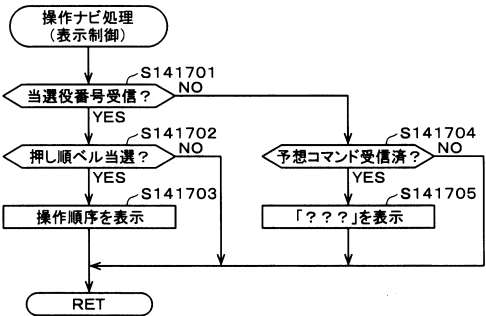
【図 190】

当選役番号	当選役	報知モードA	報知モードB	報知モードC
10	左中右ベル1	33%	66%	100%
11	左中右ベル2	33%	66%	100%
12	左右中ベル1	33%	66%	100%
13	左右中ベル2	33%	66%	100%
14	中左右ベル1	33%	66%	100%
15	中左右ベル2	33%	66%	100%
16	中右左ベル1	33%	66%	100%
17	中右左ベル2	33%	66%	100%
18	右左中ベル1	33%	66%	100%
19	右左中ベル2	33%	66%	100%
20	右中左ベル1	33%	66%	100%
21	右中左ベル2	33%	66%	100%
22	第1特殊ベル(中左右)	100%	100%	100%
23	第2特殊ベル(中右左)	100%	100%	100%
24	第3特殊ベル(右左中)	100%	100%	100%
25	第4特殊ベル(右中左)	100%	100%	100%

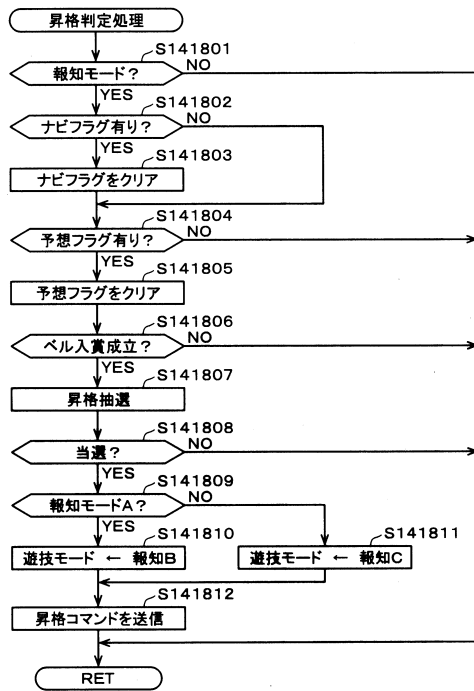
【図 191】



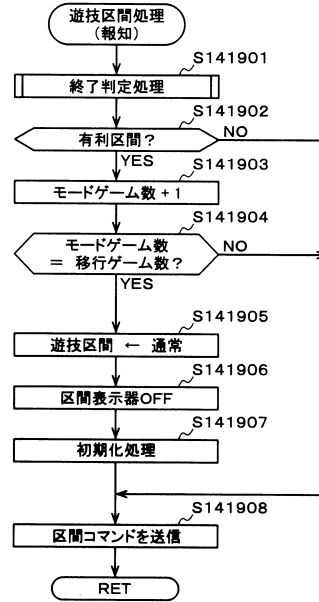
【図 192】



【図 193】



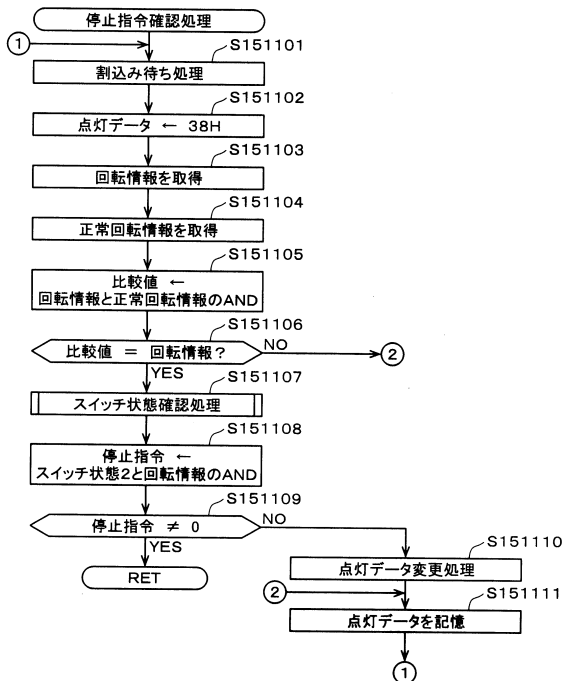
【図 194】



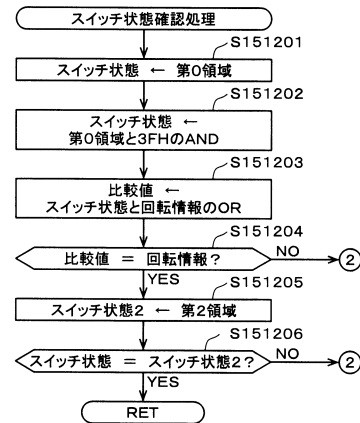
10

20

【図 195】



【図 196】

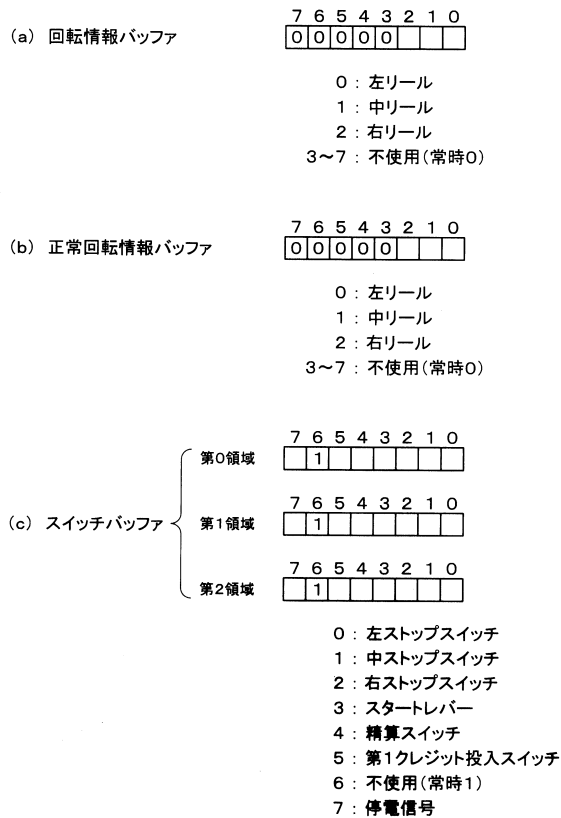


30

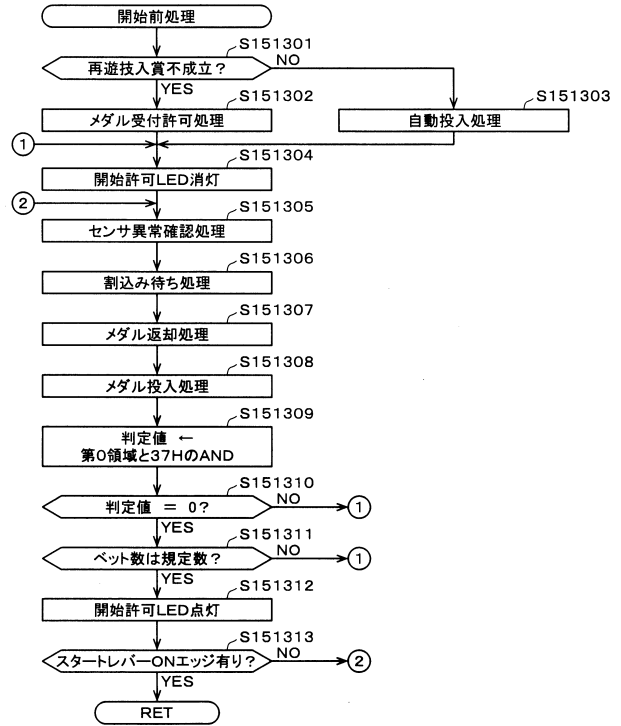
40

50

【図 197】



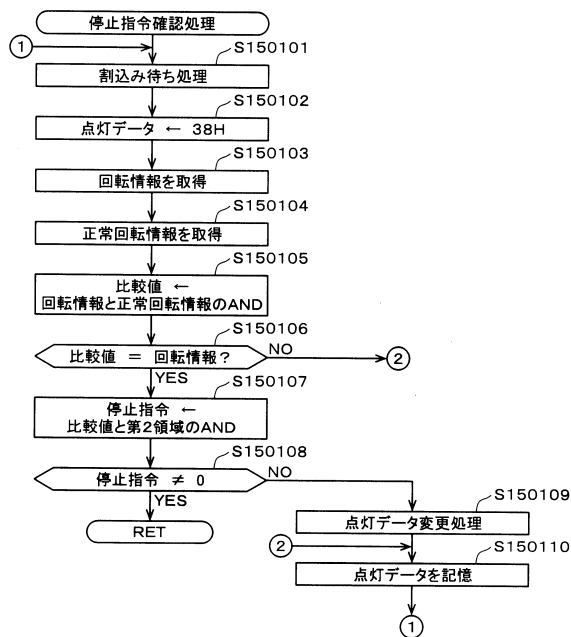
【図 198】



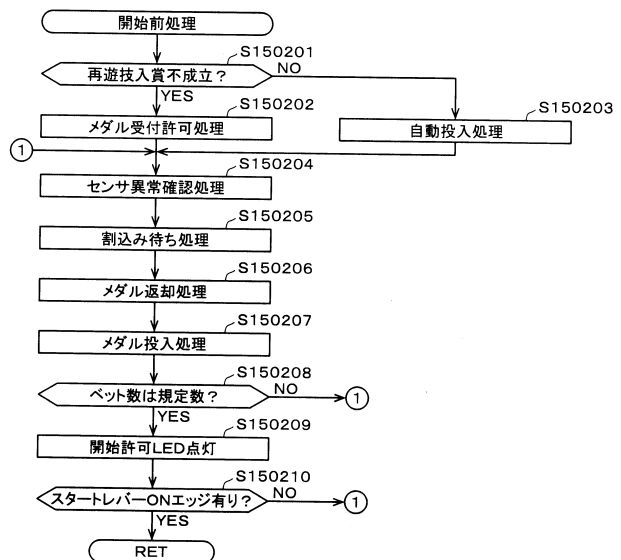
10

20

【図 199】



【図 200】

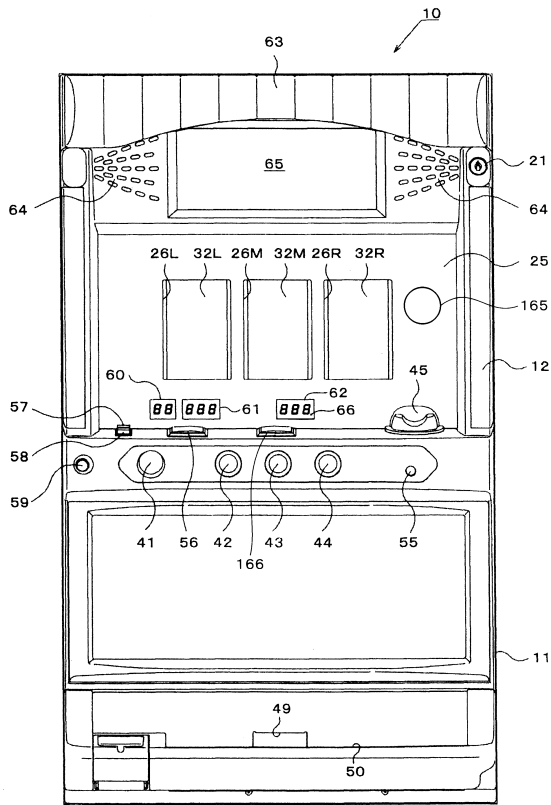


30

40

50

【図 2 0 1】



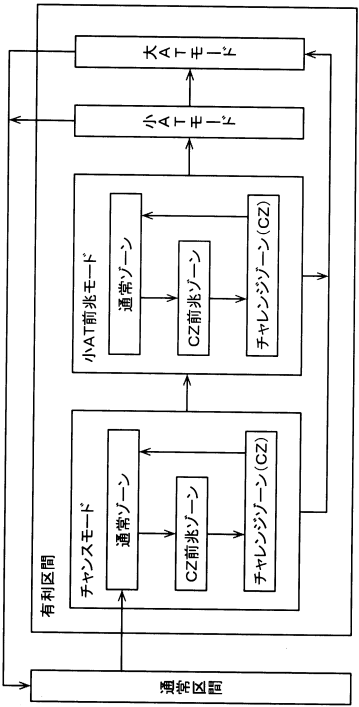
【図 2 0 2】

条件装置	特典	備考(見た目上の停止図柄)
BB	BB	中段赤7
再遊技1	再遊技	中段リプレイ
再遊技2	再遊技	右下がりスイカ
再遊技3	再遊技	チャンス目(スイカテンパイ外れ)
再遊技4	再遊技	
ベル1	8	上段ベル
ベル2	8	右下がりベル
ベル3	8	中段ベル
ベル4	8	右上がりベル
ベル5	8	下段ベル
ベル6	8	小山ベル
小役1	3	中リール中段チェリー
小役2	3	チェリーこぼし
小役3	3	中段BAR
小役4	3	BARこぼし
小役5	1	不正解1
小役6	1	不正解2
小役7	1	不正解3
小役8	1	不正解4
小役9	1	不正解5
小役10	1	不正解6
小役11	1	不正解7
小役12	1	不正解8
小役13	1	不正解9
小役14	1	不正解10

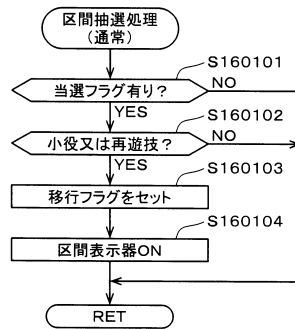
【図 2 0 3】

IV	当選役	条件装置	PV
1	再遊技	再遊技1	7928
2	内部中再遊技	再遊技1、再遊技4	0
3	スイカ	再遊技2	730
4	チャンス	再遊技3	320
5	左中右ベル	ベル1、小役5~小役8	3960
6	左右中ベル	ベル2、小役5~小役8	3960
7	中左右ベル	ベル3、小役9~小役14	8140
8	中右左ベル	ベル4、小役7~小役10	8140
9	右左中ベル	ベル5、小役9~小役14	8140
10	右中左ベル	ベル6、小役5、小役6、小役9、小役12	8140
11	共通ベル	ベル1~ベル6	1250
12	1枚役	小役5、小役6	256
13	チェリー	小役1、小役2	1019
14	確定役	小役3、小役4	1
15	重複BB	BB、小役5~小役14	13546
16	単独BB	BB	4

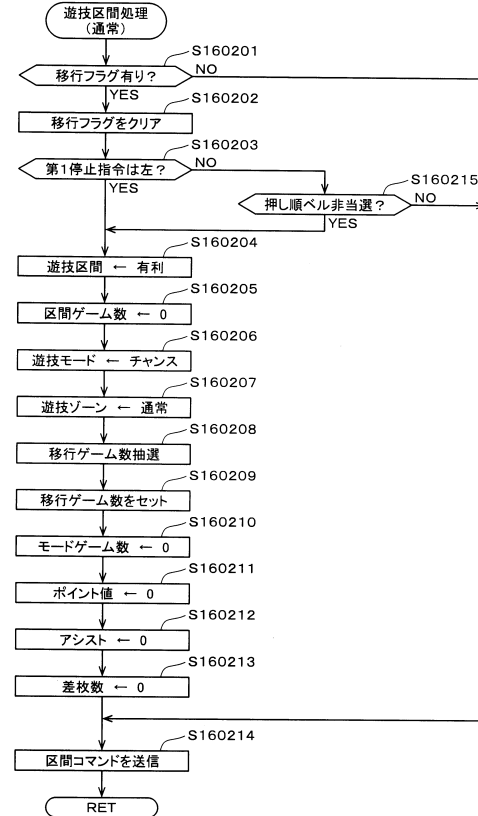
【図 2 0 4】



【図 205】



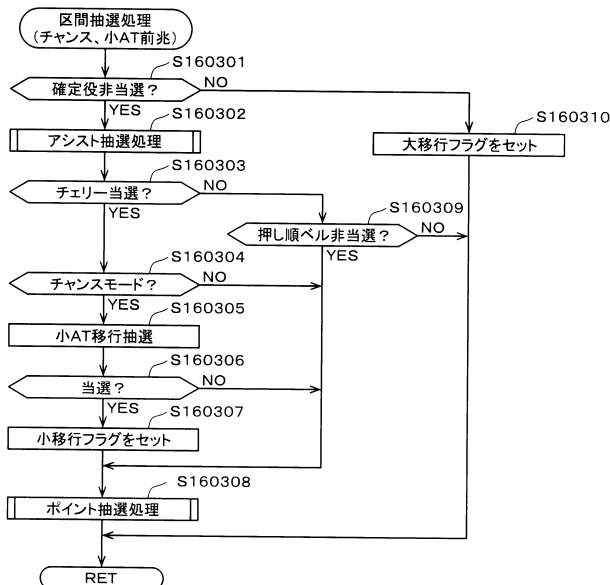
【図 206】



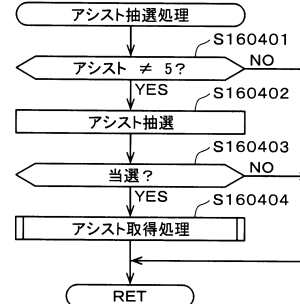
10

20

【図 207】



【図 208】

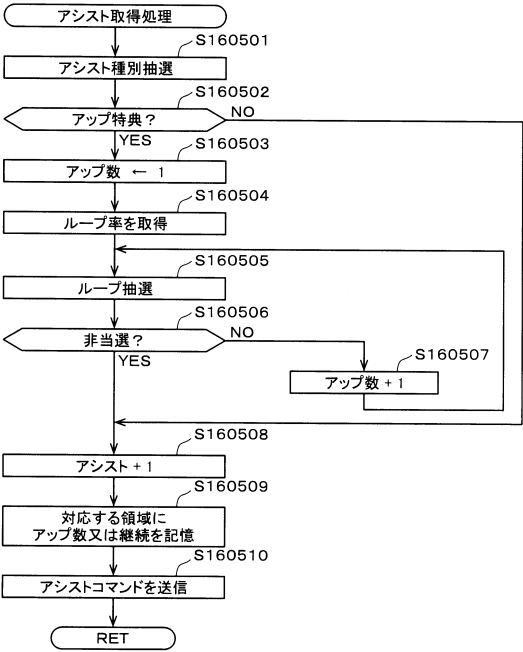


30

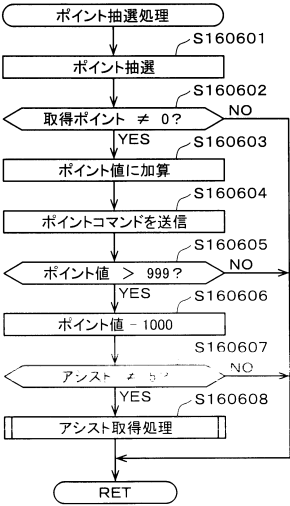
40

50

【図 2 0 9】



【図 2 1 0】



【図 2 1 1】

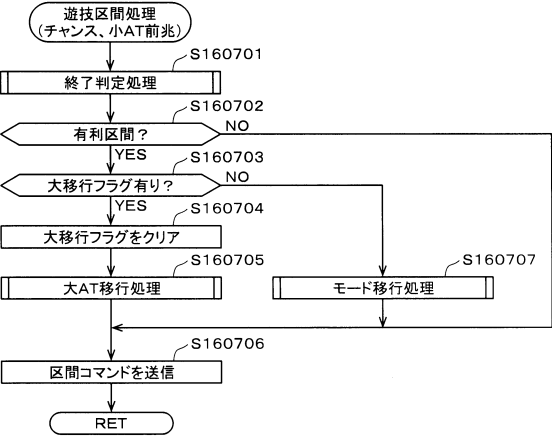
(a)

取得ポイント	スイカ	チェリー、チャンス	左記以外
0	0	0	106
5	0	0	20
10	20	0	2
20	60	20	0
30	40	60	0
100	8	40	0
300	0	8	0
1000	0	0	0

(b)

取得ポイント	スイカ	チェリー、チャンス	左記以外
0	0	0	0
5	0	0	0
10	0	0	60
20	0	0	50
30	60	20	18
100	60	80	0
300	8	25	0
1000	0	3	0

【図 2 1 2】



10

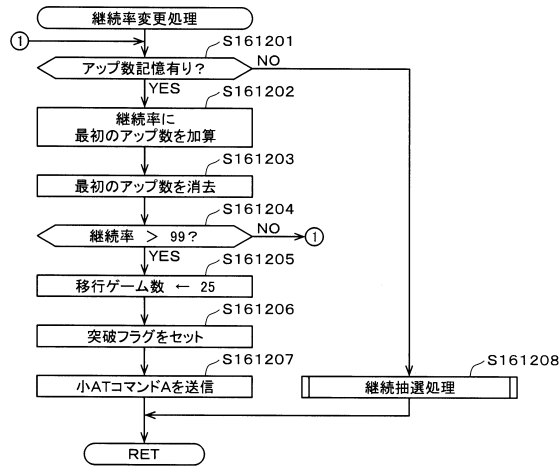
20

30

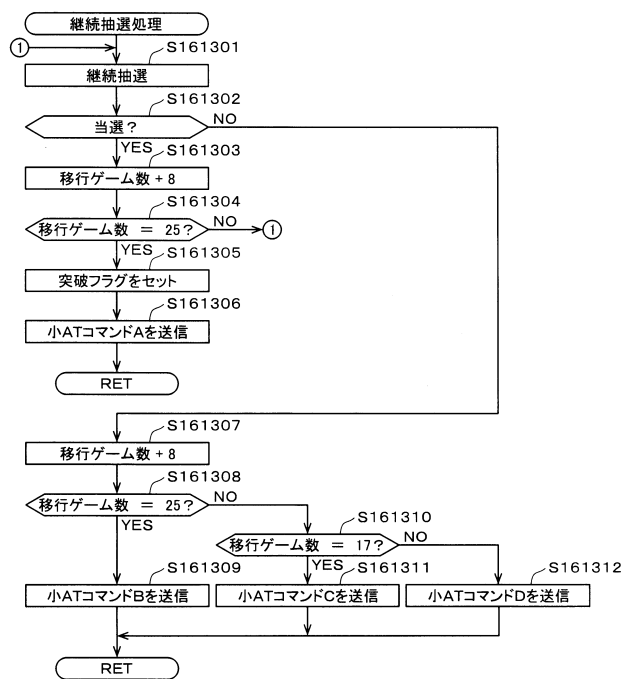
40

50

【図 2 1 7】



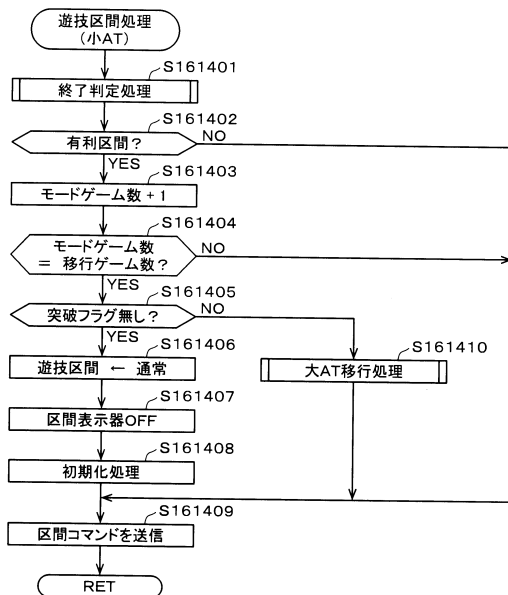
【図 2 1 8】



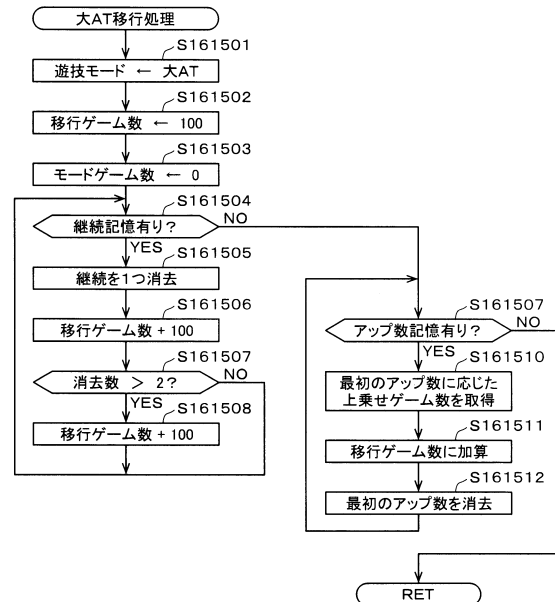
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

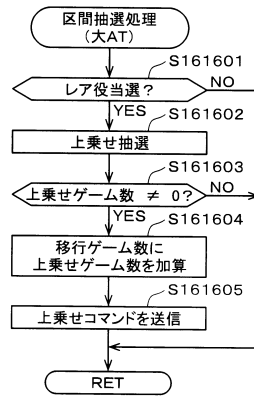


30

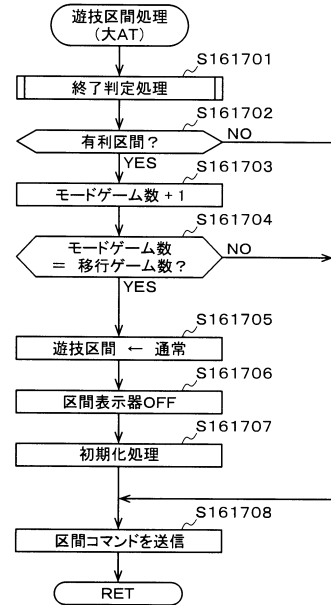
40

50

【図 2 2 1】



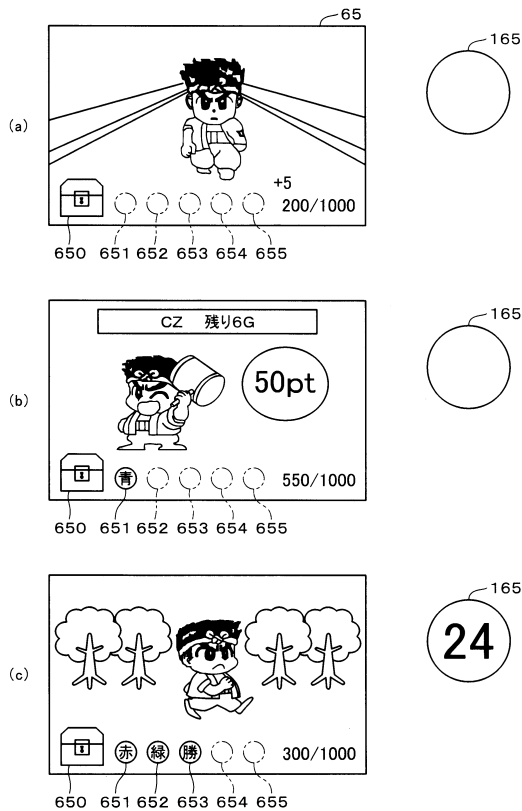
【図 2 2 2】



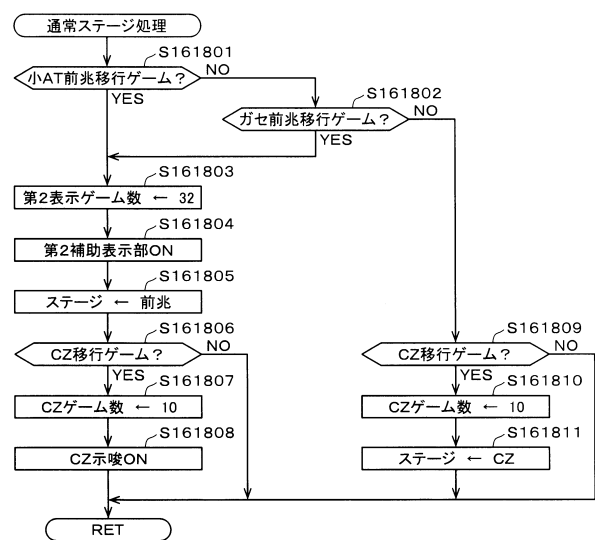
10

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

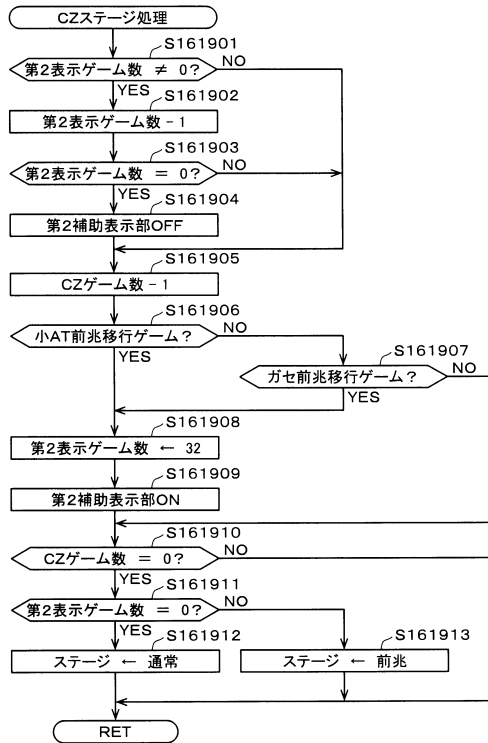


30

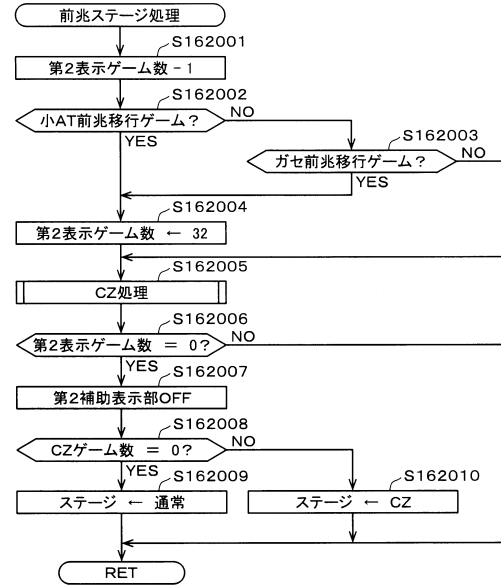
40

50

【図 2 2 5】



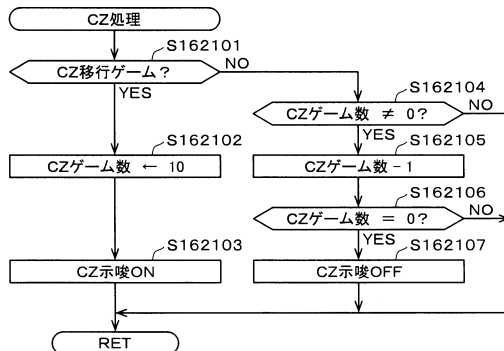
【図 2 2 6】



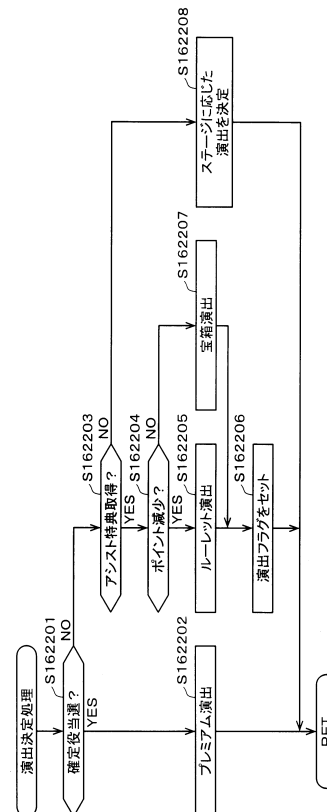
10

20

【図 2 2 7】



【図 2 2 8】

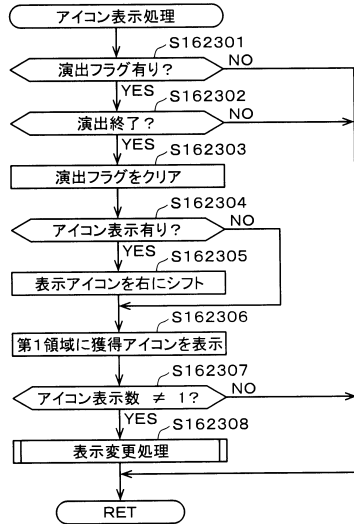


30

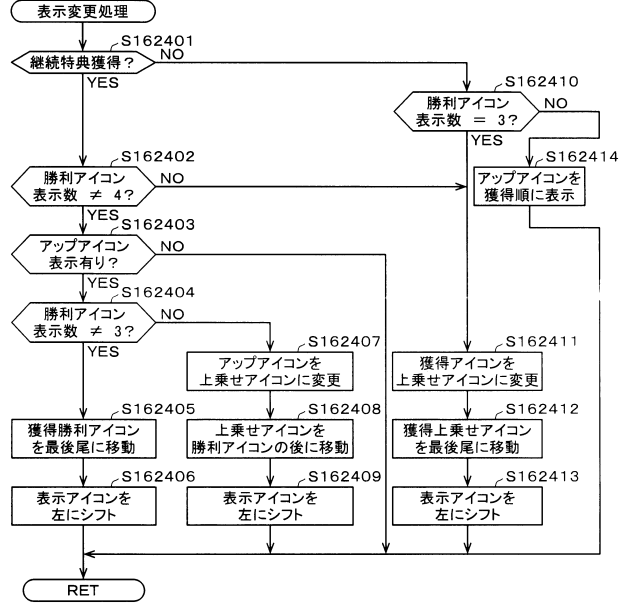
40

50

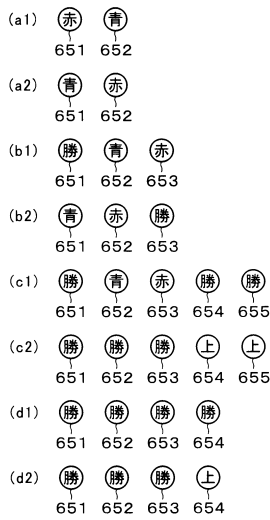
【図 2 2 9】



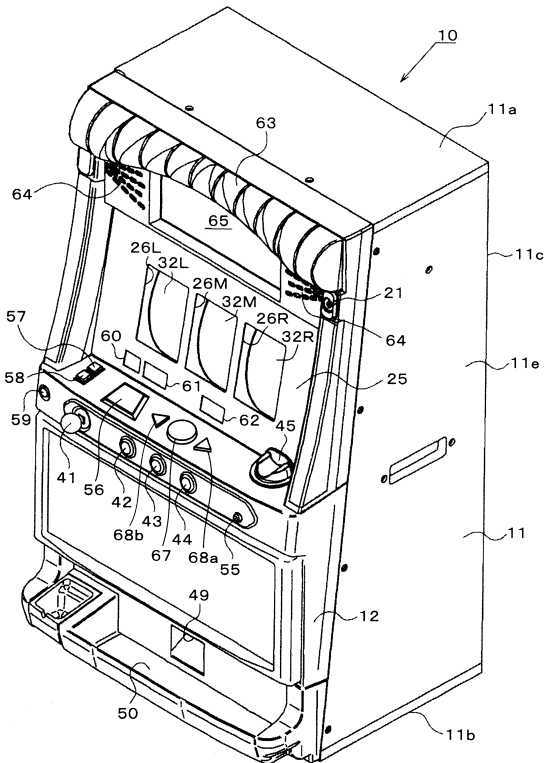
【図 2 3 0】



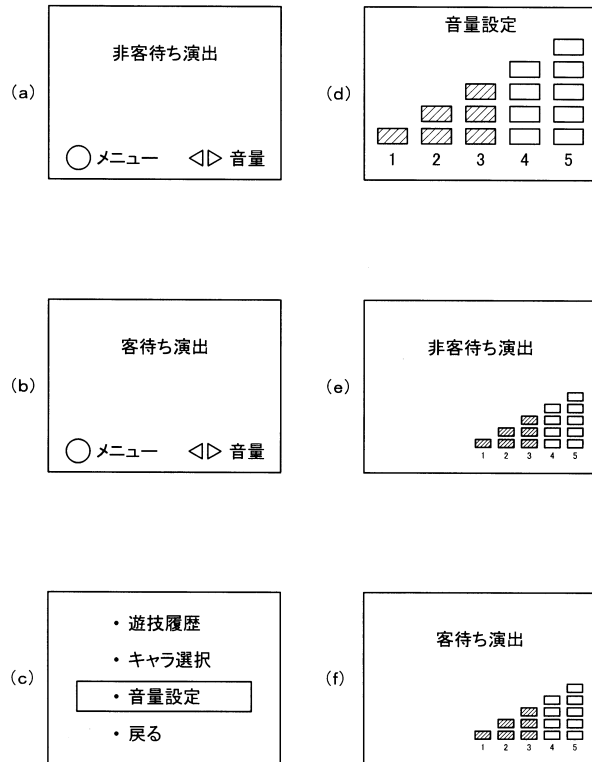
【図 2 3 1】



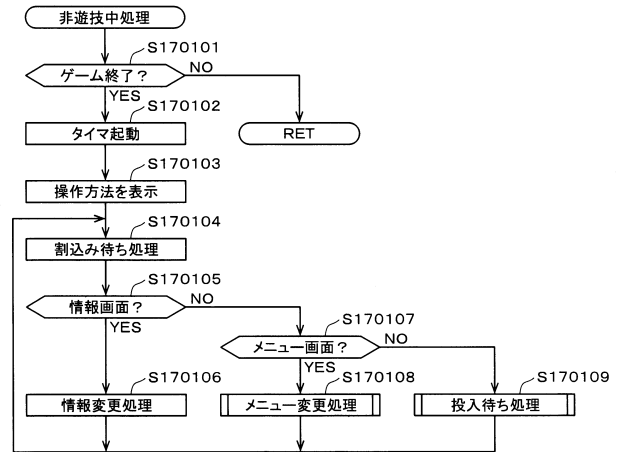
【図 2 3 2】



【図 2 3 3】



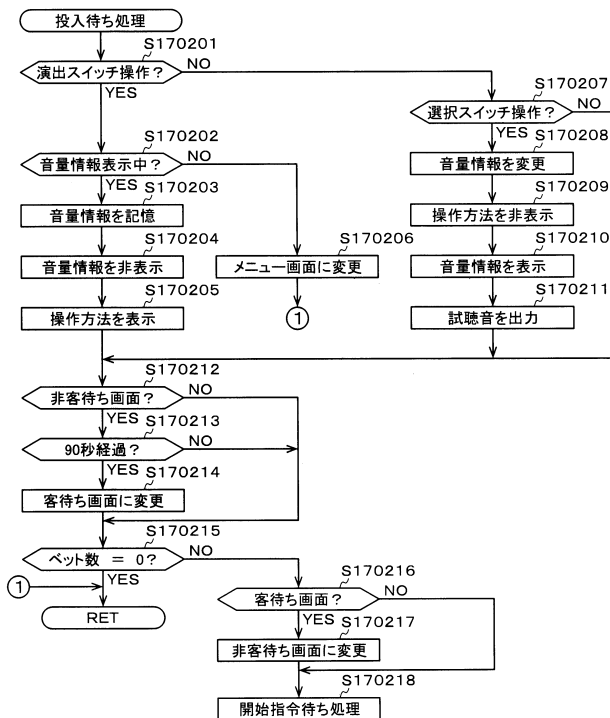
【図 2 3 4】



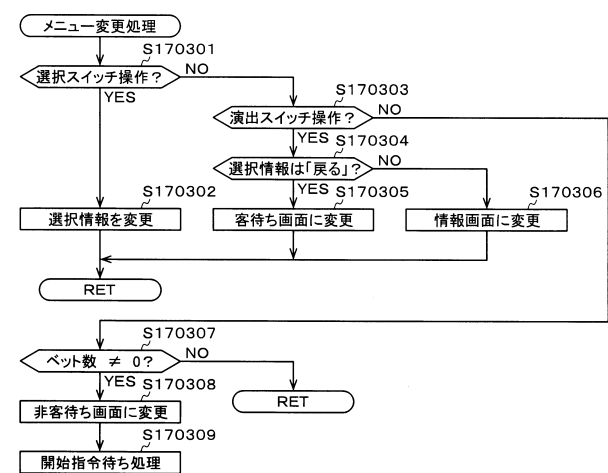
10

20

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】

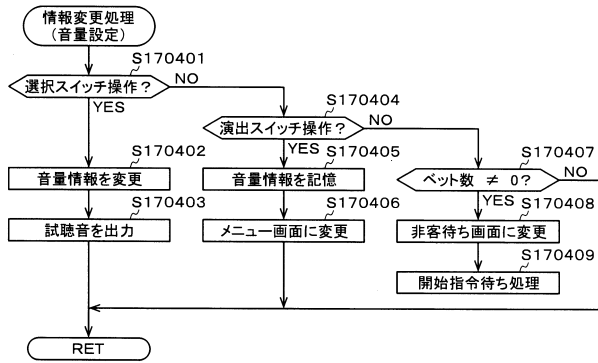


30

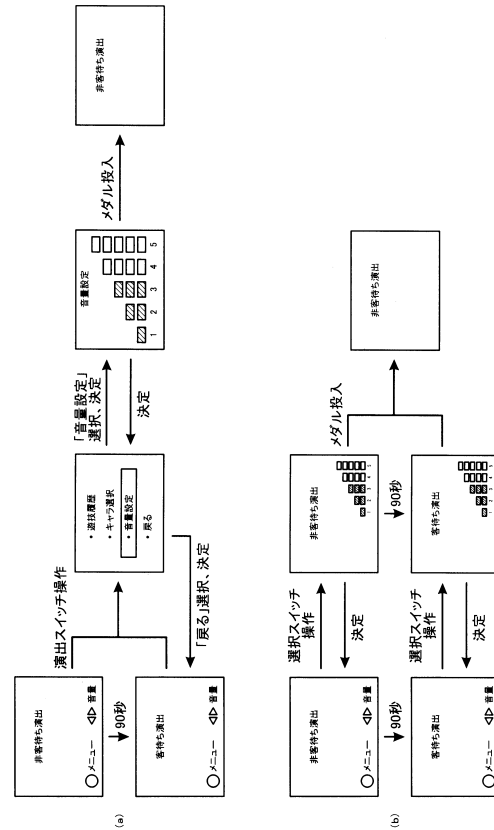
40

50

【図 2 3 7】



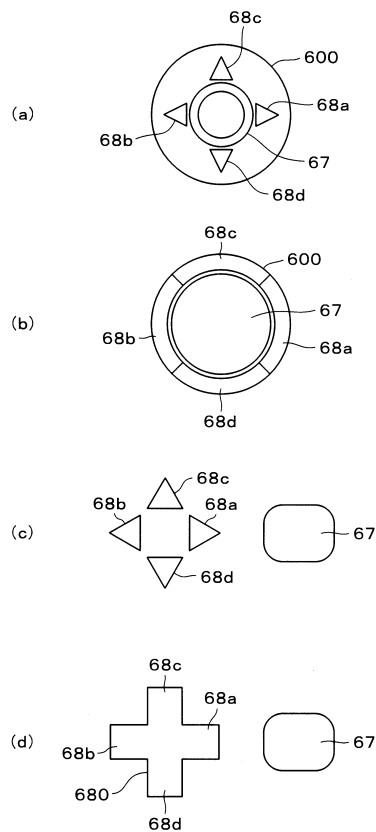
【図 2 3 8】



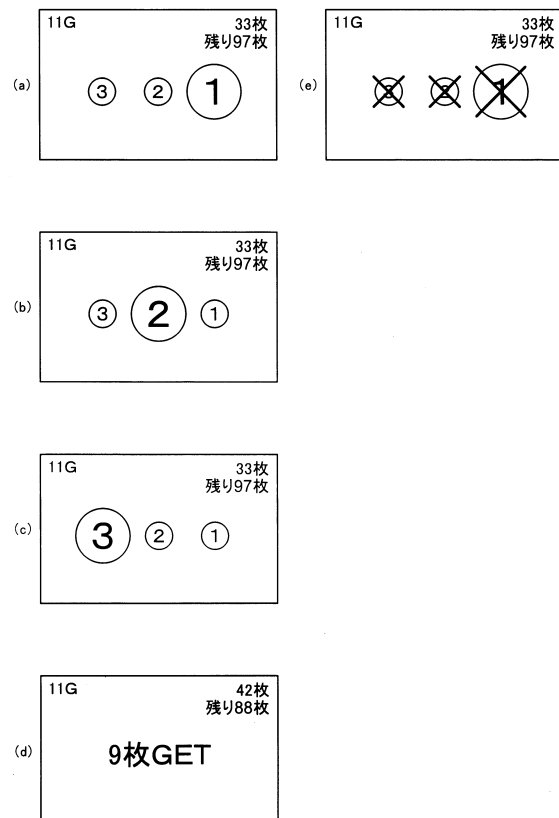
10

20

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】

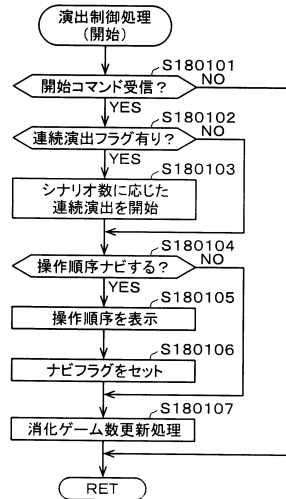


30

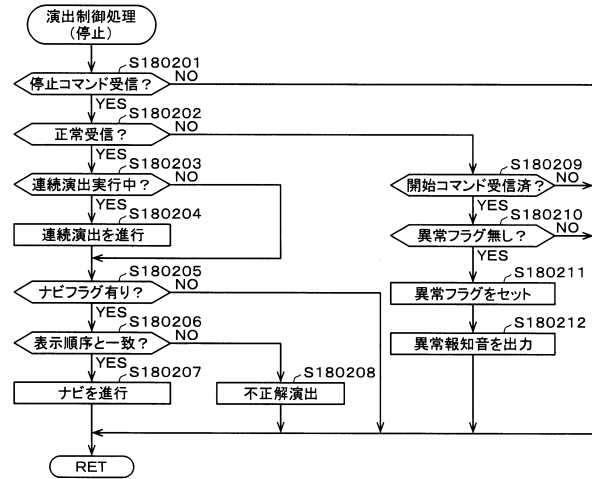
40

50

【図 2 4 1】

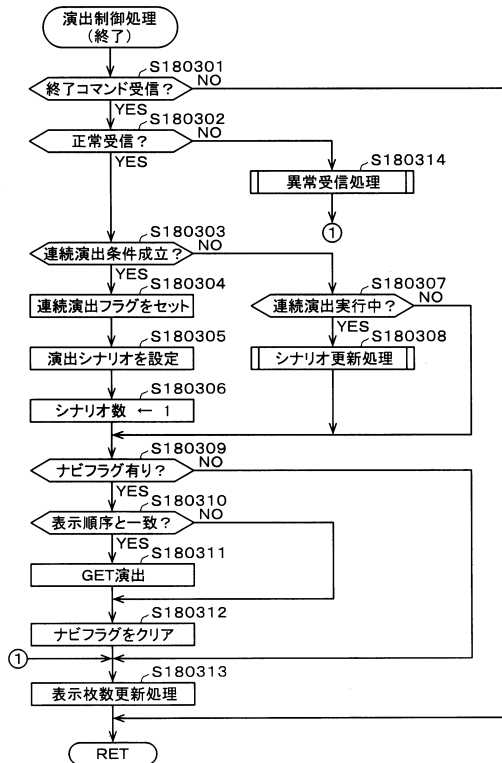


【図 2 4 2】

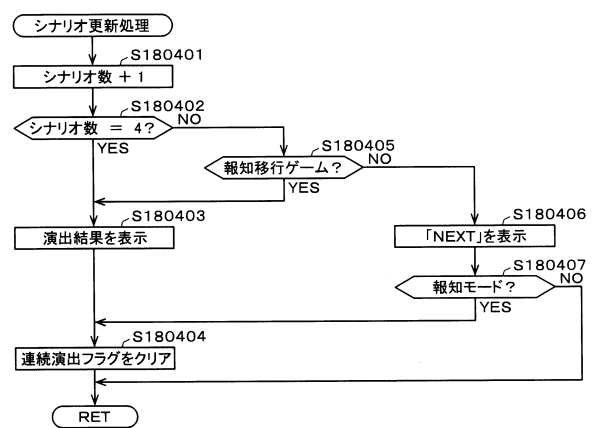


10

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】



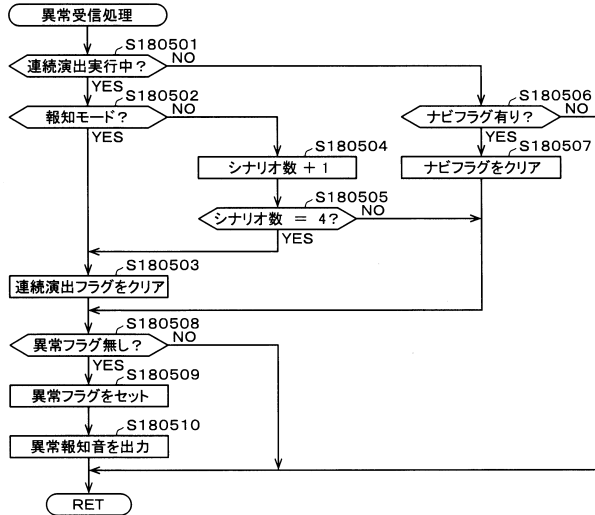
20

30

40

50

【圖 2 4 5】



【圖 2 4 6】

(a)	遊技進行	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目	5ゲーム目
	開始	1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了
	コマンド受信	○	×	○	○	○
	遊技モード	チャンスモード	チャンスモード	チャンスモード	チャンスモード	チャンスモード
	補助演出	連続演出S1(進行せず)	連続演出S2	NEXT 連続演出S3(敗北)	LOSE	通常
(b)	遊技進行	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目	5ゲーム目
	開始	1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了
	コマンド受信	○	×	○	○	○
	遊技モード	チャンスモード(前兆)	チャンスモード	チャンスモード	チャンスモード	チャンスモード
	補助演出	連続演出S1(進行せず)	連続演出S2	NEXT 連続演出S3(敗北)	LOSE	通常
(c)	遊技進行	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目	5ゲーム目
	開始	1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了
	コマンド受信	○	×	○	○	○
	遊技モード	チャンスモード(前兆)	チャンスモード	チャンスモード	チャンスモード	チャンスモード
	補助演出	連続演出S1(進行せず)	連続演出S2	NEXT 連続演出S3(敗北)	LOSE	通常
(d)	遊技進行	1ゲーム目	2ゲーム目	3ゲーム目	4ゲーム目	5ゲーム目
	開始	1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了	開始 1停 2停 3停 終了
	コマンド受信	○	×	○	○	○
	遊技モード	チャンスモード(前兆)	チャンスモード	チャンスモード	チャンスモード	チャンスモード
	補助演出	連続演出S1(進行せず)	連続演出S2	NEXT 連続演出S3	通常	通常

【図 247】

遊技進行	1ゲーム目			2ゲーム目			3ゲーム目			4ゲーム目			5ゲーム目		
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
コマンド受領	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
遊技モード	チャンスモード														
補助演出	連続演出S1														
遊技モード	チャンスモード(前兆)														
遊技演出	連続演出S1														
補助演出	連続演出S1														
NEXT 報知中2															

(a)

遊技進行	1ゲーム目			2ゲーム目			3ゲーム目			4ゲーム目			5ゲーム目		
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
コマンド受領	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
遊技モード	チャンスモード														
補助演出	連続演出S1(進行せず)														
遊技モード	チャンスモード(前兆)														
遊技演出	連続演出S1(進行せず)														
補助演出	連続演出S1(進行せず)														
NEXT 報知中2															

(b)

【圖 248】

遊技進行

開始

1ゲーム目

1停

2停

3停

終了

コマンド受信

遊技モード

補助演出

遊技モールド

補助演出

2ゲーム目

1停

2停

3停

終了

開始

1ゲーム目

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

3停

終了

開始

1停

2停

【図 2 4 9】

	1ゲーム目(左中右ベル当選)				2ゲーム目(右中左ベル当選)					
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
遊技進行	開始	○	×	×	×	開始	○	×	×	×
コマンド受信	開始	○	×	×	×	開始	○	×	×	×
操作順序ナビ	ナビ開始	—	—	—	—	ナビ開始	—	—	—	—
ナビ進行、GET演出	ナビ進行	—	—	—	×	ナビ進行	進行	進行	進行	—
消化ゲーム数更新	消化ゲーム数更新	—	—	—	—	消化ゲーム数更新	—	—	—	—
残り枚数更新	残り枚数更新	—	—	—	—	残り枚数更新	—	—	—	—
獲得枚数更新	獲得枚数更新	—	—	—	×	獲得枚数更新	—	—	—	—

(a)

	1ゲーム目(左中右ベル当選)				2ゲーム目(右中左ベル当選)					
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
遊技進行	開始	○	×	×	×	開始	○	×	×	×
コマンド受信	開始	○	×	×	×	開始	○	×	×	×
操作順序ナビ	ナビ開始	—	—	—	—	ナビ開始	—	—	—	—
ナビ進行、GET演出	ナビ進行	—	—	進行停止	×	ナビ進行	進行	進行	進行	○
消化ゲーム数更新	消化ゲーム数更新	—	—	—	—	消化ゲーム数更新	—	—	—	—
残り枚数更新	残り枚数更新	—	—	—	—	残り枚数更新	—	—	—	—
獲得枚数更新	獲得枚数更新	—	—	—	○	獲得枚数更新	—	—	—	○
実際の操作	ナビ開始	—	進行停止	進行停止	—	ナビ開始	進行	進行	進行	—
ナビ進行、GET演出	ナビ進行	—	—	—	×	ナビ進行	進行	進行	進行	○
消化ゲーム数更新	消化ゲーム数更新	—	—	—	—	消化ゲーム数更新	—	—	—	—
残り枚数更新	残り枚数更新	—	—	—	—	残り枚数更新	—	—	—	—
獲得枚数更新	獲得枚数更新	—	—	—	○	獲得枚数更新	—	—	—	○
実際の操作	ナビ開始	—	進行停止	進行停止	×	ナビ開始	進行	進行	進行	○
ナビ進行、GET演出	ナビ進行	—	—	—	—	ナビ進行	進行	進行	進行	—
消化ゲーム数更新	消化ゲーム数更新	—	—	—	—	消化ゲーム数更新	—	—	—	—
残り枚数更新	残り枚数更新	—	—	—	○	残り枚数更新	—	—	—	○
獲得枚数更新	獲得枚数更新	—	—	—	○	獲得枚数更新	—	—	—	○

(b)

【図 2 5 0】

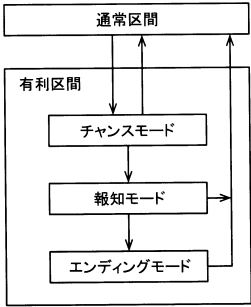
遊技進行	1ゲーム目(左中右ベル当選)				2ゲーム目(右中左ベル当選)					
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
コマンド受信	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
操作順序ナビ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ナビ進行、GET演出	—	—	—	—	×	—	進行	進行	進行	○(非入賞)
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	—	×	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
獲得枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
実践の操作	—	—	—	—	×	—	—	—	—	—
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	—	—	×	—	不正演出			
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	×	×	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○

(a)

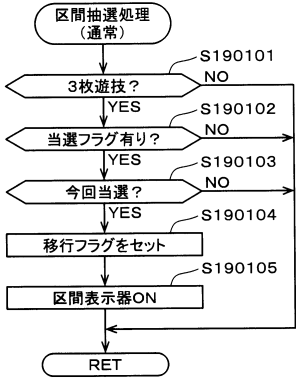
遊技進行	1ゲーム目(左中右ベル当選)				2ゲーム目(右中左ベル当選)					
	開始	1停	2停	3停	終了	開始	1停	2停	3停	終了
コマンド受信	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○
操作順序ナビ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	—	—	×	—	進行停止			
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	—	×	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
実践の操作	—	—	—	—	×	—	—	—	—	—
ナビ進行、GET演出	ナビ開始	—	—	—	×	—	進行停止			
消化ゲーム数更新	○	—	—	—	×	×	—	—	—	—
残り枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○
獲得枚数更新	—	—	—	—	×	—	—	—	—	○

(b)

【図 2 5 1】



【図 2 5 2】



10

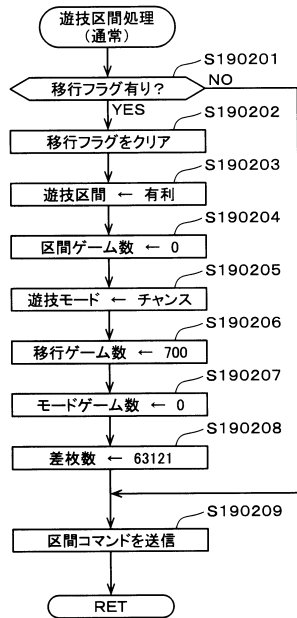
20

30

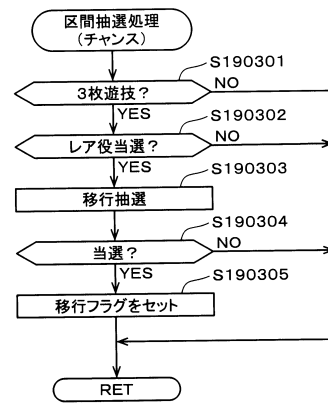
40

50

【図 253】



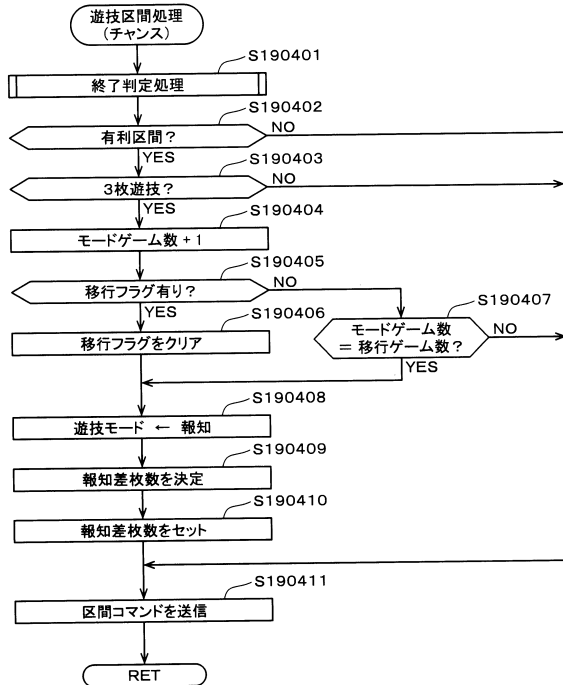
【図 254】



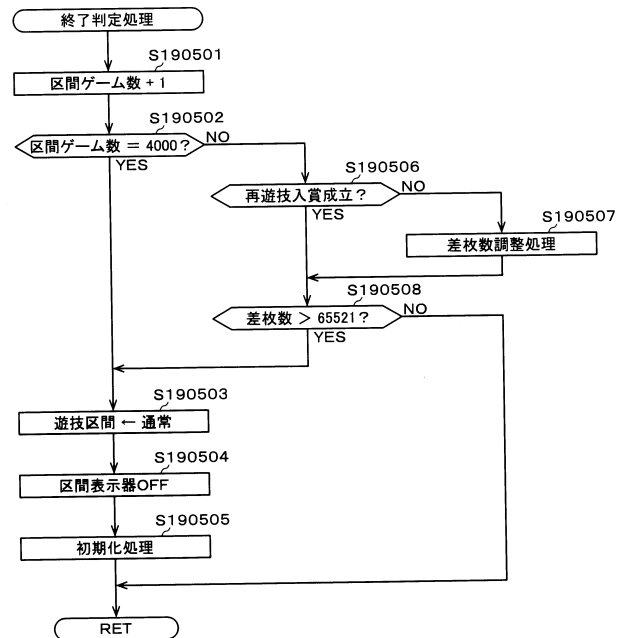
10

20

【図 255】



【図 256】

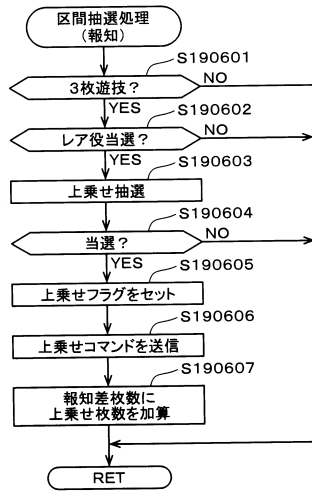


30

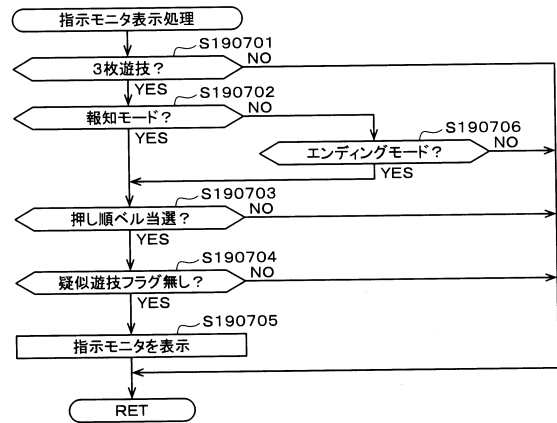
40

50

【図 257】

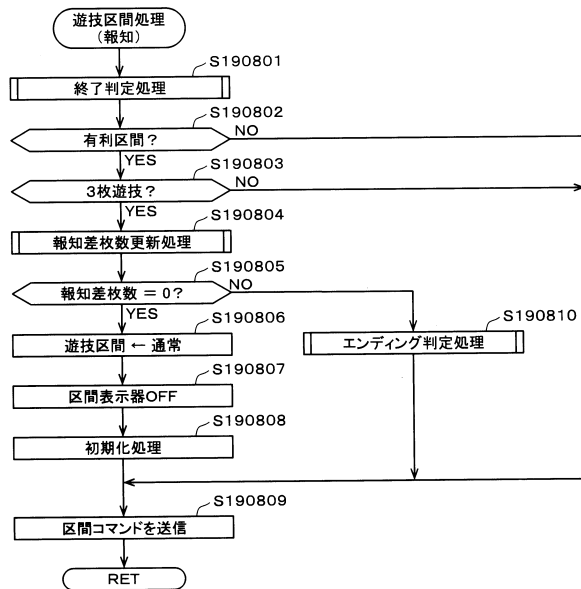


【図 258】

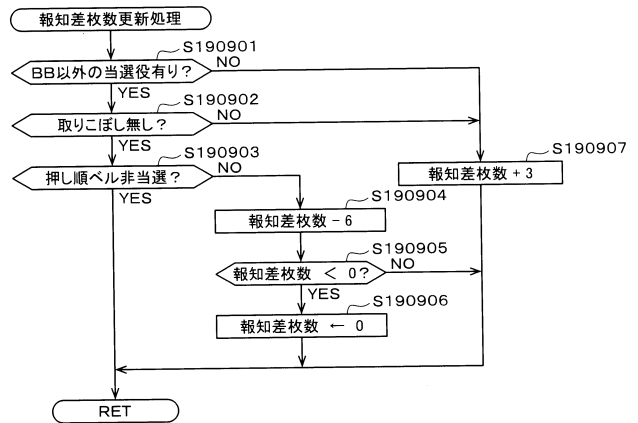


10

【図 259】



【図 260】



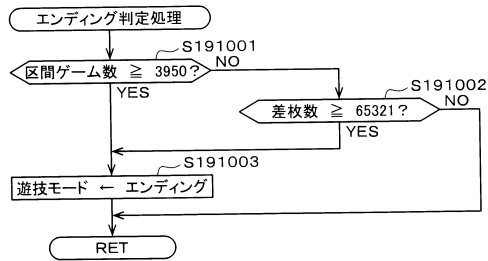
20

30

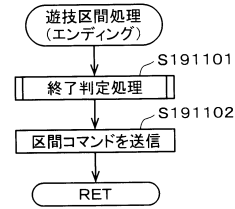
40

50

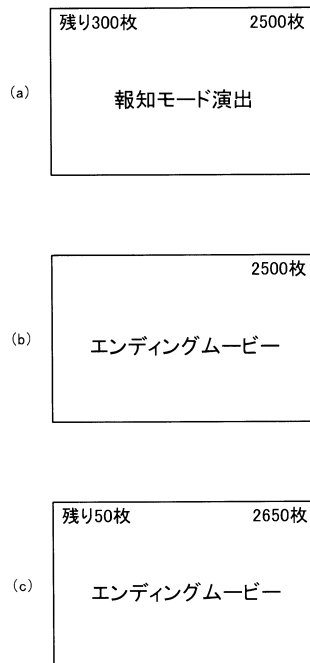
【図 261】



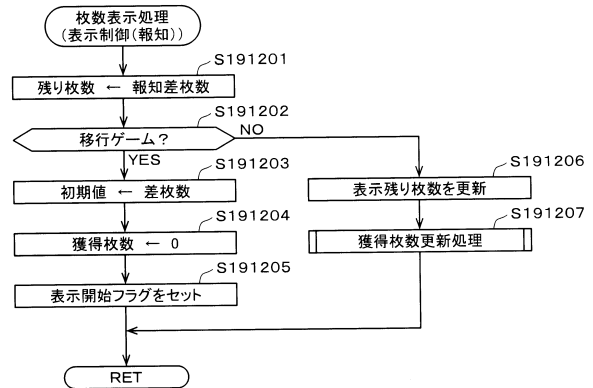
【図 262】



【図 263】



【図 264】



10

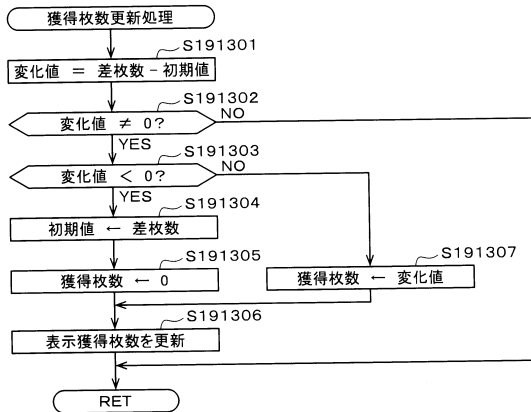
20

30

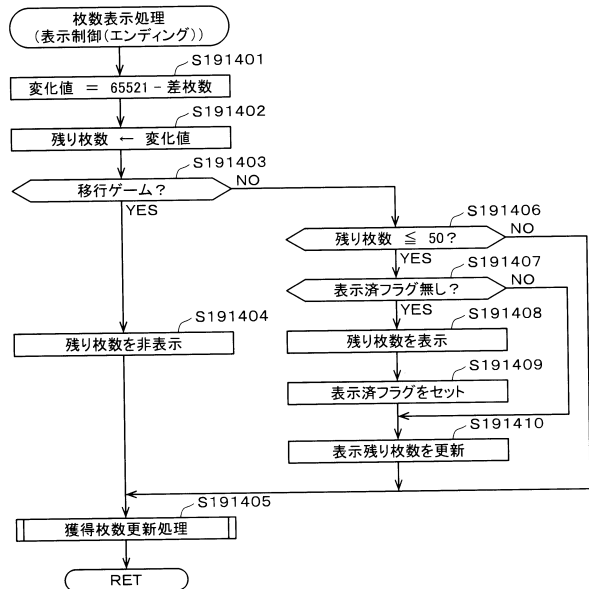
40

50

【図 265】



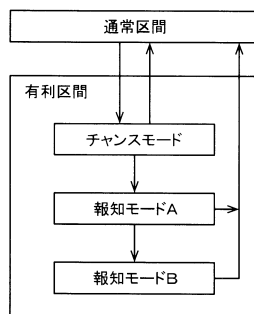
【図 266】



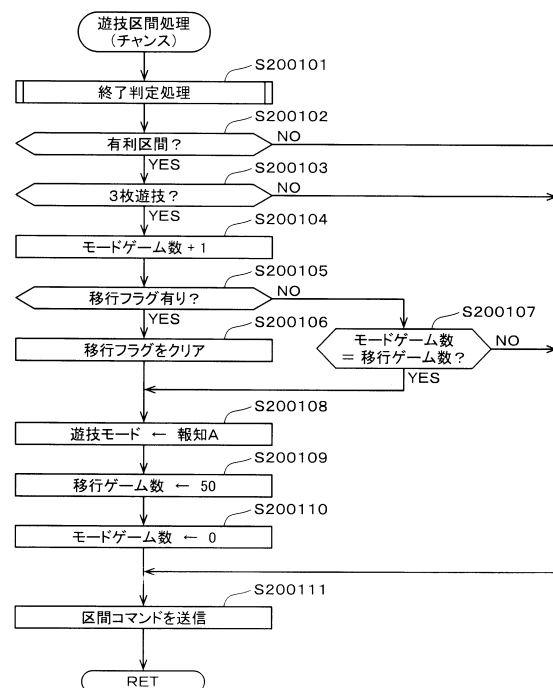
10

20

【図 267】



【図 268】

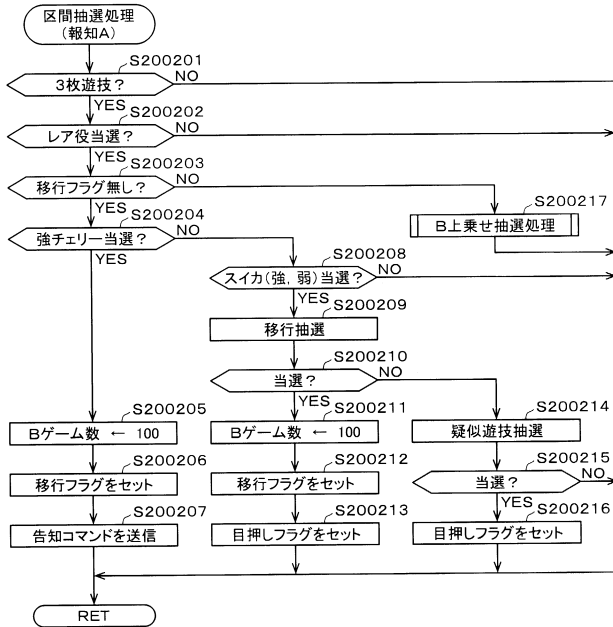


30

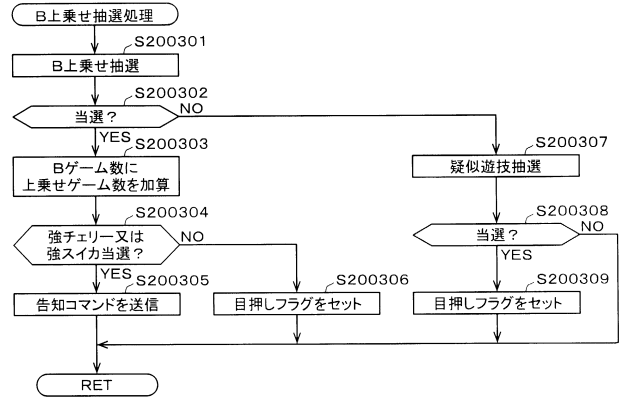
40

50

【図 269】



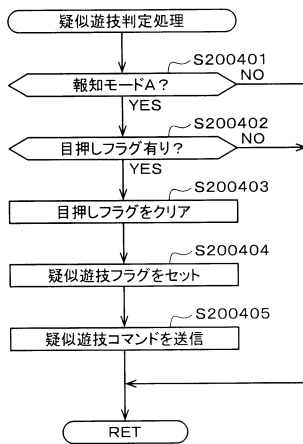
【図 270】



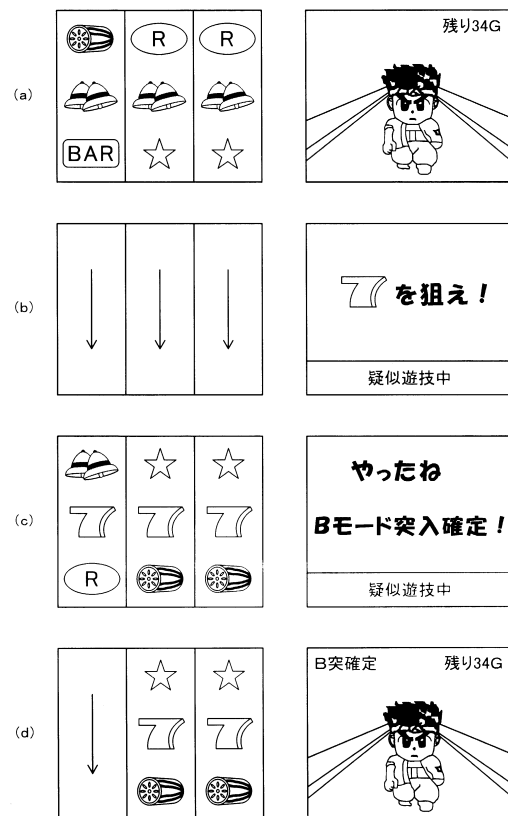
10

20

【図 271】



【図 272】

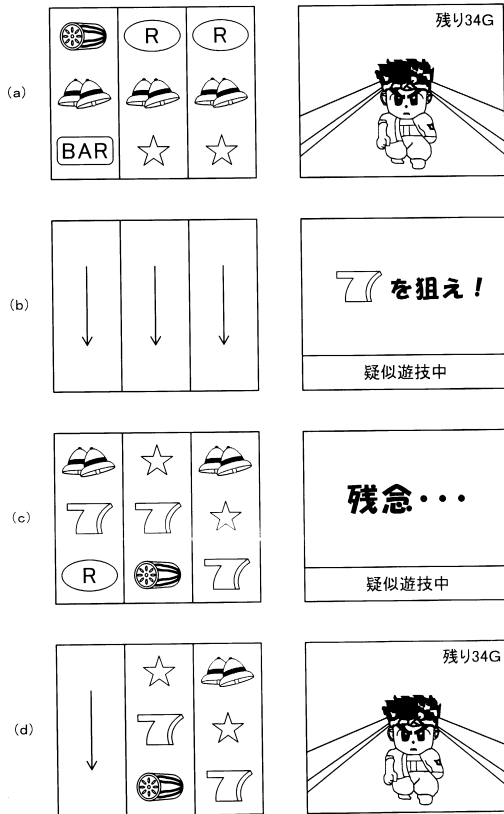


30

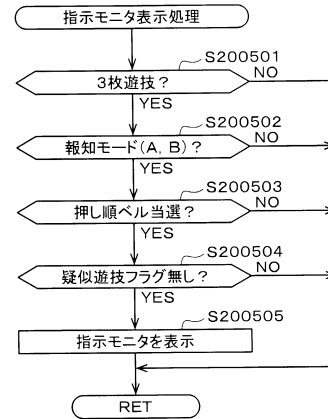
40

50

【図 273】



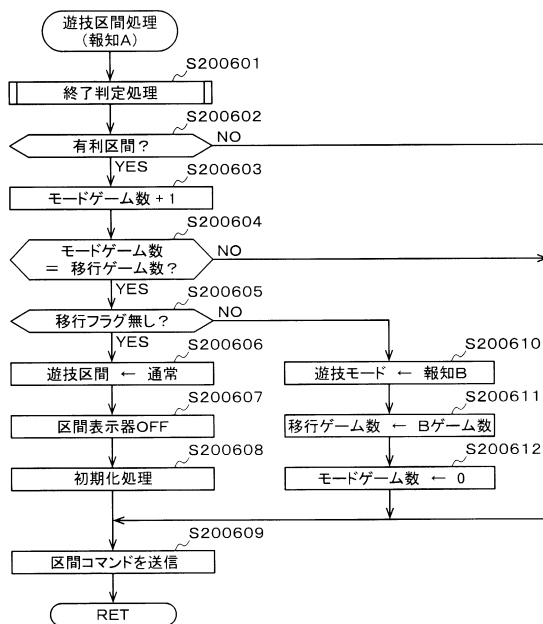
【図 274】



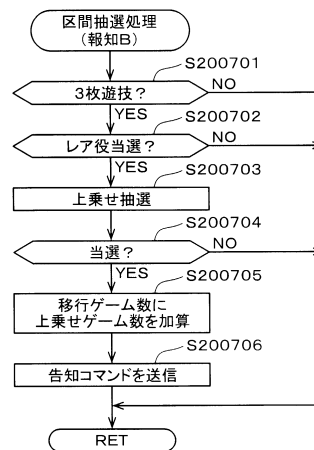
10

20

【図 275】



【図 276】

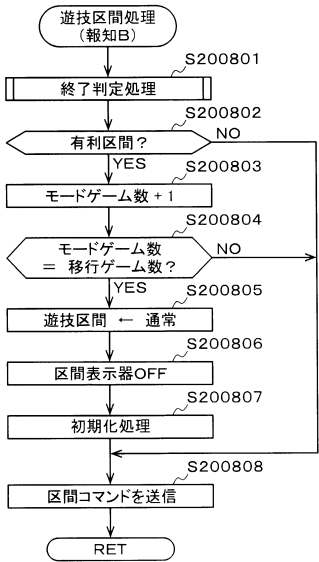


30

40

50

【図 2 7 7】



【図 2 7 8】

(a)

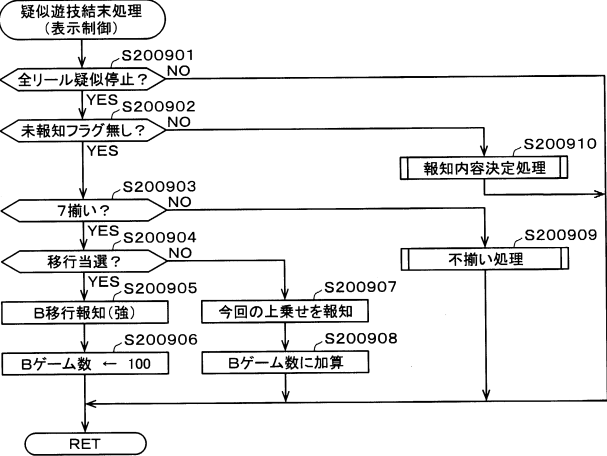
当選役	移行抽選	B上乗せ抽選
強チェリー	100%	100%
強スイカ	50%	100%
弱チェリー	0%	30%
弱スイカ	50%	10%

(b)

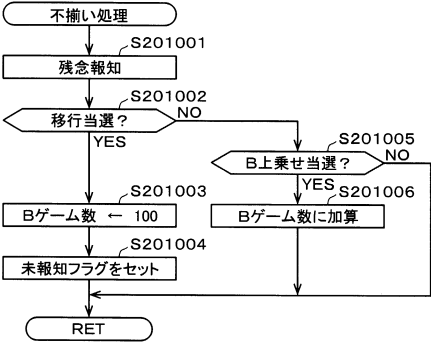
当選役	移行抽選		B上乗せ抽選	
	告知演出	疑似遊技演出	告知演出	疑似遊技演出
強チェリー	○	×	○	×
強スイカ	×	△	○	×
弱チェリー	×	×	×	△
弱スイカ	×	△	×	△

10

【図 2 7 9】



【図 2 8 0】



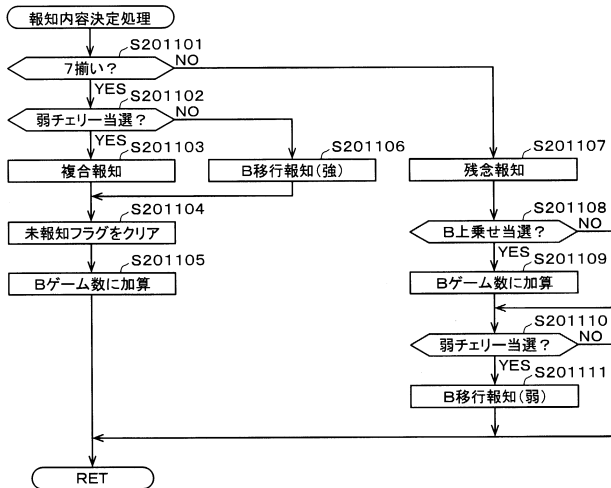
20

30

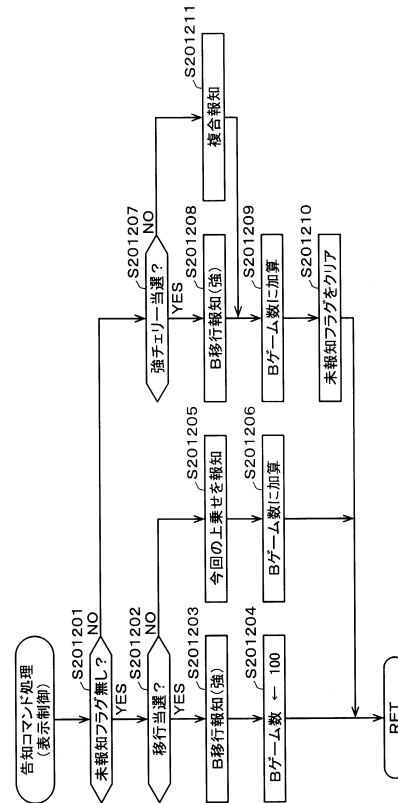
40

50

【図 281】



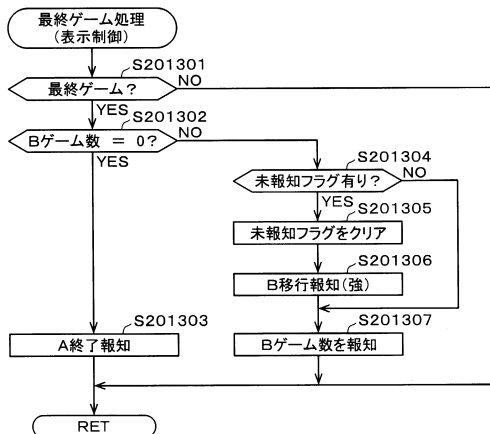
【図 282】



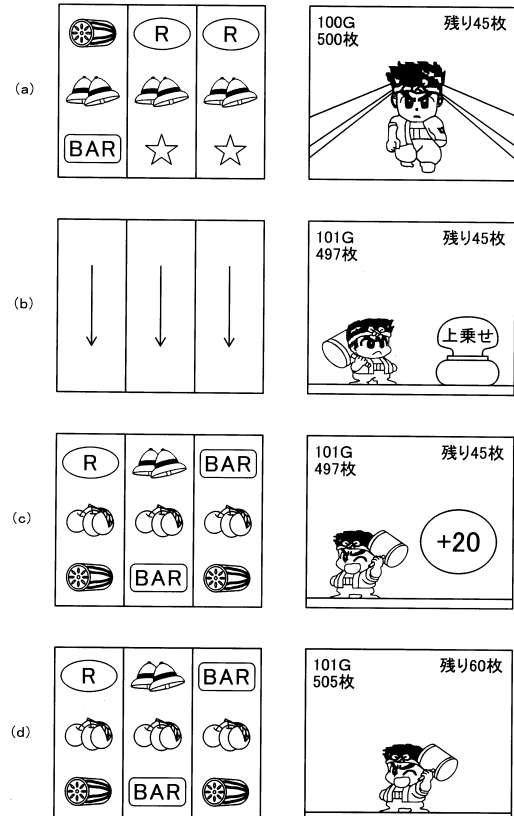
10

20

【図 283】



【図 284】

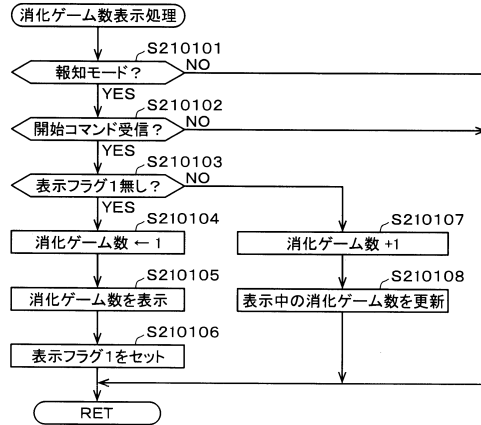


30

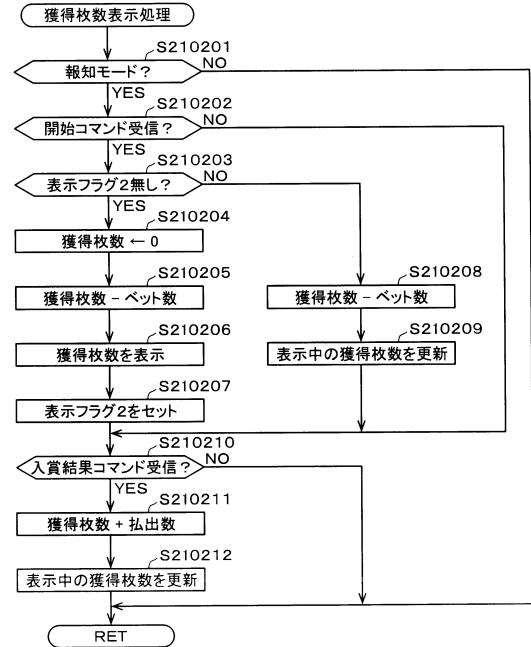
40

50

【図 285】



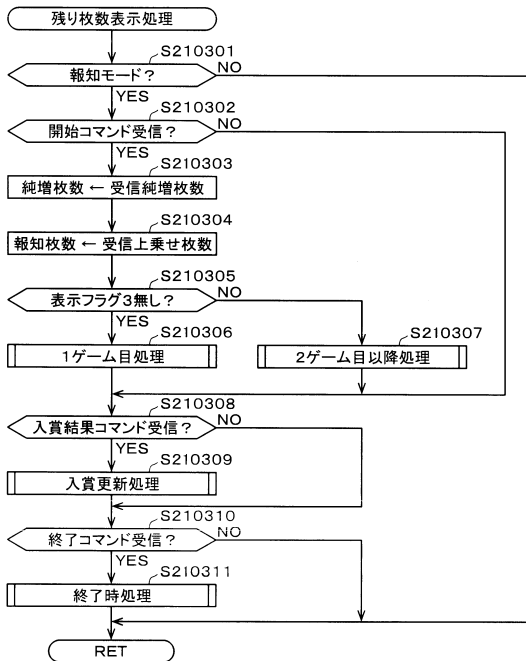
【図 286】



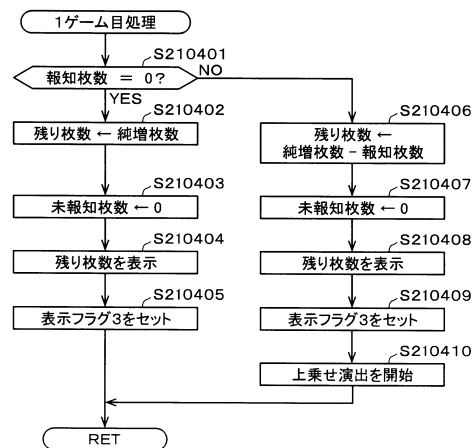
10

20

【図 287】



【図 288】

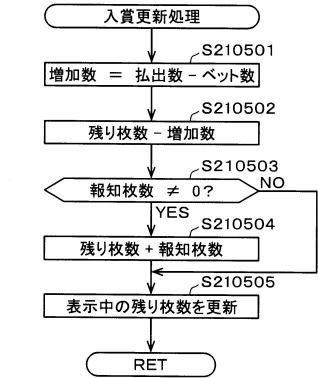


30

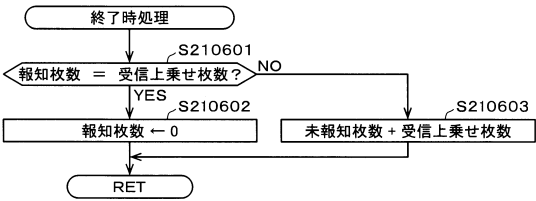
40

50

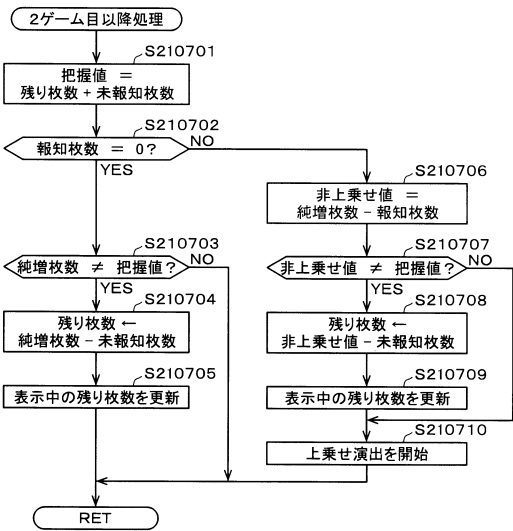
【図 2 8 9】



【図 2 9 0】



【図 2 9 1】



【図 2 9 2】

(a)	遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)										102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)										103ゲーム目(押し順ベル当選)											
	コマンド受信	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了
	上乗せ演出	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	消化ゲーム数	101	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	獲得枚数	497	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
残り枚数	(50)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
(b)	遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)										102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)										103ゲーム目(押し順ベル当選)											
	コマンド受信	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了
	上乗せ演出	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	消化ゲーム数	101	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	獲得枚数	497	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
残り枚数	(50)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
(c)	遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)										102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)										103ゲーム目(押し順ベル当選)											
	コマンド受信	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了
	上乗せ演出	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	消化ゲーム数	101	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	獲得枚数	497	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
残り枚数	(50)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
(d)	遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)										102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)										103ゲーム目(押し順ベル当選)											
	コマンド受信	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了
	上乗せ演出	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	消化ゲーム数	101	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	獲得枚数	497	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	残り枚数	(50)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	遊技進行	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了
	コマンド受信	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了	開始	1停止2停止3停止	入賞	終了
	上乗せ演出	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
消化ゲーム数	101	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
獲得枚数	497	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
残り枚数	(50)	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—		

10

20

30

40

50

【図 2 9 3】

遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)			102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)			103ゲーム目(押し順ベル当選)		
	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了
	○	×	×	×	×	×	○	○	○
	コマンド受信	上乗せ演出	消化ゲーム数	獲得枚数	残り枚数	コマンド受信	上乗せ演出	消化ゲーム数	獲得枚数
	101	101	101	505	45	102	102	102	510

(a)

遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)			102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)			103ゲーム目(押し順ベル当選)		
	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了
	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	コマンド受信	上乗せ演出	消化ゲーム数	獲得枚数	残り枚数	コマンド受信	上乗せ演出	消化ゲーム数	獲得枚数
	101	101	101	505	45	102	102	102	510

(b)

遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)			102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)			103ゲーム目(押し順ベル当選)		
	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了
	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	コマンド受信	上乗せ演出	消化ゲーム数	獲得枚数	残り枚数	コマンド受信	上乗せ演出	消化ゲーム数	獲得枚数
	101	101	101	505	45	102	102	102	510

(c)

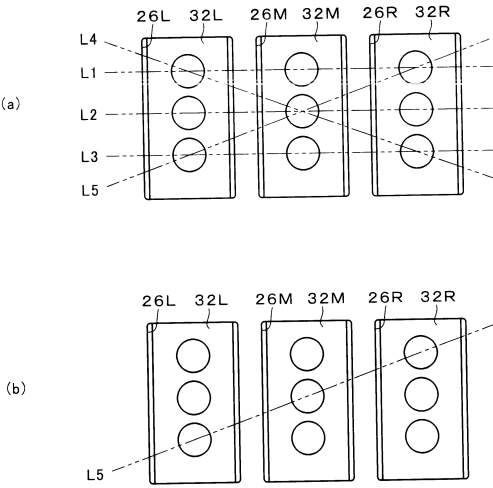
遊技進行	101ゲーム目(押し順ベル当選)			102ゲーム目(チェリー当選、20枚上乗せ)			103ゲーム目(押し順ベル当選)		
	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了	開始 11停止2停止3停止 入賞 終了
	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	コマンド受信	上乗せ演出	消化ゲーム数	獲得枚数	残り枚数	コマンド受信	上乗せ演出	消化ゲーム数	獲得枚数
	101	101	101	505	45	102	102	102	510

(d)

【図 2 9 4】

左			中			右		
19	BAR	18	R	17	BAR	19	BAR	18
18	R	17	BAR	16	BAR	17	BAR	16
17	BAR	16	BAR	15	BAR	16	BAR	15
16	BAR	15	BAR	14	BAR	15	BAR	14
15	BAR	14	BAR	13	BAR	14	BAR	13
14	BAR	13	BAR	12	BAR	13	BAR	12
13	BAR	12	BAR	11	BAR	12	BAR	11
12	BAR	11	BAR	10	BAR	11	BAR	10
11	BAR	10	BAR	9	BAR	10	BAR	9
10	BAR	9	BAR	8	BAR	9	BAR	8
9	BAR	8	BAR	7	BAR	8	BAR	7
8	BAR	7	BAR	6	BAR	7	BAR	6
7	BAR	6	BAR	5	BAR	6	BAR	5
6	BAR	5	BAR	4	BAR	5	BAR	4
5	BAR	4	BAR	3	BAR	4	BAR	3
4	BAR	3	BAR	2	BAR	3	BAR	2
3	BAR	2	BAR	1	BAR	2	BAR	1
2	BAR	1	BAR	0	BAR	1	BAR	0
1	BAR	0	BAR		BAR	0	BAR	
0	BAR		BAR		BAR		BAR	

【図 2 9 5】



【図 2 9 6】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
BB	白星	赤星	白7	BB	BB
再遊技1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	スイカ	再遊技	中段リプレイ
再遊技2	白7 BAR 赤星 青星	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技3	赤7	白7 BAR 赤星 青星	赤7	再遊技	
再遊技4	赤7 白7 BAR 赤星 青星	白7	白7 チェリー	再遊技	
再遊技5	白星	BAR	ベル	再遊技	
再遊技6	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	ベル	再遊技	
再遊技7	スイカ	白7 BAR 赤星 青星	ベル	再遊技	
再遊技8	スイカ	スイカ	スイカ	再遊技	右上スイカ
再遊技9	リプレイ	スイカ	スイカ	再遊技	右下スイカ
再遊技10	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	リプレイ	再遊技	チャンス目A
再遊技11	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	リプレイ	再遊技	チャンス目B
再遊技12	リプレイ	スイカ	スイカ	再遊技	チャンス目C

【図 2 9 7】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役1	白7 BAR 赤星 青星	リプレイ	ベル	8	上段ベル
小役2	白7 BAR 赤星 青星	ベル	スイカ	8	右下ベル
小役3	リプレイ	ベル	リプレイ	8	中段ベル
小役4	ベル	ベル	ベル	8	右上ベル
小役5	ベル	スイカ	スイカ	8	下段ベル
小役6	ベル	ベル	スイカ	8	小山ベル
小役7	白7 BAR	チェリー	赤7 BAR	1	不正解1
小役8	白7 BAR	チェリー	赤星 青星	1	不正解2
小役9	赤星 青星	チェリー	赤7 BAR	1	不正解3
小役10	赤星 青星	チェリー	赤星 青星	1	不正解4
小役11	白7 BAR	ベル	赤7 BAR	1	不正解5
小役12	白7 BAR	ベル	赤星 青星	1	不正解6
小役13	赤星 青星	ベル	赤7 BAR	1	不正解7
小役14	赤星 青星	ベル	赤星 青星	1	不正解8
小役15	白7 BAR	白7 BAR	リプレイ	1	不正解9
小役16	白7 BAR	赤星 青星	リプレイ	1	不正解10
小役17	赤星 青星	白7 BAR	リプレイ	1	不正解11
小役18	赤星 青星	赤星 青星	リプレイ	1	不正解12

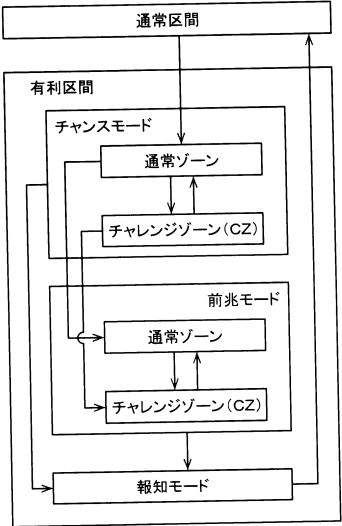
【図 2 9 8】

条件装置	停止図柄			特典	備考
	左リール	中リール	右リール		
小役19	白7 BAR	白7 BAR	ベル	1	不正解13
小役20	白7 BAR	赤星 青星	ベル	1	不正解14
小役21	赤星 青星	白7 BAR	ベル	1	不正解15
小役22	赤星 青星	赤星 青星	ベル	1	不正解16
小役23	白7 BAR	白7 BAR	スイカ	1	不正解17
小役24	白7 BAR	赤星 青星	スイカ	1	不正解18
小役25	赤星 青星	白7 BAR	スイカ	1	不正解19
小役26	赤星 青星	赤星 青星	スイカ	1	不正解20
小役27	白7 BAR 赤星 青星	ベル	ベル	1	
小役28	赤7 チェリー 白星	チェリー	スイカ	3	チェリー-A
小役29	赤7 チェリー 白星	チェリー	ベル チェリー	3	チェリー-B
小役30	赤7	チェリー	赤7	3	チェリー-C
小役31	リプレイ	白7 BAR 赤星 青星	赤7	1	
小役32	リプレイ	リプレイ	スイカ	1	

【図 2 9 9】

IV	当選役	条件装置	PV	当選役番号	グループ番号
1	第1再遊技	再遊技1,2,4	7218	1	-
2	第2再遊技	再遊技1~4	700	2	-
3	第3再遊技	再遊技1~6	10	3	-
4	内部中再遊技	再遊技1~6,10	0	4	-
5	第1スイカ	再遊技8	400	5	-
6	第2スイカ	再遊技7,8	330	6	-
7	第1チャンス	再遊技9	160	7	-
8	第2チャンス	再遊技10	80	8	-
9	第3チャンス	再遊技10,11	80	9	-
10	左中ベル1	小役1,7,10,15,18	1980	10	1
11	左中ベル2	小役2,8,9,16,17	1980	11	1
12	左右中ベル1	小役2,7,10,15,18	1980	12	1
13	左右中ベル2	小役1,8,9,16,17	1980	13	1
14	中左右ベル1	小役3,11,14,19,22,23,26	1980	14	1
15	中左右ベル2	小役3,12,13,20,21,24,25	1980	15	1
16	中左右ベル1	小役4,11,14,15,18	1980	16	1
17	中左右ベル2	小役4,12,13,16,17	1980	17	1
18	右中ベル1	小役5,11,14,19,22,23,26	1980	18	1
19	右中ベル2	小役5,12,13,20,21,24,25	1980	19	1
20	右中ベル1	小役6,7,10,19,22,23,26	1980	20	1
21	右中ベル2	小役6,8,9,20,21,24,25	1980	21	1
22	第1特殊ベル(中左右)	小役3,7~14,27	4180	22	2
23	第2特殊ベル(中左右)	小役4,7~14,27	4180	23	2
24	第3特殊ベル(中左右)	小役5,7~10,23~27	4180	24	2
25	第4特殊ベル(中左右)	小役6,7~10,23~27	4180	25	2
26	共通ベル	小役1~6,28~30	1220	26	-
27	強ベル	小役3~6	30	27	-
28	1枚役	小役7,10	256	28	-
29	弱チェリー	小役28	800	29	-
30	強チェリー	小役28~30	220	30	-
31	旗番BB	BB小役7~27,31,32	13548	31	-
32	星旗BB	BB	4	32	-

【図 3 0 0】



10

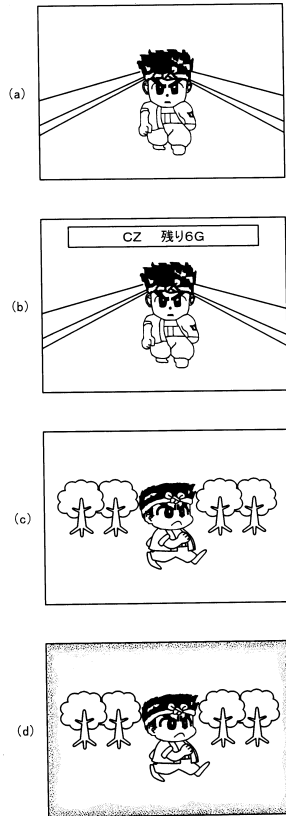
20

30

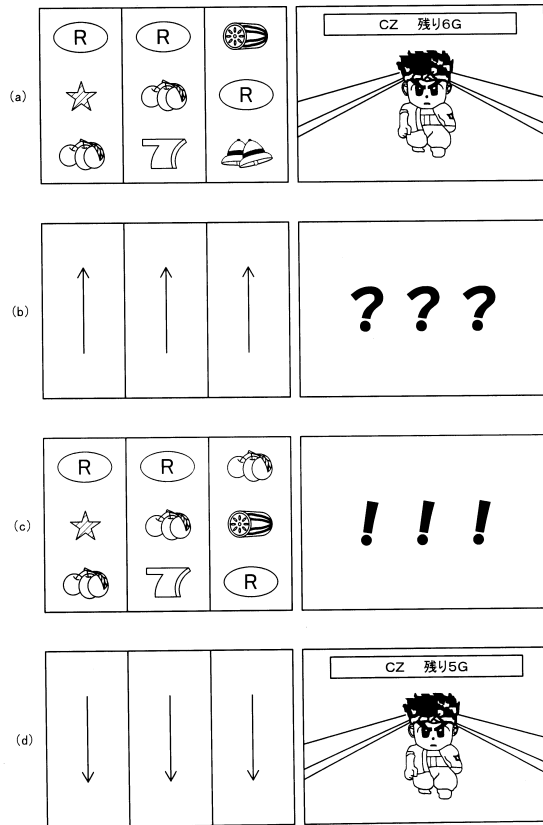
40

50

【図 3 0 1】



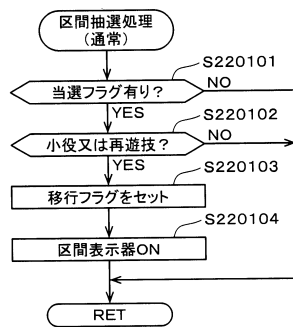
【図 3 0 2】



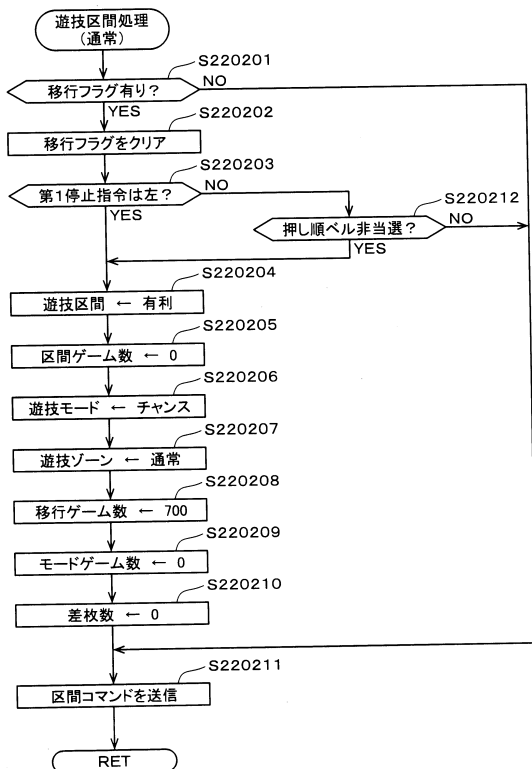
10

20

【図 3 0 3】



【図 3 0 4】

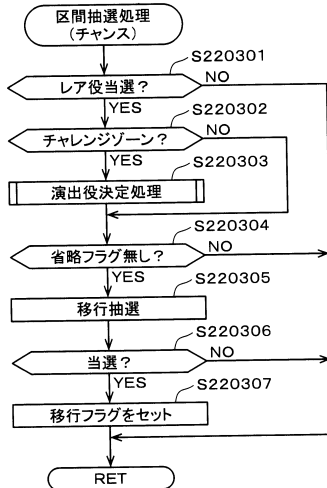


30

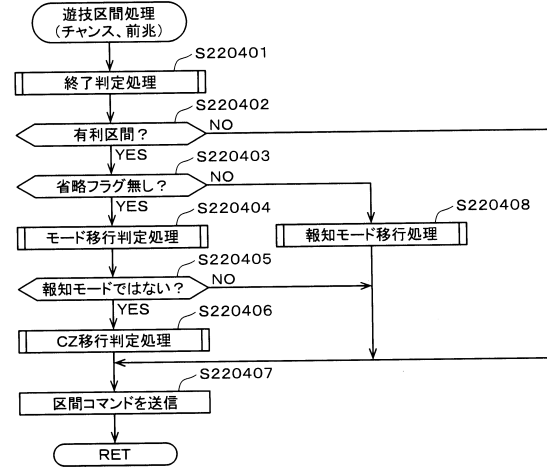
40

50

【図 305】

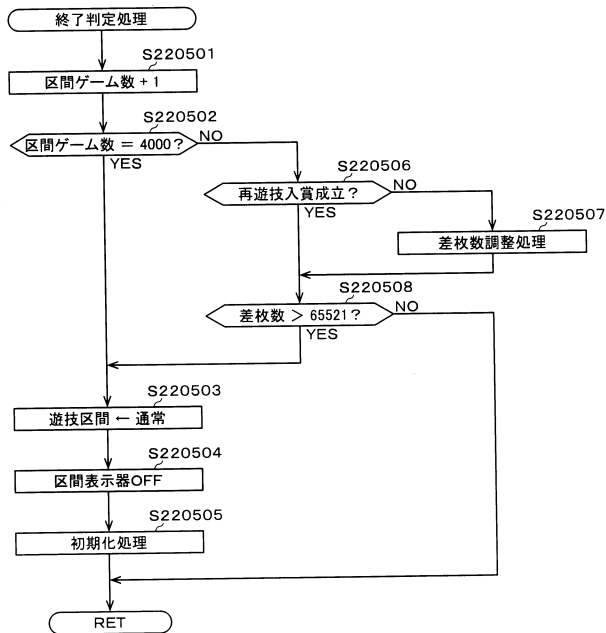


【図 306】

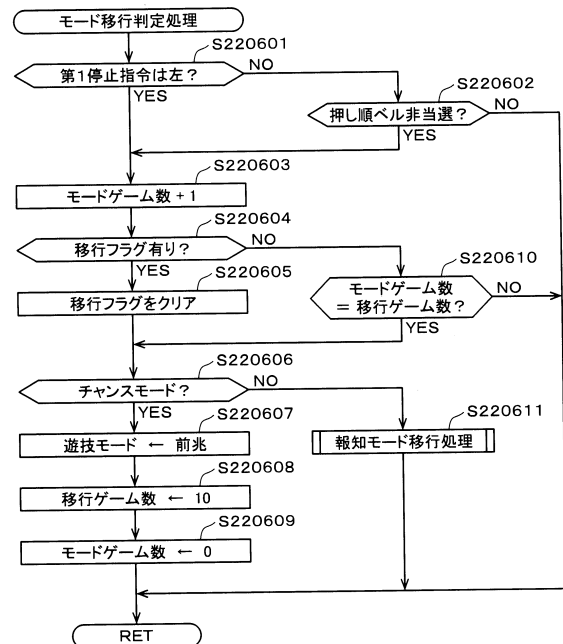


10

【図 307】



【図 308】



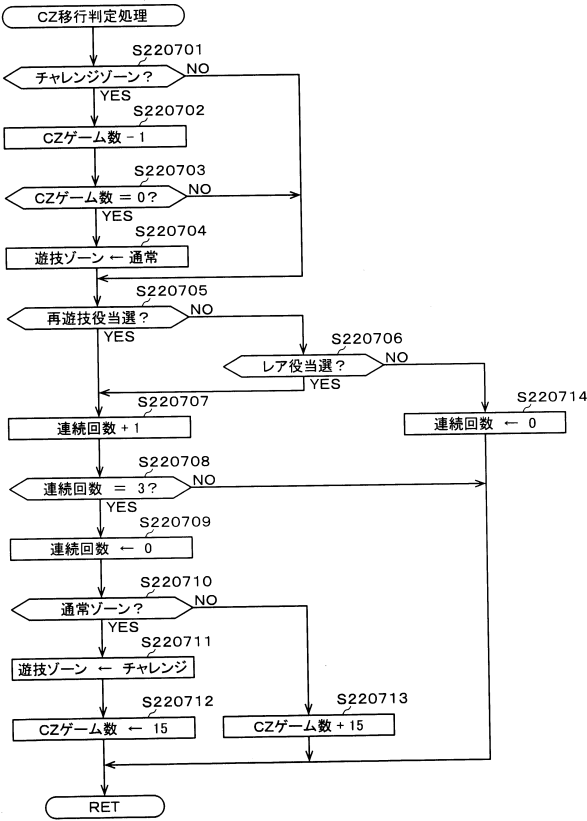
20

30

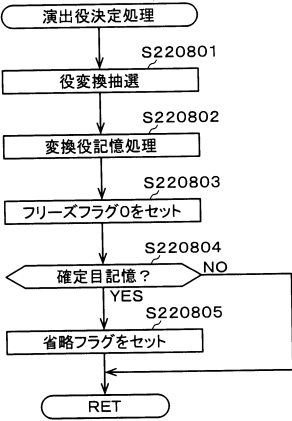
40

50

【図 3 0 9】



【図 3 1 0】



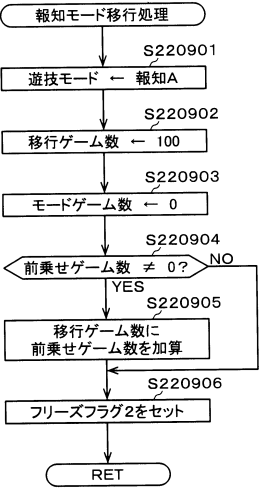
10

20

【図 3 1 1】

	弱チャエリー(1%)	スライカ(2%)	チャンス(20%)	強チャエリー(30%)	強ベル(50%)	確定目(100%)
弱チャエリー(1%)	0%	80%	15%	3%	2%	0%
スライカ(2%)	0%	0%	60%	30%	9%	1%
チャンス(20%)	0%	0%	0%	55%	40%	5%
強チャエリー(30%)	0%	0%	0%	0%	80%	20%
強ベル(50%)	0%	0%	0%	0%	0%	100%

【図 3 1 2】

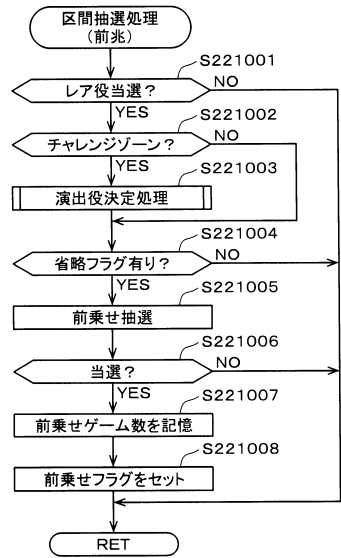


30

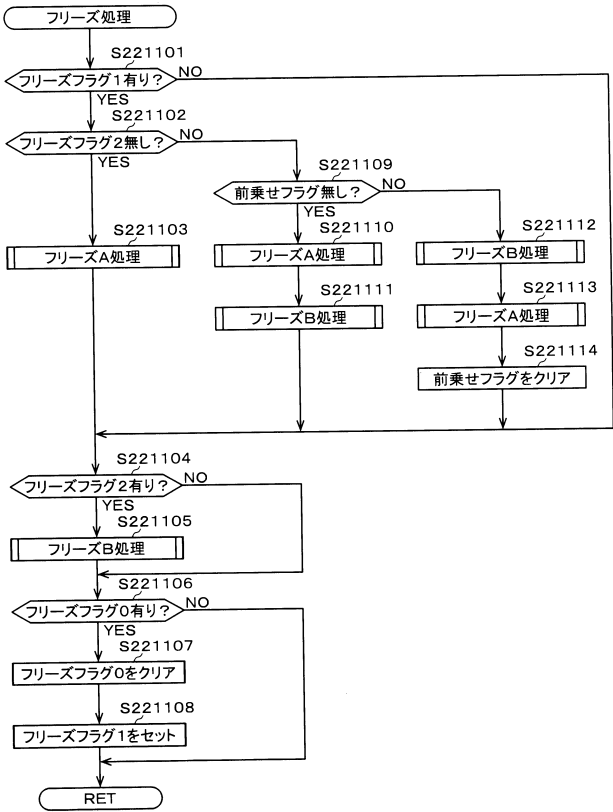
40

50

【図 3 1 3】



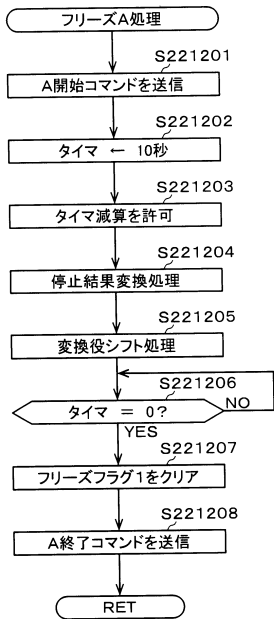
【図 3 1 4】



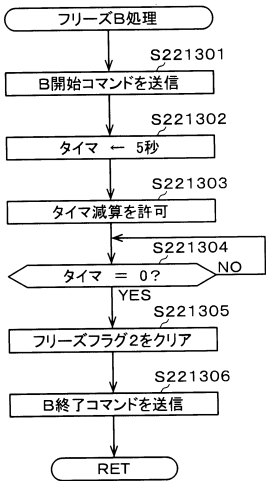
10

20

【図 3 1 5】



【図 3 1 6】

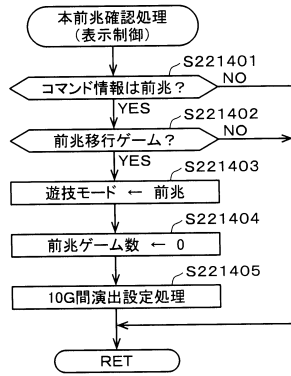


30

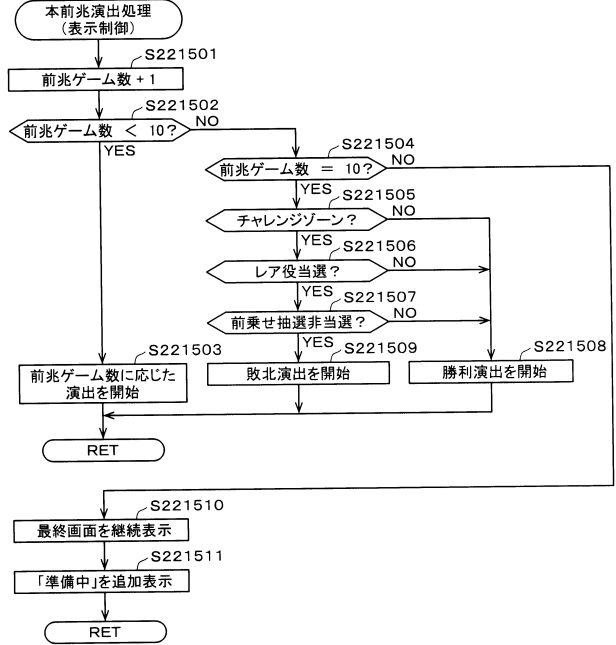
40

50

【図 3 1 7】



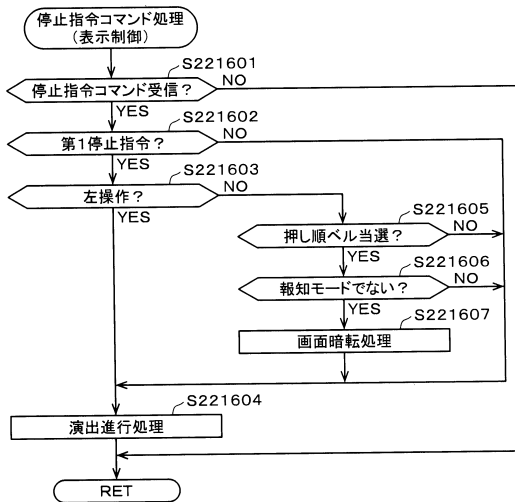
【図 3 1 8】



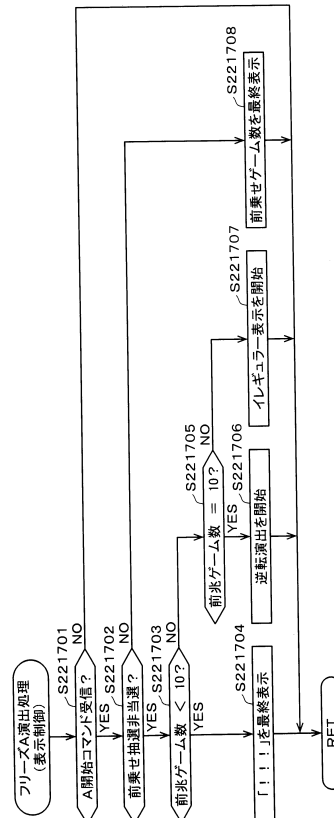
10

20

【図 3 1 9】



【図 3 2 0】



30

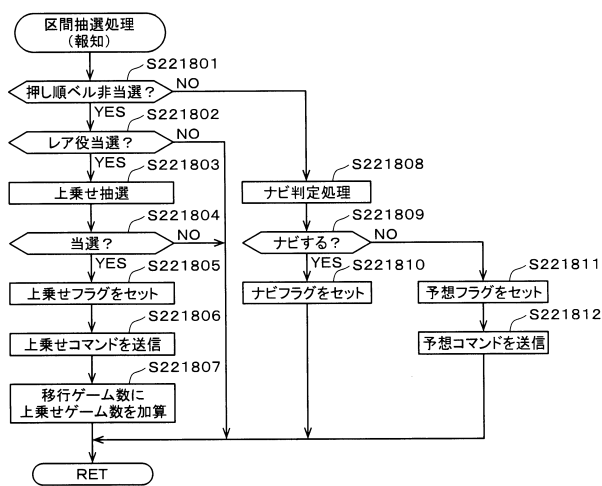
40

50

【図 3 2 1】

前兆ゲーム数(表示制御)	0~9	10(ペナルティ操作無し)	11	10(ペナルティ操作有り)	11	11~	12~
フリーズ実行ゲーム数	1~10						
演出役	実行フリーズ	A報知内容	実行フリーズ	A報知内容	実行フリーズ	A報知内容	A報知内容
非確定目	A	A→B	A→B	A→B	A	A	A
確定目(前乗せ無し)	A→B	A→B	A→B	A→B	A→B	A→B	A→B
確定目(前乗せ有り)	B→A	B→A	B→A	B→A	B→A	B→A	B→A
前乗せゲーム数	前乗せゲーム数	前乗せゲーム数	前乗せゲーム数	前乗せゲーム数	前乗せゲーム数	前乗せゲーム数	前乗せゲーム数

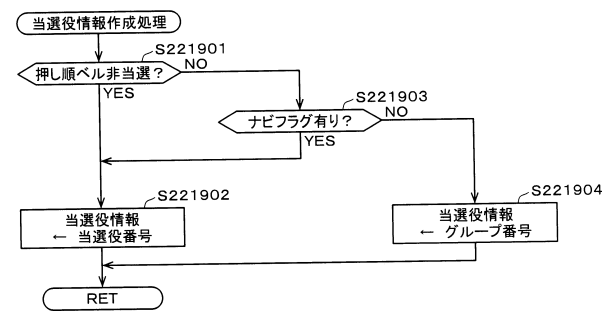
【図 3 2 2】



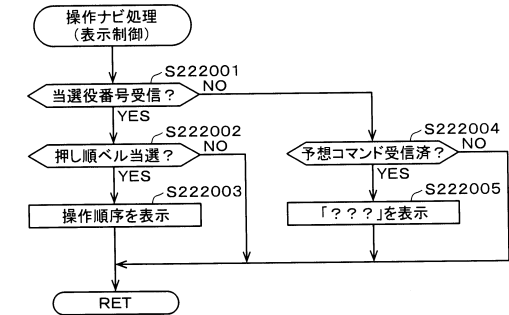
【図 3 2 3】

当選役番号	当選役	報知モードA	報知モードB	報知モードC
10	左中右ベル1	33%	66%	100%
11	左中右ベル2	33%	66%	100%
12	左右中ベル1	33%	66%	100%
13	左右中ベル2	33%	66%	100%
14	中左右ベル1	33%	66%	100%
15	中左右ベル2	33%	66%	100%
16	中右左ベル1	33%	66%	100%
17	中右左ベル2	33%	66%	100%
18	右左中ベル1	33%	66%	100%
19	右左中ベル2	33%	66%	100%
20	右中左ベル1	33%	66%	100%
21	右中左ベル2	33%	66%	100%
22	第1特殊ベル(中左右)	100%	100%	100%
23	第2特殊ベル(中右左)	100%	100%	100%
24	第3特殊ベル(右左中)	100%	100%	100%
25	第4特殊ベル(右中左)	100%	100%	100%

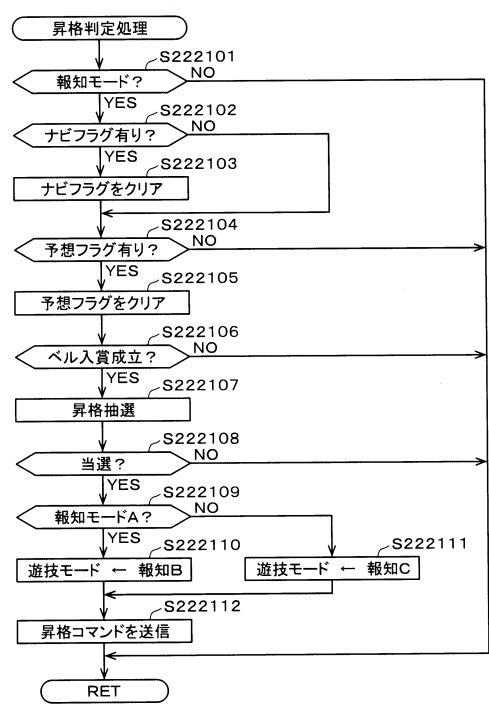
【図 3 2 4】



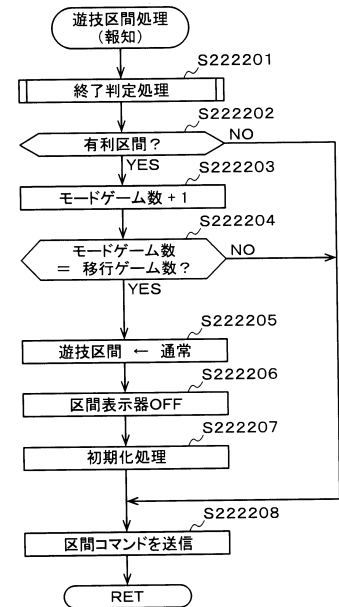
【図 3 2 5】



【図 3 2 6】



【図 3 2 7】



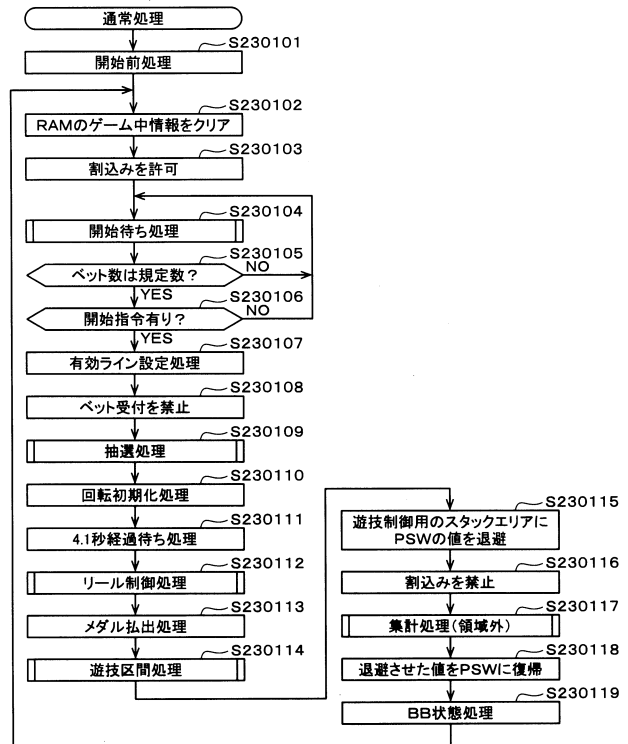
【図 3 2 8】

アドレス	記憶内容
X(1)	遊技制御用のプログラム
X(2)	遊技制御用のプログラム
X(3)	遊技制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	遊技制御用のプログラム
X(k+1)	遊技制御用のプログラム
X(k+2)	遊技制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	遊技制御用のデータ
X(k+7)	遊技制御用のデータ
X(k+8)	遊技制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	遊技制御用のデータ
X(m+1)	遊技制御用のデータ
X(m+2)	遊技制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非遊技制御用のプログラム
X(m+7)	非遊技制御用のプログラム
X(m+8)	非遊技制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非遊技制御用のプログラム
X(n+1)	非遊技制御用のプログラム
X(n+2)	非遊技制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非遊技制御用のデータ
X(n+7)	非遊技制御用のデータ
X(n+8)	非遊技制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非遊技制御用のデータ
X(p+1)	非遊技制御用のデータ
X(p+2)	非遊技制御用のデータ

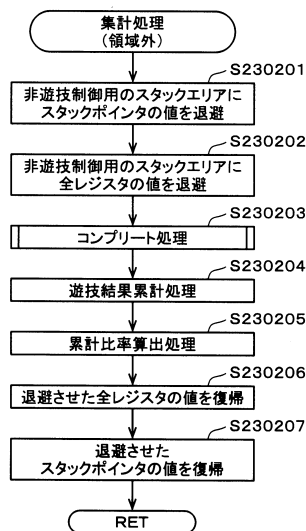
【図 3 2 9】

アドレス	内容
Y(1)	遊技制御用のワークエリア
Y(2)	遊技制御用のワークエリア
Y(3)	遊技制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	遊技制御用のワークエリア
Y(r+1)	遊技制御用のワークエリア
Y(r+2)	遊技制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	遊技制御用のスタックエリア
Y(r+7)	遊技制御用のスタックエリア
Y(r+8)	遊技制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	遊技制御用のスタックエリア
Y(s+1)	遊技制御用のスタックエリア
Y(s+2)	遊技制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非遊技制御用のワークエリア
Y(s+7)	非遊技制御用のワークエリア
Y(s+8)	非遊技制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非遊技制御用のワークエリア
Y(t+1)	非遊技制御用のワークエリア
Y(t+2)	非遊技制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非遊技制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非遊技制御用のスタックエリア

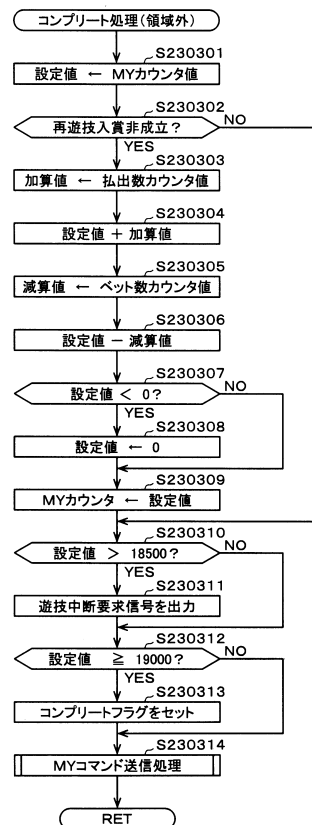
【図 3 3 0】



【図 3 3 1】



【図 3 3 2】



10

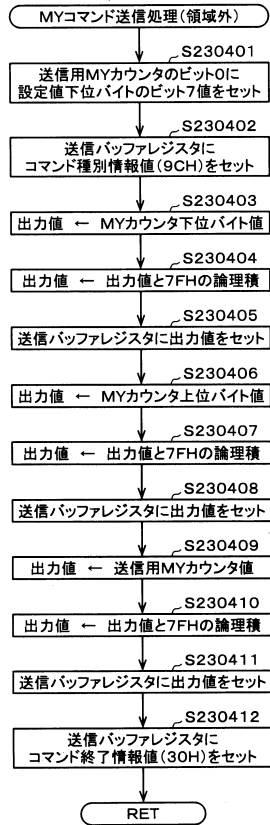
20

30

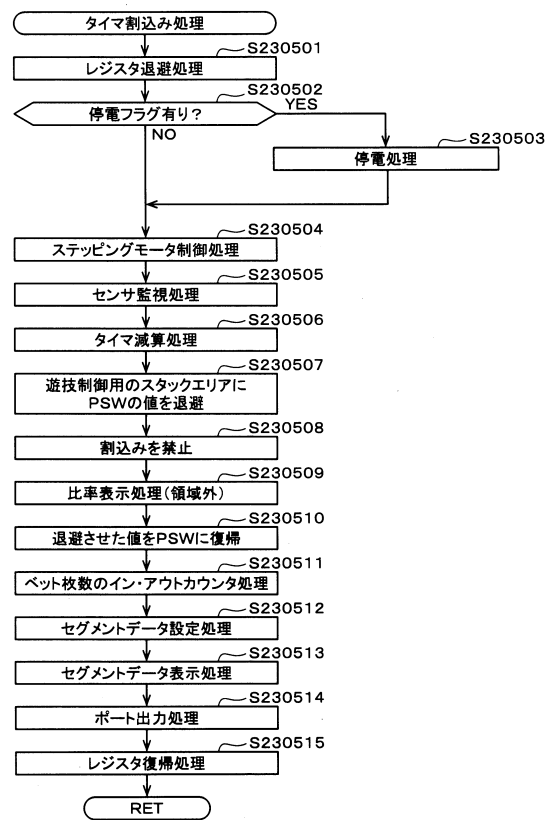
40

50

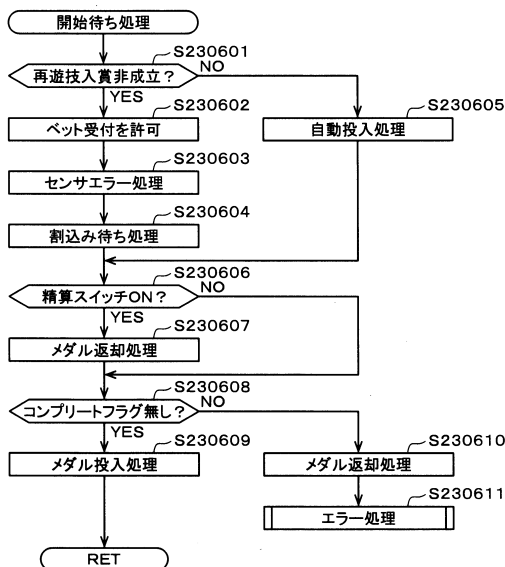
【図 3 3 3】



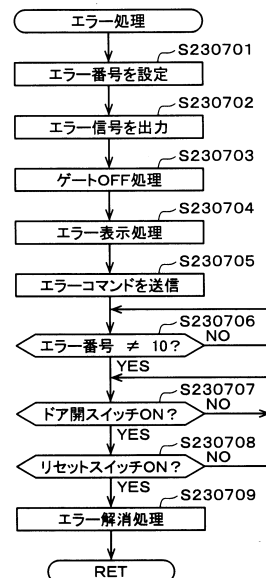
【図 3 3 4】



【図 3 3 5】



【図 3 3 6】



10

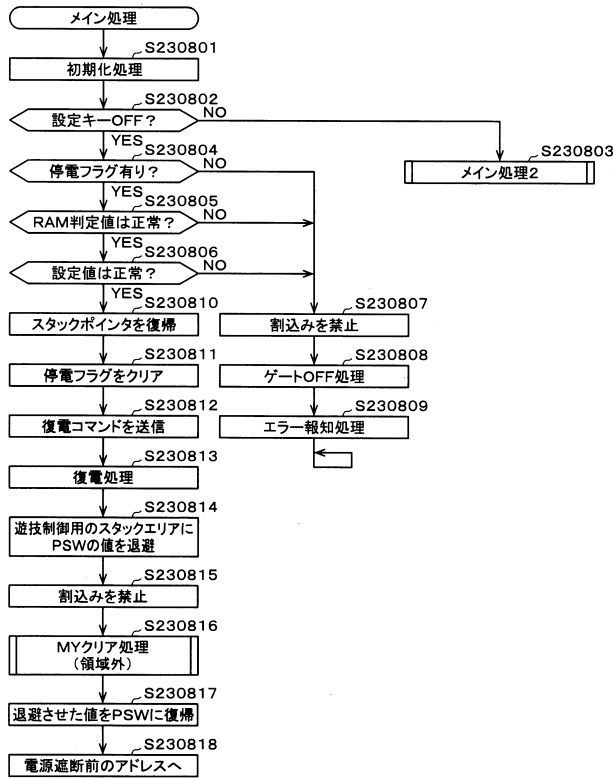
20

30

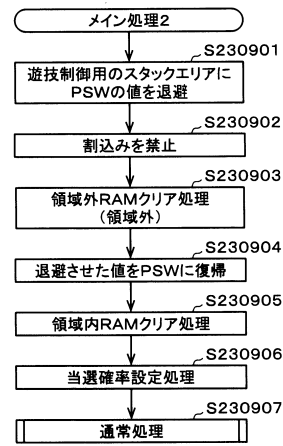
40

50

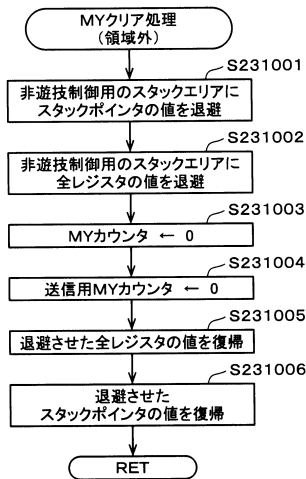
【図 3 3 7】



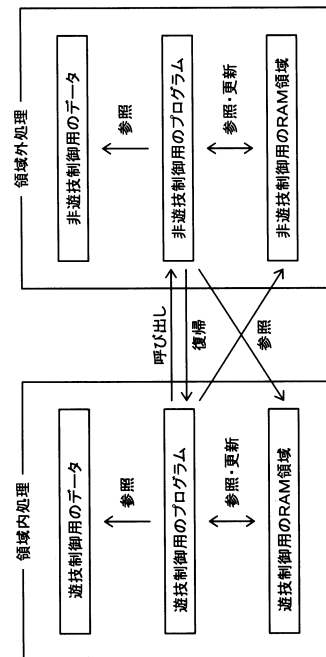
【図 3 3 8】



【図 3 3 9】



【図 3 4 0】



10

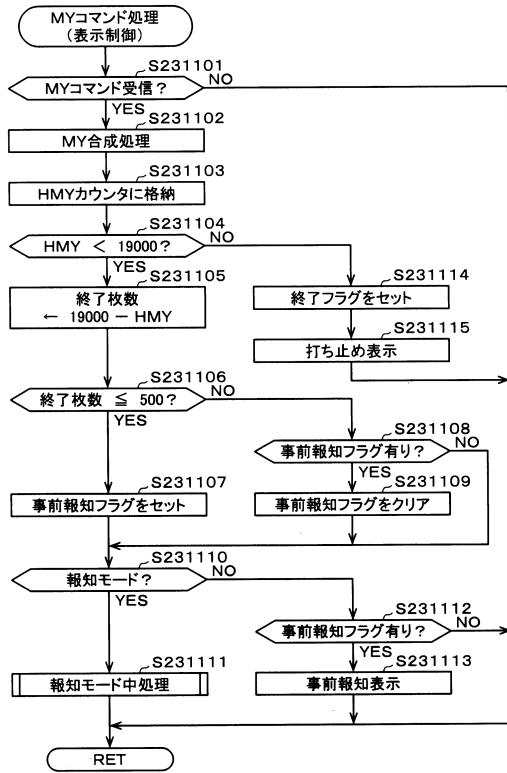
20

30

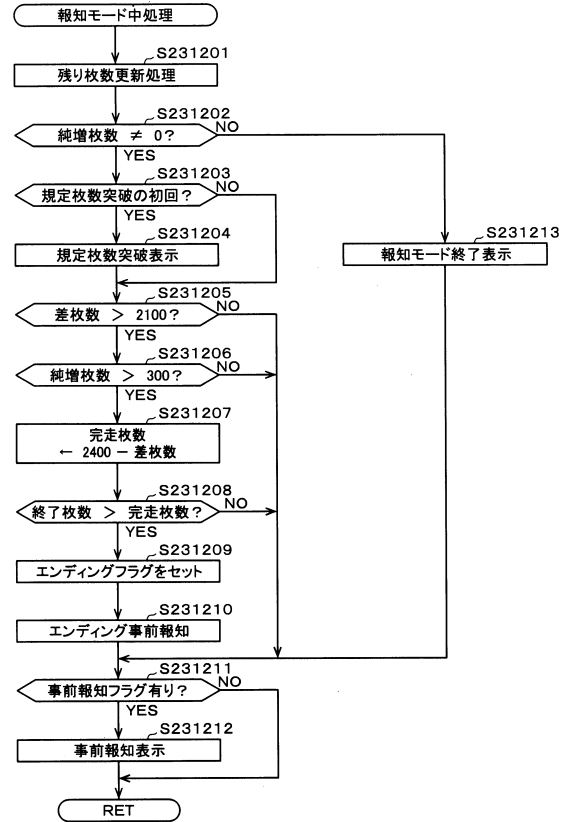
40

50

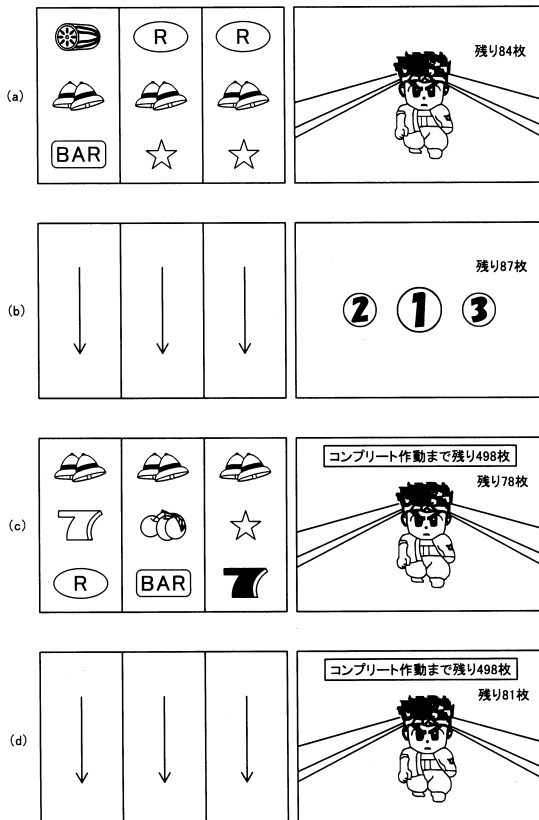
【図 3 4 1】



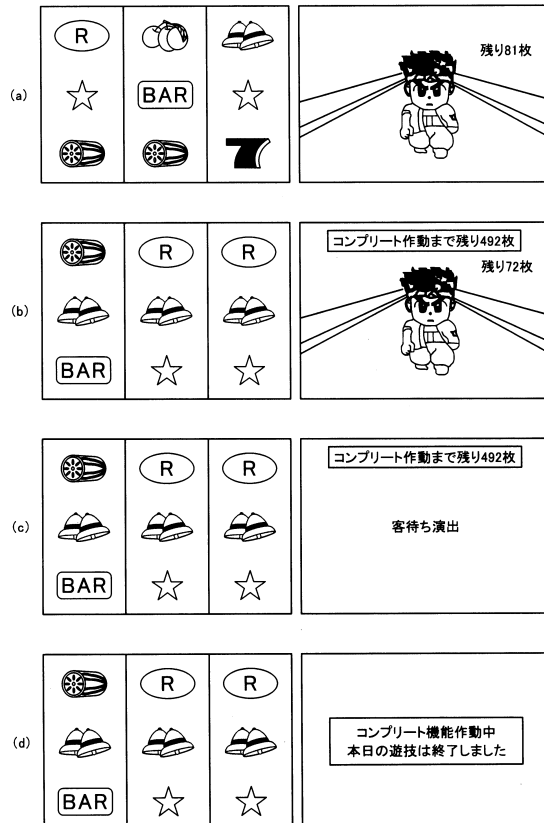
【図 3 4 2】



【図 3 4 3】



【図 3 4 4】



10

20

30

40

50

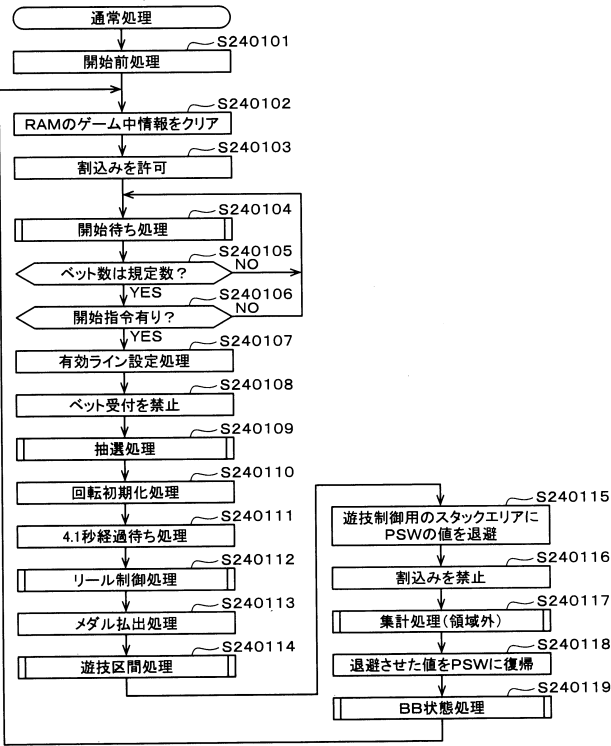
【図 3 4 5】

アドレス	記憶内容
X(1)	遊技制御用のプログラム
X(2)	遊技制御用のプログラム
X(3)	遊技制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	遊技制御用のプログラム
X(k+1)	遊技制御用のプログラム
X(k+2)	遊技制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	遊技制御用のデータ
X(k+7)	遊技制御用のデータ
X(k+8)	遊技制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	遊技制御用のデータ
X(m+1)	遊技制御用のデータ
X(m+2)	遊技制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非遊技制御用のプログラム
X(m+7)	非遊技制御用のプログラム
X(m+8)	非遊技制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非遊技制御用のプログラム
X(n+1)	非遊技制御用のプログラム
X(n+2)	非遊技制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非遊技制御用のデータ
X(n+7)	非遊技制御用のデータ
X(n+8)	非遊技制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非遊技制御用のデータ
X(p+1)	非遊技制御用のデータ
X(p+2)	非遊技制御用のデータ

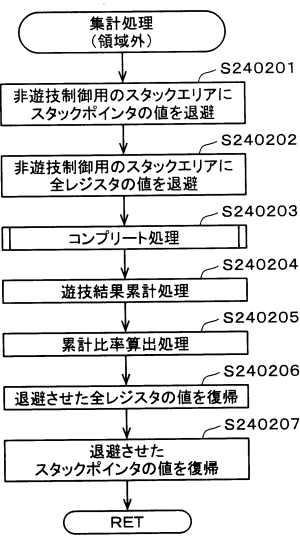
【図 3 4 6】

アドレス	内容
Y(1)	遊技制御用のワークエリア
Y(2)	遊技制御用のワークエリア
Y(3)	遊技制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	遊技制御用のワークエリア
Y(r+1)	遊技制御用のワークエリア
Y(r+2)	遊技制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	遊技制御用のスタックエリア
Y(r+7)	遊技制御用のスタックエリア
Y(r+8)	遊技制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	遊技制御用のスタックエリア
Y(s+1)	遊技制御用のスタックエリア
Y(s+2)	遊技制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非遊技制御用のワークエリア
Y(s+7)	非遊技制御用のワークエリア
Y(s+8)	非遊技制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非遊技制御用のワークエリア
Y(t+1)	非遊技制御用のワークエリア
Y(t+2)	非遊技制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非遊技制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非遊技制御用のスタックエリア

【図 3 4 7】



【図 3 4 8】



10

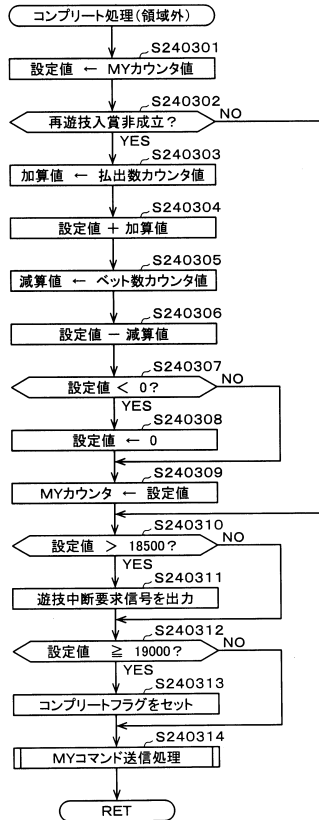
20

30

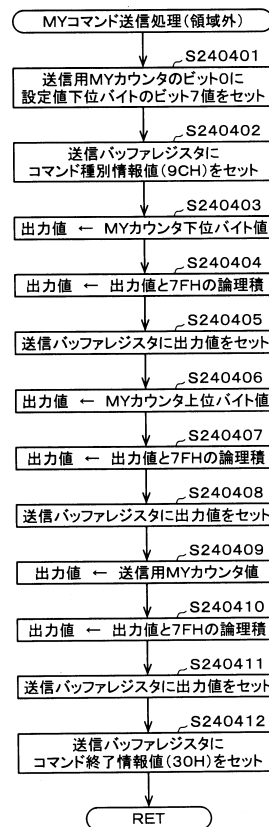
40

50

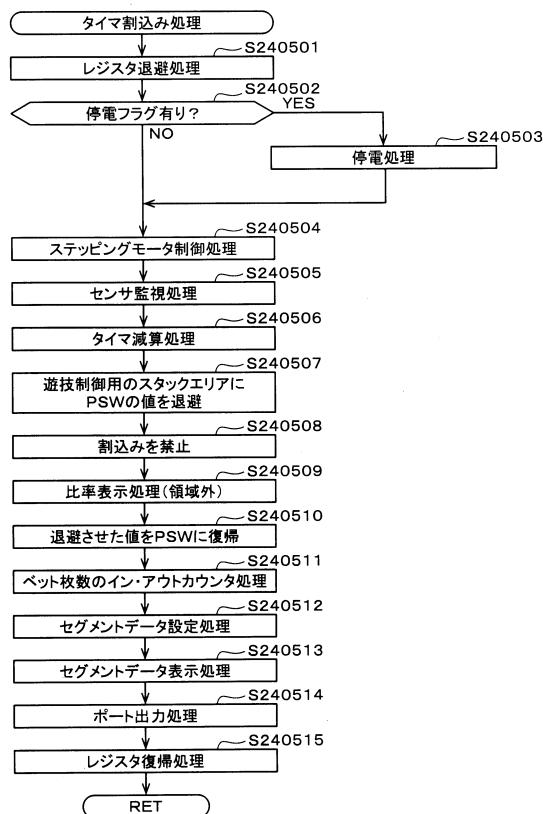
【図 3 4 9】



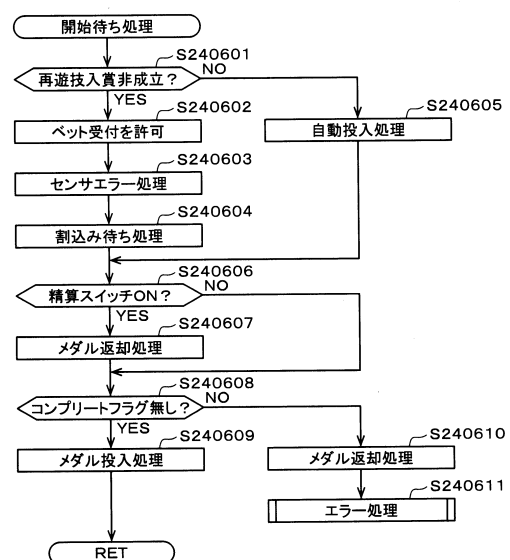
【図 3 5 0】



【図 3 5 1】



【図 3 5 2】



10

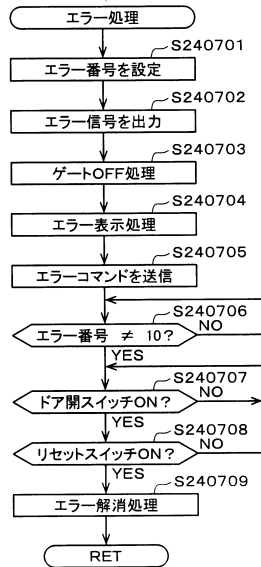
20

30

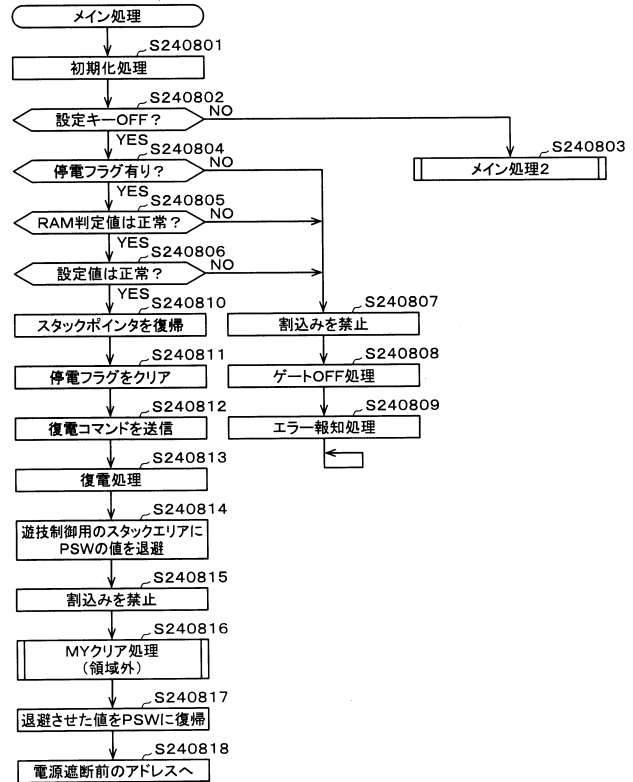
40

50

【図 3 5 3】



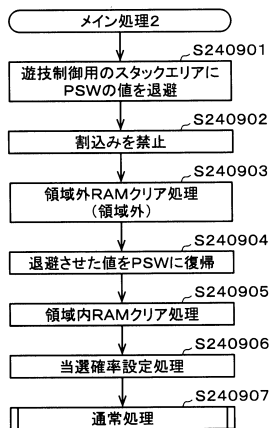
【図 3 5 4】



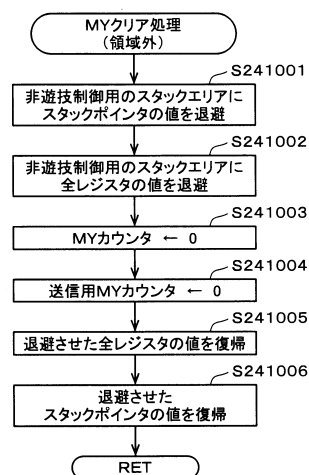
10

20

【図 3 5 5】



【図 3 5 6】



30

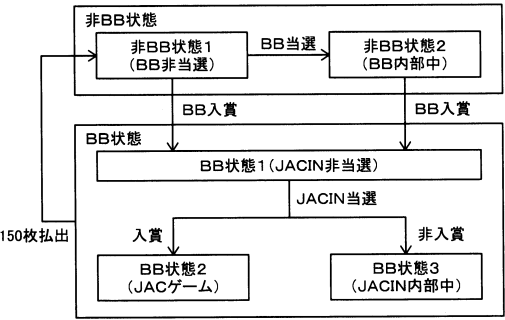
40

50

【図 3 5 7】

役	特典	IV	非BB状態1	非BB状態2 BB状態3	BB状態1	BB状態2
再遊技	再遊技	1	8978	9256	0	0
左中右ベル	6枚 or 1枚	2	9196	9196	9196	0
左右中ベル	6枚 or 1枚	3	9196	9196	9196	0
中左右ベル	6枚 or 1枚	4	9196	9196	9196	0
中左右ベル	6枚 or 1枚	5	9196	9196	9196	0
右中左ベル	6枚 or 1枚	6	9196	9196	9196	0
右中左ベル	6枚 or 1枚	7	9196	9196	9196	0
不問ベル	6枚 or 1枚	8	10	10	6972	0
チェリー	3枚	9	547	547	547	0
スイカ	3枚	10	547	547	547	0
BB	BB状態	11	278	0	0	0
不問1枚	1枚	12	0	0	0	43690
JACIN	JACゲーム (BB状態2)	13	0	0	9256	0
外れ	—	—	0	0	0	14874

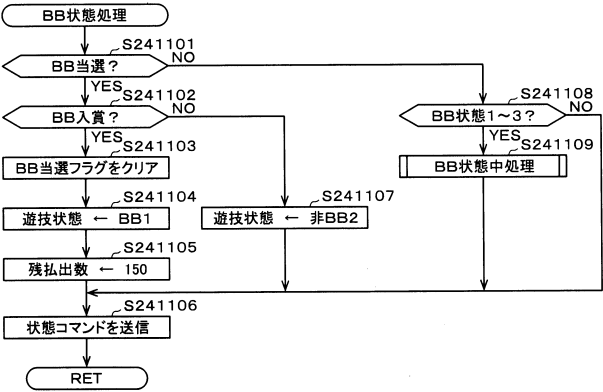
【図 3 5 8】



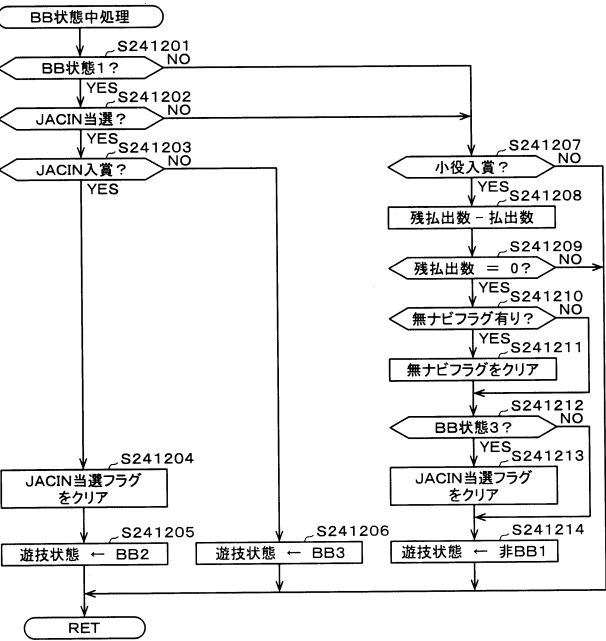
10

20

【図 3 5 9】



【図 3 6 0】

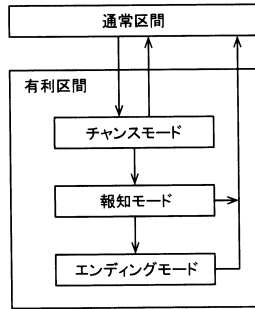


30

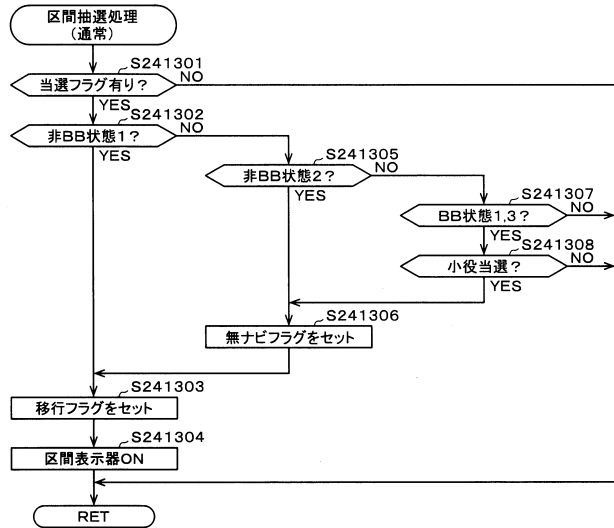
40

50

【図 3 6 1】

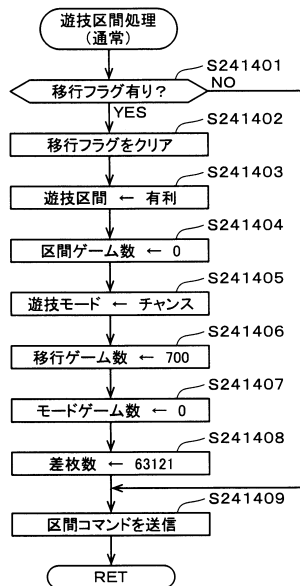


【図 3 6 2】

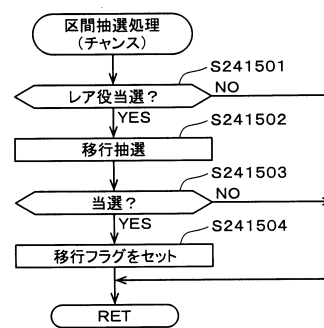


10

【図 3 6 3】



【図 3 6 4】



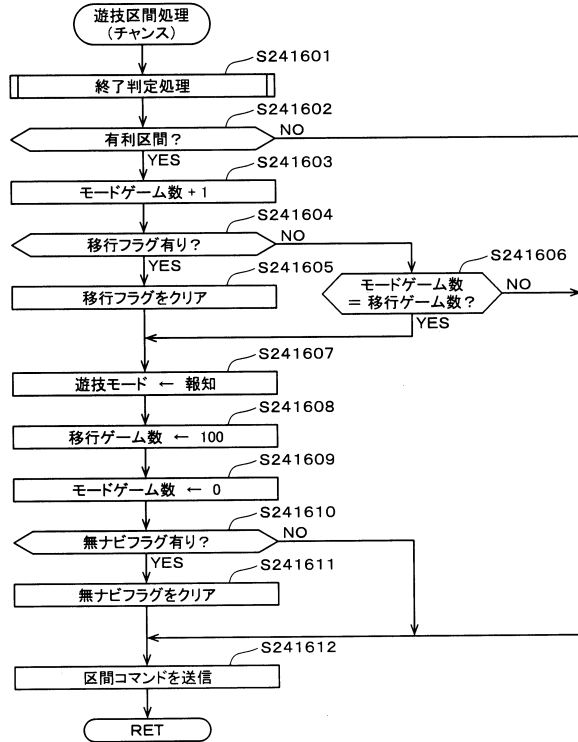
20

30

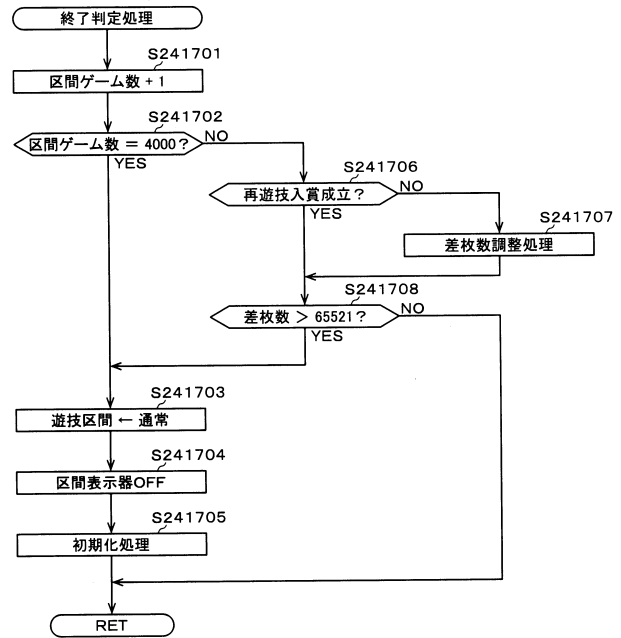
40

50

【図 365】



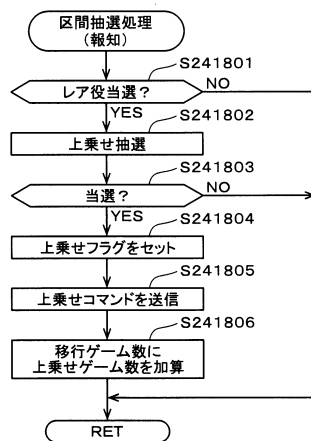
【図 366】



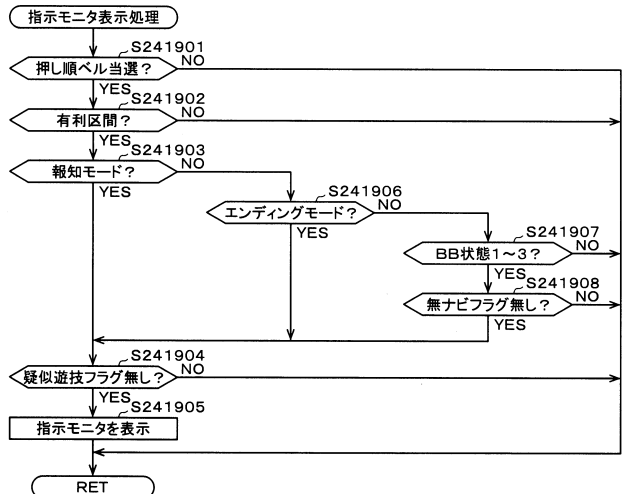
10

20

【図 367】



【図 368】

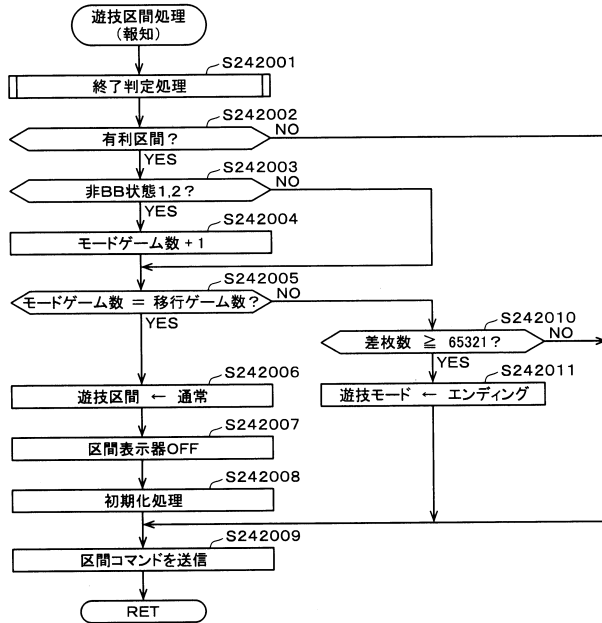


30

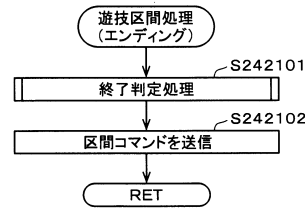
40

50

【図 369】



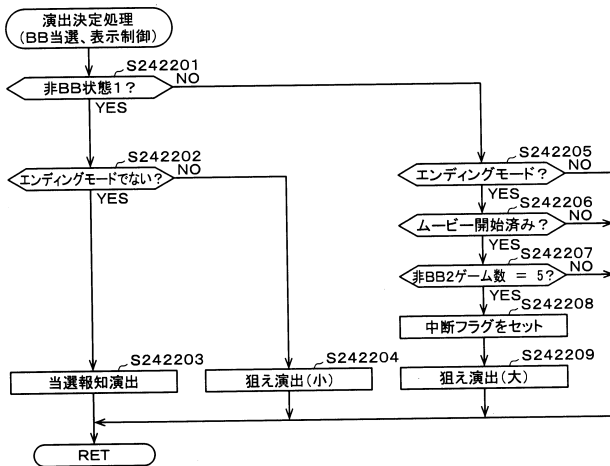
【図 370】



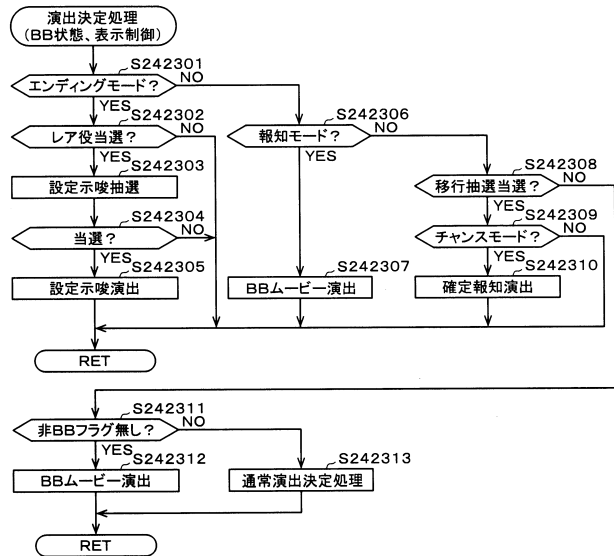
10

20

【図 371】



【図 372】

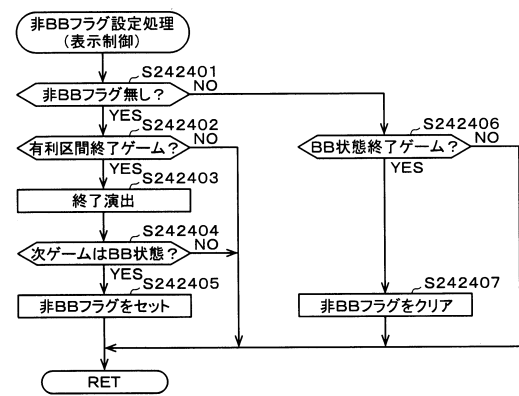


30

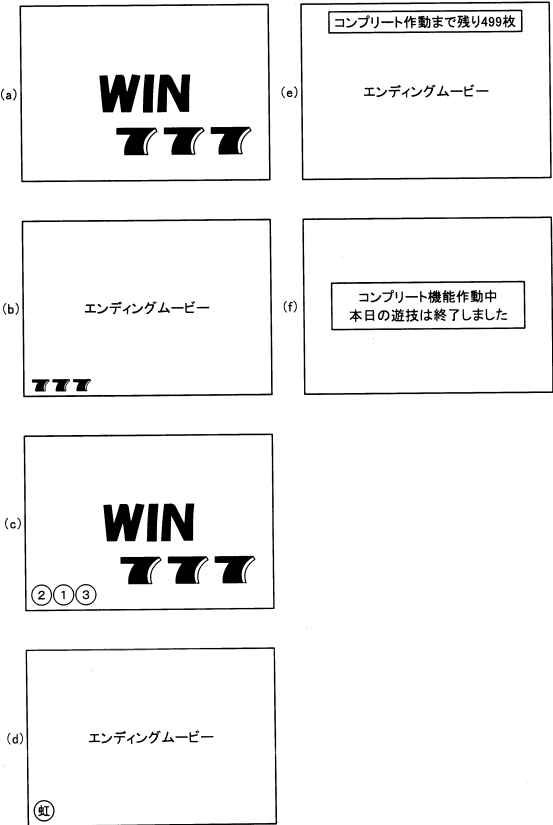
40

50

【図 3 7 3】



【図 3 7 4】



10

20

【図 3 7 5】

アドレス	記憶内容
X(1)	遊技制御用のプログラム
X(2)	遊技制御用のプログラム
X(3)	遊技制御用のプログラム
⋮	⋮
X(k)	遊技制御用のプログラム
X(k+1)	遊技制御用のプログラム
X(k+2)	遊技制御用のプログラム
X(k+3)	未使用
X(k+4)	未使用
X(k+5)	未使用
X(k+6)	遊技制御用のデータ
X(k+7)	遊技制御用のデータ
X(k+8)	遊技制御用のデータ
⋮	⋮
X(m)	遊技制御用のデータ
X(m+1)	遊技制御用のデータ
X(m+2)	遊技制御用のデータ
X(m+3)	未使用
X(m+4)	未使用
X(m+5)	未使用
X(m+6)	非遊技制御用のプログラム
X(m+7)	非遊技制御用のプログラム
X(m+8)	非遊技制御用のプログラム
⋮	⋮
X(n)	非遊技制御用のプログラム
X(n+1)	非遊技制御用のプログラム
X(n+2)	非遊技制御用のプログラム
X(n+3)	未使用
X(n+4)	未使用
X(n+5)	未使用
X(n+6)	非遊技制御用のデータ
X(n+7)	非遊技制御用のデータ
X(n+8)	非遊技制御用のデータ
⋮	⋮
X(p)	非遊技制御用のデータ
X(p+1)	非遊技制御用のデータ
X(p+2)	非遊技制御用のデータ

【図 3 7 6】

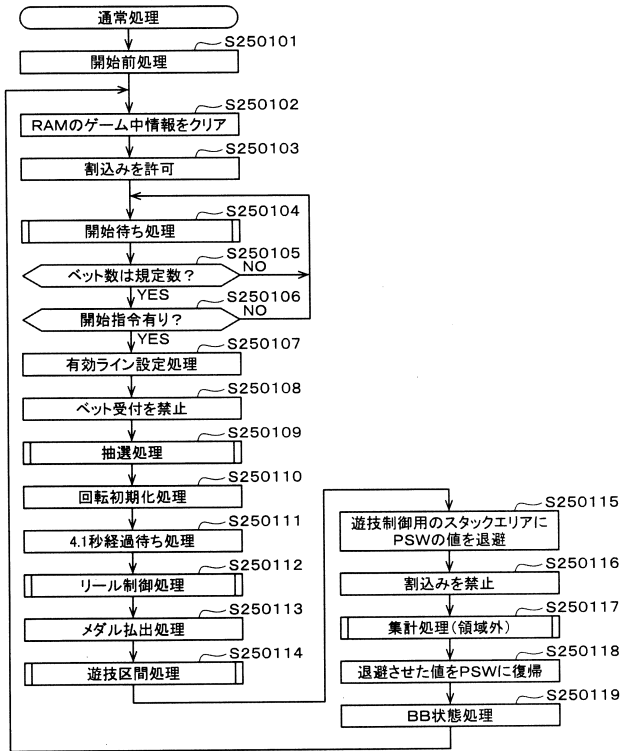
アドレス	内容
Y(1)	遊技制御用のワークエリア
Y(2)	遊技制御用のワークエリア
Y(3)	遊技制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(r)	遊技制御用のワークエリア
Y(r+1)	遊技制御用のワークエリア
Y(r+2)	遊技制御用のワークエリア
Y(r+3)	未使用
Y(r+4)	未使用
Y(r+5)	未使用
Y(r+6)	遊技制御用のスタックエリア
Y(r+7)	遊技制御用のスタックエリア
Y(r+8)	遊技制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(s)	遊技制御用のスタックエリア
Y(s+1)	遊技制御用のスタックエリア
Y(s+2)	遊技制御用のスタックエリア
Y(s+3)	未使用
Y(s+4)	未使用
Y(s+5)	未使用
Y(s+6)	非遊技制御用のワークエリア
Y(s+7)	非遊技制御用のワークエリア
Y(s+8)	非遊技制御用のワークエリア
⋮	⋮
Y(t)	非遊技制御用のワークエリア
Y(t+1)	非遊技制御用のワークエリア
Y(t+2)	非遊技制御用のワークエリア
Y(t+3)	未使用
Y(t+4)	未使用
Y(t+5)	未使用
Y(t+6)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(t+7)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(t+8)	非遊技制御用のスタックエリア
⋮	⋮
Y(u)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(u+1)	非遊技制御用のスタックエリア
Y(u+2)	非遊技制御用のスタックエリア

30

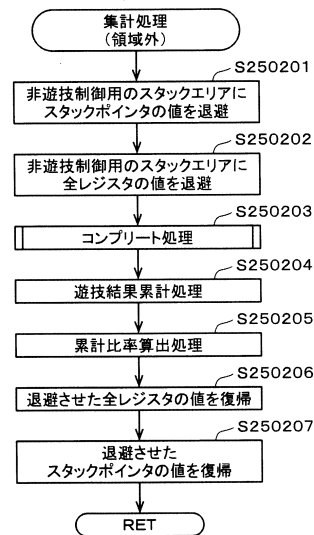
40

50

【図 377】



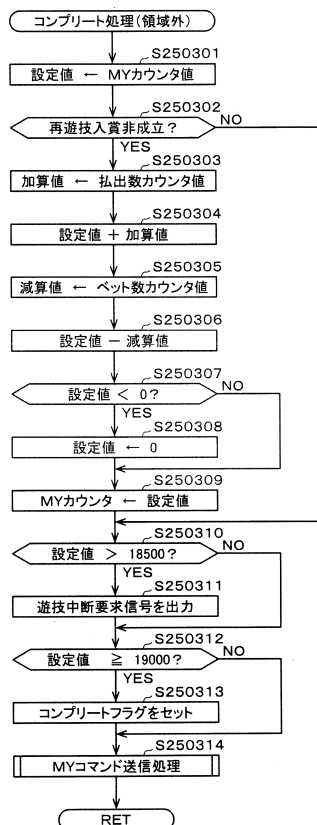
【図 378】



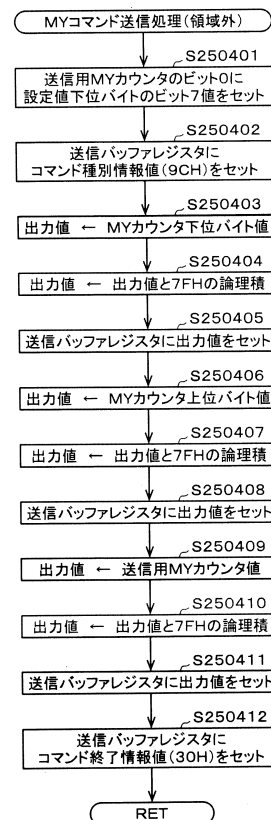
10

20

【図 379】



【図 380】

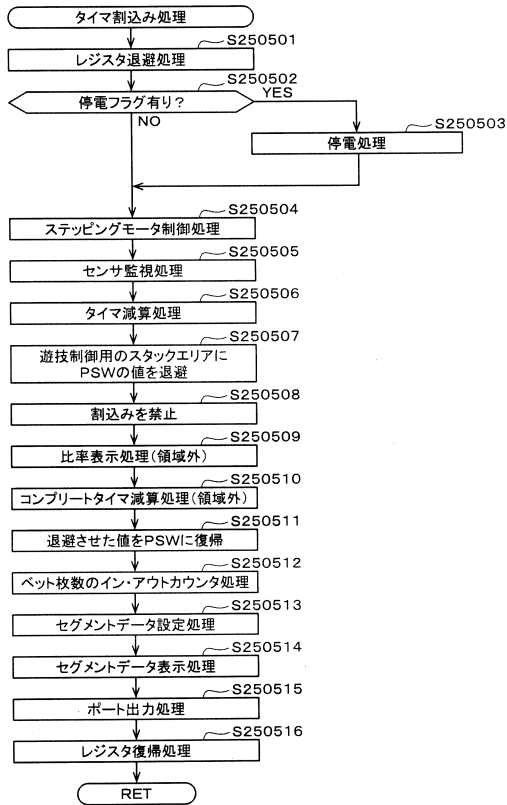


30

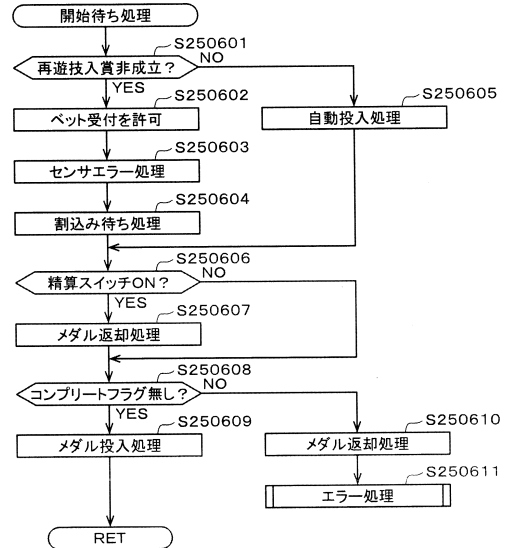
40

50

【図 381】



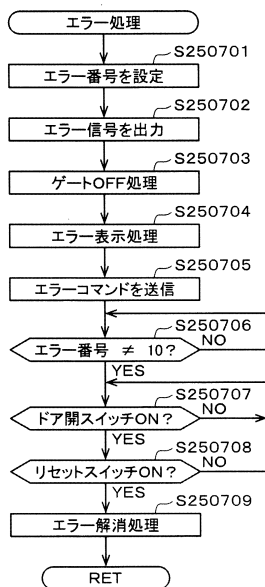
【図 382】



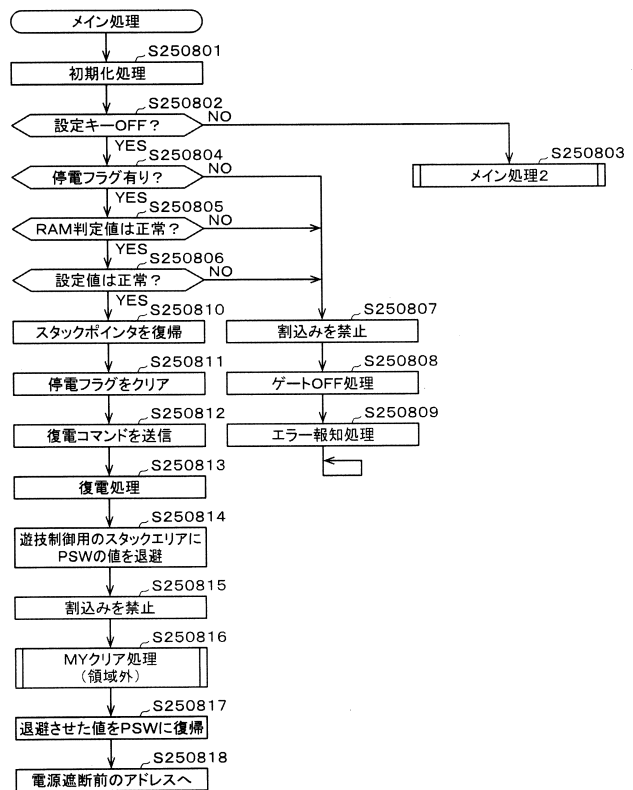
10

20

【図 383】



【図 384】

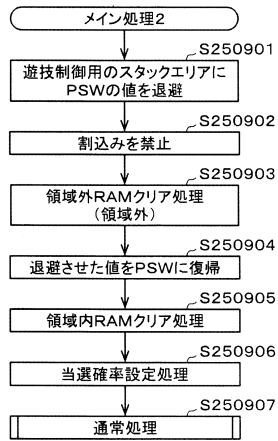


30

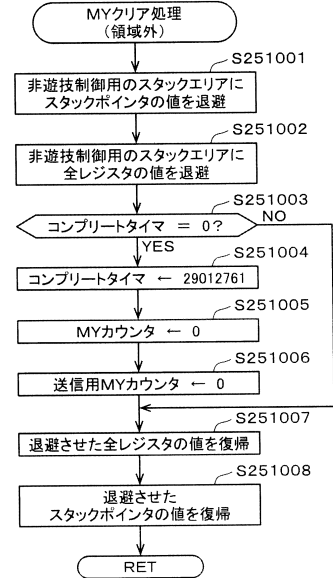
40

50

【図 385】

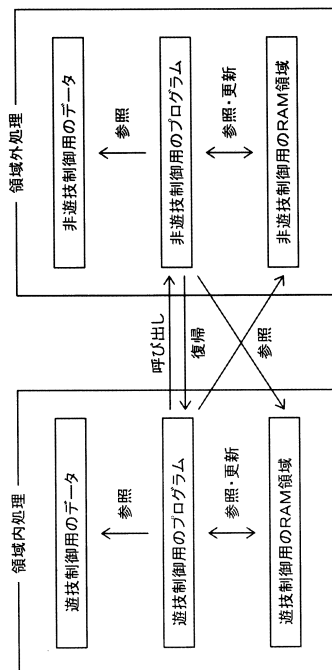


【図 386】

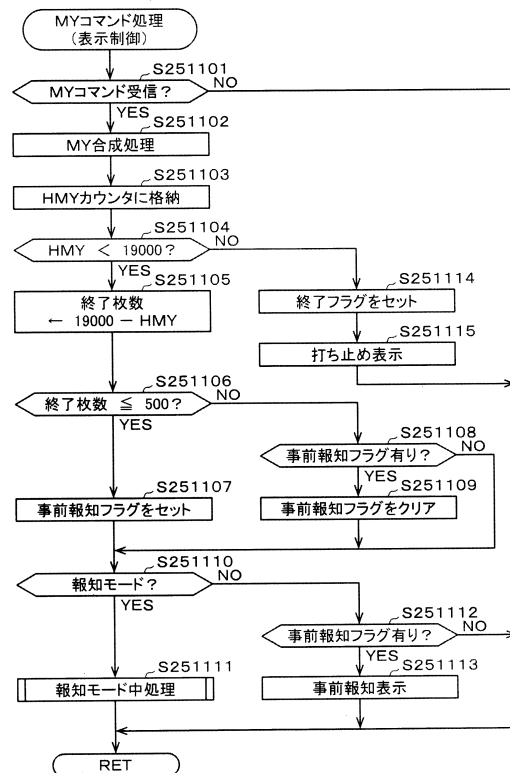


10

【図 387】



【図 388】



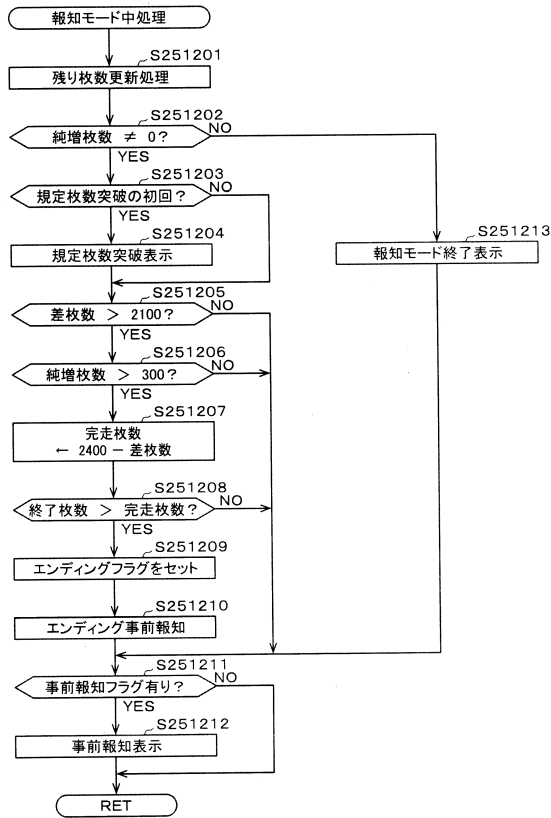
20

30

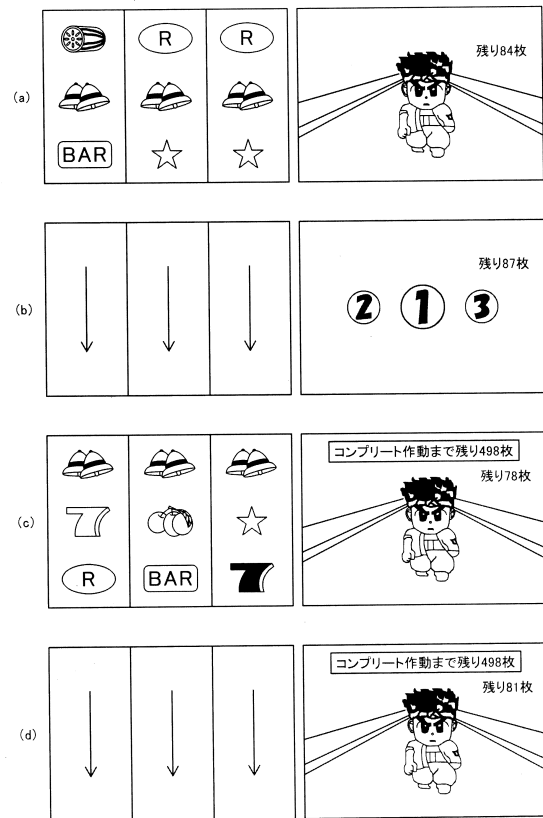
40

50

【図 389】



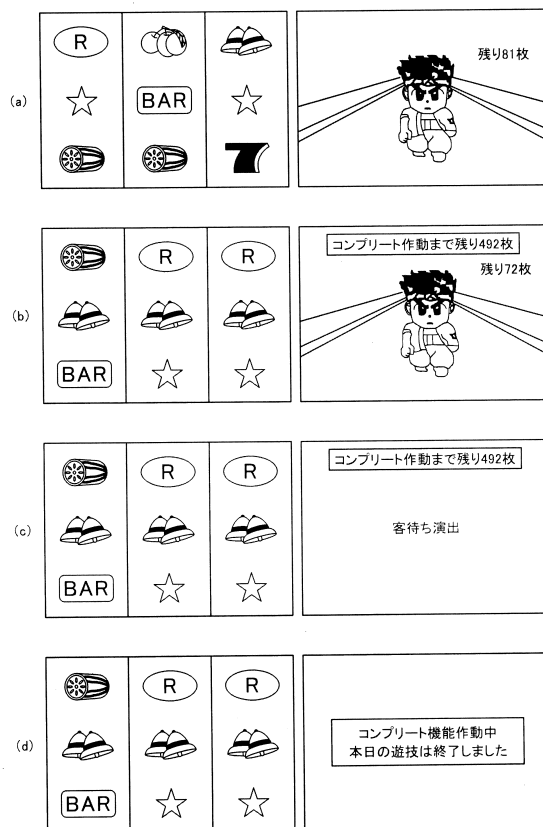
【図 390】



10

20

【図 391】



30

40

50