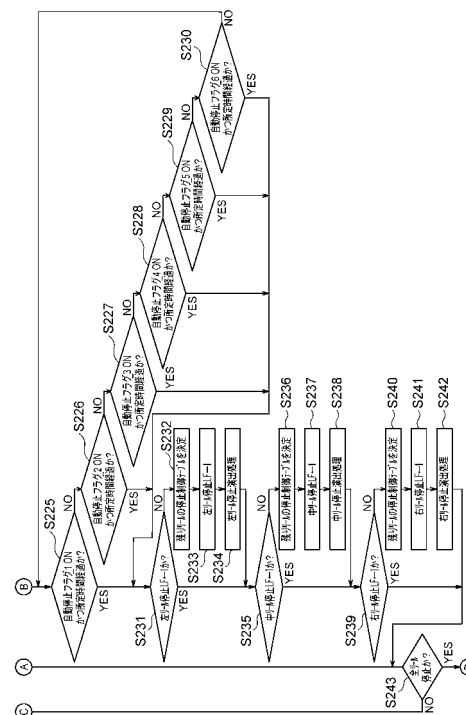




【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の図柄が付され回動可能な可動体と、前記可動体に対応した停止操作手段と、遊技の進行に関する制御を行う主制御手段と、を備え、当選役に関する内部抽選を実行し、前記内部抽選の抽選結果に基づいた図柄組み合わせを現出させる遊技機であって、

前記主制御手段は、

前記複数の可動体の回動を制御する可動体制御手段と、

複数種類の役のいずれを当選役とするかを決定する内部抽選を実行する抽選手段と、

前記停止操作手段が操作されたことを契機としてその後所定の上限時間内に前記可動体の回動を停止させる通常停止手段と、

前記停止操作手段が操作されていなくても所定の時間経過後に前記可動体の回動を停止させる自動停止手段と、

所定の条件を満たした場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

前記抽選手段によって当選役が決定されるものの、前記通常停止手段によって前記可動体の回動を停止させた場合よりも、前記自動停止手段によって前記可動体の回動を停止させた場合の方が、前記特典付与手段によって遊技者に付与する特典が有利となるように制御する有利選得制御手段と、を備え、

前記抽選手段によって決定された当選役が所定役である場合、前記有利選得制御手段の作動を規制する有利選得規制手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、回胴式遊技機（「パチスロ機」、「スロットマシン」とも称される。）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来より、一般的な回胴式遊技機（遊技機）では、複数種類の図柄が外周面に付されたリールが複数設けられている。このような一般的な遊技機では、各ゲームが開始されると、各リールの回転に伴って表示窓内の表示領域に上記複数種類の図柄が変動表示される。その後、遊技者によって各リールに対する停止操作が行われこれら全てのリールが停止することにより、そのゲーム結果として表示窓内の表示領域に図柄組み合わせが停止表示され、これら図柄の組み合わせによる停止出目に基づいて遊技者に対して遊技用価値の払出が行われている（例えば、特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-227534号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

そのような一般的な遊技機では、各ゲームの結果として表示窓内の表示領域に図柄組み合わせが停止表示され、遊技者はこれら図柄の組み合わせでなる停止出目に基づいて与えられる特典について単位ゲーム毎に期待することができるものの、そのような期待を抱かせるだけでは遊技者の興味を維持していくことが困難になり始めている。

【0005】

そこで、本発明は、上述した課題に鑑み、遊技者の期待を失わせにくい新たなゲーム性を付加した遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

前記目的を達成するために、本発明は、複数の図柄が付され回転可能な可動体と、前記可動体に対応した停止操作手段と、遊技の進行に関する制御を行う主制御手段と、を備え、当選役に関する内部抽選を実行し、前記内部抽選の抽選結果に基づいた図柄組み合わせを現出させる遊技機であって、前記主制御手段は、前記複数の可動体の回転を制御する可動体制御手段と、複数種類の役のいずれを当選役とするかを決定する内部抽選を実行する抽選手段と、前記停止操作手段が操作されたことを契機としてその後所定の上限時間内に前記可動体の回転を停止させる通常停止手段と、前記停止操作手段が操作されていなくても所定の時間経過後に前記可動体の回転を停止させる自動停止手段と、所定の条件を満たした場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記抽選手段によって当選役が決定されるものの、前記通常停止手段によって前記可動体の回転を停止させた場合よりも、前記自動停止手段によって前記可動体の回転を停止させた場合の方が、前記特典付与手段によって遊技者に付与する特典が有利となるように制御する有利選得制御手段と、を備え、前記抽選手段によって決定された当選役が所定役である場合、前記有利選得制御手段の作動を規制する有利選得規制手段と、を備えることを特徴とする。

10

【0007】

このような発明によれば、通常停止手段によってリールの回転を停止させた場合よりも、自動停止手段によってリールの回転を停止させた場合の方が、特典付与手段によって遊技者に付与される特典が遊技者にとってより有利となることになる。すると、遊技者は、停止操作手段の操作によってリールの回転を停止するという通常のゲーム性だけでなく、停止操作を経ずに、自動停止手段によってリールの回転を停止させるという新たなゲーム性を楽しむことができるようになる。すると、自動停止手段によってリールの回転が停止されるまでの間に亘って、遊技者が、どのような特典が付与されるのか期待しながら待ち続ける時間を享受できるという従来の遊技機にはなかったゲーム性を付加することができる。一方、当選役として遊技者にとって期待し難い所定役が当選している場合、そのような新たなゲーム性としないうにすると、上記所定の上限時間を超えて可動体の回転を停止させた際に、遊技者が、期待し難い所定役に対応する図柄の組み合わせに接して当該新規なゲーム性に幻滅することを抑制し、当該新規なゲーム性に対する期待を維持することができる。

20

30

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技者の期待を失わせにくい新たなゲーム性を付加した遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】スロットマシンの分解斜視図である。

【図2】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。

【図3】スロットマシンの斜視図である。

【図4】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。

40

【図5】図4のZ1部拡大図である。

【図6】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図4のZ1部拡大図である。

【図7】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。

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

【図9】図8(a)の要部を示す拡大図である。

【図10】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。

【図11】ケース部材の分解斜視図である。

【図12】ケース部材を後ろから見た斜視図である。

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

50

の斜視図である。

【図 1 4】配線中継部材の分解斜視図である。

【図 1 5】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。

【図 1 6】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図 1 7】コネクタホルダーの分解斜視図である。

【図 1 8】ケース部材を止めるストッパの斜視図である。

【図 1 9】他の形態を示すストッパの斜視図である。

【図 2 0】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図 2 1】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。

【図 2 2】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。

10

【図 2 3】ケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図である。

【図 2 4】配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。

【図 2 5】スロットマシン上部の縦断面図である。

【図 2 6】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。

【図 2 7】図 2 6 の分解斜視図である。

【図 2 8】スロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図である。

【図 2 9】電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図である。

【図 3 0】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。

【図 3 1】他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図である。

【図 3 2】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。

20

【図 3 3】透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図である。

【図 3 4】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。

【図 3 5】透明板を装着した扉形前面部材の図 3 3 A - A 線相当断面図である。

【図 3 6】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。

【図 3 7】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。

【図 3 8】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。

【図 3 9】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。

【図 4 0】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。

【図 4 1】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。

【図 4 2】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。

30

【図 4 3】図 4 2 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。

【図 4 4】機種ユニットにおいて画像表示体及び枠部材を開いた状態を示す斜視図である。

。

【図 4 5】連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。

【図 4 6】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。

【図 4 7】正面視したスロットマシンにおける図柄表示窓付近の拡大図である。

【図 4 8】スロットマシンに装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示す概略図である。

【図 4 9】当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。

【図 5 0】各当選役と、これら各当選役に対応して成立する条件装置を示す図である。

40

【図 5 1】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その 1）である。

【図 5 2】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その 2）である。

【図 5 3】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その 3）である。

【図 5 4】スロットマシンにおける基本的な 1 ゲームの処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 5】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 5 6】図 5 5 の自動停止設定処理の処理手順を示すフローチャートである。

50

- 【図 5 7】自動停止抽選テーブルの一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】自動停止時間抽選テーブルの一例を示すフローチャートである。
- 【図 5 9】遊技状態移行制御処理の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 6 0】指示機能処理の大まかな処理の流れを説明するための図である。
- 【図 6 1】指示機能発生処理の詳細な処理手順を示すフローチャート（その 1）である。
- 【図 6 2】指示機能発生処理の詳細な処理手順を示すフローチャート（その 2）である。
- 【図 6 3】指示機能関連処理の処理手順を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】ゲーム数上乘せ当否抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図 6 5】自動停止処理を実施しなかった場合におけるゲーム数上乘せゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。 10
- 【図 6 6】自動停止処理を実施した場合におけるゲーム数上乘せゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図 6 7】A T 初当り抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図 6 8】前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 1）である。
- 【図 6 9】前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 2）である。
- 【図 7 0】前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 3）である。
- 【図 7 1】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 1）である。
- 【図 7 2】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 2）である。 20
- 【図 7 3】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 3）である。
- 【図 7 4】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 4）である。
- 【図 7 5】状態移行抽選 A に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 1）である。
- 【図 7 6】状態移行抽選 A に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 2）である。
- 【図 7 7】状態移行抽選 A に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 3）である。 30
- 【図 7 8】特殊状態移行抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図 7 9】特殊状態ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
- 【図 8 0】状態移行抽選 B に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 1）である。
- 【図 8 1】状態移行抽選 B に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 2）である。
- 【図 8 2】状態移行抽選 B に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 3）である。
- 【図 8 3】各例の指示機能発生処理における A T 抽選遊技状態の遷移を説明するための図である。 40
- 【図 8 4】第 1 例の指示機能表示を説明するための図（その 1）である。
- 【図 8 5】第 1 例の指示機能表示を説明するための図（その 2）である。
- 【図 8 6】第 2 例の指示機能表示で用いる表示器を説明するための図である。
- 【図 8 7】第 2 例の指示機能表示を説明するための図（その 1）である。
- 【図 8 8】第 2 例の指示機能表示を説明するための図（その 2）である。
- 【図 8 9】第 2 例の指示機能表示の具体的な表示例を説明するための図である。
- 【図 9 0】複数の表示態様が設定された指示機能表示の表示例を説明するための図（その 1）である。
- 【図 9 1】複数の表示態様が設定された指示機能表示の表示例を説明するための図（その 50

2) である。

【図 9 2】指示機能表示におけるグループ表示の一例を説明するための図である。

【図 9 3】第 1 例の指示機能表示の具体的な表示例を説明するための図である。

【図 9 4】各種の表示器等による表示期間の一例を示すタイミングチャートである。

【図 9 5】各種の表示器等による表示期間の別例を示すタイミングチャートである。

【図 9 6】連続演出発生抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図 (その 1) である。

【図 9 7】連続演出発生抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図 (その 2) である。

【図 9 8】連続演出内容抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図 (その 1) である。 10

【図 9 9】連続演出内容抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図 (その 2) である。

【図 1 0 0】第 1 種類の期待度表示 (パターン 1) を説明するための図 (その 1) である。

【図 1 0 1】第 1 種類の期待度表示 (パターン 1) を説明するための図 (その 2) である。

【図 1 0 2】第 1 種類の期待度表示 (パターン 2) を説明するための図である。

【図 1 0 3】第 2 種類の期待度表示 (パターン 1) を説明するための図である。

【図 1 0 4】第 2 種類の期待度表示 (パターン 2) を説明するための図である。 20

【図 1 0 5】タイミングの優先表示 (期待度優先表示) が行われるときの表示例を説明するための図である。

【図 1 0 6】タイミングの優先表示 (指示機能優先表示) が行われるときの表示例を説明するための図である。

【図 1 0 7】レイヤーの優先表示 (期待度優先表示) が行われるときの表示例を説明するための図である。

【図 1 0 8】レイヤーの優先表示 (指示機能優先表示) が行われるときの表示例を説明するための図である。

【図 1 0 9】特定態様の表示可否を演出する期待度表示を説明するための図である。

【図 1 1 0】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。 30

【図 1 1 1】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 1 2】リール停止処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 1 3】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 1 4】ボーナスゲーム開始処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 1 5】ボーナスゲーム終了判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 1 6】A T ゲーム判定処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図 1 1 7】R A M のデータブロックを説明するための図である。

【図 1 1 8】特別表示 L E D によるエラー表示を説明するための図である。

【図 1 1 9】本実施形態におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート (その 1) である。 40

【図 1 2 0】本実施形態におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート (その 2) である。

【図 1 2 1】本実施形態における電断復帰処理の処理手順例を示すフローチャートである。

【図 1 2 2】本実施形態におけるエラー発生時の表示期間例 (その 1) を示すタイミングチャートである。

【図 1 2 3】本実施形態におけるエラー発生時の表示期間例 (その 2) を示すタイミングチャートである。

【図 1 2 4】本実施形態におけるエラー発生時の表示期間例 (その 3) を示すタイミングチャートである。 50

【図 1 2 5】本実施形態におけるエラー発生時の表示期間例（その 4）を示すタイミングチャートである。

【図 1 2 6】ゲーム中に図 1 2 1 に示す電断復帰処理が行われるときの表示期間例（その 1）を示すタイミングチャートである。

【図 1 2 7】ゲーム中に図 1 2 1 に示す電断復帰処理が行われるときの表示期間例（その 2）を示すタイミングチャートである。

【図 1 2 8】ゲーム中に図 1 2 1 に示す電断復帰処理が行われるときの表示期間例（その 3）を示すタイミングチャートである。

【図 1 2 9】スロットマシン 1 b におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 1）である。

10

【図 1 3 0】スロットマシン 1 b におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 2）である。

【図 1 3 1】スロットマシン 1 b におけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。

【図 1 3 2】スロットマシン 1 c におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 1）である。

【図 1 3 3】スロットマシン 1 c におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 2）である。

【図 1 3 4】スロットマシン 1 c におけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。

20

【図 1 3 5】スロットマシン 1 d におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 1）である。

【図 1 3 6】スロットマシン 1 d におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 2）である。

【図 1 3 7】スロットマシン 1 d におけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。

【図 1 3 8】スロットマシン 1 e におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 1）である。

【図 1 3 9】スロットマシン 1 e におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 2）である。

30

【図 1 4 0】スロットマシン 1 e におけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。

【図 1 4 1】スロットマシン 1 f におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 1）である。

【図 1 4 2】スロットマシン 1 f におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その 2）である。

【図 1 4 3】スロットマシン 1 f におけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 0】

40

以下に本発明の実施形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図 1 はスロットマシンの分解斜視図、図 2 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図 3 はスロットマシンの斜視図、図 4 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図 5 は図 4 の Z 1 部拡大図、図 6 はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 4 の Z 1 部拡大図、図 7 は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図 8 (a) は図 7 の Z 2 部拡大図、図 8 (b) はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図 7 の Z 2 部拡大図、図 9 は図 8 (a) の要部を示す拡大図、図 1 0 は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図 1 1 はケース部材の分解斜視図、図 1 2 はケース部材を後ろから見た斜視図、図 1 3 (a), (b) はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図 1 4 は配線中継部

50

材の分解斜視図、図 15 は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図 16、図 17 はコネクタホルダーの分解斜視図、図 18 はケース部材を止めるストッパの斜視図、図 19 は他の形態を示すストッパの斜視図、図 20、図 21 はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図 22 は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図 23 はケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図、図 24 は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図、図 25 はスロットマシン上部の縦断面図、図 26 はメダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図、図 27 は図 26 の分解斜視図、図 28 はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図 29 は電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図、図 30 は電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図、図 31 は他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図、図 32 は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図 33 は透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図、図 34 は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図 35 は透明板を装着した扉形前面部材の図 33 A-A 線相当断面図、図 36 はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図 37 はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図 38 は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図 39 は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図 40 は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図 41 は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図 42 は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図 43 は図 42 の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図 44 は機種ユニットにおいて前面開閉部材を開いた状態を示す斜視図、図 45 は連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。

10

20

【0011】

[1. 本実施形態]

本発明における本実施形態のスロットマシン 1 は、図 1 及び図 2 に示すように、前面が開く箱形の外本体 100 と、該外本体 100 の前面に回転軸 100a をもって横開きの扉状に回動可能に取り付けた扉形前面部材 200 と、複数の図柄を駆動手段で変動させる図柄変動表示装置 300 と、前記外本体 100 に対し着脱自在であって前面に開口部 401 を有するケース部材 400 と、任意の画像を表示する画像表示体 500 と、を有する。

【0012】

[2. 外本体]

外本体 100 は、図 1～図 4 に示したように底板 101 の左右に側板 102、102 を取着すると共に該側板 102、102 の頂部に天板 103 を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板 104 を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板 102、102 は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、従って外本体 100 の開口は後傾状態の傾きを有する。また、前記天板 103 には、遊技機設置島（図示せず）に設置した状態で該遊技機設置島の上棧 600（図 25 想像線参照）と対向する領域内に複数（実施形態では 4 個）の貫通孔 132、132…が穿設されている。

30

【0013】

[2-1. 外本体-仕切板]

外本体 100 内には高さのほぼ中央に柵板状の仕切板 105 が設けられている。該仕切板 105 は金属製であって、図 1、図 2 に示したように中央に突段部 106 を有する正面視略凸形であり、両端に形成した垂直な取付片 107 を外本体 100 の側板 102、102 内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片 108 を外本体 100 の背板 104 内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板 105 の後端の取付片 108 にはバーリング加工（下孔の孔径をポンチで広げながら短筒状の突起を立ち上げる金属加工）による筒状突起（図示せず）が形成されており、該筒状突起を外本体 100 の背板 104 にプレ加工した小孔（図示せず）に打ち込んで位置決めされる。また、仕切板 105 の両横の最奥部には外本体 100 の背板 104 との間に配線用の開口 109 が形成されている。

40

【0014】

50

〔 2-1-1. 外本体-仕切板-下スペース 〕

外本体 100 内の前記仕切板 105 より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記扉形前面部材 200 の前面下部にあるメダル用受皿 201 に放出するメダル放出装置 110 と、メダル放出装置 110 からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱 111 と、電源装置 112 等が設けられている。

【 0015 】

〔 2-1-1-1. 外本体-仕切板-下スペース-メダル放出装置 〕

前記メダル放出装置 110 は、駆動手段を内蔵した装置本体 110a にメダル貯留用のホッパ 110b を取り付けたものであり、装置本体 110a の前面にメダルの放出口 110c が設けられていて、ホッパ 110b 内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口 110c に向けて 1 枚ずつ送り出される。また、ホッパ 110b には溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋 110d が設けてあり、そのオーバーフロー樋 110d の突端下方に前記したメダル用補助収納箱 111 が臨む。なお、メダル放出装置 110 のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。

10

【 0016 】

〔 2-1-1-2. 外本体-仕切板-下スペース-電源装置 〕

前記電源装置 112 は、図 26～図 30 に示したように、外本体 100 の底板 101 と、正面向かって左側の側板 102 と、背板 104 の三部材が直交する内側コーナー部分に取り付けられている。電源装置 112 は、前記メダル放出装置 110 等の電気部品に電気を供給するためのものであって発熱しやすい部品であり、従って外本体 100 の背板 104 には電源装置 112 の取付部位に放熱口 104a が開設されている。

20

【 0017 】

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

30

【 0018 】

なお、外本体 100 の側板 102 には図 26、図 27 に示したように凸面部 102a を設けて段状のガード部 102b を形成し、該ガード部 102b の下に装置ケース 112a の上面板 112b の一侧を潜り込ませる仕様になっている。これにより装置ケース 112a の一面をカバーしなくてもガード部 102b によって装置ケース 112a と側板 102 の継ぎ目が塞がれるから異物の差込みが行えない。図 31 は前記ガード部 102b を溝状にした他の実施形態を示すものであり、この例では装置ケース 112a の上面板 112b の縁を側板 102 側に若干突出させてその先をガード部 102b の溝に嵌め込むようになっている。

40

【 0019 】

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

【 0020 】

前記装置ケース 112a の上面板 112b、側面板 112e、斜面板 112f、後面板

50

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

10

【0021】

〔2-1-1-2-1. 外本体-仕切板-下スペース-電源装置-固定〕

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

【0022】

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

20

30

【0023】

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

【0024】

〔2-1-1-2-2. 外本体-仕切板-下スペース-電源装置-電源コード〕

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

40

【0025】

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

50

する工程で誤って電源コードを傷めてしまうトラブルが激減する。

【0026】

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

【0027】

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

【0028】

さらにまた、装置ケース112aを合成樹脂製にした場合には、電源装置112の発熱対策として有用な装置ケース112aの脚部112hや段部112jも殆どコストをかけずに実施できるメリットがある。

【0029】

[2-1-2. 外本体-仕切板-上スペース]

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

【0030】

[3. 扉形前面部材]

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

【0031】

また、前記投入口203の裏側にはメダルセレクト207が設けられており、そのメダルセレクト207の横にメダル樋212が、また、下に返却樋213が接続している。メダルセレクト207は内蔵したソレノイド（図示せず）をON・OFFさせることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋212側に、また、規定枚数を越えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋213側に設定する。前記メダル樋212は、扉形前面部材200が外本体100の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメ

10

20

30

40

50

ダル放出装置 110 のホッパ 110b 内に臨むようになっており、投入口 203 からメダルセクタ 207 を通ってメダル樋 212 に流れたメダルはホッパ 110b に行き着く。一方、前記返却樋 213 は表側のメダル用受皿 201 に繋がっており、投入口 203 からメダルセクタ 207 を通って返却樋 213 に流れたメダルはメダル用受皿 201 に戻る。

【0032】

〔3-1. 扉形前面部材－透視窓〕

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

【0033】

〔3-1-1. 扉形前面部材－透視窓－透明板〕

透明板 214a は、透明な合成樹脂（例えば耐衝撃性、耐擦傷性、光学特性に優れたゴム入りのメタクリル樹脂、実施形態では三菱レイヨン株式会社製「アクリペット（登録商標）IR D30」を使用）をほぼ逆さ台形にした上広がりの形態であって、底辺を除く三辺（左右側辺と上辺）の周縁に、遊技者と向かい合う側を前面としてその前面側に膨出する縁部材 214b、214b、214b を、樹脂成型用型枠を用いての樹脂成型時に一体成型してなる。このように平らな板状の透明板 214a の周縁に縁部材 214b を一体に成型した場合には、縁部材 214b が補強バーになって透明板 214a 全体の強度を高めるため、透明板 214a が上記のように画像表示体 500 と図柄変動表示装置 300 の双方をカバーする程度に大きくても撓みや歪みが生じにくい。

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

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

【0037】

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

ト的な役割を果たす。

【0038】

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

10

【0039】

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

【0040】

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

20

【0041】

[3-2. 扉形前面部材一錠装置]

扉形前面部材200の自由端側の一侧には専用キー（図示せず）を使って開閉操作する錠装置215が設けてある。

30

【0042】

[4. 図柄変動表示装置]

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

40

【0043】

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

【0044】

また、装置ケース302の天板部305には指掛可能な使用状態と、天板部305に伏した不使用状態とに変化可能な把手311が設けられており、該把手311に指を掛けて

50

持ち運ぶようになっている。

【0045】

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

10

【0046】

なお、実施形態の把手311は、立てた使用状態と伏した不使用状態とに揺動して変化させる構造としたが、把手311を使用状態と不使用状態とに変化させ得る構造は、実施形態に限定されない。例えば図22に示したように、天板部305に2つのベルト通し314, 314を切り起こし、該ベルト通し314, 314に例えば合成樹脂や革製であって両端に抜け止め部315, 315を設けてなる帯状の把手311を挿通し、図22の伏した不使用状態から中央を引き上げて指掛可能な使用状態に変化させる構造にするなど、指掛可能な使用状態と、天板部305に伏した不使用状態とに変化可能であれば、どのような構造であってもよい。

20

【0047】

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

【0048】

[5. ケース部材]

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

30

【0049】

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

40

【0050】

ケース部材400の天板406には、図1に示したように天窓部443, 443が形成されている。この天窓部443, 443は、天板406の強度を保つための補強帯444を挟んで2つに分けられており、その夫々が前記外本体100の貫通孔132, 132…

50

を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔 1 3 2, 1 3 2 … より十分に広く開口している。もっとも天窓部 4 4 3 の前側の周縁は前側に位置する貫通孔 1 3 2 の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部 4 4 3 の周縁を基準として手探りで貫通孔 1 3 2 が見つけ出せるから、たとえ天窓部 4 4 3 の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔 1 3 2 の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部 4 4 3 が本発明の開口部としても機能している。つまり、ケース部材 4 0 0 の上面に開口部として複数の天窓部 4 4 3 を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。

【0051】

ケース部材 4 0 0 の後面板 4 0 5 の外面には図 2, 図 5, 図 6, 図 1 2 に示したように複数のボス 4 1 0, 4 1 0 が突設されており、該ボス 4 1 0 を外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 にプレ加工したボス孔 1 1 4, 1 1 4 に嵌めて位置決めされる。なお、このボス 4 1 0, 4 1 0 は、図 2, 図 5 に示したように後述する配線窓 4 1 1 近くに設けられており、一方、外本体 1 0 0 側のボス孔 1 1 4, 1 1 4 は前記配線中継部材 1 1 3 近くに設けられており、これによりケース部材 4 0 0 の配線窓 4 1 1 と背板 1 0 4 の配線中継部材 1 1 3 の位置決めが正確になる。

【0052】

一方、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 の底面には、図 2 に示したように凹段部 4 1 2 が形成されており、該凹段部 4 1 2 が前記仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 に嵌まり合う。凹段部 4 1 2 の後面板 4 0 5 側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部 4 1 3 が設けてあり、該テーパ部 4 1 3 に案内され仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 とケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材 4 0 0 の凹段部 4 1 2 と仕切板 1 0 5 の突段部 1 0 6 の嵌め合いによってケース部材 4 0 0 が仕切板 1 0 5 の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図 2 0 に示したように仕切板 1 0 5 に凹溝形態のレール部材 1 1 5 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 4 0 0 の底板 4 0 3 に車輪 4 1 4 を設置し、該車輪 4 1 4 をレール部材 1 1 5 の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図 2 1 に示したように仕切板 1 0 5 に凸形態のレール部材 1 1 6 を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材 4 0 0 の前記車輪 4 1 4 の両端に鍰 4 1 5, 4 1 5 を形成し、該車輪 4 1 4 の鍰 4 1 5, 4 1 5 でレール部材 1 1 6 を挟ませるようにしてもよい。

【0053】

また、ケース部材 4 0 0 は、仕切板 1 0 5 上の所定の位置にセットした状態で、図 1, 図 2, 図 1 8, 図 2 3 に示した揺動レバー形態のストッパ 1 1 7 で止められている。このストッパ 1 1 7 は、図 1, 図 2 に示したように仕切板 1 0 5 の前端部と、天板 1 0 3 に垂設した 2 つの取付具 1 1 8, 1 1 8 とに軸着されており、図 1 8 実線のようにケース部材 4 0 0 の一部に係合する作動姿勢と、図 1 8 想像線のようにケース部材 4 0 0 に係合しない非作動姿勢とを手動で切り替えてケース部材 4 0 0 の仕切板 1 0 5 上における前方向の動きを規制する。なお、ストッパ 1 1 7 を図 1 9 に示したように鍵形にしてケース部材 4 0 0 に設けた引掛部 4 1 6 に係合させるようにすれば、ケース部材 4 0 0 の仕切板 1 0 5 上における上方向の動きも規制することができる。

【0054】

また、天板 1 0 3 の取付具 1 1 8 に軸着したストッパ 1 1 7 は、図 2 3 に示したようにケース部材 4 0 0 の側板 4 0 4 と天板 4 0 6 のコーナー部に貫設した係止孔 4 4 2 に臨む位置にあり、ケース部材 4 0 0 を所定の位置に押し込んだ状態でケース部材 4 0 0 の内側から作動姿勢と非作動姿勢の切り替えが行えるようになっている。

【0055】

また、ケース部材 4 0 0 の後面板 4 0 5 には外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 側に貫通する長孔形態の配線窓 4 1 1 が開設されている。該配線窓 4 1 1 は、図 4, 図 5, 図 2 4 に示したようにケース部材 4 0 0 に設置した図柄変動表示装置 3 0 0 の装置ケース 3 0 2 の上斜板 3 0 9 に対応し且つ前記メイン基板 4 0 9 の下側の位置にあり、上斜板 3 0 9 の上にあ

る横長の空きスペース４１７（或は上斜板３０９とメイン基板４０９の間に形成される横長の三角スペース４１７と観念してもよい。）と背板１０４を結ぶ開口として機能する。

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

〔６．画像表示体〕

画像表示体５００は、例えば、少なくとも液晶ディスプレイ（他にもプラズマディスプレイや有機ＥＬディスプレイ等でもよい。）で構成される画像表示可能なパネル形のユニットであり、ケース部材４００の前面開口を開閉可能に閉鎖する前面開閉部材９０（図４４参照）としても機能している。なお、画像表示体５００は、図１１においてケース部材４００の左側の側板４０４に設けた補強部材４０７にヒンジ金具４２０を取り付けて（取付位置は図１１斜線部参照）、該ヒンジ金具４２０により回動自在に支持されている。

【００５９】

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

【００６０】

〔６－１．画像表示体－ヒンジ金具〕

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

【００６１】

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

【００６２】

こうして固定片４２０ｅと軸承片４２０ｆと長リンク４２０ｄと短リンク４２０ｃ及びピンＰ１～Ｐ４は、図３７の線図に示したように四節回転連鎖を構成し、その連鎖の中でも特に、最短リンクである軸承片４２０ｆに向かい合う固定片４２０ｅを固定リンクとする、いわゆる両てこ機構を構成する。この両てこ機構は、図３７（ａ）～（ｃ）に示したように、画像表示体５００の回動軌道を、扉形前面部材２００の回転軸１００ａを中心と

する回動軌道に近似させるべく、それぞれのピン位置が設定されている。つまり、ヒンジ金具４２０が回転中心移動機構として機能しており、扉形前面部材２００の回動位置が変化しても、扉形前面部材２００の回動外縁側と画像表示体５００の回動外縁側との距離が略一定になるようにしている。

【００６３】

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

【００６４】

〔６－２．画像表示体－ロック片〕

図１１、図１２に示したように、ケース部材４００の縦の補強部材４０７のうち前記ヒンジ金具４２０を設けた補強部材４０７の反対側の補強部材４０７（図１１において向かって右側）にはロック片４２１が軸着されており、該ロック片４２１を図１１の状態から時計回りに回動させるとその先端が画像表示体５００の裏側に突設した受部５０８に係合し、この状態で画像表示体５００がケース部材４００の開口部４０１の上部を閉じた位置にロックされる。一方、前記ロック片４２１をロック状態から逆向きに回動させると画像表示体５００のロックが解除され、ヒンジ金具４２０を中心に回動自在になる。通常、ケース部材４００を外本体１００に装着する前の状態では画像表示体５００を閉じ位置にロックして無用な回動を防止し、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では画像表示体５００のロックを解除して回動自在とする。

【００６５】

〔６－３．画像表示体－連結具〕

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

【００６６】

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

【００６７】

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

のように、扉形前面部材 200 の開閉に連動して画像表示体 500 が扉形前面部材 200 の付属部品であるかのごとく一緒に開閉し、その際生じる両者の動きの相対的なずれを連結具 700 のロッド 702 が固定鞅部材 701 に出入りして吸収する。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

また、図 40 において、符号 704 は連結具 700 の固定鞅部材 701 の上面に設けた弾性的な片持ち梁式のストッパであって、前記止め軸 703 から外したロッド 702 を固定鞅部材 701 の内部に納めて保持するためのものであり、ロッド 702 の上面に形成した溝 705 の端部の引掛壁 702b に係合してロッド 702 の盲動を防止する。ロッド 702 には、その側面に摺動方向と直交する方向に摘み片 706 が突設されており、該摘み片 706 を摘んでロッド 702 を強制的に移動させることにより前記ストッパ 704 のロックが外れるようになっている。また、固定鞅部材 701 の先端側底面には、抜止め防止片 701a が垂下され、ロッド 702 の溝 705 内に挿入されている。この抜止め防止片 701a は、ロッド 702 が最も突出した際に引掛壁 702b と当接し、ロッド 702 が固定鞅部材 701 から抜け出ることを阻止するものである。

【0071】

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

【0072】

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

10

20

30

40

50

もよい。

【0073】

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

【0074】

ケース部材400の開口部401上縁と閉じた画像表示体500の上縁との前後間には隙間10が設けられており、該隙間10に通した指で天板406の前記補強部材407が掴めるようになっている。また、ケース部材400の天板406の前方中央部分（天窓部443、443の間の補強帯444）には把手口422が形成されており、該把手口422に通した指で天板406の補強部材407が掴めるようになっている。従ってケース部材400は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口422と前記隙間10との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材400を外本体100に組み込む前の搬送時には把手口422を使って鞆形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材400を外本体100に装着した状態では、図4に示したように把手口422が外本体100の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間10から補強部材407に指を掛けてケース部材400を引っ張り出す、という具合である。なお、ケース部材400の底板403の正面中央には前記した装置ケース302の下把手316（図4、図11参照）が突出しており、該下把手316を持って押し込み又は引っ張ることで外本体100へのケース部材400の出し入れが容易に行える。この場合の下把手316は、装置ケース302がケース部材400にビスで固着されていることよりケース部材400と一体であり、従ってケース部材400の底板403の正面に下把手316が突設されているに等しい。

【0075】

[6-4. 画像表示体-枠部材]

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

【0076】

[6-4-1. 画像表示体-枠部材-照明装置]

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

【0077】

実施形態として例示した照明装置502は、図4に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン1の幅方向であってリール301a…の回転軸と同方向）に細長い帯状の基板503に多数の発光ダイオード（以下LEDという。）504を並べたもので

あり、下側の照明装置 502 は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板 505 で塞いだチューブ枠 506 の中に LED 504 を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置 502 は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー 507 内に LED 504 を下向きにして配置してなる。

【0078】

なお、上側の照明装置 502 は、照明方向を図 4 に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板 214a 側に向かう斜め下向きに設置してある。実施形態では比較的強い指向性を持った LED 504 の主たる照射領域の中心線 L（図 4 拡大図参照）を透明板 214a に対し斜めに向かわせるべく、基板 503 の LED 取付面の向きが、前記透明板 214a 側に向けて斜め下向きに傾けられている。

10

【0079】

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

【0080】

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

20

【0081】

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

30

【0082】

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

40

【0083】

[7. 配線手段]

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

50

側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。

【0084】

[7-1. 配線手段ー配線中継部材]

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

10

【0085】

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

【0086】

一方、図14、図15において右側に位置する小さい方のコネクタ基板123は、取付板120とカバー体121の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図15拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板123には、メイン基板409以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス426の先端のコネクタ427と対をなすコネクタ125が設けられている。なお、該コネクタ125と前記コネクタ124は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価なDIN規格のものが使われている。

20

【0087】

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

30

【0088】

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

【0089】

ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。

40

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

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

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

50

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

【0090】

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

10

【0091】

[7-2. 配線手段-コネクタ 425, 427]

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

【0092】

この 2 つのコネクタ 425, 427 は、図 16 に示したように 1 つのコネクタホルダー 428 に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー 428 は、コネクタ 425, 427 がビス止めされるホルダー主体 429 と、ほぼ中央に透孔 430 を有し前記ホルダー主体 429 の両横に突設した板状の取着片 431 と、該取着片 431 の透孔 430 に装着した周知のボタン形パネルファスナー 432 (商品名「ナイラッチ」：登録商標) と、からなり、図 5, 図 8 (a) に示したように配線中継部材 113 の前記支持筒 128 の先に取着片 431 を当て、該取着片 431 のボタン形パネルファスナー 432 を支持筒 128 に差し込んでロックしてある。従ってコネクタホルダー 428 が固定手段たる支持筒 128 に固定され、ひいては配線中継部材 113 に固定されるため、コネクタ 425, 427 とコネクタ 124, 125 の結合が外れない。

20

【0093】

[7-2-1. 配線中継基板-コネクタ 425, 427-仮止め棚]

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

30

【0094】

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

40

【0095】

しかして、図 6 に示したように前記仮止め棚 418 のベンチ部 433 にコネクタホルダ

50

ー 4 2 8 を載置し、該コネクタホルダー 4 2 8 の取着片 4 3 1 をベンチ側板 4 3 4 の内向き爪片 4 3 5、4 3 5、4 3 5 の間に嵌めることによってコネクタホルダー 4 2 8 が仮止め柵 4 1 8 に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材 4 0 0 の輸送中にコネクタホルダー 4 2 8 が仮止め柵 4 1 8 から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材 4 0 0 が外本体 1 0 0 に組み込まれる前までは、コネクタホルダー 4 2 8 と一体のコネクタ 4 2 5、4 2 7 はケース部材 4 0 0 に設けた仮止め柵 4 1 8 に仮止めされて動かない。よってケース部材 4 0 0 を輸送したり、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に組み込む作業の最中に、ハーネス 4 2 4、4 2 6 の先にあるコネクタ 4 2 5、4 2 7 が、ケース部材 4 0 0 内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。

10

【0096】

そして、図 8 (b) → 図 8 (a) に示したように、ケース部材 4 0 0 を外本体 1 0 0 に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板 4 3 4 を外向きに反らせてコネクタホルダー 4 2 8 を仮止め柵 4 1 8 から外し、そのコネクタホルダー 4 2 8 を自己の取着片 4 3 1 が配線中継部材 1 1 3 の支持筒 1 2 8 に当たる位置まで移動させれば、コネクタ 4 2 5、4 2 7 が配線中継部材 1 1 3 のコネクタ 1 2 4、1 2 5 に嵌まるから（その詳細は後述する。）、その状態で取着片 4 3 1 のボタン形パネルファスナー 4 3 2 を押し込んで取着片 4 3 1 を支持筒 1 2 8 にロックする。なお、このとき図 5、図 6 に二点鎖線で示したように、ベンチ部 4 3 3 にガイド用の案内レール 4 4 0 を設けておけば、コネクタホルダー 4 2 8 を奥に押し込むだけでよいため、作業性が向上する。

20

【0097】

以上のようにして配線中継部材 1 1 3 に取り付けしたコネクタホルダー 4 2 8 は、外本体 1 0 0 の背板 1 0 4 を支持基盤として安定し、ケース部材から離間していて接触しないため、輸送時の振動等で外本体 1 0 0 と機種ユニット 5 0 が相対的に動いても無理な負荷が加わらない。

【0098】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

(a) 前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、

(b) 前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、

30

(c) 前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、

(d) 前記ケース側配線類の先端に取り付けたコネクタと、

(e) 該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、

(f) 該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、

(g) 前記コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、を有し、

(h) 機種ユニットを外本体に装着する前の状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材に仮止めし、機種ユニットを外本体に装着した状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材から固定手段に付け替えてコネクタホルダーのコネクタを配線中継部材に接続するようにしたことを特徴とする

40

(i) 遊技機。

【0099】

上記の遊技機は、機種ユニット 5 0 の外本体 1 0 0 への装着とコネクタ同士の結合とを別々に行うようにしたものであるが、これとは対照的に、例えば機種ユニット 5 0 に直接コネクタを取り付け、機種ユニット 5 0 を外本体 1 0 0 に押し込む動作で自動的にコネクタ同士を結合させる、という方式が考えられる。しかしこの方式は、質量の大きな機種ユニット 5 0 が輸送中などに外本体 1 0 0 の内部で振動した場合、大きな負担がコネクタ結合部に掛かるため信頼性に不安があり、その対策にコストが掛かる課題がある。

【0100】

50

また、本発明の遊技機は、外本体 100 に 1 枚の扉形前面部材 200 を取り付け、該扉形前面部材 200 に対して機種ユニット 50 を物理的に独立させた構成であるが、これとは対照的に、扉形前面部材を上下 2 段に分割し、上部の扉形前面部材を機種ユニット 50 側の部品とする遊技機も考えられる。しかし、このような遊技機では、遊技中に興奮した遊技者が上部の扉形前面部材を叩いた場合にコネクタ結合部に直接衝撃が加わるためコネクタの結合が不安定になるおそれがあり、さらに上下の扉形前面部材同士の継ぎ目に対し新たな防犯構造を要する課題がある。

【0101】

これに対し本発明の遊技機は、外本体 100 に 1 枚の扉形前面部材 200 を取り付け、該扉形前面部材 200 に対して機種ユニット 50 を物理的に独立させた構成であり、さらに、コネクタホルダー 428 を配線中継部材 113 に接続した後、該コネクタホルダー 428 は、図 5 に示したように外本体 100 に固定した部品（配線中継部材 113）と結合し機種ユニット 50 から離間した独立構造になっているため、プリント基板にハンダ付けして用いる低コストで一般的なコネクタを使用した場合でも、輸送中においても、遊技中においても信頼性・耐久性に不安がない。また、機種ユニット 50 のみが機種変更時の交換対象であり、扉形前面部材 200 は交換対象とならないため、機種変更のための遊技場の負担も軽くなる。

【0102】

[7-2-2. コネクタ 425, 427 とコネクタ 124, 125 の結合]

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

【0103】

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

【0104】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

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

取り付けするようにしたことを特徴とする遊技機。」

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

10

(3) 「2以上の配線用のコネクタと、その各コネクタと対をなす2以上の配線用のコネクタとを有する遊技機において、一方のコネクタグループをコネクタ基板を介して基板支持部材に固着すると共にこれらと対をなす他のコネクタグループを1つのコネクタホルダーに装着し、さらにそのコネクタホルダーに対しコネクタグループの中の1つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」

20

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

30

【0105】

以上の遊技機は、固定したコネクタ接続用端子基板のコネクタに照準を合わせてコネクタホルダーを操作するようにすれば、他のコネクタ同士の相対位置に製造誤差等で若干の狂いがあっても、非固定のコネクタ接続用端子基板がコネクタごと遊動してその狂いを矯正すべく移動し誤差を吸収するから、結合照準でないコネクタ同士の結合も可能になる。従って1つのコネクタホルダーを用いて複数系統のコネクタの一括接続が可能である。しかも使用しているコネクタは、プリント基板にハンダ付けして用いるような汎用的で安価な例えばDIN規格のものであり、コストも安い。

40

【0106】

また、コネクタホルダーは、ナイラッチ（登録商標）等の固定手段で配線中継部材、ひいては該配線中継部材を介して外本体の背板に確実に固定される。一方、コネクタホルダーと機種ユニットの間では、フレキシブルなハーネスを介してつながっているのみであり、機種ユニットが動いたとしても、その動きはフレキシブルなハーネスが吸収するので、コネクタホルダーに動きは伝わらない。このため、たとえ輸送中の振動により外本体と機種ユニットの間に相対的な動きが生じて、コネクタホルダーは、外本体のみと一緒に動

50

き、機種ユニットの干渉を受けないから、コネクタの結合部には全く負荷が掛からない。よってコネクタ結合の信頼性が非常に高い。

【0107】

なお、実施形態のように、小さいコネクタ125に対応する小さいコネクタ基板123を遊動可能とし、大きいコネクタ425、コネクタ124同士を結合の基準に定める構成は、その逆の構成に比べてコネクタ425、124、427、125の結合が楽に行える。小さいコネクタ基板123の方が軽い力で扱えるため、狂いの自動矯正が容易だからである。また、実施形態では、図9のようにコネクタ425、124の方がもう一方のコネクタ427、125より先に結合するようになっており、そうすることにより結合照準のコネクタ同士が合わせやすい。

10

【0108】

また、図9に拡大して示したように凸形のコネクタ425、427の凸部先端の周縁角部及び／又は凹形のコネクタ124、125の差込口の周縁角部に面取り部C（直線的な面取り、曲線的な面取りのいずれも可）を形成しておけば、面取り部Cのテーパに沿った誘導作用が、コネクタ同士の結合性をより良好にする。

【0109】

また、実施形態のように、配線中継部材113のコネクタ基板122、123を遊動可能にする構成の他、コネクタホルダー428側のコネクタ425、427の何れか一方を遊動可能にすることも可能であり、その場合も上記と同様の作用効果が得られる。なお、かかるコネクタホルダー428の具体例を図17に示した。この例では、コネクタホルダー428のホルダー主体429に雌ねじ付きの受筒429aを突設し、一方、コネクタ427の両横に遊孔427aを有する耳片427bを形成し、コネクタホルダー428の受筒429aにコネクタ427の遊孔427aを遊嵌させ、座金付きのビス427cをもって耳片427bの抜け止めとしている。そうすることによりコネクタ427は、コネクタホルダー428に対し、遊孔427aと受筒429aの径の差の範囲で自由に遊動し得る。この場合のコネクタ基板122、123は、一体にして取付板120に固定すればよい。また、実施形態では2つのコネクタを1つのコネクタグループとして取り扱ったが、1つのコネクタグループのコネクタ数は2以上でもよい。

20

【0110】

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

30

40

【0111】

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

【0112】

リール基板312の設置場所は、限られたスペースの中でコネクタを抜き差しする配線の作業性を考慮すると、図柄変動表示装置300（装置ケース302）の側面のうち扉形

50

前面部材 200 の非ヒンジ側に相当する側が好ましい。もし逆に、扉形前面部材 200 のヒンジ側に相当する装置ケース 302 の側面にリール基板 312 を設けると、開ききった扉形前面部材 200 (図 1 参照。) とリール基板 312 が近接位置で向かい合うため、コネクタの抜き差しに必要な広い作業空間が確保できないからである。

【0113】

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

10

【0114】

これに対し実施形態のように、ケース部材 400 に配線口 438, 438 とケーブル溝 437 を設けてケーブル 313 を外伝いに迂回させるようにすれば、上記したようなケーブル 313 のトラブルは生じない。また、配線作業は、装置ケース 302 を所定の位置から若干引き出した状態で行う方が作業性がよく、それに伴って配線口 438 からリール基板 312 までのケーブル 313 の長さは、配線代とでも言うべき余裕が設けられている。従って装置ケース 302 を所定の位置にセットした状態でケーブル 313 に弛みが生じ、引き出し量によってはケーブル 313 の弛みが大きくなる。そのようなケーブル 313 の弛みが大きい場合には、配線口 438 と横並びの位置にある、装置ケース 302 の下斜板 310 とケース部材 400 の奥のコーナー部分との間に出来る三角スペースにケーブル 313 の弛んだ部分を逃がすことができる。

20

【0115】

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

【0116】

その他、図 11 中、符号 441 は機能分離中継端子板である。

30

【0117】

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

40

【0118】

ところで、図 25 に示したように外本体 100 とケース部材 400 の間には隙間 S が形成されており、画像表示体 500 等から発生した熱が画像表示体 500 の冷却ファン (図示せず) で煽られ、ケース部材 400 の天窓部 443 から前記隙間 S を通って背板 104 の通気口 133 に至り、そこから遊技機設置島の内部に抜ける。このとき背板 104 とケース部材 400 の間に配線中継部材 113 があってこれが障壁のごとく作用して前記隙間 S

50

を広範囲に塞ぐから、隙間 S を流れる熱気がこの部分で遮られ、配線中継部材 1 1 3 より上方にある背板 1 0 4 の通気口 1 3 3 から積極的に外部に放出される。従って放熱効果が高い。

【0 1 1 9】

[8. 各リールの図柄、図柄列]

各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c には、図 4 6 に示すように、複数種類の図柄が一定間隔に配置されることで構成された図柄列（配列番号 0 番から 2 0 番までで示した合計 2 1 個の図柄）が表記されたリール帯（図柄帯）が付されている。図 4 6 では、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c に付されたそれぞれのリール帯 3 2 1 a, 3 2 1 b, 3 2 1 c に表記された図柄列を平面的に展開した状態を示す。なお、図柄列中に配置された図柄を識別するために上記配列番号を便宜的に記している。また、図 4 6 では、リール帯 3 2 1 a が付されるリール 3 0 1 a を左リール、リール帯 3 2 1 b が付されるリール 3 0 1 b を中リール、リール帯 3 2 1 c が付されるリール 3 0 1 c を右リールとして示しており、以下の説明でも、必要に応じて左リール 3 0 1 a、中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c と表記する。

【0 1 2 0】

そして、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c は、各々の図柄列中に配置された図柄のうち、連続する所定数（例えば、3 つ）の図柄が開口部 4 0 1（図柄表示窓ともいう、以下では図柄表示窓 4 0 1 として統一する）を介して視認可能となるように配置されている（次に説明する図 4 7 参照）。

【0 1 2 1】

また、図柄の種類は、図 4 6 に示すように、「赤で塗りつぶされている「7」図柄（以下「赤 7 図柄」という）」、「青で塗りつぶされている「7」図柄（以下「青 7 図柄」という）」、「BAR 図柄」、「チェリーの図柄が施された「チェリー図柄」」、「スイカの図柄が施された「スイカ図柄」」、「リプレイ図柄」、「ベルの図柄が施された「ベル図柄」」、「「義」と記載された図柄（以下では「義図柄」という）」、「「正」と記載された図柄（以下では「正図柄」という）」がある。なお、ベル図柄は、ベルのなかに描かれた星の数によって、1 個の星が描かれた「ベル 1 図柄」と 2 個の星が描かれた「ベル 2 図柄」とに分けることができる。

【0 1 2 2】

図 4 6 において、「赤 7 図柄」は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 3 番・6 番の 2 つ、リール帯 3 2 1 b においては配列番号 1 2 番の 1 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 1 0 番の 1 つが相当する。「青 7 図柄」は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 1 6 番の 1 つ、リール帯 3 2 1 b においては配列番号 3 番の 1 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 1 5 番の 1 つが相当する。「BAR 図柄」は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 1 1 番の 1 つ、リール帯 3 2 1 b においては配列番号 6・9 番の 2 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 2 番の 1 つが相当する。「チェリー図柄」は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 1 0 番の 1 つ、リール帯 3 2 1 b においては配列番号 1 番・1 4 番・1 7 番の 3 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 7 番・1 4 番の 2 つが相当する。「リプレイ図柄」は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 1 番・4 番・7 番・1 2 番・1 7 番の 5 つ、リール帯 3 2 1 b においては配列番号 0 番・5 番・8 番・1 1 番・1 6 番・の 5 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 1 番・5 番・8 番・1 3 番・1 7 番の 5 つが相当する。「ベル 1 図柄」は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 1 3 番・1 5 番・1 8 番の 3 つ、リール帯 3 2 1 b においては配列番号 2 番・7 番・1 0 番・1 5 番・1 8 番の 5 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 9 番・1 2 番・1 6 番の 3 つが相当する。「ベル 2 図柄」は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 2 番・5 番・8 番の 3 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 0 番・4 番の 2 つが相当する。「スイカ図柄」は、リール帯 3 2 1 a においては配列番号 9 番・1 4 番・1 9 番の 3 つ、リール帯 3 2 1 b においては配列番号 4 番・1 3 番の 2 つ、リール帯 3 2 1 c においては配列番号 3 番・6 番・1 1 番・2 0 番の 4 つが相当する。「義図柄」は、リール帯 3 2 1 a においては配

列番号20番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号19番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号18番の1つが相当する。「正図柄」は、リール帯321aにおいては配列番号0番の1つ、リール帯321bにおいては配列番号20番の1つ、リール帯321cにおいては配列番号18番の1つが相当する。なお、図柄の種類は一例であって、これらの種類に限られるものではない。

【0123】

[9. 枠部材]

図47は、正面視したスロットマシン1において図柄表示窓401を含む枠部材501付近を中心に拡大したところを示している。図47によれば、枠部材501の中央部には図柄表示窓401が形成され、図柄表示窓401の周囲にはランプやLED等による複数の表示器（後述する「各種表示器」に相当）が配置されていることが示されている。そして、図柄表示窓401を通して3本のリール（リール301a, 301b, 301c）の一部が視認可能にされる。また、枠部材501の上方には、画像表示体500の演出表示面が配置されていることが示され、画像表示体500に表示される画像等（動画を含む）が遊技者から視認可能となっている。以下では、図47に示した上記の各構成を詳しく説明する。

10

【0124】

[9-1. 図柄表示窓]

図47に示すように、図柄表示窓401からは、各リール301a, 301b, 301cの図柄列中の図柄のうち、連続する3つの図柄が視認可能となっている。この図柄が表示されている3つの位置を上から「上段（または上段位置）」（例えば、リール301aの「ベル1図柄」が表示されている位置）、「中段（または中段位置）」（例えば、リール301bの「リプレイ図柄」が表示されている位置）、「下段（または下段位置）」（例えば、リール301cの「ベル1図柄」が表示されている位置）という。

20

【0125】

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

【0126】

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

30

【0127】

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

40

【0128】

次に、ベット数及び有効ラインについて具体的に説明する。本実施形態のスロットマシ

50

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

【0129】

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

【0130】

図47の図柄表示窓401内に表示されている有効ライン上の図柄の組合せは、有効ラインの一つである右下がりライン623aに表示されている「ベル1図柄ーリプレイ図柄ーベル1図柄」であり、この図柄の組み合わせは、リプレイ役（再遊技役）に対応する図柄の組み合わせであるから、次ゲームにおいて、メダルを投入することなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行することが可能となる。なお、有効ライン上に「ベル1図柄ーリプレイ図柄ーベル1図柄」が表示されたとしても、遊技者は、いずれの役の図柄の組み合わせが表示されたのか、一見して把握し難い。しかし、有効ラインではない中段ラインに「リプレイ図柄ーリプレイ図柄ーリプレイ図柄」の図柄の組み合わせが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。なお、上述のリプレイ役（再遊技役）のように、有効ライン上では一見して成立役を把握し難いが図柄表示窓401全体で見れば当該成立役を把握し難い図柄組合せを用意することについては、他の当選役でも同様に図柄組合せを用意するようにしてもよい。このとき、有効ラインだけでは一見して成立役を把握し難くても、図柄表示窓401全体で見た場合に、当該当選役の入賞を遊技者に容易に把握させることが可能となる。

【0131】

〔9-2. 各種表示器〕

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

【0132】

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

【0133】

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

【0134】

10

20

30

40

50

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

【0135】

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

【0136】

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

【0137】

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

【0138】

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

【0139】

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

【0140】

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

【0141】

[9-3. 特別表示LED]

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

10

20

30

40

50

ていくことで、遊技用価値（メダル）の払出状況をリアルタイムで遊技者に知らせることができる。

【0142】

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

10

【0143】

なお、指示機能において、指示の発生に影響を及ぼす性能（具体的には、指示機能に係る抽選及び状態遷移の管理等）は主基板409によって制御され、具体的には、指示機能に係る抽選や状態遷移の制御だけでなく、特別表示LED612における指示機能表示も、メイン基板409によって管理される。一方で、本実施形態のスロットマシン1では、メイン基板409による決定結果に基づいて、指示機能表示の表示先以外の他の表示手段（例えば画像表示体500）でも、同内容の指示機能の指示を表示させることも可能としているが、このような表示については、メイン基板409以外の周辺基板（例えばサブ基板510）によって制御されてもよい。特別表示LED612、メイン基板409、及びサブ基板510の接続関係は、図48に例示される。

20

【0144】

具体例で説明すると、ATゲーム中に押し順小役（AT1～AT10の何れか）が当選役として選ばれた場合に、メイン基板409（特にCPU1110）の制御下で、当選した押し順小役に対応する「適正な押し順」の指示内容が特別表示LED612に表示される。したがって、遊技者は、特別表示LED612における指示機能表示の表示内容を解する場合に、適正な押し順を認識することができる。一方で、特別表示LED612における指示機能表示の表示内容と同様の情報が、メイン基板409からサブ基板510にコマンド等によって送信されることにより、当該コマンドを受信したサブ基板510のCPU1118は、「適正な押し順」を示す画像を画像表示体500に表示させることができる。指示機能表示の具体的な表示例は、[11-4-4]で後述する。

30

【0145】

スロットマシン1では、このような指示機能表示を、表示パネル501における何れかの表示器で機能を兼用する態様で行うことを可能としている（本例では、払出枚数表示を行う特別表示LED612に表示される）。すなわち、特別表示LED612では、指示機能表示と払出枚数表示とが行われることになるが、例えばそれぞれの表示期間を分けることによって、両者を混同させることなく表示可能にしている。なお、本実施形態では払出枚数表示の機能と兼用しているが、その他の機能を有する表示器で兼用してもよいし、又は、指示機能表示専用の表示器を設けてもよい。

【0146】

さらに、本実施形態のスロットマシン1では、異常状態としてエラーが検出された場合に、エラーランプ604が点灯してエラーの発生を通知する一方で、特別表示LED612が、当該エラーの種別を識別可能に表示するエラー情報表示の機能も有する。指示機能表示、払出枚数表示、及びエラー情報表示の表示タイミングについては、[11-4-5]や[11-4-7]等で後述する。

40

【0147】

[10. スロットマシンの内部構成]

図48は、スロットマシン1に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン1は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板409を有しており、このメイン基板409にはCPU1110をはじめR

50

OM1112、RAM1114、入出力インタフェース1116等が実装されている。メイン基板409は、遊技の結果（遊技用価値の獲得）に影響を与える機能、具体的には例えば、当選役、ボーナス、AT等の抽選や、それらの抽選結果に基づく遊技状態の制御、指示機能による指示の決定、さらには入賞役に基づく払出等を管理する。

【0148】

また、スロットマシン1は、図48では図示が省略された構成の一例として、扉形前面部材200の開放状態を検知する扉開放検知スイッチ、貯留解除スイッチ209（貯留メダル清算スイッチ）、メダルセクタ207内に設けられたメダルセクタ内レバー検出センサ、及び、リール停止ボタン211a～211cのそれぞれの周囲で点灯可能な停止ボタンLED（停止ボタンLED__1，停止ボタンLED__2，停止ボタンLED__3）等を備える。これらの構成は、メイン基板409によって制御される。

10

【0149】

前述した1枚投入ボタン205，206や始動レバー210、リール停止ボタン211a，211b，211c、貯留解除スイッチ209等はいずれもメイン基板409に接続されており、これら操作ボタン類は図示しないセンサを用いて遊技者による操作を検出し、検出された操作信号をメイン基板409に出力することができる。具体的には、始動レバー210が操作されると前述した図柄変動表示装置300を始動させる（リール301a，301b，301cの回転を開始させる）操作信号がメイン基板409に出力され、リール停止ボタン211a，211b，211cが操作されると、リール301a，301b，301cをそれぞれ停止させる操作信号がメイン基板409に出力される。

20

【0150】

なお、以下では必要に応じて、リール301a，301b，301cをそれぞれ左リール301a，中リール301b，右リール301cと呼ぶ。そして、これに対応するそれぞれのリール停止ボタン211a，211b，211cを左リール停止ボタン211a，中リール停止ボタン211b，右リール停止ボタン211cと呼ぶ。

【0151】

またスロットマシン1にはメイン基板409とともにその他の機器類が収容されており、これら機器類からメイン基板409に各種の信号が入力されている。機器類には、図柄変動表示装置300のほか、メダル放出装置110等がある。

【0152】

図柄変動表示装置300はリール301a，301b，301cをそれぞれ回転させるためのリール駆動モータ341a，341b，341cを備えている（左リール駆動モータ341a、中リール駆動モータ341b、右リール駆動モータ341c）。このリール駆動モータはステッピングモータからなり、それぞれのリール301a，301b，301cは独立して回転、停止することができ、その回転時には図柄表示窓401にて複数種類の図柄が上から下へ連続的に変化しつつ表示される。

30

【0153】

また各リール301a，301b，301cの回転に関する基準位置を検出するための位置センサ331a，331b，331cを有しており、各リール301a，301b，301cにはそれぞれ位置センサ331a，331b，331cがリール内に対応して設けられている（左リール位置センサ331a、中リール位置センサ331b、右リール位置センサ331c）。これら位置センサからの検出信号（インデックス信号）がメイン基板409に入力されることで、メイン基板409では各リールの停止位置情報を得ることができる。

40

【0154】

メダルセクタ207内には、前述したソレノイド207aや投入センサ207bが設置されている。投入センサ207bは、メダル投入口203から投入されたメダルを検出し、メダルの検出信号をメイン基板409に出力する。ソレノイド207aがOFFの状態のとき、投入されたメダルは投入センサ207bで検出される。逆にソレノイド207aがONの状態のときは、メダルセクタ207内で投入センサ207bに到達する通路

50

がロックアウトされてメダルの投入が受け付けられなくなり、遊技者がメダルを投入しても、メダルセレクト 207 を通って返却樋 213 に流れたメダルはメダル用受皿 201 に戻る。このとき合わせて投入センサ 207b の機能が無効化されるので、メダル投入によるベットまたはメダルの貯留のいずれも行われなくなる。

【0155】

メダル放出装置 110 は、払い出されたメダルを 1 枚ずつ検出する払出センサ 110e を放出口 110c 内に有しており、この払出センサ 110e からメダル 1 枚ごとの払出メダル信号がメイン基板 409 に入力されている。また、遊技メダル用補助収納箱 111 にはメダル満タンセンサ 111a が設けられており、内部に貯留されたメダルの貯留数が所定数量を超えた場合、メダルが所定数量を超えた検出信号をメイン基板 409 に出力する。このとき画像表示体 500、特別表示 LED 612、エラーランプ 604 等によりメダル貯留の異常を知らせるエラー表示が行われ、遊技者やホール従業員等に異常が発生したことが報知される（後述の図 118 に示す「補助収納庫満タンエラー」に相当）。

【0156】

一方、メイン基板 409 からは、図柄変動表示装置 300 やメダル放出装置 110 に対して制御信号が出力される。すなわち、前述した各リール駆動モータ 341a, 341b, 341c の起動及び停止を制御するための駆動パルス信号がメイン基板 409 から出力される。またメダル放出装置 110 には、有効ライン上に停止した図柄の組合せの種類に応じてメイン基板 409 から駆動信号が入力され、これを受けてメダル放出装置 110 はメダルの払い出し動作を行う。このときメダル放出装置 110 内に払い出しに必要な枚数のメダルが不足しているか、あるいはメダルが全く無い状態であった場合、払出センサ 110e による枚数検出が滞ることとなる。そして所定時間（例えば 1.5 秒間）が経過すると、払出センサ 110e より払い出しメダルの異常信号がメイン基板 409 へ出力され、これを受けてメイン基板 409 は、メダルの払い出しに異常が発生したことを知らせる内容をエラーランプ 604、特別表示 LED 612、画像表示体 500 等に表示させて遊技者やホール従業員等に異常が発生したことを報知する（後述の図 118 に示す「払出メダルエンptyエラー」に相当）。なお、メイン基板 409 と各種表示器（エラーランプ 604、スタートランプ 608、特別表示 LED 612、貯留枚数表示 LED 613 等）とは例えばハーネスで接続され、メイン基板 409 は対応ポートを介してこれらの各表示器における点灯や表示を操作することができる。

【0157】

スロットマシン 1 は、メイン基板 409 とは異なる周辺基板としてサブ基板 510 を備えており、このサブ基板 510 には CPU 1118 や ROM 1120、RAM 1122、入出力インタフェース 1130、VDP (Video Display Processor) 1124、AMP (オーディオアンプ) 1126、音源 IC 1128 等が実装されている。サブ基板 510 はメイン基板 409 から各種の指令信号を受け、画像表示体 500 の表示や照明装置 502 等の発光（または点灯、点滅、消灯等）及びスピーカ 512 の作動を制御している。

【0158】

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

の構成部品等の誤作動や不具合を通知するエラー情報）をホールコンピュータ１２００に出力することができるようになる。

【０１５９】

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

10

【０１６０】

以上がスロットマシン１の内部構成例である。スロットマシン１によるゲームは、遊技者がメダルの賭け数を決定した状態で始動レバー２１０を操作すると各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが回転し、この後、遊技者がリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃを操作すると、対応する各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止制御され、そして、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止すると、有効ライン上での図柄の組合せ態様からゲーム結果を判断し、必要に応じて該当する当選役に対応する規定数のメダルが付与される。

20

【０１６１】

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

【０１６２】

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

30

【０１６３】

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

40

【０１６４】

スロットマシン１の図柄には、「赤７図柄」、「青７図柄」、「ＢＡＲ図柄」、「チェリー図柄」、「リプレイ図柄」、「ベル１図柄」、「ベル２図柄」、「スイカ図柄」、「義図柄」及び「正図柄」があることは既に述べたとおりであるが、このうち、「赤７図柄」、「青７図柄」及び「ＢＡＲ図柄」は他の図柄に比べて目立ち易く、識別しやすい図柄となっている。ここでいう識別のし易さとは、リールの回転中や、リールの停止した状態を含めて遊技者が容易に図柄を識別することができる度合いの高さのことをいう。これらの図柄はリールの回転中もその色彩や図柄の大きさから、遊技者が停止操作する際に、こ

50

これらの図柄が図柄表示窓 401 内に停止されるように狙って停止操作することが容易となっている（すなわち目押しすることが容易である）。さらに「義図柄」及び「正図柄」についても、図 46 を見ても分かるように、「義図柄」と「正図柄」との 2 つの図柄で円状を形成するかたちで「正義」と読めるように互いに上下に隣接して配置されているとともに、各リール 301a, 301b, 301c において 1 つしか配置されていないので、目押しすることが容易である。

【0165】

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

10

【0166】

[10-1. 当選役と図柄の組合せ]

ここで、スロットマシン 1 の当選役（入賞役と呼ばれるものを含む）と、これに対応する図柄の組合せについて、図 49、図 50 及び図 51～53 を用いて説明する。図 49 は、当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。図 49 に示す抽選テーブル（当たり値判定テーブルともいう）は、予め ROM 1112 等に格納されている。詳細は後述するが、スロットマシン 1 ではメイン基板 409 の CPU 1110 が当選役の抽選を行い、このような抽選は「内部抽選」とも呼ばれる。

【0167】

20

図 50 は、各当選役と、これら各当選役に対応して成立する条件装置を示す図であり、予め ROM 1112 等に格納されているものである。図 50 において、表中の空欄は、対応する条件装置番号が付された条件装置が非作動（OFF）であることを意味し、表中の「1」は、対応する条件装置番号が付された条件装置が作動する（ON）ことを意味する。図 51～53 は、各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その 1～その 3）であり、これについても予め ROM 1112 等に格納されているものである。

【0168】

なお、以下に説明する本実施形態のスロットマシン 1 は、遊技機が備える機能の一例として、押し順小役を利用した AT（アシストタイム）機能を備えるとする。押し順小役とは、図 49 に示す「AT1」～「AT10」の当選役に相当し、これらの当選役の入賞時にはベル図柄揃いが表示され得ることから、まとめて「押し順ベル」とも呼ぶ。AT 機能を備えた遊技機では、メイン基板 409（主に CPU 1110）が行う抽選（AT 抽選）によって AT の当落が判定され、当該判定の結果 AT に当選した場合は、AT ゲームが実行される。AT ゲームでは、当選役の内部抽選で押し順小役が当選役として選ばれた場合を中心に、最も多いメダルの払出に期待できる適正な押し順を教示又は告知することによって、当該教示に従ったリール停止操作を行った遊技者が多くのメダルを獲得できるようにする。一方、AT ゲーム以外の遊技期間（非 AT）では、上記の押し順の教示又は告知を行わないことによって、適正な押し順でのメダル獲得を非確実なものにさせることができ、遊技状態ごとにメダルの期待獲得枚数やメダルの消費ペースに差異をもたらすことができる。このような AT 機能は、スロットマシン 1 が備える指示機能の一例であり、その詳細な処理等は後述する。

30

40

【0169】

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

50

区分せずに、単に「中押し」と呼ぶことがある。この場合、実質的には、5 択の押し順が存在することになる。

【0170】

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

10

【0171】

このようなスロットマシン1における停止出目は、例えば、当選役が押し順小役（本例では押し順ベル）に相当する当選役の場合、リール停止ボタン211（個別にはリール停止ボタン211a，211b，211c）の押し順によって、停止出目の態様が異なるようにされている。このように押し順によって異なるものの停止出目として許容される図柄を「許容停止出目情報」として記憶しておく。なお、この許容停止出目情報は、このように記憶される直前に毎回初期化される。そのような停止出目の態様の差異は、例えば、以下のようにして実現することができる。すなわち、「押し順ベル」に相当する当選役として、それぞれに適正な押し順が関連付けられた複数種類の当選役（具体的には、図49や図50に示す「AT1」～「AT10」に相当し、当選役が「AT1」の場合は、順押し（左・中・右）が「適正な押し順」に相当する）が用意され、内部抽選によって選ばれた当選役それぞれで異なる組合せによって、複数種類の条件装置（図50に示す小物に相当）の作動が許容される。そしてこのとき、リール停止ボタン211の押し順に応じて、リール301を停止させる際の図柄の引き込み制御が異なる優先制御（例えば、「枚数優先制御」又は「図柄組合せ数優先制御」）のもとで実行されるように設定されることにより、上記押し順に基づいて停止出目の態様を異ならせることができ、結果として払出枚数にも差異を付けることができる。

20

【0172】

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

30

【0173】

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

40

50

【0174】

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

【0175】

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

【0176】

また、図49～図53には例示していないが、本実施形態のスロットマシン1は、他の押し順小役として、例えば押し順リプレイを用いるようにしてもよい。以下では、このような押し順リプレイについて簡単に説明する。なお、厳密にはリプレイ役は、対応する図柄組合せが有効ライン上に停止したとしても遊技用価値が払い出されないことから「小役」ではないが、便宜上「押し順小役」に含めている。また、押し順リプレイは、リプレイ役の1つであるから、その当選時にどのような押し順や押し位置で停止操作が行われたとしても、必ず何れかのリプレイ役の図柄組合せが有効ライン上に停止し、再遊技の特典が付与されることに変わりはない。

【0177】

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

【0178】

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

【0179】

以上が、本実施形態のスロットマシン1における押し順小役の概要である。なお、以下の説明では、上記したような押し順小役を用いたATゲームを遊技者にとって有利な特別遊技の一例とするが、スロットマシン1において遊技者にとって有利な特別遊技は、AT

10

20

30

40

50

ゲームに限るものではなく、その他の有利遊技状態（例えば、ボーナスゲーム、ARTゲーム、又はRTゲーム等）であってもよい。また、AT機能についても、押し順小役を利用したAT機能に限定するものではなく、その他、例えば押し位置小役（リール停止ボタン211に対する停止操作のタイミングに基づいて付与される特典が変更され得る役）を利用したAT機能等であってもよい。

【0180】

〔10-1-1. 当選役の種類〕

まず、図49に示した抽選テーブルについて説明する。スロットマシン1では、遊技状態に応じて異なる抽選テーブルが用意されており、図49には、スロットマシン1における遊技状態の一例として、一般状態、ボーナス内部状態、及びボーナス状態が示されている。ここで、一般状態は、ボーナスゲーム中でなく、かつ、ボーナスフラグが未成立である通常の遊技状態である。ボーナス内部状態は、内部抽選によってボーナス（具体的には、後述する2種BB）に当選し、かつボーナス状態に移行せずにボーナスの当選成立状態が持ち越されている遊技状態である。ボーナス状態は、内部抽選によってボーナス（具体的には、後述する2種BB）に当選し、当該ボーナスに対応する図柄組合せが表示されたことに基づいて移行する有利遊技状態である。なお、図49では、ボーナスとして2種BB（第二種特別役物）が示されているが、スロットマシン1に搭載可能なボーナスは、他の種類であってもよく、所謂BBボーナス、RBボーナス、シングルボーナス（SB）等を備えるようにしてもよい。このような場合には、それぞれのボーナスに応じた遊技状態が用意される必要があるが、各遊技状態の詳細な説明は一般的な遊技機と同様であるため省略する。

【0181】

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

【0182】

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

【0183】

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

【0184】

それぞれを簡単に説明すれば、「ボーナス役」は、ボーナスゲームの実行契機となる役であって、具体的には一例として「2種BB」がボーナス役に相当する。「リプレイ役（再遊技役）」は、メダルを再投入することなく次のゲームが実行可能にされる（再遊技

）役であって、具体的には「リプレイ」がリプレイ役に相当する。「小役」は、その入賞によって所定枚数のメダルの払出が行われる役であって、具体的には「押し順ベル」、「押し順不問ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「強チャンス目」、及び「最強目」が、小役に相当する。なお、前述したように、図49に示した当選役「AT1」～「AT10」は総称として「押し順ベル」とも呼ぶことがある。図49において押し順ベルの払出数が複数通りで記載されているのは、リール301の停止順や停止位置によって払出枚数が異なる可能性があるためである。一方、当選役「ベル1」、「ベル2」は、押し順に拘わらず常にベル図柄を停止可能なベル役であることから、総称として「押し順不問ベル」と呼ぶことがある。各当選役の詳細は後述する。

10

【0185】

また、「はずれ」は、当選役に関する内部抽選の結果、何れの当選役も選ばれていないことを意味する。「はずれ」であった場合は、ボーナス役の成立状態が持ち越されているとき（すなわち、ボーナス内部状態）を除き、何れの当選役に対応する図柄組合せも停止されることはない。一方、ボーナス内部状態で「はずれ」となった場合は、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止し得る。但し、本実施形態のスロットマシン1では、図49のような抽選テーブルを用いる場合、上記の状況（ボーナス内部状態での「はずれ」）は比較的発生するように設定されている（15203／65535）ことから、ボーナス内部状態に制御されたとしても、比較的高頻度でボーナス役に対応する図柄組合せが表示されることになる。

20

【0186】

なお、図49によれば、一般状態では、「はずれ」が選ばれる可能性がある程度存在する（21410／65535）。一方、ボーナス内部状態では、「はずれ」が選ばれる可能性がある程度存在する（15203／65535）。ボーナス状態では、「はずれ」が選ばれる可能性はない（0／65535）。さらに、ボーナス状態では、押し順ベルの当選確率が他の遊技状態に比べて格段に低く設定され（1／65535）、ほとんど当選しないようになっている代わりに、押し順不問ベルの当選確率が高く設定されている（32059／65535）。押し順不問ベルは、押し順に拘わらず9枚の払出が行われるのに対し、押し順ベルは不適正な押し順であった場合に、2枚以下の払出ししか行われない。したがって、このように置数の振分を行うことで、ボーナス状態に制御されたとき（ボーナスゲーム）は、遊技者の手持ちメダルをほぼ減らすことなく、増加させることができる。

30

【0187】

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

40

【0188】

また、本実施形態に関する説明では、図51に示したように、「押し順ベル（AT1～AT10）」に関して、「ベル零し（ベル零し目）」という表現が用いられる。ベル零しとは、当選役ごとに適正な押し順が定められた押し順ベルの当選時に、不適正な押し順で

50

停止操作が行われたことによって、ベル揃い（厳密には、9枚の払出が得られるベル役の図柄組合せ）が停止されずに、ベル役を取り零したような別の図柄組合せが表示されることを意味する。このようなベル零しとなる場合、ベル零し目が停止出目として表示され、本来のベル揃いよりも少ない払出（払出なしを含む）が行われる。具体的には、図51の条件装置番号1～32に対応する図柄組合せがベル零しの図柄組合せであり、このとき、1枚又は2枚の払出数が設定されている。以上のように、「ベル零し」は、前述したハズレ時の「零し」とは異なるものである。

【0189】

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

【0190】

[10-1-2. 当選役の当選形態]

図49で例示した当選役は、1回の抽選機会において一つの役のみが選出される当選役（単独役）である。単独役が当選した場合は、当該当選役に基づいた条件装置が作動することに基づいて、後のリール停止制御が行われる。しかし、スロットマシン1では、複数の当選役が同時に選出されるような当選役（同時当選役）が用意されてもよい。このような同時当選は、1回の抽選機会において複数の当選役が同時に選出されることを意味し、例えば、複数の小役（例えば、複数のベル役同士）が同時に選出される場合や、ボーナス役と小役とが同時に選出される場合がある。

【0191】

内部抽選によって同時当選役が選ばれた場合には、当該同時当選役に含まれるそれぞれの当選役に基づいた条件装置が同時に作動することに基づいて、後のリール停止制御が行われる。そして、同時当選役に当選したときのリール停止制御では、予め定められた優先順位（例えば、『再遊技>小役>ボーナス』や、『再遊技>ボーナス>小役』のような優先順位）に従って当選役の図柄組合せの表示が許容されるなかでリール停止処理が行われ、入賞した役に応じた特典の払い出しが行われる。なお、遊技機の仕様や小役の組合せ、又は有効ラインの設定方法等によっては、同時当選役を共に入賞させるような制御が行われるようにしてもよく、同時入賞が発生した場合には夫々の入賞した役に応じた特典の払い出しが行われる。何れにしても、小役は、当選ゲームでのみ入賞し得る「非持ち越し役」であり、当選ゲームで入賞できなかった当選役の当選成立状態は、次ゲーム以降に持ち越されないことから、小役の同時当選が選ばれたとしても、当選ゲームで入賞できなかった小役に対しては、当該小役に応じたメダルの払い出しは行われない。

【0192】

また、ボーナス役と小役とが同時当選した場合について、このような組合せで選ばれる役は重複役ともいう。このような重複役としては、図49に示すように「2種BB+ベル」、「2種BB+弱スイカ」、「2種BB+強スイカ」、「2種BB+弱チェリー」、「2種BB+強チェリー」、「2種BB+弱チャンス目」、「2種BB+強チャンス目」及び「2種BB+最強目」が例示されている。なお、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、弱チャンス目、強チャンス目及び最強目の詳細については後述する。ボーナス役と小役とが同時当選した場合も、小役同士の同時当選の場合と同様に、夫々の当選役に対応する条件装置が同時に作動し、予め定められた優先順位（例えば、『再遊技>小役>ボーナス』や、『再遊技>ボーナス>小役』のような優先順位）に従って当選役の図柄組合せの表示が許容されるなかでリール停止処理が行われ、入賞した役に応じた特典の払出が行われる。但し、ボーナス役については、上述したように当選ゲームで対応する図柄組合せが表示されなかったとしても、次ゲーム以降に当該ボーナス役の図柄組合せが表示されるまで当該ボーナス役の当選成立状態が持ち越される「持ち越し役」とすることができ

る。具体的には、2種BBは「持ち越し役」である。また、リプレイ役や小役（例えばベル役）は「非持ち越し役」である。このように重複役の当選によって「持ち越し役」と「非持ち越し役」とが同時当選したとき、すなわち、「2種BB+ベル」、「2種BB+弱スイカ」、「2種BB+強スイカ」、「2種BB+弱チェリー」、「2種BB+強チェリー」、「2種BB+弱チャンス目」、「2種BB+強チャンス目」または「2種BB+最強目」などの組み合わせで役が選ばれたときも、何れの図柄組合せの表示を許容するかは、リール停止処理によって制御される。そして、当選ゲームで「持ち越し役」に対応する図柄組合せが表示されなかった場合は、「持ち越し役」の当選成立状態は次ゲーム以降に持ち越される。但し、このような「次ゲーム」において、別の小役に当選したときは、「持ち越し役」と「別の小役」との両方が当選成立している状態となるが、この場合は、互いに別の抽選機会（ゲーム）において選出されているから、重複役には相当しない。

10

【0193】

なお、同時当選の場合に何れの当選役に対応する図柄の組合せが優先して有効ライン上に表示されるようになるかは、リール停止処理における優先順位の設定に基づいて決定される。

【0194】

以下では、上記で大別した当選役について、図50～図53も参照しながら詳細に説明していく。

【0195】

[10-1-3. ボーナス役]

20

図49に示された当選役「2種BB」は、第二種特別役物に関するボーナス役である。ボーナス役が当選役として選ばれると、対応する条件装置「BB1」が作動し、リール停止処理が行われ、表示された図柄組合せに基づいて特典が付与される。具体的には、条件装置「BB1」に対応する図柄組合せ（「赤7」揃い）が有効ライン上に表示されることで、2種BBのボーナスゲーム（BBゲーム）が実行される。このボーナスゲームは、複数ゲームに亘って遊技者がメダルを集中して獲得できる機会が設けられるゲームであり、本実施例では例えば、遊技の規定数を2枚として、図49のボーナス状態に示された抽選テーブルを用いてボーナスゲームが進められる。そして、ボーナスゲームのゲーム数が規定の上限数（例えば30ゲーム）を経過するか、当該ボーナスゲームにおける払出の累計枚数が規定枚数（例えば200枚）を超えたときにボーナスゲームが終了する。ボーナスゲームが終了すると、遊技状態は、ボーナス状態から一般状態に移行する。

30

【0196】

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

【0197】

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

40

【0198】

50

[1 0 - 1 - 4 . リプレイ役]

図 4 9 に示された当選役「リプレイ」は、リプレイ（再遊技役）の当選役である。リプレイ役の当選時には、リプレイ用の条件装置（図 5 0 を参照すると、再遊技 1）が作動し、有効ライン（ライン 6 2 3 a, 6 2 3 b の何れか）にリプレイ役に対応する図柄組合せの停止表示が許容され、これに基づいて、後述するリール停止処理（図 5 4 のステップ S 5）が行われる。スロットマシン 1 では、リプレイの当選時には、リプレイ役の図柄組合せが必ず有効ライン上に表示されるように制御されることで、リプレイの図柄組合せが揃ったと判定され、その結果、リプレイ役の特典として、次ゲームにおいて、改めてメダルを投入もしくはベット操作（貯留されたメダルを投入するための操作）をすることなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行する再遊技が可能となる。なお、リプレイの図柄組合せが有効ライン上に表示されたとしても、賞としてのメダルは払い出されない。

10

【 0 1 9 9 】

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

20

【 0 2 0 0 】

また、各リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c にリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄と、同じくリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄との間に配置される他の図柄（リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成しない図柄）を 1 個から最大でも 4 個までにすることにより、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を目押しの必要なく揃えることができるものとする）ことができる。そしてこのような場合、表示される当選役の優先順位を『再遊技（リプレイ役）＞小役＞ボーナス』とすれば、仮にリプレイ役の条件装置とその他の役（小役やボーナス役）の条件装置とが同時に作動したとしても、常にリプレイ役に対応する図柄組合せが停止表示されることになり、その他の役に対応する図柄組合せが停止表示されることはない。

30

【 0 2 0 1 】

[1 0 - 1 - 5 . ベル役]

次に、入賞役としてのベル役について説明する。このベル役は、当選時にメダルの払出が期待できる入賞役である。本実施形態では何種類かのベル役が用意されており、以下ではその一例を具体的に説明する。

【 0 2 0 2 】

[1 0 - 1 - 5 - 1 . 押し順不問ベル]

まず、当選時の入賞度合い（入賞率、及び入賞に基づくメダルの払出枚数）がリール 3 0 1 の押し順によって変化しない押し順不問ベル（共通ベル）について説明する。

【 0 2 0 3 】

図 4 9 に示した「押し順不問ベル」の具体的な当選役は、図 5 0 に示す「ベル 1」、「ベル 2」である。図 5 0 に示すように、「ベル 1」が当選役として選ばれたときは、小物 1 7 の条件装置が作動し、「ベル 2」が当選役として選ばれたときは、小物 1 7 及び小物 1 8 の条件装置が作動する。ここで、小物 1 7, 小物 1 8 の条件装置は、リールの押し順及び押しタイミングに拘わらず、常に対応する何れかの図柄組合せが有効ライン上に停止可能に構成されている（図 5 1 等参照）。したがって、このような条件装置が作動した場合は、遊技者によるリール停止ボタン 2 1 1 の停止順序及び停止タイミングに拘わらず、

40

50

ベル役の図柄組合せが停止表示されることによってベル役に入賞し、当該入賞に応じたメダルの払出（9枚）が特典として付与される。

【0204】

図49を参照すると、一般状態及びボーナス内部状態において、「ベル1」及び「ベル2」の当選確率は比較的低く、後述の「低当選役（レア役）」に含むことができる。一方、ボーナス状態においては、50%程度の確率で「ベル1」又は「ベル2」に当選することから、ボーナスゲームにおける主な当選役の1つとなる。

【0205】

なお、「ベル1」及び「ベル2」は、それぞれの当選時に付与され得る特典への期待度合に応じて、強弱の区別がされる。特典とは例えば、ATに関する期待度（ATの当選やATゲームに関する当選確率等）でもよいし、低確状態や高確状態といった遊技状態間の移行に関する期待度等であってもよい。具体的には、より当選確率が低い「ベル2」を強ベルとし、「ベル2」よりも当選確率が高い「ベル1」を弱ベルとする。

【0206】

[10-1-5-2. 押し順ベル]

次に、当選時の入賞度合い（入賞率、及び入賞に基づくメダルの払出枚数）がリール301の押し順によって変化し得る押し順ベルについて説明する。

【0207】

図49に示した当選役「AT1」～「AT10」は、主にATゲームで遊技者に確実に特典を付与し得るために用意される押し順ベルの当選役である。「AT1」～「AT10」には、それぞれ5通りの適正な押し順のうちの何れかが関連付けられている（図50参照）。

【0208】

なお、図49では、「AT1」～「AT10」の当選確率はそれぞれ等しくされ、それらを合算すると、「押し順ベル」の当選確率は $32000/65535$ となるが、「AT1」～「AT10」のそれぞれの当選確率は、上記合算値を満たす条件下で任意に振分けでもよい。このようにすると、「押し順ベル」における5通りの適正な押し順（順押し、挟み押し、中押し、逆押し、逆挟み押し）について、当選確率を均等配分できる（5択ベルの各当選確率を等しくすることができる）ことに限定されず、特定の押し順が適正な押し順に選ばれ難いようにしたりすることができる。具体的には例えば、適正な押し順として左リール301aが第1停止リールに選ばれる「AT1」～「AT4」の各当選確率を $2000/65535$ とし、適正な押し順として左リール301a以外（中リール301b又は右リール301c）が第1停止リールに選ばれる「AT5」～「AT10」の各当選確率を $4000/65535$ とすれば、左リール301aを適正な押し順の第1停止リールとする押し順ベルの当選割合を、中リール301b又は右リール301cを適正な押し順の第1停止リールとする押し順ベルの当選割合よりも格段に低くすることができる。このような場合、左リール301aを第1停止することが推奨される通常ゲームにおいて、押し順ベルが入賞する割合を抑制することができ、通常ゲームでの払出率を抑制する分だけATゲーム等の特別遊技での払出率を高めること等も可能となる。

【0209】

図50に示すように、「AT1」～「AT10」が当選役として選ばれたときは、小物1～小物16のうちの複数の条件装置と、小物17の条件装置と、小物24～小物26のうちの0～2までの条件装置とが同時に作動する。それぞれの条件装置に対応する図柄組合せ等は、図51～図53に示す通りである。なお、小物1～小物16は、それぞれ「ベル零し」の図柄組合せ（1枚又は2枚の払出）に対応する条件装置であり、小物17は、「ベル役」の図柄組合せ（9枚の払出）に対応する条件装置である。また、小物24～小物26は、本来は、後述する弱チャンス目及び強チャンス目に関する条件装置であり、押し順ベルの当選時には、作動したとしても、その優先順位は作動した他の条件装置よりも低く抑えられることによって、実際に小物24～小物26に対応する図柄組合せが停止されることはない。

10

20

30

40

50

【0210】

そして、これらの同時作動する複数の条件装置について、遊技者の停止操作におけるリール停止ボタン211（個別にはリール停止ボタン211a～211c）に対する押し順に基づいて図柄の引き込み制御について異なる優先制御が設定されることにより、適正な押し順とそうでない押し順（不適正な押し順）とで、異なる停止出目を表示させることを可能にする。すなわち、当選役に対応する適正な押し順（例えば、AT1であれば順押し）でリール停止ボタン211に対する停止操作が行われている間は、上記した「枚数優先制御」に基づいて小物17に対応する図柄組合せが停止され、最後まで適正な押し順で停止操作が行われた場合には、ベル役の図柄組合せを有効ライン上が停止されて9枚のメダル払出を特典として付与することができる。一方、リール停止ボタン211に対する停止操作が不適正な押し順で行われた段階で、上記した「図柄組合せ数優先制御」に基づいて小物17以外の条件装置に対応する図柄組合せが停止されることで、小物17の条件装置に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止されないようにし、ベル零しの図柄組合せが有効ライン上に停止されることとなり、ベル零しとしての特典（1枚又は2枚のメダル払出）が付与される。

【0211】

図50によれば、「AT1」及び「AT2」は、順押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役であり、「AT3」及び「AT4」は、挟み押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役であり、「AT5」及び「AT6」は、中押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役であり、「AT7」及び「AT8」は、逆押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役であり、「AT9」及び「AT10」は、逆挟み押しを適正な押し順とする押し順小役の当選役である。したがって、図50を用いた場合、本実施形態における「押し順ベル」は、適正な押し順が5通り（順押し、挟み押し、中押し、逆押し、逆挟み押し）に分けられた所謂「5択ベル」となる。なお、当然ながらこのような適正な押し順の設定は、遊技機の設計段階で所定の制限内で自由に設定可能であり、例えば、第1停止リールだけに基づいた3択ベルであってもよいし、第1停止リール及び第2停止リールに基づいた6択ベルであってもよい。

【0212】

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

【0213】

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

【0214】

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

遊技を行ったとしても出玉の期待値を均等にできるため、遊技者に好みの押し順で安心して遊技を楽しませることができる。

【0215】

[10-1-6. チェリー役]

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

【0216】

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

【0217】

[10-1-7. スイカ役]

次に、入賞役としてのスイカ役について説明する。このスイカ役は、当選時にメダルの払出（5枚）が期待できる入賞役である。本実施形態では、弱スイカと強スイカの2種類のスイカ役が用意されている。弱スイカと強スイカとは、主にATに関する期待度（ATの当選やATゲームに関する当選確率等）で強弱の差異が設けられている（詳細はATに関する説明で後述する）。

【0218】

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

【0219】

[10-1-8. チャンス役]

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

【0220】

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

【0221】

10

20

30

40

50

[1 0 - 1 - 9 . 最強目]

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

【 0 2 2 2 】

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

【 0 2 2 3 】

[1 0 - 1 - 1 0 . ボーナス役と小役との組み合わせで選ばれる役（重複役）]

次に、入賞役としての重複役について説明する。重複役は、例えば、ボーナス役と小役（又はリプレイ役）との重複当選が設定されてもよい。例えば図50に示すように「BB1+ベル」の当選時には、小物1～小物17の条件装置およびBB1の条件装置が作動する。この「BB1+ベル」の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。また、例えば「BB1+弱スイカ」の当選時には、小物22の条件装置およびBB1の条件装置が作動する。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。例えば「BB1+強スイカ」の当選時には、小物22の条件装置、小物23の条件装置およびBB1の条件装置が作動する。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。例えば図50に示すように「BB1+弱チェリー」の当選時には、小物19の条件装置、小物20の条件装置、小物22の条件装置、小物23の条件装置およびBB1の条件装置が作動する。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。また、例えば「BB1+弱チェリー」の当選時には、小物19の条件装置、小物20の条件装置、小物21の条件装置およびBB1の条件装置が作動する。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。例えば「BB1+弱チャンス目」の当選時には、小物24の条件装置およびBB1の条件装置が作動する。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。例えば「BB1+強チャンス目」の当選時には、小物25の条件装置、小物26の条件装置およびBB1の条件装置が作動する。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。例えば「BB1+強チャンス目」の当選時には、小物25の条件装置、小物26の条件装置およびBB1の条件装置が作動する。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。なお、基本的な優先順位としては、優先順位の高い方から、再遊技>入賞役>役物（ボーナス）の順、または再遊技>役物（ボーナス）>入賞役の順の何れかを予め決めておき、その順に基づいて作動した条件装置に基づいた図柄を有効ライン上に引き込む制御としている。また、入賞役にかかる条件装置が同時に作動した場合には、例えば、払出し枚数がより多くなる図柄を引き込むか、作動している条件装置の数が多い方を引き込むかの何れかを満たすように制御することが好ましい。

【 0 2 2 4 】

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

【0225】

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

【0226】

また、ATゲームのために用意される押し順小役の代わりに、押し位置小役を用意してもよい。詳細な説明は省略するが、押し位置小役とは、リール停止ボタン 211 の停止操作が、適正な停止タイミング（押し位置）で行われたときと不適正な停止タイミングで行われたときとで、異なる入賞態様を示すような小役である。このような押し位置小役を搭載する場合には、ATゲームにおいて、適正な押し位置を遊技者が容易に認識できるような教示又は告知を行うようにすることで、押し位置小役の当選時に、遊技者が対応役を容易に入賞させることができるようにし、多くのメダル獲得を可能にすることができる。

【0227】

なお、スロットマシン 1 の遊技者は、当選役の抽選確率（図 47）、当選役に対応する図柄組合せ及びその払出枚数（図 51～図 53）、並びに図柄の配列（図 46）等に基づいて、内部抽選によって選ばれた当選役を知り得ない状況において最大の払出を期待できるような遊技方法を見出すことができる場合がある。このような遊技方法を、以下では「最大効率打法」と仮称する。最大効率打法で遊技を行うときは、リールの停止位置によっては、当選役に対応する最も払出枚数が多い図柄組合せを有効ライン上に引き込むことが困難となるような役（スイカ役、チェリー役、チャンス目役等）について、それらの当選確率や払出枚数を考慮して、期待値的に最大の払出となるような特定のタイミングで何れかのリール停止ボタン 211 の押下操作を行い、停止した図柄態様に応じた適切なタイミングで、残りのリール停止ボタン 211 の押下操作を行うことで、複数種類の当選役に対応する図柄組合せを引き込み可能にして多くの払出を獲得する。換言すれば、最大効率打法は、当選役の取りこぼしを極力抑制するような遊技方法といえる。

【0228】

[11. ゲーム処理]

次に、スロットマシン 1 におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン基板 409（主に CPU 1110 等）にて実行される制御プログラム上の処理手順に沿って進行する。

【0229】

図 54 は、スロットマシン 1 における基本的な 1 ゲームの処理手順を一通り示している。先ずステップ S1 では、ゲームスタートに備えるための初期設定を実行する。特に電源の立ち上げ時等においては、前述した各種装置の接続及び作動状況を確認するとともに、バックアップデータの有無を確認し、バックアップデータが存在する場合には、電源断前の状態に復帰させる処理を実行する。バックアップデータが存在しない場合には、所定の初期値を設定する等、予め定められた処理を実行する。

【0230】

次のステップ S2 では、投入口 203 から投入されたメダルの枚数により、あるいはすでに貯留されているメダルがある場合には MAX 投入ボタン 206（あるいは 1 枚投入ボタン 205）の押下操作により賭け数が決定され、始動レバー 210 の操作待ちの状態となる。すなわち、1 回のゲームの賭け数が決定され、始動レバー 210 の操作が可能な状態となるまでが BET 処理にて実行される。なお、スロットマシン 1 を、3 枚のメダルを投入することによってゲームの実行が可能となる 3 枚掛け専用機とする場合には、1 枚投入ボタン 205 が備えられなくてもよい。

【0231】

ステップ S 3 では、ステップ S 2 において操作待ちの状態となった始動レバー 2 1 0 の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、以降のステップ S 4 にて回転を開始する全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が停止状態（遊技者の停止操作により停止状態となること）となる前の段階において、いずれかの当選役を当該ゲームの抽選結果とするかを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選の抽選結果がいずれかの当選役に該当する場合に限り、リール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の停止操作が行われたときに、該当する当選役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止することが許容されるのである。

【0232】

次いで、ステップ S 3 1 では、A T の指示機能（所謂、A T ナビ）に関する処理として指示機能処理を行う。指示機能処理では、A T ゲームの当選及びその開始等が決定されるだけでなく、A T ゲームが開始されるか否かを示唆又は教示する前兆演出について、前兆演出が実行される前兆ゲームへの移行等も決定され、A T ゲーム中であれば押し順等を遊技者に教示する A T ナビが実行される。指示機能処理の詳細については、図 6 0 等を参照しながら後述する。

【0233】

本例の指示機能処理では、A T ゲームの前兆を含め、A T 機能に関する中心的な制御（A T 当選の抽選、A T ゲーム数の決定、A T ゲームの実行、遊技状態の遷移、指示機能の表示等）を全てメイン基板 4 0 9 が管理する。一方、A T 機能に関する補助的な制御（画像表示体 5 0 0 におけるナビ表示等）はサブ基板 5 1 0 が管理するものとするが、このような場合でも、サブ基板 5 1 0 が画像表示体 5 0 0 等に表示させるナビ表示の表示内容は、メイン基板 4 0 9 による指示機能の決定結果に従ったもの（指示機能表示と相違ない内容）に制限される。なお、スロットマシン 1 において、指示機能による指示内容（指示機能表示の表示内容と読み替えてもよい）は、メイン基板 4 0 9 が当該ゲームにおける当選役に基づいて決定する。また、メイン基板 4 0 9 に制御されて特別表示 L E D 6 1 2 に表示される指示機能表示の表示内容と、サブ基板 5 1 0 に制御されて画像表示体 5 0 0 等に表示されるナビ表示の表示内容とは、1 対 1 の対応関係に限定されず、1 対 n（複数パターン）の対応関係であってもよい。すなわち、メイン基板 4 0 9 によって特別表示 L E D 6 1 2 で何らかの指示機能表示が行われるとき、サブ基板 5 1 0 は、画像表示体 5 0 0 等におけるナビ表示について、当該指示機能表示に対応する表示態様でナビ表示を実行させるものの、ナビ表示の具体的な表示態様は 1 種に限定される必要はなく、当該指示機能表示に対応する複数種類の表示態様のうちの何れかの表示態様でナビ表示を行うようにさせてもよい。このような場合、何れの表示態様によるナビ表示を行うかは、サブ基板 5 1 0 が決定してもよいし、メイン基板 4 0 9 が指定してもよい。また、スロットマシン 1 は上記構成に限定されるものではなく、例えば、指示機能処理に関する全ての処理をメイン基板 4 0 9 が行うようにしてもよい。

【0234】

また、本例に示すステップ S 3 1 の指示機能処理では、ステップ S 3 における内部抽選処理の結果に基づいて、A T の指示機能に関する処理内容を決定するものとする。また、指示機能処理は、次段で説明するステップ S 4 のリール回転処理が開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【0235】

次にステップ S 4 では、ステップ S 3 の内部抽選処理の終了に伴い全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の回転を開始させるリール回転処理を実行する。このリール回転処理においては、全てのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c の回転が開始された時点でリール停止ボタン 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c の押下操作を有効とし、リール停止ボタン 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c が有効になったことを知らせる操作有効ランプ（図示しない）を点灯させるとともに、次のリール回転処理が実行されるまでのタイマカウントを開始する。なお、操作有効ランプは各リール停止ボタン 2 1 1 a, 2 1 1 b, 2 1 1 c

にそれぞれ内蔵されるランプである。

【0236】

ステップS5では、遊技者によるリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作が受け付けられて、その受け付け順に操作有効ランプを消灯させるとともに、対応するリール301a, 301b, 301cの回転を停止させるリール停止処理を実行する。

【0237】

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

【0238】

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

【0239】

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

【0240】

[11-1. 始動処理]

図55は、始動処理で行われる各処理を具体的に示したものである。

【0241】

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

【0242】

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

【0243】

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

【0244】

次のステップS104では、始動レバー210の操作が有効化されているか、またその場合は始動レバー210の操作が受け付けられたかを判定する。先のステップS103にて始動レバー210の操作が有効化されている場合、遊技者による始動レバー210の操作が受け付けられると、この判定が満たされ、次のステップS105へ移る。

【0245】

また、上記のステップS101にて遊技者がベット操作またはメダル投入をしない、あるいはMAXベットに至らないうちはステップS101の判定が満たされず、ステップS104に移る。このときはステップS104の判定も満たされず、ステップS101に戻り、以降の処理を繰り返す。

10

【0246】

また、リプレイゲームでは、新たにメダルのベットを必要としない。これは、後述するリプレイゲーム処理にてMAXベットコマンドがRAM1114に格納されている場合、自動的にMAXベット状態にする。これにより、ステップS101の判定が満たされることになる。

【0247】

ステップS105では、ステップS104での始動レバー210の操作を受けて、始動レバー210の操作を無効化する。

【0248】

次にステップS106では、始動レバー210の操作があると、リール301a, 301b, 301cの回転が開始されるとともに、この始動レバー210の操作に基づいて乱数の抽出を行う。乱数の抽出を行った後、次のステップS107に移る。なお、このときの乱数を抽出するタイミングについては、始動レバー210の操作後直ぐに行ってもよいし、他にも例えば、所定時間（例えば0.5秒後など）後に行うなど、プログラミングの過程で適切な抽出タイミングを設定することができる。

20

【0249】

ステップS107では、抽出された乱数値（以下では、抽出乱数値という）からいずれの当選役に該当するかの当たり判定（乱数値の照合）を行う。この当たり判定では、後述する当たり値判定テーブルにて抽出乱数値を照合する。ここで行われる乱数値の照合とは、予め決められた当選役の乱数値に、抽出乱数値が該当（合致、一致）するか否かを判定することである。このとき抽出乱数値がいずれかの当選役に該当すると判定された場合、該当する当選役に対応する条件装置をON（＝1）にする（図50を参照）。なお、抽出された乱数値と当たり判定テーブルとを照合して行われる当たり判定における各当選役についての当選確率は、図49に示されるとおりである。

30

【0250】

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

40

【0251】

一方、ステップS107にて、抽出乱数値がいずれの当選役にも該当しないと判定された場合、いずれの当選役にも該当しない「ハズレ」となり、いずれの条件装置も作動させない（図50を参照）。ここで、いずれかの条件装置がONになっているとき（作動／成立しているとき）には、その成立している条件装置に対応する図柄組合せを揃えることが可能となる。各条件装置に対応する図柄組合せは、図51～53に示されるとおりである

50

。従って、いずれの条件装置も成立していないハズレである場合は、いずれの当選役に対応する図柄組合せも、有効ライン上に揃えることができないことになる。上記のステップS106及びステップS107はスロットマシン1の内部にて乱数抽選を行ってものであり、以下ではこれらのステップのことを、まとめて内部抽選、あるいは内部抽選を行う等という。なお、この乱数の抽出からフラグ処理までは内部抽選（前述の図54のステップS3）に相当する。

【0252】

ステップS108では、自動停止設定処理が実行される。この自動停止設定処理では、自動停止の実施を許容するか否かについて自動停止フラグを用いて管理している。自動停止フラグをONに設定すると自動停止処理の実施を許容する一方、自動停止フラグをOFFに設定すると自動停止処理の実施を許容せず規制する。この自動停止設定処理に関する詳細は後述する。

10

【0253】

なお、図54で前述したように、本実施形態のスロットマシン1では、ステップS31に示した指示機能処理が行われる。図55には不図示であるが、この指示機能処理は、図55のステップS107のフラグ処理の一部として実行されても良いし、又は、ステップS107のフラグ処理が完了してから、ステップS109でウェイトタイマがタイムアップするまでの間に実行されてもよい。

【0254】

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

20

【0255】

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

30

40

【0256】

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

50

教示可能なナビ表示（所謂、「完全ナビ」）を表示させることができる。

【0257】

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

【0258】

また、グループ化された当選役を通知するコマンド送信について、指示機能表示が実行されない場合には、グループ化された当選役の内訳がわからないようなコマンドを送信するようにしてもよい。このとき、コマンドを受信したサブ基板510は、当該コマンドが示すグループに基づいて、選ばれた当選役が当該グループに含まれる当選役であることや指示機能表示の実行可否は認識可能であるものの、それ以上の情報を認識できない。例えば、当選役が押し順ベルの何れかであることは分かるものの、その適正な押し順や具体的な当選役の内訳（「AT1」～「AT10」の何れの当選役であるか）については分からない、という程度で認識することができる。なお、このような指示機能表示が実行されない場合にグループ化された当選役を通知するコマンドを、図63等で後述する「条件装置コマンド」として考えてもよい。

【0259】

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

【0260】

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

【0261】

次のステップS109では、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの1回前のゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば4.1秒経過）したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、4.1秒）の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアップ（既に4.1秒経過した）となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップS110に移る。また、この判定はウェイトタイマがタイムアップするまでループする。

【0262】

ステップS110では、全てのリール301a, 301b, 301cの回転を開始させる。そして全てのリール301a, 301b, 301cの回転の速さが一定となると、それぞれのリール停止ボタン211a, 211b, 211cの操作有効ランプを点灯させる。この点灯により、遊技者はリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作

が有効になったことを知ることとなる。

【0263】

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

【0264】

次にステップS111では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。

【0265】

[11-2. 内部抽選確率]

図56は、図55の自動停止設定処理の内容を具体的に表したものである。図57は、当選した役ごとに自動停止を行うか否かを決定するために用いられる自動停止抽選テーブルの一例を示したものであり、図58は、当選した役ごとに自動停止時間を決定するために用いられる自動停止時間抽選テーブルの一例を示したものである。

【0266】

ステップS107Aでは、自動停止抽選が実行される。この自動停止抽選では、図57に示す自動停止抽選テーブルから当選した役ごとに応じて自動停止フラグがONに設定されたりOFFに設定される。例えば当選した役が「リプレイ」或いは「ベル」である場合、自動停止フラグは常にOFFに設定されONに設定されることはない。また、例えば当選した役が「弱スイカ」、「弱チェリー」或いは「弱チャンス目」である場合、自動停止フラグがONに設定される確率は1/256でありOFFに設定される確率は255/256である。一方、例えば当選した役が「強スイカ」、「強チェリー」、「強チャンス目」、「最強目」、「2種BB」、「2種BB+ベル」、「2種BB+弱スイカ」、「2種BB+強スイカ」、「2種BB+弱チェリー」、「2種BB+強チェリー」、「2種BB+弱チャンス目」、「2種BB+強チャンス目」、或いは「弱チャンス目」である場合、自動停止フラグがONに設定される確率は56/256でありOFFに設定される確率は200/256である。なお、以下の説明では、このように自動停止フラグがONに設定された当選役としての役を「自動停止特定役」とも呼んでいる。

【0267】

次にステップS107Bでは、自動停止フラグがONであるか否か判定される。自動停止フラグがONでないと判定された場合には当該自動停止設定処理を終了して、ステップS108に進み、自動停止フラグがONであると判定された場合には自動停止時間抽選を実行する（ステップS107C）。

【0268】

このステップS107Cでは、次のような自動停止時間抽選を実行し、その抽選結果を自動停止時間情報として記憶しておく。この自動停止時間抽選では、図58に示す自動停止時間抽選テーブルから当選した役ごとに応じて自動停止時間が30秒（自動停止時間1）、45秒（自動停止時間2）、60秒（自動停止時間3）、70秒（自動停止時間4）、90秒（自動停止時間5）及び100秒（自動停止時間6）のいずれかが決定される。例えば当選した役が「リプレイ」、「ベル」或いは「ハズレ」である場合、自動停止時間は256/256の確率で常に自動停止時間1に決定され、その他の自動停止時間2～6のいずれにも決定されることはない。なお、上述した自動停止時間は、その時間値が長い程、遊技者にとって有利になるよう振り分けを行っているが、これに限らず、例えば30秒、40秒及び50秒を当り確定とする一方、35秒及び45秒をはずれ確定というように当落の結果が交互に訪れるように設定したりすることもできる。

【0269】

次にステップS107Dでは、その決定された抽選値（いずれかの自動停止時間）が所定時間としてセットされる。

【0270】

また、ボーナス内部状態においても上述した自動停止抽選を実行するようにしても良い

10

20

30

40

50

。その際には、図 5 7 に示す割合で行うようにしても良いし、図示はしないが、割合を変更する（例えば、ボーナス内部状態の方が自動停止抽選に当選し易くする）ようにしても良い。また、図 4 9 に示すようにボーナス内部状態に制御されたときに抽選確率を向上させる当選役（図 4 9 ではリプレイ）に対して自動停止抽選の当選割合を向上させることで、比較的早期に遊技者に対して自動停止処理が行われるようにして、遊技媒体が無駄に消費されることを抑制するようにしても良い。

【0271】

〔11－3．内部抽選確率〕

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

【0272】

スロットマシン 1 では、乱数抽出を行う際の乱数値の範囲（これを抽出範囲という）を予め決めておくものである。この抽出範囲は、例えば、0 から 1 6 3 8 3 までの整数値（つまり、2 の 1 4 乗＝1 6 3 8 4 個の乱数）等と決めることができる。なお、本実施形態では、抽出範囲の乱数値を、便宜上、1 から 6 5 5 3 5 までとしているが、これに限られないことはいうまでもない。この乱数の抽出範囲を拡大すると、その分だけ抽出可能な乱数値の範囲（いわゆる分母）が大きくなるので特定の乱数値が偏って抽出されるといった事象が起こりにくくなる。

【0273】

上記の抽出範囲内においては、さらにそれぞれの当選役に対応する乱数値が予め割り当てられている。例えば、抽出範囲（本実施形態のスロットマシン 1 では「1」から「6 5 5 3 5」まで）内の乱数値のうち、当選役「2 種 B B」に対応する乱数値を「1」とすれば、抽出乱数値が「1」となった場合に、内部抽選の結果は「2 種 B B に当選した」ということになり、2 種 B B の条件装置である B B 1 が当該ゲームでの情報コマンドとして処理されることになる。また、これを利用すると、抽出範囲及び 2 種 B B に対応する乱数値から、2 種 B B の当選確率（2 種 B B が内部抽選の結果として選出される確率、抽選確率）を算出することができる。図 4 9 の例では、一般状態における 2 種 B B の当選確率は、〔2 種 B B に対応する乱数値の総個数／抽出範囲内の乱数値の総個数〕が 6 0 6 ／ 6 5 5 3 5 となることから、2 種 B B の当選確率は約 9 ／ 1 0 0 0 となる。

【0274】

このように全ての当選役にはそれぞれ対応する乱数値が決められており、これらの乱数値は、それぞれの当選役に対応する当たり値と呼ばれる。上記の例（2 種 B B）では、抽出範囲内の乱数値「1」が 2 種 B B に対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、所定役の当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「1」、「2」、「3」、「4」とすれば、この所定役の当たり値の範囲は乱数値「1」から「4」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「1」から「4」までのいずれかに該当すると判定される（照合される）と、内部抽選の結果として「所定役に当選した」ということとなる。なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、図 4 9 に示したように、一の当選役のみに当選する単独役（例えば 2 種 B B、チェリー、リプレイ等）が用意されているが、このような単独役の他に、複数の当選役が同時に当選する同時当選役（ボーナス役＋小役が同時当選する「重複役」を含む）が用意されても良いことは前述した通りである。そして、このような重複役を用意する場合、重複役の当たり値についても、上記の当たり値に含まれる。

【0275】

このことから全ての当選役はその当たり値の範囲が決められ、内部抽選で抽出乱数値がいずれかの当選役の当たり値の範囲に該当するか否かが判定されることになる。このとき、抽出乱数値がいずれの当選役の当たり値の範囲にも該当しない場合は、ハズレ、となる

。すなわち、ハズレの当たり値の範囲は、全ての当選役の当たり値の範囲以外ということになる。なお、当たり値は当選許容値とも呼ばれることもある。

【0276】

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

10

【0277】

また、図49によれば、ボーナス中は、停止操作における押しタイミング及び押し順に依存することなく入賞（又は成立）が期待できる押し順不問ベル（ベル1、ベル2）やリプレイの当たり値が抽出範囲の大半以上を占めている。具体的には、抽出範囲の全抽選値65535個のうち、リプレイに割り当てられる抽選値が30994個、押し順不問ベルに割り当てられる抽選値が32050個であるから、合計は63044個となり、抽出範囲の99%以上を占める。そして、本実施形態において、ボーナス中の規定数は2枚であり、リプレイが成立した場合はメダルを消費することなく次の遊技が提供され、押し順不問ベルが入賞した場合は9枚のメダルが払い出される。したがって、ボーナスゲームが実行されると、当該ボーナスゲームの実行期間（ボーナス中）に、多量のメダルが払い出されることとなる。

20

【0278】

[11-4. 遊技状態の制御処理]

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

30

【0279】

[11-4-1. 遊技状態移行制御処理]

図59は、メイン基板409に搭載されたCPU1110により実行される遊技状態移行制御処理を示すフローチャートである。

【0280】

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

40

【0281】

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

【0282】

ステップS151においてボーナスゲーム（BBゲーム）中でないと判断されると（ステップS151のNO）、ボーナス内部中（ボーナス内部状態）であるか否かが判断され

50

る（ステップS154）。すなわち、内部抽選においてボーナス役（2種BB）に当選すると、ボーナス役に対応する条件装置が作動するが、このボーナス役に対応する条件装置は、内部抽選に当選したゲームにおいてボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されなかったとしても、次ゲーム以降においても、ボーナス役に対応する図柄組合せが有効ラインに表示されるまで継続して作動する。

【0283】

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

10

【0284】

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

20

【0285】

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

30

【0286】

[11-4-2. 指示機能処理]

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

40

【0287】

図60は、指示機能処理の大まかな処理の流れを説明するための図である。図60では、スロットマシン1で行われる指示機能処理に関して、メイン基板409で実行される一連の処理と、メイン基板409からのコマンドを受けてサブ基板510で実行される一連の処理とが併記されている。図61、図62は、図60に示す指示機能処理のうち、メイン基板409によって実行される指示機能発生処理の詳細な処理手順を示すフローチャート（その1、その2）である。また、図63は、サブ基板510によって実行される指示機能関連処理の処理手順を示すフローチャートである。[11-4-2]では、まず、図

50

60を参照しながら、指示機能処理の概要を説明し、[11-4-3]以降では、図61～図63等を参照しながら、指示機能処理に含まれる各処理の詳細を説明する。

【0288】

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

10

【0289】

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

【0290】

まず、図60のステップS61では、メイン基板409が、指示機能が発生させるか否かに関する処理（指示機能発生処理）を実行する。より具体的には、ATの当落を決定したり、ATゲームの開始可否やATゲームの継続数を決定したりする。さらに、ATゲームの前兆演出を実行するか否かについても、指示機能発生処理で決定する。

20

【0291】

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

【0292】

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

30

【0293】

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

40

【0294】

そして、メイン基板409から指示情報コマンドを受信した周辺基板（ここではサブ基板510）は、当該指示情報コマンドに含まれる情報に基づいて、図60のステップS63～S65に示す処理を行う。なお、図60に示した指示機能処理では、メイン基板409によって指示機能発生処理（ステップS61）が初めに実行されるが、その後のメイン基板409及びサブ基板510による処理（具体的には、ステップS62の処理、及びステップS63～S65の処理）については、互いの処理の実行タイミングを制限するものではない。

50

【0295】

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

【0296】

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

【0297】

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

【0298】

ステップS65における指示機能関連処理は、特別表示LED612において指示機能表示が表示されない場合（例えば、非AT中のゲームや、AT中でも押し順不問当選役に当選したゲーム等）に、指示機能に関連する所定の演出画面の表示（例えば、前兆演出に対応する演出画面表示）等を行うための処理であって、詳細は図63を参照しながら後述する。なお、上記の「押し順不問当選役」のなかには、押し順不問ベルのように当選時に如何なる遊技方法で遊技しても最大枚数の払出が期待できるような当選役だけでなく、遊技方法次第では最大枚数の払出に期待できなかったり、払出が得られなかったりするような当選役も含まれている。詳しく説明すると、最大の払出を期待できるような遊技方法（前述の「最大効率打法」に相当）で遊技した場合に獲得可能な当選役（例えば、スイカ役）が含まれるだけでなく、「最大効率打法」で遊技した場合には獲得できない当選役（例えば、上記のスイカ役の図柄組合せとはリール301の図柄配列上で反対側に配置された図柄を利用した図柄組合せが用意され、当該図柄組合せの停止によって入賞と判定するような1枚役であって、所謂、チャンス目役）も含まれる。

【0299】

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

【0300】

[11-4-3. 指示機能発生処理]

[11-4-3-1. 第1例の指示機能発生処理]

10

20

30

40

50

図 60 のステップ S 6 1 に示した指示機能発生処理について、抽出テーブルの具体例を示しながら詳しく説明していく。図 6 1 では、主に特殊モード以外での処理が説明され、図 6 2 では、特殊モードにおける処理が説明される。「特殊モード」については後述する。

【0301】

まず、図 6 1 のステップ S 6 0 1 では、A T フラグが O N であるか否かが判定される。A T フラグは、A T ゲーム中であるか否かを示すための内部フラグであって、O N (= 1) である場合には A T 中であることを意味し、O F F (= 0) である場合には、A T 中ではない、すなわち、非 A T 中であることを意味する。A T フラグが O N である場合は (ステップ S 6 0 1 の Y E S)、格段の処理を行わないまま、指示機能発生処理を終了する。A T フラグが O F F である場合は (ステップ S 6 0 1 の N O)、ステップ S 6 0 2 において、A T 内部フラグが O N (= 1) であるか否かが判定される。A T 内部フラグは、A T 中ではないものの内部的には A T ゲームへの当選が決定している状態 (A T 内部状態) であるか否かを示すための内部フラグであり、具体的には、A T に当選後、A T ゲームが開始されるまでの非 A T 状態であるときに、A T 内部フラグが O N にされる。また、A T に当選していないときや A T 中は、A T 内部フラグが O F F (= 0) にされる。ステップ S 6 0 2 において、A T 内部フラグが O N であった場合はステップ S 6 0 3 の処理が行われ、A T フラグが O F F であった場合はステップ S 6 2 1 の処理が行われる。

【0302】

ステップ S 6 0 3 では、A T 上乗せ抽選が行われる。ステップ S 6 0 3 における A T 上乗せ抽選では、まず、A T のゲーム数を上乗せするか否かが抽選され (ゲーム数上乗せ当否抽選)、さらに、上乗せすると決定した場合は、何ゲームを上乗せするかが抽選される (ゲーム数上乗せゲーム数抽選)。本実施形態のスロットマシン 1 では、A T の当選後に、当該 A T が開始するまでに所定のゲーム期間 (例えば、後述する前兆ゲームの期間) が設けられることがあり、このゲーム期間で所定の条件を満たした場合に、A T のゲーム数が上乗せされることがあるとする。そして、ステップ S 6 0 3 の処理が行われる場合は、A T フラグが O F F で (ステップ S 6 0 1 の N O)、かつ、A T 内部フラグが O N (ステップ S 6 0 2 の Y E S) であることから、前兆ゲーム中であることを意味するので、A T 上乗せ抽選が行われる。なお、前兆ゲーム中は、内部フラグの 1 つである「前兆ゲームフラグ」が O N になっている。

【0303】

ここで、図 6 4 は、ゲーム数上乗せ当否抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図 6 4 に示した抽選テーブルによれば、内部抽選処理 (図 5 4 のステップ S 3 参照) によって選ばれた当選役が、「リプレイ」、「押し順ベル」、「2 種 B B」、又は「はずれ」であった場合には、ほとんどの場合 (6 5 5 3 4 / 6 5 5 3 5) で非当選が選ばれ、上乗せされない。一方、内部抽選処理によって選ばれた当選役が、上記以外、すなわち、「押し順不問ベル」、「スイカ (弱 / 強)」、「チェリー (弱 / 強)」、「チャンス目 (弱 / 強)」、又は「最強目」であった場合には、ある程度の割合 (1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 5) で当選し、上乗せが選択される。

【0304】

なお、図 6 4 で示した 2 つの当選役のグループは、以降の説明でも、簡略のために繰り返し使うため、「リプレイ」、「押し順ベル」、「2 種 B B」、及び「はずれ」の当選役を「A 群の当選役」と呼ぶことにし、A 群以外の当選役、すなわち、「押し順不問ベル」、「スイカ (弱 / 強)」、「チェリー (弱 / 強)」、「チャンス目 (弱 / 強)」、及び「最強目」の当選役を「B 群の当選役」と呼ぶことにする。言うまでもないが、このような A 群及び B 群による当選役の区分は、あくまで説明上の一例であり、実際には、異なる当選役の区分であってもよいし、3 以上の区分であってもよいし、抽選テーブルごとに異なる当選役の区分であってもよい。

【0305】

また、図 6 5 は、通常 (制御) 時におけるゲーム数上乗せゲーム数抽選に用いられる抽

選テーブルを説明するための図であり、例えば自動停止処理を実施しない場合において当選した役ごとに加算される上乗せゲーム数の一例を示したものである。ゲーム数上乗せゲーム数抽選は、ゲーム数上乗せ当否抽選で当選した場合に行われる。図65に示した抽選テーブルでは、当選役がA群の当選役であるかB群の当選役であるかによって、上乗せゲーム数の振分パターンが異なるように設定されている。まず、A群の当選役の場合は、256/256の確率で上乗せゲーム数が0ゲームに設定される。一方、B群の当選役の場合、108/256の確率で上乗せゲーム数が0と設定され、64/256の確率で上乗せゲーム数が10ゲームに設定され、32/256の確率で上乗せゲーム数が20ゲームに設定され、24/256の確率で上乗せゲーム数が30ゲームに設定され、16/256の確率で上乗せゲーム数が50ゲームに設定され、6/256の確率で上乗せゲーム数が100ゲームに設定され、3/256の確率で上乗せゲーム数が150ゲームに設定され、1/256の確率で上乗せゲーム数が200ゲームに設定され、1/256の確率で上乗せゲーム数が250ゲームに設定され、1/256の確率で上乗せゲーム数が300ゲームに設定される。

10

【0306】

また、図66は、後述する自動停止制御を行った時におけるゲーム数上乗せゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図であり、例えば自動停止処理を実施する場合において当選した役ごとに加算される上乗せゲーム数の一例を示したものである。ゲーム数上乗せゲーム数抽選は、ゲーム数上乗せ当否抽選で当選した場合に行われる。図66に示した抽選テーブルでは、当選役がA群の当選役であるかB群の当選役であるかによって、上乗せゲーム数の振分パターンが異なるように設定されている。

20

【0307】

まず、A群の当選役の場合は、上乗せゲーム数が0ゲームまたは10ゲームに設定されることはなく、120/256の確率で上乗せゲーム数が20ゲームに設定され、120/256の確率で上乗せゲーム数が30ゲームに設定され、8/256の確率で上乗せゲーム数が50ゲームに設定され、4/256の確率で上乗せゲーム数が100ゲームに設定され、上乗せゲーム数が150ゲームに設定されることはなく、4/256の確率で上乗せゲーム数が200ゲームに設定され、上乗せゲーム数が250ゲームまたは300ゲームに設定されることはない。

【0308】

30

一方、B群の当選役の場合、上記同様に上乗せゲーム数が0ゲームまたは10ゲームに設定されることはなく、80/256の確率で上乗せゲーム数が20ゲームに設定され、120/256の確率で上乗せゲーム数が30ゲームに設定され、20/256の確率で上乗せゲーム数が50ゲームに設定され、10/256の確率で上乗せゲーム数が100ゲームに設定され、上乗せゲーム数が150ゲームに設定されることはなく、10/256の確率で上乗せゲーム数が200ゲームに設定され、8/256の確率で上乗せゲーム数が250ゲームに設定され、8/256の確率で上乗せゲーム数が300ゲームに設定される。以上のように自動停止制御を行っている場合の方が通常制御を行っている場合よりも上乗せゲーム数が遊技者にとって有利となるようにされている。

【0309】

40

上述したステップS603でAT上乗せ抽選が行われた後は、ゲーム数上乗せ当否抽選に当選したか否かが判定され（ステップS604）、当選したと判定された場合は、ステップS605において、現在の「AT初期ゲーム数」に、ゲーム数上乗せゲーム数抽選で選ばれた上乗せゲーム数を加算する処理が行われる（ゲーム数上乗せ）。「AT初期ゲーム数」は、ATの開始時に設定されるATゲームのゲーム数を示すための変数データである。その後、ステップS606の処理に進む。ステップS604でゲーム数上乗せ当否抽選に当選していないと判定された場合も、ステップS606の処理に進む。

【0310】

ステップS606では、「前兆ゲーム数」が1減算される。「前兆ゲーム数」は、ATの前兆演出（詳細は後述する）が発生し得る「前兆ゲーム」のゲーム数を示すための変数

50

データである。

【0311】

次いで、ステップS607では、前兆ゲーム数が0になったか否かが判定される。前兆ゲーム数が0以外、すなわち、前兆ゲームの期間が残っている場合には（ステップS607のNO）、指示機能発生処理を終了する。

【0312】

一方、ステップS607において前兆ゲーム数が0であった場合は（ステップS607のYES）、前兆ゲームが終了したことを意味し、このとき、AT内部フラグはONであることから、ATゲームを開始させるために「ATフラグ」をONにする（ステップS608）。その後、AT内部フラグ及び前兆ゲームフラグをOFFにし（ステップS609、ステップS610）、「特殊状態フラグ」及び「各状態フラグ」もOFFにして（ステップS611、ステップS612）、指示機能発生処理を終了する。

【0313】

ここで、「特殊状態フラグ」は、「特殊モード」でゲームが進行されるときにONにされる内部フラグである。本実施形態において、「特殊モード」とは、単なる演出モードではなく、AT抽選に関する当選確率等が優遇されている特殊なモードである。「特殊モード」に移行する際の条件等については、後に示す各ステップの処理で都度説明する。また、「特殊モード」となる場合に制御されるAT抽選遊技状態については、以下の説明では、専用の「特殊状態」のAT抽選遊技状態に制御されているときに「特殊モード」でゲームが行われる、とする。派生例については後述する。なお、「特殊状態」が複数（特殊状態1、特殊状態2、特殊状態3）存在する場合には（例えば、図67参照）、1つの特殊状態フラグで複数の状態を管理する（例えば、特殊状態フラグが0のときはOFF、1のときは特殊状態1、2のときは特殊状態2、3のときは特殊状態3とする）ようにしてもよいし、各特殊状態に応じた特殊状態フラグを有する（例えば、特殊状態1フラグ、特殊状態2フラグ、特殊状態3フラグが用意される）ようにしてもよい。何れにしても、特殊状態がON又はOFFという以下の判定では、何らかの特殊状態に制御されているときはONと判定し、何れの特殊状態にも制御されていないときはOFFと判定される。

【0314】

また、「各状態フラグ」は、ATの初当り抽選等に関する当選期待度が異なるように用意される複数の「AT抽選遊技状態」（例えば、低確状態、高確状態、超高確状態、特殊状態1～3、地獄状態等）の「各状態」についての制御状態を示すための内部フラグである。したがって、各状態フラグは特殊状態フラグや地獄状態フラグを含むと解することもできる。そして、本実施形態のスロットマシン1では、「各状態フラグをOFFにする」という場合は、全てのAT抽選遊技状態に関する状態フラグを初期設定に戻す（本例では、低確状態をONにする）ことを意味し、「各状態フラグをONにする」という場合は、直前の状態移行抽選によって選択されたAT抽選遊技状態に対応する状態フラグをONにする（その他の状態フラグはOFF）ことを意味する。また、「各状態フラグをOFFにする」という場合は、AT中ではない場合の各状態フラグ（例えば、AT中でなくても制御され得る低確状態、高確状態、超高確状態等の各状態に関する状態フラグ）を全てOFFにするようにしてもよいし、所定の状態をONにするようにしてもよい。「特殊状態」、「各状態」、「状態移行抽選（状態移行抽選A、B、C、特殊状態移行抽選）」等の詳細については、後述する。

【0315】

ステップS602においてATフラグがOFFであった場合、すなわち、非AT中で、内部的にもAT当選していないときは、ステップS621において、特殊状態フラグがOFF（=0）であるか否かが判定される。特殊状態フラグがONであった場合（ステップS621のNO）の処理は、図62を参照しながら後述する。

【0316】

ステップS621において特殊状態フラグがOFFであった場合は（ステップS621のYES）、AT初当り抽選が行われる（ステップS622）。AT初当り抽選は、AT

ゲームに当選していない状態でA Tゲームへの当落を決定する抽選である。ステップS 6 2 2の処理が行われる状況は、A T中ではなく（ステップS 6 0 1でA TフラグO F F）、内部的にA T非当選であり（A T内部フラグO F F）、特殊モードでもない（特殊フラグO F F）、という条件から、A Tにも前兆ゲームにも当選していない通常の状態、又は、A Tに当選していない前兆ゲーム中（ガセ前兆中）と考えられる。

【0 3 1 7】

図6 7は、A T初当り抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図6 7に示した抽選テーブルによれば、A T初当り抽選が行われるときに制御されている遊技状態と内部抽選によって選ばれた当選役とに基づいて、A T初当りの当選確率が設定されている。

10

【0 3 1 8】

ここで、図6 7の抽選テーブルに記載された遊技状態は、図4 9に記載されたような当選役の内部抽選において異なる置数が設定される「当選役抽選に関する遊技状態」（具体的には、一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態）ではなく、A T初当りやA Tの前兆ゲーム等に関する抽選において異なる置数が設定される「A Tに関する遊技状態」であり、以後、「A T抽選遊技状態」と呼ぶ。

【0 3 1 9】

図6 7によれば、A T抽選遊技状態の具体例として、A T初当りの当選確率が総じて高くなる順に、地獄状態、低確状態、高確状態、超高確状態、特殊状態1、特殊状態2、及び特殊状態3が用意されている。

20

【0 3 2 0】

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

30

【0 3 2 1】

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

【0 3 2 2】

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

40

【0 3 2 3】

また、特殊状態1～3は、本例において「特殊モード」のときに制御される専用の遊技状態である。特殊状態1～3は、前述のA T抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも、さらにA T初当りへの当選期待度が高められており、当選役がレア役であった場合には、少なくとも5 5 0 0 0 / 6 5 5 3 5以上の確率でA T初当りに当選する。また、図6 7によれば、特殊状態1よりも特殊状態2、特殊状態2よりも特殊状態3のほうが、A T初当りへの当選期待度が高く、有利度の高い遊技状態とされている。

【0 3 2 4】

50

なお、図 6 7 に示した抽選テーブルにおける振分は一例であって、例えば、特殊状態において当選役がレア役であった場合には必ず A T 初当りに当選する等の振分が行われてもよい。また、これらの各状態は当選役に基づいて他の状態に移行する可能性があるが、このような A T 抽選遊技状態の移行抽選については、図 7 5 や図 7 8 等を参照しながら後述する。

【0325】

本実施形態のスロットマシン 1 では、「当選役抽選に関する遊技状態」が一般状態又はボーナス内部状態に制御されているとき、「A T に関する遊技状態」が上記の何れかの A T 抽選遊技状態に制御される。このような A T 抽選遊技状態の何れに制御されているかは、「各状態フラグ」の ON / OFF によって管理される。「各状態フラグ」は、A T 抽選遊技状態のそれぞれに対応して設けられる内部フラグであって、低確状態フラグ、高確状態フラグ、超高確状態フラグ、特殊状態フラグ（特殊状態 1 フラグ～特殊状態 3 フラグ）、地獄状態フラグに相当する。これらの各状態フラグは、複数が同時に ON になることはなく、何れか 1 つの状態フラグだけが ON にされると、その他の状態フラグは OFF にされる。例えば、超高確状態に制御される場合は、各状態フラグのうち、超高確状態フラグが ON にされ、その他の各状態フラグは OFF にされる。なお、「各状態フラグ」は A T 抽選遊技状態の種類に対応した個別のフラグでなくてもよく、全ての A T 抽選遊技状態を一括して管理するような内部フラグ（例えば、フラグ値が 1 のときは低確状態、2 のときは高確状態、のように管理可能な内部フラグ）等であってもよい。

【0326】

ステップ S 6 2 3 では、ステップ S 6 2 2 の A T 初当り抽選によって A T 初当りに当選したか否かが判定される。A T 初当りに当選した場合は（ステップ S 6 2 3 の YES）、ステップ S 6 2 4 の処理が行われ、A T 初当りに当選しなかった場合は（ステップ S 6 2 3 の NO）、ステップ S 6 3 2 の処理が行われる。

【0327】

ステップ S 6 2 4 では、「前兆ゲーム」を実行するか（移行するか）否かを決定するための前兆抽選が行われる。

【0328】

ここで、本実施形態における「前兆ゲーム」や「前兆演出」について説明する。前述したことであるが、「前兆ゲーム」とは、「前兆演出」が発生し得る特別なゲームであり、抽選によって選ばれた所定ゲーム数（複数ゲーム数）に亘って前兆ゲームが行われる。そして、「前兆演出」とは、有利遊技状態への移行（この場合は A T への移行）に関する当否を、その結果によって示唆又は教示する演出である。「前兆演出」は、複数ゲームに亘って連続的に実行される演出とし、具体的な演出例としては、例えば、複数ゲームに亘って行われる「連続演出」と、1 ゲームで完結する示唆演出（例えば、小役のナビ教示やタイトル表示等）とを織り交ぜて形成される。「連続演出」の詳細については、周辺基板による指示機能関連処理の説明（図 6 3 参照）で後述する。

【0329】

図 6 1, 図 6 2 等を用いて説明する本例では、前兆ゲームのなかで必ず複数ゲームに亘って前兆演出が行われ、前兆演出の最終ゲームが前兆ゲームの最終ゲームになるようにしている。したがって、前兆演出が示す A T 移行の当否結果は、前兆ゲームによる結果とも捉えることができる。また、本実施形態のスロットマシン 1 では、A T 初当りに当選した場合（A T 当選時）と A T 初当りに当選していない場合（A T 非当選時）の何れの場合も、前兆ゲームが開始される可能性がある。A T 当選時に行われる前兆ゲーム（又は前兆演出）のことを「本前兆」と呼び、A T 非当選時に行われる前兆ゲーム（又は前兆演出）のことを「ガセ前兆」と呼ぶ。本前兆の場合は、その最後で A T 移行することが示され、ガセ前兆の場合は、その最後で A T 移行しないことが示される。

【0330】

なお、本発明による指示機能発生処理において実行が決定される前兆ゲームは、上記したように「連続演出」が行われる「前兆演出」を含むだけでなく、他にも様々な演出を含

む態様で実行可能である。例えば、連続性のある連続演出ではないが、何らかの所定演出が通常よりも高頻度で発生するような「ざわつき演出」（例えば、特徴的な背景演出が頻発したり、キャラクタのセリフ等の色に変化する演出が頻発したりする等）を行うことが考えられる。

【0331】

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

10

【0332】

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

20

【0333】

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

【0334】

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

30

【0335】

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

40

50

イン基板 409 の処理容量を抑制できるだけでなく、容量制限に縛られない周辺基板による演出内容（演出パターン）の充実を図ることができる。前兆ゲームの演出に関する処理についての詳細は、サブ基板 510 による指示機能関連処理（図 63 等）で後述する。

【0336】

図 68～図 70 は、前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 1～その 3）である。図 68～図 70 に示した抽選テーブルによれば、前兆抽選では、当選役及び A T 抽選遊技状態に基づいて、前兆ゲームを実行するか否か（有／無）が抽選される。図 68 は、A T 当選時に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブルの一例であり、言い換えれば、本前兆の前兆抽選に用いられる抽選テーブルである。また、図 69 は、非特殊モード（例えば、A T 抽選遊技状態が特殊状態以外に制御されてゲームが行われる状態）で A T 初当りに当選していない（A T 非当選）場合に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブルの一例を示しており、図 70 は、特殊モード（例えば、A T 抽選遊技状態が特殊状態に制御されてゲームが行われる状態）で A T 非当選である場合に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブルの一例を示している。言い換えれば、図 69、図 70 は、ガセ前兆の前兆抽選に用いられる抽選テーブルである。

10

【0337】

ステップ S 624 の前兆抽選では図 68 の抽選テーブルが用いられる。図 68 に例示された抽選テーブルを用いる場合、何れの A T 抽選遊技状態であっても、前兆ゲームの実行が決定されるが、有／無の振分を変更して、前兆ゲームが実行されないケースを用意してもよい。

20

【0338】

次に、ステップ S 625 では、ステップ S 624 の前兆抽選に当選したか否か、すなわち、前兆ゲームの実行が決定されたか否かを判定し、当選していた場合は（YES）、ステップ S 626 の処理が行われ、当選していなかった場合は（NO）、ステップ S 631 の処理が行われる。

【0339】

ステップ S 626 では、前兆ゲームを行うゲーム数（前兆ゲーム数）を決定するための前兆ゲーム数抽選が行われる。図 71～図 74 は、前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 1～その 4）である。前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルは、前兆抽選に用いられる抽選テーブル（図 68～図 70）と同様に、当該抽選が行われるときの特殊モードの有無、及び A T 当選の有無に応じて、異なる抽選テーブルが用意されている。図 71 は、特殊モード以外での A T 当選時に選択される抽選テーブルの一例であり、図 72 は、特殊モード以外での A T 非当選時に選択される抽選テーブルの一例であり、図 73 は、特殊モードでの A T 当選時に選択される抽選テーブルの一例であり、図 74 は、特殊モードでの A T 非当選時に選択される抽選テーブルの一例である。ステップ S 626 では、図 71 の抽選テーブルが用いられる。

30

【0340】

図 71～図 74 に示した抽選テーブルによれば、前兆ゲーム数抽選では、当選役及び A T 抽選遊技状態に基づいて前兆ゲーム数が抽選される。そして、当該抽選によって選ばれた前兆ゲーム数の間、前兆ゲームが行われ、途中で前兆演出が現出され、その最後に A T に移行するか否かの告知が行われる。なお、各抽選テーブルにおける当選役による振分について、図 71～図 74 では、前述した「レア役」と「レア役以外（非レア役）」とに当選役がまとめられている。これらの抽選テーブルは、当選役ごとに異なる抽選テーブルに分けて実装されてもよいが、図 71～図 74 のように、極力共通化した抽選テーブルとすることによって、メイン基板 409 が保持するデータ容量を削減する効果を奏する。

40

【0341】

図 71～図 74 を比較すると、特殊モードのときは比較的少ない前兆ゲーム数（具体的には、4 ゲーム）が選択されるのに対し、特殊モード以外のときは比較的長い前兆ゲーム数（具体的には 8 ゲーム以上）が選択される。

【0342】

50

また、図 7 1 と図 7 2 を比較すると、特殊モード以外での A T 当選時（図 7 1）と A T 非当選時（図 7 2）とでは、A T 非当選時の前兆ゲーム数（すなわち、ガセ前兆の前兆ゲーム数）のほうが、A T 当選時の前兆ゲーム数（すなわち、本前兆の前兆ゲーム数）よりもやや少ないゲーム数が選択され易くなっている。また、A T 非当選時の最大の前兆ゲーム数は 3 2 ゲームであるのに対し、A T 当選時の最大の前兆ゲーム数は 3 6 ゲームに振分があるため、前兆ゲームが特定のゲーム数（3 2 ゲーム）を超えた場合には、その時点で、A T 当選を示す本前兆であることが確定するという特別な効果を奏することができる。

【0 3 4 3】

ステップ S 6 2 6 で前兆ゲーム数抽選が行われた後は、抽選で選ばれた前兆ゲーム数を「前兆ゲーム数」用の変数データにセットする（ステップ S 6 2 7）。そして、内部フラグの 1 つである「前兆ゲームフラグ」を ON（＝1）にするとともに（ステップ S 6 2 8）、A T 内部フラグを ON にする（ステップ S 6 2 9）ことで、以降のゲームで前兆ゲームが開始されるためのフラグがセットされる。そして、前兆ゲームが開始されるということは、特殊モード（特殊状態）ではなくなるということを意味するので、特殊状態フラグを OFF にし（ステップ S 6 3 0）、指示機能発生処理を終了する。

【0 3 4 4】

ステップ S 6 3 1 では、A T 初当り抽選に当選したものの前兆抽選には当選しなかったということで、前兆ゲーム数抽選を行うことなく A T に移行するため、A T フラグを ON にし、その後、指示機能発生処理を終了する。

【0 3 4 5】

ステップ S 6 3 2 では、ステップ S 6 2 3 で A T 初当り抽選に当選しなかったと判定された場合の処理が行われるが、具体的には、前兆ゲームフラグが OFF（＝0）であるか否かが判定される。ステップ S 6 3 2 で前兆ゲームフラグが OFF であると判定された場合は（ステップ S 6 3 2 の YES）、ステップ S 6 3 3 の処理が行われ、ステップ S 6 3 2 で前兆ゲームフラグが ON であると判定された場合は（ステップ S 6 3 2 の NO）、ステップ S 6 4 1 の処理が行われる。

【0 3 4 6】

ステップ S 6 3 3 では、前兆ゲームを実行するか否かを決定するための前兆抽選が行われる。ステップ S 6 3 3 における前兆抽選は、前述のステップ S 6 2 4 と同様の抽選処理であるが、ステップ S 6 2 3 で A T 初当りに当選していないため、図 6 9 に例示した抽選テーブルを用いて、ガセ前兆を行うか否かが抽選される。図 6 9 の抽選テーブルによれば、レア役以外（非レア役）の当選役が選ばれた場合には、ほぼ前兆ゲームの実行は選択されないが、弱系のレア役（弱スイカ、弱チェリー、弱チャンス目）が当選役として選ばれた場合には、前兆ゲームの実行が選択される可能性が高くなる。当選役が強系のレア役であった場合には、前兆ゲームが実行される可能性はさらに高くなり、最強目の場合は、必ず前兆ゲームの実行が選択される。

【0 3 4 7】

次いで、ステップ S 6 3 4 では、ステップ S 6 3 3 の前兆抽選に当選したか否か、すなわち、前兆ゲームの実行が決定されたか否かを判定し、当選していた場合は（YES）、ステップ S 6 3 5 の処理が行われ、当選していなかった場合は（NO）、ステップ S 6 3 8 の処理が行われる。

【0 3 4 8】

ステップ S 6 3 5 では、前兆ゲームを行う前兆ゲーム数を決定するための前兆ゲーム数抽選が行われ、ステップ S 6 3 6 では、抽選によって決定された前兆ゲーム数が「前兆ゲーム数」用の変数データにセットされ、ステップ S 6 3 7 では、「前兆ゲームフラグ」が ON（＝1）にされる。ステップ S 6 3 5 ～ S 6 3 7 の処理は、前述のステップ S 6 2 6 ～ S 6 2 8 の処理と同様であるので、詳細な説明は省略する。ステップ S 6 3 7 の後は、ステップ S 6 3 8 の処理が行われる。

【0 3 4 9】

ステップ S 6 3 8 では、A T 抽選遊技状態の状態移行に関する抽選（状態移行抽選 A）

が行われる。状態移行抽選 A は、現在の A T 抽選遊技状態が低確状態、高確状態、又は超高確状態であるときに、低確状態、高確状態、又は超高確状態のうち、どの A T 抽選遊技状態に移行するか（現状態の継続を含む）を抽選するものである。なお、後述する図 6 2 のステップ S 6 7 8 等では、現在の A T 抽選遊技状態が特殊状態（特殊状態 1 ～ 3）であるときに、低確状態、高確状態、又は超高確状態のうち、どの A T 抽選遊技状態に移行するかを抽選する状態移行抽選 B が示される。

【0350】

ここで、図 7 5 ～ 図 7 7 は、状態移行抽選 A に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その 1 ～ その 3）である。図 7 5、図 7 6、図 7 7 はそれぞれ、現在制御されている A T 抽選遊技状態が低確状態、高確状態、超高確状態に制御されているときに用いられる状態移行抽選 A 用の抽選テーブルの一例である。状態移行抽選を行う際、現在、どの A T 抽選遊技状態に制御されているかは、各状態フラグの値を参照することによって認識することができる。

10

【0351】

図 7 5 ～ 図 7 7 に示す抽選テーブルの特徴を簡単に述べる。低確状態で用いられる図 7 5 を参照すると、低確状態のときは、当選役が最強目である場合を除いて、超高確状態に移行（昇格）することはほとんどなく、現実的な可能性としては、当選役がレア役であった場合に、高確状態への移行（昇格）が選ばれ得ることが分かる。特に、弱系のレア役のときに最も高確状態に昇格し易く、具体的には、1 6 3 8 4 / 6 5 5 3 5 で高確状態への昇格が選択される。

20

【0352】

高確状態で用いられる図 7 6 を参照すると、高確状態のときは、当選役がレア役であれば、低確状態に移行（降格）せず、当選役がリプレイ、押し順ベル、2 種 B B、はずれであった場合のかなり低い確率（1 3 1 0 / 6 5 5 3 5）でのみ、降格する可能性があることが分かる。上位状態である超高確状態には、当選役がレア役（特に、押し順不問ベルか弱系レア役）である場合に、移行（昇格）する可能性がある程度存在することが分かる。全体的に高確状態では、状態が維持又は昇格されることがほとんどであって、低確状態に降格することはほとんどない。

【0353】

超高確状態で用いられる図 7 7 を参照すると、超高確状態のときは、当選役がレア役であれば低位の状態に移行（降格）することはなく、当選役がリプレイ、押し順ベル、2 種 B B、はずれであった場合のかなり低い確率でのみ、低確状態又は高確状態に降格する可能性があることが分かる。すなわち、多くの場合、超高確状態で状態移行抽選 A が行われても、超高確状態が維持されることで、A T に関する恩恵の高い状態が維持される。

30

【0354】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、A T 抽選遊技状態の状態移行に関する状態移行抽選 A は、A T ゲーム中に限定して行われるものではなく、非 A T ゲーム中の任意の遊技状態（例えば一般状態やボーナス内部状態）においても、同様に行われるとしてよい。そして、このような非 A T ゲーム中の状態移行抽選 A では、図 7 5 ～ 図 7 7 に例示したのと同じ抽選テーブルが用いられてもよいし、遊技状態に応じて異なる振分が設定された別の抽選テーブルが用いられてもよい。

40

【0355】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 では、当選役に基づいて異なる移行確率が設定された抽選テーブルを用いて A T 抽選遊技状態の状態移行が抽選されることから、各当選役の当選確率及び移行先状態の選択割合に基づいて、各 A T 抽選遊技状態が連続して制御されるゲーム数（所謂、平均滞在ゲーム数）を算出することができる。具体的には例えば、図 4 9（当選役抽選の抽選テーブル）及び図 7 5 ～ 図 7 7（状態移行抽選 A の抽選テーブル）を用いて、ボーナス内部状態における各 A T 抽選遊技状態の平均滞在ゲーム数を算出すると、低確状態の平均滞在ゲーム数は約 1 2 0 ゲーム、高確状態の平均滞在ゲーム数は約 2 5 ゲーム、超高確状態の平均滞在ゲーム数は約 3 6 ゲームとなる。そして、本

50

実施形態のスロットマシン1では、各AT抽選遊技状態の平均滞在ゲーム数は上記算出例に限定されるものではなく、例えば、それぞれの平均滞在ゲーム数を予め設定し、当該設定に対応するように、各当選役の当選確率や移行先状態の選択割合を調整してもよい。

【0356】

また、上記算出例の場合、最も長い平均滞在ゲーム数は低確状態の約120ゲームであり、最も短い平均滞在ゲーム数は高確状態の約25ゲームである。これに対し、その他のAT抽選遊技状態である「特殊状態」の滞在ゲーム数は、2ゲームから20ゲームの間から選択される（後述の図79参照）ため、特殊状態の平均滞在ゲーム数は、低確状態、高確状態、超高確状態の何れの平均滞在ゲーム数よりも短いゲーム数となる。本実施形態のスロットマシン1では、前段で述べたように、各AT抽選遊技状態の平均滞在ゲーム数は任意に設定することができるが、特殊状態の平均滞在ゲーム数が、その他のAT抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）の平均滞在ゲーム数よりも相対的に短いゲーム数とされることが好ましい。

10

【0357】

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

【0358】

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

20

【0359】

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

【0360】

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

30

40

【0361】

本実施形態のスロットマシン1では、ガセ前兆の終了後に、特殊モードに移行するか（特殊状態に制御するか）否かを抽選し、当該抽選に当選した場合には、特殊状態に制御する期間（特殊状態ゲーム数）を抽選によって決定する。そして、特殊状態ゲーム数が消化されるまで、特殊モードでゲームが進行され、その間に選ばれた当選役に基づいて、再度、AT抽選や前兆抽選等が行われる。ここで、本実施形態のスロットマシン1では、特殊モードにおけるATに関する抽選が、ガセ前兆の実行前よりも優遇された状況で行われることを特徴の1つとしており、このような特殊モードが用意されることによって、ガセ前兆によってATへの移行が否定された場合であっても、ATへの期待度が高い特殊モード

50

に移行し得ることで、ガセ前兆による遊技者の期待感の低下を抑制し、特別遊技（A Tゲーム）への期待感を維持させることができる。なお、特殊モードにおいてA Tに関する抽選が優遇されることは、例えば、図67に示したA T初当り抽選の抽選テーブルにおいて、特殊状態1～特殊状態3の場合のA T初当り当選確率が優遇されていることに示されている。なお、特殊状態1～特殊状態3は、このような優遇の度合いが異なるように分けて設定された遊技状態であり、特殊状態1<特殊状態2<特殊状態3の順に優遇度合いが高い。

【0362】

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

【0363】

また、図61、図62に示す処理では、ガセ前兆の最終ゲームで特殊状態移行抽選を行い、当該抽選に当選した場合、ガセ前兆が終了した直後に特殊モードに移行させるようにしている。このような処理を行うことによって、本実施形態のスロットマシン1では、ガセ前兆が最終ゲームに到達するまでは特殊モードに移行することがないため、A T移行が否定されることもない。したがって、ガセ前兆であっても、その最終ゲームまではA T移行に当選するか否かを遊技者に楽しませることができる。

【0364】

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

【0365】

ステップS644では、上述したような特殊モードに移行するか否かを抽選するための特殊状態移行抽選が、所定の抽選テーブルを用いて行われる。図78は、特殊状態移行抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図78に示すように、特殊状態移行抽選の抽選テーブルは、現ゲームの当選役と現在のA T抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）とに基づいて、特殊状態に制御される（特殊状態に移行する）当選割合が設定されている。具体的には、当選役がレア役であった場合は、A T抽選遊技状態に拘わらず、必ず特殊モードへの移行に当選する。当選役が非レア役の場合は、A T抽選遊技状態が優位度の高い状態であるほど、特殊モードへの移行に当選しやすいようにされ

ており、超高確状態であれば、当選役が非レア役であっても、半分以上の割合（32768／65535）で特殊モードへの移行に当選する。なお、前述したように、特殊状態への移行が決定されたときは、当該決定されたときの遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）に基づいて、特殊状態1～特殊状態3の何れに制御されるかが決定されるとする。

【0366】

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

10

【0367】

ステップS646では、ステップS644の特殊状態移行抽選での当選を受けて、特殊モードに制御する期間（特殊状態ゲーム数）を抽選によって決定する（特殊状態ゲーム数抽選）。図79は、特殊状態ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図79によれば、特殊状態ゲーム数は、当選役がレア役であるかレア役以外（非レア役）であるかによって異なる振分がされた中から抽選され、当選役が非レア役である場合は、2ゲームから9ゲームの間で選ばれ、当選役がレア役である場合は、2ゲームから20ゲームの間で選ばれる。図79の抽選テーブルの場合、当選役がレア役であったときのほうが、最大ゲーム数の期待が高いだけでなく、平均的なゲーム数も多いため、長く特殊モードが続くことに期待できる。特殊モードは、前兆ゲーム（又は前兆演出）の実行前の遊技状態よりもATに関して優遇されていることから、特殊モードが長く続くということは、ATへの期待度がより高くなることを意味する。

20

【0368】

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

【0369】

一方、ステップS642で前兆ゲーム数が0ではないと判定された場合、及び、ステップS645で特殊モードへの移行に当選していないと判定された場合は、ステップS649の処理として、状態移行抽選Aが行われる。ステップS649の状態移行抽選Aは、ステップS638で説明した状態移行抽選Aと同様であり、現在のAT抽選状態に対応する抽選テーブル（図75～図77参照）を用いて、移行先の状態が決定される。

30

【0370】

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

【0371】

以上が図61に示した各処理の説明である。以下では、図62に示した各処理の説明を行う。図62に示した処理は、図61のステップS621で特殊状態フラグがONである（ステップS621のNO）と判定された場合に、続いて行われる処理である。図62において、図61で説明したのと同様の処理が行われる場合は、その詳細な説明を省略することがある。

40

【0372】

まず、図62では、ステップS661において、AT初当り抽選が行われる。ステップS661のAT初当り抽選は、ステップS622で説明した処理と同じであるため、詳細は省略する。

【0373】

次いで、ステップS662において、地獄状態フラグがOFF（＝0）であるか否かが判定される。前述した通り、地獄状態は、どのような当選役が選ばれてもAT初当りに当

50

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

10

【0374】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、上記のような「地獄状態」に制御しているとき、A T当選を抑制するだけではなく、遊技者に有利な特典を付与するようにしてもよい。具体的には例えば、A Tゲーム数の上乗せを行うA T上乗せ抽選が行われるようにしてもよい（通常のA Tゲーム時よりもA T上乗せ抽選を行われ易くする、でもよい）。なお、このA T上乗せ抽選に関する処理は、ステップS 6 0 3で説明したA T内部状態で行われるA T上乗せ抽選と同様の処理を行うようにすればよい。

【0375】

ステップS 6 6 2において地獄状態フラグがOFFであると判定された場合は（ステップS 6 6 2のYES）、ステップS 6 6 3の処理が行われ、地獄状態フラグがOFFではない（ONである）と判定された場合は（ステップS 6 6 2のNO）、後述するステップS 6 8 1の処理が行われる。

20

【0376】

ステップS 6 6 3においては、当ゲームの当選役が、リプレイ、押し順ベル、2種BB、又は「はずれ」以外であるか否か（すなわち、当選役が「レア役」であるか否か）が、作動した条件装置を参照することで判定される。なお、当判定の基準となる当選役について、本例では説明の簡略のために「レア役」としているものであって、必ずしも「レア役」だけに限定する必要はなく、また、特定の「レア役」に限定してもよい。ステップS 6 6 3において当選役が「レア役」であると判定された場合は（ステップS 6 6 3のYES）、ステップS 6 6 4の処理が行われ、当選役が「レア役」以外であると判定された場合は（ステップS 6 6 3のNO）、ステップS 6 7 1の処理が行われる。

30

【0377】

ステップS 6 6 4の処理は、特殊モードでレア役に当選した場合に行われる処理である。図68（A T当選時に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブル）を参照すると、当選役がレア役であるときにA T当選した場合は、必ず前兆ゲームが発生することが分かる。また、図70（特殊モードに制御されている状態でA T非当選である場合に行われる前兆抽選で用いられる抽選テーブル）を参照すると、当選役がレア役であるときは、A T初当り抽選に当選しなかった（A T非当選）としても、必ず前兆ゲームが発生することが分かる（後述のステップS 6 7 2の処理が行われるときの状況に相当）。したがって、ステップS 6 6 4の処理が行われる前に、図61のステップS 6 2 4で示したような前兆抽選が行われるようにすることで（不図示）、前兆ゲームへの移行を確定させることができる。

40

【0378】

なお、上記したように、特殊モードに制御されているときは、レア役が当選役として選ばれると、A T初当り抽選に当選しなかった（A T非当選）としても、必ず前兆ゲームが発生するので、連続演出（前兆ゲームにおける前兆演出）に繋がりやすい遊技状態である。したがって、特殊モード中の表示として「連続演出準備中」といったような画面表示を行わせる等して、連続演出が発生しやすい遊技状態であることを遊技者に示唆するようにしてもよい。また、特殊モード中にレア役に当選すると前兆ゲーム（及び連続演出）が発生することに着目して、特殊モード中の表示として「今、レア役を引けば？」といったよ

50

うな画面表示を行わせる等して、遊技者に対してレア役の当選に期待させるようにしてもよい。何れにしても、特殊モードは、その後の前兆ゲーム（又は前兆演出や連続演出）に繋がるモードと捉えることができるため、広義では、「その後の前兆ゲーム（又は前兆演出や連続演出）」のなかに特殊モードを含めることもできる。

【0379】

そして、ステップS664では、前兆ゲームの実行が確定しているため、前兆ゲーム数抽選が行われ、当該抽選に続く処理として、抽選された前兆ゲーム数のセット（ステップS665）、及び前兆ゲームフラグのON（ステップS666）が行われる。なお、ステップS664～S666の処理は、図61のステップ626～S628で説明した処理と同様であるため、詳細は省略するが、ステップS664の前兆ゲーム数抽選では、図73又は図74に示した抽選テーブル（特殊モードでのAT当選時／AT非当選時に選択される抽選テーブル）が用いられる。

10

【0380】

その後、ステップS667では、ステップS661のAT初当り抽選によってAT初当りに当選したか否かが判定される。AT初当りに当選したと判定された場合は（ステップS667のYES）、AT内部フラグがONにされ（ステップS668）、その後ステップS669の処理が行われる。AT初当りに当選したと判定されなかった場合は（ステップS667のNO）、ステップS669の処理が行われる。

【0381】

ステップS669では、これまでの経過から前兆ゲームが開始されること（前兆ゲームフラグON）が確定しているため、特殊状態フラグがOFFにされる。さらに、この前兆ゲームの実行中（前兆ゲーム中）は地獄状態に制御されるべき状態であることから、ステップS670において、地獄状態フラグがONにされ、指示機能発生処理を終了する。

20

【0382】

一方、ステップS663で当選役が「レア役」以外であると判定された場合は（ステップS663のNO）、ステップS671の処理として、ステップS661のAT初当り抽選によってAT初当りに当選したか否かが判定される。

【0383】

ステップS671の判定処理においてAT初当りに当選したと判定された場合は（ステップS671のYES）、ステップS672の処理が行われる。ステップS672の処理が行われるときは、ステップS664で前述したように、必ず前兆ゲームを発生させる状況となる。したがって、ステップS672の処理が行われる前に、図61のステップS624で示したような前兆抽選が行われるようにすることで（不図示）、前兆ゲームへの移行を確定させることができる。

30

【0384】

そして、ステップS672では、前兆ゲーム数抽選が行われ、その後、当該抽選で選ばれた前兆ゲーム数に変数データ「前兆ゲーム数」にセットされ（ステップS673）、前兆ゲームフラグがONにされる（ステップS674）。ステップS672～S674の処理は、ステップS664～S666や、図61のステップ626～S628で説明した処理と同様であるため、詳細は省略する。その後、AT内部フラグがONにされ（ステップS675）、前述のステップS669以降の処理が行われる。

40

【0385】

ステップS671の判定処理においてAT初当りに当選したと判定されなかった場合は（ステップS671のNO）、ステップS676の処理が行われる。

【0386】

ステップS676の処理は、特殊モードでレア役に当選せず、AT初当りにも当選しなかった状況で行われる。図70を参照すると、このような状況では前兆ゲームは実行されない。したがって、ステップS676の処理が行われる前に、図61のステップS624で示したような前兆抽選が行われるようにすることで（不図示）、前兆ゲームに移行しないことを確定させることができる。

50

【0387】

そして、ステップS676では、特殊モードのゲーム数を示すための変数データである「特殊状態ゲーム数」の値が1減算される。その後、ステップS677において、特殊状態ゲーム数の値が0であるか否かが判定され、0であると判定された場合は、特殊モードの終了を意味するので、状態移行に関するステップS678～S680の処理が行われた後、指示機能発生処理を終了する。また、ステップS677において特殊状態ゲーム数の値が0ではないと判定された場合は、特殊モードが継続することを意味するので、ステップS678～S680の処理を行うことなく、指示機能発生処理を終了する。

【0388】

ステップS678では、AT抽選遊技状態の状態移行に関する抽選（状態移行抽選B）が行われる。状態移行抽選Bは、現在のAT抽選遊技状態が特殊状態1～3の何れかであるときに、低確状態、高確状態、又は超高確状態のうち、どのAT抽選遊技状態に移行するか（現状態の継続を含む）を抽選するものである。

【0389】

ここで、図80～図82は、状態移行抽選Bに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その1～その3）である。図80、図81、図82はそれぞれ、現在制御されているAT抽選遊技状態が特殊状態1、特殊状態2、特殊状態3に制御されているときに用いられる状態移行抽選B用の抽選テーブルの一例である。状態移行抽選を行う際、現在のAT抽選遊技状態に制御されているかは、各状態フラグ（特に特殊状態フラグ）の値を参照することによって認識することができる。

【0390】

図80～図82に示す抽選テーブルは、何れも当選役に基づいて移行先の状態が抽選される。図80を参照すると、特殊状態1に制御されている場合は、超高確状態に移行することではなく、当選役がレア役であった場合は、必ず高確状態への移行が選択され、当選役が非レア役であった場合は、低確状態又は高確状態への移行がほぼ同程度で選択される。図81を参照すると、特殊状態2に制御されている場合は、低確状態に移行することではなく、当選役によって程度の差異はあるものの、高確状態又は超高確状態への移行が選択される。なお、当選役がレア役であった場合のほうが、非レア役である場合よりも、超高確状態への移行が選択され易いという傾向がある。図82を参照すると、特殊状態3に制御されている場合は、低確状態にも高確状態にも移行することではなく、必ず超高確状態への移行が選択される。このように、図80～図82を比較すると、特殊状態1<特殊状態2<特殊状態3の関係で有利度の高いAT抽選遊技状態（低確状態<高確状態<超高確状態）への移行が選択され易いことが分かり、この点からも、特殊状態1<特殊状態2<特殊状態3で有利度合いが高いことが分かる。

【0391】

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

【0392】

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

【0393】

ステップS681～S689で行われる処理は、ステップS688の処理を除き、図61のステップS641～S648で説明した処理と同様であるため、詳細は省略し、簡単な流れだけを説明する。

【0394】

まず、前兆ゲーム数が減算され（ステップS681）、前兆ゲーム数が0になったか否かが判定され（ステップS682）。前兆ゲーム数が0になった場合は、前兆ゲームフラグがOFFにされて（ステップS683）、特殊状態移行抽選が行われ（ステップS684）、特殊モードへの移行に当選したか否かが判定され（ステップS685）、特殊モードへの移行に当選した場合は、特殊状態ゲーム数抽選が行われ（ステップS686）、抽選されたゲーム数が「特殊状態ゲーム数」にセットされ（ステップS687）、特殊状態フラグがONにされた（ステップS689）後、指示機能発生処理を終了する。但し、このとき地獄状態から特殊モードに移行することから、ステップS687とステップS689の間で地獄状態フラグをOFFにする処理が追加的に行われる（ステップS688）。 10

【0395】

また、ステップS685の処理で特殊モードへの移行に当選しなかった場合は、状態移行抽選Cが行われる（ステップS690）。ここで、状態移行抽選Cは、図61のステップS638等で説明した状態移行抽選Aと同様に、AT抽選遊技状態の移行先を抽選するものである。但し、本例では、状態移行抽選Cにおいて、100%の確率で低確状態への移行が決定されとすることで、次ゲームから有利度の低い低確状態に強制的に転落させる。

【0396】

ここで、ステップS690の処理が行われる状況は、AT内部フラグがOFFで（ステップS602のNO）地獄状態フラグがONのとき（ステップS662のNO）に、前兆ゲーム数が0になり（ステップS682のYES）、さらに、特殊状態移行抽選で以後の特殊状態への移行が否定された（ステップS685のNO）ときである。具体的な遊技状況で説明すると、前兆演出の終了後に特殊モードに移行し、特殊モード中にレア役に当選したことによって再び前兆演出が行われた（この間、地獄モードに制御される）にも拘わらず、AT非当選であったときに相当し、本例では、このような場合に、特殊モード後の前兆演出の終了後（すなわち、地獄モードの終了時）に、低確状態に強制的に移行させる。 20

【0397】

本実施形態において、特殊モード中に高期待役であるレア役に当選すること（AT抽選遊技状態の側面でいえば、地獄状態に制御されることを意味する）は、単なる前兆ゲームに移行することや、その後に特殊モードに移行することに比べて、遊技者にとって極めて有利な遊技状況である（但し、単なる前兆ゲームや特殊モードへの移行も、遊技者にとっては有利な遊技状況である）。しかし、このような極めて有利な遊技状況に到達できたにも拘わらず、結果として特別遊技（AT）に当選できなかった場合には、他の遊技状態よりも有利度合いが著しく低い低確状態に転落するようにしている。すなわち、本実施形態では、非常に有利度の高い遊技状況（特殊モード中のレア役当選）が現出されたにも拘わらず、有利結果（AT当選）が出せなかったときは、反動的に最悪の状態（低確状態）にすることで、遊技者に対して甘いだけの仕様にせず、メリハリの効いた遊技機を実現する。また、ホール側視点では、遊技者にとって有利なモード（具体的には、前兆モード、特殊モード、特殊モード後の前兆演出等）ばかりを備えた遊技機は、ホールに不利益を与える恐れが少なからずあるが、極めて有利な遊技状況の結果が失敗（AT非当選）に終わった場合には最悪の状態に移行することで、ホール側の利益を確保し得る。また、本実施形態のスロットマシン1では、特殊状態に制御されるゲーム期間を、その他の一般的なAT抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも平均的に短くなるようにすることで、遊技バランスを保つことができる。 30 40

【0398】

ステップS690の状態移行抽選Cが行われた後は、それまでの地獄状態から状態移行抽選Cで抽選された遊技状態に移行するために、地獄状態フラグをOFFにする処理が行われ（ステップS691）、状態移行抽選Cで選択された移行先の状態に対応する各状態フラグ（すなわち、低確状態フラグ）がONにされた（ステップS692）後、指示機能 50

発生処理を終了する。

【0399】

以上、図61及び図62に示した各ステップの処理が行われることによって、メイン基板409による指示機能発生処理（図60のステップS61）が行われ、当該処理の結果に基づいて、図60に示した指示機能処理のステップS62以降の処理が行われる。

【0400】

なお、本実施形態のスロットマシン1で行われる指示機能発生処理は、図61、図62で説明した各処理の内容に限定されるものではなく、以下に示すような様々な派生パターンによる処理に置き替えることができる。また、その他にも、後述の「11-4-3-3」において、指示機能発生処理の派生パターンを第2例及び第3例の指示機能発生処理として説明する。

【0401】

例えば、図61、図62の説明では、前兆ゲームフラグがONであるか否か（より厳密には、前兆ゲーム中で前兆ゲーム数が0であるか否か）を判定契機として特殊モードへの移行を抽選したが（例えば、図61のステップS632、S642、S644）、指示機能発生処理の派生パターンの一例として、前兆ゲームに強弱（強前兆と弱前兆）を設け、強前兆の場合には特殊モードに移行し易くする等してもよい。このようにすることで、特殊モードへの移行度合を適宜調整することが可能となるので、スロットマシン1の遊技性を高めることができる。

【0402】

また、特殊状態移行抽選と抽選結果に基づく状態移行のタイミングについても、前兆ゲーム数が0となったときに限定するものではなく、例えば、前兆ゲーム中の適当なタイミングで特殊状態移行抽選を行って特殊モードに移行し得るようにしてもよい。このような場合は、前兆ゲームとその後の特殊モードとを合わせて一連の「前兆モード」のように見せることで、図61、図62で示したのとは異なる態様で、前兆ゲームや特殊モードを構成することができる。具体的には、「前兆モード」として32ゲームのゲーム期間が選ばれ、その中で前兆ゲームが行われているとして、前兆ゲームの途中で特殊状態移行抽選に当選した場合には、前兆ゲームから特殊モードに切り替えることで、「前兆モード」の残りのゲーム期間を特殊モードにすることができる。このとき、前兆ゲームがガセ前兆として終わったとしても、特殊モードはガセ前兆の実行前よりも有利度の高い遊技状態になることから、早いタイミングで特殊モードに移行できれば、特殊モードの期間が長く続き、AT当選への期待度を高めることができる。逆に、前兆ゲームから特殊モードに移行するタイミングが遅くなれば、前兆ゲームで行われる前兆演出によるAT当選結果の表示に長く期待させるとともに、その後に制御される特殊モードによって、改めてAT当選への期待感を抱かせることができる。

【0403】

また、本実施形態のスロットマシン1では、前兆ゲーム（前兆演出）とその後の特殊モード（特殊状態）への移行に関して抽選テーブルの振分を調整することによって、特殊状態へ移行することなく前兆ゲーム内の前兆演出だけでAT当選が告知されるパターンを、当該前兆ゲームの実行契機となる当選役がレア役である場合は1/2とし、当該前兆ゲームの実行契機となる当選役がレア役以外（非レア役）である場合は100%（ほぼ100%近くであってもよい）とすることができる。このようにすることで、普段はATに当選し難い非レア役が選ばれたときに前兆ゲーム（又は前兆演出）に発展した時点で、ATへの当選期待度を格段に高めることができる。

【0404】

また、図62に示した例では、ステップS663で説明したように、特殊モード中にレア役（低当選役）が当選役として選ばれたときに、前兆ゲームの発生を優遇したが、本実施形態のスロットマシン1は、特殊モードからの前兆ゲーム発生への移行についてレア役の当選に限定する必要はない。例えば、特殊モード中に当選役として非レア役（高当選役）が選ばれた場合でも、前兆ゲームの発生に期待できる程度の振分にしてもよく、具体的

には例えば、当選役がベル（レア役の押し順不問ベルと非レア役の押し順ベルとを合わせて「ベル」と捉えてもよいし、非レア役の押し順ベルを主な「ベル」として捉えても良い）のときに、70%以上で前兆ゲームの発生が決定されるようにしてもよい。また、特殊モードにおけるAT初当りの当選（図62のステップS661）についても、高当選役（例えばベル）の当選時にもAT当選に期待できる程度の振分にしてよく、例えば当選役がベルのときに50%以上でAT当選するようにしてもよい。このとき、図67に例示した振分テーブルにおいて、押し順ベルに対応する当選値を変更すればよい。このようにすることで、特殊モード中は、通常では前兆ゲームの発生やAT当選にあまり期待できない高当選役であっても十分に期待できる当選役とすることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

10

【0405】

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

【0406】

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

20

【0407】

まず、第1例として、高当選役のうち押し順ベルを優遇の対象とする場合には、押し順ベルの当選確率の逆数に基づいた整数値を特殊モードのゲーム期間とする。図49に示した当選役の抽選テーブルによれば、ボーナス状態以外の遊技状態（一般状態、ボーナス内部状態）において、押し順ベルの当選率は約0.49（32000/65535から算出）であるから、その逆数は約2.04となる。したがって、押し順ベルの当選確率の逆数に基づいた整数値として、逆数に近似する整数値を採用する場合は「2」となり、逆数の小数点以下を切り上げた整数値を採用する場合は「3」となる。

【0408】

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

30

【0409】

次に、第2例として、高当選役のうち押し順ベル及びリプレイを優遇の対象とする場合には、優遇の対象とする当選役が選ばれる当選確率が第1例よりも高くなる（図49によれば、押し順ベル又はリプレイが当選する確率は、一般状態において約0.63であり、ボーナス内部状態において約0.96である）ことから、特殊モードのゲーム期間を第1例よりも短くして、例えば「1ゲーム」に限るようにする。特殊モードのゲーム期間を「1ゲーム」とする場合は、ガセ前兆による失敗結果が示された次遊技に限って、特殊モードに制御されて失敗結果を覆す機会が与えられるので、遊技者の遊技意欲を急激に高めることができる。

40

【0410】

[11-4-3-2. 第1例の指示機能発生処理による効果]

なお、スロットマシン1は、上記[11-4-3-1]で説明したような指示機能発生処理（第1例の指示機能発生処理）を行った場合に、他にも以下のような効果を実現する

50

ことができる。

【0411】

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

【0412】

上記の「期待演出」は、第1例の指示機能発生処理で説明した「前兆演出」に相当する。第1例の指示機能発生処理では、有利遊技（ATゲーム）への移行の可否を遊技者に示唆又は教示するために「前兆演出」を実行可能であり、図61のステップS624等で説明したように、その前兆演出が行われる前兆ゲームは、ATゲームに移行すること（AT当選）を示す本前兆と、ATゲームに移行しないこと（AT非当選）を示すガセ前兆とがある。また、前兆ゲームは、ATゲーム移行に関する抽選（AT初当り抽選）が行われたゲームから、その結果が表示されるゲームまでの間の遅延期間で行われる連続的な演出ゲームと言える。

【0413】

そして、第1例の指示機能発生処理によれば、AT初当り抽選が行われた後に、ガセ前兆が実行され、結果としてATゲームへの移行が否定されたとしても、その後に、特殊モード（特殊状態）に移行することができる。具体的には、図61のステップS644に示した特殊状態移行抽選で当選した場合に、特殊モード（特殊状態）に移行することに相当する。ステップS644の処理が行われるとき、スロットマシン1は、ATに当選していない状態（内部的にも非当選）で前兆ゲームの残ゲーム数が0という状況にある。すなわち、ガセ前兆が行われて終了したときに、特殊モードに移行することが可能である（抽選テーブルは図78参照）。

【0414】

さらに、第1例の指示機能発生処理が行われる場合、特殊状態移行抽選で当選した場合に制御される特殊状態は、図67等で述べたように、他のAT抽選遊技状態（所謂、通常遊技状態に相当し、具体的には、低確状態、高確状態、及び超高確状態）に比べて、AT初当りへの当選期待度が高められている等の点から、遊技者にとって有利なモード（特殊モード）といえる。図67の例でいえば、特殊状態に制御されているときに当選役が「レア役」であった場合には、少なくとも約84%（55000/65535）以上というかなりの高確率でAT初当りに当選することができる。但し、第1例の指示機能発生処理において、「特殊モード」でゲームが行われる状況は非AT状態であり、「特殊モード」の優位度は特別遊技状態（AT状態）ほどには高くない。

【0415】

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

【0416】

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

10

20

30

40

50

技価値の損失感を抑制できるため、遊技者の遊技意欲を維持させることができるという効果を奏する。

【0417】

さらに、第1例の指示機能発生処理が行われる場合、前兆ゲーム（前兆演出）が開始される前のAT抽選遊技状態として、低確状態、高確状態、超高確状態の3種類を挙げたが、特殊状態（特殊状態1～3）は、それらの何れの状態よりもATに関して有利な状態とすることができる（図67参照）。このような第1例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン1によれば、前兆演出によって有利遊技への移行が否定されたとしても、当該前兆演出が実行される前よりも有利な特殊モード（例えば特殊状態）に移行し得るものであり、ガセ前兆の発生によって、却って期待度の高い遊技状態を提供することができる。本来、ガセ前兆は、有利遊技（例えばATゲーム）に繋がらない結果が告知されることで、遊技者を落胆させ得るものであったが、第1例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン1によれば、ガセ前兆を経て期待度の高い特殊モードに繋がることで、ガセ前兆のために遊技者が消費した遊技価値を補い得る期待値を提供することができる。

10

【0418】

また、第1例の指示機能発生処理では、有利遊技への移行を否定する結果を有するガセ前兆が行われている最中にも、当該有利遊技に関する状態（AT抽選遊技状態に相当）の状態移行抽選を行うことができる。具体的には、図61のステップS649で行われる状態移行抽選Aに相当する。この状態移行抽選Aでは、当該時点で制御されているAT抽選遊技状態に基づいて図75～図77に例示した抽選テーブルを用いて状態移行が抽選されるが、その振分を見ると、当該時点で最上位の超高確状態に制御されている場合を除き、当該時点より不利な状態に移行する降格確率よりも、当該時点より有利な状態に移行する昇格確率のほうが高く設定される。例えば、図75では、最低位の低確状態からの状態移行抽選であるため降格することはない。また例えば、図76では、低確状態に降格する割合は、最も確率の高い非レア役の当選時でも600/65535であるのに対し、超高確状態に昇格する割合は、63625/65535となっており、圧倒的に昇格する割合のほうが高い。

20

【0419】

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

30

【0420】

また、第1例の指示機能発生処理では、ガセ前兆が行われるとき、残りの前兆ゲーム数が0になった特定ゲームで、通常に制御され得るAT抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも有利な特殊モードへの移行抽選を行うことができるため、当該抽選に当選した場合は、以後のゲームにおいて有利な抽選テーブル（特殊状態用の抽選テーブル）を用いて有利遊技への移行抽選（AT初当り抽選）を行うことができる。具体的には、特殊モードへの移行抽選が、図61のステップS644や図62のステップS684で行われる特殊状態移行抽選に相当し、その後の有利遊技への移行抽選が、図62のステップS661のAT初当り抽選に相当する。AT初当り抽選において、AT抽選遊技状態に応じた抽選テーブルが用いられることは、図121に示した通りであり、図121によれば、低確状態、高確状態、超高確状態の何れよりも、特殊状態1～3のほうがAT初当りの当選確率が高いことが分かる。

40

【0421】

また、図61のステップS644や図62のステップS684では、残りの前兆ゲーム数が0であるときに特殊状態移行抽選を行うとして説明を行ったが、第1例の指示機能発生処理では、残りの前兆ゲーム数が0であるときに限定することなく、0以外の所定数で

50

あるときに特殊状態移行抽選を行うようにしてもよい。このようにすることで、ガセ前兆の最中にも状態移行抽選（特殊状態移行抽選）を実行させることができるため、ガセ前兆中であっても、現在のA T抽選遊技状態よりも有利な状態（特殊モード）への移行が可能となり、有利遊技への移行が期待できないガセ前兆が実行されたとしても、ガセ前兆を消化するために必要となる遊技価値（メダル）の投資が全て無駄になることなく、投資分を補填するような効果に期待できる。

【0422】

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

10

【0423】

また、第1例の指示機能発生処理が行われる場合、特殊モードに制御される期間は「比較的短いゲーム期間（比較的短期間）」であり、当該ゲーム期間は、通常遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）に制御される期間よりも短い。具体的には、指示機能発生処理の状態移行抽選A（例えば、図61のステップS638）で説明したように、図49及び図75～図77の抽選テーブルが用いられる場合、ボーナス内部状態における低確状態の平均滞在ゲーム数は約120ゲーム、高確状態の平均滞在ゲーム数は約25ゲーム、超高確状態の平均滞在ゲーム数は約36ゲームである。これに対して、特殊状態（特殊状態1～特殊状態3）の滞在ゲーム数は、2ゲームから20ゲームの間から選択される（後述の図79参照）ため、通常遊技状態の各状態よりも短い期間である。そして、このような指示機能発生処理が行われるスロットマシン1によれば、遊技者に有利な前兆ゲームがガセ前兆であった場合（すなわち、A Tゲームへの移行が否定された場合）に、比較的短期間このような特殊状態に移行し得るため、前兆ゲームにおける期待演出が失敗結果に終わってしまったとしても、特殊状態によって再チャンスの機会を与えることができる。かくして、第1例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン1によれば、前兆状態と通常状態とが繰り返されるような従来の遊技機における遊技性とは異なる遊技性を実現することができ、遊技者による飽きを生じさせ難いという効果を奏する。

20

【0424】

さらに、第1例の指示機能発生処理によれば、上述の特殊状態において高期待役（当選確率の観点から見れば低当選役）であるレア役が当選役として選ばれた場合には、高確率（図62の説明では100%）で再度の前兆ゲームが開始されるが、当該前兆ゲームが失敗の結果に終わった場合には、当該前兆ゲームの後の遊技状態は、有利度の低い低確状態に強制的に落とされる（図62のステップS690における状態移行抽選Cを参照）。したがって、このような指示機能発生処理が行われるスロットマシン1によれば、有利な前兆ゲームが失敗に終わったとしても、その後の比較的短期間において、高期待役（低当選役）に当選することで前兆ゲームが再び現出され得るような有利な特殊モードに制御され得ることから、遊技者にとって有利な複数の状況を多重に（又は継続して）提供することができる。しかし、一方で、このような多重の有利状況が提供されたにも拘わらず、それらの結果が失敗（A Tゲームに移行せず）に終わった場合には、その反動として、以降の遊技状態を有利度が低い低確状態（本例では最低位の遊技状態）に強制的に落とすことから、遊技者に甘いだけの遊技機ではなく、ホール側の利益をも考慮した遊技機を提供することができる。

30

40

【0425】

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

【0426】

50

また、第1例の指示機能発生処理では、図61や図62で説明したような特殊状態移行抽選によって特殊モード（特殊状態）への移行が抽選されるが、特殊モードに移行するかどうかの期待度をポイント等で表示して遊技者に示唆するようにしてもよい。なお、ポイント等を付与するタイミングは特に限定しない。また、このような示唆演出は、メイン基板409ではなく周辺基板（例えばサブ基板510）によって行われてもよい。そして、このような示唆演出が行われる場合は、遊技者の興味を高めることに期待できる。

【0427】

なお、第1例の指示機能発生処理では、図61や図62で説明したような特殊モードをガセ前兆の終了後に行うとき、特殊モード中であることを示唆する専用の演出（特殊状態示唆演出）を実行するようにしてもよい。特殊状態示唆演出では、例えば、特殊モード中にレア役に当選した場合に発生し得る連続演出の内容（復帰する前兆演出の内容）を示唆するようにしてもよい。また、特殊状態示唆演出が実行された場合は、複数種類の連続演出のうち、期待度が高めの連続演出が選ばれやすいようにしてもよい。具体的には、図98、図99の抽選テーブルを例にすると、特殊状態示唆演出が実行された場合には、その後前兆演出（連続演出）が発生するときに、弱系演出（弱ストーリー、弱バトル）よりも強系演出（強ストーリー、強バトル）が選ばれやすいようにする。このようにすることで、特殊状態示唆演出が現出されただけで、遊技者の興味を高めることができる。

【0428】

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

【0429】

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

【0430】

より詳細に説明すると、[11-4-3-1]で述べた第1例の指示機能発生処理によれば、前兆ゲームで行われる前兆演出において「連続演出」が現出されることによって、有利遊技（ATゲーム）への移行の可否を遊技者に教示することができる（図61のステップS624等の説明を参照）。連続演出を含む前兆演出は、ATゲームに移行すること（AT当選）を示す本前兆、又は、ATゲームに移行しないこと（AT非当選）を示すガセ前兆に含まれる。したがって、ガセ前兆で行われる連続演出は、有利遊技への移行を示さない。

【0431】

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

【0432】

ここで、前兆ゲーム中に連続演出を現出可能な従来の遊技機では、連続演出の結果が有利遊技への当選を否定するものであった場合に、その後しばらくの間は、遊技者の興味が低下し続けてしまうという課題が少なからずあった。具体的な例を挙げると、AT当選の高確率状態でレア役に当選する等して前兆ゲーム中の連続演出が現出された場合、遊技者

10

20

30

40

50

はA T当選に対して強く期待するが、当該連続演出が失敗結果に終わると、落胆によって期待感が急激に低下してしまい、低下した興味がすぐには回復されないことがあった。

【0433】

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

10

【0434】

したがって、第1例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン1によれば、上述した従来の遊技機の場合のように連続演出が否定結果を示したことによって遊技者の興味が連続的に低下させてしまうことなく、連続演出が有利遊技への当選を否定する結果を示したとしても、有利遊技への当否結果が示されるよりも前段階の演出を再度現出可能にすることによって、遊技者の興味低下を抑制し得るという効果を奏する。

【0435】

なお、上記のような第1例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン1では、「先の連続演出」において有利遊技への当選を否定する結果が示された後に、「前段階の演出」が現出されたとしても、当該「前段階の演出」又は「前段階の演出」に続く演出によって有利遊技への当選結果が必ずしも示されるものではなく、有利遊技への当選が否定されることもある。ガセ前兆の終了後に特殊モードへ移行することで「前段階の演出」が現出される際、有利遊技への当選結果が示されるか否かは、特殊モード移行時又は特殊モード中に行われた内部抽選の結果（例えば当選役）に基づいて決定される。

20

【0436】

また、上記のような第1例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン1において、「前段階の演出」は、「先の連続演出」と同様の演出が再び現出されることを示唆可能な演出であればよく、「先の連続演出」に含まれる演出でなくてもよい。そして、「前段階の演出」が現出されたとしても「先の連続演出」と同様の演出が現出されるかどうかは、内部抽選の結果（例えば当選役）に基づいて決定される。

30

【0437】

さらに、特殊モードで制御される特殊状態は、有利遊技に対する期待度合いが連続演出の実行前の状態（例えば、低確状態、高確状態、超高確状態）よりも高い状態であるという特徴も有している（図67の説明を参照）ため、このようなスロットマシン1によれば、連続演出の前後で有利遊技に対する期待度合いが異なる遊技状態に制御されるようにすることで、連続演出の結果が有利遊技への当選を示さないものであったとしても、当該連続演出の後にまで遊技者の期待感を維持させることができる。

【0438】

また、従来の遊技機では、有利遊技への移行に期待できる連続演出は、それ自体が遊技者の期待感を高めるものの、当該連続演出の結果が失敗（例えばA T非当選）に終わった場合には、期待度合が一気に低下してしまうという側面を有していた。これに対し、スロットマシン1では、第1例の指示機能発生処理が行われることによって、連続演出の結果が有利遊技への当選を示さず、ガセ前兆における連続演出であったとしても、その後に制御され得る特殊モード（例えば特殊状態）が、連続演出の現出前よりも有利度が高い状態であることから、連続演出の結果が失敗に終わっても、その後に、より高い期待状態を創出することができるという点で格別の効果を奏する。すなわち、連続演出の失敗結果が、期待期間の単なる終了となるのではなく、より優位な高期待期間への布石となることによって、多段階に亘って遊技者の興を高め、遊技者の期待感を長く維持できるという効果を奏する。

40

50

【0439】

また、スロットマシン1では、第1例の指示機能発生処理が行われる場合に、連続演出の失敗後に特殊モードに移行する移行割合について、現出された連続演出の演出態様に基づいて、当該移行割合に差異を付けるようにしてもよい。具体的には例えば、期待度の低い連続演出が現出されたときほど、当該連続演出の結果が失敗に終わった際に特殊モードに移行する確率を高くする（高確率）ようにしてもよい。このような場合に、期待度の低い連続演出が現出されると、当該連続演出の結果が成功する（有利遊技への移行に当選することへの遊技者の期待感と比較的低いものの、一方で、その後、連続演出の現出前よりも有利度が高い特殊モードに移行する確率は高くなることから、特殊モードへの遊技者の期待感を高め、結果として長期に亘って遊技者の期待を持続させることができる。

10

【0440】

また、スロットマシン1では、第1例の指示機能発生処理が行われる場合に、連続演出の実行中にも状態移行抽選を行うことができるとともに、連続演出実行中の特定ゲーム（例えば、最終ゲーム）では、通常の状態移行抽選よりも良い抽選テーブルを用いて状態移行抽選を行うことができる。具体的には、図61のステップS649で行われる状態移行抽選Aが、連続演出の実行中に行う状態移行抽選に相当する。また、図61のステップS644や図62のステップS684で行われる特殊状態移行抽選が、連続演出実行中の特定ゲームで通常の状態移行抽選よりも良いテーブルを用いて行われる状態移行抽選に相当する。このようにすることによって、スロットマシン1では、連続演出の実行中（終了時を含む）に有利度の異なる状態移行抽選を可能とすることによって、連続演出の実行中には有利遊技に関する状態移行（状態移行抽選A）に期待できるだけでなく、特定ゲームでは、より有利度の高い状況で有利遊技に関する状態移行（特殊状態移行抽選）に期待できる。したがって、連続演出が現出されている間は、遊技者に対し、当該連続演出によって示される有利遊技移行の結果を期待させるだけでなく、状態移行による将来の有利遊技への当選をも期待させることができ、遊技者の遊技意欲を維持する効果を奏する。

20

【0441】

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

30

【0442】

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

40

【0443】

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

【0444】

なお、スロットマシン1において第1例の指示機能発生処理が行われる場合、「特殊モ

50

ード」とは、単なる演出モードではなく、特別遊技や特別状態に関する当選確率等（例えば、A T 初当り確率）が優遇されているモードである。例えば、図 6 1, 図 6 2 等を参照して説明した指示機能発生処理の場合、「特殊モード」において当選役が「レア役」であった場合には、必ず A T 初当りに当選する等の優遇措置が設けられている。また、「特殊モード」では前兆演出（ここでは連続演出と読み替えてもよい）が再発生する確率も高く設定されることから、連続演出の再発生による A T 当選への期待度も高くすることができる。このような「特殊モード」のときに制御される遊技状態については、[1 1 - 4 - 3 - 1] で説明した A T の指示機能発生処理の場合、以下のケースが考えられる。

【0 4 4 5】

第 1 のケースは、特定条件が成立したときにのみ移行可能な状態、専用の抽選テーブルを用いて選択される状態を設定するケースである。具体的には、図 6 7 等に示した「特殊モード 1 ~ 3」である。図 6 7 の説明等で述べたように、「特殊状態 1 ~ 3」は、前兆ゲーム中の特定条件が成立したときにのみ移行可能な状態であって、専用の抽選テーブルを用いて選択される A T 抽選遊技状態である。スロットマシン 1 では、このように「特殊モード」のときに専用の特別な遊技状態を設定した場合に、他の状況で選択されない専用の遊技状態を用いることができるため、「特殊モード」で行われるゲームの優位性を極めて高くする等が可能となる。

【0 4 4 6】

第 2 のケースは、特定条件が成立したときに限らず、通常時から移行可能な状態の何れかを設定するケースである。具体的には、例えば、図 6 7 に示した「超高確状態」が挙げられる。「超高確状態」は、通常時から低確状態及び高確状態との間で移行可能な A T 抽選遊技状態であるが、それらの中で有利度としては最上位の状態であるので、「特殊モード」のときに制御される A T 抽選遊技状態としても好ましい。連続演出の所定ゲームで行われた状態移行抽選によって「超高確状態」が選ばれたとき、「特殊モード」でのゲームが開始されることになる。スロットマシン 1 では、このように「特殊モード」のときに通常時から移行可能な特定の遊技状態を設定することで、新たな専用の遊技状態を用意することによるメモリの必要領域の増加を抑制し、C P U 1 1 1 0 による処理量を抑えながらも、幅広い遊技性を実現することができる。

【0 4 4 7】

また、第 1 例の指示機能発生処理が行われる場合、所定の抽選（具体的には、図 6 1 のステップ S 6 4 4 や図 6 2 のステップ S 6 8 4 の特殊状態移行抽選）が行われることによって、連続演出後に特殊モードに移行し得るが、特殊モードに移行するか否かに対する期待度をポイント等で表示して遊技者に示唆するようにしてもよい。なお、ポイント等を付与するタイミングは特に限定しない。また、このような示唆演出は、メイン基板 4 0 9 ではなく周辺基板（例えばサブ基板 5 1 0）によって行われてもよい。そして、このような示唆演出が行われる場合は、特殊モードへの移行に対する遊技者の興味を高めることに期待できる。

【0 4 4 8】

そして、第 1 例の指示機能発生処理では、図 6 1, 図 6 2 に示した特殊状態移行抽選の当選後の処理フローにおいて、ガセ前兆の連続演出の終了時に特殊状態移行抽選が行われ、特殊状態の制御（すなわち、特殊モードへの移行）が決定された場合に、当該連続演出の終了後に特殊モードに即移行させるようにしている。また、前述したように、特殊モードでは、連続演出の実行前とは異なる状態（より優位な状態）に制御される。このように連続演出後に特殊モードへ即移行させることによって、スロットマシン 1 は、連続演出の実行前後で遊技上の期待度を変更することができ、遊技者の期待感の低下を抑制することができる。特に、連続演出の実行前よりも実行後のほうが高期待度とする場合、遊技者の期待感を強く維持することができる。

【0 4 4 9】

また、図 6 1 のステップ S 6 4 4 や図 6 2 のステップ S 6 8 4 では、ガセ前兆時の残りの前兆ゲーム数が 0 であるときに特殊状態移行抽選を行う処理例を説明したが、当処理例

では、前兆ゲーム中に必ず連続演出（前兆演出の一部）が行われることから、残りの前兆ゲーム数が0という状況は、連続演出の最終ゲームを意味する。このような本実施形態のスロットマシン1によれば、連続演出の最終ゲームで特殊モードへの移行制御を判定するようにするが、この場合は、最終ゲーム以前では特殊モードへの移行（すなわち、連続演出によるハズレ）が確定表示されないため、遊技者に対し、連続演出による当たり結果（AT移行当選）への可能性を楽しませることができる。

【0450】

〔11-4-3-3. 指示機能発生処理の別例（第2例、第3例）〕

次に、本実施形態のスロットマシン1における指示機能発生処理の別例（第2例、第3例）について説明する。第2例及び第3例の指示機能発生処理は、主に指示機能発生処理で決定される遊技状態（AT抽選遊技状態）の制御処理の点で、〔11-4-3-1〕で述べた指示機能発生処理（第1例の指示機能発生処理）と異なる特徴を有するため、第1例と同様の構成及び処理については重複を避けるために記載を省略し、相違点を中心に説明する。

【0451】

図83は、各例の指示機能発生処理におけるAT抽選遊技状態の遷移を説明するための図である。具体的には、図83（A）は、第1例の指示機能発生処理における遷移例を示し、図83（B）は、第2例の指示機能発生処理における遷移例を示し、図83（C）は、第3例の指示機能発生処理における遷移例を示す。図83には、時間経過に沿って制御される遊技状態（AT抽選遊技状態）及びその期待度が示されている。ここでの期待度とは、主に特別遊技の当選（AT移行）に関する期待度であり、図83では縦軸方向で上側にいくほど期待値が高いことを意味し、下側にいくほど期待値が低いことを意味する。また、図中の複数の点（a1～a5、b1～b5、c1～c7）は、それぞれの遷移例における特徴的なタイミングを示すものである。以下では、第1例の指示機能発生処理における遊技状態の制御と比較しながら、第2例及び第3例の指示機能発生処理における特徴的な遊技状態の制御をそれぞれ説明していく。

【0452】

まず、第1例の指示機能発生処理におけるAT抽選遊技状態の遷移について、図61、図62の各処理との対応を示しながら図83（A）に示した遷移例に沿って説明する。図83（A）では、ATに当選していない（内部的なAT当選もしていない）通常の遊技状態から開始し、このとき、AT抽選遊技状態は低確状態に制御されている。そして、通常の遊技状態の途中のa1において、状態移行抽選の結果（図61のステップS639）、AT抽選遊技状態が高確状態に移行した。

【0453】

その後、通常の遊技状態でゲームが進み、a2において、レア役の当選役が選ばれる等して前兆抽選（図61のステップS633）に当選したことによって、前兆ゲーム（前兆ゲームA）が開始された。但し、a2で開始される前兆ゲームAは、AT初当りに当選していないガセ前兆とする。a2でガセ前兆の前兆ゲームAが開始されるとき、AT抽選遊技状態の移行については状態移行抽選Aが行われるが（図61のステップS638）、ここでは、高確状態が続行したとする。

【0454】

第1例の指示機能発生処理が行われるスロットマシン1では、ガセ前兆による前兆ゲームAが行われる間、AT抽選遊技状態の移行は、通常の遊技状態と特に変わらない。そして、a3において、前兆ゲーム数抽選（図61のステップS635）によって決定された前兆ゲーム数が経過して前兆ゲームAが終了するが、終了時に行われる特殊状態移行抽選（図61のステップS644）で特殊モードへの移行に当選したとすれば、AT抽選遊技状態が特殊状態（特殊状態1～3の何れか）に制御される等して特殊モードでのゲームが即開始される（図61のステップS648）。なお、特殊モードに制御されている間、それまでの通常状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも有利度の高い状態でゲームが行われることは〔11-4-3-1〕で既述である。

【0455】

次いで、a4では、a3から開始された特殊モードのゲームにおいて、レア役の当選役が選ばれたこと等を契機として前兆ゲーム（前兆ゲームB）が開始されたとする（図62のステップS666）。なお、a4で開始される前兆ゲームAは、AT初当りに当選していないガセ前兆とする。a4でガセ前兆の前兆ゲームBが開始されるとき、AT抽選遊技状態の移行については、特殊状態フラグがOFFにされるとともに地獄状態フラグがONされることで地獄状態に制御される（図62のステップS669、S670）。

【0456】

第1例の指示機能発生処理が行われる場合、地獄状態に制御されているゲームでは、AT初当り抽選に当選することがなく（又は、当選し難い抽選テーブルが用いられる）、前兆ゲーム数抽選（図62のステップS664）で決定された前兆ゲーム数の間、前兆ゲームBが実行される。

10

【0457】

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

【0458】

次に、第2例の指示機能発生処理におけるAT抽選遊技状態の遷移について、図83（B）の遷移例に沿って説明する。

20

【0459】

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

【0460】

30

第2例の指示機能発生処理では、上記のような目的を実現するための遊技状態の具体的な制御例として、図83（B）に示すように、期待演出の実行が決定されたときに、以降の所定のタイミングで抽選状態を低期待状態（例えば、地獄状態）に制御して有利遊技状態への移行を抑制する。

【0461】

まず、図83（B）に示したb1の処理は、図83（A）のa1と同じなので説明を省略する。次に、図83（B）のb2では、レア役の当選役が選ばれる等して前兆抽選（図61のステップS633）に当選したことによって、ガセ前兆の前兆ゲームAが開始される。ここで、第2例の指示機能発生処理では、ガセ前兆による前兆ゲームAが行われる間、AT抽選遊技状態を低期待な状態（具体的には例えば地獄状態）に制御する。地獄状態に制御することによって、前兆ゲームAの間に行われる当選役の内部抽選でレア役が選ばれたとしても、AT当選や新たな前兆ゲームの実行等が選択されないようにすることができる。

40

【0462】

そして、b3において、前兆ゲーム数抽選（図61のステップS635）によって決定された前兆ゲーム数が経過して前兆ゲームAが終了すると、終了時に行われる特殊状態移行抽選（図61のステップS644）で特殊モードへの移行に当選したとすれば、AT抽選遊技状態が特殊状態（特殊状態1～3の何れか）に制御されて特殊モードでのゲームが即開始される（図61のステップS648）。なお、特殊モードの間は、それまでの通常状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも有利度の高い状態でゲームが行われるこ

50

とは第1例の指示機能発生処理と同様である。

【0463】

その後は、特殊モードのゲーム中に前兆ゲームBの実行が決定されると、b4において前兆ゲームBが開始され、b5において前兆ゲーム数が経過して前兆ゲームBが終了するときには、前兆ゲームBの結果（AT非当選／AT当選）が示される。この一連の流れの処理は、図83（A）のa4，a5と同様であるため、説明を省略する。

【0464】

なお、第2例の指示機能発生処理は、図83（B）に示した遷移例を実現する処理だけに限られるものではなく、「実行が決定された期待演出（具体的には、前兆ゲーム、前兆演出、連続演出）の実行期間に対して、有利遊技状態に当選し難くする」ように遊技状態を制御し得る他の処理であってもよい。

10

【0465】

また、第2例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン1は、少なくとも期待演出の実行が決定されたときから当該期待演出が終了するまでの何れかの所定のタイミングで、遊技状態に関する抽選状態を低期待状態に落とすことができる。

【0466】

次に、第3例の指示機能発生処理におけるAT抽選遊技状態の遷移について、図83（C）の遷移例に沿って説明する。

【0467】

第3例の指示機能発生処理では、有利遊技状態への移行の可否を示す期待演出が実行されているときに、有利遊技状態に関する期待度が高い有利当選役（「高期待役」に相当し、具体的には例えばレア役）が当選役として選ばれた場合に、上記期待演出による結果を教示しつつも、有利当選役が選ばれたことを契機とする別の期待演出を実行可能にすることを特徴としている。このような第3例の指示機能発生処理が行われるスロットマシン1は、ある内部抽選結果を契機として期待演出が実行される場合に、当該期待演出の実行態様が、別の内部抽選結果に基づいて何らかの影響を受けてしまうことを抑制するものであり、例えば、上記別の内部抽選結果に基づいて別の期待演出の実行に当選した場合、先の期待演出と別の期待演出との双方を尊重するような制御を実現可能な遊技機である。

20

【0468】

第3例の指示機能発生処理では、上記のような目的を実現するための遊技状態の具体的な制御例として、図83（C）に示すように、期待演出（先の期待演出）の実行中に別の期待演出（後の期待演出）の実行が決定された場合に、先の期待演出の実行を続行させてその終了時に当該期待演出による結果を表示させた上で、後の期待演出を実行させるようにしている。

30

【0469】

まず、図83（C）に示したc1の処理は、図83（A）のc1と同じなので説明を省略する。次に、図83（C）のc2では、レア役の当選役が選ばれる等して前兆抽選（図61のステップS633）に当選したことによって、ガセ前兆の前兆ゲームAが開始される。ここで、第3例の指示機能発生処理では、ガセ前兆による前兆ゲームAが行われる間、AT抽選遊技状態に関して第2例の指示機能発生処理のような特別な移行制御（具体的には地獄状態への移行制御）は行わず、例えば、第1例の指示機能発生処理と同様に状態移行抽選Aが行われるとする。

40

【0470】

その後、前兆ゲームAの実行中のc3において、レア役の当選役が選ばれたとする。このとき、第3例の指示機能発生処理では、当該レア役に基づく前兆抽選を行い、前兆抽選によって新たな前兆ゲーム（前兆ゲームC）の実行に当選したとすると、前兆ゲームCの実行を、少なくとも前兆ゲームAの終了後となるように遅延させる処理を行う。なお、このとき、前兆ゲームCに対する前兆ゲーム数抽選も行われるが、選ばれた前兆ゲーム数は、現在実行中の前兆ゲームAに対応する前兆ゲーム数とは別の変数データにセットされる。また、前兆ゲームCは、AT初当りに当選していないガセ前兆とし、c3においてレア

50

役の当選役に基づく状態移行抽選（例えば状態移行抽選 A）が行われた結果、A T 抽選遊技状態は超高確状態に昇格されたとする。

【0471】

そして、c 4 において、前兆ゲーム数抽選（図 6 1 のステップ S 6 3 5）によって決定された前兆ゲーム数が経過して前兆ゲーム A が終了し、終了時には前兆演出（連続演出）によって前兆ゲーム A の結果（A T 移行非当選）が教示される。こうして、c 4 では、前兆ゲーム A が終了するが、c 3 で実行が遅延された前兆ゲーム C がストックされているため、前兆ゲーム C が開始される。図 8 3（c）では、前兆ゲーム A の終了から前兆ゲーム C の開始の際は、A T 抽選遊技状態に関して特別な抽選は行っていない。

【0472】

なお、第 3 例の指示機能発生処理に含まれる処理の 1 つとして、c 4 において前兆ゲーム A の終了から前兆ゲーム C を開始するまでの間に、所定の繋ぎ期間を設けてもよく、さらには、繋ぎ期間で前兆ゲーム C の開始を推測し得る煽り演出を行う等してもよい。

【0473】

そして、前兆ゲーム数抽選で決定された前兆ゲーム数が経過するまでガセ前兆の前兆ゲーム C が行われ、その終了時には前兆演出（連続演出）によって A T 非当選の結果が告知される。そして、c 5 において、前兆ゲーム C の終了時に特殊状態移行抽選を行って特殊モードへの移行に当選したとすれば、A T 抽選遊技状態が特殊状態（特殊状態 1～3 の何れか）に制御される等して特殊モードでのゲームが即開始される。

【0474】

次いで、c 5 において開始された特殊モードのゲーム中の c 6 において、レア役の当選役が選ばれたこと等を契機として前兆ゲーム（前兆ゲーム B）の実行が決定された場合は、前兆ゲーム B が開始される。そして、c 7 に示すように、前兆ゲーム B がガセ前兆である場合は、前兆ゲーム数が経過した終了時に前兆演出（連続演出）によって A T 非当選の結果が告知され、その後通常の遊技状態に戻る。また、前兆ゲーム B が本前兆である場合は、c 7 の時点で A T ゲームへの移行（A T 当選）が告知され、その後 A T ゲームが開始される。

【0475】

このような図 8 3（C）の処理を補足すると、前兆ゲーム A（ガセ前兆）の実行中に、前兆ゲーム C の実行契機となるレア役に当選した場合、事前に決定された前兆ゲーム数が変更されることなく前兆ゲーム A が続行され、前兆ゲーム A が終了した後に、前兆ゲーム C が開始される。具体的には例えば、前兆ゲーム A の前兆ゲーム数が 16 ゲームと決定されているときに、10 ゲーム目（残り 6 ゲーム）でレア役に当選したとしても、残りの 6 ゲームは前兆ゲーム A が続行される。

【0476】

なお、第 3 例の指示機能発生処理は、図 8 3（C）に示した遷移例を実現する処理だけに限られるものではなく、「期待演出（前兆ゲームにおける前兆演出や連続演出に相当）による結果を教示しつつも、有利当選役（高期待役、レア役）が選ばれたことを契機とする別の期待演出を実行可能にする」ような他の処理であってもよい。以下、いくつかの別の処理例を示す。

【0477】

まず、第 3 例の指示機能発生処理では、期待演出の実行中に別の期待演出の実行に繋がる契機が成立した場合（前兆ゲーム A の実行中に前兆ゲーム C の実行を決定するレア役に当選した場合）、前兆ゲーム C が実行される前兆ゲーム数は、図 8 3（C）で説明したように当該契機の成立ゲームで抽選されてもよいし、または先の期待演出（前兆ゲーム A の前兆演出）が終了したときに前兆ゲーム数抽選が行われるようにしてもよい。

【0478】

また、図 8 3（C）では、ガセ前兆（前兆ゲーム A）中に高期待役（例えばレア役）に当選したことを契機として別のガセ前兆（前兆ゲーム C）の実行が決定されたとき、先のガセ前兆の終了後にガセ前兆が再セットされる態様で前兆ゲーム C が実行されるとしたが

10

20

30

40

50

、ガセ前兆中に複数回レア役に当選するような場合、全てのレア役当選（但し、A T 当選したレア役は含まない）に対して前兆ゲーム（ガセ前兆）を再セットすると、いつまでも前兆ゲームが継続してしまうおそれがある。第3例の指示機能発生処理では、このような問題を解決するために、前兆ゲーム（特にガセ前兆中）に複数回の高期待役に当選した場合、再セットされる前兆ゲーム（ガセ前兆）の上限回数を制限するようにしてもよい。1回の前兆ゲーム（ガセ前兆）中に複数回の高期待役に当選した場合に再セットされる前兆ゲーム（ガセ前兆）の上限回数を制限する具体的な処理例としては、当該上限回数に達するまでは、高期待役に当選するごとに前兆ゲームの再セットを判定するように処理してもよいし、1回の前兆ゲーム内における高期待役の複数回の当選をまとめて、当該上限回数の範囲内で再セットする前兆ゲーム数を決定するように処理してもよい。なお、上限回数は任意の回数を設定可能であるが、ガセ前兆はA T 非当選という遊技者にとって不利な結果を教示するため、不利な結果が繰り返し教示されることを防止するためにも、上限回数は最低限の1回に設定することが望ましい。

10

【0479】

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

20

【0480】

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

【0481】

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

30

【0482】

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

40

【0483】

また、第3例の指示機能発生処理では、前述したように前兆ゲームAの実行中に前兆ゲームCの実行が決定した際、前兆ゲームAの終了後に前兆ゲームを再セットする態様で前兆ゲームCを実行させるとしたが、前兆ゲームCの実行が決定してから前兆ゲームAの残りゲーム数が消化されるまでの期間（例えば、前兆ゲームAが16ゲームと決まっているときに10ゲーム目で前兆ゲームCの実行が決定されたときの、前兆ゲームAのための残

50

り6ゲーム)について、当選役の内部抽選結果に基づいて各前兆ゲームA、Cで示される結果表示(AT移行の可否表示)を阻害しない範囲内で、当該期間を所定程度短縮するようにしてもよい。先の具体例でいえば、前兆ゲームAの残りゲーム数が6ゲームであるとき、3ゲームで前兆ゲームAを終わらせるように残り前兆ゲーム数を変更することに相当する。このような第3例の指示機能発生処理を行うことによって、それぞれの内部抽選結果に基づく期待演出(前兆ゲーム内で現出される前兆演出に相当)を実行可能にし、その結果表示を教示することができる。そして、実行中の前兆ゲーム(前兆ゲームA)が短縮されることによって、再セットされる前兆ゲーム(前兆ゲームC)の開始時期を早めることができるため、短縮しない場合よりも短期間で、各期待演出によって遊技者の興味を高めることができる。

10

【0484】

[11-4-3-4. 第2例の指示機能発生処理による効果]

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

【0485】

20

上記の「有利遊技状態」は、第2例の指示機能発生処理における「AT状態」に相当し、同様に「期待演出」は「前兆演出」に相当する。第2例の指示機能発生処理では、前兆演出が行われる前兆ゲーム期間の開始が決定された(図62のステップS666、S674)ことを契機として、地獄状態フラグをONにする(図62のステップS670)ことによって、前兆ゲーム中は、地獄状態に制御するようにしている。地獄状態に制御されているときは新たなAT初当りの当選が抑制される(図67参照)ことから、実行が決定している前兆演出(厳密には決定していなくても、前兆ゲームの開始が決定した時点で、前兆演出が必ず実行されることも決定している)の実行態様が受ける影響を抑制することができる。すなわち、地獄状態で新たなAT初当りの当選が抑制されることによって、新たな前兆ゲームの現出も抑制されるため、前兆演出の現出割合が抑制される方向で可変にされる。その結果、前兆ゲーム中は新たな前兆ゲームが発生されることなく、実行中の前兆ゲームに係る前兆演出を、その実行決定時の実行態様のまま現出することが可能となっている。

30

【0486】

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

40

【0487】

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

【0488】

また、従来の遊技機では、連続的な演出が行われている間も当選役の内部抽選は行われるが、当該内部抽選における当選役の結果によっては(例えば、レア役のような高期待当

50

選役が選ばれた場合）、新たな別の演出を発生させることになって現在の演出がキャンセルされたり、現在の演出を継続するために新たな別の演出を発生させないようにされたりする等、連続的な演出の実行態様に影響が発生してしまうことがあり、これらの演出に関する遊技者の期待感が変化（主に低下）してしまう、という課題があった。

【0489】

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

10

【0490】

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

20

【0491】

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

【0492】

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

30

【0493】

また、ガセ前兆実行中のどこかを低確率な状態（地獄状態）に落とす所定のタイミングとする場合、少なくとも、低確率状態に落とした後の内部抽選における当選役によって、実行中の前兆演出に対する遊技者の期待度が変化してしまうことを抑制することができるため、各ゲームにおける内部抽選の結果を重視した演出実行を担保することに貢献できる。ここで、ガセ前兆の演出パターンとして、第2例の指示機能発生処理（〔11-4-3-3〕参照）では「連続演出（又は前兆演出）」のほかに、「ざわつき演出」や「通常演出」を織り交ぜることが可能であるとしたが、例えば、ガセ前兆でこれら3種類の演出が行われるとした場合に、遊技者は、「通常演出」が現出された段階では前兆ゲームであることを察知できないかもしれないが、「連続演出（又は前兆演出）」が現出される前であっても「ざわつき演出」が現出された時点で、前兆ゲームであることを推測し得る。しかし、遊技者が前兆ゲームであることを推測できてから低確率な状態に落とすのでは、その間にレア役に当選した場合等に遊技者の期待感が低下するおそれがあるため、ガセ前兆実行中のどこかを低確率な状態に落とす所定のタイミングとするときは、少なくとも「ざわつき演出」が現出されるときを当該タイミングとすることが好ましい。

40

【0494】

また、第2例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン1では、実行される期待演出（前兆演出）の実行態様が受ける影響を抑制するために、遊技状態を通常よりも

50

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

【0495】

また、スロットマシン1では、第2例の指示機能発生処理が行われる場合に、実行される期待演出（前兆演出）の実行態様が受ける影響を抑制するように期待演出の現出割合を可変にするための処理として、上述したように所定の遊技期間に対して通常よりも期待度が低い低確率状態（地獄状態）に強制的に落とすようにすることに限定するものではなく、当該所定の遊技期間に対して有利遊技状態（AT）に当選し難くするような他の方法が用いられてもよい。具体的には例えば、当該所定の遊技期間は、抽選に用いる抽選テーブルを変えることによって当選確率を変更する（遊技状態自体を変更する）ようにしてもよいし、当該所定の遊技期間で行われるゲームについて、擬似遊技によって複数のゲームが行われているように見せることで、内部抽選の実行回数を抑えるようにしてもよい。さらに、期待演出の当選に繋がりがやすいレア役が成立し難くなるような他の処理を用いるようにしてもよい。このような処理を行う場合でも、期待演出の実行が決定された以降のゲームにおいて当該期待演出の実行態様が受ける影響を抑制するように期待演出の現出割合を可変にすることができるため、第2例の指示機能発生処理が行われる場合のスロットマシン1は、所定の遊技期間に対して地獄状態に制御するような場合と同様の効果を奏することができる。

【0496】

〔11-4-3-5. 第3例の指示機能発生処理による効果〕

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

【0497】

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

【0498】

従来の遊技機では、複数ゲームに亘る連続的な演出が実行されるとき、連続的な演出が行われている間も当選役の内部抽選は行われるが、当該内部抽選における当選役の結果によっては（例えば、レア役のような高期待当選役が選ばれた場合）、新たに別の連続演出

を発生させることになって現在の連続演出がキャンセルされたり、現在の連続演出を継続するために別の連続演出がキャンセルされたりする等の処理が行われていた。このような処理が行われる遊技機では、本来であればそれぞれで発生し得た連続演出の一部が現出されないことで各連続演出の結果が十分に教示されず、遊技者の興趣を低下させるおそれがあった。また、発生し得た連続演出の一部が現出されないということで、当該連続演出の実行契機となった内部抽選の結果が蔑ろにされてしまうという課題もあった。

【0499】

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

10

【0500】

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

20

【0501】

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

30

【0502】

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

【0503】

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

40

【0504】

また、第3例の指示機能発生処理が行われる場合、スロットマシン1では、派生例で示したように、前兆ゲーム（特にガセ前兆中）中に複数回の高期待役に当選した場合、再セットされる前兆ゲーム（ガセ前兆中）の上限回数を制限するようにしてもよい。このよう

50

なスロットマシン 1 によれば、前兆ゲーム中に高期待役への当選が短期間で複数回当選した場合等に、前兆ゲームの再セットが繰り返されて前兆ゲームが過剰な長期間に亘って継続してしまう状況を防止できるため、適度な長期間に亘って遊技者の興味を高めることに期待できる。

【0505】

[11-4-4. 指示機能表示処理]

本実施形態のスロットマシン 1 において、メイン基板 409 は、指示機能発生処理の結果、指示機能を発生させると決定した場合（具体的には例えば、AT ゲーム中の押し順小役当選時など）に、当該ゲームの当選役に基づいた指示内容を指示機能表示として特別表示 LED 612 に表示させる（指示機能表示処理）。指示機能表示処理において、メイン基板 409 は、予め用意された複数の表示態様（例えば、ROM 1112 等に表示用データを保持）のうちから、特別表示 LED 612 に表示させる指示機能表示の表示態様を選択する。以下では、特別表示 LED 612 を用いて表示される指示機能表示について、詳しく説明する。

【0506】

[11-4-4-1. 指示機能表示（第 1 例）]

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

【0507】

図 84, 図 85 は、第 1 例の指示機能表示を説明するための図（その 1, その 2）である。図 84 は特別表示 LED 612 a の表示態様を示し、図 85 は特別表示 LED 612 b の表示態様を示している。図 84, 図 85 とともに、「セグ表示」欄には、7 セグメント LED に表示される英数字が示され、「内容」欄には、表示された英数字が意味する内容が示されている。さらに、図 85 では、「ナビ表示」欄に、対応する指示機能表示が行われるときに画像表示体 500 等における演出表示（ナビ表示）の表示概要が示され、「使用用途」欄に、当該表示が使用される場面や状況が示されている。サブ基板 510 によって制御されるナビ表示については、後の [11-4-5] でも説明する。

【0508】

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

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

（2）指示機能表示が行われる期間について、少なくともリール停止ボタン 211 a ~ 211 c に対する押下操作（リール停止操作）の受付が開始されるまでに、指示機能表示が開始され、回転中の最後のリール 301 に対応するリール停止操作が行われたリール停止ボタン 211 から遊技者の手が離れたタイミングで、特別表示 LED 612 における表示は、指示機能表示から払出枚数表示に切り替えられる。すなわち、指示機能表示の期間と払出枚数表示の期間とは重複しない。なお、当該ゲームの結果、遊技用価値（メダル）の払出がなかった場合、すなわち払出枚数が「0」であった場合は、払出枚数表示を行わなくてもよい。補足要件として、指示機能表示が行われ、かつ、払出枚数表示が行われない場合、払出枚数表示が行われる場合と同じタイミングで指示機能表示を解除する（非表示）ものとするが、別例として、払出処理が完了するまで指示機能表示を継続する等してもよい。

（3）特別表示 LED 612 で指示機能表示が行われているゲームにおいて、回転中のリール 301 a ~ 301 c のうちから何れかのリールが第 1 停止された際に、停止されたリールが指示機能表示（特別表示 LED 612 b）で第 1 停止すべきリールとして示された

リールではなかった場合（すなわち、指示内容とは異なるリールが第1停止された場合）や、リール停止ボタン211の押下タイミングが指示機能表示（特別表示LED612a）で押し場所の目安として示された位置に対応しないタイミングであった場合（すなわち、指示内容とは異なる位置でリールの停止操作が行われた場合）であっても、全てのリール301に対する停止操作が終了するまで特別表示LED612における表示態様は変更しない。

【0509】

なお、本実施形態のスロットマシン1において、指示機能が発生させると決定した場合に、指示機能表示として特別表示LED612a、612bにどのような指示内容を表示させるかは、メイン基板409が当該ゲームにおける当選役に基づいて決定する。まず、

10

【0510】

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

20

【0511】

また、メイン基板409は、「押し場所の目安」の指示内容と同様に、特別表示LED612bに表示される「押し順」の指示内容について、当該ゲームの当選役に基づいた「適正な押し順」を否定しない範囲で、任意に指示内容を決定することができる。例えば、順押しを「適正な押し順」とする押し順ベル（AT1、AT2）が当選役として選ばれたゲームで指示機能が発生させるとする。このとき、メイン基板409は、「押し順」の指示内容を「左・中・右」（6択押し順）に決定することができ、図85の表示例（詳細は後述する）によれば、特別表示LED612bに「1」が表示される。また、第2停止及び第3停止を明らかにせず、第1停止の「左」だけを明らかにする指示内容として、「左第一（2択）」を指示内容としてもよく、このとき、図85の表示例（詳細は後述する）によれば、特別表示LED612bに「A」が表示される。また、「適正な押し順」を否定しない範囲という条件から、押し順の指示内容には、「適正な押し順」による遊技手順が少なくとも含まれていればよい。すなわち、左リール301aが第1停止される可能性を有する指示内容として、「左第一or右第一」（図85のセグ表示「E」）や「左第一or中第一」（図85のセグ表示「F」）を指示内容としてもよいし、さらには、押し順を不明とする指示内容（図85のセグ表示「0」）としてもよい。

30

【0512】

次に、図84、図85に示す表示例を具体的に説明する。まず、図84を参照すると、押し場所の目安として、「0（指定なし）」、「1（chance図柄）」、「2（赤7図柄）」、「3（BAR図柄）」の4通りの数字が表示設定されている。なお、押し場所の目安として「0」が表示される場合は、押し順の目安を指定しない、すなわち、当該ゲームにおいて特定の停止タイミングによる操作を指示しないことを意味するが、このような場合であっても、停止タイミングを意識せずにリール停止ボタン211の押下操作（不特定の停止操作）を行った場合に必ずしも何らかの当選役に基づいた図柄組合せが有効ライン上に揃うとは限らない。すなわち、「指定なし」が選択されたゲームにおいて当選役に基づいた図柄組合せを確実に停止させようとする場合は、前述した最大効率打法のように当選役の取りこぼしを防ぎ得る所定の停止タイミングで停止操作を行うことが求められる。具体的には例えば、AT中に押し順ベル（AT1～AT10）に当選した場合などは、特別表示LED612aには「0」が表示されるが、押し順ベルは適正な押し順による停止操作でさえあれば停止タイミングには関係なく（取りこぼしなく）ベル役の図柄組合

40

50

せを揃えることができる。一方、例えば、当選役が停止タイミングによっては取りこぼす可能性がある役（例えばスイカ役）であるときに特別表示 L E D 6 1 2 a に「0」と表示されるような場合は、停止タイミングを考慮せずにリール停止ボタン 2 1 1 の押下操作を行ってしまうとスイカ役を取りこぼす可能性があり、確実にスイカ役を入賞させるためには、スイカ役の図柄組合せを構成する図柄が引き込み可能な範囲にあるときの適切なタイミングでリール停止ボタン 2 1 1 の押下操作を行う必要がある。

【0513】

ここで、押し場所の目安とされる図柄は、リール 3 0 1 が回転中に、遊技者が比較的視認しやすい図柄であることが好ましいが、適切なタイミングで目安とされた図柄を狙って停止操作させたとしても、必ずしも当該図柄を有効ライン上に停止させる必要はない。

10

【0514】

また、図 8 4 に示した「1」～「3」にそれぞれ対応する図柄については、その対応図柄を任意に変更してもよい。例えば、「1」で対象となる「chance 図柄」は、「正」図柄や「義」図柄としてもよし、その他の図柄に適用させてもよい。また、「2」の対象図柄を赤 7 図柄ではなく「青 7」図柄としてもよい。なお、図 8 4 に示すセグ表示は一例に過ぎず、特別表示 L E D 6 1 2 a で表示可能な範囲でセグ表示のパターンを増減させて設定することができる。例えば、図 8 4 に例示した以外の図柄（例えばスイカ図柄）についてセグ表示を追加してもよい。また、押し場所の目安として設定される図柄は、1 つに限定するものではなく、例えば、押し場所の目安として「赤 7 図柄又は青 7 図柄の何れか」とするようなセグ表示を設定してもよい。また、図 8 4、図 8 5 に共通するが、「内容」と「セグ表示」との対応関係は 1 対 1 である必要はなく、同一の「内容」を示す複数の「セグ表示」が用意されてもよい。

20

【0515】

次に、図 8 5 を参照すると、16 通りの表示パターンが表示設定されており、セグ表示の表示内容として「0」～「9」、「A」～「F」の英数字が割り当てられている。以下に、各表示パターンが意味する内容を細かく説明する。なお、7 セグメントに表示するとき、大文字の「B」及び「D」は、それぞれ数字の「8」及び「0」と区別ができない可能性があるため、図 8 5 では「b」及び「d」の小文字で表示することにしている。

【0516】

特別表示 L E D 6 1 2 b における表示「0」は、押し順を限定しない（押し順不問）ときに用いられる。但し、「使用用途」欄に記載されているように、押し順不問の当選役であるときのみ使用されるわけではなく、択一によって入賞し得る当選役であるときに、敢えて押し順を教示しない場合にも使用することができる。押し順不問の当選役には、押し順ベルやリプレイが含まれる他、チャンス目やスイカ、チェリー等の低当選役（レア役）も含まれる。したがって、レア役の当選時に指示機能表示が行われる場合、特別表示 L E D 6 1 2 b における表示は「0」となるが、このとき、ナビ表示において、「チャンス！」等の期待表示やレア役の種別表示を行わせるようにしてもよい。このような表示を行うことで、通常とは異なる期待度の高いゲームであることを遊技者に示唆又は教示することができる。また、択一によって入賞し得る当選役のときに敢えて押し順を教示しない、という後者の場合には、適正な押し順が教示されないことから、ナビ表示例は「?・?・?」となる。

30

40

【0517】

特別表示 L E D 6 1 2 b における表示「1」～「6」は、適正な押し順として、3 つのリール 3 0 1 a ～ 3 0 1 c それぞれの停止順が定められる場合に用いられるもので、所謂 6 択の押し順を表示することができる。指示機能表示で 6 択の押し順が表示されるとき、ナビ表示では、少なくとも、第 1 に停止すべきリール及び第 2 に停止すべきリールが教示される。第 3 に停止すべきリールは、消去法的には明らかとなるが、敢えて明示してもよい。

【0518】

また、特別表示 L E D 6 1 2 b における表示「7」～「9」は、適正な押し順として、

50

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

【0519】

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

【0520】

特別表示LED612bにおいて上記「1」～「9」のような押し順が表示される場合、特別表示LED612aにおける表示と特別表示LED612bにおける表示との両方に従った停止操作が行われると、最も多い払出枚数となる停止形で押し順ベルが入賞するなど、遊技者に有利な遊技結果が提供される。なお、最も多い払出枚数となる停止系を得るためには、取りこぼしが発生し得る当選役の場合に適切なタイミングでの停止操作が必要となることは前述した通りである。

【0521】

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

【0522】

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

【0523】

このように、特別表示LED 6 1 2 bにおいて上記「A」～「F」のような押し順が表示される場合は、表示内容に従った停止操作を行ったとしても、必ずしも適正な押し順になるとは限らないが、最終的に適正な押し順を選ぶことができた場合には、最も多い払出枚数となる停止形で押し順ベルが入賞するなど、遊技者に有利な遊技結果が提供される。

【0524】

以上、特別表示LED 6 1 2 a, 6 1 2 bそれぞれにおける表示例を説明したが、実際には、これらを組合せた2桁の値が特別表示LED 6 1 2に表示されることで当該ゲームにおける指示内容が示される。後述の図93では、具体的な表示例を示している。

【0525】

そして、本実施形態のスロットマシン1では、このような第1例の指示機能表示が行われることによって、指示内容を把握し易い表示態様で指示機能表示が行われることから、遊技者は、特別表示LED 6 1 2 a, 6 1 2 bを見ながら適正なリール停止操作を実行することができ、指示機能表示が行われない場合よりも有利な遊技結果に期待することができる。また、このような指示機能表示が行われる表示器に対して、遊技者の注目を集め易くすることで、従来の遊技機にはなかった遊技性を創出することができる。

【0526】

また、図84、図85に示したような表示例は、押し場所の目安とする図柄及び押し順を必ずしも全て必要とせず、適宜、図柄や押し順がグルーピングされている。このような表示例を採用することによって、メイン基板409が指示機能表示を行うために必要とするデータの容量を軽減することが期待できる。

【0527】

[11-4-4-2. 指示機能表示(第2例)]

次に、本実施形態のスロットマシン1における指示機能表示の第2例を説明する。第2例の指示機能表示では、スロットマシン1は、1個のドット付き7セグメントLED(図89に示す特別表示LED 6 1 2 c)を備えとし、この特別表示LED 6 1 2 cで所定の模様を表示することによって指示機能表示を行う。

【0528】

図86は、第2例の指示機能表示で用いる表示器を説明するための図である。第2例の指示機能表示では、指示機能表示を行う表示器としてドット付き7セグメントLED(特別表示LED 6 1 2 c)を用いる。図86に示すように、特別表示LED 6 1 2 cは、所謂、7セグメントLEDにドットLEDが追加されて構成されており、合計で8箇所の点灯可能部位を有するセグメントLEDである。図86には、特別表示LED 6 1 2 cの点灯法則の一例が示されており、8箇所の点灯可能部位が、8ビット2進数で表記されたデータの各桁ビット(下位から順に、1 bit, 2 bit, ..., 8 bit)に対応するようにされている。したがって、指示内容を示す対象データ(指示機能表示用データ)を8ビット2進数で表記することによって、特別表示LED 6 1 2 cで当該対象データに対応する指示機能表示を実現することができる。具体的には例えば、対象データの第2ビットが立っている(下位から2番目の桁の値が「1」である)場合に、図86の「2 bit」で示された点灯可能部位が点灯される。なお、このような表示法則は一例に過ぎず、例えば、対象データの値が容易に読み取れないように所定の処理を行って点灯させるようにしてもよい。

【0529】

図87、図88は、第2例の指示機能表示を説明するための図(その1, その2)である。第2例の指示機能表示では、指示機能表示に関するルールの一例として、以下の規則を設けるとする。

(1) ドット付き7セグメントLED(特別表示LED 6 1 2 c)を1個使って指示機能表示を行う。特別表示LED 6 1 2 cは、8ビット2進数で表記された「指示機能表示用データ」の各桁ビットに対応して点灯制御が行われる。なお、図87、図88に示したように、「指示機能表示用データ」のうち、上位4ビット(5 bit~8 bit)には、押し場所の目安を示す情報が保持され(図87)、下位4ビット(1 bit~4 bit)に

は、押し順を示す情報が保持される（図 8 8）。

（２）第 1 例で説明した指示機能に関するルール（２）と同じ。

（３）第 1 例で説明した指示機能に関するルール（３）と同じ。

【0530】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 において、指示機能が発生させると決定した場合に、指示機能表示として特別表示 L E D 6 1 2 c にどのような指示内容を表示させるかは、第 1 例の場合と同様、メイン基板 4 0 9 が当該ゲームにおける当選役に基づいて決定する。また、図 8 7 や図 8 8 に例示された具体的な指示内容は、図 8 4 及び図 8 5 に例示された指示内容と対応しているため、説明の繰り返しを省略する。

【0531】

10

まず、図 8 7 に示した「セグ表示」について説明する。図 8 7 では、指示機能表示用データのうち、押し場所の目安を示す上位 4 ビットの具体例を例示している。具体的には、押し場所の目安が「指定なし」の場合は第 5 ビット目に「1」が立てられ、押し場所の目安が「c h a n c e 図柄」の場合は第 6 ビット目に「1」が立てられ、押し場所の目安が「赤 7 図柄」の場合は第 7 ビット目に「1」が立てられ、押し場所の目安が「B A R 図柄」の場合は第 8 ビット目に「1」が立てられる。そして、図 8 6 に示した点灯法則に従って、特別表示 L E D 6 1 2 c においてそれぞれの「内容」に対応する「セグ表示」が行われる。

【0532】

20

次に、図 8 8 に示した「セグ表示」について説明する。図 8 8 では、指示機能表示用データのうち、押し順を示す下位 4 ビットの具体例を例示している。具体的には、下位 4 ビット「0 0 0 0」～「1 1 1 1」の 1 6 通りそれぞれに異なる指示内容が設定されている。そして、特別表示 L E D 6 1 2 c において各桁ビットに対応した「セグ表示」が行われる。

【0533】

そして、図 8 7 の「2 進数表示」に示した上位 4 ビットと図 8 8 の「2 進数表示」に示した下位 4 ビットとは、異なる桁で表示されるため、実際に使用される指示機能表示用データは、押し場所の目安を示す上位 4 ビット（図 8 7）と押し順を示す下位 4 ビット（図 8 8）とを組み合わせた 2 進数 8 ビットのデータで表すことができ、特別表示 L E D 6 1 2 c における指示機能表示も、上位 4 ビット及び下位 4 ビットのそれぞれを同時に表示することができる。

30

【0534】

図 8 9 は、第 2 例の指示機能表示の具体的な表示例を説明するための図である。図 8 9 では、図 8 7、図 8 8 の例示に基づいて特別表示 L E D 6 1 2 c に表示される指示機能表示の表示例と、当該指示機能表示に対応して画像表示体 5 0 0 等に表示されるナビ表示の表示例とが示されている。なお、ナビ表示の詳細については、後段の「1 1 - 4 - 5」において、第 1 例の指示機能表示の具体例として、図 9 3 を参照しながら図 8 9 と同じ指示内容について詳しく説明するので、ここでは説明を省略する。

【0535】

40

図 8 9 によれば、まず、N o . 1 には、指示内容が、押し場所の目安が「指定なし」（図 8 7 の N o . 0）で押し順が「不問」（図 8 8 の N o . 0）であるときの表示例が示されている。このとき、特別表示 L E D 6 1 2 c では、上位 4 ビットの「0 0 0 1」と下位 4 ビットの「0 0 0 0」とを合わせた「0 0 0 1 0 0 0 0」という 2 進数 8 ビットの指示機能表示用データに対応した点灯表示が行われ、より具体的には、5 b i t に対応する点灯可能部位だけが点灯される。

【0536】

次に、図 8 9 の N o . 2 には、指示内容が、押し場所の目安が「指定なし」（図 8 7 の N o . 0）で押し順が「左・右・中」（図 8 8 の N o . 2）であるときの表示例が示されている。このとき、特別表示 L E D 6 1 2 c では、上位 4 ビットの「0 0 0 1」と下位 4 ビットの「0 0 1 0」とを合わせた「0 0 0 1 0 0 1 0」という 2 進数 8 ビットの指示機

50

能表示用データに対応した点灯表示が行われ、より具体的には、2 b i t 及び 5 b i t に対応する点灯可能部位が点灯される。

【0537】

次に、図89のNo. 3には、指示内容が、押し場所の目安が「赤7図柄」（図87のNo. 2）で押し順が「右第一（2択）」（図88のNo. 12）であるときの表示例が示されている。このとき、特別表示LED612cでは、上位4ビットの「0100」と下位4ビットの「1100」とを合わせた「01001100」という2進数8ビットの指示機能表示用データに対応した点灯表示が行われ、より具体的には、3 b i t、4 b i t 及び 7 b i t に対応する点灯可能部位が点灯される。

【0538】

そして、本実施形態のスロットマシン1では、このような第2例の指示機能表示が行われることによって、一見して指示内容を把握し難い表示態様で指示機能表示が行われることから、特別表示LED612cで指示機能表示が行われていることに遊技者が気付いたとしても、指示内容を即座に把握することはできないという新たな遊技性が創出される。例えば、特別表示LED612cにおける指示機能表示の表示法則を知りたいという好奇心を喚起する効果に期待できる。また、仮に、特別表示LED612cにおける表示態様から指示内容を把握することが非常に困難な場合でも、当該指示内容に基づいたナビ表示が行われることによって遊技者に正しいリール停止操作が教示されることから、遊技者にとっての不利益にはならず、本実施形態のスロットマシン1は、指示機能表示が行われた場合に、遊技者の遊技興趣を高めることができる。

【0539】

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

【0540】

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

【0541】

[11-4-4-3. 表示態様の変更]

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

【0542】

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

【0543】

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

【0544】

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

10

【0545】

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

20

【0546】

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

30

【0547】

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

40

【0548】

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

【0549】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、全てのリール301が停止されていない状態（全てのリール301が回転している状態）で遊技者に気付かれ難い表示態様の変更を

50

行う場合であっても、第一停止リールに関する指示内容（第一に停止させるべきリール 301 の押し順や押し場所の目安）については、変更しないようにすることが望ましい。なお、特別表示 LED 612 においてこのような表示態様の変更を行う場合には、画像表示体 500 等におけるナビ表示による指示内容も、第一停止リールに関する指示内容を変更させないほうが望ましい。

【0550】

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

10

【0551】

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

20

30

【0552】

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

40

【0553】

また、本実施形態のスロットマシン 1 において、第一停止リールに関する指示内容（押し場所の目安）の変更は、上記例（指示内容 A から指示内容 C への変更）に限定されるものではない。別例として、指示内容 C から指示内容 A に変更するようにしてもよい。このような場合、特別表示 LED 612 で指示内容 C の表示態様が表示されている間は、逆押しで赤 7 図柄揃いが停止するかもしれないという不確定な情報しか提供されないが、その後、第一停止リールに対する操作が行われる前に（フリーズ処理を並行して実施してもよい

50

）、指示内容 A に基づく表示態様に変更されることによって、逆押しで赤 7 図柄揃いが停止するという確定情報が提供されることになり、リール 3 0 1 を停止させる前から、赤 7 揃いによる特典の付与について遊技者に期待させることができる。

【0554】

また、第一停止リールに関する指示内容（押し場所の目安）の変更に関して、さらに別の例として、指示内容 B から指示内容 A に変更するようにしてもよい。このような場合、特別表示 L E D 6 1 2 で指示内容 B の表示態様が示されている間は、逆押しで赤 7 図柄を狙っても赤 7 図柄揃いが停止しない不揃い確定情報が提供されるが、その後、第一停止リールに対する操作が行われる前に指示内容 A に基づく表示態様に変更されることによって、逆押しで赤 7 図柄揃いが停止するという確定情報が提供されることになる。ここで、指示内容 B から指示内容 A への表示態様の変更について、フリーズ制御を実施する等して遊技者に気付かれ易い態様で行う場合は、リール 3 0 1 を停止させる前から遊技者の興味を高めることができる。一方、指示内容 B から指示内容 A への表示態様の変更について、遊技者に気付かれ難い態様で表示態様の変更を行う場合は、遊技者は指示内容 A の確定情報に気付かないままリール 3 0 1 の停止操作を行ってしまうことも想定されるが、そのような場合であっても、全リール 3 0 1 の停止後に、赤 7 図柄は揃わないと思っていた遊技者の認識に反して赤 7 図柄揃いを停止させ得るため、遊技者に驚きと喜びを与えることができ、興味向上に期待できる。

【0555】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 では、表示態様の変更に伴って第一停止リールに関する指示内容を敢えて変更する場合には、フリーズ制御等を挟むことによって、リール停止ボタン 2 1 1 に対する停止操作の受付を開始する停止ボタン押下受付開始の時間を延期したりすることで、変更後の指示内容に沿わない誤った遊技操作を遊技者に行わせることを抑制するようにすることが望ましい。

【0556】

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

【0557】

従来の遊技機では、例えば A T 状態等の有利遊技状態に制御されているとき、画像表示体 5 0 0 等によって適正な停止操作が教示されていたが、当該教示に沿った遊技を繰り返すだけの単調な作業になりがちになるという課題があった。これに対して、本実施形態のスロットマシン 1 は、メイン基板 4 0 9 によって管理される特別表示 L E D 6 1 2 において停止操作を指示する指示機能表示を行うとともに、特別表示 L E D 6 1 2 における表示態様を、遊技者に気付かせ易い態様、又は遊技者に気付かせ難い態様で変更可能にできるため、従来の遊技機とは違い、スロットマシン 1 の遊技演出に多様性を付加することができる。

【0558】

「11-4-4-3-1. 表示変更のタイミング」

本実施形態のスロットマシン 1 では、指示機能表示が行われる場合、遊技者によってリール停止ボタン 2 1 1 の押下操作が行われても当該押下操作を有効な操作として受け付けないという条件を満たす任意のタイミング（リール停止操作を受付不能とするタイミング）で、メイン基板 4 0 9 が、特別表示 L E D 6 1 2 における表示態様を変更させることができる。以下では、このような表示変更の代表的な変更タイミングを挙げ、表示変更に伴う具体的な処理例を説明する。

【0559】

（１）始動レバー押下～停止ボタン押下受付開始

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

【0560】

スロットマシン1では、始動レバー210の操作が行われると、メイン基板409によって当選役に関する内部抽選が行われ、当該内部抽選の抽選結果に基づいて指示機能表示の指示内容が決定される。そして、上記の第1の変更タイミングで特別表示LED612の表示態様を変更する場合には、例えば、始動レバー押下後のタイミングで、特別表示LED612に第1の表示態様を表示させ、その後、リール停止ボタン211に対する押下操作が受付可能になる前に、特別表示LED612の表示態様を第2の表示態様に変更する。

10

【0561】

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

20

【0562】

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

【0563】

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

30

【0564】

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

40

【0565】

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

50

フリーズ制御中を含む)」で表示態様を変更する場合には、当該変更によって遊技者の期待感を高めさせることができる。

【0566】

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

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

10

【0567】

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

【0568】

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

20

【0569】

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

30

【0570】

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

【0571】

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

40

【0572】

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

【0573】

次に、本来意図されていなかった表示変更とは、当該ゲームの進行が想定されていなか

50

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

【０５７４】

押し順ミスが発生した場合、例えば、第一停止ボタン押下時に押し順ミスが発生すると、残りの第二停止ボタン押下や第三停止ボタン押下について、特別表示ＬＥＤ６１２にそれまでの指示機能表示を継続表示しても、指示内容に沿った遊技操作ができない可能性がある。具体的には例えば、指示内容として「右・左・中」の押し順が示されたにも拘わらず、第一停止で左リール３０１ａを停止させてしまったとき、指示内容がそのまま継続されると、第二停止すべき対象リールが既に停止された左リール３０１ａとなってしまう、どのような遊技を行うべきか遊技者を混乱させてしまうおそれがある。このような場合に、スロットマシン１のメイン基板４０９は、大別して以下の３通りの制御を行うことができる。

【０５７５】

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

【０５７６】

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

【０５７７】

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

【０５７８】

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

10

20

30

40

50

【0579】

具体的な例では、A T 1 0に当選したとき、押し場所の目安を「指定なし」、押し順を「右・左・中」とする指示内容（図84，図85によれば「05」）が表示されたとする（第1の表示態様）。ここで、遊技者が押し順を誤ってリール停止ボタン211bを押下操作してしまったとすると、中リール301bの有効ラインには、チェリー図柄又はB A R図柄が停止する（図51参照）。残りのリール停止操作を行うと左リール301a及び右リール301cを停止することになるが、次のリール停止ボタンの押下操作が受付可能となる前に、例えば、右リールにB A R図柄を狙わせるような指示内容（図84，図85によれば「34」）に表示態様を変更させる（第2の表示態様）。このような第2の表示態様の指示内容に沿って残りのリール停止操作が行われると、右リール301cの有効ラインにはB A Rが停止し、左リール301aの有効ラインにはベル1図柄又はベル2図柄が停止する。結果、小物2又は小物8の図柄組合せが有効ライン上に停止することで、2枚のメダル払出を受けることができる。

10

【0580】

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

20

【0581】

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

30

【0582】

また、上述した第3の制御によって第1の表示態様から第2の表示態様に特別表示L E D 6 1 2における表示を変更する場合には、画像表示体500による画像出力やスピーカによる音声出力等を併用して、当該変更を遊技者が確実に察知できるようにすることが好ましい。

【0583】

以上が、指示機能表示が行われる場合に、特別表示L E D 6 1 2の表示態様が変更される代表的な変更タイミングであるが、本実施形態のスロットマシン1は、これらの変更タイミングに限定されるものではなく、リール停止ボタン211の押下操作が受け付けられないタイミングでさえあれば、その他のタイミング（例えば、全リール301の停止後や払出処理の完了後等）でも特別表示L E D 6 1 2の表示態様を変更することができる。

40

【0584】

このように、本実施形態のスロットマシン1は、遊技途中であっても、リール停止ボタン211の押下操作を受け付けない所定の変更タイミングで、遊技の進行状況に応じて特別表示L E D 6 1 2の表示態様を変更することができる。特に、押し順ミスのように本来意図されない遊技操作が行われたときであっても、当該遊技操作に基づいて特別表示L E D 6 1 2の表示態様を変更することによって、次の遊技操作に対する適正な指示内容を示すことができる。その結果、押し順ミスのように意図しないかたちで不適正な遊技操作が行われてしまったとしても、当該ゲームに対する救済を提供することができ、遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【0585】

50

また、従来の遊技機では、リールや演出表示装置（スロットマシン 1 におけるリール 3 0 1 や画像表示体 5 0 0 に相当）だけに遊技者の視線が集中しがちになり、遊技機全体への遊技者の関心が低下するおそれが少なからずあったが、本実施形態のスロットマシン 1 では、遊技者によるリール停止操作を受け付けないタイミングで、指示機能表示が行われる表示器（特別表示 L E D 6 1 2）における表示態様を変更することができるため、当該表示器に対して遊技者の関心を集めることができる。その結果、遊技者による注目対象が広がることで、従来の遊技機に比べて、遊技機全体に対する遊技者の関心を高めることに期待できる。

【0586】

[11-4-4-3-2. 表示変更例]

以下では、本実施形態のスロットマシン 1 における特別表示 L E D 6 1 2 の表示態様の変更について、上述してきた以外の表示変更例を挙げる。

【0587】

(1) 指示機能表示間での表示変更

まず、特別表示 L E D 6 1 2 において、指示機能表示間で表示態様を変更する表示変更例を示す。指示機能表示において、1 つの指示内容に対して 1 又は複数の指示機能表示の表示態様が設定されても良いことは、前述した通りである。そこで、特別表示 L E D 6 1 2 において指示機能表示を行うときに、1 の表示態様（例えば、前述した第 1 の表示態様）から、当該表示態様と同一の指示内容を示す別の表示態様（例えば、前述した第 2 の表示態様）に変更することができる。

【0588】

図 9 0、図 9 1 は、複数の表示態様が設定された指示機能表示の表示例を説明するための図（その 1、その 2）である。図 9 0 に示す「セグ表示 1」及び「セグ表示 2」は、特別表示 L E D 6 1 2 a における指示機能表示の表示例であり、図 9 1 に示す「セグ表示 1」及び「セグ表示 2」は、特別表示 L E D 6 1 2 b における指示機能表示の表示例である。なお、図 9 0、図 9 1 の「セグ表示 1」は、それぞれ図 8 4、図 8 5 における「セグ表示」の表示例と同じため、説明を省略する。

【0589】

図 9 0、図 9 1 によれば、特別表示 L E D 6 1 2（特別表示 L E D 6 1 2 a、6 1 2 b）において同一の指示内容を示す複数の表示例として、「セグ表示 1」と「セグ表示 2」とが設定されている。個別の表示を見ると、特別表示 L E D 6 1 2 a における「セグ表示 1」の表示例「0」～「3」にそれぞれ対応して、「セグ表示 2」の表示例では「4」～「7」が順に設定され（図 9 0）、特別表示 L E D 6 1 2 b における「セグ表示 1」の表示例「0」～「F」にそれぞれ対応して、「セグ表示 2」の表示例では、「F」～「0」がセグ表示 1 の場合とは逆順に設定されている（図 9 1）。

【0590】

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

【0591】

そして、図 9 0、図 9 1 に示す「セグ表示 1」及び「セグ表示 2」を [11-4-4-

10

20

30

40

50

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

【0592】

また、指示機能表示間での表示変更の他の例としては、図84、図85で例示したように識別容易な表示態様(以後、「明瞭な表示態様」とも呼ぶ)による指示機能表示と、図87、図88で例示したように識別困難な表示態様(以後、「不明瞭な表示態様」とも呼ぶ)による指示機能表示とを用いて、これらを第1の表示態様及び第2の表示態様として、特別表示LED612における表示態様を変更させるようにすることもできる。なお、図84、図85はドットなしの7セグメントLEDを2個使用し、図87、図88はドット付きの7セグメントLEDを1個使用する点が異なっているが、ドット付きの7セグメントLEDを用いるようにすれば、ドットなしの7セグメントLEDによる表示も可能なので、この差異による影響はなくなる。

【0593】

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

【0594】

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

【0595】

また、本実施形態のスロットマシン1において、特別表示LED612における表示態様の変更は、第1の表示態様から第2の表示態様に変更する1回の変更に限るものではない。図85を用いて具体例を挙げると、逆押しを適正な押し順とする6択押し順のベル役(AT7)が当選役として選ばれたとき、特別表示LED612bにおける第1の表示態様として「右第一(2択)」の押し順を示す「C」が表示されるとして、その後、[11-4-4-3-1]で説明したような表示変更のタイミングの条件を満たす期間に、「C」と「6」の表示態様が交互に高速表示されるようにし、最終的な第2の表示態様として「右・中・左」の押し順を示す「6」が表示されるようにしてもよい。このような表示態様の変更が行われるとき、第一停止ボタン押下までは特別表示LED612bに「C」が表示されていたとしても、第一に停止操作すべきはリール停止ボタン211cであることは変わらないため、正しい指示内容の指示機能表示が行われる。これは、特別表示LED612bに「6」が表示されていても同じである。そして、第二停止ボタン押下までに特別表示LED612bの表示態様が「6」に変更されれば、リール停止ボタン211bを第二に停止操作すべきことが明確になるため、遊技者は、6択の適正な押し順で停止操作を行うことができる。一方、第二停止ボタン押下まで特別表示LED612bの表示態様

が「C」のままであれば、遊技者は、第二に停止操作するリール停止ボタンをリール停止ボタン211a, 211bの何れかから択一で選択することになるが、その後特別表示LED612bの表示態様が「6」に変更されると、当該ゲームにおける適正な押し順の解答が示される（正解表示）。

【0596】

なお、このように表示態様の変更によって停止操作に関する正解表示を行う場合、本実施形態のスロットマシン1では、特別表示LED612における表示は適正な押し順を示す程度に留め、主な正解表示（例えば、正解か否かの教示等）は、サブ基板510に管理される表示器（例えば画像表示体500）で行うようにしてもよい。但し、全てのリール301が停止する前（リール全停止前）に特別表示LED612における表示態様を変更して正解表示を行ってしまうと、変更後の表示態様で正解の停止操作として示される指示内容が、既に停止されたリールに対する停止操作を指示してしまう可能性がある。そこで、リール全停止後に、特別表示LED612における表示態様を変更して適正な押し順（正解の押し順）を表示するようにしたほうが望ましく、さらに、所定時間経過後には特別表示LED612を消灯させる等することが望ましい。但し、正解ではない押し順でリール301の停止操作が行われても、メダル（遊技用価値）の払出がある場合には、所定時間経過後を待って正解の押し順を表示することなく、リール全停止後ただちに、特別表示LED612に払出表示を行わせるようにするほうが望ましい。本実施形態のスロットマシン1では、上記したような正解表示の処理を行うことによって、ゲーム途中で解答が分かってしまうことによる興趣低下を防止しながら、単位ゲームを通じて遊技者を楽しませることができる。

【0597】

また、上記のような高速変更を伴って表示態様の変更を行う場合は、高速変更される表示態様のうちに、正しい指示内容を示す表示態様が含まれて最終的に何れかの表示態様が表示されるようにしてもよいし、正しい指示内容を示す表示態様が含まれない状態で高速変更が行われた後に最終的に正しい指示内容を示す表示態様が表示されるようにしてもよい。そして、高速変更の変更パターンを複数種類用意すれば、変更パターンによって期待度に差異を付けることができるため、遊技性を高めることができる。なお、このような表示態様の変更パターンは、「高速」変更に限定するものではなく、表示態様が変化していることを遊技者が認識できる程度の変更パターンであればよい。具体的には例えば、0.5秒ごとに表示態様を切り替えるようにしてもよい。また例えば、始動レバー210の押下操作から停止ボタン押下受付開始となるまでの最短時間（ウェイトタイマがタイムアップしていて所謂ウェイトがない状態での所要時間）に表示態様に変更されるようにしてもよい。また例えば、リール301のインデックス位置が最も遠い場所にあるケースを想定してリール301が一周するために要する時間で表示態様に変更されるようにしてもよい。

【0598】

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

【0599】

図92は、指示機能表示におけるグループ表示の一例を説明するための図である。図92は、特別表示LED612bにおける表示例を示すものであり、「グループ表示」欄以外の記載は、図85と同じであるため、説明を省略する。図92によれば、第一に停止すべきリールが左リール301aである指示内容（具体的には、No. 1, 2, 7, 10）について、「L」というグループ表示を行うとし、第一に停止すべきリールが中リール301bである指示内容（具体的には、No. 3, 4, 8, 11）について、「c」というグループ表示を行うとし、第一に停止すべきリールが右リール301cである指示内容（

具体的には、No. 4, 5, 9, 12) について、「r」というグループ表示を行うとしている。

【0600】

図92に示す「グループ表示」を用いて特別表示LED612bにおける表示態様の変更を行う場合、第1の表示態様として、第一に停止すべきリールに関する正しい指示内容の「グループ表示」を特別表示LED612bに表示させ、第2の表示態様として、第二以降に停止すべきリールに関する正しい指示内容の「セグ表示」を特別表示LED612bに表示させる。具体的には例えば、逆押しを適正な押し順とする6択押し順のベル役(AT7)が当選役として選ばれたとき、第1の表示態様として「r」を表示させ、その後、[11-4-4-3-1]で説明したような表示変更のタイミングの条件を満たす期間に、第2の表示態様として「6」を表示させる。このような表示変更を行う場合、第1の表示態様が表示されている間は、遊技者は、右リール301cを第一に停止させるべきという情報しか得られないが、第2の表示態様に変更された時点で、第二以降に停止させるべきリールの情報も得ることができるため、表示態様の変更に関心を抱かせることができる。

10

【0601】

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

20

【0602】

(2) 指示機能表示と指示機能表示以外との間での表示変更

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

30

【0603】

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

40

【0604】

このような場合に、まず、始動レバー押下後に、第1の表示態様として特別表示LED612に「0」を表示し、停止ボタン押下受付が開始される前に、リール301のフリーズ制御を実行させる。そして、当該フリーズ制御の実行中に、特別表示LED612の表示態様を「1」、「2」、「3」と順次変更させていき、フリーズ制御が終了する前に、第2の表示態様として例えば「5」を表示させる。その後、フリーズ制御の終了後に停止ボタン押下受付が開始され、遊技者は「5」の表示態様が表示する指示内容に従って、リール停止ボタン211の停止操作を行う。ここで、第2の表示態様で表示される「5」は、当

50

選抜抽選の結果に基づいて事前に決定されている。このような表示態様の変更を行うことによって、当初は「0」と表示されたものが、フリーズ制御中に増加表示されていくので、いくつまで数値が増えるか、遊技者に楽しみを与えることができる。そして、最終的な数値が高いほど有利なゲーム結果が得られるようにすれば、遊技者に、表示態様の変更結果に大きな関心を抱かせることができる。

【0605】

また、上記の簡易例では、指示機能表示以外による表示態様として、指示機能表示による表示態様と類似した表示（当例では何れも数字という点で類似）を用いたことによって、表示態様の変更前後で遊技者に連続性を感じさせることができる。なお、本実施形態のスロットマシン1では、必ずしも類似した表示を用いる必要はなく、指示機能表示による表示態様とは明らかに異なる異表示から変更させるようにしてもよい。このような場合は、特別表示LED612に異表示が表示された時点で、表示態様の変更が行われることを遊技者に予感させることができ、遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0606】

（3）その他の表示変更例

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

【0607】

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

20

【0608】

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

30

【0609】

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

40

【0610】

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

【0611】

以上、[11-4-4-3]以降で説明したように、本実施形態のスロットマシン1は

50

、メイン基板４０９によって管理される特別表示ＬＥＤ６１２に指示機能表示を表示させる遊技機であって、特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を１ゲーム（単位ゲーム）の途中で変更することができる。ここで、スロットマシン１における指示機能表示の基本的な流れをいうと、当選役に関する内部抽選（当選役抽選）で選ばれた当選役に基づいて、指示機能の指示内容が決定され、当該指示内容を示す指示機能表示が行われる。そして、当選役抽選は単位ゲームで１回しか行われない。したがって、遊技者視点では、当選役に基づいて１つの表示態様で指示機能表示が示される。しかし、本実施形態のスロットマシン１では、上述したように、単位ゲーム内で特別表示ＬＥＤ６１２における表示態様を変更することができるため、単位ゲーム内で当選役が変わらないにも拘わらず、特別表示ＬＥＤ６１２で複数種類の表示態様を表示することができる。この結果、遊技者に対しては、単位ゲームの中で抽選結果が変わったかのような印象を与えることができる。そして具体的には、低期待役の可能性が高い指示内容を示す表示態様（例えば、第１例の指示機能表示で「００」）が示されたとしても、高期待役の可能性が高い指示内容を示す表示態様（例えば、第１例の指示機能表示で「２Ｃ」）等に変化することに期待を抱かせることができ、単位ゲーム全体に亘って遊技者の遊技興趣を維持する効果を奏する。

10

【０６１２】

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

20

【０６１３】

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

30

【０６１４】

40

〔１１－４－５．指示発生演出処理〕

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

【０６１５】

このような、当選役をグループ化したコマンドについて、具体例で説明する。まず例え

50

ば、順押しを適正な押し順とする「A T 1」が当選役として選ばれ、指示機能表示で全ての適正な押し順が表示される場合に、当選役をグループ化したコマンドとして、「順押しの押し順ベルグループに当選した」といった情報が通知される。ここで、当選役「A T 2」も適正な押し順が順押しであることから「順押しの押し順グループ」にグループ化される。したがって、指示機能表示で全ての適正な押し順が表示されるときに「A T 2」が当選役として選ばれた場合も、「A T 1」の場合と同じコマンドが通知されることになる。また例えば、「A T 1」が当選役として選ばれ、指示機能表示で適正な押し順のうち第1停止リールだけが表示される場合には、当選役をグループ化したコマンドとして、「第1停止が左リールである押し順ベルグループに当選した」といった情報が通知される。ここで、当選役「A T 2」～「A T 4」も、適正な押し順の第1停止が左リールであることから「第1停止が左リールである押し順ベルグループ」にグループ化される。したがって、指示機能表示で適正な押し順のうち第1停止リールだけが表示されるときに「A T 2」～「A T 4」の何れかが当選役として選ばれた場合も、「A T 1」の場合と同じコマンドが通知されることになる。そして、このような指示情報コマンドを受信したサブ基板510は、指示機能表示の表示内容に沿った指示発生演出（所謂、ナビ表示）を画像表示体500等で表示させる（指示発生演出処理）。

10

【0616】

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

20

【0617】

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

【0618】

図93は、第1例の指示機能表示の具体的な表示例を説明するための図である。図93では、図84、図85で例示した指示機能表示の表示例に対応するかたちで、ナビ表示の表示例が示されている。図93によれば、まず、指示機能表示が「00」であるとき、これはすなわち、特別表示LED612aに「0」が表示され、特別表示LED612bに「0」が表示される場合であるが、このとき、実質的な指示内容が存在しないため、遊技者は、特段の図柄を狙う必要はなく、押し順も任意に選択すればよい。A T中に押し順不問のリプレイに当選したとき等はこのような表示を行う。したがって、ナビ表示の表示例として、全てのリールに「？」が表示されている。

30

【0619】

次に、指示機能表示が「02」であるとき、これはすなわち、特別表示LED612aに「0」が表示され、特別表示LED612bに「2」が表示される場合であるが、このとき、遊技者は、特段の図柄を狙う必要はないが、挟み押し（左・右・中）の停止順でリール301を停止させることが求められる。A T中に「A T 3」や「A T 4」の押し順ベルに当選したときはこのような表示を行う。したがって、ナビ表示の表示例としては、左リール301aの対応位置に「1」、中リール301bの対応位置に「3」、右リール301cの対応位置に「2」と表示することで、左・右・中の挟み押しの停止順が教示される。このナビ表示では、さらに、押し順ベルが当選しているという指示情報コマンドの内容に基づいて、停止順を示す画像の表示色をベルを想起させる黄色にしたり、次に停止させるべきリール（例えば、全てのリール301が回転中のときは、第1に停止させるリールであり、2つのリールが回転中のときは、第2に停止させるリールに相当）を他の停止順を示す画像よりも強調表示したりしてもよい。

40

【0620】

50

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

【0621】

次に、指示機能表示が「2C」であるとき、これはすなわち、特別表示 LED 612 a に「2」が表示され、特別表示 LED 612 b に「C」が表示される場合であるが、このとき、遊技者は、赤 7 図柄を狙いながら右リール 301 c を第 1 に停止させることが求められ、その後は、左リール 301 a 又は中リール 301 b の何れかについて、赤 7 図柄を狙いながら第 2 停止させる選択が求められる。図 49 には例示していないが、例えば、押し順によって停止形の異なる特殊リプレイ役を用意するとき、当該特殊リプレイ役の当選時に、このような指示機能表示を行うことで、適正な押し順で停止操作が行われると特定の図柄揃いが停止するようなリール演出を実現することができる。したがって、ナビの表示例としては、右リール 301 c の対応位置に「1」と示して、その他のリール 301 a, 301 b の対応位置には停止順不明を意味する「?」を示すことで、停止順は右リール 301 c の第 1 停止だけを教示する。さらに、押し場所の目安を教示するために、「赤 7 図柄を狙え」という演出表示を行っている。

【0622】

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

【0623】

図 94 は、各種の表示器等による表示期間の一例を示すタイミングチャートである。図 94 では、縦軸に各種の表示器等が記載され、横軸方向に示された 1 回のゲームの進行過程のどのタイミングで表示や送信が行われるか等の表示期間が示されている。

【0624】

まず、図 94 の縦軸に記載された各項目について説明する。なお、以降の説明において、同様の形式で他のタイミングチャートを用いるが、それぞれのタイミングチャートの見方は同様であるので、項目の説明は省略する。

【0625】

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

【0626】

指示機能 802 は、メイン基板 409 によって制御される指示機能に相当し、指示機能 802 が ON のときは「表示」を意味し、特別表示 LED 612 で指示機能表示が行われる。指示機能 802 が OFF のときは「非表示」を意味し、特別表示 LED 612 で指示機能表示は行われない。

【0627】

払出枚数 803 は、遊技の結果として払い出される遊技用価値の数に相当し、払出枚数 803 が ON のときは「表示」を意味し、特別表示 LED 612 で払出枚数表示が行われる。払出枚数 803 が OFF のときは「非表示」を意味し、特別表示 LED 612 で払出枚数表示は行われない。なお、払出枚数に関する情報は、メイン基板 409 の RAM 1114 に格納され、RAM 1114 内の格納場所やプログラム処理によっては、電源断等を

10

20

30

40

50

経ても再表示可能にすることができる。

【0628】

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

【0629】

液晶ナビ805は、サブ基板510によって制御される指示機能のナビ表示に相当し、液晶ナビ805がONのときは「表示」を意味し、画像表示体500の液晶画面においてナビ表示が行われる。液晶ナビ805がOFFのときは「非表示」を意味し、画像表示体500の液晶画面においてナビ表示は行われない。なお、液晶ナビ805では、指示機能802における表示内容に反しない内容でナビ表示が行われる。なお、詳細な説明は省略するが、液晶ナビ805の表示などサブ基板510による表示に関するデータは、サブ基板510のRAM1122に格納され、電源断などが発生しても適宜データを読み戻すことができるとする。

【0630】

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

【0631】

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

【0632】

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

【0633】

また、図94及びその他の図面において、「第一停止ボタン」は、回転中のリール301a～301cに対応するリール停止ボタン211a～211cのうち、最初に押下操作が行われたリール停止ボタン211のことを意味する。同様に、「第二停止ボタン」は、2番目にリール301の停止操作が行われたリール停止ボタン211のことを意味し、「第三停止ボタン」は、3番目（すなわち最後）にリール301の停止操作が行われたリール停止ボタン211のことを意味する。

【0634】

次に、図94に示された各表示器等の表示期間（送信期間などを含む）について説明する。図94のタイミングチャートは、指示機能が実行されるAT中にエラーが発生することなくゲームが行われ、かつ、当該ゲームで払出が発生しなかった状況下で示されている。

【0635】

図94において、指示情報801によれば、指示情報コマンドは、始動レバー210の押下操作が行われたときに送信される。また、指示機能802によれば、特別表示LED612における指示機能表示は、リール停止ボタン211の押下操作が受付可能になるタ

10

20

30

40

50

イミングから、全てのリール 3 0 1 に対する停止操作が終了する（第三停止ボタン押下）まで表示される。また、液晶ナビ 8 0 5 によれば、ナビ表示は、リール 3 0 1 の回転開始時から表示開始され、表示終了のタイミングは指示機能表示と同じになっている。なお、図 9 4 の例では、ナビ表示の開始が指示機能表示の開始よりも先になっているが、ナビ表示は指示情報コマンドの内容に基づいて表示され、かつ、指示情報コマンドの内容は指示機能表示における指示内容と同様であることから、指示機能表示と相違ない内容でナビ表示が行われることに変わりはない。但し、必ずしもこのような表示順序に限定するものではない。

【0636】

また、図 9 4 のタイミングチャートでは、「停止ボタン押下受付開始」のタイミングと指示機能 8 0 2 が ON になるタイミングとが同じように見えるが、厳密には、リール停止ボタン 2 1 1 の押下受付を開始した後に、特別表示 LED 6 1 2 で指示機能の表示が開始されることはない。すなわち、本実施形態のスロットマシン 1 では、「停止ボタン押下受付開始」のタイミングよりも先に、指示機能 8 0 2 の「表示」が行われるものであり、メイン基板 4 0 9 の CPU 1 1 1 8 によるプログラム上の処理においても、停止ボタン押下受付開始となるタイミングよりも先に、指示機能表示が実行される。このような「停止ボタン押下受付開始」と「指示機能表示」とのタイミングは、他の例で示すタイミングチャートでも同様である。

【0637】

また、図 9 4 では、特別表示 LED 6 1 2 における指示機能表示の開始タイミングをリール停止ボタン 2 1 1 の押下操作が受付可能になるタイミングとし、画像表示体 5 0 0 におけるナビ表示の開始タイミングをリール 3 0 1 の回転開始時としたが、これらは表示タイミングの一例である。すなわち、スロットマシン 1 では、始動レバー 2 1 0 の押下操作が行われたときからリール停止ボタン 2 1 1 の押下操作が受付可能になるまでの期間における任意のタイミングで、上記表示（指示機能表示及び表示ナビ）を開始させるようにしてよい。

【0638】

次に、図 9 4 とは異なる状況での表示期間例を説明する。図 9 5 は、各種の表示器等による表示期間の別例を示すタイミングチャートである。図 9 5 のタイミングチャートは、指示機能が実行される AT 中にエラーが発生することなくゲームが行われた点は図 9 4 と同じであるが、当該ゲームで払出が発生した状況を示している点で異なる。図 9 5 では、図 9 4 の横軸に示された遊技経過の他に、リール全停止の後に、遊技用価値（メダル）の払出が開始される「払出開始」と、払出が完了した「払出完了」と、次ゲームの開始のための「メダル投入（BET 可）」とが追加されている。

【0639】

図 9 5 によれば、遊技用価値の払出が行われる際、特別表示 LED 6 1 2 において払出枚数表示が行われるが、当該表示は、同じく特別表示 LED 6 1 2 で「第三停止ボタン押下」まで表示される指示機能表示と重複しない表示期間となることが分かる。また、図 9 5 では、指示機能 8 0 2 が表示される期間を「第三停止ボタン押下」までとしているが、別例として、「払出開始」まで継続して表示させるようにしてもよい。このような場合でも、指示機能 8 0 2 の表示期間は、払出枚数 8 0 3 の表示期間とは重複しない。

【0640】

[11-4-6. 指示機能関連処理]

次に、図 6 3 を参照しながら、周辺基板（具体的には例えば、サブ基板 5 1 0）による指示機能関連処理について説明する。指示機能関連処理の開始タイミングは、必ずしも指示機能発生処理（図 6 0 のステップ S 6 1）の完了後である必要はなく、例えば、指示機能発生処理の途中から並行して行うなどしてもよく、このような場合に全体的な処理に要する時間の短縮が可能であるが、少なくとも、前述した指示情報コマンド、及び条件装置コマンドの受信が可能なタイミング以降であることが好ましい。

【0641】

まず、図63のステップS701では、メイン基板409から送信された条件装置コマンドが受信される。条件装置コマンドは、メイン基板409で行われた当選役に関する内部抽選によって選ばれた当選役に基づいて作動が許容された条件装置（複数の条件装置の場合もある）に関する情報がコマンド形式にされたものである。

【0642】

ここで、本実施形態のスロットマシン1では、上記の条件装置コマンドは、当該コマンドの受信側（サブ基板510）が当選役を完全に特定できる程度の情報を持たないことが好ましく、条件装置コマンドで通知される条件装置に関する情報としては、グループ化された当選役（又は条件装置）を識別可能な程度の情報であることが好ましい。また、特に、指示機能表示が実行されない場合には、メイン基板409から送信されるコマンドによって、サブ基板510が、当該ゲームにおける当選役の適正な押し順や押し位置などを識別又は判断できないようにすることが求められる。具体的には例えば、コマンドを受信したサブ基板510が、押し順ベルに当選したことは分かるものの、その当選役の内訳（「AT1」～「AT10」の何れの当選役であるか）は分からない程度が好ましい。この点、[11-1]で述べたように、指示機能表示が実行されない場合にグループ化された当選役を通知するコマンドを「条件装置コマンド」として捉えてもよい。なお、これらのコマンドの具体的な形式は、一般的に使用されるコマンド形式であればよく、例えば、全ての当選役のグループに割り当てられたビットのうちから当該ゲームにおける当選役のグループにビットを立てて通知するような形式や、当該ゲームにおける当選役のグループに対応付けられた識別番号を通知するような形式等が考えられる。

【0643】

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

【0644】

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

【0645】

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

【0646】

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

【0647】

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

【0648】

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

10

【0649】

ここで、本実施形態における「前兆演出」と「連続演出」との関係例を説明する。例えば、前兆演出の1ゲーム目には、「タイトル表示」を行う。このタイトル表示は、続く連続演出の内容を示すような表示（例えば、「主人公vs敵Aのバトル開始!」）でもよいし、単に連続演出の開始を示すような表示（例えば、「判定チャンス開始!」）等であってもよい。そして、前兆演出の2ゲーム目以降（連続演出の1ゲーム目以降に相当）では、連続演出の演出内容（後述の「連続演出内容」に相当）を表示する。そして、連続演出の最終ゲーム（前兆演出の最終ゲームでもある）では、当該連続演出による結果（ここではAT移行の可否であるが、その他の有利遊技状態への移行であってもよい）を告知（示唆／教示）する。なお、連続演出内容の表示を終了した次のゲームを連続演出の最終ゲームとして、当該連続演出による結果の告知を行うようにしてもよい。

20

【0650】

指示機能関連処理に関する以降の説明において、「連続演出」とは、このようなAT移行に関する連続演出を意味する。なお、前兆演出や連続演出が「複数ゲーム」に亘って実行されるときは、この「複数ゲーム」は、1ゲームごとに当選役に関する内部抽選が行われるゲーム（本ゲーム）による複数ゲームであってもよいし、本ゲーム1回の間にルール301を複数回に亘って変動させることで創出される擬似的な複数ゲームであってもよい。

【0651】

ステップS704において、連続演出フラグがOFFであると判定された場合は（ステップS704のYES）、ステップS705の処理が行われ、連続演出フラグがOFFではない（ONである）と判定された場合は（ステップS704のNO）、ステップS711の処理が行われる。

30

【0652】

ステップS705では、「前兆演出（連続演出と捉えてもよい）」を発生させるか否かを決定するための連続演出発生抽選が行われる。前述した例では、前兆演出が発生されるときは、前兆演出の1ゲーム目でタイトル表示が行われ、前兆演出の残りゲームで連続演出が発生されるため、連続演出発生抽選によって連続演出を発生させるか否かを決定していると考えられることもできる。

40

【0653】

図96、図97は、連続演出発生抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その1、その2）である。図96は、AT内部フラグがONであるときに用いられる抽選テーブルの一例であり、図97は、AT内部フラグがOFFであるときに用いられる抽選テーブルの一例である。図96、図97は、何れも、当該時点での前兆ゲーム数（すなわち、残りの前兆ゲーム数）に基づいて、前兆演出（又は連続演出）を実行するか否かを抽選するように振分が設定されている。

【0654】

図96、図97の例によれば、残りの前兆ゲーム数が5ゲーム以上又は1ゲーム以下のときは、前兆演出の発生に当選することはなく、残りの前兆ゲーム数が2～4ゲームの場

50

合にのみ、前兆演出の発生に当選する機会が与えられる。しかも、図96、図97の抽選テーブルでは、少なくとも残りの前兆ゲーム数が2ゲームになった時点で、必ず前兆演出の発生に当選する(255/255)ようにされている。また、ATに内部的に当選している場合(図96)とATに内部的に当選していない場合(図97)とを比較すると、ATに内部的に当選している場合のほうが、ATに内部的に当選していない場合よりも、残りの前兆ゲーム数が多い段階で前兆演出の発生に当選しやすいようにされている。このような抽選テーブルを用いて連続演出発生抽選を行うことによって、前兆演出(又は連続演出)の発生時に、当該演出が継続するほど、AT当選という遊技者にとって有利な結果に到達する期待度を高くすることができる。

【0655】

10

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

【0656】

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

20

【0657】

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

30

【0658】

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

【0659】

そして、ステップS707では、ステップS705の連続演出発生抽選で当選した前兆演出に対して、その前兆演出(又は連続演出)の内容を決定するための連続演出内容抽選が行われる。図98、図99は、連続演出内容抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図(その1、その2)である。特殊モード以外の場合は図98に例示した抽選テーブルが用いられ、特殊モードの場合は図99に例示した抽選テーブルが用いられる。

40

【0660】

図98、図99では、演出内容として「弱ストーリー」、「強ストーリー」、「弱バトル」、「強バトル」の4種類が用意されており、それぞれAT内部フラグのON/OFFに基づいて、異なる振分で抽選が行われる。これらの4種類の演出内容は、AT当選に繋がる期待度(信頼度)としては、「弱ストーリー」<「弱バトル」<「強ストーリー」<「強バトル」という関係を持っており、同系の演出内容(ストーリー系、バトル系)では、「弱」よりも「強」の演出のほうが高い信頼度を有するようにされている。

【0661】

50

以上のことから、前兆演出（又は連続演出）における信頼度（A T 当選に繋がる期待度）は、前兆演出の継続ゲーム数（図 9 6，図 9 7 を用いた連続演出発生抽選によって決定される）若しくは、前兆演出の演出内容（図 9 8，図 9 9 を用いた連続演出内容抽選によって決定される）によって、可変に実現されることが分かる。

【0662】

また、本実施形態では、特殊モードで連続演出内容抽選が行われるとき（図 9 9 を使用）、選ばれる演出内容は、タイトル表示を含めて必ず 4 ゲーム継続するように定められる。すなわち、特殊状態に制御されているときは、ステップ S 7 0 5 の連続演出発生抽選において、残りの前兆ゲーム数が 4 であるときに必ず前兆演出の発生に当選するようにされ

10

【0663】

上記の連続演出内容抽選によって前兆演出で表示される連続演出の演出内容が決定されると、ステップ S 7 0 8 では、決定された演出内容に基づいた前兆演出の発生が開始される。そして、前兆演出が実行中であることから、連続演出フラグを ON にして（ステップ S 7 0 9）、指示機能関連処理を終了する。

【0664】

20

一方、ステップ S 7 0 4 で連続演出フラグが OFF ではないと判定された場合（すなわち、前兆演出の実行中）は、ステップ S 7 1 1 の処理として、前兆ゲーム数が 0 か否かが判定される。前兆ゲーム数は、ステップ S 7 0 3 で受信を確認した前兆ゲーム数コマンドを参照することによって確認できる。そして、前兆ゲーム数が 0 であると判定された場合は（ステップ S 7 1 1 の YES）、前兆ゲームの終了に伴う処理としてステップ S 7 1 2 の処理が行われる。前兆ゲーム数が 0 ではないと判定された場合は（ステップ S 7 1 1 の NO）、前兆ゲーム中で、かつ、前兆演出の実行中であることから、ステップ S 7 1 7 の処理として、現在実行中の前兆演出の表示（連続演出表示）が行われる。なお、ステップ S 7 1 7 の処理によって表示される前兆演出は、ステップ S 7 0 7 で決定された演出内容に基づいた前兆演出であって、前兆演出が開始されてからのゲーム数を参照することによ

30

【0665】

ステップ S 7 1 2 では、特殊状態フラグが ON であるか否かが判定される。前述したように、特殊状態フラグの ON / OFF は、メイン基板 4 0 9 による指示機能発生処理において設定されるものであり、本実施形態のスロットマシン 1 では、例えば、前兆ゲーム（前兆演出）が終了した後などに、特殊状態に制御される（特殊モードになる）ことがある。そして、特殊状態フラグが ON であると判定された場合は（ステップ S 7 1 2 の YES）、ステップ S 7 1 3 の処理として、特殊モードであることを遊技者に認識させ得る所定の表示（特殊状態画面表示）を出力させたうえで、指示機能関連処理を終了する。

【0666】

40

また、ステップ S 7 1 2 で特殊状態フラグが ON ではない（OFF である）と判定された場合は（ステップ S 7 1 2 の NO）、A T 内部フラグが ON であるか否かが判定される（ステップ S 7 1 4）。A T 内部フラグが ON であると判定された場合は（ステップ S 7 1 4 の YES）、A T 内部当選状態で連続演出及び前兆ゲームが終了したことを意味することから A T ゲームが開始されるので、ステップ S 7 1 5 の処理として、A T の開始を示す所定の表示（A T 開始画面）を出力させたうえで、指示機能関連処理を終了する。A T 内部フラグが ON ではない（OFF である）と判定された場合は（ステップ S 7 1 4 の NO）、ステップ S 7 1 6 の処理として、各種の演出表示を出力させたうえで、指示機能関連処理を終了する。

【0667】

50

次に、ステップ S 7 2 1 以降の処理について説明する。ステップ S 7 2 1 以降の処理は、地獄状態フラグが ON、すなわち地獄状態に制御されているときに行われる処理である。地獄状態に制御される状況とは、例えば特殊モードの後に前兆ゲームが行われるときであり、図 6 7 の抽選テーブルが用いられる場合は、地獄状態において A T 初当りに当選することはない。

【0668】

このような地獄状態における処理として、まず、ステップ S 7 2 1 において、連続演出フラグが OFF であるか否かが判定される。この処理はステップ S 7 0 4 の処理と同様であるため、詳細は省略する。

【0669】

そして、ステップ S 7 2 1 において連続演出フラグが OFF であると判定された場合は、連続演出発生抽選が行われた後（不図示だがステップ S 7 0 5 と同様）、ステップ S 7 2 2 で連続演出内容の抽選が行われ、ステップ S 7 2 3 で抽選結果に応じた前兆演出の発生が開始され、ステップ S 7 2 4 で連続演出フラグが ON にされ、指示機能関連処理を終了する。なお、ステップ S 7 2 2 ～ S 7 2 4 の処理は前述したステップ S 7 0 7 ～ S 7 0 9 の処理と同様であるから詳細は省略する。また、ステップ S 7 2 1 において連続演出フラグが OFF ではないと判定された場合は、前兆演出中であることから、ステップ S 7 2 5 の処理として前兆演出表示（連続演出表示）を行って指示機能関連処理を終了する。ステップ S 7 2 5 の処理は、ステップ S 7 1 7 で説明した処理と同様である。

【0670】

以上、図 6 3 に示した各ステップの処理が行われることによって、A T ゲームの前兆として位置づけ得る状態（例えば、前兆ゲームや特殊モード）に関して、周辺基板（サブ基板 5 1 0）が管理する制御処理を行うことができる。なお、A T ゲームの終了及びゲーム数管理に関する判定処理（A T ゲーム判定処理）については、リール停止処理（図 5 4 のステップ S 5）の後で行われ、その詳細は「11-6-3」等で後述する。

【0671】

「11-4-7. 期待度表示処理」

本実施形態のスロットマシン 1 では、「11-4-4」以降で説明したように、メイン基板 4 0 9 が行う制御処理（指示機能表示処理）によって、特別表示 L E D 6 1 2 において、当選役に基づいた指示内容（所定の遊技操作に関する指示内容）を指示機能表示として表示させることができる。さらに、本実施形態のスロットマシン 1 では、メイン基板 4 0 9 が行う別の制御処理（期待度表示処理）によって、指示機能表示が行われる表示器（特別表示 L E D 6 1 2）において、遊技が行われることによって付与され得る特典に対する期待度合いを示唆する期待表示（以後、「期待度表示」と記す）を表示させることができる。以下では、このような「期待度表示」について詳しく説明する。

【0672】

なお、メイン基板 4 0 9 による期待度表示処理は、図 5 4 に示した 1 ゲーム（単位ゲーム）の処理手順のうち、内部抽選処理（ステップ S 3）が開始されてから、単位ゲームが終了するまでの任意のタイミングで実行可能な処理とし、後述する期待度表示の様々な具体例に応じた適切なタイミングで、特別表示 L E D 6 1 2 における期待度表示が行われる。また、期待度表示は、指示機能表示が行われるゲームで常に表示される必要はなく、例えば、指示機能表示が行われずに期待度表示だけが行われてもよいし、期待度表示が行われずに指示機能表示だけが行われてもよい。

【0673】

また、期待度表示は、遊技が行われることによって付与され得る特典に対する期待度合いを示唆する表示であるが、この場合の「特典」には、遊技者に有利な様々な特典を含めることができる。具体的には、有利遊技（ボーナスゲームや A T ゲーム等）の確定、有利な A T 抽選遊技状態（高確状態や超高確状態等）への移行、有利遊技のストックや期間延長（A T ストックや A T ゲーム数上乘せ等）、及び、当選役に基づいた図柄組合せの入賞に伴う遊技用価値（メダル）の払出等は、何れも「特典」に相当する。また、適正な押し

10

20

30

40

50

順に正解するか否かに基づいて有利遊技の実行が決められるような特殊状態（所謂、チャンスゾーンの一例）がある場合に、適正な押し順の教示をストックすること（所謂、ナビストック）も、「特典」に含めることができる。

【0674】

本実施形態のスロットマシン1では、このような特典のうちの少なくとも何れかの特典について、その期待度合いを示唆する期待度表示を行うことができる。なお、特典に対する「期待度合い」は、上記の特典の付与の有無に対する期待度合い（例えば、ボーナスやATの当選期待度）であってもよいし、上記の特典の付与量に対する期待度合い（ATゲーム数上乘せにおける上乘せゲーム数の期待度）であってもよい。特典の付与の有無に対する期待度合いの場合は、後述するパーセント表示又はレベル表示の何れの表示方法であってもよいが、特典の付与量に対する期待度合いの場合は、付与量をパーセント表示することは困難であるため、パーセント表示よりもレベル表示のほうが好ましい。またこの他にも、特典の付与量に対する期待度合いの場合は、期待できる特典の付与量を期待度表示で表示するようにしてもよい。

【0675】

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

【0676】

[11-4-7-1. 期待度表示の表示態様（第1類型）]

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

【0677】

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

【0678】

(1) パターン1

図100、図101は、第1タイプの期待度表示（パターン1）を説明するための図（その1、その2）であって、図100には指示機能表示の表示例が示され、図101には期待度表示の表示例が示されている。本パターンでは、指示機能表示及び期待度表示が行われる表示器の一例として特別表示LED612a、612bを用いるとする。このとき、指示機能表示の表示態様及び期待度表示の表示態様は、2個のセグメントLED（特別表示LED612a、612b）の表示を組合せた2桁の表示によって現出される。

【0679】

まず、図100（A）には、指示機能表示において押し場所の目安を示す情報を表示する特別表示LED612aの表示例が示されている。また、図100（B）には、指示機能表示において押し順を示す情報を表示する特別表示LED612bの表示例が示されて

いる。図100(B)の表示例は、図85で示した第1例の指示機能表示における特別表示LED612bの表示例と同じであるため、詳細な説明は省略する。

【0680】

図100(A)の表示例は、図84で示した第1例の指示機能表示における特別表示LED612aの表示例を基に拡張したものである。具体的に説明すると、図84では、4種類の指示内容(「指定なし」,「chance図柄」,「赤7図柄」,「BAR図柄」)に1対1対応するかたちで、4種類のセグ表示パターン(「0」~「3」)が用意されていたが、図100(A)の場合は、上記4種類の指示内容に1対n対応するかたちで、16種類のセグ表示パターン(「0」~「9」,「A」~「F」)が用意されている。例えば、指示機能表示として特別表示LED612aで「0」,「4」,「8」,[C]が表示される場合、何れも「指定なし」の指示内容を示す。なお、押し場所の目安に関して同一の指示内容を有する表示態様のうち何れを選ぶか(前述の例でいえば「0」,「4」,「8」,[C]の何れを選ぶか)は、所定の処理手続に従って決定してもよいし、ランダムで選択するようにしてもよい。

10

【0681】

そして、図100(A),図100(B)の表示例を用いれば、特別表示LED612(特別表示LED612a及び612b)では2桁の文字又は数字からなる指示機能表示が可能であり、当該指示機能表示によって、当該ゲームにおける所定の遊技操作(押し場所の目安及び押し順)に基づいた指示内容を示すことができる。具体的には例えば、指示機能表示として特別表示LED612で「21」,「61」,「A1」,「E1」の何れが表示された場合も、「赤7図柄を狙った順押しの停止操作」が当該指示機能表示の指示内容となる。

20

【0682】

次に、図101(A)は、期待度表示における特別表示LED612aの表示例であり、図101(B)は、期待度表示における特別表示LED612bの表示例である。図101(A),図101(B)に示したように、特別表示LED612a,612bによる期待度表示は、それぞれ「0」~「9」又は「F」の何れかのセグ表示によって行われる。そして、図101(A),図101(B)の表示例を用いれば、特別表示LED612(特別表示LED612a及び612b)では2桁の文字又は数字からなる期待度表示が可能であり、当該期待度表示によって特典の期待度合いを示唆することができる。

30

【0683】

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

【0684】

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

【0685】

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

40

【0686】

さらに、特別表示LED612a,612bの双方のセグ表示が「F」であった場合(すなわち特別表示LED612のセグ表示が「FF」であった場合)は、上記した確定表示のなかでもさらに特別なプレミア表示とする。プレミア表示が現出される場合は、ルール301のフリーズ制御を並行させたり、サブ基板510に制御される画像表示体500

50

において特定の表示演出を実行させたりする等して、希少性の高い特別な状況であることを強調することが好ましい。また、プレミア表示が現出される場合は、その他の確定表示が現出される場合よりも大きな特典が付与されるようにしてもよい。

【0687】

そして、本実施形態のスロットマシン1において第1タイプの期待度表示（パターン1）が行われる場合、期待度表示で用いられる表示態様（図101（A）、図101（B）参照）は、指示機能表示で用いられる複数の表示態様（図100（A）、図100（B）に示したセグ表示の組合せ）の何れかに一致する。例えば、特別表示LED612における「91」という表示は、指示機能表示の場合は「chance図柄を狙った順押しの停止操作」という指示内容を示すことができる一方、期待度表示の場合は特典に対する「91%」の期待度合いを示すことができる。

10

【0688】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、このように期待度示唆を行う場合を想定して、指示機能表示に使用する数値情報を期待度表示に活用することが望ましいが、これに限るものではなく、例えばアルファベットのみを使用するように構成し、一見して期待度合いが分かりづらいようにすることもできる。このようにする場合には、特別表示LED612にアルファベットが表示されたとしても、遊技者は一瞬のうちに期待度合いを判別することが困難であるため、遊技者の期待感を維持する効果に期待できる。

【0689】

（2）パターン2

20

次に、第1タイプの期待度表示が行われる場合のパターン2の具体例を説明する。図102は、第1タイプの期待度表示（パターン2）を説明するための図であって、期待度表示の表示例が示されている。第1タイプのパターン2では、指示機能表示の表示例は、図84、図85で示した第1例の指示機能表示を流用するものとする。

【0690】

第1タイプのパターン2の期待度表示は特別表示LED612（特別表示LED612a、612b）によって2桁で表示されるが、図102（A）は特別表示LED612aにおけるセグ表示例を示したものであり、図102（B）は特別表示LED612bにおけるセグ表示例を示したものである。

【0691】

30

図102（A）によれば、特別表示LED612aでは、期待度表示の際に「0」～「3」の何れかが表示される。図102（A）に示したセグ表示は、例えば期待度合いの期待レベルを示すことができ、「0（レベル0）」から「3（レベル3）」の順に、期待レベルが高くなる。また、図102（B）によれば、特別表示LED612bでは、期待度表示の際に「0」～「9」、「F」の何れかが表示される。図102（B）に示したセグ表示は、図102（A）に示したセグ表示と同様に、期待度合いの期待レベルを示すために用いることができる（「0」から「9」にかけて期待度合いが高くなる）。このとき、「F」のセグ表示は特典の付与等が確定する確定表示を意味する。

【0692】

40

また、図102（B）に示したセグ表示は、期待度合いの期待レベルを示す以外にも、例えば、同じゲーム内で指示機能表示が行われる場合に、当該指示機能表示の指示内容に基づいたセグ表示とすることができる。具体的には、期待度表示が行われる同一ゲーム内の指示機能表示において、押し順を示す情報として特別表示LED612bに「0」～「9」の何れかがセグ表示される場合、期待度表示においても特別表示LED612bに同じセグ表示を行わせるようにしてもよい。このようなセグ表示を行うことによって、遊技者が期待度表示を指示機能表示と見誤った場合であっても、適正な押し順に基づいた停止操作を行わせることができ、遊技者が不利益を被ることを防止できる。

【0693】

なお、期待度表示において指示機能表示の指示内容に基づいたセグ表示を行わせる場合、上記例のように、指示機能表示と全く同じセグ表示を行う必要はなく、例えば、何れか

50

のリール 3 0 1 を第 1 停止させる前に、第 1 停止すべきリール 3 0 1 を認識できるような指示内容に対応するセグ表示を期待度表示で表示させるようにしてもよい。具体的には例えば、押し順の指示内容として「右第一（2 択）」が決定されたとき、図 8 5 の表示例によれば、指示機能表示として特別表示 L E D 6 1 2 b に「C」がセグ表示される。このとき、期待度表示における特別表示 L E D 6 1 2 b の表示態様は、右リール 3 0 1 c が第 1 停止されるような指示内容のセグ表示であればよいという観点から、「5（右左中）」、「6（右中左）」、「9（右第一）」の何れかのセグ表示を表示させるようにしてもよい。

【0694】

そして、本実施形態のスロットマシン 1 において第 1 種類の期待度表示（パターン 2）が行われる場合、期待度表示で用いられる表示態様（図 1 0 2（A）、図 1 0 2（B）参照）は、指示機能表示で用いられる複数の表示態様（図 8 4、図 8 5 に示したセグ表示の組合せ）の何れかに一致する。例えば、特別表示 L E D 6 1 2 における「1 1」という表示は、指示機能表示の場合は「c h a n c e 図柄を狙った順押しの停止操作」という指示内容を示すが、期待度表示の場合は特典に対する期待度合いが「レベル 1」であると示すことができる。

【0695】

なお、以上のパターン 1 及びパターン 2 に示した第 1 種類の期待度表示が行われる際に、指示機能表示と期待度表示とがどのような順序やタイミングで特別表示 L E D 6 1 2 に表示されるかについては、「1 1－4－7－3」以降で詳しく説明する。何れにしても、このような第 1 種類の期待度表示が行われることによって、本実施形態のスロットマシン 1 では、指示機能表示の表示態様を利用した期待度表示を行うことができる。

【0696】

そして、本実施形態のスロットマシン 1 では、第 1 種類の期待度表示が行われる場合に、指示機能表示又は期待度表示の何れとも認識し得る表示態様で特別表示 L E D 6 1 2 における表示が行われるため、何れの表示が行われているのかを遊技者に楽しませることができる。

【0697】

なお、本実施形態のスロットマシン 1 において、指示機能表示の指示内容に基づいた遊技操作（適正な停止操作）でゲームが進行された場合には、遊技者に有利な有利特典が付与され得る。具体的には例えば、押し順ベル役に当選して指示機能表示が行われ、当該指示機能表示の指示内容に沿って適正な停止操作が行われることによって、押し順ベル役に対応する複数通りの図柄組合せのうち最も払出数の多い図柄組合せが停止し、当該最も多い払出数のメダルが付与される。一方、期待度表示では、特典の期待度合いを示唆することができるが、期待度表示が期待度合いを示唆する特典は、指示機能表示によって導かれる有利特典とは異なる異特典とすることができる。ここでの異特典とは、具体的には例えば、ボーナスゲームや A T ゲーム等の確定に関する期待度合いや、A T ゲーム数の上乘せ等に関する期待度合い等に相当する。本実施形態のスロットマシン 1 は、このような指示機能表示及び期待度表示について、共通の表示態様を用いて特定の表示器（特別表示 L E D 6 1 2）に表示可能とすることにより、当該表示態様が表示された場合に、異なる種類の特典（有利特典及び異特典）に対する期待感を同時に抱かせるとともに、当該表示態様が指示機能表示によるものか期待度表示によるものかを遊技者に楽しませることができるため。かくして、本実施形態のスロットマシン 1 によれば、ゲームに飽きさせず、ゲームの単調化を抑制し得る遊技機を提供することができる。

【0698】

例えば、特別表示 L E D 6 1 2 における表示について、指示機能表示と思ってリールの停止操作を行ったとして、当該停止操作を行って指示機能表示が消滅されるタイミング以降にまで当該表示が残っていた場合には、指示機能表示ではなく期待度表示であったことが分かるため、当該表示が示す期待度合いに応じて遊技者は特典の付与に期待することができる。したがって、遊技者は、特別表示 L E D 6 1 2 に何らかの表示が現出された際に

、指示機能表示ではないことを祈りながら遊技を進めることとなるため、期待度表示が現出されること、すなわち、特典の付与に対する期待を遊技者に抱かせることができる。

【0699】

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

10

【0700】

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

【0701】

また、本実施形態のスロットマシン1では、第1タイプの期待度表示が行われ得る場合に、もし指示機能表示が行われたとしても、さらに期待度表示が行われることによって、特典の付与に対する期待度合いの高い当選役が選ばれたこと（高期待役の当選）に期待させることができる。

20

【0702】

詳しく説明すると、頻繁に指示機能表示が実行されるATゲームなどの遊技状態では、主に押し順ベルやリプレイ等の当選時に指示機能表示が行われる。しかし、当選役に関する説明（例えば「10-1」など）で前述したように、押し順ベルやリプレイは、内部抽選で比較的当選し易い高当選役であって、有利遊技に関する期待度合いが低い「低期待役」である。これに対し、有利遊技に関する期待度が高い「高期待役」とされるスイカ役、チェリー役、チャンス目役等は、内部抽選で比較的当選し難い低当選役であるが、これらの高期待役は、押し順によって払出枚数に変化が出ない押し順不問役であるため、ATゲーム中であっても必ずしも指示機能表示を必要としない。すなわち、ATゲームなどの遊技状態にあっては、指示機能表示が行われた時点で、低期待役に当選している可能性が高く、特典の付与に関する期待度が低くなってしまう傾向がある。

30

【0703】

このような課題に対して、本実施形態のスロットマシン1では、第1タイプの期待度表示として、指示機能表示の表示態様を利用した期待度表示が行われることから、ATゲーム中などに特別表示LED612に指示機能表示が行われたとしても、期待度表示であることに期待させることができる。そして、特別表示LED612における表示が期待度表示であれば、高期待役に当選したことに期待できるため、指示機能表示が行われたとしても高期待役への期待感を維持させたまま、当該ゲームを楽しませることができる。

40

【0704】

なお、本実施形態のスロットマシン1では、当選役抽選で低期待役が選ばれた場合よりも、当選役抽選で高期待役が選ばれた場合のほうが、期待度表示が実行されやすいようにすることが望ましい。具体的には例えば、当選役が押し順ベル役（低期待役の一例）である場合には、期待度表示の作動確率を0.01（1%）とする一方、当選役が弱スイカ役（高期待役の一例）である場合には、期待度表示の作動確率を0.50（50%）とすれば、期待度表示が行われたときには高期待役に当選している可能性が高いため、期待度表示に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

【0705】

ここで、期待度表示が行われたときに高期待役に当選している可能性を高くするための

50

期待度表示の作動確率の設定方法について、上記例を用いて補足説明する。当選役抽選の抽選テーブル（図49）を参照すると、一般状態又はボーナス内部状態において、押し順ベル役全体（AT1～AT10）の当選確率は、 $3200/65535$ であり、弱スイカ役の当選確率は、 $800/65535$ であるが、各当選役の当選確率に期待度表示の作動確率を乗算することで、当該当選役の期待度表示出現確率（すなわち、当該当選役に当選し、かつ、期待度表示が行われる確率）を算出することができる。押し順ベル役の期待度表示出現確率は、 $(3200/65535 \times 0.01)$ であり、弱スイカ役の期待度表示出現確率は、 $(800/65535 \times 0.50)$ である。そして、低期待役の期待度表示出現確率と高期待役の期待度表示出現確率との割合を比較することで、期待度表示が行われたときに、当選役が高期待役である割合（又は当選役が低期待役である割合）を算出することができる。例えば、押し順ベル役と弱スイカ役との期待度表示出現確率の割合を算出すると、 55.56% で弱スイカ役が占めることが分かり、単純に押し順ベル役又はスイカ役の当選時のみで期待度表示が行われ得るとした場合には、期待度表示が行われたときの半分以上で弱スイカ役（高期待役）に当選していることになる。このような考え方を全当選役に広げると、全当選役の期待度表示出現確率のうち、高期待役の期待度表示出現確率が、少なくとも 50% 以上を占めるようにすれば、期待度表示が行われたときに高期待役に当選している可能性を高くすることができる。なお、高期待役当選時の作動確率を高く設定しすぎると、期待度表示が行われなときには高期待役への当選にほぼ期待できないと感じさせてしまうおそれがある。したがって、期待度表示が行われなくてもある程度の期待感を抱けるように、作動確率の上限に関する基準値（例えば 70% ）を設けるようにしてもよい。

10

20

【0706】

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

【0707】

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

30

【0708】

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

40

【0709】

期待度表示を指示機能表示と読み替えた場合の操作手順が不利な操作手順になり得る表示態様を避けて期待度表示を行うことは、特に、リール停止ボタン211a～211cに対するリール停止操作が行われる前に、期待度表示が行われるときに考慮すべきである。具体的には例えば、指示機能表示で示されるべき指示内容が「逆押し」であるとするとき、「逆押し」の指示内容に対応するセグ表示で期待度表示を行うか、少なくとも、第1停止されるリール301が右リール301cとなるような指示機能表示の表示態様を用いて期待度表示を行うことが好ましい。図100の表示例を参照すれば、特別表示LED612bにおけるセグ表示として、右リール301cを第1に停止するような指示内容のセグ表示は、「5（右左中）」、「6（右中左）」、「9（右第一）」、「C（右第一（2択

50

」がある。したがって、このような場合にパーセント表示による期待度表示を行う場合には、特別表示LED612の下位桁の表示（すなわち、特別表示LED612bにおける表示）を「5」、「6」、「9」の何れかとすればよい。なお、第二停止すべきルールまで考慮すると、セグ表示「6（右中左）」は「逆押し」に反する停止態様であることから、できれば期待度表示の下位桁は「5」又は「9」とすることが好ましい。

【0710】

〔11-4-7-2. 期待度表示の表示態様（第2類型）〕

第1タイプの期待度表示では、指示機能表示で用いられ得る複数の表示態様のうちの何れかの表示態様によって期待度表示を行うようにすることを説明したが、本実施形態のスロットマシン1では、指示機能表示で用いられ得る複数の表示態様の何れとも異なる表示態様で期待度表示を行うことができる。以後、このような表示態様による期待度表示を「第2タイプの期待度表示」と呼ぶ。第2タイプの期待度表示を行う場合は、指示機能表示用の表示態様とは別に期待度表示用の表示態様を用意しておく必要があるため、期待度表示の複数の表示態様に対応する複数の表示データが、ROM1112等に予め格納される。

10

【0711】

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

【0712】

（1）パターン1

20

図103は、第2タイプの期待度表示（パターン1）を説明するための図であって、期待度表示の表示例が示されている。第2タイプのパターン1の期待度表示は特別表示LED612（特別表示LED612a、612b）によって2桁で表示されるが、図103（A）は特別表示LED612aにおけるセグ表示例を示したものであり、図103（B）は特別表示LED612bにおけるセグ表示例を示したものである。第2タイプのパターン1では、指示機能表示の表示例は、図84、図85で示した第1例の指示機能表示を流用するものとする。したがって、指示機能表示が行われる場合、特別表示LED612aには「0」～「3」のうちの何れかがセグ表示され、特別表示LED612bには「0」～「9」、「A」～「F」のうちの何れかがセグ表示される。

【0713】

30

図103（A）によれば、特別表示LED612aでは、期待度表示の際に「L」、「H」、「F」の何れかがセグ表示される。ここで、特別表示LED612aにおける「L」のセグ表示は期待度合いが比較的低いことを意味し、「H」のセグ表示は期待度合いが比較的高いことを意味する。また、「F」のセグ表示は特典の付与（又は所定量以上の付与量による特典の付与）が確定することを意味する（確定表示）。また、図103（B）によれば、特別表示LED612bでは、期待度表示の際に「0」～「9」、「F」の何れかがセグ表示される。ここで、特別表示LED612bにおける「0」～「9」のセグ表示は、期待度合いの期待レベルを示すものであり、「0」が最も期待度合いが低い期待レベルで「9」が最も期待度合いが高い期待レベルとなる。また、特別表示LED612bにおける「F」のセグ表示は、特別表示LED612aで「F」がセグ表示される確定表示のなかでも、さらに特別なプレミア表示に用いられる。プレミア表示の詳細は、図101（B）で前述したのと同様であるため説明を省略する。第2タイプのパターン1の期待度表示でプレミア表示が行われる場合は、特別表示LED612に「FF」が表示される。

40

【0714】

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

【0715】

50

そして、２個のセグメントＬＥＤ（特別表示ＬＥＤ６１２ａ，６１２ｂ）における表示態様を個別に捉えるのではなく、２桁の表示態様で表示する特別表示ＬＥＤ６１２として捉え、このような２桁からなる期待度表示の表示態様を指示機能表示の表示態様（図８４，図８５参照）と比較すると、指示機能表示の上位桁には、期待度表示の上位桁（「Ｌ」，「Ｈ」，「Ｆ」）が表示されることはないため、２桁からなる期待度表示の表示態様は、指示機能表示の表示態様とは異なる表示態様によって現わされることが分かる。

【０７１６】

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

【０７１７】

（２）パターン２

次に、第２タイプの期待度表示が行われる場合のパターン２の具体例を説明する。図１０４は、第２タイプの期待度表示（パターン２）を説明するための図であって、期待度表示の表示例が示されている。第２タイプのパターン２では、指示機能表示の表示例は、図８７，図８８で示した第２例の指示機能表示を流用するものとする。したがって、この場合に期待度表示及び指示機能表示が表示される特別表示ＬＥＤ６１２は、より具体的には、１個のドット付き７セグメントＬＥＤ（特別表示ＬＥＤ６１２ｃ）である。

【０７１８】

図８７，図８８に関して前述したように、特別表示ＬＥＤ６１２ｃを用いた指示機能表示では、上位４ビットで押し場所の目安を示し、下位４ビットで押し順を示す、合計８ビットの２進数データ（指示機能表示用データ）に基づいて、当該データの各桁ビットに対応した点灯制御を行うことにより、特別表示ＬＥＤ６１２ｃで押し場所の目安と押し順とを共に示すことができる。

【０７１９】

一方、図１０４によれば、特別表示ＬＥＤ６１２ｃを用いた第２タイプのパターン２の期待度表示では、期待度合いの高低に基づいて「０」～「９」のセグ表示が行われる。また、第２タイプのパターン２の期待度表示において、「Ｆ」のセグ表示は確定表示とする。なお、図８７のＮｏ．２と図８８のＮｏ．１５との組合せで指示機能表示が行われる場合のセグ表示（数字の「３」という表示になる）との重複を避けるため、期待度表示で「３」をセグ表示する場合にはドットセグを点灯させるようにしている。

【０７２０】

このような第２タイプのパターン２の期待度表示が行われる場合、期待度表示の表示態様は、「０」～「９」，「Ｆ」の何れかの英数字となる。一方、指示機能表示の表示態様は、８ビットの２進数データ（指示機能表示用データ）の各桁ビットに対応した点灯制御となることから記号的な表示になる可能性が高く、図８７，図８８の表示例を組合せた具体例で比較すると、期待度表示の表示態様とは１つも重複しない。

【０７２１】

すなわち、本実施形態のスロットマシン１において第２タイプのパターン２の期待度表示が行われる場合には、指示機能表示又は期待度表示の何れによるものか明示されることなく特別表示ＬＥＤ６１２（特別表示ＬＥＤ６１２ｃ）に何らかの表示態様が現出されたとしても、当該表示態様が「０」～「９」，「Ｆ」の何れかであれば期待度表示であり、それ以外であれば指示機能表示であることが判別可能となる。

【０７２２】

なお、以上のパターン１及びパターン２に示した第２タイプの期待度表示が行われる際に、指示機能表示と期待度表示とがどのような順序やタイミングで特別表示ＬＥＤ６１２に表示されるかについては、〔１１－４－７－３〕以降で詳しく説明する。何れにしても、このような第２タイプの期待度表示が行われることによって、本実施形態のスロットマシン

10

20

30

40

50

1では、指示機能表示の表示態様とは異なる表示態様で期待度表示を行うことができる。

【0723】

そして、本実施形態のスロットマシン1では、第2種類の期待度表示が行われる場合に、特別表示LED612に表示された表示態様について、指示機能表示又は期待度表示の何れが表示されているかを識別可能であるため、遊技者に誤認させることなく期待度表示による期待演出を実行することができ、期待度表示が現出されることによって遊技興趣を高めることができる。また、指示機能表示及び期待度表示は、メイン基板409によって管理される特別表示LED612で表示されるため、サブ基板510によって管理される画像表示体500における演出（例えば、ナビ表示や期待度に関する画面表示）の有無に拘わらず、上述したような遊技興趣の向上を実現することができる。

10

【0724】

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

【0725】

また、本実施形態のスロットマシン1では、第2種類の期待度表示が行われ得る場合に、指示機能表示とは異なる表示態様が特別表示LED612に表示された時点で期待度表示が行われたことが明確になるため、ゲーム途中の当該時点から遊技者の特典への期待感を高めることができる。特に、第1種類の期待度表示でも述べたことであるが、当選役抽選で高期待役が選ばれた場合は低期待役が選ばれた場合よりも期待度表示が実行されやすいようにすれば（例えば、第1類型で例示したように、当選役が押し順ベル役の場合は期待度表示の作動確率を0.01とする一方で、当選役が弱スイカ役の場合は期待度表示の作動確率を0.50にする等）、期待度表示が行われたときには高期待役に当選している可能性が高いという状況を創出できるため、期待度表示に対する遊技者の期待感を効果的に高めることができる。

20

【0726】

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

30

【0727】

なお、図100～図104に例示した期待度表示は、特別表示LED612に少なくとも何らかの表示態様が表示された場合に期待度合いを示唆するものであったが、特別表示LED612に何も表示しない状態についても1つの期待度表示（例えば、最低期待度）として捉えるようにしてもよい。

【0728】

[11-4-7-3. 期待度表示に関する優先表示]

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

40

【0729】

ここで、本実施形態のスロットマシン1における上述の優先表示は、優先制御の観点から、表示タイミングに優先度を付けた表示制御（タイミングの優先表示）と、表示層に優先度を付けた表示制御（レイヤーの優先表示）とに分けることができる。また、上述の優

50

先表示は、優先対象の観点から、期待度表示を指示機能表示よりも優先して表示させる期待度優先表示と、指示機能表示を期待度表示よりも優先して表示させる指示機能優先表示とに分けることができる。

【0730】

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

【0731】

[11-4-7-3-1. タイミングの優先表示]

ここでは、タイミングの優先表示について説明する。タイミングの優先表示では、期待度表示と指示機能表示との間に表示タイミング上の優先度の差異を設けることによって、単位ゲームのなかで、期待度表示と指示機能表示とを表示する際に、高い優先度を付けられた表示が、低い優先度を付けられた表示よりも先に特別表示LED612に表示される。表示タイミング上の優先度の差異の設定は、予め優先度が設定された情報がROM1112に格納されてもよいし、遊技状態や当選役抽選の抽選結果等に基づいて単位ゲームごとにメイン基板409が設定する処理を行うようにされてもよい。

【0732】

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

【0733】

(1) 期待度優先表示

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

【0734】

また、期待度優先表示において、単位ゲーム内で期待度表示及び指示機能表示を共に表示させる場合、特別表示LED612において期待度表示が指示機能表示よりも先に表示されることになるが、このような場合でも、指示機能表示が行われるべき表示タイミングまでには指示機能表示に切り替えられることが好ましい。具体的には例えば、指示機能表示によって第一停止リールに関する指示内容を表示することが決定されたゲームでは、第一のリール停止操作が行われる前（より具体的には、第一のリール停止操作が受付可能な状態となる前であり、後述の図105(A)に示す「停止ボタン押下受付開始」よりも前に相当する）の所定タイミングまでに、それ以前に表示されていた期待度表示をOFFにするとともに指示機能表示をONにするようにして、当該所定タイミング以降は第一のリール停止操作の操作態様を指示するような指示機能表示が特別表示LED612に表示されるようにすることが好ましい。

【0735】

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

【0736】

図105は、タイミングの優先表示（期待度優先表示）が行われるときの表示例を説明

するための図である。図 105 (A) は、各種の表示の表示期間を示すタイミングチャートであり、図 105 (B) は、当該表示例における画像表示体 500 の液晶画面例の推移を示す図である。

【0737】

図 105 (A) の横軸に記載された各項目は、ゲームの進行過程における代表的なタイミングであるが、フリーズ開始及びフリーズ終了の項目以外は、図 94 などでも説明した各項目と共通であるので、詳細な説明は省略する。なお、「フリーズ開始」及び「フリーズ終了」は、リール 301 の回転制御時にフリーズ制御を行うときの開始タイミング及び終了タイミングを示しており、このフリーズ制御が行われている期間中は、リール停止ボタン 211 に対する操作が行われても受け付けられず無効とされるため、リール 301 を停止させるための停止操作をリール停止ボタン 211 に対して行うことはできない。

10

【0738】

図 105 (A) の縦軸には、表示期間を示す各種の表示として、指示機能表示 701、期待度表示 702、及び液晶演出表示 703 が記載されている。指示機能表示 701 及び期待度表示 702 はともに特別表示 LED 612 (より具体的には、特別表示 LED 612 a, 612 b, 612 c の少なくとも何れか) に表示され、ON のときは当該表示が行われ、OFF のときは当該表示が行われないことを意味する。図 105 (A) では、指示機能表示 701 又は期待度表示 702 が ON のときにセグ表示例が記載されているが、このセグ表示例は、図 100 の指示機能表示例及び図 101 の期待度表示例に対応したセグ表示例とする。ただし、このようなセグ表示例は一例にすぎず、その他の指示機能表示例 (例えば、図 84, 図 85, 図 87, 図 88, 図 90 ~ 図 92 など) を参照) や、その他の期待度表示例 (例えば、図 102 ~ 図 104 を参照) に対応したセグ表示例であってもよい。

20

【0739】

また、図 105 (A) の液晶演出表示 703 は、サブ基板 510 によって管理される画像表示体 500 に表示される演出表示に相当し、ON のときは、画像表示体 500 において期待度表示又は指示機能表示に関する演出表示が行われることを意味し、OFF のときは、画像表示体 500 において期待度表示又は指示機能表示に関する演出表示が行われないことを意味する。なお、一般的に画像表示体 500 では、単位ゲーム全体を通じて何らかの演出表示がされており、図 105 (A) や後述する同様のタイミングチャートにおいて液晶演出表示 703 が OFF であったとしても、画像表示体 500 で何らかの演出表示がされていないことを意味するものではない。

30

【0740】

図 105 (B) には、図 105 (A) において液晶演出表示 703 が ON になっているときに画像表示体 500 に表示される期待度表示又は指示機能表示に関する演出表示の画面例が示されている。図 105 (B) の画面例は、特別表示 LED 612 における期待度表示又は指示機能表示の表示態様に基づいて、所定の演出表示を画像表示体 500 に表示させるときの一例であり、このような場合には、画像表示体 500 による演出表示が補助することによって、遊技者に対して、特別表示 LED 612 における各表示の表示態様をより確実に伝えることが可能になる。しかし、本実施形態のスロットマシン 1 では、必ずしもこのような期待度表示又は指示機能表示に関する演出表示を行わなくてもよい。

40

【0741】

図 105 (A), 図 105 (B) の各項目について上述した説明は、後述する同様の図面 (図 106 ~ 図 108) においても同様であり、以後は説明を省略する。

【0742】

図 105 (A), 図 105 (B) を参照して遊技進行に伴う表示の変化を説明すると、まず、遊技開始後、リール回転開始からフリーズ開始までの期間に、期待度表示 702 が ON にされ、特別表示 LED 612 で表示態様「30」の期待度表示が行われる。図 101 を参照すれば、表示態様「30」の期待度表示は、特典への期待度合いが 30% であることを意味する。なお、上記の期待度表示が表示される期間は、停止ボタン押下受付開始

50

よりも前なので、遊技者はリール 3 0 1 を停止する遊技操作（リール停止ボタン 2 1 1 に対する停止操作）を行うことはできない。また、特別表示 L E D 6 1 2 が表示態様「3 0」で期待度表示を行っている間、液晶演出表示 7 3 0 では「C H A N C E ?」という（a）の演出表示が行われることによって、当該ゲームに何かしら期待できるかもしれないことを遊技者に示唆している。但し、（a）の演出表示による期待感は、後述する（d）の演出表示ほど強い期待感を与えるものではない。

【0 7 4 3】

その後、フリーズ制御が開始すると、期待度表示 7 0 2 は O F F にされるが、フリーズ開始直後のタイミングではまだ指示機能表示 7 0 1 は O N にされていないため、特別表示 L E D 6 1 2 には何も表示されない。そして、フリーズ開始後に所定時間が経過した時点で指示機能表示 7 0 1 が O N にされることで、特別表示 L E D 6 1 2 で表示態様「3 1」の指示機能表示が行われる。図 1 0 0 を参照すれば、表示態様「3 1」の指示機能表示は、「押し場所の目安が B A R 図柄、かつ押し順が順押し」の指示内容を意味する。そして、このような指示機能表示は、全てのリール 3 0 1 に対する停止操作が終了するタイミング（第三停止ボタン押下）まで継続表示され、その後 O F F にされる。なお、液晶演出表示 7 0 3 では、まず、フリーズ制御が実行されている間は、フリーズ専用の演出画面を表示する（（b）の演出表示）。そして、フリーズ終了後は、指示機能表示 7 0 1 が O N となっている間、表示態様「3 1」の指示機能表示の指示内容に基づいたナビ表示を表示する（（c）の演出表示）。（b）の演出表示が行われることによって、フリーズ制御が発生していることを遊技者に通知し、（c）の演出表示が行われることによって、指示機能表示の指示内容を補佐して遊技者に適正な遊技操作を促すことができる。

【0 7 4 4】

そして、第三停止ボタン押下後は、指示機能表示 7 0 1 が O F F にされるとともに期待度表示 7 0 2 が再び O N にされ、特別表示 L E D 6 1 2 で期待度表示が行われる。なお、図 1 0 5（A）に示したように、再度 O N にされた期待度表示 7 0 2 では、先の期待度表示における表示態様「3 0」とは異なる表示態様「8 0」が表示され、3 0 % から 8 0 % に上昇した期待度合いが示される。また、期待度表示 7 0 2 の再度の O N に伴って液晶演出表示 7 0 3 の表示態様も変更され、図 1 0 5（B）に示したように「C H A N C E !!」という（d）の演出表示が行われることによって、当該ゲームにおける期待感を（a）の演出表示よりも高めることができる。

【0 7 4 5】

その後、遊技が進行すると、払出完了をもって単位ゲーム（1 ゲーム）が終了する。そして、次ゲームのためのメダル投入が行われると、液晶演出表示 7 0 3 では、「ボーナス確定!!」という（e）の演出表示が表示されることにより、終了した前ゲームにおいてボーナスという特典の付与が確定したことを教示する。（e）の演出表示は、次ゲームにおける演出表示を妨げないように、始動レバー押下が行われたタイミングで O F F にされる。

【0 7 4 6】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 では、図 1 0 4 に例示したようなタイミングの優先表示（期待度優先表示）が行われることによって、指示機能表示よりも高い優先度を付けられた期待度表示が単位ゲーム内で先に特別表示 L E D 6 1 2 に表示されることから、単位ゲーム内の比較的早期の段階から特典に対する期待感を遊技者に与えることができる。特に、A T ゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態のときは、指示機能表示とは異なる表示が急に発生し得ることによって、毎ゲーム、遊技者に緊張感や期待感を抱かせることができる。

【0 7 4 7】

また、A T ゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態では、期待度表示が先に表示されることによって、指示機能表示が行われない押し順不問役の低当選役（詳細については、[1 1 - 4 - 7 - 1]などの記載を参照）に当選したことを予感させることができ、このような低当選役は特典に対する期待度合いが比較的高い高期待役であること

から、特典の付与に対する遊技者の期待感を大きく向上させることができる。

【0748】

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

10

【0749】

また、このような本実施形態のスロットマシン1によれば、サブ基板510によって管理される画像表示体500における液晶演出表示が、特別表示LED612で表示される期待度表示及び指示機能表示の表示内容を補助することによって、遊技者に対してより確実に情報を通知することができる。

【0750】

（2）指示機能優先表示

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

20

【0751】

また、指示機能優先表示において、単位ゲーム内で期待度表示及び指示機能表示を共に表示させる場合、特別表示LED612において指示機能表示が表示された後に期待度表示が表示されることになるが、この期待度表示は、指示機能表示を表示させるべき期間を避けたタイミングで表示される。

【0752】

具体的な「指示機能表示を表示させるべき期間」は、多くの場合は、少なくとも停止ボタン押下受付開始（その一定時間前）から第三停止ボタン押下までの期間であり、このような場合には、第三停止ボタン押下後の何れかのタイミングで期待度表示が表示されることが好ましい。但し、第一のリール停止操作を行った時点で指示機能表示による指示内容が満たされるなどの場合（例えば、第一停止リールだけを指示する指示内容の場合）は、「指示機能表示を表示させるべき期間」は上述の限りではなく、このような場合には、全てのリール301a～301cに対する停止操作の完了（第三停止ボタン押下）を待つことなく、それ以前のタイミング（例えば、第一のリール停止操作後）に期待度表示を行うようにしてもよい。

30

【0753】

図106は、タイミングの優先表示（指示機能優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。図106（A）は、各種の表示の表示期間を示すタイミングチャートであり、図106（B）は、当該表示例における画像表示体500の液晶画面例の推移を示す図である。

40

【0754】

図106（A）、図106（B）を参照して遊技進行に伴う表示の変化を説明すると、まず、遊技開始後、リール回転開始からフリーズ制御を経て第一停止ボタン押下までの期間に、指示機能表示701がONにされ、特別表示LED612で表示態様「29」の指示機能表示が行われる。図100を参照すれば、表示態様「29」の指示機能表示は、「押し場所の目安が赤7図柄、かつ押し順が右第一停止」の指示内容を意味する。この指示

50

内容は、リール 301c が第一に停止されれば残りのリール 301a, 301b の停止順は何れであってもよいことから、第一停止リールだけを指示する指示内容に相当するため、表示態様「29」の指示機能表示は、第一停止ボタン押下が行われたタイミングで OFF にされている。この期間において、液晶演出表示 703 では、表示態様「29」の指示機能表示の指示内容に基づいたナビ表示を表示する（（a）の演出表示）。

【0755】

第一停止ボタン押下のタイミングでは、指示機能表示 701 が OFF にされるとともに、期待度表示 702 が ON にされることで、特別表示 LED 612 で表示態様「F9」の期待度表示が行われる。図 101 を参照すれば、表示態様「F9」の期待度表示は、特典の付与に関する確定演出である。期待度表示はリール全停止のタイミングまで継続表示される。この期間の液晶演出表示 703 では、期待度表示に基づいて、「激熱！」という特典への期待度がかなり高いことを示唆する演出表示（（b）の演出表示）を表示させるため、遊技者の期待感を高めることができる。

10

【0756】

なお、図 106（A）において期待度表示の表示態様の下位桁を「9」としているのは、指示機能表示で押し順を示す表示態様の「9」を引き継いだためである。このようにすることで、特別表示 LED 612 における表示が指示機能表示から期待度表示に変更されたことを遊技者が気付かなかったとしても、押し順を示す表示態様を変えないことによって遊技操作上の不安感を与えないようにすることができる。

20

【0757】

図 106（A）によれば、リール全停止のタイミングで期待度表示 702 が OFF にされた後は、指示機能表示 701 及び期待度表示 702 の何れも単位ゲームが終了するまで OFF の状態となる。このとき、液晶演出表示 703 では、「ボーナス確定！！」という（c）の演出表示が表示されることにより、当該ゲームでボーナスという特典の付与が確定したことを教示する。

【0758】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 では、図 105 に例示したようなタイミングの優先表示（指示機能優先表示）が行われることによって、期待度表示よりも高い優先度を付けられた指示機能表示が単位ゲーム内で先に特別表示 LED 612 に表示されることから、指示機能表示が表示されたとしても、その後の単位ゲーム内に期待度表示が表示される可能性があるため、期待度表示が現出することへの期待感を遊技者に抱かせ、単位ゲーム全体を通じて遊技興趣を維持させる効果を奏する。特に、AT ゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態のときは、指示機能表示が表示されてしまっても、その後に期待度表示が表示された場合には、当該ゲームで特典の付与に期待することができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

30

【0759】

また、本実施形態のスロットマシン 1 では、タイミングの優先表示（指示機能優先表示）が行われることによって、特別表示 LED 612 において、単位ゲーム内の早期に指示機能表示を行うことができるため、当該指示機能表示に基づいた適正な遊技操作を確実に遊技者に教示することができ、指示機能表示を見落とすなどして遊技者が不利な遊技操作を行ってしまう危険性を回避することができる。かくして、このような本実施形態のスロットマシン 1 によれば、不利な遊技操作を行ってしまうことによる遊技者の遊技興趣の低下を抑制し、遊技者に安心感を与える遊技機を提供することができる。

40

【0760】

また、このような本実施形態のスロットマシン 1 によれば、サブ基板 510 によって管理される画像表示体 500 における液晶演出表示が、特別表示 LED 612 で表示される期待度表示及び指示機能表示の表示内容を補助することによって、遊技者に対してより確実に情報を通知することができる。

【0761】

[11-4-7-3-2. レイヤーの優先表示]

50

ここでは、レイヤーの優先表示について説明する。レイヤーの優先表示では、期待度表示のための表示層と指示機能表示のための表示層との間に表示制御上の優先度の差異を設けることによって、単位ゲームのなかで、期待度表示と指示機能表示とが並行して表示器（例えば特別表示LED612）に出力される場合であっても、高い優先度を付けられた表示層（上位表示層）が優先して特別表示LED612に表示される。表示制御上の優先度の差異の設定は、予め優先度が設定された情報がROM1112に格納されてもよいし、遊技状態や当選役抽選の抽選結果等に基づいて単位ゲームごとにメイン基板409が設定する処理を行うようにされてもよい。

【0762】

そして、レイヤーの優先表示では、期待度表示と指示機能表示とが並行して出力されている状況（両者ONの状況）から、高い優先度を付けられた表示層（上位表示層）の出力がOFFにされた場合には、特別表示LED612における表示は、低い優先度を付けられた表示層（下位表示層）の表示に切り替えられる。

【0763】

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

【0764】

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

【0765】

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

【0766】

（1）期待度優先表示

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

【0767】

図107は、レイヤーの優先表示（期待度優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。図107（A）は、各種の表示の表示期間を示すタイミングチャートであり、図107（B）は、当該表示例における画像表示体500の液晶画面例の推移を示す図である。

【0768】

図107に示す表示例は、図49、図50には例示されていない当選パターンであるが、当選役抽選によって、ボーナス役（例えば「BB1」）と高期待役（例えば「強スイカ役」）とに同時当選した場合の表示例とする。

【0769】

図107（A）、図107（B）を参照して遊技進行に伴う表示の変化を説明すると、

10

20

30

40

50

まず、遊技開始後、リール回転開始からフリーズ開始後の所定タイミングまでの間、上位表示層である期待度表示 702 が出力され (ON)、特別表示 LED 612 で表示態様「90」の期待度表示が行われる。図 101 を参照すれば、表示態様「90」の期待度表示は、特典への期待度合いが 90% というかなりの高期待度を意味する。なお、上記の期待度表示が表示される期間は、停止ボタン押下受付開始よりも前なので、遊技者はリール 301 を停止する遊技操作 (リール停止ボタン 211 に対する停止操作) を行うことはできない。

【0770】

一方、下位表示層である指示機能表示 701 は、リール回転開始後しばらくしてから ON にされているものの、期待度表示 702 が ON にされている期間は特別表示 LED 612 に表示されない (図 107 (A) における破線部分に相当)。そして、フリーズ制御が終了する前に期待度表示 702 が OFF にされると、上位表示層の出力がなくなるため、特別表示 LED 612 の表示は、期待度表示 702 から指示機能表示 701 に切り替えられ、表示態様「26」の指示機能表示が行われるようになる。図 100 を参照すれば、表示態様「26」の指示機能表示は、「押し場所の目安が赤 7 図柄、かつ押し順が逆押し」の指示内容を意味する。その後、指示機能表示 701 の ON 状態は、第三停止ボタン押下まで続くが、この間に上位表示層である期待度表示 702 は ON 状態にならないため、特別表示 LED 612 では指示機能表示が継続して表示される。

【0771】

また、液晶演出表示 703 では、リール回転開始からフリーズ終了までの間は、期待度表示 702 の表示内容に基づいた演出表示として、高期待度を示唆する「激熱！」という (a) の演出表示が行われることで、当該ゲームが特典に関する期待度合いが非常に高いことを遊技者に認識させることができる。その後、フリーズ制御が終了してからは、指示機能表示 701 の指示内容に基づいたナビ表示として、赤 7 図柄を逆押しで狙わせるような (b) の演出表示が行われることで、特別表示 LED 612 だけでなく、画像表示体 500 からも、遊技者に適正な遊技操作を教示することができるため、遊技者が不適正な遊技操作を行わないよう抑制することができる。

【0772】

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

【0773】

なお、サブ基板 510 は、リール 301 の停止位置や遊技者による操作態様等に基づいて、(c) のボーナス確定演出の表示タイミングを変更するようにしてもよい。具体的には例えば、指示機能表示 701 の指示内容に沿って逆押しで全リールが停止されたものの、停止タイミングがずれて赤 7 図柄揃いが停止しなかった場合や、同時当選した強スйка役の図柄組合せが停止した場合には、図 107 (A) に示したような次ゲームでの表示を行わせる。一方、指示機能表示 701 の指示内容に沿って適正な停止操作が行われた結果、赤 7 図柄揃いが停止した場合には、リール全停止のタイミングで (c) のボーナス確定演出を表示させるようにすればよい。このように、サブ基板 510 がリール 301 の停止位置等に基づいて液晶演出表示の表示タイミングを調整することによって、遊技状況とのずれが少ない演出表示が可能になり、遊技進行上の違和感を抱かせないようにすることができる。

【0774】

このように、本実施形態のスロットマシン 1 では、図 107 に例示したようなレイヤーの優先表示 (期待度優先表示) が行われることで、特別表示 LED 612 に期待度表示を表示させるとともに、適切なタイミングで指示機能表示に切り替えて適正な遊技操作を遊技者に教示することができるため、期待度表示による高期待役当選への期待感と、適正な遊技操作を行うことによる遊技結果への期待感との両方を高めることができる。特に、図

10

20

30

40

50

107のように高期待度の期待度表示が現出された場合は、不適正な遊技操作によって特典の付与機会を失ってしまわないように、その後の指示機能表示によって指示される遊技操作に対して注意深くさせることができる。

【0775】

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

【0776】

また、本実施形態のスロットマシン1では、レイヤーの優先表示（期待度優先表示）を行うことによって、ATゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態で期待度表示が優先表示されたとき、指示機能表示が行われない押し順不問役の低当選役（詳細については、[11-4-7-1]などの記載を参照）に当選したことを予感させることができ、このような低当選役は特典に対する期待度合いが比較的高い高期待役であることから、特典の付与に対する遊技者の期待感を大きく向上させることができる。

【0777】

（2）指示機能優先表示

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

【0778】

図108は、レイヤーの優先表示（指示機能優先表示）が行われるときの表示例を説明するための図である。図108（A）は、各種の表示の表示期間を示すタイミングチャートであり、図108（B）は、当該表示例における画像表示体500の液晶画面例の推移を示す図である。図108に示す表示例は、当選役抽選によって、弱チェリー役に当選した場合の表示例とする。

【0779】

図108（A）、図108（B）を参照して遊技進行に伴う表示の変化を説明すると、まず、遊技開始後、リール回転開始から払出開始までの間、下位表示層である期待度表示702が「76」の表示態様で出力される（ON）。図101を参照すれば、表示態様「76」の期待度表示は、特典への期待度合いが76%であることを意味する。但し、図108（A）に破線で示したように、フリーズ開始後の所定タイミングから第三停止ボタン押下までの間は、上位表示層である指示機能表示701が出力される（ON）ため、特別表示LED612では期待度表示は行われない。したがって、表示態様「76」の期待度表示が特別表示LED612で表示される期間は、リール回転開始からフリーズ開始後の所定タイミングまでの「先表示期間」と、第三停止ボタン押下から払出開始までの「後表示期間」となる。

【0780】

そして、特別表示LED612は、「先表示期間」から「後表示期間」までの間、指示機能表示として表示態様「36」を表示する。図100を参照すれば、表示態様「36」の指示機能表示は、「押し場所の目安がBAR図柄、かつ押し順が逆押し」の指示内容を意味する。なお、当該ゲームにおける当選役は弱チェリーであるから、本来は押し順不問役であるが、BAR図柄を狙って逆押しで停止操作を行った場合には、図52に示した小物19（弱チェリー対応の条件装置）の図柄組合せを有効ライン上に引き込めるため、当該指示内容で遊技操作を行わせても遊技者にとって不利な遊技結果とはならない。

【0781】

図108（A）に示された特別表示LED612における表示態様の変更を纏めると、リール回転開始からフリーズ開始後の所定タイミングまでは、表示態様「76」の期待度表示が行われ、その後の第三停止ボタン押下までは、表示態様「36」の指示機能表示に切り替えられ、第三停止ボタン押下から払出開始までは、再び表示態様「76」の期待度

表示に切り替えられる。

【0782】

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

【0783】

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

10

【0784】

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

20

【0785】

その後、遊技が進行すると、払出完了をもって単位ゲーム(1ゲーム)が終了する。そして、次ゲームのためのメダル投入が行われると、前ゲームにおいて期待度表示が示唆した特典の付与が行われなかったことを教示するために、「残念!ハズレ」という(d)の演出表示が行われる。なお、期待度表示が示唆した特典の付与が行われた場合には、「上乗せ成功!」のような特典の付与を教示する演出表示を行えばよい。また、(d)の演出表示が行われるタイミングについては、図107(B)における(c)の演出表示と同様に、サブ基板510が、適宜、表示タイミングを変更するようにしてよい。

30

【0786】

このように、本実施形態のスロットマシン1では、図108に例示したようなレイヤーの優先表示(指示機能優先表示)が行われることで、指示機能表示が表示されたとしても、その後の単位ゲーム内に期待度表示が表示される可能性があるため、期待度表示が現出することへの期待感を遊技者に抱かせ、単位ゲーム全体を通じて遊技興趣を維持させる効果を奏する。特に、ATゲーム中など指示機能表示が頻繁に表示される遊技状態のときは、指示機能表示が表示されてしまっても、その後に期待度表示が表示された場合には、当該ゲームで特典の付与に期待することができるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0787】

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

40

【0788】

50

また、このような本実施形態のスロットマシン1によれば、サブ基板510によって管理される画像表示体500における液晶演出表示が、特別表示LED612で表示される期待度表示及び指示機能表示の表示内容を補助することによって、遊技者に対してより確実に情報を通知することができる。特に、図108(B)で説明した(c)の演出表示のように、特別表示LED612を注目させるような演出を行うことによって、特別表示LED612の重要性を高めることができる。

【0789】

また、本実施形態のスロットマシン1によれば、レイヤーの優先表示を行う場合の特徴として、特別表示LED612において上位の表示層の下に別の表示層を出力しておくことで、上位の表示層の出力がOFFにされた場合に、表示の切り替えに要する時間以外にはタイムラグを発生させることなく下位の表示層を表示させることができるため、極めて短時間の間に次の表示態様を表示させることが可能で、緊迫感を持った表示演出を実現できる。具体的には例えば、図108(B)で説明した(b)の演出表示から(c)の演出表示への切り替え等のように、遊技者が第三停止ボタンを押下した瞬間(又は第三停止ボタンから手を離れた瞬間)に、指示機能表示の表示態様から期待度表示の表示態様に切り替えるといったことができるため、各遊技操作を行うたびに特別表示LED612の表示態様が変化することを遊技者に期待させることができる。

【0790】

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

【0791】

[11-4-7-4. その他の期待度表示]

上述の[11-4-7-1]～[11-4-7-3]では、指示機能表示が行われる表示器(特別表示LED612)において期待度表示を表示する場合の処理について説明してきたが、本実施形態のスロットマシン1では、その他の期待度表示を行うこともできる。以下では、本実施形態のスロットマシンにおいて実行可能なその他の期待度表示について列挙して説明する。なお、以下に列挙する期待度表示は、[11-4-7-1]～[11-4-7-3]で説明した期待度表示と適宜組合せて利用することができる。

【0792】

(1) 指示機能表示の表示形態の変更に基づいた期待度表示

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

【0793】

表示形態の変更とは、具体的には例えば、期待度表示を行わない通常時は指示内容に応じたセグ表示が点灯するだけとした場合に、低速点滅(長時間周期による点滅)を行った場合には、図103(A)のセグ表示「L」のような低期待度の期待度表示とし、高速点滅(短時間周期による点滅)を行った場合には、図103(A)のセグ表示「H」のような高期待度の期待度表示とすることが挙げられる。このような表示形態は一例に過ぎないが、様々な表示形態に基づいて期待度合いの異なる期待度表示を実行することによって、特典に関する期待度として、例えば、ATゲームの上乗せが行われる期待度に差異を出し

10

20

30

40

50

たり、上乘せされるゲーム数の多寡を示唆したりすることができる。

【0794】

(2) 予告表示としての期待度表示

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

【0795】

具体的には例えば、特別表示LED612において、「13」という表示態様で指示機能表示が行われようとするとき、「13」という表示態様が完全に表示され終わる前にセグメントが高速点滅した場合に、特典への期待度が高いゲームであることを示す期待度表示が行われたとしてもよい。また、このような高速点滅が発生した場合は、その後、指示機能表示の「13」という表示態様を完全に表示することなく（指示機能表示を中止して）、所定の期待度表示に表示態様を切り替えたり、画像表示体500において特典への期待感を示唆する演出を行わせたりする等してもよい。なお、指示機能表示が中止される場合は、内部的には、押し順小役当選時などに指示機能表示を行うと判定されたゲームではなく、例えば、押し順不問の高期待役（チェリー役やスイカ役等）に当選したゲームであることが好ましい。

【0796】

(3) 表示態様を段階的に変更可能な期待度表示

本実施形態のスロットマシン1では、[11-4-7-1]～[11-4-7-3]で上述したように、特別表示LED612で所定の期待度表示を表示可能とする場合に、期待度表示の表示態様を多段階に分けて表示することによって、表示時間や表示回数が増えていくにつれて期待度合いを高める期待度表示を行うようにしてもよい。

【0797】

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

【0798】

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

【0799】

(4) 出玉に係る抽選の実行を示す特定態様の表示可否を演出する期待度表示

本実施形態のスロットマシン 1 では、指示機能表示が行われる表示器（特別表示 L E D 6 1 2）において、特定態様が表示された場合に出玉に関する抽選を行うとしたとき、特別表示 L E D 6 1 2 で所定の期待度表示を行うことによって、特定態様が表示されるか否かを段階的に演出するような期待度演出を実現することができる。

【0800】

図 109 は、特定態様の表示可否を演出する期待度表示を説明するための図である。図 109 では、1 個のセグメント L E D（特別表示 L E D 6 1 2 c）において、段階的に表示態様が変化する期待度表示の表示遷移が示されている。ここでは、「3」がセグ表示されたときに、「特定態様」が表示されたとして、出玉に関する抽選（例えば、A T ゲーム数の上乘せ）が行われるとする。図 109 に示すように、特別表示 L E D 6 1 2 c では、まず、7 セグメント部分が、「（a）上段点灯」、「（b）中段点灯」、「（c）下段点灯」、「（d）右上段点灯」の順で追加点灯されていく。その後、一定の待機時間を経て「（e）右下段点灯」となれば、セグ表示として特定態様の「3」が完成するので、出玉に関する抽選が行われることが確定する（期待度演出の成功結果）。一方、（d）の後に、「（f）左下段点灯」となった場合は、セグ表示として「2」が表示されるので、出玉に関する抽選は行われなことが示される（期待度演出の失敗結果）。なお、期待度演出の結果は、画像表示体 500 でも明示されるようにすることが好ましい。

10

【0801】

本実施形態のスロットマシン 1 では、図 109 に例示したような期待度表示が行われることにより、指示機能表示を表示するための表示器（例えば特別表示 L E D 6 1 2 c）において、指示機能表示とは別の期待度表示を表示可能にするだけでなく、当該表示器だけで完結する期待度演出をも実行可能にする。かくして、メイン基板 409 によって管理される当該表示器において、重要な演出を実行可能な斬新な遊技機を提供することができる。なお、このようにメイン基板 409 によって管理される表示器（例えば特別表示 L E D 6 1 2）で期待度演出が行われる場合には、サブ基板 510 によって管理される表示器（例えば画像表示体 500）において「7 セグメント表示器を見ろ」といったような注意喚起の表示を行わせて、期待度演出が行われる表示器に遊技者の関心を集めるようにすることが好ましい。

20

【0802】

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

30

40

【0803】

[11-5. リール停止処理]

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作（停止操作、つまりリール停止ボタン 211 a, 211 b, 211 c の押下操作）待ちの状態となる。図 110、図 111 及び図 112 では、それぞれ、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。以下では、リール停止制御の処理の流れを説明する。

【0804】

リール停止処理では、まず図 110 のステップ S201 で、当該ゲームでの内部抽選の

50

結果に対応して作動した条件装置にしたがってリール停止制御テーブルを選択する。このリール停止制御テーブルは予め全ての条件装置に1対1で対応するパターンが用意されており、これらは読み出し専用のテーブルデータとしてメイン基板409のROM1112に格納されている。

【0805】

上記のステップS201にて成立している条件装置に基づいてリール停止制御テーブルが選択された状態になると、各リール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作が受け付けられるまで待ち受け状態となる(ステップS202, S210, S217)。これらの待ち受け状態で、左リール301a、中リール301b、右リール301cの各リールがすでに停止しているか否か、あるいは第1リール停止フラグがONとなっていない状態(F=0、つまりOFFの状態)であるか否かを判定するとともに、合わせてリール停止ボタン211a, 211b, 211cのいずれかが押下されたかについても判定する。全てのリール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作が受け付けられるまでは、ステップS243の判定が満たされず、ステップS202以降の処理を繰り返す。

10

【0806】

ここで、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作の受け付けられた順番(停止操作手順)は、前述したように、「順押し」、「挟み押し」、「中順押し」、「中逆押し」、「逆挟み押し」、「逆押し」の6通りに分けられるが、図110に関する以下の説明では、これらの押し順を、第1に押下操作が行われたリール停止ボタン211

20

【0807】

ステップS202では、左リール301aが停止状態となったことを示すフラグ(左リール停止フラグLF)がOFF(LF=0)であり、なおかつ、左リール停止ボタン211aの押下操作が受け付けられたかを判定する。ステップS201で、リール停止ボタン211a, 211b, 211cの押下操作の待ち受け状態から「順押し」の停止操作手順に沿って最初(第1番目)に左リール停止ボタン211aが押下されたとすると、ステップS202の判定が満たされ、ステップS203に移る。

30

【0808】

ステップS203では、第1リール停止フラグがOFF(F=0)であるか判定する。ここでいう「第1リール」とは第1番目に停止操作が受け付けられる、あるいは第1番目に停止するリールのことをいう。この例(「順押し」)では、左リール301aの停止操作が第1番目に受け付けられるので、第1リール停止フラグがOFFの状態(F=0)となっている。従って、ステップS203の判定は満たされ、次のステップS204に移る。

【0809】

次のステップS204では、左リール301aについて第1リール停止処理が行われる。この第1リール停止処理では、作動している条件装置に対応するリール停止制御テーブルに基づいて内部抽選フラグに対応する当選役図柄の停止位置の制御を実行する。

40

【0810】

ステップS206では、残りの中リール301b、右リール301cのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン1の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの2ラインのみであるため、この時点で残りのリール(中リール301b、右リール301c)の停止制御テーブルは1つに決定することができる。つまり、第1停止リール(この場合は左リール301a)の図柄表示窓401内の図柄(これを停止目と呼ぶ、以下同様)のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール(中リール301b、右リール301c)の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止

50

制御テーブルを選択することになる。

【0811】

ステップS207では、第1リール停止フラグをON ($F=1$) として、次のステップS208に移る。

【0812】

次いでステップS208では、左リール停止フラグLFをON ($LF=1$) として、ステップS243に移る。

【0813】

そして、ステップS243では、全てのリール301a, 301b, 301cが停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグLFがONとなっただけであり、中リール301b及び右リール301cはまだ回転中であることから、この判定が満たされず、ステップS202に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

10

【0814】

そして、再びステップS202以降の処理が実行される場合、すでに左リール301aは停止状態となっているのでステップS202の判定は満たされず、ステップS210に移る。

【0815】

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

20

【0816】

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

【0817】

ステップS213では、中リール停止処理として、作動している条件装置に対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップS206で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき中リール301bは第2番目に停止するリール（第2リール）となり、ステップS212, S214, S215は全て迂回され、ステップS216に移り、中リール停止フラグMFをON ($MF=1$) としてステップS243に移る。

30

【0818】

そして、再度ステップS243では、左リール301a及び中リール301bが停止状態となっただけであり、まだ右リール301cは回転中で停止状態（右リール停止フラグRFがOFFとなっている）となっていないので、この判定が満たされず、ステップS202に戻り、再度以降の処理を繰り返し実行する。

【0819】

ステップS217では、右リール301cが停止状態となったことを示すフラグ（右リール停止フラグRF）がOFF ($RF=0$) であり、なおかつ、右リール停止ボタン211cの押下操作が受け付けられたかを判定する。ここでは「順押し」の停止操作手順に沿うため、右リール停止ボタン211cの押下操作が受け付けられることとなる。従って、ステップS217の判定が満たされ、次のステップS218に移る。

40

【0820】

ステップS218では、上記のステップS203, S211と同様に第1リール停止フラグがOFF ($F=0$) であるか判定する。そして、この時点ではすでに第1リール停止フラグはON ($F=1$) となっているため、この判定が満たされず、ステップS220に移る。

【0821】

50

ステップ S 2 2 0 では、右リール停止処理として、作動している条件装置に対応するリール制御テーブル（この場合は上記のステップ S 2 0 6 で決定したリール停止制御テーブル）に基づいて該当当選役図柄の停止位置の制御を実行する。そして、このとき右リール 3 0 1 c は第 3 番目に停止するリール（第 3 リール）となり、ステップ S 2 1 9, S 2 2 1, S 2 2 2 は全て迂回され、ステップ S 2 2 3 に移り、右リール停止フラグ R F を O N (M F = 1) としてステップ S 2 4 3 に移る。以上のように左リール停止ボタン 2 1 1 a、中リール停止ボタン 2 1 1 b 及び右リール停止ボタン 2 1 1 c（停止操作手段）が操作されたことを契機として、その後所定の上限時間（例えば 1 9 0 m s）内に各々、対応する左リール 3 0 1 a、中リール 3 0 1 b 及び右リール 3 0 1 c（可動体）の回転が停止される（通常停止手段）。以下、このようなリール制御を「通常停止制御」ともいう。

10

【 0 8 2 2 】

ステップ S 2 4 3 では、全ての左リール 3 0 1 a、中リール 3 0 1 b 及び右リール 3 0 1 c が停止状態となっている場合には、この判定が満たされ、図 1 1 2 のステップ S 2 4 4 に進む一方、いずれかのリール 3 0 1 a, 3 0 1 b, 3 0 1 c が停止状態となっていない場合には、この判定が満たされず、図 1 1 0 のステップ S 2 0 2 から再度実行される。

【 0 8 2 3 】

一方、上述したステップ S 2 1 7 において、右リール 3 0 1 c が停止状態となったことを示すフラグ（右リール停止フラグ R F）が O F F (R F = 0) であり、なおかつ、右リール停止ボタン 2 1 1 c の押下操作が受け付けられたかに関する判定が満たされない場合、上述した自動停止フラグが O N であるか否かが判定される（ステップ S 2 2 4）。自動停止フラグが O N でない場合には、上述したステップ S 2 0 2 に戻り、自動停止フラグが O N である場合には、図 1 1 1 のステップ S 2 2 5 ~ S 2 3 0 に進む。

20

【 0 8 2 4 】

このステップ S 2 2 5 ~ S 2 3 0 では、左リール停止ボタン 2 1 1 a、中リール停止ボタン 2 1 1 b 及び右リール停止ボタン 2 1 1 c の操作が有効になってから所定時間が経過しており、かつ、自動停止フラグ 1 ~ 自動停止フラグ 6 のいずれかが O N となるまで処理が繰り返される一方、当該所定時間が経過しており、かつ、自動停止フラグ 1 ~ 自動停止フラグ 6 のいずれかが O N となると、ステップ S 2 3 1 が実行される。

【 0 8 2 5 】

このステップ S 2 3 1 では、左リール停止フラグ（左リール 3 0 1 a が停止状態となったことを示すフラグ）が O N (L F = 1) であるか否かが判定される。左リール停止フラグが O N である場合には後述するステップ S 2 3 5 に進み、左リール停止フラグが O N でない場合にはステップ S 2 3 2 を実行する。

30

【 0 8 2 6 】

このステップ S 2 3 2 では、残りリールの停止制御テーブルを決定する。すなわち、残りの中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c のリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン 1 の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの 2 ラインのみであるため、この時点で残りのリール（中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c）の停止制御テーブルは 1 つに決定することができる。つまり、上述のように自動停止フラグが O N である場合、第 1 停止リール（この場合は左リール 3 0 1 a）の図柄表示窓 4 0 1 内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であったときには、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c）の該当当選役図柄を揃えることが不可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。これにより、例えば当選役抽選によってベル役が当選した場合でも、その当選役に対応した図柄を図柄表示窓 4 0 1 内に引き込めるにも拘らず、上記当該図柄を基準とした有効ライン上にその当選役に対応した図柄が揃わないように制御され、自動停止を行う時には有効ライン上に、当該当選役に対応した図柄の組み合わせを表示せず、さらには払出しも行わない。

40

【 0 8 2 7 】

このように有効ライン上に残りのリール（中リール 3 0 1 b、右リール 3 0 1 c）の該

50

当選役図柄が揃うことはないが、既に記憶済みの許容停止出目情報に基づいて、図柄表示窓４０１内に、例えば、当該有効ライン以外の他のライン上に、当該当選役図柄自体（或いは当該当選役を示唆する特定の図柄）が引き込まれるように制御される。このように引き込まれた図柄を「特定の停止目」と呼ぶ。これにより、遊技者は、第１停止リール（この場合は左リール３０１ａ）の自動停止後に、当該他のライン上に表れた特定の停止目に接することになり、図柄表示窓４０１内に表れた当該特定の停止目から当該当選役としてどの役（自動停止特定役）に当選しているかについて推測することができる。

【０８２８】

ところで、当選役抽選において当選役として複数の役（複数の当選役）が選ばれているときに自動停止制御（特別停止手段）によって可動体としてのリール（左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の回動を停止させる場合、当選役として当該選ばれている複数の役の状況に基づいて何れの役（以下「優先特定役」という）を優先して上記の他のライン上に図柄組み合わせを表示するかについて決定している（優先表示手段）。

【０８２９】

一例を挙げると、当選役として、例えば規定数が３枚でスイカ及びＢＢという複数の役に当選している場合、上記優先特定役としては、スイカが５枚の払出数であるならばＢＢよりもスイカを優先する一方、スイカが２枚の払出数であるならばＢＢを優先するようにする。なお、自動停止において当選役として優先すべき役（優先当選役）は通常遊技での優先順位（例えば再遊技＞役物＞入賞役の順）と同じでも良いし、異ならせても良い。これにより、規定数より多い当選役を特定当選役として自動停止させる場合には、それだけ多くの枚数を取りこぼした（払い出しが無い）ことを遊技者にアピールすることができる。またその代わりに、自動停止において当選役として優先すべき役（優先当選役）の方が、例えばＡＲＴの上乗せや初当り確率などの特典で優遇されるようにしても良い。

【０８３０】

このようにすると、通常停止制御によってリール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの回動を停止させたときよりも、自動停止制御によってリール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの回動を停止させたときの方が、リール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの回動停止に伴って現出される図柄組み合わせが特殊な図柄組み合わせとなる。すると、遊技者は、左リール停止ボタン２１１ａ、中リール停止ボタン２１１ｂ及び右リール停止ボタン２１１ｃの停止操作によってリール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの回動を停止させて現出された図柄組み合わせを楽しむという通常のゲーム性だけでなく、左リール停止ボタン２１１ａ、中リール停止ボタン２１１ｂ及び右リール停止ボタン２１１ｃ（停止操作手段）による停止操作を経ずに、自動停止制御によってリール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの回動を自動的に停止させて現出される特殊な図柄組み合わせを楽しむという新たなゲーム性を楽しむことができるようになる。すると、自動停止制御によってリール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの回動が停止されるまでの間に亘って、遊技者が、どのような特殊な図柄組み合わせが現出されるのか期待しながら待ち続ける時間を享受できるという従来の遊技機にはなかったゲーム性を付加することができる。

【０８３１】

ここで本実施形態では、上述のように当選役として複数の役（優先当選役）がある場合、自動停止制御によってリール（左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の回動を停止する所定時間前に、優先当選役を暗示する示唆演出が実行される（優先役示唆手段）。このような優先当選役に接した遊技者は、左リール停止ボタン２１１ａ、中リール停止ボタン２１１ｂ及び右リール停止ボタン２１１ｃ（停止操作手段）による停止操作を経ずに、自動停止制御によってリール３０１ａ、３０１ｂ、３０１ｃの回動を自動的に停止させて現出される特殊な図柄組み合わせを楽しむという新たなゲーム性を楽しむことができるようになる。

【０８３２】

また、このような示唆演出は、以下のような態様で実行することも可能である。例えば

、当選役として15枚のスイカが当選していた場合に、左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b及び右リール停止ボタン211cを使って停止させたときには、15枚の払出しを得られることに加えてARTの上乗せ抽選が低確率で行われる一方、自動停止制御によって停止させたときには、15枚の払出しは得られない代わりにARTの上乗せ抽選が該低確率よりも高い高確率で行われるようにしても良い。このような場合、遊技者によってはどちらを選択するかという新しいゲーム性を付加することができる。このような場合には、上記示唆演出は単純に当選している役を教示するだけでなく、上記のような説明を行う方がさらに好ましい。

【0833】

本実施形態では、このように優先当選役を暗示する示唆演出を事前に実行すべきタイミングとしては、例えば、リール301a、301b、301cの1周分の回転時間の最小公倍数に相当する時間前としている。このようにすると、その示唆演出を遊技者が認識して左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b及び右リール停止ボタン211cによって停止操作を行う程度の猶予を遊技者に与えることができる。

【0834】

以上のように本実施形態では、現出した図柄組み合わせに基づいて遊技価値を付与する本ゲームが行われているときに自動停止制御（特別停止手段）によってリール（左リール301a、中リール301b、右リール301c）の回動を停止させる場合、通常停止制御（通常停止手段）によってリールの回動を停止されたときに現出させる図柄組み合わせとは異なる特殊な図柄組み合わせを現出させている（限定表示手段）。尚、ここでいう特殊な図柄組合せとは、停止ボタンを操作して停止させる通常停止制御を実行したときに現出される図柄組合せにはない図柄組合せの方が望ましい。このようにすることで、現出される図柄組合せ（停止出目）のバリエーションも増加させることができる。さらには、このような特殊な図柄組合せが表示されたときには、この特殊な図柄組合せによって当該当選した当選役を教示する方が望ましい。例えば、2種BBが当選していた場合には、有効ライン以外に該2種BBの図柄組合せを停止させたり、所謂リーチ目を停止させたりするようにする。

【0835】

このようにすると、通常停止制御によってリールの回動を停止させたときよりも、自動停止制御によってリールの回動を停止させたときの方が、リールの回動停止に伴って現出される図柄組み合わせが特殊な図柄組み合わせとなり易い。すると、遊技者は、停止操作によってリールの回動を停止させて現出された図柄組み合わせを楽しむという通常のゲーム性だけでなく、停止操作を経ずに、自動停止制御によってリールの回動を停止させて現出される特殊な図柄組み合わせを楽しむという新たなゲーム性を楽しむことができるようになる。すると、自動停止制御によってリールの回動が停止されるまでの間に亘って、遊技者が、どのような特殊な図柄組み合わせが現出されるのか期待しながら待ち続ける時間を享受できるという従来の遊技機にはなかったゲーム性を付加することができる。

【0836】

次いでステップS233では、左リール停止フラグLFをON（LF=1）とするとともに、左リール停止演出処理を実行し（S234）、ステップS235に移る。

【0837】

このステップS235では、中リール停止フラグ（中リール301bが停止状態となったことを示すフラグ）がON（LF=1）であるか否かが判定される。中リール停止フラグがONである場合には後述するステップS239に進み、中リール停止フラグがONでない場合にはステップS236を実行する。

【0838】

このステップS236では、残りリールの停止制御テーブルを決定する。すなわち、残りの左リール301a、右リール301cのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン1の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの2ラインのみであるため、この時点で残りのリール（左リール301a、右リール301c）の停

10

20

30

40

50

止制御テーブルは1つに決定することができる。つまり、上述のように自動停止フラグがONである場合、第2停止リール（この場合は中リール301b）の図柄表示窓401内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であったときには、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（左リール301a、右リール301c）の該当当選役図柄を揃えることが不可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。これにより、例えば当選役抽選によってベル役に当選した場合でも、その当選役に対応した図柄を図柄表示窓401内に引き込めるにも拘らず、上記当該図柄を基準とした有効ライン上にその当選役に対応した図柄が揃わないように制御され、自動停止を行う時には有効ライン上に、当該当選役に対応した図柄の組み合わせを表示せず、さらには払出しも行わない。

10

【0839】

このように有効ライン上に残りのリール（左リール301a、右リール301c）の該当当選役図柄が揃うことはないが、既に記憶済みの許容停止出目情報に基づいて、図柄表示窓401内に、例えば、当該有効ライン以外の他のライン上に、当該当選役図柄自体（或いは当該当選役を示唆する特定の図柄）が引き込まれるように制御される。このように引き込まれた図柄を「特定の停止目」と呼ぶ。これにより、遊技者は、第2停止リール（この場合は中リール301b）の自動停止後に、当該他のライン上に表れた特定の停止目に接することになり、図柄表示窓401内に表れた当該特定の停止目から当該当選役としてどの役（自動停止特定役）に当選しているかについて推測することができる。

【0840】

20

次いでステップS237では、中リール停止フラグLFをON（LF=1）とするとともに、中リール停止演出処理を実行し（S238）、ステップS239に移る。

【0841】

このステップS239では、右リール停止フラグ（右リール301cが停止状態となったことを示すフラグ）がON（LF=1）であるか否かが判定される。右リール停止フラグがONである場合には後述するステップS243に進み、右リール停止フラグがONでない場合にはステップS240を実行する。

【0842】

このステップS240では、残りリールの停止制御テーブルを決定する。すなわち、残りの左リール301a、中リール301bのリール停止制御テーブルを決定する。前述のとおり、スロットマシン1の有効ラインは右上がりラインと右下がりラインとの2ラインのみであるため、この時点で残りのリール（左リール301a、中リール301b）の停止制御テーブルは1つに決定することができる。つまり、上述のように自動停止フラグがONである場合、第3停止リール（この場合は右リール301c）の図柄表示窓401内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であったときには、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（左リール301a、中リール301b）の当選役図柄を揃えることが不可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。これにより、例えば当選役抽選によってベル役が当選した場合でも、その当選役に対応した図柄を図柄表示窓401内に引き込めるにも拘らず、当該図柄を基準とした有効ライン上にその当選役に対応した図柄が揃わないように制御され、自動停止を行う時には有効ライン上に、当該当選役に対応した図柄の組み合わせを表示せず、さらには払出しも行わない。

30

40

【0843】

このように有効ライン上に残りのリール（左リール301a、中リール301b）の該当当選役図柄が揃うことはないが、既に記憶済みの許容停止出目情報に基づいて、図柄表示窓401内に、例えば、当該有効ライン以外の他のライン上に、当該当選役図柄自体（或いは当該当選役を示唆する特定の図柄）が引き込まれるように制御される。このように引き込まれた図柄を「特定の停止目」と呼ぶ。これにより、遊技者は、第3停止リール（この場合は右リール301c）の自動停止後に、当該他のライン上に表れた特定の停止目に接することになり、図柄表示窓401内に表れた当該特定の停止目から当該当選役とし

50

てどの役（自動停止特定役）に当選しているかについて推測することができる。

【0844】

次いでステップS241では、右リール停止フラグLFをON（LF＝1）とするとともに、右リール停止演出処理を実行し（S242）、上述したステップS243に移る。以上のように本実施形態では、左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b及び右リール停止ボタン211c（停止操作手段）が各々操作されたことを契機とせず、回動している左リール301a、中リール301b及び右リール301c（可動体）を自動的に停止させる場合、本遊技が実行されているにも拘らず、当該停止させると判定された時から所定の上限時間を超えて左リール301a、中リール301b及び右リール301cの回動を停止させている（限突停止手段）。以下、このようなリール制御を「限突停止制御」ともいう。

10

【0845】

すなわち、本実施形態では、既に説明済みの図56のステップS107Aにおいて実行した自動停止抽選の結果を表す自動停止フラグの値に応じて、自動停止フラグがOFFである場合（自動停止制御を実施しない場合）には、このような限突制御を行わず当該所定の上限時間の経過を契機としても、回動中の左リール301a、中リール301b及び右リール301cを停止させない一方、自動停止フラグがONである場合（自動停止制御を実施する場合）には、図56のステップ107Cにおいて実行した自動停止時間抽選の結果として記憶されている自動停止時間情報に基づいて、その自動停止時間の値がタイマーにセットされる（図56のステップS107Dに相当）。そのタイマーが所定周期ごとのカウントダウンによって0になったタイミングで、限突停止制御に移行し、左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b、右リール停止ボタン211cの操作が無効にされるとともに自動停止処理を開始する。本実施形態では、その開始したタイミング（上記限突停止制御手段を実行するタイミング）時における各リール301a、301b、301cの位置を判断して停止位置が決定される。その場合、通常の停止時間である上記所定の上限時間値（例えば190ms）を超えて停止するような停止位置とするよう決定している。なぜならば、自動停止が行われると、当選役として、例えば期待感を高め得る特定の役（既述の自動停止特定役）である図57に示す「2種BB」などに当選している可能性が高いためである。

20

【0846】

このように、遊技者は、本遊技が実行されているにも拘わらず、各ゲームごとに、回動している各リール301a、301b、301cが自動停止されるのではないかとの期待を抱きながら遊技を継続できる、という従来の遊技機にはなかったゲーム性を付加することができる。

30

【0847】

ところで、既に説明した上記所定の上限時間内に停止させる通常停止制御は、上記所定の上限時間（例えば190ms）以内で有効ライン上に停止させることができるように配置された図柄を当選役に基づいた図柄組み合わせとしている当選役（例えば「ベル」或いは「リプレイ」）の場合に実行する一方、上記所定の上限時間（例えば190ms）を超えて停止させる限突停止制御は、所定の上限時間（例えば190ms）以内で有効ライン上に停止させることができないように配置された図柄を当選役に基づいた図柄組み合わせとしている当選役（例えば「スイカ」）の場合に実行されるようにしても良い。

40

【0848】

一方、上述した図112に示すステップS244では、上述のように全てのリール301a、301b、301cが停止状態となっていることから、全リール停止フラグZFが1（ON）に設定される。次にステップS245では、全リール停止演出処理を実行する。

【0849】

ところで本実施形態においては、既述のように一定の条件を満たした場合に遊技者に様々な特典が付与されるようになっているが、当選役抽選において当選役が決定されるもの

50

の、自動停止制御によってリール（左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の回動を停止させた場合の方が、通常停止制御によってリール（左リール３０１ａ、中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の回動を停止させた場合よりも、例えば、次のように遊技者に付与される特典がより有利となるように制御している（有利選得制御手段）。以下、このような制御を「有利選得制御」とも呼ぶ。

【０８５０】

具体的には、まず、ステップＳ２４６では、自動停止処理を行ったか否かが判断される。自動停止処理を行ったと判断された場合には、ＡＴ上乗せ抽せん自動停止時専用抽選（ステップＳ２４７）を行い、図６６の抽せんテーブルを用いて上乗せゲーム数が決定される。

10

【０８５１】

一方、自動停止処理を行ったか否かを判定する処理（ステップＳ２４６）において、自動停止処理を行っていないと判断された場合（つまり、通常停止制御が実行されてリールが停止した場合）においては、ＡＴ上乗せ抽せん通常停止時専用抽選（ステップＳ２４８）を行い、図６５の抽せんテーブルを用いて上乗せゲーム数が決定される。つまりは、本実施形態では、通常停止制御が実行されるよりも自動停止制御が実行された場合の方が、遊技者により有利となるように制御（有利選得制御）されるようにしている。

【０８５２】

上述した、ＡＴ上乗せ抽せん自動停止時専用抽選（ステップＳ２４７）またはＡＴ上乗せ抽せん通常停止時専用抽選（ステップＳ２４８）によって得られたＡＴ上乗せゲーム数をＡＴゲームに加算し（ステップＳ２４９）、当該全リール停止後の処理を終了する。当然ながら、得られたＡＴ上乗せゲーム数が「０」である場合には、当該ステップＳ２４９の処理を実行しないようにしても良いし、当該ステップＳ２４９の処理を実行する（結果としてＡＴゲーム数は加算されない）ようにしてもよい。

20

【０８５３】

このような有利選得制御を行うようにすると、通常停止制御によってリールの回動を停止させた場合よりも、自動停止制御によってリール３０１ａ、リール３０１ｂ、リール３０１ｃの回動を停止させた場合の方が、付与される特典が遊技者にとってより有利となることになる。すると、遊技者は、停止操作手段の操作によってリールの回動を停止するという通常のゲーム性だけでなく、停止操作を経ずに、自動停止手段によってリール３０１

30

【０８５４】

ところで、本実施形態では、上述のように通常停止制御によってリールの回動を停止させた場合よりも、自動停止制御によってリール３０１ａ、リール３０１ｂ、リール３０１ｃの回動を停止させた場合の方が、付与される特典が遊技者にとってより有利となるようにしているが、内部抽選において当選役として決定された役が所定役（例えば「再遊技」或いは「押し順ベル」）である場合、上述した有利選得制御手段を実行させない

40

【０８５５】

このようにすると、上述のように従来の遊技機にはなかったゲーム性を付加することができる一方で、当選役として遊技者にとって期待し難い所定役（例えば「再遊技」或いは「押し順ベル」）が当選している場合、そのような新たなゲーム性としないうにすると、上記所定の上限時間を超えて可動体の回動を停止させた際に（つまり、自動停止制御を行った際）、遊技者が、期待し難い所定役（例えば「再遊技」或いは「押し順ベル」）に対応する図柄の組み合わせに接して当該新規なゲーム性に幻滅することを抑制し、当該新規なゲーム性に対する期待を維持することができる。

【０８５６】

50

なお、上述したように本実施形態では、通常停止制御が実行されるよりも自動停止制御が実行された場合の方が、遊技者により有利となるように制御（有利選得制御）されるようにしているが（有利選得制御手段）、当選役として遊技者に期待させ難い所定役（例えばリプレイや押し順ベル）に当選している場合には、自動停止フラグをONにしないため、前述した有利選得規制手段は実行されない。また、当選役として当該所定役（例えばリプレイや押し順ベル）が当選しており、かつ、AT初当り抽選やATゲーム数上乘せ抽選などの遊技者に有利な特典が付与された場合、上述した有利選得規制手段を実行しないようにしても良い。

【0857】

一方、しかしながら、上述した自動停止制御が実行されるか否かは遊技者に報知しないと分からず、左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b及び右リール停止ボタン211c（停止操作手段）の操作が有効とされた場合には、多くの遊技者は停止操作手段を操作してしまう。従って、自動停止制御が実行されるか否かを左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b及び右リール停止ボタン211cの操作が有効となるよりも前のタイミングで自動停止制御が実行される旨の自動停止教示演出（音やランプ、液晶等による演出）を実行する方が好ましい。このようにすることで遊技者に有利な特典が得られる方の処理（自動停止処理によるATゲーム数上乘せ抽せんの実行処理）が確実に実行されることになる。

【0858】

さらには、上述した自動停止制御が実行される旨の自動停止教示演出が実行された場合には、実際に自動停止制御処理が実行されるまでには相当の時間を要する（図58）ため、当該時間が遊技者にとって退屈（興味が低下）となる虞がある。従って、自動停止教示演出を単なる「自動停止を待ったほうがお得だよ！」等の単純な報知に加えて、自動停止制御処理が実行されるまでの時間において興味を維持するために当該時間の間において、例えばアニメーション画像を流したり、歌謡曲等のBGMを流したりするようにしてもよい。

【0859】

上述してきたように、通常停止制御が実行されるよりも自動停止制御が実行されたときの方が遊技者に有利な特典が付与される（有利選得制御）ことを説明してきたが、本実施形態の遊技機が設置される営業所（通称、ホールと呼ばれる遊技場）には限られた営業時間が存在する。上述した有利選得制御が実行された方がAT上乘せゲーム数が多いゲーム数を獲得できる一方で、例えば閉店間際などで時間が限られている場合には、敢えてこの有利選得制御を実行せず通常停止制御を実行させた方が有利な場合も少なからず存在する。なぜなら、自動停止制御が実行されるまでには相当の時間を要することがあり、その間においては遊技媒体が遊技者に付与されないからである。このような場合のことを踏まえて、例えばRTC（Real Time Clock）を利用し、閉店間際と遊技機が判断した場合（例えば現在時刻が22時50分と判断した場合）を分岐として、例えば自動停止制御が実行されるとしても上述した自動停止教示演出を実行しない方が望ましい。

【0860】

ここで、本実施形態では、リール301a、リール301b、リール301cの回転を停止させた際にいわゆる引き込み率が1である図柄の組み合わせ、即ち、左リール停止ボタン211a、中リール停止ボタン211b及び右リール停止ボタン211c（停止操作手段）の操作タイミングに関係無く左リール301a、中リール301b、右リール301cの回転が停止された際に常に現出される図柄組み合わせに対応する特定役が、当選役抽選において当選役とされた場合には、上述した有利選得制御の実施を規制する（作動制御手段）。

【0861】

このようにすると、停止操作時に常に現出される図柄の組み合わせに対応する特定役が当選役である場合にはそもそも遊技者がそれほど期待を抱くことは希であるため、上述のような有利選得制御によって無用な期待を遊技者に与えにくくする一方、実際に有利選得

制御を行った際に遊技者に与える期待感を高く維持することができる。また、上述した自動停止制御が実行される場合の当選役としては、いわゆる引き込み率が1ではない当選役（遊技者の技量によって当該図柄組合せが得られない可能性がある当選役）とした方が望ましい。なぜなら、遊技者の技量が低い遊技者は、当該当選役に基づいた図柄組合せを表示させようと各リールの停止ボタン211a～211cを操作するにも拘らず当該図柄組合せが表示されない場合がある。そのような遊技者に対して上述した有利選得制御を実行することで、当該遊技者の興味を維持することができる。

【0862】

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

【0863】

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

【0864】

[11-5-1. リール停止制御]

上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓401内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれる）。具体的には、遊技者によるリールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓401内に停止させることが可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な範囲、例えば、図柄4個分）を予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓401内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込むことが可能な範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、リールの回転方向にみて移動が可能な図柄の最大数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大で図柄4個分とすれば、当該リールの停止操作が受け付けられた場合、その位置を基点にしてさらに図柄4個分までリールの回転移動が可能となる。

【0865】

従って、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓401内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓401内にまで移動させたいうで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に該当当選役図柄があれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓401内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（該当当選役図柄を揃えることができずに該当当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

【0866】

スロットマシン1では、リプレイ役や押し順不問ベル（ベル1、ベル2）等に対応する条件装置が作動している場合には、遊技者の目押しを必要とせず必ず該当当選役図柄を揃えることができる。これは、リプレイ役、ベル1、ベル2等のそれぞれに対応する図柄組合せを構成する図柄について、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で4個分の図柄おきに配置されているからである（前述の図46参照）。リールの引き込み制御において、最大引き込み数が4個（4コマ）とされるとき、上述のように最大4個分の間隔で配置さ

10

20

30

40

50

れた図柄は、押しタイミング（押し位置）に拘わらず、常に有効ラインに引き込むことが可能となる。

【0867】

具体的には例えば、所定のリプレイ役の当選時にリプレイ図柄が中段に揃うとすると、リプレイ図柄について着目すると、左リール301a上では、リプレイ図柄からリプレイ図柄までのあいだに他の図柄が最大で4個配置されている（図46参照）。これにより、左リール301aでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、リプレイ役に対応する条件装置が作動している限り、必ずリプレイ図柄を有効ライン上のいずれかに引き込んで停止させることができる。

【0868】

また、内部抽選の結果がボーナス役と小役との重複役であるような場合は、ボーナス図柄よりも小役を優先的に引き込むものとしている。ボーナス役と小役との重複役に当選した場合、この当選したゲームにおいては小役に対応する図柄組合せが表示されたとしても、当該ボーナス役の成立状態が次ゲーム以降に維持され、次ゲーム以降の小役（又はリプレイ役）が成立しなかったゲームにおいて、当該ボーナス役に対応する図柄組合せが表示される。

【0869】

以上がテーブル方式によるリール停止処理の一例である。これとは別にコントロール方式によるリール停止処理があるが、これについても公知の処理を適用可能であるため、ここでは具体的な説明を省略する。また、本実施形態においてコントロール方式またはテーブル方式のいずれのリール停止処理を実行してもよく、どの方式を採用するかは制御プログラムを構築するにあたって適宜決定すればよい。

【0870】

[11-6. 判定処理]

リール停止処理が終了すると、メイン基板409は、図柄表示窓401内にていずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組合せ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図113では、この判定処理の内容を具体的に説明する。

【0871】

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

【0872】

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

【0873】

ステップS302では、有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄（ボーナス役に対応する図柄組合せ）であるか否かを判定する。図柄組合せの判定を具体例で説明すると、ボーナスを図49等にした2種BBとすれば、2種BBに対応する図柄組合せとは、有効ライン上に「赤7」の図柄並びであり（図53の条件装置「BB1」参照）、何れかの斜めライン上にこのような図柄並びが停止しているときに、2種BB図柄（ボーナス図柄）が停止したと判定できる。このようにして、ボーナス図柄の図柄組合せが有効ライン上に停止したと判定した場合は（ステップS302のYES）、ボーナスゲームの開始に関するボーナスゲーム開始処理を行い（ステップS303）、その後、処理を終了す

10

20

30

40

50

る。ボーナスゲーム開始処理については、図 1 1 4 を参照して後述する。一方、ステップ S 3 0 2 において有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄ではないと判定した場合は（ステップ S 3 0 2 の NO）、ステップ S 3 0 4 の処理に移行する。

【0874】

ステップ S 3 0 4 では、有効ライン上に停止した図柄組合せがリプレイ図柄（リプレイ役に対応する図柄組合せ）であるか否かを判定し、リプレイ図柄であると判定した場合は、リプレイゲーム処理を実行する（ステップ S 3 0 5）。このリプレイゲーム処理では、当該ゲームでのベット数と同じベット数（この例では MAX ベット）にて次のゲームを開始させるために、MAX ベットコマンドを RAM 1 1 1 4 に一旦記憶させる。このコマンドに基づき、次のゲームを再遊技として開始させることができる。ステップ S 3 0 5 の処理後は、リプレイ当選フラグを OFF（= 0）にして（ステップ S 3 0 6）、処理を終了する。

10

【0875】

ステップ S 3 0 4 において有効ライン上に停止した図柄組合せがリプレイ図柄ではないと判定した場合は（ステップ S 3 0 4 の NO）、次なる判定処理として、当該図柄組合せが小役図柄（小役の入賞を示す図柄組合せ）であるか否かを判定する（ステップ S 3 0 8）。ステップ S 3 0 8 で小役図柄であると判定した場合は、ステップ S 3 0 9 の処理として、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置 1 1 0 より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示 LED 6 1 2 に表示する）。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。そして、ステップ S 3 0 9 の処理が終了した後は、該当する小役当選フラグを OFF（= 0）にして（ステップ S 3 1 0）、処理を終了する。

20

【0876】

ステップ S 3 0 8 において有効ライン上に停止した図柄組合せが小役図柄ではないと判定した場合（ステップ S 3 0 8 の NO）、上記のステップ S 3 0 2、S 3 0 4、S 3 0 8 のいずれの判定も満たされず、有効ライン上にはいずれの当選役図柄も揃っていない。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組合せ態様）」とも呼ばれる。このような場合には、ハズレ処理を実行する（ステップ S 3 1 1）。ハズレ処理では、この時点で ON（= 1）状態となっている当選フラグがボーナスを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグを OFF（= 0）にする。また、いずれの当選フラグも ON（= 1）となっていない場合（このときはハズレフラグが ON（= 1）となっている）には、ハズレフラグを OFF（= 0）にする。ステップ S 3 1 1 のハズレ処理の後は、判定処理を終了する。

30

【0877】

上記のステップ S 3 0 2 からステップ S 3 1 1 までの処理は、遊技状態が一般状態又はボーナス内部状態に制御されている場合に実行する処理となる。次に、ステップ S 3 0 1 の判定が満たされなかった場合に行われるステップ S 3 1 2 以降の処理について説明する。ここでの処理は、遊技状態がボーナス状態に制御されたボーナスゲーム（BB ゲーム）中に実行する処理である。

40

【0878】

ステップ S 3 1 2 では、有効ライン上にボーナスゲーム時払出図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「ボーナスゲーム時払出図柄」とは、ボーナスゲーム中に揃うことでメダルの払出が行われる図柄組合せの総称を意味し、具体的には、ボーナスゲーム時払出役（本例では、一般状態又は内部状態において払出が規定された小役と同じとしているが、特別なボーナス専用役を用意してもよい）に対応する図柄組合せである。ステップ S 3 1 2 で肯定判定が得られた場合は、揃っているボーナスゲーム時払出図柄に応じた規定枚数のメダルの払出処理を実行する（ステップ S 3 1 3）。メダルの払出処理では、メダル放出装置 1 1 0 より規定枚数のメダルを払い出すとともに、メダルの払出枚数を払出枚数表示 LED 6 1 2 に表示する。このようなメダルの払出処理によって、遊技者には当該ボ

50

ーナスゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。

【0879】

ステップS313に次いで、ステップS314では、当該ボーナスゲームを終了させるか否かを判定するボーナスゲーム終了判定処理を実行し（詳細は図115を参照して後述する）、その後、判定処理を終了する。

【0880】

ステップS312においてボーナスゲーム時払出図柄が停止していないと判定した場合は（ステップS312のNO）、当該成立フラグをOFF（＝0）にして（ステップS315）、処理を終了する。ステップS312でNOとなるパターンとしては、ボーナスゲーム時払出役に当選したが取り零した場合、及び、ボーナスゲーム時払出役に当選しなかった場合が考えられる。ステップS315の処理において、前者の場合は、ボーナスゲーム時払出役の成立フラグをOFFにし、後者の場合は、ハズレフラグをOFFにする。なお、ボーナスゲーム中に必ず当選するようなボーナス専用役が用意され、さらに、そのボーナス専用役の当選時には取り零しなく当該役の入賞を可能とするような場合には、ステップS315の処理を省略してもよい。

【0881】

以上のステップS301～S315の処理が、メイン基板409（特にCPU1110）によって行われる遊技状態の判定処理であるが、その後、ステップS320でATゲーム判定処理を行う。

【0882】

本実施形態のスロットマシン1は、前述したようにAT機能を備えているため、1回の遊技ごとに、ATゲームの継続、終了、及びゲーム数管理等に関する判定処理（ATゲーム判定処理）を行う必要がある。ATゲーム判定処理は、指示の発生に影響を及ぼす性能の処理に相当するため、メイン基板409が実行する。

【0883】

なお、ATゲーム判定処理が行われるタイミングは、図113に示す判定処理のうちの適当なタイミングであれば良いが、ここでは、一例として、ステップS306、S310、S311、S314、S315の各処理の後に、ステップS320のATゲーム判定処理が行われるとする。ATゲーム判定処理の詳細については、[11-6-3]で図116を参照しながら説明する。

【0884】

[11-6-1. ボーナスゲーム開始処理]

前述の図113のステップS302の判定が満たされた場合、ボーナスゲーム開始処理を実行する。このボーナスゲーム開始処理について図114を用いて説明する。

【0885】

まず、ステップS401では、ボーナスフラグ（例えば、BBフラグ）がON（＝1）となっているかを判定する。ステップS401の判定が満たされると、ステップS404に移る。ステップS404では、ボーナスゲーム中フラグをON（＝1）にするとともに、ボーナスフラグをOFF（＝0）にする。次いでステップS406にて、ボーナスゲーム中の累計払出枚数カウントをクリアする。これにより、次のゲームから累計払出枚数の累算が実行される。そして、次ゲームからは、ボーナスゲームの規定数（本例ではBBゲームの規定数は2枚）のベット数でボーナスゲームが開始される。

【0886】

また、ステップS401の判定が満たされない場合、ステップS402に移り、エラー処理を実行する。このような場合となるのは、ボーナスフラグがOFF（＝0）であるにも関わらず、ボーナス図柄が揃ってしまうような場合が該当する。すなわち、何らかの不正な手段（例えば、ゴト行為）が行われたか、あるいはスロットマシン1に故障が生じたか、いずれかの場合に起こり得るものである。従って、エラー処理では、エラーランプ604の点灯や、その他前述のLED等にエラー発生を知らせる表示を行う。

【0887】

[11-6-2. ボーナスゲーム終了判定処理]

続いて、前述の図113のステップS314のボーナスゲーム終了判定処理について図115を用いて説明する。

【0888】

まず、ステップS451では、前述の図113のステップS313にてメダルの払い出しがあったことを受けて、ボーナスゲーム中の累計払出枚数に当該ゲームの払出枚数を加算する。

【0889】

次にステップS452では、累計払出枚数がボーナスごとに規定された総払出枚数（例えば200枚）を超えたか否かを判定する。このステップS452の判定が満たされない場合、ステップS454に移り、ボーナスゲーム中の累計払出枚数を表示する（払出枚数表示LED612等に表示する。なお、累計払出枚数は表示用のLED等を別途設けてこれに表示するものとしてもよい）。

【0890】

一方、ステップS452の判定が満たされなかった場合は、ボーナスゲーム中フラグをOFF（＝0）にし（ステップS460）、処理を終了する。

【0891】

[11-6-3. ATゲーム判定処理]

図116は、ATゲーム判定処理の処理手順を示すフローチャートである。[11-4-2]等で前述したように、ATゲームは、AT抽選でATに当選したことに基づいて実行されるゲームであり、ATゲームが実行されているときに押し順小役（押し順ベル）の当選役に当選すると、「適正な押し順」等の指示情報が特別表示LED612に表示される（指示機能表示）とともに、当該指示機能表示に沿った教示演出（ナビ表示）が画像表示体500等に表示される。ATゲーム判定処理は、このようなATゲームの開始、継続、並びに終了等に関する判定処理であり、ATの制御主体であるメイン基板409（特にCPU1110）によって実行される。以下では、図116を参照してATゲーム判定処理の一例を説明する。

【0892】

まず、ATゲームの概要を説明する。ATゲームは、ATゲームの開始条件が成立した場合に開始され、ATの終了条件が成立するまでの間、以降のゲーム期間で継続して実行される。[11-4-2]以下の指示機能処理で説明したように、ATゲームの開始条件が満たされた場合には、所定の内部フラグ（ATフラグ）がON（＝1）にされてATゲームが開始され、ATゲームの終了時にはATフラグはOFF（＝0）にされる。なお、ATフラグのようなATゲームに関する内部フラグや後述するATゲーム数等の情報は、ATゲームを制御するメイン基板409内のメモリ（例えば、RAM1114）で保持されるが、サブ基板510内のメモリ（例えば、RAM1122）でも同様の情報が保持されるようにしてもよい。

【0893】

ATゲームが開始される条件（ATフラグがONになる条件）については、[11-4-2]以下で詳述した通りであるが、簡単に言えば、AT抽選でATに当選した状態（AT内部フラグがON）で、当該当選したATの開始条件が成立することである。また、これも既述したことであるが、ATフラグがONにされてATゲームが開始するときは、AT内部フラグはOFFにされる。

【0894】

図116のステップS501では、ATゲーム判定処理の最初の処理として、現在のATフラグを前ゲームのATゲーム判定処理におけるATフラグと比較して、ATフラグがON（＝1）になったか否かを判定する。すなわち、ステップS501では、前ゲームから現ゲームにかけて、ATフラグがOFFからONになったか否かを判定する。前ゲームのATゲーム判定処理におけるATフラグの値は、別途記憶されているとする。ATフラ

10

20

30

40

50

グがONになったと判定された場合は（ステップS501のYES）、AT開始時のATゲーム数をセットし（ステップS502）、処理を終了する。AT開始時のATゲーム数（所謂、初期ゲーム数）は、固定ゲーム数が予め設定されるようにしてもよいし、AT当選時にゲーム数が抽選されてもよいし、その他の方法によって決定されてもよいが、ここでは一例として、前述の指示機能処理で決定済みの初期ゲーム数がAT開始時のATゲーム数としてセットされるとする。

【0895】

このようなステップS502の処理が行われることで、次ゲームからATゲームが開始される。なお、ATゲームの開始時には、ATゲームの開始、及びATゲーム数を遊技者に明示する演出が行われる（例えば、AT開始画面の表示）。

10

【0896】

一方、ステップS501でATフラグがONになったとは判定されなかった場合、すなわち、ATフラグがOFFであるか、ATフラグが前ゲームからONである場合は（ステップS501のNO）、ATフラグがON（＝1）であるか否かを判定する（ステップS505）。ATフラグがONであると判定された場合は（ステップS505のYES）、ATゲーム中の1ゲームが行われたということであるから、ATゲーム数の値を「1」減算する処理を行う（ステップS506）。ステップS505においてATフラグがONではないと判定された場合は（ステップS505のNO）、ATゲーム中ではないので、そのまま処理を終了する。

20

【0897】

ここで、本実施形態のスロットマシン1では、ATゲーム開始時に決定された開始時ゲーム数とは別に、ATゲーム中に所定の条件を満たしたに基づいて、ATゲーム数を追加する上乗せ機能を有しているとする。ATゲーム数の上乗せが行われる際は、所定の内部フラグ（上乗せフラグ）がON（＝1）にされるとともに、追加されるATゲーム数（上乗せゲーム数）が決定される。なお、上乗せが決定される条件は特に限定せず、役抽選における特定の当選役の当選であってもよいし、別の何らかの抽選結果に基づいて決定される等してもよい。また、上乗せゲーム数の決定方法についても、特段の方法に限定しない。そして、以下のステップS507～S509の処理は、ATゲーム数の上乗せ機能を有する場合に行われる処理である。

30

【0898】

まず、ステップS507では、上乗せフラグがON（＝1）であるか否かを判定する。上乗せフラグがONであった場合は（ステップS507のYES）、現在のATゲーム数に上乗せゲーム数を加算する処理を行い（ステップS508）、上乗せフラグをOFF（＝0）にする（ステップS509）。この結果、残りのATゲーム数が上乗せ分だけ増加することになり、遊技者にとって有利なATゲームの継続期間が延長される。

40

【0899】

ステップS509の処理後（上乗せ機能を有しない場合は、ステップS506の処理後）、現在のATゲーム数が「0」であるか否かを判定し（ステップS510）、「0」であった場合は、ATゲームの終了条件を満たすことになるので、ATフラグをOFF（＝0）にして（ステップS511）、処理を終了する。なお、このとき、ATゲームの終了を遊技者に明示するだけでなく、一連のATゲームに関する情報（例えば、当該ATゲームにおける払出メダルの総数やATゲーム継続数等）も遊技者に明示するようにしてよい。

40

【0900】

ステップS510の判定で、現在のATゲーム数が「0」ではなかった場合は（ステップS510のNO）、ATゲームの終了条件を満たしていないため、ATフラグを変更せずに処理を終了する。その結果、以降のゲームでもATゲームが継続される。

【0901】

なお、図116で説明したATゲーム判定処理は、ATゲーム用の遊技状態に制御されるゲーム期間（ATゲーム期間）が、1ゲームごと1カウント減算される方式である場合

50

の処理例であるが、A Tゲーム期間が他の減算方式（例えば、A Tナビの出現回数によってA Tゲーム期間が定められる方式）によって管理される場合は、当該減算方式に応じた適切なA Tゲーム判定処理を行うことが望ましい。

【0902】

また、本実施形態のスロットマシン1では、A Tゲーム判定処理のために、A Tゲームの開始を示す内部フラグ（例えばA T開始フラグ）をA Tフラグとは別に用意してもよい。A T開始フラグは、A T初当り抽選に当選してA Tゲームの開始条件が満たされたときにON（＝1）にされる内部フラグとする。このような場合、A Tゲーム判定処理による一連の処理において、ステップS501でA T開始フラグがONであるか否かを判定し、A T開始フラグがONであった場合は、ステップS502でA Tの初期ゲーム数をセットした後に、A TフラグをONにするとともにA T開始フラグをOFFにするような処理を行えばよく、ステップS501でA T開始フラグがOFFであった場合は、ステップS505以降の処理を行うようにすればよい。

10

【0903】

[11-7. 演出動作の制御]

以上は、主にメイン基板409による制御の例であるが、スロットマシン1では、ゲームの進行にあわせてサブ基板510により各種演出動作の制御を実行する。これはメイン基板409から出力される各種コマンド（情報コマンド、出力信号）に基づいて、サブ基板510（主にCPU1118等）にて実行するものである。前述の通りメイン基板449から出力された各種コマンドは、一旦、RAM1122に記憶される。そして、当該コマンドに基づき、予め用意された演出態様を選択し、実行するものである。このような演出態様は、演出態様データテーブル（図示しない）としてROM1120内に格納されており、当該コマンドに対応する演出態様が複数用意されている。

20

【0904】

例えば、演出態様としては、当該ゲームのみで完結するもの（以下、単発演出態様という）や、複数のゲームにわたって行われるもの（以下、連続演出態様という）などが含まれる。このうち、単発演出態様には、当該当選フラグを示唆する演出（示唆演出、告知演出、詳細は後述）、メダルの払い出しを知らせる演出（払出演出、なお、払い出し枚数までを知らせる態様でもよい）などがある。

【0905】

示唆演出は、遊技者に当該当選フラグを直接的に知らせる演出（告知演出）とは異なり、当該当選フラグを間接的に知らせる演出のことをいう、例えば、当該当選フラグに該当する当選役の形、色などを表現した表示等を行うといったことである。また、示唆演出は、当該当選フラグがない場合（つまり、ハズレの場合）にも行われる。この場合には、ハズレであることを気付きにくい内容の演出とする（例えば、いずれの当選役とも取れるような曖昧な内容）。これにより、当該ゲームがハズレであることを遊技者に気付きにくくすることができる。

30

【0906】

告知演出は、例えば、当該当選フラグがボーナス役であった場合やA T抽選でA T当選した場合等に、「ボーナス確定!」や「A T当選!」等、遊技に関する結果を遊技者に明確に知らせることのできるものである。この演出は、特にボーナスやA Tなど遊技者にとって喜ばしい当選役（メダルを大量に獲得できる可能性があるため）について実行させるとより効果的である。すなわち、遊技者がA T等に当選した際に、そのことを祝福する意味合いを持たせることができるからである。

40

【0907】

また、連続演出態様としては、一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのようなになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出（連続演出）が行われることにより、現在の遊技状態が、例えば一般状態であるのかボーナス内部状態であるのか、といった区別を付けることが容易となる。

50

【0908】

また、本実施形態のスロットマシン1では、上記のような遊技状態（一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態）に対応した連続演出態様だけでなく、[11-4-3]等で説明したATの前兆演出等のように、遊技者に有利な特別遊技（例えばATゲーム）に移行するか否かを示唆又は教示する態様で連続演出を実行することができる。また、このような連続演出は、周辺基板（例えばサブ基板510）による制御に限定されるものではなく、メイン基板409によって制御されてもよい。さらに、このような連続演出は、1ゲームで完結するようにしても良いが、複数ゲームに亘って関連する演出内容が表示される態様で連続して実行され、最後にその結果が表示されることが一般的である。本実施形態の指示機能処理では、「前兆演出」の表示形態として、最初に1ゲームのタイトル表示が行われ、その次から1ゲームから複数ゲームに亘る「連続演出」が行われる例を説明したが、全体的に見れば、「前兆演出」も連続演出であるといえる。そして、このような連続演出（例えば前兆演出）の結果が表示された時点で、遊技者は、以後のゲームで特別遊技が行われる特別遊技状態に移行するか否かを認識することができる。

10

【0909】

なお、以上に述べた各種の演出態様は、画像表示体500による画像の表示や、スピーカ512等による効果音の発生、LED装飾等による発光や点灯等、として実行させることができる。このような演出態様は、遊技者が長い時間ゲームを続けている場合など、退屈な印象を与えづらくすることができるものである。なお、演出態様は、画像表示体500、スピーカ512、LED装飾等で実行されることに限られるものではない。例えば、画像表示体500に代えて、ELディスプレイ（Electroluminescence Display）や、ドットLEDを用いてもよい。さらに、キャラクタを模した人形や、可動可能な模型等や、サイドリール（例えば、各リールとは別の位置に配され、演出の一環として遊技者の操作に因らずにその始動と停止を実行するもの）や、あるいは、ランプなどの照明（例えば、回転灯に代表される回転可能なライト等）を設けて各種演出を実行させるものとしてもよい。このような方法をとれば、液晶表示等を用いずとも遊技者を十分に楽しませることが可能である。

20

【0910】

[11-8. 異常状態発生時の処理]

本実施形態のスロットマシン1において異常状態が発生した際に行われる処理について詳しく説明する。

30

【0911】

スロットマシン1では、遊技中に異常状態が発生すると、検出されたエラーの種別に応じてエラーの告知が行われる。特に、メイン基板409が検出可能なエラーの場合は、エラーランプ604が点灯（又は点滅）するとともに、特別表示LED612で当該エラーの種別を示すエラー表示を行うことができる。なお、特別表示LED612では、通常は指示機能表示及び払出枚数表示が行われる。また、エラー検出されない場合もあるが、急な電源断も異常状態に含まれる。

【0912】

上記のような異常状態が発生した場合、通常のゲーム状態に復帰させるためには、エラー解除を行う必要がある（電源断の場合は、電源復帰後にエラー表示が残らなければよい）。エラー解除の方法は発生したエラーによって異なるが、電源断（OFF/ON）を必要とする場合も多い。

40

【0913】

[11-8-1. RAMクリア]

ここで、メイン基板409に搭載されたRAM1114におけるデータ値のクリア（RAMクリア）を説明する。

【0914】

本実施形態のスロットマシン1では、設定変更や電源のOFF/ON等の特定の操作時に、それぞれの操作に応じたアドレス範囲で、メイン基板409のRAM1114に保持

50

されるデータの値を消去又は初期値に書き換えるクリア処理（RAMクリア）が行われる。したがって、エラー解除処理が行われる際も、電源のOFF/ONを伴う場合には、RAM 1114の保持データの一部分がクリアされる可能性がある。

【0915】

しかし、指示機能表示中にエラー解除処理が行われたり、メダルの払出中に電源断が発生したりした際、RAMクリアによって指示機能表示や払出枚数表示のために用いられるデータがクリアされると、遊技の継続に支障を与えるケースが想定される。スロットマシン1では、このような課題に鑑みて、RAM 1114におけるRAMクリアの対象範囲を予め定めている。

【0916】

図117は、RAMのデータブロックを説明するための図である。図117には、RAM 1114の内部的なイメージが示されており、上端をメモリアドレスの始端とし、下端をメモリアドレスの終端としている。例えば、未使用領域1114zは、データの読み書きが行われていないデータ領域（換言すれば、使用済領域以外のデータ領域）であって、メモリアドレスの終端側にまとまっている。図117に示すように、RAM 1114では、格納するデータの種類に応じて複数の「エリア」が予め定められている。また、RAMクリアの対象範囲として、「クリア範囲0」～「クリア範囲4」の5通りが定められている。なお、それぞれのクリア範囲には、未使用領域1114zが含まれるようにしてもよい。

【0917】

まず、RAMクリアのクリア範囲について説明する。「クリア範囲0」は、基本的には実施されることがない、全消去に相当する対象範囲を意味する。すなわち、クリア範囲0でのRAMクリアは、通常のメンテナンスやエラー処理では行われることはない。別の視点で言えば、設定値データエリア1114aは、クリア範囲0でRAMクリアが行われるとき以外はデータ値がクリアされることはない。このことは、設定値データエリア1114aは基本的にクリアされないことを意味する。

【0918】

「クリア範囲1」は、設定キースイッチ1112tを操作して行われる設定変更開始時にRAMクリアが行われる対象範囲を意味する。具体的には、図117に示す使用済領域内のデータエリアのうち、扉フラグエリア1114b以下の全てのデータエリアが対象となり、設定値データエリア1114aはクリアされない。

【0919】

「クリア範囲2」は、リセットスイッチ112uを操作して行われるリセット時にRAMクリアが行われる対象範囲を意味する。具体的には、図117に示す使用済領域内のデータエリアのうち、ランプONデータエリア1114d以下のデータエリアが対象となり、設定値データエリア1114a～扉監視タイマエリア1114cはクリアされない。

【0920】

「クリア範囲3」は、ボーナス終了時にRAMクリアが行われる対象範囲を意味する。クリア範囲0～クリア範囲2までのRAMクリアは、それぞれのRAMクリアが実行される契機としてホール店員等による作業が必要であるが、ボーナス終了時のRAMクリアは、ボーナス終了後の内部処理で自動的に実行される。ボーナス終了時のRAMクリアでは、具体的には、図117に示す使用済領域内のデータエリアのうち、リプレイ投入枚数エリア1114j以下のデータエリアが対象となり、設定値データエリア1114a～指示機能表示エリア1114iはクリアされない。

【0921】

なお、「クリア範囲3」は、単なる電源のOFF/ONを行った時にRAMクリアが行われる対象範囲でもある。すなわち、設定変更やリセット操作が行われることなく電源のOFF/ONが行われた場合には、「クリア範囲3」で対象範囲とされるデータエリアがクリアされる。そして、指示機能表示エリア1114iは「クリア範囲3」には含まれないため、電源のOFF/ONによって指示機能の指示内容が消去されない。

10

20

30

40

50

【0922】

「クリア範囲4」は、毎ゲームの開始時にRAMクリアが行われる対象範囲を意味する。毎ゲーム開始時のRAMクリアは、例えば、メダルの賭け数が決定された状態で始動レバー210が操作されたときの内部処理で自動的に実行される。毎ゲーム開始時のRAMクリアでは、具体的には、図117に示す使用済領域内のデータエリアのうち、表示フラグエリア1114l以下のデータエリアが対象となり、設定値データエリア1114a～割込チェック用タイマエリア1114kはクリアされない。

【0923】

次に、図117に示された各データエリアを簡単に説明する。設定値データエリア1114aには、スロットマシン1で設定されている設定値が格納される。

10

【0924】

扉フラグエリア1114bには、扉形前面部材200（又は前面開閉部材90）の開閉状態を示す情報が格納され、扉監視タイマエリア1114cには、扉形前面部材200（又は前面開閉部材90）が開いていることを認識するための時間情報が格納される。

【0925】

ランプONデータエリア1114dには、ランプ（例えば、リプレイランプ606やスタートランプ608等、表示パネル501に配置された表示器）の点灯に関する情報が格納される。クレジット枚数エリア1114eには、クレジット枚数（メダル貯留枚数）を示す情報が格納される。クレジット表示エリア1114fには、メダル貯留枚数を貯留枚数表示LED613に表示させるための情報が格納される。ペイアウト枚数エリア1114gには、当該ゲームで何枚の遊技用価値が払い出されたかというペイアウト枚数（メダル払出枚数）を示す情報が格納される。ペイアウト表示エリア1114hには、メダル払出枚数を特別表示LED612に表示させるための情報が格納される。指示機能表示エリア1114iには、指示機能表示を特別表示LED612に表示させるための、指示機能による指示内容に相当する情報が格納される。

20

【0926】

リプレイ投入枚数エリア1114jには、リプレイ動作時に投入する遊技用価値の数（リプレイ時のメダル投入数）が格納される。割込チェック用タイマエリア1114kには、割込処理を実行するために必要なタイマ情報が格納される。

【0927】

表示フラグエリア1114lには、特別表示LED612に表示されたエラー表示状態を示す情報が格納される。メダル払出枚数エリア1114mには、当該ゲームの結果として払い出す遊技用価値の払出枚数が格納される。投入可能枚数エリア1114nには、遊技用価値の投入が可能か否かの状態を示す情報が格納される。メダル投入枚数エリア1114oには、ゲームの開始前に投入された遊技用価値の枚数が格納される。乱数格納エリア1114pには、条件装置で使用する乱数が格納される。

30

【0928】

このように、メイン基板409のRAM1114では、様々な行動（設定変更時や電源OFF/ON時など）ごとにRAMクリアが行われる範囲を設定することによって、効率良いメモリ制御の実現に期待できる。

40

【0929】

なお、RAM1114は、遊技機におけるメイン基板409の記憶領域として利用可能な範囲（容量）が規定されており、プログラム等のデータは当該規定された範囲内に格納しなければならない。しかし、近年では、試験信号に係る処理及び不正に関する処理については、当該処理のためのプログラムに関するデータを上記規定された範囲外の未使用領域（例えば、図117の未使用領域1114z）に格納することが許されている。但し、このような未使用領域の利用は、指示機能を有する遊技機に限られるとする。

【0930】

また、スロットマシン1において、電源断等を経てRAMクリアが行われた後に、RAMクリア前に表示されていたデータを再表示するか否かは、メイン基板409のCPU1

50

110（又はサブ基板510のCPU1118）が、データの種別ごとに決定することができる。すなわち、CPU1110（又はCPU1118）は、電断復帰時に、RAMクリアされなかったデータエリアに格納されたデータを参照して可能な限りデータを再表示するようにしてもよいし、特定のデータ（例えば、払出枚数表示に関するデータやナビ表示に関するデータ等）については、理論的には再表示することができても、プログラム制御によって再表示しないようにしてもよい。なお、このとき、RAM1114のスタックポイントに退避したデータを参照することも含まれる。

【0931】

[11-8-2. エラー表示]

次に、特別表示LED612におけるエラー表示について説明する。図118は、特別表示LEDによるエラー表示を説明するための図である。スロットマシン1では、図118の「報知種別」欄に記載されたエラー（後述するが、エラーではないものも一部含む）が検出された際に、特別表示LED612で「SEG」欄に示したような所定のセグメント表示をすることによって、検出されたエラーの種別を識別可能に報知する。図118の「報知種別」欄に示された各エラーのうち、サブ基板510で検出される「通信異常（シリーズコードエラー時）」以外の各エラーは、その発生時に各エラーの検出信号がメイン基板409に通知される。なお、図118に示したエラーは、スロットマシン1で検出可能なエラーの一部であり、図示したエラーの他にも、メイン基板409又はサブ基板510で検出可能なエラーが存在する。

【0932】

以下に、図118の「報知種別」欄に示した各エラーの概要を説明する。

【0933】

「RAMエラー」は、メイン基板409のRAM1114が壊れているときに報知されるエラーである。一方、「通信異常（シリーズコードエラー時）」は、メイン基板409からサブ基板510に送信されるシリーズコードに異常があったときに検出されるが、サブ基板510によって検出されるため、特別表示LED612にはエラー表示されない。

【0934】

「設定変更中」又は「設定確認中」は、エラーではないが、その作業中に「設定値」が特別表示LED612に表示（報知）されることから、図118に記載されている。スロットマシン1の設定値は、例えば、RAM1114の設定値データエリア1114aに格納されている。なお、「設定変更中」による報知タイミングは、所定の設定変更操作の開始時とし、「設定確認中」による報知タイミングは、所定の設定確認操作の開始時とする。

【0935】

「不正払出エラー」は、異常な払出があったときに報知されるエラーである。具体的には、メダル放出装置110が有する駆動手段（不図示）の作動によってホッパ110bからメダルが払い出されるとき以外に払出カウントスイッチ（不図示。メダルの払出枚数をカウントするためのスイッチで、例えばメダル放出装置110に設けられる）がON状態になったときに検出される。なお、図118では、当該エラーを検出したタイミングが「メイン遊技非停止時」であるか「メイン遊技停止時」であるかによって、その報知優先度が異なって設定され、具体的には、「メイン遊技非停止時」に検出したほうが高い優先度とされている。但し、何れのタイミングに検出しても、特別表示LED612では同じ「HF」がセグメント表示される。

【0936】

「投入メダル通過時間1エラー」、「投入メダル通過時間2エラー」、「メダル通過順序1エラー」、「メダル通過順序2エラー」、「メダル通過間隔時間エラー」、及び「投入メダル逆行エラー」は、メダルがメダル投入口203から投入されてホッパ1110bに到達するまでの過程に異常があったときに報知されるエラーである。ここでいう異常には、メダルの通過経路に関する異常の他、メダル以外の異物投入等による異常等も含まれる。

10

20

30

40

50

【0937】

スロットマシン1では、メダル投入口203から投入されたメダルは、投入センサ207bで通過を検出された場合に（ソレノイド207aがOFF状態の場合）、その後、レバーセンサ、セレクトセンサ、シュートセンサの各センサで通過を検出されながらホッパ110bに到達する。レバーセンサ、セレクトセンサ、シュートセンサは、メダルセレクト207に設けられるセンサであって、それぞれが設けられた所定位置においてメダルの通過を検出する（不図示）。また、ソレノイド207aがON状態の場合は、投入センサ207bへの経路がロックアウトされることにより、メダルは、メダル投入口203から投入されても、メダルセレクト207及び返却樋213を経由してメダル用受皿201に戻される。投入センサ207bで通過を検出されたメダルがこのような正常な過程（規定メダル通過シーケンス）を経て移動しなかったときに、メイン基板409では、各センサにおける検出の有無や検出時間等に基づいて上記の各エラーを検出する。

10

【0938】

各エラーの概要を説明する。「投入メダル通過時間1エラー」は、投入センサ207bの付近にメダル（メダル以外の異物等も含む）が滞留したときに報知されるエラーであり、具体的には、投入センサ207bによるメダル検出が所定時間（例えば100ms）継続したときに検出される。「投入メダル通過時間2エラー」は、レバーセンサの付近にメダル（メダル以外の異物等も含む）が滞留したときに報知されるエラーであり、具体的には、レバーセンサによるメダル検出が所定時間（例えば500ms）継続したときに検出される。なお、「投入メダル通過時間2エラー」の検出対象期間は常時とするが、当該エラーの報知タイミングはメダル受付開始時（払出処理完了後などの遊技終了時でもよい）とする。

20

【0939】

「メダル通過順序1エラー」は、レバーセンサによるメダル検出が未検出（OFF）であるのに、セレクトセンサによるメダル検出が行われたときに報知されるエラーである。より具体的には、セレクトセンサによってメダル通過が検出された以前の所定期間（例えば300ms）に、レバーセンサによるメダル検出がされていなかった場合に、当該エラーが検出される。「メダル通過順序2エラー」は、セレクトセンサによるメダル検出の後、シュートセンサによるメダル検出が行われなかったときに報知されるエラーである。より具体的には、セレクトセンサによってメダル通過が検出された後の所定期間（例えば400ms）に、シュートセンサによるメダル検出がされなかった場合に、当該エラーが検出される。

30

【0940】

「メダル通過間隔時間エラー」は、正常時には想定されない態様でメダルが通過したような場合に報知されるエラーである。具体的には、メダルセレクト207に設けられた各センサにおいて、正常時に想定される最短のメダル通過間隔（すなわち、連続でメダルが投入された場合の通過間隔）よりも短い通過間隔で何らかの物体が通過したという状況が所定頻度（例えば、5回連続）に亘って検出された場合に、当該エラーが検出される。

【0941】

「投入メダル逆行エラー」は、メダルが規定メダル通過シーケンス以外の経路で移動し、特に、逆行する動きを検出した場合に報知されるエラーである。具体的には、メダルセレクト207に設けられた各センサ（投入センサ207b、レバーセンサ、セレクトセンサ、シュートセンサ等）によるメダル検出の検出順序に基づいて検出される。

40

【0942】

また、「払出メダルジャムエラー」、「払出メダルエンブティエラー」、及び「補助収納庫満タンエラー」は、メダルの払出や貯留に関する異常があったときに報知されるエラーである。各エラーの概要を説明すると、まず、「払出メダルジャムエラー」は、ホッパ110bからのメダル払出中にメダルが詰まったときに報知されるエラーである。具体的には、払出カウントスイッチが所定期間（例えば200ms）以上、ON状態になった場合に、当該エラーが検出される。また、「払出メダルエンブティエラー」は、ホッパ11

50

0 b 内のメダルが空になったときに報知されるエラーである。具体的には、ホッパ 1 1 0 b からのメダルが正常に払い出されず払出の再試行（払出リトライ）が行われるとき、払出リトライ後の所定期間（例えば 1 5 0 0 m s）以上に亘って払出カウントスイッチが O N 状態にならなかった場合に、当該エラーが検出される。また、「補助収納庫満タンエラー」は、メダル用補助収納箱 1 1 1 が満タンになったときに報知されるエラーである。具体的には、メダル用補助収納箱 1 1 1 のメダル満タンセンサ 1 1 1 a が所定基準を超えるメダルの収納を検出した場合に、当該エラーが検出される。

【0 9 4 3】

図 1 1 8 の「優先度」欄は、エラー間での報知の優先度合いを示す。本例では、上記優先度は、同時に複数のエラーが検出された場合の優先度合いを意味するとし、仮に 1 つのエラーが検出された後に当該エラーよりも優先度の高いエラーが検出されたとしても、表示内容は変更しないとする。但し、スロットマシン 1 におけるエラー表示の優先度は、これに限定されるものではなく、前記例において、後で検出された優先度の高いエラーの表示に切り替えるように定めてもよい。また、「S E G」欄には、特別表示 L E D 6 1 2 における表示例が示されている。なお、何れにしても、スロットマシン 1 では、複数のエラーが検出された場合には、それらのエラーが解除されない限りは、遊技を再開する（次ゲームを行う）ことはできない。

【0 9 4 4】

また、「報知方法」欄において、「映像」が「○」になっているときは、例えば画像表示体 5 0 0 でエラーを報知する画像が表示される。但し、「映像」による報知画像は、特別表示 L E D 6 1 2 におけるエラー表示と相違ない表示内容であることが求められる。「音」が「○」になっているときは、例えばスピーカ 5 1 2 から報知音が出力される。「ランプ」が「○」になっているときは、例えばエラーランプ 6 0 4 が点灯又は点滅する。なお、音出力やランプ出力等による報知では、検出されたエラーの優先度に応じて報知態様を変更してもよく、例えば、優先度の高いエラーを検出した場合は、優先度が低いエラーに比べて強調されるような報知態様にしてもよい。

【0 9 4 5】

また、「リセット解除」欄には、リセットスイッチ 1 1 2 u を操作して行われるリセットによって当該エラーを解除可能か否かが示されている。リセット解除が可能なエラーは、リセットによってエラー解除する際、R A M 1 1 1 4 に格納されているデータのうち、「クリア範囲 2」のデータエリア（図 1 1 7 参照）がクリアされることになる。

【0 9 4 6】

また、「応答性」欄に「即」と記載されている場合は、スロットマシン 1 が動作中であるときに当該エラーをメイン基板 4 0 9 側で検出可能であることを意味する。例えば、不正払出エラーが検出されると、メイン基板 4 0 9 は、当該検出を通知するコマンドを即時発行する。すなわち、「即」と記載されていても、当該エラーの検出時に必ずしも即時でエラー表示をしなくてもよく、例えば、遊技の結果が得られた後（払出処理の終了後、又は、払出処理の開始前）にエラー表示をするようにしても良い。なお、不正払出エラーは、遊技用価値が不正に払い出されていることを意味する緊急性の高いエラーである。

【0 9 4 7】

[1 1 - 8 - 3 . エラー発生時処理]

以下では、スロットマシン 1 において前章で説明したエラーが遊技中に発生した際の処理（エラー発生時処理）について説明する。エラー発生時処理の具体的な詳細は、スロットマシン 1 がエラーに関してどのような要件定義を備えているかによって異なる。ここでは、スロットマシン 1 は、以下に示すようなエラーに関する要件定義（第 1 の要件定義）を備えるとし、このような場合に行われるエラー発生時処理の詳細を説明する。

（１）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分け（例えば、強エラーと弱エラー）を行わない。

（２）ゲーム中にエラーを検出しても、当該ゲームの進行を継続し、当該ゲーム終了後に当該エラーを表示する。

10

20

30

40

50

(3) ゲーム中にエラーを検出しても、指示機能表示を継続して表示する。

【0948】

図119、図120は、本実施形態におけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート(その1、その2)である。図119及び図120は合わせて1つのフローチャートになっており、このフローチャートは、1ゲームの全体的な処理手順は図54で示した処理手順に基づいて、さらに、エラー発生時に行われる処理を詳しく示している。なお、図119、図120では、非電断時(すなわち、電源がOFFにならない状態)でゲームが進行するときの処理手順例を示している。一方、後述する図121は、本実施形態における電断復帰処理の処理手順例を示すフローチャートである。図121は、図119、図120の処理において電源OFF/ONが行われたときにもその処理手順が適用される。

10

【0949】

[11-8-3-1. エラー発生時処理(非電断時)]

図119、図120を参照しながら、エラー発生時処理を含む1ゲームの処理手順(非電断時)を説明する。なお、全体的な処理の流れは図54に示した一連の処理と重複するため、説明済の処理については、詳細な説明を省略する。また、特段の記載がない場合は、図119、図120の各処理はメイン基板409(主にCPU1110)によって実行される。また、各処理が行われる状況を分かりやすくするため、図94に示した「遊技機の状態」との対応も示す。

【0950】

まず、図119では、図54のBET処理で説明したように遊技用価値(具体的にはメダル)が規定数投入された後、遊技者による始動レバー210の押下操作が行われることによってゲームが開始される(ステップS801)。このような遊技の流れは、図94に示した「メダル投入」から「始動レバー押下」に対応している。

20

【0951】

始動レバー210の押下操作が行われてゲームが開始されると、内部抽選処理が行われ(ステップS802)、当選役に基づいて作動が許容される条件装置が取得される(ステップS803)。

【0952】

次に、ステップS804では、特別表示LED612で指示機能表示が可能な区間であるか否かが判定される。ここで、指示機能表示が可能な区間とは、指示機能による指示機能表示を実行可能なゲーム(例えば、ATゲーム中)を意味する。なお、これまでは、指示機能表示がATゲーム中に行われることを主に説明してきたが、本実施形態のスロットマシン1では、ATゲーム以外の特定のゲーム期間(例えば、ATに比較的当選しやすいチャンスゾーン(CZ)等)であっても指示機能表示を行うようにしてもよい。このような場合、ATゲーム以外のゲームでも、ステップS804で肯定判定が得られる。

30

【0953】

ステップS804において指示機能表示が可能な区間であると判定された場合(具体的には、メイン基板409が指示機能による指示を行うと判定した場合)には(ステップS804のYES)、ステップS803で取得された条件装置に基づいて、指示機能による指示内容を決定する(ステップS805)。次いで、ステップS805で決定された指示内容をRAM1114の指示機能表示エリア1114iに格納する(ステップS806)。

40

【0954】

その後、リール301の回転を開始させる(ステップS807)。ステップS807のタイミングは、図94に示した「リール回転開始」に対応する。そして、サブ基板510に指示情報コマンドを送信することによって、指示機能による指示内容を通知する(ステップS808)。この結果、サブ基板510は、受信した指示情報コマンドに基づいて、ナビ表示に関する所定の表示タイミングで、画像表示体500等にナビ表示を行わせることができる。なお、スロットマシン1において、ステップS808における指示情報コマ

50

ンドの送信は、リール 301 の回転開始（ステップ S807）よりも前のタイミングで行うようにしてもよい。

【0955】

その後、ステップ S806 で RAM 1114 に格納した指示内容を、指示表示機能に関する所定の表示タイミングで特別表示 LED 612 に表示させる（指示機能表示）（ステップ S809）。指示機能表示の具体的な表示例は、図 84 や図 85 に示した通りである。また、「ナビ表示」や「指示機能表示」に関する所定の表示タイミングについては、図 94 を参照しながら前述した通りである。そして、ステップ S809 における指示機能表示の後、ステップ S810 では、リール停止ボタン 211a～211c の押下操作の受付が開始される。

10

【0956】

一方、ステップ S804 において指示機能表示が可能な区間ではないと判定された場合（具体的には、メイン基板 409 が指示機能による指示を行うと判定しなかった場合）には（ステップ S804 の NO）、ステップ S805、S806、S808、S809 に示したような指示機能に関する処理が行われることなく、リール 301 の回転が開始され（ステップ S811）、リール停止ボタン 211a の押下操作の受付が開始される（ステップ S812）。

【0957】

ステップ S810 及びステップ S812 は、図 94 に示した「リール停止ボタン押下受付可」に対応する。そして、ステップ S810 又はステップ S812 の処理が行われた後は、ステップ S813 の処理に進む。

20

【0958】

ステップ S813 では、遊技者によって第一停止ボタンの押下（リール停止ボタン 211a～211c のうち 1 番目の停止操作）が行われる。このとき、停止操作が行われたリール停止ボタン 211 に対応するリール 301 に対して、図 110 で説明したようなリール停止処理が行われる。ステップ S813 のタイミングは、図 94 に示した「第一停止ボタン押下」に対応する。

【0959】

次いで、メイン基板 409 は、ステップ S813 における第一停止ボタンの押下から、その後行われる第二停止ボタンの押下までの間において、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップ S814）。ステップ S814 でエラーが検出されなかった場合は（ステップ S814 の NO）、ステップ S815 の処理が行われる。ステップ S814 でエラーが検出された場合は（ステップ S814 の YES）、ステップ S819 の処理が行われる。図 120 では、ステップ S814 でエラーが検出された場合は、回転中の残りのリール 301 に対応するリール停止ボタンの停止操作を待つことなくステップ S819 の処理が行われるように示されているが、残りのリール 301 に対するリール停止操作を行ってからステップ S819 の処理が行われるようにしてもよい。これはステップ S816 の場合も同様である。このようなエラー検出以後の処理は、エラーの種別に応じて優先度（重要度）に差異を設け、当該優先度に基づいて処理を使い分けるようにしてもよい。例えば、「HF（不正払出エラー）」のように普通に遊技している状況では発生しにくいエラーは、優先度の高いエラーとするべきである。そして、このような優先度の高いエラーが検出された場合には、回転中の残りのリール 301 に対応するリール停止ボタン 211 の停止操作を待つことなくステップ S819 の処理が行われるようにするほうが好ましい。

30

40

【0960】

ステップ S815 では、遊技者によって第二停止ボタンの押下（リール停止ボタン 211a～211c のうち 2 番目の停止操作）が行われる。このとき、停止操作が行われたリール停止ボタン 211 に対応するリール 301 に対して、図 110 で説明したようなリール停止処理が行われる。ステップ S815 のタイミングは、図 94 に示した「第二停止ボタン押下」に対応する。

【0961】

50

次いで、メイン基板４０９は、ステップＳ８１５における第二停止ボタンの押下から、その後行われる第三停止ボタンの押下までの間において、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップＳ８１６）。ステップＳ８１６でエラーが検出されなかった場合は（ステップＳ８１６のＮＯ）、ステップＳ８１７の処理が行われる。ステップＳ８１６でエラーが検出された場合は（ステップＳ８１６のＹＥＳ）、回転中の残りのリール３０１に対応するリール停止ボタンの停止操作を待つことなく、ステップＳ８１９の処理が行われる。

【０９６２】

ステップＳ８１７では、遊技者によって第三停止ボタンの押下（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのうち３番目の停止操作）が行われる。このとき、停止操作が行われたリール停止ボタン２１１に対応するリール３０１に対して、図１１０で説明したようなリール停止処理が行われる。ステップＳ８１７のタイミングは、図９４に示した「第三停止ボタン押下」に対応する。

【０９６３】

次いで、メイン基板４０９は、ステップＳ８１７における第三停止ボタンの押下後から所定時間が経過するまでの間（例えば、全リール３０１が停止するまでの間）に、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップＳ８１８）。その後、ステップＳ８１８におけるエラー検出の有無に拘わらず、ステップＳ８１９の処理が行われる。

【０９６４】

ステップＳ８１９では、特別表示ＬＥＤ６１２における指示機能表示を終了させる。但し、ステップＳ８０４において指示機能表示が可能な区間ではないと判定された場合（ステップＳ８０４のＮＯ）には、ステップＳ８０９における指示機能表示が行われていないため、ステップＳ８１９では特段の処理を行う必要はない。

【０９６５】

その後、ステップＳ８２０では、全リール３０１（リール３０１ａ～３０１ｃ）が停止し、有効ライン上に停止した図柄組合せに基づいた入賞の判定が可能になる。ステップＳ８２０のタイミングは、図９４に示した「全リール停止」に対応する。

【０９６６】

なお、図１２０に示したように、ステップＳ８１９及びステップＳ８２０の処理は、それまでの遊技中におけるエラー検出の有無に拘わらず行われるが、その後の処理は、エラーが検出されたと判定されたか否かによって異なる。具体的には、それまでの遊技中にエラーが検出されていない場合には、ステップＳ８２１からの処理が行われ、それまでの遊技中にエラーが検出された場合には、ステップＳ８２５からの処理が行われる。

【０９６７】

まず、それまでの遊技中にエラーが検出されていない通常時の処理として、ステップＳ８２１では、遊技用価値の払出の有無が判定される。遊技用価値の払出では、有効ライン上に停止した図柄組合せに基づいて入賞役の停止が確認された場合に、当該入賞役に応じた遊技用価値が払い出される。ステップＳ８２１で払出がないと判定された場合は（ステップＳ８２１のＮＯ）、エラーも検出されていないので、当該ゲームを終了する。ステップＳ８２１で払出があると判定された場合は（ステップＳ８２１のＹＥＳ）、特別表示ＬＥＤ６１２における払出枚数表示を開始する（ステップＳ８２２）とともに、遊技用価値（メダル）の払出処理を行う（ステップＳ８２３）。その後、エラーは検出されていないので、当該ゲームを終了する。

【０９６８】

一方、それまでの遊技中にエラーが検出されていたときの処理としては、まず、遊技用価値の払出の有無が判定される（ステップＳ８２４）。

【０９６９】

ステップＳ８２４の処理は、エラーが検出されなかった場合の処理（ステップＳ８２１）と同じであり、払出があると判定された場合（ステップＳ８２４のＹＥＳ）に行われるステップＳ８２２（払出枚数表示）及びＳ８２３（払出処理）の処理も同じである。

10

20

30

40

50

【0970】

但し、それまでの遊技中にエラーが検出されていたときは、特別表示LED612にエラー表示を行わせるためにステップS826、ステップS827の処理が行われる。なお、ステップS823で払出処理が行われた場合は、払出処理の終了後、特別表示LED612に表示されていた払出枚数表示をクリア（ステップS825）してから、ステップS826以降の処理が行われる。ステップS824で払出がないと判定された場合は、そのままステップS826以降の処理が行われる。

【0971】

ステップS826では、特別表示LED612に、それまでに検出されたエラーの種別を表示させる（エラー表示）。エラー表示の表示例は、図118に示した通りである。その後、ホール店員や営業所等によってエラー表示で報知されたエラーに応じたエラー解除処理が行われ（ステップS827）、ゲームが終了する。

10

【0972】

以上、図119、図120に示した処理が行われることによって、本実施形態のスロットマシン1では、ゲーム中にエラーが検出された場合に、特別表示LED612において、指示機能表示や払出枚数表示を遮ることなく、エラー表示を行って検出されたエラーの種別を遊技者又はホール店員等に報知することができる。

【0973】

以下では、図119、図120のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかで、エラーが発生したとすると、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。

20

【0974】

図122～図125は、本実施形態におけるエラー発生時の表示期間例（その1～その4）を示すタイミングチャートである。図122～図125は、全て指示機能が発生する状況（例えばAT中）であるとする。

【0975】

まず、図122～図124の場合は、エラーの発生時（検出時）に、サブ基板510が制御する表示器（例えば画像表示体500）に即座にエラーの詳細を表示させる、という設定でタイミングチャートが示されている。すなわち、エラー発生807がONになると同時に液晶エラー806もONとなる。但し、液晶エラー806がONになっている間は、液晶ナビ805は「表示」できないとする。このような設定は、例えば、メイン基板409がエラーを検出したタイミングで当該エラーの検出情報をサブ基板510にコマンド送信することによって実現できる。

30

【0976】

図122では、遊技用価値が払い出されないゲームにおいて、リール回転開始のタイミングでエラーが発生している。このとき、画像表示体500におけるエラーの表示（液晶エラー806）が同時に行われる一方、特別表示LED612におけるエラー表示（セグエラー804）は、リール全停止に至るまで行われない。

【0977】

図123では、遊技用価値が払い出されるゲームにおいて、停止ボタン押下受付開始のタイミングでエラーが発生している。このとき、液晶エラー806が同時にON（表示）になるとともに、エラーの発生前からON（表示）になっていたナビ表示805が、液晶エラー806のONに伴ってOFF（非表示）に変更される。そして、セグエラー804は、リール全停止となって、その後に遊技用価値の払出処理が完了した段階ではじめてON（表示）となる。

40

【0978】

図124では、遊技用価値が払い出されないゲームにおいて、第二停止ボタン押下のタイミングでエラーが発生している。このとき、液晶エラー806が同時にON（表示）になるとともに、エラーの発生前から「表示」されていたナビ表示805が、液晶エラー806のONに伴ってOFF（非表示）に変更される。そして、セグエラー804は、リール

50

ル全停止になってはじめてON（表示）となる。

【0979】

このように、図122～図124の場合は、エラーが発生した際、特別表示LED612では遊技終了後にエラー表示される一方で、画像表示体500では即座にエラーの発生が表示されることから、遊技者等のエラーの発生をいち早く報知することができる。また、特別表示LED612において、指示機能表示、払出枚数表示、及びエラー表示のそれぞれの表示期間を重ねることなく表示することができる。但し、図122～図124の場合、遊技進行は中断されないものの、液晶エラー806が「表示」になった段階で液晶ナビ805は「非表示」にされることから、ナビ表示を見ながらの指示機能に沿った停止操作ができなくなるケースがある。

10

【0980】

一方、図125の場合は、サブ基板510が制御する表示器（例えば画像表示体500）におけるエラーの詳細な表示は、メイン基板409が制御するエラー表示（特別表示LED612におけるエラー表示）のタイミングに合わせる、という設定でタイミングチャートが示されている。すなわち、エラー発生807がONになったとしても、セグエラー804が「表示」となるまで液晶エラー806は「表示」にされない。このような設定は、例えば、メイン基板409が、サブ基板510に対して、エラーの検出情報を送信するだけでなく、特別表示LED612でエラー表示させるタイミングを通知することで実現できる。

20

【0981】

図125では、遊技用価値が払い出されるゲームにおいて、第一停止ボタン押下のタイミングでエラーが発生している。このとき、指示機能に関する表示（指示機能802及び液晶ナビ805）は第三停止ボタン押下まで継続して表示され、その後の払出処理までは通常通りに進行する。そして、払出が完了すると特別表示LED612及び画像表示体500におけるエラーの表示（セグエラー804及び液晶エラー806）が行われる。その後、当該エラーに応じたエラー解除処理が行われて当該エラーが解消すると、セグエラー804及び液晶エラー806はOFF（非表示）となり、エラー発生807もOFFとなる。

【0982】

このように、図125の場合は、エラーが発生しても、特別表示LED612及び画像表示体500では遊技終了後（厳密には、払出がある場合の払出完了時、又は払出がない場合の全リール停止時）にエラーが表示されることで、遊技進行及び遊技操作（具体的には、ナビ表示を見ながらの指示機能に沿った停止操作等）を妨げることなく、当該ゲームにおけるエラーの検出を確実に報知することができる。すなわち、図125の場合は、特別表示LED612における指示機能表示、払出枚数表示、及びエラー表示について、それぞれの表示が意味を持つ（当該表示が有効に作用する）表示期間を確保できるとともに、それぞれの表示期間を重ねられないようにすることができる。

30

【0983】

[11-8-3-2. 電断復帰処理]

図121を参照しながら、本実施形態のスロットマシンにおける電断復帰処理の処理手順を説明する。図121に示す電断復帰処理は、エラー解除処理における電源のOFF/ON、エラー非発生時の単なる電源OFF/ON、又は停電等による急な電源断からの復帰等、全ての電断復帰時で行われる。

40

【0984】

図121では、まず、全ての状態からの電断処理が開始される。ステップS901では、何れかの電源電圧が所定の閾値以下であるか否かを判定する。所定の閾値判定の具体例をあげると、電源装置112が24V電源と+12V電源とを備えているとすると、24V電源の電源電圧が20.4V以下であるか、又は、+12V電源の電源電圧が10.5V以下であるか、を判定する。何れの電源電圧も所定の閾値以下ではないと判定された場合は（ステップS901のNO）、処理を終了する。

50

【0985】

ステップS901において何れか電源電圧が所定の閾値以下であると判定された場合は（ステップS901のYES）、RAM1114においてスタックポインタを退避エリアに格納する処理を行う（ステップS902）。ステップS902の処理や後述のステップS907の処理は、[11-8-1]のRAM1114のデータエリアに関する説明でも述べた通りである（図117も参照）。

【0986】

その後、RAM1114に対するデータの保護処理（RAMプロテクト処理）を行ったのち（ステップS903）、スロットマシン1は電源遮断状態となる（ステップS904）。なお、上述のRAMに関する処理は、メイン基板409のRAM1114に限られるものではなく、サブ基板510のRAM1122でも同様の処理を行うようにしてよい。

10

【0987】

そして、ホール関係者や自動再起動によって電源の復帰操作が行われると（ステップS905）、まず、何れかの電源電圧が所定の閾値以上であるか否かを判定する（ステップS906）。ここでの所定の閾値は、ステップS901に例示したのと同じ閾値を用いてよい。何れの電源電圧も所定の閾値以上ではないと判定された場合は（ステップS906のNO）、処理を終了する。

【0988】

ステップS906において何れか電源電圧が所定の閾値以上であると判定された場合は（ステップS906のYES）、ステップS902でRAM1114の退避エリアに格納したスタックポインタを参照し、必要なデータを読み出す（ステップS907）。

20

【0989】

そして、貯留枚数表示LED613を表示可能な状態に復帰させる処理を行い（ステップS908）、特別表示LED612を表示可能な状態に復帰させる処理を行う（ステップS909）。

【0990】

次いで、ステップS904で電源遮断状態にする直前の状態（電断前状態）において、何れかのリール301a～301cが回転中であつたか否かを判定する（ステップS910）。

【0991】

電断前状態に何れかのリール301a～301cが回転中であつたと判定された場合は（ステップS910のYES）、リール停止操作が完了していないことを意味するので、リール301を電断前の回転状態に復帰させるとともに、RAM1114（より具体的には、図117に示した指示機能表示エリア1114i）に格納した指示機能の指示内容を特別表示LED612に表示させる（ステップS911）。その後、ステップS916に進む。

30

【0992】

電断前状態に何れのリール301a～301cも回転中ではなかったと判定された場合は（ステップS910のNO）、電断前状態が「リール全停止」かつ「払出あり」の状況であつたか否かを判定する（ステップS912）。「リール全停止」かつ「払出あり」の状況であつたと判定された場合は（ステップS912のYES）、特別表示LED612に払出枚数を表示させる。払出枚数に関する情報は、例えば、RAM1114の退避させたスタックポインタを参照する他、ペイアウト表示エリア1114hを参照する等して読み出すことができる。その後、ステップS916に進む。

40

【0993】

一方、ステップS912において、「リール全停止」ではない、又は「払出なし」の状況であつたと判定された場合は（ステップS912のNO）、エラーが検出されているか否かを判定する（ステップS914）。エラーが検出されていると判定された場合は（ステップS914のYES）、検出したエラーに関する情報を特別表示LED612に表示させる（ステップS915）。このとき、エラーランプ604を点灯させる等してもよい

50

。その後、ステップ S 9 1 6 に進む。ステップ S 9 1 4 で否定判定が得られた場合は、そのままステップ S 9 1 6 に進む。

【0994】

以上のステップ S 9 0 5 ～ S 9 1 5 の各処理が行われた後、ステップ S 9 1 6 では、その他の復帰処理（詳細は省略）が行われ、スロットマシン 1 は、ステップ S 9 0 4 で電源遮断状態になる前の電源前状態に復帰する。

【0995】

以上、図 1 2 1 に示した電断復帰処理が行われることによって、本実施形態のスロットマシン 1 では、電源断が発生した後でも、電源断前のデータの損失を防止しながら、データや表示等の適切な復帰を実現することができる。

10

【0996】

以下では、ゲームの進行中に電源断が発生したとすると、図 1 2 1 のフローチャートに示した処理手順に基づいて電断復帰処理が行われることによって、各種の表示器等による表示期間がどのようになるか、具体的な状況下で例示する。

【0997】

図 1 2 6 ～ 図 1 2 8 は、ゲーム中に図 1 2 1 に示す電断復帰処理が行われるときの（各種の表示器による）表示期間例（その 1 ～ その 3）を示すタイミングチャートである。図 1 2 6 ～ 図 1 2 8 は、全て指示機能が発生する状況（例えば A T 中）であるとし、前述の図 9 4 や図 9 5 と同様に、各種の表示器による表示期間例を示している。また、図 1 2 6 ～ 図 1 2 8 には不図示であるが、スロットマシン 1 は、電源断の前にリール 3 0 1 a ～ 3 0 1 c の少なくとも何れかが回転中であつた場合には、電源復帰後に、自動的な内部処理によって回転していたリール 3 0 1 の回転が再開される。

20

【0998】

図 1 2 6 の場合は、エラーは特に検出されることなく、「停止ボタン押下受付開始」と「第一停止ボタン押下」との間に電源の遮断が発生している。なお、図 1 2 6 は、「停止ボタン押下受付開始」と同時に電源が遮断された、としてもよい。このとき、指示内容を「表示」していた指示機能 8 0 2 及び液晶ナビ 8 0 5 は、電源の遮断によって「非表示」となるが、その後に電源が復帰すると、電源断前の表示内容を再度「表示」する（図 1 2 1 のステップ S 9 1 1 に相当）。そして、電断復帰後は、通常と同じように遊技が進行する。また、1 ゲームを通じてエラーは検出されないため、セグエラー 8 0 4 や液晶エラー 8 0 6 は「非表示」のままとなる。

30

【0999】

図 1 2 7 の場合は、遊技用価値が払い出されるゲームにおいて、「停止ボタン押下受付開始」のタイミングでエラーが発生し、その後、「第一停止ボタン押下」の前に電源の遮断が発生している。ここでの電源の遮断は、発生したエラーに伴う電源断でもよいし、別の理由による電源断であってもよい。このようなとき、エラーの発生に伴って液晶エラー 8 0 6 が即座に「表示」されるとすれば、液晶ナビ 8 0 5 は、それまで「表示」を終了して「非表示」となる。その後、電源遮断を経て電源復帰しても、エラーが解除されたわけではないので、画像表示体 5 0 0 において、液晶ナビ 8 0 5 が「非表示」で液晶エラー 8 0 6 が「表示」という状態が維持される。

40

【1000】

一方、図 1 2 7 の場合、特別表示 L E D 6 1 2 では、即座にエラー表示をしないので、停止ボタン押下受付開始のタイミングから指示機能 8 0 2 が「表示」される。その後の電源断を経た電源復帰後も、「表示」の内容を R A M 1 1 1 4 から読み出すことで再表示できる（図 1 2 1 のステップ S 9 1 1 に相当）。そして、特別表示 L E D 6 1 2 では、払出完了の後にセグエラー 8 0 4 が「表示」される。

【1001】

図 1 2 8 の場合は、遊技用価値が払い出されるゲームにおいて、エラーは特に検出されることなく、リール全停止後の払出処理の途中で電源の遮断が発生している。このとき、払出開始までは通常の遊技と変わらず、電源の遮断によって払出枚数 8 0 3 が「非表示」

50

となってしまうが、電源復帰後は再度「表示」される（図 1 2 1 のステップ S 9 1 3 に相当）ので、払出を完了することができる。

【1 0 0 2】

以上、図 1 2 6～図 1 2 8 に例示したように、スロットマシン 1 では、ゲーム中に電源が遮断されたとしても、電源復帰時に図 1 2 1 に示した電断復帰処理が行われることによって、メイン基板 4 0 9 が管理する表示状況を遮断前に復帰させることができる。

【1 0 0 3】

[1 1 - 8 - 4 . その他のエラー発生時処理]

上記 [1 1 - 8 - 3] では、スロットマシン 1 におけるエラー発生時処理の一例を説明したが、以下では、エラー発生時処理のその他の処理例について説明する。

【1 0 0 4】

[1 1 - 8 - 4 - 1 . 各エラー発生時処理における共通点及び相違点]

その他のエラー発生時処理に関する以下の説明では、スロットマシン 1 が「エラーに関する要件定義」として、上述の第 1 の要件定義とは異なる第 2～第 6 の要件定義を備える場合のそれぞれについて、エラー発生時処理を説明する。また、説明の過程での混同を避けるために、第 1 の要件定義を備えるスロットマシン 1 をスロットマシン 1 a とし、第 2～第 6 の要件定義を備えるスロットマシン 1 を、それぞれスロットマシン 1 b～スロットマシン 1 f と表記する。したがって、例えば、図 1 1 9 や図 1 2 0 等の説明で記載した「本実施形態におけるエラー発生時処理」とは、「第 1 の要件定義を備えたスロットマシン 1 a におけるエラー発生時処理」と読み替えることができる。

【1 0 0 5】

スロットマシン 1 b～1 f とスロットマシン 1 a とを比較すると、エラー発生時処理に関する要件定義が異なるため、当該要件定義に基づいたエラー発生時処理の処理手順が異なるが、その他の制御処理や構成等は、これまでに説明してきたスロットマシン 1 と共通である。したがって、共通部分を改めて説明することは省略し、相違点を中心に説明していく。

【1 0 0 6】

[1 1 - 8 - 4 - 2 . 第 2 の要件定義に基づくエラー発生時処理]

スロットマシン 1 b は、エラー発生時処理に関する第 2 の要件定義として、以下のよう

な要件を備えることとする。

(1) 複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。

(2) ゲーム中に弱エラーを検出した場合は、当該ゲームの進行を継続し、当該ゲーム終了後に当該エラーを表示する。

(3) ゲーム中に強エラーを検出した場合は、当該エラーが解除されるまでゲームの進行を止める。

(4) ゲーム中に強エラーを検出した場合は、当該エラーの解除後に、指示機能表示を復活させる。

【1 0 0 7】

第 2 の要件定義によれば、弱エラーのみが発生した場合に求められる処理は第 1 の要件定義と変わらない。したがって、スロットマシン 1 b では、弱エラーのみが発生した場合には、第 1 の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した各種の表示器による表示期間例（図 1 2 2～図 1 2 5）を、第 2 の要件定義に基づくエラー発生時処理として適用できる。

【1 0 0 8】

また、スロットマシン 1 b は、電断発生時の復帰処理についても、図 1 2 1 に示したスロットマシン 1 の処理を流用可能であり、したがって、図 1 2 6～図 1 2 8 に示した電断時の表示期間例をスロットマシン 1 b に適用できる。

【1 0 0 9】

なお、「強エラー」と「弱エラー」の分類基準は、特に限定するものではないが、例えば図118に示したエラーの「優先度」に基づいて、優先度の高いエラーを「強エラー」にすればよい。また例えば、全てのエラーを「強エラー」に設定しても構わない。

【1010】

図129、図130は、スロットマシン1bにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その1、その2）である。以下では、第1の要件定義に基づくエラー発生時処理のフローチャート（図119、図120）との相違点を中心に、第2の要件定義に基づくエラー発生時処理の処理手順を説明する。

【1011】

まず、図129に示したステップS801～S812までの処理は、図119のステップS801～S812の処理と同様であり、説明を省略する。

【1012】

次に、図130では、遊技者によって第一停止ボタンの押下が行われ、停止操作が行われたリール停止ボタン211に対応するリール301に対してリール停止処理が行われる（ステップS830）。

【1013】

次いで、メイン基板409は、ステップS830における第一停止ボタンの押下から、その後行われる第二停止ボタンの押下までの間において、エラーが検出されたか否かを判定する（ステップS831）。ステップS831でエラーが検出されなかった場合は（ステップS831のNO）、ステップS833の処理が行われる。ステップS831でエラーが検出された場合は（ステップS831のYES）、ステップS832の処理として、検出されたエラーが強エラーであるか否かが判定される。強エラーであると判定された場合は（ステップS832のYES）、ステップS839の処理が行われ、強エラーではない、すなわち弱エラーであると判定された場合は（ステップS832のNO）、ステップS833の処理に進む。

【1014】

ステップS833では、第二停止ボタン押下が行われるが、その後には、ステップS831～S832と同様に、エラーが検出されたか否か（ステップS834）、検出されたエラーが強エラーであるか否か（ステップS835）という判定が行われる。また、ステップS836に示す第三停止ボタン押下の後も、同様の判定処理（ステップS837、S838）が行われる。

【1015】

このようにステップS830～S838においてエラーの検出が判定された結果、強エラーが検出された場合には、ステップS839の処理として、強エラー発生直前の状態を保持して遊技の進行が停止される。遊技の進行が停止されると、遊技者は回転中のリール301を停止させることができなくなる。なお、強エラー発生直前の状態を保持する具体的な処理としては、RAM1114等に各種のデータを退避させること等が想定される。

【1016】

そして、ステップS839で遊技進行が停止された後は、発生した強エラーに対応するエラー解除処理が必要となるため、ステップS840では、当該エラー解除処理が行われて強エラーが解除されたか否かが判定される。ステップS840では、強エラーの解除が確認されない限りは次の処理に進まない。そして、強エラーの解除が確認された場合は（ステップS840のYES）、処理のリターンとして、エラー発生時点から再度の処理が開始される。

【1017】

一方、ステップS830～S838においてエラーの検出が判定された結果、何れの期間でも強エラーが検出されなかった場合には（ステップS837のNO、又はステップS838のNO）、特別表示LED612における指示機能表示を終了させる（ステップS841）。なお、ステップS841の処理が行われる場合は、強エラーが検出されていないだけであり、弱エラーが検出されているケースは含まれる。

10

20

30

40

50

【1018】

その後、ステップS842では、全リール301（リール301a～301c）が停止し、有効ライン上に停止した図柄組合せに基づいた入賞の判定が可能になる。ステップS843では、遊技用価値の払出の有無が判定され、払出ありと判定された場合は、特別表示LED612に払出枚数表示を行わせる（ステップS844）とともに、払出処理を実行する（ステップS845）。

【1019】

ステップS843で払出なしと判定された場合、又は、払出ありと判定されてステップS845の処理が終了した場合は、ステップS846の処理として、エラー検出の有無が判定される。ステップS846でエラーなしと判定された場合は（ステップS846のNO）、そのまま処理を終了する。

10

【1020】

また、ステップS846でエラーありと判定された場合は（ステップS846のYES）、ステップS830～S838までの間に弱エラーが検出されていたことを意味するので、当該弱エラーのエラー表示を行う必要がある。したがって、特別表示LED612に表示されていた払出枚数表示をクリアし（ステップS847）、当該弱エラーの詳細を特別表示LED612にエラー表示させる（ステップS848）。その後、ステップS848でエラー表示されたエラーのエラー解除処理が行われると（ステップS827）、一連の処理が終了する。

【1021】

20

以上、図129、図130に示した処理が行われることによって、スロットマシン1bでは、ゲーム中に弱エラーが検出された場合には、遊技進行が継続されてゲーム終了後に弱エラーのエラー表示が行われる一方、ゲーム中に強エラーが検出された場合には、即座に遊技進行が停止されてエラー解除処理の実行が求められる。また、強エラーの発生時には遊技進行が中断されるものの、エラー解除処理後は、指示機能表示が復活することから、遊技者は指示内容を確認しながらの遊技を続行することが可能となる。

【1022】

以下では、スロットマシン1bにおいて、図129、図130のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等による表示期間がどのようなになるかを、具体的な状況下で例示する。

30

【1023】

図131は、スロットマシン1bにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。図131は、指示機能が発生する状況（例えばAT中）であるとする。

【1024】

図131では、第一停止ボタン押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生807aがON）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生807bがON）。スロットマシン1bでは、弱エラーが発生しても遊技は中断されず、特別表示LED612における指示機能表示も「表示」が維持される。また、図131の例では、画像表示体500も、弱エラーの発生時に液晶エラー806を「表示」しない。

40

【1025】

一方、強エラーが発生した場合は、即座に、特別表示LED612では指示機能表示に替えてエラー表示が行われ（指示機能802の「非表示」とセグエラー804の「表示」）、画像表示体500ではナビ表示に替えてエラーの表示が行われる（液晶ナビ805の「非表示」と液晶エラー806の「表示」）ことで遊技が中断される。しかし、「非表示」にされた指示機能802及びナビ表示805は、その後に強エラーに対するエラー解除処理が完了すると、再び「表示」されるようになるため、強エラー発生前の状況から遊技を再開することができる。

【1026】

[11-8-4-3. 第3の要件定義に基づくエラー発生時処理]

50

スロットマシン 1 c は、エラー発生時処理に関する第 3 の要件定義として、以下のよう
な要件を備えることとする。

(1) 複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進
行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行
に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。

(2) ゲーム中に弱エラーを検出した場合は、当該ゲームの進行を継続し、当該ゲーム終
了後に当該エラーを表示する。

(3) ゲーム中に強エラーを検出した場合は、当該エラーが解除されるまでゲームの進行
を止める。

(4) ゲーム中に強エラーを検出した場合は、指示機能表示を中止し、当該エラーの解除
後も復活させない。

10

【1027】

このような第 3 の要件定義の (1) ~ (3) は、第 2 の要件定義の (1) ~ (3) と同
じであり、(4) だけが異なる。

【1028】

したがって、スロットマシン 1 c では、第 2 の要件定義を備えたスロットマシン 1 b と
同様に、弱エラーのみが発生した場合には、第 1 の要件定義に基づくエラー発生時処理で
示した各種の表示器による表示期間例 (図 1 2 2 ~ 図 1 2 5) を適用できる。また、電断
発生時の復帰処理についても、第 1 の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した図 1 2
1 の処理を流用可能であることから、図 1 2 6 ~ 図 1 2 8 に示した電断時の表示期間例を
、スロットマシン 1 c に適用できる。

20

【1029】

図 1 3 2, 図 1 3 3 は、スロットマシン 1 c におけるエラー発生時処理を説明するた
めのフローチャート (その 1, その 2) である。図 1 3 2, 図 1 3 3 の処理をスロットマシ
ン 1 b の説明で用いた図 1 2 9, 図 1 3 0 の処理と比較すると、図 1 3 3 のステップ S 8
8 0 だけが異なる。すなわち、図 1 3 3 では、ステップ S 8 4 0 において強エラーが解除
されたと判定された場合に、ステップ S 8 8 0 の処理として、メイン基板 4 0 9 が特別表
示 L E D 6 1 2 の表示内容をクリアし、その後、エラー発生時点から再度の処理が開始さ
れる。

【1030】

そして、ステップ S 8 8 0 の処理を行うことによって、スロットマシン 1 c は、強エラ
ーが発生した場合のエラー解除後に、特別表示 L E D 6 1 2 における指示機能表示を復活
させないようにすることができる。

30

【1031】

このようなスロットマシン 1 c によれば、遊技に与える影響の重要度が高い「強エラ
ー」の発生時には、当該強エラーの解除処理が行われたとしても、当該強エラーの発生前
の状態に完全に復帰させることを抑制することができる。具体的には、エラー復帰後に指示
機能表示を行わないことによって、強エラーが発生した異常なゲームにおいて指示機能の
指示内容に沿った遊技操作を困難にすることができる。このようにすることで、強エラ
ーが発生するような不正行為が行われたときに、遊技者に特典を容易に付与しないように
することができる。

40

【1032】

以下では、スロットマシン 1 c において、図 1 3 2, 図 1 3 3 のフローチャートに示
した処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等
による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。

【1033】

図 1 3 4 は、スロットマシン 1 c におけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミン
グチャートである。図 1 3 4 は、指示機能が発生する状況 (例えば A T 中) であるとする。

【1034】

図 1 3 4 では、スロットマシン 1 b の説明で用いた図 1 3 1 と同様に、第一停止ボタン

50

押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生807aがON）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生807bがON）。ただし、図134では、スロットマシン1cの要件定義（第3の要件定義）に従って、弱エラーが発生しても遊技は中断されず、特別表示LED612における指示機能表示も「表示」が維持される。また、図134の例では、画像表示体500も、弱エラーの発生時に液晶エラー806を「表示」しない。

【1035】

一方、強エラーが発生した場合は、即座に、特別表示LED612では指示機能表示に替えてエラー表示が行われ（指示機能802の「非表示」とセグエラー804の「表示」）、画像表示体500ではナビ表示に替えてエラーの表示が行われる（液晶ナビ805の「非表示」と液晶エラー806の「表示」）ことで、遊技が中断される。そして、その後にエラー解除処理が行われたとしても、図133のステップS880に示したように指示機能表示の表示内容がクリアされることから、復帰後は、特別表示LED612に指示機能表示は再表示されない。また、図134の例では、液晶ナビも同様に復帰後の表示が行われない。したがって、スロットマシン1cにおいては、強エラーの解除復帰後、遊技者は指示機能の指示内容を認識できず、指示機能が発生しないなかで遊技を進めることになる。

【1036】

[11-8-4-4. 第4の要件定義に基づくエラー発生時処理]

スロットマシン1dは、エラー発生時処理に関する第4の要件定義として、以下のよう
な要件を備えることとする。

（1）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。

（2）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、当該ゲームの進行を継続する。

（3）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、指示機能表示を中止しない。

（4）ゲーム中に強エラーを検出した場合には、メイン基板409が外部中継端子板131に所定のコマンド（例えば、外端板通信コマンド）を送信することで、外部中継端子板131を介して接続される外部機器（例えばホールコンピュータ1200やデータ表示器等）にエラー情報を出力する。

【1037】

このようなスロットマシン1dにおける第4の要件定義は、第3の要件定義と（1）しか共通していないが、その他の要件定義を鑑みたとき、弱エラーのみが発生した際に求められる処理は第3の要件定義に基づくエラー発生時処理と同様（すなわち、第1又は第2の要件定義に基づくエラー発生時処理とも同様）であることが分かる。

【1038】

したがって、スロットマシン1dでは、第2の要件定義を備えたスロットマシン1bや第3の要件定義を備えたスロットマシン1cと同様に、弱エラーのみが発生した場合には、第1の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した各種の表示器による表示期間例（図122～図125）を適用できる。また、電断発生時の復帰処理についても、第1の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した図121の処理を流用可能であることから、図126～図128に示した電断時の表示期間例を、スロットマシン1dに適用できる。

【1039】

なお、スロットマシン1dにおけるエラー発生時処理では、外部中継端子板131（「外端板」と省略して記載することがある）を介して、所定のエラー検出結果を外部に出力することの特徴としている。スロットマシン1dは、メイン基板409に外部中継端子板131を設けることによって、外部中継端子板131を介して遊技場の外部機器（ホールコンピュータ1200やデータ表示器等）に接続される。外部中継端子板131はメイン

基板409から送信される各種信号（投入メダル信号や払出メダル信号、遊技ステータス等）を外部機器に中継する役割を担っている。

【1040】

図135、図136は、スロットマシン1dにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート（その1、その2）である。以下では、第1又は第2の要件定義に基づいたエラー発生時処理のフローチャート（図119、図120、図129、図130）との相違点を中心に、第4の要件定義に基づくエラー発生時処理の処理手順を説明する。

【1041】

まず、図135に示したステップS801～S812までの処理は、図129のステップS801～S812の処理と同様であり、説明を省略する。

10

【1042】

次に、図136では、図130のステップS813～S832の処理と同様に、ステップS850～S852において、第一停止ボタン押下の後、エラーが検出されたか否か、さらに、当該エラーが強エラーであるか否かが判定される。但し、図130の場合は、強エラーであると判定された場合には遊技が一時停止される（図130のステップS839）のに対して、図136では強エラーであると判定されても遊技進行は継続され、代わりに、外部中継端子板131に強エラーの発生を示すコマンド（外端板通信コマンド）が送信される（ステップS853）。

【1043】

図136では、ステップS853において、外部中継端子板131に強エラーの発生情報が送信されることで、外部中継端子板131を介して接続される外部機器（例えばホールコンピュータ1200）に強エラーの発生情報を出力することができる。その間、スロットマシン1dにおける遊技の進行は止まらず、次の停止ボタン押下処理（ステップS854）に進む。

20

【1044】

図136では、第二停止ボタン押下（ステップS854）や第三停止ボタン押下（ステップS858）のときも、ステップS850～S853に示したような停止ボタン押下後の処理が繰り返されるので、ステップS861までの詳細な説明を省略する。

【1045】

ステップS850～S861の処理をまとめると、リール停止ボタン211が押下されて全てのリール301に対する停止操作が行われるまでの間に、エラーが検出されたかを繰り返し判定し、特に強エラーが検出されたと判定した場合は、即座に外部中継端子板131を介して強エラーの発生を通知する。

30

【1046】

そして、図136に示すステップS862～S870の処理は、図120のステップS819～S827の処理と同じであるため、詳細な説明を省略する。図136に示すステップS862～S870の処理の概要としては、全てのリール301に対する停止操作が終わった時点で指示機能表示をクリアし、リール301の全停止処理を行ったのち、入賞役に基づいた払出を行い、ゲーム中にエラーが検出された場合には、払出処理の完了後に特別表示LED612にエラー表示を行い、エラー解除処理を待つ。

40

【1047】

なお、図136のステップS869に示したエラー表示は、ゲーム中に検出したエラーが強エラーであったとしてもエラー表示を行う点で、図120のステップ826に示したエラー表示（弱エラーのエラー表示）とは異なる。すなわち、図136では、強エラーが検出されたときに、外部中継端子板131を介して外部機器にエラー発生を通知する一方で、遊技終了後には当該エラーのエラー表示をスロットマシン1d自身でも行うため、強エラーの発生をより確実に報知することができる。

【1048】

以上、図135、図136に示した処理が行われることによって、スロットマシン1dでは、ゲーム中に強弱何れのエラーが検出されても遊技進行が継続されてゲーム終了後に

50

当該エラーのエラー表示が行われる。また、ゲーム中に強エラーが検出された場合には、即座に外部中継端子板 1 3 1 を介して外部機器にエラー発生が通知されるため、外部機器（例えばホールコンピュータ 1 2 0 0）を管理しているホール関係者が重要なエラーの発生に気付くことができるし、エラーの発生状況を正確にデータ管理することも可能となる。また、このような強エラーが発生しても遊技の進行は中断させないことで、遊技者に対する負担を抑制する効果も期待できる。

【1 0 4 9】

以下では、スロットマシン 1 d において、図 1 3 5、図 1 3 6 のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。

10

【1 0 5 0】

図 1 3 7 は、スロットマシン 1 d におけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。図 1 3 7 は、指示機能が発生する状況（例えば A T 中）であるとする。また、図 1 3 7 では、メイン基板 4 0 9 が強エラー検出を示す情報を外部中継端子板 1 3 1 にコマンド送信するタイミングを示すものとして、外端板通信 8 0 8 が追加されている。外端板通信 8 0 8 が O N のときは、メイン基板 4 0 9 から外部中継端子板 1 3 1 に対して上記のコマンドの送信が有ることを意味する。外端板通信 8 0 8 が O F F のときは、上記のコマンドが送信されないことを意味する。

【1 0 5 1】

図 1 3 7 では、スロットマシン 1 b の説明で用いた図 1 3 1 やスロットマシン 1 c の説明で用いた図 1 3 4 と同様に、第一停止ボタン押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生 8 0 7 a が O N）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生 8 0 7 b が O N）。

20

【1 0 5 2】

ただし、図 1 3 7 では、スロットマシン 1 d の要件定義（第 4 の要件定義）に従って、強弱何れのエラーが発生しても遊技が中断されず、エラー表示は遊技終了後に行われる。そのため、指示機能表示 8 0 2 や液晶ナビ 8 0 5 の「表示」は、エラーの発生によって妨げられない。但し、強エラーが検出されたときは、即座にメイン基板 4 0 9 が強エラー検出を示す情報を外部中継端子板 1 3 1 にコマンド送信する（外端板通信 8 0 8 が O N）ため、外部中継端子板 1 3 1 を介して接続された外部機器に、強エラーの発生をほぼリアルタイムで通知することができる。

30

【1 0 5 3】

そして、図 1 3 7 に示したように、遊技終了後（より具体的には、払出完了後（払出がないゲームの場合はリール全停止後））にエラー表示が行われることで（セグエラー 8 0 4 の「表示」、及び液晶エラー 8 0 6 の「表示」）、次の遊技を始める前にエラーの解除を行わせることができる。

【1 0 5 4】

[1 1-8-4-5. 第 5 の要件定義に基づくエラー発生時処理]

スロットマシン 1 e は、エラー発生時処理に関する第 5 の要件定義として、以下のような要件を備えることとする。

40

（１）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。

（２）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、当該ゲームの進行を継続する。

（３）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、指示機能表示を中止しない。

（４）ゲーム中に強エラーを検出した場合には、メイン基板 4 0 9 がエラー専用の表示器に所定のコマンド（例えば、表示態様変更コマンド）を送信することで、当該表示器における表示態様をエラー発生時用の特定表示に変更させる。

50

【1055】

このようなスロットマシン1eにおける第5の要件定義の(1)～(3)は、第4の要件定義の(1)～(3)と同じであり、(4)だけが異なる。

【1056】

したがって、スロットマシン1eでは、第2の要件定義を備えたスロットマシン1b、第3の要件定義を備えたスロットマシン1c、及び第4の要件定義を備えたスロットマシン1dと同様に、弱エラーのみが発生した場合には、第1の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した各種の表示器による表示期間例(図122～図125)を適用できる。また、電断発生時の復帰処理についても、第1の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した図121の処理を流用可能であることから、図126～図128に示した電断時の表示期間例を、スロットマシン1eに適用できる。

10

【1057】

図138、図139は、スロットマシン1eにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート(その1、その2)である。図138、図139の処理をスロットマシン1dの説明で用いた図135、図136の処理と比較すると、図139におけるステップS881、S882、S883だけが異なる。

【1058】

図139では、第一停止ボタン押下が行われると(ステップS850)、エラーの検出の有無が判定され(ステップS851)、エラーありと判定された場合には、当該エラーが強エラーであるか否かが判定される(ステップS852)。このステップS852で強エラーと判定されたとき(ステップS852のYES)、ステップS881の処理として、メイン基板409はエラー専用の表示器に「表示態様変更コマンド」を送信し、当該表示器における表示態様をエラー発生時用の特定表示に変更させる。

20

【1059】

ここで、「表示態様変更コマンド」は、少なくとも強エラーが発生したことを特定の表示器(例えば、エラーランプ604を兼用してもよい)に報知させるための手段の1つであって、当該特定の表示器において強エラーの発生を報知する特定表示を行わせることができれば、コマンド形式でなくてもよい。また、「表示態様変更コマンド」は、強エラーの発生を伝えるだけでなく、発生したエラーの詳細(種別等)を伝えるものであってもよい。

30

【1060】

また、ステップS882やステップS883の処理は、それぞれ、第二停止ボタン押下(ステップS854)又は第三停止ボタン押下(ステップS858)が行われた後のエラー検出チェックにおいて、ステップS881と同様の処理が行われるものであるから、説明を省略する。

【1061】

このように、スロットマシン1eでは、ステップS881、S882、S883の処理が行われることによって、強エラーが発生したことを特定の表示器で報知することができる。スロットマシン1eは、このような特定の表示器を指示機能表示が行われる表示器(特別表示LED612)とは別に備えることによって、即座に報知すべき強エラーが発生した場合に、指示機能表示(さらにはナビ表示)を妨げずに遊技の進行を継続させながらも、当該強エラーの発生を確実に報知することが可能となる。

40

【1062】

以下では、スロットマシン1eにおいて、図138、図139のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。

【1063】

図140は、スロットマシン1eにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。図140は、指示機能が発生する状況(例えばAT中)であるとする。また、図140では、メイン基板409が強エラー検出時に、特定の表示器に対して表示

50

態様を変更させる「表示態様変更コマンド」の送信タイミングを示すものとして、表示態様変更 809 が追加されている。表示態様変更 809 が ON のときは「送信」を意味し、上記の表示態様変更コマンドが特定の表示器に対して送信される。表示態様変更 809 が OFF のときは「待機」を意味し、特定の表示器に対して表示態様変更コマンドは送信されない。また、図 140 には、特定の表示器における表示態様の変更タイミングは図示していないが、表示態様変更 809 が「ON (送信)」となった直後に変更されるとする。

【1064】

図 140 では、スロットマシン 1 d の説明で用いた図 137 等と同様に、第一停止ボタン押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生 807 a が ON）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生 807 b が ON）

10

【1065】

ここで、前述したように、スロットマシン 1 d の要件定義（第 5 の要件定義）は、（1）～（3）が第 4 の要件定義の（1）～（3）と同じで、（4）だけが異なる。この点に着目して、図 140 とスロットマシン 1 d の説明で用いた図 137 とを比較すると、図 137 では、強エラーの検出時に外部中継端子板 131 にコマンドが送信されたのに対して、図 140 では、同じタイミングで表示態様変更コマンドが送信されることで、特定の表示器における表示態様に変更される点が相違している。しかし、それ以外の各表示器による表示期間は図 137 と図 140 とで同様である。

【1066】

また、図 140 には図示されていないが、特定の表示器における表示態様の変更は、当該変更の原因となった強エラーのエラー解除が行われるまで継続されることが好ましい。

20

【1067】

なお、特定の表示器における「強エラー発生時用の特定表示」の表示態様の例としては、通常からエラーの発生報知に用いられるエラーランプ 604 を兼用する場合、通常のエラー報知時は点灯するのに対し、強エラー検出に基づく特定表示の場合は点滅させるなど、表示態様を変更すればよい。また、専用の特定の表示器を用いる場合、強エラーの種別に応じて報知パターン（点灯パターン、表示画像、音声出力パターン、音量等）を変化させることで、より詳細なエラー報知を実現することができる。

【1068】

スロットマシン 1 e によれば、このような「強エラー発生時用の特定表示」を可能にすることによって、遊技への影響度が大きい強エラーの発生時に、速やかに確実にエラー発生を報知できるようにするとともに、指示機能表示や払出枚数表示を行う特別表示 LED 612 や、ナビ表示を行う画像表示体 500 に対して、それぞれの表示内容に干渉しないようにすることで、遊技の円滑な進行を可能にすることが期待できる。

30

【1069】

そして、図 140 に示したように、遊技終了後（より具体的には、払出完了後（払出がないゲームの場合はリール全停止後））にエラー表示が行われることで（セグエラー 804 の「表示」、及び液晶エラー 806 の「表示」）、次の遊技を始める前にエラーの解除を行わせることができる。

40

【1070】

[11-8-4-6. 第 6 の要件定義に基づくエラー発生時処理]

スロットマシン 1 f は、エラー発生時処理に関する第 6 の要件定義として、以下のような要件を備えることとする。

（1）複数のエラーに対して重要度に基づいたグループ分けを行う。具体的には、遊技進行に関する重要度が比較的高いエラーを「強エラー」とし、「強エラー」よりも遊技進行に関する重要度が低いエラーを「弱エラー」とする。

（2）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、当該ゲームの進行を継続する。

（3）ゲーム中にエラーを検出した場合、強エラー又は弱エラーの何れであっても、指示

50

機能表示を中止しない。

(4) ゲーム中に強エラーを検出した場合には、メイン基板409による指示機能表示の制御パターンを変更することによって、特別表示LED612における指示機能表示の表示態様を、強エラーが検出されたことが分かる表示態様に変更する。

【1071】

このようなスロットマシン1fにおける第6の要件定義の(1)～(3)は、第4又は第5の要件定義の(1)～(3)と同じであり、(4)だけが異なる。

【1072】

したがって、スロットマシン1fでは、これまでに説明してきた他の要件定義を備えたスロットマシン1b～1eと同様に、弱エラーのみが発生した場合には、弱エラーのみが発生した場合には、第1の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した各種の表示器による表示期間例(図122～図125)を適用できる。また、電断発生時の復帰処理についても、第1の要件定義に基づくエラー発生時処理で示した図121の処理を流用可能であることから、図126～図128に示した電断時の表示期間例を、スロットマシン1fに適用できる。

【1073】

図141、図142は、スロットマシン1fにおけるエラー発生時処理を説明するためのフローチャート(その1、その2)である。図141、図142の処理をスロットマシン1dの説明で用いた図135、図136の処理や、スロットマシン1eの説明で用いた図138、図139の処理と比較すると、図142におけるステップS884、S885、S886だけが異なる。

【1074】

すなわち、第6の要件定義に基づいたエラー発生時処理では、図142に示すように、各停止ボタン押下後のエラーチェックにおける強エラーの判定(ステップS852、S856、S860)において強エラーが検出されたと判定された場合に、メイン基板409がエラー発生時用の指示機能表示を行わせるためのコマンドを送信することによって(ステップS884、S885、S886)、特別表示LED612における指示機能表示の表示態様を、指示内容だけを表示する表示態様(パターン1の指示機能表示)から、強エラーが検出されたことを指示内容と合わせて表示する表示態様(パターン2の指示機能表示)に変更する。

【1075】

ここで、コマンドによって指示機能表示を制御する場合に指示機能表示の表示形態を変更する具体的な制御の一例を説明すると、強エラー検出時にパターン2の指示機能表示を行わせる場合に、通常のパターン1用のコマンドでは使用しない所定ビットを立てるようにすることで、指示内容を示す情報と、強エラーを示す情報とを合わせてコマンド送信することができる。なお、特別表示LED612におけるパターン2の表示例としては、パターン2のときは点滅表示させるようにしたり、エラー情報と指示情報とを交互に表示させるようにしたり、ビットセグを点灯させるようにしたりすればよい。

【1076】

なお、スロットマシン1eの説明で「表示態様変更コマンド」について述べたように、スロットマシン1a～1fにおける各要件定義を満たすためには、情報の通信形式は必ずしもコマンド形式である必要はなく、指示機能表示の制御においてコマンド以外の形式で入出力制御が行われてもよい。

【1077】

このように、スロットマシン1fでは、ステップS884、S885、S886の処理が行われることによって、指示機能表示を中断することなく、特別表示LED612で強エラー発生を合わせて報知することができる。

【1078】

したがって、スロットマシン1fによれば、ゲーム中にエラーが発生したとき、それが強エラーであったとしても遊技進行を中断しないことで遊技者による遊技機会を確実に提

10

20

30

40

50

供することができる。さらにその一方で、強エラーの発生を速やかに、遊技者等から視認しやすい場所（表示パネル501上の特別表示LED612）で報知することができるため、スロットマシン1fに対する安全性も担保することが期待できる。

【1079】

以下では、スロットマシン1fにおいて、図141、図142のフローチャートに示した処理手順に基づいて遊技が進められるなかでエラーが発生したとき、各種の表示器等による表示期間がどのようになるかを、具体的な状況下で例示する。

【1080】

図143は、スロットマシン1fにおけるエラー発生時の表示期間例を示すタイミングチャートである。図143は、指示機能が発生する状況（例えばAT中）であるとする。また、図143では、強エラー検出時に、指示機能表示の表示パターンが通常時のパターン1からエラー発生時のパターン2に変更されることから、それぞれのパターンにおける指示機能表示の表示期間を示すものとして、他図で用いていた「指示機能802」の代わりに、「指示機能（パターン1）802a」と「指示機能（パターン1）802a」とが追加されている。

【1081】

図143では、スロットマシン1dの説明で用いた図137や、スロットマシン1eの説明で用いた図140等と同様に、第一停止ボタン押下のタイミングで弱エラーが発生し（弱エラー発生807aがON）、さらに、第二停止ボタン押下のタイミングで強エラーが発生している（強エラー発生807bがON）。

【1082】

ここで、前述したように、スロットマシン1fの要件定義（第6の要件定義）は、（1）～（3）が第4又は第5の要件定義の（1）～（3）と同じで、（4）だけが異なる。この点に着目して、スロットマシン1fにおける表示期間（図143）を、スロットマシン1dの場合（図137）やスロットマシン1eの場合（図140）と比較すると、強エラーの検出時に、図137では外部中継端子板131にコマンドが送信され、図140では特定の表示器に表示態様変更コマンドが送信されたのに対して、図143では、同じタイミングで、指示機能表示の表示態様のパターンを変更することで、特別表示LED612においてパターン2の指示機能表示を表示させる点が相違している。しかし、それ以外の各表示器による表示期間は、図137、図140、図143で同様である。

【1083】

また、図143によれば、強エラーが発生した第二停止ボタン押下のタイミング（強エラー発生807bがONになるタイミング）で、機能表示802aの「表示」が指示機能802bの「表示」に切り替えられる。そして、パターン2の指示機能表示は、第三停止ボタン押下のタイミングまで継続して表示される。すなわち、スロットマシン1fでは、強エラーが検出されたことによって指示機能表示がパターン2に変更されたとしても、指示機能表示による本来の表示期間が終わるまで、パターン2の指示機能表示が継続されることを意味している。

【1084】

このようなスロットマシン1fによれば、エラーの発生によって遊技進行が中断することなく、さらには、指示機能の指示内容も継続して表示される一方で、重要な強エラーの発生時には指示機能表示の態様を変更することで当該エラーの発生を報知することを可能にするため、遊技の円滑な進行と異常状態に対する速やかな対応とを両立させる遊技機を実現することができる。

【1085】

また、詳細は図示された通りであるが、サブ基板510に制御される液晶エラー806も、セグエラー804と同じ遊技終了後のタイミングで「表示」される。したがって、図143に示したように、遊技終了後（より具体的には、払出完了後（払出がないゲームの場合はリール全停止後））にエラー表示が行われることで、次の遊技を始める前にエラーの解除を行わせることができる。

【1086】

なお、スロットマシン1a～スロットマシン1fは、エラー発生時処理に関するそれぞれの要件定義が干渉しない範囲で、適宜組合せてもよい。例えば、第1の要件定義に基づくエラー発生時処理を、弱エラーに関する限定的な処理とすれば、第2～第6の要件定義に組合せることができる。また例えば、第4～第6の要件定義における強エラー検出時の処理をそれぞれ組み合わせれば、強エラー検出時に幅広い報知を実現することができる。

【1087】

なお、本発明に係る遊技機として上述したスロットマシン1において、メイン基板409は、遊技の進行に関する制御を行う主制御手段に相当し、特別表示LED612は、主制御手段によって管理される表示装置に相当する。そして、スロットマシン1は、当選役に関する抽選を実行し、該抽選の抽選結果に基づいたゲーム結果を表示させる単位ゲームを繰り返し実行可能な遊技機の一例である。また、メイン基板409（特にCPU1110）は、複数種類の役の何れを当選役とするかを決定する役抽選（当選役抽選）を実行する抽選手段の一例であるとともに、所定の条件を満たした場合に、遊技者に有利な特典を付与する特典付与手段の一例である。さらに、メイン基板409（特にCPU1110）は、抽選手段による役抽選の結果に基づく所定の遊技操作について、当該所定の遊技操作に基づいた指示表示を表示装置に表示させる指示表示手段の一例であって、特典付与手段によって付与され得る特典の期待度合いを示唆する期待表示を表示装置に表示させる期待示唆手段の一例であって、単位ゲームの間に指示表示及び期待表示の何れをも表示し得る状況において、指示表示又は期待表示の何れかを優先して表示装置に表示させる優先表示制御手段の一例である。なお、「指示表示」は、本実施形態における「指示機能表示」に相当し、「期待表示」は、本実施形態における「期待度表示」に相当する。そして、優先表示制御手段による優先表示は、具体的には、本実施形態の「11-4-7-3」等で詳述した「期待度表示に関する優先表示」に相当する。

【1088】

以上は、本発明のスロットマシン1の一形態であるが、これに限定されることはない。スロットマシン以外の遊技機、例えば、パチンコ機や、パチンコ機とスロットマシンとを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【符号の説明】

【1089】

- 1 スロットマシン
- 10 隙間
- 21 透明板
- 50 機種ユニット
- 90 前面開閉部材
- 100 外本体
- 100a 回転軸
- 101 底板
- 102 側板
- 102a 凸面部
- 102b ガード部
- 103 天板
- 104a 放熱口
- 104b コード引出口
- 105 仕切板
- 106 突段部
- 107 取付片
- 108 取付片
- 109 開口
- 110 メダル放出装置

1 1 0 a	装置本体	
1 1 0 b	ホッパ	
1 1 0 c	放出口	
1 1 0 d	オーバーフロー樋	
1 1 0 e	払出センサ	
1 1 1	遊技メダル用補助収納箱	
1 1 1 a	メダル満タンセンサ	
1 1 2	電源装置	
1 1 2 a	装置ケース	
1 1 2 b	上面板	10
1 1 2 c	後面板	
1 1 2 d	正面板	
1 1 2 e	側面板	
1 1 2 f	斜面板	
1 1 2 g	通気孔	
1 1 2 h	脚部	
1 1 2 i	通気空間	
1 1 2 j	段部	
1 1 2 k	取付片	
1 1 2 m	突部	20
1 1 2 m-1	突片	
1 1 2 p	透孔	
1 1 2 r	底面板	
1 1 2 s	基板	
1 1 2 t	設定キースイッチ	
1 1 2 u	リセットスイッチ	
1 1 2 v	電源スイッチ	
1 1 3	配線中継部材	
1 1 4	ボス孔	
1 1 5	レール部材	30
1 1 6	レール部材	
1 1 7	ストッパ	
1 1 8	取付具	
1 1 9	本体側配線類	
1 2 0	取付板	
1 2 1	カバー体	
1 2 2	コネクタ基板	
1 2 3	コネクタ基板	
1 2 4	コネクタ	
1 2 5	コネクタ	40
1 2 6	開口	
1 2 7	該開口	
1 2 8	支持筒	
1 2 9	配線ダクト	
1 3 1	外部中継端子板	
1 3 2	貫通孔	
1 3 3	通気口	
2 0 0	扉形前面部材	
2 0 0 a	通孔	
2 0 1	メダル用受皿	50

2 0 2	操作部	
2 0 3	メダル投入口	
2 0 5	1 枚投入ボタン	
2 0 6	M A X 投入ボタン	
2 0 7	メダルセレクト	
2 0 7 a	ソレノイド	
2 0 7 b	投入センサ	
2 0 8	メダル返却ボタン	
2 0 9	貯留解除スイッチ	
2 1 0	始動レバー	10
2 1 1 a	左リール停止ボタン	
2 1 1 b	中リール停止ボタン	
2 1 1 c	右リール停止ボタン	
2 1 2	メダル樋	
2 1 3	返却樋	
2 1 4	透視窓	
2 1 4 a	透明板	
2 1 4 b	縁部材	
2 1 4 c	透孔	
2 1 4 d	通孔	20
2 1 5	錠装置	
2 1 5 a	ベース部材	
2 1 5 b	支持片	
2 1 6	額フレーム	
2 1 7	発光ユニット	
2 1 7 a	発光体	
2 1 7 a - 1	光源	
2 1 7 a - 2	導光板	
2 1 7 b	反射部材	
2 1 8	固定部材	30
2 1 9	凹溝	
3 0 0	図柄変動表示装置	
3 0 1 a	左リール (第 1 リール)	
3 0 1 b	中リール (第 2 リール)	
3 0 1 c	右リール (第 3 リール)	
3 0 2	装置ケース	
3 0 3	駆動手段	
3 0 4	底部板	
3 0 5	天板部	
3 0 5	天板部	40
3 0 6	右側板	
3 0 7	左側板	
3 0 8	後部板	
3 0 9	上斜板	
3 1 0	下斜板	
3 1 1	把手	
3 1 2	リール基板	
3 1 3	ケーブル	
3 1 5	抜け止め部	
3 1 6	把手	50

3 2 1 a ~ 3 2 1 c	リール帯	
3 3 1 a	左リール位置センサ	
3 3 1 b	中リール位置センサ	
3 3 1 c	右リール位置センサ	
3 4 1 a	左リール駆動モータ	
3 4 1 b	中リール駆動モータ	
3 4 1 c	右リール駆動モータ	
4 0 0	ケース部材	
4 0 1	図柄表示窓	
4 0 2	補強枠	10
4 0 2 a	案内部	
4 0 3	底板	
4 0 4	側板	
4 0 5	後面板	
4 0 6	天板	
4 0 7	補強部材	
4 0 8	配線作業空間	
4 0 9	メイン基板	
4 1 0	ボス	
4 1 1	配線窓	20
4 1 2	凹段部	
4 1 3	テーパ部	
4 1 4	車輪	
4 1 5	鍔	
4 1 6	引掛部	
4 1 7	三角スペース	
4 1 8	仮止め部材棚	
4 2 0	ヒンジ金具	
4 2 0 a	固定部材	
4 2 0 b	回動部材	30
4 2 0 c	短リンク	
4 2 0 d	長リンク	
4 2 0 e	固定片	
4 2 0 f	軸承片	
4 2 0 g	重合領域	
4 2 0 h	重合領域	
4 2 0 h	重合領域	
4 2 0 j	ピン孔	
4 2 0 k	ピン	
4 2 1	ロック片	40
4 2 2	把手口	
4 2 3	ケース側配線類	
4 2 4	ハーネス	
4 2 5	コネクタ	
4 2 6	ハーネス	
4 2 7	コネクタ	
4 2 7 a	遊孔	
4 2 7 b	耳片	
4 2 7 c	ビス	
4 2 8	コネクタホルダー	50

4 2 9	ホルダー主体	
4 2 9 a	受筒	
4 3 0	透孔	
4 3 1	取着片	
4 3 2	ボタン形パネルファスナー	
4 3 3	ベンチ部	
4 3 4	ベンチ側板	
4 3 5	爪片	
4 3 6	指掛部	
4 3 7	ケーブル溝	10
4 3 8	配線口	
4 4 0	案内レール	
4 4 2	係止孔	
4 4 3	天窓部	
4 4 4	補強帯	
4 4 9	メイン基板	
5 0 0	画像表示体	
5 0 0 s	破線領域	
5 0 1	枠部材（表示パネル）	
5 0 2	照明装置	20
5 0 3	基板	
5 0 5	透光性蓋板	
5 0 6	チューブ枠	
5 0 7	透光性カバー	
5 0 8	受部	
5 0 9	係合部	
5 1 0	サブ基板	
5 1 2	スピーカ	
6 0 0	上栈	
6 0 1	固定部材	30
6 0 2	工具	
6 0 3	ビス	
6 0 4	エラーランプ	
6 0 6	リプレイランプ	
6 0 8	スタートランプ	
6 1 0	メダル I N ランプ	
6 1 2	(6 1 2 a , 6 1 2 b , 6 1 2 c) 特別表示 L E D	
6 1 3	(6 1 3 a , 6 1 3 b) 貯留枚数表示 L E D	
6 1 4	B E T ランプ	
6 2 3 a	右下がりライン	40
6 2 3 b	右上がりライン	
7 0 0	記連結具	
7 0 1	固定鞅部材	
7 0 1 a	防止片	
7 0 2	ロッド	
7 0 2 a	軸孔部	
7 0 2 b	引掛壁	
7 0 3	止め軸	
7 0 3 a	スプリング	
7 0 4	ストッパ	50

7 0 5 溝
7 0 6 摘み片
1 1 1 0 C P U
1 1 1 2 R O M
1 1 1 4 R A M、
1 1 1 6 入出力インタフェース
1 1 3 0 入出力インタフェース
1 2 0 0 ホールコンピュータ

【図 4 9】

分母:65535				
当せん役	一般状態	ボーナス内部状態	ボーナス状態	払出数
リプレイ	8978	15791	30994	3
AT1	3200	3200	1	9/2/1
AT2	3200	3200	1	9/2/1
AT3	3200	3200	1	9/2/1
AT4	3200	3200	1	9/2/1
AT5	3200	3200	1	9/2/1
AT6	3200	3200	1	9/2/1
AT7	3200	3200	1	9/2/1
AT8	3200	3200	1	9/2/1
AT9	3200	3200	1	9/2/1
AT10	3200	3200	1	9/2/1
ベル1	40	40	21367	9
ベル2	20	20	10683	9
弱ス役	800	800	800	5
強ス役	100	100	100	5
弱チェリー	700	700	700	2
強チェリー	200	200	200	2
弱チャンス目	500	500	500	1
強チャンス目	180	180	180	1
最強目	1	1	1	1
2種BB	405	0	0	0
2種BB+ベル	20	0	0	9
2種BB+弱ス役	20	0	0	5
2種BB+強ス役	40	0	0	5
2種BB+弱チェリー	20	0	0	2
2種BB+強チェリー	40	0	0	2
2種BB+弱チャンス目	20	0	0	1
2種BB+強チャンス目	40	0	0	1
2種BB+最強目	1	0	0	1
はずれ	21410	15203	0	0
規定数	3	3	2	

【図 5 1】

条件装置 番号	左リール	中リール	右リール	条件装置	払出数	補足	
1	ベル1	チェリー	赤7	小物1	2	押し順 ベル	ベル牽し (ばらけ目)
2	ベル1	チェリー	チェリー				
3	ベル1	チェリー	BAR	小物2			
4	ベル1	チェリー	正				
5	ベル1	BAR	赤7	小物3			
6	ベル1	BAR	チェリー				
7	ベル1	BAR	BAR	小物4			
8	ベル1	BAR	正				
9	ベル2	チェリー	赤7	小物5			
10	ベル2	チェリー	チェリー				
11	ベル2	チェリー	BAR	小物6			
12	ベル2	チェリー	正				
13	ベル2	BAR	赤7	小物7			
14	ベル2	BAR	チェリー				
15	ベル2	BAR	BAR	小物8			
16	ベル2	BAR	正				
17	青7	チェリー	ベル1	小物9	1		
18	BAR	チェリー	ベル1	小物10			
19	青7	チェリー	ベル2				
20	BAR	チェリー	ベル2	小物11			
21	青7	BAR	ベル1				
22	BAR	BAR	ベル1	小物12			
23	青7	BAR	ベル2				
24	BAR	BAR	ベル2	小物13			
25	赤7	チェリー	ベル1				
26	正	チェリー	ベル1	小物14			
27	赤7	チェリー	ベル2				
28	正	チェリー	ベル2	小物15			
29	赤7	BAR	ベル1				
30	正	BAR	ベル1	小物16			
31	赤7	BAR	ベル2				
32	正	BAR	ベル2	小物17			
33	ベル1	ベル1	ベル1				
34	ベル1	ベル1	ベル2	小物18	9	押し順 不問ベル	中段ベル 揃い
35	ベル2	ベル1	ベル1				
36	ベル2	ベル1	ベル2	小物18	9		
37	ス役	ベル1	青7				
38	ス役	ベル1	リフ				
39	ス役	ベル1	ス役				

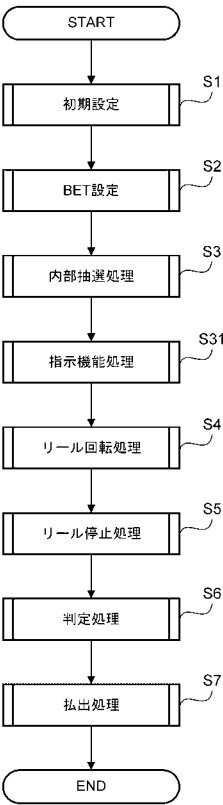
【図 5 2】

条件装置 番号	左リール	中リール	右リール	条件装置	払出数	補足	
40	フェリ	—	青7	小物19	2	弱フェリ	角フェリ
41	フェリ	—	義				
42	フェリ	—	リフ				
43	フェリ	—	ベル1				
44	フェリ	—	ベル2				
45	フェリ	—	スハ				
46	義	赤7	青7				
47	義	青7	青7				
48	義	BAR	青7				
49	義	義	青7				
50	義	フェリ	青7	小物20	2	弱フェリ	角フェリ (代用フェリ 図柄を含む)
51	義	ベル1	青7				
52	義	赤7	義				
53	義	青7	義				
54	義	BAR	義				
55	義	義	義				
56	義	フェリ	義				
57	義	ベル1	義				
58	義	赤7	リフ				
59	義	青7	リフ				
60	義	BAR	リフ				
61	義	義	リフ				
62	義	フェリ	リフ				
63	義	ベル1	リフ				
64	義	赤7	ベル1				
65	義	青7	ベル1				
66	義	BAR	ベル1				
67	義	義	ベル1				
68	義	フェリ	ベル1				
69	義	ベル1	ベル1				
70	義	赤7	ベル2				
71	義	青7	ベル2				
72	義	BAR	ベル2				
73	義	義	ベル2				
74	義	フェリ	ベル2				
75	義	ベル1	ベル2				
76	義	赤7	スハ				
77	義	青7	スハ				
78	義	BAR	スハ				
79	義	義	スハ				
80	義	フェリ	スハ				
81	義	ベル1	スハ				
82	フェリ	フェリ	フェリ	小物21	2	強フェリ	斜めフェリ揃い (代用フェリ 図柄を含む)
83	フェリ	BAR	フェリ				
84	義	フェリ	フェリ				
85	義	BAR	フェリ				

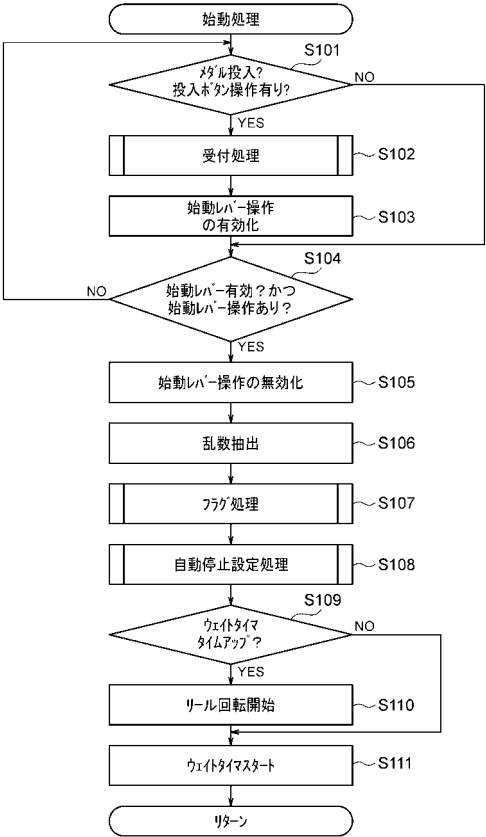
【図 5 3】

条件装置 番号	左リール	中リール	右リール	条件装置	払出数	補足	
86	スハ	スハ	スハ	小物22	5	弱スハ	斜めスハ揃い
87	義	スハ	正	小物23	5	強スハ	中段スハ揃い
88	義	スハ	赤7				
89	義	スハ	リフ				
90	義	スハ	BAR				
91	ベル1	スハ	正				
92	ベル1	スハ	赤7				
93	ベル1	スハ	リフ				
94	ベル1	スハ	BAR				
95	ベル1	スハ	ベル1				
96	ベル1	スハ	ベル2				
97	ベル1	スハ	フェリ	小物24	1	弱チャンス目	弱チャンス目用
98	正	スハ	青7		1	強チャンス目	強チャンス目用
99	スハ	義	青7	小物25	1	強チャンス目	強チャンス目用
100	スハ	正	青7	小物26	1	強チャンス目	強チャンス目用
101	リフ	正	義	小物27	1	最強目	中段「正」 揃い
102	義	正	スハ				
103	ベル1	リフ	ベル1				
104	ベル1	リフ	ベル2				
105	ベル1	リフ	フェリ				
106	ベル2	リフ	ベル1				
107	ベル2	リフ	ベル2				
108	ベル2	リフ	フェリ				
109	リフ	リフ	リフ				
110	リフ	リフ	ベル1				
111	リフ	リフ	ベル2				
112	赤7	赤7	赤7	BB1	—	2種BB	斜め赤7揃い

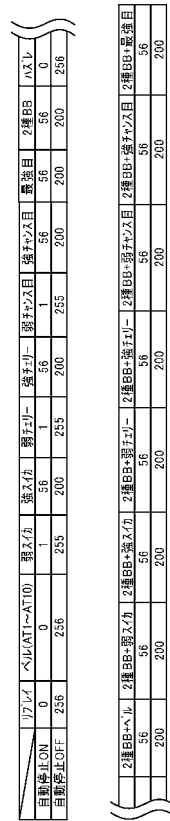
【図 5 4】



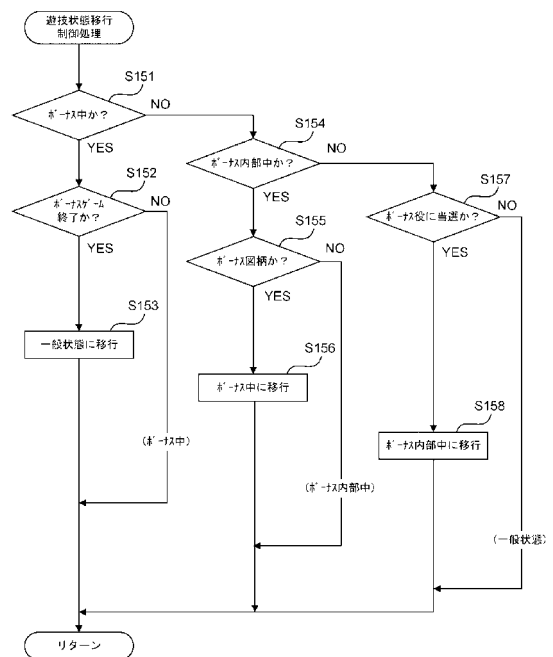
【図 5 5】



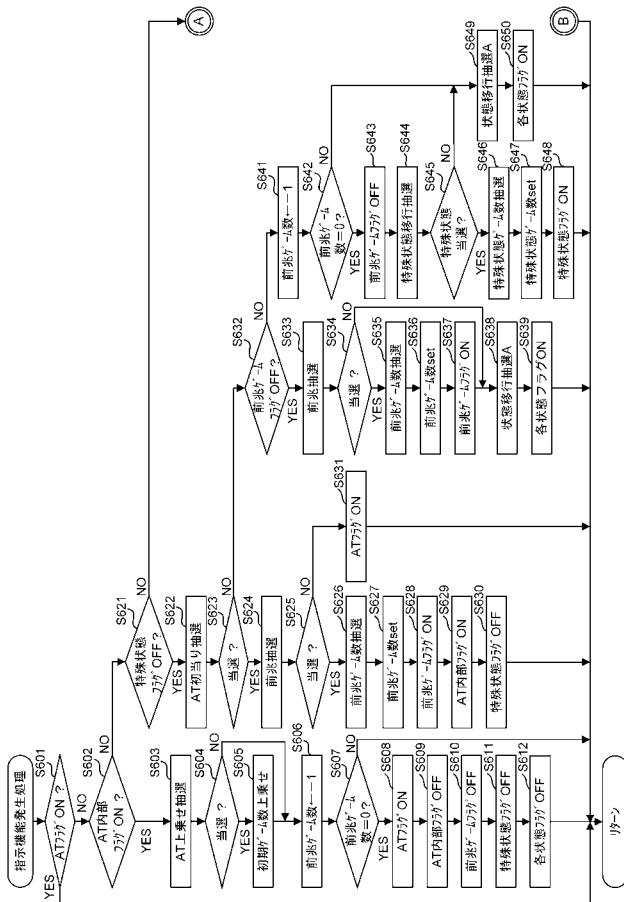
【図 5 7】



【図 59】



【図 6 1】



【図 6 4】

分母:65535

当選役	当選	非当選
リプレイ/押し順ベル/2種BB/はずれ	1	65534
上記以外	16384	49151

【図 6 5】

分母: 256

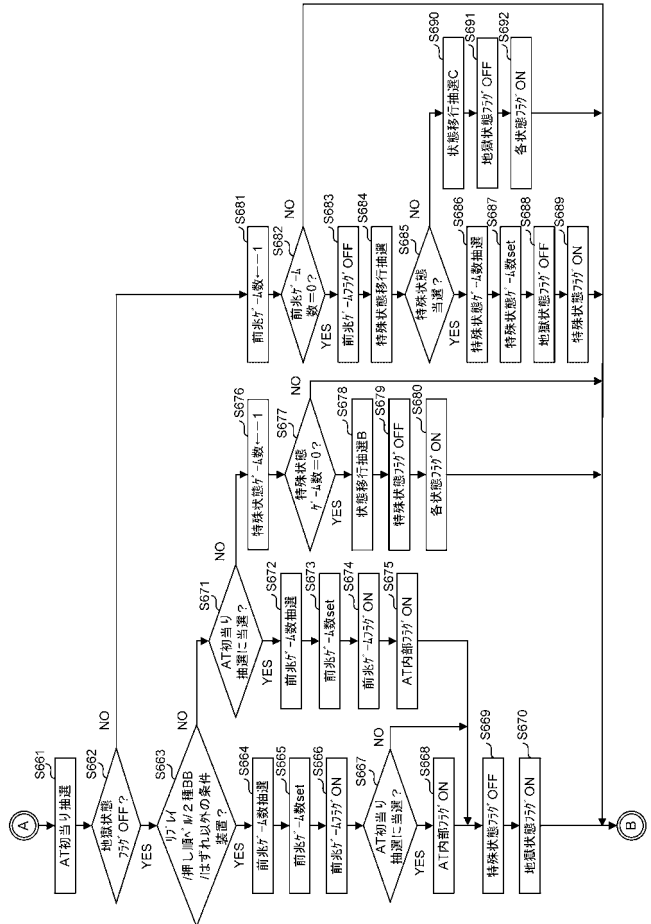
当せん役	上乗せゲーム数									
	0	10	20	30	50	100	150	200	250	300
リプレイ/押し順ベル/2種BB/はずれ	256	0	0	0	0	0	0	0	0	0
上記以外	108	64	32	24	16	6	3	1	1	1

【図 6 6】

分母: 256

当せん役	上乗せゲーム数									
	0	10	20	30	50	100	150	200	250	300
リプレイ/押し順ベル/2種BB/はずれ	0	0	120	120	8	4	0	4	0	0
上記以外	0	0	80	120	20	10	0	10	8	8

【図 6 2】



【図 6 7】

分母:65535

当選役	低確状態	高確状態	超高確状態	特殊状態1	特殊状態2	特殊状態3	総当たり状態
リプレイ	1	1	1	1	1	1	0
押し順ベル	1	1	1	1	1	1	0
押し順不間ベル	6000	16384	50000	55000	58000	62000	0
強1ハズ	256	2048	32768	55000	58000	62000	0
強2ハズ	4000	16384	50000	55000	58000	62000	0
強3ハズ	64	2048	32768	55000	58000	62000	0
強4ハズ	12000	32768	50000	55000	58000	62000	0
強5ハズ	128	4096	32768	55000	58000	62000	0
強6ハズ	10000	32768	50000	55000	58000	62000	0
最強目	65535	65535	65535	65535	65535	65535	0
2種BB	1	1	1	1	1	1	0
はずれ	1	1	1	1	1	1	0

【図 6 8】

分母:65535

当選役	状態	有	
		65535	0
リプレイ 押し順ベル 2種BB はずれ	低確状態	65535	0
	高確状態	65535	0
	超高確状態	65535	0
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0
弱入付 弱ファン目	低確状態	65535	0
	高確状態	65535	0
	超高確状態	65535	0
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0
押し順不間ベル 強入付 強ファン目	低確状態	65535	0
	高確状態	65535	0
	超高確状態	65535	0
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0
最強目	低確状態	65535	0
	高確状態	65535	0
	超高確状態	65535	0
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0

【図 6 9】

分母:65535			
当選役	状態	有	無
リプレイ 押し順ベル 2種BB はずれ	低確状態	1	65534
	高確状態	1	65534
	超高確状態	1	65534
	特殊状態1	1	65534
	特殊状態2	1	65534
	特殊状態3	1	65534
弱スリ 弱フェリー 弱チャンス目	低確状態	2048	63487
	高確状態	2048	63487
	超高確状態	2048	63487
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0
	特殊状態3	65535	0
押し順不問ベル 強スリ 強フェリー 強チャンス目	低確状態	32768	32767
	高確状態	32768	32767
	超高確状態	65535	0
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0
	特殊状態3	65535	0
最強目	低確状態	65535	0
	高確状態	65535	0
	超高確状態	65535	0
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0
	特殊状態3	65535	0

【図 7 0】

分母:65535			
当選役	状態	有	無
リプレイ 押し順ベル 2種BB はずれ	低確状態	0	65535
	高確状態	0	65535
	超高確状態	0	65535
	特殊状態1	0	65535
	特殊状態2	0	65535
	特殊状態3	0	65535
弱スリ 弱フェリー 弱チャンス目	低確状態	65535	0
	高確状態	65535	0
	超高確状態	65535	0
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0
	特殊状態3	65535	0
押し順不問ベル 強スリ 強フェリー 強チャンス目	低確状態	65535	0
	高確状態	65535	0
	超高確状態	65535	0
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0
	特殊状態3	65535	0
最強目	低確状態	65535	0
	高確状態	65535	0
	超高確状態	65535	0
	特殊状態1	65535	0
	特殊状態2	65535	0
	特殊状態3	65535	0

【図 7 1】

分母:255												
当選役	状態	前兆ゲーム数										
		2	3	4	5	6	8	16	24	32	36	
リプレイ 押し順ベル 2種BB はずれ	低確状態	0	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	高確状態	0	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	超高確状態	0	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	特殊状態1	0	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	特殊状態2	0	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	特殊状態3	0	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
その他の当選役	低確状態	0	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	高確状態	0	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	超高確状態	0	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	特殊状態1	0	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	特殊状態2	0	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	特殊状態3	0	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91

【図 7 3】

分母:255					
当選役	状態	前兆ゲーム数			
		2	3	4	5
リプレイ 押し順ベル 2種BB はずれ	低確状態	0	0	255	0
	高確状態	0	0	255	0
	超高確状態	0	0	255	0
	特殊状態1	0	0	255	0
	特殊状態2	0	0	255	0
	特殊状態3	0	0	255	0
その他の当選役	低確状態	0	0	255	0
	高確状態	0	0	255	0
	超高確状態	0	0	255	0
	特殊状態1	0	0	255	0
	特殊状態2	0	0	255	0
	特殊状態3	0	0	255	0

【図 7 2】

分母:255												
当選役	状態	前兆ゲーム数										
		2	3	4	5	6	8	16	24	32	36	
リプレイ 押し順ベル 2種BB はずれ	低確状態	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	高確状態	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	超高確状態	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態1	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態2	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態3	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
その他の当選役	低確状態	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	高確状態	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	超高確状態	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態1	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態2	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態3	0	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0

【図 7 4】

分母:255					
当選役	状態	前兆ゲーム数			
		2	3	4	5
リプレイ 押し順ベル 2種BB はずれ	低確状態	0	0	255	0
	高確状態	0	0	255	0
	超高確状態	0	0	255	0
	特殊状態1	0	0	255	0
	特殊状態2	0	0	255	0
	特殊状態3	0	0	255	0
その他の当選役	低確状態	0	0	255	0
	高確状態	0	0	255	0
	超高確状態	0	0	255	0
	特殊状態1	0	0	255	0

【図 7 5】

分母:65535			
当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
リプレイ	65500	34	1
押し順ベル	65500	34	1
押し順不問ベル	65500	34	1
弱入付	49150	16384	1
強入付	64254	1280	1
弱チャリ	49150	16384	1
強チャリ	64254	1280	1
弱チャンス目	49150	16384	1
強チャンス目	64254	1280	1
最強目	0	0	65535
2種BB	65500	34	1
はずれ	65500	34	1

【図 7 7】

分母:65535			
当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
リプレイ	600	1310	63625
押し順ベル	600	1310	63625
押し順不問ベル	0	0	65535
弱入付	0	0	65535
強入付	0	0	65535
弱チャリ	0	0	65535
強チャリ	0	0	65535
弱チャンス目	0	0	65535
強チャンス目	0	0	65535
最強目	0	0	65535
2種BB	800	1310	63625
はずれ	600	1310	63625

【図 7 6】

分母:65535			
当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
リプレイ	1310	63335	890
押し順ベル	1310	63335	890
押し順不問ベル	0	49150	16385
弱入付	0	49150	16385
強入付	0	65500	35
弱チャリ	0	49150	16385
強チャリ	0	65500	35
弱チャンス目	0	49150	16385
強チャンス目	0	65500	35
最強目	0	0	65535
2種BB	1310	63335	890
はずれ	1310	63335	890

【図 7 8】

分母:65535			
当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
リプレイ	8192	16384	32768
押し順ベル	8192	16384	32768
押し順不問ベル	65535	65535	65535
弱入付	65535	65535	65535
強入付	65535	65535	65535
弱チャリ	65535	65535	65535
強チャリ	65535	65535	65535
弱チャンス目	65535	65535	65535
強チャンス目	65535	65535	65535
最強目	65535	65535	65535
2種BB	8192	16384	32768
はずれ	8192	16384	32768

【図 7 9】

当選役	特殊状態ゲーム数										分母:255
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20	
リプレイ/押し順ベル/ 2種BB/はずれ	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0	
上記以外	36	36	36	36	36	24	18	14	12	7	

【図 8 1】

分母:65535			
当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
リプレイ	0	63335	2200
押し順ベル	0	63335	2200
押し順不問ベル	0	32768	32767
弱入付	0	32768	32767
強入付	0	32768	32767
弱チャリ	0	32768	32767
強チャリ	0	32768	32767
弱チャンス目	0	32768	32767
強チャンス目	0	32768	32767
最強目	0	0	65535
2種BB	0	63335	2200
はずれ	0	63335	2200

【図 8 0】

分母:65535			
当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
リプレイ	32768	32767	0
押し順ベル	32768	32767	0
押し順不問ベル	0	65535	0
弱入付	0	65535	0
強入付	0	65535	0
弱チャリ	0	65535	0
強チャリ	0	65535	0
弱チャンス目	0	65535	0
強チャンス目	0	65535	0
最強目	0	65535	0
2種BB	32768	32767	0
はずれ	32768	32767	0

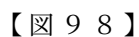
【図 8 2】

分母:65535			
当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
リプレイ	0	0	65535
押し順ベル	0	0	65535
押し順不問ベル	0	0	65535
弱入付	0	0	65535
強入付	0	0	65535
弱チャリ	0	0	65535
強チャリ	0	0	65535
弱チャンス目	0	0	65535
強チャンス目	0	0	65535
最強目	0	0	65535
2種BB	0	0	65535
はずれ	0	0	65535

【图 9-6】



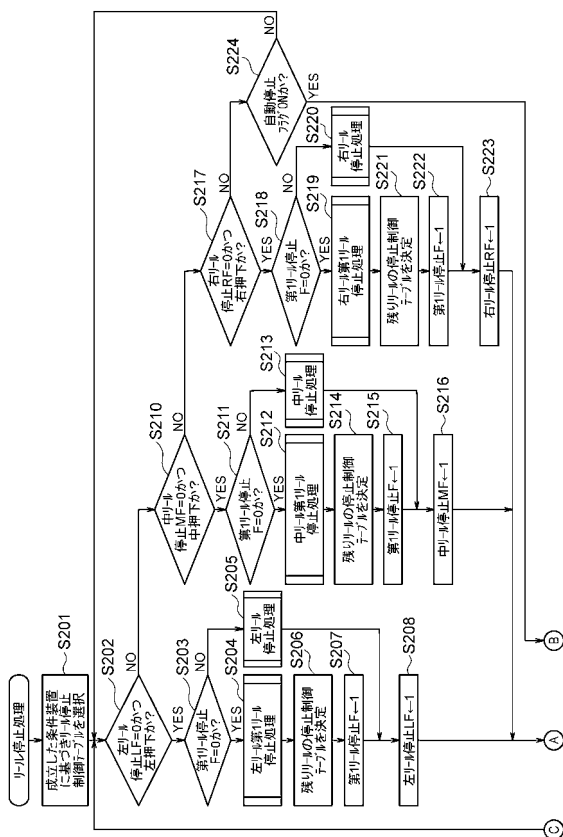
分母 255		
前兆 γ -L数	当选	非当选
0	0	255
1	0	255
2	255	0
3	128	127
4	64	191
5	0	255
6~36	0	255



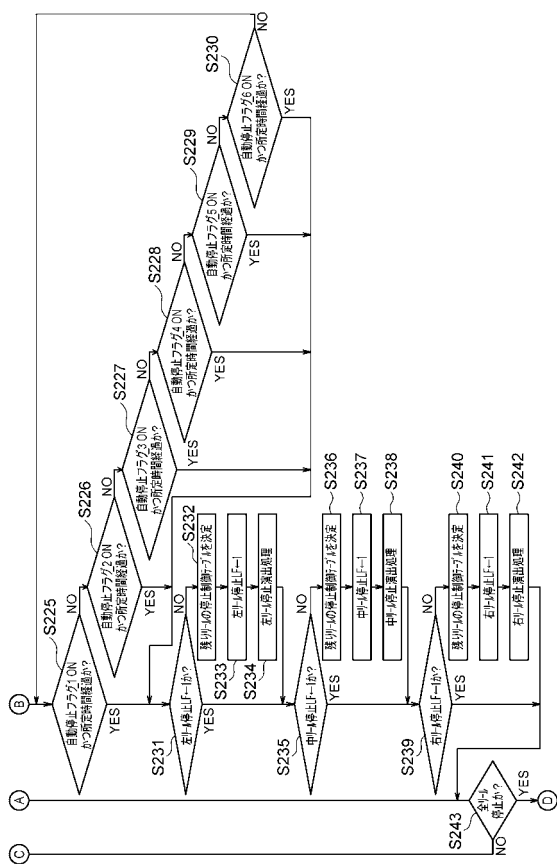
【 兪 1 1 0 】

分母 255		
演出内容	AT内部ワグ ON	AT内部ワグ OFF
弱ストーリー	15	144
強ストーリー	64	32
弱ハートル	32	64
強ハートル	144	15

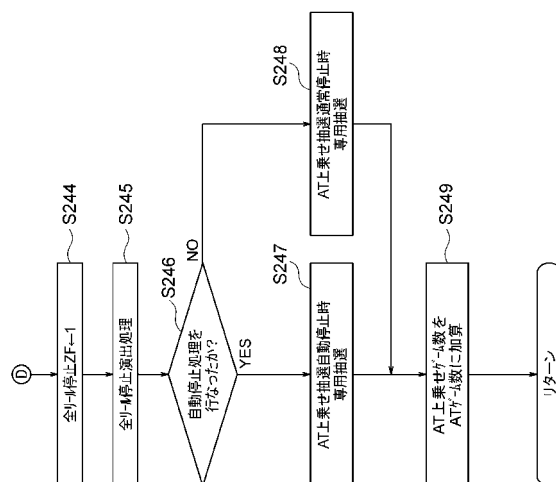
※繼續 γ -L數：4



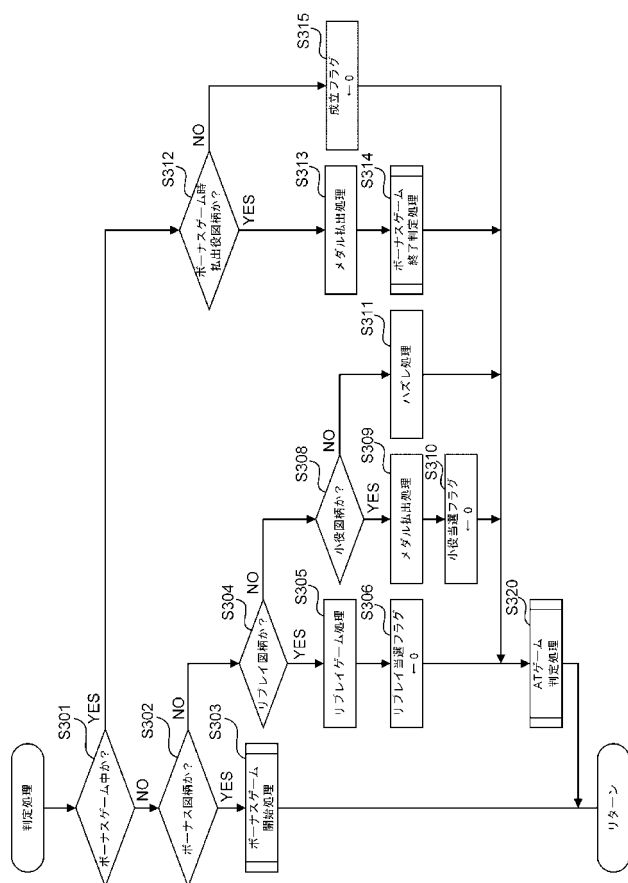
【 1 1 1 】



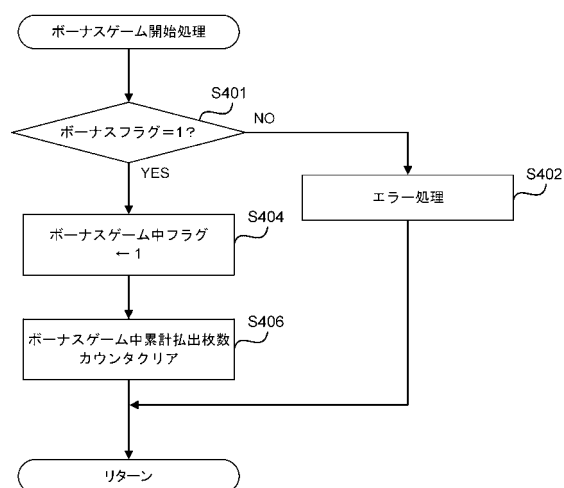
【图 1 1 2】

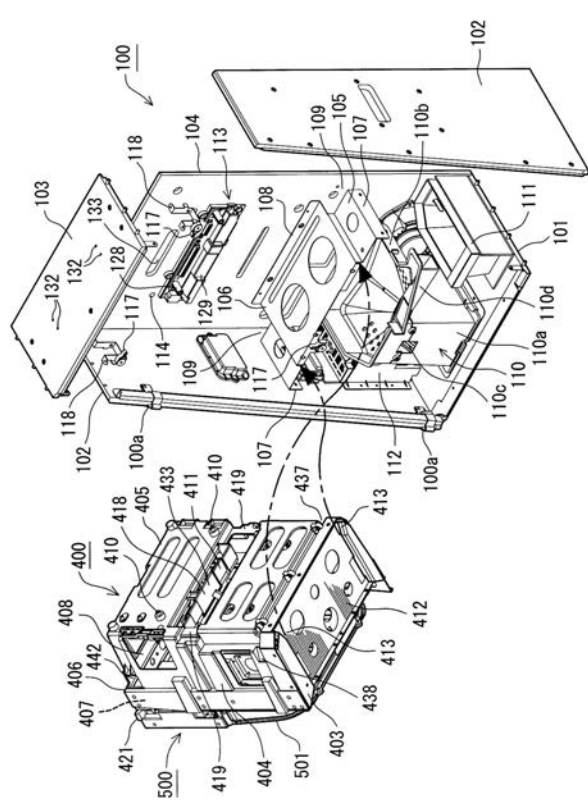


【 図 1 1 3 】

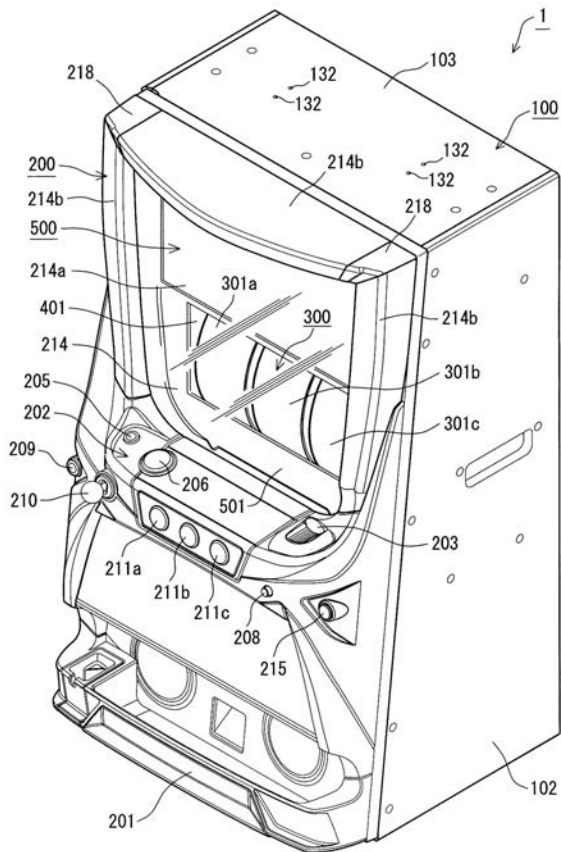


【图 1 1 4】

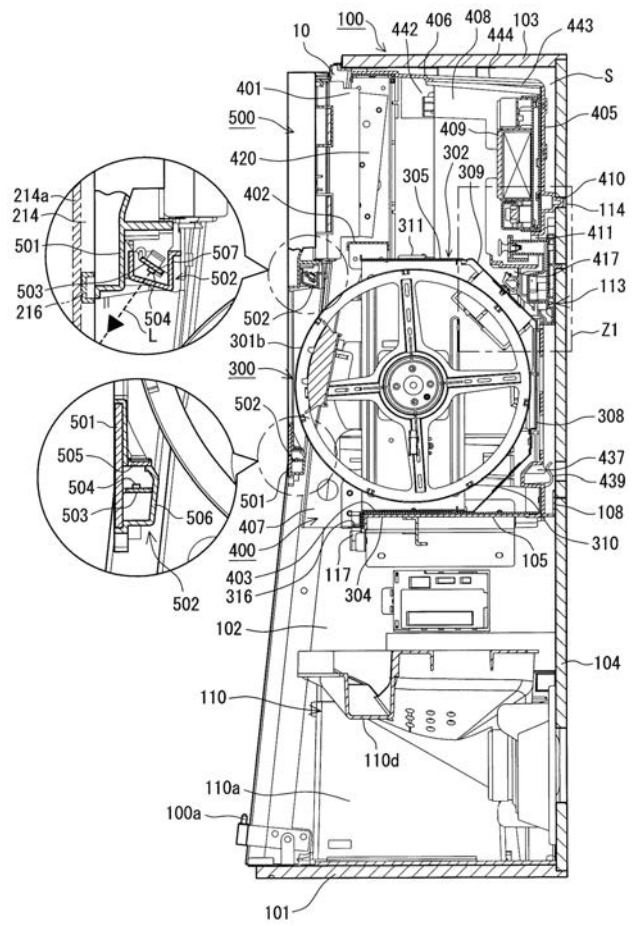




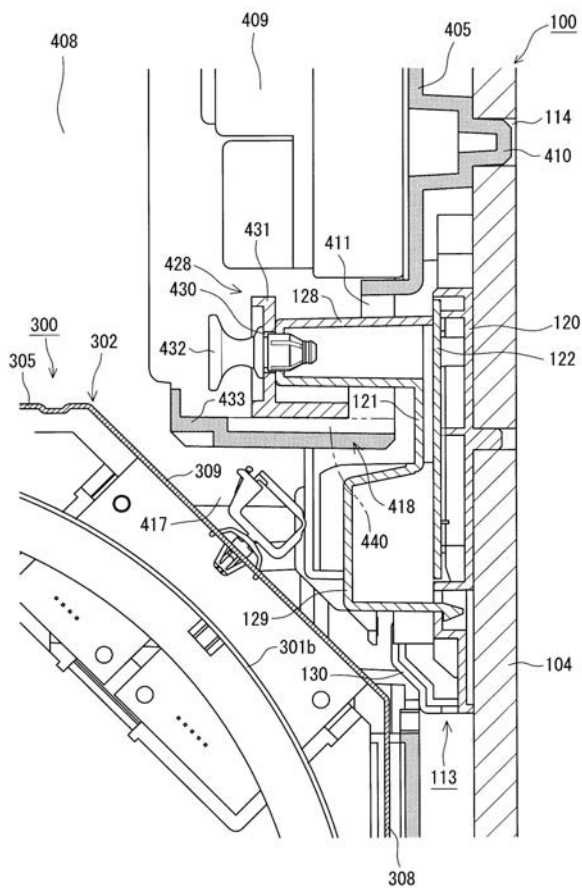
【図 3】



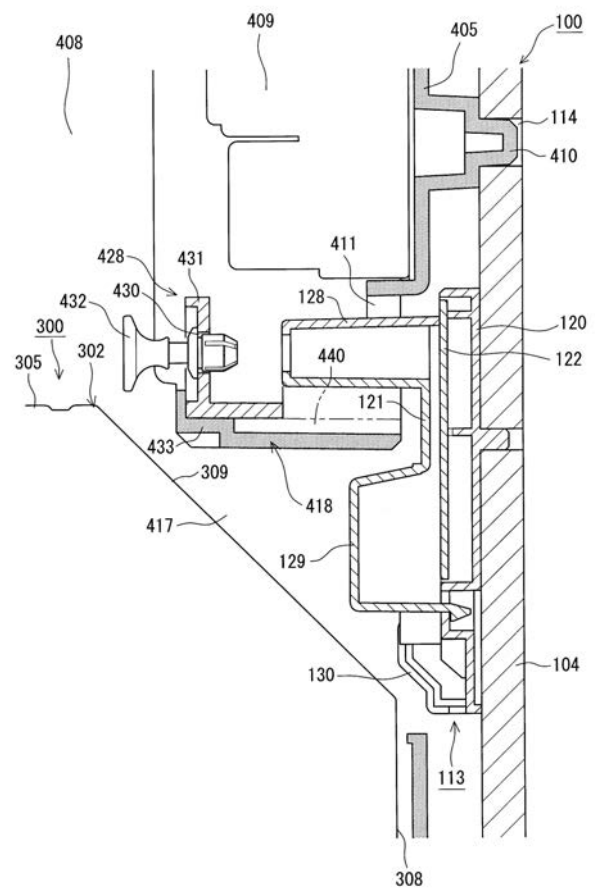
【図 4】



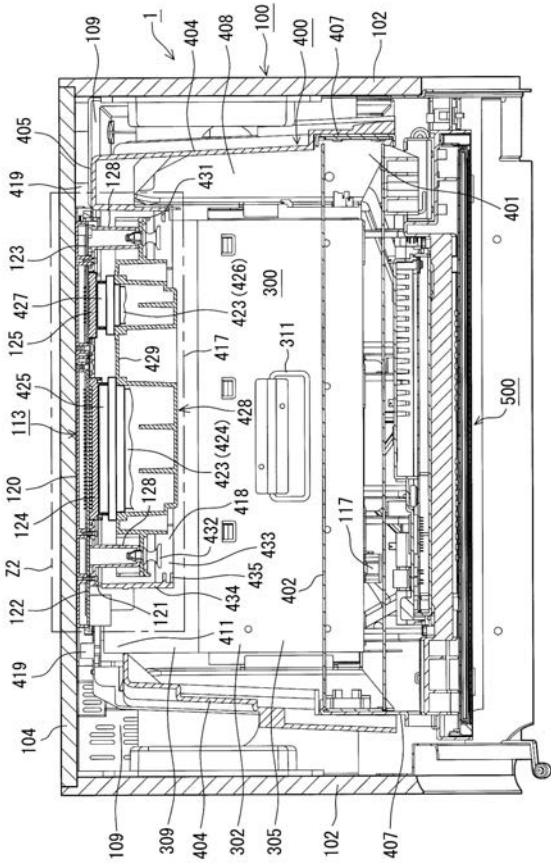
【図 5】



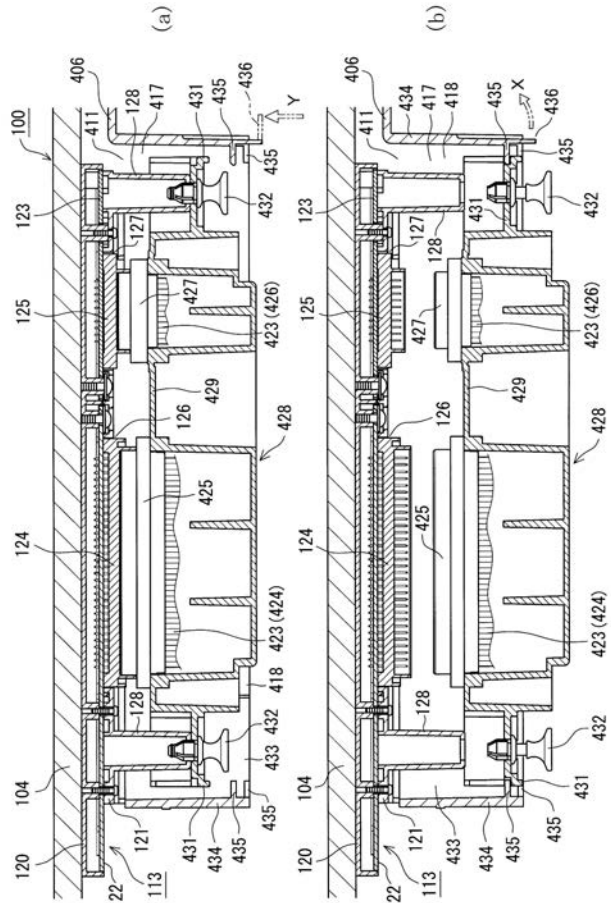
【図 6】



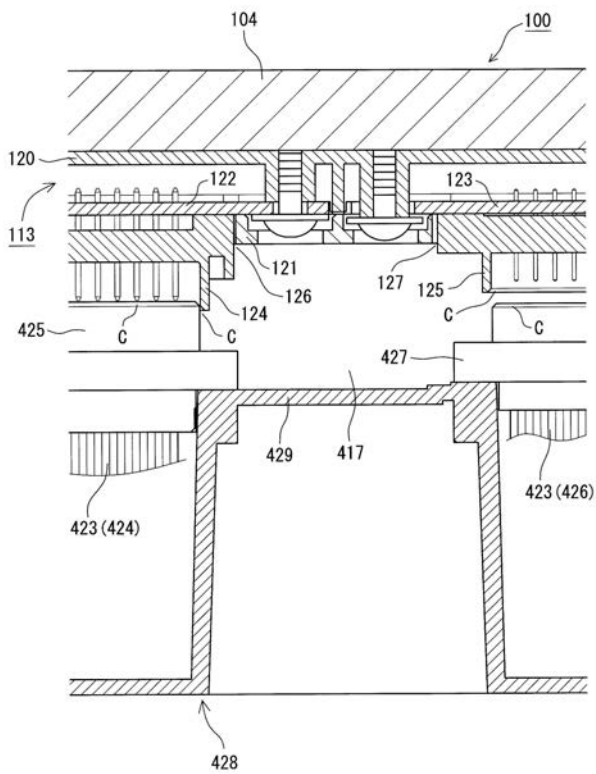
【図 7】



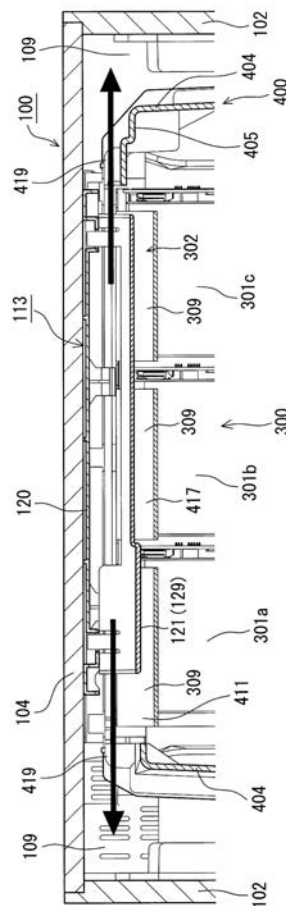
【図 8】



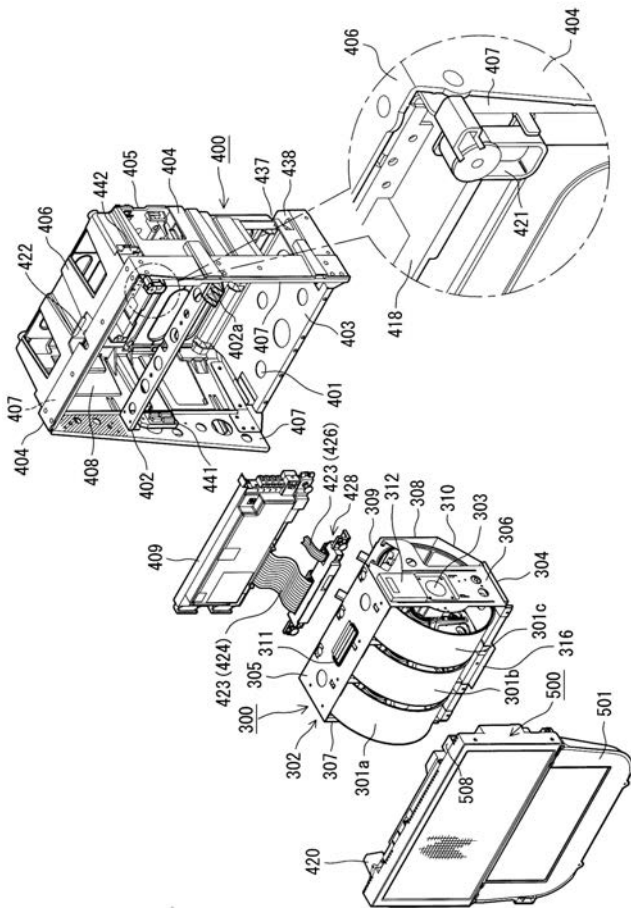
【図 9】



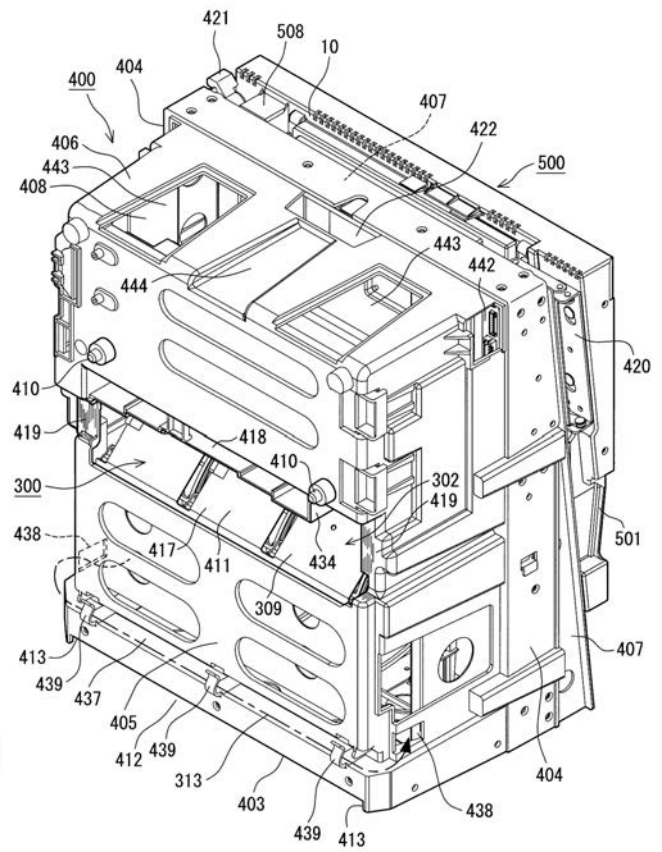
【図 10】



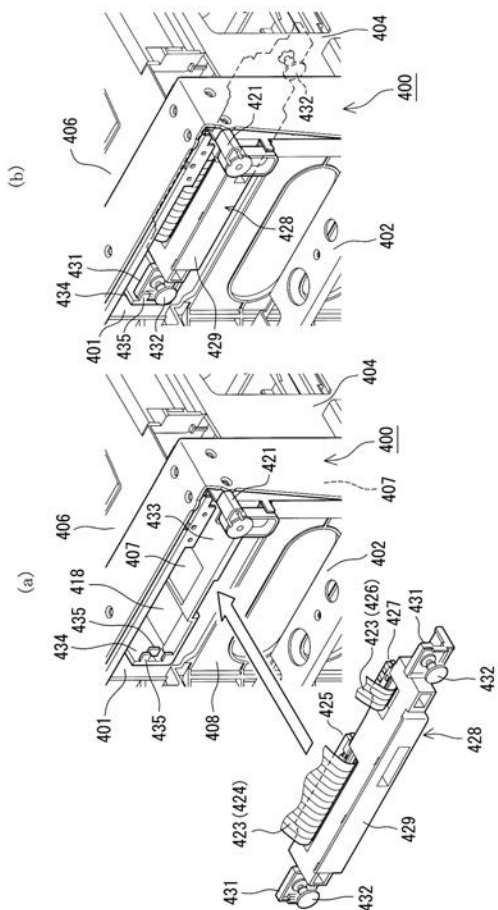
【図 1 1】



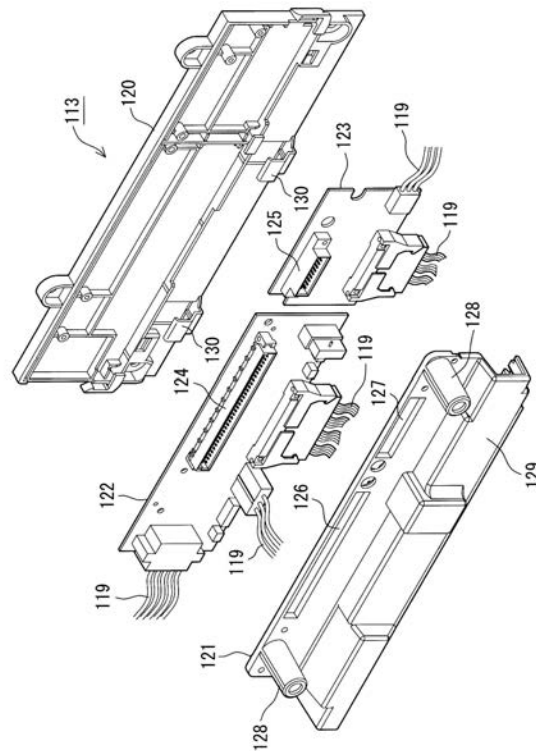
【図 1 2】



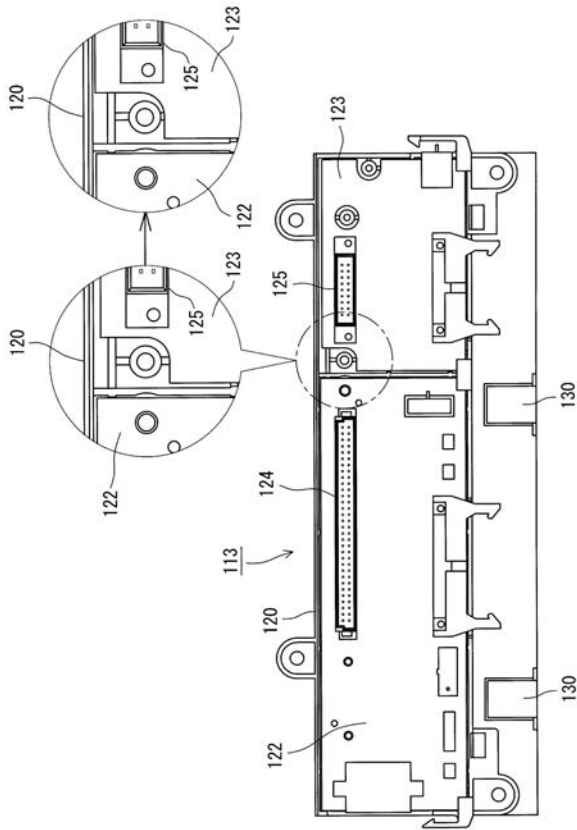
【図 1 3】



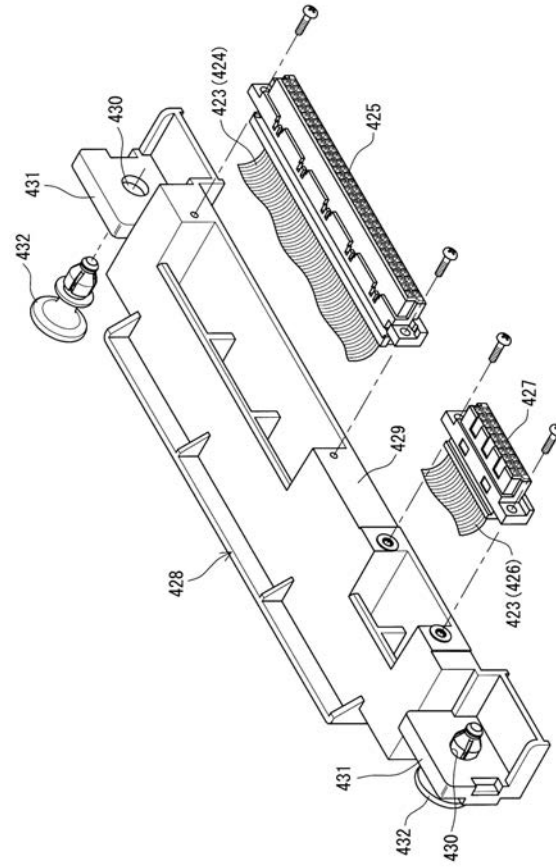
【図 1 4】



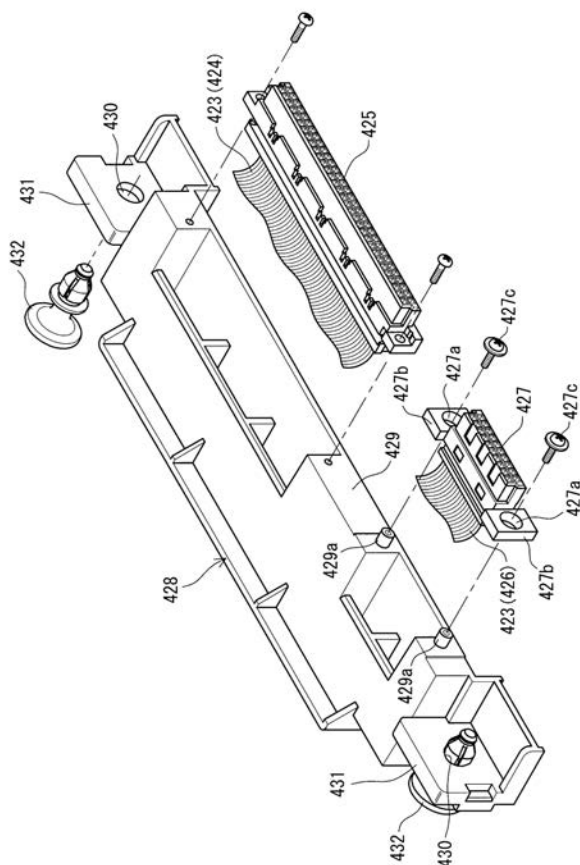
【図 15】



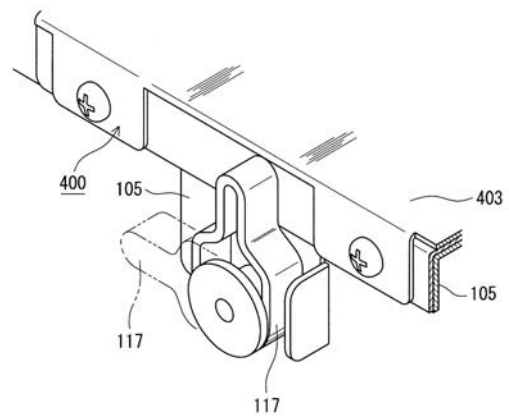
【図 16】



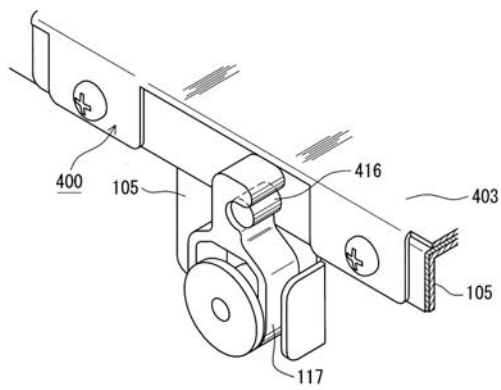
【図 17】



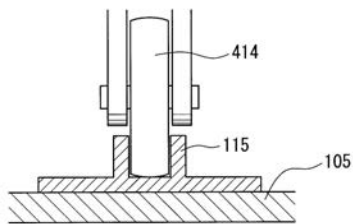
【図 18】



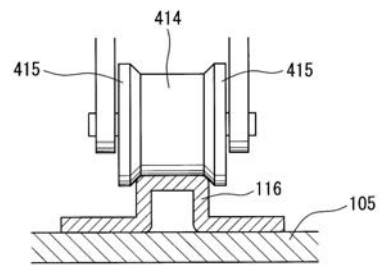
【図 19】



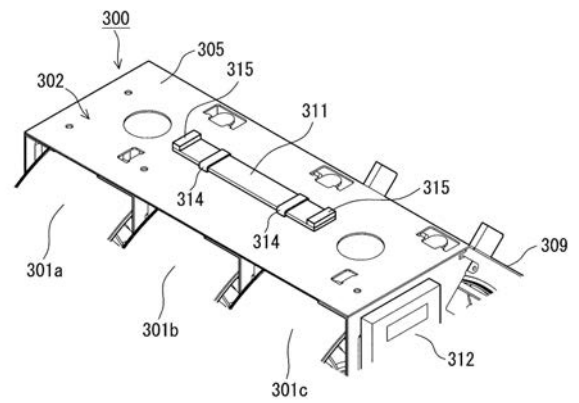
【図 20】



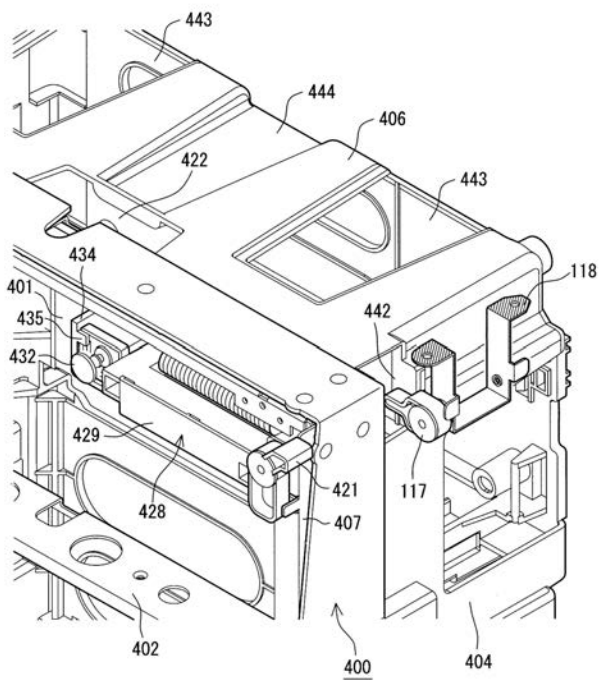
【図 21】



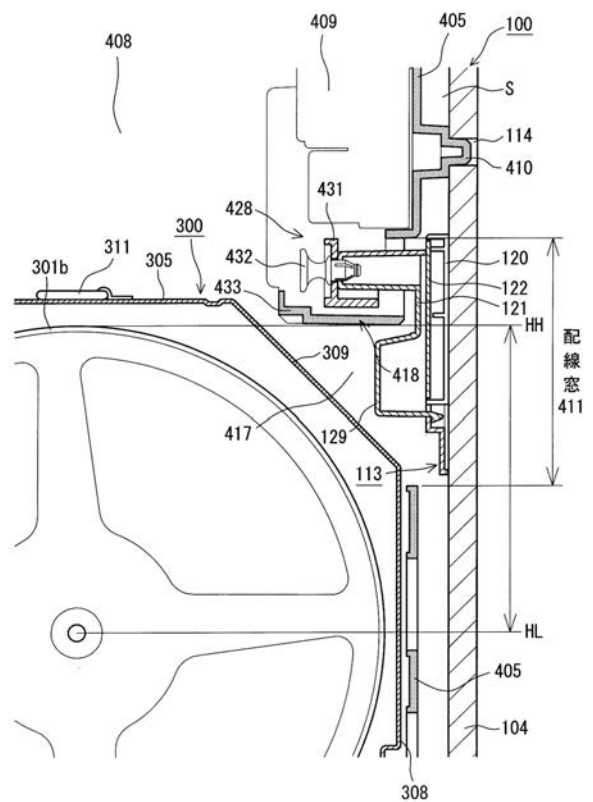
【図 22】



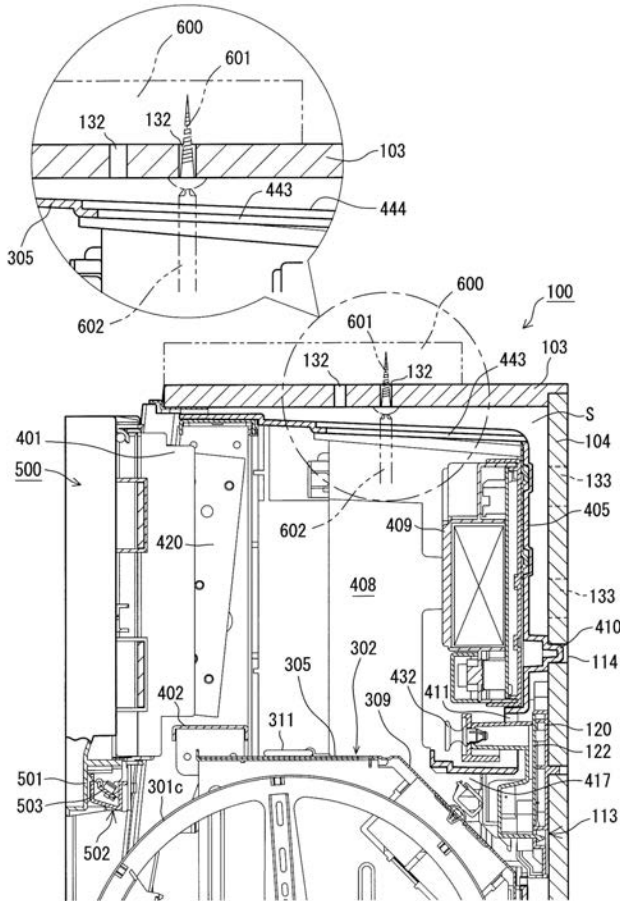
【図 23】



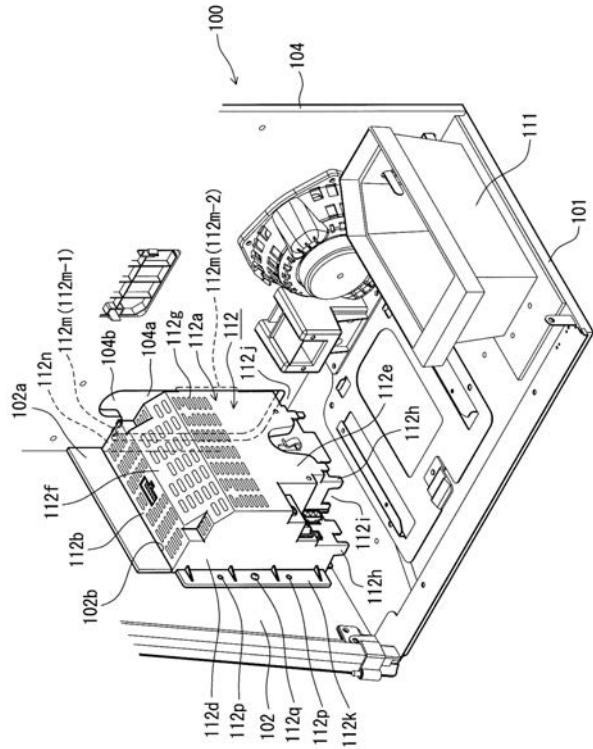
【図 24】



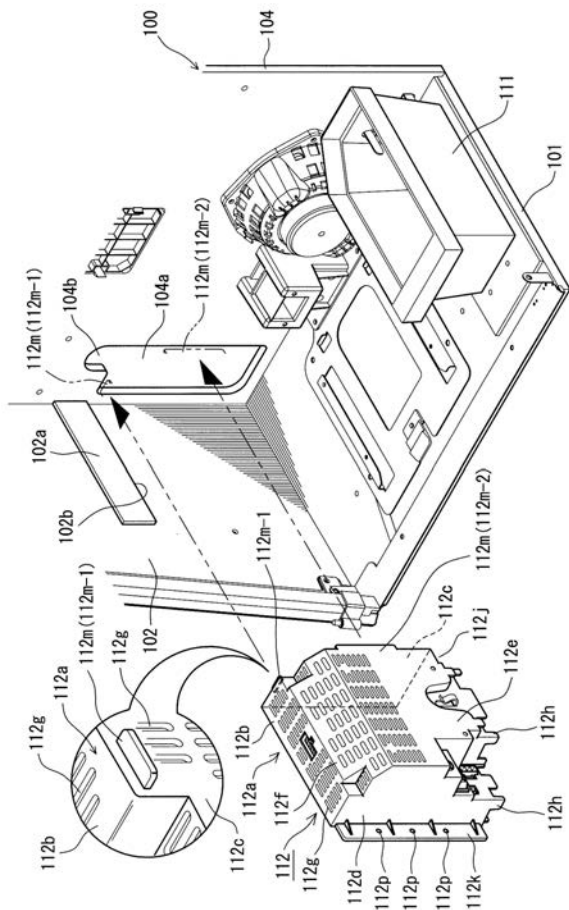
【図 25】



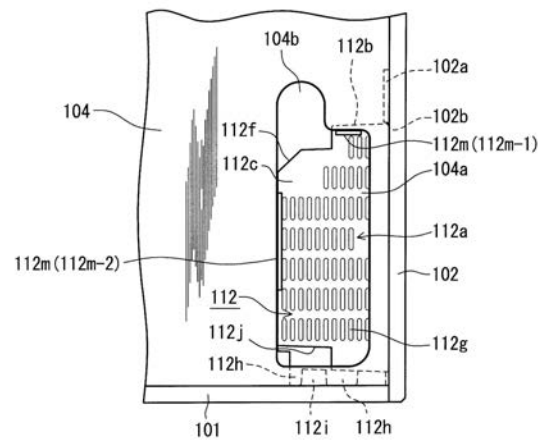
【図 26】



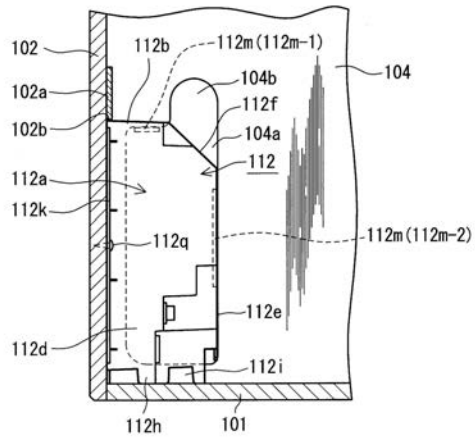
【図 27】



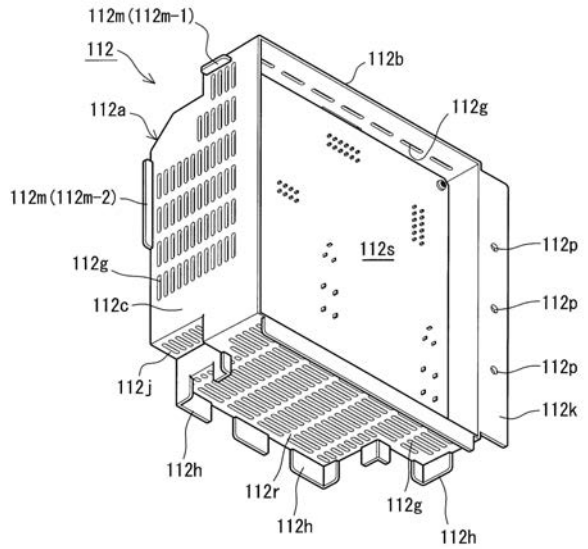
【図 28】



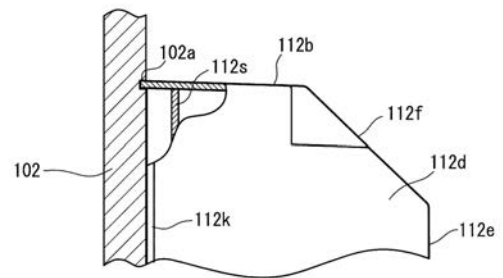
【図 29】



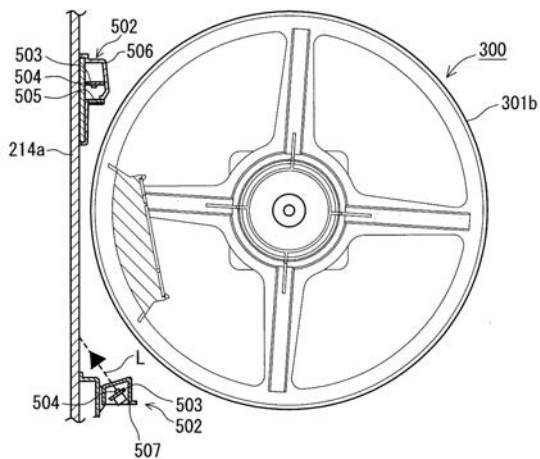
【図 30】



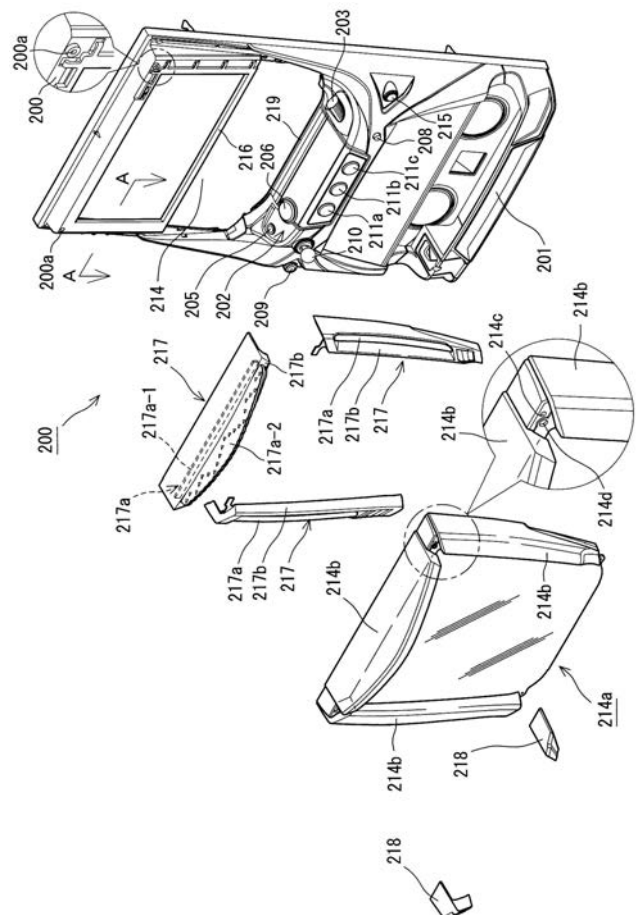
【図 31】



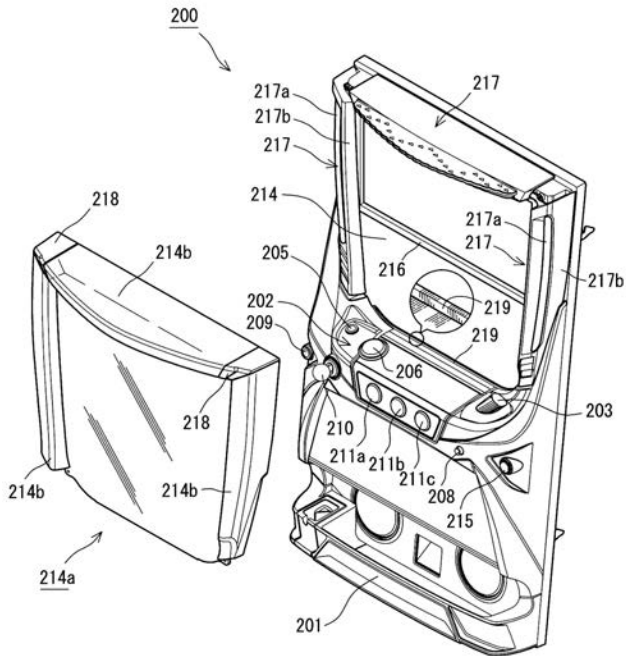
【図 32】



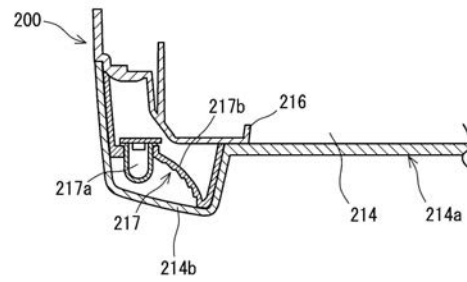
【図 33】



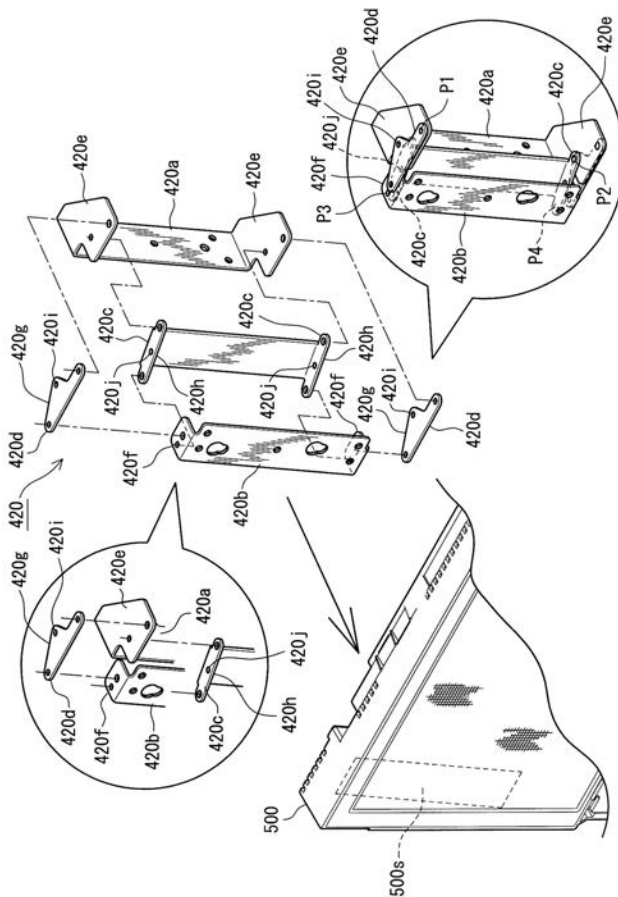
【図 3 4】



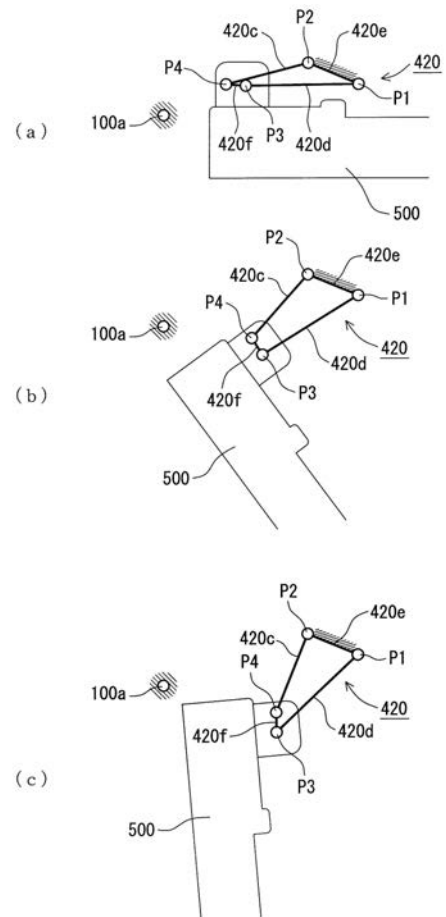
【図 3 5】



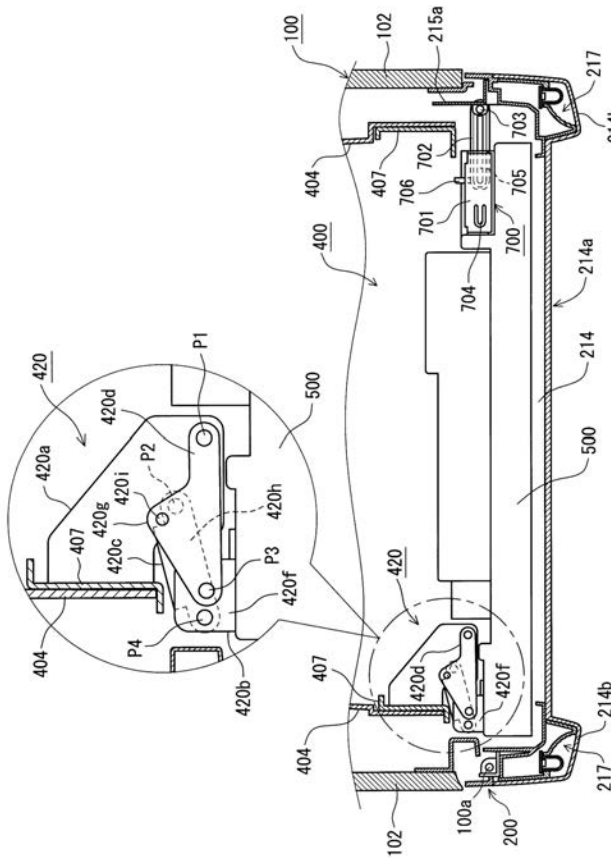
【図 3 6】



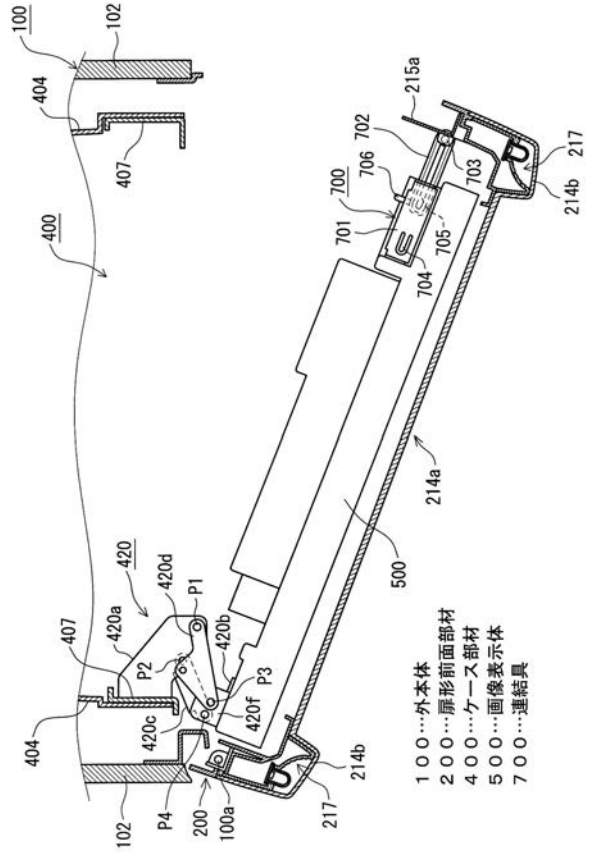
【図 3 7】



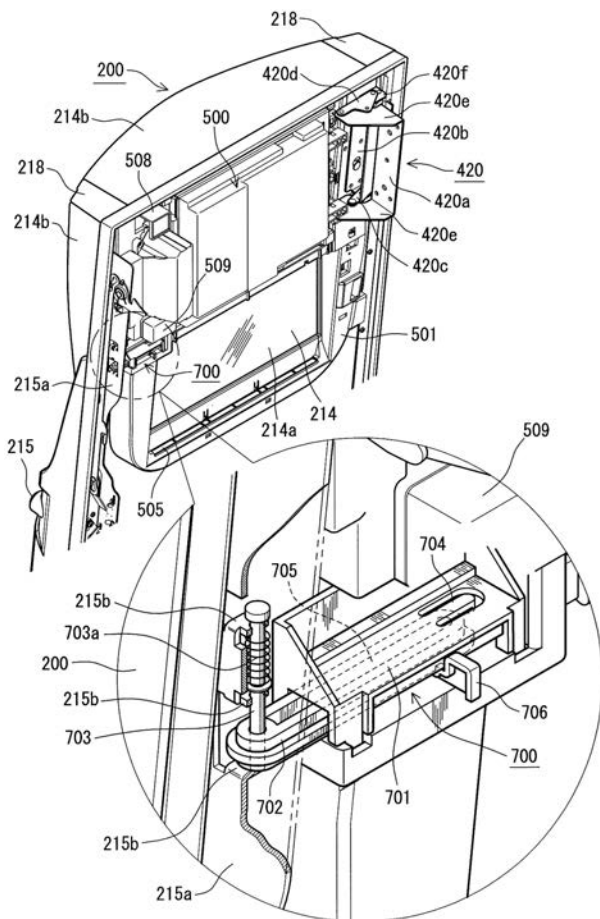
【図 38】



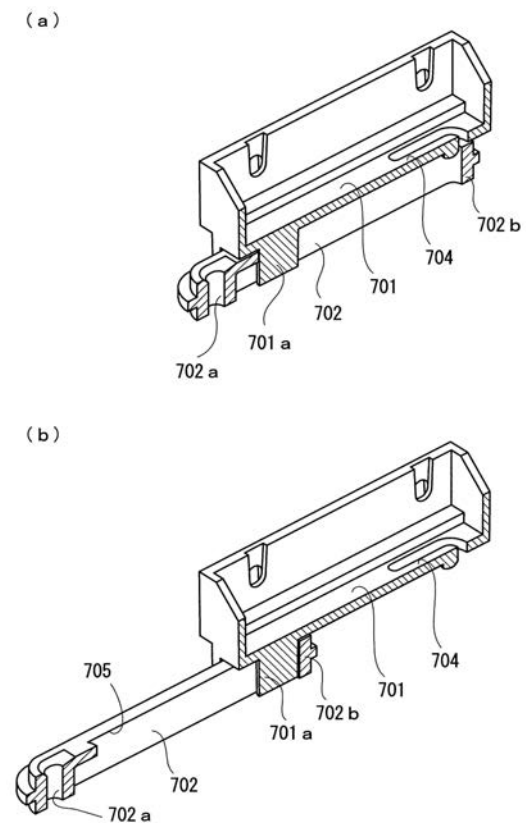
【図 39】



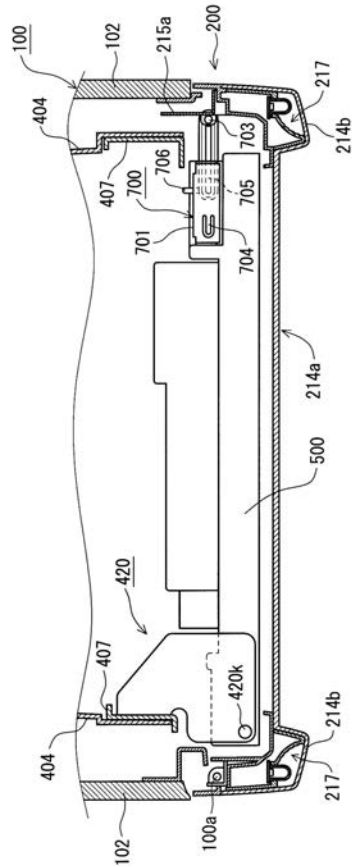
【図 40】



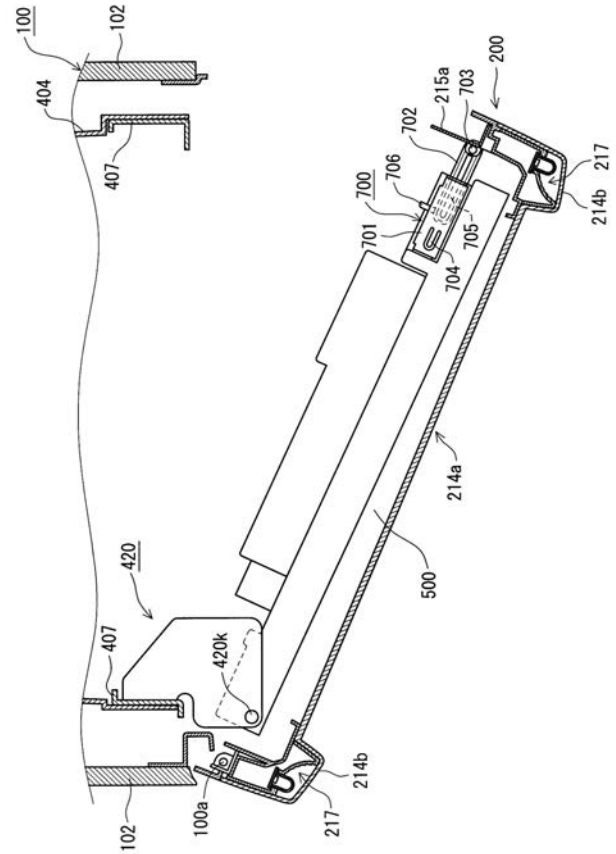
【図 41】



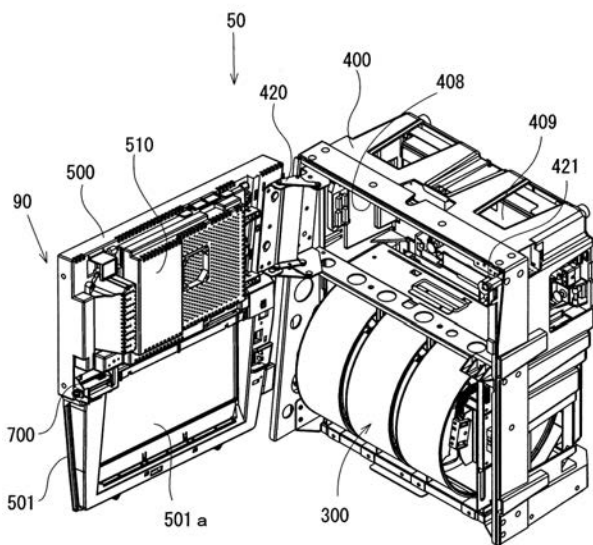
【図 4 2】



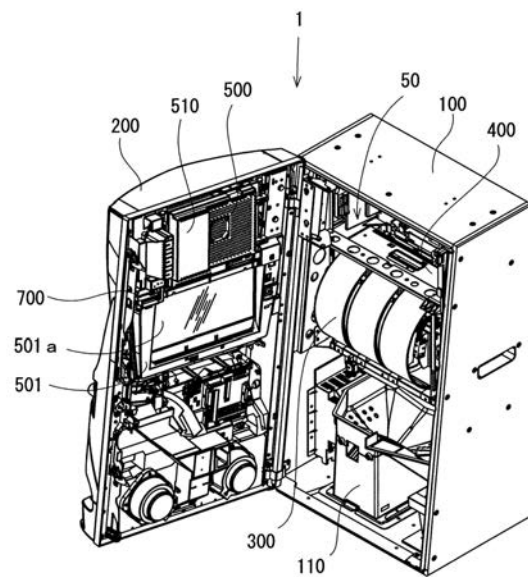
【図 4 3】



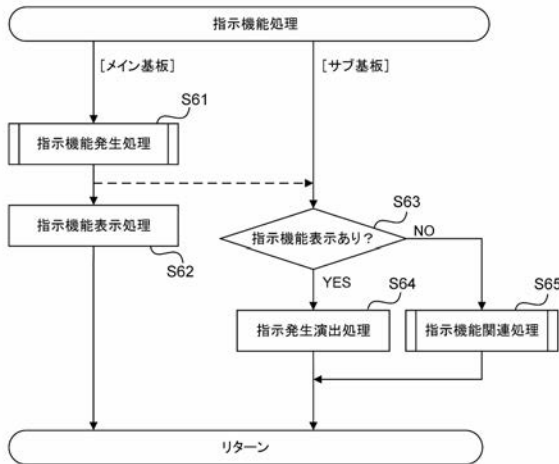
【図 4 4】



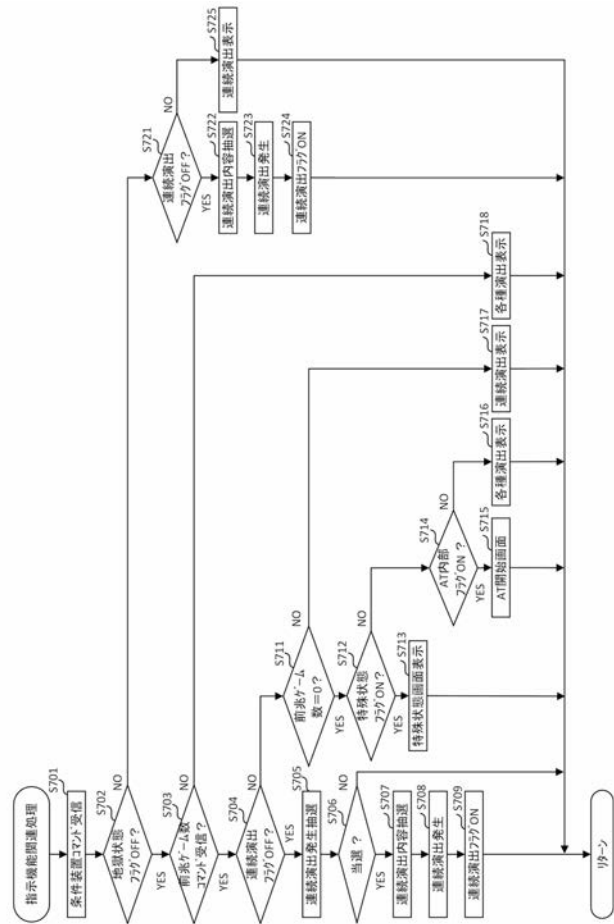
【図 4 5】



【 図 6 0 】



【 図 6 3 】



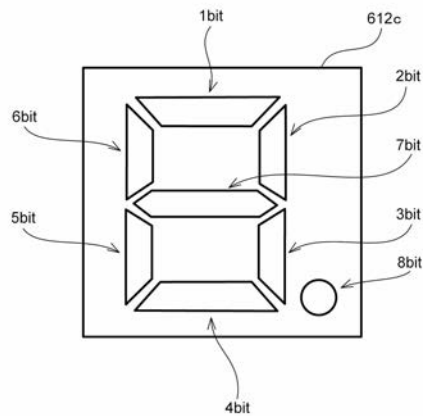
【図 8 4】

No.	内容	セグ表示
0	指定なし	
1	chance図柄	
2	赤7図柄	
3	BAR図柄	

【図 8 5】

No.	内容	セグ表示	ナビ表示	使用用途
0	不問		表示なし or ???	不問 or 3択一 or 6択一
1	左中右		①②③	6択押し順
2	左右中		①③②	6択押し順
3	中左右		②①③	6択押し順
4	中右左		③①②	6択押し順
5	右左中		②③①	6択押し順
6	右中左		③②①	6択押し順
7	左第一		①――	3択押し順
8	中第一		――①――	3択押し順
9	右第一		――①	3択押し順
10	左第一(2択)		①??	2択一
11	中第一(2択)		?①?	2択一
12	右第一(2択)		??①	2択一
13	中第一 or 右第一		×??	2択一 or 4択一
14	左第一 or 右第一		?×?	2択一 or 4択一
15	左第一 or 中第一		??×	2択一 or 4択一

【図 8 6】



【図 8 7】

特別表示LED612c (上位4ビット)

No.	内容	2進数表示	セグ表示
0	指定なし	0001 0000	
1	chance図柄	0010 0000	
2	赤7図柄	0100 0000	
3	BAR図柄	1000 0000	

【図 8 8】

特別表示LED612c (下位4ビット)

No.	内容	2進数表示	セグ表示
0	不問	0000 0000	
1	左中右	0000 0001	
2	左右中	0000 0010	
3	中左右	0000 0011	
4	中右左	0000 0100	
5	右左中	0000 0101	
6	右中左	0000 0110	
7	左第一	0000 0111	
8	中第一	0000 1000	
9	右第一	0000 1001	
10	左第一(2択)	0000 1010	
11	中第一(2択)	0000 1011	
12	右第一(2択)	0000 1100	
13	中第一or右第一	0000 1101	
14	左第一or右第一	0000 1110	
15	左第一or中第一	0000 1111	

【図 8 9】

No.	指示内容	指示機能表示 612c	ナビ表示	ナビ色
1	押し位置: 指定なし 押し順: 不問			白色
2	押し位置: 指定なし 押し順: 左・右・中			黄色
3	押し位置: 赤7図柄 押し順: 右第一			赤色

【図 9 0】

特別表示LED612a

No.	内容	セグ表示1	セグ表示2
0	指定なし		
1	chance図柄		
2	赤7図柄		
3	BAR図柄		

【図 9 1】

特別表示LED612b

No.	内容	セグ表示1	セグ表示2	ナビ表示	使用用途
0	不問			表示なし or ???	不問 or 3択 or 6択
1	左中右			①②③	6択押し順
2	左右中			①③②	6択押し順
3	中左右			②①③	6択押し順
4	中右左			③①②	6択押し順
5	右左中			②③①	6択押し順
6	右中左			③②①	6択押し順
7	左第一			①--	3択押し順
8	中第一			--①	3択押し順
9	右第一			--①	3択押し順
10	左第一(2択)			①??	2択
11	中第一(2択)			?①?	2択
12	右第一(2択)			??①	2択
13	中第一or右第一			x??	2択 or 4択
14	左第一or右第一			?x?	2択 or 4択
15	左第一or中第一			??x	2択 or 4択

【図 9 2】

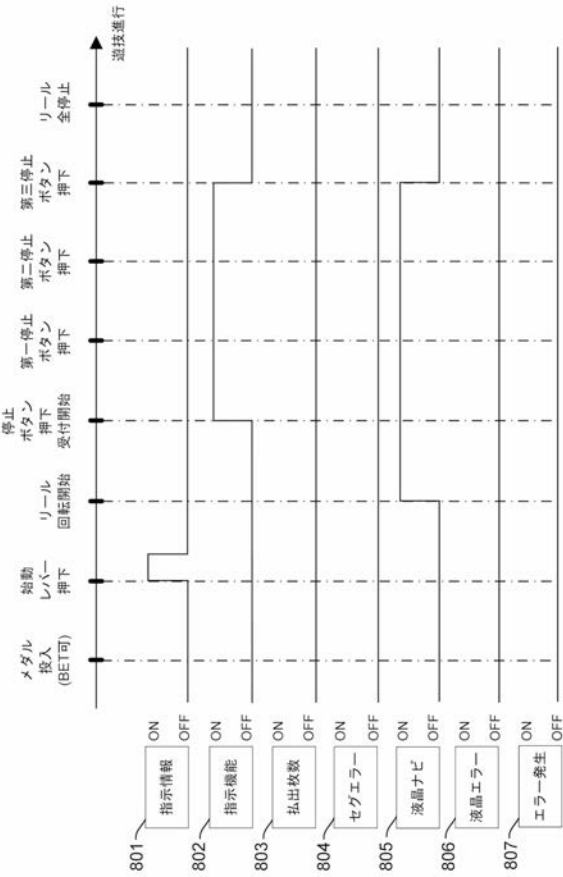
特別表示LED612b

No.	内容	セグ表示	グループ表示	ナビ表示	使用用途
0	不問			表示なし or ???	不問 or 3択 or 6択
1	左中右			①②③	6択押し順
2	左右中			①③②	6択押し順
3	中左右			②①③	6択押し順
4	中右左			③①②	6択押し順
5	右左中			②③①	6択押し順
6	右中左			③②①	6択押し順
7	左第一			①--	3択押し順
8	中第一			--①	3択押し順
9	右第一			--①	3択押し順
10	左第一(2択)			①??	2択
11	中第一(2択)			?①?	2択
12	右第一(2択)			??①	2択
13	中第一 or 右第一			x??	2択 or 4択
14	左第一 or 右第一			?x?	2択 or 4択
15	左第一 or 中第一			??x	2択 or 4択

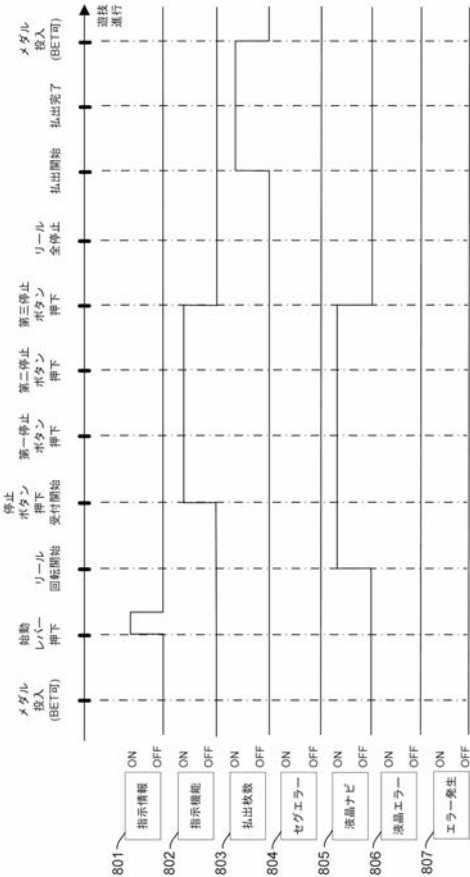
【図 9 3】

No.	指示内容	指示機能表示		ナビ表示	ナビ色
		612a	612b		
1	押し位置：指定なし 押し順：不問				白色
2	押し位置：指定なし 押し順：左・右・中				黄色
3	押し位置：赤7図柄 押し順：右第一				赤色

【図 9 4】



【図 9 5】



【図 100】

特別表示LED612a

No.	内容	セグ表示
0	指定なし	
1	chance図柄	
2	赤7図柄	
3	BAR図柄	
4	指定なし	
5	chance図柄	
6	赤7図柄	
7	BAR図柄	
8	指定なし	
9	chance図柄	
10	赤7図柄	
11	BAR図柄	
12	指定なし	
13	chance図柄	
14	赤7図柄	
15	BAR図柄	

(A)

特別表示LED612b

No.	内容	セグ表示
0	不問	
1	左中右	
2	左右中	
3	中左右	
4	中右左	
5	右左中	
6	右中左	
7	左第一	
8	中第一	
9	右第一	
10	左第一(2択)	
11	中第一(2択)	
12	右第一(2択)	
13	中第一 or 右第一	
14	左第一 or 右第一	
15	左第一 or 中第一	

(B)

【図 101】

特別表示LED612a

No.	期待度	セグ表示
0	低	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10	高	
10	確定	

(A)

特別表示LED612b

No.	期待度	セグ表示
0	低	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10	高	
10	プレミア	

(B)

【図 102】

特別表示LED612a

No.	期待度	セグ表示
0	低	
1		
2		
3		
3	高	

(A)

特別表示LED612b

No.	期待度	セグ表示
0	低	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10	高	
10	確定	

(B)

【図 103】

特別表示LED612a

No.	期待度	セグ表示
0	低	
1	高	
2	確定	

(A)

特別表示LED612b

No.	期待度	セグ表示
0	低	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10	高	
10	プレミア	

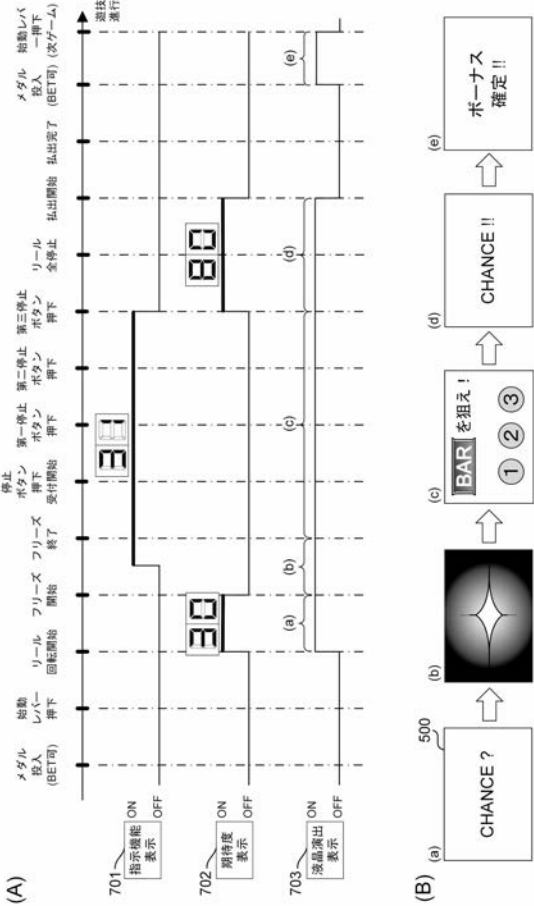
(B)

【図 1 0 4】

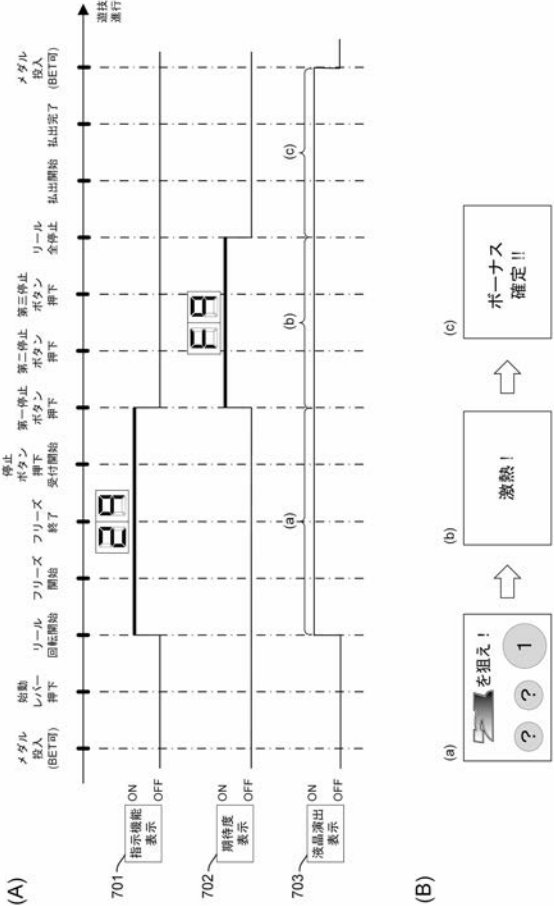
特別表示LED612c

No.	期待度	セグ表示
0	低	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9	高	
10	確定	

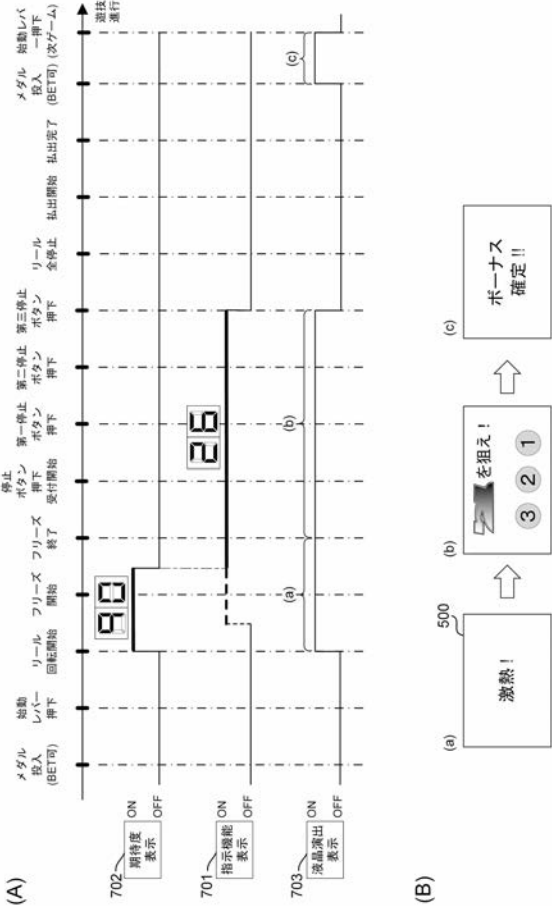
【図 1 0 5】



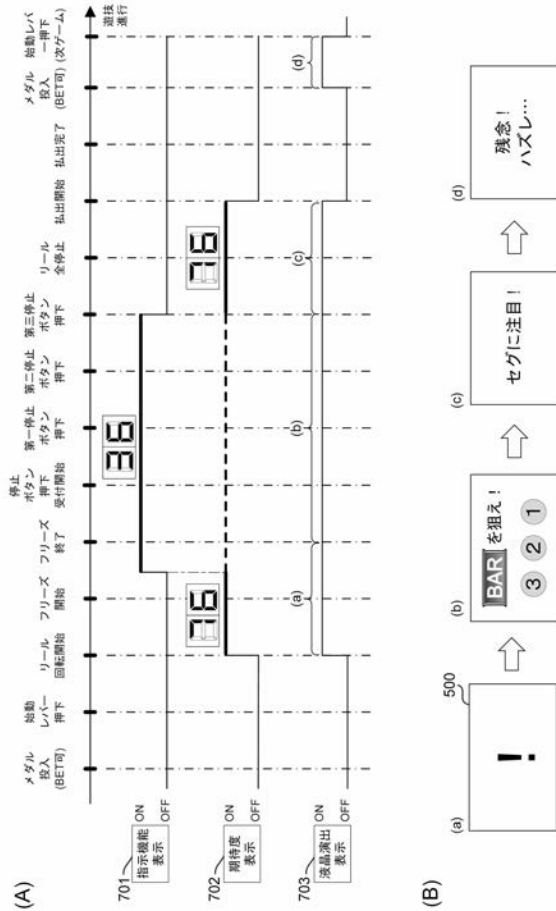
【図 1 0 6】



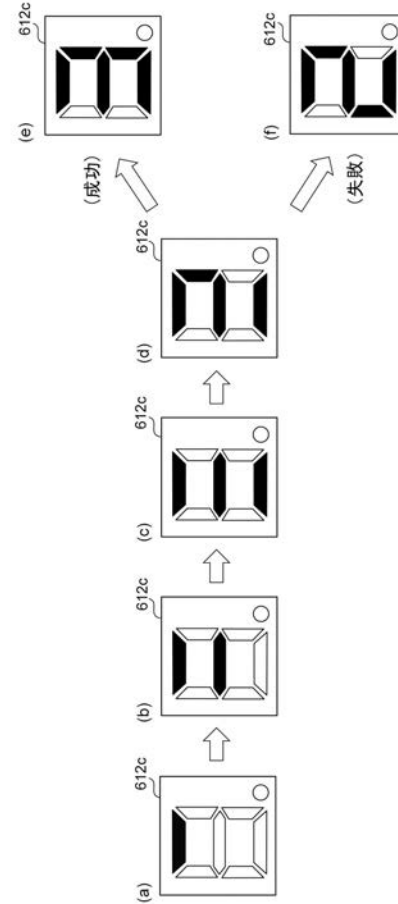
【図 1 0 7】



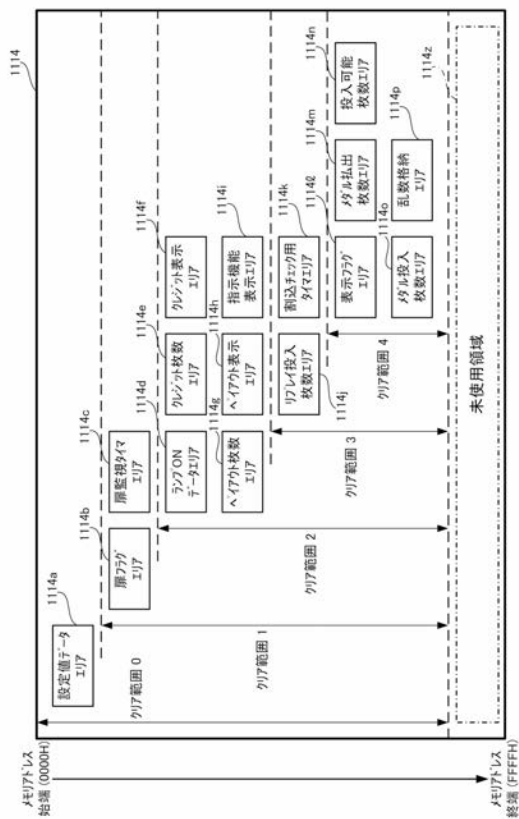
【 図 1 0 8 】



【図 109】



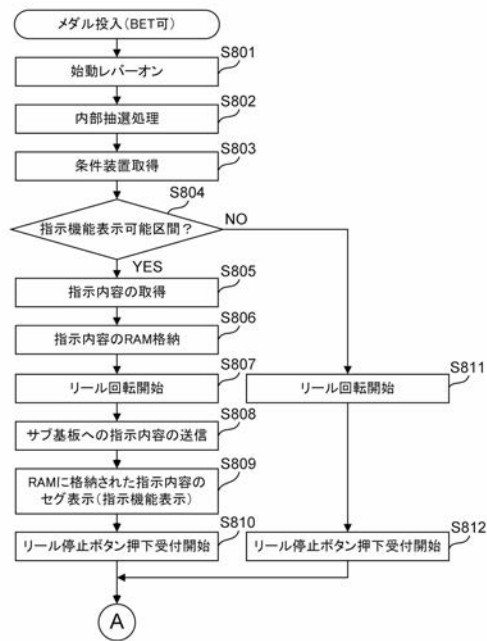
【図 1 1 7】



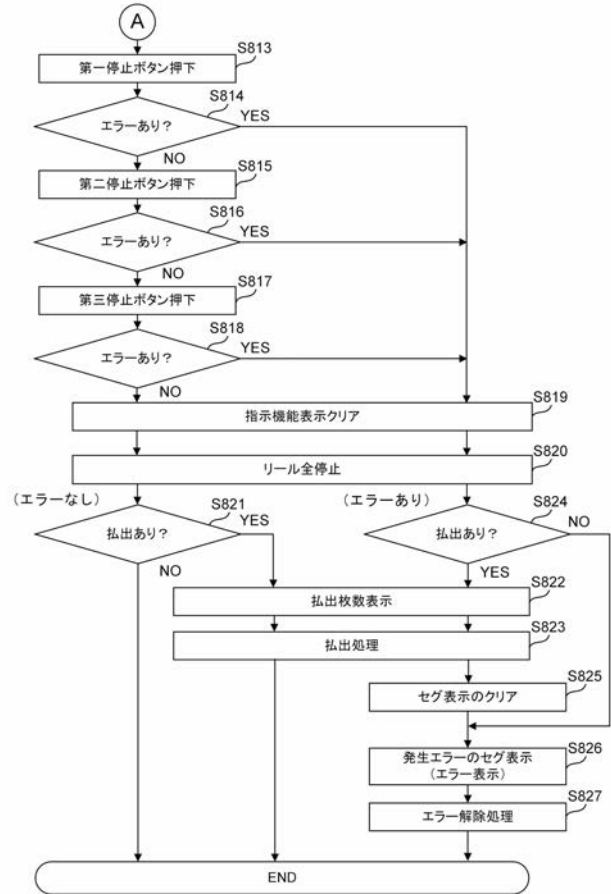
【図 1 1 8】

優先度	機出部	応答性	SEG	報知種別	報知方法		リセット解除
					映像	ランプ	
高	メイン	—	π	RAMエラー	○	○	不可
		サブ	なし	通信異常 (シリーズコードエラー時)	○	○	不可
		—	設定値	設定変更中	○	○	不可
		—	設定値	設定確認中	○	○	不可
		即	HJ	不正払出エラー (メイン引込非停止時)	○	○	可
	メイン	—	CF	投入メダル通過時間2エラー	○	○	可
		—	C1	メダル通過間隔時間エラー	○	○	可
		—	C2	メダル通過回数1エラー	○	○	可
		—	C3	メダル通過回数2エラー	○	○	可
		—	C1	投入メダル差行エラー	○	○	可
		—	CE	投入メダル通過時間1エラー	○	○	可
		—	HJ	払出メダルシャムエラー	○	○	可
		—	HE	払出メダルエンティティエラー	○	○	可
		—	Co	補助取柄通過2エラー	○	○	可
		明	—	Co	不正払出エラー (メイン引込非停止時)	○	○

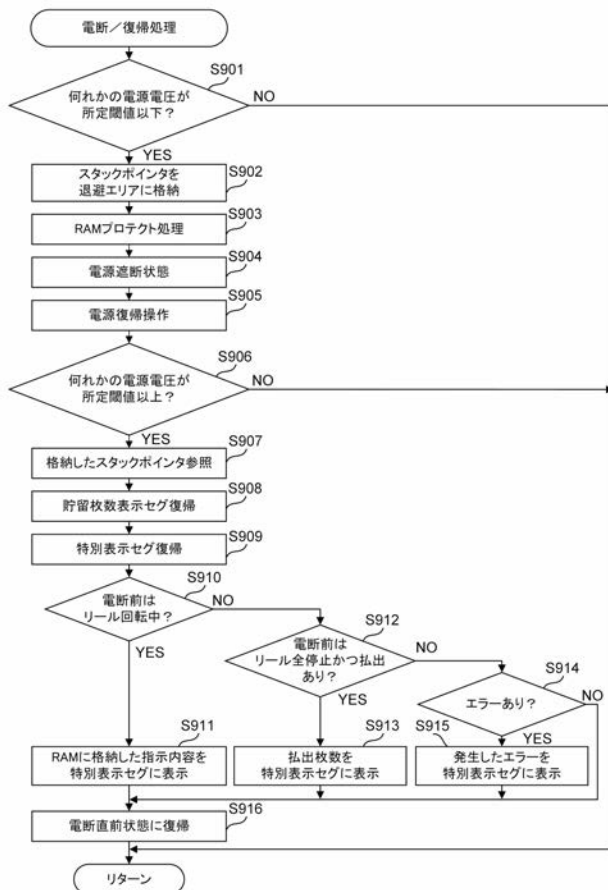
【図 1 1 9】



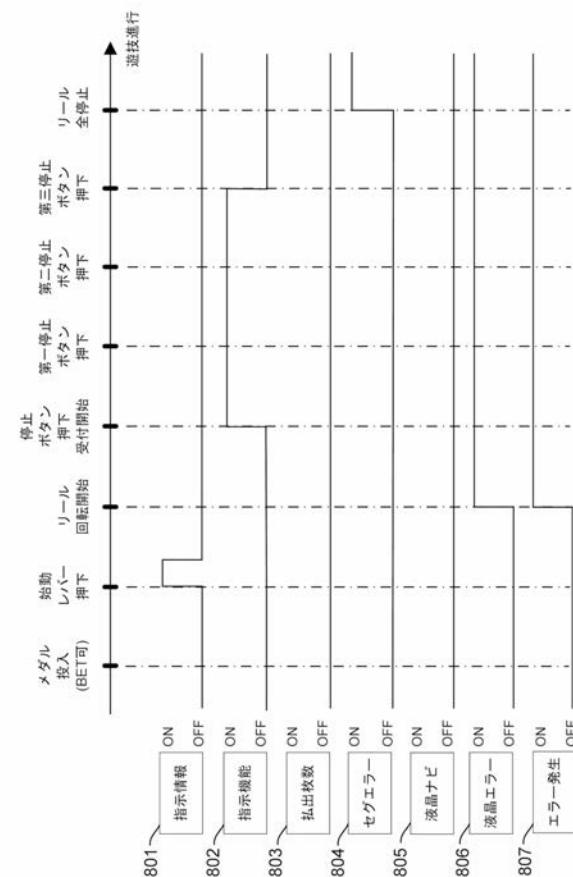
【図 1 2 0】



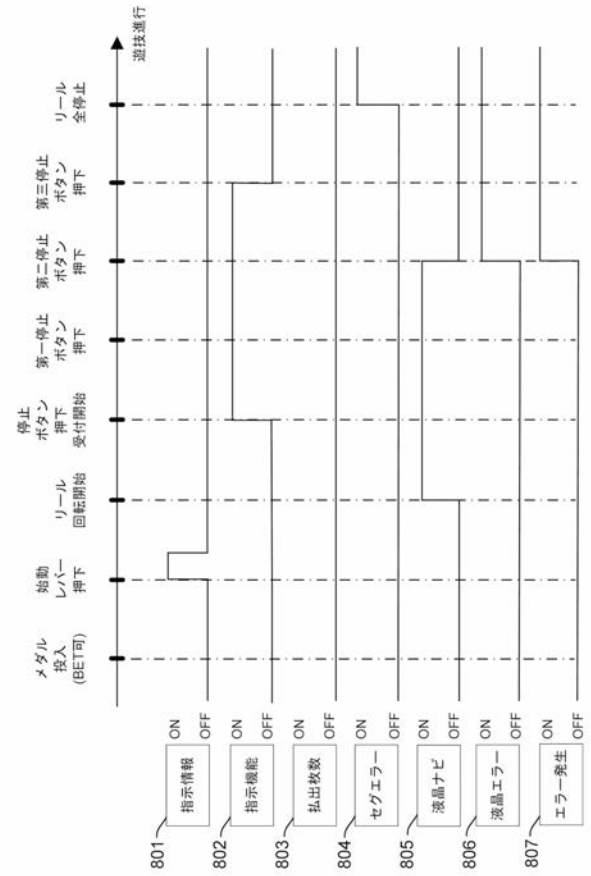
【図 1 2 1】



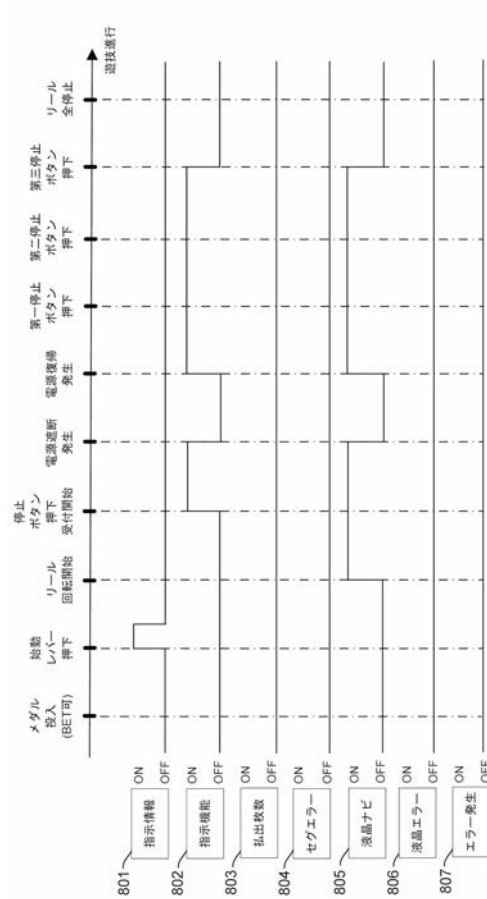
【図 1 2 2】



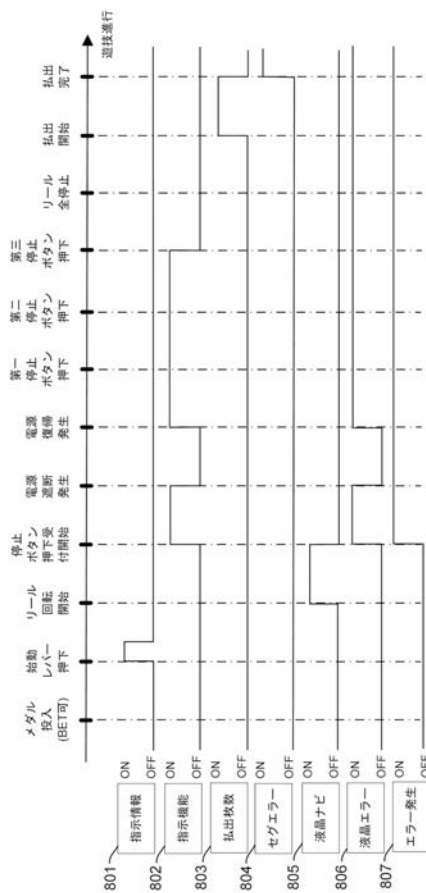
【图 1 2 4】



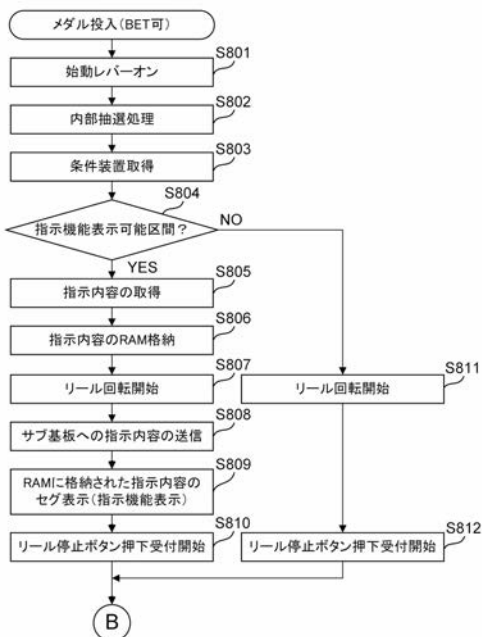
【図 1 2 6】



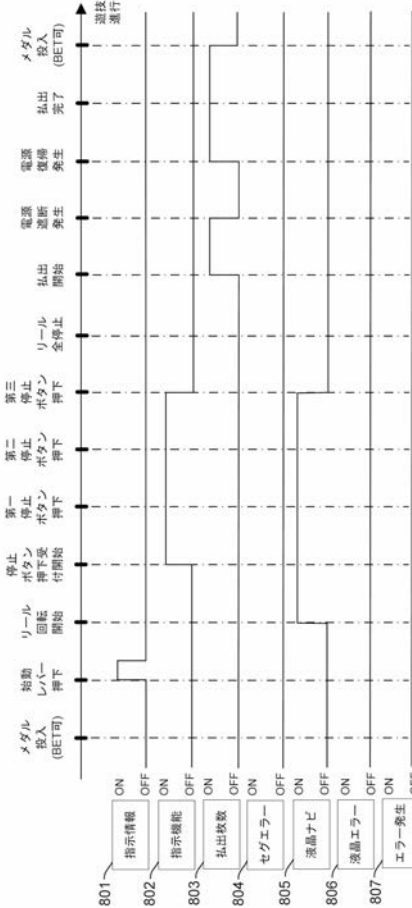
【図 1 2 7】



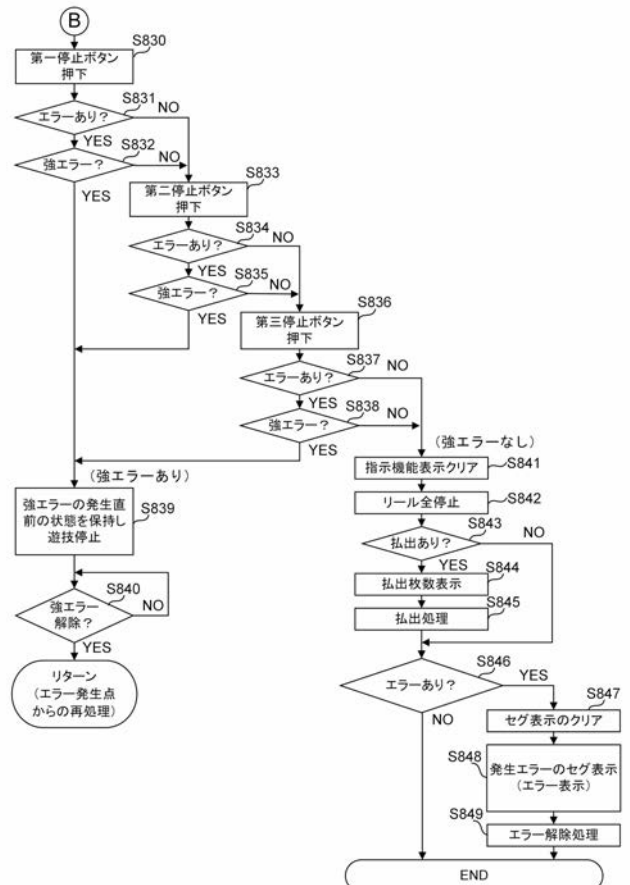
【図 1 2 9】



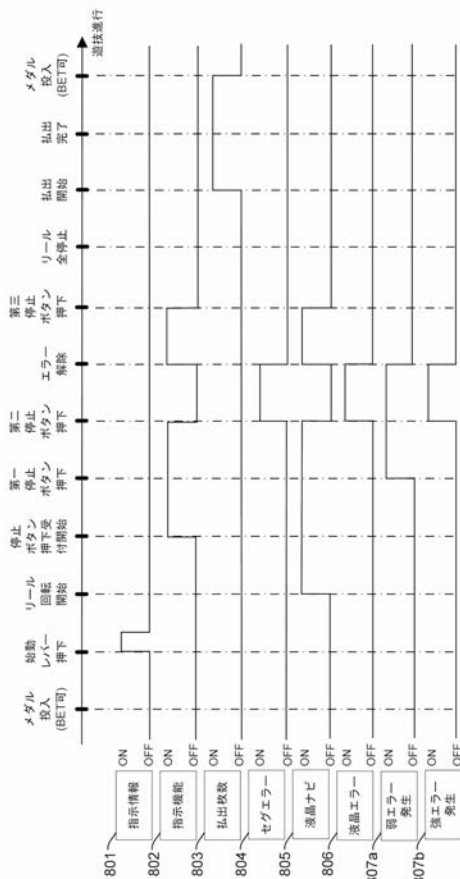
【図 1 2 8】



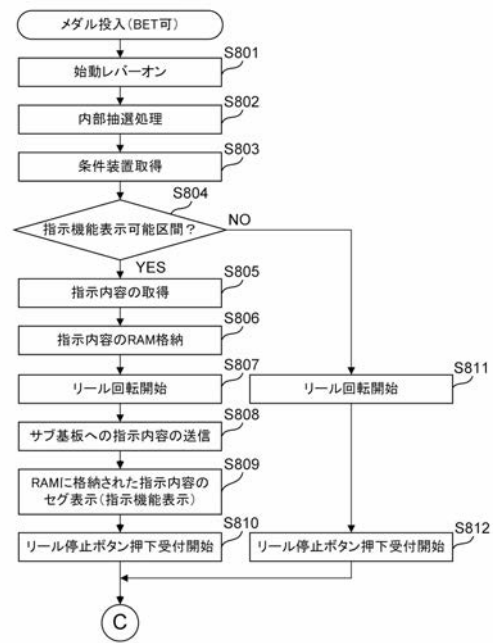
【図 1 3 0】



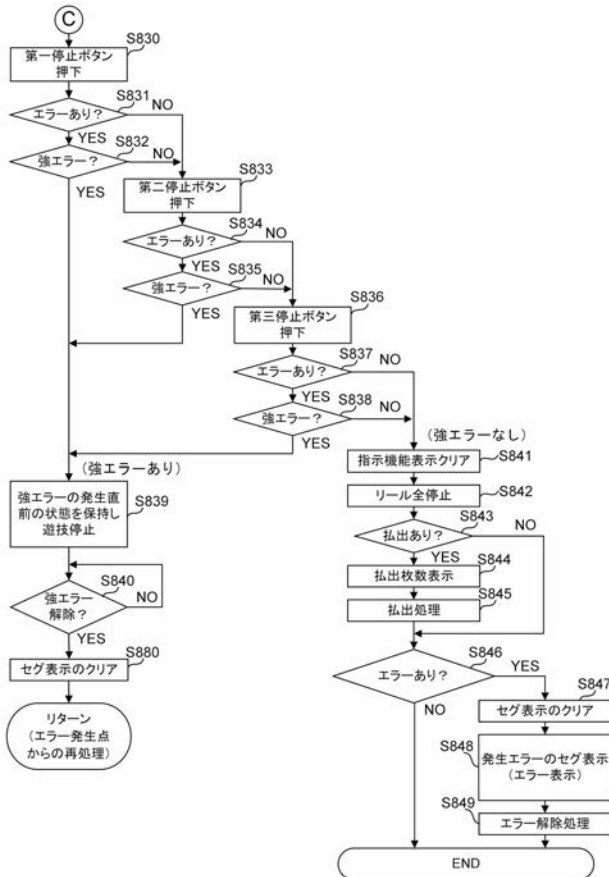
【図 1 3 1】



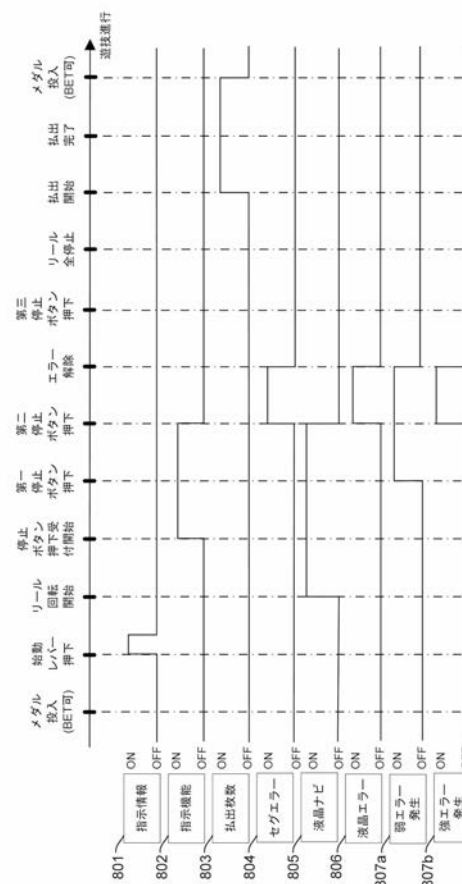
【図 1 3 2】



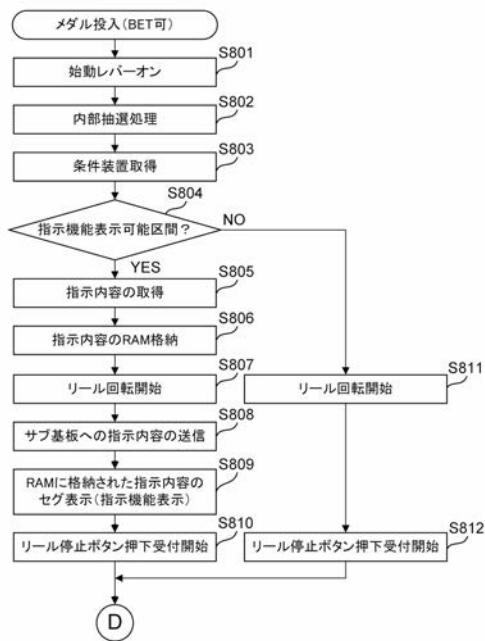
【図 1 3 3】



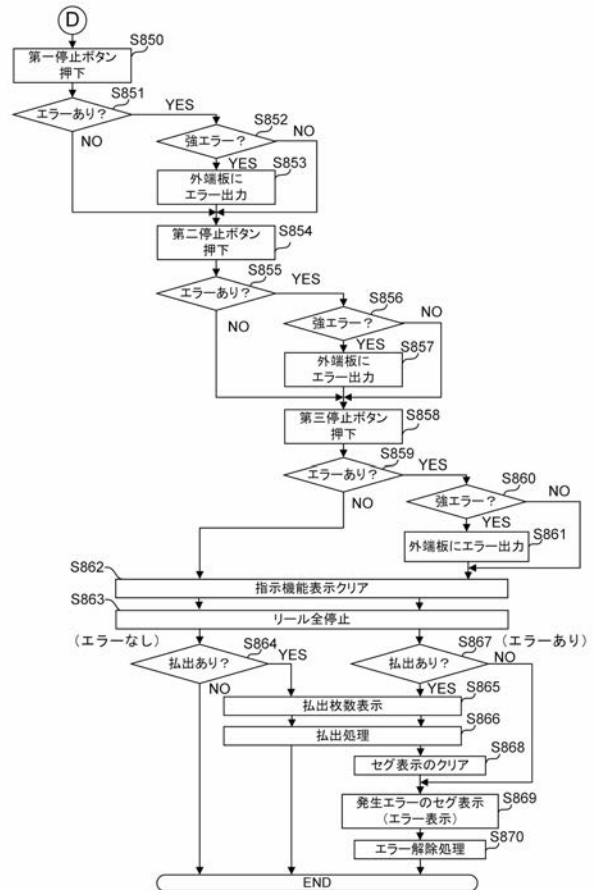
【図 1 3 4】



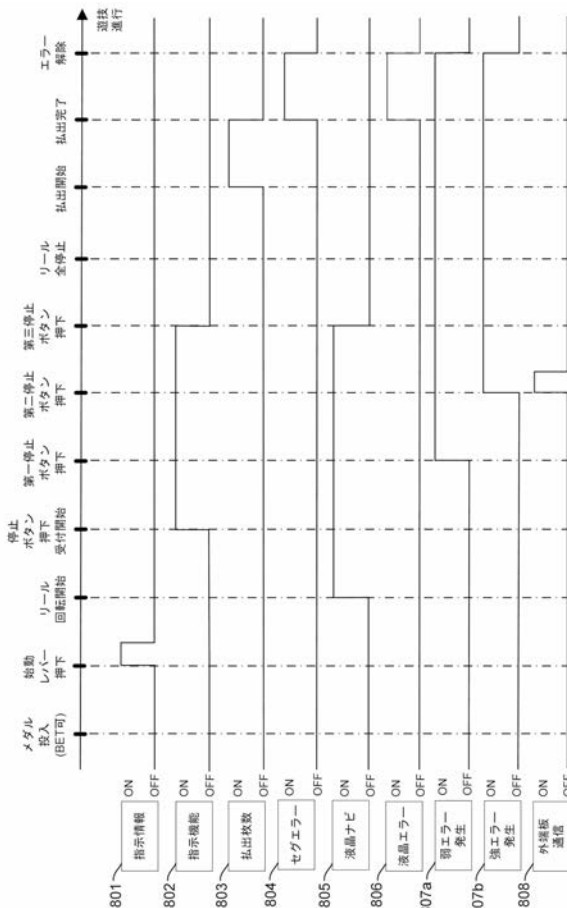
【図 1 3 5】



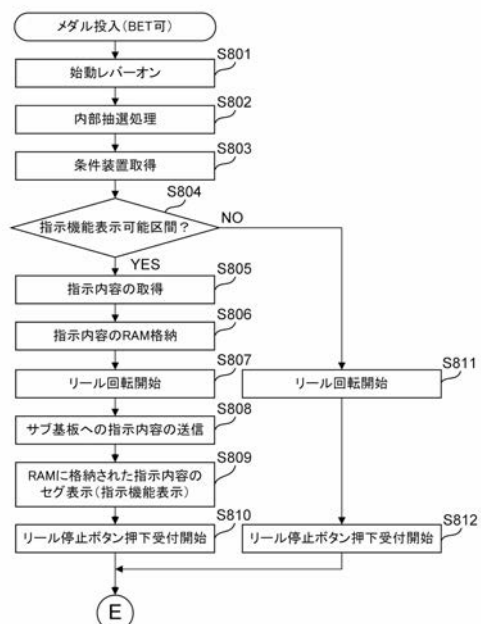
【図 1 3 6】



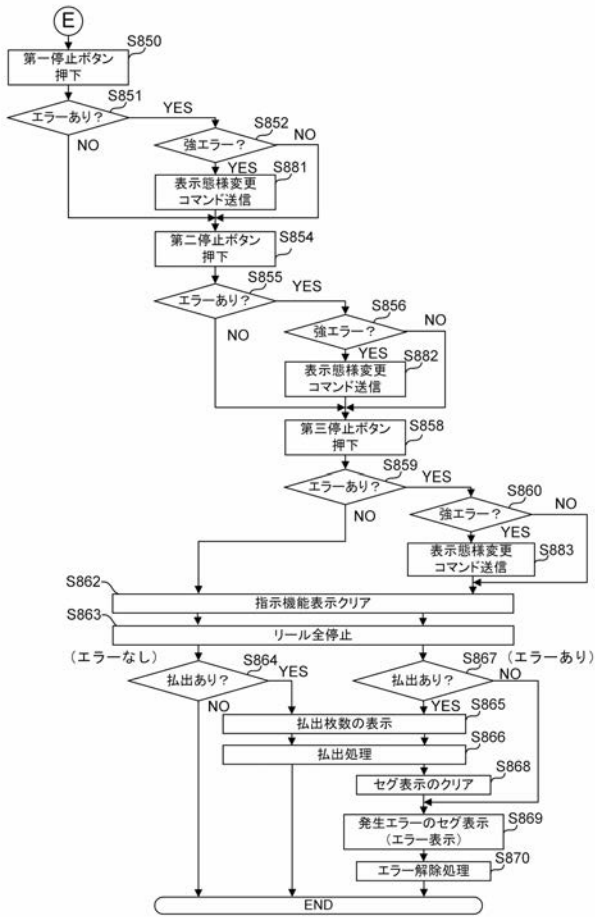
【図 1 3 7】



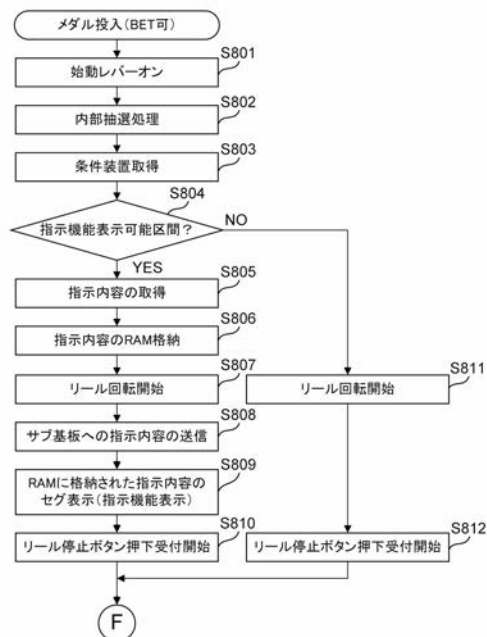
【図 1 3 8】



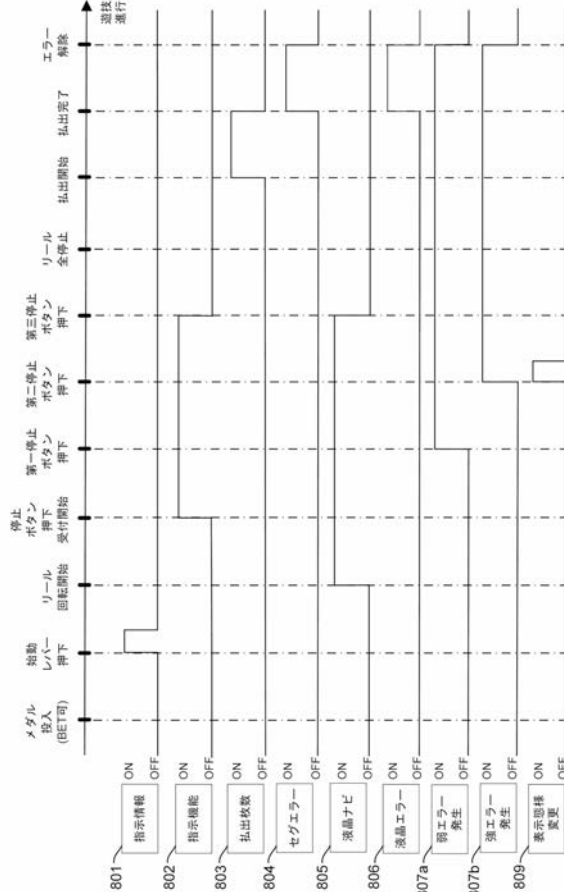
【図 139】



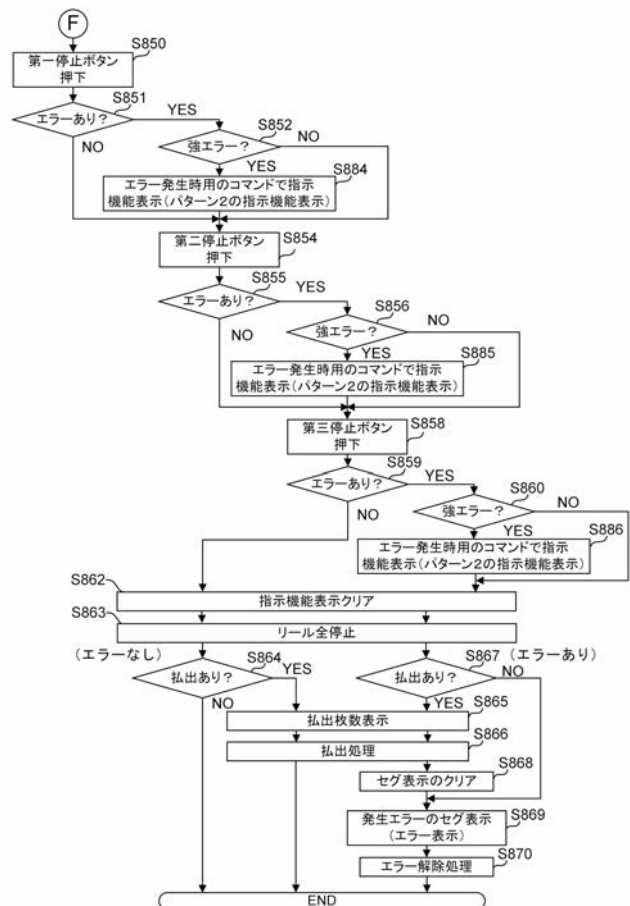
【図 141】



【図 140】



【図 142】



メタル投入 (METAL IN)

リーダーレバー (LEADER LEVER)

リール (REEL)

リール (REEL)

第一停止 (FIRST STOP)

第二停止 (SECOND STOP)

第三停止 (THIRD STOP)

リール (REEL)

リール (REEL)

エラー (ERROR)

接続 (CONNECTION)

801 指示情報 (ON/OFF)

802a 指示機能 (ON/OFF)

803 指示機能 (ON/OFF)

804 指示機能 (ON/OFF)

805 セグエラー (ON/OFF)

806 液晶ナビ (ON/OFF)

807a 液晶エラー (ON/OFF)

807b 弱エラー (ON/OFF)

807c 強エラー (ON/OFF)

802b 指示機能 (ON/OFF)

フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AC14 AC27 AC32 AC77 BA03 BA17 BB02 BB03 BB14
BB15 BB16 BB26 BB46 BB78 BB83 BB93 BB94 CA02 CA27
CB04 CB23 CB33 CB42 CC01 CC37 CD12 CD18 CD41 CD55
DA52 DA55 DA65 DA82