

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-89097

(P2018-89097A)

(43) 公開日 平成30年6月14日(2018.6.14)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z 2 C 0 8 2
A 6 3 F 5/04 5 1 2 D

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号	特願2016-234960 (P2016-234960)	(71) 出願人	390031772
(22) 出願日	平成28年12月2日 (2016.12.2)		株式会社オリンピア
			東京都台東区東上野一丁目16番1号
		(74) 代理人	100060759
			弁理士 竹沢 莊一
		(74) 代理人	100087893
			弁理士 中馬 典嗣
		(72) 発明者	佐々木 拓也
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内
		(72) 発明者	山田 繁樹
			東京都台東区東上野一丁目16番1号 株
			式会社オリンピア内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

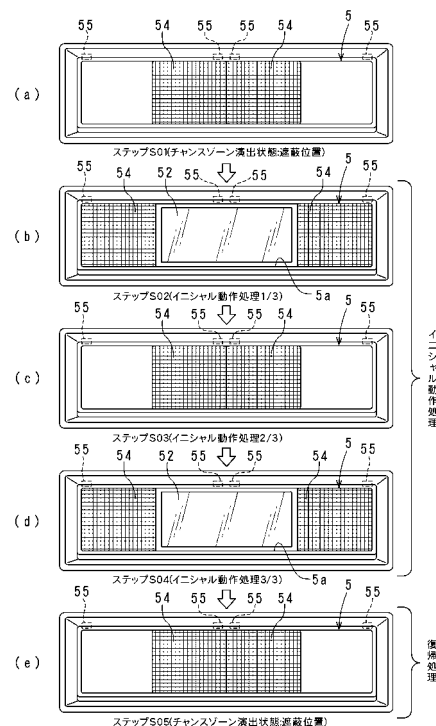
(57) 【要約】

【課題】 可動体を遊技機の状態に応じて円滑に作動させることができる遊技機の提供。

【解決手段】

遊技状態に応じて定められた複数の位置に移動可能な可動体54、54と、可動体54、54の移動を制御可能な可動体制御部520とを備える遊技機Sであって、可動体制御部520は、可動体54、54を、予め定められた所定の範囲内を遊技の進行とは無関係に移動させる特定動作処理後に、特定動作処理前の遊技状態に応じた位置へ復帰させる。

【選択図】 図6



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技状態に応じて定められた複数の位置に移動可能な可動体と、
前記可動体の移動を制御可能な可動体制御部とを備える遊技機であって、
前記可動体制御部は、

前記可動体を、予め定められた所定の範囲内を遊技の進行とは無関係に移動させる特定動作処理後に、前記特定動作処理前の前記遊技状態に応じた位置へ復帰させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

遊技状態に応じて定められた複数の位置に移動可能な可動体と、
前記可動体の移動を制御可能な可動体制御部とを備える遊技機であって、
前記可動体制御部は、

前記可動体を、所定の操作により演出を制御可能な制御基板の情報が削除された後に、前記所定の操作に基づいて記憶された前記制御基板の情報が削除される前の前記遊技状態に応じた位置へ復帰させることを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

前記可動体制御部は、請求項 1 又は 2 において、前記可動体を前記遊技状態に応じた位置へ復帰させる契機を、遊技機への所定の入力操作とすることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

パチンコ機や回胴式遊技機等の遊技機には、遊技の興趣を高める演出を実行する種々の演出装置が設けられている。

例えば、演出装置には、画像等を変動表示して 2 次元的な視覚演出を行う演出表示装置や、モータやソレノイド等の駆動手段により機械的に動作して 3 次元的な視覚演出を行う可動体等がある。

【0003】

この種の可動体は、例えば、遊技機の種類に応じて扉、武器等様々な形態を模して構成されるものがあるが、それらの多くが遊技状態（演出状態）や、演出表示装置に表示される画像と連動して、待機位置と作動位置との間を往復移動可能となっている。また、可動体の位置は、位置検出センサにより検出され、可動体の位置が管理されるようになっている。

【0004】

そして、このような可動体を備える遊技機において、例えば、電源切断後に再び電源が投入された場合には、可動体を移動可能な最大の範囲で移動させて、基準位置（例えば待機位置）に戻して可動体の動作等を確認するイニシャル動作処理を行うものがある（特許文献 1）。また、このような遊技機のイニシャル動作処理においては、可動体は、イニシャル動作処理前の位置にかかわらず、当該処理の終了後には基準位置に移動させられる場合がある。

また、電源切断を契機に、電源切断前の可動体に係る情報が削除されてしまう遊技機もある。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

【特許文献 1】特開 2011-87682 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】**

【0006】

しかしながら、電源切断により電源切断前の可動体に係る情報（例えば、作動位置に移動していたという情報）が削除されてしまった場合には、可動体を電源切断前の作動位置に復帰させるために、イニシャル動作処理後にその時点での遊技状態等に基づいて作動位置に移動させるというように、復帰に係る処理（移動等）を円滑に行うことができない場合があった。

【0007】

本発明は、可動体を遊技機の状態に応じて円滑に作動させることができる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】

10

【0008】

第1の発明は、遊技状態に応じて定められた複数の位置に移動可能な可動体と、前記可動体の移動を制御可能な可動体制御部とを備える遊技機であって、前記可動体制御部は、前記可動体を、予め定められた所定の範囲内を遊技の進行とは無関係に移動させる特定動作処理後に、前記特定動作処理前の前記遊技状態に応じた位置へ復帰させる。

【0009】

第1の発明では、可動体を、予め定められた所定の範囲内を遊技の進行とは無関係に移動させる特定動作処理、例えば、可動体の動作を確認するためのイニシャル動作処理を行う場合、イニシャル動作処理前の遊技状態を記憶して、イニシャル動作処理後に、当該記憶した遊技状態に基づいて、可動体をイニシャル動作処理前の位置へ円滑に移動（復帰）させることができる。

20

【0010】

第2の発明は、遊技状態に応じて定められた複数の位置に移動可能な可動体と、前記可動体の移動を制御可能な可動体制御部とを備える遊技機であって、前記可動体制御部は、前記可動体を、所定の操作により演出を制御可能な制御基板の情報が削除された後に、前記所定の操作に基づいて記憶された前記制御基板の情報が削除される前の前記遊技状態に応じた位置へ復帰させる。

【0011】

第2の発明では、例えば、遊技機の電源の切断を契機に、演出を制御する制御基板（サブ基板）の情報が削除される場合、電源切断前の遊技状態を記憶して、例えば電源投入後に、当該記憶した遊技状態に基づいて、可動体を電源切断前の位置へ円滑に移動させることができる。

30

【0012】

第3の発明は、前記可動体制御部は、第1の発明又は第2の発明において、前記可動体を前記遊技状態に応じた位置へ復帰させる契機を、遊技機への所定の入力操作とする。

【0013】

第3の発明では、可動体を所定の処理（例えば、イニシャル動作処理や電源切断）前の遊技状態に応じた位置へ自動で復帰させるのではなく、例えばメンテナンス作業等者の遊技機への入力操作に基づいて、元の位置に復帰させることができる。これにより、可動体を復帰させるまでの処理を段階的に確認しながら行うことができる。

40

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、可動体を遊技機の状態に応じて円滑に作動させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明の第1の実施形態に係るスロットマシンの斜視図である。

【図2】同じく、スロットマシンの可動体の移動位置を説明するための演出表示装置の正面図である。

【図3】同じく、スロットマシンの各構成要素の関係を示すブロック図である。

【図4】同じく、スロットマシンの内部抽選テーブルの構成を示す図である。

50

【図 5】同じく、スロットマシンの遊技状態と遊技状態の移行契機を説明するための図である。

【図 6】同じく、スロットマシンの可動体の復帰処理までの動作態様を説明するための演出表示装置の正面図である。

【図 7】同じく、スロットマシンの可動体の復帰処理までの処理の流れを説明するためのフロー図である。

【発明を実施するための形態】

【0016】

以下、本発明の遊技機であるスロットマシン S の一実施形態（第 1 の実施形態）を、添付図面を参照しながら詳述する。なお、この実施形態は、本発明を限定するものではない。なお、以下の説明においてスロットマシン S の各部の基準となる方向は、そのスロットマシン S の正面に対面する遊技者の視点（正面視）に合わせて説明する。

【0017】

（本実施形態のスロットマシン S）

第 1 の実施形態のスロットマシン S は、遊技媒体（例えばメダル）を投入又は払出し可能であって、図 1 に示すように、箱型の筐体 1 と、筐体 1 の前側の開口部を開閉可能な前扉 2 と、筐体 1 内に収容された左リール 3 L、中リール 3 C、及び右リール 3 R（以下、まとめてリール 3 L～3 R ともいう）とを備えている。リール 3 L～3 R は、外周面が回転方向へ 2 1 つに区画され、当該区画された領域には複数種類の図柄（例えば、リプレイ図柄、ベル図柄、スイカ図柄、チェリー図柄、ボーナス図柄等）が予め定めた順番で配列されている。前扉 2 の前面には、リール 3 L～3 R の図柄（上段図柄、中段図柄、下段図柄）を、前方から視認可能とする表示窓 4 と、表示窓 4 の下方にあって後述するクレジットメダル数（最大で 50 枚に制限）を表示するクレジット数表示器、及び入賞時の払出しメダル数を表示する払出表示器等を有する 7 セグメント表示器から構成される遊技情報表示部 8 とが設けられている。

【0018】

図 1 に示すように、前扉 2 の前面から前方へ突出する操作部 O P の上面には、メダルを投入可能であって、投入されたメダルの通過によりオン状態に切り替わるメダル検出スイッチ 9 a（図 3 参照）を内蔵したメダル投入口 9 と、押下操作により内蔵されたベットスイッチ 10 a（図 3 参照）がオン状態に切り替わることに基づいて、後述するクレジットメダルから 1 回の遊技を行うためのメダルの枚数（以下、規定投入数という）を設定（以下、ベットという）して、遊技開始準備状態とするベットボタン 10 と、遊技と遊技の間の非遊技時に操作可能であって、演出表示装置 5 に表示させたメニュー画面から所定の操作により、任意の機能呼び出すことができる演出操作手段であるジョグダイヤル J D とが設けられている。具体的には、ジョグダイヤル J D は、押下操作可能な円筒状のボタン部 J D 1 とボタン部 J D 1 の周囲に回転自在に装着された回転操作部 J D 2 とから構成され、メニュー画面において、遊技者が回転操作部 J D 2 を回転操作すると演出表示装置 5 の表示領域 5 2 において対象画像の選択状態を示すためのカーソルが移動し、ボタン部 J D 1 を押下操作するとカーソルによって選択状態となっていた画像（内容）の選択を決定して機能呼び出すことができる（例えば、リール 3 の図柄の配列や役の図柄組み合わせや配当に係る情報を表示することができる）。

【0019】

ここで、クレジットメダルとは、メダル投入口 9 にメダルが投入されたことに基づいて、後述するメインメモリ 200 に記憶されるメダル情報（メダル 1 枚につき 1 クレジット）のことである。

【0020】

また、操作部 O P の前面には前方に突出するように設けられ、遊技開始準備状態において、押下操作により内蔵されたスタートスイッチ 15 a（図 3 参照）がオン状態に切り替わることに基づいて、リール 3 L～3 R の回転を始動可能とするスタートレバー 15 と、リール 3 L～3 R のそれぞれに対応し、押下操作により内蔵されたストップスイッチ 16

a（図3参照）がオン状態に切り替わることに基づいて、リール3L～3Rの回転をそれぞれ停止可能とする左ストップボタン16L、中ストップボタン16C、及び右ストップボタン16R（以下、まとめてストップボタン16L～16Rともいう）とが設けられる。さらには、操作部OPの下方には、メダル払出口18から払い出されたメダルを溜めておくためのメダル受皿19が設けられる。

【0021】

図1に示すように、前扉2における表示窓4の上方には、演出装置600（図3参照）を構成する複数種類の動画又は静止画像を表示可能な演出表示装置5と、複数種類の効果音や楽曲が出力されるスピーカ6と、複数種類の点滅パターンを有する演出ランプ7とが設けられており、遊技に係る情報の報知が可能となっている。

10

【0022】

図2に示すように、演出表示装置5は、中央に開口部5aを有しスロットマシンSの前扉2の上部に取付けられる横長矩形状のベース体51と、複数種類の動画又は静止画像を表示可能であって、その全面が開口部5aを通して視認可能な表示領域52と、ベース体51の裏側に設けられた駆動源であるモータ53（図3参照）と、ベース体51の前面のレール（図示省略）に摺動可能に設けられ、モータ53の作動に基づいて表示領域52を開放可能な初期位置である開放位置（図2（a）参照）と、遮蔽可能な作動位置である遮蔽位置（図2（b）参照）と、一部開放可能な作動位置である一部開放位置（図2（c）参照）とに摺動可能な左右一対の可動体54、54と、可動体54、54の位置を検出するための複数の位置検出センサ55とを含んで構成される。

20

【0023】

例えば、モータ53に設けられたピニオン（図示省略）を可動体54、54に固定した左右方向のラックギア（図示省略）に噛合させてモータ53を作動させることにより、可動体54、54はベース体51及び表示領域52の前面を左右方向へ直進移動可能となっている。

【0024】

図2に示すように、例えば、フォトセンサからなる位置検出センサ55は、ベース体51の上部における左右両側の2箇所及び中央の2箇所の計4箇所に設けられ、開放位置及び遮蔽位置にある可動体54、54を検出可能となっており、全ての位置検出センサ55が可動体54、54を検出しないことにより、可動体54、54が一部開放位置にあるとみなす。なお、位置検出センサ55は上述の種類、位置、数量に限定されるわけではなく、適切に可動体54、54の位置を検出できれば、どのような種類、位置、数量でもよい。

30

【0025】

図1に示すように、表示窓4には、左右方向に1本の入賞判定ラインLが設定されている。入賞判定ラインLは、規定投入数（例えば、3枚）のメダルが投入されることにより有効となる。入賞判定ラインL上に、役に対応する図柄の組合せが停止表示されると、入賞と判断されて当該役の入賞に対応する処理が後述のように実行される。

【0026】

筐体1の内部には、リール3L～3R及びリール3L～3Rを回転させるための駆動源（例えばステッピングモータ（図示省略））を含むリールユニット30（図3参照）と、投入されたメダルを貯留するメダル貯蔵タンク（図示省略）と、貯留しているメダルを1枚単位で払い出し可能なホッパーユニット32（図3参照）と、スロットマシンSに対して外部からの電力を供給可能な電源ユニット（図示省略）と、後述するメイン基板100と、サブ基板（制御基板）500（ともに図3参照）とが設けられる。メイン基板100とサブ基板500は、メイン基板100のみからの信号が送信可能な単方向通信で接続されている。

40

【0027】

（メイン基板100）

次に、図3を参照してスロットマシンSの機能及び制御について説明する。

50

メイン基板１００は、遊技を統括的に制御する制御基板であって、メダル検出スイッチ９ａ、ベットスイッチ１０ａ、スタートスイッチ１５ａ又はストップスイッチ１６ａからのオン信号（オン状態に切り替わった際の信号）を受信することで、遊技を進行させるための各種の演算処理を行うとともに、演算処理の結果に基づいて、リールユニット３０やホッパーユニット３２等の出力動作の制御を行う。

このメイン基板１００の機能は、ＣＰＵが所定のメモリに格納されたプログラムからなるソフトウェアを実行することにより実現される。

【００２８】

具体的には、図３に示すように、メイン基板１００は、遊技制御手段１１０と、チャンスゾーン管理手段１３０と、ＡＴ管理手段１５０と、メインメモリ２００とを含んで構成される。

ここで、メインメモリ２００は、本実施形態のスロットマシンＳにおけるシステムプログラムが記憶されたＲＯＭと、メイン基板１００で生成されるシステムプログラムで使用するフラグや演算した値等の各種データが記憶されるとともに、ワークエリアとして使用されるＲＡＭとによって構成される。メインメモリ２００には、遊技制御手段１１０等が処理に要する情報を格納したり、参照するための記憶領域として、例えば、内部抽選テーブル２０１、メインフラグ記憶手段２０２、チャンスゾーンカウンタ２０３、ＡＴ終了判定カウンタ２０４等が設定されている。

【００２９】

（遊技制御手段１１０）

遊技制御手段１１０は、電源ユニットの電源スイッチ（図示省略）がオンにされて、スロットマシンＳの電源が投入されたときに、所定の電源投入時処理を行う。この電源投入時処理では、上述のＲＡＭのリードライトチェック処理等の各種のイニシャル処理が行われる。このとき、遊技制御手段１１０は、電源が投入された旨を示す電源投入コマンド信号をサブ基板５００に送信する。電源投入時処理が終了すると、スロットマシンＳは遊技可能な状態（メダルの投入又はベットが有効）となる。

【００３０】

また、電源ユニットの電源スイッチがオフにされてスロットマシンＳの電源が切断されるときには、遊技制御手段１１０は、電源が切断される旨の情報を含む電源切断コマンド信号をサブ基板５００に送信する。

【００３１】

遊技制御手段１１０は、電源投入時処理後においては遊技の進行管理を行い、規定投入数のメダルがメダル投入口９に投入されたこと又はクレジットメダルがベットされたことに基づいて、スタートレバー１５への操作及び入賞判定ラインＬを有効にする処理を行う（遊技開始準備状態とする）。続いて、スタートレバー１５の押下操作（開始操作）を契機に、遊技が開始され、リール３Ｌ～３Ｒを回転制御するとともに、後述する内部抽選を実行し、リール３Ｌ～３Ｒの回転速度が所定の速度まで上昇したことを条件として、ストップボタン１６Ｌ～１６Ｒへの操作を有効化する処理を行う。続いて、ストップボタン１６Ｌ～１６Ｒが押下操作（停止操作）されると、内部抽選の結果に応じた停止位置にリール３Ｌ～３Ｒが停止するように、メインメモリ２００に記憶された停止制御テーブル（図示省略）を参照等して停止制御する。そして、メインメモリ２００に記憶された入賞判定テーブル（図示省略）を参照して当選した役の入賞形態を示す図柄の組合せ（以下、単に図柄組合せという）が入賞判定ラインＬ上に表示されたか否かを判断し、当選した役の入賞形態を示す図柄組合せが表示されたこと（遊技結果）に基づいて当該役が入賞したと判断した場合は、メダルをメダル払出口１８からメダル受皿１９へ払い出させて遊技が終了する。

【００３２】

また、遊技制御手段１１０は、後述する役のうちリプレイが入賞したことに基づいて、遊技者が所持するメダル（クレジットメダルを含む）を投入せずに前回の遊技の際の投入数又はベット数と同じ枚数分のメダルを自動的に投入状態とする自動投入処理を行う。な

10

20

30

40

50

お、ビッグボーナスについては当選、入賞を契機に後述する遊技状態を変動させる制御を行う。

【0033】

遊技制御手段110は、内部抽選や遊技状態等に係る上記処理の結果に係る情報等をコマンド信号としてサブ基板500へ送信する。

【0034】

なお、本明細書において、スタートレバー15の押下操作によりリール3L～3Rが回転してから、ストップボタン16L～16Rの押下操作によりリール3L～3Rが停止した結果、入賞判定ラインL上に表示された図柄組合せに基づく処理が完了するまでを単位遊技、すなわち1遊技（1ゲーム、以下単位を「G」とする）として説明する。

10

【0035】

以下、遊技制御手段110が行う主な処理及び制御について詳説する。

（内部抽選）

遊技制御手段110は、スタートレバー15の押下操作を契機に、メイン基板100に設けられた乱数生成手段（図示省略）により生成された乱数値を取得し、メインメモリ200に設けられた複数の内部抽選テーブル201から後述する遊技状態に応じた1の内部抽選テーブル201を参照し、取得した乱数値に応じた役（はずれを含む）を決定する内部抽選を行う。

【0036】

図4に示すように、参照される内部抽選テーブル201には、上記の乱数値の範囲に対応した値（例えば、0～65535）に対して、小役、リプレイ、ビッグボーナス及びこれらの役等に当選しないはずれのいずれかが対応するように設定されている。

20

【0037】

小役には、例えば、主にベル図柄から構成された図柄組合せからなる「ベル」、少なくとも左リール3L上においてチェリー図柄が表示される図柄組合せからなる「チェリー（特定役）」、主にスイカ図柄から構成された図柄組合せからなる「スイカ（特定役）」、各図柄の適当な組合せの図柄組合せからなる複数の「特殊小役」等が設定されており、それぞれ配当や、入賞形態を示す図柄組合せの数が異なる場合があるように設定されている。また、当選確率が比較的に低い特定役であるチェリーやスイカは、後述するボーナス状態、CZ状態、AT状態等の有利遊技状態への移行抽選や、AT遊技中の上乘せ抽選等の契機役として設定されている。

30

【0038】

また、内部抽選テーブル201には、1回の内部抽選で複数種類の小役（例えば、ベル及び特殊小役）が同時に当選するように、同一の値に対して当該複数種類の小役（ベル及び特殊小役）が対応づけられる当選領域として複数種類の「打順小役1～5」が設定されており、当選した打順小役の種類によって、ストップボタン16L～16Rの押し順に応じて入賞する小役が異なるよう（ベル又は特殊小役のいずれか一方が入賞するよう）に設定されている。

【0039】

また、リプレイとして、リプレイA～Dが設定されている。

40

内部抽選テーブル201には、リプレイAと、1回の内部抽選で複数種類のリプレイ（リプレイA～Dのうちのいずれかの組み合わせ）が同時に当選するように同一の値に対して当該複数種類のリプレイが対応づけられる当選領域として複数種類の「打順リプレイ1～3」とが設定されており、当選した打順リプレイの種類によって、ストップボタン16L～16Rの押し順に応じて入賞するリプレイが異なるように（リプレイA～Dのいずれかが入賞するよう）に設定されている。

【0040】

また、ビッグボーナスは、入賞することによって、後述するように一回の遊技期間（遊技状態）で、多くのメダル（例えば200枚程度）を獲得することができるボーナス状態（有利遊技状態）に移行可能なようになっている。

50

【0041】

具体的に、内部抽選テーブル201は、後述する遊技状態（通常状態、ボーナス内部状態、及びボーナス状態）に応じて複数設定されており、図4に示すように、通常状態に対応する内部抽選テーブルT1、T2には、ビッグボーナスが抽選対象として設定されているが、ボーナス内部状態に対応する内部抽選テーブルT3及びボーナス状態に対応する内部抽選テーブルT4には、ビッグボーナスが抽選対象から除外されている。

【0042】

さらに、内部抽選テーブルT1、T2には、打順小役1～5、打順リプレイ1～3、リプレイAがそれぞれ当選する場合があるように、また、内部抽選テーブルT3には、打順小役1～5やリプレイAがそれぞれ当選する場合があるように、また、内部抽選テーブルT4にはベル（当該ベルは、打順小役で同時当選するベルとは異なる）が単独で当選する場合があるように、また、内部抽選テーブルT1～T4には、チェリー又はスイカがそれぞれ単独で当選する場合があるように、各役に対してそれぞれの値が設定される。通常状態に対応する内部抽選テーブルT1、T2は、リプレイの抽選状態がそれぞれ異なっており、内部抽選テーブルT1はリプレイ低確率状態に対応し、内部抽選テーブルT2はリプレイ高確率状態に対応している。なお、リプレイの抽選状態については、後述する遊技状態の移行の説明の際に併せて説明する。

【0043】

（リール制御処理）

遊技制御手段110は、リール3L～3Rの回転及び停止を制御するリール制御処理を行う。

リール制御処理は、主にスタートレバー15の押下操作に基づいて、リール3L～3Rを回転させるリール回転制御と、ストップボタン16L～16Rの押下操作に基づいて、リール3L～3Rを内部抽選の結果に応じた態様で停止させるリール停止制御とを行うことで、リール3L～3Rに付された図柄を変動、停止させる。

【0044】

本実施形態のスロットマシンSでは、遊技制御手段110は、打順小役1～5や打順リプレイ1～3のいずれかが当選した際、リール停止制御を適宜行うことにより、ストップボタン16L～16Rの押し順、換言するとリール3L～3Rに対する停止操作順序に応じて、リール（図柄）の停止位置を決定して入賞する役が異なるように制御している。

【0045】

ここで、打順小役1～5には、予め正解押し順と不正解押し順とがそれぞれ設定されており、内部抽選で、打順小役に当選した際、正解押し順でストップボタン16L～16Rが押下操作された場合には、ストップボタン16L～16Rの押下タイミングに関わらずベルが入賞するようにリール3L～3Rが停止制御され、不正解押し順でストップボタン16L～16Rが押下操作された場合には、ストップボタン16L～16Rの押下タイミングに関わらず特殊小役が入賞するようにリール3L～3Rが停止制御される。

なお、ベルは、特殊小役よりも配当が多く設定されているため、遊技者は、打順小役当選時に正解押し順で操作することによって、不正解押し順で操作した場合よりもメダルを多く獲得することができるようになっている。一方、特殊小役が当選すると、後述するリプレイの抽選状態がリプレイ高確率状態の場合にはリプレイ低確率状態へ転落するようになっている。

【0046】

一方、打順リプレイ1～3には、打順小役のような正解押し順等が設定されていないが、ストップボタン16L～16Rの押し順に応じて、遊技状態の変動に影響を及ぼすことがないリプレイA及びBや、後述するリプレイの抽選状態がリプレイ高確率状態からリプレイ低確率状態へ転落する契機や後述するCZ状態の終了契機となるリプレイCや、同じくリプレイ低確率状態からリプレイ高確率状態へ昇格する契機となるリプレイDが、ストップボタン16L～16Rの押下タイミングに関わらず入賞するようにリール3L～3Rが停止制御される。

【0047】

(遊技状態移行制御)

遊技制御手段110は、所定の移行条件の成立に基づいて、通常状態、ボーナス内部状態、及びボーナス状態の間でそれぞれ遊技状態を移行させる(開始させ、終了させる)遊技状態移行制御を行う。

【0048】

図5に示すように、遊技状態移行制御は、通常状態を初期状態として、通常状態において内部抽選によるビッグボーナスの当選を契機にボーナス内部状態に移行させ、さらに、ビッグボーナスの入賞を契機にボーナス状態に移行させ、ボーナス状態においてメダルの払出数の合計が予め定められた所定枚数(例えば、200枚)を超えたことを契機として

10

【0049】

ここで、各遊技状態では、リプレイの当選確率がそれぞれ異なるように、対応する各内部抽選テーブルT1～T4においてそれぞれリプレイの抽選状態が設定されている。

通常状態は、リプレイ低確率状態(リプレイの当選確率が例えば1/7.3)とリプレイ高確率状態(リプレイの当選確率が例えば1/1.5)との間で互いに移行可能に設定されている。ボーナス内部状態は、リプレイ中確率状態(リプレイの当選確率が例えば1/3.7)、ボーナス状態は、リプレイ無抽選状態(リプレイを抽選対象から除外)がそれぞれ設定されている。

【0050】

20

遊技制御手段110は、リプレイの抽選状態を、通常状態におけるリプレイ低確率状態においてリプレイDの入賞を契機にリプレイ高確率状態に設定し、リプレイ高確率状態においてリプレイCの入賞又は特殊小役の当選を契機にリプレイ低確率状態に設定する。

【0051】

なお、遊技制御手段110は、メインメモリ200に設定されたメインフラグ記憶手段202に、遊技状態やリプレイの抽選状態に対応するフラグをセット又はクリアすることによって、各遊技状態又は各リプレイの抽選状態を移行(設定)するような制御を行っており、これに付随して各遊技状態において参照される内部抽選テーブルT1～T4が設定されるようになっている。

【0052】

30

(払出制御)

遊技制御手段110は、内部抽選の結果、当選した役等が入賞したことに基づいて、予め役毎にそれぞれ定められた配当に応じた枚数のメダルをホッパーユニット32に払出させる払出制御を行う。

【0053】

(チャンスゾーン管理手段130)

チャンスゾーン管理手段(以下CZ管理手段ともいう)130は、後述するAT抽選の当選確率が向上するチャンスゾーン状態(以下、CZ状態という)を管理し、遊技回数が所定回数(例えば、スロットマシンSの電源投入後又はボーナス終了後200G、400G、800G、1000G等)に達したことを契機に、CZ状態に移行する(当選)か否(非当選)かを決定するためのチャンスゾーン抽選(以下CZ抽選という)を、メインメモリ200に記憶されたCZ抽選テーブル(図示省略)を参照して行う。本実施形態においてCZ抽選は、スロットマシンSの電源投入時又はボーナス終了時のいずれかの条件が満たされた際に実行されるが、遊技回数が所定回数に到達したときに実行するようにしてもよい。

40

【0054】

CZ管理手段130は、CZ抽選の当選に基づいて、演出状態をCZ状態に移行(設定)し、チャンスゾーンカウンタ203に例えば「50」をセットし、CZ状態で遊技が行われる毎にチャンスゾーンカウンタ203のカウント値をデクリメントする処理を行う。CZ管理手段130は、チャンスゾーンカウンタ203のカウント値が「0」となるか、

50

リプレイCの入賞に基づく終了抽選に当選したことを契機に、C Z状態を終了させC Z状態移行前の遊技状態へ復帰させる制御を行う。

【0055】

このC Z状態では、特定役であるチェリーやスイカの当選に基づくA T抽選の当選確率が、例えば2倍に向上し、その他の役（ベルやリプレイ）でもA T抽選を行うように設定されており、通常状態（非C Z状態）よりもA T状態に移行し易い遊技者に有利な有利遊技状態となっている。

【0056】

C Z管理手段130は、メインメモリ200のメインフラグ記憶手段202に対するC Zフラグのセット及びクリアにより、C Z状態及び非C Z状態の切替え（C Z状態の開始及び終了）を行う。

【0057】

（A T管理手段150）

A T管理手段150は、A T状態、及びA T状態における遊技（以下、A T遊技ともいう）に係る管理を行う。

【0058】

ここで、A T状態は、図5に示すように、通常状態において移行可能な遊技状態であるため、通常状態と同じ内部抽選テーブルT1、又は内部抽選テーブルT2が参照され、打順小役1～5や打順リプレイ1～3のいずれかが当選した遊技において、後述する演出状態制御手段510が、A T管理手段150（メイン基板100）からのコマンド信号に基づいて、所定の役（ベルやリプレイD）の入賞を容易とするように補助する特別演出（後述する第1特別演出、第2特別演出）を演出装置600、例えば、演出表示装置5やスピーカ6又は演出ランプ7等に行わせる状態をいう。

【0059】

A T状態では、特別演出が行われることによって、後述するように、内部抽選で打順小役1～5のいずれかが当選した場合には、特殊小役（リプレイ低確率状態への転落契機役であり相対的に配当が少ない役）を入賞させずに、相対的に配当が多いベルを入賞させることが容易となり、打順リプレイ1～3のいずれかが当選した場合には、リプレイ高確率状態への昇格契機役であるリプレイDや、リプレイの抽選状態に影響を与えないリプレイA又はBを入賞させることが容易となるため、リプレイ高確率状態へ昇格させること（参照される内部抽選テーブルを、内部抽選テーブルT1から内部抽選テーブルT2に変更させること）が容易となり、かつ、リプレイ低確率状態への転落契機役であるリプレイCを入賞させることなく、一旦移行したリプレイ高確率状態を維持することが容易となることから、メダルを消費し難く、かつメダルを獲得し易い遊技者に有利な有利遊技状態となっている。このように、A T状態が設定され、かつリプレイの抽選状態がリプレイ高確率状態に設定された状態をアシストリプレイタイム（A R T）状態という（図5参照）。

【0060】

A T管理手段150は、メインメモリ200のメインフラグ記憶手段202に対するA Tフラグのセット及びクリアにより、A T状態及び非A T状態の切替え（A T状態の開始及び終了）を行う。

【0061】

A T管理手段150は、非A T状態（例えば、通常状態やボーナス状態）において、内部抽選で特定役であるチェリーやスイカが当選したことに基づいて、非A T状態からA T状態に移行させる（当選）か否（非当選）かを決定するためのA T抽選を行う。

【0062】

A T管理手段150は、A T抽選に当選したことを契機にA TフラグをセットしてA T状態に移行させ、その後、リプレイ高確率状態となってA R T状態に移行したことに基いて、A T遊技を開始する。A T管理手段150は、A T状態に移行後の所定の契機で、A T遊技の初期遊技回数を決定するために、メインメモリ200に記憶されている初期回数テーブル（図示省略）を参照して初期回数抽選を行う。

【0063】

A T管理手段150は、初期回数抽選により決定した初期遊技回数に対応する値（例えば「50」）をメインメモリ200に記憶されたA T終了判定カウンタ204のカウント値に設定する。

【0064】

A T管理手段150は、A T状態とリプレイ高確率状態とが重疊的に設定された状態（A R T状態）となった次の遊技をA T遊技の開始ゲームと判断して、当該開始ゲームから、A T遊技が行われる毎にA T終了判定カウンタ204のカウント値をデクリメントする処理を行う。そして、A T管理手段150は、A T終了判定カウンタ204のカウント値が「0」に達したことに基づいて、A TフラグをクリアしてA T状態を終了させてA T遊技を終了させる。

10

このようにA T遊技は、初期回数抽選により決定した初期遊技回数を1セットとして管理されている。

【0065】

なお、A T管理手段150は、A T状態においてビッグボーナスが入賞した場合にもA T状態を終了させる。この場合、A T管理手段150は、A T状態を終了させるとともに、A T終了判定カウンタ204の値をリセットしてもよく、また、A T状態終了前のA T終了判定カウンタ204の値を持ち越すようにして、ビッグボーナス終了後に再びA T状態に設定しA T遊技を開始させて、残りのカウント値分の遊技回数を消化させるようにしてもよい。

20

【0066】

A T管理手段150は、A T遊技中又はA T遊技前のA T状態において、A T遊技回数を上乗せするために、チェリーやスイカの当選に基づいて、上乗せ抽選を行い、抽選の際に当選した値をA T終了判定カウンタ204にセットされた値に加算する上乗せ処理を行う。また、A T管理手段150は、現時点で行っているA T遊技を終了させずに継続させるために、同じくチェリーやスイカの当選に基づいて、継続抽選を行い、当該継続抽選に当選したことに基づいて、メインフラグ記憶手段202に継続フラグをセットして、A T終了判定カウンタ204のカウント値が「0」に達した際に、継続フラグがセットされていることに基づいて、A T終了判定カウンタ204に例えば「50」をセットするとともに、継続フラグをクリアする。これにより、上乗せがなくても、1セットのA T遊技で50ゲーム以上A T遊技を継続させることができる。

30

【0067】

A T管理手段150は、後述する演出状態制御手段510がA T状態に係る演出を行うために必要なコマンド信号を適時にサブ基板500へ送信する。

【0068】

次に、本実施形態のスロットマシンSの演出処理について説明する。演出全般の制御はサブ基板500が行う。サブ基板500の機能は、メイン基板100と同様、C P Uが所定のメモリに格納されたプログラムからなるソフトウェアを実行することにより実現される。

【0069】

40

（サブ基板500）

サブ基板（制御基板）500は、メイン基板100からのコマンド信号の入力に基づいて、遊技の進行状況に応じた演出を実行するための各種の演算処理を行い、演算処理の結果に基づいて、演出装置600（図3参照）による演出等の出力動作の制御を行う。

【0070】

具体的に、図3に示すように、サブ基板500は、演出状態制御手段510と、演出装置制御手段（可動体制御部）520と、サブメモリ590とを含んで構成されている。

【0071】

ここで、サブメモリ590は、本実施形態のスロットマシンSにおける演出に係るプログラムが記憶されたROMと、サブ基板500で生成される演出に係るプログラムで使用

50

するフラグや演算した値等の各種データが記憶されるとともに、ワークエリアとして使用されるRAMとによって構成される。具体的に、サブメモリ590は、サブ基板500に設けられた各手段がそれぞれの処理に要する情報や、処理の結果に係る情報等を記憶するためのテーブル等が設定されている。

【0072】

本実施形態においてサブメモリ590には、例えばスロットマシンSの電源切断に基づいて、また、特定の操作によりサブ基板500をリセットすることに基づいて、サブメモリ590のRAMに記憶された一時記憶情報がクリア（以下、単にRAMクリアという）される際に、その際（電源切断又はサブ基板500のリセットの際）の演出状態を記憶可能な演出状態記憶手段591が設定されている。

10

【0073】

演出状態記憶手段591が記憶した情報は、RAMクリアの影響を受けず、クリアされることはないため、後述するように、RAMクリア後に当該情報を参照して処理を行うことができる。

【0074】

（演出状態制御手段510）

演出状態制御手段510は、遊技の進行状況に合わせて演出を実行するために、所定の契機で複数種類の演出状態から遊技状態に応じた演出状態を設定（移行）する制御を行う。

【0075】

例えば、演出状態として、通常状態に対応する通常演出状態と、ボーナス内部状態に対応するボーナス当選演出状態と、ボーナス状態に対応するボーナス演出状態と、CZ状態に対応するCZ演出状態と、AT状態に対応するAT演出状態等がそれぞれ設定されている。

20

【0076】

演出状態制御手段510は、メイン基板100からの遊技状態等に係るコマンド信号に基づいて、サブメモリ590に設定されたサブフラグ記憶手段（図示省略）に、演出状態に対応するフラグをセット又はクリアすることによって、コマンド信号に対応した演出状態に移行（設定）する制御を行う。

【0077】

例えば、演出状態制御手段510は、演出状態が通常演出状態の場合、本実施形態のスロットマシンSのキャラクタ等を用いて役の当選、入賞等を示唆したり、有利遊技状態への移行抽選に当選したことを示唆する前兆演出や、有利遊技状態への移行の確定を表示する確定演出等を実行する制御を行う。

30

【0078】

また、演出状態制御手段510は、演出状態がボーナス当選演出状態の場合、通常演出状態とは異なる特別な演出態様で、ビッグボーナスが入賞するまで小役等の当選を優先しつつ継続的にビッグボーナスの当選を報知し、演出状態がボーナス演出状態の場合、通常演出状態とは異なる特別な演出態様で小役の当選等を報知する演出を実行する制御を行う。

40

【0079】

また、演出状態制御手段510は、演出状態がCZ演出状態の場合、AT抽選の当選確率が高いことを示唆する特殊演出を実行する制御を行い、演出状態がAT演出状態の場合、複数の役が当選した遊技で所定の役の入賞を容易とするように補助する後述する第1特別演出、第2特別演出を演出表示装置5やスピーカ6又は演出ランプ7等に行わせる制御を行う。また、通常演出状態と同様、特別演出以外にもリプレイ、小役又はビッグボーナスの当選を示唆する演出や、それらの当選の可能性を示唆する演出等を実行する制御を行う。

【0080】

具体的に、AT演出状態では、演出状態制御手段510は、内部抽選で複数の打順小役

50

1～5のうちいずれかの打順小役が当選すると、ベルを入賞させることができるストップボタン16L～16Rの押し順（正解押し順）を報知する第1特別演出を演出表示装置5やスピーカ6又は演出ランプ7等に行う。

【0081】

また、AT演出状態では、演出状態制御手段510は、内部抽選で複数の打順リプレイ1～3のうちいずれかの打順リプレイが当選すると、リプレイA、B又はDを入賞させることができるストップボタン16L～16Rの押し順を報知する第2特別演出を演出表示装置5やスピーカ6又は演出ランプ7等に行う。

【0082】

また、AT演出状態では、演出状態制御手段510は、初期回数抽選により決定した初期遊技回数、上乗せ抽選、継続抽選等に当選した旨を演出表示装置5に表示させる制御を行う。

10

【0083】

演出状態制御手段510は、所定の操作によるサブ基板500のRAMクリアを契機、すなわち、電源スイッチのオフによるメイン基板100からの電源切断コマンド信号をサブ基板500が受信したこと、又は、サブ基板500のリセットに係る特定の操作がされたことを契機に、現時点（電源切断前、又は特定の操作前）の演出状態をサブメモリ590の演出状態記憶手段591に記憶させる処理を行う。

【0084】

演出装置制御手段（可動体制御部）520は、メイン基板100からの役の当選や入賞等に係るコマンド信号、及び演出状態制御手段510により制御されている演出状態に基づいて、演出データが記憶されているサブメモリ590の演出データ記憶領域（図示省略）を参照して、演出装置600の一つである演出表示装置5を介して行う表示演出、スピーカ6を介して行う音響演出又は演出ランプ7等を介して行う照明演出に係る演出制御を行う。

20

【0085】

具体的に、本実施形態の演出装置制御手段520は、演出状態等に応じてモータ53を制御し、演出表示装置5における可動体54、54を、開放位置、遮蔽位置、及び一部開放位置へ移動可能としており（図2参照）、一部開放位置への移動は、遮蔽位置又は開閉位置を基準としてモータ53を予め定めた回転数回転させることによって制御している。

30

【0086】

例えば、可動体54、54における開放位置が、演出状態における通常演出状態、ボーナス当選演出状態、ボーナス演出状態、AT演出状態に対応した位置であり、同じく遮蔽位置が、演出状態におけるCZ演出状態に対応した位置である。

【0087】

可動体54、54における一部開放位置は、各演出状態において特別感を演出するためのものであって、例えば、通常状態における前兆演出や、AT演出状態において上乗せ抽選や継続抽選が有利な状態で行われる特化ゾーン等に対応させた位置である。また、一部開放位置は、CZ演出状態において特定役の当選に基づいて、当該特定役の当選を示唆する演出を行う際において、表示領域52を制限しつつ一部を視認可能として、演出表示装置5による表示演出を際立たせることができるようになっている。

40

【0088】

なお、可動体54、54における移動位置と演出状態との関係は上記の内容に限定されるものではなく、種々の組み合わせが想定され、それらの組み合わせにより演出効果を高めることができる。従って、例えば、通常状態のとき、可動体54、54が遮蔽位置へ移動することもある。

【0089】

演出装置制御手段520は、メイン基板100からの電源投入コマンド信号を受信したとき、可動体54、54を、遊技の進行とは無関係に、可動体54、54が移動可能な最大の範囲（以下、最大可動範囲という）で作動（移動）させて少なくとも可動体54、5

50

4の動作又は位置検出センサ55の動作のいずれかを確認するイニシャル動作処理（特定動作処理）を行う。

【0090】

本実施形態のイニシャル動作処理では、可動体54、54の最大可動範囲を可動体54、54における遮蔽位置から開放位置までの範囲とし、可動体54、54が開放位置、遮蔽位置、一部開放位置のいずれかの位置に移動しているかを検出すべく位置検出センサ55を適所に設けている。

【0091】

具体的には、可動体54、54を基準位置である開放位置（開放位置にない場合には一旦開放位置に移動させて）から遮蔽位置へ移動させて、再び開放位置に移動させることにより、位置検出センサ55によって、各位置での可動体54、54の移動を検出可能としている。演出装置制御手段520は、当該検出が適正に行われたことに基づいて、イニシャル動作処理を終了し、当該検出が適正に行われなければ、演出装置600によりイニシャル動作処理にエラーがあった旨を報知する制御を行う。

【0092】

演出装置制御手段520は、イニシャル動作処理後にスロットマシンSに対する所定の入力操作（例えば、スタートレバー15の押下操作等）が行われたことを契機に、可動体54、54を、演出状態記憶手段591に記憶されている演出状態を参照して、当該演出状態に対応した位置へ移動させる復帰処理を行う。

例えば、演出装置制御手段520は、復帰処理として、記憶していた演出状態が通常演出状態等の場合は可動体54、54を開放位置へ移動させたり、CZ演出状態の場合は遮蔽位置へ移動させたりする。

【0093】

演出装置制御手段520は、演出表示装置5を介して表示演出を行う際、演出状態、換言すると、可動体54、54の位置に応じて表示領域52に表示する演出の内容、表示範囲を変更させる制御を行う。

【0094】

具体的に、演出装置制御手段520は、可動体54、54が開放位置にある場合には、表示領域52の全領域を表示可能範囲として表示演出を行い、一方、遮蔽位置又は一部開放位置にある場合には、可動体54、54により前方から視認することができない遮蔽領域に白色の画像を表示し、視認することができる領域にのみ遊技の進行に応じた表示演出を行う。従って、遮蔽位置の場合には、表示領域52の全領域を白色の画像とする。これにより、例えば、可動体54、54に透過性（透光性）を有する透過部を設けた場合には、可動体54、54が遮蔽位置等にあったとしても、当該白色画像を可動体54、54の透過部を透して視認することができる。

【0095】

上述の処理により、スロットマシンSの電源投入の際のイニシャル動作処理後に、遊技を電源切断前の演出状態で円滑に開始することができる。

また、可動体54、54の位置に応じて演出表示装置5の表示演出を行うことにより、必要十分な演出を効率良く行うことができるとともに、表示演出と可動体54、54の開閉作動（開閉演出）とのズレ（例えば、可動体54、54が一部開放状態において、表示領域52の全領域で意味をなす表示演出を行う等）を防止することができる。

【0096】

（可動体54、54の復帰処理までの動作態様）

図6を参照して、可動体54、54の復帰処理までの動作態様の一例を説明する。

図6（a）に示すように、例えば、遊技状態がCZ状態（演出状態がCZ演出状態）で可動体54、54が遮蔽位置にある状態で、電源が切断され再び電源が投入されるとイニシャル動作処理が開始される（ステップS01）。

【0097】

図6（b）に示すように、イニシャル動作処理が開始すると、可動体54、54は、一

10

20

30

40

50

且初期位置である開放位置へ移動して（ステップS02）、同じく（c）に示すように、最大可動範囲の遮蔽位置へ移動した後（ステップS03）、同じく（d）に示すように、再び開放位置へ移動して、イニシャル動作処理を終了する（ステップS04）。

【0098】

図6（e）に示すように、イニシャル動作処理終了後に、例えば、スタートレバー15の押下操作を契機に、電源切断前（電源投入前）の遊技状態であるCZ状態（CZ演出状態）に対応した遮蔽位置へ復帰させる復帰処理が行われる（ステップS05）。

【0099】

（可動体54、54の復帰処理までの処理の流れ）

図7に示すように、スロットマシンSの電源ユニットの電源スイッチがオフにされると（ステップS100でYES）、遊技制御手段110は電源切断コマンド信号をサブ基板500に送信し（ステップS110）、演出状態制御手段510は、電源切断コマンド信号に基づいて、現時点の演出状態をサブメモリ590の演出状態記憶手段591に記憶させる処理を行う（ステップS120）。

【0100】

その後、電源スイッチがオンされて電源が投入されると（ステップS130でYES）、遊技制御手段110は電源投入コマンド信号をサブ基板500に送信し（ステップS140）、演出装置制御手段520は、可動体54、54に対してイニシャル動作処理を行う（ステップS150）。イニシャル動作処理後、所定の入力操作が行われると（ステップS160でYES）、演出装置制御手段520は、可動体54、54を復帰処理させる（ステップS170）。

なお、ステップS100、S130、S160において、NOの場合、各ステップにおいて処理をYESとなるまで繰り返すようになっている。

【0101】

以上、本発明の実施形態について説明したが、本発明の要旨を逸脱しない範囲内で、これらの実施形態に対して、次のような変形や変更を施すことが可能である。また、上記の本発明の一実施形態、及び下記変形例におけるそれぞれの構成部材や処理や条件等を適宜組み合わせることが可能である。

【0102】

（変形例1）

上述の実施形態では、イニシャル動作処理後の可動体54、54を復帰処理させるために、電源切断コマンド信号を受信したとき、演出装置制御手段520は、現時点（電源切断直前）の演出状態をサブメモリ590の演出状態記憶手段591に記憶させる処理を行うようにしているが、それに限定されることはない。

【0103】

（変形例1-1）

例えば、メイン基板100から送信される電源投入コマンド信号に、電源切断直前の遊技状態に係る情報を含ませることにより、演出装置制御手段520は、当該電源投入コマンド信号に基づいて、イニシャル動作処理を行った後の可動体54、54を電源切断直前の遊技状態に対応する演出状態に応じた位置に移動させるようにしてもよい。

【0104】

具体的には、電源ユニットの電源スイッチがオフにされたことを契機に、メイン基板100は、現時点（電源切断直前）の遊技状態をメインメモリ200に記憶し、電源スイッチがオンにされて、スロットマシンSの電源が投入されたことに基づいて、記憶された電源切断直前の遊技状態に係る識別情報を付加した電源投入コマンド信号をサブ基板500に送信する。そして、演出装置制御手段520は、当該電源投入コマンド信号に基づいて遊技状態を判断して上述の処理を行う。

【0105】

（変形例1-2）

また、電源切断コマンド信号を受信したこと、又はサブ基板500のリセットに係る特

10

20

30

40

50

定の操作が行われたことに基づいて、演出装置制御手段 520 は、位置検出センサ 55 により検出された現時点（電源切断直前）の可動体 54、54 の位置を位置情報記憶手段（図示省略）に記憶させて、イニシャル動作処理後に当該位置情報に基づいて、可動体 54、54 を復帰処理させてもよい。

【0106】

（変形例 1－3）

また、演出装置制御手段 520 は、常に現状の演出状態を演出状態記憶手段 591 に記憶させて、スロットマシン S の電源切断（例えば停電）後、電源投入の際の電源投入コマンド信号に基づいて、記憶されている演出状態に基づいて、可動体 54、54 の復帰処理を行うようにしてもよい。

10

これにより、予期せぬ電源切断（電源スイッチがオフにされず（電源切断コマンド信号を受信せず）に電源が切断されるような場合（例えば、停電等））であっても、可動体 54、54 を停電等前の演出状態に応じた位置に復帰させることができる。

【0107】

（変形例 2）

上述の実施形態では、演出装置制御手段 520 は、イニシャル動作処理後にスロットマシン S に対する所定の入力操作を契機に、可動体 54、54 の復帰処理を行うようにしているが、それに限定されず、イニシャル動作処理後、所定の入力操作をしなくても、直ちに又は所定のインターバルをおいて復帰処理を行うようにしてもよい。

20

【0108】

また、演出装置制御手段 520 は、イニシャル動作処理を行うことなく、可動体 54、54 を一旦初期位置である開放位置に戻した後に、所定の入力操作を契機に復帰処理を行うようにしてもよく、また、初期位置である開放位置に戻した後、所定の入力操作をしなくても、直ちに又は所定のインターバルをおいて復帰処理を行うようにしてもよい。

【0109】

（変形例 3）

上述の実施形態では、演出装置制御手段 520 は、表示領域 52 において可動体 54、54 により前方から視認することができない遮蔽領域に白色の画像を表示するようにしているが、それに限定されず、特定役の当選や演出状態等に応じて他の色（単色、複数色）を表示するようにしてもよい。

30

【0110】

（変形例 4）

上記の実施形態では、スロットマシン S の電源切断等により RAM クリアされることがイニシャル動作処理や復帰処置の前提となっているが、それに限定されず、スロットマシン S が設置されている遊技場の関係者による特別の操作により、イニシャル動作処理と同様の動作態様で、可動体 54、54 を作動させ、その後、復帰処理を行うようにしてもよい。

具体的には、例えば、上述の演出表示装置 5 の表示領域 52 に表示されるメニュー画面において、上述の遊技場の関係者のみが操作可能なように、ジョグダイヤル JD による特別の操作により表示される、又は特別の操作により選択可能な検査用の項目（画像）を設け、当該検査用の項目を選択することにより、可動体 54、54 を作動させ、その後復帰処理を行うことができる。

40

これにより、遊技場の関係者が任意に可動体 54、54 を検査のため等に作動させた場合であっても、確実に復帰処理を行うことができる。

【0111】

（変形例 5）

上述の実施形態では、可動体 54、54 を、一対をなす例えば扉を模した形状としているが、それに限定されず、一対をなすものでなくてもよく、また、3 個以上や単一の構成としてもよい。具体的に、可動体を単一の構成とした場合、例えば、刀を模した形状（一方向が長寸）とし、その一端側を回転軸により回転可能に支持し、表示領域 52 を開放す

50

る開放位置と遮蔽する遮蔽位置（一部を遮蔽する一部遮蔽位置を含む）の間を揺動可能とすることができる。

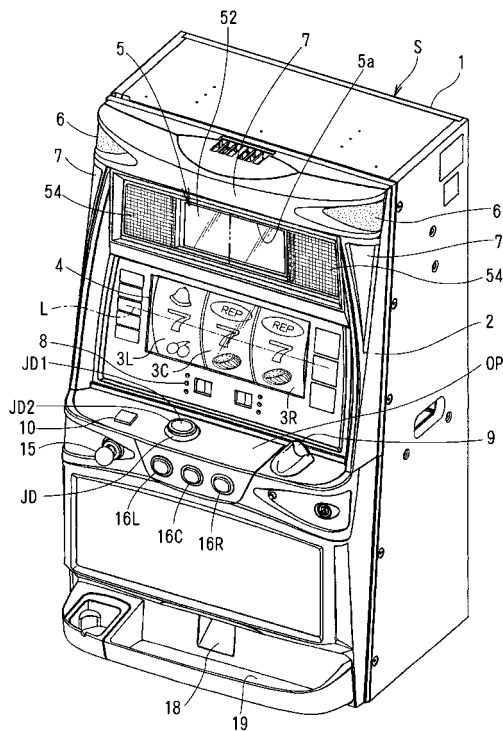
【符号の説明】

【0112】

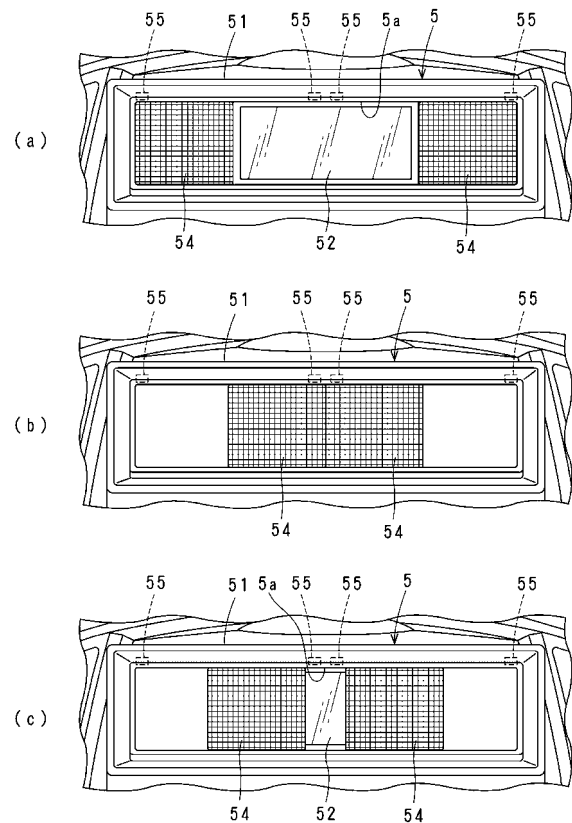
1 筐体、3 L、3 C、3 R リール、5 演出表示装置、5 2 表示領域、5 3 モータ、5 4 可動体、5 5 位置検出センサ、6 スピーカ、7 演出ランプ、1 5 スタートレバー、1 6 L、1 6 C、1 6 Rストップボタン、1 0 0 メイン基板、1 1 0 遊技制御手段、1 3 0 チャンスゾーン管理手段、1 5 0 A T管理手段、2 0 0 メインメモリ、2 0 1 内部抽選テーブル、2 0 2 メインフラグ記憶手段、2 0 3 チャンスゾーンカウンタ、2 0 4 A T終了判定カウンタ、5 0 0 サブ基板、5 1 0 演出状態制御手段、5 2 0 演出装置制御手段、5 9 0 サブメモリ、5 9 1 演出状態記憶手段、6 0 0 演出装置、S スロットマシン

10

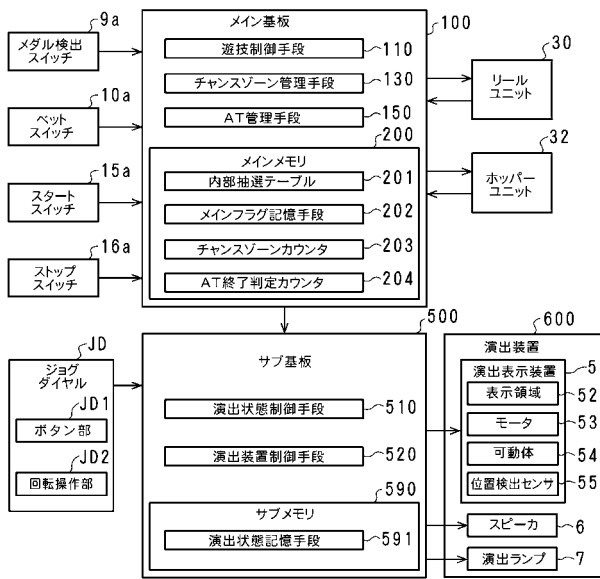
【図 1】



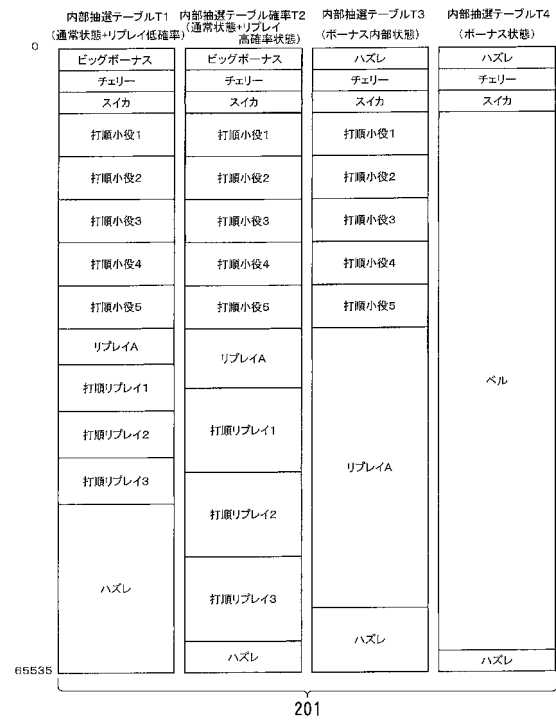
【図 2】



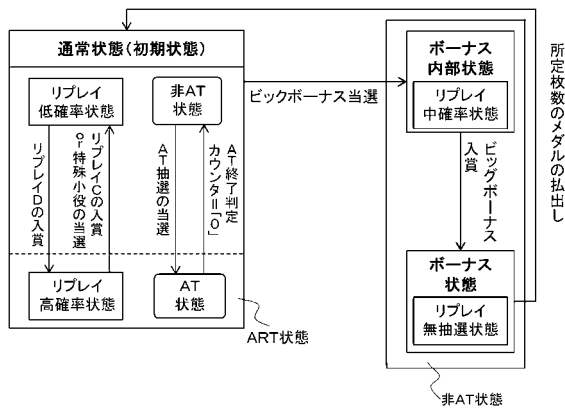
【図 3】



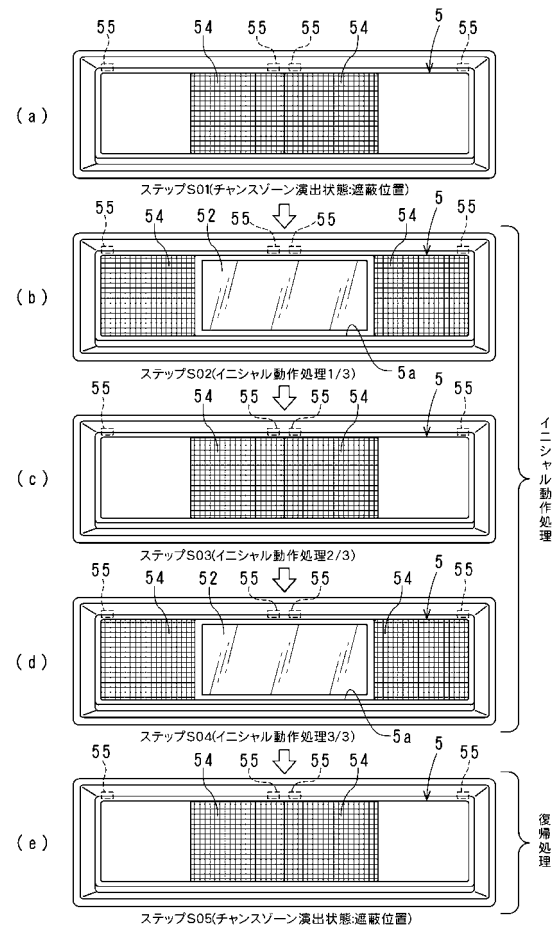
【図 4】



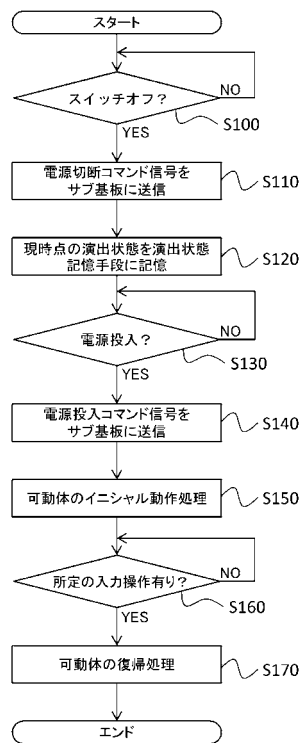
【図 5】



【図 6】



【図 7】



フロントページの続き

- (72)発明者 小林 基澄
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 ▲高▼野 裕
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 長村 友和
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 平岡 孝太
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 吉田 充
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 前原 正典
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内
- (72)発明者 三澤 雄樹
東京都台東区東上野一丁目1番1号 株式会社オリンピア内

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB16 AC14 AC22 AC23 AC27 AC32 AC34 AC47
AC52 AC54 AC64 AC65 AC77 AC82 BA03 BA13 BA17 BA22
BA32 BA38 BB02 BB16 BB24 BB46 BB78 BB83 BB85 BB93
BB94 BB96 CA02 CB04 CB23 CB32 CB44 CB45 CC01 CC12
CC24 CC29 CD22 CD23 CD32 CD48 CD49 CD51 CE18 CE23
DA52 DA54 DA58 DA65 DA75