(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6884558号
(P6884558)
(45)発行日　令和3年6月9日(2021.6.9)　(24)登録日　令和3年5月14日(2021.5.14)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 5/04 (2006.01)　A63F 5/04 620
A63F 5/04 651

請求項の数 1　(全 201 頁)

(21)出願番号　特願2016-230636(P2016-230636)
(22)出願日　平成28年11月28日(2016.11.28)
(65)公開番号　特開2018-86109(P2018-86109A)
(43)公開日　平成30年6月7日(2018.6.7)
審査請求日　令和1年11月28日(2019.11.28)

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

審査官　佐藤　海

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
当選役に関する抽選を実行し、該抽選の結果に基づいたゲーム結果を表示するゲームを繰り返し実行可能な遊技機であって、
複数の図柄がそれぞれに付された回転可能な複数のリールと、
回転中の前記複数のリールのそれぞれを停止させるための停止操作を受付可能な複数の停止操作手段と、
遊技の進行に伴って演出を実行する演出実行手段と、
前記複数の停止操作手段に対する停止操作が行われて前記複数のリールが停止した結果、該停止したリールに付された図柄によって特定の図柄組合せが示された場合には、遊技者に特典として遊技媒体を付与する特典付与手段と、
通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利度合いが高い高有利遊技状態と、前記通常遊技状態より有利度合いが高いものの前記高有利遊技状態より有利度合いが低い低有利遊技状態と、が少なくともあるなかでいずれかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、
を備え、
前記遊技状態制御手段によって前記低有利遊技状態に制御されているときに、前記特典とは別の遊技者にとって有利な別特典を付与するか否かの別特典付与抽選を行うことを可能とし、
前記遊技状態制御手段によって前記低有利遊技状態に制御されているときに、前記別特典付与抽選によって前記別特典を付与する結果が所定回数得られた場合には、前記低有利

遊技状態が終了したあとに前記高有利遊技状態へ制御されるものであり、
前記別特典付与抽選によって前記別特典を付与する結果が得られた回数に応じた演出を実行可能であり、
前記別特典付与抽選によって前記別特典を付与する結果が得られたことを視認可能になされ、
前記遊技状態制御手段によって前記低有利遊技状態に制御されているときの前記別特典付与抽選が行われるゲームにおいて、前記当選役に関する抽選の結果によって前記別特典を付与する結果が得られる期待度合いが異なり、
前記通常遊技状態において特別条件が成立すると、前記低有利遊技状態にて行われる前記別特典付与抽選で前記別特典を付与する結果が得られる度合いに関する抽選を行う優遇抽選手段を有し、
前記優遇抽選手段による抽選の結果の情報を保持可能とし、
前記通常遊技状態において、前記優遇抽選手段による抽選の結果の情報が所定数保持されるという所定条件が成立すると前記低有利遊技状態へと制御されることとなり、該所定条件とは異なる特定条件が成立すると前記低有利遊技状態へと制御されることなく前記高有利遊技状態へと制御されることとなり、
前記通常遊技状態において前記所定条件が成立するよりも前に前記特定条件が成立すると、前記保持されている情報がクリアされる
ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

本発明は、回胴式遊技機（「パチスロ機」、「スロットマシン」とも称する）や弾球式遊技機（「パチンコ遊技機」、「パチンコ機」とも称する）などの遊技機に関するものである。

【背景技術】

【０００２】

一般的な従来の回胴式遊技機（遊技機）には、複数種類の図柄が付されたリールが複数配列され、各リールに付された複数の図柄の一部が表示される図柄表示領域が設けられている。このような遊技機では所定数の遊技用価値（例えばメダル）を掛けてゲームが行われ、その具体的な遊技進行としては、１ゲームごとに当選役が内部抽選され、当該当選役に基づいてリールの制御が行われ、ゲーム結果として特典の付与が行われ得る。

【０００３】

そして従来の遊技機では、リール上で特定の図柄組み合わせが停止される等の特定条件が成立したときに有利遊技状態への移行に関する抽選を実行可能な遊技機が提案されている（例えば特許文献１）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００４】

【特許文献１】特開２０１５－００６４８７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００５】

上記のような従来の遊技機において、有利遊技状態への移行に関する抽選における演出については、これまでに遊技興趣を向上させる種々の工夫がなされているが、未だに改善の余地がある。

【０００６】

そこで本発明は、有利遊技状態への移行に関する抽選における演出の遊技者への見せ方について工夫を施すことによる遊技興趣の向上を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００７】
前記目的を達成するため、本願発明は、当選役に関する抽選を実行し、該抽選の結果に基づいたゲーム結果を表示するゲームを繰り返し実行可能な遊技機であって、複数の図柄がそれぞれに付された回転可能な複数のリールと、回転中の前記複数のリールのそれぞれを停止させるための停止操作を受付可能な複数の停止操作手段と、遊技の進行に伴って演出を実行する演出実行手段と、前記複数の停止操作手段に対する停止操作が行われて前記複数のリールが停止した結果、該停止したリールに付された図柄によって特定の図柄組合せが示された場合には、遊技者に特典として遊技媒体を付与する特典付与手段と、通常遊技状態と、前記通常遊技状態より有利度合いが高い高有利遊技状態と、前記通常遊技状態より有利度合いが高いものの前記高有利遊技状態より有利度合いが低い低有利遊技状態と、が少なくともあるなかでいずれかの遊技状態に制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記遊技状態制御手段によって前記低有利遊技状態に制御されているときに、前記特典とは別の遊技者にとって有利な別特典を付与するか否かの別特典付与抽選を行うことを可能とし、前記遊技状態制御手段によって前記低有利遊技状態に制御されているときに、前記別特典付与抽選によって前記別特典を付与する結果が所定回数得られた場合には、前記低有利遊技状態が終了したあとに前記高有利遊技状態へ制御されるものであり、前記別特典付与抽選によって前記別特典を付与する結果が得られた回数に応じた演出を実行可能であり、前記別特典付与抽選によって前記別特典を付与する結果が得られたことを視認可能になされ、前記遊技状態制御手段によって前記低有利遊技状態に制御されているときの前記別特典付与抽選が行われるゲームにおいて、前記当選役に関する抽選の結果によって前記別特典を付与する結果が得られる期待度合いが異なり、前記通常遊技状態において特別条件が成立すると、前記低有利遊技状態にて行われる前記別特典付与抽選で前記別特典を付与する結果が得られる度合いに関する抽選を行う優遇抽選手段を有し、前記優遇抽選手段による抽選の結果の情報を保持可能とし、前記通常遊技状態において、前記優遇抽選手段による抽選の結果の情報が所定数保持されるという所定条件が成立すると前記低有利遊技状態へと制御されることとなり、該所定条件とは異なる特定条件が成立すると前記低有利遊技状態へと制御されることなく前記高有利遊技状態へと制御されることとなり、前記通常遊技状態において前記所定条件が成立するよりも前に前記特定条件が成立すると、前記保持されている情報がクリアされることを特徴とする遊技機である。

【発明の効果】

【０００８】
本発明によれば、有利遊技状態への移行に関する抽選における演出を改善することにより遊技興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００９】
【図１】スロットマシンの分解斜視図である。
【図２】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図である。
【図３】スロットマシンの斜視図である。
【図４】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図である。
【図５】図４のＺ１部拡大図である。
【図６】コネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図である。
【図７】扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図である。
【図８】（ａ）は図７のＺ２部拡大図、（ｂ）はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図７のＺ２部拡大図である。
【図９】図８（ａ）の要部を示す拡大図である。
【図１０】背板側を示すスロットマシン要部の横断面図である。
【図１１】ケース部材の分解斜視図である。
【図１２】ケース部材を後ろから見た斜視図である。
【図１３】（ａ），（ｂ）はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部

の斜視図である。
【図１４】配線中継部材の分解斜視図である。
【図１５】配線中継部材のカバー体を省略した正面図である。
【図１６】コネクタホルダーの分解斜視図である。
【図１７】コネクタホルダーの分解斜視図である。
【図１８】ケース部材を止めるストッパの斜視図である。
【図１９】他の形態を示すストッパの斜視図である。
【図２０】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。
【図２１】ケース部材のガイド構造を示す要部の断面図である。
【図２２】把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図である。
【図２３】ケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図である。
【図２４】配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図である。
【図２５】スロットマシン上部の縦断面図である。
【図２６】メダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図である。
【図２７】図２６の分解斜視図である。
【図２８】スロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図である。
【図２９】電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図である。
【図３０】電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図である。
【図３１】他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図である。
【図３２】他の形態を示す照明装置の概略断面図である。
【図３３】透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図である。
【図３４】透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図である。
【図３５】透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図である。
【図３６】ヒンジ金具の分解・組み立て斜視図である。
【図３７】ヒンジ金具の連鎖を示す線図である。
【図３８】扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図３９】開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図である。
【図４０】扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図である。
【図４１】連結具を縦方向に切断した断面斜視図である。
【図４２】他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図である。
【図４３】図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図である。
【図４４】機種ユニットにおいて画像表示体及び枠部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４５】連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。
【図４６】リール帯の図柄列を平面的に展開した展開図である。
【図４７】図柄表示窓４０１部分の拡大図である。
【図４８】スロットマシンに装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示す概略図である。
【図４９】当選役の抽選に用いられる抽選テーブルの一例である。
【図５０】各当選役と、これら各当選役に対応して成立する条件装置を示す図である。
【図５１】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その１）である。
【図５２】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その２）である。
【図５３】各条件装置に対応する図柄の組合せ及びメダルの払出数等を示す図（その３）である。
【図５４】スロットマシンにおける基本的な１ゲームの処理手順を示すフローチャートである。
【図５５】始動処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図５６】遊技状態移行制御処理の処理手順を示すフローチャートである。

【図５７】メイン基板によって実行される指示機能処理の大まかな処理手順を示すフローチャートである。
【図５８】図５７に示す指示機能処理のうち、指示機能発生処理の詳細な処理手順を示すフローチャート（その１）である。
【図５９】図５７に示す指示機能処理のうち、指示機能発生処理の詳細な処理手順を示すフローチャート（その２）である。
【図６０】周辺基板によって実行される指示機能処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図６１】初期ゲーム数上乗せ当否抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図６２】初期ゲーム数上乗せゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図６３】ＡＴ初当り抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図６４】前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図６５】前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。
【図６６】前兆抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その３）である。
【図６７】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図６８】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。
【図６９】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その３）である。
【図７０】前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その４）である。
【図７１】状態移行抽選Ａに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図７２】状態移行抽選Ａに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。
【図７３】状態移行抽選Ａに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その３）である。
【図７４】特殊状態移行抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図７５】特殊状態ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。
【図７６】状態移行抽選Ｂに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図７７】状態移行抽選Ｂに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その２）である。
【図７８】状態移行抽選Ｂに用いられる抽選テーブルを説明するための図（その３）である。
【図７９】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８０】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８１】連続演出内容抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１）である。
【図８２】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８３】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８４】判定処理の処理手順を示すフローチャートである。
【図８５】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８６】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８７】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。
【図８８】各実施形態におけるＡＴ抽選遊技状態の遷移例を説明するための図である。
【図８９】チャンス連続演出における全体的な処理手順例を示すフローチャートである。
【図９０】連続演出抽選処理の処理手順例を示すフローチャートである。
【図９１】連続当否抽選テーブルの一例を説明するための図である。
【図９２】ベースレベル抽選テーブルの一例を説明するための図である。
【図９３】初期ステージ抽選テーブルの一例を説明するための図である。
【図９４】待機ゲーム数抽選テーブルの一例を説明するための図である。
【図９５】ランクアップ処理の処理手順例を示すフローチャートである。
【図９６】ランクアップ抽選テーブルの一例を説明するための図である。
【図９７】連続演出ゲーム数振分テーブルの一例を説明するための図である。
【図９８】連続演出移行処理の処理手順例を示すフローチャートである。
【図９９】連続演出終了時処理の処理手順例を示すフローチャートである。
【図１００】有利状態当否抽選テーブルの一例を説明するための図である。
【図１０１】チャンス連続演出の演出内容例を説明するための図である。
【図１０２】ステージアイコンの構成例を説明するための図である。
【図１０３】チャンス連続演出における画面遷移の一例を説明するための図（その１）である。
【図１０４】チャンス連続演出における画面遷移の一例を説明するための図（その２）である。
【図１０５】チャンス連続演出における画面遷移の一例を説明するための図（その３）である。
【図１０６】チャンス連続演出における画面遷移の一例を説明するための図（その４）である。
【図１０７】本実施形態に係るスロットマシンにおける主要部分の正面図（その１）である。
【図１０８】本実施形態に係るスロットマシンにおける主要部分の正面図（その２）である。
【図１０９】宝玉演出に関してメイン基板が行う処理手順を説明するためのフローチャートである。
【図１１０】宝物チャレンジで用いられる抽選テーブルの一例を説明するための図である。
【図１１１】宝玉演出の画面表示例を示す図（その１）である。
【図１１２】宝玉演出の画面表示例を示す図（その２）である。
【図１１３】試練玉演出の画面表示例を示す図（その１）である。
【図１１４】試練玉演出の画面表示例を示す図（その２）である。
【図１１５】試練玉の獲得抽選を説明するための図である。
【図１１６】試練玉チャレンジにおける抽選を説明するための図である。
【図１１７】ダブルナビ演出の画面表示例を示す図である。
【図１１８】情報追加演出の画面表示例を示す図である。
【図１１９】リール帯の図柄列の別例を平面的に展開した展開図である。
【図１２０】条件装置に対応する図柄組合せ及びメダルの払出数等を示す図である。
【図１２１】所定の当選役に対応して成立する条件装置の一例を示す図である。
【図１２２】性能変化指示演出の演出表示を説明するための図（その１）である。
【図１２３】性能変化指示演出の演出表示を説明するための図（その２）である。
【図１２４】性能変化指示演出の演出表示を説明するための図（その３）である。
【図１２５】指演出の表示期と上乗せとの関係を説明するための図である。
【図１２６】性能変化指示演出の演出表示の別例を説明するための図（その１）である。
【図１２７】性能変化指示演出の演出表示の別例を説明するための図（その２）である。
【図１２８】性能変化指示演出の別例において、指示演出の表示期と上乗せとの関係を説

明するための図である。
【図１２９】キャッチング演出の演出表示を説明するための図である。
【図１３０】左右リールを視認可能な場合に効果的となる図柄の停止形の一例を説明するための図（その１）である。
【図１３１】左右リールを視認可能な場合に効果的となる図柄の停止形の一例を説明するための図（その２）である。
【図１３２】左右リールを視認可能な場合に効果的となる図柄の停止形の一例を説明するための図（その３）である。
【図１３３】左右リールを視認可能な場合に効果的となる図柄の停止形の一例を説明するための図（その４）である。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下に本発明の実施の形態を遊技機たるスロットマシンを例に図面を参照しつつ説明する。なお、図１はスロットマシンの分解斜視図、図２は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの分解斜視図、図３はスロットマシンの斜視図、図４は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの縦断面図、図５は図４のＺ１部拡大図、図６はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図４のＺ１部拡大図、図７は扉形前面部材を省略した状態を示すスロットマシンの横断面図、図８（ａ）は図７のＺ２部拡大図、図８（ｂ）はコネクタホルダーを移動させた状態を示す図７のＺ２部拡大図、図９は図８（ａ）の要部を示す拡大図、図１０は背板側を示すスロットマシン要部の横断面図、図１１はケース部材の分解斜視図、図１２はケース部材を後ろから見た斜視図、図１３（ａ），（ｂ）はコネクタホルダーの仮止め状態を説明するケース部材の要部の斜視図、図１４は配線中継部材の分解斜視図、図１５は配線中継部材のカバー体を省略した正面図、図１６，図１７はコネクタホルダーの分解斜視図、図１８はケース部材を止めるストッパの斜視図、図１９は他の形態を示すストッパの斜視図、図２０，図２１はケース部材のガイド構造を示す要部の断面図、図２２は把手の他の形態を示す図柄変動表示装置の部分斜視図、図２３はケース部材と外本体側のストッパとの関係を示す要部の斜視図、図２４は配線窓と図柄変動表示装置のリールとの関係を示す要部の断面図、図２５はスロットマシン上部の縦断面図、図２６はメダル放出装置を省略してスロットマシンの下半部を示す斜視図、図２７は図２６の分解斜視図、図２８はスロットマシンの裏側から放熱口を見た背面図、図２９は電源装置を示すスロットマシンの一部断面部分正面図、図３０は電源装置を下から見上げた状態を示す斜視図、図３１は他の形態を示すもので外本体の側板と電源装置の要部断面図、図３２は他の形態を示す照明装置の概略断面図、図３３は透明板と発光ユニットを分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３４は透明板を分解して示す扉形前面部材の斜視図、図３５は透明板を装着した扉形前面部材の図３３Ａ－Ａ線相当断面図、図３６はヒンジ金具の分解・組み立て斜視図、図３７はヒンジ金具の連鎖を示す線図、図３８は扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図３９は開く途中の扉形前面部材を示す要部の横断平面図、図４０は扉形前面部材の上半部を示す裏側から見た斜視図、図４１は連結具を縦方向に切断した断面斜視図、図４２は他のヒンジ金具の例を示す扉形前面部材の要部横断平面図、図４３は図４２の扉形前面部材の開く途中を示す要部の横断平面図、図４４は機種ユニットにおいて前面開閉部材を開いた状態を示す斜視図、図４５は連結具を連結したまま扉形前面部材を開いた状態を示す斜視図である。
【００１１】
［１．第１の実施形態］
本発明における第１の実施形態のスロットマシン１は、図１及び図２に示すように、前面が開口する箱形の外本体１００と、該外本体１００の前面に回転軸１００ａをもって横開きの扉状に回動可能に取り付けた扉形前面部材２００と、複数の図柄を駆動手段で変動させる図柄変動表示装置３００と、前記外本体１００に対し着脱自在であって前面に開口部４０１を有するケース部材４００と、任意の画像を表示する画像表示体５００と、を有する。

【００１２】
［２．外本体］
外本体１００は、図１～図４に示したように底板１０１の左右に側板１０２，１０２を取着すると共に該側板１０２，１０２の頂部に天板１０３を設置して正面視縦長「口」字形の枠状となし、その枠の背に背板１０４を固着して前面のみ開口する箱形に形成してなる。前記左右の側板１０２，１０２は前縁が後傾状態に僅かに傾斜する台形になっており、従って外本体１００の開口は後傾状態の傾きを有する。また、前記天板１０３には、遊技機設置島（図示せず）に設置した状態で該遊技機設置島の上桟６００（図２５想像線参照）と対向する領域内に複数（実施形態では４個）の貫通孔１３２，１３２…が穿設されている。

【００１３】
［２－１．外本体－仕切板］
外本体１００内には高さのほぼ中央に棚板状の仕切板１０５が設けられている。該仕切板１０５は金属製であって、図１，図２に示したように中央に突段部１０６を有する正面視略凸形であり、両端に形成した垂直な取付片１０７を外本体１００の側板１０２，１０２内面に固着し、また、後端に形成した垂直な取付片１０８を外本体１００の背板１０４内面に固着して取り付けられる。なお、仕切板１０５の後端の取付片１０８にはバーリング加工（下孔の孔径をポンチで広げながら短筒状の突起を立ち上げる金属加工）による筒状突起（図示せず）が形成されており、該筒状突起を外本体１００の背板１０４にプレ加工した小孔（図示せず）に打ち込んで位置決めされる。また、仕切板１０５の両横の最奥部には外本体１００の背板１０４との間に配線用の開口１０９が形成されている。

【００１４】
［２－１－１．外本体－仕切板－下スペース］
外本体１００内の前記仕切板１０５より下のスペースには、遊技媒体たるメダルを前記扉形前面部材２００の前面下部にあるメダル用受皿２０１に放出するメダル放出装置１１０と、メダル放出装置１１０からオーバーフローするメダルを貯めるメダル用補助収納箱１１１と、電源装置１１２等が設けられている。

【００１５】
［２－１－１－１．外本体－仕切板－下スペース－メダル放出装置］
前記メダル放出装置１１０は、駆動手段を内蔵した装置本体１１０ａにメダル貯留用のホッパ１１０ｂを取り付けたものであり、装置本体１１０ａの前面にメダルの放出口１１０ｃが設けられていて、ホッパ１１０ｂ内にあるメダルが前記駆動手段の作動により放出口１１０ｃに向けて１枚ずつ送り出される。また、ホッパ１１０ｂには溢れたメダルを排出させるオーバーフロー樋１１０ｄが設けてあり、そのオーバーフロー樋１１０ｄの突端下方に前記したメダル用補助収納箱１１１が臨む。なお、メダル放出装置１１０のメダル放出機構は、現在公知のどのようなものを採用してもよく、よって詳細な説明を省略する。

【００１６】
［２－１－１－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置］
前記電源装置１１２は、図２６～図３０に示したように、外本体１００の底板１０１と、正面向かって左側の側板１０２と、背板１０４の三部材が直交する内側コーナー部分に取り付けられている。電源装置１１２は、前記メダル放出装置１１０等の電気部品に電気を供給するためのものであって発熱しやすい部品であり、従って外本体１００の背板１０４には電源装置１１２の取付部位に放熱口１０４ａが開設されている。

【００１７】
電源装置１１２の装置ケース１１２ａは、透明な合成樹脂で形成されている。こうすることにより装置ケース１１２ａの内部が見えるから、電源装置１１２の基板１１２ｓ（図３０参照）等に対する不正工作の発見が容易になる。装置ケース１１２ａは、上面をカバーする上面板１１２ｂと、外本体１００の背板１０４に対向する後面板１１２ｃと、該後面板１１２ｃの反対側をカバーする正面板１１２ｄと、スロットマシン１の内部に向かう

側をカバーする側面板１１２ｅと、上面板１１２ｂと側面板１１２ｅの境界部分を面取り形態にカバーする斜面板１１２ｆと、底部をカバーする底面板１１２ｒ（図３０参照）で形成されている。一方、装置ケース１１２ａの、外本体１００の側板１０２に対向する側の面はカバーされておらず開放状態にあるが、この開放面は外本体１００に取り付けた状態で外本体１００の側板１０２によって塞がれる。

【００１８】

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

【００１９】

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

【００２０】

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

【００２１】

［２－１－１－２－１．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－固定］

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

【００２２】

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

いて左方向に対しては外本体１００の側板１０２によってその動きが規制されるため、放熱口１０４ａに突部１１２ｍを嵌め込むだけの単純な操作で、手前に引っ張る方向以外について電源装置１１２の動きが完全に規制できる。

【００２３】

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

【００２４】

［２－１－１－２－２．外本体－仕切板－下スペース－電源装置－電源コード］

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

【００２５】

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

【００２６】

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

【００２７】

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

【００２８】

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

【００２９】

［２－１－２．外本体－仕切板－上スペース］

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

【００３０】

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

【００３１】
また、前記投入口２０３の裏側にはメダルセレクタ２０７が設けられており、そのメダルセレクタ２０７の横にメダル樋２１２が、また、下に返却樋２１３が接続している。メダルセレクタ２０７は内蔵したソレノイド（図示せず）をＯＮ・ＯＦＦさせることによって流路を切り替える公知のものであり、遊技者からのメダルの投入を待つ遊技状態のときには流路をメダル樋２１２側に、また、規定枚数を超えたメダルの投入など、メダルの投入を拒否する遊技状態のときには流路を返却樋２１３側に設定する。前記メダル樋２１２は、扉形前面部材２００が外本体１００の前面に被さる閉じ位置にあるときその突端がメダル放出装置１１０のホッパ１１０ｂ内に臨むようになっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通ってメダル樋２１２に流れたメダルはホッパ１１０ｂに行き着く。一方、前記返却樋２１３は表側のメダル用受皿２０１に繋がっており、投入口２０３からメダルセレクタ２０７を通って返却樋２１３に流れたメダルはメダル用受皿２０１に戻る。

【００３２】
［３－１．扉形前面部材－透視窓］
扉形前面部材２００は、外本体１００の前面全体をカバーする大きさであって、その上半部は、図３３，図３４に示したように、透明板２１４ａで覆ったゲーム用の透視窓２１４になっている。実施形態の透視窓２１４並びに透明板２１４ａは、前記画像表示体５００と図柄変動表示装置３００が上下に並んで見えるよう通常より大きくなっており、扉形前面部材２００と一体の額フレーム２１６によって画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の領域が視覚上、上下に区画されている。このように一枚の透明板２１４ａを、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の双方をカバーする大きさに設定しておけば、画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の配置が上下入れ替わっても、そのまま使用することができる。

【００３３】
［３－１－１．扉形前面部材－透視窓－透明板］
透明板２１４ａは、透明な合成樹脂（例えば耐衝撃性、耐擦傷性、光学特性に優れたゴム入りのメタクリル樹脂、実施形態では三菱レイヨン株式会社製「アクリペット（登録商標）ＩＲ　Ｄ３０」を使用）をほぼ逆さ台形にした上広がりの形態であって、底辺を除く三辺（左右側辺と上辺）の周縁に、遊技者と向かい合う側を前面としてその前面側に膨出する縁部材２１４ｂ，２１４ｂ，２１４ｂを、樹脂成型用型枠を用いての樹脂成型時に一体成型してなる。このように平らな板状の透明板２１４ａの周縁に縁部材２１４ｂを一体に成型した場合には、縁部材２１４ｂが補強バーになって透明板２１４ａ全体の強度を高めるため、透明板２１４ａが上記のように画像表示体５００と図柄変動表示装置３００の双方をカバーする程度に大きくても撓みや歪みが生じにくい。

【００３４】

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

【００３５】

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

【００３６】

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

【００３７】

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

【００３８】

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

【００３９】

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

【００４０】

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

裏側に到達する余地は殆どない。従って、優れた防犯効果を発揮する。

【００４１】

［３－２．扉形前面部材－錠装置］

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

【００４２】

［４．図柄変動表示装置］

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

【００４３】

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

【００４４】

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

【００４５】

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

【００４６】

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

【００４７】

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

【００４８】
［５．ケース部材］
ケース部材４００は、前記外本体１００の仕切板１０５から上のスペースにほぼ合致する大きさであって、底板４０３と、該底板４０３の左右両横に立設した側板４０４，４０４と、底板４０３の後縁に立設した後面板４０５と、該後面板４０５と前記側板４０４，４０４の上面を覆う天板４０６とからなり、前面に開口部４０１を有する箱形である。
【００４９】
該ケース部材４００は、底板４０３が金属製で、側板４０４，４０４、後面板４０５、天板４０６が合成樹脂製であり、側板４０４，４０４と天板４０６の開口部４０１内面に金属製の補強部材４０７，４０７，４０７が設けられ、さらに側板４０４，４０４の補強部材４０７，４０７の間に開口部４０１を横切る金属製の補強桟４０２が掛け渡されている。そして、この補強桟４０２を境にそれより下が前記図柄変動表示装置３００の設置領域として、また、補強桟４０２より上の開口部４０１が前記画像表示体５００の設置領域として、さらにまた、画像表示体５００より後方のケース部材４００で囲われた領域が配線作業空間４０８として割り当てられ、その配線作業空間４０８の後面板４０５の内壁面に、主たる制御基板であるメイン基板４０９が装着され、さらにメイン基板４０９以外の制御基板等（例えば演出制御基板５１０（図４４参））も配線作業空間４０８内に装着されている。
【００５０】
ケース部材４００の天板４０６には、図１に示したように天窓部４４３，４４３が形成されている。この天窓部４４３，４４３は、天板４０６の強度を保つための補強帯４４４を挟んで２つに分けられており、その夫々が前記外本体１００の貫通孔１３２，１３２…を通る軸線との交点を含む領域にあり、該貫通孔１３２，１３２…より十分に広く開口している。もっとも天窓部４４３の前側の周縁は前側に位置する貫通孔１３２の近くに寄せられている。そうすることにより天窓部４４３の周縁を基準として手探りで貫通孔１３２が見つけ出せるから、たとえ天窓部４４３の中を作業者が覗き込めなくとも貫通孔１３２の位置が素早く簡単に割り出せる。ここで、天窓部４４３が本発明の開口部としても機能している。つまり、ケース部材４００の上面に開口部として複数の天窓部４４３を備えることにより、軽量化を図ることができ、輸送時や交換時における作業者の負担を一層軽減することが可能になる。
【００５１】
ケース部材４００の後面板４０５の外面には図２，図５，図６，図１２に示したように複数のボス４１０，４１０が突設されており、該ボス４１０を外本体１００の背板１０４にプレ加工したボス孔１１４，１１４に嵌めて位置決めされる。なお、このボス４１０，４１０は、図２，図５に示したように後述する配線窓４１１近くに設けられており、一方、外本体１００側のボス孔１１４，１１４は前記配線中継部材１１３近くに設けられており、これによりケース部材４００の配線窓４１１と背板１０４の配線中継部材１１３の位置決めが正確になる。
【００５２】
一方、ケース部材４００の底板４０３の底面には、図２に示したように凹段部４１２が形成されており、該凹段部４１２が前記仕切板１０５の突段部１０６に嵌まり合う。凹段部４１２の後面板４０５側の端部には後方に向かって拡大する向きのテーパ部４１３が設けてあり、該テーパ部４１３に案内され仕切板１０５の突段部１０６とケース部材４００の凹段部４１２との嵌め合わせが円滑に行える。このようにケース部材４００の凹段部４１２と仕切板１０５の突段部１０６の嵌め合いによってケース部材４００が仕切板１０５の奥に真っ直ぐに案内されるが、例えば図２０に示したように仕切板１０５に凹溝形態のレール部材１１５を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の底板４０３に車輪４１４を設置し、該車輪４１４をレール部材１１５の溝内で転がらせるようにしてもよい。或は、図２１に示したように仕切板１０５に凸形態のレール部材１１６を敷設又は一体にプレス成形し、一方、ケース部材４００の前記車輪４１４の両端に鍔４１５，４

１５を形成し、該車輪４１４の鍔４１５，４１５でレール部材１１６を挟ませるようにしてもよい。

【００５３】

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

【００５４】

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

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

［６．画像表示体］

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

【００５９】

また、図４４に示すように、画像表示体５００の裏面側には、演出制御基板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と演出制御基板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、演出制御基板５１０がケース部材４００内から飛

び出すように出現するため、演出制御基板５１０に対する作業性を著しく向上させることができる。

【００６０】

［６－１．画像表示体－ヒンジ金具］

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

【００６１】

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

【００６２】

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

【００６３】

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

【００６４】

［６－２．画像表示体－ロック片］

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

【００６５】

［６－３．画像表示体－連結具］

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

【００６６】

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

【００６７】

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

【００６８】

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

【００６９】

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

【００７０】

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

固定鞘部材７０１から抜け出ることを阻止するものである。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

ケース部材４００の開口部４０１上縁と閉じた画像表示体５００の上縁との前後間には隙間１０が設けられており、該隙間１０に通した指で天板４０６の前記補強部材４０７が掴めるようになっている。また、ケース部材４００の天板４０６の前方中央部分（天窓部４４３，４４３の間の補強帯４４４）には把手口４２２が形成されており、該把手口４２２に通した指で天板４０６の補強部材４０７が掴めるようになっている。従ってケース部材４００は、取り扱う場所や姿勢に応じて該把手口４２２と前記隙間１０との適宜な使い分けが可能である。例えば、ケース部材４００を外本体１００に組み込む前の搬送時には把手口４２２を使って鞄形態に持ち運ぶ方がバランスがよく、一方、ケース部材４００を外本体１００に装着した状態では、図４に示したように把手口４２２が外本体１００の奥に隠れて指が入らないため、前記隙間１０から補強部材４０７に指を掛けてケース部材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の前記補強桟４０２から上の領域のほぼ全部を覆う大きさである。また、画像表示体５００の下側には、ケース部材４００の開口部４０１の前記補強桟４０２から下の領域、つまり図柄変動表示装置３００の前方領域を額縁状に囲う枠部材５０１が一体に垂設されており、該枠部材５０１により前記図柄変動表示装置３００のリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが縁取られる。この枠部材５０１の表面は装飾面になっており、適宜な模様等が描かれている。なお、図示しないが、枠部材５０１にはＬＥＤ等の発光源と、その発光源を制御する発光制御基板と、発光源の前方に配置され光を透過可能な装飾部材とから構成された電飾部が設けられている。ここで、画像表示体５００と枠部材５０１とを組合せたものを、以下、前面開閉部材９０（図４４参照）として説明する。

【００７６】
［６－４－１．画像表示体－枠部材－照明装置］
前記枠部材５０１の裏側上下には照明装置５０２が設けられており、該照明装置５０２によって図柄変動表示装置３００の図柄が明るく照らされる。枠部材５０１は画像表示体５００の下に垂設されていて図柄変動表示装置３００に近いから、そのような枠部材５０１に照明装置５０２を組み込むことで光源を図柄変動表示装置３００に近づけることができる。従って枠部材５０１に照明装置５０２を組み込む手段は、従来の照明装置に比べて低光量でも十分な明るさが確保できる、という特徴がある。

【００７７】
実施形態として例示した照明装置５０２は、図４に示したように、図の紙面と直交する方向（スロットマシン１の幅方向であってリール３０１ａ…の回転軸と同方向）に細長い帯状の基板５０３に多数の発光ダイオード（以下ＬＥＤという。）５０４を並べたものであり、下側の照明装置５０２は、上面を例えば乳白色の透光性蓋板５０５で塞いだチューブ枠５０６の中にＬＥＤ５０４を上向きにして配置し、一方、上側の照明装置５０２は、断面上向きコ字状の例えば乳白色である透光性カバー５０７内にＬＥＤ５０４を下向きにして配置してなる。

【００７８】
なお、上側の照明装置５０２は、照明方向を図４に示したように真下より遊技者側、すなわち透明板２１４ａ側に向かう斜め下向きに設置してある。実施形態では比較的強い指向性を持ったＬＥＤ５０４の主たる照射領域の中心線Ｌ（図４拡大図参照）を透明板２１４ａに対し斜めに向かわせるべく、基板５０３のＬＥＤ取付面の向きが、前記透明板２１４ａ側に向けて斜め下向きに傾けられている。

【００７９】
また、もし照明装置５０２の光源として蛍光灯のような棒状発光体を採用した場合には、図４の基板５０３を板状又は光源を包むような凹面状の反射部材に変更し、直射光と反射光の総和により方向付けられる主たる照射領域の中心線が、透明板２１４ａ側の裏面に斜めに当たるように設定すればよい。以上のように照明装置５０２の照射照準を透明板２１４ａに設定すれば、漏れた一部の光がリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの外周面を照らしても殆ど影響はない。

【００８０】
実験によれば、照明装置５０２の照明方向をリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの周面側に向けた場合には、湾曲するリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの特定部分が強く反射して見辛くなるのに対し、上記のように主たる照射領域の中心線Ｌを透明板２１４ａに対し斜めに向かわせた場合には、透明板２１４ａを介してリール外周面が照らされることにより、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの広い範囲が明るく見え易くなることが確認できた。その理由として、照明装置５０２から照射した光が扉形前面部材２００の透視窓２１４に嵌めた透明板２１４ａに当たって反射し全体に拡散するか、或は透明板２１４ａが明るく照らされることでリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの広い範囲が明るく見えるか、或はそれらの相乗作用によるものと推測される。

【００８１】
以上のような上側の照明装置５０２の構造は、下側の照明装置５０２にも採用することができ、もちろん図３２に示したように下側の照明装置５０２にのみ採用することもできる。なお、図３２は図４の上側の照明装置５０２を下側に配置し、下側の照明装置５０２を上側に配置したものであるため、上記照明装置５０２の説明の「上」を「下」に読み替え、「下」を「上」に読み替えればよい。
【００８２】
ところで照明装置５０２の光源として実施形態のようにＬＥＤを採用した場合には、（ａ）低電圧で駆動するため約２００Ｖの高電圧で駆動する従来の冷陰極管より安全性が高い、（ｂ）冷陰極管より寿命が長い、（ｃ）ガラス管である冷陰極管より丈夫である、（ｄ）多色発光が可能であるため演出の幅を広げることができる、（ｅ）インバータと組合せて使用する冷陰極管より軽く、従って画像表示体５００を支えるヒンジ金具４２０の負担が少ない、というメリットがある。
【００８３】
［７．配線手段］
前記外本体１００に取り付けられている例えばメダル放出装置１１０や電源装置１１２及び扉形前面部材２００の操作部２０２にある例えば各投入ボタン２０５，２０６や始動レバー２１０（以下、これらの総称として単に「本体側電気部品」という場合もある。）と、ケース部材４００にある例えばメイン基板４０９等（ケース部材側の電気部品の総称として単に「ケース部材側電気部品」という場合もある。）とは電気的に接続されている。そして、実施形態のスロットマシン１は、前面開閉部材９０とケース部材４００とからなる機種ユニット５０（図４４及び図４５参照）が外本体１００に対し着脱自在であるため、機種ユニット５０の交換等に際して本体側電気部品（筐体側電気部品）とケース部材側電気部品とを簡単に接続又は切り離すための合理的な配線手段が設けられている。
【００８４】
［７－１．配線手段－配線中継部材］
前記のように外本体１００の背板１０４の内面上部には、図１４に示した配線中継部材１１３が取り付けられている。該配線中継部材１１３は図４，図５に示したように、前記ケース部材４００の配線窓４１１に対応する位置にあって該配線窓４１１からケース部材４００の空きスペース４１７に臨むようになっている。配線中継部材１１３は、前記本体側電気部品につながる本体側配線類１１９と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類４２３とを中継するものであって、外本体１００の背板１０４にビス止めされる取付板１２０と、該取付板１２０の前面に被さるカバー体１２１と、該カバー体１２１と前記取付板１２０の間に納められる複数（実施形態では大小２枚）のコネクタ基板（以下「コネクタ接続用端子基板」という場合もある。）１２２，１２３とからなる。
【００８５】
前記２枚のコネクタ基板１２２，１２３のうち、図１４，図１５において左側に位置する大きい方のコネクタ基板１２２は取付板１２０に対して固定的に取り付けられており、前記メイン基板４０９につながっているハーネス４２４の先端のコネクタ４２５と対をなすコネクタ１２４が設けられている。
【００８６】
一方、図１４，図１５において右側に位置する小さい方のコネクタ基板１２３は、取付板１２０とカバー体１２１の間の隙間に非固定的な遊動可能状態に取り付けられており、従って図１５拡大図に示したように上下方向に移動可能であり、また、左右方向にも移動し得る。この小さいコネクタ基板１２３には、メイン基板４０９以外のケース部材側電気部品につながっているハーネス４２６の先端のコネクタ４２７と対をなすコネクタ１２５が設けられている。なお、該コネクタ１２５と前記コネクタ１２４は、プリント基板にハンダ付け等の固着手段で固着する基板固着型であり、安価なＤＩＮ規格のものが使われている。
【００８７】

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

【００８８】

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

【００８９】

ここまでで説明した配線手段から、次のような技術的思想が把握できる。

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

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

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

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

【００９０】

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

【００９１】

［７－２．配線手段－コネクタ４２５，４２７］

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

【００９２】

この２つのコネクタ４２５，４２７は、図１６に示したように１つのコネクタホルダー４２８に一体に取り付けられている。該コネクタホルダー４２８は、コネクタ４２５，４２７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。
【００９３】
［７－２－１．配線中継基板－コネクタ４２５，４２７－仮止め棚］
上記のようにコネクタ４２５，４２７は配線中継部材１１３のコネクタ１２４，１２５に接続されているが、ケース部材４００が外本体１００に組み込まれる前、つまり工場出荷から設置完了までの間、コネクタ４２５，４２７は、ケース部材４００に設けた仮止め棚４１８に仮止めされている。
【００９４】
前記仮止め棚４１８は、図５，図６，図１２，図１３に示したようにケース部材４００の内側から前記配線窓４１１に向かわせた棚板状の部材であり、図６に示したようにコネクタホルダー４２８を載置するほぼ水平なベンチ部４３３と、そのベンチ部４３３の両端に立設したベンチ側板４３４と、各ベンチ側板４３４に突設した３本の内向き爪片４３５，４３５，４３５とを有する。この内向き爪片４３５，４３５，４３５の中央の１本と他の上下の２本との間にはコネクタホルダー４２８の取着片４３１が嵌まり得る間隔が設けてある。なお、一方のベンチ側板４３４は、先端に指掛部４３６を延設した薄板構造であって、指掛部４３６に指を掛け図８（ｂ）矢示Ｘ方向に力を加えることにより一端支持の板バネのごとく外向きに反らせ得るようになっており、その反らせた状態で内向き爪片４３５，４３５，４３５からコネクタホルダー４２８の取着片４３１が簡単に外れるようになっている。図８（ａ）の想像線は指掛部４３６の先を鍵形に折り曲げた例を示したものであり、こうすることにより矢示Ｙのようにボタンを押す感覚でコネクタホルダー４２８の取外しが楽に行える。
【００９５】
しかして、図６に示したように前記仮止め棚４１８のベンチ部４３３にコネクタホルダー４２８を載置し、該コネクタホルダー４２８の取着片４３１をベンチ側板４３４の内向き爪片４３５，４３５，４３５の間に嵌めることによってコネクタホルダー４２８が仮止め棚４１８に仮止めされる。もちろん仮止めと言っても、ケース部材４００の輸送中にコネクタホルダー４２８が仮止め棚４１８から外れない強度を有する設定になっており、従ってケース部材４００が外本体１００に組み込まれる前までは、コネクタホルダー４２８と一体のコネクタ４２５，４２７はケース部材４００に設けた仮止め棚４１８に仮止めされて動かない。よってケース部材４００を輸送したり、ケース部材４００を外本体１００に組み込む作業の最中に、ハーネス４２４，４２６の先にあるコネクタ４２５，４２７が、ケース部材４００内の部品に当たってその部品はもちろん、自らも損傷する、というようなおそれがない。
【００９６】
そして、図８（ｂ）→図８（ａ）に示したように、ケース部材４００を外本体１００に固定した後の配線工程で、上記のように一方のベンチ側板４３４を外向きに反らせてコネクタホルダー４２８を仮止め棚４１８から外し、そのコネクタホルダー４２８を自己の取着片４３１が配線中継部材１１３の支持筒１２８に当たる位置まで移動させれば、コネクタ４２５，４２７が配線中継部材１１３のコネクタ１２４，１２５に嵌まるから（その詳細は後述する。）、その状態で取着片４３１のボタン形パネルファスナー４３２を押し込んで取着片４３１を支持筒１２８にロックする。なお、このとき図５，図６に二点鎖線で示したように、ベンチ部４３３にガイド用の案内レール４４０を設けておけば、コネクタホルダー４２８を奥に押し込むだけでよいため、作業性が向上する。
【００９７】
以上のようにして配線中継部材１１３に取り付けたコネクタホルダー４２８は、外本体１００の背板１０４を支持基盤として安定し、ケース部材から離間していて接触しないため、輸送時の振動等で外本体１００と機種ユニット５０が相対的に動いても無理な負荷が加わらない。
【００９８】
ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

（ａ）前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、
（ｂ）前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、
（ｃ）前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、
（ｄ）前記ケース側配線類の先端に取り付けたコネクタと、
（ｅ）該コネクタに取り付けたコネクタホルダーと、
（ｆ）該コネクタホルダーを仮止めするためケース部材に設けた仮止め部材と、
（ｇ）前記コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、を有し、
（ｈ）機種ユニットを外本体に装着する前の状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材に仮止めし、機種ユニットを外本体に装着した状態で前記コネクタホルダーを仮止め部材から固定手段に付け替えてコネクタホルダーのコネクタを配線中継部材に接続するようにしたことを特徴とする
（ｉ）遊技機。

【００９９】

上記の遊技機は、機種ユニット５０の外本体１００への装着とコネクタ同士の結合とを別々に行うようにしたものであるが、これとは対照的に、例えば機種ユニット５０に直接コネクタを取り付け、機種ユニット５０を外本体１００に押し込む動作で自動的にコネクタ同士を結合させる、という方式が考えられる。しかしこの方式は、質量の大きな機種ユニット５０が輸送中などに外本体１００の内部で振動した場合、大きな負担がコネクタ結合部に掛かるため信頼性に不安があり、その対策にコストが掛かる課題がある。

【０１００】

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

【０１０１】

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

【０１０２】

［７－２－２．コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の結合］

前記のようにコネクタ４２５とコネクタ４２７は、１つのコネクタホルダー４２８に取り付けられている。こうすることによりコネクタホルダー４２８を配線中継部材１１３の所定の位置にセットする１回の動作で２つのコネクタ４２５，４２７の接続が完了する。しかし現実の問題として、２つのコネクタ４２５，４２７とコネクタホルダー４２８という独立した要素を寄せ集めて一体にする構造では、コネクタ４２５，４２７とコネクタ１２４，１２５の「正確な位置決め」という困難な問題に直面する。すなわち２つのコネクタ４２５，４２７と配線中継部材１１３側のコネクタ１２４，１２５の４要素の位置決めが全て正確でなければ、コネクタ４２５，１２４とコネクタ４２７，１２５の一括結合は

不可能であるのに、そのような位置決めの精度を量産品レベルのコストで達成するのは困難だからである。そのような問題を解決する１つの手段として、プリント基板にハンダ付けすることなく結合時の融通性を高める機構を施したいわゆるドロワーコネクタを使用する方法が考えられるが、ドロワーコネクタ自体が高価であるため、まだコスト面の負担が大きい。

【０１０３】

これに対し実施形態の配線手段では、基板支持部材たる配線中継部材１１３のコネクタ基板１２２，１２３を分割してそれぞれにコネクタ１２４，１２５を装着し、そのコネクタ基板１２２，１２３の少なくとも一方を、配線中継部材１１３の取付板１２０とカバー体１２１の間の隙間に非固定的に納めてコネクタ４２７とコネクタ１２５の結合方向と直交する方向（ここでの「直交」は、厳密な９０度にこだわらず、社会通念上のほぼ９０度という程度の意味である。）に遊動可能状態にする手段を講じている。かかる構成においてコネクタホルダー４２８の結合照準をコネクタ４２５とコネクタ１２４に定めた場合、もう一方のコネクタ４２７とコネクタ１２５の相対位置に若干の狂いがあっても、コネクタ基板１２３が遊動してその狂いを矯正すべく移動するから、コネクタ４２７とコネクタ１２５の結合も可能になる。これにより基板固着型で安価なＤＩＮ規格のコネクタで十分に対応できる。

【０１０４】

ここまでの説明から、次のような技術的思想が把握できる。

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

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

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

（４）「前面が開口し背面を背板で覆った箱形であって電源装置その他の本体側電気部品を備えた外本体と、前記外本体に対し着脱自在なケース部材に複数の図柄を変動させる図柄変動表示装置その他のケース部材側電気部品を設けた機種ユニットと、前記本体側電気部品につながる本体側配線類と、前記ケース部材側電気部品につながるケース側配線類とを中継すべく前記外本体の背板に取り付けた配線中継部材と、前記ケース側配線類の先端

に取り付けた２系統以上のコネクタと、該２系統以上のコネクタをコネクタグループとして一括支持するコネクタホルダーと、該コネクタホルダーを前記配線中継部材に固定するための固定手段と、前記２系統以上のコネクタグループの各コネクタと対をなしプリント基板に固着して使用する基板固着型のコネクタによる他のコネクタグループと、前記背板に取り付けた配線中継部材に取り付けられ、前記他のコネクタグループのコネクタを固着してなるコネクタ接続用端子基板と、を有し、前記コネクタホルダーに対しコネクタグループの中の１つのコネクタを固定すると共に他のコネクタをコネクタホルダーに対しコネクタの結合方向と直交する方向に遊動可能な状態に取り付けるようにしたことを特徴とする遊技機。」

【０１０５】

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

【０１０６】

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

【０１０７】

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

【０１０８】

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

【０１０９】

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

。また、実施形態では２つのコネクタを１つのコネクタグループとして取り扱ったが、１つのコネクタグループのコネクタ数は２以上でもよい。

【０１１０】

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

【０１１１】

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

【０１１２】

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

【０１１３】

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

【０１１４】

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

【０１１５】

また、実施形態のようにケーブル溝４３７を装置ケース３０２の下斜板３１０に向かわせて膨らませるようにした場合には、ケース部材４００の奥と装置ケース３０２の下斜板３１０との間にできるデッドスペースの有効活用に役立つ。なお、配線口４３８，４３８

とケーブル溝４３７を使った配線は、リール基板３１２のケーブル３１３に限定する必要はなく、ケース部材４００の内部を横切るケーブル全てに適用できる。

【０１１６】

その他、図１１中、符号４４１は機能分離中継端子板である。

【０１１７】

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

【０１１８】

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

【０１１９】

［８．各リールの図柄、図柄列］

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

【０１２０】

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

【０１２１】

また、図柄の種類は、図４６に示すように、「赤で塗りつぶされている「７」図柄（以下「赤７図柄」という）」、「青で塗りつぶされている「７」図柄（以下「青７図柄」という）」、「ＢＡＲ図柄」、「チェリーの図柄が施された「チェリー図柄」」、「スイカの図柄が施された「スイカ図柄」」、「リプレイ図柄」、「ベルの図柄が施された「ベル図柄」」、「「義」と記載された図柄（以下では「義図柄」という）」、「「正」と記載

された図柄（以下では「正図柄」という）」がある。なお、ベル図柄は、ベルのなかに描かれた星の数によって、１個の星が描かれた「ベル１図柄」と２個の星が描かれた「ベル２図柄」とに分けることができる。

【０１２２】

図４６において、「赤７図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号３番・６番の２つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１２番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１０番の１つが相当する。「青７図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１６番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号３番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１５番の１つが相当する。「ＢＡＲ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１１番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号６・９番の２つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号２番の１つが相当する。「チェリー図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１番・１４番・１７番の３つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号７番・１４番の２つが相当する。「リプレイ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１番・４番・７番・１２番・１７番の５つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号０番・５番・８番・１１番・１６番・の５つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１番・５番・８番・１３番・１７番の５つが相当する。「ベル１図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号１３番・１５番・１８番の３つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号２番・７番・１０番・１５番・１８番の５つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号９番・１２番・１６番の３つが相当する。ベル２図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号２番・５番・８番の３つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号０番・４番の２つが相当する。「スイカ図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号９番・１４番・１９番の３つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号４番・１３番の２つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号３番・６番・１１番・２０番の４つが相当する。「義図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号２０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号１９番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１８番の１つが相当する。「正図柄」は、リール帯３２１ａにおいては配列番号０番の１つ、リール帯３２１ｂにおいては配列番号２０番の１つ、リール帯３２１ｃにおいては配列番号１８番の１つが相当する。なお、図柄の種類は一例であって、これらの種類に限られるものではない。

【０１２３】

［９．枠部材］

図４７は、図柄表示窓４０１を含む枠部材５０１の部分を拡大したところを示している。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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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。
【０１２６】
ベット数に応じて有効となる並びが決められている。この「有効となる並び」は有効ラインとも呼ばれる。以下では有効ラインと統一して称する。後述する所定の当選役に対応する図柄の組合せは、一つの有効ライン上に並んで表示されてはじめて当該当選役に対応する図柄の組合せ態様として表示されたと判断されるものである。すなわち、所定の当選役に対応する図柄を構成する各図柄が図柄表示窓４０１内に個々に表示されたとしても、それぞれの図柄がいずれかの有効ライン上に並んでいなければ（すなわち所定の当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいなければ）、所定の当選役に対応する図柄の組合せ態様が表示されたとは判断されないことになる。なお、このように、所定の当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に並んでいない場合は、バラバラな図柄の組合せ態様（すなわちハズレの図柄の組合せ）が表示されたと判断される。
【０１２７】
次に、ベット数及び有効ラインについて具体的に説明する。第１の実施形態のスロットマシン１では、一例として、通常の遊技状態（一般遊技状態）及びボーナス内部状態では３枚掛けによる遊技が規定又は推奨される（規定数３枚）。但し、後述するように、第１の実施形態のスロットマシン１は、ボーナスゲーム中に制御されるボーナス状態では、２枚掛けによる遊技が行われる（規定数２枚）。また、第１の実施形態のスロットマシン１における有効ラインは、右上がりの直線型の並び（右上がりライン）及び右下がりの直線型の並び（右下がりライン）の２ラインとする。具体的には、図４７の図柄表示窓４０１内で「ＢＡＲ図柄－リプレイ図柄－義図柄」が表示されているライン（すなわち右上がりライン）６２３ｂと、「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されているライン（すなわち右下がり）ライン６２３ａの２つのラインのみを有効ラインとしている。
【０１２８】
なお、ベット数及び有効ラインは、上記例に限られるものではない。例えば、有効ラインは図柄表示窓４０１内で遊技者から視認可能なラインであればよく、例えば、１又は複数の直線型の並びの他、山型やＶ字型の並び等にしてもよい。また、有効ラインの数も２本に限られるものではなく、１本や複数本の有効ラインを設定してもよい。さらに、遊技におけるメダルのベット数に応じて有効ライン数が変化するようにしてもよい。
【０１２９】
図４７の図柄表示窓４０１内に表示されている有効ライン上の図柄の組合せは、有効ラインの一つである右下がりライン６２３ａに表示されている「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」であり、この図柄の組み合わせは、リプレイ役（再遊技役）に対応する図柄の組み合わせであるから、次ゲームにおいて、メダルを投入することなく自動ベットされ、前回のゲームと同様のゲームを再び実行することが可能となる。なお、有効ライン上に「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されたとしても、遊技者は、いずれの役の図柄の組み合わせが表示されたのか、一見して把握し難い。しかし、有効ラインではない中段ラインに「リプレイ図柄－リプレイ図柄－リプレイ図柄」の図柄の組み合せが表示されることで、遊技者は、リプレイに入賞したことを把握することが可能となる。なお、上述のリプレイ役（再遊技役）のように、有効ライン上では一見して成立役を把握し難いが図柄表示窓４０１全体で見れば当該成立役を把握し難い図柄組合せを用意することについては、他の当選役でも同様に図柄組合せを用意するようにしてもよい。このとき、有効ラインだけでは一見して成立役を把握し難くても、図柄表示窓４０１全体で見た場合に、当該当選役の入賞を遊技者に容易に把握させることが可能となる。
【０１３０】
その他、表示パネル５０１には、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）可能なランプ及びＬＥＤ類が設けられている。これらのランプ類は図の上から、「ＥＲＲ」という文字の描かれたエラーランプ６０４、上記ＢＥＴランプ６１４のすぐ下に位置する、「ＲＥＰ」という文字の描かれたリプレイランプ６０６、「ＳＴＲ」という文字の描かれたスタートランプ６０８、「ＩＮＳ」という文字の描かれたメダルＩＮラン

プ６１０、及び２つの横並びの７セグメントＬＥＤを備えた払出枚数表示ＬＥＤ６１２がそれぞれ備えられている。なお、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い出し枚数を表示したり、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。

【０１３１】

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、故障等が生じた場合に点灯（あるいは点滅）を開始し、現在トラブル等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ている。

【０１３２】

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ている。

【０１３３】

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）を促す役割を持っている。

【０１３４】

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ている。

【０１３５】

払出枚数表示ＬＥＤ６１２は、ゲーム結果に伴うメダルの払い出しがある場合に、その払い出し数（払出されるメダルの枚数）を表示することにより、遊技者にメダルの払出枚数を知らせる役割を持っている。

【０１３６】

［１０．スロットマシンの内部構成］

図４８は、スロットマシン１に装備されている各種の機構要素や電子機器類、操作部材等の構成を概略的に示している。スロットマシン１は遊技の進行を統括的に制御するためのメイン基板４０９を有しており、このメイン基板４０９にはＣＰＵ１１１０をはじめＲＯＭ１１１２、ＲＡＭ１１１４、入出力インタフェース１１１６等が実装されている。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

メダルセレクタ２０７内には、前述したソレノイド２０７ａや投入センサ２０７ｂが設置されている。投入センサ２０７ｂは、メダル投入口２０３から投入されたメダルを検出し、メダルの検出信号をメイン基板４０９に出力する。ソレノイド２０７ａがＯＦＦの状態のとき、投入されたメダルは投入センサ２０７ｂで検出される。逆にソレノイド２０７ａがＯＮの状態のときは、メダルセレクタ２０７内で投入センサ２０７ｂに到達する通路がロックアウトされてメダルの投入が受け付けられなくなり、遊技者がメダルを投入しても、メダルセレクタ２０７を通って返却樋２１３に流れたメダルはメダル用受皿２０１に戻る。このとき合わせて投入センサ２０７ｂの機能が無効化されるので、メダル投入によるベットまたはメダルの貯留のいずれも行われなくなる。

【０１４３】

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、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。

【０１４４】

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３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や画像表示体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。

【０１４５】

スロットマシン１は、メイン基板４０９の他に演出制御基板５１０を備えており、この演出制御基板５１０にはＣＰＵ１１１８やＲＯＭ１１２０、ＲＡＭ１１２２、入出力インタフェース１１３０、ＶＤＰ（Ｖｉｄｅｏ　Ｄｉｓｐｌａｙ　Ｐｒｏｃｅｓｓｏｒ）１１２４、ＡＭＰ（オーディオアンプ）１１２６、音源ＩＣ１１２８等が実装されている。演出制御基板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。

【０１４６】
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第１の実施形態のスロットマシン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（例えば演出制御基板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、演出制御基板５１０が管理する遊技上の諸情報や、演出制御基板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。
【０１４７】
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。
【０１４８】
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。
【０１４９】
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。
【０１５０】
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。
【０１５１】

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。

【０１５２】

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

【０１５３】

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。

【０１５４】

［１０－１．当選役と図柄の組合せ］

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

【０１５５】

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

【０１５６】

なお、以下に説明する第１の実施形態のスロットマシン１は、遊技機が備える機能の一例として、押し順小役を利用したＡＴ（アシストタイム）機能を備えるとする。ＡＴ機能を備えた遊技機では、ＡＴの当落が抽選（ＡＴ抽選）によって判定され、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、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、多くのメダルを獲得可能にする。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。

【０１５７】

また、押し順について補足すると、第１の実施形態のスロットマシン１では、３本のリ

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

【０１５８】

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

【０１５９】

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「押し順ベル」の場合、リール停止ボタン２１１（個別にはリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃ）の押し順によって、停止出目の態様が異なるようにされている。このような停止出目の態様の差異は、例えば、以下のようにして実現することができる。すなわち、「押し順ベル」に相当する当選役として、それぞれに適正な押し順が関連付けられた複数種類の当選役（具体的には、図５０に示す「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」に相当し、当選役が「ＡＴ１」の場合は、順押しが「適正な押し順」に相当する）を用意し、内部抽選によって選ばれた各当選役の当選時に作動する複数の条件装置に対して、リール停止ボタン２１１の押し順に基づいた優先順位を設定する。この優先順位には、上記の「適正な押し順」に基づく優先順位と、「適正な押し順」以外の押し順（すなわち、「不適正な押し順」）に基づく優先順位とがあり、「適正な押し順」に基づく優先順位に従って条件装置が作動する場合は、当該作動した条件装置に基づいてリールの停止制御が行われた結果、「不適正な押し順」に基づく優先順位に従って条件装置が作動する場合よりも、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。

【０１６０】

また、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。

【０１６１】

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

【０１６２】

［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。第１の実施形態のスロットマシン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、第１の

実施形態のスロットマシン１における遊技状態の一例として、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。

【０１６３】

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

【０１６４】

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

【０１６５】

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。

【０１６６】

それぞれを簡単に説明すれば、「ボーナス役」は、ボーナスゲームの実行契機となる役であって、具体的には「２種ＢＢ」がボーナス役に相当する。「リプレイ役（再遊技役）」は、メダルを再投入することなく次回のゲームが実行可能にされる（再遊技）役であって、具体的には「リプレイ」がリプレイ役に相当する。「小役」は、その入賞によって所定枚数のメダルの払出が行われる役であって、具体的には「押し順ベル」、「押し順不問ベル」、「弱スイカ」、「強スイカ」、「弱チェリー」、「強チェリー」、「弱チャンス目」、「強チャンス目」、及び「最強目」が、小役に相当する。なお、前述したように、図４９に示した当選役「押し順ベル」は、実際には、図５０に示した当選役「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」に相当し、図４９に示した当選役「押し順不問ベル」は、実際には、図５０に示した当選役「ベル１」，「ベル２」に相当する。これら図５０に示した各当選役の置数は、合計が図４９に示した置数となるように、適当に振分けられる。各当選役の詳細は後述する。

【０１６７】
また、「はずれ」は、当選役に関する内部抽選の結果、何れの当選役も選ばれていないことを意味する。「はずれ」であった場合は、ボーナス役の成立状態が持ち越されている場合（すなわち、ボーナス内部状態）を除き、何れの当選役に対応する図柄組合せも停止されることはない。一方、ボーナス内部状態で「はずれ」となった場合は、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止し得る。但し、第１の実施形態のスロットマシン１では、図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」）は滅多に発生しないように設定されており（１／６５５３５）、また、そもそもボーナス役である「２種ＢＢ」の当選確率も極めて低い（１／６５５３５）ことから、ボーナス役に対応する図柄組合せが停止してボーナスゲームが実行される機会は極めて低く、ほとんどの遊技状態は、一般状態又はボーナス内部状態に制御される。

【０１６８】
なお、図４９によれば、一般状態では、「はずれ」が選ばれる可能性がある程度存在する（１５４５３／６５５３５）が、ボーナス内部状態及びボーナス状態では、「はずれ」が選ばれる可能性はほとんどない（それぞれ１／６５５３５）。さらに、ボーナス状態では、押し順ベルの当選確率が他の遊技状態に比べて格段に低く設定され（１／６５５３５）、ほとんど当選しないようになっている代わりに、押し順不問ベルの当選確率が高く設定されている（３２０５９／６５５３５）。押し順不問ベルは、押し順に拘わらず９枚の払出が行われるのに対し、押し順ベルは不適正な押し順であった場合に、２枚以下の払出しか行われない。したがって、このように置数の振分を行うことで、ボーナス状態に制御されたとき（ボーナスゲーム）は、遊技者の手持ちメダルをほぼ減らすことなく、増加させることができる。

【０１６９】
また、内部抽選の結果が「はずれ」ではなく、いずれかの役（ボーナス役、リプレイ役、小役）に当選したとしても、当該当選役に対応する図柄の組合せは、後述する引き込み制御を実行可能な範囲で図柄表示窓５２４内（より厳密には有効ライン６２３ａ，６２３ｂ）に停止されるように狙って適正なタイミング（押し位置）で停止操作（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを押す操作）が行われないと、有効ライン上に当選役に対応する図柄の組合せを表示させることができない。したがって、抽選の結果、いずれかの役に当選したにもかかわらず、この当選役に対応する図柄の組合せが有効ライン上に表示されなければ、「はずれ」が選ばれたときと同様に、後述する図５４のステップＳ６においてゲーム結果がハズレである旨が判定される。なお、第１の実施形態のスロットマシン１では、何らかの当選役に当選したにもかかわらずゲーム結果がハズレとなる場合に、無作為に「はずれ」の図柄組合せを表示させるのではなく、当該当選役に基づいた入賞を取り零したことを示す所定の図柄組合せ（停止出目）を図柄表示領域に表示させるように制御することにする。そして、このようなハズレ時に表示される図柄組合せ（停止出目）のことを、以下では「零し（又は、零し目）」と呼ぶ。

【０１７０】
また、第１の実施形態に関する説明では、図５１に示したように、「押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０）」に関して、「ベル零し（ベル零し目）」という表現が用いられる。ベル零しとは、当選役ごとに適正な押し順が定められた押し順ベルの当選時に、不適正な押し順で停止操作が行われたことによって、ベル揃い（厳密には、９枚の払出が得られるベル役の図柄組合せ）が停止されずに、ベル役を取り零したような別の図柄組合せが表示されることを意味する。このようなベル零しとなる場合、ベル零し目が停止出目として表示され、本来のベル揃いよりも少ない払出（払出なしを含む）が行われる。具体的には、図５１の条件装置番号１～３２に対応する図柄組合せがベル零しの図柄組合せであり、このとき、１枚又は２枚の払出数が設定されている。以上のように、「ベル零し」は、前述したハズレ時の「零し」とは異なるものである。

【０１７１】
また、第１の実施形態に関する説明では、以上の「零し（零し目）」とは別に、「ばら

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

【０１７２】

［１０－１－２．当選役の当選形態］

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

【０１７３】

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。

【０１７４】

また、ボーナス役と小役とが同時当選した場合について、このような組合せで選ばれる役は重複役ともいう。ボーナス役と小役とが同時当選した場合も、小役同士の同時当選の場合と同様に、夫々の当選役に対応する条件装置が同時に作動し、予め定められた優先順位（例えば、『再遊技＞小役＞ボーナス』や、『再遊技＞ボーナス＞小役』のような優先順位）に従って当選役の図柄組合せの表示が許容されるなかでリール停止処理が行われ、入賞した役に応じた特典の払出が行われる。但し、ボーナス役については、上述したように当選ゲームで対応する図柄組合せが表示されなかったとしても、次ゲーム以降に当該ボーナス役の図柄組合せが表示されるまで当該ボーナス役の当選成立状態が持ち越される「持ち越し役」とすることができる。具体的には、２種ＢＢは「持ち越し役」である。また、リプレイ役や小役（例えばベル役）は「非持ち越し役」である。このように重複役の当選によって「持ち越し役」と「非持ち越し役」とが同時当選したときも、何れの図柄組合せの表示を許容するかは、リール停止処理によって制御される。そして、当選ゲームで「持ち越し役」に対応する図柄組合せが表示されなかった場合は、「持ち越し役」の当選成立状態は次ゲーム以降に持ち越される。但し、このような「次ゲーム」において、別の小役に当選したときは、「持ち越し役」と「別の小役」との両方が当選成立している状態となるが、この場合は、互いに別の抽選機会（ゲーム）において選び出されているから、重複役には相当しない。

【０１７５】

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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

［１０－１－３．ボーナス役］

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

【０１７８】

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。

【０１７９】

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

【０１８０】

［１０－１－４．リプレイ役］

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

【０１８１】

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。

【０１８２】

また、各リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃにリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄をそれぞれ満遍なく配置する（例えば、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄と、同じくリプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成する図柄との間に配置される他の図柄（リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を構成しない図柄）を１個から最大でも４個までにする）ことにより、リプレイ役に対応する図柄の組合せ態様を目押しの必要なく揃えることのできるものとすることができる。そしてこのような場合、表示される当選役の優先順位を『再遊技（リプレイ役）＞小役＞ボーナス』とすれば、仮にリプレイ役の条件装置とその他の役（小役やボーナス役）の条件装置とが同時に作動したとしても、常にリプレイ役に対応する図柄組合せが停止表示されることになり、その他の役に対応する図柄組合せが停止表示されることはない。

【０１８３】

［１０－１－５．ベル役］

次に、入賞役としてのベル役について説明する。このベル役は、当選時にメダルの払出が期待できる入賞役である。第１の実施形態では、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。

【０１８４】

［１０－１－５－１．押し順不問ベル］

まず、当選時の入賞度合い（入賞率、及び入賞に基づくメダルの払出枚数）がリール３０１の押し順によって変化しない押し順不問ベル（共通ベル）について説明する。

【０１８５】

図４９に示した「押し順不問ベル」の具体的な当選役は、図５０に示す「ベル１」、「ベル２」である。図５０に示すように、「ベル１」が当選役として選ばれたときは、小物１７の条件装置が作動し、「ベル２」が当選役として選ばれたときは、小物１７及び小物１８の条件装置が作動する。ここで、小物１７，小物１８の条件装置は、リールの押し順及び押しタイミングに拘わらず、常に対応する何れかの図柄組合せが有効ライン上に停止可能に構成されている（図５１等参照）。したがって、このような条件装置が作動した場合は、遊技者によるリール停止ボタン２１１の停止順序及び停止タイミングに拘わらず、ベル役の図柄組合せが停止表示されることによってベル役に入賞し、当該入賞に応じたメダルの払出（９枚）が特典として付与される。

【０１８６】

［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。

【０１８７】

図４９に示した「押し順ベル」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当選役である。「押し順ベル」の具体的な当選役は、「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」であり、それぞれ適正な押し順が関連付けられている（図５０参照）。

【０１８８】

なお、図４９では、「押し順ベル」の当選確率は３２０００／６５５３５となっているが、この当選確率は「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」の当選確率の合算値である。そして、「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ることができる。例えば、「ＡＴ１」～「ＡＴ１０」のそれぞれの当選確率を３２００／６５５３５とすれば、「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することができる（すなわち、５択ベルの各当選確率を等しくすることができる）。「押し順ベル」の適正な押し順については後で詳述している。また例えば、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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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）に対する押し順に応じて、優先的に作動する条件装置が決定されることによって、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、小物１７を優先的に作動させることによって、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、小物１７の優先順位を他の作動している条件装置（小物１～小物１６のいくつか）よりも低くすることで、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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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

【０１９４】

［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。第１の実施形態では、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）。

【０１９５】

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。

【０１９６】

［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。第１の実施形態では、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）。

【０１９７】

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。

【０１９８】

［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。第１の実施形態では、弱チャンス目と強チ

ャンス目の２種類のチャンス役が用意されている。弱チャンス目と強チャンス目とは、主にＡＴに関する期待度（ＡＴの当選やＡＴゲームに関する当選確率等）で強弱の差異が設けられている（詳細はＡＴに関する説明で後述する）。

【０１９９】

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。

【０２００】

［１０－１－９．最強目］

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

【０２０１】

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

【０２０２】

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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

例えば、ボーナス役と小役（又はリプレイ役）との重複当選が設定されてもよい。このような重複役の当選時にどの役の図柄組合せが優先して有効ライン上に表示されるかは、リール停止処理によって制御される。

【０２０５】

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。

【０２０６】

［１１．ゲーム処理］

次に、スロットマシン１におけるゲーム処理の流れについて説明する。以下のゲーム処理は、メイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０等）にて実行される制御プログラム上の処

理手順に沿って進行する。

【０２０７】

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。

【０２０８】

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、第１の実施形態のスロットマシン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。

【０２０９】

ステップＳ３では、ステップＳ２において操作待ちの状態となった始動レバー２１０の操作によりゲームをスタートさせるとともに、いずれかの当選役を内部抽選の結果とするか否かを決定するための内部抽選処理を実行する。この内部抽選処理とは、以降のステップＳ４にて回転を開始する全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態（遊技者の停止操作により停止状態となること）となる前の段階において、いずれかの当選役を当該ゲームの抽選結果とするかを決定するために実行されるものである。すなわち、この抽選の抽選結果がいずれかの当選役に該当する場合に限り、リール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃの停止操作が行われたときに、該当する当選役に対応する図柄組合せが有効ライン上に停止することが許容されるのである。

【０２１０】

次いで、ステップＳ３１では、ＡＴの指示機能（所謂、ＡＴナビ）に関する処理として指示機能処理を行う。指示機能処理では、ＡＴゲームの当選及びその開始等が決定されるだけでなく、ＡＴゲームが開始されるか否かを示唆又は教示する前兆演出が実行される前兆ゲームへの移行等も決定され、ＡＴゲーム中であれば押し順等を教示するＡＴナビが実行される。指示機能処理の詳細については、図５７等を参照しながら後述する。本例では、メイン基板４０９とメイン基板以外の周辺基板（例えば、演出制御基板５１０）とで、それぞれに指示機能処理を行うとするが、これに限定するものではなく、例えば、全ての指示機能処理をメイン基板４０９で行うようにしてもよい。また、本例に示すステップＳ３１の指示機能処理では、ステップＳ３における内部抽選処理の結果に基づいて、ＡＴの指示機能に関する処理内容を決定するものとする。また、指示機能処理は、次段で説明するステップＳ４のリール回転処理が開始されるよりも前に終了することが好ましい。

【０２１１】

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

【０２１２】

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

。
【０２１３】
次のステップＳ６では、ステップＳ５において全ての右上がりライン）６２３ｂと、「ベル１図柄－リプレイ図柄－ベル１図柄」が表示されているライン（すなわち右下がりライン６２３ａ）の２つのラインのみを有効ラインとしてリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態になったと判定した時点で、有効ライン上に表示された表示内容（図柄の組合せ態様）と、上記のステップＳ３において決定された内部抽選の結果として許容されているものを照合して当選役の判定を行う判定処理を実行する。
【０２１４】
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。
【０２１５】
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。
【０２１６】
［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。
【０２１７】
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。
【０２１８】
次のステップＳ１０２では、受付処理として、ベット数（この例ではＭＡＸベットのみ）を決定するとともに、ベット数に応じた有効ラインランプを点灯させる。第１の実施形態のスロットマシン１は、例えば規定数３枚のとき３枚のメダルが投入されると、右上がりライン６２３ｂと、右下がりライン６２３ａの２つのラインが有効ラインとなり、これを示す有効ラインランプを点灯させる。
【０２１９】
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。
【０２２０】
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。
【０２２１】
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。

【０２２２】
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。
【０２２３】
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。
【０２２４】
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。
【０２２５】
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。
【０２２６】
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。
【０２２７】
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。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。
【０２２８】
なお、図５４で前述したように、第１の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Ｓ１０８でウェイトタイマタイムアップがタイムアップするまでの間に実行されてもよい。指示機能処理の詳細は後述するが、指示機能処理が行われる際は、ステップＳ１０７で判定された当選役を識別可能な情報が、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、演出制御基板５１０）に通知される。

【０２２９】

次のステップＳ１０８では、前回の始動処理（具体的には当該ゲームの１回前のゲーム）にてスタートさせたウェイトタイマがタイムアップ（例えば４．１秒経過）したか否かを判定する。なお、このウェイトタイマと呼ばれるタイマは、当該ゲームにおいてリールの回転が開始されたときから次回のゲームでリールの回転が開始されるまでの所定時間（例えば、４．１秒）の経過を計測するものである。ここで、ウェイトタイマがタイムアップ（既に４．１秒経過した）となった場合にはこの判定が満たされ、次のステップＳ１０９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。

【０２３０】

ステップＳ１０９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。

【０２３１】

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。

【０２３２】

次にステップＳ１１０では、ウェイトタイマをリセットするとともに、次回の始動処理までウェイトタイマをスタートさせ始動処理は終了となる。

【０２３３】

［１１－２．内部抽選確率］

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

【０２３４】

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

【０２３５】

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

ＢＢに対応する乱数値の総個数／抽出範囲内の乱数値の総個数〕が６５５３／６５５３５となることから、２種ＢＢの当選確率は約１／１０となる。

【０２３６】

このように全ての当選役にはそれぞれ対応する乱数値が決められており、これらの乱数値は、それぞれの当選役に対応する当たり値と呼ばれる。上記の例（２種ＢＢ）では、抽出範囲内の乱数値「１」が２種ＢＢに対応する当たり値ということになる。また、当たり値が複数存在する場合、例えば、所定役の当たり値を抽出範囲内の連続する乱数値「１」、「２」、「３」、「４」とすれば、この所定役の当たり値の範囲は乱数値「１」から「４」までとなる。そして、抽出乱数値が乱数値「１」から「４」までのいずれかに該当すると判定される（照合される）と、内部抽選の結果として「所定役に当選した」ということになる。なお、第１の実施形態のスロットマシン１では、図４９に示したように、一の当選役のみに当選する単独役（例えば２種ＢＢ、チェリー、リプレイ等）が用意されているが、このような単独役の他に、複数の当選役が同時に当選する同時当選役（ボーナス役＋小役が同時当選する「重複役」を含む）が用意されても良いことは前述した通りである。そして、このような重複役を用意する場合、重複役の当たり値についても、上記の当たり値に含まれる。

【０２３７】

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。

【０２３８】

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。

【０２３９】

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

【０２４０】

［１１－３．遊技状態の制御処理］

以下では、第１の実施形態のスロットマシン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。

【０２４１】

［１１－３－１．遊技状態移行制御処理］

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

【０２４２】

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

【０２４３】

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。

【０２４４】

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

【０２４５】

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

【０２４６】

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。

【０２４７】

このように、第１の実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９によって、一般状態、ボーナス内部状態、又はボーナス状態のうち何れかの遊技状態に制御される。一方、前述したように、第１の実施形態のスロットマシン１はＡＴ機能を備えているが、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。

【０２４８】

［１１－３－２．指示機能処理］

図５４のステップＳ３１で説明したように、第１の実施形態のスロットマシン１では、メイン基板４０９が、ステップＳ３における内部抽選処理によって当選役を選び出した後（抽選テーブルは、図４９参照）、メイン基板４０９と周辺基板（具体的には例えば、演出制御基板５１０）との夫々によって指示機能処理が実行される。これらの指示機能処理が実行されることによって、ＡＴゲームの当選及びその開始等が決定されるだけでなく、ＡＴゲームが開始されるか否かを示唆又は教示する前兆演出が実行される前兆ゲームへの移行等も決定され（以上が指示機能発生処理）、ＡＴゲーム中であれば押し順等を教示するＡＴナビが実行される（指示発生処理）。

【０２４９】

図５７は、メイン基板によって実行される指示機能処理の大まかな処理手順を示すフローチャートであり、図５８、図５９は、図５７に示す指示機能処理のうち、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６０は、周辺基板によって実行される指示機能処理の処理手順を示すフローチャートである。以下では、まず、メイン基板４０９による指示機能処理について説明し、その後、周辺基板（演出制御基板５１０）による指示機能処理について説明する。

【０２５０】

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、及び演出制御基板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（例えば演出制御基板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。

【０２５１】

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、演出制御基板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、演出制御基板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。

【０２５２】

［１１－３－２－１．指示機能処理（メイン基板）］

まず、図５７を参照しながら、メイン基板４０９による指示機能処理の概要を説明する。図５７のステップＳ６１では、指示機能を発生させるか否かに関する処理（指示機能発生処理）が行われる。指示機能発生処理の詳細は、図５８、図５９、図６０を参照して後述する。

【０２５３】

ステップＳ６１の指示機能発生処理が終了すると、ＡＴフラグがＯＮ（＝１）であるか否かが判定される（ステップＳ６２）。ＡＴフラグは、ＡＴゲーム中であるか否かを示すための内部フラグであって、ＯＮである場合にはＡＴ中であることを意味する。

【０２５４】

ステップＳ６２においてＡＴフラグがＯＮである場合は（ステップＳ６２のＹＥＳ）、ステップＳ６３において指示発生処理を行ってＡＴナビを発生させてから処理を終了する。一方、ＡＴフラグがＯＮでない、すなわちＯＦＦ（＝０）である場合は（ステップＳ６２のＮＯ）、ＡＴ中ではないということを意味するので、指示発生を行うことなく、その

まま処理を終了する。

【０２５５】

以上が、メイン基板４０９による指示機能処理の概要である。以下では、図５７のステップ６１に示した指示機能発生処理について、抽出テーブルの具体例を示しながら詳しく説明していく。図５８では、主に特殊モード以外での処理が説明され、図５９では、特殊モードにおける処理が説明される。「特殊モード」については後述する。

【０２５６】

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

【０２５７】

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

【０２５８】

ここで、図６１は、初期ゲーム数上乗せ当否抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図６１に示した抽選テーブルによれば、内部抽選処理（図５４のステップＳ３参照）によって選ばれた当選役が、「リプレイ」、「押し順ベル」、「２種ＢＢ」、又は「はずれ」であった場合には、ほとんどの場合（６５５３４／６５５３５）で非当選が選ばれ、上乗せされない。一方、内部抽選処理によって選ばれた当選役が、上記以外、すなわち、「押し順不問ベル」、「スイカ（弱／強）」、「チェリー（弱／強）」、「チャンス目（弱／強）」、又は「最強目」であった場合には、ある程度の割合（１６３８４／６５５３５）で当選し、上乗せが選択される。

【０２５９】

なお、図６１で示した２つの当選役のグループは、以降の説明でも、簡略のために繰り返し使うため、「リプレイ」、「押し順ベル」、「２種ＢＢ」、及び「はずれ」の当選役を「Ａ群の当選役」と呼ぶことにし、Ａ群以外の当選役、すなわち、「押し順不問ベル」、「スイカ（弱／強）」、「チェリー（弱／強）」、「チャンス目（弱／強）」、及び「最強目」の当選役を「Ｂ群の当選役」と呼ぶことにする。言うまでもないが、このようなＡ群及びＢ群による当選役の区分は、あくまで説明上の一例であり、実際には、異なる当選役の区分であってもよいし、３以上の区分であってもよいし、抽選テーブルごとに異なる当選役の区分であってもよい。

【０２６０】

また、図６２は、初期ゲーム数上乗せゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明す

るための図である。初期ゲーム数上乗せゲーム数抽選は、初期ゲーム数上乗せ当否抽選で当選した場合に行われる。図６２に示した抽選テーブルでは、当選役がＡ群の当選役であるかＢ群の当選役であるかによって、上乗せゲーム数の振分パターンが異なるように設定されている。およその傾向では、Ａ群の当選役の場合は、比較的少ないゲーム数が選ばれることが多く、最大でも２００ゲームまでしか選ばれない。一方、Ｂ群の当選役の場合は、少ないゲーム数が選ばれやすいことは同じであるが、Ａ群の場合よりは高めのゲーム数が選択されやすく、さらに、２００ゲームより多いゲーム数が選ばれる可能性もある。

【０２６１】

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

【０２６２】

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

【０２６３】

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。

【０２６４】

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。

【０２６５】

ここで、「特殊状態フラグ」は、「特殊モード」でゲームが進行されるときにＯＮにされる内部フラグである。第１の実施形態において、「特殊モード」とは、単なる演出モードではなく、ＡＴ抽選に関する当選確率等が優遇されている特殊なモードである。「特殊モード」に移行する際の条件等については、後に示す各ステップの処理で都度説明する。また、「特殊モード」となる場合に制御されるＡＴ抽選遊技状態については、以下の説明では、専用の「特殊状態」のＡＴ抽選遊技状態に制御されているときに「特殊モード」でゲームが行われる、とする。派生例については後述する。なお、「特殊状態」が複数（特殊状態１、特殊状態２、特殊状態３）存在する場合には（例えば、図６３参照）、１つの特殊状態フラグで複数の状態を管理する（例えば、特殊状態フラグが０のときはＯＦＦ、１のときは特殊状態１、２のときは特殊状態２、３のときは特殊状態３とする）ようにしてもよいし、各特殊状態に応じた特殊状態フラグを有する（例えば、特殊状態１フラグ、特殊状態２フラグ、特殊状態３フラグが用意される）ようにしてもよい。何れにしても、特殊状態がＯＮ又はＯＦＦという以下の判定では、何らかの特殊状態に制御されているときはＯＮと判定し、何れの特殊状態にも制御されていないときはＯＦＦと判定される。

【０２６６】

また、「各状態フラグ」は、ＡＴの初当り抽選等に関する当選期待度が異なるように用意される複数の「ＡＴ抽選遊技状態」（例えば、低確状態、高確状態、超高確状態、特殊状態１～３、地獄状態等）の「各状態」についての制御状態を示すための内部フラグである。したがって、各状態フラグは特殊状態フラグや地獄状態フラグを含むと解することも

できる。そして、第１の実施形態のスロットマシン１では、「各状態フラグをＯＦＦにする」という場合は、全てのＡＴ抽選遊技状態に関する状態フラグを初期設定に戻す（本例では、低確状態をＯＮにする）ことを意味し、「各状態フラグをＯＮにする」という場合は、直前の状態移行抽選によって選択されたＡＴ抽選遊技状態に対応する状態フラグをＯＮにする（その他の状態フラグはＯＦＦ）ことを意味する。また、「各状態フラグをＯＦＦにする」という場合は、ＡＴ中ではない場合の各状態フラグ（例えば、ＡＴ中でなくても制御され得る低確状態、高確状態、超高確状態等の各状態に関する状態フラグ）を全てＯＦＦにするようにしてもよいし、所定の状態をＯＮにするようにしてもよい。「特殊状態」、「各状態」、「状態移行抽選（状態移行抽選Ａ，Ｂ，Ｃ、特殊状態移行抽選）」等の詳細については、後述する。

【０２６７】

ステップＳ６０２においてＡＴフラグがＯＦＦであった場合、すなわち、非ＡＴ中で、内部的にもＡＴ当選していないときは、ステップＳ６２１において、特殊状態フラグがＯＦＦ（＝０）であるか否かが判定される。特殊状態フラグがＯＮであった場合（ステップＳ６２１のＮＯ）の処理は、図５９を参照しながら後述する。

【０２６８】

ステップＳ６２１において特殊状態フラグがＯＦＦであった場合は（ステップＳ６２１のＹＥＳ）、ＡＴ初当り抽選が行われる（ステップＳ６２２）。ＡＴ初当り抽選は、ＡＴゲームに当選していない状態でＡＴゲームへの当落を決定する抽選である。ステップＳ６２２の処理が行われる状況は、ＡＴ中ではなく（ステップＳ６０１でＡＴフラグＯＦＦ）、内部的にＡＴ非当選であり（ＡＴ内部フラグＯＦＦ）、特殊モードでもない（特殊フラグＯＦＦ）、という条件から、ＡＴにも前兆ゲームにも当選していない通常の状態、又は、ＡＴに当選していない前兆ゲーム中（ガセ前兆中）と考えられる。

【０２６９】

図６３は、ＡＴ初当り抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図である。図６３に示した抽選テーブルによれば、ＡＴ初当り抽選が行われるときに制御されている遊技状態と内部抽選によって選ばれた当選役とに基づいて、ＡＴ初当りの当選確率が設定されている。

【０２７０】

ここで、図６３の抽選テーブルに記載された遊技状態は、図４９に記載されたような当選役の内部抽選において異なる置数が設定される「当選役抽選に関する遊技状態」（具体的には、一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態）ではなく、ＡＴ初当りやＡＴの前兆ゲーム等に関する抽選において異なる置数が設定される「ＡＴに関する遊技状態」であり、以後、「ＡＴ抽選遊技状態」と呼ぶ。

【０２７１】

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

【０２７２】

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

とができない。
【０２７３】
なお、本例では、内部抽選によって比較的当選し難い「低当選役（レア役）」は、有利遊技に関する期待度合い（例えばＡＴ初当り当選）が比較的高い当選役であることから、「高期待役」である。一方、レア役以外の「高当選役（非レア役）」は、「高当選役」よりも有利遊技に関する期待度合いが低い当選役であることから、「低期待役」である。
【０２７４】
そして、高確状態は、低確状態よりも総じて各当選役に基づいたＡＴ初当りの当選期待度が高い遊技状態であり、超高確状態は、高確状態よりもさらに当該当選期待度が高い遊技状態である。
【０２７５】
また、特殊状態１～３は、本例において「特殊モード」のときに制御される専用の遊技状態である。特殊状態１～３は、前述のＡＴ抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも、さらにＡＴ初当りへの当選期待度が高められており、当選役がレア役であった場合には、少なくとも５５０００／６５５３５以上の確率でＡＴ初当りに当選する。また、図６３によれば、特殊状態１よりも特殊状態２、特殊状態２よりも特殊状態３のほうが、ＡＴ初当りへの当選期待度が高く、有利度の高い遊技状態とされている。
【０２７６】
なお、図６３に示した抽選テーブルにおける振分は一例であって、例えば、特殊状態において当選役がレア役であった場合には必ずＡＴ初当りに当選する等の振分が行われてもよい。また、これらの各状態は当選役に基づいて他の状態に移行する可能性があるが、このようなＡＴ抽選遊技状態の移行抽選については、図７１や図７４等を参照しながら後述する。
【０２７７】
第１の実施形態のスロットマシン１では、「当選役抽選に関する遊技状態」が一般状態又はボーナス内部状態に制御されているとき、「ＡＴに関する遊技状態」が上記の何れかのＡＴ抽選遊技状態に制御される。このようなＡＴ抽選遊技状態の何れに制御されているかは、「各状態フラグ」のＯＮ／ＯＦＦによって管理される。「各状態フラグ」は、ＡＴ抽選遊技状態のそれぞれに対応して設けられる内部フラグであって、低確状態フラグ、高確状態フラグ、超高確状態フラグ、特殊状態フラグ（特殊状態１フラグ～特殊状態３フラグ）、地獄状態フラグに相当する。これらの各状態フラグは、複数が同時にＯＮになることはなく、何れか１つの状態フラグだけがＯＮにされると、その他の状態フラグはＯＦＦにされる。例えば、超高確状態に制御される場合は、各状態フラグのうち、超高確状態フラグがＯＮにされ、その他の各状態フラグはＯＦＦにされる。なお、「各状態フラグ」はＡＴ抽選遊技状態の種類に対応した個別のフラグでなくてもよく、全てのＡＴ抽選遊技状態を一括して管理するような内部フラグ（例えば、フラグ値が１のときは低確状態、２のときは高確状態、のように管理可能な内部フラグ）等であってもよい。
【０２７８】
ステップＳ６２３では、ステップＳ６２２のＡＴ初当り抽選によってＡＴ初当りに当選したか否かが判定される。ＡＴ初当りに当選した場合は（ステップＳ６２３のＹＥＳ）、ステップＳ６２４の処理が行われ、ＡＴ初当りに当選しなかった場合は（ステップＳ６２３のＮＯ）、ステップＳ６３２の処理が行われる。
【０２７９】
ステップＳ６２４では、「前兆ゲーム」を実行するか（移行するか）否かを決定するための前兆抽選が行われる。
【０２８０】
ここで、第１の実施形態における「前兆ゲーム」や「前兆演出」について説明する。前述したことであるが、「前兆ゲーム」とは、「前兆演出」が発生し得る特別なゲームであり、抽選によって選ばれた所定ゲーム数（複数ゲーム数）に亘って前兆ゲームが行われる。そして、「前兆演出」とは、有利遊技状態への移行（この場合はＡＴへの移行）に関す

る当否を、その結果によって示唆又は教示する演出である。「前兆演出」は、複数ゲームに亘って連続的に実行される演出とし、具体的な演出例としては、例えば、複数ゲームに亘って行われる「連続演出」と、１ゲームで完結する示唆演出（例えば、小役のナビ教示やタイトル表示等）とを織り交ぜて形成される。「連続演出」の詳細については、周辺基板による指示機能処理の説明（図６０参照）で後述する。

【０２８１】

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

【０２８２】

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

【０２８３】

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

【０２８４】

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

【０２８５】

このように、本発明による指示機能処理における前兆ゲームは、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。

【０２８６】

ステップＳ６２４における前兆抽選では、事前のステップＳ６２２でＡＴ初当りに当選しているため、当該ＡＴを開始する前に前兆ゲーム（本前兆）を行うか否かを決定する。一方、第１の実施形態のスロットマシン１では、ＡＴ初当り抽選で当選していない場合に

も前兆抽選を行うようにしており（例えば、後述するステップＳ６３３）、このような前兆抽選では、前兆ゲーム（ガセ前兆）が行われるか否かが決定されるが、ガセ前兆の場合は、ＡＴに移行するかもしれないと遊技者に期待させることができる前兆演出は実行されるものの、実際にはＡＴへの移行は示されない。

【０２８７】

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、演出制御基板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で行わせることは好ましくなく、上記のようにメイン基板４０９と周辺基板（演出制御基板５１０）とで処理負荷を分散させることによって、メイン基板４０９の処理容量を抑制できるだけでなく、容量制限に縛られない周辺基板による演出内容（演出パターン）の充実を図ることができる。前兆ゲームの演出に関する処理についての詳細は、周辺基板による指示機能処理（図８０等）で後述する。

【０２８８】

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

【０２８９】

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

【０２９０】

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

【０２９１】

ステップＳ６２６では、前兆ゲームを行うゲーム数（前兆ゲーム数）を決定するための前兆ゲーム数抽選が行われる。図６７～図７０は、前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルを説明するための図（その１～その４）である。前兆ゲーム数抽選に用いられる抽選テーブルは、前兆抽選に用いられる抽選テーブル（図６４～図６６）と同様に、当該抽選が行われるときの特殊モードの有無、及びＡＴ当選の有無に応じて、異なる抽選テーブ

ルが用意されている。図６７は、特殊モード以外でのＡＴ当選時に選択される抽選テーブルの一例であり、図６８は、特殊モード以外でのＡＴ非当選時に選択される抽選テーブルの一例であり、図６９は、特殊モードでのＡＴ当選時に選択される抽選テーブルの一例であり、図７０は、特殊モードでのＡＴ非当選時に選択される抽選テーブルの一例である。ステップＳ６２６では、図６７の抽選テーブルが用いられる。

【０２９２】

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

【０２９３】

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

【０２９４】

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

【０２９５】

ステップＳ６２６で前兆ゲーム数抽選が行われた後は、抽選で選ばれた前兆ゲーム数を「前兆ゲーム数」用の変数データにセットする（ステップＳ６２７）。そして、内部フラグの１つである「前兆ゲームフラグ」をＯＮ（＝１）にするとともに（ステップＳ６２８）、ＡＴ内部フラグをＯＮにする（ステップＳ６２９）ことで、以降のゲームで前兆ゲームが開始されるためのフラグがセットされる。そして、前兆ゲームが開始されるということは、特殊モード（特殊状態）ではなくなるということを意味するので、特殊状態フラグをＯＦＦにし（ステップＳ６３０）、指示機能発生処理を終了する。

【０２９６】

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

【０２９７】

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

【０２９８】

ステップＳ６３３では、前兆ゲームを実行するか否かを決定するための前兆抽選が行われる。ステップＳ６３３における前兆抽選は、前述のステップＳ６２４と同様の抽選処理であるが、ステップＳ６２３でＡＴ初当りに当選していないため、図６５に例示した抽選テーブルを用いて、ガセ前兆を行うか否かが抽選される。図６５の抽選テーブルによれば

、レア役以外（非レア役）の当選役が選ばれた場合には、ほぼ前兆ゲームの実行は選択されないが、弱系のレア役（弱スイカ、弱チェリー、弱チャンス目）が当選役として選ばれた場合には、前兆ゲームの実行が選択される可能性が高くなる。当選役が強系のレア役であった場合には、前兆ゲームが実行される可能性はさらに高くなり、最強目の場合は、必ず前兆ゲームの実行が選択される。

【０２９９】

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

【０３００】

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

【０３０１】

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

【０３０２】

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

【０３０３】

図７１～図７３に示す抽選テーブルの特徴を簡単に述べる。低確状態で用いられる図７１を参照すると、低確状態のときは、当選役が最強目である場合を除いて、超高確状態に移行（昇格）することはほとんどなく、現実的な可能性としては、当選役がレア役であった場合に、高確状態への移行（昇格）が選ばれ得ることが分かる。特に、弱系のレア役のときに最も高確状態に昇格し易く、具体的には、１６３８４／６５５３５で高確状態への昇格が選択される。

【０３０４】

高確状態で用いられる図７２を参照すると、高確状態のときは、当選役がレア役であれば、低確状態に移行（降格）せず、当選役がリプレイ、押し順ベル、２種ＢＢ、はずれであった場合のかなり低い確率（１３１０／６５５３５）でのみ、降格する可能性があることが分かる。上位状態である超高確状態には、当選役がレア役（特に、押し順不問ベルか弱系レア役）である場合に、移行（昇格）する可能性がある程度存在することが分かる。全体的に高確状態では、状態が維持又は昇格されることがほとんどであって、低確状態に降格することはほとんどない。

【０３０５】

超高確状態で用いられる図７３を参照すると、超高確状態のときは、当選役がレア役であれば低位の状態に移行（降格）することはなく、当選役がリプレイ、押し順ベル、２種

ＢＢ、はずれであった場合のかなり低い確率でのみ、低確状態又は高確状態に降格する可能性があることが分かる。すなわち、多くの場合、超高確状態で状態移行抽選Ａが行われても、超高確状態が維持されることで、ＡＴに関する恩恵の高い状態が維持される。

【０３０６】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＴ抽選遊技状態の状態移行に関する状態移行抽選Ａは、ＡＴゲーム中に限定して行われるものではなく、非ＡＴゲーム中の任意の遊技状態（例えば一般状態やボーナス内部状態）においても、同様に行われるとしてよい。そして、このような非ＡＴゲーム中の状態移行抽選Ａでは、図７１～図７３に例示したのと同じ抽選テーブルが用いられてもよいし、遊技状態に応じて異なる振分が設定された別の抽選テーブルが用いられてもよい。

【０３０７】

このように、本実施形態のスロットマシン１では、当選役に基づいて異なる移行確率が設定された抽選テーブルを用いてＡＴ抽選遊技状態の状態移行が抽選されることから、各当選役の当選確率及び移行先状態の選択割合に基づいて、各ＡＴ抽選遊技状態が連続して制御されるゲーム数（所謂、平均滞在ゲーム数）を算出することができる。具体的には例えば、図４９（当選役抽選の抽選テーブル）及び図７１～図７３（状態移行抽選Ａの抽選テーブル）を用いて、ボーナス内部状態における各ＡＴ抽選遊技状態の平均滞在ゲーム数を算出すると、低確状態の平均滞在ゲーム数は約１２０ゲーム、高確状態の平均滞在ゲーム数は約２５ゲーム、超高確状態の平均滞在ゲーム数は約３６ゲームとなる。そして、本実施形態のスロットマシン１では、各ＡＴ抽選遊技状態の平均滞在ゲーム数は上記算出例に限定されるものではなく、例えば、それぞれの平均滞在ゲーム数を予め設定し、当該設定に対応するように、各当選役の当選確率や移行先状態の選択割合を調整してもよい。

【０３０８】

また、上記算出例の場合、最も長い平均滞在ゲーム数は低確状態の約１２０ゲームであり、最も短い平均滞在ゲーム数は高確状態の約２５ゲームである。これに対し、その他のＡＴ抽選遊技状態である「特殊状態」の滞在ゲーム数は、２ゲームから２０ゲームの間から選択される（後述の図７５参照）ため、特殊状態の平均滞在ゲーム数は、低確状態、高確状態、超高確状態の何れの平均滞在ゲーム数よりも短いゲーム数となる。本実施形態のスロットマシン１では、前段で述べたように、各ＡＴ抽選遊技状態の平均滞在ゲーム数は任意に設定することができるが、特殊状態の平均滞在ゲーム数が、その他のＡＴ抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）の平均滞在ゲーム数よりも相対的に短いゲーム数とされることが好ましい。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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。

【０３１１】

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）。

【０３１２】

ここで、第１の実施形態のスロットマシン１における特殊モード（特殊状態）への移行

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

【０３１３】

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

【０３１４】

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

【０３１５】

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

【０３１６】

また、第１の実施形態のスロットマシン１では、ガセ前兆の終了後に特殊モードに移行させるタイミングは、上述のようなガセ前兆の終了後の即移行に限定するものではない。例えば、ガセ前兆の終了後に特殊モードに移行させるまでの間に比較的短期の待機期間（

待機ゲーム）を設けるようにしてもよい（但し、待機ゲーム期間はガセ前兆のゲーム数よりも短いことが好ましい）。そして、このような待機ゲームを設ける場合、待機ゲーム中は特定の演出状態に制御することが好ましい。特定の演出状態とは、具体的には例えば、所定の演出が高頻度で発生する高頻度演出モードが考えられる。待機ゲーム中は高頻度演出モードに制御するようにすれば、待機ゲームの複数ゲームに亘って演出を発生させることができるため、複数ゲーム間に亘って前兆演出に似た演出（ショート前兆）を実現することができ、遊技性の向上に期待できる。また、待機ゲームを設ける場合は、前兆ゲームがガセ前兆であったとしても、その終了後に待機ゲームと推測し得る演出が発生した場合に、特殊モードへの移行に期待できるようになるため、遊技者の興趣を維持させる効果に期待できる。

【０３１７】

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

【０３１８】

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。

【０３１９】

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

【０３２０】

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。

【０３２１】

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Ｓ６４

９の処理として、状態移行抽選Ａが行われる。ステップＳ６４９の状態移行抽選Ａは、ステップＳ６３８で説明した状態移行抽選Ａと同様であり、現在のＡＴ抽選状態に対応する抽選テーブル（図７１～図７３参照）を用いて、移行先の状態が決定される。

【０３２２】

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。

【０３２３】

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

【０３２４】

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

【０３２５】

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

【０３２６】

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

【０３２７】

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

【０３２８】

ステップＳ６６３においては、当ゲームの当選役が、リプレイ、押し順ベル、２種ＢＢ、又は「はずれ」以外であるか否か（すなわち、当選役が「レア役」であるか否か）が、作動した条件装置を参照することで判定される。なお、当判定の基準となる当選役について、本例では説明の簡略のために「レア役」としているものであって、必ずしも「レア役」だけに限定する必要はなく、また、特定の「レア役」に限定してもよい。ステップＳ６６３において当選役が「レア役」であると判定された場合は（ステップＳ６６３のＹＥＳ）、ステップＳ６６４の処理が行われ、当選役が「レア役」以外であると判定された場合

は（ステップＳ６６３のＮＯ）、ステップＳ６７１の処理が行われる。

【０３２９】

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

【０３３０】

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

【０３３１】

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

【０３３２】

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。

【０３３３】

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。

【０３３４】

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。

【０３３５】

ステップＳ６７１の判定処理においてＡＴ初当りに当選したと判定された場合は（ステップＳ６７１のＹＥＳ）、ステップＳ６７２の処理が行われる。ステップＳ６７２の処理

が行われるときは、ステップＳ６６４で前述したように、必ず前兆ゲームを発生させる状況となる。したがって、ステップＳ６７２の処理が行われる前に、図５８のステップＳ６２４で示したような前兆抽選が行われるようにすることで（不図示）、前兆ゲームへの移行を確定させることができる。

【０３３６】

そして、ステップＳ６７２では、前兆ゲーム数抽選が行われ、その後、当該抽選で選ばれた前兆ゲーム数が変数データ「前兆ゲーム数」にセットされ（ステップＳ６７３）、前兆ゲームフラグがＯＮにされる（ステップＳ６７４）。ステップＳ６７２～Ｓ６７４の処理は、ステップＳ６６４～Ｓ６６６や、図５８のステップ６２６～Ｓ６２８で説明した処理と同様であるため、詳細は省略する。その後、ＡＴ内部フラグがＯＮにされ（ステップＳ６７５）、前述のステップＳ６６９以降の処理が行われる。

【０３３７】

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。

【０３３８】

ステップＳ６７６の処理は、特殊モードでレア役に当選せず、ＡＴ初当りにも当選しなかった状況で行われる。図６６を参照すると、このような状況では前兆ゲームは実行されない。したがって、ステップＳ６７６の処理が行われる前に、図５８のステップＳ６２４で示したような前兆抽選が行われるようにすることで（不図示）、前兆ゲームに移行しないことを確定させることができる。

【０３３９】

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、指示機能処理を終了する。

【０３４０】

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。

【０３４１】

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

【０３４２】

図７６～図７８に示す抽選テーブルは、何れも当選役に基づいて移行先の状態が抽選される。図７６を参照すると、特殊状態１に制御されている場合は、超高確状態に移行することはなく、当選役がレア役であった場合は、必ず高確状態への移行が選択され、当選役が非レア役であった場合は、低確状態又は高確状態への移行がほぼ同程度で選択される。図７７を参照すると、特殊状態２に制御されている場合は、低確状態に移行することはなく、当選役によって程度の差異はあるものの、高確状態又は超高確状態への移行が選択される。なお、当選役がレア役であった場合のほうが、非レア役である場合よりも、超高確状態への移行が選択され易いという傾向がある。図７８を参照すると、特殊状態３に制御されている場合は、低確状態にも高確状態にも移行することはなく、必ず超高確状態への

移行が選択される。このように、図７６～図７８を比較すると、特殊状態１＜特殊状態２＜特殊状態３の関係で有利度の高いＡＴ抽選遊技状態（低確状態＜高確状態＜超高確状態）への移行が選択され易いことが分かり、この点からも、特殊状態１＜特殊状態２＜特殊状態３で有利度合いが高いことが分かる。

【０３４３】

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。

【０３４４】

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。

【０３４５】

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

【０３４６】

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）。

【０３４７】

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

【０３４８】

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。

【０３４９】

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。

【０３５０】

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

【０３５１】

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

【０３５２】

［１１－３－２－２．指示機能処理（周辺基板）］

次に、図６０を参照しながら、周辺基板（具体的には例えば、演出制御基板５１０）による指示機能処理について説明する。周辺基板による指示機能処理は、メイン基板４０９による指示機能処理と並行して行うことによって、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、後述のステップＳ７０１で示すように、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。

【０３５３】

まず、図６０のステップＳ７０１では、メイン基板４０９から送信された条件装置コマンドが受信される。条件装置コマンドは、メイン基板４０９で行われた当選役に関する内部抽選によって選ばれた当選役に基づいて作動が許容された条件装置（複数の条件装置の場合もある）を識別可能な情報がコマンド形式にされたものである。当該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、全ての条件装置のうちから作動が許容された条件装置だけにビットを立てて通知するような形式や、作動が許容された条件装置に対応付けられた識別番号のみを情報として通知するような形式等が考えられる。

【０３５４】

なお、図示はしないが、周辺基板（演出制御基板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から周辺基板に送信されているとする。

【０３５５】

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。

【０３５６】

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、指示機能処理を終了する。

【０３５７】

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、ＡＴ中であれば、ＡＴ中であることを遊技者に示す所定の演出画面の表示等が行われる。

【０３５８】

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。

【０３５９】

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

【０３６０】

ここで、第１の実施形態における「前兆演出」と「連続演出」との関係例を説明する。例えば、前兆演出の１ゲーム目には、「タイトル表示」を行う。このタイトル表示は、続く連続演出の内容を示すような表示（例えば、「主人公ｖｓ敵Ａのバトル開始！」）でもよいし、単に連続演出の開始を示すような表示（例えば、「判定チャンス開始！」）等であってもよい。そして、前兆演出の２ゲーム目以降（連続演出の１ゲーム目以降に相当）では、連続演出の演出内容（後述の「連続演出内容」に相当）を表示する。そして、連続演出の最終ゲーム（前兆演出の最終ゲームでもある）では、当該連続演出による結果（ここではＡＴ移行の可否であるが、その他の有利遊技状態への移行であってもよい）を告知（示唆／教示）する。なお、連続演出内容の表示を終了した次のゲームを連続演出の最終ゲームとして、当該連続演出による結果の告知を行うようにしてもよい。

【０３６１】

指示機能処理に関する以降の説明において、「連続演出」とは、このようなＡＴ移行に関する連続演出を意味する。なお、前兆演出や連続演出が「複数ゲーム」に亘って実行されるとする場合、この「複数ゲーム」は、１ゲームごとに当選役に関する内部抽選が行われるゲーム（本ゲーム）による複数ゲームであってもよいし、本ゲーム１回の間にリール３０１を複数回に亘って変動させることで創出される擬似的な複数ゲームであってもよい。

【０３６２】

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。

【０３６３】
ステップＳ７０５では、「前兆演出（連続演出と捉えてもよい）」を発生させるか否かを決定するための連続演出発生抽選が行われる。前述した例では、前兆演出が発生されるときは、前兆演出の１ゲーム目でタイトル表示が行われ、前兆演出の残りゲームで連続演出が発生されるため、連続演出発生抽選によって連続演出を発生させるか否かを決定していると考えることもできる。
【０３６４】
図７９，図８０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７９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８０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７９，図８０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。
【０３６５】
図７９，図８０の例によれば、残りの前兆ゲーム数が５ゲーム以上又は１ゲーム以下のときは、前兆演出の発生に当選することはなく、残りの前兆ゲーム数が２～４ゲームの場合にのみ、前兆演出の発生に当選する機会が与えられる。しかも、図７９，図８０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７９）とＡＴに内部的に当選していない場合（図８０）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。
【０３６６】
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。
【０３６７】
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。
【０３６８】
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。
【０３６９】
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）、指示機能処理を終了する。

【０３７０】

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８１，図８２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８１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８２に例示した抽選テーブルが用いられる。

【０３７１】

図８１，図８２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。

【０３７２】

以上のことから、前兆演出（又は連続演出）における信頼度（ＡＴ当選に繋がる期待度）は、前兆演出の継続ゲーム数（図７９，図８０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８１，図８２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。

【０３７３】

また、第１の実施形態では、特殊モードで連続演出内容抽選が行われるとき（図８２を使用）、選ばれる演出内容は、タイトル表示を含めて必ず４ゲーム継続するように定められる。すなわち、特殊状態に制御されているときは、ステップＳ７０５の連続演出発生抽選において、残りの前兆ゲーム数が４であるときに必ず前兆演出の発生に当選するようにされるとすることで（不図示）、その後のステップＳ７０７における連続演出内容抽選でどのような演出内容が選択されたとしても、当該前兆演出が４ゲーム継続するようにできる。この４ゲームの前兆演出の内訳は、前述した通り、最初の１ゲームがタイトル表示で、残りの３ゲームで連続演出の内容表示が行われ、特に最終ゲームでは前兆演出（又は連続演出）による結果の表示が行われる。

【０３７４】

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

【０３７５】

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

【０３７６】

ステップＳ７１２では、特殊状態フラグがＯＮであるか否かが判定される。前述したように、特殊状態フラグのＯＮ／ＯＦＦは、メイン基板４０９による指示機能発生処理にお

いて設定されるものであり、第１の実施形態のスロットマシン１では、例えば、前兆ゲーム（前兆演出）が終了した後などに、特殊状態に制御される（特殊モードになる）ことがある。そして、特殊状態フラグがＯＮであると判定された場合は（ステップＳ７１２のＹＥＳ）、ステップＳ７１３の処理として、特殊モードであることを遊技者に認識させ得る所定の表示（特殊状態画面表示）を出力させたうえで、指示機能処理を終了する。

【０３７７】

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

【０３７８】

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

【０３７９】

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

【０３８０】

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

【０３８１】

以上、図６０に示した各ステップの処理が行われることによって、ＡＴゲームや、ＡＴゲームの前兆として位置づけ得る状態（例えば、前兆ゲームや特殊モード）に関して、周辺基板（演出制御基板５１０）で管理する制御処理を行うことができる。そして、メイン基板４０９による指示機能処理（図５７等）と合わせて、第１の実施形態のスロットマシン１による特徴的な指示機能処理を実現することができる。なお、ＡＴゲームの終了及びゲーム数管理に関する判定処理（ＡＴゲーム判定処理）については、リール停止処理（図５４のステップＳ５）の後で行われ、その詳細は［１１－５－３］等で後述する。

【０３８２】

なお、第１の実施形態のスロットマシン１による指示機能処理は、図５７等に示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、このような派生パターンは、後述する［１２］以降でも示される。

【０３８３】

例えば、図５７～図６０等を参照しながら説明した指示機能処理では、前兆ゲームフラ

グがＯＮであるか否か（より厳密には、前兆ゲーム中で前兆ゲーム数が０であるか否か）を判定契機として特殊モードへの移行を抽選したが（例えば、図５８のステップＳ６３２，Ｓ６４２，Ｓ６４４）、第１の実施形態のスロットマシン１による指示機能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。

【０３８４】

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５７～図６０等で示したのとは異なる態様で、第１の実施形態の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。

【０３８５】

また、第１の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。

【０３８６】

また、図５９に示した例では、ステップＳ６６３で説明したように、特殊モード中にレア役（低当選役）が当選役として選ばれたときに、前兆ゲームの発生を優遇したが、第１の実施形態のスロットマシン１は、特殊モードからの前兆ゲーム発生への移行についてレア役の当選に限定する必要はない。例えば、特殊モード中に当選役として非レア役（高当選役）が選ばれた場合でも、前兆ゲームの発生に期待できる程度の振分にしてもよく、具体的には例えば、当選役がベル（レア役の押し順不問ベルと非レア役の押し順ベルとを合わせて「ベル」と捉えてもよいし、非レア役の押し順ベルを主な「ベル」として捉えても良い）のときに、７０％以上で前兆ゲームの発生が決定されるようにしてもよい。また、特殊モードにおけるＡＴ初当りの当選（図５９のステップＳ６６１）についても、高当選役（例えばベル）の当選時にもＡＴ当選に期待できる程度の振分にしてよく、例えば当選役がベルのときに５０％以上でＡＴ当選するようにしてもよい。このとき、図６３に例示した振分テーブルにおいて、押し順ベルに対応する当選値を変更すればよい。このようにすることで、特殊モード中は、通常では前兆ゲームの発生やＡＴ当選にあまり期待できない高当選役であっても十分に期待できる当選役とすることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【０３８７】

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。

【０３８８】

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。

【０３８９】

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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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。

【０３９２】

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

【０３９３】

［１１－４．リール停止処理］

始動処理が終了すると、一定速度で回転を続けているリールを停止させるための操作（

停止操作、つまりリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｂ，２１１ｃの押下操作）待ちの状態となる。図８３では、一例として「テーブル方式」によるリール停止処理の内容を示している。以下では、リール停止制御の処理の流れを説明する。

【０３９４】

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

【０３９５】

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

【０３９６】

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８３に関する以下の説明では、これらの押し順を、第１に押下操作が行われたリール停止ボタン２１１に着目して３通りの押し順に分類する。すなわち、第１停止リールが左リール３０１ａである場合を「順押し」、中リール３０１ｂである場合を「中押し」、右リール３０１ｃである場合を「逆押し」と呼ぶ。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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。

【０４００】

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３０１

ｂ、右リール３０１ｃ）の停止制御テーブルは１つに決定することができる。つまり、第１停止リール（この場合は左リール３０１ａ）の図柄表示窓４０１内の図柄（これを停止目と呼ぶ、以下同様）のうち特に上段位置または下段位置の図柄が当選役図柄となる可能性のある図柄であった場合、その該当図柄を基準とした有効ライン上に残りのリール（中リール３０１ｂ、右リール３０１ｃ）の該当当選役図柄を揃えることの可能なリール停止制御テーブルを選択することになる。

【０４０１】

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。

【０４０２】

次いでステップＳ２０８では、左リール停止フラグＬＦをＯＮ（ＬＦ＝１）として、ステップＳ２０９に移る。

【０４０３】

そして、ステップＳ２０９では、全てのリール３０１ａ，３０１ｂ，３０１ｃが停止状態となったかを判定する。この例では、まだ左リール停止フラグＬＦがＯＮとなっただけであり、中リール３０１ｂ及び右リール３０１ｃはまだ回転中であることから、この判定が満たされず、ステップＳ２０２に戻り以降の処理を繰り返し実行する。

【０４０４】

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。

【０４０５】

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。

【０４０６】

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。

【０４０７】

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

【０４０８】

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

【０４０９】

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

【０４１０】

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

【０４１１】

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

【０４１２】

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。

【０４１３】

「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。

【０４１４】

［１１－４－１．リール停止制御］

上記のリール停止処理では、成立フラグに対応した当選役図柄（該当当選役図柄）を極力図柄表示窓４０１内に引き込むリール停止制御を行う（いわゆる、引き込み制御といわれる）。具体的には、遊技者によるリールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓４０１内に停止させることが可能な範囲（該当当選役図柄を引き込むことが可能な範囲、例えば、図柄４個分）を予め決めておき、その範囲内に該当当選役図柄がある場合、これを図柄表示窓４０１内に引き込んでリールを停止させる制御を実行する。なお、ここでいう「引き込むことが可能な範囲」とは、リールの停止操作が受け付けられてから当該リールが停止するまでに、リールの回転方向にみて移動が可能な図柄の最大数のことをいう。例えば、引き込み可能な範囲を最大で図柄４個分とすれば、当該リールの停止操作が受け付けられた場合、その位置を基点にしてさらに図柄４個分までリールの回転移動が可能となる。

【０４１５】

従って、このようなリール停止制御によれば、リールの停止操作が受け付けられた時点で、図柄表示窓４０１内に該当当選役図柄がなかったとしても、該当当選役図柄が引き込み可能な範囲内にあれば、その該当当選役図柄を図柄表示窓４０１内にまで移動させたうえで停止させることが可能となる。また、この引き込み制御を行うことにより、遊技者は該当当選役図柄の目押しのタイミングが多少早かったとしても、引き込み可能範囲内に当該当選役図柄があれば、その当該当選役図柄を図柄表示窓４０１内に引き込んで停止させることができる。従って、取りこぼし（当該当選役図柄を揃えることができずに当該当選役に対応する遊技特典を獲得できずにその遊技特典が消滅してしまうこと）が生じることを極力抑えることができる。

【０４１６】

スロットマシン１では、リプレイ役や押し順不問ベル（ベル１，ベル２）等に対応する条件装置が作動している場合には、遊技者の目押しを必要とせずに必ず該当当選役図柄を揃えることができる。これは、リプレイ役、ベル１、ベル２等のそれぞれに対応する図柄組合せを構成する図柄について、対応するそれぞれの当選役図柄が最大で４個分の図柄おきに配置されているからである（前述の図４６参照）。リールの引き込み制御において、最大引き込み数が４個（４コマ）とされるとき、上述のように最大４個分の間隔で配置された図柄は、押しタイミング（押し位置）に拘わらず、常に有効ラインに引き込むことが

可能となる。
【０４１７】
具体的には例えば、所定のリプレイ役の当選時にリプレイ図柄が中段に揃うとするとき、リプレイ図柄について着目すると、左リール３０１ａ上では、リプレイ図柄からリプレイ図柄までのあいだに他の図柄が最大で４個分配置されている（図４６参照）。これにより、左リール３０１ａでは、リールのどの位置で停止操作が受け付けられても、リプレイ役に対応する条件装置が作動している限り、必ずリプレイ図柄を有効ライン上のいずれかに引き込んで停止させることができる。
【０４１８】
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。
【０４１９】
以上がテーブル方式によるリール停止処理の一例である。これとは別にコントロール方式によるリール停止処理があるが、これについても公知の処理を適用可能であるため、ここでは具体的な説明を省略する。また、第１の実施形態においてコントロール方式またはテーブル方式のいずれのリール停止処理を実行してもよく、どの方式を採用するかは制御プログラムを構築するにあたって適宜決定すればよい。
【０４２０】
［１１－５．判定処理］
リール停止処理が終了すると、メイン基板４０９は、図柄表示窓４０１内にていずれかの有効ライン上に当選役図柄が揃っているか（いずれかの当選役に該当する図柄の組合せ態様が表示されているか）否かについて判定を行う。図８４では、この判定処理の内容を具体的に説明する。
【０４２１】
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。
【０４２２】
まず、ステップＳ３０１では、ボーナスゲーム中であるかを判定する。これは、所定のゲーム状態フラグ（例えばボーナスゲーム中フラグ）のＯＮ状態（＝１）、ＯＦＦ状態（＝０）を判定することである。ボーナスゲーム中フラグがＯＮ（＝１）となっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされるので、ステップＳ３０２の処理に移行する。また、ボーナスゲーム中フラグがＯＦＦ（＝０）となっていると、ステップＳ３０１の判定が満たされず、ステップＳ３１２の処理に移行する。
【０４２３】
ステップＳ３０２では、有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄（ボーナス役に対応する図柄組合せ）であるか否かを判定する。図柄組合せの判定を具体例で説明すると、ボーナスを図４９等に示した２種ＢＢとすれば、２種ＢＢに対応する図柄組合せとは、有効ライン上に「赤７」の図柄並びであり（図５３の条件装置「ＢＢ１」参照）、何れかの斜めライン上にこのような図柄並びが停止しているときに、２種ＢＢ図柄（ボーナス図柄）が停止したと判定できる。このようにして、ボーナス図柄の図柄組合せが有効ライン上に停止したと判定した場合は（ステップＳ３０２のＹＥＳ）、ボーナスゲームの開始に関するボーナスゲーム開始処理を行い（ステップＳ３０３）、その後、処理を終了する。ボーナスゲーム開始処理については、図８５を参照して後述する。一方、ステップＳ

３０２において有効ライン上に停止した図柄組合せがボーナス図柄ではないと判定した場合は（ステップＳ３０２のＮＯ）、ステップＳ３０４の処理に移行する。

【０４２４】

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

【０４２５】

ステップＳ３０４において有効ライン上に停止した図柄組合せがリプレイ図柄ではないと判定した場合は（ステップＳ３０４のＮＯ）、次なる判定処理として、当該図柄組合せが小役図柄（小役の入賞を示す図柄組合せ）であるか否かを判定する（ステップＳ３０８）。ステップＳ３０８で小役図柄であると判定した場合は、ステップＳ３０９の処理として、揃っている小役図柄に応じた規定枚数のメダルの払い出しを実行する（メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出す）。そして、メダルの払出枚数を表示する（払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する）。これにより、遊技者には当該小役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表示）される。そして、ステップＳ３０９の処理が終了した後は、該当する小役当選フラグをＯＦＦ（＝０）にして（ステップＳ３１０）、処理を終了する。

【０４２６】

ステップＳ３０８において有効ライン上に停止した図柄組合せが小役図柄ではないと判定した場合（ステップＳ３０８のＮＯ）、上記のステップＳ３０２，Ｓ３０４，Ｓ３０８のいずれの判定も満たされず、有効ライン上にはいずれの当選役図柄も揃っていない。なお、このときの出目は「ハズレ目（バラバラな図柄の組合せ態様）」とも呼ばれる。このような場合には、ハズレ処理を実行する（ステップＳ３１１）。ハズレ処理では、この時点でＯＮ（＝１）状態となっている当選フラグがボーナスを除く他の当選フラグの場合、当該当選フラグをＯＦＦ（＝０）にする。また、いずれの当選フラグもＯＮ（＝１）となっていない場合（このときはハズレフラグがＯＮ（＝１）となっている）には、ハズレフラグをＯＦＦ（＝０）にする。ステップＳ３１１のハズレ処理の後は、判定処理を終了する。

【０４２７】

上記のステップＳ３０２からステップＳ３１１までの処理は、遊技状態が一般状態又はボーナス内部状態に制御されている場合に実行する処理となる。次に、ステップＳ３０１の判定が満たされなかった場合に行われるステップＳ３１２以降の処理について説明する。ここでの処理は、遊技状態がボーナス状態に制御されたボーナスゲーム（ＢＢゲーム）中に実行する処理である。

【０４２８】

ステップＳ３１２では、有効ライン上にボーナスゲーム時払出図柄が揃っているかを判定する。ここでいう「ボーナスゲーム時払出図柄」とは、ボーナスゲーム中に揃うことでメダルの払出が行われる図柄組合せの総称を意味し、具体的には、ボーナスゲーム時払出役（本例では、一般状態又は内部状態において払出が規定された小役と同じとしているが、特別なボーナス専用役を用意してもよい）に対応する図柄組合せである。ステップＳ３１２で肯定判定が得られた場合は、揃っているボーナスゲーム時払出図柄に応じた規定枚数のメダルの払出処理を実行する（ステップＳ３１３）。メダルの払出処理では、メダル放出装置１１０より規定枚数のメダルを払い出すとともに、メダルの払出枚数を払出枚数表示ＬＥＤ６１２に表示する。このようなメダルの払出処理によって、遊技者には当該ボーナスゲーム時払出役に対応した規定枚数のメダルが払い出されたことが報知（告知、表

示）される。
【０４２９】
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８６を参照して後述する）、その後、判定処理を終了する。
【０４３０】
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。
【０４３１】
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。
【０４３２】
第１の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ゲームの終了及びゲーム数管理に関する判定処理（ＡＴゲーム判定処理）を行う必要がある。第１の実施形態では、［１１－３－２］の説明において、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）が、ＡＴに関するフラグの多く（例えば、ＡＴ内部フラグやＡＴフラグ等）を管理し、これらのフラグを周辺基板（例えば、演出制御基板５１０）にコマンドとして通知する例を挙げたので、以下の説明では、ＡＴゲーム判定処理もメイン基板４０９が行うものとする。但し、メイン基板４０９による処理として限定するものではなく、メイン基板４０９から送信されたコマンドに含まれる内部抽選の結果や停止図柄に関する情報に基づいて、演出制御基板５１０等がＡＴゲーム判定処理を行うようにしてもよい。
【０４３３】
なお、ＡＴゲーム判定処理が行われるタイミングは、図８４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、［１１－５－３］で図８７を参照しながら説明する。
【０４３４】
［１１－５－１．ボーナスゲーム開始処理］
前述の図８４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８５を用いて説明する。
【０４３５】
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。
【０４３６】
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。

【０４３７】

［１１－５－２．ボーナスゲーム終了判定処理］

続いて、前述の図８４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８６を用いて説明する。

【０４３８】

まず、ステップＳ４５１では、前述の図８４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。

【０４３９】

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）。

【０４４０】

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。

【０４４１】

［１１－５－３．ＡＴゲーム判定処理］

図８７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。［１１－３－２］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、多くのメダルの獲得に期待できる「適正な押し順」がナビによって教示（明示）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（例えば、演出制御基板５１０）によって行われる。以下では、図８７を参照してＡＴゲーム判定処理の一例を説明する。

【０４４２】

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。［１１－３－２］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ゲームを制御する基板内のメモリ（例えば、演出制御基板５１０のＲＡＭ１１２２）で保持されるとする。

【０４４３】

ＡＴゲームが開始される条件（ＡＴフラグがＯＮになる条件）については、［１１－３－２］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。

【０４４４】

図８７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。

【０４４５】

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）。

【０４４６】

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。

【０４４７】

ここで、第１の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ことに基づいて、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。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

なお、図８７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の処理例であるが、ＡＴゲーム期間が他の減算方式（例えば、ＡＴナビの出現回数によってＡＴゲーム期間が定められる方式）によって管理される場合は、当該減算方式に応じた適切なＡＴゲーム判定処理を行うことが望ましい。

【０４５２】

また、本実施形態のスロットマシン１では、ＡＴゲーム判定処理のために、ＡＴゲームの開始を示す内部フラグ（例えばＡＴ開始フラグ）をＡＴフラグとは別に用意してもよい。ＡＴ開始フラグは、ＡＴ初当り抽選に当選してＡＴ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、ＡＴ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ＡＴ開始フラグがＯＮであるか否かを判定し、ＡＴ開始フラグがＯＮであった場合は、ステップＳ５０２でＡＴの初期ゲーム数をセットした後に、ＡＴフラグをＯＮにするとともにＡＴ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ＡＴ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。

【０４５３】

［１１－６．演出動作の制御］

以上は、主にメイン基板４０９による制御の例であるが、スロットマシン１では、ゲームの進行にあわせて演出制御基板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、演出制御基板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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

告知演出は、例えば、当該当選フラグがボーナス役であった場合やＡＴ抽選でＡＴ当選した場合等に、「ボーナス確定！」や「ＡＴ当選！」等、遊技に関する結果を遊技者に明確に知らせることのできるものである。この演出は、特にボーナスやＡＴなど遊技者にとって喜ばしい当選役（メダルを大量に獲得できる可能性があるため）について実行させるとより効果的である。すなわち、遊技者がＡＴ等に当選した際に、そのことを祝福する意味合いを持たせることができるからである。

【０４５７】

また、連続演出態様としては、一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態等の遊技状態に対応したものがある。これらは、遊技状態がどのようになっているかを明確にするものであり、遊技者はこれらの演出（連続演出）が行われることにより、現在の遊技状態が

、例えば一般状態であるのかボーナス内部状態であるのか、といった区別を付けることが容易となる。

【０４５８】

また、第１の実施形態のスロットマシン１では、上記のような遊技状態（一般状態、ボーナス内部状態、ボーナス状態）に対応した連続演出態様だけでなく、［１１－３－２］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（例えば演出制御基板５１０）による制御に限定されるものではなく、メイン基板４０９によって制御されてもよい。さらに、このような連続演出は、１ゲームで完結するようにしても良いが、複数ゲームに亘って関連する演出内容が表示される態様で連続して実行され、最後にその結果が表示されることが一般的である。第１の実施形態の指示機能処理では、「前兆演出」の表示形態として、最初に１ゲームのタイトル表示が行われ、その次から１ゲームから複数ゲームに亘る「連続演出」が行われる例を説明したが、全体的に見れば、「前兆演出」も連続演出であるといえる。そして、このような連続演出（例えば前兆演出）の結果が表示された時点で、遊技者は、以後のゲームで特別遊技が行われる特別遊技状態に移行するか否かを認識することができる。

【０４５９】

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。

【０４６０】

［１２．その他の実施形態］

上述の［１］～［１１］では、本発明における第１の実施形態のスロットマシン１について説明したが、以下では、その他の実施形態として、本発明における第２及び第３の実施形態のスロットマシンについて説明する。なお、第２及び第３の実施形態のスロットマシンは、その構成や処理の大部分で第１の実施形態のスロットマシン１と同様であることから、その説明は省略し、構成部品や処理等を流用する。第２及び第３の実施形態のスロットマシンは、指示機能処理（第１の実施形態では主に［１１－３－２］で説明）における遊技状態（ＡＴ抽選遊技状態）の制御処理の点で、第１の実施形態のスロットマシン１と異なっている。

【０４６１】

図８８は、各実施形態におけるＡＴ抽選遊技状態の遷移例を説明するための図である。図８８（Ａ）は、第１の実施形態における一例であり、図８８（Ｂ）は、第２の実施形態における一例であり、図８８（Ｃ）は、第３の実施形態における一例である。図８８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８８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の実施形態における遊技状態の制御と比較しながら、第２及び第３の実施形態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。

【０４６２】
［１２－１．第１の実施形態における遊技状態の遷移例］
まず、図８８（Ａ）の遷移例について、図５８，図５９の各処理との対応を示しながら説明する。
【０４６３】
図８８（Ａ）では、ＡＴに当選していない（内部的なＡＴ当選もしていない）通常の遊技状態から開始し、このとき、ＡＴ抽選遊技状態は低確状態に制御されている。そして、通常の遊技状態の途中のａ１において、状態移行抽選の結果（図５８のステップＳ６３９）、ＡＴ抽選遊技状態が高確状態に移行した。
【０４６４】
その後、通常の遊技状態でゲームが進み、ａ２において、レア役の当選役が選ばれる等して前兆抽選（図５８のステップＳ６３３）に当選したことによって、前兆ゲーム（前兆ゲームＡ）が開始された。但し、ａ２で開始される前兆ゲームＡは、ＡＴ初当りに当選していないガセ前兆とする。ａ２でガセ前兆の前兆ゲームＡが開始されるとき、ＡＴ抽選遊技状態の移行については状態移行抽選Ａが行われるが（図５８のステップＳ６３８）、ここでは、高確状態が続行したとする。
【０４６５】
第１の実施形態のスロットマシン１では、ガセ前兆による前兆ゲームＡが行われる間、ＡＴ抽選遊技状態の移行は、通常の遊技状態と特に変わらない。そして、ａ３において、前兆ゲーム数抽選（図５８のステップＳ６３５）によって決定された前兆ゲーム数が経過して前兆ゲームＡが終了するが、終了時に行われる特殊状態移行抽選（図５８のステップＳ６４４）で特殊モードへの移行に当選したとすれば、ＡＴ抽選遊技状態が特殊状態（特殊状態１～３の何れか）に制御される等して特殊モードでのゲームが即開始される（図５８のステップＳ６４８）。なお、特殊モードの間は、それまでの通常状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも有利度の高い状態でゲームが行われることは第１の実施形態で説明済である。
【０４６６】
次いで、ａ４では、ａ３から開始された特殊モードのゲームにおいて、レア役の当選役が選ばれたこと等を契機として前兆ゲーム（前兆ゲームＢ）が開始されたとする（図５９のステップＳ６６６）。なお、ａ４で開始される前兆ゲームＡは、ＡＴ初当りに当選していないガセ前兆とする。ａ４でガセ前兆の前兆ゲームＢが開始されるとき、ＡＴ抽選遊技状態の移行については、特殊状態フラグがＯＦＦにされるとともに地獄状態フラグがＯＮされることで地獄状態に制御される（図５９のステップＳ６６９，Ｓ６７０）。
【０４６７】
第１の実施形態で説明したとおり、地獄状態に制御されているゲームでは、ＡＴ初当り抽選に当選することがなく（又は、当選し難い抽選テーブルが用いられる）、前兆ゲーム数抽選（図５９のステップＳ６６４）で決定された前兆ゲーム数の間、前兆ゲームＢが実行される。
【０４６８】
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。
【０４６９】
［１２－２．第２の実施形態］
図８８（Ｂ）は、第２の実施形態のスロットマシンにおける遷移例である。第２の実施形態のスロットマシンでは、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の実施形態のスロットマシンは、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。

【０４７０】

第２の実施形態のスロットマシンでは、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８８（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。

【０４７１】

図８８（Ａ）の場合と同様に、図８８（Ｂ）の遷移例における処理の流れを説明する。まず、図８８（Ｂ）において、ｂ１の処理は図８８（Ａ）のａ１と同じなので説明を省略する。

【０４７２】

図８８（Ｂ）のｂ２では、レア役の当選役が選ばれる等して前兆抽選（図５８のステップＳ６３３）に当選したことによって、ガセ前兆の前兆ゲームＡが開始される。ここで、第２の実施形態のスロットマシンでは、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。

【０４７３】

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

【０４７４】

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８８（Ａ）のａ４，ａ５と同様であるため、説明を省略する。

【０４７５】

なお、図８８（Ｂ）で説明した処理例は、第２の実施形態のスロットマシンにおける遊技状態の制御の一例であって、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な方法で遊技状態が制御されればよい。

【０４７６】

また、第２の実施形態のスロットマシンは、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。

【０４７７】

［１２－３．第３の実施形態］

図８８（Ｃ）は、第３の実施形態のスロットマシンにおける遷移例である。第３の実施形態のスロットマシンでは、有利遊技状態への移行の当否を示す期待演出が実行されているときに、有利遊技状態に関する期待度が高い有利当選役（「高期待役」に相当し、具体的には例えばレア役）が当選役として選ばれた場合に、上記期待演出による結果を教示しつつも、有利当選役が選ばれたことを契機とする別の期待演出を実行可能にすることを特徴としている。このような第３の実施形態のスロットマシンは、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。

【０４７８】

第３の実施形態のスロットマシンでは、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８８（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。

【０４７９】

図８８（Ａ），（Ｂ）の場合と同様に、図８８（Ｃ）の遷移例における処理の流れを説明する。まず、図８８（Ｃ）において、ｃ１の処理は図８８（Ａ）のｃ１と同じなので説明を省略する。

【０４８０】

図８８（Ｃ）のｃ２では、レア役の当選役が選ばれる等して前兆抽選（図５８のステップＳ６３３）に当選したことによって、ガセ前兆の前兆ゲームＡが開始される。ここで、第３の実施形態のスロットマシンでは、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の実施形態のような特別な移行制御は行わず、例えば、第１の実施形態と同様に状態移行抽選Ａが行われるとする。

【０４８１】

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の実施形態では、当該レア役に基づく前兆抽選を行い、前兆抽選によって新たな前兆ゲーム（前兆ゲームＣ）の実行に当選したとすると、前兆ゲームＣの実行を、少なくとも前兆ゲームＡの終了後となるように遅延させる処理を行う。なお、このとき、前兆ゲームＣに対する前兆ゲーム数抽選も行われるが、選ばれた前兆ゲーム数は、現在実行中の前兆ゲームＡに対応する前兆ゲーム数とは別の変数データにセットされる。また、前兆ゲームＣは、ＡＴ初当りに当選していないガセ前兆とし、ｃ３においてレア役の当選役に基づく状態移行抽選（例えば状態移行抽選Ａ）が行われた結果、ＡＴ抽選遊技状態は超高確状態に昇格されたとする。

【０４８２】

そして、ｃ４において、前兆ゲーム数抽選（図５８のステップＳ６３５）によって決定された前兆ゲーム数が経過して前兆ゲームＡが終了し、終了時には前兆演出（連続演出）によって前兆ゲームＡの結果（ＡＴ移行非当選）が教示される。こうして、ｃ４では、前兆ゲームＡが終了するが、ｃ３で実行が遅延された前兆ゲームＣがストックされているため、前兆ゲームＣが開始される。図８８（ｃ）では、前兆ゲームＡの終了から前兆ゲームＣの開始の際は、ＡＴ抽選遊技状態に関して特別な抽選は行っていない。

【０４８３】

なお、第３の実施形態のスロットマシンでは、ｃ４において前兆ゲームＡの終了から前兆ゲームＣを開始するまでの間に、所定の繋ぎ期間を設けてもよく、さらには、繋ぎ期間で前兆ゲームＣの開始を推測し得る煽り演出を行う等してもよい。

【０４８４】

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

【０４８５】

次いで、ｃ５において開始された特殊モードのゲーム中のｃ６において、レア役の当選役が選ばれたこと等を契機として前兆ゲーム（前兆ゲームＢ）の実行が決定された場合は、前兆ゲームＢが開始される。そして、ｃ７に示すように、前兆ゲームＢがガセ前兆であ

る場合は、前兆ゲーム数が経過した終了時に前兆演出（連続演出）によってＡＴ非当選の結果が告知され、その後通常の遊技状態に戻る。また、前兆ゲームＢが本前兆である場合は、ｃ７の時点でＡＴゲームへの移行（ＡＴ当選）が告知され、その後ＡＴゲームが開始される。

【０４８６】

このような図８８（Ｃ）の処理を補足すると、前兆ゲームＡ（ガセ前兆）の実行中に、前兆ゲームＣの実行契機となるレア役に当選した場合、事前に決定された前兆ゲーム数が変えられることなく前兆ゲームＡが続行され、前兆ゲームＡが終了した後に、前兆ゲームＣが開始される。具体的には例えば、前兆ゲームＡの前兆ゲーム数が１６ゲームと決定されているときに、１０ゲーム目（残り６ゲーム）でレア役に当選したとしても、残りの６ゲームは前兆ゲームＡが続行される。

【０４８７】

なお、図８８（Ｃ）で説明した処理例は、第３の実施形態のスロットマシンにおける遊技状態の制御の一例であって、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態様であれば、これに限定されない。以下、いくつかの別例を示す。

【０４８８】

まず、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８８（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。

【０４８９】

また、図８８（Ｃ）では、ガセ前兆（前兆ゲームＡ）中に高期待役（例えばレア役）に当選したことを契機として別のガセ前兆（前兆ゲームＣ）の実行が決定されたとき、先のガセ前兆の終了後にガセ前兆が再セットされる態様で前兆ゲームＣが実行されるとしたが、ガセ前兆中に複数回レア役に当選するような場合、全てのレア役当選（但し、ＡＴ当選したレア役は含まない）に対して前兆ゲーム（ガセ前兆）を再セットすると、いつまでも前兆ゲームが継続してしまうおそれがある。第３の実施形態のスロットマシンでは、このような問題を解決するために、前兆ゲーム（特にガセ前兆中）に複数回の高期待役に当選した場合、再セットされる前兆ゲーム（ガセ前兆）の上限回数を制限するようにしてもよい。１回の前兆ゲーム（ガセ前兆）中に複数回の高期待役に当選した場合に再セットされる前兆ゲーム（ガセ前兆）の上限回数を制限する具体的な処理例としては、当該上限回数に達するまでは、高期待役に当選するごとに前兆ゲームの再セットを判定するように処理してもよいし、１回の前兆ゲーム内における高期待役の複数回の当選をまとめて、当該上限回数の範囲内で再セットする前兆ゲーム数を決定するように処理してもよい。なお、上限回数は任意の回数を設定可能であるが、ガセ前兆はＡＴ非当選という遊技者にとって不利な結果を教示するため、不利な結果が繰り返し教示されることを防止するためにも、上限回数は最低限の１回に設定することが望ましい。

【０４９０】

また、第３の実施形態のスロットマシンによる別の制御例として、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。

【０４９１】
また、第３の実施形態のスロットマシンによれば、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。
【０４９２】
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。
【０４９３】
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の実施形態のスロットマシンでは、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。
【０４９４】
また、第３の実施形態のスロットマシンでは、前述したように前兆ゲームＡの実行中に前兆ゲームＣの実行が決定した際、前兆ゲームＡの終了後に前兆ゲームを再セットする態様で前兆ゲームＣを実行させるとしたが、前兆ゲームＣの実行が決定してから前兆ゲームＡの残りゲーム数が消化されるまでの期間（例えば、前兆ゲームＡが１６ゲームと決まっているときに１０ゲーム目で前兆ゲームＣの実行が決定されたときの、前兆ゲームＡのための残り６ゲーム）について、当選役の内部抽選結果に基づいて各前兆ゲームＡ，Ｃで示される結果表示（ＡＴ移行の可否表示）を阻害しない範囲内で、当該期間を所定程度短縮するようにしてもよい。先の具体例でいえば、前兆ゲームＡの残りゲーム数が６ゲームであるとき、３ゲームで前兆ゲームＡを終わらせるように残り前兆ゲーム数を変更することに相当する。このような場合に、第３の実施形態のスロットマシンによれば、それぞれの内部抽選結果に基づく期待演出（前兆ゲーム内で現出される前兆演出に相当）を実行可能にし、その結果表示を教示することができる。そして、実行中の前兆ゲーム（前兆ゲームＡ）が短縮されることによって、再セットされる前兆ゲーム（前兆ゲームＣ）の開始時期を早めることができるため、短縮しない場合よりも短期間で、各期待演出によって遊技者の興趣を高めることができる。
【０４９５】
［１３．各実施形態の特徴及び効果］
本発明による第１～第３の実施形態のスロットマシン１によれば、以下のような技術思想を有する遊技機を実現可能であり、当該技術思想によって従来の遊技機では成し得なかった様々な格別の効果を奏する。
【０４９６】
［１３－１．第１の技術思想］
第１の実施形態のスロットマシン１によれば、「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（第１の技術思想）」を実現可能である。

【０４９７】
上記の「期待演出」は第１の実施形態のスロットマシン１の指示機能処理で説明した「前兆演出」に相当する。第１の実施形態のスロットマシン１では、有利遊技（ＡＴゲーム）への移行の可否を遊技者に示唆又は教示するために「前兆演出」を実行可能であり、図５８のステップＳ６２４等で説明したように、その前兆演出が行われる前兆ゲームは、ＡＴゲームに移行すること（ＡＴ当選）を示す本前兆と、ＡＴゲームに移行しないこと（ＡＴ非当選）を示すガセ前兆とがある。また、前兆ゲームは、ＡＴゲーム移行に関する抽選（ＡＴ初当り抽選）が行われたゲームから、その結果が表示されるゲームまでの間の遅延期間で行われる連続的な演出ゲームと言える。
【０４９８】
そして、第１の実施形態のスロットマシン１によれば、ＡＴ初当り抽選が行われた後に、ガセ前兆が実行され、結果としてＡＴゲームへの移行が否定されたとしても、その後に、特殊モード（特殊状態）に移行することができる。具体的には、図５８のステップＳ６４４に示した特殊状態移行抽選で当選した場合に、特殊モード（特殊状態）に移行することに相当する。ステップＳ６４４の処理が行われるとき、スロットマシン１は、ＡＴに当選していない状態（内部的にも非当選）で前兆ゲームの残ゲーム数が０という状況にある。すなわち、ガセ前兆が行われて終了したときに、特殊モードに移行することが可能である（抽選テーブルは図７４参照）。
【０４９９】
さらに、第１の実施形態のスロットマシン１において、特殊状態移行抽選で当選した場合に制御される特殊状態は、図６３等で述べたように、他のＡＴ抽選遊技状態（所謂、通常遊技状態に相当し、具体的には、低確状態、高確状態、及び超高確状態）に比べて、ＡＴ初当りへの当選期待度が高められている等の点から、遊技者にとって有利なモード（特殊モード）といえる。図６３の例でいえば、特殊状態に制御されているときに当選役が「レア役」であった場合には、少なくとも約８４％（５５０００／６５５３５）以上というかなりの高確率でＡＴ初当りに当選することができる。但し、第１の実施形態において、「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。
【０５００】
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。
【０５０１】
以上のことから、第１の実施形態のスロットマシン１は、「有利遊技への移行に期待させる前兆演出を実行可能な遊技機において、前兆演出によって有利遊技への移行が否定されたとしても、遊技者に有利な特殊モードに移行し得る」遊技機である。従来の遊技機においては、前兆演出の結果が失敗（ＡＴ非当選）で終わった場合、当該前兆演出が行われたガセ前兆を消化するために費やした遊技価値は遊技者にとって無駄なものとなってしまい、遊技者の損失感を高め、興趣低下を招いてしまうという課題があった。しかし、第１の実施形態のスロットマシン１によれば、上述したように、ガセ前兆の後も遊技者に有利な特殊モードに移行し得ることで、ガセ前兆によって消費された遊技価値を代償（補填）することができ、ガセ前兆による遊技価値の損失感を抑制できるため、遊技者の遊技意欲を維持させることができるという効果を奏する。
【０５０２】
さらに、第１の実施形態のスロットマシン１では、前兆ゲーム（前兆演出）が開始される前のＡＴ抽選遊技状態として、低確状態、高確状態、超高確状態の３種類を挙げたが、特殊状態（特殊状態１～３）は、それらの何れの状態よりもＡＴに関して有利な状態とすることができる（図６３参照）。このような第１の実施形態のスロットマシン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の実施形態のスロットマシン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。

【０５０３】

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

【０５０４】

このように、第１の実施形態のスロットマシン１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。

【０５０５】

また、第１の実施形態のスロットマシン１では、ガセ前兆が行われるとき、残りの前兆ゲーム数が０になった特定ゲームで、通常に制御され得るＡＴ抽選遊技状態（低確状態、高確状態、超高確状態）よりも有利な特殊モードへの移行抽選を行うことができるため、当該抽選に当選した場合は、以後のゲームにおいて有利な抽選テーブル（特殊状態用の抽選テーブル）を用いて有利遊技への移行抽選（ＡＴ初当り抽選）を行うことができる。具体的には、特殊モードへの移行抽選が、図５８のステップＳ６４４や図５９のステップＳ６８４で行われる特殊状態移行抽選に相当し、その後の有利遊技への移行抽選が、図５９のステップＳ６６１のＡＴ初当り抽選に相当する。ＡＴ初当り抽選において、ＡＴ抽選遊技状態に応じた抽選テーブルが用いられることは、図１０５に示した通りであり、図１０５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。

【０５０６】

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

【０５０７】

上述したことを言い換えれば、第１の実施形態のスロットマシン１は、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。

【０５０８】

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

【０５０９】

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

【０５１０】

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、本実施形態のスロットマシン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。

【０５１１】

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

【０５１２】

なお、第１の実施形態のスロットマシン１では、図５８や図５９で説明したような特殊モードをガセ前兆の終了後に行うとき、特殊モード中であることを示唆する専用の演出（

特殊状態示唆演出）を実行するようにしてもよい。特殊状態示唆演出では、例えば、特殊モード中にレア役に当選した場合に発生し得る連続演出の内容（復帰する前兆演出の内容）を示唆するようにしてもよい。また、特殊状態示唆演出が実行された場合は、複数種類の連続演出のうち、期待度が高めの連続演出が選ばれやすいようにしてもよい。具体的には、図８１，図８２の抽選テーブルを例にすると、特殊状態示唆演出が実行された場合には、その後に前兆演出（連続演出）が発生するときに、弱系演出（弱ストーリー、弱バトル）よりも強系演出（強ストーリー、強バトル）が選ばれやすいようにする。このようにすることで、特殊状態示唆演出が現出されただけで、遊技者の興趣を高めることができる。

【０５１３】

［１３－２．第２の技術思想］

第１の実施形態のスロットマシン１によれば、「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（第２の技術思想）」を実現可能である。

【０５１４】

上記の「特定演出」は、第１の実施形態のスロットマシン１の指示機能処理で説明した「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。

【０５１５】

より詳しく説明すると、第１の実施形態のスロットマシン１では、指示機能処理で説明したように、前兆ゲームで行われる前兆演出において「連続演出」が現出されることによって、有利遊技（ＡＴゲーム）への移行の可否を遊技者に教示することができる（図５８のステップＳ６２４等の説明を参照）。連続演出を含む前兆演出は、ＡＴゲームに移行すること（ＡＴ当選）を示す本前兆、又は、ＡＴゲームに移行しないこと（ＡＴ非当選）を示すガセ前兆に含まれる。したがって、ガセ前兆で行われる連続演出は、有利遊技への移行を示さない。

【０５１６】

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

【０５１７】

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

【０５１８】

これに対し、第１の実施形態のスロットマシン１では、前兆演出（連続演出）の結果が有利遊技への当選（ＡＴへの移行）を示さないものであったとしても（すなわち、前兆演出がガセ前兆であったとしても）、ガセ前兆終了後に、次の前兆ゲーム発生に繋がる特殊モードに移行することができるため、最初の前兆演出で失敗結果が示されたときよりも前段階の演出を再現することができる。また、ガセ前兆後の特殊モード中に高期待役（レア

役）に当選する等したことに基づいて、再び前兆ゲームを実行させることができるため、このような後の前兆ゲームにおける前兆演出によって、最初の前兆演出で失敗結果が示されたときよりも前段階の演出状態を再現することができる。

【０５１９】

したがって、このような第２の技術思想を備えた第１の実施形態のスロットマシン１によれば、上述した従来の遊技機の場合のように連続演出が否定結果を示したことによって遊技者の興趣を連続的に低下させてしまうことなく、連続演出が有利遊技への当選を否定する結果を示したとしても、有利遊技への当否結果が示されるよりも前段階の演出を再度現出可能にすることによって、遊技者の興趣低下を抑制し得るという効果を奏する。

【０５２０】

なお、上記のような第１の実施形態のスロットマシン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。

【０５２１】

また、上記のような第１の実施形態のスロットマシン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。

【０５２２】

さらに、特殊モードで制御される特殊状態は、有利遊技に対する期待度合いが連続演出の実行前の状態（例えば、低確状態、高確状態、超高確状態）よりも高い状態であるという特徴も有している（図６３の説明を参照）ため、このようなスロットマシン１によれば、連続演出の前後で有利遊技に対する期待度合いが異なる遊技状態に制御されるようにすることで、連続演出の結果が有利遊技への当選を示さないものであったとしても、当該連続演出の後にまで遊技者の期待感を維持させることができる。

【０５２３】

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

【０５２４】

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

に亘って遊技者の期待を持続させることができる。

【０５２５】

また、第１の実施形態のスロットマシン１では、連続演出の実行中にも状態移行抽選を行うことができるとともに、連続演出実行中の特定ゲーム（例えば、最終ゲーム）では、通常の状態移行抽選よりも良い抽選テーブルを用いて状態移行抽選を行うことができる。具体的には、図５８のステップＳ６４９で行われる状態移行抽選Ａが、連続演出の実行中に行う状態移行抽選に相当する。また、図５８のステップＳ６４４や図５９のステップＳ６８４で行われる特殊状態移行抽選が、連続演出実行中の特定ゲームで通常の状態移行抽選よりも良いテーブルを用いて行われる状態移行抽選に相当する。このような第１の実施形態のスロットマシン１によれば、連続演出の実行中（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。

【０５２６】

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

【０５２７】

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

【０５２８】

また、第１の実施形態のスロットマシン１では、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。

【０５２９】

なお、第２の技術思想を実現するような第１の実施形態のスロットマシン１において、「特殊モード」とは、単なる演出モードではなく、特別遊技や特別状態に関する当選確率等（例えば、ＡＴ初当り確率）が優遇されているモードである。例えば、図５８～図６０等を参照して説明した指示機能処理の場合、「特殊モード」において当選役が「レア役」であった場合には、必ずＡＴ初当りに当選する等の優遇措置が設けられている。また、「特殊モード」では前兆演出（ここでは連続演出と読み替えてもよい）が再発生する確率も高く設定されることから、連続演出の再発生によるＡＴ当選への期待度も高くすることができる。このような「特殊モード」のときに制御される遊技状態については、第１の実施形態で説明したＡＴの指示機能処理の場合、以下のケースが考えられる。

【０５３０】

第１のケースは、特定条件が成立したときにのみ移行可能な状態、専用の抽選テーブルを用いて選択される状態を設定するケースである。具体的には、図６３等に示した「特殊モード１～３」である。図６３の説明等で述べたように、「特殊状態１～３」は、前兆ゲーム中の特定条件が成立したときにのみ移行可能な状態であって、専用の抽選テーブルを用いて選択されるＡＴ抽選遊技状態である。第１の実施形態のスロットマシン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。

【０５３１】

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

【０５３２】

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

【０５３３】

そして、第１の実施形態のスロットマシン１は、図５８，図５９に示した特殊状態移行抽選の当選後の処理フローにおいて、ガセ前兆の連続演出の終了時に特殊状態移行抽選が行われ、特殊状態の制御（すなわち、特殊モードへの移行）が決定された場合に、当該連続演出の終了後に特殊モードに即移行させるようにしている。また、前述したように、特殊モードでは、連続演出の実行前とは異なる状態（より優位な状態）に制御される。このように連続演出後に特殊モードへ即移行させることによって、第１の実施形態のスロットマシン１では、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。

【０５３４】

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

【０５３５】

［１３－３．第３の技術思想］

第２の実施形態のスロットマシンによれば、「当選期待度が異なる複数の抽選状態のう

ちの何れかの抽選状態のもとで遊技者に有利な有利遊技が実行される有利遊技状態への移行が抽選され、当該抽選の結果に基づいて有利遊技状態への移行の当否を示す期待演出が複数ゲームに亘って実行される遊技機において、期待演出の実行が決定された場合に、該決定された以降のゲームにおいて当該期待演出の実行態様が受ける影響を抑制するように期待演出の現出割合を可変させることを可能とした遊技機（第３の技術思想）」を実現可能である。

【０５３６】

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

【０５３７】

また、第２の実施形態のスロットマシンによって現わされる第３の技術思想をより具体的に示すと、「当選期待度が異なる複数の抽選状態のうちの何れかの抽選状態のもとで遊技者に有利な有利遊技が実行される有利遊技状態への移行が抽選され、当該抽選の結果に基づいて有利遊技状態への移行の当否を示す期待演出が複数ゲームに亘って実行される遊技機において、期待演出の実行が決定された場合、以降の所定のタイミングで前記抽選状態を当選期待度が異なる複数の抽選状態のうちの低期待状態に制御して有利遊技状態への移行を抑制することにより、以降のゲームにおける当選役に拘わらず、当該期待演出に対する期待感を維持可能にする遊技機」とも言える。このとき、「低期待状態」は「地獄状態」に相当する。

【０５３８】

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。

【０５３９】

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

【０５４０】

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

【０５４１】

しかし、上述したような第３の技術思想を有する第２の実施形態のスロットマシンによれば、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。

【０５４２】

なお、第３の技術思想を有する第２の実施形態のスロットマシンでは、「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。

【０５４３】

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。

【０５４４】

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の実施形態の説明では「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。

【０５４５】

また、第３の技術思想を有する第２の実施形態のスロットマシンでは、実行される期待演出（前兆演出）の実行態様が受ける影響を抑制するために、遊技状態を通常よりも期待度が低い低確率状態（地獄状態）に強制的に落とす期間が存在する。このように強制的に低確率状態に落とす場合、出玉率が総じて下降するため、第２の実施形態のスロットマシンでは、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の実施形態のスロットマシンによれば、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。

【０５４６】

また、第３の技術思想を有する第２の実施形態のスロットマシンでは、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ように期待演出の現出割合を可変にするための処理として、上述したように所定の遊技期間に対して通常よりも期待度が低い

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

【０５４７】

［１３－４．第４の技術思想］

第３の実施形態のスロットマシンによれば、「当選期待度が異なる複数の抽選状態のうちの何れかの抽選状態のもとで遊技者に有利な有利遊技が実行される有利遊技状態への移行が抽選され、当該抽選の結果に基づいて有利遊技状態への移行の当否を示す期待演出が複数ゲームに亘って実行される遊技機において、期待演出が実行されているときに、有利遊技状態への移行に他の当選役よりも当選し易い有利当選役（例えばレア役）が当選役として選ばれた場合に、当該期待演出による結果を教示しつつも、有利当選役が選ばれたことを契機とする別の期待演出を実行可能にする遊技機（第４の技術思想）」を実現可能である。

【０５４８】

上記の「有利遊技状態」は、第３の実施形態のスロットマシンの指示機能処理における「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の実施形態のスロットマシンでは、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の実施形態のスロットマシンは、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。

【０５４９】

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。

【０５５０】

これに対し、上述したような第４の技術思想を有する第３の実施形態のスロットマシンによれば、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」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で、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。

【０５５１】

また、第３の実施形態のスロットマシンによれば、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及び第２の実施形態と比べて、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。

【０５５２】

また、第３の実施形態のスロットマシンでは、「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及び第２の実施形態と同様に、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。

【０５５３】

また、第３の実施形態のスロットマシンは、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。このような第３の実施形態のスロットマシンによれば、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。

【０５５４】

また、第３の実施形態のスロットマシンは、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。このような第３の実施形態のスロットマシンによれば、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。

【０５５５】

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

【０５５６】

［１４．チャンス連続演出］

本発明に係るスロットマシン１は、遊技者に有利な有利状態に関する期待度合い（以後、簡略のために「有利期待度合い」とも言う）が複数ゲームに亘って示唆されるチャンス連続演出を備えている。以下では、このようなチャンス連続演出について詳しく説明する。

【０５５７】

なお、これまで説明してきたように、スロットマシン１は遊技者に有利な特別遊技としてＡＴゲームを備えており、以下ではチャンス連続演出によってＡＴゲームに初当りする期待度合い（有利期待度合い）が示唆されるとして説明する。ただし、本発明に係る遊技機においてチャンス連続演出によって示唆される有利期待度合いの対象となる「有利状態」は、遊技者に有利な何らかの遊技状態であればよく、ＡＴ初当りに限定されるものではない。具体的には例えば、ＡＴゲーム数やＡＴセット数の上乗せであったり、上位ＡＴゲ

ームの当選（所謂、特化ゾーンの当選）であったりしてもよい。スロットマシン１がＡＲＴゲームやＲＴゲームを備えた遊技機である場合には、有利状態をＡＲＴゲームやＲＴゲームと置き換えるようにしてもよい。チャンス連続演出は、上述してきた第１～第３の実施形態の何れのスロットマシン１においても実行することができる。

【０５５８】

なお、チャンス連続演出は、原則的には遊技者に有利な「有利状態」に関する期待度合いを示唆するものであるが、遊技者に不利な「不利状態」の回避によって結果的に「有利状態」の維持に繋がるような場合には、例外的に「不利状態」に関する期待度合いを示唆するようにしてもよい。

【０５５９】

そして、本実施形態によるチャンス連続演出では、遊技中に所定条件が成立した場合に発生し、複数ゲームに亘るチャンス連続演出の最終ゲーム（または、チャンス連続演出が終了した後の所定タイミングでのゲーム）で「有利状態当否抽選」が行われることによって、当該チャンス連続演出で最終的に示唆された有利期待度合いに基づいて、有利状態の当落（本例ではＡＴゲームの当落だが、前述したように、ＡＴゲーム数やＡＴセット数の上乗せ等の当落であってもよい）が一発抽選されることを特徴とする。

【０５６０】

また、チャンス連続演出で実行される連続演出は、異なる有利期待度合いを示唆する複数種類の連続演出のうちから選択されるが、実行される連続演出は所定の契機で昇格する（ランクアップする）可能性がある。そして、ランクアップ時には、現在よりも高い有利期待度合いを示唆する連続演出によってチャンス連続演出が上書きまたは上乗せされることにより、最後の「有利状態当否抽選」における当選期待度を高めることができる。

【０５６１】

［１４－１．チャンス連続演出の制御処理］

ここでは、チャンス連続演出に関する主要な制御処理を説明する。本実施形態におけるチャンス連続演出は、主にメイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によってチャンス連続演出の実行可否や実行演出などが決定される。メイン基板４０９による決定内容は適宜コマンド等で演出制御基板５１０に通知され、当該コマンドを受け取った演出制御基板５１０（特にＣＰＵ１１１８やＶＤＰ１１２４）が、画像表示体５００の演出画面に所定の演出画像を表示させる制御を行う。

【０５６２】

［１４－１－１．全体処理］

図８９は、チャンス連続演出における全体的な処理手順例を示すフローチャートである。図８９に示す処理は、図５４で説明した基本的な１ゲームの処理手順のうち、ステップＳ３に示された内部抽選処理の実行後に行われ、主にメイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によって実行される。

【０５６３】

まず、ステップＳ８０１では、各種ゲーム数が「１」減算される。ここでいう各種ゲーム数とは、チャンス連続演出に関する複数種類のゲーム数の総称であって、これらはメイン基板４０９内（例えばＲＡＭ１１１４）で保持される。具体的には、チャンス連続演出の開始が待機されるまでのゲーム数を示す「待機ゲーム数」や、チャンス連続演出が実行されるゲーム数を示す「連続演出ゲーム数」がある。また、メイン基板４０９は、例えばＲＡＭ１１１４に、チャンス連続演出に関する遊技状態を識別可能な「状態フラグ」を保持しているとする。具体的には例えば、チャンス連続演出が実行中ではなく、将来の実行も確定していないときは、状態フラグに「通常状態」を示す値がセットされ、チャンス連続演出の実行前かつ、将来の実行が確定しているときは状態フラグに「連続演出待機状態」を示す値がセットされ、チャンス連続演出の実行中は、状態フラグに「連続演出状態」を示す値がセットされる。

【０５６４】

そして、ステップＳ８０１における各種ゲーム数の減算では、状態フラグが示す現在の

状態に基づいて、上記各種ゲームが「１」減算される。例えば、状態フラグが「通常状態」を示す場合は、チャンス連続演出に関するゲーム数はセットされていないため、特段の処理は行われない。なお、所定ゲーム数の消化を条件としてチャンス連続演出が実行されるようにする場合（所謂、天井機能を設ける場合）には、通常状態であっても、天井までのゲーム数を「１」減算する。また例えば、状態フラグが「連続演出待機状態」を示す場合は、連続演出ゲーム数は減算せずに待機ゲーム数を「１」減算する。また例えば、状態フラグが「連続演出状態」を示す場合は、連続演出ゲーム数を「１」減算する。

【０５６５】

次いで、ステップＳ８０２では状態判定が行われる。これは、ステップＳ８０１で説明したように「状態フラグ」の値を参照することで判定可能であり、「通常状態」の場合はステップＳ８０３の処理に移行し、「連続演出待機状態」の場合はステップＳ８０５の処理に移行し、「連続演出状態」の場合はステップＳ８０７の処理に移行する。

【０５６６】

ステップＳ８０３では、チャンス連続演出の実行可否に関する処理（連続演出抽選処理）が行われる。連続演出抽選処理の詳細については、図９０等を参照して後述する。その後、ステップＳ８０４ではモード移行処理が行われ、チャンス連続演出に関する全体処理を終了する。ステップＳ８０４におけるモード移行処理では、例えば、有利期待度合い（例えばＡＴ当選の期待度合い）が全体的に低く設定される低確モードと、全体的に低確モードよりも高い有利期待度合いが設定される高確モードとの間で、モードの移行に関する処理が行われるとする。このような高確モード及び低確モードの扱いは、一般的な遊技機と同様であり、例えば通常の遊技状態の大半は低確モードに制御され、所定の条件を満たした場合（例えばレア役当選時や規定ゲーム数消化など）に高確モードへの移行が行われるとする。

【０５６７】

ステップＳ８０５では、チャンス連続演出で実行される連続演出の変更（昇格）に関する処理（ランクアップ処理）が行われる。ランクアップ処理の詳細については、図９５等を参照して後述する。本実施形態のチャンス連続演出において、ランクアップ処理は主に連続演出実行中の昇格を行うための処理であるが、ステップＳ８０５のように連続演出待機状態でもランクアップ処理を行うことによって、チャンス連続演出が開始される前の待機中に所定の契機が到来した場合（例えばレア役の成立時）に、将来のチャンス連続演出で実行される連続演出を昇格させ得る。そして、ステップＳ８０６では、連続演出待機状態から連続演出状態への移行に関する処理（連続演出移行処理）が行われ、その後、チャンス連続演出に関する全体処理を終了する。連続演出移行処理の詳細については、図９８等を参照して後述する。

【０５６８】

ステップＳ８０７では、ステップＳ８０１で減算された連続演出ゲーム数の値が「０」以外であるか否かを判定する。連続演出ゲーム数の値が「０」以外であった場合は（ステップＳ８０７のＹＥＳ）、チャンス連続演出の実行ゲームが残っていることを意味するので、ステップＳ８０５と同様にランクアップ処理が行われ（ステップＳ８０８）、チャンス連続演出に関する全体処理を終了する。一方、連続演出ゲーム数の値が「０」であった場合は（ステップＳ８０７のＮＯ）、チャンス連続演出の終了ゲーム、すなわち「有利状態当否抽選」が行われるゲームであることを意味するので、有利状態当否抽選の実行に関する処理（連続演出終了時処理）が行われ（ステップＳ８０９）、その後、チャンス連続演出に関する全体処理を終了する。連続演出終了時処理の詳細については、図９９等を参照して後述する。

【０５６９】

このように、図８９のステップＳ８０１～Ｓ８０９に示した処理が毎ゲームで行われることによって、メイン基板４０９はチャンス連続演出を制御することができる。以下では、チャンス連続演出における主要な処理について詳細に説明する。なお、［１０－１－１］等で説明したように、スロットマシン１ではほとんどの遊技状態は一般状態またはボー

ナス内部状態に制御され、また、有利状態（特別状態）の１つであるＡＴゲームは、一般状態またはボーナス内部状態の何れにおいても実行可能である。そこで、以下の説明では、ボーナス内部状態におけるチャンス連続演出の処理について具体的に説明する。ただし、本実施形態のチャンス連続演出は当然ながら一般状態でも実行可能であり、チャンス連続演出に関する以下の説明は、一般状態においてチャンス連続演出を実行する場合に適宜読み替えることができる。

【０５７０】

［１４－１－２．連続演出抽選処理］

図８９のステップＳ８０３に示した連続演出抽選処理について詳しく説明する。図９０は、連続演出抽選処理の処理手順例を示すフローチャートである。

【０５７１】

まず、メイン基板４０９は、チャンス連続演出への当落を決定する連続演出当否抽選を行う（ステップＳ８１１）。図９１は、連続当否抽選で用いられる抽選テーブル（連続当否抽選テーブル）の一例を説明するための図である。なお、図９１に示す連続当否抽選テーブルは、ボーナス内部状態かつ低確モードにおいて連続演出当否抽選を行う際に参照される抽選テーブルの一例とする。ボーナス内部状態における当選役の抽選テーブルは図４９に例示されている。また、低確モードについては、図８９のステップＳ８０４に示したモード移行処理で説明した通りである。

【０５７２】

なお、スロットマシン１では、遊技状態に応じて異なる連続演出当否抽選テーブルが用意されるようにしてよく、このとき、例えば、一般状態（図４９参照）かつ高確モードで連続演出当否抽選を行う場合には、専用の連続演出当否抽選テーブルが参照される。また、スロットマシンの設定に応じて、異なる振分の抽選テーブルが用いられるようにしてもよい。そして、このように遊技状態や設定に基づいて異なる抽選テーブルや振分テーブルを利用可能なことは、連続演出当否抽選テーブルに限ったものではなく、後述する他の抽選テーブルや振分テーブルでも同様に適用できる。

【０５７３】

図９１によれば、チャンス連続演出の当否は、当該ゲームの内部抽選で選ばれた当選役に基づいて抽選され、その当選確率（または置数）は、当選役によって異なる値となっている。図９１の例では、内部抽選の結果が強レア役（強スイカ、強チェリー、強チャンス目、最強目）やはずれであった場合には、必ずチャンス連続演出に当選する一方、当選役が押し順ベル（ＡＴ１～ＡＴ１０）であった場合には、チャンス連続演出に当選することはない。図９１では、全体的な置数の配置傾向として、内部抽選における当選確率が低い当選役（はずれを含む）は、比較的チャンス連続演出に当選しやすく、内部抽選における当選確率が高い当選役はチャンス連続演出に当選し難くされている。

【０５７４】

ステップＳ８１２では、メイン基板４０９は、ステップＳ８１１で行った連続演出当否抽選でチャンス連続演出に当選したか否かを確認し、当選した場合はステップＳ８１３の処理に進む。当選していなかった場合は、連続演出抽選処理を終了する。

【０５７５】

ステップＳ８１３において、メイン基板４０９は、チャンス連続演出に関する状態フラグを「連続演出待機状態」にセットする。

【０５７６】

次に、ステップＳ８１４において、メイン基板４０９は、ステップＳ８１１で当選したチャンス連続演出の全体的な期待度合い（ベースレベル）を決定するベースレベル抽選を行う。ステップＳ８１４で決定されたベースレベルはＲＡＭ１１１４に記憶され、対象のチャンス連続演出が終了するまで（より厳密には、少なくとも後述の有利状態当否抽選が実行されるまで）保持される。

【０５７７】

図９２は、ベースレベル抽選で用いられる抽選テーブル（ベースレベル抽選テーブル）

の一例を説明するための図である。本実施形態のチャンス連続演出では、演出全体の基本的な期待度合い（ベースレベル）を、期待度合いの低い順から「低」、「中」、「高」の３種類設けており、どのベースレベルが選択されるかによって、その後のチャンス連続演出において同じ連続演出が現出されたとしても、示唆される「有利期待度合い」が異なるようにしている。なお、このようなベースレベルの種類は３種類に限定されるものではなく、また、複数種類のベースレベルが用意されない場合には、ステップＳ８１４の処理は不要となる。具体的には、図９２の場合、ベースレベル「低」が選択される可能性は約７７％と最も高く、ベースレベル「中」が選択される可能性は約２０％であり、最も有利度合いが高いベースレベル「高」が選択される可能性は約４％となっている。

【０５７８】

次いでステップＳ８１５において、メイン基板４０９は、ステップＳ８１１で当選したチャンス連続演出の実行時に初期選択される連続演出（初期ステージ）を決定する初期ステージ抽選を行う。ステップＳ８１５で決定された初期ステージはＲＡＭ１１１４に記憶され、ランクアップ処理によって初期ステージが更新されるか、初期ステージのままチャンス連続演出が終了するまでの間、保持される。なお、ランクアップ処理によって選択される連続演出が更新された場合は、更新された連続演出（更新が複数回行われる場合は、「最新状態で選択されている連続演出」）を示す情報が、チャンス連続演出が終了するまで保持される。このような「最新状態で選択されている連続演出」のことを、以後は「最新の連続演出」または「現ステージ」と呼ぶ。

【０５７９】

図９３は、初期ステージ抽選で用いられる抽選テーブル（初期ステージ抽選テーブル）の一例を説明するための図である。図９３において、連続演出番号「０」～「７」は、それぞれ、チャンス連続演出として実行される可能性がある複数種類の連続演出に対応しており、本例では、合計８種類の連続演出が用意されている。これらの連続演出の具体的な演出内容については、図１０１等を参照しながら後述するが、概要として、連続演出番号が小さいほど有利期待度合いが低い連続演出となり、連続演出番号が大きいほど有利期待度合いが高い連続演出となる。

【０５８０】

図９３によれば、初期ステージは当該ゲームにおける内部抽選で選ばれた当選役に基づいて決定される。内部抽選によって比較的当選し易いリプレイが当選役である場合は、有利期待度合いが低い初期ステージ（具体的には、必ず「０」番の連続演出）が選択される。また、リプレイよりも内部抽選によって当選し難いレア役が当選役である場合は、「０」番以外の連続演出が初期ステージとして選択される可能性があり、特に、当選役が最強目である場合には、有利期待度合いが最高の「７」番の連続演出が必ず選択される。

【０５８１】

図９３のようなテーブルを用いて初期ステージ抽選を行うことによって、当該ゲームの当選役によってチャンス連続演出の初期ステージを変化させることができる。特に、当選頻度が低いレア役が当選役である場合には、当該レア役に当選したことの恩恵として、有利期待度合いが比較的高い連続演出が初期ステージに選ばれる可能性が高まる。すなわち、本実施形態によれば、レア役に当選したときに、チャンス連続演出への当選（ステップＳ８１１の連続演出当否抽選）に期待できるだけでなく、期待度合いの高い初期ステージの選択（ステップＳ８１５の初期ステージ抽選）にも期待できるため、遊技者の興趣を向上させることができる。

【０５８２】

次に、ステップＳ８１６において、メイン基板４０９は、ステップＳ８１１で当選したチャンス連続演出の実行を開始するまでの間に設定する待機ゲーム数を決定するために、所定の抽選テーブル（待機ゲーム数抽選テーブル）を参照して待機ゲーム数抽選を行う。

【０５８３】

図９４は、待機ゲーム数抽選テーブルの一例を説明するための図である。図９４のテーブル例では、決定される待機ゲーム数は「３ゲーム（３Ｇ）」～「５ゲーム（５Ｇ）」の

何れかに振分けられ、３ゲームが選択される割合が最も高い。

【０５８４】

本実施形態のチャンス連続演出では、図８９のステップＳ８０５で述べたように、連続演出待機状態でも、チャンス連続演出で実行される連続演出を昇格させ得るランクアップ処理が行われることから、ステップＳ８１６で決定される待機ゲーム数が長いほど、連続演出待機状態でランクアップの機会が多くなり、遊技者に有利となる。なお、図９４は待機ゲーム数抽選テーブルの一例に過ぎず、より長い待機ゲーム数を設定したり、待機ゲーム数を設定しなかったり（０Ｇの待機ゲーム数に振分ける）してもよい。

【０５８５】

そして、ステップＳ８１７において、メイン基板４０９は、ステップＳ８１６で決定された待機ゲーム数を所定のフラグ（待機ゲーム数フラグ）にセットし、連続演出抽選処理を終了する。

【０５８６】

以上、図９０に示したステップＳ８１１～Ｓ８１７の処理が行われることによって、チャンス連続演出の当否や、当選した場合のチャンス連続演出の実行内容が決定される。

【０５８７】

［１４－１－３．ランクアップ処理］

図８９のステップＳ８０５，Ｓ８０８に示したランクアップ処理について詳しく説明する。図９５は、ランクアップ処理の処理手順例を示すフローチャートである。図８９でも述べたように、本実施形態では、チャンス連続演出の実行中（連続演出状態）にランクアップ処理を行うだけでなく、チャンス連続演出の実行待機中（連続演出待機状態）にもランクアップ処理を行うようにすることで、チャンス連続演出で実行される連続演出の昇格機会を高めている。

【０５８８】

ランクアップ処理においてまず、メイン基板４０９は、現在実行中または待機中の連続演出からの昇格度合い（ランクアップ数）を決定するランクアップ抽選を行う（ステップＳ８２１）。

【０５８９】

図９６は、ランクアップ抽選で用いられる抽選テーブル（ランクアップ抽選テーブル）の一例を説明するための図である。なお、図９６に示すランクアップ抽選テーブルは、図９１に例示した連続当否抽選テーブルと同様、ボーナス内部状態かつ低確モードにおいて参照される抽選テーブルの一例とする。図９６によれば、当該ゲームにおける内部抽選で選ばれた当選役に基づいて、ランクアップ数が選ばれるようになっている。全体的な傾向としては、比較的当選し易い当選役の場合は、ランクアップしない（ランクアップ数が「０」）か、または小程度（例えば、ランクアップ数が「１」）に抑えられる。一方、比較的当選し難い当選役（レア役）やはずれの場合は、ランクアップの程度が大き目に設定されている。例えば図９６の場合、レア役やはずれの当選時には必ず１段階以上のランクアップが確約される。そして、弱レア役である弱スイカ、弱チェリー、弱チャンス目の当選時は、最大３段階までランクアップ数が振分けられているのに対し、強レア役である強スイカ、強チェリー、強チャンス目や押し順不問ベルの当選時には、最大７段階までランクアップ数が振分けられている。さらに、最強目の当選時には、必ず７段階のランクアップが選択される。

【０５９０】

次いで、ステップＳ８２２では、メイン基板４０９は、ステップＳ８２１のランクアップ抽選で決定されたランクアップ数が「０」以外であるか否かを判定する。ランクアップ数が「０」、すなわちランクアップしないと判定した場合は（ステップＳ８２２のＮＯ）、特段の処理を行うことなく、ランクアップ処理を終了する。ランクアップ数が「０」以外、すなわち、何段階かランクアップすると判定した場合は（ステップＳ８２２のＹＥＳ）、ステップＳ８２３の処理に進む。以下の説明では、ランクアップ抽選で決定されたランクアップ数が「０」以外であることを「ランクアップ抽選に当選した」と表現する。

【０５９１】
ステップＳ８２３では、メイン基板４０９は、ＲＡＭ１１１４に記憶されている「最新の連続演出」を示す情報を参照し、ステップＳ８２１のランクアップ抽選で決定されたランクアップ数を加算することで、移行先の連続演出（移行先ステージ）を決定する。
【０５９２】
ここで、ステップＳ８２３に関して、具体的なランクアップ例を説明する。第１例として、連続演出当否抽選（図９０のステップＳ８１１）でチャンス連続演出に当選して、初期ステージ抽選（図９０のステップＳ８１５）で連続演出番号「４」番が初期ステージとして選択されていたとする。このような状況でステップＳ８２１のランクアップ抽選が行われ、ランクアップ数「２」が選ばれたとすれば、移行先ステージは、現ステージの「４」番から２段階昇格して、連続演出番号「６」番の連続演出となる。
【０５９３】
また、具体的なランクアップの第２例として、現ステージが連続演出番号「４」番の連続演出であるまでは同じとして、ランクアップ抽選の結果、ランクアップ数「５」が選ばれたとする。このとき、第１例と同様に、単純にランクアップ数を現ステージに加算すると、移行先ステージは「９」番となってしまう。しかし、本例では連続演出番号「０」～「７」番までのチャンス連続演出しか用意されておらず、内部的には上限の「７」番を超える状態となる。本実施形態では、このように移行先ステージが上限を超えた場合に、有利状態への当選が確定する特別な状況（当選確定状況）と判定し、即時に当該有利状態の当選処理を実行するようにしている。
【０５９４】
すなわち、ステップＳ８２４において、メイン基板４０９は、ステップＳ８２３で行われた移行先ステージの決定において当選確定状況となったか否かを判定し、当選確定状況になっていると判定した場合は（ステップＳ８２４のＹＥＳ）、有利状態（例えばＡＴ初当り）当選処理を実行する（ステップＳ８２５）。ステップＳ８２５のＡＴ初当り処理では、ＡＴゲームを開始するために必要とされる所定の内部処理（例えば、ＡＴゲームの初期ゲーム数の決定や、ＡＴゲーム開始時期の決定等）が行われる。また、ステップＳ８２５の処理が行われる場合は、それ以降にチャンス連続演出に関する演出を行う必要がなくなるため、メイン基板４０９は、チャンス連続演出に関する各種ゲーム数の値をクリア（初期化または削除）するとともに、状態フラグを「通常状態」にセットした後、ランクアップ処理を終了する。
【０５９５】
一方、ステップＳ８２４において移行先ステージの決定によって当選確定状況が示されていないと判定した場合には（ステップＳ８２４のＮＯ）、メイン基板４０９は、チャンス連続演出の実行ゲーム数を改めて決定し、チャンス連続演出に関する各種ゲーム数の１つである「連続演出ゲーム数」に設定する（ステップＳ８２６）。「連続演出ゲーム数」は、チャンス連続演出に関する各種ゲーム数の１つとしてＲＡＭ１１１４に保持され、状態フラグが「連続演出状態」であるときに、図８９のステップＳ８０１において１ゲームごとに１減算される。
【０５９６】
ここで、図９７は、連続演出ゲーム数の決定で用いられる振分テーブル（連続演出ゲーム数振分テーブル）の一例を説明するための図である。図９７によれば、連続演出ゲーム数は、移行先ステージとしてどの連続演出が選択されているかに基づいて、３～６ゲームが振分けられ、連続演出に対応する有利期待度合いが高い（連続演出番号が大きい）ほうが多くのゲーム数が付与される。
【０５９７】
ここで、待機ゲーム数抽選（図９０のステップＳ８１６）でも述べたように、本実施形態のチャンス連続演出では、連続演出待機中または連続演出中にランクアップの機会が与えられ、ランクアップの機会が多くなるほど遊技者に有利となる。そして、前述したように、ステップＳ８２６における連続演出ゲーム数の決定では、移行先ステージの有利期待

度合いが高い（連続演出番号が大きい）ほど、多くの連続演出ゲーム数が付与される。したがって、本実施形態のチャンス連続演出では、ランクアップを繰り返して移行先ステージが昇格すればするほど、その後に再設定（上書き、上乗せ）される連続演出ゲーム数も大きくなりやすく、ますます遊技者にとって有利な状況を提供することができる。

【０５９８】

なお、ステップＳ８２６において、ランクアップ後の移行先ステージに基づいて連続演出ゲーム数が設定されるが、この設定方法は様々な方法を採用し得る。例えば、ランクアップまでの連続演出ゲーム数の残りゲーム数をランクアップ後に持ち越して、移行先ステージに基づいて決定された新たな連続演出ゲーム数に加えて設定するようにしてもよい。この場合、ランクアップに伴う新たな連続演出ゲーム数が残りゲーム数に上乗せされる。また、上乗せ方式ではなく、ランクアップまでの連続演出ゲーム数の残りゲーム数を切り捨て、移行先ステージに基づいて決定された新たな連続演出ゲーム数だけを設定するようにしてもよい。この場合、ランクアップするたびに連続演出ゲーム数が上書きされる。また、ランクアップの際に移行先ステージに基づいて決定される連続演出ゲーム数は、図９７のように移行先ステージに基づく固定値が選択されるようにしてもよいし、所定幅のなかから変動値が抽選されるようにしてもよい。

【０５９９】

以上、図９５に示したステップＳ８２１～Ｓ８２６の処理が行われることによって、当選役に基づいて、チャンス連続演出における実行演出を昇格させるランクアップ処理を実現することができる。なお、本実施形態のチャンス連続演出において、ランクアップが実行される所定の契機は必ずしも内部抽選による当選役に限定されない。他にも例えば、所定ゲーム数の消化であったり、当選役の内部抽選とは異なる抽選（具体的には例えばフリーズ制御を用いた擬似的な遊技における役抽選等）の結果に基づくものであったりしてもよい。

【０６００】

［１４－１－４．連続演出移行処理］

図８９のステップＳ８０６に示した連続演出移行処理について詳しく説明する。図９８は、連続演出移行処理の処理手順例を示すフローチャートである。連続演出移行処理は、「連続演出待機状態」の状態フラグがセットされている状況で実行される処理であって、待機ゲーム数分のゲームが消化された場合には、チャンス連続演出の実行を開始する準備を行う。

【０６０１】

まず、ステップＳ８３１において、メイン基板４０９は、チャンス連続演出に関する各種ゲーム数の１つである待機ゲーム数の値を参照し、待機ゲーム数が「０」であるか否かを判定する。待機ゲーム数が「０」以外であった場合には（ステップＳ８３１のＮＯ）、チャンス連続演出の実行を開始する条件が整わないため、連続演出移行処理を終了する。

【０６０２】

ステップＳ８３１において待機ゲーム数が「０」であった場合には（ステップＳ８３１のＹＥＳ）、メイン基板４０９は、状態フラグにセットされている「連続演出待機状態」を解除し、状態フラグを「連続演出状態」にセットする（ステップＳ８３２）。

【０６０３】

次いで、メイン基板４０９は、実行を開始するチャンス連続演出の実行ゲーム数を、チャンス連続演出に関する各種ゲーム数の１つである「連続演出ゲーム数」に設定する（ステップＳ８３３）。なお、ステップＳ８３３の処理が行われるまでに、ランクアップ処理における連続演出ゲーム数の設定（図９５のステップＳ８２６）によって「連続演出ゲーム数」が設定されていた場合には、ステップＳ８３３の処理で改めて「連続演出ゲーム数」を設定することはしない。ステップＳ８３３の処理が行われるまでに「連続演出ゲーム数」が設定されていなかった場合、すなわち、連続演出当否抽選（図９０のステップＳ８１１）でチャンス連続演出に当選してから１度もランクアップが行われていない場合には、初期ステージに対応する連続演出ゲーム数が設定される。

【０６０４】
初期ステージに対応する連続演出ゲーム数は、例えば図９５のステップＳ８２６と同様に、図９７に例示した連続演出ゲーム数振分テーブルを用いて決定することができる。また、初期ステージに対応する連続演出ゲーム数は、ステップＳ８３３で初めて設定されるのではなく、例えば、図９０のステップＳ８１３～Ｓ８１７の何れかのタイミングで事前に設定されるようにしてもよい。なお、初期ステージに対応する連続演出ゲーム数と、ランクアップ処理における連続演出ゲーム数とのどちらについても、必ずしも振分テーブルを用いて変動幅のあるゲーム数から選択する必要はなく、予め定められた固定ゲーム数が設定されるようにしてもよい。具体的には例えば、図９７の連続演出ゲーム数振分テーブルに例示したように３ゲーム～６ゲームの間から設定されるのではなく、常に３ゲームが設定されるとした場合、連続演出ゲーム数が少ないことは遊技者の不利益となる。しかし、連続演出ゲーム数を抑制する分だけ、チャンス連続演出における他の抽選（具体的には、連続演出当否抽選、ベースレベル抽選、初期ステージ抽選、待機ゲーム数抽選、ランクアップ抽選、または有利状態当否抽選）の振分に回すこともできるため、上記他の抽選で遊技者に利益を与えるようにすることができる。
【０６０５】
以上、図９８に示したステップＳ８３１～Ｓ８３３の処理が行われることによって、連続演出待機状態で待機ゲームが消化された場合に、チャンス連続演出の実行を開始する準備が整えられる。
【０６０６】
［１４－１－５．連続演出終了時処理］
図８９のステップＳ８０９に示した連続演出終了時処理について詳しく説明する。図９９は、連続演出終了時処理の処理手順例を示すフローチャートである。図８９のステップＳ８０９でも述べたように、本実施形態のチャンス連続演出では、その終了ゲームにおいて連続演出終了時処理が行われるなかで、最後に実行された連続演出（「最新の連続演出」）が示唆する有利期待度合いに基づいて有利状態当否抽選が実行される。
【０６０７】
まずステップＳ８４１において、メイン基板４０９は、遊技者の操作を伴う所定の契機（例えば、始動レバー２１０の始動操作）に基づいて、専用の抽選テーブルを用いて所定の有利状態（例えばＡＴ初当り）の当否を抽選する（有利状態当否抽選）。後段で図１００を参照しながら詳述するが、上記専用の抽選テーブル（有利状態当否抽選テーブル）は、チャンス連続演出における「最新の連続演出」によって異なる当選確率が設定されており、「最新の連続演出」が上位の連続演出（換言すれば、連続演出番号の値が大きい連続演出）であるほど当選結果が得られ易い。「最新の連続演出」を示す情報はＲＡＭ１１１４に記憶されている。有利状態当否抽選をより具体的な処理で説明すると、メイン基板４０９は、始動レバー２１０の始動操作が行われたタイミングで乱数値を取得し、当該取得した乱数値を有利状態当否抽選テーブルに適用することで、ＡＴ初当りの当否を判定する。したがって、本実施形態における有利状態当否抽選は、どのような有利状態当否抽選テーブルが用いられるかによって当選確率は変わるものの、当選結果が得られるか否かは所定の契機の操作に掛かっており、遊技者の操作が当落結果に直接関与するという特徴を有している。
【０６０８】
図１００は、有利状態当否抽選で用いられる抽選テーブル（有利状態当否抽選テーブル）の一例を説明するための図である。図１００では、チャンス連続演出で実行され得る複数の連続演出のそれぞれに対応する連続演出番号と、ベースレベル（図９０のステップＳ８１４参照）との組合せで、有利状態の当落についての置数及び当選確率が示されている。
【０６０９】
ここで、図１００の抽選テーブルを用いた場合の有利状態当否抽選の特徴について説明する。まず、同一のベースレベル間で比較すると、何れのベースレベルの場合でも全ての

連続演出において当選する可能性があるように置数が振分けられており、連続演出番号が大きいほどに当選確率が高くなるようにされている。例えばベースレベル「低」のとき、連続演出番号「０」番が選択されている場合の当選確率は約０．３９％に過ぎず、有利状態の当選にほとんど期待できないが、連続演出番号「６」番が選択されている場合の当選確率は約５０．７８％であり、半分程度は有利状態に当選することができる。また、図１００の抽選テーブルでは、ベースレベル「高」のときに連続演出番号「７」番が選択されている場合の当選確率は１００．００％とされているように、必ず有利状態に当選するという特別な状況も用意されている。

【０６１０】

次に、図１００の抽選テーブルを用いた場合の有利状態当否抽選の特徴について、ベースレベル間で比較すると、同じ連続演出番号が選択されたとしても、ベースレベルが「低」、「中」、「高」の順に当選確率が高くなるように置数が振分けられている。例えば連続演出番号「０」番が選択されているとき、ベースレベル「低」の場合の当選確率は約０．３９％（約１／２５６）で有利状態の当選にほとんど期待できないのに対し、ベースレベル「中」の場合の当選確率は約１．１７％（約１／８５）と高くなり、さらにベースレベル「高」の場合の当選確率は約３．９１％（約１／２６）にまで高まることで、低いながらも有利遊技の当選に期待できる現実的な当選確率が与えられる。

【０６１１】

また、ベースレベル間で比較すると、低いベースレベルで上位（高位）の連続演出番号が選択されている場合よりも、高いベースレベルで下位（低位）の連続演出番号が選択されている場合のほうが有利状態の当選確率が高くなることがある。具体的には例えば、ベースレベル「低」で連続演出番号「３」番が選択されているときの当選確率は約１１．７２％である。これに対して、ベースレベル「高」であれば、連続演出番号「２」番が選択されている場合でも当選確率は約１５．６３％あり、上記の約１１．７２％を超えてしまう。

【０６１２】

なお、具体的な表示例は［１４－２－２］で後述するが、本実施形態のチャンス連続演出では、選択された連続演出番号に対応する連続演出は遊技者から認識可能な画像表示体５００で実行させる一方、ベースレベルは原則として遊技者に明示しない。以上のことから、本実施形態のスロットマシン１のチャンス連続演出によれば、下位の連続演出（連続演出番号が比較的小さい連続演出）が表示されたとしても、内部的に選ばれたベースレベルが高ければ、より上位の連続演出（連続演出番号が上の連続演出）が表示された場合よりも有利状態当否抽選での当選に期待できる状況を創出することができる。すなわち、下位の連続演出が表示された場合であっても遊技者の興趣が低下することを抑制し、有利状態当否抽選に対する期待感を抱かせることができる。

【０６１３】

なお、図１００の抽選テーブルは、有利状態当否抽選テーブルの一例であって、置数の振分は設計時に変更することができる。例えば、最下位の連続演出（連続演出番号「０」番の連続演出）が選ばれているときには置数を振分けないようにすることで、有利状態に当選できないケースを用意してもよい。また例えば、ベースレベル「高」だけでなく、ベースレベルが「低」や「中」であっても連続演出番号「７」番の場合の当選確率を１００％にするなどして、有利状態の当選が確定する状況を遊技者が認識できるケースを用意してもよい。このとき具体的には、連続演出番号「７」番の連続演出が画像表示体１００で実行された時点で、遊技者は有利状態の当選が確約された状況であることを認識できるようになる。

【０６１４】

また、有利状態当否抽選を実行する所定の契機は、遊技者による操作を伴うものであれば、始動レバー２１０の始動操作に限定されず、例えばＭＡＸ投入ボタン２０６やリール停止ボタン２１１等の押下操作を所定の契機としてもよい。また、扉形前面部材２００の操作部２０２に、所定の状況で操作が行われることによって演出に影響を与え得る演出ボ

タンを別途設ける場合には、当該演出ボタンの操作を、有利状態当否抽選を実行する所定の契機としてもよい。

【０６１５】

このようにステップＳ８４１で有利状態当否抽選が行われた後、メイン基板４０９は、有利状態当否抽選で有利状態に当選したか否かを判定する（ステップＳ８４２）。有利状態当否抽選で当選したと判定した場合は（ステップＳ８４２のＹＥＳ）、メイン基板４０９は、有利状態（例えばＡＴ初当り）の当選処理を行い（ステップＳ８４３）、その後ステップＳ８４４の処理に進む。一方、ステップＳ８４２において有利状態当否抽選で当選しなかったと判定した場合（ステップＳ８４２のＮＯ）、メイン基板４０９は有利状態の当選処理を行わずにステップＳ８４４の処理に進む。ステップＳ８４３における有利状態の当選処理は、図９５のステップＳ８２５で説明したＡＴ初当り処理と同様なので、説明を省略する。

【０６１６】

そして、ステップＳ８４４では、メイン基板４０９は、状態フラグにセットされている「連続演出状態」を解除し、「通常状態」をセットして連続演出終了時処理を終了する。

【０６１７】

以上、図９９に示したステップＳ８４１～Ｓ８４４の処理が行われることによって、チャンス連続演出の終了時に、最後に実行されていた連続演出に対応付けられた有利期待度合いに基づいて、有利状態（例えばＡＴ初当り）の当落が抽選される。換言すれば、ランクアップの機会を与えられながら複数ゲームに亘って実行されたチャンス連続演出を経て、当該チャンス連続演出で獲得した有利期待度合いを用いた有利状態当否抽選を実現することができる。

【０６１８】

なお、［１４］で前述したように、本実施形態における有利状態当否抽選の実行タイミングは、上記例のように複数ゲームに亘るチャンス連続演出の最終ゲームに限定するものではなく、チャンス連続演出の実行を経て所定条件が成立した場合に発生させるものであってもよい。具体的には例えば、チャンス連続演出が終了した後、数ゲーム間は有利状態当否抽選の実行待ちをするような演出を実行させ、規定ゲーム数の消化や特定の図柄組合せの表示などの予め定めた所定条件が成立した場合に、有利状態当否抽選を実行するようにしてもよい。

【０６１９】

［１４－２．チャンス連続演出の演出例］

次に、チャンス連続演出の演出態様について具体例を挙げて説明する。

【０６２０】

前述したように、本実施形態におけるチャンス連続演出では、メイン基板４０９（特にＣＰＵ１１１０）によって［１４－１］以降で述べたような制御処理が行われることで、チャンス連続演出の実行可否や実行演出などが決定される。そして、メイン基板４０９による決定内容をコマンド等で受け取った演出制御基板５１０（特にＣＰＵ１１１８やＶＤＰ１１２４）によって表示制御が行われることで、画像表示体５００の演出画面においてチャンス連続演出に関する演出画面の表示が実行される。そこで、演出態様に関する以下の説明でも、［１４－１］以降の説明で例示したフローチャートやテーブル等を流用する。

【０６２１】

本実施形態のチャンス連続演出で実行される連続演出は、異なる有利期待度合いを示唆する複数種類の連続演出のうちから選択され、実行される連続演出は所定の契機で昇格する（ランクアップする）可能性がある。例えば、図９３，図９７，図１００に示したテーブルでは、これらの複数種類の連続演出のそれぞれに対応する番号として、連続演出番号「０」番～「７」番が用いられた。まず、これらの複数種類の連続演出の具体的な演出内容例を示す。

【０６２２】

［１４－２－１．各連続演出の演出内容］
図１０１は、チャンス連続演出の演出内容例を説明するための図である。図１０１に示す連続演出番号「０」番～「７」番は、図９３，図９７，図１００で示された連続演出番号にそれぞれ対応しており、連続演出番号が大きくなるほど、有利状態当否抽選で当選する有利期待度合い（具体的には例えばＡＴ初当りの当選確率）が高くなる。
【０６２３】
図１０１にまとめられた各項目について説明する。
【０６２４】
まず、図１０１に示された「色」は、比較的広い期待度区分によって各連続演出が示唆する有利期待度合いを遊技者から認識可能にするための態様構成の一例であって、図１０１の場合は、「青」、「緑」、「赤」が用意されている。
【０６２５】
次に、図１０１に示された「マーク」は、上記の期待度区分よりも狭い期待度区分によって各連続演出が示唆する有利期待度合いを遊技者から認識可能にするための態様構成の一例であって、各連続演出の演出内容に関連する画像が用意されている。
【０６２６】
そして、具体的な表示例は後で示すが（図１０３参照）、本実施形態のスロットマシン１では、各連続演出に対応する「色」と「マーク」とを用いた表示態様による複数種類の画像オブジェクトが、画像表示体５００の所定の表示領域（図１０３の表示領域５０１）に表示される。さらに、この表示領域に表示される複数種類の画像オブジェクトのうち、画像表示体５００で現在実行されている連続演出に対応する画像オブジェクトは発光または拡大等によって強調表示される。強調表示されない画像オブジェクトは、画像の明度を落とす等して目立たなく表示（非強調表示）することが好ましい。
【０６２７】
すなわち、本実施形態のスロットマシン１では、複数種類の連続演出による異なる有利期待度合いをそれぞれ示唆する複数種類の画像オブジェクトが画像表示体５００の所定の表示領域（表示領域５０１）に表示され、現在実行中の連続演出に対応する画像オブジェクトは強調表示される。そして、各画像オブジェクトの表示態様は、「色」（第１の態様）と「マーク」（第２の態様）を用いて構成される。なお、このような画像オブジェクトは、各連続演出（ステージ）に対応した画像であることから、以降の説明では「ステージアイコン」と呼ぶことがある。
【０６２８】
図１０２は、ステージアイコンの構成例を説明するための図である。図１０２には、連続演出番号「０」番～「７」番に対応して表示されるステージアイコンについて、それぞれのステージアイコンを構成する「マーク」の絵柄及び「色」の一例が示されている。画像表示体５００の所定の領域（図１０３の表示領域５０１）に表示されるステージアイコンは、円状の外形の中に「マーク」の絵柄を有する態様で構成され、当該外形の内側が「色」によって着色される。なお、図１０２に記載された「略称」は「マーク」の絵柄の略称である。図示の都合上、後の図１０３～図１０６では、ステージアイコンの「マーク」は「略称」で示され、「色」は省略される。
【０６２９】
また、図１０１に示された「星の数」は、上記画像オブジェクト（ステージアイコン）とは別の表示方法によって、各連続演出が示唆する有利期待度合いを示唆するためのものであって、表示する星の数の大小によって各連続演出の有利期待度合いを示唆する（第３の態様）。「星の数」は、画像表示体５００において、ステージアイコンとは別の所定の表示領域（図１０３の表示領域５０２）に表示される。なお、本実施形態のチャンス連続演出では、少なくともステージアイコンが表示されていれば連続演出の有利期待度合いは示唆できるので、「星の数」による表示は除外されてもよい。
【０６３０】
また、図１０１に示された「タイトル」は、各連続演出に付けられた表題である。そし

て、「演出内容」には各連続演出の演出内容の概要がまとめられている。図１０１のタイトル及び演出内容を参照すると、「マーク」が各連続演出に関連付けられていることが分かる。

【０６３１】

［１４－２－２．チャンス連続演出の画面遷移］

図１０３～図１０６は、チャンス連続演出における画面遷移の一例を説明するための図（その１～その４）である。図１０３～図１０６を参照しながら、チャンス連続演出が行われるときの画像表示体５００における演出画面の画面遷移について説明する。

【０６３２】

まず、画像表示体５００における画面構成の一例を説明する。図１０３（Ａ）には画像表示体５００の表示画面が示されており、その表示画面のなかで底辺付近に表示領域５０１、右下付近に表示領域５０２、中央付近に表示領域５０３が区分されている。なお、これらの表示領域５０１～５０３の配置は一例に過ぎず、例えば、他の位置関係で配置されたり、また例えば、チャンス連続演出の推移に伴って表示位置や表示範囲が変更されたりしてもよい。

【０６３３】

表示領域５０１には、複数のステージアイコンが表示される。例えば図１０３（Ａ）の場合は、チャンス連続演出で実行され得る連続演出として連続演出番号「０」番～「７」番に対応する８種類の連続演出が用意されていることから、８個のステージアイコンが表示される。そして、前述したように、８個のステージアイコンのうち、現在実行中（またはこれから実行される）連続演出に対応するステージアイコンが、発光または拡大等によって強調表示される。図１０３では、強調表示されているステージアイコンは外周を実線で記載し、強調表示されていないステージアイコンは外周を破線で記載している。

【０６３４】

ステージアイコンの「マーク」は連続演出の演出内容に関連する画像であるから、強調表示が行われた場合には、遊技者は、当該強調表示が行われたステージアイコンの「マーク」からその演出内容を推測することができる。また、ステージアイコンの「色」によって、大凡の有利期待度合いが示唆される。

【０６３５】

また、複数のステージアイコンの表示が図１０３（Ａ）のように配置される場合、ステージアイコンが示唆する有利期待度合いは、表示領域５０１の左側にいくほど低く、表示領域５０１の右側にいくほど高くなる。したがって、遊技者に対して、表示領域５０１において強調表示されたステージアイコンの位置から有利期待度合いの高低のイメージを容易に抱かせることができ、有利期待度合いの示唆効果を高めることができる。

【０６３６】

なお、表示領域５０１におけるステージアイコンの表示は、チャンス連続演出が開始されるゲームから、当該チャンス連続演出を経て有利状態当否抽選が実行されるゲームまで継続する。ただし、チャンス連続演出の途中で画像表示体５００の表示画面全体にカットインを表示する等のタイミングで、一時的にステージアイコンが表示されないような制御が行われてもよい。

【０６３７】

表示領域５０２には、図１０１に示した「星の数」に対応する画像として、複数の星を象った画像が表示される。そして、「星の数」に相当する個数だけ、星を塗りつぶした画像にすることによって、「星の数」を明示して、有利期待度合いを遊技者に示唆している。なお、図１０１では「１．５」や「２．５」といった星の数も示されていたが、このような場合、星の半分を塗りつぶすことで「０．５」個の星を表示する。表示領域５０２における「星の数」による表示は、表示領域５０１におけるステージアイコンよりも有利期待度合いを明確に示唆できるという効果を有する。

【０６３８】

表示領域５０３には、チャンス連続演出で実行される連続演出の中心的な演出画像が表

示される。連続演出の中心的な演出画像とは、具体的には例えば、図１０１で説明した「タイトル」や「演出内容」に沿った表示が行われる画像である。なお、連続演出の中心的な演出画像の表示先は、画像表示体５００の表示領域５０３に限定されるものではなく、画像表示体５００の内外を問わず、その他の表示領域に表示させるようにしてもよい（例えば、画像表示体５００以外に別途液晶表示装置（サブ液晶）を設けて表示させる）。

【０６３９】

次に、図１０３に示す演出画面例について具体的に説明する。図１０３では、チャンス連続演出の開始時に、連続演出番号「０」番の連続演出（カイトボード対決）が連続演出ゲーム数「３ゲーム」で選択されているとする。

【０６４０】

図１０３（Ａ）は、チャンス連続演出が開始されるゲーム（１ゲーム目）においてＢＥＴ処理が完了して規定数のメダル（例えば３枚）が賭けられたときの表示画面例である。ＢＥＴ処理は、具体的には、遊技者の操作によって投入口２０３からのメダル投入またはＭＡＸ投入ボタン２０６（１枚投入ボタン２０５でもよい）の押下操作で３枚のベットが完了するか、前ゲームで再遊技役が当選したことに伴う自動ベットの処理が完了したことによって成立するものであるが、説明を簡便にするため、以後は「ＭＡＸ投入ボタン２０６の押下操作が行われたこと」によってＢＥＴ処理が完了するものとする。

【０６４１】

１ゲーム目のＢＥＴ処理が完了したときの表示画面例として、図１０３（Ａ）では、タイトル表示が行われることによって、連続演出番号「０」番の連続演出（カイトボード対決）が開始されることが遊技者に示される。詳細にいえば、図１０３（Ａ）の表示領域５０１では「カイト」のマークを有する一番左のステージアイコンが強調表示される。また、表示領域５０２には、当該連続演出に対応する「１」個の星が表示される。そして、表示領域５０３には当該連続演出のタイトルである「カイトボード対決！」という装飾文字が表示される。

【０６４２】

１ゲーム目のＢＥＴ処理が完了した後、始動レバー２１０の始動操作が行われると、１ゲーム目の内部抽選が行われてリール３０１ａ～３０１ｃの回転が開始される。図１０３（Ｂ）は、１ゲーム目で始動レバー２１０の始動操作が行われた直後の表示画面例を示している。図１０３（Ｂ）では、表示領域５０３において、図１０３（Ａ）のタイトル表示に代えて、カイトボード対決がスタートしたことを示す画像（開始画像）が表示される。

【０６４３】

その後、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対して押下操作が行われることによって、対応するリール３０１ａ～３０１ｃが停止する。図１０３（Ｃ）は、１ゲーム目でリール３０１の停止操作が行われている間の表示画面例を示している。図１０３（Ｃ）では、表示領域５０３にカイトボード対決が進んでいることを示す画像（進行中画像）が表示されている。この進行中画像は、１ゲーム目が終了して２ゲーム目のＢＥＴ処理が完了するまで表示される。そして、２ゲーム目において始動レバー２１０の始動操作が行われると、１ゲーム目と同様に、内部抽選が行われてリール３０１ａ～３０１ｃの回転が開始される。

【０６４４】

ここで、図１０３～図１０６に示す具体例の場合、この２ゲーム目のタイミングで行われたランクアップ処理（図９５参照）において、ランクアップ抽選で２段階のランクアップに当選したとする。すなわち、連続演出番号「０」番から２段階ランクアップすることによって、このチャンス連続演出は、連続演出番号「２」番の連続演出（水泳対決）で上書きされることになる。なお、図９７の連続演出ゲーム数振分テーブルを参照すれば、ランクアップ後は３ゲームの連続演出ゲーム数が改めて設定される（図９５のステップＳ８２６も参照）。このとき、演出制御基板５１０は、ランクアップ当選の内容をメイン基板４０９からコマンド受信し、ランクアップに対応する演出画像（ランクアップ画像）を画像表示体５００に表示させるように制御する。

【０６４５】
図１０４（Ａ）は、２ゲーム目でランクアップ当選したときの表示画面例であり、例えば、２ゲーム目で始動レバー２１０の始動操作が行われた直後から、表示領域５０３にランクアップ画像が表示される。図１０４（Ａ）によれば、表示領域５０３に「ＲＡＮＫＵＰ！」という装飾文字が表示されることによって、ランクアップに当選したことが遊技者に教示される。ランクアップ画像は、２ゲーム目が終了して３ゲーム目のＢＥＴ処理が完了するまで表示される。
【０６４６】
なお、２ゲーム目の始動レバー２１０の始動操作に基づいて行われたランクアップ処理において、仮にランクアップ抽選に当選しなければ、２ゲーム目で第３リールの停止操作が行われるまでは図１０３（Ｃ）に例示したような進行中画像が表示され、第３リールの停止操作が行われたタイミングで、カイトボード対決の「煽り画像」が表示される。そして、次の３ゲーム目では、有利状態当否抽選の実行に伴う演出画面が表示された後、有利状態当否抽選の実行結果が表示される。「煽り画像」については図１０５（Ｃ）で後述し、有利状態当否抽選の実行に伴う演出画面については、図１０６（Ａ）～図１０６（Ｃ）で後述する。このような展開だと、連続演出番号「０」番のカイトボード対決に対応付けられた有利期待度合いで有利状態当否抽選が行われてしまうため、有利状態に当選する可能性は極めて低く、当選結果にほとんど期待できない不幸な展開となってしまう。図１００の有利状態当否抽選テーブルによれば、当選確率は、ベースレベル「低」で約０．３９％、ベースレベル「高」でも約３．９１％しかない。
【０６４７】
図１０４（Ａ）の続きを説明する。図１０４（Ａ）のランクアップ画像は、２ゲーム目が終了して３ゲーム目のＢＥＴ処理が完了するまで表示されるとしたが、３ゲーム目のＢＥＴ処理が完了するまでの間は、その他の適当な演出画像（例えば、ランクアップ当選に関連するイメージ画像）が表示されてもよい。また、表示領域５０３にランクアップ画像が表示されても、３ゲーム目のＢＥＴ処理が完了するまでは、表示領域５０１ではカイトボード対決のステージアイコンが強調表示され、表示領域５０２ではカイトボード対決に対応する「１」個の星が表示される。なお、図１０４（Ａ）のように、ランクアップ当選は決定してもその移行先が教示されていない段階では、表示領域５０１におけるステージアイコンの強調表示を一旦解除してもよく、さらには、回転中のルーレットのように強調表示の対象を高速で変更させる表示を行ってもよい。このような表示制御を行うことによって、ランクアップによる移行先ステージに対する遊技者の関心を高める効果に期待できる。
【０６４８】
次に、図１０４（Ｂ）は、３ゲーム目のＢＥＴ処理が完了したときの表示画面例である。スロットマシン１の内部処理では、２ゲーム目のランクアップ処理が終了した段階で、チャンス連続演出が連続演出番号「２」番の連続演出（水泳対決）にランクアップすることが決定しており、この決定内容は、メイン基板４０９からコマンドで演出制御基板５１０に送信されている。そこで、演出制御基板５１０は、３ゲーム目のＢＥＴ処理が完了したタイミングを契機として、ランクアップ後の水泳対決のタイトル表示を行う。図１０４（Ｂ）によれば、表示領域５０１では、それまでのカイトボード対決に代えて水泳対決のステージアイコンが強調表示され（実線で囲まれるステージアイコンが「カ」から「輪」に変更され）、表示領域５０２では、水泳対決に対応する「１．５」個の星が表示される。また、表示領域５０３では、タイトル表示として「水泳対決！」という装飾文字が表示される。
【０６４９】
３ゲーム目のＢＥＴ処理の完了後、始動レバー２１０の始動操作が行われると、３ゲーム目の内部抽選が行われてリール３０１ａ～３０１ｃの回転が開始される。図１０５（Ａ）は、３ゲーム目で始動レバー２１０の始動操作が行われた直後の表示画面例を示している。図１０５（Ａ）では、表示領域５０３において、水泳対決がスタートしたことを示す

開始画像が表示されている。なお、図１０５（Ａ）は、当該ゲーム（３ゲーム目）で行われたランクアップ処理においてランクアップ抽選に当選しなかった場合を示している。仮に当該ゲームでランクアップ抽選に当選していた場合は、再ランクアップの当選内容に基づいて、ランクアップ画像の処理を繰り返す。

【０６５０】

図１０５（Ｂ）は、３ゲーム目に始動レバー２１０の始動操作が行われた後の表示画面例である。図１０５（Ａ）における水泳対決の開始画像の表示に続いて、図１０５（Ｂ）では、表示領域５０３において、水泳対決の進行を示す進行中画像が表示されている。この進行中画像は、例えば３ゲーム目が終了して４ゲーム目（ランクアップによる水泳対決の連続演出が開始してからは２ゲーム目）において第３リールの停止操作が行われて遊技者の手がリール停止ボタン２１１から離れる直前まで表示される。なお、この場合、４ゲーム目の始動レバー２１０の始動操作に基づくランクアップ処理でもランクアップ抽選に当選しなかったと仮定する。

【０６５１】

次に、図１０５（Ｃ）は、４ゲーム目において、第３リールの停止操作が行われて遊技者の手がリール停止ボタン２１１から離れたときの表示画面例である。前述したように、この「４ゲーム目」は、ランクアップ当選による連続演出（全３ゲームの水泳対決）が開始してから２ゲーム目に相当することから、さらなるランクアップ当選が発生しない限りは、次ゲームで有利状態当否抽選が行われる。そこで、図１０５（Ｃ）では、第３リールの停止操作に伴って遊技者の手がリール停止ボタン２１１から離れたタイミングで、水泳対決による連続演出がクライマックスを迎えていることを示す画像（煽り画像）が表示領域５０３に表示される。図１０５（Ｃ）に示された煽り画像は、主人公とライバルとの水泳競争でゴールが目前に迫っていて、どちらが先着するか分からないような状況を示しており、このような煽り画像が表示されることで、遊技者に対して連続演出の決着が近いことを感じさせ、この後の遊技展開に対する興趣を高めることができる。

【０６５２】

そして、図１０６（Ａ）には、図１０５（Ｃ）に続く表示画面例として、４ゲーム目の終了後に５ゲーム目のＢＥＴ処理が完了したときの表示画面例が示されている。当該ＢＥＴ処理が完了した状況では、次に始動レバー２１０の始動操作が行われると、「所定の契機」が満たされることで有利状態当否抽選が実行される。そこで、図１０６（Ａ）に示したように、表示領域５０３に「レバーを叩け！」という装飾文字を表示させることによって、始動レバー２１０の始動操作が重要な契機となることを遊技者に教示している。図９０のステップＳ８４１でも述べたように、有利状態当否抽選では、選択されたベースレベルと最後に実行された連続演出（本例では「水泳対決」）とによって異なる有利期待度合いが設けられた有利状態当否抽選テーブルが用いられ、その当落は、所定の契機に相当する遊技者の操作に基づいて決定される。したがって、図１０６（Ａ）における「レバーを叩け！」という表示を見た遊技者は、自身で行う始動レバー２１０の始動操作に対して強い興趣を抱くことができる。

【０６５３】

５ゲーム目において、始動レバー２１０の始動操作を契機として有利状態当否抽選が行われた後は、当落結果が遊技者に教示される。図１０６（Ｂ）は有利状態当否抽選で当選した場合の表示画面例であり、図１０６（Ｃ）は有利状態当否抽選で落選した場合の表示画面例である。

【０６５４】

図１０６（Ｂ）では、「ＷＩＮ」という装飾文字に加えて、水泳対決で主人公がライバルよりも先にゴールしたことを示す画像が表示領域５０３に表示されている。図１０６（Ｂ）で有利状態当否抽選に当選したことが教示された後は、開始までの所定条件の成立を待ってからＡＴゲームの開始画面が表示される。

【０６５５】

図１０６（Ｃ）では、「ＬＯＳＥ」という装飾文字に加えて、水泳対決で主人公よりも

先にライバルがゴールしたことを示す画像が表示領域５０３に表示されている。図１０６（Ｃ）で有利状態当否抽選に落選したことが教示された後は、チャンス連続演出が終了するので、通常の遊技画面表示に戻る。

【０６５６】

なお、図１０６（Ｂ），図１０６（Ｃ）の表示画面が表示されるタイミングは、一例として、５ゲーム目において第３リールの停止操作が行われて遊技者の手がリール停止ボタン２１１から離れたとき、とする。このようなタイミングにした場合、チャンス連続演出の最終ゲーム（この場合は５ゲーム目）における遊技者の操作が終了するまで当落結果が教示されないため、チャンス連続演出が実行される複数ゲームの全体を通じて遊技者の遊技興趣を高め続けることに期待できる。

【０６５７】

以上、図１０３～図１０６に例示したように、スロットマシン１では、遊技者から視認可能な表示画面（例えば、画像表示体５００）において、チャンス連続演出の進行に伴う演出画像が表示される。特に、表示領域５１０のステージアイコンや表示領域５２０の星の数によって、現在実行中の連続演出による有利期待度合いが遊技者に教示（示唆）されることから、チャンス連続演出の開始から終了までのあいだ、遊技者に有利期待度合いの向上に期待する遊技を楽しませることができる。

【０６５８】

なお、チャンス連続演出による演出画面の遷移は、図１０３～図１０６の遷移例に限定されるものではなく、演出制御基板５１０が表示させる演出画像の種類や表示タイミングは、適宜変更することができる。

【０６５９】

例えば、図１０４（Ａ）では「ＲＡＮＫ　ＵＰ！」というランクアップ画像の表示タイミングをランクアップ当選したゲーム（例えば２ゲーム目）の始動レバー２１０の始動操作の直後としたが、これを当該ゲームの第３リールの停止ボタンを離したタイミングに変更するといったことが考えられる。このようにランクアップ画像の表示タイミングを遅延させる場合、仮にランクアップ当選していなければ第３リールの停止ボタンを離したタイミングで煽り画像が表示されて次ゲームで有利状態当否抽選が行われてしまう展開に繋がるところを、ランクアップ画像の表示という遊技者にとって有利な展開に切換えることができる。その結果、遊技者は、当該ゲーム（例えば２ゲーム目）の第３リールの停止ボタンを離すギリギリまで、ランクアップ当選に期待することができ、遊技興趣を大きく高めることができる。

【０６６０】

また例えば、比較的長い連続演出ゲーム数が選ばれた場合（例えば図９７のテーブルで４ゲーム以上が選択された場合）には、通常の連続演出ゲーム数（３ゲーム）では表示されない特別な演出画像を追加して表示させるようにしてもよく、このような特別な演出画像の表示によって、有利な状況である（有利期待度合いが高い）ことを遊技者に期待させて興趣を高めることができる。

【０６６１】

［１４－３．チャンス連続演出の補足］

本実施形態のチャンス連続演出について、［１４－１］以下では制御処理例を、［１４－２］以下では演出例をそれぞれ具体的に説明してきたが、本実施形態のチャンス連続演出の実施形態は上記例に限るものではなく、以下に示すような形態であってもよい。

【０６６２】

チャンス連続演出において、連続演出当否抽選（図９０のステップＳ８１１）、ランクアップ抽選（図９５のステップＳ８２１）、および有利状態当否抽選（図９９のステップＳ８４１）は、内部抽選の当選結果（当選役）に基づいた抽選に限るものではなく、他の所定の契機に基づくものであってもよい。具体的には例えば、ＭＡＸ投入ボタン２０６やリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃのようなボタンに対する操作であったり、始動レバー２１０に対する操作であったり、フリーズ制御によるリール作動であったりしてよい。

【０６６３】
また、ランクアップ抽選が内部抽選の当選結果に基づいて行われるとした場合でも、チャンス連続演出に関する連続演出を実行中の全てのゲームでランクアップ抽選を行う必要は必ずしもなく、特定の条件を満たしたゲーム区間でのみ、ランクアップ抽選を行うようにしてもよい。このようなランクアップ抽選の制限は、連続演出待機状態または連続演出状態の何れかの状態に適用してもよいし、双方に適用してもよい。このようにランクアップ抽選を受けられる機会を制限することによって、チャンス連続演出に関する複数ゲームの実行中に、遊技者の期待感が特に高まる期間を創出することができ、遊技に対するメリハリをつけることができる。
【０６６４】
また、チャンス連続演出を発生させるタイミングは、通常の遊技状態（一般状態またはボーナス内部状態）に限らず、ボーナス中であってもよい。さらに、ＡＴゲーム中、ＡＲＴゲーム中、または前兆演出中に発生可能にしてもよい。なお、チャンス連続演出の実行中にフリーズ制御が発生した場合には、当該発生時点でチャンス連続演出の実行を中止してフリーズ制御による特典（例えばＡＴ当選）を付与するようにしてよい。
【０６６５】
また、図９６で例示したランクアップ抽選テーブルでは、現在実行中の連続演出の種類に拘わらず、ランクアップ数の振分について共通した置数が設定されていたが、現在実行中の連続演出によって異なるランクアップ数の振分が設定されたランクアップ抽選テーブルを用いるようにしてもよい。このようにすることで、ランクアップ抽選による移行先ステージに多様性を付加することができ、遊技性を高めることに期待できる。
【０６６６】
また、チャンス連続演出の出力先は画像表示体５００に限るものではなく、別の表示器（例えばサブ液晶や７セグ）に表示させるようにしてもよい。また、チャンス連続演出による演出の出力は画像に限るものではなく、音、光、役物動作等でもよく、これらを組合せるようにしてもよい。このようにチャンス連続演出の出力形態を多様化させることによって、多様な遊技機でチャンス連続演出を実現することができる。
【０６６７】
また、チャンス連続演出において実行中の連続演出が示唆する有利期待度合いについて、図１０３～図１０６の表示画面例では、ステージアイコン、星、演出内容等で示唆するだけであったが、当該有利期待度合いを数字等で明示するようにしてもよい。そして、ランクアップ当選時の表示についても、図１０４（Ａ）～図１０４（Ｂ）のように連続演出の移行を教示するだけでなく、有利期待度合いがどの程度上昇したかを数字等で明示するようにしてもよい。例えば、「３０％」という有利期待度合いが表示されているときにランクアップ当選した場合、「＋２０％」という有利期待度合いの上昇値を表示し、ランクアップ後は「５０％」を表示するといったことができる。このような表示を行うことによって、有利期待度合いをより明確に遊技者に認識させることができ、遊技者の安心感を高めることにも期待できる。
【０６６８】
また、上記例ではチャンス連続演出に含まれる連続演出は８種類であったが、本実施形態のチャンス連続演出を実現するためには、少なくとも２種類の連続演出が用意されていればよい。
【０６６９】
また、チャンス連続演出においてランクアップが行われるとき、上記例では、強調表示されるステージアイコンが移行先ステージに対応する別のステージアイコンに移るとしたが、他にも例えば、強調表示されていたステージアイコン自体が変化することによって移行先ステージを示すようにしてもよい。さらに、ランクアップに伴って強調表示されるステージアイコンが変化する時（同一アイコンの変化時を含む）には、ステージアイコンまたはマークの大きさが変化するようにしてもよく、一般的には、ステージアイコンまたはマークが大きくなるほど有利期待度合いが高いことを示唆できる。

【０６７０】
また、ランクアップに伴って強調表示されるステージアイコンが変化した場合には、音や光等によって変化したことを遊技者に通知するようにしてもよい。また、強調表示されるステージアイコンが変化した場合には、有利期待度合いが下がっていない（少なくとも維持されている）ことを遊技者が認識可能な表示を行うことが好ましい。例えば「ＵＰ」という文字装飾を表示すれば、有利期待度合いが上昇したことを遊技者に伝えることができる。
【０６７１】
また、図１０３等では、表示領域５０１におけるステージアイコンの表示は、左から右にかけて示唆する有利期待度合いが高くなる順で横一列になっていたが、複数のステージアイコンの並べ方は、必ずしも期待度合いの順でなくてもよく、また、一列でなくともよい。
【０６７２】
なお、上記例において、ステージアイコンによる有利期待度合いは、「色」と「マーク」を含む表示態様によって示唆していた。このうち、「マーク」については、対応する連続演出の演出内容に関連する画像である、としたが、より厳密には、当該連続演出のなかで現出される「モノ（例えば、キャラクタの顔や全身、道具等）」の画像であることが好ましい。このような「モノ」の画像を「マーク」として用いることによって、遊技者に対してステージアイコンと連続演出との対応関係を確実に認識させることができるため、チャンス連続演出による遊技興趣の向上という効果を遊技者に確実に与えることに寄与する。
【０６７３】
この他にも、チャンス連続演出の実行中における有利期待度合いの示唆方法として、「熱」、「鉄板」、「好機」といった装飾文字を表示させることもできる。このような文字表記をステージアイコンや星の数などと併せて表示することによって、有利期待度合いの示唆パターンをより多様化させることができる。
【０６７４】
また、上記例では、チャンス連続演出に含まれる８種類の連続演出が、それぞれ異なる有利期待度合いを示唆するものとしたが（例えば、図１０１参照）、複数種類の連続演出の一部において、有利期待度合いが同一または実質的に同程度であるようにしてもよい。例えば有利期待度合いが同一の２種類の連続演出を設けるとし、それぞれの連続演出に対応するステージアイコンを用意する。そして一方の連続連出が実行されているときにランクアップ抽選が行われてランクアップ数が「０」であった場合、一定割合で他方の連続演出に移行させるようにし、ステージアイコンの強調表示先も移行させる。このような処理を行った場合、有利期待度合いは変わらないものの、連続演出ゲーム数は再設定されることから、チャンス連続演出の実行ゲーム数の上乗せという有利な状態を遊技者に付与することができる。
【０６７５】
また、チャンス連続演出に含まれる複数種類の連続演出のなかに、有利期待度合いが１００％（有利状態当否抽選で必ず当選する）となる連続演出を最上位に設けてもよい。このような確定演出としての連続演出が用意されていると、最上位の連続演出までランクアップした場合には特典（例えばＡＴ初当り）が必ず付与されることが分かるため、遊技者に安心感を与えるとともに、最上位の連続演出までランクアップしたにも拘わらず有利状態当否演出で落選するという激しい興趣の低下を防止することができる。
【０６７６】
［１４－４．チャンス連続演出のまとめ］
本実施形態のスロットマシン１によるチャンス連続演出の代表的な特徴について、以下にまとめる。
【０６７７】
［１４－４－１．第１の特徴］

まず、本実施形態のスロットマシン１では、有利状態（例えばＡＴ初当り）に当選する期待度合いを示唆する連続演出を複数ゲームに亘って実行し、その最終ゲームにおいて、当該連続演出が示唆する期待度合いに基づいて決定される当該有利状態の当落結果（有利状態当否抽選の当落結果）を表示するチャンス連続演出を行うことができる。

【０６７８】

そして、本実施形態のチャンス連続演出の開始時には、異なる期待度合いを示唆する複数種類の連続演出のうちから、当選困難な低期待度合いを示唆する低期待連続演出が実行され得る。ここで「低期待度連続演出」とは、例えば連続演出番号「０」番の連続演出に相当し、その期待度合いは、ベースレベル「低」の場合に連続演出番号「０」番の連続演出による当選確率は約０．３９％しかなく（図１００参照）、当選困難な低期待度合いである。

【０６７９】

また、チャンス連続演出では、複数の連続演出の何れかが実行されるゲームのそれぞれで、所定の契機に基づいて当該連続演出の昇格を判定し（ランクアップ処理）、ランクアップに当選したことが表示装置（画像表示体５００）に表示された場合には、当該ゲームで実行された連続演出よりも高い期待度合いを示唆する「ランクアップ後の連続演出」が次ゲームから開始される。例えば、図１０４（Ａ）では２ゲーム目にランクアップ画像が表示されることが示され、図１０５（Ａ）～図１０５（Ｃ）では３ゲーム目にランクアップ後の水泳対決が実行される様子が示されている。

【０６８０】

したがって、このようなチャンス連続演出によれば、上記のようなランクアップが行われることによって、チャンス連続演出の最終ゲームで行われる有利状態当否抽選はランクアップ後の連続演出が示唆する期待度合いに基づいて行われるため、上記低期待度合いに基づく有利状態の当落結果が表示されるという遊技者に不利な展開を回避することができる。

【０６８１】

すなわち、本実施形態のスロットマシン１は、このようなチャンス連続演出を提供することによって、当選困難な低期待度合いの連続演出が開始されたとしても、ランクアップによって高い期待度合いを有する連続演出に上書きする機会を与えることで、低期待度合いのままで有利状態の当落抽選が行われるという不幸な展開からの逃れられる可能性について遊技者に期待させ、低期待度合いの連続演出が実行されることによる遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【０６８２】

［１４－４－２．第２の特徴］

また、本実施形態のスロットマシン１によるチャンス連続演出では、所定の連続演出を複数ゲームに亘って実行させるとともに、有利状態に関する特典付与（例えばＡＴ初当り）の期待度合いがそれぞれ異なる複数の連続演出が、上記所定の連続演出から移行して実行され得る複数の移行先連続演出として用意されている。ここで、所定の連続演出とは、チャンス連続演出の開始時に選択される連続演出であり、具体的には例えば、連続演出番号「０」番の連続演出に相当する。そして、上記所定の連続演出から移行して実行され得る複数の移行先連続演出とは、連続演出番号「０」番の連続演出からの移行先ステージの候補となる連続演出であって、図９６等を参照すると、連続演出番号「１」番～「７」番の連続演出に相当する。

【０６８３】

そして、チャンス連続演出では、複数の移行先連続演出におけるそれぞれの演出内容を彷彿させる複数のイメージ画像が所定の表示領域に表示される。例えば、図１０３（Ａ）には、表示領域５０１に８個のステージアイコンが表示されている。さらに、図１０１，図１０２に例示したように、各ステージアイコンの「マーク」は、対応ステージの演出内容を反映した画像であり、対応ステージの演出内容を彷彿させるイメージ画像である。

【０６８４】

このようなチャンス連続演出において、上記所定の連続演出を実行中に特定条件が成立した場合（ランクアップ抽選の当選）には、ランクアップによって期待度合いが現在以上に高められ、その後の所定の契機（例えば、次ゲームの開始）に基づいて、当該高められた期待度合いを示唆する移行先連続演出が実行される。具体例で説明すると、図１０３（Ａ）～図１０３（Ｃ）では、１ゲーム目に連続演出番号「０」番の連続演出が実行されており、その後、２ゲーム目ではランクアップ当選によって、２段階のランクアップが決定し、内部的な当選期待度合いは２段階分高くなる（図１００参照）。そして、次の３ゲーム目では、図１０４（Ｂ），図１０５（Ａ）～図１０５（Ｃ）のようにランクアップ先の連続演出が実行される。

【０６８５】

このようなチャンス連続演出によれば、チャンス連続演出で実行され得る複数の連続演出について、各連続演出の演出内容を彷彿させる複数のイメージ画像（ステージアイコンの「マーク」）が所定の表示領域（表示領域５１０）に表示されることによって、遊技者に対してどのような連続演出に進むと期待度合いが高いのかを分かりやすく伝えることができる。そして、連続演出の実行中にランクアップ当選という特定条件が成立した場合には期待度合いが高められるとともに、高められた期待度合いを示唆する連続演出が上記複数の連続演出のうちから選ばれて実行されることで、期待度合いの昇格（ランクアップ）に成功したことを遊技者に容易に認識させることができる。

【０６８６】

すなわち、本実施形態のチャンス連続演出によれば、移行する可能性がある連続演出の複数候補を遊技者から視認可能に提示しておくとともに、期待度合いが昇格した場合にはその昇格内容を遊技者が認識し易い態様で通知することによって、低期待度合いの連続演出が現出されたとしても、遊技者に諦めの気持ちを抱かせることなく、期待度合いの昇格に期待する遊技を楽しませることができるため、遊技者の興趣低下を抑制することができる。

【０６８７】

［１４－４－３．第３の特徴］

また、本実施形態のスロットマシン１によるチャンス連続演出では、有利状態への移行（例えばＡＴ初当り）の期待度合いを示唆する表示態様で、複数種類の画像オブジェクトの少なくとも何れかを所定の表示領域に表示させる（図１０３（Ａ）において表示領域５０１に表示されるステージアイコンに相当）。

【０６８８】

そしてこの画像オブジェクト（ステージアイコン）は、画像オブジェクトが示唆する期待度合いを比較的広い期待度区分で示すための複数の第１の態様（例えば「色」）と、複数の第１の態様による期待度区分よりも狭い期待度区分で示すための複数の第２の態様（例えば「マーク」）とのなかから、特定の第１の態様及び特定の第２の態様を用いた表示態様で示される。具体例で言えば、図１０１～図１０３を参照すると、ステージアイコンを構成する「色」が上記第１の態様に相当し、ステージアイコンを構成する「マーク」が上記第２の態様に相当する。図１０１によれば「色」は期待度合いの低い方から順に「青」、「緑」、「赤」の３種類が示されており、それぞれが異なる期待度合いを示す連続演出が８種類であることを鑑みると、比較的広い期待度区分による態様と言える。また、図１０１によれば「マーク」は８種類の連続演出と１対１で対応付けられており、したがって、「色」に比べて狭い期待度区分による態様と言うことができる。

【０６８９】

そして、チャンス連続演出では、有利状態への移行の期待度合いを変化させる抽選としてランクアップ抽選（図９５のステップＳ８２１や図９６等を参照）が行われ、ランクアップ当選した場合には画像オブジェクト（ステージアイコン）の表示を変化させるという特徴がある。

【０６９０】

このようなランクアップによる期待度合いの変化に伴う画像オブジェクトの表示変化は

、上記の第１の態様（色）と第２の態様（マーク）との組合せの変更によって実現される。具体例で説明すると、例えば、連続演出番号「０」番の連続演出から５段階ランクアップしたとすると、強調表示されるステージアイコンは、連続演出番号「０」番の連続演出に対応する「青」＋「カイト」から、連続演出番号「５」番の連続演出に対応する「緑」＋「船」に変化する。この場合は、第１の態様（色）と第２の態様（マーク）の双方が変化することになる（図１０１参照）。なお、この場合の期待度合いの変化幅は、図１００によれば、ベースレベルが「低」のとき、３８．６７ポイント（３９．０６－０．３９）という比較的大きなものである。

【０６９１】

一方、ランクアップによる期待度合いの変化幅が所定の範囲内（例えば１０ポイント以内）の比較的小さなものであった場合には、画像オブジェクトの表示態様は、第１の態様が変化せずに第２の態様だけが変化する。具体例を挙げると、図１０３～図１０６で例示した演出画面の遷移では、ランクアップ当選によって連続演出番号「０」番の連続演出から２段階ランクアップしている。しかしこのとき強調表示されるステージアイコンの変化は、「青」＋「カイト」から「青」＋「浮き輪」であり、第１の態様である「色」は「青」のまま変化がない。この場合の期待度合いの変化幅は、図１００によればベースレベルが「低」のとき、７．４２ポイント（７．８１－０．３９）に留まっている。

【０６９２】

上記のように期待度合いの変化幅が比較的小さい場合、ステージアイコンの表示態様が第２の態様を持たずに、第１の態様（色）しか持っていなければ、遊技者からは期待度合いの変化を知ることは容易ではない。しかし、本実施形態のチャンス連続演出によれば、このような小さい期待度合いの変化であっても、期待度合いの向上を遊技者に認識可能にすることができる。そして、比較的広い期待度区分を示す第１の態様による変化がなかったとしても（同色のままであったとしても）、そのなかでの上位のステージアイコンに変化すれば多少は期待できるのではないかという思いを遊技者に抱かせることができ、低期待度合いの演出が実行されたとしても、遊技興趣の低下を抑制することに期待できる。

【０６９３】

なお、本実施形態のスロットマシン１では、チャンス連続演出において、複数段階のベースレベルを備えることも可能になっている。このような場合、図１００でベースレベル間の当選確率について比較したように、低いベースレベルで上位（高位）の連続演出番号が選択されている場合よりも、高いベースレベルで下位（低位）の連続演出番号が選択されている場合のほうが有利状態の当選確率が高くなることがある。そこで、このような状況が発生し得るようにベースレベルと当選確率とを設定することによって、本実施形態のチャンス連続演出では、画像オブジェクトが低期待度合いを示す表示態様であったとしても、内部的なベースレベルが高ければ、より上位の表示態様と同等またはそれ以上の期待度合いに期待することができる。具体的には、ベースレベル「高」で連続演出番号「２」番が選択されているとすると、１５．６３％の期待度合いを持ちながらも、ステージアイコンの表示態様は「青」＋「靴」となるが、この期待度合いは、ベースレベル「低」であれば連続演出番号「３」番が選択されているときの１１．７４％よりも高いものである。すなわち、スロットマシン１がこのようなチャンス連続演出を提供する場合には、表示領域５０１におけるステージアイコンの表示態様が「青」＋「靴」という低期待度合いと思われるものであったとしても、ベースレベル次第で１段階上位の「青」＋「浮き輪」よりも高い期待度合いを持っている可能性が残されるため、低期待度合いの演出が実行された場合であっても、遊技者の興趣を低下させることなく、最終的な当落結果の表示が行われるまで、演出に興味を抱かせることができる。

【０６９４】

［１５．スロットマシン１Ａ］

これまで、本発明の実施の形態を説明するための遊技機としてスロットマシン１を用いてきたが、以後は、本発明の実施の形態を説明するための遊技機としてスロットマシン１Ａを用いる。スロットマシン１Ａは、以後に説明する本発明に係る遊技機の特徴を説明す

るために好適なスロットマシンの一例であって、スロットマシン１と比べていくつかの相違点は有するが、共通点も多い。そこで、スロットマシン１Ａについて、スロットマシン１と共通する部材や内部処理についてはそれらを引き継ぐものとし、スロットマシン１を用いて説明した実施の形態についても、特段の断りがない限りはこれらを流用するものとする。

【０６９５】

図１０７，図１０８は、本実施形態に係るスロットマシンにおける主要部分の正面図（その１，その２）である。図１０７では移動表示体５２２，５２３及びシャッター役物５２４が通常位置（待機位置）にあるときのスロットマシン１Ａが例示され、図１０８では移動表示体５２２，５２３及びシャッター役物５２４が作動位置にあるときのスロットマシン１Ａが例示されている。図１０７，図１０８に例示されたスロットマシン１Ａを参照しながら、スロットマシン１との外見的な相違点について説明する。

【０６９６】

まず、スロットマシン１Ａ（図１０７，図１０８参照）をスロットマシン１（図３参照）と比較したときの構成上の相違点として、固定表示体５２１、移動表示体５２２，５２３が挙げられる。スロットマシン１には、演出等に利用される任意の画像を表示可能な画像表示体５００が図柄表示窓４０１の上方に配置されていたが、スロットマシン１Ａでは、この画像表示体５００の代わりに、それぞれが画像を表示可能な表示画面（具体的には例えば液晶画面）を有する固定表示体５２１、移動表示体５２２，５２３が配置されている。

【０６９７】

固定表示体５２１は、スロットマシン１における画像表示体５００と同様に、図柄表示窓４０１の上方に固定して配置されており、画像を表示可能なメイン液晶５２１１を有する。メイン液晶５２１１は、スロットマシン１Ａにおける演出表示の中心的な役割を果たし、演出制御基板５１０（より具体的にはＶＤＰ１１２４やＣＰＵ１１１８）の制御に従ってＲＯＭ１１２０に予め格納された画像データを表示することができる。

【０６９８】

移動表示体５２２は、正面視で固定表示体５２１の左側に配置された移動役物であって、画像を表示可能なサブ液晶５２２１を有する。移動表示体５２２は、通常時は通常位置（待機位置）において縦長の画像表示体として機能する（図１０７参照）一方、所定条件の成立時などにおいて、待機位置から９０°右回転しながら上昇（９０°完全に回転してから上昇、でも構わない）して作動位置まで移動し、作動位置においては横長の画像表示体として機能する（図１０８参照）。移動表示体５２２の可動制御は例えば演出制御基板５１０によって行われるとするが、動力源や移動機構等については一般的な従来技術を適用可能なため、詳細な説明を省略する。

【０６９９】

また、サブ液晶５２２１は、メイン液晶５２１１と同様に演出制御基板５１０の制御に従ってＲＯＭ１１２０に予め格納された画像データを表示することができ、この画像表示によって所定の演出を実行することができる。後の［１６］章では、サブ液晶５２２１を利用した演出の一例として「宝玉演出」が詳述される。

【０７００】

移動表示体５２３は、正面視で固定表示体５２１の右側に配置された移動役物であって、画像を表示可能なサブ液晶５２３１を有する。移動表示体５２３は、通常時は通常位置（待機位置）において縦長の画像表示体として機能する（図１０７参照）一方、所定条件の成立時などにおいて、待機位置から９０°左回転しながら上昇（９０°完全に回転してから上昇、でも構わない）して作動位置まで移動し、作動位置においては横長の画像表示体として機能する（図１０８参照）。移動表示体５２３の可動制御は例えば演出制御基板５１０によって行われるとするが、動力源や移動機構等については一般的な従来技術を適用可能なため、詳細な説明を省略する。

【０７０１】

また、サブ液晶５２３１は、メイン液晶５２１１と同様に演出制御基板５１０の制御に従ってＲＯＭ１１２０に予め格納された画像データを表示することができ、この画像表示によって所定の演出を実行することができる。後の［１７］章では、サブ液晶５２３１を利用した演出の一例として「試練玉演出」が詳述される。

【０７０２】

次に、スロットマシン１Ａ（図１０７，図１０８参照）をスロットマシン１（図３参照）と比較したときの構成上の相違点として、シャッター役物５２４がある。

【０７０３】

シャッター役物５２４は、通常位置（待機位置）と作動位置との間を上下方向に移動可能な可動役物であって、その動作は演出制御基板５１０によって制御される。駆動機構等については、従来技術を利用可能であるため説明を省略する。

【０７０４】

図１０７には、通常位置（待機位置）にあるシャッター役物５２４が例示されている。なお、シャッター役物５２４が通常位置（待機位置）にあるときは、図柄表示窓４０１の後方に配置された各リール３０１（左リール３０１ａ，中リール３０１ｂ，右リール３０１ｃ）について、少なくとも連続する３個の図柄が図柄表示窓４０１を介して正面視されるだけの垂直幅（いわゆる、上段、中段、下段のライン３段分）が確保されている。

【０７０５】

そして、図１０８に示したように、シャッター役物５２４は、所定条件の成立等を契機として、図柄表示窓４０１の前方を、待機位置から作動位置へと下降（または落下）する。このとき、作動位置に到達したシャッター役物５２４によって図柄表示窓４０１の一部が遮蔽されることとなり、図柄表示窓４０１を介して遊技者が視認可能なリール３０１の視認範囲が縮小される。具体的には、シャッター役物５２４が作動位置にまで移動した場合には、図柄表示窓４０１において上段ラインと中段ラインの上半分程度が遮蔽されている。

【０７０６】

また、図１０７，図１０８に示したように、シャッター役物５２４は、その中央付近（正面視で中リール３０１ｂに対応する位置）に、背面側を拡大して表示可能な略円状のレンズ部品５２４１を設けることができる。このようなレンズ部品５２４１が設けられた場合、図１０８のようにシャッター役物５２４が作動位置に下降して左リール３０１ａや右リール３０１ｃの上段ラインや中段ラインが遮蔽されたとしても、少なくとも中リール３０１ｂの上段ラインに停止した図柄だけは、レンズ部品５２４１を透過して遊技者に拡大表示することができる。なお、レンズ部品５２４１による拡大表示では、拡大表示された図柄の全てを遊技者が視認できるようにしてもよいし、拡大表示した際に拡大表示された図柄の一部（全面積の１／２よりも小さい一部）が視認困難（または視認不能）にするようにしてもよい。後の［２１］章では、このようなシャッター役物５２４を利用した演出の一例として「キャッチング演出」が詳述される。但し、［１６］～［２０］章に説明する各演出では、シャッター役物５２４が当該演出に関与していないため、スロットマシン１Ａを図示した場合でもシャッター役物５２４の構成を省略している。

【０７０７】

なお、シャッター役物５２４におけるレンズ部品５２４１は、シャッター役物５２４に固定された構成であってもよいし、シャッター役物５２４とは別に独立して移動可能な構成にしてもよい。移動可能な構成にする場合の利用方法としては例えば、後述するキャッチング演出において、「成功結果」となる期待度合いが高い場合にのみ、シャッター役物５２４と連動してレンズ部品５２４１も図柄表示窓４０１の前方の作動位置に移動するようにし、「成功結果」となる期待度合いが低い場合には、シャッター役物５２４を図柄表示窓４０１の前方の作動位置に移動するようにするもののレンズ部品５２４１は待機したままにするといった演出を行うことができる。このとき、レンズ部品５２４１の作動の有無によってキャッチング演出に対する遊技興趣を変化させることができる。

【０７０８】

また、図１０７，図１０８には、操作部２０２においてＭＡＸ投入ボタン２０６の右側に、演出ボタン２０６Ａが配置されている。演出ボタン２０６Ａは、所定の状況で操作が行われることによって演出に影響を与え得るボタンである。演出ボタン２０６Ａは、本実施形態のスロットマシン１Ａで必ずしも必須な構成ではないが、演出ボタン２０６Ａの操作を契機とする演出処理を適宜加えることによって、スロットマシン１Ａで実行される各演出において、演出展開の幅を広げ、遊技興趣を高める等の効果が期待できる。

【０７０９】

［１６．宝玉演出］

本章では、本発明に係るスロットマシン１Ａにおいて実行可能な特徴的な演出の一例を説明する。本章で説明する一連の演出は「宝玉演出」と仮称する。

【０７１０】

宝玉演出は、特定の遊技期間（例えば通常時やチャンスゾーン）に実行される演出であって、当選役に基づいて特典因子を獲得していき、その獲得状況に基づいて所定の有利特典（例えばＡＴやＡＲＴ等）の付与が教示され得る演出である。なお、上記の「チャンスゾーン」は、通常時よりも所定の有利特典（例えばＡＴやＡＲＴ等）が付与されやすい状態や、押し順ナビが実行される状態など、通常時よりも有利である状態を意味し、以下で説明するチャンスゾーンにも同じ定義が適用される。そして、宝玉演出に関する処理の役割としては、メイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０）が、当選役の内部抽選、特典因子の獲得抽選、所定の有利特典の付与抽選、及び所定の有利特典の付与等を行う。そして、演出制御基板５１０（主にＣＰＵ１１１８やＶＤＰ１１２４）が、メイン基板４０９による処理の結果に基づいて画像表示体（メイン液晶５２１１やサブ液晶５２２１）に宝玉演出の演出画面を表示させる。

【０７１１】

なお、以下に宝玉演出を具体的に説明していくうえで、宝玉演出のなかで獲得される特典因子を「宝玉」と呼び、付与され得る所定の有利特典は「ＡＴ」とする。そして、宝玉演出を経て付与され得る「ＡＴ」には、「通常ＡＴ（単にＡＴとも表記する）」と、通常ＡＴよりも高い期待度合いでＡＴゲームの上乗せが行われる、通常ＡＴよりも特典の有利度合いが高い「上位ＡＴ（例えば、特化ゾーン）」とが用意されるとする。但し、当然ながらこれらは宝玉演出の具体的な一例に過ぎず、特典因子に「宝玉」以外の呼称を付けたり、所定の有利特典にＡＴ以外の有利特典（例えばＡＲＴやＲＴ等）を適用してもよいことは言うまでもない。

【０７１２】

上記のように、本実施形態の宝玉演出は、演出制御基板５１０によって画像表示体（メイン液晶５２１１やサブ液晶５２２１）に演出画面が表示されるものであるが、その演出展開はメイン基板４０９による処理の結果に基づくため、まずはメイン基板４０９によって行われる処理を説明する。

【０７１３】

［１６－１．宝玉演出に伴うメイン処理］

図１０９は、宝玉演出に関してメイン基板が行う処理手順を説明するためのフローチャートである。図１０９に示す一連の処理（ステップＳ９０１～Ｓ９１０）は、図５４のステップＳ３に示した「内部抽選処理」のなかでメイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０）によって実行される処理であり、宝玉演出に関する特徴的な処理だけが示されている。

【０７１４】

なお、図１０９に例示したフローチャートは、通常時において宝玉演出が実行される場合の処理手順例である。ここでいう「通常時」とは、ボーナスに当選していない一般状態というだけでなく、ＡＴやＡＲＴのような有利遊技状態ではなく、さらに、ＡＴやＡＲＴへの期待度合いが比較的高い遊技状態（所謂「チャンスゾーン」と呼ばれる遊技状態）でもないことを意味する。但し、本実施形態に係る宝玉演出は、上記の「通常時」に限って実行可能なものではなく、他にも例えば、所定の「チャンスゾーン」に制御されたときに実行される演出としてもよいし、ＡＴ中やＡＲＴ中に実行可能な演出等としてもよい。

【０７１５】
まず、ステップＳ９０１において、メイン基板４０９は、複数の役のなかから当選役を抽選する（当選役抽選）。次に、ステップＳ９０１で選ばれた当選役がボーナス役であるか否かを判定し（ステップＳ９０２）、ボーナス役に当選しなかった場合は（ステップＳ９０２のＮＯ）ステップＳ９０３の処理に進み、ボーナス役に当選した場合は（ステップＳ９０２のＹＥＳ）ステップＳ９１０の処理に進む。
【０７１６】
ステップＳ９１０では、ボーナス役の当選によって特典（ボーナスゲーム）の付与が確定したことを理由に、宝玉演出に伴う所定の特典の付与（後述のステップＳ９０７の宝物チャレンジによるＡＴ付与）の機会を不要として、それまでのゲームにおいて蓄積された宝玉演出に関する遊技記録がリセットされる。具体的には、それまでのゲームでカウントアップされていた宝玉パラメータ（後述のステップＳ９０５を参照）の値をリセットして初期値の０に戻す。ステップＳ９１０で宝玉パラメータの値がリセットされた後はリターンに戻る。
【０７１７】
ステップＳ９０１の当選役抽選でボーナス役に当選しなかった場合のステップＳ９０３では、ステップＳ９０１で選ばれた当選役に基づいて、宝玉の獲得を抽選する（宝玉獲得抽選）。宝玉獲得抽選の抽選方法は特に限定されるものではないが、一例を挙げて詳しく説明する。
【０７１８】
まず、宝玉獲得抽選によって獲得され得る宝玉として、「宝玉Ａ」，「宝玉Ｃ」の複数種類が用意されているとする。「宝玉Ａ」，「宝玉Ｃ」は、宝玉演出による有利特典（ＡＴ等）付与への期待度合いが異なる特典因子であって、「宝玉Ａ」のほうが「宝玉Ｃ」よりも期待度合いが高い。具体的には例えば、通常ＡＴが付与される期待度合い（通常ＡＴ当選期待度）として、「宝玉Ａ」は１個につき５ポイント（５％分）の当選期待度を有し、「宝玉Ｂ」は１個につき３ポイント（３％分）の当選期待度を有する（図１１０も参照）。
【０７１９】
そして、宝玉獲得抽選では、当選役抽選の当選役が所謂「レア役」であった場合には「宝玉Ａ」を１個獲得し、当選役抽選の当選役が「リプレイ役」であった場合には「宝玉Ｃ」を１個獲得するものとする。ここで「レア役」とは、［１１］章等でも前述したように内部抽選によって比較的当選し難い所定の低当選役の一群を意味しており、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（当選役については、図４９～図５３を参照）。そして、「リプレイ役」は「レア役」よりも当選確率が高い高当選役である。なお、「レア役」及び「リプレイ役」と宝玉との対応は一例に過ぎず、他の当選役が対応付けられてもよい。
【０７２０】
また、詳細は後述するが、ステップＳ９０３の宝玉獲得抽選の抽選結果に基づいて、メイン液晶５２１１またはサブ液晶５２２１において宝玉の獲得に関する表示演出（宝玉獲得演出）が実行される。
【０７２１】
次に、ステップＳ９０４では、ステップＳ９０３の宝玉獲得抽選で宝玉を獲得したか否かを判定し、宝玉を獲得した場合（ステップＳ９０４のＹＥＳ）はステップＳ９０５へ進む。宝玉を獲得しなかった場合には（ステップＳ９０４のＮＯ）、当該ゲームにおける宝玉演出に関するメイン基板４０９の処理は終了し、リターンに戻る。
【０７２２】
ステップＳ９０５では、ステップＳ９０３の宝玉獲得抽選の獲得結果に基づいて、メイン基板４０９（ＣＰＵ１１１０）が宝玉パラメータの値をカウントアップする。宝玉パラメータとは、メイン基板４０９のＲＡＭ１１１４に保持されるパラメータであって、獲得した宝玉の個数を把握するために使用される。宝玉パラメータの初期値は０とされており

、値がリセットされるまでは、順次カウントアップされる（初期値を１０としてカウントダウンされる減算方式であってもよい）。本例では、宝玉Ａと宝玉Ｃの２種類の宝玉を用いるとしているので、宝玉パラメータも宝玉Ａ，宝玉Ｃそれぞれの獲得個数を把握できるようにパラメータ値が保持される。また、本例では１回に獲得する宝玉の個数は１個としているが、１回に複数個の宝玉を獲得するような場合には、当該獲得した個数分だけ宝玉パラメータの値がカウントアップされる。

【０７２３】

次いでステップＳ９０６では、ステップＳ９０５で更新された宝玉パラメータの値（宝玉の累計獲得個数）が規定個数に到達しているか否かを判定し、宝玉パラメータの値が規定個数に到達していた場合（ステップＳ９０６のＹＥＳ）はステップＳ９０７の処理に進み、規定個数未満であった場合（ステップＳ９０６のＮＯ）はリターンに戻る。ここで、「規定個数」には、宝玉の種類ごとに異なる規定個数が設定されてもよいし、各種宝玉の合計数について規定数が設定されてもよい。本例では、合計数１０個を規定個数として説明する。

【０７２４】

ステップＳ９０７では、宝玉の累計獲得個数が規定個数（合計１０個）に到達したことを契機として、所定の有利特典（本例では「通常ＡＴ」または「上位ＡＴ」）を付与するか否かを決定するための抽選処理を行う（宝物チャレンジ）。以後の説明では、当該処理において所定の有利特典の付与が決定された場合を「宝物チャレンジに成功した」と呼び、所定の有利特典の付与が決定されなかった場合を「宝物チャレンジに失敗した」と呼ぶ。

【０７２５】

宝物チャレンジでは様々な抽選方法を採用することができるが、本例では図１１０を使って、所定の条件に基づいて複数種類の抽選テーブルのうち何れかの抽選テーブルを用いる抽選方法の一例を説明する。

【０７２６】

図１１０は、宝物チャレンジで用いられる抽選テーブルの一例を説明するための図である。本例では、宝玉が１０個集まるごとに図１１０（Ａ）または図１１０（Ｂ）に例示した抽選テーブルを用いて宝物チャレンジが１回行われ、より具体的には、宝物チャレンジに成功するまでの間、１回目の宝物チャレンジでは図１１０（Ａ）の抽選テーブルが用いられ、２回目の宝物チャレンジでは図１１０（Ｂ）の抽選テーブルが用いられ、以降はそれぞれの抽選テーブルが交互に用いられるとする。

【０７２７】

図１１０（Ａ）に示した抽選テーブルの振り分けを詳細に説明する。

【０７２８】

まず、通常ＡＴが付与される期待度合い（通常ＡＴ当選期待度）についての基本的な法則として、宝玉Ａの獲得個数が１個～５個までの場合（言い換えれば宝玉Ｃの獲得個数が９個～５個までの場合）は、「宝玉Ａ」は１個につき５ポイント（５％分）の当選期待度を有し、「宝玉Ｂ」は１個につき３ポイント（３％分）の当選期待度を有する。これは、前述したように「宝玉Ａ」のほうが「宝玉Ｃ」よりも期待度合いが高い特典因子であることに対応している。したがって、このような宝玉の組合せにおいては、宝玉Ａの獲得個数が増えるほど、通常ＡＴ当選期待度は段階的に向上する。

【０７２９】

次に、宝玉Ａの獲得個数が６個以上になった場合（宝玉Ｃの獲得個数が４個以下の場合）には、特例として、通常ＡＴ当選期待度は１００％とされ、必ず通常ＡＴが付与されるようにしている。

【０７３０】

さらに、宝玉Ａの獲得個数が７個以上になった場合（宝玉Ｃの獲得個数が３個以下の場合）には、通常ＡＴの当選が確定することに加えて、上位ＡＴの抽選も行われるという特典が追加される。このとき、宝玉Ａの獲得個数が多いほど、上位ＡＴが付与される期待度

合い（上位ＡＴ当選期待度）は高くなるように設定され、宝玉Ａの獲得個数が１０個（宝玉Ｃの獲得個数が０個）の場合には、プレミア的な扱いとして通常ＡＴ及び上位ＡＴの両方に１００％の確率で当選するように設定される。

【０７３１】

このように、図１１０（Ａ）の抽選テーブルを用いた宝物チャレンジでは、宝玉Ａの獲得個数が１個以上の場合（宝玉Ｃの獲得個数が９個以下の場合）には、宝玉Ａの獲得個数が多いほど（宝玉Ｃの獲得個数が少ないほど）、ＡＴ（通常ＡＴ、上位ＡＴ）の付与に対する期待度合いが高くなるようにされる。また、宝玉Ａの獲得個数に応じて段階的にこれらのＡＴ当選期待度が高められることによって、宝玉Ａの無駄な獲得（レア役の無駄引き）による損失感をなくす効果も奏する。

【０７３２】

したがって、本実施形態に係る宝玉演出では、宝物チャレンジが実行されるまでの遊技期間（宝玉の合計獲得個数が１０個に到達するまでの遊技期間）において、できるだけ多くの宝玉Ａを獲得できるように（できるだけ多くレア役に当選するように）期待しながら遊技者に遊技を楽しませることができる。

【０７３３】

ただし、図１１０（Ａ）の抽選テーブルを用いた宝物チャレンジでは、上述したような「宝玉Ａを獲得するほど有利」という原則に反する特例が設けられている。具体的には、宝玉Ａの獲得個数が０個の場合（宝玉Ｃの獲得個数が１０個の場合）に限り、通常ＡＴ当選期待度が１００％とされている。これは、上述した通常ＡＴ当選期待度についての基本的な法則によれば、宝玉Ａが０個で宝玉Ｃが１０個という組合せにおける通常ＡＴ当選期待度は３０％（算出式は、５×０＋３×１０＝３０）に過ぎない所を、特例として１００％にしているものであり、宝玉Ａの獲得個数が多い場合（具体的には１個～５個の場合）よりも、特典の付与について「有利」な状況が創出される。

【０７３４】

そしてこのような特例が設けられることによって、本実施形態の宝玉演出では、宝物チャレンジ実行前の宝玉の獲得状況が「特定の状況」である場合に、宝玉Ａよりも宝玉Ｃが選ばれること（言い換えれば、レア役よりもリプレイ役に当選すること）のほうが遊技者に有利となる、宝玉Ａ，Ｃの価値が逆転する状況を創出することができる。

【０７３５】

「特定の状況」とは具体的には、宝玉の合計獲得個数が５個以上かつ宝玉Ａの獲得個数が０個のときであり、この場合、残りの全ての獲得宝玉が宝玉Ａであったとしても、通常ＡＴ当選期待度の最大値は４０％（宝玉Ａが５個、宝玉Ｃが５個の場合）にしかならないが、残りの全ての獲得宝玉が宝玉Ｃであれば、通常ＡＴ当選期待度は１００％（宝玉Ａが０個、宝玉Ｃが１０個の場合）となり、宝玉Ｃを獲得することのほうが遊技者にとって有利な遊技展開をもたらす。したがって、例えば宝玉の獲得状況において宝玉Ａが０個で宝玉Ｃが９個といった場合には、遊技者は宝玉Ａを獲得できるレア役の当選よりも宝玉Ｃを獲得できるリプレイ役の当選に期待して遊技することになり、価値の逆転という斬新な遊技性が提供される。

【０７３６】

図１１０（Ｂ）に示した抽選テーブルの振り分けについては、その大部分は図１１０（Ａ）に示した抽選テーブルと同様であり、したがって、図１１０（Ｂ）に示した抽選テーブルを用いた宝物チャレンジによる特徴や効果も図１１０（Ａ）に示した抽選テーブルを用いた宝物チャレンジによる特徴や効果と同様である。

【０７３７】

ただし、図１１０（Ｂ）の抽選テーブルでは、宝玉Ａの獲得個数が０個、宝玉Ｃの獲得個数が１０個という上記「特例」の組合せにおいて通常ＡＴ当選期待度が５０％とされている点が、１００％とされた図１１０（Ａ）とは異なる。このような図１１０（Ｂ）の場合、１０個獲得した宝玉が全て宝玉Ｃであったとしても必ずしも通常ＡＴの付与が確定するわけではなく、結果が教示される最後まで遊技者をドキドキさせる効果に期待できる。

また、通常ＡＴ当選期待度が５０％であったとしても、宝玉の獲得内訳において宝玉Ａが１個～５個の場合（宝玉Ｃが９個～５個の場合）に比べると、やはり特例の組合せのほうが通常ＡＴ当選度は高いことから、特例が適用され得る「特定の状況」においては宝玉Ｃを獲得するほうが宝玉Ａを獲得するよりも遊技者に有利に働くという特徴は図１１０（Ａ）の抽選テーブルを用いた場合と変わらない。

【０７３８】

なお、宝物チャレンジにおける抽選方法は、上記例に限定されるものではない。例えば、宝物チャレンジに成功するまでの間、１回目の宝物チャレンジは図１１０（Ａ）の抽選テーブルを用い、２回目以降の宝物チャレンジは全て図１１０（Ｂ）の抽選テーブルを用いるようにしてもよい。また、宝物チャレンジの成否に拘わらず、宝物チャレンジが行われるごとに図１１０（Ａ）と図１１０（Ｂ）の抽選テーブルが交互に用いられるようにしてもよい。また、１種類の抽選テーブルのみを用いて宝物チャレンジを行うようにしてもよいし、所定の条件に基づいて３種類以上の抽選テーブルのうちから何れかの抽選テーブルを用いて宝物チャレンジを行うようにしてもよい。

【０７３９】

また、宝物チャレンジで使用される抽選テーブルは、宝玉の獲得状況によって異なる抽選テーブルに変更されることは好ましくない。宝玉の獲得状況によって異なる抽選テーブルが用いられると、内部処理で決定された結果に沿って、演出や当落表示の出現率が意図的に操作されているという印象が強くなり、遊技者の自力による達成感が薄れるおそれがあるためである。そこで、宝玉の獲得状況に拘わらず同一の抽選テーブルを使用することによって、あくまでも遊技者の操作によって選ばれた当選役に基づいて所定の有利特典の付与が決定されるという仕様（自力感のあるゲーム性）となるため、宝物チャレンジへの遊技者の興趣を高めることができる。但し、このような制約を設ける場合であっても、高確率状態や低確率状態等の遊技状態に応じて、宝物チャレンジで使用する抽選テーブルを変更することは制限されない。

【０７４０】

また、ステップＳ９０７で宝物チャレンジの内部抽選が行われるときには、ステップＳ９０７までにカウントアップされた宝玉パラメータの値がリセットされ、具体的には初期値の０に書き換えられる。

【０７４１】

そして、ステップＳ９０７で宝物チャレンジの内部抽選が行われた後は、メイン基板４０９（ＣＰＵ１１１０）は、抽選結果が所定の有利特典（通常ＡＴまたは上位ＡＴ）の当選であったか否かを判定する（ステップＳ９０８）。所定の有利特典に当選した場合は（ステップＳ９０８のＹＥＳ）、当選した特典を付与するための処理を行い（ステップＳ９０９）、その後リターンに戻る。所定の有利特典に当選しなかった場合は（ステップＳ９０８のＮＯ）、特段の処理を行わずにリターンに戻る。

【０７４２】

以上、ステップＳ９０１～Ｓ９１０の処理が行われることによって、メイン基板４０９（ＣＰＵ１１１０）は、当選役抽選の結果に基づいて特典因子である宝玉の獲得を抽選し、宝玉の獲得個数が規定個数に到達した場合には宝物チャレンジを行って所定の有利特典の付与を抽選し、当該抽選の結果に基づいて所定の有利特典を付与することができる。

【０７４３】

［１６－２．宝玉演出の画面表示］

画像表示体（メイン基板５２１１やサブ液晶５２２１）では、図１０９に例示したメイン基板４０９による一連の処理に対応して、演出制御基板５１０に制御された宝玉演出が実行される。

【０７４４】

図１１１は、宝玉演出の画面表示例を示す図（その１）である。図１１１には、宝玉演出において宝玉の合計獲得個数が規定個数に到達するまでのゲーム中に表示される演出画面の一例として、移動表示体５２２のサブ液晶５２２１における画面表示例が示されてい

る。
【０７４５】
図１１１において、サブ液晶５２２１の表示領域のうち、表示領域５２２２には、宝玉Ａまたは宝玉Ｃの獲得状況が、獲得順序を識別可能な態様で表示される。具体的には図１１１の場合、宝玉獲得抽選（図１０９のステップＳ９０３）で宝玉が獲得されるごとに、大円の円周に沿って配列された９個の円領域が時計の１２時の領域から順に時計回りで埋められていき、最後の１０個目の宝玉を獲得した場合には、大円の中央に配置された円領域が埋められる（「Ａ」は宝玉Ａの獲得を意味し、「Ｃ」は宝玉Ｃの獲得を意味する）。
【０７４６】
また、サブ液晶５２２１の表示領域のうち、表示領域５２２３には宝玉Ａの合計獲得個数が表示され、表示領域５２２４には宝玉Ｃの合計獲得個数が表示される。そして、表示領域５２２５には、宝物チャレンジを受けるまでに必要な宝玉の残り獲得個数が表示される。図１１１の場合、宝玉Ａが２個、宝玉Ｃが２個の合計４個を獲得済みであるから、宝物チャレンジの契機となる規定個数（合計１０個）までの残り獲得個数は６個となる。
【０７４７】
本実施形態に係るスロットマシン１Ａでは、図１１１に例示したサブ液晶５２２１のように、宝玉演出における宝玉の獲得状況が容易に識別できる態様で表示されることによって、遊技者は、どのような宝玉の獲得状況で宝物チャレンジに向けてゲームが進行しているかを常に把握することができる。その結果、宝玉の獲得状況に応じて各ゲームで異なる遊技展開に期待しながら（例えば、通常の獲得状況ではレア役当選による宝玉Ａの獲得に期待するものの、上記「特定の状況」ではリプレイ役当選による宝玉Ｃの獲得に期待する、等）遊技を楽しむことができる。
【０７４８】
また、表示領域５２２５に宝物チャレンジを受けるまでに必要な宝玉の残り獲得個数が表示されることによって、遊技者がスロットマシン１Ａにおける宝玉演出の遊技仕様を熟知していない場合であっても、当該表示領域５２２５の表示数が少なくなると何かが起きることを予想させることができる。したがって、このような残り獲得個数の表示によって、宝物チャレンジが近い状態で遊技をやめてしまうことを防止し、宝物チャレンジを受けないことによる遊技者の不利益を抑制する効果が提供される。
【０７４９】
なお、図１１１に例示した移動表示体５２２のサブ液晶５２２１による宝玉の獲得状況の表示は、宝玉演出が実行される特定の遊技期間（例えば通常時やチャンスゾーン）に亘って表示され続けるが、スロットマシン１Ａでは、このような表示とは別に、各ゲームにおいて、宝玉演出に関する演出表示を固定表示体５２１のメイン液晶５２１１に表示させることができる。
【０７５０】
メイン液晶５２１１による宝玉演出に関する演出表示の一例として、宝玉の獲得の有無を教示する演出が挙げられる。
【０７５１】
この演出は、宝玉Ａまたは宝玉Ｃの獲得に期待できるゲームにおいて、所定の演出画面を表示し、当該ゲームの進行に沿って、宝玉Ａまたは宝玉Ｃを獲得できるか否かを教示する。具体的には例えば、メイン液晶５２１１において、始動レバー２１０が操作された直後に宝箱を表示し、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作に伴って適当なタイミングで宝箱を開ける演出を表示し、その中身によって宝玉獲得の可否を教示する。獲得した宝玉の種類の教示については、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作が行われたときの宝玉獲得の可否と同時に行ってもよいし、それより後の、例えば次ゲーム用のメダル投入時（またはＭＡＸ投入ボタン２０６等の押下時）に宝玉Ａか宝玉Ｃかを明示するようにしてもよい。このようにすることで、宝玉の獲得とその種類について多段階で遊技者を楽しませることができる。また、宝箱を開けた際に宝玉を獲得できなかった結果を教示する場合には、リール停止ボタン２１１の第３停止ボタンから遊技者の手が離れたときにメ

イン液晶５２１１の画面輝度を通常時よりも暗くする演出を挟むことにようにしてもよく、このような演出によって残念な結果に終わったことを視覚的に明快に教示することができる。

【０７５２】

また、この演出表示において、始動レバー２１０が操作されたタイミングでは、宝玉Ａと宝玉Ｃの何れの獲得に期待できるのか判別できない共通の画像演出（例えば共通色としての茶色の宝箱）としてもよいし、期待度に差異のある画像演出（例えば赤色や銀色の宝箱等）によって有利度合いの高い宝玉の獲得を示唆するようにしてもよい。さらに、有利度合いの高い宝玉の獲得が確定する画像演出（例えば金色の宝箱）を用意してもよい。この「有利度合いの高い宝玉の獲得」とは、原則として宝玉Ａの獲得を意味する。しかし、先の宝物チャレンジで詳述したように、宝玉の獲得状況が宝物チャレンジにおける「特例」の振り分けに期待できる「特定の状況」である場合は、有利度合いの高い宝玉として宝玉Ｃが獲得されるケースを含めるようにしてもよい。むしろ、遊技者にとって有利という観点でいえば、金色の宝箱が表示された場合には、宝玉Ｃを獲得する期待度合いを高くするほうが好ましい。このように、「有利度合いの高い宝玉」が意味する対象を宝玉の獲得状況に応じて演出側で調整することによって、メイン基板４０９による処理内容を変更する（使用する抽選テーブルの変更等）ことなく、違和感のない演出を表示することができる。

【０７５３】

そして、メイン液晶５２１１で宝玉の獲得の有無について教示を行った後は、その獲得結果をサブ液晶５２２１の表示に反映させるようにすることで、サブ液晶５２２１では宝玉演出が実行される特定の遊技期間を通じて、宝玉の獲得状況を明示することができる。

【０７５４】

この他、メイン液晶５２１１による宝玉演出に関する演出表示の別例としては、宝物チャレンジを行うときに、所定の有利特典（通常ＡＴまたは上位ＡＴ）の付与が得られるか否かを教示する演出が挙げられる。

【０７５５】

図１１２は、宝玉演出の画面表示例を示す図（その２）である。図１１２には、宝玉演出の宝物チャレンジに基づく演出画面の一例として、固定表示体５２１のメイン液晶５２１１における画面表示例が示されている。図１１２（Ａ）～（Ｅ）に示す画面遷移を簡単に説明する。

【０７５６】

まず、図１１２（Ａ）は、前のゲームにおいて宝玉の合計獲得個数が１０個になった後、メダル投入（またはＭＡＸ投入ボタン２０６等の押下）が行われたときの画面表示例である。このときメイン液晶５２１１には、宝物チャレンジの開始を報知する画面が表示される。

【０７５７】

次に、図１１２（Ｂ）では、始動レバー２１０が操作された直後の画面表示例として、複数の宝箱が表示されている。このとき、表示される宝箱の個数にバリエーションを持たせることによって、当落結果への期待度合いの高低を示唆することができる。また、表示される宝箱の表示色や装飾にバリエーションを持たせることによって、宝箱ごとに期待度合いの高低を示唆することができる。具体的には、上述の「メイン液晶５２１１による宝玉の獲得の有無を教示する演出」と同様に、期待度合いの高い「銀色の宝箱」や当りが確定する「金色の宝箱」等が使われてもよい。

【０７５８】

次いで、図１１２（Ｃ）では、遊技者がリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを操作してリール３０１ａ～３０１ｃを停止させるのに合わせて、メイン液晶５２１１に描画されたキャラクタが宝箱を選択する。

【０７５９】

そして、リール停止ボタン２１１ｃの第３停止が行われた後（例えば、第３停止された

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）、図１１２（Ｄ）または図１１２（Ｅ）に示すように、宝物チャレンジの当落が教示される。図１１２（Ｄ）は、宝物チャレンジに成功したときの表示例で、「ＡＴ獲得」が教示される。このとき、通常ＡＴか上位ＡＴかを明示してもよいし、その後のタイミング（例えば、次ゲーム用のメダル投入時等）に何れのＡＴかを明示するようにしてもよい。一方、図１１２（Ｅ）は、宝物チャレンジに失敗したときの表示例で、宝箱の中身が空であったことが示されている。なお、図１１２（Ｅ）の表示に遷移する前に、第３停止のリール停止ボタン２１１から遊技者の手が離れたときにメイン液晶５２１１の画面輝度を通常時よりも暗くする演出を挟むことにようにしてもよい。

【０７６０】

以上のように、スロットマシン１Ａの画像表示体（メイン液晶５２１１，サブ液晶５２２１）では、宝玉演出に関する様々な演出表示を実行することができる。また、上記例では示していないが、サブ液晶５２３１を利用してもよく、また、全てメイン液晶５２１１上で演出実行するようにしてもよい。

【０７６１】

但し、宝玉演出に関する画像表示体（メイン液晶５２１１、サブ液晶５２２１等）における演出表示では、上記した「特例」の振り分けに期待できる「特定の状況」である場合も、「特定の状況」であることは遊技者に報知しないように制約をかけることができる。この場合具体的には、宝玉Ａの獲得個数が０個で宝玉Ｃの獲得個数が９個という「特定の状況」である場合に、次に宝玉Ｃを獲得すれば通常ＡＴが確定するといった旨の報知は行わないようにする。上記「特定の状況」における「特例」の振り分けは、あくまでもメイン基板４０９（ＣＰＵ１１１０）によって行われる内部的な処理において適用されるものであり、遊技者にはそのような「特定の状況」であることを報知しないことによって、「特例」によって所定の有利特典（通常ＡＴ）の付与が決定された場合には遊技者に驚きと喜びを与える効果に期待できる。

【０７６２】

また、「特定の状況」を報知しないことによって、宝玉Ａが０個で宝玉Ｃが１０個の場合よりも、宝玉Ａが１個で宝玉Ｃが９個の場合の方が、有利特典が付与される期待度合いが高いように見えるため、期待度合いが低いと遊技者に感じられる前者（宝玉Ａが０個で宝玉Ｃが１０個）の場合でも有利特典が付与されたのだから、より期待度合いが高く見える後者（宝玉Ａが１個で宝玉Ｃが９個）の場合でも有利特典が付与されるのではないか、といったように、低期待度の状況であっても期待感を与える効果にも期待できる。

【０７６３】

なお、このように遊技者には「特定の状況」であることを報知しないようにする場合であっても、宝物チャレンジにおいて「特例」が適用されること自体は、遊技者に示唆または報知してもよい。具体的には、宝玉Ａが０個、宝玉Ｃが１０個という獲得状況で宝物チャレンジに突入したとき、メイン液晶５２１１で表示する「宝物チャレンジ！」（図１１２（Ａ）参照）の文字色や背景色を、通常の宝物チャレンジとは異なる態様で表示したり、筐体に備え付けられた発光体等による特別な発光を制御したりしてもよい。また当然ながら、宝玉Ａ，Ｃの獲得状況や、有利特典を付与するか否かの抽選の結果に基づいて、文字色や背景色、発光体の発光態様を通常態様から変更するようにしてもよい。そしてそのようにした場合、通常態様とは異なる態様で表示されたときのほうが有利特典が付与される期待を高くすることは言うまでもない。

【０７６４】

［１６－３．宝玉演出の補足］

以上、［１６－１］，［１６－２］を通じて宝玉演出の一例を詳述してきたが、本実施形態に係る宝玉演出は上記例に限るものではなく、スロットマシン１Ａは、以下に示すような各種の派生パターンを適宜、上記の宝玉演出と入替え、または組合せるようにしてもよい。

【０７６５】

（１）
例えば、宝玉獲得抽選について、特定の遊技状態（例えばＡＴ，ＡＲＴ，ボーナスゲームなど）では、宝玉獲得抽選が実行されないようにしてもよい。具体的には、図１０９のフローチャートでは、ボーナス当選時には宝玉獲得抽選が行われず、宝玉パラメータの値がリセットされる（ステップＳ９１０）処理手順を示したが、さらに、ボーナスゲームが終了するまでは、宝玉獲得抽選を行わないようにすればよい。また、ＡＴやＡＲＴ中についても同様である。
【０７６６】
（２）
また、宝玉獲得抽選について、特定の遊技状態（例えばＡＴ，ＡＲＴ，ボーナスゲームなど）に移行した場合には、それまでに獲得した宝玉の獲得状態（宝玉ストック）をクリアするようにしてもよい。具体的には、図１０９のフローチャートでは、ボーナス当選時には宝玉獲得抽選が行われず、宝玉パラメータの値がリセットされる（ステップＳ９１０）処理手順を示している。但し、特定の遊技状態への移行時に宝玉ストックをクリアするようにする場合でも、当該特定の遊技状態が終了した後に、別の有利状態を付加するような処理をすることが好ましい。具体的には、ボーナス当選によって宝玉ストックをクリアした場合でも、ボーナスゲームの終了後にＡＴやＡＲＴを付与することに相当する。
【０７６７】
（３）
また、宝玉獲得抽選について、特定の遊技状態（例えばＡＴ，ＡＲＴ，ボーナスゲームなど）に移行した場合には、特定の遊技状態が終了するまで当該ストックを持ち越すようにしてもよい。具体的には、宝玉パラメータのリセットの処理（図１０９のステップＳ９１０）を除外することによって、ボーナス当選時に宝玉パラメータの値を持ち越すことができる。そして、ボーナスゲームの終了後に宝玉パラメータの値を持ち越して宝玉獲得抽選を再開させることができる。
【０７６８】
（４）
また、宝玉獲得抽選について、上記例では所定の当選役（レア役やリプレイ役）に応じて必ず宝玉（宝玉Ａ，宝玉Ｃ）を獲得するとしたが、当選役に対応した抽選テーブルを用いる等して、宝玉の獲得率を設定してもよい。また、このとき、遊技状態（例えば高確率状態と低確率状態）によって宝玉の獲得率に差異を設けてもよい。また、１回の宝玉獲得抽選によって、当選時には複数あるいは複数種類の宝玉を獲得し得る抽選テーブルを用いてもよい。このような抽選テーブルを用いることによって、宝玉の獲得状況が一気に進展することもあるため、遊技者は常に宝物チャレンジへの到達に期待しながら遊技を楽しむことができる。
【０７６９】
（５）
また、宝玉を獲得する機会は、当選役（条件装置）に基づいた宝玉獲得抽選に限定されず、他の獲得機会が用意されてもよい。具体的には例えば、所定ゲーム数の消化に基づいて宝玉の獲得機会を与えたり、遊技者にリール３０１ａ～３０１ｃの停止順（停止位置でもよい）等を当てさせる押し順当て演出（正解となる押し順を教示する演出を合わせて実行してもよい）を行ってその成否に基づいて宝玉の獲得機会を与えたりすること等が考えられる。
【０７７０】
（６）
また、宝物チャレンジの成功時に複数種類の有利特典の何れが付与されるかについて、獲得した特典因子（宝玉Ａ，宝玉Ｃ）の内訳に依存させるようにしてもよい。具体的には、単独での期待度が高い宝玉Ａの獲得個数が多い場合には、高有利な有利特典である上位ＡＴの付与が選ばれ易く、単独での期待度が低い宝玉Ｃの獲得個数が多い場合には、低有利な有利特典である通常ＡＴの付与が選ばれ易いような抽選テーブルを用いて宝物チャレ

ンジを行ってもよい。但し、このような抽選テーブルを用いる場合でも、「特例」が適用される場合（宝玉Ｃが１０個の場合）は、高有利特典（すなわち、上位ＡＴ）の付与が選ばれるように振り分けられる。

【０７７１】

（７）

また、これまで説明してきた宝玉演出では、特典因子である宝玉の獲得個数が規定個数に到達した場合に、所定の有利特典の付与を決定する宝物チャレンジが行われるとしてきたが、本実施形態に係る宝玉演出では、必ずしも規定個数の到達を宝物チャレンジの実行契機としなくてもよい。具体的には例えば、宝玉演出が行われる特定の遊技期間が規定条件（例えば１０ゲーム消化）を満たした場合に、当該規定条件成立までの宝玉の合計獲得結果に基づいて宝物チャレンジを実行するようにしてもよい。また規定条件をゲーム数とする場合、そのゲーム数は複数ゲームに限らず、１ゲームとしてもよい。

【０７７２】

さらに、規定条件を多段階に設けて、所定の有利特典の付与抽選を行うようにしてもよい。具体的には、第１の規定条件（例えば宝玉を１個獲得する）を満たすごとに宝物チャレンジを実行していくとともに、それらのゲームが第２の規定条件（例えば１０ゲーム消化）を満たした場合に、別途宝物チャレンジ等（所定の有利特典の付与を決定するような、宝物チャレンジと同種の抽選を含む）を実行するようにしてもよい。またさらに、第３の規定条件（例えば宝玉を合計５個獲得する）を設けて、第２の規定条件を満たす前でも第３の規定条件を満たした場合にも上記宝物チャレンジ等を実行するようにしてもよい。これら複数の規定条件は適宜組合せて設定することが可能であり、このように複数の規定条件を設けることによって、多段階で所定の有利特典の付与に期待できるため、遊技興趣をさらに高める効果に期待できる。

【０７７３】

以上のように、本実施形態に係るスロットマシン１Ａは、特定の遊技期間（例えば通常時やチャンスゾーン）において宝玉演出を実行可能なことによって、ボーナスゲームやＡＴ、ＡＲＴ等の有利遊技状態でないときであっても、所定の有利特典の付与（宝物チャレンジ）に期待しながら、その特典因子を集めること（宝玉獲得）を楽しんで遊技を行うことができるものであり、遊技者が楽しみながら遊技を実行できるような工夫が施された遊技機である。

【０７７４】

［１７．試練玉演出］

本章では、本発明に係るスロットマシン１Ａにおいて実行可能な特徴的な演出の一例を説明する。本章で説明する一連の演出は「試練玉演出」と仮称する。

【０７７５】

試練玉演出は、特定の条件が満たされるごとに有利特典の付与抽選を受けられる抽選権が獲得され、抽選権の獲得個数が所定数に達した場合に、該所定数の抽選権を個々に消化して有利特典の付与抽選を受け、その結果を教示する演出である。具体例は後述するが、抽選権を獲得するための特定の条件とは、レア役の当選時に５０％の確率で抽選権を獲得するといったように、当選役に基づいたものとする。

【０７７６】

試練玉演出に関する処理の役割としては、メイン基板４０９（主にＣＰＵ１１１０）が、当選役の内部抽選、抽選権の獲得抽選、有利特典の付与抽選、及び有利特典の付与等を行う。そして、演出制御基板５１０（主にＣＰＵ１１１８やＶＤＰ１１２４）が、メイン基板４０９による処理の結果に基づいて画像表示体（メイン液晶５２１１やサブ液晶５２３１）に試練玉演出の演出画面を表示させる。

【０７７７】

なお、以下に試練玉演出を具体的に説明していくうえで、試練玉演出のなかで獲得される抽選権を「試練玉」と呼び、抽選権を消化して行われる有利特典の付与抽選を「試練玉チャレンジ」と呼ぶ。そして、試練玉チャレンジに当選した場合に付与され得る有利特典

として、例えば「モードアップ」、「チャンスゾーン」、「通常ＡＴ（ＡＴ）」及び「上位ＡＴ（特化ゾーン）」を用意する。ここで、「モードアップ」は、遊技者に有利な様々な遊技展開についての期待度合いに差異が付けられた複数の遊技状態（低確率状態、通常状態、高確率状態等）が用意されているなかで、現在よりも上位の遊技状態への移行（１段階上位への移行でも、最上位への移行でもよい）を意味する。「チャンスゾーン」は、特定の期間に亘って実行される遊技状態で、特定の有利特典（ボーナスやＡＴ、ＡＲＴ等）の当選期待度が通常よりも高く設定されている。「通常ＡＴ」と「上位ＡＴ」については、［１６］章の宝玉演出で説明したものと同様であるため、再度の説明を省略する。

【０７７８】

試練玉演出について、具体例を挙げて説明する。

【０７７９】

図１１３，図１１４は、試練玉演出の画面表示例を示す図（その１，その２）である。図１１３には、スロットマシン１Ａで実行可能な試練玉演出による演出画面のうち、試練玉チャレンジが開始されるまでが示され、図１１４には、試練玉チャレンジ中の演出画面が示されている。図１１３，図１１４に例示する試練玉演出では、試練玉の獲得状態がサブ液晶５２３１に表示され、試練玉が所定数（具体的には３個）貯まると、メイン液晶５２１１で試練玉チャレンジの演出が実行される。図１１３，図１１４の流れに沿って詳しく説明する。

【０７８０】

まず、サブ液晶５２３１における試練玉の獲得状態の表示について、図１１３（Ａ）を参照すると、サブ液晶５２３１の表示領域には、３個の試練玉を模した円形の表示領域５２３２～５２３４が示されている（順に、第１～第３の試練玉表示と呼ぶ）。これら第１～第３の試練玉表示は、試練玉を獲得するごとに１個ずつ試練玉が表示される。なお本例では、当選期待度に差異が付けられた試練玉として、期待度「Ａ」の試練玉、期待度「Ｂ」の試練玉、及び期待度「Ｃ」の試練玉が用いられる。期待度の高さはＡ＞Ｂ＞Ｃとする。そして第１～第３の試練玉表示には、獲得した試練玉の期待度（Ａ～Ｃ）が表記される。

【０７８１】

図１１３（Ａ）は、１個目の試練玉を獲得したときのスロットマシン１Ａの様子を示している。図柄表示窓４０１では、リール３０１ａ～３０１ｃが停止され、弱スイカ役（図５３の条件装置番号８６）の図柄組合せが表示されている。そして、メイン液晶５２１１には「試練玉獲得！」と表示され、サブ液晶５２３１の表示領域５２３２には「Ｂ」の表記が示されている。すなわち、図１１３（Ａ）では、弱スイカの当選役に当選したゲームにおいて、第１の試練玉として期待度「Ｂ」の試練玉が獲得されたことが示されている。

【０７８２】

ここで、試練玉の獲得抽選について補足する。試練玉を獲得する契機は様々な特定の条件を設定することができるが、本例では、メイン基板４０９（ＣＰＵ１１１０）が、当選役抽選で選ばれた当選役に対応して設定された振分率に基づいて、期待度「Ａ」～「Ｃ」の試練玉の獲得を抽選する。当該抽選で試練玉を獲得する結果が得られた場合、メイン基板４０９は、後述する試練玉チャレンジにおける抽選が行われるまで、該獲得した試練玉とその期待度「Ａ」～「Ｃ」とをＲＡＭ１１１４等にデータとして保持する。なお、試練玉の獲得抽選は、所定の有利遊技状態（例えばボーナス中）には実行されないものとする。

【０７８３】

図１１５は、試練玉の獲得抽選を説明するための図である。図１１５は、試練玉の獲得抽選に用いられる抽選テーブルのイメージ例を示したものであり、当選役ごとに、期待度Ａ～Ｃの試練玉を獲得する期待度（獲得期待度）を示している。なお、図１１５において、「弱レア」は、図４９に例示した当選役のうち、弱スイカ役、弱チェリー役、及び弱チャンス目役の総称とし、「強レア」は、図４９に例示した当選役のうち、押し順不問ベル役、強スイカ役、強チェリー役、強チャンス目役、及び最強目役の総称とする。そして、

ボーナス役（例えば図４９の２種ＢＢ）の当選時には、試練玉の獲得抽選は行われない。これらは図１１６にも適用される。

【０７８４】

図１１５の抽選テーブルによれば、当選役が、はずれ、リプレイ役、押し順ベル役のように比較的当選頻度の高い高頻度役であるときは、試練玉の獲得にはさほど期待できない獲得期待度が設定されている。一方、当選役が、弱レア役または強レア役のように当選頻度が低い低頻度役であるときは、試練玉の獲得に期待できる獲得期待度が設定されている（弱レア役での獲得期待度は６０％）。特に、当選役が強レア役の場合には、必ず何れかの試練玉を獲得でき、かつ、最も期待度の高い試練玉「Ａ」の獲得も期待できるようにされている（獲得期待度２５％）。

【０７８５】

なお、試練玉の獲得抽選は、現在の遊技状態（低確率状態、通常状態、高確率状態等）に応じて、異なる獲得期待度が設定された抽選テーブルを用いるようにしてもよい。例えば図１１５の抽選テーブルが通常状態に対応する抽選テーブルとすれば、低確率状態に対応する抽選テーブルでは、全体的に獲得期待度が低く設定されることが好ましく、逆に高確率状態に対応する抽選テーブルでは、全体的に獲得期待度が高く設定されることが好ましい。このように遊技状態によって異なる獲得期待度の抽選テーブルが用いられることによって、より有利な遊技状態では、試練玉を獲得し易くなり、試練玉チャレンジも近づき易いという有利さが実現される。

【０７８６】

図１１３（Ａ）のように第１の試練玉を獲得した後は、サブ液晶５２３１においてその獲得状況の表示が維持されたまま、遊技が進められる。そして、後のゲームにおいて第２の試練玉として期待度「Ｃ」の試練玉が獲得され（図１１３（Ｂ）の表示領域５２３３参照）、さらに後のゲームにおいて第３の試練玉が獲得される。

【０７８７】

図１１３（Ｂ）には、第３の試練玉を獲得した場合のスロットマシン１Ａの様子が示されている。図１１３（Ｂ）の場合、図柄表示窓４０１では、リール３０１ａ～３０１ｃが停止され、強スイカ役（図５３の条件装置番号９２）の図柄組合せが表示されている。そして、メイン液晶５２１１には所定数（本例では３個）の試練玉が集まったことを示す「試練玉ＭＡＸ！」の表示が行われ、サブ液晶５２３１の表示領域５２３４には「Ａ」の表記が示されている。すなわち、図１１３（Ｂ）では、強スイカの当選役に当選したゲームにおいて、第３の試練玉として期待度「Ａ」の試練玉が獲得されたことが示されている。

【０７８８】

図１１３（Ｃ）は、図１１３（Ｂ）に示されたゲームの次ゲームの開始直後（始動レバー２１０の操作直後）のスロットマシン１Ａの様子を示している。図１１３（Ｂ）の時点で試練玉の獲得個数が所定数の３個に到達したため、当該ゲームからは試練玉３個を消化して行われる試練玉チャレンジが開始される。本例では、当該ゲーム（１ゲーム目）で試練玉チャレンジの開始が報知され、その後、１ゲームに１個の試練玉を消費する態様で有利特典の抽選が行われる。すなわち、試練玉を用いた有利特典の抽選が実際に行われるゲームは、２ゲーム目から４ゲーム目とする。なお、別の演出展開として、１ゲーム目から有利特典の抽選を開始するようにしてもよいが、このような場合は、試練玉ＭＡＸとなってから１ゲーム目に始動レバー２１０が操作されるまでの間に、メイン液晶５２１１等において試練玉チャレンジの開始を報知する演出を行うことが好ましい。

【０７８９】

なお、図１１３（Ｃ）において、サブ液晶５２３２における第１～第３の試練玉表示は空になっているが、これは、獲得した３個の試練玉を使って試練玉チャレンジが行われることを示唆するものであり、例えば、獲得した３個の試練玉がメイン液晶５２１１内に移動するような演出画面を表示することによって、獲得した試練玉と試練玉チャレンジとの関係性をより強く示唆するようにしてもよい。また、図１１３（Ｃ）のメイン液晶５２１１において、試練玉チャレンジの特徴（例えば、１ゲームごとに抽選が行われ、合計３ゲ

ームに亘って実行されることや、当選役によって有利特典への期待度が変わる等）を教示するようにしてもよい。このような教示を行うことによって、遊技者は試練玉チャレンジでどのようなことに期待すればよいかが明確になり、遊技興趣を高める効果に期待できる。

【０７９０】

図１１４（Ａ）は、図１１３（Ｃ）に続く演出画面例であり、第１の試練玉を消化して行われる有利特典の抽選（１回目の試練玉チャレンジ）が行われたときのスロットマシン１Ａの様子を示している。そして、図１１４（Ｂ）は、第２の試練玉を消化して行われる有利特典の抽選（２回目の試練玉チャレンジ）が行われたときのスロットマシン１Ａの様子を示し、図１１４（Ｃ）は、第３の試練玉を消化して行われる有利特典の抽選（３回目の試練玉チャレンジ）が行われたときのスロットマシン１Ａの様子を示している。試練玉を消化して行われる有利特典の抽選は、１回目～３回目の試練玉チャレンジが独立して行われ、各ゲームにおける当選役抽選の結果に基づいて決定される。

【０７９１】

ここで、試練玉チャレンジにおける有利特典の抽選について補足する。本例では、メイン基板４０９（ＣＰＵ１１１０）が、消費される試練玉の期待度（Ａ～Ｃ）と当選役抽選で選ばれた当選役とに基づいて、有利特典の付与の可否を抽選する。

【０７９２】

図１１６は、試練玉チャレンジにおける抽選を説明するための図である。図１１６は、試練玉チャレンジにおける有利特典の抽選に用いられる抽選テーブルのイメージ例を示したものであり、消費される試練玉の期待度と当選役との組合せによる、有利特典の当選期待度（勝利期待度）を示している。

【０７９３】

図１１６の抽選テーブルによれば、期待度「Ｃ」の試練玉による抽選では、全当選役で平均して５０％（図中の数値はイメージ例ではあるが）の勝利期待度が確保されている。但し、当選役ごとに見れば、当選役が高頻度役（特にはずれやリプレイ役）の場合には、有利特典の当選にさほど期待できないものとされている。一方、期待度「Ｂ」の試練玉による抽選では全体で７０％の勝利期待度が設定され、期待度「Ａ」の試練玉による抽選では９０％という非常に高い勝利期待度が設定されている。特に期待度「Ａ」の場合は、当選役抽選でどの当選役が選ばれたとしても（はずれを含む）、７５％以上の勝利期待度が設定されていることから、有利特典の付与に強く期待できる。

【０７９４】

また、図１１６の抽選テーブルでは、所定の期待度の試練玉と所定の当選役との組合せによって、必ず有利特典が付与される（勝利する）振分けも設定されている。例えば、期待度「Ａ」の試練玉の場合、弱レア役以上の当選役であれば、必ず当選する。このような確定パターンが設けられることによって、当該役の当選時には遊技者は安心して勝利結果を楽しむことができる。そして、全体的に見ても、当選役が低頻度役（弱レア役、強レア役）であれば、勝利期待度が高いという傾向から、試練玉チャレンジが行われるゲームにおいてこれらの低頻度役を引き当てることに遊技者は強く期待するようになり、遊技結果への関心を大きく高めることができる。

【０７９５】

なお、図１１５の試練玉の獲得抽選における抽選テーブルで説明したのと同様に、試練玉チャレンジにおける抽選に用いられる抽選テーブルも、現在の遊技状態（低確率状態、通常状態、高確率状態等）に応じて、異なる勝利期待度が設定された抽選テーブルを用いるようにしてもよい。例えば、期待度「Ｃ」の試練玉についての勝利期待度を、低確率状態であれば３０％、通常状態であれば５０％、高確率状態であれば７０％にする、といった具合である。

【０７９６】

図１１６に例示したような抽選テーブルを用いることで、メイン基板４０９は、試練玉チャレンジにおける有利特典の抽選を合計３回実行する。メイン基板４０９は、各回にお

ける抽選結果を保持し、全３回が終了したときの合計当選回数（勝利数）によって、付与する有利特典を決定する。

【０７９７】

具体的には、本例では、合計当選回数が１回であった場合（１勝）には、「高確率状態へのモードアップ」を付与特典とし、合計当選回数が２回であった場合（２勝）には、「所定のチャンスゾーン（ＣＺ）」を付与特典とし、合計当選回数が３回であった場合（３勝）には「通常ＡＴ及び上位ＡＴ（特化ゾーン）」を付与特典とする。合計当選回数（勝利数）による付与特典は、任意の有利特典を予め設定することが可能であるが、合計当選回数が多いほど遊技者にとって有利な特典が設定されることが求められる。したがって、上記例では、モードアップよりもチャンスゾーンのほうが遊技者に有利で、チャンスゾーンよりもＡＴのほうがより遊技者に有利な特典として位置づけられている。また、本実施形態の試練玉チャレンジでは１勝でもした場合には、必ず何らかの有利特典が付与されることが好ましい。

【０７９８】

図１１４（Ａ）の演出画面に戻って説明を続ける。図１１４（Ａ）では、図柄表示窓４０１にリプレイ役（図５３の条件装置番号１０３）の図柄組合せが表示されている。ここで、１回目の試練玉チャレンジに用いられる試練玉の期待度は「Ｂ」であるから（図１１３参照）、図１１６の抽選テーブルを用いると、１回目の試練玉チャレンジは４０％の勝利期待度となる。そして、メイン基板４０９によって行われる当該抽選の結果に基づいて、演出制御基板５１０は、メイン液晶５２１１にその結果を表示する。図１１４（Ａ）では、メイン液晶５２１１に「失敗」と表示されたことで、試練玉チャレンジに失敗したことが教示される。なお、図１１４（Ａ）等では、メイン液晶５２１１の右上部には３つのマスが用意されているが、これは３回行われる試練玉チャレンジの結果を表示するものである。このような表示を行うことで、試練玉チャレンジの履歴を遊技者に明示することができる。

【０７９９】

次いで、図１１４（Ｂ）では、２回目の試練玉チャレンジの様子が示されている。２回目の試練玉チャレンジは、期待度「Ｃ」の試練玉を消化して行われ、図柄表示窓４０１の表示によれば、当選役は弱チェリー役（図５３の条件装置番号４２）である。したがって、図１１６の抽選テーブルを用いると、２回目の試練玉チャレンジは８０％の勝利期待度となる。図１１４（Ｂ）では、メイン液晶５２１１に「成功」と表示されたことで、無事試練玉チャレンジに成功した（勝利した）ことが教示される。

【０８００】

同様に、図１１４（Ｃ）では、３回目の試練玉チャレンジの様子が示されている。３回目の試練玉チャレンジは、期待度「Ａ」の試練玉を消化して行われ、図柄表示窓４０１にはベル零し目（図５３の条件装置番号１７）が表示されていることから当選役は押し順ベル役である。したがって、図１１６の抽選テーブルを用いると、３回目の試練玉チャレンジは９５％の勝利期待度となる。図１１４（Ｃ）では、メイン液晶５２１１に「成功」と表示されたことで、無事試練玉チャレンジに成功した（勝利した）ことが教示される。なお、図１１４（Ａ）～（Ｃ）では、試練玉チャレンジの抽選がどの抽選テーブルを使用して行われているかが不明なようにされているが、例えば前述したメイン液晶５２１１の右上部の３つのマスに、使用される抽選テーブルを示唆する画像を表示する（「？」ではなく、期待度「Ｂ」の抽選テーブルが用いられる場合には「Ｂ」と表示する等）ようにしてもよい。

【０８０１】

次に、図１１６（Ｄ）は、３回の試練玉チャレンジが終了した後のスロットマシン１Ａの様子を示している。図１１６（Ｄ）のメイン液晶５２１１には、試練玉チャレンジの全体結果として、合計で２回成功したこと（２勝）が表示されている。そして、図１１６を用いた補足で説明したように、本例では２勝の場合は「所定のチャンスゾーン（ＣＺ）」が付与される有利特典となるため、メイン液晶５２１１には「ＣＺ突入」という報酬が教

示されている。

【０８０２】

そして、次ゲーム（所定の前兆期間や準備期間を経てもよい）では、メイン基板４０９が遊技状態を所定のチャンスゾーンに移行させることによって、試練玉チャレンジで決定された有利特典が実際に付与される。

【０８０３】

なお当然ながら、１回目～３回目の試練玉チャレンジはそれまでに獲得した３個の試練玉の消費に伴って行われることから、試練玉チャレンジが終了した後は、当落の結果に拘わらず、試練玉の獲得個数は０個となる。

【０８０４】

以上のように、試練玉演出が実行されるスロットマシン１Ａによれば、特定の条件が満たされるごとに獲得される抽選権（試練玉）を所定数まで貯めた場合に、貯めた複数の抽選権が消化されることに伴って有利特典の付与に期待することができる（試練玉チャレンジ）。

【０８０５】

以上に説明してきたように、本実施形態に係る試練玉演出は、抽選権としての試練玉を集めることによって有利特典の付与抽選（試練玉チャレンジ）が行われるものであるが、試練玉の獲得それ自体は、将来的な有利特典の付与抽選（試練玉チャレンジ）における抽選権の獲得に過ぎない点が特徴的である。すなわち、本実施形態に係る試練玉演出は、試練玉を獲得した時点で、有利特典の付与に関する試練玉チャレンジの勝利期待度は期待度「Ａ」～「Ｃ」として決定されているものの、試練玉を獲得しただけでは実際に有利特典の付与抽選を受けることはできず、所定数（本例では３個）を集めて初めて試練玉が発動し、有利特典の付与抽選を受けることができるという特徴を備えており、このような試練玉演出を実行可能なスロットマシン１Ａ（メイン液晶５２１１及びサブ液晶５２３１における演出表示を１つの画像表示体５００にまとめれば、スロットマシン１でも実行可能）によれば、斬新な期待度演出を実行可能な遊技機を提供することができる。

【０８０６】

また、試練玉演出において、獲得した試練玉は、原則として所定数が貯まるまで保持されるが、遊技状態が所定の遊技状態に移行した場合には、それまでの獲得分が消滅されるものとする。具体的には例えば、試練玉が所定数の３個集まるよりも前にＡＴ（またはＡＲＴやボーナス等）に当選した場合、メイン基板４０９は獲得していた試練玉を消滅させ（ＲＡＭ１１１４等に内部的に保持している試練玉の獲得個数のデータ等をクリアし）、サブ液晶５２３１における試練玉表示もクリアされるものとする。試練玉の消滅は試練玉チャレンジにおける抽選権が消滅するという点では遊技者にデメリットと言えるが、ＡＴゲームへの移行等によってゲーム性が変化する（有利な遊技状態になる）ことから遊技者の意識も当該ゲーム性に向くと考えられ、遊技者に大きなデメリットとは捉えられ難い。また、ＡＴゲーム（またはＡＲＴゲームやボーナスゲーム等）の有利特典が付与されている最中や、リプレイ確率が高確率状態で維持されている中で遊技状態が移行したときには、有利特典の将来的な抽選権といった位置付けの試練玉が消滅したとしても、遊技者の関心をさほど惹きつけるものではなく、遊技者に損失感や不快感を抱かせるおそれは少ない。

【０８０７】

一方、上記のように試練玉を消滅させる条件を設けておくことによって、スロットマシン１Ａは、試練玉演出を契機とする出玉率の過剰な増加を抑制することができる。仮に、試練玉演出のような特定の演出を契機とする出玉率が高くなりすぎると、ホールは、利益の確保が困難になってしまう。また、スロットマシン１Ａのメーカーとしても、全体的な出玉率を調整するために、他の演出を契機とする出玉率を抑えた設計をせざるを得なくなり、遊技機全体での演出バランス及び出玉バランスが悪くなってしまう（遊技バランスが崩れる）といったおそれがある。そこで、上記のように出玉契機に繋がる要素（試練玉チャレンジにおける抽選権としての試練玉）を消滅させる条件（遊技状態が所定の遊技状態

に移行したこと）を設けることによって、遊技者に損失感や不快感を抱かせないようにしながら、出玉率の過剰な増加を抑制してホール・メーカー側の課題を克服することができる。

【０８０８】

以上を踏まえると、試練玉演出を実行可能な本実施形態のスロットマシン１Ａは、特定の条件を満たしたときに抽選権（試練玉）を与えるものの、特別な条件を満たさない限り、その抽選権を消滅させることができる遊技機ということができる。「特別な条件」とは試練玉チャレンジで勝利することに相当する。「特別な条件を満たさない場合」とはつまり、試練玉チャレンジに失敗した場合、または試練玉チャレンジに到達する前に試練玉を消滅させる「所定の遊技状態」に移行した場合に相当するから、このとき抽選権（試練玉）が消滅されることは前述した通りである。

【０８０９】

そしてこのような試練玉演出によれば、有利特典の付与に対する期待度が個々に与えられた抽選権（期待度「Ａ」～「Ｃ」の試練玉）を複数個集めた上で、まとめて有利特典の抽選（試練玉チャレンジ）が行われることから、個々の抽選権だと期待感が弱いものであっても複数の抽選権が立続けに行われることで、全体としての期待感を遊技者に与えることができる。

【０８１０】

また、通常の遊技進行が行われるなかで当選役に基づいて獲得される試練玉は、遊技上の付加的な特典と捉えることができる。試練玉演出によれば、このような付加的な特典を集めることで有利特典の付与抽選を受けられることから、遊技者にいわゆる「お得感」を与えることができる。一方で、上述したように、遊技者に不快感を抱かせないようにしながら抽選権を消滅させる条件を設けることができるため、遊技者に「お得感」を与えながらも、実際の出玉率の増加を抑制して遊技バランスを整えることができる。

【０８１１】

なお、本実施形態に係る試練玉演出は、以下のような派生パターンを適宜、上記の試練玉演出と入替え、または組合せるようにしてもよい。

【０８１２】

（１）

まず、図１１３（Ａ）等では、試練玉を獲得した際、獲得した試練玉の期待度「Ａ」～「Ｃ」がサブ液晶５２３１の表示領域５２３２～５２３４に表記される例を示したが、試練玉の表示方法はこれに限定されず、他の表示方法であってもよい。具体的には、表示領域５２３２～５２３４において、期待度を明示するのではなく、期待度の示唆に留める表示態様で、獲得した試練玉を表示するようにしてもよい。例えば、低期待度を示唆するときは青い試練玉で表示し、高期待度を示唆するときは赤い試練玉で表示する等が考えられる。また、期待度「Ａ」～「Ｃ」といった表記ではなく、具体的な当選確率を示すようにしてもよい。例えば図１１６の抽選テーブルを用いるとすれば、期待度「Ａ」～期待度「Ｃ」の各試練玉について、試練玉チャレンジにおける平均の勝利期待度は、それぞれ９０％、７０％、５０％である。これを図１１３（Ｂ）に適用すると、サブ液晶５２３１の表示領域５２３２～５２３４の表記は、順に「７０」、「５０」、「９０」とすればよい。このように数値で期待度を明示すると、遊技者は試練玉チャレンジで有利特典の付与にどの程度の期待できるかをより明確に把握することができるため、演出への関心や信頼度を高める効果を奏する。

【０８１３】

（２）

また、図１１３（Ａ），（Ｂ）や図１１５で説明した試練玉の獲得抽選の例では、１回の獲得抽選で獲得可能な試練玉の個数は１個であったが、１回の獲得抽選で複数個の試練玉を獲得可能な振分を用意するようにしてもよい。このときそれぞれの試練玉の期待度の振分は任意に設定してよい。具体的には例えば、特別なレア役（例えば最強目役）の当選時には３個の試練玉を獲得するといった振分を用意することによって、試練玉の獲得から

即座に試練玉チャレンジに繋げることが可能となり、遊技興趣を高める特別な遊技展開を提供することができる。そしてこのような特別な遊技展開では、まとめて獲得した３個の試練玉の期待度を高めにする（例えば全て期待度「Ａ」の試練玉にする）といった特別な設計を行うことによって、有利特典の付与に関しても特別感を高めるようにしてもよい。例えば図１１６の抽選テーブルを用いると、３個とも期待度「Ａ」の試練玉であった場合には、７２．９％の高確率で３勝という最上の結果を得ることができる（１回あたりの平均の勝利期待度９０％に基づいて算出）。

【０８１４】

（３）

また、試練玉チャレンジの成功結果として付与される有利特典が既に得られているときには、当該有利特典よりも一段階上位の有利特典を付与するようにしてもよい。具体的には例えば、一連の試練玉チャレンジによる合計当選回数が１回（１勝）であった場合に付与される有利特典を「高確率状態へのモードアップ」としているとき、遊技状態が既に高確率状態であれば、試練玉チャレンジが１勝で終わった報酬としてモードアップが行われることには意味が無く、遊技者を落胆させてしまう。そこでこのような場合には、試練玉チャレンジによる合計当選回数が２回（２勝）であった場合に付与される有利特典（前述した例でいえば「所定のチャンスゾーン（ＣＺ）」）を付与することによって、有利な特典を遊技者に確実に付与することができる。同様に、所定のチャンスゾーンで試練玉チャレンジが行われ、その結果が２勝であった場合には、３勝したときに付与される有利特典（前述した例でいえば「通常ＡＴ及び上位ＡＴ（特化ゾーン）」）を付与するようにすればよい。

【０８１５】

（４）

また、前述の具体例では、遊技状態が所定の遊技状態に移行した場合には、それまでに獲得して貯めていた試練玉が消滅されるとしたが、遊技者の利益保護の観点から、所定の遊技状態に移行した場合であっても、獲得した試練玉を持ち越すようにしてもよい。

【０８１６】

また、遊技状態が所定の遊技状態に移行した場合には、それまでに獲得して貯めていた試練玉が消滅するか否かを抽選等で決定するようにしてもよい。具体的には例えば、所定の遊技状態に移行した場合に、遊技者にＭＡＸ投入ボタン２０６の押下操作を求め、当該押下操作が行われたタイミングで取得した乱数を用いて、メイン基板４０９が試練玉の消滅の可否を決定する、等が考えられる。このようにする場合、遊技者自身の操作に基づいて試練玉の消滅が決定されるため、試練玉が消滅する結果となっても遊技者の不満を和らげる効果に期待できる。

【０８１７】

［１８．ダブルナビ演出］

本章では、本発明に係るスロットマシン１Ａにおいて実行可能な特徴的な演出の一例を説明する。本章で説明する一連の演出は「ダブルナビ演出」と仮称する。

【０８１８】

ダブルナビ演出は、予め複数の指示態様が用意されているなかで何れか所定の指示態様を提示することによって当該所定の指示態様が示す遊技操作の実行を遊技者に求める指示演出の１形態であるが、従来知られた一般的な指示演出とは異なる特徴を有する。なお、ダブルナビ演出が遊技者に実行を求める遊技操作とは、具体的には例えば、リール３０１ａ～３０１ｃに対するリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの停止操作に相当し、この場合、ダブルナビ演出ではリールの停止操作に関する指示態様が提示される。

【０８１９】

本実施形態に係るダブルナビ演出は、従来知られた一般的な指示演出と異なる点として以下のような特徴を備えている。すなわち、ダブルナビ演出は、当該演出が開始された直後の段階においては、当該演出で最終的に提示される所定の指示態様を遊技者から判別不能な表示態様で表示するとともに、当該表示の後の段階においては、複数の指示態様に含

まれる他の指示態様を示すことなく、当該所定の指示態様（最終的に提示される所定の指示態様）を遊技者から判別可能な表示態様で表示する。

【０８２０】

図１１７は、ダブルナビ演出の画面表示例を示す図である。図１１７には、［１５］章で説明したスロットマシン１Ａ特有の画像表示体の構成を利用したダブルナビ演出の一例が示されており、具体的には、固定表示体５２１のメイン液晶５２１１における画像表示に加え、サブ液晶５２２１，５２３１が設けられた移動表示体５２２，５２３も連動させることによって、ダブルナビ演出が展開される。

【０８２１】

まず、図１１７（Ａ）には、ダブルナビ演出の開始契機の一例として、始動レバー２１０の操作が行われることが示されている。図５５等を参照して前述したように、スロットマシン１Ａでは、始動レバー２１０の操作が有効化されているときに当該操作が行われると、メイン基板４０９によって当選役抽選等が行われ、ウェイトタイマがタイムアップするとリール３０１ａ～３０１ｃの回転が開始される。そして当選役抽選で選ばれた当選役やその他の実行条件の成否に基づいて、演出制御基板５１０がダブルナビ演出の実行を選択した場合に、図１１７（Ｂ）以降の演出が行われる。図１１７の場合、当選役抽選によってＢＡＲ図柄が右上がりラインに並ぶ図柄組合せの停止を許容する当選役（仮にＢＡＲ役と呼ぶ）に当選したものとし、このＢＡＲ役の図柄組合せが入賞した場合には、所定の有利特典（例えばボーナスゲームや擬似ボーナスゲーム）が付与されるとする。

【０８２２】

まず図１１７（Ｂ）は、始動レバー２１０のオン操作が行われてからリール３０１ａ～３０１ｃの回転が開始し、かつ、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃへの押下操作が受付可能になるまでのタイミングで実行される演出画面例である。図１１７（Ｂ）に示すように、移動表示体５２２及び移動表示体５３３がそれぞれ待機位置から作動位置に移動することにより、メイン液晶５２１１の上部表示領域の一部を遮蔽する。そして、移動表示体５２２のサブ液晶５２２１と移動表示体５２３のサブ液晶５２３１のそれぞれに異なる図柄（具体的にはチェリー図柄とＢＡＲ図柄）が表示され、メイン液晶５２１１にはこれら２つの図柄を指す態様で「どっちだ！？」という表示がされる。このような画像表示体全体（メイン液晶５２１１、サブ液晶５２２１，５２３１）による演出表示によって、図１１７（Ｂ）では、どちらかの図柄を狙った停止操作が要求されていることが遊技者に報知されるものの、ダブルナビ演出において最終的に提示される指示態様を遊技者は判別することはできない。

【０８２３】

図１１７（Ｂ）の演出画面では、メイン液晶５２１１において「どっちだ！？」の表示が略画面全体に大きく表示されることによって、遊技者がダブルナビ演出の発生を見逃さないようにしている。また、メイン液晶５２１１における表示と、サブ液晶５２２１，５２３１における表示とのそれぞれの表示タイミングは同時でなくてもよい。例えば、メイン液晶５２１１に「どっちだ！？」が表示された後に、移動画像体５２２，５２３が作動位置に移動してサブ液晶５２２１，５２３１において各図柄の表示を行うようにしてもよく、このように表示タイミングをずらす場合、メイン液晶５２１１における表示が行われた段階では、遊技者は指示態様の候補すら認識することはできない。

【０８２４】

なお、図１１７（Ｂ）に示したように、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの「白抜き」による表示は、押下操作を受付不可な状態（リール回転後の受付可能になるまでの状態、及びリール停止操作が受け付けられた後の状態を含む）であることを意味する。また、図１１７（Ｃ）に示したように、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの「網掛け」による表示は、押下操作を受付可能な状態であることを意味する。これらの表示法則は、前述した図１１３，図１１４や後述する図１２２～図１２４，図１２９等でも同様とする。

【０８２５】

次いで図１１７（Ｃ）は、図１１７（Ｂ）の演出画面が表示された後、リール停止ボタ

ン２１１ａ～２１１ｃへの押下操作が受付可能（有効）となる前のタイミングで実行される演出画面例である。図１１７（Ｂ）からの変化として、移動画像体５２２は作動位置に残ったままサブ液晶５２２１におけるチェリー図柄の表示が消滅され、一方、移動画像体５２３は待機位置に戻ることによって遮蔽していたメイン液晶５２１１の表示領域を開放して遊技者から視認可能にするとともに、開放されたメイン液晶５２１１の表示領域にはＢＡＲ図柄が表示される。

【０８２６】

図１１７（Ｃ）の演出画面は、遊技者がリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対してリール停止操作を行うことができるよりも前のタイミングで表示される。すなわち、遊技者は、リール停止操作を行うよりも前に図１１７（Ｃ）の演出画面を見せられることにより、ダブルナビ演出において最終的に提示される指示態様（ＢＡＲ図柄を狙うこと）を判別することができる。図１１７（Ｃ）に示したように、ＢＡＲ図柄を狙うことが示されたときには、他の指示（この例ではチェリー図柄を狙うこと）に関して表示を行わないようにしている。

【０８２７】

そして図１１７（Ｄ）は、遊技者がＢＡＲ図柄を引き込み可能なタイミングで右リール３０１ｃに対応するリール停止ボタン２１１ｃの押下操作を行ったときの演出画面例が示されている。図１１７（Ａ）で述べたように、当該ゲームでは右上がりラインにＢＡＲ揃いの図柄組合せが停止することが許容されているため、適切なタイミングでリール停止ボタン２１１ｃの押下操作が行われた場合には、右リール上段にＢＡＲ図柄が停止する。なお、図１１７（Ｄ）によれば、右リール３０１ｃが停止されたときも、まだ左リール３０１ａ及び中リール３０１ｂは回転中であることから、画像表示体において「ＢＡＲ図柄」を指して「狙え！」とする演出画面は図１１７（Ｃ）と同様に継続されている。

【０８２８】

その後、図１１７（Ｅ）に例示するように、全てのリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに対して右上がりラインにＢＡＲ図柄を引き込み可能なタイミングで停止操作が行われ、全てのリール３０１ａ～３０１ｃが停止されると、右上がりラインにＢＡＲ図柄揃いの図柄組合せが停止される。このとき、ダブルナビ演出による指示態様の表示は必要なくなるので、作動位置に残っていた移動画像体５２２も待機位置に戻っている。そしてメイン液晶５２１１では、ＢＡＲ図柄揃いが停止したことを祝福する演出画面が表示される。

【０８２９】

以上のようにダブルナビ演出が実行されることによって、スロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）は、複数の指示態様が用意されているなかから何れかの指示態様を示す指示演出において、遊技者を待たせることなく、かつ混同や誤認をさせることなく、明快な指示で遊技者に適切な指示態様を教示することができる。

【０８３０】

詳述するとまず、上述したダブルナビ演出では、図１１７（Ｂ）から図１１７（Ｃ）に移行するまでの間に、最終指示態様以外の指示態様（他の指示態様）を見せる演出が挟まれない。言い換えれば、図１１７（Ｃ）における最終指示態様の表示は、いわゆる即分岐による指示表示となる。「即分岐による指示表示」とは、具体的に説明すると、例えば、指示の種類として「チェリーを狙え」、「ＢＡＲを狙え」、及び「赤７を狙え」の３種類があった場合に、第１段階として「ＢＡＲを狙え」及び「赤７を狙え」の２種類に絞った演出を実行し、さらに「赤７を狙え」の１種類に絞った演出を実行するといったように、演出の時間経過によって徐々に指示内容を絞っていくような指示表示ではなく、複数種類の指示内容があるなかで、いきなり「赤７を狙え」等の１種類に絞った演出を行う指示表示のことを意味する。したがって、遊技者は、図１１７（Ｃ）の演出画面によって報知される最終指示態様だけに基づいて遊技操作を行えばよく、他の指示態様が表示される場合に想定される遊技者の混同や誤認といった課題を防止することができ、上記混同や誤認による遊技者の不利益を回避することができる。すなわち、本実施形態に係るスロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）は、遊技者に誤認させ難い指示演出を実行可能な遊技

機を提供することができる。
【０８３１】
また、上述したダブルナビ演出では、即分岐による指示表示が行われるだけでなく、最終的に提示される指示態様（最終指示態様）が表示されるタイミングが、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの停止操作が受付可能になる前までに完了するようにされている。なお、始動レバー２１０の操作からリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの停止操作が受付可能となる（リール停止ボタン２１１が有効となる）までの時間については、前回の遊技に所要した遊技時間によって異なるものの、ダブルナビ演出が実行される遊技において最短の時間でリール停止ボタン２１１が有効となるまでの時間内（言い換えれば、ウェイトタイマのタイムアップを待機する待ち時間が発生しない状況下での遊技において始動レバー２１０の操作からリール停止ボタン２１１が有効となるまでの時間内）でダブルナビ演出（最終指示態様の表示まで）が実行される。したがって、遊技者は、最終指示態様が表示されるまで遊技の進行手順を止めることなく、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを操作可能になったときには速やかに最終指示態様に基づいた停止操作を行うことが可能であるため、遊技の時間効率を高める効果が得られる。なお、このように指示演出の明快性や遊技の時間効率を考慮する場合、ダブルナビ演出においてはリール停止操作の受付タイミングを遅延させる制御（所謂フリーズ制御）も行わないことが好ましい。
【０８３２】
なお、本実施形態に係るダブルナビ演出の派生形態としては、以下のような例が挙げられる。
【０８３３】
（１）
図１１７（Ｂ）では最終指示態様となる「ＢＡＲ図柄」の他に「チェリー図柄」を一時的にサブ液晶５２２１に表示したが、一連の演出全体を通して、最終指示態様以外の指示態様を想起させる表示は一切行わないようにしてもよい。具体的には例えば、図１１７（Ｂ）のタイミングにおいてサブ液晶５２２１，５２３１による図柄表示は行わず、メイン液晶５２１１に「狙え！」とだけ表示させた後に、図１１７（Ｃ）のタイミングで「ＢＡＲ図柄」を明示させればよい。このようにする場合、遊技者は、始動レバー２１０の操作直後は何かを狙う旨の報知だけを受け取り、その後、何らの指示態様の候補も教示されないまま、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃを操作可能になる前の段階で最終指示態様を認識することができる。すなわち、遊技者は最終指示態様となる１つの指示態様だけを見ることになるため、他の指示態様に基づく遊技操作を行ってしまう可能性を極めて低く抑えることができる。
【０８３４】
（２）
また、始動レバー２１０のオン操作が行われてから最終指示態様が表示されるまでの間に現出される演出の態様は、「どっちだ！？」（図１１７（Ｂ））や「狙え！」（前段落の例）のように具体的な意味内容を伴うものでなくてもよいが、少なくとも、通常ゲームとは異なることを遊技者に認識させ得る程度の特殊性を備えた特別演出（例えば、特別な告知音の鳴動、メイン液晶５２１１における特別な背景色の表示、装飾ＬＥＤによる特別な発光等）が実行されることが求められる。このような特別演出を実行することによって、遊技者に何らかの特殊性を認識させ、その後の最終指示態様を見逃さないようにさせる効果に期待できる。
【０８３５】
（３）
また、図１１７ではメイン液晶５２１１だけでなく移動画像体５２２，５２３も用いてダブルナビ演出を実現したが、このような可動役物を使わずに、画像表示体（例えばメイン液晶５２１１）の表示だけでダブルナビ演出を実行してもよい。具体的には、図１１７（Ｂ）～（Ｄ）のメイン液晶５２１１及びサブ液晶５２２１，５２３１における表示を全てメイン液晶５２１１で行うようにすれば、１つの画像表示体によってダブルナビ演出を

実現することができ、このような構成であれば、移動画像体５２２，５２３を備えていないスロットマシン１でも、ダブルナビ演出を実行することができる。また、可動役物を使う場合、その数は特に限定されない。より多くの可動役物を連動させると、演出効果を高めることに期待できる。

【０８３６】

（４）

また、ダブルナビ演出において、何れの指示態様が最終指示態様とされるかによって、異なる期待度合いの示唆や有利特典の付与が行われるようにしてもよい。具体的には、図１１７では、ＢＡＲ役の当選に基づいてダブルナビ演出が実行されるとしたが、仮にチェリー役の当選についてダブルナビ演出が実行される場合には、図１１７（Ｃ）で教示される最終指示態様は「チェリー図柄を狙うこと」になる。このとき、チェリー役の図柄組合せが停止したときには、レア役が入賞することによる一定の有利性（有利遊技状態に移行しやすい等）は得られるものの、ＢＡＲ役の入賞に伴って付与される有利特典（上記例だと例えばボーナスゲームや擬似ボーナスゲーム）よりは有利度合いが低い。したがって、図１１７に例示したダブルナビ演出は、最終指示態様としてどの指示態様が報知されるかによって、有利特典に対して異なる期待度合いが示されるという特徴を有している。そして、このように期待度合いや付与特典に差異を付けることは、ダブルナビ演出による指示態様について遊技者の関心を高め、より演出を楽しませる効果を奏する。

【０８３７】

なお、図１１７にも例示した通り、本実施形態に係るダブルナビ演出は、当該ゲームで停止し得る図柄組合せを最終指示態様によって示唆する指示演出であって、押し順次第で付与特典の度合いが変化し得る押し順役の当選時に適切な押し順を指示する「指示機能」による指示表示（例えば、ＡＴやＡＲＴ中の押し順表示）とは異なる種類の演出である。そして、スロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）は、「指示機能」による指示表示が行われるゲームにおいてダブルナビ演出を実行するような場合には、ダブルナビ演出の全体を通じて、「指示機能」による指示表示を遮蔽しないようにすることが好ましい。より具体的には例えば、図１１７（Ｂ）において、移動画像体５２２，５２３が作動位置に移動することによって遮蔽されるメイン液晶５２１１の表示領域と、「指示機能」による押し順表示が行われる表示領域とが被らないようにする。このようにすることで、押し順役の成立時に適切な押し順を行うことによって得られる利益を損なうことなく、遊技者にダブルナビ演出による演出効果（どのような指示態様が表示されるか）を楽しませることができる。

【０８３８】

また、本実施形態に係るダブルナビ演出では、図１１７（Ｃ）に示すように最終的に「ＢＡＲを狙え！」という指示内容が表示されたにも拘わらず、ＢＡＲ図柄が停止しない、または図１１７（Ｅ）に示すＢＡＲの図柄組合せが停止しない（ＢＡＲ図柄によるテンパイ状態の形成までは行ってもよい）ようにしてもよい。この場合には、遊技者に有利な特典は付与されない所謂「はずれ演出」のダブルナビ演出となるが、ダブルナビ演出に「はずれ演出」も含めることによってダブルナビ演出自体の発生率を高めることが可能となるため、遊技者にダブルナビ演出を楽しませる機会を増やすことができる。

【０８３９】

［１９．情報追加演出］

本章では、本発明に係るスロットマシン１Ａにおいて実行可能な特徴的な演出の一例を説明する。本章で説明する一連の演出は「情報追加演出」と仮称する。

【０８４０】

本実施形態において情報追加演出とは、その実行中に「所定の情報を追加する特別態様の表示（特別態様表示）」が行われる所定の一連の画像演出を意味し、演出制御基板５１０の制御に基づいて例えばスロットマシン１Ａの画像表示体（メイン液晶５２１１やサブ液晶５２２１，５２３１）において実行される。なお、情報追加演出は、スロットマシン１の画像表示体５００でも実行可能な演出である。

【０８４１】
情報追加演出において所定の情報を追加する「特別態様（または特別態様表示）」について詳しく説明する。「特別態様」がどのような所定の情報を追加するものであるか、ということについては、大別して以下の２種類を挙げることができる。
【０８４２】
まず第１の種類として、情報追加演出の進行に関する詳細説明を行う特別態様がある。これは、特別態様表示が行われる情報追加演出について、その演出展開に関する詳細な説明を追加教示するものである。具体的には例えば、「連続演出になるほど熱い」、「レア約に当選すると演出画面内のメーターのゲージが貯まる」、「メーターのゲージが貯まると熱い」、「最終ゲームで一発抽選が行われる」等のような説明を表示することによって実現される。なお、上記の「熱い」とは、特典等の付与に対する期待度が高い状態を意味しており、本章では以後も、この意味合いで「熱い」の表記を使用する場合がある。
【０８４３】
次に第２の種類として、情報追加演出によって得られる特典の詳細説明を行う特別態様がある。これは、特別態様表示が行われる情報追加演出について、その演出によって教示または示唆され得る付与特典に関する詳細な説明を追加教示するものである。具体的には例えば、「所定の有利な遊技状態（チャンスゾーンや高確率状態等）に発展する可能性がある」、「演出が成功結果となればボーナス当選が確定する」、「演出が成功結果となればＡＴ（またはＡＲＴ）のゲーム数の上乗せが発生する」等のような説明を表示することによって実現される。
【０８４４】
情報追加演出の演出遷移について具体例で説明する。図１１８は、情報追加演出の画面表示例を示す図である。図１１８（Ａ）～（Ｉ）には、メイン液晶５２１１に表示される一演出の画面遷移例が示されており、このうち、図１１８（Ｂ），（Ｃ）が特別態様表示に相当する。より詳しく言えば、図１１８（Ｂ）の「１」に表示される情報は、上記第２の種類の情報を追加する特別態様表示に相当し、図１１８（Ｂ）の「２」及び図１１８（Ｃ）の「３」、「４」に表示される情報は、上記第１の種類の情報を追加する特別態様表示に相当する。
【０８４５】
ここで、本実施形態に係る情報追加演出は、特別態様表示によって情報を追加提示するものであるが、特別態様表示が行われなくても一定の演出効果を実現し得るものである。言い換えれば、情報追加演出において特別態様が現出されないとしても、一連の演出として成立し得るものとされる。図１１８においてこのような一連の演出は、図１１８（Ａ），（Ｄ）～（Ｉ）に相当し、以下ではまず、これらの各図について簡単に画面遷移を説明し、一定の演出効果を実現することを示す。
【０８４６】
図１１８（Ａ）では、情報追加演出が開始され、当該演出における概要（カブ抜きチャレンジ）が示され、カブの傍に立ったキャラクタが示されている。次いで図１１８（Ｄ）では、キャラクタによるカブ抜きが開始された画面が示されている。その後、図１１８（Ｅ）では、３人に増えたキャラクタによるカブ抜きの様子が示され、その成否によって次の画面表示は図１１８（Ｆ）または図１１８（Ｈ）となる。
【０８４７】
図１１８（Ｆ）は、カブ抜きに成功したときの画面表示例であり、抜けたカブには、特典の付与を示唆する「当」の文字が表示されている。その後の図１１８（Ｇ）では、カブ抜きが成功結果であったことが確定表示される。このとき、「ボーナス当選」のように、どのような特典が付与されるのかを教示してもよいし、さらに、音やランプ等によって成功を強調する付加演出を行うようにしてもよい。
【０８４８】
図１１８（Ｈ）は、カブ抜きに失敗したときの画面表示例であり、３人のキャラクタの手がカブから離れてしまった様子が示されている。そして、図１１８（Ｉ）では、カブ抜

きが失敗結果であったことが確定表示される。このとき、メイン液晶５２１１の全体の輝度を暗くするような演出や、音やランプ等によって失敗を強調する付加演出を行うようにしてもよい。

【０８４９】

以上、図１１８（Ａ），（Ｄ）～（Ｉ）の演出遷移をみれば、図１１８に例示した情報追加演出は、特別態様表示が行われなくても（図１１８（Ｂ），（Ｃ）がなかったとしても）、カブ抜きの成否によって特典付与の有無が教示されるという一連の演出効果を実現することができる。

【０８５０】

次に、図１１８（Ｂ），（Ｃ）による特別態様表示によって、どのような情報が追加提示されるかを確認する。

【０８５１】

図１１８（Ｂ）では、「１」で「カブが抜けたら大当り？」の表示をすることによって、図１１８（Ａ）で示された「カブ抜きチャレンジ」における成功結果によって大当り（例えばボーナス当選）の特典が確定することが示唆されており、情報追加演出によって得られる特典の詳細説明を行う特別態様表示（第２の種類の特別態様表示）であることが分かる。また、図１１８（Ｂ）では、「２」で「リプレイでパワーアップ」の表示をすることによって、図１１８（Ａ）の画面右下部に表示されたＰＯＷＥＲのゲージがリプレイ役の当選を契機に増えることが教示されている。ＰＯＷＥＲのゲージが増えるとカブが抜けやすくなるであろうことは遊技者に容易に想起させ得ることから、リプレイ役の当選がカブ抜きチャレンジの成功に寄与し、有利な結果に期待できることを示唆するものであり、これは情報追加演出の進行に関する詳細説明を行う特別態様表示（第１の種類の特別態様表示）であることが分かる。

【０８５２】

さらに図１１８（Ｃ）では、「３」で「レアで助っ人登場？」の表示が、「４」で「パワー、人数が多ければチャンス！」の表示がされることによって、図１１８（Ｂ）の「２」と同様に、それぞれの状況になった場合にカブ抜きチャレンジの成功に寄与し、有利な結果に期待できることを示唆している。したがってこれらは情報追加演出の進行に関する詳細説明を行う特別態様表示（第１の種類の特別態様表示）であることが分かる。

【０８５３】

以上のように、図１１８に例示した情報追加演出は、図１１８（Ｂ），（Ｃ）に示したような特別態様が現出されることによって、その実行中に「所定の情報を追加する特別態様の表示（特別態様表示）」が行われるものであり、特別態様表示によって追加情報を得た遊技者は情報追加演出をさらに深く楽しむことができる。

【０８５４】

本実施形態に係る情報追加演出は、図１１８を参照して説明した一例に限るものではなく、他にも例えば、以下のような派生パターンを含むものであってもよい。

【０８５５】

（１）

例えば、図１１８（Ｂ），（Ｃ）の場合は、特別態様表示は情報追加演出の演出画面の遷移の過程で別段の操作を必要とすることなく表示されるように示したが、情報追加演出の実行中（開始時や終了直後であってもよい）に、特別態様表示を現出可能な所定のタイミングを設け、当該所定のタイミングで特定の操作（具体的には例えば演出ボタン２０６Ａの押下操作）が行われたときに、必ずまたは一定確率等で特別態様表示を行うようにしてもよい。

【０８５６】

ここで、特別態様表示によって提示される追加情報は、それ自体は遊技における特典付与の可否等の直接的な利益に影響を与えるものではないため、特別態様表示を必要としない遊技者は、特定の操作を行わなくても不利益を被るものではない。しかし言い換えれば、演出ボタン２０６Ａを押下する等の特定の操作をわざわざ実行してくれた遊技者だけが

、特別態様表示による追加情報を得ることができる。すなわち、遊技者は上記特定の操作を行って特別態様表示を行うか否かを自身の意思で選択できるようになり、情報追加演出の楽しみ方に多様性を付加することができる。

【０８５７】

なお、このように特別態様表示のために特定の操作を必要とする場合には、当該特定の操作及びその実行タイミング等を、メイン液晶５２１１の表示等によって遊技者に報知するといった補助演出（スピーカによる音声報知等も含まれる）の実行が考えられる。このような補助演出を実行することによって、遊技者に驚きを与えつつ、遊技者が特別態様の表示機会を逃さないようにして、特別態様表示によって遊技演出等の説明を与えて情報追加演出をより明解に楽しませる効果に期待できる。

【０８５８】

また一方で、上記のように特別態様表示のために特定の操作を必要とする場合でも、あえて補助演出を直接的に実行しないようにしてもよい。具体的には、当該特定の操作及びその実行タイミング等について、スロットマシン１Ａのデモ画面で教示するようにしたり、カタログの小冊子に記載するようにしたりすることに相当する。また、別段の操作要求をしないものの、演出ボタン２０６Ａの押下等の特定の操作が行われた場合に、補助演出を実行するようにしてもよい。このように補助演出を直接的に実行しない場合には、特別態様表示は、スロットマシン１Ａについて多くの情報を集めた遊技者や多く遊技した遊技者だけが得られる、いわゆる裏技のような特典となるため、当該遊技者に優越感を与えるとともに、スロットマシン１Ａに対する関心をさらに深めさせる効果に期待できる。

【０８５９】

（２）

また例えば、本実施形態に係るスロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）において、特別態様表示を含む情報追加演出は、特定の演出でのみ発生し得るようにしてもよい。全ての演出の実行時に特別態様表示が発生し得るとすれば、特別態様表示の発生頻度が高くなりすぎて、特別な印象を与えられず、却って遊技者に煩雑な印象を抱かせるおそれがあるためである。また同様に、特定の遊技状態でのみ特別態様表示が発生し得るようにしてもよい。

【０８６０】

（３）

なお、情報追加演出を実行可能なスロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）において、特別態様表示の表示内容は複数種類が予め用意されており（演出制御基板５１０のＲＯＭ１１２０に予め、特別態様表示の表示内容に相当する画像データが格納されており）、これら複数種類の特別態様表示のうちからどの表示内容を現出させるかについて、演出制御基板５１０（主にＣＰＵ１１１８）による決定方法は特に限定されない。例えば、特別態様表示が行われ得る所定の演出について、当該所定の演出の実行前に何れの特別態様表示を含めて実行することが決定される（すなわち、特別態様表示を含む固定的な演出態様による一連の演出が最初から複数種類用意され、それら複数種類の一連の演出のうちから実行する所定の演出が選択される）ようにしてもよいし、所定の演出の実行が決定されたときに当該所定の演出のなかで実行される特別態様表示が決定される（すなわち、所定の演出に追加可能な１または複数の特別態様表示が用意されているときに、それらの特別態様表示のうちから実行する特別態様表示が選択される）ようにしてもよいし、所定の演出の実行中にランダムまたは抽選等によって特別態様表示の実行が決定されるようにしてもよい。

【０８６１】

（４）

また、上述の説明では、情報追加演出における特別態様表示によって追加される情報を大別したものとして、情報追加演出の進行に関する詳細説明と、情報追加演出によって得られる特典の詳細説明とを大別して挙げたが、本実施形態に係る情報追加演出において特別態様表示によって追加提示し得る情報は、必ずしもこれだけに限定されず、他にも例え

ば、現在またはその後（情報追加演出後）の遊技状態（高確率状態や低確率状態等）を教示または示唆することや、スロットマシン１Ａの設定（設定１～６、高設定や低設定）を示唆する等であってもよい。

【０８６２】

（５）

また、情報追加演出における特別態様表示の表示内容は、特別態様表示を表示可能な契機ごと（具体的には、情報追加演出が実行されるごとや、特別態様表示を表示し得るタイミングでの演出ボタン２０６Ａの押下操作が行われるごと）に、必ずしも異なる表示内容が選択される必要はない。例えば、上記の演出ボタン２０６Ａの押下操作ごとに異なる表示内容の特別態様表示が行われるとすれば、遊技者は演出ボタン２０６Ａの押下操作を多く行うほどに多種類の表示内容を楽しむことができるが、その一方で特別態様表示によって提示される情報が容易に遊技者に知られてしまうことから、遊技の継続性に寄与しないおそれがあるためである。すなわち、特別態様表示の表示内容の変化について、所定程度の制約を設けることによって、特別態様表示による様々な表示内容を知りたいと願う遊技者に対して、遊技を継続させる気持ちを維持させ易くする効果が得られる。

【０８６３】

ただし、上記のように特別態様表示の表示内容の変化について制約を設ける場合であっても、少なくとも遊技状態（例えば、高確率状態／低確率状態や通常遊技状態／有利遊技状態（ボーナスゲームやＡＴ・ＡＲＴゲーム））の移行に応じて、その表示内容がリセットされるように（異なる表示内容の特別態様表示が選択され得るように）制御されることが好ましい。このような制御が行われることによって、同内容の特別態様表示が延々と表示され続ける事態を回避し、適度な頻度で異なる内容の特別態様表示を実行させることができ、遊技者を飽きさせずに楽しませる効果に期待できる。

【０８６４】

（６）

また、本実施形態に係る情報追加演出によって特別態様表示が行われる場合には、所定期間、遊技の進行を停止（いわゆるフリーズ制御）させるようにしてもよい。情報追加演出が実行されて特別態様表示が表示されると、より詳細な説明が表示されるため、初めて遊技する遊技者には特に、この表示された説明を読む時間が必要となる。そこで、特別態様表示による説明を読むための時間を確保するために、所定時間のフリーズ制御を掛けて遊技の進行を停止させるようにすることによって、遊技者に優しい遊技機を提供することができる。しかしながら、フリーズ時間があまりに長く設定されると、遊技の進行が停止する時間も長くなることで、売上が抑制されてホール側には好ましくないという課題もあるため、過度の長時間に亘るフリーズ制御にしないほうが好ましい。

【０８６５】

具体的には例えば、スロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）が、当選確率が非常に低い「最強目」が当選役に選ばれて「ＡＴ＋特化ゾーン」を付与すると決定されたような場合に、ある程度長い所定の時間（例えば２分間）のフリーズ制御が実行される（フリーズの実行タイミングは、例えば始動レバー２１０の押下時）という仕様であるとするとき、情報追加演出における特別態様表示に伴うフリーズ時間は、上記「最強目」の当選に伴うフリーズ時間よりも短いものとする。また始動レバー２１０の押下時に行われるフリーズについて複数の種類（時間）を設ける場合（例えば、２分と３０秒など）においても、特別態様表示に伴うフリーズ時間は、当該時間の最大値（この例で言えば２分）よりも短いものとした方が望ましいが、当該時間の最小値に対しては、長いものであっても短いものであっても構わない。特別態様表示に伴うフリーズ時間を当該時間の最小値よりも長いとした場合には、始動レバー２１０押下時には短い時間のフリーズを高頻度で行う仕様（その場合にはフリーズ自体の期待度（ボーナスやＡＴといった有利特典の付与の期待度）は低めに設定される）が考えられ、逆に特別態様表示に伴うフリーズ時間を当該時間の最小値よりも短いとした場合には、レバー押下時には長い時間のフリーズを低頻度で行う仕様（その場合にはフリーズ自体の期待度（ボーナスやＡＴといった有利特典の付与の

期待度）は高めに設定される）が考えられるため、始動レバー２１０押下時に行われるフリーズ時間の最小値との比較は、仕様に応じて適宜決定すればよい。

【０８６６】

さらに、スロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）において上述のようなフリーズ制御が用意されているとき、特別態様表示は、「最強目」当選時のフリーズ制御のような「長時間フリーズ（例えば２分間のフリーズ制御）」の実行中には一切現出されない演出であるとする。

【０８６７】

以上のような情報追加演出を実行可能なことによって、本実施形態のスロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）は、遊技演出の多様化に伴って近年の遊技機は複雑すぎて分かり辛いという遊技者が増えている課題に応える遊技機として、少しでも複雑化を抑制し得る遊技機を提供することができる。

【０８６８】

［２０．性能変化指示演出］

本章では、本発明に係るスロットマシン１Ａにおいて実行可能な特徴的な演出の一例を説明する。本章で説明する一連の演出は「性能変化指示演出」と仮称する。

【０８６９】

性能変化指示演出は、所定の操作態様によるリール停止操作を遊技者に指示する「指示演出」を含む一連の演出における特別な態様であって、同一のゲーム内で現出可能な指示演出として、リール停止操作を第１の操作態様で行うことを指示する第１の指示演出と、リール停止操作を第２の操作態様で行うことを指示する第２の指示演出と、を有し、第１の指示演出に従ってリール停止操作が行われた場合と、第２の指示演出に従ってリール停止操作が行われた場合とで、有利な特典（例えば、ＡＴやＡＲＴのゲーム数上乗せ）が付与され得る期待度合いが異なることを特徴とする。

【０８７０】

したがって、性能変化指示演出が実行されるゲームでは、上記「有利な特典」が付与される可能性があることが必要条件となる。例えば「有利な特典」をＡＴのゲーム数上乗せとするならば、メイン基板４０９がＡＴのゲーム数上乗せを実行してもよいと判定した場合に、演出制御基板５１０が性能変化指示演出を実行することができる。以後は、このような必要条件が満たされていることを前提として、性能変化指示演出の説明を続ける。

【０８７１】

［２０－１．性能変化指示演出の概要］

以下では、具体例を示して性能変化指示演出の概要を説明する。本例は、本実施形態に係るスロットマシン１Ａにおいて、ＡＴ中（ＡＲＴ中でもよい）に実行される性能変化指示演出の一例であって、「有利な特典」としてＡＴ（ＡＲＴでもよい。以後省略する。）のゲーム数上乗せが付与され得るとする。

【０８７２】

スロットマシン１Ａで性能変化指示演出が実行される場合、上記した第１及び第２の指示演出は少なくとも所定の画像表示体（例えばメイン液晶５２１１やサブ液晶５２２１，５２３１）に表示される。さらに、当該指示演出によって指示される操作態様は、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの発光表示やスピーカ５１２からの音声出力によっても報知されてよく、またさらに、リールの停止順序を識別可能な情報が表示される指示機能モニタ（不図示）等に表示されてもよい。

【０８７３】

また、本例では、性能変化指示演出の特徴を説明し易くするために、スロットマシン１Ａにおけるリール帯の図柄列を図１１９に示す図柄列に変更する。

【０８７４】

図１１９は、リール帯の図柄列の別例を平面的に展開した展開図である。図１１９に示したリール帯３２１ｄ～３２１ｆ（リール３０１ｄ～３０１ｆ）に表記された図柄列は、図４６に例示したリール帯３２１ａ～３２１ｃ（リール３０１ａ～３０１ｃ）に表記され

た図柄列を基に、その一部を変更したものである。例えば、図４６では「７図柄」は「赤７図柄」と「青７図柄」の２種類があったが、図１１９では１種類の「７図柄」としている。また、図４６にはなかった新たな図柄として、図１１９には「Ｖ図柄」を追加し、「ＢＡＲ図柄」の絵柄も変更している。その他、全体的に一部の図柄の配置を変更している。

【０８７５】

なお、図１１９に例示したリール帯３２１ｄ～３２１ｆの図柄列の特徴の１つとして、各リールの引き込み可能な範囲を４図柄以内としたときに、「７図柄」と「Ｖ図柄」との両方を引き込み可能な配置がなされていないことが挙げられる。すなわち、図１１９に例示したリール帯３２１ｄ～３２１ｆが用いられたスロットマシン１Ａでは、後述するように「７図柄」揃いまたは「Ｖ図柄」揃いを有効ライン上に停止させようとした場合に、両方の図柄を引き込み可能なリール停止位置が存在しないため、何れかを選択したリール停止操作が必要となる。但し、このような図柄の配列は、本実施形態に係る性能変化指示演出とその結果として付与され得る特典との関係を簡潔に説明するための一例に過ぎず、実際の遊技機においては、例えば部分的に「７図柄」と「Ｖ図柄」の両方を引き込み可能なリール停止位置を設けてもよい。このような場合、両図柄を引き込み可能なリール停止位置のタイミングで的確にリール停止操作を行うことができる遊技者は、性能変化指示演出による有利な特典をより有利に獲得し得るため、いわゆる技術介入要素とすることができる。

【０８７６】

図１２０は、条件装置に対応する図柄組合せ及びメダルの払出数等を示す図である。図１２０に示した各条件装置の図柄組合せは、図１１９に例示した図柄列の図柄によって構成される。なお、図１２０に示した条件装置は、本実施形態に係るスロットマシン１Ａによる性能変化指示演出の具体例においてその特徴を簡潔に示すために用意した仮想的な条件装置の一部である。図１２０の補足欄には、「再遊技１１」及び「再遊技１３」の条件装置に対応する図柄組合せについて「上乗せ目」という呼称が記載され、「再遊技１２」及び「再遊技１４」の条件装置に対応する図柄組合せについて「非上乗せ目」という呼称が記載されている。詳細は後述するが、本例の性能変化指示演出では、リールの停止によって「上乗せ目」が表示された場合には、必ずＡＴのゲーム数上乗せが行われる。一方「非上乗せ目」が表示された場合は、他の条件に基づいてＡＴのゲーム数上乗せが行われる場合と行われない場合とに分かれる。

【０８７７】

図１２１は、所定の当選役に対応して成立する条件装置の一例を示す図である。図１２１に示された条件装置は、図１２０に例示した条件装置に対応している。また、「７揃い」役という当選役は、「７図柄」を引き込み可能な「適切なタイミング」でリール３０１ｄ～３０１ｆを停止した場合に、「７図柄」揃いの図柄組合せが図柄表示窓内（本例では特に有効ライン上となる）に表示されることが許容される当選役とする。同様に、「Ｖ揃い」役という当選役は、「適切なタイミング」でリール３０１ｄ～３０１ｆを停止した場合に、「Ｖ図柄」揃いの図柄組合せが図柄表示窓４０１（本例では特に有効ライン上となる）に表示されることが許容される当選役とする。

【０８７８】

図１２１によれば、「７揃い」役が当選役に選ばれたときは、図１２０に示した再遊技１１（条件装置番号１０１）、再遊技１２（条件装置番号１０２～１０８）、及び再遊技１４（条件装置番号１１０～１１６）が成立する。このうち、再遊技役１１に対応する図柄組合せ（上乗せ目）が、上述した「７図柄」揃いの図柄組合せに相当する。そして再遊技１１以外の条件装置に対応する図柄組合せ（非上乗せ目）は、上記「適切なタイミング」とは異なるタイミングでリール３０１ｄ～３０１ｆが停止された場合、すなわち「７図柄」揃いの図柄組合せを引き込めないタイミングによる停止操作が含まれる場合に、図柄表示窓４０１（本例では有効ライン）に表示され得る図柄組合せである。なお、図１２１には、「Ｖ揃い」役が当選役に選ばれたときに成立する図柄組合せも示されているが、そ

の詳細は「７揃い」役の場合と同様に説明できるものであり、説明を省略する。

【０８７９】

以上のことから、メイン基板４０９によって行われる当選役抽選によって「７揃い」役または「Ｖ揃い」役に当選した場合には、成立する条件装置のなかに「再遊技１１」または「再遊技１３」が含まれるため、ＡＴのゲーム数上乗せが行われる可能性がある。すなわち、性能変化指示演出が実行されるための「必要条件」が満たされる。そこで本例では、当選役抽選で「７揃い」役または「Ｖ揃い」役が当選役に選ばれたゲームにおいて、性能変化指示演出が実行されるとする。

【０８８０】

また、前述したように、本実施形態に係る性能変化指示演出は、同一のゲーム内で、第１の操作態様によるリール停止操作を指示する第１の指示演出と、第２の操作態様によるリール停止操作を指示する第２の指示演出とを、画像表示体（メイン液晶５２１１やサブ液晶５２２１，５２３１）に現出することを可能としているが、画像表示体における第１の指示演出及び第２の指示演出の表示は、演出制御基板５１０によって制御される。

【０８８１】

そして本例では、演出制御基板５１０は、それぞれの指示演出の表示タイミングについて以下のように制御する。まず、ゲーム開始後の所定タイミング（例えば始動レバー２１０が操作されて当選役抽選が行われた後）に、第１の指示演出が表示される（第一期表示）。第一期表示は、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃへの停止操作が行われるか、または、当該停止操作が行われない時間（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが有効となってからの経過時間でもよい）が所定時間（例えば９０秒）を超えるまで継続される（すなわち、ここまでが「第一期」）。そして、第一期表示が行われた後、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃへの停止操作が行われない時間が上記所定時間（９０秒）を超えた場合に、第２の指示演出が表示される（第二期表示）。第二期表示が行われる期間を第二期と呼ぶ。なお、第一期表示（第１の指示演出）から第二期表示（第２の指示演出）への移行がどのような演出態様で行われるかについては、具体的な演出表示例を挙げて後述する（例えば、後述の図１２２～図１２４を参照）。

【０８８２】

そして、メイン基板４０９は、第一期表示または第二期表示の何れのタイミングでリール停止操作が行われたかによって、ＡＴのゲーム数上乗せの期待度合いが異なる振分テーブルを選択し、上記リール停止操作に伴って表示された図柄組合せに基づいて、ＡＴのゲーム数上乗せの有無、及び上乗せ数を決定する（例えば、後述の図１２５を参照）。

【０８８３】

なお、以上のような構成を備えることによって、スロットマシン１Ａでは、当選役抽選で「７揃い」役または「Ｖ揃い」役が当選役に選ばれて性能変化指示演出を実行させる場合に、ＡＴのゲーム数上乗せという特典を積極的に与えるか否か（上乗せ当選、または上乗せ非当選）をメイン基板４０９が決定し、当該決定に基づいた指示演出を演出制御基板５１０に行わせることができる。具体的には例えば、「７揃い」役に当選した場合に、積極的にＡＴのゲーム数上乗せを付与する（上乗せ当選）と決定した場合には、第一期表示の指示演出で「７図柄」を狙う指示演出を行わせることによって、上乗せ目である「７図柄」揃いの停止を補助することができる。一方、「７揃い」役に当選した場合に、積極的にＡＴのゲーム数上乗せを付与しない（上乗せ非当選）と決定した場合には、第一期表示の指示演出で「Ｖ図柄」を狙う指示演出を行わせることによって、上乗せ目である「７図柄」揃いの停止を抑制することができる。

【０８８４】

［２０－２．性能変化指示演出の演出表示］

以下では、スロットマシン１Ａで実行可能な性能変化指示演出の具体的な演出表示について説明する。

【０８８５】

図１２２～図１２４は、性能変化指示演出の演出表示を説明するための図（その１～そ

の３）である。図１２２～図１２４は、性能変化指示演出による演出表示について様々な演出パターンの一例を示したものであるが、何れも、（Ａ）図で第一期におけるスロットマシン１Ａの様子を示し、（Ｂ）図で第二期におけるスロットマシン１Ａの様子を示している。

【０８８６】

図１２２に例示される演出パターンは、図１２２（Ａ）の第一期表示から図１２２（Ｂ）の第二期表示に移行する際に、第１の指示演出の一部を可動体（具体的には移動表示体５２２）で遮蔽して第２の指示演出とすることを特徴としている。

【０８８７】

また、図１２３に例示される演出パターンは、図１２３（Ａ）の第一期表示から図１２３（Ｂ）の第二期表示に移行する際に、第１の指示演出の全体を可動体（具体的には移動表示体５２２，５２３）で遮蔽することを特徴としている。

【０８８８】

また、図１２４に例示される演出パターンは、図１２４（Ａ）の第一期表示から図１２４（Ｂ）の第二期表示に移行する際に、可動体（移動表示体５２２，５２３）を用いることなく第１の指示演出を遮蔽して第２の指示演出を行うことを特徴としている。図１２４に例示するような演出パターンの場合、移動表示体５２２，５２３を必要としない（固定表示体５２１だけで演出可能な）ことから、画像表示体５００を備えたスロットマシン１でも同様の性能変化指示演出を実行することができる。

【０８８９】

図１２２～図１２４の各図について、詳細に演出内容を説明する。

【０８９０】

まず図１２２について、図１２２（Ａ）では、第一期表示として、メイン液晶５２１１に「７を狙え！」と表示されている。このような第一期表示（第１の指示演出）が行われることによって、各リールで「７図柄」を狙うリール停止操作が遊技者に指示される。第一期表示は、リール停止操作（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押下操作）を行わなければ、以後の９０秒間に亘って継続して表示されるので、遊技者はこの間に、第１の指示演出に従った停止態様でリール停止操作を行うか否かを選択することができる。

【０８９１】

そして、図１２２（Ａ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第一期のリール停止と判断される。第一期のリール停止に伴って得られる特典（ＡＴの上乗せゲーム数）の詳細については、図１２５を参照しながら後述する。

【０８９２】

図１２２（Ａ）からリール停止操作が行われずに９０秒間が経過した場合は、図１２２（Ｂ）に示すような第二期表示が行われる。図１２２（Ｂ）では、サブ液晶５２２１に特定の表記等を表示しない状態で、待機位置にあった移動表示体５２２が作動位置に移動することによって、第一期表示における「７を」の表記を遮蔽している。この結果、図１２２（Ｂ）では、第二期表示として、メイン液晶５２１１の表示範囲を正面視した場合に「狙え！」の表記が示される。このような第二期表示（第２の指示演出）が行われることによって、何らかの図柄を狙うリール停止操作が遊技者に指示される。また、移動表示体５２２の移動によって「７を」の表記を遮蔽したときには、メイン液晶５２１１で表示していた「７を」の画像を消去または別画像に差替えるようにしてもよい。

【０８９３】

そして、図１２２（Ｂ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第二期のリール停止と判断される。第二期のリール停止に伴って得られる特典（ＡＴのゲーム数上乗せ）の詳細については、図１２５を参照しながら後述する。

【０８９４】

次に図１２３について説明する。図１２３（Ａ）に例示される第一期表示は、図１２２（Ａ）に例示した第一期表示と同一であるため、説明を省略する。第一期表示は、リール停止操作（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押下操作）を行わなければ、以後の９

０秒間に亘って継続して表示されるので、遊技者はこの間に、第１の指示演出に従った停止態様でリール停止操作を行うか否かを選択することができる。図１２３（Ａ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第一期のリール停止と判断される。

【０８９５】

図１２３（Ａ）からリール停止操作が行われずに９０秒間が経過した場合は、図１２３（Ｂ）に示すような第二期表示が行われる。図１２３（Ｂ）では、２つの移動表示体５２２，５２３が共に待機位置から作動位置に移動し、それぞれのサブ液晶５２２１，５２３１には「狙」「え！」という文字が表示される。このような移動表示体５２２，５２３の動作によって、第一期表示でメイン液晶５２１１に示されていた「７を狙え！」の表記は全て遮蔽されることとなり、第二期表示として、メイン液晶５２１１の表示範囲を正面視した場合に「狙え！」の表記が示される。このような第二期表示（第２の指示演出）が行われることによって、何らかの図柄を狙うリール停止操作が遊技者に指示される。図１２３（Ｂ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第二期のリール停止と判断される。この場合も、移動表示体５２２，５２３の移動によって「７を狙え！」の表記を遮蔽したときには、メイン液晶５２１１で表示していた「７を狙え！」の画像を消去または別画像に差替えるようにしてもよい。

【０８９６】

次に図１２４について説明する。前述したように図１２４に例示する演出表示では、サブ液晶５２２１，５２３１は演出に影響を与えず、固定表示体５２１のメイン液晶５２１１で全ての演出表示が行われる。

【０８９７】

図１２４（Ａ）では、第一期表示として、メイン液晶５２１１に「７を狙え！」と表示されている。このような第一期表示（第１の指示演出）が行われることによって、各リールで「７図柄」を狙うリール停止操作が遊技者に指示される。第一期表示は、リール停止操作（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押下操作）を行わなければ、以後の９０秒間に亘って継続して表示されるので、遊技者はこの間に、第１の指示演出に従った停止態様でリール停止操作を行うか否かを選択することができる。図１２４（Ａ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第一期のリール停止と判断される。

【０８９８】

図１２４（Ａ）からリール停止操作が行われずに９０秒間が経過した場合は、図１２４（Ｂ）に示すような第二期表示が行われる。図１２４（Ｂ）では、第一期表示から表示されていたキャラクタが「？」の文字が記載されたカードを第一期表示の「７を」の文字部分に掲げる様子が示されており、この結果、第二期表示として、メイン液晶５２１１には「狙え！」の表記が示される。このような第二期表示（第２の指示演出）が行われることによって、何らかの図柄を狙うリール停止操作が遊技者に指示される。図１２４（Ｂ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第二期のリール停止と判断される。

【０８９９】

図１２２～図１２４を参照して、性能変化指示演出による第一期表示または第二期表示の演出表示例を説明した。第一期表示では、図柄の指定を伴った操作態様が表示され、第二期表示では、図柄の指定がなく、どの図柄を狙えばよいのか遊技者には分からない操作態様が表示される。

【０９００】

次に、第一期表示または第二期表示でリール３０１ｄ～３０１ｆの停止操作が行われた場合に停止し得る図柄組合せ、及びその結果得られる特典（ＡＴの上乗せゲーム数）について説明する。

【０９０１】

前述したように、本例の性能変化指示演出が実行されるときは、当選役抽選で「７揃い」役または「Ｖ揃い」役が当選役に選ばれている。そして、フリーズ制御による遊技を除いた通常の遊技においては、リール停止に伴って図柄表示窓４０１の有効ライン上に停止し得る図柄組合せは、当選役抽選で選ばれた当選役に対応して成立する条件装置の図柄組

合せである。この原則は、第一期のリール停止または第二期のリール停止の何れが行われる場合であっても変わらない。

【０９０２】

したがって、図１２０，図１２１を参照して具体的に言えば、当選役抽選で「７揃い」役の当選役だけに当選したゲームの場合、「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うと、有効ライン上に「７図柄」揃いによる「上乗せ目」（再遊技１１に対応する図柄組合せ）が停止し、それ以外のタイミングでリール停止操作を行うと、有効ライン上には「非上乗せ目」（再遊技１２または再遊技１４に対応する図柄組合せ）が停止する。

【０９０３】

一方、当選役抽選で「Ｖ揃い」役の当選役だけに当選したゲームの場合、遊技者が「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ても、有効ライン上に「７図柄」揃いによる「上乗せ目」（再遊技１１に対応する図柄組合せ）は停止せず、「非上乗せ目」（再遊技１２または再遊技１４に対応する図柄組合せ）が停止する。但し、遊技者が敢えて「Ｖ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、有効ライン上に「Ｖ図柄」揃いによる「上乗せ目」（再遊技１２に対応する図柄組合せ）を停止させることができる。

【０９０４】

図１２５は、指示演出の表示期と上乗せとの関係を説明するための図である。性能変化指示演出では、リール停止の時期（第一期または第二期）によって有利な特典が付与され得る期待度合いが異なるため、図１２５に例示したテーブルでは、リール停止が行われたときの指示期によってＡＴの上乗せゲーム数が異なる振分が選択される。なお、図１２５に例示したそれぞれの上乗せゲーム数は平均値とし、実際の上乗せゲーム数には所定の幅を持たせるようにしてよい。後述する図１２８でも同様とする。

【０９０５】

図１２５によれば、第一期のリール停止について、上乗せ目（「７図柄」揃いまたは「Ｖ図柄」揃いの図柄組合せ）が表示された場合には、平均３０ゲームのゲーム数上乗せが決定される。また、非上乗せ目が表示された場合には、ゲーム数の上乗せは行われない。

【０９０６】

このような第一期における特典付与は、以下のような思想に基づいている。まず、第一期表示では特定の図柄を狙うべきこと（例えば「７を狙え」）が指示されており、その指示に従ったリール停止操作を行うか否かは遊技者が選択することができる。そして「上乗せ当選時」には、当該指示に従ったリール停止操作が行われて上乗せ目（「７図柄」揃い）が表示された場合には、当然ゲーム数上乗せが行われるべきである。一方、当該指示に従わないリール停止操作が行われた場合（つまり、「７図柄」を狙わなかった場合や狙ったが失敗した場合）には、上乗せ目（「７図柄」揃い）とはならないので、ゲーム数上乗せを行う必要はない。また、「上乗せ非当選」時には、当選役が「Ｖ揃い」役であるにも拘わらず第一期表示で「７を狙え」と指示するケースが想定される（「上乗せ非当選」時の第一期表示に相当）。このような場合、第一期指示に従ったリール停止操作をしても上乗せ目（「７図柄」揃い）とはならないが、これは演出の展開上、想定された結果であるから、ゲーム数上乗せを付与する必要はないものとしている。

【０９０７】

なお、先に説明したように、性能変化指示演出では、ＡＴのゲーム数上乗せという特典を積極的に与えるか否か（上乗せ当選／上乗せ非当選）を決定した上で、該決定に基づいて第一期表示の指示内容を決定することができる。すなわち、「上乗せ当選」か「上乗せ非当選」かによって、第一期表示は別の操作態様（７図柄を狙わせる指示態様か、Ｖ図柄を狙わせる指示態様）で示される。そして、遊技者がこのような仕様を認識している場合には、性能変化指示演出が実行された場合に、上乗せ当選時の演出であるか、上乗せ非当選時の演出であるかを予想することによって、第一期指示の指示内容に従った停止操作を行うか否かを選択することもできる。例えば、上乗せ非当選時の演出であると予想した場

合は、敢えて第一期表示の指示内容とは異なる操作態様でリール停止操作を行う（例えば、７図柄を狙えとされたにも拘わらずＶ図柄を狙う）ことによって、その予想が当たっていた場合には、ゲーム数上乗せの特典を得ることができる。

【０９０８】

次に、第二期のリール停止については、図１２５によれば、上乗せ目が表示された場合には、平均６０ゲームのゲーム数上乗せが決定される。この上乗せ数は、第一期で上乗せ目が表示された場合の平均３０ゲームよりも多い。また、第二期のリール停止では、上乗せ目が表示されなかった（非上乗せ目が表示された）場合でも、平均３０ゲームのゲーム数上乗せが決定される。

【０９０９】

このような第二期における特典付与は、以下のような思想に基づいている。第二期表示で指示される操作態様は、第一期表示で指示される操作態様の少なくとも一部が遊技者から識別困難となっており、より広範な操作態様となっている。例えば図１２２（Ｂ）の場合、第二期表示で指示される「狙え！」は、第一期表示で指示される「７を狙え！」の一部を遮蔽したものであり、特定の図柄を示すことなく、何かを「狙え」という操作態様しか示していない。つまり遊技者としては、第二期表示に移行する前の第一期表示では１の特定の図柄を狙う操作態様が示されてはいるものの、第二期表示への移行後に第２の指示演出に従ってリール停止操作を行おうとした場合には何を狙えばよいか分からなくなる可能性がある。その結果例えば「７図柄」も「Ｖ図柄」も狙わないという打ち方を選択したとしても仕方がないと考えられる。そこで、第二期のリール停止では、上乗せ目が表示されなかった（非上乗せ目が表示された）場合でも、所定程度のゲーム数上乗せを付与することにしている。また、このような曖昧な指示のもとでも上乗せ目（例えば「７図柄」揃い）を停止させることができた場合には、第一期に上乗せ目を停止した場合よりも度合いの高い特典を付与することを適当としている。

【０９１０】

以上に説明してきたように、本例の性能変化指示演出では、第一期または第二期のうちどちらの指示期の指示演出に従ってリール停止操作を行うか、言い換えれば、第１の指示演出と第２の指示演出のどちらを選択するか、遊技者に選択権が与えられる。そして、本例の性能変化指示演出においては、遊技者の遊技状況に応じて、何れの選択をするべきかが推奨される。すなわち、第１の指示演出に従ったリール停止と第２の指示演出に従ったリール停止とをそれぞれの特徴に鑑みて比較すると、前者は時間効率を重視したいときに推奨され、後者は付与される特典量を重視したいときに推奨される。

【０９１１】

本例の性能変化指示演出によるこのような特徴について詳しく説明する。

【０９１２】

まず、付与される特典量（ＡＴの上乗せゲーム数の大きさ）について、第１の指示演出に従ったリール停止（第一期のリール停止）と第２の指示演出に従ったリール停止（第一期のリール停止）とを比較する。

【０９１３】

図１２５を用いた場合について、遊技者は目押しを失敗することなく「７図柄」揃いか「Ｖ図柄」揃いのどちらかを均等に狙うという条件を付して、獲得し得る上乗せゲーム数の期待値を概算する。

【０９１４】

このとき、第一期のリール停止時における上乗せゲーム数の期待値は、１５ゲーム（算出式：３０×１／２）となる。また、第二期のリール停止時における上乗せゲーム数の期待値は、４５ゲーム（算出式：６０×１／２＋３０×１／２）となる。つまり、第２の指示演出に従ったリール停止を選択したほうが、第１の指示演出に従ったリール停止を選択した場合よりも、３０ゲーム多い上乗せゲーム数の獲得に期待できる。

【０９１５】

次に、リール停止操作を実行可能なタイミングについて、第１の指示演出に従ったリー

ル停止（第一期のリール停止）と第２の指示演出に従ったリール停止（第一期のリール停止）とを比較する。

【０９１６】

第一期表示は、始動レバー２１０が操作されて当選役抽選が行われた直後から表示可能である。つまり、リール３０１ｄ～３０１ｆの回転後、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作が受付可能になるまでに第一期表示は開始されている。したがって、遊技者は、通常のゲームと同様に、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの操作が受付可能になったタイミングから第１の指示演出に従ったリール停止操作を行うことができるため、性能変化指示演出を理由とする待機時間は発生しない。

【０９１７】

一方、第二期表示は、第一期表示が行われた後、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃへの停止操作が行われない時間が所定時間（９０秒）を超えた場合に表示される。したがって、遊技者が第２の指示演出に従ったリール停止操作を行おうとする場合は、第一期表示が行われた後に、リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃに触れることなく少なくとも９０秒を待機しなければならない。

【０９１８】

ここで、９０秒という待機時間が遊技の時間効率に与える影響を考察する。スロットマシン１の構成を一部準用したスロットマシン１Ａでは、図５５のステップＳ１０８の説明で前述したように、ウェイトタイマのタイムアップ時間が４．１秒に設定されていることから、最速の手順で遊技を続けたとしても１ゲームを消化するために４．１秒を要する。なお、４．１秒は一般的なスロットマシンで広く規定されているタイムアップ時間である。これを踏まえて９０秒という待機時間を最速遊技時の遊技可能回数に換算すると、２１．９５回（算出式：９０／４．１）となる。

【０９１９】

このような算出値に基づけば、第１の指示演出に従ったリール停止を選択した場合は、第２の指示演出に従ったリール停止を選択した場合よりも、上乗せゲーム数の獲得期待値は３０ゲーム減るものの、９０秒の待機時間が発生しないことによって最速遊技時で約２２ゲーム多くの遊技を行うことができる。例えば、遊技者に予定があって遊技可能な時間が少なかったり、ホールの閉店時間が迫っていたりするときは、遊技者は遊技消化を優先したいと希望することが想定され（時間効率の重視）、このような遊技状況で性能変化指示演出が現出された場合に、第１の指示演出に従ったリール停止が選択されることによって、遊技者の希望に応えることができる。

【０９２０】

一方、第２の指示演出に従ったリール停止を選択した場合は、第１の指示演出に従ったリール停止を選択した場合よりも、少なくとも９０秒の待機時間が発生するものの、３０ゲームも多い上乗せゲーム数の獲得に期待することができる。この３０ゲームは、待機時間の９０秒の間に最速で遊技可能なゲーム数（約２２ゲーム）よりも多い。遊技可能な時間に余裕がある場合、遊技者はより多くの特典を獲得したいと希望することが想定され（付与される特典量の重視）、このような遊技状況で性能変化指示演出が現出された場合に、第２の指示演出に従ったリール停止が選択されることによって、遊技者の希望に応えることができる。

【０９２１】

以上のように、上述した性能変化指示演出では、第１の指示演出が行われる第一期表示の後に、第１の指示演出とは異なる第２の指示演出が行われる第二期表示に移行することができ、第２の指示演出によって指示される操作態様は、第１の指示演出によって指示される操作態様の少なくとも一部を遊技者から識別困難とする。そして、第１の指示演出に従ってリール停止操作を行った場合と第２の指示演出に従ってリール停止操作を行った場合とで付与され得る有利特典の期待度合いが異なるだけでなく、どちらの場合でもどのような図柄組合せが表示されるかによって付与される有利特典の期待度合いが異なる。特に第１の指示演出に従ってリール停止操作を行った場合には、有利特典が付与されないこと

もあり得る。したがって、このような性能変化指示演出を実行可能なスロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）によれば、指示演出が実行されているときであっても遊技者の緊張感を維持し得る遊技機を提供することができる。

【０９２２】

以上、性能変化指示演出について具体例を挙げて詳述してきたが、本実施形態に係る性能変化演出は上記例に限るものではなく、スロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）は、以下に示す各種の派生パターンを適宜、上記の性能変化指示演出と入替え、または組合せるようにしてもよい。

【０９２３】

（１）

まず、性能変化指示演出では、第二期のリール停止で上乗せ目が停止しなかった（非上乗せ目が停止した）場合に、ＡＴゲーム数の上乗せを行わない振分を設けるようにしてもよい。次段落以降に詳しく説明する。

【０９２４】

図１２５を用いた説明では、第二期のリール停止で上乗せ目が停止しなかった（非上乗せ目が停止した）場合は、上乗せ当選時と上乗せ非当選時との区別を付けることなく、３０ゲームのＡＴゲーム数の上乗せが行われるとした。これは、第二期表示の指示内容が特定の図柄を狙った操作態様を示すものではないことに対する補償の意味合いを持つものであった。しかしそもそも、上乗せ非当選時は、積極的にＡＴゲーム数の上乗せを付与しないものであるため、上乗せ目が停止しないことは想定通りの展開であり、このような場合にもＡＴゲーム数の上乗せを行うことは好ましくないと考えることもできる。

【０９２５】

そこで、図１２５のテーブルを変更する派生例として、上乗せ非当選時には、第二期のリール停止で上乗せ目が停止しなかった（非上乗せ目が停止した）場合には、ＡＴゲーム数の上乗せが行われないとするテーブルを用いるようにしてもよい。なお、このような派生例を採用する場合でも、上乗せ当選時であれば、第二期のリール停止で上乗せ目が停止しなくてもＡＴゲーム数の上乗せを行うことが好ましい。

【０９２６】

（２）

また、性能変化指示演出では、第一期表示からリール停止操作が行われずに所定時間（上記説明では９０秒）が経過した場合に第二期表示が行われるが、スロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）では、この「所定時間の経過に伴って第二期表示が行われる」という仕様について、遊技者に一切報知を行わないようにしてもよい。一切報知を行わないとは、「待てば変わるかも」等の示唆表示も行わないものとする。このようにすることで、当該仕様を知る遊技者だけが、第二期のリール停止を意図的に選択できる（一般的に考えて、通常、遊技を進める上で、遊技者はリール停止操作を９０秒も待つとは考え難い）。つまり、本実施形態に係るスロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）は、当該仕様を知る遊技者だけに第二のリール停止によるゲーム性（第一期のリール停止に比べて付与される特典量が優遇される）を提供することができる。

【０９２７】

（３）

また、図１２２，図１２３では、第一期表示（第１の指示演出）及び第二期表示（第２の指示演出）が、液晶画面（メイン液晶５２１１、サブ液晶５２２１，５２３１）や可動役物（移動表示体５２２，５２３）によって実現されたが、性能変化指示演出による演出表示は、様々な構成（液晶画面、可動役物、または導光板等）によって実現されてよい。さらに、可動役物が移動してきて導光板が発光する等のように、これらの構成を適宜組合せて実現されてもよい。なお、可動役物の移動によって図柄指定を遮蔽する場合には、当該可動役物の代わりに導光板を使用することができる。導光板によって図柄指定を遮蔽したいときには、当該図柄指定の前面にある導光板を発光させることで、遊技者から図柄指定の表示を見えなくすることができる。

【０９２８】
（４）
また、図１２２～図１２４を参照した説明では、第二期表示を終了するタイミングについて述べていなかったが、その終了タイミングは、第二期におけるリール停止操作が行われた何れかの段階とすることができる。上記終了タイミングとなった場合には第二期表示（例えば「狙え」）を消し、続けて、上記リール停止操作が「正しい操作態様」であったか否かに応じて、異なる演出を表示するようにしてもよい。
【０９２９】
この「正しい操作態様」とは、例えば、（判断時点において）上乗せ目を停止可能なリール停止操作が行われていること、に相当する。具体的には、当選役が「７揃い」役として、第二期において第１リール停止の時点で第二期表示を消すとするとき、第１リール停止の操作が「７図柄」を引き込み可能なタイミングであった場合には、当該時点では「正しい操作態様」と判定される。言い換えれば、第１リール停止の時点で、最終的に「７図柄」揃いを停止させられる可能性が残っていることから「正しい操作態様」と判定される。
【０９３０】
そして、このような「正しい操作態様」であるか否かに応じて、「異なる報知内容の演出」を追加表示するようにすれば、全てのリール停止が完了する前に、第二期のリール停止による有利な特典の付与について遊技者に示唆することができる。
【０９３１】
具体的には、「正しい操作態様」であった場合は、第二期表示を消した後のメイン液晶５２１１等に「ＧＯＯＤ」等の肯定的な意味合いの演出を表示させることによって、第１リール停止で行われた「７図柄」狙いが適切だったことを遊技者に報知（示唆）することができる。そして遊技者は、残りの第２リール停止及び第３リール停止も同様に「７図柄」狙いをすることによって、期待度合いの高いＡＴゲーム数の上乗せを得ることができる。
【０９３２】
一方、「正しい操作態様」でなかった場合（第１リール停止で「７図柄」を引き込めなかった場合）は、以後の第２、第３リール停止でどのような停止操作を行っても上乗せ目が停止できないことから、第二期表示を消した後のメイン液晶５２１１等に「ＢＡＤ」等の否定的な意味合いの演出を表示させて、「７図柄」狙いが適切ではなかったことを遊技者に報知（示唆）することができる。但し、図１２５のテーブルを用いる場合は、このように「正しい操作態様」でなかったとしても、非上乗せ目の停止に対して平均３０ゲームの上乗せを得ることができる。なお、「正しい操作態様」でなかったときには、演出画面全体を暗くする等のエフェクト演出を行うようにしてもよい。
【０９３３】
また、第二期におけるリール停止操作が全て終了したときに「正しい操作態様」でなかったときには非上乗せ目の図柄組合せが表示されるが、この場合、遊技状態が変更され得るとしてもよい。遊技状態の変更とは、具体的には例えば、ＲＴを搭載した遊技機において、高期待のＲＴ状態から低期待のＲＴ状態に移行させる等に相当する。但し、このような遊技状態の変更は、抽選によって決定されるのではなく、表示された非上乗せ目の図柄組合せに対応するかたちで決定されることが好ましい。このようにすることで、非上乗せ目の図柄組合せのうち特定の図柄組合せが表示された場合にのみ、ＲＴ状態の移行等が発生するため、第二期のリール停止が「正しい操作態様」ではなかったことがリール停止操作の途中で報知されたとしても、最終的な図柄組合せが表示されるまで、リールに遊技者の注目を向けさせることができる。また、遊技状態の変更の他に、「正しい操作態様」であった場合と「正しい操作態様」ではなかった場合とで、払出枚数を異ならせるようにしてもよい。
【０９３４】
［２０－３．性能変化指示演出の演出表示の別例］

［２０－２］とは異なる性能変化指示演出の演出表示の別例を説明する。

【０９３５】

図１２６，図１２７は、性能変化指示演出の演出表示の別例を説明するための図（その１，その２）である。図１２６，図１２７は、性能変化指示演出の演出表示について図１２２～図１２４とは異なる演出パターンの一例を示したものであり、図１２６（Ａ），図１２７（Ａ）は何れも第一期におけるスロットマシン１Ａの様子を示し、図１２６（Ｂ），図１２７（Ｂ）は第二期におけるスロットマシン１Ａの様子を示している。

【０９３６】

なお、図１２６，図１２７に例示する性能変化指示演出は、［２０－２］で説明した図１２２～図１２４と同様に、リール帯の図柄列（図１１９）、条件装置に対応する図柄組合せ及びメダルの払出数等（図１２０）、当選役と対応する条件装置（図１２１）を用いる。そして、第一期表示及び第二期表示の表示タイミングも図１２２～図１２４と同様とする。但し、指示演出の表示期と上乗せとの関係を示すテーブルについては、図１２５ではなく後述する図１２８を用いる。

【０９３７】

図１２６，図１２７に例示した演出表示は、指示演出の構成形態において図１２２～図１２４の演出表示例と異なる演出パターンとなっており、具体的には、第一期表示から第二期表示に移行する際に、（第１の指示演出を遮蔽することなく、）第１の指示演出が表示された領域と別の領域に演出表示が追加されて第２の指示演出が表示されることを特徴としている。

【０９３８】

このうち、図１２６には、第１及び第２の指示演出が、固定表示体５２１（メイン液晶５２１１）だけでなく、可動体（具体的には移動表示体５２２のサブ液晶５２２１及び移動表示体５２３のサブ液晶５２３１）を用いて形成される演出パターンが例示されている。

【０９３９】

図１２６（Ａ）では、第一期表示として、移動表示体５２２が待機位置から作動位置まで移動してサブ液晶５２２１に「７」の文字が表示されるとともにメイン液晶５２１１に「狙え！」と表示されることによって、「７図柄」を狙う停止態様が遊技者に指示される。第一期表示は、リール停止操作（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押下操作）を行わなければ、以後の９０秒間に亘って継続して表示されるので、遊技者はこの間に、第１の指示演出に従った停止態様でリール停止操作を行うか否かを選択することができる。そして、図１２６（Ａ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第一期のリール停止と判断される。

【０９４０】

図１２６（Ａ）からリール停止操作が行われずに９０秒間が経過した場合は、図１２６（Ｂ）に示すような第二期表示が行われる。図１２６（Ｂ）では、図１２６（Ａ）に示した第一期表示に追加する形態で、第一期表示のときは待機位置にあった移動表示体５２３が作動位置に移動してサブ液晶５２３１に「Ｖ」の文字が表示される。この結果、第二期表示として、メイン液晶５２１１、サブ液晶５２２１，５２３１を合わせて「７，Ｖ，狙え」と表示されることにより、「７図柄」または「Ｖ図柄」を狙う停止態様が遊技者に指示される（第２の指示演出）。そして、図１２６（Ｂ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第二期のリール停止と判断される。

【０９４１】

次に、図１２７には、第１及び第２の指示演出が、固定表示体５２１（メイン液晶５２１１）だけで形成される演出パターンが例示されており、このとき、移動表示体５２２，５２３を必要としないことから、画像表示体５００を備えたスロットマシン１でも同様の性能変化指示演出を実行することができる。

【０９４２】

図１２７（Ａ）では、第一期表示として、メイン液晶５２１１に「７を狙え！」と表示

されることによって、「７図柄」を狙う停止態様が遊技者に指示される。第一期表示は、リール停止操作（リール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃの押下操作）を行わなければ、以後の９０秒間に亘って継続して表示されるので、遊技者はこの間に、第１の指示演出に従った停止態様でリール停止操作を行うか否かを選択することができる。図１２７（Ａ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第一期のリール停止と判断される。

【０９４３】

図１２７（Ａ）からリール停止操作が行われずに９０秒間が経過した場合は、図１２７（Ｂ）に示すような第二期表示が行われる。図１２７（Ｂ）では、メイン液晶５２１１において、図１２７（Ａ）に示した第一期表示の「７を狙え！」に重ならない表示領域に、「／Ｖ」の文字が表示されることによって、第二期表示として、メイン液晶５２１１全体で「７／Ｖを狙え！」と表示されるため、「７図柄」または「Ｖ図柄」を狙う停止態様が遊技者に指示される（第２の指示演出）。そして、図１２７（Ｂ）の状態から遊技者がリール停止操作を行った場合は、第二期のリール停止と判断される。

【０９４４】

以上、図１２６，図１２７の演出表示を説明したが、これらの演出表示における第一期表示（第１の指示演出）及び第二期表示（第２の指示演出）の指示内容を、［２０－１］で例示した図１２２～図１２４と比較すると、第一期表示の指示内容は同じであるが、第二期表示の指示内容には差異がある。

【０９４５】

具体的には、図１２２（Ｂ）等の第二期表示は、特定の図柄を示すことなく何かを「狙え」という操作態様しか示していなかったが、図１２６（Ｂ），図１２７（Ｂ）の第二期表示は、第一期表示よりも広範な指示内容ではあるが、所定の図柄を狙うべきこと（例えば「７／Ｖを狙え」）が指示される。したがって、第二期表示に従ったリール停止操作を行うとき、図１２２～図１２４の演出パターンの場合は、遊技者は特定の図柄を狙った停止操作を行わない可能性があったが、図１２６，図１２７の演出パターンの場合は、所定の図柄（「７図柄」または「Ｖ図柄」）の何れかを遊技者が選んで狙うことが可能となる。

【０９４６】

このような［２０－２］とは異なる第二期表示の表示内容に鑑みるとて、図１２６，図１２７の性能変化指示演出では、第二期のリール停止に伴って得られる特典（例えばＡＴの上乗せゲーム数）について、図１２８に例示するように、［２０－２］で例示した図１２５のテーブルとは異なったテーブルを用いることができる。

【０９４７】

図１２８は、性能変化指示演出の別例において、指示演出の表示期と上乗せとの関係を説明するための図である。図１２８に例示したテーブルでは、図１２５に例示したテーブルと同様に、リール停止が行われたときの指示期（第一期か第二期か）によってＡＴの上乗せゲーム数が異なる振分が選択される。なお、図１２６，図１２７の第一期表示において第１の指示演出が指示する操作態様は、図１２２～図１２４の第一期表示におけるそれと同じであるので、特典付与に関する思想も同じである。したがって、図１２８に例示する第一期のリール停止時の上乗せゲーム数は、図１２５と同じとしており、具体的には、上乗せ目が表示された場合は平均３０ゲーム、非上乗せ目が表示された場合はゲーム数の上乗せなしとする。

【０９４８】

そして図１２８によれば、第二期のリール停止については、上乗せ目が表示された場合には、平均８０ゲームのゲーム数上乗せが決定される。この上乗せ数は、第一期で上乗せ目が表示された場合の平均３０ゲームよりも多い。また、図１２５に例示した第二期のリール停止で上乗せ目が表示された場合の平均６０ゲームよりも多い。一方、図１２８によれば、第二期のリール停止で上乗せ目が表示されなかった（非上乗せ目が表示された）場合には、ゲーム数の上乗せが行われない。この点、図１２５では上乗せ目が表示されなくても平均３０ゲームのゲーム数上乗せが決定された点と異なっている。

【０９４９】
このような第二期における特典付与は、以下のような思想に基づいている。第二期表示で指示される操作態様は「７図柄」か「Ｖ図柄」の何れかを狙うことであるから、第一期表示で指示される操作態様（例えば「７を狙え」）と比べて、指示内容の操作態様が広範になっている。つまり遊技者としては、第二期表示に移行する前の第一期表示では１の特定の図柄を狙う操作態様が示されてはいるものの、第二期表示への移行後に第２の指示演出に従ってリール停止操作を行おうとした場合には、「７図柄」と「Ｖ図柄」の何れを狙うか、自身で選択しなければならなくなる。前述したように、図１１９のリール帯３２１ｄ～３２１ｆを用いる場合、「７図柄」と「Ｖ図柄」の両方を引き込み可能なリール停止位置は設けられておらず、遊技者は、目押しの失敗がないとしても、「７揃い」役と「Ｖ揃い」役のどちらに当選しているか予想が的中しない限り、上乗せ目を停止させられるかは分からない。そこで、第二期のリール停止に対する特典として、遊技者の予想が的中して上乗せ目を停止させられた場合には、図１２５のテーブルによる振分よりも大きい平均８０ゲームという大きな上乗せゲーム数を与えるようにしている。一方、第二期のリール停止において上乗せ目を停止できなかった場合とは、遊技者の予想が外れた場合か、目押しに失敗した場合か、そもそも何れかの図柄揃いを狙わなかった場合と考えられるので、第二期表示が停止図柄の選択肢を示している以上、このときはゲーム数の上乗せを与えないようにしている。

【０９５０】
以上のように、この別例の性能変化指示演出では、第一期または第二期のうちどちらの指示期の指示演出に従ってリール停止操作を行うか、言い換えれば、第１の指示演出と第２の指示演出のどちらを選択するか、遊技者に選択権が与えられる。そして、どちらの指示期のリール停止操作を選択するべきかは、［２０－２］で例示した図１１１のテーブルを用いた性能変化指示演出と同様、遊技者の遊技状況に応じて推奨される。すなわち、第１の指示演出に従ったリール停止と第２の指示演出に従ったリール停止とをそれぞれの特徴に鑑みて比較すると、前者は時間効率を重視したいときに推奨され、後者は付与される特典量を重視したいときに推奨される。

【０９５１】
さらに、この別例の性能変化指示演出では、第一期のリール停止及び第二期のリール停止の何れを選択した場合であっても、目押しに失敗した場合には上乗せ目が表示されずゲーム数上乗せの特典を得ることができない点で、［２０－２］の例よりも遊技者の技量への依存度が大きい。また、特典量を重視するときに推奨される第二期のリール停止においては、予想が的中しさえすれば（目押しの失敗がないとき）大きなゲーム数の上乗せに期待できることから、いわゆる波が荒い仕様を実現することができる。したがって、この別例の性能変化指示演出によれば、技術介入度の大きい（技術介入性の強い）遊技機を実現することができる。

【０９５２】
このように、上述した別例の性能変化指示演出では、第１の指示演出に従ってリール停止操作を行った場合と第２の指示演出に従ってリール停止操作を行った場合とで付与され得る有利特典の期待度合いが異なるだけでなく、どちらの場合でもどのような図柄組合せが表示されるかによって付与される有利特典の期待度合いが異なり、非上乗せ目が表示された場合には有利特典が付与されない。したがって、このような性能変化指示演出を実行可能なスロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）によれば、指示演出が実行されているときであっても遊技者の緊張感を維持し得る遊技機を提供することができる。

【０９５３】
なお、上述した別例の性能変化指示演出についても、［２０－２］で例示した派生パターンを適宜、入替えまたは組合せることができ、それによって［２０－２］に説明したような効果を得ることができるが、重複を避けるため記載を省略する。

【０９５４】
また、［２０－２］で説明した性能変化指示演出（当段落のみ「第１例」と呼ぶ）と本

章で説明した性能変化指示演出（同、「第２例」と呼ぶ）とを比較すると、演出画面の演出パターンとして、第１例では、「第一期表示か第二期表示に移行する際に、第１の指示演出の一部または全体を遮蔽しながら第２の指示演出が表示される」という演出パターンを説明し（図１２２～図１２４）、第２例では、「第一期表示から第二期表示に移行する際に、（第１の指示演出を遮蔽することなく、）第１の指示演出が表示された領域と別の領域に演出表示が追加されて第２の指示演出が表示される」という演出パターンを説明した（図１２６～図１２７）。また、性能変化指示演出によって付与され得る特典の振分や度合いについては、第１例では、「第二期のリール停止では上乗せ目が停止しなくても（非上乗せ目が停止しても）特典を付与する」パターンを説明し（図１２５）、第２例では、「第二期のリール停止では上乗せ目が停止しなかった（非上乗せ目が停止した）場合には特典を付与しない」パターンを説明した（図１２８）。これらの演出パターン及び付与特典は、本実施形態に係る性能変化指示演出の一例を示したものに過ぎないため、これらの組合せを第１例と第２例とで入替てもよい。何れの場合でも、本実施形態に係る性能変化指示演出を実行可能なスロットマシン１Ａ（またはスロットマシン１）によれば、指示演出が実行されているときであっても遊技者の緊張感を維持し得る遊技機を提供することができる。

【０９５５】

また、上述した何れの性能変化指示演出においても、第一期から第二期に移行し、第二期において一のリール停止ボタン２１１が操作された場合に、第一期に再度移行させるようにしてもよい。さらにこの場合、最初の第一期から第二期への移行と同様に、所定時間（例えば９０秒）が経過すると再び第一期から第二期に移行させるようにしてもよい。このようにした場合には、第一期または第二期に対応した演出を実行するとよい。

【０９５６】

［２１．キャッチング演出］

本章では、本発明に係るスロットマシン１Ａにおいて実行可能な特徴的な演出の一例を説明する。本章で説明する一連の演出は「キャッチング演出」と仮称する。

【０９５７】

キャッチング演出は、所定の有利状態（例えば、チャンスゾーンや上位ＡＴ（特化ゾーン））に制御されているときに、当該有利状態が終了する可能性があるゲームにおいてリール停止前に開始される演出であって、リールの停止態様によって当該有利状態が終了するか否かを遊技者に報知する演出である。そして、本実施形態に係るキャッチング演出は、有利状態が終了することの報知タイミングを、遊技者の操作態様によって遅延させることを可能とする。

【０９５８】

以下では、スロットマシン１Ａが実行可能なキャッチング演出の一例について説明する。本例では、スロットマシン１Ａは、チャンスゾーンの制御中にキャッチング演出を実行するものとし、図１１９に例示したリール帯３２１ｄ～３２１ｆ（リール３０１ｄ～３０１ｆ）の図柄列を用いるとする。

【０９５９】

なお、キャッチング演出の実行時には、レンズ部品５２４１を有するシャッター役物５２４が作動する（図１０７，図１０８参照）。シャッター役物５２４の作動は、リール３０１ｄ～３０１ｆの回転中（始動レバー２１０が操作されて当選役の抽選を行ったタイミングでもよい）に行われ、このとき図柄表示窓４０１の一部（具体的には、中リール上段を除く上段ライン及び中段ラインの略上半分）は、遊技者による図柄の視認が困難となる。そこで本例では、スロットマシン１Ａの有効ラインは下段１ラインとする。

【０９６０】

まず、キャッチング演出の概要について説明する。スロットマシン１Ａにおいて、遊技状態はメイン基板４０９（ＣＰＵ１１１０）によって制御されるため、チャンスゾーンの制御及びその終了もメイン基板４０９が決定する。

【０９６１】

チャンスゾーンの終了条件は、例えば、当選役抽選で所定の当選役が選ばれた場合の一部とする。本例では、チャンスゾーン中にリプレイ役の一部（以後、転落リプレイ役と呼ぶ）に当選した場合にチャンスゾーンの終了条件が満たされるとする。そして、メイン基板４０９がチャンスゾーンの終了を決定した場合には、該決定に基づいて演出制御基板５１０（ＣＰＵ１１１８，ＶＤＰ１１２４）が「失敗結果」となるキャッチング演出を実行させて、チャンスゾーンの終了を報知する。

【０９６２】

なお、本例のキャッチング演出では、チャンスゾーンが終了する「失敗結果」の他に、チャンスゾーンが終了しない「成功結果」も演出結果として用意されている。「成功結果」の場合には、チャンスゾーンが終了せずに（継続し）、所定の継続期間が追加（所定の継続期間の上乗せ、延長）されることが報知される。したがって、チャンスゾーンの制御中に、チャンスゾーンの継続期間の追加条件が成立した場合には、演出制御基板５１０（ＣＰＵ１１１８，ＶＤＰ１１２４）が「成功結果」となるキャッチング演出を実行させて、チャンスゾーンの継続（継続期間追加）を報知する。本例では、チャンスゾーン中に転落リプレイ役とは異なるリプレイ役の一部（以後、継続リプレイ役と呼ぶ）に当選した場合にチャンスゾーンの継続期間の追加条件が満たされるとする。

【０９６３】

図１２９は、キャッチング演出の演出表示を説明するための図である。図１２９（Ａ）は、キャッチング演出が行われるゲームの開始時点のスロットマシン１Ａの様子を示している。図１２９（Ａ）の段階では、シャッター役物５２４は待機位置にある。前ゲームまでは所定のチャレンジゾーンに制御されており、本ゲームで始動レバー２０１による始動操作が行われて当選役抽選が行われた結果、転落リプレイ役または継続リプレイ役に当選したとする。

【０９６４】

図１２９（Ｂ）は、リール３０１ｄ～３０１ｆが回転直後のスロットマシン１Ａの様子を示している。図１２９（Ｂ）に示すように、始動レバー２０１の操作後からリール停止ボタン２１１ａ～２１１ｃが操作受付可能となる前の間に、シャッター役物５２４は、レンズ部品５２４１とともに作動位置まで下降し、上段ラインの全体と、中段ラインの略上半分を遮蔽する。但し、シャッター役物５２４について図１０８を参照し前述したように、中リール３０１ｅの上段ラインの位置にはレンズ部品５２４１が位置することで、当該位置（中リール上段）は、拡大されて遊技者から視認可能とされる。また、図１２９（Ｂ）では、メイン液晶５２１１において、「Ｖを止めろ」という文字が２つの矢印とともに表示されることにより、中リール上段にＶ図柄を止めるよう遊技者に指示されている。

【０９６５】

ここで、スロットマシン１Ａでは、このようなキャッチング演出が開始された場合に、遊技者がどのリールから停止操作を行っても押し順による不利益が掛けられないようにされている。また、図１２９（Ｂ）に示した「Ｖを止めろ」の表示は、リール３０１ｅに対応するリール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作が行われるまで継続して表示される。したがって、遊技者は、真っ先にリール停止ボタン２１１ｂに対して「Ｖ図柄」を上段に狙ったリール停止操作を行ってリール３０１ｅを停止させるようにしてもよいし、他のリール停止ボタン２１１ａ，２１１ｃに対するリール停止操作を行って他のリール３０１ｄ，３０１ｆを停止させてから最後に、リール停止ボタン２１１ｂに対して「Ｖ図柄」を上段に狙ったリール停止操作を行ってリール３０１ｅを停止させるようにしてもよい。図１２９（Ｃ），（Ｅ）では、最初にリール３０１ｅを停止させた場合を例示している。

【０９６６】

図１２９（Ｃ）は、リール停止ボタン２１１ｂに対するリール停止操作を行った結果、図柄表示窓４０１の中リール上段に、「Ｖ図柄」（図１１９の配列番号３番）が停止した場合、すなわち、キャッチング演出に成功した場合のスロットマシン１Ａの様子を示している。このような「Ｖ図柄」の停止は、上述した当選役抽選における当選役が「継続リプレイ役」であった場合に現出可能となる。そしてこのとき、中リール上段に位置するレン

ズ部品５２４１を通して「Ｖ図柄」が拡大表示され、メイン液晶５２１１には「成功！」の文字が表示されている。なお、メイン液晶５２１１における「成功！」の表示は、必ずしもリール３０１ｅの停止タイミングと同時でなくてもよく、例えばリール停止ボタン２１１ｂから遊技者の手が離れたタイミングで表示する等してもよい。また、このとき、特別な効果音で成功結果を祝福するようにしてもよい。

【０９６７】

そして図１２９（Ｄ）は、図１２９（Ｃ）に次いで、残りの回転中のリール３０１ｄ，３０１ｆが停止された後のスロットマシン１Ａの様子を示している。図１２９（Ｄ）では、メイン液晶５２１１において「＋５Ｇ！」という表示がされることにより、現在制御中のチャンスゾーン（ＣＺ）が少なくともこの先５ゲーム継続されることを報知している。その後、作動位置にあったシャッター役物５２４（及びレンズ部材５２４１）は次ゲーム用のＢＥＴ操作が行われる以前の何れかのタイミングで待機位置に戻る。

【０９６８】

一方、図１２９（Ｅ）は、リール停止ボタン２１１ｂに対するリール停止操作を行った結果、図柄表示窓４０１の中リール上段に、「Ｖ図柄」ではなく「リプレイ図柄」（図１１９の配列番号５番）が停止した場合、すなわち、キャッチング演出に失敗した場合のスロットマシン１Ａの様子を示している。このような図柄停止は、上述した当選役抽選における当選役が「転落リプレイ役」であった場合に現出される。そしてこのとき、中リール上段に位置するレンズ部品５２４１を通して「リプレイ図柄」が拡大表示され、メイン液晶５２１１には「失敗！」の文字が表示されている。なお、メイン液晶５２１１における「失敗！」の表示は、必ずしもリール３０１ｅの停止タイミングと同時でなくてもよく、例えばリール停止ボタン２１１ｂから遊技者の手が離れたタイミングで表示する等してもよい。また、このとき、メイン液晶５２１１の画面全体の輝度を暗くする等、特別な演出効果を追加するようにしてもよい。

【０９６９】

そして図１２９（Ｆ）は、図１２９（Ｅ）に次いで、残りの回転中のリール３０１ｄ，３０１ｆが停止された後のスロットマシン１Ａの様子を示している。図１２９（Ｆ）では、メイン液晶５２１１において「ＣＺ終了」という表示がされることにより、現在制御中のチャンスゾーン（ＣＺ）が終了されることを報知している。その後、作動位置にあったシャッター役物５２４（及びレンズ部材５２４１）は次ゲーム用のＢＥＴ操作が行われる以前の何れかのタイミングで待機位置に戻る。

【０９７０】

なお、図１２９（Ｄ）における「＋５Ｇ！」の表示、及び図１２９（Ｆ）における「ＣＺ終了」の表示は、全てのリール３０１ｄ～３０１ｆが停止されてから表示されるとしたが、例えば、図１２９（Ｃ）や図１２９（Ｅ）の中リール３０１ｅが停止された時点で表示するようにしてもよい。

【０９７１】

以上、図１２９（Ａ）～（Ｆ）に例示したキャッチング演出は、遊技者によるリール３０１ｄ～３０１ｆの停止操作が行われたことを契機として、現在の有利状態（例えばチャンスゾーン）が終了するか否かを教示するが、その教示（成功か失敗か）はリール３０１ｅが停止されるまで行われないことから、リール３０１ｅの停止操作を他のリール３０１ｄ，３０１ｆの停止操作よりも後回しにして行うといった特定態様でリールの停止操作が行われた場合には、教示のタイミングを遅延させることができる。

【０９７２】

すなわち、遊技者にとって、現在制御中の有利状態が終了するか否かは大きな関心事であるが、キャッチング演出によれば、有利状態が終了すると決まった場合にその結果は変更できないものの、教示タイミングを遊技者の希望に合わせることができるものであり、具体的には例えば、先に結果を知りたいという遊技者は最初にリール３０１ｅの停止操作を行えばよく、また、最後まで希望を持っていたいと考える遊技者は最後にリール３０１ｅの停止操作を行えばよい。そしてこのようなキャッチング演出を実行可能にすることに

よって、スロットマシン１Ａは、有利状態の終了に伴う遊技者の遊技興趣の低下を抑制し得る遊技機を提供することができる。

【０９７３】

また、キャッチング演出で中リール上段に停止した図柄は、シャッター役物５２４のレンズ部品５２４１を通して写されることによって、拡大して表示される。したがって、成功結果となる場合は、「Ｖ図柄」が大きく遊技者から視認可能となり、演出の達成を強く視覚的に訴えることができる。また、対象となる中リール上段が拡大表示されることによって、中リール３０１ｅのリール停止操作を行おうとする遊技者に対して、目標とする「Ｖ図柄」を停止させ易いと感じさせる効果も奏する。また、このようなレンズ部品５２４１による拡大表示の効果を言い換えれば、有利状態が継続される場合（成功結果）には、対象となる図柄（Ｖ図柄）を大きく表示する一方で、有利状態が終了される場合（失敗結果）には、対象となる図柄（Ｖ図柄）を小さく見せる（レンズ部品５２４１の拡大領域に位置しないことから元来の大きさで見せる）という特徴を奏するものである。

【０９７４】

なお、本実施形態に係るキャッチング演出は、上記例に限るものではなく、スロットマシン１Ａは、以下に示すような各種の派生パターンを適宜、上記のキャッチング演出と入替え、または組合せるようにしてもよい。

【０９７５】

（１）

例えば、上記例のシャッター役物５２４は、作動時に、リール３０１ｅ（中リール３０１ｅ）の上段を除き、上段ライン及び中段ラインに停止する図柄を視認不能または視認困難にするものであったが、スロットマシン１Ａは、シャッター役物５２４の形態を変更して、上記の視認不能または視認困難な位置を一部解消することによって、より遊技興趣を高め得るキャッチング演出を実行することができる。

【０９７６】

具体的には例えば、シャッター役物５２４において左右のリール３０１ｄ，３０１ｆに重なる部分を透過素材で構成することによって、キャッチング演出中にシャッター役物５２４が作動位置に下降した場合でも、図柄表示窓４０１において左右のリール３０１ｄ，３０１ｆ（左リール３０１ｄ、右リール３０１ｆ）の上段ライン及び中段ラインに表示される図柄を、遊技者から視認可能または推測可能にすることが考えられる。なお、透過部分を一部に限定してもよい。

【０９７７】

図１２９の例では、シャッター役物５２４に遮蔽されていた場所にどのような図柄が停止しても、遊技者にはさほど影響がなかったが、このような透過性のあるシャッター役物５２４を用いる場合には、図柄の停止形によって遊技興趣を変化させることに期待できる。

【０９７８】

図１３０～図１３３は、左右リールを視認可能な場合に効果的となる図柄の停止形の一例を説明するための図（その１～その４）である。各図は、キャッチング演出で図１２９（Ｂ）に例示したような演出が表示された後、リール停止操作によって図柄表示窓４０１に停止し得る図柄の停止形の例を示したものである。図中の矢印は対応するリールが回転中であることを意味する。また、各図柄の右下に付された括弧付きの数字は、図１１９の図柄列に示した配列番号を意味する。そして、図１３０～図１３３では、例示する停止形がより効果を発揮する停止態様として、左右のリール３０１ｄ，３０１ｆが先に停止されて中リール３０１ｅが最後に停止される場合について説明する。

【０９７９】

まず、図１３０は、中リール３０１ｄで「Ｖ図柄」を狙った停止操作が行われるまで、キャッチング演出に成功するか否か、成功結果の予想が付き難い停止パターンの一例である。図１３０（Ａ）には、左リール３０１ｄと右リール３０１ｆとが停止された状態が示されているが、これらの２リールの停止形からは、どの図柄もいわゆるテンパイ状態が形

成されておらず、中リール３０１ｅに何が停止しそうかは予想し難いものとされている。したがって、図１３０（Ａ）のような停止形が示された場合は、遊技者は予断なしで中リール３０１ｅの停止操作に挑むことになり、遊技興趣を高める効果に期待できる。

【０９８０】

そして、当選役が継続リプレイ役であった場合には、「Ｖ図柄」を上段に引き込み可能なタイミングでリール停止ボタン２１１ｂの停止操作が行われることによって、図１３０（Ｂ）に示すように中リール上段に「Ｖ図柄」が表示され、成功結果が教示される。このとき有効ラインである下段ラインには、「ＢＡＲ（１１）－チェリー（１）－リプレイ（８）」の図柄揃い（括弧内の数字は配列番号）が停止しているが、これは継続リプレイ役の当選時に成立する条件装置の図柄組合せの１つである。特に中リール下段に配列番号１番の「チェリー図柄」が停止することによって、中リール上段に配列番号３番の「Ｖ図柄」が表示される。

【０９８１】

また、当選役が転落リプレイ役であった場合には、どのようなタイミングでリール停止ボタン２１１ｂの停止操作が行われても、中リール上段に「Ｖ図柄」は停止せず、例えば図１３０（Ｃ）に示すように「リプレイ図柄」が表示され、失敗結果が教示される。このとき有効ラインである下段ラインには、「ＢＡＲ（１１）－Ｖ（３）－リプレイ（８）」の図柄揃いが停止しているが、これは転落リプレイ役の当選時に成立する条件装置の図柄組合せの１つである。

【０９８２】

次に、図１３１は、中リール３０１ｄで「Ｖ図柄」を狙った停止操作が行われる前から、成功結果にさほど期待できない印象を遊技者に与え得る停止パターンの一例である。図１３１（Ａ）に例示された左リール３０１ｄと右リール３０１ｆの停止形を見ると、それぞれに「Ｖ図柄」は停止しているものの、テンパイ状態を形成していない。一般にこのような停止形の場合、遊技者は、中リール３０１ｅを停止させても「Ｖ図柄」揃いとはならないことから、「Ｖ図柄」の停止に対して期待感を持ち難い。したがって、図１３１（Ａ）のような停止形が示された場合は、遊技者はさほど期待できないまま中リール３０１ｅの停止操作に挑むことになる。

【０９８３】

しかし、このような場合でも、当選役が継続リプレイ役であった場合には、図１３１（Ｂ）に示すように中リール上段に「Ｖ図柄」が表示され得るため、諦めかけていた遊技者を「成功結果」の教示によって驚かせ、満足を与えられる可能性がある。このとき有効ラインである下段ラインには、「ベル１（１５）－チェリー（１）－ベル２（０）」の図柄揃いが停止しているが、これは継続リプレイ役の当選時に成立する条件装置の図柄組合せの１つである。

【０９８４】

また、当選役が転落リプレイ役であった場合には、図１３１（Ｃ）に例示するように中リール上段に「Ｖ図柄」は表示されず、失敗結果が教示される。このとき有効ラインである下段ラインには、「ベル１（１５）－Ｖ（３）－ベル２（０）」の図柄揃いが停止しているが、これは転落リプレイ役の当選時に成立する条件装置の図柄組合せの１つである。

【０９８５】

次に、図１３２は、中リール３０１ｄで「Ｖ図柄」を狙った停止操作が行われる前から、成功結果を遊技者に強く期待させることができる停止パターンの一例である。図１３２（Ａ）に例示された左リール３０１ｄと右リール３０１ｆの停止形を見ると、いずれも上段に「Ｖ図柄」が停止してテンパイ状態を形成している。このような停止形の場合、遊技者は、中リール上段にも「Ｖ図柄」が停止して一直線上に並ぶイメージを強く持つことから、成功結果に強く期待させることができる。

【０９８６】

そして、図１３２（Ａ）の停止形から中リール３０１ｅの停止操作を行った結果、当選役が継続リプレイ役であった場合には、「Ｖ図柄」を上段に引き込み可能なタイミングで

あれば、図１３２（Ｂ）に示すように中リール上段に「Ｖ図柄」が表示され、成功結果が教示される。このとき有効ラインである下段ラインには、「スイカ（１４）－チェリー（１）－ベル２（０）」の図柄揃いが停止しているが、これは継続リプレイ役の当選時に成立する条件装置の図柄組合せの１つである。

【０９８７】

また、当選役が転落リプレイ役であった場合には、図１３３（Ｃ）に例示するように中リール上段に「Ｖ図柄」は表示されず、失敗結果が教示される。このとき有効ラインである下段ラインには、「スイカ（１４）－Ｖ（３）－ベル２（０）」の図柄揃いが停止しているが、これは転落リプレイ役の当選時に成立する条件装置の図柄組合せの１つである。

【０９８８】

最後に、図１３３は、中リール３０１ｄで「Ｖ図柄」を狙った停止操作が行われる前から、成功結果とならないことが決定されている停止パターンの一例である。図１３３（Ａ）に例示された左リール３０１ｄと右リール３０１ｆの停止形を見ると、左リール上段に配列番号６番の「７図柄」が停止されている。このとき、有効ラインを構成する左リール下段には配列番号４番の「リプレイ図柄」が停止する。なお、左リール上段に配列番号３番の「７図柄」が停止された場合も、左リール下段の停止図柄は「リプレイ図柄」である。

【０９８９】

ここで、一設計例として、スロットマシン１Ａでは、左リール上段に、「７図柄」が停止した場合には、他リールの停止図柄に拘わらず、継続リプレイ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できないようにする。具体的には、継続リプレイ役に対応する図柄組合せの全てに、左リールに「リプレイ図柄」を持たないように設定すればよい。さらに言えば、転落リプレイ役に対応する図柄組合せの中に、左リールに「リプレイ図柄」を持つものを設定する。

【０９９０】

このようにすることで、左リール上段に「７図柄」が停止した時点で、キャッチング演出で失敗結果が報知されることを確定させることができる。ただし、遊技興趣を維持する観点からも、このような仕様は、遊技者に告知しないほうが好ましく、例えば左リール３０１ｄが上記位置で停止した時点でメイン液晶５２１１に失敗結果を報知するような制御は行わない。

【０９９１】

具体的な停止形を見ると、図１３３（Ａ）の停止形で左リール上段に「７図柄」（左リール下段に「リプレイ図柄」）が停止した時点で、継続リプレイ役に当選している可能性はない。したがって中リール３０１ｅの停止操作をどのように行ったとしても、中リール上段には、図１３３（Ｂ）に示すように「Ｖ図柄」が表示されることはなく、図１３３（Ｃ）のように、必ず「Ｖ図柄」以外が表示され、失敗結果が報知される。このとき有効ラインである下段ラインには、「リプレイ（４）－Ｖ（３）－ベル２（０）」の図柄揃いが停止しているが、これは転落リプレイ役の当選時に成立する条件装置の図柄組合せの１つである。このように、左リール３０１ｄの上段に「７図柄」が停止した場合にはキャッチング演出で失敗が確定するものの、別の見方をすれば、「７図柄」を上段に狙ったリール停止操作をしたけれども「７図柄」が上段に停止しなかった場合には、ある意味、成功結果に非常に期待できる激熱のゲーム性となるため、所定の図柄が停止した場合に必ず有利状態を終了させるという仕様も、興趣を向上させる仕様と言える。

【０９９２】

以上のように、スロットマシン１Ａは、透過部分を有するようにしたシャッター役物５２４の形態を変更するとともに、図１３０～図１３３で説明したような所定の図柄組合せに対応する条件装置を用意しておくことにより、キャッチング演出において、有利状態が終了するか否かが報知される中リール３０１ｅの停止操作が行われるよりも前に、他のリール（左リール３０１ｄ，右リール３０１ｆ）の停止形から、有利状態が終了する結果に対して様々な期待感を遊技者に抱かせることができる。このようなキャッチング演出は、

遊技興趣をより高める効果を発揮する。

【０９９３】

なお、上記の各図の停止形にも示されているが、キャッチング演出では、遊技者の誤認防止の観点から、全リールの停止後に図柄表示窓４０１に表示される図柄停止態様について、他役の当選を想起させるような図柄揃いが停止されないようにすることが好ましい。例えばキャッチング演出の発生時には、継続リプレイ役か転落リプレイ役に当選している可能性があるとしたが、このようなゲームにおいてスイカ図柄揃い等が停止してしまうと、遊技者に当選役を誤認させてしまうおそれがある。したがって、同様の理由から、キャッチング演出では、左リールに「チェリー図柄」が表示されることも好ましくない。但し、図１３２（Ｂ）のように、「Ｖ図柄」が一直線上に揃って表示されることは、他役の当選を誤認させるようなものではなく、「Ｖ図柄」を狙うというキャッチング演出に寄り添った一停止態様であるから、上記の制限からは除外される。

【０９９４】

（２）

また、図１３０～図１３３を参照して説明した上記例では、中リール上段に「Ｖ図柄」を停止させて成功結果を得るためには、当選役が継続リプレイ役であることの他に、中リール３０１ｅのリール停止操作（リール停止ボタン２１１ｂに対する停止操作）を上段に「Ｖ図柄」を引き込み可能な適切なタイミングで行うことが必要になる。しかし、遊技者の技量によっては、適切なタイミングによるリール停止操作に失敗することも考えられる。この失敗時には、当選役が継続リプレイ役であっても中リール上段に「Ｖ図柄」は停止されないが、そのような場合に「チャンスゾーンの終了回避（継続）」という成功結果が得られないとするのは、遊技者に酷である。そこで、スロットマシン１Ａでは、キャッチング演出において「Ｖ図柄」を中リール上段に停止させられなかった場合でも、継続リプレイ役に当選しているのであれば、内部的にチャンスゾーンを継続させるようにしてもよい。またこのとき、メイン液晶５２１１等による演出表示は、例えば、「失敗？」と表示した後に、復活して「継続」といった表示を行う等してもよい。また、「失敗？」という演出を経由せずにいきなり「継続」といった表示を行うようにしてもよい。

【０９９５】

（３）

また、本実施形態に係るキャッチング演出では、リールの停止態様（例えば中リール上段に「Ｖ図柄」が停止するか）によって有利状態が終了するか否かを遊技者に報知する演出であるが、上記停止態様が得られなかった場合に有利状態が終了するという失敗結果時の展開については、予め遊技者には教示しないようにしてもよい。すなわち、キャッチング演出が有利状態の終了教示に関する否定的な演出であることは遊技者に教示しないようにし、むしろ「Ｖ図柄」の停止によって何らかの有利な展開に期待できるチャンス演出として現出させるようにしてもよい。このような演出態様とすることで、キャッチング演出が発生したときに、遊技者を落胆させずないようにする効果に期待できる。

【０９９６】

（４）

また、図１２９を参照して説明したキャッチング演出の具体例では、中リール上段に「Ｖ図柄」が表示されて成功結果となったときに、チャンスゾーンが５ゲーム継続されるという特典が付与されたが、キャッチング演出の成功時における特典はこれに限るものではなく、例えばＡＴやＡＲＴを付与するといったように、現在の遊技状態（ここではチャンスゾーン）よりも上位の有利特典を付与するようにしてもよい。このようにすることで、キャッチング演出を、単に有利状態（チャンスゾーン）が終了するかもしれない否定的な演出に留めず、逆に成功すれば上位の有利状態に移行できるという有利な演出にすることができる。

【０９９７】

（５）

また、キャッチング演出を発生可能な当選役は、上述の具体例で示したようにリプレイ

役（継続リプレイ役、転落リプレイ役）に限定されるものではなく、他の当選役の当選を契機に発生するようにしてもよい。ただし、このような場合でも、レア役やボーナス役とは異なる当選役（所謂、低期待役であり、具体的には、押し順ベル役等）に限られることが好ましく、その場合には、図柄表示窓４０１内の有効ライン上または有効ライン上ではない直線ライン上に同一の図柄組合せ（ベル１・ベル２といった類似図柄も同一の範囲内である）が表示されない図柄組合せが表示されたときに、キャッチング演出が失敗するとすることが望ましい。また、当該条件装置は再遊技ではないため、次のベット操作時（例えばＭＡＸ投入ボタン２０６の押下操作時）にシャッター役物５２４を待機位置に移動させるようにしてもよい。

【０９９８】

（６）

また、キャッチング演出によって失敗結果となって有利状態が終了する場合、メイン基板４０９は、終了後の遊技状態について、当該有利状態に移行する以前の遊技状態に戻るように制御するようにしてよい。具体的には例えば、通常遊技状態からチャンスゾーンに移行し、そこでキャッチング演出が発生して失敗結果に終わった場合、その後は通常遊技状態を制御する。また、終了後の遊技状態の移行先について抽選によって決定するようにしてもよい。

【０９９９】

なお、上述してきた本例のキャッチング演出では、シャッター役物５２４を備えたスロットマシン１Ａで実行されることを説明したが、本実施形態に係るキャッチング演出を実行するうえでは、シャッター役物５２４は当該演出の演出効果を高めるものではあるものの、必須の構成ではない。他にも例えば、移動表示体５２２，５２３を移動させて左右リールの上段ライン及び中段ラインを隠すようにしてもよいし、導光板による発光表示を利用して適宜、図柄表示窓４０１の一部を視認困難にするようにしてもよい。また例えば、一切の遮蔽を行わずにキャッチング演出を実行するようにしてもよく（この場合、演出の進行はメイン液晶５２１１において全て指示されることが好ましい）、このような場合にはスロットマシン１でもキャッチング演出を実行することが可能となる。また、上述したキャッチング演出は中リール３０１ｅで所定の図柄を停止させる場合で説明したが、本実施形態に係るキャッチング演出はこれに限らず、レンズ部品５２４１を左リール３０１ｄまたは右リール３０１ｆに相当する位置に配置して左リール３０１ｄまたは右リール３０１ｆでキャッチング演出を実行するようにしてもよい。また、レンズ部品５２４１そのものが左右に移動可能な構成とし、シャッター役物５２４を作動位置に移動させた後にレンズ部品５２４１を左右に動かして、どこのリールでキャッチング演出を実行するかといった演出にしてもよい。

【１０００】

以上は、本発明のスロットマシン１，１Ａ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】

【１００１】

１，１Ａ　スロットマシン
１０　隙間
２１　透明板
５０　機種ユニット
９０　前面開閉部材
１００　外本体
１００ａ　回転軸
１０１　底板
１０２　側板
１０２ａ　凸面部

１０２ｂ　ガード部
１０３　天板
１０４ａ　放熱口
１０４ｂ　コード引出口
１０５　仕切板
１０６　突段部
１０７　取付片
１０８　取付片
１０９　開口
１１０　メダル放出装置
１１０ａ　装置本体
１１０ｂ　ホッパ
１１０ｃ　放出口
１１０ｄ　オーバーフロー樋
１１０ｅ　払出センサ
１１１　遊技メダル用補助収納箱
１１１ａ　メダル満タンセンサ
１１２　電源装置
１１２ａ　装置ケース
１１２ｂ　上面板
１１２ｃ　後面板
１１２ｄ　正面板
１１２ｅ　側面板
１１２ｆ　斜面板
１１２ｇ　通気孔
１１２ｈ　脚部
１１２ｉ　通気空間
１１２ｊ　段部
１１２ｋ　取付片
１１２ｍ　突部
１１２ｍ－１　突片
１１２ｐ　透孔
１１２ｒ　底面板
１１２ｓ　基板
１１２ｔ　設定キースイッチ
１１２ｕ　リセットスイッチ
１１２ｖ　電源スイッチ
１１３　配線中継部材
１１４　ボス孔
１１５　レール部材
１１６　レール部材
１１７　ストッパ
１１８　取付具
１１９　本体側配線類
１２０　取付板
１２１　カバー体
１２２　コネクタ基板
１２３　コネクタ基板
１２４　コネクタ
１２５　コネクタ

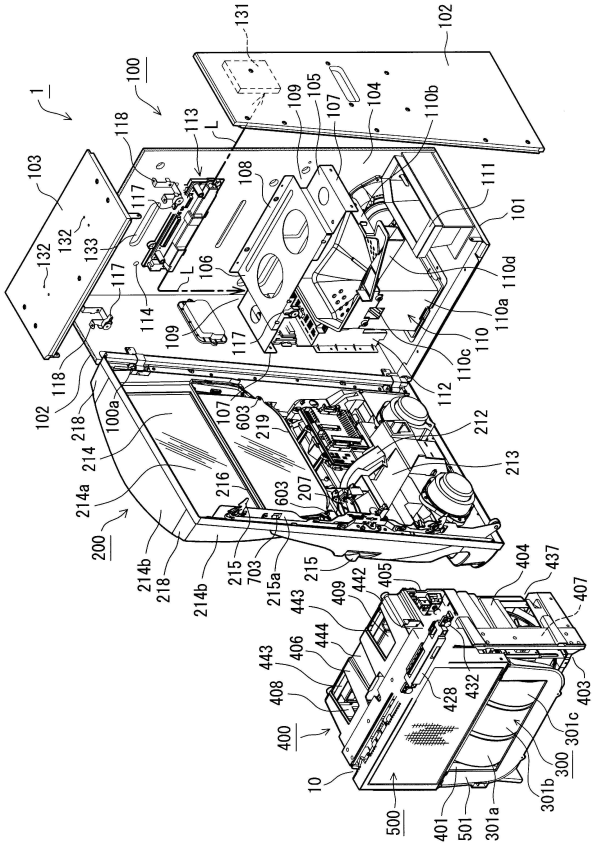
１２６　開口
１２７　該開口
１２８　支持筒
１２９　配線ダクト
１３１　外部中継端子板
１３２　貫通孔
１３３　通気口
２００　扉形前面部材
２００ａ　通孔
２０１　メダル用受皿
２０２　操作部
２０３　メダル投入口
２０５　１枚投入ボタン
２０６　ＭＡＸ投入ボタン
２０６Ａ　演出ボタン
２０７　メダルセレクタ
２０７ａ　ソレノイド
２０７ｂ　投入センサ
２０８　メダル返却ボタン
２０９　貯留解除スイッチ
２１０　始動レバー
２１１ａ，２１１ｄ　左リール停止ボタン
２１１ｂ，２１１ｅ　中リール停止ボタン
２１１ｃ，２１１ｆ　右リール停止ボタン
２１２　メダル樋
２１３　返却樋
２１４　透視窓
２１４ａ　透明板
２１４ｂ　縁部材
２１４ｃ　透孔
２１４ｄ　通孔
２１５　錠装置
２１５ａ　ベース部材
２１５ｂ　支持片
２１６　額フレーム
２１７　発光ユニット
２１７ａ　発光体
２１７ａ－１　光源
２１７ａ－２　導光板
２１７ｂ　反射部材
２１８　固定部材
２１９　凹溝
３００　図柄変動表示装置
３０１ａ，３０１ｄ　左リール
３０１ｂ，３０１ｅ　中リール
３０１ｃ，３０１ｆ　右リール
３０２　装置ケース
３０３　駆動手段
３０４　底部板
３０５　天板部

３０５　天板部
３０６　右側板
３０７　左側板
３０８　後部板
３０９　上斜板
３１０　下斜板
３１１　把手
３１２　リール基板
３１３　ケーブル
３１５　抜け止め部
３１６　把手
３２１ａ～３２１ｃ，３２１ｄ～３２１ｆ　リール帯
３３１ａ　左リール位置センサ
３３１ｂ　中リール位置センサ
３３１ｃ　右リール位置センサ
３４１ａ　左リール駆動モータ
３４１ｂ　中リール駆動モータ
３４１ｃ　右リール駆動モータ
４００　ケース部材
４０１　図柄表示窓
４０２　補強桟
４０２ａ　案内部
４０３　底板
４０４　側板
４０５　後面板
４０６　天板
４０７　補強部材
４０８　配線作業空間
４０９　メイン基板
４１０　ボス
４１１　配線窓
４１２　凹段部
４１３　テーパ部
４１４　車輪
４１５　鍔
４１６　引掛部
４１７　三角スペース
４１８　仮止め部材棚
４２０　ヒンジ金具
４２０ａ　固定部材
４２０ｂ　回動部材
４２０ｃ　短リンク
４２０ｄ　長リンク
４２０ｅ　固定片
４２０ｆ　軸承片
４２０ｇ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｈ　重合領域
４２０ｊ　ピン孔
４２０ｋ　ピン

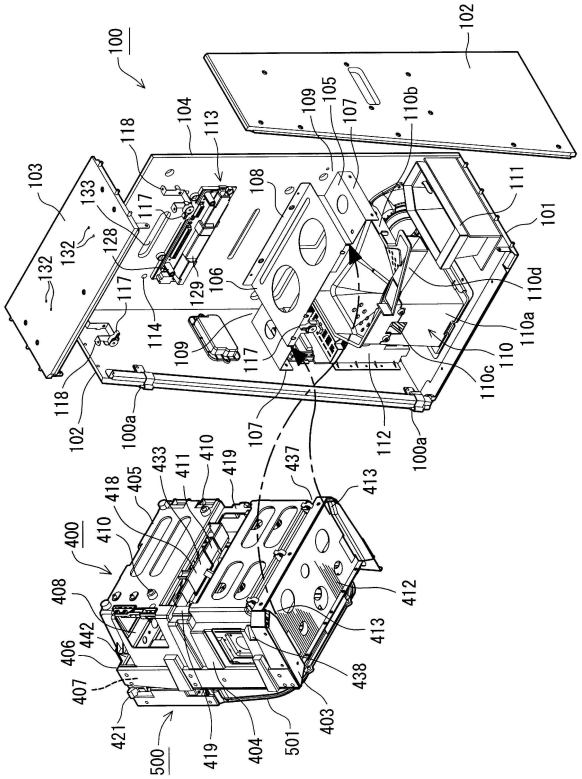
４２１　ロック片
４２２　把手口
４２３　ケース側配線類
４２４　ハーネス
４２５　コネクタ
４２６　ハーネス
４２７　コネクタ
４２７ａ　遊孔
４２７ｂ　耳片
４２７ｃ　ビス
４２８　コネクタホルダー
４２９　ホルダー主体
４２９ａ　受筒
４３０　透孔
４３１　取着片
４３２　ボタン形パネルファスナー
４３３　ベンチ部
４３４　ベンチ側板
４３５　爪片
４３６　指掛部
４３７　ケーブル溝
４３８　配線口
４４０　案内レール
４４２　係止孔
４４３　天窓部
４４４　補強帯
４４９　メイン基板
５００　画像表示体
５００ｓ　破線領域
５０１　枠部材（表示パネル）
５０２　照明装置
５０３　基板
５０５　透光性蓋板
５０６　チューブ枠
５０７　透光性カバー
５０８　受部
５０９　係合部
５１０　演出制御基板
５１２　スピーカ
５２１　固定表示体
５２１１　メイン液晶
５２２，５２３　移動表示体
５２２１，５２３１　サブ液晶
５２４　シャッター役物
５２４１　レンズ部品
６００　上桟
６０１　固定部材
６０２　工具
６０３　ビス
６０４　エラーランプ

６０６　リプレイランプ
６０８　スタートランプ
６１０　ランプ
６１４　ランプ
６２３ａ　右下がりライン
６２３ｂ　右上がりライン
７００　記連結具
７０１　固定鞘部材
７０１ａ　防止片
７０２　ロッド
７０２ａ　軸孔部
７０２ｂ　引掛壁
７０３　止め軸
７０３ａ　スプリング
７０４　ストッパ
７０５　溝
７０６　摘み片
１１１０　ＣＰＵ
１１１２　ＲＯＭ
１１１４　ＲＡＭ、
１１１６　入出力インタフェース
１１３０　入出力インタフェース
１２００　ホールコンピュータ

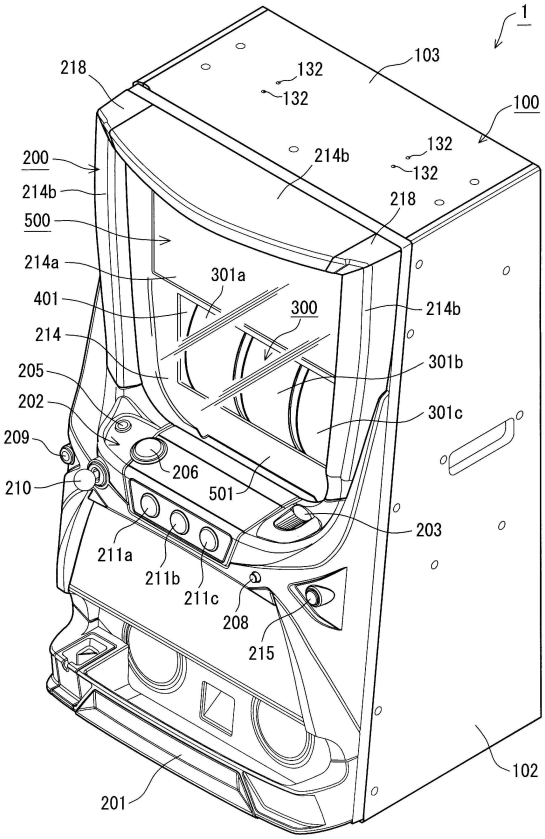
【図１】



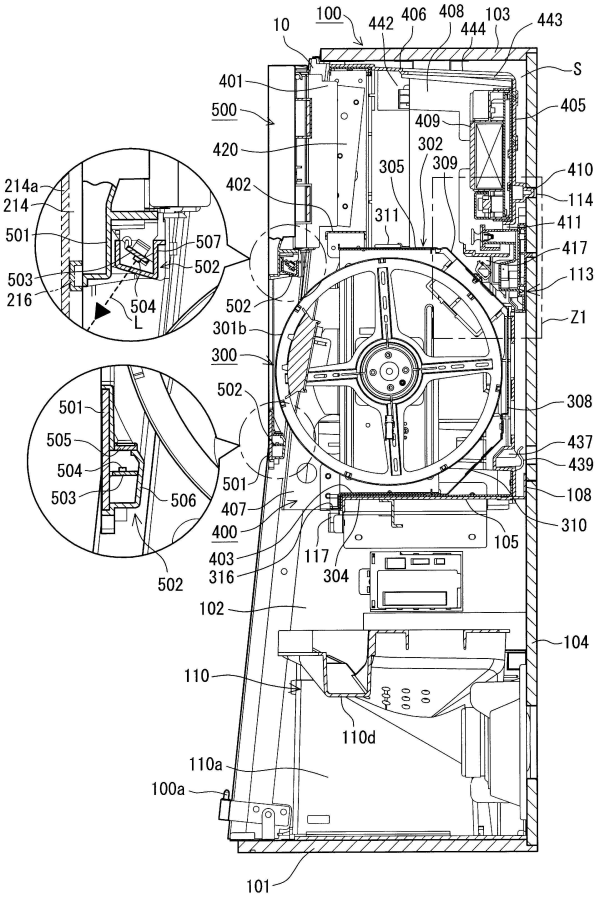
【図２】



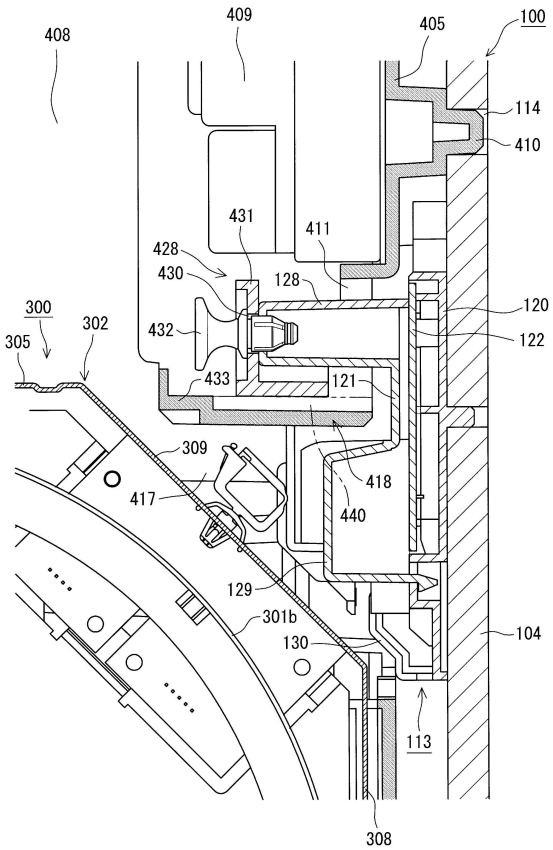
【図３】


1
103
132
132
218
100
132
132
214b
200
214b
218
500
214a
301a
401
300
214b
214
301b
205
202
301c
209
206
210
501
203
211a
211b
211c
208
215
102
201

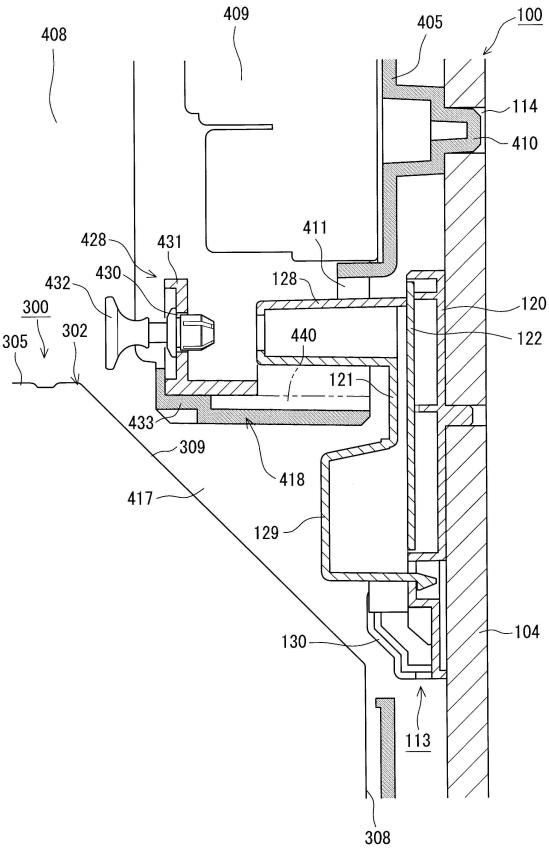
【図４】


10
100
442
406
408
444
103
443
S
401
405
500
409
420
302
305
309
410
214a
214
402
114
311
411
501
507
417
502
503
113
216
504
L
Z1
502
301b
300
502
308
501
505
437
504
439
503
506
108
501
407
310
400
105
403
117
304
316
502
102
104
110
110d
110a
100a
101

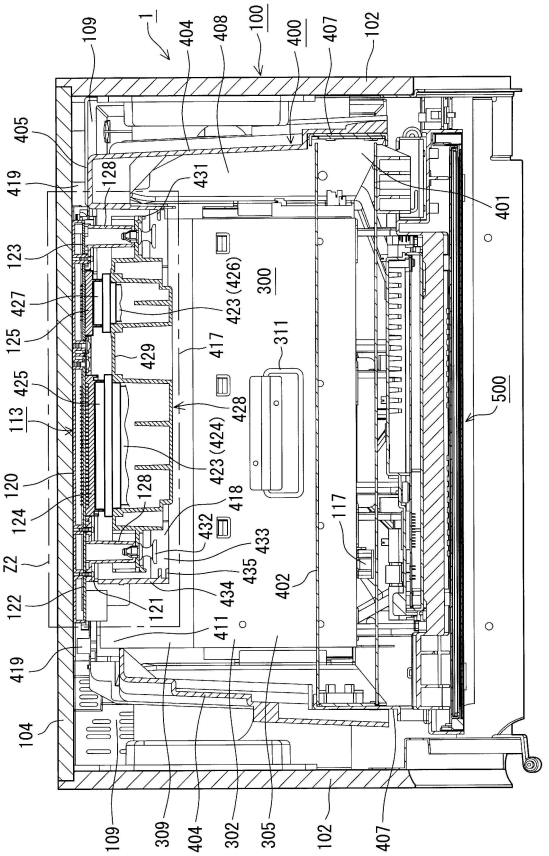
【図５】


408
409
405
100
114
410
431
411
428
430
128
120
300
302
432
122
305
433
121
309
418
417
440
129
301b
104
130
113
308

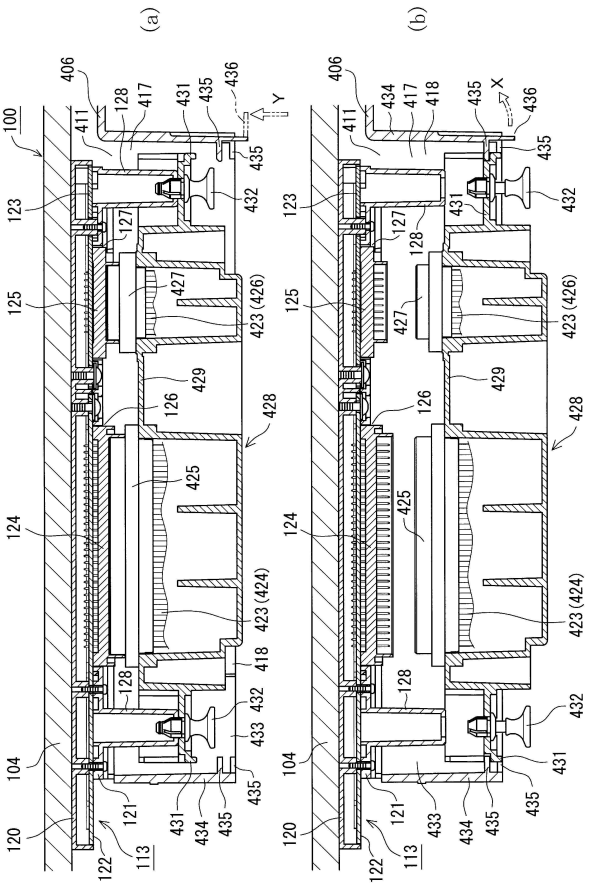
【図６】


408
409
405
100
114
410
411
428
431
430
432
128
120
300
302
440
122
305
121
433
309
418
417
129
104
130
113
308

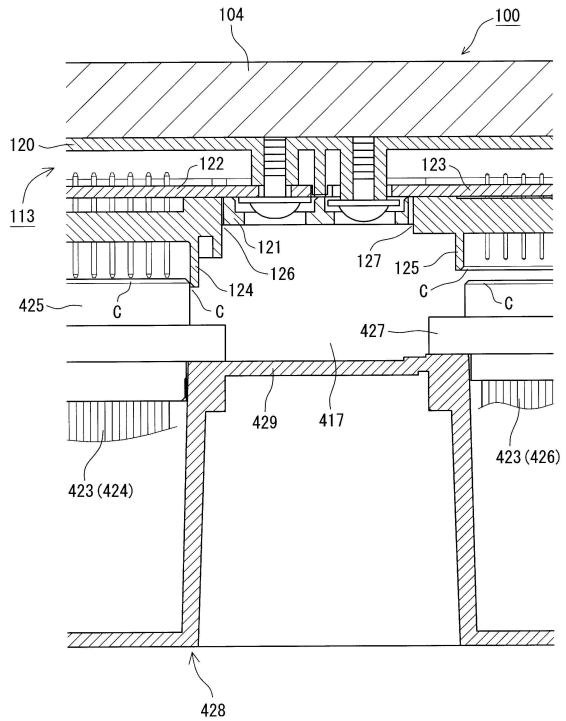
【図７】



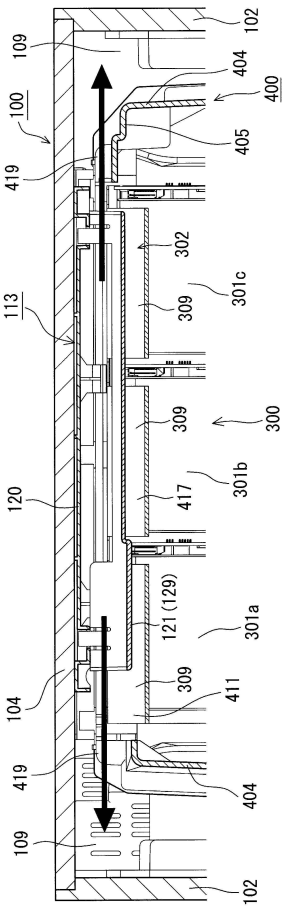
【図８】



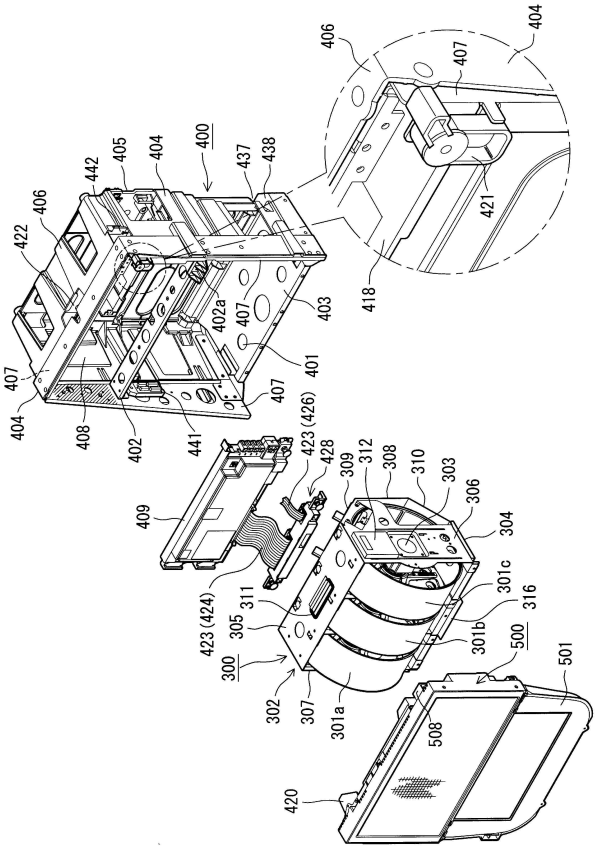
【図９】



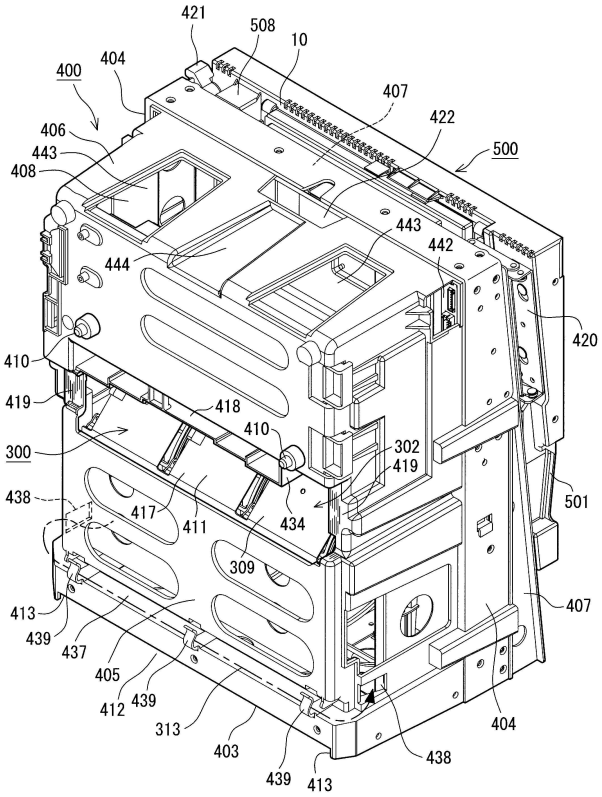
【図１０】



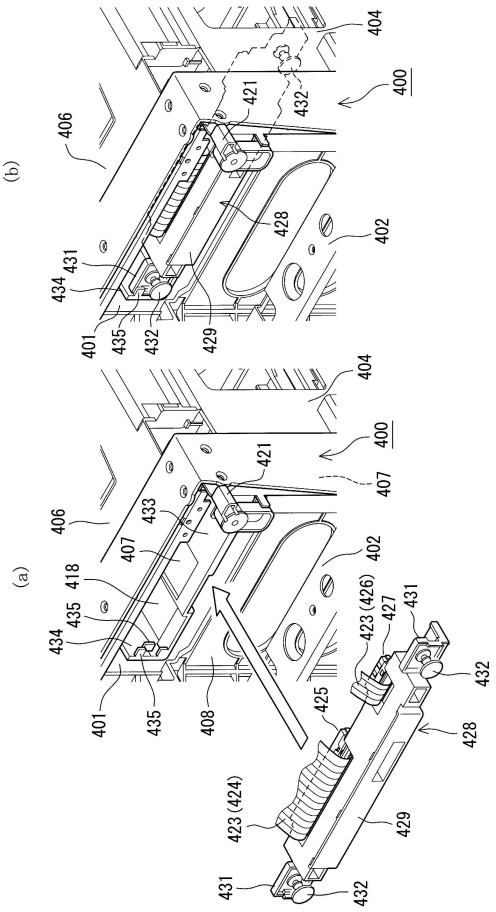
【図１１】



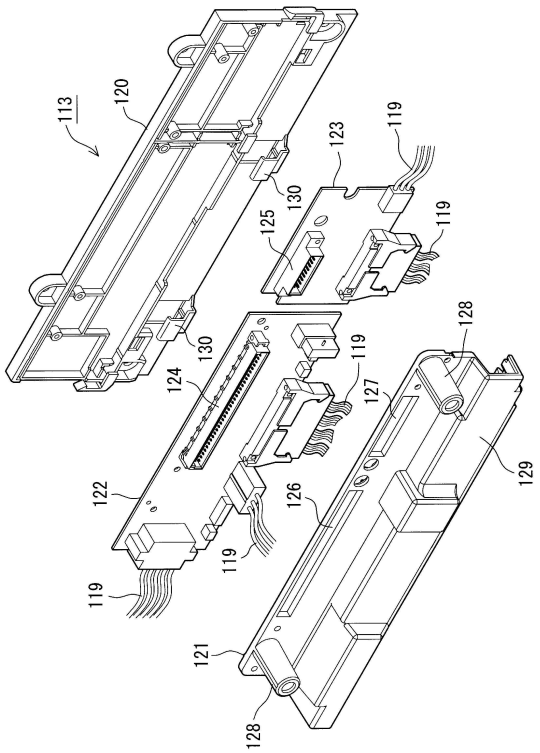
【図１２】



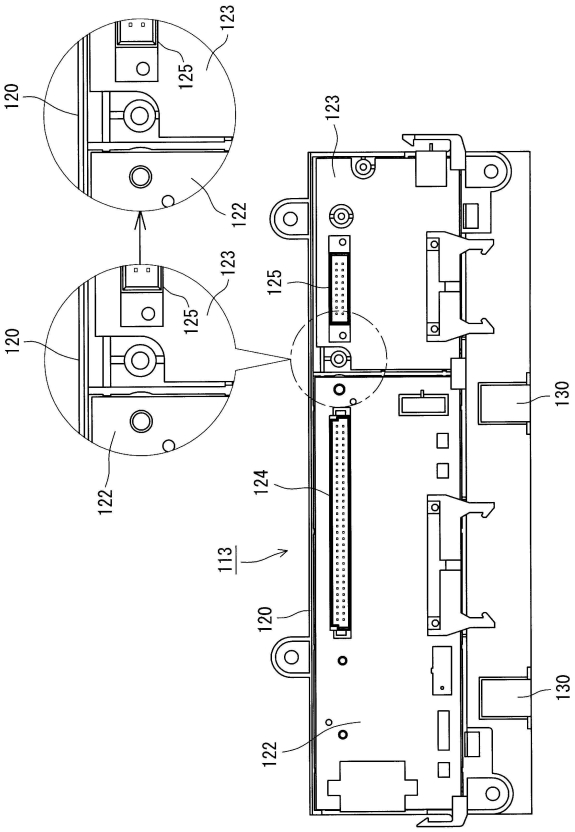
【図１３】



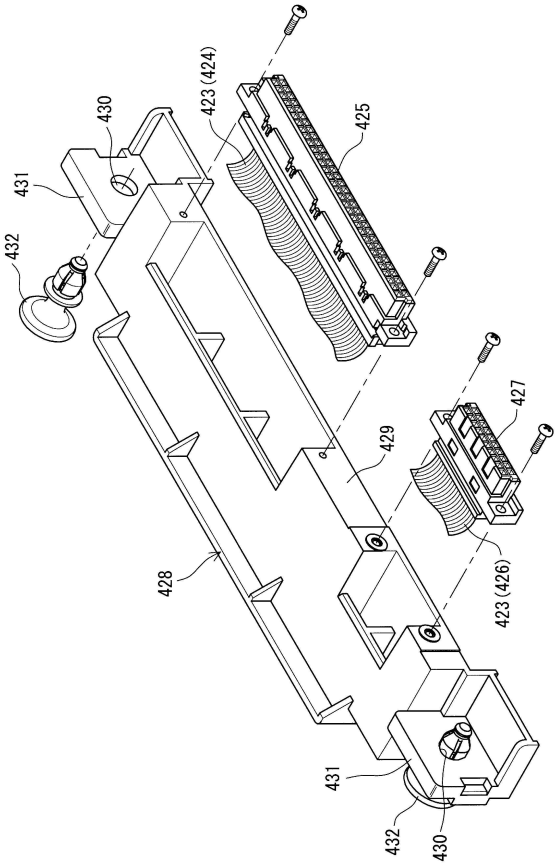
【図１４】



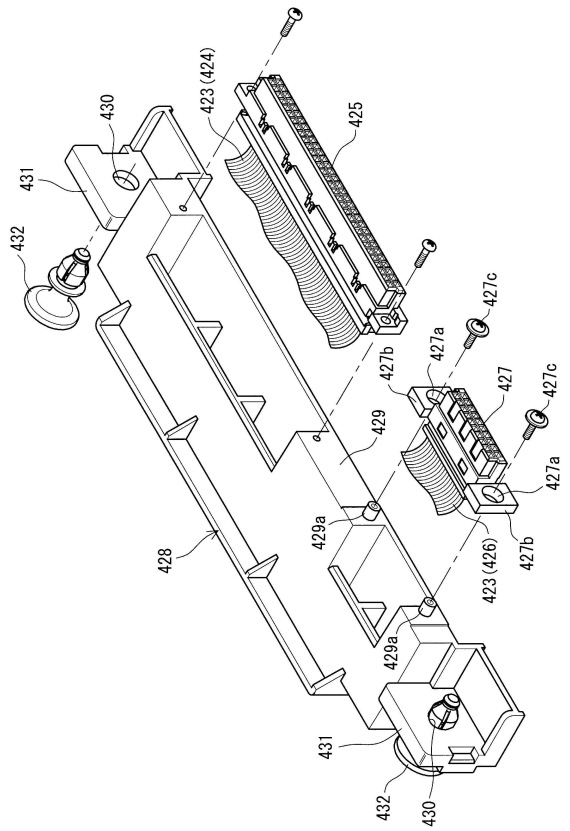
【図１５】



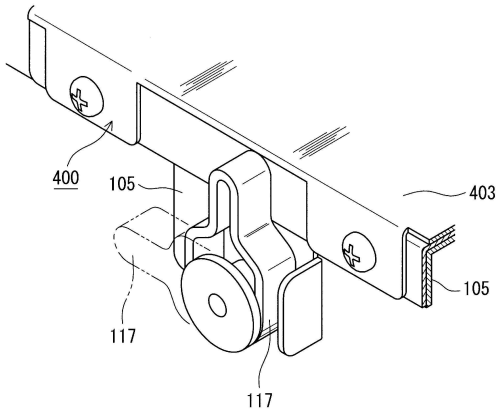
【図１６】



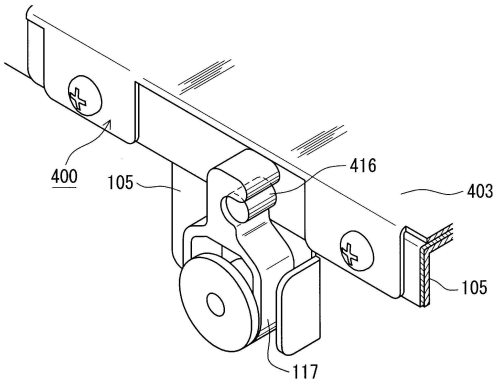
【図１７】



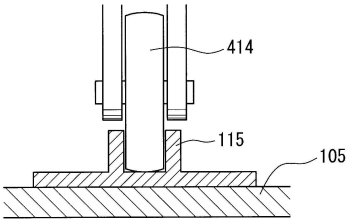
【図１８】



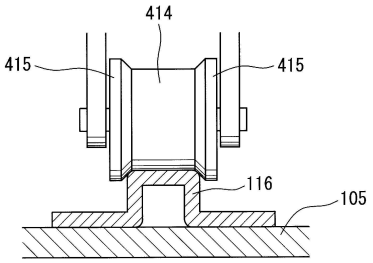
【図１９】



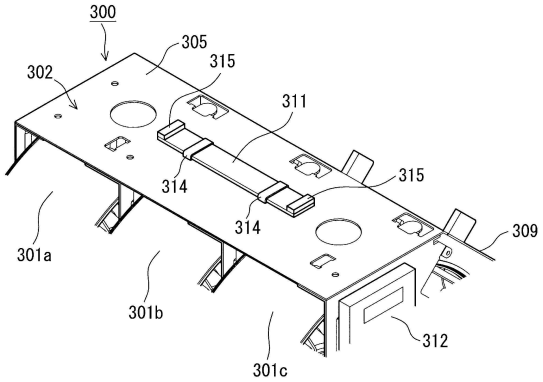
【図２０】



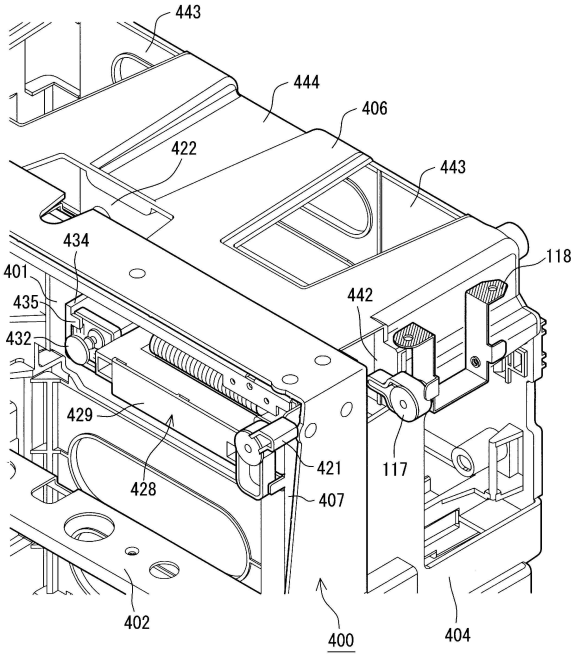
【図２１】



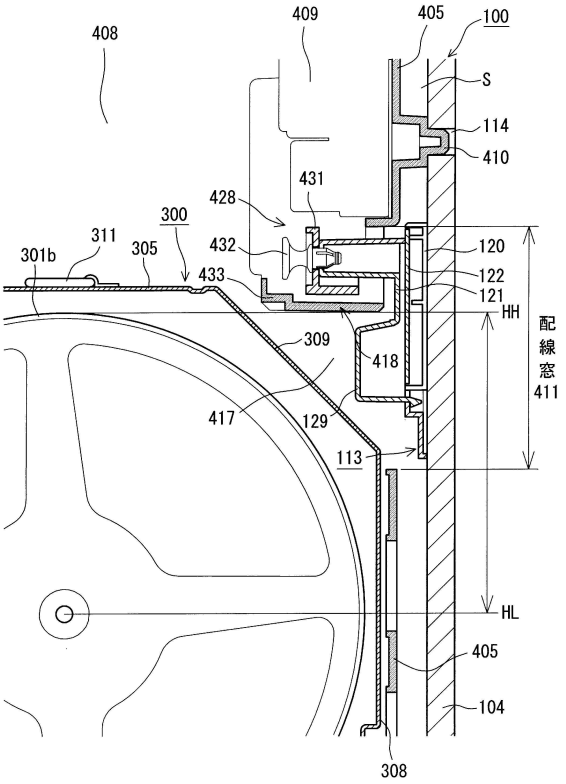
【図２２】



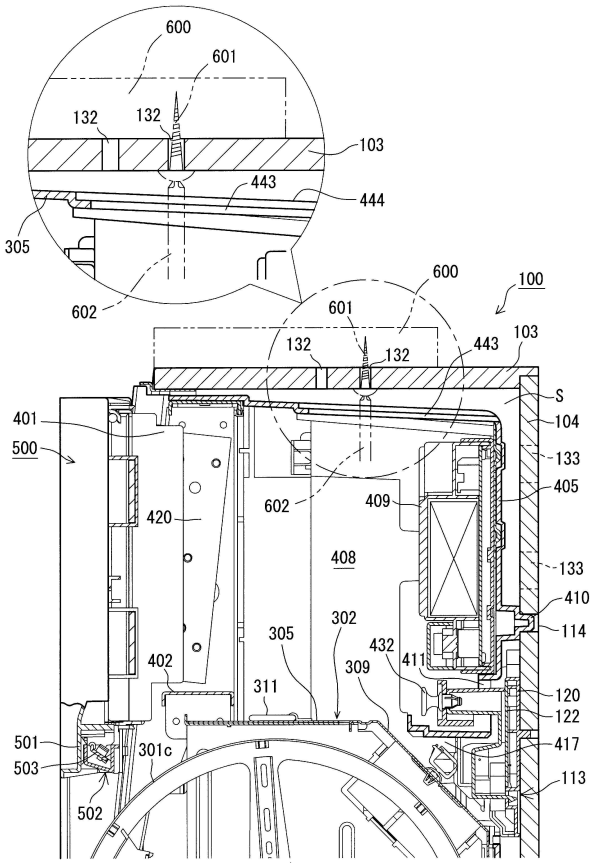
【図２３】



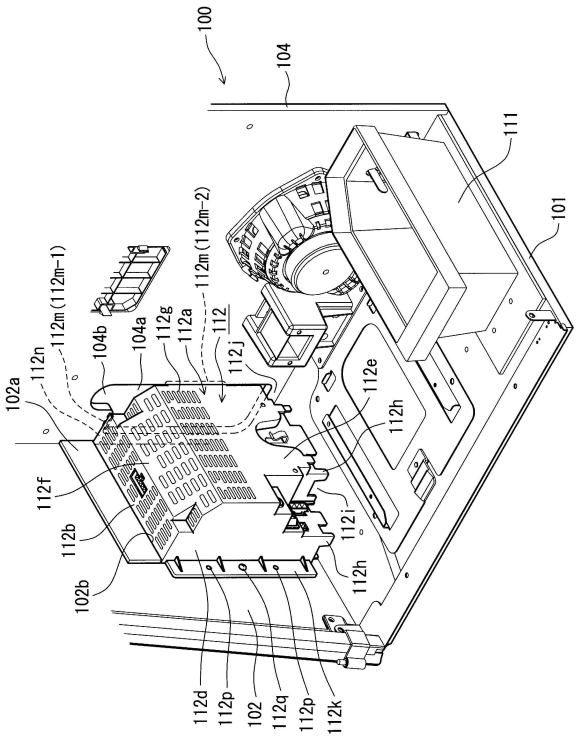
【図２４】



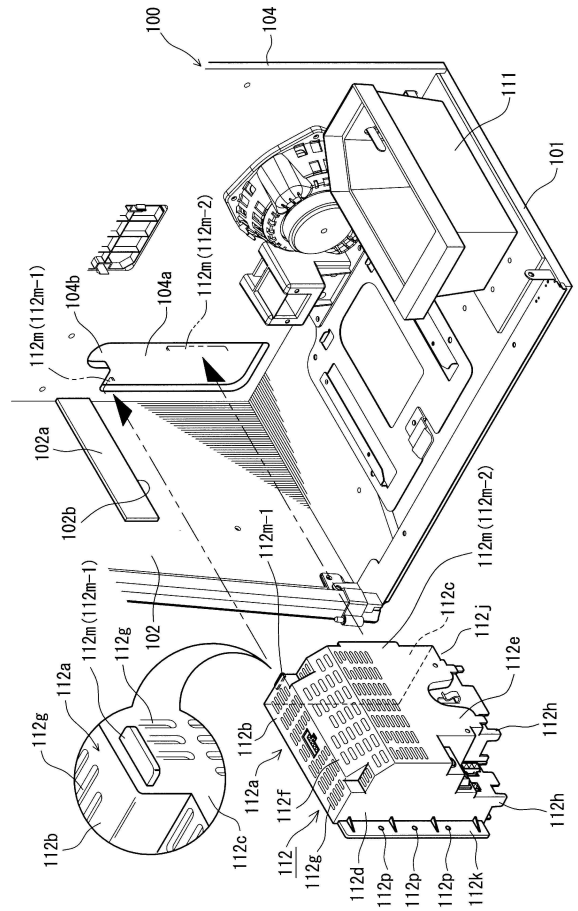
【図２５】



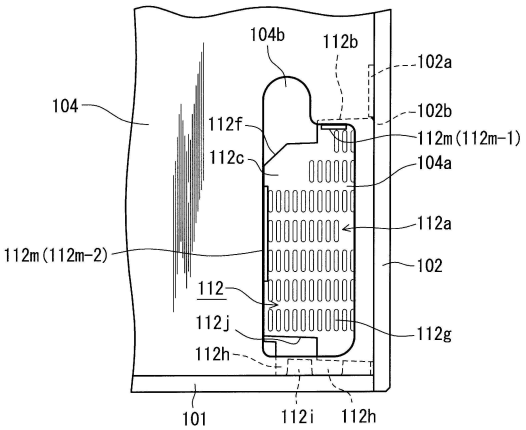
【図２６】



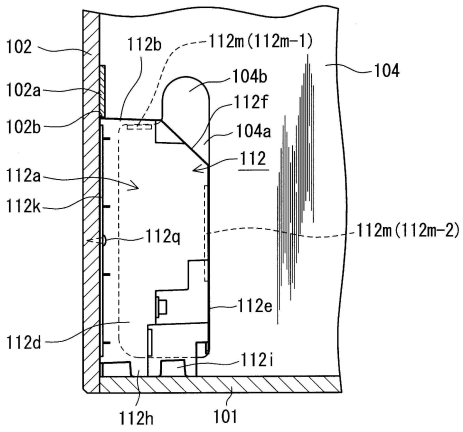
【図２７】



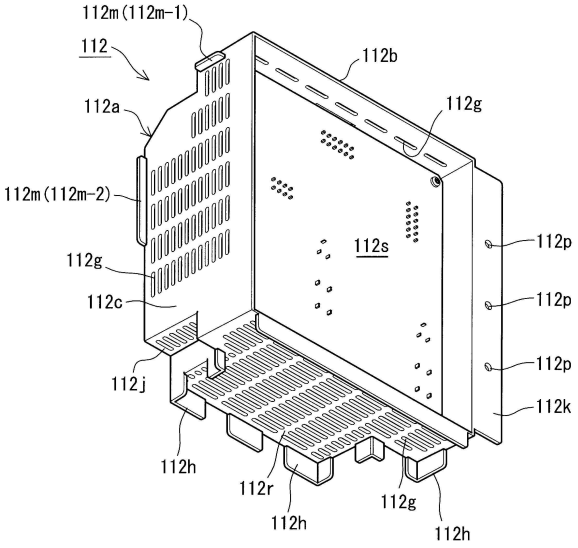
【図２８】



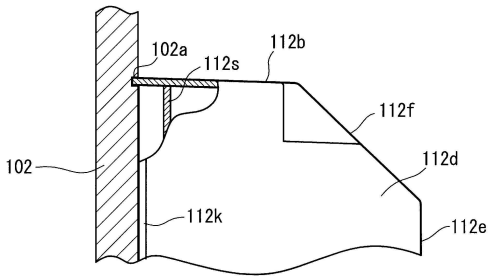
【図２９】



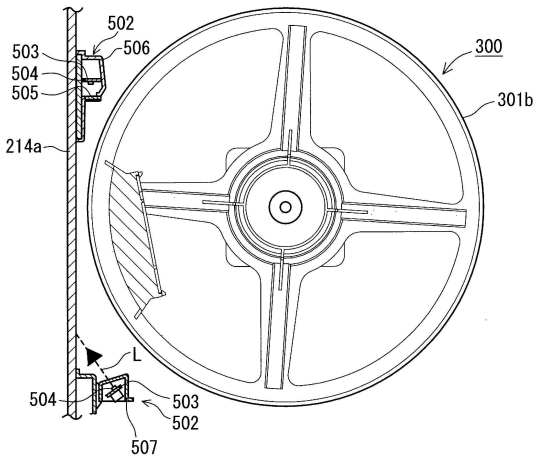
【図３０】



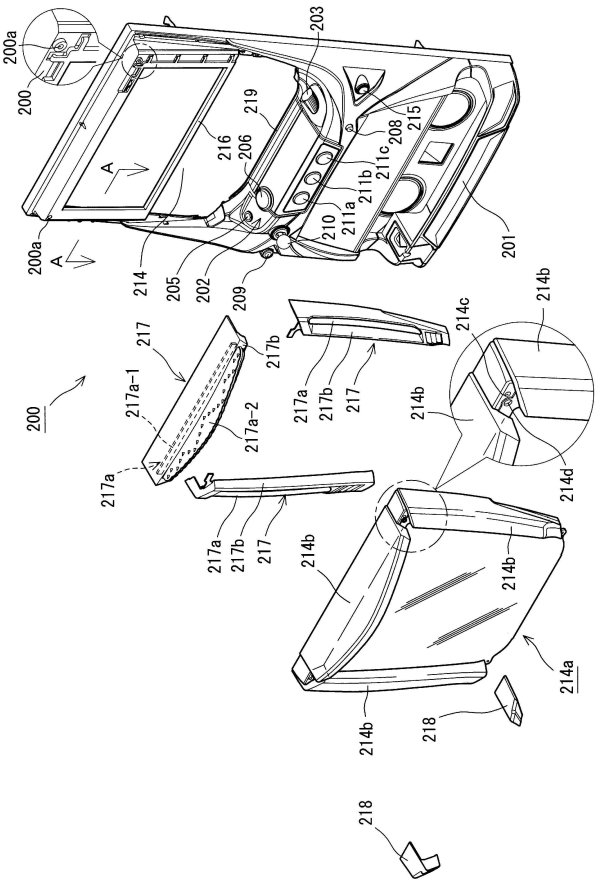
【図３１】



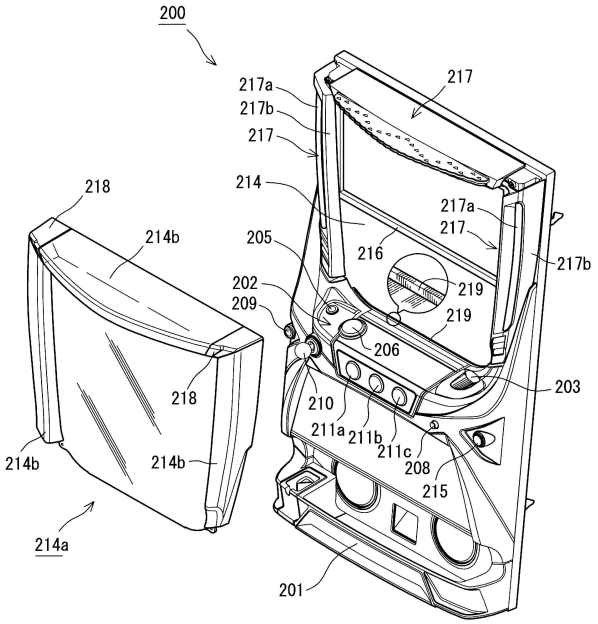
【図３２】



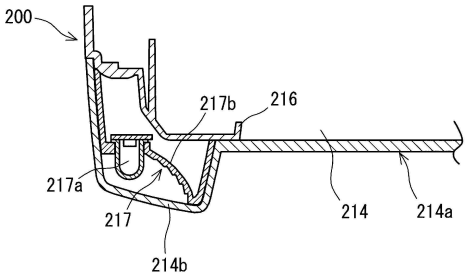
【図３３】



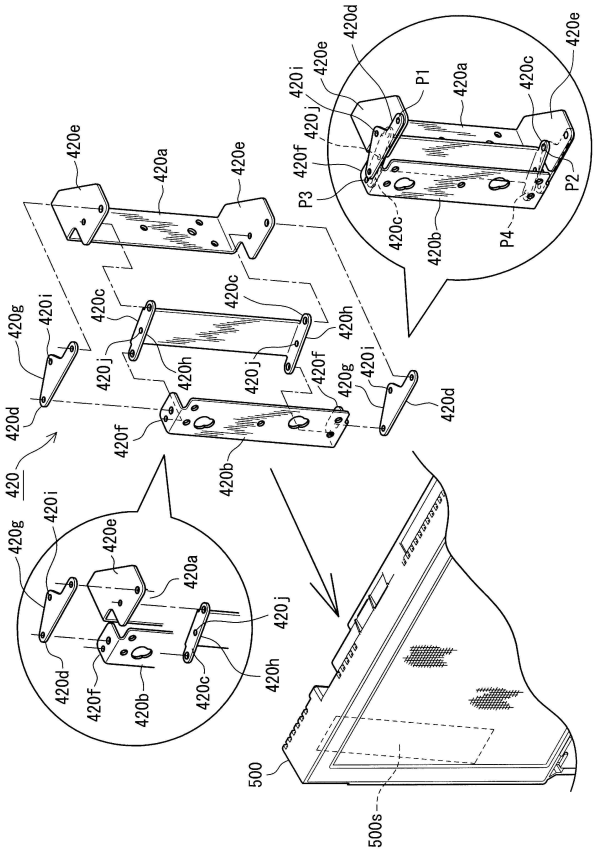
【図３４】



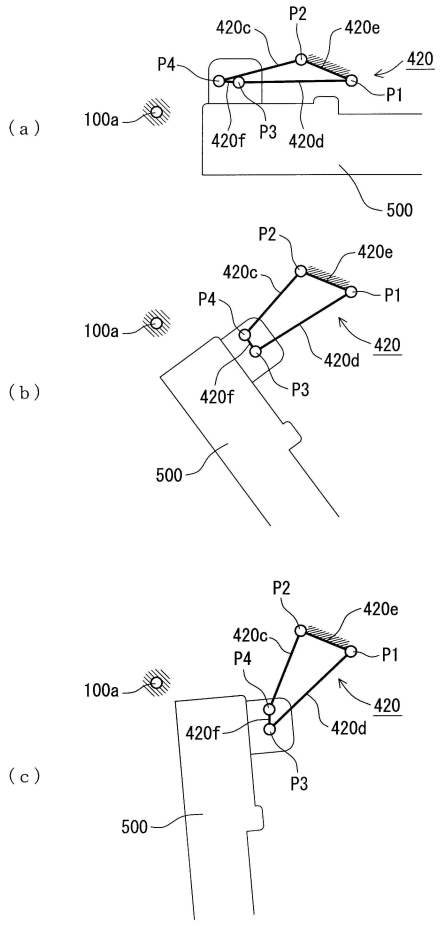
【図３５】



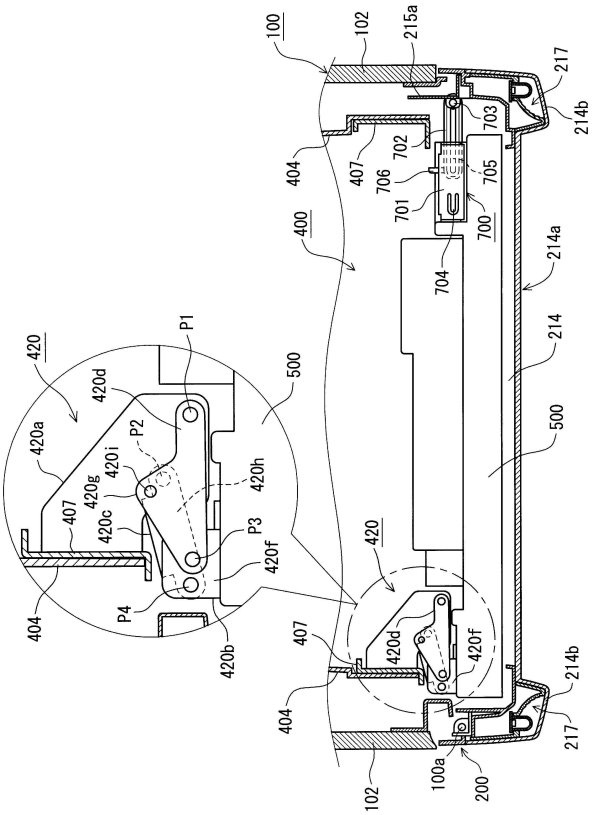
【図３６】



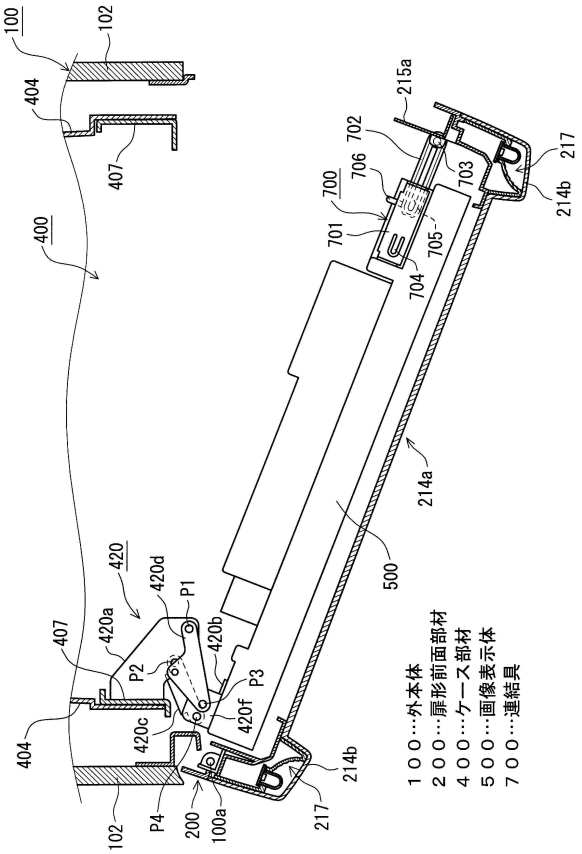
【図３７】



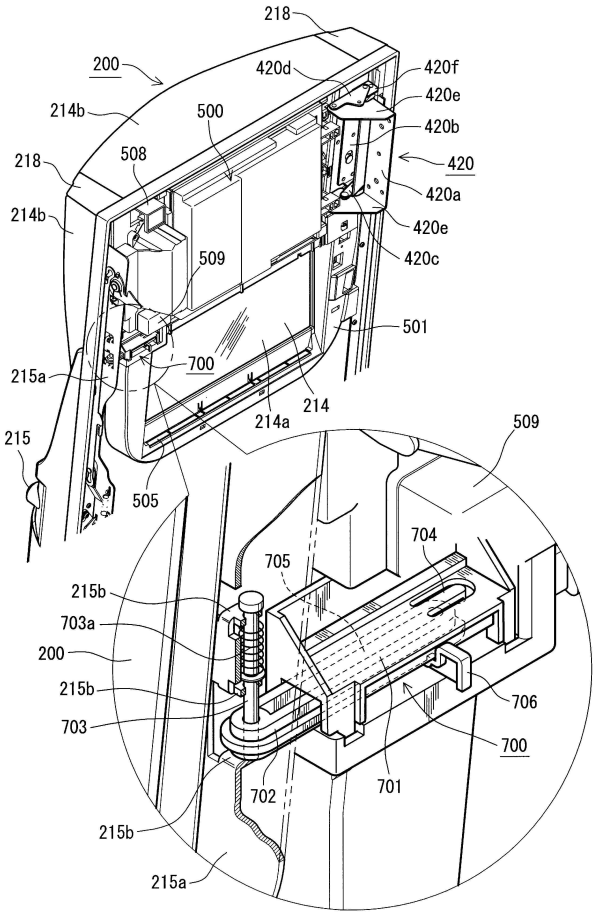
【図３８】



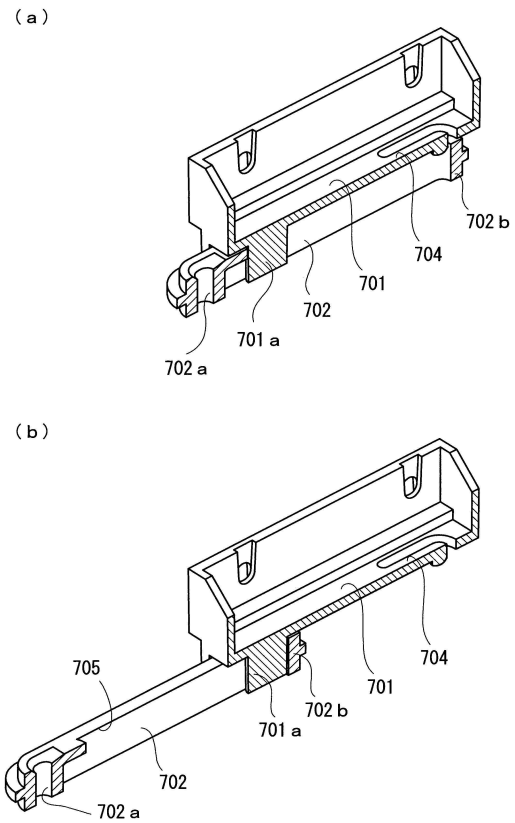
【図３９】



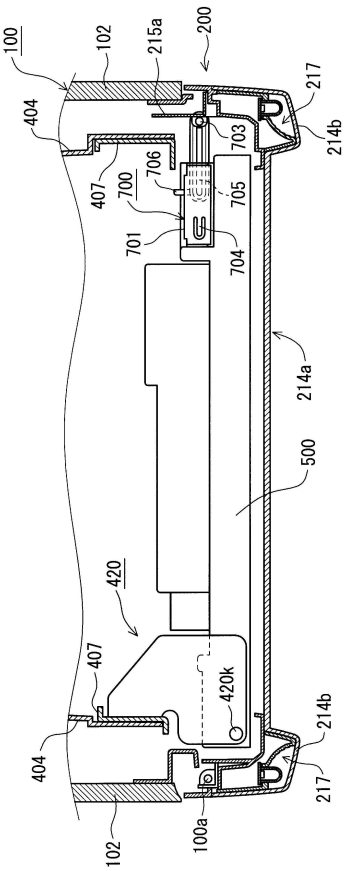
【図４０】



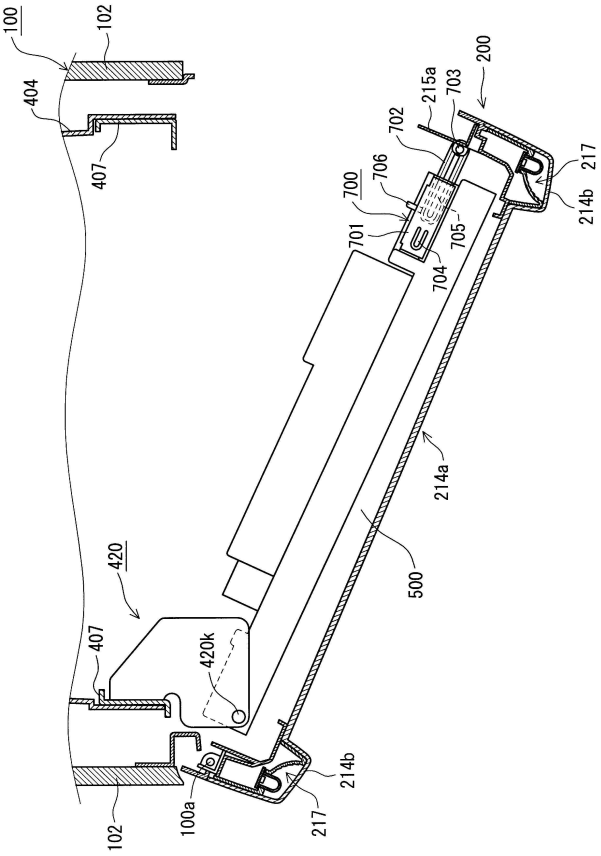
【図４１】



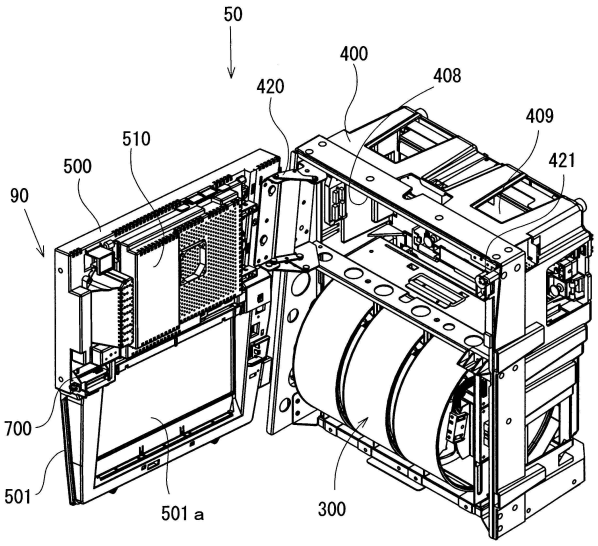
【図４２】



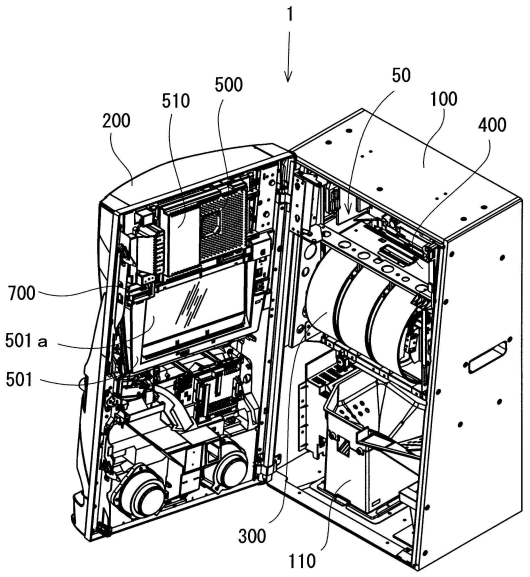
【図４３】



【図４４】



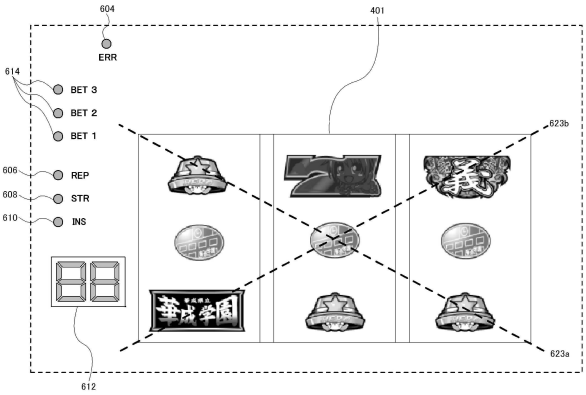
【図４５】



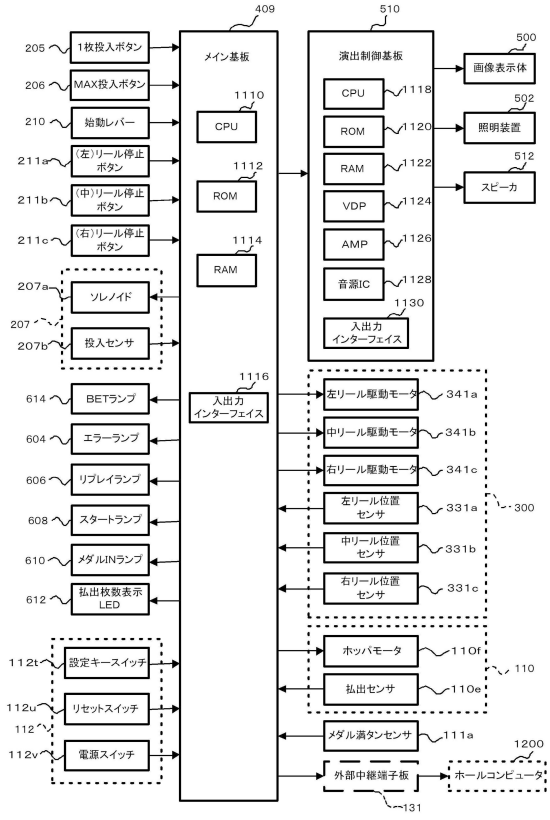
【図４６】

配列番号	左リール	中リール	右リール
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			
0			

【図４７】



【図４８】



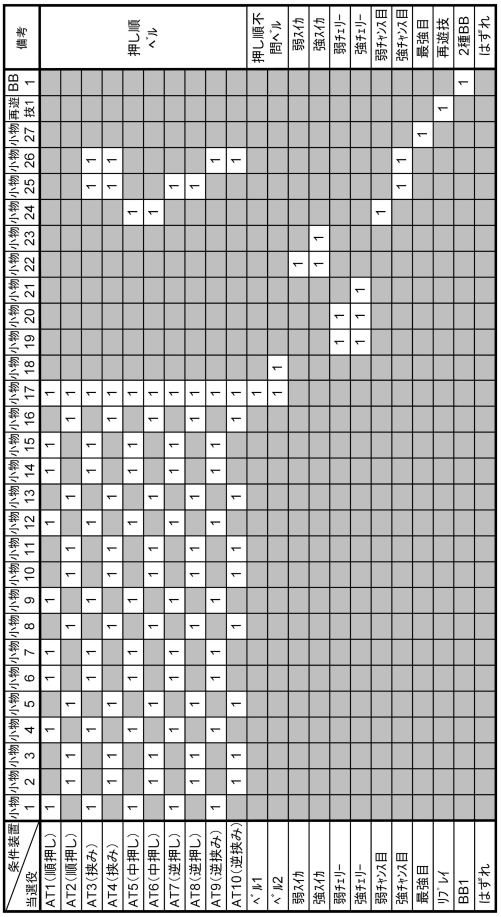
【図４９】

分母:65535

当選役	一般状態	ﾎﾞｰﾅｽ内部状態	ﾎﾞｰﾅｽ状態	払出数
ﾘﾌﾟﾚｲ	8988	30993	30993	3
押し順ﾍﾞﾙ	32000	32000	1	9
押し順不問ﾍﾞﾙ	60	60	32059	9
弱ｽｲｶ	800	800	800	5
強ｽｲｶ	100	100	100	5
弱ﾁｪﾘｰ	700	700	700	2
強ﾁｪﾘｰ	200	200	200	2
弱ﾁｬﾝｽ目	500	500	500	1
強ﾁｬﾝｽ目	180	180	180	1
最強目	1	1	1	1
2種BB	6553	0	0	0
はずれ	15453	1	1	0

規定数	3	3	2

【図５０】



【図５１】

条件装置番号	左リール	中リール	右リール	条件装置	払出数	補足	
1	ﾍﾞﾙ1	ﾁｪﾘｰ	赤7	小物1	2	押し順ﾍﾞﾙ	ﾍﾞﾙ零し（ばらけ目）
2	ﾍﾞﾙ1	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ				
3	ﾍﾞﾙ1	ﾁｪﾘｰ	BAR	小物2			
4	ﾍﾞﾙ1	ﾁｪﾘｰ	正				
5	ﾍﾞﾙ1	BAR	赤7	小物3			
6	ﾍﾞﾙ1	BAR	ﾁｪﾘｰ				
7	ﾍﾞﾙ1	BAR	BAR	小物4			
8	ﾍﾞﾙ1	BAR	正				
9	ﾍﾞﾙ2	ﾁｪﾘｰ	赤7	小物5			
10	ﾍﾞﾙ2	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ				
11	ﾍﾞﾙ2	ﾁｪﾘｰ	BAR	小物6			
12	ﾍﾞﾙ2	ﾁｪﾘｰ	正				
13	ﾍﾞﾙ2	BAR	赤7	小物7			
14	ﾍﾞﾙ2	BAR	ﾁｪﾘｰ				
15	ﾍﾞﾙ2	BAR	BAR	小物8			
16	ﾍﾞﾙ2	BAR	正				
17	青7	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ1	小物9	1		
18	BAR	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ1				
19	青7	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ2	小物10			
20	BAR	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ2				
21	青7	BAR	ﾍﾞﾙ1	小物11			
22	BAR	BAR	ﾍﾞﾙ1				
23	青7	BAR	ﾍﾞﾙ2	小物12			
24	BAR	BAR	ﾍﾞﾙ2				
25	赤7	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ1	小物13			
26	正	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ1				
27	赤7	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ2	小物14			
28	正	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ2				
29	赤7	BAR	ﾍﾞﾙ1	小物15			
30	正	BAR	ﾍﾞﾙ1				
31	赤7	BAR	ﾍﾞﾙ2	小物16			
32	正	BAR	ﾍﾞﾙ2				
33	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ1	小物17	9	押し順不問ﾍﾞﾙ	斜めﾍﾞﾙ揃い
34	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ2				
35	ﾍﾞﾙ2	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ1				
36	ﾍﾞﾙ2	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ2				
37	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ1	青7	小物18	9	押し順不問ﾍﾞﾙ	中段ﾍﾞﾙ揃い
38	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ1	ﾘﾌﾟ				
39	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ1	ｽｲｶ				

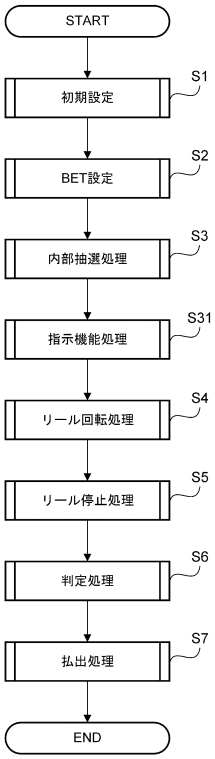
【図５２】

条件装置番号	左リール	中リール	右リール	条件装置	払出数	補足	
40	ﾁｪﾘｰ	—	青7	小物19	2	弱ﾁｪﾘｰ	角ﾁｪﾘｰ
41	ﾁｪﾘｰ	—	義				
42	ﾁｪﾘｰ	—	ﾘﾌﾟ				
43	ﾁｪﾘｰ	—	ﾍﾞﾙ1				
44	ﾁｪﾘｰ	—	ﾍﾞﾙ2				
45	ﾁｪﾘｰ	—	ｽｲｶ				
46	義	赤7	青7	小物20	2	弱ﾁｪﾘｰ	角ﾁｪﾘｰ（代用ﾁｪﾘｰ図柄）
47	義	青7	青7				
48	義	BAR	青7				
49	義	義	青7				
50	義	ﾁｪﾘｰ	青7				
51	義	ﾍﾞﾙ1	青7				
52	義	赤7	義				
53	義	青7	義				
54	義	BAR	義				
55	義	義	義				
56	義	ﾁｪﾘｰ	義				
57	義	ﾍﾞﾙ1	義				
58	義	赤7	ﾘﾌﾟ				
59	義	青7	ﾘﾌﾟ				
60	義	BAR	ﾘﾌﾟ				
61	義	義	ﾘﾌﾟ				
62	義	ﾁｪﾘｰ	ﾘﾌﾟ				
63	義	ﾍﾞﾙ1	ﾘﾌﾟ				
64	義	赤7	ﾍﾞﾙ1				
65	義	青7	ﾍﾞﾙ1				
66	義	BAR	ﾍﾞﾙ1				
67	義	義	ﾍﾞﾙ1				
68	義	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ1				
69	義	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ1				
70	義	赤7	ﾍﾞﾙ2				
71	義	青7	ﾍﾞﾙ2				
72	義	BAR	ﾍﾞﾙ2				
73	義	義	ﾍﾞﾙ2				
74	義	ﾁｪﾘｰ	ﾍﾞﾙ2				
75	義	ﾍﾞﾙ1	ﾍﾞﾙ2				
76	義	赤7	ｽｲｶ				
77	義	青7	ｽｲｶ				
78	義	BAR	ｽｲｶ				
79	義	義	ｽｲｶ				
80	義	ﾁｪﾘｰ	ｽｲｶ				
81	義	ﾍﾞﾙ1	ｽｲｶ				
82	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ	小物21	2	強ﾁｪﾘｰ	斜めﾁｪﾘｰ揃い（代用ﾁｪﾘｰ図柄を含む）
83	ﾁｪﾘｰ	BAR	ﾁｪﾘｰ				
84	義	ﾁｪﾘｰ	ﾁｪﾘｰ				
85	義	BAR	ﾁｪﾘｰ				

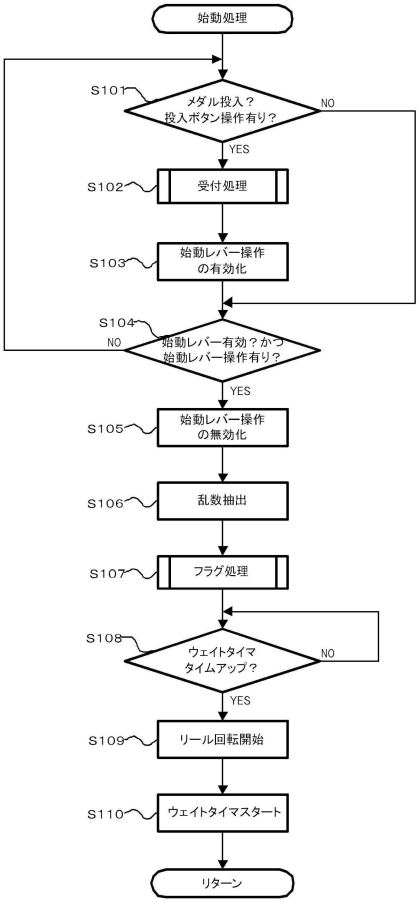
【図５３】

条件装置番号	左リール	中リール	右リール	条件装置	払出数	補足	
86	ｽｲｶ	ｽｲｶ	ｽｲｶ	小物22	5	弱ｽｲｶ	斜めｽｲｶ揃い
87	義	ｽｲｶ	正	小物23	5	強ｽｲｶ	中段ｽｲｶ揃い
88	義	ｽｲｶ	赤7				
89	義	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟ				
90	義	ｽｲｶ	BAR				
91	ﾍﾞﾙ1	ｽｲｶ	正				
92	ﾍﾞﾙ1	ｽｲｶ	赤7				
93	ﾍﾞﾙ1	ｽｲｶ	ﾘﾌﾟ				
94	ﾍﾞﾙ1	ｽｲｶ	BAR				
95	ﾍﾞﾙ1	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ1				
96	ﾍﾞﾙ1	ｽｲｶ	ﾍﾞﾙ2				
97	ﾍﾞﾙ1	ｽｲｶ	ﾁｪﾘｰ				
98	正	ｽｲｶ	青7	小物24	1	弱ﾁｬﾝｽ目	弱ﾁｬﾝｽ目用
99	ｽｲｶ	義	青7	小物25	1	強ﾁｬﾝｽ目	強ﾁｬﾝｽ目用
100	ｽｲｶ	正	青7	小物26	1	強ﾁｬﾝｽ目	強ﾁｬﾝｽ目用
101	ﾘﾌﾟ	正	義	小物27	1	最強目	中段「正」揃い
102	義	正	ｽｲｶ				
103	ﾍﾞﾙ1	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ1	再遊技1	再遊技	ﾘﾌﾟﾚｲ	中段ﾘﾌﾟ揃い
104	ﾍﾞﾙ1	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ2				
105	ﾍﾞﾙ1	ﾘﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ				
106	ﾍﾞﾙ2	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ1				
107	ﾍﾞﾙ2	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ2				
108	ﾍﾞﾙ2	ﾘﾌﾟ	ﾁｪﾘｰ				
109	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ				斜めﾘﾌﾟ揃い
110	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ1				特殊ﾘﾌﾟ揃い
111	ﾘﾌﾟ	ﾘﾌﾟ	ﾍﾞﾙ2				
112	赤7	赤7	赤7	BB1	—	2種BB	斜め赤7揃い

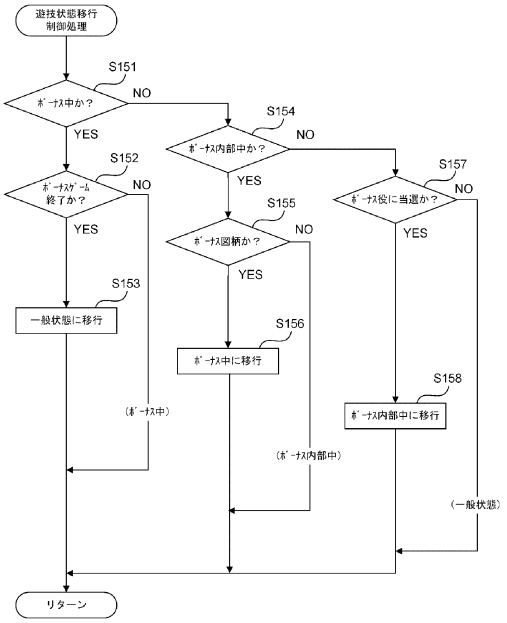
【図５４】



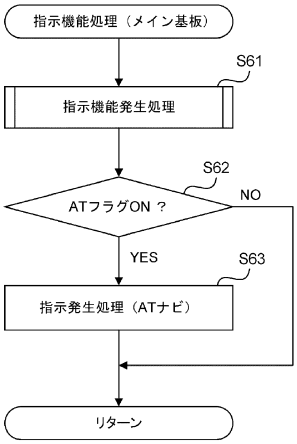
【図５５】



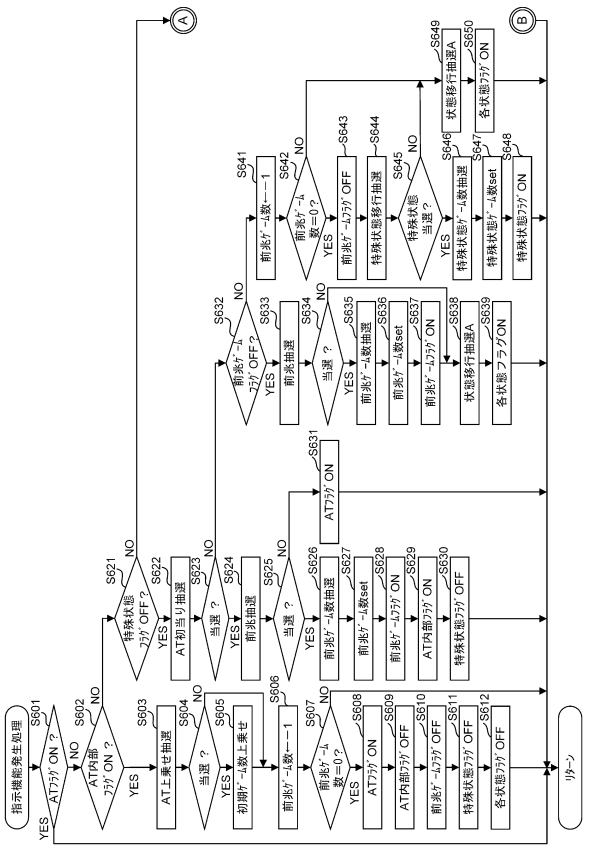
【図５６】



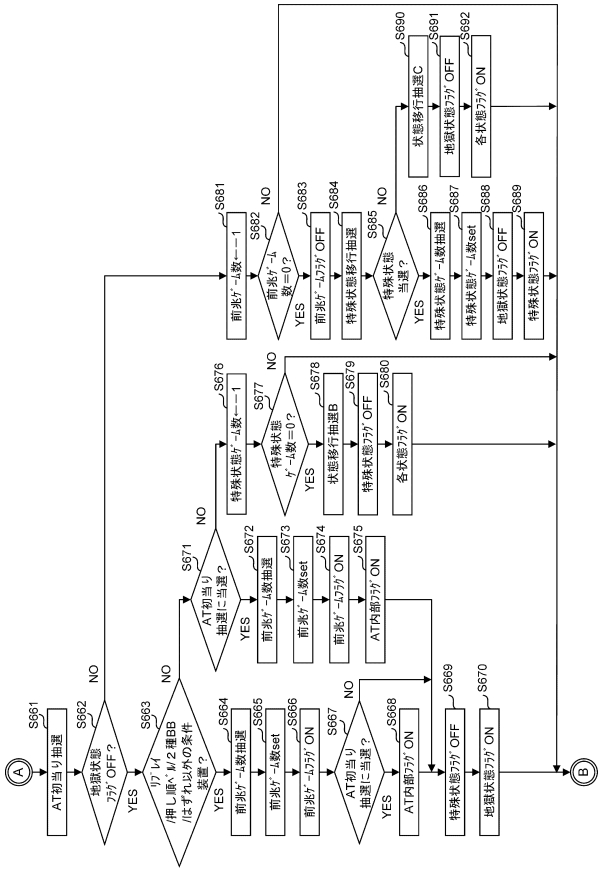
【図５７】



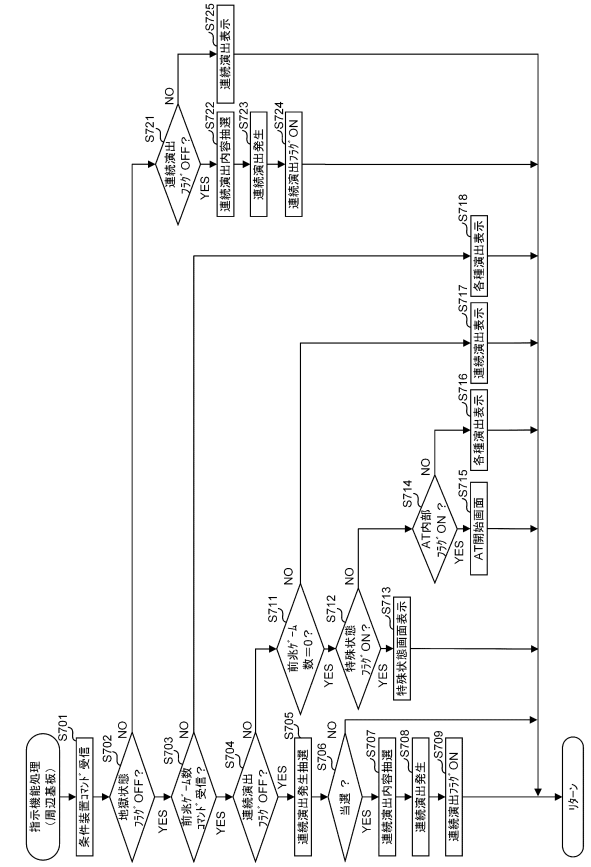
【図５８】



【図５９】



【図６０】



【図６１】

分母:65535

当選役	当選	非当選
ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ	1	65534
上記以外	16384	49151

【図６２】

分母:255

当選役	上乗せｹﾞｰﾑ数								
	10	20	30	40	50	100	150	200	250	300
ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/2種BB/はずれ	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0
上記以外	96	64	32	24	16	12	6	3	1	1

【図６３】

分母:65535

当選役	低確状態	高確状態	超高確状態	特殊状態1	特殊状態2	特殊状態3	地獄状態
ﾘﾌﾟﾚｲ	1	1	1	1	1	1	0
押し順ﾍﾞﾙ	1	1	1	1	1	1	0
押し順不問ﾍﾞﾙ	6000	16384	50000	55000	58000	62000	0
弱ｽｲｶ	256	2048	32768	55000	58000	62000	0
強ｽｲｶ	4000	16384	50000	55000	58000	62000	0
弱ﾁｪﾘｰ	64	2048	32768	55000	58000	62000	0
強ﾁｪﾘｰ	12000	32768	50000	55000	58000	62000	0
弱ﾁｬﾝｽ目	128	4096	32768	55000	58000	62000	0
強ﾁｬﾝｽ目	10000	32768	50000	55000	58000	62000	0
最強目	65535	65535	65535	65535	65535	65535	0
2種BB	1	1	1	1	1	1	0
はずれ	1	1	1	1	1	1	0

【図６４】

分母:65535

当選役	状態	有	無
ﾘﾌﾟﾚｲ 押し順ﾍﾞﾙ 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
	特殊状態3	65535	0
弱ｽｲｶ 弱ﾁｪﾘｰ 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
押し順不問ﾍﾞﾙ 強ｽｲｶ 強ﾁｪﾘｰ 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６５】

分母:65535

当選役	状態	有	無
ﾘﾌﾟﾚｲ 押し順ﾍﾞﾙ 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
弱ｽｲｶ 弱ﾁｪﾘｰ 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
押し順不問ﾍﾞﾙ 強ｽｲｶ 強ﾁｪﾘｰ 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６６】

分母:65535

当選役	状態	有	無
ﾘﾌﾟﾚｲ 押し順ﾍﾞﾙ 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
弱ｽｲｶ 弱ﾁｪﾘｰ 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
押し順不問ﾍﾞﾙ 強ｽｲｶ 強ﾁｪﾘｰ 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６７】

分母:255

当選役	状態	前兆ｹﾞｰﾑ数									
		2	3	4	5	6	8	16	24	32	36
ﾘﾌﾟﾚｲ 押し順ﾍﾞﾙ 2種BB はずれ	低確状態	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	高確状態	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	超高確状態	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	特殊状態1	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	特殊状態2	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
	特殊状態3	0	0	0	0	0	128	64	32	20	11
その他の当選役	低確状態	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	高確状態	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	超高確状態	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	特殊状態1	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	特殊状態2	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91
	特殊状態3	0	0	0	0	0	20	32	48	64	91

【図６８】

分母:255

当選役	状態	前兆ｹﾞｰﾑ数									
		2	3	4	5	6	8	16	24	32	36
ﾘﾌﾟﾚｲ 押し順ﾍﾞﾙ 2種BB はずれ	低確状態	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	高確状態	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	超高確状態	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態1	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態2	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態3	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
その他の当選役	低確状態	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	高確状態	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	超高確状態	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態1	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態2	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0
	特殊状態3	0	0	0	0	0	128	64	43	20	0

【図６９】

分母:255

当選役	状態	前兆ｹﾞｰﾑ数			
		2	3	4	5
ﾘﾌﾟﾚｲ 押し順ﾍﾞﾙ 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７０】

分母:255

当選役	状態	前兆ｹﾞｰﾑ数			
		2	3	4	5
ﾘﾌﾟﾚｲ 押し順ﾍﾞﾙ 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７１】

分母:65535

当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
ﾘﾌﾟﾚｲ	65500	34	1
押し順ﾍﾞﾙ	65500	34	1
押し順不問ﾍﾞﾙ	65500	34	1
弱ｽｲｶ	49150	16384	1
強ｽｲｶ	64254	1280	1
弱ﾁｪﾘｰ	49150	16384	1
強ﾁｪﾘｰ	64254	1280	1
弱ﾁｬﾝｽ目	49150	16384	1
強ﾁｬﾝｽ目	64254	1280	1
最強目	0	0	65535
2種BB	65500	34	1
はずれ	65500	34	1

【図７２】

分母:65535

当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
ﾘﾌﾟﾚｲ	1310	63335	890
押し順ﾍﾞﾙ	1310	63335	890
押し順不問ﾍﾞﾙ	0	49150	16385
弱ｽｲｶ	0	49150	16385
強ｽｲｶ	0	65500	35
弱ﾁｪﾘｰ	0	49150	16385
強ﾁｪﾘｰ	0	65500	35
弱ﾁｬﾝｽ目	0	49150	16385
強ﾁｬﾝｽ目	0	65500	35
最強目	0	0	65535
2種BB	1310	63335	890
はずれ	1310	63335	890

【図７３】

分母:65535

当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
ﾘﾌﾟﾚｲ	600	1310	63625
押し順ﾍﾞﾙ	600	1310	63625
押し順不問ﾍﾞﾙ	0	0	65535
弱ｽｲｶ	0	0	65535
強ｽｲｶ	0	0	65535
弱ﾁｪﾘｰ	0	0	65535
強ﾁｪﾘｰ	0	0	65535
弱ﾁｬﾝｽ目	0	0	65535
強ﾁｬﾝｽ目	0	0	65535
最強目	0	0	65535
2種BB	600	1310	63625
はずれ	600	1310	63625

【図７４】

分母:65535

当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
ﾘﾌﾟﾚｲ	8192	16384	32768
押し順ﾍﾞﾙ	8192	16384	32768
押し順不問ﾍﾞﾙ	65535	65535	65535
弱ｽｲｶ	65535	65535	65535
強ｽｲｶ	65535	65535	65535
弱ﾁｪﾘｰ	65535	65535	65535
強ﾁｪﾘｰ	65535	65535	65535
弱ﾁｬﾝｽ目	65535	65535	65535
強ﾁｬﾝｽ目	65535	65535	65535
最強目	65535	65535	65535
2種BB	8192	16384	32768
はずれ	8192	16384	32768

【図７５】

分母:255

当選役	特殊状態ｹﾞｰﾑ数									
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	20
ﾘﾌﾟﾚｲ/押し順ﾍﾞﾙ/ 2種BB/はずれ	128	64	32	16	8	4	2	1	0	0
上記以外	36	36	36	36	36	24	18	14	12	7

【図７６】

分母:65535

当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
ﾘﾌﾟﾚｲ	32768	32767	0
押し順ﾍﾞﾙ	32768	32767	0
押し順不問ﾍﾞﾙ	0	65535	0
弱ｽｲｶ	0	65535	0
強ｽｲｶ	0	65535	0
弱ﾁｪﾘｰ	0	65535	0
強ﾁｪﾘｰ	0	65535	0
弱ﾁｬﾝｽ目	0	65535	0
強ﾁｬﾝｽ目	0	65535	0
最強目	0	65535	0
2種BB	32768	32767	0
はずれ	32768	32767	0

【図７７】

分母:65535

当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
ﾘﾌﾟﾚｲ	0	63335	2200
押し順ﾍﾞﾙ	0	63335	2200
押し順不問ﾍﾞﾙ	0	32768	32767
弱ｽｲｶ	0	32768	32767
強ｽｲｶ	0	32768	32767
弱ﾁｪﾘｰ	0	32768	32767
強ﾁｪﾘｰ	0	32768	32767
弱ﾁｬﾝｽ目	0	32768	32767
強ﾁｬﾝｽ目	0	32768	32767
最強目	0	0	65535
2種BB	0	63335	2200
はずれ	0	63335	2200

【図７８】

分母:65535

当選役	低確状態	高確状態	超高確状態
ﾘﾌﾟﾚｲ	0	0	65535
押し順ﾍﾞﾙ	0	0	65535
押し順不問ﾍﾞﾙ	0	0	65535
弱ｽｲｶ	0	0	65535
強ｽｲｶ	0	0	65535
弱ﾁｪﾘｰ	0	0	65535
強ﾁｪﾘｰ	0	0	65535
弱ﾁｬﾝｽ目	0	0	65535
強ﾁｬﾝｽ目	0	0	65535
最強目	0	0	65535
2種BB	0	0	65535
はずれ	0	0	65535

【図７９】

分母:255

前兆ｹﾞｰﾑ数	当選	非当選
0	0	255
1	0	255
2	255	0
3	192	63
4	160	95
5	0	255
6~36	0	255

【図８０】

分母:255

前兆ｹﾞｰﾑ数	当選	非当選
0	0	255
1	0	255
2	255	0
3	128	127
4	64	191
5	0	255
6~36	0	255

【図８１】

分母:255

演出内容	AT内部ﾌﾗｸﾞON	AT内部ﾌﾗｸﾞOFF
弱ｽﾄｰﾘｰ	15	144
強ｽﾄｰﾘｰ	64	32
弱ﾊﾞﾄﾙ	32	64
強ﾊﾞﾄﾙ	144	15

※継続ｹﾞｰﾑ数：2~4

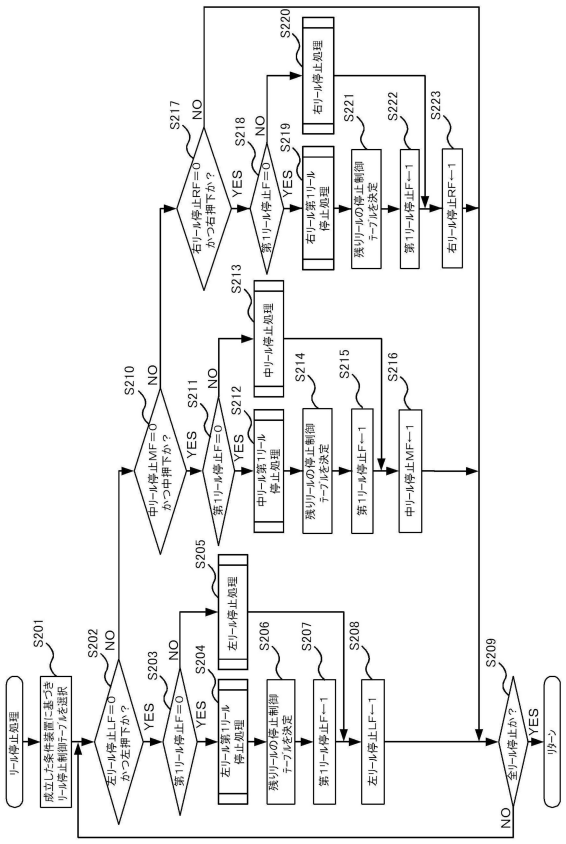
【図８２】

分母:255

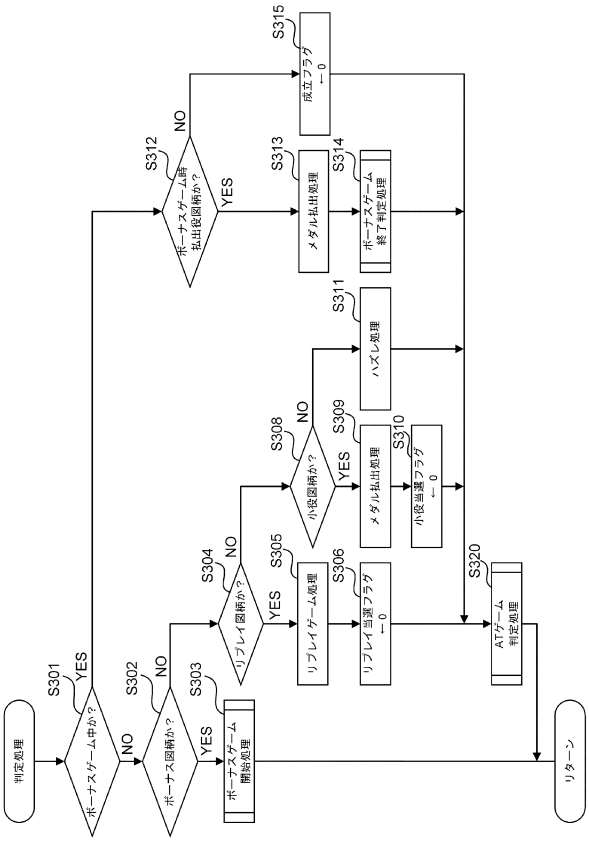
演出内容	AT内部ﾌﾗｸﾞON	AT内部ﾌﾗｸﾞOFF
弱ｽﾄｰﾘｰ	15	144
強ｽﾄｰﾘｰ	64	32
弱ﾊﾞﾄﾙ	32	64
強ﾊﾞﾄﾙ	144	15

※継続ｹﾞｰﾑ数：4

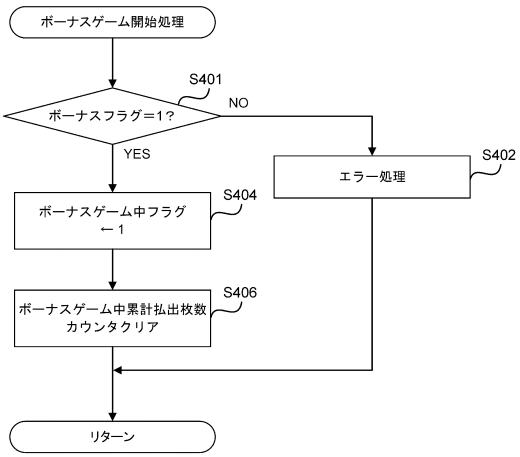
【図８３】



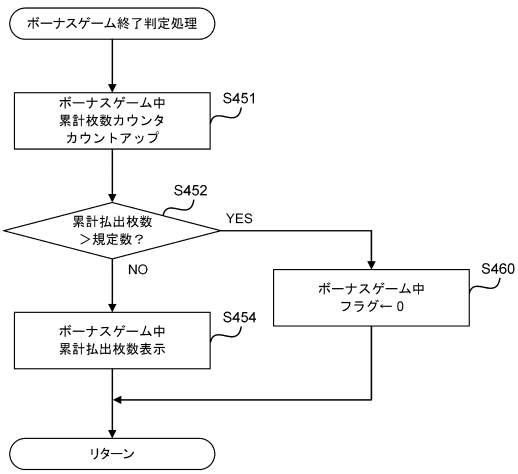
【図８４】



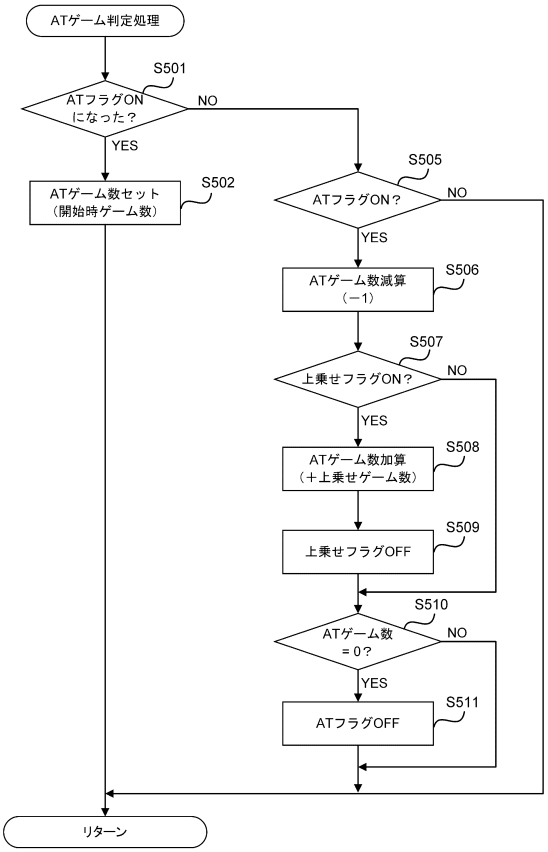
【図８５】



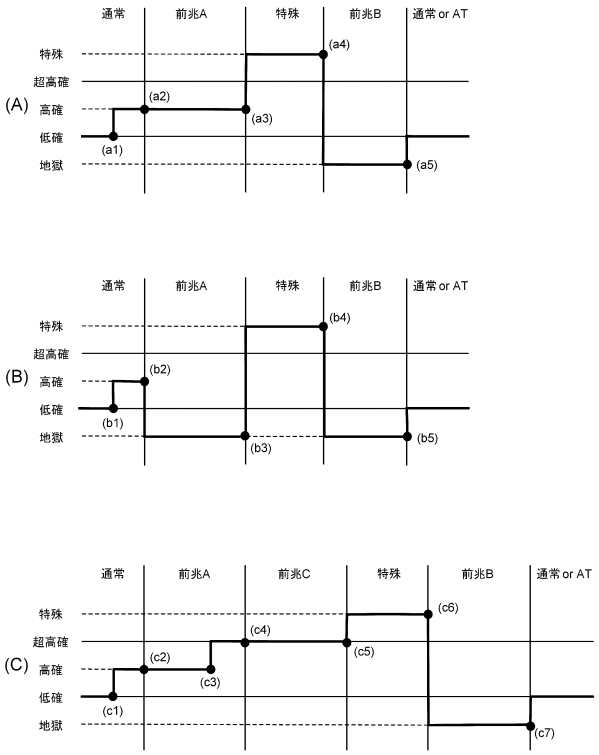
【図８６】



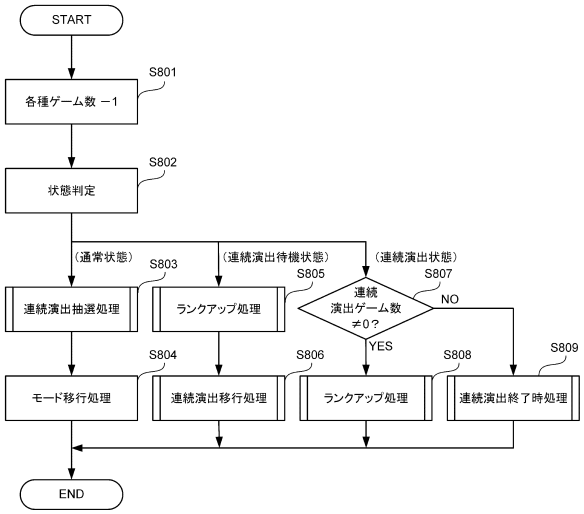
【図８７】



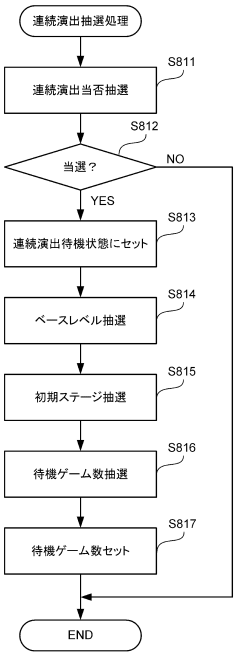
【図８８】



【図８９】



【図９０】



【図９１】

※ボーナス内部状態（低確時）

当選役	置数(分母:256)	当選確率(%)
リプレイ	1	0.39
押し順ベル	0	0.00
押し順不問ベル	75	29.30
弱スイカ	33	12.89
強スイカ	256	100.00
弱チェリー	33	12.89
強チェリー	256	100.00
弱チャンス目	55	21.48
強チャンス目	256	100.00
最強目	256	100.00
2種BB	0	0.00
はずれ	256	100.00

【図９２】

分母:256

ベースレベル	置数	振分確率(%)
低	196	76.56
中	50	19.53
高	10	3.91

【図９３】

分母:256

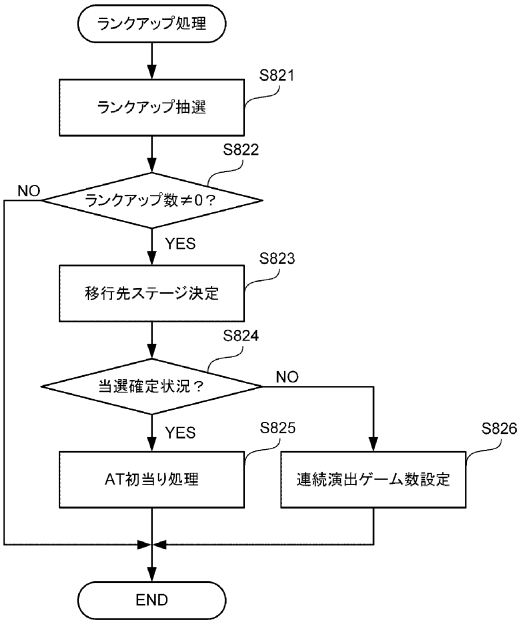
連続演出番号	リプレイ	押し順ベル	押し順不問ベル	弱スイカ	強スイカ	弱チェリー	強チェリー	弱チャンス目	強チャンス目	最強目	2種BB	はずれ
0	256	0	191	252	149	252	149	237	100	0	0	100
1	0	0	30	3	40	3	40	10	50	0	0	50
2	0	0	20	1	30	1	30	5	40	0	0	40
3	0	0	10	0	20	0	20	3	30	0	0	30
4	0	0	5	0	10	0	10	1	20	0	0	20
5	0	0	0	0	5	0	5	0	10	0	0	10
6	0	0	0	0	1	0	1	0	5	0	0	5
7	0	0	0	0	1	0	1	0	1	256	0	1

【図９４】

分母:256

ゲーム数	置数	振分確率(%)
0G	0	0.00
1G	0	0.00
2G	0	0.00
3G	136	53.13
4G	80	31.25
5G	40	15.63

【図９５】



【図９６】

分母:256

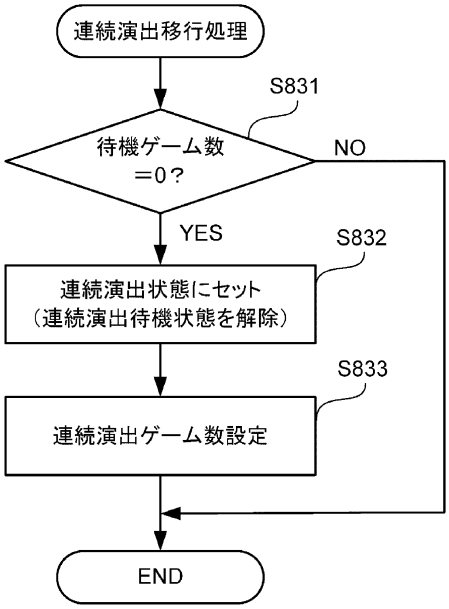
ランクアップ数	リプレイ	押し順ベル	押し順不問ベル	弱スイカ	強スイカ	弱チェリー	強チェリー	弱チャンス目	強チャンス目	最強目	2種BB	はずれ
0	255	256	0	0	0	0	0	0	0	0	256	0
1	1	0	208	248	208	248	208	248	163	0	0	2
2	0	0	30	5	30	5	30	5	50	0	0	4
3	0	0	10	3	10	3	10	3	25	0	0	50
4	0	0	5	0	5	0	5	0	10	0	0	50
5	0	0	1	0	1	0	1	0	5	0	0	50
6	0	0	1	0	1	0	1	0	2	0	0	50
7	0	0	1	0	1	0	1	0	1	256	0	50

【図９７】

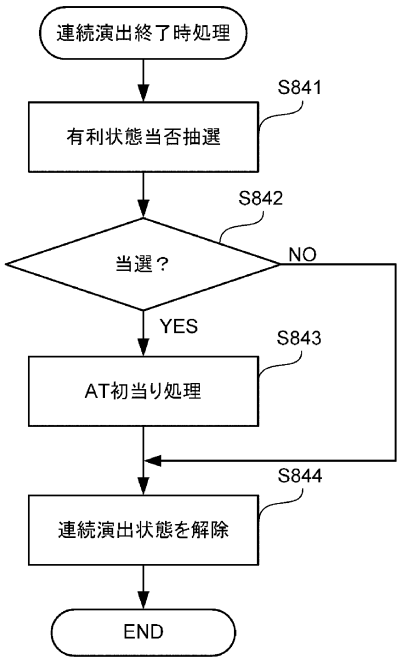
連続演出番号	ゲーム数
0	3G
1	3G
2	3G
3	3G
4	3G
5	4G
6	6G
7	6G

※有利状態当否抽選の実行ゲームを含む

【図９８】



【図９９】



【図１００】

連続演出番号	ベースレベル									
	低			中			高			
	置数（分母256）		当選確率(%)	置数（分母256）		当選確率(%)	置数（分母256）		当選確率(%)	
0	1		0.39	3		1.17	10		3.91	
1	10		3.91	15		5.86	20		7.81	
2	20		7.81	30		11.72	40		15.63	
3	30		11.72	50		19.53	70		27.34	
4	70		27.34	90		35.16	120		46.88	
5	100		39.06	120		46.88	170		66.41	
6	130		50.78	160		62.50	220		85.94	
7	180		70.31	220		85.94	256		100.00	

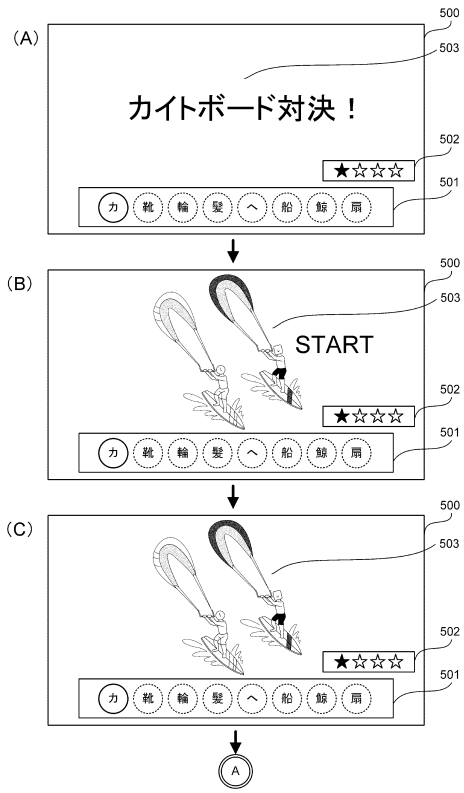
【図１０１】

連続演出番号	色	マーク	星の数	タイトル	演出内容
0	青	カイト	1	カイトボード対決！	カイトボードでどちらが先にゴールに着くか。 主人公(女)が先にゴールすれば成功。敗が先だと失敗。
1	青	靴	1.5	全力で逃げ切れ！	追いかける敵から逃げきれるか。 仲間の所に着いたら成功。捕まったら失敗。
2	青	浮き輪	2	水泳対決！	主人公(男)がライバルより速く泳ぎ着けるか。 勝てば成功。負けたら失敗。
3	緑	髪飾り	2.5	ダンスを踊れ！	主人公(男)が髪飾りの主人公(女)とダンスを踊ることができるか。 入ごみで手を握んだ相手が主人公(女)であれば成功。別人ならば失敗。
4	緑	ヘルメット	3	説得できるか!?	主人公(女)がヘルメットを持った主人公(男)の出撃をやめるよう説得できるか。 主人公(男)が出撃しなければ成功。出撃したら失敗。
5	緑	船	3.5	サブキャラの決意！	サブキャラが船団長になることを船団員が認めてくれるか。 認めたら成功。首を振ったら失敗。
6	赤	鯨	4	鯨強襲！	鯨の群れの要塞から身をかわせるか。 船団が鯨の群れへの接触を回避したら成功。接触したら失敗。
7	赤	扇子	4.5	無頼の女帝	扇子を持った敵の女ボスを降伏させられるか。 女ボスが降伏勧告に従ったら成功。断ったら失敗。

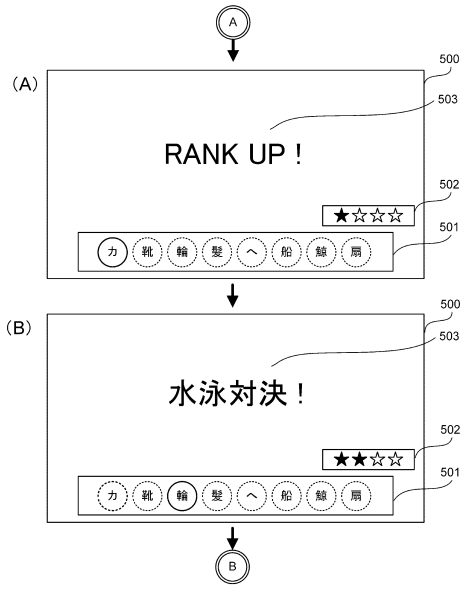
【図１０２】

連続演出番号	0	1	2	3	4	5	6	7
マーク								
色	青	青	青	緑	緑	緑	赤	赤
略称	カ	靴	輪	髪	へ	船	鯨	扇

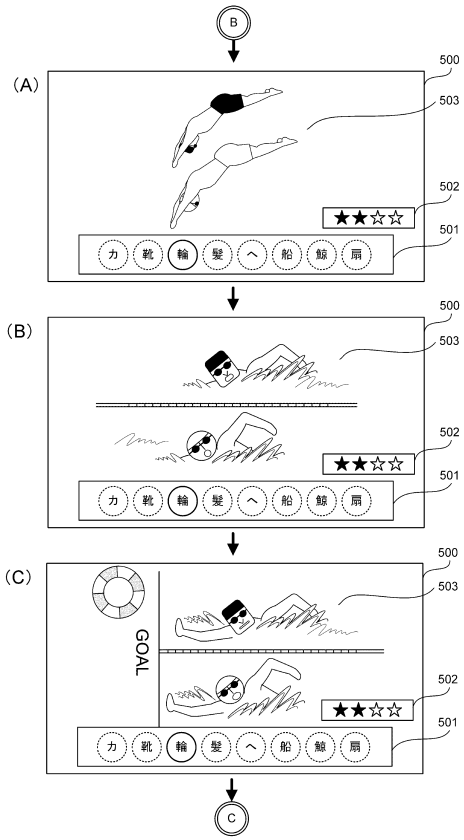
【図１０３】



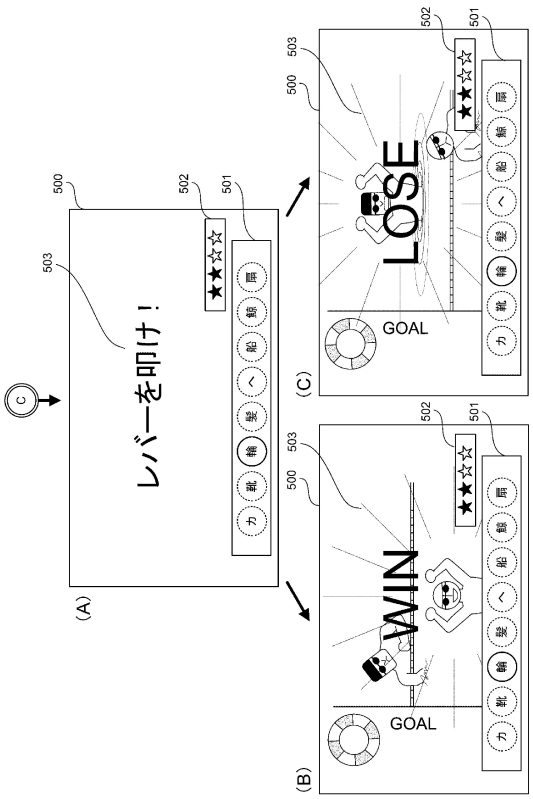
【図１０４】



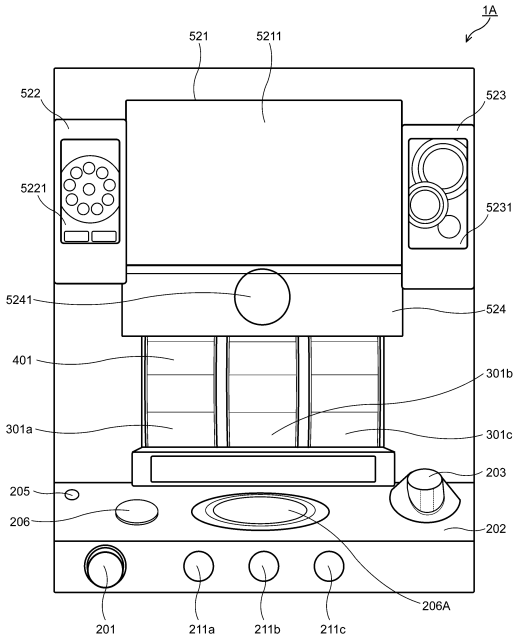
【図１０５】



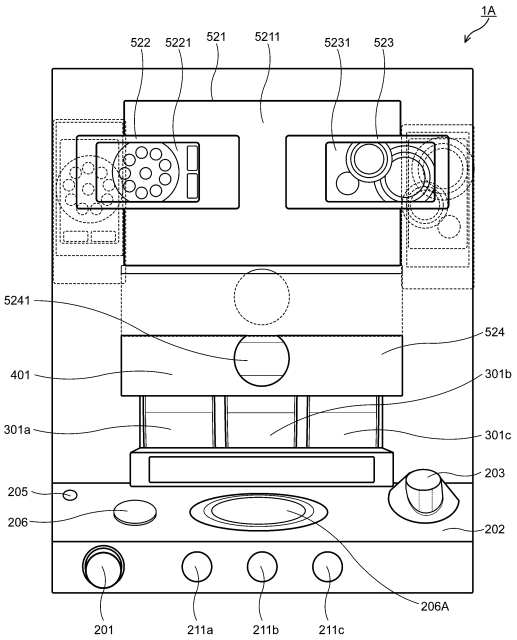
【図１０６】



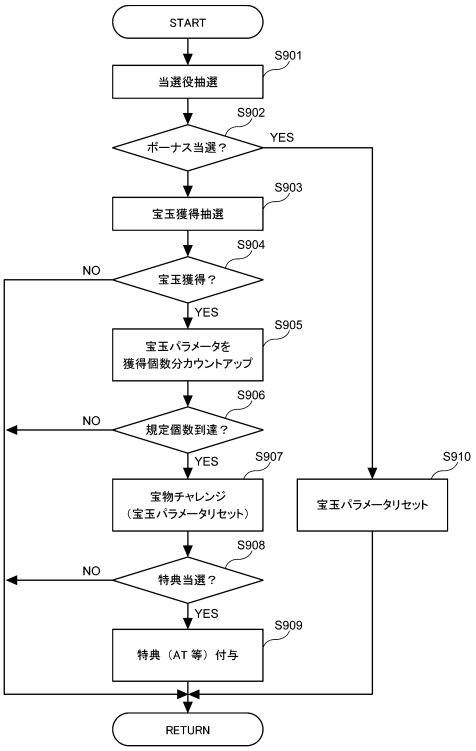
【図１０７】



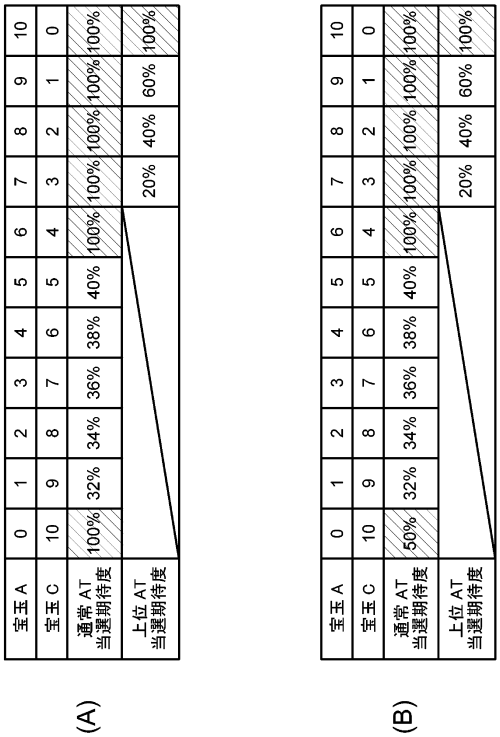
【図１０８】



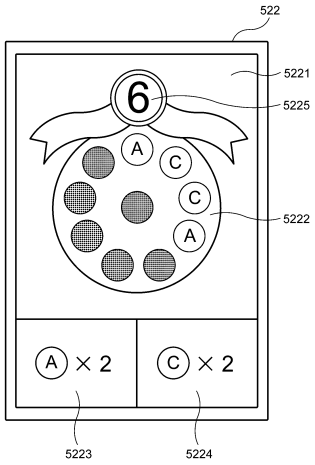
【図１０９】



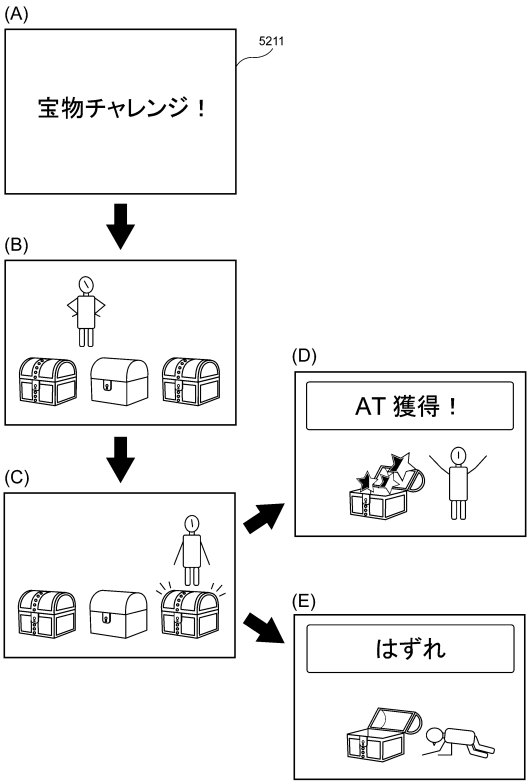
【図１１０】



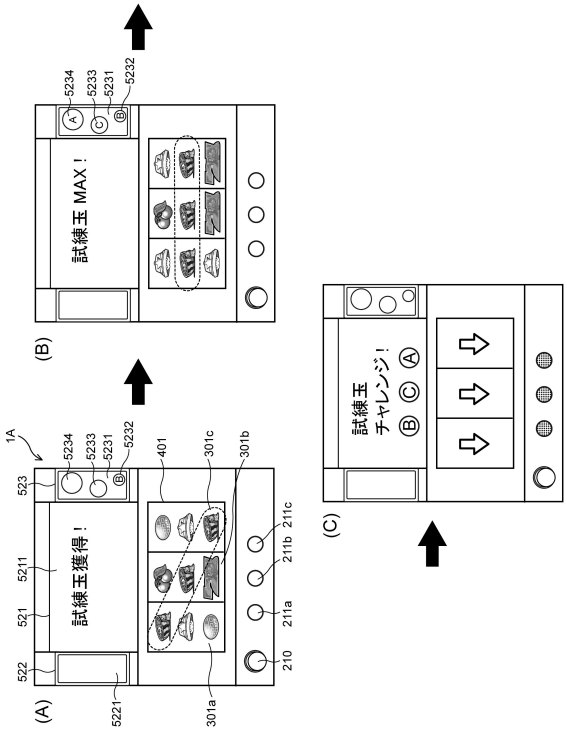
【図１１１】



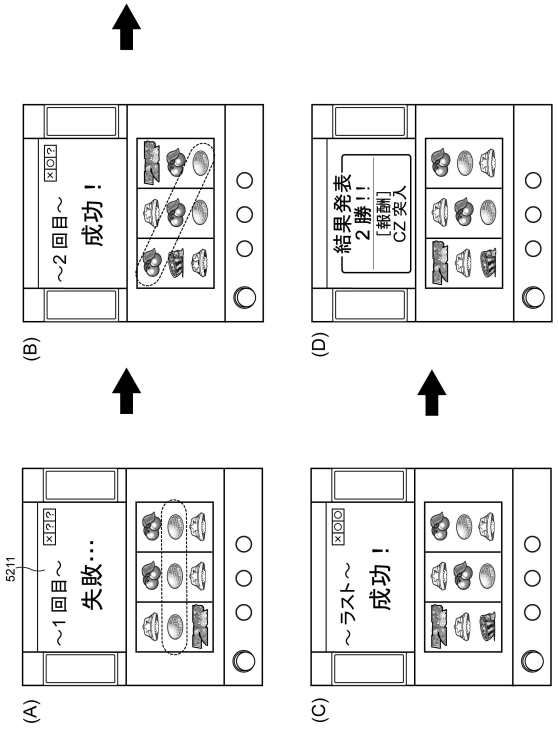
【図１１２】



【図１１３】



【図１１４】



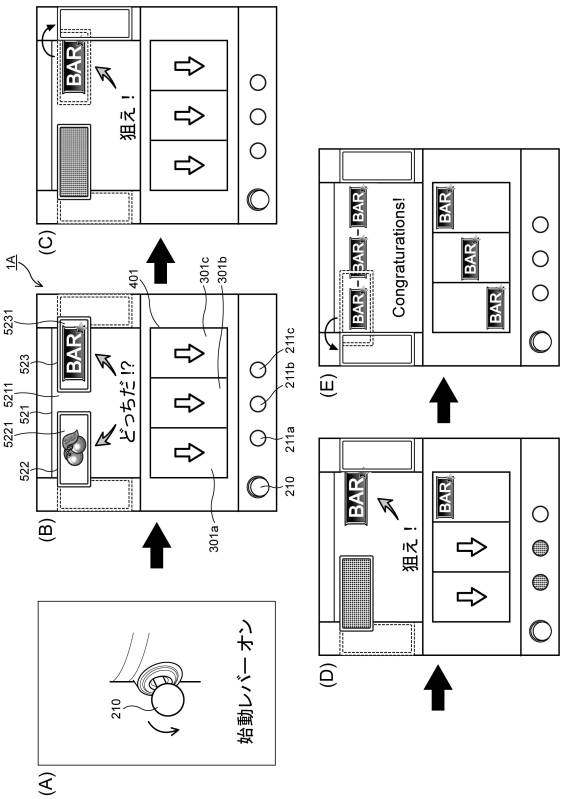
【図１１５】

当選役＼試練玉	A	B	C
はずれ	0%	0%	0%
リプレイ	0%	0%	1%
押し順ベル	0%	1%	2%
弱レア	10%	20%	30%
強レア	25%	50%	25%

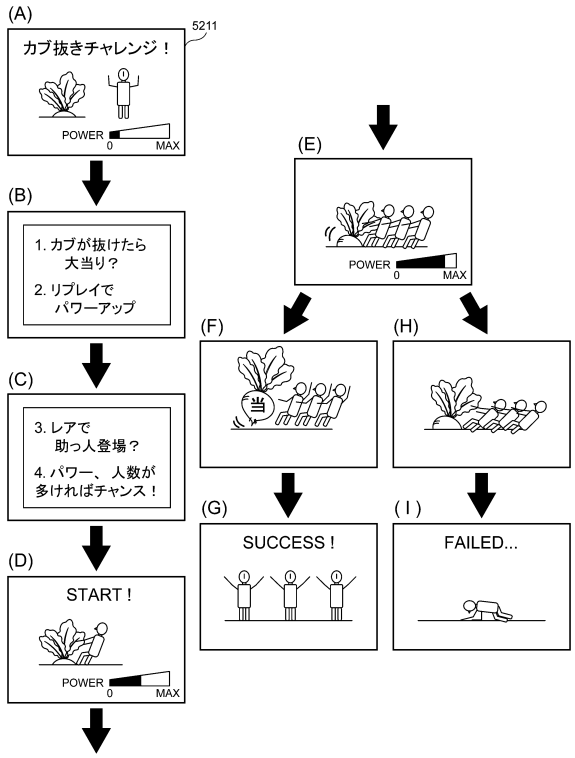
【図１１６】

当選役＼試練玉	A	B	C
はずれ	75%	25%	5%
リプレイ	90%	40%	20%
押し順ベル	95%	80%	60%
弱レア	100%	90%	80%
強レア	100%	100%	90%
平均	90%	70%	50%

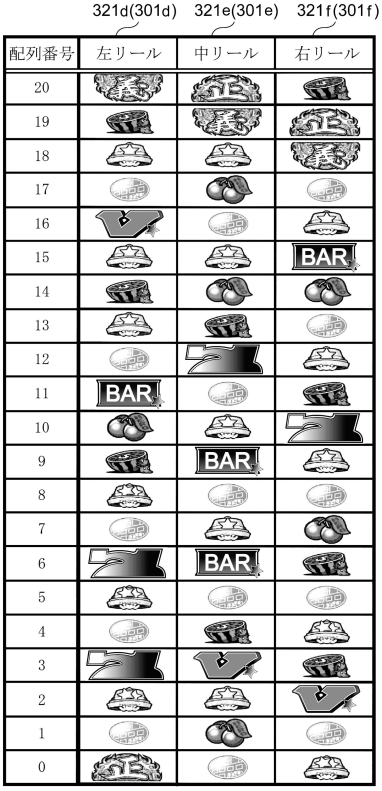
【図１１７】



【図１１８】



【図１１９】



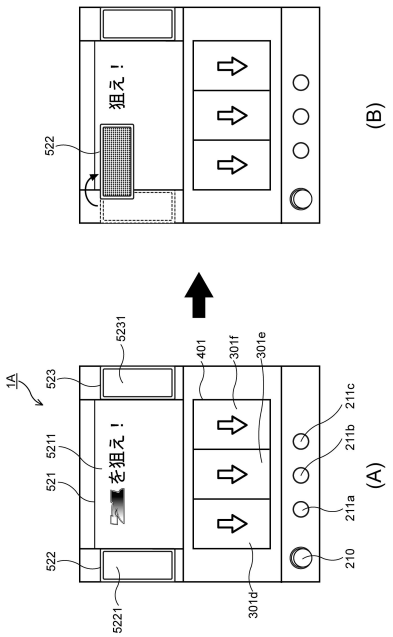
【図１２０】

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
101	7	7	7	再遊技 11	再遊技	上乗せ目
102	7	7	リプレイ	再遊技 12	再遊技	非上乗せ目
103	7	リプレイ	7			
104	7	リプレイ	リプレイ			
105	スイカ	7	7			
106	スイカ	7	リプレイ			
107	スイカ	リプレイ	7			
108	スイカ	リプレイ	リプレイ			
109	V	V	V	再遊技 13	再遊技	上乗せ目
110	V	V	リプレイ	再遊技 14	再遊技	非上乗せ目
111	V	リプレイ	V			
112	V	リプレイ	リプレイ			
113	ベル	V	V			
114	ベル	V	リプレイ			
115	ベル	リプレイ	V			
116	ベル	リプレイ	リプレイ			

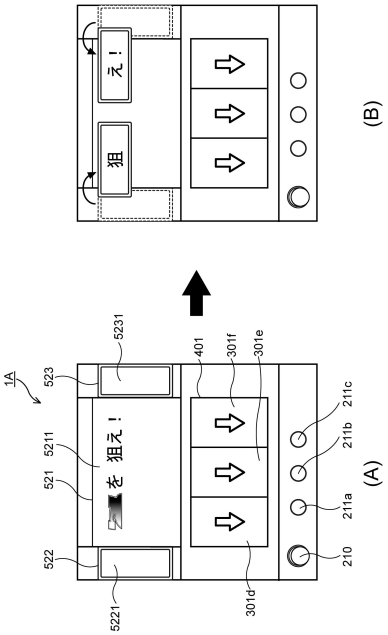
【図１２１】

条件装置 / 当選役	再遊技 11（上乗せ目）	再遊技 12（非上乗せ目）	再遊技 13（上乗せ目）	再遊技 14（非上乗せ目）
7 揃い	○	○	×	○
V 揃い	×	○	○	○

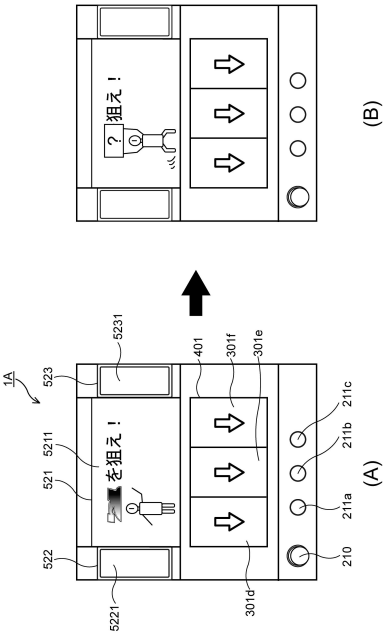
【図１２２】



【図１２３】



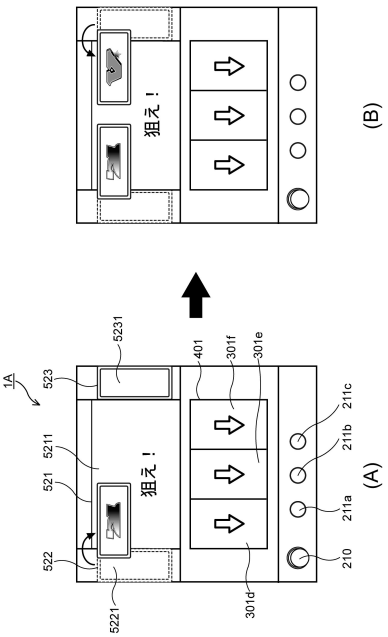
【図１２４】



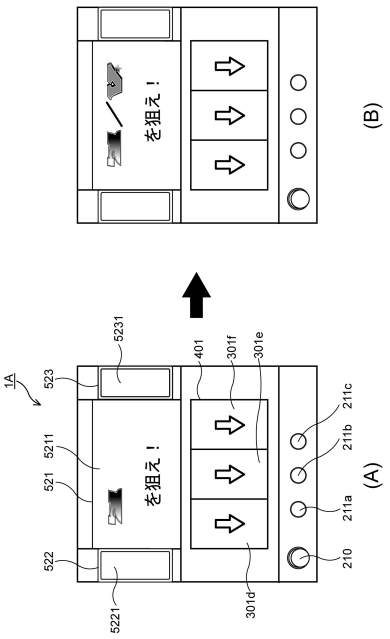
【図１２５】

停止目 / 提示期	上乗せ目	非上乗せ目
第一期	+30G	上乗せなし
第二期	+60G	+30G

【図１２６】



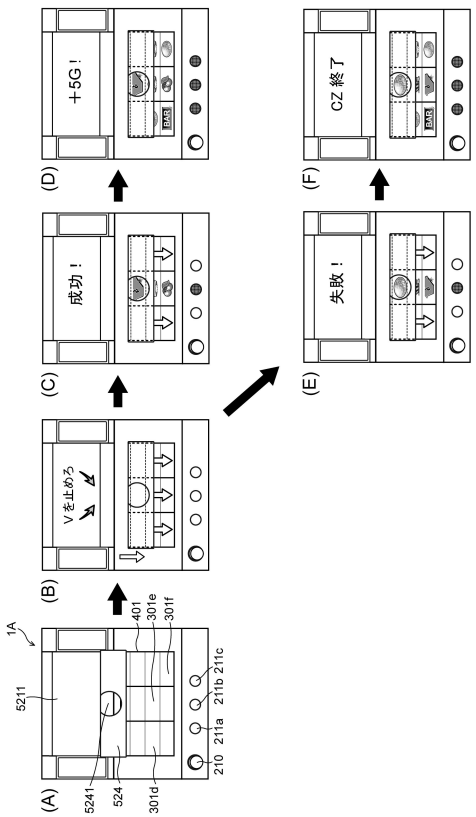
【図１２７】



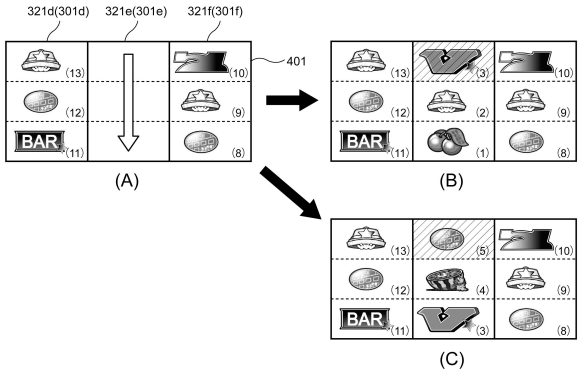
【図１２８】

停止目 / 提示期	上乗せ目	非上乗せ目
第一期	+30G	上乗せなし
第二期	+80G	上乗せなし

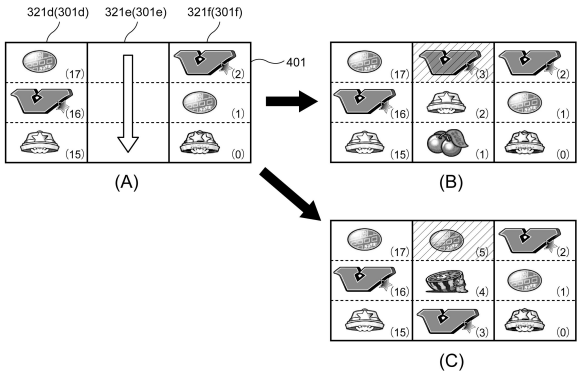
【図１２９】



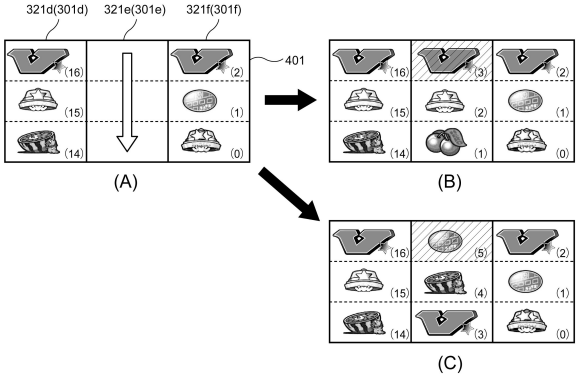
【図１３０】



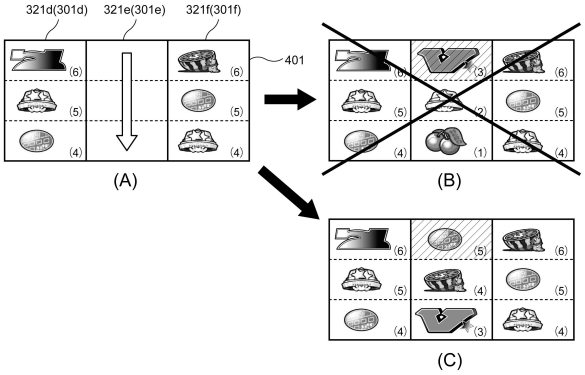
【図１３１】



【図１３２】


321d(301d)
321e(301e)
321f(301f)
401
(A)
(B)
(C)

【図１３３】


321d(301d)
321e(301e)
321f(301f)
401
(A)
(B)
(C)

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１５－１０４５６１（ＪＰ，Ａ）
「ドラゴンギャル～修羅の野望～」，パチスロ攻略マガジン 2013年8月号，株式会社双葉社，２０１３年 7月 5日，p.111-113，特に第112頁左側の「ドラゴンチャンス詳細」参照。
「パチスロ戦国乙女～剣戟に舞う白き剣聖～西国参戦編～」，パチスロ攻略マガジン 2014年10月号，株式会社プラントピア，２０１４年 9月 5日，p.131，特に第131頁中ほど右側の「乙女アタック抽選」、同頁左側中ほどの「勝敗抽選」参照。
「パチスロ戦国乙女～剣戟に舞う白き剣聖～西国参戦編～」，「[BASHtv]スロ道 Season1 vol.26 チェリ男」，BASH tv，YouTube[online][video]，２０１４年 6月３０日，特に23:05～24:10の「乙女アタック」参照。［２０２０年9月１４日検索］，ＵＲＬ，https://www.youtube.com/watch?v=qKEqQQLsQuo
「パチスロ 大工の源さん～桜満開！源さんＤＲＥＡＭ Ｖｅｒ．～」，パチスロ必勝ガイドＭＡＸ 2015年7月号，株式会社ガイドワークス，２０１５年 7月 1日，p.54-57，特に第55頁右下の「通常時の源魂抽選」参照。
「真モグモグ風林火山 弐の陣」，パチスロ必勝ガイドＭＡＸ 2015年3月号，株式会社ガイドワークス，２０１５年 3月 1日，p.56-59，特に第58頁右上の「パラメータの詳細＆昇格」参照。

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ 5／０４