

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7409845号
(P7409845)

(45)発行日 令和6年1月9日(2024.1.9)

(24)登録日 令和5年12月25日(2023.12.25)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F	5/04	6 1 1 A
A 6 3 F	5/04	6 5 1
A 6 3 F	5/04	6 0 3 D

請求項の数 1 (全53頁)

(21)出願番号 特願2019-217873(P2019-217873)
 (22)出願日 令和1年12月2日(2019.12.2)
 (65)公開番号 特開2021-87491(P2021-87491A)
 (43)公開日 令和3年6月10日(2021.6.10)
 審査請求日 令和4年11月4日(2022.11.4)

(73)特許権者 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (72)発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 株式会社三共内
 審査官 高木 亨

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】**

遊技を行う遊技機であって、
 特定状態に制御する特定状態制御手段と、
 前記特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段と、
 前記点灯手段を制御する点灯制御手段と、を備え、
 前記点灯制御手段は、

前記特定状態への制御に連絡して前記点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を消灯状態から特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させ、電断によって消灯状態になった前記点灯手段を、当該電断から復帰した後に点灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を消灯状態から前記特定状態に変化させることなく点灯状態に変化させ、

前記点灯手段が点灯状態であるときにエラーが発生してエラー状態に制御された場合、当該点灯手段を消灯状態とし、

前記点灯手段を当該エラー状態が終了したことで点灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を消灯状態から前記特定状態に変化させることなく点灯状態に変化させる、遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

遊技機として、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンがある。

【0003】

さらに、遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられた入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、遊技用価値を遊技者に付与するパチンコ遊技機がある。

【0004】

このような遊技機として、AT中にATランプ58を点灯させるスロットマシンがあつた（たとえば、特許文献1）。

10

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】****【文献】特開2019-76498号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

上述したスロットマシンにおいては、ATのような特定状態であることを点灯により示唆するATランプ58のような点灯手段の制御に関して未だ改良の余地があった。

20

【0007】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段の制御を好適に行うことができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0008】**

(1) 遊技を行う遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン1）であって、特定状態（たとえば、AT）に制御する特定状態制御手段（たとえば、メイン制御部41によるATに制御する処理）と、

前記特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段（たとえば、ATランプ）と、
前記点灯手段を制御する点灯制御手段（たとえば、サブ制御部91によるATランプを制御する処理）と、を備え、

30

前記点灯制御手段は、

前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯態様から点灯態様に変化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から特定態様（たとえば、点滅状態）に変化させた後で点灯態様に変化させ（たとえば、図17(a)のt1～t2）、

前記点灯手段が点灯態様であるときにエラーが発生してエラー状態に制御された場合、当該点灯手段を消灯態様とし、

前記点灯手段を当該エラー状態が終了したことで点灯態様に変化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から前記特定態様に変化させた後で点灯態様に変化させる。

40

【0009】

(2) 遊技を行う遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン1）であって、特定状態（たとえば、AT）に制御する特定状態制御手段（たとえば、メイン制御部41によるATに制御する処理）と、

前記特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段（たとえば、ATランプ）と、
前記点灯手段を制御する点灯制御手段（たとえば、サブ制御部91によるATランプを制御する処理）と、を備え、

前記点灯制御手段は、

前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯態様から点灯態様に変化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から特定態様（たとえば、点滅状態）に変化させた後で点

50

灯態様に変化させ（たとえば、図17（a）のt1～t2）、
電断によって消灯態様になった前記点灯手段を、当該電断から復帰した後に点灯態様に変化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から前記特定態様に変化させることなく点灯態様に変化させ、

前記点灯手段が点灯態様であるときにエラーが発生してエラー状態に制御された場合、当該点灯手段を消灯態様とし、

前記点灯手段を当該エラー状態が終了したことで点灯態様に変化させる場合、当該点灯手段を消灯態様から前記特定態様に変化させることなく点灯態様に変化させる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

10

【図1】第1実施形態に係るスロットマシンの正面図である。

【図2】各リールの図柄配列を示す図である。

【図3】出玉状態の遷移および遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。

【図6】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。

【図7】押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図8】示唆無期間および示唆有期間を説明するための図である。

20

【図9】CZ演出パターンAによる演出の一例を説明するための図である。

【図10】CZ演出パターンAによる演出の一例を説明するための図である。

【図11】CZ演出パターンAによる演出の一例を説明するための図である。

【図12】CZ演出パターンAによる演出の一例を説明するための図である。

【図13】示唆無期間中にATに制御される場合の演出の一例を説明するための図である。

【図14】CZ演出パターンBによる演出の一例を説明するための図である。

【図15】CZ演出パターンBによる演出の一例を説明するための図である。

【図16】CZ演出パターンBによる演出の一例を説明するための図である。

【図17】ATランプの制御について説明するための図である。

【図18】電断が発生した場合のATランプの制御について説明するための図である。

30

【図19】エラー状態に制御された場合のATランプの制御について説明するための図である。

【図20】第2実施形態に係るATランプの制御について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0011】

[第1実施形態]

本実施の形態に係る遊技機として、スロットマシンを以下に示す実施例に基づいて説明する。まず、図1～図19を参照しながら、第1実施形態に係るスロットマシンについて説明する。

【0012】

40

[スロットマシンの構成]

図1は、本実施形態に係るスロットマシン1の正面図である。図1に示すように、スロットマシン1は、前面が開口する筐体1aの側端に回動自在に枢支された前面扉1bを備える。スロットマシン1の内部には、互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ同数ずつ配列されたリール2L, 2C, 2R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、これらリール2L, 2C, 2Rに配列された図柄のうち連続する3つの図柄が、スロットマシン1の正面の略中央に設けられた透視窓3において各々上中下三段に表示されて遊技者側から見えるように配置されている。

【0013】

50

なお、本実施の形態では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つ

のみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としてもよい。また、本実施の形態では、リール2L，2C，2Rの回転によって透視窓3に表示された図柄を可変表示させる構成を可変表示部としているが、リールに限らず、たとえば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで図柄を変動表示させることができ可能な構成でもよい。また、本実施の形態では、物理的なリールにて可変表示部を構成しているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示部を構成してもよい。

【0014】

スロットマシン1の正面には、図1に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット(遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数)を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数(本実施の形態では、3)の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作されるMAX BETスイッチ6、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2L，2C，2Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8L，8C，8R(以下、左ストップスイッチ、中ストップスイッチ、右ストップスイッチ)、および演出時に遊技者によって操作される演出用スイッチ56が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

10

【0015】

なお、以下では、スタートスイッチ7に対する操作(たとえば、スタートスイッチ7を手で押下する操作)を「スタート操作」または「開始操作」、1番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作(たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作)を「第1停止操作」、2番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作(たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作)を「第2停止操作」、および3番目のリールの回転を停止するためのストップスイッチに対する操作(たとえば、ストップスイッチを手で押下する操作)を「第3停止操作」とも称する。

20

【0016】

また、第1停止操作、第2停止操作、および第3停止操作を総称して「停止操作」とも称する。さらに、1番目のストップスイッチに対する押下(第1停止操作)が解除されること(たとえば、ストップスイッチから手を離すこと)を「第1停止離し」、2番目のストップスイッチに対する押下(第2停止操作)が解除されること(すなわち、ストップスイッチから手を離すこと)を「第2停止離し」、および3番目のストップスイッチに対する押下(第3停止操作)が解除されること(すなわち、ストップスイッチから手を離すこと)を「第3停止離し」とも称する。また、第1停止操作によりリールが停止することを「第1停止」、第2停止操作によりリールが停止することを「第2停止」、第3停止操作によりリールが停止することを第3停止とも称する。

30

【0017】

スロットマシン1の正面において、リール2L，2C，2Rの横には、複数のLEDで構成されるサイドランプ57が設けられている。また、リール2L，2C，2Rの近傍には、リール2L，2C，2Rのそれぞれに対応して設けられるとともにリール2L，2C，2Rのそれぞれに対してリールの裏側または横から光を照射するリールバックライト28L，28C，28C(以下、単に「リールバックライト28」とも称す)が設けられている。さらに、液晶表示器51の上方には、音を出力するスピーカ53，54が設けられている。

40

【0018】

また、液晶表示器51の上方には、ATランプ58(以下、単に「ATランプ」とも称する)およびボーナスランプ59(以下、単に「ボーナスランプ」とも称する)が設けられている。ATランプは、AT中であることを点灯により示唆するランプである。ボーナスランプは、ボーナス中(BB中)であることを点灯により示唆するランプである。

【0019】

スロットマシン1の正面には、図1に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器11、入賞の発生により払い出されたメダル枚数

50

やエラー発生時にその内容を示すエラーコードなどが表示される遊技補助表示器 12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求LED17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効LED18、後述する有利区間に制御されている旨を点灯により報知する有利区間LED19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

【0020】

スロットマシン1の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力するメイン制御部41が設けられている。メイン制御部41は、遊技の進行に係る各種制御を行うメインCPU41aと、遊技の進行に係る各種データを記憶するRAM41cとを備える。メイン制御部41は、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、およびストップスイッチ8L, 8C, 8Rなどに対する操作、およびメダル投入部4に対するメダルの投入を検出し、検出した操作に応じて、リール2L, 2C, 2Rの回転／停止や遊技用表示部13における各LEDの点灯／消灯など、遊技の進行に係る制御を行う。

10

【0021】

スロットマシン1の内部には、メイン制御部41からのコマンドに応じて演出を制御するサブ制御部91が設けられている。サブ制御部91は、演出に係る各種制御を行うサブCPU91aと、演出に係る各種データを記憶するRAM91cとを備える。サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドに基づいて、液晶表示器51における画像の表示、スピーカ53, 54からの音出力、およびサイドランプ57やATランプ58やボーナスランプ59やリールバックライト28の点灯／消灯などを制御する。液晶表示器51の画像表示やスピーカ53, 54の音出力に用いられる演出データは、RAM91cに記憶されている。さらに、サブ制御部91は、演出用スイッチ56に対する操作を検出し、検出した操作に応じて液晶表示器51における画像の表示やスピーカ53, 54からの音出力を制御する。

20

【0022】

スロットマシン1においてゲームを行う場合、遊技者は、メダル投入部4にメダルを投入するか、MAXBETスイッチ6を操作するなどして規定数の賭数を設定する。これにより、入賞ラインLNが有効となり、かつスタートスイッチ7への操作が有効となってゲームが開始可能な状態となる。入賞ラインLNとは、透視窓3に表示されたリール2L, 2C, 2Rにおける図柄の組合せが入賞図柄の組合せと一致するか否かを判定するためのラインである。本実施形態では、リール2Lの中段、リール2Cの中段、リール2Rの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨がって設定された入賞ラインLNのみが入賞ラインとして定められているが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ラインLNに揃ったことを認識しやすくする無効ラインが設けられていてもよい。

30

【0023】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7が操作されると、リール2L, 2C, 2Rが回転する。このとき、メイン制御部41によって内部抽選が行われる。内部抽選は、導出を許容する図柄組合せ（表示結果組合せ）を決定する処理である。内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されることを、当該図柄組合せに対応する役に当選したともいう。

40

【0024】

ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されると、操作されたストップスイッチに対応するリールの回転が停止する。これにより、透視窓3に図柄組合せが導出表示される。入賞ラインLN上において、当選役の図柄組合せと一致する図柄組合せが停止した場合、当該当選役に対応する入賞が発生する。

【0025】

50

リールの停止制御では、各ストップスイッチについて操作が行われたときから最大停止遅延時間（本実施の形態では、190ms（ミリ秒））以内に、操作に対応するリール2L，2C，2Rの回転を停止させる制御が行われる。リール2L，2C，2Rを1分間に80回転させ、80（回転）×21（1リール当たりの図柄コマ数、たとえば、21コマ）=1680コマ分の図柄を変動させてるので、予め定められた最大停止遅延時間（190ms）が経過するまでの間では、最大で4コマ分の図柄を引き込むことができるところとなる。つまり、停止制御では、ストップスイッチ8L，8C，8Rが操作されたときに表示されている図柄と、そこから4コマ先までにある図柄、合計5コマ分（引込範囲）の図柄から一の図柄を選択して、リール2L，2R，2Rに導出させることができる。

【0026】

10

入賞が発生可能な役としては、特別役（ボーナス）、小役、および再遊技役がある。特別役（ボーナス）は、入賞することによって、小役に当選する確率が非ボーナス状態よりも高まるボーナス状態に遊技状態が制御される役である。特別役（ボーナス）には、RB（レギュラーボーナス）やBB（ビッグボーナス）のような第一種特別役物が設けられている。小役は、入賞することによって、メダルが付与される役である。再遊技役（リプレイ）は、入賞することによって、遊技者所有のメダルを消費することなく次の遊技が開始可能となる役である。

【0027】

20

遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが設定されている必要がある。内部抽選は、メイン制御部41が、上述の各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L，2C，2Rの表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ7の検出時）に乱数を用いて決定するものである。

【0028】

30

なお、各役の当選フラグのうち、小役および再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されるようになっている。

【0029】

40

また、内部抽選において、予め定められた所定の操作態様（たとえば、操作順序、操作タイミング）で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われた場合よりも有利となる小役や再遊技役（以下、「押し順役」とも称する）が当選し得るようになっている。押し順役には、たとえば、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合に停止する停止態様よりも有利な停止態様となる役や、予め定められた所定の操作態様で停止操作が行われる場合に他の操作態様で停止操作が行われる場合よりも有利な停止態様が停止する割合が高い役などを含む。また、有利な停止態様とは、メダルの付与を伴う停止態様だけでなく、有利な遊技状態への移行を伴う停止態様、不利な遊技状態への移行が回避される停止態様なども含む。

【0030】

メイン制御部41は、通常区間（以下、「通常区間通常」とも称する）において予め定められた所定の抽選条件が成立したときに、有利区間に制御するか否かを決定する有利区間移行抽選を行い、当該有利区間移行抽選に当選（以下、「有利区間当選」とも称する）することで、有利区間の制御を開始する。有利区間は、ストップスイッチ8L，8C，8Rの操作態様に対応するナビ情報を報知可能な区間である。これに対して、通常区間は、ストップスイッチ8L，8C，8Rの操作態様に対応するナビ情報を報知不可能な区間である。

【0031】

メイン制御部41は、内部抽選によって押し順役に当選したときに、遊技者にとって有

50

利となるトップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様を報知するナビを実行可能である。具体的には、メイン制御部 4 1 は、ナビ情報として、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるトップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様を遊技補助表示器 1 2 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム (A T) に制御可能である。

【 0 0 3 2 】

有利区間中において、メイン制御部 4 1 は、押し順役に当選したときに、A T の制御を行うことでナビ報知を実行し、遊技者にとって有利となるトップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様（たとえば、操作順序、操作タイミングなど）を遊技補助表示器 1 2 を用いて報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、ナビ情報として、当該操作態様を液晶表示器 5 1 などを用いて報知するナビ演出を実行させる。10

【 0 0 3 3 】

押し順役には、遊技者の操作態様が当選した押し順役に対応する操作態様（以下、「正解手順」とも称する）と一致したときにベルが入賞する押し順ベル（6 抻ベル）と、遊技者の操作態様が当選した押し順役に対応する操作態様と一致したときにリプレイが入賞する押し順リップとが含まれる。以下では、押し順ベルが当選したゲームで行われ得るナビを、ベルナビとも称する。

【 0 0 3 4 】

遊技者は、ベルナビに従って正解手順でトップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作することで、押し順ベルに含まれる役のうち、メダルの払い出しが多い方の役を入賞させることができる。あるいは、遊技者は、ベルナビに従って正解手順でトップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作することで、押し順ベルに含まれる役のうち、入賞を取りこぼす可能性のない役を入賞させることができる。なお、押し順ベルに含まれる役のうち、正解手順でトップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに入賞可能な役を「主役」、正解手順とは異なる不正解手順でトップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに入賞可能な役を「副役」とも称する。20

【 0 0 3 5 】

ナビ報知およびナビ演出により報知される操作態様にて、トップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作することで、内部抽選にて当選した押し順役に含まれる主役を確実に入賞させることができるようになっている。また、有利区間の制御では、有利区間 LED 1 9 を点灯可能にして、有利区間の制御を行っている旨を報知する。30

【 0 0 3 6 】

[遊技状態の遷移]

図 3 は、出玉状態の遷移および遊技状態の遷移を説明するための図である。図 3 (A) 出玉状態の遷移を説明するための図であり、図 3 (B) は、遊技状態の遷移を説明するための図である。メイン制御部 4 1 によって管理される状態には、内部抽選における当選確率に関わる遊技状態 (R T 状態) と、出玉に関わる出玉状態とが含まれる。

【 0 0 3 7 】

図 3 (B) に示すように、遊技状態には、非内部中、内部中、および B B が含まれる。非内部中において、B B に当選し、かつ当該 B B の入賞を取りこぼしたときに、次のゲームから遊技状態が内部中に移行する。すなわち、内部中は、B B の当選を持ち越した状態である。40

【 0 0 3 8 】

非内部中および内部中のいずれにおいても、B B に入賞可能なゲーム（以下、「B B 入賞可能ゲーム」とも称する）が行われることがある。具体的には、非内部中においては、B B に当選したゲームでトップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて B B の図柄組合せを導出させることができれば、B B に入賞する。この場合、次のゲームから R T 状態が B B に制御される。つまり、非内部中においては、B B に当選したゲームが B B 入賞可能ゲームとなる。50

【 0 0 3 9 】

内部中においては、B B 当選が持ち越されている。内部中において、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作に応じて B B の図柄組合せを導出させることができれば、B B に入賞する。この場合、次のゲームから R T 状態が B B に制御される。B B が終了すると、再び非内部中へと R T 状態が移行する。

【 0 0 4 0 】

本実施の形態においては、図 3 (A) に示すように、メイン制御部 4 1 によって管理される出玉状態として、通常区間および有利区間が含まれる。前述のように、有利区間は、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様に対応するナビ情報を報知可能な区間である。これに対して、通常区間は、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様に対応するナビ情報を報知不可能な区間である。通常区間においては、有利区間移行抽選で当選(有利区間当選)したときに、有利区間に状態が制御される。

10

【 0 0 4 1 】

有利区間における状態には、通常時(以下、「有利区間通常」とも称する)、C Z(以下、「有利区間 C Z」とも称する)およびA T(以下、「有利区間 A T」とも称する)が含まれる。有利区間通常は、ナビが実行され得る状態である。有利区間 C Z は、有利区間通常よりもナビの実行確率が高い状態である。有利区間 A T は、有利区間 C Z よりもナビの実行確率が高い状態である。本実施の形態においては、有利区間通常におけるナビの実行確率は 0 % であるが、所定確率でナビを実行するようにしてもよい。

【 0 0 4 2 】

20

また、有利区間 A T において遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増数は、有利区間 C Z において遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増数よりも大きい。また、有利区間 C Z において遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増数は、有利区間通常中や通常区間通常中において遊技者が獲得可能な 1 ゲーム当たりの純増数よりも大きい。1 ゲーム当たりの純増数(以下、「1 G 純増数」とも称する)とは、1 ゲーム当たりで払い出されるメダルの枚数から 1 ゲーム当たりで賭数の設定に用いられるメダルの枚数を差し引いた数である。

【 0 0 4 3 】

所定の状態(通常区間通常や有利区間通常や有利区間 C Z や有利区間 A T)における純増数とは、所定の状態(通常区間通常や有利区間通常や有利区間 C Z や有利区間 A T)において払い出されるメダルの総数から当該所定の状態(通常区間通常や有利区間通常や有利区間 C Z や有利区間 A T)において賭数の設定に用いられるメダルの総数を差し引いた数である。

30

【 0 0 4 4 】

通常区間通常および有利区間通常はいずれも、メダルが減少する状態である。有利区間 A T や有利区間 C Z は、メダルが増加する状態である。有利区間 A T や有利区間 C Z は、通常区間通常や有利区間通常よりも遊技者にとって有利な状態である。具体的には、本実施の形態においては、通常区間通常および有利区間通常において、1 G 純増数が - 1 枚に設計されており、有利区間 C Z において、1 G 純増数が 1 枚に設計されており、有利区間 A T において、1 G 純増数が 8 枚に設計されている。

40

【 0 0 4 5 】

つまり、通常区間通常や有利区間通常における出玉率は 1 より小さく、有利区間 C Z や有利区間 A T における出玉率は 1 より大きい。また、通常区間通常と有利区間通常とでは、出玉率が等しい。ここで、出玉率とは、ある状態に制御されている期間において、賭数の設定に用いられるメダルの総数に対する払い出されるメダルの総数の比率である。

【 0 0 4 6 】

有利区間 C Z は、有利区間通常よりも有利区間 A T に制御する確率が高く、有利区間通常から有利区間 A T に制御されるまでの途中経路に位置する状態である。すなわち、有利区間 C Z は、有利区間通常よりも有利な出玉状態である。有利区間通常から有利区間 C Z に状態が制御されるような当選を「C Z 当選」とも称する。

50

【 0 0 4 7 】

有利区間 C Z への制御は、たとえば、ゲーム数で管理されており、有利区間 C Z 中に消化したゲーム数が予め設けられた上限ゲーム数（たとえば、20ゲーム）に達したことを条件に、当該有利区間 C Z が終了する。

【 0 0 4 8 】

有利区間 A T は、有利区間通常および有利区間 C Z のいずれからも制御可能な状態である。有利区間通常または有利区間 C Z から有利区間 A T に状態が制御されるような当選を「A T 当選」とも称する。

【 0 0 4 9 】

有利区間 A T への制御は、たとえば、ゲーム数で管理されており、有利区間 A T 中に消化したゲーム数が予め設けられた上限ゲーム数に達したことを条件に、当該有利区間 A T が終了する。なお、有利区間 A T は、ゲーム数で管理されるものに限らず、ナビの実行回数が予め設けられた上限回数に達すること、押し順役当選時における主役の入賞回数が予め設けられた上限回数に達すること、および払出枚数や純増枚数が予め設けられた上限枚数に達することなど、その他の条件に基づき管理されるものであってもよい。

10

【 0 0 5 0 】

通常区間ににおいて、有利区間移行抽選で当選（有利区間当選）したときに、有利区間通常に制御される。本実施の形態においては、通常区間に滞在するゲーム数は約1ゲームになるように設計されている（たとえば、有利区間移行抽選における当選確率を90%以上に設計する）。このようにすることで、大半の場合は、通常区間への制御が開始された1ゲーム目で有利区間当選し、次のゲームから有利区間（有利区間通常）に再度制御されることになる。

20

【 0 0 5 1 】

有利区間通常において、A T 当選した場合は有利区間 A T (A T) に制御される。有利区間通常において、C Z 当選した場合は有利区間 C Z (C Z) に制御される。有利区間 C Z において、A T 当選した場合は有利区間 A T に制御される。有利区間 A T が終了した場合、有利区間 C Z に制御される。A T 当選することなく有利区間 C Z が終了した場合、有利区間通常に制御される。

【 0 0 5 2 】

ここで、メイン制御部 4 1 は、特典の付与に関する特典抽選を行う。たとえば、特典は、A T や C Z や上乗せゲーム数（A T ゲーム数）である。本実施の形態においては、有利区間通常または C Z に制御されたゲームにおいて特典抽選として A T 抽選を行う。A T 抽選において A T が付与されることが決定された場合は、さらに、A T に制御されるゲーム数（A T ゲーム数）が決定されるとともに A T 当選ゲームを決定する。A T 当選することで、A T に制御される。

30

【 0 0 5 3 】

また、有利区間通常において特典抽選として C Z 抽選を行う。C Z 抽選において C Z が付与されることが決定された場合は、さらに、C Z に制御されるゲーム数（C Z ゲーム数）が決定されるとともに C Z 当選ゲームを決定する。C Z 当選することで、C Z に制御される。また、A T において特典抽選として上乗せ抽選を行い、上乗せ抽選に当選（上乗せ当選）した場合は、A T ゲーム数に上乗せして上乗せゲーム数（A T ゲーム数）が付与される。

40

【 0 0 5 4 】

有利区間中の出玉状態においてリミッタ条件が成立するか、あるいは任意の終了条件が成立すると、当該有利区間中の出玉状態から通常に状態が制御される。具体的には、有利区間中の出玉状態においては、遊技の進行に基づき更新される消化ゲーム数（有利区間 G 数）の合計が所定の上限 G 数（たとえば、1500G）に達したときに、有利区間が終了し、通常に出玉状態が制御される。

【 0 0 5 5 】

なお、有利区間 G 数は、RAM 4 1 c に格納された有利区間 G 数カウンタによってカウ

50

ントされる。あるいは、有利区間中の出玉状態においては、遊技の進行に基づき更新される有利区間中の純増枚数の合計が所定の上限枚数（たとえば、2400枚）に達したときに、有利区間が終了し、通常に出玉状態が制御される。なお、有利区間中の純増枚数は、RAM41cに格納された純増枚数カウンタによってカウントされる。

【0056】

有利区間中の出玉状態から通常に状態が制御されると、有利区間中の出玉状態において計数されていた消化ゲーム数および純増枚数の合計値、さらに遊技中に獲得可能なポイントも初期化される。

【0057】

また、たとえば、任意の終了条件には、CZ当選することなく予め定められた終了条件が成立したこと、有利区間CZにおいてAT当選することなく予め定められた終了条件が成立したことなどが含まれる。また、有利区間ATにおいてATの終了条件が成立したことあってもよい。

【0058】

なお、有利区間ATにおいて、特化ゾーン当選したときに、ATゲーム数が付与される割合が高くなる有利区間特化ゾーン（「上乗せ特化ゾーン」とも称する）に制御されるようにしてよい。有利区間特化ゾーンは、有利区間通常、有利区間CZ、および有利区間ATのいずれよりも有利な状態である。

【0059】

図4は、スロットマシンの構成を示すブロック図である。図4に示されるように、スロットマシン1は、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板40と、コマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板90と、電気部品の駆動電源を生成する電源基板101と、遊技の進行に応じた信号を外部に出力する外部出力基板1000などとなどを備える。

【0060】

遊技制御基板40は、各種の操作手段や検出手段（図4の遊技制御基板40の左側に例示）などのスイッチ類からの検出信号に基づいて遊技を進行させ、報知手段（図4の遊技制御基板40の左側に例示）などの表示機器類を駆動制御する。また、遊技制御基板40は、リールセンサ33L, 33C, 33Rからの信号に基づき、リールモータ32L, 32C, 32Rを駆動制御する。

【0061】

遊技制御基板40には、メイン制御部41などの回路構成（図4の遊技制御基板40内に例示）が搭載されている。メイン制御部41は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板40に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。メイン制御部41は、1チップマイクロコンピュータであり、図示されないCPU、ROM、RAM、I/Oポートなどを備えている。

【0062】

演出制御基板90は、演出用スイッチ56、サイドランプ57、ATランプ58、ボーナスランプ59が接続される。また、演出制御基板90は、液晶表示器51などの演出装置（図4の演出制御基板90の左側に例示）を駆動制御する。演出制御基板90には、サブ制御部91などの回路構成（図4の演出制御基板90内に例示）が搭載されている。サブ制御部91は、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板90に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。サブ制御部91は、1チップマイクロコンピュータであり、図示されないCPU、ROM、RAM、I/Oポートなどを備えている。

【0063】

サブ制御部91の回路構成には、たとえば、日および時刻のうちの少なくともいずれか一方を計時するための時計装置97（以下では、RTCともいう）を含む。サブ制御部91は、たとえば、RTC97により計時された日および時刻のうちの少なくともいずれか一方の値や、演出用スイッチ56からの検出信号などに応じて演出制御を実行可能である

10

20

30

40

50

。電源基板 101 には、ホッパーモータ 34b、各種の操作手段や検出手段（図 4 の電源基板 101 の右側に例示）などが接続されている。

【0064】

[入賞役]

図 5 は、入賞役の種類、入賞役の図柄組合せ、および入賞時の付与について説明するための図である。図 5 の名称欄には、入賞役の名称が示され、図柄の組合せ欄には、その入賞役が入賞となる図柄の組合せが示されている。また、無効ラインに停止し得る図柄の組合せ欄には、入賞となる図柄の組合せが入賞ラインに停止したときに無効ラインに停止し得る図柄の組合せであって遊技者が認識しやすい図柄の組合せが示されている。付与欄には、入賞時に付与される価値（メダル払枚数、再遊技付与など）が示されている。

10

【0065】

図 5 に示すように、特別役としては、BB が設けられている。小役としては、中段ベル、右上がりベル、右下がりベル（「左上がりベル」とも称する）、上段ベル 1～8、スイカ、およびチェリーが設けられている。再遊技役としては、通常リップが設けられている。

【0066】

BB は、ボーナスという有利な状態への移行を伴う入賞役である。BB の払枚数欄には、入賞により移行されるボーナスの終了条件が示されている。ボーナスは、各々、予め定められたメダル枚数以上払枚されることにより終了する。BB に当選・入賞して制御されるボーナスについては、当該ボーナス中に払い出されたメダル枚数が 351 枚以上となつたゲームにおいて終了する。

20

【0067】

中段ベルや右上がりベルや右下がりベルは、上述した主役に対応する役である。上段ベル 1～8 は、上述した副役に対応する役であり、中段ベルや右上がりベルや右下がりベルよりも払い出し枚数が少ない。具体的には、中段ベルや右上がりベルや右下がりベルに入賞すると 11 枚の払い出しが行われ、上段ベル 1～8 に入賞すると 2 枚の払い出しが行われる。スイカが入賞した場合、リール 2L, 2C, 2R においてスイカ図柄が揃う。

【0068】

[抽選対象役]

図 6 は、遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される入賞役の組合せについて説明するための図である。図 6 の役番号欄には、抽選対象役ごとに定められた役番号が示され、抽選対象役欄には、その名称が示され、入賞役の組合せ欄には、各抽選対象役に含まれる入賞役の組合せが示され、遊技状態欄には、遊技状態ごとに丸印でその抽選対象役が抽選対象であることが示されている。

30

【0069】

図 6 に示すように、特別役の抽選対象役としては、BB が設けられている。小役の抽選対象役としては、6 択ベル（6 択ベル 1～6）、スイカ、およびチェリーが設けられている。再遊技役の抽選対象役としては、通常リップが設けられている。なお、スイカ、チェリーは、内部抽選における当選確率が 6 択ベルよりも低いため、「レア役」とも称する。

【0070】

非内部中においては、全ての役が当選可能であるが、内部中においては、既に BB の当選が持ち越されているため、BB のみが当選不可能になっている。

40

【0071】

ボーナス（BB）中においては、たとえば、6 択ベルが極めて高い確率で当選するようになつていている。また、6 択ベルは、操作タイミングに関わらず入賞を発生し得る役である。このため、ボーナス中においては、操作タイミングおよび操作順序に関わらず、極めて高い確率で 6 択ベル入賞が発生し得る。このため、ボーナス中においては、メダル枚数を効率的に増加させることができ、ボーナスは、遊技者にとって有利な状態である。

【0072】

[押し順役のリール制御]

図 7 は、押し順役当選時のリール制御を説明するための図である。図 7 に示すように、

50

押し順役には、6 択ベル 1 ~ 6 が設けられている。A T 中（有利区間 A T 中）において 6 択ベルが当選したゲームでは、ベルナビが実行され、正解手順が遊技者に報知される。遊技者は、ベルナビに従って正解手順でストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R を操作することで、遊技者にとって有利な入賞役を入賞させることができる。

【 0 0 7 3 】

6 択ベル 1, 2 のいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときに主役である右下がりベルが入賞して 11 枚の払い出しが行われる一方、不正解手順でストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときに副役である上段ベルが入賞して 2 枚の払い出しが行われるか、あるいは入賞を取りこぼす。

【 0 0 7 4 】

6 択ベル 3, 4 のいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときに主役である中段ベルが入賞して 11 枚の払い出しが行われる一方、不正解手順でストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときに副役である上段ベルが入賞して 2 枚の払い出しが行われるか、あるいは入賞を取りこぼす。

【 0 0 7 5 】

6 択ベル 5, 6 のいずれかに当選したゲームでは、正解手順でストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときに主役である右上がりベルが入賞して 11 枚の払い出しが行われる一方、不正解手順でストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されたときに副役である上段ベルが入賞して 2 枚の払い出しが行われるか、あるいは入賞を取りこぼす。

【 0 0 7 6 】

[設定値]

本実施の形態のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、設定値に応じて、内部抽選で用いる当選確率を決定することにより、メダルの払出率が変わるようにになっている。設定値は 1 ~ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【 0 0 7 7 】

設定値を変更するためには、スロットマシン 1 の内部に設けられている電源ボックスの電源スイッチを操作して、スロットマシン 1 の電源が O N 状態である場合には一旦 O F F 状態にし、さらに、設定キースイッチを操作して、設定キースイッチを O N 状態にしてから、スロットマシン 1 の電源を O N する必要がある。設定キースイッチを O N 状態にしてスロットマシン 1 の電源を O N 状態にすると、ドアが開放していることを条件に、遊技の進行が不可能な状態である設定変更状態に移行する。設定変更状態に移行すると、設定値表示器に R A M 4 1 c から読み出された現在の設定値が表示値として表示される。

【 0 0 7 8 】

設定変更状態においては、リセット / 設定スイッチが操作されると、設定値表示器に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定 6 からさらに操作されたときは、設定 1 に戻る）。その後、スタートスイッチ 7 が操作されると、表示値を設定値として確定する。設定キースイッチが O F F 状態にされると、確定した表示値（設定値）が R A M 4 1 c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。なお、電源スイッチを一旦 O F F 状態にし、設定キースイッチを O N 状態として電源スイッチを O N させる操作を行うことにより、設定変更状態に移行されるため、該操作をまとめて設定変更操作ともいう。

【 0 0 7 9 】

設定変更操作に基づいて、設定変更された場合、メイン制御部 4 1 は、R A M 4 1 c における記憶領域を初期化する初期化処理を行う。その際、R A M 4 1 c に格納された遊技に関する情報は初期化される。このため、たとえば、有利区間に設定変更されると、有利区間にに関する情報が初期化されるとともに、通常区間に制御される。

【 0 0 8 0 】

[示唆無期間および示唆有期間]

10

20

30

40

50

次に、C Zにおいて制御される示唆無期間および示唆有期間について説明する。図8は、示唆無期間および示唆有期間を説明するための図である。前述のように、メイン制御部41は、有利区間において、有利区間通常やC ZやA Tに制御可能である。有利区間通常においてC Z当選したときはA Tに制御され、C ZにおいてA T当選したときはA Tに制御される。

【0081】

C Zは、複数のゲーム（本実施の形態においては、20ゲーム）に亘り制御される。C Zは、A Tを付与するか否かの決定が行われる期間である。C Zにおいては、C Z演出パターンAおよびC Z演出パターンBのうちいずれかの演出が実行される。いずれの演出が実行されるかは抽選により決定すればよい。以下、図8（a）はC Z演出パターンAが実行された状況を説明するものであり、図8（b）はC Z演出パターンBが実行された状況を説明するものである。

10

【0082】

C Zは、示唆有期間と期待度示唆演出とを含む。示唆有期間は、後述する期待度示唆演出が実行される期間である。一方で、示唆無期間は、期待度示唆演出が実行されない期間である。示唆有期間は、示唆無期間よりも長い。

【0083】

まず、図8（a）を用いてC Z演出パターンAが実行される場合について説明する。図8（a）に示すように、有利区間通常において、C Zに当選するとC Zに制御される。C Z演出パターンAが選択された場合、C Zに制御されたときは、まず示唆無期間に制御される。そして、示唆無期間が終了した後に示唆有期間に制御される。

20

【0084】

示唆無期間において、サブ制御部91は、説明演出を実行する。説明演出は、複数のゲーム（本実施の形態においては、8ゲーム）に亘って、A Tが付与されるための条件を説明する演出である。また、説明演出は、特定キャラクタを説明する演出である。

【0085】

特定キャラクタには、キャラA～Fが含まれる。たとえば、図8（b1）に示すように、液晶表示器51には、説明演出として、キャラAを説明する演出が実行されている。説明演出については、図9以降において具体例を用いて詳細に説明する。

30

【0086】

図8（b2）に示すように、サブ制御部91は、示唆有期間において、特定キャラクタ（キャラA～F）を用いたミッション演出を実行する。ミッション演出は、1ゲームごとに繰り返される演出である。ミッション演出についても、図9以降において具体例を用いて詳細に説明する。

【0087】

また、サブ制御部91は、示唆有期間において、期待度示唆演出を実行する。期待度示唆演出は、複数段階の演出様態のうちのいずれかによってA Tの付与に関する期待度（以下、単に「期待度」とも称する。）を示唆する演出である。本実施の形態においては、複数段階の背景色（液晶表示器51に表示される背景画像の背景色）によってA Tの付与に関する期待度が示唆される。期待度の詳細については後述する。

40

【0088】

背景色は、白色、青色、緑色および赤色を含む。背景色が青色である場合は白色である場合よりも期待度が高く、背景色が緑色である場合は青色である場合よりも期待度が高く、背景色が赤色である場合は緑色である場合よりも期待度が高い。

【0089】

さらに、示唆有期間が終了すると、C Zの最終ゲームとなる。C Zの最終ゲームにおいて、A T抽選が行われる。A T抽選において、A Tを付与することが決定された（A T当選した）場合、次のゲームよりA Tに制御される。一方で、A Tを付与することが決定されなかった（A T当選しなかった）場合、次のゲームより有利区間通常に制御される。

【0090】

50

また、CZの最終ゲームにおいて、結果報知演出が実行される。結果報知演出は、ATを付与するか否かを報知する演出である。結果報知演出においては、AT抽選において、ATを付与することが決定された場合、ATを付与することを報知し、ATを付与しないことが決定された場合、ATを付与しないことを報知する。演出の詳細については、図11(a22)～図12や図16(a19)～(a23)を用いて説明する。

【0091】

次に、ポイント抽選と期待度との関係について説明する。本実施の形態において、期待度は、複数種類の事象（役の当選）のうち所定事象（リプレイ当選）が発生したときに高くなるように設計されている。ここで、複数種類の事象とは、役の当選である。また、所定事象は、リプレイの当選である。

10

【0092】

メイン制御部41は、CZにおいて、所定事象が発生（リプレイが当選）したことに基づいて、ATを付与するか否かを決定する処理を行う。なお、所定事象の発生は、リプレイの当選に限らず、レア役の当選であってもよく、ベルの当選であってもよく、これらの組合せであってもよい。

【0093】

本実施の形態においては、CZにおいて獲得したポイント（「獲得ポイント」とも称する）に基づきATへの制御が決定される。CZに制御されると、獲得ポイントは0ポイント（「pt」とも称する）に初期化される。

20

【0094】

メイン制御部41は、開始操作に基づき内部抽選が行われてリプレイが当選したとき、ポイント抽選を行う。たとえば、ポイント抽選により、0ポイント（「pt」とも称する）、1ptおよび2ptのうちのいずれかを決定する。ポイント抽選により決定されたポイントが獲得ポイントに付加される。

【0095】

また、示唆有期間と示唆無期間とで、ATを付与する決定が行われる割合が異なる。本実施の形態においては、示唆有期間の方が示唆無期間よりも、決定されるポイントの期待値が高くなるようにポイント抽選が行われる。

【0096】

そして、ゲームが進行し、CZの最終ゲーム（20ゲーム目）を開始するための開始操作が行われたとき、AT抽選が行われる。当該AT抽選においては、CZにおいて獲得された獲得ポイントに基づき、ATを付与するか否かの決定が行われる。AT抽選においては、獲得ポイントが大きいほどATを付与する決定が行われやすくなるように抽選が行われる。

30

【0097】

たとえば、獲得ポイントが0ポイントである場合はATを付与する決定が行われず、獲得ポイントが1ポイントであるときよりも2ポイントであるときの方がATを付与する決定が行われる割合が高く、獲得ポイントが2ポイントであるときよりも3ポイントであるときの方がATを付与する決定が行われる割合が高く、獲得ポイントが4ポイントに到達している場合は、100%の確率でATを付与する決定が行われるようにしてよい。

40

【0098】

AT抽選の結果、ATを付与する決定が行われたときは、ATを付与する決定が行われたことを報知する結果報知演出が実行される。そして、次のゲームを開始するための開始操作が行われたときに、CZを終了するととともにATに制御されることになる。

【0099】

一方で、ATが付与される決定が行われなかった場合は、ATを付与する決定が行われたことを報知する結果報知演出が実行される。そして、次のゲームを開始するための開始操作が行われたときに、CZを終了するととともに有利区間通常に制御されることになる。

【0100】

以上説明したように、メイン制御部41は、CZにおいて、リプレイが当選したときには

50

ポイント抽選を行い、ポイント抽選に基づき獲得ポイントを更新し、C Z の最終ゲームにおいて獲得ポイントに基づきA T 抽選を行うことで、A T を付与するか否かを決定する。このようにして、メイン制御部4 1は、リプレイが当選したことに基づいて、A T を付与するか否かを決定する処理を行う。

【0101】

また、サブ制御部9 1は、ポイント獲得条件報知を実行可能である。ポイント獲得条件報知により、示唆有期間および示唆無期間のいずれの期間においても、期待度が高くなる事象が所定事象であることが報知される。

【0102】

具体的には、図8（b 1），（b 2）に示すように、文字画像「リプレイに期待」が表示されることで、リプレイの当選によりポイント抽選が行われることで期待度が高くなることが示される。このように、ポイント獲得条件報知は、示唆有期間および示唆無期間のいずれの期間においても同じ態様で報知が行われる。

10

【0103】

また、サブ制御部9 1は、リプレイ当選示唆演出を実行可能である。リプレイ当選示唆演出は、リプレイが当選したことを示唆する演出である。図8（b 1），（b 2）に示すように、サブ制御部9 1は、示唆無期間においてリプレイが当選したときは、示唆有期間においてリプレイが当選したときよりも目立たない演出態様でリプレイ当選示唆演出を実行する。

【0104】

具体的には、図8（b 1）に示すように、示唆無期間においては、リプレイ当選示唆演出として、文字画像「！」を含む小さな画像が3つ表示される。その一方で、示唆有期間においては、リプレイ当選示唆演出として、画面上には、リプレイ当選示唆演出として、大きなリプレイ図柄の画像が3つ表示される。なお、これに限らず、示唆有期間よりも示唆無期間の方がリプレイ当選示唆演出の実行割合を低くすることで、示唆無期間において目立たない態様でリプレイ当選示唆演出を実行するようにしてもよい。

20

【0105】

以上説明したように、期待度示唆演出が実行されない示唆無期間を特定期間（C Z）が含むことで、A T の付与に関する期待度を把握できない期間があるため、特定期間における遊技者の期待感を好適に持続することができる。また、示唆無期間においてA T を付与するか否かを決定する契機となるリプレイが当選したときにリプレイ当選示唆演出が実行されるため、遊技の興趣を損ねない。また、期待度示唆演出が実行されない示唆無期間においてリプレイが当選したときは、示唆有期間においてリプレイが当選したときよりも目立たない演出態様でリプレイ当選示唆演出を実行するため、状況に応じて好適にリプレイ当選示唆演出を実行することができる。また、C Z 演出パターンAにおいては、特定期間に制御されたときに制御される示唆無期間においてA T が付与されるための条件を説明する説明演出が実行されるため、A T が付与されるための条件についての理解を深めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。このように、特定期間における遊技者の期待感を好適に持続させることができる。

30

【0106】

次に、図8（c）を用いてC Z 演出パターンBが実行される場合について説明する。図8（c）の説明において、上記の図8（a），（b 1），（b 2）を用いて説明と共通する部分は省略する。たとえば、C Z 演出パターンBにおいても、期待度示唆演出やリプレイ当選示唆演出やポイント獲得条件報知が実行される。

40

【0107】

C Z 演出パターンAにおいては、C Z に制御されたときは、まず示唆無期間に制御され、次に、示唆有期間に制御される。これに対して、C Z 演出パターンBにおいては、C Z に制御されたときは、まず示唆有期間に制御され、次に、示唆無期間に制御される点で、C Z 演出パターンAと異なる。

【0108】

50

図8(c)に示すように、有利区間通常において、CZに当選するとCZに制御される。CZ演出パターンBが選択された場合、CZに制御されたときは、まず示唆有期間に制御される。そして、示唆有期間が終了した後に示唆無期間に制御される。

【0109】

さらに、示唆有期間が終了すると、CZの最終ゲームとなる。CZの最終ゲームにおいて、AT抽選が行われ、ATを付与することが決定された場合、次のゲームよりATに制御される。一方で、ATを付与することが決定されなかった場合、次のゲームより有利区間通常に制御される。CZの最終ゲームにおいては、CZ演出パターンBと同様に、結果報知演出が実行される。

【0110】

図8(d1)に示すように、示唆有期間において、特定キャラクタ(キャラA～F)を用いたミッション演出が実行される。ミッション演出は、1ゲームごとに繰り返される演出である。

【0111】

図8(d2)に示すように、示唆無期間において説明演出が実行される。説明演出においては、特定キャラクタを説明するとともにATが付与されるための条件が説明される。

【0112】

たとえば、特定キャラクタには、キャラA～Fが含まれる。図8(b1)に示すように、液晶表示器51には、説明演出として、キャラAを説明する演出が実行されている。CZ演出パターンBにおけるミッション演出、説明演出および結果報知演出については、図14～図16を用いて詳細に説明する。

【0113】

以上説明したように、CZ演出パターンBにおいては、示唆有期間が終了した後に制御される示唆無期間においてATが付与されるための条件を説明する説明演出が実行されるため、ATが付与されるための条件についての理解を深めるとともに特定期間(CZ)の終了に向けて遊技者の期待感を持続させることができ、遊技の興奮を向上させることができる。このように、特定期間における遊技者の期待感を好適に持続させることができる。

【0114】

[CZ演出パターンAによる演出の一例]

次に、CZ演出パターンAによる演出の一例を説明する。図9～図12は、CZ演出パターンAによる演出の一例を説明するための図である。現在、有利区間通常に制御されているとする。有利区間通常においては、図9(a1)に示すように、液晶表示器51には、道の背景画像とともにキャラクタが道を歩いていることを示す画像が表示されている。

【0115】

次に、有利区間通常においてCZ当選したとする。また、このとき、CZ中の演出として、CZ演出パターンAによる演出を実行することが決定されたとする。この場合、CZに制御されたときは、まず示唆無期間に制御される。そして、示唆無期間が終了した後に示唆有期間に制御される。

【0116】

CZ当選したゲームの次のゲームを開始するための開始操作が行われると、CZに制御されるとともに示唆無期間に制御される。CZ中においては、図9(a2)に示すように、液晶表示器51には、背景画像として太陽の画像が表示される。さらに、示唆無期間の開始に関連して、当該示唆無期間の開始に関連したタイトル表示演出が実行される。

【0117】

具体的には、CZが開始した最初のゲームにおいて、タイトル表示演出として、CZに制御されたことを示唆する文字画像「CZ突入」を含む画像が表示される。また、説明演出が開始することを特定可能な表示を行ってよい。

【0118】

次のゲームを開始するための開始操作を行うと、図9(a3)に示すように、タイトル表示演出が終了し、説明演出が実行される。液晶表示器51には、特定キャラクタのうち

10

20

30

40

50

のキャラ A が表示されている。

【 0 1 1 9 】

上述のように、説明演出は、複数のゲーム（8ゲーム）に亘って、A T が付与されるための条件を説明する演出であって、特定キャラクタを説明する演出である。そして、その後、示唆有期間に制御されるとミッション演出が実行される。

【 0 1 2 0 】

ミッション演出は、1ゲームごとに繰り返される演出であって、特定キャラクタを用いた演出である。そして、示唆有期間が終了すると、C Z の最終ゲームにおいて、A T を付与する決定が行われた否かを報知する結果報知演出が実行される。報知結果演出においても、特定キャラクタを用いた演出が実行される。

10

【 0 1 2 1 】

具体的には、本例において、ミッション演出として、「6人でゴールしろ」演出が実行される。C Z において実行される説明演出、ミッション演出および報知結果演出は、キャラ A ~ F を用いて一連のストーリーとして実行される演出である。

【 0 1 2 2 】

「6人でゴールしろ」演出は、特定キャラクタである6人のキャラクタ（キャラ A ~ F ）の全員がマラソン大会に出場し、6人全員がマラソンを完走することを目指すストーリーで構成された演出である。「6人でゴールしろ」演出において、液晶表示器 5 1 には、6人がマラソン大会において走っていることを示す画像（動画）が表示される。

20

【 0 1 2 3 】

「6人でゴールしろ」演出においては、6人のキャラクタ（キャラ A ~ F ）の全員がマラソン大会においてマラソンを完走する（ゴールに到達する）ことがミッション演出の指令となる。キャラ A ~ F の全員がゴールに到達した場合は、ミッション演出の指令をクリアできることになる。一人でもゴールに到達することができなかった場合は、ミッション演出の指令をクリアできなかったことになる。

【 0 1 2 4 】

上記指令をクリアできたか否かは、報知結果演出によって報知される。報知結果演出においては、キャラ A ~ F の全員がゴールに到達するか否かを示す画像が表示される。A T を付与する決定が行われた場合は、キャラ A ~ F の全員がゴールに到達することを示す画像が表示される。一方で、A T を付与する決定が行われなかつた場合は、キャラ A ~ F のうちのいずれかがゴールに到達できなかつたことを示す画像（動画）が表示される。

30

【 0 1 2 5 】

そして、ミッション演出の前に実行される説明演出においては、キャラ A ~ F を説明するとともに A T が付与されるための条件が説明される。具体的には、ミッション演出および結果報知演出において登場するキャラクタがキャラ A ~ F であることを説明し、キャラ A ~ F がどのように行動すれば A T が付与されるのかを示唆するような画像が表示される。

【 0 1 2 6 】

つまり、説明演出においては、実行されるミッション演出の内容を予め示唆するとともに、結果報知演出において A T が付与される条件を示唆するような演出が行われる。

【 0 1 2 7 】

また、ミッション演出は複数種類ある。ミッション演出に応じて、ポイント抽選条件が異なるようにしてもよい。たとえば、レア役当選を条件にポイント抽選を行うようにしてもよいし、レア役またはリプレイ当選を条件にポイント抽選を行うようにしてもよい。また、いずれのミッション演出が実行されるのかは抽選によって決定されるようにしてもよい。

40

【 0 1 2 8 】

また、ミッション演出のいずれが実行されるかに応じて A T が付与されるか否かの割合（「ミッション期待度」とも称する）が異なる。たとえば、ミッション期待度が高いミッション演出を行う場合、ポイント抽選を行う際に、高いポイントが決定されるように抽選を行うようにしてもよい。

50

【 0 1 2 9 】

図 9 (a 3) に示すように、液晶表示器 5 1 には、キャラ A が走っている画像（動画）が表示されている。また、説明演出における説明は、字幕表示による説明や音声出力による説明を含む。液晶表示器 5 1 には、字幕表示として、文字画像「今日はマラソン大会」が表示される。それと同時に、スピーカ 5 3 , 5 4 からは、音声「今日はマラソン大会」が出力される。

【 0 1 3 0 】

このような演出により、遊技者は、マラソン大会が行われており、マラソン大会の出場者の一人がキャラ A であるということを認識することができる。このように、説明演出においては、キャラクタの画像（動画）による説明が行われるとともに、字幕表示および音声によるナレーション（セリフ）により説明が行われる。

10

【 0 1 3 1 】

また、ポイント獲得条件報知として、文字画像「リプレイに期待」が表示される。これにより、期待度が高くなるのはリプレイに当選したときであることが示唆される。以降、ポイント獲得条件報知は、示唆無期間および示唆有期間において行われる。

【 0 1 3 2 】

次のゲームが開始すると、図 9 (a 4) に示すように、走っているキャラ A に加えて走っているキャラ B が登場する画像が表示される。さらに、文字画像「仲間は・・」が表示されとともに、音声「仲間は・・」が出力される。これにより、遊技者は、2人の仲間（キャラ A , B ）がマラソン大会に出場していることを認識することができる。

20

【 0 1 3 3 】

次のゲームするための開始操作が行われたときに、リプレイに当選したとする。このとき、ポイント抽選により 1 p t のポイントが付与されることが決定されたとする。これにより、獲得したポイントは 1 p t となる。また、このとき、リプレイ当選示唆演出を実行することが決定されたとする。図 9 (a 5) に示すように、画面上には、リプレイ当選示唆演出として、文字画像「！」を含む小さな画像が 3 つ表示される。

【 0 1 3 4 】

さらに、文字画像「2人？」が表示されとともに、音声「2人？」が出力される。これにより、マラソン大会に出場する仲間が3人以上いる可能性が示唆される。

30

【 0 1 3 5 】

次のゲームが開始すると、図 9 (a 6) に示すように、走っているキャラ A , B に加えて走っているキャラ C , D が登場する画像が表示される。さらに、文字画像「4人？」が表示されとともに、音声「4人？」が出力される。これにより、仲間が4人以上いる可能性が示唆される。

【 0 1 3 6 】

次のゲームが開始すると、図 9 (a 7) に示すように、走っているキャラ A ~ D に加えて走っているキャラ E , F が登場する画像が表示される。さらに、文字画像「6人」が表示されとともに、音声「6人」が出力される。これにより、遊技者は、6人の仲間（キャラ A ~ F ）がマラソン大会に出場していることを認識することができる。

40

【 0 1 3 7 】

次のゲームが開始すると、図 9 (a 8) に示すように、大男が登場する画像が表示される。さらに、文字画像「邪魔者出現」が表示されとともに、音声「邪魔者出現」が出力される。これにより、遊技者は、大男が6人の仲間のマラソンの邪魔をする可能性があることを認識することができる。

【 0 1 3 8 】

次のゲームが開始すると、図 10 (a 9) に示すように、「ゴール」と書かれた看板の画像が表示される。さらに、文字画像「ゴールはここだ」が表示されとともに、音声「ゴールはここだ」が出力される。これにより、6人の仲間（キャラ A ~ F ）が大男に邪魔をされながらもゴールを目指しているというストーリーが示唆されることになる。

50

【 0 1 3 9 】

次のゲームが開始すると、示唆無期間が終了するとともに説明演出が終了する。それとともに、示唆有期間に制御されるとともにミッション演出が開始する。このとき、示唆有期間の開始に関連して、示唆有期間の開始に関連したミッション表示演出が実行される。

【0140】

具体的には、示唆有期間を開始するための開始操作を行ったとき、図10(a10)に示すように、ミッション表示演出として、文字画像「6人でゴールしろ」が表示される。これにより、遊技者は、ミッション演出の指令が、6人でゴールすることであることを認識することができる。

【0141】

それとともに、説明演出で説明された内容により、遊技者は、「ゴールしろ」とはマラソン大会においてゴールすることであり、「6人」とはキャラA～Fであることを認識することができる。また、遊技者は、大男に邪魔をされて6人全員がゴールできない可能性があることを認識することができる。

10

【0142】

また、6人全員がゴールできたことによって、特典(A T)が付与されることを認識することができる。なお、ミッション表示演出は、示唆有期間の開始ゲームにおいて実行してもよく、示唆無期間の終了ゲーム(たとえば、第3停止操作後)において実行してもよい。

【0143】

また、画面上には、上述のミッション期待度を示唆する表示が行われる。たとえば、画面上には、ミッション期待度に応じて1～5個の星画像が表示される。ミッション期待度が高いほど表示される星画像の数が多くなる。「6人でゴールしろ」演出においては、ミッション期待度が中程度であることを示唆する3個の星画像が表示されている。

20

【0144】

また、上述のように、示唆有期間においては、期待度示唆演出が実行される。期待度示唆演出においては、白色、青色、緑色および赤色のいずれであるかによって期待度が示唆される。なお、当該期待度の示唆は、ポイント抽選により獲得した獲得ポイントに応じてA Tの付与に関する期待度を示唆するものである。一方で、上述のミッション期待度に関しては、実行されるミッション演出によっては有利なポイント抽選が行われるものであって、ポイント抽選の有利度を期待度で示すもの(ミッション演出そのものの期待度を示すもの)である。

30

【0145】

示唆有期間に制御されたときの背景色は、示唆有期間に制御されたときに獲得しているポイント(獲得ポイント)に応じて抽選で決定される。獲得ポイントが高いほど、期待度の高い背景色が決定されることになる。本例においては、示唆有期間に制御された時点での獲得ポイントは1ポイントであり、期待度示唆演出として、青色の背景画像が表示されている。なお、ミッション表示演出は、示唆無期間の最終ゲームにおいて実行するようにしてよい。

【0146】

次のゲーム(C Z開始からNゲーム目)を開始するための開始操作が行われたときに、リプレイに当選したとする。このとき、ポイント抽選により1ptのポイントが付与されることが決定されたとする。これにより、獲得ポイントは2pt(1pt + 1pt)となる。また、このとき、リプレイ当選示唆演出を実行することが決定されたとする。図10(a11)に示すように、画面上には、リプレイ当選示唆演出として、大きなりプレイ图标柄の画像が3つ表示される。

40

【0147】

獲得ポイントが1ptから2ptに増加したことで、さらに期待度の高い期待度示唆演出が実行されることが決定したとする。ここでは、背景画像が「青色」からさらに期待度の高い「緑色」に変化する決定が行われる。このように、期待度示唆演出においては、現在獲得している獲得ポイントに応じて期待度が変化する。

50

【0148】

そして、走っているキャラAの前に大男が登場する画像が表示される。さらに、文字画像「邪魔者出現」が表示されともに、音声「邪魔者出現」が出力される。これにより、遊技者は、大男がキャラAの走行を妨害していることを認識することができる。

【0149】

第1停止操作がされると、図10(a12)に示すように、大男の背後から味方キャラクタが登場し、大男に攻撃している画像が表示される。さらに、文字画像「助太刀参上」が表示されともに、音声「助太刀参上」が出力される。これにより、遊技者は、走行を妨害する大男を排除しようとする味方キャラクタが登場したことを認識することができる。

【0150】

第2停止操作がされると、さらに、味方キャラクタが登場し、さらに大男に攻撃しつづける画像が表示される。第3停止操作がされると、図10(a13)に示すように、味方キャラクタに敗北することで大男の妨害がなくなり、キャラAは再び走行を開始する画像が表示される。さらに、文字画像「排除」が表示されともに、音声「排除」が出力される。これにより、遊技者は、大男の排除に成功し、キャラAが再びゴールを目指して走りだしたこと認識することができる。

【0151】

その後、図10(a14)に示すように、画面上には、文字画像「期待度UP」を含む画像が表示されるとともに、背景画像が「青色」からさらに期待度の高い「緑色」に変化する。それとともに、音声「期待度UP」が出力される。

10

20

【0152】

このように、ミッション演出においては、1ゲーム単位で完結するストーリーによる演出が実行される。たとえば、上記の例であれば、大男に走行を妨害されたときに、大男の排除に成功すれば期待度の高い背景画像に変化する演出が実行され、大男の排除に失敗すれば期待度の高い背景画像に変化する演出が実行されない。そして、以下、説明するようにならざるを得ないが、このような演出が1ゲームごとに繰り返される。

【0153】

次のゲーム(CZ開始からN+1ゲーム目)を開始するための開始操作が行われたときに、リプレイに当選しなかったとする。このとき、獲得したポイントは、依然2ptのままである。図10(a15)に示すように、走っているキャラBの前に大男が登場する画像が表示される。さらに、文字画像「またまた出現」が表示されともに、音声「またまた出現」が出力される。これにより、遊技者は、大男がキャラBの走行を妨害していることを認識することができる。

30

【0154】

第1停止操作がされると、図10(a16)に示すように、走っているキャラBの前に大男が立ち塞がったままの画像が表示される。さらに、文字画像「前に進めない」が表示されともに、音声「前に進めない」が出力される。これにより、遊技者は、大男がキャラBの走行を妨害し続けていることを認識することができる。

【0155】

第2停止操作がされても、同様の画像が表示される。第3停止操作がされると、図11(a17)に示すように、大男が大きく表示される画像が表示される。さらに、文字画像「足止め・・・」が表示されともに、音声「足止め・・・」が出力される。これにより、遊技者は、大男の妨害によりキャラBの走行が止まってしまったこと(大男の排除に失敗したこと)を認識することができる。

40

【0156】

次のゲーム(CZ開始からN+2ゲーム目)を開始するための開始操作が行われたときに、リプレイに当選したとする。このとき、ポイント抽選により1ptのポイントが付与されることが決定されたとする。これにより、獲得したポイントは3pt(2pt+1pt)となる。また、このとき、リプレイ当選示唆演出を実行することが決定されたとする。図11(a18)に示すように、画面上には、リプレイ当選示唆演出として、大きなり

50

プレイ図柄の画像が3つ表示される。

【0157】

獲得ポイントが2ptから3ptに増加したことで、さらに期待度の高い期待度示唆演出が実行されることが決定したとする。ここでは、背景画像が「緑色」からさらに期待度の高い「赤色」に変化する決定が行われる。

【0158】

そして、走っているキャラC, Fの前に大男が登場する画像が表示される。さらに、文字画像「またまた出現」が表示されともに、音声「またまた出現」が出力される。これにより、遊技者は、大男がキャラC, Fの走行を妨害していることを認識することができる。

【0159】

第1停止操作がされると、図11(a19)に示すように、大男の背後から味方キャラクタが登場し、大男に攻撃している画像が表示される。さらに、文字画像「助太刀参上」が表示されともに、音声「助太刀参上」が出力される。これにより、遊技者は、走行を妨害する大男を排除しようとする味方キャラクタが登場したことを認識することができる。

【0160】

第2停止操作がされると、さらに、味方キャラクタが登場し、さらに大男に攻撃しつづける画像が表示される。第3停止操作がされると、図11(a20)に示すように、味方キャラクタに敗北することで大男の妨害がなくなり、キャラC, Fが再び走行を開始する画像が表示される。さらに、文字画像「排除」が表示されともに、音声「排除」が出力される。これにより、遊技者は、大男の排除に成功し、キャラC, Fが再びゴールを目指して走りだしたこと認識することができる。

【0161】

その後、図11(a21)に示すように、画面上には、文字画像「期待度UP」を含む画像が表示されるとともに、背景画像が「緑色」からさらに期待度の高い「赤色」に変化する。それとともに、音声「期待度UP」が出力される。

【0162】

その後、複数ゲームが消化し、CZの最終ゲーム(20ゲーム目)を開始するための開始操作が行われたとき、示唆有期間が終了する。また、当該開始操作が行われたとき、AT抽選が行われる。AT抽選においては、CZにおいて獲得された獲得ポイント(3pt)に基づき、ATを付与するか否かの決定が行われる。

【0163】

以下、図11(a22)～(a24), 図12(a25)～(a27)を用いてAT抽選においてATを付与する決定が行われた場合について説明し、図11(a22)～(a24), 図12(a28)～(a30)を用いてAT抽選においてATを付与する決定が行われなかった場合について説明する。いずれの場合においても、図11(a22)～(a24)までの画面の遷移は同じである。

【0164】

CZの最終ゲームが開始すると、液晶表示器51では、結果報知演出が実行される。まず、図11(a22)に示すように、キャラCがゴールした画像が表示される。さらに、文字画像「ゴール」が表示されともに、音声「ゴール」が出力される。これにより、遊技者は、6人のうち1人がゴールしたことを認識することができる。

【0165】

第1停止操作がされると、図11(a23)に示すように、さらにキャラF, Eもゴールした画像が表示される。さらに、文字画像「ゴール」が表示されともに、音声「ゴール」が出力される。これにより、遊技者は、6人のうち3人がゴールしたことを認識することができる。

【0166】

第2停止操作がされると、図11(a24)に示すように、さらにキャラA, Dもゴールした画像が表示される。さらに、文字画像「あと一人・・・」が表示されともに、音声「あと一人・・・」が出力される。これにより、遊技者は、6人のうち5人がゴールし、

10

20

30

40

50

あと一人ゴールすることで A T が付与されることを認識することができる。

【 0 1 6 7 】

A T 抽選において A T を付与する決定が行われた場合は、次のようになる。第 3 停止操作がされると、図 12 (a 2 5) に示すように、さらにキャラ B がゴールして 6 人全員がゴールした画像が表示される。さらに、文字画像「全員ゴール」が表示されともに、音声「全員ゴール」が出力される。これにより、遊技者は、「6 人でゴールしろ」というミッション演出の指令をクリアしたことを見出せる。

【 0 1 6 8 】

その後、図 12 (a 2 6) に示すように、文字画像「WIN」を含む画像が表示される。さらに、音声「WIN」が出力される。これにより、A T を付与する決定が行われたことが報知される。次のゲームを開始するための開始操作が行われると、C Z への制御が終了するとともに、A T に制御される。A T 中においては、図 12 (a 2 7) に示すように、液晶表示器 5 1 には、星の背景画像とともに女の子のキャラクタ画像が表示される。

10

【 0 1 6 9 】

一方、A T 抽選において A T を付与する決定が行われなかつた場合は、次のようになる。第 3 停止操作がされると、図 12 (a 2 8) に示すように、最後のキャラ B がゴールすることなく 6 人中 5 人がゴールしている画像が表示される。さらに、文字画像「一人リタイヤ」が表示されともに、音声「一人リタイヤ」が出力される。これにより、遊技者は、「6 人でゴールしろ」というミッション演出の指令をクリアできなかつたことを認識することができる。

20

【 0 1 7 0 】

その後、図 12 (a 2 9) に示すように、文字画像「LOSE」を含む画像が表示されるとともに、画面が暗くなる。さらに、音声「LOSE」が出力される。これにより、A T を付与する決定が行われなかつたことが報知される。次のゲームを開始するための開始操作が行われると、C Z への制御が終了するとともに、有利区間通常に制御される。有利区間通常中においては、図 12 (a 2 9) に示すように、液晶表示器 5 1 には、街の背景画像とともに女の子のキャラクタ画像が表示される。

【 0 1 7 1 】

次に、示唆無期間中に A T に制御される場合の演出例について説明する。図 13 は、示唆無期間中に A T に制御される場合の一例を説明するための図である。図 13 (a 1) ~ (a 6) までの流れは、図 9 (a 1) ~ (a 6) と同様であるので、詳細については省略する。

30

【 0 1 7 2 】

現在、有利区間通常に制御されているとする。有利区間通常においては、図 13 (a 1) に示すように、液晶表示器 5 1 には、有利区間通常中の演出画像が表示される。

【 0 1 7 3 】

次に、有利区間通常において C Z 当選したとする。また、このとき、C Z 中の演出として、C Z 演出パターン A による演出を実行することが決定されたとする。次のゲームを開始するための開始操作が行われると、図 13 (a 2) に示すように、有利区間通常中の演出画像が表示されるとともに、タイトル表示演出が実行される。

40

【 0 1 7 4 】

次のゲームを開始するための開始操作を行うと、図 13 (a 3) に示すように、説明演出が実行される。また、このとき、リプレイに当選し、ポイント抽選により 1 p t のポイントが付与されることが決定されたとする。これにより、獲得ポイントは 1 p t となる。さらに、リプレイ当選示唆演出を実行することが決定され、画面上には、リプレイ当選示唆演出として、文字画像「！」を含む小さな画像が 3 つ表示される。

【 0 1 7 5 】

次のゲームを開始するための開始操作を行うと、図 13 (a 4) に示すように、引き続き説明演出が実行される。次のゲームを開始するための開始操作を行うと、図 13 (a 5) に示すように、引き続き説明演出が実行される。また、このとき、リプレイに当選し、

50

ポイント抽選により 1 p t のポイントが付与されることが決定されたとする。これにより、獲得したポイントは 2 p t (1 p t + 1 p t) となる。画面上には、リプレイ当選示唆演出として、文字画像「！」を含む小さな画像が 3 つ表示される。

【 0 1 7 6 】

次のゲームを開始するための開始操作を行うと、次のゲームを開始するための開始操作を行うと、図 13 (a 6) に示すように、引き続き説明演出が実行される。また、このとき、リプレイに当選し、ポイント抽選により 2 p t のポイントが付与されることが決定されたとする。これにより、獲得したポイントは 4 p t (2 p t + 2 p t) となる。画面上には、リプレイ当選示唆演出として、文字画像「！」を含む小さな画像が 3 つ表示される。

【 0 1 7 7 】

本実施の形態においては、示唆無期間において獲得したポイントが 4 p t に達した場合であっても、C Z の最終ゲームにおいて A T 抽選を行うようにした。そして、当該 A T 抽選において獲得したポイントが 4 p t である場合は、100% の確率で A T を付与する決定を行う。

【 0 1 7 8 】

しかし、これに限らず、示唆無期間において獲得ポイントが 4 p t に達したとき、A T を付与する決定を行うようにしてもよい。そして、当該ゲームの次のゲームより、A T に制御させるようにしてもよい。この場合、示唆無期間において A T を付与する決定が行われると、説明演出が中断して、A T を付与する決定が行われたことを報知する A T 確定演出が実行される。

【 0 1 7 9 】

具体的には、獲得ポイントが 4 p t に達したゲームにおいて、第 3 停止操作を行ったとき、A T 確定演出が実行される。図 13 (a 7) に示すように、画面上には、飛んでいる女の子の画像とともに文字画像「いっくよー！」を含むカットイン画像が表示される。これにより、説明演出が中断する。

【 0 1 8 0 】

その後、図 13 (a 8) に示すように、画面上には、文字画像「A T 確定」が表示される。これにより、A T を付与する決定が行われたことが報知される。次のゲームを開始するための開始操作を行うと、C Z への制御が終了するとともに A T に制御される。

【 0 1 8 1 】

なお、上述のようなカットイン画像を表示するものに限らず、画面全体に何らかの画像を表示して説明演出を中断させるものであればよい。また、説明演出を中断する場合は、説明が一区切りついた段階（たとえば、1 ゲームごとの説明の区切り）において中断してもよく、説明途中の段階（たとえば、音声「今日はマラソン大会」の出力中の状態）で中断するようにしてもよい。

【 0 1 8 2 】

[C Z 演出パターン B による演出の一例]

次に、C Z 演出パターン B による演出の一例を説明する。図 14 ~ 16 は、C Z 演出パターン B による演出の一例を説明するための図である。

【 0 1 8 3 】

現在、有利区間通常に制御されているとする。有利区間通常においては、図 14 (a 1) に示すように、液晶表示器 51 には、有利区間通常中の演出画像が表示される。次に、有利区間通常において C Z 当選したとする。また、このとき、C Z 中の演出として、C Z 演出パターン B による演出を実行することが決定されたとする。

【 0 1 8 4 】

次のゲームを開始するための開始操作が行われると、C Z に制御されるとともに示唆有期間に制御される。図 14 (a 2) に示すように、有利区間通常中の演出画像が表示されるとともに、タイトル表示演出が実行される。

【 0 1 8 5 】

次のゲームを開始するための開始操作が行われると、ミッション演出が開始する。図 1

10

20

30

40

50

4 (a 3) に示すように、ミッション表示演出として、文字画像「6人でゴールしろ」が表示される。図14 (a 3) ~ 図15 (a 11)までの演出の流れは、図10 (a 10) ~ 図11 (a 24)と同様なので詳細な説明は省略する。ただし、上記説明においては、図11 (a 22) ~ (a 24)の状態を結果報知演出として説明したが、本例においては、これらの状態はミッション演出として実行される。

【0186】

図14 (a 3) ~ 図15 (a 11)においては、「6人でゴールしろ」という指令に対して、大男に妨害をされつつも6人のキャラ(キャラA ~ F)がゴールを目指して走行し、6人のうち5人がゴールした状態までの一連の画像(動画)を表示するミッション演出が実行される。ゴールしていないのは、キャラBのみである。

10

【0187】

図15 (a 11)の状態において、次のゲームを開始するための開始操作が行われると、示唆有期間が終了するとともにミッション演出が終了する。それとともに、示唆無期間に制御されるとともに説明演出が開始する。

【0188】

このとき、図15 (a 12)に示すように、説明演出として、走っているキャラBの画像が表示される。さらに、文字画像「最後の一人」が表示されとともに、音声「最後の一人」が出力される。これにより、遊技者は、最後の一人であるキャラBがゴールに向かっていることを認識することができる。

20

【0189】

次のゲームが開始すると、図15 (a 13)に示すように、黒いキャラクタが走っている画像が表示される。さらに、文字画像「追う人影」が表示されとともに、音声「追う人影」が出力される。これにより、遊技者は、キャラBが黒いキャラクタに追われていることを認識することができる。

【0190】

次のゲームが開始すると、図15 (a 14)に示すように、キャラAの背後から黒いキャラクタが迫ってくる画像が表示される。さらに、文字画像「追いついた」が表示されとともに、音声「追いついた」が出力される。これにより、遊技者は、黒いキャラクタがキャラBに迫っていることを認識することができる。

30

【0191】

次のゲームが開始すると、図15 (a 15)に示すように、黒いキャラクタがキャラAを追い越した画像が表示される。さらに、文字画像「抜かされた」が表示されとともに、音声「抜かされた」が出力される。これにより、遊技者は、黒いキャラクタがキャラBを追い越したことを認識することができる。

【0192】

次のゲームが開始すると、図15 (a 16)に示すように、キャラAが黒いキャラクタを追い越した画像が表示される。さらに、文字画像「追い抜いた」が表示されとともに、音声「追い抜いた」が出力される。これにより、遊技者は、黒いキャラクタとキャラBとが順位争いをしていることを認識することができる。

40

【0193】

次のゲームが開始すると、図16 (a 17)に示すように、ゴールを示す画像が表示される。さらに、文字画像「ゴールが近い」が表示されとともに、音声「ゴールが近い」が出力される。これにより、遊技者は、ゴールが近いことを認識することができる。

【0194】

次のゲームが開始すると、図16 (a 18)に示すように、キャラAが黒いキャラクタの少し先を走行する画像が表示される。さらに、文字画像「勝つか負けるか」が表示されとともに、音声「勝つか負けるか」が出力される。これにより、遊技者は、6人全員がゴールするのみならず、キャラAが黒いキャラクタに勝ってゴールすることが、A Tが付与される条件であることを認識することができる。

【0195】

50

次のゲームが開始すると、示唆無期間が終了するとともに説明演出が終了する。それとともに、結果報知演出が開始する。図16(a19)に示すように、画面上には、文字画像「ライバルに勝て」が表示される。これにより、遊技者は、キャラAがライバルである黒いキャラクタに勝ってゴールしたときにATが付与されることを認識することができる。

【0196】

第1停止操作が行われると、図16(a20)に示すように、キャラAと黒いキャラクタとがゴール争いをしている画像が表示される。さらに、文字画像「あと少し」が表示されとともに、音声「あと少し」が出力される。これにより、遊技者は、ゴール直前でキャラAと黒いキャラクタとが順位争いをしていることを認識することができる。

【0197】

第2停止操作が行われると、図16(a21)に示すように、キャラAが黒いキャラクタに先行している画像が表示される。さらに、文字画像「勝てそう」が表示されとともに、音声「勝てそう」が出力される。これにより、遊技者は、キャラAが黒いキャラクタに勝てそうであることを認識することができる。

【0198】

第3停止操作が行われると、図16(a22)に示すように、キャラAが黒いキャラクタよりも先にゴールした画像が表示される。さらに、文字画像「ゴール」が表示されとともに、音声「ゴール」が出力される。これにより、遊技者は、遊技者は、6人全員がゴールするとともに、キャラAがライバルである黒いキャラクタに勝ってゴールしたことを認識することができる。

【0199】

その後、図16(a22)に示すように、キャラAが黒いキャラクタよりも先にゴールした画像が表示される。さらに、文字画像「ゴール」が表示されとともに、音声「ゴール」が出力される。これにより、遊技者は、遊技者は、6人全員がゴールするとともに、キャラAがライバルである黒いキャラクタに勝ってゴールしたことを認識することができる。

【0200】

その後、図16(a23)に示すように、文字画像「WIN」を含む画像が表示される。さらに、音声「WIN」が出力される。これにより、ATを付与する決定が行われたことが報知される。次のゲームを開始するための開始操作が行われると、CZへの制御が終了するとともに、ATに制御される。AT中においては、図16(a24)に示すように、液晶表示器51には、星の背景画像とともに女の子のキャラクタ画像が表示される。なお、ATを付与する決定が行われなかった場合は、結果報知演出として、黒いキャラクタがゴールするとともに、キャラAがこけてマラソン大会をリタイヤする画像を表示するようにもよい。

【0201】

以上説明したように、CZの終了に関連して、当該CZにおいてATが付与されたか否かを報知する結果報知演出が実行される。また、結果報知演出は、特定キャラクタ(キャラB)を用いた演出である。また、図15(a12)～図16(a18)に示したように、示唆無期間において、結果報知演出において用いられる特定キャラクタを説明する説明演出が実行される。

【0202】

[ATランプの制御]

本実施の形態においては、図1に示したように、スロットマシン1は、ATランプを備えている。ATランプは、AT中であることを点灯により示唆する。つまり、ATランプが点灯していることによって、遊技者は、AT中であることを認識することができる。

【0203】

以下、ATランプの制御について説明する。図17は、ATランプの制御について説明するための図である。サブ制御部91は、ATランプを制御する処理を行う。図17(a)においては、CZからATに制御され、ATにおいてリザルト演出が実行された後に、ATから有利区間通常(通常)に制御される例を示している。

10

20

30

40

50

【0204】

リザルト演出は、AT中ににおける遊技の結果を報知する演出である。たとえば、リザルト演出として、ATの最終ゲームの第3停止操作が行われた後にAT中ににおけるメダルの払出総数を示すためのカウント画像が液晶表示器51に表示される。AT中ににおけるメダルの払出総数が100枚であれば、文字画像「TOTAL 100枚」を含むリザルト画像が表示される。

【0205】

サブ制御部91は、ATへの制御に関連してATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、図17(b2)に示すように、ATランプを消灯状態から特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させる。本実施の形態においては、特定状態は点滅状態である。なお、図17(b1)に示すように、ATランプを消灯状態から特定状態に変化させることなく点灯状態に変化させることもよい。

10

【0206】

なお、本実施の形態において、消灯状態とは、完全にATランプがOFFになった状態に限らず、ATランプを見た遊技者が、ATランプが消えているように感じる程度に輝度が低い(暗い)状態でATランプを点灯させるようなものも含む。また、点灯状態は、一定の輝度でATランプを点灯させるものに限らない。ATランプを見た遊技者が、ATランプが点灯しているように見える程度に輝度が高い(明るい)状態でATランプを点灯させるものであれば、どのような輝度でATランプを点灯させるものであってもよい。

20

【0207】

図17(a)の例では、t1において、CZへの制御が終了してATに制御されるとき、ATランプが消灯状態から点滅状態に変化する。たとえば、t1は、ATの1ゲーム目を開始させるための開始操作を行うタイミングである。t1～t2の間、ATランプが点滅し、t2において、ATランプが点滅状態から点灯状態に変化する。

【0208】

このように、ATへの制御に関連してATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、当該ATランプを消灯状態から特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させるため、ATの開始にあたっての遊技の興奮を向上させることができる。これにより、ATであることを点灯により示唆するATランプの制御を好適に行うことができる。

30

【0209】

また、サブ制御部91は、特定状態であるATへの終了に関連してATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、図17(b5)に示すように、当該ATランプを点灯状態から特殊状態に変化させた後で消灯状態に変化させる。本実施の形態においては、特殊状態は、徐々に消灯させる状態である。つまり、ATランプが点灯している状態から輝度を徐々に低下させていく、最終的に消灯状態となるような制御が行われる。

40

【0210】

なお、図17(b3)に示すように、ATランプを点灯状態から特殊状態に変化させることなく消灯状態に変化させることもよい。あるいは、図17(b4)に示すように、ATランプを点灯状態から特定状態(点滅状態)に変化させた後に消灯状態に変化させることもよい。

40

【0211】

図17(a)の例では、t3において、リザルト演出の実行開始時にATランプを点灯状態から特殊状態(徐々に消灯させる状態)に変化させる。たとえば、t4のリザルト演出の実行開始時は、ATの最終ゲームにおいて第3停止操作を行った後のタイミングである。

【0212】

t4において、ATランプが完全に消灯すると、ATランプは特殊状態から消灯状態に変化したことになる。そして、リザルト演出が実行されているゲームの次のゲームを開始するための開始操作を行うと、t5において、ATが終了するとともに有利区間通常に制御される。

50

【 0 2 1 3 】

このように、A Tへの終了に関連して A Tランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、当該 A Tランプを点灯状態から特殊状態に変化させた後で消灯状態に変化させるため、A Tの終了にあたっての遊技の興趣を向上させることができる。これにより、A Tであることを点灯により示唆する A Tランプの制御を好適に行うことができる。

【 0 2 1 4 】

上記例では、A Tへの制御に関連して A Tランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、A Tの1ゲーム目を開始させるための開始操作を行うタイミング（図17（a）のt1）で、当該 A Tランプを消灯状態から特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させる例について説明した。このような A Tランプを消灯状態から点灯状態に変化させる契機は、複数種類ある。

10

【 0 2 1 5 】

たとえば、複数種類の契機は、上述のような A Tへの制御の開始（A T開始）により成立する契機や、A Tへの制御の確定（A T当選）により成立する契機や、リールの回転が開始するとき（開始操作が行われるとき）に成立する契機や、図柄組合せが導出されるときに成立する契機とを含む。

【 0 2 1 6 】

たとえば、図12で示した A Tに制御される例で言えば、図12（a27）のような開始操作がされて A Tへの制御が開始するタイミングや、図12（a26）のような第3停止操作により図柄組合せが導出されたタイミングで A Tランプの点滅を開始させててもよい。また、開始操作が行われたときに行われる A T抽選により A Tを付与することが決定したときに、A Tランプの点滅を開始させててもよい。

20

【 0 2 1 7 】

また、ボーナス中に A Tを付与することが決定され、当該ボーナス終了後に A Tに制御されるような場合、ボーナス終了後に遊技者に演出用スイッチ56を操作させ、当該操作のタイミングで A Tへの制御を報知するようにしてもよい。この場合、演出用スイッチ56が操作されたタイミングで、A Tランプの点滅を開始させる。

【 0 2 1 8 】

以上の例では、A Tランプの制御について説明したが、スロットマシン1が備えるボーナスランプの点灯時や消灯時において同様の制御が行われる。ボーナスランプは、ボーナス中であることを点灯により示唆する。つまり、ボーナスランプが点灯していることによって、遊技者は、ボーナス中であることを認識することができる。

30

【 0 2 1 9 】

ボーナスへの制御に関連してボーナスランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、図17（c2）に示すように、ボーナスランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化させた後で点灯状態に変化させる。たとえば、ボーナス図柄組合せが導出されたタイミングやボーナスの1ゲーム目を開始するための開始操作が行われたタイミングでボーナスランプの点滅を開始させててもよい。なお、図17（c1）に示すように、ボーナスランプを消灯状態から特定状態に変化させることなく点灯状態に変化させるようにしてもよい。

40

【 0 2 2 0 】

また、ボーナスへの終了に関連してボーナスランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、当該ボーナスランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させた後で消灯状態に変化させる。たとえば、第3停止時に発生した入賞による払い出しによりボーナス終了条件が成立したタイミングで、ボーナスランプの点滅を開始させてよい。

【 0 2 2 1 】

また、以下の図18を用いて説明する電断が発生した場合や、図19用いて説明するエラー状態が発生した場合についても、ボーナスランプの制御において、A Tランプの制御と同様の制御が行われる。

50

【 0 2 2 2 】

次に、電断が発生した場合の A T ランプの制御について説明する。図 18 は、電断が発生した場合の A T ランプの制御について説明するための図である。図 18 (a)においては、C Z から A T に制御され、A T 中に電断が発生し、当該電断から復帰した A T 中においてリザルト演出が実行された後に、A T から有利区間通常（通常）に制御される様子を示している。

【 0 2 2 3 】

図 18 (a)の t 1 において、C Z への制御が終了して A T に制御されるとき、A T ランプが消灯状態から点滅状態に変化する。そして、t 2 において、A T ランプが点滅状態から点灯状態に変化する。その後、t 3 において電断が発生し、t 4 において当該電断から復旧したとする。

10

【 0 2 2 4 】

サブ制御部 9 1 は、電断によって消灯状態になった A T ランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、A T ランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化させた後で点灯状態に変化させる。

【 0 2 2 5 】

t 3 において、停電などによってスロットマシンに対する電源の供給が遮断され、電断が発生したとする。これにより、A T ランプは消灯する。そして、t 4 において、電断から復帰したとき、A T ランプを消灯状態から点滅状態に変化させる。そして、t 5 において、A T ランプが点滅状態から点灯状態に変化する。

20

【 0 2 2 6 】

その後、t 6 において、リザルト演出の実行開始時に A T ランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させる。t 7 において、A T ランプが完全に消灯すると、A T ランプが特殊状態から消灯状態に変化することになる。そして、リザルト演出が実行されているゲームの次のゲームを開始するための開始操作を行うと、t 8 において、A T が終了するとともに有利区間通常に制御される。

【 0 2 2 7 】

このように、電断によって消灯状態になった A T ランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、A T ランプを消灯状態から特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させるため、電断からの復帰にあたって A T に制御されていることを分かりやすくすることができる。これにより、A T であることを点灯により示唆する A T ランプの制御を好適に行うことができる。

30

【 0 2 2 8 】

ここで、サブ制御部 9 1 が実行するランプを制御する処理について説明する。サブ制御部 9 1 は、ランプ制御プログラムを用いたランプ制御処理により、各種ランプの点灯あるいは消灯などの処理を行う。各種ランプは、たとえば、サイドランプ 5 7 や A T ランプ（A T ランプ 5 8 ）やボーナスランプ（ボーナスランプ 5 9 ）である。

【 0 2 2 9 】

サブ制御部 9 1 は、A T への制御に関連して A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合（図 18 (a)の t 1 ~ t 2 ）と、電断によって消灯状態になった A T ランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合（図 18 (a)の t 4 ~ t 5 ）とのいずれにおいても、ランプ制御処理プログラムを用いたランプ制御処理を実行する。

40

【 0 2 3 0 】

つまり、A T に制御される場合であっても、電断から復帰する場合であっても、共通のプログラムを呼び出して、A T ランプを点灯状態に変化させる処理が行われる。A T ランプを点灯させる場合は、専用の A T ランプ点灯処理プログラムを呼び出すようにしてもよい。A T ランプ点灯処理プログラムは、ランプ制御処理プログラムに含まれる。

【 0 2 3 1 】

また、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に対して A T への制御状態を特定可能な A T コマンドを送信する。サブ制御部 9 1 は、当該コマンドに基づき、A T ランプの点灯状

50

態を制御する。サブ制御部 9 1 は、A T コマンドに基づき、A T に制御されることや A T が終了することを特定したときは、図 1 7 を用いて説明したような A T ランプの制御を行う。

【 0 2 3 2 】

その際、A T ランプを点灯状態に変化させるときは、点灯状態であることを特定可能に A T ランプ点灯状態データを更新する。A T ランプ点灯状態データは、電断が発生する前の A T ランプの様子を特定可能なデータであって、R A M 9 1 c の所定の記憶領域に記憶されているデータである。

【 0 2 3 3 】

A T ランプを消灯状態に変化させるときは、消灯状態であることを特定可能に A T ランプ点灯状態データを更新する。なお、特定状態や特殊状態である場合は、点灯状態とみなして A T ランプ点灯状態データを更新してもよいが、特定状態や特殊状態として A T ランプ点灯状態データを更新してもよい。

【 0 2 3 4 】

A T ランプ点灯状態データが記憶された R A M 9 1 c 所定の記憶領域は、スロットマシンへの電源の供給が停止した（電断が発生した）場合であっても、消去されないようにバックアップされている。このため、サブ制御部 9 1 は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、R A M 9 1 c が記憶している A T ランプの様子を特定可能な情報（A T ランプ点灯状態データ）に基づき、A T ランプの様子を変化させる。

【 0 2 3 5 】

図 1 8 (a) の t 4 の例においては、電断発生前の t 3 において、A T ランプが点灯状態であったため、電断からの復帰時においては A T ランプを点灯状態に制御している。その際、まず、点滅状態に変化させてから点灯状態へと変化させている。

【 0 2 3 6 】

また、メイン制御部 4 1 は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、サブ制御部 9 1 に対して復帰コマンドを送信する。サブ制御部 9 1 は、復帰コマンドを受信した後、当該復帰コマンドに基づき、A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させるようにしている。

【 0 2 3 7 】

また、スロットマシン 1 は、A T ランプとは異なる複数の点灯手段を備える。当該複数の点灯手段には、サイドランプ 5 7 が含まれる。サブ制御部 9 1 は、A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させるとき、複数の点灯手段も消灯状態から点灯に変化させる。A T ランプを点灯状態から消灯状態に変化させるとき、複数の点灯手段も消灯状態から点灯に変化させる。

【 0 2 3 8 】

具体的には、図 1 8 (b 1) に示すように、A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させるとき、サイドランプ 5 7 も消灯状態から点灯に変化させる。また、A T ランプを点灯状態から消灯状態に変化させるとき、サイドランプ 5 7 も点灯状態から消灯状態に変化させる。

【 0 2 3 9 】

また、本実施の形態においては、A T への制御に関連して A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させるときに、A T ランプとは異なる演出手段を用いた演出が行われる。A T ランプとは異なる演出手段は、たとえば、上述のサイドランプ 5 7 や、スピーカ 5 3 , 5 4 である。

【 0 2 4 0 】

具体的には、図 1 8 (b 1) に示すように、A T への制御時（図 1 8 (a) の t 1 ）において、A T ランプを消灯状態から点滅状態に変化させるとき、サイドランプ 5 7 も消灯状態から点滅状態に変化させ、スピーカ 5 3 , 5 4 は消音状態から効果音 A を出力させる。

【 0 2 4 1 】

さらに、A T ランプを点滅状態から点灯状態に変化させるとき（図 1 8 (a) の t 2 ）

10

20

30

40

50

、サイドランプ 5 7 も点滅状態から点灯状態に変化させ、スピーカ 5 3 , 5 4 は効果音 A の出力を停止して A T 中に出力する B G M の出力を開始する。

【 0 2 4 2 】

また、電断によって消灯状態になった A T ランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合は、A T ランプとは異なる演出手段を用いた演出が行われない。

【 0 2 4 3 】

具体的には、図 18 (b 2) に示すように、電断から復帰時 (図 18 (a) の t 4) において、A T ランプを消灯状態から点滅状態に変化させると、サイドランプ 5 7 を消灯状態から点灯状態に変化させ、スピーカ 5 3 , 5 4 は消音状態から A T 中に出力する B G M の出力を開始する。

10

【 0 2 4 4 】

さらに、A T ランプを点滅状態から点灯状態に変化させると (図 18 (a) の t 5) 、サイドランプ 5 7 は点灯状態を継続し、スピーカ 5 3 , 5 4 は A T 中に出力する B G M の出力を継続する。なお、A T ランプを点滅状態から点灯状態に変化させるタイミングで、サイドランプ 5 7 を点灯状態に変化させ、スピーカ 5 3 , 5 4 から A T 中に出力する B G M を出力させるようにしてもよい。

【 0 2 4 5 】

なお、A T ランプとは異なる演出手段として、液晶表示器 5 1 を用いた演出を行うようにしてもよい。たとえば、A T ランプと同期して、液晶表示器 5 1 の一部の領域の色 (たとえば、背景色) を変化させててもよい。A T ランプが点灯したときは、当該一部の領域が A T ランプの色と同じ色になり、A T ランプが点滅したときは、当該一部の領域が点滅しているように色を変化させるようにしてもよい。

20

【 0 2 4 6 】

また、サブ制御部 9 1 は、複数種類の契機のうちのいずれかが成立したときに、A T への制御に関連して A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させることが可能である。ここで、複数種類の契機とは、上述のように、A T への制御が開始する場合 (図 18 (b 1)) や、ボーナス中に A T を付与することが決定された場合であってボーナス終了後に A T への制御が開始する場合 (図 18 (b 3)) などである。

【 0 2 4 7 】

そして、複数種類の契機のうちのいずれかが成立して A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合であっても、A T ランプを消灯状態から特定状態 (点滅状態) に変化させた後で点灯状態に変化させる。

30

【 0 2 4 8 】

たとえば、図 18 (b 1) , (b 3) に示すように、A T への制御が開始する場合であっても、ボーナス終了後に A T への制御が開始する場合であっても、A T ランプを消灯状態から点滅状態に変化させた後で点灯状態に変化させている。

【 0 2 4 9 】

また、複数種類の契機のうちのいずれかが成立したかに応じて、他の演出手段を用いた演出の演出態様が異なる。たとえば、A T への制御が開始する場合においては、サイドランプ 5 7 を消灯状態から白色での点滅状態に変化させた後で白色での点灯状態に変化させる (図 18 (b 1)) 一方で、ボーナス終了後に A T への制御が開始する場合においては、サイドランプ 5 7 を消灯状態から赤色での点滅状態に変化させた後で、白色での点灯状態に変化させる (図 18 (b 3)) ようにしてもよい。

40

【 0 2 5 0 】

また、A T への制御が開始する場合においては、スピーカ 5 3 , 5 4 は消音状態から効果音 A を出力させた後に A T 中に出力する B G M を出力させる (図 18 (b 1)) 一方で、ボーナス終了後に A T への制御が開始する場合においては、スピーカ 5 3 , 5 4 は消音状態から効果音 B を出力させた後に A T 中に出力する B G M を出力させる (図 18 (b 3)) ようにしてもよい。

【 0 2 5 1 】

50

次に、エラー状態に制御された場合の A T ランプの点灯状態について説明する。図 19 は、エラー状態に制御された場合の A T ランプの点灯状態を説明するための図である。図 19においては、C Z から A T に制御された後にエラー状態に制御され、当該エラー状態が解消された後の A T 中においてリザルト演出が実行された後に、A T から有利区間通常（通常）に制御される様子を示している。

【0252】

図 19 の t 1において、C Zへの制御が終了して A T に制御されるとき、A T ランプが消灯状態から点滅状態に変化する。そして、t 2において、A T ランプが点滅状態から点灯状態に変化する。その後、t 3においてエラー状態に制御され、t 4において当該エラー状態が解消したとする。

10

【0253】

サブ制御部 9 1 は、A T ランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態に制御されたことによって A T ランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、A T ランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させることなく消灯状態に変化させる。

【0254】

本例においては、移行条件は、エラーの発生である。また、所定状態は、エラー状態である。メイン制御部 4 1 は、エラーを検出したとき（エラーが発生したとき）に、遊技の進行を中断してエラー状態に制御する。そして、サブ制御部 9 1 において、当該異常にに関する報知などを行う。その後、エラー状態が解除されたときには、遊技の進行が再開する。たとえば、エラーには、メダル投入部からのメダルの投入に関する投入異常や、ホッパーからのメダルの払い出しに関する払出異常などがある。

20

【0255】

図 19 の t 3 に示すように、A T ランプが点灯状態であるときにエラーが発生してエラー状態に制御されたことによって A T ランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、A T ランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させることなく消灯状態に変化させる。

【0256】

このように、A T ランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態に制御されたことによって A T ランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、A T ランプを点灯状態から特殊状態に変化させることなく消灯状態に変化させるため、所定状態への制御される際に A T が終了したような誤認を与えない。これにより、A T であることを点灯により示唆する A T ランプの制御を好適に行うことができる。

30

【0257】

また、サブ制御部 9 1 は、A T ランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態に制御されたことによって A T ランプを点灯状態から消灯状態に変化させた後、当該所定状態への制御が終了したときに A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、A T ランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化させることなく点灯状態に変化させる。

【0258】

40

図 19 の t 4 に示すように、エラー状態が解消されたときは、A T ランプを消灯状態から点滅状態に変化させることなく点灯状態に変化させている。

【0259】

なお、サブ制御部 9 1 は、A T ランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態（エラー状態）に制御されたことによって A T ランプを点灯状態から消灯状態に変化させた後、所定状態（エラー状態）への制御が終了したときに A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、A T ランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化させた後で点灯状態に変化させるようにしてもよい。

【0260】

この場合は、図 19 の t 4 において、エラー状態が解消されたときは、A T ランプを消

50

灯状態から点滅状態に変化させた後で点灯状態に変化させる。

【0261】

その後、t6において、リザルト演出の実行開始時にATランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させる。t7において、ATランプが完全に消灯すると、ATランプを特殊状態から消灯状態に変化する。そして、リザルト演出が実行されているゲームの次のゲームを開始するための開始操作を行うと、t8において、ATが終了するとともに通常区間通常に制御される。

【0262】

本実施の形態においては、エラー状態に制御されたとき、複数のランプのそれぞれの様子をエラー状態における様子に変化させるためのエラー時ランプ制御処理が実行される。
たとえば、エラー時ランプ制御処理により、AT中にエラー状態に制御された場合は、ATランプやサイドランプ57を消灯させ(t3)、当該エラー状態が解消された場合は、ATランプやサイドランプ57を点灯させる(t4)。

10

【0263】

なお、AT中にエラー状態に制御された場合は、エラー状態であることを特定させるために所定のランプを点灯させ、当該エラー状態が解消された場合は、当該所定のランプを消灯させるようにしてもよい。

【0264】

また、上述のように、サブ制御部91は、ランプ制御処理プログラムを用いたランプ制御処理により、各種ランプの点灯あるいは消灯などの処理を行う。ATへの終了に関連してATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合(図19のt5～t6)と、ATランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態(エラー状態)に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合(図19のt3)とのいずれにおいても、ランプ制御処理プログラムを用いたランプ制御処理が実行される。

20

【0265】

つまり、ATが終了する場合であっても、エラー状態に制御された場合であっても、共通のプログラムを呼び出して、ATランプを消灯状態に変化させる処理が行われる。ATランプを消灯させる場合は、専用のATランプ消灯処理プログラムを呼び出すようにしてもよい。ATランプ消灯処理プログラムは、ランプ制御処理プログラムに含まれるプログラムである。エラー時ランプ制御処理によりATランプを点灯させる場合には、ATランプ点灯処理プログラムを呼び出すようにすればよい。

30

【0266】

[第2実施形態]

次に、図19を参照しながら、第2実施形態に係るスロットマシンについて説明する。なお、第2実施形態に係るスロットマシンについては、第1実施形態に係るスロットマシンと異なる部分を説明し、その他の部分については、第1実施形態に係るスロットマシンと第2実施形態に係るスロットマシンとで共通する。また、第1実施形態において説明した変形例やなお書きも、第2実施形態に適用可能である。

【0267】

第1実施形態においては、図1～図19を用いて説明した構成において、図17～図19で示したようなATランプの制御を行うようにした。これに対して、第2実施形態においては、図19に示すようなATランプの制御を行う。以下、第1形態と異なる部分について説明する。

40

【0268】

[第2実施形態に係るATランプの制御]

第1実施形態において、図18(a)のt4～t5に示したように、サブ制御部91は、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態に変化させた後に点灯状態に変化させるようにした。

【0269】

50

これに対して、第2実施形態においては、サブ制御部91は、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態に変化させることなく点灯状態に変化させるようとする。

【0270】

このように、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態に変化させることなく点灯に変化させることで、電断からの復帰時にATに制御されたような誤解を与えることができる。これにより、ATであることを点灯により示唆するATランプの制御を好適に行うことができる。

【0271】

また、第1実施形態において、図19のt2に示したように、サブ制御部91は、ATランプが点灯状態であるときに移行条件（エラー発生）が成立して所定状態（エラー状態）に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、ATランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させることなく消灯状態に変化させるようにした。

10

【0272】

これに対して、第2実施形態においては、サブ制御部91は、ATランプが点灯状態であるときに移行条件（エラー発生）が成立して所定状態（エラー状態）に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、ATランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させた後で消灯状態に変化させるようとする。

20

【0273】

このように、ATランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、ATランプを点灯状態から特殊状態に変化させた後で消灯状態に変化させるため、ATにおいて遊技が中断されることが分かりやすくなる。これにより、ATであることを点灯により示唆するATランプの制御を好適に行うことができる。

【0274】

以下、図20を用いて具体的に説明する。図20は、第2実施形態に係るATランプの制御について説明するための図である。図20(a)は、電断が発生した場合のATランプの点灯状態を説明するための図であり、図20(b)は、エラーが発生した場合のATランプの点灯状態を説明するための図である。

30

【0275】

まず、電断が発生した場合のATランプの点灯状態について説明する。図20(a)のt1に示すように、CZへの制御が終了してATに制御されるとき、ATランプが消灯状態から点滅状態に変化する。そして、t2において、ATランプが点滅状態から点灯状態に変化する。その後、t3において電断が発生し、t4において当該電断から復旧したとする。

【0276】

サブ制御部91は、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化させることなく点灯状態に変化させる。

40

【0277】

t4において、電断から復帰したとき、ATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる。その後、t5において、リザルト演出の実行開始時にATランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させる。

【0278】

t6において、ATランプが完全に消灯すると、ATランプは特殊状態から消灯状態に変化することになる。そして、リザルト演出が実行されているゲームの次のゲームを開始するための開始操作を行うと、t7において、ATが終了するとともに有利区間通常に制御される。

50

【 0 2 7 9 】

次に、エラーが発生した場合の A T ランプの点灯状態について説明する。図 2 0 (b) に示すように、C Z への制御が終了して A T に制御されるとき、A T ランプが消灯状態から点滅状態に変化する。そして、t 2において、A T ランプが点滅状態から点灯状態に変化する。

【 0 2 8 0 】

A T ランプが点灯状態であるときにエラーが発生してエラー状態に制御される t 3において、A T ランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させる。t 4において、A T ランプは消灯状態となっている。エラー状態が解消した t 5において、A T ランプを消灯状態から点灯状態に変化させる。

10

【 0 2 8 1 】

その後、t 6において、リザルト演出の実行開始時に A T ランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させる。t 7において、A T ランプが完全に消灯すると、A T ランプを特殊状態から消灯状態に変化する。そして、リザルト演出が実行されているゲームの次のゲームを開始するための開始操作を行うと、t 8において、A T が終了するとともに通常区間通常に制御される。

【 0 2 8 2 】

なお、第 1 実施形態における電断発生時の A T ランプの制御と、第 2 実施形態におけるエラー発生時の A T ランプの制御とを組み合わせて構成してもよいし、第 2 実施形態における電断発生時の A T ランプの制御と、第 1 実施形態におけるエラー発生時の A T ランプの制御とを組み合わせて構成してもよい。

20

【 0 2 8 3 】**[主な効果]**

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 2 8 4 】

(1 - 1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン 1 ）において、

導出を許容する表示結果を決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による内部抽選を行う処理）と、

30

前記事前決定手段の決定結果が特定決定結果（たとえば、リプレイ当選）となったことに基づいて、特典（たとえば、A T ）を付与するか否かを決定する特典付与決定手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による A T を付与するか否かを決定する処理）と、

前記特典付与決定手段によって前記特典を付与するか否かの決定が行われる特定期間（たとえば、C Z ）に複数のゲーム（たとえば、2 0 ゲーム）に亘って制御する特定期間制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による C Z に制御する処理）と、

前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果となったことを示唆する特定示唆演出（たとえば、リプレイ当選示唆演出）を実行する特定示唆演出実行手段（たとえば、サブ制御部 9 1 によるリプレイ当選示唆演出を実行する処理）と、

40

複数段階の演出態様（たとえば、背景色）のうちのいずれかによって前記特典の付与に関する期待度を示唆する期待度示唆演出を実行する期待度示唆演出実行手段（たとえば、サブ制御部 9 1 による期待度示唆演出を実行する処理）と、を備え、

前記特定期間は、前記期待度示唆演出が実行される示唆有期間と、前記期待度示唆演出が実行されない示唆無期間とを含み（たとえば、図 8 (a), (c) ）、

前記特定示唆演出実行手段は、前記示唆無期間において前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果となったときは、前記示唆有期間において前記事前決定手段の決定結果が前記特定決定結果となったときよりも目立たない演出態様で前記特定示唆演出を実行する（たとえば、図 8 (b 1), (b 2), (d 1), (d 2) ）。

【 0 2 8 5 】

50

具体的には、メイン制御部41は、リプレイが当選したことに基づいて、ATを付与するか否かを決定する処理を行う。また、メイン制御部41は、当該処理によってATを付与するか否かの決定が行われる特定期間(CZ)に複数のゲーム(20ゲーム)に亘って制御可能である。また、サブ制御部91は、リプレイが当選したことを示唆するリプレイ当選示唆演出を実行可能である。また、サブ制御部91は、複数段階の演出態様(背景色)のうちのいずれかによってATの付与に関する期待度を示唆する期待度示唆演出を実行可能である。また、図8(a),(c)に示すように、特定期間(CZ)は、期待度示唆演出が実行される示唆有期間と、期待度示唆演出が実行されない示唆無期間とを含む。また、図8(b1),(b2),(d1),(d2)に示すように、サブ制御部91は、示唆無期間においてリプレイが当選したときは、示唆有期間においてリプレイが当選したときよりも目立たない演出態様でリプレイ当選示唆演出を実行する。

【0286】

このように、期待度示唆演出が実行されない示唆無期間を特定期間が含むことで、ATの付与に関する期待度を把握できない期間があるため、特定期間における遊技者の期待感を好適に持続することができる。また、示唆無期間においてATを付与するか否かを決定する契機となるリプレイが当選したときにリプレイ当選示唆演出が実行されるため、遊技の興奮を損ねない。また、期待度示唆演出が実行されない示唆無期間においてリプレイが当選したときは、示唆有期間においてリプレイが当選したときよりも目立たない演出態様でリプレイ当選示唆演出を実行するため、状況に応じて好適にリプレイ当選示唆演出を実行することができる。このように、特定期間における遊技者の期待感を好適に持続させることができる。

【0287】

(1-2) 複数のゲーム(たとえば、8ゲーム)に亘って、前記特典が付与されるための条件(たとえば、ATが付与されるための条件)を説明する説明演出(たとえば、図8(b1))を実行する説明演出実行手段(たとえば、サブ制御部91による説明演出を実行する処理)をさらに備え、

前記特定期間に制御されたときは前記示唆無期間に制御され、当該示唆無期間が終了した後に前記示唆有期間に制御され(たとえば、図8(a))、

前記説明演出実行手段は、前記示唆無期間において前記説明演出を実行する(たとえば、図8(b1))。

【0288】

具体的には、図8(b1)に示すように、サブ制御部91は、複数のゲーム(8ゲーム)に亘って、ATが付与されるための条件を説明する説明演出を実行可能である。また、図8(a)に示すように、特定期間に制御されたときは示唆無期間に制御され、当該示唆無期間が終了した後に示唆有期間に制御される。また、図8(b1)に示すように、示唆無期間において説明演出が実行される。

【0289】

このように、特定期間に制御されたときに制御される示唆無期間においてATが付与されるための条件を説明する説明演出が実行されるため、ATが付与されるための条件についての理解を深めることができ、遊技の興奮を向上させることができる。このように、特定期間における遊技者の期待感を好適に持続させることができる。

【0290】

(1-3) 前記示唆有期間においては、特定キャラクタ(たとえば、キャラA~F)を用いた特別演出(たとえば、ミッション演出)が実行され(たとえば、図8(b2),(d1))、

前記示唆無期間においては、前記特定キャラクタを説明する前記説明演出が実行される(たとえば、図8(b1),(d2))。

【0291】

具体的には、図8(b2),(d1)に示すように、示唆有期間においては、特定キャラクタ(キャラA~F)を用いたミッション演出が実行される。また、図8(b1), (

d 2)に示すように、示唆無期間においては、特定キャラクタを説明する説明演出が実行される。このようにすることで、演出内容に関する理解を深めることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【0292】

(1 - 4) 前記示唆無期間において前記特典を付与する決定が行われた場合、前記説明演出が中断して、前記特典を付与する決定が行われたことを報知する演出(たとえば、A T確定演出)が実行される(たとえば、図13(a7), (a8))。

【0293】

具体的には、図13(a7), (a8)に示すように、示唆無期間においてA Tを付与する決定が行われた場合、説明演出が中断して、A Tを付与する決定が行われたことを報知するA T確定演出が実行される。このようにすることで、意外性を高め、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0294】

(1 - 5) 複数のゲーム(たとえば、8ゲーム)に亘って、前記特典が付与されるための条件(たとえば、A Tが付与されるための条件)を説明する説明演出(たとえば、図8(d2))を実行する説明演出実行手段(たとえば、サブ制御部91による説明演出を実行する処理)をさらに備え、

前記特定期間に制御されたときは前記示唆有期間に制御され、当該示唆有期間が終了した後に前記示唆無期間に制御され(たとえば、図8(c))、

前記説明演出実行手段は、前記示唆無期間において前記説明演出を実行する(たとえば、図8(d2))。

20

【0295】

具体的には、図8(d2)に示すように、サブ制御部91は、複数のゲーム(8ゲーム)に亘って、A Tが付与されるための条件を説明する説明演出を実行可能である。また、図8(c)に示すように、特定期間に制御されたときは示唆有期間に制御され、当該示唆有期間が終了した後に示唆無期間に制御される。また、図8(d2)に示すように、示唆無期間において説明演出が実行される。

【0296】

このように、示唆有期間が終了した後に制御される示唆無期間においてA Tが付与されるための条件を説明する説明演出が実行されるため、A Tが付与されるための条件についての理解を深めるとともに特定期間の終了に向けて遊技者の期待感を持続させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。このように、特定期間における遊技者の期待感を好適に持続させることができる。

30

【0297】

(1 - 6) 前記特定期間が終了に関連して、当該特定期間において前記特典が付与されたか否かを報知する結果報知演出が実行され(たとえば、図16(a23))、

前記結果報知演出は、前記特定キャラクタを用いた演出であり(たとえば、図16(a23))、

前記示唆無期間において、前記結果報知演出において用いられる前記特定キャラクタを説明する前記説明演出が実行される(たとえば、図15(a12)～図16(a18))。

40

【0298】

具体的には、図16(a23)に示すように、特定期間(CZ)の終了に関連して(最終ゲームにおいて)、当該特定期間においてA Tが付与されたか否かを報知する結果報知演出が実行される。また、図16(a23)に示すように、結果報知演出は、特定キャラクタを用いた演出である。また、図15(a12)～図16(a18)に示すように、示唆無期間において、結果報知演出において用いられた特定キャラクタを説明する説明演出が実行される。このようにすることで、A Tが付与されたか否かが報知される前に説明演出が実行される非示唆期間があるため、遊技者の期待感を持続することができる。また、結果報知演出に先立って結果報知演出に関する説明がなされるので、演出内容に関する理解を深めることができる。

50

【0299】

(1 - 7) 前記示唆有期間において実行される前記特別演出は、1ゲームごとに繰り返される演出であり（たとえば、図8(b1), (d2)）。

前記示唆無期間において実行される前記説明演出は、複数ゲームに亘る演出である（たとえば、図8(b2), (d1)）。

【0300】

具体的には、図8(b1), (d2)に示すように、示唆有期間において実行される特別演出（ミッション演出）は、1ゲームごとに繰り返される演出である。また、図8(b2), (d1)に示すように、示唆無期間において実行される説明演出は、複数ゲームに亘る演出である。このようにすることで、演出内容に関する理解を深めることができる。

10

【0301】

(1 - 8) 前記説明演出における説明は、文字表示（たとえば、字幕表示）による説明を含む（たとえば、図9(a3), 図15(a12)）。

【0302】

具体的には、図9(a3), 図15(a12)に示すように、説明演出における説明は、文字表示（字幕表示）による説明を含む。このようにすることで、演出内容に関する理解を深めることができる。

【0303】

(1 - 9) 前記示唆無期間の開始に関連して、前記示唆無期間の開始に関連した演出（たとえば、タイトル表示演出）が実行される（たとえば、図9(a2)）。

20

【0304】

具体的には、図9(a2)に示すように、示唆無期間の開始に関連して、示唆無期間の開始に関連したタイトル表示演出が実行される。このようにすることで、期間の切り替わりを遊技者に正しく認識させることができる。

【0305】

(1 - 10) 前記示唆有期間の開始に関連して、前記示唆有期間の開始に関連した演出（たとえば、ミッション表示演出）が実行される（たとえば、図10(a10), 図14(a3)）。

【0306】

具体的には、図10(a10), 図14(a3)示すように、示唆有期間の開始に関連して、示唆有期間の開始に関連したミッション表示演出が実行される。このようにすることで、期間の切り替わりを遊技者に正しく認識させることができる。

30

【0307】

(1 - 11) 前記示唆有期間と前記示唆無期間とで、前記特典を付与する決定が行われる割合が異なる（たとえば、図8）。

【0308】

具体的には、図8に示すように、示唆有期間と示唆無期間とで、A Tを付与する決定が行われる割合が異なる。このようにすることで、示唆有期間と示唆無期間とのうちのいずれに制御されているかを遊技者に注目させることができる。

40

【0309】

(1 - 12) 前記示唆有期間は、前記示唆無期間よりも長い（たとえば、図8(a), (c)）。

【0310】

具体的には、図8(a), (c)に示すように、示唆有期間は、示唆無期間よりも長い。このようにすることで、遊技者の期待感を好適に持続させることができる。

【0311】

(1 - 13) 複数種類の事象のうち所定事象（たとえば、リプレイ当選）が発生したときに、前記期待度が高くなり（たとえば、図8）。

前記示唆有期間および前記示唆無期間のいずれの期間においても、前記期待度が高くなる事象が前記所定事象であることを示唆する演出（たとえば、ポイント獲得条件報知）が

50

実行される（たとえば、図 8（b1）、（b2）、（d1）、（d2））。

【0312】

具体的には、図 8 に示すように、複数種類の事象（役の当選）のうち所定事象（リプレイ当選）が発生したときに、期待度が高くなる。また、図 8（b1）、（b2）、（d1）、（d2）に示すように、示唆有期間および示唆無期間のいずれの期間においても、期待度が高くなる事象が所定事象であることを示唆するポイント獲得条件報知が実行される。このようにすることで、いずれの事象が発生したときに有利になるのかを遊技者に認識させることができる。

【0313】

（2-1）遊技を行う遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン1）であって、

10

特定状態（たとえば、AT）に制御する特定状態制御手段（たとえば、メイン制御部41によるATに制御する処理）と、

前記特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段（たとえば、ATランプ）と、

前記点灯手段を制御する点灯制御手段（たとえば、サブ制御部91によるATランプを制御する処理）と、を備え、

前記点灯制御手段は、前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を消灯状態から特定状態（たとえば、点滅状態）に変化させた後で点灯状態に変化させる（たとえば、図17（a）のt1～t2）。

【0314】

具体的には、メイン制御部41は、特定状態としてATに制御可能である。また、ATランプは、ATであることを点灯により示唆する。また、サブ制御部91は、ATランプを制御する処理を行う。また、図17（a）のt1～t2に示すように、サブ制御部91は、ATへの制御に関連してATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、当該ATランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化させた後で点灯状態に変化させる。

20

【0315】

このように、ATへの制御に関連してATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、当該ATランプを消灯状態から特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させるため、ATの開始にあたっての遊技の興奮を向上させることができる。これにより、ATであることを点灯により示唆するATランプの制御を好適に行うことができる。

30

【0316】

（2-2）前記点灯制御手段は、電断によって消灯状態になった前記点灯手段を、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を消灯状態から前記特定状態（たとえば、点滅状態）に変化させた後で点灯状態に変化させる（たとえば、図18（a）のt4～t5）。

【0317】

具体的には、図18（a）のt4～t5に示すように、サブ制御部91は、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化させた後で点灯状態に変化させる。

40

【0318】

このように、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させるため、電断からの復帰にあたってATに制御されていることを分かりやすくすることができる。これにより、ATであることを点灯により示唆するATランプの制御を好適に行うことができる。

【0319】

（2-3）前記点灯制御手段は、特定のプログラム（たとえば、ランプ制御処理プログラム）を用いた処理により、前記点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させ（たとえば、図18（a））、

50

前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させる場合と、電断によって消灯状態になった前記点灯手段を、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合とのいずれにおいても、前記特定のプログラムを用いた処理が行われる（たとえば、図18(a)のt1～t2, t4～t5）。

【0320】

具体的には、図18(a)に示すように、サブ制御部91は、ランプ制御処理プログラムを用いた処理により、ATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる。また、図18(a)のt1～t2, t4～t5に示すように、ATへの制御に関連してATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合と、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合とのいずれにおいても、ランプ制御処理プログラムを用いた処理が行われる。このように、プログラムを共通化することで、プログラム容量が増大しない。

【0321】

(2-4) 前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させるときに、前記点灯手段とは異なる演出手段（たとえば、サイドランプ57, スピーカ53, 54）を用いた演出が行われ（たとえば、図18(b1)）。

電断によって消灯状態になった前記点灯手段を、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化せる場合は、前記点灯手段とは異なる演出手段を用いた演出が行われない（たとえば、図18(b2)）。

【0322】

具体的には、図18(b1)に示すように、ATへの制御に関連してATランプを消灯状態から点灯状態に変化するときに、ATランプとは異なる演出手段（サイドランプ57, スピーカ53, 54）を用いた演出が行われる。また、図18(b2)に示すように、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化する場合は、ATランプとは異なる演出手段を用いた演出が行われない。このようにすることで、電断からの復帰にあたって新たにATに制御されたような誤認を生じさせづらくする。

【0323】

(2-5) 前記点灯制御手段は、電断によって消灯状態になった前記点灯手段を、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を消灯状態から前記特定状態に変化させることなく点灯状態に変化させる（たとえば、図20(a)のt4）。

【0324】

具体的には、図20(a)のt4に示すように、サブ制御部91は、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態に変化させることなく点灯に変化させる。

【0325】

このように、電断によって消灯状態になったATランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態に変化させることなく点灯に変化することで、電断からの復帰時にATに制御されたような誤解を与えるにくくすることができる。これにより、ATであることを点灯により示唆するATランプの制御を好適に行うことができる。

【0326】

(2-6) 情報を記憶する記憶手段（たとえば、RAM91c）をさらに備え、前記記憶手段は、電断が発生する前の前記点灯手段の状態を特定可能な情報（たとえば、ATランプ点灯状態データ）を所定の記憶領域に記憶し（たとえば、図18(a)）、前記点灯制御手段は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、前記記憶手段が記憶している前記点灯手段の状態を特定可能な情報に基づき、前記点灯手段の状態を変化させる（たとえば、図18(a)のt3, t4）。

【0327】

具体的には、スロットマシン1は、情報を記憶するRAM91cを備える。また、図1

10

20

30

40

50

8 (a) に示すように、RAM91c は、電断が発生する前の AT ランプの状態を特定可能な AT ランプ点灯状態データを所定の記憶領域に記憶する。また、図 18 (a) の t3 , t4 に示すように、サブ制御部 91 は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、RAM91c が記憶している AT ランプの様子を特定可能な情報に基づき、AT ランプの様子を変化させる。このようにすることで、電断が発生する前にバックアップされた AT ランプの状態に基づき、AT ランプの状態を復旧させることができる。

【 0328 】

(2 - 7) 遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 41 ）と、演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部 91 ）と、をさらに備え、前記遊技制御手段は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、前記演出制御手段に対して特定コマンド（たとえば、復帰コマンド）を送信し（たとえば、図 18 (a) の t3 , t4 ）、

前記演出制御手段が前記特定コマンドを受信した後、当該特定コマンドに基づき、前記点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させる（たとえば、図 18 (a) の t3 ~ t4 ）。

【 0329 】

具体的には、メイン制御部 41 は、遊技の進行を制御する。また、サブ制御部 91 は、演出を制御する。また、図 18 (a) の t3 , t4 に示すように、メイン制御部 41 は、電断が発生し、当該電断から復帰するとき、サブ制御部 91 に対して復帰コマンドを送信する。また、図 18 (a) の t3 ~ t4 に示すように、サブ制御部 91 が復帰コマンドを受信した後、当該復帰コマンドに基づき、AT ランプを消灯状態から点灯状態に変化させる。このようにすることで、遊技状態と AT ランプの状態とが整合していることを担保することができる。

【 0330 】

(2 - 8) 遊技を行う遊技機（たとえば、パチンコ遊技機、スロットマシン 1 ）であつて、

特定状態（たとえば、AT ）に制御する特定状態制御手段（たとえば、メイン制御部 41 による AT に制御する処理）と、

前記特定状態であることを点灯により示唆する点灯手段（たとえば、AT ランプ）と、前記点灯手段を制御する点灯制御手段（たとえば、サブ制御部 91 による AT ランプを制御する処理）と、を備え、

前記点灯制御手段は、前記特定状態への終了に関連して前記点灯手段を点灯状態から消灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を点灯状態から特殊状態（たとえば、徐々に消灯させる状態）に変化させた後で消灯状態に変化させる（たとえば、図 17 (a) の t3 ~ t4 ）。

【 0331 】

具体的には、メイン制御部 41 は、特定状態として AT に制御可能である。また、AT ランプは、AT であることを点灯により示唆する。また、サブ制御部 91 は、AT ランプを制御する処理を行う。また、図 17 (a) の t3 ~ t4 に示すように、サブ制御部 91 は、AT への終了に関連して AT ランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、当該 AT ランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させた後で消灯状態に変化させる。

【 0332 】

このように、AT への終了に関連して AT ランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、当該 AT ランプを点灯状態から特殊状態に変化させた後で消灯状態に変化させるため、AT の終了にあたっての遊技の興奮を向上させることができる。これにより、AT であることを点灯により示唆する AT ランプの制御を好適に行うことができる。

【 0333 】

(2 - 9) 前記点灯制御手段は、前記点灯手段が点灯状態であるときに移行条件（たとえば、エラー発生）が成立して所定状態（たとえば、エラー状態）に制御されたことによって当該点灯手段を点灯状態から消灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を点灯状態

10

20

30

40

50

から前記特殊態様に変化させることなく消灯態様に変化させる（たとえば、図19のt3）。

【0334】

具体的には、図19のt3に示すように、サブ制御部91は、ATランプが点灯状態であるときに移行条件（エラー発生）が成立して所定状態（エラー状態）に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、ATランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させることなく消灯状態に変化させる。

【0335】

このように、ATランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、ATランプを点灯状態から特殊状態に変化させることなく消灯状態に変化させるため、所定状態への制御される際にATが終了したような誤認を与えない。これにより、ATであることを点灯により示唆するATランプの制御を好適に行うことができる。

10

【0336】

(2-10) 前記所定状態に制御されたとき、前記複数の点灯手段のそれぞれの態様を前記所定状態における態様に変化させるための所定処理（たとえば、エラー時ランプ制御処理）が実行され（たとえば、図19のt3）、

前記所定状態に制御されたとき、前記所定処理が実行されて前記点灯手段が点灯状態から消灯状態に変化する（たとえば、図19のt3）。

20

【0337】

具体的には、図19のt3に示すように、所定状態（エラー状態）に制御されたとき、複数のランプのそれぞれの態様を所定状態における態様に変化させるための所定処理（エラー時ランプ制御処理）が実行される。また、図19のt3に示すように、所定状態に制御されたとき、所定処理が実行されてATランプが点灯状態から消灯状態に変化する。このようにすることで、ATランプの状態を所定状態中の状態に好適に制御することができる。

【0338】

(2-11) 前記点灯制御手段は、前記点灯手段が点灯状態であるときに移行条件（たとえば、エラー発生）が成立して所定状態（たとえば、エラー状態）に制御されたことによって当該点灯手段を点灯状態から消灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を点灯状態から前記特殊状態に変化させた後で消灯状態に変化させる（たとえば、図20(b)のt3～t4）。

30

【0339】

具体的には、図20(b)のt3～t4に示すように、サブ制御部91は、ATランプが点灯状態であるときに移行条件（エラー発生）が成立して所定状態（エラー状態）に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、ATランプを点灯状態から特殊状態（徐々に消灯させる状態）に変化させた後で消灯状態に変化させる。

【0340】

このように、ATランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、ATランプを点灯状態から特殊状態に変化させた後で消灯状態に変化させるため、ATにおいて遊技が中断されることが分かりやすくなる。これにより、ATであることを点灯により示唆するATランプの制御を好適に行うことができる。

40

【0341】

(2-12) 前記点灯制御手段は、

所定のプログラム（たとえば、ランプ消灯処理プログラム）を用いた処理により、前記点灯手段を点灯状態から消灯状態に変化させ（たとえば、図19）、

前記特定状態への終了に関連して前記点灯手段を点灯状態から消灯状態に変化させる場合と、前記点灯手段が点灯状態であるときに前記移行条件が成立して前記所定状態に制

50

御されたことによって当該点灯手段を点灯態様から消灯態様に変化させる場合とのいずれにおいても、前記所定のプログラムを用いた処理が行われる（たとえば、図19のt3）。

【0342】

具体的には、図19に示すように、サブ制御部91は、ランプ消灯処理プログラムを用いた処理により、ATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる。また、図19のt3に示すように、ATへの終了に関連してATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合と、ATランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態（エラー状態）に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合とのいずれにおいても、ランプ消灯処理プログラムを用いた処理が行われる。このように、共通のプログラムを利用することで、プログラム容量が増大しない。

10

【0343】

(2-13) 前記点灯制御手段は、前記点灯手段が点灯状態であるときに前記移行条件が成立して前記所定状態に制御されたことによって当該点灯手段を点灯状態から消灯状態に変化させた後、当該所定状態への制御が終了したときに当該点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を消灯状態から前記特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させる（たとえば、図19のt4の変形例）。

【0344】

具体的には、図19のt4の変形例に示すように、サブ制御部91は、ATランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態（エラー状態）に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させた後、所定状態（エラー状態）への制御が終了したときにATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化させた後で点灯状態に変化させる。このようにすることで、所定状態からの復帰にあたってATに制御されていることを分かりやすくすることができる。

20

【0345】

(2-14) 前記点灯制御手段は、前記点灯手段が点灯状態であるときに前記移行条件が成立して前記所定状態に制御されたことによって当該点灯手段を点灯状態から消灯状態に変化させた後、当該所定状態への制御が終了したときに当該点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させる場合、当該点灯手段を消灯状態から前記特定状態に変化させることなく点灯状態に変化させる（たとえば、図19のt4）。

30

【0346】

具体的には、図19のt4に示すように、サブ制御部91は、ATランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態（エラー状態）に制御されたことによってATランプを点灯状態から消灯状態に変化させた後、当該所定状態への制御が終了したときにATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合、ATランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化させることなく点灯状態に変化させる。このようにすることで、所定状態からの復帰にあたって新たにATに制御されたような誤認を生じさせづらくする。

【0347】

(2-15) 前記点灯制御手段は、複数種類の契機（たとえば、ATへの制御時、ボーナス終了後のATへの制御時）のうちのいずれかが成立したときに、前記特定状態への制御に関連して前記点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させることができあり、前記複数種類の契機のうちのいずれかが成立して当該点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させる場合であっても、当該点灯手段を消灯状態から前記特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させる（たとえば、図18(b1), (b3)）。

40

【0348】

具体的には、図18(b1), (b3)に示すように、サブ制御部91は、複数種類の契機（ATへの制御時、ボーナス終了後のATへの制御時）のうちのいずれかが成立したときに、ATへの制御に関連してATランプを消灯状態から点灯状態に変化させることができあり、複数種類の契機のうちのいずれかが成立してATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる場合であっても、ATランプを消灯状態から特定状態（点滅状態）に変化

50

させた後で点灯状態に変化させるため、ATに制御されることが分かりやすい。

【0349】

(2-16) 前記点灯制御手段が前記点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させるとき、他の演出手段（たとえば、サイドランプ57、スピーカ53、54）を用いた演出が行われ（たとえば、図18（b1）、（b3））。

前記複数種類の契機のうちのいずれが成立したかに応じて、前記他の演出手段を用いた演出の演出態様が異なる（たとえば、図18（b1）、（b3））。

【0350】

具体的には、図18（b1）、（b3）に示すように、ATランプを消灯状態から点灯状態に変化するとき、他の演出手段（サイドランプ57、スピーカ53、54）を用いた演出が行われる。また、図18（b1）、（b3）に示すように、複数種類の契機のうちのいずれが成立したかに応じて、他の演出手段を用いた演出の演出態様が異なる。このようにすることで、多彩な演出の表現を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

10

【0351】

(2-17) 前記点灯手段とは異なる複数の点灯手段（たとえば、サイドランプ57）をさらに備え、

前記点灯制御手段が前記点灯手段を消灯状態から点灯状態に変化させるとき、前記複数の点灯手段も消灯状態から点灯状態に変化させる（たとえば、図18（b1））。

20

【0352】

具体的には、スロットマシン1は、ATランプとは異なる複数の点灯手段（サイドランプ57など）を備える。また、図18（b1）に示すように、サブ制御部91は、ATランプを消灯状態から点灯状態に変化させるとき、複数の点灯手段も消灯状態から点灯状態に変化させる。このようにすることで、ATランプの点灯を強調することができる。

【0353】

(2-18) 前記点灯手段とは異なる複数の点灯手段（たとえば、サイドランプ57）をさらに備え、

前記点灯制御手段が前記点灯手段を点灯状態から消灯状態に変化させるとき、前記複数の点灯手段も点灯状態から消灯状態に変化させる（たとえば、図18（b1））。

30

【0354】

具体的には、スロットマシン1は、ATランプとは異なる複数の点灯手段（サイドランプ57など）を備える。また、図18（b1）に示すように、ATランプを点灯状態から消灯状態に変化させるとき、複数の点灯手段も点灯状態から消灯状態に変化させる。このようにすることで、ATランプの消灯を強調することができる。

【0355】

(2-19) 前記複数種類の契機は、前記特定状態への制御の確定（たとえば、AT当選）により成立する契機と、前記特定状態への制御の開始（たとえば、AT開始）により成立する契機とを含む（たとえば、図17）。

40

【0356】

具体的には、図17に示すように、複数種類の契機は、ATへの制御の確定（AT当選）により成立する契機と、ATへの制御の開始（AT開始）により成立する契機とを含む。このようにすることで、多様な契機でATランプを点灯状態に変化させることができため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0357】

(2-20) 前記遊技機は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能であり、

前記複数の契機は、前記可変表示部の変動表示が開始するとき（たとえば、開始操作がされるとき）に成立する契機と、前記可変表示部の表示結果が導出されるとき（たとえば、図柄組合せが導出されるとき）に成立する契機とを含む（たとえば、図17）。

50

【 0 3 5 8 】

具体的には、図17に示すように、複数の契機は、リールの回転が開始するとき（開始操作がされるとき）に成立する契機と、図柄組合せが導出されるときに成立する契機とを含む。このようにすることで、多様な契機でATランプを点灯状態に変化させることができるので、遊技の興奮を向上させることができる。

【 0 3 5 9 】

(2-21) 前記特定状態は、第1特定状態（たとえば、AT）と第2特定状態（たとえば、ボーナス）とを含み、

前記点灯制御手段は、

前記第1特定状態への制御に関連して第1点灯手段（たとえば、ATランプ）を消灯状態から点灯状態に変化させ（たとえば、図17（b1），（b2））、

10

前記第2特定状態への制御に関連して第2点灯手段（たとえば、ボーナスランプ）を消灯状態から点灯状態に変化させる（たとえば、図17（c1），（c2））。

【 0 3 6 0 】

具体的には、特定状態は、ATとボーナスとを含む。また、図17（b1），（b2）に示すように、サブ制御部91は、ATへの制御に関連してATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる。図17（c1），（c2）に示すように、ボーナスへの制御に関連してボーナスランプを消灯状態から点灯状態に変化させる。このようにすることで、ATとボーナスとのそれぞれに制御されたことが分かりやすい。

【 0 3 6 1 】

20

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【 0 3 6 2 】**[示唆無期間および示唆有期間について]**

本実施の形態においては、CZにおいて示唆無期間および示唆有期間に制御されるようにした。しかし、これに限らず、ATにおいて示唆無期間および示唆有期間に制御されるようにしてもよい。この場合、AT中にポイント抽選を行い、所定のポイントを獲得した場合に、ATに制御されるゲーム数（ATゲーム数）を上乗せする抽選（上乗せ抽選）を行うようにしてもよい。上乗せ抽選に当選した場合は、結果報知演出においてATゲーム数が上乗せされることを報知するようにする。

30

【 0 3 6 3 】**[複数の契機について]**

本実施の形態においては、ATランプを消灯状態から点灯状態に変化させる複数の契機として、ボーナス中でない状態においてATに制御される場合や、ボーナス中にATを付与することが決定され、当該ボーナス終了後にATに制御される場合について説明した。しかし、これに限らず、次のようなものであってもよい。

【 0 3 6 4 】

たとえば、ボーナス（BB）とレア役（チェリーやスイカ）が同時に当選するように構成する。そして、レア役が当選した場合にAT抽選が行われるような場合であって、ボーナスが当選するとともにレア役に当選する場合であってもよい。この場合、AT抽選においてAT当選すると、ボーナスとATが同時に当選する。そして、ボーナス図柄組合せ「赤7 - 赤7 - 赤7」が導出されたときに、ボーナスランプの点滅を開始するとともにATランプの点滅を開始するようにしてもよい。あるいは、上記において、ボーナス当選しあつ当該ゲームにおいてボーナス入賞しなかった場合において、次のゲーム（ボーナス内部中）の開始操作が行われた場合にATランプの点滅を開始してもよいし、ボーナスに制御された後に、ボーナス終了条件が成立するゲームの第3停止操作が行われた場合にATランプの点滅を開始してもよいし、ATが開始するゲームの開始操作が行われた場合にATランプの点滅を開始してもよい。また、ボーナス当選しあつボーナス入賞しなかった場合

40

50

(ボーナス内部中)において、開始操作に基づきレア役が当選し A T 抽選において A T が当選した場合に A T ランプの点滅を開始してもよい。

【 0 3 6 5 】

[移行条件および所定状態について]

本実施の形態においては、A T ランプの点灯制御を行う際の移行条件を、エラーの発生とし、所定状態を、エラー状態とした。しかし、これに限らず、移行条件を、現在の設定値を確認するための設定確認操作とし、所定状態を、現在の設定値が確認可能な設定確認状態としてもよい。また、移行条件を、メニュー画面を表示するためのメニュー表示操作とし、所定状態を、メニュー画面表示状態としてもよい。メニュー画面においては、たとえば、遊技者によって行われた遊技の履歴(有利状態への制御回数など)を確認したり、演出に関する設定(音量設定と光量設定)を行うことが可能である。

10

【 0 3 6 6 】

[パチンコ遊技機への適用について]

次に、本発明をパチンコ遊技機に適用した場合の例を説明する。以下、上記実施の形態と同様の部分については詳しい説明を省略する。

【 0 3 6 7 】

パチンコ遊技機は、遊技盤に設けられた遊技領域に打球操作ハンドルを操作して遊技媒体であるパチンコ玉を打込むことで遊技が行われる。パチンコ遊技機においては、遊技領域に設けられた始動領域をパチンコ玉が通過することにより、抽出された乱数に基づいて、大当たりを発生させるか否かなどについて決定される。始動領域の通過により、画像表示装置では演出図柄の変動表示を行う。大当たりになったときは、変動表示の結果として大当たり図柄が導出表示される。大当たりになった後には、大当たり遊技状態に制御される。大当たり遊技状態が終了した後は、大当たり種別に応じて、確変状態に制御されることがある。確変状態表示結果が「大当たり」となる確率が通常状態よりも高くなる確変制御が実行される。

20

【 0 3 6 8 】

パチンコ遊技機に適用する場合は、たとえば、特定状態を大当たり遊技状態に適用し、大当たり遊技状態であることを所定ランプの点灯により示唆するようにすればよい。そして、大当たり遊技状態への制御に関連して所定ランプを消灯状態から点灯状態に変化させること、当該所定ランプを消灯状態から特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させる場合、電断によって消灯状態になった所定ランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、所定ランプを消灯状態から特定状態に変化させた後で点灯状態に変化させる。また、電断によって消灯状態になった所定ランプを、当該電断から復帰したときに点灯状態に変化させる場合、所定ランプを消灯状態から特定状態に変化せることなく点灯に変化させる。

30

【 0 3 6 9 】

また、大当たり遊技状態への終了に関連して所定ランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、当該所定ランプを点灯状態から特殊状態に変化させた後で消灯状態に変化させる。また、所定ランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態に制御されたことによって所定ランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、所定ランプを点灯状態から特殊状態に変化させることなく消灯状態に変化させる。また、所定ランプが点灯状態であるときに移行条件が成立して所定状態に制御されたことによって所定ランプを点灯状態から消灯状態に変化させる場合、所定ランプを点灯状態から特殊状態に変化させた後で消灯状態に変化させる。その他の構成についても、パチンコ遊技機に適用することが可能である。

40

【 0 3 7 0 】

なお、上述した本実施の形態および変形例における各種構成、各種処理、各種処理のタイミングなどは、適宜組合せることができる。

【 0 3 7 1 】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され

50

、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内のすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0372】

1 スロットマシン、1a 筐体、1b 前面扉、2L, 2C, 2R リール、3 透視窓、4 メダル投入部、6 MAX BETスイッチ、7 スタートスイッチ、8L, 8C, 8R ストップスイッチ、9 メダル払出口、11 クレジット表示器、12 遊技補助表示器、13 遊技用表示部、28L, 28C, 28R リールバックライト、41 メイン制御部、41a メインCPU、41c RAM、51 液晶表示器、53, 54スピーカ、56 演出用スイッチ、57 サイドランプ、58 ATランプ、59 ボーナスランプ、91 サブ制御部、91a サブCPU、91c RAM。

10

20

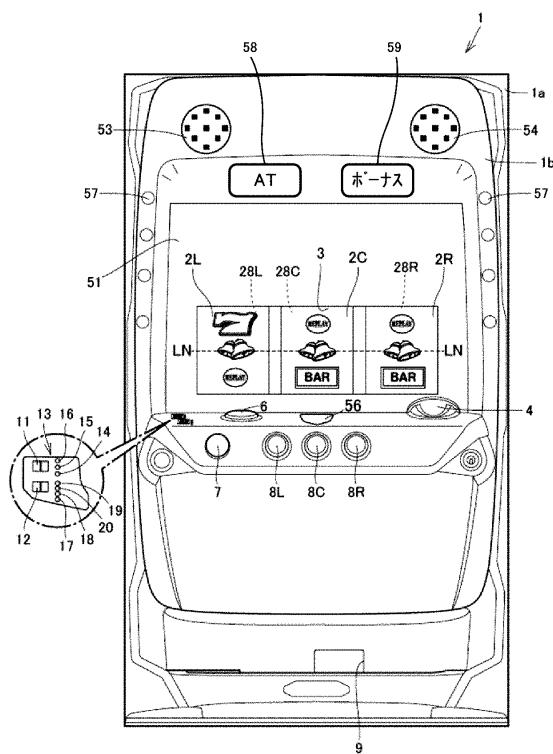
30

40

50

【図面】

【図1】



【図2】

	左	中	右
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			
0			

10

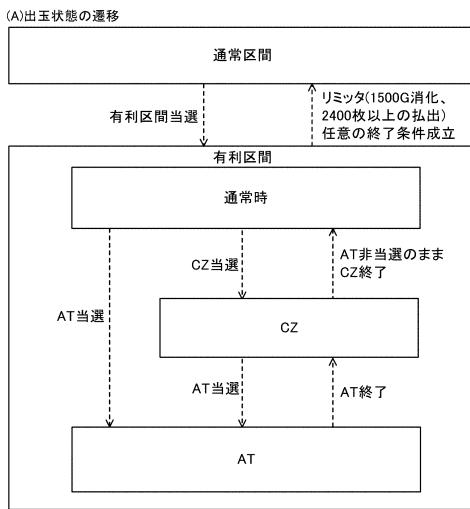
20

30

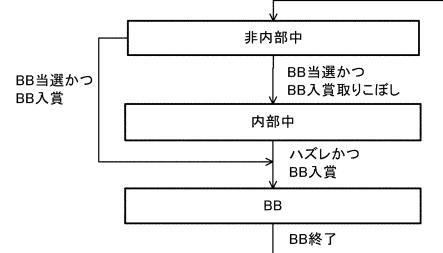
40

50

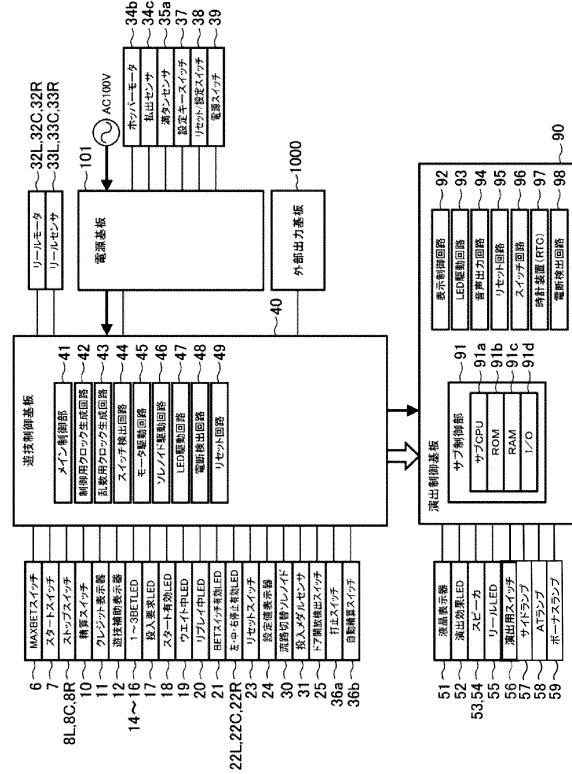
【図3】



(B) 遊技状態の遷



【四 4】



【図5】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに停止し得る 図柄の組合せ	付与
BB	赤7-赤7-赤7	-	351枚以上払出で 終了
中段ペル	ペル-ペル-ペル	-	11枚
右上がりペル	赤7-ペル-白BAR	ペル-ペル-ペル	11枚
	赤7-ペル-黒BAR		
	白7-ペル-白BAR		
	白7-ペル-黒BAR		
	スカ-ペル-白BAR		
右下上がりペル (左上がりペル)	スカ-ペル-黒BAR	ペル-ペル-ペル	11枚
	リプレイ-ペル-リプレイ		
	リプレイ-ペル-フラム		
	フラン-ペル-リプレイ		
	フラン-ペル-フラム		
上段ペル1	リプレイ-白BAR-白BAR	ペル-ペル-ペル	2枚
上段ペル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ペル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ペル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ペル5	フラン-白BAR-白BAR		
上段ペル6	フラン-白BAR-黒BAR		
上段ペル7	フラン-黒BAR-白BAR		
上段ペル8	フラン-黒BAR-黒BAR		
スイカ	ペル-スカ-黒	スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ペル-スカ-白7		
	ペル-黒7-リプレイ		
	ペル-白7-リプレイ		
	黒7-スカ-スイカ		
チエリー	白7-スカ-スイカ	-	2枚
	スイカ-スイカ-スイカ		
	黒BAR-ペル-ペル		
	黒BAR-黒BAR-ペル		
通常リプ	黒BAR-白BAR-ペル	-	再遊技
	チエリー-チエリー-チエリー		
	リプレイ-リプレイ-リプレイ		
	リプレイ-リプレイ-フラン		

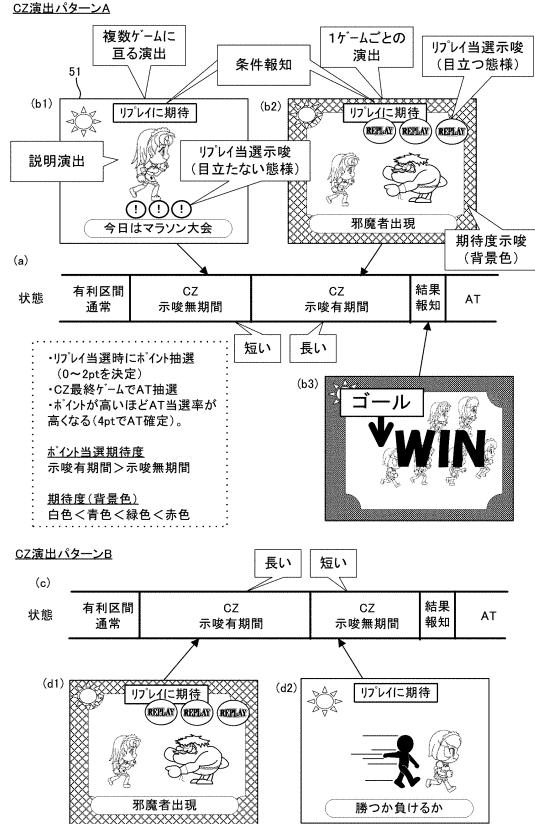
【 図 6 】

役番号	抽選対象役	入賞役の組合せ	遊技状態	
			○印は抽選対象役を示し、 ×印は非抽選対象役を示す。	
1	BB	BB	○	×
2	6択ペル1	右下がりペル+上段ペル5+上段ペル8	○	○
3	6択ペル2	右下がりペル+上段ペル2+上段ペル3	○	○
4	6択ペル3	中段ペル+上段ペル1+上段ペル4	○	○
5	6択ペル4	中段ペル+上段ペル6+上段ペル7	○	○
6	6択ペル5	右上がりペル+上段ペル1+上段ペル8	○	○
7	6択ペル6	右上がりペル+上段ペル4+上段ペル5	○	○
8	スイカ	スイカ	○	○
9	チエリー	チエリー	○	○
10	通常リプ	通常リプ	○	○

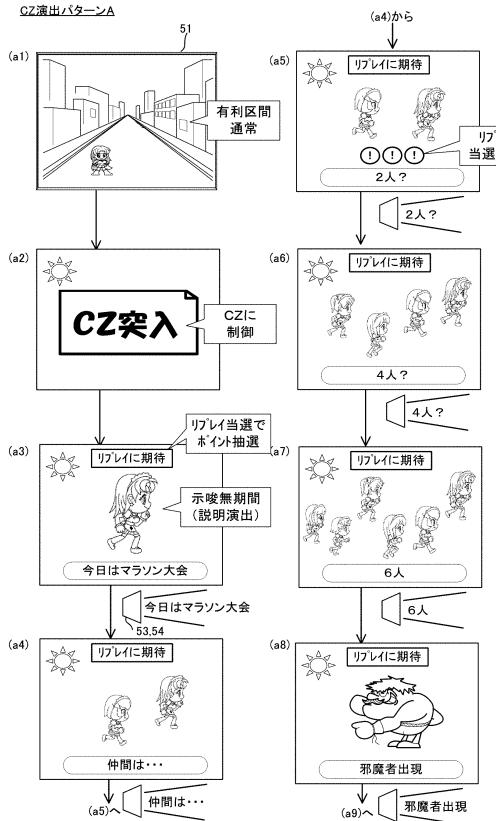
【 図 7 】

当選役	押し順	停止し得る因柄組合せ
6択ベル1	左中右	右下がりペル
	左中右以外	上段ペル1 or 上段ペル4 or ハズレ目
6択ベル2	左右中	右下がりペル
	左右中以外	上段ペル2 or 上段ペル3 or ハズレ目
6択ベル3	中左右	中段ペル
	中左右以外	上段ペル5 or 上段ペル8 or ハズレ目
6択ベル4	中右左	中段ペル
	中右左以外	上段ペル6 or 上段ペル7 or ハズレ目
6択ベル5	右左中	右上がりペル
	右左中以外	上段ペル1 or 上段ペル8 or ハズレ目
6択ベル6	右中左	右上がりペル
	右中左以外	上段ペル4 or 上段ペル5 or ハズレ目

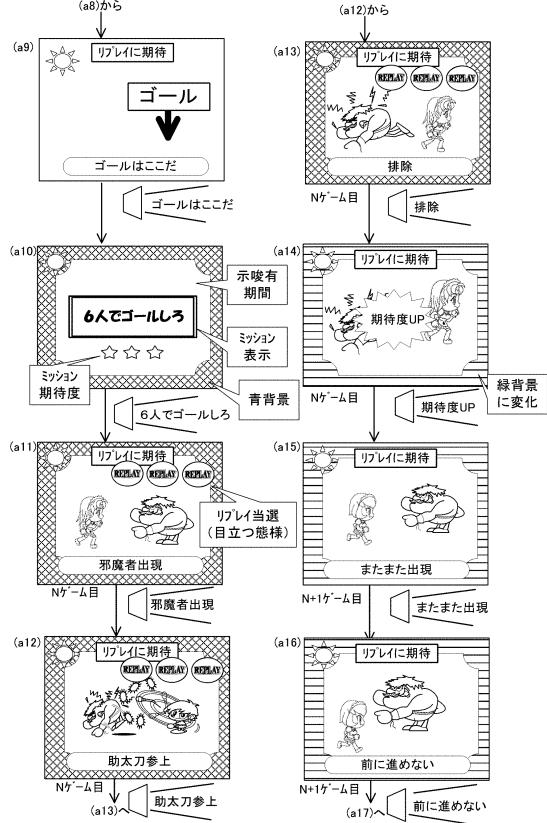
【 四 8 】



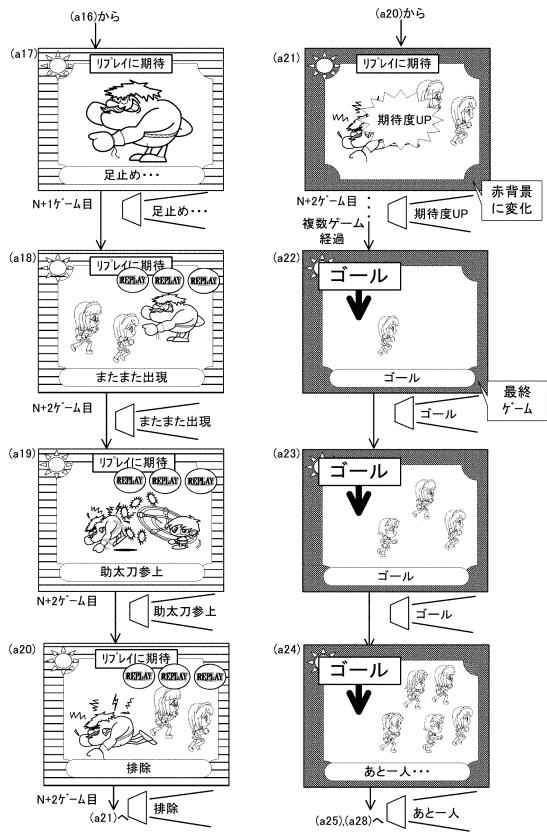
【 図 9 】



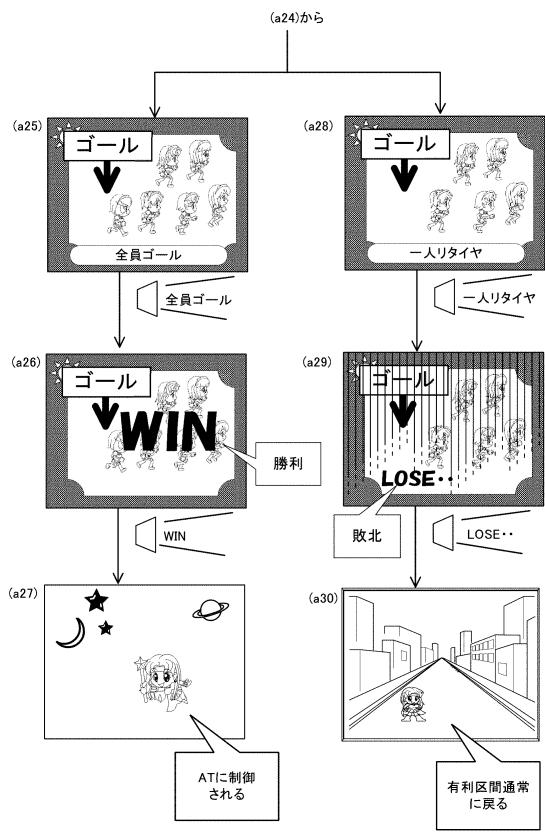
【図10】



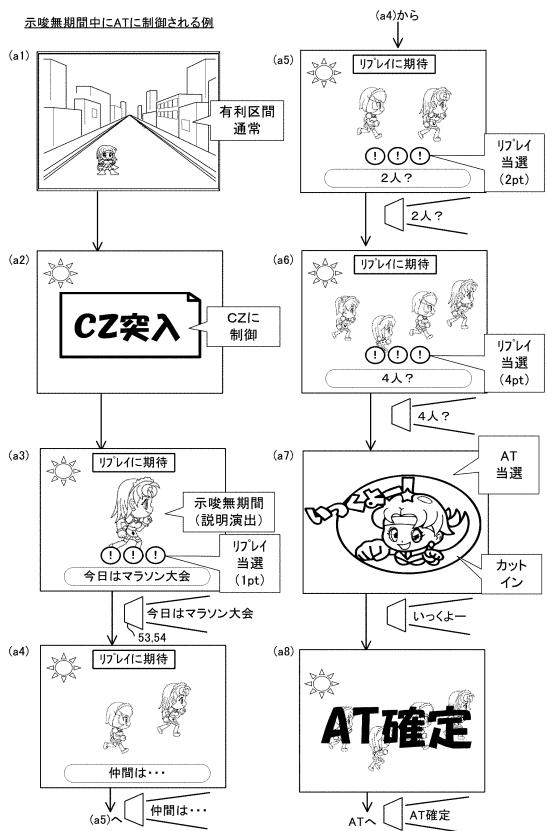
【図 1 1】



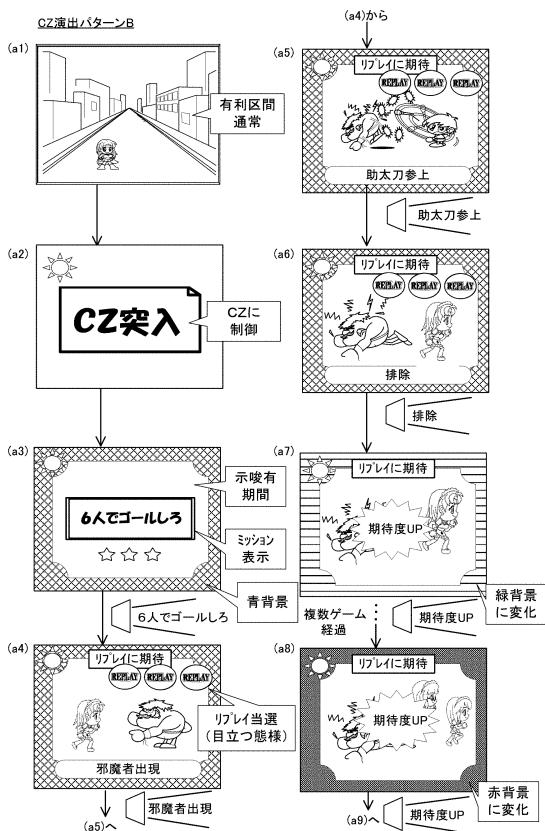
【図 1 2】



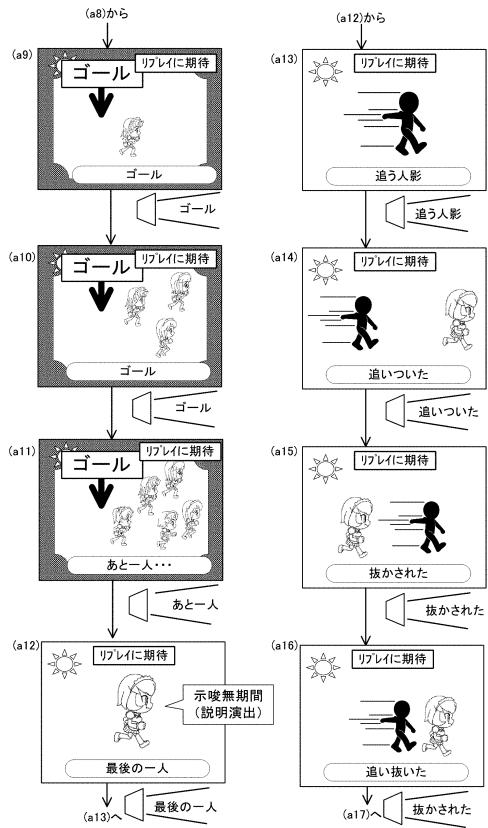
【図13】



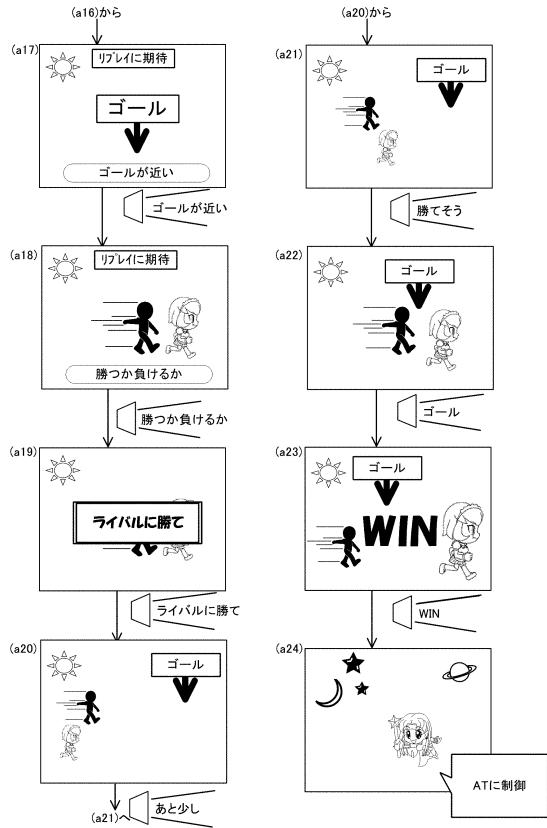
【図14】



【図15】



【図16】



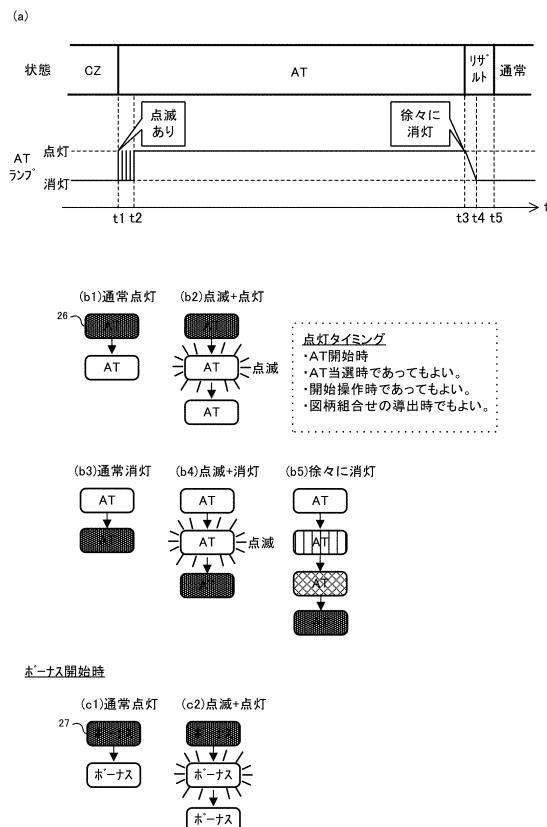
10

20

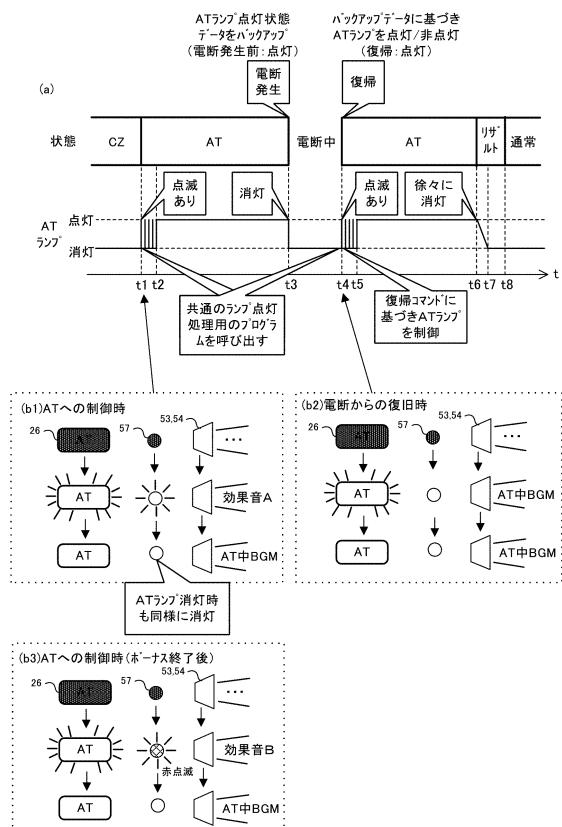
30

40

【図17】

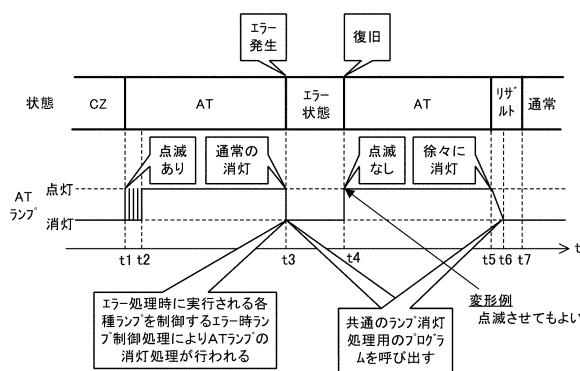


【図18】

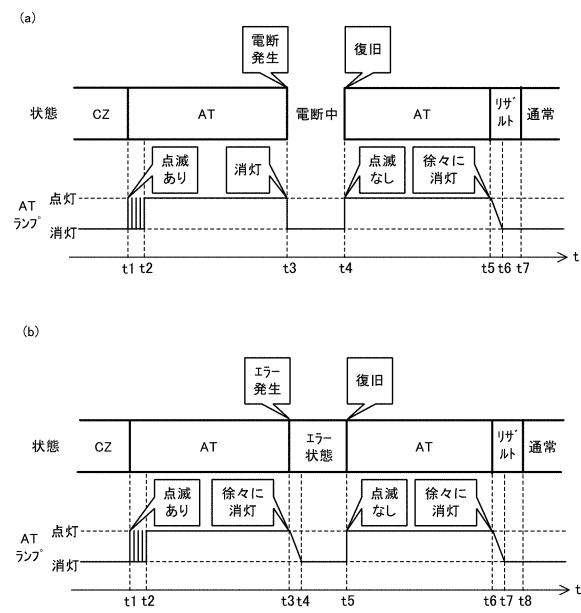


50

【図19】



【図20】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2019-126620(JP,A)
 特開2013-081584(JP,A)
 特開2009-077885(JP,A)
 特開2010-131463(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 5/04
A63F 7/02