

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号  
特許第6715743号  
(P6715743)

(45) 発行日 令和2年7月1日(2020.7.1)

(24) 登録日 令和2年6月11日(2020.6.11)

(51) Int.Cl.

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 1 1 B

請求項の数 1 (全 78 頁)

|           |                              |           |                           |
|-----------|------------------------------|-----------|---------------------------|
| (21) 出願番号 | 特願2016-208511 (P2016-208511) | (73) 特許権者 | 000144153                 |
| (22) 出願日  | 平成28年10月25日 (2016.10.25)     |           | 株式会社三共                    |
| (65) 公開番号 | 特開2018-68409 (P2018-68409A)  |           | 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号         |
| (43) 公開日  | 平成30年5月10日 (2018.5.10)       | (72) 発明者  | 小倉 敏男                     |
| 審査請求日     | 令和1年9月12日 (2019.9.12)        |           | 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       | 木村 隆一                     |
|           |                              | (56) 参考文献 | 特開2013-59615 (JP, A)      |
|           |                              |           | 特開2002-801 (JP, A)        |
|           |                              |           | 特開2010-264145 (JP, A)     |
|           |                              |           | 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】

遊技を行う遊技機において、  
表示内容を変更可能な表示手段と、  
前記表示手段に表示される表示内容が格納される表示内容格納手段と、  
前記表示手段に表示内容を表示させるときに当該表示内容を前記表示内容格納手段に格納し、前記表示内容格納手段に格納された表示内容を出力することで前記表示手段に表示させる制御を行う表示制御手段と、  
を備え、  
前記表示内容格納手段は、  
前記表示手段に表示される表示内容が格納される第1の表示内容格納手段と、  
前記表示手段に表示される表示内容が格納される第2の表示内容格納手段と、  
を含み、  
前記表示制御手段は、  
通常表示内容の表示中に複数種類の異常事象のいずれかが発生したときに該異常事象の種類を示す異常種類表示内容を表示させ、復帰条件が成立することで再び通常表示内容を表示させることが可能であり、  
前記表示手段に通常表示内容を表示させるときに、前記第1の表示内容格納手段に通常表示内容を格納し、前記第1の表示内容格納手段に格納された通常表示内容を出力することで前記表示手段に表示させ、

通常表示内容の表示中に複数種類の異常事象のいずれかが発生したときに、前記第2の表示内容格納手段に複数種類の異常事象のうち発生した種類の異常事象を示す異常種類表示内容を格納し、前記第1の表示内容格納手段に通常表示内容を格納したまま、前記表示手段に表示される表示内容を格納する表示内容格納手段を前記第1の表示内容格納手段から前記第2の表示内容格納手段に切り替えることにより、前記第2の表示内容格納手段に格納された異常種類表示内容を出力することで前記表示手段に表示させ、復帰条件が成立したときに、前記表示手段に表示される表示内容を格納する表示内容格納手段を前記第2の表示内容格納手段から前記第1の表示内容格納手段に切り替えることにより、前記第1の表示内容格納手段に格納された通常表示内容を出力することで前記表示手段に表示させるとともに、前記第2の表示内容格納手段に格納されている異常種類表示内容を初期化し、前記遊技機は、前記第2の表示内容格納手段に格納されている異常種類表示内容を取得し、取得した異常種類表示内容に基づいて所定の判定処理を行う判定処理手段をさらに備える、遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として、一の表示器において遊技者に払い出されたメダル数と、遊技者にとって有利な有利操作態様と、をいずれも表示させるようにしたものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特許第5770922号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1に記載の遊技機では、一の表示器において遊技者に払い出されたメダル数と、遊技者にとって有利な有利操作態様と、がいずれも表示されることとなるため、互いの表示処理が干渉して意図しない表示が行われる虞がある。

30

【0005】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、表示内容を正確に表示させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の請求項1の遊技機は、

遊技を行う遊技機において、

表示内容を変更可能な表示手段と、

40

前記表示手段に表示される表示内容が格納される表示内容格納手段と、

前記表示手段に表示内容を表示させるときに当該表示内容を前記表示内容格納手段に格納し、前記表示内容格納手段に格納された表示内容を出力することで前記表示手段に表示させる制御を行う表示制御手段と、

を備え、

前記表示内容格納手段は、

前記表示手段に表示される表示内容が格納される第1の表示内容格納手段と、

前記表示手段に表示される表示内容が格納される第2の表示内容格納手段と、

を含み、

前記表示制御手段は、

50

通常表示内容の表示中に複数種類の異常事象のいずれかが発生したときに該異常事象の種類を示す異常種類表示内容を表示させ、復帰条件が成立することで再び通常表示内容を表示させることが可能であり、

前記表示手段に通常表示内容を表示させるときに、前記第1の表示内容格納手段に通常表示内容を格納し、前記第1の表示内容格納手段に格納された通常表示内容を出力することで前記表示手段に表示させ、

通常表示内容の表示中に複数種類の異常事象のいずれかが発生したときに、前記第2の表示内容格納手段に複数種類の異常事象のうち発生した種類の異常事象を示す異常種類表示内容を格納し、前記第1の表示内容格納手段に通常表示内容を格納したまま、前記表示手段に表示される表示内容を格納する表示内容格納手段を前記第1の表示内容格納手段から前記第2の表示内容格納手段に切り替えることにより、前記第2の表示内容格納手段に格納された異常種類表示内容を出力することで前記表示手段に表示させ、復帰条件が成立したときに、前記表示手段に表示される表示内容を格納する表示内容格納手段を前記第2の表示内容格納手段から前記第1の表示内容格納手段に切り替えることにより、前記第1の表示内容格納手段に格納された通常表示内容を出力することで前記表示手段に表示させるとともに、前記第2の表示内容格納手段に格納されている異常種類表示内容を初期化し、

前記遊技機は、前記第2の表示内容格納手段に格納されている異常種類表示内容を取得し、取得した異常種類表示内容に基づいて所定の判定処理を行う判定処理手段をさらに備える

ことを特徴としている。

本発明の手段1の遊技機は、

遊技を行う遊技機（スロットマシン1）において、

表示内容（メダルの払出枚数、エラーコード、ナビ番号）を変更可能な表示手段（遊技補助表示器12）と、

前記表示手段（遊技補助表示器12）の表示制御を行う表示制御手段と、

前記表示手段（遊技補助表示器12）に表示させるデータ（払出枚数表示データ、ナビ報知表示データ）を格納する第1の表示内容格納手段（第1の出力バッファ）と、

前記表示手段（遊技補助表示器12）に表示させるデータ（エラー表示データ）を格納する第2の表示内容格納手段（第2の出力バッファ）と、

を備え、

前記表示制御手段は、

通常表示内容（メダルの払出枚数、ナビ番号）の表示中に表示切替条件（エラー表示条件）が成立することで特別表示内容（エラーコード）を表示させ、復帰条件（エラー状態の解除）が成立することで再び通常表示内容（メダルの払出枚数、ナビ番号）を表示させることが可能であり、

通常表示内容（メダルの払出枚数、ナビ番号）を表示させるときには、第1の表示内容格納手段（第1の出力バッファ）に通常表示内容（払出枚数表示データ、ナビ報知表示データ）を格納することで通常表示内容を表示させ、

通常表示内容（メダルの払出枚数、ナビ番号）の表示中に表示切替条件（エラー表示条件）が成立したときに、前記表示手段（遊技補助表示器12）の表示に用いる表示内容格納手段（出力バッファ）を前記第1の表示内容格納手段（第1の出力バッファ）から特別表示内容（エラー表示データ）が格納された第2の表示内容格納手段（第2の出力バッファ）に切り替えることにより特別表示内容（エラーコード）を表示させ、復帰条件（エラー状態の解除）が成立したときに、前記表示手段（遊技補助表示器12）の表示に用いる表示内容格納手段（出力バッファ）を前記第2の表示内容格納手段（第2の出力バッファ）から前記第1の表示内容格納手段（第1の出力バッファ）に切り替えることにより通常表示内容を表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常表示内容を表示させるときには、第1の表示内容格納手段に通常表示内容を格納することで通常表示内容を表示させるとともに、通常表示内容の表示中

10

20

30

40

50

に表示切替条件が成立したときに、表示手段の表示に用いる表示内容格納手段を第1の表示内容格納手段から特別表示内容が格納された第2の表示内容格納手段に切り替えることにより特別表示内容を表示させ、復帰条件が成立したときに、表示手段の表示に用いる表示内容格納手段を前記第2の表示内容格納手段から第1の表示内容格納手段に切り替えることにより通常表示内容を表示させるので、異なる種類の情報をそれぞれ正しく表示させることができる。

【0007】

尚、手段1において遊技を行うことが可能な遊技機とは、遊技場に設置されるパチンコ遊技機やスロットマシンなどが該当する。

【0008】

本発明の手段2の遊技機は、手段1に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、表示切替条件（エラー表示条件）が成立する前に前記第2の表示内容格納手段（第2の出力バッファ）に特別表示内容（エラー表示データ）を格納することを特徴としている。

この特徴によれば、表示切替条件が成立するタイミングを意識することなく、特別表示内容を格納するタイミングを比較的自由に設計することができる。

【0009】

本発明の手段3の遊技機は、手段1または2に記載の遊技機であって、

前記第1の表示内容格納手段（第1の出力バッファ）または前記第2の表示内容格納手段（第2の出力バッファ）に格納されている表示内容（払出枚数表示データ、ナビ報知表示データ、エラー表示データ）は、所定の判定処理（例えば、エラー判定）に用いることが可能である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第1の表示内容格納手段または第2の表示内容格納手段に格納されている表示内容のデータを利用して所定の判定処理が行えるため、所定の判定処理に用いるデータを表示内容のデータと別個に持たずに済む。

【0010】

本発明の手段4の遊技機は、手段1～3のいずれかに記載の遊技機であって、

通常表示内容は、第1の表示内容（メダルの払出枚数）と、第1の表示内容と表示期間が重複しない第2の表示内容（ナビ番号）と、を含み、

前記表示制御手段は、第1の表示内容（払出枚数表示データ）も第2の表示内容（ナビ報知表示データ）も前記第1の表示内容格納手段（第1の出力バッファ）に格納することで前記表示手段に表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、表示期間の重複しない異なる表示内容についてはともに第1の表示内容格納手段に格納することで表示手段に表示させるので、余分に表示内容格納手段を備える必要がない。

【0011】

本発明の手段5の遊技機は、手段1～4のいずれかに記載の遊技機であって、

通常表示内容（メダルの払出枚数、ナビ番号）を表示するときの表示態様と特別表示内容（エラーコード）を表示するときの表示態様とは共通の表示態様を含まない

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常表示内容が表示されているのか、特別表示内容が表示されているのか、が誤認されることを防止できる。

【0012】

本発明の手段6の遊技機は、手段1～5のいずれかに記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記表示手段（遊技補助表示器12）にいずれの表示を行っている状態であるかに関わらず、電断条件が成立したときに、前記第1の表示内容格納手段（第1の出力バッファ）に格納されているデータも前記第2の表示内容格納手段（第2の出力バッファ）に格納されているデータも消去（初期化）する

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、電断時において意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

#### 【0013】

本発明の手段7の遊技機は、手段1～6のいずれかに記載の遊技機であって、

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（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部（リール2L、2C、2R）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、

遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部41）と、

遊技制御手段から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出を行う演出制御手段（サブ制御部91）と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が報知（ナビ報知）の対象となる報知対象結果（報知対象役）となったときに遊技者にとって有利な有利操作態様（遊技者にとって有利な停止順）が報知される報知状態（ナビ報知が実行される状態）に制御する報知状態制御手段と、

前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果に関する特定制御情報（第1の内部当選コマンド、第2の内部当選コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信する特定制御情報送信手段（内部当選コマンド設定処理）と、

を含み、

前記特定制御情報送信手段は、報知状態（ナビ報知が実行される状態）に制御されているか否かに関わらず、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が報知対象結果（報知対象役）となったときに、報知対象結果となった旨は特定できるが有利操作態様（遊技者にとって有利な停止順）を特定できない特定制御情報（第2の内部当選コマンド）を前記演出制御手段に対して送信する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段と演出制御手段とを備え、遊技制御手段から送信された特定制御情報から事前決定手段の決定結果に関する情報が特定される構成において、遊技制御手段側で有利操作態様が報知される報知状態に制御するとともに、遊技制御手段は、報知状態に制御されているか否かに関わらず、事前決定手段の決定結果が報知対象結果となったときに、報知対象結果となった旨は特定できるが有利操作態様を特定できない特定制御情報を演出制御手段に対して送信するので、遊技制御手段側で報知状態に制御しているか否かに関わらず、特定制御情報から事前決定手段の決定結果に応じた有利操作態様が特定されることはないため、特定制御情報の送信に係る処理を簡素化できるとともに、演出制御手段側に不正がなされても報知状態に制御されていない状態で有利操作態様が報知されてしまうことを防止できる。

#### 【0014】

本発明の手段8の遊技機は、手段1～7のいずれかに記載の遊技機であって、

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（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部（リール2L、2C、2R）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、

遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部41）と、

遊技制御手段から送信された制御情報（コマンド）に基づいて演出を行う演出制御手段

(サブ制御部 91) と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段 (ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R) と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段 (内部抽選) と、

前記事前決定手段 (内部抽選) の決定結果毎に各々異なる数値 (当選番号) を設定する数値設定手段と、

前記数値設定手段により設定された数値 (当選番号) に応じて所定制御 (内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御等) を行う所定制御手段と、

10

前記事前決定手段 (内部抽選) の決定結果が報知 (ナビ報知) の対象となる報知対象結果 (報知対象役) となったときに遊技者にとって有利な有利操作態様 (遊技者にとって有利な停止順) が報知される報知状態 (ナビ報知が実行される状態) に制御する報知状態制御手段と、

前記事前決定手段 (内部抽選) の決定結果に関する特定制御情報 (第 1 の内部当選コマンド、第 2 の内部当選コマンド) を前記演出制御手段に対して送信する特定制御情報送信手段と、

を含み、

20

報知対象結果 (報知対象役) となったときに前記数値設定手段により設定される数値 (当選番号) として、所定の数値範囲からなる連続する数値が割り当てられており、

前記特定制御情報送信手段は、少なくとも報知状態 (ナビ報知が実行される状態) 以外の状態において、前記数値設定手段により設定された数値 (当選番号) が、所定の数値範囲であるときに、報知対象結果 (報知対象役) となった旨は特定できるが有利操作態様 (遊技者にとって有利な停止順) を特定できない特定制御情報 (第 2 の内部当選コマンド) を前記演出制御手段 (サブ制御部 91) に対して送信する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段と演出制御手段とを備え、遊技制御手段から送信された特定制御情報から事前決定手段の決定結果に関する情報が特定される構成において、遊技制御手段側で有利操作態様が報知される報知状態に制御するとともに、遊技制御手段は、少なくとも報知状態以外の状態において事前決定手段の決定結果が報知対象結果となったときに、報知対象結果となった旨は特定できるが有利操作態様を特定できない特定制御情報を演出制御手段に対して送信するので、遊技制御手段側で報知状態に制御しているか否かに関わらず、特定制御情報から事前決定手段の決定結果に応じた有利操作態様が特定されることはないため、演出制御手段側に不正がなされても報知状態に制御されていない状態で有利操作態様が報知されてしまうことを防止できる。また、報知対象結果となったときに数値設定手段により設定される数値として、所定の数値範囲からなる連続する数値が割り当てられているとともに、遊技制御手段は、報知対象結果であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる数値が報知対象結果に対して割り当てられた所定の数値範囲であるか否かにより判定できるため、特定制御情報を送信する際の処理を簡素化できる。

30

40

【0015】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0016】

【図 1】 本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図 2】 スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図 3】 リールの図柄配列を示す図である。

50

【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】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図 6】特別役の種類、特別役の図柄組合せ、及び特別役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 7】小役の種類、小役の図柄組合せ、及び小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 8】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、及び再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 9】移行出目の図柄組合せ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

10

【図 10】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 11】遊技状態の概要を示す図である。

【図 12】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 13】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 14】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 15】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

20

【図 16】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 17】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図 18】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図 19】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 20】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 21】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 22】メイン制御部が送信する第 1 の内部当選コマンドにおける特別役の当選番号及び送信用番号を示す図である。

30

【図 23】メイン制御部が送信する第 2 の内部当選コマンドにおける一般役及び再遊技役の当選番号及び送信用番号を示す図である。

【図 24】メイン制御部が行う内部当選コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 25】メイン制御部が送信する押し順コマンドにおけるナビ番号を示す図である。

【図 26】メイン制御部が行う押し順コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 27】メイン制御部が行う入賞判定コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

40

【図 28】遊技補助表示器の構成を示す図である。

【図 29】ナビ報知による報知態様を示す図である。

【図 30】ナビ報知による報知態様の変形例 1、2 を示す図である。

【図 31】エラー報知による報知態様を示す図である。

【図 32】ゲーム中における遊技補助表示器の表示態様の切替タイミングについて説明するための図である。

【図 33】電断前後における遊技補助表示器の表示態様の切替タイミングについて説明するための図である。

【図 34】エラー発生時における遊技補助表示器の表示態様の切替タイミングについて説明するための図である。

50

【図 3 5】遊技補助表示器の表示態様の切替に関する制御について制御の流れを説明するための図である。

【図 3 6】遊技補助表示器の表示態様の切替に関する制御の変形例について制御の流れを説明するための図である。

【図 3 7】スロットマシンと試験装置との間で入出力される信号を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。

【実施例】

10

【0018】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例について図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン 1 は、図 1 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0019】

本実施例のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（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、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 から見えるように配置されている。

20

【0020】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー a」、「チェリー b」、「ベル」、「リプレイ a」、「リプレイ b」、「プラム」といった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 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b 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る。

【0021】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられたリールモータ 32 L、32 C、32 R（図 4 参照）によって回転されることで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透視窓 3 に連続的に変化しつつ表示される一方で、各リール 2 L、2 C、2 R の回転が停止されることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

30

【0022】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 33 L、33 C、33 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 55 と、が設けられている。また、リール LED 55 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 12 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0023】

40

前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 51（図 1 参照）の表示領域 51 a が配置されている。液晶表示器 51 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域 51 a の透視窓 3 に対応する透過領域 51 b 及び透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

【0024】

前面扉 1 b 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、クレジットとして記憶

50

されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、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、演出に用いら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。

#### 【0025】

尚、本実施例では、回転を開始した3つのリール2L、2C、2Rのうち、最初に停止するリールを第1停止リールと称し、また、その停止を第1停止と称する。同様に、2番目に停止するリールを第2停止リールと称し、また、その停止を第2停止と称し、3番目に停止するリールを第3停止リールと称し、また、その停止を第3停止あるいは最終停止と称する。

10

#### 【0026】

また、前面扉1b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やエラー発生時にその内容を示すエラーコード、後述のナビ報知によるリールの停止順を識別可能な情報等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、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中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。

20

#### 【0027】

MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21（図4参照）が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効LED22L、22C、22R（図4参照）がそれぞれ設けられており、演出用スイッチ56の内部には、演出用スイッチ56の操作が有効である旨を点灯により報知する演出用LED56a（図4参照）が設けられている。

30

#### 【0028】

前面扉1bの内側には、図2に示すように、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、所定の契機に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効／無効を選択するための打止スイッチ36a、所定の契機に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効／無効を選択するための自動精算スイッチ36b、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1aの内部に設けられた後述のホッパータンク34a（図2参照）側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31、投入メダルセンサ31の上流側で異物の挿入を検出する投入口センサ26を有するメダルセクタ29、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25（図4参照）が設けられている。

40

#### 【0029】

筐体1aの内部には、図2に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R（図4参照）、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置

50

をそれぞれ検出可能なリールセンサ 33 L、33 C、33 R（図 4 参照）からなるリールユニット 2、外部出力信号を出力するための外部出力基板 1000（図 4 参照）、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 34 a、ホッパータンク 34 a に貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 34 b（図 4 参照）、ホッパーモータ 34 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 34 c（図 4 参照）からなるホッパーユニット 34、電源ボックス 100 が設けられている。

#### 【0030】

ホッパーユニット 34 の側部には、ホッパータンク 34 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 35 が設けられている。オーバーフロータンク 35 の内部には、貯留されたメダルが満タン状態となったことを検出する満タンセンサ 35 a（図 4 参照）が設けられている。

10

#### 【0031】

電源ボックス 100 の前面には、図 2 に示すように、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 37、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ 38、電源を on/off する際に操作される電源スイッチ 39 が設けられている。

#### 【0032】

尚、電源ボックス 100 は、筐体 1 a の内部に設けられており、さらに前面扉 1 b は、店員等が所持する所定のキー操作により開放可能な構成であるため、これら電源ボックス 100 の前面に設けられた設定キースイッチ 37、リセット／設定スイッチ 38、電源スイッチ 39 は、キーを所持する店員等の者のみが操作可能とされ、遊技者による操作ができないようになっている。また、所定のキー操作により検出されるリセットスイッチ 23 も同様である。特に、設定キースイッチ 37 は、キー操作により前面扉 1 b を開放したうえで、さらにキー操作を要することから、遊技場の店員のなかでも、設定キースイッチ 37 の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

20

#### 【0033】

本実施例のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには MAX BET スイッチ 6 を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン LN（図 1 参照）が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

30

#### 【0034】

入賞ラインとは、各リール 2 L、2 C、2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するために設定されるラインである。本実施例では、図 1 に示すように、リール 2 L の中段、リール 2 C の中段、リール 2 R の中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨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。尚、本実施例では、1 本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

40

#### 【0035】

また、本実施例では、入賞ライン LN に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン LN とは別に、無効ライン LM1～4 を設定している。無効ライン LM1～4 は、これら無効ライン LM1～4 に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ライン LM1～4 のいずれかに入賞ライン LN に揃った場合に入賞となる図柄の組合せ（例えば、ベル - ベル - ベル）が揃う構成とすることで、入賞ライン LN に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

50

## 【0036】

本実施例では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの上段、リール2Rの上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM1、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2Rの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM4の4種類が無効ラインLMとして定められている。

## 【0037】

10

また、本実施例では、入賞役として、入賞ラインLNに役として定められた所定の図柄の組合せ（例えば、「ベル－スイカ－チェリーb」）が揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄組合せが揃うことにより無効ラインLM1～LM4のいずれかに所定の図柄組合せよりも認識しやすい指標となる図柄の組合せ（例えば、「スイカ－スイカ－スイカ」）が揃うことにより、無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃った図柄の組合せによって入賞したように見せることが可能な役を含む。以下では、所定の図柄の組合せが入賞ラインLNに揃ったときに無効ラインLM1～LM4のいずれかに揃う図柄の組合せを、指標となる図柄の組合せと呼び、指標となる図柄の組合せを構成する図柄を指標図柄と呼ぶ。

## 【0038】

20

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

## 【0039】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ライン上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役ともいう）が各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

30

## 【0040】

尚、本実施例では、スタートスイッチ7の操作が有効な状態でスタートスイッチ7の操作が検出されたときにゲームが開始し、全てのリールが停止したときにゲームが終了する。また、ゲームを実行するための1単位の制御（ゲーム制御）は、前回のゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに開始し、当該ゲームの終了に伴う全ての制御が完了したときに終了する。

## 【0041】

40

また、本実施例では、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良く、2以上のリールを用いた構成においては、2以上の全てのリールに導出された表示結果の組合せに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。また、本実施例では、物理的なリールにて可変表示装置が構成されているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示装置が構成されていても良い。

## 【0042】

また、本実施例におけるスロットマシン1にあっては、ゲームが開始されて各リール2L、2C、2Rが回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、当該ストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリー

50

ルの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作から対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅延時間は 190 ms (ミリ秒) である。

#### 【0043】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 80 回転し、 $80 \times 21$  (1 リール当たりの図柄コマ数) = 1680 コマ分の図柄を変動させるので、190 ms の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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 コマ分の図柄である。

#### 【0044】

このため、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、リール 2 L、2 C、2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L、8 R のうちいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの中段に表示されている図柄を含めて 5 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

#### 【0045】

以下では、特に区別する必要がない場合にはリール 2 L、2 C、2 R を単にリールという場合がある。また、リール 2 L を左リール、リール 2 C を中リール、リール 2 R を右リールという場合がある。また、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作によりリール 2 L、2 C、2 R を停止させる操作を停止操作という場合がある。

#### 【0046】

図 4 は、スロットマシン 1 の構成を示すブロック図である。スロットマシン 1 には、図 4 に示すように、遊技制御基板 40、演出制御基板 90、電源基板 101 が設けられており、遊技制御基板 40 によって遊技状態が制御され、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出が制御され、電源基板 101 によってスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動電源が生成され、各部に供給される。

#### 【0047】

電源基板 101 には、外部から AC 100 V の電源が供給されるとともに、この AC 100 V の電源からスロットマシン 1 を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板 40 及び演出制御基板 90 に供給されるようになっている。また、電源基板 101 には、前述したホッパーモータ 34 b、払出センサ 34 c、満タンセンサ 35 a、設定キースイッチ 37、リセット／設定スイッチ 38、電源スイッチ 39 が接続されている。

#### 【0048】

遊技制御基板 40 には、前述した MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36 a、自動精算スイッチ 36 b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33 L、33 C、33 R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34 c、満タンセンサ 35 a、設定キースイッチ 37、リセット／設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、1 ~ 3 BET LED 14 ~ 16、投入要求 LED 17、スタート有効 LED 18、ウェイト中 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スイッチ有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22 L、22 C、22 R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32 L、32 C、32 R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述したホッパーモータ 34 b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 40 に搭載された後述のメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

#### 【0049】

遊技制御基板40には、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に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御するメイン制御部41と、制御用クロックを生成する制御用クロック生成回路42と、乱数用クロックを生成する乱数用クロック生成回路43と、遊技制御基板40に直接または電源基板101を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部41に伝送するスイッチ検出回路44と、メイン制御部41から出力されたモータ駆動信号（ステッピングモータの位相信号）をリールモータ32L、32C、32Rに伝送するモータ駆動回路45と、メイン制御部41から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド30に伝送するソレノイド駆動回路46と、メイン制御部41から出力されたLED駆動信号を遊技制御基板40に接続された各種表示器やLEDに伝送するLED駆動回路47と、スロットマシン1に供給される電源の電圧を監視して電圧の低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部41に対して出力する電断検出回路48と、電源投入時または電源遮断時等の電力供給が不安定な状態においてメイン制御部41にシステムリセット信号を与えるリセット回路49と、が搭載されている。

10

#### 【0050】

図5は、遊技制御基板40に搭載されたメイン制御部41の構成例を示している。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、CPU（Central Processing Unit）41a、ROM（Read Only Memory）41bと、RAM（Random Access Memory）41c等を備えて構成される。

20

#### 【0051】

CPU41aは、ROM41bから読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を実行することにより、スロットマシン1における遊技制御を実行する制御用CPUである。こうした遊技制御が実行されるときには、CPU41aがROM41bから固定データを読み出す固定データ読出動作や、CPU41aがRAM41cに各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、CPU41aがRAM41cに一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、CPU41aが外部バスインターフェイス501やパラレル入力ポート511、シリアル通信回路512などを介してメイン制御部41の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、CPU41aが外部バスインターフェイス501やシリアル通信回路512、パラレル出力ポート513などを介してメイン制御部41の外部へと各種信号を出力する送信動作等も行われる。

30

#### 【0052】

ROM41bには、ユーザプログラム（ゲーム制御用の遊技制御処理プログラム）を示す制御コードや固定データ等が記憶されている。RAM41cは、ゲーム制御用のワークエリア等を提供する。ここで、RAM41cの少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップRAMであれば良い。すなわち、スロットマシン1への電力供給が停止しても、所定期間はRAM41cの少なくとも一部の内容が保存される。

#### 【0053】

メイン制御部41は、パラレル出力ポート513を介してサブ制御部91に各種のコマンドを送信する。メイン制御部41からサブ制御部91へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部91からメイン制御部41へ向けてコマンドが送られることはない。また、本実施例では、パラレル出力ポート513を介してサブ制御部91に対してコマンドが送信される構成、すなわちコマンドがパラレル信号にて送信される構成であるが、シリアル通信回路512を介してサブ制御部91に対してコマンドを送信する構成、すなわちコマンドをシリアル信号にて送信する構成としても良い。

40

#### 【0054】

メイン制御部41は、メイン処理として遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類

50

の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部41は、一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、メイン処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次回のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

#### 【0055】

演出制御基板90には、演出用スイッチ56が接続されており、演出用スイッチ56の検出信号が入力されるようになっている。また、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載された後述のサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。

10

#### 【0056】

尚、本実施例では、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91により、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部91とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板90または他の基板に搭載し、サブ制御部91がメイン制御部41からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部91が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部91及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。また、本実施例では、演出装置として液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

20

#### 【0057】

演出制御基板90は、サブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91dを備えたマイクロコンピュータにより構成されて演出の制御を行うサブ制御部91と、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92と、演出効果LED52と、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93a～eと、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94と、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95と、演出制御基板90に接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路96と、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置97と、スロットマシン1に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブCPU91aに対して出力する電断検出回路98と、その他の回路等、が搭載されている。

30

#### 【0058】

サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、ROM91bに記憶されている演出制御用のプログラム等に従って演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

40

#### 【0059】

サブ制御部91は、メイン制御部41と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部41からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部41から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部91は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定時間間隔（約2ms）毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。また、サブ制御部91は、メイン制御部41とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理（サブ）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理（サブ）の契機となる割込が同時に発生してもコマン

50

ド受信割込処理を最優先で実行するようになっている。また、サブ制御部 91 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、RAM 91c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

#### 【0060】

本実施例のスロットマシン 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、後述する内部抽選、ナビストック抽選、上乗せ抽選等の遊技者に対する有利度に影響する抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わっている。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。

10

#### 【0061】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を on 状態としてからスロットマシン 1 の電源を on する必要がある。設定キースイッチ 37 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定値 6 からさらに操作されたときは、設定値 1 に戻る）。そして、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。そして、設定キースイッチ 37 が off されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の RAM 41c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。また、メイン制御部 41 は、設定変更状態に移行することに伴い RAM 41c を初期化することとなるため、設定値を変更する操作は、メイン制御部 41 の制御状態を初期化する操作としても機能することとなる。

20

#### 【0062】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 37 を on 状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ 37 を on 状態とすると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ 37 を off 状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

30

#### 【0063】

本実施例のスロットマシン 1 においては、メイン制御部 41 は、タイマ割込処理（メイン）を実行する毎に、電断検出回路 48 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に RAM 41c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（メイン）を実行する。

#### 【0064】

そして、メイン制御部 41 は、その起動時において RAM 41c のデータが正常であることを条件に、RAM 41c に記憶されているデータに基づいてメイン制御部 41 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAM 41c のデータが正常でない場合には、RAM 異常と判定し、RAM 異常エラーコードをレジスタにセットして RAM 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。

40

#### 【0065】

エラー状態は、リセット操作（リセット／設定スイッチ 38 またはリセットスイッチ 23 の操作）により解除される通常エラー状態と、前述した設定変更状態に移行し、新たな設定値が設定されるまで解除されることがない特殊エラー状態と、を含み、RAM 異常エラー状態は、特殊エラー状態であり、一度 RAM 異常エラー状態に制御されると、設定変更状態に移行し、新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

#### 【0066】

50

また、サブ制御部 91 もタイマ割込処理（サブ）において電断検出回路 98 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に RAM 91c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（サブ）を実行する。

#### 【0067】

そして、サブ制御部 91 は、その起動時において RAM 91c のデータが正常であることを条件に、RAM 91c に記憶されているデータに基づいてサブ制御部 91 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAM 91c のデータが正常でない場合には、RAM 異常と判定し、RAM 91c を初期化するようになっている。この場合、メイン制御部 41 と異なり、RAM 91c が初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

10

#### 【0068】

また、サブ制御部 91 は、その起動時において RAM 91c のデータが正常であると判断された場合でも、メイン制御部 41 から設定変更状態に移行した旨を示す後述の設定コマンドを受信した場合、起動後一定時間が経過してもメイン制御部 41 の制御状態が復帰した旨を示す後述の復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合にも、RAM 91c を初期化するようになっている。この場合も、RAM 91c が初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

#### 【0069】

本実施例のスロットマシン 1 は、遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ライン LN が有効化される。

20

#### 【0070】

そして、本実施例では、全てのリール 2L、2C、2R が停止した際に、有効化された入賞ライン（本実施例の場合、常に全ての入賞ラインが有効化されるため、以下では、有効化された入賞ラインを単に入賞ラインという）上に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。

#### 【0071】

入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。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、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが RAM 41c に設定されている必要がある。尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及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、例えば、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つた場合にも、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こととなる。

30

40

#### 【0072】

次に、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、メイン制御部 41 が、上記した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）に決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535 の整数）を取得する。詳しくは、乱数回路 508b により生成され、乱数回路 508b の乱数値レジスタに格納されている値を RAM 41c に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、現在の遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて入

50

賞を許容するか否かの判定が行われる。

【0073】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数／65536）で役が当選することとなる。

【0074】

そして、内部抽選の結果を示す当選番号をRAM41cに設定する。当選番号は、内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール2L、2C、2Rの停止制御等に用

10

【0075】

また、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選番号に基づいて当選が判定された役に対応する当選フラグをRAM41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組合せにも当選しなかった場合には、特別役格納ワーク及び一般役格納ワークをクリアする。

20

【0076】

また、内部抽選では、後述するATに制御されていない状態においてATに制御するかどうか決定されるとともに、ATに制御されている状態において当該ATの残りゲーム数を上乗せするか否かが決定される。内部抽選でATが当選した場合には、その後ATに制御され、ATの残りゲーム数の上乗せが当選した場合には、当選したゲーム数がATの残りゲーム数に加算されることとなる。

【0077】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、当選番号及びROM41bに格納されているテーブルインデックス、テーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

30

【0078】

本実施例では、滑りコマ数として0～4の値が定められており、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能である。すなわち停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5コマの範囲から図柄の停止位置を指定できるようになっている。また、1図柄分リールを移動させるのに1コマの移動が必要であるので、停止操作を検出してから最大4図柄を引き込んでリールを停止させることが可能であり、停止操作を検出した停止操作位置を含め、最大5図柄の範囲から図柄の停止位置を指定できることとなる。

40

【0079】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。特別役が前ゲーム以前から持ち越されてい

50

る状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになる。また、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

10

**【0080】**

また、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御を行う。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール2L、2C、2Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになる。

20

**【0081】**

尚、本実施例では、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能な停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行う構成であるが、停止可能な位置を特定可能な停止位置テーブルから停止位置を特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに、停止操作がされたタイミングで停止可能な停止位置を検索・特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成、停止制御テーブルを用いた停止制御、停止位置テーブルを用いた停止制御、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに停止可能な停止位置を検索・特定することによる停止制御を併用する構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを一部変更して停止制御を行う構成としても良い。

30

**【0082】**

本実施例においてメイン制御部41は、ゲームの開始後、リールの回転を開始させる毎にその時点、すなわちリールの回転を開始させた時点から経過した時間であるゲーム時間を計時するようになっており、1ゲームの終了後、メダルの投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が規定時間（本実施例では4.1秒）以上であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から規定時間が経過していれば、ウェイトを発生させず、その時点で当該ゲームにおける遊技のためのリールの回転を開始させる。一方、1ゲームの終了後、メダルの投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が規定時間未満であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から規定時間が経過していなければ、ウェイトを発生させて、その時点ではリールの回転を開始させず、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が規定時間に到達するまで待機し、規定時間に到達した時点でリールの回転を開始させる。

40

50

## 【0083】

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。

## 【0084】

本実施例では、メイン制御部41は、サブ制御部91に対して、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、遊技状態コマンド、AT状態コマンド、内部当選コマンド、押し順コマンド、リール加速情報コマンド、加速完了コマンド、停止操作時コマンド、滑りコマ数コマンド、停止コマンド、遊技終了コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。これら

10

## 【0085】

投入枚数コマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、電断復帰時、または規定数の賭数が設定されていない状態においてメダルが投入されるか、MAXBETスイッチ6が操作されて賭数が設定されたときに送信される。また、投入枚数コマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるので、投入枚数コマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

20

## 【0086】

クレジットコマンドは、クレジットとして記憶されているメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されている状態において、メダルが投入されてクレジットが加算されたときに送信される。

## 【0087】

遊技状態コマンドは、当該ゲームの遊技状態を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。

## 【0088】

AT状態コマンドは、後述するAT中か否か、ATの残りゲーム数等を特定可能なコマンドであり、ゲームが開始したときであって、遊技状態コマンドの後に送信される。

30

## 【0089】

内部当選コマンドは、内部抽選結果を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときであって、AT状態コマンドの後に送信される。内部当選コマンドは、特別役が当選しているか否かを特定可能な第1の内部当選コマンドと、一般役が当選しているか否かを特定可能な第2の内部当選コマンドと、を含み、第1の内部当選コマンドが送信された後に、第2の内部当選コマンドが送信される。

## 【0090】

押し順コマンドは、停止順を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始されたときであって、内部当選コマンドが送信された後、及び各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に、停止コマンドが送信された後に送信される。尚、後述のナビ報知が実行されるゲームにおいては、ゲーム開始時から遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドが送信され、後述のナビ報知が実行されないゲームにおいては、有利な停止順が確定するまでは遊技者にとって有利な停止順を特定不能な押し順コマンドが送信され、有利な停止順が確定したときから遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドが送信される。

40

## 【0091】

遊技状態コマンド、AT状態コマンド、内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信されるので、これらコマンドを受信することで、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したことを特定可能である。

50

## 【0092】

リール加速情報コマンドは、遊技の進行に伴いリールの回転が開始する旨を特定可能なコマンドであり、遊技の進行に伴いリールの回転を開始するときに送信する。

## 【0093】

加速完了コマンドは、遊技の開始に伴うリールの加速が完了した旨を特定可能なコマンドであり、遊技が開始された際にリール2 L、2 C、2 Rの回転が開始させた後、最初に全てのリール2 L、2 C、2 Rが定速回転となったときに送信される。

## 【0094】

停止操作時コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。

10

## 【0095】

滑りコマ数コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールであるか、該当するリールの停止操作がされてから停止するまでに移動する滑りコマ数を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に、対応する停止操作時コマンドが送信された後に送信される。

## 【0096】

停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールであるか、該当するリールの停止位置の領域番号を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に、対応する滑りコマ数コマンドが送信された後に送信される。

20

## 【0097】

停止操作時コマンド、滑りコマ数コマンド、停止コマンドは、いずれも停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールであるか、を特定可能であり、かつ各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信されるので、これらコマンドを受信することで、いずれかのリールの停止操作がされたこと及び停止するリールを特定可能である。

## 【0098】

遊技終了コマンドは、遊技が終了された旨を特定可能なコマンドであり、遊技者が第3停止リールを停止させるためにストップスイッチを押下して、そのストップスイッチを離したときに送信される。

30

## 【0099】

入賞判定コマンドは、入賞の有無、入賞ラインLNに揃った図柄の組合せ、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドであり、遊技者が第3停止リールを停止させるためにストップスイッチを押下して、そのストップスイッチを離したときであり、遊技終了コマンドの送信後に送信される。

## 【0100】

遊技終了コマンド、入賞判定コマンドは、いずれも遊技者が第3停止リールを停止させるためにストップスイッチを押下して、そのストップスイッチを離したときに送信されるので、これらコマンドを受信することで、1ゲームを進行させるのに必要な全ての操作が終了したことを特定可能である。

40

## 【0101】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドであり、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が開始されたときに送信される。また、払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドであり、入賞及びクレジットの精算によるメダルの払出が終了したときに送信される。

## 【0102】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドであり、1ゲーム終了後、賭数が設定されずに終了推定時間（本実施例では60秒）経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払出が終了し

50

、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

【0103】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドであり、BB終了後、エンディング演出待ち時間が経過した時点で打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【0104】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生及びその種類を示すエラーコマンドが送信され、リセット操作がなされてエラー状態が解除された時点で、エラー状態の解除を示すエラーコマンドが送信される。

10

【0105】

復帰コマンドは、メイン制御部41が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドであり、メイン制御部41の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【0106】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部41の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部41の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

20

【0107】

設定確認コマンドは、設定確認状態の開始または終了を示すコマンドであり、設定確認状態に移行する際に設定確認開始を示す設定確認コマンドが送信され、設定確認状態の終了時に設定確認終了を示す設定確認コマンドが送信される。

【0108】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ25の検出状態、すなわちon（開放状態）／off（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、1ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、及びドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化（onからoff、offからon）した時に送信される。

30

【0109】

これらコマンドは、メイン処理またはタイマ割込処理（メイン）において生成され、RAM41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、タイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0110】

次に、メイン制御部41が演出制御基板90に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM91cに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

40

【0111】

サブ制御部91は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の各種演出装置の出力制御を行う。制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLED55の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部91は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブ

50

ルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

#### 【0112】

尚、サブ制御部91は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

10

#### 【0113】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM91bに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM91cに設定するようになっている。同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

20

#### 【0114】

本実施例におけるスロットマシン1では、メイン制御部41により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を遊技補助表示器12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（以下、ATという）に制御可能となっている。

#### 【0115】

メイン制御部41は、ATに制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、当選したナビ報知役の当選番号に基づいて遊技者にとって有利となる停止順を報知するとともに、当該当選番号に基づいて遊技者にとって有利となる停止順を特定可能な押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信することで、液晶表示器51等を用いたナビ演出を実行させる。また、本実施例においてメイン制御部41は、ATに制御していない通常状態であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。

30

#### 【0116】

図6～図8は、本実施例のスロットマシン1における役の種類、図柄組合せ、及び役に関連する技術事項について説明するための図である。図9は、本実施例のスロットマシン1における移行出目の図柄組合せ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。また、図10は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図11は、遊技状態の概要を示す図である。

40

#### 【0117】

図6に示すように、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス1（以下、ビッグボーナスをBB1と称する）、ビッグボーナス2（以下、ビッグボーナスをBB2と称する）、ビッグボーナス3（以下、ビッグボーナスをBB3と称する）、レギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスをRBと称する）の4種類のボーナスが含まれる。BB1～3に入賞すると、後述のレギュラーボーナス（以下、RBと称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行する。そして、ビッグボーナスは、316枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。RBに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、RBと称する）に移行される。そして、RBは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。尚、BBの入賞により制御されるRBも、RBの入賞に

50

より制御されるR Bも、小役の当選確率が通常遊技状態よりも高まる遊技状態であるが、B B 1が入賞して移行したB B 1におけるR Bであるか、B B 2が入賞して移行したB B 2におけるR Bであるか、B B 3が入賞して移行したB B 3におけるR Bであるか、R Bが入賞して移行したR Bであるか、によって小役等が当選する確率が異なる。

#### 【0118】

図7に示すように、入賞役のうち小役には、上段ベル1、上段ベル2、上段ベル3、上段ベル4、上段ベル5、上段ベル6、上段ベル7、上段ベル8、中段ベル、右下がりベル、中段スイカ、右下がりスイカ、角チェリー1、角チェリー2が含まれる。尚、以下、上段ベル1、上段ベル2、上段ベル3、上段ベル4、上段ベル5、上段ベル6、上段ベル7、上段ベル8を区別する必要がない場合には、単に上段ベルと呼ぶ。

10

#### 【0119】

上段ベル1～8、中段ベル、右下がりベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。また、中段スイカ、右下がりスイカが入賞したときには5枚のメダルが払い出される。また、角チェリー1、角チェリー2が入賞したときには1枚のメダルが払い出される。

#### 【0120】

図8に示すように、入賞役のうち再遊技役には、中段リプレイ、右上がりリプレイ、昇格リプレイ、転落リプレイ1、転落リプレイ2が含まれる。これら再遊技役が入賞したときにはリプレイゲーム（再遊技）が付与される。

#### 【0121】

R T 0、R T 2、R T 3において図9に示す移行出目が入賞ラインL Nに揃うとR T 1に移行する。本実施例では、後述する左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、移行出目が入賞ラインL Nに揃う。

20

#### 【0122】

次に、図12～図18を参照して、遊技状態毎に抽選対象役（A T含む）として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。本実施例では、特別役については、遊技状態が、特別役が持ち越されていない通常遊技状態か、特別役が持ち越されている持越中か、R B（B B 1～3中のR B含む）か、によって内部抽選の対象となる役またはその当選確率の少なくとも一方が異なり、小役については、遊技状態が、通常遊技状態か、持越中か、B B 1中のR B（図中B B 1）か、B B 2中のR B（図中B B 2）か、B B 3中のR B（図中B B 3）か、R B入賞によるR B（図中R B）か、によって内部抽選の対象となる役またはその当選確率の少なくとも一方が異なり、再遊技役については、通常遊技状態のうちR T 1であるか、R T 2であるか、R T 3（持越中）であるか、によって内部抽選の対象となる役またはその当選確率の少なくとも一方が異なる。

30

#### 【0123】

尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図12～図16においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の○印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役となる旨を示し、×印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役とならない旨を示している。また、○印の下に示す数値は、所定の設定値の判定値数を示す。また、設定差の欄に「無」と記載されている抽選対象役の判定値数は、設定値に関わらず共通の判定値数が用いられること、すなわち当選確率に設定差がないことを示し、「有」と記載されている抽選対象役の判定値数は、少なくともいずれか一の設定値の判定値数として他の設定値の判定値数とは異なる判定値数が用いられること、すなわち当選確率に設定差があることを示す。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300 / 65536$ となる。

40

#### 【0124】

図12は、非A Tにおいて遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組合せ

50

を示し、図 1 3 は、A T 中において遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組合せを示し、図 1 4 は、非 A T において遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組合せを示し、図 1 5 は、A T 中において遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組合せを示し、図 1 6 は、抽選対象役として読み出される再遊技役の組合せを示している。図 1 7 ～ 図 1 8 においては、入賞役の間に “ + ” を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。

#### 【 0 1 2 5 】

遊技状態が通常遊技状態であり、かつ非 A T であるときには、図 1 2 に示すように、特別役、特別役 + A T または特別役 + 一般役として、B B 1 + A T、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + スイカ、B B 1 + 共通ベル、B B 2、B B 2 + A T、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + スイカ、B B 2 + 共通ベル、B B 3、B B 3 + A T、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + スイカ、B B 3 + 共通ベル、R B、R B + A T、R B + 強チェリー、R B + 弱チェリー、R B + スイカ、R B + 共通ベルが内部抽選の対象となる。これら抽選対象役のうち B B 1 + A T、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + スイカ、B B 1 + 共通ベル、B B 2、B B 2 + A T、B B 3、B B 3 + A T、R B、R B + A T、R B + 強チェリー、R B + 弱チェリー、R B + スイカ、R B + 共通ベルの判定値に設定差はなく、他の抽選対象役については、判定値に設定差が設けられている。

#### 【 0 1 2 6 】

遊技状態が通常遊技状態であり、かつ A T 中であるときには、図 1 3 に示すように、特別役、特別役 + 上乗せまたは特別役 + 一般役として、B B 1 + 上乗せ 1 0 0 G、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + スイカ、B B 1 + 共通ベル、B B 2、B B 2 + 上乗せ 5 0 G、B B 2 + 強チェリー、B B 2 + 弱チェリー、B B 2 + スイカ、B B 2 + 共通ベル、B B 3、B B 3 + 上乗せ 5 0 G、B B 3 + 強チェリー、B B 3 + 弱チェリー、B B 3 + スイカ、B B 3 + 共通ベル、R B、R B + 上乗せ 2 0 G、R B + 強チェリー、R B + 弱チェリー、R B + スイカ、R B + 共通ベルが内部抽選の対象となる。これら抽選対象役のうち B B 1 + 上乗せ 1 0 0 G、B B 1 + 強チェリー、B B 1 + 弱チェリー、B B 1 + スイカ、B B 1 + 共通ベル、B B 2、B B 2 + 上乗せ 5 0 G、B B 3、B B 3 + 上乗せ 5 0 G、R B、R B + 上乗せ 2 0 G、R B + 強チェリー、R B + 弱チェリー、R B + スイカ、R B + 共通ベルの判定値に設定差はなく、他の抽選対象役については、判定値に設定差が設けられている。

#### 【 0 1 2 7 】

持越中や R B ( B B 1 ～ 3 中の R B 含む ) では、特別役、特別役 + A T、特別役 + 上乗せまたは特別役 + 一般役は内部抽選の対象とならない。

#### 【 0 1 2 8 】

遊技状態が通常遊技状態であり、かつ非 A T であるときには、図 1 4 に示すように、小役または小役 + A T として、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、強チェリー、強チェリー + A T、弱チェリー、弱チェリー + A T、スイカ、スイカ + A T、共通ベルが内部抽選の対象となる。遊技状態が持越中であり、かつ非 A T であるときには、図 1 4 に示すように、小役または小役 + A T として、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルが内部抽選の対象となる。遊技状態が R B ( B B 1 ～ 3 中の R B 含む ) であり、かつ非 A T であるときには、図 1 4 に示すように、小役または小役 + A T として、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルが内部抽選の対象となる。尚、B B 1 中の R B ( 図中 B B 1 ) か、B B 2 中の R B ( 図中 B B 2 ) か、B B 3 中の R B ( 図中 B B 3 ) か、R B 入賞による R B ( 図中 R B ) か、によって内部抽選の対象となる小役は共通であるが、B B 1 中の R B ( 図中 B B 1 )、R B 入賞による R B ( 図中 R B ) であるか、B B 2 中の R B ( 図中 B B 2 ) か、B B 3 中の R B ( 図中 B B 3 ) であるか、によって対象となる小役の当選確率が異なる。これら抽選対象役のうち共通ベ

ル以外の判定値に設定差はなく、共通ベルについては判定値に設定差が設けられている。

#### 【0129】

遊技状態が通常遊技状態であり、かつAT中であるときには、図15に示すように、小役または小役＋上乗せとして、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、強チェリー、強チェリー＋上乗せ50G、弱チェリー、弱チェリー＋上乗せ20G、スイカ、スイカ＋上乗せ20G、共通ベルが内部抽選の対象となる。遊技状態が持越中であり、かつAT中であるときには、図15に示すように、小役または小役＋ATとして、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルが内部抽選の対象となる。遊技状態がBB1中のRB（図中BB1）、RB入賞によるRB（図中RB）であり、かつAT中であるときには、図15に示すように、小役または小役＋上乗せとして、強チェリー、強チェリー＋上乗せ50G、弱チェリー、弱チェリー＋上乗せ20G、スイカ、スイカ＋上乗せ20G、共通ベルが内部抽選の対象となる。遊技状態がBB2中のRB（図中BB2）、BB3中のRB（図中BB3）であり、かつAT中であるときには、図15に示すように、小役または小役＋上乗せとして、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルが内部抽選の対象となる。尚、BB1中のRB（図中BB1）、RB入賞によるRB（図中RB）であるか、BB2中のRB（図中BB2）、BB3中のRB（図中BB3）であるか、によって内部抽選の対象となる小役が異なるだけでなく、BB1中のRB（図中BB1）、RB入賞によるRB（図中RB）であるか、BB2中のRB（図中BB2）か、BB3中のRB（図中BB3）であるか、によって対象となる小役の当選確率も異なる。これら抽選対象役のうち共通ベル以外の判定値に設定差はなく、共通ベルについては判定値に設定差が設けられている。

#### 【0130】

遊技状態が通常遊技状態のうちRT0であるときには、図16に示すように、再遊技役として、通常リプレイ、リプレイGR11、リプレイGR12、リプレイGR13が内部抽選の対象となる。遊技状態が通常遊技状態のうちRT1であるときには、図16に示すように、再遊技役として、通常リプレイ、リプレイGR1、リプレイGR2、リプレイGR3、リプレイGR4、リプレイGR5、リプレイGR6が内部抽選の対象となる。遊技状態が通常遊技状態のうちRT2であるとき、RT3（持越中）であるときには、図16に示すように、再遊技役として通常リプレイが内部抽選の対象となる。RT2とRT3では、内部抽選の対象となる再遊技役が共通であるが、RT2であるか、RT3であるか、によって再遊技役の当選確率が異なる。これら抽選対象役のうち通常リプレイ以外の判定値に設定差はなく、通常リプレイについては判定値に設定差が設けられている。

#### 【0131】

左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4、共通ベル、強チェリー、弱チェリー、スイカは、それぞれ図17に示す役または役の組合せである。尚、以下、特に区別する必要のない場合には、左ベル1～4を単に左ベルと呼び、中ベル1～4を単に中ベルと呼び、右ベル1～4を単に右ベルと呼ぶ場合がある。また、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4をいずれも区別する必要のない場合には、単に押し順ベルと呼ぶ場合がある。

#### 【0132】

通常リプレイ、リプレイGR1～6、リプレイGR11～13は、それぞれ図18に示す役の組合せである。尚、以下、リプレイGR1～6、リプレイGR11～13をいずれも区別する必要のない場合には、単に押し順リプレイと呼ぶ場合がある。

#### 【0133】

このように本実施例では、ATに関連する役の当選確率に設定差を設けず、ATに関連しない役の当選確率に設定差を設けるように設定されており、設定値の違いによってATに関連する有利度に差がでないようになっている。

#### 【0134】

具体的には、押し順ベルのようにATにおいて小役の入賞確率を変化させるために報知

10

20

30

40

50

の対象となる抽選対象役、リプレイGR1～6、リプレイGR11～13、押し順ベルのようにATにおいて遊技状態を移行させるため、または遊技状態の移行を回避するために報知の対象となる抽選対象役については、当選確率に設定差を設けないようにしている。

【0135】

また、BB1、BB2、BB3、RB、強チェリー、弱チェリー、スイカのように、内部抽選においてATまたは上乗せと同時に当選し得る抽選対象役についても、当選確率に設定差を設けないようにしている。

【0136】

一方、BB2+強チェリー、BB2+弱チェリー、BB2+スイカ、BB2+共通ベル、BB3+強チェリー、BB3+弱チェリー、BB3+スイカ、BB3+共通ベル、共通ベルのように、ATにおいて報知の対象とならない抽選対象役、内部抽選においてATまたは上乗せと同時に当選することのない抽選対象役について設定差を設けることで、払出率を変化させるようになっている。

【0137】

また、持越中やRB（BB1～3中のRB含む）中、さらにはAT中において、ATは抽選の対象外となっている。また、RBのうち設定差のないBB1の入賞に伴うBB1中のRB、RBの入賞に伴うRB中のみ、上乗せが抽選の対象となるが、持越中や、RBのうち設定差のあるBB2の入賞に伴うBB2中のRB、BB3の入賞に伴うBB3中のRB中においては、上乗せも抽選の対象外となっている。

【0138】

本実施例では、押し順ベルが当選している場合には、図19に示すように、押し順ベルの種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、左ベル1が当選し、左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段ベルの組合せが入賞ラインLNに停止し、中リールを第1停止とする停止順または右リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合には、上段ベル1、上段ベル8の組合せまたは移行出目のいずれかが入賞ラインLNに停止する。左ベル2～4、中ベル1～4、右ベル1～4についても、同様であり、図19に示すように、押し順ベルの種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。

【0139】

このため、押し順ベルの当選時には、押し順ベルの種類に応じた停止順で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。また、特にRT0やRT2では、停止順が一致しない場合に移行出目が停止することから、停止順が一致しなければ一定の割合でRT1へ移行してしまうこととなる。

【0140】

本実施例では、リプレイGR1～6が当選している場合には、図20に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。RT1においてリプレイGR1～6当選時には、その種類に応じた停止順で操作されることで昇格リプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、昇格リプレイを入賞させることによりRT0へ移行させることができるものの、停止順が一致しなければRT1が維持されることとなる。

【0141】

本実施例では、リプレイGR11～13が当選している場合には、図21に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。RT0においてリプレイGR11～13が当選した時には、その種類に応じた停止順で操作されることで中段リプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、操作された停止順が中段リプレイに対応する停止順と一致すれば、中段リプレイを入賞させることによりRT0を維持させることができるものの、中段リプレイに対応する停止順と一致しなければ転落リプレイ1または転落リプレイ2（以下では、転落リプレイ1、転落リプレイ2をまとめて転落リプレイと呼ぶ）が入賞してRT1へ移行してしまうことがある。

10

20

30

40

50

## 【0142】

本実施例では、図10及び図11に示すように、RT0～3、ボーナス(RB、BB1～3中のRB)のいずれかに制御される。RT0は、RT1において昇格リプレイの入賞により移行する。そして、RT0は、RT0に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止によりRT1に移行するか、特別役が当選してRT4に移行することで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は、少なくともナビ報知に従った停止順で停止操作が行われることで100%を超える。RT1は、RT0、RT2において転落リプレイの入賞または移行出目の停止により移行する。そして、RT1は、RT1に移行してからのゲーム数に関わらず、昇格リプレイの入賞によりRT0に移行するか、特別役の当選によりRT4に移行することで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率はナビ報知に従った停止順で停止操作が行われたか否かに関わらず100%未満となる。RT2は、ボーナス(BB1～3、RB)の終了時に移行する。そして、RT2は、RT2に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目の停止によりRT1に移行するか、特別役の当選によりRT3に移行することで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率はナビ報知に従った停止順で停止操作が行われたか否かに関わらず100%未満となる。RT3は、RT0～3において特別役(BB1～3、RB)の当選により移行する。そして、RT3は、RT3に移行してからのゲーム数に関わらず、RT3に移行する契機となった特別役が入賞してボーナス(BB1～3またはRB)に移行することで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は、ナビ報知に従った停止順で停止操作が行われたか否かに関わらず100%未満となる。RBは、RT3においてRBの入賞により移行する。そして、RBは、12ゲームが消化されるか、6回入賞されることで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は100%を超える。BB1～3は、RT3においてBB1～3の入賞により移行する。そして、BB1～3は、BB1～3に移行してからのゲーム数に関わらず、BB1～3中に払い出されたメダルの総数が規定数(本実施例では、316枚)を超えることで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は100%を超える。

10

20

## 【0143】

RT0～3、RB、BB1～3のうち、RB及びBB1～3が1ゲームあたりのメダルの払出率をもっとも高く、最も有利な遊技状態である。また、RT0～3のうちRT0、3は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1ゲームあたりのメダルの払出率がRT1、2に比較して高い点において、RT1、2よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、RT0、3のうちRT0は、1ゲームあたりのメダルの払出率がRT3に比較して高い点において、RT3よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

30

## 【0144】

また、本実施例におけるスロットマシンでは、遊技状態がRT0、1であるときに、メイン制御部41により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を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(以下、ATという)に制御可能となっている。

## 【0145】

メイン制御部41は、ATに制御している場合には、遊技状態に応じた報知対象役に当選することにより、ナビ報知を実行するとともに、サブ制御部91に対して第1の内部当選コマンド、第2の内部当選コマンド、押し順コマンドを送信することで、サブ制御部91によるナビ演出を実行させる。遊技状態に応じた報知対象役とは、RT1であるときにはリプレイGR1～6、押し順ベルであり、RT0であるときにはリプレイGR11～13、押し順ベルである。また、本実施例においてメイン制御部41は、ATにしていない通常状態であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。本実施例のナビ報知は、遊技補助表示器12の点灯態様を変化させることにより遊技者にとって有利な停止順を識別可能に報知する。

40

## 【0146】

本実施例のナビ演出は、ナビ報知により報知された遊技者にとって有利な停止順を、液晶表示器51からのナビ画像の表示と、スピーカ53、54からのナビ音声の出力とによ

50

って報知する。例えば、左中右の停止順を報知する場合には、「1 2 3」（左リールが第1停止、中リールが第2停止、右リールが第3停止であることを示す）といったストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの停止順を示す停止順画像を表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右！」（左リールが第1停止、中リールが第2停止、右リールが第3停止であることを示す）といったストップスイッチの停止順を示す音声を出力する。また、左リールを第1停止とする停止順を報知する場合には、「1 - -」（左リールが第1停止であることを示す）といったストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの停止順を示す停止順画像を表示する。また、ナビ音声としては、例えば、「左！」（左リールが第1停止であることを示す）（左リールが第1停止であることを示す）といったストップスイッチの停止順を示す音声を出力する。尚、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器5 1、スピーカ5 3、5 4を用いたものに限らず、演出効果LED 5 2、リールLED 5 5等を用いて実行するものであっても良い。

10

**【0147】**

ナビ報知及びナビ演出では、RT1においてリプレイGR1～6のいずれかが当選したときには、昇格リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、RT0においてリプレイGR11～13のいずれかが当選したときには、中段リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、RT1においてもRT0においても押し順ベルが当選したときには、中段ベルが入賞する停止順を識別可能に報知する。

20

**【0148】**

このように、ナビ報知及びナビ演出では、遊技者にとって有利となる停止順が識別可能に報知される。このため、遊技者は、ナビ演出に従った停止順で停止操作を行うことにより、意図的にRT1において昇格リプレイを入賞させてRT0へ移行させること、中段ベルを入賞させることができ、RT0において中段リプレイを入賞させてRT0を維持すること、転落リプレイの入賞を回避すること、中段ベルを入賞させること、移行出目の停止を回避することができ、RT2において中段ベルを入賞させること、移行出目の停止を回避することができる。

**【0149】**

本実施例においてメイン制御部41は、内部抽選でATに制御するか否かを決定する。そして、メイン制御部41は、内部抽選でATに当選した場合には、前兆期間を経てATに制御する。ATの制御を開始した後、RT0へ移行するまでの状態を準備状態とも呼ぶ。メイン制御部41は、準備状態において、対象役の当選時にナビ報知を実行する。この際、RT1においては、リプレイGR1～6の当選時にナビ報知の対象となり、リプレイGR1～6の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイを入賞させてRT1からRT0に移行させることが可能となる。また、準備状態に移行後は、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となる。

30

**【0150】**

メイン制御部41は、RT1において昇格リプレイが入賞してRT0に移行することで準備状態を終了する。これに伴いメイン制御部41は、所定ゲーム数を、RAM91cに割り当てられたATの残りゲーム数として設定し、ATの残りゲーム数の計数を開始する。RT0に移行した後も、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。また、RT0に移行した後は、リプレイGR11～13の当選時に中段リプレイを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、転落リプレイの入賞を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。

40

**【0151】**

50

また、A Tの開始後、1ゲーム消化する毎に残りゲーム数が1減算されるとともに、残りゲーム数が0となった場合には、A Tの制御を終了する。これに伴いナビ報知が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目の停止を回避すること、リプレイGR 1 1～1 3の当選時に転落リプレイの入賞を回避することが不可能となり、移行出目の停止または転落リプレイの入賞によりR T 1に移行することで一連のA Tの制御が終了することとなる。また、A Tの開始後、残りゲーム数が0となる前に内部抽選にてA Tの残りゲーム数の上乘せが当選した場合には、当選したゲーム数をA Tの残りゲーム数に加算する。

#### 【0 1 5 2】

また、A Tの開始後、残りゲーム数が0となる前に特別役が当選した場合にはR T 0の終了によりA Tを中断し、これに伴いA Tのゲーム数の計数も中断する。A T中に特別役が当選し、A Tが中断した場合には、その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御し、当該ボーナス終了後に移行するR T 2において移行出目が停止してR T 1に移行した時点でA Tの制御を再開し、これに伴い準備状態を経てR T 0に再度移行することでA Tの残りゲーム数の計数を再開する。

#### 【0 1 5 3】

また、メイン制御部4 1は、A T中の押し順ベルの当選時に、中段ベルが入賞する停止順をナビ報知により報知するようになっており、報知された停止順を無視して停止操作を行った場合には、上段ベルが入賞してR T 0が維持される場合もあるが、移行出目が停止してR T 1へ移行してしまう場合もある。また、リプレイGR 1 1～1 3の当選時、報知された停止順を無視して停止操作を行った場合には、転落リプレイが入賞してR T 1へ移行してしまうこととなる。A T中に、R T 0からR T 1に移行した場合にはA Tは継続し、1ゲーム消化する毎にA Tの残りゲーム数を1減算させつつ、準備状態と同様に、R T 1におけるリプレイGR 1～6の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順をナビ報知により報知し、報知された停止順に従って停止操作が行われることにより昇格リプレイを入賞させてR T 1からR T 0に移行させることが可能である。

#### 【0 1 5 4】

次に、メイン制御部4 1が行う内部当選コマンド設定処理の制御内容について、図2 2～図2 7に基づいて説明する。

#### 【0 1 5 5】

本実施例では、抽選対象役の種類毎に当選番号が予め割り当てられており、持ち越されることがある抽選対象役、すなわち特別役の種類毎の当選番号が設定された特別役当選番号テーブルと、持ち越されることがない抽選対象役、すなわち一般役の種類毎の当選番号が設定された一般役当選番号テーブルとがROM 4 1 bの所定領域に格納されている。

#### 【0 1 5 6】

図2 2に示すように、特別役当選番号テーブルでは、いずれの特別役も当選していない場合、すなわちはずれの当選番号は、「0」が、BB 1～3、RBの当選番号として「1」～「4」が割り当てられている。また、図2 3に示すように、一般役当選番号テーブルでは、いずれの一般役も当選していない場合、すなわちはずれの当選番号として「0」が、再遊技役の当選番号として「1」～「1 0」が、小役の当選番号として「2 0」～「3 5」が割り当てられている。このように、特別役当選番号テーブル及び一般役当選番号テーブルでは、内部抽選の抽選対象役と当選番号とが対応して設定されている。

#### 【0 1 5 7】

本実施例では、メイン制御部4 1は、スタート操作が行われたときに、内部抽選処理を実行し、内部抽選にて特別役及び一般役のうちいずれかの役が当選している場合には、当選が判定された抽選対象役に対応する当選番号をRAM 4 1 cの所定領域に設定し、いずれの役も当選していない場合には、はずれに対応する当選番号をRAM 4 1 cの所定領域に設定する。一般役の当選を示す当選番号は1ゲーム終了毎にクリアされる一方で、特別役の当選を示す当選番号は当選した特別役が入賞されるまで維持され、当選した特別役が入賞することでクリアされる。

## 【0158】

メイン制御部41は、当選番号を設定した後、内部当選コマンド設定処理を実行して、RAM41cの所定領域に設定されている内部当選番号に基づいて第1の内部当選コマンド及び第2の内部当選コマンドをコマンドキューに設定し、その後のタイマ割込処理（メイン）により、第1の内部当選コマンド及び第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

## 【0159】

具体的には、図24に示すように、内部当選コマンド設定処理では、まず、内部抽選処理においてRAM41cの所定領域に設定された特別役の当選番号を取得し（Sf1）、取得した当選番号を、サブ制御部91に対して送信する送信用当選番号としてRAM41cの所定領域に設定し（Sf2）、当該送信用当選番号に基づいて第1の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する。メイン制御部41が送信するコマンドは、2バイトで構成され、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの内容）を表すようになっており、メイン制御部41は、第1の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する際に、1バイト目に第1の内部当選コマンドである旨を示すMODEを格納し、2バイト目のEXTに特別役の送信用当選番号を格納する。

10

## 【0160】

Sf3のステップにおいて、第1の内部当選コマンドを格納した後には、内部抽選処理においてRAM41cの所定領域に設定された一般役の当選番号を取得し（Sf4）、取得した当選番号が、2未満であるか否か（Sf5）、11未満であるか否か（Sf6）、23未満であるか否か（Sf7）、35未満であるか否か（Sf8）、を順次判定して、取得した当選番号が予め定められた複数の所定範囲のいずれの範囲にあるかを判定する。

20

## 【0161】

そして、Sf5のステップにおいて当選番号が2未満であると判定した場合、すなわち当選番号が0または1である場合には、当該取得した当選番号を、サブ制御部91に対して送信する送信用当選番号としてRAM41cの所定領域に設定する（Sf9）。また、Sf5のステップにおいて当選番号が2未満でないと判定し、Sf6のステップにおいて11未満であると判定した場合、すなわち当選番号が2～10のいずれかである場合には、送信用当選番号としてRAM41cの所定領域に2を設定する（Sf10）。また、Sf6のステップにおいて当選番号が11未満でないと判定し、Sf7のステップにおいて23未満であると判定した場合、すなわち当選番号が20～22のいずれかである場合には、当該当選番号を、送信用当選番号としてRAM41cの所定領域に設定する（Sf9）。また、Sf7のステップにおいて当選番号が23未満でないと判定し、Sf8のステップにおいて35未満であると判定した場合、すなわち当選番号が23～34のいずれかである場合には、送信用当選番号としてRAM41cの所定領域に23を設定する（Sf10）。また、Sf8のステップにおいて当選番号が35未満でないと判定した場合、すなわち当選番号が35である場合には、当該当選番号を、送信用当選番号としてRAM41cの所定領域に設定する（Sf9）。

30

## 【0162】

そして、Sf9、Sf10、Sf11のステップにおいて一般役の送信用当選番号をRAM41cの所定領域に設定した後は、当該送信用当選番号に基づいて第2の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する。メイン制御部41は、第2の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する際に、1バイト目に第2の内部当選コマンドである旨を示すMODEを格納し、2バイト目のEXTに一般役の送信用当選番号を格納する。

40

## 【0163】

Sf10のステップにおいて第2の内部当選コマンドをコマンドキューに格納した後は、内部当選コマンド設定処理を終了してメイン処理（メイン）に戻る。

## 【0164】

このように、本実施例の内部当選コマンド設定処理では、内部抽選処理においてRAM41cの所定領域に設定された特別役の当選番号を送信用当選番号として設定し、当該送

50

信用当選番号を含む第1の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。

【0165】

また、本実施例の内部当選コマンド設定処理では、内部抽選処理においてRAM41cの所定領域に設定された一般役の当選番号が第1の所定範囲（0～1、11～22、35）内にある場合には、当該当選番号を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、内部当選において第1の所定範囲（0～1、11～22、35）内にある当選番号が設定された場合に送信されることとなる第2の内部当選コマンドでは、当該コマンドに含まれる送信用当選番号に基づいて内部抽選による当選番号を特定できるようになっている。

【0166】

一方、当選番号が第2の所定範囲（2～10）内にある場合には、第2の所定範囲に含まれる一の当選番号（2）を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、内部当選において第2の所定範囲（2～10）内にある当選番号が設定された場合に送信されることとなる第2の内部当選コマンドでは、当該コマンドに含まれる送信用当選番号に基づいて、当選番号が第2の所定範囲（2～10）の番号のいずれであるかは特定できないようになっている一方で、当選番号が第2の所定範囲（2～10）内にあることを特定できるようになっている。

【0167】

また、当選番号が第3の所定範囲（23～34）内にある場合には、第3の所定範囲に含まれる一の当選番号（23）を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、内部当選において第3の所定範囲（23～34）内にある当選番号が設定された場合に送信されることとなる第2の内部当選コマンドでは、当該コマンドに含まれる送信用当選番号に基づいて、当選番号が第3の所定範囲（23～34）の番号のいずれであるかは特定できないようになっている一方で、当選番号が第3の所定範囲（23～34）内にあることを特定できるようになっている。

【0168】

本実施例の内部当選コマンド設定処理において設定された第1の内部当選コマンド、第2の内部当選コマンドは、その後、タイマ割込処理（メイン）が実行されることで、サブ制御部91に対して順次送信されることとなる。

【0169】

尚、本実施例のメイン制御部41は、2バイトで構成されるコマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であるが、本実施例で示すコマンドの形態は一例であって他のデータ形態を用いても良い。また、本実施例では、コマンドを2バイトの信号で構成しているが、これらコマンドを1バイトの信号または3バイト以上の信号で構成しても良い。

【0170】

また、本実施例のメイン制御部41は、2バイトで構成される第1の内部当選コマンド、第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であり、当該各コマンドの2バイト目に送信用当選番号を含む構成であるが、本実施例で示すコマンドの形態は一例であって他のデータ形態を用いても良く、例えば、第1の内部当選コマンド、第2の内部当選コマンドをそれぞれ3バイトの信号で構成し、3バイト目に特別役の送信用当選番号または一般役の送信用当選番号を含める構成や、第1の内部当選コマンド、第2の内部当選コマンドを3バイトからなる一の信号で構成し、2バイト目に特別役の送信用当選番号を含み、3バイト目に一般役の送信用当選番号を含める構成としても良い。

【0171】

また、本実施例では、特別役及び一般役の当選番号を別々に分けて割り当てる構成、すなわち特別役当選番号テーブルにおいて特別役（BB1～3、RB）の種類及びはずれに対応する特別役の当選番号を設定し、一般役当選番号テーブルにおいて一般役の種類及びはずれに応じた一般役の当選番号を設定する構成であり、メイン制御部41は、内部抽選

10

20

30

40

50

の結果に応じて特別役の当選番号及び一般役の当選番号をRAM 41 cの所定領域に各々設定する構成であるが、特別役と一般役とに分けずに当選番号を割り当てる構成、例えば、「BB1」、「小役」、「BB1+同時に当選する小役（例えば、図12に示すBB1+強チェリー等）」を夫々の抽選対象役として当選番号を割り当てる構成であっても良い。このような構成では、メイン制御部41は、内部抽選の結果に応じて一の当選番号をRAM 41 cの所定領域に設定することで、当該一の当選番号のみに基づいて特別役及び小役が当選しているか否かを判定して、所定制御（内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール2L、2C、2Rの停止制御等）を行うことができる。

#### 【0172】

次に、メイン制御部41が行う押し順コマンド送信処理の制御内容について、図23、図25及び図26に基づいて説明する。

#### 【0173】

本実施例では、ナビ報知によるリールの停止順を識別可能なナビ番号（0～9）、及びナビ報知により示唆する所定の図柄を識別可能なナビ番号（10～13）が予め割り当てられ、抽選対象役のうち報知対象役は、その種類毎にナビ番号が予め割り当てられており、抽選対象役の種類毎のナビ番号が設定されたナビ番号テーブルがROM 41 bの所定領域に格納されている。

#### 【0174】

図25に示すように、ナビ番号として、標準押し順（本実施例では、左リール2Lを第1停止とする停止順）を示す0、第1停止を左リール2L、第2停止を中リール2C、第3停止を右リール2Rとする停止順を示す1、第1停止を左リール2L、第2停止を右リール2R、第3停止を中リール2Cとする停止順を示す2、第1停止を中リール2C、第2停止を左リール2L、第3停止を右リール2Rとする停止順を示す3、第1停止を中リール2C、第2停止を右リール2R、第3停止を左リール2Lとする停止順を示す4、第1停止を右リール2L、第2停止を左リール2L、第3停止を中リール2Cとする停止順を示す5、第1停止を右リール2R、第2停止を中リール2C、第3停止を左リール2Lとする停止順を示す6、左リール2Lを第1停止とする停止順すなわち左第1停止を示す7、中リール2Cを第1停止とする停止順すなわち中第1停止を示す8、右リール2Rを第1停止とする停止順すなわち右第1停止を示す9、が設定されている。また、ナビ番号として、赤7の図柄を入賞ラインLNに停止させえるタイミングでの停止操作を示唆する10、青7の図柄を入賞ラインLNに停止させえるタイミングでの停止操作を示唆する11、白7の図柄を入賞ラインLNに停止させえるタイミングでの停止操作を示唆する12、BARの図柄を入賞ラインLNに停止させえるタイミングでの停止操作を示唆する13、が設定されている。

#### 【0175】

尚、本実施例では、ナビ番号0により特定される標準押し順として、左リール2Lを第1停止とする停止順を適用しているが、標準押し順は、遊技者にとって不利にも有利にもならない標準的な押し順であれば、他の停止順であっても良い。

#### 【0176】

図22に示すように、ナビ番号テーブルでは、特別役の種類毎にナビ番号が設定されており、BB1については、10、BB2については、11、BB3については、12、RBについては、13が設定されている。尚、特別役が当選していないいずれの場合には、0が設定されている。

#### 【0177】

また、図23に示すように、ナビ番号テーブルでは、抽選対象役のうち報知対象役について、その種類毎にナビ番号が設定されており、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4については、「7」が、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4については、「8」が、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4については、「9」が設定され、リプレイGR1については、「1」が、リプレイGR2については、「2」が、リプレイGR3については、「3」が、リプレイGR4については、「4」が、リプレイGR5については

、「5」が、リプレイGR6については、「6」が設定され、リプレイGR11については、「7」が、リプレイGR12については、「8」が、リプレイGR13については、「9」が設定されている。尚、抽選対象役のうち報知対象役ではない、通常リプレイ、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルについては、ナビ番号が設定されていない。

#### 【0178】

本実施例では、メイン制御部41は、スタート操作が行われたとき、及び各リール2L、2C、2Rの停止操作が行われたときに、RAM41cの所定領域に設定されている一般役の当選番号に応じた押し順コマンドをコマンドキューに設定する押し順コマンド設定処理を実行し、その後のタイマ割込処理（メイン）により、押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

10

#### 【0179】

具体的には、図26に示すように、押し順コマンド設定処理では、まず、内部抽選処理においてRAM41cの所定領域に設定された特別役及び一般役の当選番号を取得した後（Sg1）、RAM41cの所定領域に設定されているナビ報知中であるか否かを示す所定のフラグを参照して、ナビ報知が行われる状態（AT中、または非AT中でナビ報知が行われる場合、後述の特別役のナビ報知の実施条件が成立した以降から特別役が入賞するまでの状態）であるか否かを判定する（Sg2）。Sg2のステップにおいて、ナビ報知が行われる状態でないと判定した場合は、リール2L、2C、2Rの停止状況及び内部抽選の結果に基づいて、入賞ラインLNに停止する役が確定しているか否かを判定し（Sg5）、入賞ラインLNに停止する役が確定していない場合は、標準ナビ番号（本実施例では、0）を送信用ナビ番号としてRAM41cの所定領域に設定する（Sg6）。

20

#### 【0180】

一方、Sg2のステップにおいてナビ報知が行われる状態であると判定した場合、Sg5のステップで入賞ラインLNに停止する役が確定していると判定した場合は、ROM41bの所定領域に記憶されているナビ番号テーブル（図22、図23参照）を参照して、Sg1のステップで取得した特別役及び一般役の当選番号に対応するナビ番号を送信用ナビ番号としてRAM41cの所定領域に設定する。

#### 【0181】

この際、内部当選番号に基づいてリプレイGR1～6が当選していることが特定される場合には、その当選役の種類に応じて昇格リプレイの組合せが入賞ラインLNに停止される停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。また、リプレイGR11～13が当選していることが特定される場合には、その当選役の種類に応じて中段リプレイの組合せが入賞ラインLNに停止される停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。

30

#### 【0182】

また、内部当選番号に基づいて左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選していることが特定される場合には、その当選役の種類に応じて中段ベルの組合せが入賞ラインLNに停止される停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。

#### 【0183】

また、内部当選番号に基づいて特別役（BB1～BB3、RB）のいずれかが当選しており、特別役のナビ報知の実施条件（本実施例では、特別役の当選後、所定ゲーム数（例えば、5ゲーム）が経過すること）が成立した以降であり、かついずれの小役も当選していないこと（はずれ）が特定される場合には、当選している特別役の種類に応じて、当該特別役を構成する図柄を示唆するナビ番号（10～13）を送信用ナビ番号として設定する。

40

#### 【0184】

Sg3のステップまたはSg6のステップにおいて送信用ナビ番号をRAM41cの所定領域に設定した後は、当該送信用ナビ番号に基づいて押し順コマンドをコマンドキューに格納する（Sg4）。メイン制御部41は、押し順コマンドをコマンドキューに格納する際に、1バイト目に押し順コマンドである旨を示すMODEを格納し、2バイト目のE

50

X Tに送信用ナビ番号を格納する。

【0185】

S g 4のステップにおいて押し順コマンドをコマンドキューに格納した後は、押し順コマンド設定処理を終了してメイン処理（メイン）に戻る。

【0186】

このように、本実施例のメイン制御部41は、スタート操作が行われたときに、押し順コマンド設定処理を実行することで、ナビ報知の実行中である場合には、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドをコマンドキューに設定し、ナビ報知の実行中でない場合には、遊技者にとって有利な停止順を特定不可能であり、遊技者にとって不利にも有利にも標準的な押し順を特定可能な押し順コマンドをコマンドキューに設定する。

10

【0187】

また、本実施例のメイン制御部41は、停止操作が行われる毎に、押し順コマンド設定処理を実行することで、ナビ報知の実行中でない場合であっても、入賞ラインLNに停止する役が確定している場合には、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドをコマンドキューに設定する。

【0188】

また、本実施例のメイン制御部41は、押し順コマンド設定処理が実行されることにより、例えば、遊技状態がRT1であり、ナビ報知が行われない状態で、リプレイGR1が当選した場合であり、いずれのリール2L、2C、2Rも停止していないときには、昇格リプレイ、中段リプレイが停止可能であるが、いずれの役が停止するかは確定していないので、標準ナビ番号（「0」）が送信用ナビ番号として設定され、当該送信用ナビ番号を含む押し順コマンドが設定されることとなる。また、第1停止として左リール2Lが停止されたときには、未だ昇格リプレイ、中段リプレイが停止可能であり、いずれの役が停止するか確定していないので、送信用ナビ番号として標準ナビ番号（「0」）を含む押し順コマンドが設定される。そして、第1停止として左リール2Lが停止された後、第2停止として中リール2Cが停止されたときには、その後の右リール2Rの停止により昇格リプレイのみが停止可能であり、停止する役が確定するので、ナビ報知が行われない状態であっても、遊技者にとって有利な停止順（昇格リプレイを入賞させる停止順）を特定することができるナビ番号（「1」）が送信用ナビ番号として設定される。また、第1停止において左リール2L以外のリールが停止されたとき、第1停止として左リール2Lが停止された後、第2停止として中リール2C以外のリールが停止されたときには、その後の停止順に関わらず、中段リプレイのみが停止可能であり、停止する役が確定するので、ナビ報知が行われない状態であっても、遊技者にとって有利な停止順を特定することができるナビ番号（「1」）が送信用ナビ番号として設定される。

20

30

【0189】

また、遊技状態がRT1であり、ナビ報知が行われない状態で、リプレイGR2～6が当選した場合にも、リプレイGR1が当選した場合と同様にして、昇格リプレイ、中段リプレイのいずれの役が停止するかは確定していないときには、標準ナビ番号（「0」）を含む押し順コマンドが設定され、昇格リプレイ、中段リプレイのいずれの役が停止するかが確定したときに、遊技者にとって有利な停止順を特定することができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

40

【0190】

また、例えば、遊技状態がRT0であり、ナビ報知が行われない状態で、リプレイGR11が当選した場合であり、いずれのリール2L、2C、2Rも停止していないときには、中段リプレイ、転落リプレイが停止可能であるが、いずれの役が停止するかは確定していないので、リプレイGR11の停止順を特定することができない標準ナビ番号（「0」）が送信用ナビ番号として設定され、当該送信用ナビ番号を含む押し順コマンドが設定されることとなる。そして、第1停止として左リール2Lが停止されたときには、中段リプレイのみが停止可能であり、停止する役が確定するので、ナビ報知が行われない状態であっても、遊技者にとって有利な停止順（中段リプレイを入賞させる停止順）を特定するこ

50

とができるナビ番号（「7」）が送信用ナビ番号として設定される。また、第1停止として中リール2Cまたは右リール2Rが停止されたときには、転落リプレイのみが停止することが確定するので、遊技者にとって有利な停止順を特定することができるナビ番号（「7」）が送信用ナビ番号として設定される。

#### 【0191】

また、遊技状態がRTOであり、ナビ報知が行われない状態で、リプレイGR12～13が当選した場合にも、リプレイGR11が当選した場合と同様にして、中段リプレイ、転落リプレイのいずれの役が停止するかが確定していないときには、標準ナビ番号（「0」）を含む押し順コマンドが設定され、中段リプレイ、転落リプレイのいずれの役が停止するかが確定したときに、遊技者にとって有利な停止順（中段リプレイを入賞させる停止順）を特定することができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

10

#### 【0192】

また、ナビ報知が行われない状態で、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選した場合にも、リプレイGR1～6が当選した場合と同様にして、中段ベル、上段ベル1～8のいずれの役が停止するかが確定していないときには、標準ナビ番号（「0」）を含む押し順コマンドが設定され、いずれの役が停止するかが確定したときに、遊技者にとって有利な停止順（中段ベルを入賞させる停止順）を特定することができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

20

#### 【0193】

このように、本実施例では、メイン制御部41は、ATの制御を行っていない状態で、報知対象役が当選した場合に、遊技者にとって有利な停止順が確定するタイミングで、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なナビ番号を含む押し順コマンドを設定してサブ制御部91に対して送信するようになっている。有利な停止順が確定するタイミングとは、3択の役（押し順リプレイのうちリプレイGR11～13）では、第1停止操作が行われたタイミングであり、6択の役（リプレイGR1～6）では、第1停止操作が行われて、遊技者にとって有利な役が停止しないことが確定したタイミング、または第2停止操作が行われたタイミングである。

#### 【0194】

また、特別役の当選が持ち越されている状態で、特別役が当選して所定のナビ報知の実施条件が成立した以降のゲームでは、内部抽選結果がいずれの小役も当選していないはずとなった場合には、当選している一の特別役を構成する図柄を示唆するナビ番号（「10」～「13」）を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

30

#### 【0195】

本実施例の押し順コマンド設定処理において設定された押し順コマンドは、その後、タイマ割込処理（メイン）が実行されることで、サブ制御部91に対して順次送信されることとなる。

#### 【0196】

そして、サブ制御部91は、押し順コマンド、上述の第1の内部当選コマンド及び第2の内部当選コマンドに基づいて、メイン制御部41側でナビ報知が行われていることが特定される場合に、ナビ演出を行う。サブ制御部91は、ナビ演出を行う際には、第2の内部当選コマンドに基づいて報知対象役の当選が特定されるとともに、押し順コマンドに基づいてナビ番号が「0」以外であること、すなわち遊技者にとって有利な押し順が標準押し順以外であることが特定される場合に、押し順コマンドに基づいて特定されるナビ番号に応じた停止順を示す停止順画像を液晶表示器51に表示させる。また、ナビ演出では、第2の内部当選コマンドに基づいて入賞する可能性がある役を示唆する画像を液晶表示器51に表示させる。このとき、例えば、報知対象役として押し順ベルが当選している場合は、「ベル」の画像を表示することで、押し順ベルの入賞の可能性を示唆し、押し順リプレイが当選している場合には、遊技状態コマンド等に基づいて特定されるメイン制御部41側での遊技状態に基づいて、入賞する可能性があるリプレイGRの種類を特定し、特定

40

50

したリプレイGRに含まれる役（例えば、リプレイGR1～6では、昇格リプレイ、リプレイGR11～13では、中段リプレイ）に応じた演出を行うことで、遊技者にとって有利な役の入賞の可能性を示唆することができるようになっている。

#### 【0197】

また、ナビ演出においてリプレイGRに含まれる役に応じた演出として、例えば、内部抽選においてリプレイGR11～13が当選した場合でも、メイン制御部41側での内部当選コマンド設定処理において、第2の内部当選コマンドの送信用当選番号としてリプレイGR1～6、11～13のいずれかの当選を示す「2」が一律に設定されることとなるが、サブ制御部91は、第2の内部当選コマンドに基づいて送信用当選番号が「2」であること、及び遊技状態コマンド等に基づいて遊技状態がRT1であることが特定されることで、リプレイGR11～13が当選していることを特定して、押し順コマンドに基づいて特定されるナビ番号に応じた停止順を示す画像とともに、当該停止順による操作によって中段リプレイが入賞する可能性を示唆する画像（本実施例では、中段リプレイを構成する図柄の組合せを示す画像）を表示することで、リプレイGR11～13に含まれる役のうち遊技者にとって有利な役（本実施例では、RT0を維持する役）に応じた演出を行うことができるようになっている。

10

#### 【0198】

また、サブ制御部91は、ナビ演出において特別役の当選を示唆する演出として、第1の内部当選コマンドに基づいて特別役が当選したことが特定される場合には、その後、上述の特別役のナビ報知の実施条件が成立する所定ゲーム数（本実施例では、5ゲーム）が経過したときに、内部抽選にて特別役が当選した旨を報知する確定報知（液晶表示器51に特別役が当選した旨を示すメッセージ及び画像等を表示させる）を行う。そして、確定報知を行った後、すなわち特別役のナビ報知の実施条件が成立した後は、押し順コマンドに基づいて特定されるナビ番号が、特別役の所定の図柄を示唆するものである場合に、当該ナビ番号に応じて所定の図柄を入賞ラインLNに停止させえるタイミングでの停止操作を行うことで、特別役の入賞を促す特別役入賞促進演出（例えば、ナビ番号に基づいて特定される所定の図柄の画像を表示させる液晶表示器51に表示させる等）を行うようになっている。このように、サブ制御部91は、第1の内部当選コマンドに基づいて特別役が当選した後所定のゲーム数が行われて、メイン制御部41側で特別役のナビ報知の実施条件が成立したと判定されるときに確定報知を行うので、メイン制御部41は、特別役のナビ報知の実施条件が成立した以降に、特別役を入賞させることが可能な図柄を示唆するナビ番号を含む押し順コマンドを送信することで、確定報知が行われた以降に当該ナビ番号に基づく特別役入賞促進演出をサブ制御部91に行わせることができるようになっている。

20

30

#### 【0199】

次に、メイン制御部41が行う入賞判定コマンド設定処理の制御内容について、図6～図8及び図27に基づいて説明する。

#### 【0200】

本実施例では、図6～図8に示すように、特別役及び一般役について入賞役の種類毎に入賞番号（0～49、64～67）が予め割り当てられており、入賞役の種類毎に入賞番号が設定された入賞番号テーブルがROM41bの所定領域に格納されている。

40

#### 【0201】

メイン制御部41は、スタート操作が行われた後、全てのリール2L、2C、2Rが停止したときに、各リール2L、2C、2Rに停止された図柄の組合せに応じて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定処理を実行する。入賞判定処理では、各リール2L、2C、2Rについて、入賞ラインLNに入賞役を構成する図柄の組合せが停止しているか否かを判定し、入賞役を構成する図柄の組合せが停止していると判定した場合には、入賞番号テーブルを参照して、停止している入賞役を構成する図柄の組合せに対応する入賞番号をRAM41cの所定領域に設定する一方、入賞役を構成する図柄の組合せが停止していないと判定した場合には、はずれを示す「0」を入賞番号としてRAM41cの所定領域に

50

設定して、入賞判定処理を終了する。

【0202】

そして、メイン制御部41は、入賞判定処理を実行した後、入賞番号を特定可能な入賞判定コマンドをコマンドキューに設定する入賞判定コマンド設定処理を実行する。

【0203】

図27に示すように、入賞判定コマンド設定処理では、入賞判定処理における入賞判定結果に基づいてRAM41cの所定領域に設定された入賞番号を取得し（Sh1）、当該入賞番号に基づいて入賞判定コマンドをコマンドキューに格納して（Sh2）、入賞判定コマンド設定処理を終了する。メイン制御部41は、入賞判定コマンドをコマンドキューに格納する際に、1バイト目に入賞判定コマンドである旨を示すMODEを格納し、2バイト目のEXTに入賞番号を格納する。

10

【0204】

入賞判定コマンド設定処理において設定された入賞判定コマンドは、その後、タイマ割込処理（メイン）が実行されることで、サブ制御部91に対して順次送信されることとなる。

【0205】

このように、本実施例のメイン制御部41は、全てのリール2L、2C、2Rが停止されたときに、入賞判定コマンド設定処理を実行して、入賞番号を含む入賞判定コマンドを設定し、入賞判定コマンドをサブ制御部91に対して送信する。

【0206】

20

また、本実施例の入賞判定コマンド設定処理では、入賞判定処理においてRAM41cに設定された入賞番号を、そのまま含む入賞判定コマンドをコマンドキューに設定するので、入賞番号を特定可能な特殊なコマンド等に変換する処理を行うことなく、処理負荷を削減することができる。

【0207】

また、本実施例では、入賞役の種類毎に入賞番号が割り当てられてROM41bの所定領域に格納されているので、入賞番号を含む入賞判定コマンドを受信したサブ制御部91では、入賞番号に基づいて各リール2L、2C、2Rに停止している図柄の組合せを特定して、演出を実行することが可能となっている。

【0208】

30

従来のスロットマシンは、遊技の制御を行う遊技制御部と、演出の制御を行う演出制御部とを含む構成であり、遊技制御部は、所定の報知対象役が当選した場合に内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作手順を報知するナビ報知が実行されるATに制御するか否かを決定し、ATに制御する場合に、ナビ報知を実行するとともに、内部抽選結果を特定可能な内部当選コマンドを、ATに制御しているか否かに関わらず、演出制御部に対して送信し、演出制御部は、内部当選コマンドに基づいて内部抽選結果を特定し、遊技制御部においてATに制御されている場合には、特定した内部抽選結果に基づいて遊技者にとって有利な操作手順を報知するナビ演出を実行する構成である。

【0209】

40

このような構成では、演出制御部は、ATに制御しているか否かに関わらず、内部当選コマンドに基づいて遊技者にとって有利となる操作手順を特定可能であるので、演出制御部側に不正がなされることで、遊技制御部においてATに制御する旨が決定されていないにも関わらず、内部当選コマンドから内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利な操作手順が特定され、当該操作手順が演出制御部により報知されてしまう可能性がある。

【0210】

これに対して、本実施例のメイン制御部41は、内部抽選結果を特定可能な内部当選コマンドとして、内部抽選結果として特別役の当選状況を特定可能な第1の内部当選コマンド及び一般役の当選状況を特定可能な第2の内部当選コマンドを内部当選コマンド設定処理において設定し、設定された当該コマンドをサブ制御部91に対して送信可能であり、

50

内部当選コマンド設定処理では、A Tに制御されているか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないように一般役に係る第2の内部当選コマンドを設定するので、メイン制御部41側でA Tに制御しているか否かに関わらず、第2の内部当選コマンドから内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順が特定されることなく、A Tに制御されているか否かに関わらず、共通の第2の内部当選コマンドを送信するので、第2の内部当選コマンドの送信に係る処理を簡素化できるとともに、サブ制御部91側に不正がなされてもA Tに制御されていない状態で遊技者にとって有利な停止順がナビ演出により報知されてしまうことを防止できる。

#### 【0211】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、内部当選により当選した報知対象役に応じて遊技者にとって有利なリール2L、2C、2Rの停止順をナビ報知により報知する構成であるが、メイン制御部41は、ナビ報知により、複数の異なる操作タイミングのうちいずれかの操作タイミングで操作する操作態様、複数の操作順のうちいずれかの操作順で操作する操作態様、これらの組合せによる操作態様を報知する構成であっても良く、このような構成においても、メイン制御部41は、メイン制御部41側でA Tに制御しているか否かに関わらず、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な操作態様を特定することができないように第2の内部当選コマンドを設定することで、サブ制御部91側で、第2の内部当選コマンドから内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利な操作態様が特定されることがない。

#### 【0212】

また、本実施例では、メイン制御部41がナビ報知を実行する報知対象役として、押し順リプレイと、押し順ベルと、を含み、メイン制御部41は、内部当選コマンド設定処理において、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当該報知対象役が押し順リプレイであるか押し順ベルであるかを特定できるように第2の内部当選コマンドを設定して、サブ制御部91に対して送信するので、内部抽選結果が報知対象役となったときに、サブ制御部91側で報知対象役が押し順リプレイであるか押し順ベルであるかを特定でき、サブ制御部91は、報知対象役の種類に応じて異なる演出を行うことも可能となる。

#### 【0213】

また、本実施例のメイン制御部41は、A Tに制御しており、ナビ報知が実行される状態において、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できる押し順コマンドを設定する押し順コマンド設定処理を実行し、設定した押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信するので、ナビ報知が実行される状態においてサブ制御部91側で遊技者にとって有利な停止順を報知するナビ演出を行うことができる。

#### 【0214】

また、本実施例では、メイン制御部41がナビ報知を実行する報知対象役として、押し順リプレイと押し順ベルとを含み、メイン制御部41は、押し順コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態で内部抽選結果が押し順リプレイとなったときと、押し順ベルとなったときと、すなわちナビ報知が実行される状態において内部抽選にて当選した報知対象役が異なる種類であっても、遊技者にとって有利な停止順が共通の場合に、該遊技者にとって有利な停止順を特定できる共通のナビ番号を含む押し順コマンドを設定するので、押し順コマンドの種類を削減することができる。

#### 【0215】

また、本実施例のメイン制御部41は、押し順コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態では、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できるナビ番号を含む押し順コマンドを設定する一方で、ナビ報知が実行される状態以外の状態では、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できないが標準押し順（左第1停止）を特定できるナビ番号を含む押し順コマンドを設定するので、ナビ報知が実行される状態であるか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、ナビ番号を含む押し順コマンドを設定する処理を共

通化することができる。

#### 【0216】

また、本実施例のメイン制御部41は、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が行われる毎に該当するリール2L、2C、2Rを段階的に停止させる構成であり、遊技者にとって有利な停止順は、全てのストップスイッチ8L、8C、8Rの操作、すなわち第3停止の操作が完了するよりも前に確定するようになっており、例えば、押し順ベルの当選時には、第1停止操作が行われることで、中段ベルが入賞させられるか否かが確定し、リプレイGR11～13の当選時には、第1停止操作が行われることで、中段リプレイが入賞させられるか否かが確定し、リプレイGR1～6の当選時には、第2停止操作が行われることで、昇格リプレイが入賞させられるか否かが確定するようになっており、メイン制御部41は、押し順コマンド設定処理では、ナビ報知が実行される状態以外の状態において内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順が確定した段階、すなわち第1停止、第2停止の操作が行われたとき以降に、内部当選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定できるナビ番号を含む押し順コマンドを設定して送信するので、サブ制御部91に不正が施されても遊技者にとって有利な停止順が特定されることを防止しつつ、内部抽選結果が報知対象役となったときにサブ制御部91側で遊技者にとって有利な停止順で操作されたか否かに応じた演出を行うことができる。

10

#### 【0217】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、押し順コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態以外の状態において、報知対象役が当選した場合に、リール2L、2C、2Rの停止操作が行われて停止する役が確定したと判定されたときに、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なナビ番号を含む押し順コマンドを設定し、当該押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であるが、リール2L、2C、2Rの停止操作が行われて停止する役が確定した後に、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なコマンドは、押し順コマンドとは別のコマンドでもあっても良く、例えば、内部抽選にて当選した報知対象役の当選番号を含む別のコマンドを送信することで、当選した報知対象役の種類に基づいて遊技者にとって有利な停止順を特定可能とする構成であっても良いし、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なナビ番号を含む別途コマンドを設ける構成であっても良い。このような構成においては、メイン制御部41は、内部抽選が行われたときにのみ、押し順コマンド設定処理を実行し、その後、停止する役が確定したときに、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なコマンドを設定する処理を行う構成とすることで、メイン制御部41による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

20

30

#### 【0218】

また、本実施例では、メイン制御部41は、内部抽選が行われたとき、各リール2L、2C、2Rの停止操作が行われたときに、押し順コマンド設定処理を実行する構成であり、停止する役が確定した後は、押し順コマンド設定処理が行われる毎に、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であるが、停止する役が確定した後に遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドは、少なくとも停止する役が確定したときに一度送信される構成であれば良く、停止する役が確定して、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドを送信した後は、押し順コマンド設定処理を実行しない構成であっても良い。このような構成とすることで、メイン制御部41による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

40

#### 【0219】

また、本実施例では、メイン制御部41は、ナビ報知を行う状態において、内部抽選が行われたとき、各リール2L、2C、2Rの停止操作が行われたときに、押し順コマンド設定処理を実行する構成であるが、ナビ報知を行う状態である場合には、内部抽選が行われたときにのみ、押し順コマンド設定処理を実行する構成であっても良い。このような構成とすることで、ナビ報知を行う状態である場合に、メイン制御部41による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

50

## 【0220】

本実施例のメイン制御部41は、スタート操作が行われたときに、内部抽選を行い、内部抽選結果に応じて内部抽選結果毎に各々異なる当選番号をRAM41cに設定し、設定された当選番号に応じて内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール2L、2C、2Rの停止制御等を行う構成であるとともに、内部抽選結果を特定可能な内部当選コマンドとして、特別役の当選状況を特定可能な第1の内部当選コマンド及び一般役の当選状況を特定可能な第2の内部当選コマンドを内部当選コマンド設定処理において設定し、設定された当該コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であり、内部当選結果として報知対象役が当選したときの当選番号は、所定の数値範囲（報知対象役として押し順リプレイの当選番号は、2～10であり、押し順ベルの当選番号は、23～34である。）からなる連続する数値が割り当てられており、内部当選コマンド設定処理では、ATに制御されていてナビ報知が実行される状態以外の状態において、RAM41cに設定された当選番号が、当該所定の数値範囲（2～10、23～34）であるときに、報知対象役となった旨は特定できるが遊技者にとって有利な停止順を特定できない第2の内部当選コマンドを設定し、設定された第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信するので、メイン制御部41側でATに制御しているか否かに関わらず、第2の内部当選コマンドから内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順が特定されることはないため、サブ制御部91側に不正がなされてもATに制御されていない状態で遊技者にとって有利な停止順がナビ演出により報知されてしまうことを防止できる。

10

## 【0221】

20

また、内部抽選結果が報知対象役となったときに設定される当選番号として、所定の数値範囲からなる連続する数値が割り当てられているとともに、メイン制御部41は、内部抽選結果が報知対象役であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる当選番号が報知対象役に対して割り当てられた所定の数値範囲内にあるか否かにより判定できるため、第2の内部当選コマンドを送信する際の処理を簡素化できる。

## 【0222】

また、本実施例では、メイン制御部41がナビ報知を実行する報知対象役として、押し順リプレイと、押し順ベルと、を含み、内部抽選結果が押し順リプレイとなったときの当選番号、すなわち内部抽選結果がリプレイGR1～6、リプレイGR11～13の各抽選対象役の当選番号として、第1の数値範囲（2～10）の連続する数値が割り当てられ、内部抽選結果が押し順ベルとなったときの当選番号、すなわち内部抽選結果が左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の各抽選対象役の当選番号として、第2の数値範囲（23～34）の連続する数値が割り当てられているので、メイン制御部41は、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当選番号が第1の数値範囲であるか、第2の数値範囲であるかに応じて、内部抽選結果が押し順リプレイであるか、押し順ベルであるかを判定できるため、内部当選コマンド設定処理において第2の内部当選コマンドを設定する処理を簡素化できる。

30

## 【0223】

また、本実施例のメイン制御部41は、第1の状態（RT0、RT1）及び第2の状態（例えば、第1の状態としてのRT0に対してRT1、第1の状態としてのRT1に対してRT0）を含む複数の遊技状態（RT0、RT1、RB）に制御することが可能であり、各遊技状態では、内部抽選において決定される報知対象役としての押し順リプレイの種類が異なる（本実施例では、例えば、RT0では、リプレイGR11～13が抽選対象役である一方で、リプレイGR1～6が抽選対象役でなく、RT1では、リプレイGR1～6が抽選対象役である一方で、リプレイGR11～13が抽選対象役でなく、遊技状態RT0、RT1で、内部当選の対象となる報知対象役の種類が異なる）構成であり、遊技状態が第1の状態において内部抽選結果が押し順リプレイとなったときの当選番号、及び遊技状態が第2の状態において内部抽選結果が押し順リプレイとなったときの当選番号は、いずれも第1の数値範囲（2～10）に割り当てられているため、内部当選コマンド設定処理において、第1の状態においても第2の状態においても内部抽選結果が押し順リプレ

40

50

イであるか否かを判定するための処理を共通化できる。

#### 【0224】

また、本実施例のメイン制御部41は、内部当選コマンド設定処理において、ATに制御していない状態において内部抽選結果が、報知対象役以外の役またははずれであるときには、該内部抽選結果に応じた当選番号（本実施例では、0～1、11～22、35）を含む第2の内部当選コマンドを設定し、内部抽選結果が報知対象役である押し順リプレイであるときには、第1の数値範囲（2～10）に含まれる一の当選番号（本実施例では、2）を含み、内部抽選結果が報知対象役である押し順ベルであるときには、第2の数値範囲（23～34）に含まれる一の当選番号（本実施例では、23）を含む第2の内部当選コマンドを設定することで、ATに制御していない状態において、内部抽選結果が、報知対象役であっても報知対象役以外の役またははずれであっても、内部抽選結果に対応する当選番号を含む第2の内部当選コマンドを送信するので、内部抽選結果が報知対象役であるか否かかわらず、第2の内部当選コマンドを作成して送信する処理を共通化することができる。

10

#### 【0225】

尚、本実施例のメイン制御部41は、内部当選コマンド設定処理において、ATに制御されている状態か否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないように一般役に係る第2の内部当選コマンドを設定する構成であるが、ATに制御されている状態でないときには、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないように一般役に係る第2の内部当選コマンドを設定する一方で、ATに制御されている状態であるときには、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当選した報知対象役の種類に応じた当選番号、例えば、押し順リプレイとしてリプレイGR11が当選したときには、当選番号「8」、押し順ベルとして中ベル1が当選したときには、当選番号「27」を含む第2の内部当選コマンドを設定することで、ATに制御されている状態であるときには、当選した報知対象役の種類を特定可能な第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であっても良い。このような構成では、ATに制御されている状態においては、第2の内部当選コマンドに含まれる当選番号から、報知対象役の種類に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定できるので、サブ制御部91側で遊技者にとって有利な停止順をナビ演出により報知することができる。また、このような構成では、ATに制御されている状態においては、第2の内部当選コマンドに含まれる当選番号から内部抽選における抽選対象役の当選番号を特定できるので、内部当選した抽選対象役に含まれる入賞役の種類に応じた演出、例えば、リプレイGR11が当選している場合に、リプレイGR11に含まれる中段プレイが入賞する可能性を示唆する演出を行うことができる。

20

30

#### 【0226】

また、このような構成では、メイン制御部41は、押し順コマンド設定処理を実行せず、押し順コマンドを送信しない構成としても良く、このような構成とすることで、ATに制御されている状態においては、第2の内部当選コマンドに含まれる当選番号から、報知対象役の種類に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定でき、サブ制御部91側で遊技者にとって有利な停止順をナビ演出により報知するとともに、メイン制御部41による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

40

#### 【0227】

尚、押し順リプレイの当選番号と押し順ベルの当選番号とは、それぞれが連続する数値範囲に設定されていれば良く、押し順リプレイの当選番号が設定される第1の数値範囲と押し順ベルの当選番号が設定される第2の数値範囲とが連続する構成であっても良い。このような構成であっても、本実施例と同様に、メイン制御部41は、内部抽選結果が報知対象役であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる当選番号が報知対象役に対して割り当てられた所定の数値範囲内にあるか否かにより判定できるため、第2の内部当選コマンドを送信する際の処理を簡素化できる。

50

## 【0228】

また、本実施例では、一般役の当選番号として1～35が割り当てられており、第1の数値範囲（2～10）に報知対象役である押し順リプレイの当選番号が連続して設定され、第2の数値範囲（23～34）に報知対象役である押し順ベルの当選番号が連続して設定され、非報知対象役の当選番号が、第1の数値範囲、第2の数値範囲の前後の数値範囲に分散されて設定される構成であるが、第3の数値範囲に全ての非報知対象役の当選番号が連続して設定される構成であっても良い。このような構成とすることで、内部抽選結果が報知対象役であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる当選番号が報知対象役に対して割り当てられた所定の数値範囲内にあるか否かにより判定できるため、第2の内部当選コマンドを送信する際の処理を簡素化できるとともに、非報知対象役に対して割り当てられた当選番号が所定の数値範囲にあるか否かを判定する処理を簡素化することができる。

10

## 【0229】

また、本実施例では、メイン制御部41は、内部当選コマンド設定処理において、遊技状態に関わらず、同じ種類の報知対象役のグループ（本実施例では、押し順リプレイのグループ、押し順ベルのグループ）毎に一律に同じ送信用当選番号（本実施例では、押し順リプレイのグループに対して「2」、押し順ベルのグループに対して一律に「23」）を設定して、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であるが、内部当選コマンド設定処理において、同じ送信用当選番号が設定される報知対象役のグループは、少なくとも、ATに制御されているか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないようにすれば良く、一の遊技状態において抽選対象となる同じ種類の報知対象役のグループについては、一のグループ毎に遊技者にとって有利な役が必ず含まれるように複数のグループに分けて、分けられたグループ毎に異なる送信用当選番号を設定する構成としても良い。これにより、サブ制御部91側で複数のグループのうちいずれかのグループに属する報知対象役が当選したかを特定し、特定したグループに応じた演出を実行することが可能となる。

20

## 【0230】

次に、本実施例のメイン制御部41が遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知に関する制御について、図28～36に基づいて説明する。

30

## 【0231】

図28に示すように、遊技補助表示器12は、第1～第8セグメントをそれぞれ点灯／消灯可能な2つの表示器12L、12Rからなり、それぞれのセグメントを赤色に点灯させることが可能な表示器である。遊技補助表示器12の各セグメントは、遊技制御基板40上に設けられた所定の出力バッファに格納されている点灯態様データに基づいて、LED駆動回路47により駆動されることで、所定の点灯態様での点灯状態または消灯状態に制御されるようになっている。尚、遊技補助表示器12として、それぞれのセグメントを白色、桃色、黄色、橙色、赤色、緑色、青色等のいずれかの色または複数色に点灯させることが可能な表示器や液晶表示器等を用いても良い。

## 【0232】

40

メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに点灯態様データとしてナビ報知表示データを設定することで、遊技補助表示器12にナビ番号を表示させ、ナビ報知を行うことが可能である。また、出力バッファに点灯態様データとして払出枚数表示データを設定することで、遊技補助表示器12に入賞の発生により付与されるメダルの枚数を表示させる払出枚数報知を行うことが可能であり、出力バッファに点灯態様データとしてエラー表示データを設定することで、遊技補助表示器12にエラー発生時にその内容を示すエラーコードを表示させるエラー報知を行うことが可能である。

## 【0233】

メイン制御部41は、ゲームの開始時に内部抽選が行われたときに、RAM41cの所定領域に設定される内部抽選の結果を参照し、特別役（BB1～3、RB）のいずれかが

50

当選しており、かつ所定の特別役のナビ報知の実施条件（本実施例では、特別役の当選後、所定数（例えば、5ゲーム）が行われることで成立する）が成立しているか否かを判定し、特別役のナビ報知の実施条件が成立している場合には、特別役のナビ報知の実施条件が成立したことに伴いナビ報知を行う旨を示すフラグをRAM 41cの所定領域に設定し、上述の押し順コマンド設定処理を行う。当該フラグは、押し順コマンド設定処理にて参照されることで、特別役のナビ報知の実施条件が成立した以降であり、かつ当選している特別役を入賞させることが可能なタイミング、すなわち内部抽選の結果がはずれとなったときには、当選している特別役を構成する図柄を示唆するナビ番号（10～13）が送信用ナビ番号として設定されることとなる。

#### 【0234】

そして、押し順コマンド設定処理が終了した後に、遊技補助表示器12の点灯態様データの設定処理を行う。遊技補助表示器12の点灯態様データの設定処理では、特別役が当選していない、または実施条件が成立していない場合には、前述の押し順コマンド送信処理によりRAM 41cの所定領域に設定されており、ナビ報知によるリールの停止順を識別可能な送信用ナビ番号（「0」～「9」）を参照し、当該送信用ナビ番号に対応するナビ報知表示データを出力バッファに設定する。一方、特別役が当選しており、かつ実施条件が成立している場合には、押し順コマンド送信処理により設定されており、ナビ報知により示唆する所定の図柄（本実施例では、「青7」「赤7」「白7」「BAR」の図柄）を識別可能な送信用ナビ番号（「10」～「13」）を参照し、当該送信用ナビ番号に対応するナビ報知表示データを選択して出力バッファに設定する。

#### 【0235】

図29(a)に示すように、メイン制御部41は、ナビ報知表示データを設定する際に、ナビ番号が標準押し順の番号「0」であり、ナビ報知を行わないときには、ナビ報知表示データとして出力バッファの初期値を設定する、すなわち遊技補助表示器12の出力バッファを初期化して、各表示器12L、12Rの第1～第8セグメントを全て消灯状態に設定することで、遊技補助表示器12を非表示に制御する。また、ナビ番号が標準押し順以外のナビ番号「1」～「9」のいずれかであり、ナビ報知を行うときには、ナビ番号の数字を表示させるように遊技補助表示器12の各セグメントを点灯状態とするとともに、表示器12Rの第8セグメントを点灯状態とし、その他のセグメントを消灯状態とするナビ報知表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12にナビ番号を表示するように制御する。また、特別役が当選しており、かつ実施条件が成立している場合には、特別役に応じた図柄を示唆するナビ番号を含むナビ報知表示データを選択した場合には、当該ナビ番号の数字を表示させるように遊技補助表示器12の各セグメントを点灯状態とするとともに、表示器12Rの第8セグメントを点灯状態とし、その他のセグメントを消灯状態とするナビ報知表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12にナビ番号を表示するように制御する。

#### 【0236】

これにより、報知される停止順（左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左、左第1停止、中第1停止、右第1停止）毎に、点灯するセグメントの組合せが異なることで、点灯中のセグメントの組合せからナビ番号を識別可能に表示するようになっており、ナビ報知として、内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利となる停止順を、遊技補助表示器12を用いて報知することができるようになっている。また、特別役が当選しており、かつ実施条件が成立している場合には、当選している特別役に応じた図柄（青7、赤7、白7、BAR）が示唆されるナビ番号（「10」～「13」）を認識可能に表示することで、遊技者にとって有利な停止操作のタイミングとして所定の図柄を示唆するようになっており、ナビ報知として、特別役を入賞させることが可能な停止操作のタイミングを、遊技補助表示器12を用いて報知することができるようになっている。また、メイン制御部41は、ナビ報知を行うときには、ナビ番号とともに表示器12Rの第8セグメントを点灯状態に制御する一方で、ナビ報知を行わないときには、表示器12Rの第8セグメントを消灯状態に制御することで、ナビ報知が実行されているか否かが遊技補助表示器12の点

10

20

30

40

50

灯態様により認識できるようになっている。

#### 【0237】

尚、本実施例のナビ報知では、遊技補助表示器12の表示態様がナビ番号となるように、ナビ番号に応じたセグメントの組合せを点灯させる構成であるが、ナビ報知として遊技補助表示器12の表示態様は、停止順を直接的に示すような表示態様（例えば、図30の変形例1）であっても良いし、停止順を直接的に想起するようなものではなく、点灯するセグメントの組合せから即座に停止順を識別することが困難なものであり、対応表等がなければ容易に識別できない表示態様（例えば、図30の変形例2）であっても良い。

#### 【0238】

具体的には、図30において変形例1として示すように、例えば、左リール2Lのリール番号を「1」、中リール2Cのリール番号を「2」、右リール2Rのリール番号を「3」として、2つの遊技補助表示器12のうちの一方の表示器12Lに第1停止のリール番号を表示し、他方の表示器12Rに第2停止のリール番号を表示することで（遊技補助表示器12に、例えば、「21」を表示させることで、中左右の停止順であることを示す）、ナビ報知として停止順を直接的に示唆し、また、青7の図柄を「b7」、赤7の図柄を「r7」、白7の図柄を「S7」、BARの図柄を「br」として、これら「b7」「r7」「S7」「br」を遊技補助表示器12に表示することで、青7、赤7、白7、BARの図柄を示唆することで、停止タイミングを直接的に示唆することができる。

#### 【0239】

また、図30において変形例2として示すように、予め停止順に、即座に停止順を識別することが困難なセグメントの組合せ（例えば、左中右の停止順を示唆するセグメントの組合せとして、表示器12Lの第2セグメント、表示器12Rの第4及び第6セグメント組合せ等）を割り当て、該当するセグメントを点灯させることで、即座に停止順を識別することは困難であるが、対応表等を用いることで識別することが可能な表示態様により、停止順を示唆することができる。

#### 【0240】

本実施例のメイン制御部41は、ゲームが進行されて、全てのリール2L、2C、2Rが停止されたときに、いずれかの役の入賞が発生しているか否かを判定し、払い出しを伴ういずれかの役（小役）の入賞が発生している場合には、当該入賞の発生により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして出力バッファに設定して、遊技補助表示器12に払い出されるメダル枚数を表示させる。

#### 【0241】

図29(b)に示すように、払出枚数表示データを出力バッファに設定する際には、メダルの払出枚数を表示させるように遊技補助表示器12の各セグメントを点灯状態とするし、第8セグメントを含む他のセグメントを消灯状態とする払出枚数表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数を表示するように制御する。例えば、8枚のメダルが払い出されるときには、表示器12Rの第1～第7セグメントを点灯させる一方で、表示器12Lの第1～第8セグメント及び表示器12Rの第8セグメントを消灯させる。これにより、遊技補助表示器12に払い出されるメダルの枚数を表示させる際には、表示器12Rの第8セグメントを消灯状態に制御するので、上述のようにナビ報知での点灯態様と払い出しメダル枚数の報知での点灯態様とが異なる点灯態様となり、遊技補助表示器12でナビ報知が行われているか、払い出されるメダルの枚数の報知が行われているかが誤認されることのないようになっている。

#### 【0242】

本実施例のメイン制御部41は、ゲームの進行中にエラーを検出したときには、当該エラーの種類に応じて予め定められているエラーコード（E1～E8、図31参照）をRAM41cの所定領域に設定し、後述する所定のエラー表示条件が成立したとき（本実施例では、リールの回転制御中にエラーを検出した場合には、全てのリールが停止されたときであり、リールの回転制御中以外のときにエラーを検出した場合には、エラーを検出したときである）に、RAM41cに設定されているエラーコードを含むエラー表示データを

、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定する。

#### 【0243】

図 3 1 に示すように、メイン制御部 4 1 は、エラー表示データを設定する際には、エラーコードの英字及び数字を表示させるように遊技補助表示器 1 2 の各セグメントを点灯状態とし、その他のセグメントを消灯状態とするエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 に検出されたエラーの種類を特定可能なエラーコードを表示させるように制御する。そして、予め定められている所定のエラー解除条件（図 3 1 参照）が成立したときに、出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 でのエラーコードの表示を終了させる。エラー表示データでは、表示器 1 2 L の第 1、2、4、5、7 セグメントを点灯させることで、「E」の文字を表示するとともに、表示器 1 2 R のセグメントのうちエラーコードの数字に対応するセグメントを点灯させる一方で、表示器 1 2 L、1 2 R の他のセグメントを消灯させる。これにより、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードを表示させる際には、ナビ報知や払出枚数表示では、表示されることがない英字「E」を表示器 1 2 L に表示させるように点灯態様を制御するので、エラーコードを報知する際の点灯態様は、ナビ報知での点灯態様、払い出しメダル枚数の報知での点灯態様と異なる点灯態様となり、遊技補助表示器 1 2 によりエラーコードの報知が行われているか、ナビ報知、払い出されるメダルの枚数の報知が行われているかが誤認されることのないようになっている。

10

#### 【0244】

次に、メイン制御部 4 1 がゲームの進行状況等に応じて遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を切り替えるタイミングについて、図 3 2 ～図 3 4 に基づいて説明する。

20

#### 【0245】

図 3 2 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 は、ゲームを開始させるために 1 以上の賭数が設定されるときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 の全てのセグメントを消灯させて非表示に制御する。そして、規定数の賭数が設定された状態でスタート操作が行われることで、ゲームに関するリール 2 L、2 C、2 R の回転制御を開始させる。この際、RAM 4 1 c の所定領域を参照して標準押し順のナビ番号「0」が設定されており、ナビ報知を行わない場合には、遊技補助表示器 1 2 の全てのセグメントを消灯させた状態で維持する。そして、第 3 停止の操作が行われた後、全てリール 2 L、2 C、2 R が停止されたときに、いずれかの小役の入賞が発生している場合には、入賞により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定し、遊技補助表示器 1 2 に払い出されるメダルの枚数を表示させる。そして、次のゲームを開始させるために 1 以上の賭数が設定されることで、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを再び初期化して、遊技補助表示器 1 2 を非表示に制御する。これにより、ナビ報知を行わないゲームにおいては、1 以上の賭数が設定されることから、入賞によりメダルの払い出しが開始されるときまでの期間にわたり、遊技補助表示器 1 2 が非表示に制御され、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されてメダルの払い出しが開始されたときから、1 以上の賭数が設定されるか、または待機条件（一定時間操作がないこと、精算操作がされること）が成立して待機状態に移行するまでの期間にわたり、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数表示としてメダルの枚数を表示させるように制御されることとなる。尚、第 3 停止の操作が行われて、全てリール 2 L、2 C、2 R が停止されたときに、再遊技役が入賞している場合及びいずれの入賞も発生していない場合には、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに払出枚数表示データを設定しないことで、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を非表示で維持して、一のゲームを開始させるために 1 以上の賭数が設定されることから、次のゲームを開始させるために賭数が設定されることまでの期間にわたり、すなわち一のゲーム中の全ての期間にわたって、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を非表示に制御する。

30

40

#### 【0246】

一方で、図 3 2 (b) に示すように、メイン制御部 4 1 は、ナビ報知を行う場合には、規定数の賭数が設定された状態でスタート操作が行われた後に、ゲームに関するリール 2

50

L、2C、2Rの回転制御を開始させるときに、RAM41cの所定領域を参照して、前述の押し順コマンド送信処理によりナビ番号「1」～「9」のいずれかが送信用ナビ番号として設定されている場合、または特別役のナビ報知の実施条件が成立しており、ナビ番号「10」～「13」のいずれかが送信用ナビ番号として設定されている場合には、該当するナビ番号を表示させるナビ報知表示データを遊技補助表示器12の出力バッファに設定して、遊技補助表示器12にナビ番号を表示させる。その後、第3停止のストップスイッチの操作が行われ、当該ストップスイッチが離されたときに、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器12の点灯態様を非表示に制御し、その後、所定の待機期間にわたり待機する。そして、所定の待機期間が経過した後に、いずれかの小役の入賞が発生しているか否かを判定し、小役の入賞が発生している場合には、入賞により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器12の出力バッファに設定し、遊技補助表示器12に払い出されるメダルの枚数を表示させる。これにより、ナビ報知を行うゲームにおいては、ゲームの開始に伴ってリールの回転が開始されたときから、第3停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、遊技補助表示器12にナビ報知としてナビ番号が継続して表示されるように制御される。そして、出力バッファが初期化されることで、遊技補助表示器12の点灯態様が一旦非表示に制御された後、全てのリール2L、2C、2Rが停止されてメダルの払い出しが開始されたときから、1以上の賭数が設定されるときまでの期間にわたり、遊技補助表示器12に払出枚数表示としてメダルの枚数が表示させるように制御される。

#### 【0247】

また、図32(b)に示すように、メイン制御部41は、ゲームのスタート操作が行われた際には、上述の押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信する。これに対して、サブ制御部91は、押し順コマンドに基づきナビ番号を特定し、当該ナビ番号に基づいてナビ報知が行われることが特定される場合には、当該ナビ番号に基づいて特定される有利操作態様を示唆するナビ演出を実行する。ナビ演出では、例えば、ナビ番号に基づく停止順を示す数字を、液晶表示器51の表示領域51a上のストップスイッチ8L、8C、8Rに対応する位置に表示させたり、ナビ番号に基づく停止操作のタイミングを示唆する画像(例えば、「赤7」の画像等)を、液晶表示器51の表示領域51aに表示させることで、有利操作態様を示唆する。

#### 【0248】

尚、本実施例では、サブ制御部91は、ナビ演出を行う場合には、押し順コマンドを受信したときに、ナビ演出を開始させる構成であるが、ナビ演出が開始されるタイミングは、メイン制御部41側にてストップスイッチの停止操作が有効化される以前、すなわち確実に第1停止の操作が行われる以前であれば良く、例えば、ゲームの開始に伴いリール2L、2C、2Rの回転を開始させる旨を示すリール加速情報コマンドを受信したタイミングや、押し順コマンド受信した以降から遊技の開始に伴うリールの加速が完了した旨を示す加速完了コマンドを受信する以前までの期間内のタイミング等であっても良く、サブ制御部91が、当該ゲームにおいて実行する演出態様に応じた所定のタイミングでナビ演出を開始させる構成であっても良い。特に、停止操作が有効化されるときに、メイン制御部41側でのナビ報知が開始されるとともにサブ制御部91側でのナビ演出を開始される構成とすることで、ナビ報知が行われる状態であっても、スタート操作を行ったときから停止操作が有効化されるときまでの期間において、ナビ報知及びナビ演出により報知対象役の当選が示唆されることがないので、当該期間にわたり内部抽選にて当選した役への期待感を維持することができる。また、特に、ゲームに関するリールの回転を開始したとき以降に、メイン制御部41側でのナビ報知が開始されるとともにサブ制御部91側でのナビ演出を開始される構成とすることで、例えば、メイン制御部41が、スタート操作が行われた後からゲームに関するリールの回転制御を開始するまでの期間において、遊技の進行を遅延させるフリーズ状態に制御し、フリーズ状態においてリールを用いたリール演出を実行可能な構成である場合に、スタート操作が行われた後からゲームに関するリールの回転制御を開始するまでの期間、すなわちフリーズ状態に制御されている期間において、ナ

ビ報知及びナビ演出により報知対象役の当選が示唆されることがないので、当該期間にわたり内部抽選にて当選した役への期待感を維持することができる。

【0249】

また、本実施例のメイン制御部41は、ナビ報知を開始した後、第3停止操作のストップスイッチが離され際に、当該ナビ報知を終了させ、遊技終了コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であり、サブ制御部91は、遊技終了コマンドを受信したことに基づいて、メイン制御部41側でのナビ報知が終了される際に、ナビ演出を終了させることが可能であるが、ナビ演出は、少なくとも停止順によってゲームの結果が変化する場合に行われる構成であれば良く、例えば、ナビ報知及びナビ演出により示唆される停止順以外の停止順でのストップスイッチが操作されることで報知対象役が入賞しないことが確定した場合、第1停止操作または第2停止操作が行われることで一の役のみが入賞することが確定した場合などにおいては、メイン制御部41側にてナビ報知が終了されるより前に、ナビ演出が終了される構成としても良い。このような構成とすることで、ゲームの結果が確定した以降にもナビ演出が継続されないようにすることができる。

10

【0250】

本実施例のメイン制御部41は、バックアップ電源により電力が供給されることで記憶内容を保持することが可能なバックアップ記憶領域を備えており、スロットマシン1への電力供給が停止されて、電断検出回路48の出力に基づいて電断が検出される場合には、メイン制御部41での制御状態をバックアップ記憶領域に記憶させ、スロットマシン1への電力供給が開始されたときには、電断が検出されたときの制御状態に復帰させることができるようになっている。

20

【0251】

図33に示すように、メイン制御部41は、ゲームの進行に伴い少なくとも1つ以上のリールを回転制御しており、かつ遊技補助表示器12にナビ報知を行っている場合に、電断が検出されたときには、制御状態をバックアップ記憶領域に退避させる等の電断に関連する制御を行うとともに、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器12の点灯態様を非表示に制御する。

【0252】

その後、スロットマシン1への電力供給が再び開始されたことで、メイン制御部41での制御状態を電断前の制御状態に復帰させる際には、バックアップ記憶領域に記憶されている制御状態に基づいて電断前の制御状態に復帰させるが、制御状態のうち全てのストップスイッチによる停止操作の受け付け状態については、無効に設定し、電断前に回転制御されていたリールについてリールを駆動させるための駆動データについては、電断前に設定されていた定速回転で回転させるための駆動データからリールモータを定速回転まで加速させる駆動データに変更して設定する。これにより、メイン制御部41は、全てのストップスイッチによる停止操作の受け付けが無効化されており、電断前に回転制御されていたリールの回転を開始させる状態で復帰することとなる。

30

【0253】

また、メイン制御部41は、制御状態を電断前の状態に復帰させる際に、バックアップ記憶領域に記憶されているナビ番号をRAM41cの所定領域に復帰させる。その後は、上述のゲーム開始時と共通の制御を実行して、RAM41cに設定されている制御状態に基づいてゲームを進行させるための制御を行うことで、RAM41cに設定されているナビ番号に基づいてナビ報知表示データを遊技補助表示器12の出力バッファに設定して、遊技補助表示器12におけるナビ番号の表示を再開させるように制御するとともに、RAM41cに設定されている駆動データに基づいて、電断前に回転制御していたリールを再び所定の定速回転まで加速させ、当該リールが所定の定速回転となったときに、該当するリールのストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効化する。その後、受け付けが有効化されたストップスイッチが操作されるまで待機し、ストップスイッチの操作が行われるときに、該当するリールを停止させる制御を行うこととなる。

40

【0254】

50

このように、本実施例のメイン制御部 4 1 は、電断が検出されたときには、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 を非表示に制御するので、電断が検出されたときから、スロットマシン 1 への電力供給が完全に停止するまでの期間において、遊技補助表示器 1 2 にナビ報知によるナビ番号が表示されることがないようにになっている。また、電断が検出されたときには、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化し、スロットマシン 1 への電力供給が再開されて、メイン制御部 4 1 が復帰したときに、出力バッファにナビ報知表示データを再設定するように制御するので、電力供給が再開されたときからメイン制御部 4 1 が復帰するときまでの期間にわたり、遊技補助表示器 1 2 にナビ報知によるナビ番号が表示されることがないようにになっている。

#### 【0255】

10

また、メイン制御部 4 1 は、スロットマシン 1 への電力供給が再開されて、メイン制御部 4 1 が復帰したときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにナビ報知表示データを再設定し、その後、該当するリールが定速回転となったときに、当該リールのストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効化するように制御するので、スロットマシン 1 への電力供給が再開された際には、遊技補助表示器 1 2 にナビ報知によるナビ番号の表示が開始させた後に、ストップスイッチによる停止操作の受け付けが有効化されるようになっていく。

#### 【0256】

また、メイン制御部 4 1 は、リールの回転制御を行っているときに電断が検出され、その後、電断から復帰したときには、ゲーム開始時と共通の処理を実行して、復帰時に設定された制御状態に基づいてゲームの進行を制御するようになっていく。

20

#### 【0257】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、メイン処理やタイマ割込処理（メイン）において、メダルの払い出しに関するエラーやメダルの投入に関するエラー、リールの回転に関するエラーなどゲームに関する各種エラーの発生を検出可能になっており、上述のように各種エラーを検出した後に所定のエラー表示条件が成立したときに、エラーの内容を示すエラーコードを遊技補助表示器 1 2 に表示させる。所定のエラー表示条件は、ゲームに伴いリールが回転制御されていない状態で各種エラーを検出した場合は、当該エラーを検出したときであり、リールが回転制御されている状態で各種エラーを検出した場合は、全てのリールが停止されたときである。

30

#### 【0258】

図 3 4 に示すように、本実施例のメイン制御部 4 1 は、上述のようにゲームの開始時に遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにナビ報知表示データを設定してナビ報知を行い、その後、第 3 停止の操作が行われたストップスイッチが離されたときから所定の待機期間が経過したときに、入賞状況に応じて払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定し、メダルの払い出し枚数を表示させる構成である。このような構成において、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにナビ報知表示データを設定してナビ報知を開始したときから、第 3 停止の操作が行われたストップスイッチが離されてさらに所定の待機期間が経過するときまでの制限期間において、ゲームに関する各種エラー、特にメダルの投入に関するエラー、リールの回転に関するエラーを検出した場合には、上述の制限期間が経過するまでゲームに関する制御を継続して行い、制限期間が経過したときに、検出されたエラーの内容を示すエラーコードをエラー表示データとして遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定して、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードを表示させる制御を開始した後、エラー状態に制御する。

40

#### 【0259】

その後、検出された異常の種類に応じた解除条件（例えば、リセットスイッチ 2 3 の所定手順での操作等）が成立することで、ゲームの制御をエラー状態の制御を開始する前の時点から再開する。ゲームの制御を再開することで、第 3 停止の操作が行われて所定の定期期間が経過した後の制御、すなわち、いずれかの小役の入賞が発生しているか否かを判定し、小役の入賞が発生している場合には、入賞により払い出されるメダルの枚数を払出

50

枚数表示データとして遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定し、遊技補助表示器 1 2 に払い出されるメダルの枚数を表示させる。

【0260】

このように、本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにナビ報知表示データを設定してナビ報知を行っている状態で、各種エラーが検出された場合には、ナビ報知が終了されて所定の待機期間が経過したときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにエラー表示データを設定することで、ナビ報知が開始されてから終了されるまでの期間においてエラー報知が行われることを制限するようになっている。

【0261】

従来のスロットマシンは、遊技の進行に関する制御を行うメイン制御部と、演出に関する制御を行うサブ制御部とを備え、メイン制御部は、遊技者に払い出されるメダル枚数や、遊技に関するエラーの発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能な遊技補助表示器を備え、また、内部抽選結果を特定可能なコマンドをサブ制御部に対して送信することが可能であり、サブ制御部は、当該コマンドに基づいて特定される内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利な操作態様を、サブ制御部が備える液晶表示器等に表示させて報知する構成であった。

【0262】

このような構成では、サブ制御部や液晶表示器に不具合が生じることで有利な操作態様が特定できず、遊技者に不利益が生じる虞があるため、本実施例では、メイン制御部 4 1 側で有利な操作態様を表示させる制御を行うとともに、遊技者に払い出されるメダル数が表示される遊技補助表示器 1 2 を利用して有利な操作態様を表示させるようになっているが、遊技者に払い出されるメダル数と遊技者にとって有利な操作態様とを、メイン制御部 4 1 が備える遊技補助表示器 1 2 に表示させる構成とすると、一の表示器において遊技者に払い出されるメダル数と、遊技者にとって有利な操作態様と、がいずれも表示されることとなるため、その際の表示が切り替わったときに表示内容を誤認させてしまう虞がある。

【0263】

これに対して、本実施例のメイン制御部 4 1 は、所定内容として遊技者に払い出されるメダルの払出枚数や、遊技に関するエラーの発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能な遊技補助表示器 1 2 を備え、遊技補助表示器 1 2 に、所定内容とは異なる表示内容として遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順及び停止タイミング）を識別可能なナビ番号を表示させることが可能であり、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器 1 2 の表示内容を一旦初期化して非表示の状態としてから所定内容を表示させるので、メイン制御部 4 1 側が直接制御する表示器にナビ番号を表示させる場合に、新たな表示手段を設けることなく、所定内容としてメダルの払出枚数等を表示させる遊技補助表示器 1 2 を利用してナビ番号を表示させることにより、所定内容もナビ番号も表示することができるとともに、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号を表示させた後、所定内容を表示させる場合に、遊技補助表示器 1 2 の表示内容を一旦初期化して非表示としてから所定内容を表示させるので、遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

【0264】

尚、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器 1 2 の表示内容を一旦初期化して非表示の状態としてから所定内容を表示させる構成であれば良く、遊技補助表示器 1 2 が非表示の状態をされる期間は、少なくとも消灯したことを遊技者等が認識可能な期間であれば良い。本実施例では、メイン制御部 4 1 が遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化した後に待機する所定の待機期間を設けており、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、確実に遊技補助表示器 1 2 が非表示に制御するようになっている。

## 【0265】

また、メイン制御部41が遊技補助表示器12にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、待機する当該所定の待機期間は、遊技補助表示器12の表示態様が、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間において、少なくとも消灯したことを遊技者等が認識可能な期間であれば良く、例えば、タイマ割込処理（メイン）が少なくとも1回行われるまで待機することで、タイマ割込処理（メイン）が行われて遊技補助表示器12の表示態様が切り替えられることとなるため、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間に、遊技補助表示器12を一旦消灯状態に制御することができる。また、例えば、第3停止のストップスイッチの操作が行われ、ストップスイッチが離されたときに、タイマを作動させて、タイマにより所定の待機時間の経過が計時されることに基づいて、所定の待機期間にわたり待機することで、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間に、遊技補助表示器12を一旦消灯状態に制御する構成であっても良い。

10

## 【0266】

また、本実施例のメイン制御部41は、遊技補助表示器12によりナビ報知を行っている場合に、第3停止のストップスイッチの操作が行われた際に、遊技補助表示器12の出力バッファを一旦初期化した後、払出枚数表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12の表示態様を、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間に、一旦消灯状態に制御する構成であるが、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間に、ゲームに関連しない表示（例えば、「-」や「\_」等）を表示させることで、ナビ報知の表示内容と払出枚数の報知の表示内容とが誤認されることを防止できる。

20

## 【0267】

また、本実施例のメイン制御部41は、遊技補助表示器12にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器12の表示内容を一旦初期化して非表示の状態としてから、遊技補助表示器12の出力バッファに払出枚数表示データを設定することで、メダルの払出枚数を表示させる構成であり、遊技補助表示器12の表示内容を一旦初期化して非表示の状態としてから、払出枚数表示データを設定する際に、小役の入賞に伴い払い出されるメダルの総枚数を表示させるデータを設定することで、メダルの払い出しが開始されてから完了するまでの期間にわたり、払い出されるメダルの総枚数が表示される構成であるが、メイン制御部41は、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データとして0枚を表示させるデータを設定した後、払出センサ34cによりメダルの払い出しが検出される毎に、当該払出枚数表示データを、払い出されたメダルの枚数の合計数に更新して、払い出しが完了したメダルの枚数の合計数を順次表示させ、最終的に、小役の入賞に伴い払い出されたメダルの総枚数を表示させるように制御する構成であっても良い。このような構成においても、本実施例の構成と同様に、技補助表示器12にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器12の表示内容を一旦初期化して、遊技補助表示器12の出力バッファに払出枚数表示データを設定することで、遊技補助表示器12に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

30

## 【0268】

40

また、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ34cによりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器12の表示を更新するように制御する構成においては、払出枚数表示データの初期データとして0枚を示すとともに遊技補助表示器12での表示を非表示とするデータを設定し、その後、払出センサ34cによりメダルの払い出しが検出される毎に払出枚数表示データを1ずつ加算するように更新するように制御する構成であっても良い。このような構成とすることで、小役の入賞に伴いメダルの払出が開始されてから1枚目のメダルの払い出しが検出されるまでの期間、すなわち払い出されたメダルの枚数が0枚である期間は、遊技補助表示器12が非表示に制御され、その後、1枚目のメダルの払い出しが検出された時点から、遊技補助表示器12が表示さ

50

れ、払い出しが完了したメダルの枚数の合計数が順次表示されることとなる、すなわち遊技補助表示器 1 2 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器 1 2 の表示内容としてナビ番号が表示させた後、一旦非表示の状態となつてから、メダルの払出枚数が表示されることとなり、本実施例の構成と同様の効果を奏し、遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

#### 【0269】

また、遊技補助表示器 1 2 にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ 3 4 c によりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器 1 2 の表示を更新するように制御する構成においては、ナビ報知が終了されて所定の待機期間が経過したときに、払出枚数表示データの初期データとして 0 枚を示すとともに遊技補助表示器 1 2 での表示を非表示とするデータを設定し、その後、払出センサ 3 4 c によりメダルの払い出しが検出される毎に払出枚数表示データを 1 ずつ加算するように更新するように制御する構成としても良い。このような構成とすることで、ナビ報知が終了された後から所定の待機時間が経過するまでの期間及び払出枚数表示データの初期データを設定したときから払出センサ 3 4 c により 1 枚目のメダルの払い出しが検出されて払出枚数表示データが更新されるまでの期間にわたり、遊技補助表示器 1 2 の表示を非表示の状態とすることができ、本実施例の構成と同様の効果を奏し、遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

#### 【0270】

また、遊技補助表示器 1 2 にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ 3 4 c によりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器 1 2 の表示を更新するように制御する構成においては、第 3 停止操作が行われたときにナビ報知表示データを初期化することで、遊技補助表示器 1 2 の表示内容を一旦非表示とし、ナビ報知表示データを初期化した後から所定の待機期間が経過したときに、払出枚数表示データの初期データとして 0 枚を示すとともに遊技補助表示器 1 2 での表示を非表示とするデータを設定し、その後、払出センサ 3 4 c によりメダルの払い出しが検出される毎に払出枚数表示データを 1 ずつ加算するように更新するように制御する構成としても良い。このような構成とすることで、ナビ報知が終了された後にナビ報知表示データが初期化されている状態の期間と、ナビ報知表示データを初期化した後から所定の待機時間が経過するまでの期間と、払出枚数表示データの初期データを設定したときから払出センサ 3 4 c により 1 枚目のメダルの払い出しが検出されて払出枚数表示データが更新されるまでの期間とにわたり、遊技補助表示器 1 2 の表示を非表示の状態とすることができ、本実施例の構成と同様の効果を奏し、遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。尚、これらの期間、すなわちナビ報知が終了された後にナビ報知表示データが初期化されている状態の期間、ナビ報知表示データを初期化した後から所定の待機時間が経過するまでの期間、払出枚数表示データの初期データを設定したときから払出センサ 3 4 c により 1 枚目のメダルの払い出しが検出されて払出枚数表示データが更新されるまでの期間のうちいずれか一の期間のみを適用することで、遊技補助表示器 1 2 にてナビ報知を表示させた後、一旦非表示の状態とし、メダルの払出枚数を表示する構成であっても良いし、これらの期間のうちのいずれか 2 つの期間を適用する構成であっても良い。

#### 【0271】

また、遊技補助表示器 1 2 にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ 3 4 c によりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器 1 2 の表示を更新するように制御する構成においては、遊技補助表示器 1 2 での払出枚数の表示態様として、「1」～「9」が表示され得ることとなり、ナビ報知での表示態様（ナビ番号「1」～「13」と「.」）

の一部が払出枚数の表示態様に含まれることとなるが、ナビ報知での表示態様と払出枚数の表示態様とが、2つの表示器12L、12Rでの表示を一体としたときに異なる表示態様とすること、例えば、ナビ報知では、表示器12Rの第8セグメントと、ナビ番号に対応する表示器12L、12Rの第1～第7セグメントを点灯させる一方で、払出枚数表示では、払出枚数に対応する表示器12L、12Rの第1～第7セグメントのみを点灯させる構成とすることで、ナビ報知の表示内容と払出枚数の報知の表示内容とが誤認されることを防止できる。

#### 【0272】

本実施例のメイン制御部41は、ゲームの開始後、リール2L、2C、2Rを所定の定速で回転させる制御を開始させるときにから、第3停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順及び停止タイミング）を識別可能なナビ番号を遊技補助表示器12に継続して表示させるので、ゲームの開始から終了までの期間にわたり継続して遊技者にとって有利な有利操作態様を遊技者に対して認識させることができる。

10

#### 【0273】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、ゲームの開始時として、リール2L、2C、2Rを所定の定速で回転させる制御を開始させるときから、ゲームの終了時として、第3停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、ナビ番号を遊技補助表示器12に継続して表示させる構成であるが、ゲームの開始時として、ゲームの進行に伴いストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となるまでの一の開始タイミングから、ゲーム終了時として、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作された以降の一の終了タイミングまでの期間にわたりナビ番号を遊技補助表示器12に継続して表示させる構成であれば良く、ゲームの開始時として、例えば、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ7が操作されたとき、リール2L、2C、2Rを所定の定速で回転させる制御を開始させるとき、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となったときのいずれかの一の開始タイミングから、ゲームの終了時として、例えば、第3停止操作のストップスイッチが押下されたとき、全てのリール2L、2C、2Rが停止されたとき、入賞に伴いメダルの払出が開始または終了されたとき、次のゲームのために賭数の設定操作が行われたときのいずれか一の終了タイミングまでの期間にわたり、ナビ番号を遊技補助表示器12に継続して表示させる構成であっても良い。

20

30

#### 【0274】

このような構成のうち、特に、一の開始タイミングを、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ7が操作されたとき、リール2L、2C、2Rを所定の定速で回転させる制御を開始させるときにのいずれかとするので、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となる前に、遊技補助表示器12でのナビ番号の表示を開始させることができる。また、一の開始タイミングを、リール2L、2C、2Rを所定の定速で回転させる制御を開始させるとき、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となったときのいずれかとするので、例えば、スタートスイッチ7が操作された後からリール2L、2C、2Rを所定の定速で回転させる制御が開始されるまでの期間において、リールを通常のゲームと異なる態様で回転させるリール演出等を行う構成としたり、遊技の進行を所定時間遅延させるフリーズ状態に制御しても、当該リール演出やフリーズ状態等の終了後に、遊技補助表示器12でのナビ番号の表示を開始させることができ、リール演出等を行っている期間に、ナビ番号が表示されてしまうことを制限することができる。また、一の開始タイミングを、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となったときとすることで、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効となるまでの期間において生じる事象、例えば、上述のリール演出や電断からの復帰に伴うリールの再加速などが生じるか否かに関わらず、ゲーム開始の際の所定のタイミングで、遊技補助表示器12でのナビ番号の表示を開始させることができる。

40

#### 【0275】

また、特に、一の終了タイミングを、第3停止操作のストップスイッチが押下されたとき

50

きとすることで、第3停止操作のストップスイッチが押下されたときから、その後、全てのリール2L、2C、2Rが停止して入賞判定が行われるまでの期間において、遊技補助表示器12での表示内容を非表示とすることができるので、入賞に伴い払い出されるメダルの払出枚数を表示させる場合に、ナビ番号と払出枚数とが誤認されてしまうことを防止できる。

#### 【0276】

本実施例のメイン制御部41は、所定内容としてゲームの結果に関する情報であり、ゲームの終了時に入賞の発生により遊技者に払い出されるメダルの払出枚数を表示するために用いる遊技補助表示器12に、所定内容とは異なる表示内容として遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順及び停止タイミング）を識別可能なナビ番号を表示させるようになっており、遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様をゲーム中に表示させるのに対して、所定内容としての払出枚数をゲームの終了後に表示させるので、遊技補助表示器12においてナビ番号の表示期間と、払出枚数の表示期間とが重複せずに済む。

10

#### 【0277】

本実施例のメイン制御部41は、遊技者にとって有利となる停止態様を特定可能なナビ番号と、小役の入賞に伴い払い出されるメダルの払出枚数とを、遊技補助表示器12に表示させることが可能な構成であり、遊技補助表示器12に表示させるナビ番号の表示態様と、メダルの払出枚数の表示態様とは、共通の態様を含まないので、ナビ番号が表示されているのか、所定内容として払出枚数が表示されているのか、が誤認されることを防止できる。

20

#### 【0278】

尚、遊技補助表示器12に表示させるナビ番号の表示態様と、メダルの払出枚数の表示態様とは、遊技補助表示器12の2つの表示器12L、12Rでの表示を一体の表示としたときに、共通の態様を含まない構成であれば良く、例えば、ナビ番号の表示態様が、払出枚数の表示態様の一部を含む構成やその逆の関係を含む構成であっても良い。

#### 【0279】

また、本実施例では、メイン制御部41は、ナビ報知での遊技補助表示器12の表示態様（ナビ番号「1」～「13」と「.」）の一部には、払い出されるメダル枚数を報知する表示態様（例えば、8枚払い出し時の「8」）を含む構成であるが、ナビ報知による表示態様に、払い出されるメダル枚数の表示態様（例えば、8枚払出時の「8」）を含まない構成としても良い。このような構成とすることで、ナビ報知とメダル枚数の報知とで、遊技補助表示器12の表示態様を同じ態様に制御されることがなく、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とが誤認されることを防止できる。

30

#### 【0280】

また、本実施例では、メイン制御部41は、ナビ報知での遊技補助表示器12の表示態様では、表示器12Lの第8セグメントを点灯させる一方で、払い出されるメダル枚数を報知する表示態様では、当該表示器12の第8セグメントを消灯させることで、2つの表示器12L、12Rのうちの1つの表示器の表示態様により、ナビ報知での表示態様であるか払い出されるメダル枚数を報知する表示態様であるかを識別可能な構成であるが、少なくとも2つの表示器12L、12Rの表示態様を一体としてみたときに、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とを識別可能な構成としても良い。このような構成として、例えば、ナビ報知においてナビ番号「8」を報知する際には、表示器12Lに「8」、表示器12Rに「-」を表示させることで一体表示として「-8」を表示させる一方で、払い出されるメダル枚数の報知では、表示器12Lに「」（表示無し）、表示器12Rに「8」を表示させることで一体表示として「8」を表示させるようにすることで、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とが誤認されることを防止できる。

40

#### 【0281】

本実施例のメイン制御部41は、遊技補助表示器12に、遊技者にとって有利な有利操

50

作態様としてナビ番号を表示させている状態で、スロットマシン1への電力供給が停止されて、電断が検出されたときに、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器12の表示内容を非表示にするので、スロットマシン1への電力供給が停止されて、メイン制御部41等の作動が不安定となる電断時において、遊技補助表示器12で意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

#### 【0282】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、遊技補助表示器12にナビ番号を表示させている状態で、電断が検出されたときには、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器12の表示態様を非表示に制御する構成であるが、電断が検出されたときに、遊技補助表示器12を非表示に制御する構成であれば良く、例えば、出力バッファに設定されているデータに基づいて、遊技補助表示器12の表示態様を制御するLED駆動回路47に対して制御信号を出力する出力ポートをクリアすることで、遊技補助表示器12を非表示に制御する構成、遊技補助表示器12の表示態様を制御するLED駆動回路47から遊技補助表示器12に対して出力される駆動信号の出力を制限することで、遊技補助表示器12を非表示に制御する構成等であっても良い。このような構成においても、本実施例の構成と同様に、電断時において、遊技補助表示器12で意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

#### 【0283】

本実施例のメイン制御部41は、ゲームの進行に伴いリールが所定の定速回転に制御されて、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が有効な状態で、かつ遊技補助表示器12に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、スロットマシン1への電力供給が停止された後、スロットマシン1への電力供給が再開されて、電断前の状態に復帰する場合に、遊技補助表示器12にナビ番号を再表示させた後、電断前に回転制御されていたリールが定速回転となったときに、該当するリールのストップスイッチの操作を有効化するように制御することで、電断からの復帰する時において、ストップスイッチの操作が有効となる前に、遊技補助表示器12におけるナビ番号の表示を再開させるので、誤ってナビ番号により示唆される有利操作態様以外の操作態様でストップスイッチが操作されてしまうことを防止できる。

#### 【0284】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、スロットマシン1への電力供給が再開され、制御状態を電断前の状態に復帰させる際に、制御状態のうち電断前に回転制御されていたリールの駆動データについては、電断前に設定されていた定速回転で回転させるための駆動データからリールモータを定速回転まで加速させる駆動データに変更して設定することで、メイン制御部41の復帰とともに、電断前に回転制御していたリールを停止状態から所定の定速回転まで加速させる制御を開始する構成であるが、制御状態を電断前の状態に復帰させる際に、ストップスイッチの操作受付の状態及びリールの駆動データについても、電断前の状態で復帰させることで、メイン制御部41の復帰時に、ストップスイッチの操作受付を有効化するとともに、電断前の駆動データでリールの回転制御を開始させる構成であっても良い。このような構成では、電断により停止しているリールを、電断前の駆動データすなわち定速回転で回転させるための駆動データにより回転制御を開始することとなるが、停止しているリールの回転を開始させるためには、トルクが不足して回転が開始されないので、リールの回転制御を開始した後、リールセンサにより基準位置が検出されることなく所定の期間（リールが回転される場合にリールセンサにより基準位置が検出されるまでに要する時間以上の期間）が経過したときに、リールの回転エラーと判定して、ストップスイッチの操作受付を無効化し、駆動データを停止状態から加速させるためのデータに更新して、再度リールの回転制御を開始させることで、リールを所定の定速回転まで加速させることができる。そして、リールの回転エラーと判定したことに伴い無効化したストップスイッチの操作受付を、リールが所定の定速回転まで加速したときに再び有効化することができる。このような構成においても、スロットマシン1への電力供給が再開されて、メイン制御部41が復帰したときに、遊技補助表示器12の出力バッファにナ

10

20

30

40

50

ナビ報知表示データを再設定することで、スロットマシン 1 への電力供給が再開された際には、遊技補助表示器 1 2 にナビ報知によるナビ番号の表示が開始させた後に、ストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効にすることができ、遊技者がストップスイッチによる停止操作を行うことができるときには、遊技補助表示器 1 2 に確実にナビ番号を表示させてナビ報知を行うことができる。また、このような構成では、メイン制御部 4 1 が復帰したときに、一旦ストップスイッチによる停止操作が有効化された後、無効化されることとなり、さらにその後、再度リールの回転制御が行われてリールが定速回転となることで、ストップスイッチによる停止操作が再度有効化されることとなるが、メイン制御部 4 1 が復帰したときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにナビ報知表示データを再設定することで、遊技補助表示器 1 2 によるナビ報知は、メイン制御部 4 1 が復帰した以降、ストップスイッチによる停止操作が再度有効化されるまでの期間においても継続して表示させることができるので、遊技者がストップスイッチによる停止操作を行うことができるときには、遊技補助表示器 1 2 に確実にナビ番号を表示させてナビ報知を行うことができる。

10

#### 【0285】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、規定数の賭数が設定された状態で、スタートスイッチ 7 が操作されて、ゲームが開始された後から、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されて全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止してゲームが終了する前の状態であり、かつ遊技補助表示器 1 2 に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、所定内容としてエラーコードを表示することとなるエラーが検出された場合には、ゲームが終了するときに、遊技補助表示器 1 2 におけるエラーコードの表示を開始させることで、ゲーム中においてエラーが検出されたときから、ゲームが終了するまでの期間において、遊技補助表示器 1 2 に所定内容としてエラーコードを表示させることを制限するので、遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容が有利操作態様を示すナビ番号であるか、所定内容としてのエラーコードであるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

20

#### 【0286】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、ナビ番号以外の所定内容としてエラーコードを表示する条件が成立した場合には、ゲームが終了するときまで遊技補助表示器 1 2 に所定内容を表示させない構成であるが、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号を表示させている状態で、ナビ番号以外の表示内容を表示させない構成であれば良く、所定内容としてエラーコード以外の表示内容を適用する構成であっても、遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

30

#### 【0287】

次に、メイン制御部 4 1 が行う遊技補助表示器 1 2 の出力バッファの設定に関する制御について、図 3 5 に基づいて説明する。

#### 【0288】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、上述のように、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに払出枚数表示データを設定することで、第 1 の表示内容として小役の入賞により付与されるメダルの払出枚数を表示させることが可能であり、当該出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、第 2 の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号を表示させることが可能であり、さらに、当該出力バッファにエラー表示データを設定することで、特別表示内容としてエラー発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能である。

40

#### 【0289】

図 3 5 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに払出枚数表示データが設定されており、第 1 の表示内容として払出枚数を表示させている期間中にエラーを検出した場合には、その後、遊技補助表示器 1 2 の表示内容を特別表示内容に切り替える所定の表示切替条件としてエラー表示条件が成立したときに、エラー

50

状態に制御するとともに、出力バッファのデータをRAM 41cの所定領域に退避させる退避処理を行って、出力バッファに設定されている払出枚数表示データをRAM 41cの所定領域に退避させる。そして、出力バッファを一旦初期化することで、遊技補助表示器12の表示内容を非表示に制御した後、特別表示内容を表示させるためのデータとしてエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12に特別表示内容としてエラーコードを表示させるように制御しつつ、エラー状態に制御して待機する。

#### 【0290】

そして、リセットスイッチ23が所定の操作手順で操作することで、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、RAM 41cに退避されているデータを出力バッファに復帰させる復帰処理を行って、第1の表示内容としての払出枚数を表示させるための払出枚数表示データをRAM 41cの所定領域から出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器12に第1の表示内容として払出枚数を表示させる。

10

#### 【0291】

このように、本実施例のメイン制御部41は、エラーを検出した後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファにエラー表示データを設定するので、エラーを検出したときからエラー表示条件が成立するまでの期間において、遊技補助表示器12の表示内容が変更されることを制限して、当該期間の経過したときに、遊技補助表示器12にエラーコードを表示させることができるようになっている。

#### 【0292】

また、本実施例のメイン制御部41は、ゲームが開始され少なくとも1つのリールを回転制御しているときに、エラーを検出した場合には、全てのリールの停止操作が行われて、全てのリールが停止することで、当該ゲームが終了したときに、当該エラーを報知する構成であるが、ゲームが開始されリールを回転制御している場合に、エラーを検出した場合には、エラーを検出したときに当該エラーを報知する構成としても良く、このような構成では、メイン制御部41は、遊技補助表示器12によりナビ報知としてナビ番号を表示させているときに、エラーを検出したことにより、遊技補助表示器12にエラーの内容を示すエラーコードを表示させる場合がある。

20

#### 【0293】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに、払出枚数表示データとして、小役の入賞に伴い払い出されるメダルの総枚数（本実施例では、8枚）を表示させるデータを設定することで、第1の表示内容として遊技補助表示器12に払い出されるメダルの総枚数を表示させている期間中にエラーを検出した場合には、その後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器12の表示内容を特別表示内容として検出されたエラーの内容を示すエラーコードを表示させるように切り替える構成（図35参照）であるが、メイン制御部41は、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ34cによりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器12の表示を更新するように制御する構成としても良く、このような構成において、払出センサ34cによりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新しつつ、小役の入賞に伴い所定枚数のメダルを払い出す制御を行っている途中で、例えば、ホッパーユニット34内のメダルが不足して払出エラー（E1）が検出されて、エラー表示条件が成立するような場合には、払出センサ34cにより最後に検出されたメダルの枚数（例えば、4枚目等）を表示させるための払出枚数表示データを退避領域に退避させることとなる。その後、出力バッファを一旦初期化することで、遊技補助表示器12の表示内容を非表示に制御し、払出エラーを示すエラー表示データを出力バッファに設定して、エラーコードを表示させる。そして、復帰条件が成立したときには、払出枚数表示データとして、払出センサ34cにより最後に検出されたメダルの枚数（例えば、4枚目等）を表示させるための払出枚数表示データを、遊技補助表示器12の出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器12での払出枚数の表示を、エラーが検出されたときの表示内容に復帰させることができる。

30

40

50

## 【0294】

図35(b)に示すように、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データが設定されており、第2の表示内容としてナビ番号を表示させている期間中にエラーを検出した場合には、その後、エラー表示条件が成立したときに、エラー状態に制御するとともに、上述の第1の表示内容を特別表示内容に切り替える際と共通の退避処理を行うことで、出力バッファに設定されているナビ報知表示データをRAM41cの所定領域に退避させることができる。

## 【0295】

そして、遊技補助表示器12の出力バッファにエラー表示データを設定して、特別表示内容としてエラーコードを表示させつつ、エラー状態で待機して、復帰条件が成立したときには、上述のRAM41cに退避されている第1の表示内容のデータを出力バッファに復帰させる際と共通の復帰処理を行うことで、RAM41cのナビ報知表示データを出力バッファに復帰させて、遊技補助表示器12にエラー検出前と同様のナビ番号を表示させることができる。

10

## 【0296】

このように、本実施例のメイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに、払出枚数表示データが設定されている場合にも、ナビ報知表示データが設定されている場合にも、共通の退避処理を行うことで、払出枚数表示データ、ナビ報知表示データをRAM41cの所定領域に退避させることができるようになっている。

## 【0297】

20

また、メイン制御部41は、RAM41cの所定領域に退避されている払出枚数表示データを遊技補助表示器12の出力バッファに復帰させる場合にも、RAM41cの所定領域に退避されているナビ報知表示データを当該出力バッファに復帰させる場合にも、共通の復帰処理を行うことで、RAM41cの所定領域に退避されている払出枚数表示データ、ナビ報知表示データを出力バッファに復帰させることができるようになっている。

## 【0298】

本実施例のように、一の表示器において遊技者に払い出されるメダル数と、遊技者にとって有利な有利操作態様と、がいずれも表示される構成では、払い出されるメダル数を表示させるための表示処理と、有利操作態様を表示させるための表示処理とが互いに干渉して、遊技補助表示器に意図しない表示が行われる虞がある。

30

## 【0299】

これに対して、本実施例のメイン制御部41が備える遊技補助表示器12は、出力バッファに所定のデータが設定されることで、当該所定のデータに基づく表示内容を表示させることが可能な構成であり、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに所定のデータとして払出枚数表示データを設定することで、第1の表示内容として小役の入賞により付与されるメダルの払出枚数を表示させることが可能であり、当該出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、第2の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号を表示させることが可能であり、さらに、当該出力バッファにエラー表示データを設定することで、特別表示内容としてエラー発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能な構成であって、遊技補助表示器12に、第1の表示内容としてメダルの払出枚数を表示させている状態で、特別表示内容を表示させる条件としてエラー表示条件が成立したときには、退避処理を実行して、出力バッファに設定されている払出枚数表示データをRAM41cの所定領域に退避させた後、特別表示内容としてエラーコードを表示させるためのエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12にエラーコードを表示させ、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、復帰処理を実行して、RAM41cに退避させていた払出枚数表示データを出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器12に再び第1の表示内容としてメダルの払出枚数を表示させることが可能であり、遊技補助表示器12に、第2の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号を表示させている状態で、エラー表示条件が成立する場合に、上述の退避処理を実行することで、出力

40

50

バッファに設定されているナビ報知表示データをRAM 41cの所定領域に退避させた後、特別表示内容としてエラーコードを表示させるためのエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12にエラーコードを表示させ、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、上述の復帰処理を実行することで、RAM 41cの所定領域に退避させたナビ報知表示データを出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器12に再び第2の表示内容としてナビ番号を表示させることが可能な構成であり、第1の表示内容または第2の表示内容の表示中に特別表示内容の表示に切り替える条件が成立したときに、出力バッファに設定されている第1の表示内容させるためのデータまたは第2の表示内容させるためのデータを退避し、特別表示内容を出力バッファに設定することで特別表示内容を表示させ、復帰条件が成立したときに退避した第1の表示内容を表示させるためのデータまたは第2の表示内容を表示させるためのデータを、出力バッファに復帰させて、第1の表示内容または第2の表示内容を再び表示させるので、異なる種類の情報をそれぞれ正しく表示させることができる。

10

#### 【0300】

また、共通の退避処理を実行することで、出力バッファに設定されている払出枚数表示データをRAM 41cの所定領域に退避させること、出力バッファに設定されているナビ報知表示データをRAM 41cの所定領域に退避させることが可能であるので、これらの表示内容を退避する退避処理の容量を軽減することができる。

#### 【0301】

また、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の表示内容が非表示の状態であっても、特別表示内容を表示させる切り替え条件が成立したときに、共通の退避処理を実行することで、出力バッファに設定されている非表示のデータを、RAM 41cの所定領域に退避させる構成としても良く、このような構成とすることで、遊技補助表示器12に表示されている表示内容に関わらず、特別表示内容を表示させる切り替え条件が成立したときの処理を共通化できるため、特別表示内容の表示させる切り替え条件が成立したときに行う処理の容量を軽減することができる。

20

#### 【0302】

本実施例のメイン制御部41は、共通の復帰処理を実行することで、RAM 41cの所定領域に退避されている払出枚数表示データを出力バッファに復帰させること、RAM 41cの所定領域に退避されているナビ報知表示データを出力バッファに復帰させることが可能であるので、これらの表示内容を復帰させる復帰処理の容量を軽減することができる。

30

#### 【0303】

本実施例のメイン制御部41は、遊技補助表示器12に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、スロットマシン1への電力供給が停止されることで、電断が検出されたときには、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器12の表示内容を非表示とする構成であるが、遊技補助表示器12に表示させている表示内容に関わらず、電断が検出されたときには、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化する構成としても良い。このような構成とすることで、遊技補助表示器12における表示状態に関わらず、電断時において、遊技補助表示器12に意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

40

#### 【0304】

尚、本実施例のメイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに所定のデータを設定することで、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させることが可能であり、表示内容を切り替える際には、出力バッファに設定されているデータをRAM 41cに退避させて、新たなデータを設定することで、遊技補助表示器12の表示内容を新たなデータに基づく表示内容に切り替えることが可能な構成であるが、第1の出力バッファと第2の出力バッファとを切り替え可能に設けて、遊技補助表示器12の出力バッファとして第1の出力バッファが設定されているときには、第1の出力バッファに設定されているデータに基づく表示内容が遊技補助表示器12に表示される一方で、遊技補助表示器12

50

の出力バッファとして第2の出力バッファが設定されているときには、第2の出力バッファに設定されているデータに基づく表示内容が遊技補助表示器12に表示される構成として、出力バッファを第1の出力バッファと第2の出力バッファとで切り替えることで、遊技補助表示器12の表示内容を切り替え可能な構成としても良い。

#### 【0305】

具体的には、図36に示すように、遊技補助表示器12の出力バッファとして第1の出力バッファと第2の出力バッファとが設けられている構成において、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファとして設定されている第1の出力バッファに払出枚数表示データを設定することで、遊技補助表示器12に払出枚数を表示させている場合に、エラーを検出したときには、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを含むエラー表示データを第2の出力バッファに設定する一方で、第1の出力バッファに設定されている払出枚数表示データをそのまま保持させる。その後、エラー表示条件が成立したときに、エラー状態に制御するとともに、遊技補助表示器12の出力バッファを第1の出力バッファから第2の出力バッファに切り替えることで、遊技補助表示器12に第2の出力バッファに設定されているエラー表示データに基づいてエラーコードを表示させるように制御しつつ、エラー状態に制御して待機する。

10

#### 【0306】

そして、リセットスイッチ23が所定の操作手順で操作することで、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファを第2の出力バッファから第1の出力バッファに切り替えることで、遊技補助表示器12に第1の出力バッファに保持されている払出枚数表示データに基づいて払出枚数を表示させる。また、復帰条件が成立したときに遊技補助表示器12の出力バッファを切り替える際には、エラー状態が解除されたことに基づいて、第2の出力バッファを初期化する。

20

#### 【0307】

また、図示しないが、遊技補助表示器12の出力バッファを第1の出力バッファとして、当該第1の出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、遊技補助表示器12にナビ番号を表示させているときに、エラーを検出し、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを遊技補助表示器12に表示させる場合には、エラーを検出したときに、第2の出力バッファにエラー表示データを設定し、その後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファを第2の出力バッファに切り替えることで、遊技補助表示器12にエラーコードを表示させることができ、その後、復帰条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファを第1の出力バッファに切り替えることで、遊技補助表示器12の表示内容をナビ番号に復帰させることができる。

30

#### 【0308】

このような構成とすることで、本実施例の構成と同様に、第1の表示内容として小役の入賞により付与されるメダルの払出枚数、第2の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号、特別表示内容としてエラー発生時にその内容を示すエラーコードを、共通の遊技補助表示器12に表示させることが可能である。

#### 【0309】

また、メイン制御部41は、エラーを検出したときに、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを含むエラー表示データを第2の出力バッファに設定し、エラー状態が解除されて復帰条件が成立するときに、第2の出力バッファを初期化してエラー表示データを消去するので、エラーを検出したときから復帰条件が成立するまでの期間、すなわちエラーが発生している期間にわたり、第2の出力バッファにエラー表示データが保持されるので、当該第2の出力バッファに設定されているデータを利用して所定の判定処理、例えば、エラーの発生状況の判定等を行うことができるようになっている。

40

#### 【0310】

また、メイン制御部41は、エラーを検出したときにエラー表示データを第2の出力バッファに設定する一方で、第1の出力バッファに設定されているデータをそのまま保持させるので、当該第1の出力バッファに設定されているデータを利用して所定の判定処理、

50

例えば、ナビ報知中であるか、払い出し中であるか等の制御状況の判定等を行うことができるようになってい

#### 【0311】

また、メイン制御部41は、エラー表示データを第2の出力バッファに設定した後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファを第2の出力バッファに切り替えるので、出力バッファを第2の出力バッファに切り替えた後に遅延なく、遊技補助表示器12に第2の出力バッファに設定されているデータに基づく表示内容を表示させることができるようになってい

#### 【0312】

また、このような構成においても、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ34cによりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器12の表示を更新するように制御する構成としても良く、このような構成においても、払出枚数表示データが更新されている途中でエラーが発生し、エラー表示条件が成立した場合に、第2の出力バッファに基づいて遊技補助表示器12においてエラーコードを表示させている期間においては、更新の途中である払出枚数表示データが第1の出力バッファに保持されるので、復帰条件が成立したときに、第1の出力バッファに基づいて遊技補助表示器12の表示を行わせることで、遊技補助表示器12での払出枚数の表示を、エラーが検出されたときの表示内容に復帰させることができる。

#### 【0313】

このように、メイン制御部41が、遊技補助表示器12と、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第1の出力バッファ及び第2の出力バッファを備える構成において、メイン制御部41は、通常表示内容として遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号及び特別表示内容として発生しているエラーの内容を示すエラーコードを遊技補助表示器12に表示させることが可能な構成であり、遊技補助表示器12の出力バッファとして第1の出力バッファを設定し、当該第1の出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、通常表示内容としてナビ番号を表示させることが可能であり、通常表示内容を表示させている状態で、特別表示内容を表示させる切り替え条件としてエラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファを第1の出力バッファから第2の出力バッファに切り替えることにより、第2の出力バッファに設定されているデータに基づいて、遊技補助表示器12に特別表示内容を表示させ、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファを第2の出力バッファから第1の出力バッファに切り替えることにより、再び、遊技補助表示器12に第1の表示内容としてナビ番号を表示させる構成とすることでも、本実施例の構成と同様に、遊技補助表示器12において異なる種類の情報をそれぞれ正しく表示させることができる。

#### 【0314】

また、メイン制御部41が、遊技補助表示器12と、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第1の出力バッファ及び第2の出力バッファを備える構成では、メイン制御部41は、特別表示内容としてエラーコードを表示させる切り替え条件としてエラー表示条件が成立する前であって、エラーが検出されたとき以降に、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを含むエラー表示データを設定する構成とすること、エラー表示条件が成立するタイミングを意識することなく、特別表示内容としてエラーコードを表示させるためのエラー表示データを第2の出力バッファに設定するタイミングを比較的自由に設計することができる。

#### 【0315】

また、メイン制御部41が、遊技補助表示器12と、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第1の出力バッファ及び第2の出力バッファを備える構成では、所定の判定処理（例えば、エラー判定）において、第1の出力バッファまたは第2の出力バッファに設定されているデータを参照する

ことが可能な構成とすることで、第1の出力バッファまたは第2の出力バッファに設定されているデータ（例えば、エラー判定の場合は、第2の出力バッファに設定されているデータ）を利用して所定の判定処理が行えるため、所定の判定処理に用いるデータを表示内容のデータと別個に持たずに済む。

#### 【0316】

また、メイン制御部41が、遊技補助表示器12と、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第1の出力バッファ及び第2の出力バッファを備える構成において、通常表示内容として、入賞に伴い遊技者に払い出されるメダルの払出枚数（第1の表示内容）、及び第1の表示内容と表示期間が重複しない、遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号（第2の表示内容）を含み、メイン制御部41は、第1の表示内容も第2の表示内容も第1の出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数及びナビ番号を表示させる構成とすることで、表示期間の重複しない異なる表示内容についてはともに、第1の出力バッファに設定することで遊技補助表示器12に表示させることができ、余分に出力バッファを備える必要がない。

10

#### 【0317】

また、メイン制御部41が、遊技補助表示器12と、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第1の出力バッファ及び第2の出力バッファを備える構成において、遊技補助表示器12にいずれの表示を行っている状態であるかに関わらず、電断が検出されたときに、第1の出力バッファ及び第2の出力バッファに設定されているデータを初期化する構成とすることで、電断時において、遊技補助表示器12に意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

20

#### 【0318】

本実施例では、図37に示すように、遊技制御基板40は、第1インターフェイス基板（IF1）1100及び第2インターフェイス基板（IF2）1200を介して試験装置1300と接続可能とされており、スロットマシン1における遊技の結果に関連して発生する試験信号が遊技制御基板40から試験装置1300に対して出力されるとともに、試験装置1300から遊技制御基板40に対して試験用信号が入力されるようになっており、遊技制御基板40と試験装置1300を接続することにより自動的にシミュレーション試験を行うことが可能とされている。

30

#### 【0319】

遊技制御基板40には、IF1基板1100に接続され、第1の試験信号を出力する第1情報出力回路40a及び試験用信号を入力する入力回路40d、IF2基板1200に接続され、第2の試験信号を出力する第2情報出力回路40bが搭載されている。

#### 【0320】

第1の試験信号は、制御状態及び遊技の結果を示すものであり、投入要求ランプ信号、スタート可能ランプ信号、BB中信号、RBゲーム中信号、リプレイゲーム中信号、第1～3リールストップ可能ランプ信号、第1～3リールインデックス信号、払出要求信号、払出カウント信号、打止信号、設定値表示用7セグメント表示a～g信号、内部当選フラグ1～8信号、信号遅延中信号、第1リールモータ励磁信号、第2リールモータ励磁信号、第3リールモータ励磁信号を含む。これら第1の試験信号は、メイン制御部41の制御によって出力されるようになっている。

40

#### 【0321】

投入要求ランプ信号は、投入要求LED17の駆動信号、すなわち投入要求LED17が点灯しているか否かを示す信号であり、メダルの投入が要求されている状態か否かを特定可能とされている。

#### 【0322】

スタート可能ランプ信号は、スタート有効LED18の駆動信号、すなわちスタート有効LED18が点灯しているか否かを示す信号であり、ゲームの開始操作が要求されている状態か否かを特定可能とされている。

50

## 【0323】

BB中信号、RBゲーム中信号、リプレイゲーム中信号は、各々遊技状態がBB中、RB中、リプレイゲーム中を示す信号であり、その時点の遊技状態を特定可能とされている。

## 【0324】

第1～3リールストップ可能ランプ信号は、左、中、右停止有効LED22L、22C、22Rの駆動信号、すなわち左、中、右停止有効LED22L、22C、22Rが点灯しているか否かを示す信号であり、左リール、中リール、右リールの停止操作が可能か否かを特定可能とされている。

## 【0325】

第1～3リールインデックス信号は、リールセンサ33L、33C、33Rの検出信号であり、左リール、中リール、右リールの基準位置の通過を特定可能とされている。

## 【0326】

払出要求信号は、ホッパーモータ34bの駆動信号、すなわちホッパーモータ34bが駆動しているか否かを示す信号であり、メダルの払出動作が行われている旨を特定可能とされている。

## 【0327】

払出カウント信号は、入賞に伴うメダルの払出を検出する毎に出力される信号であり、試験装置1300側でメダルの払出をカウントさせるための信号である。

## 【0328】

打止信号は、打止状態に制御されている旨を示す信号である。

## 【0329】

設定値表示用7セグメント表示a～g信号は、設定値表示器24の各セグメントを構成するLEDの駆動信号であり、設定値表示器24に表示されている設定値を特定可能とされている。

## 【0330】

内部当選フラグ1～8信号は、役の当選状況を示す信号である。また、信号遅延中信号は、ゲーム中の演出等の実行に伴い信号を遅延させている状態である旨を示す信号である。

## 【0331】

第1～3リールモータ励磁信号は、リールモータ32L、32C、32R、すなわち左リール、中リール、右リールを駆動するリールモータの駆動信号であり、各リールの駆動状況を特定可能とされている。

## 【0332】

試験用信号は、投入スイッチ信号、リールスタートスイッチ信号、第1～3リールストップスイッチ信号、払出スイッチ信号、打止解除スイッチ信号、設定キースwitch信号、設定スイッチ信号を含み、試験装置1300から遊技制御基板40に対して入力される。これら試験用信号は、スロットマシン1が備える各種スイッチやセンサの検出信号と同様に機能する信号であり、遊技制御基板40が備えるスイッチ検出回路44により検出され、メイン制御部41により各試験用信号に対応したスイッチやセンサの検出が判定されるようになっている。

## 【0333】

投入スイッチ信号は、投入メダルセンサ31に対応する信号であり、リールスタートスイッチ信号は、スタートスイッチ7に対応する信号である。第1～3リールストップスイッチ信号は、ストップスイッチ8L、8C、8Rに各々対応する信号である。払出スイッチ信号は、払出センサ34cに対応する信号である。打止解除スイッチ信号は、リセットスイッチ23に対応する信号である。設定キースwitch信号は、設定キースwitch37に対応する信号である。設定スイッチ信号は、リセット／設定スイッチ38に対応する信号である。

## 【0334】

10

20

30

40

50

第1情報出力回路40aは、第1の試験信号をI F 1基板1100に対して出力するための回路であり、第1情報出力回路40aから出力された第1の試験信号は、I F 1基板1100を介して試験装置1300に対して出力される。

【0335】

入力回路40dは、試験装置1300から出力された試験用信号をI F 1基板1100を介して入力するための回路であり、入力回路40dに入力された試験用信号は、スイッチ検出回路44により検出される。

【0336】

I F 1基板1100は、第1情報出力回路40aから出力される第1の試験信号が入力される入力端子と、入力された第1の試験信号を試験装置1300に対して出力する出力端子とを備えている。入力端子と出力端子とは、フォトカプラを介して接続されており、第1情報出力回路40aから出力された第1の試験信号に含まれる情報は、電氣的に絶縁された状態で試験装置1300側に伝達されるようになっている。また、I F 1基板1100は、試験装置1300から出力される試験用信号が入力される入力端子と、入力された試験用信号を入力回路40dに対して出力する出力端子とを備えている。入力端子と出力端子とは、フォトカプラを介して接続されており、試験装置1300から出力された試験用信号に含まれる情報は、電氣的に絶縁された状態で入力回路40dに伝達されるようになっている。尚、入力端子と出力端子とが電氣的に絶縁された状態で、第1の試験信号や試験用信号が伝達される構成であれば良く、例えば、フォトインタラプタやアイソレータを介して入力端子と出力端子とを接続する構成であっても良い。

【0337】

第2の試験信号は、ナビ報知により報知される操作態様を示すものであり、ゲーム開始信号、ナビ報知信号を含む。第2の試験信号は、メイン制御部41の制御によって出力されるようになっている。

【0338】

ゲーム開始信号は、ゲームの開始を示す信号である。また、ナビ中信号は、上述の遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知に関する制御において、ナビ番号を遊技補助表示器12に表示させるためのナビ報知表示データが遊技補助表示器12の出力バッファに設定されたことに基づいて、遊技補助表示器12のうちの表示器12Rの第8セグメントを点灯させるための駆動信号であり、ナビ報知が実行されて、当選した報知対象役の種類や遊技者にとって有利な停止操作態様を示すナビ番号が表示器12L、12Rに表示されているときにON状態となり、ナビ報知が実行されておらず、ナビ番号が表示器12L、12Rに表示されていないときにOFF状態となることで、ナビ報知が実行中であるか否かを示す信号である。

【0339】

表示信号は、上述の遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知に関する制御において、ナビ報知表示データ、払出枚数表示データ、エラー表示データが遊技補助表示器12の出力バッファに設定されたことに基づいて、遊技補助表示器12の表示器12L、12Rの第1～7セグメントをナビ番号、払出枚数、エラーコードのいずれかを表示する点灯態様で点灯させるための駆動信号であり、ナビ報知に係る情報、入賞の発生により払い出されたメダル枚数に係る情報、エラー発生時にその内容を示すエラーコードに係る情報等の複数の情報を含む。

【0340】

ナビ報知信号は、第2情報出力回路に搭載されている変換回路40cにより、表示信号からナビ報知に係る情報のみが抽出されることで生成される信号であって、ナビ報知中にナビ番号を表示させる点灯態様で表示器12L、12Rの第1～7セグメントを点灯させるための駆動信号であり、ナビ報知により報知される停止操作態様を示すナビ番号を特定可能な信号である。

【0341】

第2情報出力回路40bは、第2の試験信号をI F 2基板1200に対して出力するた

めの回路であり、第2情報出力回路40bから出力された第2の試験信号は、IF2基板1200を介して試験装置1300に対して出力される。

【0342】

また、第2情報出力回路40bには、遊技制御基板40に設けられた遊技補助表示器12に入力されるナビ中信号及び表示信号が遊技制御基板40上で分岐されて入力されるようになっているとともに、ナビ中信号に基づいて表示信号を有効化または無効化することで表示信号をナビ報知信号に変換して出力する変換回路40cが設けられており、ナビ中信号出力時における遊技補助表示器12の表示信号をナビ報知信号としてIF2基板1200に対して出力可能になっている。

【0343】

IF2基板1200は、第2情報出力回路40bから出力される第2の試験信号が入力される入力端子と、入力された第2の試験信号（ゲーム開始信号、ナビ報知信号）に基づいて試験装置1300側で認識可能な第2の試験信号に変換するIF2制御部1203と、IF2制御部1203により生成された第2の試験信号を試験装置1300に対して出力する出力端子と、を備えている。

【0344】

IF2制御部1203は、CPU、RAM、ROM、CPUをリセットするためのリセット回路等により構成されており、第2情報出力回路40bから出力されたナビ報知信号を、停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号に変換して出力する。IF2制御部1203から出力される停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号は、フォトカプラを介して出力端子から出力されるようになっており、IF2制御部1203側と試験装置1300側とが電氣的に絶縁された状態で信号が伝達されるようになっている。尚、IF2制御部1203と出力端子とが電氣的に絶縁された状態で、停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号が伝達される構成であれば良く、例えば、フォトインタラプタやアイソレータを介してIF2制御部1203と出力端子とを接続する構成であっても良い。

【0345】

停止実行位置信号は、後述する停止リール指定信号が示すリールについて現在の遊技状態、演出態様に応じて最も推奨する停止操作位置を示す信号であり、最も推奨する停止操作位置に含まれる該当するリールのリールモータのステップ数（0～336）を特定可能とされている。

【0346】

停止リール指定信号は、停止実行位置信号が示す停止操作位置での停止操作を推奨するリールが左リールであるか、中リールであるか、右リールであるか、を指定する信号であり、停止実行位置信号が示す停止操作位置での停止操作を適用するリールを特定可能とされている。

【0347】

停止ストロブ信号は、停止実行位置信号及び停止リール指定信号の取得を要求する信号である。

【0348】

また、遊技制御基板40とIF1基板1100とは電源線を介して接続され、遊技制御基板40から電源線を介してIF1基板1100に搭載されたフォトカプラ等のデバイスが用いる電力が供給される。一方、遊技制御基板40とIF2基板1200とは、電源線により接続されることはなく、IF1基板1100とIF2基板1200とが電源線を介して接続され、遊技制御基板40からIF1基板1100に供給された電力の一部がIF1基板1100を介して、IF2基板1200に搭載されたIF2制御部1203やフォトカプラ等のデバイスが用いる電力として供給される。このため、遊技制御基板40から電源線を介してIF1基板1100に対して供給される電力として、IF1基板1100に搭載されたデバイスが用いる電力と、IF2基板1200に搭載されたデバイスが用いる電力と、の双方が確保される電力が供給されるようになっている。

10

20

30

40

50

## 【0349】

また、本実施例において遊技制御基板40には、IF1基板1100及びIF2基板1200からの配線を接続可能な接続端子、及び第1情報出力回路40a、第2情報出力回路40b、入力回路40dを搭載可能なソケットが設けられているとともに、メイン制御部41及び各種駆動回路から出力された第1の試験信号を第1情報出力回路40aのソケットに伝達するための配線パターン、第2の試験信号を第2情報出力回路40bのソケットに伝達するための配線パターン及び接続端子から入力回路40dを介してスイッチ検出回路44へ試験用信号を伝達するための配線パターンが形成されており、メイン制御部41及び各種駆動回路から出力された第1の試験信号及び第2の試験信号がこれら配線パターン、第1情報出力回路40a、第2情報出力回路40b及び接続端子を介して出力されるとともに、接続端子、入力回路40d及び配線パターンを介して入力された試験用信号がスイッチ検出回路44に入力されるようになっている。

10

## 【0350】

また、接続端子は、例えば、IF1基板1100からのプローブを接続可能な信号ピンやIF1基板1100からのケーブルを接続可能なコネクタにて構成されているため、これら接続端子を介してIF1基板1100からの配線を簡単に接続することが可能となる。

## 【0351】

また、接続端子は、IF1基板1100、IF2基板1200を接続するために便宜的に設けられたものであり、これらの試験信号及び試験用信号の入出力が行われる接続端子は、遊技店に出荷されるスロットマシンの遊技制御基板40には必要のないものである。このため、本実施例の遊技制御基板40には、接続端子が設けられた部分を切断するための複数の切断孔が形成され、これら切断孔に沿って切断できるようになっており、遊技店への出荷時には、接続端子が設けられた部分を切断して不要な信号の入出力ができない状態とすることができる。これにより、例えば、ホール機器にて内部当選フラグ1～8信号を検出し、内部当選フラグ1～8信号から内部当選フラグの当選状況を特定してその旨を報知する等、試験信号が試験以外の目的で容易に利用できてしまうことを防止できる。また、遊技制御基板40に対して不要な信号が容易に入力されてしまうことを防止できる。

20

## 【0352】

また、第1情報出力回路40a、第2情報出力回路40bは、IF1基板1100、IF2基板1200に対して第1の試験信号、第2の試験信号を出力するために便宜的に設けられたものであり、入力回路40dは、IF1基板1100から試験用信号を入力するために便宜的に設けられたものであり、遊技店に出荷されるスロットマシンの遊技制御基板40には必要のないものである。このため、本実施例の遊技制御基板40には、第1情報出力回路40a、第2情報出力回路40b、入力回路40dを搭載可能なソケットが設けられており、第1情報出力回路40a、第2情報出力回路40b、入力回路40dを容易に取り外すことができるようになっており、遊技店への出荷時には、第1情報出力回路40a、第2情報出力回路40b、入力回路40dを取り外して不要な信号の入出力ができない状態とすることができる。これにより、例えば、ホール機器にて内部当選フラグ1～8信号を検出し、内部当選フラグ1～8信号から内部当選フラグの当選状況を特定してその旨を報知する等、試験信号が試験以外の目的で容易に利用できてしまうことを防止できる。また、遊技制御基板40に対して不要な信号が容易に入力されてしまうことを防止できる。

30

40

## 【0353】

尚、第3者機関が試験を行うために提供するスロットマシンは、通常、数台程度であり、その他、遊技店に出荷される量産用のスロットマシンは、これら試験信号や試験用信号の入出力を行う必要性が低いことから、これら量産用のスロットマシンには、配線パターンは形成されているものの前述した接続端子を設けない遊技制御基板40を搭載するようにしても良く、これにより量産用のスロットマシンの製造コストを軽減することができる。更にこの場合には、遊技制御基板40に試験信号や試験用信号を伝達するための配線パ

50

ターンは形成されているため、接続端子を実装するのみで I F 1 基板 1 1 0 0、I F 2 基板 1 2 0 0 や試験装置 1 3 0 0 を簡単に接続することが可能となる。また、試験用のスロットマシンのみ試験信号や試験用信号を伝達するための配線パターン及び I F 1 基板 1 1 0 0、I F 2 基板 1 2 0 0 や試験装置 1 3 0 0 と接続するための接続端子を設け、量産用のスロットマシンには、これら配線パターンや接続端子を設けない構成としても良い。すなわちメイン制御部 4 1 が試験信号の出力制御を行うが、実際に試験信号が出力されない構成としても良い。これにより量産用のスロットマシンの製造コストを更に軽減できる。

#### 【0354】

また、量産用のスロットマシンには、配線パターンは形成されているものの前述した第 1 情報出力回路 4 0 a、第 2 情報出力回路 4 0 b、入力回路 4 0 d のソケットを設けない遊技制御基板 4 0 を搭載するようにしても良く、これにより量産用のスロットマシンの製造コストを軽減することができる。更にこの場合には、遊技制御基板 4 0 に試験信号や試験用信号を伝達するための配線パターンは形成されているため、ソケットを実装して、第 1 情報出力回路 4 0 a、第 2 情報出力回路 4 0 b、入力回路 4 0 d を取り付けるのみで I F 1 基板、I F 2 基板や試験装置 1 3 0 0 を簡単に接続することが可能となる。また、試験用のスロットマシンのみ試験信号や試験用信号を伝達するための配線パターン及び第 1 情報出力回路 4 0 a、第 2 情報出力回路 4 0 b、入力回路 4 0 d を取り付けるためのソケットを設け、量産用のスロットマシンには、これら配線パターンやソケットを設けない構成としても良い。すなわちメイン制御部 4 1 が試験信号の出力制御を行うが、実際に試験信号が出力されない構成としても良い。これにより量産用のスロットマシンの製造コストを更に軽減できる。

#### 【0355】

本実施例では、このような試験用信号、試験信号のやりとりをスロットマシン 1 と試験装置 1 3 0 0 との間で行うことにより、自動的にシミュレーション試験が行われるようになっており、試験装置 1 3 0 0 では、これらの試験結果としてスロットマシン 1 の払出率を出力することが可能とされている。詳しくは、試験対象となる期間に投入スイッチ信号を出力した回数（メダルの消費枚数）に対する、試験対象となる期間に払出カウント信号を検出した回数（メダルの払出枚数）の割合を算出し、その結果（消費枚数／払出枚数）が払出率として出力されることとなる。

#### 【0356】

I F 2 制御部 1 2 0 3 は、ゲーム開始信号をメイン制御部 4 1 が出力した時点から最大 2 秒の間に、ナビ報知の有無に応じて、まず停止リール指定信号を第 1 停止リールとして推奨するリールを示す出力状態に更新するとともに、停止実行位置信号を当該リールに対して推奨する停止操作位置を示す出力状態に更新し、これら停止リール指定信号及び停止実行位置信号の更新完了後、一定時間（50ms）にわたり停止ストロブ信号を出力し、推奨する第 1 停止リール及びその停止操作位置を試験装置 1 3 0 0 に対して通知し、停止ストロブ信号の停止後、一定時間（50ms）待機する。次いで、同様の手順で、順次推奨する第 2 停止リール及びその停止操作位置を試験装置 1 3 0 0 に対して通知し、第 3 停止リール及びその停止操作位置を試験装置 1 3 0 0 に対して通知する。第 3 停止リール及びその停止操作位置の通知後、一定時間（50ms）経過した時点で停止実行位置信号及び停止リール指定信号をクリアする。

#### 【0357】

このように I F 2 制御部 1 2 0 3 が、推奨する操作態様に従って、第 1 停止リール及びその停止操作位置、第 2 停止リール及びその停止操作位置、第 3 停止リール及びその停止操作位置を順次試験装置 1 3 0 0 に対して通知することで、試験装置 1 3 0 0 が推奨する操作手順を特定できるようになっている。

#### 【0358】

尚、本実施例では、第 1 停止リール及びその停止操作位置、第 2 停止リール及びその停止操作位置、第 3 停止リール及びその停止操作位置を試験装置 1 3 0 0 に対して最大 2 秒の間に連続して通知する構成であるが、これらを連続して送信することなく、ゲーム開始

時、リール停止時に順次送信する構成としても良い。

#### 【0359】

I F 2 制御部 1 2 0 3 の R O M には、ナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様が予め登録された推奨操作態様テーブルが格納されており、I F 2 制御部 1 2 0 3 は、ナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様を推奨操作手順テーブルから取得し、取得した操作態様に基づいて停止実行位置信号及び停止リール指定信号の出力を行う。尚、予め登録された推奨操作態様テーブルを持たず、ナビ報知の有無に応じて I F 2 制御部 1 2 0 3 が推奨操作態様を判断するプログラムを用いて推奨する操作態様を取得するようにしても良い。

#### 【0360】

本実施例では、ナビ報知信号が、ナビ報知が行われていない旨を示し、B B、R B の当選を示唆するナビ番号（1 0 ～ 1 3）が出力されていない場合には、左中右の停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについて、取りこぼしの生じ得る角チェリー 1、2、中段スイカ、右下がりスイカの構成図柄をいずれも引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。尚、このような操作態様は、ナビ報知が行われていない状況において最もメダルの払出率が高くなる操作態様に該当する。

10

#### 【0361】

また、ナビ報知信号が、ナビ報知が行われている旨を示し、B B、R B の当選を示唆するナビ番号（1 0 ～ 1 3）が出力されている場合には、左中右の停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについて、ナビ番号に応じた特別役を構成する図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。例えば、特別役として B B 1 が当選しており、ナビ番号として 1 1 が出力されている場合には、回転中の各リールについて、「青 7」の図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力し、特別役として他の B B 2、3、R B が当選しており、ナビ番号として 1 0、1 2、1 3 が出力されている場合には、出力されているナビ番号に応じて「赤 7」「白 7」「B A R」の図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

20

#### 【0362】

また、ナビ報知信号が、ナビ報知が行われている旨を示す場合には、ナビ報知信号から特定される停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについて任意の停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

30

#### 【0363】

このように本実施例では、ナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様を取得し、取得した操作態様を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置 1 3 0 0 に対して出力するので、試験装置 1 3 0 0 側でナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様にてリールストップスイッチ信号を出力することが可能となり、試験装置 1 3 0 0 による試験によって市場の払出率に近い払出率を得ることができる。

#### 【0364】

また、本実施例では、内部抽選の結果として特別役（B B、R B）が当選した後、メイン制御部 4 1 側にて決定された特別役のナビ報知の実施条件が成立した以降において、当選している特別役を構成する図柄を示唆するナビ番号（1 0 ～ 1 3）を設定して、当該ナビ番号に対応する図柄を停止させる操作態様を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置 1 3 0 0 に対して出力するので、市場のスロットマシンにおいて内部抽選での特別役の当選後、サブ制御部 9 1 による確定報知により特別役の当選が報知された後に、特別役を入賞させる停止操作態様で操作が行われて、特別役が入賞されるのと同様に、特別役のナビ報知の実施条件が成立して、確定報知が行われる以降のゲームにおいて、ナビ番号を出力し、特別役を入賞させる操作態様にてリールストップスイッチ信号を出力することが可能となり、試験装置 1 3 0 0 による試験によって市場の払出率に近い払出率を得ることができる。

40

#### 【0365】

50

また、本実施例では、停止実行位置信号として推奨するストップスイッチ信号の出力タイミングに対応するリールモータのステップ数を特定可能な信号が試験装置1300に対して出力されるので、リールに配置された図柄数や1図柄に割り当てられたステップ数がスロットマシンの機種によって異なる場合であっても、試験装置1300側で停止実行位置信号に対するストップスイッチ信号の出力制御を共通化することができる。

#### 【0366】

本実施例のスロットマシン1と、スロットマシンによる遊技の試験を行うことが可能な試験装置1300と、を含む試験システムは、遊技制御基板40から出力される試験信号のうち第1の試験信号は、IF1基板1100を介して試験装置1300に出力され、第2の試験信号は、IF2基板1200を介して試験装置1300に出力される構成である。

10

#### 【0367】

このような構成において、IF1基板1100及びIF2基板1200に対して電源を供給するために、電力線を遊技制御基板40からIF1基板1100及びIF2基板1200に対してそれぞれ接続すると、遊技制御基板40と1のインターフェイス基板(IF1)及びIF2基板1200と間の配線が多くなってしまう。

#### 【0368】

これに対して、本実施例では、遊技制御基板40と、IF1基板1100とは電源線を介して接続可能とされ、遊技制御基板40から、IF1基板1100に対して直接電源が供給される一方で、遊技制御基板40からIF2基板1200には直接電源が供給されず、IF1基板1100に対して供給された電源が該IF1基板1100からIF2基板1200に対して供給されるようになっているので、遊技制御基板40と、IF1基板1100及びIF2基板1200と、の間の配線を少なくできる。

20

#### 【0369】

また、本実施例のスロットマシン1は、遊技制御基板40が、IF1基板1100を介して試験装置1300に対して第1の試験信号を出力可能であり、IF2基板1200を介して試験装置1300に対して第2の試験信号を出力可能な構成であり、遊技制御基板40は、IF1基板1100と電源線を介して接続可能であって、遊技制御基板40からIF1基板1100に対して直接電源を供給可能である一方で、IF2基板1200と電源線を介して接続されず、遊技制御基板40からIF2基板1200には直接電源が供給されることがなく、IF1基板1100を介してIF2基板1200に対して電源を供給可能であるので、遊技制御基板40と、IF1基板1100及びIF2基板1200と、の間の配線を少なくできる。

30

#### 【0370】

また、本実施例では、遊技制御基板40は、第2の試験信号として、ナビ報知に係る情報を含むナビ報知信号をIF2基板1200に対して出力可能であり、IF2基板1200は、ナビ報知信号に基づいて試験装置1300にて入力可能な態様の信号(停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号)を生成するIF2制御部1203を備えており、IF2制御部1203は、遊技制御基板40からIF1基板1100を介して供給される電源により動作するようになっているので、遊技制御基板40からIF2基板1200に対して電源を出力する必要がなく、第2の試験信号を出力するのみでIF2制御部1203により試験装置1300にて入力可能な態様の信号が生成されて、試験装置1300に対して出力されることとなり、遊技制御基板40から出力される試験信号を簡素化することができる。

40

#### 【0371】

尚、遊技制御基板40側で、試験装置1300にて入力可能な態様の第2の試験信号を生成し、当該第2の試験信号をIF2基板1200を介して試験装置1300に出力する構成としても良い。

#### 【0372】

また、IF1基板1100は、遊技制御基板40から出力された第1の試験信号を中継するのみであるが、IF1基板1100においてもCPU等が搭載された制御部を搭載し

50

、遊技制御基板４０から出力された第１の試験信号を試験装置１３００にて入力可能な態様に変化する構成としても良く、このような構成とすることで、遊技制御基板４０から出力される試験信号を簡素化することができる。

#### 【０３７３】

また、本実施例では、ＩＦ１基板１１００及びＩＦ２基板１２００には、フォトカプラが搭載され、各基板における入力端子と出力端子とは、フォトカプラを介して接続されており、遊技制御基板４０から出力された第１の試験信号及び第２の試験信号は、ＩＦ１基板１１００及びＩＦ２基板１２００に搭載されたフォトカプラを介して試験装置に出力されることで、スロットマシン１と試験装置１３００とが電氣的に接続されないので、一方の機器の異常により他方の機器が破損してしまうことを防止できる。

10

#### 【０３７４】

また、本実施例では、遊技制御基板４０は、ナビ報知により報知されるリール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒの停止順を表示する表示器１２Ｌ、１２Ｒが搭載されており、ナビ報知により表示器１２Ｌ、１２Ｒを点灯させるための駆動信号である表示信号が分岐されて、第２情報出力回路４０ｂを介してナビ報知信号としてＩＦ２基板に対して出力されるようになっていて、表示器１２Ｌ、１２Ｒの駆動信号をナビ報知信号として利用することができる。

#### 【０３７５】

尚、本実施例では、メイン制御部４１は、ＡＴに制御する場合にナビ報知を実行可能であり、遊技制御基板４０は、遊技の結果を示す第１の試験信号をＩＦ１基板１１００に対して出力する第１情報出力回路４０ａと、ナビ報知に係る情報を含むナビ報知信号を第２の試験信号をＩＦ２基板１２００に対して出力する第２情報出力回路４０ｂとを備える構成であるが、メイン制御部４１がナビ報知を実行せず、遊技制御基板４０がＩＦ２基板１２００に対してナビ報知信号を出力しない構成としても良く、このような構成においては、本実施例の第１情報出力回路４０ａと共通の回路を用いて、遊技の結果を示す試験信号をＩＦ１基板１１００に対して出力するようにすることで、ナビ報知を実行する手段及びナビ報知信号を出力する手段を備えるか否かに関わらず、遊技制御基板４０において遊技の結果を示す試験信号をＩＦ１基板１１００に対して出力するための回路を共通化することができる。

20

#### 【０３７６】

また、本実施例では、表示信号及びナビ中信号が第２情報出力回路４０ｂに入力され、第２情報出力回路４０ｂ内の変換回路により表示信号からナビ報知に係る情報のみが抽出されてナビ報知信号が生成され、ナビ報知信号が第２情報出力回路４０ｂからＩＦ２基板１２００に対して送信される構成であるが、ナビ報知に係る情報のみが含まれる信号をメイン制御部４１が直接生成して、当該信号を第２情報出力回路４０ｂに入力することで第２情報出力回路４０ｂからＩＦ２基板１２００に対して送信する構成としても良い。

30

#### 【０３７７】

また、サブ制御部９１に対して送信される第１の内部当選コマンド、第２の内部当選コマンド、押し順コマンドの全部または一部のデータを利用してナビ報知信号として出力する構成としても良く、このような構成とすることで、ナビ報知信号を出力するための信号を生成せずに済む。このような構成として、例えば、メイン制御部４１が、ＩＦ２制御部１２０３に対して押し順コマンドを送信可能な構成とし、ＩＦ２制御部１２０３は、押し順コマンドに基づいてナビ番号を特定し、当該ナビ番号に応じたリールの停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについてナビ番号に応じた構成図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する構成としても良い。

40

#### 【０３７８】

また、本実施例では、ナビ報知により表示器１２Ｌ、１２Ｒを点灯させる点灯態様は、報知対象役の当選時において一の点灯態様により表示器１２Ｌ、１２Ｒが点灯されることで、第１停止から第３停止までのすべての停止順を特定でき、当該点灯態様で表示器１２

50

L、12Rを点灯させる駆動信号が分岐され、IF2基板1200を介して試験装置1300に対して送信される構成であるが、ナビ報知により表示器12L、12Rを点灯させる点灯態様は、次に停止操作すべきリール2L、2C、2Rを示した後、停止操作が行われる毎に点灯態様を切り替えることで停止順を順次特定できるように報知する構成であっても良く、このような構成においては、報知対象役の当選時に第1停止から第3停止までのすべての停止順を特定可能な信号をメイン制御部41が生成して、IF2基板1200を介して試験装置1300に対して送信するように構成することが好ましく、これにより、試験装置1300側でより早い段階でナビ報知により報知された停止順を特定することが可能となる。

#### 【0379】

また、本実施例では、ナビ報知として、遊技者にとって有利となる停止操作態様（停止順や停止操作タイミング）を報知する構成であるが、演出として遊技者にとっての有利度に変化することがないが所定の停止操作態様でリールの停止操作が行われるためのナビ報知を行う構成であっても良い。このような構成として、例えば、停止順によらず入賞して再遊技が付与される一の再遊技役として、一の停止順（例えば、右中左の停止順）で操作が行われることで第1の図柄の組合せ（例えば、「赤7-赤7-赤7」）が停止し、他の停止順（例えば、左中右の停止順）で停止操作が行われることで、第1の図柄の組合せとは異なる図柄の組合せ（例えば、「リプレイ-リプレイ-リプレイ」）が停止する構成において、メイン制御部41側にて演出として第1の図柄の組合せを停止させることを決定した場合には、一の停止順を示すナビ番号を出力し、第1の図柄の組合せを停止させないことを決定した場合には、他の停止順を示すナビ番号を出力する構成とすることで、演出として第1の図柄の組合せを停止させる場合に、IF2制御部1203は、押し順コマンドに基づいてナビ番号を特定し、当該ナビ番号に応じたリールの停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについてナビ番号に応じた構成図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力することで、試験装置1300による試験によっても市場のスロットマシンに近い停止操作を行わせることができる。

#### 【0380】

また、このような構成とすることで、例えば、第1の図柄の組合せが停止されることを条件として、次ゲーム以降の有利度に変化させる構成（第1の図柄の組合せが停止することで所定の遊技状態に移行される構成や、第1の図柄の組合せが停止することで、ATに制御されるゲーム数が上乘せされる構成等）であって、ナビ番号により第1の図柄の組合せを停止させる停止操作態様が遊技者に示唆される構成においても、ナビ番号に応じたリールの停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについてナビ番号に応じた構成図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力することで、試験装置1300による試験によって市場の払出率に近い払出率を得ることができる。

#### 【0381】

また、このような構成とすることで、例えば、同じ有利度合の役（例えば、リプレイ）であり、第1の図柄の組合せにより構成される役及び第2の図柄の組合せにより構成される役が、内部抽選にて当選している場合に、単に演出として第1の図柄の組合せをリールに停止させるために、当該第1の図柄の組合せの役を入賞させることが可能な停止操作態様を示すナビ番号を出力する場合に、ナビ番号に応じたリールの停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについてナビ番号に応じた構成図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力することで、試験装置1300による試験によって市場のスロットマシンにおいて停止されるリールの停止態様の内容に近い内容でリールを停止させることができる。

#### 【0382】

以上、本発明の実施例及び変形例を図面により説明してきたが、本発明はこの実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

## 【0383】

前記実施例及び変形例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル1枚分を遊技球5個分に対応させることができ、前記実施例で賭数として3を設定する場合は、15個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

## 【0384】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

## 【0385】

また、前記実施例及び変形例では、本発明が遊技機の一例であるスロットマシン1に適用された例が示されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機他の一例であり、遊技領域に遊技媒体として遊技球を発射することにより遊技を行うパチンコ遊技機に本発明を適用しても良い。例えば、パチンコ遊技機に用いられる種々の表示器、例えば、パチンコ遊技機の遊技の制御を行う主基板に搭載または接続され、遊技の進行に応じて変動表示し、遊技の結果（いわゆる特図）が導出表示される表示器、パチンコ遊技機の主基板に搭載または接続され、パチンコ遊技機において発生しているエラーの内容を示すエラーコードを表示させるための表示器、遊技媒体の払出に関する制御を行う払出基板に搭載または接続され、払い出される遊技媒体数を表示させるための表示器等の一の表示器において本来の表示内容とは異なる他の表示内容を表示させることが可能な構成において、本来の表示内容から他の表示内容に切り替える際の制御について本発明を適用しても良い。また、これらの表示器は、主基板または払出基板のいずれに搭載または接続されるものであっても良く、主基板または払出基板以外の各種基板（演出、演出装置の制御を行う基板等）に搭載または接続されるものであっても良く、表示器の表示内容も上記に限定

## 【符号の説明】

## 【0386】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BETスイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 41 メイン制御部
- 91 サブ制御部

10

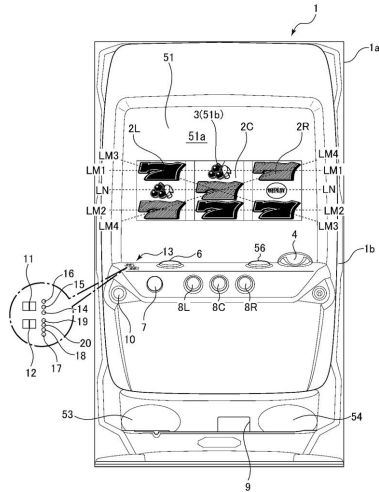
20

30

40

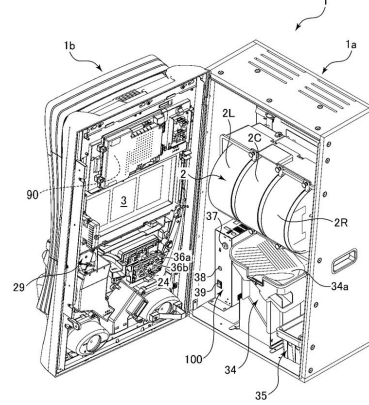
【図 1】

【図1】



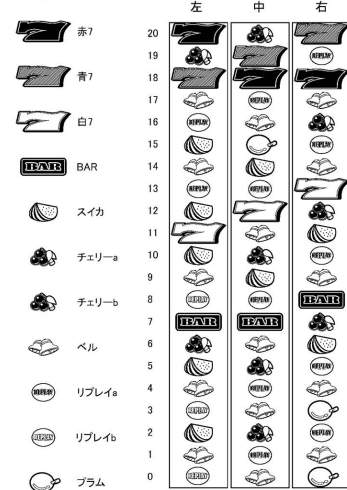
【図 2】

【図2】



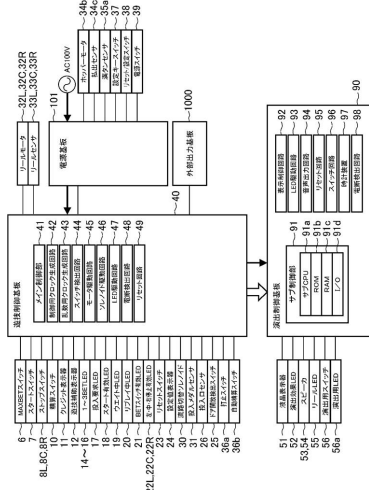
【図 3】

【図3】



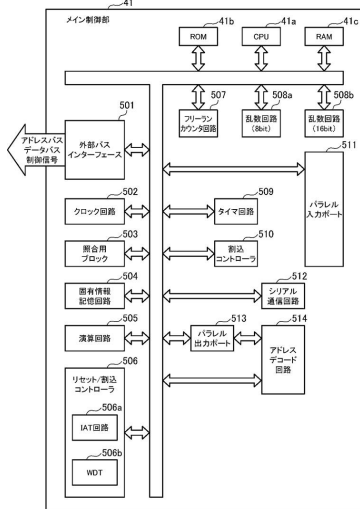
【図 4】

【図4】



【図 5】

【圖5】



【图 6】

【図6】

| 名号  | 図柄の組合せ        | 遊技状態                 | 関連情報              | ボーナス条件    | 入賞番号 |
|-----|---------------|----------------------|-------------------|-----------|------|
| R01 | 青7-青7-青7      | R01,R02出遊時→RT4(入賞まで) | R0中はR0中R01「ゲージ」解除 | 30枚以上     | 64   |
| R02 | 赤7-赤7-赤7      |                      |                   |           | 65   |
| R03 | 白7-白7-白7      |                      |                   |           | 66   |
| R0  | BAR- BAR- BAR |                      | -                 | 60入賞or120 | 67   |

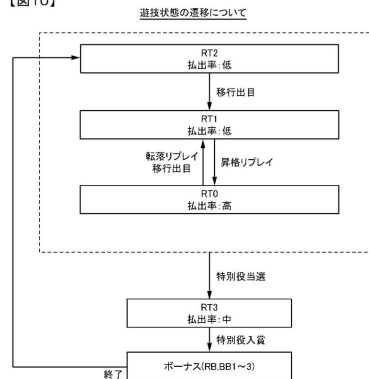
【图 9】

【图9】

| 名称   | 選柄の組合せ      | 遊技状態     | 配当 |
|------|-------------|----------|----|
| 移行出目 | リプレイ・チェリー・a | 人賞時-R1T1 | —  |
|      | リプレイ・チェリー・b |          |    |
|      | リプレイ・プラム    |          |    |
|      | リプレイ・チェリー・a |          |    |
|      | リプレイ・チェリー・b |          |    |
|      | リプレイ・プラム    |          |    |
|      | リプレイ・ベル     |          |    |
|      | リプレイ・ベル     | ET       |    |
|      | リプレイ・a      | BAR      |    |
|      | リプレイ・ベル     | プラム      |    |
|      | リプレイ・ベル     | チェリー・a   |    |
|      | リプレイ・ベル     | BAR      |    |
|      | リプレイ・ベル     | プラム      |    |
|      | ベル・チェリー・a   | チェリー・a   |    |
|      | ベル・チェリー・a   | ET       |    |
|      | ベル・チェリー・a   | BAR      |    |
|      | ベル・チェリー・a   | プラム      |    |
|      | ベル・チェリー・b   | チェリー・a   |    |
|      | ベル・チェリー・b   | ET       |    |
|      | ベル・チェリー・b   | BAR      |    |
|      | ベル・チェリー・b   | プラム      |    |
|      | ベル・プラム      | チェリー・a   |    |
|      | ベル・プラム      | ET       |    |
|      | ベル・プラム      | BAR      |    |
|      | ベル・プラム      | プラム      |    |

【图 10】

【図10】



【图 7】

【圖7】

[illegible]

【図 8】

【例8】

[illegible]

【图 1 1】

【图11】

|       | 開発会社                    | 終了予定                         | ゲーム種 | 特徴 | 画質評価 | 小売  |
|-------|-------------------------|------------------------------|------|----|------|-----|
| R10   | R11～ 原稿デザイン入賞           | 戦列シリアル入賞<br>移り変止禁止<br>特殊効果なし | 無難   | 音楽 | 高水準  | 満点  |
| R11   | R10迄～戦列シリアル入賞<br>移り変止禁止 | 戦列シリアル入賞<br>移り変止禁止           | 無難   | 音楽 | 満点   | 満点  |
| R12   | ボーナス終了                  | 移り変止禁止<br>特殊効果なし             | 無難   | 音楽 | 満点   | 満点  |
| R13   | 特別賞企画                   | 特別賞入賞                        | 無難   | 0  | 高水準  | 満点  |
| R14   | 特選入賞                    | 17ゲームの選入賞                    | 12   | 0  | 0    | 満点  |
| R15～3 | R181～3入賞                | 払込数超～規定賞                     | 無難   | 0  | 0    | 高水準 |

【义 1 2】

【图12】

| 検査対象機      | 選替型別(部AT)                                                                                         |     |     |         |     |     |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|---------|-----|-----|
|            | 注：○は標準仕様と異なり、△はオプション仕様を要する。<br>※△の付く型別は標準品より、△の付く型別の価格にオプション等<br>追加したものが適用となります。1行毎の検査台数は1000台です。 |     |     |         |     |     |
|            | 選替                                                                                                | 特設金 | B01 | B02+B03 | F00 | 認定済 |
| B01+AT     | ○<br>7                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| B01+標準モニター | ○<br>18                                                                                           | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| B01+標準モニター | ○<br>8                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| B01+スイカ    | ○<br>3                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| B01+共通モデル  | ○<br>1                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| B02        | ○<br>3                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| B02+AT     | ○<br>7                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| B02+標準モニター | ○<br>18                                                                                           | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| B02+標準モニター | ○<br>8                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| B02+スイカ    | ○<br>3                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| B02+共通モデル  | ○<br>2                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| B03        | ○<br>3                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| B03+AT     | ○<br>7                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| B03+標準モニター | ○<br>18                                                                                           | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| B03+標準モニター | ○<br>8                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| B03+スイカ    | ○<br>3                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| B03+共通モデル  | ○<br>2                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| F00        | ○<br>3                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| F00+AT     | ○<br>7                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| F00+標準モニター | ○<br>18                                                                                           | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| F00+標準モニター | ○<br>8                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| F00+スイカ    | ○<br>12                                                                                           | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| F00+共通モデル  | ○<br>2                                                                                            | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |

【図 13】

| 抽選対象役      | 遊技状態(AT) |     |     |         |     |     |
|------------|----------|-----|-----|---------|-----|-----|
|            | 通常       | 待機中 | BB1 | BB2・BB3 | BB5 | 遊近番 |
| BB1+上乗せ50G | ○<br>2   | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| BB1+強サクリー  | ○<br>16  | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB1+弱サクリー  | ○<br>6   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB1+スイカ    | ○<br>3   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB1+共通ベル   | ○<br>1   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB2        | ○<br>3   | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| BB2+上乗せ50G | ○<br>2   | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| BB2+強サクリー  | ○<br>24  | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB2+弱サクリー  | ○<br>10  | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB2+スイカ    | ○<br>6   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB2+共通ベル   | ○<br>2   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB3        | ○<br>3   | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| BB3+上乗せ50G | ○<br>2   | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| BB3+強サクリー  | ○<br>24  | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB3+弱サクリー  | ○<br>10  | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB3+スイカ    | ○<br>6   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB3+共通ベル   | ○<br>2   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB4        | ○<br>3   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB4+上乗せ50G | ○<br>2   | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| BB4+強サクリー  | ○<br>24  | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB4+弱サクリー  | ○<br>10  | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB4+スイカ    | ○<br>6   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB4+共通ベル   | ○<br>2   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB5        | ○<br>3   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB5+上乗せ50G | ○<br>2   | ×   | ×   | ×       | ×   | 無   |
| BB5+強サクリー  | ○<br>24  | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB5+弱サクリー  | ○<br>10  | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB5+スイカ    | ○<br>6   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |
| BB5+共通ベル   | ○<br>2   | ×   | ×   | ×       | ×   | 有   |

【図 14】

| 抽選対象役    | 遊技状態(AT)  |           |            |            |            |     |
|----------|-----------|-----------|------------|------------|------------|-----|
|          | 通常        | 待機中       | BB1        | BB2・BB3    | BB5        | 遊近番 |
| 左ベル1     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 左ベル2     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 左ベル3     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 左ベル4     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 中ベル1     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 中ベル2     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 中ベル3     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 中ベル4     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 右ベル1     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 右ベル2     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 右ベル3     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 右ベル4     | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 強サクリー    | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| 弱サクリー    | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| 強サクリー+AT | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| 弱サクリー    | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| 強サクリー+AT | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| スイカ      | ○<br>255  | ○<br>327  | ○<br>12327 | ○<br>327   | ○<br>12327 | 無   |
| スイカ+AT   | ○<br>50   | ○<br>30   | ○<br>34000 | ○<br>34000 | ○<br>34000 | 有   |
| 共通ベル     | ○<br>40   | ○<br>40   | ○<br>34000 | ○<br>34000 | ○<br>34000 | 有   |

【図 15】

| 抽選対象役        | 遊技状態(AT)  |           |            |            |            |     |
|--------------|-----------|-----------|------------|------------|------------|-----|
|              | 通常        | 待機中       | BB1        | BB2・BB3    | BB5        | 遊近番 |
| 左ベル1         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 左ベル2         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 左ベル3         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 左ベル4         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 中ベル1         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 中ベル2         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 中ベル3         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 中ベル4         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 右ベル1         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 右ベル2         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 右ベル3         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 右ベル4         | ○<br>1375 | ○<br>1375 | ×          | ×          | ×          | 無   |
| 強サクリー        | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| 弱サクリー        | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| 強サクリー+上乗せ50G | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| 弱サクリー        | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| 強サクリー+上乗せ50G | ○<br>75   | ○<br>244  | ○<br>6244  | ○<br>244   | ○<br>6244  | 無   |
| スイカ          | ○<br>255  | ○<br>327  | ○<br>12327 | ○<br>327   | ○<br>12327 | 無   |
| スイカ+上乗せ50G   | ○<br>50   | ○<br>30   | ○<br>34000 | ○<br>34000 | ○<br>34000 | 有   |
| 共通ベル         | ○<br>40   | ○<br>40   | ○<br>34000 | ○<br>34000 | ○<br>34000 | 有   |

【図 16】

| 抽選対象役    | 遊技状態(AT)   |           |           |            |        |     |
|----------|------------|-----------|-----------|------------|--------|-----|
|          | 通常         | 待機中       | BB1       | BB2・BB3    | BB5    | 遊近番 |
| 通常リプレイ   | ○<br>35160 | ○<br>1470 | ○<br>8970 | ○<br>20140 | ○<br>有 | 有   |
| リプレイGR1  | ×          | ○<br>1250 | ×         | ×          | ×      | 無   |
| リプレイGR2  | ×          | ○<br>1250 | ×         | ×          | ×      | 無   |
| リプレイGR3  | ×          | ○<br>1250 | ×         | ×          | ×      | 無   |
| リプレイGR4  | ×          | ○<br>1250 | ×         | ×          | ×      | 無   |
| リプレイGR5  | ×          | ○<br>1250 | ×         | ×          | ×      | 無   |
| リプレイGR6  | ×          | ○<br>1250 | ×         | ×          | ×      | 無   |
| リプレイGR11 | ○<br>2000  | ×         | ×         | ×          | ×      | 無   |
| リプレイGR12 | ○<br>2000  | ×         | ×         | ×          | ×      | 無   |
| リプレイGR13 | ○<br>2000  | ×         | ×         | ×          | ×      | 無   |

【図 17】

| 抽選対象役 | 組合せ                  |
|-------|----------------------|
| 左ベル1  | 中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル8 |
| 左ベル2  | 中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル7 |
| 左ベル3  | 中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル6 |
| 左ベル4  | 中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル5 |
| 中ベル1  | 中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル6 |
| 中ベル2  | 中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル5 |
| 中ベル3  | 中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル8 |
| 中ベル4  | 中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル7 |
| 右ベル1  | 中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル7 |
| 右ベル2  | 中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル8 |
| 右ベル3  | 中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル5 |
| 右ベル4  | 中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル6 |
| 共通ベル  | 中段ベル + 右下がリベル        |
| 強サクリー | 角サクリー1               |
| 弱サクリー | 角サクリー2               |
| スイカ   | 中段スイカ + 右下がリスイカ      |

【図 18】

| 抽選対象役    | 組合せ                                    |
|----------|----------------------------------------|
| 通常リプレイ   | 中段リプレイ+右上がリリプレイ                        |
| リプレイGR1  | 中段リプレイ+昇格リプレイ                          |
| リプレイGR2  | 中段リプレイ+昇格リプレイ+右上がリリプレイ                 |
| リプレイGR3  | 中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ1                  |
| リプレイGR4  | 中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ+右上がリリプレイ          |
| リプレイGR5  | 中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ2                  |
| リプレイGR6  | 中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ+右上がリリプレイ          |
| リプレイGR11 | 中段リプレイ+転落リプレイ1+転落リプレイ2                 |
| リプレイGR12 | 中段リプレイ+転落リプレイ1+転落リプレイ2+右上がリリプレイ        |
| リプレイGR13 | 中段リプレイ+転落リプレイ1+転落リプレイ2+右上がリリプレイ+昇格リプレイ |

【図 19】

【図19】

| 当選役  | 押し順     | 停止する図柄組合せ              |
|------|---------|------------------------|
| 左ベル1 | 左第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 中・右第1停止 | 上段ベル1 or 上段ベル8 or 移行出目 |
| 左ベル2 | 左第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 中・右第1停止 | 上段ベル2 or 上段ベル7 or 移行出目 |
| 左ベル3 | 左第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 中・右第1停止 | 上段ベル3 or 上段ベル8 or 移行出目 |
| 左ベル4 | 左第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 中・右第1停止 | 上段ベル4 or 上段ベル5 or 移行出目 |
| 中ベル1 | 中第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 左・右第1停止 | 上段ベル1 or 上段ベル8 or 移行出目 |
| 中ベル2 | 中第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 左・右第1停止 | 上段ベル2 or 上段ベル5 or 移行出目 |
| 中ベル3 | 中第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 左・右第1停止 | 上段ベル3 or 上段ベル8 or 移行出目 |
| 中ベル4 | 中第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 左・右第1停止 | 上段ベル4 or 上段ベル7 or 移行出目 |
| 右ベル1 | 右第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 左・中第1停止 | 上段ベル1 or 上段ベル7 or 移行出目 |
| 右ベル2 | 右第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 左・中第1停止 | 上段ベル2 or 上段ベル8 or 移行出目 |
| 右ベル3 | 右第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 左・中第1停止 | 上段ベル3 or 上段ベル5 or 移行出目 |
| 右ベル4 | 右第1停止   | 中段ベル                   |
|      | 左・中第1停止 | 上段ベル4 or 上段ベル8 or 移行出目 |

【図 20】

【図20】

| 当選役     | 押し順   | 停止する図柄組合せ |
|---------|-------|-----------|
| リプレイGR1 | 左中右   | 昇格リプレイ    |
|         | 左中右以外 | 中段リプレイ    |
| リプレイGR2 | 左右中   | 昇格リプレイ    |
|         | 左右中以外 | 中段リプレイ    |
| リプレイGR3 | 中左右   | 昇格リプレイ    |
|         | 中左右以外 | 中段リプレイ    |
| リプレイGR4 | 中右左   | 昇格リプレイ    |
|         | 中右左以外 | 中段リプレイ    |
| リプレイGR5 | 右左中   | 昇格リプレイ    |
|         | 右左中以外 | 中段リプレイ    |
| リプレイGR6 | 右中左   | 昇格リプレイ    |
|         | 右中左以外 | 中段リプレイ    |

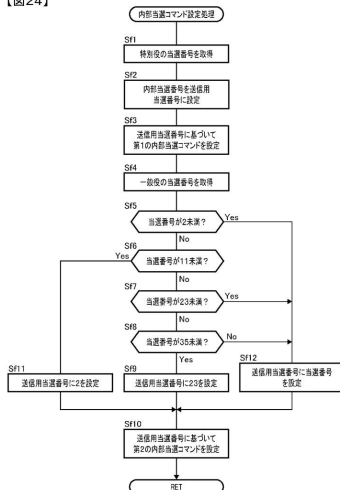
【図 23】

【図23】

| 抽選対象役    | 当選番号 | 送信用<br>当選番号 | ナビ番号 | 抽選対象役 | 当選番号 | 送信用<br>当選番号 | ナビ番号 |
|----------|------|-------------|------|-------|------|-------------|------|
| はずれ      | 0    | 0           | -    | 強チエリー | 20   | 20          | -    |
| 通常リプレイ   | 1    | 1           | -    | 弱チエリー | 21   | 21          | -    |
| リプレイGR1  | 2    | 2           | 1    | スイカ   | 22   | 22          | -    |
| リプレイGR2  | 3    | 2           | 2    | 左ベル1  | 23   | 23          | 7    |
| リプレイGR3  | 4    | 2           | 3    | 左ベル2  | 24   | 23          | 7    |
| リプレイGR4  | 5    | 2           | 4    | 左ベル3  | 25   | 23          | 7    |
| リプレイGR5  | 6    | 2           | 5    | 左ベル4  | 26   | 23          | 7    |
| リプレイGR6  | 7    | 2           | 6    | 中ベル1  | 27   | 23          | 8    |
| リプレイGR11 | 8    | 2           | 7    | 中ベル2  | 28   | 23          | 8    |
| リプレイGR12 | 9    | 2           | 8    | 中ベル3  | 29   | 23          | 8    |
| リプレイGR13 | 10   | 2           | 9    | 中ベル4  | 30   | 23          | 8    |
|          |      |             |      | 右ベル1  | 31   | 23          | 9    |
|          |      |             |      | 右ベル2  | 32   | 23          | 9    |
|          |      |             |      | 右ベル3  | 33   | 23          | 9    |
|          |      |             |      | 右ベル4  | 34   | 23          | 9    |
|          |      |             |      | 共通ベル  | 35   | 25          | -    |

【図 24】

【図24】



【図 21】

【図21】

| 当選役      | 押し順   | 停止する図柄組合せ |
|----------|-------|-----------|
| リプレイGR11 | 左第1停止 | 中段リプレイ    |
|          | 中第1停止 | 転落リプレイ1.2 |
|          | 右第1停止 | 転落リプレイ1.2 |
| リプレイGR12 | 左第1停止 | 転落リプレイ1.2 |
|          | 中第1停止 | 中段リプレイ    |
|          | 右第1停止 | 転落リプレイ1.2 |
| リプレイGR13 | 左第1停止 | 転落リプレイ1.2 |
|          | 中第1停止 | 転落リプレイ1.2 |
|          | 右第1停止 | 中段リプレイ    |

【図 22】

【図22】

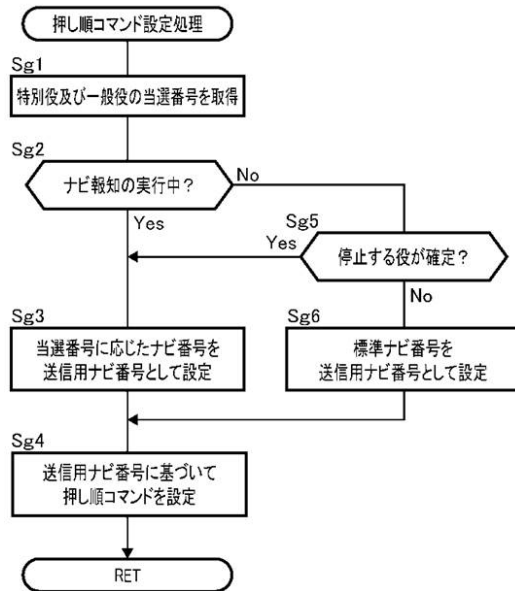
| 抽選対象役 | 当選番号 | 送信用<br>当選番号 | ナビ番号 |
|-------|------|-------------|------|
| はずれ   | 0    | 0           | 0    |
| BB1   | 1    | 1           | 10   |
| BB2   | 2    | 2           | 11   |
| BB3   | 3    | 3           | 12   |
| RB    | 4    | 4           | 13   |

【図 25】

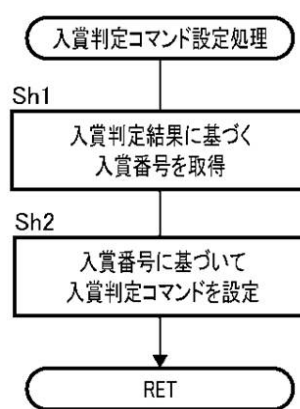
【図25】

| 抽選対象役        | ナビ番号 |
|--------------|------|
| 標準押し順(左第1停止) | 0    |
| 左中右          | 1    |
| 左右中          | 2    |
| 中左右          | 3    |
| 中右左          | 4    |
| 右左中          | 5    |
| 右中左          | 6    |
| 左第1停止        | 7    |
| 中第1停止        | 8    |
| 右第1停止        | 9    |
| 青7狙い         | 10   |
| 赤7狙い         | 11   |
| 白7狙い         | 12   |
| BAR狙い        | 13   |

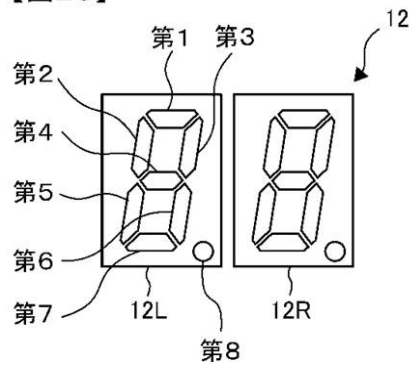
【図 26】  
【図26】



【図 27】  
【図27】



【図 28】  
【図28】



【図 29】

(a) ナビ報知表示の表示態様

| ナビ報知表示<br>(ナビ番号 0)  | 選択用補助表示器<br>(表示部1) |
|---------------------|--------------------|
| 停止態様                |                    |
| 左中右<br>(ナビ番号 1)     |                    |
| 左中左<br>(ナビ番号 2)     |                    |
| 中左右<br>(ナビ番号 3)     |                    |
| 中右左<br>(ナビ番号 4)     |                    |
| 右中右<br>(ナビ番号 5)     |                    |
| 右中左<br>(ナビ番号 6)     |                    |
| 左第1停止<br>(ナビ番号 7)   |                    |
| 中第1停止<br>(ナビ番号 8)   |                    |
| 右第1停止<br>(ナビ番号 9)   |                    |
| 操作タイミング             |                    |
| 第7回払い<br>(ナビ番号 10)  |                    |
| 第7回払い<br>(ナビ番号 11)  |                    |
| 白7回払い<br>(ナビ番号 12)  |                    |
| BAP回払い<br>(ナビ番号 13) |                    |

(b) 払出枚数表示の表示態様



【図 30】

(図30)

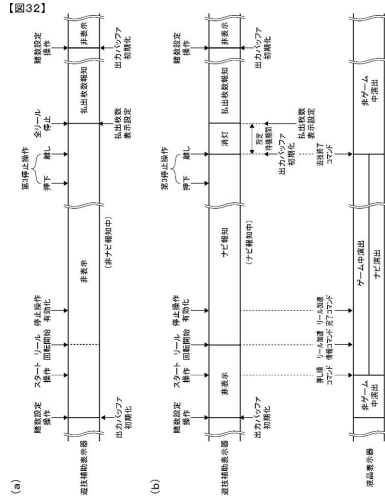
| 停止操作態様  | 選択用補助表示器<br>(表示部1) | 選択用補助表示器<br>(表示部2) |
|---------|--------------------|--------------------|
| 停止期     |                    |                    |
| 左中右     |                    |                    |
| 左右中     |                    |                    |
| 中左右     |                    |                    |
| 中右左     |                    |                    |
| 右中右     |                    |                    |
| 右中左     |                    |                    |
| 左第1停止   |                    |                    |
| 中第1停止   |                    |                    |
| 右第1停止   |                    |                    |
| 操作タイミング |                    |                    |
| 第7回払い   |                    |                    |
| 第7回払い   |                    |                    |
| 白7回払い   |                    |                    |
| BAP回払い  |                    |                    |

【図 31】

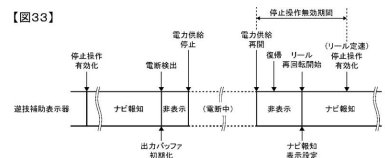
(図31)

| エラーの種類   | 選択用補助表示器 | エラー内容                    | 解除条件       |
|----------|----------|--------------------------|------------|
| 払出エラー-1  |          | ホッパー内のメダルが空状態            | リセットスイッチ操作 |
| 払出エラー-2  |          | メダル払出口でメダルが滞留状態          | リセットスイッチ操作 |
| 払出エラー-3  |          | メダル払出口に異物が投入された          | リセットスイッチ操作 |
| 満タンエラー   |          | オーバーフロータンクが満タン状態         | リセットスイッチ操作 |
| 投入エラー-1  |          | メダルセレクタ内でメダルが滞留状態        | リセットスイッチ操作 |
| 投入エラー-2  |          | メダルセレクタ内で異物が滞留状態         | リセットスイッチ操作 |
| 投入エラー-3  |          | メダル投入口よりホッパーまでの間に異物が滞留状態 | リセットスイッチ操作 |
| RAM異常エラー |          | メイン制御部でのプログラムエラー         | 設定変更操作     |

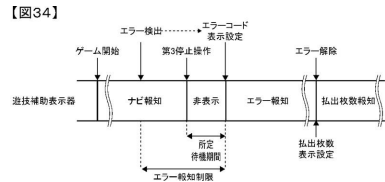
【図32】



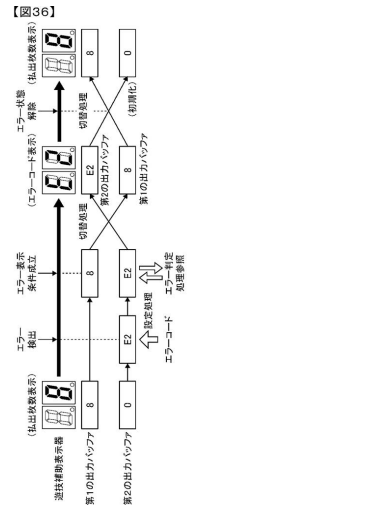
【図33】



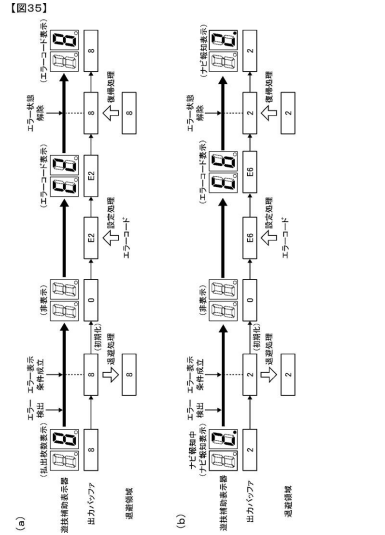
【図34】



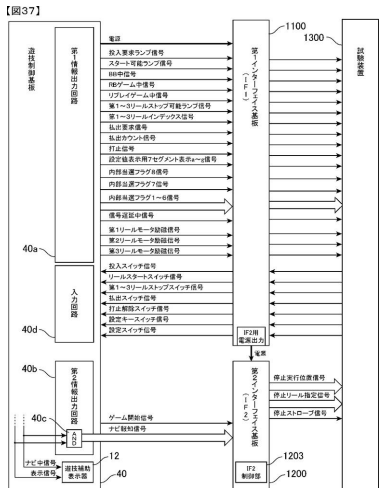
【図35】



【図36】



【図37】



---

フロントページの続き

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F      5 / 0 4

A 6 3 F      7 / 0 2