(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2019-92954
(P2019-92954A)
(43)公開日　令和1年6月20日(2019.6.20)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 5/04 (2006.01)		A63F	5/04	512D	2C082
		A63F	5/04	512Z	

審査請求 未請求　請求項の数 2　OL　（全 76 頁）

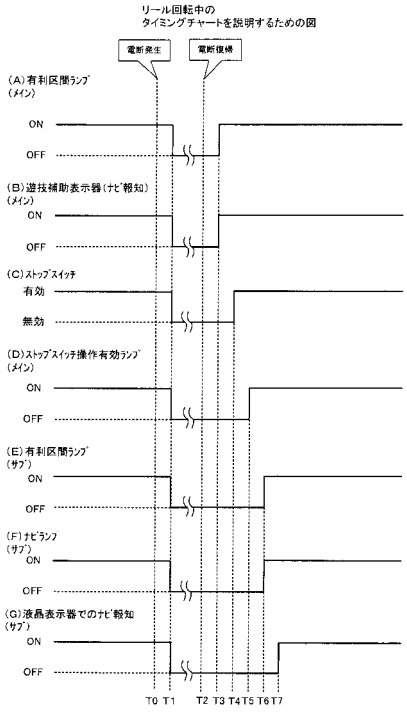
(21)出願番号　特願2017-226400 (P2017-226400)
(22)出願日　平成29年11月27日 (2017.11.27)

(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Fターム(参考)　2C082 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC52 AC64 AC65 AC77 AC82 BA13 BA17 BB16 BB17 BB34 BB48 BB55 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 CE15 CE23

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】遊技者に不信感を抱かせることを防止するスロットマシンを提供する。
【解決手段】有利区間に移行させる有利区間移行手段、有利状態（たとえば、ＡＴ）に、前記有利区間であるときに制御する有利状態制御手段、前記有利区間中に、該有利区間である旨を報知する報知手段（たとえば、有利区間ランプ）、バックアップデータを保持する保持手段等を備え、前記有利操作態様を報知している有利区間中のゲームにおいて電断が発生し（タイミングＴ０）、該電断から復帰したときに（タイミングＴ２）、有利区間ランプによる報知と遊技補助表示器によるナビ報知とを同時に再開させる（タイミングＴ３）。
【選択図】図２７



【特許請求の範囲】
【請求項１】
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出するスロットマシンにおいて、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、
通常区間よりも有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段と、
遊技者にとって有利な有利操作態様を報知する有利状態に、前記有利区間であるときに制御する有利状態制御手段と、
前記有利区間中に、該有利区間である旨を報知する報知手段と、
前記スロットマシンへの電源供給が停止したときに、電力供給が停止したときの制御状態へ復帰させるためのデータを保持する保持手段とを備え、
前記有利区間中の単位遊技において前記有利操作態様を報知しているときに電力供給が停止し、前記保持手段に保持されたデータに基づいて制御状態を復帰させるときに、前記有利区間である旨の報知を再開させた後に、前記有利操作態様の報知を再開させる、スロットマシン。
【請求項２】
各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出するスロットマシンにおいて、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、
通常区間よりも有利な有利区間に移行させる有利区間移行手段と、
遊技者にとって有利な有利操作態様を報知する有利状態に、前記有利区間であるときに制御する有利状態制御手段と、
前記有利区間中に、該有利区間である旨を報知する報知手段と、
前記スロットマシンへの電源供給が停止したときに、電力供給が停止したときの制御状態へ復帰させるためのデータを保持する保持手段とを備え、
前記有利区間中の単位遊技において前記有利操作態様を報知しているときに電力供給が停止し、前記保持手段に保持されたデータに基づいて制御状態を復帰させるときに、前記有利区間である旨の報知と前記有利操作態様の報知とを同時に再開させる、スロットマシン。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来から、遊技機として、リールを停止させるためのストップスイッチの操作態様を報知不可能な通常区間と、当該操作態様を報知可能な有利区間とのいずれかに制御可能であって、有利区間に制御されていることをセグメントの点灯によって示唆するスロットマシンがあった（たとえば、特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特許第６１１２５２４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】

上述したスロットマシンでは、セグメントが点灯しており、かつ操作態様を報知している状況で電断が発生し、該電断から復帰したときにおいて、セグメントの点灯を再開させる前に操作態様の報知を再開させると、セグメントが点灯していないにもかかわらず、操作態様が報知されているという状況になってしまうことから、遊技者に不信感を抱かせる虞があった。

【０００５】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、遊技者に不信感を抱かせることを防止するスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

（１）　各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出するスロットマシンにおいて、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ）と、

通常区間よりも有利な有利区間（たとえば、有利区間）に移行させる有利区間移行手段（たとえば、メイン制御部４１）と、

遊技者にとって有利な有利操作態様を報知する有利状態（たとえば、ＡＴ）に、前記有利区間であるときに制御する有利状態制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、

前記有利区間中に、該有利区間である旨を報知する報知手段（たとえば、有利区間ランプ１９）と、

前記スロットマシンへの電源供給が停止したときに、電力供給が停止したときの制御状態へ復帰させるためのデータ（たとえば、バックアップデータ）を保持する保持手段とを備え、

前記有利区間中の単位遊技において前記有利操作態様を報知しているときに電力供給が停止し、前記保持手段に保持されたデータに基づいて制御状態を復帰させるときに、前記有利区間である旨の報知を再開させた後に、前記有利操作態様の報知を再開させる（たとえば、図２９（Ａ）、図２９（Ｂ）に示すように、電断から復帰したときにおいて、有利区間ランプ１９の発光の再開をさせ、その後、遊技補助表示器１２におけるナビ報知を再開させる）。

【０００７】

このような構成によれば、有利区間である旨が報知されていないにもかかわらず、有利操作態様の報知が再開されていることに起因する不信感を遊技者に抱かせないようにすることができる。

【０００８】

（２）　各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出するスロットマシンにおいて、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ）と、

通常区間よりも有利な有利区間（たとえば、有利区間）に移行させる有利区間移行手段（たとえば、メイン制御部４１）と、

遊技者にとって有利な有利操作態様を報知する有利状態（たとえば、ＡＴ）に、前記有利区間であるときに制御する有利状態制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、

前記有利区間中に、該有利区間である旨を報知する報知手段（たとえば、有利区間ランプ１９）と、

前記スロットマシンへの電源供給が停止したときに、電力供給が停止したときの制御状態へ復帰させるためのデータ（たとえば、バックアップデータ）を保持する保持手段とを備え、

前記有利区間中の単位遊技において前記有利操作態様を報知しているときに電力供給が

停止し、前記保持手段に保持されたデータに基づいて制御状態を復帰させるときに、前記有利区間である旨の報知と前記有利操作態様の報知とを同時に再開させる（たとえば、図２７（Ａ）、図２７（Ｂ）に示すように、電断から復帰したときにおいて、有利区間ランプ１９の発光と遊技補助表示器１２におけるナビ報知とを同時に再開させる）。

【０００９】

このような構成によれば、有利区間である旨が報知されていないにもかかわらず、有利操作態様の報知が再開されていることに起因する不信感を遊技者に抱かせないようにすることができる。

【００１０】

（３）　（１）または（２）に記載のスロットマシンであって、

前記有利操作態様の報知を再開させた後に、前記導出操作手段への操作を有効化する（たとえば、図２７（Ａ）～図２７（Ｃ）に示すように、電断から復帰したときにおいて、有利区間報知ランプ１９の発光と、遊技補助表示器１２におけるナビ報知とを再開させた後に、ストップスイッチへの操作を有効とする）。

【００１１】

このような構成によれば、報知されていた有利操作態様とは異なる操作態様で遊技者が導出操作手段を操作してしまうことを防止できる。

【００１２】

（４）　（１）～（３）いずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技の制御を行う遊技制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、

演出の制御を行う演出制御手段（たとえば、サブ制御部９１）とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記有利区間移行手段と、前記報知手段とを含むとともに、前記有利区間中に前記有利操作態様を報知し（たとえば、メイン制御手段４１が、有利区間に移行させ、有利区間ランプ１９を発光させるとともに、遊技補助表示器１２を用いてナビ報知を実行し）、

前記演出制御手段は、

前記報知手段による報知に対応して、前記有利区間である旨を報知し（たとえば、ＣＺランプ５７やＡＴランプ５８を用いて、有利区間である旨を報知し）、

前記遊技制御手段による前記有利操作態様の報知に対応して、前記有利操作態様を報知する（たとえば、液晶表示器５１を用いてナビ報知を実行する）。

【００１３】

このような構成によれば、有利区間中に移行されている旨の報知および有利操作態様の報知を演出制御手段が実行せずに遊技制御手段が実行するスロットマシンと比較して、遊技制御手段の負担を軽減できるとともに、これらの報知を好適に実行することができる。

【００１４】

（５）　（１）～（４）いずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技の制御を行う遊技制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、

演出の制御を行う演出制御手段（たとえば、サブ制御部９１）とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、前記有利区間移行手段と、前記報知手段とを含み（たとえば、メイン制御手段４１が、有利区間に移行させ、有利区間ランプ１９を発光させる）、

前記演出制御手段は、前記報知手段による報知に対応して、前記有利区間である旨を、複数態様のうち前記有利区間における有利度に応じた態様で報知する（たとえば、図１３に示すように、ＣＺ、通常ＡＴ、有利ＡＴ、および特別ＡＴのいずれであるかを報知する）。

【００１５】

このような構成によれば、有利区間である旨の報知の態様に対して注目を集めることができる。

【００１６】

（６）　（１）～（５）いずれかに記載のスロットマシンであって、

遊技の制御を行う遊技制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、

演出の制御を行う演出制御手段（たとえば、サブ制御部９１）とをさらに備え、
前記遊技制御手段は、前記有利区間中に前記有利操作態様を報知し（たとえば、遊技補助表示器１２を用いてナビ報知を実行し）、
前記演出制御手段は、前記遊技制御手段による前記有利操作態様の報知に対応して、前記有利操作態様を報知し（たとえば、液晶表示器５１を用いてナビ報知を実行し）、
前記演出制御手段による前記有利操作態様の報知は、発光手段の発光による第１報知（たとえば、図２７（Ｆ）に示すナビランプによるナビ報知）と、表示手段の表示による第２報知（たとえば、図２７（Ｇ）に示す液晶表示器５１によるナビ報知）とを含み、
前記有利操作態様を報知している前記有利区間中の単位遊技において、発生した電断から復帰したときに、前記第２報知での前記表示手段の復帰状況に関わらず、前記第１報知を再開させる（たとえば、図２７（Ｆ）および図２７（Ｇ）に示すように、液晶表示器５１でのナビ報知の再開の前に、ナビランプの発光を再開させる。これにより、液晶表示器５１でのナビ報知されるか否かに関わらず、ナビランプの発光を再開させる）。
【００１７】
このような構成によれば、演出制御手段による報知のうち一部の報知を再開することで、報知されていた有利操作態様とは異なる操作態様で遊技者が導出操作手段を操作してしまうことを防止できる。
【００１８】
（７）　（１）～（６）いずれかに記載のスロットマシンであって、
前記導出操作手段の操作が有効化された後に、該導出操作手段の操作を有効化した旨を報知する有効化報知手段をさらに備える（たとえば、図２７（Ｃ）および図２７（Ｄ）に示すように、ストップスイッチの操作が有効化された後に、ストップスイッチ操作有効ランプの発光を再開させる）。
【００１９】
このような構成によれば、導出操作手段の操作を有効化した後に、導出操作手段の操作を有効化した旨が報知されることから、導出操作手段の操作を遊技者に適切に促すことができる。
【図面の簡単な説明】
【００２０】
【図１】（ａ）は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図であり、（ｂ）は、スロットマシンの主な内部構成の一例を示す図である。
【図２】リールの図柄配列を示す図である。
【図３】（ａ）は、ナビ対象役の例、正解手順となる押し順、遊技補助表示器におけるナビの表示例、および液晶表示器におけるナビの表示例を説明するための図であり、（ｂ）は、遊技補助表示器におけるメダル払出時の表示例を説明するための図である。
【図４】遊技状態の遷移を説明するための図である。
【図５】特別役および小役を説明するための図である。
【図６】再遊技役を説明するための図である。
【図７】抽選対象役を説明するための図である。
【図８】判定値数のデータ構造を説明するための図である。
【図９】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１０】押し順ベル当選時のリール制御を説明するための図である。
【図１１】押し順リプ当選時のリール制御を説明するための図である。
【図１２】メイン報知のタイミングを説明するための図である。
【図１３】メイン報知およびサブ報知の報知態様を説明するための図である。
【図１４】メイン報知のタイミングおよびＢＢ示唆演出の有無の一例を説明するための図である。
【図１５】メイン報知のタイミングおよびＢＢ示唆演出の有無の一例を説明するための図である。

【図１６】メイン報知のタイミングおよびＢＢ示唆演出の有無の一例を説明するための図である。
【図１７】メイン報知のタイミングおよびＢＢ示唆演出の有無の一例を説明するための図である。
【図１８】メイン報知の開始について説明するための図である。
【図１９】メイン報知の終了について説明するための図である。
【図２０】メイン報知およびサブ報知の開始について説明するための図である。
【図２１】メイン報知およびサブ報知の終了について説明するための図である。
【図２２】抽選対象役の判定値の一例を説明するための図である。
【図２３】７セグ表示器を示す図である。
【図２４】出力ポートおよびＤＧなどを示す図である。
【図２５】信号切替処理のフローチャートである。
【図２６】選択信号の切替を示す図である。
【図２７】リール回転中に電断が発生したときのタイミングチャートである。
【図２８】特定状態に移行されたときのタイミングチャートである。
【図２９】リール回転中に電断が発生したときのタイミングチャート（変形例）である。
【図３０】特定状態に移行されたときのタイミングチャート（変形例）である。
【発明を実施するための形態】
【００２１】
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。以下の実施の形態では、本発明がスロットマシンに適用された場合の一例を説明するが、場合によっては、本発明がパチンコ遊技機に適用された場合も説明する。
【００２２】
［スロットマシンの構成］
図１（ａ）は、本実施形態に係るスロットマシン１の正面図であり、図１（ｂ）は、スロットマシン１の主な内部構成の一例を示す図である。図２は、リールの図柄配列を示す図である。
【００２３】
図１（ａ）に示すように、スロットマシン１は、前面扉１ｂに液晶表示器５１が設けられている。前面扉１ｂにおける液晶表示器５１の下方に位置する化粧パネル１ｃには、透視窓３が形成されている。遊技者は、この透視窓３を介して筐体１ａ内部に並設されているリール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒが視認可能である。図２に示すように、各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。
【００２４】
図１（ａ）に示すように、前面扉１ｂには、遊技媒体（メダル）が投入されるメダル投入部４と、遊技者所有の遊技用価値（メダル数）として記憶されているクレジット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を設定する際に操作されるＭＡＸＢＥＴスイッチ６と、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ７と、リールの回転をそれぞれ停止する際に操作されるストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒなどが設けられている。
【００２５】
ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ、および精算スイッチ１０が操作されると、当該操作されたことを検出するための検出信号がメイン制御部４１に入力される。メイン制御部４１は、これら各種スイッチからの検出信号に基づき、これら各種スイッチへの操作を検出する。
【００２６】
前面扉１ｂには、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部１３が設けられている。遊技用表示部１３には、メダルの払出枚数やストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様に対応する操作情報（後述するナビ情報）などが表示される遊技補助表示器１２、およびランプを点灯することで後述する有利区間である旨を示唆する有利区間ランプ１９などが

設けられている。また、遊技補助表示器１２は、小役が入賞したときに払出されるメダルの枚数を表示するペイアウト表示器としても機能する。以下では、遊技補助表示器１２をペイアウト表示器ともいう。また、本実施形態では、操作態様とは、３つのストップスイッチの押し順を示す概念である。変形例として、操作態様は、「３つのストップスイッチの押し順」、および「３つのストップスイッチのうちの少なくとも１の操作タイミング」のうち少なくとも１を含む概念である。

【００２７】

ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様には、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作する順番（押し順）と、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒを操作するタイミング（操作タイミング）とが含まれる。本実施の形態においては、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様に対応する操作情報として、押し順に対応する数字が、遊技補助表示器１２によって７セグメント表示される。有利区間ランプ１９は、有利区間中であるときには点灯し、有利区間中でないときには消灯する。

【００２８】

化粧パネル１ｃにおいて、透視窓３の下方には、後述するＣＺ（チャンスゾーン）中である旨を点灯によって示唆するＣＺランプ５７と、後述するＡＴ（アシストタイム）中である旨を点灯によって示唆するＡＴランプ５８とが設けられている。ＣＺランプ５７が点灯することでＣＺへの制御中である旨を示唆すること、およびＡＴランプ５８が点灯することでＡＴへの制御中である旨を示唆することをまとめてサブ報知とも称する。

【００２９】

非ＣＺ中においては、ＣＺランプ５７は消灯しているため、「ＣＺ」の文字が浮かび上がらない。一方、ＣＺ中においては、ＣＺランプ５７は点灯しているため、「ＣＺ」の文字が浮かび上がる。このため、遊技者は、ＣＺランプ５７が点灯することで浮かび上がった「ＣＺ」の文字を認識すれば、現在の状態がＣＺ中であることを認識することができる。なお、本実施の形態においては、ＣＺランプ５７の点灯色は白色である。

【００３０】

非ＡＴ中においては、ＡＴランプ５８は消灯しているため、「ＡＴ」の文字が浮かび上がらない。一方、ＡＴ中においては、ＡＴランプ５８は点灯しているため、「ＡＴ」の文字が浮かび上がる。このため、遊技者は、ＡＴランプ５８が点灯することで浮かび上がった「ＡＴ」の文字を認識すれば、現在の状態がＡＴ中であることを認識することができる。

【００３１】

なお、ＡＴには、３種類のＡＴ（通常ＡＴ，有利ＡＴ，特別ＡＴ）が設けられており、ＡＴランプ５８は、制御中のＡＴの種類に応じた点灯態様で点灯する。具体的には、通常ＡＴ中においては、ＡＴランプ５８は白色で点灯する。有利ＡＴ中においては、ＡＴランプ５８は赤色で点灯する。特別ＡＴ中においては、ＡＴランプ５８は赤色で点滅する。このため、遊技者は、ＡＴランプ５８の点灯態様を認識すれば、制御中のＡＴの種類を認識することができる。

【００３２】

スロットマシン１においてゲームを行う場合、遊技者は、メダルをメダル投入部４に投入するかＭＡＸＢＥＴスイッチ６の操作などにより規定数の賭数を設定する。これにより、入賞ラインＬＮが有効となり、かつスタートスイッチ７への操作が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。賭数設定済の状態でメダルが投入された場合には、その分はクレジットとして加算される。

【００３３】

入賞ラインとは、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒの透視窓３に表示された図柄組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するためのラインである。本実施形態では、１本の入賞ラインＬＮのみ設けられている例について説明するが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄組合せが入賞ラインＬＮに揃ったことを認識しやすくする無効ラインＬＭ１～ＬＭ４が設けられている。

【００３４】
ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ７が操作されると、リール２Ｌ，２Ｃ，２Ｒが回転して図柄が変動表示され、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されると対応するリールの回転が停止することで、透視窓３の上中下段に３つの図柄が表示結果として導出表示される。入賞ラインＬＮ上に導出表示される図柄（表示結果）として選択可能なものは、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒが操作されたときに入賞ラインＬＮ上に表示されている図柄、およびそこから４コマ先までにある図柄の合計５コマ分の図柄である。規定数の賭数（たとえば、３）が設定されると、入賞ラインＬＮが有効化されて、ゲームが開始可能な状態となる。
【００３５】
入賞ラインＬＮ上に入賞図柄の組合せが停止し入賞が発生したときには、入賞に応じて、所定枚数のメダルが遊技者に対して付与されて、クレジット加算か、クレジットが上限数（５０）に達した場合にはメダル払出口９からメダルが払い出される。メダル払出口９からメダルが払い出されるときには、メイン制御部４１によって制御された図示しないホッパーモータの駆動によって、メダル払出口９からメダルが払い出される。
【００３６】
図１（ｂ）に示すように、スロットマシン１の内部には、遊技の進行を制御する（遊技を制御するともいえる）とともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力するメイン制御部４１が設けられている。メイン制御部４１は、各種処理を実行するメインＣＰＵ４１ａと、各種データを記憶するＲＡＭ４１ｃなどを備える。
【００３７】
メイン制御部４１は、外部出力基板１０００に接続されている。メイン制御部４１は、外部出力基板１０００を介して、有利区間である旨を示す有利区間信号を、スロットマシン１の外部に設けられた図示しないデータ表示器に出力可能である。データ表示器は、有利区間信号を受信している間において有利区間である旨を示唆する。具体的には、データ表示器は、メイン制御部４１から有利区間信号を受信したときに、７セグメント表示を「０」から「１」に変更する。そして、データ表示器は、メイン制御部４１から有利区間信号を受信している間、常に７セグメント表示で「１」を示す。一方、データ表示器は、メイン制御部４１から有利区間信号を受信しなくなったときに、７セグメント表示を「１」から「０」に変更する。そして、データ表示器は、メイン制御部４１から有利区間信号を受信していない間、常に７セグメント表示で「０」を示す。このように、データ表示器は、メイン制御部４１から有利区間信号を受信している間、常に７セグメント表示で「１」を示すことで、有利区間である旨を示唆することができる。
【００３８】
メイン制御部４１は、ＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、またはストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒなどに対する操作を検出する。メイン制御部４１は、遊技用表示部１３に含まれる遊技補助表示器１２の７セグメント表示、および有利区間ランプ１９の点灯または消灯を制御する。
【００３９】
スロットマシン１の内部には、メイン制御部４１からのコマンドに応じて演出を制御するサブ制御部９１が設けられている。サブ制御部９１は、各種処理を実行するメインＣＰＵ９１ａと、各種データを記憶するＲＡＭ９１ｃなどを備える。サブ制御部９１は、演出用スイッチ５６に対する操作を検出する。サブ制御部９１は、液晶表示器５１の画像表示、スピーカ５３，５４の音出力、およびＣＺランプやＡＴランプの点灯または消灯を制御する。
【００４０】
なお、図１（ｂ）は、あくまで一例であり、スロットマシン１の内部にはその他の構成も設けられている。
【００４１】
ここで、スロットマシン１における“ゲーム（単位遊技ともいう。）”とは、狭義には

、スタートスイッチ７が操作されてから全てのリールが停止するまでをいうが、ゲームを行う際にスタートスイッチ７の操作前の賭数設定や、全てのリールの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”に含まれる。

【００４２】

次に、遊技用表示部１３について説明する。遊技用表示部１３には、クレジット表示器１１、遊技補助表示器１２（ペイアウト表示器）、１ＢＥＴランプ１４、２ＢＥＴランプ１５、３ＢＥＴランプ１６、投入要求ランプ１７、スタート有効ランプ１８、有利区間ランプ１９、およびリプレイ中ランプ２０が設けられている。

【００４３】

クレジット表示器１１は、クレジットとして記憶されているメダル数を表示する。遊技補助表示器１２は、所定役が入賞したときに払出されるメダルの払出枚数を表示可能である。また、遊技補助表示器１２は、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様に対応する操作情報も表示可能である。また、遊技補助表示器１２は、エラー発生時にはエラーコードなどを表示する。

【００４４】

１ＢＥＴランプ１４は、１枚のメダルが賭けられたときに発光を開始するランプである。２ＢＥＴランプ１５は、２枚のメダルが賭けられたときに発光を開始するランプである。３ＢＥＴランプ１６は、３枚のメダルが賭けられたときに発光を開始するランプである。また、１ＢＥＴランプ１４、２ＢＥＴランプ１５、および３ＢＥＴランプ１６は、メダルが賭けられたゲームが終了したときに消灯する。また、「発光」を「点灯」という場合もある。

【００４５】

投入要求ランプ１７は、メダル投入が可能であることを報知するランプである。投入要求ランプ１７は、ゲームが終了したときに発光を開始する。また、投入要求ランプ１７は、ゲームが開始したときに発光を終了する。

【００４６】

スタート有効ランプ１８は、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可能であることを報知するランプである。スタート有効ランプ１８は、賭数が設定されたときに発光を開始する。また、スタート有効ランプ１８は、ゲームが開始したときに発光を終了する。有利区間ランプ１９は、有利区間であるときに発光するランプである。

【００４７】

リプレイ中ランプ２０は、リプレイ入賞によるリプレイゲーム中であるときに発光するランプである。リプレイは、入賞することにより再遊技を付与する入賞役である。リプレイ中ランプ２０は、リプレイが入賞したときに発光を開始する。また、リプレイ中ランプ２０は、リプレイゲームが終了したときに消灯する。

【００４８】

また、クレジット表示器１１、および遊技補助表示器１２は２ケタ分の数値を表示可能であることから、２つの７セグ表示器により構成される。該２つの７セグ表示器とは、１ケタ目の７セグ表示器と、２ケタ目の７セグ表示器である。

【００４９】

また、本実施形態のスロットマシン１は、遊技情報表示器も備える（図２４参照）。遊技情報表示器は、遊技の履歴に基づく遊技情報を表示する。遊技情報とは、たとえば、所定期間においてのメダル払出比率である。メダル払出比率は、払出されたメダルの総数を、消費されたメダルの総数で除算した値である。

【００５０】

遊技情報表示器は、４ケタ分の数値を表示可能であることから、４つの７セグ表示器により構成される。該４つの７セグ表示器とは、たとえば、１ケタ目の７セグ表示器と、２ケタ目の７セグ表示器と、３ケタ目の７セグ表示器と、４ケタ目の７セグ表示器である。

【００５１】

遊技情報表示器は、たとえば、３ケタ目の７セグ表示器と、４ケタ目の７セグ表示器とを用いて、遊技情報の種別を表示し、１ケタ目の７セグ表示器と、２ケタ目の７セグ表示器とを用いて、遊技情報の値を表示する。

【００５２】

また、メイン制御部４１には、電断時（電源供給停止時）においても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（所定期間中は）、メインＣＰＵ４１ａによりリフレッシュ動作が行なわれてＲＡＭ４１ｃに記憶されているデータの少なくとも一部（以下、バックアップデータという、）が保持されるようになっている。

【００５３】

また、サブ制御部９１にも、停電時においても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（所定期間中は）、サブＣＰＵ９１ａによりリフレッシュ動作が行なわれてＲＡＭ４１ｃに記憶されているデータの少なくとも一部が所定記憶領域で保持されるようになっている。メイン制御部４１およびサブ制御部９１において、このバックアップデータが保持される領域を所定記憶領域（たとえば、バックアップ領域）もいう。

【００５４】

［設定値］

本実施の形態のスロットマシン１は、設定値に応じてメダルの払出率（賭数設定に用いられたメダルの総数と、入賞によって払い出されたメダルの総数との比率）が変わる。具体的には、内部抽選などにおいて設定値に応じた当選確率（判定値）を用いることにより、メダルの払出率が変わる。設定値は１～６の６段階からなり、たとえば、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。すなわち払出率の点からでは、設定値として６が設定されているときが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。設定値に応じて当選確率（判定値）が変化することを設定差あり、設定値に応じて当選確率（判定値数）が変化しないことを設定差なしともいう。

【００５５】

設定値を変更するためには、スロットマシン１の内部に設けられた図示しない操作部を管理者が特定操作し、設定値を変更可能な設定変更状態に移行させればよい。また、設定値を確認するためには、操作部を管理者が所定操作し、設定値を確認可能な設定確認状態に移行させればよい。

【００５６】

また、本実施形態のスロットマシン１は、設定変更状態に制御されているときに、設定値を表示する設定値表示器も備える（図２４参照）。本実施形態では、設定値表示器は、スロットマシン１の内部に備えられる。しかし、変形例として、設定値表示器は、スロットマシン１の外部に備えるようにしてもよい。また、設定確認状態に制御されているときにも、設定値表示器に設定値が表示される。設定値表示器は、１ケタ分の数値（１～６）を表示可能であることから、１つの７セグ表示器により構成される。

【００５７】

また、本実施形態では、遊技情報表示器は、スロットマシン１の内部に設置されている。スロットマシン１の前面扉１ａが開放されている状態であるか前面扉１ａが閉塞している状態であるかに関わらず、４ケタの７セグ表示器が発光することにより遊技情報表示器は遊技情報を表示する。

【００５８】

また、本実施形態では、クレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、および遊技用表示部１３は、前面扉１ａが閉塞状態であるときには、遊技状態に応じたセグメントおよびランプが発光する。また、前面扉１ａが開放されたときには、前面扉１ａが閉塞状態であるときのセグメントおよびランプの発光状態が維持される。

【００５９】

［遊技区間］

メイン制御部４１は、遊技状態（ＲＴ状態）とは異なる状態の概念として、複数種類の遊技区間に制御する。遊技区間には、通常区間、有利区間、および待機区間が含まれる。

【００６０】

通常区間は、ナビ情報を報知不可能な区間である。有利区間は、ナビ情報を報知可能な区間であり、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様を遊技者に指示する指示機能に係る性能を持つ区間である。以下では、ナビ情報を報知することをナビ報知ともいう。有利区間においては、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビ報知が少なくとも１回実行される。具体的には、後述する押し順ベルに当選したときに、正解手順（有利操作態様）を報知するナビ報知が実行される。有利区間は、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビ報知が少なくとも１回実行される点で、通常区間よりも遊技者にとって有利な区間（状態）である。

【００６１】

メイン制御部４１は、設定変更後に、まずは通常区間に制御し、有利区間への移行が決定されたことに基づいて有利区間に制御する。メイン制御部４１は、所定の条件が成立したときに有利区間への移行を決定する。本実施の形態においては、メイン制御部４１は、通常区間において内部抽選で移行対象役に当選したときに、通常区間から有利区間への移行を１００％決定する。有利区間への移行が決定されることを、有利区間当選ともいう。移行対象役には、後述する抽選対象役のうち、中段チェリー１，２、強チェリー１、弱チェリー１～４、スイカ１～４、チェリーリプ１，２、およびスイカリプ１，２が含まれる。また、中段チェリー１，２、および強チェリー１は、ＢＢと同時当選し得る役である。

【００６２】

本実施の形態において、有利区間には、ＣＺ、通常ＡＴ、有利ＡＴ、および特別ＡＴが含まれる。通常ＡＴ、有利ＡＴ、および特別ＡＴを有利状態ともいう。通常区間において内部抽選で移行対象役に当選すると、基本的にはＣＺへの移行が決定される。ただし、通常区間において、中段チェリー１または中段チェリー２に単独当選したとき、またはＢＢ＋中段チェリー１またはＢＢ＋中段チェリー２に当選したときには、通常ＡＴへの移行が決定される。つまり、中段チェリー１，２は、ＡＴの付与が確定する役である。

【００６３】

ＣＺは、通常区間よりもＡＴへの制御に関する有利度合いが高い状態である。ＡＴへの制御に関する有利度合いが高いとは、通常区間よりもＡＴへの移行が決定されやすいこと、およびＡＴに制御するための権利であるＡＴゲームが通常区間よりも多く付与されることなどが挙げられる。

【００６４】

ＡＴ（通常ＡＴ、有利ＡＴ、および特別ＡＴ）は、ＣＺよりも有利度合いが高い状態である。たとえば、ＡＴでは、ＣＺよりもナビ報知が実行され得る期間が長く保障されている。あるいは、ＡＴでは、ＣＺよりもナビ報知が実行され得る回数が多く保障されている。このように、ＡＴは、ＣＺよりもナビ報知の実行期間が長く保障されているため、たとえば、押し順ベル当選時に主役を入賞させるゲームを増やすことができ、ＣＺよりも有利度合いが高くなる。

【００６５】

通常ＡＴ、有利ＡＴ、および特別ＡＴは、それぞれＡＴゲーム数の上乗せ確率が異なる。特別ＡＴは、通常ＡＴおよび有利ＡＴよりもＡＴゲーム数の上乗せ確率が高く、通常ＡＴおよび有利ＡＴよりもナビ報知が実行され得る期間が長く保障されている。有利ＡＴは、通常ＡＴよりもＡＴゲーム数の上乗せ確率が高く、通常ＡＴよりもナビ報知が実行され得る期間が長く保障されている。有利区間中においては、所定条件が成立することで、ＣＺから、通常ＡＴ、有利ＡＴ、特別ＡＴといった順に段階的にランクが上がる。たとえば、有利区間中においては、ＣＺ中に行われた内部抽選の結果に基づいて指示機能に係る抽選が行われ、当該指示機能に係る抽選で当選すると、ＡＴに制御される。

【００６６】

通常区間において、ＢＢに当選した場合、ＢＢに入賞するまで有利区間への制御が待機

される待機区間に制御される。待機区間においては、ＢＢに入賞したときに有利区間に制御される。

【００６７】

有利区間に制御されている場合、所定の終了条件が成立したことに基づいて通常区間に移行する。所定の終了条件には、有利区間の種類に関わらず当該有利区間中に更新される数値が規定値に達したときに成立する条件が含まれる。本実施の形態においては、メイン制御部４１は、有利区間中の消化ゲーム数（有利区間Ｇ数とも称す）をカウントする。メイン制御部４１は、有利区間Ｇ数が１５００ゲームに達すると、有利区間に関するデータを全て初期化し、実行中の有利区間を終了することで通常区間に移行する。この場合、たとえば、実行中の有利区間がＣＺである場合、ＣＺゲーム数が未だ残っていてもＣＺが終了する。また、たとえば、実行中の有利区間が通常ＡＴである場合、ＡＴゲーム数が未だ残っていてもＡＴが終了する。

【００６８】

なお、有利区間Ｇ数が１５００ゲームに達した場合、有利区間から通常区間に移行するとともに、設定変更後の初期のＲＴ状態に遊技状態が制御される。本実施の形態においては、設定変更後の初期のＲＴ状態がＲＴ１であるため、有利区間Ｇ数が１５００ゲームに達したときに、遊技状態がＲＴ１に制御される。

【００６９】

また、所定の終了条件には、有利区間Ｇ数が１５００ゲームに達する前に成立可能な条件であって有利区間に制御するための権利がなくなったときに成立する条件が含まれる。有利区間に制御するための権利としては、ＣＺに制御するためのＣＺゲーム数、ＡＴに制御するためのＡＴゲーム数などがある。本実施の形態においては、メイン制御部４１は、ＣＺゲーム数やＡＴゲーム数といった有利区間に制御するためのゲーム数が０に達すると、実行中の有利区間が終了して通常区間に移行する。

【００７０】

［メイン報知］

有利区間への移行が決定した場合、メイン制御部４１は、有利区間ランプ１９を点灯させる。なお、変形例として、有利区間への移行が決定した場合、有利区間ランプ１９とともに、遊技補助表示器１２のセグメントＤＰ（図２３参照）も点灯させるようにしてもよい。また、有利区間への移行が決定した場合、有利区間ランプ１９を点灯させずに、遊技補助表示器１２のセグメントＤＰ（図２３参照）を点灯させるようにしてもよい。有利区間ランプ１９が点灯することで有利区間である旨を示唆することをメイン報知とも称する。メイン報知が行われた以降では、有利区間に制御される。メイン報知が行われることによって、有利区間である旨が遊技者に示唆される。

【００７１】

メイン報知には、先報知と後報知とがある。先報知は、有利区間への移行が決定したゲーム内で行われる。先報知が行われるタイミングを先報知タイミングとも称する。具体的には、先報知タイミングは、有利区間への移行が決定してから当該有利区間への移行が決定したゲームの次のゲームの賭数設定（リプレイ入賞による自動賭数設定も同様）が行われるまでのいずれかのタイミングであればよい。たとえば、先報知タイミングは、有利区間への移行が決定したゲームの第３停止操作が離されて図柄組合せが導出されたタイミング（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒのうちの最終操作されたストップスイッチに対する押下が離されたタイミング）であってもよい。

【００７２】

後報知は、有利区間への移行の決定がＢＢ当選とともに行われることで待機区間に制御された場合に行われ得る報知である。後報知が行われるタイミングを後報知タイミングとも称する。具体的には、後報知タイミングは、ＢＢの図柄組合せが導出された以降のいずれかのタイミングであればよい。たとえば、後報知タイミングは、ＢＢの図柄組合せが導出されてＢＢ入賞したときのタイミングであってもよい。

【００７３】

本実施の形態においては、有利区間への移行が決定する一方で内部抽選でＢＢ当選しなかった場合、当該有利区間移行抽選で当選したゲーム内のタイミング（先報知タイミング）で先報知が行われる。

【００７４】

また、本実施の形態においては、有利区間への移行が決定するとともに内部抽選でＢＢ当選した場合、有利区間への移行の決定契機となった移行対象役の種類に応じて、当該有利区間への移行が決定したゲーム内のタイミング（先報知タイミング）で先報知が行われるときと、ＢＢの図柄組合せが導出された以降のタイミング（後報知タイミング）で後報知が行われるときとがある。

【００７５】

先報知が行われた場合、それ以降の内部中では有利区間に制御されて有利区間ランプ１９が点灯し続ける。内部中における有利区間では、指示機能に係る処理として、ナビ報知が実行され得る。但し、内部中における有利区間では、指示機能に係る抽選（たとえば、ＡＴ抽選や上乗せ抽選）は実行されない。一方、先報知が行われずに後報知が行われる場合、内部中は待機区間に制御される。内部中における待機区間では、指示機能に係る処理が実行されない。つまり、内部中における待機区間では、ナビ報知および指示機能に係る抽選（たとえば、ＡＴ抽選や上乗せ抽選）のいずれも実行されない。その後、ＢＢ入賞とともに後報知が行われ、それ以降のＢＢ中では有利区間に制御されて有利区間ランプ１９が点灯し続ける。ＢＢ中における有利区間では、指示機能に係る処理として、ナビ報知や指示機能に係る抽選が実行され得る。

【００７６】

［ナビ報知］

有利区間中において、メイン制御部４１は、遊技補助表示器１２を用いて、内部抽選処理において当選したナビ対象役に応じた正解手順を特定可能なナビ情報（たとえば、押し順）を報知するための処理を実行する。

【００７７】

メイン制御部４１は、有利区間中においてナビ対象役に当選したときには、当該ナビ対象役に対応する正解手順を特定可能な押し順コマンドを出力する。サブ制御部９１は、押し順コマンドに基づきナビ報知を実行する。サブ制御部９１は、ナビ情報（たとえば、押し順）を示す画像を液晶表示器５１に表示するなど、演出によってナビ報知を実行する。

【００７８】

また、サブ制御部９１は、ナビランプを用いてナビ報知する。ここで、ナビランプとは、特に図示しないが、サブ制御部９１が制御可能なランプであって、液晶表示器５１による報知とは別に、遊技者に有利な操作態様を報知する（ナビ報知を行う）ランプである。ナビランプは、たとえば、３つのストップスイッチそれぞれに対応付けられて設けられている。たとえば、左ストップスイッチ（左リール）に対応付けられた左ナビランプと、中ストップスイッチ（中リール）に対応付けられた中ナビランプと、右ストップスイッチ（右リール）に対応付けられた右ナビランプとが配置されている。そして、有利操作態様に基づくストップスイッチ（遊技者が操作すべきストップスイッチ）に対応するナビランプを点灯させる。これにより、操作すべきストップスイッチを遊技者に報知できる。

【００７９】

また、これら３つのナビランプそれぞれは、各リールの上に配置させるようにしてもよい。また、これら３つのナビランプそれぞれは近接して配置させるようにしてもよい。

【００８０】

有利区間中において、サブ制御部９１は、液晶表示器５１を用いて、押し順コマンドに応じた正解手順を特定可能なナビ情報（たとえば、押し順）を報知するための処理を実行する。このように、メイン制御部４１およびサブ制御部９１双方において、正解手順を特定可能な情報を報知することによりナビ報知が実行される。

【００８１】

図３（ａ）は、ナビ対象役の例、正解手順となる押し順、遊技補助表示器１２におけるナビ報知の表示例、および液晶表示器５１におけるナビ報知の表示例を説明するための図である。たとえば、後述する左ベル１など、正解手順として左第１停止が定められているナビ対象役に当選したときには、遊技補助表示器１２において「１－」といった情報が表示されるとともに、液晶表示器５１において「１２３」または「１３２」といった情報が表示される。これにより、左から１番目のリール２Ｌを第１停止させることを報知できる。なお、サブ制御部９１は、「１２３」および「１３２」のいずれでナビ報知を実行するかを抽選で決定するものであってもよく、また、「１２３」および「１３２」のうちのいずれか一方のみによりナビ報知を実行するものであってもよい。

【００８２】

また、ナビ報知を実行する場合には、遊技補助表示器１２において数値（図３（ｂ）では「８」）を表示するための第１～第７セグメントを正解手順に対応させて点灯制御する。

【００８３】

メイン制御部４１は、遊技補助表示器１２においてナビ報知を行うためのナビ報知表示データを設定する。具体的に、図３（ａ）に示す表示例とな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においてナビ報知を実行するように制御する。一方、ナビ報知を実行しない場合には、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、すなわち遊技補助表示器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。これにより、遊技補助表示器１２によるナビ報知が実行されない。

【００８４】

メイン制御部４１は、ゲームが進行して、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。

【００８５】

図３（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。たとえば、８枚のメダルが払い出されるときには、遊技補助表示器１２を構成する左側の表示器と右側の表示器とのうちの右側の表示器の第１～第７セグメントを点灯させる。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。

【００８６】

［遊技状態］

図４は、遊技状態の遷移を説明するための図である。図４に示すように、スロットマシン１では、制御可能な遊技状態として、ＲＴ０、ＲＴ１、ＲＴ２、ＲＴ３、内部中、およびＢＢ（ビッグボーナス）が設けられている。ＲＴ０およびＲＴ３は、ＲＴ１、ＲＴ２、および内部中よりもリプレイの当選確率が高い遊技状態である。

【００８７】

設定変更された後には、まずＲＴ１に制御される。ＲＴ１においては、押し順ベルが当選したときに主役の入賞を取りこぼすと取りこぼし目が導出し、当該取りこぼし目の導出を条件に、ＲＴ０に遊技状態が移行する。ＲＴ０においては、転落リプ１が入賞すると、ＲＴ２に遊技状態が移行する。一方、ＲＴ０においては、昇格リプが入賞すると、ＲＴ３に遊技状態が移行する。ＲＴ２においては、３２ゲーム消化すると、ＲＴ０に遊技状態が移行する。ＲＴ３においては、押し順ベルが当選したときに主役の入賞を取りこぼすと取りこぼし目が導出し、当該取りこぼし目の導出を条件に、ＲＴ０に遊技状態が移行する。

また、ＲＴ３においては、転落リプ２が入賞することによっても、ＲＴ０に遊技状態が移行する。ＲＴ０～３のいずれにおいても、ＢＢ当選すると、内部中に遊技状態が移行する。

【００８８】

また、ＲＴ０およびＲＴ３においては、有利区間Ｇ数が１５００ゲームに達することで有利区間が終了すると、有利ＲＴも終了する。ここで、ＲＴ１は、設定変更後に移行する遊技状態であり、かつリプレイの合算確率がＲＴ０やＲＴ３よりも低い遊技状態である。つまり、ＲＴ１は、所謂、遊技状態における初期状態である。有利区間が終了することによって、このような初期状態に遊技状態が移行することで、ＡＲＴが終了する。

【００８９】

内部中においては、ＢＢ入賞すると、ＢＢに遊技状態が移行する。なお、ＲＴ０～３のいずれかでＢＢ当選したゲームで当該ＢＢに入賞することができれば、内部中を経由することなく、ＢＢに遊技状態が移行する。ＢＢが終了すると、ＲＴ１に遊技状態が移行する。

【００９０】

［入賞役］

図５は、特別役および小役を説明するための図である。図５に示すように、入賞役のうちの特別役には、ＢＢが含まれる。入賞役のうちの小役には、中段チェリー、右上がりチェリー、下段チェリー、上段スイカ、中段ベル、右下がりベル、上段ベル１～８、および１枚役１，２が含まれる。上段ベル１～８のそれぞれを構成する中リール２Ｃの「白ＢＡＲ」や「黒ＢＡＲ」は、中リール２Ｃにおいて５コマ以内に配置されていない。また、上段ベル１～８のそれぞれを構成する右リール２Ｒの「白ＢＡＲ」や「黒ＢＡＲ」は、中リール２Ｃにおいて５コマ以内に配置されていない。このため、内部抽選において上段ベル１～８に当選していても、中リール２Ｃや右リール２Ｒの停止操作を適正なタイミングで行わなければ、当選している上段ベル１～８を入賞させることができず、上段ベル１～８の入賞を取りこぼすことになる。このときに導出される出目を取りこぼし目という。各小役に対応する図柄組合せが導出されると、小役の入賞が発生し、予め決められた枚数分のメダルが払い出される。

【００９１】

図６は、再遊技役を説明するための図である。図６に示すように、入賞役のうちの再遊技役には、通常リプ、制御用リプ１～３、転落リプ１，２、昇格リプ、チェリーリプ、および右下がりスイカリプが含まれる。チェリーリプに対応する図柄組合せのうち、左リール２Ｌの図柄「チェリー」は、中段チェリーにおける左リール２Ｌの図柄「チェリー」と同じである。一方、チェリーリプに対応する図柄組合せのうち、中リール２Ｃおよび右リール２Ｒの図柄は、中段チェリーにおける中リール２Ｃおよび右リール２Ｒの図柄と異なる。

【００９２】

［抽選対象役］

図７は、抽選対象役を説明するための図である。抽選対象役は、スロットマシン１が実行する内部抽選の対象となる役である。内部抽選は、メイン制御部４１によって実行され、導出を許容する図柄組合せを決定する処理である。なお、内部抽選によって図柄組合せの導出が許容されると、当該図柄組合せに対応する役に当選したことになる。

【００９３】

図７に示すように、役番号欄には抽選対象役ごとに割り当てられた役番号１～４８が示され、抽選対象役欄には抽選対象役の名称が示され、遊技状態欄にはＲＴの種類ごとに丸印で抽選対象となる抽選対象役が示され、設定差欄には丸印で設定差の有無が示され、有利区間移行欄には丸印で有利区間当選の有無が示され、メイン報知タイミング欄には丸印で先報知および後報知のいずれであるかが示されている。

【００９４】

図７に示す抽選テーブルでは、割り当てられた役番号の大きい抽選対象役から順に上か

ら並べられている。メイン制御部４１は、賭数設定後、スタートスイッチ７が操作されたときに、内部抽選を行う。メイン制御部４１は、内部抽選処理において、役番号の大きい抽選対象役から順に当選したか否かを判定する。たとえば、内部抽選処理において、メイン制御部４１は、所定範囲内（０～６５５３５）の整数から乱数を取得する。各抽選対象役には所定範囲内（０～６５５３５）の整数のうちから予めＲＴ状態に応じた判定値数が割り当てられている。たとえば、中段チェリー１はいずれのＲＴ状態においても６５４３２～６５５３５の４個の判定値数が割り当てられている。メイン制御部４１は、取得した乱数に対して、役番号の大きい抽選対象役から順に判定値数を加算していき、加算結果がオーバーフローした（６５５３５を超えた）ときに、その時点で加算対象となっていた抽選対象役を当選役に決定する。このように、メイン制御部４１は、予め割り当てられた役番号の大きい順に各抽選対象役に対して内部抽選を行う。

【００９５】

各抽選対象役は、カテゴリごとに区分されて役番号が割り当てられている。本実施の形態におけるカテゴリとは、抽選対象役の性質や役割、あるいは機能などによって区分されるグループを意味する。たとえば、本実施の形態におけるカテゴリには、有利区間当選するカテゴリ、有利区間当選しないカテゴリ、設定差ありのカテゴリ、設定差なしのカテゴリ、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリ、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリ、ＲＴ状態に応じて当選確率（判定値数）が変化しないカテゴリ、ＲＴ状態に応じて当選確率（判定値数）が変化するカテゴリ、特別役のカテゴリ、小役のカテゴリ、再遊技役のカテゴリ、および押し順役のカテゴリが含まれる。有利区間当選するカテゴリの役は、有利区間当選しないカテゴリの役よりも、数字の大きい役番号が割り当てられている。具体的には、移行対象役には役番号３５～４８が割り当てられ、移行対象役でない役には役番号１～３４が割り当てられている。これにより、移行対象役は、移行対象役でない役よりも優先的に内部抽選が行われる。

【００９６】

メイン制御部４１は、内部抽選で当選した役番号が、移行対象役に割り当てられている３５以上の数であれば、特定の抽選種別１のビットを立てる。このようにして、メイン制御部４１は、移行対象役の当選情報のみを抽選種別１に格納する。そして、メイン制御部４１は、有利区間移行の有無を決定する処理において、抽選種別１に含まれるデータにおいてビットが立てられているか否かを判定し、ビットが立てられていれば、有利区間への移行を決定する。抽選種別１においてビットが立てられる契機となる役は、移行対象役に限られているため、メイン制御部４１は、抽選種別１に含まれるデータを参照するだけで有利区間に移行するか否かを決定することができる。これにより、有利区間に移行するか否かを決定する際に用いるデータ領域を一元管理することができる。

【００９７】

役番号３５～４８が割り当てられた移行対象役のうち、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリの役は、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリの役よりも、数字の大きい役番号が割り当てられている。具体的には、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリの役には役番号３８～４８が割り当てられ、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリの役には役番号３５～３７が割り当てられている。

【００９８】

役番号１～３４が割り当てられた移行対象役でない役のうち、遊技状態に応じて当選確率（判定値数）が変化しないカテゴリの役は、遊技状態に応じて当選確率（判定値数）が変化するカテゴリの役よりも、数字の大きい役番号が割り当てられている。具体的には、遊技状態に応じて当選確率（判定値数）が変化しないカテゴリの役には役番号１３～３１が割り当てられ、遊技状態に応じて当選確率（判定値数）が変化するカテゴリの役には役番号１～１２が割り当てられている。

【００９９】

さらに、上述した役番号の割り当て規則を前提とした上で、特別役のカテゴリ、小役のカテゴリ、再遊技役のカテゴリの順に、数字の大きい役番号が割り当てられている。なお

、同じ種類の役（たとえば、チェリー、スイカ、押し順ベル、昇転リプ、維持転リプなど）は、役番号の数字が連続するようにまとめられている。

【０１００】

図７に示すように、設定差なしのカテゴリの役は移行対象役になり得るが、設定差ありのカテゴリの役は移行対象役にならない。たとえば、役番号４６の強チェリー１、および役番号３５のＢＢ＋強チェリー１は、設定差なしのカテゴリの役であり、移行対象役に定められている。一方、役番号３３のＢＢ＋強チェリー２は、設定差ありのカテゴリの役であり、移行対象役に定められていない。その他の設定差のある役についても同様に、移行対象役に定められていない。なお、設定差なしのカテゴリの役であっても、移行対象役に定められていない場合もある。たとえば、役番号３２のＢＢ＋強チェリー３は、設定差なしのカテゴリの役であるが、移行対象役に定められていない。

【０１０１】

強チェリー１、強チェリー２、および強チェリー３は、いずれも右上がりチェリーの図柄組合せを導出可能な役であるが、役番号に応じて、ＢＢ当選の有無、設定差の有無、および有利区間当選の有無が異なる。たとえば、役番号４６の強チェリー１は、ＢＢ当選なし、設定差なし、有利区間当選ありの役である。役番号３５のＢＢ＋強チェリー１は、ＢＢ当選あり、設定差なし、有利区間当選ありの役である。役番号３３のＢＢ＋強チェリー２は、ＢＢ当選あり、設定差あり、有利区間当選なしの役である。役番号３２のＢＢ＋強チェリー３は、ＢＢ当選あり、設定差なし、有利区間当選なしの役である。このように、右上がりチェリーの図柄組合せを導出可能な強チェリー役は、ＢＢ当選および有利区間当選のいずれかが決定される役である。

【０１０２】

［判定値数のデータ構造］

図８は、判定値数のデータ構造を説明するための図である。図８に示すデータ構造は、たとえば、ＲＡＭ４１ｃに格納された遊技進行用のプログラムに含まれるデータ構造である。このデータ構造では、基本的には役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されているが、以下で説明するように配置されている。

【０１０３】

具体的には、図８に示すデータ構造では、設定差なしのカテゴリの役に定められた判定値のデータと、設定差ありのカテゴリの役に定められた判定値のデータとが区分されている。たとえば、設定差ありの役番号１４，２７，２８，３０，３３，３４の抽選対象役の判定値のデータは、その他の設定差なしの役の判定値のデータと区分されている。このように、設定差の有無に応じて判定値のデータの配置箇所が分かれている。

【０１０４】

設定差なしのカテゴリの役に定められた判定値のデータのうち、１バイトデータに収まる判定値のデータ（設定差なし１バイトデータ）と、１バイトデータに収まらないが２バイトデータに収まる判定値のデータ（設定差なし２バイトデータ）とで区分されている。なお、１バイトデータに対応する判定値数は２５６である。このため、２５６を超える判定値数が定められた抽選対象役は、２バイトデータ内に配置される。たとえば、１バイトデータに収まる判定値数「４」の中段チェリー１は、１バイトデータ内に配置されている。一方、１バイトデータに収まらないが２バイトデータに収まる判定値数「１１４９」の左ベル１は、２バイトデータ内に配置されている。このように、設定差の有無およびバイトデータの容量に応じて判定値のデータの配置箇所が分かれている。

【０１０５】

さらに、設定差なし１バイトデータにおいては、互いに同じ判定値数が定められた抽選対象役は、判定値のデータがまとめられている。たとえば、互いに同じ判定値数「４」が定められた中段チェリー１，２は、判定値のデータがまとめられている。さらに、設定差なし１バイトデータにおいては、役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されている。たとえば、設定差なし１バイトデータにおいては、役番号４８の中段チェリー１、役番号４７の中段チェリー２の順に判定値のデータが配置され

ている。また、設定差なし２バイトデータにおいては、互いに同じ判定値数が定められた抽選対象役は、判定値のデータがまとめられている。たとえば、互いに同じ判定値数「１１４９」が定められた左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４は、判定値のデータがまとめられている。このように、設定差なしの抽選対象役のうち、判定値数が同じ抽選対象役同士はまとめられている。さらに、設定差なし２バイトデータにおいては、役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されている。たとえば、設定差なし２バイトデータにおいては、役番号２６の左ベル１、役番号２５の左ベル２の順に判定値のデータが配置されている。

【０１０６】

設定差ありの抽選対象役に定められた判定値のデータのうち、１バイトデータに収まる判定値のデータ（設定差あり１バイトデータ）と、１バイトデータに収まらないが２バイトデータに収まる判定値のデータ（設定差あり２バイトデータ）とが区分されている。たとえば、１バイトデータに収まる各設定値に対応する判定値数「２２」～「６９」のＢＢは、１バイトデータ内に配置されている。さらに、設定差あり１バイトデータにおいては、役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されている。たとえば、設定差あり１バイトデータにおいては、役番号３４のＢＢ、役番号３３のＢＢ＋強チェリー２の順に判定値のデータが配置されている。また、１バイトデータに収まらないが２バイトデータに収まる各設定値に対応する判定値数「３０７４」～「４２５４」のベルは、２バイトデータ内に配置されている。さらに、設定差あり２バイトデータにおいては、役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められた判定値のデータが格納されている。たとえば、設定差あり２バイトデータにおいては、役番号２７のベル、役番号１４の１枚役の順に判定値のデータが配置されている。このように、設定差ありの抽選対象役のうち、判定値数が同じ抽選対象役同士はまとめられ、さらに役番号の数字が大きい順に各抽選対象役に定められ判定値のデータが格納されている。

【０１０７】

［抽選対象役により入賞が許容される役の組合せ］

図９は、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９に示すように、各抽選対象役は、単数あるいは複数の役が組み合わされて抽選対象となる。

【０１０８】

たとえば、中段チェリー１，２のいずれにおいても、中段チェリーが含まれる。このため、中段チェリー１，２のいずれに当選したときでも、ストップスイッチ８Ｌの操作タイミングに応じて左リール２Ｌの中段にチェリー図柄が停止する。また、チェリーリプ１，２のいずれにおいても、チェリーリプが含まれる。このため、チェリーリプ１，２のいずれに当選したときでも、ストップスイッチ８Ｌの操作タイミングに応じて左リール２Ｌの中段にチェリー図柄が停止する。

【０１０９】

［押し順役当選時のリール制御］

図１０は、押し順ベル当選時のリール制御を説明するための図である。図１０に示すように、押し順ベルは、その種類に応じて正解手順が定められている。たとえば、左ベル１～４には正解手順として左第１停止が定められ、中ベル１～４には正解手順として中第１停止が定められ、右ベル１～４には正解手順として右第１停止が定められている。いずれかの押し順ベルに当選したときに正解手順でストップスイッチが操作されると、主役である右下がりベルや中段ベルが入賞し、不正解手順でストップスイッチが操作されると、副役であるいずれかの上段ベルが入賞するか、あるいは入賞を取りこぼして取りこぼし目が導出される。なお、有利区間中においては、押し順ベル当選時に正解手順がナビ報知によって報知され得る。

【０１１０】

図１１は、押し順リプ当選時のリール制御を説明するための図である。図１１に示すように、押し順リプは、その種類に応じて正解手順が定められている。たとえば、昇転リプ

１には正解手順として順押し（左、中、右の停止操作順）が定められ、昇転リプ２には正解手順として挟み押し（左、右、中の停止操作順）が定められ、昇転リプ３には正解手順として中左押し（中、左、右の停止操作順）が定められている。昇転リプ１～６のいずれかに当選したときに正解手順でストップスイッチが操作されると、昇格リプが入賞し、不正解手順でストップスイッチが操作されると、転落リプ１が入賞する。このように、押し順リプ当選時においては、遊技者が正解手順を選択したか否かに応じて入賞の発生を異ならせることができる。なお、有利区間中においては、押し順リプ当選時に正解手順がナビ報知によって報知され得る。

【０１１１】

［ＢＢ示唆演出］

中段チェリー１，２、および強チェリー１は、単独当選することもあるし、ＢＢと同時当選することもある。このようなＢＢと同時当選可能な抽選対象役が当選したときには、当該抽選対象役が当選したゲーム以降のゲームにおいて、ＢＢ当選しているか否かを示唆するＢＢ示唆演出が実行され得る。

【０１１２】

たとえば、強チェリー１に当選したときには、ストップスイッチの操作タイミングに応じて右上がりにチェリー図柄が揃う。このとき、遊技者は、強チェリー１に当選したことを認識でき、さらにＢＢにも当選していることを期待する。そこで、強チェリー１に当選したゲーム以降でＢＢ示唆演出が実行される。

【０１１３】

たとえば、ＢＢ示唆演出では、キャラクタによるバトル演出が行われ、当該バトル演出の結果として味方キャラクタが敵キャラクタに勝利すればＢＢ当選確定となる。ＢＢ当選の確定報知では、たとえば、「ＷＩＮ」の文字画像が液晶表示器５１に表示される。そして、ＢＢ当選が確定すれば、当選を持ち越しているＢＢを入賞させることができるゲーム（たとえば、内部抽選でハズレになったゲーム）において、７図柄揃いを促す「７を狙え」の文字画像が液晶表示器５１に表示される。一方、バトル演出の結果として味方キャラクタが敵キャラクタに敗北すればＢＢ当選がなかったことになる。なお、ＢＢ示唆演出は、１ゲーム内で完結するものであってもよいし、複数ゲームに亘る連続演出であってもよい。

【０１１４】

このように、ＢＢと同時当選可能な抽選対象役が当選した以降のゲームでＢＢ示唆演出が実行されることにより、ＢＢ当選していることに対して遊技者に期待させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１１５】

［メイン報知のタイミング］

図１２は、メイン報知のタイミングを説明するための図である。図１２に示すように、役番号３５～４８の各移行対象役には、役の種類ごとにメイン報知のタイミングが定められている。

【０１１６】

具体的には、ＢＢ当選しない移行対象役に当選した場合、先報知が行われる。この場合の先報知タイミングとしては、スタートスイッチ７によるスタート操作時、ストップスイッチによる第１停止操作時、ストップスイッチによる第２停止操作時、ストップスイッチによる第３停止操作時、第３停止操作が離されて表示結果が導出されたとき、払出終了時、およびリプレイ入賞による自動賭数設定の完了時（たとえば、３ＢＥＴ目が完了したとき）といった各タイミングが設けられている。たとえば、役番号４８の中段チェリー１に当選した場合、第３停止操作が離されて表示結果が導出されたときに、有利区間ランプ１９の点灯によってメイン報知が行われる。

【０１１７】

ＢＢ当選する移行対象役に当選した場合、先報知および後報知のいずれかが行われる。この場合の先報知タイミングとしては、第３停止操作が離されて表示結果が導出されたタ

イミングが設けられている。後報知タイミングとしては、ＢＢの図柄組合せが導出されてＢＢ入賞したゲーム内のタイミングが設けられている。メイン制御部４１は、ＢＢ当選する移行対象役に当選したときに、抽選によって先報知および後報知のいずれかに決定する（本実施の形態においては、先報知５０％、後報知５０％で、それぞれ決定される）。

【０１１８】

［メイン報知およびサブ報知の点灯態様］

図１３を参照しながら、メイン制御部４１による有利区間ランプ１９の点灯制御によって行われるメイン報知と、サブ制御部９１によるＣＺランプ５７およびＡＴランプ５８の点灯制御によって行われるサブ報知とについて説明する。図１３は、メイン報知およびサブ報知の態様を説明するための図である。

【０１１９】

先ず、通常区間におけるメイン報知について説明する。通常区間においては、メイン報知は行われない。具体的には、図１３に示すように、通常区間においては、有利区間ランプ１９は、消灯したままである。

【０１２０】

次に、通常区間におけるサブ報知について説明する。通常区間においては、サブ報知は行われない。具体的には、通常区間においては、ＣＺランプ５７およびＡＴランプ５８は、いずれも消灯しており、ＣＺやＡＴの文字が表示されない。

【０１２１】

次に、有利区間におけるメイン報知について説明する。有利区間においては、メイン報知が行われる。しかし、メイン報知は、有利区間の種類に応じてその態様を変化させない。具体的には、有利区間では、ＣＺ，通常ＡＴ、有利ＡＴ、特別ＡＴの順に遊技区間が昇格し得る。先ず、通常区間からＣＺに移行すると、有利区間ランプ１９が白色に点灯する。その後、ＣＺから通常ＡＴ、有利ＡＴ、特別ＡＴの順に遊技区間が昇格しても、有利区間ランプ１９は白色に点灯したままである。

【０１２２】

このように、メイン報知では、有利区間の種類に関わらず一定の態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。

【０１２３】

なお、メイン報知における有利区間ランプ１９の点灯色は、図１３に示す例（白色）に限らず、青色や黄色など他の色であってもよい。また、メイン報知における有利区間ランプ１９の点灯態様は、図１３に示す例（点灯）に限らず、点滅など他の態様であってもよい。ただし、いずれの態様を採用したとしても、メイン報知では、有利区間の種類に関わらず一定の態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。

【０１２４】

次に、有利区間におけるサブ報知について説明する。有利区間においては、サブ報知が行われる。さらに、サブ報知は、有利区間の種類に応じてその態様を変化させる。具体的には、通常区間からＣＺに移行すると、ＣＺランプ５７が白色で点灯する。ＣＺランプ５７が点灯することで、ＣＺランプ５７において「ＣＺ」の文字が表示される。その後、ＣＺから通常ＡＴに移行すると、ＣＺランプ５７が消灯し、代わりにＡＴランプ５８が白色で点灯する。ＣＺランプ５７が消灯することで、ＣＺランプ５７において「ＣＺ」の文字が消えるが、ＡＴランプ５８が点灯することで、ＡＴランプ５８において「ＡＴ」の文字が表示される。

【０１２５】

その後、通常ＡＴから有利ＡＴに移行すると、ＡＴランプ５８が赤色で点灯する。このように、通常ＡＴから有利ＡＴに移行すると、ＡＴランプ５８の点灯色が変化する。その後、有利ＡＴから特別ＡＴに移行すると、ＡＴランプ５８が点灯から点滅に変わる。このように、有利ＡＴから特別ＡＴに移行すると、ＡＴランプ５８の点灯態様が変化する。

【０１２６】

このように、サブ報知では、有利区間の種類に応じた態様で有利区間の制御中である旨

が示唆される。

【０１２７】

なお、サブ報知におけるＣＺランプ５７の点灯色は、図１３に示す例（白色）に限らず、青色や黄色など他の色であってもよい。また、サブ報知におけるＣＺランプ５７の点灯態様は、図１３に示す例（点灯）に限らず、点滅など他の態様であってもよい。同様に、サブ報知におけるＡＴランプ５８の点灯色は、図１３に示す例（通常ＡＴが白色、有利ＡＴおよび特別ＡＴが赤色）に限らない。たとえば、通常ＡＴ、有利ＡＴ、および特別ＡＴのそれぞれが異なる点灯色で点灯してもよい。また、サブ報知におけるＡＴランプ５８の点灯態様は、図１３に示す例（通常ＡＴおよび有利ＡＴが点灯、特別ＡＴが点滅）に限らない。たとえば、通常ＡＴ、有利ＡＴ、および特別ＡＴのそれぞれが異なる点灯態様で点灯してもよい。具体的には、通常ＡＴが点灯、有利ＡＴが遅い点滅、特別ＡＴが早い点滅であってもよい。

【０１２８】

以上、図１３に示すように、メイン制御部４１による有利区間ランプ１９の点灯制御によって行われるメイン報知では、有利区間の種類に関わらず一定の態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。一方、サブ制御部９１によるＣＺランプ５７およびＡＴランプ５８の点灯制御によって行われるサブ報知では、有利区間の種類に応じた態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。

【０１２９】

メイン制御部４１が備えるＲＡＭ４１ｃは、サブ制御部９１が備えるＲＡＭ９１ｃよりも記憶容量が小さい。このため、メイン報知の態様を、有利区間の種類に関わらず一定にすることで、記憶容量の増大を極力抑えることができる。また、メイン制御部４１による有利区間の制御中である旨の示唆に係る処理負担の増大を極力抑えることもできる。一方、サブ制御部９１が備えるＲＡＭ９１ｃでは、サブ報知に必要なデータをある程度記憶させておくことができる。このため、サブ報知の態様を、有利区間の種類に応じて変化させることで、メイン報知による有利区間の制御中である旨の示唆の簡素化を補うことができる。

【０１３０】

具体的には、メイン報知は、通常区間であるか、あるいは有利区間であるかのみを遊技者に示唆するものであり、有利区間の種類までは示唆することができない。しかし、サブ報知によって有利区間の種類までは示唆することで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０１３１】

［メイン報知のタイミングおよびＢＢ示唆演出の有無の一例］

図１４～図１７は、メイン報知のタイミングおよびＢＢ示唆演出の有無の一例を説明するための図である。

【０１３２】

図１４（ａ）は、移行対象役がＢＢと同時当選し、かつ有利区間当選によって先報知が行われる場合の一例を示す。

【０１３３】

図１４（ａ）に示すように、タイミングｔ１で移行対象役がＢＢと同時当選しかつ有利区間当選した場合、当該移行対象役が当選したゲーム内のタイミングｔ２で先報知が行われる。その後、タイミングｔ３で有利区間に制御される。また、このとき、ＢＢ示唆演出の実行が開始する。

【０１３４】

複数ゲームに亘ってＢＢ示唆演出が実行された後、内部抽選でハズレになったタイミングｔ４でＢＢ当選の確定報知が行われる。たとえば、内部抽選でハズレになったゲームのスタート操作時に「ＷＩＮ」の文字画像が液晶表示器５１に表示され、その後、７図柄揃いを促す「７を狙え」の文字画像が液晶表示器５１に表示される。タイミングｔ５においてＢＢが入賞すると、次のゲームのタイミングｔ６からＢＢに制御される。それ以降は、

ＢＢ中における有利区間となる。
【０１３５】
図１４（ｂ）は、移行対象役がＢＢと同時当選し、かつ有利区間当選しなかった場合の一例を示す。図１４（ｂ）に示す例では、図１４（ａ）に示す例と異なり、メイン報知が行われず有利区間にも制御されない。それ以外の制御については、図１４（ａ）に示す例と同じである。
【０１３６】
図１５（ｃ）は、移行対象役がＢＢと同時当選せず、かつ有利区間当選によって先報知が行われる場合の一例を示す。さらに、図１５（ｃ）は、ＢＢ示唆演出が実行される場合の一例である。なお、ＢＢ当選していないため、このＢＢ示唆演出は所謂ガセ演出になる。
【０１３７】
図１５（ｃ）に示すように、タイミングｔ１で移行対象役が単独当選しかつ有利区間当選した場合、当該移行対象役が当選したゲーム内でＢＢに制御されるか否かを示唆する発展演出が実行される。そして、当該ゲーム内のタイミングｔ２で先報知が行われる。その後、タイミングｔ３で有利区間に制御される。また、このとき、ＢＢ示唆演出の実行が開始する。
【０１３８】
複数ゲームに亘ってＢＢ示唆演出が実行されている期間では、前兆状態に制御され、ＢＢ示唆演出が実行された後のタイミングｔ４でＢＢ当選のハズレ報知（たとえば、「ＬＯＳＥ」の文字画像が液晶表示器５１に表示）が行われると、それ以降、ＢＢへは制御されないが、ＣＺに制御される。このように、先報知が行われないときに発展演出が実行された後にＢＢ示唆演出が実行されると、ＢＢへの制御に対して遊技者に期待させることができる。また、ＢＢ当選のハズレ報知が行われてＢＢに制御されなくとも、それ以降はＣＺに制御されるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【０１３９】
図１５（ｄ）は、移行対象役がＢＢと同時当選せず、かつ有利区間当選によって先報知が行われる場合の一例を示す。図１５（ｄ）に示す例では、図１５（ｃ）に示す例と異なり、ＢＢ示唆演出が実行されない。たとえば、タイミングｔ１で移行対象役が単独当選しかつ有利区間当選した場合、当該移行対象役が当選したゲーム内でＣＺ演出が実行される。これにより、遊技者に対してＣＺへの制御を確定報知することができる。その後、先報知が行われた以降、前兆状態を経由することなくＣＺに制御される。
【０１４０】
図１６（ｅ）は、移行対象役がＢＢと同時当選せず、かつ有利区間当選しなかった場合の一例を示す。さらに、図１６（ｅ）は、ＢＢ示唆演出が実行される場合の一例である。なお、ＢＢ当選していないため、このＢＢ示唆演出は所謂ガセ演出になる。
【０１４１】
図１６（ｅ）に示すように、タイミングｔ１で移行対象役が単独当選しかつ有利区間当選しなかった場合、メイン報知が行われない。次のゲームのタイミングｔ２でＢＢ示唆演出の実行が開始する。
【０１４２】
複数ゲームに亘ってＢＢ示唆演出が実行された後、タイミングｔ３でＢＢ当選のハズレ報知が行われる。たとえば、「ＬＯＳＥ」の文字画像が液晶表示器５１に表示される。
【０１４３】
図１６（ｆ）は、移行対象役がＢＢと同時当選せず、かつ有利区間当選しなかった場合の一例を示す。図１６（ｆ）に示す例では、図１６（ｅ）に示す例と異なり、ＢＢ示唆演出が実行されない。それ以外の制御については、図１６（ｅ）に示す例と同じである。
【０１４４】
図１７（ｇ）は、移行対象役がＢＢと同時当選し、かつ有利区間当選によって後報知が行われる場合の一例を示す。

【０１４５】
図１７（ｇ）に示すように、タイミングｔ１で移行対象役がＢＢと同時当選しかつ有利区間当選しているが、この例では先報知が行われない。このため、移行対象役に当選したゲームの次のゲームのタイミングｔ２で待機区間に制御される。また、このとき、ＢＢ示唆演出の実行が開始する。
【０１４６】
複数ゲームに亘ってＢＢ示唆演出が実行された後、内部抽選でハズレになったタイミングｔ３でＢＢ当選の確定報知が行われる。タイミングｔ４においてＢＢが入賞するときには、後報知が行われる。その後、次のゲームの賭数設定が可能となったタイミングｔ５からＢＢに制御されるとともに、有利区間に制御される。それ以降は、ＢＢ中における有利区間となる。
【０１４７】
以上、図１５（ｃ），（ｄ）に示すように、移行対象役がＢＢと同時当選せず、かつ有利区間当選したときには、先報知が行われる。このため、移行対象役が当選したゲーム内において、有利区間に制御される旨を遊技者に認識させることができる。一方、図１４（ｂ），図１６（ｅ），図１７（ｇ）に示すように、先報知が行われなかったときには、それ以降のタイミングでＢＢ示唆演出が実行される。このため、移行対象役が当選したゲーム内において先報知が行われなかったとしても、ＢＢ示唆演出によってＢＢ当選を遊技者に期待させることができる。これにより、遊技者が注目する有利区間への制御の示唆やＢＢへの制御の示唆について遊技の興趣を向上させることができる。
【０１４８】
図１４（ａ），図１７（ｇ）に示すように、移行対象役がＢＢと同時当選し、かつ有利区間当選したときには、先報知が行われる場合と、後報知が行われる場合とがある。このため、先報知タイミングで先報知が行われなかったとしてもＢＢ当選していることが否定されず、ＢＢ当選に対して遊技者に期待させることができる。
【０１４９】
図１２に示すように、移行対象役がＢＢと同時当選し、かつ有利区間当選したときには、当選した抽選対象役の種類に応じて異なる割合でメイン報知のタイミングが異なるため、メイン報知のタイミングが単調なものとならず、遊技の興趣を向上させることができる。
【０１５０】
図１７（ｇ）に示すように、移行対象役がＢＢと同時当選し、かつ有利区間当選したときには、ＢＢ入賞に対応する７図柄揃いが導出された以降で有利区間に制御される。これにより、移行対象役がＢＢと同時当選し、かつ有利区間当選したときには、ＢＢ入賞に対応する７図柄揃いが導出された以降において、移行対象役がＢＢと同時当選せず、かつ有利区間当選したときと同じように有利区間に制御することができる。
【０１５１】
移行対象役の当選を契機に有利区間への移行が決定されるため、有利区間への移行は、入賞結果に関わらない。よって、図１４（ａ），図１５（ｃ），（ｄ）に示すように、当選した移行対象役が入賞しなくても、先報知が行われる。このため、移行対象役が入賞したか否かに応じてメイン報知が行われるか否かが左右されない。したがって、移行対象役を入賞させることができる遊技者と、入賞させることができない遊技者との間で有利度合いに差が出ない。
【０１５２】
［メイン報知の開始と終了］
図１８は、メイン報知の開始について説明するための図である。図１８では、ＢＢ当選しかつＡＴ当選する役番号３６，３７の抽選対象役（ＢＢ＋中段チェリー１，２）に当選し、その後、待機区間を経由してＢＢ入賞したゲームにおいてメイン報知が行われる場合（後報知の場合）についての一例が示されている。たとえば、図１８に示すタイミングｔ１は、図１７（ｇ）に示すタイミングｔ３に対応し、図１８に示すタイミングｔ４は、図

１７（ｇ）に示すタイミングｔ４に対応する。

【０１５３】

図１８に示すように、タイミングｔ１で持ち越しているＢＢに入賞可能なゲームが開始した後、タイミングｔ２で第１停止操作が離され、タイミングｔ３で第２停止操作が離される。タイミングｔ４で第３停止操作が離されて７図柄揃いの図柄組合せが導出されると、ＢＢ入賞が発生する。このとき、メイン制御部４１によってフリーズが行われ、タイミングｔ４からタイミングｔ５まで遊技の進行が遅延する。この例では、次のゲームのための賭数設定の有効化が遅延する。

【０１５４】

タイミングｔ４では、「ＢＯＮＵＳ確定」の文字画像が液晶表示器５１に表示され、ＢＢ入賞したことが遊技者に示唆される。フリーズ中においては、「ＢＯＮＵＳ確定」の文字画像から「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」の文字画像へと変化し、さらに、「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」の文字画像から「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ　＋ＡＴ」の文字画像へと変化する。これにより、フリーズ中において、ＢＢに制御されること、およびＡＴへの移行が確定したことが遊技者に示唆される。

【０１５５】

このように、フリーズ中において、ＡＴ確定となるＢＢを示唆する演出が実行される。なお、ＡＴではなくＣＺの付与が確定する役番号３５の抽選対象役（ＢＢ＋強チェリー１）に当選していた場合、「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ　＋ＡＴ」の文字画像へと変化することなく、「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」の文字画像の表示が維持される。また、「ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ　＋ＡＴ」の文字画像に限らず、「ＳＵＰＥＲ　ＢＩＧ　ＢＯＮＵＳ」のように、通常のＢＢよりもＡＴが付与された分、遊技者にとって有利であることを示唆する名称でＢＢ突入を報知してもよい。

【０１５６】

タイミングｔ４でＢＢ入賞に対応する７図柄揃いが導出されたときには、メイン報知（後報知）が行われ、有利区間に制御される。このとき、メイン制御部４１によって、外部出力基板１０００を介して、スロットマシン１の外部に設けられたデータ表示器に有利区間信号が外部出力される。タイミングｔ５でフリーズが終了すると、次の遊技のための賭数設定が有効化される。

【０１５７】

次に、図１９は、メイン報知の終了について説明するための図である。図１９では、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選した場合についての一例が示されている。

【０１５８】

図１９に示すように、タイミングｔ１で有利区間の最終ゲームが開始した後、タイミングｔ２で第１停止操作が離され、タイミングｔ３で第２停止操作が離される。タイミングｔ４で第３停止操作が離されて主役である中段ベルの図柄組合せが導出されると、払出が開始する。タイミングｔ４では、最終ゲームで表示されていた「ＬＡＳＴ」の文字画像が液晶表示器５１に表示されている。

【０１５９】

タイミングｔ５で払出が完了すると、メイン制御部４１によってフリーズが行われ、タイミングｔ５からタイミングｔ６まで遊技の進行が遅延する。この例では、次のゲームのための賭数設定の有効化が遅延する。フリーズ中においては、「ＬＡＳＴ」の文字画像からリザルト画面へと変化する。リザルト画面では、「ＲＥＳＵＬＴ」の文字画像と、有利区間における消化ゲーム数に関する「１０００Ｇ」の文字画像と、獲得枚数（あるいは払出枚数）に関する「　枚」（具体的な数字はブランクになっている）の文字画像とが表示される。なお、獲得枚数はブランクに限らず、複数種類の数字が回転したり、「？」の文字画像が表示されたりといったように、獲得枚数を遊技者に予想させるような画像が表示されてもよい。その後、「ＲＥＳＵＬＴ　１０００Ｇ　２０００枚」の文字画像が表示される。このように、フリーズ中にリザルト画面が表示されることで、有利区間における消化ゲーム数および獲得枚数（あるいは払出枚数）が遊技者に示唆される。

【０１６０】
タイミングｔ６でフリーズが終了したときには、メイン報知が終了するとともに有利区間が終了する。このとき、メイン制御部４１による有利区間信号の外部出力も終了する。そして、次のゲームのための賭数設定が有効化される。
【０１６１】
なお、図１８に示す例は、ＢＢ当選しかつ有利区間当選した場合について示しているが、ＢＢ当選することなくＡＴ当選した場合についても同様の処理が行われてもよい。たとえば、役番号４８の中段チェリーに当選した場合に、タイミングｔ４で第３停止操作が離されてチェリー図柄揃いの図柄組合せが導出されたときにフリーズが行われてもよい。そして、タイミングｔ４でチェリー図柄揃いが導出されたときには、メイン報知（先報知）が行われ、有利区間に制御されるとともに、有利区間信号が外部出力されてもよい。なお、フリーズやメイン報知は、中段チェリーに当選したことを条件に実行されてもよく、チェリー図柄揃いの図柄組合せが導出されなくても実行されてもよい。
【０１６２】
さらに、図１９に示す例は、押し順ベルに当選した場合について示しているが、通常区間から有利区間に移行する場合と同様に役番号４８の中段チェリーに当選した場合についても同様の処理が行われてもよい。たとえば、中段チェリーに当選した場合に、タイミングｔ４で第３停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出され、タイミングｔ５で払出が完了したときにフリーズが行われてもよい。そして、タイミングｔ６でフリーズが終了したときには、メイン報知が終了するとともに有利区間が終了し、有利区間信号の外部出力も終了してもよい。
【０１６３】
［メイン報知およびサブ報知の開始］
図２０は、メイン報知およびサブ報知の開始について説明するための図である。図２０では、役番号４８の中段チェリー１に当選してＡＴが付与される場合の一例と、役番号４１のチェリーリプ１に当選してＣＺが付与される場合の一例とが示されている。たとえば、図２０に示すタイミングｔ１は、図１５（ｄ）に示すタイミングｔ１に対応し、図２０に示すタイミングｔ４は、図１５（ｄ）に示すタイミングｔ２に対応する。
【０１６４】
まず、役番号４８の中段チェリー１に当選してＡＴが付与された場合の一例について説明する。タイミングｔ１で中段チェリー１に当選したゲームが開始した後、タイミングｔ２で第１停止操作が離され、タイミングｔ３で第２停止操作が離される。タイミングｔ４で第３停止操作が離されると、メイン報知（先報知）が行われ、有利区間に制御される。その後、タイミングｔ５で次のゲームのための賭数設定が行われ、タイミングｔ６で賭数設定が完了すると、サブ報知が行われる。このときのサブ報知では、ＡＴランプ５８が点灯する。
【０１６５】
次に、役番号４１のチェリーリプ１に当選してＣＺが付与された場合の一例について説明する。タイミングｔ１でチェリーリプ１に当選したゲームが開始した後、タイミングｔ２で第１停止操作が離され、タイミングｔ３で第２停止操作が離される。タイミングｔ４で第３停止操作が離されてチェリーリプ１が入賞すると、タイミングｔ５で次のゲームのための賭数設定が自動的に行われる。タイミングｔ６で賭数設定が完了すると、メイン報知（先報知）が行われ、有利区間に制御される。その後、タイミングｔ７で次のゲームのスタート操作が行われ、タイミングｔ８でリールが回転開始すると、サブ報知が行われる。このときのサブ報知では、ＣＺランプ５７が点灯する。
【０１６６】
なお、役番号４８の中段チェリー１に当選してＡＴが付与される場合と、役番号４１のチェリーリプ１に当選してＣＺが付与される場合とで、メイン報知が行われるタイミングは異なる一方で、サブ報知が行われるタイミングは同じであってもよい。このようにすれば、小役および再遊技役のいずれに当選したのかに関わらず、一定のタイミングでサブ報

知が行われるため、有利区間に制御されたことが遊技者に認識させやすくすることができる。また、ＡＴおよびＣＺのいずれに決定されたのかに関わらず、一定のタイミングでサブ報知が行われるため、有利区間に制御されたことが遊技者に認識させやすくすることができる。

【０１６７】

［メイン報知およびサブ報知の終了］

図２１は、メイン報知およびサブ報知の終了について説明するための図である。図２１では、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選した場合の一例と、有利区間の最終ゲームで押し順リプに当選した場合の一例とが示されている。具体的には、有利区間の終了条件には、有利区間Ｇ数が１５００ゲームに達することで成立する第１終了条件と、当該第１終了条件以外の終了条件であって、ＣＺゲーム数やＡＴゲーム数などの有利区間に制御するための権利が全て消化されることで成立する第２終了条件とが含まれる。図２１では、第１終了条件または第２終了条件が成立する有利区間の最終ゲームで押し順ベルや押し順リプに当選した場合の一例を説明する。

【０１６８】

まず、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選した場合の一例について説明する。タイミングｔ１で有利区間の最終ゲームが開始した後、タイミングｔ２で第１停止操作が離され、タイミングｔ３で第２停止操作が離される。さらに、タイミングｔ１で開始したゲーム中では、押し順ベルに当選しているため、遊技補助表示器１２の７セグメントを用いて正解手順が報知されている。また、有利区間中においては、サブ報知が行われている。

【０１６９】

タイミングｔ４で第３停止操作が離されて主役である中段ベルの図柄組合せが導出されると、払出が開始する。また、遊技補助表示器１２の７セグメントを用いたナビ報知が終了する。

【０１７０】

タイミングｔ５で払出が完了すると、サブ報知が終了する。そして、メイン制御部４１によってフリーズが行われ、タイミングｔ５からタイミングｔ６まで遊技の進行が遅延する。この間、遊技補助表示器１２の７セグメントでは、払出枚数が表示される。タイミングｔ６でフリーズが終了すると、有利区間ランプ１９が消えることでメイン報知が終了するとともに有利区間が終了する。

【０１７１】

なお、遊技補助表示器１２の７セグメントを用いたナビ報知は、第３停止操作されたタイミングで終了してもよい。また、遊技補助表示器１２の７セグメントを用いたナビ報知は、タイミングｔ４で第３停止操作が離されて主役である中段ベルの図柄組合せが導出されてからタイミングｔ５でフリーズが開始するまでに終了してもよい。

【０１７２】

次に、有利区間の最終ゲームで押し順リプに当選した場合の一例について説明する。タイミングｔ１で有利区間の最終ゲームが開始した後、タイミングｔ２で第１停止操作が離され、タイミングｔ３で第２停止操作が離される。有利区間中においては、有利区間ランプ１９を用いてメイン報知が行われている。さらに、タイミングｔ１で開始したゲーム中では、押し順リプに当選しているため、遊技補助表示器１２の７セグメントを用いて正解手順が報知されている。また、有利区間中においては、サブ報知が行われている。

【０１７３】

タイミングｔ４で第３停止操作が離されて押し順リプに対応する図柄組合せが導出されると、サブ報知が終了する。そして、タイミングｔ５でメイン制御部４１によってフリーズが行われ、タイミングｔ５からタイミングｔ６まで遊技の進行が遅延する。また、遊技補助表示器１２の７セグメントを用いたナビ報知が終了する。一方、有利区間ランプ１９は点灯したままである。

【０１７４】

タイミングｔ６でフリーズが終了し、タイミング７で次のゲームの賭数設定が完了する

までに、有利区間ランプ１９が消えることでメイン報知が終了するとともに有利区間が終了する。

【０１７５】

なお、遊技補助表示器１２の７セグメントを用いたナビ報知は、第３停止操作されたタイミングで終了してもよい。また、遊技補助表示器１２の７セグメントを用いたナビ報知は、タイミングｔ４で第３停止操作が離されて押し順リプに対応する図柄組合せが導出されてからタイミングｔ５でフリーズが開始するまでに終了してもよい。

【０１７６】

［７セグ表示器］

次に、クレジット表示器１１、ペイアウト表示器、および遊技情報表示器それぞれを構成する７セグ表示器を図２３に示す。図２３に示すように、７セグ表示器は、７つのセグメントであるセグメントＡ～セグメントＧと、セグメントＤＰ（デシマルポイント）とを含む。セグメントＡ～セグメントＧは上述の７セグメントに対応し、セグメントＤＰは上述の第８セグメントに対応する。たとえば、１の７セグ表示器で「１」を表示する場合には、セグメントＢとセグメントＣとを発光させる。これにより、７セグ表示器で「１」を表示することができる。また、以下では、７セグメントを構成する１のセグメントと、１ＢＥＴランプ１４などの１のランプとをまとめて「発光部」ともいう。

【０１７７】

［メインＣＰＵ４１ａによる制御］

図２４を用いて、メインＣＰＵ４１ａによる制御について説明する。まず、デジットについて説明する。「デジット」とは、１以上の発光部から構成されるものである。以下では、デジットを「ＤＧ」とも示す。また、２以上のＤＧをＤＧ群ともいう。本実施形態では、第１ＤＧ群は、ＤＧ１～ＤＧ６を含む。第２ＤＧ群は、第１ＤＧ群に含まれるＤＧ１～ＤＧ４それぞれとは異なるＤＧ１～ＤＧ４を含む。ＤＧのことを「グループ」という場合もある。

【０１７８】

図２４の例では、第１ＤＧ群のＤＧ１は、クレジット表示器１１の１ケタ目の７セグ表示器が含む７つのセグメント（セグメントＡ～セグメントＧ）と、アノードとを含むＤＧである。第１ＤＧ群のＤＧ２は、クレジット表示器１１の２ケタ目の７セグ表示器が含む７つのセグメント（セグメントＡ～セグメントＧ）と、アノードとを含むＤＧである。第１ＤＧ群のＤＧ３は、ペイアウト表示器の１ケタ目の７セグ表示器が含む７つのセグメント（セグメントＡ～セグメントＧ）と、アノードとを含むＤＧである。第１ＤＧ群のＤＧ４は、ペイアウト表示器の２ケタ目の７セグ表示器が含む７つのセグメント（セグメントＡ～セグメントＧ）と、アノードとを含むＤＧである。

【０１７９】

第１ＤＧ群のＤＧ５は、７個のランプと、アノードとを含むＤＧである。７個のランプは、それぞれ、１ＢＥＴランプ１４、２ＢＥＴランプ１５、３ＢＥＴランプ１６、投入要求ランプ１７、スタート有効ランプ１８、有利区間ランプ１９、およびリプレイ中ランプ２０である。第１ＤＧ群のＤＧ６は、設定値表示器の７セグ表示器が含む７つのセグメント（セグメントＡ～セグメントＧ）と、アノードとを含むＤＧである。

【０１８０】

なお、図２４では、第１ＤＧ群のクレジット表示器の２ケタ目の７セグ表示器（ＤＧ２）と、第２ＤＧ群のクレジット表示器の２ケタ目の７セグ表示器（ＤＧ４）とについては、図面簡略化のために、セグメントＡ～セグメントＧをまとめて１つのブロックに記載している。

【０１８１】

第２ＤＧ群のＤＧ１は、遊技情報表示器の１ケタ目の７セグ表示器が含む８つのセグメント（セグメントＡ～セグメントＧと、セグメントＤＰ）と、アノードとを含むＤＧである。同様に、第２ＤＧ群のＤＧ２～ＤＧ４は、遊技情報表示器の２ケタ目～４ケタ目の７セグ表示器が含む８つのセグメント（セグメントＡ～セグメントＧと、セグメントＤＰ）

と、アノードとを含むＤＧである。
【０１８２】
次に、メイン制御基板４０について説明する。メイン制御基板４０には、メイン制御部４１と、複数の出力ポートとが搭載されている。図２４の例では、複数の出力ポートとして、第１出力ポート６１と、第２出力ポート６２と、第３出力ポート６３とが記載されているが、実際は、他の出力ポートも存在する。
【０１８３】
第１出力ポート６１と、第２出力ポート６２と、第３出力ポート６３とは、それぞれ、８個の出力端子Ｄ０～Ｄ７を有する。第１出力ポート６１の８個の出力端子Ｄ０～Ｄ７のうち、７個の出力端子Ｄ０～Ｄ６それぞれからは発光信号Ｓ０～Ｓ６が出力される。第２出力ポート６２の８個の出力端子Ｄ０～Ｄ７のうち、８個の出力端子Ｄ０～Ｄ７それぞれからは発光信号Ｓ１０～Ｓ１７が出力される。このように、発光信号Ｓ０～Ｓ６と、発光信号Ｓ１０～Ｓ１７とは別個に（別の出力ポートから）出力される。第３出力ポート６３の８個の出力端子Ｄ０～Ｄ７のうち、６個の出力端子Ｄ０～Ｄ５それぞれからは選択信号ＤＧ１～ＤＧ６が出力される。
【０１８４】
選択信号ＤＧとは、発光対象となる発光部のＤＧを選択（指定）するための信号である。発光信号Ｓ０～Ｓ６は、第１ＤＧ群の６個のＤＧのうち、選択信号ＤＧにより選択されたＤＧに含まれる発光部の発光態様を指定する信号である。発光信号Ｓ１０～Ｓ１７は、第２ＤＧ群の４個のＤＧのうち、選択信号ＤＧにより選択されたＤＧに含まれる発光部の発光態様を指定する信号である。
【０１８５】
まず、第１出力ポート６１を説明する。
第１出力ポート６１の出力端子Ｄ０からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＡ、ＤＧ６のセグメントＡ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の１ＢＥＴランプそれぞれに接続されている。発光信号Ｓ０は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ０から出力される。したがって、発光信号Ｓ０は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＡ、ＤＧ６のセグメントＡ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の１ＢＥＴランプそれぞれに入力される。
【０１８６】
第１出力ポート６１の出力端子Ｄ１からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＢ、ＤＧ６のセグメントＢ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の２ＢＥＴランプそれぞれに接続されている。発光信号Ｓ１は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ１から出力される。したがって、発光信号Ｓ１は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＢ、ＤＧ６のセグメントＢ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の２ＢＥＴランプそれぞれに入力される。
【０１８７】
第１出力ポート６１の出力端子Ｄ２からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＣ、ＤＧ６のセグメントＣ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の３ＢＥＴランプそれぞれに接続されている。発光信号Ｓ２は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ２から出力される。したがって、発光信号Ｓ２は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＣ、ＤＧ６のセグメントＣ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の３ＢＥＴランプそれぞれに入力される。
【０１８８】
第１出力ポート６１の出力端子Ｄ３からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＤ、ＤＧ６のセグメントＤ、および第１ＤＧ群のＤＧ５のリプレイ中ランプそれぞれに接続されている。発光信号Ｓ３は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ３から出力される。したがって、発光信号Ｓ３は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＤ、ＤＧ６のセグメントＤ、および第１ＤＧ群のＤＧ５のリプレイ中ランプそれぞれに入力される。

【０１８９】
第１出力ポート６１の出力端子Ｄ４からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＥ、ＤＧ６のセグメントＥ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の有利区間ランプそれぞれに接続されている。発光信号Ｓ４は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ４から出力される。したがって、発光信号Ｓ４は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＥ、ＤＧ６のセグメントＥ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の有利区間ランプそれぞれに入力される。
【０１９０】
第１出力ポート６１の出力端子Ｄ５からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＦ、ＤＧ６のセグメントＦ、および第１ＤＧ群のＤＧ５のスタート有効ランプそれぞれに接続されている。発光信号Ｓ５は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ５から出力される。したがって、発光信号Ｓ５は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＦ、ＤＧ６のセグメントＦ、および第１ＤＧ群のＤＧ５のスタート有効ランプそれぞれに入力される。
【０１９１】
第１出力ポート６１の出力端子Ｄ６からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＧ、ＤＧ６のセグメントＧ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の投入要求ランプそれぞれに接続されている。発光信号Ｓ６は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ６から出力される。したがって、発光信号Ｓ６は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＧ、ＤＧ６のセグメントＧ、および第１ＤＧ群のＤＧ５の投入要求ランプそれぞれに入力される。
【０１９２】
また、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ７は未使用とされている。
次に、第２出力ポート６２について説明する。
【０１９３】
第２出力ポート６２の出力端子Ｄ０からの信号線は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＡに接続されている。発光信号Ｓ１０は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第２出力ポート６２の出力端子Ｄ０から出力される。したがって、発光信号Ｓ１０は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＡに入力される。
【０１９４】
第２出力ポート６２の出力端子Ｄ１からの信号線は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＢに接続されている。発光信号Ｓ１１は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第２出力ポート６２の出力端子Ｄ１から出力される。したがって、発光信号Ｓ１１は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＢに入力される。
【０１９５】
第２出力ポート６２の出力端子Ｄ２からの信号線は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＣに接続されている。発光信号Ｓ１２は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第２出力ポート６２の出力端子Ｄ２から出力される。したがって、発光信号Ｓ１２は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＣに入力される。
【０１９６】
第２出力ポート６２の出力端子Ｄ３からの信号線は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＤに接続されている。発光信号Ｓ１３は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第２出力ポート６２の出力端子Ｄ３から出力される。したがって、発光信号Ｓ１３は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＤに入力される。
【０１９７】
第２出力ポート６２の出力端子Ｄ４からの信号線は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＥに接続されている。発光信号Ｓ１４は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第２出力ポート６２の出力端子Ｄ４から出力される。したがって、発光信号Ｓ１４は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＥに入力される。
【０１９８】

第２出力ポート６２の出力端子Ｄ５からの信号線は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＦに接続されている。発光信号Ｓ１５は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第２出力ポート６２の出力端子Ｄ５から出力される。したがって、発光信号Ｓ１５は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＦに入力される。

【０１９９】

第２出力ポート６２の出力端子Ｄ６からの信号線は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＧに接続されている。発光信号Ｓ１６は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第２出力ポート６２の出力端子Ｄ６から出力される。したがって、発光信号Ｓ１６は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＧに入力される。

【０２００】

第２出力ポート６２の出力端子Ｄ７からの信号線は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＤＰに接続されている。発光信号Ｓ１７は、メインＣＰＵ４１ａの制御により第２出力ポート６２の出力端子Ｄ７から出力される。したがって、発光信号Ｓ１７は、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４それぞれのセグメントＤＰに入力される。

【０２０１】

次に、第３出力ポート６３について説明する。

第３出力ポート６３の出力端子Ｄ０からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ１のアノードおよび第２ＤＧ群のＤＧ１のアノードに接続されている。選択信号ＤＧ１は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第３出力ポート６３の出力端子Ｄ０から出力される。したがって、選択信号ＤＧ１は、第１ＤＧ群のＤＧ１のアノードおよび第２ＤＧ群のＤＧ１のアノードに入力される。

【０２０２】

第３出力ポート６３の出力端子Ｄ１からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ２のアノードおよび第２ＤＧ群のＤＧ２のアノードに接続されている。選択信号ＤＧ２は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第３出力ポート６３の出力端子Ｄ１から出力される。したがって、選択信号ＤＧ２は、第１ＤＧ群のＤＧ２のアノードおよび第２ＤＧ群のＤＧ２のアノードに入力される。

【０２０３】

第３出力ポート６３の出力端子Ｄ２からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ３のアノードおよび第２ＤＧ群のＤＧ３のアノードに接続されている。選択信号ＤＧ３は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第３出力ポート６３の出力端子Ｄ２から出力される。したがって、選択信号ＤＧ３は、第１ＤＧ群のＤＧ３のアノードおよび第２ＤＧ群のＤＧ３のアノードに入力される。

【０２０４】

第３出力ポート６３の出力端子Ｄ３からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ４のアノードおよび第２ＤＧ群のＤＧ４のアノードに接続されている。選択信号ＤＧ４は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第３出力ポート６３の出力端子Ｄ３から出力される。したがって、選択信号ＤＧ４は、第１ＤＧ群のＤＧ４のアノードおよび第２ＤＧ群のＤＧ４のアノードに入力される。

【０２０５】

第３出力ポート６３の出力端子Ｄ４からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ５のアノードに接続されている。選択信号ＤＧ５は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第３出力ポート６３の出力端子Ｄ４から出力される。したがって、選択信号ＤＧ５は、第１ＤＧ群のＤＧ５のアノードに入力される。

【０２０６】

第３出力ポート６３の出力端子Ｄ５からの信号線は、第１ＤＧ群のＤＧ６のアノードに接続されている。選択信号ＤＧ６は、メインＣＰＵ４１ａの制御により、第３出力ポート６３の出力端子Ｄ５から出力される。したがって、選択信号ＤＧ６は、第１ＤＧ群のＤＧ６のアノードに入力される。

【０２０７】

第３出力ポート６３の出力端子Ｄ６および出力端子Ｄ７はいずれも未使用とされている。また、本実施形態では、図２４に示すように、選択信号ＤＧ１～選択信号ＤＧ４は、第１ＤＧ群と第２ＤＧ群とで共通化されている。換言すれば、選択信号ＤＧ１～選択信号ＤＧ４は、第１ＤＧ群と第２ＤＧ群とで兼用されている。また、選択信号ＤＧ５および選択信号ＤＧ６は、第１ＤＧ群で用いられている一方、第２ＤＧ群では用いられていない。

【０２０８】

また、第１出力ポート６１が有する出力端子Ｄ０～Ｄ６それぞれは、該出力端子Ｄ０～Ｄ６それぞれから出力される発光信号が入力される発光部それぞれと対応している。また、第２出力ポート６２が有する出力端子Ｄ０～Ｄ７それぞれは、該出力端子Ｄ０～Ｄ７それぞれから出力される発光信号が入力される発光部それぞれと対応している。

【０２０９】

たとえば、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ０は、第１ＤＧ群のＤＧ１のセグメントＡ、第１ＤＧ群のＤＧ２のセグメントＡ、第１ＤＧ群のＤＧ３のセグメントＡ、第１ＤＧ群のＤＧ４のセグメントＡ、第１ＤＧ群のＤＧ５の１ＢＥＴランプ、第１ＤＧ群のＤＧ６のセグメントＡそれぞれと対応している。また、第２出力ポート６２の出力端子Ｄ０は、第２ＤＧ群のＤＧ１のセグメントＡ、第２ＤＧ群のＤＧ２のセグメントＡ、第２ＤＧ群のＤＧ３のセグメントＡ、第２ＤＧ群のＤＧ４のセグメントＡそれぞれと対応している。なお、図２４では、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ０～Ｄ６それぞれからの信号線、および第２出力ポート６２の出力端子Ｄ０～Ｄ７それぞれからの信号線については、図面簡略化のために省略している。

【０２１０】

また、未使用とされている未使用出力端子（ＮＣ：Non-Connect）、つまり、第１出力ポート６１のＤ７、および第３出力ポート６３のＤ６およびＤ７については、本実施形態ではグランド接続されている。この未使用出力端子と、発光部とは信号線は配線されていない。

【０２１１】

各ＤＧのアノードは、該ＤＧに含まれる発光部それぞれのカソードに共通するアノードコモンである。たとえば、第１ＤＧ群のＤＧ１のアノードは、クレジット表示器１１の１ケタ目の各セグメントＡ～Ｇそれぞれのカノードに共通するアノードコモンである。

【０２１２】

メインＣＰＵ４１ａは、第１出力ポート６１、第２出力ポート６２、および第３出力ポート６３の制御についてはビット制御（８ビット制御）を実行する。第３出力ポート６３からの出力される選択信号ＤＧについて、たとえば、選択信号ＤＧ１を出力する場合には、「００００００００１」というビット制御を実行し、選択信号ＤＧ３を出力する場合には、「００００００１００」というビット制御を実行する。また、８ケタのビットの表記のうち、１ケタ目の数値が各出力ポートの出力端子Ｄ０への制御に対応し、８ケタ目の数値が各出力ポートの出力端子Ｄ７への制御に対応する。

【０２１３】

また、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４、およびＤＧ６のセグメントＡを発光させる場合には、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ０から発光信号Ｓ０を出力させることから、「００００００００１」というビット制御を実行する。また、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４のセグメントＡを発光させる場合には、第２出力ポート６２の出力端子Ｄ０から発光信号Ｓ０を出力させることから、「００００００００１」というビット制御を実行する。

【０２１４】

第３出力ポート６３から選択信号ＤＧが出力されると、該選択信号ＤＧは、対応するＤＧのアノードに入力される。さらに、第１出力ポート６１から発光信号Ｓが出力されると、該発光信号Ｓは、第１ＤＧ群のＤＧのうちの対応する発光部のカソードに入力される。該発光信号Ｓが、該発光部のカソードに入力されると、アノードに入力された選択信号ＤＧが電流として該カソードに流れることになる。このようにアノードからカソードに電流が流れることにより、発光信号Ｓが入力された発光部が発光する。

【０２１５】
また、第２出力ポート６２から発光信号Ｓが出力されると、該発光信号Ｓは、第２ＤＧ群のＤＧのうちの対応する発光部のカソードに入力される。該発光信号Ｓが、該発光部のカソードに入力されると、アノードに入力された選択信号ＤＧが電流として該カソードに流れることになる。このようにアノードからカソードに電流が流れることにより、発光信号Ｓが入力された発光部が発光する。
【０２１６】
このように、第３出力ポート６３から出力される選択信号ＤＧ１～選択信号ＤＧ６は、発光部を発光させるＤＧを選択（指定）するための信号であるといえる。また、第１出力ポート６１から出力される発光信号Ｓ０～発光信号Ｓ６、および第２出力ポート６２から出力される発光信号Ｓ１０～発光信号Ｓ１７は、選択信号ＤＧにより選択されたＤＧに含まれる発光部の発光態様を指定するための信号であるといえる。
【０２１７】
また、図２４において、それぞれの出力端子と、対応する発光部との信号線については、直接的に接続させるようにしてもよく、間接的に（たとえば、中継基板などの基板を経由して）接続させるようにしてもよい。
【０２１８】
また、スロットマシン１の状態として、通常状態と、設定変更状態と、設定確認状態とがある。通常状態とは、遊技中の状態、および遊技待機中の状態（たとえば、デモ画面が表示されている状態）をいう。以下では、ＤＧの状態として、発光部が発光され可能な状態（発光され得る状態）を「発光可能状態」といい、発光部が発光され得ない状態を「非発光状態」という。
【０２１９】
通常状態では、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ５、および第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４が発光可能状態となり、それ以外のＤＧが非発光状態となる。設定変更状態および設定確認状態では、第１ＤＧ群のＤＧ６、および第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４が発光可能状態となり、それ以外のＤＧが非発光状態となる。なお、変形例として、設定変更状態および設定確認状態では、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４は非発光状態となるようにしてもよい。また、設定変更状態および設定確認状態では、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ５は発光可能状態となるようにしてもよい。
【０２２０】
また、第１ＤＧ群に含まれるＤＧ１～ＤＧ５は全て表示基板に搭載される。該表示基板は、ＤＧ１～ＤＧ５に含まれる各発光部が外部（図１に示す遊技用表示部１３の箇所参照）に露出されるように、スロットマシン１の内部に取り付けられる。また、第１ＤＧ群に含まれるＤＧ６は、中継基板に搭載される。第２ＤＧ群に含まれるＤＧ１～ＤＧ４は、メイン制御基板４０に搭載される。図２４の記載では、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４と、メイン制御基板４０とは分離して記載されているが、実際は、ＤＧ１～ＤＧ４は、メイン制御基板４０に搭載される。
【０２２１】
また、スロットマシン１の記憶領域は、遊技の進行に係わる遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データが記憶される遊技データ領域と、遊技ＲＡＭ領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが記憶される非遊技データ領域と、非遊技ＲＡＭ領域などを含む。また、遊技プログラム領域、遊技データ領域及び遊技ＲＡＭ領域をまとめて遊技領域といい、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域及び非遊技ＲＡＭ領域をまとめて非遊技領域という。
【０２２２】
遊技プログラムとは、たとえば、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するためのＢＥＴ処理、乱数抽選により入賞の発生を許容するか否かを決定（内部抽選）するための内部抽選処理、リールの回転に係るリール回転処理、およびメダルを払出す払出処理などを実

行するためのプログラムである。また、非遊技プログラムとは、たとえば、試験信号出力処理、異物検知処理、ドア監視処理、エラー処理などを含む。試験信号出力処理は、遊技の結果に関連して発生する試験信号を出力するための処理である。異物検知処理は、メダル投入部４から投入されたメダルを検出する投入口センサによるメダル通路内の異物を検知するための処理である。ドア監視処理は、前面扉１ａの開放を検知するための処理である。エラー処理は、エラーが検知された場合に遊技を不能化する処理である。

【０２２３】

第１ＤＧ群のＤＧに含まれる発光部は、遊技の進行に係わる発光部である。したがって、第１ＤＧ群に対応する出力ポートである第１出力ポート６１への処理（第１ＤＧ群の発光信号を作成する処理）は、遊技プログラムにより実行される処理である。以下では、遊技プログラムにより実行される処理を、「容量内処理」という。

【０２２４】

一方、第２ＤＧ群のＤＧに含まれる発光部は、遊技の進行に係わらない発光部である。したがって、第２ＤＧ群に対応する出力ポートである第２出力ポート６２への処理（第２ＤＧ群の発光信号を作成する処理）は、非遊技プログラムにより実行される処理である。以下では、非遊技プログラムにより実行される処理を、「容量外処理」という。

【０２２５】

このように、出力ポートに応じて容量内処理と、容量外処理とを分けることができることから、１の出力ポートについて容量内処理と、容量外処理とが混在している遊技機と比較して、処理負担を軽減できる。

【０２２６】

[信号切替処理について]

図２５は、メインＣＰＵ４１ａにより実行される信号切替処理のフローチャートである。この信号切替処理は、所定期間（本実施形態では、０．５６ｍｓ）毎に実行される割り込み処理で実行される。

【０２２７】

まず、ＳＴ１では、メインＣＰＵ４１ａは、第３出力ポート６３からの選択信号ＤＧをクリアする。ここで、「信号をクリアする」とは、本実施形態では、該信号を出力している出力ポートについて、全てが「０」である「０００００００００」というビット制御を実行することである。たとえば、選択信号ＤＧをクリアにするとは、第３出力ポート６３について、「０００００００００」というビット制御を実行することである。

【０２２８】

次に、ＳＴ２において、第１出力ポート６１の発光信号（つまり、第１ＤＧ群のＤＧの発光信号）をクリアする。次に、ＳＴ３において、第１出力ポート６１の発光信号（つまり、第１ＤＧ群のＤＧの発光信号）を更新するとともに設定するようなビット制御を第１出力ポート６１について実行する。このＳＴ２およびＳＴ３については、容量内処理で実行される。

【０２２９】

次に、ＳＴ４において、第２出力ポート６２の発光信号（つまり、第２ＤＧ群のＤＧの発光信号）をクリアする。次に、ＳＴ５において、第２出力ポート６２の発光信号（つまり、第２ＤＧ群のＤＧの発光信号）を更新するとともに設定するようなビット制御を第２出力ポート６２について実行する。このＳＴ４およびＳＴ５については、容量外処理で実行される。

【０２３０】

次に、ＳＴ６において、第３出力ポート６３からの選択信号ＤＧを更新するとととともに設定するように第３出力ポート６３についてビット制御を実行する。このビット制御により、第３出力ポート６３からは更新設定された選択信号が出力される。

【０２３１】

また、次の（０．５６ｍｓ経過後の）信号切替処理が実行されるまで第１出力ポート６１からの更新設定された発光信号の出力、第２出力ポート６２からの更新設定された発光

信号の出力、および第３出力ポート６３からの更新設定された選択信号の出力はそれぞれ継続する。

【０２３２】

次に、具体例を用いて図２５の処理を説明する。この具体例では、通常状態において、クレジット表示器に「１４」を表示し、ペイアウト表示器に「０８」を表示し、遊技情報表示器に「０７２３」を表示する場合を説明する。ここでは、この場合のうち、クレジット表示器の「１４」の表示と、遊技情報表示器の１ケタ目と２ケタ目の「２３」の表示について説明する。なお、実際は、クレジット表示器、ペイアウト表示器、遊技情報表示器の他に、遊技状態の状態に応じて状態ランプ（第１ＤＧ群のＤＧ５）も発光する。また、遊技情報表示器については、セグメントＤＰを発光させる一方、クレジット表示器、ペイアウト表示器、および設定値表示器では、セグメントＤＰを発光させない。

【０２３３】

まず、クレジット表示器の１ケタ目（第１ＤＧ群のＤＧ１）に「４」を表示するとともに、遊技情報表示器の１ケタ目（第２ＤＧ群のＤＧ１）に「３」を表示するための処理について説明する。この処理として、まず、第３出力ポート６３から選択信号ＤＧ１を出力することにより、第１ＤＧ群のＤＧ１と、第２ＤＧ群のＤＧ１とを、セグメント（発光部）を発光させるＤＧとして選択する。また、第３出力ポート６３から選択信号ＤＧ１を出力するためのビット制御は「００００００００１」となり、該ビット制御が第３出力ポート６３について実行される。

【０２３４】

第３出力ポート６３から選択信号ＤＧ１を出力している期間において、第１出力ポート６１については、第１ＤＧ群のＤＧ１に「４」を表示するための処理、つまり、セグメントＢ、セグメントＣ、セグメントＦ、およびセグメントＧを発光させる処理を実行する。これらのセグメントを発光させる処理は、第１出力ポート６１から発光信号Ｓ１、発光信号Ｓ２、発光信号Ｓ６、および発光信号Ｓ７を出力し、他の発光信号Ｓを出力させないようにする。つまり、第１出力ポート６１について「０１１００１１０」というビット制御を実行する。

【０２３５】

また、第３出力ポート６３から選択信号ＤＧ１を出力している期間において、第２出力ポート６２については、第２ＤＧ群のＤＧ１に「３」を表示するための処理、つまり、セグメントＡ、セグメントＢ、セグメントＣ、セグメントＤ、セグメントＧ、およびセグメントＤＰを発光させる処理を実行する。これらのセグメントを発光させる処理は、第２出力ポート６２から発光信号Ｓ１０、発光信号Ｓ１１、発光信号Ｓ１２、発光信号Ｓ１３、発光信号Ｓ１６、および発光信号Ｓ１７を出力し、他の発光信号Ｓを出力させないようにする。つまり、第２出力ポート６２について「１１００１１１１」というビット制御を実行する。

【０２３６】

このように、クレジット表示器の１ケタ目（第１ＤＧ群のＤＧ１）に「４」を表示するとともに、遊技情報表示器の１ケタ目（第２ＤＧ群のＤＧ１）に「３」を表示するための処理として、第１出力ポート６１について「０１１００１１０」というビット制御を実行し、第２出力ポート６２について「１１００１１１１」というビット制御を実行し、第３出力ポート６３について「０００００００１」というビット制御を実行する。

【０２３７】

このような状態が０．５６ｍｓの間継続したときに、図２５に示す信号切替処理を実行する。ＳＴ１において、選択信号ＤＧをクリアする。具体的には、第３出力ポート６３に対する「０００００００１」というビット制御を「００００００００」というビット制御に変更する。

【０２３８】

次に、ＳＴ２において、第１出力ポート６１の発光信号をクリアする。具体的には、第１出力ポート６１に対する「０１１００１１０」というビット制御を「００００００００」

というビット制御に変更する。

【０２３９】

次に、ＳＴ３において、第１出力ポート６１の発光信号（つまり、第１ＤＧ群のＤＧの発光信号）を更新設定するように、第１出力ポート６１についてビット制御を実行する。ここでは、第１ＤＧ群のＤＧ２に新たに「１」を表示するように、第１出力ポート６１の発光信号を更新設定する処理、つまり、セグメントＢ、およびセグメントＣを発光させる処理を実行する。これらのセグメントを発光させる処理は、第１出力ポート６１から発光信号Ｓ２、および発光信号Ｓ３を出力し、他の発光信号Ｓを出力させないようにする。つまり、第１出力ポート６１に対するビット制御として、「００００００００」から更新して、「０００００１１０」というビット制御を実行する。

【０２４０】

次に、ＳＴ４において、第２出力ポート６２の発光信号をクリアする。具体的には、第２出力ポート６２に対する「１１００１１１１」というビット制御を「００００００００」というビット制御に変更する。

【０２４１】

次に、ＳＴ５において、第２出力ポート６２の発光信号（つまり、第２ＤＧ群のＤＧの発光信号）を更新するとともに設定するように、第２出力ポート６２についてビット制御を実行する。ここでは、第２ＤＧ群のＤＧ２に、新たに「２」を表示するための処理を実行するための処理、つまり、セグメントＡ、セグメントＢ、セグメントＤ、セグメントＥ、セグメントＧ、およびセグメントＤＰを発光させる処理を実行する。これらのセグメントを発光させる処理は、第２出力ポート６２から発光信号Ｓ１０、発光信号Ｓ１１、発光信号Ｓ１３、発光信号Ｓ１４、発光信号Ｓ１６、および発光信号Ｓ１７を出力し、他の発光信号Ｓを出力させないようにする。つまり、第２出力ポート６２に対するビット制御として、「００００００００」から更新して、「１１０１１０１１」というビット制御を実行する。

【０２４２】

次に、ＳＴ６において、選択信号ＤＧを更新するとともに設定するように、第３出力ポート６３についてビット制御を実行する。ここでは、第３出力ポート６３に対するビット制御として、「００００００００」から更新して、「００００００１０」というビット制御を実行する。

【０２４３】

このような処理を実行することにより、クレジット表示器の１ケタ目に「４」を表示し、かつ遊技情報表示器の１ケタ目に「３」を表示し、０．５６ｍｓ経過後に実行される信号切替処理により、クレジット表示器の１ケタ目の「４」の表示は終了するとともに、クレジット表示器の２ケタ目に「１」が表示される。これとともに、遊技情報表示器の１ケタ目の「３」の表示は終了するとともに、遊技情報表示器の２ケタ目に「２」が表示される。

【０２４４】

そして、ＤＧ信号の切替処理が開始されたときから０．５６ｍｓ経過時に次の信号切替処理が実行される。該信号切替処理では、第１ＤＧ群のＤＧ３（ペイアウト表示器の１ケタ目の７セグ表示器）、および第２ＤＧ群のＤＧ３（遊技情報表示器の３ケタ目の７セグ表示器）に新たな数値（この場合には、第１ＤＧ群のＤＧ３では「８」、第２ＤＧ群のＤＧ４では「７」を表示する。

【０２４５】

図２６は、選択信号ＤＧの切替を説明するための図である。図２６（Ａ）～図２６（Ｆ）は、それぞれ、第３出力ポート６３の出力端子Ｄ０～Ｄ５からの選択信号ＤＧ１～ＤＧ５の出力を示したものである。

【０２４６】

図２６（Ａ）～図２６（Ｆ）に示すように、メインＣＰＵ４１ａは、選択信号ＤＧ１（００００００００１）→選択信号ＤＧ２（００００００１０）→選択信号ＤＧ３（０００００

０１００）→選択信号ＤＧ４（０００００１０００）→選択信号ＤＧ５（０００１００００）→選択信号ＤＧ６（００１０００００）→選択信号ＤＧ１（０００００００１）→選択信号ＤＧ２（０００００００１０）・・・の順序（所定の順序）で、出力する選択信号ＤＧを切り替える。また、１つの選択信号ＤＧが出力される期間は、所定期間であり、本実施形態では、０．５６ｍｓとされる。つまり、メインＣＰＵ４１ａは、０．５６ｍｓ経過毎に、出力する選択信号ＤＧを切り替える。たとえば、選択信号ＤＧ１が出力されているときには、第１ＤＧ群のＤＧ１および第２ＤＧ群のＤＧ１を選択（指定）していることになる。

【０２４７】

なお、図２６（Ａ）～図２６（Ｆ）それぞれにおいて、選択信号を立ち下げる処理は、図２５のＳＴ１に対応し、選択信号を立ち上げる処理はＳＴ６に対応する。

【０２４８】

また、メインＣＰＵ４１ａは、第３出力ポート６３からの選択信号ＤＧの出力の切替に同期させて、第１出力ポート６１からの発光信号Ｓの出力を切替えるとともに（ＳＴ２およびＳＴ３）、および第２出力ポート６２からの発光信号Ｓの出力も切替える（ＳＴ４およびＳＴ５）。

【０２４９】

第３出力ポート６３から選択信号ＤＧ１～ＤＧ４のいずれかが出力されているときには、第１ＤＧ群のＤＧのうちの出力されている選択信号ＤＧに対応するＤＧが発光可能となるとともに、第２ＤＧ群のＤＧのうちの出力されている選択信号ＤＧに対応するＤＧが発光可能となる。

【０２５０】

また、第３出力ポート６３から選択信号ＤＧ５、および選択信号ＤＧ６については、第１ＤＧ群には、対応するＤＧとして、ＤＧ５およびＤＧ６が存在する。しかしながら、第２ＤＧ群には、対応するＤＧが存在しない。選択信号ＤＧ５または選択信号ＤＧ６が出力されている場合の第２出力ポート６２のビット制御について説明する。選択信号ＤＧ５または選択信号ＤＧ６が出力されている場合には、第２ＤＧ群内のＤＧのいずれのセグメントも発光させない非発光ビット制御が実行される。この非発光ビット制御は、全てが０となる「０００００００００」というビット制御である。したがって、選択信号ＤＧ５または選択信号ＤＧ６が出力されている場合には、第２ＤＧ群に含まれるセグメントは消灯していることになる。

【０２５１】

また、通常状態では、第１ＤＧのＤＧ６（設定値表示器）は、非発光状態となる。したがって、通常状態においては、第３出力ポート６３から信号ＤＧ６が出力されている期間では、第１出力ポート６１については非発光ビット制御が実行される。

【０２５２】

また、設定確認状態および設定変更状態においては、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ５は、非発光状態となる。したがって、設定確認状態および設定変更状態において、第３出力ポート６３から信号ＤＧ１～ＤＧ５が出力されている期間では、第１出力ポート６１については非発光ビット制御が実行される。

【０２５３】

図２５および図２６などで説明したように、発光部を発光させるＤＧを短時間（０．５６ｍｓ）毎に切替えることにより、実質上、複数のＤＧを同時発光させているように見せる手法を、以下では、「ダイナミック発光」ともいう。仮に、ダイナミック発光を実行する構成を採用せずに、全てのＤＧを同時に発光可能にするには、各ＤＧごと、かつ各発光部ごとに、それぞれ独立した配線を設ける必要がある。しかし、このように設定すると配線数が多くなり、コストが増加し、組立負担も増大する。本実施形態では、ダイナミック発光を実行することにより、このような問題を解決できる。

【０２５４】

また、本実施形態のダイナミック発光を実行することにより、短期間（本実施形態では

０．５６ｍｓ）毎に実行される割込み処理である信号切替処理で発光させるＤＧを順次切り替える。これにより、実質上、複数のＤＧを同時発光させている状態とほとんど変わりなく（人間の目視では同時発光しているかのように）見せることができる。また、割込み処理ごとに発光させるランプを異ならせれば、消費電力を抑え、発光部の焼き付きも抑制することができる。さらに、常時発光しているランプと比較して、点発光を繰り返すことにより、輝度を高くすることができる。

【０２５５】

［リール回転中のタイミングチャート］

次に、図２７を用いて、３つのリールのうち少なくとも１つのリールの回転中において、電断が発生したとき（スロットマシンへの電源供給が停止したとき）のタイミングチャートを説明する。図２７、後述する図２９、および後述の記載において、（Ａ）～（Ｇ）それぞれの括弧書きは、制御する主体を示している。たとえば、図２７（Ａ）では、（メイン）と記載されていることから、メイン制御部４１が、有利区間ランプ１９の発光を制御していることを示す。また、図２７および後述する図２９などにおいて、タイミングＴ０とタイミングＴ１との期間、およびタイミングＴ２～タイミングＴ７の６個のタイミングにおいて隣接するタイミング同士の期間は、全て同一であるように記載されているが、実際は、これらの期間のうち少なくとも１の期間は他の期間とは異なる。

【０２５６】

次に電源供給が再開されたときの、バックアップデータに関連する処理について説明する。電断が発生し、該電断から復帰したときにおいて（電源が供給されたときにおいて）、所定演算を実行する。所定演算とは、たとえば、電断復帰時に、ＲＡＭ４１ｃへのアクセスを許可し、該ＲＡＭ４１ｃの全ての格納領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）のＲＡＭパリティの演算である。そして、メイン制御部４１は、このＲＡＭパリティの値が所定値（たとえば、０）であるか否かを判定する。ＲＡＭパリティの値が所定値であると判定された場合には、ＲＡＭ４１ｃに格納されていたデータは正常であると判断される。電断から復帰した場合において、ＲＡＭ４１ｃに格納されていたデータが正常であると判断された場合には、該ＲＡＭ４１ｃに格納されていたデータ（バックアップデータ）に基づいて、制御状態を復帰させる。

【０２５７】

バックアップデータは、たとえば、有利区間であることを示す情報と、ナビ報知が実行されていたことを示す情報と、ナビ報知が実行されていた場合には該ナビ報知により報知されていた報知内容（押し順）を示す情報と、ストップスイッチが有効であるか否か（ストップスイッチが有効であるか無効であるか）を示す情報を含む。以下では、これらの情報を第１所定情報という。

【０２５８】

また、メイン制御部４１は、後述する特定状態中は、特定状態報知処理を実行する。バックアップデータは、特定状態報知処理を実行していたことを示す情報と、ＢＥＴランプが点灯していたことを示す情報と、リプレイ中ランプが点灯していたことを示す情報なども含む。以下では、これらの情報を第２所定情報という。

【０２５９】

また、バックアップデータは、「ＲＡＭ４１ｃに格納されていたデータが正常であることを示す情報」を含む。「保持されていたバックアップデータに基づいて制御状態を復帰させる」という概念は、「第１所定情報および第２所定情報に基づいて制御状態を復帰させる」という概念と、「ＲＡＭ４１ｃに格納されていたデータが正常であることを示す情報に基づいて制御状態を復帰させる」という概念との少なくとも一方を含む。

【０２６０】

なお、電断発生時において、サブ制御部９１は、第１所定情報および第２所定情報以外の情報については、バックアップデータを記憶させる一方、第１所定情報および第２所定情報の情報については、バックアップデータを保持しない。電断から復帰したときには、メイン制御部４１は電断発生前の状態に復帰し、該復帰後に、該復帰された電断発生前の

状態を示すコマンドをサブ制御部９１に対して送信することにより、サブ制御部９１は、電断発生前の状態に復帰させる。

【０２６１】

たとえば、有利区間であり、ナビ報知が実行されており、かつストップスイッチが有効であるときにおいて、電断が発生し、該電断から復帰したときには、メイン制御部４１は、有利区間であることを示すコマンド、ナビ報知が実行されていることおよび報知されていた押し順を示すコマンド、かつストップスイッチが有効であることを示すコマンドをサブ制御部９１に対して送信する。これらのコマンドは、１つのコマンドとしてまとめて送信するようにしてもよく、複数のコマンドとして別々に送信するようにしてもよい。

【０２６２】

サブ制御部９１は、これらのコマンドを受信することにより、電断前では、有利区間であることと、ナビ報知が実行されていることと、報知されていた押し順と、ストップスイッチが有効であることを該サブ制御部９１は特定できる。サブ制御部９１は、該特定した内容に基づいて処理を再開させる。

【０２６３】

なお、変形例として、電断発生時において、サブ制御部９１は、第１所定情報および第２所定情報に係るバックアップデータ、および第１所定情報および第２所定情報以外の情報のバックアップデータの双方を保持するようにしてもよい。このような構成であれば、電断復帰時に、メイン制御部４１は、サブ制御部９１に対してコマンドを送信する処理を省略できる。

【０２６４】

図２７（Ａ）は、有利区間ランプ１９の発光を示す。ＯＮは、有利区間ランプ１９が発光していることを示し、ＯＦＦは、有利区間ランプ１９が消灯していることを示す。図２７（Ｂ）は、遊技補助表示器１２によるナビ報知を示す。ＯＮは、ナビ報知を実行していることを示し、ＯＦＦは、ナビ報知を実行していないことを示す。

【０２６５】

図２７（Ｃ）は、ストップスイッチへの操作が有効であるかまたは無効であるかを示す。「ストップスイッチへの操作が有効である」とは、１以上のリールが回転しているときにおいて、該回転しているリールに対応するストップスイッチを遊技者が操作したときに、該リールが停止することである。

【０２６６】

また、「ストップスイッチへの操作が無効である」とは、１以上のリールが回転しているときにおいて、該回転しているリールに対応するストップスイッチを遊技者が操作したとしても該リールが停止しないことである。また、「ストップスイッチへの操作が無効である」とは、回転していない（停止している）リールに対応するストップスイッチを遊技者が操作することも含む。

【０２６７】

「ストップスイッチへの操作を無効とする処理」は、たとえば、該ストップスイッチが操作されたときに、該ストップスイッチから検出信号を送信しない処理としてもよい。また、「ストップスイッチへの操作を無効とする処理」は、たとえば、該ストップスイッチが操作されたときに、該ストップスイッチから検出信号がメイン制御部４１に対して送信されるが、メイン制御部４１は、該ストップスイッチに対応するリールを停止させる処理を実行しないとしてもよい。

【０２６８】

図２７（Ｄ）は、ストップスイッチ操作有効ランプの発光を示す。ここで、ストップスイッチ操作有効ランプとは、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒそれぞれに設けられており、ストップスイッチの操作が有効であることを報知するランプである。たとえば、ストップスイッチ操作有効ランプが特定色（たとえば、青色）で発光している場合には、該ストップスイッチへの操作が有効であることを示す（示唆する）。また、ストップスイッチ操作有効ランプが消灯していることにより、該ストップスイッチへの操作が無効であるこ

とを示す（示唆する）。ＯＮは、ストップスイッチ操作有効ランプが点灯していることを示し、ＯＦＦは、ストップスイッチ操作有効ランプが消灯していることを示す。なお、ストップスイッチへの操作が有効であるか無効であるかを示す手段は、ランプに限られず、他の手段でもよい。たとえば、液晶表示器５１に、各ストップスイッチへの操作が有効であるか無効であるかを示すようにしてもよい。

【０２６９】

図２７（Ｅ）は、サブ制御部９１が制御可能な有利区間ランプを示す。本実施形態では、この有利区間ランプは、本実施形態では、ＣＺランプ５７と、ＡＴランプ５８を含む。ＯＮは、有利区間ランプが点灯していることを示し、ＯＦＦは、有利区間ランプが消灯していることを示す。

【０２７０】

図２７（Ｆ）は、ナビランプの発光を示す。ＯＮは、ナビランプが点灯していることを示し、ＯＦＦは、ナビランプが消灯していることを示す。

【０２７１】

図２７（Ｇ）は、サブ制御部９１による液晶表示器５１でのナビ報知を示す。ＯＮは、ナビ報知を実行していることを示し、ＯＦＦは、ナビ報知を実行していないことを示す。

【０２７２】

図２７において、１以上のリールが回転しており、図２７（Ａ）、図２７（Ｂ）、および図２７（Ｄ）～図２７（Ｇ）に示す各ランプ、および報知が全てＯＮとなっており、かつ図２７（Ｃ）に示すように、回転しているリールに対応するストップスイッチへの操作が有効であるとする。

【０２７３】

なお、有利区間ランプ１９と、有利区間ランプ（サブ）とは対応している（共に有利区間である旨を報知するものである）。また、有利区間ランプ（サブ）の方が有利区間ランプ１９よりも、「有利区間である旨」を遊技者に認識させる態様が、該遊技者が特定しやすい態様となる。また、遊技補助表示器１２（ナビ報知）と、ナビランプ（サブ）および液晶表示器５１でのナビ報知とは対応している（共に有利操作態様を報知するものである）。また、ナビランプ（サブ）でのナビ報知および液晶表示器５１でのナビ報知（つまり、サブ側のナビ報知）の方が、遊技補助表示器１２（メイン側のナビ報知）よりも「有利操作態様」を遊技者に認識させる態様が、該遊技者が特定しやすい態様となる。

【０２７４】

タイミングＴ０で電断が発生したとする。該タイミングＴ０の後のタイミングＴ１で、図２７（Ａ）、図２７（Ｂ）、および図２７（Ｄ）～図２７（Ｇ）に示す各ランプ、および報知が全てＯＦＦとなり、かつ図２７（Ｃ）に示すように、回転しているリールに対応するストップスイッチへの操作が無効となる。なお、該タイミングＴ１では、液晶表示器５１は、何らの画像が表示されない状態になることで、該液晶表示器５１でのナビ報知はＯＦＦとなる（停止する）。

【０２７５】

そして、タイミングＴ２で電断から復帰したとする。その後、タイミングＴ３（タイミングＴ２後のタイミング）で、ＲＡＭ４１ｃに記憶されていたバックアップデータに基づいて有利区間ランプ１９の発光と、遊技補助表示器１２のナビ報知とが再開される（図２７（Ａ）、図２７（Ｂ）参照）。このように、本実施形態では、有利区間ランプ１９の発光と、遊技補助表示器１２のナビ報知とが同時に再開される。

【０２７６】

その後、操作が有効であったが電断発生により操作が無効となったストップスイッチへの操作が、ＲＡＭ４１ｃに記憶されていたバックアップデータに基づいてタイミングＴ４（タイミングＴ３後のタイミング）で有効となる（図２７（Ｃ）参照）。その後、ストップスイッチ操作有効ランプの発光はＲＡＭ４１ｃに記憶されていたバックアップデータに基づいてタイミングＴ５（タイミングＴ４後のタイミング）で再開する（図２７（Ｄ）参照）。

【０２７７】
　また、リールの回転状況は電断前と電断復旧後とで維持される（同一となる）。また、ストップスイッチ操作有効ランプの発行状況も電断前と電断復帰後とで維持される（同一となる）。
【０２７８】
　たとえば、３つのリール全てが回転している場合において電断が発生したときには、該３つのリールの回転は停止する。その後、該電断から復帰した場合には、該停止していた３つのリールが回転した状態で復帰する。また、この場合には、電断前では、該３つのリールそれぞれに対応する３つのストップスイッチ操作有効ランプが発光しているが、電断が発生したときには、該３つのストップスイッチ操作有効ランプは消灯する。その後、該電断から復帰した場合には、該消灯していた３つのストップスイッチ操作有効ランプが点灯した状態で復帰する。
【０２７９】
　また、３つのリールのうちの一部のリール（１つのリールまたは２つのリール）が回転しており、他のリールが停止している場合において電断が発生したときには、該一部のリールの回転は停止する。その後、該電断から復帰した場合には、該一部のリールが回転した状態で復帰する。また、この場合には、電断前では、該一部のリールそれぞれに対応するストップスイッチ操作有効ランプが発光しているが、電断が発生したときには、該ストップスイッチ操作有効ランプは消灯する。その後、該電断から復帰した場合には、該消灯していたストップスイッチ操作有効ランプが点灯した状態で復帰する。また、電断前に消灯していたストップスイッチ操作有効ランプは、電断から復旧したとしても該消灯は維持される。
【０２８０】
　その後、メイン制御部４１により送信されるコマンドに基づいて、有利区間ランプ（サブ）の発光と、ナビランプ（サブ）の発光とがタイミングＴ６（タイミングＴ５後のタイミング）で再開する（図２７（Ｅ）、図２７（Ｆ）参照）。このように、有利区間ランプ（サブ）の発光と、ナビランプ（サブ）の発光とが同時のタイミングで再開する。
【０２８１】
　その後、液晶表示器５１でのナビ報知の実行が、メイン制御部４１により送信されるコマンドに基づいて、タイミングＴ７（タイミングＴ６後のタイミング）で再開する。ここで、「液晶表示器５１でのナビ報知の実行が再開する」とは、電断により何ら情報が表示されていない状態である液晶表示器５１に、ナビ画像（ナビ報知により表示される画像）を表示させることである。また、液晶表示器５１でのナビ報知の再開は、電断時に実行されていた該ナビ報知の続きを実行することである。
【０２８２】
　また、図２７では、３つのリールのうち少なくとも１つのリールの回転中について説明した。しかしながら、図２７で説明した技術事項は、３つのリールが停止している場合にも適用してもよい。たとえば、３つのリールが停止した直後は、遊技補助表示器１２によるナビ報知が実行されている場合がある。このように、３つのリールが停止しており、有利区間ランプ１９が点灯しており、かつ遊技補助表示器１２によるナビ報知が実行されている状況において電断が発生し、該電断から復帰した場合を説明する。この場合には、図２７（Ａ）および図２７（Ｂ）に示すように、有利区間ランプ１９の点灯と、遊技補助表示器１２によるナビ報知とが同時に再開する。
【０２８３】
　［特定状態について］
　次に、特定状態について説明する。特定状態とは、エラー状態および前述の設定確認状態のうちのいずれかの状態である。エラー状態とは、エラーが検出されている状態である。エラーが発生した場合には、本実施形態のスロットマシン１およびパチンコ遊技機などの遊技機は、エラーを検出することが可能である。ここで、エラーは、たとえば、遊技機内の装置の故障に基づくエラー、遊技機内の遊技媒体の増減に基づくエラー、遊技者の不

正行為に基づくエラーなどを含む。
【０２８４】
遊技機内の装置の故障に基づくエラーとは、たとえば、該遊技機が備える可動体（役物）が適切に動作しないことにより検出されるエラーである。遊技機内の遊技媒体の増減に基づくエラーとは、たとえば、払出される遊技媒体が貯蔵されている貯蔵タンク内の遊技媒体が不足することにより検出されるエラーである。遊技媒体とは、たとえば、スロットマシン１では、メダルであり、パチンコ遊技機では、パチンコ玉である。また、スロットマシン１では、該貯蔵タンクは、ホッパーとも呼ばれ、遊技機内の遊技媒体の増減に基づくエラーは、ホッパーエラーとも呼ばれる。
【０２８５】
遊技者の不正行為に基づくエラーとは、たとえば、遊技媒体不正払出エラーである。遊技媒体不正払出エラーは、遊技媒体が貯蔵されている貯蔵部に対して不正操作を行なうことにより不正に遊技媒体を払出させることにより検出されるエラーである。このように、エラー状態とは、エラーが検出されている状態である。
【０２８６】
［特定状態に移行したときのタイミングチャート］
次に、図２８を用いて、特定状態に移行したときのタイミングチャートを説明する。図２８（Ａ）は、特定状態に移行されたことを報知する特定状態報知処理を示す図である。ＯＮは、特定状態報知処理が実行されたことを示し、ＯＦＦは、特定状態報知処理が実行されていないことを示す。特定状態報知処理は、液晶表示器５１などに特定状態に移行された旨を特定可能な情報を報知する処理である。図２８（Ｂ）は、ＢＥＴランプと、リプレイ中ランプと、有利区間ランプとの発光を示す図である。ＯＮは、ＢＥＴランプと、リプレイ中ランプと、有利区間ランプとが発光していることを示し、ＯＦＦは、ＢＥＴランプと、リプレイ中ランプと、有利区間ランプとが発光していないことを示す。図２８（Ｃ）は、投入要求ランプと、スタート有効ランプとの発光を示す図である。ＯＮは、投入要求ランプと、スタート有効ランプとが発光していることを示し、ＯＦＦは、投入要求ランプと、スタート有効ランプとが発光していないことを示す。
【０２８７】
図２８（Ａ）に示すように、特定状態に移行されたタイミングＴ１で、特定状態報知処理を実行する。また、図２８（Ｂ）に示すように、該タイミングＴ１では、ＢＥＴランプと、リプレイ中ランプと、有利区間ランプとの発光は維持される。また、図２８（Ｃ）に示すように、該タイミングＴ１で、投入要求ランプと、スタート有効ランプとは消灯する。
【０２８８】
図２８（Ａ）に示すように、特定状態中のタイミングＴ２で電断が発生したとする。その後のタイミングＴ３（タイミングＴ２の後のタイミング）で、該電断に基づいて、特定状態報知処理は停止する。また、図２８（Ｂ）に示すように、該タイミングＴ３で、該電断に基づいて、ＢＥＴランプと、リプレイ中ランプと、有利区間ランプとは消灯する。
【０２８９】
その後、タイミングＴ４で電断が復帰したとする。図２８（Ａ）に示すように、タイミングＴ５（タイミングＴ４の後のタイミング）で、ＲＡＭ４１ｃに記憶されていたバックアップデータに基づいて特定状態報知処理は再開する。また、図２８（Ｂ）に示すように、該タイミングＴ５で、ＲＡＭ４１ｃに記憶されていたバックアップデータに基づいてＢＥＴランプと、有利区間ランプと、リプレイ中ランプとの発光が再開する。また、図２８（Ｃ）に示すように、タイミングＴ２～タイミングＴ５いずれにおいても、投入要求ランプと、スタート有効ランプとの消灯は維持される。
【０２９０】
［主な効果］
次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。
【０２９１】

（１－１）　図１５（ｃ），（ｄ）に示すように、移行対象役がＢＢと同時当選せず、かつ有利区間当選したときには、先報知が行われる。一方、図１４（ａ），図１７（ｇ）に示すように、移行対象役がＢＢと同時当選し、かつ有利区間当選したときには、先報知が行われる場合と、後報知が行われる場合とがある。これにより、先報知タイミングでメイン報知が行われなかったとしてもＢＢ当選していることが否定されず、ＢＢ当選に対して遊技者に期待させることができる。したがって、遊技者が注目するＢＢ状態や有利区間への制御の示唆について遊技の興趣を向上させることができる。また、役番号３３のＢＢ＋強チェリー２のように、ＢＢとチェリー役との同時当選役であっても、設定差のある抽選対象役が当選した場合には、有利区間への移行が決定されない。これにより、ＢＢに当選した場合であっても必ずしも有利区間に移行するものではないので、遊技が多様となり遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９２】

（１－２）　図７に示すように、役番号４６の強チェリー１に当選したときには有利区間への移行が決定し、役番号３５の強チェリー１に当選したときにはＢＢに当選しかつ有利区間への移行が決定し、役番号３３の強チェリー２または役番号３２の強チェリー３に当選したときにはＢＢに当選する。このように、強チェリー役に当選したときには有利区間当選およびＢＢ当選のいずれかとなり、強チェリー役に対応する右上がりチェリーの図柄組合せが導出されたときには遊技者に何らかの恩恵が与えられるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９３】

（１－３）　図７に示すように、抽選対象役の中には、設定差なしかつ有利区間当選ありの抽選対象役である役番号４６の強チェリー１や役番号３５のＢＢ＋強チェリー１、設定差なしかつ有利区間当選なしの抽選対象役である役番号３２のＢＢ＋強チェリー３、設定差ありかつ有利区間当選なしの抽選対象役である役番号３３のＢＢ＋強チェリー２が設けられている。このように、役番号（抽選対象役）を分けて設定差の有無および有利区間当選の有無を管理することで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

【０２９４】

（２－１）　図７に示すように、抽選対象役のそれぞれには役番号が予め定められている。そして、メイン制御部４１によって行われる内部抽選では、役番号の大きい抽選対象役から順に判定値数の加算処理が行われ、役番号の大きい抽選対象役から優先的に当選するか否かが判定される。これにより、好適に内部抽選を行うことができる。

【０２９５】

（２－２）　図７に示すように、役番号は、有利区間当選するカテゴリの役（役番号３５～４８）、特別役のカテゴリの役（役番号３２～３４）、小役のカテゴリの役（役番号１４～３１）、再遊技役のカテゴリの役（役番号１～１３）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されている。このように、抽選対象役をカテゴリに分けてまとめることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

【０２９６】

（２－３）　図７に示すように、役番号は、有利区間当選するカテゴリの役（役番号３５～４８）、有利区間当選しないカテゴリの役（役番号１～３４）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されている。このように、抽選対象役を有利区間当選の有無に分けてまとめることで、有利区間当選の有無に用いる判定値の管理が容易になる。

【０２９７】

（２－４）　図７に示すように、有利区間当選しないカテゴリの役の役番号は、遊技状態（内部中を除くＲＴ状態）に応じて当選確率が変化しないカテゴリの役（役番号１３～３４）、遊技状態（内部中を除くＲＴ状態）に応じて当選確率が変化するカテゴリの役（役番号１～１２）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されている。このように、抽選対象役をＲＴ状態に応じて当選確率が変動するか否かに分けてまとめることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

【０２９８】

（２－５）　図７および図１２に示すように、有利区間当選するカテゴリの役の役番号は、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリの役（役番号３８～４８）、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリの役（役番号３５～３７）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されている。このように、抽選対象役をメイン報知のタイミングに分けてまとめることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になり、またメイン報知に係る処理が容易になる。

【０２９９】

なお、本実施の形態においては、図７に示すように、有利区間当選するカテゴリの役のうち、メイン報知のタイミングが先報知になるカテゴリの役（役番号３８～４８）、メイン報知のタイミングが後報知になり得るカテゴリの役（役番号３５～３７）の順に大きい数字が割り当てられるように区分されているが、これに限らず、有利区間当選するカテゴリの役のうち、特別役のカテゴリの役が最も最上位となるように役番号を付与してもよい。

【０３００】

（２－６）　図８に示すように、ＲＡＭ４１ｃに格納された遊技進行用のプログラムに含まれる判定値数のデータ構造においては、設定差なしの抽選対象役に定められた判定値のデータと、設定差ありの抽選対象役に定められた判定値のデータとが区分されている。このように、設定差の有無に応じて判定値のデータの配置箇所を分けることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

【０３０１】

（２－７）　図８に示すように、設定差なしの抽選対象役に定められた判定値のデータは、判定値数に対応するバイトデータの容量に応じて１バイトデータと２バイトデータとに区分されている。そして、判定値数のデータ構造においては、設定差なしでありかつ１バイトデータ、設定差なしでありかつ２バイトデータ、設定差ありでありかつ１バイトデータ、設定差ありでありかつ２バイトデータの順に配置されている。このように、設定差の有無およびバイトデータの容量に応じて判定値のデータの配置箇所を分けることで、内部抽選に用いる判定値の設計が容易になる。

【０３０２】

（２－８）　図８に示すように、判定値数のデータ構造においては、判定値数が同じ抽選対象役同士はまとめられており、役番号の大きい順に配置されている。これにより、判定値数のデータ構造に含まれるバイトデータの容量を削減することができる。

【０３０３】

（３－１）　図１８に示すように、役番号３６，３７の抽選対象役（ＢＢ＋中段チェリー１，２）に当選し、待機区間を経由して通常区間から有利区間に移行する場合、タイミングｔ４で第３停止操作が離されてＢＢ入賞に対応する７図柄揃いが導出された後にフリーズが開始する。そして、メイン報知は、ＢＢ入賞に対応する７図柄揃いが導出されたタイミングｔ４で開始する。一方、図１９に示すように、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選し、当該有利区間から通常区間に移行する場合、タイミングｔ４で第３停止操作が離されて中段ベルの図柄組合せが導出されてフリーズが開始する。そして、メイン報知は、フリーズが終了したタイミングｔ６で終了する。このように、通常区間から有利区間に移行する場合と、有利区間から通常区間に移行する場合とのそれぞれにおいて、同じような流れで図柄組合せが導出された後にフリーズが開始するものであるが、メイン報知の開始タイミングとメイン報知の終了タイミングとは異なる。これにより、通常区間から有利区間に移行する場合と、有利区間から通常区間に移行する場合とで、状況に応じて好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。

【０３０４】

（３－２）　図１８に示す例において、ＢＢ当選することなくＡＴ当選する役番号４８の中段チェリーに当選して通常区間から有利区間に移行する場合、タイミングｔ４で第３停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出されたときにフリーズが開始する。そして、メイン報知は、チェリー図柄揃いが導出されたタイミングｔ４で開始する。一方、図１９

に示す例において、役番号４８の中段チェリーに当選して有利区間から通常区間に移行する場合、タイミングｔ４で第３停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出されたときにフリーズが開始する。そして、メイン報知は、フリーズが終了したタイミングｔ６で終了する。このように、通常区間から有利区間に移行する場合と、有利区間から通常区間に移行する場合とのそれぞれにおいて、同じ役番号４８の中段チェリーに当選し、かつ同じような流れで図柄組合せが導出された後にフリーズが開始するものであるが、メイン報知の開始タイミングとメイン報知の終了タイミングとは異なる。これにより、通常区間から有利区間に移行する場合と、有利区間から通常区間に移行する場合とで、状況に応じて好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。

【０３０５】

（３－３）　図１８に示すように、タイミングｔ４で第３停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出されたときに、フリーズが開始するとともにメイン報知が行われる一方で、フリーズ中においては、サブ制御部９１の制御に基づき液晶表示器５１によってＡＴ確定となるＢＢを示唆する演出が実行される。これにより、ＡＴ確定となるＢＢを示唆する演出が実行されるより前にメイン報知が行われるため、メイン報知よりも先に遊技者にＡＴ確定が認識されてしまうことがない。

【０３０６】

（３－４）　図１９に示すように、メイン報知が終了する前のフリーズ中においてリザルト画面が表示され、有利区間における消化ゲーム数および獲得枚数（あるいは払出枚数）が遊技者に示唆される。これにより、有利区間における遊技の結果が遊技者に示唆された後にメイン報知が終了するため、遊技者が遊技の結果を確認した後に有利区間が終了するといったように好適な流れで有利区間に係る処理を行うことができる。

【０３０７】

（３－５）　図１８に示すように、タイミングｔ４でＢＢ入賞に対応する７図柄揃いが導出されたときにメイン報知が開始するとともに有利区間信号の外部出力が開始する。一方、図１９に示すように、フリーズが終了したタイミングｔ６でメイン報知が終了するとともに有利区間信号の外部出力が終了する。このように、有利区間信号が外部出力されている期間と、メイン報知の継続期間とを合わせることにより、有利区間信号に基づくデータ表示器における有利区間の示唆期間と、有利区間ランプ１９における有利区間の示唆期間とが合わないことによって遊技者に不満を感じさせることがない。

【０３０８】

（４－１）　図２０に示すように、役番号４８の中段チェリー１に当選してＡＴが付与された場合、第３停止操作が離されたタイミングｔ４でメイン報知が開始する。一方、役番号４１のチェリーリプ１に当選してＣＺが付与された場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミングｔ６でメイン報知が開始する。このように、通常区間から有利区間に移行する契機となった移行対象役がリプレイであるか否かに応じて、メイン報知の開始タイミングが異なるため、好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。さらに、通常区間から有利区間に移行する契機となった移行対象役がリプレイであるか否かに応じて、メイン報知のタイミングが多様になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３０９】

（４－２）　図２０に示すように、役番号４１のチェリーリプ１に当選してＣＺが付与された場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミングｔ６でメイン報知が開始する。これにより、リプレイ当選によって有利区間に移行する場合に行われる自動賭数設定を利用したリプレイ特有のタイミングでメイン報知を開始することができる。

【０３１０】

（４－３）　図１２に示すように、役番号４１のチェリーリプ１が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミングでメイン報知が開始する。一方、役番号４０のチェリーリプ２が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、第３停止操作が行われたタイミングでメイン報知が開始する。このよ

うに、同じ再遊技役であっても、当選した再遊技役の種類に応じてメイン報知が開始するタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、図１２に示すように、役番号４８の中段チェリー１が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、第３停止操作が離されたタイミングでメイン報知が開始する。一方、役番号４７の中段チェリー２が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、スタート操作が行われたタイミングでメイン報知が開始する。このように、同じ小役であっても、当選した小役の種類に応じてメイン報知が開始するタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３１１】

（４－４） 図１２に示すように、役番号が割り当てられた抽選対象役ごとに、メイン報知のタイミングが定められている。これにより、抽選対象役の種類に応じてメイン報知が開始するタイミングを異ならせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０３１２】

（４－５） 図１２に示すように、役番号３７のＢＢ＋中段チェリー１が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、５０％の確率でＢＢ入賞ゲームでメイン報知が開始する。このように、ＢＢに当選したときには、小役や再遊技役が単独当選したときとは異なるタイミングでメイン報知が開始するため、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、中段チェリー１、中段チェリー２、または強チェリーの場合、ＢＢと同時当選するか否かに応じてメイン報知が開始するタイミングが異なるため、遊技の興趣を向上させることができる。なお、ＢＢに当選したときには、１００％の確率でＢＢ入賞ゲームでメイン報知が開始するようにすれば、小役や再遊技役が単独当選したときと完全に異なるタイミングでメイン報知を開始することができる。

【０３１３】

（４－６） 役番号４１のチェリーリプ１に対応するチェリーリプの図柄組合せ（チェリー－ベル／黒ＢＡＲ／白ＢＡＲ－リプレイ）と、役番号４８の中段チェリー１に対応する中段チェリーの図柄組合せ（チェリー－チェリー－チェリー）とでは、ともに左リール２Ｌの中段にチェリー図柄が位置する一方で、他の中リール２Ｃおよび右リール２Ｒに互いに異なる図柄が位置する。これにより、役番号４１のチェリーリプ１に当選したときと、役番号４８の中段チェリー１に当選したときとで、導出された図柄組合せについて、見た目上、分かり難くすることができる。したがって、メイン報知が開始するタイミングが導出された図柄組合せによって遊技者に認識されてしまうことを極力防止することができ、メイン報知が開始するか否かに対する遊技者の期待感を極力持続させることができる。

【０３１４】

（５－１） 図２０に示すように、通常区間から有利区間に移行する場合、有利区間への移行を制御するメイン制御部４１によって有利区間である旨の示唆が最初に行われ、その後、サブ制御部９１の制御によって有利区間である旨の示唆が行われる。これにより、メイン制御部４１による有利区間である旨の示唆と、サブ制御部９１による有利区間である旨の示唆とを好適に行うことができ、好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。

【０３１５】

（５－２） 図２０に示すように、役番号４８の中段チェリー１が当選したことに基づいて有利区間に移行する場合、当該中段チェリー１が当選したゲーム中に第３停止操作が離されてチェリー図柄揃いが導出されたタイミングｔ４でメイン報知が行われ、その後、次のゲームの開始のための賭数設定が完了したタイミングｔ６でサブ報知が行われる。このように、有利区間の移行契機となった移行対象役が当選したゲーム中にメイン報知が行われるため、移行対象役が当選したことによって有利区間に移行したことを遊技者に認識させやすくすることができる。

【０３１６】

（５－３） 図２０に示すように、役番号４８の中段チェリー１に当選してＡＴが付与される場合、第３停止操作が離されたタイミングｔ４でメイン報知が行われる。一方、役

番号４１のチェリーリプ１に当選してＣＺが付与される場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミングｔ６でメイン報知が行われる。このように、有利区間の種類に応じてメイン報知が開始するタイミングが異なるため、メイン報知が開始するタイミングに対して遊技者に注目させることができる。

【０３１７】

なお、本実施の形態においては、抽選対象役の種類に応じて予め有利区間の種類が定められていたが、同じ役番号の抽選対象役に当選した場合においても抽選によって有利区間の種類を変化させてもよい。たとえば、役番号４８の中段チェリー１に当選した場合、ＣＺおよびＡＴのいずれを付与するかを抽選によって決定してもよい。あるいは、番号４１のチェリーリプ１に当選した場合、ＣＺ１およびＣＺ２（ＣＺ１よりもＡＴへの制御に関する有利度合いが高い）のいずれを付与するかを抽選によって決定してもよい。この場合において、抽選で決定された有利区間の種類に応じて、メイン報知が開始するタイミングを異ならせてもよい。

【０３１８】

（５－４）　図２０に示すように、役番号４８の中段チェリー１に当選してＡＴが付与される場合、次のゲームのための賭数設定が完了したタイミングｔ６でサブ報知が行われる。一方、役番号４１のチェリーリプ１に当選してＣＺが付与される場合、次のゲームを開始するスタート操作が行われたタイミングｔ８でサブ報知が行われる。このように、有利区間の種類に応じてサブ報知が開始するタイミングが異なるため、サブ報知が開始するタイミングに対して遊技者に注目させることができる。

【０３１９】

なお、本実施の形態においては、抽選対象役の種類に応じて予め有利区間の種類が定められていたが、同じ役番号の抽選対象役に当選した場合においても抽選によって有利区間の種類を変化させてもよい。たとえば、役番号４８の中段チェリー１に当選した場合、ＣＺおよびＡＴのいずれを付与するかを抽選によって決定してもよい。あるいは、番号４１のチェリーリプ１に当選した場合、ＣＺ１およびＣＺ２（ＣＺ１よりもＡＴへの制御に関する有利度合いが高い）のいずれを付与するかを抽選によって決定してもよい。この場合において、抽選で決定された有利区間の種類に応じて、サブ報知が開始するタイミングを異ならせてもよい。

【０３２０】

（６－１）　図２１に示すように、有利区間の最終ゲームにおいて、第３停止操作が離されたタイミングｔ４で遊技補助表示器１２の７セグメントを用いたナビ報知の表示が消え、その後、フリーズが終了するタイミングｔ６で有利区間ランプ１９の点灯が終了する。このように、最初にナビ情報の表示が終了し、その後、有利区間ランプ１９を用いたメイン報知が終了するため、有利区間の終了を遊技者に好適に認識させることができる。

【０３２１】

なお、変形例として、遊技補助表示器１２は、７セグメントを用いてナビ情報を表示し、第８セグメントのドットを用いて有利区間である旨を示唆するようにしてもよい。このように、一の遊技補助表示器１２を用いて、ナビ報知の機能と、メイン報知の機能とを実現することができるため、コストを削減することができる。

【０３２２】

なお、変形例として、有利区間ランプ１９および遊技補助表示器１２の第８セグメントの両方を用いてメイン報知が行うようにしてもよい。この場合には、より明確に、メイン報知を行うことができる。また、遊技補助表示器１２の第８セグメントのみを用いてメイン報知が行われてもよい。

【０３２３】

（６－２）　第３停止操作が行われたタイミングで遊技補助表示器１２の７セグメントを用いたナビ報知の表示が消えてもよい。このようにすれば、遊技補助表示器１２における表示情報が切り替わることを遊技者に認識させやすい。

【０３２４】

（６－３）　図２１に示すように、有利区間の最終ゲームにおいて、第３停止操作が離されたタイミングｔ４で遊技補助表示器１２の７セグメントを用いたナビ報知の表示が消える。これにより、ナビ報知の表示内容を遊技者に認識させつつ、第３停止操作が離されることによって導出された表示結果も遊技者に認識させることができる。

【０３２５】

（６－４）　図２１に示すように、有利区間の最終ゲームで押し順ベルに当選した場合、タイミングｔ４で表示結果が導出されてからタイミングｔ５でフリーズが開始するまでに遊技補助表示器１２のナビ報知の表示が消え、フリーズが終了したタイミングｔ６で有利区間ランプ１９が消灯する。このように、最初に遊技補助表示器１２のナビ報知の表示が消え、その後、有利区間ランプ１９が消灯するため、有利区間が終了したことを遊技者に好適に認識させることができる。

【０３２６】

（６－５）　図２１に示すように、有利区間の最終ゲームで押し順リプに当選した場合、タイミングｔ４で表示結果が導出されてからタイミングｔ５でフリーズが開始するまでに遊技補助表示器１２のナビ報知の表示が消え、タイミングｔ６でフリーズが終了してからタイミングｔ７で次のゲームの賭数設定が完了するまでに有利区間ランプ１９が消灯する。このように、最初に遊技補助表示器１２のナビ報知の表示が消え、その後、有利区間ランプ１９が消灯するため、有利区間が終了したことを遊技者に好適に認識させることができる。

【０３２７】

（７－１）　図２８（Ｂ）、および図２８（Ｃ）に示すように、投入要求ランプと、スタート有効ランプと、他のランプ（たとえば、ＢＥＴランプなど）とを含む複数のランプが発光している状態において、特定状態に移行したときには、投入要求ランプと、スタート有効ランプとは消灯する一方、他のランプの発光については維持される。

【０３２８】

また、図２４に示すように、第１出力ポート６１において、スタート有効ランプに対応する出力端子Ｄ５と、投入要求ランプに対応する出力端子Ｄ６とは隣接して設けられている。スタート有効ランプに対応する出力端子とは、スタート有効ランプの発光態様を制御するための発光信号Ｓ５を出力する出力端子Ｄ５である。また、投入要求ランプに対応する出力端子とは、投入要求ランプの発光態様を制御するための発光信号Ｓ６を出力する出力端子Ｄ６である。

【０３２９】

このように、出力端子Ｄ５と出力端子Ｄ６とは隣接することから、特定状態に移行されたときの、発光手段の発光の停止処理の処理負担を軽減できる。たとえば、特定状態に移行されたときに、第１出力ポート６１について実行されるビット制御において、消灯を示すビットである「０」を連続して設定することができる。したがって、特定状態に移行されたときの、発光手段の消灯処理の処理負担を軽減できる。

【０３３０】

また、仮に、消灯の対象となるランプ（以下、消灯対象ランプともいう。）に対応する出力端子が離れている（隣接していない）構成を採用している遊技機（第１の比較対象の遊技機という。）、たとえば、スタート有効ランプに対応する出力端子がＤ０であり、投入要求ランプに対応する出力端子がＤ４である場合について説明する。この場合には、特定状態に移行して、かつ選択信号ＤＧ５が出力されたときにおいて、Ｄ０およびＤ４をそれぞれ消灯するビット制御を実行した場合には、ノイズが生じる場合がある。該ノイズが生じた場合には、Ｄ０に隣接する出力端子、たとえば、出力端子Ｄ１などにもノイズが生じてしまい、該出力端子Ｄ１についてビット反転が発生してしまう可能性がある。

【０３３１】

これに対し、スタート有効ランプに対応する出力端子と、投入要求ランプに対応する出力端子とは隣接している（Ｄ５とＤ６）。したがって、出力端子Ｄ５と出力端子Ｄ６とについて消灯するビット制御を実行して、ノイズが生じた場合であっても、第１の比較対象

の遊技機と比較して、該ノイズの影響を受け難くすることができる。

【０３３２】

（７－２）　仮に、特定状態に移行されたときの２つの消灯対象ランプが、それぞれ異なるＤＧである第１ＤＧ、および第２ＤＧそれぞれに含まれている遊技機（以下、第２の比較対象の遊技機）では、選択信号ＤＧにより第１ＤＧが選択されている場合にも第１出力ポートについて消灯するためのビット制御を行う必要があり、選択信号ＤＧにより第２ＤＧが選択されている場合にも第１出力ポートについて消灯するためのビット制御を行う必要があり、処理が煩雑になってしまう。

【０３３３】

これに対し、本実施形態では、特定状態に移行されたときの２つの消灯対象ランプは１のＤＧ（ＤＧ５）に含まれている。したがって、選択信号ＤＧによりＤＧ５が選択されている場合にのみ、第１出力ポートについて消灯するためのビット制御を行えばよいことから、第２の比較対象の遊技機と比較して、ランプを消灯する処理を簡略化できる。

【０３３４】

（７－３）　また、２つの消灯対象ランプは、遊技者による操作が有効である旨を示唆するランプ、つまり、投入要求ランプおよびスタート有効ランプである。特定状態に移行されたときには、投入要求ランプおよびスタート有効ランプが消灯する。したがって、特定状態に移行されたときには、遊技者による操作が有効である報知が終了することになることから、遊技者による操作が有効であると誤認させることを防止できる。

【０３３５】

（７－４）　特定状態は、遊技機において異常（エラー）が発生したときに移行される状態（エラー状態）を含む。また、該エラー状態は、遊技を進行させない状態である。したがって、遊技機において異常が発生したときに、特定状態に移行することから、遊技を進行させないようにすることができる。

【０３３６】

（７－５）　また、特定状態に移行されたときでも、発光維持の対象となるランプ（以下、発光維持対象ランプともいう。）は、第１～第３ＢＥＴランプ、リプレイ中ランプ、有利区間ランプである。また、該第１～第３ＢＥＴランプ、リプレイ中ランプ、有利区間ランプそれぞれに対応する出力端子Ｄ０～Ｄ４は隣接している（図２４参照）。

【０３３７】

これにより、特定状態に移行されたときに、第１出力ポート６１について実行されるビット制御において、発光を維持するビットを示す「１」を連続して設定することができる。したがって、特定状態に移行されたときの、発光手段の発光の維持処理の処理負担を軽減できる。

【０３３８】

仮に、特定状態に移行したときに、消灯させるランプに対応する出力端子が、発光を維持する２つのランプそれぞれに対応する２つの出力端子には挟まれている構成、たとえば、消灯させるランプに対応する出力端子がＤ１であり、発光を維持する２つのランプそれぞれに対応する２つの出力端子がＤ０およびＤ２である構成を採用した遊技機（以下、第３の比較対象の遊技機という。）について説明する。

【０３３９】

この遊技機において、特定状態に移行された場合には、Ｄ０およびＤ２については発光を維持するビット制御、つまり、「１」を設定し、Ｄ１については消灯するビット制御、つまり、「０」を設定するビット制御を実行することになる。そうすると、該ビット制御の場合に、たとえば、ノイズの発生によるビット反転により、Ｄ１について、「１」を設定するビット制御が実行されてしまうことから、本来消灯すべきランプの発光が維持してしまう場合がある。

【０３４０】

これに対し、本実施形態では、発光を維持する２つのランプそれぞれに対応する２以上の出力端子は隣接している。したがって、ノイズが発生したとしても、たとえば、本来消

灯すべきランプの発光が維持されてしまうことを、第３の比較対象の遊技機と比較して、生じ難くすることができる。

【０３４１】

また、図２４の第１出力ポート６１に示すように、発光維持対象ランプに対応する出力端子Ｄ０～Ｄ４はそれぞれ隣接している１の端子群であり、消灯対象ランプに対応する出力端子Ｄ５と、出力端子Ｄ６ともそれぞれ隣接している１の端子群であるといえる。

【０３４２】

（７－６）　また、図２８（Ｂ）に示すように、特定状態に移行されたタイミングＴ１において、有利区間ランプの発光は維持される。したがって、特定状態に移行されたとしても有利区間に移行されていることを遊技者に示唆できる。

【０３４３】

（７－７）　また、図２４に示すように、第１出力ポート６１は、未使用出力端子である出力端子Ｄ７を有する。また、未使用出力端子Ｄ７は、消灯対象ランプである投入要求ランプに対応する出力端子Ｄ６と隣接している。また、未使用出力端子Ｄ７については、消灯させるビット制御、つまり「０」を設定する。したがって、特定状態に移行されたときには、本来、消灯させるビットである「０」を設定すべき出力端子Ｄ６について、誤作動などにより、「１」が設定されてしまうことを低減できる。

【０３４４】

（８－１）　有利区間に移行されているときには、有利区間ランプが発光する。図２８（Ａ）および図２８（Ｂ）に示すように、有利区間に移行されているとき、つまり、有利区間ランプが発光しているときに、特定状態に移行されたときには、特定状態の報知を実行するとともに、有利区間ランプの発光は継続する。したがって、有利区間ランプの発光中に特定状態に移行したとしても、特定状態に移行したことを店員および遊技者などに認識させることができるとともに、有利区間であることを遊技者に認識させることができる。

【０３４５】

（８－２）　また、図２８（Ａ）～（Ｃ）に示すように、特定状態に移行されているときに、電断が発生したタイミングＴ２では特定状態報知処理を終了し、該電断が復旧したタイミングＴ３で該終了した特定状態報知処理をＲＡＭ４１ｃに記憶されていたバックアップデータに基づいて再開する。また、有利区間ランプの発光中に電断が発生したときに有利区間ランプを消灯し、該電断が復旧したときに該終了した有利区間ランプの発光をＲＡＭ４１ｃに記憶されていたバックアップデータに基づいて再開する。したがって、特定状態であるときに電断が発生したとしても、電断が復旧したときには、該特定状態であることを店員および遊技者などに認識させることができる。また、有利区間に移行されているときに電断が発生したとしても、電断が復旧したときには、該有利区間であることを遊技者に認識させることができる。

【０３４６】

（９－１）　仮に、１のＤＧの発光時間が短くなってしまうと、該１のＤＧが発光したとしても、該発光による輝度が低くなることから、遊技者などからは暗く見えてしまう。そうすると、ＤＧで報知している情報を遊技者などは認識し難くなってしまう。これに対し、本実施形態では、図２４に示すように、発光部を、第１ＤＧ群と第２ＤＧ群とに分ける。したがって、該第１ＤＧ群に含まれる発光部、および第２ＤＧ群に含まれる発光部それぞれの発光時間を確保することができる。よって、１のＤＧの発光による輝度を担保できる。また、ＤＧをＤＧ群に分ける構成を採用していることにより、たとえば、遊技機の改良などにより、ＤＧが増加してしまったとしても、該増加したＤＧの発光による輝度を担保できる。さらに、第１ＤＧ群の数は６個（ＤＧ１～ＤＧ６）であり、第２ＤＧ群の数は４個（ＤＧ１～ＤＧ４）であるように、第１ＤＧ群の数と、第２ＤＧ群の数とが異なる場合であっても、第１ＤＧ群と第２ＤＧ群とで選択信号ＤＧ１～選択信号ＤＧ４とを共通化できる。換言すれば、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４のいずれかと、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４のいずれかとを共通の選択信号により選択できる。したがって、遊技機の改良な

どにより、ＤＧが増加してしまったとしても、選択信号の数が増加し過ぎてしまうことを防止できる。

【０３４７】

（９－２）　図２４の第１ＤＧ群に含まれる発光部は、クレジット表示器を構成する２つの７セグ表示器それぞれを構成するセグメント、ペイアウト表示器を構成する２つの７セグ表示器それぞれを構成するセグメント、および状態ランプを含む。つまり、第１ＤＧ群に含まれる発光部は、遊技の進行に応じて（遊技の進行が特定可能となるように）発光状態を更新する発光部である。

【０３４８】

一方、第２ＤＧ群に含まれる発光部は、遊技情報表示器を構成する４つの７セグ表示器それぞれを構成する発光部（セグメント）を含む。つまり、第２ＤＧ群に含まれる発光部は、第１ＤＧ群に含まれる発光部とは異なる発光部である。換言すれば、遊技の進行に応じて（遊技の進行が特定可能となるように）発光状態を更新する発光部ではない。

【０３４９】

したがって、発光状態が遊技の進行に応じて更新するか否かにより、第１ＤＧ群と第２ＤＧ群とは分けられている。したがって、メインＣＰＵ４１ａのビット制御の処理負担を軽減できる。

【０３５０】

（９－３）　また、第１ＤＧ群と第２ＤＧ群とで共通化されていない選択信号ＤＧである、選択信号ＤＧ５または選択信号ＤＧ６が出力されている場合には、第２ＤＧ群内のＤＧのいずれのセグメントも発光させない非発光ビット制御が実行される。したがって、発光すべきではない第２ＤＧ群に含まれる発光部を誤って発光させることを防止できる。

【０３５１】

また、状態によっては、非発光とされるＤＧが存在する。たとえば、通常状態であるときには、第１ＤＧ群のＤＧ６は非発光となる。該非発光となるＤＧ６についても、第１出力ポート６１について非発光ビット制御が実行される。このように、非発光ビット制御は、選択信号ＤＧ５または選択信号ＤＧ６が出力されている場合における第２ＤＧ群のＤＧに対するビット制御でも実行され、状態によって非発光とされるＤＧに対するビット制御でも実行される。したがって処理を共通化できることから、処理負担を軽減できる。

【０３５２】

（９－４）　また、図２５で説明した信号切替処理に示したように、まず、選択信号ＤＧをクリアする選択信号ＤＧクリア処理（ＳＴ１）を実行する。該選択信号ＤＧクリア処理が終了した後に、第１出力ポートの発光信号と第２出力ポートの発光信号とを更新する（ＳＴ３、ＳＴ５）。その後、選択信号ＤＧを更新設定する（ＳＴ６）。このような構成によれば、選択信号ＤＧをクリアする選択信号ＤＧクリア処理などの実行により、選択するＤＧの誤りなどに起因する誤発光が実行されてしまうことを防止できる。

【０３５３】

（９－５）　また、第１出力ポートの発光信号を更新設定する前のＳＴ２において第１出力ポートの発光信号をクリアする。また、第２出力ポートの発光信号を更新設定する前のＳＴ４において第２出力ポートの発光信号をクリアする。このような構成によれば、第１出力ポートの発光信号、および第２出力ポートの発光信号をクリアする発光信号クリア処理などの実行により、選択されたＤＧに含まれる発光部が誤発光されてしまうことを防止できる。

【０３５４】

また、選択信号ＤＧ５または選択信号ＤＧ６が出力されているときであっても、選択信号ＤＧ１～選択信号ＤＧ４のいずれかが出力されているときと同様に、第２出力ポート６２の発光信号のクリア処理（ＳＴ４）と、第２出力ポート６２の発光信号の更新設定処理（ＳＴ５）とは実行される。したがって、選択信号ＤＧの種類に関わらず、信号切替処理を共通化することができる。

【０３５５】

（１０－１）　また、図２４に示すように、第１出力ポート６１の８つの出力端子のうち、出力端子Ｄ７は未使用出力端子とされている。また、第１ＤＧ群に含まれる全てのＤＧにおいて、未使用出力端子である出力端子Ｄ７に対応する発光部は、いずれも未使用とされている。該未使用出力端子Ｄ７と、該出力端子Ｄ７に対応する発光部とは信号線が接続されていない。換言すれば、第１出力ポート６１の８個の出力端子のうち未使用出力端子Ｄ７は、いずれのＤＧ（第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ６）においても対応する発光部が設けられていない。したがって、第１ＤＧ群に含まれる全ての発光部の発行態様を適切に制御できつつ、第１出力ポート６１の出力端子Ｄ７から、第１ＤＧ群に含まれる各ＤＧそれぞれに対する配線を不要とすることができる。したがって、配線パターンの簡素化を図ることができる。

【０３５６】

（１０－２）　また、第１出力ポート６１はメイン制御基板４０に搭載され、第１ＤＧ群に含まれるＤＧ１～ＤＧ５は表示基板に搭載され、第１ＤＧ群に含まれるＤＧ６は中継基板に搭載される。つまり、メイン制御基板４０に搭載されている第１出力ポート６１は、未使用出力端子Ｄ７を含み、該未使用出力端子Ｄ７は、表示基板および中継基板に搭載されているＤＧ１～ＤＧ６のいずれのＤＧにおいても対応する発光部が設けられていない。したがって、メイン制御基板４０に搭載されている未使用出力端子Ｄ７から、該複数のＤＧそれぞれに含まれる発光部への配線パターンを不要とすることができる。よって、メイン制御基板４０から表示基板への配線パターンを簡略化できるとともに、メイン制御基板４０ら中継基板への配線パターンも簡素化を図ることができる。

【０３５７】

（１０－３）　また、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４、ＤＧ６はそれぞれ数を表示するためのＤＧ（７セグ表示器）である。また、第１ＤＧ群のＤＧ５は、該ＤＧ５を構成する複数のランプそれぞれが異なる遊技情報を表示するためのＤＧである。このように、ＤＧの役割を明確にできることから、メインＣＰＵ４１ａは、役割に応じて、発光部の発光態様を制御できる。

【０３５８】

（１０－４）　また、第１出力ポート６１の出力端子のうち、使用される出力端子Ｄ０～Ｄ６については、発光させる発光部に応じたビット（０または１）が設定される。また、選択信号ＤＧによりＤＧ１～ＤＧ６のうちのいずれのＤＧが選択されているかに関わらず、第１出力ポート６１の未使用出力端子Ｄ７に対するビット制御は、発光させないビットである「０」が、設定される。このように、未使用出力端子も含めて、８個全ての出力端子Ｄ０～Ｄ７から出力する発光信号Ｓを生成する。したがって、未使用出力端子からの信号を生成しない一方未使用出力端子以外の出力端子から出力する発光信号Ｓを生成する遊技機と比較して、発光信号Ｓの生成処理を簡素にできる。

【０３５９】

（１０－５）　また、未使用出力端子Ｄ７は、８個の出力端子の端側に位置する出力端子である。したがって、配線パターンを不要とする未使用出力端子Ｄ７が端側に位置することから、配線パターンを簡素化できる。また、作成した８ケタのビット信号をシフトさせつつ検知する検知処理を実行し、８ケタ目のビットを「０」にすることができることから、プログラム上での扱いを容易にできる。

【０３６０】

（１０－６）　また、図２４に示すように、第１ＤＧ群のＤＧは全て、未使用となっている発光部が存在する一方、第２ＤＧ群のＤＧは全て、未使用となっている発光部が存在しない。このように、本実施形態では、未使用となっている発光部が存在するか否かで、ＤＧ群を分けている、つまり、出力ポートを分けている。したがって、第１出力ポート６１へのビット制御は、出力端子Ｄ７については常に「０」を設定する一方、第２出力ポート６２へのビット制御は、出力端子Ｄ７については常に「１」を設定する。したがって、第１出力ポート６１および第２出力ポートのいずれにおいても出力端子Ｄ７は設定されるビット数を固定することができる。したがって、第１出力ポート６１へのビット制御、お

よび第２出力ポート６２へのビット制御の負担を軽減できる。
【０３６１】
（１０－７） また、第１出力ポート６１への処理は、容量内処理において実行され、第２出力ポート６２への処理は、容量外処理において実行される。このように、出力ポートに応じて容量内処理と、容量外処理とを分けることができることから、１の出力ポートについて容量内処理と、容量外処理とが混在している遊技機と比較して、処理負担を軽減できる。
【０３６２】
（１０－８） 図２５の処理において、出力ポートの発光信号のクリア処理をまとめて実行し、その後、出力ポートの発光信号の更新設定処理をまとめて実行するフローチャートにする、つまり、ＳＴ１→ＳＴ２→ＳＴ４→ＳＴ３→ＳＴ５→ＳＴ６とする遊技機（第４の比較対象の遊技機）を構成することも考えられる。しかしながら、この構成を採用すると、容量内処理（ＳＴ２）→容量外処理（ＳＴ４）→容量内処理（ＳＴ３）→容量外処理（ＳＴ５）という処理の流れになる。つまり、容量内処理と容量外処理とを交互に実行しなければならなくなってしまうことから処理が煩雑になってしまう。
【０３６３】
これに対し、本実施形態では、ＳＴ２およびＳＴ３を容量内処理で実行し、ＳＴ４およびＳＴ５を容量外処理で実行することから、第４の比較対象の遊技機と比較して、処理を簡素にすることができる。
【０３６４】
（１１－１） また、図２７に示すように、有利操作態様を報知している有利区間中の単位遊技（ゲーム）において電断が発生し、該電断から復帰したときにおいて、バックアップデータに基づいて制御状態を復帰させるときに有利区間である旨の報知（有利区間ランプ１９の発光）と該有利操作態様の報知（遊技補助表示器１２におけるナビ報知）とを再開させた後に、導出操作手段（ストップスイッチ）への操作を有効化する。
【０３６５】
仮に、ストップスイッチへの操作の有効化が、有利区間ランプ１９の発光および遊技補助表示器１２によるナビ報知の再開よりも早い場合には、ナビ報知が実行されていない状態で、ストップスイッチへの操作が有効化されることになってしまう。そうすると、実際にナビ報知で報知されていた操作態様とは異なる操作態様（誤った操作態様）でストップスイッチが操作される虞がある。本実施形態のように、有利区間ランプ１９による有利区間である旨の報知とメイン制御部４１によるナビ報知とを再開させた後に、ストップスイッチへの操作を有効化することから、実際にナビ報知で報知されていた操作態様とは異なる操作態様（誤った操作態様）でストップスイッチを操作させることを防止できる。
【０３６６】
（１１－２） また、有利操作態様を報知している有利区間中の単位遊技（ゲーム）において発生した電断から復帰したときにおいて、バックアップデータに基づいて制御状態を復帰させるときにＲＡＭ４１ｃに記憶されていたバックアップデータに基づいて有利区間である旨の報知と該有利操作態様の報知とを同時に再開させる（たとえば、図２７（Ａ）、図２７（Ｂ）に示すように、電断から復帰したときにおいて、有利区間ランプ１９の発光と遊技補助表示器１２におけるナビ報知とを同時に再開させる）。
【０３６７】
このような構成によれば、有利区間である旨が報知されていないにもかかわらず、有利操作態様の報知が再開されていることに起因する不信感を遊技者に抱かせないようにすることができる。
【０３６８】
（１１－３） また、メイン制御部４１による有利区間ランプ１９の発光、および遊技補助表示器１２によるナビ報知と対応して、サブ制御部９１は、ＣＺランプおよびＡＴランプ（有利区間ランプ）を発光させるとともに、液晶表示器５１を用いたナビ報知を実行することができる。したがって、「メイン制御部４１のみの制御により、ＣＺランプおよ

びＡＴランプ（有利区間ランプ）を発光させるとともに、液晶表示器５１を用いたナビ報知を実行するスロットマシン」と比較して、メイン制御部４１の負担を軽減できるとともに、これらの報知を好適に実行することができる。

【０３６９】

（１１－４）　また、サブ報知では、メイン制御部４１による有利区間ランプ１９の発光に対応して、有利区間である旨を、複数態様のうち有利区間における有利度に応じた態様で報知する。たとえば、図１３に示すように、サブ報知については、有利区間のうちの相対的に有利度が低いＣＺであるときには、ＣＺランプを点灯させる。また、ＣＺよりも有利なＡＴについても有利度に応じた態様（通常ＡＴ、有利ＡＴ、および特別ＡＴのいずれかに応じた態様）でＡＴランプを点灯させる。したがって、有利区間である旨の報知の態様に対して注目を集めることができる。

【０３７０】

（１１－５）　サブ制御部９１によるナビ報知は、発光可能な発光手段（ナビランプ）によるナビ報知（第１報知）と、表示手段（液晶表示器５１）の表示によるナビ報知（第２報知）とを含む。また、ナビ報知している有利区間中の単位遊技において、発生した電断から復帰したときに、第２報知での表示手段の復帰状況に関わらず、第１報知を再開する。

【０３７１】

たとえば、電断から復帰したときにおいて、液晶表示器の表示（ナビ報知によるナビ画面の表示）を再開させるためには、用いるデータ（画像データ）の容量が多大なため、時間を要する場合がある。また、スロットマシンの機種によっては、電断から復帰したときにおいて、液晶表示器の表示が再開しないものもある。

【０３７２】

このように、液晶表示器の表示が再開されない状況であっても、図２７（Ｆ）に示すように、ナビランプによるナビ報知（第１報知）を再開させる。その後、図２７（Ｇ）に示すように、液晶表示器５１の表示によるナビ報知を可能な機種であれば再開させる。したがって、サブ制御部によるナビ報知のうち一部の報知を再開することで、報知されていた有利操作態様とは異なる操作態様で遊技者がストップスイッチを操作してしまうことを防止できる。

【０３７３】

（１１－６）　ストップスイッチの操作が有効化された後に、該導出操作手段の操作を有効化した旨を報知する有効化報知手段（ストップスイッチ操作有効ランプ）をさらに備える。たとえば、図２７（Ｃ）および図２７（Ｄ）に示すように、ストップスイッチの操作が有効化された後に、ストップスイッチ操作有効ランプの発光を再開させる。したがって、ストップスイッチの操作を有効化した後に、ストップスイッチの操作を有効化した旨が報知されることから、ストップスイッチの操作を遊技者に適切に促すことができる。

【０３７４】

（１１－７）　また、図２７（Ａ）～図２７（Ｄ）に示す処理はメイン制御部４１により実行されるものであり、図２７（Ｅ）～図２７（Ｇ）に示す処理はサブ制御部９１により実行されるものである。このように、電断から復帰したときには、図２７（Ａ）～図２７（Ｄ）に示すメイン制御部４１による処理が実行されたときに、電断前の状態を示すコマンドをメイン制御部４１はサブ制御部９１に対して送信する。これにより、２７（Ｅ）～図２７（Ｇ）に示すサブ制御部９１による処理が実行される。したがって、サブ制御部９１に、バックアップデータについてのバックアップＲＡＭを設けないようにすることができるとともに、メイン制御部４１からのコマンドによりサブ制御部９１は、電断前の状態を再開できる。

【０３７５】

［変形例］

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

態の変形例について説明する。
【０３７６】
［リール回転中のタイミングチャートについて］
（１）　図２９は、図２７で説明したタイミングチャートの変形例を示す図である。図２７と図２９とで相違する箇所は、図２７では、バックアップデータに基づいて有利区間ランプ１９の発光と、遊技補助表示器１２の発光とが同時に再開する一方、図２９では、バックアップデータに基づいて有利区間ランプ１９の発光が再開された（タイミングＴ３）後に、バックアップデータに基づいて遊技補助表示器１２の発光が再開される（タイミングＴ３の後のタイミングＴ３’）。つまり、図２９においては、有利操作態様を報知している有利区間中の単位遊技（ゲーム）において発生した電断から復帰したときにおいて、バックアップデータに基づいて制御状態を復帰させるときに有利区間ランプ１９の発光が再開された後に、ＲＡＭ４１ｃに記憶されていたバックアップデータに基づいて遊技補助表示器１２の発光が再開される。
【０３７７】
このような構成であっても、有利区間である旨が報知されていないにもかかわらず、有利操作態様の報知が再開されていることに起因する不信感を遊技者に抱かせないようにすることができる。また、再開させる処理が集中することを防止できることから、処理負担を軽減できる。
【０３７８】
また、図２７および図２９の例では、メイン制御部４１からのコマンドに基づいて有利区間ランプ（サブ）と、ナビランプとが同時に再開されているが、たとえば、メイン制御部４１からのコマンドに基づいて有利区間ランプ（サブ）の発光が再開された後に、メイン制御部４１からのコマンドに基づいてナビランプの発光が再開されるようにしてもよい。このような構成であっても、前述の不信感を遊技者に抱かせることを防止できる。
【０３７９】
（２）　たとえば、有利区間ランプ１９が発光しており、かつスタート有効ランプ１８が発光している場合（３枚ＢＥＴされた場合、またはリプレイが入賞した場合）において、電断が発生し、該電断から復帰した場合には、有利区間ランプ１９の発光と、スタート有効ランプ１８の発光とを同時に再開させる構成を採用してもよい。
【０３８０】
仮に、スタート有効ランプ１８が発光したにも関わらず、有利区間ランプ１９が発光していないという特定状況であれば、電断前には有利区間に制御されていたにも関わらず、電断から復帰したときには有利区間が終了してしまったのかといった不信感を遊技者に抱かせることになる。このような構成を採用することにより、このような特定状況にはならないことからこのような不信感を遊技者に抱かせることを防止できる。
【０３８１】
また、該電断から復帰した場合には、有利区間ランプ１９の発光を再開させた後に、スタート有効ランプ１８の発光を再開させる構成を採用してもよい。このような構成を採用したとしても、このような特定状況にはならないことからこのような不信感を遊技者に抱かせることを防止できる。
【０３８２】
［抽選対象役の判定値の一例について］
本実施の形態においては、図７に示すように、役番号が割り当てられた抽選対象役の種類に応じて、有利区間当選の有無が予め定められていた。しかしながら、これに限らず、１の抽選対象役に定められた判定値の中に、有利区間当選する判定値と、有利区間当選しない判定値とが定められてもよい。また、本実施の形態においては、役番号が割り当てられた抽選対象役の種類に応じて、設定差の有無が予め定められていた。しかしながら、これに限らず、１の抽選対象役に定められた判定値の中に、設定変更によって設定された設定値に応じて差が出る判定値と、設定変更によって設定された設定値に応じて差が出ない判定値とが定められてもよい。

【０３８３】
たとえば、図２２は、抽選対象役の判定値の一例を説明するための図である。図２２（ａ）においては、上述した本実施の形態における弱チェリー１～４を一の抽選対象役（弱チェリー）としたときの例を示す。図８に示すように、弱チェリーの判定値数は、役番号４５の弱チェリー１の判定値数２００と、役番号４４の弱チェリー２の判定値数２００と、役番号３１の弱チェリー３の判定値数１００と、役番号３０の弱チェリー４の判定値数５０～１００とを合算することで算出できる。たとえば、設定値１の場合、合算された判定値数は６５０となり、設定値６の場合、合算された判定値数は７００となる。合算された判定値数のうち、設定値に応じて差が出ない判定値数は、役番号４５の弱チェリー１の判定値数２００と、役番号４４の弱チェリー２の判定値数２００と、役番号３１の弱チェリー３の判定値数２００と、設定値１における役番号３０の弱チェリー４の判定値数５０とが合算された判定値数６５０となる。また、設定値に応じて差が出ない判定値数６５０のうち、有利区間当選する判定値数は、役番号４５の弱チェリー１の判定値数２００と、役番号４４の弱チェリー２の判定値数２００とが合算された判定値数４００となる。また、合算された判定値数のうち、設定値に応じて差が出る判定値数は、６５０～７００となり、この間の判定値数は、有利区間移行抽選に用いられず、有利区間当選しない判定値数である。

【０３８４】
このようにすれば、抽選対象役を分けることなく、一の抽選対象役（たとえば、弱チェリー）を用いて、設定値に応じて差が出ない判定値、設定値に応じて差が出る判定値、有利区間当選する判定値、および有利区間当選しない判定値を設けることができる。さらに、有利区間当選する判定値が、設定値に依存することがない。

【０３８５】
また、図２２（ｂ）においては、上述した本実施の形態におけるＢＢ＋強チェリー１～３を一の抽選対象役（ＢＢ＋強チェリー）としたときの例を示す。図８に示すように、ＢＢ＋強チェリーの判定値数は、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１の判定値数１００と、役番号３２のＢＢ＋強チェリー３の判定値数１００と、役番号３３のＢＢ＋強チェリー２の判定値数１０～６０とを合算することで算出できる。たとえば、設定値１の場合、合算された判定値数は２１０となり、設定値６の場合、合算された判定値数は２６０となる。合算された判定値数のうち、設定値に応じて差が出ない判定値数は、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１の判定値数１００と、役番号３２のＢＢ＋強チェリー３の判定値数１００と、設定値１における役番号３３のＢＢ＋強チェリー２の判定値数１０とが合算された判定値数２１０となる。また、設定値に応じて差が出ない判定値数２１０は、有利区間移行抽選に用いられ、有利区間当選する判定値数である。また、合算された判定値数のうち、設定値に応じて差が出る判定値数は、２１０～２６０となり、この間の判定値数は、有利区間移行抽選に用いられず、有利区間当選しない判定値数である。

【０３８６】
このようにすれば、抽選対象役を分けることなく、一の抽選対象役（たとえば、ＢＢ＋強チェリー）を用いて、設定値に応じて差が出ない判定値、設定値に応じて差が出る判定値、有利区間当選する判定値、および有利区間当選しない判定値を設けることができる。さらに、有利区間当選する判定値が、設定値に依存することがない。

【０３８７】
［メイン報知について］
本実施の形態においては、図１２に示すように、当選した抽選対象役の種類とメイン報知のタイミングとが予め紐付けられていた。しかしながら、これに限らず、当選した抽選対象役の種類に紐付けられることなく、先報知および後報知のうちのいずれにするかを抽選によって決定してもよい。たとえば、中段チェリー１に当選した場合、複数種類の先報知タイミングのいずれでメイン報知するかを抽選によって決定してもよい。

【０３８８】
本実施の形態においては、図１２に示すように、ＢＢ＋中段チェリー１、ＢＢ＋中段チ

ェリー２、またはＢＢ＋強チェリー１に当選した場合、抽選によって先報知および後報知のいずれかに決定されていた。しかしながら、これに限らず、ＢＢ＋中段チェリー１、ＢＢ＋中段チェリー２、またはＢＢ＋強チェリー１に当選した場合、当選した抽選対象役の種類とメイン報知のタイミングとが予め紐付けられていてもよい。たとえば、ＢＢ＋中段チェリー１に当選した場合、先報知が行われ、ＢＢ＋強チェリー１に当選した場合、後報知が行われてもよい。

【０３８９】

本実施の形態においては、役番号３５～４８の抽選対象役に当選した場合、１００％の確率で有利区間への移行が決定するものであった。しかしながら、これに限らず、役番号３５～４８の抽選対象役に当選した場合、有利区間移行抽選が行われ、当該有利区間移行抽選で当選した場合に有利区間への移行が決定するものであってもよい。また、この場合において、内部抽選での当選確率が高い第１抽選対象役は、内部抽選での当選確率が第１抽選対象役よりも低い第２抽選対象役よりも、有利区間移行抽選で高い確率で有利区間への移行が決定するものであってもよい。さらに、第２抽選対象役に当選したときには、第１抽選対象役に当選したときよりも高い確率で先報知に決定するようにしてもよい。このようにすれば、後報知よりも頻繁に先報知が行われるようになる。

【０３９０】

［外部出力について］

本実施の形態においては、メイン制御部４１は、メイン報知を行ったときに有利区間信号を外部出力するものであった。そして、データ表示器は、有利区間信号を受信している間、常に７セグメント表示で「１」を示すことで有利区間である旨を外部に示唆するものであった。しかしながら、外部出力に関する処理は、このようなものに限らない。

【０３９１】

たとえば、メイン制御部４１は、有利区間として、前兆状態、ＣＺ、およびＡＴを設け、通常区間において内部抽選で移行対象役に当選した場合、メイン報知を行ったときに有利区間信号を外部出力するものであってもよい。その後、メイン制御部４１は、まずは前兆状態に制御してもよい。データ表示器は、有利区間信号を受信したときには、たとえば７セグメント表示で「１」を示すことで前兆状態である旨を外部に示唆してもよい。また、メイン制御部４１は、前兆状態において、指示機能に係る抽選を行い、その結果として、ＣＺへの移行を決定するか、ＡＴへの移行を決定するか、あるいはそのまま有利区間が終了するかを決定してもよい。メイン制御部４１は、ＣＺへの移行が決定されたときには、有利区間信号に加えて、ＣＺである旨を示すＣＺ信号を外部出力し、ＡＴへの移行が決定されたときには、有利区間信号に加えて、ＡＴである旨を示すＡＴ信号を外部出力し、そのまま有利区間が終了するときには、有利区間信号の外部出力を停止してもよい。データ表示器は、有利区間信号に加えてＣＺ信号を受信したときには、たとえば７セグメント表示で「２」を示すことでＣＺである旨を外部に示唆し、有利区間信号に加えてＡＴ信号を受信したときには、たとえば７セグメント表示で「３」を示すことでＡＴである旨を外部に示唆してもよい。一方、データ表示器は、有利区間信号、ＣＺ信号、およびＡＴ信号のいずれも受信していないときには、７セグメント表示で「０」を示すことで通常区間である旨を外部に示唆してもよい。このようにすれば、データ表示器は、メイン制御部４１からの信号に基づき、通常区間、前兆状態、ＣＺ、およびＡＴのいずれの状態であるかを外部に示唆することができる。なお、データ表示器は、有利区間信号のみを受信しても、前兆状態である旨を外部に示唆しなくてもよい。

【０３９２】

さらに、上述した変形例において、メイン制御部４１は、メイン報知を行ったときに有利区間信号を外部出力する一方、データ表示器は、その有利区間信号を受信しなくてもよい。この場合、データ表示器は、有利区間信号を受信しなくても、ＣＺ信号を受信したときにはＣＺである旨を外部に示唆し、ＡＴ信号を受信したときにはＡＴである旨を外部に示唆してもよい。また、メイン制御部４１によって外部出力された有利区間信号は、たとえば、有利区間の滞在割合が基準を満たしているか否かを試験するための試験信号として

用いられてもよい。
【０３９３】
［ＢＢ示唆演出について］
本実施の形態においては、移行対象役がＢＢと同時当選しなかった場合、ＢＢ示唆演出が予め決められた所定確率（たとえば、５０％）で実行されるものであった。しかし、これに限らず、移行対象役がＢＢと同時当選しなかった場合、ＢＢ示唆演出を実行するか否かを抽選によって決定してもよい。この場合において、たとえば、ＢＢと同時当選する確率の高い移行対象役に当選したときには、ＢＢと同時当選する確率の低い移行対象役に当選したときよりも高い確率でＢＢ示唆演出を実行してもよい。このようにすれば、ＢＢと同時当選する確率の高い移行対象役に当選したときは、ＢＢと同時当選する確率の低い移行対象役に当選したときよりも先報知が行われる確率が低いが、その分、ＢＢ示唆演出を高い確率で実行することができる。
【０３９４】
また、移行対象役がＢＢと同時当選せず、かつＣＺ当選した場合において、ＢＢ示唆演出を実行する場合、先報知が行われていればＢＢ示唆演出中では有利区間（ＣＺ）に制御されることになる。このため、このＢＢ示唆演出中にＡＴに当選した場合、ＢＢ示唆演出の結果を利用して、ＡＴ当選の確定報知を行ってもよい。
【０３９５】
［有利区間の制御について］
本実施の形態においては、移行抽選役がＢＢと同時当選した場合において先報知が行われたときには、内部中における有利区間に制御して、指示機能に係る処理として、ナビ報知や指示機能に係る抽選（たとえば、ＡＴ抽選や上乗せ抽選）が実行されるものであった。しかし、これに限らず、内部中における有利区間に制御する一方で、このような内部中における有利区間では、指示機能に係る処理を実行することなく、その後、ＢＢ入賞によってＢＢに制御された以降で指示機能に係る処理を実行してもよい。
【０３９６】
また、移行対象役がＢＢと同時当選した場合において先報知が行われたときには、その後の内部中においては有利区間に制御することなく、その後、ＢＢ入賞によってＢＢに制御された以降で有利区間に制御してもよい。
【０３９７】
また、移行対象役がＢＢと同時当選した場合において先報知が行われたときには、ＢＢ示唆演出によってＢＢ当選の確定報知が行われた以降で指示機能に係る処理を実行してもよい。
【０３９８】
［ボーナスと同時当選する役の組合せについて］
本実施の形態においては、図７に示すように、ＢＢを１種類のみ設けていたが、ＢＢを２種類以上設けてもよい。たとえば、特別役として、ＢＢ１とＢＢ２の２種類を設けてもよい。この場合において、中段チェリー１，２や強チェリー１～３などの移行対象役は、ＢＢ１と同時当選する一方で、ＢＢ２とも同時当選するものであってもよい。
【０３９９】
具体的には、ＢＢ１＋中段チェリー１、ＢＢ１＋中段チェリー２、ＢＢ１＋強チェリー１、ＢＢ１＋強チェリー２、およびＢＢ１＋強チェリー３といった、ＢＢ１と移行対象役との同時当選群に加えて、ＢＢ２＋中段チェリー１、ＢＢ２＋中段チェリー２、ＢＢ２＋強チェリー１、ＢＢ２＋強チェリー２、およびＢＢ２＋強チェリー３といったＢＢ２と移行対象役との同時当選群を、抽選対象役に含めてもよい。
【０４００】
さらに、移行対象役がボーナス（ＢＢ１またはＢＢ２）と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、当選した同時当選群の種類に応じて異なる割合でメイン報知のタイミングを異ならせてもよい。
【０４０１】

たとえば、ＢＢ１＋中段チェリー１に当選しかつ有利区間当選したときには先報知が行われるのに対して、ＢＢ２＋中段チェリー１に当選しかつ有利区間当選したときには後報知が行われてもよい。あるいは、ＢＢ１＋中段チェリー１に当選しかつ有利区間当選したときには先報知が行われるのに対して、ＢＢ２＋強チェリー１に当選しかつ有利区間当選したときには後報知が行われてもよい。ＢＢ１、ＢＢ２、および移行対象役がいずれの組合せであっても、移行対象役がボーナス（ＢＢ１またはＢＢ２）と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、当選した同時当選群の種類に応じて異なる割合でメイン報知のタイミングを異ならせてもよい。

【０４０２】

また、上述した例は、ＢＢであったが、ＲＢなどのＢＢ以外の種類のボーナスにおいても、当選した同時当選群の種類に応じて異なる割合でメイン報知のタイミングを異ならせてもよい。

【０４０３】

[サブ報知について]

本実施の形態においては、図１３に示すように、ＣＺの種類が１種類で、ＡＴの種類が３種類であり、その種類に応じた態様でサブ報知が行われるものであった。しかし、ＣＺの種類は１種類に限らず、たとえば、ＡＴに制御される確率が段階的に異なる複数種類のＣＺを備え、当該ＣＺの種類に応じた態様でサブ報知が行われるものであってもよい。

【０４０４】

本実施の形態においては、前面扉１ｂにおける化粧パネル１ｃに設けられたＣＺランプ５７やＡＴランプ５８によってサブ報知が行われるものであった。しかし、化粧パネル１ｃに設けられたランプに限らず、有利区間である旨を示唆するものであればいずれの手段を用いてもよい。たとえば、液晶表示器５１の画面に表示される画像（たとえば、ＣＺ中を示唆する画像，ＡＴ中を示唆する画像）によって有利区間への制御中である旨を示唆してもよいし、スピーカ５３，５４による音声（たとえば、ＣＺ中を示唆する音声，ＡＴ中を示唆する音声）によって有利区間への制御中である旨を示唆してもよい。これらの場合において、ＣＺの種類やＡＴの種類に応じた態様でサブ報知が行われてもよい。

【０４０５】

また、有利区間である旨を、複数態様のうち有利区間における有利度に応じた態様で報知する者であれば如何なる構成であってもよい。ここで、有利区間における有利度とは、該有利区間の継続率、または該有利区間から制御される有利状態の継続率としてもよい。このような構成の場合には、該継続率に応じた態様で、有利区間である旨の報知を実行するようにしてもよい。また、有利区間における有利度は、該有利区間から制御される有利状態の権利（たとえば、ＡＴゲーム数、またはナビストック数）としてもよい。このような構成であっても、有利区間である旨の報知態様に注目を集めることができる。

【０４０６】

［ランプの発光などについて］

（１）　図３０は、図２８で説明したタイミングチャートの変形例を示した図である。図２８と図３０とで異なる点は、有利区間の報知を、メイン制御部４１（メイン側）と、サブ制御部９１（サブ側）との双方で実行可能とした点である。図３０（Ｄ）に示すように、メイン制御部４１（メイン側）で行う有利区間の報知を「メイン側有利区間報知」といい、図３０（Ｅ）に示すように、サブ制御部９１（サブ側）で行う有利区間の報知を「サブ側有利区間報知」という。

【０４０７】

メイン側有利区間報知は、有利区間ランプを用いた報知であり、たとえば、有利区間に移行されているときに、有利区間ランプを発光させる。サブ側有利区間報知は、液晶表示器５１を用いた報知であり、たとえば、有利区間に移行されているときに、液晶表示器５１に有利区間に移行されている旨を特定可能な情報を表示する。

【０４０８】

また、表示領域は、液晶表示器５１の方が有利区間ランプよりも大きい。したがって、

サブ側有利区間報知の方が、メイン側有利区間報知よりも目立つ態様で、有利区間報知を実行できる。

【０４０９】

本変形例では、図３０（Ｄ）および図３０（Ｅ）に示すように、特定状態に移行したタイミングＴ１において、遊技者に対してあまり目立たないメイン側有利区間報知を終了する一方、遊技者に対して目立つサブ側有利区間報知は維持する。このような構成によれば、特定状態に移行したとしても、維持されたサブ側有利区間報知により有利区間に移行されていることを遊技者に認識させることができる。

【０４１０】

また、図３０の変形例として、特定状態に移行したタイミングＴ１において、遊技者に対して目立つサブ側有利区間報知を終了する一方、遊技者に対してあまり目立たないメイン側有利区間報知を維持するようにしてもよい。このような構成によれば、あまり目立たないメイン側有利区間報知が維持されることから、一応は、有利区間に移行されていることを遊技者に認識させることができる。さらに、遊技者に対して目立つサブ側有利区間報知が終了することから、特定状態の報知（図３０（Ａ））を目立たせることができるようになる。したがって、遊技者および遊技店の店員に対して、特定状態に移行されたことを認識させ易くすることができる。

【０４１１】

（２） また、本実施形態では、図２５の信号切替処理において、選択信号ＤＧおよび発光信号Ｓをクリアする処理とは、８ビット分の「０」を設定する処理であるとして説明した。しかしながら、選択信号ＤＧおよび発光信号Ｓをクリアする処理とは、選択信号ＤＧおよび発光信号Ｓの出力を停止する処理としてもよい。

【０４１２】

（３） 本実施形態では、第１ＤＧ群に含まれるＤＧの数と、第２ＤＧ群に含まれるＤＧの数とは異なるとして説明した。しかしながら、第１ＤＧ群に含まれるＤＧの数と、第２ＤＧ群に含まれるＤＧの数とは同一としてもよい。このような構成であっても、第１ＤＧ群と第２ＤＧ群とで、選択信号ＤＧを共通化できるという有利な効果を奏する。

【０４１３】

（４） また、本実施形態では、有利区間に移行されていることを報知するランプとして有利区間ランプを例示した。しかしながら、有利区間として複数種類の有利区間のいずれかに移行可能であり、かつ、該種類に応じたランプを備えるようにしてもよい。たとえば、有利区間として、ＣＺ（チャンスゾーン）と、ＡＴ（アシストタイム）とが存在するようにしてもよい。たとえば、有利区間ランプとして、ＣＺに移行されていることを報知するＣＺランプと、ＡＴに移行されていることを報知するＡＴランプとを備えるようにしてもよい。

【０４１４】

（５） 図２４の例では、第１ＤＧ群に含まれる全てのＤＧについて、８個の発光部のうち１個が未使用とされている。しかしながら、第１ＤＧ群に含まれる全てのＤＧのうち少なくとも１のＤＧについて未使用となるＤＧが２以上含まれるようにしてもよい。このような構成であっても、本実施形態と同様の効果を奏する。

【０４１５】

（６） 図２８の例では、図２８（Ｃ）に示すように、消灯対象ランプは、２個であるとして説明した。しかしながら、消灯対象ランプは、３個以上としてもよい。この場合には、該３個以上の消灯対象ランプに対応する出力端子はそれぞれ隣接していることが好ましい。このような構成であっても、本実施形態と同様の効果を奏する。

【０４１６】

（７） 本実施形態では、図２４の第１ＤＧ群のＤＧ５に示すように、所定の事象、つまり、設定された賭数、リプレイ中であること、有利区間であること、スタート操作が有効であること、メダル投入が可能であることは全て、ランプの発光により報知するとして説明した。しかしながら、該所定の事象のうち少なくとも１つの事象については、ランプ

の発光とともに、または、ランプの発光に替えて、他の手段を用いて報知するようにしてもよい。他の手段とは、たとえば、所定情報を表示可能な液晶表示器５１と、所定音を出力可能な音出力手段のうち少なくとも１つである。

【０４１７】

（８）　本実施形態では、出力ポートが有する出力端子から発光信号を出力することにより、該出力端子に対応する発光部を発光させ、該出力端子から発光信号を出力しないことにより、該出力端子に対応する発光部を発光させないとして説明した。しかしながら、他の制御により、発光部の発光および非発光の切替を行うようにしてもよい。たとえば、出力ポートが有する出力端子から非発光信号を出力しないことにより、該出力端子に対応する発光部を発光させ、該出力端子から非発光信号を出力することにより、該出力端子に対応する発光部を発光させないようにしてもよい。

【０４１８】

（９）　本実施形態の複数の発光部は全て、発光するか消灯するかのいずれかであるとして説明した。しかしながら、複数の発光部のうち少なくとも１つの発光部の発光態様の種類は、２以上であるとしてもよい。たとえば、複数の発光部のうち少なくとも１つの発光部は、複数色のうちいずれの色にも発光可能としてもよい。たとえば、該発光部は、赤色に発光可能としてもよく、青色に発光可能としてもよい。この場合には、該発光部の発光態様を指定する発光信号は、発光色を指定する信号としてもよい。

【０４１９】

［パチンコ遊技機への適用について］

前述した実施の形態では、遊技機の一例であるスロットマシンについて説明した。しかし、これに限らず、いわゆる遊技球を遊技領域に打込んで遊技を行うパチンコ遊技機に対して、前述した実施形態を適用してもよい。

【０４２０】

たとえば、パチンコ遊技機は、遊技の進行を制御する遊技制御部によって制御されるメインランプとして、大当りラウンド中であることを点灯によって示す大当りランプと、遊技球を右打ちする期間であることを点灯によって示す右打ちランプと、確変中であることを点灯によって示す確変ランプと、時短中であることを点灯によって示す時短ランプとを備えていてもよい。さらに、大当りランプについては、１６ラウンド大当り、８ラウンド大当り、４ラウンド大当り、および３ラウンド大当りといったようにラウンド数に応じて異なるランプを備えていてもよい。さらに、パチンコ遊技機は、大当り図柄停止、大当り開始演出（たとえば、ファンファーレ演出）、大当りラウンド、大当り終了演出（たとえば、エンディング演出）、確変突入または時短突入といった流れで遊技が行われてもよい。

【０４２１】

この場合において、大当りランプは、大当りに当選した場合、大当り開始演出が開始したタイミングで点灯し、大当り終了演出が終了したタイミングで消灯してもよい。右打ちランプは、時短付きの大当りに当選した場合、大当り開始演出が開始したタイミングで点灯し、時短が終了したタイミングで消灯してもよい。確変ランプは、確変付きの大当りに当選した場合、確変突入後に点灯し、次の大当りの大当り開始演出が開始したタイミングで消灯してもよい。時短ランプは、時短付きの大当りに当選した場合、時短突入後に点灯し、次の大当り開始演出が開始したタイミング、または時短が終了したタイミングで消灯してもよい。

【０４２２】

また、パチンコ遊技機は、演出を制御する演出制御部によって制御されるサブランプを備えていてもよい。サブランプは、大当りラウンド中であること、遊技球を右打ちする期間であること、確変中であること、および時短中であることなどを点灯によって示唆するものであってもよい。そして、演出ランプは、上述した遊技制御部によって制御されるメインランプが点灯したタイミング、あるいは当該メインランプが点灯した後のタイミングで点灯してもよい。

【０４２３】
このように、大当り状態などの有利区間への移行を制御する遊技制御部によって有利区間である旨の示唆が最初に行われ、その後、演出制御部の制御によって有利区間である旨の示唆が行われるため、遊技制御部による有利区間である旨の示唆と、演出制御部による有利区間である旨の示唆とを好適に行うことができ、好適に有利区間に制御されていることを示唆することができる。
【０４２４】
［その他］
前述した実施形態および変形例を換言すると以下のようになる。
【０４２５】
（１）　各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、
特定表示結果（たとえば、強チェリー１～３に対応する右上がりチェリーの図柄組合せ）と特別表示結果（たとえば、ＢＢの図柄組合せ）とを含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの導出を許容する事前決定手段（たとえば、メイン制御部４１による内部抽選を実行する処理）と、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、
前記導出操作手段の操作態様を報知可能な報知状態（たとえば、ＡＴ）に制御する報知状態手段（たとえば、メイン制御部４１によるＡＴに制御する処理）と、
前記事前決定手段によって前記特定表示結果の導出が許容されたことに基づき、前記報知状態への制御が通常状態（たとえば、通常区間）よりも高まる有利状態（たとえば、ＣＺ）に制御するか否かを決定する有利決定手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間当選の有無を決定する処理）と、
前記特別表示結果が導出されたときに特別状態（たとえば、ＢＢ）に制御する特別状態手段（たとえば、メイン制御部４１によるＢＢに制御する処理）と、
前記有利状態への制御が決定された旨を示唆する有利状態示唆手段（たとえば、メイン制御部４１によるメイン報知を実行する処理）と、
第１設定値（たとえば、設定値１）と第２設定値（たとえば、設定値２）とを含む複数種類の設定値のうちからいずれかの設定値を設定可能な設定手段（たとえば、メイン制御部４１による設定値を設定する処理）とを備え、
前記事前決定手段の決定結果には、前記特別表示結果の導出が許容されるとともに前記特定表示結果の導出が許容される同時決定結果（たとえば、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１、役番号３３のＢＢ＋強チェリー２、役番号３２のＢＢ＋強チェリー３）と、前記特別表示結果の導出が許容されることなく前記特定表示結果の導出が許容される非同時決定結果（たとえば、役番号４６の強チェリー１）とが含まれ、
前記有利状態示唆手段は、
前記事前決定手段の決定結果が前記非同時決定結果（たとえば、役番号４６の強チェリー１）でありかつ前記有利状態への制御が決定されたとき（たとえば、図１５（ｃ），（ｄ）に示すように、移行対象役の単独当選時に有利区間当選したとき）には、第１タイミング（たとえば、有利区間当選してから当該有利区間当選したゲームの次のゲームの賭数が設定されるまでの先報知タイミング）で当該有利状態への制御が決定された旨を示唆し、
前記事前決定手段の決定結果が前記同時決定結果（たとえば、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１）でありかつ前記有利状態への制御が決定されたとき（たとえば、図１４（ａ），図１７（ｇ）に示すように、移行対象役とＢＢとの同時当選時に有利区間当選したとき）には、前記第１タイミング（たとえば、先報知タイミング）と当該第１タイミングよりも後の第２タイミング（たとえば、ＢＢの図柄組合せが導出された以降のいずれかの後

報知タイミング）とを含む複数種類のタイミングのうちのいずれかで、当該有利状態への制御が決定された旨を示唆し（たとえば、図１２参照）、
前記同時決定結果には、前記第１設定値に設定されたときと前記第２設定値に設定されたときとで前記事前決定手段によって決定される割合が異なる特定同時決定結果（たとえば、役番号３３のＢＢ＋強チェリー２）があり、
前記事前決定手段の決定結果が前記特定同時決定結果であるときには、前記有利状態に制御する旨が決定されない（たとえば、図７に示すように設定差のある役番号３３のＢＢ＋強チェリー２は有利区間への移行が決定されない）。
【０４２６】
（２）　各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、
特定表示結果（たとえば、強チェリー１～３に対応する右上がりチェリーの図柄組合せ）と特別表示結果（たとえば、ＢＢの図柄組合せ）とを含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの導出を許容する事前決定手段（たとえば、メイン制御部４１による内部抽選を実行する処理）と、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、
前記導出操作手段の操作態様を報知可能な報知状態（たとえば、ＡＴ）に制御する報知状態手段（たとえば、メイン制御部４１によるＡＴに制御する処理）と、
前記事前決定手段によって前記特定表示結果の導出が許容されたことに基づき、前記報知状態への制御が通常状態（たとえば、通常区間）よりも高まる有利状態（たとえば、ＣＺ）に制御するか否かを決定する有利決定手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間当選の有無を決定する処理）と、
前記特別表示結果が導出されたときに特別状態（たとえば、ＢＢ）に制御する特別状態手段（たとえば、メイン制御部４１によるＢＢに制御する処理）と、
前記有利状態への制御が決定された旨を示唆する有利状態示唆手段（たとえば、メイン制御部４１によるメイン報知を実行する処理）とを備え、
前記事前決定手段の決定結果には、前記特別表示結果の導出が許容されるとともに前記特定表示結果の導出が許容される同時決定結果（たとえば、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１、役番号３３のＢＢ＋強チェリー２、役番号３２のＢＢ＋強チェリー３）と、前記特別表示結果の導出が許容されることなく前記特定表示結果の導出が許容される非同時決定結果（たとえば、役番号４６の強チェリー１）とが含まれ、
前記有利状態示唆手段は、
前記事前決定手段の決定結果が前記非同時決定結果（たとえば、役番号４６の強チェリー１）でありかつ前記有利状態への制御が決定されたとき（たとえば、図１５（ｃ），（ｄ）に示すように、移行対象役の単独当選時に有利区間当選したとき）には、第１タイミング（たとえば、有利区間当選してから当該有利区間当選したゲームの次のゲームの賭数が設定されるまでの先報知タイミング）で当該有利状態への制御が決定された旨を示唆し、
前記事前決定手段の決定結果が前記同時決定結果（たとえば、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１）でありかつ前記有利状態への制御が決定されたとき（たとえば、図１４（ａ），図１７（ｇ）に示すように、移行対象役とＢＢとの同時当選時に有利区間当選したとき）には、前記第１タイミング（たとえば、先報知タイミング）と当該第１タイミングよりも後の第２タイミング（たとえば、ＢＢの図柄組合せが導出された以降のいずれかの後報知タイミング）とを含む複数種類のタイミングのうちのいずれかで、当該有利状態への制御が決定された旨を示唆し（たとえば、図１２参照）、
前記事前決定手段の決定結果に対して予め順番（たとえば、役番号）が定められており（たとえば、図７参照）、

前記事前決定手段は、前記順番に従って表示結果の導出を許容するか否かを決定する（たとえば、内部抽選では役番号の大きい抽選対象役から優先的に当選するか否かが判定される）。

【０４２７】

（３）　各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、

特定表示結果（たとえば、強チェリー１～３に対応する右上がりチェリーの図柄組合せ）と特別表示結果（たとえば、ＢＢの図柄組合せ）とを含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの導出を許容する事前決定手段（たとえば、メイン制御部４１による内部抽選を実行する処理）と、

表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、

前記導出操作手段の操作態様を報知可能な報知状態（たとえば、ＡＴ）に制御する報知状態手段（たとえば、メイン制御部４１によるＡＴに制御する処理）と、

前記事前決定手段によって前記特定表示結果の導出が許容されたことに基づき、前記報知状態への制御が通常状態（たとえば、通常区間）よりも高まる有利状態（たとえば、ＣＺ）に制御するか否かを決定する有利決定手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間当選の有無を決定する処理）と、

前記特別表示結果が導出されたときに特別状態（たとえば、ＢＢ）に制御する特別状態手段（たとえば、メイン制御部４１によるＢＢに制御する処理）と、

前記有利状態への制御が決定された旨を示唆する有利状態示唆手段（たとえば、メイン制御部４１によるメイン報知を実行する処理）とを備え、

前記事前決定手段の決定結果には、前記特別表示結果の導出が許容されるとともに前記特定表示結果の導出が許容される同時決定結果（たとえば、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１、役番号３３のＢＢ＋強チェリー２、役番号３２のＢＢ＋強チェリー３）と、前記特別表示結果の導出が許容されることなく前記特定表示結果の導出が許容される非同時決定結果（たとえば、役番号４６の強チェリー１）とが含まれ、

前記有利状態示唆手段は、

前記事前決定手段の決定結果が前記非同時決定結果（たとえば、役番号４６の強チェリー１）でありかつ前記有利状態への制御が決定されたとき（たとえば、図１５（ｃ），（ｄ）に示すように、移行対象役の単独当選時に有利区間当選したとき）には、第１タイミング（たとえば、有利区間当選してから当該有利区間当選したゲームの次のゲームの賭数が設定されるまでの先報知タイミング）で当該有利状態への制御が決定された旨を示唆し、

前記事前決定手段の決定結果が前記同時決定結果（たとえば、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１）でありかつ前記有利状態への制御が決定されたとき（たとえば、図１４（ａ），図１７（ｇ）に示すように、移行対象役とＢＢとの同時当選時に有利区間当選したとき）には、前記第１タイミング（たとえば、先報知タイミング）と当該第１タイミングよりも後の第２タイミング（たとえば、ＢＢの図柄組合せが導出された以降のいずれかの後報知タイミング）とを含む複数種類のタイミングのうちのいずれかで、当該有利状態への制御が決定された旨を示唆し（たとえば、図１２参照）、

前記事前決定手段は、予め定められた順番（たとえば、図７に示す役番号）に従って表示結果の導出を許容するか否かを決定する（たとえば、内部抽選では役番号の大きい抽選対象役から優先的に当選するか否かが判定される）。

【０４２８】

（４）　各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、

前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロット

マシン１）において、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、
前記導出操作手段の操作態様に対応する操作情報（たとえば、ナビ情報）を報知不可能な通常区間と、前記操作情報を報知可能な有利区間とを含む複数種類の区間に制御する区間制御手段と、
遊技の進行を遅延させる遅延制御（たとえば、フリーズ）を行う遅延制御手段（たとえば、メイン制御部４１によるフリーズを行う処理）と、
前記有利区間である旨を示唆する示唆手段（たとえば、有利区間ランプ１９によるメイン報知）とを備え、
前記示唆手段は、
前記通常区間中の遊技において表示結果が導出されて前記遅延制御が行われ、当該遊技の次の遊技から前記有利区間に制御されるときには、当該表示結果が導出されたタイミングで前記有利区間である旨の示唆を開始し（たとえば、図１８に示すように、ＢＢ入賞に対応する７図柄揃いが導出されたタイミングｔ４でメイン報知が開始する）、
前記有利区間において表示結果が導出されて前記遅延制御が行われ、当該遊技の次の遊技から前記通常区間に制御されるときには、当該遅延制御が終了したタイミングで前記有利区間である旨の示唆を終了する（たとえば、図１９に示すように、フリーズが終了したタイミングｔ６でメイン報知が終了する）。

【０４２９】

（５）　各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、
遊技用価値を消費することなく次の遊技の賭数を設定可能な再遊技表示結果を含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの導出を許容する事前決定手段（たとえば、メイン制御部４１による内部抽選を実行する処理）と、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、
前記事前決定手段の決定結果に基づいて、前記導出操作手段の操作態様に対応する操作情報（たとえば、ナビ情報）を報知不可能な通常区間から、前記操作情報を報知可能な有利区間に移行するか否かを決定する有利決定手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間当選の有無を決定する処理）と、
前記有利区間である旨を示唆する示唆手段（たとえば、有利区間ランプ１９によるメイン報知）とを備え、
前記示唆手段は、前記事前決定手段が前記再遊技表示結果の導出を許容する第１決定結果（たとえば、役番号４１のチェリーリプ１，役番号４０のチェリーリプ２）であることに基づいて前記通常区間から前記有利区間に移行したときと、前記事前決定手段が前記再遊技表示結果とは異なる表示結果の導出を許容する第２決定結果（たとえば、役番号４８の中段チェリー１，役番号４７の中段チェリー２）であることに基づいて前記通常区間から前記有利区間に移行したときとで、前記有利区間である旨の示唆の開始タイミングを異ならせる（たとえば、図２０に示すように、チェリーリプ１に当選したときには次のゲームのための賭数設定が完了したタイミングｔ６でメイン報知が開始し、中段チェリー１に当選したときには第３停止操作が離されたタイミングｔ４でメイン報知が開始する）。

【０４３０】

（６）　遊技を行う遊技機（たとえば、スロットマシン１，変形例のパチンコ遊技機）において、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、
演出を制御する演出制御手段（たとえば、サブ制御部９１）とを備え、
前記遊技制御手段は、

通常区間から当該通常区間よりも有利な有利区間に制御するか否かを決定する有利決定手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間当選の有無を決定する処理）と、
前記有利区間である旨を遊技制御側ランプ（たとえば、有利区間ランプ１９）の点灯によって示唆する遊技制御側示唆手段（たとえば、メイン制御部４１によるメイン報知を行う処理）とを含み、
前記演出制御手段は、前記有利区間である旨を演出制御側ランプ（たとえば、ＣＺランプ５７やＡＴランプ５８）の点灯によって示唆する演出制御側示唆手段（たとえば、サブ制御部９１によるサブ報知を行う処理）を含み、
前記通常区間から前記有利区間への移行が決定した場合、前記遊技制御側ランプが点灯した後に、前記演出制御側ランプが点灯する（たとえば、図２０に示すように、タイミングｔ４でメイン報知が行われた後に、タイミングｔ６でサブ報知が行われる）。
【０４３１】
（７） 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、
遊技の進行を制御する遊技制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、
前記導出操作手段の操作態様に対応する操作情報（たとえば、ナビ情報）を報知する報知手段（たとえば、メイン制御部４１によるナビ報知を実行する処理）とを備え、
前記遊技制御手段は、
前記操作情報を前記報知手段によって報知不可能な通常区間と、前記操作情報を前記報知手段によって報知可能な有利区間とを含む複数種類の区間に制御する区間制御手段（たとえば、メイン制御部４１による通常区間や有利区間に制御する処理）と、
前記有利区間である旨を遊技制御側ランプ（たとえば、有利区間ランプ１９）の点灯によって示唆する遊技制御側示唆手段（たとえば、メイン制御部４１によるメイン報知を行う処理）とを含み、
前記有利区間が終了するときでありかつ前記報知手段により前記操作情報が報知されている場合、当該報知手段による当該操作情報の報知が終了した後に、前記遊技制御側ランプが消灯する（たとえば、図２１に示すように、第３停止操作が離されたタイミングｔ４で遊技補助表示器１２におけるナビ報知が終了し、その後、タイミングｔ６で有利区間ランプ１９が消灯する）。
【０４３２】
（８） 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン１）において、
特定表示結果（たとえば、強チェリー１～３に対応する右上がりチェリーの図柄組合せ）と特別表示結果（たとえば、ＢＢの図柄組合せ）とを含む複数種類の表示結果のうちのいずれかの導出を許容する事前決定手段（たとえば、メイン制御部４１による内部抽選を実行する処理）と、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、
前記導出操作手段の操作態様を報知可能な報知状態（たとえば、ＡＴ）に制御する報知状態手段（たとえば、メイン制御部４１によるＡＴに制御する処理）と、
前記事前決定手段によって前記特定表示結果の導出が許容されたことに基づき、前記報知状態への制御が通常状態（たとえば、通常区間）よりも高まる有利状態（たとえば、ＣＺ）に制御するか否かを決定する有利決定手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間当選の有無を決定する処理）と、

前記特別表示結果が導出されたときに特別状態（たとえば、ＢＢ）に制御する特別状態手段（たとえば、メイン制御部４１によるＢＢに制御する処理）と、
前記有利状態への制御が決定された旨を示唆する有利状態示唆手段（たとえば、メイン制御部４１によるメイン報知を実行する処理）とを備え、
前記事前決定手段の決定結果には、前記特別表示結果の導出が許容されるとともに前記特定表示結果の導出が許容される同時決定結果（たとえば、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１、役番号３３のＢＢ＋強チェリー２、役番号３２のＢＢ＋強チェリー３）と、前記特別表示結果の導出が許容されることなく前記特定表示結果の導出が許容される非同時決定結果（たとえば、役番号４６の強チェリー１）とが含まれ、
前記有利状態示唆手段は、
前記事前決定手段の決定結果が前記非同時決定結果（たとえば、役番号４６の強チェリー１）でありかつ前記有利状態への制御が決定されたとき（たとえば、図１５（ｃ），（ｄ）に示すように、移行対象役の単独当選時に有利区間当選したとき）には、第１タイミング（たとえば、有利区間当選してから当該有利区間当選したゲームの次のゲームの賭数が設定されるまでの先報知タイミング）で当該有利状態への制御が決定された旨を示唆し、
前記事前決定手段の決定結果が前記同時決定結果（たとえば、役番号３５のＢＢ＋強チェリー１）でありかつ前記有利状態への制御が決定されたとき（たとえば、図１４（ａ），図１７（ｇ）に示すように、移行対象役とＢＢとの同時当選時に有利区間当選したとき）には、前記第１タイミング（たとえば、先報知タイミング）と当該第１タイミングよりも後の第２タイミング（たとえば、ＢＢの図柄組合せが導出された以降のいずれかの後報知タイミング）とを含む複数種類のタイミングのうちのいずれかで、当該有利状態への制御が決定された旨を示唆し（たとえば、図１２参照）、
前記事前決定手段の決定結果に対して予め順番（たとえば、役番号）が定められており（たとえば、図７参照）、
前記事前決定手段は、前記順番に従って表示結果の導出を許容するか否かを決定し（たとえば、内部抽選では役番号の大きい抽選対象役から優先的に当選するか否かが判定される）、
前記事前決定手段は、取得した乱数値と当該事前決定手段の決定結果ごとに予め定められた判定値とに基づき、表示結果の導出を許容するか否かを決定し（たとえば、内部抽選では乱数値と抽選対象役に定められた判定値とを用いて加算処理を行うことで当選するか否かが判定される）、
判定値のデータは、予め定められた順番に配列されている（たとえば、図８に示すように、役番号の大きい順に配置されている）。

【０４３３】

（９）　遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、スロットマシン１）であって、
複数の発光手段（たとえば、図２４に示す第１ＤＧ群のＤＧ５に示す各ランプ）と、
前記複数の発光手段それぞれと対応する複数の出力端子（たとえば、出力端子Ｄ０～Ｄ６）が設けられている出力ポート（たとえば、第１出力ポート６１）と、
前記複数の出力端子それぞれからの信号の出力を制御することにより、前記複数の発光手段を制御する制御手段（たとえば、メインＣＰＵ４１ａ）とを備え、
前記制御手段は、複数の発光手段が発光している状態で遊技の進行が不能化された特定状態（たとえば、エラー状態または設定確認状態）に移行したときに、該複数の発光手段のうちの一部の発光手段（たとえば、図２８（Ｂ）に示すＢＥＴランプ、リプレイ中ランプ、有利区間ランプ）の発光を維持するように前記信号の出力を制御し、該一部の発光手段以外の２以上の発光手段（たとえば、図２８（Ｃ）に示す投入要求ランプおよびスタート有効ランプ）の発光が停止するように前記信号の出力を制御し、
前記２以上の発光手段と対応する出力端子それぞれは隣接して設けられている（たとえば、図２４の第１出力ポート６１に示すように、スタート有効ランプに対応する出力端子Ｄ１と、投入要求ランプに対応する出力端子Ｄ６とは隣接している）。

【０４３４】
（１０）　遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、スロットマシン１）であって、
有利状態（たとえば、有利区間）であることを報知する有利報知を実行する有利報知実行手段（たとえば、図２４に示す有利区間ランプ１９）と、
遊技の進行が不能となる特定状態（たとえば、エラー状態、または設定確認状態）であることを報知する特定報知を実行する特定報知実行手段（たとえば、液晶表示器５１）とを備え、
前記有利報知実行手段による前記有利報知の実行中に前記特定状態に移行したときに、前記特定報知実行手段は前記特定報知を実行するとともに、前記有利報知実行手段は該有利報知を継続する（たとえば、図２８に示すように、特定状態に移行したときに、特定状態の報知を行うとともに、発光していた有利区間ランプの発光を維持する）。
【０４３５】
（１１）　遊技を行うことが可能な遊技機（たとえば、スロットマシン１）であって、
複数の第１発光手段（たとえば、図３に示すように、第１ＤＧ群を構成する６個のＤＧそれぞれに含まれる発光部）と、複数の第２発光手段（たとえば、図３に示すように、第２ＤＧ群を構成する４個のＤＧそれぞれに含まれる発光部）とを含む複数の発光手段と、
発光対象となる発光手段を順次切り替えることにより複数の発光手段の制御を行う制御手段（たとえば、メインＣＰＵ４１ａ）とを備え、
複数の第１発光手段は、発光対象となる発光手段のグループとして、複数の第１発光グループに各々振り分けられているとともに（第１ＤＧ群を構成する６個のＤＧ１～ＤＧ６に振り分けられており）、
複数の第２発光手段は、発光対象となる発光手段のグループとして、複数の第２発光グループに各々振り分けられており（第２ＤＧ群を構成する４個のＤＧ１～ＤＧ４に振り分けられており）、
前記制御手段は、
選択信号（たとえば、ＤＧ信号）を出力することにより発光対象となる発光手段のグループを選択する選択手段と、
前記選択手段により選択されたグループに含まれる発光手段の発光態様を指定する発光態様信号（たとえば、発光信号）を出力する発光態様信号出力手段とを含み、
前記第１発光グループの数と前記第２発光グループの数は異なり（第１ＤＧ群を構成するＤＧの数は６個であるのに対し、第２ＤＧ群を構成するＤＧの数は４個であり）、
前記発光態様信号出力手段は、前記第１発光グループに含まれる発光手段の発光態様を指定する発光態様信号と前記第２発光グループに含まれる発光手段の発光態様を指定する発光態様信号を別個に出力し（第１ＤＧ群に含まれるＤＧ１～ＤＧ６それぞれの発光部の発光信号Ｓ０～Ｓ６は第１出力ポート６１から出力され、第２ＤＧ群に含まれるＤＧ１～ＤＧ４それぞれの発光部の発光信号Ｓ０～Ｓ４は第２出力ポート６２から出力され）、
前記選択手段は、複数の前記第１発光グループのいずれかと複数の前記第２発光グループのいずれかとを共通の選択信号により選択する（第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４のいずれかと、第２ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ４はそれぞれ共通の選択信号ＤＧ１～ＤＧ４により選択される）。
【０４３６】
（１２）　遊技を行うことが可能な遊技機であって、
複数の発光手段（たとえば、図２４に示すように、クレジット表示器の２ケタ分の７セグ表示器に含まれる複数のセグメント、ペイアウト表示器の２ケタ分の７セグ表示器に含まれる複数のセグメント、状態ランプに含まれるランプ、および設定値表示器に含まれる複数のセグメント）と、
発光対象となる発光手段を順次切り替えることにより複数の発光手段の制御を行う制御手段（たとえば、メインＣＰＵ４１ａ）と、
特定数の出力端子が設けられている出力ポート（たとえば、第１出力ポート６１）とを備え、

前記複数の発光手段は、発光対象となる発光手段のグループとして、特定数（たとえば、８）未満の発光手段をそれぞれが含む複数のグループに各々振り分けられており（たとえば、図２４に示すように、複数の発光部は、第１ＤＧ群のＤＧ１～ＤＧ６それぞれに分けられており、該ＤＧ１～ＤＧ６はそれぞれ８個未満である７個の発光部を含み）、

前記制御手段は、

選択信号（たとえば、ＤＧ信号）を出力することにより発光対象となる発光手段のグループを選択する選択手段と、

前記選択手段により選択されたグループに含まれる発光手段の発光態様を指定する発光態様信号（たとえば、発光信号）を前記出力ポートにより出力する発光態様信号出力手段とを含み、

前記発光態様信号出力手段は、前記発光態様信号として前記出力端子毎に該出力端子に対応する発光手段の発光態様を指定する信号を出力し（たとえば、発光信号Ｓ０～Ｓ６はそれぞれ対応する発光部の発光態様を指定する信号であり）、

特定数の前記出力端子のうち少なくとも特定出力端子は、いずれのグループにおいても対応する発光手段が設けられていない（たとえば、図２４に示すように、第１出力ポート６１の未使用出力端子Ｄ７は、いずれのＤＧにおいても対応する発光部が設けられていない）。

【０４３７】

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

【０４３８】

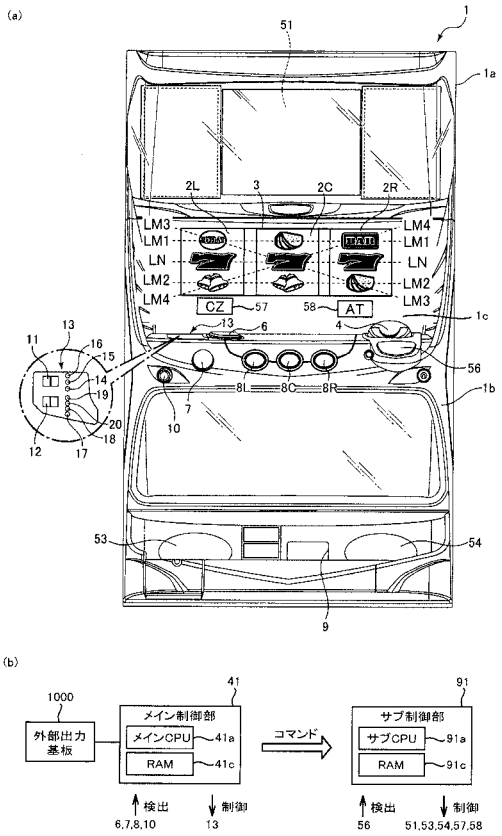
今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

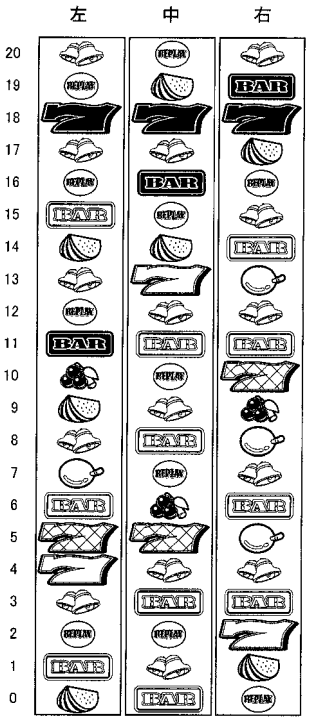
【０４３９】

１　スロットマシン、２Ｌ，２Ｃ，２Ｒ　リール、８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ　ストップスイッチ、１２　遊技補助表示器、１９　有利区間ランプ、４１　メイン制御部、４１ｃ　ＲＡＭ、５１　液晶表示器、５６　演出用スイッチ　５７　ＣＺランプ、５８　ＡＴランプ、９１　サブ制御部、９１ｃ　ＲＡＭ。

【図１】



【図２】



【図３】

(a)ナビ報知表示の表示態様

ナビ対象役の例	押し順（正解手順）	遊技補助表示器	液晶表示器
左ベル1等	左第1停止		① ② ③ ① ③ ②
中ベル1等	中第1停止		② ① ③ ③ ① ②
右ベル1等	右第1停止		② ③ ① ③ ② ①

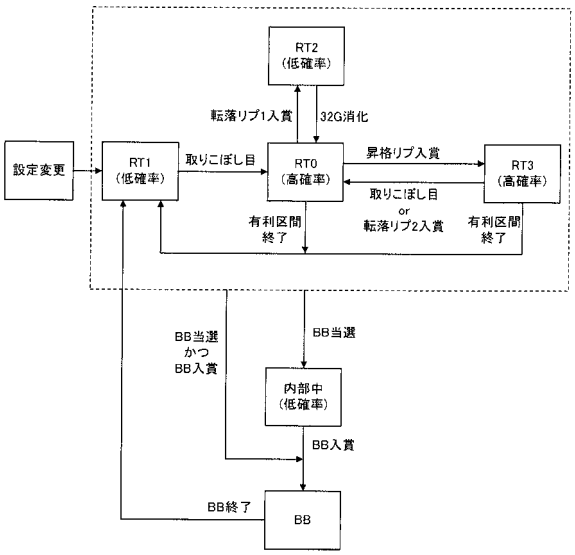
(b)払出枚数表示の表示態様

例えば、8枚払出



【図４】

遊技状態の遷移



【図５】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	払出枚数
BB	白7-白7-白7	-	350枚超えで終了
中段チェリー	チェリー-チェリー-チェリー	-	1枚
右上がりチェリー	黒BAR-チェリー-プラム	右上がりに チェリー-チェリー-チェリー	2枚
下段チェリー	黒BAR-ベル-ベル	-	2枚
	黒BAR-黒BAR-ベル		
	黒BAR-白BAR-ベル		
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ	上段に スイカ-スイカ-スイカ	5枚
	ベル-白7-リプレイ		
中段ベル	ベル-ベル-ベル	-	8枚
右下がりベル	リプレイ-ベル-リプレイ	右下がりに ベル-ベル-ベル	8枚
	リプレイ-ベル-プラム		
	プラム-ベル-リプレイ		
	プラム-ベル-プラム		
上段ベル1	リプレイ-白BAR-白BAR	上段に ベル-ベル-ベル	3枚
上段ベル2	リプレイ-白BAR-黒BAR		
上段ベル3	リプレイ-黒BAR-白BAR		
上段ベル4	リプレイ-黒BAR-黒BAR		
上段ベル5	プラム-白BAR-白BAR		
上段ベル6	プラム-白BAR-黒BAR		
上段ベル7	プラム-黒BAR-白BAR		
上段ベル8	プラム-黒BAR-黒BAR		
1枚役1	スイカ-リプレイ-ベル	-	1枚
1枚役2	スイカ-リプレイ-リプレイ	-	1枚

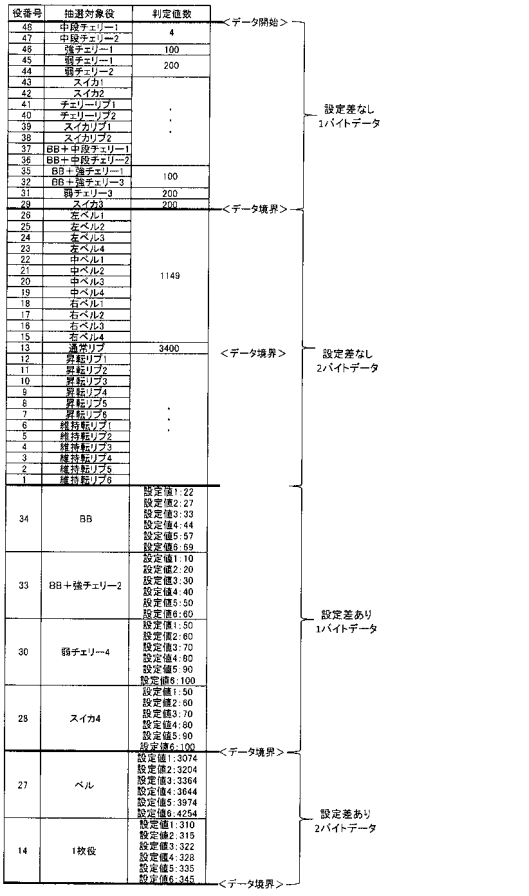
【図６】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	払出枚数
通常リプ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	-	-	再遊技
制御用リプ1	リプレイ-リプレイ-プラム	-	-	再遊技
	プラム-リプレイ-リプレイ			
	プラム-リプレイ-プラム			
制御用リプ2	黒7-ベル-黒BAR	-	-	再遊技
	黒7-ベル-白BAR			
	スイカ-ベル-黒BAR			
	スイカ-ベル-白BAR			
	白7-ベル-黒BAR			
	白7-ベル-白BAR			
	ベル-ベル-黒BAR			
	ベル-ベル-白BAR			
制御用リプ3	ベル-白BAR-白BAR	-	-	再遊技
	ベル-白BAR-チェリー			
	ベル-白BAR-スイカ			
	ベル-白BAR-黒7			
	ベル-白BAR-網7			
	ベル-白BAR-白7			
	ベル-黒BAR-白BAR			
	ベル-黒BAR-チェリー			
	ベル-黒BAR-スイカ			
	ベル-黒BAR-黒7			
	ベル-黒BAR-網7			
	ベル-黒BAR-白7			
転落リプ1	ベル-リプレイ-ベル	-	入賞時→RT2	再遊技
転落リプ2	リプレイ-リプレイ-ベル	-	入賞時→RT0	再遊技
昇格リプ	ベル-白BAR-リプレイ	-	入賞時→RT3	再遊技
	ベル-白BAR-プラム			
	ベル-黒BAR-リプレイ			
	ベル-黒BAR-プラム			
チェリーリプ	チェリー-ベル-リプレイ	-	-	再遊技
	チェリー-黒BAR-リプレイ			
	チェリー-白BAR-リプレイ			
	ベル-リプレイ-リプレイ			
右下がりスイカリプ	ベル-スイカ-リプレイ	右下がりに スイカ-スイカ-スイカ	-	再遊技
	ベル-ベル-リプレイ			

【図７】

役番号	抽選対象役	遊技状態					設定差		有利区間移行		メイン報知タイミング		グループ
		RT0	RT1	RT2	RT3	内部中	あり	なし	あり	なし	先	後	
48	中段チェリー1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	チェリー
47	中段チェリー2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
46	強チェリー1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
45	弱チェリー1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
44	弱チェリー2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
43	スイカ1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	スイカ
42	スイカ2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
41	チェリーリプ1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	チェリーリプ
40	チェリーリプ2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
39	スイカリプ1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	スイカリプ
38	スイカリプ2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
37	BB＋中段チェリー1	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	○	BB＋チェリー
36	BB＋中段チェリー2	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	○	
35	BB＋強チェリー1	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	○	
34	BB	○	○	○	○	-	○	-	-	○	-	-	BB
33	BB＋強チェリー2	○	○	○	○	-	○	-	-	○	-	-	BB＋チェリー
32	BB＋強チェリー3	○	○	○	○	-	-	○	-	○	-	-	
31	弱チェリー3	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	チェリー
30	弱チェリー4	○	○	○	○	○	○	-	-	○	-	-	
29	スイカ3	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	スイカ
28	スイカ4	○	○	○	○	○	○	-	-	○	-	-	
27	ベル	○	○	○	○	○	○	-	-	○	-	-	ベル
26	左ベル1	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	押し順ベル
25	左ベル2	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
24	左ベル3	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
23	左ベル4	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
22	中ベル1	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
21	中ベル2	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
20	中ベル3	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
19	中ベル4	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
18	右ベル1	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
17	右ベル2	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
16	右ベル3	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
15	右ベル4	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	
14	1枚役	○	○	○	○	○	○	-	-	○	-	-	1枚役
13	通常リプ	○	○	○	○	○	-	○	-	○	-	-	通常リプ
12	昇転リプ1	○	-	-	-	-	-	○	-	○	-	-	昇転リプ
11	昇転リプ2	○	-	-	-	-	-	○	-	○	-	-	
10	昇転リプ3	○	-	-	-	-	-	○	-	○	-	-	
9	昇転リプ4	○	-	-	-	-	-	○	-	○	-	-	
8	昇転リプ5	○	-	-	-	-	-	○	-	○	-	-	
7	昇転リプ6	○	-	-	-	-	-	○	-	○	-	-	
6	維持転リプ1	-	-	-	○	-	-	○	-	○	-	-	維持転リプ
5	維持転リプ2	-	-	-	○	-	-	○	-	○	-	-	
4	維持転リプ3	-	-	-	○	-	-	○	-	○	-	-	
3	維持転リプ4	-	-	-	○	-	-	○	-	○	-	-	
2	維持転リプ5	-	-	-	○	-	-	○	-	○	-	-	
1	維持転リプ6	-	-	-	○	-	-	○	-	○	-	-	

【図８】



【図９】

抽選対象役	組合せ
BB	BB
中段チェリー1	中段チェリー
中段チェリー2	中段チェリー+1枚役1
強チェリー1	右上がりチェリー
強チェリー2	右上がりチェリー+1枚役1
強チェリー3	右上がりチェリー+1枚役1+1枚役2
弱チェリー1	下段チェリー
弱チェリー2	下段チェリー+1枚役1
弱チェリー3	下段チェリー+1枚役1+1枚役2
弱チェリー4	下段チェリー+1枚役2
スイカ1	上段スイカ
スイカ2	上段スイカ+1枚役1
スイカ3	上段スイカ+1枚役1+1枚役2
スイカ4	上段スイカ+1枚役2
ベル	中段ベル
左ベル1	右下がりベル+上段ベル5+上段ベル8
左ベル2	右下がりベル+上段ベル6+上段ベル7
左ベル3	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル3
左ベル4	右下がりベル+上段ベル2+上段ベル4
中ベル1	中段ベル+上段ベル2+上段ベル5
中ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル6
中ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル7
中ベル4	中段ベル+上段ベル3+上段ベル8
右ベル1	中段ベル+上段ベル3+上段ベル5
右ベル2	中段ベル+上段ベル1+上段ベル7
右ベル3	中段ベル+上段ベル4+上段ベル6
右ベル4	中段ベル+上段ベル2+上段ベル8
1枚役	1枚役1+1枚役2
チェリーリプ1	チェリーリプ
チェリーリプ2	チェリーリプ+制御用リプ1
スイカリプ1	右下がりスイカリプ
スイカリプ2	右下がりスイカリプ+制御用リプ1
通常リプ	通常リプ
昇転リプ1	昇格リプ+転落リプ1
昇転リプ2	昇格リプ+転落リプ1+制御用リプ1
昇転リプ3	昇格リプ+転落リプ1+制御用リプ2
昇転リプ4	昇格リプ+転落リプ1+制御用リプ3
昇転リプ5	昇格リプ+転落リプ1+制御用リプ1+制御用リプ2
昇転リプ6	昇格リプ+転落リプ1+制御用リプ1+制御用リプ3
維持転リプ1	通常リプ+転落リプ2
維持転リプ2	通常リプ+転落リプ2+制御用リプ1
維持転リプ3	通常リプ+転落リプ2+制御用リプ2
維持転リプ4	通常リプ+転落リプ2+制御用リプ3
維持転リプ5	通常リプ+転落リプ2+制御用リプ1+制御用リプ2
維持転リプ6	通常リプ+転落リプ2+制御用リプ1+制御用リプ3

【図１０】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左ベル1	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル5or上段ベル8or取りこぼし
左ベル2	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル6or上段ベル7or取りこぼし
左ベル3	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル2or上段ベル3or取りこぼし
左ベル4	左第1停止	右下がりベル
	左第1停止以外	上段ベル2or上段ベル4or取りこぼし
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル2or上段ベル5or取りこぼし
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル1or上段ベル6or取りこぼし
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル4or上段ベル7or取りこぼし
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	中第1停止以外	上段ベル3or上段ベル8or取りこぼし
右ベル1	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル3or上段ベル5or取りこぼし
右ベル2	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル1or上段ベル7or取りこぼし
右ベル3	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル4or上段ベル6or取りこぼし
右ベル4	右第1停止	中段ベル
	右第1停止以外	上段ベル2or上段ベル8or取りこぼし

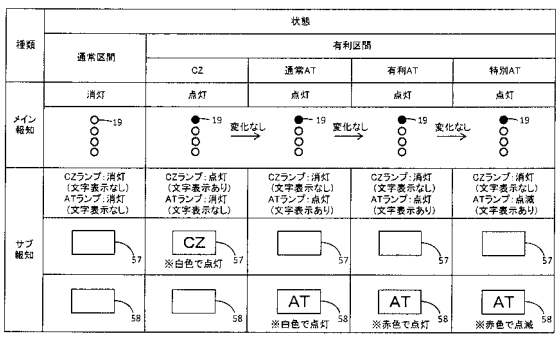
【図１１】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
昇転リプ1	順押し	昇格リプ
	順押し以外	転落リプ1
昇転リプ2	挟み押し	昇格リプ
	挟み押し以外	転落リプ1
昇転リプ3	中左押し	昇格リプ
	中左押し以外	転落リプ1
昇転リプ4	中右押し	昇格リプ
	中右押し以外	転落リプ1
昇転リプ5	逆挟み押し	昇格リプ
	逆挟み押し以外	転落リプ1
昇転リプ6	逆押し	昇格リプ
	逆押し以外	転落リプ1
維持転リプ1	順押し	通常リプ
	順押し以外	転落リプ2
維持転リプ2	挟み押し	通常リプ
	挟み押し以外	転落リプ2
維持転リプ3	中左押し	通常リプ
	中左押し以外	転落リプ2
維持転リプ4	中右押し	通常リプ
	中右押し以外	転落リプ2
維持転リプ5	逆挟み押し	通常リプ
	逆挟み押し以外	転落リプ2
維持転リプ6	逆押し	通常リプ
	逆押し以外	転落リプ2

【図１２】

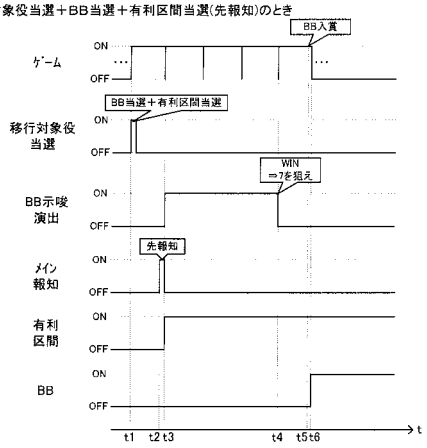
役番号	抽選対象役	メイン報知タイミング							
		先報知							後報知
		スタート操作	第1停止操作	第2停止操作	第3停止操作	第3停止操作離し	払出終了	自動賭数設定の完了	BB入賞ゲーム
48	中段チェリー1	×	×	×	×	○	×	×	×
47	中段チェリー2	○	×	×	×	×	×	×	×
46	強チェリー1	○	×	×	×	×	×	×	×
45	弱チェリー1	×	○	×	×	×	×	×	×
44	弱チェリー2	×	×	×	×	×	○	×	×
43	スイカ1	×	×	○	×	×	×	×	×
42	スイカ2	×	×	×	×	×	○	×	×
41	チェリーリプ1	×	×	×	×	×	×	○	×
40	チェリーリプ2	×	×	×	○	×	×	×	×
39	スイカリプ1	×	×	×	×	×	×	○	×
38	スイカリプ2	×	×	×	○	×	×	×	×
37	BB＋中段チェリー1	×	×	×	×	○ (50%)	×	×	○ (50%)
36	BB＋中段チェリー2	×	×	×	×	○ (50%)	×	×	○ (50%)
35	BB＋強チェリー1	×	×	×	×	○ (50%)	×	×	○ (50%)

【図１３】

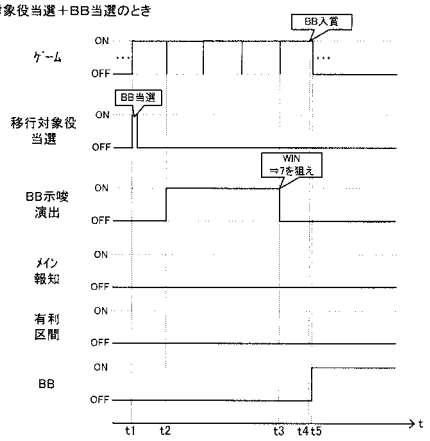


【図１４】

(a)移行対象役当選＋BB当選＋有利区間当選(先報知)のとき

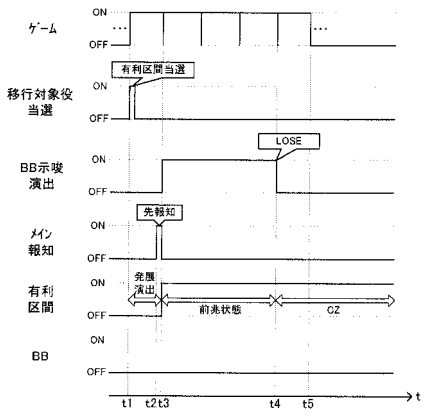


(b)移行対象役当選＋BB当選のとき

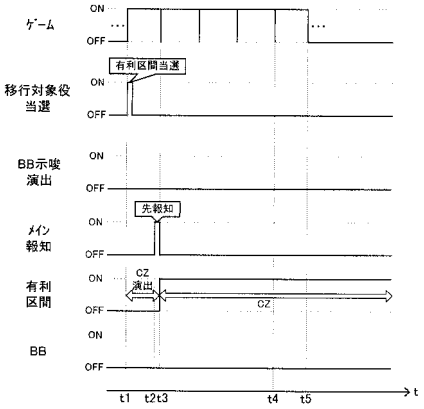


【図１５】

(c)移行対象役当選＋有利区間当選のとき(BB示唆演出あり)

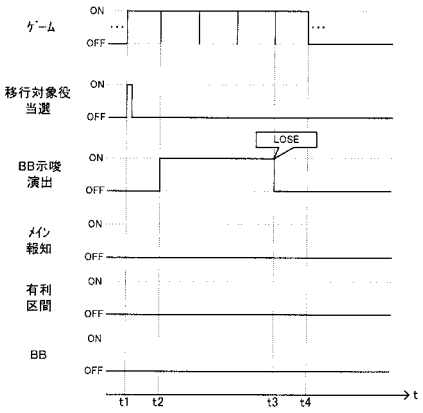


(d)移行対象役当選＋有利区間当選のとき(BB示唆演出なし)

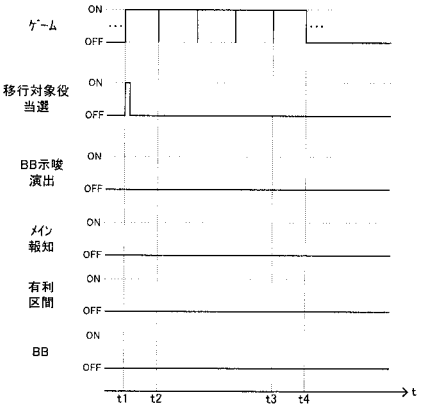


【図１６】

(e)移行対象役当選のとき(BB示唆演出あり)

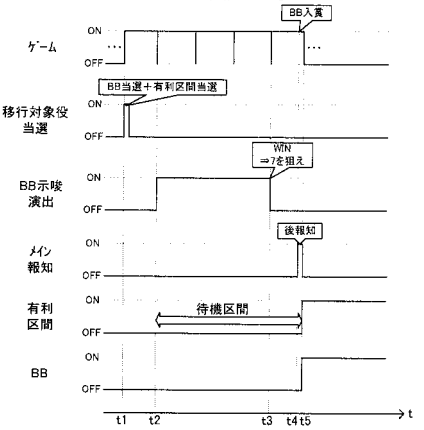


(f)移行対象役当選(BB示唆演出なし)



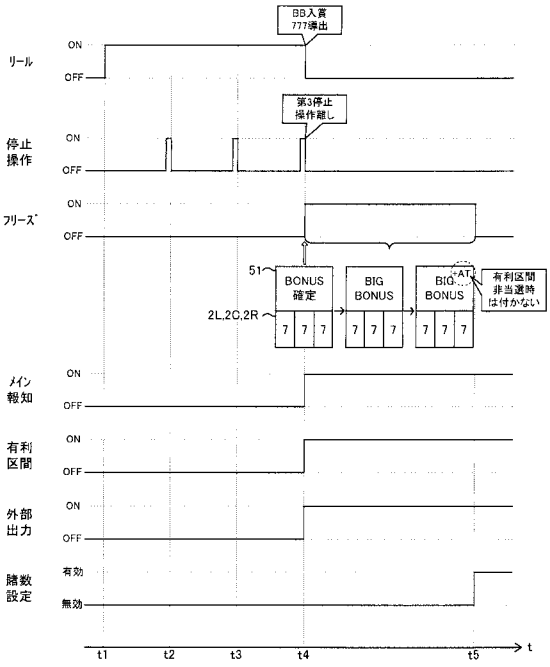
【図１７】

(g)移行対象役当選＋BB当選＋有利区間当選(後報知)のとき



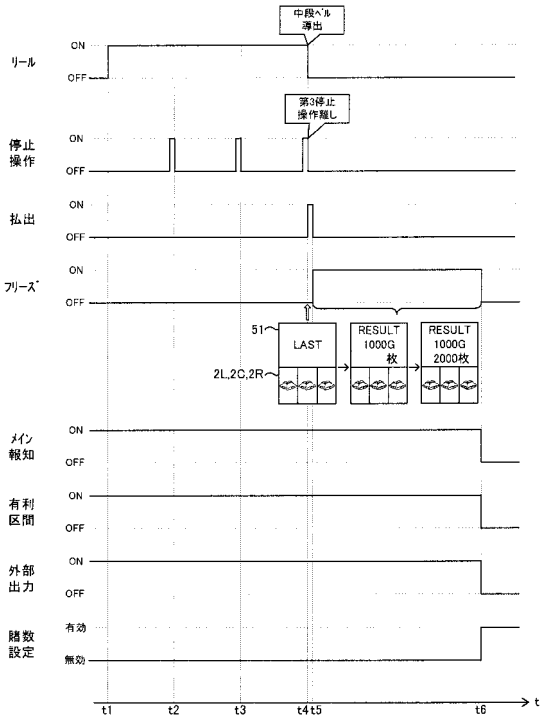
【図１８】

通常区間から有利区間に移行するとき



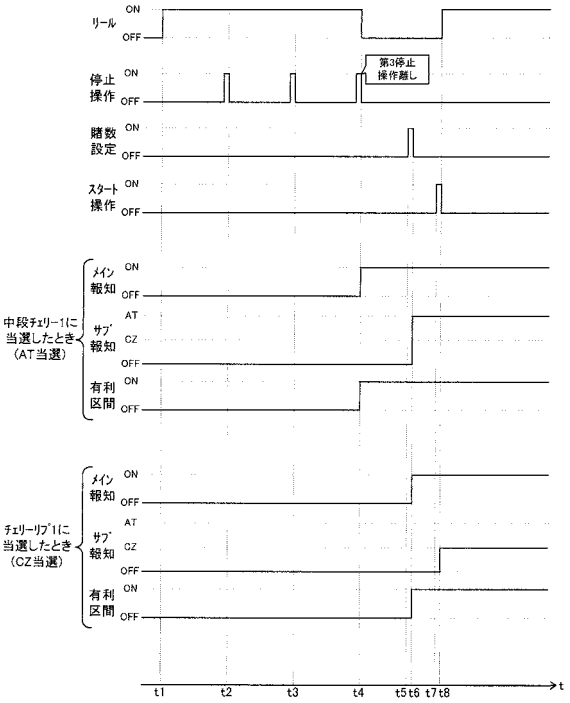
【図１９】

有利区間から通常区間に移行するとき



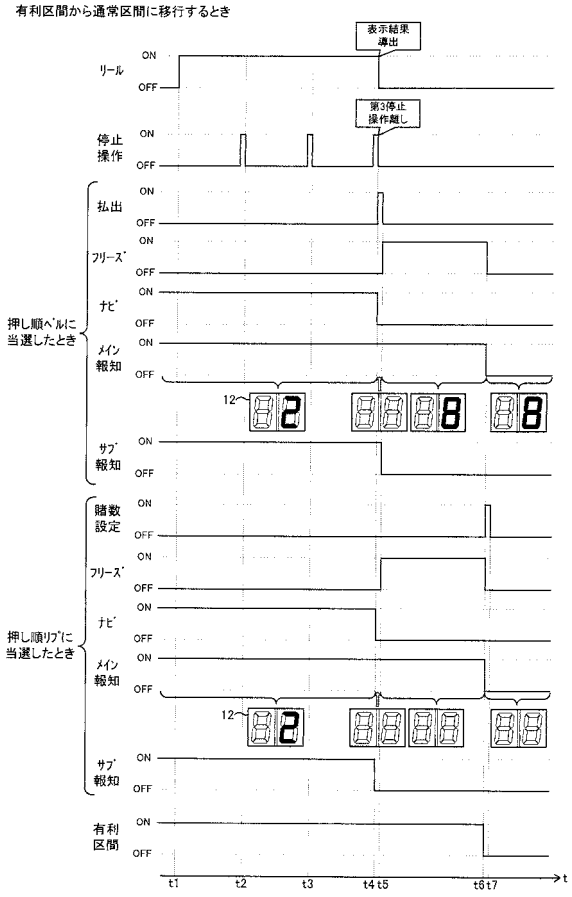
【図２０】

通常区間から有利区間に移行するとき

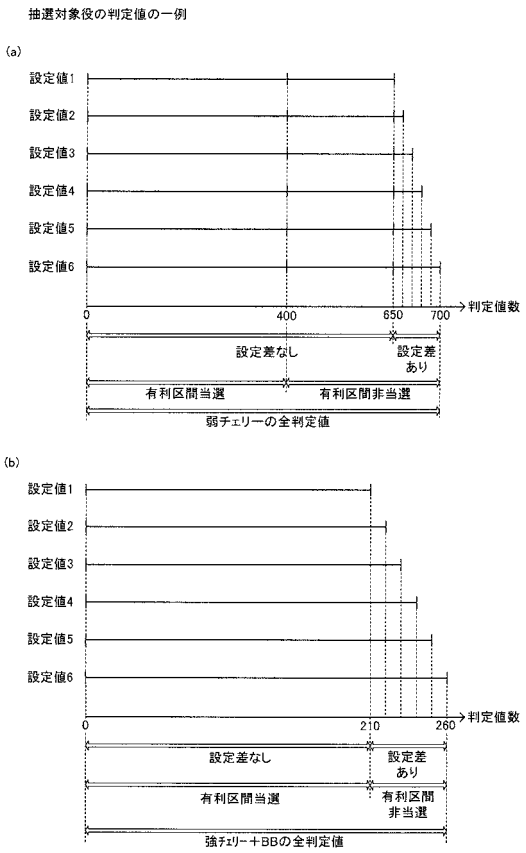


【図２１】

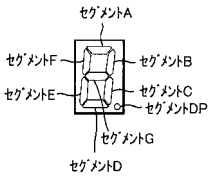
有利区間から通常区間に移行するとき



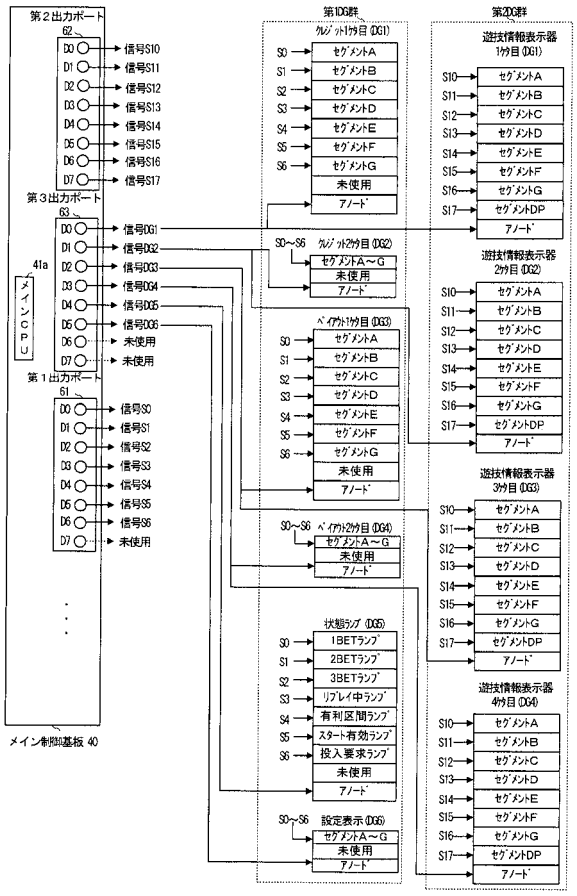
【図２２】



【図２３】



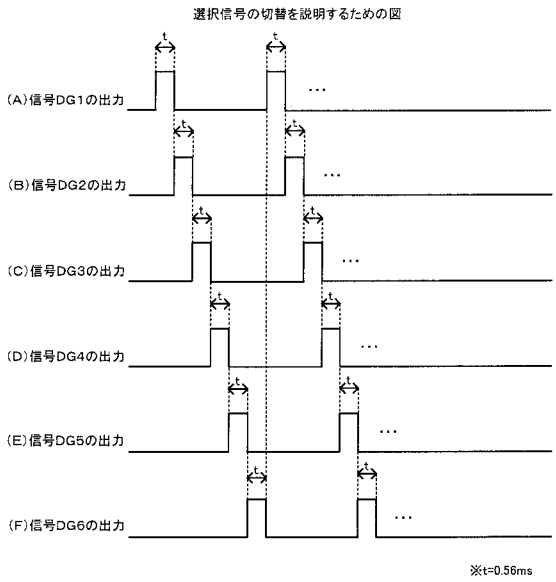
【図２４】



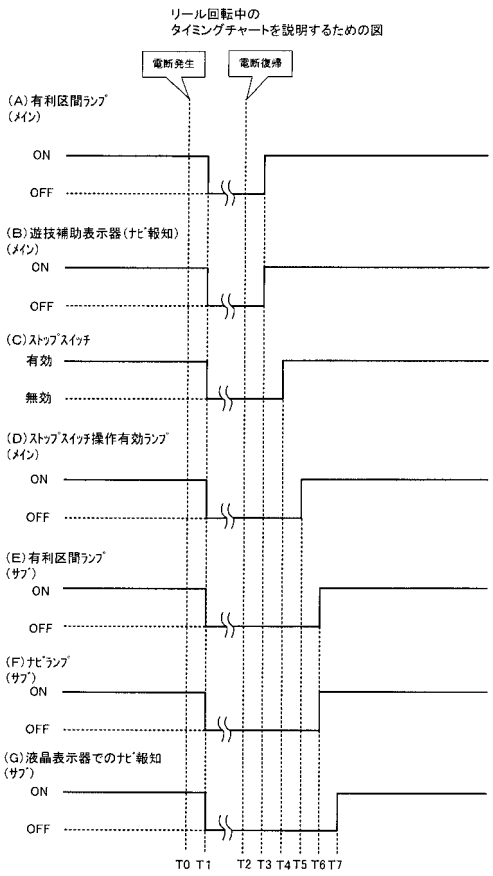
【図２５】



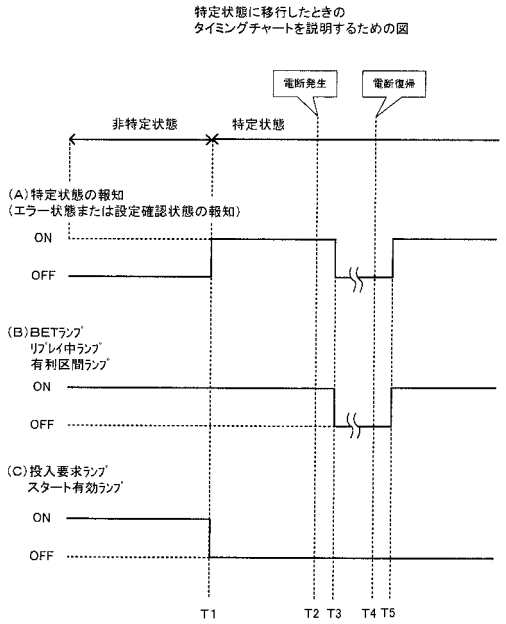
【図２６】



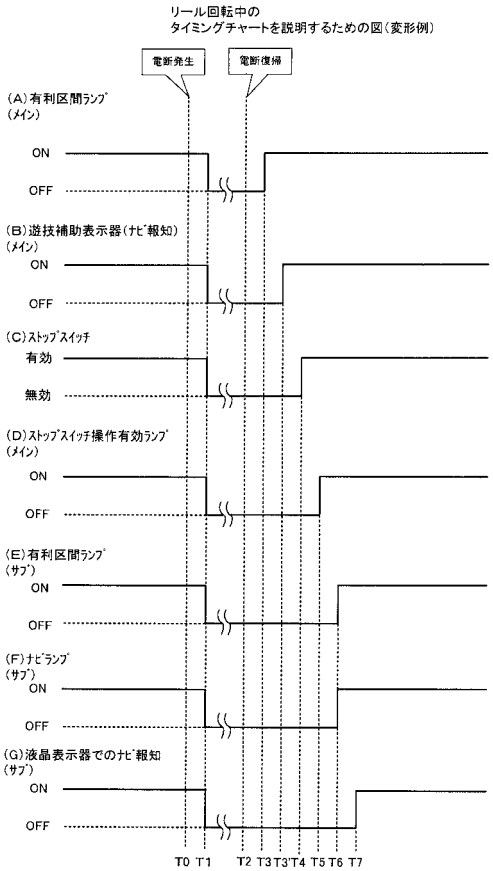
【図２７】



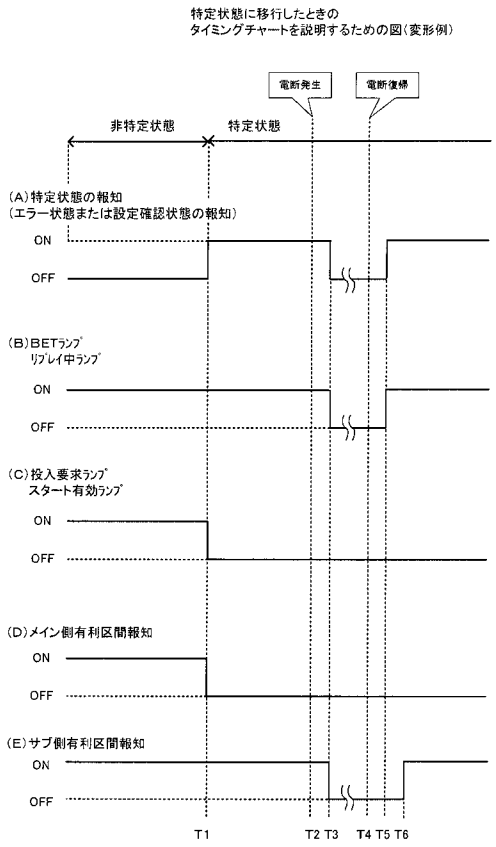
【図２８】



【図２９】



【図３０】


特定状態に移行したときの
タイミングチャートを説明するための図（変形例）
電断発生
電断復帰
非特定状態
特定状態
(A)特定状態の報知
(エラー状態または設定確認状態の報知)
ON
OFF
(B)BETﾗﾝﾌﾟ
ﾘﾌﾟﾚｲ中ﾗﾝﾌﾟ
ON
OFF
(C)投入要求ﾗﾝﾌﾟ
ｽﾀｰﾄ有効ﾗﾝﾌﾟ
ON
OFF
(D)メイン側有利区間報知
ON
OFF
(E)サブ側有利区間報知
ON
OFF
T1
T2 T3
T4 T5 T6