

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7154751号
(P7154751)

(45)発行日 令和4年10月18日(2022.10.18)

(24)登録日 令和4年10月7日(2022.10.7)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

A 6 3 F 5/04 6 1 1 A

A 6 3 F 5/04 6 0 3 A

A 6 3 F 5/04 6 0 3 B

請求項の数 1 (全76頁)

(21)出願番号	特願2017-226401(P2017-226401)	(73)特許権者	000144153
(22)出願日	平成29年11月27日(2017.11.27)		株式会社三共
(65)公開番号	特開2019-92955(P2019-92955A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43)公開日	令和1年6月20日(2019.6.20)	(72)発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年10月20日(2020.10.20)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
			株式会社三共内
		審査官	岡崎 彦哉

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

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有利区間報知手段と、
前記有利状態中に、該有利状態である旨を報知する有利状態報知手段と、
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、
複数の発光部からなる特定発光手段を用いて、前記有利操作態様を報知可能な第 1 操作態様報知手段と、
演出画像を表示可能な演出表示手段を用いて、前記有利操作態様を報知可能な第 2 操作態様報知手段と、を備え、
前記有利区間中の単位遊技において前記第 1 操作態様報知手段および前記第 2 操作態様報知手段により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

知と前記第1操作態様報知手段による前記有利操作態様の報知とを再開させた後に、前記導出操作手段への操作を有効化し、

前記導出操作手段への操作を有効化した後に、前記有利状態である旨の報知と前記第2操作態様報知手段による前記有利操作態様の報知を再開させ、

前記有利区間の最後の単位遊技で前記有利操作態様を報知させた場合、前記第1操作態様報知手段による前記有利操作態様の報知を終了させた後に、前記有利区間である旨の報知を終了させる、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】

【文献】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、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、操作態様の報知が再開される前にストップスイッチへの操作が有効となると、報知される操作態様とは異なる操作態様つまり誤った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、誤った操作態様で遊技者が導出操作手段を操作す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】

（A）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有利区間報知手段と、

前記有利状態中に、該有利状態である旨を報知する有利状態報知手段と、

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、

複数の発光部からなる特定発光手段を用いて、前記有利操作態様を報知可能な第1操作態様報知手段と、

演出画像を表示可能な演出表示手段を用いて、前記有利操作態様を報知可能な第2操作態

10

20

30

40

50

様報知手段と、を備え、

前記有利区間中の単位遊技において前記第 1 操作態様報知手段および前記第 2 操作態様報知手段により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第 1 操作態様報知手段による前記有利操作態様の報知とを再開させた後に、前記導出操作手段への操作を有効化し、

前記導出操作手段への操作を有効化した後に、前記有利状態である旨の報知と前記第 2 操作態様報知手段による前記有利操作態様の報知を再開させ、

前記有利区間の最後の単位遊技で前記有利操作態様を報知させた場合、前記第 1 操作態様報知手段による前記有利操作態様の報知を終了させた後に、前記有利区間である旨の報知を終了させる。

10

(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 4 1)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、A T)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 4 1)と、

20

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 1 9)と、

前記スロットマシンへの電源供給が停止したときに、電源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源供給が停止し、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 2 7 (A) ~ 図 2 7 (C) に示すように、電断から復帰したときにおいて、有利区間ランプ 1 9 の発光と、遊技補助表示器 1 2 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)。

30

【 0 0 0 7 】

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。

【 0 0 0 8 】

(2) (1) 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 4 1)と、

演出の制御を行う演出制御手段(たとえば、サブ制御部 9 1)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、メイン制御部 4 1 が、有利区間に移行させ、有利区間ランプ 1 9 を発光させるとともに、遊技補助表示器 1 2 を用いてナビ報知を実行し)、

40

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、C Z ランプ 5 7 や A T ランプ 5 8 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 5 1 を用いてナビ報知を実行する)。

【 0 0 0 9 】

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

50

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。

【 0 0 1 0 】

(3) (1) または (2) 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 4 1 ）と、

演出の制御を行う演出制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 ）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、メイン制御部 4 1 が、有利区間に移行させ、有利区間ランプ 1 9 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 1 3 に示すように、C Z、通常 A T、有利 A T、および特別 A T のいずれであるかを報知する）。

10

【 0 0 1 1 】

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。

【 0 0 1 2 】

(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 4 1 ）と、

演出の制御を行う演出制御手段（たとえば、サブ制御部 9 1 ）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 1 2 を用いてナビ報知を実行し）、

20

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 5 1 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 2 7 (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 2 7 (G) に示す液晶表示器 5 1 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 2 7 (F) および図 2 7 (G) に示すように、液晶表示器 5 1 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 5 1 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）。

30

【 0 0 1 3 】

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。

【 0 0 1 4 】

(5) (1) ~ (4) 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 2 7 (C) および図 2 7 (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）。

40

【 0 0 1 5 】

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】

【 0 0 1 6 】

【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

50

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。

10

【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。

20

【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。

30

【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】

【0017】

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

【0018】

〔スロットマシンの構成〕

40

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。

【0019】

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。

【0020】

50

図 1 (a) に示すように、前面扉 1 b 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 MAX BET 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 8 L , 8 C , 8 R などが設けられている。

【 0 0 2 1 】

MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R、および精算スイッチ 1 0 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 4 1 に入力される。メイン制御部 4 1 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。

10

【 0 0 2 2 】

前面扉 1 b には、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部 1 3 が設けられている。遊技用表示部 1 3 には、メダルの払出枚数やストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 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 1 2、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 1 9 などが設けられている。また、遊技補助表示器 1 2 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 1 2 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。

20

【 0 0 2 3 】

ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様には、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作する順番 (押し順) と、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 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 8 L , 8 C , 8 R 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 1 2 によって 7 セグメント表示される。有利区間ランプ 1 9 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。

【 0 0 2 4 】

30

化粧パネル 1 c において、透視窓 3 の下方には、後述する C Z (チャンスゾーン) 中である旨を点灯によって示唆する C Z ランプ 5 7 と、後述する A T (アシストタイム) 中である旨を点灯によって示唆する A T ランプ 5 8 とが設けられている。C Z ランプ 5 7 が点灯することで C Z への制御中である旨を示唆すること、および A T ランプ 5 8 が点灯することで A T 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。

【 0 0 2 5 】

非 C Z 中においては、C Z ランプ 5 7 は消灯しているため、「C Z」の文字が浮かび上がらない。一方、C Z 中においては、C Z ランプ 5 7 は点灯しているため、「C Z」の文字が浮かび上がる。このため、遊技者は、C Z ランプ 5 7 が点灯することで浮かび上がった「C Z」の文字を認識すれば、現在の状態が C Z 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、C Z ランプ 5 7 の点灯色は白色である。

40

【 0 0 2 6 】

非 A T 中においては、A T ランプ 5 8 は消灯しているため、「A T」の文字が浮かび上がらない。一方、A T 中においては、A T ランプ 5 8 は点灯しているため、「A T」の文字が浮かび上がる。このため、遊技者は、A T ランプ 5 8 が点灯することで浮かび上がった「A T」の文字を認識すれば、現在の状態が A T 中であることを認識することができる。

【 0 0 2 7 】

なお、A T には、3種類の A T (通常 A T , 有利 A T , 特別 A T) が設けられており、A T ランプ 5 8 は、制御中の A T の種類に応じた点灯態様で点灯する。具体的には、通常

50

A T 中においては、A T ランプ 5 8 は白色で点灯する。有利 A T 中においては、A T ランプ 5 8 は赤色で点灯する。特別 A T 中においては、A T ランプ 5 8 は赤色で点滅する。このため、遊技者は、A T ランプ 5 8 の点灯態様を認識すれば、制御中の A T の種類を認識することができる。

【 0 0 2 8 】

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 M A X B E T 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 L N 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は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。

10

【 0 0 2 9 】

入賞ラインとは、リール 2 L , 2 C , 2 R 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 L N 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 L N に揃ったことを認識しやすくする無効ライン L M 1 ~ L M 4 が設けられている。

【 0 0 3 0 】

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 2 L , 2 C , 2 R が回転して図柄が変動表示され、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 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 L N 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 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときに入賞ライン L N 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 L N が有効化されて、ゲームが開始可能な状態となる。

20

【 0 0 3 1 】

入賞ライン L N 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 4 1 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。

30

【 0 0 3 2 】

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 4 1 が設けられている。メイン制御部 4 1 は、各種処理を実行するメイン C P U 4 1 a と、各種データを記憶する R A M 4 1 cなどを備える。

【 0 0 3 3 】

メイン制御部 4 1 は、外部出力基板 1 0 0 0 に接続されている。メイン制御部 4 1 は、外部出力基板 1 0 0 0 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 4 1 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 4 1 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 4 1 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 4 1 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 4 1 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。

40

【 0 0 3 4 】

50

メイン制御部 41 は、MAX BET 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。

【0035】

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 CPU 91a と、各種データを記憶する RAM 91c などを用意する。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。

10

【0036】

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。

【0037】

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。

20

【0038】

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)、1 BET ランプ 14、2 BET ランプ 15、3 BET 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。

【0039】

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。

30

【0040】

1 BET 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。2 BET 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。3 BET 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、1 BET ランプ 14、2 BET ランプ 15、および 3 BET 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。

【0041】

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。

40

【0042】

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。

【0043】

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

50

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。

【0044】

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。

【0045】

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。

10

【0046】

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。

【0047】

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。

【0048】

20

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 CPU 41a によりリフレッシュ動作が行なわれて RAM 41c 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。

【0049】

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 CPU 91a によりリフレッシュ動作が行なわれて RAM 41c 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。

30

【0050】

〔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に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。

40

【0051】

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。

【0052】

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、

50

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。

【 0 0 5 3 】

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 1 a が開放されている状態であるか前面扉 1 a 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。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態では、クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、および遊技用表示部 1 3 は、前面扉 1 a 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 1 a が開放されたときには、前面扉 1 a 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。

【 0 0 5 5 】

[遊技区間]

メイン制御部 4 1 は、遊技状態 (R T 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。

【 0 0 5 6 】

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 8 L , 8 C , 8 R 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。

【 0 0 5 7 】

メイン制御部 4 1 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 4 1 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 4 1 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 1 0 0 % 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、チェリーリブ 1 , 2、およびスイカリブ 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、B B と同時当選し得る役である。

【 0 0 5 8 】

本実施の形態において、有利区間には、C Z、通常 A T、有利 A T、および特別 A T が含まれる。通常 A T、有利 A T、および特別 A T 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 C Z 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 B B + 中段チェリー 1 または B B + 中段チェリー 2 に当選したときには、通常 A T への移行が決定される。つまり、中段チェリー 1 , 2 は、A T の付与が確定する役である。

【 0 0 5 9 】

C Z は、通常区間よりも A T への制御に関する有利度合いが高い状態である。A T 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 A T への移行が決定されやすいこと、および A T に制御するための権利である A T 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。

【 0 0 6 0 】

A T (通常 A T、有利 A T、および特別 A T) は、C Z よりも有利度合いが高い状態で

10

20

30

40

50

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。

【００６１】

通常ＡＴ、有利ＡＴ、および特別ＡＴは、それぞれＡＴゲーム数の上乘せ確率が異なる。特別ＡＴは、通常ＡＴおよび有利ＡＴよりもＡＴゲーム数の上乘せ確率が高く、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ゲーム数の上乘せ確率が高く、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。

10

【００６２】

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。

【００６３】

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。

20

【００６４】

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。

30

【００６５】

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。

40

【００６６】

[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。

50

【 0 0 6 7 】

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。

【 0 0 6 8 】

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。

【 0 0 6 9 】

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。

【 0 0 7 0 】

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。

【 0 0 7 1 】

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。

【 0 0 7 2 】

[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。

【 0 0 7 3 】

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。

【 0 0 7 4 】

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。

10

20

30

40

50

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。

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

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。

【0078】

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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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

10

20

30

40

50

枚数を表示させる。

【 0 0 8 2 】

[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、R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、内部中、および B B（ビッグボーナス）が設けられている。R T 0 および R T 3 は、R T 1、R T 2、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。

【 0 0 8 3 】

設定変更された後には、まず R T 1 に制御される。R T 1 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、R T 0 に遊技状態が移行する。R T 0 においては、転落リブ 1 が入賞すると、R T 2 に遊技状態が移行する。一方、R T 0 においては、昇格リブが入賞すると、R T 3 に遊技状態が移行する。R T 2 においては、3 2 ゲーム消化すると、R T 0 に遊技状態が移行する。R T 3 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、R T 0 に遊技状態が移行する。また、R T 3 においては、転落リブ 2 が入賞することによっても、R T 0 に遊技状態が移行する。R T 0 ~ 3 のいずれにおいても、B B 当選すると、内部中に遊技状態が移行する。

【 0 0 8 4 】

また、R T 0 および R T 3 においては、有利区間 G 数が 15 0 0 ゲームに達することで有利区間が終了すると、有利 R T も終了する。ここで、R T 1 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 R T 0 や R T 3 よりも低い遊技状態である。つまり、R T 1 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、A R T が終了する。

【 0 0 8 5 】

内部中においては、B B 入賞すると、B B に遊技状態が移行する。なお、R T 0 ~ 3 のいずれかで B B 当選したゲームで当該 B B に入賞することができれば、内部中を経由することなく、B B に遊技状態が移行する。B B が終了すると、R T 1 に遊技状態が移行する。

【 0 0 8 6 】

[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、B B 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 2 C の「白 B A R」や「黒 B A R」は、中リール 2 C 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 2 R の「白 B A R」や「黒 B A R」は、中リール 2 C 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 2 C や右リール 2 R 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。

【 0 0 8 7 】

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、通常リブ、制御用リブ 1 ~ 3、転落リブ 1, 2、昇格リブ、チェリーリブ、および右下がりスイカリブが含まれる。チェリーリブに対応する図柄組合せのうち、左リール 2 L の図柄「チェリー」は、中段チェリーにおける左リール 2 L の図柄「チェリー」と同じである。一方、チェリーリブに対応する図柄組合せのうち、中リール 2 C および右リール 2 R の図柄は、中段チェリーにおける中リール 2 C および右リール 2 R の図柄と異な

10

20

30

40

50

る。

【 0 0 8 8 】

〔 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 4 1 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。

【 0 0 8 9 】

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 ~ 4 8 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 R T 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。

【 0 0 9 0 】

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 4 1 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 4 1 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 4 1 は、所定範囲内 (0 ~ 6 5 5 3 5) 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 ~ 6 5 5 3 5) の整数のうちから予め R T 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 R T 状態においても 6 5 4 3 2 ~ 6 5 5 3 5 の 4 個の判定値数が割り当てられている。メイン制御部 4 1 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 (6 5 5 3 5 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 4 1 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。

【 0 0 9 1 】

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、R T 状態に応じて当選確率 (判定値数) が変化しないカテゴリ、R T 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 3 5 ~ 4 8 が割り当てられ、移行対象役でない役には役番号 1 ~ 3 4 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。

【 0 0 9 2 】

メイン制御部 4 1 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 3 5 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 4 1 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 4 1 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 4 1 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。

【 0 0 9 3 】

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。

【 0 0 9 4 】

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。

10

【 0 0 9 5 】

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。

【 0 0 9 6 】

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。

20

【 0 0 9 7 】

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。

30

【 0 0 9 8 】

〔 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、RAM 41c 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。

40

【 0 0 9 9 】

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。

【 0 1 0 0 】

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

50

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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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。

【０１０３】

〔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せられて抽選対象となる。

【０１０４】

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、チェリーリブ１，２のいずれにおいても、チェリーリブが含まれる。このため、チェリーリブ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。

【 0 1 0 5 】

[押し順役当選時のリール制御]

図 1 0 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 1 0 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。

10

【 0 1 0 6 】

図 1 1 は、押し順リブ当選時のリール制御を説明するための図である。図 1 1 に示すように、押し順リブは、その種類に応じて正解手順が定められている。たとえば、昇転リブ 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、昇転リブ 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、昇転リブ 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。昇転リブ 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、昇格リブが入賞し、不正解手順でストップスイッチが操作されると、転落リブ 1 が入賞する。このように、押し順リブ当選時には、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、押し順リブ当選時に正解手順がナビ報知によって報知され得る。

20

【 0 1 0 7 】

[B B 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、B B と同時当選することもある。このような B B 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、B B 当選しているか否かを示唆する B B 示唆演出が実行され得る。

【 0 1 0 8 】

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 B B 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 B B 示唆演出が実行される。

30

【 0 1 0 9 】

たとえば、B B 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 B B 当選確定となる。B B 当選の確定報知では、たとえば、「W I N」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。そして、B B 当選が確定すれば、当選を持ち越している B B 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 5 1 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 B B 当選がなかったことになる。なお、B B 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。

40

【 0 1 1 0 】

このように、B B 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 B B 示唆演出が実行されることにより、B B 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。

【 0 1 1 1 】

[メイン報知のタイミング]

50

図 1 2 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 1 2 に示すように、役番号 3 5 ~ 4 8 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。

【 0 1 1 2 】

具体的には、B B 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、3 B E T 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 4 8 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 1 9 の点灯によってメイン報知が行われる。

10

【 0 1 1 3 】

B B 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、B B の図柄組合せが導出されて B B 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 4 1 は、B B 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 5 0 %、後報知 5 0 % で、それぞれ決定される）。

【 0 1 1 4 】

20

[メイン報知およびサブ報知の点灯態様]

図 1 3 を参照しながら、メイン制御部 4 1 による有利区間ランプ 1 9 の点灯制御によって行われるメイン報知と、サブ制御部 9 1 による C Z ランプ 5 7 および A T ランプ 5 8 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 1 3 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。

【 0 1 1 5 】

まず、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 1 3 に示すように、通常区間においては、有利区間ランプ 1 9 は、消灯したままである。

【 0 1 1 6 】

30

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、C Z ランプ 5 7 および A T ランプ 5 8 は、いずれも消灯しており、C Z や A T の文字が表示されない。

【 0 1 1 7 】

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、C Z、通常 A T、有利 A T、特別 A T の順に遊技区間が昇格し得る。まず、通常区間から C Z に移行すると、有利区間ランプ 1 9 が白色に点灯する。その後、C Z から通常 A T、有利 A T、特別 A T の順に遊技区間が昇格しても、有利区間ランプ 1 9 は白色に点灯したままである。

40

【 0 1 1 8 】

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。

【 0 1 1 9 】

なお、メイン報知における有利区間ランプ 1 9 の点灯色は、図 1 3 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 1 9 の点灯態様は、図 1 3 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。

【 0 1 2 0 】

50

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。

【０１２１】

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の点灯態様に変化する。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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。

【０１２４】

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。

【０１２５】

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が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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

[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

10

20

30

40

50

るための図である。

【0128】

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。

【0129】

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。

【0130】

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。

【0131】

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。

【0132】

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。

【0133】

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。

【0134】

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うち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。

【0135】

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。

【0136】

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。

10

20

30

40

50

なお、B B 当選していないため、この B B 示唆演出は所謂ガセ演出になる。

【 0 1 3 7 】

図 1 6 (e) に示すように、タイミング t 1 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 t 2 で B B 示唆演出の実行が開始する。

【 0 1 3 8 】

複数ゲームに亘って B B 示唆演出が実行された後、タイミング t 3 で B B 当選のハズレ報知が行われる。たとえば、「 L O S E 」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示される。

【 0 1 3 9 】

図 1 6 (f) は、移行対象役が B B 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 1 6 (f) に示す例では、図 1 6 (e) に示す例と異なり、B B 示唆演出が実行されない。それ以外の制御については、図 1 6 (e) に示す例と同じである。

【 0 1 4 0 】

図 1 7 (g) は、移行対象役が B B 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。

【 0 1 4 1 】

図 1 7 (g) に示すように、タイミング t 1 で移行対象役が B B 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 t 2 で待機区間に制御される。また、このとき、B B 示唆演出の実行が開始する。

【 0 1 4 2 】

複数ゲームに亘って B B 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 t 3 で B B 当選の確定報知が行われる。タイミング t 4 において B B 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 t 5 から B B 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、B B 中における有利区間となる。

【 0 1 4 3 】

以上、図 1 5 (c) , (d) に示すように、移行対象役が B B 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 1 4 (b) , 図 1 6 (e) , 図 1 7 (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 B B 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、B B 示唆演出によって B B 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 B B 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。

【 0 1 4 4 】

図 1 4 (a) , 図 1 7 (g) に示すように、移行対象役が B B 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 B B 当選していることが否定されず、B B 当選に対して遊技者に期待させることができる。

【 0 1 4 5 】

図 1 2 に示すように、移行対象役が B B 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。

【 0 1 4 6 】

図 1 7 (g) に示すように、移行対象役が B B と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、B B 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 B B と同時当選し、かつ有利区間当選したときには、B B 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 B B と同時当選せず、かつ有

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 4 7 】

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 1 4 (a) , 図 1 5 (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。

【 0 1 4 8 】

[メイン報知の開始と終了]

図 1 8 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 1 8 では、B B 当選しかつ A T 当選する役番号 3 6 , 3 7 の抽選対象役 (B B + 中段チェリー 1 , 2) に当選し、その後、待機区間を経由して B B 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 1 8 に示すタイミング t 1 は、図 1 7 (g) に示すタイミング t 3 に対応し、図 1 8 に示すタイミング t 4 は、図 1 7 (g) に示すタイミング t 4 に対応する。

【 0 1 4 9 】

図 1 8 に示すように、タイミング t 1 で持ち越している B B に入賞可能なゲームが開始した後、タイミング t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。タイミング t 4 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、B B 入賞が発生する。このとき、メイン制御部 4 1 によってフリーズが行われ、タイミング t 4 からタイミング t 5 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。

【 0 1 5 0 】

タイミング t 4 では、「 B O N U S 確定」の文字画像が液晶表示器 5 1 に表示され、B B 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、「 B O N U S 確定」の文字画像から「 B I G B O N U S 」の文字画像へと変化し、さらに、「 B I G B O N U S 」の文字画像から「 B I G B O N U S + A T 」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、B B に制御されること、および A T への移行が確定したことが遊技者に示唆される。

【 0 1 5 1 】

このように、フリーズ中において、A T 確定となる B B を示唆する演出が実行される。なお、A T ではなく C Z の付与が確定する役番号 3 5 の抽選対象役 (B B + 強チェリー 1) に当選していた場合、「 B I G B O N U S + A T 」の文字画像へと変化することなく、「 B I G B O N U S 」の文字画像の表示が維持される。また、「 B I G B O N U S + A T 」の文字画像に限らず、「 S U P E R B I G B O N U S 」のように、通常の B B よりも A T 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 B B 突入を報知してもよい。

【 0 1 5 2 】

タイミング t 4 で B B 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 4 1 によって、外部出力基板 1 0 0 0 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 t 5 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。

【 0 1 5 3 】

次に、図 1 9 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 1 9 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。

【 0 1 5 4 】

図 1 9 に示すように、タイミング t 1 で有利区間の最終ゲームが開始した後、タイミング t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。タイミング

10

20

30

40

50

t 4 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 t 4 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 5 1 に表示されている。

【 0 1 5 5 】

タイミング t 5 で払出が完了すると、メイン制御部 4 1 によってフリーズが行われ、タイミング t 5 からタイミング t 6 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。

10

【 0 1 5 6 】

タイミング t 6 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 4 1 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。

【 0 1 5 7 】

20

なお、図 1 8 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 4 8 の中段チェリーに当選した場合に、タイミング t 4 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 t 4 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。

【 0 1 5 8 】

さらに、図 1 9 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 4 8 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 t 4 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 t 5 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 t 6 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。

30

【 0 1 5 9 】

[メイン報知およびサブ報知の開始]

図 2 0 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 2 0 では、役番号 4 8 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 4 1 のチェリーリブ 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 2 0 に示すタイミング t 1 は、図 1 5 (d) に示すタイミング t 1 に対応し、図 2 0 に示すタイミング t 4 は、図 1 5 (d) に示すタイミング t 2 に対応する。

40

【 0 1 6 0 】

まず、役番号 4 8 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 t 1 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 t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。タイミング t 4 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 t 5 で次のゲームのための賭数設定が行われ、タイミング t 6 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 5 8 が点

50

灯する。

【 0 1 6 1 】

次に、役番号 4 1 のチェリーリブ 1 に当選して C Z が付与された場合の一例について説明する。タイミング t 1 でチェリーリブ 1 に当選したゲームが開始した後、タイミング t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。タイミング t 4 で第 3 停止操作が離されてチェリーリブ 1 が入賞すると、タイミング t 5 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 t 6 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 t 7 で次のゲームのスタート操作が行われ、タイミング t 8 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、C Z ランプ 5 7 が点灯する。

10

【 0 1 6 2 】

なお、役番号 4 8 の中段チェリー 1 に当選して A T が付与される場合と、役番号 4 1 のチェリーリブ 1 に当選して C Z 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なることができる。また、A T および C Z 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なることができる。

【 0 1 6 3 】

20

[メイン報知およびサブ報知の終了]

図 2 1 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 2 1 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ブ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 1 5 0 0 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、C Z ゲーム数や A T 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 2 1 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ブに当選した場合の一例を説明する。

【 0 1 6 4 】

30

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 t 1 で有利区間の最終ゲームが開始した後、タイミング t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 で第 2 停止操作が離される。さらに、タイミング t 1 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 1 2 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。

【 0 1 6 5 】

タイミング t 4 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 1 2 の 7 セグメントを用いたナビ報知が終了する。

【 0 1 6 6 】

40

タイミング t 5 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 4 1 によってフリーズが行われ、タイミング t 5 からタイミング t 6 まで遊技の進行が遅延する。この間、遊技補助表示器 1 2 の 7 セグメントでは、払出枚数が表示される。タイミング t 6 でフリーズが終了すると、有利区間ランプ 1 9 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。

【 0 1 6 7 】

なお、遊技補助表示器 1 2 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 1 2 の 7 セグメントを用いたナビ報知は、タイミング t 4 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 t 5 でフリーズが開始するまでに終了してもよい。

50

【 0 1 6 8 】

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 t 1 で有利区間の最終ゲームが開始した後、タイミング t 2 で第 1 停止操作が離され、タイミング t 3 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 1 9 を用いてメイン報知が行われている。さらに、タイミング t 1 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 1 2 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。

【 0 1 6 9 】

タイミング t 4 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 t 5 でメイン制御部 4 1 によってフリーズが行われ、タイミング t 5 からタイミング t 6 まで遊技の進行が遅延する。また、遊技補助表示器 1 2 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 1 9 は点灯したままである。

【 0 1 7 0 】

タイミング t 6 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 1 9 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。

【 0 1 7 1 】

なお、遊技補助表示器 1 2 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 1 2 の 7 セグメントを用いたナビ報知は、タイミング t 4 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 t 5 でフリーズが開始するまでに終了してもよい。

【 0 1 7 2 】

〔 7 セグ表示器 〕

次に、クレジット表示器 1 1、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 2 3 に示す。図 2 3 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 D P (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 D P 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、1 B E T ランプ 1 4 などの 1 のランプとをまとめて「発光部」ともいう。

【 0 1 7 3 】

〔 メイン C P U 4 1 a による制御 〕

図 2 4 を用いて、メイン C P U 4 1 a 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「 D G 」とも示す。また、2 以上の D G を D G 群ともいう。本実施形態では、第 1 D G 群は、D G 1 ~ D G 6 を含む。第 2 D G 群は、第 1 D G 群に含まれる D G 1 ~ D G 4 それぞれとは異なる D G 1 ~ D G 4 を含む。D G のことを「グループ」という場合もある。

【 0 1 7 4 】

図 2 4 の例では、第 1 D G 群の D G 1 は、クレジット表示器 1 1 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 D G である。第 1 D G 群の D G 2 は、クレジット表示器 1 1 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 D G である。第 1 D G 群の D G 3 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 D G である。第 1 D G 群の D G 4 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 D G である。

【 0 1 7 5 】

第1 D G 群の D G 5 は、7 個のランプと、アノードとを含む D G である。7 個のランプは、それぞれ、1 B E T ランプ 1 4、2 B E T ランプ 1 5、3 B E T ランプ 1 6、投入要求ランプ 1 7、スタート有効ランプ 1 8、有利区間ランプ 1 9、およびリプレイ中ランプ 2 0 である。第1 D G 群の D G 6 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 D G である。

【0176】

なお、図 2 4 では、第1 D G 群のクレジット表示器の 2 ケタ目の 7 セグ表示器（D G 2）と、第2 D G 群のクレジット表示器の 2 ケタ目の 7 セグ表示器（D G 4）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。

10

【0177】

第2 D G 群の D G 1 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 D P）と、アノードとを含む D G である。同様に、第2 D G 群の D G 2 ～D G 4 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 D P）と、アノードとを含む D G である。

【0178】

次に、メイン制御基板 4 0 について説明する。メイン制御基板 4 0 には、メイン制御部 4 1 と、複数の出力ポートとが搭載されている。図 2 4 の例では、複数の出力ポートとして、第1出力ポート 6 1 と、第2出力ポート 6 2 と、第3出力ポート 6 3 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。

20

【0179】

第1出力ポート 6 1 と、第2出力ポート 6 2 と、第3出力ポート 6 3 とは、それぞれ、8 個の出力端子 D 0 ～D 7 を有する。第1出力ポート 6 1 の 8 個の出力端子 D 0 ～D 7 のうち、7 個の出力端子 D 0 ～D 6 それぞれからは発光信号 S 0 ～S 6 が出力される。第2出力ポート 6 2 の 8 個の出力端子 D 0 ～D 7 のうち、8 個の出力端子 D 0 ～D 7 それぞれからは発光信号 S 1 0 ～S 1 7 が出力される。このように、発光信号 S 0 ～S 6 と、発光信号 S 1 0 ～S 1 7 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 6 3 の 8 個の出力端子 D 0 ～D 7 のうち、6 個の出力端子 D 0 ～D 5 それぞれからは選択信号 D G 1 ～D G 6 が出力される。

30

【0180】

選択信号 D G とは、発光対象となる発光部の D G を選択（指定）するための信号である。発光信号 S 0 ～S 6 は、第1 D G 群の 6 個の D G のうち、選択信号 D G により選択された D G 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 S 1 0 ～S 1 7 は、第2 D G 群の 4 個の D G のうち、選択信号 D G により選択された D G に含まれる発光部の発光態様を指定する信号である。

【0181】

まず、第1出力ポート 6 1 を説明する。

第1出力ポート 6 1 の出力端子 D 0 からの信号線は、第1 D G 群の D G 1 ～D G 4 それぞれのセグメント A、D G 6 のセグメント A、および第1 D G 群の D G 5 の 1 B E T ランプそれぞれに接続されている。発光信号 S 0 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第1出力ポート 6 1 の出力端子 D 0 から出力される。したがって、発光信号 S 0 は、第1 D G 群の D G 1 ～D G 4 それぞれのセグメント A、D G 6 のセグメント A、および第1 D G 群の D G 5 の 1 B E T ランプそれぞれに入力される。

40

【0182】

第1出力ポート 6 1 の出力端子 D 1 からの信号線は、第1 D G 群の D G 1 ～D G 4 それぞれのセグメント B、D G 6 のセグメント B、および第1 D G 群の D G 5 の 2 B E T ランプそれぞれに接続されている。発光信号 S 1 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第1出力ポート 6 1 の出力端子 D 1 から出力される。したがって、発光信号 S 1 は、第1 D G 群の D G 1 ～D G 4 それぞれのセグメント B、D G 6 のセグメント B、および第1 D G 群

50

の D G 5 の 2 B E T ランプそれぞれに

【 0 1 8 3 】

第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 2 からの信号線は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント C、D G 6 のセグメント C、および第 1 D G 群の D G 5 の 3 B E T ランプそれぞれに接続されている。発光信号 S 2 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 2 から出力される。したがって、発光信号 S 2 は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント C、D G 6 のセグメント C、および第 1 D G 群の D G 5 の 3 B E T ランプそれぞれに

【 0 1 8 4 】

第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 3 からの信号線は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント D、D G 6 のセグメント D、および第 1 D G 群の D G 5 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 S 3 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 3 から出力される。したがって、発光信号 S 3 は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント D、D G 6 のセグメント D、および第 1 D G 群の D G 5 のリプレイ中ランプそれぞれに

【 0 1 8 5 】

第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 4 からの信号線は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント E、D G 6 のセグメント E、および第 1 D G 群の D G 5 の有利区間ランプそれぞれに接続されている。発光信号 S 4 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 4 から出力される。したがって、発光信号 S 4 は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント E、D G 6 のセグメント E、および第 1 D G 群の D G 5 の有利区間ランプそれぞれに

【 0 1 8 6 】

第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 5 からの信号線は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント F、D G 6 のセグメント F、および第 1 D G 群の D G 5 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 S 5 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 5 から出力される。したがって、発光信号 S 5 は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント F、D G 6 のセグメント F、および第 1 D G 群の D G 5 のスタート有効ランプそれぞれに

【 0 1 8 7 】

第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 6 からの信号線は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント G、D G 6 のセグメント G、および第 1 D G 群の D G 5 の投入要求ランプそれぞれに接続されている。発光信号 S 6 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 6 から出力される。したがって、発光信号 S 6 は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント G、D G 6 のセグメント G、および第 1 D G 群の D G 5 の投入要求ランプそれぞれに

【 0 1 8 8 】

また、第 1 出力ポート 6 1 の出力端子 D 7 は未使用とされている。

次に、第 2 出力ポート 6 2 について説明する。

【 0 1 8 9 】

第 2 出力ポート 6 2 の出力端子 D 0 からの信号線は、第 2 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント A に接続されている。発光信号 S 1 0 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 2 出力ポート 6 2 の出力端子 D 0 から出力される。したがって、発光信号 S 1 0 は、第 2 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント A に

【 0 1 9 0 】

第 2 出力ポート 6 2 の出力端子 D 1 からの信号線は、第 2 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント B に接続されている。発光信号 S 1 1 は、メイン C P U 4 1 a の制御により、第 2 出力ポート 6 2 の出力端子 D 1 から出力される。したがって、発光信号 S 1 1 は、第 2 D G 群の D G 1 ~ D G 4 それぞれのセグメント B に

【 0 1 9 1 】

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。

【0192】

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。

【0193】

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。

【0194】

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。

【0195】

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。

【0196】

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。

【0197】

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。

【0198】

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。

【0199】

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。

【0200】

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

10

20

30

40

50

よび第2 D G群のD G 4のアノードに接続されている。選択信号D G 4は、メインC P U 4 1 aの制御により、第3出力ポート6 3の出力端子D 3から出力される。したがって、選択信号D G 4は、第1 D G群のD G 4のアノードおよび第2 D G群のD G 4のアノードに入力される。

【0 2 0 1】

第3出力ポート6 3の出力端子D 4からの信号線は、第1 D G群のD G 5のアノードに接続されている。選択信号D G 5は、メインC P U 4 1 aの制御により、第3出力ポート6 3の出力端子D 4から出力される。したがって、選択信号D G 5は、第1 D G群のD G 5のアノードに入力される。

【0 2 0 2】

第3出力ポート6 3の出力端子D 5からの信号線は、第1 D G群のD G 6のアノードに接続されている。選択信号D G 6は、メインC P U 4 1 aの制御により、第3出力ポート6 3の出力端子D 5から出力される。したがって、選択信号D G 6は、第1 D G群のD G 6のアノードに入力される。

【0 2 0 3】

第3出力ポート6 3の出力端子D 6および出力端子D 7はいずれも未使用とされている。また、本実施形態では、図2 4に示すように、選択信号D G 1～選択信号D G 4は、第1 D G群と第2 D G群とで共通化されている。換言すれば、選択信号D G 1～選択信号D G 4は、第1 D G群と第2 D G群とで兼用されている。また、選択信号D G 5および選択信号D G 6は、第1 D G群で用いられている一方、第2 D G群では用いられていない。

【0 2 0 4】

また、第1出力ポート6 1が有する出力端子D 0～D 6それぞれは、該出力端子D 0～D 6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6 2が有する出力端子D 0～D 7それぞれは、該出力端子D 0～D 7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。

【0 2 0 5】

たとえば、第1出力ポート6 1の出力端子D 0は、第1 D G群のD G 1のセグメントA、第1 D G群のD G 2のセグメントA、第1 D G群のD G 3のセグメントA、第1 D G群のD G 4のセグメントA、第1 D G群のD G 5の1 B E Tランプ、第1 D G群のD G 6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6 2の出力端子D 0は、第2 D G群のD G 1のセグメントA、第2 D G群のD G 2のセグメントA、第2 D G群のD G 3のセグメントA、第2 D G群のD G 4のセグメントAそれぞれと対応している。なお、図2 4では、第1出力ポート6 1の出力端子D 0～D 6それぞれからの信号線、および第2出力ポート6 2の出力端子D 0～D 7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。

【0 2 0 6】

また、未使用とされている未使用出力端子(N C : Non-Connect)、つまり、第1出力ポート6 1のD 7、および第3出力ポート6 3のD 6およびD 7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。

【0 2 0 7】

各D Gのアノードは、該D G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1 D G群のD G 1のアノードは、クレジット表示器1 1の1ケタ目の各セグメントA～Gそれぞれのカソードに共通するアノードコモンである。

【0 2 0 8】

メインC P U 4 1 aは、第1出力ポート6 1、第2出力ポート6 2、および第3出力ポート6 3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6 3からの出力される選択信号D Gについて、たとえば、選択信号D G 1を出力する場合には、「0 0 0 0 0 0 0 1」というビット制御を実行し、選択信号D G 3を出力する場合には、「0 0 0 0 0 1 0 0」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

10

20

30

40

50

ち、1ケタ目の数値が各出力ポートの出力端子D 0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D 7への制御に対応する。

【0209】

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D 0から発光信号S 0を出力させることから、「00000001」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D 0から発光信号S 0を出力させることから、「00000001」というビット制御を実行する。

【0210】

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。

10

【0211】

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。

20

【0212】

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S 0～発光信号S 6、および第2出力ポート62から出力される発光信号S 10～発光信号S 17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。

【0213】

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。

30

【0214】

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。

【0215】

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。

40

【0216】

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

50

イン制御基板 40 に搭載される。図 24 の記載では、第 2 D G 群の D G 1 ~ D G 4 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、D G 1 ~ D G 4 は、メイン制御基板 40 に搭載される。

【0217】

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 R A M 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 R A M 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 R A M 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 R A M 領域をまとめて非遊技領域という。

10

【0218】

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 B E T 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 1 a 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。

20

【0219】

第 1 D G 群の D G 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 1 D G 群に対応する出力ポートである第 1 出力ポート 6 1 への処理（第 1 D G 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。

【0220】

一方、第 2 D G 群の D G 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 2 D G 群に対応する出力ポートである第 2 出力ポート 6 2 への処理（第 2 D G 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。

30

【0221】

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。

【0222】

[信号切替処理について]

図 25 は、メイン C P U 4 1 a 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 . 5 6 m s ）毎に実行される割り込み処理で実行される。

40

【0223】

まず、S T 1 では、メイン C P U 4 1 a は、第 3 出力ポート 6 3 からの選択信号 D G 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「0 0 0 0 0 0 0 0」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 D G をクリアにすると、第 3 出力ポート 6 3 について、「0 0 0 0 0 0 0 0」というビット制御を実行することである。

【0224】

次に、S T 2 において、第 1 出力ポート 6 1 の発光信号（つまり、第 1 D G 群の D G の発光信号）をクリアする。次に、S T 3 において、第 1 出力ポート 6 1 の発光信号（つまり、第 1 D G 群の D G 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

50

出力ポート 6 1 について実行する。この S T 2 および S T 3 については、容量内処理で実行される。

【 0 2 2 5 】

次に、S T 4 において、第 2 出力ポート 6 2 の発光信号（つまり、第 2 D G 群の D G の発光信号）をクリアする。次に、S T 5 において、第 2 出力ポート 6 2 の発光信号（つまり、第 2 D G 群の D G 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 6 2 について実行する。この S T 4 および S T 5 については、容量外処理で実行される。

【 0 2 2 6 】

次に、S T 6 において、第 3 出力ポート 6 3 からの選択信号 D G を更新するとともに設定するように第 3 出力ポート 6 3 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 6 3 からは更新設定された選択信号が出力される。

10

【 0 2 2 7 】

また、次の（ 0 . 5 6 m s 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 6 1 からの更新設定された発光信号の出力、第 2 出力ポート 6 2 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 6 3 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。

【 0 2 2 8 】

次に、具体例を用いて図 2 5 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「 1 4 」を表示し、ペイアウト表示器に「 0 8 」を表示し、遊技情報表示器に「 0 7 2 3 」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「 1 4 」の表示と、遊技情報表示器の 1 ケタ目と 2 ケタ目の「 2 3 」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 1 D G 群の D G 5 ）も発光する。また、遊技情報表示器については、セグメント D P 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 D P を発光させない。

20

【 0 2 2 9 】

まず、クレジット表示器の 1 ケタ目（第 1 D G 群の D G 1 ）に「 4 」を表示するとともに、遊技情報表示器の 1 ケタ目（第 2 D G 群の D G 1 ）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 6 3 から選択信号 D G 1 を出力することにより、第 1 D G 群の D G 1 と、第 2 D G 群の D G 1 とを、セグメント（発光部）を発光させる D G として選択する。また、第 3 出力ポート 6 3 から選択信号 D G 1 を出力するためのビット制御は「 0 0 0 0 0 0 0 1 」となり、該ビット制御が第 3 出力ポート 6 3 について実行される。

30

【 0 2 3 0 】

第 3 出力ポート 6 3 から選択信号 D G 1 を出力している期間において、第 1 出力ポート 6 1 については、第 1 D G 群の D G 1 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 6 1 から発光信号 S 1、発光信号 S 2、発光信号 S 6、および発光信号 S 7 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 6 1 について「 0 1 1 0 0 1 1 0 」というビット制御を実行する。

40

【 0 2 3 1 】

また、第 3 出力ポート 6 3 から選択信号 D G 1 を出力している期間において、第 2 出力ポート 6 2 については、第 2 D G 群の D G 1 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 D P 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 6 2 から発光信号 S 1 0、発光信号 S 1 1、発光信号 S 1 2、発光信号 S 1 3、発光信号 S 1 6、および発光信号 S 1 7 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 6 2 について「 1 1 0 0 1 1 1 1 」というビット制御を実

50

行する。

【0232】

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。

【0233】

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。

10

【0234】

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。

【0235】

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。

20

【0236】

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。

【0237】

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。

30

40

【0238】

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。

【0239】

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

50

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。

【0240】

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。

【0241】

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。

10

【0242】

図26(A)～図26(F)に示すように、メインCPU41aは、選択信号DG1(00000001) 選択信号DG2(00000010) 選択信号DG3(00000100) 選択信号DG4(00001000) 選択信号DG5(00010000) 選択信号DG6(00100000) 選択信号DG1(00000001) 選択信号DG2(00000010)・・・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。

20

【0243】

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。

【0244】

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)。

30

【0245】

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。

【0246】

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「00000000」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。

40

【0247】

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。

50

【 0 2 4 8 】

また、設定確認状態および設定変更状態においては、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 5 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 6 3 から信号 D G 1 ~ D G 5 が出力されている期間では、第 1 出力ポート 6 1 については非発光ビット制御が実行される。

【 0 2 4 9 】

図 2 5 および図 2 6 などでは説明したように、発光部を発光させる D G を短時間 (0 . 5 6 m s) 毎に切替えることにより、実質上、複数の D G 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 D G を同時に発光可能にするには、各 D G 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。

10

【 0 2 5 0 】

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、短時間 (本実施形態では 0 . 5 6 m s) 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 D G を順次切り替える。これにより、実質上、複数の D G を同時発光させている状態とほとんど変わりがなく (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。

20

【 0 2 5 1 】

〔 リール回転中のタイミングチャート 〕

次に、図 2 7 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 2 7、後述する図 2 9、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 2 7 (A) では、(メイン) と記載されていることから、メイン制御部 4 1 が、有利区間ランプ 1 9 の発光を制御していることを示す。また、図 2 7 および後述する図 2 9 などにおいて、タイミング T 0 とタイミング T 1 との期間、およびタイミング T 2 ~ タイミング T 7 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。

30

【 0 2 5 2 】

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、R A M 4 1 c へのアクセスを許可し、該 R A M 4 1 c 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 R A M パリティの演算である。そして、メイン制御部 4 1 は、この R A M 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。R A M パリティの値が所定値であると判定された場合には、R A M 4 1 c 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、R A M 4 1 c 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 R A M 4 1 c 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。

40

【 0 2 5 3 】

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。

【 0 2 5 4 】

50

また、メイン制御部 4 1 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、B E T 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。

【 0 2 5 5 】

また、バックアップデータは、「R A M 4 1 c 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、「R A M 4 1 c 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。

10

【 0 2 5 6 】

なお、電断発生時において、サブ制御部 9 1 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 4 1 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 9 1 に対して送信することにより、サブ制御部 9 1 は、電断発生前の状態に復帰させる。

【 0 2 5 7 】

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 4 1 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 9 1 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。

20

【 0 2 5 8 】

サブ制御部 9 1 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 9 1 は特定できる。サブ制御部 9 1 は、該特定した内容に基づいて処理を再開させる。

【 0 2 5 9 】

30

なお、変形例として、電断発生時において、サブ制御部 9 1 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 4 1 は、サブ制御部 9 1 に対してコマンドを送信する処理を省略できる。

【 0 2 6 0 】

図 2 7 (A) は、有利区間ランプ 1 9 の発光を示す。O N は、有利区間ランプ 1 9 が発光していることを示し、O F F は、有利区間ランプ 1 9 が消灯していることを示す。図 2 7 (B) は、遊技補助表示器 1 2 によるナビ報知を示す。O N は、ナビ報知を実行していることを示し、O F F は、ナビ報知を実行していないことを示す。

40

【 0 2 6 1 】

図 2 7 (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ことを示す。「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。

【 0 2 6 2 】

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

50

者が操作することを含む。

【0263】

「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。

【0264】

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。

【0265】

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。

【0266】

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。

【0267】

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。

【0268】

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。

【0269】

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。

【0270】

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

5 1 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 5 1 でのナビ報知は OFF となる（停止する）。

【 0 2 7 1 】

そして、タイミング T 2 で電断から復帰したとする。その後、タイミング T 3（タイミング T 2 後のタイミング）で、RAM 4 1 c 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 1 9 の発光と、遊技補助表示器 1 2 のナビ報知とが再開される（図 2 7（A）、図 2 7（B）参照）。このように、本実施形態では、有利区間ランプ 1 9 の発光と、遊技補助表示器 1 2 のナビ報知とが同時に再開される。

【 0 2 7 2 】

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、RAM 4 1 c 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 T 4（タイミング T 3 後のタイミング）で有効となる（図 2 7（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 RAM 4 1 c 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 T 5（タイミング T 4 後のタイミング）で再開する（図 2 7（D）参照）。

【 0 2 7 3 】

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）。

【 0 2 7 4 】

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。

【 0 2 7 5 】

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。

【 0 2 7 6 】

その後、メイン制御部 4 1 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 T 6（タイミング T 5 後のタイミング）で再開する（図 2 7（E）、図 2 7（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。

【 0 2 7 7 】

その後、液晶表示器 5 1 でのナビ報知の実行が、メイン制御部 4 1 により送信されるコマンドに基づいて、タイミング T 7（タイミング T 6 後のタイミング）で再開する。ここで、「液晶表示器 5 1 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 5 1 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 5 1 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。

【 0 2 7 8 】

10

20

30

40

50

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。

【0279】

[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。

【0280】

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。

【0281】

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。

【0282】

[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。

【0283】

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。

【0284】

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

10

20

30

40

50

の後のタイミング T 3 (タイミング T 2 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 2 8 (B) に示すように、該タイミング T 3 で、該電断に基づいて、B E T 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。

【 0 2 8 5 】

その後、タイミング T 4 で電断が復帰したとする。図 2 8 (A) に示すように、タイミング T 5 (タイミング T 4 の後のタイミング) で、R A M 4 1 c 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 2 8 (B) に示すように、該タイミング T 5 で、R A M 4 1 c に記憶されていたバックアップデータに基づいて B E T 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 2 8 (C) に示すように、タイミング T 2 ~ タイミング T 5 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。

10

【 0 2 8 6 】

[主な効果]

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【 0 2 8 7 】

(1 - 1) 図 1 5 (c) , (d) に示すように、移行対象役が B B 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 1 4 (a) , 図 1 7 (g) に示すように、移行対象役が B B 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 B B 当選していることが否定されず、B B 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 B B 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 3 3 の B B + 強チェリー 2 のように、B B 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、B B 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。

20

【 0 2 8 8 】

(1 - 2) 図 7 に示すように、役番号 4 6 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 3 5 の強チェリー 1 に当選したときには B B に当選しかつ有利区間への移行が決定し、役番号 3 3 の強チェリー 2 または役番号 3 2 の強チェリー 3 に当選したときには B B 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 B B 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。

30

【 0 2 8 9 】

(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 4 6 の強チェリー 1 や役番号 3 5 の B B + 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 3 2 の B B + 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 3 3 の B B + 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。

40

【 0 2 9 0 】

(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 4 1 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。

【 0 2 9 1 】

(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 3 5 ~ 4 8)、特別役のカテゴリの役 (役番号 3 2 ~ 3 4)、小役のカテゴリの役 (役番号 1 4 ~ 3 1)、再遊技役のカテゴリの役 (役番号 1 ~ 1 3) の順に大きい数字が割り当て

50

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。

【0292】

(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。

【0293】

(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わらないカテゴリの役(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わるカテゴリの役(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わ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。

【0294】

(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。

【0295】

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。

【0296】

(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。

【0297】

(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。

【0298】

(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。

【0299】

(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

10

20

30

40

50

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。

10

【０３００】

(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。

20

【０３０１】

(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。

30

【０３０２】

(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。

【０３０３】

(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で、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。

40

【０３０４】

(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のチェリーリブ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

50

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。

【 0 3 0 5 】

(4 - 2) 図 2 0 に示すように、役番号 4 1 のチェリーリブ 1 に当選して C Z 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 t 6 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。

10

【 0 3 0 6 】

(4 - 3) 図 1 2 に示すように、役番号 4 1 のチェリーリブ 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 4 0 のチェリーリブ 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 1 2 に示すように、役番号 4 8 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 4 7 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。

20

【 0 3 0 7 】

(4 - 4) 図 1 2 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。

【 0 3 0 8 】

(4 - 5) 図 1 2 に示すように、役番号 3 7 の B B + 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、5 0 % の確率で B B 入賞ゲームでメイン報知が開始する。このように、B B 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、B B 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、B B に当選したときには、1 0 0 % の確率で B B 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。

30

【 0 3 0 9 】

(4 - 6) 役番号 4 1 のチェリーリブ 1 に対応するチェリーリブの図柄組合せ(チェリー - ベル / 黒 B A R / 白 B A R - リプレイ)と、役番号 4 8 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 2 L の中段にチェリー図柄が位置する一方で、他の中リール 2 C および右リール 2 R に互いに異なる図柄が位置する。これにより、役番号 4 1 のチェリーリブ 1 に当選したときと、役番号 4 8 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。

40

【 0 3 1 0 】

(5 - 1) 図 2 0 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 4 1 によって有利区間である旨の示唆が最初に行われ、そ

50

の後、サブ制御部 9 1 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 4 1 による有利区間である旨の示唆と、サブ制御部 9 1 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。

【 0 3 1 1 】

(5 - 2) 図 2 0 に示すように、役番号 4 8 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 t 4 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 t 6 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。

10

【 0 3 1 2 】

(5 - 3) 図 2 0 に示すように、役番号 4 8 の中段チェリー 1 に当選して A T が付与される場合、第 3 停止操作が離されたタイミング t 4 でメイン報知が行われる。一方、役番号 4 1 のチェリーリブ 1 に当選して C Z 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 t 6 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。

【 0 3 1 3 】

20

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 4 8 の中段チェリー 1 に当選した場合、C Z および A T 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 4 1 のチェリーリブ 1 に当選した場合、C Z 1 および C Z 2 (C Z 1 よりも A T 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。

【 0 3 1 4 】

(5 - 4) 図 2 0 に示すように、役番号 4 8 の中段チェリー 1 に当選して A T 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 t 6 でサブ報知が行われる。一方、役番号 4 1 のチェリーリブ 1 に当選して C Z 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 t 8 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。

30

【 0 3 1 5 】

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 4 8 の中段チェリー 1 に当選した場合、C Z および A T 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 4 1 のチェリーリブ 1 に当選した場合、C Z 1 および C Z 2 (C Z 1 よりも A T 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。

40

【 0 3 1 6 】

(6 - 1) 図 2 1 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 t 4 で遊技補助表示器 1 2 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 t 6 で有利区間ランプ 1 9 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 1 9 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。

50

【 0 3 1 7 】

なお、変形例として、遊技補助表示器 1 2 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 1 2 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。

【 0 3 1 8 】

なお、変形例として、有利区間ランプ 1 9 および遊技補助表示器 1 2 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 1 2 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。

10

【 0 3 1 9 】

(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 1 2 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 1 2 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。

【 0 3 2 0 】

(6 - 3) 図 2 1 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 t 4 で遊技補助表示器 1 2 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。

【 0 3 2 1 】

20

(6 - 4) 図 2 1 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 t 4 で表示結果が導出されてからタイミング t 5 でフリーズが開始するまでに遊技補助表示器 1 2 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 t 6 で有利区間ランプ 1 9 が消灯する。このように、最初に遊技補助表示器 1 2 のナビ報知の表示が消え、その後、有利区間ランプ 1 9 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。

【 0 3 2 2 】

(6 - 5) 図 2 1 に示すように、有利区間の最終ゲームで押し順リブに当選した場合、タイミング t 4 で表示結果が導出されてからタイミング t 5 でフリーズが開始するまでに遊技補助表示器 1 2 のナビ報知の表示が消え、タイミング t 6 でフリーズが終了してからタイミング t 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 1 9 が消灯する。このように、最初に遊技補助表示器 1 2 のナビ報知の表示が消え、その後、有利区間ランプ 1 9 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。

30

【 0 3 2 3 】

(7 - 1) 図 2 8 (B)、および図 2 8 (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、B E T 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。

【 0 3 2 4 】

40

また、図 2 4 に示すように、第 1 出力ポート 6 1 において、スタート有効ランプに対応する出力端子 D 5 と、投入要求ランプに対応する出力端子 D 6 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 S 5 を出力する出力端子 D 5 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 S 6 を出力する出力端子 D 6 である。

【 0 3 2 5 】

このように、出力端子 D 5 と出力端子 D 6 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 6 1 について実行されるビット制御において、消灯を示

50

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。

【0326】

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。

10

【0327】

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。

【0328】

（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。

20

【0329】

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。

【0330】

（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。

30

【0331】

（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。

【0332】

40

（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）。

【0333】

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。

【0334】

50

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。

【0335】

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。

10

【0336】

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。

【0337】

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。

20

【0338】

(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。

【0339】

(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。

30

【0340】

(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。

40

【0341】

(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

50

技者に認識させることができる。

【 0 3 4 2 】

(9 - 1) 仮に、1のD Gの発光時間が短くなってしまうと、該1のD G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、D G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1D G群と第2D G群とに分ける。したがって、該第1D G群に含まれる発光部、および第2D G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D Gの発光による輝度を担保できる。また、D GをD G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、D Gが増加してしまったとしても、該増加したD Gの発光による輝度を担保できる。さらに、第1D G群の数は6個(D G 1 ~ D G 6)であり、第2D G群の数は4個(D G 1 ~ D G 4)であるように、第1D G群の数と、第2D G群の数とが異なる場合であっても、第1D G群と第2D G群とで選択信号D G 1 ~ 選択信号D G 4とを共通化できる。換言すれば、第1D G群のD G 1 ~ D G 4のいずれかと、第2D G群のD G 1 ~ D G 4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、D G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。

10

【 0 3 4 3 】

(9 - 2) 図24の第1D G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1D G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。

20

【 0 3 4 4 】

一方、第2D G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2D G群に含まれる発光部は、第1D G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。

【 0 3 4 5 】

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1D G群と第2D G群とは分けられている。したがって、メインCPU 41aのビット制御の処理負担を軽減できる。

30

【 0 3 4 6 】

(9 - 3) また、第1D G群と第2D G群とで共通化されていない選択信号D Gである、選択信号D G 5または選択信号D G 6が出力されている場合には、第2D G群内のD G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2D G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。

【 0 3 4 7 】

また、状態によっては、非発光とされるD Gが存在する。たとえば、通常状態であるときには、第1D G群のD G 6は非発光となる。該非発光となるD G 6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D G 5または選択信号D G 6が出力されている場合における第2D G群のD G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D G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。

40

【 0 3 4 8 】

(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D Gをクリアする選択信号D Gクリア処理(ST 1)を実行する。該選択信号D G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(ST 3、ST 5)。その後、選択信号D Gを更新設定する(ST 6)。このような構成によれば、選択信号D Gをクリアする選択信号D Gクリア処理などの実行により、選択す

50

る D G 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。

【 0 3 4 9 】

(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 S T 2 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 S T 4 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 D G 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。

【 0 3 5 0 】

また、選択信号 D G 5 または選択信号 D G 6 が出力されているときであっても、選択信号 D G 1 ~ 選択信号 D G 4 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 6 2 の発光信号のクリア処理 (S T 4) と、第 2 出力ポート 6 2 の発光信号の更新設定処理 (S T 5) とは実行される。したがって、選択信号 D G 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。

【 0 3 5 1 】

(1 0 - 1) また、図 2 4 に示すように、第 1 出力ポート 6 1 の 8 つの出力端子のうち、出力端子 D 7 は未使用出力端子とされている。また、第 1 D G 群に含まれる全ての D G において、未使用出力端子である出力端子 D 7 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 D 7 と、該出力端子 D 7 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 6 1 の 8 個の出力端子のうち未使用出力端子 D 7 は、いずれの D G (第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 6) 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 1 D G 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 6 1 の出力端子 D 7 から、第 1 D G 群に含まれる各 D G 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。

【 0 3 5 2 】

(1 0 - 2) また、第 1 出力ポート 6 1 はメイン制御基板 4 0 に搭載され、第 1 D G 群に含まれる D G 1 ~ D G 5 は表示基板に搭載され、第 1 D G 群に含まれる D G 6 は中継基板に搭載される。つまり、メイン制御基板 4 0 に搭載されている第 1 出力ポート 6 1 は、未使用出力端子 D 7 を含み、該未使用出力端子 D 7 は、表示基板および中継基板に搭載されている D G 1 ~ D G 6 のいずれの D G 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 4 0 に搭載されている未使用出力端子 D 7 から、該複数の D G 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 4 0 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 4 0 か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。

【 0 3 5 3 】

(1 0 - 3) また、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4、D G 6 はそれぞれ数を表示するための D G (7 セグ表示器) である。また、第 1 D G 群の D G 5 は、該 D G 5 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 D G である。このように、D G の役割を明確にできることから、メイン C P U 4 1 a は、役割に応じて、発光部の発光態様を制御できる。

【 0 3 5 4 】

(1 0 - 4) また、第 1 出力ポート 6 1 の出力端子のうち、使用される出力端子 D 0 ~ D 6 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 D G により D G 1 ~ D G 6 のうちのいずれの D G が選択されているかに関わらず、第 1 出力ポート 6 1 の未使用出力端子 D 7 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 D 0 ~ D 7 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。

10

20

30

40

50

【 0 3 5 5 】

(1 0 - 5) また、未使用出力端子 D 7 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 D 7 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。

【 0 3 5 6 】

(1 0 - 6) また、図 2 4 に示すように、第 1 D G 群の D G は全て、未使用となっている発光部が存在する一方、第 2 D G 群の D G 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、D G 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 6 1 へのビット制御は、出力端子 D 7 については常に「 0 」を設定する一方、第 2 出力ポート 6 2 へのビット制御は、出力端子 D 7 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 6 1 および第 2 出力ポートのいずれにおいても出力端子 D 7 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 6 1 へのビット制御、および第 2 出力ポート 6 2 へのビット制御の負担を軽減できる。

【 0 3 5 7 】

(1 0 - 7) また、第 1 出力ポート 6 1 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 6 2 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。

【 0 3 5 8 】

(1 0 - 8) 図 2 5 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、S T 1 S T 2 S T 4 S T 3 S T 5 S T 6 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（S T 2）容量外処理（S T 4）容量内処理（S T 3）容量外処理（S T 5）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。

【 0 3 5 9 】

これに対し、本実施形態では、S T 2 および S T 3 を容量内処理で実行し、S T 4 および S T 5 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。

【 0 3 6 0 】

(1 1 - 1) また、図 2 7 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 1 9 の発光）と該有利操作態様の報知（遊技補助表示器 1 2 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。

【 0 3 6 1 】

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 1 9 の発光および遊技補助表示器 1 2 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 1 9 による有利区間である旨の報知とメイン制御部 4 1 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。

【 0 3 6 2 】

(1 1 - 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 R A M 4 1 c 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 2 7（ A ））、図 2 7（ 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 1 9 の発光と遊技補助表示器 1 2 におけるナビ報知とを同時に再開させる）。

【 0 3 6 3 】

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。

10

【 0 3 6 4 】

(1 1 - 3) また、メイン制御部 4 1 による有利区間ランプ 1 9 の発光、および遊技補助表示器 1 2 によるナビ報知と対応して、サブ制御部 9 1 は、C Z ランプおよび A T 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 5 1 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 4 1 のみの制御により、C Z ランプおよび A T 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 5 1 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 4 1 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。

【 0 3 6 5 】

(1 1 - 4) また、サブ報知では、メイン制御部 4 1 による有利区間ランプ 1 9 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 1 3 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 C Z であるときには、C Z ランプを点灯させる。また、C Z よりも有利な A T についても有利度に応じた態様（通常 A T、有利 A T、および特別 A T のいずれかに応じた態様）で A T 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。

20

【 0 3 6 6 】

(1 1 - 5) サブ制御部 9 1 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 5 1）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。

30

【 0 3 6 7 】

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）の容量が多いため、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。

【 0 3 6 8 】

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 2 7（ 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 2 7（ G ）に示すように、液晶表示器 5 1 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。

40

【 0 3 6 9 】

(1 1 - 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 2 7（ C ）および図 2 7（ 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

50

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。

【 0 3 7 0 】

(1 1 - 7) また、図 2 7 (A) ~ 図 2 7 (D) に示す処理はメイン制御部 4 1 により実行されるものであり、図 2 7 (E) ~ 図 2 7 (G) に示す処理はサブ制御部 9 1 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 2 7 (A) ~ 図 2 7 (D) に示すメイン制御部 4 1 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 4 1 はサブ制御部 9 1 に対して送信する。これにより、図 2 7 (E) ~ 図 2 7 (G) に示すサブ制御部 9 1 による処理が実行される。したがって、サブ制御部 9 1 に、バックアップデータについてのバックアップ R A M 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 4 1 からのコマンドによりサブ制御部 9 1 は、電断前の状態を再開できる。

10

【 0 3 7 1 】

[変形例]

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

【 0 3 7 2 】

[リール回転中のタイミングチャートについて]

(1) 図 2 9 は、図 2 7 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 2 7 と図 2 9 とで相違する箇所は、図 2 7 では、バックアップデータに基づいて有利区間ランプ 1 9 の発光と、遊技補助表示器 1 2 の発光とが同時に再開する一方、図 2 9 では、バックアップデータに基づいて有利区間ランプ 1 9 の発光が再開された (タイミング T 3) 後に、バックアップデータに基づいて遊技補助表示器 1 2 の発光が再開される (タイミング T 3 の後のタイミング T 3 ')。つまり、図 2 9 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 1 9 の発光が再開された後に、R A M 4 1 c 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 1 2 の発光が再開される。

20

【 0 3 7 3 】

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。

30

【 0 3 7 4 】

また、図 2 7 および図 2 9 の例では、メイン制御部 4 1 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 4 1 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 4 1 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。

【 0 3 7 5 】

(2) たとえば、有利区間ランプ 1 9 が発光しており、かつスタート有効ランプ 1 8 が発光している場合 (3 枚 B E T 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 1 9 の発光と、スタート有効ランプ 1 8 の発光とを同時に再開させる構成を採用してもよい。

40

【 0 3 7 6 】

仮に、スタート有効ランプ 1 8 が発光したにも関わらず、有利区間ランプ 1 9 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。

50

【 0 3 7 7 】

また、該電断から復帰した場合には、有利区間ランプ 1 9 の発光を再開させた後に、スタート有効ランプ 1 8 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。

【 0 3 7 8 】

[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。

【 0 3 7 9 】

たとえば、図 2 2 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 2 2 (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 4 5 の弱チェリー 1 の判定値数 2 0 0 と、役番号 4 4 の弱チェリー 2 の判定値数 2 0 0 と、役番号 3 1 の弱チェリー 3 の判定値数 1 0 0 と、役番号 3 0 の弱チェリー 4 の判定値数 5 0 ~ 1 0 0 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 6 5 0 となり、設定値 6 の場合、合算された判定値数は 7 0 0 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 4 5 の弱チェリー 1 の判定値数 2 0 0 と、役番号 4 4 の弱チェリー 2 の判定値数 2 0 0 と、役番号 3 1 の弱チェリー 3 の判定値数 2 0 0 と、設定値 1 における役番号 3 0 の弱チェリー 4 の判定値数 5 0 とが合算された判定値数 6 5 0 となる。また、設定値に応じて差が出ない判定値数 6 5 0 のうち、有利区間当選する判定値数は、役番号 4 5 の弱チェリー 1 の判定値数 2 0 0 と、役番号 4 4 の弱チェリー 2 の判定値数 2 0 0 とが合算された判定値数 4 0 0 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、6 5 0 ~ 7 0 0 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。

【 0 3 8 0 】

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。

【 0 3 8 1 】

また、図 2 2 (b) においては、上述した本実施の形態における B B + 強チェリー 1 ~ 3 を一の抽選対象役 (B B + 強チェリー) としたときの例を示す。図 8 に示すように、B B + 強チェリーの判定値数は、役番号 3 5 の B B + 強チェリー 1 の判定値数 1 0 0 と、役番号 3 2 の B B + 強チェリー 3 の判定値数 1 0 0 と、役番号 3 3 の B B + 強チェリー 2 の判定値数 1 0 ~ 6 0 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 2 1 0 となり、設定値 6 の場合、合算された判定値数は 2 6 0 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 3 5 の B B + 強チェリー 1 の判定値数 1 0 0 と、役番号 3 2 の B B + 強チェリー 3 の判定値数 1 0 0 と、設定値 1 における役番号 3 3 の B B + 強チェリー 2 の判定値数 1 0 とが合算された判定値数 2 1 0 となる。また、設定値に応じて差が出ない判定値数 2 1 0 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、2 1 0 ~ 2 6 0 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。

【 0 3 8 2 】

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、B B + 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。

【 0 3 8 3 】

[メイン報知について]

本実施の形態においては、図 1 2 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。

10

【 0 3 8 4 】

本実施の形態においては、図 1 2 に示すように、B B + 中段チェリー 1、B B + 中段チェリー 2、または B B + 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、B B + 中段チェリー 1、B B + 中段チェリー 2、または B B + 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、B B + 中段チェリー 1 に当選した場合、先報知が行われ、B B + 強チェリー 1 に当選した場合、後報知が行われてもよい。

20

【 0 3 8 5 】

本実施の形態においては、役番号 3 5 ~ 4 8 の抽選対象役に当選した場合、1 0 0 % 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 3 5 ~ 4 8 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。

30

【 0 3 8 6 】

[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 4 1 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。

【 0 3 8 7 】

たとえば、メイン制御部 4 1 は、有利区間として、前兆状態、C Z、および A T 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 4 1 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 4 1 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、C Z への移行を決定するか、A T 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 4 1 は、C Z への移行が決定されたときには、有利区間信号に加えて、C Z である旨を示す C Z 信号を外部出力し、A T への移行が決定されたときには、有利区間信号に加えて、A T である旨を示す A T 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 C Z 信号を受信したときには、たとえば 7 セグメント

40

50

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。

【0388】

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。

【0389】

[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分、BB示唆演出を高い確率で実行することができる。

【0390】

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。

【0391】

[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抽選や上乘せ抽選）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。

【0392】

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。

【0393】

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。

【0394】

[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、B B を 1 種類のみ設けていたが、B B を 2 種類以上設けてもよい。たとえば、特別役として、B B 1 と B B 2 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、B B 1 と同時当選する一方で、B B 2 と同時当選するものであってもよい。

【0395】

具体的には、B B 1 + 中段チェリー 1、B B 1 + 中段チェリー 2、B B 1 + 強チェリー 1、B B 1 + 強チェリー 2、および B B 1 + 強チェリー 3 といった、B B 1 と移行対象役との同時当選群に加えて、B B 2 + 中段チェリー 1、B B 2 + 中段チェリー 2、B B 2 + 強チェリー 1、B B 2 + 強チェリー 2、および B B 2 + 強チェリー 3 といった B B 2 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。

10

【0396】

さらに、移行対象役がボーナス (B B 1 または B B 2) 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。

【0397】

たとえば、B B 1 + 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、B B 2 + 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、B B 1 + 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、B B 2 + 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。B B 1、B B 2、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 (B B 1 または B B 2) 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。

20

【0398】

また、上述した例は、B B であったが、R B などの B B 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。

【0399】

[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、C Z の種類が 1 種類で、A T 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、C Z の種類は 1 種類に限らず、たとえば、A T に制御される確率が段階的に異なる複数種類の C Z を備え、当該 C Z 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。

30

【0400】

本実施の形態においては、前面扉 1 b における化粧パネル 1 c に設けられた C Z ランプ 5 7 や A T ランプ 5 8 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 1 c 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 5 1 の画面に表示される画像 (たとえば、C Z 中を示唆する画像、A T 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 5 3, 5 4 による音声 (たとえば、C Z 中を示唆する音声、A T 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、C Z の種類や A T の種類に応じた態様でサブ報知が行われてもよい。

40

【0401】

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、A T 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。

50

【 0 4 0 2 】

[ランプの発光などについて]

(1) 図 3 0 は、図 2 8 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 2 8 と図 3 0 とで異なる点は、有利区間の報知を、メイン制御部 4 1 (メイン側) と、サブ制御部 9 1 (サブ側) との双方で実行可能とした点である。図 3 0 (D) に示すように、メイン制御部 4 1 (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 3 0 (E) に示すように、サブ制御部 9 1 (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。

【 0 4 0 3 】

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 5 1 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 5 1 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。

10

【 0 4 0 4 】

また、表示領域は、液晶表示器 5 1 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。

【 0 4 0 5 】

本変形例では、図 3 0 (D) および図 3 0 (E) に示すように、特定状態に移行したタイミング T 1 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。

20

【 0 4 0 6 】

また、図 3 0 の変形例として、特定状態に移行したタイミング T 1 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 3 0 (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。

30

【 0 4 0 7 】

(2) また、本実施形態では、図 2 5 の信号切替処理において、選択信号 D G 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 D G および発光信号 S をクリアする処理とは、選択信号 D G および発光信号 S の出力を停止する処理としてもよい。

【 0 4 0 8 】

(3) 本実施形態では、第 1 D G 群に含まれる D G の数と、第 2 D G 群に含まれる D G の数とは異なるとして説明した。しかしながら、第 1 D G 群に含まれる D G の数と、第 2 D G 群に含まれる D G 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 1 D G 群と第 2 D G 群とで、選択信号 D G を共通化できるという有利な効果を奏する。

40

【 0 4 0 9 】

(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、C Z (チャンスゾーン) と、A T (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、C Z に移行されていることを報知する C Z ランプと、A T に移行されていることを報知する A T ランプとを備えるようにしてもよい。

50

【 0 4 1 0 】

(5) 図 2 4 の例では、第 1 D G 群に含まれる全ての D G 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 1 D G 群に含まれる全ての D G のうち少なくとも 1 の D G について未使用となる D G 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。

【 0 4 1 1 】

(6) 図 2 8 の例では、図 2 8 (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。

10

【 0 4 1 2 】

(7) 本実施形態では、図 2 4 の第 1 D G 群の D G 5 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 5 1 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。

【 0 4 1 3 】

(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。

20

【 0 4 1 4 】

(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。

30

【 0 4 1 5 】

[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。

【 0 4 1 6 】

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、大当たりラウンド中であることを点灯によって示す大当たりランプと、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、大当たりランプについては、1 6 ラウンド大当たり、8 ラウンド大当たり、4 ラウンド大当たり、および 3 ラウンド大当た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、大当たり図柄停止、大当たり開始演出(たとえば、ファンファーレ演出)、大当たりラウンド、大当たり終了演出(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。

40

【 0 4 1 7 】

50

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。

【 0 4 1 8 】

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。

10

【 0 4 1 9 】

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。

20

【 0 4 2 0 】

〔 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ようになる。

【 0 4 2 1 】

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

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

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、B B の図柄組合せ）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 4 1 による内部抽選を実行する処理）と、

30

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 8 L , 8 C , 8 R ）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、A T ）に制御する報知状態手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による A T 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、C Z ）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 4 1 による有利区間当選の有無を決定する処理）と、

40

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、B B ）に制御する特別状態手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による B B 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 4 1 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 ）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 4 1 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 3 5 の B B + 強チェリ

50

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、

10

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、

20

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) 。

【0422】

(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、

30

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、

40

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、

50

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）、

10

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）。

【０４２３】

（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、

20

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、

30

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、

40

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

50

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 B B + 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 B B 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、B B 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）。

10

【0424】

（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 8 L、8 C、8 R）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、

20

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、B B 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）、

30

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）。

【0425】

（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、

40

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 8 L、8 C、8 R）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、

50

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 のチェリーリップ 1，役番号 40 のチェリーリップ 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、チェリーリップ 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 t 6 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 t 4 でメイン報知が開始する）。

【0426】

（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 t 4 でメイン報知が行われた後に、タイミング t 6 でサブ報知が行われる）。

【0427】

（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 t 4 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 t 6 で有利区間ランプ 19 が消灯する）。

【0428】

（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、

10

20

30

40

50

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）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、

10

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、

20

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、

30

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）、

40

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）。

【０４２９】

50

(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 2 4 に示す第 1 D G 群の D G 5 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 D 0 ~ D 6）が設けられている出力ポート（たとえば、第 1 出力ポート 6 1）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 C P U 4 1 a）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 2 8（B）に示す B E T 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 2 8（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 2 4 の第 1 出力ポート 6 1 に示すように、スタート有効ランプに対応する出力端子 D 1 と、投入要求ランプに対応する出力端子 D 6 とは隣接している）。

【 0 4 3 0 】

(1 0) 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 2 4 に示す有利区間ランプ 1 9）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 5 1）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 2 8 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）。

【 0 4 3 1 】

(1 1) 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 1 D G 群を構成する 6 個の D G 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 2 D G 群を構成する 4 個の D G 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 C P U 4 1 a）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 1 D G 群を構成する 6 個の D G 1 ~ D G 6 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 2 D G 群を構成する 4 個の D G 1 ~ D G 4 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、D G 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 1 D G 群を構成する D G の数は 6 個であるのに対し、第 2 D G 群を構成する D G 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 1 D G 群に含まれる D G 1 ~ D G 6 それぞれの発光部の発光信号 S 0 ~ S 6 は第 1 出力ポート 6 1 から出力され、第 2 D G 群に含まれる D G 1 ~

10

20

30

40

50

D G 4 それぞれの発光部の発光信号 S 0 ~ S 4 は第 2 出力ポート 6 2 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 1 D G 群の D G 1 ~ D G 4 のいずれかと、第 2 D G 群の D G 1 ~ D G 4 はそれぞれ共通の選択信号 D G 1 ~ D G 4 により選択される)。

【 0 4 3 2 】

(1 2) 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 2 4 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

10

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 C P U 4 1 a)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 6 1)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 2 4 に示すように、複数の発光部は、第 1 D G 群の D G 1 ~ D G 6 それぞれに分けられており、該 D G 1 ~ D G 6 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、

20

選択信号(たとえば、D G 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 S 0 ~ S 6 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 2 4 に示すように、第 1 出力ポート 6 1 の未使用出力端子 D 7 は、いずれの D G においても対応する発光部が設けられていない)。

30

【 0 4 3 3 】

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

【 0 4 3 4 】

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。

40

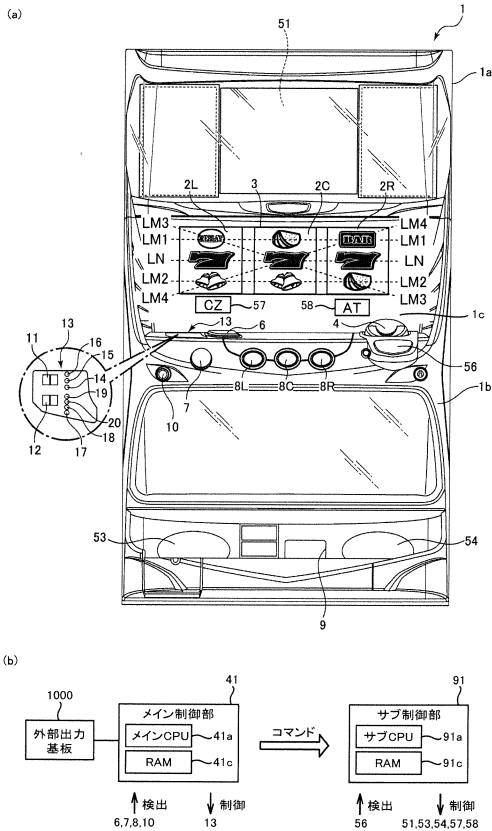
【符号の説明】

【 0 4 3 5 】

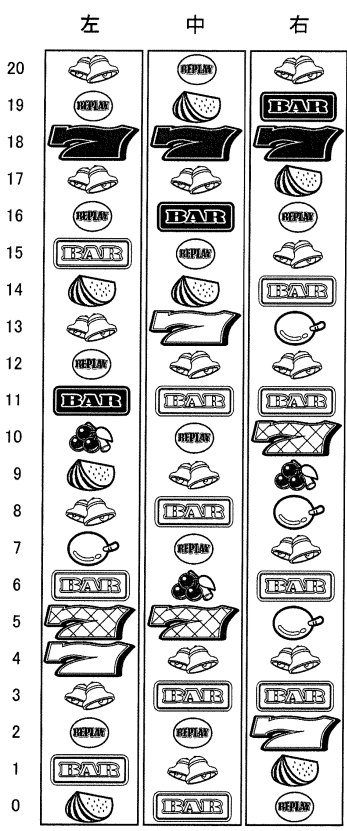
1 スロットマシン、2 L , 2 C , 2 R リール、8 L , 8 C , 8 R ストップスイッチ、1 2 遊技補助表示器、1 9 有利区間ランプ、4 1 メイン制御部、4 1 c R A M、5 1 液晶表示器、5 6 演出用スイッチ 5 7 C Z ランプ、5 8 A T ランプ、9 1 サブ制御部、9 1 c R A M。

【図面】

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(a)ナビ報知表示の表示態様

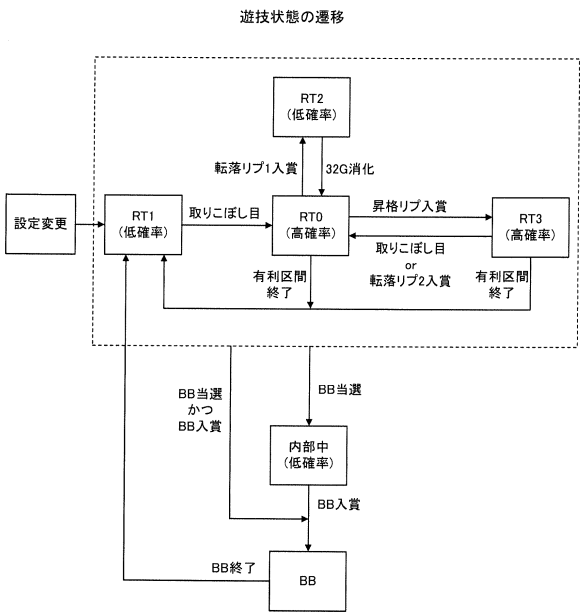
ナビ対象役の例	押し順 (正解手順)	遊技補助表示器	液晶表示器
左ベル1等	左第1停止		① ② ③ ① ③ ②
中ベル1等	中第1停止		② ① ③ ③ ① ②
右ベル1等	右第1停止		② ③ ① ③ ② ①

(b)払出枚数表示の表示態様

例えば、8枚払出



【図 4】



10

20

30

40

50

【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-ブラム	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 黒BAR-黒BAR-ベル 黒BAR-白BAR-ベル	-	2枚
上段スイカ	ベル-黒7-リプレイ ベル-白7-リプレイ	上段に スイカ-スイカ-スイカ	5枚
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 リプレイ-ベル-ブラム ブラム-ベル-リプレイ ブラム-ベル-ブラム	右下がりに ベル-ベル-ベル	8枚
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	ブラム-白BAR-白BAR		
上段ベル6	ブラム-白BAR-黒BAR		
上段ベル7	ブラム-黒BAR-白BAR		
上段ベル8	ブラム-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
通常リブ	リプレイ-リプレイ-リプレイ	-	-	再遊技
制御用リブ1	リプレイ-リプレイ-ブラム ブラム-リプレイ-リプレイ ブラム-リプレイ-ブラム	-	-	再遊技
制御用リブ2	黒7-ベル-黒BAR 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	-	-	再遊技
制御用リブ3	ベル-白BAR-白BAR 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-黒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-黒7 ベル-黒BAR-白7	-	-	再遊技
転落リブ1	ベル-リプレイ-ベル	-	入賞時→RT2	再遊技
転落リブ2	リプレイ-リプレイ-ベル	-	入賞時→RT0	再遊技
昇格リブ	ベル-白BAR-リプレイ ベル-白BAR-ブラム ベル-黒BAR-リプレイ ベル-黒BAR-ブラム	-	入賞時→RT3	再遊技
チェリーリブ	チェリー-ベル-リプレイ 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	-	-	再遊技
右下がりスイカリブ	ベル-スイカ-リプレイ ベル-ベル-リプレイ	右下がりに スイカ-スイカ-スイカ	-	再遊技

10

【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	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	スイカ
43	スイカ1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
42	スイカ2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
41	チェリーリブ1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
40	チェリーリブ2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	チェリーリブ
39	スイカリブ1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
38	スイカリブ2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
37	BB+中段チェリー1	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	○	
36	BB+中段チェリー2	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	○	BB+チェリー
35	BB+強チェリー1	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	○	
34	BB	○	○	○	○	-	○	-	○	-	○	-	
33	BB+強チェリー2	○	○	○	○	-	○	-	○	-	○	-	
32	BB+強チェリー3	○	○	○	○	-	-	○	○	-	○	-	BB+チェリー
31	弱チェリー3	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
30	弱チェリー4	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
29	スイカ3	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
28	スイカ4	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	スイカ
27	ベル	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
26	左ベル1	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
25	左ベル2	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	押し順ベル
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	通常リブ	○	○	○	○	○	-	○	○	-	○	-	
12	昇格リブ1	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-	
11	昇格リブ2	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-	
10	昇格リブ3	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-	昇格リブ
9	昇格リブ4	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-	
8	昇格リブ5	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-	
7	昇格リブ6	○	-	-	-	-	-	○	○	-	○	-	
6	維持転リブ1	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-	維持転リブ
5	維持転リブ2	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-	
4	維持転リブ3	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-	
3	維持転リブ4	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-	
2	維持転リブ5	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-	
1	維持転リブ6	-	-	-	○	-	-	○	○	-	○	-	

【図 8】

役番号	抽選対象役	判定値数	データ開始
48	中段チェリー1	4	<データ開始>
47	中段チェリー2	100	
46	強チェリー1	200	
45	弱チェリー1	200	
44	弱チェリー2	200	<データ境界>
43	スイカ1	200	
42	スイカ2	200	
41	チェリーリブ1	200	
40	チェリーリブ2	200	
39	スイカリブ1	200	
38	スイカリブ2	200	
37	BB+中段チェリー1	200	
36	BB+中段チェリー2	200	
35	BB+強チェリー1	200	
34	BB+強チェリー2	200	
33	BB+強チェリー3	200	
32	BB+強チェリー4	200	
31	弱チェリー3	200	
30	弱チェリー4	200	
29	スイカ3	200	<データ境界>
28	スイカ4	200	
27	ベル	200	
26	左ベル1	200	
25	左ベル2	200	
24	左ベル3	200	
23	左ベル4	200	
22	中ベル1	200	
21	中ベル2	200	
20	中ベル3	200	
19	中ベル4	200	
18	右ベル1	200	<データ境界>
17	右ベル2	200	
16	右ベル3	200	
15	右ベル4	200	
14	1枚役	200	
13	通常リブ	200	
12	昇格リブ1	200	
11	昇格リブ2	200	
10	昇格リブ3	200	
9	昇格リブ4	200	
8	昇格リブ5	200	
7	昇格リブ6	200	
6	維持転リブ1	200	<データ境界>
5	維持転リブ2	200	
4	維持転リブ3	200	
3	維持転リブ4	200	
2	維持転リブ5	200	
1	維持転リブ6	200	
34	BB	設定値1: 22 設定値2: 27 設定値3: 33 設定値4: 44 設定値5: 57 設定値6: 69	<データ境界>
33	BB+強チェリー2	設定値1: 10 設定値2: 20 設定値3: 30 設定値4: 40 設定値5: 50 設定値6: 60	
30	弱チェリー4	設定値1: 50 設定値2: 60 設定値3: 70 設定値4: 80 設定値5: 90 設定値6: 100	
28	スイカ4	設定値1: 50 設定値2: 60 設定値3: 70 設定値4: 80 設定値5: 90 設定値6: 100	
27	ベル	設定値1: 3074 設定値2: 3204 設定値3: 3364 設定値4: 3644 設定値5: 3974 設定値6: 4254	
14	1枚役	設定値1: 310 設定値2: 315 設定値3: 322 設定値4: 328 設定値5: 335 設定値6: 345	

<データ開始>

設定差なし
1バイトデータ

<データ境界>

設定差なし
2バイトデータ

設定差あり
1バイトデータ

設定差あり
2バイトデータ

20

30

40

50

【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
チェリーリブ1	チェリーリブ
チェリーリブ2	チェリーリブ+制御用リブ1
スイカリブ1	右下がりスイカリブ
スイカリブ2	右下がりスイカリブ+制御用リブ1
通常リブ	通常リブ
昇格リブ1	昇格リブ+転落リブ1
昇格リブ2	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ1
昇格リブ3	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ2
昇格リブ4	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ3
昇格リブ5	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ1+制御用リブ2
昇格リブ6	昇格リブ+転落リブ1+制御用リブ1+制御用リブ3
維持転リブ1	通常リブ+転落リブ2
維持転リブ2	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ1
維持転リブ3	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ2
維持転リブ4	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ3
維持転リブ5	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ1+制御用リブ2
維持転リブ6	通常リブ+転落リブ2+制御用リブ1+制御用リブ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

10

20

【図 11】

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

【図 12】
















役番号	抽選対象役	メイン報知タイミング							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 操作継続	払出終了	自動賭数 設定の完了	
48	中段チェリー1	×	×	×	×	×	×	×	×
47	中段チェリー2	○	×	×	×	×	×	×	×
48	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	チェリーリブ1	×	×	×	×	×	×	○	×
40	チェリーリブ2	×	×	×	○	×	×	×	×
39	スイカリブ1	×	×	×	×	×	×	○	×
38	スイカリブ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%)

30

40

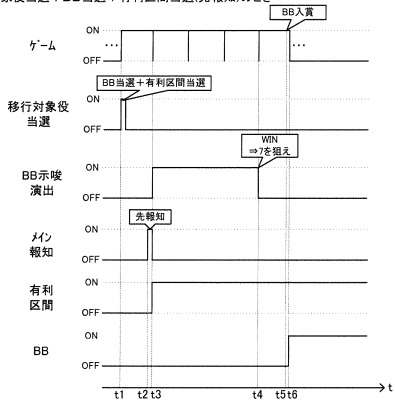
50

【図 13】

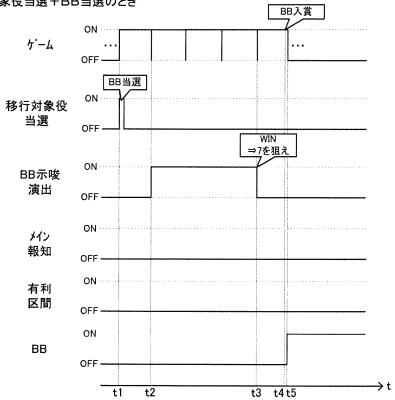
種類	状態				
	通常区間	有利区間			
		CZ	通常AT	有利AT	特別AT
メイン 報知	消灯	点灯	点灯	点灯	点灯
					
サブ 報知	CZランプ: 消灯 (文字表示なし) ATランプ: 消灯 (文字表示なし)	CZランプ: 点灯 (文字表示あり) ATランプ: 消灯 (文字表示なし)	CZランプ: 消灯 (文字表示なし) ATランプ: 点灯 (文字表示あり)	CZランプ: 消灯 (文字表示なし) ATランプ: 点灯 (文字表示あり)	CZランプ: 消灯 (文字表示なし) ATランプ: 点滅 (文字表示あり)
					
					

【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

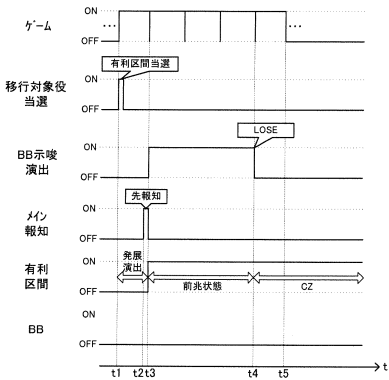


(b)移行対象役当選+BB当選のとき

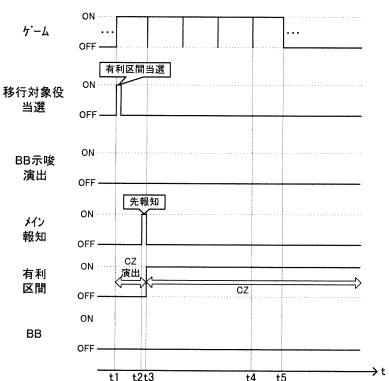


【図 15】

(c)移行対象役当選+有利区間当選のとき(BB示唆演出あり)

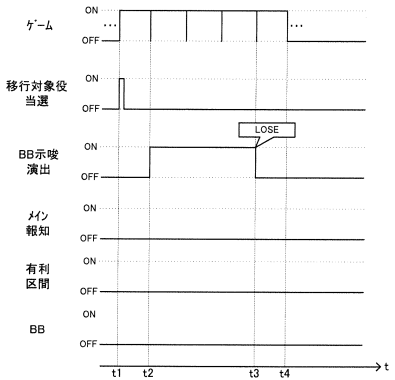


(d)移行対象役当選+有利区間当選のとき(BB示唆演出なし)

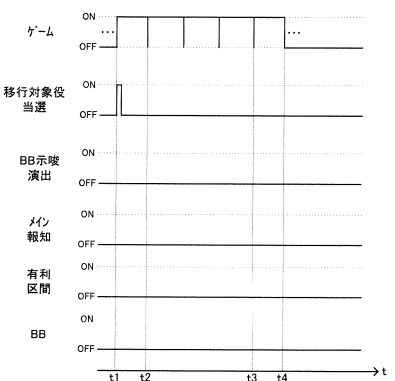


【図 16】

(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)



10

20

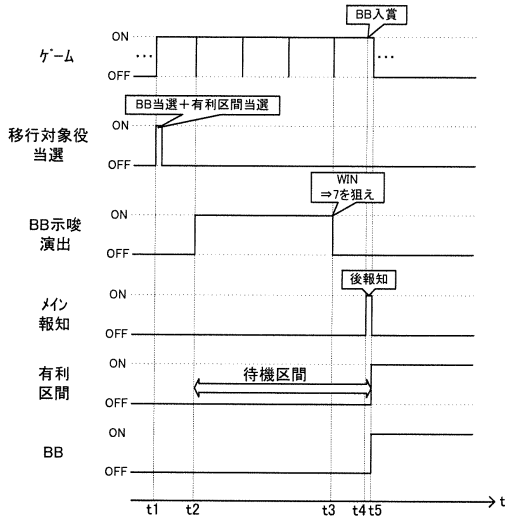
30

40

50

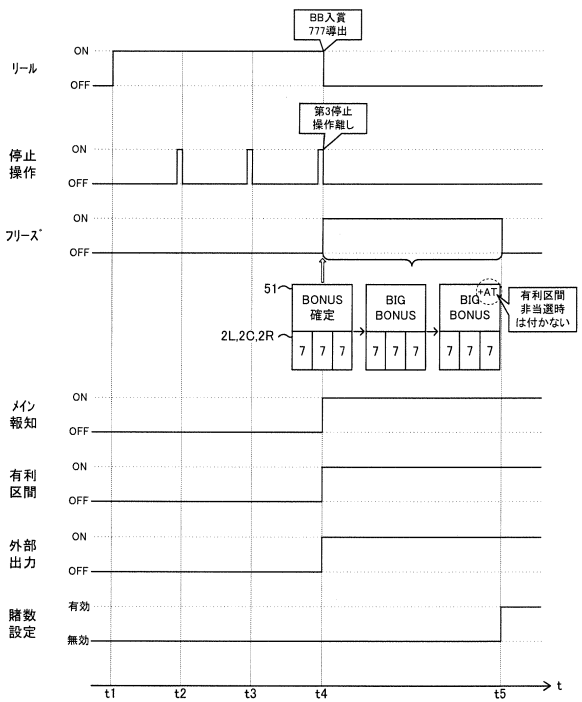
【図 17】

(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

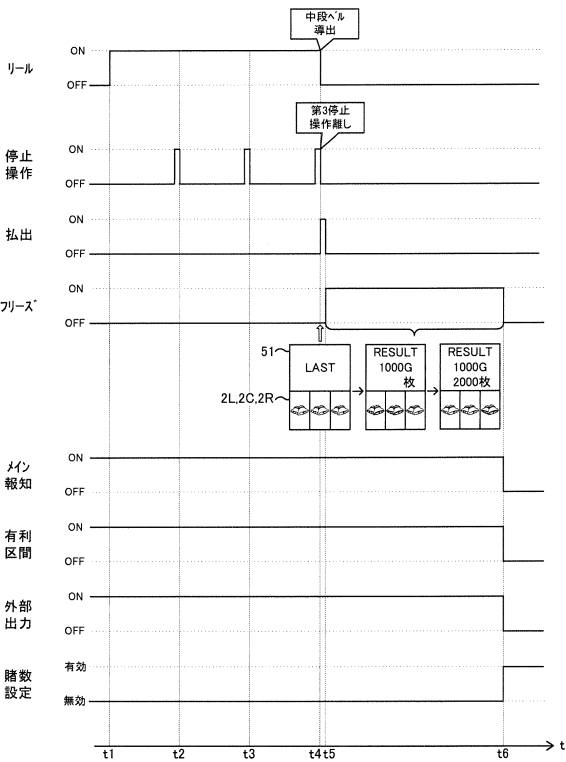


10

20

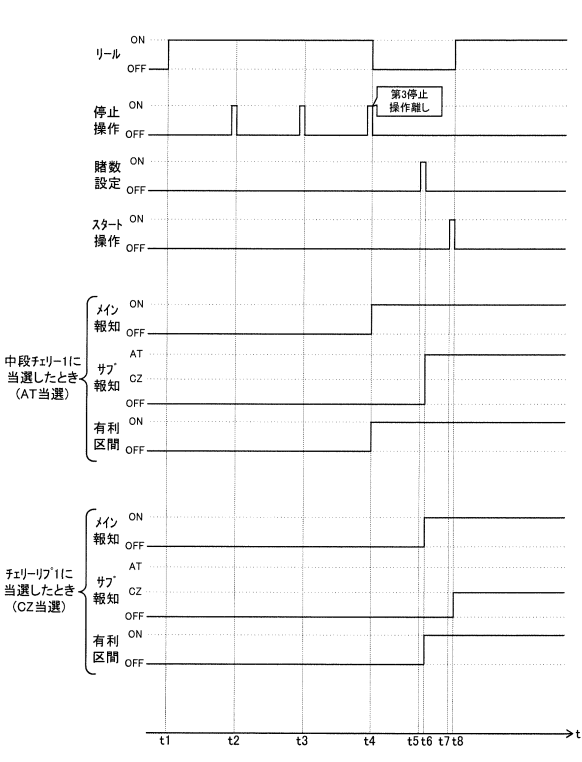
【図 19】

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



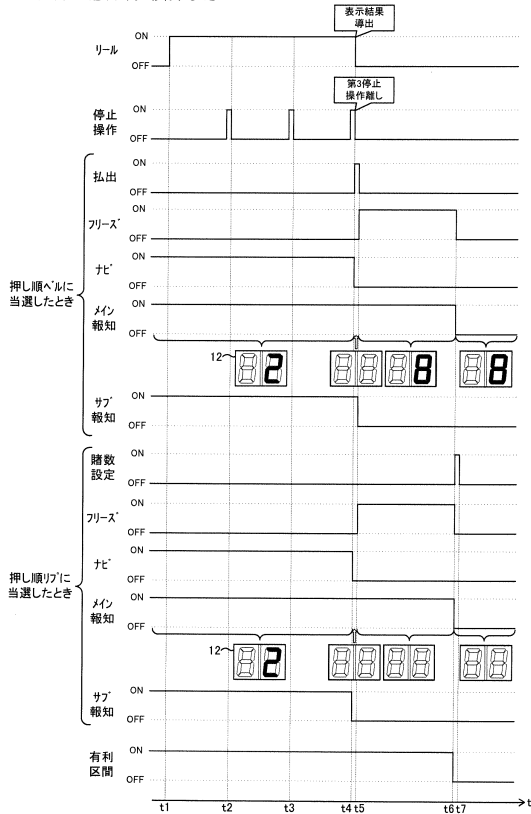
30

40

50

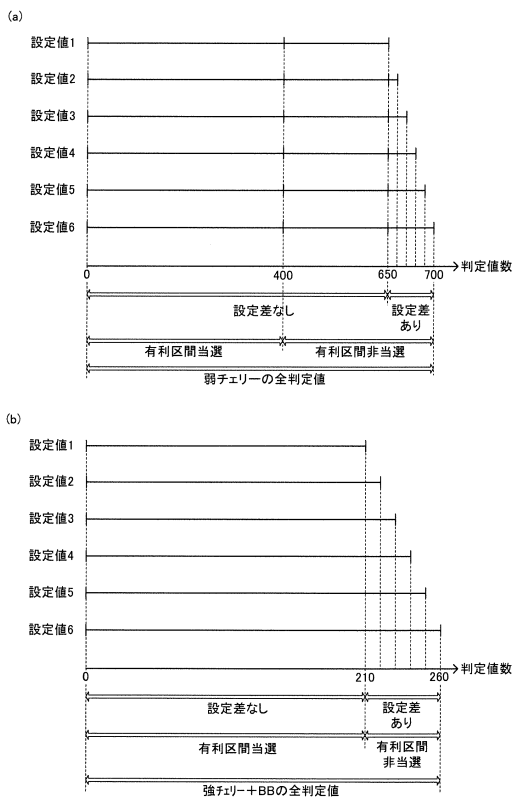
【図 2 1】

有利区間から通常区間に移行するとき

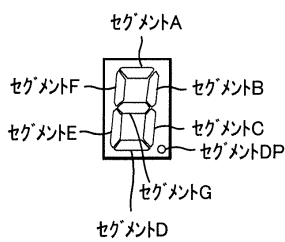


【図 2 2】

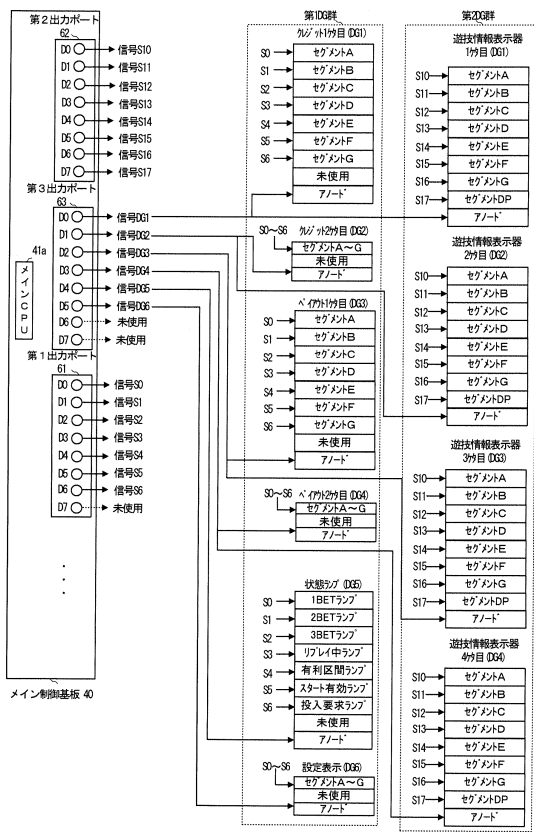
抽選対象役の判定値の一例



【図 2 3】



【図 2 4】



10

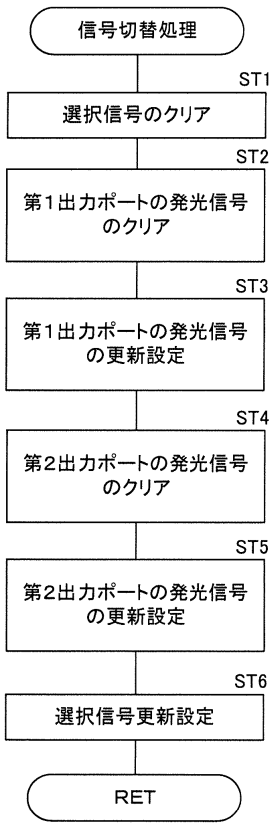
20

30

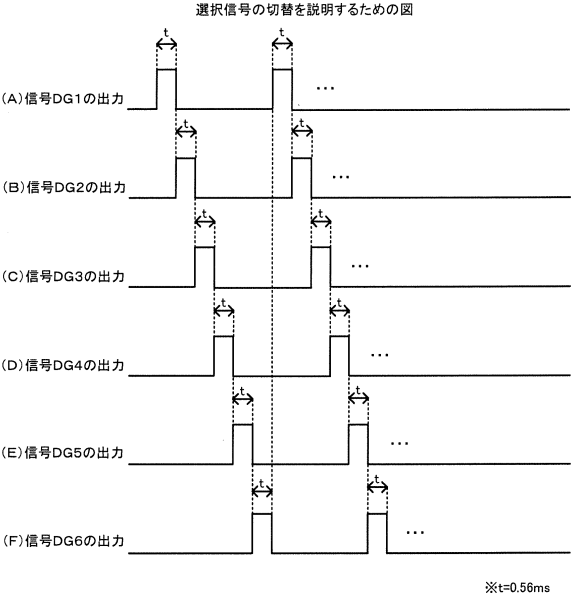
40

50

【図 2 5】



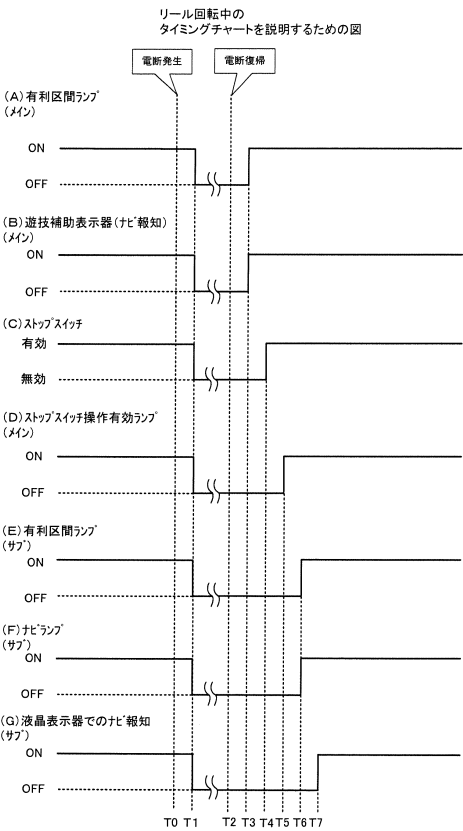
【図 2 6】



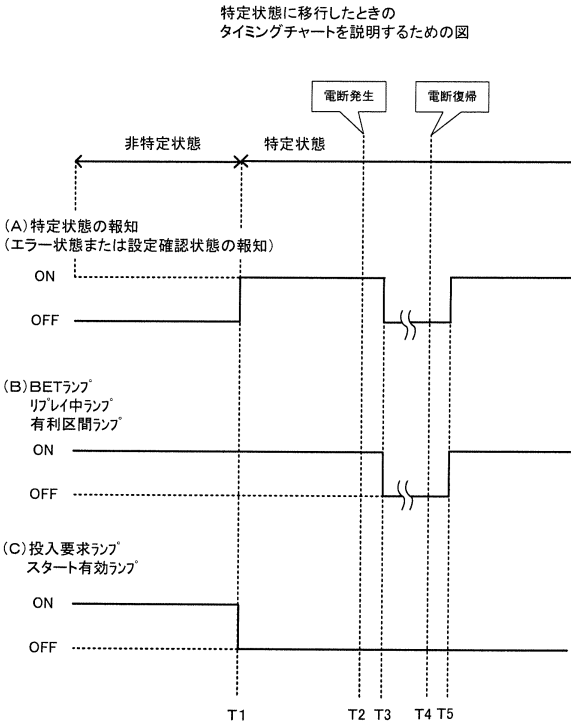
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

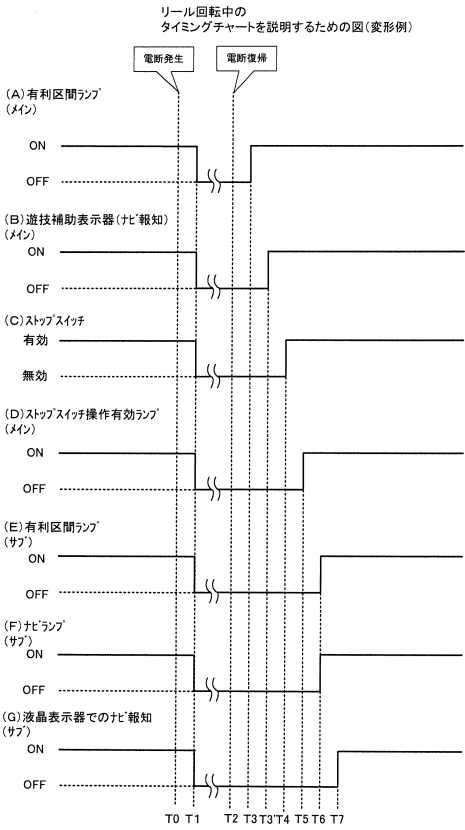


30

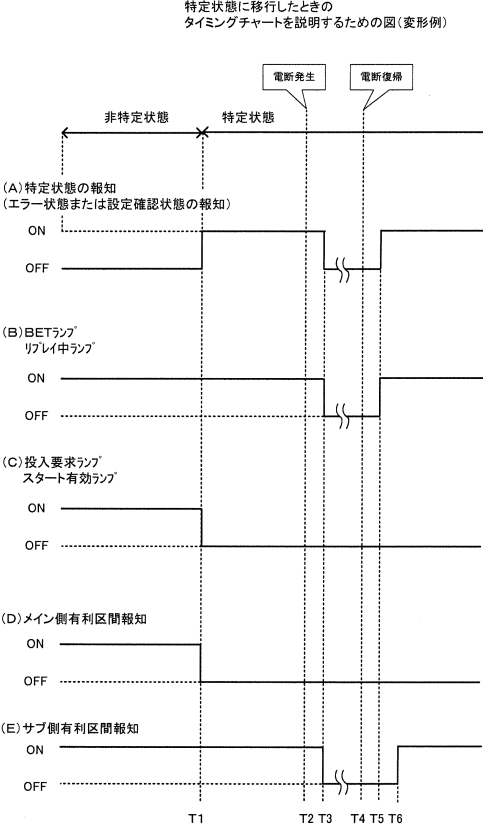
40

50

【図 29】



【図 30】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特許第 6 1 1 2 5 2 4 (J P , B 1)
特開 2 0 1 7 - 1 9 6 4 5 9 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 2 8 9 5 4 9 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 1 1 3 8 8 1 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 5 2 8 2 7 (J P , A)
特開 2 0 1 9 - 0 6 3 4 5 0 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 1 6 9 9 0 5 (J P , A)
特許第 6 1 5 1 4 1 4 (J P , B 1)
特開 2 0 1 5 - 1 8 1 5 1 5 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4