

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6832377号
(P6832377)

(45) 発行日 令和3年2月24日 (2021.2.24)

(24) 登録日 令和3年2月3日 (2021.2.3)

(51) Int. Cl. F I
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 6 6 1
 A 6 3 F 5/04 6 1 1 B
 A 6 3 F 5/04 6 9 9

請求項の数 1 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2019-55193 (P2019-55193)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成31年3月22日 (2019.3.22)		株式会社ニューギン
(62) 分割の表示	特願2016-62701 (P2016-62701) の分割		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
原出願日	平成28年3月25日 (2016.3.25)	(74) 代理人	100105957
(65) 公開番号	特開2019-136514 (P2019-136514A)		弁理士 恩田 誠
(43) 公開日	令和1年8月22日 (2019.8.22)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成31年3月22日 (2019.3.22)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72) 発明者	出尾 理
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

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】

予め定めた処理を実行できる第1制御部と、
 前記第1制御部によって制御される第1表示部と、
 前記第1制御部による処理結果に基づいて処理を実行できる第2制御部と、
 前記第2制御部によって制御される第2表示部と、
 図柄列を変動させて変動ゲームを実行できるゲーム実行部と、
 前記変動ゲームにおいて、前記図柄列の停止操作をするための停止操作部と、を備え、
 前記第1制御部は、
 前記変動ゲームにおいて導出可能とするゲーム結果を決定する結果決定処理と、
 前記ゲーム実行部を制御することにより前記変動ゲームを開始させる開始処理と、
 前記停止操作部の操作に応じて図柄列を停止させることによりゲーム結果を導出させる
 結果導出処理と、

特定状態へ移行させるか否かを決定する移行決定処理と、

前記特定状態へ移行させた場合であって、前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち特定のゲーム結果を決定した場合に、前記特定のゲーム結果を導出させる前記停止操作部の操作態様に関する操作情報を前記第1表示部に表示させる第1情報表示処理と、

、
 所定の表示条件が成立している場合に、前記操作情報とは異なる情報を前記第1表示部に表示させる第2情報表示処理と、

10

20

コマンドを出力させるコマンド出力処理と、を実行でき、

非特定状態において前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち前記特定のゲーム結果が決定された場合には、前記結果決定処理の実行により決定されたゲーム結果を特定可能な一方で前記特定のゲーム結果を導出させる前記停止操作部の操作態様については特定不能な結果コマンドが前記第1制御部から前記第2制御部へ出力され、

前記特定状態において前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち前記特定のゲーム結果が決定された場合には、前記結果コマンドが前記第1制御部から前記第2制御部へ出力され、

前記特定状態において前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち前記特定のゲーム結果が決定された場合には、前記結果決定処理の実行により決定されたゲーム結果を特定不能な一方で前記特定のゲーム結果を導出させる前記停止操作部の操作態様については特定可能な操作コマンドが前記第1制御部から前記第2制御部へ出力され、

前記非特定状態において前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち前記特定のゲーム結果が決定された場合には、前記操作コマンドが前記第1制御部から前記第2制御部へ出力されず、

前記第1表示部は、前記停止操作部に設けられる表示部、及び前記停止操作部とは異なる部分に設けられる払出し表示部であり、

前記停止操作部に設けられる表示部において、前記操作情報を表示させることができる期間は、前記操作情報とは異なる情報を表示させることができる期間と少なくとも一部において重複しており、該重複している期間において、前記操作情報は、前記操作情報とは異なる情報の表示態様を、前記操作情報を表示していないときとは異なる表示態様とすることにより表示され、前記停止操作部に設けられる表示部における前記操作情報とは異なる情報は、前記停止操作部の操作受付中であることの表示であり、

前記払出し表示部では、前記操作情報を表示させない場合に、前記停止操作部の操作態様について特定不能な特殊情報が表示され、前記特殊情報は、前記結果決定処理の実行により決定されたゲーム結果を特定不能な情報であり、

前記操作情報の表示は、図柄列の変動が開始するまでに開始され、

前記特定状態には、前記第1表示部における前記操作情報の表示タイミングが異なる複数の状態があることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来から、遊技機的一种であるスロットマシンの中には、特定状態へ移行させる機能を搭載したものがある。特定状態は、特定の役（例えばベル役）を入賞させるためにストップボタンの操作態様が報知される状態（所謂アシストタイム）である。このような機能を搭載したスロットマシンとしては、例えば特許文献1のようなものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2004-97575号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特許文献1に開示されているスロットマシンにおいて、特定状態への移行抽選は、主制御部及び副制御部のうち、副制御部によって実行される。即ち、従来のスロットマシンでは、特定状態へ移行させる機能が副制御部の処理によって実現されている。副制御部は、セキュリティの観点において主制御部ほどには優れておらず、副制御部の

10

20

30

40

50

不正改造による出率の改ざんが行われる虞があった。

【0005】

この発明は、上述したような従来の技術に鑑みてなされたものである。この発明の目的は、セキュリティを向上させることができる遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記問題点を解決する遊技機は、予め定めた処理を実行できる第1制御部と、前記第1制御部によって制御される第1表示部と、前記第1制御部による処理結果に基づいて処理を実行できる第2制御部と、前記第2制御部によって制御される第2表示部と、図柄列を変動させて変動ゲームを実行できるゲーム実行部と、前記変動ゲームにおいて、前記図柄列の停止操作をするための停止操作部と、を備え、前記第1制御部は、前記変動ゲームにおいて導出可能とするゲーム結果を決定する結果決定処理と、前記ゲーム実行部を制御することにより前記変動ゲームを開始させる開始処理と、前記停止操作部の操作に応じて図柄列を停止させることによりゲーム結果を導出させる結果導出処理と、特定状態へ移行させるか否かを決定する移行決定処理と、前記特定状態へ移行させた場合であって、前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち特定のゲーム結果を決定した場合に、前記特定のゲーム結果を導出させる前記停止操作部の操作態様に関する操作情報を前記第1表示部に表示させる第1情報表示処理と、所定の表示条件が成立している場合に、前記操作情報とは異なる情報を前記第1表示部に表示させる第2情報表示処理と、コマンドを出力させるコマンド出力処理と、を実行でき、非特定状態において前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち前記特定のゲーム結果が決定された場合には、前記結果決定処理の実行により決定されたゲーム結果を特定可能な一方で前記特定のゲーム結果を導出させる前記停止操作部の操作態様については特定不能な結果コマンドが前記第1制御部から前記第2制御部へ出力され、前記特定状態において前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち前記特定のゲーム結果が決定された場合には、前記結果コマンドが前記第1制御部から前記第2制御部へ出力され、前記特定状態において前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち前記特定のゲーム結果が決定された場合には、前記結果決定処理の実行により決定されたゲーム結果を特定不能な一方で前記特定のゲーム結果を導出させる前記停止操作部の操作態様については特定可能な操作コマンドが前記第1制御部から前記第2制御部へ出力され、前記非特定状態において前記結果決定処理の実行により前記ゲーム結果のうち前記特定のゲーム結果が決定された場合には、前記操作コマンドが前記第1制御部から前記第2制御部へ出力されず、前記第1表示部は、前記停止操作部に設けられる表示部、及び前記停止操作部とは異なる部分に設けられる払出し表示部であり、前記停止操作部に設けられる表示部において、前記操作情報を表示させることができる期間は、前記操作情報とは異なる情報を表示させることができる期間と少なくとも一部において重複しており、該重複している期間において、前記操作情報は、前記操作情報とは異なる情報の表示態様を、前記操作情報を表示していないときとは異なる表示態様とすることにより表示され、前記停止操作部に設けられる表示部における前記操作情報とは異なる情報は、前記停止操作部の操作受け中であることの表示であり、前記払出し表示部では、前記操作情報を表示させない場合に、前記停止操作部の操作態様について特定不能な特殊情報が表示され、前記特殊情報は、前記結果決定処理の実行により決定されたゲーム結果を特定不能な情報であり、前記操作情報の表示は、図柄列の変動が開始するまでに開始され、前記特定状態には、前記第1表示部における前記操作情報の表示タイミングが異なる複数の状態があることを要旨とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、セキュリティを向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】スロットマシンを模式的に示す正面図。

10

20

30

40

50

【図2】ストップボタンの操作態様（押し順）を示す模式図。

【図3】情報パネルを模式的に示す拡大図。

【図4】図柄組合せ（役）と賞との対応関係について、その具体的な一例を示す模式図。

【図5】遊技状態及び演出モードの一例を示す模式図。

【図6】スロットマシンの電氣的構成を示すブロック図。

【図7】当選番号と変動ゲームにおいて表示可能な図柄組合せとの対応関係について、その具体的な一例を示す模式図。

【図8】遊技進行メイン処理を示すフローチャート。

【図9】指示番号と指示情報との対応関係について、その具体的な一例を示す模式図。

【図10】（a）～（d）は、指示情報の表示態様について、その具体的な一例を示す模式図。

10

【図11】（a）～（d）は、ナビ演出の表示態様について、その具体的な一例を示す模式図。

【図12】別例のスロットマシンを模式的に示す正面図。

【図13】情報パネルの別例を模式的に示す拡大図。

【図14】（a）～（d）は、指示情報の表示態様について、その具体的な一例を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、遊技機の一つであるスロットマシンの実施形態について説明する。この実施形態のスロットマシンは、パチスロとも称される回胴式遊技機である。この明細書において、上、下、左、右、前、後の各方向は、スロットマシンで遊技を行う遊技者から見たときの各方向を指すものとする。

20

【0010】

図1に示すように、スロットマシン10は、四角箱状の本体キャビネット11を備えている。本体キャビネット11は、前面に、図示されていない開口部を備えている。スロットマシン10は、本体キャビネット11の開口部を覆っている前面扉12を備えている。前面扉12は、本体キャビネット11に対して開閉可能に支持されている。

【0011】

スロットマシン10は、前面扉12の前面に、遊技に伴う演出（以下、遊技演出と示す）の1つとして、図示されていない発光体を点灯、消灯、及び点滅させる演出（以下、発光演出と示す）を実行できる装飾ランプ13を備えている。スロットマシン10は、前面扉12の前面に、遊技演出の1つとして、例えば効果音や楽曲などの音を出力する演出（以下、音演出と示す）を実行できるスピーカ14を備えている。

30

【0012】

スロットマシン10は、前面扉12の前面に、遊技演出の1つとして、例えばキャラクタや文字などを模した画像を表示する演出（以下、表示演出と示す）を実行できる演出表示装置15を備えている。演出表示装置15は、例えば液晶ディスプレイ、プラズマディスプレイ、及び有機ELディスプレイなどである。この実施形態の演出表示装置15は、第2表示部に相当する。スロットマシン10は、前面扉12の前面であって且つ演出表示装置15の下方に、遊技者が機内部を透視できる略四角形の表示窓12aを備えている。

40

【0013】

スロットマシン10は、リールユニット16を備えている。リールユニット16は、表示窓12aを介して遊技者が視認できるように、機内部に配設されている。リールユニット16は、左（第1）リール16aと、中（第2）リール16bと、右（第3）リール16cと、を備えている。リール16a～16cは、ドラムとも称される回胴である。

【0014】

リール16a～16cは、その外周面に沿って、複数の図柄が識別可能に配列されている図柄列をそれぞれ備えている。図柄列は、複数の図柄を長手方向に沿って印刷した帯状の透光性フィルムを、リール16a～16cの外側に巻き付けることにより設けられてい

50

る。リール16a～16cの図柄列には、それぞれ図柄番号0から図柄番号20までの全21個の図柄が含まれている。

【0015】

また、この実施形態の図柄には、複数種類の図柄がある。例えば、複数種類の図柄には、チェリーを模した図柄であるチェリー図柄が含まれている。複数種類の図柄には、スイカを模した図柄であるスイカ図柄、ベルを模した図柄であるベル図柄、赤色のアラビア数字の「7」を模した図柄である赤セブン図柄、及び青色のアラビア数字の「7」を模した図柄である青セブン図柄が含まれている。また、複数種類の図柄には、「BAR」の文字を模したBAR図柄、及び「REPLAY」の文字を模したリプレイ図柄が含まれている。

10

【0016】

リールユニット16は、左リール16aを回転及び停止させるアクチュエータと、中リール16bを回転及び停止させるアクチュエータと、右リール16cを回転及び停止させるアクチュエータと、を備えている（何れも図示されていない）。リール16a～16cを駆動させるこれらのアクチュエータは、例えばステッピングモータである。

【0017】

リール16a～16cは、それぞれに対応して設けられたアクチュエータによって、相互に独立して、縦方向に回転及び停止が可能である。スロットマシン10では、リール16a～16cが回転すると、表示窓12aを介して視認可能な図柄列（複数種類の図柄）が変動され、これにより変動ゲームが行われる。例えば、図柄列の変動は、図柄列が上方から下方に向かって縦方向にスクロール表示される態様により行われる。リールユニット16のうち、表示窓12aから視認可能な部分は、図柄列を変動させて変動ゲームを実行できるゲーム実行部に相当する。

20

【0018】

リールユニット16は、左リール16aの位置を検出するための左リールセンサSE1と、中リール16bの位置を検出するための中リールセンサSE2と、右リール16cの位置を検出するための右リールセンサSE3と、を備えている（図6に示す）。

【0019】

表示窓12aは、リール16a～16cにおいて周方向に連続している3つの図柄を表示可能な大きさである。表示窓12aには、リール16a～16cごとに、上段停止位置、中段停止位置、及び下段停止位置が設定されている。この実施形態のスロットマシン10では、リール16a～16cごとに設定された3つの停止位置の中から1つずつ選択された停止位置の組合せによって、停止された図柄組合せを入賞と判定し得る有効な停止位置の組合せが設定されている。以下の説明では、有効な停止位置の組合せを構成する複数の停止位置を結んだラインを単に有効ラインNLと示す。この実施形態では、リール16a～16cの各中段停止位置によって、有効ラインNL（有効な停止位置の組合せ）が構成されている。

30

【0020】

ここで、図柄について、単に「停止」と示す場合には、図柄が表示窓12a内、即ち上段停止位置、中段停止位置、及び下段停止位置の何れかに停止され、遊技者に視認可能に表示されることを意味している。また、「入賞」とは、賞を獲得するために必要な図柄組合せとして予め定められたものが有効ラインNL上に表示されることを意味している。スロットマシン10では、入賞が発生すると、該入賞した図柄組合せに予め定められた賞が付与される。以下の説明では、有効ラインNL上に表示されることによって賞を獲得できる図柄組合せを「役」と示す場合がある。

40

【0021】

なお、有効な停止位置の組合せ以外の組合せは、表示された図柄組合せを入賞と判定し得ない無効な停止位置の組合せ（所謂、無効ライン）となる。この明細書において「導出する」とは、有効ラインNL上に図柄を停止させることにより、有効ラインNL上にゲーム結果に相当する図柄組合せを表示することを意味している。

50

【0022】

スロットマシン10は、前面扉12の前面に、遊技媒体としてのメダルを投入するためのメダル投入口17を備えている。スロットマシン10は、前面扉12の前面に、ベットボタン18を備えている。ベットボタン18は、スロットマシン10において内部的に記憶しているクレジットから予め定めた枚数のメダルを賭ける（以下、ベットと示す）ための手段として把握できる。スロットマシン10は、前面扉12の前面に、精算ボタン19を備えている。精算ボタン19は、ベットされたメダルや、スロットマシン10において内部的に記憶しているクレジットを払い戻すときに操作するための手段として把握できる。

【0023】

10

スロットマシン10は、前面扉12の前面に、スタートレバー20を備えている。スタートレバー20は、リール16a～16cの回転を開始させる開始操作をするための開始操作部として把握できる。即ち、開始操作の受付は、変動ゲームを開始させる契機となる。

【0024】

スロットマシン10は、前面扉12の前面に、左（第1）ストップボタン21aを備えている。左ストップボタン21aは、左リール16aと対応しており、変動ゲームが開始されたのちに、左リール16aの回転を停止させる停止操作をするための手段として把握できる。スロットマシン10は、前面扉12の前面に、中（第2）ストップボタン21bを備えている。中ストップボタン21bは、中リール16bと対応しており、変動ゲームが開始されたのちに、中リール16bの回転を停止させる停止操作をするための手段として把握できる。

20

【0025】

スロットマシン10は、前面扉12の前面に、右（第3）ストップボタン21cを備えている。右ストップボタン21cは、右リール16cと対応しており、変動ゲームが開始されたのちに、右リール16cの回転を停止させる停止操作をするための手段として把握できる。このように、ストップボタン21a～21cは、変動ゲームにおいて、図柄列の停止操作をするための停止操作部に相当する。以下の説明では、変動ゲームが開始されたのちに、リール16a～16c（ストップボタン21a～21c）のうち最初の停止操作を第1停止操作と示し、2番目の停止操作を第2停止操作と示し、3番目の停止操作を第3停止操作と示す。

30

【0026】

図2に示すように、ストップボタン21a～21cの操作順序（以下、押し順と示す）には、第1停止操作、第2停止操作、及び第3停止操作を行うストップボタンを異ならせた押し順として、第1押し順から第6押し順までの全6通りがある。例えば、第1押し順は、回転が左リール16a→中リール16b→右リール16cの順に停止されるように、ストップボタン21a～21cを操作する押し順である。以下の説明では、押し順を示す場合に、左リール16a（左ストップボタン21a）を「左」、中リール16b（中ストップボタン21b）を「中」、右リール16c（右ストップボタン21c）を「右」と示す場合がある。例えば、第1押し順は、左中右の押し順である。

40

【0027】

図1に示すように、スロットマシン10は、前面扉12の前面における下部に、メダル払出し口22を備えている。スロットマシン10は、メダル払出し口22から払い出されたメダルを受ける受皿23を備えている。スロットマシン10は、機内部に、メダルセレクタを備えている（図示されていない）。メダルセレクタは、メダル投入口17から投入されたメダルを検出する投入センサSE4を備えている（図6に示す）。スロットマシン10は、機内部に、メダル払出し口22からメダルを払出す払出し動作が可能なホッパーユニットを備えている（図示されていない）。

【0028】

スロットマシン10は、前面扉12の前面に、予め定めた情報を表示できる情報パネル

50

30を備えている。

図3に示すように、情報パネル30は、投入可能表示部31を備えている。投入可能表示部31は、例えば発光体の点灯状態によって、スロットマシン10がメダルを投入可能な状態であるか否かを表示する。情報パネル30は、リプレイ表示部32を備えている。リプレイ表示部32は、例えば発光体の点灯状態によって、リプレイ（再遊技）であるか否かを表示する。リプレイについては後述する。

【0029】

情報パネル30は、ウェイト表示部33を備えている。ウェイト表示部33は、例えば発光体の点灯状態によって、ウェイトタイム中であるか否かを表示する。ウェイトタイムは、単位時間当りの変動ゲームの実行回数が予め定めた規定回数を超えないように設定された最短のゲーム時間である。情報パネル30は、状態表示部34を備えている。状態表示部34は、例えば1つの7セグメント表示器を備えている。状態表示部34は、例えばスロットマシン10において発生したエラーを特定できるように、エラーコードなどを表示する。

【0030】

情報パネル30は、1ベット表示部35a、2ベット表示部35b、及び3ベット表示部35cを備えている。1ベット表示部35aは、例えば発光体の点灯状態によって、1枚目のメダルがベットされていることを表示する。2ベット表示部35bは、例えば発光体の点灯状態によって、2枚目のメダルがベットされていることを表示する。3ベット表示部35cは、例えば発光体の点灯状態によって、3枚目のメダルがベットされていることを表示する。以下の説明では、ベット表示部35a～35cをまとめてベット表示部35と示す場合がある。ベット表示部35では、3つの表示部35a～35cによって、ベット数（賭け数）を表示する。

【0031】

情報パネル30は、クレジット表示部36を備えている。クレジット表示部36は、例えば並ぶように配置された2つの7セグメント表示器を備えている。クレジット表示部36は、機内部においてクレジットとして記憶されているメダルの枚数を表示する。情報パネル30は、払出し表示部37を備えている。払出し表示部37は、例えば並ぶように配置された2つの7セグメント表示器を備えている。払出し表示部37は、変動ゲームにおける入賞の発生によって払い出されるメダルの枚数に関する情報の表示を行う。

【0032】

また、この払出し表示部37は、実行中である変動ゲームにおいて特定の図柄組合せ（ゲーム結果）を導出させるストップボタン21a～21cの操作態様に関する情報（第1情報）である指示情報を表示することができる。この明細書において「ストップボタン21a～21cの操作態様に関する情報」とは、ストップボタン21a～21cの操作順序（押し順）に関する情報と、変動ゲームにおいて停止されるようにストップボタン21a～21cを操作する図柄（以下、押し位置と示す）に関する情報と、を含む意図である。即ち、指示情報は、「リールの押し順」及び「リールの押し位置」の少なくとも一方が識別可能となる情報をいう。

【0033】

すなわち、この実施形態のスロットマシン10において、払出し表示部37は、指示情報を表示するための表示部として兼用されている。上述のように、払出し表示部37は、2つの7セグメント表示器を備えており、00から99までの十進法による二桁の数字を表示できるように構成されている。

【0034】

次に、図柄組合せ（役）に予め定められた賞の例について説明する。

図4に示すように、図柄組合せには、賞としてメダルの払出しを定めた図柄組合せ（小役、払出し役）、賞として再遊技を定めた図柄組合せ（再遊技役、リプレイ役）、及び賞としてボーナスを定めた図柄組合せ（ボーナス役）がある。

【0035】

小役（払出し役）には、例えば、チェリー役、スイカ役、ベル役及びベルこぼし役がある。チェリー役は、例えば「チェリー・A N Y・A N Y」の図柄組合せである。なお「A N Y」は、何れの図柄かを問わないことを意味している。これらのチェリー役には、賞として所定枚数（例えば10枚）のメダルの払出しが定められている。

【0036】

スイカ役は、例えば「スイカ・スイカ・スイカ」の図柄組合せである。スイカ役には、賞として所定枚数（例えば5枚）のメダルの払出しが定められている。ベル役は、例えば「ベル・ベル・ベル」の図柄組合せである。ベル役には、賞として所定枚数（例えば8枚）のメダルの払出しが定められている。ベルこぼし役は、例えば「リプレイ・ベル・リプレイ」の図柄組合せである。ベルこぼし役には、賞として所定枚数（例えば2枚）のメダルの払出しが定められている。なお、ベルこぼし役に入賞すると、例えば右上がりの無効ライン上に「ベル・ベル・ベル」が表示される。

10

【0037】

ボーナス役には、例えば赤セブン役がある。赤セブン役は、例えば「赤セブン・赤セブン・赤セブン」の図柄組合せである。ボーナス役には、賞としてボーナス状態（ボーナス遊技）の付与が定められている一方で、メダルの払出しが定められていない。

【0038】

リプレイ役には、例えば、通常リプレイ役及び昇格リプレイ役がある。通常リプレイ役は、例えば「リプレイ・リプレイ・リプレイ」の図柄組合せである。昇格リプレイ役（青セブン役）は、例えば「青セブン・青セブン・青セブン」の図柄組合せである。リプレイ役は、メダルをベットする必要がなく次の変動ゲームを開始できることである。

20

【0039】

この実施形態のスロットマシン10は、非ボーナス状態における変動ゲーム（所謂一般遊技）について、内部抽選（後述する当選番号抽選処理）におけるリプレイ役の当選確率を低確率から高確率へ変動させるリプレイタイム機能（再遊技役確率変動機能）を搭載している。以下の説明では、リプレイタイムを「RT」と示す場合がある。RT機能が作動している遊技状態（以下、RT1状態と示す）は、RT機能が作動していない遊技状態（以下、RT0状態と示す）に比して、リプレイ役の当選確率が向上されることから、メダルの消費が抑制される。したがって、RT1状態は、RT0状態（非RT状態）に比して、遊技者にとって有利な遊技状態となる。

30

【0040】

図5に示すように、この実施形態のスロットマシン10では、RT0状態の変動ゲームにおいて、昇格リプレイ役に入賞したことを契機として、遊技状態がRT1状態に制御される。また、スロットマシン10では、RT1状態の変動ゲームにおいて、ベルこぼし役に入賞したことを契機として、遊技状態がRT0状態に制御される。また、スロットマシン10では、RT0状態又はRT1状態の変動ゲームにおいて、ボーナス役に入賞したことを契機として、遊技状態がボーナス状態（ボーナス遊技）に制御される。スロットマシン10では、ボーナス状態におけるメダルの総払出し枚数が所定枚数（例えば360枚）を超える変動ゲームが終了したことを契機として、ボーナス状態が終了されるとともに、該ボーナス状態に制御される直前のRT状態となるように遊技状態が制御される。

40

【0041】

次に、この実施形態のスロットマシン10において、遊技演出の1つとして実行可能なモード演出について説明する。モード演出は、遊技状態に応じて、複数種類の演出モードのうち何れかの演出モードを実行することにより行われる。即ち、演出モードは、遊技状態に応じて制御される演出状態である。

【0042】

複数種類の演出モードには、例えば、通常モードMA、準備モードMB、及び特別モードMCがある。モードMA～MCは、滞在中である演出モードを識別可能とするモード識別情報として、例えば演出モードごとに異なる背景画像やキャラクタ画像を、演出表示装置15に表示する態様により実行される。したがって、遊技者は、演出表示装置15の表

50

示態様をもとに、何れの演出モードに滞在中であることを認識できる。

【0043】

通常モードMAは、RTO状態の変動ゲームにおいて滞在する演出モードである。通常モードMAは、変動ゲームにおいて、特定のゲーム結果を導出させるストップボタン21a～21cの操作態様（押し順や押し位置）が遊技者に識別可能となるように指示されない非アシストタイム状態（指示なし状態）である。また、以下の説明では、アシストタイムを「AT」と示す場合がある。

【0044】

準備モードMBは、RTO状態の変動ゲームにおいて滞在する演出モードである。準備モードMBは、変動ゲームにおいて、特定のゲーム結果を導出させるストップボタン21a～21cの操作態様が遊技者に識別可能となるように指示されるAT状態（指示発生状態）である。準備モードMBは、特別モードMCへ移行される直前の特別モード準備画面である。

10

【0045】

特別モードMCは、主にRT1状態の変動ゲームにおいて滞在する演出モードである。特別モードMCは、変動ゲームにおいて、特定のゲーム結果を導出させるストップボタン21a～21cの操作態様が遊技者に識別可能となるように指示されるAT状態（指示発生状態）である。

【0046】

詳しくは後述するが、モードMB、MCにおいて、特定のゲーム結果を導出させるストップボタン21a～21cの操作態様は、払出し表示部37における指示情報の表示により報知される。また、モードMB、MCにおいて、特定のゲーム結果を導出させるストップボタン21a～21cの操作態様は、演出表示装置15に表示される演出により報知される。以下の説明では、特定のゲーム結果を導出させるストップボタン21a～21cの操作態様を報知する演出を、ナビゲーション演出、又はこれを略してナビ演出と示す場合がある。

20

【0047】

スロットマシン10では、通常モードMAにおいて、予め定めた移行条件が成立したこと（AT移行抽選に当選したこと）を契機として、演出状態が準備モードMBへ移行される。即ち、指示状態は、AT状態（指示発生状態）に制御される。スロットマシン10では、準備モードMBにおいて、昇格リプレイ役に入賞したことを契機として、演出状態が特別モードMCに制御される。即ち、指示状態は、AT状態に維持される。この実施形態のスロットマシン10において、特別モードMCに滞在している状態は、AT状態且つRT1状態であることから、所謂ART状態となる。スロットマシン10では、特別モードMCにおいて、所定数の変動ゲームが終了したことを契機として、演出状態が通常モードMAに制御される。即ち、指示状態は、指示なし状態に制御される。

30

【0048】

次に、スロットマシン10の電氣的構成を説明する。

図6に示すように、スロットマシン10は、機内部に、主基板40を備えている。主基板40は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、該処理の結果に応じて制御信号（制御コマンド）を出力する。この実施形態の主基板40は、予め定めた処理を実行できる第1制御部（第1制御手段、主制御手段）に相当する。スロットマシン10は、機内部に、副基板41を備えている。副基板41は、主基板40から入力する制御信号に基づいて処理を行う。即ち、副基板41は、演出表示装置15による表示演出、装飾ランプ13による発光演出、及びスピーカ14による音演出を制御する。この実施形態の副基板41は、主基板40の処理結果に基づいて処理を実行できる第2制御部（第2制御手段、副制御手段、演出制御手段）に相当する。

40

【0049】

まず、主基板40について詳しく説明する。

主基板40は、主制御用CPU40aと、主制御用ROM40bと、主制御用RAM4

50

0 c と、を備えている。主制御用 CPU 40 a は、主制御用プログラムに基づいて、主に遊技の進行に関する処理を実行する。

【0050】

主基板 40 は、センサ SE 1 ～ SE 4 と図示しない接続端子を介して接続されている。主制御用 CPU 40 a は、センサ SE 1 ～ SE 4 が出力する信号を入力可能に構成されている。主基板 40 は、リール 16 a ～ 16 c の各アクチュエータと図示しない接続端子を介して接続されている。主制御用 CPU 40 a は、リール 16 a ～ 16 c の各アクチュエータに対する制御信号（パルス信号）の出力態様を制御することにより、リール 16 a ～ 16 c の各アクチュエータの動作を各別に制御可能に構成されている。

【0051】

主基板 40 は、ベットボタン 18、精算ボタン 19、スタートレバー 20、及びストップボタン 21 a ～ 21 c と図示しない接続端子を介して接続されている。主制御用 CPU 40 a は、ベットボタン 18、精算ボタン 19、スタートレバー 20、及びストップボタン 21 a ～ 21 c が操作されたときに出力する操作信号を入力可能に構成されている。主基板 40 は、図示しない接続端子を介して情報パネル 30 と接続されている。主制御用 CPU 40 a は、情報パネル 30 の表示態様を制御可能に構成されている。この実施形態の情報パネル 30 の払出し表示部 37 は、主基板 40 によって制御される第 1 表示部（第 1 制御部の表示部）に相当する。

【0052】

本実施形態において、主基板 40 には、試験装置 50 との信号の入出力が可能のように接続端子 40 d が設けられている。そして、図 6 に示すように、主基板 40 は、接続端子 40 d を介して機外の試験装置 50 と接続可能に構成されている。試験装置 50 は、スロットマシン 10 が市場に適した製品であるか確認するために、遊技の試験を自動的に行う装置である。試験装置 50 から主基板 40 に対しては、試験を行うための信号が入力され、主基板 40 から試験装置 50 に対しては、遊技の結果を含む試験に関する試験コマンド（試験信号）が出力される。試験装置 50 は、当該試験コマンドに基づき、出球性能などの試験を行う処理を実行する。

【0053】

なお、一般的に試験が行われるスロットマシンは通常数台であり、試験が行われずに市場に配置されるスロットマシンよりも極めて少ない。このため、本実施形態においては、接続端子 40 d が設けられているが、接続端子 40 d を設けなくてもよく、接続端子 40 d を取り外し可能な構成とすることで、出荷時に接続端子 40 d を取り外すことによって不要な信号の入出力を抑制することができる。

【0054】

主制御用 ROM 40 b は、主制御用プログラムや、遊技の進行に関する決定を行うための抽選処理に用いられる抽選テーブルなどを記憶している。また、主制御用 RAM 40 c は、上述したクレジットなどのように、スロットマシン 10 の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶できる。主制御用 RAM 40 c が記憶する情報は、例えばフラグ、カウンタ、及びタイマなどである。

【0055】

主基板 40 は、所定の抽選処理に用いる乱数を生成可能に構成されている。乱数は、例えばクロック信号を入力する毎に値を更新する乱数生成回路を備えることにより、ハードウェア乱数として生成してもよい。これに加えて又は代えて、乱数は、例えば主制御用 CPU 40 a が所定の制御周期毎に値を更新する乱数更新処理を実行することにより、ソフトウェア乱数として生成してもよい。

【0056】

次に、主制御用 ROM 40 b に記憶されている抽選テーブルのうち、複数ある当選番号の中から当選番号を決定するための内部抽選（以下、当選番号抽選と示す）に用いられる当選番号抽選テーブルと、上記当選番号と、について詳しく説明する。

【0057】

まず、当選番号について詳しく説明する。この実施形態の当選番号は、変動ゲームにおいて表示（導出）可能な図柄組合せとして、1つ又は複数の図柄組合せが定められた制御情報である。即ち、当選番号は、変動ゲームにおいて入賞が可能な役として、1つ又は複数の役が定められた条件装置識別子（ID）である。

【0058】

図7に示すように、この実施形態のスロットマシン10では、当選番号001～005、011～016を含む、複数の当選番号が設定されている。なお、図中において、押し順の欄に示す「ALL」は、リール16a～16cの押し順を問わないことを示している。図中において、押し位置の欄に示す「ALL」は、押し位置を問わないことを示している。

10

【0059】

当選番号001には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、チェリー役が定められている。当選番号001に当選している場合であって、左リール16aがチェリー図柄を有効ラインNL上に停止可能な押し位置（以下、チェリー押し位置と示す）で停止操作されたときには、押し順に関係なく、チェリー役に入賞するようにリールが停止される。その一方で、左リール16aがチェリー押し位置とは異なる押し位置で停止操作されたときには、押し順に関係なく、はずれの図柄組合せが導出されるようにリールが停止される。

【0060】

当選番号002には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、スイカ役が定められている。当選番号002に当選している場合であって、リール16a～16cのそれぞれがスイカ図柄を有効ラインNL上に停止可能な押し位置（以下、スイカ押し位置と示す）で停止操作されたときには、押し順に関係なく、スイカ役に入賞するようにリールが停止される。その一方で、リール16a～16cがスイカ押し位置とは異なる押し位置で停止操作されたときには、押し順に関係なく、はずれの図柄組合せが導出されるようにリールが停止される。

20

【0061】

当選番号003には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、ボーナス役（赤セブン役）が定められている。当選番号003に当選している場合であって、リール16a～16cのそれぞれが赤セブン図柄を有効ラインNL上に停止可能な押し位置（以下、赤セブン押し位置と示す）で停止操作されたときには、押し順に関係なく、ボーナス役に入賞するようにリールが停止される。その一方で、リール16a～16cが赤セブン押し位置とは異なる位置で停止操作されたときには、押し順に関係なく、はずれの図柄組合せが導出されるようにリールが停止される。

30

【0062】

当選番号004には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、通常リプレイ役が定められている。当選番号004に当選している場合には、押し順及び押し位置に関係なく、通常リプレイ役に入賞するようにリールが停止される。

【0063】

当選番号005には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、通常リプレイ役と昇格リプレイ役（青セブン役）とが定められている。当選番号005に当選している場合であって、第6押し順で、且つリール16a～16cのそれぞれが青セブン図柄を有効ラインNL上に停止可能な押し位置（以下、青セブン押し位置と示す）で停止操作されたときには、昇格リプレイ役に入賞するようにリールが停止される。その一方で、第6押し順とは異なる押し順で停止操作がされたときや、青セブン押し位置とは異なる押し位置で停止操作がされたときには、通常リプレイ役に入賞するようにリールが停止される。

40

【0064】

当選番号011～016には、変動ゲームにおいて入賞可能な役として、ベル役とベルこぼし役とが定められている。当選番号011～016のうち何れかに当選している場合であって、第1押し順～第6押し順のうち予め定められた何れか1つの押し順で停止操作されたときには、押し位置に関係なく、ベル役に入賞するようにリールが停止される。そ

50

の一方で、上記1つの押し順とは異なる押し順で停止操作がされたときには、押し位置に関係なく、ベルこぼし役に入賞するようにリールが停止される。

【0065】

そして、当選番号抽選テーブルには、R T 0 状態（非ボーナス状態）における内部抽選に用いられる当選番号抽選テーブル T m 0、及び R T 1 状態（非ボーナス状態）における内部抽選に用いられる当選番号抽選テーブル T m 1 がある。当選番号抽選テーブルには、ボーナス状態における内部抽選に用いられる当選番号抽選テーブル T m 2 がある。当選番号抽選テーブル T m 0 ~ T m 2 には、決定可能とする当選番号に対して、当選番号の抽選に用いられる乱数（以下、当選番号乱数と示す）の値が、該乱数の値の取り得る数値の中から所定個数ずつ振り分けられている。

10

【0066】

R T 1 状態用の当選番号抽選テーブル T m 1 では、R T 0 状態用の当選番号抽選テーブル T m 0 に比して、リプレイ役が定められた当選番号の決定確率（当選確率）を合算した確率が高まるように、当選番号乱数の値が振り分けてある。これにより、R T 1 状態では、R T 0 状態に比して、リプレイ役の決定確率が高確率に変動される。ボーナス状態用の当選番号抽選テーブル T m 2 では、非ボーナス状態用の当選番号抽選テーブル T m 0、T m 1 に比して、ベル役が定められた当選番号の決定確率（当選確率）を合算した確率が高まるように、当選番号乱数の値が振り分けてある。これにより、ボーナス状態では、非ボーナス状態に比して、ベル役の決定確率が高確率に変動される。

【0067】

次に、副基板 4 1 について詳しく説明する。

図 6 に示すように、副基板 4 1 は、副制御用 C P U 4 1 a と、副制御用 R O M 4 1 b と、副制御用 R A M 4 1 c と、を備えている。副制御用 C P U 4 1 a は、副制御用プログラムに基づいて処理を実行する。

20

【0068】

副基板 4 1 は、演出表示装置 1 5 と接続されている。副制御用 C P U 4 1 a は、演出表示装置 1 5 の表示態様を制御可能に構成されている。したがって、演出表示装置 1 5 は、副基板 4 1 によって制御される第 2 表示部（第 2 制御部の表示部）に相当する。副基板 4 1 は、装飾ランプ 1 3 と接続されている。副制御用 C P U 4 1 a は、装飾ランプ 1 3 の点灯態様を制御可能に構成されている。副基板 4 1 は、スピーカ 1 4 と接続されている。副制御用 C P U 4 1 a は、スピーカ 1 4 の音出力態様を制御可能に構成されている。この実施形態において、演出表示装置 1 5、装飾ランプ 1 3、及びスピーカ 1 4 は、1 つ又は複数の演出装置を含んで構成されている演出実行手段として把握できる。そして、副基板 4 1 は、演出実行手段を制御する演出制御手段として把握することもできる。

30

【0069】

また、副制御用 R O M 4 1 b は、副制御用プログラムや、演出に関する決定を行うための抽選処理に用いられる抽選テーブルなどを記憶している。副制御用 R O M 4 1 b は、演出表示装置 1 5 における表示演出の態様（内容）を特定可能な表示演出パターンや、表示演出の実行に用いる表示演出データを記憶している。副制御用 R O M 4 1 b は、スピーカ 1 4 における音演出の態様（内容）を特定可能な音演出パターンや、音演出の実行に用いる音演出データを記憶している。副制御用 R O M 4 1 b は、装飾ランプ 1 3 における発光演出の態様（内容）を特定可能な発光演出パターンや、発光演出の実行に用いる発光演出データを記憶している。

40

【0070】

また、副制御用 R A M 4 1 c は、スロットマシン 1 0 の動作中に適宜書き換えられる様々な情報を記憶できる。副制御用 R A M 4 1 c が記憶する情報は、例えばフラグ、カウンタ、及びタイマなどである。副基板 4 1 は、主基板 4 0 と同様に、所定の抽選処理に用いる乱数を、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数として生成可能に構成されている。

【0071】

次に、主基板 4 0 の主制御用 C P U 4 0 a が実行する処理について説明する。主制御用

50

CPU40aは、遊技の進行に関する処理の1つとして、次のような遊技進行メイン処理を行う。

【0072】

図8に示すように、主制御用CPU40aは、遊技開始セット処理を行う（ステップS101）。遊技開始セット処理において、主制御用CPU40aは、スロットマシン10の遊技状態に関する情報や、リールユニット16を用いた演出に関する情報の記憶を行ったり、主制御用RAM40cにおける所定の記憶領域の初期化などを行ったりする。次に、主制御用CPU40aは、メダルのベット受付を開始する（ステップS102）。次に、主制御用CPU40aは、スロットマシン10の遊技状態をチェックする（ステップS103）。

10

【0073】

次に、主制御用CPU40aは、再遊技作動時であるか否かを判定する（ステップS104）。主制御用CPU40aは、再遊技作動時ではない場合（ステップS104：NO）、今回の変動ゲームにおけるベット数を設定するメダル管理処理を行う（ステップS105）。ステップS105の処理において、主制御用CPU40aは、投入センサSE4からメダルの検出信号を入力すると、主制御用RAM40cに記憶されているベット数に1加算する。また、ステップS105の処理において、主制御用CPU40aは、ベットボタン18から操作信号を入力すると、主制御用RAM40cに記憶されているベット数に予め定めたベット数を加算するとともに、該加算分だけ、主制御用RAM40cに記憶されているクレジットを減算する。

20

【0074】

主制御用CPU40aは、再遊技作動時である場合（ステップS104：YES）、又はステップS105の処理を終了した場合、今回の変動ゲームにおけるベット数が、変動ゲームを開始可能とする規定ベット数Xと一致するか否かを判定する（ステップS106）。なお、主制御用CPU40aは、再遊技作動時である場合（ステップS104：YES）、前回の変動ゲームにおけるベット数を、今回の変動ゲームにおけるベット数として主制御用RAM40cに再び設定する。

【0075】

ベット数が規定ベット数Xと一致しない場合（ステップS106：NO）、主制御用CPU40aは、ステップS104の処理に移行する。即ち、ステップS106の処理において、主制御用CPU40aは、変動ゲームを開始可能な状態となったか否かを判定している。一方、今回の変動ゲームにおけるベット数が規定ベット数Xと一致する場合（ステップS106：YES）、主制御用CPU40aは、スタートレバー20による開始操作を受付けたか否かを判定する（ステップS107）。ステップS107の処理において、主制御用CPU40aは、スタートレバー20から操作信号を入力した場合には肯定判定する一方で、スタートレバー20から操作信号を入力しない場合には否定判定する。開始操作を受付けていない場合（ステップS107：NO）、主制御用CPU40aは、ステップS104の処理へ移行する。

30

【0076】

一方、開始操作を受付けた場合（ステップS107：YES）、主制御用CPU40aは、上述した内部抽選として、当選番号を決定するための当選番号抽選処理を行う（ステップS108）。当選番号抽選処理は、次のような処理である。

40

【0077】

主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている遊技状態フラグの値を参照することによって、現在の遊技状態がRT0状態（非ボーナス状態）、RT1状態（非ボーナス状態）、及びボーナス状態の何れであるかを特定する。主制御用CPU40aは、特定した遊技状態に定められている当選番号抽選テーブルを選択する。主制御用CPU40aは、主基板40内において生成している当選番号乱数の値を取得する。そして、主制御用CPU40aは、取得した当選番号乱数の値をもとに、選択している当選番号抽選テーブルを参照することによって、取得した当選番号乱数の値が振り分けられている

50

当選番号を決定する。

【0078】

上述のように、この実施形態において、当選番号には、変動ゲームにおいて入賞可能とする図柄組合せ（役）が定められている。したがって、ステップS108の処理（当選番号抽選処理）は、変動ゲームにおいて導出可能とするゲーム結果としての図柄組合せ（役）を決定する結果決定処理に相当する。そして、主制御用CPU40aが当選番号抽選処理を実行することにより、変動ゲームにおいて導出可能とする図柄組合せ（役）を決定する結果決定手段が実現される。当選番号抽選処理は、いわゆる役抽選である。

【0079】

主制御用CPU40aは、当選番号抽選を行うと、決定した当選番号を特定可能な値（情報）を、主制御用RAM40cに記憶されている当選番号フラグに設定する。主制御用CPU40aは、当選番号フラグを参照することにより、決定した当選番号を特定できる。その他、主制御用CPU40aは、当選番号003に当選した場合、ボーナス役に当選していることを示すボーナスフラグを主制御用RAM40cに記憶させる。その後、主制御用CPU40aは、当選番号抽選処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理に戻る。

10

【0080】

ステップS108の処理（当選番号抽選処理）を終了すると、主制御用CPU40aは、AT指示処理を行う（ステップS109）。AT指示処理は、次のような処理である。

最初に、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている指示番号フラグに00を設定することにより、指示番号フラグをクリア（初期化）する。指示番号フラグは、払出し表示部37において表示する指示情報（指示内容）を予め定めた指示番号を特定可能とするための情報である。主制御用CPU40aは、指示番号フラグから特定可能な指示番号に基づいて、払出し表示部37において表示させる指示情報を特定可能である。ここで、指示番号について詳しく説明する。

20

【0081】

図9に示すように、この実施形態における指示番号には、指示情報として、実行中である変動ゲームにおいて特定のゲーム結果（図柄組合せ）を導出させるストップボタン21a～21cの操作態様のうち押し順が定められている。ここで、特定の図柄組合せは、例えばベル役や昇格リプレイ役などである。

30

【0082】

指示番号1には、第1押し順を指示内容とする第1指示情報が定められている。指示番号2には、第2押し順を指示内容とする第2指示情報が定められている。指示番号3には、第3押し順を指示内容とする第3指示情報が定められている。指示番号4には、第4押し順を指示内容とする第4指示情報が定められている。指示番号5には、第5押し順を指示内容とする第5指示情報が定められている。指示番号6には、第6押し順を指示内容とする第6指示情報が定められている。なお、指示番号99には、第1停止操作から第3停止操作まで、停止させるリールを指示しない指示内容（指示なし）が定められている。

【0083】

主制御用CPU40aは、指示番号フラグをクリアすると、主制御用RAM40cに記憶されているATフラグの値を参照し、現在の演出状態が非AT状態（通常モードMA）、及びAT状態（準備モードMB又は特別モードMC）のうち何れであるかを特定する。そして、主制御用CPU40aは、特定した演出状態と、ステップS108の処理（当選番号抽選処理）において決定した当選番号と、に基づいて、複数の指示番号の中から何れかの指示番号を決定する。

40

【0084】

非AT状態（通常モードMA）における処理は、次の通りである。

主制御用CPU40aは、何れの当選番号に当選している場合であっても、指示番号99を決定する。そして、主制御用CPU40aは、決定した指示番号を特定可能な値（情報）を、主制御用RAM40cに記憶されている指示番号フラグに設定する。その後、主

50

制御用CPU40aは、AT指示処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理に戻る。

【0085】

AT状態（準備モードMB又は特別モードMC）における処理は、次の通りである。

主制御用CPU40aは、当選番号011（第1制御ベル）に当選している場合、指示番号1を決定する。主制御用CPU40aは、当選番号012（第2制御ベル）に当選している場合、指示番号2を決定する。主制御用CPU40aは、当選番号013（第3制御ベル）に当選している場合、指示番号3を決定する。主制御用CPU40aは、当選番号014（第4制御ベル）に当選している場合、指示番号4を決定する。主制御用CPU40aは、当選番号015（第5制御ベル）に当選している場合、指示番号5を決定する。主制御用CPU40aは、当選番号016（第6制御ベル）に当選している場合、指示番号6を決定する。

10

【0086】

主制御用CPU40aは、当選番号005（昇格リプレイ）に当選している場合、指示番号6を決定する。主制御用CPU40aは、その他の当選番号（001, 002, 004等）に当選している場合、指示番号99を決定する。そして、主制御用CPU40aは、決定した指示番号を特定可能な値を、主制御用RAM40cに記憶されている指示番号フラグに設定する。その後、主制御用CPU40aは、AT指示処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理に戻る。

【0087】

ステップS109のAT指示処理を終了すると、主制御用CPU40aは、指示情報表示処理を実行する（ステップS110）。指示情報表示処理は、次のような処理である。

20

図10（a）～（d）に示すように、主制御用CPU40aは、特定した指示番号を表示するように、払出し表示部37を制御する。例えば、主制御用CPU40aは、指示番号1を決定している場合には「01」を、指示番号2を決定している場合には「02」を、指示番号3を決定している場合には「03」を、指示番号99を決定している場合には「99」を、それぞれ指示情報として表示するように、払出し表示部37を制御する。同様に、主制御用CPU40aは、その他の指示番号4～6の何れかを決定している場合、決定している指示番号が表示されるように、払出し表示部37を制御する。

【0088】

このように、主制御用CPU40aは、スタートレバー20の開始操作を受け付けてから、図柄の変動が開始する前に、指示情報の表示を開始させるように払出し表示部37を制御する。そして、主制御用CPU40aは、後述する第3停止操作を受付けるまで、すなわち、ゲーム結果が導出されるまで、指示情報を表示するように、払出し表示部37を制御する。つまり、主制御用CPU40aは、第3停止操作を受付けたときに（ゲーム結果が導出されたとき）、指示情報の表示を終了するように、払出し表示部37を制御する。

30

【0089】

指示情報は、ストップボタン21a～21cの押し順を示す指示番号が表示される。このため、指示情報は、今回の変動ゲームにおける現在の進行状況において次に停止させる1又は複数の図柄列を少なくとも特定可能な情報であるといえる。また、指示情報は、今回の変動ゲームにおける現在の進行状況において複数の図柄列を停止させる順序の全てを特定可能な情報であるともいえる。

40

【0090】

ステップS110の処理（指示情報表示処理）は、AT状態へ移行させた場合であって、当選番号抽選処理の実行により特定の図柄組合せを決定したときに、該特定の図柄組合せを導出させるストップボタン21a～21cの操作態様に関する情報を表示させる第1情報表示処理に相当する。また、スロットマシン10では、主制御用CPU40aがステップS110の処理（指示情報表示処理）を実行することにより、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン21a～21cの操作態様に関する情報を表示させる第1情報表示手段が実現される。

50

【0091】

上述のように、指示番号には、それぞれ1つの指示情報が定められている。したがって、この実施形態のスロットマシン10では、払出し表示部37に表示された指示番号を視認することによって、遊技者がストップボタン21a～21cの操作順序を識別可能となっている。

【0092】

ステップS110の処理（指示情報表示処理）を終了すると、主制御用CPU40aは、演出コマンド送信処理を行う（ステップS111）。演出コマンド送信処理は、次のような処理である。

【0093】

主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されているATフラグの値を参照し、今回の変動ゲームにおける演出状態（指示状態）を特定する。主制御用CPU40aは、特定した演出状態を特定可能なATコマンドを生成するとともに、演出コマンド送信バッファ（第1コマンド送信バッファ）に格納する。なお、この実施形態のスロットマシン10において、演出コマンド送信バッファに格納されたコマンドは、所定の演出コマンド送信処理によって副基板41へ送信される。

【0094】

AT状態において、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている指示番号フラグの値を参照することにより、ステップS109の処理（AT指示処理）で決定した指示番号を特定する。主制御用CPU40aは、特定した指示番号を特定可能な指示コマンドを生成するとともに、演出コマンド送信バッファに格納する。既に説明したように、この実施形態の指示番号には、それぞれ1つの指示情報が対応付けられている。したがって、この実施形態の指示コマンドは、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン21a～21cの操作態様に関する第2情報に相当する。

【0095】

この実施形態において、ステップS111の処理（演出コマンド送信処理）は、第2情報に相当する指示コマンドを副基板41に出力する指示処理に相当し、指示情報表示処理を実行することにより、指示情報を表示させた後に、実行される。したがって、この実施形態のスロットマシン10では、ステップS111の処理（演出コマンド送信処理）を主制御用CPU40aが実行することにより、指示コマンドを副基板41に出力する指示手段が実現される。

【0096】

以上のように、この実施形態のスロットマシン10において、指示コマンドは、スタートレバー20による開始操作の受付けた後（ステップS107：YES）であって、指示情報表示処理が実行されて指示情報が払出し表示部37に表示された後に、副基板41へ出力されることになる。なお、主制御用CPU40aは、指示番号フラグの値が00（クリア状態）である場合、指示コマンドを生成しない。

【0097】

また、主制御用CPU40aは、ステップS108の処理（当選番号抽選処理）において決定した当選番号に基づき、複数の当選役をグループ化し、当該グループを特定可能な当選コマンドを生成するとともに、演出コマンド送信バッファに格納する。複数の当選役をグループ化するとは、例えば、当選番号011～016をグループ化し、ベル役が当選したことを示す当選コマンドがある。このように、当選コマンドは、押し順や押し位置を特定不能なコマンドである。

【0098】

ステップS111の処理（演出コマンド送信処理）を終了すると、主制御用CPU40aは、試験コマンド（試験信号）を送信する試験コマンド送信処理を行う（ステップS112）。試験コマンド送信処理は、次のような処理である。

【0099】

主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されているATフラグの値を参

10

20

30

40

50

照し、今回の変動ゲームにおける演出状態（指示状態）を特定する。主制御用CPU40aは、特定した演出状態を特定可能な試験用ATコマンドを生成するとともに、試験コマンド送信バッファ（第2コマンド送信バッファ）に格納する。なお、この実施形態のスロットマシン10において、接続端子40dに試験装置50が接続されていた場合、試験コマンド送信バッファに格納されたコマンドは、所定の試験コマンド送信処理によって接続端子40dを介して当該試験装置50に送信される。

【0100】

AT状態において、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている指示番号フラグの値を参照することにより、ステップS109の処理（AT指示処理）で決定した指示番号を特定する。主制御用CPU40aは、特定した指示番号を特定可能な試験用指示コマンド（試験信号の一種）を生成するとともに、試験コマンド送信バッファに格納する。既に説明したように、この実施形態の指示番号には、それぞれ1つの指示情報が対応付けられている。したがって、この実施形態の試験用指示コマンドは、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン21a～21cの操作態様に関する試験信号に相当する。

10

【0101】

以上のように、ステップS112の試験コマンド送信処理は、試験装置50と接続可能な接続端子40dから試験用指示コマンドを送信させるための出力処理に相当する。試験コマンド送信処理は、指示情報表示処理が実行されて指示情報の表示が開始された後であって、演出コマンド送信処理によって指示コマンドなどが副基板41へ送信された後、実行される。なお、主制御用CPU40aは、指示番号フラグの値が00（クリア状態）である場合、試験用指示コマンドを生成しない。

20

【0102】

また、主制御用CPU40aは、前述した当選コマンドと同様に、ステップS108の処理（当選番号抽選処理）において決定した当選番号に基づき、複数の当選役をグループ化し、当該グループを特定可能な試験用当選コマンド（試験信号の一種）を生成するとともに、試験コマンド送信バッファに格納する。試験用当選コマンドは、押し順や押し位置を特定不能なコマンドである。

【0103】

ステップS112の処理（試験コマンド送信処理）を終了すると、主制御用CPU40aは、最短遊技時間（ウェイトタイム）が経過したか否かを判定する（ステップS113）。最短遊技時間が経過していない場合（ステップS113：NO）、主制御用CPU40aは、最短遊技時間が経過するまで待機する。最短遊技時間が経過している場合（ステップS113：YES）、主制御用CPU40aは、リール16a～16cの回転が開始されるように、リール16a～16cの各アクチュエータを制御する（ステップS114）。即ち、ステップS114の処理は、リールユニット16を制御することにより、変動ゲームを開始させる開始処理に相当する。そして、スロットマシン10では、主制御用CPU40aがステップS114の処理を実行することにより、変動ゲームを開始させる開始手段が実現される。なお、ステップS114の処理において、主制御用CPU40aは、リール16a～16cの回転速度が所定の回転速度で一定となり、ストップボタン21a～21cによる停止操作を受付け可能となるまで待機する。

30

40

【0104】

次に、主制御用CPU40aは、ストップボタン21a～21cの何れかによる停止操作を受付けたか否かを判定する（ステップS115）。ステップS115の処理において、主制御用CPU40aは、ストップボタン21a～21cの何れかから操作信号を入力している場合には肯定判定する一方で、ストップボタン21a～21cの何れからも操作信号を入力していない場合には否定判定する。停止操作を受付けていない場合（ステップS115：NO）、主制御用CPU40aは、停止操作を受付けるまで待機する。

【0105】

その一方で、停止操作を受付けた場合（ステップS115：YES）、主制御用CPU

50

40aは、操作信号を入力したストップボタンに対応するリールの回転を停止させるリール停止処理を実行する（ステップS116）。即ち、主制御用CPU40aは、停止操作の受付を契機としてアクチュエータを制御し、受付けた停止操作に対応するリールにおいて図柄を停止させる。

【0106】

詳しく説明すると、主制御用CPU40aは、ステップS108の処理（当選番号抽選処理）で決定した当選番号、及びストップボタン21a～21cの操作態様（押し順及び押し位置）に基づいて、予め定められた引込み範囲（例えば4図柄）内に位置する図柄の中から有効ラインNL上に停止可能な図柄を検索する。そして、主制御用CPU40aは、検索された図柄が有効ラインNL上に停止されるようにアクチュエータを制御する。主制御用CPU40aは、リール16a～16cの停止操作に関してこのようなリール停止制御を行うことにより、当選番号とストップボタンの操作態様とに応じた図柄組合せを有効ラインNL上に停止させる。

10

【0107】

このように、リール停止処理は、ストップボタン21a～21cの操作に応じてリール16a～16cを停止させることにより図柄組合せを導出させる結果導出処理に相当する。そして、スロットマシン10では、主制御用CPU40aがリール停止処理を実行することによって、ストップボタン21a～21cの操作態様に依拠してリール16a～16cを停止させることにより図柄組合せを導出させる結果導出手段が実現される。また、ステップS116の処理において、主制御用CPU40aは、ストップボタン21a～21cから操作信号を入力すると、該操作信号を入力したストップボタンを特定可能な操作コマンドを生成するとともに、演出コマンド送信バッファに格納する。また、主制御用CPU40aは、ストップボタン21a～21cから操作信号を入力すると、該操作信号を入力したストップボタンを特定可能な試験用操作コマンド（試験信号の一種）を生成するとともに、試験コマンド送信バッファに格納する。

20

【0108】

次に、主制御用CPU40aは、リール16a～16cの全てを停止させたか否かを判定する（ステップS117）。リール16a～16cのうち1つ以上のリールを停止させていない場合（ステップS117：NO）、主制御用CPU40aは、ステップS115の処理へ移行する。その一方で、リール16a～16cの全てを停止させている場合（ステップS117：YES）、有効ラインNL上に停止されている図柄組合せを判定する表示図柄判定処理を行う（ステップS118）。ステップS118の処理において、主制御用CPU40aは、有効ラインNL上に賞を定めた図柄組合せ（役）が停止されているか、及び有効ラインNL上に賞を定めた図柄組合せ（役）が停止されている場合にその図柄組合せの種類を判定する。

30

【0109】

次に、主制御用CPU40aは、遊技者にメダルの払出しを行うか否かを判定する（ステップS119）。ステップS119の処理において、主制御用CPU40aは、払出し役に入賞している場合には肯定判定する一方で、払出し役に入賞していない場合には否定判定する。メダルの払出しを行う場合（ステップS119：YES）、主制御用CPU40aは、図示されていないホッパーユニットを駆動してメダルを払出すためのメダル払出し処理を実行する（ステップS120）。このように、スロットマシン10では、有効ラインNL上に停止された図柄組合せに応じて、所定の遊技価値としてメダルの払出しを発生可能である。

40

【0110】

また、ステップS120の処理において、主制御用CPU40aは、入賞の発生によって払い出すメダルの枚数に関する情報の表示を行うように、払出し表示部37を制御する。例えば、主制御用CPU40aは、払い出すメダルの枚数に関する情報として、払い出すメダルの残数を表示してもよく、当該変動ゲームで払い出したメダルの枚数を表示してもよい。

50

【0111】

即ち、この実施形態の払出し表示部37では、ステップS110の指示情報表示処理が実行されてから、第3停止操作を受付ける迄の期間においては、指示情報が表示される一方で、該期間とは異なる期間においては、メダルの払出し枚数に関する情報が表示されるようになっている。この実施形態において、ステップS120の処理は、払出し役に入賞したことによって、所定の表示条件が成立している場合に、払出し表示部37を制御することにより、ストップボタン21a～21cの操作態様に関する情報とは異なる情報を表示させる第2情報表示処理に相当する。スロットマシン10では、主制御用CPU40aがステップS121の処理を実行することにより、指示情報とは異なる情報を表示させる第2情報表示手段が実現される。

10

【0112】

主制御用CPU40aは、メダルの払出しを行わない場合（ステップS119：NO）、及びステップS120の処理を終了した場合、主制御用CPU40aは、AT状態に関する処理の1つとして、ゲーム数減算処理を行う（ステップS121）。ゲーム数減算処理は、次のような処理である。

【0113】

主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている遊技状態フラグの値を参照することによって、現在の遊技状態がボーナス状態であるか否かを判定する。ボーナス状態である場合、主制御用CPU40aは、ゲーム数減算処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理に戻る。その一方で、ボーナス状態ではない場合、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている残りATゲーム数が1以上であるか否かを判定する。ここで、残りATゲーム数は、AT状態に制御する変動ゲームの残り回数を特定可能とするための情報である。残りATゲーム数が1以上ではない場合、主制御用CPU40aは、ゲーム数減算処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理に戻る。

20

【0114】

その一方で、残りATゲーム数が1以上である場合、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている残りATゲーム数を1減算して更新する。次に、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている残りATゲーム数が0になったか否かを判定する。残りATゲーム数が0になっていない場合、主制御用CPU40aは、ゲーム数減算処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理に戻る。その一方で、残りATゲーム数が0になった場合、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されているATフラグに、通常モードMA（非AT状態（指示なし状態））に制御することを特定可能な値（情報）を設定する。この実施形態において、主制御用CPU40aは、ATフラグの値を参照することによって、現在の演出状態（指示状態）を特定可能である。その後、主制御用CPU40aは、ゲーム数減算処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理に戻る。

30

【0115】

ステップS121の処理（ゲーム数減算処理）を終了すると、主制御用CPU40aは、AT状態に関する処理の1つとして、AT移行処理を行う（ステップS122）。AT移行処理は、次のような処理である。

40

【0116】

主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている遊技状態フラグの値を参照することによって、現在の遊技状態がRTO状態であるか否かを判定する。現在の遊技状態がRTO状態ではない場合、主制御用CPU40aは、AT移行処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理へ戻る。

【0117】

現在の遊技状態がRTO状態である場合、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されているATフラグの値を参照することによって、現在の演出状態が準備モードMB（AT状態）であるか否かを判定する。

【0118】

50

現在の演出状態がA T状態ではない場合（通常モードM Aである場合）、主制御用C P U 4 0 aは、ステップS 1 1 8の処理（表示図柄判定処理）において判別した有効ラインN L上に導出された図柄組合せ（役）に基づいて、A T移行抽選を行う。A T移行抽選の当選確率は、導出された図柄組み合わせの種類によって異ならせている。A T移行抽選は、特定状態としてのA T状態へ移行させるか否かを決定する移行決定処理に相当する。そして、この実施形態では、主制御用C P U 4 0 aがA T抽選処理を実行することにより、A T状態へ移行させるか否かを決定する移行決定手段が実現される。主制御用C P U 4 0 aは、A T移行抽選に当選すると、当該変動ゲームから、又は所定回数の変動ゲームが実行されてから、準備モードM Bへ移行させることを決定する。具体的には、主制御用C P U 4 0 aは、A T移行抽選に当選すると、当該変動ゲームから、又は所定回数の変動ゲームが実行されてから、主制御用R A M 4 0 cに記憶されているA Tフラグに、準備モードM B（A T状態）に制御することを特定可能な値（情報）を設定する。この実施形態では、昇格リプレイ役が入賞するまで、準備モードM B（A T状態）が維持される。

10

【0119】

一方、現在の演出状態が準備モードM B（A T状態）中である場合、主制御用C P U 4 0 aは、ステップS 1 1 8の処理（表示図柄判定処理）において判別した有効ラインN L上に導出された図柄組合せ（役）が昇格リプレイ役であるか否かを判定する。昇格リプレイ役である場合、主制御用C P U 4 0 aは、A Tゲーム数抽選を実行し、残りA Tゲーム数を決定する。この実施形態の主制御用C P U 4 0 aは、残りA Tゲーム数として1ゲーム以上を決定することにより、特別モードM C（A T状態）への移行を決定する。

20

【0120】

具体的には、主制御用C P U 4 0 aは、昇格リプレイ役が入賞した場合、A T状態（特別モードM C）に制御する残りA Tゲーム数として、例えば10ゲーム、20ゲーム、30ゲーム、及び50ゲームの何れかを抽選により決定する。例えば、主制御用C P U 4 0 aは、主基板40内で生成している乱数の値を取得するとともに、該取得した乱数の値をもとに所定の抽選テーブルを参照し、取得した乱数の値が振り分けられているゲーム数を決定する処理を行うことによって、残りA Tゲーム数の抽選を行うことができる。

【0121】

このように、主制御用C P U 4 0 aは、昇格リプレイ役が入賞した場合、特別モードM Cの残りA Tゲーム数を決定する。主制御用C P U 4 0 aは、決定したゲーム数を残りA Tゲーム数として主制御用R A M 4 0 cに記憶させる。また、主制御用C P U 4 0 aは、主制御用R A M 4 0 cに記憶されているA Tフラグに、特別モードM C（A T状態）に制御することを特定可能な値（情報）を設定する。その後、主制御用C P U 4 0 aは、A T移行処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理に戻る。

30

【0122】

この実施形態のスロットマシン10では、A T状態（準備モードM B又は特別モードM C）に制御することを特定可能な値がA Tフラグに設定されることにより、スロットマシン10の演出状態がA T状態へ移行される。したがって、ステップS 1 2 2の処理のうち、A Tフラグを設定する処理は、A T状態へ移行させる状態移行処理に相当する。そして、主制御用C P U 4 0 aがA Tフラグを設定する処理を実行することにより、A T状態へ移行させる状態移行手段が実現される。その後、主制御用C P U 4 0 aは、A T移行処理を終了するとともに、遊技進行メイン処理に戻る。

40

【0123】

ステップS 1 2 2の処理（A T移行処理）を終了すると、主制御用C P U 4 0 aは、1回の変動ゲームを終了させる終了処理を行う（ステップS 1 2 3）。ステップS 1 2 3の処理において、主制御用C P U 4 0 aは、変動ゲームの終了を指示する変動ゲーム終了コマンドを生成するとともに、演出コマンド送信バッファに格納する。変動ゲーム終了コマンドは、入賞の有無や、入賞した図柄組合せ（役）についても特定可能である。なお、変動ゲーム終了コマンドは、A T状態であるか否かに関係なく、入賞した図柄組合せを特定可能なコマンドとして出力される。変動ゲーム終了コマンドは、図柄組合せの導出がなさ

50

れるまでは出力されない。同様に、主制御用CPU40aは、変動ゲームの終了を指示する試験用変動ゲーム終了コマンド（試験信号の一種）を生成するとともに、試験コマンド送信バッファに格納する。

【0124】

また、主制御用CPU40aは、ステップS123の処理において、入賞していると判定した図柄組合せ（役）に応じて、遊技状態を移行させる処理を行う。即ち、主制御用CPU40aは、非ボーナス状態であるRT0状態において、昇格リプレイ役に入賞すると、RT1状態に制御することを特定可能な値（情報）を、主制御用RAM40cに記憶されている遊技状態フラグに設定する。また、主制御用CPU40aは、非ボーナス状態であるRT1状態において、ベルこぼし役に入賞すると、RT0状態に制御することを特定可能な値（情報）を、主制御用RAM40cに記憶されている遊技状態フラグに設定する。

10

【0125】

主制御用CPU40aは、非ボーナス状態において、ボーナス役に入賞すると、ボーナス状態に制御することを特定可能な値（情報）を、主制御用RAM40cに記憶されている遊技状態フラグに設定する。主制御用CPU40aは、ボーナス状態の終了条件が成立している場合、該ボーナス状態へ移行する直前のRT状態に制御するように、主制御用RAM40cに記憶されている遊技状態フラグを設定する。

【0126】

なお、終了処理において、主制御用CPU40aは、当選番号003に当選している場合であって、ボーナス役に入賞しなかったときには、ボーナス役に当選していることを示すボーナスフラグを消去することなく、次回の変動ゲームに持ち越す。即ち、主制御用CPU40aは、ボーナスフラグが持ち越されている場合には、今回の変動ゲームにおける当選番号抽選処理において当選番号003に当選していないときであっても、リール停止処理の実行により、ボーナス役の入賞を発生させることができる。なお、終了処理において、主制御用CPU40aは、当選番号フラグをクリアすることにより、ボーナス役以外の役についての当選に関する情報を持ち越さない。

20

【0127】

そして、主制御用CPU40aは、終了処理を終了すると、1回の変動ゲームの実行に係る遊技進行メイン処理を終了し、再びステップS101の処理へ戻る。以上のように、この実施形態のスロットマシン10は、開始操作の受け付けを契機として変動ゲームを開始するとともに、停止操作の受け付けを契機として図柄列を停止させる。

30

【0128】

次に、副基板41の副制御用CPU41aが行う処理について説明する。

副制御用CPU41aは、モード演出に関する処理として、次のようなモード演出処理を行う。副制御用CPU41aは、ATコマンドを入力すると、該ATコマンドから特定可能な演出モードに応じた画像を表示するように、演出表示装置15を制御する。例えば、副制御用CPU41aは、通常モードMA（非AT状態）を特定可能なATコマンドを入力した場合、通常モードMA用の表示演出データを副制御用ROM41bから読み出すとともに、該データを用いて演出表示装置15を制御することにより、通常モードMA用の画像を表示させる。

40

【0129】

また、副制御用CPU41aは、ナビ演出に関する処理として、次のようなナビ演出処理を行う。副制御用CPU41aは、指示コマンドを入力すると、該コマンドから特定可能な指示番号に応じたナビ演出を表示するように、演出表示装置15を制御する。以下、リール16a～16cの押し順や押し位置に関するナビ演出の実行態様について、その具体的な一例を説明する。この実施形態のナビ演出は、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン21a～21cの操作態様に関する演出に相当する。

【0130】

図11に示すように、副制御用CPU41aは、指示番号1～6の何れかを特定可能な

50

指示コマンドを入力した場合、停止操作に関する操作コマンドを入力するごとに、次に停止操作するリールを識別可能とする画像を表示するように、演出表示装置15を制御する。以下の説明では、停止操作が行われるリールを識別可能とする画像を「ナビ画像」と示す。

【0131】

例えば、副制御用CPU41aは、指示番号6を特定可能な指示コマンドを入力した場合、次のように演出表示装置15を制御する。即ち、副制御用CPU41aは、指示コマンドを入力してから、停止操作に関する操作コマンドを入力する迄の間、最初の停止操作として、右リール16cの停止操作が指示されていることを識別可能とするナビ画像を表示するように、演出表示装置15を制御する。例えば、副制御用CPU41aは、アラビア数字の「1」を模したナビ画像を右リール16cに、アラビア数字の「2」を模したナビ画像を中リール16bに、アラビア数字の「3」を模したナビ画像を左リール16aに対応させて表示するように、演出表示装置15を制御する（図11（a）に示す）。このとき、副制御用CPU41aは、右リール16cに対応したナビ画像を、他のリールに対応したナビ画像に比して強調した態様で表示するように、演出表示装置15を制御する。

10

【0132】

次に、副制御用CPU41aは、第1停止操作に関する操作コマンドを入力してから、第2停止操作に関する操作コマンドを入力する迄の間、次の第2停止操作として、中リール16bの停止操作が指示されていることを識別可能とするナビ画像を表示するように、演出表示装置15を制御する。例えば、副制御用CPU41aは、アラビア数字の「2」を模したナビ画像を中リール16bに、アラビア数字の「3」を模したナビ画像を左リール16aに対応させて表示するように、演出表示装置15を制御する（図11（b）に示す）。このとき、副制御用CPU41aは、中リール16bに対応したナビ画像を、他のリールに対応したナビ画像に比して強調した態様で表示するように、演出表示装置15を制御する。また、副制御用CPU41aは、既に停止操作が行われたリールに対応したナビ画像を非表示とする。

20

【0133】

次に、副制御用CPU41aは、第2停止操作に関する操作コマンドを入力してから、第3停止操作に関する操作コマンドを入力する迄の間、次の第3停止操作として、左リール16aの停止操作が指示されていることを識別可能とするナビ画像を表示するように、演出表示装置15を制御する。例えば、副制御用CPU41aは、アラビア数字の「3」を模したナビ画像を左リール16aに対応させて表示するように、演出表示装置15を制御する（図11（c）に示す）。このとき、副制御用CPU41aは、中リール16bに対応したナビ画像を強調した態様で表示するように、演出表示装置15を制御する。また、副制御用CPU41aは、既に停止操作が行われたリールに対応したナビ画像を非表示とする。

30

【0134】

なお、本実施形態において、ナビ演出は、第3停止操作に関する操作コマンドが入力されるまで実行されるようにしていたが、ナビ画像により強調したリールとは異なるリールが操作されたことを示す操作コマンドが入力した場合、その時点でナビ演出を終了させてもよい。すなわち、指示コマンドにより指示された押し順とは異なる押し順で停止操作が行われた場合、異なった時点でナビ演出を終了させてもよい。

40

【0135】

また、例えば、主制御用CPU40aは、準備モードMB中、当選番号005（昇格リプレイ）に当選した場合、指示番号6を特定可能な指示コマンドを出力し、また、青セブン図柄の図柄番号を押し位置として特定可能な図柄番号コマンドを出力するようになってい。そして、副制御用CPU41aは、準備モードMB中、指示番号6を特定可能な指示コマンドを入力した場合であって、青セブン図柄の図柄番号を特定可能な図柄番号コマンドを入力した場合、次のように演出表示装置15を制御する。即ち、副制御用CPU41aは、指示コマンド及び図柄番号コマンドを入力してから、第3停止操作に関する操作

50

コマンドを入力する迄の間、今回の変動ゲームにおける押し順の全てを遊技者が識別可能とするナビ画像を表示するように、演出表示装置15を制御する。また、副制御用CPU41aは、昇格リプレイ役に入賞する押し位置として、青セブン押し位置を遊技者が識別可能とするナビ画像を表示するように、演出表示装置15を制御する。例えば、副制御用CPU41aは、「逆押しで青セブンを狙え」の文字列や、左向きの矢印を模したナビ画像を表示するように、演出表示装置15を制御する(図11(d)に示す)。

【0136】

以上のように、ナビ演出処理は、主基板40から押し順に関する指示情報や押し位置に関する図柄番号が指示された場合に、該指示に基づいて演出表示装置15を制御することにより、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン21a~21cの操作態様に関する演出を表示させる演出処理に相当する。即ち、この実施形態のスロットマシン10では、副制御用CPU41aがナビ演出処理を実行することにより、特定の図柄組合せを導出させる操作態様に関する演出を表示させる演出手段が実現される。

10

【0137】

また、副制御用CPU41aは、当選コマンドを入力した場合、当選コマンドにより特定される当選役に当選している可能性があることを示唆する示唆演出を表示するように、演出表示装置15を制御してもよい。なお、示唆演出を実行するか否かは、副制御用CPU41aが所定の乱数を用いた抽選により決定してもよい。

【0138】

具体的には、副制御用CPU41aは、ベル役を特定可能な当選コマンドを入力した場合、ベル役に当選している可能性があることを示唆する示唆演出を表示するように、演出表示装置15を制御してもよい。ベル役に当選している可能性があることを示唆する示唆演出とは、例えば、ベルを模した画像を演出表示装置15に表示する態様により行われるものがある。

20

【0139】

また、副制御用CPU41aは、変動ゲーム終了コマンドを入力した場合、該コマンドから特定可能な図柄組合せに基づいて、入賞が発生したことを報知する入賞発生演出を実行するように、装飾ランプ13を制御する。例えば、副制御用CPU41aは、ベル役の入賞が発生していることを特定した場合、赤色に発光するように、装飾ランプ13を制御する。

30

【0140】

この実施形態のスロットマシン10は、次のような効果を有する。

(1) AT状態へ移行させるか否かは、従来のように副基板41ではなく、主基板40が決定する。そして、主基板40は、AT状態へ移行させている場合であって、特定の図柄組合せ(例えばベル役や昇格リプレイ役)が決定されているときに、該役を変動ゲームにて導出させることができるように、ストップボタン21a~21cの操作態様に関する指示情報を表示させる指示情報表示処理を実行できる。したがって、従来からある遊技性を損なうことなく、スロットマシン10のセキュリティを向上させることができる。すなわち、セキュリティの高い主基板40によって払出し表示部37に表示されるため、信頼性の高い(不正の可能性が少ない)ストップボタン21a~21cの操作態様に関する情報を適切なタイミングで表示させることができる(つまり、停止操作を行う前に確認することができる)。このため、遊技者に公平感や安心感を与えることができる。

40

【0141】

(2) スタートレバー20の開始操作が行われたときから図柄列の変動が開始するまでの間にストップボタン21a~21cの操作態様に関する指示情報が表示されるため、停止操作が行われる前に遊技者はストップボタン21a~21cの操作態様に関する情報を確認することができる。

【0142】

(3) ストップボタン21a~21cの操作態様に関する情報は、ゲーム結果が導出された後は、不要となる。不要な情報を表示させると、他の演出の邪魔となることや、誤解

50

を生む可能性がある。そこで、払出し表示部 37 による指示情報の表示は、ゲーム結果が導出されたとき（第 3 停止操作が行われたとき）に終了するようにした。これにより、遊技者は混乱しない。

【0143】

（4）複数あるストップボタン 21a～21c の操作順序（押し順）、及び変動ゲームにおいて、有効ライン NL 上に停止されるようにストップボタン 21a～21c を操作する図柄（押し位置）の少なくとも一方に関する情報が表示できる。したがって、遊技者に理解し易い遊技性を提供できる。

【0144】

（5）主基板 40（主制御用 CPU 40a）は、払出し表示部 37 を制御することにより、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン 21a～21c の操作態様に関する指示情報を表示させる。したがって、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン 21a～21c の操作態様を、遊技者が理解し易くなる。

10

【0145】

（6）払出し表示部 37 における指示情報の表示に加えて、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン 21a～21c の操作態様に関するナビ演出が、演出表示装置 15 において表示される。したがって、遊技者にとって理解し易い遊技性を提供できる。

【0146】

（7）特に、主基板 40（主制御用 CPU 40a）は、払出し表示部 37 に指示情報を表示させた後、指示情報（指示番号）を指示するコマンドを出力できる。このため、副基板 41（副制御用 CPU 41a）は、払出し表示部 37 において、指示情報が表示されることを条件として、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン 21a～21c の操作態様に関する演出であるナビ演出を表示させることができる。したがって、例えば、副基板 41 の改造や故障に起因して、不適切なナビ演出が演出表示装置 15 において表示されたとしても、少なくとも払出し表示部 37 の表示態様を確認することにより、適切な操作態様を遊技者が識別可能にできる。

20

【0147】

（8）ステップ S111 の処理（演出コマンド送信処理）は、指示情報表示処理を実行することにより、指示情報を表示させた後に、実行される。このため、副基板 41 において、ナビ演出の表示が遅れたとしても、又は表示されなくても、主基板 40 により表示された指示情報（第 1 情報）により、事前に、且つ、確実にストップボタン 21a～21c の操作態様に関する情報を確認することができる。また、主基板 40 による指示情報（第 1 情報）が先に表示されるため、不適切な表示（ナビ演出）が副基板 41 により行われても、勘違いさせにくい。すなわち、信頼性の高い（不正の可能性が少ない）ストップボタン 21a～21c の操作態様に関する情報をより早く表示させることができる。このため、遊技者に勘違いさせることなく、公平感や安心感を与えることができる。

30

【0148】

（9）ストップボタン 21a～21c の操作態様に関する情報（指示番号）を指示する試験用指示コマンド（試験信号）を接続端子 40d から送信させることができる。このため、この試験用指示コマンドにより指示された情報に基づき、特定のゲーム結果を導出させるストップボタン 21a～21c の操作態様を特定することができる。これにより、正確な試験を行うことができる。

40

【0149】

（10）セキュリティの高い主基板 40 により試験用指示コマンド（試験信号）が送信されるため、正確な試験を行うことができる。

（11）試験コマンド送信処理（ステップ S112）は、指示情報表示処理（ステップ S110）によりストップボタン 21a～21c の操作態様に関する指示情報の表示が開始された後に、実行される。このため、ストップボタン 21a～21c の操作態様に関する指示情報の表示と、試験用指示コマンドにより指示された情報の整合性を確認することができ、正確な試験を行うことができる。

50

【0150】

(12) 試験用指示コマンドは、指示情報表示処理が実行されて指示情報が払出し表示部37に表示された後であって、演出コマンド送信処理によって指示コマンドなどが副基板41へ送信された後、接続端子40dを介して試験装置50へ送信されることになる。このため、主基板40により表示された指示情報(第1情報)及び副基板41により指示された指示コマンド(第2情報)と、試験用指示コマンドにより指示された情報の整合性を確認することができ、正確な試験を行うことができる。

【0151】

(13) 払出し表示部37は、ストップボタン21a~21cの操作態様に関する指示情報とは異なる情報を表示するための表示部としても兼用されていることから、スロットマシン10の構成を簡単にできる。

10

【0152】

(14) 払出し表示部37は、複数あるストップボタン21a~21cの操作順序(押し順)に関する情報を表示できる。したがって、遊技者に理解し易い遊技性を提供できる。

【0153】

(15) ストップボタン21a~21cの操作態様に関する情報を表示させることができる期間と、これとは異なる情報を表示させることができる期間とが重複していないことから、払出し表示部37に表示されている情報を遊技者に理解し易くできる。

【0154】

20

上述した実施形態は、例えば次のような別の実施形態に変更してもよい。

・上記実施形態において、指示情報は、押し順を報知することなく、押し位置のみを報知するようにしてもよい。例えば、当選番号001(チェリー役)に当選した場合、主制御用CPU40aは、当選番号001(チェリー役)用の指示番号を払出し表示部37に表示させるように制御してもよい。これにより、遊技者は、払出し表示部37に表示された指示番号から、チェリー押し位置と、押し順が不問であること、とを識別可能になる。このように、指示情報は、変動ゲームにおいて導出可能な図柄組合せ(役)を遊技者が識別可能となるように表示される。また、異なる観点によれば、指示情報は、特定の図柄組合せ(ここではチェリー役)を導出させる押し位置を、遊技者が識別可能となるように表示される。なお、この指示情報では、押し位置を識別可能である一方で、特定の押し順を指示していない。これにより、当選している図柄組合せ(役)と関連付けて、リール16a~16cの押し位置に関する情報を表示できる。したがって、遊技者に理解し易い遊技性を提供できる。

30

【0155】

・上記実施形態において、副制御用CPU41aは、ナビ演出処理において、押し順を報知することなく、押し位置のみを報知するようにしてもよい。例えば、AT状態中、チェリー役を特定可能な当選コマンドを入力した場合、副制御用CPU41aは、該コマンドを入力してから、第3停止操作に関する操作コマンドを入力する迄の間、押し位置として、チェリー押し位置を識別可能とするナビ画像を表示するように、演出表示装置15を制御する。例えば、副制御用CPU41aは、チェリーを模したナビ画像を表示するように、演出表示装置15を制御する。

40

【0156】

・上記実施形態において、指示情報は、例えば昇格リプレイ役といった特定の図柄組合せ(役)を導出させる押し順及び押し位置を、遊技者が識別可能となるように表示される場合があるようにしてもよい。例えば、主制御用CPU40aは、指示番号6を決定している場合であって、且つ当選番号005に当選しているときには、指示番号を示す「06」の表示と、青セブンの図柄番号を示す数字(例えば15)の表示とが交互に行われるように、払出し表示部37を制御する。これにより、遊技者は、昇格リプレイ役に入賞する押し順と押し位置とを識別可能になる。1つの表示部において、リール16a~16cの押し順及び押し位置に関する情報を表示できる。したがって、遊技者に理解し易い遊技性

50

を提供できる。

【0157】

・上記実施形態において、指示情報は、遊技進行メイン処理におけるステップS108の処理（当選番号抽選処理）において当選している当選番号を遊技者が識別可能となるように表示されるようにしてもよい。例えば、主制御用CPU40aは、遊技進行メイン処理におけるステップS110の処理（指示情報表示処理）において、当選番号抽選処理にて決定した当選番号を表示するように、払出し表示部37を制御する。つまり、主制御用CPU40aは、当選番号015に当選している場合、数字の「15」を十進法で表示するように、払出し表示部37を制御する。このスロットマシン10において、例えば当選番号005、011～016には、ベル役や昇格リプレイ役といった特定の図柄組合せを入賞させる操作態様として、特定の操作態様（押し順や押し位置）が定められている。このため、遊技者は、払出し表示部37に表示された数字（情報）を視認することにより、特定の図柄組合せを入賞させる操作態様を識別できるようになる。

10

【0158】

したがって、上記ステップS110の処理は、AT状態へ移行させた場合であって、特定の図柄組合せ（役）が予め定められている特定の結果情報としての当選番号を決定したときに、払出し表示部37を制御することにより、特定の図柄組合せ（役）を導出させる操作態様に関する指示情報を表示させる情報表示処理に相当する。特に、払出し表示部37に表示される指示情報は、ステップS108の処理（当選番号抽選処理）の実行により、特定の当選番号を決定したことを特定可能な情報となる。

20

【0159】

また、この実施形態のスロットマシン10において、当選番号001～003については、当選番号ごとに、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン21a～21cの操作態様（押し順及び押し位置）のうち、押し位置を特定可能である。当選番号011～016については、当選番号ごとに、押し順及び押し位置のうち押し順を特定可能である。また、当選番号005については、当選番号ごとに、押し順及び押し位置のうち両方を特定可能である。

【0160】

このように、払出し表示部37に表示される指示情報は、当選番号抽選処理（結果決定処理）の実行により決定した特定の当選番号（特定の結果情報）の識別情報（識別番号）である。そして、払出し表示部37に表示される当選番号（識別情報）は、特定の図柄組合せを導出させるストップボタン21a～21cの操作態様の一部又は全部を特定可能である。

30

【0161】

・上記実施形態において、主制御用CPU40aは、払出し表示部37において、十進法による数字を16進法による表示に置き換えて表示してもよい。この場合、主制御用CPU40aは、7セグメント表示器を構成している第1セグメントから第7セグメント迄の点灯及び消灯によって16進法による数字を表現するとよい。

【0162】

・上記実施形態において、図12に示すように、情報パネル30にある表示部31～37とは別に、指示情報表示部38を備えてもよい。ここで、具体的に指示情報表示部38について説明する。指示情報表示部38は、左リール16aに対応している左（第1）指示情報表示部38a、中リール16bに対応している中（第2）指示情報表示部38b、及び右リール16cに対応している右（第3）指示情報表示部38cを備えている。この指示情報表示部38a～38cは、リール16a～16c（複数の図柄列）のそれぞれと各別に対応している複数の情報表示部に相当する。指示情報表示部38a～38cは、表示窓12aの下方において、左右方向に並ぶように配置されている。指示情報表示部38a～38cは、例えば図示されていないカラーLEDなどをそれぞれ内蔵しており、赤色、青色、及び黄色に、各別に発光可能に構成されている。この実施形態の指示情報表示部38は、実行中である変動ゲームにおいて特定の図柄組合せ（ゲーム結果）を導出させる

40

50

ストップボタン21a～21cの操作態様に関する情報である指示情報を表示する。指示情報表示部38は、他の情報を表示するための表示部31～37と兼用されておらず、指示情報を表示する専用の表示器である。また、この実施形態の指示情報表示部38は、演出表示装置15に比して、遊技者から見たときに表示窓12aに近接している。このため、指示情報を認識させ易くできる。主基板40は、この指示情報表示部38と接続されており、指示情報表示部38の表示態様を制御可能に構成されている。指示情報表示部38は、主基板40によって制御される第1表示部（主基板40用の表示部）に相当する。

【0163】

そして、主制御用CPU40aは、指示情報表示処理において、指示番号1～6の何れかを特定した場合、指示情報表示部38を制御して指示情報を表示させてもよい。具体的には、主制御用CPU40aは、指示番号1～6の何れかを決定している場合、停止操作ごとに、次に停止操作するリールに対応する1又は複数の指示情報表示部が点灯するように、指示情報表示部38を制御する。その一方で、主制御用CPU40aは、次に停止操作しないリールに対応する1又は複数の指示情報表示部が消灯するように、指示情報表示部38を制御する。例えば、主制御用CPU40aは、指示番号6を決定している場合、リール16a～16cの回転を開始させてから、第1停止操作を受付ける迄の間、指示情報表示部38a、38bが消灯する一方で、指示情報表示部38cが予め定めた色調で点灯するように、指示情報表示部38を制御する。即ち、指示番号6を決定している場合において、指示情報表示部38に表示される指示情報は、今回の変動ゲームにおいて第1停止操作を受付ける前である現在の進行状況において、次に停止させる1のリールを特定可能な情報である。なお、指示番号2～6の何れかを決定している場合についても同様である。

【0164】

次に、主制御用CPU40aは、第1停止操作を受付けてから、第2停止操作を受付ける迄の期間にわたって、指示情報表示部38a、38cが消灯する一方で、指示情報表示部38bが予め定めた色調で点灯するように、指示情報表示部38を制御する。次に、主制御用CPU40aは、第2停止操作を受付けてから、第3停止操作を受付ける迄の期間にわたって、指示情報表示部38b、38cが消灯する一方で、指示情報表示部38aが予め定めた色調で点灯するように、指示情報表示部38を制御する。

【0165】

即ち、指示番号6を決定している場合において、指示情報表示部38に表示される指示情報は、今回の変動ゲームにおいてリール16a～16cのうち一部のリールが既に停止されている現在の進行状況において、次に停止させる1のリールを少なくとも特定可能な情報である。なお、指示番号1～5の何れかを決定している場合についても同様である。これにより、進行状況に応じて次に停止させるリールを理解しやすくなる。また、指示情報表示部38a～38cは、リール16a～16c（図柄列）と各別に対応させたため、ストップボタン21a～21cの操作順序に関する情報と、リール16a～16cとを対応付けて遊技者に理解し易くすることができる。また、指示情報表示部38は、他の表示部と兼用されていないことから、指示情報表示部38において表示される情報を遊技者に理解させ易くできる。

【0166】

・上記指示情報表示部38の別例として、左ストップボタン21aは左指示情報表示部38aとして、中ストップボタン21bは中指示情報表示部38bとして、右ストップボタン21cは右指示情報表示部38cとして、それぞれ兼用されていてもよい。この場合、ストップボタン21a～21cは、上記指示情報表示部38のように、例えばカラーLEDなどをそれぞれに内蔵しており、赤色、青色、及び黄色に、各別に発光可能に構成されているとよい。この構成によれば、上述同様に、ストップボタン21a～21cの表示態様により、押し順や押し位置を遊技者が識別可能となるように、指示情報を表示できる。

【0167】

ここで、ストップボタン21a～21cは、例えば点灯により、ストップボタン21a～21cの操作受け付け中である旨の情報を表示する。即ち、指示情報を表示させることができる期間は、指示情報とは異なる情報（ここでは操作受け付け中である旨の情報）を表示させる期間と、少なくとも一部において重複している。この場合、主制御用CPU40aは、例えば指示情報を表示する場合には、ストップボタン21a～21cを点滅させるなど、上記重複している期間において、ストップボタン21a～21cの点灯態様を、指示情報を表示していないときとは異なる表示態様とすることにより表示させるとよい。このような変更は、例えばクレジット表示部36を指示情報表示部38として兼用する場合などについても、同様に適用できる。

【0168】

10

・上記指示情報表示部38の別例として、指示情報表示部38は、リール16a～16cのうち少なくとも1つのリール（図柄列）に対応している1又は複数の情報表示部を含んでいてもよい。例えば、指示情報表示部38は、指示情報表示部38a～38cに加えて、又は代えて、リール16a、16bに対応している指示情報表示部と、リール16a、16cに対応している指示情報表示部と、リール16b、16cに対応している指示情報表示部と、を備えていてもよい。このように構成しても、指示情報表示部38では、指示情報を表示できる。

【0169】

・上記指示情報表示部38は一体の表示部であってもよい。
・上記指示情報表示部38において、操作するストップボタン21a～21cを報知する報知態様と非報知態様とする指示情報表示部の点灯態様を変更してもよい。例えば、報知態様は、非報知態様に比して輝度を低く設定してもよく、色調を異ならせてもよい。即ち、報知態様と非報知態様とは、遊技者が識別可能な態様で区別されておればよく、具体的な指示情報表示部の点灯態様を問わない。

20

【0170】

・上記実施形態において、図13に示すように、情報パネル30は、指示情報を表示するための専用の指示情報表示部39を備えていてもよい。指示情報表示部39は、例えば並ぶように配置された3つの7セグメント表示器39a～39cを備えている。この場合において、図14（a）に示すように、主制御用CPU40aは、指示情報として、例えば「003」などのように、指示番号を指示情報表示部39に表示させてもよい。

30

【0171】

また、図14（b）に示すように、主制御用CPU40aは、指示情報として、例えば「115」などのように、変動ゲームにおける現在の進行状況において次に停止操作するリールを示す数字と、該リールにおける押し位置としての図柄番号を示す数字とを指示情報表示部39に表示させてもよい。例えば、主制御用CPU40aは、左リール16aを示す「1」、中リール16bを示す「2」、及び右リール16cを示す「3」の何れかを、7セグメント表示器39aに表示させるとよい。そして、主制御用CPU40aは、押し位置としての図柄番号を、7セグメント表示器39b、39cに表示させるとよい。

【0172】

また、図14（c）に示すように、主制御用CPU40aは、指示情報として、例えば「015」などのように、当選番号抽選処理において決定した当選番号を指示情報表示部39に表示させてもよい。また、主制御用CPU40aは、指示情報として、特定の図柄組合せ（役）を識別可能な情報としての数字を指示情報表示部39に表示させてもよい。図14（d）に示すように、専用の指示情報表示部39において、十進法の数字を16進法に変換して表示させてもよい。

40

【0173】

・上記実施形態において、指示情報は、ストップボタン21a～21cの押し順を全て特定可能に構成されていたが、一部だけ特定可能であってもよい。例えば、第1停止操作時における押し順のみ特定可能であってもよい。すなわち、指示番号1（第1指示情報）が決定されている場合、主制御用CPU40aは、スタートレバー20の開始操作が行わ

50

れてから図柄が変動開始するまでの間に、第1停止操作時における押し順として左ストップボタン21aを指示する情報を表示させ、その後の押し順を指示する指示情報を表示させないようにしてもよい。左ストップボタン21aを指示する情報とは、例えば、専用の指示番号を設けるなどすればよい。また、例えば、指示番号1（第1指示情報）が決定されている場合、第2停止操作時における押し順のみ特定可能であってもよい。すなわち、主制御用CPU40aは、第1停止操作時から第2停止操作時までの間に、第2停止操作時における押し順として中ストップボタン21bを指示する指示情報のみを表示させる。それ以外の期間においては、押し順を指示する指示情報を表示させないようにしてもよい。中ストップボタン21bを指示する情報とは、例えば、専用の指示番号を設けるなどすればよい。

10

【0174】

・上記実施形態において、指示情報は、ストップボタン21a～21cの押し順及び押し位置を全て特定可能に構成されていたが、一部だけ特定可能であってもよい。例えば、第1停止操作時における押し順及び押し位置のみ特定可能であってもよい。すなわち、指示番号6が決定されている場合であって、当選番号005に当選している場合、主制御用CPU40aは、スタートレバー20の開始操作が行われてから図柄が変動開始するまでの間に、第1停止操作時における押し順として右ストップボタン21cを指示し、且つ、青セブン押し位置であることを示す指示情報を表示させる。その後の押し順及び押し位置を指示する指示情報を表示させないようにしてもよい。右ストップボタン21cを指示し、且つ、青セブン押し位置であることを示す指示情報とは、例えば、専用の指示番号を設けるなどすればよい。

20

【0175】

・上記実施形態において、指示情報は、ストップボタン21a～21cの押し位置の一部だけ特定可能であってもよい。例えば、第1停止操作時における押し位置のみ特定可能であってもよい。すなわち、当選番号001に当選している場合、主制御用CPU40aは、スタートレバー20の開始操作が行われてから図柄が変動開始するまでの間に、第1停止操作時における押し位置としてチェリー押し位置を指示する指示情報を表示させ、その後の押し順及び押し位置を指示する指示情報を表示させないようにしてもよい。チェリー押し位置を指示する指示情報とは、例えば、専用の指示番号を設けるなどすればよい。

【0176】

・上記実施形態において、ナビ演出は、ストップボタン21a～21cの押し順を全て特定可能に構成されていたが、一部だけ特定可能であってもよい。例えば、第1停止操作時における押し順のみ特定可能であってもよい。

30

【0177】

・上記実施形態において、ナビ演出は、ストップボタン21a～21cの押し順及び押し位置を全て特定可能に構成されていたが、一部だけ特定可能であってもよい。例えば、第1停止操作時における押し順及び押し位置のみ特定可能であってもよい。

【0178】

・上記実施形態において、ナビ演出は、ストップボタン21a～21cの押し位置の一部だけ特定可能であってもよい。例えば、第1停止操作時における押し位置のみ特定可能であってもよい。

40

【0179】

・上記実施形態において、指示情報は、ストップボタン21a～21cの押し順を全て特定可能に構成されていたが、現在の状況において、次に停止操作させるストップボタン21a～21cを指示するだけでもよい。例えば、主制御用CPU40aは、指示番号1（第1指示情報）が決定されている場合、スタートレバー20の開始操作が行われてから図柄が変動開始するまでの間に、第1停止操作時における押し順として左ストップボタン21aを指示する指示情報を表示させる。そして、第1停止操作後から第2停止操作までの間に、主制御用CPU40aは、第2停止操作時における押し順として中ストップボタン21bを指示する指示情報を表示させる。そして、第2停止操作後から第3停止操作ま

50

での間に、主制御用CPU40aは、第3停止操作時における押し順として右ストップボタン21cを指示する指示情報を表示させる。これにより、現在の状況にあわせて情報が指示されるため、遊技者は、より操作態様を理解しやすくなる。

【0180】

・上記実施形態において、指示情報は、現在の状況において、次に停止操作させる押し位置を指示するだけでもよい。例えば、主制御用CPU40aは、当選番号002に当選した場合、スタートレバー20の開始操作が行われてから図柄が変動開始するまでの間に、第1停止操作時における押し位置としてスイカ押し位置を指示する指示情報を表示させる。そして、第1停止操作後から第2停止操作までの間に、主制御用CPU40aは、第2停止操作時における押し位置としてスイカ押し位置を指示する指示情報を表示させる。そして、第2停止操作後から第3停止操作までの間に、主制御用CPU40aは、第3停止操作時における押し位置としてスイカ押し位置を指示する指示情報を表示させる。これにより、現在の状況にあわせて情報が指示されるため、遊技者は、より操作態様を理解しやすくなる。なお、スイカ押し位置を指示する指示情報とは、例えば、専用の指示番号を設けるなどすればよい。

10

【0181】

・上記実施形態において、指示情報は、現在の状況において、ストップボタン21a～21cの押し順及び押し位置を特定可能に構成してもよい。例えば、指示番号6（第6指示情報）が決定されている場合であって、当選番号005に当選している場合、主制御用CPU40aは、スタートレバー20の開始操作が行われてから図柄が変動開始するまでの間に、第1停止操作時における押し位置として青セブン押し位置を、押し順として右ストップボタン21cを指示する指示情報を表示させる。そして、第1停止操作後から第2停止操作までの間に、主制御用CPU40aは、第2停止操作時における押し位置として青セブン押し位置を、押し順として中ストップボタン21bを指示する指示情報を表示させる。押し位置として青セブン押し位置を、押し順として中ストップボタン21bを指示する指示情報とは、例えば、専用の指示番号を設けるなどすればよい。そして、第2停止操作後から第3停止操作までの間に、主制御用CPU40aは、第3停止操作時における押し位置として青セブン押し位置を、押し順として左ストップボタン21aを指示する指示情報を表示させる。押し位置として青セブン押し位置を、押し順として左ストップボタン21aを指示する指示情報とは、例えば、専用の指示番号を設けるなどすればよい。これにより、現在の状況にあわせて情報が指示されるため、遊技者は、より操作態様を理解しやすくなる。

20

30

【0182】

・上記実施形態において、ナビ演出は、ストップボタン21a～21cの押し順を全て特定可能に構成されていたが、現在の状況において、次に停止操作させるストップボタン21a～21cを指示するだけでもよい。これにより、現在の状況にあわせて情報が指示されるため、遊技者は、より操作態様を理解しやすくなる。

【0183】

・上記実施形態において、ナビ演出は、現在の状況において、次に停止操作させる押し位置を指示するだけでもよい。また、ナビ演出は、現在の状況において、ストップボタン21a～21cの押し順及び押し位置を特定可能に構成してもよい。

40

【0184】

・上記実施形態において、AT状態は、1種類だけだったがAT状態が複数種類あってもよい。例えば、当選番号011～016に当選したときには、指示情報（及びナビ演出）を表示させるが、当選番号005に当選しても、表示させないAT状態があってもよい。このように、AT状態の種類により指示する当選役を異ならせてもよい。

【0185】

また、AT状態の種類が複数ある場合、AT状態の種類毎に指示態様を変更してもよい。例えば、第1停止操作時のみ指示するAT状態と、全ての押し順を指示するAT状態があってもよい。また、押し順と押し位置を指示するAT状態と、押し順のみ又は押し位置

50

のみを指示するA T状態があってもよい。また、指示情報やナビ演出の表示態様や表示タイミングを異ならせてもよい。また、A T状態の種類が複数ある場合、所定の当選役に当選して行われるA T抽選に当選したときに当該A T状態に移行するなど、A T状態の種類に応じて移行条件を異ならせてもよい。

【0186】

・上記実施形態において、押し順及び押し位置を特定可能な指示番号（指示情報）を設けてもよい。例えば、主制御用C P U 4 0 aは、A T状態において当選番号0 0 5に当選した場合、第6押し順であり、且つ、青セブン押し位置であることを指示する指示番号を決定し、これを払出し表示部3 7に表示するとよい。

【0187】

・上記実施形態において、非A T状態は、ナビ演出が行われ得るが、A T状態よりもナビ演出の発生確率が低い演出状態であってもよい。

・上記実施形態において、指示情報を表示する表示部は、リール1 6 a～1 6 cにそれぞれ対応している指示情報表示部3 8や、払出し表示部3 7のような7セグメント表示器を用いた表示部に限定されず、表示する指示情報に応じて適宜変更できる。例えば、複数の発光部を円形状や直線状に配置した表示部や、桜の花びらを模した複数の発光部を有する表示部であってもよい。

【0188】

・上記実施形態において、指示情報を表示するための1又は複数の表示部を備え、該表示部において、複数種類の指示情報を表示してもよい。複数種類の指示情報としては、例えば以下の指示情報の中から選択されたものを採用できる。即ち、指示情報は、特定の図柄組合せを入賞させる押し順、特定の図柄組合せを入賞させる押し位置、当選番号抽選処理において当選した当選番号、押し順や押し位置を特定可能な指示番号、当選している図柄組合せ（役）や該図柄組合せを特定可能な役番号から選択できる。

【0189】

・上記実施形態において、表示部3 1～3 7のうち、1つ又は複数の表示部は、指示情報を表示するための表示部として兼用されていてもよい。

・上記実施形態において、表示部3 1～3 7は、情報パネル3 0に纏められている必要はなく、遊技者から視認できる位置に適宜配設されておればよい。

【0190】

・上記実施形態において、ステップS 1 1 1の処理（演出コマンド送信処理）において、主制御用C P U 4 0 aは、指示番号9 9を決定した場合、指示コマンドを出力してもよく、出力しなくてもよい。

【0191】

・上記実施形態において、主基板4 0から出力される指示コマンドは、主基板4 0の制御によって表示される指示情報によって識別可能とするストップボタン2 1 a～2 1 cの操作態様を特定可能なコマンドであればよく、指示番号を特定可能なコマンドでなくてもよい。

【0192】

・上記実施形態において、主制御用C P U 4 0 aは、指示なしの指示番号9 9を決定した場合にも指示情報を表示させてもよい。

・上記実施形態において、主制御用C P U 4 0 aは、指示コマンド及び当選コマンドで特定可能な情報をあわせて特定可能な兼用指示コマンドを生成してもよい。

【0193】

・上記実施形態において、指示情報は、押し順及び押し位置のうち、押し位置のみを遊技者が識別可能な情報であってもよい。また、押し順及び押し位置の両方を識別可能な情報であってもよい。

【0194】

・上記実施形態において、スロットマシン1 0は、演出表示装置1 5とは別にナビ演出を表示するための専用の表示部を備えていてもよい。

10

20

30

40

50

・上記実施形態において、副制御用CPU41aは、ナビ演出を行わせない構成であってもよい。

【0195】

・上記実施形態において、ナビ演出は、主制御用CPU40aが表示させる指示情報の一部を遊技者が識別可能とする演出であってもよい。

・上記実施形態において、主制御用CPU40aは、当選した当選番号に基づいて、AT状態に制御できる残りATゲーム数の上乗せ処理を行ってもよい。また、主制御用CPU40aは、残りATゲーム数が0になる迄を1セットとした場合に、AT状態に制御できるセット数の上乗せ処理を行ってもよい。

【0196】

・上記実施形態において、主制御用CPU40aは、例えばベル役などといった特定の図柄組合せに当選した場合に、フリーズ演出（リールロック演出）を発生させるか否かのフリーズ抽選を行うとともに、該抽選に当選したことを条件として、変動ゲーム中にフリーズ演出を行うように、リールユニット16を制御してもよい。また、上記特定の図柄組合せに当選している場合に、他の図柄組合せに当選しているときに比して、有意に高い確率を上記フリーズ抽選の当選確率として設定することができる。この場合において、主制御用CPU40aがベル当選コマンドを出力すると仮定したときには、フリーズ演出が発生し、且つベル示唆演出が行われた状況から、特定の図柄組合せに当選していることを、遊技者が容易に推測できてしまう。したがって、主制御用CPU40aは、特定の図柄組合せ（役）に当選し、且つフリーズ抽選に当選した場合に、指示情報を所定の表示部において表示させるとよい。

【0197】

なお、フリーズ演出とは、リール16a～16cにゲーム結果を導出させるための遊技上の動作とは別に、演出上の動作（停止、順回転、又は逆回転）を行わせる演出である。フリーズ演出は、開始操作を受付けてから、停止操作を受け付け可能となる迄の期間に行われる場合と、第1停止操作から第3停止操作の結果としてゲーム結果が導出されてから、メダルの払出しが完了する迄の期間に行われる場合と、がある。

【0198】

・上記実施形態において、主基板40から試験装置50に出力される試験コマンド（試験信号）としては、投入要求信号、スタート可能信号、BB中信号、リプレイゲーム中信号、第1～3リール停止可能信号、第1～3リールインデックス信号、払出要求信号、当選情報信号、フリーズ演出信号などを含ませてもよい。

【0199】

投入要求信号は、メダルの投入が要求されている状態（メダルが投入可能な状態）か否かが特定可能な信号である。スタート可能信号は、ゲームの開始操作が要求されている状態（開始操作が受付可能な状態）か否かが特定可能な信号である。BB中信号は、ボーナス状態中を示す信号である。リプレイゲーム中信号は、再遊技中を示す信号である。第1～3リール停止可能信号は、リール16a～16cの停止操作を受け付け可能か否かが特定可能な信号である。第1～3リールインデックス信号は、リールセンサSE1～SE3の検出信号であり、リール16a～16cの位置の通過が特定可能な信号である。払出要求信号は、ホッパーが駆動しているか否かを示す信号である。当選情報信号は、当選した当選情報が特定可能な信号である。フリーズ演出信号は、フリーズ演出においてスタートレバー20の操作を受け付け可能となったことが特定可能な信号である。言い換えると、フリーズ演出信号は、スタートレバー20の操作に応じてフリーズ演出が進行可能であることが特定可能な信号であり、スタートレバー20の操作に対応するスタートスイッチ信号を試験装置50から出力させ、主基板40に入力させるための信号である。

【0200】

・上記実施形態において、主基板40が各種試験信号を送信していたが、副基板41と主基板40がそれぞれ試験信号を送信するようにしてもよく、また、副基板41が試験信号の全部又は一部を送信するようにしてもよい。この場合、副基板41に試験装置と接続

する接続端子を備え、主基板40が、副基板41に送信した信号に基づき、副基板41が接続端子を解して試験信号の全部又は一部を送信するようにすればよい。また、副基板41の制御に基づく結果に関する情報を指示する試験信号を副基板41が送信するようにしてもよい。副基板41の制御に基づく結果に関する情報とは、例えば、ナビ演出に関する情報などがある。

【0201】

・上記実施形態において、試験信号として、BETスイッチ信号、スタートスイッチ信号、第1～3リール停止スイッチ信号、払出スイッチ信号を含ませてもよい。これらの信号は、スロットマシン10が備える各種スイッチやセンサの検出信号と同様に機能する信号であり、これらの信号は、主基板40により検出され、主制御用CPU40aにより各試験信号に対応したスイッチやセンサの検出が判定されるようになっている。

10

【0202】

ベットスイッチ信号は、ベットボタン18の操作に対応する信号である。スタートスイッチ信号は、スタートレバー20の操作に対応する信号である。第1～3リール停止スイッチ信号は、各ストップボタン21a～21cの操作に対応する信号である。払出スイッチ信号は、メダルの払出しを示す信号である。

【0203】

・上記実施形態において、主制御用CPU40aは、例えば払出し枚数が同一である図柄組合せ（役）をグループ化し、該グループを特定可能な指示情報を所定の表示部に表示させてもよい。例えば、主制御用CPU40aは、何れかのベル役を定めた当選番号011～014の何れかに当選している場合、ベル役のグループを示す数字を表示するように、所定の表示部を制御するとよい。上述のように、当選番号011～014では、最初の押し順が左ストップボタン21a又は中ストップボタン21bのいずれかとなることから、いずれを押すべきか注目させることができる。

20

【0204】

・上記実施形態において、スロットマシン10は、RT機能の作動によって付与可能なRT状態を2種類以上備えていてもよい。また、スロットマシン10は、RT機能を備えていなくてもよい。即ち、リプレイ役の当選確率が一定である遊技状態として1種類を備えていてもよい。

【0205】

・上記実施形態において、RT1状態への移行条件は、創出しようとする遊技性に応じて変更できる。例えば、主制御用CPU40aは、遊技進行メイン処理におけるステップS122の処理において、残りATゲーム数を決定した場合（AT移行抽選に当選した場合）に、AT状態への移行と同時にRT1状態へ移行させてもよく、AT状態への移行から所定ゲーム数の消化を契機としてRT1状態へ移行させてもよい。また、主制御用CPU40aは、リプレイ役とは異なる役に入賞したことを移行条件の成立として、RT1状態へ移行させてもよい。主制御用CPU40aは、RT0状態への移行についても、ベルこぼし役の入賞とは異なる条件の成立を契機として行ってもよい。

30

【0206】

・上記実施形態において、AT移行処理は、遊技進行メイン処理における表示図柄判定処理（ステップS118）が実行された後に、実行されていたが、遊技性に応じて実行タイミングを変更できる。例えば、当選番号の種類により、AT状態に移行させる場合、当選番号抽選処理（ステップS108）の後に実行させてもよい。

40

【0207】

・上記実施形態において、主制御用CPU40aは、AT状態の種類（非AT状態及びAT状態）ごとに異なる当選番号抽選テーブルを用いて当選番号を決定してもよい。即ち、主制御用CPU40aは、AT状態への移行に伴って、当選番号抽選テーブルを変更してもよい。

【0208】

・上記実施形態において、当選番号抽選テーブルには、主制御用RAM40cにボーナ

50

スフラグが記憶されている場合の内部抽選に用いられる当選番号抽選テーブルがあってもよい。

【0209】

・上記実施形態において、ナビ演出は、スピーカ14による音演出や装飾ランプ13による発光演出を伴ってもよい。

・上記実施形態において、当選番号に定める図柄組合せ（役）は適宜変更できる。例えば、ボーナス役が省略されていてもよい。

【0210】

・上記実施形態において、スロットマシン10は、遊技者に不利益を生じさせるペナルティを付与し得るように構成されていてもよい。例えば、主制御用CPU40aは、非AT状態中に第1押し順以外の押し順でストップボタン21a～21cが操作された場合に、ペナルティを付与する制御を行うとよい。ペナルティは、例えば遊技進行メイン処理において、AT移行抽選を実行しないことで実現できる。また、ペナルティは、1回の変動ゲームを対象として付与してもよく、複数回の変動ゲームを対象として付与してもよい。

10

【0211】

・上記実施形態において、第1制御部としての主基板40の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。また、主制御用CPU40aは、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成されていてもよい。

【0212】

・上記実施形態において、第2制御部としての副基板41の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。例えば、演出表示装置15を専門に制御する表示基板、スピーカ14を専門に制御する音声基板、及び装飾ランプ13を専門に制御するランプ基板を設けてもよく、これらの基板群を統括的に制御する統括基板をさらに設けてもよい。また、副制御用CPU41aは、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成されていてもよい。

20

【0213】

・上記実施形態において、スロットマシン10は、メダルとは異なる遊技媒体を用いる遊技機であってもよい。例えば、遊技媒体として、遊技球が用いられてもよい。

・上記実施形態において、払出し表示部37は、演出表示装置15に比して、遊技者から見たときに表示窓12aに近接しているようにしてもよい。

30

【0214】

・上記実施形態において、指示情報は、第3停止操作を受け付けるまで表示されるようにしていたが、指示情報により指示されたストップボタン21a～21cの操作態様とは異なるストップボタン21a～21cが操作されたことを示す操作コマンドを入力した場合、その時点で指示情報の表示を終了させてもよい。すなわち、指示情報により指示された押し順とは異なる押し順で停止操作が行われた場合、異なった時点で指示情報の表示を終了させてもよい。

【0215】

・上記実施形態では、試験コマンド送信処理は、指示情報の表示が開始された後（指示情報表示処理の実行後）に、実行されたが、当選番号抽選処理が実行された後から指示情報の表示が開始される前の間のいずれかの期間において実行されてもよい。

40

【0216】

・上記実施形態では、試験コマンド送信処理は、指示コマンドが送信されてから（演出コマンド送信処理の実行後）、実行されたが、当選番号抽選処理が実行された後から指示コマンドが送信される前の間のいずれかの期間において実行されてもよい。

【0217】

・上記実施形態において、試験用指示コマンドが特定可能な情報は、指示番号に限らなくてもよく、ストップボタン21a～21cの操作態様に関する情報であればよい。例えば、停止操作するリールとその押し位置を指定してもよい。

【0218】

50

・上記実施形態において、指示情報（第1情報）の表示が開始された後に、ナビ演出（第2情報に関する演出）が実行されるのであれば、指示情報表示処理と演出コマンド送信処理の実行順序は任意に変更してもよい。例えば、指示コマンドを入力してから副制御用CPU41aが、ナビ演出を実行させることを遅延させるのであれば、演出コマンド送信処理を先に実行してもよい。

【0219】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）上記遊技機において、前記停止操作部の操作態様に関する情報による操作態様とは異なる操作態様で前記停止操作部が操作された場合、前記情報の表示が終了するようにしてもよい。

10

【0220】

（ロ）上記遊技機において、前記複数の図柄列は、それぞれ複数種類の図柄が識別可能に配列されており、前記停止操作部の操作態様に関する情報は、前記停止操作部の操作順序、及び前記変動ゲームにおいて停止されるように前記停止操作部を操作する図柄のうち少なくとも一方に関する情報である。

【0221】

（ハ）上記遊技機において、前記停止操作部の操作態様に関する情報を表示させることができる期間は、前記異なる情報を表示させることができる期間とは異なる期間である。

（ニ）上記遊技機において、前記停止操作部の操作態様に関する情報を表示させることができる期間は、前記異なる情報を表示させることができる期間と少なくとも一部において重複しており、該重複している期間において、前記停止操作部の操作態様に関する情報は、前記異なる情報の表示態様を、前記停止操作部の操作態様に関する情報を表示していないときは異なる表示態様とすることにより表示される。

20

【0222】

（ホ）上記遊技機において、前記第2制御部によって制御される表示部を備え、前記第1制御部は、前記第1情報表示処理の実行により前記停止操作部の操作態様に関する情報としての第1情報を前記第1制御部の表示部に表示させる場合に、前記特定のゲーム結果を導出させる前記停止操作部の操作態様に関する情報としての第2情報を前記第2制御部に指示する指示処理を実行できるようになっており、前記第2制御部は、前記第1制御部から前記第2情報が指示された場合に、該指示に基づいて前記第2制御部の表示部を制御することにより、前記特定のゲーム結果を導出させる前記停止操作部の操作態様に関する演出を表示させる演出処理を実行できる。

30

【0223】

（ヘ）上記遊技機において、前記第1制御部は、前記情報表示処理の実行により前記第1情報を表示させる場合に、前記特定のゲーム結果を導出させる前記停止操作部の操作態様に関する情報としての第2情報を前記第2制御部に指示する指示処理を実行できるようになっており、前記第2制御部は、前記第1制御部から前記第2情報が指示された場合に、前記出力処理を実行できる。

【符号の説明】

【0224】

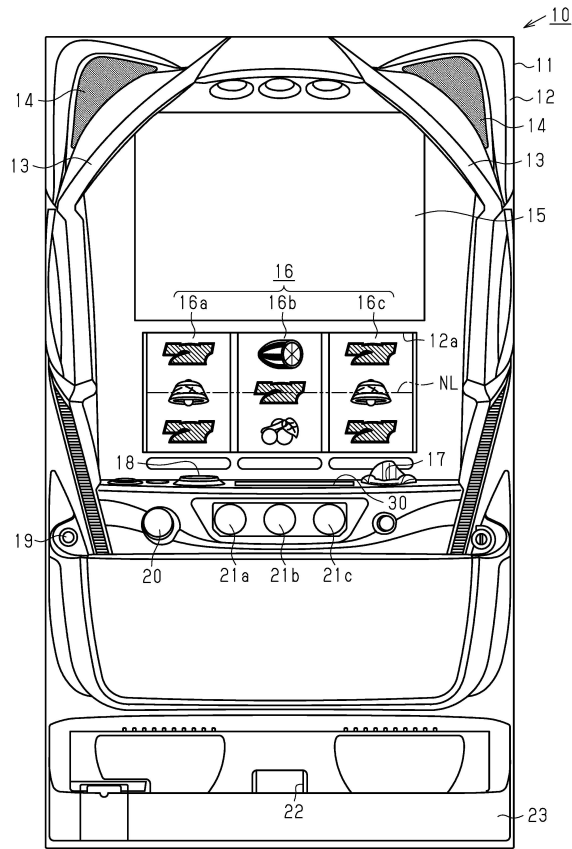
40

S108…ステップ（結果決定処理）、S110…ステップ（情報表示処理、第1情報表示処理）、S111…ステップ（指示処理）、S112…ステップ（出力処理）、S114…ステップ（開始処理）、S117…ステップ（結果導出処理）、S120…ステップ（第2情報表示処理）、S122…ステップ（移行決定処理、状態移行処理）、10…スロットマシン（遊技機）、12a…表示窓、15…演出表示装置（表示部、第2表示部）、16…リールユニット（ゲーム実行部）、16a～16c…リール（図柄列）、20…スタートレバー（開始操作部）、21a～21c…ストップボタン（停止操作部）、37…払出し表示部（表示部、第1表示部）、38…指示情報表示部（第1表示部）、38a～38c…指示情報表示部（情報表示部）、39…指示情報表示部（情報表示部）、40…主基板（第1制御部）、40a…主制御用CPU、41…副基板（第2制御部）、4

50

1 a …副制御用CPU。

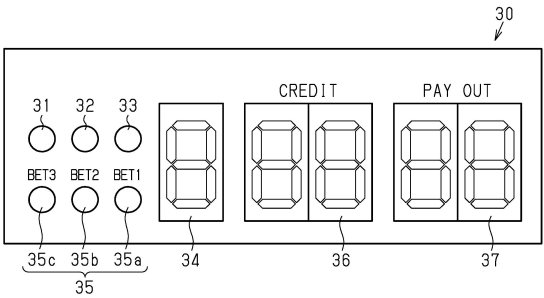
【図 1】



【図 2】

押し順	第1停止操作	第2停止操作	第3停止操作
第1押し順（左中右）	左リール	中リール	右リール
第2押し順（左右中）	左リール	右リール	中リール
第3押し順（中左右）	中リール	左リール	右リール
第4押し順（中右左）	中リール	右リール	左リール
第5押し順（右左中）	右リール	左リール	中リール
第6押し順（右中左）	右リール	中リール	左リール

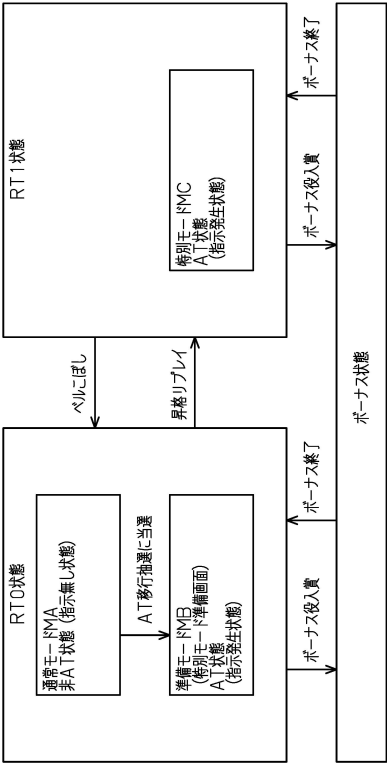
【図 3】



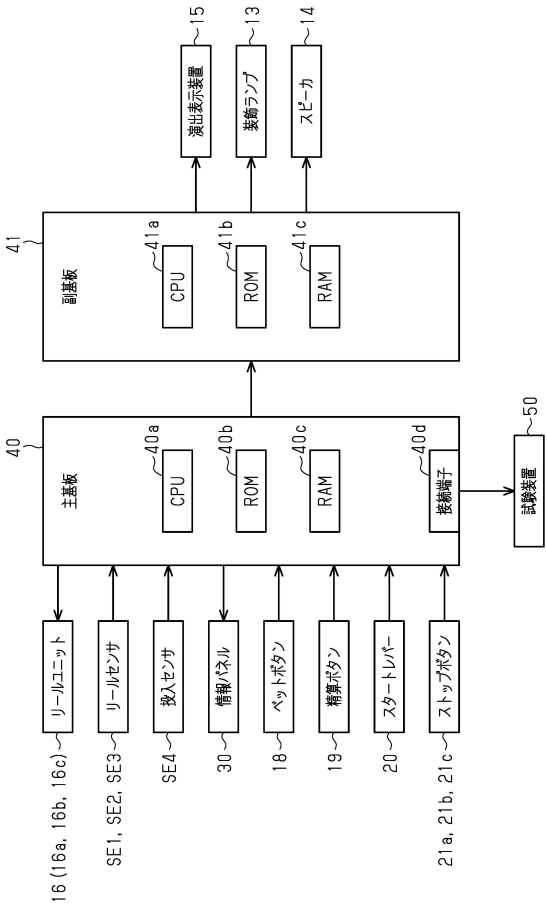
【図 4】

名称	図柄組合せの例			賞 (遊技価値)	備考
	左リール	中リール	右リール		
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
チェリー役	赤チェリー	ANY	ANY	10枚払出し	—
スイカ役	スイカ	スイカ	スイカ	5枚払出し	—
ベル役	ベル	ベル	ベル	8枚払出し	—
ベルこぼし	リプレイ	ベル	リプレイ	2枚払出し	RT1→RT0制御用
ボーナス役	赤セブン	赤セブン	赤セブン	ボーナス	—
昇格リプレイ役	青セブン	青セブン	青セブン	再遊技	RT0→RT1制御用
通常リプレイ役	リプレイ	リプレイ	リプレイ	再遊技	—

【図 5】



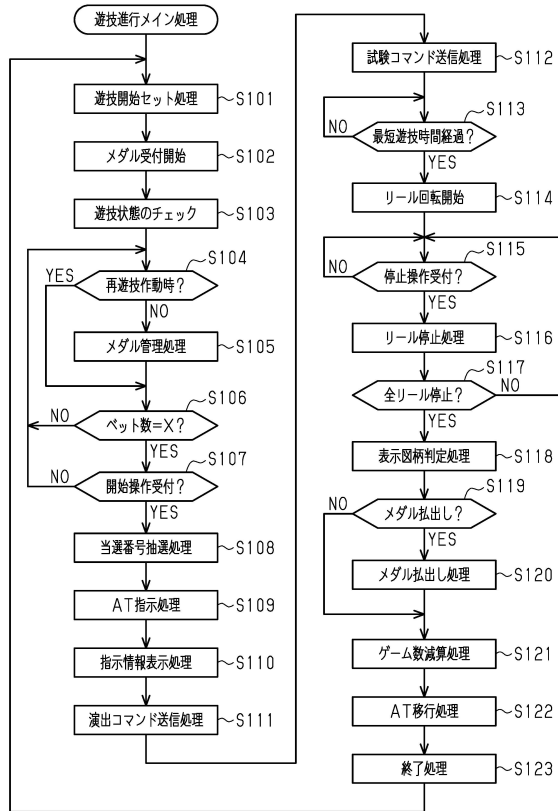
【図 6】



【図 7】

当選番号	名称	押し順	押し位置	入賞可能な図柄組み合わせ
001	チェリー	ALL	チェリー押し位置 非チェリー押し位置	チェリー役 —
002	スイカ	ALL	スイカ押し位置 非スイカ押し位置	スイカ役 —
003	ボーナス (赤セブン)	ALL	赤セブン押し位置 非赤セブン押し位置	赤セブン役 —
004	通常リプレイ	ALL	ALL	通常リプレイ役
005	昇格リプレイ (青セブン)	第1〜第5押し順	ALL	通常リプレイ役
		第6押し順 (右中左)	青セブン押し位置	青セブン役
			非青セブン押し位置	通常リプレイ役
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・
011	第1制御ベル	第1押し順 (左中右) 第2〜第6押し順	ALL	ベル役 ベルこぼし役
012	第2制御ベル	第2押し順 (左右中) 第1, 第3〜第6押し順	ALL	ベル役 ベルこぼし役
013	第3制御ベル	第3押し順 (中左右) 第1, 第2, 第4, 第5押し順	ALL	ベル役 ベルこぼし役
014	第4制御ベル	第4押し順 (中右左) 第1〜第3, 第5, 第6押し順	ALL	ベル役 ベルこぼし役
015	第5制御ベル	第5押し順 (右左中) 第1〜第4, 第6押し順	ALL	ベル役 ベルこぼし役
016	第6制御ベル	第6押し順 (右中左) 第1〜第5押し順	ALL	ベル役 ベルこぼし役
・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・	・ ・ ・

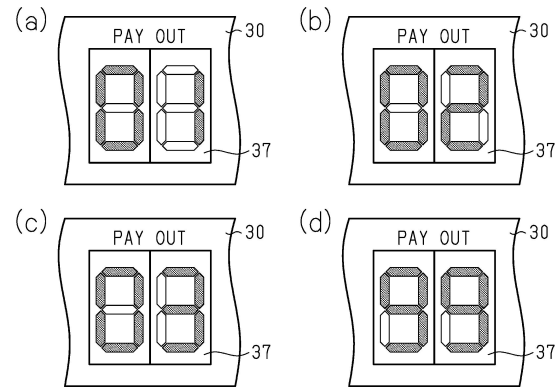
【図 8】



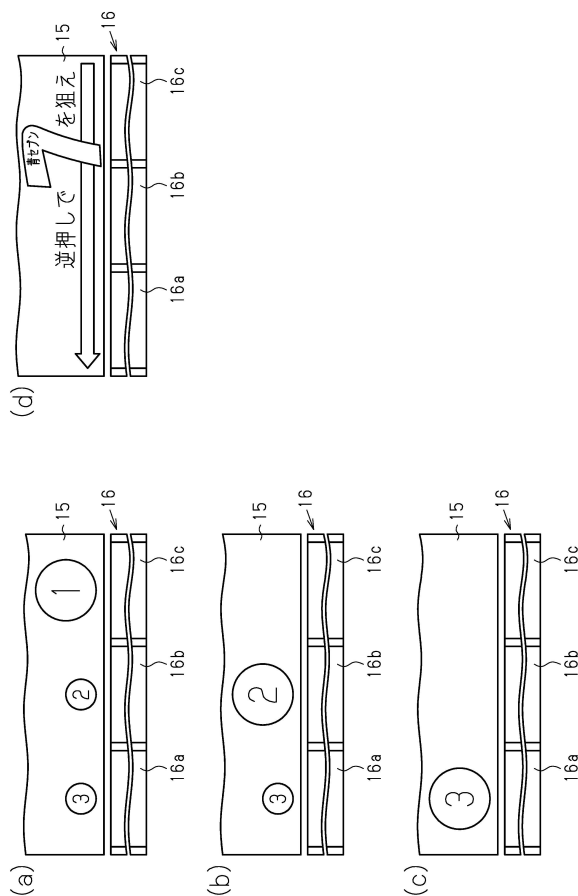
【図 9】

指示番号	指示情報	第1停止操作	第2停止操作	第3停止操作
1	第1指示情報	左リール	中リール	右リール
2	第2指示情報	左リール	右リール	中リール
3	第3指示情報	中リール	左リール	右リール
4	第4指示情報	中リール	右リール	左リール
5	第5指示情報	右リール	左リール	中リール
6	第6指示情報	右リール	中リール	左リール
99	指示なし	—	—	—

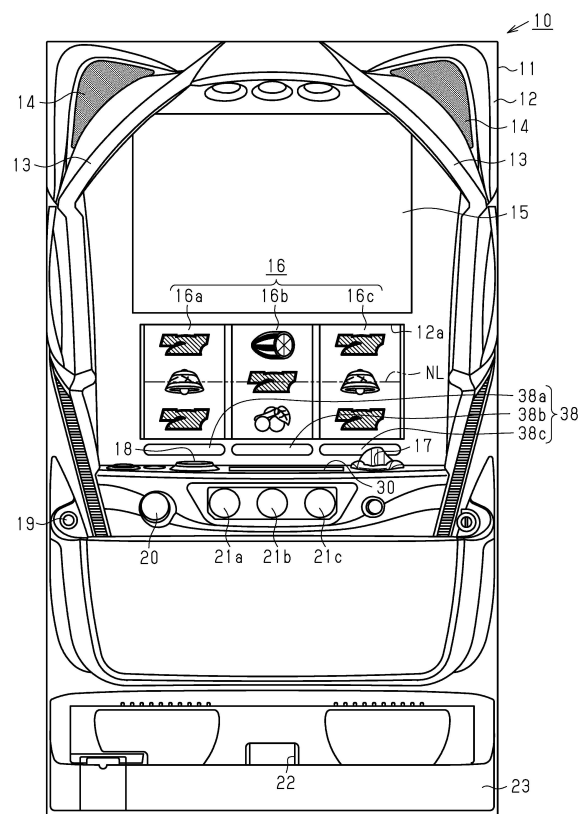
【図 10】



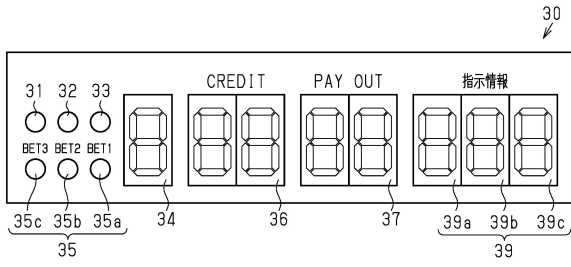
【図 11】



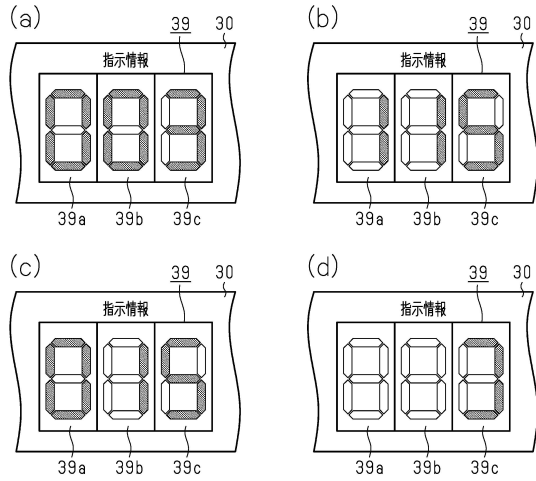
【図 12】



【図 1 3】



【図 1 4】



フロントページの続き

- (72)発明者 堀内 元継
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 岩倉 靖典
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 高木 亨

- (56)参考文献 特開2016-034350 (JP, A)
特開2005-137671 (JP, A)
特開2005-006703 (JP, A)
特開2010-017330 (JP, A)
特開2019-136515 (JP, A)
特開2015-116290 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04