

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成18年7月20日(2006.7.20)

【公開番号】特開2004-174285(P2004-174285A)

【公開日】平成16年6月24日(2004.6.24)

【年通号数】公開・登録公報2004-024

【出願番号】特願2004-87748(P2004-87748)

【国際特許分類】

**A 6 3 F 7/02 (2006.01)**

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 8

A 6 3 F 7/02 3 5 0 B

【手続補正書】

【提出日】平成18年5月29日(2006.5.29)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】請求項1

【補正方法】変更

【補正の内容】

【請求項1】

複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示部を複数表示する可変表示装置を有し、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せとなつたことを条件として特定の遊技状態に制御可能となる遊技機であつて、

前記遊技機の遊技状態を制御する手段であつて、前記可変表示装置の表示制御に用いられる指令情報を送信する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段からの指令情報を受信し、該指令情報を従つて前記可変表示装置を表示制御する可変表示制御手段と、

前記遊技制御手段から前記可変表示制御手段へ向かう方向にのみ信号の伝送を可能とし、逆方向への信号の伝送を不可能とするために前記遊技制御手段および前記可変表示制御手段のそれぞれに設けられている不可逆性伝送手段とを含み、

前記遊技制御手段は、前記指令情報をとして前記複数の可変表示部において識別情報を変動開始させてから全ての可変表示部の表示結果を停止表示させるまでの変動時間を指定する変動パターンコマンドと、前記複数の可変表示部の各々の表示結果として停止表示させる識別情報を指定するための各可変表示部に対応した複数の停止識別情報コマンドと、前記識別情報の変動表示の終了を指定する全識別情報停止コマンドとを前記可変表示制御手段へ送信し、

前記可変表示制御手段は、

正常に受信した前記複数の停止識別情報コマンドのデータのうち最新のデータを更新可能に記憶する記憶手段を含み、

前記変動パターンコマンドを受信したときに前記複数の可変表示部において識別情報を変動開始させてから当該変動パターンコマンドが指定する変動時間が経過する前に、前記停止識別情報コマンドが指定する識別情報を変動表示の順方向と逆方向とに交互に揺動する揺れ変動表示を行ない、前記変動時間の経過時に前記遊技制御手段から送信される前記全識別情報停止コマンドを受信したことによりて前記揺れ変動表示させていた識別情報を停止表示させて前記複数の可変表示部の表示結果が停止表示された状態にするとともに、

前記変動パターンコマンドを正常に受信し、前記複数の停止識別情報コマンドのいず

れかの停止識別情報コマンドおよび前記全識別情報停止コマンドを正常に受信しなかったときには、前記変動時間経過後にも正常に受信した前記停止識別情報コマンドが指定する識別情報と、停止識別情報コマンドが受信できなかった可変表示部に対応して前記記憶手段に記憶されている停止識別情報コマンドのデータが指定する識別情報とで流れ変動表示を行ない、正常に受信した前記停止識別情報コマンドが指定する識別情報と前記記憶手段に記憶されている停止識別情報コマンドのデータが指定する識別情報との組合せが特定の識別情報の組合せとなるときに、特定の識別情報の組合せ以外に変更する手段をさらに含むことを特徴とする、遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

請求項1に記載の本発明は、複数種類の識別情報を変動表示させる可変表示部を複数表示する可変表示装置を有し(識別情報の一例となる複数種類の特別図柄を可変表示(以下、変動表示、または、更新表示ともいう)させる可変表示装置8)。可変表示装置8の中央には、複数種類の特別図柄を可変表示可能な図柄表示領域9が設けられている。図柄表示領域9では、表示面の左から右へ並ぶ様で、左可変表示部9a、中可変表示部9b、および右可変表示部9cの3つの可変表示部が設けられている。回転ドラム90a～90cの各々の外周面には、複数種類としての特別図柄が予め定められた配列で描かれたドラムシールが貼付けられている。この回転ドラムの回転動作に応じて、ドラムシールに描かれた特別図柄を上下方向に移動することにより、各可変表示部に表示されている特別図柄を更新表示する変動表示が可能である。このように、可変表示部9a～9cにおいては、回転ドラム90a～90cの回転に基づいて、複数種類の識別情報としての特別図柄が個別に変動表示可能である。図5)、前記複数の可変表示部における識別情報の変動表示の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せとなったことを条件として特定の遊技状態(予め定められた特定の特別図柄の組合せ(たとえば777のようなゾロ目の図柄の組合せ)となることにより、表示結果が予め定められた特定の表示様となつた場合には、特定の遊技状態としての大当たり状態が発生する。大当たりとなれば、可変入賞球装置19の開閉板20が傾動(開成)して大入賞口が開口する。これにより、打玉を大入賞口に入賞させることができ遊技者にとって有利な第1の状態に制御され、遊技状態が遊技者にとって有利な特定遊技状態(大当たり状態)となる。)に制御可能となる(大当たり開始処理(S304)は、大当たり状態での制御を開始させるための処理である。前述した第1ラウンド表示のためのラウンド表示コマンドを出力するための処理は、この大当たり開始処理に基づいて行なわれる。また、前述した確変報知を終了させるための確変報知コマンドを出力するための処理は、この大当たり開始処理により行なわれる。これにより、大当たり開始時に確率変動状態の終了条件が成立した場合には、点滅していた確変報知ランプ8aが消灯される。大当たり中処理(S305)は、第1ラウンド開始後の各ラウンドでの制御を行なうための処理である。第1ラウンド後における前述したラウンド表示コマンド、個数表示コマンド、および、V入賞報知コマンドを出力するための処理は、この大当たり中処理に基づいて行なわれる。大当たり終了処理(S306)は、大当たり状態を終了させる際に実行される処理である。前述した最終ラウンド後にラウンド表示を初期化するためのラウンド表示コマンドを出力するための処理は、この大当たり終了処理に基づいて行なわれる。また、前述した確変報知を開始させるための確変報知コマンドを出力するための処理は、この大当たり終了処理に基づいて行なわれる。これにより、確変図柄での大当たり制御の終了後において、確変報知ランプ8aが点滅開始される。図20のS304～S306)遊技機(パチンコ遊技機1)であって、前記遊技機の遊技状態を制御する手段であって、前記可変表示装置の表示制御に用いられる指令情報を送信する遊技制御手段(遊技制御基板31には、遊技制御用のプログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する基本回路(遊技制御用マ

イクロコンピュータ 53) が設けられている。遊技制御基板 31 から表示制御基板 80 には、指令情報の一例となるコマンドが送信される。遊技制御基板 31 から表示制御基板 80 に伝送されるコマンドは表示制御コマンド。図柄の変動開始時には、変動パターンコマンドが送信される。左停止図柄コマンド、中停止図柄コマンド、右停止図柄コマンドが順次送信される。変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過して、特別図柄の変動表示の終了時(図柄停止時)になると、図 10 に示された全図柄停止コマンド(「8E00H」)が送信される。図 15。図柄変動設定処理(S302)は、変動パターンコマンドおよび左、中、右の停止図柄コマンドを表示制御基板 80 に対して出力するための処理も行なわれる。図柄確定設定処理(S303)は、可変表示を終了させる(特別図柄の変動を終了させる)ための全図柄停止コマンドを表示制御基板 80 に対して出力するための処理である。表示制御データ処理(S308)は、上記各種処理(S300~S306)において行なわれた表示制御用のデータ処理に基づいて出力することが決められた表示制御コマンドのデータを表示制御基板 80 へ出力するための処理である。具体的に、前述した各種処理において出力することが決められた表示制御コマンドのデータは、出力格納領域と呼ばれる RAM 55 の所定領域に格納される。そして、この表示制御データ処理(S308)は、出力データ格納領域に格納されたデータをコマンドデータとして出力されるのである。図 20 の S302, S303, S308。この表示制御データ出力処理が実行されることにより、SX3 で設定された MODE データが表示制御基板 80 に対して出力される。図 21 の SX4。SX5 で設定された EXT データを出力するための表示制御データ出力処理(SX7)が実行される。図 21 の SX7。図 22 は、表示制御データ出力処理を説明するためのフローチャートである。表示制御データ出力処理においては、まず、出力データ(出力コマンドデータ)が出力ポートに設定される(SY1)。次に、出力データ信号が有効であることを示す INT 信号がオンに設定される(SY2)。次に、出力待機カウンタが設定される(SY3)。ここでの出力待機カウンタは、1 バイトのデータを送信する期間、すなわち、INT 信号のオン状態を維持する期間を定めるものである。この出力待機カウンタのカウント値は、出力データの受け手側である表示制御基板 80 の性能に応じて異なる。次に、出力待機カウンタの値が減算更新(-1)される(SY4)。次に、出力待機カウンタの値が 0 であるか否かが判断される(SY5)。出力待機カウンタの値が 0 でない場合には、再度前記 SY4 に移行する。そして、出力待機カウンタの値が 0 になった時点で、INT 信号がオフに設定され(SY6)、表示制御データ出力処理が終了する。図 22。基本回路 53、さらに具体的には CPU56 により、前記遊技機の前記遊技状態を制御する手段であって、所定の制御を行なうための指令情報(表示制御コマンド)を送信することが可能な遊技制御手段が構成されている。)と、前記遊技制御手段からの指令情報を受信し、該指令情報に従って前記可変表示装置を表示制御する可変表示制御手段(図 3 の表示制御用 CPU101。RAM101a を内蔵する表示制御用 CPU101 は、取込んだ表示制御コマンドデータに従って、特別図柄の変動表示を行なう。表示制御用 CPU101 は、制御用プログラムの実行にしたがって、制御データ ROM102 に格納された表示制御用のデータを読み出して制御に用いることにより、表示制御コマンドデータにより指定された表示パターンに対応する特別図柄の変動表示制御を行なう。表示制御用 CPU101 は、表示制御コマンドに応じた変動表示制御を行なう。表示制御用 CPU101 により、左、中、右の各停止図柄コマンドが指定する予定停止図柄を各可変表示部の中段に停止表示させる可変表示制御が行なわれる。変動パターンコマンドとしては、図 10 に示されたコマンド「8A00H」~「8A04H」のいずれかが送信される。これにより、変動時間および変動表示内容が指定され、表示制御基板 80 側では、コマンドにしたがった変動時間および変動表示内容での可変表示の変動を開始させる制御が行なわれる。次いで、図 11 に示された左停止図柄コマンド、中停止図柄コマンド、右停止図柄コマンドが順次送信される。これにより、左、中、右可変表示部の停止図柄が指定され、表示制御基板 80 側では、コマンドにしたがった図柄を最終的に停止表示するように表示制御を行なう。その後、変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過して、特別図柄の変動表示の終了時(図柄停止時)になると、図 10 に示された全

図柄停止コマンド（「8 E 0 0 H」）が送信される。これにより、図柄の停止表示時期が指定され、表示制御基板80側では、左，中，右可変表示部において、全図柄停止コマンドにしたがって、左，中，右停止図柄コマンドにより指定された図柄を停止させる制御を行なう。表示制御基板80における表示制御用CPU101が、変動パターンコマンドを受信すると、そのコマンドに応じた予め定められている変動時間での変動表示内容を表示するための表示制御データに従ってドラムモータ900a～900cを制御して回転ドラム90a～90cを駆動し、左，中，右可変表示部の可変表示制御を行なう。このため、表示制御用CPU101では、変動パターンコマンドを受けた場合に、そのコマンドに基づいて特定される変動時間に基づいて、表示結果の確定表示予定のタイミングを予め認識し、そのコマンドにより特定された変動表示内容のデータにしたがって可変表示制御を行なう。そして、表示制御用CPU101では、確定表示予定のタイミングにおいて、全図柄停止コマンドの受信に応じて、左，中，右停止図柄コマンドにより特定されたすべての予定停止図柄が丁度停止表示できるように、ドラムモータ900a～900cを制御して回転ドラム90a～90cを駆動し、特別図柄を変動表示させる。S852によりすべて正常に受信したと判断された場合は、受信した左，中，右の停止図柄コマンドにより指定された図柄を停止表示させる処理がなされる（S853）。図33を参照して、変動パターンコマンド、左，中，右の停止図柄コマンド、および、全図柄停止コマンドのすべてを正常に受信した場合には、変動パターンコマンドの受信に応じて左，中，右の特別図柄の変動を開始した後、各停止図柄コマンドにより指定された図柄を、全図柄停止コマンド停止の受信に応じて停止表示させる制御が行なわれる。表示制御用CPU101により、前記遊技制御手段からの指令情報を受信し、該指令情報にしたがって前記可変表示装置での表示制御を行なう可変表示制御手段が構成されている。）と、前記遊技制御手段から前記可変表示制御手段へ向かう方向にのみ信号の伝送を可能とし、逆方向への信号の伝送を不可能とするために前記遊技制御手段および前記可変表示制御手段のそれぞれに設けられている不可逆性伝送手段（表示制御基板80側において表示制御コマンドが入力される入力バッファ回路105は、遊技制御基板31から表示制御基板80へ向かう方向にのみ信号の伝送を許容するが表示制御基板80側から遊技制御基板31側へ向かう信号の伝送を行なわない不可逆性入力手段である。遊技制御基板31側において表示制御コマンドが出力される出力バッファ回路63も同様に、遊技制御基板31から表示制御基板80へ向かう方向にのみ信号の伝送を許容するが表示制御基板80側から遊技制御基板31側へ向かう信号の伝送を行なわない不可逆性を有する出力インターフェースである。遊技制御基板31から表示制御基板80へ一方向通信で送信される表示制御用のコマンドデータ。図8。遊技制御基板31から表示制御基板80への一方向通信による情報の伝送が行なわれる）とを含み、前記遊技制御手段は、前記指令情報として前記複数の可変表示部において識別情報を変動開始させてから全ての可変表示部の表示結果を停止表示させるまでの変動時間を指定する変動パターンコマンド（変動表示パターンのそれぞれには、変動開始から表示結果の確定表示（停止表示）までに要する変動表示時間が予め定められている。可変表示装置8の変動表示を開始させるとともに変動時間および変動表示内容（たとえば、通常表示、リーチ等の種類）によって特定される変動パターンの種類を指定するための変動パターンコマンド。変動パターンコマンドが指定する変動時間および変動表示内容にしたがった表示制御が行なわれる。図10のCMD1の値が「8AH」かつCMD2の値が「00H」～「04H」のコマンド。変動パターンコマンドを受信すると、そのコマンドに応じた予

め定められている変動時間での変動表示内容を表示するための表示制御データに従ってドラムモータ900a～900cを制御して回転ドラム90a～90cを駆動し、変動表示時間が経過した時点で表示結果を導出表示する）と、前記複数の可変表示部の各々の表示結果として停止表示させる識別情報を指定するための各可変表示部に対応した複数の停止識別情報コマンド（複数種類の識別情報としての特別図柄。特別図柄は、0～11の12種類の数字よりなる図柄。左，中，右の可変表示部のそれそれぞれにおける予定停止図柄を指定する左，中，右の停止図柄コマンド。左停止図柄コマンドによれば、左可変表示部9a

において上，中，下段に停止表示される3つの図柄のうち中段に停止表示される図柄が指定されるのである。図11の(a)。中停止図柄コマンドによれば、中可変表示部9bにおいて上，中，下段に停止表示される3つの図柄のうちの中段に停止表示される図柄が指定されるのである。図11の(b)。右停止図柄コマンドによれば、右可変表示部9cにおいて上，中，下段に停止表示される3つの図柄のうち中段に停止表示される図柄が指定されるのである。図11の(c)。各停止図柄コマンドにより指定されるのは、各可変表示部において上段、中段、下段に並んで表示される3つの停止図柄のうち中段の図柄である。)と、前記識別情報の変動表示の終了を指定する全識別情報停止コマンド(図柄の変動表示の終了を指定する全図柄停止コマンド。1バイト目のデータCMD1の値が「8EH」であり、かつ、2バイト目のデータCMD2の値が「00H」である場合に、全図柄停止コマンドのデータであることが指定される。図10のCMD1の値が「8EH」かつCMD2の値が「00H」のコマンド。)とを前記可変表示制御手段へ送信し(表示制御基板80には、指令情報の一例となるコマンドが送信される。遊技制御基板31から表示制御基板80に伝送されるコマンドは表示制御コマンド。遊技制御基板31から表示制御基板80へ一方向通信で伝送される表示制御用のコマンド。図柄の変動開始時には、変動パターンコマンドが送信される。左停止図柄コマンド、中停止図柄コマンド、右停止図柄コマンドが順次送信される。変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過して、特別図柄の変動表示の終了時(図柄停止時)になると、図10に示された全図柄停止コマンド(「8E00H」)が送信される。図15。図柄変動設定処理(S302)は、変動パターンコマンドおよび左，中，右の停止図柄コマンドを表示制御基板80に対して出力するための処理も行なわれる。図柄確定設定処理(S303)は、可変表示を終了させる(特別図柄の変動を終了させる)ための全図柄停止コマンドを表示制御基板80に対して出力するための処理である。表示制御データ処理(S308)は、上記各種処理(S300～S306)において行なわれた表示制御用のデータ処理に基づいて出力することが決められた表示制御コマンドのデータを表示制御基板80へ出力するための処理である。具体的に、前述した各種処理において出力することが決められた表示制御コマンドのデータは、出力格納領域と呼ばれるRAM55の所定領域に格納される。そして、この表示制御データ処理(S308)は、出力データ格納領域に格納されたデータをコマンドデータとして出力させるのである。図20のS302，S303，S308。この表示制御データ出力処理が実行されることにより、SX3で設定されたMODEデータが表示制御基板80に対して出力される。図21のSX4。SX5で設定されたEXTデータを出力するための表示制御データ出力処理(SX7)が実行される。図21のSX7。図22は、表示制御データ出力処理を説明するためのフローチャートである。表示制御データ出力処理においては、まず、出力データ(出力コマンドデータ)が出力ポートに設定される(SY1)。次に、出力データ信号が有効であることを示すINT信号がオンに設定される(SY2)。次に、出力待機カウンタが設定される(SY3)。ここでの出力待機カウンタは、1バイトのデータを送信する期間、すなわち、INT信号のオン状態を維持する期間を定めるものである。この出力待機カウンタのカウント値は、出力データの受け手側である表示制御基板80の性能に応じて異なる。次に、出力待機カウンタの値が減算更新(-1)される(SY4)。次に、出力待機カウンタの値が0であるか否かが判断される(SY5)。出力待機カウンタの値が0でない場合には、再度前記SY4に移行する。そして、出力待機カウンタの値が0になった時点で、INT信号がオフに設定され(SY6)、表示制御データ出力処理が終了する。図22)、前記可変表示制御手段は、正常に受信した前記複数の停止識別情報コマンドのデータのうち最新のデータを更新可能に記憶する記憶手段(図3のRAM101a。図25のS605。遊技制御基板31から入力バッファ回路105における入力バッファ105aを介してストローブ信号としての表示制御信号INT(割込信号ともいう)が入力されると表示制御用CPU101が割込動作状態となって表示制御コマンドのデータを取り込む。表示制御用CPU101は、表示制御コマンドデータを記憶しておくためのRAM101aを内蔵しており。表示制御用CPU101は、入力ポートからデータを入力し、表示制御コマンドデータ格納エリアにおいてポインタに

より示されているアドレスに、入力データを格納する（S605）。ポインタは、表示制御用CPU101が内蔵しているRAMにおける表示制御コマンドデータ格納エリアにおける何バイト目に受信データを格納するかを指示するものである。S817により受信したと確認された場合には、該当コマンドのCMD2が左停止図柄コマンドのCMD2（「00H」～「0BH」）のデータであるか否かを確認する（S818）。S818により左停止図柄コマンドのCMD2であると確認した場合には、当該コマンドに応じた左停止図柄を示すデータを左図柄格納エリアに格納し（S819）、図30のS817, S818, S819。中停止図柄コマンドのCMD1を受信したと確認された場合には、該当コマンドのCMD2が中停止図柄コマンドのCMD2（「00H」～「0BH」）のデータであるか否かを確認する（S822）。S822により中停止図柄コマンドのCMD2であると確認した場合には、当該コマンドに応じた中停止図柄コマンドを示すデータを中図柄格納エリアに格納する（S823）。図30のS822, S823。S827により受信したと確認された場合には該当コマンドのCMD2が右停止図柄コマンドのCMD2（「00H」～「0BH」）のデータであるか否かを確認する（S828）。S828により右停止図柄コマンドのCMD2を受信したと確認した場合には、当該コマンドに応じた右停止図柄を示すデータを右図柄格納エリアに格納する（S829）。可変表示制御時においては、1回の変動表示ごとに、正常に受信した表示制御コマンドのデータがRAM102に格納されるが、そのようにRAM102において図柄の指定のために過去に格納された正常な表示制御コマンドのデータのうち最新のものが（すなわち、前回の有効な停止図柄コマンドのデータ）がRAM102に格納される（更新可能に記憶される）。そして、そのように格納された前回の有効な停止図柄コマンドのデータがコマンドを正常に受信できなかった場合に使用されるのである。）を含み、前記変動パターンコマンドを受信したときに前記複数の可変表示部において識別情報を変動開始（図柄の変動開始時には、変動パターンコマンドが送信される。この変動パターンコマンドが表示制御基板80側で受信されると、特別図柄の変動表示が開始される。つまり、変動パターンコマンドは、前述したような変動時間および変動表示内容の他に、図柄の変動開始を指令するコマンドでもある。図15。表示制御基板80における表示制御用CPU101が、変動パターンコマンドを受信すると、そのコマンドに応じた予め定められている変動時間での変動表示内容を表示するための表示制御データに従ってドラムモータ900a～900cを制御して回転ドラム90a～90cを駆動し。S722により変動パターンコマンドのCMD2であると確認した場合には、表示制御プロセスフラグの値を全図柄変動開始処理に対応した値に設定する。図27のS722, S723。全図柄変動開始処理（S780）では、左中右図柄の変動が開始されるように制御する。図26のS780。図28。）させてから当該変動パターンコマンドが指定する変動時間が経過する前に、前記停止識別情報コマンドが指定する識別情報を変動表示の順方向と逆方向とに交互に揺動する揺れ変動表示を行ない、前記変動時間の経過時に前記遊技制御手段から送信される前記全識別情報停止コマンドを受信したことにより前記揺れ変動表示させていた識別情報を停止表示させて前記複数の可変表示部の表示結果が停止表示された状態にする（図15。図15は、特別図柄の変動開始時から変動終了時までの間に遊技制御基板31から表示制御基板80に送信される表示制御コマンドの送出タイミングを示すタイミングチャートである。変動パターンコマンドにより指定された変動時間が経過して、特別図柄の変動表示の終了時（図柄停止時）になると、図10に示された全図柄停止コマンド（「8E00H」）が送信される。これにより図柄の停止表示時期が確定され、表示制御基板80側では、左，中，右可変表示部において、全図柄停止コマンドにしたがって、左，中，右停止図柄コマンドにより指定された図柄を停止させる制御を行なう。図10のCMD1が「8EH」、CMD2が「00H」のコマンド。図15。揺れ変動表示（揺れ表示、揺れ動作とも呼ばれる）とは、仮停止状態（表示結果が導出されているが、まだ停止表示結果が確定していない状態）の一種であり、導出された図柄を図柄変動（回転表示）の順方向と逆方向とに交互に揺動する様子で示す表示をいう。このような揺れ変動表示は、全図柄停止コマンドが受信されたことに応じて、確定表示（図柄の最終停止表示）へと移行する。図柄停止設定処理（S84

0 ) では、特別図柄の変動表示の終了時に、図柄の変動を停止し最終停止図柄（確定図柄）で表示する制御を行なう。図 26 の S 840。)とともに、前記変動パターンコマンドを正常に受信し、前記複数の停止識別情報コマンドのいずれかの停止識別情報コマンドおよび前記全識別情報停止コマンドを正常に受信しなかったときには、前記変動時間経過後にも正常に受信した前記停止識別情報コマンドが指定する識別情報と、停止識別情報コマンドが受信できなかった可変表示部に対応して前記記憶手段に記憶されている停止識別情報コマンドのデータが指定する識別情報とで揺れ変動表示を行ない、正常に受信した前記停止識別情報コマンドが指定する識別情報と前記記憶手段に記憶されている停止識別情報コマンドのデータが指定する識別情報との組合せが特定の識別情報の組合せとなるときに、特定の識別情報の組合せ以外に変更する手段をさらに含む（変動パターンコマンドを正常に受信したが、全図柄停止コマンドを正常に受信できなかった場合には、左，中，右の特別図柄の変動を開始した後、全図柄停止受信時期経過後、全図柄を停止させず、左，中，右の停止図柄コマンドにより指定された図柄で揺れ動作をさせる制御が行なわれる。この場合においては、停止図柄コマンドを正常に受信できなかった特別図柄は、前回の可変表示時に受信した有効な（正常に受信されたもの）停止図柄コマンドにより指定された図柄を揺れ動作させる制御が行なわれる。ただし、前回のコマンドに基づく図柄を表示することによって偶然に大当たり図柄の組合せが表示されてしまう場合には、その表示される図柄を 1 つずらして揺れ変動表示させる。前回の可変表示時の停止図柄コマンドに基づいて停止図柄を表示する際に、いずれかの有効ライン上で偶然大当たり図柄が揃ってしまう場合には、表示する図柄を 1 つずらす等、大当たり図柄が揃わないように調整をする。これにより、停止図柄コマンドを正常に受信していない場合において、偶然に大当たり図柄の組合せが停止表示されてしまわないようにすることができる。）ことを特徴とする。