

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2018-61577

(P2018-61577A)

(43) 公開日 平成30年4月19日(2018.4.19)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 5/04 (2006.01) A 6 3 F 5/04 5 1 2 D 2 C 0 8 2

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 83 頁)

(21) 出願番号	特願2016-200137 (P2016-200137)	(71) 出願人	000144153
(22) 出願日	平成28年10月11日 (2016.10.11)		株式会社三共
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
		(74) 代理人	100146835
			弁理士 佐伯 義文
		(74) 代理人	100149548
			弁理士 松沼 泰史
		(74) 代理人	100145481
			弁理士 平野 昌邦
		(74) 代理人	100165179
			弁理士 田▲崎▼ 聡
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやすくできる遊技機を提供する。

【解決手段】 表示結果の図柄組合せと当該表示結果に応じて付与される価値との対応を示す配当表示と、演出表示とを行う表示手段と、画像データを記憶する記憶部とを備え、記憶部は、配当表示に表示される図柄の大きさに当該図柄を表示するための配当表示用画像データと、特定の大きさに図柄を表示するための演出表示用画像データとを記憶し、演出表示においては、演出表示用画像データで表示される図柄について、拡大または縮小の少なくとも何れかを行って図柄を表示することが可能であり、配当表示においては、配当表示用画像データで表示される図柄を拡大および縮小を行うことなく表示する。

【選択図】 図36

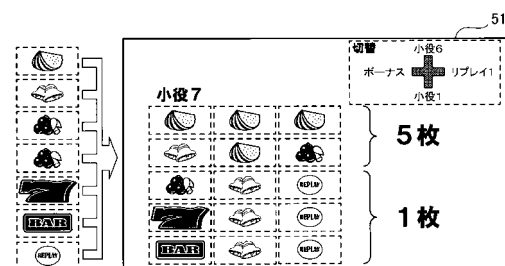


図36

【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に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

表示結果の図柄組合せと当該表示結果に応じて付与される価値との対応を示す配当表示と、演出表示とを行う表示手段と、

画像データを記憶する記憶部と、
を備え、

前記記憶部は、前記配当表示に表示される図柄の大きさで当該図柄を表示するための配当表示用画像データと、特定の大きさで図柄を表示するための演出表示用画像データとを記憶し、

前記演出表示においては、前記演出表示用画像データで表示される図柄について、拡大または縮小の少なくとも何れかを行って図柄を表示することが可能であり、

前記配当表示においては、前記配当表示用画像データで表示される図柄を拡大および縮小を行うことなく表示する

ことを特徴とするスロットマシン。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、遊技を行うスロットマシンに関する。

【背景技術】**【0002】**

スロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれた複数（通常は3つ）のリールを有する可変表示装置を備えており、まず遊技者の賭数設定操作により賭数を設定し、規定の賭数が設定された状態でスタート操作されることによりリールの回転を開始し、各リールに対応して設けられた導出操作手段としての停止ボタンが操作されることにより回転を停止する。通常遊技において、全てのリールの回転を停止したときに入賞ライン上に予め定められた入賞図柄の組合せ（たとえば、7 - 7 - 7、以下図柄の組合せを役ともいう）が導出されることによって入賞が発生する。すなわち遊技者の操作によってゲームが進行するようになっている。

【0003】

これら入賞役には、遊技者にとって有利な特別遊技状態への移行を伴う特別役、メダルなどの遊技用価値の付与を伴う小役、遊技用価値を用いずにゲームを行うことが可能な再遊技の付与を伴う再遊技役などがある。これら入賞役は、スタート操作と同時に進行される内部抽選に当選したことを条件に当選役の入賞が可能となるものが一般的である。

【0004】

また、画像データとして予め大きな画像を用意し、大きな画像を縮小表示することにより識別情報の通常表示を行う遊技機が知られている（例えば、特許文献1参照）。また、演出用スイッチの長押しが検出された場合に、液晶表示器に配当表を表示するスロットマシンが知られている（例えば、特許文献2参照）。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0005】**

【特許文献1】特開2002-186734号公報

【特許文献2】特開2012-135540号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0006】**

また、例えば、演出表示を行う際に、特定の大きさで図柄を表示するための画像データ

10

20

30

40

50

で表示される図柄について拡大または縮小を行うことで、任意の大きさの図柄を表示することができる。しかしながら、特定の大きさで図柄を表示するための画像データで表示される図柄について拡大または縮小を行うと、図柄が鮮明に表示されない虞がある。よって、例えば配当表示に拡大または縮小を行った画像を使用した場合には、図柄の認識が妨げられる虞がある。

【 0 0 0 7 】

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやすくできるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

10

【 0 0 0 8 】

(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 (例えば、リール 2 L、2 C、2 R) を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン (例えば、スロットマシン 1) において、

表示結果の図柄組合せと当該表示結果に応じて付与される価値との対応を示す配当表示と、演出表示とを行う表示手段 (例えば、液晶表示器 5 1) と、

画像データを記憶する記憶部 (例えば、ROM 9 1 b) と、
を備え、

前記記憶部は、前記配当表示に表示される図柄の大きさで当該図柄を表示するための配当表示用画像データと、特定の大きさで図柄を表示するための演出表示用画像データとを記憶し、

20

前記演出表示においては、前記演出表示用画像データで表示される図柄について、拡大または縮小の少なくとも何れかを行って図柄を表示することが可能であり、

前記配当表示においては、前記配当表示用画像データで表示される図柄を拡大および縮小を行うことなく表示する

ことを特徴とするスロットマシン。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやすくできる。

30

【 0 0 1 0 】

(2) 上記 (1) に記載のスロットマシンにおいて、

前記配当表示用画像データで表示される図柄には縁取りが付されていてもよい。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやすくすることができる。

【 0 0 1 2 】

(3) 上記 (1) または (2) に記載のスロットマシンにおいて、

前記配当表示において、第 1 の大きさの図柄と、当該第 1 の大きさの図柄とは異なる大きさの第 2 の大きさの図柄とを表示するとともに、当該第 1 の大きさと当該第 2 の大きさ
とに対応して別個に配当表示用画像データを記憶するようにしてもよい。

40

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやすくできる。

【 0 0 1 4 】

(4) 上記 (1) ~ (3) のいずれかに記載のスロットマシンにおいて、

前記配当表示を行うときに前記可変表示部の視認性を所定態様とするようにしてもよい。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、配当表示の図柄と可変表示部の図柄とを対応させやすくする

50

ことができる。

【 0 0 1 6 】

(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 (例えば、リール 2 L、2 C、2 R) を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン (例えば、スロットマシン 1) において、

演出表示を行う表示手段 (例えば、液晶表示器 5 1)

を備え、

前記表示手段は、前記表示結果に応じて付与される価値 (例えば、BIG BONUS、REGULAR BONUS、メダルの払い出し、再遊技) を示す配当表示を表示し、

前記配当表示はスロットマシンに設けられた操作手段 (例えば、演出用スイッチ 5 6) が特定態様 (例えば、長押し) で操作されたことにより表示され、

所定表示部 (例えば、スロットマシン 1 の前面側) に、前記操作手段を特定態様で操作することで前記配当表示が表示される旨を示す説明表示 (例えば、説明表示 7 1) を行うことを特徴とするスロットマシン。

【 0 0 1 7 】

このような構成によれば、配当表示を行うための方法が確認でき、利便性を高めることができる。

【 0 0 1 8 】

(6) 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 (例えば、リール 2 L、2 C、2 R) を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン (例えば、スロットマシン 1) において、

演出表示を行う表示手段 (例えば、液晶表示器 5 1)

を備え、

前記表示手段は、前記表示結果に応じて付与される価値 (例えば、BIG BONUS、REGULAR BONUS、メダルの払い出し、再遊技) を示す配当表示を表示し、

前記配当表示は、複数の画面 (例えば、特別役の配当表示、小役 1 ~ 小役 7 の配当表示、リプレイ 1 (再遊技役 1) ~ リプレイ 6 (再遊技役 6) の配当表示) に分割して表示され、

前記複数の画面は、各々時間経過によって確認可能な内容が変化することなく、スロットマシンに設けられた操作手段の操作 (例えば、十字キー 5 7 の操作) を条件に切り替え可能である

ことを特徴とするスロットマシン。

【 0 0 1 9 】

このような構成によれば、配当表示を適切に確認でき、利便性を高めることができる。

【 0 0 2 0 】

(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 (例えば、リール 2 L、2 C、2 R) を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン (例えば、スロットマシン 1) において、

遊技の制御を行う遊技制御手段 (例えば、メイン制御部 4 1) と、

遊技制御手段から送信された制御情報 (例えば、コマンド) に基づいて演出を行う演出制御手段 (例えば、サブ制御部 9 1) と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段 (例えば、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 (例えば、停止順) を識別可能に報知することが可能な操作態様報知手段 (例えば、ナビ報知、ナビ演出) と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

10

20

30

40

50

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

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

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

を含み、

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

【0021】

このような構成によれば、遊技制御手段と演出制御手段とを備えるものにおいて、演出制御手段側に不正がなされることで生じる問題を回避することができる。

【0022】

（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（例えば、リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（例えば、スロットマシン1）において、

遊技の制御を行う遊技制御手段（例えば、メイン制御部41）と、

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

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（例えば、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（例えば、停止順）を識別可能に報知することが可能な操作態様報知手段（例えば、ナビ報知、ナビ演出）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

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

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

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

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

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

を含み、

前記報知対象結果（例えば、報知対象役）となったときに前記数値設定手段により設定

10

20

30

40

50

される数値（例えば、当選番号）として、所定の数値範囲（例えば、2～19、23～34）からなる連続する数値が割り当てられており、

前記特定制御情報送信手段は、少なくとも前記報知状態（例えば、ナビ報知が実行される状態）以外の状態において、前記数値設定手段により設定された数値（例えば、当選番号）が、前記所定の数値範囲（例えば、2～19、23～34）であるときに、前記報知対象結果（例えば、報知対象役）となった旨は特定できるが前記有利操作態様（例えば、遊技者にとって有利な停止順）を特定できない前記特定制御情報（例えば、第2の内部当選コマンド）を前記演出制御手段（例えば、サブ制御部91）に対して送信するようにしてもよい。

【0023】

10

このような構成によれば、遊技制御手段と演出制御手段とを備えるものにおいて、演出制御手段側に不正がなされることで生じる問題を回避することができる。

【0024】

（9） 遊技を行う遊技機（スロットマシン1）において、

第1の制御手段（メイン制御部41）と、

前記第1の制御手段から受信した制御情報に応じて制御を行う第2の制御手段（サブ制御部91）と、

を備え、

前記第1の制御手段（メイン制御部41）は、1単位の遊技（ゲーム）における第1のタイミング（ゲームの開始時）と第2のタイミング（ゲームの終了時）を含む複数のタイミング毎に前記第1の制御手段（メイン制御部41）の制御状態を特定可能な複数種類の状態制御情報（制御状態コマンド）を前記第2の制御手段（サブ制御部91）に対して送信する状態制御情報送信手段を含み、

20

前記状態制御情報送信手段が一のタイミングにおいて送信する複数種類の状態制御情報（制御状態コマンド）は、第1のタイミング（ゲームの開始時）と第2のタイミング（ゲームの終了時）で変化しない制御状態（例えば、遊技者にとって有利な停止順等）を特定可能な第1の状態制御情報（制御状態コマンド2）と、第1のタイミング（ゲームの開始時）と第2のタイミング（ゲームの終了時）で変化し得る制御状態（例えば、遊技状態等）を特定可能な第2の状態制御情報（制御状態コマンド1）と、を含み、

前記状態制御情報送信手段は、複数のタイミングのうちいずれのタイミングにおいても共通の制御（制御状態コマンド一括設定処理）にて複数種類の状態制御情報（制御状態コマンド）を送信するようにしてもよい。

30

【0025】

このような構成によれば、1単位の遊技における第1のタイミングと第2のタイミングで変化しない制御状態を特定可能な第1の状態制御情報と、1単位の遊技における第1のタイミングと第2のタイミングで変化し得る制御状態を特定可能な第2の状態制御情報と、を含む複数種類の状態制御情報を、1単位の遊技における第1のタイミングと第2のタイミングを含む複数のタイミング毎に送信する構成において、いずれのタイミングにおいても共通の制御にてこれら複数種類の状態制御情報を送信するので、第2の制御手段側で第1の制御手段の制御状態を詳細に把握しつつ、第1の制御手段が状態制御情報を送信する際のプログラム容量を削減することができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0026】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図6】メイン制御部がサブ制御部に対して送信する制御状態コマンドについて説明するための図である。

50

【図 7】メイン制御部が実行するゲーム開始時送信コマンド設定処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 8】メイン制御部が実行する制御状態コマンド一括設定処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 9】メイン制御部 4 1 が実行するコマンド設定処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 10】メイン制御部 4 1 が実行するゲーム終了時送信コマンド設定処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 11】特別役の種類、特別役の図柄組合せ、及び特別役に関連する技術事項について説明するための図である。

10

【図 12】小役の種類、小役の図柄組合せ、及び小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 13】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、及び再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 14】移行出目の図柄組合せ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図 15】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 16】遊技状態の概要を示す図である。

【図 17】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

20

【図 18】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 19】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 20】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 21】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 22】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 23】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

30

【図 24】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 25】メイン制御部が送信する第 1 の内部当選コマンドにおける特別役の当選番号及び送信用番号を示す図である。

【図 26】メイン制御部が送信する第 2 の内部当選コマンドにおける一般役及び再遊技役の当選番号及び送信用番号を示す図である。

【図 27】メイン制御部が行う内部当選コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 28】メイン制御部が送信する押し順コマンドにおけるナビ番号を示す図である。

【図 29】メイン制御部が行う押し順コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

40

【図 30】メイン制御部が行う入賞判定コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 31】説明表示の例を示した図である。

【図 32】遊技状態がボーナス（BB、RB）以外における入賞役のうち、特別役の配当表示を示した図である。

【図 33】遊技状態がボーナス（BB、RB）以外における入賞役のうち、小役の配当表示を示した図である。

【図 34】遊技状態がボーナス（BB、RB）以外における入賞役のうち、リプレイ（再遊技役）の配当表示を示した図である。

【図 35】当選役示唆演出の表示例を示した図である。

50

【図 3 6】配当表示の表示方法を示した図である。

【図 3 7】配当表示の表示方法を示した図である。

【図 3 8】配当表示の表示方法の他の例を示した図である。

【図 3 9】複数の図柄組合せを 1 つの図柄組合せとして表示させる例を示した図である。

【図 4 0】複数図柄を 1 つの図柄として用いた図柄組合せの表示方法を示した図である。

【図 4 1】配当表示に表示される各図柄に付されている縁取りの例を示した図である。

【発明を実施するための形態】

【0027】

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。

10

【0028】

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

【0029】

リール 2 L、2 C、2 R の外周部には、図 3 に示すように、それぞれ「赤 7」、「青 7」、「白 7」、「BAR」、「スイカ」、「チェリー a」、「チェリー b」、「ベル」、「リプレイ a」、「リプレイ b」、「プラム」といった互いに識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で、それぞれ 21 個ずつ描かれている。リール 2 L、2 C、2 R の外周部に描かれた図柄は、前面扉 1 b の略中央に設けられた透視窓 3 において各々上中下三段に表示される。

20

【0030】

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

【0031】

リール 2 L、2 C、2 R の内側には、リール 2 L、2 C、2 R それぞれに対して、基準位置を検出するリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 5 5 と、が設けられている。また、リール LED 5 5 は、リール 2 L、2 C、2 R の連続する 3 つの図柄に対応する 1 2 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

30

【0032】

前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 5 1（図 1 参照）の表示領域 5 1 a が配置されている。液晶表示器 5 1（表示手段）は、各種演出表示を行う。例えば、液晶表示器 5 1 は演出表示として、後述するナビ演出や、ボーナス確定演出等を行う。また、液晶表示器 5 1 は、配当表示を行う。配当表示は、入賞となる図柄の組合せと、図柄の組合せが入賞ライン LN に揃って入賞となったときに付与される価値とを示す表示である。また、液晶表示器 5 1 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域 5 1 a の透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b 及び透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

40

【0033】

前面扉 1 b には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例では後述する RT0 ~ 4 の規定数として 3、RB の規定数として

50

2 が定められている)を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する(クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる)際に操作される精算スイッチ 10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いられる演出用スイッチ 5 6、各種選択操作を受け付ける十字キー 5 7 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0034】

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

【0035】

また、前面扉 1 b には、演出用スイッチ 5 6 を長押しすることで液晶表示器 5 1 に配当表示が表示される旨を知らせる説明表示 7 1 が表示されている。説明表示 7 1 の詳細については後述する。また、前面扉 1 b には、図 1 に示すように、クレジットとして記憶されているメダル枚数が表示されるクレジット表示器 1 1、入賞の発生により払い出されたメダル枚数やエラー発生時にその内容を示すエラーコード、後述のナビ報知によるリールの停止順を識別可能な情報等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 L E D 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 L E D 1 8、ウェイト(前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態)中である旨を点灯により報知するウェイト中 L E D 1 9、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中 L E D 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

【0036】

M A X B E T スイッチ 6 の内部には、M A X B E T スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する B E T スイッチ有効 L E D 2 1 (図 4 参照) が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R (図 4 参照) がそれぞれ設けられており、演出用スイッチ 5 6 の内部には、演出用スイッチ 5 6 の操作が有効である旨を点灯により報知する演出用 L E D 5 6 a (図 4 参照) が設けられている。

【0037】

前面扉 1 b の内側には、図 2 に示すように、所定のキー操作により後述するエラー状態及び後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ 2 3、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器 2 4、所定の契機に打止状態(リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態)に制御する打止機能の有効/無効を選択するための打止スイッチ 3 6 a、所定の契機に自動精算処理(クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算(返却)する処理)に制御する自動精算機能の有効/無効を選択するための自動精算スイッチ 3 6 b、メダル投入部 4 から投入されたメダルの流路を、筐体 1 a の内部に設けられた後述のホッパータンク 3 4 a (図 2 参照)側またはメダル払出口 9 側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド 3 0、メダル投入部 4 から投入され、ホッパータンク 3 4 a 側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ 3 1、投入メダルセンサ 3 1 の上流側で異物の挿入を検出する投入口センサ 2 6 を有するメダルセクタ 2 9、前面扉 1 b の開放状態を検出するドア開放検出スイッチ 2 5 (図 4 参照) が設けられている

10

20

30

40

50

。

【 0 0 3 8 】

筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、前述したリール 2 L、2 C、2 R、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R（図 4 参照）、各リール 2 L、2 C、2 R のリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ 3 3 L、3 3 C、3 3 R（図 4 参照）からなるリールユニット 2、外部出力信号を出力するための外部出力基板 1 0 0 0（図 4 参照）、メダル投入部 4 から投入されたメダルを貯留するホッパータンク 3 4 a、ホッパータンク 3 4 a に貯留されたメダルをメダル払出口 9 より払い出すためのホッパーモータ 3 4 b（図 4 参照）、ホッパーモータ 3 4 b の駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ 3 4 c（図 4 参照）からなるホッパーユニット 3 4、電源ボックス 1 0 0 が設けられている。

10

【 0 0 3 9 】

ホッパーユニット 3 4 の側部には、ホッパータンク 3 4 a から溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク 3 5 が設けられている。オーバーフロータンク 3 5 の内部には、貯留されたメダルが満タン状態となったことを検出する満タンセンサ 3 5 a（図 4 参照）が設けられている。

【 0 0 4 0 】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、図 2 に示すように、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット /

20

【 0 0 4 1 】

尚、電源ボックス 1 0 0 は、筐体 1 a の内部に設けられており、さらに前面扉 1 b は、店員等が所持する所定のキー操作により開放可能な構成であるため、これら電源ボックス 1 0 0 の前面に設けられた設定キースイッチ 3 7、リセット / 設定スイッチ 3 8、電源スイッチ 3 9 は、キーを所持する店員等の者のみが操作可能とされ、遊技者による操作ができないようになっている。また、所定のキー操作により検出されるリセットスイッチ 2 3 も同様である。特に、設定キースイッチ 3 7 は、キー操作により前面扉 1 b を開放したうえで、さらにキー操作を要することから、遊技場の店員のなかでも、設定キースイッチ 3 7 の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

30

【 0 0 4 2 】

本実施例のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには M A X B E T スイッチ 6 を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L N（図 1 参照）が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施例では、後述する R T 0 ~ 4 における規定数の賭数として 3 枚が定められ、後述する R B における規定数の賭数として 2 枚が定められており、これら遊技状態に応じた規定数の賭数が設定されると入賞ライン L N が有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

40

【 0 0 4 3 】

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

【 0 0 4 4 】

また、本実施例では、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認

50

識しやすくするために、入賞ライン L N とは別に、無効ライン L M 1 ~ 4 を設定している。無効ライン L M 1 ~ 4 は、これら無効ライン L M 1 ~ 4 に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ライン L M 1 ~ 4 のいずれかに入賞ライン L N に揃った場合に入賞となる図柄の組合せ（例えば、ベル - ベル - ベル）が揃う構成とすることで、入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

【 0 0 4 5 】

本実施例では、図 1 に示すように、リール 2 L の上段、リール 2 C の上段、リール 2 R の上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 1、リール 2 L の下段、リール 2 C の下段、リール 2 R の下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 2、リール 2 L の上段、リール 2 C の中段、リール 2 R の下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 3、リール 2 L の下段、リール 2 C の中段、リール 2 R の上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ライン L M 4 の 4 種類が無効ライン L M として定められている。

10

【 0 0 4 6 】

また、本実施例では、入賞役として、入賞ライン L N に役として定められた所定の図柄の組合せ（例えば、「ベル - スイカ - チェリー b」）が揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄組合せが揃うことにより無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに所定の図柄組合せよりも認識しやすい指標となる図柄の組合せ（例えば、「スイカ - スイカ - スイカ」）が揃うことにより、無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに揃った図柄の組合せによって入賞したように見せることが可能な役を含む。以下では、所定の図柄の組合せが入賞ライン L N に揃ったときに無効ライン L M 1 ~ L M 4 のいずれかに揃う図柄の組合せを、指標となる図柄の組合せと呼び、指標となる図柄の組合せを構成する図柄を指標図柄と呼ぶ。

20

【 0 0 4 7 】

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

30

【 0 0 4 8 】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン L N 上に予め定められた図柄の組合せ（以下、役ともいう）が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では 5 0 ）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口 9（図 1 参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ライン L N 上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【 0 0 4 9 】

40

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

【 0 0 5 0 】

また、本実施例では、3つのリールを用いた構成を例示しているが、リールを1つのみ用いた構成、2つのリールを用いた構成、4つ以上のリールを用いた構成としても良く、2以上のリールを用いた構成においては、2以上の全てのリールに導出された表示結果の組合せに基づいて入賞を判定する構成とすれば良い。また、本実施例では、物理的なリー

50

ルにて可変表示装置が構成されているが、液晶表示器などの画像表示装置にて可変表示装置が構成されていても良い。

【0051】

また、本実施例におけるスロットマシン1にあっては、ゲームが開始されて各リール2L、2C、2Rが回転して図柄の変動が開始した後、いずれかのストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに、当該ストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリールの回転が停止して図柄が停止表示される。ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作から対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止するまでの最大停止遅延時間は190ms(ミリ秒)である。

【0052】

リール2L、2C、2Rは、1分間に80回転し、 80×21 (1リール当たりの図柄コマ数) = 1680コマ分の図柄を変動させるので、190msの間では最大で4コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときに表示されている図柄と、そこから4コマ先までにある図柄、合計5コマ分の図柄である。

【0053】

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

【0054】

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

【0055】

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

【0056】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40及び演出制御基板90に供給されるようになっている。また、電源基板101には、前述したホッパーモータ34b、払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。

【0057】

遊技制御基板40には、前述したMAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36b、投入メダルセンサ31、ドア開放検出スイッチ25、リールセンサ33L、33C、33Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述した払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、1~3BETLED14~16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、BETスイッチ有効LE

10

20

30

40

50

D 2 1、左、中、右停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R、設定値表示器 2 4、流路切替ソレノイド 3 0、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R が接続されているとともに、電源基板 1 0 1 を介して前述したホッパーモータ 3 4 b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 4 0 に搭載された後述のメイン制御部 4 1 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 5 8 】

遊技制御基板 4 0 には、遊技の進行に関する処理を行うとともに遊技制御基板 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御するメイン制御部 4 1 と、所定周波数の発振信号となる制御用クロック C C L K を生成する制御用クロック生成回路 4 2 と、制御用クロック C C L K の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック R C L K を生成する乱数用クロック生成回路 4 3 と、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 1 0 1 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 4 1 に伝送するスイッチ検出回路 4 4 と、メイン制御部 4 1 から出力されたモータ駆動信号（ステッピングモータの位相信号）をリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に伝送するモータ駆動回路 4 5 と、メイン制御部 4 1 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 3 0 に伝送するソレノイド駆動回路 4 6 と、メイン制御部 4 1 から出力された L E D 駆動信号を遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器や L E D に伝送する L E D 駆動回路 4 7 と、スロットマシン 1 に供給される電源の電圧を監視して電圧の低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 4 1 に対して出力する電断検出回路 4 8 と、電源投入時または電源遮断時等の電力供給が不安定な状態においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 と、が搭載されている。

【 0 0 5 9 】

図 5 は、遊技制御基板 4 0 に搭載されたメイン制御部 4 1 の構成例を示している。メイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータであり、外部バスインターフェイス 5 0 1 と、クロック回路 5 0 2 と、照合用ブロック 5 0 3 と、固有情報記憶回路 5 0 4 と、演算回路 5 0 5 と、リセット / 割込コントローラ 5 0 6 と、C P U (C e n t r a l P r o c e s s i n g U n i t) 4 1 a と、R O M (R e a d O n l y M e m o r y) 4 1 b と、R A M (R a n d o m A c c e s s M e m o r y) 4 1 c と、フリーランカウンタ回路 5 0 7 と、乱数回路 5 0 8 a、5 0 8 b と、タイマ回路 5 0 9 と、割込コントローラ 5 1 0 と、パラレル入力ポート 5 1 1 と、シリアル通信回路 5 1 2 と、パラレル出力ポート 5 1 3 と、アドレスデコード回路 5 1 4 と、を備えて構成される。

【 0 0 6 0 】

リセット / 割込コントローラ 5 0 6 は、メイン制御部 4 1 の内部や外部にて発生する各種リセット、割込要求を制御するためのものである。リセット / 割込コントローラ 5 0 6 は、指定エリア外走行禁止 (I A T) 回路 5 0 6 a とウォッチドッグタイマ (W D T) 5 0 6 b とを備える。I A T 回路 5 0 6 a は、ユーザプログラムが指定エリア内で正しく実行されているか否かを監視する回路であり、指定エリア外でユーザプログラムが実行されたことを検出すると I A T 発生信号を出力する機能を備える。また、ウォッチドッグタイマ 5 0 6 b は、設定期間ごとにタイムアウト信号を発生させる機能を備える。

【 0 0 6 1 】

外部バスインターフェイス 5 0 1 は、メイン制御部 4 1 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインターフェイス機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインターフェイスである。クロック回路 5 0 2 は、制御用クロック C C L K を 2 分周することなどにより、内部システムクロック S C L K を生成する回路である。照合用ブロック 5 0 3 は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。固有情報記憶回路 5 0 4 は、メイン制御部 4 1 の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。演算回路 5 0 5 は、乗算及び除算を行う回路である。

【 0 0 6 2 】

C P U 4 1 a は、R O M 4 1 b から読み出した制御コードに基づいてユーザプログラム

10

20

30

40

50

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

10

【0063】

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

【0064】

フリーランカウンタ回路507として、8ビットのフリーランカウンタを搭載している。乱数回路508a、508bは、8ビット乱数や16ビット乱数といった、所定の更新範囲を有する乱数値となる数値データを生成する回路である。本実施例では、乱数回路508a、508bのうち16ビット乱数回路508bが生成するハードウェア乱数は、後述する内部抽選用の乱数として用いられる。タイマ回路509は、16ビットプログラマブルタイマであり、設定されたタイマ値を制御用クロックCLKの入力に基づいてダウンカウントし、0000Hに達したときに割込コントローラへの割込要求信号を出力する。本実施例では、タイマ回路509を用いて定期的な割込要求や時間計測を行うことが可能である。

20

【0065】

割込コントローラ510は、割込端子からの外部割込要求や、内蔵の周辺回路(例えば、シリアル通信回路512、乱数回路508a、508b、タイマ回路509)からの割込要求を制御する回路である。パラレル入力ポート511は、8ビット幅の入力専用ポートを内蔵する。また、図4に示すメイン制御部41が備えるパラレル出力ポート513は、11ビット幅の出力専用ポートを内蔵する。シリアル通信回路512は、外部に対する入出力において非同期シリアル通信を行う回路である。

30

【0066】

アドレスデコード回路514は、メイン制御部41の内部における各機能ブロックのデコードや、外部装置用のデコード信号であるチップセレクト信号のデコードを行うための回路である。チップセレクト信号により、メイン制御部41の内部回路、あるいは、周辺デバイスとなる外部装置を、選択的に有効動作させて、CPU41aからのアクセスが可能となる。

40

【0067】

メイン制御部41は、例えば、ROM41bの記憶領域のうちプログラム等が格納されていない領域へのアクセスがあったとき、RAM41cの記憶領域のうちアクセス禁止が設定された領域へのアクセスがあったとき、すなわち正常な動作ではアクセスすることのないメモリ領域へのアクセスがあったときにイリーガルアクセスリセットを発生させることで、遊技の進行を不能化させるようになっており、ROM41bの未使用領域や動作とは関係しない領域、RAM41cの未使用領域等に不正なプログラムが格納された場合であっても、不正なプログラムが実行されてしまうことを防止できる。

【0068】

また、メイン制御部41は、内部または外部によるリセットが発生することで起動する

50

こととなるが、この際、ROM 41bに割り当てられ、割込処理の先頭アドレスが設定されるベクタテーブルに設定された値が、未使用を示す値であるか、プログラム等が実際に格納された領域を示す値であるか、を判定し、いずれの値でもない場合には起動しないようになっており、割込の発生等により本来意図していない処理が実行されてしまうことを事前に防止できる。

【0069】

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

【0070】

また、メイン制御部41は、遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態がパラレル入力ポート511から入力される。そしてメイン制御部41は、これらパラレル入力ポート511から入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行するメイン処理を実行する。また、メイン制御部41は、割込の発生によりメイン処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施例では、タイマ回路509にてタイムアウトが発生したこと、すなわち一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。また、メイン制御部41は、割込処理の実行中に他の割込を自動的に禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。尚、割込処理の実行中に他の割込要因が発生し、割込処理が終了してもその割込要因が継続している状態であれば、割込処理が終了した時点で割込禁止が自動的に解除され、その時点で新たな割込が発生することとなる。尚、割込処理の実行中に他の割込を自動的に禁止するように設定され、割込処理が終了した時点で割込禁止が自動的に解除されるのではなく、割込処理の開始時にプログラムによって他の割込を禁止し、割込処理の終了時にプログラムによって割込禁止を解除するようにしても良い。

【0071】

メイン制御部41は、メイン処理として遊技制御基板40に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返しループし、各種スイッチ類の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部41は、一定時間間隔（本実施例では、約0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、メイン処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0072】

演出制御基板90には、演出用スイッチ56が接続されており、この演出用スイッチ56の検出信号が入力されるようになっている。また、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載された後述のサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。尚、本実施例では、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91により、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部91とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板90または他の基板に搭載し、サブ制御部91がメイン制御部41からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部91が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部91及び出力制御部の双方に

よって演出装置の出力制御が行われることとなる。また、本実施例では、演出装置として液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 を例示しているが、演出装置は、これらに限られず、例えば、機械的に駆動する表示装置や機械的に駆動する役モノなどを演出装置として適用しても良い。

【 0 0 7 3 】

演出制御基板 9 0 は、サブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにより構成されて演出の制御を行うサブ制御部 9 1 と、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2 と、演出効果 L E D 5 2 と、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3 と、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4 と、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5 と、演出制御基板 9 0 に接続されたスイッチ類から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 9 6 と、日付情報及び時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 9 7 と、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ C P U 9 1 a に対して出力する電断検出回路 9 8 と、その他の回路等、が搭載されている。

【 0 0 7 4 】

サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。R O M 9 1 b は、各種プログラムや各種データ予め記憶している。例えば、R O M 9 1 b は、後述する配当表示を表示させるためのプログラムや、画像を表示するための各種画像データなどを予め記憶している。なお、配当表示を表示させるためのプログラムや、画像を表示するための各種画像データなどは、サブ制御部 9 1 が備える R O M 9 1 b に記憶するものに限らず、例えば、サブ制御部 9 1 外に設けられた R O M に記憶するようにしてもよい。また、例えば、配当表示を表示させるためのプログラムと、画像を表示するための各種画像データとを異なる R O M に記憶するようにしてもよい。例えば、配当表示を表示させるためのプログラムをプログラム用 R O M (制御 R O M) に記憶し、画像を表示するための各種画像データを画像データ用 R O M (C G R O M) に記憶するようにしてもよい。

【 0 0 7 5 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも早い段階で起動するようになっている。一方で、電断検出回路 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理 (サブ) を行うこととなる。

【 0 0 7 6 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 4 1 からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定時間間隔 (約 2 m s) 毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理 (サブ) を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理 (サブ) の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理 (サブ) の契機となる割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになっている。また、サブ制御部 9 1 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、R A M 9 1 c に記憶されているデータが保持されるようになっている。

【 0 0 7 7 】

本実施例のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選、ナビストック抽選、上乘せ抽選等の遊技者に対する有利度に影響する抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わるようになっている。設定値は 1 ～ 6 の 6 段階からなり、6 が最も払出率が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として 6 が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1 の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0078】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 37 を on 状態としてからスロットマシン 1 の電源を on する必要がある。設定キースイッチ 37 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 24 に RAM 41c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット/設定スイッチ 38 が操作されると、設定値表示器 24 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定値 6 からさらに操作されたときは、設定値 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 37 が off されると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部 41 の RAM 41c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0079】

尚、設定キースイッチ 37 が on 状態で電源投入された場合に、ドア開放検出スイッチ 25 により前面扉 1b の開放に対応する検出がされていることを条件に、設定変更状態に移行する構成としても良く、このような構成とすることで、前面扉 1b が開放されていない状態で不正に設定変更がされてしまうことを防止できる。また、前面扉 1b の開放に対応する検出がされていることを条件に、設定変更状態に移行する構成においては、設定変更状態に移行後、ドア開放検出スイッチ 25 により前面扉 1b の開放に対応する検出がされなくなっても、設定変更状態を維持することが好ましく、これにより、設定変更中に前面扉 1b が一時的に閉じてしまっても、再度、設定変更状態に移行させるための操作を必要とせず、設定変更操作が煩雑となってしまうことがない。また、設定変更状態に移行後、スタートスイッチ 7 が操作されて設定値が確定した後、設定キースイッチ 37 が off となったときに、ドア開放検出スイッチ 25 により前面扉 1b の開放に対応する検出がされていることを条件に、設定変更状態を終了して遊技の進行が可能な状態に移行する構成としても良く、このような構成においても、前面扉 1b が開放されていない状態で不正に設定変更がされてしまうことを防止できる。

【0080】

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

【0081】

尚、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ 37 が on 状態となったときに、ドア開放検出スイッチ 25 により前面扉 1b の開放に対応する検出がされていることを条件に、設定確認状態に移行する構成としても良く、このような構成とすることで、前面扉 1b が開放されていない状態で不正に設定値が確認されてしまうことを防止できる。また、前面扉 1b の開放に対応する検出がされていることを条件に、設定確認状態に移行する構成においては、設定確認状態に移行後、ドア開放検出スイッチ 25 により前面扉 1b の開放に対応する検出がされなくなっても、設定確認状態を維持することが好ましく、これにより、設定確認中に前面扉 1b が一時的に閉じてしまっても、再度、設定確認状態に移行させるための操作を必要とせず、設定確認操作が煩雑となってしまうことがない。また、設定確認状態に移行後、スタートスイッチ 7 が操作されて設定値が確定

した後、設定キースイッチ 37 が off となったときに、ドア開放検出スイッチ 25 により前面扉 1b の開放に対応する検出がされていることを条件に、設定確認状態を終了して遊技の進行が可能な状態に復帰する構成としても良く、このような構成においても、前面扉 1b が開放されていない状態で不正に設定値が確認されてしまうことを防止できる。

【0082】

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

10

【0083】

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

【0084】

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

20

【0085】

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

【0086】

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

30

【0087】

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

40

【0088】

次に、メイン制御部 41 の RAM 41c の初期化について説明する。メイン制御部 41 の RAM 41c の格納領域のうちの使用可能領域は、遊技 RAM 領域、未使用領域 4、非遊技 RAM 領域に区分されている。さらに遊技 RAM 領域は、特別ワーク、重要ワーク、一般ワーク、未使用領域 3、遊技スタック領域に区分されている。特別ワークは、設定値が変更されても初期化されないデータが格納されるワークであり、ソフトウェア乱数、設定値、遊技状態を示すデータ等が格納される。重要ワークは、特定の遊技状態（RB、BB）の終了時に初期化すると不都合のあるデータが格納されるワークであり、LED の表示用データ、入力ポート、出力ポートの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等が格納される。一般ワークは、特定の遊技状態の終了時に初期化可能なデータが格納されるワー

50

クであり、停止図柄、メダルの払出枚数等が格納される。未使用領域 3 は、いずれのプログラムでも使用されないワークである。遊技スタック領域は、後述する遊技プログラムの実行中にメイン制御部 4 1 のレジスタから退避したデータが格納される領域である。

【 0 0 8 9 】

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、設定キースイッチ 3 7 が ON の状態での起動時で R A M 4 1 c のデータが破壊されているとき、設定キースイッチ 3 7 が ON の状態での起動時で R A M 4 1 c のデータが破壊されていないとき、設定変更状態が終了されたとき、特定の遊技状態 (R B 、 B B) の終了時、1 ゲームの終了時、の 5 つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる 5 種類の初期化を行う。

10

【 0 0 9 0 】

初期化 0 は、設定キースイッチ 3 7 が ON の状態での起動時で R A M 4 1 c のデータが破壊されているときに行う初期化であり、初期化 0 では、使用可能領域全ての領域が初期化される。初期化 1 は、設定キースイッチ 3 7 が ON の状態での起動時で R A M 4 1 c のデータが破壊されていないときに行う初期化であり、初期化 1 では、遊技 R A M 領域の特別ワーク以外の領域、非遊技 R A M 領域の全ての領域が初期化される。初期化 2 は、設定キースイッチ 3 7 が ON の状態での起動で設定変更状態が終了された後に行う初期化であり、初期化 2 では、遊技 R A M 領域のうち特別ワーク及び遊技スタック領域 (使用中) 以外の領域が初期化される。初期化 3 は、特定の遊技状態の終了時に行う初期化であり、初期化 3 では、遊技 R A M 領域のうち一般ワーク、未使用領域 3 及び遊技スタック領域 (未使用) が初期化される。初期化 4 は、1 ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化 4 では、遊技 R A M 領域の未使用領域 3 及び遊技スタック領域 (未使用) が初期化される。尚、設定値や遊技状態を示すデータの格納領域は、特別ワークに割り当てられており、設定キースイッチ 3 7 が ON の状態での起動時で R A M 4 1 c のデータが破壊されていないとき、すなわち R A M 4 1 c のデータが正常で設定変更される場合には、設定値や遊技状態を示すデータが保持されることとなる。また、後述のタイマカウンタの格納領域は、重要ワークに割り当てられており、ゲームの終了時や特定の遊技状態の終了時には初期化されることなく保持されることとなる。

20

【 0 0 9 1 】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、上述の初期化実行する際には、初期化対象の R A M アドレスとして開始アドレスと終了アドレスが指定されることで、指定された開始アドレスから 1 バイト分のデータを 0 で上書きした後、当該 1 バイトのデータの論理和を計算し、計算結果が 0 であれば、次のアドレスに移動する処理を、指定された終了アドレスに達するまで繰り返し行うことで、指定されたアドレスの範囲の R A M 領域を初期化する。

30

【 0 0 9 2 】

本実施例におけるメイン制御部 4 1 は、リセットの発生により起動すると、起動時設定を行う。起動時設定では、メイン制御部 4 1 が備えるステータスフラグを初期化する。ステータスフラグは、命令の演算結果や実行結果の状態を保持するデータであり、特に割込の禁止 / 許可を設定する割込マスタ許可フラグを含む。割込マスタ許可フラグの初期値は割込の禁止を示す値であるため、メイン制御部 4 1 は、割込が禁止された状態で起動することとなる。その後、後述の H W パラメータを参照して各種機能を設定した後、プログラム / データ領域に格納されたプログラムに従って、リセットが発生したときに、割込禁止の状態での起動するとともに、その後、最初に行う初期設定処理を開始する。

40

【 0 0 9 3 】

メイン制御部 4 1 は、初期設定処理において、まず、割込を禁止に設定した後、起動時に設定キースイッチ 3 7 が ON の状態であるか否かを判定し、起動時に設定キースイッチ 3 7 が ON の状態であると判定された場合に、設定変更処理に移行し、設定変更処理の開始時に R A M 4 1 c の初期化を行う。この際、R A M 4 1 c のデータが正常であれば、特別ワークを保持してそれ以外の領域を初期化することで、設定変更後も変更前の制御状態

50

(設定値や遊技状態等)の一部を保持することができる一方で、RAM 41cのデータが正常でない場合には、特別ワークを含む使用可能領域の全ての領域を初期化することで、RAM 41cのデータに異常を確実に解消することができるようになっている。

【0094】

RAM 41cを初期化した後、割込を許可に設定し、リセット/設定スイッチ38が操作れる毎に設定値を1~6の範囲で1ずつ更新し、スタートスイッチ7のONが検出された後、設定キースイッチ37のONが検出されたときの設定値をRAM 41cに格納して、設定変更処理を終了させる。

【0095】

このように、メイン制御部41は、割込マスタ許可フラグの初期値が割込の禁止を示す値であり、割込が禁止された状態で起動し、起動後の初期設定処理においても、まず、割込を禁止に設定したうえで、その後の初期設定処理を実行するようになっているので、意図しない割込が発生することを防止できる。

【0096】

また、メイン制御部41は、設定変更処理の終了後、遊技単位毎にゲームの進行に応じて段階的に処理を行うメイン処理を実行する。また、メイン処理では、遊技単位毎にRAM 41cの初期化を行うとともに、設定変更処理の終了時にもRAM 41cの初期化を行う。そして、設定変更処理の終了後、メイン処理においてRAM 41cの初期化を行う処理の前の段階からメイン処理を開始するようになっており、設定変更処理の終了後のRAM 41cの初期化と、遊技単位毎のRAM 41cの初期化と、を共通の処理にて行うことが可能となる。

【0097】

本実施例のスロットマシン1は、遊技状態(RT0~RT4、RB)に応じて設定可能な賭数の規定数(本実施例では、RT0~4においては3、RBにおいては2)が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインLNが有効化される。

【0098】

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

【0099】

入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAM 41cに設定されている必要がある。尚、これら各役の当選フラグのうち、小役及び再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【0100】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、メイン制御部41が、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出される以前(具体的には、スタートスイッチ7の検出時)に決定するものである。内部抽

10

20

30

40

50

選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値 (0 ~ 6 5 5 3 5 の整数) を取得する。詳しくは、乱数回路 5 0 8 b により生成され、乱数回路 5 0 8 b の乱数値レジスタに格納されている値を R A M 4 1 c に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態 (R T 0 ~ 4、R B) に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、現在の遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて入賞を許容するか否かの判定が行われる。

【0101】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値 (抽選用ワークに格納された数値データ) に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率 (判定値数 / 6 5 5 3 6) で役が当選することとなる。

10

【0102】

そして、内部抽選の結果を示す当選番号を R A M 4 1 c に設定する。当選番号は、内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御等に用いられる。

【0103】

また、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選番号に基づいて当選が判定された役に対応する当選フラグを R A M 4 1 c に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及び役の組合せにも当選しなかった場合には、特別役格納ワーク及び一般役格納ワークをクリアする。

20

【0104】

次に、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御について説明する。メイン制御部 4 1 は、リールの回転が開始したとき、及びリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、当選番号及び R O M 4 1 b に格納されているテーブルインデックス、テーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ 8 L、8 C、8 R に対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる制御を行う。

30

【0105】

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

40

【0106】

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

50

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

10

【０１０７】

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

20

【０１０８】

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

30

【０１０９】

本実施例においてメイン制御部４１は、ゲームの開始後、リールの回転を開始させる毎にその時点、すなわちリールの回転を開始させた時点から経過した時間であるゲーム時間を計時するようになっており、１ゲームの終了後、メダルの投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が規定時間（本実施例では４．１秒）以上であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から規定時間が経過していれば、ウェイトを発生させず、その時点で当該ゲームにおける遊技のためのリールの回転を開始させる。一方、１ゲームの終了後、メダルの投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が規定時間未満であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から規定時間が経過していなければ、ウェイトを発生させて、その時点ではリールの回転を開始させず、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が規定時間に到達するまで待機し、規定時間に到達した時点でリールの回転を開始させる。

40

【０１１０】

50

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、遊技状態やエラーの発生状況などを示す外部出力信号を出力する制御を行う。これら外部出力信号は、外部出力基板 1 0 0 0、スロットマシン 1 が設置される遊技店（ホール）の情報提供端子板を介してホールコンピュータなどのホール機器に出力されるようになっている。

【 0 1 1 1 】

メイン制御部 4 1 は、賭数の設定に用いられたメダル数を示すメダル I N 信号、入賞の発生により遊技者に付与されたメダル数を示すメダル O U T 信号、遊技状態が R B（レギュラーボーナス）中の旨を示す R B 中信号、遊技状態が B B（ビッグボーナス）中の旨を示す B B 中信号、後述する A R T の開始を示す A R T 信号、前面扉 1 b が開放中の旨を示すドア開放信号、後述する設定変更モードに移行している旨を示す設定変更信号、メダルセレクトの異常を示す投入エラー信号、ホッパーユニット 3 4 の異常を示す払出エラー信号をそれぞれ出力する。

10

【 0 1 1 2 】

外部出力基板 1 0 0 0 には、リレー回路、パラレル・シリアル変換回路、出力信号毎の端子が設けられ、情報提供端子板の回路と電氣的に接続するための接続されるコネクタが設けられている。遊技制御基板 4 0 から出力された信号のうち、メダル I N 信号、メダル O U T 信号、R B 中信号、B B 中信号、A R T 信号は、リレー回路を介して、そのままパルス信号として情報提供端子板に出力される。これに対してドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号は、パラレル・シリアル変換回路にて、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換されて情報提供端子板に出力される。

20

【 0 1 1 3 】

次に、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して送信するコマンドについて説明する。

【 0 1 1 4 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に対して、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、遊技状態コマンド、A R T 状態コマンド、内部当選コマンド、押し順コマンド、フリーズコマンド、A R T 抽選結果コマンド、リール加速情報コマンド、停止操作時コマンド、滑りコマ数コマンド、停止コマンド、遊技終了コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。これらコマンドは、コマンドの種類を示す 1 バイトの種類データとコマンドの内容を示す 1 バイトの拡張データとからなり、サブ制御部 9 1 は、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

30

【 0 1 1 5 】

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

40

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

遊技状態コマンドは、当該ゲームの遊技状態（R T 0 ~ 4、R B）を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始したときに送信される。

【 0 1 1 8 】

50

A R T 状態コマンドは、A T 中か否か、A R T 中か否か、後述する規定ゲーム数に到達するまでの残りゲーム数、前兆期間の残りゲーム数、A R T の残りゲーム数を特定可能なコマンドであり、ゲームが開始したときであって、遊技状態コマンドの後に送信される。

【 0 1 1 9 】

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

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

フリーズコマンドは、当該ゲームにおいて遊技の進行を所定期間にわたり遅延させるフリーズ状態に制御されるか否か、フリーズ状態に制御される場合にはその種類を特定可能なコマンドであり、ゲームが開始したときであって、内部当選コマンドの送信後に送信される。

【 0 1 2 3 】

A R T 抽選結果コマンドは、後述の A R T 抽選または上乘せ抽選に当選したか否か、当選した A R T のゲーム数または上乘せされるゲーム数を特定可能なコマンドであり、ゲームが開始したときであって、A R T 抽選または上乘せ抽選が行われたゲームにおいて内部当選コマンドの送信後に送信される。

【 0 1 2 4 】

リール加速情報コマンドは、遊技の進行に伴いリールの回転を開始する旨を特定可能なコマンドであり、遊技の進行に伴いリールの回転を開始するときに送信する。尚、フリーズ状態の終了に伴ってリールの回転を開始するときにも送信されるため、フリーズコマンドによりフリーズ状態の開始が特定された後、リール加速情報コマンドを受信することで遊技の進行に伴いリールの回転を開始する旨だけではなく、フリーズ状態の終了も特定可能となる。

【 0 1 2 5 】

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

【 0 1 2 6 】

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

【 0 1 2 7 】

停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールで

10

20

30

40

50

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

【 0 1 2 8 】

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

【 0 1 2 9 】

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

【 0 1 3 0 】

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

【 0 1 3 1 】

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

【 0 1 3 2 】

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

【 0 1 3 3 】

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

【 0 1 3 4 】

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

【 0 1 3 5 】

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

【 0 1 3 6 】

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

【 0 1 3 7 】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマン

10

20

30

40

50

ドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【 0 1 3 8 】

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

【 0 1 3 9 】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態、すなわち on (開放状態) / off (閉状態) を示すコマンドであり、電源投入時、1 ゲーム終了時 (ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点)、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が変化 (on から off、off から on) した時に送信される。

【 0 1 4 0 】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類 (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) の検出状態 (on / off) を示すコマンドであり、一定時間毎に送信される。

【 0 1 4 1 】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、メイン処理において生成され、RAM 4 1 c に設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理 (メイン) のコマンド送信処理において送信される。

【 0 1 4 2 】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理 (メイン) のドア監視処理において生成され、RAM 4 1 c に設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理 (メイン) のコマンド送信処理において送信される。

【 0 1 4 3 】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理 (メイン) のコマンド送信処理が 1 0 回実行される毎に、スイッチの検出状態に基づいて生成されるとともに、RAM 4 1 c に設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理 (メイン) のコマンド送信処理において送信される。

【 0 1 4 4 】

次に、メイン制御部 4 1 が演出制御基板 9 0 に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部 9 1 が実行する演出の制御について説明する。サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM 9 1 c に設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【 0 1 4 5 】

サブ制御部 9 1 は、タイマ割込処理 (サブ) において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいて ROM 9 1 b に格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器 5 1、演出効果 LED 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール LED 5 5 等の各種演出装置の出力制御を行う。制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器 5 1 の表示パターン、演出効果 LED 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 の出力態様、リール LED 5 5 の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部 9 1 は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいて RAM 9 1 c に設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【 0 1 4 6 】

尚、サブ制御部 9 1 は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

【0147】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率は、ROM 9 1 b に格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとして RAM 9 1 c に設定するようになっている。同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0148】

本実施例におけるスロットマシン 1 では、メイン制御部 4 1 により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を遊技補助表示器 1 2 の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、AT という）に制御可能となっている。

【0149】

メイン制御部 4 1 は、AT に制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、当選したナビ報知役の当選番号に基づいて遊技者にとって有利となる停止順を報知するとともに、当該当選番号に基づいて遊技者にとって有利となる停止順を特定可能な押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、液晶表示器 5 1 等を用いたナビ演出を実行させる。また、本実施例においてメイン制御部 4 1 は、AT に制御していない通常状態であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。

【0150】

次に、本実施例のメイン制御部 4 1 がコマンドを送信するための処理について、図 6 ~ 図 1 0 に基づいて説明する。

【0151】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、ゲームの開始時においては、当該ゲームの開始に伴い各種の制御状態（例えば、遊技状態やナビ報知が実行される状態か否か等）を更新し、更新された制御状態に基づいてゲームに関する制御（例えば、内部抽選やナビ報知、遊技者にとって有利な有利状態に関する抽選等）を行い、当該ゲームの終了時においては、当該ゲームの結果（例えば、各リールに停止した図柄の組合せ、有利状態に関する抽選の結果）に応じて各種の制御状態を維持または更新する。また、ゲームの開始時及び終了時に、その時点における各種の制御状態を特定可能な制御状態コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。尚、制御状態には、スロットマシン 1 の機種毎の遊技性や設計思想等に応じて固有に設定される複数種類の状態が含まれており、制御状態コマンドの個数は、当該制御状態の種類数に応じて設定されるようになっている。

【0152】

図 6 に示すように、制御状態を特定可能な制御状態コマンドは、制御状態のうち、一単位のゲームの開始時とゲームの終了時とで内容が変化し得る制御状態を特定可能な制御状態コマンド 1 と、当該ゲームに固有であり、ゲームの開始時とゲームの終了時とで内容が変化することのない制御状態を特定可能な制御状態コマンド 2 と、を含む。

【0153】

制御状態コマンド 1 には、メイン制御部 4 1 での遊技状態に関連する制御状態を特定可

10

20

30

40

50

能な複数の遊技状態関連コマンドと、A T中すなわち遊技者にとって有利な有利状態としてA Tの制御が行われていることに関連する制御状態を特定可能な複数のA T関連コマンドAと、非A T中すなわちA Tの制御が行われていないことに関連する制御状態を特定可能な複数のA T関連コマンドBと、が含まれ、制御状態コマンド2には、当該ゲームに固有な制御状態を特定可能な複数のゲーム内固有情報コマンドが、含まれる。

【0154】

また、遊技状態関連コマンドには、例えば、メイン制御部41での遊技状態を特定可能なコマンド、遊技状態が所定数のゲームが行われることに伴い移行されるものである場合に、当該ゲームで制御されている遊技状態が終了するまでの残りのゲーム数を特定可能なコマンド、遊技状態が所定の枚数のメダルが払出されることで移行されるものである場合に、当該ゲームで制御されている遊技状態が終了するまでの残りのメダルの枚数を特定可能なコマンド等が、含まれる。

10

【0155】

また、A T関連コマンドAには、例えば、遊技者にとって有利な有利状態としてA Tに制御される権利の数を特定可能なコマンド、当該ゲームで制御されているA Tの制御が継続される残りのゲーム数を特定可能なコマンド等が、含まれる。

【0156】

A T関連コマンドBには、例えば、前のA Tの制御が終了された後からA Tの制御が行われていない通常状態で行われる通常ゲームの累積数を特定可能なコマンド、通常状態行われた通常ゲーム数が所定ゲーム数に達することで遊技者にとって有利な有利状態に制御される場合に、有利状態に制御されるまでの残りのゲーム数を特定可能なコマンド、A Tに制御される権利が付与され当該A Tの制御が開始されるまでの残りゲーム数の等が、含まれる。

20

【0157】

ゲーム内固有情報コマンド群には、例えば、遊技者にとって有利な有利状態としてA Tに制御される権利を付与するか否かを決定するA T抽選の当選状況を特定可能なコマンド、A Tに制御されるゲーム数の上乘せ状況を特定可能なコマンド、ゲームの開始時に内部抽選の結果に応じて決定される遊技者にとって有利な停止順を特定可能なコマンド、ゲームの開始時に内部抽選結果に応じて決定される演出（例えば、遊技の進行を所定期間にわたり遅延させるフリーズ状態、当該フリーズ状態においてリールを用いて行うリール演出、内部抽選結果を示唆する演出等）の種類を特定可能なコマンド、含まれる。

30

【0158】

本実施例のメイン制御部41がサブ制御部91に対して送信する一のコマンドは、2バイト（1バイトの通信データ2つで1組）で構成され、1バイト目（MODE）はコマンドの分類を表し、2バイト目（EXT）はコマンドの内容を表すようになっている。制御状態コマンドに含まれる各コマンドについても、他のコマンドと同様に2バイトで構成されており、特に、図6に示すように、制御状態コマンドに含まれる一連の各コマンドのMODEは、送信される順番に対応する連続した数値（本実施例では、B0～CF）に設定されている。

【0159】

尚、本実施例で示すコマンドの形態（1バイトの通信データ2つで1組のコマンドをなす形態）は一例であって、他のデータ形態、例えば、一の通信データを2バイト以上とする形態、1つまたは3つ以上の通信データで一のコマンドを構成する形態、これらの形態の組合せた形態等、を用いても良い。また、本実施例では、制御状態コマンドに含まれる各コマンドのMODEは、初期値（B0）から順次加算処理（1を加算する処理）により得られる連続した数値であるが、加算処理以外の他の演算処理（四則演算等）により得られる数値であっても良い。

40

【0160】

また、制御状態コマンドに含まれる各コマンドにおいてEXTとしてサブ制御部91に送信されることとなる具体的なコマンドの内容を示すデータは、上述のメイン処理及びタ

50

イマ割込処理（メイン）において実行される各種処理により、各データに対応するRAM 41cの所定のデータアドレスの領域に設定されるようになっており、各データのデータアドレスは、MODEの値と同様に、送信される順番に対応する連続する数値となるように設定されており、初期値（制御状態コマンドのうち最初に送信されるコマンドのデータアドレス）から順次加算処理（1を加算する処理）を行うことにより得られるようになっている。尚、制御状態コマンドに含まれる各コマンドのデータアドレスにより特定されるRAM 41cの所定領域には、コマンドの内容を示すデータが記憶され、当該データアドレスの領域を参照することで該当するデータを直接的に読み出すことができる構成であっても良いし、当該データアドレスを参照することで間接的に該当するデータを読み出せる構成、例えば、当該データアドレスにRAM 41cの所定領域を示す第2のアドレスが記憶されており、第2のアドレスに従って所定領域をさらに参照することで、該当するデータを読み出すことができるような構成や、当該データアドレスを参照することで、該当するデータを演算することが可能となっており、演算の結果として当該データが得られる構成等であっても良い。当該データアドレスを参照することで間接的に該当するデータを読み出せる構成とすることで、例えば、連続する数値のデータアドレスの領域に当該データが記憶されない構成であっても、初期値に対する所定の演算処理（例えば、加算処理）により該当するデータを読み出すことが可能である。

【0161】

次に、本実施例のメイン制御部41が実行するコマンドを送信するための処理であって、ゲームの開始時に実行するゲーム開始時送信コマンド設定処理について、図7～図9に基づいて説明する。

【0162】

メイン制御部41は、ゲームのスタート操作が行われたときに、当選番号設定処理を実行し、内部抽選の結果に応じて内部抽選の当選状況を特定可能な当選番号をRAM 41cの所定領域に設定した後、停止順データ設定処理を実行して、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利な停止順を特定できる停止順データまたは遊技者にとって有利な停止順を特定できないが標準押し順（例えば、左第1停止）を特定できる停止順データをRAM 91cの所定領域に設定する。その後、ゲーム開始時送信コマンド設定処理を実行して、当該ゲームの開始時における制御状態を特定可能な制御状態コマンド、内部抽選結果を特定可能な当選番号を含む内部当選コマンドを、サブ制御部91に対して送信するためにコマンドキューに設定する。

【0163】

図7に示すように、ゲーム開始時送信コマンド設定処理では、まず、ゲームが開始されることに伴って複数の制御状態のうち該当する制御状態を更新する制御状態更新処理を実行する（S a 1）。制御状態更新処理では、制御状態のうち、例えば、遊技状態、所定の遊技状態が終了するまでの残りのゲーム数、所定の遊技状態が終了するまでの残りのメダルの枚数、通常ゲームの累積数等、前回のゲームの結果により定められている制御状態については、更新することなく維持する。また、例えば、ATに制御される権利の数、ATに制御される残りゲーム数等、ゲームの開始に伴って所定の条件が成立することで変化し得る制御状態については、所定の条件の成立状況に応じて更新する。また、例えば、AT抽選の当選状況、遊技者にとって有利な停止順、演出の種類等、ゲームの開始に伴って新たに決定される制御状態については、新たに設定する。

【0164】

S a 1のステップにおいて制御状態更新処理を実行した後は、各制御状態を特定可能な制御状態コマンドに含まれる上述のコマンド群を一括してコマンドキューに設定する制御状態コマンド一括設定処理を実行する（S a 2）。

【0165】

図8に示すように、制御状態コマンド一括設定処理では、RAM 41cの所定領域に設定されているMODEの値を、初期値（本実施例では、制御状態コマンドに含まれる遊技状態関連コマンドのMODEであるB 0）に設定する（S b 1）。また、RAM 41cの

所定領域に設定されているデータアドレスの値を、初期値（遊技状態関連コマンドのデータが記憶されている領域のアドレスの値）に設定する（S b 2）。また、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている処理回数の値を、制御状態コマンド群に含まれるコマンドの個数に設定する（S b 3）。

【 0 1 6 6 】

その後、タイマ割込を禁止に設定して（S b 4）、タイマ割込を禁止した状態で、R A M 4 1 c の所定領域の M O D E をコマンドキューに設定する（S b 5）。そして、データアドレスの値に対応するアドレスの R A M 4 1 c の領域に記憶されているデータを取得し、R A M 4 1 c の所定領域に E X T として設定して（S b 6）、当該 E X T をコマンドキューに設定する（S b 7）。

10

【 0 1 6 7 】

その後、タイマ割込待ち処理を実行する（S b 8）。タイマ割込待ち処理では、タイマ割込を許可に設定して、タイマ割込処理（メイン）が行われるまで待機し、タイマ割込処理（メイン）が終了した後に呼び出し元の処理に戻る。タイマ割込処理（メイン）では、後述するように、スロットマシン 1 への電力供給が停止することが検出されない場合に、当該タイマ割込処理（メイン）が実行される毎に通常時コマンド送信処理を実行して、コマンドキューに設定されているデータ（コマンドを構成する M O D E 及び E X T）を 1 バイトずつサブ制御部 9 1 に対して送信するようになっている。よって、S b 8 のステップにおいてタイマ割込待ち処理が実行されることで、通常コマンド送信処理が実行されることとなり、S b 5 及び S b 7 のステップにおいてコマンドキューに設定された M O D E 及び E X T のうち先に設定された M O D E が、コマンドの 1 バイト目としてサブ制御部 9 1 に対して送信されることとなる。

20

【 0 1 6 8 】

S b 8 のステップにおけるタイマ割込待ち処理が終了した後は、再びタイマ割込待ち処理を実行する（S b 9）。これにより、タイマ割込処理（メイン）において実行される通常コマンド送信処理により、S b 5 及び S b 7 のステップにおいてコマンドキューに設定された M O D E 及び E X T のうち後に設定された E X T が、コマンドの 2 バイト目としてサブ制御部 9 1 に対して送信されることとなり、S b 8 及び S b 9 のステップによる 2 回のタイマ割込待ち処理が実行されることにより、一のコマンドを構成する 1 組の M O D E 及び E X T がサブ制御部 9 1 に対して送信されることとなる。

30

【 0 1 6 9 】

その後、R A M 4 1 c の所定領域の M O D E の値に 1 加算し（S b 1 0）、R A M 4 1 c の所定領域のデータアドレスの値に 1 加算する（S b 1 1）。そして、R A M 4 1 c の所定領域の処理回数の値を 1 減算し（S b 1 2）、減算後の残りの処理回数の値が 0 であるか否かを判定して（S b 1 3）、制御状態コマンド群の全てのコマンドについて M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定したか否かを判定する。

【 0 1 7 0 】

S b 1 3 のステップにおいて残りの処理回数の値が 0 でないと判定した場合、すなわち制御状態コマンド群の全てのコマンドについて M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定しておらず、未だコマンドキューに設定していないコマンドが残っている場合には、S b 4 のステップに戻り、再びタイマ割込を禁止に設定した状態で、S b 5 ~ S b 7 のステップの処理を行った後に S b 1 0 及び S b 1 1 のステップの処理を実行することで、未だコマンドキューに設定していないコマンドの M O D E 及び E X T をコマンドキューに順次設定する処理を繰り返し行う。

40

【 0 1 7 1 】

そして、S b 1 3 のステップにおいて残りの処理回数が 0 であると判定した場合、すなわち制御状態コマンド群に含まれる全てのコマンドについて M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定した場合には、制御状態コマンド一括設定処理を終了させて、呼び出し元のゲーム開始時コマンド送信処理に戻る。

【 0 1 7 2 】

50

ゲーム開始時コマンド送信処理では、S a 2 のステップにおける制御状態コマンド一括設定処理が終了した後に、内部当選コマンド設定処理（第 1 の内部当選コマンド）を実行して（S a 3 ）、内部抽選結果に基づいて特別役の当選状況を特定可能な第 1 の内部当選コマンドの M O D E 及び E X T を R A M 4 1 c の所定領域に設定する。その後、R A M 4 1 c の所定領域の M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定するコマンド送信処理を実行する（S a 4 ）。

【 0 1 7 3 】

コマンド設定処理では、図 9 に示すように、タイマ割込を禁止に設定し（S c 1 ）、R A M 4 1 c の所定領域の M O D E をコマンドキューに設定した後、R A M 4 1 c の所定領域の E X T をコマンドキューに設定する（S c 2 ）。そして、S c 1 のステップにおいて設定したタイマ割込の禁止を解除し（S c 3 ）、当該コマンド設定処理を終了して、ゲーム開始時送信コマンド設定処理に戻る。コマンド設定処理では、制御状態コマンド一括設定処理のように、一のコマンドを構成する M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定した後にタイマ割込待ち処理を実行しないが、S c 3 のステップにおいてタイマ割込の禁止が解除されることで、その後割込の行われる所定のタイミングでタイマ割込処理（メイン）が行われるので、コマンド設定処理の S c 2 のステップにおいてコマンドキューに設定された M O D E 及び E X T は、S c 3 のステップ後の所定のタイミングのタイマ割込処理（メイン）において通常コマンド送信処理が実行されることで、サブ制御部 9 1 に対して送信されることとなる。

【 0 1 7 4 】

S a 4 のステップにおけるコマンド設定処理が終了した後、ゲーム開始時送信コマンド設定処理では、内部当選コマンド設定処理（第 2 の内部当選コマンド）を実行して（S a 5 ）、内部抽選結果に基づいて一般役の当選状況を特定可能な第 2 の内部当選コマンドの M O D E 及び E X T を R A M 4 1 c の所定領域に設定する。その後、コマンド送信処理を実行し（S a 6 ）、R A M 4 1 c の所定領域の M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定する。S a 6 のステップのコマンド設定処理においてコマンドキューに設定された第 2 の内部当選コマンドの M O D E 及び E X T は、S a 4 におけるコマンド設定処理の場合と同様に、その後割込の行われる所定のタイミングでタイマ割込処理（メイン）において通常コマンド送信処理が実行されることで、サブ制御部 9 1 に対して送信されることとなる。

【 0 1 7 5 】

S a 6 のステップにおいて内部当選コマンド設定処理（第 2 の内部当選コマンド）に対応するコマンド設定処理を実行した後、当該コマンド設定処理を終了させ、ゲーム開始時送信コマンド設定処理を終了させる。その後は、スタート操作が行われたことに伴いリール 2 L、2 C、2 R の回転制御を行うなどゲームの進行状況に応じた制御を行う。

【 0 1 7 6 】

このように、本実施例のメイン制御部 4 1 は、第 1 のタイミングとしてスタートスイッチ 7 の操作がされたとき、すなわちゲームの開始時に、制御状態コマンド一括設定処理を実行して、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信させるようになっている。

【 0 1 7 7 】

また、メイン制御部 4 1 は、制御状態コマンド一括設定処理において、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドを送信させる際には、割込み禁止した状態で一のコマンドを構成する 1 組の M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定した後、タイマ割込処理（メイン）が 1 回行われるまで待機するタイマ割込待ち処理を 2 回連続して実行することで、2 回続けてタイマ割込み処理（メイン）を実行させて、コマンドキューの M O D E 及び E X T をサブ制御部 9 1 に対して送信させることで、一のコマンドを構成する 1 組の単位データ（各 1 バイトの M O D E 及び E X T ）を 2 つ続けて送信させるようになっている。

【 0 1 7 8 】

また、メイン制御部 4 1 は、制御状態コマンド一括設定処理において、制御状態コマン

10

20

30

40

50

ドに含まれる複数のコマンドを送信させる際には、一のコマンドについてMODE及びEXTをコマンドキューに設定した後にタイマ割込待ち処理を2回実行して、1組の単位データを送信させた後に、他の一のコマンドについて同様にMODE及びEXTをコマンドキューに設定してタイマ割込待ち処理を2回の実行する処理を行うことで、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドを送信させる際には、一のコマンドずつコマンドキューに設定して送信させるようになっている。

【0179】

また、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドの各MODEは、初期値から1ずつ加算処理することで得られる連続する数値に設定されている。そして、メイン制御部41は、制御状態コマンド一括設定処理において、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドを送信させる際に、初期値から1ずつ加算処理した値を制御状態コマンドの各コマンドのMODEとしてコマンドキューに設定することで、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドは、MODEとして設定されている連続する数値の順番で、サブ制御部91に対して送信されるようになっている。

10

【0180】

また、メイン制御部41は、ゲーム開始時送信コマンド設定処理において、制御状態コマンド一括設定処理を実行してスロットマシン1の機種毎に固有に設定され得る制御状態コマンドを全て送信させた後に、内部当選コマンド設定処理を実行してスロットマシン1の機種に関わらず共通して送信される内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信させ、その後、ゲームの進行状況に応じた制御を行うようになっているので、共通の内部当選コマンドが送信されたことに基づいてゲームの進行状況に応じた制御が開始されることを特定させることができるようになっている。これに対して、サブ制御部91は、共通の内部当選コマンドを受信することで、メイン制御部41側において、その後、ゲームの進行状況に応じた制御が行なわれることを特定し、その制御に応じた演出等の制御を開始させることができるようになっている。

20

【0181】

次に、本実施例のメイン制御部41がゲームの終了時に所定のコマンドを送信するための処理について、図10に基づいて説明する。

【0182】

メイン制御部41は、ゲームのスタート操作に伴い回転制御が開始されたリール2L、2C、2Rについて第3停止の操作が終了されたとき（第3停止の操作のストップスイッチが離されたとき）、すなわちゲームの終了時に、上述の制御状態コマンド及びゲームの結果に関連するコマンドをサブ制御部91に対して送信するためにコマンドキューに設定するゲーム終了時送信コマンド設定処理を実行する。

30

【0183】

図10に示すように、ゲーム終了時送信コマンド設定処理では、まず、ドア開放検出スイッチ25の出力状態に基づいてドアコマンドのMODE及びEXTをRAM41cの所定領域に設定した後（Sd1）、コマンド送信処理を実行して（Sd2）、RAM41cの所定領域のMODE及びEXTをコマンドキューに設定する。

【0184】

40

その後、制御状態更新処理を実行して（Sd3）、ゲームが終了すること及びゲームの結果に基づいて該当する制御状態を更新する。制御状態更新処理では、制御状態のうち、リール2L、2C、2Rに停止した図柄の組合せ、すなわちゲームの結果に応じて変化し得る制御状態、例えば、遊技状態、所定の遊技状態が終了するまでの残りのゲーム数、ATに制御される権利の数等については、当該ゲームの結果に応じて更新または維持し、所定の状態においてゲームが行われたことに伴い変化する制御状態、例えば、所定の遊技状態が終了するまでの残りのメダルの枚数、通常ゲームの累積数、ATに制御される残りゲーム数等については、該当する状態でゲームが行われたことに伴って1減算させるように更新または減算させることなく維持し、ゲームの結果や所定の状態でゲームが行われたことに関わらず変化することがない制御状態、例えば、AT抽選の当選状況、遊技者にとつ

50

て有利な停止順、演出の種類等については変更することなく維持するように制御する。

【0185】

S d 3 のステップにおいて制御状態更新処理を行った後は、上述の制御状態コマンド一括設定処理を行い (S d 4)、S d 3 のステップにおいて更新または維持された制御状態を特定可能な制御状態コマンド 1 及び制御状態コマンド 2 をサブ制御部 9 1 に対して送信させる。

【0186】

その後、入賞ライン L N に揃った図柄の組合せに基づいて R A M 4 1 c の所定領域に設定された入賞番号を取得し、当該入賞番号に基づいて入賞番号コマンドの M O D E 及び E X T を R A M 4 1 c の所定領域に設定した後 (S d 5)、コマンド送信処理を実行して (S d 6)、R A M 4 1 c の所定領域の M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定する。その後、S d 5 及び S d 6 のステップにおいて入賞番号コマンドをコマンドキューに設定すると同様に、ゲームの終了に伴い送信する所定のコマンド (例えば、払出枚数コマンド、遊技終了コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、エラーコマンド等) について、M O D E 及び E X T を R A M 4 1 c の所定領域に設定した後に、コマンド送信処理を実行して、M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定する。そして、ゲームの終了に伴い送信する全てのコマンドについて M O D E 及び E X T をコマンドキューに設定した後は、当該ゲーム終了時送信コマンド設定処理を終了させる。その後は、ゲームの結果に応じてメダルの払出しや再遊技の設定を行うなどゲームの進行状況に応じた制御を行う。

【0187】

このように、本実施例のメイン制御部 4 1 は、第 2 のタイミングとしてリール 2 L、2 C、2 R について第 3 停止の操作が終了されたとき、すなわちゲームの終了時に、制御状態コマンド一括設定処理を実行して、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信させるようになっている。

【0188】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、ゲーム終了時送信コマンド設定処理において、制御状態更新処理を実行して、ゲームの終了に伴い変化し得る制御状態を更新または維持する制御を行った後に、制御状態コマンド一括設定処理を実行することで、制御状態コマンド一括設定処理では制御状態更新処理により更新または維持された制御状態を特定可能な制御状態コマンドを送信させるようになっている。

【0189】

また、メイン制御部 4 1 は、ゲーム終了時送信コマンド設定処理において、制御状態コマンド一括設定処理を実行してスロットマシン 1 の機種毎に固有に設定され得る制御状態コマンドを全て送信させた後に、入賞番号コマンド等のスロットマシン 1 の機種に関わらず共通して送信されるコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信させ、その後、ゲームの進行状況に応じた制御を行うようになっているので、入賞番号コマンド等の共通のコマンドが送信されたことに基づいてゲームの進行状況に応じた制御が開始されることを特定させることができるようになっている。これに対して、サブ制御部 9 1 は、共通のコマンドを受信することで、メイン制御部 4 1 側において、その後、ゲームの進行状況に応じた制御が行なわれることを特定し、その制御に応じた演出等の制御を開始させることができるようになっている。

【0190】

図 1 1 ~ 図 1 3 は、本実施例のスロットマシン 1 における役の種類、図柄組合せ、及び役に関連する技術事項について説明するための図である。図 1 4 は、本実施例のスロットマシン 1 における移行出目の図柄組合せ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。また、図 1 5 は、メイン制御部 4 1 により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図 1 6 は、遊技状態の概要を示す図である。

【0191】

図 1 1 に示すように、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス (以下、ビッグボーナ

スをＢＢと称する）、レギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスをＲＢと称する）の２種類のボーナスが含まれる。ＢＢは、ＲＴ０～４において入賞ラインＬＮに「青７ - 青７ - 青７」の組合せが揃ったときに入賞となる。ＢＢに入賞すると、後述のレギュラーボーナス（以下、ＲＢと称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行する。そして、ビッグボーナスは、３１６枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。ＲＢは、ＲＴ０～４において入賞ラインＬＮに「青７ - 赤７ - 赤７」の組合せが揃ったときに入賞となる。ＲＢに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、ＲＢと称する）に移行される。そして、レギュラーボーナスは、いずれかの役が６回入賞するか、１２ゲーム消化したことを条件として終了する。図１５に示すように、ＢＢ、ＲＢのいずれかに当選してから入賞するまでは、ＲＴ４に制御され、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、ＲＴ３に制御されることとなる。

10

【０１９２】

図１２に示すように、入賞役のうち小役には、上段ベル１、上段ベル２、上段ベル３、上段ベル４、上段ベル５、上段ベル６、上段ベル７、上段ベル８、中段ベル、右下がりベル、中段スイカ、右下がりスイカ、中段チェリー、角チェリーが含まれる。尚、以下、上段ベル１、上段ベル２、上段ベル３、上段ベル４、上段ベル５、上段ベル６、上段ベル７、上段ベル８を区別する必要がない場合には、単に上段ベルと呼ぶ。

【０１９３】

上段ベル１は、いずれの遊技状態においても入賞ラインＬＮに「リプレイ a - チェリー a - チェリー a」、「リプレイ a - チェリー a - 白７」、「リプレイ a - チェリー a - B A R」、「リプレイ a - チェリー b - チェリー a」、「リプレイ a - チェリー b - 白７」、「リプレイ a - チェリー b - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル１が入賞したときには８枚のメダルが払い出される。上段ベル２は、いずれの遊技状態においても入賞ラインＬＮに「リプレイ a - チェリー a - プラム」、「リプレイ a - チェリー b - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル２が入賞したときには８枚のメダルが払い出される。上段ベル３は、いずれの遊技状態においても入賞ラインＬＮに「リプレイ a - プラム - チェリー a」、「リプレイ a - プラム - 白７」、「リプレイ a - プラム - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル３が入賞したときには８枚のメダルが払い出される。上段ベル４は、いずれの遊技状態においても入賞ラインＬＮに「リプレイ a - プラム - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル４が入賞したときには８枚のメダルが払い出される。上段ベル５は、いずれの遊技状態においても入賞ラインＬＮに「リプレイ b - チェリー a - チェリー a」、「リプレイ b - チェリー a - 白７」、「リプレイ b - チェリー a - B A R」、「リプレイ b - チェリー b - チェリー a」、「リプレイ b - チェリー b - 白７」、「リプレイ b - チェリー b - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル５が入賞したときには８枚のメダルが払い出される。上段ベル６は、いずれの遊技状態においても入賞ラインＬＮに「リプレイ b - チェリー a - プラム」、「リプレイ b - チェリー b - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル６が入賞したときには８枚のメダルが払い出される。上段ベル７は、いずれの遊技状態においても入賞ラインＬＮに「リプレイ b - プラム - チェリー a」、「リプレイ b - プラム - 白７」、「リプレイ b - プラム - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル７が入賞したときには８枚のメダルが払い出される。上段ベル８は、いずれの遊技状態においても入賞ラインＬＮに「リプレイ a - プラム - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル８が入賞したときには８枚のメダルが払い出される。上段ベル１～上段ベル８を構成する図柄の組合せが入賞ラインＬＮに揃うことで、「ベル - ベル - ベル」の組合せが無効ラインＬＭ１に揃い得る。

20

30

40

【０１９４】

中段ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインＬＮに「ベル - ベル - ベル」の組

50

合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても中段ベルが入賞したときには 8 枚のメダルが払い出される。右下がりベルは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「リプレイ a - ベル - 赤 7」、「リプレイ a - ベル - リプレイ a」、「リプレイ b - ベル - 赤 7」、「リプレイ b - ベル - リプレイ a」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても右下がりベルが入賞したときには 8 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 9 5 】

中段スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても中段スイカが入賞したときには 5 枚のメダルが払い出される。右下がりスイカは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「ベル - スイカ - チェリー b」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても右下がりスイカが入賞したときには 5 枚のメダルが払い出される。右下がりスイカを構成する図柄の組合せが入賞ライン L N に揃うことで、「スイカ - スイカ - スイカ」の組合せが無効ライン L M 3 に揃い得る。

【 0 1 9 6 】

中段チェリーは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「チェリー a - ベル - リプレイ a」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても中段チェリーが入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。角チェリーは、いずれの遊技状態においても入賞ライン L N に「赤 7 - ベル - リプレイ a」、「B A R - ベル - リプレイ a」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても角チェリーが入賞したときには 1 枚のメダルが払い出される。

【 0 1 9 7 】

図 1 3 に示すように、入賞役のうち再遊技役には、中段リプレイ、右上がりリプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイ、転落リプレイ、赤 7 揃いリプレイ、赤 7 取りこぼしリプレイ、青 7 揃いリプレイ、青 7 取りこぼしリプレイが含まれる。

【 0 1 9 8 】

中段リプレイは、R T 0 ~ R T 4 において入賞ライン L N に「リプレイ a - リプレイ a - リプレイ a」、「リプレイ b - リプレイ a - リプレイ a」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。右上がりリプレイは、R T 1 ~ R T 4 において入賞ライン L N に「ベル - リプレイ a - 赤 7」または「ベル - リプレイ a - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。昇格リプレイは、R T 1 において入賞ライン L N に「ベル - リプレイ a - リプレイ a」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。特殊リプレイは、R T 0 において入賞ライン L N に「リプレイ a - リプレイ a - ベル」「リプレイ b - リプレイ a - ベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。転落リプレイは、R T 0、R T 2 において入賞ライン L N に「ベル - 赤 7 - チェリー a」、「ベル - 赤 7 - スイカ」、「ベル - 赤 7 - プラム」、「ベル - スイカ - チェリー a」、「ベル - スイカ - スイカ」、「ベル - スイカ - プラム」、「ベル - チェリー a - チェリー a」、「ベル - チェリー a - スイカ」、「ベル - チェリー a - プラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。赤 7 揃いリプレイは、R T 2 において入賞ライン L N に「リプレイ b - 青 7 - リプレイ a」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。赤 7 取りこぼしリプレイは、R T 2 において入賞ライン L N に「リプレイ a - 青 7 - リプレイ a」、「リプレイ a - スイカ - リプレイ a」、「リプレイ a - チェリー a - リプレイ a」、「リプレイ b - スイカ - リプレイ a」、「リプレイ b - チェリー a - リプレイ a」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。青 7 揃いリプレイは、R T 2 において入賞ライン L N に「スイカ - 青 7 - リプレイ a」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。青 7 取りこぼしリプレイは、R T 2 において入賞ライン L N に「スイカ - スイカ - リプレイ a」、「スイカ - チェリー a - リプレイ a」、「ベル - 青 7 - リプレイ a」、「ベル - スイカ - リプレイ a」または「ベル - チェリー

10

20

30

40

50

a - リプレイ a」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0199】

赤7揃いリプレイを構成する「リプレイ b - 青7 - リプレイ a」の組合せが入賞ライン L Nに揃うことで、「赤7 - 赤7 - 赤7」の組合せが無効ライン L M 2に揃い得る。また、青7揃いリプレイを構成する「チェリー a - 青7 - リプレイ a」の組合せが入賞ライン L Nに揃うことで、「青7 - 青7 - 青7」の組合せが無効ライン L M 4に揃い得る。

【0200】

図14に示すように、移行出目は、「リプレイ a - チェリー a - ベル」、「リプレイ a - チェリー b - ベル」、「リプレイ a - プラム - ベル」、「リプレイ b - チェリー a - ベル」、「リプレイ b - チェリー b - ベル」、「リプレイ b - プラム - ベル」、「リプレイ a - ベル - チェリー a」、「リプレイ a - ベル - 白7」、「リプレイ a - ベル - B A R」、「リプレイ a - ベル - プラム」、「リプレイ b - ベル - チェリー a」、「リプレイ b - ベル - 白7」、「リプレイ b - ベル - B A R」、「リプレイ b - ベル - プラム」、「ベル - チェリー a - チェリー a」、「ベル - チェリー a - 白7」、「ベル - チェリー a - B A R」、「ベル - チェリー a - プラム」、「ベル - チェリー b - チェリー a」、「ベル - チェリー b - 白7」、「ベル - チェリー b - B A R」、「ベル - チェリー b - プラム」、「ベル - プラム - チェリー a」、「ベル - プラム - 白7」、「ベル - プラム - B A R」、「ベル - プラム - プラム」の組合せであり、R T 0、R T 2、R T 3において移行出目が入賞ライン L Nに揃うとR T 1に移行する。本実施例では、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、移行出目が入賞ライン L Nに揃う。

【0201】

次に、図17～図21を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。本実施例では、遊技状態が、R T 1であるか、R T 2であるか、R T 3であるか、R T 4であるか、R B（B B中R B含む）であるか、によって内部抽選の対象となる役またはその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図17～図21においては、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。図17～図19においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役となる旨を示し、×印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役とならない旨を示している。また、印の下に示す数値は、所定の設定値の判定値数（本実施例では設定値に関わらず共通）を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300 / 65536$ となる。また、図17は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組合せを示し、図18は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組合せを示し、図19は、抽選対象役として読み出される再遊技役の組合せを示している。

【0202】

遊技状態がR T 0であるときには、B B、B B + 強チェリー、B B + 弱チェリー、B B + スイカ、B B + 共通ベル、R B、R B + 弱チェリー、R B + スイカ、R B + 共通ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイ、リプレイ G R 1 1、リプレイ G R 1 2、リプレイ G R 1 3、リプレイ G R 1 4、リプレイ G R 1 5、リプレイ G R 1 6が内部抽選の対象役となる。遊技状態がR T 1であるときには、B B、B B + 強チェリー、B B + 弱チェリー、B B + スイカ、B B + 共通ベル、R B、R B + 弱チェリー、R B + スイカ、R B + 共通ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベ

ル 2、右ベル 3、右ベル 4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイ、リプレイ GR 1、リプレイ GR 2、リプレイ GR 3、リプレイ GR 4、リプレイ GR 5、リプレイ GR 6 が内部抽選の対象役となる。遊技状態が RT 2 であるときには、BB、BB + 強チェリー、BB + 弱チェリー、BB + スイカ、BB + 共通ベル、RB、RB + 弱チェリー、RB + スイカ、RB + 共通ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイ、リプレイ GR 2 1、リプレイ GR 2 2、リプレイ GR 2 3、リプレイ GR 2 4、リプレイ GR 2 5、リプレイ GR 2 6 が内部抽選の対象役となる。遊技状態が RT 3 であるときには、BB、BB + 強チェリー、BB + 弱チェリー、BB + スイカ、BB + 共通ベル、RB、RB + 弱チェリー、RB + スイカ、RB + 共通ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。遊技状態が RT 4 であるときには、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。遊技状態が RB であるときには、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルが内部抽選の対象役となる。

10

20

30

40

50

【0203】

左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4、共通ベル、強チェリー、弱チェリー、スイカは、それぞれ図 20 に示す役または役の組合せである。尚、以下、特に区別する必要のない場合には、左ベル 1 ~ 4 を単に左ベルと呼び、中ベル 1 ~ 4 を単に中ベルと呼び、右ベル 1 ~ 4 を単に右ベルと呼ぶ場合がある。また、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 をいずれも区別する必要のない場合には、単に押し順ベルと呼ぶ場合がある。

【0204】

通常リプレイ、リプレイ GR 1 ~ 6、リプレイ GR 1 1 ~ 1 6、リプレイ GR 2 1 ~ 2 6 は、それぞれ図 21 に示す役の組合せである。尚、以下、リプレイ GR 1 ~ 6、リプレイ GR 1 1 ~ 1 6、リプレイ GR 2 1 ~ 2 6 をいずれも区別する必要のない場合には、単に押し順リプレイと呼ぶ場合がある。

【0205】

本実施例では、押し順ベルが当選している場合には、図 22 に示すように、押し順ベルの種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、左ベル 1 (中段ベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 8) が当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段ベルの組合せが入賞ライン LN に停止し、中リールを第 1 停止とする停止順または右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、上段ベル 1、上段ベル 8 の組合せまたは移行出目のいずれかが入賞ライン LN に停止する。左ベル 2 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 についても、同様であり、図 22 に示すように、押し順ベルの種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。

【0206】

詳しくは、押し順ベルが当選し、第 1 停止として中段ベルが入賞することとなるリールの停止操作が行われた場合には、リールの中段にベルの図柄を停止させて、その後、残りのリールの停止操作が行われることで、残りのリールの中段にも「ベル」を停止させ、中段ベルの組合せを入賞ライン LN に揃える。

【0207】

一方、押し順ベルが当選し、第 1 停止として中段ベルが入賞することとなるリール以外のリールの停止操作がされた場合には、第 1 停止リール及び第 2 停止リールにおいては、当選している上段ベルの構成図柄 (左ベル 1 であれば、左リールにおいては「リプレイ a」または「リプレイ b」、中リールにおいては「チェリー a」、「チェリー b」または「プラム」、右リールにおいては「チェリー a」、「白 7」、「BAR」または「プラム」) のいずれかを中段に停止させるとともに、2 つのリールが停止した段階で、当選している上段ベルを入賞ライン LN に停止可能な状況 (左ベル 1 であれば、「リプレイ a - チェ

リー a / チェリー b - 回転中」、「リプレイ a - 回転中 - チェリー a / 白 7 / B A R」、「リプレイ b - プラム - 回転中」、「リプレイ b - 回転中 - プラム」) であり、当選している上段ベルの構成図柄を引込可能なタイミングで第 3 停止リールの停止操作がされた場合であれば、第 3 停止リールの中段に当選している上段ベルの構成図柄を停止させ、当選している上段ベルの組合せを入賞ライン L N に揃え、当選している上段ベルの構成図柄を引込可能なタイミング以外で第 3 停止リールの停止操作がされた場合であれば、第 3 停止リールの中段に「ベル」を停止させ、移行出目の組合せ (左ベル 1 であれば、「リプレイ a - チェリー a / チェリー b - ベル」、「リプレイ a - ベル - チェリー a / 白 7 / B A R」、「リプレイ b - プラム - ベル」、「リプレイ b - ベル - プラム」) を入賞ライン L N に揃える。また、2 つのリールが停止した段階で、当選している上段ベルを入賞ライン L に停止不可能な状況 (左ベル 1 であれば、「リプレイ b - チェリー a / チェリー b - 回転中」、「リプレイ b - 回転中 - チェリー a / 白 7 / B A R」、「リプレイ a - プラム - 回転中」、「リプレイ a - 回転中 - プラム」) であれば、第 3 停止リールの停止操作がされたタイミングに関わらず、第 3 停止リールの中段に「ベル」を停止させ、移行出目の組合せ (左ベル 1 であれば、「リプレイ b - チェリー a / チェリー b - ベル」、「リプレイ b - ベル - チェリー a / 白 7 / B A R」、「リプレイ a - プラム - ベル」、「リプレイ a - ベル - プラム」) を入賞ライン L に揃える。また、移行出目が入賞ライン L N に揃うと、無効ライン L M 1 に「ベル - ベル - ベル以外」、「ベル - ベル以外 - ベル」、「ベル以外 - ベル - ベル」の組合せが揃う。

10

20

【0208】

このため、押し順ベルの当選時には、押し順ベルの種類に応じた停止順で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、停止順が一致しなければ一定の割合でしかメダルを獲得することができない。また、特に R T 0 や R T 2 では、停止順が一致しない場合に移行出目が停止することから、停止順が一致しなければ一定の割合で R T 1 へ移行してしまうこととなる。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で中段ベルが入賞して 8 枚のメダルを獲得できるため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

30

【0209】

また、本実施例では、いずれの停止順で停止操作が行われた場合にも、移行出目が停止し得る構成であり、さらにいずれのタイミングで停止操作がされた場合にも、確実に移行出目を回避するタイミングが存在しない構成となっており、押し順ベルの種類が分からなければ、意図的に、移行出目の停止を回避することができないようになっている。

【0210】

尚、本実施例では、押し順ベルの当選時に、中段ベルまたは上段ベルを入賞させることができる操作態様以外の操作態様で停止操作が行われた場合には、必ず移行出目を停止させる構成であるが、押し順ベルの当選時に、中段ベルまたは上段ベルを入賞させることができない操作態様で停止操作が行われた場合に、移行出目またははずれ目、すなわちいずれの入賞も発生しない図柄の組合せであり、かつ移行出目を構成する図柄の組合せでない図柄の組合せを停止させる構成であっても良い。

40

【0211】

本実施例では、リプレイ G R 1 ~ 6 が当選している場合には、図 23 に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、リプレイ G R 1 (中段リプレイ + 昇格リプレイ) が当選し、左中右の停止順で停止操作を行った場合には、昇格リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、左中右以外の停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止する。リプレイ G R 2 ~ 6 についても、同様であり、図 23 に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。このため、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 当選時には、その種類に

50

応じた停止順で操作されることで昇格リプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、昇格リプレイを入賞させることにより R T 0 へ移行させることができるものの、停止順が一致しなければ R T 1 が維持されることとなる。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で昇格リプレイが入賞して R T 0 へ移行するため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

【 0 2 1 2 】

本実施例では、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 が当選している場合には、図 2 4 に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、リプレイ G R 1 1 (特殊リプレイ + 中段リプレイ + 転落リプレイ) が当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、中リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、特殊リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、転落リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止する。リプレイ G R 1 2 (特殊リプレイ + 中段リプレイ + 転落リプレイ + 右上がりリプレイ) が当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、中リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、転落リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、特殊リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止する。リプレイ G R 1 3 (特殊リプレイ + 中段リプレイ + 転落リプレイ + 赤 7 揃いリプレイ) が当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、転落リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、中リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、特殊リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止する。リプレイ G R 1 4 (特殊リプレイ + 中段リプレイ + 転落リプレイ + 赤 7 揃いリプレイ + 右上がりリプレイ) が当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、特殊リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、中リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、転落リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止する。リプレイ G R 1 5 (特殊リプレイ + 中段リプレイ + 転落リプレイ + 青 7 揃いリプレイ) が当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、特殊リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、中リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、転落リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止する。リプレイ G R 1 6 (特殊リプレイ + 中段リプレイ + 転落リプレイ + 青 7 揃いリプレイ + 右上がりリプレイ) が当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、転落リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、中リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、特殊リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止する。

【 0 2 1 3 】

このため、R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 6 が当選した時には、その種類に応じた停止順で操作されることで特殊リプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、操作された停止順が中段リプレイに対応する停止順と一致すれば、中段リプレイを入賞させることにより R T 0 を維持させることができ、特殊リプレイに対応する停止順と一致すれば、特殊リプレイを入賞させることにより R T 2 へ移行させることができるものの、中段リプレイに対応する停止順にも特殊リプレイに対応する停止順にも一致しなければ転落リプレイが入賞して R T 1 へ移行してしまうことがある。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で中段リプレイが入賞して R T 0 が維持され、特殊リプレイが入賞して R T 2 へ移

10

20

30

40

50

行し、転落リプレイが入賞してＲＴ１へ移行するため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

【０２１４】

また、本実施例では、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１、１２が当選した場合と、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１３、１４が当選した場合と、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１５、１６が当選した場合と、でＲＴ０が維持される中段リプレイを入賞させる停止順（第１停止リール）及びＲＴ２へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順（第１停止リール）が異なる。また、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１、１２が当選した場合に、いずれもＲＴ０が維持される中段リプレイを入賞させる停止順（第１停止リール）は同じであるが、リプレイＧＲ１１が当選した場合と、リプレイＧＲ１２が当選した場合と、でＲＴ２へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順（第１停止リール）が異なる。ＲＴ０においてリプレイＧＲ１３、１４が当選した場合、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１５、１６が当選した場合も同様である。このため、ＲＴ０が維持される中段リプレイを入賞させる停止順が特定された場合であっても、その停止順からＲＴ２へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順が特定できないようになっている。

10

【０２１５】

本実施例では、リプレイＧＲ２１～２３が当選している場合には、図２４に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、リプレイＧＲ２１（赤７揃いリプレイ＋赤７取りこぼしリプレイ＋昇格リプレイ）が当選し、左リールまたは中リールを第１停止とする停止順で停止操作を行った場合には、赤７揃いリプレイまたは赤７取りこぼしリプレイの組合せが入賞ラインＬＮに停止し、右リールを第１停止とする停止順で停止操作を行った場合には、昇格リプレイの組合せが入賞ラインＬＮに停止する。リプレイＧＲ２２、２３についても、同様であり、図２４に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。このため、ＲＴ２においてリプレイＧＲ２１～２３当選時には、その種類に応じた停止順で操作されることで赤７揃いリプレイまたは赤７取りこぼしリプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、赤７揃いリプレイまたは赤７取りこぼしリプレイを入賞させることによりＲＴ２を維持することができるものの、停止順が一致しなければ昇格リプレイが入賞してＲＴ０へ移行してしまうことがある。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で赤７揃いリプレイまたは赤７取りこぼしリプレイが入賞してＲＴ２を維持するため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

20

30

【０２１６】

本実施例では、リプレイＧＲ２４～２６が当選している場合には、図２４に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、リプレイＧＲ２４（青７揃いリプレイ＋青７取りこぼしリプレイ＋昇格リプレイ）が当選し、左リールまたは中リールを第１停止とする停止順で停止操作を行った場合には、青７揃いリプレイまたは青７取りこぼしリプレイの組合せが入賞ラインＬＮに停止し、右リールを第１停止とする停止順で停止操作を行った場合には、昇格リプレイの組合せが入賞ラインＬＮに停止する。リプレイＧＲ２５、２６についても、同様であり、図２４に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。このため、ＲＴ２においてリプレイＧＲ２４～２６当選時には、その種類に応じた停止順で操作されることで青７揃いリプレイまたは青７取りこぼしリプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、青７揃いリプレイまたは青７取りこぼしリプレイを入賞させることによりＲＴ２を維持することができるものの、停止順が一致しなければ昇格リプレイが入賞してＲＴ０へ移行してしまうことがある。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で青７揃いリプレイまたは青７取りこぼしリプレイが入賞してＲＴ２を維持するため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

40

【０２１７】

50

本実施例では、図 15 及び図 16 に示すように、RT0 ~ 4、ボーナス (RB、BB 中の RB) のいずれかに制御される。RT0 は、RT1、RT2 において昇格リプレイの入賞により移行する。そして、RT0 は、RT0 に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止により RT1 に移行するか、特殊リプレイの入賞により RT2 に移行するか、特別役が当選して RT4 に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は、ナビ報知に従った停止順で停止操作が行われることで 100 % を超える一方で、ナビ報知が実行されないことで 100 % 以下となる。RT1 は、RT0、RT2、RT3 において転落リプレイの入賞または移行出目の停止により移行する。そして、RT1 は、RT1 に移行してからのゲーム数に関わらず、昇格リプレイの入賞により RT0 に移行するか、特別役の当選により RT4 に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は 100 % 未満となる。RT2 は、RT0 において特殊リプレイの入賞により移行する。そして、RT2 は、RT2 に移行してからのゲーム数に関わらず、昇格リプレイの入賞により RT0 に移行するか、移行出目の停止により RT1 に移行するか、特別役の当選により RT4 に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は、ナビ報知に従った停止順で停止操作が行われることで 100 % を超える一方で、ナビ報知が実行されないことで 100 % 以下となる。RT3 は、ボーナス (BB、RB) の終了時に移行する。そして、RT3 は、RT3 に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目の停止により RT1 に移行するか、特別役の当選により RT4 に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は 100 % 未満となる。RT4 は、RT0 ~ 3 において特別役 (BB、RB) の当選により移行する。そして、RT4 は、RT4 に移行してからのゲーム数に関わらず、RT4 に移行する契機となった特別役が入賞してボーナス (BB または RB) に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は、ナビ報知に従った停止順で停止操作が行われる場合も、ナビ報知が実行されない場合も、100 % 未満となる。RB は、RT4 において RB の入賞により移行する。そして、RB は、12 ゲームが消化されるか、6 回入賞されることで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は 100 % を超える。BB は、RT4 において BB の入賞により移行する。そして、BB は、BB に移行してからのゲーム数に関わらず、BB 中に払い出されたメダルの総数が規定数 (本実施例では、316 枚) を超えることで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は 100 % を超える。

10

20

30

【0218】

RT0 ~ 4、RB、BB (RB) のうち、RB 及び BB が 1 ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。また、RT0 ~ 4 のうち RT0、2、4 は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が RT1、3 に比較して高い点において、RT1、3 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、RT0、2、4 のうち RT0、2 は、1 ゲームあたりのメダルの払出率が RT4 に比較して高い点において、RT4 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、RT2 は、後述の ART のゲーム数が上乘せされる可能性が高い点において RT0 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【0219】

また、本実施例におけるスロットマシンでは、遊技状態が RT0 ~ 2 であるときに、メイン制御部 41 により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム (以下、AT という) に制御可能となっている。

40

【0220】

メイン制御部 41 は、AT に制御している場合には、遊技状態に応じた報知対象役に当選することにより、ナビ報知を実行するとともに、サブ制御部 91 に対して第 1 の内部当選コマンド、第 2 の内部当選コマンド、押し順コマンドを送信することで、サブ制御部 91 によるナビ演出を実行させる。遊技状態に応じた報知対象役とは、RT1 であるときにはリプレイ GR1 ~ 6、押し順ベルであり、RT0 であるときにはリプレイ GR11 ~ 16、押し順ベルであり、RT2 であるときにはリプレイ GR21 ~ 26、押し順ベルであ

50

る。また、本実施例においてメイン制御部 4 1 は、A T にも A R T にも制御していない通常状態（R T 1 かつ非 A T の状態）であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。本実施例のナビ報知は、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を変化させることにより遊技者にとって有利な停止順を識別可能に報知する。ナビ報知の態様については後に詳述する。

【0 2 2 1】

本実施例のナビ演出は、ナビ報知により報知された遊技者にとって有利な停止順を、液晶表示器 5 1 からのナビ画像の表示と、スピーカ 5 3、5 4 からのナビ音声の出力とによって報知する。例えば、左中右の停止順を報知する場合には、「1 2 3」（左リールが第 1 停止、中リールが第 2 停止、右リールが第 3 停止であることを示す）といったストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の停止順を示す停止順画像を表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右！」（左リールが第 1 停止、中リールが第 2 停止、右リールが第 3 停止であることを示す）といったストップスイッチの停止順を示す音声を出力する。また、左リールを第 1 停止とする停止順を報知する場合には、「1 - -」（左リールが第 1 停止であることを示す）といったストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の停止順を示す停止順画像を表示する。また、ナビ音声としては、例えば、「左！」（左リールが第 1 停止であることを示す）（左リールが第 1 停止であることを示す）といったストップスイッチの停止順を示す音声を出力する。また、特に、R T 2 においてリプレイ G R 2 1 ~ 2 6 が当選し、赤 7 揃いリプレイ、赤 7 取りこぼしリプレイまたは青 7 揃いリプレイ、青 7 取りこぼしリプレイが入賞する停止順を報知する場合には、上述の停止順画像に加え、各リールに赤 7 及び青 7 を狙ったタイミングでの停止操作を促す画像も表示され、そのタイミングでの停止操作が促されるようになっている。尚、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器 5 1、スピーカ 5 3、5 4 を用いたものに限らず、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 等を用いて実行するものであっても良い。

【0 2 2 2】

ナビ報知及びナビ演出では、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選したときには、昇格リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 6 のいずれかが当選したときには、中段リプレイまたは特殊リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、R T 2 においてリプレイ G R 2 1 ~ 2 3 のいずれかが当選しており、かつ後述する保証ゲーム数が残っているときには、赤 7 揃いリプレイ、赤 7 取りこぼしリプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、R T 2 においてリプレイ G R 2 4 ~ 2 6 のいずれかが当選し、かつ後述する保証ゲーム数が残っているときには、青 7 揃いリプレイ、青 7 取りこぼしリプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。

【0 2 2 3】

以上のように、ナビ報知及びナビ演出では、遊技者にとって有利となる停止順が識別可能に報知される。このため、遊技者は、ナビ演出に従った停止順で停止操作を行うことにより、意図的に R T 1 において昇格リプレイを入賞させて R T 0 へ移行させること、中段ベルを入賞させることができ、R T 0 において中段リプレイを入賞させて R T 0 を維持すること、特殊リプレイを入賞させて R T 2 へ移行させること、転落リプレイの入賞を回避すること、中段ベルを入賞させること、移行出目の停止を回避することができ、R T 2 において赤 7 揃いリプレイ、赤 7 取りこぼしリプレイ、青 7 揃いリプレイ、青 7 取りこぼしリプレイを入賞させて R T 2 を維持すること、中段ベルを入賞させること、移行出目の停止を回避することができる。

【0 2 2 4】

本実施例においてメイン制御部 4 1 は、抽選条件が成立した場合（本実施例では、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルの当選）に A R T（R T 0 で A T に制御される状態）に制御するか否かを決定する A R T 抽選を行う。そして、メイン制御部 4 1 は、A R T 抽選に当選し、前兆期間が終了することで A R T に制御する。

【 0 2 2 5 】

A R Tに制御する場合には、まず A Tに制御する。A Tの制御を開始した後、R T 0へ移行するまでの状態を準備状態とも呼ぶ。メイン制御部 4 1は、準備状態において、対象役の当選時にナビ報知を実行する。この際、R T 1においては、リプレイ G R 1 ~ 6の当選時にナビ報知の対象となり、リプレイ G R 1 ~ 6の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイを入賞させて R T 1から R T 0に移行させることが可能となる。また、準備状態に移行後は、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実に 8 枚のメダルを獲得することが可能となる。

10

【 0 2 2 6 】

メイン制御部 4 1は、R T 1において昇格リプレイが入賞することで準備状態を終了し、A R Tの制御を開始する。これに伴いメイン制御部 4 1は、所定ゲーム数を、R A M 9 1 cに割り当てられた A R Tの残りゲーム数として設定し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始する。A R T開始後は、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実に 8 枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止及び転落リプレイの入賞を回避し、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。また、後述の上乗せ状態抽選に当選していない場合には、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6の当選時に中段リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより中段リプレイを入賞させて R T 0を維持することが可能となる。

20

【 0 2 2 7 】

また、A R Tの開始後、1 ゲーム消化する毎に残りゲーム数が 1 減算されるとともに、残りゲーム数が 0 となった場合には、A Tの制御を終了する。これに伴いナビ報知が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目の停止を回避すること、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6の当選時に転落リプレイの入賞を回避することが不可能となり、移行出目の停止または転落リプレイの入賞により R T 1に移行することで一連の A T及び A R Tの制御が終了することとなる。

【 0 2 2 8 】

また、A R Tの開始後、残りゲーム数が 0 となる前に抽選条件（スイカ、弱チェリー、強チェリー、共通ベルの当選）が成立した場合に A R Tのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。そして、上乗せ抽選に当選した場合には、A R Tのゲーム数を決定する A R Tゲーム数抽選を行い、A R Tゲーム数抽選で当選したゲーム数を A R Tの残りゲーム数に加算する。

30

【 0 2 2 9 】

また、A R Tの開始後、残りゲーム数が 0 となる前に抽選条件（強チェリーの当選）が成立した場合に、A R T中よりも A R Tのゲーム数が上乗せされる確率が高まる上乗せ状態に移行するか否かを決定する上乗せ状態抽選を行う。そして、上乗せ状態抽選に当選した場合には、その後、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6の当選時に特殊リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されることで、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより特殊リプレイを入賞させて R T 2へ移行させることが可能となる。

40

【 0 2 3 0 】

上乗せ状態抽選に当選したことに伴い R T 2へ移行した場合には、A R Tを中断し、これに伴い A R Tのゲーム数の計数も中断するとともに、上乗せ状態に移行する。上乗せ状態は、昇格リプレイが入賞するか、移行出目が停止するまで継続し、その間にいずれかの役が入賞する毎に A R Tゲーム数抽選を行い、A R Tゲーム数抽選で当選したゲーム数を、A R Tの残りゲーム数に加算する。特に、赤 7 リプレイまたは赤 7 取りこぼしリプレイが入賞したときには、他の役が入賞したときよりも A R Tゲーム数抽選で当選する平均ゲーム数が高くなるように設定されており、青 7 リプレイまたは青 7 取りこぼしリプレイが入賞したときには、赤 7 リプレイまたは赤 7 取りこぼしリプレイが入賞したときよりも A

50

R T ゲーム数抽選で当選する平均ゲーム数がさらに高くなるように設定されている。

【 0 2 3 1 】

上乗せ状態では、保証ゲーム数に到達するまではリプレイ G R 2 1 ~ 2 3 の当選時に赤 7 リプレイまたは赤 7 取りこぼしリプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知され、リプレイ G R 2 4 ~ 2 6 の当選時に青 7 リプレイまたは青 7 取りこぼしリプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイの入賞による R T 2 の終了、すなわち上乗せ状態の終了を回避するとともに、赤 7 リプレイ、赤 7 取りこぼしリプレイ、青 7 リプレイまたは青 7 取りこぼしリプレイを入賞させて他の役の入賞時よりも多くのゲーム数を A R T の残りゲーム数に上乗せすることができる。また、保証ゲーム数に到達した後は、リプレイ G R 2 1 ~ 2 6 の当選時にナビ報知が実行されなくなるので、リプレイ G R 2 1 ~ 2 6 の当選時に昇格リプレイの入賞を回避することが不可能となり、昇格リプレイの入賞により R T 0 に移行することで上乗せ状態が終了し、A R T 及び A R T のゲーム数の計数を再開する。

10

【 0 2 3 2 】

また、上乗せ状態では、保証ゲーム数に到達したか否かに関わらず、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実に 8 枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、R T 1 へ移行してしまうことを回避できる。

【 0 2 3 3 】

また、A R T の開始後、残りゲーム数が 0 となる前に特別役が当選した場合には R T 2 の終了により A R T を中断し、これに伴い A R T のゲーム数の計数も中断する。A R T 中に特別役が当選したときには、特別役が入賞するまで押し順ベルが当選してもナビ報知がされないようになっている。

20

【 0 2 3 4 】

A R T 中に特別役が当選し、A R T が中断した場合には、その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御し、当該ボーナス終了後に移行する R T 3 において移行出目が停止して R T 1 に移行した時点で A T の制御を再開し、これに伴い準備状態を経て R T 0 に再度移行することで A R T を再開し、A R T の残りゲーム数の計数も再開する。

【 0 2 3 5 】

また、メイン制御部 4 1 は、A R T 中または上乗せ状態中の押し順ベルの当選時に、中段ベルが入賞する停止順をナビ報知により報知するようになっており、報知された停止順を無視して停止操作を行った場合には、上段ベルが入賞して R T 0 または R T 2 が維持される場合もあるが、移行出目が停止して R T 1 へ移行してしまう場合もある。A R T 中または上乗せ状態中に、R T 0 または R T 2 から R T 1 に移行した場合には、上乗せ状態は終了するものの A R T は継続し、1 ゲーム消化する毎に A R T の残りゲーム数を 1 減算させつつ、準備状態と同様に、R T 1 におけるリプレイ G R 1 ~ 6 の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順をナビ報知により報知し、報知された停止順に従って停止操作が行われることにより昇格リプレイを入賞させて R T 1 から R T 0 に移行させることが可能である。

30

【 0 2 3 6 】

本実施例では、R T 0 において R T 0 を維持する中段リプレイと R T 0 よりも遊技者にとって有利な R T 2 へ移行する特殊リプレイが同時に当選したときに、中段リプレイが入賞する停止順と、特殊リプレイが入賞する停止順と、を異なる停止順とし、上乗せ状態抽選に当選していない場合には、中段リプレイが入賞する停止順をナビ報知により報知することで、報知された停止順での停止操作を促し、R T 0 を維持させるようになっている。

40

【 0 2 3 7 】

このような構成においては、R T 0 を維持する停止順をナビ報知により報知しても、その報知された停止順から R T 2 へ移行する停止順が特定できてしまう可能性があり、R T 0 を維持させる停止順を報知したにも関わらず、意図的に R T 2 へ移行する停止順で操作されてしまう虞があった。

50

【0238】

これに対して本実施例では、RT0においてリプレイGR11、12が当選した場合と、RT0においてリプレイGR13、14が当選した場合と、RT0においてリプレイGR15、16が当選した場合と、でRT0が維持される中段リプレイを入賞させる停止順及びRT2へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順が異なり、さらに、RT0においてリプレイGR11、12が当選した場合に、いずれもRT0が維持される中段リプレイを入賞させる停止順は同じであるが、リプレイGR11が当選した場合と、リプレイGR12が当選した場合と、でRT2へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順が異なり、RT0においてリプレイGR13、14が当選した場合、RT0においてリプレイGR15、16が当選した場合も同様となっている。このため、ナビ報知によりRT0が維持される中段リプレイを入賞させる停止順が特定された場合であっても、その停止順からRT2へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順が特定できないようになっており、RT0を維持する停止順を報知したときに、RT2へ移行させる停止順が特定できてしまうことを防止できる。

10

【0239】

また、本実施例では、RT0においてリプレイGR11、12が当選した場合に、いずれもRT0が維持される中段リプレイを入賞させる停止順は同じであるが、リプレイGR11が当選した場合と、リプレイGR12が当選した場合と、でRT2へ移行する特殊リプレイを入賞させる停止順が異なるだけでなく、特殊リプレイを入賞させる停止順と一致しない場合には、転落リプレイが入賞してRT0よりも遊技者にとって不利なRT1へ移行してしまうこととなり、RT0においてリプレイGR13、14が当選した場合、RT0においてリプレイGR15、16が当選した場合も同様となっている。このため、ナビ報知によりRT0が維持される中段リプレイを入賞させる停止順が特定されることで、特殊リプレイを入賞させる停止順が絞り込まれたとしても、報知された停止順以外で停止操作を行うことで遊技者に不利益が生じる可能性があるので、報知された停止順での停止操作を遊技者に対して促すことができる。

20

【0240】

尚、本実施例では、リプレイGR11～16の当選時にRT0が維持される中段リプレイを入賞させる操作態様、RT2へ移行する特殊リプレイを入賞させる操作態様として、リールの停止順を適用しているが、停止操作のタイミングを適用しても良いし、停止順及び停止操作のタイミングの組合せを適用しても良い。

30

【0241】

また、本実施例では、リプレイGR11～16の当選時にRT0が維持される中段リプレイを入賞させる操作態様、RT2へ移行する特殊リプレイを入賞させる操作態様とは異なる操作態様で停止操作がされた場合に、転落リプレイが入賞してRT0よりも遊技者にとって不利なRT1へ移行する構成であるが、リプレイGR11～16の当選時にRT0が維持される中段リプレイを入賞させる操作態様、RT2へ移行する特殊リプレイを入賞させる操作態様とは異なる操作態様で停止操作がされた場合に、少なくともRT2へ移行する特殊リプレイが入賞する表示結果以外の表示結果が停止する構成であれば良く、例えば中段リプレイが入賞する表示結果が停止する構成でも良い。

40

【0242】

また、本実施例では、中段リプレイを入賞させる操作態様が同じリプレイGR11、12の当選時に、特殊リプレイを入賞させる操作態様が、リプレイGR11、12の当選時とは中段リプレイを入賞させる操作態様が異なるリプレイGR13～16において特殊リプレイを入賞させる操作態様の一部と同じであるが、リプレイGR11、12の当選時とは中段リプレイを入賞させる操作態様が異なるリプレイGR13～16において特殊リプレイを入賞させる操作態様と異なる構成であっても良い。また、中段リプレイを入賞させる操作態様が同じリプレイGR13、14の当選時に、特殊リプレイを入賞させる操作態様が、リプレイGR13、14の当選時とは中段リプレイを入賞させる操作態様が異なるリプレイGR11、12、15、16において特殊リプレイを入賞させる操作態様の一部

50

と同じであるが、リプレイGR13、14の当選時とは中段リプレイを入賞させる操作態様が異なるリプレイGR11、12、15、16において特殊リプレイを入賞させる操作態様と異なる構成であっても良い。また、中段リプレイを入賞させる操作態様が同じリプレイGR15、16の当選時に、特殊リプレイを入賞させる操作態様が、リプレイGR15、16の当選時とは中段リプレイを入賞させる操作態様が異なるリプレイGR11～14において特殊リプレイを入賞させる操作態様の一部と同じであるが、リプレイGR15、16の当選時とは中段リプレイを入賞させる操作態様が異なるリプレイGR11～14において特殊リプレイを入賞させる操作態様と異なる構成であっても良い。

【0243】

また、RT2は、ARTのゲーム数が上乘せされる可能性が高い点においてRT0よりも遊技者にとって有利な構成、すなわち遊技者にとって有利な特典が付与される可能性が高い点において遊技者にとって有利な構成であるが、例えば、特定の役の当選確率が高い点、特定の役の入賞確率が高い点、メダルの払出率が高い点において遊技者にとって有利な構成でも良い。

【0244】

ここで遊技者にとって有利な特典とは、遊技者にとって有利な有利状態へ移行させることが可能となる権利（有利状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有利状態へ移行する入賞が許容されることなど）、遊技者にとって有利な操作態様が報知される権利、遊技用価値が付与される期待値が高い遊技状態に制御される権利、現在の遊技状態が遊技者にとって有利な遊技状態か否かが報知される権利、有利状態に制御される期間（固定ゲーム数、終了条件によって変動するゲーム数の平均値等）など、遊技者にとって直接的な有利な特典であっても良いし、遊技者にとって直接的に有利ではないが、例えば、インターネット上で特典を得るための条件となる等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

【0245】

また、本実施例では、RT0において、RT0を維持する表示結果、RT2へ移行する表示結果、RT1へ移行する表示結果としていずれも再遊技役が入賞する表示結果を適用しているが、これらの表示結果は、小役が入賞する表示結果でも良いし、いずれの役も入賞しない表示結果でも良い。

【0246】

次に、メイン制御部41が行う内部当選コマンド送信処理の制御内容について、図25～34に基づいて説明する。

【0247】

本実施例では、抽選対象役の種類毎に当選番号が予め割り当てられており、持ち越されることがある抽選対象役、すなわち特別役の種類毎の当選番号が設定された特別役当選番号テーブルと、持ち越されることがない抽選対象役、すなわち一般役の種類毎の当選番号が設定された一般役当選番号テーブルとがROM41bの所定領域に格納されている。

【0248】

図25に示すように、特別役当選番号テーブルでは、いずれの特別役も当選していない場合すなわち、はずれの当選番号は、「0」が、BBの当選番号は、「1」が、RBの当選番号は、「2」が割り当てられている。

【0249】

また、図26に示すように、一般役当選番号テーブルでは、いずれの一般役も当選していない場合、すなわちはずれの当選番号は、「0」が、通常リプレイの当選番号は、「1」が、リプレイGR1の当選番号は、「2」が、リプレイGR2の当選番号は、「3」が、リプレイGR3の当選番号は、「4」が、リプレイGR4の当選番号は、「5」が、リプレイGR5の当選番号は、「6」が、リプレイGR6の当選番号は、「7」が、リプレイGR11の当選番号は、「8」が、リプレイGR12の当選番号は、「9」が、リプレイGR13の当選番号は、「10」が、リプレイGR14の当選番号は、「11」が、リプレイGR15の当選番号は、「12」が、リプレイGR16の当選番号は、「13」が

、リプレイGR21の当選番号は、「14」が、リプレイGR22の当選番号は、「15」が、リプレイGR23の当選番号は、「16」が、リプレイGR24の当選番号は、「17」が、リプレイGR25の当選番号は、「18」が、リプレイGR26の当選番号は、「19」が割り当てられている。また、強チェリーの当選番号は、「20」が、強チェリーの当選番号は、「21」が、スイカの当選番号は、「22」が、割り当てられている。また、左ベル1の当選番号は、「23」が、左ベル2の当選番号は、「24」が、左ベル3の当選番号は、「25」が、左ベル4の当選番号は、「26」が、中ベル1の当選番号は、「27」が、中ベル2の当選番号は、「28」が、中ベル3の当選番号は、「29」が、中ベル4の当選番号は、「30」が、右ベル1の当選番号は、「31」が、右ベル2の当選番号は、「32」が、右ベル3の当選番号は、「33」が、右ベル4の当選番号は、「34」が、共通ベルの当選番号は、「35」が割り当てられている。

【0250】

このように、特別役当選番号テーブル及び一般役当選番号テーブルでは、内部抽選の抽選対象役と当選番号とが対応して設定されている。

【0251】

本実施例では、メイン制御部41は、スタート操作が行われたときに、内部抽選処理を実行し、内部抽選にて特別役及び一般役のうちいずれかの役が当選している場合には、当選が判定された抽選対象役に対応する当選番号をRAM41cの所定領域に設定し、いずれの役も当選していない場合には、はずれに対応する当選番号をRAM41cの所定領域に設定する。一般役の当選を示す当選番号は1ゲーム終了毎にクリアされる一方で、特別役の当選を示す当選番号は当選した特別役が入賞されるまで維持され、当選した特別役が入賞することでクリアされる。

【0252】

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

【0253】

具体的には、図27に示すように、内部当選コマンド設定処理では、まず、内部抽選処理においてRAM41cの所定領域に設定された特別役の当選番号を取得し（Sf1）、取得した当選番号を、サブ制御部91に対して送信する送信用当選番号としてRAM41cの所定領域に設定し（Sf2）、当該送信用当選番号に基づいて第1の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する。メイン制御部41が送信するコマンドは、2バイトで構成され、1バイト目はMODE（コマンドの分類）を表し、2バイト目はEXT（コマンドの内容）を表すようになっており、メイン制御部41は、第1の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する際に、1バイト目に第1の内部当選コマンドである旨を示すMODEを格納し、2バイト目のEXTに特別役の送信用当選番号を格納する。

【0254】

Sf3のステップにおいて、第1の内部当選コマンドを格納した後は、内部抽選処理においてRAM41cの所定領域に設定された一般役の当選番号を取得し（Sf4）、取得した当選番号が、2未満であるか否か（Sf5）、20未満であるか否か（Sf6）、23未満であるか否か（Sf7）、35未満であるか否か（Sf8）、を順次判定して、取得した当選番号が予め定められた複数の所定範囲のいずれの範囲にあるかを判定する。

【0255】

そして、Sf5のステップにおいて当選番号が2未満であると判定した場合、すなわち当選番号が0または1である場合には、当該取得した当選番号を、サブ制御部91に対して送信する送信用当選番号としてRAM41cの所定領域に設定する（Sf9）。また、Sf5のステップにおいて当選番号が2未満でないと判定し、Sf6のステップにおいて20未満であると判定した場合、すなわち当選番号が2～19のいずれかである場合には

、送信用当選番号としてRAM 41cの所定領域に2を設定する(Sf10)。また、Sf6のステップにおいて当選番号が20未満でないと判定し、Sf7のステップにおいて23未満であると判定した場合、すなわち当選番号が20～22のいずれかである場合には、当該当選番号を、送信用当選番号としてRAM 41cの所定領域に設定する(Sf9)。また、Sf7のステップにおいて当選番号が23未満でないと判定し、Sf8のステップにおいて35未満であると判定した場合、すなわち当選番号が23～34のいずれかである場合には、送信用当選番号としてRAM 41cの所定領域に23を設定する(Sf10)。また、Sf8のステップにおいて当選番号が35未満でないと判定した場合、すなわち当選番号が35である場合には、当該当選番号を、送信用当選番号としてRAM 41cの所定領域に設定する(Sf9)。

10

【0256】

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

【0257】

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

20

【0258】

このように、本実施例の内部当選コマンド設定処理では、内部抽選処理においてRAM 41cの所定領域に設定された特別役の当選番号を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第1の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。

【0259】

また、本実施例の内部当選コマンド設定処理では、内部抽選処理においてRAM 41cの所定領域に設定された一般役の当選番号が第1の所定範囲(0～1、20～22、35)内にある場合には、当該当選番号を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、内部当選において第1の所定範囲(0～1、20～22、35)内にある当選番号が設定された場合に送信されることとなる第2の内部当選コマンドでは、当該コマンドに含まれる送信用当選番号に基づいて内部抽選による当選番号を特定できるようになっている。

30

【0260】

一方、当選番号が第2の所定範囲(2～19)内にある場合には、第2の所定範囲に含まれる一の当選番号(2)を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、内部当選において第2の所定範囲(2～19)内にある当選番号が設定された場合に送信されることとなる第2の内部当選コマンドでは、当該コマンドに含まれる送信用当選番号に基づいて、当選番号が第2の所定範囲(2～19)の番号のいずれであるかは特定できないようになっている一方で、当選番号が第2の所定範囲(2～19)内にあることを特定できるようになっている。

40

【0261】

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

【0262】

50

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

【0263】

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

【0264】

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

【0265】

尚、本実施例では、特別役及び一般役の当選番号を別々に分けて割り当てる構成、すなわち特別役当選番号テーブルにおいて特別役（BB、RB）の種類及びはずれに対応する特別役の当選番号を設定し、一般役当選番号テーブルにおいて一般役の種類及びはずれに応じた一般役の当選番号を設定する構成であり、メイン制御部41は、内部抽選の結果に応じて特別役の当選番号及び一般役の当選番号をRAM41cの所定領域に各々設定する構成であるが、特別役と一般役とに分けずに当選番号を割り当てる構成、例えば、BB、小役、「BB＋同時に当選する小役（例えば、図17に示すBB＋強チェリー等）」を夫々の抽選対象役として当選番号を割り当てる構成であっても良い。このような構成では、メイン制御部41は、内部抽選の結果に応じて一の当選番号をRAM41cの所定領域に設定することで、当該一の当選番号のみに基づいて特別役及び小役が当選しているか否かを判定して、所定制御（内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール2L、2C、2Rの停止制御等）を行うことができる。

【0266】

次に、メイン制御部41が行う押し順コマンド送信処理の制御内容について、図26、図28及び図29に基づいて説明する。

【0267】

本実施例では、ナビ報知によるリールの停止順を識別可能なナビ番号（0～9）が予め割り当てられ、抽選対象役のうち報知対象役は、その種類毎にナビ番号が予め割り当てられており、抽選対象役の種類毎のナビ番号が設定されたナビ番号テーブルがROM41bの所定領域に格納されている。

【0268】

図28に示すように、ナビ番号として、標準押し順（本実施例では、左リール2Lを第1停止とする停止順）を示す0、左リール2Lを第1停止とする停止順すなわち左第1停止を示す1、中リール2Cを第1停止とする停止順すなわち中第1停止を示す2、右リール2Rを第1停止とする停止順すなわち右第1停止を示す3、第1停止を左リール2L、第2停止を中リール2C、第3停止を右リール2Rとする停止順を示す4、第1停止を左リール2L、第2停止を右リール2R、第3停止を中リール2Cとする停止順を示す5、第1停止を中リール2C、第2停止を左リール2L、第3停止を右リール2Rとする停止順を示す6、第1停止を中リール2C、第2停止を右リール2R、第3停止を左リール2Lとする停止順を示す7、第1停止を右リール2L、第2停止を左リール2L、第3停止を中リール2Cとする停止順を示す8、第1停止を右リール2R、第2停止を中リール2C、第3停止を左リール2Lとする停止順を示す9、が設定されている。

【 0 2 6 9 】

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

【 0 2 7 0 】

図 2 6 に示すように、ナビ番号テーブルでは、抽選対象役のうち報知対象役について、その種類毎にナビ番号が設定されており、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4 については、「 1 」が、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4 については、「 2 」が、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4 については、「 3 」が設定され、リプレイ G R 1 については、「 4 」が、リプレイ G R 2 については、「 5 」が、リプレイ G R 3 については、「 6 」が、リプレイ G R 4 については、「 7 」が、リプレイ G R 5 については、「 8 」が、リプレイ G R 6 については、「 9 」が設定されている。

【 0 2 7 1 】

また、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 については、上述の上乗せ抽選の当選状況に応じてナビ番号が設定されており、上乗せ抽選に当選していない場合には、リプレイ G R 1 1 及びリプレイ G R 1 2 については、ナビ番号 1 が、リプレイ G R 1 3 及びリプレイ G R 1 4 については、ナビ番号 2 が、リプレイ G R 1 5 及びリプレイ G R 1 6 については、ナビ番号 3 が設定され、上乗せ抽選に当選している場合には、リプレイ G R 1 1 及びリプレイ G R 1 6 については、ナビ番号 2 が、リプレイ G R 1 2 及びリプレイ G R 1 3 については、ナビ番号 3 が、リプレイ G R 1 4 及びリプレイ G R 1 5 については、ナビ番号 1 が設定されている。また、リプレイ G R 2 1 及びリプレイ G R 2 4 については、ナビ番号 1 及び 2 が、リプレイ G R 2 2 及びリプレイ G R 2 5 については、ナビ番号 1 及び 3 が、リプレイ G R 2 3 及びリプレイ G R 2 6 については、ナビ番号 2 及び 3 が設定されている。

【 0 2 7 2 】

尚、抽選対象役のうち報知対象役ではない、通常リプレイ、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルについては、ナビ番号が設定されていない。

【 0 2 7 3 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、スタート操作が行われたとき、及び各リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われたときに、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている一般役の当選番号に応じた押し順コマンドをコマンドキューに設定する押し順コマンド設定処理を実行し、その後のタイマ割込処理（メイン）により、押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【 0 2 7 4 】

具体的には、図 2 9 に示すように、押し順コマンド設定処理では、まず、内部抽選処理において R A M 4 1 c の所定領域に設定された一般役の当選番号を取得した後（S g 1）、R A M 4 1 c の所定領域に設定されているナビ報知中であるか否かを示す所定のフラグを参照して、ナビ報知が行われる状態（A T 中、または非 A T 中でナビ報知が行われる場合）であるか否かを判定する（S g 2）。S g 2 のステップにおいて、ナビ報知が行われる状態でないとは判定した場合は、リール 2 L、2 C、2 R の停止状況及び内部抽選の結果に基づいて、入賞ライン L N に停止する役が確定しているか否かを判定し（S g 5）、入賞ライン L N に停止する役が確定していない場合は、標準ナビ番号（本実施例では、0）を送信用ナビ番号として R A M 4 1 c の所定領域に設定する（S g 6）。

【 0 2 7 5 】

一方、S g 2 のステップにおいてナビ報知が行われる状態であると判定した場合、S g 5 のステップで入賞ライン L N に停止する役が確定していると判定した場合は、R O M 4 1 b の所定領域に記憶されているナビ番号テーブル（図 2 6 参照）を参照して、S g 1 のステップで取得した一般役の当選番号に対応するナビ番号を送信用ナビ番号として R A M 4 1 c の所定領域に設定する。

【 0 2 7 6 】

この際、内部当選番号に基づいてリプレイ G R 1 ~ 6 が当選していることが特定される

場合には、その当選役の種類に応じて昇格リブレイの組合せが入賞ライン L N に停止される停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。また、リブレイ G R 1 1 ~ 1 6 が当選していることが特定され、かつ上乗せ抽選に当選していないことが特定される場合には、その当選役の種類に応じて中段リブレイの組合せが入賞ライン L N に停止される停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。また、リブレイ G R 1 1 ~ 1 6 が当選していることが特定され、かつ上乗せ抽選に当選していることが特定される場合には、その当選役の種類に応じて特殊リブレイの組合せが入賞ライン L N に停止される停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。

【 0 2 7 7 】

また、リブレイ G R 2 1 ~ 2 6 が当選していることが特定される場合には、その当選役の種類に応じて赤 7 揃いリブレイ、赤 7 取りこぼしリブレイ、青 7 揃いリブレイ、青 7 取りこぼしリブレイのいずれかの組合せを入賞ライン L N に停止可能な停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。尚、本実施例では、ナビ番号テーブルにおいて、リブレイ G R 2 1 ~ 2 6 に対応するナビ番号は、それぞれ 2 つのナビ番号が設定されているが、メイン制御部 4 1 は、抽選により選択したいいずれかの一方のナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。

10

【 0 2 7 8 】

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

20

【 0 2 7 9 】

S g 3 のステップまたは S g 6 のステップにおいて送信用ナビ番号を R A M 4 1 c の所定領域に設定した後は、当該送信用ナビ番号に基づいて押し順コマンドをコマンドキューに格納する (S g 4)。メイン制御部 4 1 は、押し順コマンドをコマンドキューに格納する際に、1 バイト目に押し順コマンドである旨を示す M O D E を格納し、2 バイト目の E X T に送信用ナビ番号を格納する。

【 0 2 8 0 】

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

30

【 0 2 8 1 】

このように、本実施例のメイン制御部 4 1 は、スタート操作が行われたときに、押し順コマンド設定処理を実行することで、ナビ報知の実行中である場合には、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドをコマンドキューに設定し、ナビ報知の実行中でない場合には、遊技者にとって有利な停止順を特定不可能であり、遊技者にとって不利にも有利にも標準的な押し順を特定可能な押し順コマンドをコマンドキューに設定する。

40

【 0 2 8 2 】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、停止操作が行われる毎に、押し順コマンド設定処理を実行することで、ナビ報知の実行中でない場合であっても、入賞ライン L N に停止する役が確定している場合には、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドをコマンドキューに設定する。

40

【 0 2 8 3 】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、押し順コマンド設定処理が実行されることにより、例えば、遊技状態が R T 1 であり、ナビ報知が行われない状態で、リブレイ G R 1 が当選した場合であり、いずれのルール 2 L、2 C、2 R も停止していないときには、昇格リブレイ、中段リブレイが停止可能であるが、いずれの役が停止するかは確定していないので、標準ナビ番号 (「 0 」) が送信用ナビ番号として設定され、当該送信用ナビ番号を含む押し順コマンドが設定されることとなる。また、第 1 停止として左ルール 2 L が停止されたときには、未だ昇格リブレイ、中段リブレイが停止可能であり、いずれの役が停止するか確定していないので、送信用ナビ番号として標準ナビ番号 (「 0 」) を含む押し順コマンドが設定される。そして、第 1 停止として左ルール 2 L が停止された後、第 2 停止

50

として中リール 2 C が停止されたときには、その後の右リール 2 R の停止により昇格リプレイのみが停止可能であり、停止する役が確定するので、ナビ報知が行われない状態であっても、遊技者にとって有利な停止順（昇格リプレイを入賞させる停止順）を特定することができるナビ番号（「4」）が送信用ナビ番号として設定される。また、第 1 停止において左リール 2 L 以外のリールが停止されたとき、第 1 停止として左リール 2 L が停止された後、第 2 停止として中リール 2 C 以外のリールが停止されたときには、その後の停止順に関わらず、中段リプレイのみが停止可能であり、停止する役が確定するので、ナビ報知が行われない状態であっても、遊技者にとって有利な停止順を特定することができるナビ番号（「4」）が送信用ナビ番号として設定される。

【0284】

10

また、遊技状態が R T 1 であり、ナビ報知が行われない状態で、リプレイ G R 2 ~ 6 が当選した場合にも、リプレイ G R 1 が当選した場合と同様にして、昇格リプレイ、中段リプレイのいずれの役が停止するかは確定していないときには、標準ナビ番号（「0」）を含む押し順コマンドが設定され、昇格リプレイ、中段リプレイのいずれの役が停止するかが確定したときに、遊技者にとって有利な停止順を特定することができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

【0285】

20

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

30

【0286】

また、遊技状態が R T 0 であり、ナビ報知が行われない状態で、リプレイ G R 1 2 ~ 1 6 が当選した場合にも、リプレイ G R 1 1 が当選した場合と同様にして、中段リプレイ、特殊リプレイ、転落リプレイのいずれの役が停止するかが確定していないときには、標準ナビ番号（「0」）を含む押し順コマンドが設定され、中段リプレイ、特殊リプレイ、転落リプレイのいずれの役が停止するかが確定したときに、遊技者にとって有利な停止順（特殊リプレイを入賞させる停止順）を特定することができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

【0287】

40

また、遊技状態が R T 2 であり、ナビ報知が行われない状態で、リプレイ G R 2 1 ~ 2 6 が当選した場合にも、リプレイ G R 1 ~ 6 が当選した場合と同様にして、赤 7 揃いリプレイ、赤 7 取りこぼしリプレイ、青 7 揃いリプレイ、青 7 取りこぼしリプレイ、昇格リプレイのいずれの役が停止するかが確定していないときには、標準ナビ番号（「0」）を含む押し順コマンドが設定され、いずれの役が停止するかが確定したときに、遊技者にとって有利な停止順（赤 7 揃いリプレイ、赤 7 取りこぼしリプレイ、青 7 揃いリプレイ、青 7 取りこぼしリプレイを入賞させる停止順）を特定することができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

【0288】

また、ナビ報知が行われない状態で、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 が当

50

選した場合にも、リプレイGR 1～6 やリプレイGR 2 1～2 6 が当選した場合と同様に
して、中段ベル、上段ベル 1～8 のいずれの役が停止するかが確定していないときには、
標準ナビ番号（「0」）を含む押し順コマンドが設定され、いずれの役が停止するかが確
定したときに、遊技者にとって有利な停止順（中段ベルを入賞させる停止順）を特定する
ことができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

【0289】

このように、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、AT の制御を行っていない状態で、
報知対象役が当選した場合に、遊技者にとって有利な停止順が確定するタイミングで、遊
技者にとって有利な停止順を特定可能なナビ番号を含む押し順コマンドを設定してサブ制
御部 9 1 に対して送信するようになっている。有利な停止順が確定するタイミングとは、
3 択の役（押し順リプレイのうちリプレイGR 1 1～1 6、リプレイGR 2 1～2 6）で
は、第 1 停止操作が行われたタイミングであり、6 択の役（リプレイGR 1～6）では、
第 1 停止操作が行われて、遊技者にとって有利な役が停止しないことが確定したタイミ
ング、または第 2 停止操作が行われたタイミングである。

【0290】

本実施例の押し順コマンド設定処理において設定された押し順コマンドは、その後、タ
イマ割込処理（メイン）が実行されることで、サブ制御部 9 1 に対して順次送信されるこ
ととなる。

【0291】

そして、サブ制御部 9 1 は、押し順コマンド、上述の第 1 の内部当選コマンド及び第 2
の内部当選コマンドに基づいて、メイン制御部 4 1 側でナビ報知が行われていることが特
定される場合に、ナビ演出を行う。サブ制御部 9 1 は、ナビ演出を行う際には、第 2 の内
部当選コマンドに基づいて報知対象役の当選が特定されるとともに、押し順コマンドに基
づいてナビ番号が「0」以外であること、すなわち遊技者にとって有利な押し順が標準押
し順以外であることが特定される場合に、押し順コマンドに基づいて特定されるナビ番号
に応じた停止順を示す停止順画像を液晶表示器 5 1 に表示させる。また、ナビ演出では、
第 2 の内部当選コマンドに基づいて入賞する可能性がある役を示唆する画像を液晶表示器
5 1 に表示する。このとき、例えば、報知対象役として押し順ベルが当選している場合は
、「ベル」の画像を表示することで、押し順ベルの入賞の可能性を示唆し、押し順リプレ
イが当選している場合には、遊技状態コマンド等に基づいて特定されるメイン制御部 4 1
側での遊技状態（RT 0～RT 3）に基づいて、入賞する可能性があるリプレイGR の種
類を特定し、特定したリプレイGR に含まれる役（例えば、リプレイGR 1～6 では、昇
格リプレイ、リプレイGR 1 1～1 6 では、特殊リプレイ、リプレイGR 2 1～2 6 では
、赤 7 リプレイまたは青 7 リプレイ）に応じた演出を行うことで、遊技者にとって有利な
役の入賞の可能性を示唆することができるようになっている。

【0292】

また、ナビ演出においてリプレイGR に含まれる役に応じた演出として、例えば、内部
抽選においてリプレイGR 2 1～2 6 が当選した場合でも、メイン制御部 4 1 側での内部
当選コマンド送信処理において、第 2 の内部当選コマンドの送信用当選番号としてリプレ
イGR 1～6、1 1～1 6、2 1～2 6 のいずれかの当選を示す「2」が一律に設定され
ることとなるが、サブ制御部 9 1 は、第 2 の内部当選コマンドに基づいて送信用当選番号
が「2」であること、及び遊技状態コマンド等に基づいて遊技状態が RT 2 であることが
特定されることで、リプレイGR 2 1～2 6 が当選していることを特定して、押し順コマ
ンドに基づいて特定さえるナビ番号に応じた停止順を示す画像とともに、当該停止順によ
る操作によって赤 7 リプレイ又は青 7 リプレイが入賞する可能性を示唆する画像（本実施
例では、各リールに赤 7 及び青 7 を狙ったタイミングでの停止操作を促す画像）を表示す
ることで、リプレイGR 2 1～2 6 に含まれる役のうち遊技者にとって有利な役（本実施
例では、ART ゲーム数抽選で当選する平均ゲーム数が高い役）に応じた演出を行うこと
ができるようになっている。

【0293】

次に、メイン制御部 41 が行う入賞判定コマンド送信処理の制御内容について、図 11 ~ 図 13 及び図 30 に基づいて説明する。

【0294】

本実施例では、特別役及び一般役について入賞役の種類毎に入賞番号(0~64)が予め割り当てられており、入賞役の種類毎に入賞番号が設定された入賞番号テーブルが ROM 41b の所定領域に格納されている。

【0295】

図 12 に示すように、入賞番号は、入賞役の種類毎すなわち入賞ライン LN に停止した図柄の組合せ毎に割り当てられており、上段ベル 1 の「リプレイ a - チェリー a - チェリー a」は、「1」が、「リプレイ a - チェリー a - 白 7」は、「2」が、「リプレイ a - チェリー a - BAR」は、「3」が、「リプレイ a - チェリー b - チェリー a」は、「4」が、「リプレイ a - チェリー b - 白 7」は、「5」が、「リプレイ a - チェリー b - BAR」は、「6」が割り当てられ、上段ベル 2 の「リプレイ a - チェリー a - プラム」は、「7」が、「リプレイ a - チェリー b - プラム」は、「8」が割り当てられ、上段ベル 3 の「リプレイ a - プラム - チェリー a」は、「9」が、「リプレイ a - プラム - 白 7」は、「10」が、「リプレイ a - プラム - BAR」は、「11」が割り当てられ、上段ベル 4 の「リプレイ a - プラム - プラム」は、「12」が割り当てられ、上段ベル 5 の「リプレイ b - チェリー a - チェリー a」は、「13」が、「リプレイ b - チェリー a - 白 7」は、「14」が、「リプレイ b - チェリー a - BAR」は、「15」が、「リプレイ b - チェリー b - チェリー a」は、「16」が、「リプレイ b - チェリー b - 白 7」は、「17」が、「リプレイ b - チェリー b - BAR」は、「18」が割り当てられ、上段ベル 6 の「リプレイ b - チェリー a - プラム」は、「19」が、「リプレイ b - チェリー b - プラム」は、「20」が割り当てられ、上段ベル 7 の「リプレイ b - プラム - チェリー a」は、「21」が、「リプレイ b - プラム - 白 7」は、「22」が、「リプレイ b - プラム - BAR」は、「23」が割り当てられ、上段ベル 8 の「リプレイ a - プラム - プラム」は、「24」が割り当てられている。

【0296】

また、中段ベルの「ベル - ベル - ベル」は、「25」が割り当てられ、右下がりベルの「リプレイ a - ベル - 赤 7」は、「26」が、「リプレイ a - ベル - リプレイ a」は、「27」が、「リプレイ b - ベル - 赤 7」は、「28」が、「リプレイ b - ベル - リプレイ a」は、「29」が割り当てられている。

【0297】

また、中段スイカの「スイカ - スイカ - スイカ」は、「30」が割り当てられ、右下がりスイカの「ベル - スイカ - チェリー b」は、「31」が割り当てられている。また、中段チェリーの「チェリー a - ベル - リプレイ a」は、「32」が割り当てられ、角チェリーの「赤 7 - ベル - リプレイ a」は、「33」が、「BAR - ベル - リプレイ a」は、「34」が割り当てられている。

【0298】

図 13 に示すように、中段リプレイの「リプレイ a - リプレイ a - リプレイ a」は、「35」が、「リプレイ b - リプレイ a - リプレイ a」は、「36」が割り当てられ、右上がりリプレイの「ベル - リプレイ a - 赤 7」は、「37」が、「ベル - リプレイ a - ベル」は、「38」が割り当てられ、昇格リプレイの「ベル - リプレイ a - リプレイ a」は、「39」が割り当てられ、転落リプレイの「ベル - 赤 7 - チェリー a」は、「40」が、「ベル - 赤 7 - スイカ」は、「41」が、「ベル - 赤 7 - プラム」は、「42」が、「ベル - スイカ - チェリー a」は、「43」が、「ベル - スイカ - スイカ」は、「44」が、「ベル - スイカ - プラム」は、「45」が、「ベル - チェリー a - チェリー a」は、「46」が、「ベル - チェリー a - スイカ」は、「47」が、「ベル - チェリー a - プラム」は、「48」が割り当てられ、特殊リプレイの「リプレイ a - リプレイ a - ベル」は、「49」が、「リプレイ b - リプレイ a - ベル」は、「50」が割り当てられている。

【0299】

10

20

30

40

50

また、赤 7 揃いリプレイの「リプレイ b - 青 7 - リプレイ a」は、「5 1」が割り当てられ、赤 7 取りこぼしリプレイの「リプレイ a - 青 7 - リプレイ a」は、「5 2」が、「リプレイ a - スイカ - リプレイ a」は、「5 3」が、「リプレイ a - チェリー a - リプレイ a」は、「5 4」が、「リプレイ b - スイカ - リプレイ a」は、「5 5」が、「リプレイ b - チェリー a - リプレイ a」は、「5 6」が割り当てられ、青 7 揃いリプレイの「スイカ - 青 7 - リプレイ a」は、「5 7」が割り当てられ、青 7 取りこぼしリプレイの「スイカ - スイカ - リプレイ a」は、「5 8」が、「スイカ - チェリー a - リプレイ a」は、「5 9」が、「ベル - 青 7 - リプレイ a」は、「6 0」が、「ベル - スイカ - リプレイ a」は、「6 1」が、「ベル - チェリー a - リプレイ a」は、「6 2」が割り当てられている。

10

【0300】

また、図 11 に示すように、BB の「青 7 - 青 7 - 青 7」は、「6 3」が割り当てられ、RB の「青 7 - 赤 7 - 赤 7」は、「6 4」が割り当てられている。

【0301】

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

20

【0302】

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

【0303】

図 30 に示すように、入賞判定コマンド設定処理では、入賞判定処理における入賞判定結果に基づいて RAM 41 c の所定領域に設定された入賞番号を取得し (Sh1)、当該入賞番号に基づいて入賞判定コマンドをコマンドキューに格納して (Sh2)、入賞判定コマンド設定処理を終了する。メイン制御部 41 は、入賞判定コマンドをコマンドキューに格納する際に、1 バイト目に入賞判定コマンドである旨を示す MODE を格納し、2 バイト目の EXT に入賞番号を格納する。

30

【0304】

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

【0305】

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

40

【0306】

また、本実施例の入賞判定コマンド設定処理では、入賞判定処理において RAM 41 c に設定された入賞番号を、そのまま含む入賞判定コマンドをコマンドキューに設定するので、入賞番号を特定可能な特殊なコマンド等に変換する処理を行うことなく、処理負荷を削減することができる。

【0307】

また、本実施例では、入賞役の種類毎に入賞番号が割り当てられて ROM 41 b の所定領域に格納されているので、入賞番号を含む入賞判定コマンドを受信したサブ制御部 91 では、入賞番号に基づいて各リール 2 L、2 C、2 R に停止している図柄の組合せを特定

50

して、演出を実行することが可能となっている。

【0308】

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

10

【0309】

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

【0310】

これに対して、本実施例のメイン制御部41は、内部抽選結果を特定可能な内部当選コマンドとして、内部抽選結果として特別役の当選状況を特定可能な第1の内部当選コマンド及び一般役の当選状況を特定可能な第2の内部当選コマンドを内部当選コマンド設定処理において設定し、設定された当該コマンドをサブ制御部91に対して送信可能であり、内部当選コマンド設定処理では、ATに制御されているか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないように一般役に係る第2の内部当選コマンドを設定するので、メイン制御部41側でATに制御しているか否かに関わらず、第2の内部当選コマンドから内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順が特定されることなく、ATに制御されているか否かに関わらず、共通の第2の内部当選コマンドを送信するので、第2の内部当選コマンドの送信に係る処理を簡素化できるとともに、サブ制御部91側に不正がなされてもATに制御されていない状態で遊技者にとって有利な停止順がナビ演出により報知されてしまうことを防止できる。

20

30

【0311】

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

40

【0312】

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

50

【 0 3 1 3 】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、A T に制御しており、ナビ報知が実行される状態において、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できる押し順コマンドを設定する押し順コマンド設定処理を実行し、設定した押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するので、ナビ報知が実行される状態においてサブ制御部 9 1 側で遊技者にとって有利な停止順を報知するナビ演出を行うことができる。

【 0 3 1 4 】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 がナビ報知を実行する報知対象役として、押し順リプレイと押し順ベルとを含み、メイン制御部 4 1 は、押し順コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態で内部抽選結果が押し順リプレイとなったときと、押し順ベルとなったときと、すなわちナビ報知が実行される状態において内部抽選にて当選した報知対象役が異なる種類であっても、遊技者にとって有利な停止順が共通の場合に、該遊技者にとって有利な停止順を特定できる共通のナビ番号を含む押し順コマンドを設定するので、押し順コマンドの種類を削減することができる。

【 0 3 1 5 】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、押し順コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態では、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できるナビ番号を含む押し順コマンドを設定する一方で、ナビ報知が実行される状態以外の状態では、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できないが標準押し順（左第 1 停止）を特定できるナビ番号を含む押し順コマンドを設定するので、ナビ報知が実行される状態であるか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、ナビ番号を含む押し順コマンドを設定する処理を共通化することができる。

【 0 3 1 6 】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が行われる毎に該当するリール 2 L、2 C、2 R を段階的に停止させる構成であり、遊技者にとって有利な停止順は、全てのストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作、すなわち第 3 停止の操作が完了するよりも前に確定するようになっており、例えば、押し順ベルの当選時には、第 1 停止操作が行われることで、中段ベルが入賞させられるか否かが確定し、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 の当選時には、第 1 停止操作が行われることで、特殊リプレイが入賞させられるか否かが確定し、リプレイ G R 2 1 ~ 2 6 の当選時には、第 1 停止操作が行われることで、赤 7 揃いリプレイ、赤 7 取りこぼしリプレイまたは青 7 揃いリプレイ、青 7 取りこぼしリプレイが入賞させられるか否かが確定し、リプレイ G R 1 ~ 6 の当選時には、第 2 停止操作が行われることで、昇格リプレイが入賞させられるか否かが確定するようになっており、メイン制御部 4 1 は、押し順コマンド設定処理では、ナビ報知が実行される状態以外の状態において内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順が確定した段階、すなわち第 1 停止、第 2 停止の操作が行われたとき以降に、内部当選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定できるナビ番号を含む押し順コマンドを設定して送信するので、サブ制御部 9 1 に不正が施されても遊技者にとって有利な停止順が特定されることを防止しつつ、内部抽選結果が報知対象役となったときにサブ制御部 9 1 側で遊技者にとって有利な停止順で操作されたか否かに応じた演出を行うことができる。

【 0 3 1 7 】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、押し順コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態以外の状態において、報知対象役が当選した場合に、リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われて停止する役が確定したと判定されたときに、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なナビ番号を含む押し順コマンドを設定し、当該押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成であるが、リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われて停止する役が確定した後に、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なコマンドは、押し順コマンドとは別のコマンドでもあっても良く、例えば、内部抽選にて当選した

報知対象役の当選番号を含む別のコマンドを送信することで、当選した報知対象役の種類に基づいて遊技者にとって有利な停止順を特定可能とする構成であっても良いし、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なナビ番号を含む別途コマンドを設ける構成であっても良い。このような構成においては、メイン制御部 4 1 は、内部抽選が行われたときにのみ、押し順コマンド設定処理を実行し、その後、停止する役が確定したときに、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なコマンドを設定する処理を行う構成とすることで、メイン制御部 4 1 による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

【0318】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、内部抽選が行われたとき、各リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われたときに、押し順コマンド設定処理を実行する構成であり、停止する役が確定した後は、押し順コマンド設定処理が行われる毎に、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成であるが、停止する役が確定した後に遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドは、少なくとも停止する役が確定したときに 1 度送信される構成であれば良く、停止する役が確定して、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドを送信した後は、押し順コマンド設定処理を実行しない構成であっても良い。このような構成とすることで、メイン制御部 4 1 による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

10

【0319】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、ナビ報知を行う状態において、内部抽選が行われたとき、各リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われたときに、押し順コマンド設定処理を実行する構成であるが、ナビ報知を行う状態である場合には、内部抽選が行われたときにのみ、押し順コマンド設定処理を実行する構成であっても良い。このような構成とすることで、ナビ報知を行う状態である場合に、メイン制御部 4 1 による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

20

【0320】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、スタート操作が行われたときに、内部抽選を行い、内部抽選結果に応じて内部抽選結果毎に各々異なる当選番号を RAM 4 1 c に設定し、設定された当選番号に応じて内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御等を行う構成であるとともに、内部抽選結果を特定可能な内部当選コマンドとして、特別役の当選状況を特定可能な第 1 の内部当選コマンド及び一般役の当選状況を特定可能な第 2 の内部当選コマンドを内部当選コマンド設定処理において設定し、設定された当該コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成であり、内部当選結果として報知対象役が当選したときの当選番号は、所定の数値範囲（報知対象役として押し順リプレイの当選番号は、2 ~ 19 であり、押し順ベルの当選番号は、23 ~ 34 である。）からなる連続する数値が割り当てられており、内部当選コマンド設定処理では、AT に制御されていてナビ報知が実行される状態以外の状態において、RAM 4 1 c に設定された当選番号が、当該所定の数値範囲（2 ~ 19、23 ~ 34）であるときに、報知対象役となった旨は特定できるが遊技者にとって有利な停止順を特定できない第 2 の内部当選コマンドを設定し、設定された第 2 の内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するので、メイン制御部 4 1 側で AT に制御しているか否かに関わらず、第 2 の内部当選コマンドから内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順が特定されることはないため、サブ制御部 9 1 側に不正がなされても AT に制御されていない状態で遊技者にとって有利な停止順がナビ演出により報知されてしまうことを防止できる。

30

40

【0321】

また、内部抽選結果が報知対象役となったときに設定される当選番号として、所定の数値範囲からなる連続する数値が割り当てられているとともに、メイン制御部 4 1 は、内部抽選結果が報知対象役であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる当選番号が報知対象役に対して割り当てられた所定の数値範囲内にあるか否かにより判定できるため、第 2 の内部当選コマンドを送信する際の処理を簡素化できる。

50

【0322】

また、本実施例では、メイン制御部41がナビ報知を実行する報知対象役として、押し順リプレイと、押し順ベルと、を含み、内部抽選結果が押し順リプレイとなったときの当選番号、すなわち内部抽選結果がリプレイGR1～6、リプレイGR11～16、リプレイGR21～26の各抽選対象役の当選願号として、第1の数値範囲(2～19)の連続する数値が割り当てられ、内部抽選結果が押し順ベルとなったときの当選番号、すなわち内部抽選結果が左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4の各抽選対象役の当選番号として、第2の数値範囲(23～34)の連続する数値が割り当てられているので、メイン制御部41は、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当選番号が第1の数値範囲であるか、第2の数値範囲であるかに応じて、内部抽選結果が押し順リプレイであるか、押し順ベルであるかを判定できるため、内部当選コマンド設定処理において第2の内部当選コマンドを設定する処理を簡素化できる。

10

【0323】

また、本実施例のメイン制御部41は、第1の状態(RT0、RT1、RT2)及び第2の状態(例えば、第1の状態としてのRT0に対してRT1又はRT2、第1の状態としてのRT1に対してRT0又はRT2、第1の状態としてのRT2に対してRT0又はRT1)を含む複数の遊技状態(RT0～4、RB)に制御することが可能であり、各遊技状態では、内部抽選において決定される報知対象役としての押し順リプレイの種類が異なる(本実施例では、例えば、RT0では、リプレイGR11～16が抽選対象役である一方で、リプレイGR1～6、リプレイGR21～26が抽選対象役でなく、RT1では、リプレイGR1～6が抽選対象役である一方で、リプレイGR11～16、リプレイGR21～26が抽選対象役でなく、RT2では、リプレイGR21～26が抽選対象役である一方で、リプレイGR1～6、リプレイGR11～16が抽選対象役でなく、遊技状態RT0～2で、内部当選の対象となる報知対象役の種類が異なる)構成であり、遊技状態が第1の状態において内部抽選結果が押し順リプレイとなったときの当選番号、及び遊技状態が第2の状態において内部抽選結果が押し順リプレイとなったときの当選番号は、いずれも第1の数値範囲(2～19)に割り当てられているため、内部当選コマンド設定処理において、第1の状態においても第2の状態においても内部抽選結果が押し順リプレイであるか否かを判定するための処理を共通化できる。

20

【0324】

また、本実施例のメイン制御部41は、内部当選コマンド設定処理において、ATに制御していない状態において内部抽選結果が、報知対象役以外の役またははずれであるときには、該内部抽選結果に応じた当選番号(本実施例では、0～1、20～22、35)を含む第2の内部当選コマンドを設定し、内部抽選結果が報知対象役である押し順リプレイであるときには、第1の数値範囲(2～19)に含まれる一の当選番号(本実施例では、2)を含み、内部抽選結果が報知対象役である押し順ベルであるときには、第2の数値範囲(23～34)に含まれる一の当選番号(本実施例では、23)を含む第2の内部当選コマンドを設定することで、ATに制御していない状態において、内部抽選結果が、報知対象役であっても報知対象役以外の役またははずれであっても、内部抽選結果に対応する当選番号を含む第2の内部当選コマンドを送信するので、内部抽選結果が報知対象役であるか否かにかかわらず、第2の内部当選コマンドを作成して送信する処理を共通化することができる。

30

40

【0325】

尚、本実施例のメイン制御部41は、内部当選コマンド設定処理において、ATに制御されている状態か否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないように一般役に係る第2の内部当選コマンドを設定する構成であるが、ATに制御されている状態でないときには、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないように一般役に係る第2の内部当選コマンドを設定する一方で、ATに制御されている状態である

50

ときには、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当選した報知対象役の種類に応じた当選番号、例えば、押し順リプレイとしてリプレイGR11が当選したときには、当選番号「8」、押し順ベルとして中ベル1が当選したときには、当選番号「27」を含む第2の内部当選コマンドを設定することで、ATに制御されている状態であるときには、当選した報知対象役の種類を特定可能な第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であっても良い。このような構成では、ATに制御されている状態においては、第2の内部当選コマンドに含まれる当選番号から、報知対象役の種類に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定できるので、サブ制御部91側で遊技者にとって有利な停止順をナビ演出により報知することができる。また、このような構成では、ATに制御されている状態においては、第2の内部当選コマンドに含まれる当選番号から内部抽選における抽選対象役の当選番号を特定できるので、内部当選した抽選対象役に含まれる入賞役の種類に応じた演出、例えば、リプレイGR21が当選している場合に、リプレイGR21に含まれる赤7リプレイが当選する可能性を示唆する演出を行うことができる。

10

20

30

40

50

【0326】

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

【0327】

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

【0328】

また、本実施例では、一般役の当選番号として1～35が割り当てられており、第1の数値範囲(2～19)に報知対象役である押し順リプレイの当選番号が連続して設定され、第2の数値範囲(23～34)に報知対象役である押し順ベルの当選番号が連続して設定され、非報知対象役の当選番号が、第1の数値範囲、第2の数値範囲の前後の数値範囲に分散されて設定される構成であるが、第3の数値範囲に全ての非報知対象役の当選番号が連続して設定される構成であっても良い。このような構成とすることで、内部抽選結果が報知対象役であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる当選番号が報知対象役に対して割り当てられた所定の数値範囲内にあるか否かにより判定できるため、第2の内部当選コマンドを送信する際の処理を簡素化できるとともに、非報知対象役に対して割り当てられた当選番号が所定の数値範囲にあるか否かを判定する処理を簡素化することができる。

【0329】

また、本実施例では、メイン制御部41は、内部当選コマンド送信処理において、遊技状態に関わらず、同じ種類の報知対象役のグループ(本実施例では、押し順リプレイのグループ、押し順ベルのグループ)毎に一律に同じ送信用当選番号(本実施例では、押し順リプレイのグループに対して「2」、押し順ベルのグループに対して一律に「23」)を設定して、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であるが、内部当選コマンド送信処理において、同じ送信用当選番号が設定される報知対象役のグループは、少なくとも、ATに制御されているか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないようにすれば良く、一の遊技状態に

において抽選対象となる同じ種類の報知対象役のグループについては、一のグループ毎に遊技者にとって有利な役が一つつ含まれるように複数のグループに分けて、分けられたグループ毎に異なる送信用当選番号を設定する構成としても良い。これにより、サブ制御部 91 側で複数のグループのうちいずれかのグループに属する報知対象役が当選したかを特定し、特定したグループに応じた演出を実行することが可能となる。このような構成として、例えば、本実施例の押し順リプレイについて、遊技状態が R T 2 において抽選対象となるリプレイ G R 2 1 ~ 2 6 を、遊技者にとって有利な役（本実施例では、赤 7 リプレイ及び青 7 リプレイ）が一つつ含まれるように、第 1 のグループ（リプレイ G R 2 1 ~ 2 3 ）と第 2 のグループ（リプレイ G R 2 4 ~ 2 6 ）とに分けて、第 1 のグループと第 2 のグループとにそれぞれ異なる送信用当選番号（例えば、2 A、2 B）を設定する構成とすることで、サブ制御部 91 は、遊技状態が R T 2 において、第 1 のグループを示す送信用当選番号を含む第 2 の内部当選コマンドを受信することで、第 1 のグループが当選していることを特定し、赤 7 リプレイが入賞する可能性を示唆する演出を実行することが可能となる一方で、第 2 のグループを示す送信用当選番号を含む第 2 の内部当選コマンドを受信することで、第 2 のグループが当選していることを特定し、青 7 リプレイが入賞する可能性を示唆する演出を実行すること、すなわち遊技者にとって有利な役をより特定した演出を実行することが可能となる。

10

【0330】

次に、本実施例における配当表示の表示方法について説明する。配当表示は、入賞となる図柄の組合せと、図柄の組合せが入賞ライン L N に揃って入賞となったときに付与される価値とを示す表示である。また、配当表示では、表示結果の図柄組合せを表示態様の変化がない静止表示する。本実施例では、サブ制御部 91 は、演出用スイッチ 5 6 が長押し（例えば、3 秒以上の押下）されたことを検出すると、演出表示を行う液晶表示器 5 1（表示手段）に配当表示を表示させる。このように、本実施例では、演出用スイッチ 5 6 が長押しされた場合、液晶表示器 5 1 は、配当表示を表示する。すなわち、配当表示は、演出用スイッチ 5 6 が長押しされることにより、液晶表示器 5 1 に表示される。

20

【0331】

なお、サブ CPU 91 a は、液晶表示器 5 1 に配当表示を行っている場合には、リール 2 L、2 C、2 R の視認性を所定態様とする。例えば、サブ CPU 91 a は、液晶表示器 5 1 に配当表示を行っている場合には、リール L E D 5 5 を点灯させ、リール 2 L、2 C、2 R の視認性を高くする。これにより、配当表示に表示されている図柄と、リール 2 L、2 C、2 R の図柄とを対応させやすくすることができる。なお、リール 2 L、2 C、2 R の視認性を所定態様とする例はこれに限らない。例えば、リール 2 L、2 C、2 R の視認性を高くする態様であればどのような態様であってもよい。例えば、リール L E D 5 5 を点滅させることなく点灯し続けることで、リール 2 L、2 C、2 R の視認性を高くすることができる。

30

【0332】

また、本実施例では、所定表示部に、演出用スイッチ 5 6 を長押しすることで液晶表示器 5 1 に配当表示が表示される旨を知らせる説明表示を行う。図 3 1 は、本実施例における説明表示 7 1 の例を示した図である。図示する例では、説明表示 7 1 として「演出用スイッチ長押しで配当表示」と記載されている。また、本実施例では、説明表示 7 1 は、スロットマシン 1 の前面側（所定表示部）に表示されている（図 1 参照）。

40

【0333】

なお、説明表示 7 1 は、どのような方法で行ってもよい。例えば、説明表示 7 1 を印刷したシールをスロットマシン 1 の前面側（例えば前面扉 1 b）に貼付することで、説明表示 7 1 を行うようにしてもよい。また、例えば、説明表示 7 1 をスロットマシン 1 の前面側に直接印刷することで、説明表示 7 1 を行うようにしてもよい。また、例えば、説明表示 7 1 を液晶表示器 5 1 に表示させることで、説明表示 7 1 を行うようにしてもよい。

【0334】

また、説明表示 7 1 を行う所定表示部は、遊技者が遊技を行うためにスロットマシン 1

50

に直面したときに視認可能な位置に設けられることが望ましい。これにより、遊技者は、視線の移動のみで説明表示 7 1 を見ることができ、遊技をしながら配当表示の表示方法を確認することができる。

【0335】

なお、本実施例のスロットマシン 1 における役の種類、図柄組合せ、配当は、図 1 1 ~ 図 1 3 に示した通りである。また、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役、小役、再遊技役の組合せは、図 1 7 ~ 図 1 9 に示した通りであり、遊技状態がボーナス (BB、RB) であるときと、ボーナス (BB、RB) 以外であるときとで抽選対象役が異なる。すなわち、遊技状態に応じて導出が許容される表示結果が変化する。また、本実施例のスロットマシン 1 における入賞ラインは、入賞ライン LN (中段ライン、図 1 参照) 1 本のみである。

10

【0336】

図 3 2 ~ 図 3 4 は、本実施例において、遊技状態がボーナス (BB、RB) 以外における配当表示を示した図である。図 3 2 は、遊技状態がボーナス (BB、RB) 以外における入賞役のうち、特別役の配当表示を示した図である。図示する例では、BIG BONUS (ビッグボーナス、BB) は、入賞ライン LN に「青 7 - 青 7 - 青 7」の組合せが揃ったときに入賞となることが示されている。また、BIG BONUS は、316 枚を超える払い出しで終了 (316 枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了) することが示されている (付与される価値が示されている)。また、REGULAR BONUS (レギュラーボーナス、RR) は、入賞ライン LN に「青 7 - 赤 7 - 赤 7」の組合せが揃ったときに入賞となることが示されている。また、REGULAR BONUS は、6 回入賞もしくは 12G で終了 (いずれかの役が 6 回入賞するか、12 ゲーム消化したことを条件として終了) することが示されている (付与される価値が示されている)。

20

【0337】

また、本実施例では、入賞役のうち特別役の配当表示 (所定の画面) より、十字キー 5 7 の左側の操作 (第 1 の操作) で小役 1 の配当表示 (第 1 の画面) に切り替えることができ、十字キー 5 7 の右側の操作 (第 2 の操作) でリプレイ 1 (再遊技役 1) の配当表示 (第 2 の画面) に切り替えることができる。これにより、遊技者は、任意に配当表示を確認することができる。なお、図示する例では、配当表示の切り替え方法として、配当表示画面の右上に、十字キー 5 7 の左側を押下することで小役 1 の配当表示に切り替えることができ、十字キー 5 7 の右側を押下することでリプレイ 1 (再遊技役 1) の配当表示に切り替えることができることが示されている。

30

【0338】

図 3 3 は、遊技状態がボーナス (BB、RB) 以外における入賞役のうち、小役の配当表示を示した図である。なお、本実施例における小役の図柄組合せは多数あるため、遊技状態がボーナス (BB、RB) 以外における入賞役のうち、小役の配当表示は、小役 1 ~ 小役 7 の 7 つの配当表示に分割して表示される。

【0339】

図 3 3 (A) は、遊技状態がボーナス (BB、RB) 以外における小役 1 の配当表示を示した図である。図示する例では、入賞ライン LN に「リプレイ a - チェリー a - チェリー a」、「リプレイ a - チェリー a - 白 7」、「リプレイ a - チェリー a - BAR」、「リプレイ a - チェリー b - チェリー a」、「リプレイ a - チェリー b - 白 7」のいずれかの組合せが揃ったときに小役の入賞となり、8 枚のメダルが払い出されること (付与される価値) が示されている。図 3 3 (B) は、遊技状態がボーナス (BB、RB) 以外における小役 7 の配当表示を示した図である。図示する例では、入賞ライン LN に「スイカ - スイカ - スイカ」、「ベル - スイカ - チェリー b」のいずれかの組合せが揃ったときに小役の入賞となり、5 枚のメダルが払い出されること (付与される価値) が示されている。なお、遊技状態がボーナス (BB、RB) 以外における小役 2 ~ 6 の配当表示についても同様に、図 1 2 に示した図柄組合せに基づいて液晶表示器 5 1 に表示される。

40

【0340】

50

また、本実施例では、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外における入賞役のうち小役の配当表示（所定の画面）から、十字キー５７の左側の操作（第１の操作）でボーナスの配当表示（第１の画面）に切り替えることができ、十字キー５７の右側の操作（第２の操作）でリプレイ１（再遊技役１）の配当表示（第２の画面）に切り替えることができる。これにより、遊技者は、任意に配当表示を確認することができる。

【０３４１】

また、本実施例では、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外における小役の配当表示は、小役１～小役７の７つの画面に分割して表示されるため、十字キー５７の下側の操作で次番号の小役の配当表示に切り替えることができ、十字キー５７の上側の操作で前番号の小役の配当表示に切り替えることができる。例えば、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外における小役１の配当表示が表示されているときには、十字キー５７の下側の操作で次番号の小役の配当表示である小役２の配当表示に切り替えることができ、十字キー５７の上側の操作で前番号の小役の配当表示である小役７の配当表示に切り替えることができる。同様に、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外における小役２の配当表示が表示されているときには、十字キー５７の下側の操作で次番号の小役の配当表示である小役３の配当表示に切り替えることができ、十字キー５７の上側の操作で前番号の小役の配当表示である小役１の配当表示に切り替えることができる。

【０３４２】

図３４は、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外における入賞役のうち、リプレイ（再遊技役）の配当表示を示した図である。なお、本実施例における再遊技役の図柄組合せは多数あるため、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外における入賞役のうち、リプレイ（再遊技役）の配当表示は、リプレイ１（再遊技役１）～リプレイ６（再遊技役６）の６つの配当表示に分割して表示される。

【０３４３】

図３４（Ａ）は、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外におけるリプレイ１（再遊技役１）の配当表示を示した図である。図示する例では、入賞ラインＬＮに「リプレイａ－リプレイａ－リプレイａ」、「リプレイｂ－リプレイａ－リプレイａ」、「ベル－リプレイａ－赤７」、「ベル－リプレイａ－ベル」、「ベル－リプレイａ－リプレイａ」のいずれかの組合せが揃ったときにリプレイ（再遊技役）の入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与されること（付与される価値）が示されている。図３４（Ｂ）は、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外におけるリプレイ６（再遊技役６）の配当表示を示した図である。図示する例では、入賞ラインＬＮに「ベル－青７－リプレイａ」、「ベル－スイカ－リプレイａ」または「ベル－チェリー－リプレイａ」のいずれかの組合せが揃ったときにリプレイ（再遊技役）の入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与されること（付与される価値）が示されている。なお、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外におけるリプレイ２（再遊技役２）～リプレイ６（再遊技役６）の配当表示についても同様に、図１３に示した図柄組合せに基づいて液晶表示器５１に表示される。

【０３４４】

また、本実施例では、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外における入賞役のうちリプレイ（再遊技役）の配当表示（所定の画面）から、十字キー５７の左側の操作（第１の操作）でボーナスの配当表示（第１の画面）に切り替えることができ、十字キー５７の右側の操作（第２の操作）で小役１の配当表示（第２の画面）に切り替えることができる。これにより、遊技者は、任意に配当表示を確認することができる。

【０３４５】

また、本実施例では、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外におけるリプレイ（再遊技役）の配当表示は、リプレイ１（再遊技役１）～リプレイ６（再遊技役６）の６つの画面に分割して表示されるため、十字キー５７の下側の操作で次番号のリプレイ（再遊技役）の配当表示に切り替えることができ、十字キー５７の上側の操作で前番号のリプレイ（再遊技役）の配当表示に切り替えることができる。例えば、遊技状態がボーナス（ＢＢ、ＲＢ）以外におけるリプレイ１（再遊技役１）の配当表示が表示されているときには、十

字キー 5 7 の下側の操作で次番号のリプレイ（再遊技役）の配当表示であるリプレイ 2（再遊技役 2）の配当表示に切り替えることができ、十字キー 5 7 の上側の操作で前番号のリプレイ（再遊技役）の配当表示であるリプレイ 6（再遊技役 6）の配当表示に切り替えることができる。同様に、遊技状態がボーナス（BB、RB）以外におけるリプレイ 2（再遊技役 2）の配当表示が表示されているときには、十字キー 5 7 の下側の操作で次番号のリプレイ（再遊技役）の配当表示であるリプレイ 3（再遊技役 3）の配当表示に切り替えることができ、十字キー 5 7 の上側の操作で前番号のリプレイ（再遊技役）の配当表示であるリプレイ 1（再遊技役 1）の配当表示に切り替えることができる。

【0346】

なお、本実施例では、図 3 2 ~ 図 3 4 に示すように、入賞役のうち、特別役と、小役と、リプレイ（再遊技役）とを、それぞれまとめて配当表示している。例えば、図 3 2 に示すように、入賞役のうち特別役のみを特別役の配当表示（ボーナスの配当表示）としてまとめて表示している。また、図 3 3 に示すように、入賞役のうち小役のみを小役の配当表示（小役 1 の配当表示 ~ 小役 7 の配当表示）としてまとめて表示している。また、図 3 4 に示すように、入賞役のうちリプレイ（再遊技役）のみをリプレイ（再遊技役）の配当表示（リプレイ 1（再遊技役 1）の配当表示 ~ リプレイ 6（再遊技役 6）の配当表示）としてまとめて表示している。これにより、遊技者は、一目で特別役の配当表示であるか、小役の配当表示であるか、リプレイ（再遊技役）の配当表示であるかを認識することができる。よって、入賞役のうち、特別役と、小役と、リプレイ（再遊技役）とをそれぞれまとめて配当表示する（入賞の種類毎にまとめて表示する）ことで、配当の内容を区別し易くすることができる。

【0347】

また、本実施例では入賞となる図柄の組合せが多数あるため、図 3 0 ~ 図 3 3 に示すように、配当表示は複数の画面に分割して表示されている。また、配当表示は複数の画面に分割して表示されているが、上述したとおり十字キー 5 7 を操作することで他の配当表示の画面に切り替えることができるため、遊技者は全ての配当表示を確認することができる。

【0348】

なお、本実施例では、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 に配当表示を表示させてから時間が経過しても、他の配当表示に切り替えない。すなわち、複数の画面に分割して表示される配当表示の画面は、時間が経過しても内容が変化しない。例えば、配当表示が表示されてから所定時間が経過する毎に他の配当表示に切り替わってしまうと、切り替わる前の配当表示を遊技者が確認する前に、他の配当表示に切り替わるおそれがある。この場合、遊技者は、切り替わる前の配当表示を確認することができない。しかしながら、本実施例では、複数の画面に分割して表示される配当表示の画面は、時間が経過しても内容が変化しない。さらに、遊技者は、十字キー 5 7 を操作することで他の配当表示の画面に切り替えることができる。よって、遊技者は配当表示を適切に確認でき、遊技者の利便性を高めることができる。

【0349】

次に、本実施例における演出表示について説明する。本実施例のスロットマシン 1 は、演出表示の一つとして、内部抽選により当選した役を示唆する当選役示唆演出を所定の割合で実行する。また、当選役示唆演出において、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスのいずれかに当選している期待度についても報知する。

【0350】

図 3 5 は、本実施例における当選役示唆演出の表示例を示した図である。図示する例は、スイカが当選したことを示唆する当選役示唆演出の表示例であり、（A）~（C）でスイカ図柄の大きさが異なっている。当選役示唆演出では、表示する図柄の種類によって当選した役を示唆し、表示する図柄の大きさによって、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスのいずれかに当選している期待度について報知する。

【0351】

図 3 5 (A) に示す例では、縦 $2n$ 、横 $2m$ の大きさのスイカ図柄が表示されている。図 3 5 (B) に示す例では、縦 n 、横 m の大きさのスイカ図柄が表示されている。図 3 5 (C) に示す例では、縦 $n/2$ 、横 $m/2$ の大きさのスイカ図柄が表示されている。スイカ図柄の大きさは図 3 5 (A) > 図 3 5 (B) > 図 3 5 (C) であり、表示する図柄が大きいほど、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスのいずれかに当選している期待度が高いことを報知している。よって、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスのいずれかに当選している期待度の高さは、図 3 5 (A) > 図 3 5 (B) > 図 3 5 (C) である。

【 0 3 5 2 】

また、図 3 5 (A) ~ (C) に示すように、表示する図柄は全て同じスイカ図柄であるが、大きさが異なる。よって、本実施例では、ROM 9 1 b に、縦 n 、横 m の大きさで図柄を表示するための演出表示用画像データを予め記憶させておく。そして、サブ CPU 9 1 a は、図 3 5 (A) に示す当選役示唆演出を実行する場合には、演出表示用画像データで表示される縦 n 、横 m の大きさのスイカ図柄について縦 2 倍、横 2 倍に拡大し、図 3 5 (A) に示すスイカ図柄を表示させる。また、サブ CPU 9 1 a は、図 3 5 (B) に示す当選役示唆演出を実行する場合には、演出表示用画像データで表示される縦 n 、横 m の大きさのスイカ図柄を拡大または縮小することなく、図 3 5 (B) に示すスイカ図柄を表示させる。また、サブ CPU 9 1 a は、図 3 5 (C) に示す当選役示唆演出を実行する場合には、演出表示用画像データで表示される縦 n 、横 m の大きさのスイカ図柄について縦 $1/2$ 倍、横 $1/2$ 倍に縮小し、図 3 5 (C) に示すスイカ図柄を表示させる。

【 0 3 5 3 】

このように、サブ CPU 9 1 a は、当選役示唆演出を実行する場合において、特定の大きさで図柄を表示するための演出表示用画像データで表示される図柄について拡大または縮小することで、様々な大きさの図柄を表示することができる。よって、図 3 5 に示すように、同じ図柄であって大きさが異なる表示を行う当選役示唆演出を行う場合には、表示する図柄毎に 1 種類の大きさの演出表示用画像データを ROM 9 1 b に記憶させるだけでよい。すなわち、異なる大きさ毎に、異なる演出表示用画像データを ROM 9 1 b に記憶させる必要がない。従って、ROM 9 1 b に記憶させるデータ容量を削減することができる。

【 0 3 5 4 】

なお、図 3 5 に示した例はスイカが当選したことを示唆する当選役示唆演出であるが、他の役が当選したことを示唆する当選役表示演出も同様に、表示する図柄の種類によって当選した役を示唆し、表示する図柄の大きさによって、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナスのいずれかに当選している期待度について報知する。また、図 3 5 には、縦 $2n$ 、横 $2m$ の図柄と、縦 n 、横 m の図柄と、縦 $1/2n$ 、横 $1/2m$ の図柄を表示する当選役示唆演出の例を示したが、これに限らず、特定の大きさで図柄を表示するための演出表示用画像データで表示される図柄について任意の大きさに拡大または縮小し、任意の大きさの図柄を表示する当選役表示演出を行ってもよい。

【 0 3 5 5 】

次に、本実施例における配当表示の表示方法について説明する。上述したとおり、配当表示には、入賞となる図柄の組合せが表示される。図 3 6 は、本実施例における配当表示の表示方法を示した図である。図示する例は、遊技状態がボーナス (B B 、 R B) 以外における小役 7 の配当表示の表示方法を示した図である。

【 0 3 5 6 】

図示する例では、スイカ図柄と、ベル図柄と、チェリー a 図柄と、チェリー b 図柄と、赤 7 図柄と、BAR 図柄と、リプレイ a 図柄とが表示されており、各図柄の配置により、入賞となる図柄の組合せが示されている。また、図示するように、配当表示には同じ図柄が複数箇所に表示される場合もある。そこで、本実施例では、ROM 9 1 b に、図柄の各々を表示するための配当表示用画像データを図柄の各々について予め個別に記憶させておく。

【 0 3 5 7 】

具体的には、スイカ図柄を表示するための配当表示用画像データと、ベル図柄を表示するための配当表示用画像データと、チェリー a 図柄を表示するための配当表示用画像データと、チェリー b 図柄を表示するための配当表示用画像データと、赤 7 図柄を表示するための配当表示用画像データと、BAR 図柄を表示するための配当表示用画像データと、リプレイ a 図柄を表示するための配当表示用画像データなどを、ROM 91b に予め個別に記憶させておく。

【0358】

そして、サブ CPU 91a は、配当表示を表示させる場合には、配当表示を表示させるためのプログラムを実行し、1つの画面内に複数の図柄からなる図柄組合せを表示する際に、図柄の各々を図柄組合せに対応する箇所に表示させることで配当表示を表示させる。すなわち、各々の図柄を表示させる位置をプログラムで指定して、夫々表示することにより配当表示を行う。

【0359】

これにより、例えば図36に示す配当表示にはスイカ図柄が4箇所に表示されているが、ROM 91b に1種類のスイカ図柄の配当表示用画像データのみを記憶させることで、複数箇所にスイカ図柄を表示させることができる。他の図柄についても同様に、ROM 91b に各図柄について1種類の配当表示用画像データのみを記憶させることで、複数箇所に各図柄を表示させることができる。よって、ROM 91b に記憶されるデータ量を削減することができる。

【0360】

また、サブ CPU 91a は、配当表示を表示させるためのプログラムを実行することで、図柄の各々を図柄組合せに対応する箇所に表示させる。そのため、例えば開発中などに図柄組合せが変更された場合であっても、ROM 91b に記憶させた各配当表示用画像データを変更することなく、配当表示を表示させるためのプログラムのみを変更することで、配当表示に表示される図柄組合せを変更することができる。

【0361】

さらに、上述したように、配当表示を表示させるためのプログラムや、画像を表示するための各種画像データなどは、サブ制御部 91 が備える ROM 91b に記憶するものに限らず、例えば、サブ制御部 91 外に設けられた ROM に記憶するようにしてもよい。また、例えば、配当表示を表示させるためのプログラムと、画像を表示するための各種画像データとを異なる ROM に記憶するようにしてもよい。例えば、配当表示を表示させるためのプログラムをプログラム用 ROM (制御 ROM) に記憶し、画像を表示するための各種画像データを画像データ用 ROM (CGROM) に記憶するようにしてもよい。

【0362】

このように、配当表示を表示させるプログラムと配当表示用画像データとを別個の ROM に記憶させることで、例えば開発中などに図柄組合せが変更された場合であっても、各配当表示用画像データを記憶させた ROM を変更することなく、配当表示を表示させるためのプログラムを記憶させた ROM のみを変更するだけで、配当表示に表示される図柄組合せを変更することができる。これにより、開発時の作業負荷を低減することができる。

【0363】

なお、配当表示に表示される図柄組合せに含まれない図柄の配当表示用画像データについても、ROM 91b に予め個別に記憶させておいてもよい。本実施例では、プラム図柄は配当表示に表示される図柄組合せに含まれていないが、プラム図柄も ROM 91b に予め個別に記憶させておいてもよい。これにより、例えば開発途中でプラムを含む図柄組合せに変更する場合であっても、各配当表示用画像データを記憶させた ROM を変更することなく、配当表示を表示させるためのプログラムを記憶させた ROM のみを変更するだけで、配当表示に表示される図柄組合せを変更することができる。

【0364】

また、本実施例では、当選役示唆演出を行う場合に、特定の大きさと図柄を表示するための演出表示用画像データで表示される図柄について拡大または縮小することで、様々な

10

20

30

40

50

大きさの図柄を表示する。しかしながら、演出表示用画像データなど、画像データで表示される図柄について拡大または縮小した場合、図柄が鮮明に表示されない虞がある。

【0365】

そこで、本実施例では、配当表示に表示される図柄については拡大または縮小することなく表示させる。具体的には、ROM 91bに、拡大および縮小することなく配当表示に図柄を表示するための配当表示用画像データを、図柄の各々について個別に記憶させておく。そして、サブCPU 91aは、配当表示を表示させるためのプログラムを実行することで、各々の配当表示用画像データで表示される図柄の各々を、拡大および縮小することなく図柄組合せに対応する箇所に表示させる。これにより、配当表示に表示される図柄については拡大または縮小することなく表示することができるため、図柄を鮮明に表示することができる。よって、配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやす

10

【0366】

また、配当表示が表示されている画面には、十字キー57の操作により、他の配当表示に切り替えることができることを示す操作説明表示が併せて表示されている。なお、操作説明表示は、静止画像ではなく、動画像で表示してもよい。例えば、操作説明表示は、十字キー57のうち操作可能な方向を点滅表示させるなど、動画像で表示してもよい。また、配当表示を表示させるためのプログラムと、操作説明表示を表示させるためのプログラムとを別のプログラムとしてもよい。

【0367】

20

また、配当表示に表示される組合せによって、同じ図柄であっても大きさが異なる場合がある。図37は、本実施例における配当表示の表示方法を示した図である。図示する例は、ボーナスの配当表示の表示方法を示した図である。

【0368】

図示する例では、青7図柄と、赤7図柄とが表示されており、各図柄の配置により、入賞となる図柄の組合せが示されている。また、図36に示す1枚役の組合せに含まれる赤7図柄の大きさと、図37に示すレギュラーボーナスの組合せに含まれる赤7図柄の大きさは異なる大きさである。図示するように、図36に示す赤7図柄よりも、図37に示す赤7図柄の方が大きい。このように、配当表示において、同じ図柄であっても異なる大きさで表示させる場合がある。

30

【0369】

なお、本実施例では、配当表示に表示される図柄については拡大または縮小することなく表示させる。よって、配当表示に表示される図柄については、同じ図柄であっても大きさが異なる図柄である場合、別個に配当表示用画像データをROM 91bに予め記憶させる。図36、図37に示す例では、ROM 91bに、図36の配当表示の赤7図柄を表示するための配当表示用画像データと、図37の配当表示の赤7図柄を表示するための配当表示用画像データとを別個に記憶させておく。そして、CPU 41aは、図36の配当表示を表示させる場合には図36の配当表示の赤7図柄を表示するための配当表示用画像データで赤7を表示させ、図37の配当表示を表示させる場合には図37の配当表示の赤7図柄を表示するための配当表示用画像データで赤7を表示させる。これにより、同じ図柄で大きさが異なる図柄であっても、配当表示において拡大または縮小することなく各図柄を表示することができるため、図柄を鮮明に表示することができる。よって、配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやす

40

【0370】

また、上述した例では、ROM 91bに、図柄の各々を表示するための配当表示用画像データを図柄の各々について予め個別に記憶させておき、そして、サブCPU 91aは、配当表示を表示させる場合には、配当表示を表示させるためのプログラムを実行し、図柄の各々を図柄組合せに対応する箇所に表示させることで配当表示を表示させる例について説明したが、これに限らない。

【0371】

50

例えば、ROM 91bに、図柄組合せの各々を表示するための配当表示用画像データを図柄組合せの各々について予め個別に記憶させておく。そして、サブCPU 91aは、配当表示を表示させる場合には、配当表示を表示させるためのプログラムを実行し、1つの画面内に複数の図柄からなる図柄組合せを表示する際に、図柄組合せの各々を対応する箇所に表示させることで配当表示を表示させるようにしてもよい。すなわち、各々の図柄組合せを表示させる位置をプログラムで指定して、夫々表示することにより配当表示を行うようにしてもよい。

【0372】

図38は、本実施例における配当表示の表示方法の他の例を示した図である。図示する例は、遊技状態がボーナス(BB、RB)以外における小役7の配当表示の表示方法を示した図である。

10

【0373】

図示する例では、「スイカ - スイカ - スイカ」図柄組合せと、「ベル - スイカ - チェリーb」図柄組合せと、「チェリーa - ベル - リプレイa」図柄組合せと、「赤7 - ベル - リプレイa」図柄組合せと、「BAR - ベル - リプレイa」図柄組合せとが示されている。よって、ROM 91bに、図柄組合せの各々を表示するための配当表示用画像データを図柄組合せの各々について予め個別に記憶させておく。

【0374】

具体的には、「スイカ - スイカ - スイカ」図柄組合せを表示するための配当表示用画像データと、「ベル - スイカ - チェリーb」図柄組合せを表示するための配当表示用画像データと、「チェリーa - ベル - リプレイa」図柄組合せを表示するための配当表示用画像データと、「赤7 - ベル - リプレイa」図柄組合せを表示するための配当表示用画像データと、「BAR - ベル - リプレイa」図柄組合せを表示するための配当表示用画像データなどを、ROM 91bに予め個別に記憶させておく。

20

【0375】

そして、サブCPU 91aは、配当表示を表示させる場合には、配当表示を表示させるためのプログラムを実行し、図柄組合せの各々を対応する箇所に表示させることで配当表示を表示させる。

【0376】

これにより、例えば、ROM 91bに1種類の「スイカ - スイカ - スイカ」図柄組合せの配当表示用画像データのみを記憶させることで、図38に示すように「スイカ - スイカ - スイカ」図柄組合せを配当表示に表示させることができる。他の図柄組合せについても同様に、ROM 91bに各図柄組合せについて1種類の配当表示用画像データのみを記憶させることで、各図柄組合せを表示させることができる。よって、例えば、同一の図柄組合せが複数箇所に表示される場合(例えば、ボーナス時の配当表示と通常時の配当表示で同一の図柄組合せが表示される場合など)であっても、1種類の図柄組合せの配当表示用画像データのみを記憶させることで複数箇所に表示させることができるため、ROM 91bに記憶されるデータ量を削減することができる。

30

【0377】

また、この場合であっても、サブCPU 91aは、配当表示を表示させるためのプログラムを実行することで、図柄組合せの各々を対応する箇所に表示させる。そのため、例えば開発中などに入賞となる図柄組合せと、図柄組合せが入賞ラインLNに揃って入賞となったときに付与される価値とが入れ替わった場合であっても、ROM 91bに記憶させた各配当表示用画像データを変更することなく、配当表示を表示させるためのプログラムのみを変更することで、配当表示を変更することができる。

40

【0378】

例えば、図38に示す例では、「ベル - スイカ - チェリーb」図柄組合せが入賞ラインLNに揃って入賞となったときには5枚のメダルが払い出され、「BAR - ベル - リプレイa」図柄組合せが入賞ラインLNに揃って入賞となったときには1枚のメダルが払い出されることが示されている。この場合において、開発中などに「ベル - スイカ - チェリー

50

b」図柄組合せが入賞ライン L N に揃って入賞となったときには 1 枚のメダルが払い出され、「B A R - ベル - リプレイ a」図柄組合せが入賞ライン L N に揃って入賞となったときには 5 枚のメダルが払い出されるように変更する場合には、R O M 9 1 b に記憶させた各配当表示用画像データを変更することなく、プログラムのみを変更し、「ベル - スイカ - チェリー b」図柄組合せの表示箇所と、「ベル - スイカ - チェリー b」図柄組合せの表示箇所とを入れ替えるだけで、配当表示を変更することができる。

【 0 3 7 9 】

また、R O M 9 1 b に、図柄組合せの各々を表示するための配当表示用画像データを図柄組合せの各々について予め個別に記憶させておく場合であっても、拡大または縮小することなく図柄組合せを表示させることができるように、図柄組合せの各々について個別に記憶させておく。そして、サブ C P U 9 1 a は、配当表示を表示させるためのプログラムを実行することで、各々の配当表示用画像データで表示される図柄組合せの各々に対応する箇所に表示させる。これにより、配当表示に表示される図柄組合せについて拡大または縮小することなく表示させることができる。

10

【 0 3 8 0 】

また、複数の図柄組合せに共通する図柄が含まれている場合、複数の図柄組合せを 1 つの図柄組合せとして表示させることも可能である。図 3 9 は、複数の図柄組合せを 1 つの図柄組合せとして表示させる例を示した図である。図示する例は、「チェリー b - ベル - リプレイ a」図柄組合せと、「赤 7 - ベル - リプレイ a」図柄組合せと、「B A R - ベル - リプレイ a」図柄組合せとを、1 つの図柄組合せである「チェリー b / 赤 7 / B A R - ベル - リプレイ a」図柄組合せで示す例である。このように、複数図柄を 1 つの図柄として示すことで、複数の図柄組合せを 1 つの図柄組合せとして表示することができる。

20

【 0 3 8 1 】

図 4 0 は、複数図柄を 1 つの図柄として用いた図柄組合せの表示方法を示した図である。図示する例は、「チェリー b / 赤 7 / B A R」図柄と、ベル図柄と、リプレイ a 図柄との図柄組合せが示されている。「チェリー b / 赤 7 / B A R」のように複数図柄を 1 つの図柄として配当表示に表示させる場合においても、上述したように、R O M 9 1 b に「チェリー b / 赤 7 / B A R」図柄を表示するための配当表示用画像データを予め個別に記憶させておく。これにより、サブ C P U 9 1 a は、「チェリー b / 赤 7 / B A R」を 1 つの図柄として配当表示に表示させる場合においても、配当表示を表示させるためのプログラムを実行し、図柄の各々を図柄組合せに対応する箇所に表示させることで配当表示を表示させることができる。なお、複数の図柄を 1 つの図柄とする例は、「チェリー b / 赤 7 / B A R」に限らず、どのような図柄を 1 つの図柄としてもよい。また、2 つ以上の図柄を 1 つの図柄にしてもよい。

30

【 0 3 8 2 】

また、R O M 9 1 b に、複数図柄を 1 つの図柄として表示するための配当表示用画像データを予め個別に記憶させておく場合であっても、拡大または縮小することなく図柄組合せを表示させることができるように個別に記憶させておく。これにより、複数図柄を 1 つの図柄として配当表示に表示させる場合においても、拡大または縮小することなく表示させることができる。

40

【 0 3 8 3 】

また、上述した例では、配当表示に表示される各図柄には、黒の縁取りが付されている。これにより、配当表示における図柄の視認性を高めることができ、図柄組合せを認識し易くすることができる。なお、図柄に付す縁取りの色は黒に限らず、どのような色であってもよい。また、図柄に付す縁取りの形状は線に限らず、どのような形状であってもよい。

【 0 3 8 4 】

図 4 1 は、配当表示に表示される各図柄に付されている縁取りの例を示した図である。図示する例では、配当表示の背景が黒であり、縁取りの色は白である。また、図示する例では、尖った輪郭の縁取りが付されている。このように、図柄に付す縁取りの色はどのよ

50

うな色であってもよく、図柄に付す縁取りの形状はどのような形状であってもよい。

【0385】

なお、配当表示の表示方法としては、図32～34等にした配当表示を1枚の画像として表示するようにしてもよい。具体的には、図32～34等にした配当表示を1枚の画像として表示するための画像データをROM91bに予め記憶しておき、この画像データによる画像を表示することで、図32～34等にした配当表示を表示するようにしてもよい。この場合には、上述した実施例と比較して、各図柄を表示させる位置を指定する命令等が必要無くなるため、配当表示を表示させるためのプログラムの容量を削減することができる。一方、入賞となる図柄組合せに変更があった場合、配当表示を表示させるためのプログラムと、配当表示を表示するための画像データとの両方の変更が必要である。すなわち、プログラムを記憶させているROM(制御ROM)と、画像データを記憶させているROM(CGROM)との両方の変更が必要である。

10

【0386】

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。

(1) 本実施例におけるスロットマシン1は、表示結果の図柄組合せと当該表示結果に応じて付与される価値との対応を示す配当表示と、演出表示を行う液晶表示器51(表示手段)と、画像データを記憶するROM91b(記憶部)とを備える。また、ROM91bは、配当表示に表示される図柄の大きさで当該図柄を表示するための配当表示用画像データと、特定の大きさで図柄を表示するための演出表示用画像データとを記憶する。また、演出表示においては、演出表示用画像データで表示される図柄について、拡大または縮小の少なくとも何れかを行って図柄を表示することが可能である。また、配当表示においては、配当表示用画像データで表示される図柄を拡大および縮小を行うことなく表示する。

20

【0387】

これにより、配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやすくなる。

【0388】

(2) また、配当表示用画像データで表示される図柄には縁取りが付されていてもよい。

【0389】

これにより、配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやすくなる。

30

【0390】

(3) また、配当表示において、1枚役の組合せに含まれる赤7図柄(第1の大きさの図柄)と、レギュラーボーナスの組合せに含まれる赤7図柄(第1の大きさの図柄とは異なる大きさの第2の大きさの図柄)とを表示するとともに、1枚役の組合せに含まれる赤7図柄とレギュラーボーナスの組合せに含まれる赤7図柄とに対応して別個に配当表示用画像データを記憶するようにしてもよい。

【0391】

このような構成によれば、配当表示における図柄の視認性を高め、図柄組合せを認識しやすくなる。

40

【0392】

(4) また、配当表示を行うときに、リール2L、2C、2R(可変表示部)の視認性を所定態様とするようにしてもよい。

【0393】

このような構成によれば、配当表示の図柄と可変表示部の図柄とを対応させやすくすることができる。

【0394】

(5) また、本実施例におけるスロットマシン1は、演出表示を行う液晶表示器51(表示手段)を備える。また、液晶表示器51は、表示結果に応じて付与される価値(例

50

例えば、BIG BONUS、REGULAR BONUS、メダルの払い出し、再遊技）を示す配当表示を表示する。また、配当表示はスロットマシン１に設けられた演出用スイッチ５６（操作手段）が長押し（特定態様）で操作されたことにより表示される。また、スロットマシン１の前面側（所定表示部）に、演出用スイッチ５６を長押しすることで配当表示が表示される旨を示す説明表示７１を行う。

【０３９５】

これにより、配当表示を行うための方法が確認でき、利便性を高めることができる。

【０３９６】

（６） また、本実施例におけるスロットマシン１は、演出表示を行う液晶表示器５１（表示手段）を備える。また、液晶表示器５１は、表示結果に応じて付与される価値（例えば、BIG BONUS、REGULAR BONUS、メダルの払い出し、再遊技）を示す配当表示を表示する。また、配当表示は、特別役の配当表示、小役１～小役７の配当表示、リプレイ１（再遊技役１）～リプレイ６（再遊技役６）の配当表示（複数の画面）に分割して表示される。また、特別役の配当表示、小役１～小役７の配当表示、リプレイ１（再遊技役１）～リプレイ６（再遊技役６）の配当表示は、各々時間経過によって確認可能な内容が変化することなく、スロットマシン１に設けられた十字キー５７（操作手段）の操作を条件に切り替え可能である。

【０３９７】

これにより、配当表示を適切に確認でき、利便性を高めることができる。

【０３９８】

（７） また、本実施例では、スロットマシン１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リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ（可変表示部）を備え、リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒを変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能である。

【０３９９】

またメイン制御部４１（遊技制御手段）は、遊技の制御を行う。また、サブ制御部９１（演出制御手段）は、メイン制御部４１（遊技制御手段）から送信されたコマンド（制御情報）に基づいて演出を行う。また、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（導出操作手段）は、遊技者が表示結果を導出させるために操作される。また、メイン制御部４１とサブ制御部９１とのいずれか一方もしくは両方（操作態様報知手段）は、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ（導出操作手段）の停止順（操作態様）を識別可能に報知することが可能である。

【０４００】

また、メイン制御部４１（遊技制御手段）は、表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段（内部抽選）と、事前決定手段（内部抽選）の決定結果がナビ報知の対象となる報知対象役（報知対象結果）となったときに遊技者にとって有利な停止順（有利操作態様）が報知される報知状態（ナビ報知が実行される状態）に制御する報知状態制御手段と、事前決定手段（内部抽選）の決定結果に関する特定制御情報（第１の内部当選コマンド、第２の内部当選コマンド）をサブ制御部９１（演出制御手段）に対して送信する特定制御情報送信手段（内部当選コマンド設定処理）とを含む。

【０４０１】

また、特定制御情報送信手段は、報知状態（ナビ報知が実行される状態）に制御されているか否かに関わらず、事前決定手段（内部抽選）の決定結果が報知対象役（報知対象結果）となったときに、報知対象役（報知対象結果）となった旨は特定できるが遊技者にとって有利な停止順（有利操作態様）を特定できない特定制御情報（第２の内部当選コマンド）をサブ制御部９１（演出制御手段）に対して送信するようにしてもよい。

【０４０２】

これにより、メイン制御部４１（遊技制御手段）とサブ制御部９１（演出制御手段）とを備えるものにおいて、サブ制御部９１（演出制御手段）側に不正がなされることで生じる問題を回避することができる。

10

20

30

40

50

【 0 4 0 3 】

(8) また、本実施例では、スロットマシン 1 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リール 2 L、2 C、2 R (可変表示部) を備え、リール 2 L、2 C、2 R を変動表示した後に表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能である。

【 0 4 0 4 】

またメイン制御部 4 1 (遊技制御手段) は、遊技の制御を行う。また、サブ制御部 9 1 (演出制御手段) は、メイン制御部 4 1 (遊技制御手段) から送信されたコマンド (制御情報) に基づいて演出を行う。また、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R (導出操作手段) は、遊技者が表示結果を導出させるために操作される。また、メイン制御部 4 1 とサブ制御部 9 1 とのいずれか一方もしくは両方 (操作態様報知手段) は、トップスイッチ 8 L、8 C、8 R (導出操作手段) の停止順 (操作態様) を識別可能に報知することが可能である。

10

【 0 4 0 5 】

また、メイン制御部 4 1 (遊技制御手段) は、表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段 (内部抽選) と、事前決定手段 (内部抽選) の決定結果毎に各々異なる当選番号 (数値) を設定する数値設定手段と、数値設定手段により設定された当選番号 (数値) に応じて内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御等 (所定制御) を行う所定制御手段と、事前決定手段 (内部抽選) の決定結果がナビ報知 (報知) の対象となる報知対象役 (報知対象結果) となったときに遊技者にとって有利な停止順 (遊技者にとって有利な有利操作態様) が報知される報知状態 (ナビ報知が実行される状態) に制御する報知状態制御手段と、事前決定手段 (内部抽選) の決定結果に関する特定制御情報 (第 1 の内部当選コマンド、第 2 の内部当選コマンド) をサブ制御部 9 1 (演出制御手段) に対して送信する特定制御情報送信手段とを含む。

20

【 0 4 0 6 】

また、報知対象役 (報知対象結果) となったときに数値設定手段により設定される当選番号 (数値) として、所定の数値範囲 (2 ~ 1 9、2 3 ~ 3 4) からなる連続する数値が割り当てられており、特定制御情報送信手段は、少なくとも報知状態 (ナビ報知が実行される状態) 以外の状態において、数値設定手段により設定された当選番号 (数値) が、所定の数値範囲 (2 ~ 1 9、2 3 ~ 3 4) であるときに、報知対象役 (報知対象結果) となった旨は特定できるが遊技者にとって有利な停止順 (有利操作態様) を特定できない特定制御情報 (第 2 の内部当選コマンド) をサブ制御部 9 1 (演出制御手段) に対して送信するようにしてもよい。

30

【 0 4 0 7 】

これにより、メイン制御部 4 1 (遊技制御手段) とサブ制御部 9 1 (演出制御手段) とを備えるものにおいて、サブ制御部 9 1 (演出制御手段) 側に不正がなされることで生じる問題を回避することができる。

【 0 4 0 8 】

(9) また、本実施例では、スロットマシン 1 は、メイン制御部 4 1 (第 1 の制御手段) と、メイン制御部 4 1 から受信した制御情報に応じて制御を行うサブ制御部 9 1 (第 2 の制御手段) とを備える。また、メイン制御部 4 1 は、1 単位の遊技 (ゲーム) における第 1 のタイミング (ゲームの開始時) と第 2 のタイミング (ゲームの終了時) を含む複数のタイミング毎にメイン制御部 4 1 の制御状態を特定可能な複数種類の制御状態コマンド (状態制御情報) をサブ制御部 9 1 に対して送信する状態制御情報送信手段を含む。

40

【 0 4 0 9 】

また、状態制御情報送信手段が一のタイミングにおいて送信する複数種類の制御状態コマンドは、第 1 のタイミング (ゲームの開始時) と第 2 のタイミング (ゲームの終了時) で変化しない制御状態 (例えば、遊技者にとって有利な停止順等) を特定可能な制御状態コマンド 2 (第 1 の状態制御情報) と、第 1 のタイミング (ゲームの開始時) と第 2 のタイミング (ゲームの終了時) で変化し得る制御状態 (例えば、遊技状態等) を特定可能な

50

制御状態コマンド 1 (第 2 の状態制御情報) とを含む。

【0410】

また、状態制御情報送信手段は、複数のタイミングのうちいずれのタイミングにおいても制御状態コマンド一括設定処理 (共通の制御) にて複数種類の制御状態コマンドを送信するようにしてもよい。

【0411】

これにより、複数のタイミングのうちいずれのタイミングにおいても共通の制御にてこれら複数種類の状態制御情報を送信するので、サブ制御部 91 側でメイン制御部 41 の制御状態を詳細に把握しつつ、メイン制御部 41 が状態制御情報を送信する際のプログラム容量を削減することができる。

10

【0412】

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

【0413】

上記の実施例では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを例に挙げて説明したが、これに限定されることなく、例えば、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、クレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに上記の実施の形態で示した構成を適用して、請求項に係る発明を実現することが可能である。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させた場合に、上記の実施の形態で賭数として 3 を設定する場合は、15 個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

20

【0414】

また、本発明のスロットマシン 1 は、メダル及び遊技球などの複数種類の遊技用価値のうちいずれか 1 種類のみを用いるものに限定されるものでなく、例えばメダル及び遊技球などの複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。すなわち、メダル及び遊技球などの複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球などの複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンも本発明のスロットマシンに含まれるものである。

30

【0415】

また、本実施の形態では、3 つのリール 2L、2C、2R を有する可変表示装置を備え、すべてのリールが停止した時点で 1 ゲームが終了し、3 つのリールに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンについて説明した。すなわち、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複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域のすべてに前記表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、1 ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンについて説明した。しかし、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装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであれば、3 つのリールを有する可変表示装置を備えるものに限らず、1 のリールしか有しないものや、3 以外の複数のリールを有する可変表示装置を備えるスロットマシンであってもよい。また、本実施の形態では、リール 2L、2C、2R は縦方向に回転するリールであるが、リール 2L、2C、2R は横方向や斜め方向など、どの方向に回転するリールであってもよい。

40

【0416】

また、本実施の形態に係るスロットマシン 1 は、各々が識別可能な複数種類の識別情報 (図柄) を変動表示可能な複数の可変表示領域 (透視窓 3) のそれぞれに表示結果を導出

50

させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値（メダル、クレジット）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、複数の可変表示領域のすべてに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として複数の可変表示領域のそれぞれに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであってもよい。

【0417】

また、本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとをスロットマシンと称する。

10

【0418】

なお、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特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

【0419】

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

20

【図1】

【図2】

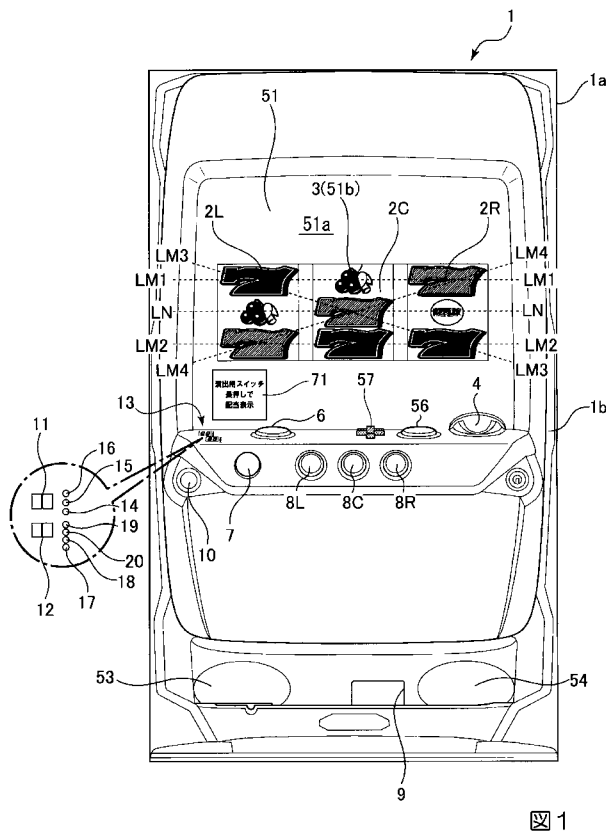


図1

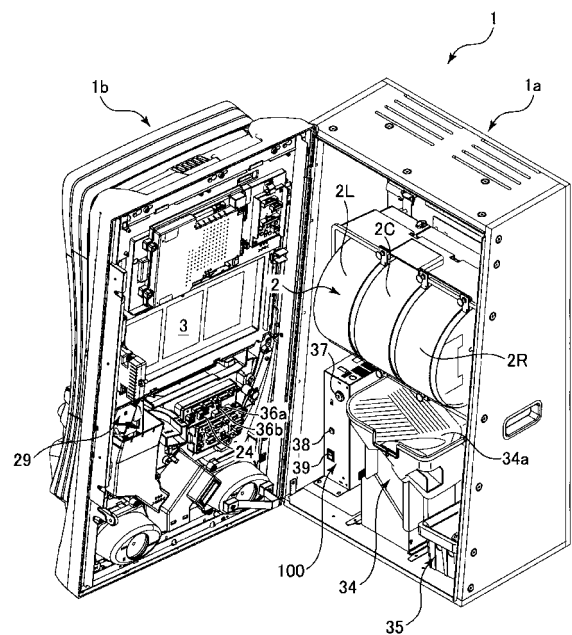


図2

【図 3】

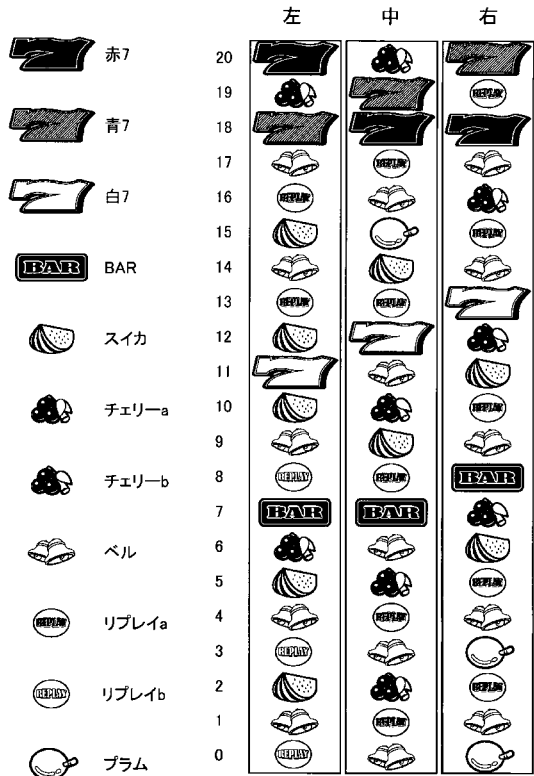


図 3

【図 4】

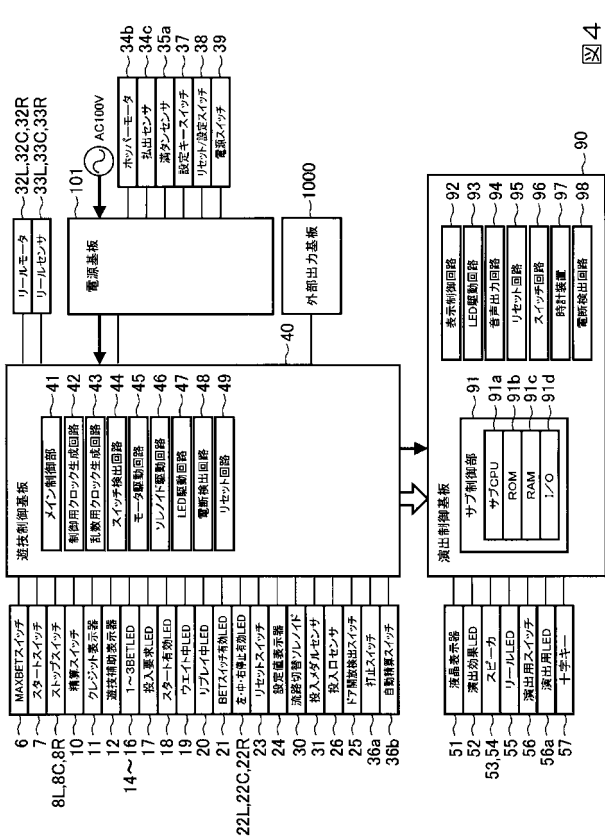


図 4

【図 5】

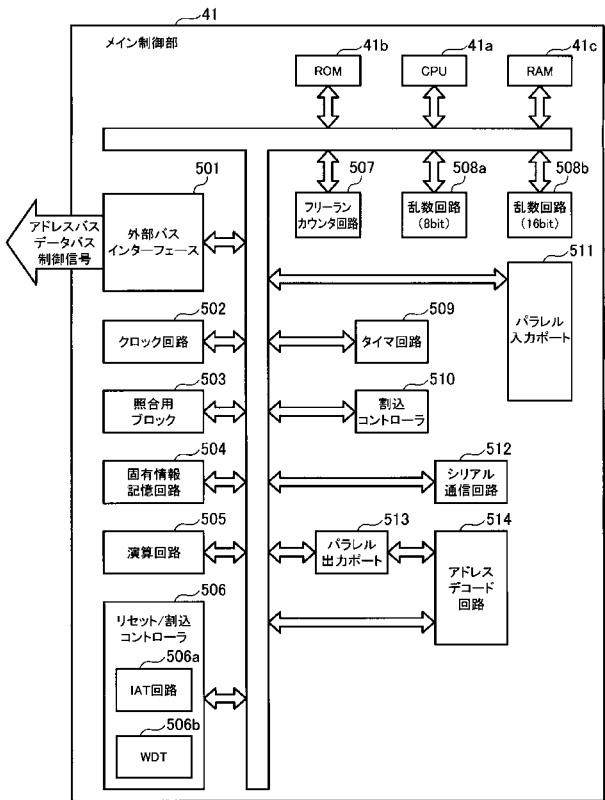


図 5

【図 6】

	コマンドの種類	MODE値
制御状態コマンド1 (ゲーム内変動)	遊技状態関連コマンド1	B0

	AT関連コマンドA1(AT中)	...
	AT関連コマンドB1(非AT中)	...
制御状態コマンド2 (ゲーム内固有)	ゲーム内固有情報コマンド1	...
	...	CF

図 6

【図 7】



図 7

【 図 8 】

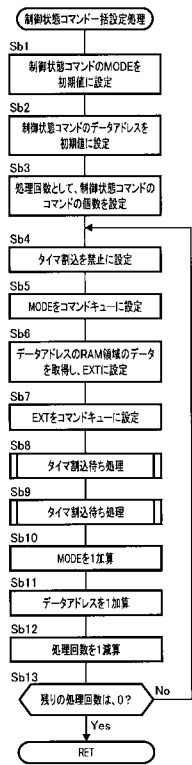


図8

【 図 9 】

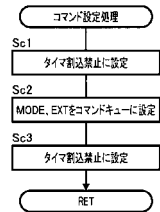


図9

【 図 10 】

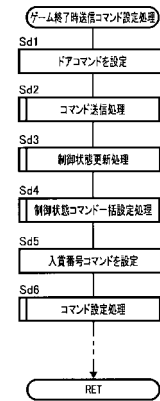


図10

【 図 11 】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件	入賞番号
BB	青7-青7-青7	・BB,RB当選時→RT4(入賞まで)	BB中はBB中RBに毎ゲーム制敵	316枚以上	63
RB	青7-赤7-赤7		-	6回入賞or12G	64

図11

【 図 12 】

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	払枚数	入賞番号
上段ベル1	リプレイa - チェリーa - チェリーa	ベル - ベル - ベル (LM1)	-	8枚(8枚)	1
	リプレイa - チェリーa - 白7				2
	リプレイa - チェリーa - BAR				3
	リプレイa - チェリーb - チェリーa				4
	リプレイa - チェリーb - 白7				5
	リプレイa - チェリーb - BAR				6
上段ベル2	リプレイa - チェリーa - プラム	-	-	8枚(8枚)	7
上段ベル3	リプレイa - チェリーb - プラム				8
	リプレイa - プラム - チェリーa				9
	リプレイa - プラム - 白7				10
上段ベル4	リプレイa - プラム - BAR				11
	リプレイa - プラム - プラム				12
上段ベル5	リプレイb - チェリーa - チェリーa				13
	リプレイb - チェリーa - 白7				14
	リプレイb - チェリーa - BAR				15
	リプレイb - チェリーb - チェリーa				16
	リプレイb - チェリーb - 白7				17
上段ベル6	リプレイb - チェリーb - BAR				18
	リプレイb - チェリーa - プラム				19
	リプレイb - チェリーb - プラム				20
上段ベル7	リプレイb - プラム - チェリーa				21
	リプレイb - プラム - 白7				22
	リプレイb - プラム - BAR				23
上段ベル8	リプレイb - プラム - プラム				24
中段ベル	ベル - ベル - ベル	-	-	8枚(8枚)	25
右下がりベル	リプレイa - ベル - 赤7	ベル - ベル - ベル (LM3)	-	1枚(1枚)	26
	リプレイa - ベル - リプレイa				27
	リプレイb - ベル - 赤7				28
	リプレイb - ベル - リプレイa				29
中段スイカ	スイカ - スイカ - スイカ	-	-	5枚(5枚)	30
右下がりスイカ	ベル - スイカ - チェリーb	スイカ - スイカ - スイカ (LM3)	-	1枚(1枚)	31
中段チェリー	チェリーa - ベル - リプレイa	-	-	1枚(1枚)	32
角チェリー	赤7 - ベル - リプレイa	チェリーa - any - any (LM1 + LM3 or LM2 + LM4)	-	1枚(1枚)	33
	BAR - ベル - リプレイa				34

図12

【図 13】

名称	図柄の組合せ	魔効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	配当	入賞番号
中段リプレイ	リプレイa-リプレイa-リプレイa	-	-	再遊技	35
	リプレイb-リプレイa-リプレイa	-	-		36
右上がりリプレイ	ベル-リプレイa-青?	リプレイa-リプレイa-リプレイa (LM4)	-		37
	ベル-リプレイa-ベル	リプレイb-リプレイa-リプレイa (LM4)	-		38
昇格リプレイ	ベル-リプレイa-リプレイa	-	入賞時→RT0		39
転落リプレイ	ベル-青?-チェリーa	リプレイa-リプレイa-リプレイa (LM2)	入賞時→RT1		40
	ベル-青?-スイカ	リプレイa-リプレイa-青? (LM2)			41
	ベル-青?-ブラム	リプレイb-リプレイa-リプレイa (LM2)			42
	ベル-スイカ-チェリーa	リプレイb-リプレイa-青? (LM2)			43
	ベル-スイカ-スイカ	-			44
	ベル-スイカ-ブラム	-			45
	ベル-チェリーa-チェリーa	-			46
	ベル-チェリーa-スイカ	-			47
	ベル-チェリーa-ブラム	-			48
特殊リプレイ	リプレイa-リプレイa-ベル	-	入賞時→RT2		49
	リプレイb-リプレイa-ベル	-			50
赤?取りこぼしリプレイ	リプレイb-青?-リプレイa	赤?-赤?-赤? (LM2)	入賞時→RT2		51
青?取りこぼしリプレイ	リプレイa-青?-リプレイa	-			52
	リプレイa-スイカ-リプレイa	-			53
	リプレイa-チェリーa-リプレイa	-			54
	リプレイb-スイカ-リプレイa	-			55
	リプレイb-チェリーa-リプレイa	-			56
青?強いリプレイ	スイカ-青?-リプレイa	青?-青?-青? (LM4)			57
青?取りこぼしリプレイ	スイカ-スイカ-リプレイa	-			58
	スイカ-チェリーa-リプレイa	-			59
	ベル-青?-リプレイa	-			60
	ベル-スイカ-リプレイa	-			61
	ベル-チェリーa-リプレイa	-			62

図 13

【図 14】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	配当
移行出目	リプレイa-チェリーa-ベル	入賞時→RT1	-
	リプレイa-チェリーb-ベル		
	リプレイa-ブラム-ベル		
	リプレイb-チェリーa-ベル		
	リプレイb-チェリーb-ベル		
	リプレイb-ブラム-ベル		
	リプレイa-ベル-チェリーa		
	リプレイa-ベル-白?		
	リプレイa-ベル-BAR		
	リプレイa-ベル-ブラム		
	リプレイb-ベル-チェリーa		
	リプレイb-ベル-白?		
	リプレイb-ベル-BAR		
	リプレイb-ベル-ブラム		
	ベル-チェリーa-チェリーa		
	ベル-チェリーa-白?		
	ベル-チェリーa-BAR		
	ベル-チェリーa-ブラム		
	ベル-チェリーb-チェリーa		
	ベル-チェリーb-白?		
	ベル-チェリーb-BAR		
	ベル-チェリーb-ブラム		
	ベル-ブラム-チェリーa		
	ベル-ブラム-白?		
	ベル-ブラム-BAR		
	ベル-ブラム-ブラム		

図 14

【図 15】

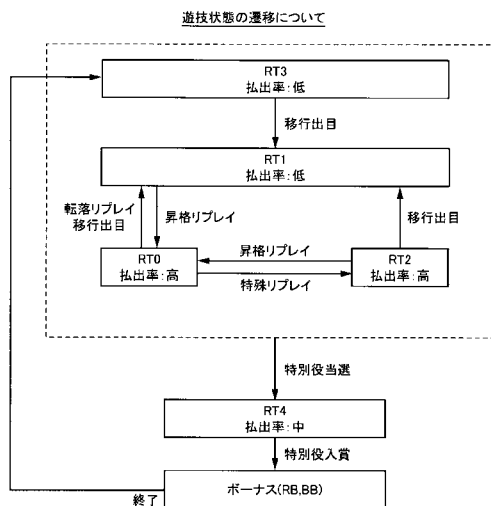


図 15

【図 16】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	RT1,2→昇格リプレイ入賞	特殊リプレイ入賞 転落リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT1	RT0,2,3→転落リプレイ入賞 移行出目停止	昇格リプレイ入賞 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT2	RT0→特殊リプレイ入賞	移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT3	ボーナス終了	移行出目停止 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT4	特別役当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
RB	RB入賞	12ゲームor6回入賞	12	0	0	高確率
BB	BB入賞	払出総数>規定枚数	無限	0	0	高確率

図 16

【図 17】

抽選対象役	遊技状態					
	※1 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを 含む)各々の判定確率を示す。判定確率の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
BB	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×
BB+強チェリー	○ 64	○ 64	○ 64	○ 64	×	×
BB+弱チェリー	○ 26	○ 26	○ 26	○ 26	×	×
BB+スイカ	○ 15	○ 15	○ 15	○ 15	×	×
BB+共通ベル	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×
RB	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×
RB+強チェリー	○ 45	○ 45	○ 45	○ 45	×	×
RB+スイカ	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×
RB+共通ベル	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×

図 17

【図 18】

抽選対象役	遊技状態					
	※1 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを 含む)各々の判定確率を示す。判定確率の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 219	○ 219
弱チェリー	○ 270	○ 270	○ 270	○ 270	○ 346	○ 346
スイカ	○ 300	○ 300	○ 300	○ 300	○ 327	○ 327
共通ベル	○ 40	○ 40	○ 40	○ 40	○ 50	○ 60000

図 18

【図 19】

抽選対象役	遊技状態					
	※1 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを 含む)各々の判定確率を示す。判定確率の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
通常リプレイ	○ 36760	○ 1464	○ 30760	○ 8984	○ 20134	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 1000	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 1000	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 1000	×	×	×	×	×
リプレイGR14	○ 1000	×	×	×	×	×
リプレイGR15	○ 1000	×	×	×	×	×
リプレイGR16	○ 1000	×	×	×	×	×
リプレイGR21	×	×	○ 3500	×	×	×
リプレイGR22	×	×	○ 3500	×	×	×
リプレイGR23	×	×	○ 3500	×	×	×
リプレイGR24	×	×	○ 500	×	×	×
リプレイGR25	×	×	○ 500	×	×	×
リプレイGR26	×	×	○ 500	×	×	×

図 19

【図 20】

抽選対象役	組合せ
左ベル1	中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル8
左ベル2	中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル7
左ベル3	中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル6
左ベル4	中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル5
中ベル1	中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル6
中ベル2	中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル5
中ベル3	中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル8
中ベル4	中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル7
右ベル1	中段ベル + 上段ベル1 + 上段ベル7
右ベル2	中段ベル + 上段ベル2 + 上段ベル8
右ベル3	中段ベル + 上段ベル3 + 上段ベル5
右ベル4	中段ベル + 上段ベル4 + 上段ベル6
共通ベル	中段ベル + 右下がりベル
強チェリー	角チェリー + 中段チェリー
弱チェリー	角チェリー
スイカ	中段スイカ + 右下がりスイカ

図 20

【 図 2 1 】

抽選対象役	組合せ
通常リプレイ	中段リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR1	中段リプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR2	中段リプレイ+昇格リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR3	中段リプレイ+昇格リプレイ+赤7揃いリプレイ
リプレイGR4	中段リプレイ+昇格リプレイ+赤7揃いリプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR5	中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR6	中段リプレイ+昇格リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR11	特殊リプレイ+中段リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR12	特殊リプレイ+中段リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR13	特殊リプレイ+中段リプレイ+転落リプレイ+青7揃いリプレイ
リプレイGR14	特殊リプレイ+中段リプレイ+転落リプレイ+赤7揃いリプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR15	特殊リプレイ+中段リプレイ+転落リプレイ+青7揃いリプレイ
リプレイGR16	特殊リプレイ+中段リプレイ+転落リプレイ+青7揃いリプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR21	赤7揃いリプレイ+赤7取りこぼしリプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR22	赤7揃いリプレイ+赤7取りこぼしリプレイ+昇格リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR23	赤7揃いリプレイ+赤7取りこぼしリプレイ+昇格リプレイ+右上がりリプレイ+転落リプレイ
リプレイGR24	青7揃いリプレイ+青7取りこぼしリプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR25	青7揃いリプレイ+青7取りこぼしリプレイ+昇格リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR26	青7揃いリプレイ+青7取りこぼしリプレイ+昇格リプレイ+右上がりリプレイ+転落リプレイ

図 2 1

【 図 2 2 】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
左ベル1	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル1 or 上段ベル8 or 移行出目
左ベル2	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル2 or 上段ベル7 or 移行出目
左ベル3	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル3 or 上段ベル6 or 移行出目
左ベル4	左第1停止	中段ベル
	中・右第1停止	上段ベル4 or 上段ベル5 or 移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル1 or 上段ベル6 or 移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル2 or 上段ベル5 or 移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル3 or 上段ベル8 or 移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
	左・右第1停止	上段ベル4 or 上段ベル7 or 移行出目
右ベル1	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル1 or 上段ベル7 or 移行出目
右ベル2	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル2 or 上段ベル8 or 移行出目
右ベル3	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル3 or 上段ベル5 or 移行出目
右ベル4	右第1停止	中段ベル
	左・中第1停止	上段ベル4 or 上段ベル8 or 移行出目

図 2 2

【 図 2 3 】

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

図 2 3

【 図 2 4 】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイGR11	左第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	特殊リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR12	左第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ
	右第1停止	特殊リプレイ
リプレイGR13	左第1停止	転落リプレイ
	中第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	特殊リプレイ
リプレイGR14	左第1停止	特殊リプレイ
	中第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR15	左第1停止	特殊リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ
	右第1停止	中段リプレイ
リプレイGR16	左第1停止	転落リプレイ
	中第1停止	特殊リプレイ
	右第1停止	中段リプレイ
リプレイGR21	左or中第1停止	赤7揃いリプレイor赤7取りこぼしリプレイ
	右第1停止	昇格リプレイ
リプレイGR22	左or右第1停止	赤7揃いリプレイor赤7取りこぼしリプレイ
	中第1停止	昇格リプレイ
リプレイGR23	中or右第1停止	赤7揃いリプレイor赤7取りこぼしリプレイ
	左第1停止	昇格リプレイ
リプレイGR24	左or中第1停止	青7揃いリプレイor青7取りこぼしリプレイ
	右第1停止	昇格リプレイ
リプレイGR25	左or右第1停止	青7揃いリプレイor青7取りこぼしリプレイ
	中第1停止	昇格リプレイ
リプレイGR26	中or右第1停止	青7揃いリプレイor青7取りこぼしリプレイ
	左第1停止	昇格リプレイ

図 2 4

【 図 2 5 】

抽選対象役	当選番号	送信用 当選番号
はずれ	0	0
BB	1	1
RB	2	2

図 2 5

【図 26】

抽選対象役	当選番号	送信用 当選番号	ナビ番号	抽選対象役	当選番号	送信用 当選番号	ナビ番号
はずれ	0	0	—	強チェリー	20	20	—
通常リプレイ	1	1	—	弱チェリー	21	21	—
リプレイGR1	2	2	4	スイカ	22	22	—
リプレイGR2	3	2	5	左ベル1	23	23	1
リプレイGR3	4	2	6	左ベル2	24	23	1
リプレイGR4	5	2	7	左ベル3	25	23	1
リプレイGR5	6	2	8	左ベル4	26	23	1
リプレイGR6	7	2	9	中ベル1	27	23	2
リプレイGR11	8	2	1(2)	中ベル2	28	23	2
リプレイGR12	9	2	1(3)	中ベル3	29	23	2
リプレイGR13	10	2	2(3)	中ベル4	30	23	2
リプレイGR14	11	2	2(1)	右ベル1	31	23	3
リプレイGR15	12	2	3(1)	右ベル2	32	23	3
リプレイGR16	13	2	3(2)	右ベル3	33	23	3
リプレイGR21	14	2	1or2	右ベル4	34	23	3
リプレイGR22	15	2	1or3	共通ベル	35	35	—
リプレイGR23	16	2	2or3				
リプレイGR24	17	2	1or2				
リプレイGR25	18	2	1or3				
リプレイGR26	19	2	2or3				

()は上乗せ抽選当選時

図 26

【図 27】

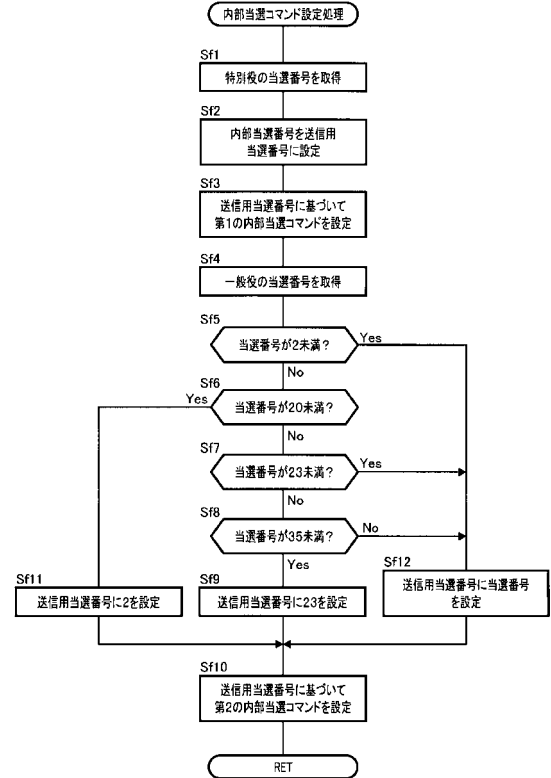


図 27

【図 28】

抽選対象役	ナビ番号
標準押し順(左第1停止)	0
左第1停止	1
中第1停止	2
右第1停止	3
左中右	4
左右中	5
中左右	6
中右左	7
右左中	8
右中左	9

図 28

【図 30】

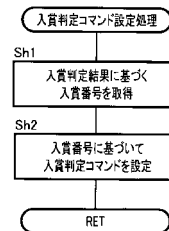


図 30

【図 29】

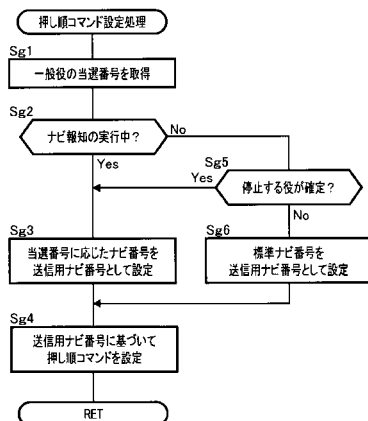


図 29

【図 31】

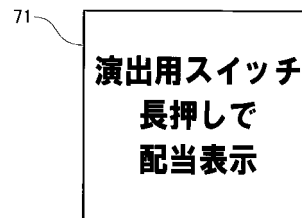


図 31

【図32】

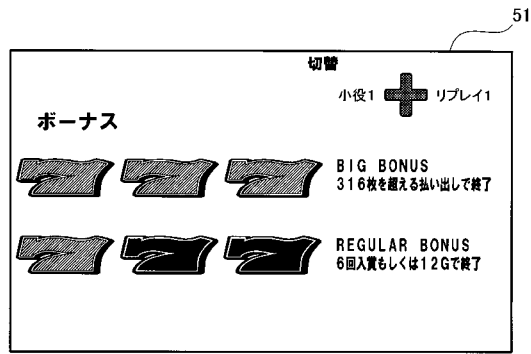


図32

【図33】

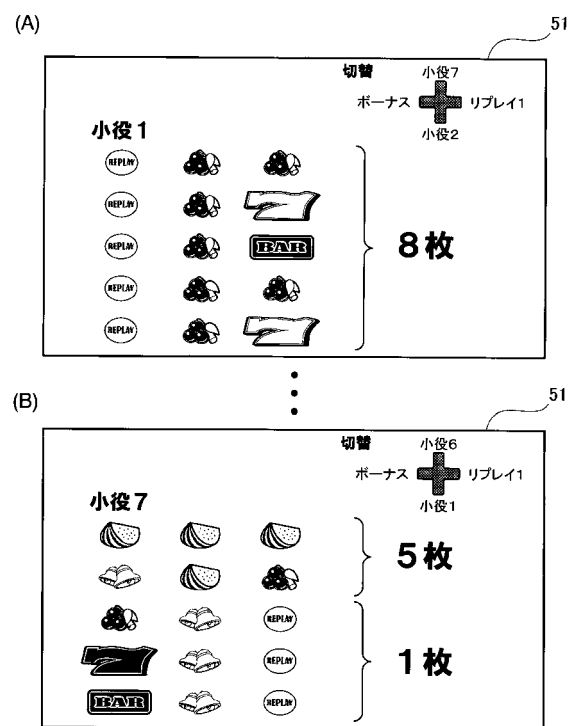


図33

【図34】

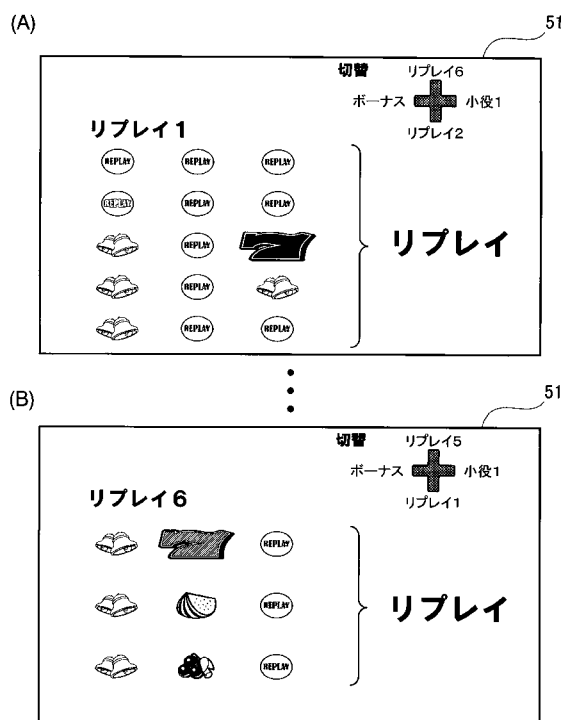


図34

【図35】

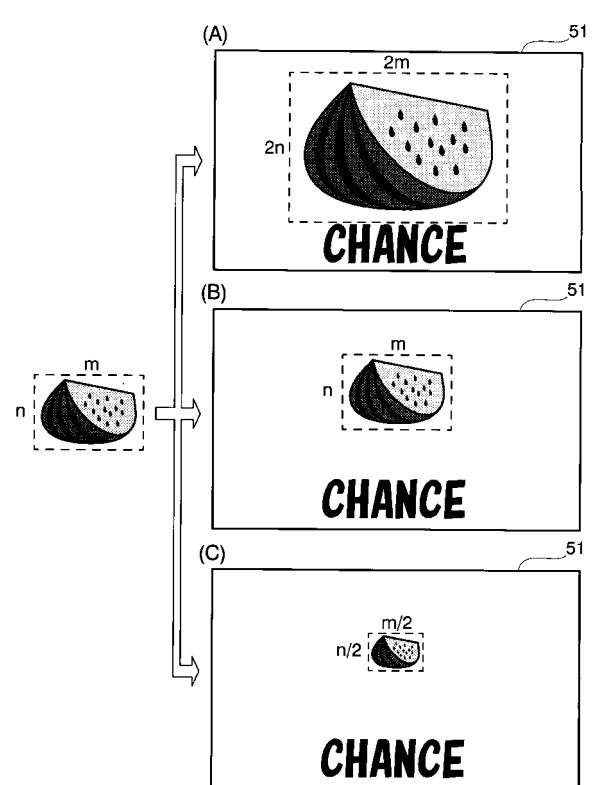


図35

【図36】

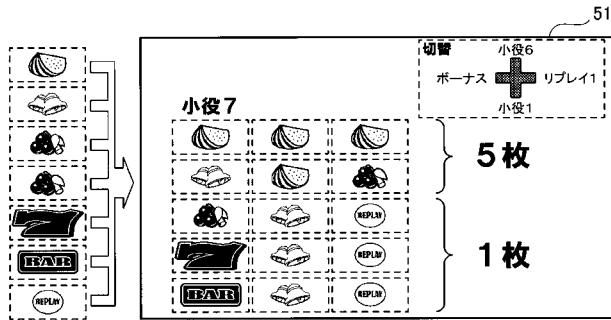


図36

【図37】

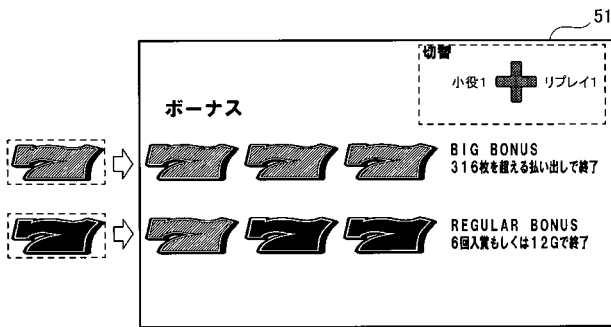


図37

【図39】

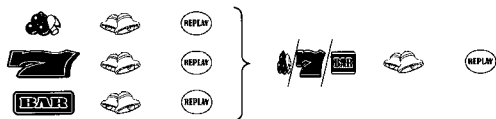


図39

【図40】

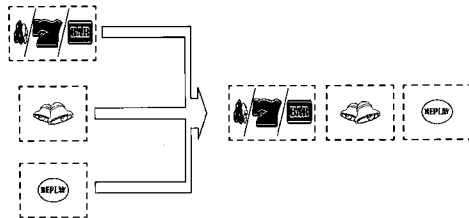


図40

【図41】



図41

【図38】

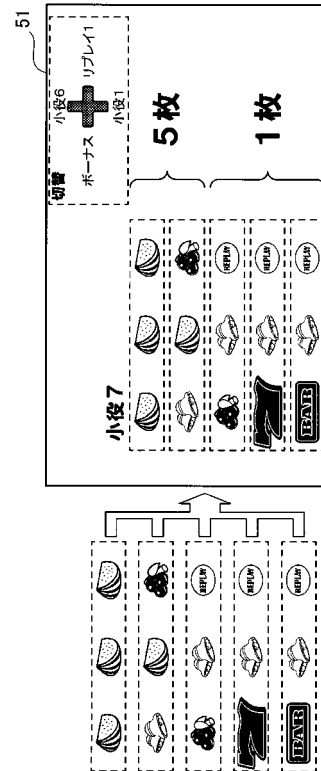


図38

フロントページの続き

(72)発明者 木崎 厚志

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内

(72)発明者 山田 龍蔵

東京都渋谷区渋谷三丁目 2 9 番 1 4 号 株式会社三共内

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB03 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC52 AC77
AC82 BA03 BA17 BA22 BA35 BA38 BB02 BB03 BB16 BB22
BB24 BB46 BB78 BB84 BB93 CA02 CB04 CB23 CB32 CB42
CB45 CB49 CC01 CC12 CC24 CC28 CC51 CD12 CD17 CD23
CD47 CD55 CE12 CE15 CE23 DA02 DA52 DA54 DA58 DA63
DA75