

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6311992号
(P6311992)

(45) 発行日 平成30年4月18日 (2018. 4. 18)

(24) 登録日 平成30年3月30日 (2018. 3. 30)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 5/04 (2006.01)
 A 6 3 F 5/04 5 1 2 D
 A 6 3 F 5/04 5 1 6 F

請求項の数 4 (全 88 頁)

(21) 出願番号	特願2014-266975 (P2014-266975)	(73) 特許権者	597044139
(22) 出願日	平成26年12月29日 (2014. 12. 29)		株式会社大都技研
(65) 公開番号	特開2016-123679 (P2016-123679A)		東京都台東区東上野一丁目1番14号
(43) 公開日	平成28年7月11日 (2016. 7. 11)	(74) 代理人	100119758
審査請求日	平成28年2月22日 (2016. 2. 22)		弁理士 菊地 保宏
		(72) 発明者	番場 恒
			東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
			式会社大都技研内
		(72) 発明者	細野 恵吾
			東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
			式会社大都技研内
		(72) 発明者	岩崎 愛子
			東京都台東区東上野一丁目1番14号 株
			式会社大都技研内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技台

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、
前記複数のリールの回転開始を指示する遊技開始操作を受け付ける遊技開始操作受付手段と、

前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段と、

第一の表示手段と、

前記第一の表示手段とは異なる第二の表示手段と、

遊技の進行を制御する第一の制御手段と、

演出を制御する第二の制御手段と、

を備えた遊技台であって、

前記第一の制御手段は、

前記遊技開始操作受付手段に対する遊技開始操作に基づいて役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段と、

前記停止操作受付手段に対する停止操作に基づいて前記複数のリールを停止させる停止制御手段と、

前記停止制御手段により停止された前記複数のリールの有効ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、遊技媒体の払出を行う払出手段と、

前記停止操作受付手段に対する停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させ

る第一の表示制御手段と、

遊技の進行に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する情報送信手段と、を備え、
前記第二の制御手段は、

前記情報送信手段により送信された前記情報に基づいて、前記停止操作に係わる情報を
前記第二の表示手段に表示させる第二の表示制御手段を備え、

前記停止操作に係わる情報の前記第二の表示手段における表示は、前記停止操作に係わ
る情報の前記第一の表示手段における表示よりも大きい表示であり、

前記停止制御手段は、前記抽選手段により第一の抽選結果が決定された場合であって、
前記停止操作受付手段に対する停止操作が第一の停止操作であった場合には、前記有効ラ
イン上に第一の図柄組合せを表示させる一方、

10

前記停止制御手段は、前記抽選手段により第一の抽選結果が決定された場合であって、
前記停止操作受付手段に対する停止操作が前記第一の停止操作とは異なる第二の停止操作
であった場合には、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合
せを表示させる手段であり、

前記払出手段は、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、第
一の払出とする一方、前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、
前記第一の払出より少ない第二の払出とする手段であり、

前記停止制御手段は、前記抽選手段により第二の抽選結果が決定された場合には、前記
停止操作受付手段に対する停止操作がいずれの停止操作であっても、前記有効ライン上に
前記第一の図柄組合せ及び前記第二の図柄組合せのいずれとも異なる図柄組合せを表示さ
せる手段であり、

20

前記第一の表示制御手段は、表示条件が成立している遊技であって前記抽選手段により
前記第一の抽選結果が決定された第一の遊技において、前記遊技開始操作受付手段に対す
る遊技開始操作があってから前記停止操作受付手段に対する停止操作の受け付けが可能と
なる以前に前記第一の停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させる手段であ
り、

前記情報送信手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前
記第二の制御手段に送信する手段であり、

前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記情報送信手段により送信さ
れた前記第一の停止操作に係わる情報に基づいて、前記遊技開始操作受付手段に対する遊
技開始操作があった直後から前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の表示手段に表
示させる手段であり、

30

前記第一の表示制御手段は、表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段によ
り前記第二の抽選結果が決定された第二の遊技において、前記停止操作に係わる情報を前
記第一の表示手段に表示させない手段であり、

前記情報送信手段は、前記第二の遊技において、前記第二の抽選結果に係わる情報を前
記第二の制御手段に送信する手段であり、

前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記情報送信手段により送信さ
れた前記第二の抽選結果に係わる情報に基づいて、前記遊技開始操作受付手段に対する遊
技開始操作があった直後から前記停止操作に係わる情報を前記第二の表示手段に表示させ
る手段であり、

40

前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情
報に従った操作が行われた場合、前記停止操作受付手段に対するすべての停止操作が行わ
れるまで前記第一の停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させる手段であり
、

前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情
報に従った操作が行われなかった場合、前記停止操作受付手段に対するすべての停止操作
が行われるまで前記第一の停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させる手段
であり、

前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情

50

報に従った操作が行われなかった場合、残る前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の表示手段に表示させない手段である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技台であって、

前記第一の表示制御手段は、前記第二の遊技において、所定の条件が成立した場合には、前記停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させ、前記所定の条件が成立しなかった場合には、前記停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させない手段である、
ことを特徴とする遊技台。

10

【請求項 3】

請求項 1 又は 2 記載の遊技台であって、

前記第二の抽選結果は、次回遊技が再遊技となる再遊技役に内部当選した場合の抽選結果である、
ことを特徴とする遊技台。

【請求項 4】

請求項 1 乃至 3 のいずれか 1 項に記載の遊技台であって、

前記第二の払出は 0 である、
ことを特徴とする遊技台。

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、スロットマシン（回胴遊技機）、パチンコ機（弾球遊技機）に代表される遊技台に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技台の一つとして、例えば、スロットマシンが知られている。このスロットマシンは、メダルを投入してスタートレバーを操作することでリールを回転させるとともに、内部抽選によって役を内部決定し、ストップボタンを操作することでリールを停止させた時に、図柄表示窓上に内部決定に応じて予め定められた図柄の組合せが表示されると役が成立するように構成されている。そして、メダルの払出を伴う役が成立した場合には、成立した役に対応する規定数のメダルが払い出されるようになっている。

30

【0003】

このような遊技台には、遊技者にとって有利な停止態様を導出させるストップボタンの操作に関する情報が報知される、所謂 A T 遊技を行う遊技台がある（例えば、特許文献 1）。A T 遊技を行う遊技台は、遊技操作を単調にさせず、面白みのあるゲームを遊技者に提供することができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

40

【特許文献 1】特開 2012-161499 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、不正な装置を取り付け、ストップボタンの操作に関する情報を報知しやすくするなどの不正行為があった場合、発見が容易ではない。

【0006】

本発明は上記の事情を鑑みてなされたものであり、遊技操作を単調にすることなく、不正行為の発見を容易にする遊技台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】

50

【0007】

上記目的を達成するため、本発明に係る遊技台は、その一態様として、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリールと、前記複数のリールの回転開始を指示する遊技開始操作を受け付ける遊技開始操作受付手段と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段と、第一の表示手段と、前記第一の表示手段とは異なる第二の表示手段と、遊技の進行を制御する第一の制御手段と、演出を制御する第二の制御手段と、を備えた遊技台であって、前記第一の制御手段は、前記遊技開始操作受付手段に対する遊技開始操作に基づいて役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に基づいて前記複数のリールを停止させる停止制御手段と、前記停止制御手段により停止された前記複数のリールの有効ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、遊技媒体の払出を行う払出手段と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させる第一の表示制御手段と、遊技の進行に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する情報送信手段と、を備え、前記第二の制御手段は、前記情報送信手段により送信された前記情報に基づいて、前記停止操作に係わる情報を前記第二の表示手段に表示させる第二の表示制御手段を備え、前記停止操作に係わる情報の前記第二の表示手段における表示は、前記停止操作に係わる情報の前記第一の表示手段における表示よりも大きい表示であり、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第一の抽選結果が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が第一の停止操作であった場合には、前記有効ライン上に第一の図柄組合せを表示させる一方、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第一の抽選結果が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が前記第一の停止操作とは異なる第二の停止操作であった場合には、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せを表示させる手段であり、前記払出手段は、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、第一の払出とする一方、前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、前記第一の払出より少ない第二の払出とする手段であり、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第二の抽選結果が決定された場合には、前記停止操作受付手段に対する停止操作がいずれの停止操作であっても、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せ及び前記第二の図柄組合せのいずれとも異なる図柄組合せを表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、表示条件が成立している遊技であって前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された第一の遊技において、前記遊技開始操作受付手段に対する遊技開始操作があってから前記停止操作受付手段に対する停止操作の受け付けが可能となる以前に前記第一の停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第一の停止操作に係わる情報に基づいて、前記遊技開始操作受付手段に対する遊技開始操作があった直後から前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段により前記第二の抽選結果が決定された第二の遊技において、前記停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させない手段であり、前記情報送信手段は、前記第二の遊技において、前記第二の抽選結果に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記情報送信手段により送信された前記第二の抽選結果に係わる情報に基づいて、前記遊技開始操作受付手段に対する遊技開始操作があった直後から前記停止操作に係わる情報を前記第二の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報に従った操作が行われた場合、前記停止操作受付手段に対するすべての停止操作が行われるまで前記第一の停止操作に係わる情報を前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報に従った操作が行われなかった場合、前記停止操作受付手段に対するすべての停止操作が行われるまで前記第一の停止操作に係わる情報を前

10

20

30

40

50

記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報に従った操作が行われなかった場合、残る前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の表示手段に表示させない手段である、ことを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明によれば、遊技操作を単調にすることなく、不正行為の発見を容易にする遊技台を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

10

【図1】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの外観を示す斜視図である。

【図2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの入賞ラインを示す図である。

【図3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの制御部の回路ブロック図である。

【図4】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの各リールに施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【図5】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

【図6】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部の遊技状態の遷移図である。

【図7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの各遊技状態における入賞役の抽選テーブルを示す図である。

20

【図8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部及び第1副制御部（第2副制御部）の遊技状態の移行を示しているタイムチャートである。

【図9】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部及び第1副制御部（第2副制御部）の遊技状態の移行を示しているタイムチャートである。

【図10】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部及び第1副制御部（第2副制御部）の遊技状態の移行を示しているタイムチャートである。

【図11】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部及び第1副制御部（第2副制御部）の遊技状態の移行を示しているタイムチャートである。

【図12】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部の操作順序報知演出の演出データを説明する図である。

30

【図13】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部の操作順序報知演出の報知態様である。

【図14】本発明の一実施形態に係るスロットマシンのリール停止データコマンドを説明する図である。

【図15】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第1副制御部の操作順序報知演出の概要を示す図である。

【図16】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第1副制御部の操作順序報知演出の概要を示す図である。

【図17】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第1副制御部の操作順序報知演出の演出態様を説明する図である。

40

【図18】本発明の一実施形態に係るスロットマシンがRT1（AT開始準備状態）、RT2（AT状態）にあるときの操作順序報知演出の演出態様を具体的に示す図である。

【図19】本発明の一実施形態に係るスロットマシンがRT1（AT開始準備状態）、RT3（通常状態、演出AT状態）にあるときの操作順序報知演出の演出態様を具体的に示す図である。

【図20】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの操作順序報知演出の報知期間を説明するタイムチャートである。

【図21】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの操作順序報知演出の報知期間を説明するタイムチャートである。

50

【図 2 2】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 3】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 2 4】図 2 2 のステップ S 1 0 6 のリール停止データ選択処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 5】図 2 2 のステップ S 1 0 7 の主制御部操作順序報知演出設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 6】図 2 5 のステップ S 3 0 1 の小役 3 a 報知設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

10

【図 2 7】図 2 5 のステップ S 3 0 2 の再遊技役 1 - 3 報知設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 8】図 2 5 のステップ S 3 0 3 の再遊技役 1 - 2 報知設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 2 9】図 2 2 のステップ S 1 1 2 の遊技状態制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 3 0】図 2 9 のステップ S 7 0 1 の A T カウント処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 3 1】図 2 9 のステップ S 7 0 3 の R T 4 設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

20

【図 3 2】図 2 9 のステップ S 7 0 5 の R T 1 設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 3 3】図 2 9 のステップ S 7 0 7 の R T 2 設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 3 4】図 2 9 に示す R T 2 設定処理において付与される A T ゲーム数を示す図である。

【図 3 5】図 2 9 のステップ S 7 0 9 の R T 3 設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 3 6】図 2 9 のステップ S 7 1 0 の A T 抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

30

【図 3 7】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第 1 副制御部メイン処理、第 1 副制御部コマンド受信割込処理、及び第 1 副制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 8】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第 2 副制御部メイン処理、第 2 副制御部コマンド受信割込処理、第 2 副制御部タイマ割込処理及び第 2 副制御部画像制御処理の流れを示すフローチャートである。

【図 3 9】図 3 7 (a) のステップ S 3 0 0 5 の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 4 0】図 3 9 のステップ S 3 3 0 1 の状態設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

40

【図 4 1】図 4 0 のステップ S 3 4 0 1 の演出 A T 状態設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 4 2】図 3 9 のステップ S 3 3 0 2 の操作順序報知演出フラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 4 3】図 4 2 のステップ S 4 0 0 3 の小役 3 a フラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 4 4】図 4 2 のステップ S 4 0 0 5 の再遊技役 1 - 3 フラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図 4 5】図 4 2 のステップ S 4 0 0 7 の再遊技役 1 - 2 フラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

50

【図４６】図４２のステップＳ４００９の再遊技役１フラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図４７】図３９のステップＳ３３０３の第１副制御部操作順序報知演出設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図４８】本発明の一実施形態に係るスロットマシンが再遊技役１に内部当選した場合のリール停止データコマンドの変形例を示す図である。

【図４９】本発明の一実施形態に係るスロットマシンの第１副制御部操作順序報知演出設定処理の変形例の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図５０】本発明の別の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部及び第１副制御部（第２副制御部）の遊技状態の移行を示しているタイムチャートである。

10

【図５１】本発明の別の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部の操作順序報知演出の報知態様である。

【図５２】本発明の別の一実施形態に係るスロットマシンがＲＴ３（演出ＡＴ状態）、にあるときの操作順序報知演出の演出態様を具体的に示す図である。

【図５３】本発明の別の一実施形態に係るスロットマシンの主制御部操作順序報知演出設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図５４】図５３のステップＳ３０４の再遊技役１報知設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図５５】本発明の別の一実施形態に係るスロットマシンのＡＴカウント処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

20

【図５６】本発明の別の一実施形態に係るスロットマシンのＲＴ３設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【図５７】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの主制御部及び第１副制御部（第２副制御部）の遊技状態の移行を示しているタイムチャートである。

【図５８】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの第１副制御部の操作順序報知演出の概要を示す図である。

【図５９】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの第１副制御部の操作順序報知演出の概要を示す図である。

【図６０】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンのリール停止データと７セグデータの対応関係を示す図である。

30

【図６１】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンのリール停止データと７セグデータの対応関係を示す図である。

【図６２】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの払出枚数表示器の表示態様を示すタイムチャートである。

【図６３】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの払出枚数表示器の表示態様を説明する図である。

【図６４】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの払出枚数表示器の表示態様を説明する図である。

【図６５】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの操作順序報知演出の概要を示す図である。

40

【図６６】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの小役３ａに内部当選した場合の７セグデータの報知態様を示す図である。

【図６７】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの主制御部の操作順序報知演出を第１副制御部の操作順序報知演出よりも早く実行開始する場合の操作順序報知演出の概要を説明する図である。

【図６８】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの第１副制御部の操作順序報知演出を主制御部の操作順序報知演出よりも実行開始する場合の操作順序報知演出の概要を説明する図である。

【図６９】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの操作順序報知演出の報知期間を示すタイムチャートである。

50

【図 7 0】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの操作順序報知演出の報知期間を示すタイムチャートである。

【図 7 1】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの操作順序報知演出のタイムチャートである。

【図 7 2】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの操作順序報知演出の報知態様の一例を示す図である。

【図 7 3】本発明の他の実施形態に係るスロットマシンの操作順序報知演出の報知態様の一例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0010】

10

以下、本発明の実施の形態について図面を用いて説明する。

【0011】

本実施形態のスロットマシンは、所定数の遊技媒体が投入され、かつ、複数種類の図柄がそれぞれ施された複数のリールが所定の回転開始指示操作を受け付けたことで回転を開始するとともに、その回転開始指示操作を受け付けたことに基づいて複数種類の役の内部当選の当否を抽選により判定し、その複数のリールそれぞれが、所定の回転停止指示操作を受け付けることで回転を個別に停止し、その抽選の結果に基づく役およびその複数のリールが停止したときの図柄組み合わせによって決まる条件が所定の払出し条件に、合致していれば遊技媒体を払い出して終了となり、合致していなければ遊技媒体を払い出さずに終了となる一連の遊技を進行する遊技台である。

20

【0012】

[第 1 実施形態]

<全体構成>

まず、図 1 および図 2 を用いてスロットマシン 100 の全体構成について説明する。図 1 は、スロットマシン 100 を正面側（遊技者側）から見た外観斜視図である。図 2 は、入賞ラインの一例を示す図である。

【0013】

図 1 に示すスロットマシン 100 は、本発明の遊技台の一例に相当するものであり、本体 101 と、本体 101 の正面に取り付けられ、本体 101 に対して開閉可能な前面扉 102 と、を備える。本体 101 の中央内部には（図示省略）、外周面に複数種類の図柄が配置されたリールが 3 個（左リール 110、中リール 111、右リール 112）収納され、スロットマシン 100 の内部で回転できるように構成されている。これらのリール 110 乃至 112 はステッピングモータ等の駆動装置により回転駆動される。

30

【0014】

本実施形態において、各図柄は帯状部材に等間隔で適当数印刷され、この帯状部材が所定の円筒筒状の枠材に貼り付けられて各リール 110～112 が構成されている。リール 110～112 上の図柄は、遊技者から見ると、図柄表示窓 113 から縦方向に概ね 3 つ表示され、合計 9 つの図柄が見えるようになっている。図 2 を用いて具体的に説明すると、左リール 110 の上段（図に示す 1 の位置）に表示される図柄を左リール上段図柄、左リール 110 の中段（図に示す 2 の位置）に表示される図柄を左リール中段図柄、左リール 110 の下段（図に示す 3 の位置）に表示される図柄を左リール下段図柄、中リール 111 の上段（図に示す 4 の位置）に表示される図柄を中リール上段図柄、左リール 110 の中段（図に示す 5 の位置）に表示される図柄を中リール中段図柄、中リール 111 の下段（図に示す 6 の位置）に表示される図柄を中リール下段図柄、右リール 112 の上段（図に示す 7 の位置）に表示される図柄を右リール上段図柄、右リール 112 の中段（図に示す 8 の位置）に表示される図柄を右リール中段図柄、右リール 112 の下段（図に示す 9 の位置）に表示される図柄を右リール下段図柄とそれぞれ呼び、各リール 110～112 のそれぞれの図柄は図柄表示窓 113 を通して各リール 110～112 にそれぞれ縦方向に 3 つ、合計 9 つ表示される。そして、各リール 110～112 を回転させることにより、遊技者から見える図柄の組み合わせが変動することとなる。つまり、各リール 110

40

50

～112は複数種類の図柄の組み合わせを変動可能に表示する表示装置として機能する。なお、このような表示装置としてはリール以外にも液晶表示装置等の電子画像表示装置も採用できる。また、本実施形態では、3個のリールをスロットマシン100の中央内部に備えているが、リールの数やリールの設置位置はこれに限定されるものではない。

【0015】

各々のリール110～112の背面には、図柄表示窓113に表示される個々の図柄を照明するためのバックライト（図示省略）が配置されている。バックライトは、各々の図柄ごとに遮蔽されて個々の図柄を均等に照射できるようにすることが望ましい。なお、スロットマシン100内部において各々のリール110～112の近傍には、投光部と受光部から成る光学式センサ（図示省略）が設けられており、この光学式センサの投光部と受光部の間をリールに設けられた一定の長さの遮光片が通過するように構成されている。このセンサの検出結果に基づいてリール上の図柄の回転方向の位置を判断し、目的とする図柄が入賞ライン上に表示されるようにリール110～112を停止させる。

10

【0016】

入賞ライン表示ランプ120は、有効となる入賞ライン114を示すランプである。入賞ラインとは、後述する入賞役に対応する図柄組み合わせが表示されたか否かが判定されるラインのことである。

【0017】

本実施形態では左リール中段図柄、中リール中段図柄および右リール中段図柄で構成される中段入賞ラインL1、左リール上段図柄、中リール中段図柄および右リール下段図柄で構成される右下がり入賞ラインL2、左リール下段図柄、中リール中段図柄および右リール上段図柄で構成される右上がり入賞ラインL3、左リール下段図柄、中リール下段図柄および右リール下段図柄で構成される下段入賞ラインL4、の4つの入賞ラインが設けられている。図2には、これらの入賞ラインが示されている。有効となる入賞ライン（以下、単に「有効ライン」と称する場合がある）は、遊技媒体としてベットされたメダルの枚数によって予め定まっている。本実施形態のスロットマシン100は3枚賭け専用機であり、メダルの投入枚数が3枚未満のときはどの入賞ラインも有効にはならず、メダルが3枚ベットされたときに全入賞ラインL1～L4が有効になる。入賞ラインが有効になると、スタートレバー135を操作して遊技を開始することができるようになる。なお、入賞ラインの数については4ラインに限定されるものではない。例えば、中段入賞ラインL1、右下がり入賞ラインL2および右上がり入賞ラインL3の3ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよく、ベット数に応じた数の入賞ラインを有効な入賞ラインとして設定してもよい。

20

30

【0018】

告知ランプ123は、例えば、後述する内部抽選において特定の入賞役（具体的には、特別役1および特別役2）に内部当選していること、または、後述する特別遊技状態であることを遊技者に知らせるランプである。遊技メダル投入可能ランプ124は、遊技者が遊技メダルを投入可能であることを知らせるためのランプである。再遊技ランプ122は、前回の遊技において入賞役の一つである再遊技役（詳細は後述する）に入賞した場合に、今回の遊技が再遊技可能であること（メダルの投入が不要であること）を遊技者に知らせるランプである。リールパネルランプ128は演出用のランプである。

40

【0019】

メダル投入ボタン（ベットボタンともいう）130～132は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダル（クレジットという）を所定の枚数分投入するためのボタンである。本実施形態においては、ベットボタン130が押下される毎に1枚ずつ投入され、ベットボタン131が押下されると2枚投入され、ベットボタン132が押下されると3枚投入されるようになっている。以下、ベットボタン132はMAXベットボタンとも言う。なお、遊技メダル投入ランプ129は、投入されたメダル数に応じた数のランプを点灯させ、規定枚数のメダルの投入があった場合、遊技の開始操作が可能な状態であることを知らせる遊技開始ランプ121が点灯する。

50

【0020】

メダル投入口141は、遊技を開始するに当たって遊技者がメダルを投入するための投入口である。すなわち、メダルの投入は、ベットボタン130～132により電子的に投入することもできるし、メダル投入口141から実際のメダルを投入（投入操作）することもでき、投入とは両者を含む意味である。

【0021】

貯留枚数表示器125は、スロットマシン100に電子的に貯留されているメダルの枚数を表示するための表示器である。遊技情報表示器126は、各種の内部情報（例えば、ボーナス遊技中のメダル払出枚数）を数値で表示するための表示器である。払出枚数表示器127は、何らかの入賞役に入賞した結果、遊技者に払出されるメダルの枚数を表示するための表示器である。貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126、および、払出枚数表示器127は、7セグメント（SEG）表示器とした。

10

【0022】

また、詳しくは後述するが、本実施形態の払出枚数表示器127は、遊技者に有利な遊技結果を得るための操作に関する情報（例えば、ストップボタン137～139の操作順序や操作タイミングなど）を報知する操作情報報知装置としても機能する。なお、本実施形態の払出枚数表示器127は、上記情報に加えて、遊技者に有利な遊技結果とならない操作に関する情報（例えば、不利な遊技結果となる、またはいずれの操作でも同一の遊技結果となるストップボタン137～139の操作順序や操作タイミングなど）を報知する場合がある。

20

【0023】

スタートレバー135は、リール110～112の回転を開始させるためのレバー型のスイッチである。即ち、メダル投入口141に所望するメダル枚数を投入するか、ベットボタン130～132を操作して、スタートレバー135を操作すると、リール110～112が回転を開始することとなる。スタートレバー135に対する操作を遊技の開始操作と言う。

【0024】

ストップボタンユニット136には、左ストップボタン137、中ストップボタン138および右ストップボタン139で構成されるストップボタン137～139が設けられている。ストップボタン137～139は、スタートレバー135の操作によって回転を開始したリール110～112を個別に停止させるためのボタン型のスイッチであり、各リール110～112に対応づけられている。本実施形態では、左ストップボタン137を操作することによって左リール110を停止させることができ、中ストップボタン138を操作することによって中リール111を停止させることができ、右ストップボタン139を操作することによって右リール112を停止させることができる。

30

【0025】

以下、ストップボタン137～139に対する操作を停止操作と言い、最初の停止操作を第1停止操作、次の停止操作を第2停止操作、最後の停止操作を第3停止操作という。また、第1停止操作の対象となるリールを第1停止リール、第2停止操作の対象となるリールを第2停止リール、第3停止操作の対象となるリールを第3停止リールという。さらに、第1停止リールを左リール110とする停止操作の操作順序を「順押し操作順序」または単に「順押し」と呼び、第1停止リールを右リール112とする停止操作の操作順序を「逆押し操作順序」または単に「逆押し」と呼ぶ。本実施形態では、各ストップボタン137～139の内部に発光体が設けられており、ストップボタン137～139の操作が可能である場合、該発光体を点灯させて遊技者に知らせることができる。

40

【0026】

メダル返却ボタン133は、投入されたメダルが詰まった場合に押下してメダルを取り除くためのボタンである。精算ボタン134は、スロットマシン100に電子的に貯留されたメダル、ベットされたメダルを精算し、メダル払出口155から排出するためのボタンである。ドアキー孔140は、スロットマシン100の前面扉102のロックを解除す

50

るためのキーを挿入する孔である。

【0027】

ストップボタンユニット136の下部には、機種名の表示と各種証紙の貼付とを行うタイトルパネル162が設けられている。タイトルパネル162の下部には、メダル払出口155、メダルの受け皿161が設けられている。

【0028】

音孔145はスロットマシン100内部に設けられているスピーカの音を外部に出力するための孔である。前面扉102の左右各部に設けられたサイドランプ144及び前面扉102の上部に設けられた上部ランプ146は遊技を盛り上げるための装飾用のランプである。前面扉102の上部には演出装置160が配設されており、演出装置160の上部には音孔143が設けられている。この演出装置160は、水平方向に開閉自在な2枚の右シャッタ163a、左シャッタ163bからなるシャッタ（遮蔽装置）163と、このシャッタ163の奥側に配設された液晶表示装置157（演出画像表示装置）を備えており、右シャッタ163a、左シャッタ163bが液晶表示装置157の手前で水平方向外側に開くと液晶表示装置157の表示画面がスロットマシン100正面（遊技者側）に出現する構造となっている。

10

【0029】

なお、液晶表示装置でなくとも、種々の演出画像や種々の遊技情報を表示可能な表示装置であればよく、例えば、複数セグメントディスプレイ（7セグディスプレイ）、ドットマトリクスディスプレイ、有機ELディスプレイ、プラズマディスプレイ、リール（ドラム）、或いは、プロジェクタとスクリーンとからなる表示装置等でもよい。また、表示画面は、方形をなし、その全体を遊技者が視認可能に構成している。本実施形態の場合、表示画面は長方形であるが、正方形でもよい。また、表示画面の周縁に不図示の装飾物を設けて、表示画面の周縁の一部が該装飾物に隠れる結果、表示画面が異形に見えるようにすることもできる。表示画面は本実施形態の場合、平坦面であるが、曲面をなしていてもよい。

20

【0030】

<制御部の回路構成>

次に、図3を用いて、スロットマシン100の制御部の回路構成について説明する。なお、同図は制御部の回路ブロック図である。

30

【0031】

スロットマシン100の制御部は、大別すると、遊技の進行を制御する主制御部300と、主制御部300が送信するコマンド信号（以下、単に「コマンド」と呼ぶ）に応じて、主な演出の制御を行う第1副制御部400と、第1副制御部400より送信されたコマンドに基づいて各種機器を制御する第2副制御部500と、によって構成されている。

【0032】

<主制御部>

まず、スロットマシン100の主制御部300について説明する。主制御部300は、主制御部300の全体を制御する基本回路302を備えており、この基本回路302には、CPU304と、制御プログラムデータ、入賞役の内部抽選時に用いる抽選データ、リールの図柄配列等を記憶したROM306と、一時的にデータを記憶するためのRAM308と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O310と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ312と、WDT（ウォッチドッグタイマ）314を搭載している。なお、ROM306やRAM308については他の記憶装置を用いてもよく、この点は後述する第1副制御部400や第2副制御部500についても同様である。この基本回路302のCPU304は、水晶発振器315bが出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。さらには、CPU304は、電源が投入されるとROM306の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ312に送信し、カウンタタイマ312は受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU304に送信する。CPU304は、この割込

40

50

み要求を契機に各センサ等の監視や駆動パルスの送信を実行する。例えば、水晶発振器 315b が出力するクロック信号を 8MHz、カウンタタイマ 312 の分周値を $1/256$ 、ROM 306 の分周用のデータを 47 に設定した場合、割り込みの基準時間は、 $256 \times 47 \div 8\text{MHz} = 1.504\text{ms}$ となる。

【0033】

主制御部 300 は、水晶発振器 315a から入力されるクロック信号に基づき 0～65535 の範囲で数値を変動させるハードウェア乱数カウンタとして使用している乱数発生回路 316 と、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路 338 を備えており、CPU 304 は、この起動信号出力回路 338 から起動信号が入力された場合に、遊技制御を開始する（後述する主制御部メイン処理を開始する）。 10

【0034】

また、主制御部 300 は、センサ回路 320 を備えており、CPU 304 は、割り込み時間ごとに各種センサ 318（ベットボタン 130 センサ、ベットボタン 131 センサ、ベットボタン 132 センサ、メダル投入口 141 から投入されたメダルのメダル受付センサ、スタートレバー 135 センサ、左ストップボタン 137 センサ、中ストップボタン 138 センサ、右ストップボタン 139 センサ、精算ボタン 134 センサ、メダル払出装 180 から払い出されるメダルのメダル払出センサ、左リール 110 のインデックスセンサ、中リール 111 のインデックスセンサ、右リール 112 のインデックスセンサ、等）の状態を監視している。 20

【0035】

なお、センサ回路 320 がスタートレバーセンサの H レベルを検出した場合には、この検出を示す信号を乱数発生回路 316 に出力する。この信号を受信した乱数発生回路 316 は、そのタイミングにおける値をラッチし、抽選に使用する乱数値を格納するレジスタに記憶する。 30

【0036】

メダル受付センサは、メダル投入口 141 の内部通路に 2 個設置されており、メダルの通過有無を検出する。スタートレバー 135 センサは、スタートレバー 135 内部に 2 個設置されており、遊技者によるスタート操作を検出する。左ストップボタン 137 センサ、中ストップボタン 138 センサ、および、右ストップボタン 139 センサは、各々対応するストップボタン 137～139 に設置されており、遊技者によるストップボタンの操 30

【0037】

ベットボタン 130 センサ、ベットボタン 131 センサ、および、ベットボタン 132 センサは、対応するメダル投入ボタン 130～132 のそれぞれに設置されており、RAM 308 に電子的に貯留されているメダルを遊技への投入メダルとして投入する場合の投入操作を検出する。精算ボタン 134 センサは、精算ボタン 134 に設けられている。精算ボタン 134 が一回押されると、電子的に貯留されているメダルを精算する。メダル払出センサは、メダル払出装 180 が払い出すメダルを検出するためのセンサである。なお、以上の各センサは、非接触式のセンサであっても接点式のセンサであってもよい。 40

【0038】

左リール 110 のインデックスセンサ、中リール 111 のインデックスセンサ、および、右リール 112 のインデックスセンサは、各リール 110～112 の取付台の所定位置に設置されており、リールフレームに設けた遮光片が通過するたびに L レベルになる。一旦 L レベルになってから次に L レベルになるまでの間、リールが基準位置からどのくらい回転しているかを示す回転位置情報は、水晶発振器 315b が出力するクロック信号をカウントした値に基づいて算出される。CPU 304 は、上記 L レベルの信号を検出すると、リールが 1 回転したものと判断し、リールの回転位置情報をゼロにリセットする。 50

【0039】

主制御部 300 は、リール 110～112 に設けたステッピングモータを駆動する駆動回路 322、投入されたメダルを選別するメダルセクタ 170 に設けたソレノイドを駆

動する駆動回路 3 2 4、メダル払出装置 1 8 0 に設けたモータを駆動する駆動回路 3 2 6、各種ランプ 3 3 9（入賞ライン表示ランプ 1 2 0、告知ランプ 1 2 3、遊技メダル投入可能ランプ 1 2 4、再遊技ランプ 1 2 2、遊技メダル投入ランプ 1 2 9 は、遊技開始ランプ 1 2 1、貯留枚数表示器 1 2 5、遊技情報表示器 1 2 6、払出枚数表示器 1 2 7）を駆動する駆動回路 3 2 8 を備えている。

【0040】

なお、本実施形態の払出枚数表示器 1 2 7 は、操作情報報知装置としても機能するようにしたが、払出枚数表示器 1 2 7 とは別に 7 セグメント（S E G）表示器である操作情報報知装置および駆動回路を備え、主制御部 3 0 0 が駆動するように構成してもよい。なお、操作情報報知装置は、セグメント（S E G）表示器に限定されるものではなく、L E D 表示器等の他の発光装置であってもよい。

10

【0041】

また、基本回路 3 0 2 には、情報出力回路 3 3 4 を接続しており、主制御部 3 0 0 は、この情報出力回路 3 3 4 を介して、外部のホールコンピュータ（図示省略）等が備える情報入力回路 6 5 2 にスロットマシン 1 0 0 の遊技情報（例えば、遊技状態を示す情報）を出力する。

【0042】

また、主制御部 3 0 0 は、電源管理部（図示省略）から主制御部 3 0 0 に供給している電源の電圧値を監視する電圧監視回路 3 3 0 を備えており、電圧監視回路 3 3 0 は、電源の電圧値が所定の値（本実施例では 9 v）未満である場合に電圧が低下したことを示す低電圧信号を基本回路 3 0 2 に出力する。

20

【0043】

また、主制御部 3 0 0 は、第 1 副制御部 4 0 0 にコマンドを送信するための出力インタフェースを備えており、第 1 副制御部 4 0 0 との通信を可能としている。なお、主制御部 3 0 0 と第 1 副制御部 4 0 0 との情報通信は一方方向の通信であり、主制御部 3 0 0 は第 1 副制御部 4 0 0 にコマンド等の信号を送信できるように構成しているが、第 1 副制御部 4 0 0 からは主制御部 3 0 0 にコマンド等の信号を送信できないように構成している。

【0044】

<第 1 副制御部>

次に、スロットマシン 1 0 0 の第 1 副制御部 4 0 0 について説明する。第 1 副制御部 4 0 0 は、主制御部 3 0 0 が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信する。第 1 副制御部 4 0 0 は、この制御コマンドに基づいて第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御する基本回路 4 0 2 を備えており、この基本回路 4 0 2 は、C P U 4 0 4 と、一時的にデータを記憶するための R A M 4 0 8 と、各種デバイスの入出力を制御するための I / O 4 1 0 と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ 4 1 2 を搭載している。基本回路 4 0 2 の C P U 4 0 4 は、水晶発振器 4 1 4 が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。R O M 4 0 6 には、第 1 副制御部 4 0 0 の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、バックライトの点灯パターンや各種表示器を制御するためのデータ等が記憶されている。

30

【0045】

C P U 4 0 4 は、所定のタイミングでデータバスを介して R O M 4 0 6 の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ 4 1 2 に送信する。カウンタタイマ 4 1 2 は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求を C P U 4 0 4 に送信する。C P U 4 0 4 は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各 I C や各回路を制御する。

40

【0046】

また、第 1 副制御部 4 0 0 には、音源 I C 4 1 8 を設けており、音源 I C 4 1 8 に出力インタフェースを介してスピーカ 2 7 2、2 7 7 を設けている。音源 I C 4 1 8 は、C P U 4 0 4 からの命令に応じてアンプおよびスピーカ 2 7 2、2 7 7 から出力する音声の制御を行う。音源 I C 4 1 8 には音声データが記憶された S - R O M（サウンド R O M）が

50

接続されており、このROMから取得した音声データをアンプで増幅させてスピーカ272、277から出力する。

【0047】

また、第1副制御部400には、駆動回路422が設けられ、駆動回路422に入出力インタフェースを介して各種ランプ420（上部ランプ146、下部ランプ、サイドランプ144、タイトルパネル162ランプ、遊技メダル投入可能ランプ124、ベットボタンランプ、リールバックライト94、ストップボタン137～139ランプ等）が接続されている。

【0048】

また、CPU404は、出力インタフェースを介して第2副制御部500へ信号の送受信を行う。第2副制御部500は、演出画像表示装置157の表示制御を含む演出装置160の各種制御を行う。なお、第2副制御部500は、例えば、液晶表示装置157の表示の制御を行う制御部、各種演出用駆動装置の制御を行う制御部（例えば、シャッタ163のモータ駆動を制御する制御部）とするなど、複数の制御部で構成するようにしてもよい。

10

【0049】

<第2副制御部>

次に、スロットマシン100の第2副制御部500について説明する。第2副制御部500は、第1副制御部400が送信した制御コマンドを、入力インタフェースを介して受信し、この制御コマンドに基づいて第2副制御部500の全体を制御する基本回路502を備えており、この基本回路502は、CPU504と、一時的にデータを記憶するためのRAM508と、各種デバイスの入出力を制御するためのI/O510と、時間や回数等を計測するためのカウンタタイマ512と、を搭載している。基本回路502のCPU504は、水晶発振器514が出力する所定周期のクロック信号をシステムクロックとして入力して動作する。ROM506には、第2副制御部500の全体を制御するための制御プログラム及びデータ、画像表示用のデータ等が記憶されている。

20

【0050】

CPU504は、所定のタイミングでデータバスを介してROM506の所定エリアに格納された分周用のデータをカウンタタイマ512に送信する。カウンタタイマ512は、受信した分周用のデータを基に割り込み時間を決定し、この割り込み時間ごとに割り込み要求をCPU404に送信する。CPU504は、この割り込み要求のタイミングをもとに、各ICや各回路を制御する。

30

【0051】

また、第2副制御部500には、シャッタ163のモータを駆動する駆動回路530を設けており、駆動回路530には出力インタフェースを介してシャッタ163を設けている。この駆動回路530は、CPU504からの命令に応じてシャッタ163に設けたステッピングモータ（図示省略）に駆動信号を出力する。

【0052】

また、第2副制御部500には、センサ回路532を設けており、センサ回路532には入力インタフェースを介してシャッタセンサ538を接続している。CPU504は、割り込み時間ごとにシャッタセンサ538状態を監視している。

40

【0053】

また、第2副制御部500には、VDP534（ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ）を設けており、このVDP534には、バスを介してROM506、VRAM536が接続されている。VDP534は、CPU504からの信号に基づいてROM506に記憶された画像データ等を読み出し、VRAM536のワークエリアを使用して表示画像を生成し、演出画像表示装置157に画像を表示する。

【0054】

<図柄配列>

次に、図4を用いて、上述の各リール110～112に施される図柄配列について説明

50

する。なお、同図は、各リール（左リール１１０、中リール１１１、右リール１１２）に施された図柄の配列を平面的に展開して示す図である。

【００５５】

各リール１１０～１１２には、同図の右側に示す複数種類（本実施形態では１０種類）の図柄が所定コマ数（本実施形態では、番号０～２０の２１コマ）だけ配置されている。また、同図の左端に示した番号０～２０は、各リール１１０～１１２上の図柄の配置位置を示す番号である。例えば、本実施形態では、左リール１１０の番号１９のコマには「スイカ図柄」、中リール１１１の番号２０のコマには「ベル図柄」、右リール１１２の番号１８のコマには「セブン１図柄」、がそれぞれ配置されている。

【００５６】

＜入賞役の種類＞

次に、図５を用いて、スロットマシン１００の入賞役の種類について説明する。なお、同図は入賞役（作動役を含む）の種類、各入賞役に対応する図柄組み合わせ、各入賞役の作動または払出を示す図である。

【００５７】

スロットマシン１００の入賞役には、特別役（特別役１、特別役２）と、一般役（再遊技役１～再遊技役３、小役１～小役３）がある。なお、入賞役の種類は、これらの役に限定されるものではなく、任意に採用することができる。

【００５８】

本実施形態における入賞役のうち、特別役１および特別役２は、遊技者に所定の利益が付与される特別遊技状態に移行する役である。また、再遊技役１～再遊技役３は、新たにメダルを投入することなく再遊技が可能となる役である。これらの入賞役は「作動役」と呼ばれる場合がある。また、本実施形態における「入賞」には、メダルの配当を伴わない（メダルの払い出しを伴わない）作動役の図柄組み合わせが有効ライン上に表示される場合も含まれ、例えば、特別役１、特別役２、および再遊技役１～再遊技役３への入賞が含まれる。

【００５９】

特別役１および特別役２は、入賞により特別遊技状態に移行する役（作動役）である。ただし、この役自身に入賞したことによるメダルの払出は行われない。対応する図柄組み合わせは、特別役１が「セブン１－セブン１－セブン１（ＢＢ１）」又は「セブン２－セブン２－セブン２（ＢＢ２）」であり、特別役２が「ＢＡＲ－ＢＡＲ－ＢＡＲ（ＲＢ）」である。

【００６０】

特別役１または特別役２に内部当選すると、この内部当選した役に対応する特別役内部当選フラグがオンに設定される（主制御部３００のＲＡＭ３０８の所定のエリア内に記憶される）。このフラグがオンに設定されていると、主制御部３００は、遊技状態を特別役内部当選状態（以下、この状態をＲＴ３と称することがある）に移行させる。このフラグは、その内部当選した役に入賞するまでオンの状態が維持され、次回以降の遊技においてもその内部当選した役に入賞しやすい状態となる。すなわち、特別役１または特別役２に内部当選した遊技においてその特別役に入賞しなくとも、次回以降の遊技でその特別役に内部当選した状態となり、特別役に対応する図柄組み合わせ（例えば特別役１に内部当選した場合は「セブン１－セブン１－セブン１（ＢＢ１）」又は「セブン２－セブン２－セブン２（ＢＢ２）」の図柄組み合わせ）が、揃って入賞しやすい状態になる。この特別役内部当選状態（ＲＴ３）については後述する。

【００６１】

主制御部３００は、特別役１または特別役２に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて遊技状態を特別遊技状態（以下、この状態をＲＴ４と称することがある）に移行させる。さらにこの特別遊技状態において、所定の枚数の払出しがされると再遊技低確率状態（以下、この状態をＲＴ１と称することがある）に移行させる。この特別遊技状態（ＲＴ４）および再遊技低確率状態（ＲＴ１）については後述する。

10

20

30

40

50

【0062】

再遊技役1から再遊技役3は、入賞により次回の遊技でメダル（遊技媒体）の投入を行うことなく遊技を行うことができる入賞役（作動役）であり、メダルの払出は行われない。なお、対応する図柄組み合わせは、再遊技役1は「リプレーーリプレーーリプレー（通常リプレー）」、再遊技役2は「リプレーーリプレーーベル（昇格リプレー）」、再遊技役3は「ベルーリプレーーリプレー（転落リプレー）」である。

【0063】

主制御部300は、再遊技役2に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を再遊技高確率状態（以下、この状態をRT2と称することがある）に移行させる。また、再遊技役3に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて、遊技状態を再遊技低確率状態（RT1）に移行させる。なお、再遊技高確率状態（RT2）については後述する。

10

【0064】

上記再遊技役は、遊技者がメダルを投入することなく、次回の遊技を行うことができる役であればよい。したがって、例えば、再遊技に入賞すると次回遊技でメダルの投入が自動的に投入（後述するメダル投入枚数記憶領域にメダル投入枚数を再設定）されるものであってもよいし、再遊技に入賞した遊技で投入されたメダルをそのまま次回の遊技に持ち越して使用できるものであってもよい。

【0065】

「小役（小役1～小役3）」（以下、それぞれ「小役1」、「小役2」、「小役3」と称する場合がある）は、入賞により所定数のメダルが払い出される入賞役で、対応する図柄組み合わせは、小役1が「スイカースイカースイカ（スイカ）」、小役2が「ANYーチェリーーANY（チェリー）」、小役3が「ANYーベルーANY（ベル）」である。また、対応する払出枚数は同図に示す通りである。なお、「ANYーチェリーーANY」の場合、中リール111の図柄が「チェリー」であればよく、左リール110と右リール112の図柄はどの図柄でもよい。「ANYーベルーANY」の場合、中リール111の図柄が「ベル」であればよく、左リール110と右リール112の図柄はどの図柄でもよい。

20

【0066】

<遊技状態の種類>

30

次に、スロットマシン100の遊技状態の種類および変遷について説明する。図6は、スロットマシン100の主制御部300の遊技状態の遷移図である。

【0067】

スロットマシン100の主制御部300は、大別すると、再遊技低確率状態（RT1）、再遊技高確率状態（RT2）、特別役内部当選状態（RT3）、及び特別遊技状態（RT4）を有する。本実施形態では、この4つに大別された遊技状態をRT系の遊技状態という。また、本実施形態では、主制御部300が所謂AT（アシストタイム）に関する状態（以下、AT系の遊技状態という）も制御しており、主制御部300が決定したAT系の遊技状態に従って、第1副制御部400が遊技状態を設定するようになっている。主制御部300のAT系の遊技状態は、図6に示すように、通常状態、AT開始準備状態、AT状態、及びAT終了準備状態の4つの遊技状態を有する。第1副制御部400の遊技状態は、基本的には、主制御部300のAT系の遊技状態と一致するように設定されるが、所定の条件下では一部異なる遊技状態が存在する（詳しくは後述する）。

40

【0068】

図7は、各遊技状態における入賞役の抽選テーブルを示す図である。横軸はそれぞれの遊技状態を表し、縦軸はそれぞれの入賞役の抽選値を示す。以後に説明する各遊技状態における役の内部当選確率は、ROM306に用意された抽選データから、各々の役に対応付けられた抽選データの範囲に該当する数値データを、内部抽選時に取得される乱数値の範囲の数値データ（例えば65535）で除した値で求められる。例えば、再遊技低確率状態（RT1）においては、小役1の抽選値が512であり、小役1の当選確率は512

50

／65536×100 0.8%である。抽選データは、予めいくつかの数値範囲に分割され、各数値範囲に各々の役やハズレを対応付けしている。内部抽選を実行した結果得られた乱数値が、何れの役に対応する抽選データに対応する値であったかを判定し、内部抽選役を決定する。この抽選データは少なくとも1つの役の当選確率を異ならせた設定1～設定6が用意され、遊技店の係員等はいずれかの設定値を任意に選択し、設定することができる。なお、この図に示す内部当選確率は一例であって、この確率に限定されるものではない。

【0069】

以降、図面を適宜参照しながら、スロットマシン100のRT系の遊技状態について説明する。

10

【0070】

＜再遊技低確率状態（RT1）＞

再遊技低確率状態は、再遊技の内部当選確率が他の遊技状態（例えば特別遊技状態を除く遊技状態）のうち最も低い（遊技者にとって不利な）遊技状態であり、通常遊技状態と称することもある。再遊技低確率状態では、図7に示す横軸の「RT1」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【0071】

再遊技低確率状態において内部当選する入賞役には、特別役1、特別役2、特別役1－小役1、特別役1－小役2、特別役2－小役1、特別役2－小役2、再遊技役1、再遊技役1－2、小役1、小役2、小役3aがある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。なお、入賞ラインに入賞に係る図柄組合せが停止されないことを、「ハズレとなる」、と称する場合がある。また、入賞役に当選しなかったことを「ハズレに当選した」と表現する場合がある。

20

【0072】

ここで、「特別役1－小役1」とは、特別役1および小役1が同時に内部当選したことを指す。同様に、「特別役1－小役2」は、特別役1および小役2が同時に内部当選したことを指し、「特別役2－小役1」は、特別役2および小役1が同時に内部当選したことを指し、「特別役2－小役2」は、特別役2および小役2が同時に内部当選したことを指す。これらの場合、遊技者の操作に応じていずれかの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、入賞ラインのいずれかにおいて、内部当選しているいずれかの役の入賞が不可能でない限り、その入賞ラインに対応する図柄組み合わせを構成する図柄を停止させる。

30

【0073】

また、「再遊技役1－2」とは、再遊技役1および再遊技役2が同時に内部当選したことを指す。この場合、遊技者の操作順序に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合は、再遊技役2に対応する図柄組み合わせ（昇格リプレイ）が表示され（図7備考欄中、操作順序正解時参照）、それ以外の場合には、再遊技役1に対応する図柄組み合わせ（通常リプレイ）が表示される（図7備考欄中、操作順序不正解時参照）。

40

【0074】

本実施形態では、「再遊技役1－2」に内部当選した場合、複数種類（具体的には3種類）の中から一つのリール停止データが抽選により選択されるようになっており、このリール停止データごとに正解操作順序が設けられている。より具体的には、（1）リール停止データb－1が選択された場合には、第1停止リールを右リール112とする第1停止操作をした場合が正解操作順序であり、（2）リール停止データb－2が選択された場合には、第1停止リールを中リール111とする第1停止操作をした場合が正解操作順序であり、（3）リール停止データb－3が選択された場合には、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作をした場合が正解操作順序である。すなわち、選択されたリール停止データごとに第1停止操作に関する正解停止順序が決定される。なお、本実施形態

50

では、上記リール停止データの抽選においては、リール停止データb-1が選択される確率を約1/2、リール停止データb-2が選択される確率を約1/2、リール停止データb-3が選択される確率を約1/100としており、順押しが正解停止順序となるリール停止データb-3が選択される確率は他の2つのリール停止データと比べて極端に低くなるように設定されている。

【0075】

この「再遊技役1-2」のように、当選役に対応する図柄組み合わせが操作順序によって決定される再遊技役を「押し順リプレイ」と呼ぶ場合がある。また、この「再遊技役1-2」のように、入賞役が操作順序によって決定される役を「操作順序役」と称する場合がある。

10

【0076】

ここまで、図7における「再遊技役1-2」について説明したが、「小役3a」でも遊技者の操作順序に応じて遊技者の有利不利が異なるように設定されている。以下、具体的に説明する。

【0077】

「小役3a」に内部当選した場合には、遊技者の操作順序に応じて小役3に対応する図柄組み合わせが表示される入賞ラインが決定される（図7備考欄参照）。より具体的には、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合には、「ベル図柄」が中リール111の中段（図2に示す番号5の位置参照）に表示され、それ以外の場合には、「ベル図柄」が中リール111の下段（図2に示す番号6の位置参照）に表示される。

20

【0078】

「ベル図柄」が中リール111の中段（図2に示す番号5の位置参照）に表示されると、図2に示す中段入賞ラインL1、右下がり入賞ラインL2、および右上がり入賞ラインL3の3つの入賞ラインで小役3に対応する図柄組み合わせが揃い、12枚のメダルが払出される（図7備考欄中、操作順序正解時参照）。また、「ベル図柄」が中リール111の下段（図2に示す番号6の位置参照）に表示されると、図2に示す下段入賞ラインL4に対応する図柄組み合わせが揃い、4枚のメダルが払出される（図7備考欄中、操作順序不正解時参照）。

【0079】

本実施形態では、「小役3a」に内部当選した場合、複数種類（具体的には3種類）の中から一つのリール停止データが抽選により選択されるようになっており、このリール停止データごとに正解操作順序が設けられている。より具体的には、（1）リール停止データd-1が選択された場合には、第1停止リールを右リール112とする第1停止操作をした場合が正解操作順序、（2）リール停止データd-2が選択された場合には、第1停止リールを中リール111とする第1停止操作をした場合が正解操作順序、（3）リール停止データd-3が選択された場合には、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作をした場合が正解操作順序となっている。すなわち、選択されたリール停止データごとに第1停止操作に関する正解停止順序が決定される。なお、本実施形態では、上記リール停止データの抽選においては、リール停止データd-1～d-3のそれぞれが選択される確率は等分となるように設定されている。

30

40

【0080】

この「小役3a」のように、当選役に対応する図柄組み合わせが操作順序によって決定される小役を「押し順小役」と呼ぶ場合がある。また、この「小役3a」のように、入賞役が操作順序によって決定される役を「操作順序役」と称する場合がある。

なお、本実施形態では、操作順序に正解した場合と、不正解の場合とで、払い出し枚数が異なる構成を採用しているが、例えば、操作順序正解の場合には払出がある一方、不正解の場合には払出がない場合があるものであってもよい。すなわち、操作順序に正解した場合の方が、操作順序に不正解の場合よりも有利になる構成であればよい。また、上記説明では、操作順序に正解するとより多くのメダルが払い出される（有利になる）例について

50

説明したが、操作順序に限らず停止操作のタイミングや、操作順序とタイミングとの組み合わせによって有利不利を生じさせる構成であってもよい。なお、ここで説明した「小役 3 a」については、以降説明する遊技状態でも同様である。

【0081】

図 6 には、再遊技低確率状態（R T 1）において、再遊技役 2 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（再遊技役 2 に入賞した場合）には、後述する再遊技高確率状態（R T 2）に移行することが示されている。また、同図には、特別役 1 または特別役 2 に内部当選した場合には、後述する特別役内部当選状態（R T 3）に移行することが示されている。さらに、特別役 1 または特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（特別役 1 または特別役 2 に入賞した場合）には、後述する特別遊技状態（R T 4）に移行することが示されている。

10

【0082】

＜再遊技高確率状態（R T 2）＞

再遊技高確率状態（R T 2）は、再遊技低確率状態（R T 1）よりも再遊技役の内部当選確率が高い遊技状態である。再遊技高確率状態（R T 2）では、図 7 に示す横軸の「R T 2」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。

【0083】

再遊技高確率状態（R T 2）において内部当選する入賞役には、特別役 1、特別役 2、特別役 1－小役 1、特別役 1－小役 2、特別役 2－小役 1、特別役 2－小役 2、再遊技役 1、再遊技役 1－3、小役 1、小役 2、小役 3 a がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

20

【0084】

ここで、「再遊技役 1－3」とは、再遊技役 1 および再遊技役 3 が同時に内部当選したことを指す。この場合、遊技者の操作順序に応じてどの役に対応する図柄組み合わせが表示されるかが決定される。より具体的には、予め定められた操作順序である正解操作順序に従って停止操作がされた場合は、再遊技役 1 に対応する図柄組み合わせ（通常リプレイ）が表示され（図 7 備考欄中、操作順序正解時参照）、それ以外の場合には、再遊技役 3 に対応する図柄組み合わせ（転落リプレイ）が表示される（図 7 備考欄中、操作順序不正解時参照）。

【0085】

本実施形態では、「再遊技役 1－3」に内部当選した場合、複数種類（具体的には 3 種類）の中から一つのリール停止データが抽選により選択されるようになっており、このリール停止データごとに正解操作順序が設けられている。より具体的には、（1）リール停止データ c－1 が選択された場合には、第 1 停止リールを左リール 1 1 0 又は中リール 1 1 1 とする第 1 停止操作をした場合が正解操作順序、（2）リール停止データ c－2 が選択された場合には、第 1 停止リールを左リール 1 1 0 又は右リール 1 1 2 とする第 1 停止操作をした場合が正解操作順序、（3）リール停止データ c－3 が選択された場合には、第 1 停止リールを中リール 1 1 1 又は右リール 1 1 2 とする第 1 停止操作をした場合が正解操作順序となっている。すなわち、選択されたリール停止データごとに第 1 停止操作に関する正解停止順序が決定される。なお、本実施形態では、上記リール停止データの抽選においては、リール停止データ c－1 ～ c 3 のそれぞれが選択される確率は等分となるように設定されている。

30

40

【0086】

この「再遊技役 1－3」も、上記「再遊技役 1－2」と同様に「押し順リプレイ」と呼ぶ場合がある。また、この「再遊技役 1－3」のように、入賞役が操作順序によって決定される役を「操作順序役」と称する場合がある。

【0087】

図 6 には、再遊技高確率状態（R T 2）において、再遊技役 3 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（再遊技役 3 に入賞した場合）には、上述した再遊技低確率状態（R T 1）に移行することが示されている。また、同図には、特別役 1 または特別役 2 に内部

50

当選した場合には、後述する特別役内部当選状態（R T 3）に移行することが示され、さらに、特別役 1 または特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示された場合（特別役 1 または特別役 2 に入賞した場合）には、後述する特別遊技状態（R T 4）に移行することが示されている。

【0088】

＜特別役内部当選状態（R T 3）＞

特別役内部当選状態（R T 3）は、特別役 1 あるいは特別役 2 に対応する内部当選フラグがオンに設定された状態であり、遊技者が所定のタイミングで停止操作をすることで、このフラグに対応する特別役に対応する図柄組み合わせを表示させることができる遊技状態である。特別役内部当選状態では、図 7 に示す横軸の「R T 3」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。特別役内部当選状態において内部当選する入賞役には、再遊技役 1、小役 1、小役 2、小役 3 a がある。なお、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

10

【0089】

また、図 6 には、特別役内部当選状態（R T 3）において、特別役 1 または特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示された場合に、後述する特別遊技状態（R T 4）に移行することが示されている。

【0090】

＜特別遊技状態（R T 4）＞

特別遊技状態（R T 4）は、全ての遊技状態中で最も遊技者に有利な遊技状態である。特別遊技状態では、図 7 に示す横軸の「R T 4」の列にある抽選テーブルを参照して内部当選する入賞役を抽選する。特別遊技状態において内部当選する入賞役は、小役 3 b のみである。また、入賞役に当選しなかった場合はハズレとなり、入賞役に対応する図柄組み合わせは表示されない。

20

【0091】

「小役 3 b」に内部当選した場合には、操作順序に関わらず「ベル図柄」が中リール 1 1 1 の中段（図 2 に示す番号 5 の位置参照）に表示される（図 7 備考欄参照）。このことによって、図 2 に示す中段入賞ライン L 1、右下がり入賞ライン L 2、および右上がり入賞ライン L 3 の 3 つの入賞ラインで小役 3 に対応する図柄組み合わせが揃うため、1 2 枚のメダルが払出される。

30

【0092】

図 6 には、特別遊技状態（R T 4）において、規定枚数が払い出された場合に再遊技低確率状態（R T 1）に移行することが示されている。具体的には、特別役 1 に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて特別遊技状態に移行した場合には、3 6 0 枚以上のメダルの払出しが終了すると再遊技低確率状態（R T 1）に移行する。また、特別役 2 に対応する図柄組み合わせが表示されたことに基づいて特別遊技状態に移行した場合には、9 6 枚以上のメダルの払出しが終了すると再遊技低確率状態（R T 1）に移行する。

【0093】

なお、本実施形態では、特別遊技状態が規定枚数の払い出しが実行されると終了するが、例えば、所定の役（例えばシングルボーナス）に当選した場合に終了するものや、さらには所定の回数（例えば 8 回）の入賞があった場合、または所定の回数（例えば 6 回）の遊技が行われた場合に終了するものであってもよい。

40

【0094】

＜A T 系の遊技状態の遷移＞

次に、図 8～図 11 を用いて、A T 系の遊技状態の遷移について説明する。図 8～図 11 は、主制御部 3 0 0 及び第 1 副制御部 4 0 0（第 2 副制御部 5 0 0）の遊技状態の移行を示しているタイムチャートである。上述したように、本実施形態では、主制御部 3 0 0 が A T 系の遊技状態を制御しているので、第 1 副制御部 4 0 0 の A T 系の遊技状態（単に第 1 副制御部 4 0 0 の遊技状態ともいう）は、主制御部 3 0 0 の A T 系の遊技状態と同期をとって略同一の遊技状態となるように設定される。

50

【0095】

主制御部300のAT系の遊技状態を、主制御部300のRT系の遊技状態と対比して説明すると、図6に示すように、RT1には、通常状態とAT開始準備状態とが存在し、RT2には、AT（アシストタイム）状態とAT終了準備状態とが存在し、RT3及びRT4は、通常状態となっている。

【0096】

ここで、AT状態、AT開始準備状態及びAT終了準備状態とは、所定の条件が成立した場合に、停止操作の操作順序に関する報知演出（以下、操作順序報知演出）が行われる状態であり、通常状態は、操作順序報知演出が行われない状態である。すなわち、通常状態は、AT系の遊技状態で最も不利な遊技状態である。なお、AT系の遊技状態の初期状態は通常状態である。

10

【0097】

より詳しくは、AT状態とは、遊技者に有利な結果がもたらされるように停止操作方法（操作タイミング又は停止操作の操作順序）を報知する演出が実行される遊技状態をいう。なお、AT状態を、操作タイミングおよび停止操作の操作順序の両者を報知する演出が実行される遊技状態としてもよい。つまり、AT状態とは、遊技者が演出に従った操作を行うことにより、小役入賞を取りこぼさないようにしながら遊技できる遊技状態である。また、AT状態とは、遊技状態の昇格および降格がある遊技性においては、遊技者が演出に従った操作を行うことにより、有利な遊技状態を降格させず、有利な遊技状態を維持できたり、不利な遊技状態から有利な遊技状態に昇格できる遊技状態としてもよい。操作順序を報知する演出とは、押し順小役を入賞させるための停止操作の正解となる操作順に関する情報が報知される演出である。操作タイミングを報知する演出とは、所謂とりこぼしが発生する小役当選に関する情報が報知される演出である。例えば、小役1当選に関する情報としてスイカの画像を液晶表示装置157に表示する演出である。このようにAT状態は、AT系の遊技状態で最も有利な遊技状態である。

20

【0098】

具体的には、AT状態においては、小役3aに内部当選した場合に正解停止順序を報知する演出を実行し、再遊技役1-3に内部当選した場合に正解停止順序を報知する演出を実行するので、遊技者は、小役3aに内部当選した場合には、遊技者が演出に従った操作を行うことで、より多くのメダルを獲得でき、また、再遊技役1-3に内部当選した場合にはRT1への降格を回避でき、有利な遊技状態を維持することができる。本実施形態では、RT1において再遊技役2に入賞した場合、つまりRT2に移行したときにAT状態となり、AT状態は、付与された所定ゲーム数（例えば、30ゲームなど）を消化した場合に終了して、後述するAT終了準備状態に移行する。勿論、AT状態は、RT系の遊技状態の移行を伴う場合（RT2から他の遊技状態に移行する場合）にも終了して、移行先のRT系の遊技状態に対応したAT系の遊技状態に移行する。なお、正確には、AT終了準備状態において、AT抽選に当選した場合にもAT状態は設定されるようになっている。

30

【0099】

ここで、再遊技役1-3について再度説明すると、再遊技役1-3は、再遊技高確率状態（RT2）において内部当選する役である。この役に内部当選すると、再遊技役1（通常リプレイ）または再遊技役3（転落リプレイ）のいずれかの役に入賞する。これらの役は、再遊技が付与される点で共通するものの、再遊技役3が遊技者にとってより不利な遊技状態である再遊技低確率状態（RT1）に移行する役である点異なる。すなわち、再遊技役3に入賞するよりも再遊技役1に入賞する方が遊技者にとって有利な結果になる。このため、AT状態において、「再遊技役1-3」に内部当選した場合には、再遊技役1に対応する図柄を揃えるための操作順序報知演出が実行される。

40

【0100】

また、「小役3a」は、特別遊技状態（RT4）を除く遊技状態において内部当選する役である。この役に内部当選すると、「ベル図柄」が中リール111の中段（図2に示す

50

番号5の位置参照)または中リール111の上段(図2に示す番号4の位置参照)のいずれかに表示される。上述したように「ベル図柄」が中リール111の中段に表示されると12枚のメダルが払い出され、「ベル図柄」が中リール111の下段に表示されると4枚のメダルが払い出される。すなわち、「ベル図柄」が中リール111の下段に表示されるよりも中リール111の上段に表示される方が遊技者にとって有利な結果になる。このため、AT状態において、「小役3a」に内部当選した場合には、「ベル図柄」を中リール111の中段に表示させるための操作順序報知演出が実行される。

【0101】

AT終了準備状態とは、付与された所定ゲーム数(例えば、30ゲームなど)のAT状態を消化した場合に設定される遊技状態である。具体的には、AT終了準備状態においては、再遊技役1-3に内部当選した場合、不正解順序を報知する演出を実行するので、再遊技3への入賞が容易となる。すなわち、AT終了準備状態は、AT状態より不利な遊技状態であり、AT状態終了後のRT1への移行を促す遊技状態と言える。

10

【0102】

上述したように再遊技役1-3に内部当選した場合、再遊技役1に入賞するよりも再遊技役3に入賞する方が遊技者にとって不利な結果になる。このため、AT終了準備状態において、「再遊技役1-3」に内部当選した場合には、不利な遊技状態である再遊技低確率状態(RT1)に移行する再遊技役3に対応する図柄を揃えるための操作順序報知演出が実行される。

【0103】

20

AT開始準備状態とは、RT1かつ通常状態において毎遊技実行されるAT抽選に当選した場合に設定される遊技状態である。具体的には、AT開始準備状態においては、再遊技1-2に内部当選した場合、正解の停止操作順序を示唆する報知演出を実行するので、遊技者はRT1において再遊技2への入賞が容易となる。すなわち、AT開始準備状態は、有利なRT2への移行を促す状態、つまりAT状態への移行を促す状態であると言える。

【0104】

ここで、再遊技役1-2について再度説明すると、再遊技役1-2は、再遊技低確率状態(RT1)において内部当選する役である。この役に内部当選すると、再遊技役1(通常リプレイ)または再遊技役2(昇格リプレイ)のいずれかの役に入賞する。これらの役は、再遊技が付与される点で共通するものの、再遊技役2が遊技者にとってより有利な遊技状態である再遊技高確率状態(RT2)に移行する役である点異なる。すなわち、再遊技役1に入賞するよりも再遊技役2に入賞する方が遊技者にとって有利な結果になる。このため、AT開始準備遊技状態において、「再遊技役1-2」に内部当選した場合には、再遊技役2に対応する図柄を揃えるための操作順序報知演出が実行される。

30

【0105】

図8は、主制御部300及び第1副制御部400がAT状態を開始する場合を示したタイムチャート図である。図8(a)は、主制御部300が通常状態からAT開始準備状態を介してAT状態に移行する場合を示しており、図8(b)は、主制御部300が通常状態からAT開始準備状態を介さずAT状態に移行する場合を示している。なお、以下の説明においては、主制御部300のRT系の遊技状態がRT1にあり、AT系の遊技状態が通常状態にある場合を、主制御部300の遊技状態はRT1(通常状態)にあると略記する。また、主制御部300のAT系の遊技状態と第1副制御部400の遊技状態がともにAT状態にある場合を、AT系の遊技状態はAT状態にあると略記する。

40

【0106】

図8(a)は、主制御部300の遊技状態がRT1(通常状態)においてAT抽選に当選したので、主制御部300の遊技状態がRT1(AT開始準備状態)に移行し、RT1(AT開始準備状態)において再遊技役2に入賞したので、主制御部300の遊技状態がRT2(AT状態)に移行した様子を示している。AT開始準備状態は、再遊技役1-2に内部当選した場合に再遊技役2に入賞するための操作順序報知演出を実行するので、通

50

常状態→A T開始準備状態→A T状態という流れはA T状態を開始する場合の一般的な状態遷移となる。

【0107】

なお、図示しないが、A T抽選に当選した場合には、A T当選を示すファンファーレ演出が実行され、A T開始準備状態においては、A T開始準備状態における演出（例えば、再遊技役1－2に内部当選した場合に再遊技役2に入賞するための操作順序報知演出など）が実行され、A T状態が開始された場合には、A T状態が開始されたことを示すファンファーレ演出が実行され、A T状態においては、A T状態における演出（例えば、小役3及び再遊技役1－3に内部当選した場合の正解操作順序を示す操作順序報知演出など）が実行される。なお、操作順序報知演出の報知態様については後述する。

10

【0108】

図8（b）は、主制御部300の遊技状態がRT1（通常状態）において再遊技2に入賞したので、主制御部300の遊技状態がRT2（A T状態）に移行した様子を示している。操作順序報知演出が実行されない状態において、再遊技役1－2に内部当選し、正解の操作順序が順押しとなる確率は、とても低いので（3072／65536×1／100）、通常状態→A T状態という流れはA T状態に移行する場合において稀なケースの状態遷移である。

【0109】

なお、図8（a）及び（b）に示した状態遷移において、第1副制御部400は、主制御部300からA T系の遊技状態を示すコマンド（遊技状態コマンド）を受信するので、第1副制御部400も主制御部300のA T系の遊技状態と同期をとって遊技状態を遷移する。

20

【0110】

図9～図10は、主制御部300及び第1副制御部400がA T状態を終了する場合を示したタイムチャートである。図9は、主制御部300がA T状態からA T終了準備状態を介して通常状態に移行する場合を示しており、図10は、主制御部300がA T状態において特別役1又は2に内部当選、または入賞して通常状態に移行する場合を示している。

【0111】

図9は、主制御部300の遊技状態がRT2（A T状態）において付与されたA Tゲーム数を消化したので、主制御部300の遊技状態がRT2（A T終了準備状態）に移行し、RT2（A T終了準備状態）において再遊技役3に入賞したので、主制御部300の遊技状態がRT1（通常状態）に移行した様子を示している。A T終了準備状態は、再遊技役1－3に内部当選した場合に再遊技役3に入賞するための操作順序報知演出を実行するので、A T状態→A T終了準備状態→通常状態という流れはA T状態を終了する場合の一般的な状態遷移となる。

30

【0112】

なお、図示しないが、A T終了準備状態においては、A T終了準備状態における演出（例えば、再遊技役1－3に内部当選した場合に再遊技役3に入賞するための操作順序報知演出など）が実行される。なお、本実施形態では、A T終了準備状態において操作順序報知演出が示す操作内容に従わない停止操作を行った場合には、所定ゲーム数の間、A T終了準備状態においてA T抽選が行われない。すなわち、A T終了準備状態においてRT2の継続を図って操作順序報知演出の指示に従わない場合には、ペナルティが与えられることとなる。

40

【0113】

図10（a）は、主制御部300の遊技状態がRT2（A T状態）において特別役1又は2に内部当選したので、主制御部300の遊技状態がRT3（通常状態）に移行した様子を示している。一方、第1副制御部400の遊技状態は、A T状態において特別役1又は2に内部当選した場合には、第1副制御部400の遊技状態は、通常状態に移行せず、演出A T状態に移行する。演出A T状態は、第1副制御部400のみに存在する遊技状態

50

であり、第1副制御部400の遊技状態がAT状態において特別役1又は2に内部当選した場合に所定ゲーム数（本実施形態では5ゲーム）の間、設定される。演出AT状態において所定ゲーム数を消化した場合には、第1副制御部400の遊技状態は通常状態に移行する。このように第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態にあるときは、主制御部300のAT系の遊技状態と一致しない。

【0114】

第1副制御部400は、演出AT状態において再遊技役1に内部当選した場合には、所定の操作手順を示す操作順序報知演出を実行する（主制御部300は操作手順報知演出を実行しない）。再遊技役1は操作順序役ではなく、いずれの操作順序で停止操作を行っても同一の結果が得られ（再遊技役に必ず入賞）、遊技者に同一の利益を付与するので、演出AT状態は、操作順序報知演出の報知内容に従っても、従わなくても同一の利益量を付与する遊技状態であると言える。

10

【0115】

ここで、AT状態において特別役1又は2に内部当選した場合に、第1副制御部400の遊技状態を演出AT状態に設定するのは、以下の理由による。AT状態において特別役1又は2に内部当選した場合に、主制御部300の遊技状態に合わせて通常状態に設定すると、通常状態においては停止操作順序報知演出が行われないことから、遊技者は急に停止操作順序報知演出が行われないことに気づきボーナス役に内部当選したことを把握してしまう。そのため、第1副制御部400は、AT状態において特別役1又は2に内部当選した場合には、第1副制御部400の遊技状態を、再遊技役1に当選した場合に停止操作順序報知演出を実行する演出AT状態とし、遊技者にはまだAT状態が続いているかものと期待感を抱かせるようにした。

20

【0116】

なお、小役3aに当選した場合に停止操作順序報知演出を実行してしまうと、特別役1又は2に入賞させる操作を行う遊技者と小役3aに入賞させる回数を多くさせる操作を行う遊技者との間で利益差が生じてしまうため、小役3aに当選した場合に停止操作順序報知演出を実行させたくない事情を鑑み、再遊技役1に当選した場合に停止操作順序報知演出を実行する状態とした。また、演出AT状態において停止操作順序報知演出を実行する遊技を再遊技役1に内部当選した場合にしたのは、この報知によって遊技者に利益を与える必要はなく、AT状態の継続に対する期待感を遊技者に抱かせればよいためである。このように演出AT状態は、AT状態においてボーナス役に内部当選した場合、ボーナス役に内部当選したことを早々に察知されることなく、AT継続の期待感を遊技者に与えることができる遊技状態であると言える。

30

【0117】

なお、演出AT状態において停止操作順序報知演出を実行するタイミングは、この報知によって遊技者に利益を与えることがない内部当選結果が得られた場合であればよい。例えば、メダルの投入数より少ない数の払出しのある小役に当選した場合に、停止操作順序報知演出を実行してもよい。具体的には、メダルの投入数（3枚）より少ない数の払出しのある小役（1枚払出し、2枚払出し、または3枚払出しが予定される小役）に当選した場合に、停止操作順序報知演出を実行してもよい。また、内部当選結果がハズレとなった場合に、停止操作順序報知演出を実行してもよい。また、メダルの投入数と同じ数かメダルの投入数より少ない数の払出しのある小役に当選した場合とハズレの場合と再遊技役1に当選した場合とに停止操作順序報知演出を実行してもよいし、メダルの投入数より少ない数の払出しのある小役に当選した場合とハズレの場合とに停止操作順序報知演出を実行してもよいし、メダルの投入数より少ない数の払出しのある小役に当選した場合と再遊技役1に当選した場合とに停止操作順序報知演出を実行してもよい。停止操作順序報知演出の実行条件が増えることにより、特別役1又は2に内部当選してから短い期間に停止操作順序報知演出を頻度多く実行可能となるので、遊技者にはまだAT状態が続いているかとの期待感を抱かせやすくなる場合がある。

40

50

【0118】

また、演出AT状態における操作順序報知演出は、不正行為の発見を容易にするという効果を有している。AT状態では、副制御部側の演出デバイスによる有利な情報の報知が実行されるのが一般的である。不正行為を働く場合には、副制御部に小役を入賞させるための報知を実行させる頻度を多くさせる誤作動を起こさせることが想定される。別途、新たな表示器を用いて、この表示器に小役を入賞させるための報知をさせた場合には、遊技店の係員により、不正な操作を行っているとは判断されやすいためである。また、副制御部に小役を入賞させるための報知を実行させる頻度を多くさせる方法はいくつか考えられるが、例えば、副制御部のプログラムを改竄し、所望のタイミングで副制御部に小役を入賞させるための報知を実行させる方法や、主制御部から副制御部に送信されるコマンドを解析する不正器具を主制御部と副制御部との間に取り付け、副制御部に小役を入賞させるための報知を実行させやすくするコマンドを送信する方法などが考えられる。しかし、副制御部が誤作動して有利な情報の報知が行われているのか、副制御部が正常に有利な情報の報知を行っているのかは外観から判別することは困難である。つまり、この不正行為を取り締まることは困難である。

10

【0119】

この点、本実施形態の演出AT状態においては、操作順序に関係なく確実に入賞する再遊技役1に内部当選した場合に操作順序報知演出を実行するので、操作順序報知演出が行われ、その報知内容に従って再遊技役1に入賞する場合が発生する遊技状態において、操作順序報知演出が行われ、かつ遊技者に有利な結果となる小役に入賞したならば、再遊技役1に入賞しなかったことから、この遊技台には不正な装置が仕掛けられていると判断することができる。このように本実施形態の演出AT状態における操作順序報知演出は、不正行為の発見を容易にするという効果を有している。さらに、この不正行為の発見をどのタイミングで行うかの目安を、払出枚数表示器127に操作順序の表示が行われておらず、副制御部側の演出デバイスを用いた操作順序報知演出が行われている場合に限定できるので、毎遊技に不正行為の発見の判定をしなくてもよく、好適なタイミングに発見の意識を集中させることが可能な場合がある。

20

【0120】

このような観点から、本実施形態では、操作順序役（再遊技役1-2、再遊技役1-3、小役3a）だけでなく、再遊技役1に内部当選した場合にも操作順序報知演出を実行するようになっている。なお、操作順序報知演出の対象となる役を、以下、操作順序報知役という。本実施形態の操作順序報知役は、具体的には、再遊技役1-2、再遊技役1-3、小役3a及び再遊技役1である。

30

【0121】

図10(b)は、主制御部300の遊技状態がRT1(AT状態)において特別役1又は2に内部当選した当該遊技において入賞したので、主制御部300の遊技状態がRT4(通常状態)に移行した様子を示している。このように主制御部300の遊技状態がRT1(AT状態)において特別役1又は2に内部当選し、かつ特別役1又は2に内部当選した遊技において入賞した場合には、主制御部300及び第1副制御部のAT系の遊技状態は、ともに通常状態に移行する。

40

【0122】

なお、AT抽選に当選してから再遊技役2に入賞までの間の遊技状態をRT1(通常状態)とし、特別役1又は2に当選してから特別役1又は2に入賞するまでの間の遊技状態をRT3(通常状態)としたので、遊技者に有利な状態となる前の状態が異なり、それぞれの状態で停止データテーブルを異ならせることが可能となる。具体的には、RT1(通常状態)では所謂リーチ目が停止することのないリール停止データを選択する停止データテーブルを用いることとし、RT3(通常状態)では所謂リーチ目が停止するリール停止データを選択する停止データテーブルを用いることとする。そこで、AT抽選に当選した場合に当選報知を行い、特別役1又は2に当選した場合にもこの当選報知を行うようにすると、遊技者は、遊技を行った結果、所謂リーチ目が停止することでRT3(通常状態)

50

であることを察知でき、所謂リーチ目が停止しなかったことでR T 1（通常状態）であることを察知でき、所謂リーチ目の停止がなくても、偶然的に所謂リーチ目が停止しなかっただけであれば両者への期待を持てるようになるなど、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

【0123】

図11は、主制御部300及び第1副制御部400がA T終了準備状態を終了する場合を示したタイムチャート図である。図11（a）は、主制御部300の遊技状態がR T 2（A T終了準備状態）において特別役1又は2に内部当選した場合、図11（b）は、主制御部300の遊技状態がR T 2（A T終了準備状態）において特別役1又は2に入賞した場合を示している。

10

【0124】

なお、本実施形態では、主制御部300のR T系の遊技状態がR T 3又はR T 4にあるとき、主制御部300のA T系の遊技状態を通常状態とし、操作順序報知演出を実行しない状態としたが、これに限定されない。例えば、主制御部300のR T系の遊技状態がR T 3又はR T 4にあるとき、主制御部300のA T系の遊技状態を通常状態よりも若干有利な遊技状態とし、小役3a内部当選時に所定の確率で正解操作順序を報知する操作順序報知演出を実行してもよい。

【0125】

図11（a）は、主制御部300の遊技状態がR T 2（A T終了準備状態）において特別役1又は2に内部当選したので、主制御部300の遊技状態がR T 3（通常状態）に移行した様子を示している。一方、第1副制御部400の遊技状態は、A T終了準備状態において特別役1又は2に内部当選した場合には、第1副制御部400の遊技状態は、通常状態に移行せず、演出A T状態に移行する。演出A T状態は、第1副制御部400のみに存在する遊技状態であり、第1副制御部400の遊技状態がA T終了準備状態において特別役1又は2に内部当選した場合に所定ゲーム数（本実施形態では5ゲーム）の間、設定される。すなわち、演出A T状態は、図10（a）及び図11（a）から、第1副制御部400の遊技状態がA T状態またはA T終了準備状態において特別役1又は2に内部当選した場合に設定される遊技状態である。なお、A T終了準備状態において特別役1又は2に内部当選した場合に、第1副制御部400の遊技状態を演出A T状態に設定するのは、A T状態において特別役1又は2に内部当選した場合に、第1副制御部400の遊技状態を演出A T状態に設定するのと同じ理由による。つまり、ボーナス役に内部当選したことを遊技者に把握させないためである。

20

30

【0126】

図11（b）は、主制御部300の遊技状態がR T 2（A T終了準備状態）において特別役1又は2に内部当選した当該遊技において入賞したので、主制御部300の遊技状態がR T 4（通常状態）に移行した様子を示している。このように主制御部300の遊技状態がR T 2（A T終了準備状態）において特別役1又は2に内部当選し、特別役1又は2に内部当選した遊技において入賞した場合には、主制御部300及び第1副制御部のA T系の遊技状態は、ともに通常状態に移行する。

【0127】

なお、本実施形態では、A T状態より不利な遊技状態であるA T終了準備状態において再遊技役1に内部当選した場合に操作順序報知演出を実行したが、A T終了準備状態だけでなくA T状態においても再遊技役1に内部当選した場合に操作順序報知演出を実行してもよい。不正行為は通常、非A T状態において実行されるので、A T状態でない遊技状態において再遊技役1に内部当選した場合の操作順序報知演出を実行するのが効果的であるがこの時期だけに限定される必要はないからである。

40

【0128】

<リールの停止制御>

次に、リール110～112の停止制御について概要を説明する。リールの停止制御は、予め定めた複数種類のリール停止制御データの中から、所定の条件（例えば、上述した

50

入賞役の内部当選処理の結果)に基づいていずれかを選択し、選択したリール停止制御データに基づき行う。

【0129】

本実施形態ではいわゆる引込制御(コマ滑り制御)を行う。引込制御とは、遊技者による各ストップボタン137～139の操作があってから一定のコマ数(図柄数)の範囲(引き込み範囲;ここでは最大4コマ)でリール110～112の停止位置をずらす制御をいう。リール停止データは主制御部300のROM306に格納されている。各リール停止データは、所定の入賞役の図柄組合せが入賞ライン114上に揃って表示されることを許容する許容制御と、いずれの入賞役の図柄組合せも入賞ライン114上に揃って表示されない禁止制御と、に大別される。

10

【0130】

許容制御が行われる例としては、例えば、ある入賞役に内部当選した場合や、特別役の内部当選中(フラグ持ち越し中)の場合であり、遊技者による各ストップボタン137～139を操作するタイミングが悪くても上記のコマ数の範囲内で入賞役の図柄組合せが揃って表示されるように制御が行われる。但し、「許容」するだけであるから、各ストップボタン137～139を操作するタイミング次第で図柄組合せが揃わない場合もある。

【0131】

例えば、小役1(スイカ)に内部当選した場合には、スイカ図柄は4コマを超えて配置されているので、ストップボタン137～139を操作するタイミングが好適でないと、スイカ図柄は入賞ライン114に停止しない。

20

【0132】

尤も、リール110～112における図柄の配置と引き込みコマ数次第で100%揃う場合もある。例えば、再遊技役1(通常リプレイ)に対応する、リプレイ図柄の配置間隔は最大4コマであるため、再遊技役1に内部当選すると、そのタイミングに関わらず100%入賞することになる。

【0133】

一方、禁止制御が行われる例としては、例えば、内部抽選結果がハズレで、特別役の内部当選中(フラグ持ち越し中)ではない場合であり、遊技者による各ストップボタン137～139を操作するタイミングが良くても上記のコマ数の範囲内で入賞役の図柄組合せが揃って表示されないように制御が行われる。

30

【0134】

＜主制御部の操作順序報知演出＞

次に、図12～図13を用いて、主制御部300の操作順序報知演出について説明する。図12は、再遊技役1-2、再遊技役1-3及び小役3aに内部当選した場合のリール停止データの概要及び主制御部300の操作順序報知演出の演出データを示す図である。本実施形態の主制御部300の操作順序報知演出は、払出枚数表示器127を用いて行われる。したがって、主制御部300の操作順序報知演出の演出データとは、7セグメント(SEG)表示器の点灯パターンデータ(以下、7セグデータという)である。また、図13は、7セグデータと払出枚数表示器127の表示態様(点灯態様)の対応を示す図である。

40

【0135】

まず、RT1において再遊技1-2に内部当選した場合について説明する。

【0136】

(1)再遊技1-2に内部当選し、停止データb-1が選択された場合には、第1停止リールを右リール112とする第1停止操作が正解操作順序であるので、第1停止操作が右であることを示唆する7セグデータb-1が選択され、(2)再遊技1-2に内部当選し、停止データb-2が選択された場合には、第1停止リールを中リール111とする第1停止操作が正解操作順序であるので、第1停止操作が中であることを示唆する7セグデータb-2が選択され、(3)再遊技1-2に内部当選し、停止データb-3が選択された場合には、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作が正解操作順序である

50

ので、第1停止操作が左であることを示唆する7セグデータb-3が選択される。

【0137】

ここで、7セグデータb-1、b-2及びb-3の払出枚数表示器127における表示態様は、図13に示す通りである。7セグデータb-1は、払出枚数表示器127の右側のセグメントを点灯するデータであり、7セグデータb-2は、払出枚数表示器127の中央のセグメントを点灯するデータであり、7セグデータb-3は、払出枚数表示器127の左側のセグメントを点灯するデータである。この結果、遊技者は払出枚数表示器127の点灯態様から正解の第1停止操作を把握することができる。

【0138】

次に、RT2において再遊技1-3に内部当選した場合について説明する。

10

【0139】

(1)再遊技1-3に内部当選し、停止データc-1が選択された場合には、第1停止リールを左リール110または中リール111とする第1停止操作が正解操作順序であるので、(1-a)AT終了準備状態においては第1停止操作が右リール112であることを示唆する7セグデータc-1が選択され、(1-b)AT状態においては第1停止操作が左又は中であることを示唆する7セグデータc-2またはc-3が選択される。また、(2)再遊技1-3に内部当選し、停止データc-2が選択された場合には、第1停止リールを左リール110または右リール112とする第1停止操作が正解操作順序であるので、(2-a)AT終了準備状態においては第1停止操作が中であることを示唆する7セグデータc-2が選択され、(2-b)AT状態においては第1停止操作が左または右であることを示唆する7セグデータc-1またはc-3が選択される。また、(3)再遊技1-3に内部当選し、停止データc-3が選択された場合には、第1停止リールを中リール111または右リール112とする第1停止操作が正解操作順序であるので、(3-a)AT終了準備状態においては第1停止操作が左であることを示唆する7セグデータc-3が選択され、(3-b)AT状態においては第1停止操作が中または右であることを示唆する7セグデータc-1またはc-2が選択される。

20

【0140】

ここで、7セグデータc-1、c-2及びc-3の払出枚数表示器127における表示態様は、図13に示す通りである。7セグデータc-1は、払出枚数表示器127の右側のセグメントを点灯するデータであり、7セグデータc-2は、払出枚数表示器127の中央のセグメントを点灯するデータであり、7セグデータc-3は、払出枚数表示器127の左側のセグメントを点灯するデータである。この結果、遊技者は払出枚数表示器127の点灯態様から正解の第1停止操作を把握することができる。

30

【0141】

次に、RT2(AT状態)において小役3aに内部当選した場合について説明する。

【0142】

(1)小役3aに内部当選し、停止データd-1が選択された場合には、第1停止リールを右リール112とする第1停止操作が正解操作順序であるので、第1停止操作が右であることを示唆する7セグデータd-1が選択され、(2)小役3aに内部当選し、停止データd-2が選択された場合には、第1停止リールを中リール111とする第1停止操作が正解操作順序であるので、第1停止操作が中であることを示唆する7セグデータd-2が選択され、(3)小役3aに内部当選し、停止データd-3が選択された場合には、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作が正解操作順序であるので、第1停止操作が左であることを示唆する7セグデータd-3が選択される。

40

【0143】

ここで、7セグデータd-1、d-2及びd-3の払出枚数表示器127における表示態様は、図13に示す通りである。7セグデータd-1は、払出枚数表示器127の右側のセグメントを点灯するデータであり、7セグデータd-2は、払出枚数表示器127の中央のセグメントを点灯するデータであり、7セグデータd-3は、払出枚数表示器127の左側のセグメントを点灯するデータである。この結果、遊技者は払出枚数表示器12

50

7の点灯態様から正解の第1停止操作を把握することができる。

【0144】

また、図13に示すように、本実施形態の主制御部300の操作順序報知演出では、同一の操作順序（例えば、第1停止操作を左など）を示す場合であっても内部当選役に応じて7セグの点灯箇所を変更している。したがって、遊技者は、払出枚数表示器127の表示態様を見ることによって、操作順序のみならず内部当選役の種類を把握することができる。

【0145】

図14は、再遊技役1、再遊技役1-2、再遊技役1-3及び小役3aに内部当選した場合において主制御部300が第1副制御部400に送信するコマンドを説明する図である。本実施形態では、再遊技役1-2、再遊技役1-3及び小役3aに内部当選した場合、主制御部300と第1副制御部400とで同一内容の操作順序報知演出を実行する必要があるため、主制御部300は、選択されたリール停止データに応じた正解操作順序を含むコマンド（以下、選択されたリール停止データに応じた操作順序を含むコマンドをリール停止データコマンドという）を第1副制御部400に送信するようになっている。なお、AT終了準備状態において再遊技役1-3に内部当選した場合には、選択されたリール停止データに応じた正解操作順序でない操作順序を含むリール停止データコマンドを第1副制御部400に送信するようになっている。なお、主制御部300は、第1副制御部400が操作順序報知演出を実行するために演出選択可能となる情報を送信すればよく、例えば、主制御部300から停止データc-1が選択された情報と遊技状態の情報との送信があれば、第1副制御部400は停止データc-1が選択された情報に基づいて実行する演出を選択可能となる場合がある。これによれば、コマンドに係わるデータ量を少なくできる場合がある。

【0146】

例えば、RT1において再遊技1-2に内部当選し、リール停止データとして停止データb-1が選択された場合には、停止データb-1選択を示すリール停止データコマンドを送信する。停止データb-1選択を示すリール停止データコマンドとは、停止データb-1が選択された場合の正解操作順序を示す情報を含んだコマンドであるので、第1副制御部400は、停止データb-1選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合には、この正解操作順序に基づいて操作順序報知演出を実行する。その結果、後述する第1副制御部400の操作順序報知演出においては、主制御部300と同一内容の操作順序報知演出を実行することができる。

【0147】

また、再遊技役1は、操作順序役ではなく、停止操作の内容に関係なく入賞する役であるが、本実施形態では、上述したように演出AT状態において再遊技役1に内部当選したときに操作順序報知演出を実行することから、RT3において再遊技役1に内部当選した場合には、主制御部300は、第1副制御部400に特定の操作順序を示さない、停止データa選択を示すリール停止データコマンドを送信する。

【0148】

なお、主制御部300は、RT1及びRT3において小役3aに内部当選した場合には、選択されたリール停止データに係わらず共通の停止データd選択を示すリール停止データコマンドを第1副制御部400に送信する。停止データd選択を示すリール停止データコマンドは、操作順序がわからない情報を含んだコマンドである。その結果、AT状態以外において小役3aに内部当選したとしても、第1副制御部400は操作順序報知演出を実行することができないようになっている。コマンド送信に係わる処理の汎用性を高いものとする場合がある。勿論、これとは別に、RT1及びRT3において小役3aに内部当選した場合には、リール停止データコマンド自体を送信しないように構成してもよい。送信するコマンド量を少なくするよう可変させることで、相対的に処理減とすることができる場合がある。

【0149】

＜第1副制御部400及び第2副制御部500の操作順序報知演出＞

次に、図15～図17を用いて、第1副制御部400及び第2副制御部500の操作順序報知演出（以下、単に第1副制御部400の操作順序報知演出という）について説明する。図15及び図16は、第1副制御部400の操作順序報知演出の概要を示す図である。図15（a）は、RT1において再遊技役1～2に内部当選した場合、図15（b）は、RT2において再遊技役1～3に内部当選した場合、図16（a）は、RT2において小役3aに内部当選した場合、図16（b）は、RT3において再遊技役1に内部当選した場合の第1副制御部400の操作順序報知演出の概要を説明している。

【0150】

本実施形態の第1副制御部400の操作順序報知演出では、主制御部300から受信したリール停止データコマンドに基づいて操作順序報知演出の内容を決定している。例えば、停止データb-1選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合には、このリール停止データコマンドは第1停止リールを右リール112とする第1停止操作を示しているので、第1停止リールを右リール112とする操作順序を報知する演出1を選択する。同様にして、停止データb-2選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合には、このリール停止データコマンドは、第1停止リールを中リール111とする操作順序を報知する演出2を選択し、停止データb-3選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合には、第1停止リールを左リール110とする操作順序を報知する演出3を選択する。

【0151】

なお、再遊技役1に内部当選した場合に受信する、停止データa選択を示すリール停止データコマンドは、上述したように操作順序が明確でない情報を含んだコマンドなので、第1副制御部400にて抽選を行い、演出1～3のいずれかを決定する。例えば、演出1の当選確率1/4、演出2の当選確率1/4、演出3の当選確率1/4、ハズレの当選確率1/4の抽選を行ってもよく、演出AT状態において再遊技役1に内部当選した場合であっても所定の確率で操作順序報知演出を実行しないようにしてもよい。勿論、演出1～3のいずれか一つを決定するようにしてもよい。

【0152】

図17は、第1副制御部400の操作順序報知演出の演出態様を説明する図である。図17（a）は、演出1の報知態様を示している。演出1は、演出画像表示装置157上に「右から押して」の文字を表示するとともに、右サイドランプ144を点灯させ、スピーカ272及び277を介して「右から押して」の音声を出力して、第1停止操作が右であることを示唆する演出である。図17（b）は、演出2の報知態様を示している。演出2は、演出画像表示装置157上に「中から押して」の文字を表示するとともに、上部ランプ146を点灯させ、スピーカ272及び277を介して「中から押して」の音声を出力して、第1停止操作が中であることを示唆する演出である。図17（c）は、演出3の報知態様を示している。演出3は、演出画像表示装置157上に「左から押して」の文字を表示するとともに、左サイドランプ144を点灯させ、スピーカ272及び277を介して「左から押して」の音声を出力して、第1停止操作が左であることを示唆する演出である。

【0153】

ここで、演出画像表示装置157の表示領域（遊技者が表示を視認可能な領域）は、払出枚数表示器127の表示領域（遊技者が表示を視認可能な領域）より大きい。払出枚数表示器127の表示領域（7セグ×2）を、縦約2cm×横約3cmとしているのに対し、演出画像表示装置157の表示領域は、縦約16cm×横約25cmとしている。さらに、演出画像表示装置157に表示される「右から押して」の文字は、払出枚数表示器127の表示領域より大きい。払出枚数表示器127の表示領域（7セグ×2）を、縦約2cm×横約3cmとしているのに対し、「右から押して」の文字は、縦約3cm×横約20cmとしている。さらに、演出画像表示装置157に表示される「右から押して」の文字を複数種類の色で構成したのに対し、払出枚数表示器127の表示（7セグ×2）を単

10

20

30

40

50

色としている。これらにより、第1副制御部400の操作順序報知演出のほうが払出枚数表示器127の表示より遊技者に注目されやすくなっている。

【0154】

以上から、演出画像表示装置157、スピーカ272、277、ランプ144、146など用いた第1副制御部400の操作順序報知演出は、図17に示すように、払出枚数表示器127を用いた主制御部300の操作順序報知演出よりも目立つ報知態様となっているので、本実施形態の操作順序報知演出では、遊技者は、第1副制御部400の操作順序報知演出により注目するようになっている。

【0155】

なお、本実施形態では、内部当選役に係わらず、操作順序が同一の場合には、同一の演出データを用いるようになっている。例えば、再遊技役1-2に内部当選して停止データb-1選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合、再遊技役1-3に内部当選して停止データc-1選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合、及び小役3aに内部当選して停止データd-1選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合には、いずれも演出1が選択されるので、第1副制御部400は同一の演出態様の操作順序報知演出を実行する。このように本実施形態では、内部当選役に係わらず、操作順序が同一の場合には、同一の演出データを用いた操作順序報知演出を実行するので、第1副制御部400の演出データを削減することができる。

【0156】

＜操作順序報知演出の演出例＞

次に、図18～図21を用いて、操作順序報知演出の具体的な演出例について説明する。

【0157】

図18(a)は、主制御部300の遊技状態がRT1(AT開始準備状態)にあるときの操作順序報知演出の演出態様を示すタイムチャートである。図18(a)は、主制御部300の遊技状態がRT1(AT開始準備状態)にあるときに、小役3aに内部当選した場合には、主制御部300及び第1副制御部400は、ともに操作順序報知演出を実行しないことを示しており(時点t1)、また、主制御部300の遊技状態がRT1(AT開始準備状態)にあるときに、再遊技1-2に内部当選した場合には、主制御部300及び第1副制御部400はともに正解操作順序(具体的には再遊技役2に入賞する操作順序)を報知する操作順序報知演出を実行することを示している(時点t2)。なお、再遊技1-2に内部当選した場合に実行される操作順序報知演出の報知内容と異なる停止操作をした場合には、再遊技役2に入賞しないので、RT2への移行は行われないが、主制御部300の遊技状態がRT1(AT開始準備状態)にある限り、再度、再遊技役1-2に内部当選した場合には、正解操作順序(具体的には再遊技役2に入賞する操作順序)を報知する操作順序報知演出を実行する(時点t3)。すなわち、本実施形態では、主制御部300の遊技状態がRT1(AT開始準備状態)にあるときに、再遊技役1-2に内部当選した場合には、再遊技役2に入賞するまで何度も正解操作順序(具体的には再遊技役2に入賞する操作順序)を報知する操作順序報知演出を実行する。この結果、遊技者は、報知内容に従った停止操作を行えば、RT1より有利な遊技状態であるRT2に移行することができる。

【0158】

図18(b)は、主制御部300の遊技状態がRT2(AT状態)にある場合の操作順序報知演出の演出態様を示すタイムチャートである。図18(b)は、主制御部300の遊技状態がRT2(AT状態)にあるときに、小役3aに内部当選した場合には、主制御部300及び第1副制御部400はともに正解操作手順(具体的には12枚のメダル払出がある操作手順)を報知する操作手順演出を実行することを示しており(時点t1)、再遊技役1-3に内部当選したときには、正解操作順序(具体的には再遊技役1が入賞する操作手順)を報知する操作手順演出を実行することを示している(時点t2)。この結果、遊技者は、報知内容に従った停止操作を行えば、より多くのメダルを獲得でき、有利な

遊技状態である R T 2 の状態を維持することができる。

【0159】

図19(a)は、主制御部300の遊技状態が R T 2 (A T 終了準備状態)にあるときの操作順序報知演出の演出態様を示すタイムチャートである。図19(a)は、主制御部300の遊技状態が R T 2 (A T 終了準備状態)にあるときに、小役3aに内部当選した場合には、主制御部300及び第1副制御部400は、ともに操作順序報知演出を実行しないことを示しており(時点t1)、また、主制御部300の遊技状態が R T 2 (A T 終了準備状態)にあるときに、再遊技1-3に内部当選した場合には、主制御部300及び第1副制御部400はともに不正解操作手順(具体的には再遊技役3に入賞する操作手順)を報知する操作順序報知演出を実行することを示している(時点t2)。この結果、遊技者は、報知内容に従った停止操作を行うと、R T 2 よりも不利な遊技状態である R T 1 の状態に移行する。

10

【0160】

図19(b)は、主制御部300の遊技状態が R T 3 (通常状態)にあり、第1副制御部400が演出 A T 状態にあるときの操作順序報知演出の演出態様を示すタイムチャートである。図19(b)は、主制御部300の遊技状態が R T 3 (通常状態)にあり、第1副制御部400が演出 A T 状態にあるときに、小役3aに内部当選した場合には、主制御部300及び第1副制御部400は、ともに操作順序報知演出を実行しないことを示しており(時点t1)、また、主制御部300の遊技状態が R T 3 (通常状態)にあり、第1副制御部400が演出 A T 状態にあるときに、再遊技役1に内部当選した場合には、主制御部300は操作順序報知演出を実行しないが、第1副制御部400は任意の操作順序(具体的には、第1副制御部400が決定した任意の操作順序(図15(b)参照)であり、第1停止操作を左、中、または右のいずれかとする操作順序。いずれであっても再遊技役1に入賞する操作順序)を報知する操作順序報知演出を実行することを示している(時点t2)。この結果、遊技者は、この報知内容に従った停止操作を行った場合、再遊技役1に入賞する(勿論、報知内容に従わない停止操作を行っても再遊技役1に入賞する)。

20

【0161】

このように本実施形態では、演出 A T 状態において再遊技役1に内部当選した場合には、第1副制御部400だけが操作順序報知演出を実行する。

【0162】

次に、図20及び図21を用いて、操作順序報知演出の報知期間について説明する。図20は、操作順序報知演出の報知内容に従った停止操作を行ったときの操作順序報知演出の報知期間を示すタイムチャート、図21は、操作順序報知演出の報知内容に従わない停止操作を行ったときの操作順序報知演出の報知期間を示すタイムチャートである。なお、図20及び図21は、主制御部300の遊技状態が R T 2 (A T 状態)にあるときに、小役3aに内部当選した場合の操作順序報知演出の報知期間を示しており、正解操作順序は第1停止ルールを右ルール112とする停止操作である。

30

【0163】

図20に示すように、操作順序報知演出の報知内容に従った停止操作を行った場合には、主制御部300及び第1副制御部400は、小役3aに内部当選した時点t1から入賞判定の時点t5まで、払出枚数表示器127及び演出画像表示装置157を用いた操作順序報知演出を実行する。この結果、遊技者は操作順序の確認を容易に行うことができる。このように遊技者が正解操作順序に従った停止操作を行った場合には、第1副制御部400は、主制御部300と同期をとって同一のタイミングで操作順序報知演出を終了する。なお、入賞判定の時点t5で操作順序報知演出を終了するのは、メダル払出がある場合には、入賞判定後、払出枚数表示器127をメダル払出数の表示に用いるためである。

40

【0164】

一方、図21に示すように、操作順序報知演出の報知内容に従わない停止操作を行った場合には、主制御部300は、小役3aに内部当選した時点t1から入賞判定の時点t5まで、払出枚数表示器127を用いた操作順序報知演出を実行するが、第1副制御部40

50

0 は、小役 3 a に内部当選した時点 t 1 から操作順序のミスが発生した時点である第 1 停止操作の時点 t 2 まで、払出枚数表示器 1 2 7 を用いた操作順序報知演出を実行する。

【0165】

ここで、第 1 副制御部 4 0 0 による操作順序報知演出を操作順序のミスが発生した時点で終了するのは、遊技者は演出画像表示装置 1 5 7 に表示された報知内容を主として見る（払出枚数表示器 1 2 7 に表示された報知内容より演出画像表示装置 1 5 7 に表示された報知内容に注目する）ので、失敗以後も報知を続けていると、報知内容が次の停止操作に関するメッセージなのか、それとも失敗した停止操作に関するメッセージなのか曖昧になり遊技者を戸惑わせることになるためである。また、主制御部 3 0 0 による操作順序報知演出は操作順序に失敗しても入賞判定時まで実行するのは、第 1 副制御部 4 0 0 による操作順序報知演出は操作失敗の時点で終了してしまうので、その後、遊技者が正解操作順序を確認できるようにするためである。この結果、遊技者は操作手順を失敗した場合であっても、払出枚数表示器 1 2 7 を見ることにより正解操作順序を把握することができる。

10

【0166】

＜スロットマシンの動作＞

以下、主制御部 3 0 0、第 1 副制御部 4 0 0、及び第 2 副制御部 5 0 0 の処理について図面を用いて説明する。

【0167】

＜主制御部メイン処理＞

まず、図 2 2 を用いて、主制御部 3 0 0 の CPU 3 0 4 が実行する主制御部メイン処理について説明する。なお、同図は主制御部メイン処理の流れを示すフローチャートである。

20

【0168】

上述したように、主制御部 3 0 0 には、電源が投入されると起動信号（リセット信号）を出力する起動信号出力回路（リセット信号出力回路）3 3 8 を設けている。この起動信号を入力した基本回路 3 0 2 の CPU 3 0 4 は、リセット割込によりリセットスタートして ROM 3 0 6 に予め記憶している制御プログラムに従って図 2 2 に示す主制御部メイン処理を実行する。

【0169】

電源投入が行われると、まず、ステップ S 1 0 1 で各種の初期設定を行う。この初期設定では、CPU 3 0 4 のスタックポインタ（SP）へのスタック初期値の設定、割込禁止の設定、I/O 3 1 0 の初期設定、RAM 3 0 8 に記憶する各種変数の初期設定、WDT 3 1 4 への動作許可及び初期値の設定等を行う。

30

【0170】

ステップ S 1 0 2 では、賭け数設定／スタート操作受付処理を実行する。ここではメダルの投入の有無をチェックし、メダルの投入に応じて入賞ライン表示ランプ 1 2 0 を点灯させる。また、メダルが投入されたことを示す投入コマンドの送信準備を行う。なお、前回の遊技で再遊技役に入賞した場合は、前回の遊技で投入されたメダル枚数と同じ数のメダルを投入する処理を行うので、遊技者によるメダルの投入が不要となる。また、スタートレバー 1 3 5 が操作されたか否かのチェックを行い、スタートレバー 1 3 5 の操作があればステップ S 1 0 3 へ進む。

40

【0171】

ステップ S 1 0 3 では、投入されたメダル枚数を確定し、有効な入賞ラインを確定する。

【0172】

ステップ S 1 0 4 では、乱数発生回路 3 1 6 で発生させた乱数を取得する。

【0173】

ステップ S 1 0 5 では、入賞役内部抽選処理を行う。入賞役内部抽選処理では、現在の遊技状態に応じて ROM 3 0 6 に格納されている入賞役抽選テーブルを読み出し、これとステップ S 1 0 4 で取得した乱数値とを用いて内部抽選を行うとともに、この内部抽選の

50

結果を示す内部抽選コマンドを第1副制御部400へ送信するための準備を行う。内部抽選の結果、いずれかの入賞役（作動役を含む）に内部当選した場合、その入賞役のフラグがオンになる。

【0174】

ステップS106では、入賞役内部抽選処理の内部抽選結果に基づき、リール停止データを選択するリール停止データ選択処理（詳しくは後述）を行う。

【0175】

ステップS107では、主制御部300の操作順序報知演出の設定を行う主制御部操作順序報知演出設定処理（詳しくは後述する）を実行する。

【0176】

ステップS108では、リール回転開始処理が実行され、全リール110～112の回転を開始させる。

【0177】

ステップS109では、リール停止制御処理を行う。リール停止制御処理では、ストップボタン137～139の受け付けが可能になり、いずれかのストップボタンが押されると、押されたストップボタンに対応するリールを停止させるために、リール停止データの停止テーブルを参照し、停止テーブルに設定された引込みコマ数に従ってリール110～112の何れかを停止させる。全リール110～112が停止するとステップS110へ進む。

【0178】

ステップS110では、入賞判定を行う入賞判定処理を行う。この入賞判定処理では、有効化された入賞ライン114上に、何らかの入賞役に対応する絵柄組み合わせが表示された場合にその入賞役に入賞したと判定する。例えば、有効化された入賞ライン上に「A N YーベルーA N Y」が揃っていたならば小役3に入賞したと判定される。また、このステップS110では、入賞判定の結果を示す入賞判定コマンドを第1副制御部400に送信するための準備を行う。

【0179】

ステップS111では、メダル付与処理を行う。メダル付与処理では、払い出しのある何らかの入賞役に入賞していれば、その入賞役に対応する枚数のメダルを入賞ライン数に応じて払い出す。

【0180】

ステップS112では、遊技状態制御処理（詳しくは後述）を行う。遊技状態制御処理では、R T系及びA T系の各遊技状態の移行に関する処理を行い、それらの開始条件又は終了条件の成立により、遊技状態を移行させる。また、現在の遊技状態を示す情報（R T系及びA T系）を含む遊技状態コマンドを送信するための準備を行う。

【0181】

以上により一遊技が終了する。以降、ステップS102へ戻って上述した処理を繰り返すことにより遊技が進行することになる。

【0182】

なお、上記各ステップで準備された各種コマンドは、後述する主制御部タイマ割込処理のコマンド設定送信処理（図23のステップS2006）において送信される。

【0183】

＜主制御部タイマ割込処理＞

次に図22を用いて、主制御部300のCPU304が実行する主制御部タイマ割込処理について説明する。なお、同図は主制御部タイマ割込処理の流れを示すフローチャートである。

【0184】

主制御部300は、所定の周期（本実施形態では約2msに1回）でタイマ割込信号を発生するカウンタタイマ312を備えており、このタイマ割込信号を契機として主制御部タイマ割込処理を所定の周期で開始する。

10

20

30

40

50

【0185】

ステップS2001では、タイマ割込開始処理を行う。このタイマ割込開始処理では、CPU304の各レジスタの値をスタック領域に一時的に退避する処理などを行う。

【0186】

ステップS2002では、WDT314のカウント値が初期設定値（本実施形態では32.8ms）を超えてWDT割込が発生しないように（処理の異常を検出しないように）、WDT314を定期的に（本実施形態では、主制御部タイマ割込の周期である約2msに1回）リスタートを行う。

【0187】

ステップS2003では、入力ポート状態更新処理を行う。この入力ポート状態更新処理では、I/O310の入力ポートを介して、各種センサ318のセンサ回路320の検出信号を入力して検出信号の有無を監視し、RAM308に各種センサ318ごとに区画して設けた信号状態記憶領域に記憶する。

10

【0188】

ステップS2004では、各種遊技処理が実行され、割込みステータスに応じた処理が実行される。

【0189】

ステップS2005では、タイマ更新処理を行う。より具体的には、各種タイマをそれぞれの時間単位により更新する。

【0190】

20

ステップS2006では、コマンド設定送信処理を行い、送信準備されていた各種のコマンドが第1副制御部400に送信される。なお、第1副制御部400に送信する出力予定情報は本実施形態では16ビットで構成しており、ビット15はストロブ情報（オンの場合、データをセットしていることを示す）、ビット11～14はコマンド種別（本実施形態では、基本コマンド、投入コマンド、スタートレバー受付コマンド、内部抽選コマンド、演出抽選処理に伴う演出コマンド、リール110～112の回転の開始に伴う回転開始コマンド、ストップボタン137～139の操作の受け付けに伴う停止ボタン受付コマンド、リール110～112の停止処理に伴う停止位置情報コマンド、入賞判定コマンド、メダル払出処理に伴う払出枚数コマンド及び払出終了コマンド、リール停止コマンド、遊技状態更新コマンド、演出回転開始コマンド、演出回転終了コマンド、ストップボタン有効化コマンド）、ビット0～10はコマンドデータ（コマンド種別に対応する所定の情報）で構成されている。

30

【0191】

第1副制御部400では、受信した出力予定情報に含まれるコマンド種別により、主制御部300における遊技制御の変化に応じた演出制御の決定が可能になるとともに、出力予定情報に含まれているコマンドデータの情報に基づいて、演出制御内容を決定することができるようになる。

【0192】

ステップS2007では、外部出力信号設定処理を行う。この外部出力信号設定処理では、RAM308に記憶している遊技情報を、情報出力回路334を介してスロットマシン100とは別体の情報入力回路652に出力する。

40

【0193】

ステップS2008では、デバイス監視処理を行う。このデバイス監視処理では、まずはステップS205において信号状態記憶領域に記憶した各種センサ318の信号状態を読み出して、メダル投入異常及びメダル払出異常等に関するエラーの有無を監視し、エラーを検出した場合には（図示省略）エラー処理を実行させる。さらに、現在の遊技状態に応じて、メダルセレクト170（メダルセレクト170内に設けたソレノイドが動作するメダルブロック）、各種ランプ339、各種の7セグメント（SEG）表示器の設定を行う。

【0194】

50

ステップS 2 0 0 9では、低電圧信号がオンであるか否かを監視する。そして、低電圧信号がオンの場合（電源の遮断を検知した場合）にはステップS 2 0 1 1に進み、低電圧信号がオフの場合（電源の遮断を検知していない場合）にはステップS 2 0 1 0に進む。

【0195】

ステップS 2 0 1 0では、タイマ割込終了処理を終了する各種処理を行う。このタイマ割込終了処理では、ステップS 2 0 0 1で一時的に退避した各レジスタの値を元の各レジスタに設定等行う。その後、図22に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0196】

一方、ステップS 2 0 1 1では、復電時に電断時の状態に復帰するための特定の変数やスタックポインタを復帰データとしてRAM 3 0 8の所定の領域に退避し、入出力ポートの初期化等の電断処理を行い、その後、図22に示す主制御部メイン処理に復帰する。

【0197】

＜リール停止データ選択処理＞

次に、図24を用いて、リール停止データ選択処理について説明する。図24は、図22のステップS 1 0 6のリール停止データ選択処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0198】

ステップS 2 0 1では、入賞役内部抽選処理の内部抽選結果に基づき、リール停止データを選択する。なお、このリール停止データは、主制御部3 0 0のROM 3 0 6内に記憶されている。

【0199】

ステップS 2 0 2では、ステップS 2 0 1において選択されたリール停止データに関する情報を含んだリール停止データコマンドを第1副制御部4 0 0に送信する準備を行う。ここで、リール停止データコマンドには、操作順序に関する情報が含まれている。例えば、RT 2において小役3 aに内部当選し、停止データd - 1（図12参照）を選択したことを示す情報（停止データd - 1の正解操作順序を示す情報であり、停止データd - 1選択と表記する）を含んだリール停止データコマンドを第1副制御部4 0 0に送信する準備を行う（図14参照）。

【0200】

なお、リール停止データコマンドを第1副制御部4 0 0に送信するのは、本実施形態の場合、図14に示すように、操作順序報知役（再遊技役1、再遊技役1 - 2、再遊技役1 - 3及び小役3 a）に内部当選した場合であり、また、本実施形態の場合、RT 1～RT 3において再遊技役1に内部当選した場合における停止データa選択を示すリール停止データコマンド、RT 1及びRT 3において小役3 aに内部当選した場合における停止データd選択を示すリール停止データコマンドは、操作順序が示されていない情報となっている。勿論、これとは別に、RT 1～RT 3において再遊技役1に内部当選した場合、RT 1及びRT 3において小役3 aに内部当選した場合には、リール停止データコマンドを送信しないように構成してもよい。

【0201】

＜主制御部操作順序報知演出設定処理＞

次に、図25を用いて、主制御部操作順序報知演出設定処理について説明する。図25は、図22のステップS 1 0 7の主制御部操作順序報知演出設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0202】

ステップS 3 0 1では、入賞役内部抽選処理において小役3 aに内部当選した場合の操作順序報知演出の設定に関する小役3 a報知設定処理（詳しくは後述）を実行する。

【0203】

ステップS 3 0 2では、入賞役内部抽選処理において再遊技役1 - 3に内部当選した場合の操作順序報知演出の設定に関する再遊技役1 - 3報知設定処理（詳しくは後述）を実行する。

【0204】

ステップS303では、入賞役内部抽選処理において再遊技役1-2に内部当選した場合の操作順序報知演出の設定に関する再遊技役1-2報知設定処理（詳しくは後述）を実行する。

【0205】

＜小役3a報知設定処理＞

次に、図26を用いて、小役3a報知設定処理について説明する。図26は、図25のステップS301の小役3a報知設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0206】

ステップS401では、入賞役内部抽選処理において小役3aに内部当選したか否かを判定する。小役3aに内部当選した場合には、ステップS402に進み、そうでない場合には、小役3a報知設定処理を終了する。

10

【0207】

ステップS402では、主制御部300のAT系の状態がAT状態であるか否かを判定する。AT状態である場合には、ステップS403に進み、そうでない場合には、小役3a報知設定処理を終了する。

【0208】

ステップS403では、主制御部300の遊技状態がRT2（AT状態）において小役3aに内部当選したので、小役3a用の報知設定を行う。詳しくは、RT2において小役3aに内部当選した場合に選択されたリール停止データに基づいた正解操作順序の7セグデータを操作順序報知演出として設定する（図12、図13参照）。

20

【0209】

＜再遊技役1-3報知設定処理＞

次に、図27を用いて、再遊技役1-3報知設定処理について説明する。図27は、図25のステップS302の再遊技役1-3報知設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0210】

ステップS501では、入賞役内部抽選処理において再遊技役1-3に内部当選したか否かを判定する。再遊技役1-3に内部当選した場合には、ステップS502に進み、そうでない場合には、再遊技役1-3報知設定処理を終了する。

30

【0211】

ステップS502では、主制御部300のAT系の状態がAT状態であるか否かを判定する。AT状態である場合には、ステップS503に進む。

【0212】

ステップS503では、主制御部300の遊技状態がRT2（AT状態）において再遊技役1-3に内部当選したので、再遊技役1入賞用の報知設定を行う。詳しくは、RT2において再遊技役1-3に内部当選した場合に選択されたリール停止データに基づいた正解操作順序の7セグデータを操作順序報知演出として設定する（図12、図13参照）。

【0213】

ステップS504では、主制御部300のAT系の状態がAT終了準備状態であるか否かを判定する。AT終了準備状態である場合には、ステップS505に進む。

40

【0214】

ステップS505では、主制御部300の遊技状態がRT2（AT終了準備状態）において再遊技役1-3に内部当選したので、再遊技役3入賞用の報知設定を行う。詳しくは、RT2において再遊技役1-3に内部当選した場合に選択されたリール停止データに基づいた不正解操作順序の7セグデータを操作順序報知演出として設定する（図12、図13参照）。

【0215】

＜再遊技役1-2報知設定処理＞

次に、図28を用いて、再遊技役1-2報知設定処理について説明する。図28は、図

50

25のステップS303の再遊技役1-2報知設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0216】

ステップS601では、入賞役内部抽選処理において再遊技役1-2に内部当選したか否かを判定する。再遊技役1-2に内部当選した場合には、ステップS602に進み、そうでない場合には、再遊技役1-2報知設定処理を終了する。

【0217】

ステップS602では、主制御部300のAT系の遊技状態がAT開始準備状態であるか否かを判定する。AT開始準備状態である場合には、ステップS603に進み、そうでない場合には、再遊技役1-2報知設定処理を終了する。

10

【0218】

ステップS603では、主制御部300の遊技状態がRT1(AT開始準備状態)において再遊技役1-2に内部当選したので、再遊技役2入賞用の報知設定を行う。詳しくは、RT1において再遊技役1-2に内部当選した場合に選択されたリール停止データに基づいた正解操作順序の7セグデータを操作順序報知演出として設定する(図12、図13参照)。

【0219】

<遊技状態制御処理>

次に、図29を用いて、遊技状態制御処理について説明する。図29は、図22のステップS112の遊技状態制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

20

【0220】

ステップS701では、AT状態のゲーム数をカウントするATカウント処理(詳しくは後述)を行う。

【0221】

ステップS702では、特別役1又は特別役2に入賞したか否かを判定する。特別役1又は特別役2に入賞した場合には、ステップS703に進み、そうでない場合には、ステップS704に進む。

【0222】

ステップS703では、特別役1又は特別役2に入賞したので、RT系の遊技状態をRT4に設定するRT4設定処理(詳しくは後述)を行う。ステップS703の処理終了後は、ステップS710に進む。

30

【0223】

ステップS704では、再遊技役3に入賞したか否かを判定する。再遊技役3に入賞した場合には、ステップS705に進み、そうでない場合には、ステップS706に進む。

【0224】

ステップS705では、RT2において再遊技役3に入賞したので、RT系の遊技状態をRT1に設定するRT1設定処理(詳しくは後述)を行う。ステップS705の処理終了後は、ステップS710に進む。

【0225】

ステップS706では、再遊技役2に入賞したか否かを判定する。再遊技役2に入賞した場合には、ステップS707に進み、そうでない場合には、ステップS708に進む。

40

【0226】

ステップS707では、RT1において再遊技役2に入賞したので、RT系の遊技状態をRT2に設定するRT2設定処理(詳しくは後述)を行う。ステップS707の処理終了後は、ステップS710に進む。

【0227】

ステップS708では、特別役1又は特別役2に内部当選したか否かを判定する。特別役1又は特別役2に内部当選した場合には、ステップS709に進み、そうでない場合には、ステップS710に進む。

【0228】

50

ステップS708では、特別役1又は特別役2に内部当選したので、RT系の遊技状態をRT3に設定するRT3設定処理（詳しくは後述）を行う。ステップS709の処理終了後は、ステップS710に進む。

【0229】

ステップS710では、AT状態またはAT開始準備状態に移行するための抽選処理であるAT抽選処理（詳しくは後述する）を行う。

【0230】

ステップS711では、その他の遊技状態制御処理を行う。例えば、遊技状態が特別役1に入賞してRT4（通常状態）に移行した場合には、360枚を超えるメダル払出によりRT4（通常状態）を終了し、RT1（通常状態）が設定される。また、遊技状態が特別役2に入賞してRT4（通常状態）に移行した場合には、96枚を超えるメダル払出によりRT4（通常状態）を終了し、RT1（通常状態）が設定される。また、主制御部300のRT系及びAT系の遊技状態を示す遊技状態コマンドを送信する準備を行う。

【0231】

<ATカウント処理>

次に、図30を用いて、ATカウント処理について説明する。図30は、図29のステップS701のATカウント処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0232】

ステップS801では、主制御部300のAT系の遊技状態がAT状態であるか否かを判定する。AT状態である場合には、ステップS802に進み、そうでない場合には、AT

【0233】

ステップS802では、AT状態のゲーム数のカウントを行う。具体的には、AT状態の現在の残りのゲーム数から1を減算する。

【0234】

ステップS803では、減算されたAT状態の現在の残りのゲーム数に基づいて、AT状態が終了したか否かを判定する。減算されたAT状態の現在の残りのゲーム数が0、つまりAT状態が終了した場合には、ステップS804に進み、そうでない場合には、AT

【0235】

ステップS804では、AT状態の全ゲーム数を終了したので、主制御部300のAT系の遊技状態を、AT終了準備状態に設定する。

【0236】

なお、AT状態の最終ゲームにおいて再遊技役3、特別役1又は2に内部当選、特別役1又は2に入賞する場合もあるが、このような場合には、AT系の遊技状態が一旦AT終了準備状態になった（ステップS804）後、それぞれ、ステップS705のRT1設定処理、ステップS707のRT2設定処理、ステップS709のRT3設定処理を実行するので、AT系の遊技状態は通常状態となる。

【0237】

<RT4設定処理>

次に、図31を用いて、RT4設定処理について説明する。図31は、図29のステップS703のRT4設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0238】

ステップS901では、特別役1又は特別役2に入賞したので、主制御部300のRT系の遊技状態を、RT4に設定し、次いで、ステップS902では、主制御部300のAT系の遊技状態を、通常状態に設定する（図10（b）、図11（b）など）。

【0239】

なお、特別役1又は特別役2に入賞する場合、入賞する前の主制御部300のAT系の遊技状態は、通常状態、AT開始準備状態、AT状態、AT終了準備状態のいずれもあり得る。

10

20

30

40

50

【0240】

<RT1 設定処理>

次に、図32を用いて、RT1 設定処理について説明する。図32は、図29のステップS705のRT1 設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0241】

ステップS1001では、RT2において再遊技役3に入賞したので、主制御部300のRT系の遊技状態を、RT1に設定し、次いで、ステップS1002では、主制御部300のAT系の遊技状態を、通常状態に設定する(図9など)。

【0242】

なお、RT2において再遊技役3に入賞する場合、入賞する前の主制御部300のAT系の遊技状態は、AT状態またはAT終了準備状態のいずれかである。

10

【0243】

<RT2 設定処理>

次に、図33を用いて、RT2 設定処理について説明する。図33は、図29のステップS707のRT2 設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0244】

ステップS1101では、RT1において再遊技役2に入賞したので、主制御部300のRT系の遊技状態を、RT2に設定し、次いで、ステップS1102では、主制御部300のAT系の遊技状態を、AT状態に設定する(図8(a)、(b)など)。また、ステップS1101では、AT状態を実行するゲーム数(ATゲーム数ともいう)を抽選(ATゲーム数抽選ともいう)により決定し、決定したゲーム数をAT状態の残りのゲーム数として初期設定する。本実施形態では、図34に示すように、ATゲーム数抽選により、20ゲーム、30ゲーム又は40ゲームのいずれかがそれぞれ1/3の確率で選択され、選択されたATゲーム数が初期設定される。なお、図34は、ATゲーム数抽選により付与されるATゲーム数を示す表である。

20

【0245】

なお、RT1において再遊技役2に入賞する場合、入賞する前の主制御部300のAT系の遊技状態は、通常状態またはAT開始準備状態のいずれかである。

【0246】

<RT3 設定処理>

次に、図35を用いて、RT3 設定処理について説明する。図35は、図29のステップS709のRT3 設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

30

【0247】

ステップS1201では、特別役1又は特別役2に内部当選したので、主制御部300のRT系の遊技状態を、RT3に設定し、次いで、ステップS1202では、主制御部300のAT系の遊技状態を、通常状態に設定する(図10(a)、図11(a)など)。

【0248】

なお、特別役1又は特別役2に内部当選する場合、内部当選する前の主制御部300のAT系の遊技状態は、通常状態、AT開始準備状態、AT状態、AT終了準備状態のいずれもあり得る。

40

【0249】

<AT 抽選処理>

次に、図36を用いて、AT 抽選処理について説明する。図36は、図29のステップS710のAT 抽選処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0250】

ステップS1301では、主制御部300のRT系の遊技状態がRT1であるか否かを判定する。主制御部300のRT系の遊技状態がRT1である場合には、ステップS1302に進み、そうでない場合には、ステップS1306に進む。

【0251】

ステップS1302では、主制御部300のAT系の遊技状態が通常状態であるか否か

50

を判定する。主制御部300のAT系の遊技状態が通常状態である場合には、ステップS1303に進み、そうでない場合には、ステップS1306に進む。

【0252】

ステップS1303では、AT抽選を行う。

【0253】

ステップS1304では、ステップS1303のAT抽選に当選したか否かを判定する。AT抽選（本実施形態では、当選確率が1/300）に当選した場合には、ステップS1305に進み、そうでない場合には、ステップS1306に進む。

【0254】

ステップS1305では、AT抽選に当選したので、主制御部300のAT系の遊技状態を、AT開始準備状態に設定する（図8（a）など）。 10

【0255】

ステップS1306では、主制御部300のRT系の遊技状態がRT2であるか否かを判定する。主制御部300のRT系の遊技状態がRT2である場合には、ステップS1307に進み、そうでない場合には、AT抽選処理を終了する。

【0256】

ステップS1307では、主制御部300のAT系の遊技状態がAT終了準備状態であるか否かを判定する。主制御部300のAT系の遊技状態がAT終了準備状態である場合には、ステップS1308に進み、そうでない場合には、AT抽選処理を終了する。

【0257】

ステップS1308では、AT抽選（本実施形態では、当選確率が1/300）を行う。 20

【0258】

ステップS1309では、ステップS1308のAT抽選に当選したか否かを判定する。AT抽選に当選した場合には、ステップS1310に進み、そうでない場合には、AT抽選処理を終了する。

【0259】

ステップS1310では、AT抽選に当選したので、主制御部300のAT系の遊技状態を、AT状態に設定する。

【0260】

このように本実施形態では、RT1（通常状態）において毎遊技AT抽選を行い、AT抽選に当選した場合には、遊技状態をRT1（AT開始準備状態）に設定する。また、これに加えて、RT2（AT終了準備状態）において毎遊技AT抽選を行い、AT抽選に当選した場合には、遊技状態をRT2（AT状態）に設定する。なお、図示しないが、AT終了準備状態において操作順序報知演出の指示に従わない操作を行った場合には、ペナルティとしてステップS1308のAT抽選は行われない。 30

【0261】

なお、本実施形態では、AT抽選処理を遊技状態制御処理にて実行するようにしたが、ステップS105の入賞役内部抽選処理にて、AT抽選処理を行うようにしてもよい。入賞役のうちの作動役の1つを「AT役」とし、他の入賞役と同様に一回の内部抽選内で当否を決定する。さらに、「AT役」に設定された図柄組合せが入賞ライン114に停止するまでの遊技は、AT役の内部当選中（フラグ持ち越し中）とする。遊技者は、特別役の内部当選中（フラグ持ち越し中）なのか、AT役の内部当選中（フラグ持ち越し中）なのか、通常遊技中なのか予想する内部当選結果の種類が増えるので、遊技の興趣が向上する場合がある。 40

【0262】

なお、AT役と特別役1または特別役2とを一回の内部抽選内で同時に当選させるようにしてもよい。この場合に先に入賞があった当選役に対応する遊技状態を設定し、この遊技状態が終了した場合には、残る当選役を入賞させて、この当選役に対応する遊技状態を設定してもよい。遊技者は、何れの遊技状態を先に実行させるか選択可能になるので、例 50

えば、遊技している時間が店の営業時間の閉店間際の時間であれば、短時間で多くのメダルの獲得が期待できる遊技状態を先に実行することができるなどの選択の幅が広がる。

【0263】

また、主制御部300のAT系の遊技状態がAT終了準備状態である場合には、所謂連荘が期待されるので、ステップS1308でのAT抽選の当選確率を、ステップS1303でのAT抽選の当選確率よりも高く設定してもよい（例えば、当選確率1/100など）。

【0264】

＜第1副制御部の処理＞

次に、図37を用いて、第1副制御部400の処理について説明する。なお、図37（a）は、第1副制御部400のCPU404が実行するメイン処理のフローチャートである。図37（b）は、第1副制御部400のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図37（c）は、第1副制御部400のタイマ割込処理のフローチャートである。

10

【0265】

まず、図37（a）を用いて、第1副制御部400のメイン処理について説明する。

【0266】

電源投入が行われると、まずステップS3001で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポートの初期設定や、RAM408内の記憶領域の初期化処理等を行う。この処理で、内部当選の結果を表す情報である内部当選情報を記憶させるための領域と、遊技状態を表す情報であるRT更新情報を記憶させるための領域が、それぞれRAM408に設けられる。

20

【0267】

ステップS3002では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS3003の処理に移行する。

【0268】

ステップS3003では、タイマ変数に0を代入する。

【0269】

ステップS3004では、主制御部300から受信した各コマンドに対応する処理であるコマンド処理が実行される。

30

【0270】

ステップS3005では、演出制御処理（詳しくは後述する）を行う。ここでは、RAM408内に設けられた演出予約領域内にある演出予約情報に従って、演出の準備を行う。この準備には例えば、演出データをROM406から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【0271】

ステップS3006では、ステップS3005の処理結果に基づいて音制御処理を行う。例えば、ステップS3005で読み出した演出データの中に音源IC418への命令がある場合には、この命令を音源IC418に出力する。

【0272】

40

ステップS3007では、ステップS3005の処理結果に基づいてランプ制御処理を行う。例えば、ステップS3005で読み出した演出データの中に各種ランプ420への命令がある場合には、この命令を駆動回路422に出力する。

【0273】

ステップS3008では、ステップS3005の処理結果に基づいて第2副制御部500にコマンドを送信する設定を行う情報出力処理を行う。例えば、ステップS3005で読み出した演出データの中に第2副制御部500に送信するコマンドがある場合には、この制御コマンドを出力する設定を行い、ステップS3002へ戻る。

【0274】

次に、図37（b）を用いて、第1副制御部400のコマンド受信割込処理について説

50

明する。このコマンド受信割込処理は、第1副制御部400が、主制御部300が出力するストローブ信号を検出した場合に実行する処理である。コマンド受信割込処理のステップS3101では、主制御部300が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM408に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0275】

次に、図37(c)を用いて、第1副制御部400のCPU404によって実行する第1副制御部タイマ割込処理について説明する。第1副制御部400は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0276】

ステップS3201では、図37(a)に示す第1副制御部メイン処理におけるステップS3002において説明したRAM408のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS3002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。

【0277】

ステップS3202では、ステップS3008で設定された第2副制御部500へのコマンドの送信や、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0278】

<第2副制御部の処理>

次に、図38を用いて、第2副制御部500の処理について説明する。なお、図38(a)は、第2副制御部500のCPU504が実行するメイン処理のフローチャートである。図38(b)は、第2副制御部500のコマンド受信割込処理のフローチャートである。図38(c)は、第2副制御部500のタイマ割込処理のフローチャートである。図38(d)は、第2副制御部500の画像制御処理のフローチャートである。

【0279】

まず、図38(a)のステップS5001では、各種の初期設定を行う。電源投入が行われると、まずステップS5001で初期化処理が実行される。この初期化処理では、入出力ポート初期設定や、RAM508内の記憶領域の初期化処理等を行う。

【0280】

ステップS5002では、タイマ変数が10以上か否かを判定し、タイマ変数が10となるまでこの処理を繰り返し、タイマ変数が10以上となったときには、ステップS5003の処理に移行する。

【0281】

ステップS5003では、タイマ変数に0を代入する。

【0282】

ステップS5004では、コマンド処理を行う。コマンド処理では第2副制御部500のCPU504は、第1副制御部400のCPU404からコマンドを受信したか否かを判別する。

【0283】

ステップS5005では、演出制御処理を行う。具体的には、ステップS5004で新たなコマンドがあった場合には、このコマンドに対応する処理を行う。例えば、背景画像に関する画像制御を行う演出データおよびシャッタ演出に関する演出データをROM506から読み出す処理を実行する。また、これ以外の演出データをROM506から読み出す等の処理を行い、演出データの更新が必要な場合には演出データの更新処理を行うことが含まれる。

【0284】

ステップS5006では、ステップS5005の処理結果に基づいてシャッタ制御処理を行う。例えば、ステップS5005で読み出した演出データの中にシャッタ制御の命令がある場合には、この命令に対応するシャッタ制御を行う。

【0285】

10

20

30

40

50

ステップS5007では、ステップS5005の処理結果に基づいて画像制御処理（詳しくは後述）を行う。例えば、ステップS5005で読み出した演出データの中に画像制御の命令がある場合には、この命令に対応する画像制御を行う。例えば、表示画像（報知画像、背景画像）に関する画像制御が実行される。この画像制御処理が終了すると、ステップS5002へ戻る。

【0286】

次に、図38（b）を用いて、第2副制御部500のコマンド受信割込処理について説明する。このコマンド受信割込処理は、第2副制御部500が、第1副制御部400が出力するストロブ信号を検出した場合に実行する処理である。

【0287】

コマンド受信割込処理のステップS5101では、第1副制御部400が出力したコマンドを未処理コマンドとしてRAM508に設けたコマンド記憶領域に記憶する。

【0288】

次に、図38（c）を用いて、第2副制御部500のCPU504によって実行する第2副制御部タイマ割込処理について説明する。第2副制御部500は、所定の周期（本実施形態では2msに1回）でタイマ割込を発生するハードウェアタイマを備えており、このタイマ割込を契機として、タイマ割込処理を所定の周期で実行する。

【0289】

ステップS5201では、図38（a）に示す第2副制御部メイン処理におけるステップS5002において説明したRAM508のタイマ変数記憶領域の値に、1を加算して元のタイマ変数記憶領域に記憶する。従って、ステップS5002において、タイマ変数の値が10以上と判定されるのは20ms毎（2ms×10）となる。

【0290】

ステップS5202では、演出用乱数値の更新処理等を行う。

【0291】

次に、図38（d）を用いて、第2副制御部500のメイン処理におけるステップS5007の画像制御処理について説明する。同図は、画像制御処理の流れを示すフローチャートを示す図である。

【0292】

ステップS5301では、画像データの転送指示を行う。ここでは、CPU504は、まず、VRAM536の表示領域Aと表示領域Bの描画領域の指定をスワップする。これにより、描画領域に指定されていない表示領域に記憶された1フレームの画像が演出画像表示装置157に表示される。次に、CPU504は、VDP534のアトリビュートレジスタに、位置情報等テーブルに基づいてROM座標（ROM506の転送元アドレス）、VRAM座標（VRAM536の転送先アドレス）などを設定した後、ROM506からVRAM536への画像データの転送開始を指示する命令を設定する。VDP534は、アトリビュートレジスタに設定された命令に基づいて画像データをROM506からVRAM536に転送する。その後、VDP534は、転送終了割込信号をCPU504に対して出力する。

【0293】

ステップS5302では、VDP534からの転送終了割込信号が入力されたか否かを判定し、転送終了割込信号が入力された場合はステップS5303に進み、そうでない場合は転送終了割込信号が入力されるのを待つ。

【0294】

ステップS5303では、演出シナリオ構成テーブルおよびアトリビュートデータなどに基づいて、パラメータ設定を行う。ここでは、CPU504は、ステップS421でVRAM536に転送した画像データに基づいてVRAM536の表示領域AまたはBに表示画像を形成するために、表示画像を構成する画像データの情報（VRAM536の座標軸、画像サイズ、VRAM座標（配置座標）、透過度など）をVDP534に指示する。VDP534はアトリビュートレジスタに格納された命令に基づいてアトリビュートに従

10

20

30

40

50

ったパラメータ設定を行う。

【0295】

ステップS5304では、描画指示を行う。この描画指示では、CPU504は、VDP534に画像の描画開始を指示する。VDP534は、CPU504の指示に従ってフレームバッファにおける画像描画を開始する。

【0296】

ステップS5305では、画像の描画終了に基づくVDP534からの生成終了割込み信号が入力されたか否かを判定し、生成終了割込み信号が入力された場合はステップS5306に進み、そうでない場合は生成終了割込み信号が入力されるのを待つ。

【0297】

ステップS5306では、RAM508の所定の領域に設定され、何シーンの画像を生成したかをカウントするシーン表示カウンタをインクリメント(+1)して処理を終了する。

【0298】

<演出制御処理>

次に、図39を用いて、演出制御処理について説明する。図39は、図37のステップS3005の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0299】

ステップS3301では、第1副制御部400の遊技状態の設定に関する状態設定処理(詳しくは後述)を行う。

【0300】

ステップS3302では、操作順序報知演出のフラグ設定に関する操作順序報知演出フラグ設定処理(詳しくは後述)を行う。

【0301】

ステップS3303では、操作順序報知演出の設定に関する操作順序報知演出設定処理(詳しくは後述)を行う。

【0302】

ステップS3304では、その他の演出制御処理を行う。例えば、AT状態にある場合には、AT遊技の進行に応じた演出切替の制御や残りゲーム数表示の更新制御などを行う。

【0303】

<状態設定処理>

次に、図40を用いて、演出制御処理について説明する。図40は、図39のステップS3301の演出制御処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0304】

ステップS3401では、演出AT状態の設定に関する演出AT状態設定処理(詳しくは後述)を実行する。

【0305】

ステップS3402では、遊技状態コマンドを受信したか否かを判定する。遊技状態コマンドを受信した場合には、ステップS3403に進み、そうでない場合には、ステップS3405に進む。

【0306】

ステップS3403では、第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態であるか否かを判定する。第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態である場合には、ステップS3405に進み、そうでない場合には、ステップS3404に進む。

【0307】

ステップS3404では、主制御部300から送信された遊技状態コマンドの内容に従って、第1副制御部400の遊技状態を設定する。すなわち、本実施形態では、第1副制御部400が演出AT状態にあるとき以外は、主制御部300のAT系の遊技状態と第1副制御部400の遊技状態は同一の状態にある。

10

20

30

40

50

【0308】

ステップS3405では、その他の遊技状態設定処理を行う。例えば、不正操作などを検知した場合には、遊技を強制終了させるなどの不正対策処理を行う。

【0309】

<演出AT状態設定処理>

次に、図41を用いて、演出AT状態設定処理について説明する。図41は、図40のステップS3401の演出AT状態設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0310】

ステップS3501では、内部抽選コマンドを受信したか否かを判定する。内部抽選コマンドを受信した場合には、ステップS3502に進み、そうでない場合には、演出AT状態設定処理を終了する。

10

【0311】

ステップS3502では、第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態であるか否かを判定する。第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態である場合には、ステップS3503に進み、そうでない場合には、ステップS3506に進む。

【0312】

ステップS3503では、演出AT状態のゲーム数をゲーム数のカウントを行う。具体的には、演出AT状態の現在の残りのゲーム数から1を減算する。

【0313】

ステップS3504では、減算された演出AT状態の現在の残りのゲーム数に基づいて、演出AT状態が終了したか否かを判定する。減算された演出AT状態の現在の残りのゲーム数が0、つまり演出AT状態が終了した場合には、ステップS3505に進み、そうでない場合には、ステップS3506に進む。

20

【0314】

ステップS3505では、演出AT状態の全ゲーム数（5ゲーム）を終了したので、第1副制御部400の遊技状態を、通常状態に設定する。

【0315】

ステップS3506では、第1副制御部400の遊技状態がAT状態又はAT終了準備状態であるか否かを判定する。第1副制御部400の遊技状態がAT状態又はAT終了準備状態である場合には、ステップS3507に進み、そうでない場合には、演出AT状態設定処理を終了する。

30

【0316】

ステップS3507では、特別役1又は2に内部当選したか否かを判定する。特別役1又は2に内部当選した場合には、ステップS3508に進み、そうでない場合には、演出AT状態設定処理を終了する。

【0317】

ステップS3508では、AT状態又はAT終了準備状態において特別役1又は2に内部当選したので、第1副制御部400の遊技状態を、演出AT状態に設定する。

【0318】

<操作順序報知演出フラグ設定処理>

40

次に、図42を用いて、操作順序報知演出フラグ設定処理について説明する。図42は、図39のステップS3302の操作順序報知演出フラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0319】

ステップS4001では、内部抽選コマンドを受信したか否かを判定する。内部抽選コマンドを受信した場合には、ステップS4002に進み、そうでない場合には、操作順序報知演出フラグ設定処理を終了する。

【0320】

ステップS4002では、受信した内部抽選コマンドに基づいて小役3aに内部当選したか否かを判定する。小役3aに内部当選した場合には、ステップS4003に進み、そ

50

うでない場合には、ステップS4004に進む。

【0321】

ステップS4003では、小役3aに内部当選した場合のフラグ設定に関する小役3aフラグ設定処理（詳しくは後述する）を行う。

【0322】

ステップS4004では、受信した内部抽選コマンドに基づいて再遊技役1-3に内部当選したか否かを判定する。再遊技役1-3に内部当選した場合には、ステップS4005に進み、そうでない場合には、ステップS4006に進む。

【0323】

ステップS4005では、再遊技役1-3に内部当選した場合のフラグ設定に関する再遊技役1-3フラグ設定処理（詳しくは後述する）を行う。

10

【0324】

ステップS4006では、受信した内部抽選コマンドに基づいて再遊技役1-2に内部当選したか否かを判定する。再遊技役1-2に内部当選した場合には、ステップS4007に進み、そうでない場合には、ステップS4008に進む。

【0325】

ステップS4007では、再遊技役1-2に内部当選した場合のフラグ設定に関する再遊技役1-2フラグ設定処理（詳しくは後述する）を行う。

【0326】

ステップS4008では、受信した内部抽選コマンドに基づいて再遊技役1に内部当選したか否かを判定する。再遊技役1に内部当選した場合には、ステップS4009に進み、そうでない場合には、操作順序報知演出フラグ設定処理を終了する。

20

【0327】

ステップS4009では、再遊技役1に内部当選した場合のフラグ設定に関する再遊技役1フラグ設定処理（詳しくは後述する）を行う。

【0328】

＜小役3aフラグ設定処理＞

次に、図43を用いて、小役3aフラグ設定処理について説明する。図43は、図42のステップS4003の小役3aフラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

30

【0329】

ステップS4101では、第1副制御部400の遊技状態がAT状態か否かを判定する。第1副制御部400の遊技状態がAT状態の場合には、ステップS4102に進み、操作順序報知演出フラグの設定を行う一方、第1副制御部400の遊技状態がAT状態でない場合には、小役3aフラグ設定処理を終了する。

【0330】

ここで、操作順序報知演出フラグとは、当該遊技において操作順序報知演出を実行する場合に設定されるフラグである。

【0331】

＜再遊技役1-3フラグ設定処理＞

40

次に、図44を用いて、再遊技役1-3フラグ設定処理について説明する。図44は、図42のステップS4005の再遊技役1-3フラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0332】

ステップS4201では、第1副制御部400の遊技状態がAT状態又はAT終了準備状態か否かを判定する。第1副制御部400の遊技状態がAT状態又はAT終了準備状態の場合には、ステップS4202に進み、操作順序報知演出フラグの設定を行う一方、第1副制御部400の遊技状態がAT状態又はAT終了準備状態のいずれでもでない場合には、再遊技役1-3フラグ設定処理を終了する。

【0333】

50

＜再遊技役1－2フラグ設定処理＞

次に、図45を用いて、再遊技役1－2フラグ設定処理について説明する。図45は、図42のステップS4007の再遊技役1－2フラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0334】

ステップS4301では、第1副制御部400の遊技状態がAT開始準備状態か否かを判定する。第1副制御部400の遊技状態がAT開始準備状態の場合には、ステップS4302に進み、操作順序報知演出フラグの設定を行う一方、第1副制御部400の遊技状態がAT開始準備状態でない場合には、再遊技役1－2フラグ設定処理を終了する。

【0335】

10

＜再遊技役1フラグ設定処理＞

次に、図46を用いて、再遊技役1フラグ設定処理について説明する。図46は、図42のステップS4009の再遊技役1フラグ設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0336】

ステップS4401では、第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態であるか否かを判定する。第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態の場合には、ステップS4402に進み、操作順序報知演出フラグの設定を行う一方、第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態でない場合には、再遊技役1フラグ設定処理を終了する。

【0337】

20

＜第1副制御部操作順序報知演出設定処理＞

次に、図47を用いて、第1副制御部操作順序報知演出設定処理について説明する。図47は、図39のステップS3303の第1副制御部操作順序報知演出設定処理の内容を詳しく示すフローチャートである。

【0338】

ステップS4501では、リール停止データコマンドを受信したか否かを判定する。リール停止データを受信した場合には、ステップS4502に進み、そうでない場合には、操作順序報知演出設定処理を終了する。

【0339】

ステップS4502では、操作順序報知演出フラグが設定されているか否かを判定する。操作順序報知演出フラグが設定されている場合には、ステップS4503に進み、そうでない場合には、操作順序報知演出設定処理を終了する。

30

【0340】

ステップS4503では、当該遊技において再遊技役1に内部当選したか否かを判定する。再遊技役1に内部当選した場合には、ステップS4504に進み、そうでない場合、つまり再遊技役1－3、再遊技役1－2又は小役3aのいずれか内部当選した場合には、ステップS4505に進む。

【0341】

ステップS4504では、再遊技役1に内部当選した場合に行う操作順序報知演出の設定なので、抽選により報知する操作順序を決定する。

40

【0342】

一方、ステップS4505では、再遊技役1－3、再遊技役1－2又は小役3aのいずれか内部当選した場合の操作順序報知演出の設定なので、リール停止データコマンドの内容に従って報知する操作順序を決定する。

【0343】

ステップS4506では、ステップS4504又はステップS4505で決定された操作順序の操作順序報知演出の設定を行う。例えば、再遊技役1－2に内部当選し、停止データb－1選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合には、第1停止リールを右リール112とする操作順序を報知する演出1を設定し（図15（a）参照）、小役3aに内部当選し、停止データd－2選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合

50

には、第1停止リールを中リール111とする操作順序を報知する演出2を設定する。また、再遊技役1に内部当選し、停止データa選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合には、抽選により操作順序を決定し、決定した操作順序を報知する演出1～3のいずれかを設定する。なお、ステップS4506では、操作順序報知演出フラグの設定をクリアする。

【0344】

なお、本実施形態のAT状態では、小役3a及び再遊技役1～3が内部当選したときだけ操作順序報知演出を実行したが、これに加えて他の役に内部当選した場合にも操作順序報知演出を実行してもよい。操作順序報知演出の実行頻度を多くした方が遊技の興趣を向上させる場合があるからである。例えば、再遊技役1に内部当選した場合、ハズレの場合、小役1に内部当選した場合、小役2に内部当選した場合などにも操作順序報知演出を実行してもよい。

【0345】

<第1実施形態の変形例>

第1実施形態では、再遊技役1に内部当選した場合の操作順序報知演出においては、第1副制御部400で操作順序を決定したが、操作順序役（再遊技役1～2、再遊技役1～3、小役3a）が内部当選した場合と同様に、主制御部300で操作順序を決定し、主制御部300が決定した操作順序に従って第1副制御部400が操作順序報知演出を実行するようにしてもよい（変形例1）。

【0346】

図48は、変形例1において再遊技役1に内部当選した場合に送信されるリール停止データコマンドの内容を示している。再遊技役1は操作順序役でないので、リール停止データは停止データaのみであるが、リール停止データコマンドは、図48（a）に示すように、停止データa-1選択、停止データa-2選択、及び停止データa-3選択の3種類が存在する。ここで、停止データa-1選択、停止データa-2選択、及び停止データa-3選択は、それぞれ、図48（b）に示すような操作順序を示す情報を含んだリール停止データコマンドとなっている。そして、主制御部300は、この3種類の中からいずれか1つを抽選により選択し、選択したリール停止データコマンドを送信する（図24のステップS202）。

【0347】

この結果、第1副制御部400は、再遊技役1に内部当選した場合においても、主制御部300から送信されたリール停止データコマンドの内容に従って報知する操作手順を決定し、操作順序報知演出の設定を行う。図49は、変形例1の場合の第1副制御部400の操作順序報知演出設定処理の流れを示すフローチャートである。変形例1の場合には、図49に示すように、すべての役に対して主制御部300から送信された操作手順に従って操作順序報知演出を設定する（図47参照）。

【0348】

[第2実施形態]

第1実施形態では、第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態にあるとき、主制御部300のAT系の遊技状態と第1副制御部400の遊技状態は一致していなかった。しかしながら、第2実施形態では、主制御部300のAT系の遊技状態と第1副制御部400の遊技状態は完全に一致している。すなわち、主制御部300のAT系の遊技状態にも演出AT状態を設けており、主制御部300のAT系の遊技状態がAT演出状態にあるときには、第1副制御部400の遊技状態もAT演出状態にある。また、第1実施形態では、演出AT状態において再遊技役1に内部当選した場合、第1副制御部400だけが操作順序報知演出を実行したが、第2実施形態では、演出AT状態において再遊技役1に内部当選した場合、主制御部300及び第1副制御部400の双方が操作順序報知演出を実行するようになっている。なお、第2実施形態では、第1実施形態と異なる構成、機能及び処理のみ説明し、その他の構成、機能及び処理に関しては同一部位には同一符号を付して説明を省略する。

【0349】

＜A T系の遊技状態の遷移＞

図50(a)は、主制御部300の遊技状態がRT2(AT状態)において特別役1又は2に内部当選したので、主制御部300の遊技状態がRT3(演出AT状態)に移行し、第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態に移行した様子を示している。演出AT状態は、主制御部300の遊技状態がRT2(AT状態)において特別役1又は2に内部当選した場合に所定ゲーム数(本実施形態では5ゲーム)の間、設定される。演出AT状態において所定ゲーム数を消化した場合には、主制御部300の遊技状態はRT3(通常状態)に移行し、第1副制御部400の遊技状態は通常状態に移行する。

【0350】

10

図50(b)は、主制御部300の遊技状態がRT2(AT終了準備状態)において特別役1又は2に内部当選したので、主制御部300の遊技状態がRT3(演出AT状態)に移行し、第1副制御部400の遊技状態が演出AT状態に移行した様子を示している。演出AT状態は、主制御部300の遊技状態がRT2(AT終了準備状態)において特別役1又は2に内部当選した場合にも所定ゲーム数(本実施形態では5ゲーム)の間、設定される。演出AT状態において所定ゲーム数を消化した場合には、主制御部300の遊技状態はRT3(通常状態)に移行し、第1副制御部400の遊技状態は通常状態に移行する。

【0351】

このように第2実施形態では、主制御部300のAT系の遊技状態と第1副制御部400の遊技状態は完全に一致するようになっている。勿論、第1実施形態と同様に、演出AT状態において、再遊技役1に内部当選した場合には所定の操作順序を示す操作順序報知演出を実行する。

20

【0352】

また、本実施形態でも、演出AT状態における操作順序報知演出は、第1実施形態と同様に、不正行為の発見を容易にするという効果を有している。第1実施形態で述べた理由に加えて、本実施形態では、主制御部側の演出デバイス及び副制御部側の演出デバイスの双方を用いて、操作順序報知演出を実行するので、仮に副制御部側の演出デバイスだけを用いた操作順序報知演出を実行していれば、操作順序報知演出の対象となる演出デバイスの相違から、この遊技台には不正な装置が仕掛けられていると判断することができる。

30

【0353】

なお、本実施形態でも、AT状態より不利な遊技状態であるAT終了準備状態において再遊技役1に内部当選した場合の操作順序報知演出を実行したが、AT終了準備状態だけでなくAT状態においても再遊技役1に内部当選した場合に操作順序報知演出を実行してもよい。不正行為は通常、非AT状態において実行されるので、AT状態でない遊技状態において再遊技役1に内部当選した場合の操作順序報知演出を実行するのが効果的であるがこの時期だけに限定される必要はないからである。

【0354】

＜主制御部の操作順序報知演出＞

図51は、演出AT状態において再遊技役1に内部当選した場合の7セグデータと払出枚数表示器127の表示態様の対応を示す図である。7セグデータa-1は、第1停止操作が右であることを示唆する7セグデータであり、払出枚数表示器127の右側のセグメントを点灯させる。7セグデータa-2は、第1停止操作が中であることを示唆する7セグデータであり、払出枚数表示器127の中央のセグメントを点灯させる。7セグデータa-3は、第1停止操作が左であることを示唆する7セグデータであり、払出枚数表示器127の左側のセグメントを点灯させる。

40

【0355】

また、図13及び図51に示すように、本実施形態の主制御部300の操作順序報知演出では、同一の操作順序(例えば、第1停止操作を左など)を示す場合であっても内部当選役に応じて7セグの点灯箇所を変更している。したがって、遊技者は、払出枚数表示器

50

127の表示態様を見ることによって、操作順序のみならず内部当選役の種類を把握することができる。

【0356】

＜操作順序報知演出の演出例＞

次に、図52を用いて、操作順序報知演出の具体的な演出例について説明する。

【0357】

図52は、主制御部300の遊技状態がRT3（演出AT状態）にあり、第1副制御部400が演出AT状態にあるときの操作順序報知演出の演出態様を示すタイムチャートである。図52は、主制御部300の遊技状態がRT3（演出AT状態）にあり、第1副制御部400が演出AT状態にあるときに、小役3aに内部当選した場合には、主制御部300及び第1副制御部400は、ともに操作順序報知演出を実行しないことを示しており（時点t1）、また、主制御部300の遊技状態がRT3（演出AT状態）にあり、第1副制御部400が演出AT状態にあるときに、再遊技役1に内部当選した場合には、主制御部300及び第1副制御部400はともに任意の操作順序（具体的には、主制御部300が決定した任意の操作順序。いずれであっても再遊技役1に入賞する操作手順）を報知する操作順序報知演出を実行することを示している（時点t2）。この結果、遊技者は、この報知内容に従った停止操作を行った場合、再遊技役1に入賞する（勿論、報知内容に従わない停止操作を行っても再遊技役1に入賞する）。

10

【0358】

このように本実施形態では、演出AT状態において再遊技役1に内部当選した場合には、主制御部300及び第1副制御部400の双方で操作順序報知演出を実行する。

20

【0359】

＜主制御部操作順序報知演出設定処理＞

図53は、第2実施形態に係る主制御部300の操作順序報知演出設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

【0360】

ステップS301では、入賞役内部抽選処理において小役3aに内部当選した場合の操作順序報知演出の設定に関する小役3a報知設定処理（詳しくは前述）を実行する。

【0361】

ステップS302では、入賞役内部抽選処理において再遊技役1-3に内部当選した場合の操作順序報知演出の設定に関する再遊技役1-3報知設定処理（詳しくは前述）を実行する。

30

【0362】

ステップS303では、入賞役内部抽選処理において再遊技役1-2に内部当選した場合の操作順序報知演出の設定に関する再遊技役1-2報知設定処理（詳しくは前述）を実行する。

【0363】

ステップS304では、入賞役内部抽選処理において再遊技役1に内部当選した場合の操作順序報知演出の設定に関する再遊技役1報知設定処理（詳しくは後述）を実行する。

【0364】

＜再遊技役1報知設定処理＞

図54は、図53のステップS304の再遊技役1報知設定処理の流れを詳しく示すフローチャートである。

40

【0365】

ステップS1501では、入賞役内部抽選処理において再遊技役1に内部当選したか否かを判定する。再遊技役1に内部当選した場合には、ステップS1502に進み、そうでない場合には、再遊技役1報知設定処理を終了する。

【0366】

ステップS1502では、主制御部300のAT系の状態が演出AT状態であるか否かを判定する。演出AT状態である場合には、ステップS1503に進み、そうでない場合

50

には、再遊技役1報知設定処理を終了する。

【0367】

ステップS1503では、操作順序報知演出を行うか否かを定める報知抽選を行う。この報知抽選の当選確率は4/5であり、当選した場合は操作順序報知演出を行うが、非当選の場合には操作順序報知演出を行わない。つまり、本実施形態では、演出AT状態において再遊技役1に内部当選しても必ず操作順序報知演出を行うわけではない。適度な頻度で操作順序報知演出を行うことによりAT終了準備状態でない(AT演出状態である)ことを把握させないためである。

【0368】

ステップS1504では、報知抽選に当選したか否かを判定する。報知抽選に当選した場合には、ステップS1505に進み、そうでない場合には、再遊技役1報知設定処理を終了する。

10

【0369】

ステップS1505では、主制御部300の遊技状態がRT3(演出AT状態)において再遊技役1に内部当選したので、再遊技役1用の報知設定を行う。詳しくは、抽選により選択された任意の操作手順の7セグデータを操作順序報知演出として設定する(図51参照)。

【0370】

なお、本実施形態では、報知抽選を行い、報知抽選に当選した場合に操作順序報知演出を実行するが、報知抽選を行わなくてもよい。また、報知抽選を行うか行わないかを抽選により決定してもよい。

20

【0371】

<ATカウント処理>

次に、図55を用いて、第2実施形態に係るATカウント処理について説明する。

【0372】

ステップS801では、主制御部300のAT系の遊技状態がAT状態であるか否かを判定する。AT状態である場合には、ステップS802に進み、そうでない場合には、ステップS805に進む。

【0373】

ステップS802では、AT状態のゲーム数のカウントを行う。具体的には、AT状態の現在の残りのゲーム数から1を減算する。

30

【0374】

ステップS803では、減算されたAT状態の現在の残りのゲーム数に基づいて、AT状態が終了したか否かを判定する。減算されたAT状態の現在の残りのゲーム数が0、つまりAT状態が終了した場合には、ステップS804に進み、そうでない場合には、ATカウント処理を終了する。

【0375】

ステップS804では、AT状態の全ゲーム数を終了したので、主制御部300のAT系の遊技状態を、AT終了準備状態に設定する。

【0376】

40

なお、AT状態の最終ゲームにおいて再遊技役3、特別役1又は2に内部当選、特別役1又は2に入賞する場合もあるが、このような場合には、AT系の遊技状態が一旦AT終了準備状態になった(ステップS804)後、それぞれ、前述したステップS705のRT1設定処理、ステップS707のRT2設定処理、ステップS709のRT3設定処理を実行するので、AT系の遊技状態は通常状態となる。

【0377】

ステップS805は、主制御部300のAT系の遊技状態が演出AT状態であるか否かを判定する。演出AT状態である場合には、ステップS806に進み、そうでない場合には、ATカウント処理を終了する。

【0378】

50

ステップS806では、演出AT状態のゲーム数のカウントを行う。具体的には、AT状態の現在の残りのゲーム数から1を減算する。

【0379】

ステップS807では、減算された演出AT状態の現在の残りのゲーム数に基づいて、演出AT状態が終了したか否かを判定する。減算された演出AT状態の現在の残りのゲーム数が0、つまり演出AT状態が終了した場合には、ステップS808に進み、そうでない場合には、ATカウント処理を終了する。

【0380】

ステップS808では、演出AT状態の全ゲーム数を終了したので、主制御部300のAT系の遊技状態を、通常状態に設定する。

10

【0381】

＜RT3設定処理＞

次に、図56を用いて、第2実施形態に係るRT3設定処理について説明する。

【0382】

ステップS1201では、特別役1又は特別役2に内部当選したので、主制御部300のRT系の遊技状態を、RT3に設定する（図50（a）参照）。

【0383】

ステップS1204では、主制御部300のAT系の遊技状態がAT状態又はAT終了準備状態であるか否かを判定する。AT状態又はAT終了準備状態である場合には、ステップS1206に進み、そうでない場合には、ステップS1205に進む。

20

【0384】

ステップS1205では、主制御部300のAT系の遊技状態が通常状態またはAT開始準備状態において特別役1又は2に内部当選したので、主制御部300のAT系の遊技状態を、通常状態に設定する。

【0385】

ステップS1206では、主制御部300のAT系の遊技状態がAT状態又はAT終了準備状態において特別役1又は2に内部当選したので、主制御部300のAT系の遊技状態を、演出AT状態に設定する（図50（a）及び（b）参照）。また、演出AT状態を実行するゲーム数（具体的には5ゲーム）を、演出AT状態の残りのゲーム数として初期設定する。

30

【0386】

以上、本実施形態の演出AT状態においては、操作順序に関係なく確実に入賞する再遊技役1に内部当選した場合に、主制御部300及び第1副制御部400の双方が操作順序報知演出を実行するようになっている。主制御部300及び第1副制御部400の双方が操作順序報知演出を実行するので、操作順序報知演出が行われ、その報知内容に従って再遊技役1に入賞する場合が発生する遊技状態において、操作順序報知演出が行われ、かつ遊技者に有利な結果となる小役に入賞する場合またはハズレとなる場合が発生するならば、この遊技台には不正な装置が仕掛けられていると判断することができる。このように本実施形態の演出AT状態における操作順序報知演出は、不正行為の発見を容易にするという効果を有している。さらに、第1副制御部400のみが操作順序報知演出を実行した場合には明らかに不正な演出であると判断できるので、不正の発見が容易である。さらに、主制御部300及び第1副制御部400の双方の操作順序報知演出の内容に不一致があるか確認し、操作順序報知演出に不一致があれば、第1副制御部400において実行された操作順序報知演出が不正な演出であると判断できる場合があり、不正の発見が容易である。

40

【0387】

〔その他の実施形態〕

上記第1及び第2実施形態では、主制御部300のAT系の遊技状態及び第1副制御部400の遊技状態は、再遊技役2に入賞することにより、AT状態に移行したが、AT抽選の当選を経て再遊技役2に入賞した場合（AT開始準備状態を経由した場合）だけAT

50

状態に移行するようにしてもよい（変形例 2）。図 5 7 は、変形例 2 における主制御部 3 0 0 及び第 1 副制御部 4 0 0 の状態遷移を示すタイムチャートであり、A T 抽選の当選を経ないで再遊技役 2 に入賞した場合を示している。この場合には、主制御部 3 0 0 の遊技状態は R T 2（通常状態）、第 1 副制御部 4 0 0 の遊技状態は通常状態である。逆押しなどの変則押しにより A T 開始準備状態を経ないで A T 状態に移行させることを排除するためである。

【0388】

また、上記第 1 及び第 2 実施形態に係る第 1 副制御部 4 0 0 の操作順序報知演出では、内部当選した役が異なっても操作順序が同一の場合、同一の演出データを用いて同一の演出態様で操作順序報知演出を実行したが（図 1 5 及び図 1 6 参照）、操作順序が同一であ

10

【0389】

図 5 8 及び図 5 9 は、変形例 3 における、第 1 副制御部 4 0 0 の操作順序報知演出の概要を示す図である。図 5 8（a）は、R T 1 において再遊技役 1－2 に内部当選した場合、図 5 8（b）は、R T 2 において再遊技役 1－3 に内部当選した場合、図 5 9（a）は、R T 2 において小役 3 a に内部当選した場合、図 5 9（b）は、R T 3 において再遊技役 1 に内部当選した場合の第 1 副制御部 4 0 0 の操作順序報知演出の概要を説明している。

20

【0390】

停止データ b－1 選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合、停止データ c－1 選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合、及び停止データ d－1 選択を示すリール停止データコマンドを受信した場合は、いずれも第 1 停止リールを右リール 1 1 2 とする操作順序を報知する演出 b－1、c－1、及び d－1 を設定するが、表示する文字の色や大きさが異なっていたり、音声の音色が異なっていたり、ランプの点灯態様が異なっていたりする。この結果、第 1 副制御部 4 0 0 の操作順序報知演出の演出態様から、停止操作の操作順序だけでなく、内部当選した役も把握することができる。

【0391】

また、上記第 1 及び第 2 実施形態に係る主制御部 3 0 0 の操作順序報知演出では、遊技状態ごとに選択されたリール停止データに対して 1 つの 7 セグデータが対応づけられていたが（図 1 2 参照）、2 つ以上の 7 セグデータが対応づけるようにしてもよい（変形例 4）。

30

【0392】

図 6 0 は、変形例 4 における、再遊技役 1－2、再遊技役 1－3 及び小役 3 a に内部当選した場合のリール停止データと 7 セグデータの対応関係を示す図である。例えば、再遊技 1－2 に内部当選し、停止データ b－1 が選択された場合には、7 セグデータとして、b－1 a と b－1 b とが対応している。ここで、7 セグデータ b－1 a と 7 セグデータ b－1 b は第 1 停止操作が右であることを示唆する 7 セグデータという点では同じであるが、点灯態様が異なる 7 セグデータである。このように 1 つのリール停止データに対して複数の 7 セグデータを対応づけてもよく、遊技状態などの条件に応じていずれかの 7 セグデータを選択するようにしてもよい（例えば、A T 状態では、7 セグデータ b－1 a、それ以外の遊技状態では、7 セグデータ b－1 b など）。変形例 4 によれば、主制御部 3 0 0 の操作順序報知演出が多様となり複雑化するので、遊技者は、主制御部 3 0 0 の操作順序報知演出から操作順序を把握しにくくなり、第 1 副制御部 4 0 0 の操作順序報知演出により注目するという効果が生じる。

40

【0393】

なお、図 6 0 に示すように、操作順序報知演出の対象となる内部当選役のすべてに対して複数の 7 セグデータを備えなくてもよく、操作順序報知演出の対象となる内部当選役のうち特定の役だけにリール停止データに対して複数の 7 セグデータを備えるようにしても

50

よい（変形例5）。変形例5によれば、特定の役が内部当選した場合には、第1副制御部400の操作順序報知演出の注目度がより高まることとなる。図61は、小役3aに内部当選した場合に選択されるリール停止データに対してのみ複数の7セグデータを備える例を示している。小役3aはメダルの獲得が期待できる役であるので、小役3aに内部当選した場合の主制御部300の操作順序報知演出の報知態様を多様とすることにより、遊技者は第1副制御部400の操作順序報知演出にさらに注目するようになる。

【0394】

また、上記第1及び第2実施形態において払出枚数表示器127は、主制御部300の操作順序報知演出の演出装置として用いられ、操作順序を報知していたが、これに加えてAT状態か否かを報知する演出装置として用いてもよい（変形例6）。

10

【0395】

図62は、変形例6における、払出枚数表示器127Aの表示態様（点灯態様）を示すタイムチャートである。払出枚数表示器127Aは、払出枚数表示器127と同様に7セグメント（SEG）表示器のほか、点灯ランプLAを備えている。主制御部300は、点灯ランプLA、点灯ランプLAを駆動する駆動回路322を備えている。点灯ランプLAは、払出枚数表示器127の近傍に備えられており、払出枚数表示器127の表示を確認する際に、点灯ランプLAの点灯状態の確認が容易である。点灯ランプLAは、1つのランプ（LED）で構成されている。主制御部300による点灯制御に係わる処理を軽減させている。点灯ランプLAは、1色のランプで構成されている。主制御部300による点灯制御に係わる処理を軽減させている。

20

【0396】

点灯ランプLAは、主制御部300のAT系の遊技状態がAT状態のときは点灯し、主制御部300のAT系の遊技状態がAT状態でないときは消灯するようになっている。なお、図62（a）に示すように、AT状態にあっても、毎遊技ごとに点灯及び消灯を繰り返すようにしてもよいし、図62（b）に示すように、AT状態を通して常時点灯を継続するようにしてもよい。前者の場合には、具体的には、スタートレバー操作に基づいて点灯し、メダル払出後に消灯するので、次遊技がAT状態であるか否かは次の遊技を開始しないとわからないという効果、つまりAT状態の終期をわかりにくくし、毎遊技緊迫感を与えるという効果がある。一方、後者の場合には、AT状態の終期がわかりやすく、遊技者に安心感を与えるという効果がある。

30

【0397】

また、払出枚数表示器127Aでは、ランプLAによりAT状態であるか否かを報知したが、払出枚数表示器127の7セグ表示にてAT状態であるか否かを報知してもよい（変形例7）。

【0398】

図63は、変形例7における、払出枚数表示器127の表示態様（点灯態様）を説明する図である。例えば、複数の異なるAT状態（例えば、2つのAT状態としてAT-1状態とAT-2状態。AT-1状態とAT-2状態とは、操作順序報知演出の実行頻度が異なる）を備える場合には、図63（a）に示すように、主制御部300のAT系の遊技状態がAT-1状態であるときには、7セグデータAT-1を用い、AT-2状態であるときには、7セグデータAT-2を用いて、払出枚数表示器127を点灯させるようにしてもよい。なお、この点灯は毎遊技、点灯及び消灯を繰り返すものである（スタートレバー操作に基づいて点灯し、メダル払出後に消灯する）。

40

【0399】

また、払出枚数表示器127によるAT状態の表示態様は、図13及び図51に示した操作順序の表示態様と重複がないので、双方を重ねて表示することが可能である。したがって変形例7では、図63（b）に示すように、AT状態と操作順序の双方を報知することができる。例えば、図63（b）に示す払出枚数表示器127は、上側に示した点灯態様においては、AT-1状態かつ第1停止操作は中（小役3a当選）であることを報知しており、下側に示した点灯態様においては、AT-1状態かつ第1停止操作は中（小役3

50

a 当選)であることを報知している。

【0400】

このように変形例7によれば、主制御部300の操作順序報知演出の報知態様がさらに多様化し、かつ複雑化するので、遊技者は第1副制御部400の操作順序報知演出にさらに注目するようになる。

【0401】

なお、上記第1実施形態及び第2実施形態の主制御部300の操作順序報知演出を7セグの点灯位置によって正解操作手順を報知していたが、数字そのものを用いて正解操作順序を報知するようにしてもよい(変形例8)。

【0402】

図64は、変形例8における、7セグデータの表示態様を示す図である。例えば、2を表示する7セグデータout-1は、第1停止操作が左であることを示唆する7セグデータであり、4を表示する7セグデータout-2は、第1停止操作が中であることを示唆する7セグデータであり、5を表示する7セグデータout-1は、第1停止操作が右であることを示唆する7セグデータとした場合において、図12に示す停止データb-1、c-1、及びd-1が選択された場合には、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作が正解操作順序であるので、7セグデータout-1を用いて2を表示するものである。

【0403】

また、上記第1及び第2実施形態では、操作順序報知役を再遊技役1-2、再遊技役1-3、小役3a及び再遊技役1としたが、これ以外の役(以下、その他役という)を操作手順報知役としてもよい(変形例9)。

【0404】

図65は、変形例9の操作順序報知演出の概要を示す図である。図65(a)は、その他役が内部当選した場合の操作順序報知演出において、設定される7セグデータの報知態様を示している。その他役が内部当選したときに操作順序報知演出を実行する場合には、図65(a)に示す7セグデータのいずれかが選択されて、操作順序役が内部当選した場合の報知態様とは異なる報知態様で操作順序報知演出を実行する。ここで、7セグデータe-1~e-3に対応した払出枚数表示器127の点灯態様は、上述した7セグデータb-1~b-3、c-1~c-3、及びd-1~d-3に対応した点灯態様のいずれとも異なるものである(図13参照)。勿論、7セグデータe-1~e-3に示す7セグデータの報知態様は、いずれの操作順序とも対応付けられたものではなく、操作順序を明確に示すものではない。

【0405】

図65(b)は、変形例9における、主制御部300の操作順序報知演出の報知態様を示すタイムチャートであり、入賞役内部抽選処理においてハズレ(その他役の一例)及び小役3a内部当選の場合の操作順序報知演出の報知態様を示している。図65(b)によれば、ハズレの場合には主制御部300の遊技状態が通常状態及びAT状態のいずれであっても、図65(a)に示した7セグデータを用いて操作順序報知演出を行う。一方、小役3a内部当選の場合には、上記第1実施形態及び第2実施形態で示したように、AT状態においてのみ操作順序報知演出を行う。

【0406】

なお、変形例9においては、操作順序役に内部当選した場合、AT系の遊技状態が通常状態においては操作順序報知演出を行わないので、逆にこの操作順序報知演出を行わない現象から操作順序役に内部当選したことを推測される可能性がある。そしてこのような推測を行える遊技者を行えない遊技者との間で利益差が大きくなってしまいうという問題がある。そこで、AT系の遊技状態が通常状態において操作順序役に内部当選した場合にも操作順序報知演出を実行するようにしてもよい(変形例10)。ただし、この場合には正解操作順序を報知するのではなく、正解操作順序が曖昧な報知を行う。このように遊技状態によらず常時、操作順序報知演出を実行するようにしてもよい。

【0407】

図66は、変形例10における、小役3aに内部当選した場合の7セグデータの報知態様を示す図である。7セグデータd-1～d3が示す報知態様は、従前に説明した通りであり（図13参照）、それぞれ、正解操作順序を示唆する操作順序を示している。一方、7セグデータd-4～d5が示す報知態様は、正解操作順序を示唆する操作順序を示していない。つまり、7セグデータd-4～d5が示す報知態様は、第1停止操作を左、中及び右のいずれとするかを示す報知態様ではない。このように変形例10では、（1）AT状態において小役3aに内部当選した場合には、選択されたリール停止データに基づいて7セグデータd-1～d3のいずれかが選択され、（2）AT状態以外において小役3aに内部当選した場合には、7セグデータd-4又はd5が抽選により選択される。なお、図66に示した7セグデータd-4及びd-5の報知態様は、第1停止操作の内容が不明な操作順序を示していたが、選択の余地がある操作順序を報知するような7セグデータを備えるようにしてもよい。例えば、第1停止操作が左又は中、第1停止操作が中又は右、第1停止操作が左又は右、第1停止操作が中又は右などの2択を示唆する報知態様を1つの7セグデータの報知態様で実現するようにしてもよい。

10

【0408】

なお、変形例10では、操作順序役の一つとして小役3aを例に説明したが、他の操作順序役でも同様である。つまり、上記第1実施形態及び第2実施形態で述べた操作順序報知演出を実行する遊技状態以外の遊技状態において操作順序役に内部当選した場合であっても、操作手順が不明（曖昧）又は選択の余地がある報知態様で操作順序報知演出を実行

20

【0409】

また、上記実施形態では、主制御部300の操作順序報知演出の実行開始タイミングと第1副制御部400の操作順序報知演出の実行開始タイミングは同一であったが、実行開始タイミングに時間差を設けてもよい（変形例11）。

【0410】

図67は、主制御部300の操作順序報知演出を第1副制御部400の操作順序報知演出よりも早く実行開始する場合（変形例11-1）の操作順序報知演出の概要を説明する図である。図67（a）は、主制御部300の遊技状態がRT2（AT状態）、第1副制御部400の遊技状態がAT状態にあり、小役3aに内部当選したときの操作順序報知演出の報知タイミングを示すタイミングチャートである。

30

【0411】

主制御部300は、小役3aに内部当選した時点t1（スタートレバー操作の時点）から払出枚数表示器127を用いた操作順序報知演出を実行開始し、第1副制御部400は、時点t1から所定時間TA経過した時点t2から演出画像表示装置157を用いた操作順序報知演出（音の演出、ランプでの演出も含む）を実行開始する。ここで、時点t2は、スタートレバー操作から所定時間TBが経過し、第1停止操作の受け付けが可能となる時点t3よりも以前に設定されているので、遊技者は第1副制御部400の操作順序報知演出の報知内容を確認した後に停止操作を行うことができ、操作ミスを軽減させることができる。なお、所定時間TBは、具体的には0.8秒以上と想定されるので、所定時間TAは0.4秒程度が望ましい。

40

操作順序報知演出を実行開始するまでの期間となる所定時間TAは、それまで実行していた演出を実行可能である。よって、操作順序報知演出を実行開始する直前に開始された演出があった場合でも、所定時間TAの演出実行期間が確保されることで、演出が僅かな期間だけ実行されることの違和感を軽減することができる。さらに、払出枚数表示器127を用いた操作順序報知演出を実行開始されているので、この演出に気がついた遊技者には操作ミスを軽減させることができる。

【0412】

このように変形例11-1によれば、主制御部300の操作順序報知演出の実行開始よりも第1副制御部400の操作順序報知演出の実行開始を遅らせているので、主制御部3

50

00の操作順序報知演出の報知内容を、第1副制御部400の操作順序報知演出の報知内容を利用して確認することができる。その結果、遊技者は、第1副制御部400の操作順序報知演出により注目させることができる。

【0413】

図67(b)は、変形例11-1の演出画像表示装置157の報知画像の推移の一例を示したタイムチャートである。所定時間TAには、操作順序報知演出が実行されることを示唆する演出が実行されてもよい。演出画像表示装置157は、まず、時点t1から操作順序役に内部当選したことを示し、期待感を向上させるような演出画像(例えば、チャンスなどの文言)を所定時間TAの間、表示し、次いで、時点t2から操作順序報知演出の演出画像(例えば、右から押してなどの文言)を表示する。なお、変形例11-1では、一例として第1副制御部400がタイマにより所定時間TAを計時し、第1副制御部400の操作順序報知演出の実行開始を遅らせるようにしたが、これ以外の条件により第1副制御部400の操作順序報知演出の実行開始を遅らせるようにしてもよい。例えば、リール110~112が回転開始したことを示すリール回転開始コマンドを受信した時点を契機に第1副制御部400の操作順序報知演出を実行開始してもよい。

10

【0414】

このような演出の実行があることで、遊技者が慣行的に進めていた操作を躊躇させつつ、主制御部300の操作順序報知演出の報知内容を確認させることができるので、操作順序報知演出に従った操作を慎重に行えて操作ミスを軽減できる場合がある。

【0415】

20

図68は、第1副制御部400の操作順序報知演出を主制御部300の操作順序報知演出よりも先に実行開始する場合(変形例11-2)の操作順序報知演出の概要を説明する図である。図68(a)は、主制御部300の遊技状態がRT2(AT状態)、第1副制御部400の遊技状態がAT状態にあり、小役3aに内部当選したときの操作順序報知演出の報知タイミングを示すタイミングチャートである。

【0416】

第1副制御部400は、小役3aに内部当選した時点t1(スタートレバー操作の時点)から演出画像表示装置157などを用いた操作順序報知演出を実行開始し、主制御部300は、時点t1から所定時間TA経過した時点t2から払出枚数表示器127を用いた操作順序報知演出を実行開始する。ここで、時点t2は、スタートレバー操作から所定時間TBが経過し、第1停止操作の受け付けが可能となる時点t3よりも以前に設定されているので、遊技者は主制御部300及び第1副制御部400の操作順序報知演出の双方の報知内容を確認した後に停止操作を行うことができ、操作ミスを軽減させることができる。なお、所定時間TBは、具体的には0.8秒以上と想定されるので、所定時間TAは0.4秒程度が望ましい。

30

【0417】

このように変形例11-2によれば、第1副制御部400の操作順序報知演出よりも主制御部300の操作順序報知演出の実行開始を遅らせているので、遊技者は最初に実行された第1副制御部400の操作順序報知演出により注目して操作順序を把握することができる。

40

【0418】

第1副制御部400は、主制御部300から情報を受け取ってから演出を実行するので、主制御部300との情報の受け取りに係わる処理に不慮の遅れが生じると、第1副制御部400で実行される演出の開始タイミングが遅れてしまい、主制御部300の操作順序報知演出だけが実行されてしまう問題があった。主制御部300の操作順序報知演出は、払出枚数表示器127を使用して実行されることとしたが、払出枚数表示器127にはエラー表示(メダル投入異常表示、メダル払出異常表示、オーバーフロー表示、RAM異常表示など)がエラー検知後に遅滞なく実行されるので、主制御部300による操作順序報知演出の実行中にエラー検知があった場合に、第1副制御部400で実行される演出に変更がないまま主制御部300の操作順序報知演出だけが実行されると、これを見た遊技者

50

等に遊技機に異常が生じていると勘違いさせてしまう可能性があった（なお、リールを回転開始した後にエラー検知があると、遊技者の遊技進行操作を受付しなくなるが、リールが回転中であれば、この回転を維持する。エラー検知によって回転中のリールを停止させてしまうと、不慮の停止位置にリールが停止してしまい、遊技者に遊技結果を誤解させてしまうおそれがあるからである）。そこで、第1副制御部400による演出画像表示装置157などを用いた操作順序報知演出をまず実行開始し、主制御部300は、時点t1から所定時間TA経過した時点t2から払出枚数表示器127を用いた操作順序報知演出を実行開始することにより、遊技者等に遊技機に異常が生じていると勘違いさせてしまう可能性を少なくできる場合がある。なお、主制御部300の操作順序報知演出を払出枚数表示器127とは異なる表示器（例えば、貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126）で行うようにした場合であっても同様の効果が得られる。エラーに係わる表示が払出枚数表示器127（貯留枚数表示器125、遊技情報表示器126であってもよい）で行われるので、この払出枚数表示器127の近くにある表示器に主制御部300の操作順序報知演出が先に実行され、第1副制御部400で実行される演出の開始タイミングが遅れて実行されると、これを見た遊技者等に遊技機に異常が生じていると勘違いさせてしまう可能性がある。また、主制御部300による操作順序報知演出を実行している際に、エラー表示の対象となるエラー検知があった場合、払出枚数表示器127に表示した操作順序報知演出を終了させてエラー表示を行うようにした。エラー検知があると遊技を進める操作ができないことから、エラー表示のみを行うことにより、遊技者に操作を進めないことを促している。そして、エラーから復帰した場合には、遊技者に不利益が無いよう操作順序報知演出を復帰させている。よって、エラー検知があると払出枚数表示器127に表示した操作順序報知演出の情報を保持し、エラーから復帰した場合には、保持していた操作順序報知演出に基づいて演出を復帰させる。この場合、払出枚数表示器127に表示する操作順序報知演出とエラー表示とを異ならせている。操作順序報知演出を行った場合にエラーがあったと勘違いさせないためである。また、払出枚数表示器127に表示する操作順序報知演出での発光色と、エラー表示の発光色とを異ならせてもよい。操作順序報知演出を行った場合にエラーがあったと勘違いさせないためである。なお、1回の遊技の途中でエラー検知があったとしても操作順序報知演出は中断させないように、エラー表示をエラー検知後に遅滞なく実行せず、例えば、1回の遊技が終了した場合に行ってもよい。

【0419】

図68(b)は、変形例11-2の払出枚数表示器127の点灯態様の推移を示したタイムチャートである。払出枚数表示器127は、時点t1から時点t2まで消灯し、時点t2から操作順序報知演出の報知態様に基づいて7セグ器を点灯表示させる。なお、変形例11-2では、一例として主制御部300がタイマにより所定時間TAを計時し、主制御部300の操作順序報知演出の実行開始を遅らせるようにしたが、これ以外の条件により主制御部300の操作順序報知演出の実行開始を遅らせるようにしてもよい。例えば、リール110~112が回転開始したことを示すリール回転開始コマンドを送信した時点为契机に主制御部300の操作順序報知演出を実行開始してもよい。

【0420】

また、変形例11では、主制御部300の操作順序報知演出の実行開始タイミングと第1副制御部400の操作順序報知演出の実行開始タイミングに時間差を設けたが、主制御部300の操作順序報知演出の実行終了タイミングと第1副制御部400の操作順序報知演出の実行終了タイミングに時間差を設けてもよい（変形例12）。例えば、主制御部300の操作順序報知演出の実行終了タイミングを第1副制御部400の操作順序報知演出の実行終了タイミングよりも早くしてもよい。この場合、第1停止操作が有効となる前に主制御部300の操作順序報知演出の実行を終了し、第1停止操作が有効となった後に第1副制御部400の操作順序報知演出の実行を終了してもよい。この場合にも、第1副制御部400の操作順序報知演出により注目をさせることができる。

【0421】

また、上記第1及び第2実施形態の操作順序役は、第1停止操作により正解操作順序を

決定したが、これに限定されない。例えば、第1停止操作から第3停止操作までの操作により正解操作順序が決定するようにしてもよい（変形例13）。

【0422】

図69及び図70は、変形例13における 操作順序報知演出の報知期間を示すタイムチャートである。図69は、操作順序報知演出の報知内容に従った停止操作を行ったときの操作順序報知演出の報知期間を示すタイムチャート、図70は、操作順序報知演出の報知内容に従わない停止操作を行ったときの操作順序報知演出の報知期間を示すタイムチャートである。なお、図69及び図70は、主制御部300の遊技状態がRT2（AT状態）にあるときに、小役3aに内部当選した場合の操作順序報知演出の報知期間を示しており、正解操作順序は第1停止リールを右リール112、第2停止リールを中リール111、第3停止リールを左リール110とする停止操作である。なお、小役3aに内部当選した場合には、押し順6択の操作の何れか1つの操作順で操作した場合に小役3aに係わる図柄組合せが有効ラインに停止する停止データとしたことを前提とした。

10

【0423】

図69に示すように、操作順序報知演出の報知内容に従った停止操作を行った場合には、主制御部300及び第1副制御部400は、小役3aに内部当選した時点t1から入賞判定の時点t5まで、払出枚数表示器127及び演出画像表示装置157を用いた操作順序報知演出を実行する。この結果、遊技者は操作順序の確認を容易に行うことができる。このように遊技者が正解操作順序に従った停止操作を行った場合には、第1副制御部400は、主制御部300と同期をとって同一のタイミングで操作順序報知演出を開始し、かつ終了する。なお、入賞判定の時点t5で操作順序報知演出を終了するのは、メダル払出がある場合には、入賞判定後、払出枚数表示器127をメダル払出数の表示に用いるためである。

20

【0424】

一方、図70に示すように、操作順序報知演出の報知内容に従わなかった停止操作を行った場合には、主制御部300は、小役3aに内部当選した時点t1から入賞判定の時点t5まで、払出枚数表示器127を用いた操作順序報知演出を実行するが、第1副制御部400は、小役3aに内部当選した時点t1から操作順序のミスが発生した時点である第2停止操作の時点t3で、演出画像表示装置157を用いた操作順序報知演出の実行を終了する。ここで、第1副制御部400の操作順序報知演出を操作順序のミスが発生した時点で終了するのは、遊技者は主として演出画像表示装置157に表示された報知内容を見る（払出枚数表示器127に表示された報知内容より演出画像表示装置157に表示された報知内容のほうが理解しやすいため注目する）ので、失敗以後も報知を続けていると、報知内容が次の停止操作に関するメッセージなのか、それとも失敗した停止操作に関するメッセージなのか曖昧になってしまうためである。また、主制御部300の操作順序報知演出を操作順序に失敗した後も入賞判定時まで実行するのは、第1副制御部400の操作順序報知演出は操作順序の失敗時点で終了してしまうので、その後、正解操作順序を知りたい遊技者が正解を確認するための報知手段を残すためである。この結果、遊技者は操作順序に失敗した場合であっても、払出枚数表示器127を見ることにより当該遊技の正解操作順序を把握することができる。

30

40

【0425】

また、上記第1実施形態及び第2実施形態の第1副制御部400は、リール停止データコマンドを受信することにより操作順序報知演出の報知態様を決定していたが、上記実施形態で述べたコマンドとは異なるコマンドに基づいて第1副制御部400は、操作順序報知演出の報知態様を決定するようにしてもよい（変形例14）。

【0426】

図71は、変形例14を説明する図である。変形例14では、主制御部300は、操作順序報知役に内部当選した場合には、内部当選した役に関する情報、及び操作順序に関する情報を含むコマンド、操作順序報知役でない役に内部当選した場合（ハズレも含む）には、内部当選した役に関する情報だけを第1副制御部400に送信するようになっている

50

。例えば、図71(a)に示すように、操作順序報知役である小役3aに内部当選した場合には、小役3aに内部当選したことを示す情報、及び正解操作順序に関する情報を含んだ小役3aコマンドが主制御部300から第1副制御部400に送信され、操作順序報知役でない小役3bに内部当選した場合には、小役3bに内部当選したことを示す情報を含んだ小役3bコマンドが主制御部300から第1副制御部400に送信されるようになっている。そして、このような変形例14においては、操作順序役である小役3aに内部当選した場合、さらに主制御部300の遊技状態がRT1(通常状態)であっても、このコマンドを主制御部300から第1副制御部400に送信するようにしてもよい(変形例14-1)。しかしながら、この場合には、RT1において小役3bに内部当選する入賞役抽選データを備えるとともに、主制御部300の遊技状態がRT1(通常状態)において小役3aに内部当選した場合、小役3bコマンドを主制御部300から第1副制御部400に送信することが望ましい。第1副制御部400は、RT1(通常状態)において小役3aに内部当選した場合は操作順序報知演出を実行するときでないので、報知する操作順序が把握できないコマンドを受信することが好ましいからである。

10

【0427】

さらに、変形例14-1において、主制御部300の遊技状態がRT1(通常状態)において小役3aに内部当選した場合には、第1副制御部400は、図72(a)に示すような複数の抽選結果を含んだ報知態様にて内部当選した役を報知するようにしてもよい(変形例14-2)。なお、一旦、図72(a)に示すように複数の抽選結果を含んだ報知態様にて内部当選した役を報知した後の入賞判定処理後には入賞判定結果に基づいた1つの役を明確に報知するようにしてもよい(変形例14-3)。また、図72(b)に示すように、複数の当選グループを表示して、さらに入賞役内部抽選処理の結果を惑わせるようにしてもよい(変形例14-4)。

20

【0428】

また、主制御部300のAT系の遊技状態がAT開始準備状態にあるときには、操作順序報知演出の報知に従った停止操作を行えば次の状態であるAT状態に移行することが容易であり、遊技者が期待感を抱くことができる期間であるので、このAT開始準備状態において特殊な図柄組合せ(例えば、RT3でしか表示されないような図柄組合せ、リーチ目など)を表示させて、さらに遊技者の期待感を盛り上げるようにしてもよい(変形例15)。

30

【0429】

図73は、変形例15の操作順序報知演出の一例を説明する図である。この一例では、図73(a)に示すように、主制御部300の遊技状態がRT1(AT開始準備状態)において、再遊技役1に内部当選した場合に操作順序報知演出を実行するようになっている。そして、遊技者がこの操作順序報知演出の報知内容に従った停止操作を行った場合には、特殊な図柄組合せが表示されるようになっている。

【0430】

図73(b)は、主制御部300の遊技状態がRT1(AT開始準備状態)において、再遊技役1に内部当選したときの左リール110に対するリール停止データを模式的に示したものである。なお、図73(b)に示した表の数字は、図4に示した数字を示しており、図柄の配置位置を示す番号である。○は対応する数字の図柄が図柄表示窓113の中段位置(図2の2の位置)に停止することを示している。より詳しくは、図73(b)の左側は、第1停止リールを左リール110とする第1停止操作をした場合の左リール110に対するリール停止データ、図73(b)の右側は、第1停止リールを右リール112とする第1停止操作をした場合の左リール110に対するリール停止データである。図73(b)の右側のリール停止データでは、図柄の配置位置4であるBAR図柄が中段位置に停止することがあるが、この場合には特殊な図柄組合せが表示されるので、遊技者はさらに興趣を向上させることができる。すなわち、図73(b)に示すようなリール停止データを備え、第1停止操作を右とした場合には、遊技者に期待感を抱かせることができるので、第1停止リールを右リール112とする操作順序報知演出を実行するものである。

40

50

【0431】

このように変形例15では、遊技者が期待感を持てる遊技期間において遊技者の利益に関係ない役（例えば、入賞しても払出がない再遊技役）に当選したときに操作順序報知演出を実行し、操作順序報知演出の報知内容に従った停止操作を行った場合には、特殊な図柄組合せを表示させるので、遊技者はさらに期待感を向上させることができる。

【0432】

なお、第1副制御部400の操作順序報知演出のみを実行し、主制御部300の操作順序報知演出は実行しないようにしてもよい。第1副制御部400によって実行されている演出と関連させて操作順序報知演出を実行することが適していると判断できた場合に、第1副制御部400によって操作順序報知演出が実行できるようにしておけば、演出実行契機のパリエーションを増やすことができる場合があり、遊技者にとっても操作順序報知演出に従った操作の重要度を、主制御部300の操作順序報知演出の実行有無により推測可能となる場合がある。

10

【0433】

また、上記第1実施形態及び第2実施形態のAT状態では、小役3a、再遊技役1-3の場合に操作順序報知演出を実行したが、AT状態における操作順序報知演出の対象となる役はこれに限定されない。例えば、再遊技役1など所謂取りこぼしが発生しない役が内部当選した場合やハズレの場合に操作順序報知演出を実行してもよい。AT状態における操作順序報知演出の実行頻度を多くして、遊技の興趣を向上させることができる場合がある。

20

【0434】

また、上記第1実施形態及び第2実施形態において操作順序報知演出を実行したAT状態や演出AT状態は、複数ゲームの消化にて当該遊技状態を終了するが、1ゲームで終了するAT状態や演出AT状態を設定してもよい。より多様で変化に富んだ遊技性を構築することができる。

【0435】

また、上記第1実施形態及び第2実施形態においては、AT状態において小役3aに内部当選した場合、複数のリール停止データの中からいずれか1つのリール停止データを選択し、選択したリール停止データに基づいて正解操作順序を決定したが、これに限定されない。例えば、複数種類の小役3a（例えば、小役3a-1、小役3a-2、小役3a-3）を備え、小役3a-1、小役3a-2、小役3a-3のそれぞれに対して正解操作順序が決まった一のリール停止データを選択するようにしてもよい（内部当選した小役3aに応じて選択された一のリール停止データの正解操作順序に従った停止操作を行った場合、小役3aが入賞するようになる）。そして、この場合には、内部当選した役に関する情報（内部抽選コマンド）を第1副制御部400に送信すれば、第1副制御部400は、正解操作順序を把握することができるので、主制御部300は、上記第1実施形態及び第2実施形態リールのように、リール停止データコマンドを第1副制御部400に送信する必要がない。なお、通常状態においてこの複数種類の小役3aのいずれかに内部当選した場合には、小役3aに内部当選したことを示す情報（例えば、小役3a-1、小役3a-2、小役3a-3の何れかが内部当選したことを示す内部抽選コマンド）を送信すればよい

30

40

<実施形態のまとめ>

以上述べたように、上記実施形態の遊技台（例えば、スロットマシン100）によれば、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール110~112）と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段（例えば、ストップボタン137~139）と、第一の表示手段（例えば、払出枚数表示器127）と、前記第一の表示手段とは異なる第二の表示手段（例えば、演出画像表示装置157）と、遊技の進行を制御する第一の制御手段（例えば、主制御部300）と、演出を制御する第二の制御手段（例えば、第1副制御部400、第2副制御部500）と、を備えた遊技台であって、前記第一の制御手段は、役の内部当選に関する抽

50

選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段（例えば、入賞役内部抽選処理 S 1 0 5）と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に基づいて前記複数のリールを停止させる停止制御手段（例えば、リール停止データ選択処理 S 1 0 6、リール停止制御処理 S 1 0 9）と、前記停止制御手段により停止された前記複数のリールの有効ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、所定の利益を付与する利益付与手段（例えば、入賞判定処理 S 1 1 0、メダル付与処理 S 1 1 1、遊技状態制御処理 S 1 1 2）と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に係わる情報を第一の表示態様（例えば、7セグ器を点灯表示する態様）で前記第一の表示手段に表示させる第一の表示制御手段（例えば、主制御部の操作順序報知演出設定処理 S 1 0 7）と、遊技の進行に係わる情報（例えば、コマンド）を前記第二の制御手段に送信する情報送信手段（例えば、コマンド設定送信処理 S 2 0 0 6）と、を備え、前記第二の制御手段は、前記情報送信手段により送信された前記情報に基づいて、前記停止操作に係わる情報を第二の表示態様（例えば、画面上に情報を表示する態様）で前記第二の表示手段に表示させる第二の表示制御手段（例えば、操作順序報知演出フラグ設定処理 S 3 3 0 2、第 1 副制御部の操作順序報知演出設定処理 S 3 3 0 3 など）を備え、前記停止操作に係わる情報の前記第二の表示手段における表示は、前記停止操作に係わる情報の前記第一の表示手段における表示よりも大きい表示であり、前記停止データ選択手段は、前記抽選手段により第一の抽選結果（例えば、小役 3 a に内部当選など）が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が第一の停止操作（例えば、正解操作順序。停止データ d - 1 であれば、第 1 停止操作が右である停止操作）であった場合には、前記有効ライン上に第一の図柄組合せ（例えば、中リール中段にベル図柄など）を表示させる一方、前記停止制御手段は、前記抽選手段により前記第一の抽選結果（例えば、小役 3 a に内部当選など）が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が前記第一の停止操作とは異なる第二の停止操作（例えば、不正解操作順序。停止データ d - 1 であれば、第 1 停止操作が左又は中である停止操作）であった場合には、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せ（例えば、中リール中段にベル図柄）を表示させる手段であり、前記利益付与手段は、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、第一の利益（例えば、1 2 枚のメダル払出など）を付与する一方、前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、前記第一の利益よりも小さい第二の利益（例えば、4 枚のメダル払出など）を付与する手段であり、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第二の抽選結果（例えば、再遊技役 1、ハズレなど）が決定された場合には、前記停止操作受付手段に対する停止操作がいずれの停止操作であっても、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せ及び前記第二の図柄組合せのいずれとも異なる図柄組合せ（例えば、再遊技役 1 に対応した図柄組合せなど。ハズレでもよい）を表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記情報送信手段による前記第一の停止操作に係わる情報の送信に基づいて、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させるものであり、前記第一の表示制御手段は、表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段により前記第二の抽選結果が決定された第二の遊技において、前記停止操作に係わる情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させない手段であり、前記情報送信手段は、前記第二の遊技において、前記第二の抽選結果に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記情報送信手段による前記第二の抽選結果に係わる情報の送信に基づいて、任意の一停止操作（例えば、第 1 停止操作が左、中または右のいずれかである停止操作）に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段である、ことを第 1 の基本的構成とする。

【 0 4 3 6 】

10

20

30

40

50

この第1の基本的構成によれば、第一の抽選結果の場合には、第一の表示手段及び第二の表示手段を介して、遊技者に有利な操作な停止操作を報知するので、遊技操作を単調にすることはない。また、停止操作に係わらず入賞する第二の抽選結果の場合には、第二の表示手段のみを用いて所定の停止操作を報知するので、第二の表示手段のみを用いた停止操作に関する報知があり、停止操作の内容に応じて入賞または非入賞となったときには、この遊技台に対して不正な行為が行われていると判断することができる。すなわち、不正行為の発見を容易にすることができる。

【0437】

また、上記実施形態の遊技台（例えば、スロットマシン100）によれば、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール110～112）と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段（例えば、ストップボタン137～139）と、第一の表示手段（例えば、払出枚数表示器127）と、前記第一の表示手段とは異なる第二の表示手段（例えば、演出画像表示装置157）と、遊技の進行を制御する第一の制御手段（例えば、主制御部300）と、演出を制御する第二の制御手段（例えば、第1副制御部400、第2副制御部500）と、複数の遊技状態の中からいずれか1つの遊技状態を設定する遊技状態設定手段（例えば、主制御部300、第1副制御部400、第2副制御部500、遊技状態制御処理S112、状態設定処理S3301など）と、を備えた遊技台であって、前記複数の遊技状態には、第一の遊技状態（例えば、AT状態）と、前記第一の遊技状態よりも不利な遊技状態である第二の遊技状態（例えば、RT3（通常状態）、演出AT状態）と、が含まれており、前記第一の制御手段は、役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段（例えば、入賞役内部抽選処理S105）と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に基づいて前記複数のリールの回転を停止させる停止データを選択する停止データ選択手段と、前記停止操作受付手段に対する停止操作、及び前記停止データ選択手段が選択した停止データに基づいて、前記複数のリールを停止させる停止制御手段（例えば、リール停止データ選択処理S106、リール停止制御処理S109）と、前記停止制御手段により停止された前記複数のリールの有効ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、所定の利益を付与する利益付与手段（例えば、入賞判定処理S110、メダル付与処理S111、遊技状態制御処理S112）と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に係わる情報を第一の表示態様（例えば、7セグ器を点灯表示する態様）で前記第一の表示手段に表示させる第一の表示制御手段（例えば、主制御部の操作順序報知演出設定処理S107）と、遊技の進行に係わる情報（例えば、コマンド）を前記第二の制御手段に送信する情報送信手段（例えば、コマンド設定送信処理S2006）と、を備え、前記第二の制御手段は、前記情報送信手段により送信された前記情報に基づいて、前記停止操作に係わる情報を第二の表示態様（例えば、画面上に情報を表示する態様）で前記第二の表示手段に表示させる第二の表示制御手段（例えば、操作順序報知演出フラグ設定処理S3302、第1副制御部の操作順序報知演出設定処理S3303など）を備え、前記停止操作に係わる情報の前記第二の表示手段における表示は、前記停止操作に係わる情報の前記第一の表示手段の表示よりも大きい表示であり、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第一の抽選結果（例えば、小役3aに内部当選など）が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が第一の停止操作（例えば、正解操作順序。停止データd-1であれば、第1停止操作が右である停止操作）であった場合には、前記有効ライン上に第一の図柄組合せ（例えば、中リール中段にベル図柄など）を表示させる一方、前記停止制御手段は、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が前記第一の停止操作とは異なる第二の停止操作（例えば、不正解操作順序。停止データd-1であれば、第1停止操作が左又は中である停止操作）であった場合には、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せ（例えば、中リール中段にベル図柄）を表示させる手段であり、前記利益付与手段は、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、第一の利益（例えば、12枚のメダル払出など）を付与する一方、前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表

10

20

30

40

50

示された場合には、前記第一の利益よりも小さい第二の利益（例えば、4枚のメダル払出など）を付与する手段であり、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第二の抽選結果（例えば、再遊技役1、ハズレなど）が決定された場合には、前記停止操作受付手段に対する停止操作がいずれの停止操作であっても、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せ及び前記第二の図柄組合せのいずれとも異なる図柄組合せ（例えば、再遊技役1に対応した図柄組合せなど。ハズレでもよい）を表示させるものであり、前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技状態の表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記情報送信手段による前記第一の停止操作に係わる情報の送信に基づいて、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第二の遊技状態の表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段により前記第二の抽選結果が決定された第二の遊技において、前記停止操作に係わる情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させない手段であり、前記情報送信手段は、前記第二の遊技において、前記第二の抽選結果に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記情報送信手段による前記第二の抽選結果に係わる情報の送信に基づいて、任意の一停止操作（例えば、第1停止操作が左、中または右のいずれかである停止操作）に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段である、ことを第2の基本的構成とする。

10

20

【0438】

この第2の基本的構成によれば、有利な第一の遊技状態において第一の抽選結果の場合には、第一の表示手段及び第二の表示手段を介して、遊技者に有利な操作な停止操作を報知するので、遊技操作を単調にすることはない。また、第一の遊技状態よりも不利な第二の遊技状態において停止操作に係わらず入賞する第二の抽選結果の場合には、第二の表示手段のみを用いて所定の停止操作を報知するので、第二の表示手段のみを用いた停止操作に関する報知があり、停止操作の内容に応じて入賞または非入賞となったときには、この遊技台に対して不正な行為が行われていると判断することができる。すなわち、不正行為の発見を容易にすることができる。

30

【0439】

また、上記実施形態の遊技台（例えば、スロットマシン100）によれば、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール110～112）と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段（例えば、ストップボタン137～139）と、第一の表示手段（例えば、払出枚数表示器127）と、前記第一の表示手段とは異なる第二の表示手段（例えば、演出画像表示装置157）と、遊技の進行を制御する第一の制御手段（例えば、主制御部300）と、演出を制御する第二の制御手段（例えば、第1副制御部400、第2副制御部500）と、を備えた遊技台であって、前記第一の制御手段は、役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段（例えば、入賞役内部抽選処理S105）と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に基づいて前記複数のリールを停止させる停止制御手段（例えば、リール停止データ選択処理S106、リール停止制御処理S109）と、前記停止制御手段により停止された前記複数のリールの有効ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、所定の利益を付与する利益付与手段（例えば、入賞判定処理S110、メダル付与処理S111、遊技状態制御処理S112）と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に係わる情報を第一の表示態様（例えば、7セグ器を点灯表示する態様）で前記第一の表示手段に表示させる第一の表示制御手段例えば、主制御部の操作順序報知演出設定処理S107）と、遊技の進行に係わる情報（例えば、コマンド）を前記第二の制御手段に送信する情報送信手段（例えば、コマンド設定送信処理S2006）と、を備え、前記第二の

40

50

制御手段は、前記情報送信手段により送信された前記情報に基づいて、前記停止操作に係わる情報を第二の表示態様（例えば、画面上に情報を表示する態様）で前記第二の表示手段に表示させる第二の表示制御手段（例えば、操作順序報知演出フラグ設定処理 S 3 3 0 2、第 1 副制御部の操作順序報知演出設定処理 S 3 3 0 3 など）を備え、前記停止操作に係わる情報の前記第二の表示手段における表示は、前記停止操作に係わる情報の前記第一の表示手段における表示よりも大きい表示であり、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第一の抽選結果（例えば、小役 3 a に内部当選など）が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が第一の停止操作（例えば、正解操作順序。停止データ d-1 であれば、第 1 停止操作が右である停止操作）であった場合には、前記有効ライン上に第一の図柄組合せ（例えば、中リール中段にベル図柄など）を表示させる一方、前記停止制御手段は、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が前記第一の停止操作とは異なる第二の停止操作（例えば、不正解操作順序。停止データ d-1 であれば、第 1 停止操作が左又は中である停止操作）であった場合には、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せ（例えば、中リール中段にベル図柄）を表示させる手段であり、前記利益付与手段は、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、第一の利益（例えば、1 2 枚のメダル払出など）を付与する一方、前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、前記第一の利益よりも小さい第二の利益（例えば、4 枚のメダル払出など）を付与する手段であり、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第二の抽選結果（例えば、再遊技役 1、ハズレなど）が決定された場合には、前記停止操作受付手段に対する停止操作がいずれの停止操作であっても、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せ及び前記第二の図柄組合せのいずれとも異なる図柄組合せを表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記情報送信手段による前記第一の停止操作に係わる情報の送信に基づいて、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段により前記第二の抽選結果が決定された第二の遊技において、任意の一停止操作（例えば、第 1 停止操作が左、中または右のいずれかである停止操作）に係わる情報を決定し、決定した前記任意の一停止操作に係わる情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第二の遊技において、前記任意の一停止操作に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記情報送信手段による前記任意の一停止操作に係わる情報の送信に基づいて、前記任意の一停止操作に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段である、こと第 3 の基本的構成とする。

【0440】

この第 3 の基本的構成によれば、第一の抽選結果の場合には、第一の表示手段及び第二の表示手段を介して、遊技者に有利な操作な停止操作を報知するので、遊技操作を単調にすることはない。また、停止操作に係わらず入賞する第二の抽選結果の場合には、第一の表示手段及び第二の表示手段を用いて所定の停止操作を報知するので、第二の表示手段のみを用いた停止操作に関する報知があり、停止操作の内容に応じて入賞または非入賞となったときには、この遊技台に対して不正な行為が行われていると判断することができる。すなわち、不正行為の発見を容易にすることができる。

【0441】

また、上記実施形態の遊技台（例えば、スロットマシン 100）によれば、複数種類の図柄が施され、回転駆動される複数のリール（例えば、リール 110～112）と、前記複数のリールの回転を個別に停止させるための停止操作を受け付ける停止操作受付手段（

例えば、ストップボタン１３７～１３９）と、第一の表示手段（例えば、払出枚数表示器１２７）と、前記第一の表示手段とは異なる第二の表示手段（例えば、演出画像表示装置１５７）と、遊技の進行を制御する第一の制御手段（例えば、主制御部３００）と、演出を制御する第二の制御手段（例えば、第１副制御部４００、第２副制御部５００）と、複数の遊技状態の中からいずれか１つの遊技状態を設定する遊技状態設定手段（例えば、主制御部３００、第１副制御部４００、第２副制御部５００、遊技状態制御処理Ｓ１１２、状態設定処理Ｓ３３０１など）と、を備えた遊技台であって、前記複数の遊技状態には、第一の遊技状態（例えば、ＡＴ状態）と、前記第一の遊技状態よりも不利な遊技状態である第二の遊技状態（例えば、ＲＴ３（通常状態）、演出ＡＴ状態）と、が含まれており、前記第一の制御手段は、役の内部当選に関する抽選処理を行い、抽選結果を決定する抽選手段（例えば、入賞役内部抽選処理Ｓ１０５）と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に基づいて前記複数のリールを停止させる停止制御手段（例えば、リール停止データ選択処理Ｓ１０６、リール停止制御処理Ｓ１０９）と、前記停止制御手段により停止された前記複数のリールの有効ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、所定の利益を付与する利益付与手段（例えば、入賞判定処理Ｓ１１０、メダル付与処理Ｓ１１１、遊技状態制御処理Ｓ１１２）と、前記停止操作受付手段に対する停止操作に係わる情報を第一の表示態様（例えば、７セグ器を点灯表示する態様）で前記第一の表示手段に表示させる第一の表示制御手段（例えば、主制御部の操作順序報知演出設定処理Ｓ１０７）と、遊技の進行に係わる情報（例えば、コマンド）を前記第二の制御手段に送信する情報送信手段（例えば、コマンド設定送信処理Ｓ２００６）と、を備え、前記第二の制御手段は、前記情報送信手段により送信された前記情報に基づいて、前記停止操作に係わる情報を第二の表示態様（例えば、画面上に情報を表示する態様）で前記第二の表示手段に表示させる第二の表示制御手段（例えば、操作順序報知演出フラグ設定処理Ｓ３３０２、第１副制御部の操作順序報知演出設定処理Ｓ３３０３など）を備え、前記停止操作に係わる情報の前記第二の表示手段における表示は、前記停止操作に係わる情報の前記第一の表示手段における表示よりも大きい表示であり、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第一の抽選結果（例えば、小役３ａに内部当選など）が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が第一の停止操作（例えば、正解操作順序。停止データｄ－１であれば、第１停止操作が右である停止操作）であった場合には、前記有効ライン上に第一の図柄組合せ（例えば、中リール中段にベル図柄など）を表示させる一方、前記停止制御手段は、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された場合であって、前記停止操作受付手段に対する停止操作が前記第一の停止操作とは異なる第二の停止操作（例えば、不正解操作順序。停止データｄ－１であれば、第１停止操作が左又は中である停止操作）であった場合には、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せとは異なる第二の図柄組合せ（例えば、中リール中段にベル図柄）を表示させる手段であり、前記利益付与手段は、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、第一の利益（例えば、１２枚のメダル払出など）を付与する一方、前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、前記第一の利益よりも小さい第二の利益（例えば、４枚のメダル払出など）を付与する手段であり、前記停止制御手段は、前記抽選手段により第二の抽選結果（例えば、再遊技役１、ハズレなど）が決定された場合には、前記停止操作受付手段に対する停止操作がいずれの停止操作であっても、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せ及び前記第二の図柄組合せのいずれとも異なる図柄組合せ（例えば、再遊技役１に対応した図柄組合せなど。ハズレでもよい）を表示させる手段であり、前記第一の表示制御手段は、前記第一の遊技状態の表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段により前記第一の抽選結果が決定された第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第一の遊技において、前記情報送信手段による前記第一の停止操作に係わる情報の送信に基づいて、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段であり、前記第一の表示

10

20

30

40

50

制御手段は、前記第二の遊技状態の表示条件が成立している遊技であって、前記抽選手段により前記第二の抽選結果が決定された第二の遊技において、任意の一停止操作（例えば、第1停止操作が左、中または右のいずれかである停止操作）に係わる情報を決定し、決定した前記任意の一停止操作に係わる情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示させる手段であり、前記情報送信手段は、前記第二の遊技において、前記任意の一停止操作に係わる情報を前記第二の制御手段に送信する手段であり、前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記情報送信手段による前記任意の一停止操作に係わる情報の送信に基づいて、前記任意の一停止操作に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させる手段である、ことを第4の基本的構成とする。

【0442】

10

この第4の基本的構成によれば、有利な第一の遊技状態において第一の抽選結果の場合には、第一の表示手段及び第二の表示手段を介して、遊技者に有利な操作な停止操作を報知するので、遊技操作を単調にすることはない。また、第一の遊技状態よりも不利な第二の遊技状態において停止操作に係わらず入賞する第二の抽選結果の場合には、第一の表示手段及び第二の表示手段を用いて所定の停止操作を報知するので、第二の表示手段のみを用いた停止操作に関する報知があり、停止操作の内容に応じて入賞または非入賞となったときには、この遊技台に対して不正な行為が行われていると判断することができる。すなわち、不正行為の発見を容易にすることができる。

【0443】

以上に述べた第1の基本的構成及び第3の基本的構成において、複数の遊技状態の中からいずれか1つの遊技状態を設定する遊技状態設定手段（例えば、主制御部300、第1副制御部400、第2副制御部500、遊技状態制御処理S112、状態設定処理S3301など）をさらに備え、前記複数の遊技状態には、第一の遊技状態（例えば、AT状態など）と、前記第一の遊技状態よりも不利な遊技状態である第二の遊技状態（例えば、RT3（通常状態）、演出AT状態など）と、が含まれており、前記第一の遊技は、前記第一の遊技状態における一遊技であり、前記第二の遊技は、前記第二の遊技状態における一遊技である、ことが好ましい（好適な構成1）。

20

【0444】

この場合には、有利な状態でない第二の遊技状態において、停止操作に係わらず入賞する第二の抽選結果の場合に所定の停止操作を報知するので、不正行為の発見が容易である。

30

【0445】

また、好適な構成1において、前記遊技状態設定手段は、前記第一の遊技状態を1回の遊技の実行で終了する場合があります、前記遊技状態設定手段は、前記第二の遊技状態を1回の遊技の実行で終了する場合があります（好適な構成2）。

【0446】

この場合には、第一の遊技状態及び／又は第二の遊技状態は、複数ゲームで構成されるほか1ゲームでもよいので、多様な遊技性を実現することができる。

【0447】

また、好適な構成1又は2において、前記第二の表示制御手段は、前記第二の遊技において、前記任意の一停止操作に係わる情報を決定し、決定した前記任意の一停止操作に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示させるものであってもよい（好適な構成3）。

40

【0448】

この場合には、第二の制御手段で第二の抽選結果の場合の停止操作に関する情報を決定できるので、第二の制御手段による演出を多様とすることができる。

【0449】

また、好適な構成1～3において、前記第二の表示制御手段が、前記第一の遊技において、前記第一の停止操作に係わる情報を前記第二の表示態様で前記第二の表示手段に表示開始するタイミングは、前記第一の表示制御手段が、前記第一の遊技において、前記第一

50

の停止操作に係わる情報を前記第一の表示態様で前記第一の表示手段に表示開始するタイミングよりも早いタイミングであってもよい（好適な構成4）。

【0450】

この場合には、先に第二の表示手段による停止操作に係わる情報の報知が行われるので、第二の表示手段に注目を集めることができる。

【0451】

また、好適な構成1～4において、前記利益付与手段は、前記停止制御手段により停止された前記複数のリールの前記有効ライン上に表示された図柄組合せに基づいて、遊技媒体を払い出す遊技媒体払出手段（例えば、メダル付与処理S111）を備え、前記遊技媒体払出手段は、前記有効ライン上に前記第一の図柄組合せが表示された場合には、第一の遊技媒体数（例えば、12枚）を払い出し、前記有効ライン上に前記第二の図柄組合せが表示された場合には、前記第一の遊技媒体数よりも少ない第二の遊技媒体数（例えば、4枚）を払い出すものである、ことが好ましい（好適な構成5）。

10

【0452】

この場合には、第一の抽選結果の場合には、遊技者に有利な操作な停止操作に関する情報が報知されるので、この報知内容に従った停止操作を行った場合、より多くの遊技媒体を獲得することができる。

【0453】

好適な構成5において、前記第二の遊技媒体数は0であってもよい（好適な構成6）。

【0454】

20

好適な構成1～6において、前記第二の抽選結果は、次回遊技が再遊技となる再遊技役（例えば、再遊技役1など）に内部当選した場合の抽選結果である、ことが好ましい（好適な構成7）。

【0455】

この場合には、再遊技役は頻出する役であるので、不正行為の特定が容易である。

【0456】

好適な構成1～7において、前記任意の一停止操作に係わる情報が前記第一の停止操作に係わる情報と同一である場合、前記第二の表示制御手段が前記第一の遊技において前記第一の停止操作に係わる情報の前記第二の表示態様による表示と、前記第二の表示制御手段が前記第二の遊技において前記任意の一停止操作に係わる情報の前記第二の表示態様による表示と、は同一（演出画像データが同一）であってもよい（好適な構成8）。

30

【0457】

この場合には、役ごとに演出データを備える必要がないので、データ容量を軽減することができる。

【0458】

以上、本発明の実施の形態について説明してきたが、本発明は、上述した実施の形態に限られるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、本発明の実施の形態に対して種々の変形や変更を施すことができ、そのような変形や変更を伴うものもまた、本発明の技術的範囲に含まれるものである。また、発明の実施の形態に記載された、作用及び効果は、本発明から生じる最も好適な作用及び効果を列挙したに過ぎず、本発明による作用及び効果は、本発明の実施の形態に記載されたものに限定されるものではない。

40

【符号の説明】

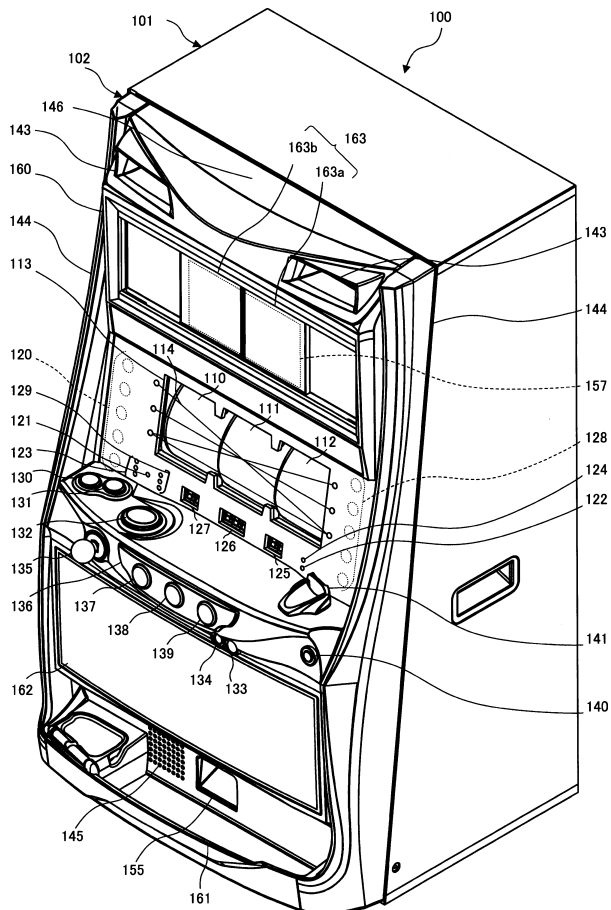
【0459】

- 100 スロットマシン
- 110、111、112 リール
- 113 図柄表示窓
- 114 入賞ライン
- 127 払出枚数表示器
- 130、131、132 メダル投入ボタン
- 135 スタートレバー

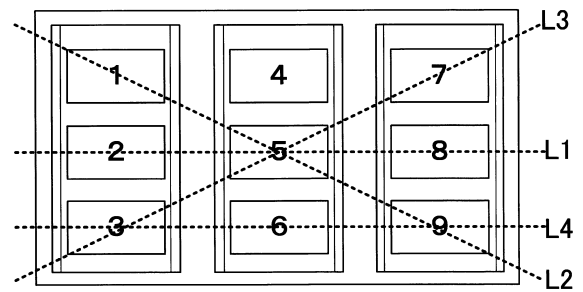
50

- 137、138、139 ストップボタン
 144 サイドランプ
 146 上部ランプ
 157 演出画像表示装置
 163 シャッタ
 272、277 スピーカ
 300 主制御部
 400 第1副制御部
 500 第2副制御部

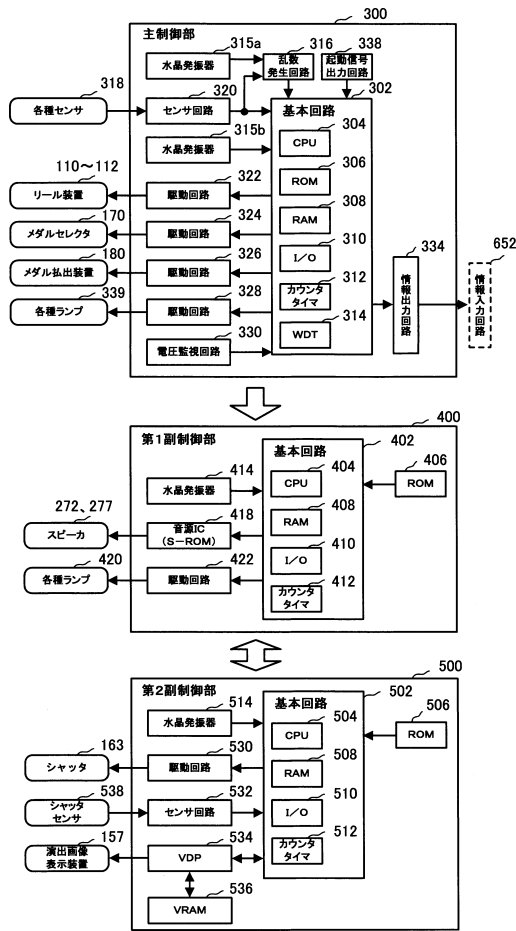
【図1】



【図2】



【図 3】



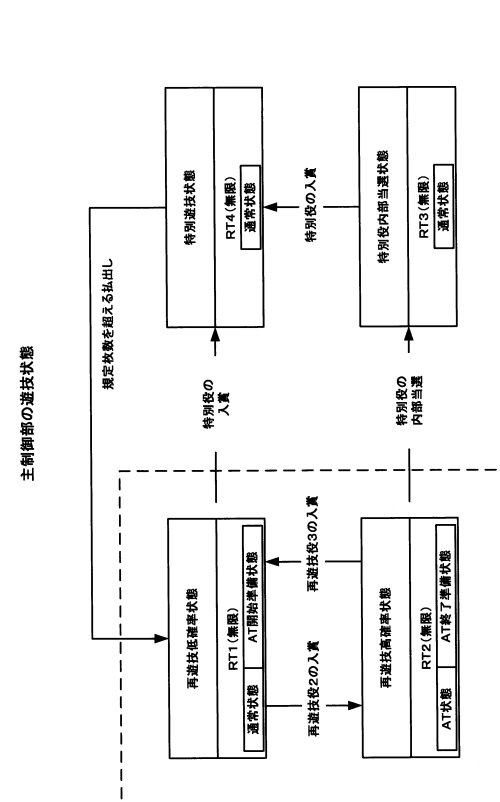
【図 5】

役	名称	図柄組合せ	付与数	備考
特別役1	BB		0	・内部当選でRT3、入賞でRT4移行 ・360を超えるメダルの付与でRT1移行
特別役2	RB		0	・内部当選でRT3、入賞でRT4移行 ・96を超えるメダルの付与でRT1移行
再遊技役1	通常リプレイ		0	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能
再遊技役2	昇格リプレイ		0	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能 ・図柄組合せ表示でRT2へ移行
再遊技役3	転落リプレイ		0	・前回使用枚数と同数の遊技を再度実行可能 ・図柄組合せ表示でRT1へ移行
小役1	スイカ		5	—
小役2	チェリー		2	—
小役3	ベル		4	—

【図 4】

	左リール	中リール	右リール	図柄	名称
20					セブン1図柄
19					セブン2図柄
18					BAR図柄
17					ベル図柄
16					スイカ図柄
15					チェリー図柄
14					リプレイ図柄
13					ブランク1図柄
12					ブランク2図柄
11					ブランク3図柄
10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					
0					

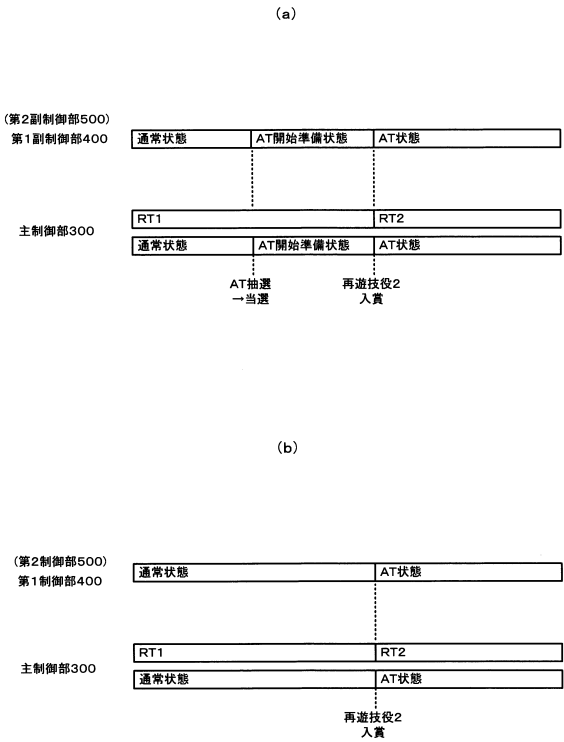
【図 6】



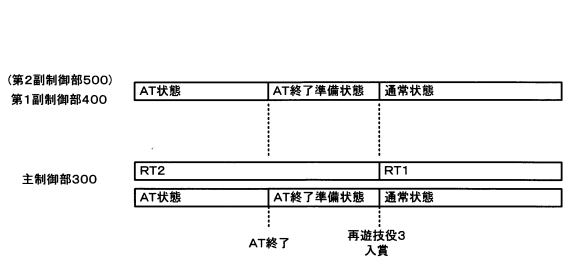
【図 7】

NO	条件装置	内部当選確率 (65536で除する)				備考
		RT1	RT2	RT3	RT4	
1	特別役1	32	32	0	0	
2	特別役2	32	32	0	0	
3	特別役1－小役1	64	64	0	0	
4	特別役1－小役2	64	64	0	0	
5	特別役2－小役1	64	64	0	0	
6	特別役2－小役2	64	64	0	0	
7	再遊技役1	6144	40960	12288	0	
8	再遊技役1－2	3072	0	0	0	・押し順正解時は、再遊技役2を表示 ・押し順不正解時は、再遊技役1を表示
9	再遊技役1－3	0	10240	0	0	・押し順正解時は、再遊技役1を表示 ・押し順不正解時は、再遊技役3を表示
10	小役1	512	512	512	0	
11	小役2	512	512	512	0	
12	小役3a	12288	12288	12288	0	・押し順正解時は、中リール中段にベル図柄停止 ・押し順不正解時は、中リール下段にベル図柄停止
13	小役3b	0	0	0	65536	押し順に関わらず、中リール中段にベル図柄停止

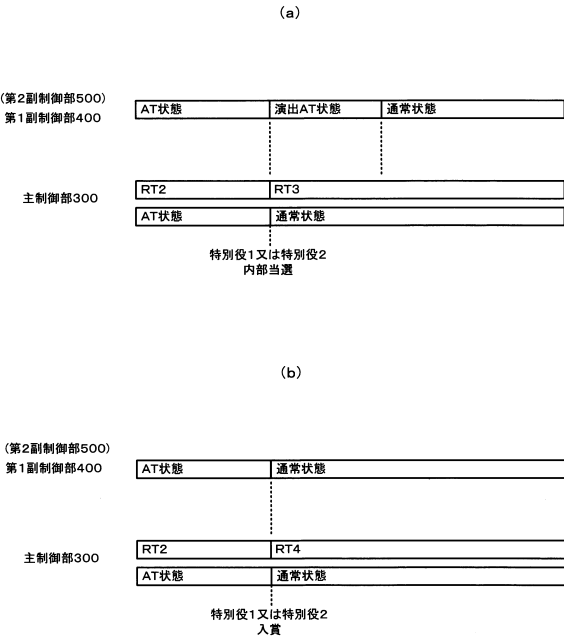
【図 8】



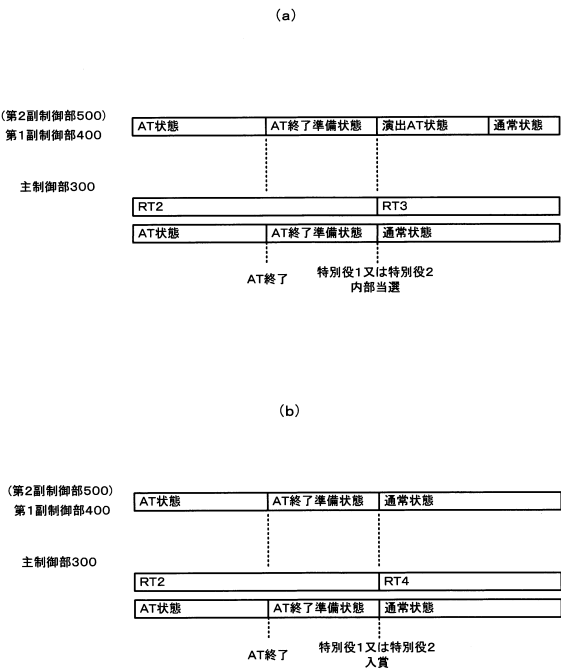
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】



【図 1 2】

内部当選役	リール停止データ	概要	7セグデータ
再遊技役1~2	停止データb-1	第1停止が左・中リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が右リールの場合、再遊技2を表示	b-1
	停止データb-2	第1停止が左・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が中リールの場合、再遊技2を表示	b-2
	停止データb-3	第1停止が中・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が左リールの場合、再遊技2を表示	b-3
再遊技役1~3	停止データc-1	第1停止が左・中リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が右リールの場合、再遊技3を表示	c-1 (AT終了) c-2,c-3 (AT)
	停止データc-2	第1停止が左・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が中リールの場合、再遊技3を表示	c-2 (AT終了) c-1,c-3 (AT)
	停止データc-3	第1停止が中・右リールの場合、再遊技1を表示 第1停止が左リールの場合、再遊技3を表示	c-3 (AT終了) c-1,c-2 (AT)
小役3a	停止データd-1	第1停止が左・中リールの場合、ベル表示しない (中リール下段にベル図柄停止) 第1停止が右リールの場合、ベル表示 (中リール中段にベル図柄停止)	d-1
	停止データd-2	第1停止が左・右リールの場合、ベル表示しない (中リール下段にベル図柄停止) 第1停止が中リールの場合、ベル表示 (中リール中段にベル図柄停止)	d-2
	停止データd-3	第1停止が中・右リールの場合、ベル表示しない (中リール下段にベル図柄停止) 第1停止が左リールの場合、ベル表示 (中リール中段にベル図柄停止)	d-3

【図 1 3】

7セグデータ	表示	7セグデータ	表示
b-1		c-1	
b-2		c-2	
b-3		c-3	

7セグデータ	表示
d-1	
d-2	
d-3	

【図 1 4】

内部当選役	リール停止データ	コマンド(RT1)	コマンド(RT2)	コマンド(RT3)
再遊技役1	停止データa	停止データa選択	停止データa選択	停止データa選択
再遊技役1~2	停止データb-1	停止データb-1選択	—	...
	停止データb-2	停止データb-2選択	—	...
	停止データb-3	停止データb-3選択	—	...
再遊技役1~3	停止データc-1	—	停止データc-1選択 (AT終了準備状態)	...
			停止データc-2,c-3 選択(AT状態)	...
	停止データc-2	—	停止データc-2選択 (AT終了準備状態)	...
小役3a	停止データd-1	停止データd選択	停止データd-1選択	停止データd選択
	停止データd-2		停止データd-2選択	
	停止データd-3		停止データd-3選択	
...	...	...	...	...

【図 15】

(a)

コマンド	演出	概要	
		音/ランプ	表示
停止データb-1選択	演出1	「右から押して」出力 右サイドランプ点灯	「右から」表示
停止データb-2選択	演出2	「中から押して」出力 上部ランプ点灯	「中から」表示
停止データb-3選択	演出3	「左から押して」出力 左サイドランプ点灯	「左から」表示

(b)

コマンド	演出	概要	
		音/ランプ	表示
停止データc-1選択	演出1	「右から押して」出力 右サイドランプ点灯	「右から」表示
停止データc-2選択	演出2	「中から押して」出力 上部ランプ点灯	「中から」表示
停止データc-3選択	演出3	「左から押して」出力 左サイドランプ点灯	「左から」表示

【図 16】

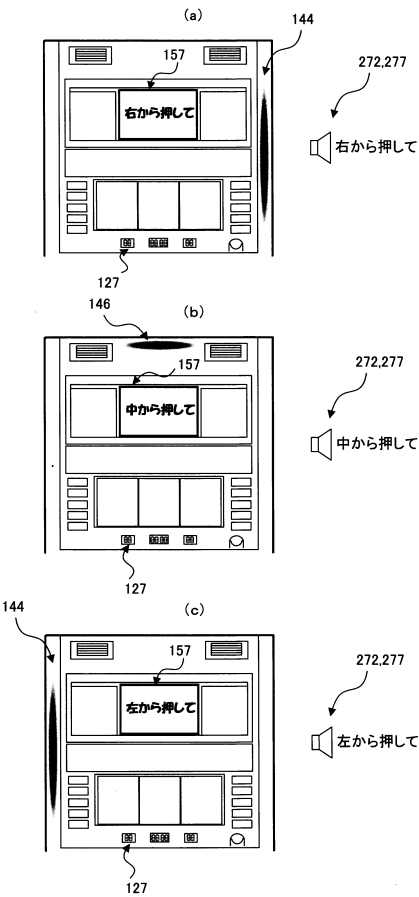
(a)

コマンド	演出	概要	
		音/ランプ	表示
停止データd選択	演出d	—	—
停止データd-1選択	演出1	「右から押して」出力 右サイドランプ点灯	「右から」表示
停止データd-2選択	演出2	「中から押して」出力 上部ランプ点灯	「中から」表示
停止データd-3選択	演出3	「左から押して」出力 左サイドランプ点灯	「左から」表示

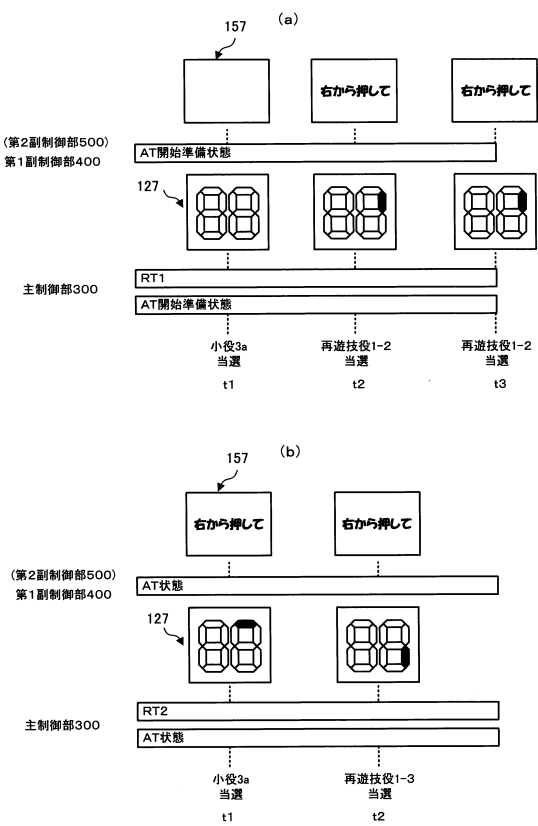
(b)

コマンド	演出	概要	
		音/ランプ	表示
停止データa 選択	演出1	「右から押して」出力 右サイドランプ点灯	「右から」表示
	演出2	「中から押して」出力 上部ランプ点灯	「中から」表示
	演出3	「左から押して」出力 左サイドランプ点灯	「左から」表示

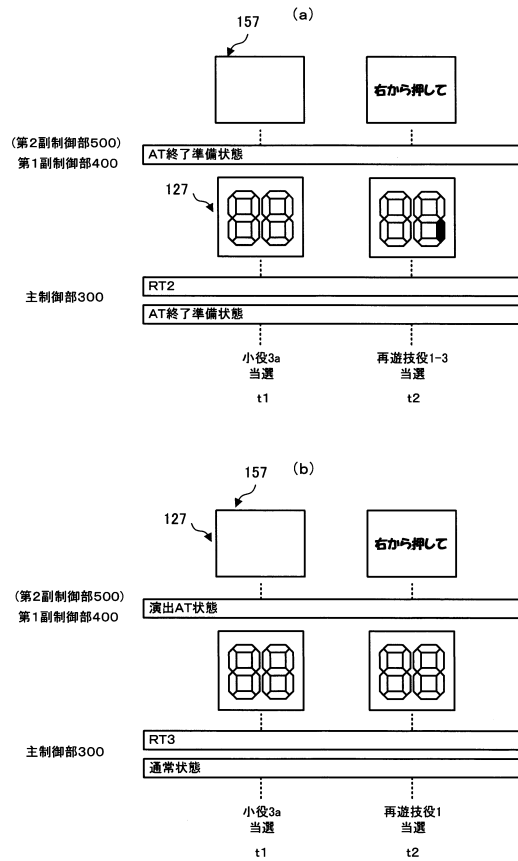
【図 17】



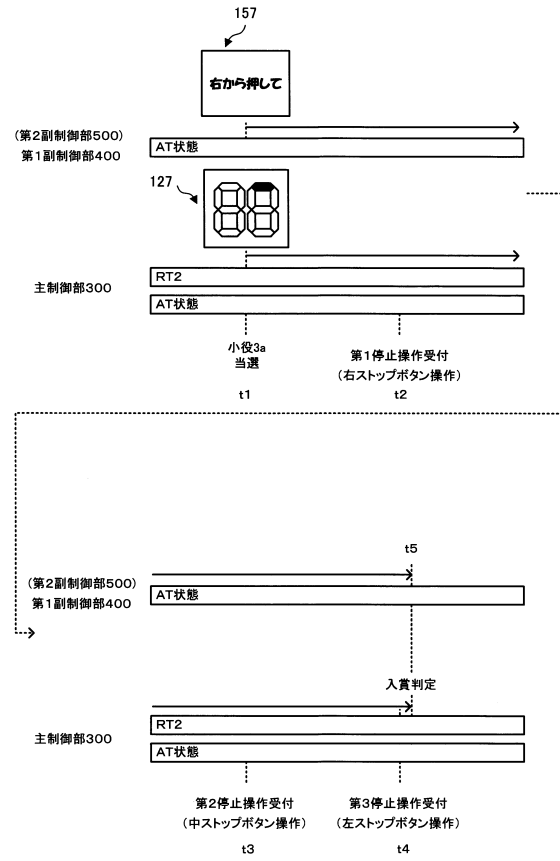
【図 18】



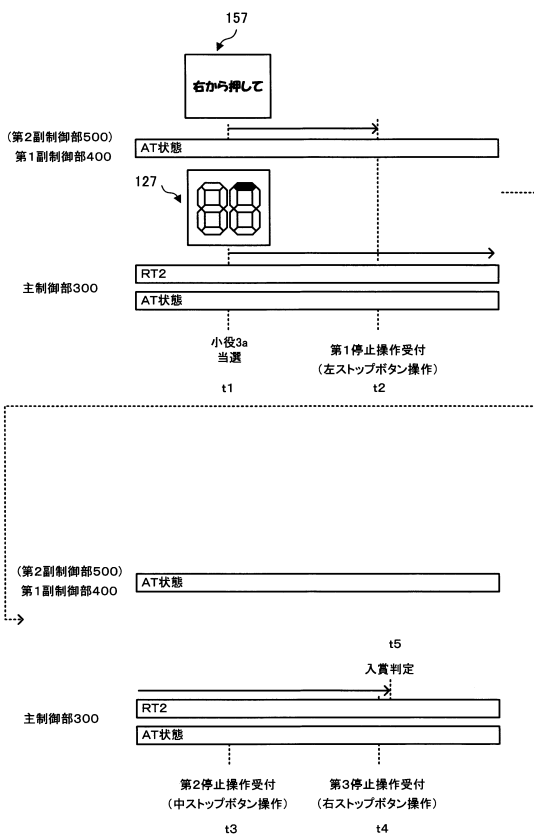
【図 19】



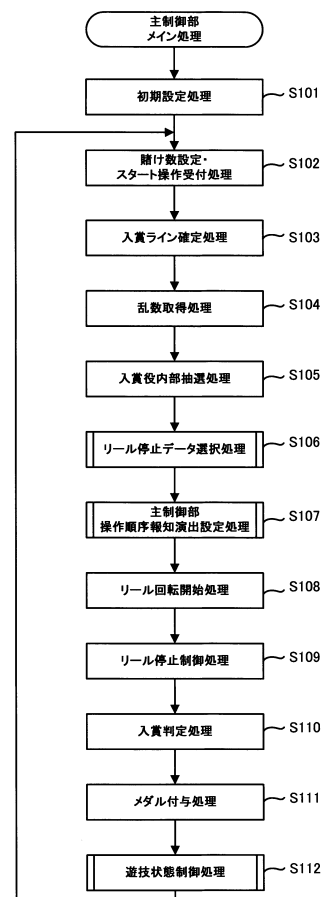
【図 20】



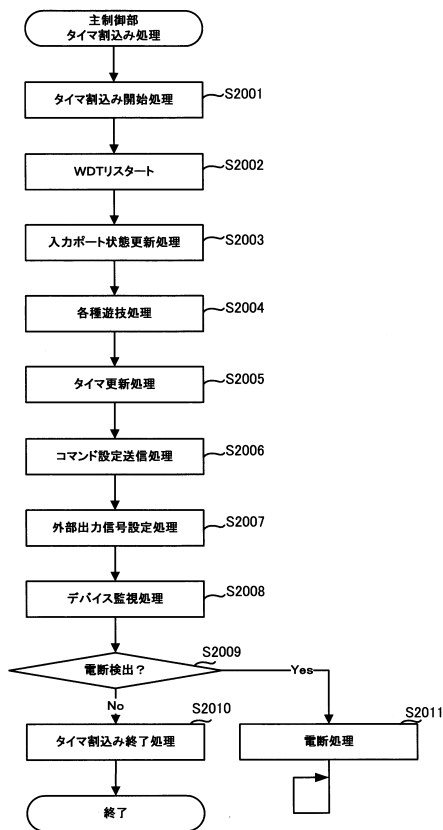
【図 21】



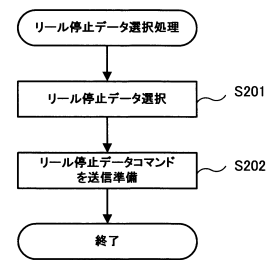
【図 22】



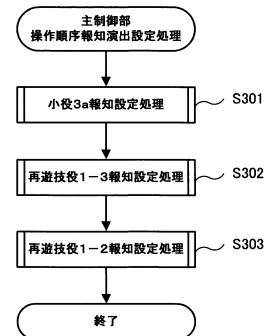
【図 23】



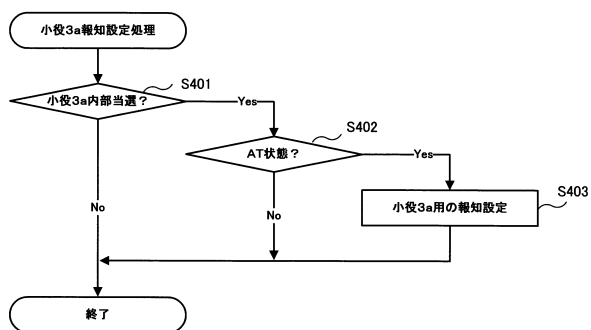
【図 24】



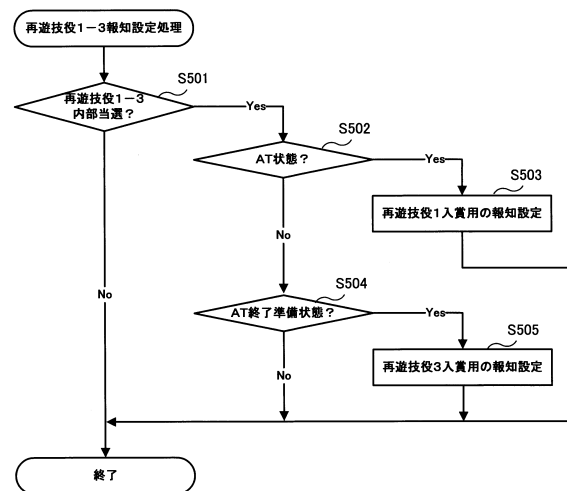
【図 25】



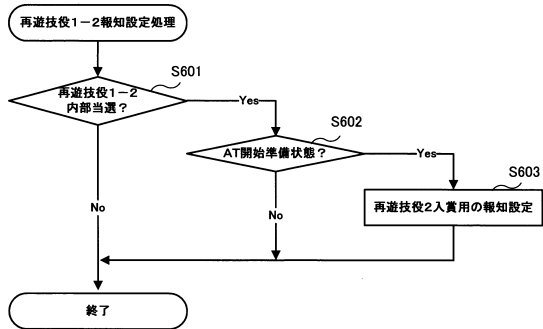
【図 26】



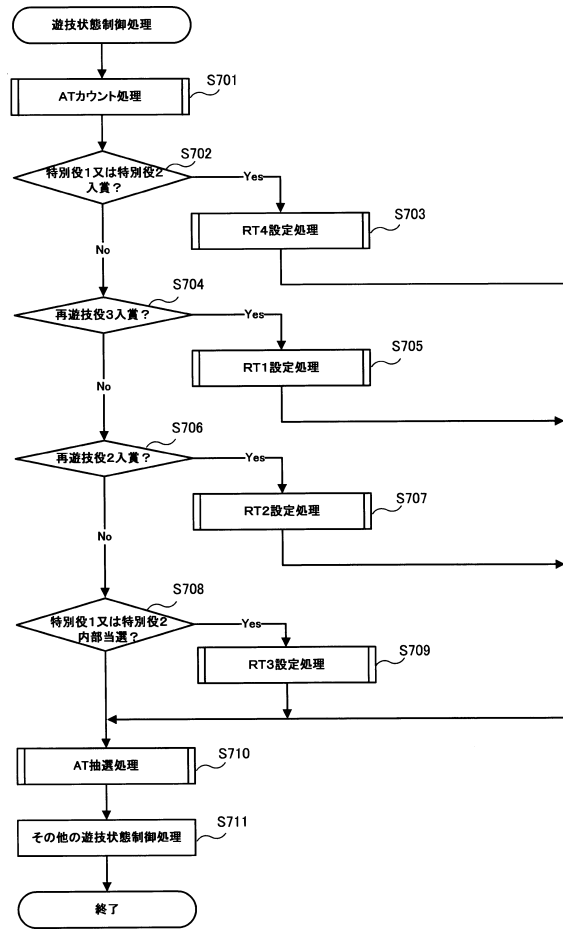
【図 27】



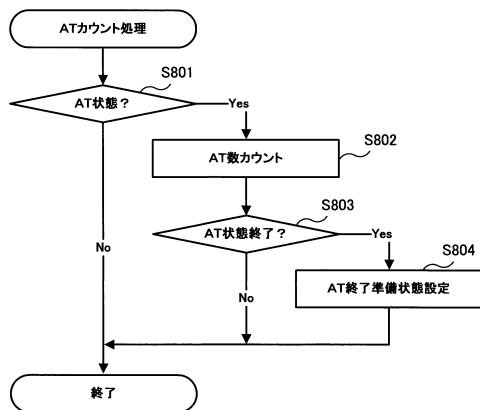
【図 28】



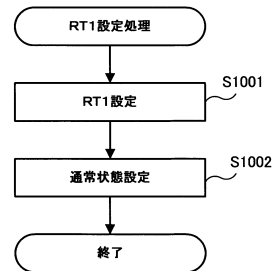
【図 29】



【図 30】

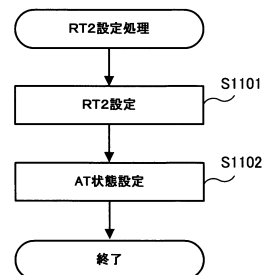
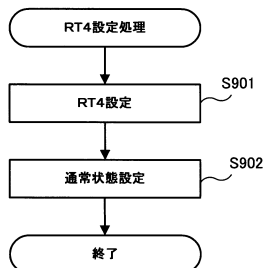


【図 32】



【図 33】

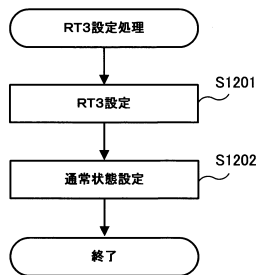
【図 31】



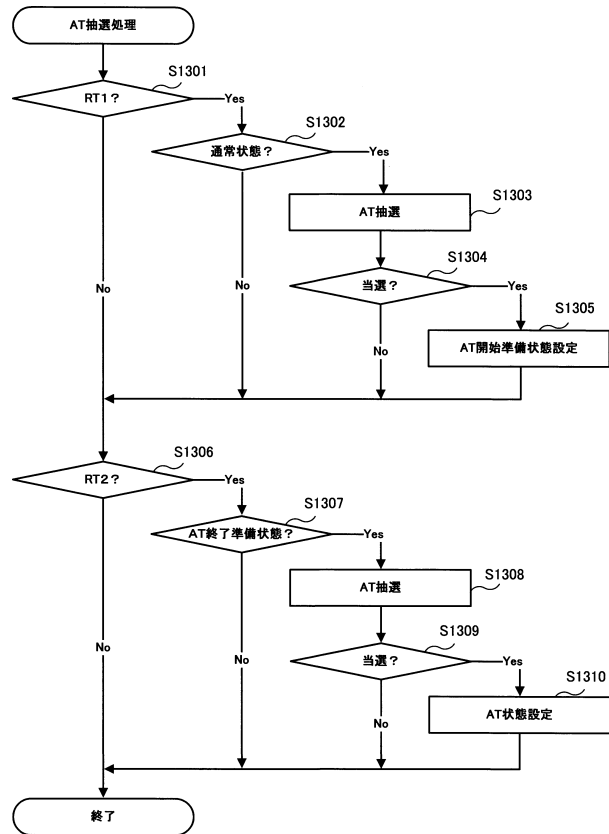
【図 3 4】

数	初期値
AT ゲーム 数	20
	30
	40

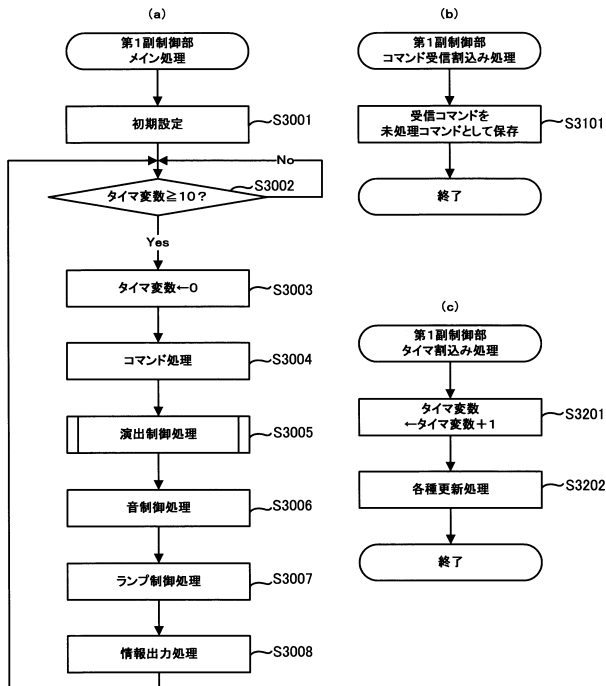
【図 3 5】



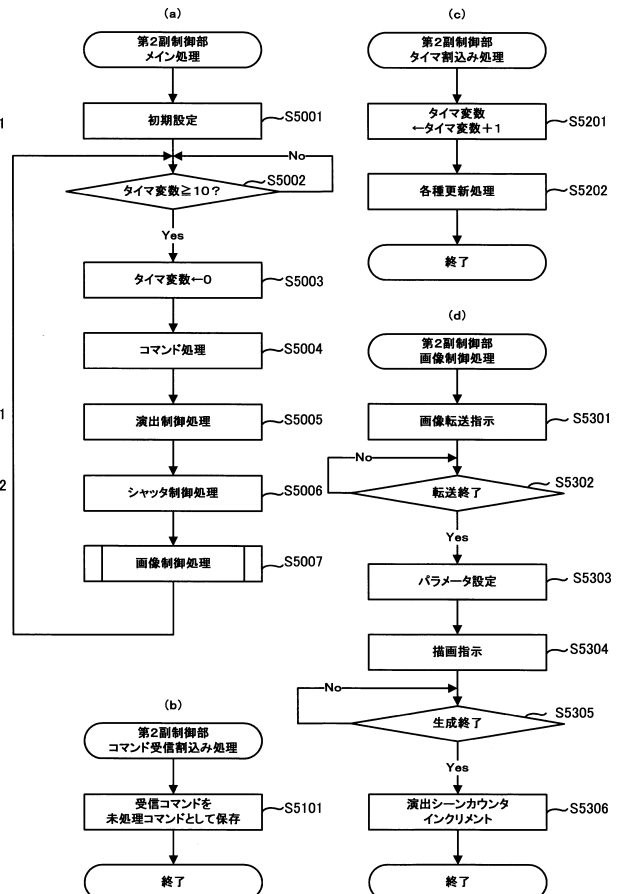
【図 3 6】



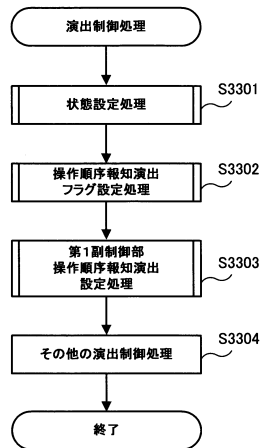
【図 3 7】



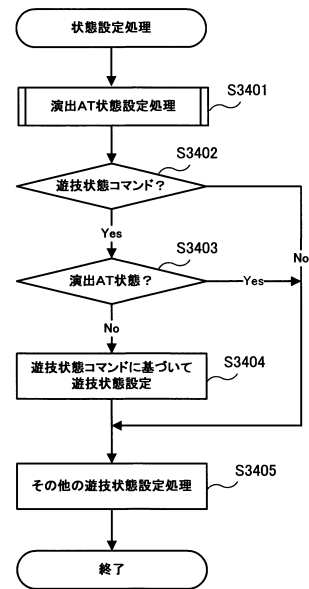
【図 3 8】



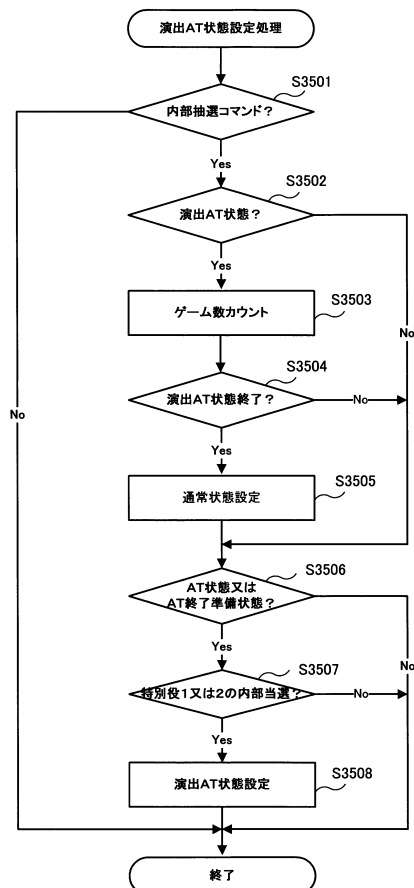
【図 39】



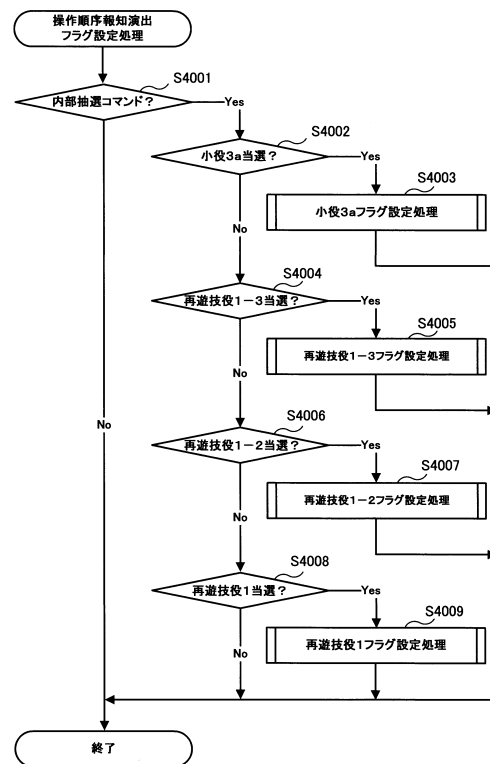
【図 40】



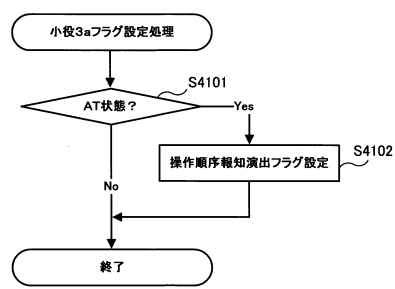
【図 41】



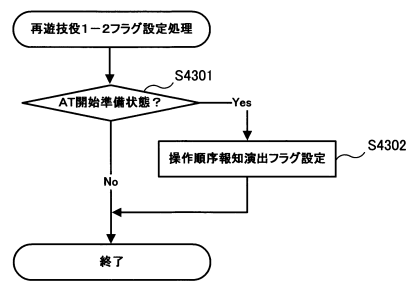
【図 42】



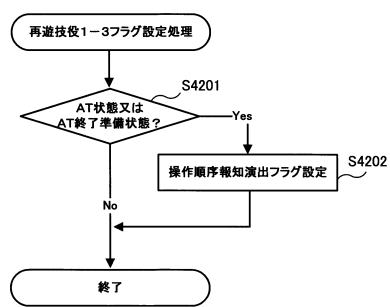
【図 4 3】



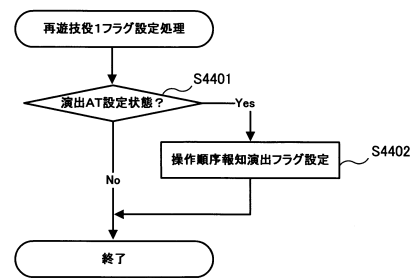
【図 4 5】



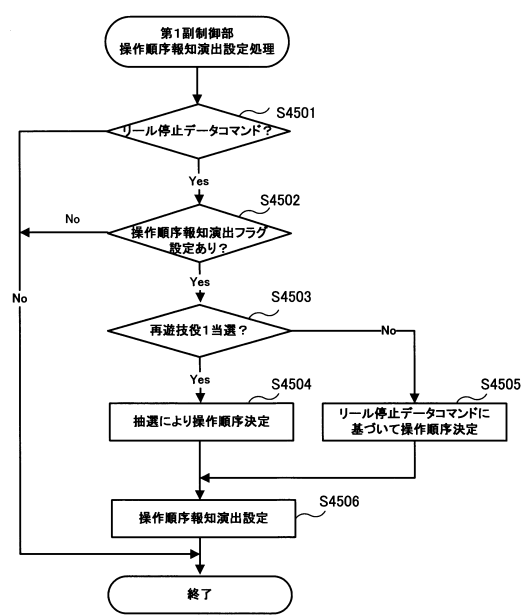
【図 4 4】



【図 4 6】



【図 4 7】



【図 4 8】

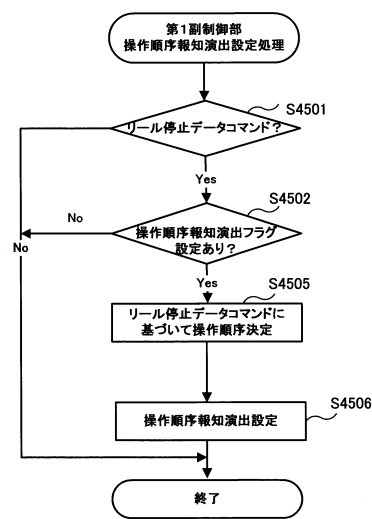
(a)

内部当選役	リール停止データ	コマンド(RT1)	コマンド(RT2)	コマンド(RT3)
再遊技役1	停止データa	—	—	停止データa-1選択
				停止データa-2選択
				停止データa-3選択

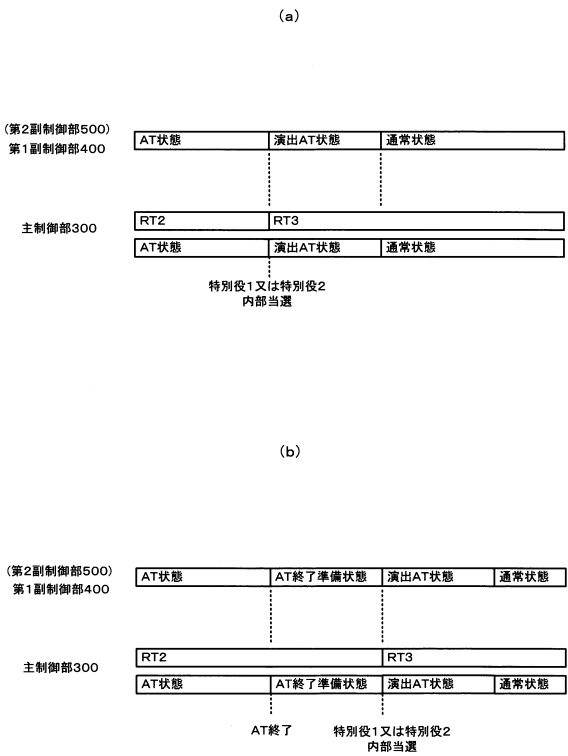
(b)

コマンド	演出	概要	
		音/ランプ	表示
停止データa-1選択	演出1	「右から押して」出力 右サイドランプ点灯	「右から」表示
停止データa-2選択	演出2	「中から押して」出力 上部ランプ点灯	「中から」表示
停止データa-3選択	演出3	「左から押して」出力 左サイドランプ点灯	「左から」表示

【図 4 9】



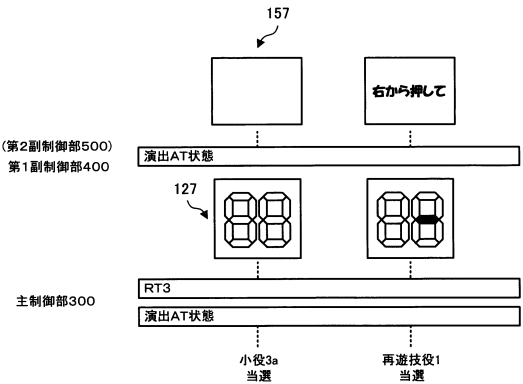
【図 5 0】



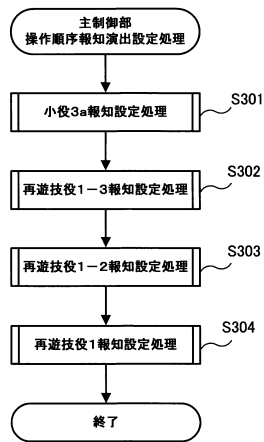
【図 5 1】

フセグデータ	表示
a-1	
a-2	
a-3	

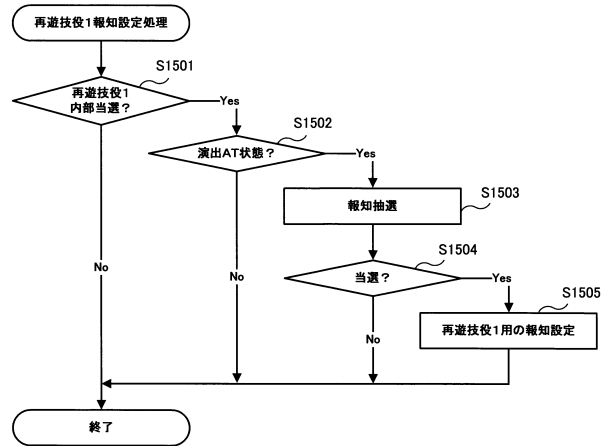
【図 5 2】



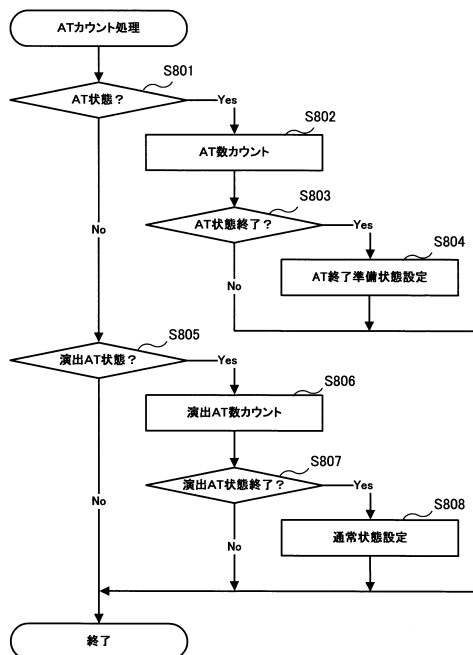
【図 5 3】



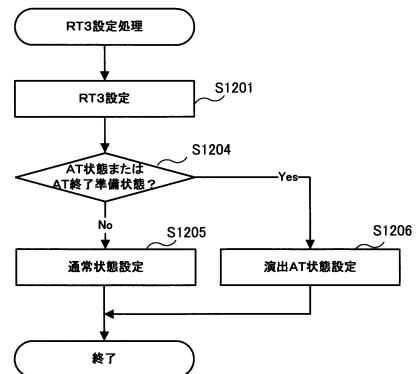
【図 5 4】



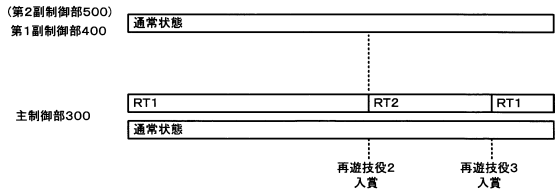
【図 5 5】



【図 5 6】



【図 5 7】



【図 5 8】

(a)

コマンド	演出	概要	
		音/ランプ	表示
停止データb-1選択	演出b-1	「右から押して」出力	「右から」表示
		右サイドランプ点灯	
停止データb-2選択	演出b-2	「中から押して」出力	「中から」表示
		上部ランプ点灯	
停止データb-3選択	演出b-3	「左から押して」出力	「左から」表示
		左サイドランプ点灯	

(b)

コマンド	演出	概要	
		音/ランプ	表示
停止データc-1選択	演出c-1	「右から押して」出力	「右から」表示
		右サイドランプ点灯	
停止データc-2選択	演出c-2	「中から押して」出力	「中から」表示
		上部ランプ点灯	
停止データc-3選択	演出c-3	「左から押して」出力	「左から」表示
		左サイドランプ点灯	

【図 5 9】

(a)

コマンド	演出	概要	
		音/ランプ	表示
停止データd選択	演出d	—	—
停止データd-1選択	演出d-1	「右から押して」出力	「右から」表示
		右サイドランプ点灯	
停止データd-2選択	演出d-2	「中から押して」出力	「中から」表示
		上部ランプ点灯	
停止データd-3選択	演出d-3	「左から押して」出力	「左から」表示
		左サイドランプ点灯	

(b)

コマンド	演出	概要	
		音/ランプ	表示
停止データa 選択	演出a-1	「右から押して」出力	「右から」表示
		右サイドランプ点灯	
	演出a-2	「中から押して」出力	「中から」表示
		上部ランプ点灯	
	演出a-3	「左から押して」出力	「左から」表示
		左サイドランプ点灯	

【図 6 0】

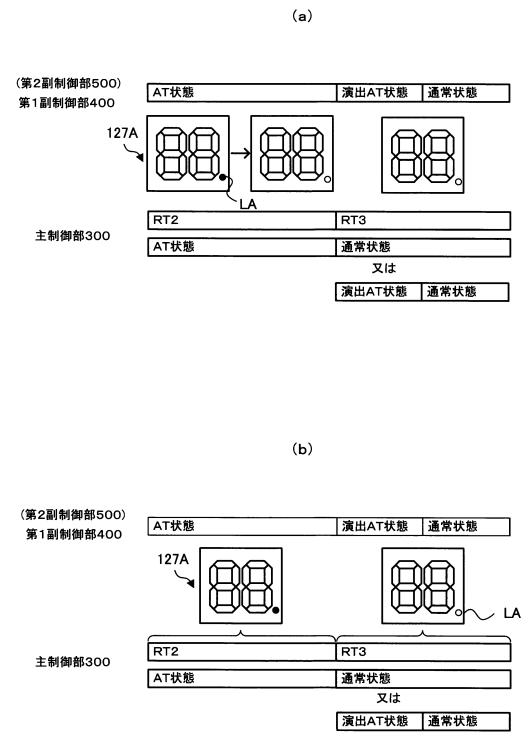
内部当選役	リール停止データ	7セグ データ1	7セグ データ2
再遊技1-2	停止データb-1	b-1a	b-1b
	停止データb-2	b-2a	b-2b
	停止データb-3	b-3a	b-3b
再遊技1-3	停止データc-1	c-1a (AT終了)	c-1b (AT終了)
		c-2a,c-3a (AT)	c-2b,c-3b (AT)
	停止データc-2	c-2a (AT終了)	c-2b (AT終了)
		c-1a,c-3a (AT)	c-1b,c-3b (AT)
	停止データc-3	c-3a (AT終了)	c-3b (AT終了)
		c-1a,c-2a (AT)	c-1b,c-2b (AT)
小役3a	停止データd-1	d-1a	d-1b
	停止データd-2	d-2a	d-2b
	停止データd-3	d-3a	d-3b

【図 6 1】

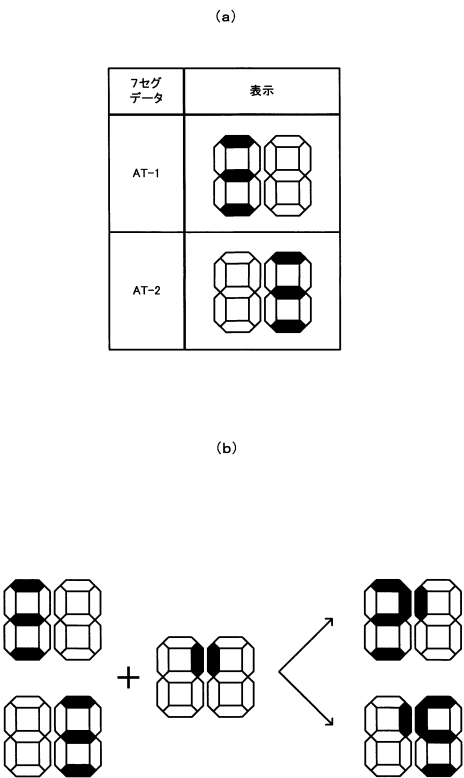
内部当選役	リール停止データ	7セグデータ1
再遊技1-2	停止データb-1	b-1
	停止データb-2	b-2
	停止データb-3	b-3
再遊技1-3	停止データc-1	c-1
	停止データc-2	c-2
	停止データc-3	c-3

内部当選役	リール停止データ	7セグデータ1	7セグデータ2
小役3a	停止データd-1	d-1a	d-1b
	停止データd-2	d-2a	d-2b
	停止データd-3	d-3a	d-3b

【図 6 2】



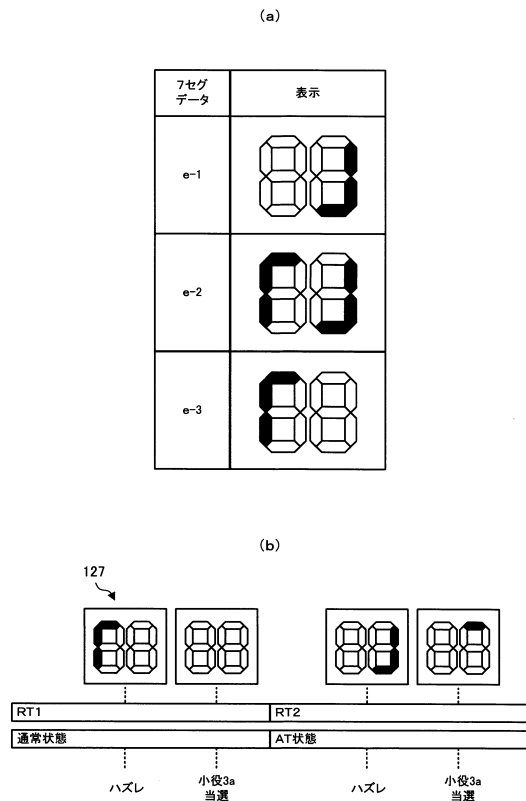
【図 6 3】



【図 6 4】

7セグデータ	表示
out-1	
out-2	
out-3	

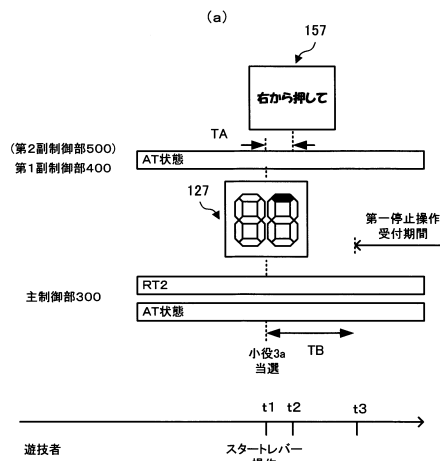
【図 6 5】



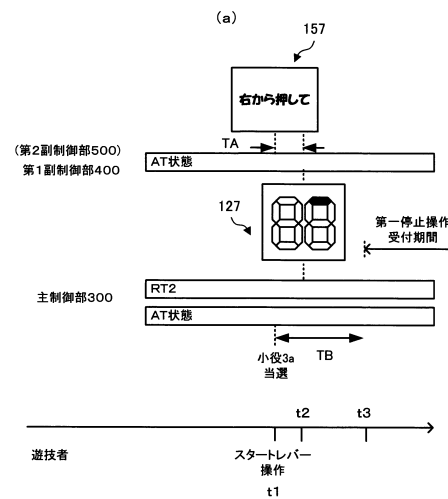
【図 6 6】

7セグデータ	表示
d-1	
d-2	
d-3	
d-4	
d-5	

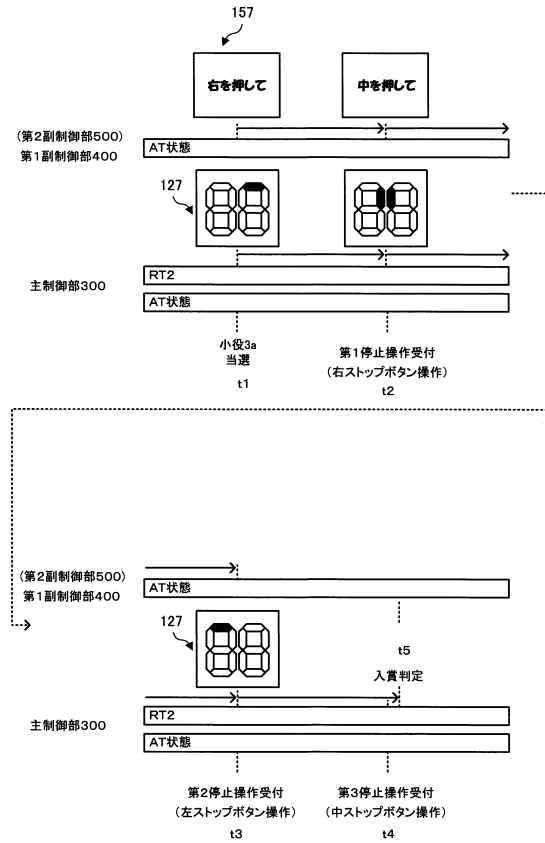
【図 6 7】



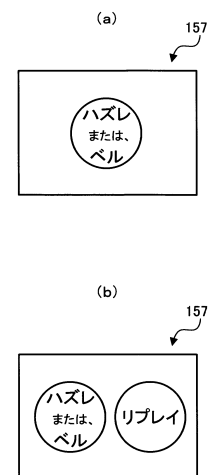
【図 6 8】



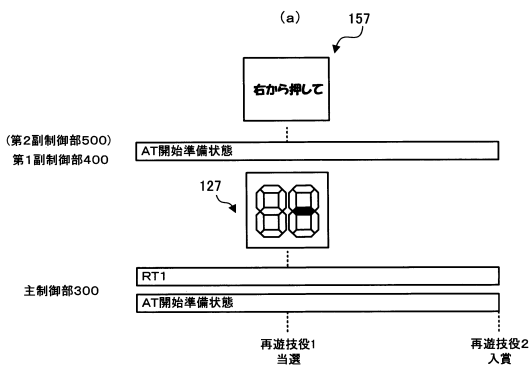
【図 7 0】



【图 7 2】



【図 7 3】



(b)

	左
20	○
19	
18	
17	
16	○
15	
14	
13	○
12	○
11	
10	
9	
8	○
7	
6	
5	○
4	
3	
2	○
1	
0	

	左
20	○
19	○
18	
17	
16	○
15	○
14	
13	
12	○
11	
10	
9	
8	○
7	
6	
5	
4	○
3	
2	
1	○
0	

フロントページの続き

審査官 東 治企

- (56)参考文献 特許第5770922 (JP, B1)
特開2016-101386 (JP, A)
特開2016-082990 (JP, A)
特開2013-132435 (JP, A)
特開2014-117540 (JP, A)
特開2012-024221 (JP, A)
特開2012-101042 (JP, A)
特開2013-150685 (JP, A)
特開2014-150881 (JP, A)
特開2012-115537 (JP, A)
特開2016-123678 (JP, A)
特開2002-153587 (JP, A)
特開2013-063146 (JP, A)
特開2013-034560 (JP, A)
特開2016-123676 (JP, A)
特開2016-123677 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04