

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-209270

(P2017-209270A)

(43) 公開日 平成29年11月30日(2017.11.30)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 107 頁)

(21) 出願番号 特願2016-103970 (P2016-103970)
 (22) 出願日 平成28年5月25日 (2016. 5. 25)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株
 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

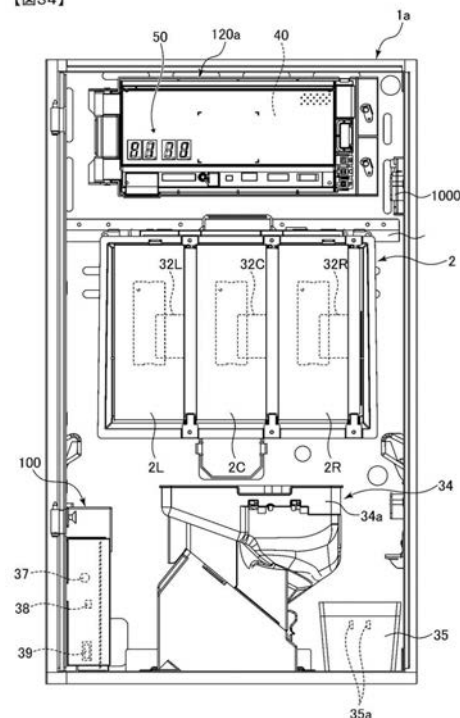
(57) 【要約】

【課題】遊技制御手段と、演出制御手段と、を備えるものにおいて、演出制御手段側に不正がなされることで生じる問題を回避できるスロットマシンを提供すること。

【解決手段】メイン制御部41は、内部抽選結果を特定可能な内部当選コマンドとして、内部抽選結果として特別役の当選状況を特定可能な第1の内部当選コマンド及び一般役の当選状況を特定可能な第2の内部当選コマンドを内部当選コマンド設定処理において設定し、設定された当該コマンドをサブ制御部91に対して送信可能であり、内部当選コマンド設定処理では、ATに制御されているか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないように一般役に係る第2の内部当選コマンドを設定する。

【選択図】 図34

【図34】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、
遊技の制御を行う遊技制御手段と、
遊技制御手段から送信された制御情報に基づいて演出を行う演出制御手段と、
遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、
前記導出操作手段の操作態様を識別可能に報知することが可能な操作態様報知手段と、
を備え、
前記遊技制御手段は、
表示結果が導出される前に、導出が許容される表示結果を決定する事前決定手段と、
前記事前決定手段の決定結果が報知の対象となる報知対象結果となったときに遊技者にとって有利な有利操作態様が報知される報知状態に制御する報知状態制御手段と、
前記事前決定手段の決定結果に関する特定制御情報を前記演出制御手段に対して送信する特定制御情報送信手段と、
を含み、
前記特定制御情報送信手段は、前記報知状態に制御されているか否かに関わらず、前記事前決定手段の決定結果が前記報知対象結果となったときに、前記報知対象結果となった旨は特定できるが前記有利操作態様を特定できない前記特定制御情報を前記演出制御手段に対して送信する、スロットマシン。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部の表示結果に応じて所定の入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】

【0002】

この種のスロットマシンとして、遊技の制御を行う遊技制御手段と、演出の制御を行う演出制御手段と、を備え、遊技制御手段は、遊技制御手段側で遊技者にとって有利な操作手順が報知される A T（アシストタイム）に制御するか否かを決定し、A T に制御する旨が決定された場合に、演出制御手段が、遊技制御手段から送信されたコマンドに基づいて遊技者にとって有利な操作手順を報知するようにしたものが提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2003-62162 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0004】

特許文献 1 に記載のスロットマシンでは、遊技制御手段が役抽選の結果を特定可能なコマンドを演出制御手段に対して送信することで、演出制御手段が役抽選の結果を特定し、A T に制御されている場合には、特定した役抽選の結果に基づいて遊技者にとって有利な操作手順を報知する構成であるが、役抽選の結果を示すコマンドは、A T に制御されているか否かに関わらず、演出制御手段に対して送信されるため、演出制御手段側に不正がなされることで、遊技制御手段側で A T に制御する旨が決定されていないにも関わらず、コマンドから役抽選の結果に応じた遊技者にとって有利な操作手順が特定され、A T に制御されてしまう可能性があった。

【0005】

50

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、遊技制御手段と、演出制御手段と、を備えるものにおいて、演出制御手段側に不正がなされることで生じる問題を回避できるスロットマシンを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の手段1のスロットマシンは、

各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部（リール2L、2C、2R）を備え、

前記可変表示部（リール2L、2C、2R）の変動表示を停止することで表示結果を導出し、該表示結果に応じて入賞が発生可能なスロットマシン（スロットマシン1）において、

10

遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部41）と、

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

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）と、

前記導出操作手段の操作態様（停止順）を識別可能に報知することが可能な操作態様報知手段（ナビ報知、ナビ演出）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

20

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

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

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

を含み、

30

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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段と演出制御手段とを備え、遊技制御手段から送信された特定制御情報から事前決定手段の決定結果に関する情報が特定される構成において、遊技制御手段側で操作手順報知手段により遊技者にとって有利な有利操作手順が報知される報知状態に制御するとともに、遊技制御手段は、報知状態に制御されているか否かに関わらず、事前決定手段の決定結果が報知対象結果となったときに、報知対象結果となった旨は特定できるが有利操作態様を特定できない特定制御情報を演出制御手段に対して送信するので、遊技制御手段側で報知状態に制御しているか否かに関わらず、特定制御情報から事前決定手段の決定結果に応じた有利操作手順が特定されることはないため、特定制御情報の送信に係る処理を簡素化できるとともに、演出制御手段側に不正がなされても報知状態に制御されていない状態で有利操作態様が報知されてしまうことを防止できる。

40

【0007】

尚、手段1において導出操作手段の操作態様は、複数の異なる操作タイミングのうちいずれかの操作タイミングで操作する操作態様、複数の操作順のうちいずれかの操作順で操作する操作態様、これらの組合せによる操作態様等が該当する。

50

【0008】

本発明の手段2のスロットマシンは、手段1に記載のスロットマシンであって、
前記報知対象結果は、第1の種類の報知対象結果（押し順リプレイ）と、第2の種類の報知対象結果（押し順ベル）と、を含み、

前記特定制御情報送信手段は、前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記報知対象結果（報知対象役）となったときに、前記報知対象結果（報知対象役）が前記第1の種類の報知対象結果（押し順リプレイ）であるか前記第2の種類の報知対象結果（押し順ベル）であるかを特定できる前記特定制御情報（第2の内部当選コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信する

ことを特徴としている。

10

この特徴によれば、事前決定手段の決定結果が報知対象結果となったときに、演出制御手段側で報知対象結果が第1の種類の報知対象結果であるか第2の種類の報知対象結果であるかを特定できる。

【0009】

本発明の手段3のスロットマシンは、手段1または2に記載のスロットマシンであって、

前記遊技制御手段は、前記報知状態（ナビ報知が実行される状態）において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記報知対象結果（報知対象役）となったときに、前記有利操作態様（遊技者にとって有利な停止順）を特定できる操作制御情報（押し順コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信する操作制御情報送信手段（押し順コマンド設定処理）を含む

20

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知状態において演出制御手段側で有利操作態様を報知する演出を行うことができる。

【0010】

本発明の手段4のスロットマシンは、手段3に記載のスロットマシンであって、
前記報知対象結果は、第1の種類の報知対象結果（押し順リプレイ）と、第2の種類の報知対象結果（押し順ベル）と、を含み、

前記操作制御情報送信手段は、前記報知状態（ナビ報知が実行される状態）において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が前記第1の種類の報知対象結果（押し順リプレイ）となったときと、前記第2の種類の報知対象結果（押し順ベル）となったときと、で有利操作態様（遊技者にとって有利な停止順）が共通の場合に、該有利操作態様を特定できる共通の操作制御情報（共通のナビ番号を含む押し順コマンド）を送信する

30

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知状態において事前決定手段により決定された報知対象結果が異なる種類であっても、有利操作態様が共通であれば、該有利操作態様を特定できる操作制御情報として共通の操作制御情報が送信されるので、操作制御情報の種類を削減することができる。

【0011】

本発明の手段5のスロットマシンは、手段3または4に記載のスロットマシンであって、

40

前記操作制御情報送信手段は、前記報知状態（ナビ報知が実行される状態）以外の状態において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が報知対象結果（報知対象役）となったときに、前記有利操作態様（遊技者にとって有利な停止順）を特定できないが所定操作態様（標準押し順）を特定できる操作制御情報（押し順コマンド）を送信する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、報知状態であるか否かに関わらず、事前決定手段の決定結果が報知対象結果となったときの処理を共通化することができる。

【0012】

本発明の手段6のスロットマシンは、手段1～5のいずれかに記載のスロットマシンで

50

あって、

前記導出操作手段の操作態様は、複数の操作段階（第1停止、第2停止、第3停止）からなり、

前記有利操作態様（遊技者にとって有利な停止順）は、全ての操作段階（第3停止時）が完了するよりも前に確定するものであり、

前記遊技制御手段は、前記報知状態（ナビ報知が実行される状態）以外の状態において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果が報知対象結果（報知対象役）となったときに、前記有利操作態様（遊技者にとって有利な停止順）が確定した段階（第1停止、第2停止）以降に、前記有利操作態様を特定できる所定制御情報（押し順コマンド）を送信する所定制御情報送信手段を含む

10

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段に不正が施されても有利操作態様が特定されることを防止しつつ、報知対象結果となったときに演出制御手段側で有利操作態様で操作されたか否かに応じた演出を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0013】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

20

【図5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図6】内部抽選における抽選対象役のうち再遊技に関する抽選対象役について、抽選対象となる遊技状態、設定差及びAT抽選の有無、及びナビ対象となるか否かについて説明するための図である。

【図7】内部抽選における抽選対象役であって、小役及び特別役に関する抽選対象役のうちATの制御に関連する抽選対象役について、抽選対象となる遊技状態、設定差及びAT抽選の有無、及びナビ対象となるか否かについて説明するための図である。

【図8】内部抽選における抽選対象役であって、小役及び特別役に関する抽選対象役のうちATの制御に関連しない抽選対象役について、抽選対象となる遊技状態、設定差及びAT抽選の有無、及びナビ対象となるか否かについて説明するための図である。

30

【図9】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図10】遊技状態の概要を示す図である。

【図11】抽選対象役により停止操作態様に応じて停止する図柄組合せについて説明するための図である。

【図12】抽選対象役により停止操作態様に応じて停止する図柄組合せについて説明するための図である。

【図13】メイン制御部が送信する第1の内部当選コマンドにおける特別役の当選番号、送信用当選番号、及びナビ番号を示す図である。

【図14】メイン制御部が送信する第2の内部当選コマンドにおける小役及び再遊技役の当選番号、送信用当選番号、及びナビ番号を示す図である。

40

【図15】メイン制御部が行う内部当選コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図16】メイン制御部がナビ報知により報知するナビ番号を示す図である。

【図17】メイン制御部が行う押し順コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図18】メイン制御部が行う入賞判定コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図19】リール回転処理における停止操作有効化条件の成立タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図20】リール回転処理における停止操作有効化条件の成立タイミングを説明するため

50

のタイミングチャートである。

【図 2 1】リール回転処理におけるリール回転エラーの成立タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 2 2】電断復帰後のリール回転処理における停止操作有効化条件の成立タイミングを説明するためのタイミングチャートである。

【図 2 3】遊技補助表示器の構成を示す図である。

【図 2 4】ナビ報知による報知態様を示す図である。

【図 2 5】ナビ報知による報知態様の変形例 1、2 を示す図である。

【図 2 6】エラー報知による報知態様を示す図である。

【図 2 7】ゲーム中における遊技補助表示器の表示態様の切替タイミングについて説明するための図である。 10

【図 2 8】電断前後における遊技補助表示器の表示態様の切替タイミングについて説明するための図である。

【図 2 9】ゲームの制御におけるリールモータの励磁パターンの選択状況を示すタイミングチャートである。

【図 3 0】エラー発生時における遊技補助表示器の表示態様の切替タイミングについて説明するための図である。

【図 3 1】遊技補助表示器の表示態様の切替に関する制御について制御の流れを説明するための図である。

【図 3 2】遊技補助表示器の表示態様の切替に関する制御の変形例について制御の流れを説明するための図である。 20

【図 3 3】スロットマシンと試験装置との間で入出力される信号を示す図である。

【図 3 4】スロットマシンの内部構造図を示す筐体の正面図である。

【図 3 5】遊技機情報表示器の表示例を示す図である。

【図 3 6】遊技機情報表示器に表示されるデータの集計方法を示す図である。

【図 3 7】抽出処理において抽出されるデータを示す図である。

【図 3 8】実施例 2 におけるナビ報知による報知態様について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0014】

本発明に係るスロットマシンを実施するための形態を実施例に基づいて以下に説明する。 30

【実施例 1】

【0015】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例 1 について図面を用いて説明すると、本実施例のスロットマシン 1 は、図 1 に示すように、前面が開口する筐体 1 a と、この筐体 1 a の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0016】

本実施例のスロットマシン 1 の筐体 1 a の内部には、図 2 に示すように、外周に複数種の図柄が配列されたリール 2 L、2 C、2 R（以下、左リール、中リール、右リール）が水平方向に並設されており、図 1 に示すように、これらリール 2 L、2 C、2 R に配列された図柄のうち連続する 3 つの図柄が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 から見えるように配置されている。 40

【0017】

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

【0018】

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

【0019】

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

10

【0020】

前面扉 1 b の各リール 2 L、2 C、2 R の手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器 5 1（図 1 参照）の表示領域 5 1 a が配置されている。液晶表示器 5 1 は、液晶素子に対して電圧が印加されていない状態で透過性を有する液晶パネルを有しており、表示領域 5 1 a の透視窓 3 に対応する透過領域 5 1 b 及び透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

【0021】

前面扉 1 b には、図 1 に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 1 0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール 2 L、2 C、2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出に用いられる演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

20

【0022】

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

30

【0023】

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

40

【0024】

MAX BET スイッチ 6 の内部には、MAX BET スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する BET スイッチ有効 LED 2 1（図 4 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイ

50

ッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 4 参照）がそれぞれ設けられており、演出用スイッチ 5 6 の内部には、演出用スイッチ 5 6 の操作が有効である旨を点灯により報知する演出用 LED 5 6 a（図 4 参照）が設けられている。

【0025】

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

10

【0026】

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

20

【0027】

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

30

【0028】

電源ボックス 1 0 0 の前面には、図 2 に示すように、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ 3 7、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット／設定スイッチ 3 8、電源を on／off する際に操作される電源スイッチ 3 9 が設けられている。

40

【0029】

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

【0030】

50

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

【0031】

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

【0032】

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

【0033】

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

【0034】

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

【0035】

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

【0036】

そして全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されることで 1 ゲームが終了し、入賞ライン上に予め定められた図柄の組合せ (以下、役ともいう) が各リール 2 L、2 C、2 R の表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダ

10

20

30

40

50

ルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では50）に達した場合には、メダルが直接メダル払出口9（図1参照）から払い出されるようになっている。また、入賞ライン上に、遊技状態の移行を伴う図柄の組合せが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組合せに応じた遊技状態に移行するようになっている。

【0037】

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

10

【0038】

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

【0039】

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

20

【0040】

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

30

【0041】

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

【0042】

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

40

【0043】

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

【0044】

50

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

【００４５】

遊技制御基板４０には、前述したＭＡＸＢＥＴスイッチ６、スタートスイッチ７、ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ、精算スイッチ１０、リセットスイッチ２３、打止スイッチ３６ａ、自動精算スイッチ３６ｂ、投入メダルセンサ３１、ドア開放検出スイッチ２５、リールセンサ３３Ｌ、３３Ｃ、３３Ｒが接続されているとともに、電源基板１０１を介して前述した払出センサ３４ｃ、満タンセンサ３５ａ、設定キースイッチ３７、リセット／設定スイッチ３８が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。また、遊技制御基板４０には、前述したクレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト中ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１、左、中、右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ、設定値表示器２４、流路切替ソレノイド３０、リールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒが接続されているとともに、電源基板１０１を介して前述したホッパーモータ３４ｂが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板４０に搭載された後述のメイン制御部４１の制御に基づいて駆動されるようになっている。

【００４６】

また、遊技制御基板４０が筐体１ａの内部の所定位置に取り付けられた状態において、遊技制御基板４０の正面側（遊技者側）の下部には７セグメント表示器で構成される遊技機情報表示器５０が配置されている。遊技機情報表示器５０は、遊技制御基板４０が基板ケース１２０ａに封入されている状態で、当該基板ケース１２０ａの外部から表示内容を視認可能となっており、後述するメイン制御部４１により集計され、遊技機情報表示器５０に表示されるスロットマシン１における有利区間割合等の情報を、店員等が認識できるようになっている。

【００４７】

遊技制御基板４０には、遊技の進行に関する処理を行うとともに遊技制御基板４０に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御するメイン制御部４１と、制御用クロックを生成する制御用クロック生成回路４２と、乱数用クロックを生成する乱数用クロック生成回路４３と、遊技制御基板４０に直接または電源基板１０１を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部４１に伝送するスイッチ検出回路４４と、メイン制御部４１から出力されたモータ駆動信号（ステッピングモータの位相信号）をリールモータ３２Ｌ、３２Ｃ、３２Ｒに伝送するモータ駆動回路４５と、メイン制御部４１から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド３０に伝送するソレノイド駆動回路４６と、メイン制御部４１から出力されたＬＥＤ駆動信号を遊技制御基板４０に接続された各種表示器やＬＥＤに伝送するＬＥＤ駆動回路４７と、スロットマシン１に供給される電源の電圧を監視して電圧の低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部４１に対して出力する電断検出回路４８と、電源投入時または電源遮断時等の電力供給が不安定な状態においてメイン制御部４１にシステムリセット信号を与えるリセット回路４９と、が搭載されている。

【００４８】

図５は、遊技制御基板４０に搭載されたメイン制御部４１の構成例を示している。メイン制御部４１は、１チップマイクロコンピュータであり、ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ　Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ　Ｕｎｉｔ）４１ａ、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ　Ｏｎｌｙ　Ｍｅｍｏｒｙ）４１ｂと、ＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）４１ｃ等を備えて構成される。

10

20

30

40

50

【0049】

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

10

【0050】

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

【0051】

20

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

【0052】

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

30

【0053】

演出制御基板90には、演出用スイッチ56が接続されており、演出用スイッチ56の検出信号が入力されるようになっている。また、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板90に搭載された後述のサブ制御部91による制御に基づいて駆動されるようになっている。

40

【0054】

尚、本実施例では、演出制御基板90に搭載されたサブ制御部91により、液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の演出装置の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部91とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板90または他の基板に搭載し、サブ制御部91がメイン制御部41からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部91が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部91及び出力制御部の双方によって演出装置の出力制

50

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

【0055】

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

10

【0056】

サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて、R O M 9 1 b に記憶されている演出制御用のプログラム等に従って演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

20

【0057】

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

30

【0058】

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

40

【0059】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ 3 7 を on 状態としてからスロットマシン 1 の電源を on する必要がある。設定キースイッチ 3 7 を on 状態として電源を on すると、設定値表示器 2 4 に R A M 4 1 c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ 3 8 の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ 3 8 が操作されると、設定値表示器 2 4 に表示された表示値が 1 ずつ更新されていく（設定値 6 からさらに操作されたときは、設定値 1 に戻る）。そして、スタートスイッチ 7 が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ 3 7 が off されると、確定した表示値（設定値）

50

がメイン制御部 41 の R A M 41 c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。また、メイン制御部 41 は、設定変更状態に移行することに伴い R A M 41 c を初期化することとなるため、設定値を変更する操作は、メイン制御部 41 の制御状態を初期化する操作としても機能することとなる。

【0060】

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

10

【0061】

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

【0062】

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

20

【0063】

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

【0064】

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

30

【0065】

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

40

【0066】

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

【0067】

本実施例のスロットマシン 1 は、遊技状態に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開

50

始させることが可能となる。尚、本実施例では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ライン L N が有効化される。

【0068】

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

【0069】

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

【0070】

次に、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、メイン制御部 41 が、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール 2 L、2 C、2 R の表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ 7 の検出時）に決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ 7 の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535 の整数）を取得する。詳しくは、乱数回路 508 b により生成され、乱数回路 508 b の乱数値レジスタに格納されている値を RAM 41 c に割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、現在の遊技状態、賭数及び設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて入賞を許容するか否かの判定が行われる。

【0071】

内部抽選では、内部抽選の対象となる役、現在の遊技状態及び設定値に対応して定められた判定値数を、内部抽選用の乱数値（抽選用ワークに格納された数値データ）に順次加算し、加算の結果がオーバーフローしたときに、当該役に当選したものと判定される。このため、判定値数の大小に応じた確率（判定値数／65536）で役が当選することとなる。

【0072】

そして、内部抽選の結果を示す当選番号を RAM 41 c に設定する。当選番号は、内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御等に用いられる。

【0073】

また、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選番号に基づいて当選が判定された役に対応する当選フラグを RAM 41 c に割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2 バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。尚、いずれの役及

び役の組合せにも当選しなかった場合には、特別役格納ワーク及び一般役格納ワークをクリアする。

【0074】

また、内部抽選では、後述するA Tに制御されていない状態においてA Tに制御するかが決定されるとともに、A Tに制御されている状態において当該A Tの残りゲーム数を上乗せするか否かが決定される。内部抽選でA Tが当選した場合には、その後A Tに制御され、A Tの残りゲーム数の上乗せが当選した場合には、当選したゲーム数がA Tの残りゲーム数に加算されることとなる。

【0075】

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

【0076】

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

【0077】

本実施例では、いずれかの役に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4コマの引込範囲で揃えずに停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。尚、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン上に揃わないようになる。また、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン上に揃える制御を行っても良い。

【0078】

また、本実施例では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で再遊技役が当選した場合など、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、停止操作が行われた際に、入賞ライン上に最大4コマの引込範囲で再遊技役の図柄を揃えて停止させる制御を行う。尚、この場合、再遊技役を構成する図柄または同時当選する再遊技役を構成する図柄は、リール2 L、2 C、2 Rのいずれについても5図柄以内、すなわち4コマ以内の間隔で配置されており、4コマの引込範囲で必ず任意の位置に停止させることができるので、特別役と再遊技役が同時に当選している場合には、遊技者によるストップスイッチ8 L

10

20

30

40

50

、8C、8Rの操作タイミングに関わらずに、必ず再遊技役が揃って入賞することとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも再遊技役を入賞ライン上に揃える制御が優先され、必ず再遊技役が入賞することとなる。尚、特別役と再遊技役を同時に引き込める場合には、再遊技役のみを引き込み、再遊技役と同時に特別役が入賞ライン上に揃わないようになる。

【0079】

尚、本実施例では、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能な停止制御テーブルを用いてリールの停止制御を行う構成であるが、停止可能な位置を特定可能な停止位置テーブルから停止位置を特定し、特定した停止位置にリールを停止させる停止制御を行う構成、停止制御テーブルや停止位置テーブルを用いずに、停止操作がされたタイ

10

【0080】

本実施例においてメイン制御部41は、ゲームの開始後、リールの回転を開始させる毎にその時点、すなわちリールの回転を開始させた時点から経過した時間であるゲーム時間を計時するようになっており、1ゲームの終了後、メダルの投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前

20

30

【0081】

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して送信するコマンドについて説明する。

【0082】

本実施例では、メイン制御部41は、サブ制御部91に対して、投入枚数コマンド、クレジットコマンド、遊技状態コマンド、AT状態コマンド、内部当選コマンド、押し順コマンド、リール加速情報コマンド、加速完了コマンド、停止操作時コマンド、滑りコマ数コマンド、停止コマンド、遊技終了コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。これら

40

【0083】

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

50

【0084】

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

【0085】

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

【0086】

A T状態コマンドは、後述するA T中か否か、A Tの残りゲーム数等を特定可能なコマンドであり、ゲームが開始したときであって、遊技状態コマンドの後に送信される。

10

【0087】

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

【0088】

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

20

【0089】

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

30

【0090】

リール加速情報コマンドは、遊技の進行に伴いリールの回転が開始する旨を特定可能なコマンドであり、遊技の進行に伴いリールの回転を開始するときに送信する。

【0091】

加速完了コマンドは、遊技の開始に伴うリールの加速が完了した旨を特定可能なコマンドであり、遊技が開始された際にリール2 L、2 C、2 Rの回転が開始させた後、最初に全てのリール2 L、2 C、2 Rが定速回転となったときに送信される。

【0092】

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

40

【0093】

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

【0094】

停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれのリールであるか、該当するリールの停止位置の領域番号を特定可能なコマンドであり、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に、対応する滑りコマ数コマンドが送信された後に

50

送信される。

【0095】

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

【0096】

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

10

【0097】

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

【0098】

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

20

【0099】

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

【0100】

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

30

【0101】

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

【0102】

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

40

【0103】

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

【0104】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドであり、設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了及び設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。また、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部41の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部41の制御状態が初期

50

化されたことを特定可能である。

【0105】

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

【0106】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ25の検出状態、すなわちon（開放状態）／off（閉状態）を示すコマンドであり、電源投入時、1ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、及びドア開放検出スイッチ25の検出状態が変化（onからoff、offからon）した時に送信される。

10

【0107】

これらコマンドは、メイン処理またはタイマ割込処理（メイン）において生成され、RAM41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、タイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0108】

次に、メイン制御部41が演出制御基板90に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部91が実行する演出の制御について説明する。サブ制御部91は、メイン制御部41からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、RAM91cに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

20

【0109】

サブ制御部91は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてROM91bに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器51、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等の各種演出装置の出力制御を行う。制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する液晶表示器51の表示パターン、演出効果LED52の点灯態様、スピーカ53、54の出力態様、リールLED55の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部91は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいてRAM91cに設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

30

【0110】

尚、サブ制御部91は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

40

【0111】

演出パターンは、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率にて選択され、RAM91cに設定される。演出パターンの選択率は、ROM91bに格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部91は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとしてRAM91cに設定するようになっている。同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、

50

結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0112】

本実施例におけるスロットマシン1では、メイン制御部41により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を遊技補助表示器12の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ATという）に制御可能となっている。

【0113】

メイン制御部41は、ATに制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ報知を実行して、当選したナビ報知役の当選番号に基づいて遊技者にとって有利となる停止順を報知するとともに、当該当選番号に基づいて遊技者にとって有利となる停止順を特定可能な押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信することで、液晶表示器51等を用いたナビ演出を実行させる。また、本実施例においてメイン制御部41は、ATに制御していない通常状態であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。

【0114】

図6～図8は、メイン制御部41による内部抽選における抽選対象役について、抽選対象となる遊技状態、設定差及びAT抽選の有無、及びナビ対象となるか否かについて説明するための図である。また、図9は、メイン制御部41により制御される遊技状態（RT1～4、内部中、RB（BB1中のRB、BB2中のRB、RB入賞のRBを含む））の遷移を説明するための図であり、図10は、遊技状態の概要を示す図である。

【0115】

次に、図6～図8を参照して、内部抽選において遊技状態毎に抽選対象役（ATを含む）として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。

【0116】

本実施例では、内部抽選の対象となる抽選対象役として、再遊技役に関する抽選対象役（図6参照）、小役及び特別役に関する抽選対象役であって、ATの制御に関連するもの（図7参照）、小役及び特別役に関する抽選対象役であって、ATの制御に関連しないもの（図8参照）が予め定められており、各抽選対象役には、遊技状態に応じて判定値数が設定されている。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300/65536$ となる。また、各抽選対象役について、遊技状態に応じて抽選対象とされる場合には、4以上の判定値数が予め設定されており（図6～8では、「○」で示す）、 $1/16384$ （ $4/65536$ ）以上の確率で当選する一方で、遊技状態に応じて抽選対象とされない場合には、判定値数として0が設定されており（図6～8では、「-」で示す）、当該抽選対象役が当選しないようになっている。

【0117】

また、各抽選対象役は、予め定められた入賞役が含まれており、内部抽選にて一の抽選対象役が当選することで、当該抽選対象役に含まれる入賞役の入賞が許容されることとなり、入賞が許容された入賞役を構成する図柄の組合せがリール2L、2C、2Rの入賞ラインLN上に揃って停止されることで入賞が発生する。そして、入賞ラインLN上に停止した図柄の組合せの入賞役に応じて、当該入賞役が再遊技役である場合には、再遊技が付与され、当該入賞役が小役である場合には、当該入賞役に応じて予め定められたメダルの枚数が払い出され、当該入賞役が特別役である場合には、特別状態に制御されることとなる。

【0118】

また、内部抽選にて抽選対象となる一部の抽選対象役は、ATを含んでおり、当該内部抽選が行われるゲームの開始時に、ATに制御されていない状態においてATを含む抽選対象役が当選することで、ATに制御する旨が決定されることとなる。また、当該内部抽選が行われるゲームの開始時に、ATに制御されている状態においてATを含む抽選対象

役が当選することで、当該A Tの残りゲーム数を上乗せする旨が決定され、当選したA Tを含む抽選対象役の種類に応じて予め定められた上乗せゲーム数がA Tの残りゲーム数に上乗せされることとなる。尚、本実施例では、一部の抽選対象役は、A Tを含んでおり、A Tを含む抽選対象役が当選することで、A T、上乗せゲームが当選する構成であるが、A Tを含む抽選対象役が当選することで、A Tに制御するか否かを決定するA T抽選、上乗せゲームを付与するか否かを決定する上乗せ抽選を行うことのみが決定され、内部抽選にてA Tを含む抽選対象役が当選したことを契機としてA T抽選、上乗せ抽選を行い、当該抽選にて当選することで、A T、上乗せゲームが当選し得る構成、すなわちA T、上乗せゲームを付与するか否かを決定する際に、内部抽選の結果が所定の結果となったことを契機として2段階目の抽選を行う構成であっても良い。また、メイン制御部41は、A T、上乗せゲームを付与するか否かを決定する際に、A Tについては、内部抽選の結果のみに基づいて決定し、上乗せゲーム数については、内部抽選の結果が所定の結果となったことを契機として2段階目の抽選を行って決定する構成であっても良い。また、メイン制御部41は、A T、上乗せゲームを付与するか否かを決定する際に、A Tについては、内部抽選の結果が所定の結果となったことを契機として2段階目の抽選を行って決定し、上乗せゲーム数については、内部抽選の結果のみに基づいて決定する構成であっても良い。また、メイン制御部41は、A T、上乗せゲームを付与するか否かを決定する際に、3段階以上の抽選を行う構成であっても良い。

【0119】

また、抽選対象役のうち特別役に関する抽選対象役については、遊技状態が、特別役が持ち越されていない通常遊技状態か、特別役が持ち越されている持越中（内部中）か、特別状態であるR B（B B 1、2中のR B含む）かによって内部抽選の対象となる抽選対象役またはその判定値数（当選確率）の少なくとも一方が異なり、小役に関する抽選対象役については、遊技状態が、通常遊技状態か、持越中（内部中）か、B B 1中のR B（B B 1）か、B B 2中のR B（B B 2）か、R B入賞によるR B（図中R B）かによって内部抽選の対象となる抽選対象役またはその判定値数（当選確率）の少なくとも一方が異なり、再遊技役に関する抽選対象役については、遊技状態がR T 1であるか、R T 2であるか、R T 3であるか、R T 4であるかによって内部抽選の対象となる抽選対象役またはその判定値数（当選確率）の少なくとも一方が異なる。

【0120】

図6に示すように、再遊技に関する抽選対象役として、通常再遊技、R T 2移行再遊技1、R T 2移行再遊技2、R T 2移行再遊技3、R T 2移行再遊技4、R T 2移行再遊技5、R T 2移行再遊技6、R T 3移行再遊技、R T 1移行再遊技1、R T 1移行再遊技2、R T 1移行再遊技3、R T 1移行再遊技4、R T 1移行再遊技5、R T 1移行再遊技6、有利状態移行再遊技1、有利状態移行再遊技1+A T、有利状態移行再遊技2、有利状態移行再遊技2+A Tが含まれる。これらの各抽選対象役には、一または複数の再遊技役が入賞役として含まれており、内部抽選にて再遊技に関する抽選対象役が当選することで、いずれかの再遊技役が必ず入賞して、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0121】

R T 0において、再遊技に関する抽選対象役のうち通常再遊技については、4以上の判定値数が設定されており、その他の再遊技に関する抽選対象役については、0の判定値数が設定されている。また、R T 1において、通常再遊技、R T 2移行再遊技1～6、有利状態移行再遊技1+A T、有利状態移行再遊技2+A Tについては、4以上の判定値数が設定されており、その他の再遊技に関する抽選対象役については、0の判定値数が設定されている。また、R T 2において、通常再遊技、R T 3移行再遊技、R T 1移行再遊技1～6、有利状態移行再遊技1+A T、有利状態移行再遊技2+A Tについては、4以上の判定値数が設定されており、その他の再遊技に関する抽選対象役については、0の判定値数が設定されている。また、R T 3において、通常再遊技、R T 1移行再遊技1～6、有利状態移行再遊技1+A T、有利状態移行再遊技2+A Tについては、4以上の判定値数が設定されており、その他の再遊技に関する抽選対象役については、0の判定値数が設定

されている。また、内部中において、通常再遊技については、4以上の判定値数が設定されており、有利状態移行再遊技1+A T、有利状態移行再遊技2+A Tについては、無効とされており、内部抽選において読み出されないようになっており、その他の再遊技に関する抽選対象役については、0の判定値数が設定されている。また、R Bにおいて、これらの再遊技に関する抽選対象役については、0の判定値数が設定されている。

【0122】

本実施例では、4以上の判定値数が設定されている抽選対象役については、当該判定値数が設定されている遊技状態において内部抽選にて当選し得ることとなり、実質的な抽選対象となるが、0の判定値数が設定されている抽選対象役については、当該判定値数が設定されている遊技状態において内部抽選にて当選することがなく、実質的な抽選対象とならない。例えば、有利状態移行再遊技1+A T及び有利状態移行再遊技2+A Tは、いずれの遊技状態でも4以上の判定値数が設定されているので、いずれの遊技状態においても実質的な抽選対象となる一方で、有利状態移行再遊技1及び有利状態移行再遊技2は、いずれの遊技状態においても0の判定値数が設定されているので、いずれの遊技状態においても実質的な抽選対象とならない。

10

【0123】

また、図6に示すように、再遊技に関する抽選対象役については、設定差が設けられておらず、スロットマシン1の設定値(1~6)によらず同様の確率で内部抽選にて当選する。

【0124】

20

また、再遊技に関する抽選対象役のうち有利状態移行再遊技1+A T及び有利状態移行再遊技2+A Tは、A T抽選の対象となっており、A Tに制御されていない状態で当該抽選対象役が当選したときには、A Tに当選したこととなり、A Tに制御されている状態で当該抽選対象役が当選したときには、A Tの残りゲーム数の上乘せが当選したこととなる。一方、他の再遊技に関する抽選対象役が当選したときには、A Tが当選しなかったこと(非当選)となる。

【0125】

また、再遊技に関する抽選対象役のうちR T 2移行再遊技1~6、R T 1移行再遊技1~6は、ナビ対象となっており、A Tに制御されている状態で、これらの抽選対象役が当選したときには、ナビ報知が行われる。

30

【0126】

図7に示すように、小役及び特別役に関する抽選対象役であって、A Tの制御に関連する抽選対象役として、チェリー、チェリー+A T、スイカ、スイカ+A T、押し順ベル1、押し順ベル2、押し順ベル3、押し順ベル4、押し順ベル5、押し順ベル6、S B、R B+チェリー、R B+チェリー+A T、R B+スイカ、R B+スイカ+A T、B B 1+チェリー、B B 1+チェリー+A T、B B 1+スイカ、B B 1+スイカ+A T、B B 2+チェリー、B B 2+チェリー+A T、B B 2+スイカ、B B 2+スイカ+A Tが含まれる。これらの各抽選対象役には、一または複数の小役、特別役が入賞役として含まれており、内部抽選にて小役及び特別役に関する抽選対象役が当選した場合には、入賞役として小役が入賞したときには、当該小役に応じたメダル枚数が払出され、入賞役として特別役が入賞したときには、当該特別役に応じた特別状態に制御され、いずれの入賞役も入賞しなかったときには、はずれとなる。

40

【0127】

R T 0~3及び内部中において、小役及び特別役に関する抽選対象役のうちチェリー+A T、スイカ+A T、押し順ベル1、押し順ベル2、押し順ベル3、押し順ベル4、押し順ベル5、押し順ベル6、S B、R B+チェリー+A T、R B+スイカ+A T、B B 1+チェリー+A T、B B 1+スイカ+A T、B B 2+チェリー+A T、B B 2+スイカ+A Tについては、4以上の判定値数が設定されており、小役及び特別役に関する抽選対象役のうち、チェリー、スイカ、R B+チェリー、R B+スイカ、B B 1+チェリー、B B 1+スイカ、B B 2+チェリー、B B 2+スイカについては、0の判定値数が設定されてい

50

る。また、R Bにおいて、小役及び特別役に関する抽選対象役のうちチェリー、スイカ、押し順ベル1、押し順ベル2、押し順ベル3、押し順ベル4、押し順ベル5、押し順ベル6については、4以上の判定値数が設定されており、小役及び特別役に関する抽選対象役のうち、チェリー＋A T、スイカ＋A T、R B＋チェリー、R B＋チェリー＋A T、R B＋スイカ、R B＋スイカ＋A T、B B 1＋チェリー、B B 1＋チェリー＋A T、B B 1＋スイカ、B B 1＋スイカ＋A T、B B 2＋チェリー、B B 2＋チェリー＋A T、B B 2＋スイカ、B B 2＋スイカ＋A Tについては、0の判定値数が設定されている。

【0128】

尚、本実施例では、R Bにおいて、A Tを含む抽選対象役（小役＋A T、特別役＋小役＋A T、特別役＋A T）の判定値数を0と設定することで、R B中（B B 1中、B B 2中、R B中）において後述のA T、A Tの上乗せゲーム数が当選することがない構成としているが、R B中においても、A Tを含む抽選対象役の判定値数を4以上に設定して、A T、A Tの上乗せゲーム数が当選し得る構成としても良く、このような構成として、例えば、スロットマシン1の設定値（1～6）に応じて内部抽選にて当選する確率に差が設けられていない特別役の当選を契機に制御されるR B中において、A Tを含む抽選対象役の判定値数を4以上として、A T、A Tの上乗せゲーム数が当選し得る構成としても良いし、スロットマシン1の設定値（1～6）に応じて内部抽選にて当選する確率に差が設けられている特別役の当選を契機に制御されるR B中において、A Tを含む抽選対象役の判定値数を4以上として、A T、A Tの上乗せゲーム数が当選し得る構成としても良い。

【0129】

また、図7に示すように、小役及び特別役に関する抽選対象役であって、A Tの制御に関連する抽選対象役については、いずれの抽選対象役も設定差が設けられておらず、スロットマシン1の設定値（1～6）によらず同様の確率で内部抽選にて当選する。

【0130】

また、小役及び特別役に関する抽選対象役のうちチェリー＋A T、スイカ＋A T、R B＋チェリー＋A T、R B＋スイカ＋A T、B B 1＋チェリー＋A T、B B 1＋スイカ＋A T、B B 2＋チェリー＋A T、B B 2＋スイカ＋A Tは、A T抽選の対象となっており、A Tに制御されていない状態で当該抽選対象役が当選したときには、A Tに当選したこととなり、A Tに制御されている状態で当該抽選対象役が当選したときには、A Tの残りゲーム数の上乗せが当選したこととなる。一方、他の小役及び特別役に関する抽選対象役であって、A Tの制御に関連する抽選対象役が当選したときには、A Tが当選しなかったこと（非当選）となる。

【0131】

また、小役及び特別役に関する抽選対象役のうち押し順ベル1～6は、ナビ対象となっており、A Tに制御されている状態で、これらの抽選対象役が当選したときには、ナビ報知が行われる。一方、他の小役及び特別役に関する抽選対象役であって、A Tの制御に関連する抽選対象役が当選したときには、A Tに制御されているか否かに関わらず、ナビ報知は行われない。

【0132】

尚、内部中やR B（R B、B B 1中のR B、B B 2中のR B含む）では、特別役、特別役＋A T、特別役＋一般役は内部抽選の対象とならない。

【0133】

図8に示すように、小役及び特別役に関する抽選対象役であって、A Tの制御に関連しない抽選対象役として、ベル、R B、B B 1、B B 1＋特別再遊技、B B 2、B B 2＋特別再遊技が含まれる。これらの各抽選対象役には、一または複数の小役、特別役、再遊技役が入賞役として含まれており、内部抽選にて小役及び特別役に関する抽選対象役が当選した場合に、入賞役として小役が入賞したときには、当該小役に応じたメダルの枚数が払出され、入賞役として特別役が入賞したときには、当該特別役に応じた特別状態に制御され、入賞役として特別再遊技が入賞したときには、リプレイゲーム（再遊技）が付与され、いずれの入賞役も入賞しなかったときには、はずれとなる。

【0134】

R T 0 ～ 3、内部中において、小役及び特別役に関する抽選対象役のうちベル、R B、B B 1、B B 1 + 特別再遊技、B B 2、B B 2 + 特別再遊技については、4 以上の判定値数が設定されている。また、R B において、ベルについては、4 以上の判定値数が設定されており、R B、B B 1、B B 1 + 特別再遊技、B B 2、B B 2 + 特別再遊技については、判定値数が 0 に設定されている。

【0135】

また、図 8 に示すように、小役及び特別役に関する抽選対象役であって、A T の制御に関連しない抽選対象役については、いずれの抽選対象役も設定差が設けられており、スロットマシン 1 の設定値（1 ～ 6）に応じて異なる確率で内部抽選にて当選する。

10

【0136】

また、小役及び特別役に関する抽選対象役のうちベル、R B、B B 1、B B 1 + 特別再遊技、B B 2、B B 2 + 特別再遊技は、いずれも A T 抽選の対象となっておらず、これらの抽選対象役が当選したときには、A T、上乗せゲーム数は、はずれとなる。

【0137】

また、小役及び特別役に関する抽選対象役のうちベル、R B、B B 1、B B 1 + 特別再遊技、B B 2、B B 2 + 特別再遊技は、いずれもナビ対象となっておらず、これらの抽選対象役が当選したときには、A T に制御されているか否かに関わらず、ナビ報知は行われない。

【0138】

次に、メイン制御部 4 1 が制御する遊技状態の遷移、及び遊技状態の概要について、図 9、図 1 0 に基づいて説明する。

20

【0139】

本実施例では、メイン制御部 4 1 が制御する遊技状態には、通常遊技状態として R T 0、R T 1、R T 2、R T 3、特別役（R B、B B 1、B B 2）が持ち越されている内部中、特別状態としてボーナス（R B、B B 1 中の R B、B B 2 中の R B）が含まれ、いずれか一の遊技状態に制御される。

【0140】

R T 0 は、ボーナス（B B 1 ～ 3、R B）の終了時に移行する。そして、R T 0 は、R T 2 に移行してからのゲーム数に関わらず、所定の特定図柄が入賞ライン L N 上に停止すること、または S B が入賞することにより R T 1 に移行するか、特別役の当選により内部中に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率はナビ報知に従った停止順で停止操作が行われたか否かに関わらず 1 0 0 % 未満となる。

30

【0141】

R T 1 は、R T 0 において、所定の特定図柄が入賞ライン L N 上に停止すること、または S B が入賞すること、R T 2、R T 3 において、所定の特定図柄が入賞ライン L N 上に停止すること、または R T 1 移行再遊技、S B が入賞することにより移行する。そして、R T 1 は、R T 1 に移行してからのゲーム数に関わらず、R T 2 移行再遊技が入賞することにより R T 2 に移行するか、特別役の当選により内部中に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率はナビ報知に従った停止順で停止操作が行われたか否かに関わらず 1 0 0 % 未満となる。

40

【0142】

R T 2 は、R T 1 において R T 2 移行再遊技が入賞することにより移行する。そして、R T 2 は、R T 2 に移行してからのゲーム数に関わらず、所定の特定図柄が入賞ライン L N 上に停止することにより R T 1 に移行するか、R T 3 移行再遊技が入賞することにより R T 3 に移行するか、特別役が当選して内部中に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は、少なくともナビ報知に従った停止順で停止操作が行われることで 1 0 0 % を超える。

【0143】

R T 3 は、R T 2 において R T 3 移行再遊技が入賞することにより移行する。そして、

50

R T 3 は、R T 3 に移行してからのゲーム数に関わらず、所定の特定図柄が入賞ライン L N 上に停止すること、または R T 1 移行再遊技、S B が入賞することにより R T 1 に移行するか、特別役が当選して内部中に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は、少なくともナビ報知に従った停止順で停止操作が行われることで 1 0 0 % を超える。

【0144】

内部中は、R T 0 ~ 3 において特別役 (R B、B B 1、B B 2) の当選により移行する。そして、内部中は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中に移行する契機となった特別役が入賞してボーナス (R B、B B 1 中の R B、B B 2 中の R B) に移行することで終了する。1 ゲームあたりのメダルの払出率は、ナビ報知に従った停止順で停止操作が行われたか否かに関わらず 1 0 0 % 未満となる。

10

【0145】

R B (R B) は、内部中において R B の入賞により移行する。そして、R B は、1 2 ゲームが消化されるか、6 回入賞されることで終了する。また、R B においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外となり、小役の当選確率は、R T 0 ~ 3 よりも高く高確率 (約 1 / 1. 0) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 0 0 % を超える。

【0146】

B B 1、B B 2 (R B) は、内部中において B B 1、B B 2 の入賞により移行する。そして、B B 1、B B 2 は、B B 1、B B 2 に移行してからのゲーム数に関わらず、B B 1、B B 2 中に払い出されたメダルの総数が規定数 (本実施例では、3 1 6 枚) を超えることで終了する。また、B B 1、B B 2 においては、常時上述の R B に制御され、B B 1、B B 2 中の R B においては、特別役及び再遊技役が内部抽選の対象外とされることから、小役の当選確率は、R T 0 ~ 3 よりも高く高確率 (約 1 / 1. 0) であり、1 ゲームあたりのメダルの払出率は 1 0 0 % を超える。

20

【0147】

R T 0 ~ 3、内部中、ボーナス (R B、B B 1、B B 2) のうち、ボーナス (R B、B B 1、B B 2) が 1 ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。また、R T 0 ~ 3 のうち R T 2、3 は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1 ゲームあたりのメダルの払出率が R T 0、1 に比較して高い点において、R T 0、1 よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、R T 2、3、内部中のうち R T 2、3 は、1 ゲームあたりのメダルの払出率が内部中に比較して高い点において、内部中よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

30

【0148】

次に、内部抽選の抽選対象役の種類及び停止順に応じてリールの入賞ライン L N 上に停止する図柄の組合せについて、図 1 1 及び図 1 2 を用いて説明する。

【0149】

図 1 1 に示すように、本実施例では、内部抽選にて抽選対象役として R T 2 移行再遊技 1 ~ 6 が当選している場合には、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。R T 2 移行再遊技 1 ~ 6 には、入賞役として少なくとも R T 2 移行再遊技役と通常再遊技役が含まれており、R T 2 移行再遊技役は、入賞することでリプレイゲームが付与される再遊技役を含むとともに遊技状態が R T 2 に移行される移行役であり、通常再遊技役は、入賞することでリプレイゲームが付与されるのみの再遊技役を含む。

40

【0150】

例えば、R T 2 移行再遊技 1 が当選したときに、左中右の停止順 (第 1 停止として左リール、第 2 停止として中リール、第 3 停止として右リールを停止させる停止順) により停止操作が行われる場合には、R T 2 移行再遊技役を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N 上に停止する一方で、左中右の停止順以外の停止順で停止操作が行われる場合には、通常再遊技役を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N 上に停止する。また、R T 2 移行再遊技 2 ~ 6 が当選したときにも、R T 2 移行再遊技 1 が当選したときと同様に、R T 2 移行再遊技 2 ~ 6 の種類に応じて予め定められた所定の停止順で停止操作が行われる場合に

50

は、R T 2 移行再遊技役を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N 上に停止する一方で、所定の停止順以外の停止順で停止操作が行われる場合には、通常再遊技役を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N 上に停止する。

【0151】

これにより、R T 1 において R T 2 移行再遊技 1 ～ 6 の当選時には、その種類に応じた停止順で操作されることで R T 2 移行再遊技役が入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、R T 2 移行再遊技役を入賞させることにより R T 2 へ移行させることができるものの、停止順が一致しなければ通常再遊技役が入賞して R T 1 が維持されることとなる。

【0152】

また、図 1 1 に示すように、本実施例では、内部抽選にて抽選対象役として R T 1 移行再遊技 1 ～ 6 が当選している場合には、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。R T 1 移行再遊技 1 ～ 6 には、入賞役として少なくとも R T 1 移行再遊技役と通常再遊技役が含まれており、R T 1 移行再遊技役は、入賞することでリプレイゲームが付与される再遊技役であるとともに遊技状態が R T 1 に移行される移行役であり、通常再遊技役は、入賞することでリプレイゲームが付与されるのみの再遊技役である。

【0153】

R T 1 移行再遊技 1 ～ 6 が当選したときには、R T 1 移行再遊技 1 ～ 6 の種類に応じて予め定められた所定の停止順で停止操作が行われる場合には、通常再遊技役を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N 上に停止する一方で、所定の停止順以外の停止順で停止操作が行われる場合には、R T 1 移行再遊技役を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N 上に停止する。

【0154】

これにより、R T 2、R T 3 において R T 1 移行再遊技 1 ～ 6 の当選時には、その種類に応じた停止順で操作されることで通常再遊技役が入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、通常再遊技役を入賞させることにより R T 1 へ移行されることを回避することができるものの、停止順が一致しなければ R T 1 移行再遊技役が入賞して R T 1 に移行されることとなる。

【0155】

また、図 1 1 に示すように、本実施例では、内部抽選にて抽選対象役として R T 3 移行再遊技が当選している場合には、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なることは無い。R T 3 移行再遊技には、入賞役として少なくとも R T 3 移行再遊技役が含まれており、R T 3 移行再遊技役は、入賞することでリプレイゲームが付与される再遊技役であるとともに遊技状態が R T 3 に移行される移行役である。

【0156】

R T 3 移行再遊技が当選したときには、停止順に関わらず、R T 3 移行再遊技役を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N 上に停止する。これにより、R T 2 において R T 3 移行再遊技の当選時には、停止順に関わらず、R T 3 移行再遊技役が入賞し、当該 R T 3 移行再遊技が入賞することにより、R T 3 へ移行されることとなる。

【0157】

また、図 1 1 に示すように、本実施例では、内部抽選にて抽選対象役として有利状態移行再遊技 1、2 が当選している場合にも、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なることは無い。有利状態移行再遊技 1 には、入賞役として少なくとも有利状態移行再遊技役 1 が含まれており、有利状態移行再遊技役 1 は、入賞することでリプレイゲームが付与される再遊技役であるとともに有利状態（A T の制御が行われる状態）に移行される移行役である。また、有利状態移行再遊技 2 には、入賞役として少なくとも有利状態移行再遊技役 2 が含まれており、有利状態移行再遊技役 2 は、入賞することでリプレイゲームが付与される再遊技役であるとともに有利状態（A T の制御が行われる状態）に移行される移行役である。

10

20

30

40

50

【0158】

有利状態移行再遊技1、2が当選したときには、停止順に関わらず、当選している有利状態移行再遊技役1、2を構成する図柄の組合せが入賞ラインLN上に停止する。これにより、RT1～3において有利状態移行再遊技1、2の当選時には、停止順に関わらず、有利状態移行再遊技役が入賞し、当該有利状態移行再遊技役が入賞することにより、有利状態へ移行されることとなる。

【0159】

図12に示すように、本実施例では、内部抽選にて抽選対象役として押し順ベル1～6が当選している場合には、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。押し順ベル1～6には、入賞役として少なくともベルと特殊小役が含まれており、ベルは、入賞することで所定の枚数のメダルの払出が行われる小役である。また、特殊小役は、入賞することで、ベルの入賞時よりも少ない所定の枚数のメダルの払出が行われる小役である。

10

【0160】

例えば、押し順ベル1が当選したときに、左中右の停止順（第1停止として左リール、第2停止として中リール、第3停止として右リールを停止させる停止順）により停止操作が行われる場合には、ベルを構成する図柄の組合せが入賞ラインLN上に停止する一方で、左中右の停止順以外の停止順で停止操作が行われる場合には、特殊小役を構成する図柄の組合せまたはメダルの付与を伴わない特定図柄の組合せが入賞ラインLN上に停止する。また、押し順ベル2～6が当選したときにも、押し順ベル1が当選したときと同様に、押し順ベル2～6の種類に応じて予め定められた所定の停止順で停止操作が行われる場合には、ベルを構成する図柄の組合せが入賞ラインLN上に停止する一方で、所定の停止順以外の停止順で停止操作が行われる場合には、特殊小役を構成する図柄の組合せまたはメダルの付与を伴わない特定図柄の組合せが入賞ラインLN上に停止する。

20

【0161】

このため、押し順ベル1～6の当選時には、押し順ベル1～6の種類に応じた停止順で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。また、特にRT2やRT3では、停止順が一致しない場合に特定図柄が停止することから、停止順が一致しなければ一定の割合でRT1へ移行してしまうこととなる。

【0162】

また、図12に示すように、本実施例では、内部抽選にて抽選対象役としてSBが当選している場合には、停止順に関わらず、SB入賞を構成する特定図柄が優先して入賞ラインLNに停止する。このため、RT0～3において、SB当選時には、特定図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われることで、SB入賞を構成する特定図柄が停止してRT1へ移行してしまうこととなる。

30

【0163】

また、図12に示すように、本実施例では、内部抽選にて抽選対象役としてRB1+チェリー、BB1+チェリー、BB2+チェリーが当選している場合には、停止順に関わらず、チェリーの構成図柄が優先して入賞ラインLNに停止する。また、内部抽選にて抽選対象役としてRB1+スイカ、BB1+スイカ、BB2+スイカが当選している場合には、停止順に関わらず、スイカの構成図柄が優先して入賞ラインLNに停止する。これにより、これらの特別役+小役の当選時には、小役の構成図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われることで、小役の構成図柄が停止して、当選している特別役は次ゲーム以降に持ち越されることとなり、小役の構成図柄を停止不可能なタイミングかつ当選している特別役の構成図柄を停止可能なタイミングで停止操作が行われることで、当選している特別役の構成図柄が停止して、ボーナスへ移行されることとなる。

40

【0164】

また、図12に示すように、本実施例では、内部抽選にて抽選対象役としてBB1+特別再遊技、BB2+特別再遊技が当選している場合には、停止順に関わらず、特別再遊技の構成図柄が優先して入賞ラインLNに停止する。これにより、これらの特別役+特別再

50

遊技の当選時には、特別再遊技の構成図柄が停止して、当選している特別役は次ゲーム以降に持ち越されることとなる。

【0165】

本実施例におけるスロットマシンでは、遊技状態がRT1、2、3であるときに、メイン制御部41により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、ATという）に制御可能となっている。

【0166】

メイン制御部41は、ATに制御している場合には、遊技状態に応じた報知対象役に当選することにより、ナビ報知を実行するとともに、サブ制御部91に対して第1の内部当選コマンド、第2の内部当選コマンド、押し順コマンドを送信することで、サブ制御部91によるナビ演出を実行させる。遊技状態に応じた報知対象役とは、RT1であるときにはRT2移行再遊技1～6、押し順ベル1～6であり、RT2であるときにはRT1移行再遊技1～6、押し順ベル1～6である。また、本実施例においてメイン制御部41は、ATにしていけない通常状態であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。本実施例のナビ報知は、遊技補助表示器12の点灯態様を変化させることにより遊技者にとって有利な停止順を識別可能に報知する。

10

【0167】

本実施例のナビ演出は、ナビ報知により報知された遊技者にとって有利な停止順を、液晶表示器51からのナビ画像の表示と、スピーカ53、54からのナビ音声の出力とによって報知する。例えば、左中右の停止順を報知する場合には、「123」（左リールが第1停止、中リールが第2停止、右リールが第3停止であることを示す）といったストップスイッチ8L、8C、8Rの停止順を示す停止順画像を表示する。また、ナビ音声として、例えば、「左中右！」（左リールが第1停止、中リールが第2停止、右リールが第3停止であることを示す）といったストップスイッチの停止順を示す音声出力する。また、左リールを第1停止とする停止順を報知する場合には、「1 - -」（左リールが第1停止であることを示す）といったストップスイッチ8L、8C、8Rの停止順を示す停止順画像を表示する。また、ナビ音声としては、例えば、「左！」（左リールが第1停止であることを示す）（左リールが第1停止であることを示す）といったストップスイッチの停止順を示す音声出力する。尚、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器51、スピーカ53、54を用いたものに限らず、演出効果LED52、リールLED55等を用いて実行するものであっても良い。

20

30

【0168】

ナビ報知及びナビ演出では、RT1においてRT2移行再遊技1～6のいずれかが当選したときには、RT2移行再遊技が入賞する停止順を識別可能に報知する。また、RT1において押し順ベル1～6のいずれかが当選したときには、ベルが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、RT2においてもRT3においてRT1移行再遊技1～6のいずれかが当選したときには、通常再遊技が入賞する停止順を識別可能に報知する。また、RT2においてもRT3においても押し順ベル1～6が当選したときには、ベルが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、SBが当選したときには、SBが当選した旨を識別可能に報知する。

40

【0169】

このように、ナビ報知及びナビ演出では、遊技者にとって有利となる停止順が識別可能に報知される。このため、遊技者は、ナビ演出に従った停止順で停止操作を行うことにより、意図的に、RT1においてRT2移行再遊技を入賞させてRT2へ移行させること、ベルを入賞させることができ、RT2、3において通常再遊技を入賞させてRT1移行再遊技の入賞を回避すること、ベルを入賞させること、特定図柄の停止を回避することができる。また、SBの入賞を回避することができる。

50

【0170】

本実施例においてメイン制御部41は、内部抽選でATに制御するか否かを決定する。そして、メイン制御部41は、内部抽選でATに当選した場合には、前兆期間を経てATに制御する。ATの制御を開始した後、RT2へ移行するまでの状態を準備状態とも呼ぶ。メイン制御部41は、準備状態において、対象役の当選時にナビ報知を実行する。この際、RT1においては、RT2移行再遊技1～6の当選時にナビ報知の対象となり、RT2移行再遊技1～6の当選時にRT2移行再遊技を入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことによりRT2移行再遊技を入賞させてRT1からRT2に移行させることが可能となる。また、準備状態に移行後は、押し順ベル1～6の当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することが可能となる。

10

【0171】

メイン制御部41は、RT1においてRT2移行再遊技が入賞してRT2に移行することで準備状態を終了する。これに伴いメイン制御部41は、所定ゲーム数を、RAM91cに割り当てられたATの残りゲーム数として設定し、ATの残りゲーム数の計数を開始する。RT1に移行した後も、押し順ベル1～6の当選時にベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することが可能となるとともに、特定図柄の停止を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。また、RT2に移行した後は、RT1移行再遊技1～6の当選時に通常再遊技を入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、RT1移行再遊技の入賞を回避しつつ、RT3移行役が当選するまで待機し、RT3移行役を入賞させてRT3へ移行させることができる。RT1へ移行してしまうことを回避でき、また、SBの当選時にSBが当選した旨が報知されるので、SBの入賞を回避し、RT1へ移行してしまうことを回避できる。

20

【0172】

また、ATの開始後、1ゲーム消化する毎に残りゲーム数が1減算されるとともに、残りゲーム数が0となった場合には、ATの制御を終了する。これに伴いナビ報知が実行されなくなるので、押し順ベル1～6の当選時に特定図柄の停止を回避すること、RT1移行再遊技1～6の当選時にRT1移行再遊技の入賞を回避することが不可能となり、特定図柄の停止またはRT1移行再遊技の入賞によりRT1に移行することで一連のATの制御が終了することとなる。また、ATの開始後、残りゲーム数が0となる前に内部抽選にてATの残りゲーム数の上乘せが当選した場合には、当選したゲーム数をATの残りゲーム数に加算する。

30

【0173】

また、ATの開始後、残りゲーム数が0となる前に特別役が当選した場合にはRT1の終了によりATを中断し、これに伴いATのゲーム数の計数も中断する。AT中に特別役が当選し、ATが中断した場合には、その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御し、当該ボーナス終了後に移行するRT0において特定図柄が停止してRT1に移行した時点でATの制御を再開し、これに伴い準備状態を経てRT2に再度移行することでATの残りゲーム数の計数を再開する。

40

【0174】

また、メイン制御部41は、AT中の押し順ベル1～6の当選時に、ベルが入賞する停止順をナビ報知により報知するようになっており、報知された停止順を無視して停止操作を行った場合には、ベルが入賞してRT2、3が維持される場合もあるが、特定図柄が停止してRT1へ移行してしまう場合もある。また、RT1移行再遊技1～6の当選時に、報知された停止順を無視して停止操作を行った場合には、RT1移行再遊技が入賞してRT1へ移行してしまうこととなる。AT中に、RT2、3からRT1に移行した場合にはATは継続し、1ゲーム消化する毎にATの残りゲーム数を1減算させつつ、準備状態と同様に、RT1におけるRT2移行再遊技1～6の当選時にRT1移行再遊技を入賞さ

50

せる停止順をナビ報知により報知し、報知された停止順に従って停止操作が行われることにより R T 1 移行再遊技を入賞させて R T 1 から R T 2 に移行させることが可能である。

【0175】

次に、メイン制御部 4 1 が行う内部当選コマンド設定処理の制御内容について、図 1 3 ～図 1 8 に基づいて説明する。

【0176】

本実施例では、抽選対象役の種類毎に当選番号が予め割り当てられており、持ち越されることがある抽選対象役、すなわち特別役の種類毎の当選番号が設定された特別役当選番号テーブルと、持ち越されることがない抽選対象役、すなわち一般役の種類毎の当選番号が設定された一般役当選番号テーブルとが R O M 4 1 b の所定領域に格納されている。

10

【0177】

図 1 3 に示すように、特別役当選番号テーブルでは、いずれの特別役も当選していない場合、すなわちはずれの当選番号は、「0」が、B B 1、B B 2、R B、S B の当選番号として「1」～「4」が割り当てられている。また、図 1 4 に示すように、一般役当選番号テーブルでは、いずれの一般役も当選していない場合、すなわちはずれの場合の当選番号として「0」が、再遊技に関する抽選対象役の当選番号として「1」～「16」が、小役に関する抽選対象役の当選番号として「20」～「28」が割り当てられている。このように、特別役当選番号テーブル及び一般役当選番号テーブルでは、内部抽選の抽選対象役と当選番号とが対応して設定されている。

【0178】

20

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、スタート操作が行われたときに、内部抽選処理を実行し、内部抽選にて特別役及び一般役のうちいずれかの役が当選している場合には、当選が判定された抽選対象役に対応する当選番号を R A M 4 1 c の所定領域に設定し、いずれの役も当選していない場合には、はずれに対応する当選番号を R A M 4 1 c の所定領域に設定する。一般役の当選を示す当選番号は 1 ゲーム終了毎にクリアされる一方で、特別役の当選を示す当選番号は当選した特別役が入賞されるまで維持され、当選した特別役が入賞することでクリアされる。

【0179】

メイン制御部 4 1 は、当選番号を設定した後、内部当選コマンド設定処理を実行して、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている内部当選番号に基づいて第 1 の内部当選コマンド及び第 2 の内部当選コマンドをコマンドキューに設定し、その後のタイマ割込処理（メイン）により、第 1 の内部当選コマンド及び第 2 の内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

30

【0180】

具体的には、図 1 5 に示すように、内部当選コマンド設定処理では、まず、内部抽選処理において R A M 4 1 c の所定領域に設定された特別役の当選番号を取得し（S f 1）、取得した当選番号を、サブ制御部 9 1 に対して送信する送信用当選番号として R A M 4 1 c の所定領域に設定し（S f 2）、当該送信用当選番号に基づいて第 1 の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する。メイン制御部 4 1 が送信するコマンドは、2 バイトで構成され、1 バイト目は M O D E（コマンドの分類）を表し、2 バイト目は E X T（コマンドの内容）を表すようになっており、メイン制御部 4 1 は、第 1 の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する際に、1 バイト目に第 1 の内部当選コマンドである旨を示す M O D E を格納し、2 バイト目の E X T に特別役の送信用当選番号を格納する。

40

【0181】

S f 3 のステップにおいて、第 1 の内部当選コマンドを格納した後は、内部抽選処理において R A M 4 1 c の所定領域に設定された一般役の当選番号を取得し（S f 4）、取得した当選番号が、2 未満であるか否か（S f 5）、1 5 未満であるか否か（S f 6）、2 2 未満であるか否か（S f 7）、2 8 未満であるか否か（S f 8）、を順次判定して、取得した当選番号が予め定められた複数の所定範囲のいずれの範囲にあるかを判定する。

【0182】

50

そして、S f 5のステップにおいて当選番号が2未満であると判定した場合、すなわち当選番号が0または1である場合には、当該取得した当選番号を、サブ制御部91に対して送信する送信用当選番号としてR A M 4 1 cの所定領域に設定する（S f 9）。また、S f 5のステップにおいて当選番号が2未満でないと判定し、S f 6のステップにおいて15未満であると判定した場合、すなわち当選番号が2～14のいずれかである場合には、送信用当選番号としてR A M 4 1 cの所定領域に2を設定する（S f 10）。また、S f 6のステップにおいて当選番号が15未満でないと判定し、S f 7のステップにおいて22未満であると判定した場合、すなわち当選番号が20、21のいずれかである場合には、当該当選番号を、送信用当選番号としてR A M 4 1 cの所定領域に設定する（S f 9）。また、S f 7のステップにおいて当選番号が22未満でないと判定し、S f 8のステップにおいて28未満であると判定した場合、すなわち当選番号が22～27のいずれかである場合には、送信用当選番号としてR A M 4 1 cの所定領域に22を設定する（S f 10）。また、S f 8のステップにおいて当選番号が28未満でないと判定した場合、すなわち当選番号が28である場合には、当該当選番号を、送信用当選番号としてR A M 4 1 cの所定領域に設定する（S f 9）。

10

【0183】

そして、S f 9、S f 10、S f 11のステップにおいて一般役の送信用当選番号をR A M 4 1 cの所定領域に設定した後は、当該送信用当選番号に基づいて第2の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する。メイン制御部41は、第2の内部当選コマンドをコマンドキューに格納する際に、1バイト目に第2の内部当選コマンドである旨を示すM O D Eを格納し、2バイト目のE X Tに一般役の送信用当選番号を格納する。

20

【0184】

S f 10のステップにおいて第2の内部当選コマンドをコマンドキューに格納した後は、内部当選コマンド設定処理を終了してメイン処理（メイン）に戻る。

【0185】

このように、本実施例の内部当選コマンド設定処理では、内部抽選処理においてR A M 4 1 cの所定領域に設定された特別役の当選番号を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第1の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。

【0186】

また、本実施例の内部当選コマンド設定処理では、内部抽選処理においてR A M 4 1 cの所定領域に設定された一般役の当選番号が第1の所定範囲（0～1、15～21、28）内にある場合には、当該当選番号を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、内部当選において第1の所定範囲（0～1、16～21、28）内にある当選番号が設定された場合に送信されることとなる第2の内部当選コマンドでは、当該コマンドに含まれる送信用当選番号に基づいて内部抽選による当選番号を特定できるようになっている。

30

【0187】

一方、当選番号が第2の所定範囲（2～14）内にある場合には、第2の所定範囲に含まれる一の当選番号（2）を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、内部当選において第2の所定範囲（2～14）内にある当選番号が設定された場合に送信されることとなる第2の内部当選コマンドでは、当該コマンドに含まれる送信用当選番号に基づいて、当選番号が第2の所定範囲（2～14）の番号のいずれであるかは特定できないようになっている一方で、当選番号が第2の所定範囲（2～14）内にあることを特定できるようになっている。

40

【0188】

また、当選番号が第3の所定範囲（22～27）内にある場合には、第3の所定範囲に含まれる一の当選番号（22）を送信用当選番号として設定し、当該送信用当選番号を含む第2の内部当選コマンドをコマンドキューに設定する。これにより、内部当選において第3の所定範囲（22～27）内にある当選番号が設定された場合に送信されることとな

50

る第2の内部当選コマンドでは、当該コマンドに含まれる送信用当選番号に基づいて、当選番号が第3の所定範囲（22～27）の番号のいずれであるかは特定できないようになっている一方で、当選番号が第3の所定範囲（22～27）内にあることを特定できるようになっている。

【0189】

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

【0190】

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

【0191】

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

【0192】

また、本実施例では、特別役及び一般役の当選番号を別々に分けて割り当てる構成、すなわち特別役当選番号テーブルにおいて特別役（BB1、BB2、RB、SB）の種類及びはずれに対応する特別役の当選番号を設定し、一般役当選番号テーブルにおいて一般役の種類及びはずれに応じた一般役の当選番号を設定する構成であり、メイン制御部41は、内部抽選の結果に応じて特別役の当選番号及び一般役の当選番号をRAM41cの所定領域に各々設定する構成であるが、特別役と一般役とに分けずに当選番号を割り当てる構成、例えば、「BB1」、「小役」、「BB1＋同時に当選する小役（例えば、図7に示すBB1＋チェリー等）」を夫々の抽選対象役として当選番号を割り当てる構成であっても良い。このような構成では、メイン制御部41は、内部抽選の結果に応じて一の当選番号をRAM41cの所定領域に設定することで、当該一の当選番号のみに基づいて特別役及び小役が当選しているか否かを判定して、所定制御（内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール2L、2C、2Rの停止制御等）を行うことができる。

【0193】

次に、メイン制御部41が行う押し順コマンド送信処理の制御内容について、図16及び図17に基づいて説明する。

【0194】

本実施例では、ナビ報知によるリールの停止順を識別可能なナビ番号（0～9）、及びナビ報知により示唆する所定の図柄を識別可能なナビ番号（10～13）が予め割り当てられ、抽選対象役のうち報知対象役は、その種類毎にナビ番号が予め割り当てられており、抽選対象役の種類毎のナビ番号が設定されたナビ番号テーブルがROM41bの所定領域に格納されている。

【0195】

図16に示すように、ナビ番号として、標準押し順（本実施例では、左リール2Lを第1停止とする停止順）を示す0、第1停止を左リール2L、第2停止を中リール2C、第3停止を右リール2Rとする停止順を示す1、第1停止を左リール2L、第2停止を右リール2R、第3停止を中リール2Cとする停止順を示す2、第1停止を中リール2C、第2停止を左リール2L、第3停止を右リール2Rとする停止順を示す3、第1停止を中リ

ール 2 C、第 2 停止を右リール 2 R、第 3 停止を左リール 2 L とする停止順を示す 4、第 1 停止を右リール 2 L、第 2 停止を左リール 2 L、第 3 停止を中リール 2 C とする停止順を示す 5、第 1 停止を右リール 2 R、第 2 停止を中リール 2 C、第 3 停止を左リール 2 L とする停止順を示す 6、左リール 2 L を第 1 停止とする停止順すなわち左第 1 停止を示す 7、中リール 2 C を第 1 停止とする停止順すなわち中第 1 停止を示す 8、右リール 2 R を第 1 停止とする停止順すなわち右第 1 停止を示す 9、が設定されている。また、ナビ番号として、赤 7 の図柄を入賞ライン L N に停止させえるタイミングでの停止操作を示唆する 10、青 7 の図柄を入賞ライン L N に停止させえるタイミングでの停止操作を示唆する 11、白 7 の図柄を入賞ライン L N に停止させえるタイミングでの停止操作を示唆する 12、B A R の図柄を入賞ライン L N に停止させえるタイミングでの停止操作を示唆する 13、が設定されている。

10

【0196】

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

【0197】

ナビ番号テーブルでは、特別役の種類毎にナビ番号が設定されており、B B 1 については、10、B B 2 については、11、R B については、12、S B については、13 が設定されている。尚、特別役が当選していないはずれの場合には、0 が設定されている。

【0198】

また、ナビ番号テーブルでは、抽選対象役のうち報知対象役について、その種類毎にナビ番号が設定されており、R T 2 移行再遊技 1、R T 1 移行再遊技 1、押し順ベル 1 については、「1」が、R T 2 移行再遊技 2、R T 1 移行再遊技 2、押し順ベル 2 については、「2」が、R T 2 移行再遊技 3、R T 1 移行再遊技 3、押し順ベル 3 については、「3」が、R T 2 移行再遊技 4、R T 1 移行再遊技 4、押し順ベル 4 については、「4」が、R T 2 移行再遊技 5、R T 1 移行再遊技 5、押し順ベル 5 については、「5」が、R T 2 移行再遊技 6、R T 1 移行再遊技 6、押し順ベル 6 については、「6」が設定されている。尚、抽選対象役のうち報知対象役ではない、通常再遊技、R T 3 移行再遊技、有利状態移行再遊技 1、2、チェリー、スイカ、ベルについては、ナビ番号が設定されていない。

20

【0199】

本実施例では、メイン制御部 41 は、スタート操作が行われたとき、及び各リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われたときに、R A M 41 c の所定領域に設定されている一般役の当選番号に応じた押し順コマンドをコマンドキューに設定する押し順コマンド設定処理を実行し、その後のタイマ割込処理（メイン）により、押し順コマンドをサブ制御部 91 に対して送信する。

30

【0200】

具体的には、図 17 に示すように、押し順コマンド設定処理では、まず、内部抽選処理において R A M 41 c の所定領域に設定された特別役及び一般役の当選番号を取得した後（S g 1）、R A M 41 c の所定領域に設定されているナビ報知中であるか否かを示す所定のフラグを参照して、ナビ報知が行われる状態（A T 中、または非 A T 中でナビ報知が行われる場合、後述の特別役のナビ報知の実施条件が成立した以降から特別役が入賞するまでの状態）であるか否かを判定する（S g 2）。S g 2 のステップにおいて、ナビ報知が行われる状態でないと判定した場合は、リール 2 L、2 C、2 R の停止状況及び内部抽選の結果に基づいて、入賞ライン L N に停止する役が確定しているか否かを判定し（S g 5）、入賞ライン L N に停止する役が確定していない場合は、標準ナビ番号（本実施例では、0）を送信用ナビ番号として R A M 41 c の所定領域に設定する（S g 6）。

40

【0201】

一方、S g 2 のステップにおいてナビ報知が行われる状態であると判定した場合、S g 5 のステップで入賞ライン L N に停止する役が確定していると判定した場合は、R O M 41 b の所定領域に記憶されているナビ番号テーブルを参照して、S g 1 のステップで取得

50

した特別役及び一般役の当選番号に対応するナビ番号を送信用ナビ番号としてRAM 4 1 cの所定領域に設定する。

【0202】

この際、内部当選番号に基づいてRT 2移行再遊技1～6が当選していることが特定される場合には、その当選役の種類に応じてRT 2移行再遊技の組合せが入賞ラインLNに停止される停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。また、RT 1移行再遊技1～6が当選していることが特定される場合には、その当選役の種類に応じて通常再遊技の組合せが入賞ラインLNに停止される停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。

【0203】

また、内部当選番号に基づいて押し順ベル1～6が当選していることが特定される場合には、その当選役の種類に応じてベルの組合せが入賞ラインLNに停止される停止順を示すナビ番号を送信用ナビ番号として設定する。

【0204】

また、内部当選番号に基づいて特別役(BB 1、BB 2、RB、SB)のいずれかが当選しており、特別役のナビ報知の実施条件(本実施例では、特別役の当選後、所定ゲーム数(例えば、5ゲーム)が経過すること)が成立した以降であり、かついずれの小役も当選していないこと(はずれ)が特定される場合には、当選している特別役の種類に応じて、当該特別役を構成する図柄を示唆するナビ番号(10～13)を送信用ナビ番号として設定する。

【0205】

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

【0206】

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

【0207】

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

【0208】

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

【0209】

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

10

20

30

40

50

を含む押し順コマンドが設定される。そして、第1停止として左リール2Lが停止された後、第2停止として中リール2Cが停止されたときには、その後の右リール2Rの停止によりRT2移行再遊技のみが停止可能であり、停止する役が確定するので、ナビ報知が行われない状態であっても、遊技者にとって有利な停止順(RT2移行再遊技を入賞させる停止順)を特定することができるナビ番号(「1」)が送信用ナビ番号として設定される。また、第1停止において左リール2L以外のリールが停止されたとき、第1停止として左リール2Lが停止された後、第2停止として中リール2C以外のリールが停止されたときには、その後の停止順に関わらず、通常再遊技のみが停止可能であり、停止する役が確定するので、ナビ報知が行われない状態であっても、遊技者にとって有利な停止順を特定することができるナビ番号(「1」)が送信用ナビ番号として設定される。

10

【0210】

また、遊技状態がRT1であり、ナビ報知が行われない状態で、RT2移行再遊技2～6が当選した場合にも、RT2移行再遊技1が当選した場合と同様にして、RT2移行再遊技、通常再遊技のいずれの役が停止するかは確定していないときには、標準ナビ番号(「0」)を含む押し順コマンドが設定され、RT2移行再遊技、通常再遊技のいずれの役が停止するかが確定したときに、遊技者にとって有利な停止順を特定することができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

【0211】

また、例えば、遊技状態がRT2、3であり、ナビ報知が行われない状態で、RT1移行再遊技1が当選した場合であり、いずれのリール2L、2C、2Rも停止していないときには、RT1移行再遊技、通常再遊技が停止可能であるが、いずれの役が停止するかは確定していないので、RT1移行再遊技の停止順を特定することができない標準ナビ番号(「0」)が送信用ナビ番号として設定され、当該送信用ナビ番号を含む押し順コマンドが設定されることとなる。そして、第1停止として左リール2Lが停止されたときには、通常再遊技のみが停止可能であり、停止する役が確定するので、ナビ報知が行われない状態であっても、遊技者にとって有利な停止順(通常再遊技を入賞させる停止順)を特定することができるナビ番号(「1」)が送信用ナビ番号として設定される。また、第1停止として中リール2Cまたは右リール2Rが停止されたときには、RT1移行再遊技のみが停止することが確定するので、遊技者にとって有利な停止順を特定することができるナビ番号(「1」)が送信用ナビ番号として設定される。

20

30

【0212】

また、遊技状態がRT2、3であり、ナビ報知が行われない状態で、RT1移行再遊技2～6が当選した場合にも、RT1移行再遊技1が当選した場合と同様にして、RT1移行再遊技、通常再遊技のいずれの役が停止するかは確定していないときには、標準ナビ番号(「0」)を含む押し順コマンドが設定され、RT1移行再遊技、通常再遊技のいずれの役が停止するかが確定したときに、遊技者にとって有利な停止順を特定することができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

【0213】

また、ナビ報知が行われない状態で、押し順ベル1～6が当選した場合にも、RT2移行再遊技1～6が当選した場合と同様にして、ベル、特殊小役のいずれの役または特定図柄が停止するかが確定していないときには、標準ナビ番号(「0」)を含む押し順コマンドが設定され、いずれの役または特定図柄が停止するかが確定したときに、遊技者にとって有利な停止順(ベルを入賞させる停止順)を特定することができるナビ番号を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

40

【0214】

このように、本実施例では、メイン制御部41は、ATの制御を行っていない状態で、報知対象役が当選した場合に、遊技者にとって有利な停止順が確定するタイミングで、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なナビ番号を含む押し順コマンドを設定してサブ制御部91に対して送信するようになっている。有利な停止順が確定するタイミングとは、3択の役(遊技者にとって有利な停止順が3通りである役)では、第1停止操作が行われ

50

たタイミングであり、6 択の役（遊技者にとって有利な停止順が 6 通りである役、例えば、本実施例の R T 2 移行再遊技 1～6、R T 1 移行再遊技 1～6、押し順ベル 1～6）では、第 1 停止操作が行われて、遊技者にとって有利な役が停止しないことが確定したタイミング、または第 2 停止操作が行われたタイミングである。

【0215】

また、特別役の当選が持ち越されている状態で、特別役が当選して所定のナビ報知の実施条件が成立した以降のゲームでは、内部抽選結果がいずれの小役も当選していないはずとなった場合には、当選している一の特別役を構成する図柄を示唆するナビ番号（「10」～「13」）を含む押し順コマンドが設定されるようになっている。

【0216】

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

【0217】

そして、サブ制御部 91 は、押し順コマンド、上述の第 1 の内部当選コマンド及び第 2 の内部当選コマンドに基づいて、メイン制御部 41 側でナビ報知が行われていることが特定される場合に、ナビ演出を行う。サブ制御部 91 は、ナビ演出を行う際には、第 2 の内部当選コマンドに基づいて報知対象役の当選が特定されるとともに、押し順コマンドに基づいてナビ番号が「0」以外であること、すなわち遊技者にとって有利な押し順が標準押し順以外であることが特定される場合に、押し順コマンドに基づいて特定されるナビ番号に応じた停止順を示す停止順画像を液晶表示器 51 に表示させる。また、ナビ演出では、第 2 の内部当選コマンドに基づいて入賞する可能性がある役を示唆する画像を液晶表示器 51 に表示させる。このとき、例えば、報知対象役として押し順ベル 1～6 が当選している場合は、「ベル」の画像を表示することで、ベルの入賞の可能性を示唆し、R T 2 移行再遊技 1～6、R T 1 移行再遊技 1～6 が当選している場合には、遊技状態コマンド等に基づいて特定されるメイン制御部 41 側での遊技状態に基づいて、入賞する可能性がある再遊技役群の種類（R T 2 移行再遊技 1～6、R T 1 移行再遊技 1～6 のいずれか）を特定し、特定した再遊技役に含まれる役（例えば、R T 2 移行再遊技 1～6 では、R T 2 移行再遊技、R T 1 移行再遊技 1～6 では、通常再遊技）に応じた演出を行うことで、遊技者にとって有利な役の入賞の可能性を示唆することができるようになっている。

【0218】

また、ナビ演出において再遊技役群に含まれる役に応じた演出として、例えば、内部抽選において R T 1 移行再遊技 1～6 が当選した場合でも、メイン制御部 41 側での内部当選コマンド設定処理において、第 2 の内部当選コマンドの送信用当選番号として R T 2 移行再遊技 1～6、R T 1 移行再遊技 1～6 のいずれかの当選を示す「2」が一律に設定されることとなるが、サブ制御部 91 は、第 2 の内部当選コマンドに基づいて送信用当選番号が「2」であること、及び遊技状態コマンド等に基づいて遊技状態が R T 2 であることが特定されることで、R T 1 移行再遊技 1～6 が当選していることを特定して、押し順コマンドに基づいて特定されるナビ番号に応じた停止順を示す画像とともに、当該停止順による操作によって通常再遊技が入賞する可能性を示唆する画像（本実施例では、通常再遊技を構成する図柄の組合せを示す画像）を表示することで、R T 1 移行再遊技 1～6 に含まれる役のうち遊技者にとって有利な役（本実施例では、R T 2 を維持する役）に応じた演出を行うことができるようになっている。

【0219】

また、サブ制御部 91 は、ナビ演出において特別役の当選を示唆する演出として、第 1 の内部当選コマンドに基づいて特別役が当選したことが特定される場合には、その後、上述の特別役のナビ報知の実施条件が成立する所定ゲーム数（本実施例では、5 ゲーム）が経過したときに、内部抽選にて特別役が当選した旨を報知する確定報知（液晶表示器 51 に特別役が当選した旨を示すメッセージ及び画像等を表示させる）を行う。そして、確定報知を行った後、すなわち特別役のナビ報知の実施条件が成立した後は、押し順コマンド

10

20

30

40

50

に基づいて特定されるナビ番号が、特別役の所定の図柄を示唆するものである場合に、当該ナビ番号に応じて所定の図柄を入賞ライン L N に停止させえるタイミングでの停止操作を行うことで、特別役の入賞を促す特別役入賞促進演出（例えば、ナビ番号に基づいて特定される所定の図柄の画像を表示させる液晶表示器 5 1 に表示させる等）を行うようになっている。このように、サブ制御部 9 1 は、第 1 の内部当選コマンドに基づいて特別役が当選した後所定のゲーム数が行われて、メイン制御部 4 1 側で特別役のナビ報知の実施条件が成立したと判定されるときに確定報知を行うので、メイン制御部 4 1 は、特別役のナビ報知の実施条件が成立した以降に、特別役を入賞させることが可能な図柄を示唆するナビ番号を含む押し順コマンドを送信することで、確定報知が行われた以降に当該ナビ番号に基づく特別役入賞促進演出をサブ制御部 9 1 に行わせることができるようになっている。

10

【0220】

次に、メイン制御部 4 1 が行う入賞判定コマンド設定処理の制御内容について、図 1 8 に基づいて説明する。

【0221】

本実施例では、特別役及び一般役について入賞役の種類毎に入賞番号が予め割り当てられており、入賞役の種類毎に入賞番号が設定された入賞番号テーブルが R O M 4 1 b の所定領域に格納されている。

【0222】

メイン制御部 4 1 は、スタート操作が行われた後、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止したときに、各リール 2 L、2 C、2 R に停止された図柄の組合せに応じて入賞が発生したか否かを判定する入賞判定処理を実行する。入賞判定処理では、各リール 2 L、2 C、2 R について、入賞ライン L N に入賞役を構成する図柄の組合せが停止しているか否かを判定し、入賞役を構成する図柄の組合せが停止していると判定した場合には、入賞番号テーブルを参照して、停止している入賞役を構成する図柄の組合せに対応する入賞番号を R A M 4 1 c の所定領域に設定する一方、入賞役を構成する図柄の組合せが停止していないと判定した場合には、はずれを示す「0」を入賞番号として R A M 4 1 c の所定領域に設定して、入賞判定処理を終了する。

20

【0223】

そして、メイン制御部 4 1 は、入賞判定処理を実行した後、入賞番号を特定可能な入賞判定コマンドをコマンドキューに設定する入賞判定コマンド設定処理を実行する。

30

【0224】

図 1 8 に示すように、入賞判定コマンド設定処理では、入賞判定処理における入賞判定結果に基づいて R A M 4 1 c の所定領域に設定された入賞番号を取得し（S h 1）、当該入賞番号に基づいて入賞判定コマンドをコマンドキューに格納して（S h 2）、入賞判定コマンド設定処理を終了する。メイン制御部 4 1 は、入賞判定コマンドをコマンドキューに格納する際に、1 バイト目に入賞判定コマンドである旨を示す M O D E を格納し、2 バイト目の E X T に入賞番号を格納する。

【0225】

入賞判定コマンド設定処理において設定された入賞判定コマンドは、その後、タイマ割込処理（メイン）が実行されることで、サブ制御部 9 1 に対して順次送信されることとなる。

40

【0226】

このように、本実施例のメイン制御部 4 1 は、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されたときに、入賞判定コマンド設定処理を実行して、入賞番号を含む入賞判定コマンドを設定し、入賞判定コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。

【0227】

また、本実施例の入賞判定コマンド設定処理では、入賞判定処理において R A M 4 1 c に設定された入賞番号を、そのまま含む入賞判定コマンドをコマンドキューに設定するので、入賞番号を特定可能な特殊なコマンド等に変換する処理を行うことなく、処理負荷を

50

削減することができる。

【0228】

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

【0229】

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

10

【0230】

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

20

【0231】

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

30

【0232】

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

40

【0233】

また、本実施例では、メイン制御部41がナビ報知を実行する報知対象役として、押し順リプレイ（RT2移行再遊技1～6、RT1移行再遊技1～6）と、押し順ベル（押し

50

順ベル 1～6) と、を含み、メイン制御部 41 は、内部当選コマンド設定処理において、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当該報知対象役が押し順リプレイであるか押し順ベルであるかを特定できるように第 2 の内部当選コマンドを設定して、サブ制御部 91 に対して送信するので、内部抽選結果が報知対象役となったときに、サブ制御部 91 側で報知対象役が押し順リプレイであるか押し順ベルであるかを特定でき、サブ制御部 91 は、報知対象役の種類に応じて異なる演出を行うことも可能となる。

【0234】

また、本実施例のメイン制御部 41 は、AT に制御しており、ナビ報知が実行される状態において、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できる押し順コマンドを設定する押し順コマンド設定処理を実行し、設定した押し順コマンドをサブ制御部 91 に対して送信するので、ナビ報知が実行される状態においてサブ制御部 91 側で遊技者にとって有利な停止順を報知するナビ演出を行うことができる。

10

【0235】

また、本実施例では、メイン制御部 41 がナビ報知を実行する報知対象役として、押し順リプレイと押し順ベルとを含み、メイン制御部 41 は、押し順コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態で内部抽選結果が押し順リプレイとなったときと、押し順ベルとなったときと、すなわちナビ報知が実行される状態において内部抽選にて当選した報知対象役が異なる種類であっても、遊技者にとって有利な停止順が共通の場合に、該遊技者にとって有利な停止順を特定できる共通のナビ番号を含む押し順コマンドを設定するので、押し順コマンドの種類を削減することができる。

20

【0236】

また、本実施例のメイン制御部 41 は、押し順コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態では、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できるナビ番号を含む押し順コマンドを設定する一方で、ナビ報知が実行される状態以外の状態では、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できないが標準押し順(左第 1 停止)を特定できるナビ番号を含む押し順コマンドを設定するので、ナビ報知が実行される状態であるか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、ナビ番号を含む押し順コマンドを設定する処理を共通化することができる。

【0237】

また、本実施例のメイン制御部 41 は、ストップスイッチ 8L、8C、8R の操作が行われる毎に該当するリール 2L、2C、2R を段階的に停止させる構成であり、遊技者にとって有利な停止順は、全てのストップスイッチ 8L、8C、8R の操作、すなわち第 3 停止の操作が完了するよりも前に確定するようになっており、例えば、押し順ベル 1～6 の当選時には、第 1 停止操作が行われることで、ベルが入賞させられるか否かが確定し、RT2 移行再遊技 1～6 の当選時には、第 1 停止操作が行われることで、RT2 移行再遊技が入賞させられるか否かが確定し、RT1 移行再遊技 1～6 の当選時には、第 2 停止操作が行われることで、通常再遊技が入賞させられるか否かが確定するようになっており、メイン制御部 41 は、押し順コマンド設定処理では、ナビ報知が実行される状態以外の状態において内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順が確定した段階、すなわち第 1 停止、第 2 停止の操作が行われたとき以降に、内部当選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定できるナビ番号を含む押し順コマンドを設定して送信することで、サブ制御部 91 に不正が施されても遊技者にとって有利な停止順が特定されることを防止しつつ、内部抽選結果が報知対象役となったときにサブ制御部 91 側で遊技者にとって有利な停止順で操作されたか否かに応じた演出を行うことができる。

30

40

【0238】

尚、本実施例では、メイン制御部 41 は、押し順コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態以外の状態において、報知対象役が当選した場合に、リール 2L、2C、2R の停止操作が行われて停止する役が確定したと判定されたときに、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なナビ番号を含む押し順コマンドを設定し、当該押し順コマンド

50

をサブ制御部 9 1 に対して送信する構成であるが、リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われて停止する役が確定した後に、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なコマンドは、押し順コマンドとは別のコマンドであっても良く、例えば、内部抽選にて当選した報知対象役の当選番号を含む別のコマンドを送信することで、当選した報知対象役の種類に基づいて遊技者にとって有利な停止順を特定可能とする構成であっても良いし、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なナビ番号を含む別途コマンドを設ける構成であっても良い。このような構成においては、メイン制御部 4 1 は、内部抽選が行われたときにのみ、押し順コマンド設定処理を実行し、その後、停止する役が確定したときに、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なコマンドを設定する処理を行う構成とすることで、メイン制御部 4 1 による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

10

【0239】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、内部抽選が行われたとき、各リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われたときに、押し順コマンド設定処理を実行する構成であり、停止する役が確定した後は、押し順コマンド設定処理が行われる毎に、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成であるが、停止する役が確定した後に遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドは、少なくとも停止する役が確定したときに一度送信される構成であれば良く、停止する役が確定して、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順コマンドを送信した後は、押し順コマンド設定処理を実行しない構成であっても良い。このような構成とすることで、メイン制御部 4 1 による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

20

【0240】

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

【0241】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、スタート操作が行われたときに、内部抽選を行い、内部抽選結果に応じて内部抽選結果毎に各々異なる当選番号を RAM 4 1 c に設定し、設定された当選番号に応じて内部当選フラグの設定、ナビ報知、コマンド作成、リール 2 L、2 C、2 R の停止制御等を行う構成であるとともに、内部抽選結果を特定可能な内部当選コマンドとして、特別役の当選状況を特定可能な第 1 の内部当選コマンド及び一般役の当選状況を特定可能な第 2 の内部当選コマンドを内部当選コマンド設定処理において設定し、設定された当該コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成であり、内部当選結果として報知対象役が当選したときの当選番号は、所定の数値範囲（報知対象役として押し順リプレイ（RT 2 移行再遊技 1～6、RT 1 移行再遊技 1～6）の当選番号は、2～14 であり、押し順ベル（押し順ベル 1～6）の当選番号は、22～27 である。）からなる連続する数値が割り当てられており、内部当選コマンド設定処理では、AT に制御されていてナビ報知が実行される状態以外の状態において、RAM 4 1 c に設定された当選番号が、当該所定の数値範囲（2～14、22～27）であるときに、報知対象役となった旨は特定できるが遊技者にとって有利な停止順を特定できない第 2 の内部当選コマンドを設定し、設定された第 2 の内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するので、メイン制御部 4 1 側で AT に制御しているか否かに関わらず、第 2 の内部当選コマンドから内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順が特定されることはないため、サブ制御部 9 1 側に不正がなされても AT に制御されていない状態で遊技者にとって有利な停止順がナビ演出により報知されてしまうことを防止できる。

30

40

【0242】

また、内部抽選結果が報知対象役となったときに設定される当選番号として、所定の数

50

値範囲からなる連続する数値が割り当てられているとともに、メイン制御部 41 は、内部抽選結果が報知対象役であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる当選番号が報知対象役に対して割り当てられた所定の数値範囲内にあるか否かにより判定できるため、第 2 の内部当選コマンドを送信する際の処理を簡素化できる。

【0243】

また、本実施例では、メイン制御部 41 がナビ報知を実行する報知対象役として、押し順リプレイと、押し順ベルと、を含み、内部抽選結果が押し順リプレイとなったときの当選番号、すなわち内部抽選結果が R T 2 移行再遊技 1～6、R T 1 移行再遊技 1～6 の各抽選対象役の当選番号として、第 1 の数値範囲（2～14）の連続する数値が割り当てられ、内部抽選結果が押し順ベルとなったときの当選番号、すなわち内部抽選結果が押し順ベル 1～6 の各抽選対象役の当選番号として、第 2 の数値範囲（22～27）の連続する数値が割り当てられているので、メイン制御部 41 は、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当選番号が第 1 の数値範囲であるか、第 2 の数値範囲であるかに応じて、内部抽選結果が押し順リプレイであるか、押し順ベルであるかを判定できるため、内部当選コマンド設定処理において第 2 の内部当選コマンドを設定する処理を簡素化できる。

【0244】

また、本実施例のメイン制御部 41 は、第 1 の状態（R T 1）及び第 2 の状態（R T 2、R T 3）を含む複数の遊技状態に制御することが可能であり、各遊技状態では、内部抽選において決定される報知対象役としての押し順リプレイの種類が異なる（本実施例では、例えば、R T 1 では、R T 2 移行再遊技 1～6 が抽選対象役である一方で、R T 1 移行再遊技 1～6 が抽選対象役でなく、R T 2、3 では、R T 1 移行再遊技 1～6 が抽選対象役である一方で、R T 2 移行再遊技 1～6 が抽選対象役でなく、遊技状態 R T 1 と、R T 2、3 とで、内部当選の対象となる報知対象役の種類が異なる）構成であり、遊技状態が第 1 の状態において内部抽選結果が押し順リプレイとなったときの当選番号、及び遊技状態が第 2 の状態において内部抽選結果が押し順リプレイとなったときの当選番号は、いずれも第 1 の数値範囲（2～14）に割り当てられているため、内部当選コマンド設定処理において、第 1 の状態においても第 2 の状態においても内部抽選結果が押し順リプレイであるか否かを判定するための処理を共通化できる。

【0245】

また、本実施例のメイン制御部 41 は、内部当選コマンド設定処理において、A T に制御していない状態において内部抽選結果が、報知対象役以外の役またははずれであるときには、該内部抽選結果に応じた当選番号（本実施例では、0～1、15～21、28）を含む第 2 の内部当選コマンドを設定し、内部抽選結果が報知対象役である押し順リプレイであるときには、第 1 の数値範囲（2～14）に含まれる一の当選番号（本実施例では、2）を含み、内部抽選結果が報知対象役である押し順ベルであるときには、第 2 の数値範囲（22～27）に含まれる一の当選番号（本実施例では、22）を含む第 2 の内部当選コマンドを設定することで、A T に制御していない状態において、内部抽選結果が、報知対象役であっても報知対象役以外の役またははずれであっても、内部抽選結果に対応する当選番号を含む第 2 の内部当選コマンドを送信するので、内部抽選結果が報知対象役であるか否かにかかわらず、第 2 の内部当選コマンドを作成して送信する処理を共通化することができる。

【0246】

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

た当選番号、例えば、押し順リプレイとして R T 1 移行再遊技 1 が当選したときには、当選番号「8」、押し順ベルとして押し順ベル 6 が当選したときには、当選番号「27」を含む第 2 の内部当選コマンドを設定することで、A T に制御されている状態であるときには、当選した報知対象役の種類を特定可能な第 2 の内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成であっても良い。このような構成では、A T に制御されている状態においては、第 2 の内部当選コマンドに含まれる当選番号から、報知対象役の種類に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定できるので、サブ制御部 9 1 側で遊技者にとって有利な停止順をナビ演出により報知することができる。また、このような構成では、A T に制御されている状態においては、第 2 の内部当選コマンドに含まれる当選番号から内部抽選における抽選対象役の当選番号を特定できるので、内部当選した抽選対象役に含まれる入賞役の種類に応じた演出、例えば、R T 1 移行再遊技 1 が当選している場合に、R T 1 移行再遊技 1 に含まれる通常再遊技が入賞する可能性を示唆する演出を行うことができる。

10

【0247】

また、このような構成では、メイン制御部 4 1 は、押し順コマンド設定処理を実行せず、押し順コマンドを送信しない構成としても良く、このような構成とすることで、A T に制御されている状態においては、第 2 の内部当選コマンドに含まれる当選番号から、報知対象役の種類に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定でき、サブ制御部 9 1 側で遊技者にとって有利な停止順をナビ演出により報知できるとともに、メイン制御部 4 1 による押し順コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

【0248】

20

尚、押し順リプレイの当選番号と押し順ベルの当選番号とは、それぞれが連続する数値範囲に設定されていれば良く、押し順リプレイの当選番号が設定される第 1 の数値範囲と押し順ベルの当選番号が設定される第 2 の数値範囲とが連続する構成であっても良い。このような構成であっても、本実施例と同様に、メイン制御部 4 1 は、内部抽選結果が報知対象役であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる当選番号が報知対象役に対して割り当てられた所定の数値範囲内にあるか否かにより判定できるため、第 2 の内部当選コマンドを送信する際の処理を簡素化できる。

【0249】

また、本実施例では、一般役の当選番号として 1 ~ 28 が割り当てられており、第 1 の数値範囲（2 ~ 14）に報知対象役である押し順リプレイの当選番号が連続して設定され、第 2 の数値範囲（22 ~ 27）に報知対象役である押し順ベルの当選番号が連続して設定され、非報知対象役の当選番号が、第 1 の数値範囲、第 2 の数値範囲の前後の数値範囲に分散されて設定される構成であるが、第 3 の数値範囲に全ての非報知対象役の当選番号が連続して設定される構成であっても良い。このような構成とすることで、内部抽選結果が報知対象役であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる当選番号が報知対象役に対して割り当てられた所定の数値範囲内にあるか否かにより判定できるため、第 2 の内部当選コマンドを送信する際の処理を簡素化できるとともに、非報知対象役に対して割り当てられた当選番号が所定の数値範囲にあるか否かを判定する処理を簡素化することができる。

30

【0250】

40

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、内部当選コマンド設定処理において、遊技状態に関わらず、同じ種類の報知対象役のグループ（本実施例では、押し順リプレイのグループ、押し順ベルのグループ）毎に一律に同じ送信用当選番号（本実施例では、押し順リプレイのグループに対して「2」、押し順ベルのグループに対して一律に「22」）を設定して、当該送信用当選番号を含む第 2 の内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成であるが、内部当選コマンド設定処理において、同じ送信用当選番号が設定される報知対象役のグループは、少なくとも、A T に制御されているか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないようにすれば良く、一の遊技状態において抽選対象となる同じ種類の報知対象役のグループについては、一のグループ毎に遊

50

技者にとって有利な役が必ず含まれるように複数のグループに分けて、分けられたグループ毎に異なる送信用当選番号を設定する構成としても良い。これにより、サブ制御部 91 側で複数のグループのうちいずれかのグループに属する報知対象役が当選したかを特定し、特定したグループに応じた演出を実行することが可能となる。

【0251】

次に、本実施例のメイン制御部 41 が行うリール 2 L、2 C、2 R の回転制御に関して、図 19～図 22 に基づいて説明する。

【0252】

本実施例の各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられたリールモータ 32 L、32 C、32 R（図 4 参照）によって回転されるようになっている。リールモータ 32 L、32 C、32 R は、336 ステップ（0～335）の周期で 1 周するハイブリッド型ステッピングモータにより構成され、メイン制御部 41 による制御に基づいてモータ駆動回路 45 から出力される位相信号によって、ステッピングモータ内の各励磁相（本実施例では、 $\phi 1 \sim \phi 4$ の 4 相）の励磁状態が所定順序で励磁及び非励磁に切り替えられることにより回転するようになっている。

【0253】

メイン制御部 41 は、各リール 2 L、2 C、2 R に設けられたリールセンサ 33 L、33 C、33 R によりリール基準位置が検出されるときステップ数を 0 として、各リールモータ 32 L、32 C、32 R の回転を制御する。また、上述のメイン処理において、リールを所定の態様で回転させるための励磁パターンを設定し、上述のタイマ割込処理（メイン）において、励磁パターン及びリール基準位置からのステップ数に基づき特定されるステッピングモータの各励磁相の励磁状態を指示する制御信号をモータ駆動回路 45 に対して出力して、モータ駆動回路 45 により制御信号に基づく励磁状態を示す位相信号を各リールモータ 32 L、32 C、32 R に対して出力させる。これにより、各リールモータ 32 L、32 C、32 R では、位相信号よりリールモータの励磁相の励磁状態が切り替えられて、所定の回転態様に制御されることとなり、リールモータに対応する各リール 2 L、2 C、2 R が回転を制御するようになっている。

【0254】

メイン制御部 41 がメイン処理により設定するリールモータの励磁パターンには、ゲームの進行状況に応じてリールの回転を制御するためのゲーム用励磁パターン群と、ゲームの進行状況とは直接関係なく、例えばリールを用いた演出を行うための非ゲーム用励磁パターン群とが含まれており、これらの励磁パターンは、ROM 41b の所定領域に予め定められている。そして、リールモータの励磁パターンのうちゲーム用励磁パターン群には、停止している状態のリールの回転を開始させて、所定の定速状態まで加速させるための始動パターンと、所定の定速状態まで加速されたリールを当該定速状態で回転させ続けるための定速パターンと、所定の定速状態で回転しているリールを所定のステップ数で停止させるための停止パターンとが含まれる。

【0255】

各励磁パターンでは、リールモータの各励磁相の励磁状態（励磁、非励磁）が、リールの基準位置からのステップ数毎に定められており、リールモータの励磁状態の励磁、非励磁を、ステップ数の順に定められている励磁状態に切り替えることで、リールの回転を所定の回転態様に制御することができるようになっており、メイン制御部 41 は、各リール 2 L、2 C、2 R についてリールモータの励磁パターンとして始動パターンを設定した後、励磁パターンを定速パターンに切り替えることで、停止している状態のリールの回転を始動させ、所定の定速回転まで加速させる始動制御を行うことが可能であり、リールモータの励磁パターンとして定速パターンを繰り返し設定することで、リールの回転を定速回転に維持する定速回転制御を行うことが可能であり、ストップスイッチが操作されたリールについて、リールモータの励磁パターンを所定のタイミングで停止パターンに切り替えることで、ストップスイッチが操作されたタイミングに応じた所定の停止位置でリールを停止させる回転停止制御を行うことが可能である。

【0256】

また、メイン制御部41のRAM41cの所定領域には、リールモータを励磁するステップ数に対応して更新され、リール基準位置が検出される毎に初期化されることで、各リール2L、2C、2Rについてリール基準位置が検出されてからのステップ数を計数するためのステップ数カウンタが設けられており、回転中のリールについてステップ数カウンタの値が、所定のステップ数（少なくともリールが1周するために要する336ステップよりも多く設定されるステップ数であり、例えば、400ステップ）以上となることで、メイン制御部41は、当該リールについて回転異常が生じていると判定し、該当するリールについてリールモータの励磁パターンを、始動パターンに再設定して、当該始動パターンの最初からリールモータの励磁状態を変化させて、リールの回転を再始動させることが可能である。 10

【0257】

具体的には、図19(a)に示すように、メイン制御部41は、ゲームのスタート操作が行われることに伴い、各リールモータ32L、32C、32Rの励磁パターンとして始動パターンを設定して、停止状態にある各リールモータの各励磁相の励磁状態を始動パターンに基づいて変化させることで、各リールの回転を開始させる。また、励磁パターンとして始動パターンを設定する際に、ステップ数カウンタを初期化して、ステップ数の計数を開始する。そして、励磁パターンを始動パターンから定速パターンに切り替えることで、リールの回転を所定の定速回転に制御する。その後、リールが正常に回転している場合には、ステップ数カウンタが上述の所定のステップ数（例えば、400ステップ）に達する前に、リールが少なくとも1周することでリール基準位置が検出されることとなる。そして、回転中の全てのリールについて、リールモータの励磁パターンを定速パターンに切り替え、かつリール基準位置が検出されることにより、回転中のリールの停止操作の受け付けを有効化する有効化条件が成立したと判定する。この有効化条件の成立に伴って、メイン制御部41は、回転中のリールの停止操作の受け付けを有効化して、この状態でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、該当するリールについての停止操作を有効に受け付けて、当該リールの回転を停止させる停止制御を開始する。 20

【0258】

一方、図19(b)に示すように、メイン制御部41は、停止状態にある各リールモータ32L、32C、32の回転を開始させた後、少なくともいずれか1つのリールについて、リール基準位置が検出されることなく、ステップ数カウンタが所定のステップ数（例えば、400ステップ）に達した場合、すなわち回転開始または前回リール基準位置が検出されてからのステップ数がリールが1周するために要するステップ数分を超えた場合には、当該リールの回転状態に異常が生じていると判断して再始動制御を行い、当該リールについて、再度、リールモータの励磁パターンを始動パターンに設定して、当該始動パターンの最初からリールモータの励磁状態を変化させて回転を再始動させる。また、再始動制御を行う際には、ステップ数カウンタを初期化する。その後、当該リールが正常に回転される場合には、ステップ数カウンタが所定のステップ数（例えば、400ステップ）に達する前に、リール基準位置が検出されることとなる。そして、回転中の全てのリールについて、励磁パターンを定速パターンに切り替え、かつリール基準位置が検出されることで、リールの停止操作の受け付けの有効化条件が成立することとなり、メイン制御部41は、有効化条件が成立したことにより、回転中のリールの停止操作の受け付けを有効化する。 30 40

【0259】

また、図20に示すように、少なくともいずれか1つのリールを定速回転に制御しており、停止操作の受け付けが有効化されている状態において、例えば、瞬停が発生して極短時間にわたりリールの回転制御が停止されたり、リールの引っ掛かりや空転が生じてしまつて、リールが正常に回転しなくなり、リール基準位置が検出されることなく、ステップ数カウンタが所定のステップ数（例えば、400ステップ）を超えた場合、すなわち前回リール基準位置が検出されてからのステップ数が所定のステップ数を超えた場合には、メ 50

イン制御部 41 は、当該リールの回転状態に異常が生じていると判断して、全てのリールについて停止操作の受け付けを無効とする。そして、リール基準位置が検出されず、回転状態に異常が生じていると判断したリールについては、ステップ数カウンタを初期化するとともに再始動制御を行い、再度、始動パターンの最初からリールモータの励磁状態を変化させることで、当該リールの回転を再始動させる。その後、当該リールが正常に回転される場合には、再度、始動パターンによりリールモータの励磁状態の変化を開始させた後、ステップ数カウンタが所定ステップ数に達する前にリール基準位置が検出されることとなる。そして、回転中の全てのリールについて、励磁パターンが定速パターンに切り替えられ、かつリール基準位置が検出されることで、リールの停止操作の受け付けの有効化条件が成立することとなり、メイン制御部 41 は、有効化条件が成立したことにより、回転中のリールの停止操作の受け付けを有効化する。 10

【0260】

また、図 21 に示すように、少なくともいずれか 1 つのリールを定速回転に制御しており、停止操作の受け付けが有効化されている状態において、例えば、瞬停が発生して極短時間にわたりリールの回転制御が停止されたり、リールの引っ掛かりや空転が生じてしまって、リールが正常に回転しなくなり、リール基準位置が検出されることなく、ステップ数カウンタが所定のステップ数（例えば、400 ステップ）を超えた場合には、メイン制御部 41 は、当該リールの回転状態に異常が生じていると判断して、全てのリールについて停止操作の受け付けを無効化し、リール基準位置が検出されないリールについて、ステップ数カウンタを初期化するとともに再始動制御を行う。そして、再始動制御を行ったリールが正常に回転せずに、ステップ数カウンタが所定のステップ数を超える場合には、再度、ステップ数カウンタを初期化して再始動制御を繰り返し行う。その後、当該リールについて連続して最大 3 回、再始動制御を行ったにもかかわらず、ステップ数カウンタが所定のステップ数となる前にリール基準位置が検出されることがなかった場合には、回転中の全てのリールを停止させるとともに、エラー状態に制御するエラー制御を開始して、ゲームの進行を不能化させる。 20

【0261】

本実施例のメイン制御部 41 は、バックアップ電源により電力が供給されることで記憶内容を保持することが可能なバックアップ記憶領域を備えており、電断検出回路 48 の出力に基づいて電断が検出される場合には、メイン制御部 41 での制御状態をバックアップ記憶領域に記憶させ、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたときには、電断が検出されたときの制御状態に復帰させることができるようになっている。そして、少なくともいずれか 1 つのリールを定速回転に制御しており、当該リールについて停止操作の受け付けが有効化している状態で、電断が検出された場合には、制御状態として、各リールの回転状態、各リールモータの励磁パターン等を含むデータをバックアップ記憶領域に記憶させるようになっている。 30

【0262】

そして、メイン制御部 41 は、スロットマシン 1 への電力供給が再開されることで電断から復帰する際には、バックアップ記憶領域に記憶されている制御状態に基づいて、電断が検出された時点で回転状態であったリールについて、リールモータの励磁パターンとして電断が検出された時点での励磁パターンを設定する一方で、各リールについて停止操作の受け付けの有効状態または無効状態については、電断前の状態にかかわらず、無効状態として復帰する。その後は、復帰時に再設定された制御状態に基づいて各種制御が行われることとなる。 40

【0263】

具体的には、図 22 (a) に示すように、メイン制御部 41 は、少なくともいずれか 1 つのリールを定速回転に制御しており、停止操作の受け付けが有効化されている状態で電断が発生し、当該電断から復帰する際には、電断時の励磁パターンとして定速パターンが設定されているが、停止操作の受け付けが無効な状態で復帰することとなる。その後、リールの回転制御を開始することで、復帰時に設定されている励磁パターンである定速パタ 50

ーンに基づいて該当するリールモータの励磁状態を変化させる。これにより、リールが正常に回転される場合には、回転中のリールについてステップ数カウンタが所定のステップ数（例えば、400ステップ）となる前にリール基準位置が検出されることで、当該リールの停止操作の受け付けの有効化条件が成立することとなる。そして、回転中の全てのリールについて、停止操作の受け付けの有効化条件が成立することにより、回転中の全てのリールについて停止操作の受け付けを有効化する。この状態でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されることで、停止操作を有効に受け付けて、該当するリールの停止制御を行う。

【0264】

一方、図22（b）に示すように、電断からの復帰時に設定されている定速パターンによりリールの回転制御を開始させたが、リールモータのトルクが足りず、リールが正常に回転しない場合には、当該リールについてリール基準位置が検出されることなく、ステップ数カウンタが所定のステップ数を超えることとなる。このような場合には、当該リールの回転状態に異常が生じていると判断して、該当リールについて、ステップ数カウンタを初期化するとともに再始動制御を行って、リールモータの励磁パターンを始動パターンに再度設定して、始動パターンの最初からリールモータの励磁状態を変化させることで、リールの回転を再始動させる。その後、再始動制御を行ったことで、当該リールが正常に回転され、回転中の全てのリールについて、励磁パターンが定速パターンに切り替えられ、かつリール基準位置が検出されることにより、停止操作の有効化条件が成立することで、回転中の全てのリールの停止操作の受け付けを有効化する。一方、リールが正常に回転されない場合には、再始動制御を連続して最大3回行ったにもかかわらず、リールが正常に回転されない場合には、回転中の全てのリールを停止させるとともに、エラー状態に制御するエラー制御を開始して、ゲームの進行を不能化させる。

【0265】

また、メイン制御部41は、複数のリールが回転中である状態において、いずれかのリールについてステップ数カウンタが所定のステップ数を超えた場合には、他のリールについてリール基準位置が検出されることなくステップ数カウンタが所定のステップ数を超えたか否かに関わらず、当該リールから順次リールを再始動させる制御を行うようになっており、例えば、複数のリールについて、異なるタイミングでリールの回転状態に異常が生じたような場合でも、後に回転状態の異常が判断されるリールの再始動を待たずに、先に回転状態の異常が判断されたリールから順次再始動されることとなる。

【0266】

本実施例のメイン制御部41は、リールの回転を開始させた後、回転中の全てのリールについてリール基準位置及び定速回転が検出されることで停止操作の有効化条件が成立したときに、回転中の全てのリールについてストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作の受け付けを有効な状態とする一方で、リールの回転が開始された後、少なくともいずれか1つのリールについてリール基準位置が検出されることなく、ステップ数カウンタに基づいて特定される回転開始または前回リール基準位置が検出されてからのステップ数が、リールの1周分を超える所定のステップ数を超えた場合には、リールの回転状態に異常が発生していると判断するようになっている。

【0267】

このような構成において、リールの回転状態に異常が1度でも生じた場合に、リールの回転異常と判断して、エラー状態に制御して遊技の進行を不能化してしまうと、一時的にリールの回転が滞ったのみで、その後、当該リールを正常に回転させることが可能となる状況でも、遊技の進行が不能化されてしまうこととなり、遊技を円滑に進行させることに支障をきたすという問題がある。

【0268】

これに対して、本実施例では、リールの回転が開始された後、回転中の全てのリールについてリール基準位置が検出され、かつ定速回転に移行しており、停止操作の有効化条件が成立した状況において、リールの回転異常が判断されたときに、リール始動時の励磁パ

ターンである始動パターンによりリールモータの励磁状態を再度変化させることでリールを再始動させる再始動制御を行うので、回転異常と判定される度に、遊技の進行が不能化されることがなく、遊技を円滑に進行させることができる。

【0269】

また、回転異常と判断されてから、再始動制御を行った後に停止操作の有効化条件が成立するまでの期間においては停止操作の受け付けを無効化するので、リールの回転が正常でない状態でリールの停止制御が実行されてしまうことを防止できる。

【0270】

また、本実施例では、停止操作の有効化条件が成立した状態で電断が生じて電力供給が停止された後、電力供給が再開されて電断から復帰したときには、電断前の制御状態からリールモータの励磁状態を変化させる制御を再開することとなるが、その後、リール基準位置が検出されることで正常回転が特定された場合には、そのときから停止操作の受け付けを有効化するため、瞬停などが発生しても、回転中のリールについて正常回転が維持されていれば、電力供給が再開されて直ぐに遊技を進行させることが可能となる。

【0271】

また、停止操作の有効化条件が成立した状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、リールを回転させるためのトルクが足りず、リールが回転されないために回転異常と判定されても、当該リールについて再始動制御が行われ、すぐに遊技の進行が不能化されることがないため、遊技を円滑に進行させることができる。

【0272】

また、このような場合には、電力供給が再開されたときから、リールの回転異常と判定されて再始動制御が行われた後に、回転中の全てのリールについてリール基準位置が検出され、かつ定速回転に移行することで有効化条件が成立するまでの期間においては、停止操作の受け付けを無効化するので、電力供給が再開した後、リールが正常回転であるかが不明な状況においてリールの停止制御が実行されてしまうことを防止できる。

【0273】

また、本実施例では、リール基準位置が検出され、かつリールの回転が定速回転に移行することで、停止操作の有効化条件が成立したと判断するようになっており、リールが定速回転に到達していないに関わらず、停止操作により回転中のリールの停止制御が実行されてしまうことを防止できる。

【0274】

また、本実施例では、始動時の励磁パターンでリールモータの励磁状態を変化させる再始動制御の後、リール基準位置が検出されず、停止操作の有効化条件が成立しない場合に、再始動制御を繰り返し実施し、再始動制御を所定回数（本実施例では3回）行っても停止操作の有効化条件が成立しない場合に、エラー状態に制御して遊技を不能化するようになっており、再始動制御によってもリールが正常回転とならない場合、すなわち再始動制御では、問題を解決できない状況であれば、遊技を不能化させることができる。

【0275】

また、本実施例では、停止操作の有効化条件が成立した状態で複数のリールにおいて異なるタイミングで回転異常が判定された場合に、回転異常が判定されたリールから順次再始動制御を行うようになっており、複数のリールにおいて異なるタイミングで回転異常が判定された場合でも、各リールを極力早い段階で正常回転とすることができる。

【0276】

尚、本実施例では、メイン制御部41が、停止操作の有効化条件が成立した状態で複数のリールにおいて異なるタイミングで回転異常が判定された場合に、回転異常が判定されたリールから順次再始動制御を行う構成であるが、例えば、いずれかのリールの回転異常が判定された場合に、残りのリールの回転異常が判定され得る期間（所定ステップ数分の期間）が経過するまで、再始動制御を遅延させる構成、すなわち停止操作の有効化条件が成立した状態で複数のリールにおいて異なるタイミングで回転異常が判定された場合に、最も早く回転異常が判定されたリールの再始動制御を、最も遅く回転異常が判定されたり

ールの再始動制御まで遅延させる構成としても良く、このような構成とすることで、複数のリールにおいて異なるタイミングで回転異常が判定された場合にも、回転異常が判定された複数のリールを同じタイミングで再始動させることができるので、再始動時の見栄えが良くなる。

【0277】

また、本実施例では、リール基準位置が検出されることなく、回転開始または前回リール基準位置が検出されてからのステップ数がリール1周を超える所定ステップ数（400ステップ）を超えた場合に、リールの回転異常を特定する構成であるが、当該所定ステップ数は、リールが1周するために要するステップ数よりも大きな値、すなわち、リールが正常回転している場合にリール基準位置が検出されるまでに要するステップ数よりも大きな値であれば良い。

10

【0278】

また、本実施例では、リール基準位置が検出されることなく、回転開始または前回リール基準位置が検出されてからのステップ数が所定ステップ数を超えた場合に、当該リールを再始動させる制御を所定回数（本実施例では3回）行っても停止操作の有効化条件が成立しない場合に、リール回転異常と判定して遊技を不能化する構成であるが、停止操作の有効化条件が成立しない場合に、リールを再始動させる制御を少なくとも1回以上行う構成であれば、頻繁に遊技が不能化されることを防止することができる。

【0279】

また、本実施例では、回転開始後、リール基準位置が検出され、かつ定速回転に移行することで停止操作の受け付けが有効化される構成であるが、少なくともリール基準位置が検出されることで停止操作の受け付けが有効化される構成であれば良い。

20

【0280】

また、本実施例では、リール回転開始時からのステップ数が、定速回転へ移行するのに必要なステップ数以上であるか否かにより定速回転に移行したか否かを判定する構成であるが、リール基準位置が検出され、次回リール基準位置が検出されるまでのステップ数または時間に基づいて一定速度を満たすか否かを判定することにより、定速回転に移行したか否かを判定する構成としても良い。

【0281】

次に、本実施例のメイン制御部41が遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知に関する制御について、図23～36に基づいて説明する。

30

【0282】

図23に示すように、遊技補助表示器12は、第1～第8セグメントをそれぞれ点灯/消灯可能な2つの表示器12L、12Rからなり、それぞれのセグメントを赤色に点灯させることが可能な表示器である。遊技補助表示器12の各セグメントは、遊技制御基板40上に設けられた所定の出力バッファに格納されている点灯態様データに基づいて、LED駆動回路47により駆動されることで、所定の点灯態様での点灯状態または消灯状態に制御されるようになっている。尚、遊技補助表示器12として、それぞれのセグメントを白色、桃色、黄色、橙色、赤色、緑色、青色等のいずれかの色または複数色に点灯させることが可能な表示器や液晶表示器等を用いても良い。

40

【0283】

メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに点灯態様データとしてナビ報知表示データを設定することで、遊技補助表示器12にナビ番号を表示させ、ナビ報知を行うことが可能である。また、出力バッファに点灯態様データとして払出枚数表示データを設定することで、遊技補助表示器12に入賞の発生により付与されるメダルの枚数を表示させる払出枚数報知を行うことが可能であり、出力バッファに点灯態様データとしてエラー表示データを設定することで、遊技補助表示器12にエラー発生時にその内容を示すエラーコードを表示させるエラー報知を行うことが可能である。

【0284】

メイン制御部41のROM41bの所定領域には、遊技補助表示器12を構成する一の

50

表示器に数字、所定の英字を個別に表示させるための点灯態様データや、数字とともに所定の記号（本実施例では、「.」）を表示させるための点灯態様データが、表示させる内容毎に定められている点灯態様データテーブルが記憶されている。また、点灯態様データテーブルにおいては、点灯態様データ毎に予め番号が割り当てられており、一の番号が、一の点灯態様データに対応するように設定されている。そして、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに点灯態様データを設定する際には、表示器12L、12Rに対応して設けられたRAM41cの所定領域に、該当する表示器に表示させる表示内容に対応する番号を設定し、表示データ格納処理を実行することで、RAM41cの所定領域に設定された番号に応じた点灯態様データにより表示器12L、12Rに所定の内容を表示させることが可能である。これにより、ナビ報知を行う場合にも、払出枚数報知を行う場合にも、エラー報知を行う場合にも、点灯態様データテーブルに記憶されている点灯態様データに対応する番号を指定することで、共通の点灯態様データを用いて、遊技補助表示器12の各表示器12L、12Rに所定の表示内容を表示させることが可能である。

10

【0285】

また、表示データ格納処理では、RAM41cの所定領域の番号を参照し、当該番号に対応する点灯態様データを点灯態様データテーブルから特定し、特定された点灯態様データを、ナビ報知表示データ、払出枚数表示データ、エラー表示データとして、当該RAM41cの所定領域に対応する表示器の出力バッファに格納するようになっている。これにより、当該出力バッファに格納されている点灯態様データに基づいて、該当する表示器の各セグメントがLED駆動回路47により駆動されることで、所定の表示内容が表示されることとなる。尚、メイン制御部41は、表示器の各セグメントの点灯態様（点灯または消灯）を指定するデータ（各ビットが点灯態様を示す8ビットのデータ、例えば、「0000001」（「1」が点灯を示し、最も右のビットに対応する一のセグメントのみが点灯させるデータ）等）を、該当する表示器の出力バッファに格納することで、表示データ格納処理を実行することなく、点灯態様データを表示器の出力バッファに直接格納して、当該点灯態様データに基づいて表示器を表示させることも可能であり、点灯態様データテーブルに設定されていない点灯態様であっても、表示器12L、12Rに表示させることが可能である。

20

【0286】

メイン制御部41は、ゲームの開始時に内部抽選が行われたときに、RAM41cの所定領域に設定される内部抽選の結果を参照し、特別役（BB1～3、RB）のいずれかが当選しており、かつ所定の特別役のナビ報知の実施条件（本実施例では、特別役の当選後、所定数（例えば、5ゲーム）が行われることで成立する）が成立しているか否かを判定し、特別役のナビ報知の実施条件が成立している場合には、特別役のナビ報知の実施条件が成立したことに伴いナビ報知を行う旨を示すフラグをRAM41cの所定領域に設定し、上述の押し順コマンド設定処理を行う。当該フラグは、押し順コマンド設定処理にて参照されることで、特別役のナビ報知の実施条件が成立した以降であり、かつ当選している特別役を入賞させることが可能なタイミング、すなわち内部抽選の結果がはずれとなったときには、当選している特別役を構成する図柄を示唆するナビ番号（10～13）が送信用ナビ番号として設定されることとなる。

30

40

【0287】

そして、押し順コマンド設定処理が終了した後に、遊技補助表示器12の点灯態様データの設定処理を行う。遊技補助表示器12の点灯態様データの設定処理では、特別役が当選していない、または実施条件が成立していない場合には、前述の押し順コマンド送信処理によりRAM41cの所定領域に設定されおり、ナビ報知によるリールの停止順を識別可能な送信用ナビ番号（「0」～「9」）を参照し、当該送信用ナビ番号に対応するナビ報知表示データを出力バッファに設定する。一方、特別役が当選しており、かつ実施条件が成立している場合には、押し順コマンド送信処理により設定されており、ナビ報知により示唆する所定の図柄（本実施例では、「青7」「赤7」「白7」「BAR」の図柄）を

50

識別可能な送信用ナビ番号（「１０」～「１３」）を参照し、当該送信用ナビ番号に対応するナビ報知表示データを選択して出力バッファに設定する。

【０２８８】

図２４（ａ）に示すように、メイン制御部４１は、ナビ報知表示データを設定する際に、ナビ番号が標準押し順の番号「０」であり、ナビ報知を行わないときには、ナビ報知表示データとして出力バッファの初期値を設定する、すなわち遊技補助表示器１２の出力バッファを初期化して、各表示器１２Ｌ、１２Ｒの第１～第８セグメントを全て消灯状態に設定することで、遊技補助表示器１２を非表示に制御する。また、ナビ番号が標準押し順以外のナビ番号「１」～「９」のいずれかであり、ナビ報知を行うときには、ナビ番号の数字を表示させるように遊技補助表示器１２の各セグメントを点灯状態とするとともに、表示器１２Ｒの第８セグメントを点灯状態とし、その他のセグメントを消灯状態とするナビ報知表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器１２にナビ番号を表示するように制御する。また、特別役が当選しており、かつ実施条件が成立している場合には、特別役に応じた図柄を示唆するナビ番号を含むナビ報知表示データを選択した場合には、当該ナビ番号の数字を表示させるように遊技補助表示器１２の各セグメントを点灯状態とするとともに、表示器１２Ｒの第８セグメントを点灯状態とし、その他のセグメントを消灯状態とするナビ報知表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器１２にナビ番号を表示するように制御する。

【０２８９】

これにより、報知される停止順（左中右、左右中、中左右、中右左、右左中、右中左、左第１停止、中第１停止、右第１停止）毎に、点灯するセグメントの組合せが異なることで、点灯中のセグメントの組合せからナビ番号を識別可能に表示するようになっており、ナビ報知として、内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利となる停止順を、遊技補助表示器１２を用いて報知することができるようになっている。また、特別役が当選しており、かつ実施条件が成立している場合には、当選している特別役に応じた図柄（青７、赤７、白７、ＢＡＲ）が示唆されるナビ番号（「１０」～「１３」）を認識可能に表示することで、遊技者にとって有利な停止操作のタイミングとして所定の図柄を示唆するようになっており、ナビ報知として、特別役を入賞させることが可能な停止操作のタイミングを、遊技補助表示器１２を用いて報知することができるようになっている。また、メイン制御部４１は、ナビ報知を行うときには、ナビ番号とともに表示器１２Ｒの第８セグメントを点灯状態に制御する一方で、ナビ報知を行わないときには、表示器１２Ｒの第８セグメントを消灯状態に制御することで、ナビ報知が実行されているか否かが遊技補助表示器１２の点灯態様により認識できるようになっている。

【０２９０】

尚、本実施例のナビ報知では、遊技補助表示器１２の表示態様がナビ番号となるように、ナビ番号に応じたセグメントの組合せを点灯させる構成であるが、ナビ報知として遊技補助表示器１２の表示態様は、停止順を直接的に示すような表示態様（例えば、図２５の変形例１）であっても良いし、停止順を直接的に想起するようなものではなく、点灯するセグメントの組合せから即座に停止順を識別することが困難なものであり、対応表等がなければ容易に識別できない表示態様（例えば、図２５の変形例２）であっても良い。

【０２９１】

具体的には、図２５において変形例１として示すように、例えば、左リール２Ｌのリール番号を「１」、中リール２Ｃのリール番号を「２」、右リール２Ｒのリール番号を「３」として、２つの遊技補助表示器１２のうちの一方の表示器１２Ｌに第１停止のリール番号を表示し、他方の表示器１２Ｒに第２停止のリール番号を表示することで（遊技補助表示器１２に、例えば、「２１」を表示させることで、中左右の停止順であることを示す）、ナビ報知として停止順を直接的に示唆し、また、青７の図柄を「ｂ７」、赤７の図柄を「ｒ７」、白７の図柄を「Ｓ７」、ＢＡＲの図柄を「ｂｒ」として、これら「ｂ７」「ｒ７」「Ｓ７」「ｂｒ」を遊技補助表示器１２に表示することで、青７、赤７、白７、ＢＡＲの図柄を示唆することで、停止タイミングを直接的に示唆することができる。

【0292】

また、図25において変形例2として示すように、予め停止順に、即座に停止順を識別することが困難なセグメントの組合せ（例えば、左中右の停止順を示唆するセグメントの組合せとして、表示器12Lの第2セグメント、表示器12Rの第4及び第6セグメント組合せ等）を割り当て、該当するセグメントを点灯させることで、即座に停止順を識別することは困難であるが、対応表等を用いることで識別することが可能な表示態様により、停止順を示唆することができる。

【0293】

本実施例のメイン制御部41は、ゲームが進行されて、全てのリール2L、2C、2Rが停止されたときに、いずれかの役の入賞が発生しているか否かを判定し、払い出しを伴ういずれかの役（小役）の入賞が発生している場合には、当該入賞の発生により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして出力バッファに設定して、遊技補助表示器12に払い出されるメダル枚数を表示させる。

【0294】

図24(b)に示すように、払出枚数表示データを出力バッファに設定する際には、メダルの払出枚数を表示させるように遊技補助表示器12の各セグメントを点灯状態とし、第8セグメントを含む他のセグメントを消灯状態とする払出枚数表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数を表示するように制御する。例えば、8枚のメダルが払い出されるときには、表示器12Rの第1～第7セグメントを点灯させる一方で、表示器12Lの第1～第8セグメント及び表示器12Rの第8セグメントを消灯させる。これにより、遊技補助表示器12に払い出されるメダルの枚数を表示させる際には、表示器12Rの第8セグメントを消灯状態に制御するので、上述のようにナビ報知での点灯態様と払い出しメダル枚数の報知での点灯態様とが異なる点灯態様となり、遊技補助表示器12でナビ報知が行われているか、払い出されるメダルの枚数の報知が行われているかが誤認されることのないようになっている。

【0295】

本実施例のメイン制御部41は、ゲームの進行中にエラーを検出したときには、当該エラーの種類に応じて予め定められているエラーコード（E1～E8、図26参照）をRAM41cの所定領域に設定し、後述する所定のエラー表示条件が成立したとき（本実施例では、リールの回転制御中にエラーを検出した場合には、全てのリールが停止されたときであり、リールの回転制御中以外のときにエラーを検出した場合には、エラーを検出したときである）に、RAM41cに設定されているエラーコードを含むエラー表示データを、遊技補助表示器12の出力バッファに設定する。

【0296】

図26に示すように、メイン制御部41は、エラー表示データを設定する際には、エラーコードの英字及び数字を表示させるように遊技補助表示器12の各セグメントを点灯状態とし、その他のセグメントを消灯状態とするエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12に検出されたエラーの種類を特定可能なエラーコードを表示させるように制御する。そして、予め定められている所定のエラー解除条件（図26参照）が成立したときに、出力バッファを初期化して、遊技補助表示器12でのエラーコードの表示を終了させる。エラー表示データでは、表示器12Lの第1、2、4、5、7セグメントを点灯させることで、「E」の文字を表示するとともに、表示器12Rのセグメントのうちエラーコードの数字に対応するセグメントを点灯させる一方で、表示器12L、12Rの他のセグメントを消灯させる。これにより、遊技補助表示器12にエラーコードを表示させる際には、ナビ報知や払出枚数表示では、表示されることがない英字「E」を表示器12Lに表示させるように点灯態様を制御するので、エラーコードを報知する際の点灯態様は、ナビ報知での点灯態様、払い出しメダル枚数の報知での点灯態様と異なる点灯態様となり、遊技補助表示器12によりエラーコードの報知が行われているか、ナビ報知、払い出されるメダルの枚数の報知が行われているかが誤認されることのないようになっている。

【0297】

次に、メイン制御部41がゲームの進行状況等に応じて遊技補助表示器12の点灯態様を切り替えるタイミングについて、図27～図30に基づいて説明する。

【0298】

図27(a)に示すように、メイン制御部41は、ゲームを開始させるために1以上の賭数が設定されるときに、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器12の全てのセグメントを消灯させて非表示に制御する。そして、規定数の賭数が設定された状態でスタート操作が行われることで、ゲームに関するリール2L、2C、2Rの回転制御を開始させる。この際、RAM41cの所定領域を参照して標準押し順のナビ番号「0」が設定されており、ナビ報知を行わない場合には、遊技補助表示器12の全てのセグメントを消灯させた状態で維持する。そして、第3停止の操作が行われた後、全てリール2L、2C、2Rが停止されたときに、いずれかの小役の入賞が発生している場合には、入賞により払い出されるメダル枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器12の出力バッファに設定し、遊技補助表示器12に払い出されるメダル枚数を表示させる。そして、次のゲームを開始させるために1以上の賭数が設定されることで、遊技補助表示器12の出力バッファを再び初期化して、遊技補助表示器12を非表示に制御する。これにより、ナビ報知を行わないゲームにおいては、1以上の賭数が設定されることから、入賞によりメダルの払い出しが開始されるときまでの期間にわたり、遊技補助表示器12が非表示に制御され、全てのリール2L、2C、2Rが停止されてメダルの払い出しが開始されたときから、1以上の賭数が設定されるか、または待機条件（一定時間操作がないこと、精算操作がされること）が成立して待機状態に移行するまでの期間にわたり、遊技補助表示器12に払出枚数表示としてメダル枚数を表示させるように制御されることとなる。尚、第3停止の操作が行われて、全てリール2L、2C、2Rが停止されたときに、再遊技役が入賞している場合及びいずれの入賞も発生していない場合には、遊技補助表示器12の出力バッファに払出枚数表示データを設定しないことで、遊技補助表示器12の点灯態様を非表示で維持して、一のゲームを開始させるために1以上の賭数が設定されることから、次のゲームを開始させるために賭数が設定されるときまでの期間にわたり、すなわち一のゲーム中の全ての期間にわたって、遊技補助表示器12の点灯態様を非表示に制御する。

【0299】

一方で、図27(b)に示すように、メイン制御部41は、ナビ報知を行う場合には、規定数の賭数が設定された状態でスタート操作が行われた後に、ゲームに関するリール2L、2C、2Rの回転制御を開始させるときに、RAM41cの所定領域を参照して、前述の押し順コマンド送信処理によりナビ番号「1」～「9」のいずれかが送信用ナビ番号として設定されている場合、または特別役のナビ報知の実施条件が成立しており、ナビ番号「10」～「13」のいずれかが送信用ナビ番号として設定されている場合には、該当するナビ番号を表示させるナビ報知表示データを遊技補助表示器12の出力バッファに設定して、遊技補助表示器12にナビ番号を表示させる。その後、第3停止のストップスイッチの操作が行われ、当該ストップスイッチが離されたときに、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器12の点灯態様を非表示に制御し、その後、所定の待機期間にわたり待機する。そして、所定の待機期間が経過した後に、いずれかの小役の入賞が発生しているか否かを判定し、小役の入賞が発生している場合には、入賞により払い出されるメダル枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器12の出力バッファに設定し、遊技補助表示器12に払い出されるメダル枚数を表示させる。これにより、ナビ報知を行うゲームにおいては、ゲームの開始に伴ってリールの回転が開始されたときから、第3停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、遊技補助表示器12にナビ報知としてナビ番号が継続して表示されるように制御される。そして、出力バッファが初期化されることで、遊技補助表示器12の点灯態様が一旦非表示に制御された後、全てのリール2L、2C、2Rが停止されてメダルの払い出しが開始されたときから、1以上の賭数が設定されるときまでの期間にわたり、遊技補助表示器12に払

出枚数表示としてメダルの枚数が表示させるように制御される。

【0300】

また、本実施例のメイン制御部41は、上述のように（図20参照）、少なくともいずれか1つのリールについて定速回転に制御しており、停止操作の受け付けを有効化している状態において、回転中のリールに回転状態に異常が生じていると判断した場合には、全てのリールについて停止操作の受け付けを無効として、異常が生じていると判断したリールについて、回転を再始動させるために再始動制御を行う。その後、回転中の全てのリールが正常に回転される場合に、停止操作の受け付けを再び有効化するようになっている。一方で、図27（b）に示したように、ナビ報知を行う場合には、ゲームに関するリール2L、2C、2Rの回転制御を開始させるときに、遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データを設定し、その後、第3停止のストップスイッチが離されたときに、出力バッファを初期化するようになっている。これにより、ナビ報知を行う場合には、ゲームに関するリール2L、2C、2Rの回転制御を開始させるときから、第3停止のストップスイッチが離されたときまでの期間において、停止操作の受け付けが有効化されているか無効化されているかにかかわらず、遊技補助表示器12でのナビ番号の表示を継続させるようになっている。

10

【0301】

また、図27（b）に示すように、メイン制御部41は、ゲームのスタート操作が行われた際には、上述の押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信する。これに対して、サブ制御部91は、押し順コマンドに基づきナビ番号を特定し、当該ナビ番号に基づいてナビ報知が行われることが特定される場合には、当該ナビ番号に基づいて特定される有利操作態様を示唆するナビ演出を実行する。ナビ演出では、例えば、ナビ番号に基づく停止順を示す数字を、液晶表示器51の表示領域51a上のストップスイッチ8L、8C、8Rに対応する位置に表示させたり、ナビ番号に基づく停止操作のタイミングを示唆する画像（例えば、「赤7」の画像等）を、液晶表示器51の表示領域51aに表示させることで、有利操作態様を示唆する。

20

【0302】

尚、本実施例では、サブ制御部91は、ナビ演出を行う場合には、押し順コマンドを受信したときに、ナビ演出を開始させる構成であるが、ナビ演出が開始されるタイミングは、メイン制御部41側にてストップスイッチの停止操作が有効化される以前であれば良く、例えば、ゲームの開始に伴いリール2L、2C、2Rの回転を開始させる旨を示すリール加速情報コマンドを受信したタイミングや、押し順コマンド受信した以降から遊技の開始に伴いリールを所定の定速回転まで加速させる制御が完了した旨を示す加速完了コマンドを受信する以前までの期間内のタイミング等であっても良い。特に、停止操作が有効化されるときに、メイン制御部41側でのナビ報知が開始されるとともにサブ制御部91側でのナビ演出を開始される構成とすることで、ナビ報知が行われる状態であっても、スタート操作を行ったときから停止操作が有効化されるときまでの期間において、ナビ報知及びナビ演出により報知対象役の当選が示唆されることがないので、当該期間にわたり内部抽選にて当選した役への期待感を維持することができる。また、特に、ゲームに関するリールの回転を開始したとき以降に、メイン制御部41側でのナビ報知が開始されるとともにサブ制御部91側でのナビ演出を開始される構成とすることで、例えば、メイン制御部41が、スタート操作が行われた後からゲームに関するリールの回転制御を開始するまでの期間において、遊技の進行を遅延させるフリーズ状態に制御し、フリーズ状態においてリールを用いたリール演出を実行可能な構成である場合に、スタート操作が行われた後からゲームに関するリールの回転制御を開始するまでの期間、すなわちフリーズ状態に制御されている期間において、ナビ報知及びナビ演出により報知対象役の当選が示唆されることがないので、当該期間にわたり内部抽選にて当選した役への期待感を維持することができる。

30

40

【0303】

また、本実施例のメイン制御部41は、ナビ報知を開始した後、第3停止操作のストッ

50

プスイッチが離され際に、当該ナビ報知を終了させ、遊技終了コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する構成であり、サブ制御部 9 1 は、遊技終了コマンドを受信したことに基づいて、メイン制御部 4 1 側でのナビ報知が終了される際に、ナビ演出を終了させることが可能であるが、ナビ演出は、少なくとも停止順によってゲームの結果が変化する場合に行われる構成であれば良く、例えば、ナビ報知及びナビ演出により示唆される停止順以外の停止順でのストップスイッチが操作されることで報知対象役が入賞しないことが確定した場合、第 1 停止操作または第 2 停止操作が行われることで一の役のみが入賞することが確定した場合などにおいては、メイン制御部 4 1 側にてナビ報知が終了されるより前に、ナビ演出が終了される構成としても良い。このような構成とすることで、ゲームの結果が確定した以降にもナビ演出が継続されないようにすることができる。

10

【0304】

本実施例のメイン制御部 4 1 の RAM 4 1 c は、スロットマシン 1 への電力供給が停止された場合であっても、バックアップ電源により電力が供給されることで記憶内容を保持することが可能であり、スロットマシン 1 への電力供給が停止されて、電断検出回路 4 8 の出力に基づいて電断が検出される場合には、RAM 4 1 c に設定されているメイン制御部 4 1 での制御状態を、電断から復帰する際に復帰させることができるように電断処理を行って、その後、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたときには、電断が検出されたときの制御状態で制御を開始することができるようになっている。

【0305】

図 28 に示すように、メイン制御部 4 1 は、ゲームの進行に伴い少なくとも 1 つ以上のリールを回転制御しており、かつ遊技補助表示器 1 2 にナビ報知を行っている場合に、電断が検出されたときには、電断に関連する制御を行って、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を非表示に制御するとともに、回転制御を行っているリールのリールモータの励磁パターン、励磁制御のステップ数やナビ番号等を含む制御状態をスロットマシン 1 への電力供給が再開された際に、電断が検出されたときの内容で復帰させることができるように電断処理を行う。

20

【0306】

その後、スロットマシン 1 への電力供給が再開されることで、メイン制御部 4 1 での制御状態を電断前の制御状態に復帰させる際には、電断が検出されたときに RAM 4 1 c に記憶されていた制御状態に基づいて電断前の制御状態に復帰させるが、制御状態のうち全てのストップスイッチによる停止操作の受け付け状態については、無効に変更して設定する。これにより、メイン制御部 4 1 は、全てのストップスイッチによる停止操作の受け付けが無効化されている状態で復帰することになる。

30

【0307】

また、メイン制御部 4 1 は、制御状態を電断前の状態に復帰させる際に、ナビ番号、各リールのリールモータの励磁パターン及びステップ数については、電断が検出されたときに RAM 4 1 c に記憶されていたままの内容で復帰させる。そして、復帰した際には、メイン制御部 4 1 が電断前の制御状態に復帰した旨を示す復帰コマンド、及びナビ番号を特定可能な押し順コマンドを含むメイン制御部 4 1 側での制御状態を特定可能な各種コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。その後は、上述のゲーム開始時と共通の制御を実行して、RAM 4 1 c に設定されている制御状態に基づいてゲームを進行させるための制御を行うことで、RAM 4 1 c に設定されているナビ番号に基づいてナビ報知表示データを遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定して、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ番号の表示を再開させるように制御した後、RAM 4 1 c に設定されているリールモータの励磁パターンすなわち定速パターンに基づいて、電断前に回転制御していたリールのリールモータを電断が検出された時の励磁パターンのステップ数から励磁して、該当するリールを再び所定の定速回転で回転させるように制御し、当該リールが所定の定速回転となった場合に、該当するリールのストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効化する制御を行う。

40

【0308】

50

この際、該当するリールを再び所定の定速回転で回転させる制御においては、電断が検出された時点で設定されている励磁パターンとして定速パターンに基づいて、該当するリールモータの回転制御を開始させることとなり、このような場合には、上述のように（図22（a）（b）参照）、該当するリールの状態（回転状態または停止状態）によって、該当するリールが正常に回転される場合もあれば、正常に回転されない場合もあり、正常に回転されない場合には、該当するリールについて正常に回転させるために再始動制御が行われることとなる。

【0309】

そして、正常に回転される場合及び正常に回転されない場合であって再始動制御により正常に回転されるようになった場合に、当該リールが所定の定速回転となったときに、該当するリールのストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効化する。その後、受け付けが有効化されたストップスイッチが操作されるまで待機し、ストップスイッチの操作が行われるときに、該当するリールを停止させる制御を行う。

【0310】

これに対して、サブ制御部91は、電断から復帰した後、復帰コマンドを受信した後、押し順コマンドを受信することで、押し順コマンドにより特定されるナビ番号に基づいて、メイン制御部41側においてナビ報知が行われることが特定さえる場合には、ナビ番号に基づく遊技者にとって有利な有利操作態様を特定可能なナビ演出を再開させる。その後、ゲームの進行に応じて受信される各種コマンドに基づいて演出の制御を行うこととなる。これにより、メイン制御部41では、電断から復帰し、押し順コマンド等を送信した後、リールの回転制御を再開して、該当するリールが定速回転となることで、ストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効化するのに対して、サブ制御部91では、電断からの復帰後、押し順コマンドを受信したときに、ナビ演出を再開させるので、サブ制御部91は、メイン制御部41側において停止操作が有効化されるときには、既にナビ演出を行っている状態とすることとができるようになっている。

【0311】

このように、本実施例のメイン制御部41は、電断が検出されたときには、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器12を非表示に制御するので、電断が検出されたときから、スロットマシン1への電力供給が完全に停止するまでの期間において、遊技補助表示器12にナビ報知によるナビ番号が表示されることがないようにしている。また、電断が検出されたときには、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化し、スロットマシン1への電力供給が再開されて、メイン制御部41が復帰したときに、出力バッファにナビ報知表示データを再設定するように制御するので、電力供給が再開されたときからメイン制御部41が復帰するときまでの期間にわたり、遊技補助表示器12にナビ報知によるナビ番号が表示されることがないようにしている。

【0312】

また、メイン制御部41は、スロットマシン1への電力供給が再開されて、メイン制御部41が復帰したときに、遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データを再設定し、その後、電断が検出された時に回転制御を行っていたリールを再び所定の定速回転で回転させる制御を行って、該当するリールが定速回転となった場合に、当該リールのストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効化するように制御するので、スロットマシン1への電力供給が再開された際には、遊技補助表示器12にナビ報知によるナビ番号の表示を開始させた後に、ストップスイッチによる停止操作の受け付けが有効化されるようになっており、ナビ番号の表示が既に行われている状態で、停止操作の受け付けが有効化されるようになっている。

【0313】

また、メイン制御部41は、リールの回転制御を行っているときに電断が検出され、その後、電断から復帰したときには、ゲーム開始時と共通の処理を実行して、復帰時に設定された制御状態に基づいてゲームの進行を制御するようになっている。

【0314】

このように、本実施例のスロットマシン 1 は、遊技の制御を行うメイン制御部 4 1 と、演出の制御を行うサブ制御部 9 1 と、を備え、メイン制御部 4 1 は、メイン制御部 4 1 側が制御する遊技補助表示器 1 2 にて、遊技者にとって有利な操作態様を報知するナビ報知を行うことが可能な構成である。

【0315】

このような構成では、遊技補助表示器 1 2 にてナビ報知を行っている状態で、電断が発生した場合に、電断復帰後もナビ報知が行われることとなるが、電断復帰後に、ナビ報知が復帰する前に停止操作を有効化する構成とすると、報知される有利な操作態様とは異なる操作態様にて停止操作がされてしまう虞がある。

【0316】

これに対して、本実施例のメイン制御部 4 1 は、メイン制御部 4 1 側が制御する遊技補助表示器 1 2 にて、遊技者にとって有利な操作態様を報知するナビ報知を行うことが可能な構成であり、ゲームの開始に伴いリールの回転制御を開始した後、所定の有効化条件が成立した状態でストップスイッチ 8 L、8 C、8 R による停止操作を受け付ける一方で、所定の有効化条件が成立した状態かつナビ報知を行っている状態で、スロットマシン 1 への電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときには、電力供給が再開されてから所定の有効化条件が成立するまでの期間において、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R による停止操作を受け付けず、遊技補助表示器 1 2 にてナビ報知を再開し、所定の有効化条件が成立した後に、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R による停止操作を受け付けるので、所定の有効化条件が成立した状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、電力供給が再開されてから有効化条件が成立するまでの期間においてストップスイッチ 8 L、8 C、8 R による停止操作を受け付けられないこととなり、電力供給が再開した後、正常回転であるかが不明な状況においてリール 2 L、2 C、2 R が停止されてしまうことを防止できる。また、所定の有効化条件が成立した状態、かつナビ報知を行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、所定の有効化条件が成立するよりも早いタイミングでナビ報知が再開されることとなるので、ナビ報知が行われることで遊技者が有利操作態様が報知されることを知らずに、誤って有利操作態様以外の操作態様にてストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作してしまうことを防止できる。

【0317】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、メイン制御部 4 1 が制御する遊技補助表示器 1 2 に、所定内容として、小役の入賞に伴い払い出されるメダルの払出枚数と、発生しているエラーの内容を示すエラーコードとを表示させることが可能であり、また、遊技補助表示器 1 2 に、所定内容とは異なる表示内容として、遊技者にとって有利な有利操作態様を識別可能なナビ番号を表示させることが可能であるので、メイン制御部 4 1 側が直接制御する遊技補助表示器 1 2 でナビ番号を表示させる場合に、所定内容を表示させる表示手段を利用してナビ番号を表示させることにより新たな表示手段を設けることなく、所定内容もナビ番号も表示することができる。

【0318】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、所定の有効化条件が成立した状態、かつナビ報知を行っている状態で、スロットマシン 1 への電力供給が停止された後、電力供給が再開されて、メイン制御部 4 1 が電断前の状態に復帰したときに、ナビ報知を再開した後、スロットマシン 1 への電力供給が停止された際に回転制御を行っていたリールについて、リールの回転制御を再開する構成であり、電力供給が再開された後には、リールの停止状態に関わらず、電力供給が停止されたときと共通の表示態様にて遊技補助表示器 1 2 にナビ番号を表示させて、有利操作態様を報知するので、ナビ報知により有利操作態様を報知させる制御の再開に係る制御を簡素化することができる。

【0319】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、遊技者にとって有利な有利操作態様として、複数の異なる操作タイミング（「青 7」、「赤 7」、「白 7」、「BAR」を入賞ライン LN に停止させるタイミング）のうちいずれかの操作タイミングで操作する操作態様、複

10

20

30

40

50

数の操作順（例えば、左中右、左右中の操作順等）のうちいずれかの操作順で操作する操作態様を、ナビ報知により報知する構成であるが、これらの組合せによる操作態様等を報知する構成であっても良い。

【0320】

本実施例のメイン制御部41は、ゲームの開始に伴いリールの回転制御を開始したときに、遊技者にとって有利な有利操作態様を報知するナビ報知を開始した後、所定の有効化条件が成立した状態でストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作を受け付けるので、ゲームの開始後、所定の有効化条件が成立するよりも早いタイミングでナビ報知が開始されることとなり、遊技者にとって有利な有利操作態様が報知されていることを知らずに誤って有利操作態様以外の操作態様にてストップスイッチ8L、8C、8Rを操作してしまうことを防止できる。

10

【0321】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、ゲームの開始に伴いリールの回転制御を開始したときに、遊技者にとって有利な有利操作態様を報知するナビ報知を開始した後、所定の有効化条件が成立した状態でストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作を受け付ける構成であるが、ゲームの開始後、所定の有効化条件が成立するまでに、ナビ報知を開始する構成であれば良く、例えば、ゲームを開始させるためにスタートスイッチ7が操作されたときに、ナビ報知を開始する構成であっても良いし、ゲームを開始させるためにスタートスイッチ7が操作されたときから、所定の有効化条件が成立するときまでの期間内のいずれかのタイミングでナビ報知を開始する構成であっても良い。このような構成においても、ゲームの開始後、所定の有効化条件が成立するよりも早いタイミングでナビ報知が開始されることで、遊技者にとって有利な有利操作態様が報知されていることを知らずに誤って有利操作態様以外の操作態様にてストップスイッチ8L、8C、8Rを操作してしまうことを防止できる。

20

【0322】

本実施例のメイン制御部41は、所定の有効化条件が成立した後、リールの回転状態に異常が検出されたときに、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作の受け付けを無効化し、再び所定の有効化条件が成立することで、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作の受け付けを有効化する一方で、ナビ報知を開始した後は、リールの回転状態に異常が検出されたときでも、ナビ報知による有利操作態様の報知を継続するので、遊技者にとって有利な有利操作態様が報知されていることを知らずに誤って有利操作態様以外の操作態様にてストップスイッチ8L、8C、8Rを操作してしまうことを防止できる。

30

【0323】

本実施例のメイン制御部41は、遊技者にとって有利な有利操作態様を特定可能な押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信可能であるのに対して、サブ制御部91は、押し順コマンドに基づいて有利操作態様を特定可能なナビ演出を実行可能であり、メイン制御部41側にてナビ報知が行われる場合に、サブ制御部91側にて制御する液晶表示器51を用いて有利操作態様を報知することが可能であるので、有利操作態様を報知する際の演出効果を高めることができる。

【0324】

本実施例のメイン制御部41は、有効化条件が成立した状態、かつナビ報知を行っている状態で、スロットマシン1への電力供給が停止された後、電力供給が再開されて、メイン制御部41が電断前の状態に復帰したときに、ナビ報知を再開させるとともに、押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信し、その後、リールの回転制御を開始して、所定の有効化条件が成立することで、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作の受け付けを有効化するので、有効化条件が成立するよりも早いタイミングで有利操作態様を特定可能な押し順コマンドがサブ制御部91に対して送信されることとなり、サブ制御部91側において、スロットマシン1への電力供給が再開されたときにストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作が有効となる前にナビ演出を開始させることが可能となり、遊技者が有利操作態様が報知されていることを知らずに誤って有利操作態様以外の操作態様にて

40

50

ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作してしまうことを防止できる。

【0325】

尚、本実施例では、スロットマシン 1 への電力供給が再び開始されたことで、メイン制御部 41 での制御状態を電断前の制御状態に復帰させる際には、電断が検出されたときに RAM 41 c に記憶されていた制御状態に基づいて電断前の制御状態に復帰させる構成であり、特に、電断前に回転制御を行っていたリールについては、電断時点でのリールモータの励磁パターン及びステップ数が設定されている状態で復帰させるようになっており、電断からの復帰時には、電断時点での励磁パターンすなわち定速パターン及びステップ数からリールモータの励磁状態を変化させて、リールの回転を再開させるように制御した後、リールが正常に回転されない場合に、該当するリールの励磁パターンを始動パターンに再設定して回転を再始動させる再始動制御を行う構成であるが、メイン制御部 41 は、電断前にいずれかのリールを回転制御している状態で、電力供給が停止され、電力供給が再開された際に、電断前の制御状態に復帰させる場合には、該当するリールについてリールモータの励磁パターンを始動パターンに設定する構成であっても良い。

10

【0326】

具体的には、メイン制御部 41 は、通常のゲームの制御を行う場合には、リールモータの励磁パターンを始動パターン、定速パターン、停止パターンの順序で選択するようになっており、図 29 (a) に示すように、有効なスタートスイッチ 7 の操作が行われたことを条件として始動パターンを選択して、停止している状態のリールを始動させて所定の定速回転まで加速させた後、定速パターンを選択してリールを所定の定速で回転させる。そして、この状態で待機して、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたことを条件として操作されたストップスイッチに対応するリールについて滑りコマ数に応じて停止パターンを選択し、ストップスイッチの操作から最大停止遅延時間（本実施例では 190 ms）内にストップスイッチの操作に応じた停止位置でリールを停止させる。その後は、メイン制御部 41 は、次のゲームが開始されるまで励磁パターンを選択せず、リールを停止状態で維持する構成において、図 29 (b) に示すように、電断前に始動パターンによりリールの回転を制御しており、電断により始動の途中でリールが停止状態となった場合には、電断から復帰する際に、電断時に選択されていた始動パターンを用いて、当該始動パターンの最初のステップから励磁状態を変化させることで、一旦リールが正常に回転されない状態とすることなく、リールを始動させることができる。

20

30

【0327】

また、図 29 (c) に示すように、電断前に定速パターンによりリールの回転を制御しており、電断により始動の途中でリールが停止状態となった場合には、電断から復帰する際に、励磁パターンを電断時に選択されていた定速パターンから始動パターンに変更して、当該始動パターンの最初のステップから励磁状態を変化させることで、一旦リールが正常に回転されない状態とすることなく、リールを始動させることができる。

【0328】

また、図 29 (d) に示すように、電断前に停止パターンによりリールの回転を停止させる制御しており、電断により停止させる制御の途中でリールが停止状態となった場合には、電断から復帰する際に、電断時に選択されていた停止パターンを用いて、当該停止パターンにおける電断時のステップ数から励磁状態を変化させることで、電断時に実行していた停止パターンを続けて実行することで、電断時に実行していた停止パターンを、電断前に開始してから電断中の時間を除いて特定時間（本実施例では 190 ms）内に最後まで実行することができる。

40

【0329】

本実施例のメイン制御部 41 は、メイン処理やタイマ割込処理（メイン）において、メダルの払い出しに関するエラーやメダルの投入に関するエラー、リールの回転に関するエラーなどゲームに関する各種エラーの発生を検出可能になっており、上述のように各種エラーを検出した後に所定のエラー表示条件が成立したときに、エラーの内容を示すエラーコードを遊技補助表示器 12 に表示させる。所定のエラー表示条件は、ゲームに伴いリー

50

ルが回転制御されていない状態で各種エラーを検出した場合は、当該エラーを検出したときであり、リールが回転制御されている状態で各種エラーを検出した場合は、全てのリールが停止されたときである。

【0330】

図30に示すように、本実施例のメイン制御部41は、上述のようにゲームの開始時に遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データを設定してナビ報知を行い、その後、第3停止の操作が行われたストップスイッチが離されたときから所定の待機期間が経過したときに、入賞状況に応じて払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器12の出力バッファに設定し、メダルの払い出し枚数を表示させる構成である。このような構成において、遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データを設定してナビ報知を開始したときから、第3停止の操作が行われたストップスイッチが離されてさらに所定の待機期間が経過するときまでの制限期間において、ゲームに関する各種エラー、特にメダルの投入に関するエラー、リールの回転に関するエラーを検出した場合には、上述の制限期間が経過するまでゲームに関する制御を継続して行い、制限期間が経過したときに、検出されたエラーの内容を示すエラーコードをエラー表示データとして遊技補助表示器12の出力バッファに設定して、遊技補助表示器12にエラーコードを表示させる制御を開始した後、エラー状態に制御する。

10

【0331】

その後、検出された異常の種類に応じた解除条件（例えば、リセットスイッチ23の所定手順での操作等）が成立することで、ゲームの制御をエラー状態の制御を開始する前の時点から再開する。ゲームの制御を再開することで、第3停止の操作が行われて所定の定期期間が経過した後の制御、すなわち、いずれかの小役の入賞が発生しているか否かを判定し、小役の入賞が発生している場合には、入賞により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器12の出力バッファに設定し、遊技補助表示器12に払い出されるメダルの枚数を表示させる。

20

【0332】

このように、本実施例のメイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データを設定してナビ報知を行っている状態で、各種エラーが検出された場合には、ナビ報知が終了されて所定の待機期間が経過したときに、遊技補助表示器12の出力バッファにエラー表示データを設定することで、ナビ報知が開始されてから終了されるまでの期間においてエラー報知が行われることを制限するようになっている。

30

【0333】

従来のスロットマシンは、遊技の進行に関する制御を行うメイン制御部と、演出に関する制御を行うサブ制御部とを備え、メイン制御部は、遊技者に払い出されるメダル枚数や、遊技に関するエラーの発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能な遊技補助表示器を備え、また、内部抽選結果を特定可能なコマンドをサブ制御部に対して送信することが可能であり、サブ制御部は、当該コマンドに基づいて特定される内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利な操作態様を、サブ制御部が備える液晶表示器等に表示させて報知する構成であった。

【0334】

このような構成では、サブ制御部や液晶表示器に不具合が生じることで有利な操作態様が特定できず、遊技者に不利益が生じる虞があるため、本実施例では、メイン制御部41側で有利な操作態様を表示させる制御を行うとともに、遊技者に払い出されるメダル数が表示される遊技補助表示器12を利用して有利な操作態様を表示させるようになっているが、遊技者に払い出されるメダル数と遊技者にとって有利な操作態様とを、メイン制御部41が備える遊技補助表示器12に表示させる構成とすると、一の表示器において遊技者に払い出されるメダル数と、遊技者にとって有利な操作態様と、がいずれも表示されることとなるため、その際の表示が切り替わったときに表示内容を誤認させてしまう虞がある。

40

【0335】

50

これに対して、本実施例のメイン制御部 41 は、所定内容として遊技者に払い出されるメダルの払出枚数や、遊技に関するエラーの発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能な遊技補助表示器 12 を備え、遊技補助表示器 12 に、所定内容とは異なる表示内容として遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順及び停止タイミング）を識別可能なナビ番号を表示させることが可能であり、遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器 12 の表示内容を一旦初期化して非表示の状態としてから所定内容を表示させるので、メイン制御部 41 側が直接制御する表示器にナビ番号を表示させる場合に、新たな表示手段を設けることなく、所定内容としてメダルの払出枚数等を表示させる遊技補助表示器 12 を利用してナビ番号を表示させることにより、所定内容もナビ番号も表示することができるとともに、遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させた後、所定内容を表示させる場合に、遊技補助表示器 12 の表示内容を一旦初期化して非表示としてから所定内容を表示させるので、遊技補助表示器 12 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

10

【0336】

尚、メイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器 12 の表示内容を一旦初期化して非表示の状態としてから所定内容を表示させる構成であれば良く、遊技補助表示器 12 が非表示の状態をされる期間は、少なくとも消灯したことを遊技者等が認識可能な期間であれば良い。本実施例では、メイン制御部 41 が遊技補助表示器 12 の出力バッファを初期化した後に待機する所定の待機期間を設けており、遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、確実に遊技補助表示器 12 が非表示に制御するようになっている。

20

【0337】

また、メイン制御部 41 が遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、待機する当該所定の待機期間は、遊技補助表示器 12 の表示態様が、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間において、少なくとも消灯したことを遊技者等が認識可能な期間であれば良く、例えば、タイマ割込処理（メイン）が少なくとも 1 回行われるまで待機することで、タイマ割込処理（メイン）が行われて遊技補助表示器 12 の表示態様が切り替えられることとなるため、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間に、遊技補助表示器 12 を一旦消灯状態に制御することができる。また、例えば、第 3 停止のストップスイッチの操作が行われ、ストップスイッチが離されたときに、タイマを作動させて、タイマにより所定の待機時間の経過が計時されることに基づいて、所定の待機期間にわたり待機することで、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間に、遊技補助表示器 12 を一旦消灯状態に制御する構成であっても良い。

30

【0338】

また、本実施例のメイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 によりナビ報知を行っている場合に、第 3 停止のストップスイッチの操作が行われた際に、遊技補助表示器 12 の出力バッファを一旦初期化した後、払出枚数表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 12 の表示態様を、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間に、一旦消灯状態に制御する構成であるが、ナビ報知から払出枚数の報知に切り替わる間に、ゲームに関連しない表示（例えば、「-」や「_」等）を表示させることで、ナビ報知の表示内容と払出枚数の報知の表示内容とが誤認されることを防止できる。

40

【0339】

また、本実施例のメイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器 12 の表示内容を一旦初期化して非表示の状態としてから、遊技補助表示器 12 の出力バッファに払出枚数表示データを設定することで、メダルの払出枚数を表示させる構成であり、遊技補助表示器 12 の表示内容を一旦初期化して非表示の状態としてから、払出枚数表示データを設定する際に、小役の入賞に伴い払い出されるメダルの総枚数を表示させるデータを設定す

50

ることで、メダルの払い出しが開始されてから完了するまでの期間にわたり、払い出されるメダルの総枚数が表示される構成であるが、メイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データとして 0 枚を表示させるデータを設定した後、払出センサ 34c によりメダルの払い出しが検出される毎に、当該払出枚数表示データを、払い出されたメダルの枚数の合計数に更新して、払い出しが完了したメダルの枚数の合計数を順次表示させ、最終的に、小役の入賞に伴い払い出されたメダルの総枚数を表示させるように制御する構成であっても良い。このような構成においても、本実施例の構成と同様に、遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器 12 の表示内容を一旦初期化して、遊技補助表示器 12 の出力バッファに払出枚数表示データを設定すること
10
で、遊技補助表示器 12 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

【0340】

また、遊技補助表示器 12 にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ 34c によりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器 12 の表示を更新するように制御する構成においては、払出枚数表示データの初期データとして 0 枚を示すとともに遊技補助表示器 12 での表示を非表示とするデータを設定し、その後、払出センサ 34c によりメダルの払い出しが検出される毎に払出枚数表示データを 1 ずつ加算するように更新するように制御する構成であっても良い。このような構成とすることで、小役の入賞に伴いメダルの
20
払出が開始されてから 1 枚目のメダルの払い出しが検出されるまでの期間、すなわち払い出されたメダルの枚数が 0 枚である期間は、遊技補助表示器 12 が非表示に制御され、その後、1 枚目のメダルの払い出しが検出された時点から、遊技補助表示器 12 が表示され、払い出しが完了したメダルの枚数の合計数が順次表示されることとなる、すなわち遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させた後、所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合に、遊技補助表示器 12 の表示内容としてナビ番号が表示させた後、一旦非表示の状態となってから、メダルの払出枚数が表示されることとなり、本実施例の構成と同様の効果を奏し、遊技補助表示器 12 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

【0341】

また、遊技補助表示器 12 にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ 34c によりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器 12 の表示を更新するように制御する構成においては、ナビ報知が終了されて所定の待機期間が経過したときに、払出枚数表示データの初期データとして 0 枚を示すとともに遊技補助表示器 12 での表示を非表示とするデータを設定し、その後、払出センサ 34c によりメダルの払い出しが検出される毎に
30
払出枚数表示データを 1 ずつ加算するように更新するように制御する構成としても良い。このような構成とすることで、ナビ報知が終了された後から所定の待機期間が経過するまでの期間及び払出枚数表示データの初期データを設定したときから払出センサ 34c により 1 枚目のメダルの払い出しが検出されて払出枚数表示データが更新されるまでの期間に
40
わたり、遊技補助表示器 12 の表示を非表示の状態とすることができ、本実施例の構成と同様の効果を奏し、遊技補助表示器 12 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

【0342】

また、遊技補助表示器 12 にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ 34c によりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器 12 の表示を更新するように制御する構成においては、第 3 停止操作が行われたときにナビ報知表示データを初期化することで、遊技補助表示器 12 の表示内容を一旦非表示とし、ナビ報知表示データを初期化した後から所定の待機期間が経過したときに、払出枚数表示データの初期データとして 0 枚を示
50

すとともに遊技補助表示器 1 2 での表示を非表示とするデータを設定し、その後、払出センサ 3 4 c によりメダルの払い出しが検出される毎に払出枚数表示データを 1 ずつ加算するように更新するように制御する構成としても良い。このような構成とすることで、ナビ報知が終了された後にナビ報知表示データが初期化されている状態の期間と、ナビ報知表示データを初期化した後から所定の待機時間が経過するまでの期間と、払出枚数表示データの初期データを設定したときから払出センサ 3 4 c により 1 枚目のメダルの払い出しが検出されて払出枚数表示データが更新されるまでの期間とにわたり、遊技補助表示器 1 2 の表示を非表示の状態とすることができ、本実施例の構成と同様の効果を奏し、遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。尚、これらの期間、すなわちナビ報知が終了された後にナビ報知表示データが初期化されている状態の期間、ナビ報知表示データを初期化した後から所定の待機時間が経過するまでの期間、払出枚数表示データの初期データを設定したときから払出センサ 3 4 c により 1 枚目のメダルの払い出しが検出されて払出枚数表示データが更新されるまでの期間のうちいずれか一の期間のみを適用することで、遊技補助表示器 1 2 にてナビ報知を表示させた後、一旦非表示の状態とし、メダルの払出枚数を表示させる構成であっても良いし、これの期間のうちのいずれか 2 つの期間を適用する構成であっても良い。

【0343】

また、遊技補助表示器 1 2 にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ 3 4 c によりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器 1 2 の表示を更新するように制御する構成においては、遊技補助表示器 1 2 での払出枚数の表示態様として、「1」～「9」が表示され得ることとなり、ナビ報知での表示態様（ナビ番号「1」～「13」と「.」）の一部が払出枚数の表示態様に含まれることとなるが、ナビ報知での表示態様と払出枚数の表示態様とが、2 つの表示器 1 2 L、1 2 R での表示を一体としたときに異なる表示態様とすること、例えば、ナビ報知では、表示器 1 2 R の第 8 セグメントと、ナビ番号に対応する表示器 1 2 L、1 2 R の第 1 ～第 7 セグメントを点灯させる一方で、払出枚数表示では、払出枚数に対応する表示器 1 2 L、1 2 R の第 1 ～第 7 セグメントのみを点灯させる構成とすることで、ナビ報知の表示内容と払出枚数の報知の表示内容とが誤認されることを防止できる。

【0344】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、ゲームの開始後、リール 2 L、2 C、2 R を所定の定速で回転させる制御を開始させるときにから、第 3 停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順及び停止タイミング）を識別可能なナビ番号を遊技補助表示器 1 2 に継続して表示させるので、ゲームの開始から終了までの期間にわたり継続して遊技者にとって有利な有利操作態様を遊技者に対して認識させることができる。

【0345】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、ゲームの開始時として、リール 2 L、2 C、2 R を所定の定速で回転させる制御を開始させるときから、ゲームの終了時として、第 3 停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、ナビ番号を遊技補助表示器 1 2 に継続して表示させる構成であるが、ゲームの開始時として、ゲームの進行に伴いストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となるまでの一の開始タイミングから、ゲーム終了時として、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作された以降の一の終了タイミングまでの期間にわたりナビ番号を遊技補助表示器 1 2 に継続して表示させる構成であれば良く、ゲームの開始時として、例えば、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 が操作されたとき、リール 2 L、2 C、2 R を所定の定速で回転させる制御を開始させるとき、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となったときのいずれかの一の開始タイミングから、ゲームの終了時として、例えば、第 3 停止操作のストップスイッチが押下されたとき、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止されたとき、入賞に

伴いメダルの払出が開始または終了されたとき、次のゲームのために賭数の設定操作が行われたときのいずれか一の終了タイミングまでの期間わたり、ナビ番号を遊技補助表示器 1 2 に継続して表示させる構成であっても良い。

【0346】

このような構成のうち、特に、一の開始タイミングを、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ 7 が操作されたとき、リール 2 L、2 C、2 R を所定の定速で回転させる制御を開始させるときのいずれかとすることで、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となる前に、遊技補助表示器 1 2 でのナビ番号の表示を開始させることができる。また、一の開始タイミングを、リール 2 L、2 C、2 R を所定の定速で回転させる制御を開始させるとき、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となったときの
10
いずれかとすることで、例えば、スタートスイッチ 7 が操作された後からリール 2 L、2 C、2 R を所定の定速で回転させる制御が開始されるまでの期間において、リールを通常のゲームと異なる態様で回転させるリール演出等を行う構成としたり、遊技の進行を所定時間遅延させるフリーズ状態に制御しても、当該リール演出やフリーズ状態等の終了後に、遊技補助表示器 1 2 でのナビ番号の表示を開始させることができ、リール演出等を行っ
20
ている期間に、ナビ番号が表示されてしまうことを制限することができる。また、一の開始タイミングを、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となったときとすることで、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効となるまでの期間において生じる事象、例えば、上述のリール演出や電断からの復帰に伴うリールの再加速などが生じるか否かに関わらず、ゲーム開始の際の所定のタイミングで、遊技補助表示器 1 2 でのナビ番号の表示を開始させることができる。

【0347】

また、特に、一の終了タイミングを、第 3 停止操作のストップスイッチが押下されたときとすることで、第 3 停止操作のストップスイッチが押下されたときから、その後、全てのリール 2 L、2 C、2 R が停止して入賞判定が行われるまでの期間において、遊技補助表示器 1 2 での表示内容を非表示とすることができるので、入賞に伴い払い出されるメダルの払出枚数を表示させる場合に、ナビ番号と払出枚数とが誤認されてしまうことを防止
30
できる。

【0348】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、所定内容としてゲームの結果に関する情報であり、ゲームの終了時に入賞の発生により遊技者に払い出されるメダルの払出枚数を表示するために用いる遊技補助表示器 1 2 に、所定内容とは異なる表示内容として遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順及び停止タイミング）を識別可能なナビ番号を表示させるようになっており、遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様をゲーム中に表示させるのに対して、所定内容としての払出枚数をゲームの終了後に表示させるので、遊技補助表示器 1 2 においてナビ番号の表示期間と、払出枚数の表示期間とが重複せずに済む。
30

【0349】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、遊技者にとって有利となる停止態様を特定可能なナビ番号と、小役の入賞に伴い払い出されるメダルの払出枚数とを、遊技補助表示器 1 2 に表示させることが可能な構成であり、遊技補助表示器 1 2 に表示させるナビ番号の表示態様と、メダルの払出枚数の表示態様とは、共通の態様を含まないので、ナビ番号が表示されているのか、所定内容として払出枚数が表示されているのか、が誤認されることを防止
40
できる。

【0350】

尚、遊技補助表示器 1 2 に表示させるナビ番号の表示態様と、メダルの払出枚数の表示態様とは、遊技補助表示器 1 2 の 2 つの表示器 1 2 L、1 2 R での表示を一体の表示としたときに、共通の態様を含まない構成であれば良く、例えば、ナビ番号の表示態様が、払出枚数の表示態様の一部を含む構成やその逆の関係を含む構成であっても良い。

【0351】

10

20

30

40

50

また、本実施例では、メイン制御部 41 は、ナビ報知での遊技補助表示器 12 の表示態様（ナビ番号「1」～「13」と「.」）の一部には、払い出されるメダル枚数を報知する表示態様（例えば、8 枚払い出し時の「8」）を含む構成であるが、ナビ報知による表示態様に、払い出されるメダル枚数の表示態様（例えば、8 枚払出時の「8」）を含まない構成としても良い。このような構成とすることで、ナビ報知とメダル枚数の報知とで、遊技補助表示器 12 の表示態様を同じ態様に制御されることがなく、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とが誤認されることを防止できる。

【0352】

また、本実施例では、メイン制御部 41 は、ナビ報知での遊技補助表示器 12 の表示態様では、表示器 12 L の第 8 セグメントを点灯させる一方で、払い出されるメダル枚数を報知する表示態様では、当該表示器 12 の第 8 セグメントを消灯させることで、2 つの表示器 12 L、12 R のうちの 1 つの表示器の表示態様により、ナビ報知での表示態様であるか払い出されるメダル枚数を報知する表示態様であるかを識別可能な構成であるが、少なくとも 2 つの表示器 12 L、12 R の表示態様を一体としてみたときに、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とを識別可能な構成としても良い。このような構成として、例えば、ナビ報知においてナビ番号「8」を報知する際には、表示器 12 L に「8」、表示器 12 R に「-」を表示させることで一体表示として「-8」を表示させる一方で、払い出されるメダル枚数の報知では、表示器 12 L に「」（表示無し）、表示器 12 R に「8」を表示させることで一体表示として「 8」を表示させるようにすることで、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とが誤認されることを防止できる。

【0353】

本実施例のメイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 に、遊技者にとって有利な有利操作態様としてナビ番号を表示させている状態で、スロットマシン 1 への電力供給が停止されて、電断が検出されたときに、遊技補助表示器 12 の出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器 12 の表示内容を非表示にするので、スロットマシン 1 への電力供給が停止されて、メイン制御部 41 等の作動が不安定となる電断時において、遊技補助表示器 12 で意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

【0354】

尚、本実施例では、メイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させている状態で、電断が検出されたときには、遊技補助表示器 12 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 12 の表示態様を非表示に制御する構成であるが、電断が検出されたときに、遊技補助表示器 12 を非表示に制御する構成であれば良く、例えば、出力バッファに設定されているデータに基づいて、遊技補助表示器 12 の表示態様を制御する LED 駆動回路 47 に対して制御信号を出力する出力ポートをクリアすることで、遊技補助表示器 12 を非表示に制御する構成、遊技補助表示器 12 の表示態様を制御する LED 駆動回路 47 から遊技補助表示器 12 に対して出力される駆動信号の出力を制限することで、遊技補助表示器 12 を非表示に制御する構成等であっても良い。このような構成においても、本実施例の構成と同様に、電断時において、遊技補助表示器 12 で意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

【0355】

本実施例のメイン制御部 41 は、ゲームの進行に伴いリールが所定の定速回転に制御されて、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が有効な状態で、かつ遊技補助表示器 12 に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、スロットマシン 1 への電力供給が停止された後、スロットマシン 1 への電力供給が再開されて、電断前の状態に復帰する場合に、遊技補助表示器 12 にナビ番号を再表示させた後、電断前に回転制御されていたリールが定速回転となったときに、該当するリールのストップスイッチの操作受付を有効化するように制御することで、電断からの復帰する時において、ストップスイッチの操作受付が有効となる前に、遊技補助表示器 12 におけるナビ番号の表示を再開させるので、誤ってナビ番号により示唆される有利操作態様以外の操作態様で

ストップスイッチが操作されてしまうことを防止できる。

【0356】

本実施例のメイン制御部41は、制御状態を電断前の状態に復帰させる際に、ストップスイッチの操作受付の状態及びリールの励磁パターンについて、電断前の状態で復帰させることで、メイン制御部41の復帰時に、ストップスイッチの操作受付を有効化するとともに、電断前の励磁パターンでリールの回転制御を開始させる構成であり、電断により停止しているリールを、電断前の励磁パターンすなわち定速回転で回転させるための定速パターンにより回転制御を開始することとなるが、停止しているリールの回転を開始させるためには、トルクが不足して回転が開始されないので、リールの回転制御を開始した後、リールセンサにより基準位置が検出されることなく所定の期間（リールが回転される場合にリールセンサにより基準位置が検出されるまでに要する時間以上の期間）が経過したときに、リールの回転エラーと判定して、ストップスイッチの操作受付を無効化し、励磁パターンを停止状態から加速させるための始動パターンに変更して、再度リールの回転制御を開始させるので、リールを所定の定速回転まで加速させることができる。そして、リールの回転エラーと判定したことに伴い無効化したストップスイッチの操作受付を、リールが所定の定速回転まで加速したときに再び有効化することができる。このような構成では、スロットマシン1への電力供給が再開されて、メイン制御部41が復帰したときに、遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データを再設定することで、スロットマシン1への電力供給が再開された際には、遊技補助表示器12にナビ報知によるナビ番号の表示が開始させた後に、ストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効にすることができ、遊技者がストップスイッチによる停止操作を行うことができるときには、遊技補助表示器12に確実にナビ番号を表示させてナビ報知を行うことができる。また、このような構成では、メイン制御部41が復帰したときに、一旦ストップスイッチによる停止操作が有効化された後、無効化されることとなり、さらにその後、再度リールの回転制御が行われてリールが定速回転となることで、ストップスイッチによる停止操作が再度有効化されることとなるが、メイン制御部41が復帰したときに、遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データを再設定することで、遊技補助表示器12によるナビ報知は、メイン制御部41が復帰した以降、トップスイッチによる停止操作が再度有効化されるまでの期間においても継続して表示させることができるので、遊技者がストップスイッチによる停止操作を行うことができるときには、遊技補助表示器12に確実にナビ番号を表示させてナビ報知を行うことができる。

【0357】

本実施例のメイン制御部41は、規定数の賭数が設定された状態で、スタートスイッチ7が操作されて、ゲームが開始された後から、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されて全てのリール2L、2C、2Rが停止してゲームが終了する前の状態であり、かつ遊技補助表示器12に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、所定内容としてエラーコードを表示することとなるエラーが検出された場合には、ゲームが終了するときに、遊技補助表示器12におけるエラーコードの表示を開始させることで、ゲーム中においてエラーが検出されたときから、ゲームが終了するまでの期間において、遊技補助表示器12に所定内容としてエラーコードを表示させることを制限するので、遊技補助表示器12に表示された表示内容が有利操作態様を示すナビ番号であるか、所定内容としてのエラーコードであるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

【0358】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、遊技補助表示器12に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、ナビ番号以外の所定内容としてエラーコードを表示する条件が成立した場合には、ゲームが終了するときまで遊技補助表示器12に所定内容を表示させない構成であるが、遊技補助表示器12にナビ番号を表示させている状態で、ナビ番号以外の表示内容を表示させない構成であれば良く、所定内容としてエラーコード以外の表示内容を適用する構成であっても、遊技補助表示器12に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止

できる。

【0359】

次に、メイン制御部41が行う遊技補助表示器12の出力バッファの設定に関する制御について、図31に基づいて説明する。

【0360】

本実施例のメイン制御部41は、上述のように、遊技補助表示器12の出力バッファに払出枚数表示データを設定することで、第1の表示内容として小役の入賞により付与されるメダルの払出枚数を表示させることが可能であり、当該出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、第2の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号を表示させることが可能であり、さらに、当該出力バッファにエラー表示データを設定することで、特別表示内容としてエラー発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能である。

【0361】

図31(a)に示すように、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに払出枚数表示データが設定されており、第1の表示内容として払出枚数を表示させている期間中にエラーを検出した場合には、その後、遊技補助表示器12の表示内容を特別表示内容に切り替える所定の表示切替条件としてエラー表示条件が成立したときに、エラー状態に制御するとともに、出力バッファのデータをRAM41cの所定領域に退避させる退避処理を行って、出力バッファに設定されている払出枚数表示データをRAM41cの所定領域に退避させる。そして、出力バッファを一旦初期化することで、遊技補助表示器12の表示内容を非表示に制御した後、特別表示内容を表示させるためのデータとしてエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12に特別表示内容としてエラーコードを表示させるように制御しつつ、エラー状態に制御して待機する。

【0362】

そして、リセットスイッチ23が所定の操作手順で操作することで、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、RAM41cに退避されているデータを出力バッファに復帰させる復帰処理を行って、第1の表示内容としての払出枚数を表示させるための払出枚数表示データをRAM41cの所定領域から出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器12に第1の表示内容として払出枚数を表示させる。

【0363】

このように、本実施例のメイン制御部41は、エラーを検出した後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファにエラー表示データを設定するので、エラーを検出したときからエラー表示条件が成立するまでの期間において、遊技補助表示器12の表示内容が変更されることを制限して、当該期間の経過したときに、遊技補助表示器12にエラーコードを表示させることができるようになっている。

【0364】

また、本実施例のメイン制御部41は、ゲームが開始され少なくとも1つのリールを回転制御しているときに、エラーを検出した場合には、全てのリールの停止操作が行われて、全てのリールが停止することで、当該ゲームが終了したときに、当該エラーを報知する構成であるが、ゲームが開始されリールを回転制御している場合に、エラーを検出した場合には、エラーを検出したときに当該エラーを報知する構成としても良く、このような構成では、メイン制御部41は、遊技補助表示器12によりナビ報知としてナビ番号を表示させているときに、エラーを検出したことにより、遊技補助表示器12にエラーの内容を示すエラーコードを表示させる場合がある。

【0365】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに、払出枚数表示データとして、小役の入賞に伴い払い出されるメダルの総枚数（本実施例では、8枚）を表示させるデータを設定することで、第1の表示内容として遊技補助表示器12に払い出されるメダルの総枚数を表示させている期間中にエラーを検出した場合には、その後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器12の表示内容を特別表示内容

として検出されたエラーの内容を示すエラーコードを表示させるように切り替える構成（図26参照）であるが、メイン制御部41は、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ34cによりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器12の表示を更新するように制御する構成としても良く、このような構成において、払出センサ34cによりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新しつつ、小役の入賞に伴い所定枚数のメダルを払い出す制御を行っている途中で、例えば、ホッパーユニット34内のメダルが不足して払出エラー（E1）が検出されて、エラー表示条件が成立するような場合には、払出センサ34cにより最後に検出されたメダルの枚数（例えば、4枚目等）を表示させるための払出枚数表示データを退避領域に退避させることとなる。その後、出力バッファを一旦初期化することで、遊技補助表示器12の表示内容を非表示に制御し、払出エラーを示すエラー表示データを出力バッファに設定して、エラーコードを表示させる。そして、復帰条件が成立したときには、払出枚数表示データとして、払出センサ34cにより最後に検出されたメダルの枚数（例えば、4枚目等）を表示させるための払出枚数表示データを、遊技補助表示器12の出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器12での払出枚数の表示を、エラーが検出されたときの表示内容に復帰させることができる。

【0366】

図31（b）に示すように、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データが設定されており、第2の表示内容としてナビ番号を表示させている期間中にエラーを検出した場合には、その後、エラー表示条件が成立したときに、エラー状態に制御するとともに、上述の第1の表示内容を特別表示内容に切り替える際と共通の退避処理を行うことで、出力バッファに設定されているナビ報知表示データをRAM41cの所定領域に退避させることができる。

【0367】

そして、遊技補助表示器12の出力バッファにエラー表示データを設定して、特別表示内容としてエラーコードを表示させつつ、エラー状態で待機して、復帰条件が成立したときには、上述のRAM41cに退避されている第1の表示内容のデータを出力バッファに復帰させる際と共通の復帰処理を行うことで、RAM41cのナビ報知表示データを出力バッファに復帰させて、遊技補助表示器12にエラー検出前と同様のナビ番号を表示させることができる。

【0368】

このように、本実施例のメイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに、払出枚数表示データが設定されている場合にも、ナビ報知表示データが設定されている場合にも、共通の退避処理を行うことで、払出枚数表示データ、ナビ報知表示データをRAM41cの所定領域に退避させることができるようになっている。

【0369】

また、メイン制御部41は、RAM41cの所定領域に退避されている払出枚数表示データを遊技補助表示器12の出力バッファに復帰させる場合にも、RAM41cの所定領域に退避されているナビ報知表示データを当該出力バッファに復帰させる場合にも、共通の復帰処理を行うことで、RAM41cの所定領域に退避されている払出枚数表示データ、ナビ報知表示データを出力バッファに復帰させることができるようになっている。

【0370】

本実施例のように、一の表示器において遊技者に払い出されるメダル数と、遊技者にとって有利な有利操作態様と、がいずれも表示される構成では、払い出されるメダル数を表示させるための表示処理と、有利操作態様を表示させるための表示処理とが互いに干渉して、遊技補助表示器に意図しない表示が行われる虞がある。

【0371】

これに対して、本実施例のメイン制御部41が備える遊技補助表示器12は、出力バッファに所定のデータが設定されることで、当該所定のデータに基づく表示内容を表示させ

ることが可能な構成であり、メイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 の出力バッファに所定のデータとして払出枚数表示データを設定することで、第 1 の表示内容として小役の入賞により付与されるメダルの払出枚数を表示させることが可能であり、当該出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、第 2 の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号を表示させることが可能であり、さらに、当該出力バッファにエラー表示データを設定することで、特別表示内容としてエラー発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能な構成であって、遊技補助表示器 12 に、第 1 の表示内容としてメダルの払出枚数を表示させている状態で、特別表示内容を表示させる条件としてエラー表示条件が成立したときには、回避処理を実行して、出力バッファに設定されている払出枚数表示データを RAM 41c の所定領域に回避させた後、特別表示内容としてエラーコードを表示させるためのエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 12 にエラーコードを表示させ、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、復帰処理を実行して、RAM 41c に回避させていた払出枚数表示データを出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器 12 に再び第 1 の表示内容としてメダルの払出枚数を表示させることが可能であり、遊技補助表示器 12 に、第 2 の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号を表示させている状態で、エラー表示条件が成立する場合に、上述の回避処理を実行することで、出力バッファに設定されているナビ報知表示データを RAM 41c の所定領域に回避させた後、特別表示内容としてエラーコードを表示させるためのエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 12 にエラーコードを表示させ、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、上述の復帰処理を実行することで、RAM 41c の所定領域に回避させたナビ報知表示データを出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器 12 に再び第 2 の表示内容としてナビ番号を表示させることが可能な構成であり、第 1 の表示内容または第 2 の表示内容の表示中に特別表示内容の表示に切り替える条件が成立したときに、出力バッファに設定されている第 1 の表示内容させるためのデータまたは第 2 の表示内容させるためのデータを回避し、特別表示内容を出力バッファに設定することで特別表示内容を表示させ、復帰条件が成立したときに回避した第 1 の表示内容を表示させるためのデータまたは第 2 の表示内容を表示させるためのデータを、出力バッファに復帰させて、第 1 の表示内容または第 2 の表示内容を再び表示させるので、異なる種類の情報をそれぞれ正しく表示させることができる。

【0372】

また、共通の回避処理を実行することで、出力バッファに設定されている払出枚数表示データを RAM 41c の所定領域に回避させること、出力バッファに設定されているナビ報知表示データを RAM 41c の所定領域に回避させることが可能であるので、これらの表示内容を回避する回避処理の容量を軽減することができる。

【0373】

また、メイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 の表示内容が非表示の状態であっても、特別表示内容を表示させる切り替え条件が成立したときに、共通の回避処理を実行することで、出力バッファに設定されている非表示のデータを、RAM 41c の所定領域に回避させる構成としても良く、このような構成とすることで、遊技補助表示器 12 に表示されている表示内容に関わらず、特別表示内容を表示させる切り替え条件が成立したときの処理を共通化できるため、特別表示内容の表示させる切り替え条件が成立したときに行う処理の容量を軽減することができる。

【0374】

本実施例のメイン制御部 41 は、共通の復帰処理を実行することで、RAM 41c の所定領域に回避されている払出枚数表示データを出力バッファに復帰させること、RAM 41c の所定領域に回避されているナビ報知表示データを出力バッファに復帰させることが可能であるので、これらの表示内容を復帰させる復帰処理の容量を軽減することができる。

【0375】

本実施例のメイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、スロットマシン 1 への電力供給が停止されることで、電断が検出されたときには、遊技補助表示器 12 の出力バッファを初期化することで、遊技補助表示器 12 の表示内容を非表示とする構成であるが、遊技補助表示器 12 に表示させている表示内容に関わらず、電断が検出されたときには、遊技補助表示器 12 の出力バッファを初期化する構成としても良い。このような構成とすることで、遊技補助表示器 12 における表示状態に関わらず、電断時において、遊技補助表示器 12 に意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

【0376】

尚、本実施例のメイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 の出力バッファに所定のデータを設定することで、遊技補助表示器 12 に所定の表示内容を表示させることが可能であり、表示内容を切り替える際には、出力バッファに設定されているデータを RAM 41c に退避させて、新たなデータを設定することで、遊技補助表示器 12 の表示内容を新たなデータに基づく表示内容に切り替えることが可能な構成であるが、第 1 の出力バッファと第 2 の出力バッファとを切り替え可能に設けて、遊技補助表示器 12 の出力バッファとして第 1 の出力バッファが設定されているときには、第 1 の出力バッファに設定されているデータに基づく表示内容が遊技補助表示器 12 に表示される一方で、遊技補助表示器 12 の出力バッファとして第 2 の出力バッファが設定されているときには、第 2 の出力バッファに設定されているデータに基づく表示内容が遊技補助表示器 12 に表示される構成として、出力バッファを第 1 の出力バッファと第 2 の出力バッファとで切り替えることで、遊技補助表示器 12 の表示内容を切り替え可能な構成としても良い。

【0377】

具体的には、図 32 に示すように、遊技補助表示器 12 の出力バッファとして第 1 の出力バッファと第 2 の出力バッファとが設けられている構成において、メイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 の出力バッファとして設定されている第 1 の出力バッファに払出枚数表示データを設定することで、遊技補助表示器 12 に払出枚数を表示させている場合に、エラーを検出したときには、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを含むエラー表示データを第 2 の出力バッファに設定する一方で、第 1 の出力バッファに設定されている払出枚数表示データをそのまま保持させる。その後、エラー表示条件が成立したときに、エラー状態に制御するとともに、遊技補助表示器 12 の出力バッファを第 1 の出力バッファから第 2 の出力バッファに切り替えることで、遊技補助表示器 12 に第 2 の出力バッファに設定されているエラー表示データに基づいてエラーコードを表示させるように制御しつつ、エラー状態に制御して待機する。

【0378】

そして、リセットスイッチ 23 が所定の操作手順で操作することで、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、遊技補助表示器 12 の出力バッファを第 2 の出力バッファから第 1 の出力バッファに切り替えることで、遊技補助表示器 12 に第 1 の出力バッファに保持されている払出枚数表示データに基づいて払出枚数を表示させる。また、復帰条件が成立したときに遊技補助表示器 12 の出力バッファを切り替える際には、エラー状態が解除されたことに基づいて、第 2 の出力バッファを初期化する。

【0379】

また、図示しないが、遊技補助表示器 12 の出力バッファを第 1 の出力バッファとして、当該第 1 の出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、遊技補助表示器 12 にナビ番号を表示させているときに、エラーを検出し、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを遊技補助表示器 12 に表示させる場合には、エラーを検出したときに、第 2 の出力バッファにエラー表示データを設定し、その後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器 12 の出力バッファを第 2 の出力バッファに切り替えることで、遊技補助表示器 12 にエラーコードを表示させることができ、その後、復帰条件が成立したときに、遊技補助表示器 12 の出力バッファを第 1 の出力バッファに切り替えることで、遊技補助表示器 12 の表示内容をナビ番号に復帰させることができる。

【0380】

このような構成とすることで、本実施例の構成と同様に、第1の表示内容として小役の入賞により付与されるメダルの払出枚数、第2の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号、特別表示内容としてエラー発生時にその内容を示すエラーコードを、共通の遊技補助表示器12に表示させることが可能である。

【0381】

また、メイン制御部41は、エラーを検出したときに、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを含むエラー表示データを第2の出力バッファに設定し、エラー状態が解除されて復帰条件が成立するときに、第2の出力バッファを初期化してエラー表示データを消去するので、エラーを検出したときから復帰条件が成立するまでの期間、すなわちエラーが発生している期間にわたり、第2の出力バッファにエラー表示データが保持されるので、当該第2の出力バッファに設定されているデータを利用して所定の判定処理、例えば、エラーの発生状況の判定等を行うことができるようになっている。

10

【0382】

また、メイン制御部41は、エラーを検出したときにエラー表示データを第2の出力バッファに設定する一方で、第1の出力バッファに設定されているデータをそのまま保持させるので、当該第1の出力バッファに設定されているデータを利用して所定の判定処理、例えば、ナビ報知中であるか、払い出し中であるか等の制御状況の判定等を行うことができるようになっている。

20

【0383】

また、メイン制御部41は、エラー表示データを第2の出力バッファに設定した後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファを第2の出力バッファに切り替えるので、出力バッファを第2の出力バッファに切り替えた後に遅延なく、遊技補助表示器12に第2の出力バッファに設定されているデータに基づく表示内容を表示させることができるようになっている。

【0384】

また、このような構成においても、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ34cによりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器12の表示を更新するように制御する構成としても良く、このような構成においても、払出枚数表示データが更新されている途中でエラーが発生し、エラー表示条件が成立した場合に、第2の出力バッファに基づいて遊技補助表示器12においてエラーコードを表示させている期間においては、更新の途中である払出枚数表示データが第1の出力バッファに保持されるので、復帰条件が成立したときに、第1の出力バッファに基づいて遊技補助表示器12の表示を行わせることで、遊技補助表示器12での払出枚数の表示を、エラーが検出されたときの表示内容に復帰させることができる。

30

【0385】

このように、メイン制御部41が、遊技補助表示器12と、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第1の出力バッファ及び第2の出力バッファを備える構成において、メイン制御部41は、通常表示内容として遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号及び特別表示内容として発生しているエラーの内容を示すエラーコードを遊技補助表示器12に表示させることが可能な構成であり、遊技補助表示器12の出力バッファとして第1の出力バッファを設定し、当該第1の出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、通常表示内容としてナビ番号を表示させることが可能であり、通常表示内容を表示させている状態で、特別表示内容を表示させる切り替え条件としてエラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファを第1の出力バッファから第2の出力バッファに切り替えることにより、第2の出力バッファに設定されているデータに基づいて、遊技補助表示器12に特別表示内容を表示させ、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、遊技補助表示器12の出力バッファを第2の出力バッファから第1の出力バッファに切り替える

40

50

ことにより、再び、遊技補助表示器 1 2 に第 1 の表示内容としてナビ番号を表示させる構成とすることでも、本実施例の構成と同様に、遊技補助表示器 1 2 において異なる種類の情報をそれぞれ正しく表示させることができる。

【0386】

また、メイン制御部 4 1 が、遊技補助表示器 1 2 と、遊技補助表示器 1 2 に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第 1 の出力バッファ及び第 2 の出力バッファを備える構成では、メイン制御部 4 1 は、特別表示内容としてエラーコードを表示させる切り替え条件としてエラー表示条件が成立する前であって、エラーが検出されたとき以降に、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを含むエラー表示データを設定する構成とすることで、エラー表示条件が成立するタイミングを意識することなく、特別表示内容としてエラーコードを表示させるためのエラー表示データを第 2 の出力バッファに設定するタイミングを比較的自由に設計することができる。

10

【0387】

また、メイン制御部 4 1 が、遊技補助表示器 1 2 と、遊技補助表示器 1 2 に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第 1 の出力バッファ及び第 2 の出力バッファを備える構成では、所定の判定処理（例えば、エラー判定）において、第 1 の出力バッファまたは第 2 の出力バッファに設定されているデータを参照することが可能な構成とすることで、第 1 の出力バッファまたは第 2 の出力バッファに設定されているデータ（例えば、エラー判定の場合は、第 2 の出力バッファに設定されているデータ）を利用して所定の判定処理が行えるため、所定の判定処理に用いるデータを表示内容のデータと別個に持たずに済む。

20

【0388】

また、メイン制御部 4 1 が、遊技補助表示器 1 2 と、遊技補助表示器 1 2 に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第 1 の出力バッファ及び第 2 の出力バッファを備える構成において、通常表示内容として、入賞に伴い遊技者に払い出されるメダルの払出枚数（第 1 の表示内容）、及び第 1 の表示内容と表示期間が重複しない、遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号（第 2 の表示内容）を含み、メイン制御部 4 1 は、第 1 の表示内容も第 2 の表示内容も第 1 の出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 にメダルの払出枚数及びナビ番号を表示させる構成とすることで、表示期間の重複しない異なる表示内容についてはともに、第 1 の出力バッファに設定することで遊技補助表示器 1 2 に表示させることができ、余分に出力バッファを備える必要がない。

30

【0389】

また、メイン制御部 4 1 が、遊技補助表示器 1 2 と、遊技補助表示器 1 2 に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第 1 の出力バッファ及び第 2 の出力バッファを備える構成において、遊技補助表示器 1 2 にいずれの表示を行っている状態であるかに関わらず、電断が検出されたときに、第 1 の出力バッファ及び第 2 の出力バッファに設定されているデータを初期化する構成とすることで、電断時において、遊技補助表示器 1 2 に意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

【0390】

本実施例では、図 3 3 に示すように、遊技制御基板 4 0 は、第 1 インターフェイス基板（I F 1）1 1 0 0 及び第 2 インターフェイス基板（I F 2）1 2 0 0 を介して試験装置 1 3 0 0 と接続可能とされており、スロットマシン 1 における遊技の結果に関連して発生する試験信号が遊技制御基板 4 0 から試験装置 1 3 0 0 に対して出力されるとともに、試験装置 1 3 0 0 から遊技制御基板 4 0 に対して試験用信号が入力されるようになっており、遊技制御基板 4 0 と試験装置 1 3 0 0 を接続することにより自動的にシミュレーション試験を行うことが可能とされている。

40

【0391】

遊技制御基板 4 0 には、I F 1 基板 1 1 0 0 に接続され、第 1 の試験信号を出力する第 1 情報出力回路 4 0 a 及び試験用信号を入力する入力回路 4 0 d、I F 2 基板 1 2 0 0 に

50

接続され、第 2 の試験信号を出力する第 2 情報出力回路 40b が搭載されている。

【0392】

第 1 の試験信号は、制御状態及び遊技の結果を示すものであり、投入要求ランプ信号、スタート可能ランプ信号、BB 中信号、RB ゲーム中信号、リプレイゲーム中信号、第 1 ～ 3 リールストップ可能ランプ信号、第 1 ～ 3 リールインデックス信号、払出要求信号、払出カウント信号、打止信号、設定値表示用 7 セグメント表示 a ～ g 信号、内部当選フラグ 1 ～ 8 信号、信号遅延中信号、第 1 リールモータ励磁信号、第 2 リールモータ励磁信号、第 3 リールモータ励磁信号を含む。これら第 1 の試験信号は、メイン制御部 41 の制御によって出力されるようになっている。

【0393】

投入要求ランプ信号は、投入要求 LED 17 の駆動信号、すなわち投入要求 LED 17 が点灯しているか否かを示す信号であり、メダルの投入が要求されている状態か否かを特定可能とされている。

【0394】

スタート可能ランプ信号は、スタート有効 LED 18 の駆動信号、すなわちスタート有効 LED 18 が点灯しているか否かを示す信号であり、ゲームの開始操作が要求されている状態か否かを特定可能とされている。

【0395】

BB 中信号、RB ゲーム中信号、リプレイゲーム中信号は、各々遊技状態が BB 中、RB 中、リプレイゲーム中を示す信号であり、その時点の遊技状態を特定可能とされている。

【0396】

第 1 ～ 3 リールストップ可能ランプ信号は、左、中、右停止有効 LED 22L、22C、22R の駆動信号、すなわち左、中、右停止有効 LED 22L、22C、22R が点灯しているか否かを示す信号であり、左リール、中リール、右リールの停止操作が可能か否かを特定可能とされている。

【0397】

第 1 ～ 3 リールインデックス信号は、リールセンサ 33L、33C、33R の検出信号であり、左リール、中リール、右リールの基準位置の通過を特定可能とされている。

【0398】

払出要求信号は、ホッパーモータ 34b の駆動信号、すなわちホッパーモータ 34b が駆動しているか否かを示す信号であり、メダルの払出動作が行われている旨を特定可能とされている。

【0399】

払出カウント信号は、入賞に伴うメダルの払出を検出する毎に出力される信号であり、試験装置 1300 側でメダルの払出をカウントさせるための信号である。

【0400】

打止信号は、打止状態に制御されている旨を示す信号である。

【0401】

設定値表示用 7 セグメント表示 a ～ g 信号は、設定値表示器 24 の各セグメントを構成する LED の駆動信号であり、設定値表示器 24 に表示されている設定値を特定可能とされている。

【0402】

内部当選フラグ 1 ～ 8 信号は、役の当選状況を示す信号である。また、信号遅延中信号は、ゲーム中の演出等の実行に伴い信号を遅延させている状態である旨を示す信号である。

【0403】

第 1 ～ 3 リールモータ励磁信号は、リールモータ 32L、32C、32R、すなわち左リール、中リール、右リールを駆動するリールモータの駆動信号であり、各リールの駆動状況を特定可能とされている。

10

20

30

40

50

【0404】

試験用信号は、投入スイッチ信号、リールスタートスイッチ信号、第1～3リールストップスイッチ信号、払出スイッチ信号、打止解除スイッチ信号、設定キースwitch信号、設定スイッチ信号を含み、試験装置1300から遊技制御基板40に対して入力される。これら試験用信号は、スロットマシン1が備える各種スイッチやセンサの検出信号と同様に機能する信号であり、遊技制御基板40が備えるスイッチ検出回路44により検出され、メイン制御部41により各試験用信号に対応したスイッチやセンサの検出が判定されるようになっている。

【0405】

投入スイッチ信号は、投入メダルセンサ31に対応する信号であり、リールスタートスイッチ信号は、スタートスイッチ7に対応する信号である。第1～3リールストップスイッチ信号は、ストップスイッチ8L、8C、8Rに各々対応する信号である。払出スイッチ信号は、払出センサ34cに対応する信号である。打止解除スイッチ信号は、リセットスイッチ23に対応する信号である。設定キースwitch信号は、設定キースwitch37に対応する信号である。設定スイッチ信号は、リセット／設定スイッチ38に対応する信号である。

【0406】

第1情報出力回路40aは、第1の試験信号をIF1基板1100に対して出力するための回路であり、第1情報出力回路40aから出力された第1の試験信号は、IF1基板1100を介して試験装置1300に対して出力される。

【0407】

入力回路40dは、試験装置1300から出力された試験用信号をIF1基板1100を介して入力するための回路であり、入力回路40dに入力された試験用信号は、スイッチ検出回路44により検出される。

【0408】

IF1基板1100は、第1情報出力回路40aから出力される第1の試験信号が入力される入力端子と、入力された第1の試験信号を試験装置1300に対して出力する出力端子とを備えている。入力端子と出力端子とは、フォトカプラを介して接続されており、第1情報出力回路40aから出力された第1の試験信号に含まれる情報は、電気的に絶縁された状態で試験装置1300側に伝達されるようになっている。また、IF1基板1100は、試験装置1300から出力される試験用信号が入力される入力端子と、入力された試験用信号を入力回路40dに対して出力する出力端子とを備えている。入力端子と出力端子とは、フォトカプラを介して接続されており、試験装置1300から出力された試験用信号に含まれる情報は、電気的に絶縁された状態で入力回路40dに伝達されるようになっている。尚、入力端子と出力端子とが電気的に絶縁された状態で、第1の試験信号や試験用信号が伝達される構成であれば良く、例えば、フォトインタラプタやアイソレータを介して入力端子と出力端子とを接続する構成であっても良い。

【0409】

第2の試験信号は、ナビ報知により報知される操作態様を示すものであり、ゲーム開始信号、ナビ報知信号を含む。第2の試験信号は、メイン制御部41の制御によって出力されるようになっている。

【0410】

ゲーム開始信号は、ゲームの開始を示す信号である。また、ナビ中信号は、上述の遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知に関する制御において、ナビ番号を遊技補助表示器12に表示させるためのナビ報知表示データが遊技補助表示器12の出力バッファに設定されたことに基づいて、遊技補助表示器12のうちの表示器12Rの第8セグメントを点灯させるための駆動信号であり、ナビ報知が実行されて、当選した報知対象役の種類や遊技者にとって有利な停止操作態様を示すナビ番号が表示器12L、12Rに表示されるときにon状態となり、ナビ報知が実行されておらず、ナビ番号が表示器12L、12Rに表示されていないときにoff状態となることで、ナビ報知が実行中であるか否かを

示す信号である。

【0411】

表示信号は、上述の遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知に関する制御において、ナビ報知表示データ、払出枚数表示データ、エラー表示データが遊技補助表示器12の出力バッファに設定されたことに基づいて、遊技補助表示器12の表示器12L、12Rの第1～7セグメントをナビ番号、払出枚数、エラーコードのいずれかを表示する点灯態様で点灯させるための駆動信号であり、ナビ報知に係る情報、入賞の発生により払い出されたメダル枚数に係る情報、エラー発生時にその内容を示すエラーコードに係る情報等の複数の情報を含む。

【0412】

ナビ報知信号は、第2情報出力回路に搭載されている変換回路40cにより、表示信号からナビ報知に係る情報のみが抽出されることで生成される信号であって、ナビ報知中にナビ番号を表示させる点灯態様で表示器12L、12Rの第1～7セグメントを点灯させるための駆動信号であり、ナビ報知により報知される停止操作態様を示すナビ番号を特定可能な信号である。

【0413】

第2情報出力回路40bは、第2の試験信号をIF2基板1200に対して出力するための回路であり、第2情報出力回路40bから出力された第2の試験信号は、IF2基板1200を介して試験装置1300に対して出力される。

【0414】

また、第2情報出力回路40bには、遊技制御基板40に設けられた遊技補助表示器12に入力されるナビ中信号及び表示信号が遊技制御基板40上で分岐されて入力されるようになっているとともに、ナビ中信号に基づいて表示信号を有効化または無効化することで表示信号をナビ報知信号に変換して出力する変換回路40cが設けられており、ナビ中信号出力時における遊技補助表示器12の表示信号をナビ報知信号としてIF2基板1200に対して出力可能になっている。

【0415】

IF2基板1200は、第2情報出力回路40bから出力される第2の試験信号が入力される入力端子と、入力された第2の試験信号（ゲーム開始信号、ナビ報知信号）に基づいて試験装置1300側で認識可能な第2の試験信号に変換するIF2制御部1203と、IF2制御部1203により生成された第2の試験信号を試験装置1300に対して出力する出力端子と、を備えている。

【0416】

IF2制御部1203は、CPU、RAM、ROM、CPUをリセットするためのリセット回路等により構成されており、第2情報出力回路40bから出力されたナビ報知信号を、停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号に変換して出力する。IF2制御部1203から出力される停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号は、フォトカプラを介して出力端子から出力されるようになっており、IF2制御部1203側と試験装置1300側とが電氣的に絶縁された状態で信号が伝達されるようになっている。尚、IF2制御部1203と出力端子とが電氣的に絶縁された状態で、停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号が伝達される構成であれば良く、例えば、フォトインタラプタやアイソレータを介してIF2制御部1203と出力端子とを接続する構成であっても良い。

【0417】

停止実行位置信号は、後述する停止リール指定信号が示すリールについて現在の遊技状態、演出態様に応じて最も推奨する停止操作位置を示す信号であり、最も推奨する停止操作位置に含まれる該当するリールのリールモータのステップ数（0～336）を特定可能とされている。

【0418】

停止リール指定信号は、停止実行位置信号が示す停止操作位置での停止操作を推奨する

10

20

30

40

50

リールが左リールであるか、中リールであるか、右リールであるか、を指定する信号であり、停止実行位置信号が示す停止操作位置での停止操作を適用するリールを特定可能とされている。

【0419】

停止ストロブ信号は、停止実行位置信号及び停止リール指定信号の取得を要求する信号である。

【0420】

また、遊技制御基板40とIF1基板1100とは電源線を介して接続され、遊技制御基板40から電源線を介してIF1基板1100に搭載されたフォトプラ等のデバイスが用いる電力が供給される。一方、遊技制御基板40とIF2基板1200とは、電源線により接続されることはなく、IF1基板1100とIF2基板1200とが電源線を介して接続され、遊技制御基板40からIF1基板1100に供給された電力の一部がIF1基板1100を介して、IF2基板1200に搭載されたIF2制御部1203やフォトプラ等のデバイスが用いる電力として供給される。このため、遊技制御基板40から電源線を介してIF1基板1100に対して供給される電力として、IF1基板1100に搭載されたデバイスが用いる電力と、IF2基板1200に搭載されたデバイスが用いる電力と、の双方が確保される電力が供給されるようになっている。

【0421】

また、本実施例において遊技制御基板40には、IF1基板1100及びIF2基板1200からの配線を接続可能な接続端子、及び第1情報出力回路40a、第2情報出力回路40b、入力回路40dを搭載可能なソケットが設けられているとともに、メイン制御部41及び各種駆動回路から出力された第1の試験信号を第1情報出力回路40aのソケットに伝達するための配線パターン、第2の試験信号を第2情報出力回路40bのソケットに伝達するための配線パターン及び接続端子から入力回路40dを介してスイッチ検出回路44へ試験用信号を伝達するための配線パターンが形成されており、メイン制御部41及び各種駆動回路から出力された第1の試験信号及び第2の試験信号がこれら配線パターン、第1情報出力回路40a、第2情報出力回路40b及び接続端子を介して出力されるとともに、接続端子、入力回路40d及び配線パターンを介して入力された試験用信号がスイッチ検出回路44に入力されるようになっている。

【0422】

また、接続端子は、例えば、IF1基板1100からのプローブを接続可能な信号ピンやIF1基板1100からのケーブルを接続可能なコネクタにて構成されているため、これら接続端子を介してIF1基板1100からの配線を簡単に接続することが可能となる。

【0423】

また、接続端子は、IF1基板1100、IF2基板1200を接続するために便宜的に設けられたものであり、これらの試験信号及び試験用信号の入出力が行われる接続端子は、遊技店に出荷されるスロットマシンの遊技制御基板40には必要のないものである。このため、本実施例の遊技制御基板40には、接続端子が設けられた部分を切断するための複数の切断孔が形成され、これら切断孔に沿って切断できるようになっており、遊技店への出荷時には、接続端子が設けられた部分を切断して不要な信号の入出力ができない状態とすることができる。これにより、例えば、ホール機器にて内部当選フラグ1～8信号を検出し、内部当選フラグ1～8信号から内部当選フラグの当選状況を特定してその旨を報知する等、試験信号が試験以外の目的で容易に利用できてしまうことを防止できる。また、遊技制御基板40に対して不要な信号が容易に入力されてしまうことを防止できる。

【0424】

また、第1情報出力回路40a、第2情報出力回路40bは、IF1基板1100、IF2基板1200に対して第1の試験信号、第2の試験信号を出力するために便宜的に設けられたものであり、入力回路40dは、IF1基板1100から試験用信号を入力するために便宜的に設けられたものであり、遊技店に出荷されるスロットマシンの遊技制御基

板 40 には必要のないものである。このため、本実施例の遊技制御基板 40 には、第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b、入力回路 40 d を搭載可能なソケットが設けられており、第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b、入力回路 40 d を容易に取り外すことができるようになっており、遊技店への出荷時には、第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b、入力回路 40 d を取り外して不要な信号の入出力ができない状態とすることができる。これにより、例えば、ホール機器にて内部当選フラグ 1 ～ 8 信号を検出し、内部当選フラグ 1 ～ 8 信号から内部当選フラグの当選状況を特定してその旨を報知する等、試験信号が試験以外の目的で容易に利用できてしまうことを防止できる。また、遊技制御基板 40 に対して不要な信号が容易に入力されてしまうことを防止できる。

10

【0425】

尚、第 3 者機関が試験を行うために提供するスロットマシンは、通常、数台程度であり、その他、遊技店に出荷される量産用のスロットマシンは、これら試験信号や試験用信号の入出力を行う必要性が低いことから、これら量産用のスロットマシンには、配線パターンは形成されているものの前述した接続端子を設けない遊技制御基板 40 を搭載するようにしても良く、これにより量産用のスロットマシンの製造コストを軽減することができる。更にこの場合には、遊技制御基板 40 に試験信号や試験用信号を伝達するための配線パターンは形成されているため、接続端子を実装するのみで I F 1 基板 1100、I F 2 基板 1200 や試験装置 1300 を簡単に接続することが可能となる。また、試験用のスロットマシンのみ試験信号や試験用信号を伝達するための配線パターン及び I F 1 基板 1100、I F 2 基板 1200 や試験装置 1300 と接続するための接続端子を設け、量産用のスロットマシンには、これら配線パターンや接続端子を設けない構成としても良い。すなわちメイン制御部 41 が試験信号の出力制御を行うが、実際に試験信号が出力されない構成としても良い。これにより量産用のスロットマシンの製造コストを更に軽減できる。

20

【0426】

また、量産用のスロットマシンには、配線パターンは形成されているものの前述した第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b、入力回路 40 d のソケットを設けない遊技制御基板 40 を搭載するようにしても良く、これにより量産用のスロットマシンの製造コストを軽減することができる。更にこの場合には、遊技制御基板 40 に試験信号や試験用信号を伝達するための配線パターンは形成されているため、ソケットを実装して、第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b、入力回路 40 d を取り付けるのみで I F 1 基板、I F 2 基板や試験装置 1300 を簡単に接続することが可能となる。また、試験用のスロットマシンのみ試験信号や試験用信号を伝達するための配線パターン及び第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b、入力回路 40 d を取り付けるためのソケットを設け、量産用のスロットマシンには、これら配線パターンやソケットを設けない構成としても良い。すなわちメイン制御部 41 が試験信号の出力制御を行うが、実際に試験信号が出力されない構成としても良い。これにより量産用のスロットマシンの製造コストを更に軽減できる。

30

【0427】

本実施例では、このような試験用信号、試験信号のやりとりをスロットマシン 1 と試験装置 1300 との間で行うことにより、自動的にシミュレーション試験が行われるようになっており、試験装置 1300 では、これらの試験結果としてスロットマシン 1 の払出率を出力することが可能とされている。詳しくは、試験対象となる期間に投入スイッチ信号を出力した回数（メダルの消費枚数）に対する、試験対象となる期間に払出カウント信号を検出した回数（メダルの払出枚数）の割合を算出し、その結果（消費枚数／払出枚数）が払出率として出力されることとなる。

40

【0428】

I F 2 制御部 1203 は、ゲーム開始信号をメイン制御部 41 が出力した時点から最大 2 秒の間に、ナビ報知の有無に応じて、まず停止リール指定信号を第 1 停止リールとして推奨するリールを示す出力状態に更新するとともに、停止実行位置信号を当該リールに対

50

して推奨する停止操作位置を示す出力状態に更新し、これら停止リール指定信号及び停止実行位置信号の更新完了後、一定時間（50ms）にわたり停止ストロブ信号を出力し、推奨する第1停止リール及びその停止操作位置を試験装置1300に対して通知し、停止ストロブ信号の停止後、一定時間（50ms）待機する。次いで、同様の手順で、順次推奨する第2停止リール及びその停止操作位置を試験装置1300に対して通知し、第3停止リール及びその停止操作位置を試験装置1300に対して通知する。第3停止リール及びその停止操作位置の通知後、一定時間（50ms）経過した時点で停止実行位置信号及び停止リール指定信号をクリアする。

【0429】

このようにIF2制御部1203が、推奨する操作態様に従って、第1停止リール及びその停止操作位置、第2停止リール及びその停止操作位置、第3停止リール及びその停止操作位置を順次試験装置1300に対して通知することで、試験装置1300が推奨する操作手順を特定できるようになっている。

【0430】

尚、本実施例では、第1停止リール及びその停止操作位置、第2停止リール及びその停止操作位置、第3停止リール及びその停止操作位置を試験装置1300に対して最大2秒の間に連続して通知する構成であるが、これらを連続して送信することなく、ゲーム開始時、リール停止時に順次送信する構成としても良い。

【0431】

IF2制御部1203のROMには、ナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様が予め登録された推奨操作態様テーブルが格納されており、IF2制御部1203は、ナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様を推奨操作手順テーブルから取得し、取得した操作態様に基づいて停止実行位置信号及び停止リール指定信号の出力を行う。尚、予め登録された推奨操作態様テーブルを持たず、ナビ報知の有無に応じてIF2制御部1203が推奨操作態様を判断するプログラムを用いて推奨する操作態様を取得するようにしても良い。

【0432】

本実施例では、ナビ報知信号が、ナビ報知が行われていない旨を示し、BB、RBの当選を示唆するナビ番号（10～13）が出力されていない場合には、左中右の停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについて、取りこぼしの生じ得るチェリー、スイカの構成図柄をいずれも引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。尚、このような操作態様は、ナビ報知が行われていない状況において最もメダルの払出率が高くなる操作態様に該当する。

【0433】

また、ナビ報知信号が、ナビ報知が行われている旨を示し、BB、RBの当選を示唆するナビ番号（10～13）が出力されている場合には、左中右の停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについて、ナビ番号に応じた特別役を構成する図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。例えば、特別役としてBB1が当選しており、ナビ番号として11が出力されている場合には、回転中の各リールについて、「赤7」の図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力し、特別役として他のBB2、RB、SBが当選しており、ナビ番号として10、12、13が出力されている場合には、出力されているナビ番号に応じて「青7」「白7」「BAR」の図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【0434】

また、ナビ報知信号が、ナビ報知が行われている旨を示す場合には、ナビ報知信号から特定される停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについて任意の停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【0435】

このように本実施例では、ナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様を取得し、取得した操作態様を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置1300に対して

出力するので、試験装置 1300 側でナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様にてリールストップスイッチ信号を出力することが可能となり、試験装置 1300 による試験によって市場の払出率に近い払出率を得ることができる。

【0436】

また、本実施例では、内部抽選の結果として特別役（BB、RB）が当選した後、メイン制御部 41 側にて決定された特別役のナビ報知の実施条件が成立した以降において、当選している特別役を構成する図柄を示唆するナビ番号（10～13）を設定して、当該ナビ番号に対応する図柄を停止させる操作態様を示す停止実行位置信号及び停止リール指定信号を試験装置 1300 に対して出力するので、市場のスロットマシンにおいて内部抽選での特別役の当選後、サブ制御部 91 による確定報知により特別役の当選が報知された後に、特別役を入賞させる停止操作態様で操作が行われて、特別役が入賞されるのと同様に、特別役のナビ報知の実施条件が成立して、確定報知が行われる以降のゲームにおいて、ナビ番号を出力し、特別役を入賞させる操作態様にてリールストップスイッチ信号を出力することが可能となり、試験装置 1300 による試験によって市場の払出率に近い払出率を得ることができる。

10

【0437】

また、本実施例では、停止実行位置信号として推奨するストップスイッチ信号の出力タイミングに対応するリールモータのステップ数を特定可能な信号が試験装置 1300 に対して出力されるので、リールに配置された図柄数や 1 図柄に割り当てられたステップ数がスロットマシンの機種によって異なる場合であっても、試験装置 1300 側で停止実行位置信号に対するストップスイッチ信号の出力制御を共通化することができる。

20

【0438】

本実施例のスロットマシン 1 と、スロットマシンによる遊技の試験を行うことが可能な試験装置 1300 と、を含む試験システムは、遊技制御基板 40 から出力される試験信号のうち第 1 の試験信号は、IF1 基板 1100 を介して試験装置に出力され、第 2 の試験信号は、IF2 基板 1200 を介して試験装置 1300 に出力される構成である。

【0439】

このような構成において、IF1 基板 1100 及び IF2 基板 1200 に対して電源を供給するために、電力線を遊技制御基板 40 から IF1 基板 1100 及び IF2 基板 1200 に対してそれぞれ接続すると、遊技制御基板 40 と 1 のインターフェイス基板（IF1）及び IF2 基板 1200 と間の配線が多くなってしまう。

30

【0440】

これに対して、本実施例では、遊技制御基板 40 と、IF1 基板 1100 とは電源線を介して接続可能とされ、遊技制御基板 40 から、IF1 基板 1100 に対して直接電源が供給される一方で、遊技制御基板 40 から IF2 基板 1200 には直接電源が供給されず、IF1 基板 1100 に対して供給された電源が該 IF1 基板 1100 から IF2 基板 1200 に対して供給されるようになっているので、遊技制御基板 40 と、IF1 基板 1100 及び IF2 基板 1200 と、の間の配線を少なくできる。

【0441】

また、本実施例のスロットマシン 1 は、遊技制御基板 40 が、IF1 基板 1100 を介して試験装置 1300 に対して第 1 の試験信号を出力可能であり、IF2 基板 1200 を介して試験装置 1300 に対して第 2 の試験信号を出力可能な構成であり、遊技制御基板 40 は、IF1 基板 1100 と電源線を介して接続可能であって、遊技制御基板 40 から IF1 基板 1100 に対して直接電源を供給可能である一方で、IF2 基板 1200 と電源線を介して接続されず、遊技制御基板 40 から IF2 基板 1200 には直接電源が供給されることがなく、IF1 基板 1100 を介して IF2 基板 1200 に対して電源を供給可能であるので、遊技制御基板 40 と、IF1 基板 1100 及び IF2 基板 1200 と、の間の配線を少なくできる。

40

【0442】

また、本実施例では、遊技制御基板 40 は、第 2 の試験信号として、ナビ報知に係る情

50

報を含むナビ報知信号を I F 2 基板 1 2 0 0 に対して出力可能であり、I F 2 基板 1 2 0 0 は、ナビ報知信号に基づいて試験装置 1 3 0 0 にて入力可能な態様の信号（停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号）を生成する I F 2 制御部 1 2 0 3 を備えており、I F 2 制御部 1 2 0 3 は、遊技制御基板 4 0 から I F 1 基板 1 1 0 0 を介して供給される電源により動作するようになっているので、遊技制御基板 4 0 から I F 2 基板 1 2 0 0 に対して電源を出力する必要がなく、第 2 の試験信号を出力するのみで I F 2 制御部 1 2 0 3 により試験装置 1 3 0 0 にて入力可能な態様の信号が生成されて、試験装置 1 3 0 0 に対して出力されることとなり、遊技制御基板 4 0 から出力される試験信号を簡素化することができる。

【0443】

10

尚、遊技制御基板 4 0 側で、試験装置 1 3 0 0 にて入力可能な態様の第 2 の試験信号を生成し、当該第 2 の試験信号を I F 2 基板 1 2 0 0 を介して試験装置 1 3 0 0 に出力する構成としても良い。

【0444】

また、I F 1 基板 1 1 0 0 は、遊技制御基板 4 0 から出力された第 1 の試験信号を中継するのみであるが、I F 1 基板 1 1 0 0 においても C P U 等が搭載された制御部を搭載し、遊技制御基板 4 0 から出力された第 1 の試験信号を試験装置 1 3 0 0 にて入力可能な態様に変化する構成としても良く、このような構成とすることで、遊技制御基板 4 0 から出力される試験信号を簡素化することができる。

【0445】

20

また、本実施例では、I F 1 基板 1 1 0 0 及び I F 2 基板 1 2 0 0 には、フォトカプラが搭載され、各基板における入力端子と出力端子とは、フォトカプラを介して接続されており、遊技制御基板 4 0 から出力された第 1 の試験信号及び第 2 の試験信号は、I F 1 基板 1 1 0 0 及び I F 2 基板 1 2 0 0 に搭載されたフォトカプラを介して試験装置に出力されることで、スロットマシン 1 と試験装置 1 3 0 0 とが電氣的に接続されないので、一方の機器の異常により他方の機器が破損してしまうことを防止できる。

【0446】

また、本実施例では、遊技制御基板 4 0 は、ナビ報知により報知されるリール 2 L、2 C、2 R の停止順を表示する表示器 1 2 L、1 2 R が搭載されており、ナビ報知により表示器 1 2 L、1 2 R を点灯させるための駆動信号である表示信号が分岐されて、第 2 情報出力回路 4 0 b を介してナビ報知信号として I F 2 基板に対して出力されるようになっていることで、表示器 1 2 L、1 2 R の駆動信号をナビ報知信号として利用することができる。

30

【0447】

尚、本実施例では、メイン制御部 4 1 は、A T に制御する場合にナビ報知を実行可能であり、遊技制御基板 4 0 は、遊技の結果を示す第 1 の試験信号を I F 1 基板 1 1 0 0 に対して出力する第 1 情報出力回路 4 0 a と、ナビ報知に係る情報を含むナビ報知信号を第 2 の試験信号を I F 2 基板 1 2 0 0 に対して出力する第 2 情報出力回路 4 0 b とを備える構成であるが、メイン制御部 4 1 がナビ報知を実行せず、遊技制御基板 4 0 が I F 2 基板 1 2 0 0 に対してナビ報知信号を出力しない構成としても良く、このような構成においては、本実施例の第 1 情報出力回路 4 0 a と共通の回路を用いて、遊技の結果を示す試験信号を I F 1 基板 1 1 0 0 に対して出力するようにすることで、ナビ報知を実行する手段及びナビ報知信号を出力する手段を備えるか否かに関わらず、遊技制御基板 4 0 において遊技の結果を示す試験信号を I F 1 基板 1 1 0 0 に対して出力するための回路を共通化することができる。

40

【0448】

また、本実施例では、表示信号及びナビ中信号が第 2 情報出力回路 4 0 b に入力され、第 2 情報出力回路 4 0 b 内の変換回路により表示信号からナビ報知に係る情報のみが抽出されてナビ報知信号が生成され、ナビ報知信号が第 2 情報出力回路 4 0 b から I F 2 基板 1 2 0 0 に対して送信される構成であるが、ナビ報知に係る情報のみが含まれる信号をメ

50

イン制御部 41 が直接生成して、当該信号を第 2 情報出力回路 40b に入力することで第 2 情報出力回路 40b から I F 2 基板 1200 に対して送信する構成としても良い。

【0449】

また、サブ制御部 91 に対して送信される第 1 の内部当選コマンド、第 2 の内部当選コマンド、押し順コマンドの全部または一部のデータを利用してナビ報知信号として出力する構成としても良く、このような構成とすることで、ナビ報知信号を出力するためだけの信号を生成せずに済む。このような構成として、例えば、メイン制御部 41 が、I F 2 制御部 1203 に対して押し順コマンドを送信可能な構成とし、I F 2 制御部 1203 は、押し順コマンドに基づいてナビ番号を特定し、当該ナビ番号に応じたリールの停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについてナビ番号に応じた構成図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する構成としても良い。

10

【0450】

また、本実施例では、ナビ報知により表示器 12L、12R を点灯させる点灯態様は、報知対象役の当選時において一の点灯態様により表示器 12L、12R が点灯されることで、第 1 停止から第 3 停止までのすべての停止順を特定でき、当該点灯態様で表示器 12L、12R を点灯させる駆動信号が分岐され、I F 2 基板 1200 を介して試験装置 1300 に対して送信される構成であるが、ナビ報知により表示器 12L、12R を点灯させる点灯態様は、次に停止操作すべきリール 2L、2C、2R を示した後、停止操作が行われる毎に点灯態様を切り替えることで停止順を順次特定できるように報知する構成であっても良く、このような構成においては、報知対象役の当選時に第 1 停止から第 3 停止までのすべての停止順を特定可能な信号をメイン制御部 41 が生成して、I F 2 基板 1200 を介して試験装置 1300 に対して送信するように構成することが好ましく、これにより、試験装置 1300 側でより早い段階でナビ報知により報知された停止順を特定することが可能となる。

20

【0451】

また、本実施例では、ナビ報知として、遊技者にとって有利となる停止操作態様（停止順や停止操作タイミング）を報知する構成であるが、演出として遊技者にとっての有利度に変化することがないが所定の停止操作態様でリールの停止操作が行われるためのナビ報知を行う構成であっても良い。このような構成として、例えば、停止順によらず入賞して再遊技が付与される一の再遊技役として、一の停止順（例えば、右中左の停止順）で操作が行われることで第 1 の図柄の組合せ（例えば、「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」）が停止し、他の停止順（例えば、左中右の停止順）で停止操作が行われることで、第 1 の図柄の組合せとは異なる図柄の組合せ（例えば、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」）が停止する構成において、メイン制御部 41 側にて演出として第 1 の図柄の組合せを停止させることを決定した場合には、一の停止順を示すナビ番号を出力し、第 1 の図柄の組合せを停止させないことを決定した場合には、他の停止順を示すナビ番号を出力する構成とすることで、演出として第 1 の図柄の組合せを停止させる場合に、I F 2 制御部 1203 は、押し順コマンドに基づいてナビ番号を特定し、当該ナビ番号に応じたリールの停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについてナビ番号に応じた構成図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力することで、試験装置 1300 による試験によっても市場のスロットマシンに近い停止操作を行わせることができる。

30

40

【0452】

また、このような構成とすることで、例えば、第 1 の図柄の組合せが停止されることを条件として、次ゲーム以降の有利度が変化させる構成（第 1 の図柄の組合せが停止することで所定の遊技状態に移行される構成や、第 1 の図柄の組合せが停止することで、A T に制御されるゲーム数が上乘せされる構成等）であって、ナビ番号により第 1 の図柄の組合せを停止させる停止操作態様が遊技者に示唆される構成においても、ナビ番号に応じたリールの停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについてナビ番号に応じた構成図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出

50

力することで、試験装置 1 3 0 0 による試験によって市場の払出率に近い払出率を得ることができる。

【0 4 5 3】

また、このような構成とすることで、例えば、同じ有利度合の役（例えば、リプレイ）であり、第 1 の図柄の組合せにより構成される役及び第 2 の図柄の組合せにより構成される役が、内部抽選にて当選している場合に、単に演出として第 1 の図柄の組合せをリールに停止させるために、当該第 1 の図柄の組合せの役を入賞させることが可能な停止操作態様を示すナビ番号を出力する場合に、ナビ番号に応じたリールの停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについてナビ番号に応じた構成図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力することで、試験装置 1 3 0 0 による試験によって市場のスロットマシンにおいて停止されるリールの停止態様の内容に近い内容でリールを停止させることができる。

10

【0 4 5 4】

本実施例では、前述のように遊技制御基板 4 0 に遊技機情報表示器 5 0 が搭載されており、遊技機の射幸性を判断するのに必要な情報が表示されるようになっている。図 3 4 に示すように、遊技制御基板 4 0 は、透明な樹脂を成形した基板ケース 1 2 0 a に収容された状態で筐体 1 a に取り付けられており、遊技機情報表示器 5 0 は、遊技制御基板 4 0 が基板ケース 1 2 0 a に収容され、筐体 1 a に取り付けられた状態で、基板ケース 1 2 0 a を介してその表示内容を視認できるようになっている。

【0 4 5 5】

このため、前面扉 1 b を開放した状態において基板ケース 1 2 0 a を介して遊技機情報表示器 5 0 の表示内容が視認できるようになっている。また、筐体 1 a の内部では、遊技機情報表示器 5 0 の表示内容の視認性が妨げられないようになっている。詳しくは、遊技機情報表示器 5 0 の表示側の位置に、スロットマシン 1 に設けられたリール等の部品全般、他の基板等が設けられることがなく、遊技機情報表示器 5 0 の表示側の位置を、スロットマシン 1 に設けられた電子部品同士を接続する配線が通過しないようになっている。また、遊技機情報表示器 5 0 を搭載した遊技制御基板 4 0 を収納する基板ケース 1 2 0 a において、封印シールや開封者を記入するための記入部、スロットマシン 1 や遊技制御基板 4 0 の管理情報や管理履歴等の情報が表示されるラベル、当該ラベルが貼着される貼着部、当該情報が印字、刻印される表示部、放熱穴、放熱用のファン等の部品などが遊技機情報表示器 5 0 の表示側の位置を避けて設けられている。

20

30

【0 4 5 6】

また、基板ケース 1 2 0 a は、遊技制御基板 4 0 を収容した後封止されるようになっており、封止された状態では、痕跡を残すことなく封止を解除して開放することができないようになっている。封止する方法としては、封止片をワンウェイネジで封止したり、ケースの一部を溶着したり、剥がした後が残る封印シールを貼着したりする方法などがある。これにより、遊技機情報表示器 5 0 と遊技制御基板 4 0 とを接続する接続線を断線させて、基板ケース 1 2 0 a に封入された遊技制御基板 4 0 に搭載されている遊技機情報表示器 5 0 が正しく表示内容を表示することができないようにしたり、遊技機情報表示器 5 0 の表示面にシール等を貼着して視認性を阻害するような不正が行われることを防止できる。

40

【0 4 5 7】

メイン制御部 4 1 は、図 3 5 に示すように、過去 6 0 0 0 ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去 6 0 0 0 ゲーム間の連役払出比率、過去 6 0 0 0 ゲーム間の役物払出比率、過去 6 0 0 0 ゲーム間の有利区間払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する有利区間払出比率を遊技機情報表示器 5 0 に表示させる制御を行う。

【0 4 5 8】

過去 6 0 0 0 ゲーム間の有利区間割合とは、過去 6 0 0 0 ゲーム間において A T に関連する有利区間に制御されたゲーム数の割合である。A T に関連する有利区間とは、A T 非当選の状態において A T に当選したときから、当選した A T に伴う A T の制御が全て終了

50

し、非 A Tに移行するまでの期間である。総累計ゲーム数に対する有利区間割合は、工場出荷時或いは何らかの原因で R A M 4 1 c のデータが初期化されてからの累計ゲーム数である総累計ゲーム数に対して A Tに関連する有利区間に制御されたゲーム数の割合である。過去 6 0 0 0 ゲーム間の連役払出比率とは、過去 6 0 0 0 ゲーム間において払い出されたメダル数の累計である総払出枚数に占める過去 6 0 0 0 ゲーム間において制御された B B中に払い出されたメダル数の累計である連役払出枚数の比率である。過去 6 0 0 0 ゲーム間の役物払出比率とは、過去 6 0 0 0 ゲーム間において払い出されたメダル数の累計である総払出枚数に占める過去 6 0 0 0 ゲーム間において制御された B B中及び R B中に払い出されたメダル数の累計である役物払出枚数の比率である。過去 6 0 0 0 ゲーム間の有利区間払出比率とは、過去 6 0 0 0 ゲーム間において払い出されたメダル数の累計である総払出枚数に占める過去 6 0 0 0 ゲーム間において制御された A Tに関連する有利区間中に払い出されたメダル数の累計である有利区間払出枚数の比率である。総累計払出数に対する連役払出比率とは、工場出荷時或いは何らかの原因で R A M 4 1 c のデータが初期化されてからのメダルの払出枚数の累計である総累計払出数に占める工場出荷時或いは何らかの原因で R A M 4 1 c のデータが初期化されてから現在までにおいて制御された B B中に払い出されたメダル数の累計である連役払出枚数の比率である。総累計払出数に対する役物払出比率とは、総累計払出数に占める工場出荷時或いは何らかの原因で R A M 4 1 c のデータが初期化されてから現在までにおいて制御された B B中及び R B中に払い出されたメダル数の累計である役物払出枚数の比率である。総累計払出数に対する有利区間払出比率とは、総累計払出数に占める工場出荷時或いは何らかの原因で R A M 4 1 c のデータが初期化されてから現在までにおいて制御された A Tに関連する有利区間中に払い出されたメダル数の累計である有利区間払出枚数の比率である。

【0459】

尚、本実施例では、ボーナスとして、R Bと、R Bが連続して作動する B Bのみを搭載する構成であるが、全ての種類の小役の入賞が許容されるが、一部のリールについて引込が制限される C T、C Tが連続して作動する C Bを搭載する構成であっても良く、C Tを搭載する場合には、C T中に払い出されたメダル数は、役物払出比率に反映され、C Bを搭載する場合には、C B中に払い出されたメダル数は、連役払出比率に反映されることとなる。

【0460】

メイン制御部 4 1 は、電源投入後、電力供給が停止するまでの期間において過去 6 0 0 0 ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去 6 0 0 0 ゲーム間の連役払出比率、過去 6 0 0 0 ゲーム間の役物払出比率、過去 6 0 0 0 ゲーム間の有利区間払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する有利区間払出比率を、図 3 5 に示す表示順にて所定期間（本実施例では、3 0 秒間）毎に切り替えて遊技機情報表示器 5 0 に表示させる。

【0461】

この際、遊技機情報表示器 5 0 には、上位 2 桁に現在表示中の表示内容を示す略記（例えば、表示順 1 の過去 6 0 0 0 ゲーム間の有利区間比率が表示されている場合には、「A 1」）が表示され、下 2 桁に現在表示すべきデータが表示される。本実施例では、いずれの割合、比率については % で表示されるようになっている。

【0462】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を、図 3 5 に示す表示順にて所定期間毎に切り替えて表示させる際に、これらの表示が一巡し終えるまでの一の期間内においては、ゲームが進行されて、これらの値が新たな値に更新され得る場合であっても、新たな値に更新することを制限して、元の値を用いて表示を一巡させる。詳しくは、これらの表示が一巡し終えるまでの一の期間内において、ゲームが進行されて、これらの値が新たな値に更新され得る場合には、新たな値を演算して R A M 4 1 c の所定領域に記憶させるが、遊技機情報表示器 5 0 に表示内容を表示させるための出力バッファに

当該新たな値を設定することなく、元の値を設定することで、遊技機情報表示器 50 における表示を元の値を用いて一巡させ、一巡の表示が終了したときから、新たな値を出力バッファに設定することで、その後、新たな値で表示を行うようにしても良いし、これらの表示が一巡し終えるまでの一の期間内において、これらの値が新たな値に更新され得る場合には、新たな値を求めるための演算を行うことを制限して、遊技機情報表示器 50 における表示を一巡させ、一巡の表示が終了した際に、新たな値を求めるための演算を行い、その後、当該新たな値を用いて遊技機情報表示器 50 における表示を行うようにしても良い。このようにすることで、遊技機情報表示器 50 における表示内容が一巡するまでの期間において、異なる時期に演算された有利区間割合等の表示内容が混在してしまうことを防止できる。

10

【0463】

また、メイン制御部 41 は、過去 6000 ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合が規定割合（例えば、70%）を超える場合には、通常と異なる表示態様（例えば、通常が常時点灯であれば点滅点灯等）にて有利区間割合を表示する。また、メイン制御部 41 は、過去 6000 ゲーム間の連役払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率が規定割合（例えば、60%）を超える場合には、通常と異なる表示態様（例えば、通常が常時点灯であれば点滅点灯等）にて連役払出比率を表示する。また、メイン制御部 41 は、過去 6000 ゲーム間の役物払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率が規定割合（例えば、70%）を超える場合には、通常と異なる表示態様（例えば、通常が常時点灯であれば点滅点灯等）にて役物払出比率を表示する。また、メイン制御部 41 は、過去 6000 ゲーム間の有利区間払出比率、総累計払出数に対する有利区間払出比率が規定割合（例えば、80%）を超える場合には、通常と異なる表示態様（例えば、通常が常時点灯であれば点滅点灯等）にて有利区間払出比率を表示する。

20

【0464】

このように有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率が規定割合を超えると、通常と異なる表示態様にて表示されるようになっており、射幸性が高い状態に制御されている可能性があることを警告できるようになっている。

【0465】

また、メイン制御部 41 は、6000 ゲームに到達していない状態には、例えば、遊技機情報表示器 50 の上位 2 桁の表示を点滅させる等、通常とは異なる表示態様に制御することで、集計が 6000 ゲームに到達していないことが認識できるようになっており、表示されている割合、比率に偏りが生じている可能性が認識できるようになっている。

30

【0466】

また、メイン制御部 41 は、過去 6000 ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去 6000 ゲーム間の連役払出比率、過去 6000 ゲーム間の役物払出比率、過去 6000 ゲーム間の有利区間払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する有利区間払出比率を算出するために用いるデータが正常か否かを判定し、異常と判定された場合（総払出枚数より役物払出枚数、連役払出枚数、有利区間払出枚数が多い場合、格納された値がある一定のデータ形式（01 繰り返しなど）である場合等）には、異常と判定されたデータ及び当該データに関連するデータを初期化し、遊技機情報表示器 50 に異常が検知された旨の表示（例えば、「FFFF」）をさせて、その旨を報知するようになっており、これらのデータの算出が正常に行われていないことを認識できるようになっている。

40

【0467】

尚、異常と判定されたデータ及び当該データに関連するデータを初期化する際には、例えば、過去 6000 ゲーム間に対する有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率のうちの少なくともいずれか 1 つが異常と判定された場合には、これら全てに関するデータを初期化するようにしても良いし、一部のデータのみを初期化するようにしても良い。総累計ゲーム数に対する有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率のうちの少なくともいずれか 1 つが異常と判定された場合には、これらの全

50

てに関するデータを初期化するようにしても良いし、一部データのみを初期化するようにしても良い。また、過去6000ゲーム間に対するデータの一部に異常が判定された際に、過去6000ゲーム間及び総累計ゲーム数に対するデータの全てを初期化したり、逆に、総累計ゲーム数に対するデータの一部に異常が判定された際に、過去6000ゲーム間及び総累計ゲーム数に対するデータの全てを初期化するようにしても良い。

【0468】

また、過去6000ゲーム間及び総累計ゲーム数に対する有利区間割合、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出するために用いるデータが正常か否かを判定し、異常と判定された場合には、その旨を報知し、その後、所定の操作（例えば、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、設定キースイッチ37等のスイッチ類が所定の手順で操作されること）されることで、当該データに関する初期化を行うようにしても良い。

【0469】

また、異常が判定された旨の報知では、上述のように、遊技機情報表示器50に異常が検知された旨の表示（例えば、「FFFF」）をさせて、その旨を報知しても良いし、異常が判定された際に、その旨を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信し、サブ制御部91側において液晶表示器51等により異常が判定された旨を報知させるようにしても良い。

【0470】

また、メイン制御部41は、データの収集を開始してから6000ゲームに到達するまでの期間、すなわち過去6000ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去6000ゲーム間の連役払出比率、過去6000ゲーム間の役物払出比率、過去6000ゲーム間の有利区間払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する有利区間払出比率等を算出するためのデータが不十分な期間において、遊技機情報表示器50の表示内容が、データの収集を開始してから6000ゲーム以降の表示態様とは異なる態様（例えば、一定間隔毎に点滅させる等）表示されるようになっており、表示内容を算出するためのデータが不十分な期間であることを認識できるようになっている。

【0471】

尚、本実施例では、電源投入後、電力供給が停止するまでの期間において過去6000ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去6000ゲーム間の連役払出比率、過去6000ゲーム間の役物払出比率、過去6000ゲーム間の有利区間払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する有利区間払出比率が、所定期間毎に切り替えて表示されるようになっているが、前面扉1bの開放状態が検出されている場合のみ表示されるようにしたり、所定の操作スイッチ（例えばリセット／設定スイッチ38）の操作が検出されている場合のみ表示されるようにしたり、ゲーム中でないときに表示されるようにしたり、設定変更状態や設定確認中に表示されるようにしたり、電源投入後から所定期間のみ表示されるようにしたりしても良い。また、所定期間毎に自動で切り替わるのではなく、所定の操作がされる毎に表示内容が切り替わるようにしても良い。

【0472】

また、本実施例では、遊技機情報表示器50の表示内容を算出するために用いるデータ異常が判定されたことや表示内容を算出するためのデータが不十分な期間であることが遊技機情報表示器50を用いて報知される構成であるが、その旨を特定可能なコマンドをサブ制御部91に送信し、サブ制御部91が制御する表示器や演出装置にて確認できるようにしても良い。

【0473】

また、本実施例では、過去6000ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去6000ゲーム間の連役払出比率、過去6000ゲーム間の役物払出比率、過去6000ゲーム間の有利区間払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、

総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する有利区間払出比率が、遊技機情報表示器 50 に表示される構成であるが、これらの表示に加えて設定変更によって R A M 4 1 c が初期化されたこと、スロットマシン 1 に設けられた配線（バックアップ電源の配線等）の断線検出があったときなどに、その旨が認識可能となる内容が遊技機情報表示器 50 に表示されるようにしても良い。

【0474】

特に、ボーナス中、有利区間中やボーナスの持越中に設定変更がされてボーナスや有利区間が強制的に終了されたり、持越中のボーナスがクリアされた場合、ボーナスの持越中のままゲームが規定数以上行われたり、故意に有利区間を終了させる操作が行われたりしたこと（例えば、A T 中の R T 2、R T 3 において、故意に R T 1 移行再遊技や S B を入賞させたり、特定図柄を停止させて R T 1 に移行させる操作が行われる場合、すなわち故意に遊技者にとって相対的に有利な遊技状態から不利な遊技状態に移行された場合等）を検出した場合、及び、遊技機情報表示器 50 が断線等が生じたことにより正常に接続されていない可能性を検出した場合には、その旨を特定可能に報知する。このようにすることで、有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、有利区間払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があることを認識することができる。

10

【0475】

また、後述するように総累計データのオーバーフローを回避する処理において、当該総累計データ等を初期化した場合には、その旨を特定可能に、上述のように有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、有利区間払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性がある場合とは異なる態様で、報知することが好ましく、このようにすることで、オーバーフローを回避する処理より総累計データが初期化されたことを、有利区間割合等として正しい情報が表示されないようにするための不正な操作による初期化とは、別に認識させることができる。

20

【0476】

尚、上述のように有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、有利区間払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性がある場合には、その旨を検出して当該検出の履歴をメイン制御部 41 側で記録し、当該検出時には報知することなく、その後、所定の操作（例えば、スタートスイッチ 7 やストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、設定キースイッチ 37 等のスイッチ類を所定の手順で操作すること、遊技制御基板 40 に検査用端末等の所定の外部機器を接続すること等）が行われることで、これらの履歴を、メイン制御部 41 側に設けられた表示器（例えば、遊技機情報表示器 50 等）やサブ制御部 91 側に設けられた表示器（例えば、液晶表示器 51 等）、スロットマシン 1 の外部の表示器等により確認できるようにしても良い。

30

【0477】

また、設定変更がされたこと、断線検出がされたこと、遊技機情報表示器 50 の接続不良が発生して有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、有利区間払出比率等として正しい情報が表示されない可能性があること、上述のように有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、有利区間払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があること、をサブ制御部 91 が制御する表示器や演出装置にて確認できるようにしても良い。また、ボーナス中、有利区間中やボーナスの持越中に設定変更がされてボーナスや有利区間が強制的に終了されたり、持越中のボーナスがクリアされたこと、有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、有利区間払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があることが検出されたことの履歴をサブ制御部 91 側で記録し、所定の操作でこれらの履歴を確認できるようにしても良い。

40

【0478】

次に、メイン制御部 41 が、これらの情報を表示するためのデータの集計、計算方法について説明する。

【0479】

メイン制御部 41 は、上述の有利区間割合等のスロットマシン 1 に関する情報を集計し

50

て計算し、当該計算結果に基づく情報を、遊技制御基板40に搭載された遊技機情報表示器50に表示させる処理として遊技機情報表示処理を実行することが可能である。遊技機情報表示処理を行うためのプログラムは、上述の非遊技プログラムに含まれており、遊技機情報表示処理を実行する際にメイン制御部41が用いる各種データは、ROM41bの非遊技データ領域に記憶されている。また、メイン制御部41は、当該遊技機情報表示処理を実行する際に、RAM41cの非遊技データ領域をワークとして使用するようになっている。尚、メイン制御部41が遊技機情報表示処理を実行する際に使用する当該非遊技データ領域は、バックアップ電源によりバックアップされており、スロットマシン1への電力供給が停止しても、バックアップ電源により電力が供給される限り当該非遊技データ領域の記憶内容が保存されるようになっている。また、メイン制御部41は、上述のよう

10

に設定値を変更する操作が行われることで、RAM41cの遊技データ領域に記憶されているデータは初期化されることとなるが、遊技機情報表示処理を実行する際に使用する当該非遊技データ領域は、設定値を変更する操作が行われる際や他の遊技データ領域について初期化条件が成立した際にも、初期化対象とされないようになっており、特に、上述の有利区間割合等のスロットマシン1に関する情報を集計し、計算し、表示させるためのデータが初期化されることがないようになっている。

【0480】

図36に示すように、メイン制御部41のRAM41cにおける非遊技データ領域の所定領域には、スロットマシン1において行われたゲーム回数を計数可能なゲーム回数カウンタ、1ゲーム毎に1加算され、特定期間（本実施例では、6000ゲーム）が経過する毎に初期化される第1のゲーム数カウンタ、1ゲーム毎に1加算され、特定期間（本実施例では、6000ゲーム）を所定数（本実施例では、15）で分割した所定期間（本実施例では、400ゲーム）が経過する毎に初期化される第2のゲーム数カウンタ、1ゲーム毎に1加算されるが初期化されることがない第3のゲーム数カウンタが設けられている。また、1セット分のデータを計数可能な第1～第5のデータ計数バッファ、1セットで2バイトのデータを格納可能なバッファが15セット設けられている第1～第5のリングバッファが設定されている。

20

【0481】

メイン制御部41は、第1～第5のデータ計数バッファ及び第1～第5のリングバッファを用いて、特定期間（本実施例では、6000ゲーム）において付与されたメダル

30

の総枚数である総払出枚数、特定期間（本実施例では、6000ゲーム）においてBBまたはRBに制御されている期間に付与されたメダルの枚数である役物払出枚数、特定期間（本実施例では、6000ゲーム）においてBBに制御されている期間に付与されたメダルの枚数である連役払出枚数、特定期間（本実施例では、6000ゲーム）においてATに制御される有利区間（ATに当選した後、ATに制御されてからATの残りゲーム数が0となりATの制御が終了されるまでの期間）において付与されたメダルの枚数である有利区間払出枚数、特定期間（本実施例では、6000ゲーム）においてATに制御される有利区間（ATに当選した後、ATに制御されてからATの残りゲーム数が0となりATの制御が終了されるまでの期間）のゲーム数である遊技区間ゲーム回数を計数することが可能である。

40

【0482】

具体的には、メイン制御部41は、小役の入賞に伴いメダルの払い出しが行われた場合には、第1のデータ計数バッファに、払い出されたメダルの枚数を加算し、BBまたはRBに制御されている期間において、小役の入賞に伴いメダルが払出された際に、当該払い出されたメダルの枚数を第2のデータ計数バッファに加算し、BBに制御されている期間において、小役の入賞に伴いメダルが払出された際に、当該払い出されたメダルの枚数を第3のデータ計数バッファに加算し、ATに制御される有利区間（ATに当選した後、ATに制御されてからATの残りゲーム数が0となりATの制御が終了されるまでの期間）において、小役の入賞に伴いメダルが払出された際に、当該払い出されたメダルの枚数を第4のデータ計数バッファに加算し、ATに制御される有利区間（ATに当選した後、A

50

Tに制御されてからA Tの残りゲーム数が0となりA Tの制御が終了されるまでの期間)においてゲームが行われた際に、第5のデータ計数バッファに1ゲームを加算する。尚、本実施例では、メイン制御部41は、小役入賞の発生が判定されたタイミングで、第1～第4のデータ計数バッファにメダル数を加算する構成であるが、第1～第4のデータ計数バッファにメダル数が加算されるタイミングは、小役入賞の発生により実際にメダルが付与されたタイミング(クレジットの加算または実際のメダルの払出の検出)でも良い。

【0483】

そして、第2のゲーム数カウンタに基づいて、所定期間が経過したことが特定される毎に、第1～第5のリングバッファの所定のセットのバッファ(前回更新されたセット+1セット目のバッファ、初回または前回更新されたセットが15セット目の場合は1セット目のバッファ)を初期化し、第1～第5のデータ計数カウンタ値を、第1～第5のリングバッファの所定のセットのバッファに加算するとともに、第1～第5のデータ計数バッファ値を、RAM41cの非遊技データ領域に設けられた3バイトの集計データ領域A'～D'、F'にそれぞれ加算する。また、RAM41cの非遊技データ領域に設けられた3バイトの集計データ領域a'～d'、f'を初期化し、第1～第5のリングバッファの1セット目から15セット目までの全てのセットのバッファのデータを、対応する集計データ領域a'～d'、f'に順次加算する。その後、第1～第5のデータバッファを初期化する。また、集計データ領域E'を第3のゲーム数カウンタの値に更新する。

【0484】

これらの処理を行うことにより、所定期間毎に、第1～第5のリングバッファの所定のセットのバッファのデータ、集計データ領域a'～d'、f'、A'～F'がそれぞれ最新の情報に更新されることとなる。

【0485】

また、メイン制御部41は、所定期間が経過したことが特定される毎に、集計データ領域a'～d'、A'～D'をそれぞれ最新の情報に更新した後、当該集計データ領域のうち集計データ領域a' A'に設定されているデータが3バイトに達しているか否かを判定して、3バイトに達していないデータについては、当該集計データ領域a'、A'のデータをRAM41cの非遊技データ領域に設けられた2バイトの二次演算データ領域a、Aに設定する。一方、3バイトに達しているデータについて所定の16ビット分のデータを抽出する抽出処理を行い、抽出されたデータに対応する二次演算データ領域a、Aに設定する。図37(a)に示すように、抽出処理では、集計データ領域のデータを参照して、最上位の位を特定し、当該最上の位を示す最上位データをRAM41cの非遊技データ領域の所定領域に設定する。そして、当該最上位の位以下の16ビットのデータを抽出する。

【0486】

また、当該集計データ領域のうちb'～d'については、集計データ領域b'～d'のデータにそれぞれ100を乗算した値を、RAM41cの非遊技データ領域に設けられた3バイトの一次演算データ領域b''～d''にそれぞれ設定する。その後、集計データ領域aについて抽出処理が行われたか否かを参照し、集計データ領域aについて抽出処理が行われていない場合には、当該集計データ領域b''～d''のデータをRAM41cの非遊技データ領域に設けられた2バイトの二次演算データ領域b～dに設定する。一方、集計データ領域aについて抽出処理が行われている場合には、抽出処理を行い、集計データ領域aの抽出処理において特定された最上位を特定し、当該最上位以下の16ビット分のデータを抽出して、二次演算データ領域b～dに設定する。

【0487】

また、当該集計データ領域のうちB'～D'については、集計データ領域B'～D'のデータにそれぞれ100を乗算した値を、RAM41cの非遊技データ領域に設けられた3バイトの一次演算データ領域B''～D''にそれぞれ設定する。その後、集計データ領域Aについて抽出処理が行われたか否かを参照し、集計データ領域Aについて抽出処理が行われていない場合には、当該集計データ領域B''～D''のデータをRAM41cの非遊技

データ領域に設けられた 2 バイトの二次演算データ領域 B～D に設定する。一方、集計データ領域 A について抽出処理が行われている場合には、抽出処理を行い、集計データ領域 A の抽出処理において特定された最上位を特定し、当該最上位以下の 16 ビット分のデータを抽出して、二次演算データ領域 B～D に設定する。

【0488】

そして、メイン制御部 41 は、二次演算データ領域 b のデータを、二次演算データ領域 a のデータで除算することで、特定期間（本実施例では、6000 ゲーム）における総払出枚数の割合を算出し、二次演算データ領域 c のデータを、二次演算データ領域 a のデータで除算することで、特定期間（本実施例では、6000 ゲーム）における役物出枚数の割合を算出し、二次演算データ領域 c のデータを、二次演算データ領域 a のデータで除算することで、特定期間（本実施例では、6000 ゲーム）における連役出枚数の割合を算出し、二次演算データ領域 d のデータを、二次演算データ領域 a のデータで除算することで、特定期間（本実施例では、6000 ゲーム）における有利区間払出枚数の割合を算出する。

10

【0489】

また、二次演算データ領域 B のデータを、二次演算データ領域 A のデータで除算することで、スロットマシン 1 における累計の総払出枚数の割合を算出し、二次演算データ領域 B のデータを、二次演算データ領域 A のデータで除算することで、スロットマシン 1 における累計の役物出枚数の割合を算出し、二次演算データ領域 C のデータを、二次演算データ領域 A のデータで除算することで、スロットマシン 1 における累計の連役出枚数の割合を算出し、二次演算データ領域 D のデータを、二次演算データ領域 A のデータで除算することで、スロットマシン 1 における累計の有利区間払出枚数の割合を算出する。

20

【0490】

また、メイン制御部 41 は、所定期間が経過したことが特定される毎に、集計データ領域 f'、E'、F' をそれぞれ最新の情報に更新した後、当該集計データ領域のうち集計データ領域 E' に設定されているデータが 3 バイトに達しているか否かを判定して、3 バイトに達していない場合には、当該集計データ領域 E' のデータを RAM 41 c の非遊技データ領域に設けられた 2 バイトの二次演算データ領域 E に設定する。一方、3 バイトに達している場合には抽出処理を行い、抽出されたデータに対応する二次演算データ領域 E に設定する。

30

【0491】

また、当該集計データ領域 f' については、集計データ領域 f' のデータに 100 を乗算した値を、RAM 41 c の非遊技データ領域に設けられた 3 バイトの一次演算データ領域 f'' に設定する。その後、集計データ領域 f'' に設定されているデータが 3 バイトに達しているか否かを判定して、3 バイトに達していない場合には、当該集計データ領域 f'' のデータを RAM 41 c の非遊技データ領域に設けられた 2 バイトの二次演算データ領域 f に設定する。一方、3 バイトに達している場合には抽出処理を行い、抽出されたデータに対応する二次演算データ領域 f に設定する。

【0492】

また、集計データ領域 f について抽出処理が行われたか否かを参照し、集計データ領域 f について抽出処理が行われていない場合には、所定期間のゲーム数である 6000 を RAM 41 c の非遊技データ領域に設けられた 2 バイトの二次演算データ領域 g に設定する。一方、集計データ領域 f について抽出処理が行われている場合には、所定期間のゲーム数である 6000 について抽出処理を行い、集計データ領域 f の抽出処理において特定された最上位を特定し、当該最上位以下の 16 ビット分のデータを抽出して、二次演算データ領域 g に設定する。

40

【0493】

また、当該集計データ領域 F' については、集計データ領域 F' のデータに 100 を乗算した値を、RAM 41 c の非遊技データ領域に設けられた 3 バイトの一次演算データ領域 F'' に設定する。その後、集計データ領域 E について抽出処理が行われたか否かを参照

50

し、集計データ領域 E について抽出処理が行われていない場合には、当該集計データ領域 F ”のデータを RAM 41c の非遊技データ領域に設けられた 2 バイトの二次演算データ領域 F に設定する。一方、集計データ領域 E について抽出処理が行われている場合には、抽出処理を行い、集計データ領域 E の抽出処理において特定された最上位を特定し、当該最上位以下の 16 ビット分のデータを抽出して、二次演算データ領域 F に設定する。

【0494】

そして、メイン制御部 41 は、二次演算データ領域 F のデータを、二次演算データ領域 E のデータで除算することで、スロットマシン 1 における総累計のゲーム数における有利区間ゲーム回数の割合を算出し、二次演算データ領域 f のデータを、二次演算データ領域 g で除算することで、所定期間における有利区間ゲーム回数の割合を算出する。

10

【0495】

メイン制御部 41 は、所定時間毎に、二次演算データ領域の該当領域を参照して、所定期間の総払出枚数の割合、総累計の総払出枚数の割合、所定期間の連役払出枚数の割合、所定期間の役物払出枚数の割合、所定期間の有利区間払出枚数の割合、総累計の連役払出枚数の割合、総累計の役物払出枚数の割合、総累計の有利区間払出枚数の割合を特定して、遊技機情報表示器 50 の出力バッファに設定することで、遊技機情報表示器 50 に表示させる。

【0496】

メイン制御部 41 は、所定期間が経過したときに、第 1 ～ 第 5 リングバッファのデータに基づいて二次演算データを算出する、すなわち所定期間が経過する毎に、二次演算データを更新するので、所定期間が経過するまでは前回算出された二次演算データが維持され、当該二次演算データに基づいて、遊技機情報表示器 50 に総払出枚数等を表示させるので、前回の所定期間が経過した後、次の所定期間が経過するまでは、前回の所定期間が経過したときの、総払出枚数等が遊技機情報表示器 50 に表示されることとなる。

20

【0497】

尚、所定時間毎に、上述の総払出枚数等に加えて、所定期間の有利区間ゲーム回数、累計の有利区間ゲーム回数を特定して、遊技機情報表示器 50 の出力バッファに設定することで、遊技機情報表示器 50 に表示させる構成としても良い。

【0498】

また、本実施例では、3 バイトからなる総累計データがオーバーフローし得る場合、すなわち総支払枚数等のデータが 3 バイト以上の数値に達し得る場合には、オーバーフローを回避する処理を実行して、一度関連するデータを消去する。

30

【0499】

詳しくは、総累計データが予め定められた規定数に達したときに、当該規定数に達した総累計データ及び当該総累計データに関連するデータを初期化する。この際、規定数に達した総累計データに関連するデータは、演算に用いられる全てのデータ（本実施例では、総支払枚数、役物払出枚数、連役払出枚数、ゲーム回数、有利区間ゲーム回数の集計データの全て）を初期化するようにしても良いし、相対的に関連性の高い一部データ（例えば、総累計データとして総払出枚数の集計データ A' が規定数に達した場合には、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率の演算の際に集計データ A' とともに用いられる連役払出枚数の集計データ B' 比率、役物払出枚数の集計データ C'、有利区間払出枚数の集計データ D'、総累計データとしてゲーム数の集計データ E' が規定数に達した場合には、有利区間割合（F/E）の演算の際に集計データ E' とともに用いられる有利区間ゲーム回数の集計データ F'）を初期化するようにしても良い。

40

【0500】

尚、総累計データが予め定められた規定数に達したときに、当該規定数に達した総累計データ及び当該総累計データに関連するデータを、所定の比率で減少させる（例えば、総累計データを現在の値を 0.5 倍する等）ことで、総累計データのオーバーフローを回避するようにしても良く、この際に、規定数に達した総累計データ及び当該総累計データに関連するデータの全てのデータを所定の比率で減少させるようにしても良いし、規定数に

50

達した総累計データ及び当該総累計データと相対的に関連性の高い一部データを所定の比率で減少させるようにしても良い。

【0501】

また、総累計データが予め定められた規定数に達したときに、当該規定数に達した総累計データ及び当該総累計データに関連するデータを初期化または減少等する場合において、総累計データの規定数は、総累計データの最大値（RAM 41cの各集計データ領域（3バイト）に格納可能な値の最大値）であっても良いし、総累計データの最大値よりも小さな所定の値（3バイト内で切りの良い値、例えば、「16000000（10進数）」等）であっても良い。

【0502】

また、本実施例では、3バイトからなる総累計データがオーバーフローし得る場合、すなわち総支払枚数等のデータが3バイト以上の数値に達し得る場合には、オーバーフローを回避する処理として、一度関連するデータを消去する構成であるが、関連するデータを消去せずに、計数を停止する構成であっても良い。

【0503】

また、これら遊技機情報表示器50に表示されるデータは、1ゲーム毎に実施するようにしても良いし、入賞が発生したゲームだけ実施するようにしても良い。

【0504】

遊技機に用いられるマイクロコンピュータは小数点以下の演算を行うことができないため、本実施例では、以下の第1の演算方法を用いて演算を行っている。第1の演算方法においては、まず、分子の値を100倍する。そしてこの100倍した値を分母の値で除算する。これにより小数点以下の演算を行うことなく割合を算出することができる。つまり、被除数を100倍することにより、小数点以下2桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下3桁までの演算結果を求める場合1000倍すれば良い。

【0505】

尚、小数点以下の演算を行うことができないマイクロコンピュータが行う演算方法としては、以下の第2の演算方法を用いても良い。第2の演算方法では、まず、分母の値を100で除算する。そしてこの100で除算した値で分子の値を除算する。これにより小数点以下の演算を行うことなく割合を算出することができる。つまり、除数を100で除算することにより、小数点以下2桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、

【0506】

また、遊技機に用いられるマイクロコンピュータは最大2バイトの値同士の演算しか行うことができない。従って、本実施例では、演算を容易にするために、下位ビットを必要に応じて切り捨てるようになっている。このような演算方法を用いることで遊技機で用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になる一方で誤差が生じる。ただし、算出するための期間が長くなることにより誤差は縮小され、本来の数値に近似することとなる。このため、本実施例では、演算の対象となる値が2バイト以下の場合には、下位ビットを切り捨てることなく、そのままの値を用いて演算を行い、演算の対象となる値が2バイトを超える場合に、下位ビットを切り捨てた値を用いて演算を行うようになっている。

【0507】

従来のスロットマシンでは、予め定められた設計値に基づいて遊技者にとって有利な状態に制御されるようになっている。

【0508】

しかしながら、このような従来の方法では、遊技店に設置された後は、予め定められた設計値に基づいて有利な状態に制御されているか否かを確認することが困難であった。

【0509】

これに対して本実施例では、特定期間（過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM 41cのデータが初期化されてから現在までの期間）において付与されたメダルの総数に占める特定期間における有利期間（BB、RB、有利区間）において付

10

20

30

40

50

与されたメダルの総数の割合である連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率が算出され、遊技機情報表示器50に表示されるので、スロットマシン1が市場に出荷された後も予め定められた設計値に基づいて有利な状態に制御されているか否かを確認することができる。

【0510】

また、本実施例では、特定期間（過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの期間）において有利期間（有利区間）に制御されたゲーム数の割合である有利区間比率が算出され、遊技機情報表示器50に表示されるので、市場に出荷された後も射幸性の度合いとなる情報を確認することができる。

10

【0511】

尚、本実施例では、特定期間（過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの期間）において有利区間に制御されたゲーム数の割合である有利区間比率が算出され、遊技機情報表示器50に表示される構成であるが、特定期間（過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの期間）においてBB、RB等のボーナスに制御されたゲーム数の割合が算出され、遊技機情報表示器50に表示される構成としても良く、このような構成でも市場に出荷された後も射幸性の度合いとなる情報を確認することができる。

【0512】

また、本実施例では、特定期間（過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの期間）の連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する際に、これらの元となるデータが所定条件を満たすか否かに応じて異なる算出方法により連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出するので、これらの元となるデータに合わせて最適な算出方法を選択することができる。例えば、特定期間における払出総数、特定期間の有利区間における払出総数が、2バイト以内であれば、算出の元となるデータを加工することなくそのまま用いて連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する一方、特定期間における払出総数、特定期間の有利区間における払出総数が、2バイトを超える場合であれば、算出の元となるデータを2バイト以内のデータに加工してから連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出することで、誤差の少ない最適な算出方法にて連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出することができる。

20

30

【0513】

尚、本実施例では、第1の期間（過去6000ゲーム間）において付与されたメダルの総数に占める第1の期間における有利期間（BB、RB、有利区間）において付与されたメダルの総数の割合である連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率、第2の期間（工場出荷時または何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの期間）において付与されたメダルの総数に占める第2の期間における有利期間（BB、RB、有利区間）において付与されたメダルの総数の割合である連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率が算出され、それぞれ遊技機情報表示器50に表示されるとともに、第1の期間における連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する場合にも、第2の期間における連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する場合にも、共通の算出方法により連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率が算出される構成であるが、第1の期間における連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する方法と、第2の期間における連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する方法とが異なる構成としても良い。例えば、上記の例では、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出するにあたり、分子を100倍して結果が%となるようにしているが、分母を1/100倍して結果が%となるようにすると、第1の期間における総払出枚数は、2バイト以内に収めることができる。このような構成においては、第1の期間における連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する場合には、

40

50

算出の元となるデータを加工することなくそのまま用いて連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する一方、第2の期間における連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する場合には、算出の元となるデータを2バイト以内のデータに加工してから連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出することで、用いるデータの容量に応じて最適な方法で連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出することができるようになる。

【0514】

また、本実施例では、特定期間（過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM41cのデータが初期化されてから現在までの期間）の連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する際に用いるデータが、特定期間における総払出枚数、特定期間における有利区間の総払出枚数とは別個に記憶されるので、特定期間の連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を簡単な手順で算出することができる。

10

【0515】

また、本実施例では、特定ゲーム数（6000ゲーム）の期間における連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出するにあたり、特定ゲーム数を所定数（15）で分割した所定ゲーム数（400ゲーム）の期間の総払出枚数、所定ゲーム数の期間の役物払出枚数、所定ゲーム数の期間の連役払出枚数、所定ゲーム数の期間の有利区間払出枚数をそれぞれ記憶する15セットのバッファからなるリングバッファを備え、これらリングバッファに記憶された総払出枚数、役物払出枚数、連役払出枚数、有利区間払出枚数をそれぞれ合算することで、特定ゲーム数の期間における総払出枚数、役物払出枚数、連役払出枚数、有利区間払出枚数を算出し、特定ゲーム数（6000ゲーム）の期間における連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出するようになっており、直近の特定ゲーム数における連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を容易に算出することができる。

20

【0516】

また、本実施例では、特定ゲーム数（6000ゲーム）の期間における有利区間割合を算出するにあたり、特定ゲーム数を所定数（15）で分割した所定ゲーム数（400ゲーム）の期間の有利区間のゲーム数をそれぞれ記憶する15セットのバッファからなるリングバッファを備え、これらリングバッファに記憶された有利区間のゲーム数を合算することで、特定ゲーム数の期間における有利区間のゲーム数を算出し、特定ゲーム数（6000ゲーム）の期間における有利区間のゲーム数を算出するようになっており、直近の特定ゲーム数における有利区間のゲーム数を容易に算出することができる。

30

【0517】

また、本実施例では、遊技制御基板40は、透明な樹脂を成形した基板ケース120aに收容された状態で筐体1aに取り付けられており、遊技機情報表示器50は、遊技制御基板40が基板ケース120aに收容され、筐体1aに取り付けられた状態で、基板ケース120aを介してその表示内容を視認できるようになっている。また、基板ケース120aは、遊技制御基板40を收容した後封止されるようになっており、封止された状態では、痕跡を残すことなく封止を解除して開放することができないようになっている。このため、遊技機情報表示器50に不正な細工がされることを防止できる。

40

【0518】

また、本実施例では、RAM41cに遊技の進行に応じたデータが記憶される遊技RAM領域と、遊技機情報表示器50に役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率等を表示するために用いられるデータが記憶される非遊技RAM領域と、を備え、設定変更状態への移行等によりRAM41cの初期化条件が成立した場合に、遊技RAM領域のデータは初期化される一方、非遊技RAM領域のデータは初期化されないで、初期化条件が成立した場合でも、それ以前のデータを加味して役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率等を算出して表示することができる。

【0519】

本実施例では、メイン制御部41により、特定期間（過去6000ゲーム間、工場出荷

50

時または何らかの原因でRAM 41cのデータが初期化されてから現在までの期間)において付与されたメダルの総数に占める特定期間における有利期間(BB、RB、有利区間)において付与されたメダルの総数の割合である連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出し、遊技制御基板40に搭載された遊技機情報表示器50に表示させる構成であり、遊技機情報表示器50は、遊技制御基板40が基板ケース120aに封入されている状態で、当該基板ケース120aの外部から表示内容を視認可能となっているとともに、遊技制御基板40に封入された基板ケース120aは、筐体1aの内部に配置されるようになっており、筐体1aの内部は、遊技機情報表示器50の視認性を妨げないように構成されているため、スロットマシン1の前面扉1bを開放するだけで遊技機情報表示器50の表示を確認することが可能であり、遊技機情報表示器50の表示に基づいて、設計値に基づいて有利な状態に制御されているか否かを容易に確認することができる。

【0520】

本実施例では、メイン制御部41により、特定期間(過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM 41cのデータが初期化されてから現在までの期間)において付与されたメダルの総数に占める特定期間における有利期間(BB、RB、有利区間)において付与されたメダルの総数の割合である連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出し、遊技制御基板40に搭載された遊技機情報表示器50に表示させる構成であり、ボーナス中、有利区間中やボーナスの持越中に設定変更がされてボーナスや有利区間が強制的に終了されたり、持越中のボーナスがクリアされたり、ボーナスの持越中のままゲームが規定数以上行われたり、故意に有利区間を終了させる操作が行われたり、遊技機情報表示器50に接続不良が生じたりしたこと、すなわち有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、有利区間払出比率等として正しい情報が表示されないように不正に操作された可能性があることを検出するようになっており、有利区間割合、役物払出比率、連役払出比率、有利区間払出比率等として正しい情報が遊技機情報表示器50により適正に表示されなくなる可能性のある事象が発生したことが検知されるので、これらの情報が適正に表示されないようにする不正を防止できる。

【0521】

本実施例では、メイン制御部41により、特定期間(過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM 41cのデータが初期化されてから現在までの期間)において付与されたメダルの総数に占める特定期間における有利期間(BB、RB、有利区間)において付与されたメダルの総数の割合である連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出し、遊技制御基板40に搭載された遊技機情報表示器50に表示させる構成であり、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する際に用いる総支払枚数等のデータが3バイト以上の数値に達する場合には、オーバーフローを回避する処理を実行して、一度関連するデータを消去することで、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出する際に用いる総支払枚数等のデータが上限値を超えることが回避されるため、連役払出比率等を算出する際に用いる総支払枚数等のデータが上限値を超えてしまう状況に至っても、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出して、これらの情報を遊技機情報表示器50に表示させることができる。

【0522】

本実施例では、メイン制御部41により、特定期間(過去6000ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因でRAM 41cのデータが初期化されてから現在までの期間)において付与されたメダルの総数に占める特定期間における有利期間(BB、RB、有利区間)において付与されたメダルの総数の割合である連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出し、遊技制御基板40に搭載された遊技機情報表示器50に表示させる構成であり、メイン制御部41は、遊技機情報表示器50において連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率等の情報を、所定の表示順にて周期的(本実施例では、30秒毎)に切り替えて表示するようになっており、これら連役払出比率等の表示が一巡し終えるまでの一の期間内においては、これらの値が新たな値に更新され得る場合であっても、新たな値に更新することを制限して、元の値を用いて表示を一巡させるので、遊技機情報表

示器 50 において連役払出比率等の多くの情報を効率良く表示することができるとともに、一の周期で表示される複数種類の情報として同時期に更新された情報が表示されるので、一の周期中に異なる時期の情報が混在してしまうことを防止できる。

【0523】

本実施例では、メイン制御部 41 により、特定期間（過去 6000 ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因で RAM 41c のデータが初期化されてから現在までの期間）において付与されたメダルの総数に占める特定期間における有利期間（BB、RB、有利区間）において付与されたメダルの総数の割合である連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出し、遊技制御基板 40 に搭載された遊技機情報表示器 50 に表示させる構成であり、メイン制御部 41 は、過去 6000 ゲーム間の有利区間割合、総累計ゲーム数に対する有利区間割合、過去 6000 ゲーム間の連役払出比率、過去 6000 ゲーム間の役物払出比率、過去 6000 ゲーム間の有利区間払出比率、総累計払出数に対する連役払出比率、総累計払出数に対する役物払出比率、総累計払出数に対する有利区間払出比率を算出するために用いるデータが正常か否かを判定し、これらのデータの少なくともいずれかに異常と判定された場合には、異常と判定されたデータ及び当該データに関連するデータを初期化し、異常が検知された旨の表示（例えば、「FFFF」）を遊技機情報表示器 50 にさせて、その旨を報知するようになっているので、有利区間割合等を算出するのに必要なデータが初期化されたことで、これらのデータの算出が正常に行われておらず、有利区間割合等が正常な値ではない可能性を認識させることができる。

【0524】

本実施例では、メイン制御部 41 により、特定期間（過去 6000 ゲーム間、工場出荷時または何らかの原因で RAM 41c のデータが初期化されてから現在までの期間）において付与されたメダルの総数に占める特定期間における有利期間（BB、RB、有利区間）において付与されたメダルの総数の割合である連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率を算出し、遊技制御基板 40 に搭載された遊技機情報表示器 50 に表示させる構成であり、メイン制御部 41 は、ゲームの進行に応じて小役入賞の発生が判定されたタイミング、すなわち、メダルが払い出される小役の図柄組合せリールに停止されたときに、メダルが実際に払い出されて、払い出しが完了するのを待つことなく、データ計数バッファにメダル数を加算するので、小役の入賞に伴う払い出しが完了するのを待つことなく連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率の算出に用いられるデータを更新することができる。

【0525】

尚、本実施例では、メイン制御部 41 は、ゲームの進行に応じて小役入賞の発生が判定されたタイミングで、データ計数バッファにメダル数を加算する構成であるが、データ計数バッファにメダル数が加算されるタイミングは、小役入賞の発生により実際にメダルが付与されたタイミング（クレジットの加算または実際のメダルの払出の検出）とする構成であっても良く、このような構成とすることで、メダルが払い出される小役の図柄組合せリールに停止されたときに、メダルが実際に払い出されて、払い出しが完了してから、連役払出比率、役物払出比率、有利区間払出比率の算出に用いられるデータを更新することができる。

【0526】

以上、本発明の実施例 1 及び変形例を図面により説明してきたが、本発明はこれらの実施例 1 及び変形例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0527】

前記実施例 1 及び変形例では、本発明を遊技用価値としてメダル並びにクレジットを用いて賭数が設定されるスロットマシンに適用した例について説明したが、遊技用価値として遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、遊技用価値としてクレジットのみを使用して賭数を設定する完全クレジット式のスロットマシンに適用しても良い。遊技球を遊技用価値として用いる場合は、例えば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させること

ができ、前記実施例 1 で賭数として 3 を設定する場合は、15 個の遊技球を用いて賭数を設定するものに相当する。

【0528】

さらに、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のうちいずれか 1 種類のみを用いるものに限定されるものではなく、例えば、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値を併用できるものであっても良い。すなわち、メダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれを用いても賭数を設定してゲームを行うことが可能であり、かつ入賞の発生によってメダル及び遊技球等の複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るスロットマシンを適用しても良い。

【実施例 2】

10

【0529】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例 2 について説明する。尚、本実施例のスロットマシンの構成は、前述した実施例 1 と同一の構成を含むため、ここでは異なる点について主に説明する。

【0530】

実施例 1 では、メイン制御部 41 は、小役の入賞に伴いメダルが払い出された際に、払出されたメダルの枚数を遊技補助表示器 12 に表示させることが可能であり、払出されたメダルの枚数が 10 枚未満である場合には、払出されたメダルの枚数を示す 1 桁の数字を遊技補助表示器 12 のうち表示器 12R に表示させ、払出されたメダルの枚数が 10 枚以上である場合には、払出されたメダルの枚数を示す 1 桁目（一の位）の数字を遊技補助表示器 12 のうち表示器 12R に表示させるとともに、2 桁目（十の位）の数字を遊技補助表示器 12 のうち表示器 12L に表示させるようになっており、払出されたメダルの枚数を遊技補助表示器 12 に表示させる際には、遊技補助表示器 12 のうち主に表示器 12R を用いる構成である。一方、メイン制御部 41 は、ナビ報知を行う際に、ナビ番号（0～13）を遊技補助表示器 12 に表示させることが可能であり、ナビ番号が 10 未満である場合には、当該ナビ番号を示す 1 桁の数字を遊技補助表示器 12 のうち表示器 12R に表示させ、ナビ番号が 10 以上である場合には、ナビ番号を示す 1 桁目（一の位）の数字を遊技補助表示器 12 のうち表示器 12R に表示させるとともに、2 桁目（十の位）の数字を遊技補助表示器 12 のうち表示器 12L に表示させるようになっており、遊技補助表示器 12 において、ナビ番号を表示させる際にも、メダルの払出枚数を表示させる際と同様に、遊技補助表示器 12 のうち主に表示器 12R を用いる構成である。

20

30

【0531】

これに対して、本実施例 2 のスロットマシン 1 におけるメイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 の複数の表示器 12L、12R のうち主に第 1 の表示器を用いて、払出されたメダルの枚数を表示させ、複数の表示器 12L、12R のうち主に第 2 の表示器を用いて、ナビ番号を表示させるようになっている。

【0532】

詳しくは、図 38（a）に示すように、メイン制御部 41 は、ナビ報知を行う際に、ナビ番号が 10 未満である場合には、当該ナビ番号を示す 1 桁の数字を遊技補助表示器 12 のうち表示器 12L に表示させ、ナビ番号が 10 以上である場合には、ナビ番号を示す 1 桁目（一の位）の数字を遊技補助表示器 12 のうち表示器 12R に表示させるとともに、2 桁目（十の位）の数字を遊技補助表示器 12 のうち表示器 12L に表示させることで、遊技補助表示器 12 において、ナビ番号を表示させる際には、遊技補助表示器 12 のうち主に表示器 12L を用いる構成である。

40

【0533】

このように、本実施例 2 のメイン制御部 41 は、内部抽選にてメダルの払出を伴う入賞役が当選し、当該入賞役の図柄の組合せが、リール 2L、2C、2R の入賞ライン LN 上に停止することで、当該入賞役に応じた枚数のメダルを遊技者に払い出す構成であるとともに、所定の条件が成立したときに、遊技者にとって有利な停止操作態様を報知するナビ報知を行う構成であり、メイン制御部 41 が直接表示を制御する遊技補助表示器 12 にお

50

いて、メダルを払い出す際には、遊技者に払い出されたメダルの枚数を遊技補助表示器 1 2 に表示させ、ナビ報知を行う際には、遊技者にとって有利な停止操作態様を識別可能なナビ番号を表示させることが可能な構成である。

【0534】

このような構成では、一の遊技補助表示器 1 2 において遊技者に払い出されたメダル数と、遊技者にとって有利な停止操作態様とがいずれも表示されることとなるため、表示内容を誤認させてしまう虞がある。

【0535】

これに対して、本実施例 2 のメイン制御部 4 1 が所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる遊技補助表示器 1 2 は、複数の表示器 1 2 L、1 2 R からなり、メイン制御部 4 1 は、所定内容とは異なる表示内容として、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を識別可能なナビ番号を遊技補助表示器 1 2 に表示させることが可能であるので、所定内容を表示させる表示手段である遊技補助表示器 1 2 を利用してナビ番号を表示させることにより新たな表示手段を設けることなく、所定内容もナビ番号も表示することができる。とともに、メイン制御部 4 1 は、複数の表示器 1 2 L、1 2 R のうち主に第 1 の表示器として表示器 1 2 R を用いて所定内容を表示させ、複数の表示器 1 2 L、1 2 R のうち主に第 2 の表示器として表示器 1 2 L を用いてナビ番号を表示させるので、表示手段である遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

【0536】

尚、ナビ報知により遊技補助表示器 1 2 に表示されるナビ番号により識別可能な遊技者にとって有利な停止操作態様は、複数の操作順のうちいずれかの操作順で操作する操作態様や、複数の異なる操作タイミングのうちいずれかの操作タイミングで操作する操作態様であっても良いし、これらの組合せによる操作態様等であっても良い。

【0537】

また、本実施例 2 では、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 において所定内容としてメダルの払出枚数を表示させる場合には、メダルの払出枚数を示す数字のみを遊技補助表示器 1 2 を構成する複数の表示器 1 2 L、1 2 R のうち主に第 1 の表示器 1 2 R に表示させる構成、すなわち第 1 の表示器のみを用いて所定内容を表示させる構成であるが、所定内容を表示させる場合に、第 1 の表示器に加えて第 1 の表示器以外の表示器を補助的に用いて所定内容を表示させる構成、例えば、主に第 1 の表示器 1 2 R にメダルの払出枚数を示す数字を表示させるとともに、第 2 の表示器 1 2 L に払出中である旨を示す払出中記号（例えば、「＝」や「」）を表示させる構成であっても良い。

【0538】

また、本実施例 2 では、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 においてナビ番号を表示させる場合には、ナビ番号を示す数字のみを遊技補助表示器 1 2 を構成する複数の表示器 1 2 L、1 2 R のうち主に第 2 の表示器 1 2 L に表示させる構成、すなわち第 2 の表示器のみを用いてナビ番号を表示させる構成であるが、ナビ番号を表示させる場合に、第 2 の表示器に加えて第 2 の表示器以外の表示器を補助的に用いてナビ番号を表示させる構成、例えば、ナビ報知を行う際に、遊技補助表示器 1 2 の表示器 1 2 L、表示器 1 2 R のうちナビ番号を主に表示させる表示器 1 2 L と異なる表示器 1 2 R に、ナビ報知を実行しており、ナビ番号を表示中である旨を示すナビ中記号（例えば、図 3 8 (b) に示す「・」、図 3 8 (c) に示す「＝」）等を表示させる構成であっても良い。このような構成とすることで第 1 の表示器 1 2 R に表示された内容から第 2 の表示器 1 2 L に表示されている内容が操作態様に対応する内容であることを認識させることができる。

【0539】

また、ナビ報知を行う際に、遊技補助表示器 1 2 にナビ中記号を表示させる構成において、ナビ中記号は、固定の表示であっても良いし、所定のタイミング毎に変化する表示であっても良く、例えば、メイン制御部 4 1 は、図 3 8 (d) に示すように、ナビ中記号を停止操作が行われる毎に変化させる構成であっても良いし、ナビ中記号を所定時間毎に変

化させる構成であっても良い。このような構成では、ナビ中記号が変化することで、ナビ中記号を認識され易くすることができる。また、ナビ中記号を停止操作が行われる毎に変化させる構成では、表示されているナビ中記号の表示態様によって、行われているリール 2 L、2 C、2 R の停止操作が、第 1 停止操作か、第 2 停止操作か、第 3 停止操作かを把握することができる。

【0540】

本実施例 2 のメイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 において、所定内容と当該所定内容とは異なる表示内容として、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を識別可能なナビ番号を表示させることが可能であり、所定内容としてゲームの結果に関する情報であるメダルの払出枚数を表示させるようになっており、遊技者にとって有利な操作態様を報知するナビ番号がゲーム中に表示されるのに対して、所定内容はゲームの終了後に表示されるので、表示期間が重複せずに済む。

10

【0541】

尚、本実施例 2 では、メイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 において、所定内容と当該所定内容とは異なる表示内容として、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を識別可能なナビ番号を表示させる構成であり、所定内容であるメダルの払出枚数と当該所定内容とは異なるナビ番号とは、遊技補助表示器 12 において表示される期間が重複することがない構成であるが、所定内容と当該所定内容とは異なる表示内容とは、表示期間が重複することがある内容であっても良いし、重複することがない内容であっても良く、例えば、表示される期間が重複することがない構成として、メイン制御部 41 は、異常が検出されることでエラー状態に制御し、エラー状態においてメダルの払出等、遊技に関する制御を不能化する構成において、所定内容とは異なる表示内容としてエラー状態に制御している際に、発生しているエラーの種類を識別可能なエラーコードを遊技補助表示器 12 に表示させる構成であっても良い。このような構成においても、メダルの払い出し枚数を表示させる際に主に用いる第 1 の表示器 12 R と異なる第 2 の表示器 12 L を主に用いてエラーコードを表示させることで、遊技補助表示器 12 に表示された表示内容がエラーコードであるか、所定内容としてのメダルの払い出し枚数であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

20

【0542】

本実施例 2 のメイン制御部 41 の ROM 41 b の所定領域には、遊技補助表示器 12 に所定の表示内容を表示させるための表示用データである点灯態様データが表示内容毎に予め定められた点灯態様データテーブルが記憶されており、メイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 において、所定内容としてメダルの払い出し枚数を表示させる場合にも、所定内容以外の表示内容としてナビ報知によるナビ番号を表示させる場合にも、点灯態様データテーブルに記憶されている共通の点灯態様データを用いて、遊技補助表示器 12 の各表示器 12 L、12 R に所定の表示内容を表示させることが可能であるので、遊技補助表示器 12 に所定の表示内容を表示させるための表示用データの容量を削減することができる。

30

【0543】

以上、本発明の実施例 2 を説明してきたが、本発明はこの実施例 2 に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。また、実施例 1 と同一もしくは類似する構成については、実施例 1 で説明したものと同様の効果を有するものである。また、実施例 1 について例示した変形例についても実施例 2 に適用可能である。

40

【符号の説明】

【0544】

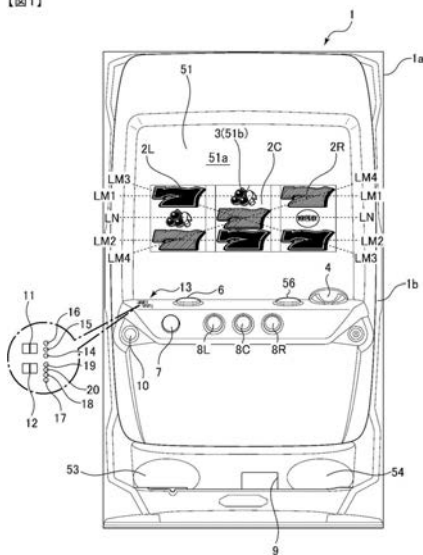
- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BET スイッチ
- 7 スタートスイッチ

50

8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
 4 1 メイン制御部
 9 1 サブ制御部

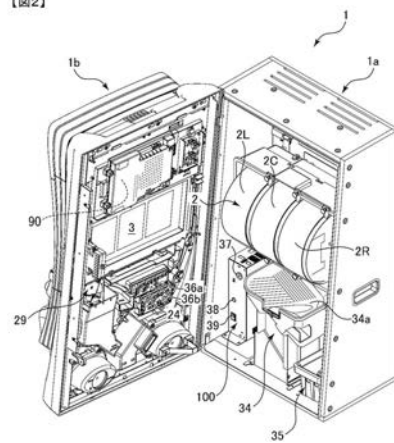
【図 1】

【図1】



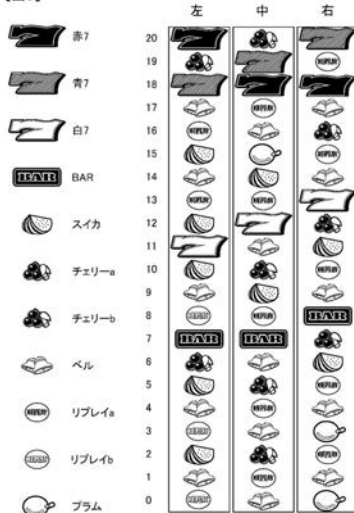
【図 2】

【図2】



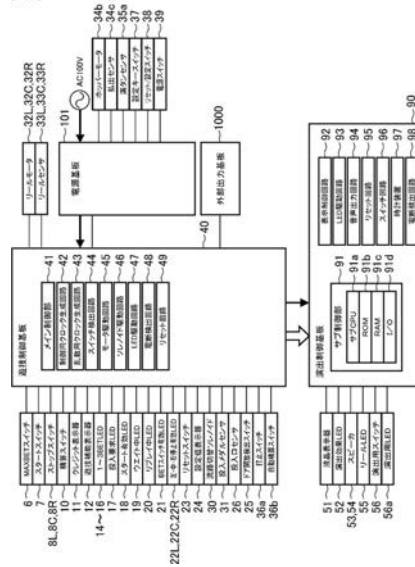
【図 3】

【圖3】



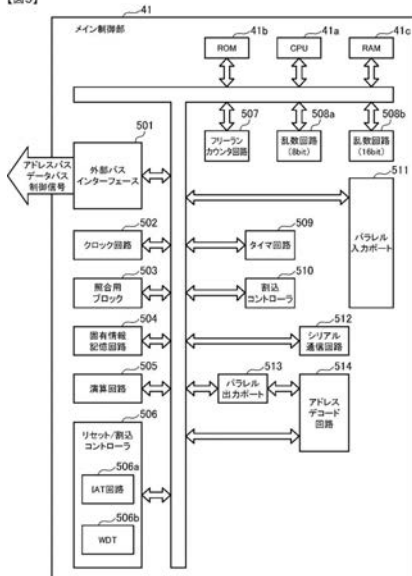
【図 4】

【圖4】



【図 5】

【圖5】



【図 6】

【圖6】

[illegible]

【図 7】

【圖7】

[illegible]

【图 8】

【圖8】

测试项目	逻辑状态					投查表	A7地址	字长
	01-04	05-08	09-12	13-16	17-20	01-04 05-08 09-12 13-16 17-20	01-04 05-08 09-12 13-16 17-20	01-04 05-08 09-12 13-16 17-20
FS	0	0	0	0	0	0	0	-
RS	0	0	0	0	0	0	0	-
BS	0	0	0	0	0	0	0	-
001-004单元地址	0	0	0	0	0	0	0	-
005	0	0	0	0	0	0	0	-
001-004单元数据	0	0	0	0	0	0	0	-

【图 9】

【圖9】



【図 10】

【圖10】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別賞金 当選率%	高当選賞 当選率%	全当 当選率%
RT0	ボーナス終了	移行を待機中 特別賞金	無選	通常	通常	通常
RT1	RT0→ RT0A 特定賞金停止 RT2.3→ RT1移行待機投入人 当入賞 特定賞金停止	RT1移行待機投入人 特別賞金	無選	通常	通常	通常
RT2	RT1→ RT2移行待機投入人	RT2移行待機投入人 RT1移行待機投入人 当入賞 特定賞金停止 特別賞金	無選	通常	高当選	通常
RT3	RT2→ RT3移行待機投入人	RT3移行待機投入人 当入賞 特定賞金停止 特別賞金	無選	通常	高当選	通常
内部中	特別賞金	特別賞金	無選	0	高当選	0
R00	当入賞	12?→Lam0当入賞	12	0	0	高当選
R00.2	当入賞	払込満了・確定特数	無選	0	0	高当選

【 図 1 2 】

【圖12】

該当対象役	陣・組	停止する図柄柄合せ	備考
陣・組バム1	幸左衛	バム	—
	幸右左衛	特定図柄 ← 特小図柄	特定図柄停止で、RT1へ移行
陣・組バム2	幸左衛	バム	—
	幸右左衛	特定図柄 ← 特小図柄	特定図柄停止で、RT1へ移行
陣・組バム3	幸左衛	バム	—
	幸右左衛	特定図柄 ← 特小図柄	特定図柄停止で、RT1へ移行
陣・組バム4	幸左衛	バム	—
	幸右左衛	特定図柄 ← 特小図柄	特定図柄停止で、RT1へ移行
陣・組バム5	幸左衛	バム	—
	幸右左衛	特定図柄 ← 特小図柄	特定図柄停止で、RT1へ移行
陣・組バム6	幸左衛	バム	—
	幸右左衛	特定図柄 ← 特小図柄	特定図柄停止で、RT1へ移行
5B	全の陣・組	指定図柄を引き込む	特定図柄停止で、RT1へ移行
陣1+チャージ	全の陣・組	チャージの確定図柄を引き込む	チャージで止り、陣1は特抽し
陣1+スリカ	全の陣・組	スリカの確定図柄を引き込む	スリカで止り、陣1は特抽し
陣1+チャージ	全の陣・組	チャージの確定図柄を引き込む	チャージで止り、陣1は特抽し
陣1+スリカ	全の陣・組	スリカの確定図柄を引き込む	スリカで止り、陣1は特抽し
陣2+チャージ	全の陣・組	チャージの確定図柄を引き込む	チャージで止り、陣2は特抽し
陣2+スリカ	全の陣・組	スリカの確定図柄を引き込む	スリカで止り、陣2は特抽し
陣3+再選抜	全の陣・組	再選抜の確定図柄を引き込む	再選抜で止り、陣3は特抽し
陣3+再選抜	全の陣・組	再選抜の確定図柄を引き込む	再選抜で止り、陣3は特抽し

【 図 1 3 】

【图13】

抽選対象役	当選番号	送信用 当選番号	ナビ番号
はずれ	0	0	0
BB1	1	1	10
BB2	2	2	11
RB	3	3	12
SB	4	4	13

【図 1 1】

【圖 11】

旅客対象区	乗車区	停止する区間の前後区	備考
RT2線行南進1	高市町	RT2線行南進区	RT2へ移行
	高市中山分	通常南進区役	-
RT2線行南進2	高市町	RT2線行南進区	RT2へ移行
	高市中山分	通常南進区役	-
RT2線行南進3	高市町	RT2線行南進区	RT2へ移行
	中庄中山分	通常南進区役	-
RT2線行南進4	中庄町	RT2線行南進区	RT2へ移行
	中庄中山分	通常南進区役	-
RT2線行南進5	若草町	RT2線行南進区	RT2へ移行
	若草中山分	通常南進区役	-
RT2線行南進6	若草町	RT2線行南進区	RT2へ移行
	若草中山分	通常南進区役	-
RT3線行南進区	安土町・津原	RT3線行南進区	-
RT1線行南進1	高市町	通常南進区役	-
	高市中山分	RT1線行南進区役	RT1へ移行
RT1線行南進2	高市町	通常南進区役	-
	高市中山分	RT1線行南進区役	RT1へ移行
RT1線行南進3	中庄町	通常南進区役	-
	中庄中山分	RT1線行南進区役	RT1へ移行
RT1線行南進4	中庄町	通常南進区役	-
	中庄中山分	RT1線行南進区役	RT1へ移行
RT1線行南進5	若草町	通常南進区役	-
	若草中山分	RT1線行南進区役	RT1へ移行
RT1線行南進6	若草町	通常南進区役	-
	若草中山分	RT1線行南進区役	RT1へ移行
有料状態移行南進区1	安土町・津原	有料状態移行南進区1	有料状態へ移行
有料状態移行南進区2	安土町・津原	有料状態移行南進区2	有料状態へ移行

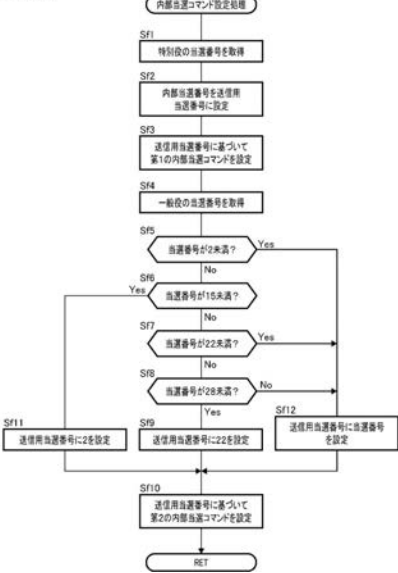
【图 14】

【图 1-4】

経路別状況	旅客数	運賃別 旅客数	サービス	経路別状況	旅客数	運賃別 旅客数	サービス
上りバス	0	0	-	下りバス	20	20	-
通常乗車	1	1	-	スエー	21	21	-
RT1行向乗車	2	2	1	陣上乗車1	22	22	1
RT1行向乗車2	3	3	2	陣上乗車2	23	23	2
RT2行向乗車	4	2	3	陣上乗車3	24	22	3
RT1行向乗車4	5	2	4	陣上乗車4	25	22	4
RT2行向乗車	6	2	5	陣上乗車5	26	22	5
RT3行向乗車	7	2	6	陣上乗車6	27	22	6
RT1行向乗車	8	2	1	バス	28	28	-
RT1行向乗車2	9	2	2				
RT1行向乗車3	10	2	3				
RT1行向乗車4	11	2	4				
RT1行向乗車5	12	2	5				
RT1行向乗車6	13	2	6				
RT1行向乗車	14	14	-				
無料送迎行向乗車	15	15	-				
無料送迎行向乗車	16	16	-				

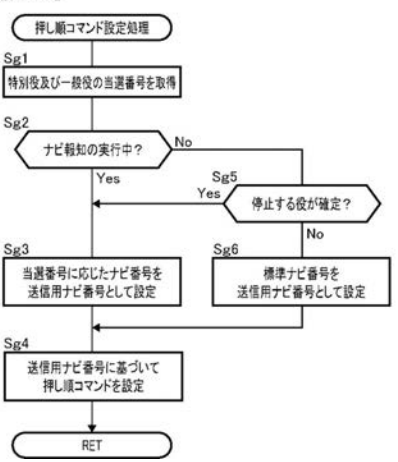
【図 15】

【図15】



【図 17】

【図17】



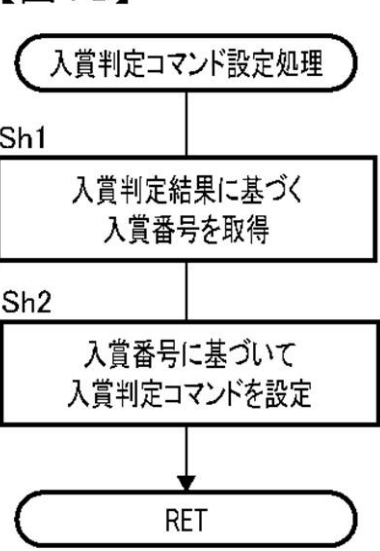
【図 16】

【図16】

抽選対象役	ナビ番号
標準押し順(左第1停止)	0
左中右	1
左右中	2
中左右	3
中右左	4
右左中	5
右中左	6
左第1停止	7
中第1停止	8
右第1停止	9
青7狙い	10
赤7狙い	11
白7狙い	12
BAR狙い	13

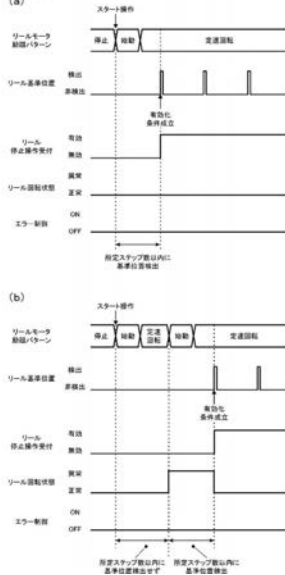
【図 18】

【図18】



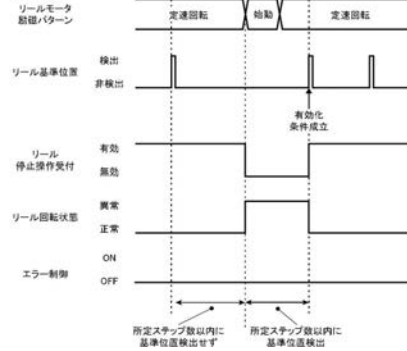
【図 19】

【図19】



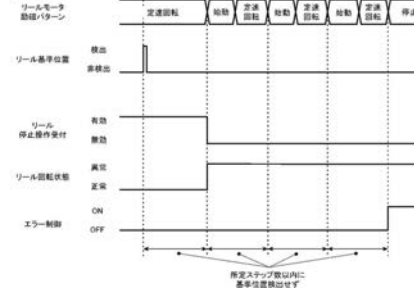
【図 20】

【図20】



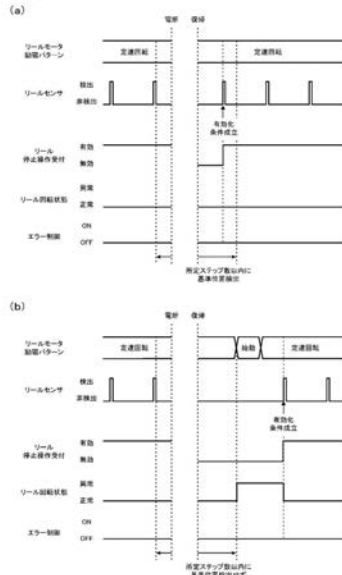
【図 21】

【図21】



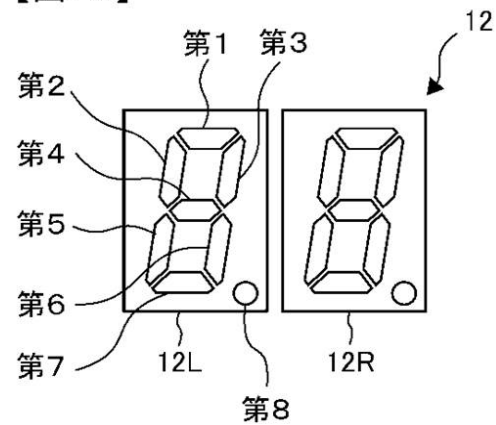
【図 22】

【図22】



【図 23】

【図23】



【図 24】

【図24】

(a) ナビ補助表示の表示態様

停止操作態様	遊技用補助表示器
ナビ補助なし (ナビ番号: 0)	
左中左 (ナビ番号: 1)	
左中右 (ナビ番号: 2)	
中左中 (ナビ番号: 3)	
中右中 (ナビ番号: 4)	
右左中 (ナビ番号: 5)	
右中左 (ナビ番号: 6)	
左第1停止 (ナビ番号: 7)	
中第1停止 (ナビ番号: 8)	
右第1停止 (ナビ番号: 9)	
停止態様	
赤7強い (ナビ番号: 10)	
赤7強い (ナビ番号: 11)	
白7強い (ナビ番号: 12)	
BAR強い (ナビ番号: 13)	
操作タイミング	

(b) 払出枚数表示の表示態様

例えば、8枚払出

【図 25】

【図25】

停止操作態様	遊技用補助表示器 (左側側1)	遊技用補助表示器 (右側側2)
左中右		
左右中		
中左右		
中右左		
右左中		
右中左		
左第1停止		
中第1停止		
右第1停止		
操作タイミング		
赤7強い		
赤7強い		
白7強い		
BAR強い		

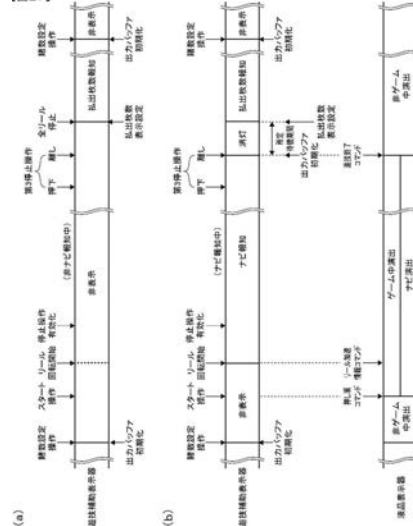
【図 26】

【図26】

エラーの種類	遊技補助表示器	エラー内容	解除条件
払出エラー1		ホッパー内のメダルが空状態	リセットスイッチ操作
払出エラー2		メダル払出口でメダルが滞留状態	リセットスイッチ操作
払出エラー3		メダル払出口に異物が投入された	リセットスイッチ操作
満タンエラー		オーバーフロータンクが満タン状態	リセットスイッチ操作
投入エラー1		メダルセレクト内でメダルが滞留状態	リセットスイッチ操作
投入エラー2		メダルセレクト内で異物が滞留状態	リセットスイッチ操作
投入エラー3		メダル投入口からホッパーまでの間に異物が滞留状態	リセットスイッチ操作
RAM異常エラー		メイン制御部でのプログラムエラー	設定変更操作

【図 27】

【図27】



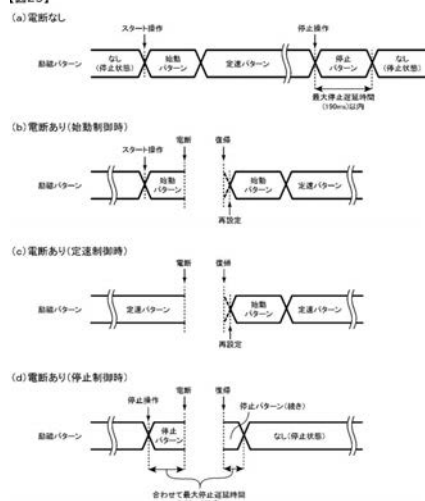
【図 28】

【図28】



【图 29】

【圖29】



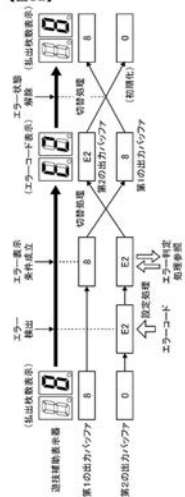
【図 30】

【図30】



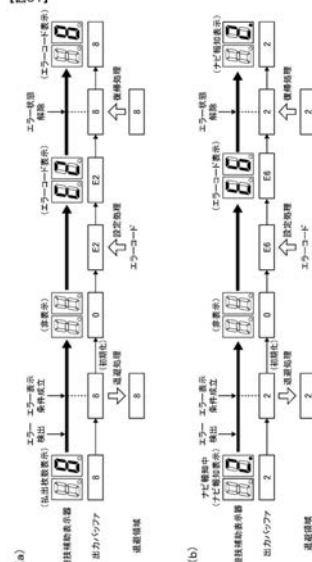
【图 3 2】

【图32】



【図 3 1】

【圖31】

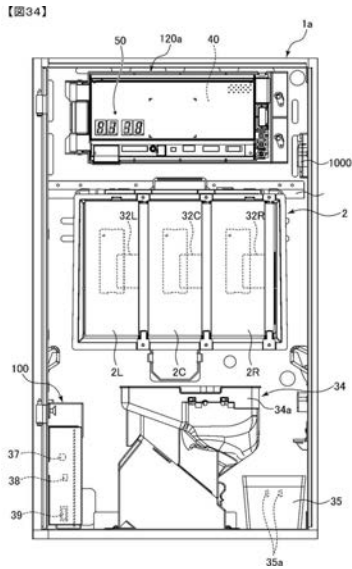


【图 3-3】

【圖33】



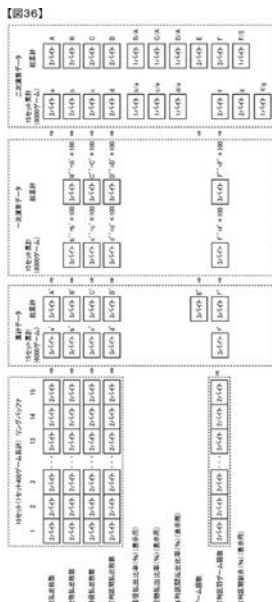
【図 34】



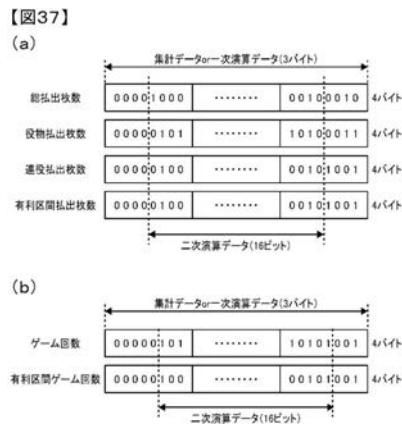
【図 35】

表示順	分類	表示内容	略記	表示例	
				(上位2桁)	(下位2桁)
1	15セット累計 (8000ゲーム)	有利区間割合 (%)	A1	84	20
2	総累計	有利区間割合 (%)	A2	82	60
3	15セット累計 (8000ゲーム)	通役払出比率 (%)	C1	64	60
4		役物払出比率 (%)	C2	62	20
5		有利区間払出比率 (%)	C3	63	60
6	総累計	通役払出比率 (%)	F1	84	60
7		役物払出比率 (%)	F2	82	20
8		有利区間払出比率 (%)	F3	83	60

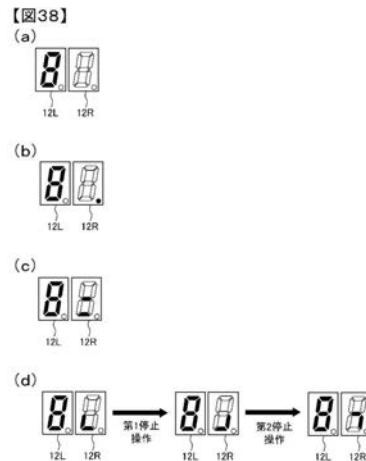
【図 36】



【図 37】



【図 38】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C082 AA02 AB04 AB12 AB16 AC14 AC23 AC32 AC34 AC36 AC52
AC64 AC77 AC82 BA03 BA17 BA22 BA38 BB02 BB12 BB13
BB14 BB15 BB16 BB32 BB44 BB46 BB48 BB78 BB80 BB83
BB84 BB93 BB94 BB96 CA02 CA24 CA25 CA27 CA29 CB04
CB23 CB32 CB42 CB44 CC01 CC12 CC24 CC51 CD12 CD18
CD31 CD41 CE12 CE15 DA52 DA54 DA58 DA63 DA80 DA83
DB01 DB14