

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6283631号
(P6283631)

(45) 発行日 平成30年2月21日(2018.2.21)

(24) 登録日 平成30年2月2日(2018.2.2)

(51) Int.Cl.

A63F 5/04 (2006.01)

F I

A63F 5/04 512D

請求項の数 1 (全 90 頁)

(21) 出願番号	特願2015-125042 (P2015-125042)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年6月22日 (2015.6.22)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2017-6379 (P2017-6379A)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
(43) 公開日	平成29年1月12日 (2017.1.12)	(74) 代理人	100098729
審査請求日	平成28年12月16日 (2016.12.16)		弁理士 重信 和男
早期審査対象出願		(74) 代理人	100163212
			弁理士 溝渕 良一
		(74) 代理人	100156535
			弁理士 堅田 多恵子
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株式会社三共内
		審査官	佐藤 海

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【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の制御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、

前記遊技制御手段により制御される第1報知手段と、

前記演出制御手段により制御される第2報知手段と、

を備え、

前記第1報知手段及び前記第2報知手段は、いずれも遊技者が遊技を行いながら視認可能であり、

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、

表示結果を導出する制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が第1特定決定結果となった場合において、第1操作態様にて前記導出操作手段が操作されたときに、該第1操作態様以外の操作態様にて前記導出操作手段が操作されたときよりも遊技者にとって有利な表示結果を導出する制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が第2特定決定結果となった場合において、前記第1操作態様とは異なる第2操作態様にて前記導出操

作手段が操作されたときに、該第2操作態様以外の操作態様にて前記導出操作手段が操作されたときよりも遊技者にとって有利な表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果となったときに、前記第1操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させ、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果となったときに、前記第2操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させることが可能な第1報知制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果または前記第2特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第1操作態様に対応する遊技操作態様情報または前記第2操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知されるか否かに関わらず、前記第1特定決定結果であるか前記第2特定決定結果であるかを特定しない第1制御情報を前記演出制御手段に対して送信する第1制御情報送信手段と、

10

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第1操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知される場合には、前記第1操作態様を特定可能な第2制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第1操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知されない場合には、前記第1操作態様を特定可能な第2制御情報を前記演出制御手段に対して送信せず、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第2操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知される場合には、前記第2操作態様を特定可能な第2制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第2操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知されない場合には、前記第2操作態様を特定可能な第2制御情報を前記演出制御手段に対して送信しない第2制御情報送信手段と、

20

を含み、

前記演出制御手段は、

前記第2制御情報を受信したときに、該第2制御情報から特定される操作態様に対応する演出操作態様情報を前記第2報知手段に報知させる制御を行う第2報知制御手段と、

入賞が発生した場合に入賞報知演出を実行可能な入賞報知演出実行手段と、

を含み、

前記第1報知制御手段は、

30

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合にも、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

前記第2報知制御手段は、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

40

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を終了させる制御を行い、

前記第1特定決定結果は、第1入賞が発生する第1表示結果及び第2入賞が発生する第2表示結果の導出を許容する旨の決定結果であり、前記第1操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に前記第1表示結果が導出され、前記第1操作態様以外の操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に前記第2表示結果が導出され得るものであり、

前記第2特定決定結果は、前記第1表示結果及び前記第2表示結果の導出を許容する旨の決定結果であり、前記第2操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に前記第1表示結果が導出され、前記第2操作態様以外の操作態様で前記導出操作手段が操作された場

50

合に前記第 2 表示結果が導出され得るものであり、

前記事前決定手段の決定結果が前記第 1 特定決定結果となったとき及び前記第 2 特定決定結果のうちいずれかとなったときに、報知された演出操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作されて前記第 1 入賞が発生した場合には入賞報知演出を実行する一方、報知された演出操作態様情報に対応する操作態様と異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されて前記第 2 入賞が発生した場合には入賞報知演出を実行しない、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

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)。

20

【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】

【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。

30

【0005】

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】

40

【0006】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載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の制御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、
前記遊技制御手段により制御される第 1 報知手段と、
前記演出制御手段により制御される第 2 報知手段と、

50

を備え、

前記第1報知手段及び前記第2報知手段は、いずれも遊技者が遊技を行いながら視認可能であり、

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、

表示結果を導出する制御を行う手段であって、前記事前決定手段の決定結果が第1特定決定結果となった場合において、第1操作態様にて前記導出操作手段が操作されたときに、該第1操作態様以外の操作態様にて前記導出操作手段が操作されたときよりも遊技者にとって有利な表示結果を導出する制御を行い、前記事前決定手段の決定結果が第2特定決定結果となった場合において、前記第1操作態様とは異なる第2操作態様にて前記導出操作手段が操作されたときに、該第2操作態様以外の操作態様にて前記導出操作手段が操作されたときよりも遊技者にとって有利な表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

10

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果となったときに、前記第1操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させ、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果となったときに、前記第2操作態様に対応する遊技操作態様情報を前記第1報知手段に報知させることが可能な第1報知制御手段と、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果または前記第2特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第1操作態様に対応する遊技操作態様情報または前記第2操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知されるか否かに関わらず、前記第1特定決定結果であるか前記第2特定決定結果であるかを特定しない第1制御情報を前記演出制御手段に対して送信する第1制御情報送信手段と、

20

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第1操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知される場合には、前記第1操作態様を特定可能な第2制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第1操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知されない場合には、前記第1操作態様を特定可能な第2制御情報を前記演出制御手段に対して送信せず、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第2操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知される場合には、前記第2操作態様を特定可能な第2制御情報を前記演出制御手段に対して送信し、前記事前決定手段の決定結果が前記第2特定決定結果となり、前記第1報知手段により前記第2操作態様に対応する遊技操作態様情報が報知されない場合には、前記第2操作態様を特定可能な第2制御情報を前記演出制御手段に対して送信しない第2制御情報送信手段と、

30

を含み、

前記演出制御手段は、

前記第2制御情報を受信したときに、該第2制御情報から特定される操作態様に対応する演出操作態様情報を前記第2報知手段に報知させる制御を行う第2報知制御手段と、

入賞が発生した場合に入賞報知演出を実行可能な入賞報知演出実行手段と、

を含み、

前記第1報知制御手段は、

40

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

遊技操作態様情報の報知を開始させた後、該遊技操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合にも、該遊技操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

前記第2報知制御手段は、

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を継続させる制御を行い、

50

演出操作態様情報の報知を開始させた後、該演出操作態様情報に対応する操作態様とは異なる操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に、該演出操作態様情報の報知を終了させる制御を行い、

前記第1特定決定結果は、第1入賞が発生する第1表示結果及び第2入賞が発生する第2表示結果の導出を許容する旨の決定結果であり、前記第1操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に前記第1表示結果が導出され、前記第1操作態様以外の操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に前記第2表示結果が導出され得るものであり、

前記第2特定決定結果は、前記第1表示結果及び前記第2表示結果の導出を許容する旨の決定結果であり、前記第2操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に前記第1表示結果が導出され、前記第2操作態様以外の操作態様で前記導出操作手段が操作された場合に前記第2表示結果が導出され得るものであり、

前記事前決定手段の決定結果が前記第1特定決定結果となったとき及び前記第2特定決定結果のうちいずれかとなったときに、報知された演出操作態様情報に対応する操作態様で前記導出操作手段が操作されて前記第1入賞が発生した場合には入賞報知演出を実行する一方、報知された演出操作態様情報に対応する操作態様と異なる操作態様で前記導出操作手段が操作されて前記第2入賞が発生した場合には入賞報知演出を実行しない

ことを特徴としている。

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、

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手順（停止順）を識別可能に報知することが可能な操作手順報知手段（ナビ報知、ナビ演出）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

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、

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

前記導出操作手段の操作手順（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、

を含み、

前記演出制御手段は、入賞が発生したときに特定演出（入賞報知演出）を実行可能な特定演出実行手段を含み、

前記操作手順報知手段は、前記報知状態（ナビ報知が実行される状態）に制御されている場合に前記導出操作手段（ストップスイッチ8L、8C、8R）の操作手順（停止順）を識別可能に報知し、

前記特定演出実行手段は、

前記操作手順報知手段（ナビ報知、ナビ演出）により特定の操作手順（停止順）が識別可能に報知され、特定の操作手順で操作されて入賞（例えば、特殊リプレイ）が発生したときに、特定演出（入賞報知演出）を実行し、

前記操作手順報知手段（ナビ報知、ナビ演出）により特定の操作手順（停止順）が識別可能に報知され、特定の操作手順とは異なる操作手順で操作されて入賞（例えば、転落リプレイ）が発生したときに、特定演出（入賞報知演出）を実行しない

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手順が報知され、報知された操作手順以外の操作手順で操作されて入賞が発生した場合には特定演出が実行されないことから、報知された操作手順を無視しても入賞が発生することを遊技者に印象付けてしまうことを防止できる。

【0007】

本発明の手段2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、

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手順（停止順）を識別可能に報知することが可能な操作手順報知手段（ナビ演出）と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

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

表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（リールの停止制御）と、

前記導出操作手段の操作手順（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（抽選結果）に関する特定制御情報（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と、

第1の遊技状態（RT3）に制御する第1の遊技状態制御手段と、

第1の遊技状態（RT3）において特定表示結果（移行出目）が導出されたときに第2の遊技状態（RT1）に制御する第2の遊技状態制御手段と、

を含み、

前記演出制御手段は、

前記報知状態（ナビ報知が実行される状態）において前記特定制御情報（内部当選コマンド）から特定される遊技者にとって有利な有利操作手順を識別可能に報知させる制御（ナビ演出の実行）を行う報知制御手段と、

前記第1の遊技状態（RT3）において前記特定表示結果（移行出目）が導出されたときに特定演出（RT3 - RT1 移行報知演出）を実行する特定演出実行手段と、

を含み、

前記特定制御情報送信手段は、

前記報知状態（ナビ報知が実行される状態）に制御されている場合において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果（抽選結果）が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、報知対象結果となった旨も有利操作手順も特定できる第1の特定制御情報（第1の内部当選コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信し、

前記報知状態（ナビ報知が実行される状態）に制御されていない場合において前記事前決定手段（内部抽選）の決定結果（抽選結果）が報知対象結果（報知対象役）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手順を特定できない第2の特定制御情報（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）に対して送信し、

10

20

30

40

50

前記導出制御手段は、前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）が複数の操作手順のうちいずれの操作手順で操作された場合でも、前記特定表示結果（移行出目）を導出する制御を行うことが可能であり、

前記特定演出実行手段は、前記特定表示結果（移行出目）が導出されたときに、前記導出操作手段（ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作手順に応じて異なる特定演出（R T 3 - R T 1 移行報知演出）を実行可能である

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特定される遊技者にとって有利な有利操作手順を識別可能に報知させる制御を行う構成において、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場合において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も有利操作手順も特定できる第 1 の特定制御情報を演出制御手段に対して送信する一方、報知状態に制御されていない場合において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手順を特定できない第 2 の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ない場合には、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、演出制御手段側に不正がなされても報知状態以外で有利操作手順が報知されてしまうことを防止できる。

また、導出操作手段が複数の操作手順のうちいずれの操作手順で操作された場合でも、特定表示結果が導出され得るとともに、第 1 の遊技状態において特定表示結果が導出され、第 2 の遊技状態に移行するときに、特定表示結果が導出されたときの導出操作手段の操作手順に応じて異なる特定演出が実行され得るので、第 1 の遊技状態から第 2 の遊技状態に移行したことを認識させることができるとともに、当該特定演出の興趣を高めることができる。

【0008】

尚、手段 1、2 において導出操作手段の操作手順は、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手順、複数の操作順のうちいずれかの操作順で操作する操作手順、これらの組合せによる操作手順等が該当する。

また、手段 2 において前記導出制御手段は、前記導出操作手段の操作手順に関わらず、共通の特定表示結果を導出する制御を行う構成でも良いし、前記導出操作手段の操作手順に応じて異なる特定表示結果を導出可能に制御を行う構成でも良い。

また、手段 2 において異なる特定演出を実行可能とは、導出操作手段の操作手順に応じて必ず異なる特定演出が実行されるものであっても良いし、導出操作手段の操作手順が異なる場合に、共通の特定演出と異なる特定演出とが実行され得るものであっても良い。

また、手段 2 において異なる特定演出とは、演出態様が一部でも異なるものであれば良く、この場合であれば、特定演出を構成する演出態様のその他の部分が共通の演出態様であっても良い。

【0009】

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

前記事前決定手段は、有利操作手順が異なる複数種類の報知対象結果（押し順ベル、リプレイ G R 1 ~ 6、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3、リプレイ G R 2 4 ~ 2 6）を決定可能であり、

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（内部結果）の種類を特定し、いずれかの種類の報知対象結果（報知対象役）が特定された場合には、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を判定し、前記報知状態（ナビ報知が実行される状態）に制御されていると判定された場合には、前記第 1 の特定制御情報（第 1 の内部当選コマンド）として前記事前決定手段（内部抽選）により決定された報知対象結果の種類（報知対象役を構成する抽選対象役の種類）を特定可能な制御情報を前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）に対して送信し、前記報知状態（A R T（

A T))に制御されていないと判定された場合には、前記第2の特定制御情報(第2の内部当選コマンド)として前記事前決定手段(内部抽選)によりいずれかの種類の報知対象結果(報知対象役)が決定されたことを特定可能な制御情報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。

この特徴によれば、遊技制御手段は、報知状態に制御されている場合において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、第1の特定制御情報として報知対象結果の種類を特定可能な制御情報を演出制御手段に対して送信する一方、報知状態に制御されていない場合において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、第2の特定制御情報としていずれかの種類の報知対象結果が決定されたことを特定可能な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ない場合には、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。

10

【0010】

本発明の手段4のスロットマシンは、手段2に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段は、有利操作手順が異なる複数種類の報知対象結果(押し順ベル、リプレイGR1~6、リプレイGR11~13、リプレイGR21~23、リプレイGR24~26)を決定可能であり、

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(抽選結果)が報知対象結果(報知対象役)である場合には、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を判定し、前記報知状態(ナビ報知が実行される状態)に制御されていないと判定された場合には、前記第2の特定制御情報(第2の内部当選コマンド)として前記事前決定手段(内部抽選)によりいずれかの種類の報知対象結果が決定されたことを特定可能な制御情報を前記演出制御手段(サブ制御部91)に対して送信し、前記報知状態(ナビ報知が実行される状態)に制御されていると判定された場合には、報知対象結果の種類を特定し、前記第1の特定制御情報(第1の内部当選コマンド)として前記事前決定手段(内部抽選)により決定された報知対象結果の種類(報知対象役を構成する抽選対象役の種類)を特定可能な制御情報を前記演出制御手段(サブ制御部91)に対して送信する

20

ことを特徴としている。

30

この特徴によれば、遊技制御手段は、事前決定手段の決定結果が報知対象結果であり、報知状態に制御されていない場合には、第2の特定制御情報としていずれかの種類の報知対象結果が決定されたことを特定可能な制御情報を演出制御手段に対して送信し、報知状態に制御されている場合には、報知対象結果の種類を特定し、第1の特定制御情報として報知対象結果の種類を特定可能な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ない場合には、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。

【0011】

本発明の手段5のスロットマシンは、手段2に記載のスロットマシンであって、

前記事前決定手段は、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を判定し、前記報知状態(ナビ報知が実行される状態)に制御されていると判定した場合には、報知対象結果(例えば、押し順ベル)を決定するときに有利操作手順が異なる複数種類の種類別報知対象結果(例えば、左ベル1~4、中ベル1~4、右ベル1~4)からいずれかの種類別報知対象結果を決定し、前記報知状態(ナビ報知が実行される状態)に制御されていないと判定した場合には、報知対象結果(報知対象役)を決定するときに前記種類別報知対象結果(例えば、左ベル1~4、中ベル1~4、右ベル1~4)を決定せず、

40

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(抽選結果)が報知対象結果(押し順ベル)であり、前記種類別報知対象結果(左ベル1~4、中ベル1~4、右ベル1~4)が決定されている場合には、前記第1の特定制御情報(第1の内

50

部当選コマンド)として前記事前決定手段(内部抽選)により決定された種類別報知対象結果(左ベル1~4、中ベル1~4、右ベル1~4)を特定可能な制御情報を前記演出制御手段(サブ制御部91)に対して送信し、前記事前決定手段(内部抽選)の決定結果(抽選結果)が報知対象結果(押し順ベル)であり、前記種類別報知対象結果(左ベル1~4、中ベル1~4、右ベル1~4)が決定されていない場合には、前記第2の特定制御情報(第2の内部当選コマンド)として前記事前決定手段(内部抽選)により決定された報知対象結果(押し順ベル)を特定可能な制御情報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。

この特徴によれば、遊技制御手段は、報知状態に制御されている場合には、事前決定手段が報知対象結果を決定するときに有利操作手順が異なる複数種類の種類別報知対象結果からいずれかの種類別報知対象結果が決定され、第1の特定制御情報として種類別報知対象結果を特定可能な制御情報を演出制御手段に対して送信する一方、報知状態に制御されていない場合には、事前決定手段が報知対象結果を決定するときに種類別報知対象結果を決定せず、第2の特定制御情報として報知対象結果を特定可能な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ない場合には、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。

【0012】

本発明の手段6のスロットマシンは、手段2~5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記遊技制御手段は、

遊技の進行に係わる遊技プログラム(遊技プログラム)が記憶される遊技プログラム記憶領域(遊技プログラム領域)と、

前記遊技プログラムが参照する遊技用固定データ(遊技データ)が読み出し可能に記憶される遊技用固定データ記憶領域(遊技データ領域)と、

前記遊技プログラムが参照する遊技用変動データ(遊技プログラムのワークデータ)が読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技用変動データ記憶領域(遊技RAM領域)と、

前記遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラム(非遊技プログラム)が記憶される非遊技プログラム記憶領域(非遊技プログラム領域)と、

前記非遊技プログラムが参照する非遊技用固定データ(非遊技データ)が読み出し可能に記憶される非遊技用固定データ記憶領域(非遊技データ領域)と、

前記非遊技プログラムが参照する非遊技用変動データ(非遊技プログラムのワークデータ)が読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技用変動データ記憶領域(非遊技RAM領域)と、

前記遊技プログラム及び前記非遊技プログラムを実行するプログラム実行手段(CPU41a)と、

を含み、

前記プログラム実行手段は、

前記遊技プログラムを実行する際に、前記非遊技用固定データ記憶領域(非遊技データ領域)及び前記非遊技用変動データ記憶領域(非遊技RAM領域)を参照せず、

前記非遊技プログラムを実行する際に、前記遊技用固定データ記憶領域(遊技データ領域)及び前記遊技用変動データ記憶領域(遊技RAM領域)を参照せず、

遊技状態が特定状態である場合に、前記遊技用変動データ記憶領域(遊技RAM領域)に前記特定状態であることを示す情報(内部当選フラグの設定内容、遊技状態の種類、RTの種類等)を記憶させるとともに、前記非遊技用変動データ記憶領域(非遊技RAM領域)にも前記特定状態であることを示す情報(内部当選フラグの設定内容、遊技状態の種類、RTの種類等)を記憶させる

ことを特徴としている。

10

20

30

40

50

この特徴によれば、遊技の進行に係わる遊技プログラムが記憶される遊技プログラム記憶領域と、遊技プログラムが参照する遊技用固定データが読み出し可能に記憶される遊技用固定データ記憶領域と、遊技プログラムが参照する遊技用変動データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技用変動データ記憶領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム記憶領域と、非遊技プログラムが参照する非遊技用固定データが読み出し可能に記憶される非遊技用固定データ記憶領域と、非遊技プログラムが参照する非遊技用変動データが読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技用変動データ記憶領域と、がそれぞれ別個に割り当てられているため、遊技プログラム、遊技用固定データ及び遊技用変動データと、非遊技プログラム、非遊技用固定データ及び非遊技用変動データと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

10

また、プログラム実行手段が、遊技プログラムを実行する際に、非遊技用固定データ記憶領域及び非遊技用変動データ記憶領域を参照せず、非遊技プログラムを実行する際に、遊技用固定データ記憶領域及び遊技用変動データ記憶領域を参照しないため、遊技プログラム及び非遊技プログラムの双方の設計も容易となる。

また、遊技プログラムを実行する際に、非遊技用変動データ記憶領域を参照せず、非遊技プログラムを実行する際に、遊技用変動データ記憶領域を参照しない構成であっても、遊技状態が特定状態である場合に、遊技用変動データ記憶領域に特定状態であることを示す情報を記憶させるとともに、非遊技用変動データ記憶領域にも特定状態であることを示す情報を記憶させるようになっており、遊技プログラム及び非遊技プログラムの双方にて遊技状態が特定状態であることを特定し、それぞれ特定状態に応じた制御を行わせることができる。

20

【0013】

本発明の手段7のスロットマシンは、手段2～5のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記遊技制御手段は、

遊技の進行に係わる遊技プログラム（遊技プログラム）が記憶される遊技プログラム記憶領域（遊技プログラム領域）と、

前記遊技プログラムが参照する遊技用固定データ（遊技データ）が読み出し可能に記憶される遊技用固定データ記憶領域（遊技データ領域）と、

30

前記遊技プログラムが参照する遊技用変動データ（遊技プログラムのワークデータ）が読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技用変動データ記憶領域（遊技RAM領域）と、

、

前記遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラム（非遊技プログラム）が記憶される非遊技プログラム記憶領域（非遊技プログラム領域）と、

前記非遊技プログラムが参照する非遊技用固定データ（非遊技データ）が読み出し可能に記憶される非遊技用固定データ記憶領域（非遊技データ領域）と、

前記非遊技プログラムが参照する非遊技用変動データ（非遊技プログラムのワークデータ）が読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技用変動データ記憶領域（非遊技RAM領域）と、

40

前記遊技プログラム及び前記非遊技プログラムを実行するプログラム実行手段（CPU 41a）と、

前記プログラム実行手段が用いる特定記憶領域（レジスタ）と、

を含み、

前記プログラム実行手段は、

前記遊技プログラムを実行する際に、前記非遊技用変動データ記憶領域（非遊技RAM領域）を参照も更新もせず、

前記非遊技プログラムを実行する際に、前記遊技用変動データ記憶領域（遊技RAM領域）を参照することはあるが更新はせず、

50

前記非遊技プログラムを実行する際に、前記遊技プログラムが使用していた領域であるか否かに関わらず特定記憶領域（レジスタ）の全ての領域を保護する保護処理（スタックに退避する処理）を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に係わる遊技プログラムが記憶される遊技プログラム記憶領域と、遊技プログラムが参照する遊技用固定データが読み出し可能に記憶される遊技用固定データ記憶領域と、遊技プログラムが参照する遊技用変動データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技用変動データ記憶領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム記憶領域と、非遊技プログラムが参照する非遊技用固定データが読み出し可能に記憶される非遊技用固定データ記憶領域と、非遊技プログラムが参照する非遊技用変動データが読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技用変動データ記憶領域と、がそれぞれ別個に割り当てられているため、遊技プログラム、遊技用固定データ及び遊技用変動データと、非遊技プログラム、非遊技用固定データ及び非遊技用変動データと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

また、プログラム実行手段が、遊技プログラムを実行する際に、非遊技用変動データ記憶領域を参照も更新もしない一方で、非遊技プログラムを実行する際に、遊技用変動データ記憶領域を参照することはあるが更新はしないため、非遊技プログラムを実行するにあたり、遊技プログラムが使用していたデータを簡単に利用することができつつ、非遊技プログラムが遊技プログラムの処理に影響を及ぼすことがない。

また、非遊技プログラムを実行する際に、遊技プログラムが使用していた領域であるか否かに関わらず特定記憶領域の全ての領域を保護する保護処理が行われるため、遊技プログラムに復帰する際に、非遊技プログラムが呼び出された時点の状態から確実に復帰することができる。

【0014】

本発明の手段8のロットマシンは、手段2～7のいずれかに記載のロットマシンであって、

遊技の進行に係わる遊技プログラム（遊技プログラム）が記憶される遊技プログラム記憶領域（遊技プログラム領域）と、

前記遊技プログラムが参照する遊技用固定データ（遊技データ）が読み出し可能に記憶される遊技用固定データ記憶領域（遊技データ領域）と、

前記遊技プログラムが参照する遊技用変動データ（遊技プログラムのワークデータ）が読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技用変動データ記憶領域（遊技RAM領域）と、

前記遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラム（非遊技プログラム）が記憶される非遊技プログラム記憶領域（非遊技プログラム領域）と、

前記非遊技プログラムが参照する非遊技用固定データ（非遊技データ）が読み出し可能に記憶される非遊技用固定データ記憶領域（非遊技データ領域）と、

前記非遊技プログラムが参照する非遊技用変動データ（非遊技プログラムのワークデータ）が読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技用変動データ記憶領域（非遊技RAM領域）と、

前記遊技プログラム及び前記非遊技プログラムを実行するプログラム実行手段（CPU41a）と、

を備え、

前記遊技用変動データ記憶領域（遊技RAM領域）及び非遊技用変動データ記憶領域（非遊技RAM領域）は、電力供給が停止しても記憶されているデータを保持することが可能であり、

前記プログラム実行手段は、

電力供給の停止条件が成立したときに前記遊技用変動データ記憶領域（遊技RAM領域

10

20

30

40

50

）のデータを用いて前記遊技用変動データ（遊技プログラムのワークデータ）が正常か否かを判定するための第1データ（パリティ調整用データ1）を算出する第1データ算出処理と、前記非遊技用変動データ記憶領域（非遊技RAM領域）のデータを用いて前記非遊技用変動データ（非遊技プログラムのワークデータ）が正常か否かを判定するための第2データ（パリティ調整用データ2）を算出する第2データ算出処理と、前記第1データ及び前記第2データを設定するデータ設定処理（パリティ調整用データ1を遊技RAM領域に設定し、パリティ調整用データ2を非遊技RAM領域2に設定する処理）と、を行い、

電力供給が開始されたときに前記第1データを用いて前記遊技用変動データが正常か否かを判定する第1判定処理（RAMパリティ1が0か否かの判定）と、前記第2データを用いて前記非遊技用変動データが正常か否かを判定する第2判定処理（RAMパリティ2が0か否かの判定）と、前記第1判定処理において前記遊技用変動データ（遊技プログラムのワークデータ）が正常であると判定され、前記第2判定処理において前記非遊技用変動データ（非遊技プログラムのワークデータ）が正常であると判定されたときに電力供給が停止する前の制御状態に復帰させる復帰処理と、を行う

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技の進行に係わる遊技プログラムが記憶される遊技プログラム記憶領域と、遊技プログラムが参照する遊技用固定データが読み出し可能に記憶される遊技用固定データ記憶領域と、遊技プログラムが参照する遊技用変動データが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技用変動データ記憶領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム記憶領域と、非遊技プログラムが参照する非遊技用固定データが読み出し可能に記憶される非遊技用固定データ記憶領域と、非遊技プログラムが参照する非遊技用変動データが読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技用変動データ記憶領域と、がそれぞれ別個に割り当てられているため、遊技プログラム、遊技用固定データ及び遊技用変動データと、非遊技プログラム、非遊技用固定データ及び非遊技用変動データと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

また、電力供給の停止条件が成立したときにデータが正常か否かを判定するためのデータを算出する処理、及び電力供給が開始されたときにデータが正常か否かを判定する処理を遊技用変動データ記憶領域、非遊技用変動データ記憶領域に分けて行うため、これらの処理を設計するうえで必要なデータの記憶領域を容易に特定することができる。

【0015】

本発明の手段9のスロットマシンは、手段1～8のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記操作手順報知手段は、第1の操作手順報知手段（液晶表示器51）と、第2の操作手順報知手段（遊技補助表示器12）と、を含み、

前記報知制御手段は、前記第1の操作手順報知手段（液晶表示器51）により有利操作手順を識別可能に報知させる制御を行い、

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）において前記第2の操作手順報知手段（遊技補助表示器12）により有利操作手順を識別可能に報知させる制御を行う遊技側報知制御手段を含み、

前記導出制御手段は、前記事前決定手段（事前決定手段）の決定結果が第1の決定結果（例えば、左ベル）である場合において特定の操作手順（左リールを第1停止とする停止順）で操作されたときに第1の表示結果（中段ベル）を導出可能に制御を行い、前記事前決定手段（事前決定手段）の決定結果が第2の決定結果（例えば、リプレイGR11）である場合において前記特定の操作手順（左リールを第1停止とする停止順）で操作されたときに前記第1の表示結果とは異なる第2の表示結果（特殊リプレイ）を導出可能に制御を行い、

前記操作手順報知手段は、前記事前決定手段（事前決定手段）の決定結果が前記第1の決定結果（例えば、左ベル）である場合に前記特定の操作手順（左リールを第1停止とする停止順）を識別可能に報知するときに、前記事前決定手段（事前決定手段）の決定結果

10

20

30

40

50

が前記第2の決定結果（リプレイGR11）である場合に前記特定の操作手順（左リールを第1停止とする停止順）を識別可能に報知するときと、で異なる報知態様（異なる色）にて報知する

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る構成において、遊技制御手段が操作手順報知手段により導出操作手段の操作手順を識別可能に報知させる制御を行うため、演出制御手段に異常が生じても遊技者の有利度に影響を与えてしまうことを防止できる。

また、操作手順報知手段が、特定の操作手順で操作されたときに第1の表示結果が導出される第1の決定結果である場合と、同じ特定の操作手順で操作されたときに第1の表示結果ではなく第2の表示結果が導出される第2の決定結果である場合と、で同じ特定の操作手順を識別可能に報知する場合でも、異なる報知態様にて報知されるので、操作手順報知手段の報知により識別される操作手順が同じであっても、その際の報知態様により導出される表示結果を認識させることができる。

【0016】

尚、導出制御手段が前記事前決定手段の決定結果が第1の決定結果である場合において特定の操作手順で操作されたときに第1の表示結果を導出可能に制御を行うとは、特定の操作手順が複数の操作手順を含む場合に、その一部の操作手順で操作された場合のみ第1の表示結果を導出する制御を行う構成でも良いし、その全部の操作手順で操作された場合に第1の表示結果を導出する制御を行う構成でも良い。

また、導出制御手段が前記事前決定手段の決定結果が第2の決定結果である場合において前記特定の操作手順で操作されたときに第2の表示結果を導出可能に制御を行うとは、特定の操作手順が複数の操作手順を含む場合に、その一部の操作手順で操作された場合のみ第2の表示結果を導出する制御を行う構成でも良いし、その全部の操作手順で操作された場合に第2の表示結果を導出する制御を行う構成でも良い。

また、特定の操作手順は一律に固定された操作手順でも良いし、複数の操作手順からランダムに決定された操作手順でも良い。

また、異なる報知態様とは、異なる色彩での報知、一方が表示で他方が表示／非表示の切替表示による報知、表示／非表示の切替速度が異なる報知、表示内容が異なる報知などが該当する。

また、第1の決定結果及び第2の決定結果は、特定の操作手順で操作された場合に、前者が一のラインに第1の識別情報の組合せが導出されるのに対して後者が一のラインに第1の識別情報の組合せとは異なる第2の識別情報の組合せが導出されるもの、特定の操作手順で操作された場合に、前者が第1のラインに特定の識別情報の組合せが導出されるのに対して後者が第1のラインとは異なる第2のラインに特定の識別情報の組合せが導出されるもの、特定の操作手順で操作された場合に、前者が遊技に使用可能な第1数の遊技用価値の付与を伴う第1の表示結果が導出されるのに対して後者が第2数の遊技用価値の付与を伴う第2の表示結果が導出されるもの、特定の操作手順で操作された場合に、前者が遊技用価値の付与を伴う第1の表示結果が導出されるのに対して後者が再遊技の付与または遊技状態の移行を伴う第2の表示結果が導出されるもの、特定の操作手順で操作された場合に、前者が再遊技の付与を伴う第1の表示結果が導出されるのに対して後者が遊技状態の移行を伴う第2の表示結果が導出されるもの、特定の操作手順で操作された場合に、前者が第1の遊技状態への移行を伴う第1の表示結果が導出されるのに対して後者が第1の遊技状態とは異なる第2の遊技状態への移行を伴う第2の表示結果が導出されるもの、これらの組合せなどが該当する。

【0017】

尚、本発明は、本発明の請求項に記載された発明特定事項のみを有するものであって良いし、本発明の請求項に記載された発明特定事項とともに該発明特定事項以外の構成を有するものであっても良い。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】本発明が適用された実施例のスロットマシンの正面図である。

【図2】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【図3】リールの図柄配列を示す図である。

【図4】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図5】メイン制御部の構成を示すブロック図である。

【図6】メイン制御部が搭載するROM及びRAMのメモリマップを示す図である。

【図7】メイン制御部が搭載するROM及びRAMのメモリマップの詳細を示す図である。

。

【図8】遊技領域と非遊技領域との関係を示す図である。

10

【図9】特別役の種類、特別役の図柄組合せ、及び特別役に関連する技術事項について説明するための図である。

【図10】小役の種類、小役の図柄組合せ、及び小役に関連する技術事項について説明するための図である。

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

【図12】移行出目の図柄組合せ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。

【図13】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図14】遊技状態の概要を示す図である。

20

【図15】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図16】遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

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

【図18】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図19】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

30

【図20】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図21】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図22】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図23】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24】内部当選コマンド設定処理の制御内容の変形例1を示すフローチャートである。

。

【図25】内部当選コマンド設定処理の制御内容の変形例2を示すフローチャートである。

。

【図26】(a)は、内部当選コマンド設定処理の制御内容の変形例2における個別抽選での抽選対象役及び当選範囲を示す図であり、(b)は、内部当選コマンド設定処理の制御内容の変形例2における一括抽選での抽選対象役及び当選範囲を示す図である。

40

【図27】遊技補助表示器の構成を示す図である。

【図28】ナビ報知による報知態様を示す図である。

【図29】ナビ報知及びナビ演出の実行態様を示す図である。

【図30】ナビ報知及びナビ演出の実行態様を示す図である。

【図31】ナビ報知及びナビ演出の実行態様を示す図である。

【図32】入賞報知演出の実行態様を示す図である。

【図33】ナビ報知による報知態様の変形例1を示す図である。

【図34】ナビ報知による報知態様の変形例2を示す図である。

【図35】ナビ報知による報知態様の変形例2を示す図である。

50

【図 3 6】ナビ報知による報知態様の変形例 3 を示す図である。

【図 3 7】ナビ報知による報知態様の変形例 4 を示す図である。

【図 3 8】小役報知による報知態様を示す図である。

【図 3 9】(A) は、遊技制御基板とスイッチ類、表示器の接続状況を示すブロック図であり、(B) は、コネクタ同士の接続の解除を規制する構造の一例を示す斜視図である。

【図 4 0】R T 3 - R T 1 移行報知演出の演出パターンを示す図である。

【図 4 1】R T 3 - R T 1 移行報知演出によるリール L E D の点灯態様の変形例を示す図である。

【図 4 2】R T 3 - R T 1 移行報知演出によるリール L E D の点灯態様の変形例を示す図である。

10

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 9】

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。

【実施例】

【0 0 2 0】

本発明が適用されたスロットマシンの実施例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 の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0 0 2 1】

20

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。

【0 0 2 2】

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 2 1 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。尚、以下では、「赤 7」、「青 7」、「白 7」をまとめて単に「7」という場合があり、「チェリー a」、「チェリー b」をまとめて単に「チェリー」という場合があり、「リプレイ a」、「リプレイ b」をまとめて単に「リプレイ」と言う場合がある。

30

【0 0 2 3】

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。

40

【0 0 2 4】

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 L E D 5 5 と、が設けられている。また、リール L E D 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 L E D 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。

【0 0 2 5】

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

50

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。

【0026】

前面扉1 bには、図1に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施例では後述するR T 0～4の規定数として3、R Bの規定数として2が定められている）を設定する際に操作されるM A X B E Tスイッチ6、クレジットとして記憶されているメダル及び賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジット及び賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ10、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ7、リール2 L、2 C、2 Rの回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ8 L、8 C、8 Rが遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

10

【0027】

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。

【0028】

20

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11、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12、賭数が1設定されている旨を点灯により報知する1 B E T L E D 14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2 B E T L E D 15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3 B E T L E D 16、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求L E D 17、スタートスイッチ7の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効L E D 18、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中である旨を点灯により報知するウェイト中L E D 19、リプレイゲーム中である旨を点灯により報知するリプレイ中L E D 20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

30

【0029】

M A X B E Tスイッチ6の内部には、M A X B E Tスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するB E Tスイッチ有効L E D 21（図4参照）が設けられており、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの内部には、該当するストップスイッチ8 L、8 C、8 Rによるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効L E D 22 L、22 C、22 R（図4参照）がそれぞれ設けられている。

【0030】

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23、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24、所定の契機（例えば、後述のB B終了時）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36 a、所定の契機（例えば、B B終了時）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36 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34 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30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34 a側に流下したメダ

40

50

ルを検出する投入メダルセンサ31、投入メダルセンサ31の上流側で異物の挿入を検出する投入口センサ26を有するメダルセレクトア29、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25（図4参照）が設けられている。

【0031】

筐体1aの内部には、図2に示すように、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R（図4参照）、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R（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1000（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34a、ホッパータンク34a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34b（図4参照）、ホッパーモータ34b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34c（図4参照）からなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

10

【0032】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35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35a（図4参照）が設けられている。

【0033】

電源ボックス100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37、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38、電源をon/offする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

20

【0034】

尚、電源ボックス100は、筐体1aの内部に設けられており、さらに前面扉1b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100の前面に設けられた設定キースイッチ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23も同様である。特に、設定キースイッチ37は、キー操作により前面扉1b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37の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

30

【0035】

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MAXBET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。本実施例では、後述するRT0～4における規定数の賭数として3枚が定められ、後述するRBにおける規定数の賭数として2枚が定められており、これら遊技状態に応じた規定数の賭数が設定されると入賞ラインLNが有効となる。尚、遊技状態に対応する規定数のうち最大数を超えてメダルが投入された場合には、その分はクレジットに加算される。

40

【0036】

入賞ラインとは、各リール2L、2C、2R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2Lの中段、リール2Cの中段、リール2R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。

50

【0037】

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LM1～4を設定している。無効ラインLM1～4は、これら無効ラインLM1～4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LM1～4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、ブルーブルーベル）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。

【0038】

本実施例では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの上段、リール2R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LM1、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2R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LM2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2R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LM3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2R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LM4の4種類が無効ラインLMとして定められている。

【0039】

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、後述の図10では「ベルूसイカーチェリー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LM1～LM4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、後述の図10では「スイカスイカスイカ」）が揃うことにより、無効ラインLM1～LM4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LM1～LM4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。

【0040】

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2L、2C、2Rが回転し、各リール2L、2C、2R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8L、8C、8Rを操作すると、対応するリール2L、2C、2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。

【0041】

そして全てのリール2L、2C、2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLN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2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数（本実施例では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LN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。

【0042】

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。

【0043】

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つのみを用いた構成、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。

【0044】

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。

10

【0045】

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。

【0046】

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。

20

【0047】

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。

【0048】

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。

30

【0049】

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。

40

【0050】

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、

50

遊技補助表示器 12、1～3 B E T L E D 14～16、投入要求 L E D 17、スタート有効 L E D 18、ウェイト中 L E D 19、リプレイ中 L E D 20、B E T スイッチ有効 L E D 21、左、中、右停止有効 L E D 22 L、22 C、22 R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32 L、32 C、32 R 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 34 b 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。

【0051】

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、所定周波数の発振信号となる制御用クロック C C L K を生成する制御用クロック生成回路 42 と、制御用クロック C C L K の発振周波数とは異なる所定周波数の発振信号となる乱数用クロック R C L K を生成する乱数用クロック生成回路 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 32 L、32 C、32 R 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 L E D 駆動信号を遊技制御基板 40 に接続された各種表示器や L E D に伝送する L E D 駆動回路 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。

【0052】

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、外部バスインターフェイス 501 と、クロック回路 502 と、照合用ブロック 503 と、固有情報記憶回路 504 と、演算回路 505 と、リセット／割込コントローラ 506 と、C P U (Central Processing Unit) 41 a と、R O M (Read Only Memory) 41 b と、R A M (Random Access Memory) 41 c と、フリーランカウンタ回路 507 と、乱数回路 508 a、508 b と、タイマ回路 509 と、割込コントローラ 510 と、パラレル入力ポート 511 と、シリアル通信回路 512 と、パラレル出力ポート 513 と、アドレスデコード回路 514 と、を備えて構成される。

【0053】

リセット／割込コントローラ 506 は、メイン制御部 41 の内部や外部にて発生する各種リセット、割込要求を制御するためのものである。リセット／割込コントローラ 506 は、指定エリア外走行禁止 (I A T) 回路 506 a とウォッチドッグタイマ (W D T) 506 b とを備える。I A T 回路 506 a は、ユーザプログラムが指定エリア内で正しく実行されているか否かを監視する回路であり、指定エリア外でユーザプログラムが実行されたことを検出すると I A T 発生信号を出力する機能を備える。また、ウォッチドッグタイマ 506 b は、設定期間ごとにタイムアウト信号を発生させる機能を備える。

【0054】

外部バスインターフェイス 501 は、メイン制御部 41 を構成するチップの外部バスと内部バスとのインターフェイス機能や、アドレスバス、データバス及び各制御信号の方向制御機能などを有するバスインターフェイスである。クロック回路 502 は、制御用クロック C C L K を 2 分周することなどにより、内部システムクロック S C L K を生成する回路である。照合用ブロック 503 は、外部の照合機と接続し、チップの照合を行う機能を備える。固有情報記憶回路 504 は、メイン制御部 41 の内部情報となる複数種類の固有情報を記憶する回路である。演算回路 505 は、乗算及び除算を行う回路である。

【0055】

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

【0056】

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。

【0057】

20

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

【0058】

30

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

【0059】

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

40

【0060】

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

50

【0061】

また、メイン制御部41は、内部または外部によるリセットが発生することで起動することとなるが、この際、ROM41bに割り当てられ、割込処理の先頭アドレスが設定されるベクタテーブルに設定された値が、未使用を示す値であるか、プログラム等が実際に格納された領域を示す値であるか、を判定し、いずれの値でもない場合には起動しないようになっており、割込の発生等により本来意図していない処理が実行されてしまうことを事前に防止できる。

【0062】

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。

【0063】

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

【0064】

メイン制御部41は、基本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すループし、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、基本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。

【0065】

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

【0066】

演出制御基板90は、サブCPU91a、ROM91b、RAM91c、I/Oポート91d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91と、演出制御基板90に接続された液晶表示器51の表示制御を行う表示制御回路92と、演出効果LED52と、リールLED55の駆動制御を行うLED駆動回路93と、スピーカ53、54からの音声出力制御を行う音声出力回路94と、電源投入時またはサブCPU91aからの初期化命令が一定時間入力されないときにサブCPU91aにリセット信号を与えるリセット回路95と、演出制御基板90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96と、日付情報及び時刻情報を含む時間情報10を出力する時計装置97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CPU91aに対して出力する電断検出回路98と、その他の回路等、が搭載されている。

【0067】

サブCPU91aは、遊技制御基板40から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板90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。

【0068】

リセット回路95は、遊技制御基板40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よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部91は、メイン制御部41よりも早い段階で起動するようになっている。一方で、電断検出回路98は、遊技制御基板40においてメイン制御部41に電圧低下信号を出力する電断検出回路48よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部91は、メイン制御部41よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。20

【0069】

サブ制御部91は、メイン制御部41と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部41からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部41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91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2ms）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91は、メイン制御部41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91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、RAM91c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

【0070】

本実施例のスロットマシン1は、設定値に応じてメダルの払出率が変わるものである。詳しくは、後述する内部抽選、ナビストック抽選、上乗せ抽選等の遊技者に対する有利度に影響する抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が40に変わるようになっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

【0071】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット／設定スイッチ38の操作による設定値の変更が可能な設定変更状態に移行す50

る。設定変更状態において、リセット／設定スイッチ38が操作されると、設定値表示器24に表示された表示値が1ずつ更新されていく（設定値6からさらに操作されたときは、設定値1に戻る）。そして、スタートスイッチ7が操作されると表示値を設定値として確定する。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0072】

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

【0073】

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RAM41c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。

【0074】

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

【0075】

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RAM41c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。

【0076】

そして、メイン制御部41は、その起動時においてRAM41cのデータが正常である

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

【0077】

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

10

【0078】

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

【0079】

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

20

【0080】

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

【0081】

次に、メイン制御部41のRAM 41cの初期化について説明する。メイン制御部41のRAM 41cの格納領域のうちの使用可能領域は、重要ワーク、特別ワーク、一般ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されており、重要ワーク、特別ワーク、一般ワーク、未使用領域、スタック領域の順で配置されている。

30

【0082】

本実施例においてメイン制御部41は、設定キースイッチ37がOFFの状態での起動時でRAM 41cのデータが破壊されているとき、設定キースイッチ37がONの状態での起動時でRAM 41cのデータが破壊されていないとき、設定キースイッチ37がONの状態での起動時でRAM 41cのデータが破壊されているとき、設定変更終了時、特定の遊技状態の終了時、1ゲーム終了時の6つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる4種類の初期化を行う。

40

【0083】

初期化0は、設定キースイッチ37がOFFの状態での起動時でRAM 41cのデータが破壊されているとき、設定キースイッチ37がONの状態での起動時でRAM 41cのデータが破壊されているときに行う初期化であり、初期化0では、使用可能領域全ての領域が初期化される。初期化1は、設定キースイッチ37がONの状態での起動時でRAM 41cのデータが破壊されていないときに行う初期化であり、初期化1では、使用可能領域のうち重要ワーク及び特別ワーク以外の領域が初期化される。初期化2は、特定の遊技状態の終了時に行う初期化であり、初期化2では、使用可能領域のうち一般ワーク、未使用領域及び未使用スタック領域が初期化される。初期化3は、1ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化3では、使用可能領域のうち、未使用領域及び未使用スタック領域が初

50

期化される。尚、設定値や遊技状態を示すデータの格納領域は、特別ワークに割り当てられており、設定キースイッチ37がONの状態での起動時でRAM41cのデータが破壊されていないとき、すなわちRAM41cのデータが正常で設定変更される場合には、設定値や遊技状態を示すデータが保持されることとなる。また、後述のタイマカウンタの格納領域は、特別ワークに割り当てられており、ゲームの終了時や特定の遊技状態の終了時には初期化されることなく保持されることとなる。

【0084】

本実施例におけるメイン制御部41は、リセットの発生により起動すると、起動時設定を行う。起動時設定では、メイン制御部41が備えるステータスフラグを初期化する。ステータスフラグは、命令の演算結果や実行結果の状態を保持するデータであり、特に割込の禁止／許可を設定する割込マスタ許可フラグを含む。割込マスタ許可フラグの初期値は割込の禁止を示す値であるため、メイン制御部41は、割込が禁止された状態で起動することとなる。その後、後述のHWパラメータを参照して各種機能を設定した後、プログラム／データ領域に格納されたプログラムに従って、リセットが発生したときに、割込禁止の状態から起動するとともに、その後、最初に実行する初期設定処理を開始する。

10

【0085】

そして、メイン制御部41は、初期設定処理において、起動時に設定キースイッチ37がONの状態であると判定された場合に、設定変更処理に移行し、設定変更処理の開始時にRAM41cの初期化を行う。この際、RAM41cのデータが正常であれば、重要ワーク及び特別ワークを保持してそれ以外の領域を初期化することで、設定変更後も変更前の制御状態（設定値や遊技状態等）の一部を保持することができる一方で、RAM41cのデータが正常でない場合には、重要ワーク及び特別ワークを含む使用可能領域の全ての領域を初期化することで、RAM41cのデータに異常を確実に解消することができるようになっている。

20

【0086】

また、メイン制御部41は、設定変更処理の終了後、遊技単位毎にゲームの進行に応じて段階的に処理を行うメイン処理を実行する。また、メイン処理では、遊技単位毎にRAM41cの初期化を行うとともに、設定変更処理の終了時にもRAM41cの初期化を行う。そして、設定変更処理の終了後、メイン処理においてRAM41cの初期化を行う処理の前の段階からメイン処理を開始するようになっており、設定変更処理の終了後のRAM41cの初期化と、遊技単位毎のRAM41cの初期化と、を共通の処理にて行うことが可能となる。

30

【0087】

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

【0088】

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

40

【0089】

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RAM41cに設定され

50

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った場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

【0090】

以下、本実施例の内部抽選について説明する。内部抽選は、メイン制御部41が、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2Rの表示結果が導出される以前（具体的には、スタートスイッチ7の検出時）に決定するものである。内部抽選では、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508bにより生成され、乱数回路508bの乱数値レジスタに格納されている値をRAM41c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（RTO～4、RB）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。

10

【0091】

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。

20

【0092】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをRAM41c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、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、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、一般役格納ワークのみクリアする。

30

【0093】

次に、リール2L、2C、2Rの停止制御について説明する。メイン制御部41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、ROM41bに格納されているテーブルインデックス及び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8L、8C、8R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8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

40

【0094】

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

50

こととなる。

【0095】

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。

10

【0096】

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

20

30

【0097】

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

40

【0098】

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、メダル投入等により規定数の賭数が設定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が規定時間（本実施例では4.1秒）以上であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から規定時間が経過していれば、ウェイトを発生させず、その時点で当該ゲームにおける遊技のためのリールの回転を開始させる。一方、1ゲームの終了後、メダル投入等により規定数の賭数が設

50

定され、ゲームの開始操作が有効となった状態でゲームの開始操作がされたときに、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が規定時間未満であれば、すなわち前のゲームのリール回転開始時点から規定時間が経過していなければ、ウェイトを発生させて、その時点ではリールの回転を開始させず、前のゲームのリール回転開始時点から計時を開始したゲーム時間が規定時間に到達するまで待機し、規定時間に到達した時点でリールの回転を開始させる。

【0099】

本実施例においてメイン制御部41は、遊技状態やエラーの発生状況などを示す外部出力信号を出力する制御を行う。これら外部出力信号は、外部出力基板1000、スロットマシン1が設置される遊技店（ホール）の情報提供端子板を介してホールコンピュータなどのホール機器に出力されるようになっている。

10

【0100】

メイン制御部41は、賭数の設定に用いられたメダル数を示すメダルIN信号、入賞の発生により遊技者に付与されたメダル数を示すメダルOUT信号、遊技状態がRB（レギュラーボーナス）中の旨を示すRB中信号、遊技状態がBB（ビッグボーナス）中の旨を示すBB中信号、後述するARTの開始を示すART信号、前面扉1bが開放中の旨を示すドア開放信号、後述する設定変更モードに移行している旨を示す設定変更信号、メダルセレクタの異常を示す投入エラー信号、ホッパーユニット34の異常を示す払出エラー信号をそれぞれ出力する。

20

【0101】

外部出力基板1000には、リレー回路、パラレル・シリアル変換回路、出力信号毎の端子が設けられ、情報提供端子板の回路と電気的に接続するための接続されるコネクタが設けられている。遊技制御基板40から出力された信号のうち、メダルIN信号、メダルOUT信号、RB中信号、BB中信号、ART信号は、リレー回路を介して、そのままパルス信号として情報提供端子板に出力される。これに対してドア開放信号、設定変更信号、投入エラー信号、払出エラー信号は、パラレル・シリアル変換回路にて、これらの信号を個別に識別可能なシリアル信号であるセキュリティ信号に変換されて情報提供端子板に出力される。

【0102】

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。

30

【0103】

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、ART状態コマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、ART抽選結果コマンド、リール加速情報1コマンド、リール加速情報2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、入賞枚数コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。これらコマンドは、コマンドの種類を示す1バイトの種類データとコマンドの内容を示す1バイトの拡張データとからなり、サブ制御部91は、種類データからコマンドの種類を判別できるようになっている。

40

【0104】

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。

【0105】

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

50

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。

【0106】

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

【0107】

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

10

【0108】

内部当選コマンドは、内部抽選結果を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときであって、A R T 状態コマンドの後に送信される。内部当選コマンドは、第1の内部当選コマンドと、第2の内部当選コマンドと、を含み、内部抽選においてナビ報知の対象となる報知対象役（押し順ベル、リプレイ G R 1～6、リプレイ G R 1 1～1 3、リプレイ G R 2 1～2 6）が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態（A T 中、または非 A T 中でナビ報知が行われる場合）であれば、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な第1の内部当選コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態（非 A T 中でナビ報知が行われない場合）であれば、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第2

20

【0109】

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

【0110】

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

30

【0111】

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

【0112】

リール加速情報1コマンドは、遊技の進行に伴いリールの回転を開始する旨を特定可能なコマンドであり、遊技の進行に伴いリールの回転を開始するときに送信する。尚、フリーズ状態の終了に伴ってリールの回転を開始するときにも送信されるため、フリーズコマンドによりフリーズ状態の開始が特定された後、リール加速情報1コマンドを受信することで遊技の進行に伴いリールの回転を開始する旨だけではなく、フリーズ状態の終了も特定可能となる。

40

【0113】

リール加速情報2コマンドは、フリーズ状態において行われるリール演出の開始を特定可能なコマンドであり、フリーズ状態においてリール演出に伴うリールの変動を開始するときに送信する。リール加速情報2コマンドは、フリーズ状態においてリール演出に伴うリールの変動が開始されたときに送信されるので、リール加速情報2コマンドを受信することで、フリーズ状態においてリール演出が開始したことを特定可能である。

【0114】

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、

50

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。

【0115】

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。

【0116】

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送信される。

10

【0117】

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。

【0118】

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したときに送信される。

20

【0119】

入賞枚数コマンドは、入賞ラインLNに揃った図柄の組合せ、入賞の有無、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したときであり、遊技終了コマンドの送信後に送信される。

【0120】

遊技終了コマンド、入賞枚数コマンドは、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、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。

30

【0121】

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。

【0122】

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。

40

【0123】

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。

【0124】

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

50

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。

【0125】

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。

【0126】

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の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

10

【0127】

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。

【0128】

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）、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。

20

【0129】

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

【0130】

これらコマンドのうちドアコマンド及び操作検出コマンド以外のコマンドは、基本処理において生成され、RAM41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0131】

一方、ドアコマンドは、タイマ割込処理（メイン）のドア監視処理において生成され、RAM41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

30

【0132】

また、操作検出コマンドは、タイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理が10回実行される毎に、スイッチの検出状態に基づいて生成されるとともに、RAM41cに設けられたコマンドキューに一時格納され、その後のタイマ割込処理（メイン）のコマンド送信処理において送信される。

【0133】

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。

40

【0134】

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

50

種類に対応する液晶表示器 5 1 の表示パターン、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 の出力態様、リール L E D 5 5 の点灯態様等、これら演出装置の制御パターンが登録されており、サブ制御部 9 1 は、コマンドを受信した際に、制御パターンテーブルの当該ゲームにおいて R A M 9 1 c に設定されている演出パターンに対応して登録された制御パターンのうち、受信したコマンドの種類に対応する制御パターンを参照し、当該制御パターンに基づいて演出装置の出力制御を行う。これにより演出パターン及び遊技の進行状況に応じた演出が実行されることとなる。

【0135】

尚、サブ制御部 9 1 は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信した
10
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。

【0136】

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、R A M 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率は、R O M 9 1 b に格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部 9 1 は、内部
20
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 R A M 9 1 c に設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

【0137】

図 6 は、メイン制御部 4 1 が用いるメモリ領域のアドレスマップである。図 6 に示すように、メイン制御部 4 1 が用いるメモリ領域は、R O M 4 1 b に割り当てられたメモリ領域（0 0 0 0 H～7 F F F H）と、R A M 4 1 c に割り当てられたメモリ領域（8 0 0 0
30
H～F F F F H）と、を含む。

【0138】

R O M 4 1 b のメモリ領域は、プログラム及び固定データが格納されるプログラム／データ領域（0 0 0 0 H～2 6 F F H）と、プログラムのタイトル、バージョン等の任意のデータを設定可能な R O M コメント領域（2 7 0 0 H～2 7 7 F H）と、後述する C A L L V 命令のサブルーチンの上位アドレス及びタイマ割込処理（メイン）の先頭アドレスが設定されるベクタテーブル領域（2 7 8 0 H～2 7 A 7 H）と、メイン制御部 4 1 の内部機能をハードウェア的に設定するためのパラメータが設定される H W パラメータ領域（2 7 A 8 H～2 7 F F H）と、アクセスが禁止される未使用領域（2 8 0 0 H～7 F F F H）を含む。

【0139】

R A M 4 1 c のメモリ領域は、ワークとして使用可能な使用可能領域（8 0 0 0 H～8
40
1 F F H）と、メイン制御部 4 1 に搭載されている各機能を制御するためのレジスタ群が格納される内部機能レジスタ領域（9 0 0 0 H～9 0 8 0 H）と、アクセスが禁止される未使用領域（8 2 0 0 H～8 F F F H、9 0 8 1 H～F F F F H）と、を含む。

【0140】

R O M 4 1 b における H W パラメータ領域に設定されるパラメータは、プログラム／データ領域で使用する R O M 領域の最終アドレス（H P R G E N D）、アクセス禁止する R A M 領域の開始アドレス（H R A M S T A T）及び最終アドレス（H R A M E N D）を含む。

【0141】

図 7 は、メイン制御部 4 1 の R O M 4 1 b におけるプログラム／データ領域及び R A M
50

4 1 cにおける使用可能領域のアドレスマップである。

【0 1 4 2】

図7 (a) に示すように、ROM 4 1 bにおけるプログラム／データ領域は、遊技の進行に係わる遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムが用いる遊技データが記憶される遊技データ領域と、未使用領域1と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが用いる非遊技データが記憶される非遊技データ領域と、未使用領域2と、を含む。

【0 1 4 3】

尚、遊技の進行とは、遊技を構成する一連のプロセスを進行させることであり、スロットマシンであれば、賭数を設定してゲームを開始可能とする段階、ゲームを開始してリールを回転させる段階、リールを停止させて表示結果を導出させる段階、表示結果に応じてメダル等の価値を付与する段階を進行させることである。

【0 1 4 4】

遊技の進行に係わる遊技プログラム領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムと、がそれぞれ別個に割り当てられているとともに、遊技プログラム領域及び非プログラム領域のうちROM 4 1 bの記憶領域において後方に割り当てられていた非プログラム領域の手前の領域は、少なくとも16バイト以上の未使用領域1が割り当てられているため、遊技の進行に係わる遊技プログラム領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

【0 1 4 5】

また、遊技プログラム領域と遊技データ領域、非遊技プログラム領域と非遊技データ領域はそれぞれ連続する領域に割り当てられる一方、遊技の進行に係わる遊技プログラム領域及び遊技データ領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラム及び非遊技データ領域と、が少なくとも16バイト以上の未使用領域1を挟んで連続しない領域に割り当てられているため、遊技の進行に係わる遊技プログラム領域及び遊技データ領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラム及び非遊技データ領域と、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

【0 1 4 6】

尚、上記において記憶領域の前後とは、記憶領域に割り当てられたアドレス値の大小関係であり、アドレスが小さい方が前方となり、アドレスが大きい方が後方となる。このため、一の記憶領域よりも後方に割り当てられた記憶領域とは、一の記憶領域よりもアドレス値が大きい記憶領域が該当し、一の記憶領域よりも前方に割り当てられた記憶領域とは、一の記憶領域よりもアドレス値が小さい記憶領域が該当する。

【0 1 4 7】

また、非遊技プログラム領域よりも後方に遊技プログラムが割り当てられ、非遊技プログラム領域よりも後方に割り当てられた遊技プログラムの手前に未使用領域が割り当てられた構成としても良く、このような構成においても遊技の進行に係わる遊技プログラム領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

【0 1 4 8】

また、遊技プログラム領域と、非遊技プログラム領域と、が未使用領域1を挟んで隣接する領域に割り当てる構成としても良く、このような構成であっても、遊技の進行に係わる遊技プログラム領域と、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

【0 1 4 9】

また、ROM 4 1 bのプログラム／データ領域の未使用領域1、2には、全ての領域に0値が格納されているため、遊技プログラム領域及び遊技データ領域と、非遊技プログラム領域及び非遊技データと、未使用領域1、2と、を容易に区別することができる。また、未使用領域1、2に不正なデータが格納されている場合でも容易に発見することができる。

【0150】

尚、ROM 41bのプログラム／データ領域の未使用領域1、2における全ての領域に1が格納される構成としても良く、このような構成とした場合でも、遊技プログラム領域及び遊技データ領域と、非遊技プログラム領域及び非遊技データと、未使用領域1、2と、を容易に区別することができるとともに、未使用領域1、2に不正なデータが格納されている場合でも容易に発見することができる。

【0151】

また、遊技プログラム領域及び非遊技プログラム領域はいずれも、アドレスを2進数表記した場合に下位4桁の値が同じ0のアドレス(0H)から開始するようになっており、ROM 41bのプログラム／データ領域のうち遊技の進行に係る遊技プログラム領域と、遊技の進行に係わない非遊技プログラム領域と、を他の領域と容易に区別することができる。

10

【0152】

また、遊技プログラム領域及び非遊技プログラム領域はいずれも、アドレスを2進数表記した場合に下位4桁の値が同じ0のアドレスから開始するだけでなく、16進数表記した場合に下位1桁の値が同じ0のアドレス(0H)から開始するので、アドレスを2進数表記した場合だけでなく、16進数表記した場合にも遊技プログラム領域と、非遊技プログラム領域と、を他の領域と容易に区別することができる。

【0153】

尚、遊技プログラム領域及び非遊技プログラム領域がいずれも、アドレスを2進数表記したか、16進数表記したか、に関わらず、下位N(Nは1以上の自然数)桁が同じ値のアドレスから開始する構成であれば、遊技プログラム領域と、非遊技プログラム領域と、を他の領域と容易に区別することが可能であり、例えば、下位N(Nは1以上の自然数)桁の値が同じ1のアドレスから開始する構成でも同様の効果が得られるものである。

20

【0154】

図7(b)に示すように、RAM 41cの使用可能領域は、遊技プログラムがワークとして用いる遊技RAM領域と、遊技プログラムがデータを退避する遊技スタック領域と、未使用領域3と、非遊技プログラムがワークとして用いる非遊技RAM領域と、非遊技プログラムがデータを退避する非遊技スタック領域と、未使用領域4と、を含む。尚、本実施例では、遊技スタック領域と非遊技スタック領域とをそれぞれ異なる領域に個別に備える構成であるが、遊技プログラム及び非遊技プログラムが共用する一のスタック領域を備える構成としても良い。

30

【0155】

遊技RAM領域と、非遊技RAM領域と、は少なくとも16バイト以上の未使用領域3を挟んで連続しない領域に割り当てられているため、遊技の進行に係わる遊技プログラムが用いる遊技RAM領域と、遊技の進行に係わない非遊技プログラムが用いる非遊技RAM領域と、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

【0156】

以下では、遊技プログラム領域、遊技データ領域及び遊技RAM領域をまとめて遊技領域と称す場合があり、非遊技プログラム領域、非遊技データ領域及び非遊技RAM領域をまとめて非遊技領域と称す場合がある。また、未使用領域1及び未使用領域2、未使用領域3及び未使用領域4をまとめて未使用領域と称す場合がある。

40

【0157】

メイン制御部41は、HWパラメータ領域に設定されるパラメータに基づいて、ROM 41bのプログラム／データ領域のうちアクセスが禁止された領域へのアクセスがあったとき、RAM 41cの使用可能領域のうちアクセスが許可に設定されていない領域へのアクセスがあったとき、ROM 41bのうちプログラム／データ領域以外の領域へのアクセスがあったとき、RAM 41cのうち使用可能領域以外の領域へのアクセスがあったときに、すなわち正常な動作ではアクセスすることのないメモリ領域へのアクセスがあったときにイリーガルアクセスリセットを発生させることで、遊技の進行を不能化させるので、

50

ROM 41bの未使用領域や動作とは関係しない領域、RAM 41cの未使用領域等に不正なプログラムが格納された場合であっても、不正なプログラムが実行されてしまうことを防止できる。

【0158】

特に本実施例では、ROM 41bのうちプログラムによってアクセスが許可されたプログラム／データ領域に遊技プログラム領域と、非遊技プログラム領域と、が割り当てられ、遊技プログラム領域よりも後方の非遊技プログラム領域の手前の領域に未使用領域1が割り当てられるとともに、HWパラメータ領域に設定されるパラメータに基づいて、プログラム／データ領域のうち遊技プログラム領域の先頭アドレスから非遊技プログラムの最終アドレスまでの領域を含む一かたまりの領域（遊技プログラム領域から非遊技データ領域までの領域）へのアクセスを一括して許可に設定する一方で、それ以外の領域、すなわちプログラム／データ領域のうち遊技プログラムや遊技データ、非遊技プログラム、非遊技データが格納されていない非遊技データよりも後の領域へのアクセスが禁止されるため、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。

10

【0159】

また、ROM 41bのうちプログラムによってアクセスが許可されたプログラム／データ領域において非遊技プログラム領域よりも後方に遊技領域が割り当てられ、非遊技プログラム領域よりも後方の遊技プログラム領域の手前の領域に未使用領域が割り当てられるとともに、HWパラメータ領域に設定されるパラメータに基づいて、プログラム／データ領域のうち非遊技プログラム領域の先頭アドレスから遊技プログラムの最終アドレスまでの領域を含む一かたまりの領域へのアクセスを一括して許可に設定する一方で、それ以外の領域へのアクセスが禁止されるようにしても、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。

20

【0160】

尚、プログラム／データ領域に遊技プログラム領域と、非遊技プログラム領域と、が割り当てられ、遊技プログラム領域よりも後方の非遊技プログラム領域の手前の領域に未使用領域1が割り当てられるとともに、プログラム／データ領域のうち遊技プログラム領域を含む一かたまりの領域（遊技プログラム領域から遊技データ領域までの領域）、非遊技プログラムを含む一かたまりの領域（非遊技プログラム領域から非遊技データ領域までの領域）へのアクセスをそれぞれ許可に設定し、他の領域へのアクセスを禁止する構成としても良く、このような構成とした場合でも、プログラム／データ領域のうち遊技プログラムや非遊技プログラムが格納されていない領域へのアクセスが禁止されるため、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。また、ROM 41bのうちプログラムによってアクセスが許可されたプログラム／データ領域において非遊技プログラム領域よりも後方に遊技領域が割り当てられ、非遊技プログラム領域よりも後方の遊技プログラム領域の手前の領域に未使用領域が割り当てられるとともに、プログラム／データ領域のうち遊技プログラム領域を含む一かたまりの領域（遊技プログラム領域から遊技データ領域までの領域）、非遊技プログラムを含む一かたまりの領域（非遊技プログラム領域から非遊技データ領域までの領域）へのアクセスをそれぞれ許可に設定し、他の領域へのアクセスを禁止する構成としても良く、このような構成とした場合でも、プログラム／データ領域のうち遊技プログラムや非遊技プログラムが格納されていない領域へのアクセスが禁止されるため、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。

30

40

【0161】

また、上記では、プログラム／データ領域においてアクセスを許可する領域そのものを設定する構成であるが、プログラム／データ領域においてアクセスを禁止する領域を設定することで、間接的にアクセスを許可する領域が設定される構成としても良い。

【0162】

メイン制御部41は、HWパラメータ領域に設定されるパラメータに基づいて、プログ

50

ラム走行を許可する指定エリア以外の領域においてユーザプログラムが実行された場合、すなわち正常な動作ではユーザプログラムが実行されることのない領域でユーザプログラムが実行された場合に、IAT回路506aがIAT発生信号を出力することで、遊技の進行を不能化させるので、ROM41bの未使用領域や動作とは関係しない領域、RAM41cの未使用領域等に不正なプログラムが格納された場合であっても、不正なプログラムが実行されてしまうことを防止できる。

【0163】

特に本実施例では、ROM41bのうちプログラムによってアクセスが許可されたプログラム／データ領域に遊技プログラム領域と、非遊技プログラム領域と、が割り当てられ、遊技プログラム領域よりも後方の非遊技プログラム領域の手前の領域に未使用領域1が割り当てられるとともに、HWパラメータ領域に設定されるパラメータに基づいて、プログラム／データ領域のうち遊技プログラム領域、非遊技プログラム領域の各々について、IAT回路506aがプログラム走行を許可する指定エリアとして設定する一方で、それ以外の領域、すなわちプログラム／データ領域のうち遊技プログラムや非遊技プログラムが格納されていない領域でのプログラム走行が禁止されるため、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。

10

【0164】

また、ROM41bのうちプログラムによってアクセスが許可されたプログラム／データ領域において非遊技プログラム領域よりも後方に遊技領域が割り当てられ、非遊技プログラム領域よりも後方の遊技プログラム領域の手前の領域に未使用領域が割り当てられるとともに、HWパラメータ領域に設定されるパラメータに基づいて、プログラム／データ領域のうち遊技プログラム領域、非遊技プログラム領域の各々について、IAT回路506aがプログラム走行を許可する指定エリアとして設定する一方で、それ以外の領域でのプログラム走行が禁止されるようにしても、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。

20

【0165】

尚、プログラム／データ領域に遊技プログラム領域と、非遊技プログラム領域と、が割り当てられ、遊技プログラム領域よりも後方の非遊技プログラム領域の手前の領域に未使用領域1が割り当てられるとともに、HWパラメータ領域に設定されるパラメータに基づいて、プログラム／データ領域のうち遊技プログラム領域の先頭アドレスから非遊技プログラムの最終アドレスまでの領域を含む一かたまりの領域（遊技プログラム領域から非遊技データ領域までの領域）について、IAT回路506aがプログラム走行を許可する指定エリアとして一括して設定し、他の領域でのプログラム走行が禁止される構成としても良く、このような構成とした場合でも、プログラム／データ領域のうち遊技プログラムや非遊技プログラムが格納されていない領域でのプログラム走行が禁止されるため、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。また、ROM41bのうちプログラムによってアクセスが許可されたプログラム／データ領域において非遊技プログラム領域よりも後方に遊技領域が割り当てられ、非遊技プログラム領域よりも後方の遊技プログラム領域の手前の領域に未使用領域が割り当てられるとともに、HWパラメータ領域に設定されるパラメータに基づいて、プログラム／データ領域のうち非遊技プログラム領域の先頭アドレスから遊技プログラムの最終アドレスまでの領域を含む一かたまりの領域（遊技プログラム領域から非遊技データ領域までの領域）について、IAT回路506aがプログラム走行を許可する指定エリアとして一括して設定し、他の領域でのプログラム走行が禁止されるようにしても、不正プログラムや不正データによる意図しない制御が行われてしまうことを防止できる。

30

40

【0166】

また、上記では、プログラム／データ領域においてプログラム走行を許可する領域そのものを設定する構成であるが、プログラム／データ領域においてプログラム走行を禁止する領域を設定することで、間接的にプログラム走行を許可する領域が設定される構成としても良い。

50

【0167】

メイン制御部41にプログラム／データ領域に格納されたプログラムを実行させる命令として、CALL命令を含む。

【0168】

CALL命令は、指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行させる命令である。メイン制御部41は、CALL命令によりサブルーチンを呼び出す場合には、呼び出し元のアドレスをスタック領域に格納し、指定されたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行する。そして、当該サブルーチンの終了後、スタック領域に格納されている呼び出し元のアドレス、すなわちCALL命令を実行した呼び出し元のプログラムに復帰する。

10

【0169】

また、CALL命令は、通常のCALL命令と、特殊なCALL命令であるCALLV命令とを含む。通常のCALL命令は、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定して指定された上位アドレス及び下位アドレスによりアドレスを特定してサブルーチンを呼び出す命令であるのに対して、CALLV命令は、下位アドレスのみ指定することで、ROM41bのベクタテーブル領域に予め設定された上位アドレス及び指定された下位アドレスによりアドレスを特定してサブルーチンを呼び出す命令であり、通常のCALL命令に比較して少ないデータ量でサブルーチンを呼び出すことが可能となる。

【0170】

ROM41bに格納された遊技プログラムのうち特に使用頻度の高いサブルーチンは、ROM41bの遊技プログラム領域のうち先頭アドレスが特定値（例えば00H）となる領域に格納されている。一方、ROM41bのベクタテーブル領域には、CALLV命令で呼び出すサブルーチンの上位アドレスとして特定値が設定されている。そして、メイン制御部41は、先頭アドレスの上位アドレスが特定値となるサブルーチンを呼び出すときに、CALLV命令を用いて下位アドレスのみ指定することで、上位アドレスとしてベクタテーブル領域に設定された特定値を特定し、下位アドレスとして指定された下位アドレスを特定し、上位及び下位を合わせたアドレスに格納されたサブルーチンを呼び出して実行する。このため、遊技プログラムのうち特に使用頻度の高いサブルーチンを呼び出す際に用いるアドレスの一部を構成する上位アドレスが特定値として予めベクタテーブルに設定されており、ベクタテーブルに設定された特定値に基づいてアドレスが特定されるため、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定してプログラムを呼び出す通常のCALL命令に比較して少ないデータ量にてサブルーチンを呼び出すことが可能となり、これらのサブルーチンを呼び出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。

20

30

【0171】

尚、ROM41bに格納された非遊技プログラムのうち特に使用頻度の高いサブルーチンを、ROM41bの非遊技プログラム領域のうち先頭アドレスが特定値となる領域に格納するとともに、ROM41bのベクタテーブル領域に、CALLV命令で呼び出すサブルーチンの上位アドレスとして特定値を設定し、メイン制御部41が先頭アドレスの上位アドレスが特定値となるサブルーチンを呼び出すときに、CALLV命令を用いて下位アドレスのみ指定することで、これらのサブルーチンを呼び出して実行する構成とした場合でも、上位アドレス及び下位アドレスの双方を指定してプログラムを呼び出す通常のCALL命令に比較して少ないデータ量にてサブルーチンを呼び出すことが可能となり、これらのサブルーチンを呼び出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。

40

【0172】

また、CALLV命令で呼び出す際に用いる上位アドレスを、ベクタテーブル領域ではなく、メイン制御部41の特定のレジスタに設定する構成としても良い。

【0173】

また、CALLV命令に限らず、アドレスの一部が、ベクタテーブル領域に格納された

50

値、特定のレジスタに設定された値等を用いて特定され、アドレスの残りの部分を指定することで、サブルーチンの格納アドレスが特定可能となる特殊なCALL命令を用いる構成であれば、サブルーチンを呼び出す際にアドレスを指定するためのプログラムの無駄を削減することができる。

【0174】

メイン制御部41は、システムリセット信号の入力によるシステムリセット、WD T 5 0 6 bによるWD Tリセット、前述のイリーガルアクセスリセットが発生することで起動することとなるが、この際、ベクタテーブル領域に設定された値、すなわちCALL V命令のサブルーチンの上位アドレス及びタイマ割込処理（メイン）の先頭アドレスが、プログラム領域のうちプログラム等が実際に格納された領域を示す値であるか、またはFFF F H（未使用のベクタテーブル領域に設定される値）であるか、を判定し、ベクタテーブル領域に設定された値がプログラムが設定される領域外を示す値でもなく、FFF F Hでもない場合には、起動しないようになっており、割込の発生等により本来意図していない処理が実行されてしまうことを事前に防止できる。

10

【0175】

遊技プログラムとは、前述のように遊技の進行に係わるプログラムであり、当該プログラムに基づく処理を実行しないと、遊技の進行に支障をきたす処理を実行するためのプログラムである。一方、非遊技プログラムとは、前述のように遊技の進行に係わらないプログラムであり、遊技プログラムから呼び出されて当該プログラムに基づく処理が実行されずに遊技プログラムに復帰した場合でも、遊技を進行させることが可能な処理を実行するためのプログラムである。

20

【0176】

本実施例においてメイン制御部41のCPU 41 aは、図8に示すように、遊技プログラムに基づく処理において非遊技プログラムを呼び出して非遊技プログラムに基づく処理を実行し、非遊技プログラムに基づく処理の終了後、遊技プログラムに基づく処理に復帰する。

【0177】

図8に示すように、CPU 41 aは、原則として遊技プログラムに基づく処理を実行するにあたり、遊技データ領域の遊技データを参照して遊技プログラムに基づく処理を実行するとともに、遊技RAM領域をワークとして使用し、遊技RAM領域の内容を参照及び更新することが可能である。また、CPU 41 aは、原則として非遊技プログラムに基づく処理を実行するにあたり、非遊技データ領域の遊技データを参照して非遊技プログラムに基づく処理を実行するとともに、非遊技RAM領域をワークとして使用し、非遊技RAM領域の内容を参照及び更新することが可能である。

30

【0178】

また、CPU 41 aは、遊技プログラムに基づく処理を実行するにあたり、非遊技データ領域を参照することはなく、非遊技RAM領域を更新することはないが、非遊技RAM領域を参照することは可能であり、非遊技プログラムに基づく処理を実行するにあたり、遊技データ領域を参照することはなく、遊技RAM領域を更新することはないが、遊技RAM領域を参照することは可能である。

40

【0179】

また、遊技プログラムに基づく処理は、非遊技RAM領域のうち遊技プログラムに必要な特定の領域（例えば、異常の検知を示すエラーフラグの設定領域等）のみ参照可能とされており、非遊技プログラムに基づく処理は、遊技RAM領域のうち非遊技プログラムに必要な特定の領域（例えば、内部当選フラグの設定領域、遊技状態の設定領域、RTの設定領域等）のみ参照可能とされている。また、非遊技RAM領域のうち遊技プログラムに基づく処理が参照可能な特定の領域、遊技RAM領域のうち非遊技プログラムに基づく処理が参照可能な特定の領域は、連続するアドレス領域に割り当てられることが好ましいが、一部または全部が連続しないアドレス領域に割り当てられる構成であっても良い。

【0180】

50

このように本実施例では、遊技の進行に係る遊技プログラムが記憶される遊技プログラム領域と、遊技プログラムが参照する遊技データが読み出し可能に記憶される遊技データ領域と、遊技プログラムが参照するワークデータが読み出し及び書き込み可能に記憶される遊技RAM領域と、遊技プログラムによって呼び出されるプログラムであり、遊技の進行に係わらない非遊技プログラムが記憶される非遊技プログラム領域と、非遊技プログラムが参照する非遊技データが読み出し可能に記憶される非遊技データ領域と、非遊技プログラムが参照するワークデータが読み出し及び書き込み可能に記憶される非遊技RAM領域と、がそれぞれ別個に割り当てられているため、遊技プログラム、遊技データ及び遊技プログラムのワークデータと、非遊技プログラム、非遊技データ及び非遊技プログラムのワークデータと、を記憶領域の違いに応じて容易に特定することができる。

10

【0181】

また、遊技プログラム領域及び遊技データ領域と、非遊技プログラム領域及び非遊技データ領域と、を分けることで、それぞれの機能に応じてROM 41bに占める領域をコンパクトに管理することができるため、各領域において該当するデータを特定することがさらに容易となる。

【0182】

また、本実施例では、遊技プログラムを実行する際に、非遊技RAM領域を参照することが可能であり、非遊技プログラムを実行する際に、遊技RAM領域を参照することが可能であるため、遊技プログラムを実行するにあたり、非遊技プログラムが使用していたデータを簡単に利用することができ、非遊技プログラムを実行するにあたり、遊技プログラムが使用していたデータを簡単に利用することができる。一方で、遊技プログラムを実行する際に、非遊技RAM領域を更新することは不可能であり、非遊技プログラムを実行する際に、遊技RAM領域を更新することは不可能であるため、遊技プログラムが非遊技プログラムの処理に影響を及ぼすことなく、非遊技プログラムが遊技プログラムの処理に影響を及ぼすことがない。

20

【0183】

また、本実施例では、遊技プログラムに基づく処理は、非遊技RAM領域のうち遊技プログラムに必要な特定の領域（例えば、異常の検知を示すエラーフラグの設定領域等）のみ参照可能とされており、非遊技プログラムに基づく処理は、遊技RAM領域のうち非遊技プログラムに必要な特定の領域（例えば、内部当選フラグの設定領域、遊技状態の設定領域、RTの設定領域等）のみ参照可能とされているので、遊技プログラムが非遊技RAM領域において参照可能なデータ、非遊技プログラムが参照可能なデータが特定の領域に制限されているため、遊技プログラムまたは非遊技プログラムの参照先を容易に特定することができる。

30

【0184】

また、本実施例では、遊技プログラムが非遊技プログラムを呼び出して非遊技プログラムを実行する際に、遊技プログラムが実際に使用していたレジスタであるか否かに関わらずレジスタの全ての領域を保護する処理が行われるため、遊技プログラムに復帰する際に、非遊技プログラムが呼び出された時点の状態から確実に復帰することができる。

【0185】

また、本実施例では、遊技プログラムに基づく処理から非遊技プログラムを呼び出した場合に、非遊技プログラムの最初に、遊技プログラムが使用していたレジスタの値を保護し、非遊技プログラムの最後に、保護されているレジスタの値を復帰させるようになっているため、遊技プログラムの容量を削減することができる。

40

【0186】

尚、遊技プログラムに基づく処理から非遊技プログラムを呼び出す直前に遊技プログラムが使用していたレジスタの値を保護し、非遊技プログラムに基づく処理が全て終了した後に、遊技プログラムに復帰した最初の段階で保護されているレジスタの値を復帰させる構成としても良く、このような構成とすることで、非遊技プログラムの呼び出し前にレジスタの保護処理が行われ、非遊技プログラムからの復帰後にレジスタの復旧処理が行われ

50

るため、非遊技プログラムによってレジスタに記憶されたデータが遊技プログラムに影響を及ぼすことがない。

【0187】

図9～図11は、本実施例のスロットマシン1における役の種類、図柄組合せ、及び役に関連する技術事項について説明するための図である。図12は、本実施例のスロットマシン1における移行出目の図柄組合せ、及び移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。また、図13は、メイン制御部41により制御される遊技状態の遷移を説明するための図であり、図14は、遊技状態の概要を示す図である。

【0188】

図9に示すように、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス（以下、ビッグボーナスをBBと称する）、レギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスをRBと称する）の2種類のボーナスが含まれる。BBは、RT0～4において入賞ラインLNに「赤7ー赤7ー赤7」の組合せが揃ったときに入賞となる。BBに入賞すると、後述のレギュラーボーナス（以下、RBと称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行する。そして、ビッグボーナスは、316枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。RBは、RT0～4において入賞ラインLNに「BARーBARーBAR」の組合せが揃ったときに入賞となる。RBに入賞すると、レギュラーボーナス（以下、RBと称する）に移行される。そして、レギュラーボーナスは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。図13に示すように、BB、RBのいずれかに当選してから入賞するまでは、RT4に制御され、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、RT3に制御されることとなる。

【0189】

図10に示すように、入賞役のうち小役には、上段ベル1、上段ベル2、上段ベル3、上段ベル4、上段ベル5、上段ベル6、上段ベル7、上段ベル8、中段ベル、右下がりベル、中段スイカ、右下がりスイカ、中段チェリー、角チェリーが含まれる。尚、以下、上段ベル1、上段ベル2、上段ベル3、上段ベル4、上段ベル5、上段ベル6、上段ベル7、上段ベル8を区別する必要がない場合には、単に上段ベルと呼ぶ。

【0190】

上段ベル1は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイaーチェリーaーチェリーa」、「リプレイaーチェリーaー白7」、「リプレイaーチェリーaーBAR」、「リプレイaーチェリーbーチェリーa」、「リプレイaーチェリーbー白7」、「リプレイaーチェリーbーBAR」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル1が入賞したときには8枚のメダルが払い出される。上段ベル2は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイaーチェリーaープラム」、「リプレイaーチェリーbープラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル2が入賞したときには8枚のメダルが払い出される。上段ベル3は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイaープラムーチェリーa」、「リプレイaープラムー白7」、「リプレイaープラムーBAR」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル3が入賞したときには8枚のメダルが払い出される。上段ベル4は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイaープラムープラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル4が入賞したときには8枚のメダルが払い出される。上段ベル5は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイbーチェリーaーチェリーa」、「リプレイbーチェリーaー白7」、「リプレイbーチェリーaーBAR」、「リプレイbーチェリーbーチェリーa」、「リプレイbーチェリーbー白7」、「リプレイbーチェリーbーBAR」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル5が入賞したときには8枚のメダルが払い出される。上段ベル6は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイbーチェリーaープラム」、「リプレイbーチェリーbープラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル6が入賞したときには8枚のメダルが払い出される。上段ベル7は、いずれの遊

技状態においても入賞ラインLNに「リプレイbープラムーチェリーa」、「リプレイbープラムー白7」、「リプレイbープラムーBAR」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル7が入賞したときには8枚のメダルが払い出される。上段ベル8は、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイaープラムープラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても上段ベル8が入賞したときには8枚のメダルが払い出される。

【0191】

中段ベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「ベルーベルーベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても中段ベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。右下がりベルは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「リプレイaーベルー赤7」、「リプレイaーベルーリプレイa」、「リプレイbーベルー赤7」、「リプレイbーベルーリプレイa」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても右下がりベルが入賞したときには8枚のメダルが払い出される。中段スイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「スイカースイカースイカ」または「スイカースイカー青7」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても中段スイカが入賞したときには5枚のメダルが払い出される。右下がりスイカは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「ベルースイカーチェリーb」または「ベルースイカー白7」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても右下がりスイカが入賞したときには5枚のメダルが払い出される。中段チェリーは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「チェリーaーベルーリプレイa」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても中段チェリーが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。角チェリーは、いずれの遊技状態においても入賞ラインLNに「赤7ーベルーリプレイa」、「BARーベルーリプレイa」の組合せが揃ったときに入賞となり、いずれの遊技状態においても角チェリーが入賞したときには1枚のメダルが払い出される。

【0192】

図11に示すように、入賞役のうち再遊技役には、中段リプレイ、右上がりリプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイ、転落リプレイ、赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイ、青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイが含まれる。

【0193】

中段リプレイは、RT0～RT4において入賞ラインLNに「リプレイaーリプレイaーリプレイa」、「リプレイbーリプレイaーリプレイa」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。右上がりリプレイは、RT1～RT4において入賞ラインLNに「ベルーリプレイaー赤7」または「ベルーリプレイaーベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。昇格リプレイは、RT1において入賞ラインLNに「ベルーリプレイaーリプレイa」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。特殊リプレイは、RT0において入賞ラインLNに「リプレイaーリプレイaーベル」「リプレイbーリプレイaーベル」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。転落リプレイは、RT0、RT2において入賞ラインLNに「ベルー赤7ーチェリーa」、「ベルー赤7ースイカ」、「ベルー赤7ープラム」、「ベルースイカーチェリーa」、「ベルースイカースイカ」、「ベルースイカープラム」、「ベルーチェリーaーチェリーa」、「ベルーチェリーaースイカ」、「ベルーチェリーaープラム」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。赤7揃いリプレイは、RT2において入賞ラインLNに「リプレイbー青7ーリプレイa」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。赤7取りこぼしリプレイは、RT2において入賞ラインLNに「リプレイaー青7ーリプレイa」、「リプレイaースイカーリプレイa」、「リプレイaーチェリーaーリプレイa」、「リプレイbースイカーリプレイa」、「リプレイbーチェリーaーリプレイa」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。青7揃いリプレイは、RT2におい

て入賞ラインLNに「チェリーaー青7ーリプレイa」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。青7取りこぼしリプレイは、RT2において入賞ラインLNに「チェリーaースイカーリプレイa」、「チェリーaーチェリーaーリプレイa」、「ベルー青7ーリプレイa」、「ベルースイカーリプレイa」または「ベルーチェリーaーリプレイa」の組合せが揃ったときに入賞となり、リプレイゲーム（再遊技）が付与される。

【0194】

赤7揃いリプレイを構成する「リプレイbー青7ーリプレイa」の組合せが入賞ラインLNに揃うことで、「赤7ー赤7ー赤7」の組合せが無効ラインLM2に揃い得る。また、青7揃いリプレイを構成する「チェリーaー青7ーリプレイa」の組合せが入賞ラインLNに揃うことで、「青7ー青7ー青7」の組合せが無効ラインLM4に揃い得る。

【0195】

図12に示すように、移行出目は、「リプレイaーチェリーaーベル」、「リプレイaーチェリーbーベル」、「リプレイaープラムーベル」、「リプレイbーチェリーaーベル」、「リプレイbーチェリーbーベル」、「リプレイbープラムーベル」、「リプレイaーベルーチェリーa」、「リプレイaーベルー白7」、「リプレイaーベルーBAR」、「リプレイaーベループラム」、「リプレイbーベルーチェリーa」、「リプレイbーベルー白7」、「リプレイbーベルーBAR」、「リプレイbーベループラム」、「ベルーチェリーaーチェリーa」、「ベルーチェリーaー白7」、「ベルーチェリーaーBAR」、「ベルーチェリーaープラム」、「ベルーチェリーbーチェリーa」、「ベルーチェリーbー白7」、「ベルーチェリーbーBAR」、「ベルーチェリーbープラム」、「ベループラムーチェリーa」、「ベループラムー白7」、「ベループラムーBAR」、「ベループラムープラム」の組合せであり、RT0、RT2、RT3において移行出目が入賞ラインLNに揃うとRT1に移行する。本実施例では、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第1停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、移行出目が入賞ラインLNに揃う。

【0196】

次に、図15～図19を参照して、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。本実施例では、遊技状態が、RT1であるか、RT2であるか、RT3であるか、RT4であるか、RB（BB中RB含む）であるか、によって内部抽選の対象となる役またはその当選確率の少なくとも一方が異なる。尚、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図15～図19においては、入賞役の間に“+”を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。図15～図17においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の○印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役となる旨を示し、×印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役とならない旨を示している。また、○印の下に示す数値は、所定の設定値の判定値数（本実施例では設定値に関わらず共通）を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。尚、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数（0～65535の整数）に対応させて、「65536」に設定されている。このため、例えば、判定値数として「300」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300/65536$ となる。また、図15は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される特別役の組合せを示し、図16及び図17は、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される小役の組合せを示し、図17は、抽選対象役として読み出される再遊技役の組合せを示している。

【0197】

遊技状態がRT0であるときには、BB、BB+強チェリー、BB+弱チェリー、BB+スイカ、BB+共通ベル、RB、RB+弱チェリー、RB+スイカ、RB+共通ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、リプレイGR11、リプレイGR12、リプレイGR13、リプレイGR21、リプレ

イGR22、リプレイGR23、リプレイGR24、リプレイGR25、リプレイGR26が内部抽選の対象役となる。遊技状態がRT1であるときには、BB、BB+強チェリー、BB+弱チェリー、BB+スイカ、BB+共通ベル、RB、RB+弱チェリー、RB+スイカ、RB+共通ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイ、リプレイGR1、リプレイGR2、リプレイGR3、リプレイGR4、リプレイGR5、リプレイGR6が内部抽選の対象役となる。遊技状態がRT2であるときには、BB、BB+強チェリー、BB+弱チェリー、BB+スイカ、BB+共通ベル、RB、RB+弱チェリー、RB+スイカ、RB+共通ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。遊技状態がRT3であるときには、BB、BB+強チェリー、BB+弱チェリー、BB+スイカ、BB+共通ベル、RB、RB+弱チェリー、RB+スイカ、RB+共通ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。遊技状態がRT4であるときには、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。遊技状態がRBであるときには、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルが内部抽選の対象役となる。

10

20

【0198】

左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4、共通ベル、強チェリー、弱チェリー、スイカは、それぞれ図18に示す役または役の組合せである。尚、以下、特に区別する必要のない場合には、左ベル1～4を単に左ベルと呼び、中ベル1～4を単に中ベルと呼び、右ベル1～4を単に右ベルと呼ぶ場合がある。また、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4をいずれも区別する必要のない場合には、単に押し順ベルと呼ぶ場合がある。

【0199】

通常リプレイ、リプレイGR1～6、リプレイGR11～13、リプレイGR21～26は、それぞれ図19に示す役の組合せである。

30

【0200】

本実施例では、押し順ベルが当選している場合には、図20に示すように、押し順ベルの種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、左ベル1（中段ベル＋上段ベル1＋上段ベル8）が当選し、左リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段ベルの組合せが入賞ラインLNに停止し、中リールを第1停止とする停止順または右リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合には、上段ベル1、上段ベル8の組合せまたは移行出目のいずれかが入賞ラインLNに停止する。左ベル2～4、中ベル1～4、右ベル1～4についても、同様であり、図20に示すように、押し順ベルの種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。

【0201】

40

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

【0202】

一方、押し順ベルが当選し、第1停止として中段ベルが入賞することとなるリール以外のリールの停止操作がされた場合には、第1停止リール及び第2停止リールにおいては、当選している上段ベルの構成図柄（左ベル1であれば、左リールにおいては「リプレイa」または「リプレイb」、中リールにおいては「チェリーa」、「チェリーb」または「プラム」、右リールにおいては「チェリーa」、「白7」、「BAR」または「プラム」

50

）のいずれかを中段に停止させるとともに、2つのリールが停止した段階で、当選している上段ベルを入賞ラインLNに停止可能な状況（左ベル1であれば、「リプレイa—チェリーa／チェリーb—回転中」、「リプレイa—回転中—チェリーa／白7／BAR」、「リプレイb—プラム—回転中」、「リプレイb—回転中—プラム」）であり、当選している上段ベルの構成図柄を引込可能なタイミングで第3停止リールの停止操作がされた場合であれば、第3停止リールの中段に当選している上段ベルの構成図柄を停止させ、当選している上段ベルの組合せを入賞ラインLNに揃え、当選している上段ベルの構成図柄を引込可能なタイミング以外で第3停止リールの停止操作がされた場合であれば、第3停止リールの中段に「ベル」を停止させ、移行出目の組合せ（左ベル1であれば、「リプレイa—チェリーa／チェリーb—ベル」、「リプレイa—ベル—チェリーa／白7／BAR」、「リプレイb—プラム—ベル」、「リプレイb—ベル—プラム」）を入賞ラインLNに揃える。また、2つのリールが停止した段階で、当選している上段ベルを入賞ラインLに停止不可能な状況（左ベル1であれば、「リプレイb—チェリーa／チェリーb—回転中」、「リプレイb—回転中—チェリーa／白7／BAR」、「リプレイa—プラム—回転中」、「リプレイa—回転中—プラム」）であれば、第3停止リールの停止操作がされたタイミングに関わらず、第3停止リールの中段に「ベル」を停止させ、移行出目の組合せ（左ベル1であれば、「リプレイb—チェリーa／チェリーb—ベル」、「リプレイb—ベル—チェリーa／白7／BAR」、「リプレイa—プラム—ベル」、「リプレイa—ベル—プラム」）を入賞ラインLに揃える。また、移行出目が入賞ラインLNに揃うと、無効ラインLM1に「ベル—ベル—ベル以外」、「ベル—ベル以外—ベル」、「ベル以外—ベル—ベル」の組合せが揃う。

10

20

【0203】

このため、押し順ベルの当選時には、押し順ベルの種類に応じた停止順で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、停止順が一致しなければ一定の割合でしかメダルを獲得することができない。また、特にRT0やRT2では、停止順が一致しない場合に移行出目が停止することから、停止順が一致しなければ一定の割合でRT1へ移行してしまうこととなる。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で中段ベルが入賞して8枚のメダルを獲得できるため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

30

【0204】

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

【0205】

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

40

【0206】

本実施例では、リプレイGR1～6が当選している場合には、図21に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、リプレイGR1（中段リプレイ＋昇格リプレイ）が当選し、左中右の停止順で停止操作を行った場合には、昇格リプレイの組合せが入賞ラインLNに停止し、左中右以外の停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ラインLNに停止する。リプレイGR2～6につ

50

いても、同様であり、図 2 1 に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。このため、R T 1 においてリプレイ G R 1 ～ 6 当選時には、その種類に応じた停止順で操作されることで昇格リプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、昇格リプレイを入賞させることにより R T 0 へ移行させることができるものの、停止順が一致しなければ R T 1 が維持されることとなる。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で昇格リプレイが入賞して R T 0 へ移行するため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

【 0 2 0 7 】

本実施例では、リプレイ G R 1 1 ～ 1 3 が当選している場合には、図 2 2 に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、リプレイ G R 1 1 (特殊リプレイ+中段リプレイ+転落リプレイ) が当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、特殊リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、中リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、転落リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止する。リプレイ G R 1 2、1 3 についても、同様であり、図 2 2 に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。このため、R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ～ 1 3 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特殊リプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、特殊リプレイを入賞させることにより R T 2 へ移行させることができるものの、停止順が一致しなければ転落リプレイが入賞して R T 1 へ移行してしまうことがある。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で特殊リプレイが入賞して R T 2 へ移行するため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

【 0 2 0 8 】

本実施例では、リプレイ G R 2 1 ～ 2 3 が当選している場合には、図 2 2 に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。例えば、リプレイ G R 2 1 (中段リプレイ+赤 7 揃いリプレイ+赤 7 取りこぼしリプレイ+転落リプレイ) が当選し、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、中段リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、中リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、転落リプレイの組合せが入賞ライン L N に停止し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作を行った場合には、赤 7 揃いリプレイまたは赤 7 取りこぼしリプレイの組合せが入賞ライン L N に停止する。リプレイ G R 2 2、2 3 についても、同様であり、図 2 2 に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。このため、R T 0 においてリプレイ G R 2 1 ～ 2 3 当選時には、その種類に応じた停止順で操作されることで赤 7 揃いリプレイまたは赤 7 取りこぼしリプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、赤 7 揃いリプレイまたは赤 7 取りこぼしリプレイを入賞させることにより 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転落リプレイが入賞して R T 1 へ移行してしまうことがある。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で赤 7 揃いリプレイまたは赤 7 取りこぼしリプレイが入賞して R T 2 へ移行するため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

【 0 2 0 9 】

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

には、転落リプレイの組合せが入賞ラインLNに停止し、右リールを第1停止とする停止順で停止操作を行った場合には、青7揃いリプレイまたは青7取りこぼしリプレイの組合せが入賞ラインLNに停止する。リプレイGR25、26についても、同様であり、図22に示すように、その種類及び停止順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。このため、RTOにおいてリプレイGR24～26当選時には、その種類に応じた停止順で操作されることで青7揃いリプレイまたは青7取りこぼしリプレイが入賞するが、その種類が分からなければ意図的にその種類に応じた停止順を選択することはできず、停止順が一致すれば、青7揃いリプレイまたは青7取りこぼしリプレイを入賞させることによりRT2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転落リプレイが入賞してRT1へ移行してしまうこととなる。尚、本実施例では、どの停止順で停止操作を行った場合にも均等な割合で青7揃いリプレイまたは青7取りこぼしリプレイが入賞してRT2へ移行するため、遊技者がどの停止順で停止操作を行っても、極端に不利となってしまうことを防止できる。

【0210】

本実施例では、図13及び図14に示すように、RTO～4、ボーナス(RB、BB中のRB)のいずれかに制御される。RTOは、RT1において昇格リプレイの入賞により移行する。そして、RTOは、RTOに移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止によりRT1に移行するか、赤7揃いリプレイ、青7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイ、青7取りこぼしリプレイ、特殊リプレイのいずれかの入賞によりRT2に移行するか、特別役が当選してRT4に移行することで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は、ナビ報知に従った停止順で停止操作が行われることで100%を超える一方で、ナビ報知が実行されないことで100%以下となる。RT1は、RTO、RT2、RT3において転落リプレイの入賞または移行出目の停止により移行する。そして、RT1は、RT1に移行してからのゲーム数に関わらず、昇格リプレイの入賞によりRTOに移行するか、特別役の当選によりRT4に移行することで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は100%以下となる。RT2は、RTOにおいて赤7揃いリプレイ、青7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイ、青7取りこぼしリプレイ、特殊リプレイのいずれかの入賞により移行する。そして、RT2は、RT2に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目の停止によりRT1に移行するか、特別役の当選によりRT4に移行することで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は、ナビ報知に従った停止順で停止操作が行われることで100%を超える一方で、ナビ報知が実行されないことで100%以下となる。RT3は、ボーナス(BB、RB)の終了時に移行する。そして、RT3は、RT3に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目の停止によりRT1に移行するか、特別役の当選によりRT4に移行することで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は100%以下となる。RT4は、RTO～3において特別役(BB、RB)の当選により移行する。そして、RT4は、RT4に移行してからのゲーム数に関わらず、RT4に移行する契機となった特別役が入賞してボーナス(BBまたはRB)に移行することで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は、ナビ報知に従った停止順で停止操作が行われる場合も、ナビ報知が実行されない場合も、100%以下となる。RBは、RT4においてRBの入賞により移行する。そして、RBは、12ゲームが消化されるか、6回入賞されることで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は100%以上となる。BBは、RT4においてBBの入賞により移行する。そして、BBは、BBに移行してからのゲーム数に関わらず、BBに払い出されたメダルの総数が規定数(本実施例では、316枚)を超えることで終了する。1ゲームあたりのメダルの払出率は100%を超える。

【0211】

RTO～4、RB、BB(RB)のうち、RB及びBBが1ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。また、RTO～4のうちRTO、2、4は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1ゲームあたりのメダルの払出率がRT1、3に比較して高い点、特にRTOは、RT2へ移行可能となる点において、RT1、3よ

10

20

30

40

50

りも遊技者にとって有利な状態といえる。また、R T 0、2、4のうちR T 2は、1ゲームあたりのメダルの払出率がR T 0、4に比較して高い点において、R T 0、4よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【0212】

また、本実施例におけるスロットマシンでは、遊技状態がR T 0～2であるときに、メイン制御部41により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる停止順を報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、A Tという）に制御可能となっている。

【0213】

メイン制御部41は、A T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、R T 1であるときにはリプレイG R 1～6、押し順ベルであり、R T 0であるときにはリプレイG R 11～13、リプレイG R 21～26、押し順ベルであり、R T 2であるときには押し順ベルである。また、本実施例においてメイン制御部41は、A TにもA R Tにも制御していない通常状態（R T 1かつ非A Tの状態）であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。本実施例のナビ報知は、遊技補助表示器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。ナビ報知の態様については後に詳述する。

【0214】

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を出力する。また、左リールを第1停止とする停止順を報知する場合には、「1ー」（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を出力する。また、特に、R T 2においてリプレイG R 21～26が当選し、赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイまたは青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイが入賞する停止順を報知する場合には、上述の停止順画像に加え、各リールに赤7及び青7を狙ったタイミングでの停止操作を促す画像も表示され、そのタイミングでの停止操作が促されるようになっている。尚、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであっても良い。また、ナビ演出は、液晶表示器51、スピーカ53、54を用いたものに限らず、演出効果L E D 52、リールL E D 55等を用いて実行するものであっても良い。

【0215】

ナビ報知及びナビ演出では、R T 1においてリプレイG R 1～6のいずれかが当選したときには、昇格リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、R T 0においてリプレイG R 11～13のいずれかが当選したときには、中段リプレイまたは特殊リプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、R T 0においてリプレイG R 21～23のいずれかが当選したときには、中段リプレイまたは赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。また、R T 0においてリプレイG R 24～26のいずれかが当選したときには、中段リプレイまたは青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイが入賞する停止順を識別可能に報知する。

【0216】

以上のように、ナビ報知及びナビ演出では、遊技者にとって有利となる停止順が識別可

10

20

30

40

50

能に報知される。このため、遊技者は、ナビ演出に従った停止順で停止操作を行うことにより、意図的にR T 1において昇格リプレイを入賞させてR T 0へ移行させること、中段ベルを入賞させることができ、R T 0において特殊リプレイ、赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイ、青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイを入賞させてR T 2へ移行させること、転落リプレイの入賞を回避すること、中段ベルを入賞させること、移行出目の停止を回避することができ、R T 2において中段ベルを入賞させること、移行出目の停止を回避することができる。

【0217】

本実施例においてメイン制御部41は、抽選条件が成立した場合（本実施例では、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベルの当選）にA R T（R T 2でA Tに制御される状態）に制御するか否かを決定するA R T抽選を行う。A R T抽選では、A R Tに制御するA R Tゲーム数及びA R Tを開始させる役の種類（赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイ、青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイ）を決定する。本実施例のA R T抽選では、A R Tゲーム数として30～300ゲームを抽選により決定し、A R Tゲーム数として100ゲーム未満が決定された場合には、A R Tを開始させる役として赤7揃いリプレイ及び赤7取りこぼしリプレイを選択する一方で、A R Tゲーム数として100ゲーム以上が決定された場合には、赤7揃いリプレイ及び赤7取りこぼしリプレイまたは青7揃いリプレイ及び青7取りこぼしリプレイの一方を抽選により選択するようになっている。

10

【0218】

そして、メイン制御部41は、A R T抽選に当選し、前兆期間が終了することでA R Tに制御する。

20

【0219】

A R Tに制御する場合には、まずA Tに制御する。A Tの制御を開始した後、R T 2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、R T 1においては、リプレイG R 1～6の当選時にナビ報知の対象となり、リプレイG R 1～6の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイを入賞させてR T 1からR T 0に移行させることが可能となる。また、準備状態に移行後は、R T 0～2のどの遊技状態であっても押し順ベルの当選時には中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となる。

30

【0220】

R T 1において昇格リプレイが入賞し、R T 0に移行した後は、リプレイG R 1 1～13当選時及びリプレイG R 2 1～26当選時にナビ報知の対象となり、リプレイG R 1 1～13の当選時に中段リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより中段リプレイを入賞させてR T 0を維持することが可能となる。また、A R Tを開始させる役の種類として赤7揃いリプレイ及び赤7取りこぼしリプレイが選択されている場合には、リプレイG R 2 1～23の当選時に赤7揃いリプレイまたは赤7取りこぼしリプレイを入賞させる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赤7揃いリプレイまたは赤7取りこぼしリプレイを入賞させてR T 0からR T 2に移行させることが可能となるとともに、リプレイG R 2 4～26の当選時に中段リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより中段リプレイを入賞させてR T 0を維持することが可能となる。一方、A R Tを開始させる役の種類として青7揃いリプレイ及び青7取りこぼしリプレイが選択されている場合には、リプレイG R 2 4～26の当選時に青7揃いリプレイまたは青7取りこぼしリプレイを入賞させる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青7揃いリプレイまたは青7取りこぼしリプレイを入賞させてR T 0からR T 2に移行させることが可能となるとともに、リプレイG R 2 1～23の当選時に中段

40

50

リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより中段リプレイを入賞させてR T 0を維持することが可能となる。また、前述のように押し順ベルの当選時には中段ベル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、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。

【0221】

R T 0において赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイまたは青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイが入賞し、R T 2に移行した場合には、前述のように押し順ベルの当選時には中段ベル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、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。

10

【0222】

メイン制御部41は、R T 2において赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイまたは青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイが入賞することで準備状態を終了し、A R Tの制御を開始する。これに伴いメイン制御部41は、A R T抽選で当選したゲーム数を、R A M 91cに割り当てられたA R Tの残りゲーム数として設定し、A R Tの残りゲーム数の計数を開始する。A R T開始後は、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実に8枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、R T 1へ移行してしまうことを回避できる。

20

【0223】

また、A R T中においては、抽選条件が成立した場合にA R Tのゲーム数を上乗せするか否かを決定する上乗せ抽選を行う。そして、上乗せ抽選に当選した場合には、A R Tのゲーム数を決定するA R Tゲーム数抽選を行い、A R Tゲーム数抽選で当選したゲーム数を、R A M 91cに割り当てられたA R Tの残りゲーム数に加算する。また、A R Tの開始後、1ゲーム消化する毎に残りゲーム数が1減算されるとともに、残りゲーム数が0となる前に特別役が当選した場合にはR T 2の終了によりA R Tを中断し、これに伴いA R Tのゲーム数の計数も中断する。A R T中以外で特別役が当選したときには、その後、特別役が入賞するまでの期間において押し順ベルの当選時にナビ報知が行われることはないが、A R T中に特別役が当選したときには、特別役が入賞するまで押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるようになっている。この際、ナビ報知がされても特別役が入賞されるまでの期間における1ゲームあたりのメダルの払出率は100%を超えないようになっている。尚、A R T中に特別役が当選したときに、特別役の当選が告知されるまでのゲーム数、または特別役の当選が告知されるのに要するゲーム数が経過するまでは、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる停止順がナビ報知により報知される一方で、特別役の当選が告知されるまでのゲーム数、または特別役の当選が告知されるのに要するゲーム数が経過した後は押し順ベルの当選時に中段ベルの当選時にナビ報知が行われないようにしても良い。この場合には、ナビ報知がされることで特別役が入賞されるまでの期間における1ゲームあたりのメダルの払出率が100%を超える構成であっても良い。

30

40

【0224】

A R T中に特別役が当選し、A R Tが中断した場合には、その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御し、当該ボーナス終了後に移行するR T 3において移行出目が停止してR T 1に移行した時点でA Tの制御を再開し、これに伴い準備状態を経てR T 2に再度移行することでA R Tを再開し、A R Tの残りゲーム数の計数も再開する。

【0225】

A R T中にA R Tが当選してA R Tが中断した場合に、A R Tを再開させる場合の準備状態は、A R T抽選の当選に伴ってA R Tの制御を開始する場合の準備状態とは異なり、R T 0においてリプレイG R 11～13の当選時に特殊リプレイを入賞させる停止順がナ

50

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特殊リプレイを入賞させてR T 0からR T 2に移行させることが可能となるとともに、リプレイG R 2 1～2 6の当選時に中段リプレイを入賞させる停止順がナビ報知により報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより中段リプレイを入賞させてR T 0を維持することが可能となる。

【0 2 2 6】

また、メイン制御部4 1は、A R T中の押し順ベルの当選時に、中段ベルが入賞する停止順をナビ報知により報知するようになっており、報知された停止順を無視して停止操作を行った場合には、上段ベルが入賞してR T 2が維持される場合もあるが、移行出目が停止してR T 1へ移行してしまう場合もある。A R T中に、R T 2からR T 1に転落した場合には、A R Tは継続され、1ゲーム消化する毎にA R Tの残りゲーム数を1減算させつつ、準備状態と同様に、R T 1におけるリプレイG R 1～6の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順をナビ報知により報知し、報知された停止順に従って停止操作が行われることにより昇格リプレイを入賞させてR T 1からR T 0に移行させることが可能である。R T 0に移行後は、リプレイG R 2 1～2 6の当選時に、中段リプレイを入賞させる停止順をナビ報知により報知し、報知された停止順に従って停止操作が行われることにより中段リプレイを入賞させてR T 0を維持させることが可能であり、リプレイG R 1 1～1 3の当選時に、特殊リプレイを入賞させる停止順をナビ報知により報知し、報知された停止順に従って停止操作が行われることにより特殊リプレイを入賞させてR T 0からR T 2に移行させることが可能である。

【0 2 2 7】

また、A R Tの開始後、残りゲーム数が0となった場合には、A Tの制御を終了する。これに伴いナビ報知が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目の停止を回避することが不可能となり、移行出目の停止によりR T 1に移行することで一連のA T及びA R Tの制御が終了することとなる。

【0 2 2 8】

本実施例においてメイン制御部4 1は、内部抽選においてナビ報知の対象となる報知対象役（押し順ベル、リプレイG R 1～6、リプレイG R 1 1～1 3、リプレイG R 2 1～2 6）が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態（A T中、または非A T中でナビ報知が行われる場合）であれば、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な第1の内部当選コマンドを送信し、ナビ報知が行われない状態（非A T中でナビ報知が行われない場合）であれば、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第2の内部当選コマンドを送信する。

【0 2 2 9】

尚、メイン制御部4 1は、内部抽選においてナビ報知の対象とならない非報知対象役（B B、B B＋強チェリー、B B＋弱チェリー、B B＋スイカ、B B＋共通ベル、R B、R B＋強チェリー、R B＋弱チェリー、R B＋スイカ、R B＋共通ベル、強チェリー、弱チェリー、スイカ、共通ベル、通常リプレイ）が当選した場合には、遊技者にとって有利な停止順が変動するものではなく、ナビ報知が行われる状態か否かに関わらず、当選役の種類が特定可能な第2の内部当選コマンドを送信する。

【0 2 3 0】

ここで、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な第1の内部当選コマンドとは、例えば、当選した報知対象役の種類が押し順ベルの場合には、押し順ベルが当選したこと、有利な停止順、すなわち移行出目の停止を回避し、かつ中段ベルが入賞する停止順が左リールを第1停止とする停止順であるか、中リールを第1停止とする停止順であるか、右リールを第1停止とする停止順であるか、を特定可能なコマンドであり、具体的には、押し順ベルの種類（左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4）を特定可能なコマンドなどが該当する。また、当選した報知対象役の種類がリプレイG R 1～6の場合には、リプレイG R 1～6のいずれかが当選したこと、有利な停止順、すなわち昇格リプレイが入賞する停止順が、左中右の停止順であるか、左右中の停止順である

か、中左右の停止順であるか、中右左の停止順であるか、右左中の停止順であるか、右中左の停止順であるか、を特定可能なコマンドであり、具体的には、リプレイGR1～6のいずれの当選であるかを特定可能なコマンドなどが該当する。また、当選した報知対象役の種類がリプレイGR11～13の場合には、リプレイGR11～13のいずれかが当選したこと、有利な停止順、すなわち転落リプレイの入賞を回避し、かつ特殊リプレイまたは中段リプレイが入賞する停止順が左リールを第1停止とする停止順であるか、中リールを第1停止とする停止順であるか、右リールを第1停止とする停止順であるか、を特定可能なコマンドであり、具体的には、リプレイGR11～13のいずれの当選であるかを特定可能なコマンドなどが該当する。また、当選した報知対象役の種類がリプレイGR21～26の場合には、リプレイGR21～26のいずれかが当選したこと、有利な停止順、すなわち転落リプレイの入賞を回避し、かつ赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイ、青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイまたは中段リプレイが入賞する停止順が左リールを第1停止とする停止順であるか、中リールを第1停止とする停止順であるか、右リールを第1停止とする停止順であるか、を特定可能なコマンドであり、具体的には、リプレイGR21～26のいずれの当選であるかを特定可能なコマンドなどが該当する。

10

【0231】

また、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第2の内部当選コマンドとは、例えば、当選した報知対象役の種類が押し順ベルの場合には、押し順ベルが当選したことを特定可能であるが、有利な停止順を特定不能なコマンドであり、具体的には、押し順ベルの当選のみ特定可能で、その種類（左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4）は特定不能なコマンドなどが該当する。また、当選した報知対象役の種類がリプレイGR1～6の場合には、リプレイGR1～6のいずれかが当選したことを特定可能であるが、有利な停止順を特定不能なコマンドであり、具体的には、リプレイGR1～6のいずれかが当選したことのみ特定可能で、リプレイGR1～6のいずれの当選であるかは特定不能なコマンドなどが該当する。また、当選した報知対象役の種類がリプレイGR11～13の場合には、リプレイGR11～13のいずれかが当選したことを特定可能であるが、有利な停止順を特定不能なコマンドであり、具体的には、リプレイGR11～13のいずれかが当選したことのみ特定可能で、リプレイGR11～13のいずれの当選であるかは特定不能なコマンドなどが該当する。また、当選した報知対象役の種類がリプレイGR21～26の場合には、リプレイGR21～26のいずれかが当選したことを特定可能であるが、有利な停止順を特定不能なコマンドであり、具体的には、リプレイGR21～26のいずれかが当選したことのみ特定可能で、リプレイGR21～26のいずれの当選であるかは特定不能なコマンドなどが該当する。

20

30

【0232】

このように、内部抽選において報知対象役（押し順ベル、リプレイGR1～6、リプレイGR11～13、リプレイGR21～26）が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態（AT中、または非AT中でナビ報知が行われる場合）であれば、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な第1の内部当選コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態（非AT中でナビ報知が行われない場合）であれば、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第2の内部当選コマンドが送信されるため、サブ制御部91は、報知対象役が当選し、ナビ報知が行われる状態であれば、第1の内部当選コマンドから特定される有利な停止順を識別可能なナビ演出を実行することが可能となり、報知対象役が当選し、ナビ報知が行われない状態であれば、第1の内部当選コマンドから特定される報知対象役の種類に応じて、特定の種類の報知対象役が当選した可能性を示唆する演出を実行することが可能となる。

40

【0233】

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して内部当選コマンドを送信する際の制御内容について説明する。

【0234】

本実施例では、ROM41bに、当選役毎に、報知対象役については第1の内部当選コ

50

マンド及び第2の内部当選コマンドが設定され、非報知対象役については第2の内部当選コマンドが設定された内部当選コマンドテーブルが格納されている。また、内部当選コマンドテーブルにおいて報知対象役に対応する第2の内部当選コマンドは、報知対象役の種類毎に一の第2の内部当選コマンドが設定されている。具体的には、押し順ベルに対応して押し順ベルのいずれかが当選していることを特定可能な一の第2の内部当選コマンドが設定され、リプレイGR1～6に対応してリプレイGR1～6のいずれかが当選していることを特定可能な一の第2の内部当選コマンドが設定され、リプレイGR11～13に対応してリプレイGR11～13のいずれかが当選していることを特定可能な一の第2の内部当選コマンドが設定され、リプレイGR21～26に対応してリプレイGR21～26のいずれかが当選していることを特定可能な一の第2の内部当選コマンドが設定されている。

10

【0235】

そして、図23に示すように、メイン制御部41は、まず、内部抽選の後に実行する内部当選コマンド設定処理において、内部抽選により設定された内部当選フラグを読み出し（Sa01）、ナビ報知を実行するか否かを判定し（Sa02）、Sa02のステップにおいてナビ報知を実行すると判定した場合には、Sa01のステップで読み出した内部当選フラグに基づく当選役に対応して内部当選コマンドテーブルに第1の内部当選コマンドが設定されているか否かを判定する（Sa03）。

【0236】

Sa03のステップにおいて当選役に対応して内部当選コマンドテーブルに第1の内部当選コマンドが設定されている場合、すなわち当選役が報知対象役である場合には、当選役に対応する第1の内部当選コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定する（Sa04）。一方Sa03のステップにおいて当選役に対応して内部当選コマンドテーブルに第1の内部当選コマンドが設定されていない場合、すなわち当選役が非報知対象役である場合には、当選役に対応する第2の内部当選コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定する（Sa05）。

20

【0237】

また、Sa02のステップにおいてナビ報知を実行しないと判定した場合には、Sa01のステップで読み出した内部当選フラグに基づく当選役に対応する第2の内部当選コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定する（Sa05）。

30

【0238】

また、Sa04、Sa05のステップにおいてコマンドキューに設定された内部当選コマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）においてサブ制御部91に送信されることとなる。

【0239】

このように本実施例では、ROM41bに、当選役毎に、報知対象役については第1の内部当選コマンド及び第2の内部当選コマンドが設定され、非報知対象役については第2の内部当選コマンドが設定された内部当選コマンドテーブルが格納されているとともに、内部当選コマンドテーブルにおいて報知対象役に対応する第2の内部当選コマンドは、報知対象役の種類毎に一の第2の内部当選コマンドが設定されており、メイン制御部41は、内部抽選の後、ナビ報知を実行する場合には、当選役に対応して内部当選コマンドテーブルに第1の内部当選コマンドが設定されていれば、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な第1の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信し、当選役に対応して内部当選コマンドテーブルに第1の内部当選コマンドが設定されていなければ、第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する一方で、ナビ報知を実行しない場合には、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信するので、メイン制御部41側でナビ報知を実行しない場合には、内部当選コマンドから内部抽選の結果に応じた有利な停止順がサブ制御部91によって特定されることがないように

40

50

なっている。

【0240】

尚、本実施例では、内部抽選の後に、内部当選フラグを読み出して内部当選コマンドを設定する構成であるが、内部抽選において内部当選フラグを設定する際に、内部当選コマンドを設定する構成としても良い。

【0241】

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して内部当選コマンドを送信する際の制御内容の変形例1について説明する。

【0242】

変形例1では、上記実施例と同様に、ROM41bに、当選役毎に、報知対象役については第1の内部当選コマンド及び第2の内部当選コマンドが設定され、非報知対象役については第2の内部当選コマンドが設定された内部当選コマンドテーブルが格納されているとともに、内部当選コマンドテーブルにおいて報知対象役に対応する第2の内部当選コマンドは、報知対象役の種類毎に一の第2の内部当選コマンドが設定されている。

10

【0243】

そして、図24に示すように、メイン制御部41は、まず、内部抽選の後に実行する内部当選コマンド設定処理において、内部抽選により設定された内部当選フラグを読み出し（Sb01）、Sb01のステップで読み出した内部当選フラグに基づく当選役が報知対象役か否かを判定する（Sb02）。

【0244】

20

Sb02のステップにおいて報知対象役であれば、さらにナビ報知を実行するか否かを判定し（Sb03）、Sb03のステップにおいてナビ報知を実行する場合には、当選した報知対象役を個別に特定し（Sb04）、Sb04のステップにおいて個別に特定した報知対象役に対応する第1の内部当選コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定する（Sb05）。

【0245】

一方、Sb02のステップにおいて報知対象役でない場合、Sb03のステップにおいてナビ報知を実行しない場合には、当選役に対応する第2の内部当選コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定する（Sb06）。

【0246】

30

また、Sb05、Sb06のステップにおいてコマンドキューに設定された内部当選コマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）においてサブ制御部91に送信されることとなる。

【0247】

このように変形例1では、ROM41bに、当選役毎に、報知対象役については第1の内部当選コマンド及び第2の内部当選コマンドが設定され、非報知対象役については第2の内部当選コマンドが設定された内部当選コマンドテーブルが格納されているとともに、内部当選コマンドテーブルにおいて報知対象役に対応する第2の内部当選コマンドは、報知対象役の種類毎に一の第2の内部当選コマンドが設定されており、メイン制御部41は、内部抽選の後、当選役が報知対象役であり、ナビ報知を実行する場合には、当選した報知対象役を個別に特定して、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な第1の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する一方、当選役が報知対象役であるがナビ報知を実行しない場合には、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第2の内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信するので、メイン制御部41側でナビ報知を実行しない場合には、内部当選コマンドから内部抽選の結果に応じた有利な停止順がサブ制御部91によって特定されることがないようになっている。

40

【0248】

尚、変形例1では、内部抽選の後に、内部当選フラグを読み出して内部当選コマンドを設定する構成であるが、内部抽選において内部当選フラグを設定する際に、内部当選コマ

50

ンドを設定する構成としても良い。

【0249】

次に、メイン制御部41がサブ制御部91に対して内部当選コマンドを送信する際の制御内容の変形例2について説明する。

【0250】

変形例2では、ROM41bに、当選役毎に、内部当選コマンドが設定された内部当選コマンドテーブルが格納されている。また、変形例2では、内部抽選において報知対象役についてナビ報知が実行される場合には、1種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）について有利な停止順が異なる抽選対象役（例えば、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4）毎に個別に当選を判定するのに対して、ナビ報知が実行されない場合には、1種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）について有利な停止順に関わらず、1種類の抽選対象役（例えば、押し順ベル）として一括して当選を判定するようになっており、ナビ報知が実行される場合には、1種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）について有利な停止順が異なる複数種類の抽選対象役（例えば、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4）のいずれかが当選した場合に、それぞれ異なる値の内部当選フラグを設定するのに対して、ナビ報知が実行されない場合には、1種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）に対応する1種類の抽選対象役（例えば、押し順ベル）が当選した場合に、報知対象役の種類が同じであってもナビ報知が実行される場合に設定される内部当選フラグとは異なる値の内部当選フラグを設定するようになっており、内部当選コマンドテーブルにも、1種類の報知対象役について有利な停止順が異なる複数種類の抽選対象役のいずれかが当選した場合に設定される内部当選フラグ、1種類の報知対象役に対応する1種類の抽選対象役が当選した場合に設定される内部当選フラグ、それぞれに対応して異なる内部当選コマンドが設定されている。

【0251】

そして、図25に示すように、メイン制御部41は、内部抽選において、ナビ報知を実行するか否かを判定し（Sc01）、Sc01のステップにおいてナビ報知を実行する場合には、1種類の報知対象役について有利な停止順が異なる抽選対象役毎に個別に当選を判定する個別抽選を行う（Sc02）。個別抽選においては、図26（a）に示すように、1種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）について、当該種類の報知対象役を構成する抽選対象役（例えば、左ベル1～4、中ベル1～4、右ベル1～4）毎に内部抽選用乱数値が当選範囲となるか否か（詳しくは、加算値がオーバーフローするか否か）判定し、内部抽選用乱数値が当選範囲内となる抽選対象役の当選を判定し、当該種類の報知対象役を構成する抽選対象役のうち当選した抽選対象役に対応する内部当選フラグを設定する。

【0252】

また、Sc01のステップにおいてナビ報知を実行しない場合には、1種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）について有利な停止順に関わらず、1種類の抽選対象役（例えば、押し順ベル）として一括して当選を判定する一括抽選を行う（Sc03）。一括抽選においては、図26（b）に示すように、1種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）について、当該種類の報知対象役をまとめた抽選対象役（例えば、押し順ベル）について内部抽選用乱数値が当選範囲となるか否か（詳しくは、加算値がオーバーフローするか否か）判定し、内部抽選用乱数値が当選範囲内となる場合に、当該種類の報知対象役（例えば、押し順ベル）の当選を判定し、当該種類の報知対象役に対応する内部当選フラグを設定する。

【0253】

尚、報知対象役以外は、通常通りに当選の有無が判定されることとなる。

【0254】

そして、Sc02のステップにおける個別抽選またはSc03のステップにおける一括抽選において設定された内部当選フラグに対応する内部当選コマンドを内部当選コマンドテーブルから読み出してコマンドキューに設定する（Sc04）。

【0255】

また、S c 0 4のステップにおいてコマンドキューに設定された内部当選コマンドは、その後のタイマ割込処理（メイン）においてサブ制御部 9 1 に送信されることとなる。

【0 2 5 6】

また、特に図示しないが、ナビ報知が実行されない場合に、報知対象役が当選した場合には、内部抽選の後、有利な停止順を複数種類の停止順から選択する停止順選択抽選を行い、その結果に応じて有利な停止順が変化している。

【0 2 5 7】

このように変形例 2 では、R O M 4 1 b に、当選役毎に、内部当選コマンドが設定された内部当選コマンドテーブルが格納されているとともに、内部当選コマンドテーブルにおいて 1 種類の報知対象役について有利な停止順が異なる複数種類の抽選対象役のいずれかが当選した場合に設定される内部当選フラグ、1 種類の報知対象役に対応する 1 種類の抽選対象役が当選した場合に設定される内部当選フラグ、それぞれに対応して異なる内部当選コマンドが設定されており、メイン制御部 4 1 は、内部抽選においてナビ報知が実行される場合には、1 種類の報知対象役について有利な停止順が異なる抽選対象役毎に個別に当選を判定する個別抽選を行い、当選役に対応する内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する一方、内部抽選においてナビ報知が実行されない場合には、1 種類の報知対象役について有利な停止順に関わらず、1 種類の抽選対象役として一括して当選を判定する一括抽選を行い、当選役に対応する内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。すなわち 1 種類の報知対象役について有利な停止順が異なる抽選対象役が当選した場合に送信される内部当選コマンドが、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な第 1 の内部当選コマンドとして送信され、1 種類の報知対象役が当選した場合に送信される内部当選コマンドが、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第 2 の内部当選コマンドとして送信されるようになっているので、メイン制御部 4 1 側でナビ報知を実行しない場合には、内部当選コマンドから内部抽選の結果に応じた有利な停止順がサブ制御部 9 1 によって特定されることがないようになっている。

【0 2 5 8】

尚、変形例 2 では、内部抽選において内部当選フラグを設定する際に、内部当選コマンドを設定する構成であるが、内部抽選の後に、内部当選フラグを読み出して内部当選フラグを設定する構成としても良い。

【0 2 5 9】

本実施例では、メイン制御部 4 1 が内部抽選の結果を特定可能な内部当選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信することで、サブ制御部 9 1 が内部抽選の結果を特定し、A T に制御されている場合には、特定した内部抽選の結果に基づいて遊技者にとって有利な停止順を報知している。このような構成において、内部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、サブ制御部 9 1 に対して送信され、内部抽選の結果が全て特定可能となる構成とすると、サブ制御部 9 1 側に不正がなされることで、メイン制御部 4 1 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、内部当選コマンドから内部抽選の結果に応じた遊技者にとって有利な停止順が特定され、A T に制御されていないにも関わらず、有利な停止順が報知されてしまう可能性があった。

【0 2 6 0】

これに対して本実施例では、内部抽選において報知対象役（押し順ベル、リプレイ G R 1 ~ 6、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3、リプレイ G R 2 1 ~ 2 6）が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態（A T 中、または非 A T 中でナビ報知が行われる場合）であれば、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な第 1 の内部当選コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態（非 A T 中でナビ報知が行われない場合）であれば、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第 2 の内部当選コマンドが送信されるので、メイン制御部 4 1 側でナビ報知が実行されない場合には、内部当選コマンドから内部抽選の結果に応じた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ナビ報知が実行されている状

態以外で有利な操作順が報知されてしまうことを防止できる。

【0261】

また、本実施例では、押し順ベルの当選時において、押し順ベルの種類に対応する停止順で停止操作がされた場合に、遊技者にとって相対的に有利となる中段ベルを入賞させる制御が行われ、押し順ベルの種類に対応する停止順以外の停止順で停止操作がされた場合に、中段ベルを入賞させない制御が行われるとともに、共通ベルの当選時においては、停止順に関わらず、中段ベルを入賞させることが可能な制御が行われるようになっている。そして、押し順ベルの当選時においては、ナビ報知が行われる状態（AT中、または非AT中でナビ報知が行われる場合）であれば、押し順ベルが当選したことも遊技者にとって有利な停止順、すなわち中段ベルを入賞させる停止順も特定可能な第1の内部当選コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態（非AT中でナビ報知が行われない場合）であれば、押し順ベルが当選したことは特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第2の内部当選コマンドが送信される一方で、押し順ベルと同じく、中段ベルの入賞が許容され、かついずれの停止順であっても中段ベルを入賞させることが可能となる共通ベルの当選時には、ナビ報知が実行されるか否かに関わらず、押し順ベルに対応する第1の内部当選コマンド及び押し順ベルに対応する第2の内部当選コマンドとは異なる内部当選コマンドであって、共通ベルが当選したことが特定できる共通ベルに対応する第2の内部当選コマンドが送信されるので、サブ制御部91側で、中段ベルが入賞可能な状況において、押し順ベルに対応した停止順で操作されなければ中段ベルが入賞可能とならないのか、停止順に関わらず中段ベルが入賞可能となるか、を特定することができる。特に、停止順に関わらず中段ベルが入賞可能となることが特定された場合には、停止順に関わらず中段ベルが入賞可能となる可能性を示唆する演出を行うことも可能となる。

【0262】

また、本実施例では、共通ベルが遊技者にとって有利なBBへの移行を伴うBB、遊技者にとって有利なRBへの移行を伴うRBと同時に当選する可能性のある抽選対象役であり、中段ベルが入賞することでBBやRBに当選している可能性が示唆されることとなるため、サブ制御部91側で、共通ベルに対応する内部当選コマンドにより、BBやRBの当選可能性が示唆される中段ベルの入賞が当選していることを特定可能となるため、このような状況においてBBやRBの当選を期待させる演出を行うことも可能となる。

【0263】

尚、本実施例では、押し順ベルの当選時においては、ナビ報知が行われる状態であれば、押し順ベルが当選したことも遊技者にとって有利な停止順、すなわち中段ベルを入賞させる停止順も特定可能な第1の内部当選コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、押し順ベルが当選したことは特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第2の内部当選コマンドが送信される一方で、押し順ベルと同じく、中段ベルの入賞が許容され、かついずれの停止順であっても中段ベルを入賞させることが可能となる共通ベルの当選時には、ナビ報知が実行されるか否かに関わらず、押し順ベルに対応する第1の内部当選コマンド及び押し順ベルに対応する第2の内部当選コマンドとは異なる内部当選コマンドであって、共通ベルが当選したことが特定できる共通ベルに対応する第2の内部当選コマンドが送信される構成であるが、報知対象役の当選時においては、ナビ報知が行われる状態であれば、報知対象役が当選したことも遊技者にとって有利な操作手順も特定可能な第1の内部当選コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、報知対象役が当選したことは特定可能であるが遊技者にとって有利な操作手順は特定不能な第2の内部当選コマンドが送信される一方で、報知対象役と同じく、有利表示結果の導出が許容され、かついずれの操作手順であっても有利表示結果を導出させることが可能となる特定の抽選結果となった場合には、ナビ報知が実行されるか否かに関わらず、報知対象役に対応する第1の内部当選コマンド及び報知対象役に対応する第2の内部当選コマンドとは異なる内部当選コマンドであって、特定の抽選結果となったことが特定できる第2の内部当選コマンドが送信される構成とした場合でも、上記と同様にサブ制御部91側で、有利表示結果が導出可能な状況において、報知対象役に対応した操作手順で操作され

なければ有利表示結果が導出可能とならないのか、操作手順に関わらず有利表示結果が導出可能となるか、を特定することができる。

【0264】

例えば、リプレイGR1～6の当選時においては、ナビ報知が行われる状態であれば、リプレイGR1～6が当選したことも遊技者にとって有利な操作手順も特定可能な第1の内部当選コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、リプレイGR1～6が当選したことは特定可能であるが遊技者にとって有利な操作手順は特定不能な第2の内部当選コマンドが送信される一方で、リプレイGR1～6と同じく、昇格リプレイの入賞が許容され、かついずれの操作手順であっても昇格リプレイを導出させることが可能となる特定の抽選結果となった場合には、ナビ報知が実行されるか否かに関わらず、リプレイGR1～6に対応する第1の内部当選コマンド及びリプレイGR1～6に対応する第2の内部当選コマンドとは異なる内部当選コマンドであって、特定の抽選結果となったことが特定できる第2の内部当選コマンドが送信される構成とした場合でも、上記と同様の効果が得られる。

10

【0265】

また、このような構成においても、特定の抽選結果が遊技者にとって有利なBBへの移行を伴うBB、遊技者にとって有利なRBへの移行を伴うRBと同時に当選する可能性のある抽選結果であることが好ましく、このようにすることで、昇格リプレイ等の有利表示結果が導出されることでBBやRBに当選している可能性が示唆されることとなるため、サブ制御部91側で、特定の抽選結果に対応する内部当選コマンドにより、BBやRBの当選可能性が示唆される有利表示結果の導出が許容されていることを特定可能となるため、このような状況においてBBやRBの当選を期待させる演出を行うことも可能となる。

20

【0266】

尚、本実施例では、報知対象役の当選時に遊技者にとって有利となる操作手順として停止順を適用しているが、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手順、複数の停止順のうちいずれかの停止順で操作する操作手順、これらの組合せによる操作手順を遊技者にとって有利となる操作手順として適用するものであれば良い。

【0267】

また、本実施例では、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な第1の内部当選コマンドが送信され、ナビ報知が行われない状態であれば、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な第2の内部当選コマンドが送信されることで、メイン制御部41側でナビ報知が実行されない場合には、内部当選コマンドから内部抽選の結果に応じた有利な停止順が特定されることのない構成であるが、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態か否かに関わらず、当選した報知対象役の種類は特定可能であるが遊技者にとって有利な停止順は特定不能な内部当選コマンドを送信し、ナビ報知が行われる状態であれば、さらに当選した報知対象役の種類に応じて遊技者にとって有利な停止順を特定可能な有利手順コマンドを内部当選コマンドとは別個に送信する一方、ナビ報知が行われない状態であれば、有利手順コマンドを送信しないようにすることで、メイン制御部41側でナビ報知が実行されない場合には、コマンドから内部抽選の結果に応じた有利な停止順が特定されることのない構成としても良い。

30

40

【0268】

また、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、当選した報知対象役の種類も遊技者にとって有利な停止順も特定可能な内部当選コマンドを送信し、ナビ報知が行われない状態であれば、内部当選コマンドを送信しないことにより、メイン制御部41側でナビ報知が実行されない場合には、コマンドから内部抽選の結果に応じた有利な停止順が特定されることのない構成としても良い。

【0269】

50

また、本実施例では、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、ナビ報知が行われる状態であれば、有利な操作手順が複数手順からなる場合（例えば、リプレイGR1～6において、第1停止リールが正解となる順番であり、かつ第2停止リールも正解となる順番である操作手順）に、複数手順の全てについて報知され、その際に送信される第1の内部当選コマンドから複数手順の全てについて特定可能となる構成であるが、内部抽選において報知対象役が当選した場合に、複数手順からなる有利な操作手順のうち一部の操作手順のみ報知する一部ナビ報知を行う場合（例えば、正解となる第1停止リールのみ報知する場合、有利な操作手順が特定の停止順、かつ特定のタイミングである場合に、停止順またはタイミングのみ報知する場合等）に、一部ナビ報知により報知される有利な操作手順の一部のみが特定可能となる内部当選コマンドを送信する構成としても良く、このような構成とすることで、本来であれば、有利な操作手順の一部のみが報知される状態において、内部当選コマンドから内部抽選の結果に応じた有利な操作手順の全てが特定されることはないため、サブ制御部91側に不正がなされても有利な操作手順の全てが報知されるナビ報知が実行されている状態以外で有利な操作手順の全てが報知されてしまうことを防止できる。

10

【0270】

また、本実施例における報知対象役とは、原則として、報知対象役を構成する抽選対象役に応じて有利表示結果を導出させる操作手順が異なるものであり、有利表示結果を導出させることが可能な抽選結果であってもその操作手順が変化することのない抽選結果（例えば、スイカ、角チェリー等の操作タイミングによっては取りこぼす可能性のある役）は、報知対象役とはならない。また、抽選対象役に応じて有利表示結果を導出させる操作手順が異なる抽選結果であっても、あえて取りこぼしを誘発することによりチャンス目等を導出させる抽選結果（例えば、取りこぼすことでチャンス目が導出される1枚役等）等、報知の有無により遊技者の有利度に影響を与えることを目的としない抽選結果は、報知対象としなくても良く、このような抽選結果となった場合に、当選した役の種類も遊技者にとって有利な操作手順も特定可能な第1の内部当選コマンドを送信する構成であっても良い。

20

【0271】

また、本実施例では、報知対象役が当選した場合に、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた操作手順で操作された場合に、必ず遊技者にとって有利となる有利表示結果（中段ベル、昇格リプレイ、特殊リプレイ等）が導出される構成であるが、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた操作手順で操作された場合に、さらに報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じて変動することのない特定の操作手順で操作された場合に、有利表示結果を導出し、特定の操作手順以外の操作手順で導出操作手段が操作された場合に、有利表示結果以外の表示結果を導出する制御を行うものでも良い。この場合に、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じて変動することのない特定の操作手順とは、例えば、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた停止順で操作され、かつ特定の操作タイミングで操作される操作手順、一のリールにおいて報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた操作タイミングで操作され、かつ他のリールにおいて特定の操作タイミングで操作される操作手順などが該当する。

30

40

【0272】

また、本実施例では、押し順ベルと同じく、中段ベルの入賞が許容される共通ベルの当選時において、停止順に関わらず、左リールが特定のタイミングで操作された場合に中段ベルが入賞する構成であるが、共通ベルの当選時において、停止順、操作タイミングに関わらず、必ず中段ベルが入賞する構成でも良い。

【0273】

また、本実施例では、報知対象役が当選した場合に、報知対象役を構成する抽選対象役の種類に応じた操作手順で操作された場合に導出される有利表示結果として、メダルの付与を伴う小役の入賞態様、遊技者にとって有利な遊技状態（RT0、RT2）への移行を伴う再遊技役の入賞態様、遊技者にとって有利な遊技状態（RT0）を維持する再遊技役

50

の入賞態様を適用しているが、遊技者にとって有利な表示結果とは、メダルや再遊技の付与、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴わない他の表示結果に対してメダルや再遊技の付与、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う表示結果、メダルの付与を伴う他の表示結果に対してさらに多くのメダルの付与を伴う表示結果、遊技者にとって有利な特典（ART等）の付与を伴わない他の表示結果に対して特典の付与を伴う表示結果、遊技者にとって不利な遊技状態への移行を伴う他の表示結果に対して現在の遊技状態を維持する表示結果または現在の遊技状態よりも有利な遊技状態への移行を伴う表示結果等であれば良い。

【0274】

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

【0275】

また、本実施例では、メイン制御部41側で制御するナビ報知と、サブ制御部91側で制御するナビ演出の双方にて遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成であるが、サブ制御部91側で制御するナビ演出だけで遊技者にとって有利な操作手順を識別可能となる構成としても良い。

【0276】

本実施例では、前述のようにメイン制御部41が、遊技補助表示器12の点灯態様によりストップスイッチ8L、8C、8Rの停止順を識別可能に報知するナビ報知を実行する。

【0277】

図27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白、桃、黄、橙、赤、緑、青の7色に点灯させることが可能な表示器である。

【0278】

ナビ報知における遊技補助表示器12の点灯態様は、図28に示すように、報知される停止順（中左右、中右左、右左中、右中左、左――（左第1停止）、――中――（中第1停止）、――右（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停止順が識別できるようになっている。例えば、表示器12Lの第1セグメント、第2セグメント、第4セグメント、第6セグメントが点灯し、表示器12Rの第2セグメント、第4セグメント、第6セグメント、第7セグメントが点灯し、他のセグメントが消灯している状態であれば左中右の停止順を識別可能となる。ただし、停止順に対応して点灯するセグメントの組合せは、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ものである。

【0279】

また、押し順ベルの当選時に実行するナビ報知では、停止順に対応して点灯するセグメントが黄色に点灯することで、報知された停止順に従って停止操作がされることで、中段ベルが入賞することが識別できるようになっている。

【0280】

また、リプレイGR1～6の当選時に実行するナビ報知では、停止順に対応して点灯するセグメントが橙色に点灯することで、報知された停止順に従って停止操作がされることで、昇格リプレイが入賞することが識別できるようになっている。

【0281】

また、リプレイGR11～13の当選時に実行するナビ報知では、停止順に対応して点灯するセグメントが青色に点灯することで、報知された停止順に従って停止操作がされることで、中段リプレイが入賞することが識別できるようになっている。

【0282】

また、リプレイGR11～13の当選時に実行するナビ報知では、停止順に対応して点灯するセグメントが緑色に点灯することで、報知された停止順に従って停止操作がされることで、特殊リプレイが入賞することが識別できるようになっている。

【0283】

また、リプレイGR21～23の当選時に実行するナビ報知のうち中段リプレイを入賞させるナビ報知では、停止順に対応して点灯するセグメントが青色に点灯することで、報知された停止順に従って停止操作がされることで、中段リプレイが入賞することが識別できるようになっている。

10

【0284】

また、リプレイGR21～23の当選時に実行するナビ報知のうち赤7揃いリプレイまたは赤7取りこぼしリプレイを入賞させるナビ報知では、停止順に対応して点灯するセグメントが桃色に点灯することで、報知された停止順に従って停止操作がされることで、赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイまたは青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイが入賞することが識別できるようになっている。

【0285】

20

また、リプレイGR24～26の当選時に実行するナビ報知のうち中段リプレイを入賞させるナビ報知では、停止順に対応して点灯するセグメントが青色に点灯することで、報知された停止順に従って停止操作がされることで、中段リプレイが入賞することが識別できるようになっている。

【0286】

また、リプレイGR24～26の当選時に実行するナビ報知のうち青7揃いリプレイまたは青7取りこぼしリプレイを入賞させるナビ報知では、停止順に対応して点灯するセグメントが桃色に点灯することで、報知された停止順に従って停止操作がされることで、赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイまたは青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイが入賞することが識別できるようになっている。

30

【0287】

また、本実施例では、表示器12Rの第8セグメントを赤色に点灯させることで、ART（AT含む）中であることが識別できるようになっている。

【0288】

また、本実施例では、表示器12Lの第8セグメントを赤色に点灯させることで、ナビ報知中であることを識別できるようになっている。表示器12Lの第8セグメントは、ナビ報知中、すなわちナビ報知により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順が表示器12R、12Lに表示されているときに、赤色に点灯させるので、表示器12L、12Rが例えばエラーコードの表示等のナビ報知以外の用途に使用されることがあっても、表示器12R、12Lに表示されている表示がナビ報知によるものであるか否かを識別できるようになっている。

40

【0289】

次に、ナビ報知及びナビ演出の実行態様について説明する。

【0290】

図29（a）に示すように、遊技補助表示器12は、小役の入賞によるメダルの払出がある場合の次ゲームの開始までの期間を除き、全てのセグメントが消灯状態とされており、液晶表示器51にも通常状態に対応する画像が表示されている。

【0291】

この状態でATの制御が開始すると、図29（b）に示すように、メイン制御部41は、表示器12Rの第8セグメントを赤色点灯し、ART（AT）中である旨の報知を開始

50

する。

【0292】

また、A TまたはA R T中に報知対象役が当選した場合には、図29(c)、図29(d)に示すように、メイン制御部41は、ナビ報知として遊技補助表示器12の対応するセグメントを点灯させて停止順を報知し、停止順コマンドを送信することで、サブ制御部91にナビ演出を実行させる。

【0293】

この際、当選役が異なり、報知された停止順に従った停止操作を行うことで入賞する役が異なるが、対象となる役を入賞させる停止順が同一となる場合、例えば、押し順ベル当選時に中段ベルを入賞させる停止順と、リプレイGR11～13の当選時に特殊ベルを入賞させる停止順と、が同一となる場合には、遊技補助表示器12のナビ報知にて停止順を識別可能に点灯するセグメントの組合せは同じであるが、点灯色が異なることで、入賞する役も識別できるようになっている。例えば、図29(c)に示すように、押し順ベルの当選時であれば、点灯するセグメントが黄色点灯となることで、報知された停止順に従った停止操作を行うことで中段ベルが入賞することが識別可能となり、図29(d)に示すように、リプレイGR11～13の当選時であれば、点灯するセグメントが橙色点灯となることで、報知された停止順に従った停止操作を行うことで特殊リプレイが入賞することが識別可能となる。

【0294】

また、ナビ演出においても、停止順を報知する画像の態様は同じであるが、入賞する役の画像が表示されることで、入賞する役も識別できるようになっている。例えば、図29(c)に示すように、押し順ベルの当選時であれば、停止順を報知する画像に加え、「ベル」が表示されることで、報知された停止順に従った停止操作を行うことで中段ベルが入賞することが識別可能となり、図29(d)に示すように、リプレイGR11～13の当選時であれば、停止順を報知する画像に加え「リプレイa／リプレイbーリプレイaーベル」が表示されることで、報知された停止順に従った停止操作を行うことで特殊リプレイが入賞することが識別可能となる。

【0295】

また、A R Tの残りゲーム数が0となり、ナビストックも0となってA R Tが終了する場合には、図29(e)に示すように、メイン制御部41は、表示器12Rの第8セグメントを消灯し、A R T中である旨の報知を終了する。

【0296】

また、本実施例では、押し順ベル当選時、リプレイGR11～13の当選時、リプレイGR21～23当選時、リプレイGR24～26当選時において、第1停止リールのみ停止順が一致すれば、第2停止リール以降の停止順に関わらず、対象となる役が入賞することとなる。すなわち第2停止リール以降は、任意の停止順にて停止操作を行えば、対象となる役を入賞させることが可能となる。このため、メイン制御部41が行うナビ報知では、押し順ベル当選時、リプレイGR11～13の当選時、リプレイGR21～23当選時、リプレイGR24～26当選時において、左中右及び左右中の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、中左右及び中右左の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、右左中及び右中左の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様として、それぞれ共通の点灯態様を適用している。

【0297】

一方で、サブ制御部91は、押し順ベル当選時、リプレイGR11～13の当選時、リプレイGR21～23当選時、リプレイGR24～26当選時において、第1停止リールの停止順だけでなく、第2停止リール以降の停止順を抽選等により振り分け、振り分けた結果に基づいて、第1停止リールの停止順だけでなく、第2停止リール以降の停止順についてもナビ演出により報知するようになっている。

【0298】

例えば、左ベルの当選時には、左リールを第1停止とする停止順で停止操作がされるこ

10

20

30

40

50

とで、図30(a)(b)に示すように、左中右及び左右中の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様でナビ報知が行われるのに対して、ナビ演出では、図30(a)に示す左中右の停止順を報知する報知態様と、図30(b)に示す左右中の停止順を報知する報知態様と、のいずれか一方の報知態様にて停止順が報知されるようになっている。

【0299】

また、本実施例では、ATまたはART中に報知対象役が当選した場合に、図31に示すように、メイン制御部41は、ナビ報知に従った停止順で停止操作されたか否かに関わらず、ゲーム開始(スタートスイッチ7が操作されたとき)から全リール停止(第3停止操作のストップスイッチを離したとき)までの期間にわたりナビ報知を継続する。この際、小役が入賞した場合には、図31(d)に示すように、ゲーム終了時から次ゲーム開始までの期間にわたりメダルの払出枚数を遊技補助表示器12に表示する。この際、ナビ報知では用いられていない赤色にてメダルの払出枚数が表示されることで、ナビ報知であるか、払出枚数であるか、を明確に区別できるようになっている。

10

【0300】

尚、ゲーム開始(スタートスイッチ7が操作されたとき)から全リール停止(第3停止操作のストップスイッチを離したとき)までの期間にわたりナビ報知を継続する構成であるが、ゲーム開始(スタートスイッチ7が操作されたとき)から全リール停止(第3停止操作のストップスイッチを押下したとき)までの期間にわたりナビ報知を継続する構成でも良い。

【0301】

20

一方、図31(a)~(d)に示すように、サブ制御部91は、ナビ報知に従った停止順で停止操作がされている限り、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ演出を継続するが、ナビ報知に従った停止順と一致しない停止順で停止操作がされた場合には、図31(e)に示すように、報知された停止順と一致しない停止操作がされた時点からナビ演出を終了するようになっている。

【0302】

本実施例においてサブ制御部91は、入賞ラインLNにいずれかの役が揃って入賞した場合に、その旨を報知する入賞報知演出を実行可能である。

【0303】

入賞報知演出では、入賞した役に応じて入賞ラインLN上に揃っている図柄(例えば、入賞ラインLNに同一の図柄が揃う中段ベル等が入賞した場合)の領域に対応するリールLED55、または無効ラインLM1~LM4に揃っている指標図柄(例えば、入賞ラインLNに揃った図柄が同一の図柄とはならないが、無効ラインに揃った指標図柄が同一の図柄となる右下がりベル等が入賞した場合)の領域に対応するリールLED55の点灯態様を変化させるとともに、液晶表示器51に入賞した旨の画像を表示することにより役が入賞した旨が報知される。

30

【0304】

尚、本実施例では、入賞報知演出として、リールLED55の点灯態様を変化させること、液晶表示器51の表示態様を変化させることにより役が入賞した旨を報知する演出を適用しているが、音声の出力、演出効果LED52等の他の演出装置により役が入賞した旨を報知する演出を適用しても良い。

40

【0305】

サブ制御部91は、役が入賞した際に、常に入賞報知演出を実行するのではなく、通常状態であり、かつナビ報知が実行されない場合において昇格リプレイ、特殊リプレイ、転落リプレイ、赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイ、青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイ以外の役が入賞した場合、ナビ報知が実行され、報知された停止順に従って停止操作がされ、いずれかの役が入賞した場合に入賞報知演出を実行するのに対して、通常状態であり、かつナビ報知が実行されない場合において昇格リプレイ、特殊リプレイ、転落リプレイ、赤7揃いリプレイ、赤7取りこぼしリプレイ、青7揃いリプレイ、青7取りこぼしリプレイが入賞した場合、ナビ報知が実行され、報知された停止順以外の停止

50

順に従って停止操作がされ、いずれかの役が入賞した場合には、入賞報知演出を実行しない。

【0306】

例えば、図32(a)(b)に示すように、リプレイGR11~13の当選時にナビ報知が実行され、報知された停止順で停止操作がされて特殊リプレイが入賞した場合には、入賞報知演出が実行されるのに対して、図32(c)(d)に示すように、リプレイGR11~13の当選時にナビ報知が実行されたにも関わらず、報知された停止順以外の停止順で停止操作がされて転落リプレイが入賞した場合には、入賞報知演出が実行されない。

【0307】

以上説明したように、本実施例では、遊技の制御を行うメイン制御部41と演出の制御を行うサブ制御部91とを備える構成において、メイン制御部41が遊技補助表示器12により遊技者にとって有利となるリールの停止順を識別可能に報知させる制御、すなわちナビ報知を行う制御を行うため、サブ制御部91側に異常が生じても遊技者の有利度に影響を与えてしまうことを防止できる。

【0308】

また、遊技補助表示器12によるナビ報知において、例えば、中段ベルが入賞する押し順ベルの当選時と、特殊リプレイが入賞するリプレイGR11~13の当選時と、で同じ停止順を識別可能に報知する場合でも、異なる点灯色にて報知されるので、ナビ報知により識別される停止順が同じであっても、その際の点灯色により報知された停止順に従って停止操作を行うことにより入賞する役を認識させることができる。

【0309】

また、本実施例では、ナビ報知において報知された停止順を即座に識別することが困難な報知態様で停止順が報知されるようになっており、サブ制御部91による液晶表示器51等を用いたナビ演出によって報知される停止順に着目させることができる。また、ナビ演出が機能しない場合でも、対応表等を用いることにより停止順を識別させることができる。即座に識別することが困難な報知態様とは、例えば、停止順等の操作手順に対応して定められた識別記号、識別番号等を報知するものが該当する。

【0310】

尚、本実施例では、ナビ報知において報知された停止順を即座に識別することが困難な報知態様で停止順が報知される構成であるが、後述の変形例にて説明するように、ナビ報知において報知された停止順を即座に識別することが可能な報知態様で操作手順が報知される構成としても良い。

【0311】

また、本実施例では、サブ制御部91が、メイン制御部41によりナビ報知が実行される場合に、液晶表示器51によりナビ報知よりも目立つ報知態様にてナビ報知にて報知される停止順を識別可能に報知させる制御を行うようになっており、液晶表示器51等の演出装置を用いることにより好適な態様にて遊技者にとって有利なリールの停止順を報知することができる。尚、ナビ報知よりも目立つ報知態様とは、ナビ報知が行われる遊技補助表示器12よりも大きい画面にてナビ演出が行われる報知態様、複数の演出装置にてナビ演出が行われる報知態様、即座に操作手順を把握できる報知態様などであれば良い。

【0312】

また、本実施例では、メイン制御部41は、ナビ報知に従った停止順で停止操作されたか否かに関わらず、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ報知を継続する一方、サブ制御部91は、ナビ報知に従った停止順で停止操作がされている限り、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ演出を継続するが、ナビ報知に従った停止順と一致しない停止順で停止操作がされた場合には、報知された停止順と一致しない停止操作がされた時点からナビ演出を終了するようになっており、報知された停止順とは異なる操作手順で停止操作されたときに、ナビ報知による報知は継続することで、その後も報知内容を確認できる一方で、ナビ報知よりも目立つ態様で報知される液晶表示器51によ

10

20

30

40

50

る報知は終了するので、操作ミスをした場合に遊技者に対して煩わしい思いをさせてしまうことを防止できる。

【0313】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、ナビ報知に従った停止順で停止操作されたか否かに関わらず、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ報知を継続する一方、サブ制御部91は、ナビ報知に従った停止順で停止操作がされている限り、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ演出を継続するが、ナビ報知に従った停止順と一致しない停止順で停止操作がされた場合には、報知された停止順と一致しない停止操作がされた時点からナビ演出を終了する構成であるが、メイン制御部41は、ナビ報知に従った停止順で停止操作されたか否かに関わらず、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ報知を継続し、サブ制御部91も、ナビ報知に従った停止順で停止操作された否かに関わらず、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ演出を継続する構成としても良いし、メイン制御部41も、ナビ報知に従った停止順で停止操作がされている限り、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ報知を継続するが、ナビ報知に従った停止順と一致しない停止順で停止操作がされた場合には、報知された停止順と一致しない停止操作がされた時点からナビ報知を終了し、サブ制御部91も、ナビ報知に従った停止順で停止操作がされている限り、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ演出を継続するが、ナビ報知に従った停止順と一致しない停止順で停止操作がされた場合には、報知された停止順と一致しない停止操作がされた時点からナビ演出を終了する構成としても良いし、メイン制御部41は、ナビ報知に従った停止順で停止操作がされている限り、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ報知を継続するが、ナビ報知に従った停止順と一致しない停止順で停止操作がされた場合には、報知された停止順と一致しない停止操作がされた時点からナビ報知を終了する一方、サブ制御部91は、ナビ報知に従った停止順で停止操作された否かに関わらず、ゲーム開始から全リール停止までの期間にわたりナビ演出を継続する構成としても良い。

【0314】

また、本実施例では、押し順ベル当選時、リプレイGR11～13の当選時、リプレイGR21～23の当選時、リプレイGR24～26の当選時において、第1停止リールのみ停止順が一致すれば、第2停止リール以降の停止順に関わらず、対象となる役が入賞することとなる。すなわち第2停止リール以降は、任意の停止順にて停止操作を行えば、対象となる役を入賞させることが可能となるため、メイン制御部41が行うナビ報知では、押し順ベル当選時、リプレイGR11～13の当選時、リプレイGR21～23の当選時、リプレイGR24～26の当選時において、左中右及び左右中の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、中左右及び中右左の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、右左中及び右中左の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様として、それぞれ共通の点灯態様を適用している。一方で、サブ制御部91は、押し順ベル当選時、リプレイGR11～13の当選時、リプレイGR21～23の当選時、リプレイGR24～26の当選時において、第1停止リールの停止順だけでなく、第2停止リール以降の停止順を抽選等により振り分け、振り分けた結果に基づいて、第1停止リールの停止順だけでなく、第2停止リール以降の停止順についてもナビ演出により報知するようになっており、メイン制御部41の負荷を増やすことなく、液晶表示器51等の演出装置により多彩な報知態様にて停止順の報知を行うことができる。

【0315】

尚、本実施例では、メイン制御部41が行うナビ報知では、押し順ベル当選時、リプレイGR11～13の当選時、リプレイGR21～23の当選時、リプレイGR24～26の当選時において、左中右及び左右中の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、中左右及び中右左の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、右左中及び右中左の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様として、それぞれ共通の点灯態様を適用しているが、押し順ベル当選時、リプレイGR11～13の当選時、リプレイGR21～23の当選時、リプレイGR24～26の当選時において左中右の停止順を識別可能なセグメントの点灯

態様、左右中の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、中左右の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、中右左の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、右左中の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様、右中左の停止順を識別可能なセグメントの点灯態様をそれぞれ振り分けてナビ報知を行う構成としても良い。また、サブ制御部 91 が、押し順ベル当選時、リプレイ GR 11～13 の当選時、リプレイ GR 21～23 の当選時、リプレイ GR 24～26 の当選時において、第 1 停止リールの停止順のみナビ演出により報知する構成としても良い。

【0316】

また、本実施例では、サブ制御部 91 は、役が入賞した際に、常に入賞報知演出を実行するのではなく、ナビ報知が実行され、報知された停止順に従って停止操作がされ、いずれかの役が入賞した場合に入賞報知演出を実行するのに対して、ナビ報知が実行され、報知された停止順以外の停止順に従って停止操作がされ、いずれかの役が入賞した場合には、入賞報知演出を実行しないようになっており、ナビ報知により停止順が報知され、報知された停止順以外の停止順で停止操作されていずれかの役が入賞した場合には入賞報知演出が実行されないことから、報知された停止順を無視しても役が入賞することを遊技者に印象付けてしまうことを防止できる。

10

【0317】

また、図 32 (c) (d) で示す例では、ナビ報知が実行されたにも関わらず、報知された停止順以外の停止順で停止操作がされて入賞する役が、一直線上に同一または類似の図柄が揃わない構成であるが、ナビ報知が実行されたにも関わらず、報知された停止順以外の停止順で停止操作がされて入賞する役が、一直線上に同一または類似の図柄が揃う構成、すなわち一見して入賞を把握することができる役である場合に、入賞報知演出を実行しないことにより、より効果的に報知された停止順を無視しても役が入賞することを遊技者に印象付けてしまうことを防止できる。

20

【0318】

また、ナビ報知が実行されない場合に、入賞した場合には入賞報知演出が実行される役が、ナビ報知が実行されたにも関わらず、報知された停止順以外の停止順で停止操作がされて入賞した場合に、入賞報知演出が実行されないようにしても良く、このような構成とした場合でも、より効果的に報知された停止順を無視しても役が入賞することを遊技者に印象付けてしまうことを防止できる。

30

【0319】

また、本実施例では、ナビ報知を、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が表示される遊技補助表示器 12 を用いて行っている。すなわちナビ報知に係る情報以外も表示可能な遊技補助表示器 12 を用いてナビ報知を行っているので、ナビ報知を行う報知手段を、ナビ報知だけでなく他の情報を報知する報知手段と共用することができる。

【0320】

また、ナビ報知を、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が表示される遊技補助表示器 12 と共用する場合には、ナビ報知において表示される報知態様と、払出枚数の報知態様またはエラーコードの報知態様と、異なる報知態様（例えば、表示色が異なる報知態様、表示内容が重複しない報知態様等）となるのが好ましく、このようにすることで、遊技補助表示器 12 に表示されている報知内容を誤認してしまうことを防止できる。

40

【0321】

また、例えば、ゲームの進行中にエラーが検知された場合に、遊技補助表示器 12 にエラーが検知された時点でエラーコードを表示するものの、ゲーム終了時までエラー状態には制御しない構成においては、ナビ報知の実行中にエラーが検知された場合に、エラーコードを表示せず、ナビ報知をゲーム終了時まで継続する構成とすることが好ましく、このような構成とすることで、ナビ報知中のエラーにより報知された内容を確認できず、遊技者に不利益となってしまうことを防止できる。さらにこの場合には、ナビ報知で用いてい

50

ないセグメント（例えば、表示器 1 2 L の第 8 セグメント）を用いてエラーが検知されたことを報知することが好ましく、このようにすることで、ナビ報知を継続しつつ、エラーが検知されたことを認識させることができる。

【0322】

尚、本実施例では、ナビ報知を、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が表示される遊技補助表示器 1 2 を用いて行う構成であるが、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 B E T L E D 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 B E T L E D 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 B E T L E D 1 6 を用いてナビ報知を行う構成（例えば、1 B E T L E D 1 4 の点灯で左リールの停止操作、2 B E T L E D 1 5 の点灯で中リールの停止操作、3 B E T L E D 1 6 の点灯で右リールの停止操作を指示するナビ報知等）としたり、後述する変形例で説明するように、専用の表示器にてナビ報知を行う構成としても良い。

10

【0323】

本実施例では、ナビ報知により報知される操作手順として、リールの停止順、すなわち複数のリールに対応するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R による複数の操作順のうちいずれかの操作順で操作する操作手順を適用しているが、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手順、停止順と操作タイミングの組合せによる操作手順を適用しても良い。

【0324】

20

また、本実施例では、ナビ報知により報知される特定の操作手順として複数の操作手順からランダムに決定された操作手順が報知される構成であるが、ナビ報知により報知される特定の操作手順は一律に固定された操作手順でも良い。

【0325】

また、本実施例では、当選役が異なり、報知された停止順に従った停止操作を行うことで入賞する役が異なるが、対象となる役を入賞させる停止順が同一となる場合に、遊技補助表示器 1 2 のナビ報知にて停止順を識別可能に点灯するセグメントの組合せは同じであるが、点灯色が異なることで、入賞する役も識別できる構成であるが、一方が点灯で他方が点滅による報知、点滅の切替速度が異なる報知とすることで、入賞する役も識別できる構成としても良い。また、後述する変形例で説明するように、表示内容が異なる報知とすることで、入賞する役も識別できる構成としても良い。特に、一方が点灯で他方が点滅による報知、点滅の切替速度が異なる報知、表示内容が異なる報知を適用する場合には、当選役が異なり、報知された停止順に従った停止操作を行うことで入賞する役が異なるが、対象となる役を入賞させる停止順が同一となる場合に、単色表示の表示器を用いてナビ報知を行っても、入賞する役を識別することができる。

30

【0326】

また、本実施例では、当選役が異なり、報知された停止順に従った停止操作を行うことで導出されることとなる異なる役として、中段ベルと特殊リプレイ、中段リプレイ、赤 7 揃いリプレイまたは赤 7 取りこぼしリプレイ、青 7 揃いリプレイまたは青 7 取りこぼしリプレイ（押し順ベルとリプレイ G R 1 1 ~ 1 3、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3、リプレイ G R 2 4 ~ 2 6）、すなわち一方はメダルの払出を伴う小役、他方は再遊技の付与を伴う再遊技役であり、かつ遊技状態の移行を伴う役を適用しているが、特定の操作手順で操作された場合に、一方が一のラインに第 1 の図柄組合せが導出されるのに対して他方が一のラインに第 1 の図柄組合せとは異なる第 2 の図柄組合せが導出されるもの（例えば、「ブルーブルーベル」の組合せが揃うことで入賞する中段ベルと「ブルーリプレイ aーリプレイ a」の組合せが揃うことで入賞する昇格リプレイ等）、特定の操作手順で操作された場合に、一方が第 1 のラインに特定の図柄組合せが導出されるのに対して他方が第 1 のラインとは異なる第 2 のラインに特定の図柄組合せが導出されるもの（例えば、「リプレイ a／リプレイ bーリプレイ aーリプレイ a」の組合せが入賞ライン L N に揃う中段リプレイと「リプレイ a／リプレイ bーリプレイ aーリプレイ a」の組合せが無効ライン L M 4 に揃う

40

50

右上がりリプレイ)、特定の操作手順で操作された場合に、一方が第1数のメダルの付与を伴う第1の小役が導出されるのに対して他方が第2数のメダルの付与を伴う第2の小役が導出されるもの、特定の操作手順で操作された場合に、一方が遊技状態の移行を伴う第1の再遊技役が導出されるのに対して他方が遊技状態の移行を伴わない第2の再遊技役が導出されるもの、特定の操作手順で操作された場合に、一方が第1数のメダルの付与を伴う第1の小役が導出されるのに対して他方が第2数のメダルの付与を伴う第2の小役が導出されるもの(例えば、8枚のメダルの払出を伴う中段ベルと1枚のメダルの払出を伴う角チェリー)、特定の操作手順で操作された場合に、一方がメダルの付与を伴う小役が導出されるのに対して他方が再遊技の付与を伴う再遊技役または遊技状態の移行を伴う特別役が導出されるもの(例えば、メダルの付与を伴う中段ベルと再遊技の付与を伴う中段リプレイまたは遊技状態の移行を伴うBB)、特定の操作手順で操作された場合に、一方が再遊技の付与を伴う再遊技役が導出されるのに対して他方が遊技状態の移行を伴う特別役が導出されるもの、特定の操作手順で操作された場合に、一方が第1の遊技状態への移行を伴う第1の特別役が導出されるのに対して他方が第1の遊技状態とは異なる第2の遊技状態への移行を伴う第2の特別役が導出されるもの(例えば、BBへの移行を伴うBBとRBへの移行を伴うRB)、これらの組合せなどが該当する。また、遊技状態の移行を伴う役は、特別役に限られず、小役、再遊技役、ハズレのうちの特定役を適用しても良い。

10

【0327】

また、本実施例では、ナビ報知が行われることで、遊技者にとって有利な操作手順が識別可能となる構成であるが、内部抽選の結果(内部当選フラグの当選状況)が識別可能に表示される構成(例えば、当選役毎に割り当てられた、2進数、10進数、16進数等の番号が表示される構成等)であっても良く、このような構成とすることで、例えば、試射試験等を行う場合に、各ゲームにおける内部抽選の結果を把握することが可能となる。

20

【0328】

また、このような構成においては、試射試験等、遊技者に積極的に認識させるものではないことから、前面扉1bの内側に設けられた表示器(例えば、設定値表示器24等)や筐体1a内に設けられた表示器に表示されることが好ましい。また、遊技者から見える表示器(遊技補助表示器12等)を用いる場合には、遊技者が即座に認識できない態様で表示されることが好ましい。

【0329】

次に、ナビ報知の変形例1～5について説明する。

30

【0330】

上記実施例では、当選役が異なり、報知された停止順に従った停止操作を行うことで入賞する役が異なるが、対象となる役を入賞させる停止順が同一となる場合に、遊技補助表示器12のナビ報知にて停止順を識別可能に点灯するセグメントの組合せは同じであるが、点灯色が異なることで、入賞する役も識別できる構成であった。

【0331】

これに対して変形例1では、遊技補助表示器12のナビ報知にて停止順を識別可能に点灯するセグメントの組合せが異なることで、入賞する役も識別できるようになっている。

【0332】

詳しくは、ナビ報知における遊技補助表示器の点灯態様が、図33に示すように、報知される停止順(中左右、中右左、右左中、右中左、左――(左第1停止)、――中――(中第1停止)、――右(右第1停止))及びナビ報知の対象役の種類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停止順及び報知された停止順に従って停止操作がされることで入賞する役も識別できるようになっている。

40

【0333】

このような構成とすることにより、当選役が異なり、報知された停止順に従った停止操作を行うことで入賞する役が異なるが、対象となる役を入賞させる停止順が同一となる場合に、単色表示の表示器を用いてナビ報知を行っても、報知された停止順に従って停止操作がされることで入賞する役を識別することができる。

50

【0334】

尚、変形例1では、停止順及びナビ報知の対象役に対応して点灯するセグメントの組合せが、停止順やナビ報知の対象役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ものであるが、後述のようにナビ報知において報知された停止順及びナビ報知の対象役を即座に識別することが可能な報知態様で操作手順及び報知の対象役が報知される構成としても良い。

【0335】

上記実施例では、ナビ報知において報知された停止順を即座に識別することが困難な報知態様で停止順が報知される構成であった。

10

【0336】

これに対して変形例2、3では、ナビ報知において報知された停止順を即座に識別することが可能な報知態様で操作手順が報知される。

【0337】

変形例2では、ナビ報知における遊技補助表示器12の点灯態様が、図34及び図35に示すように、リール回転開始から第1停止までの第1期間、第1停止から第2停止までの第2期間、第2停止から第3停止までの第3期間の各期間毎に変化する。第1期間における点灯態様は、表示器12Rの点灯態様が第1停止リールに該当するリールを示す文字（左リールがL、中リールがC、右リールがr）となり、第2期間における点灯態様は、表示器12Rの点灯態様が第2停止リールに該当するリールを示す文字となり、第3期間における点灯態様は、表示器12Rの点灯態様が第3停止リールに該当するリールを示す文字となる。例えば、中左右の停止順を報知する場合には、表示器12Rの点灯態様が、C→L→rの順番で切り替わる。また、左―（第1停止リールが左、第2停止リール、第3停止リールは任意の場合）の停止順を報知する場合には、表示器12Rの点灯態様が、L→―→―の順番で切り替わる。これにより、ナビ報知における遊技補助表示器12の表示器12Rにより第1期間、第2期間、第3期間に表される文字によってリールの停止順を識別できるようになっている。

20

【0338】

また、第1期間から第3期間のいずれの期間においても、表示器12Lには、ナビ報知の対象役を示す番号（押し順ベルが1、リプレイGR1～6が2、リプレイGR11～13が3、リプレイGR21～23で中段リプレイの停止順が報知される場合が4、リプレイGR21～23で赤7揃いリプレイまたは赤7取りこぼしリプレイが報知される場合が5、リプレイGR24～26で中段リプレイの停止順が報知される場合が6、リプレイGR24～26で青7揃いリプレイまたは青7取りこぼしリプレイが報知される場合が7）が表示されるようになっており、第1期間から第3期間において表示器12Lに表示された番号から、報知された停止順に従って停止操作がされることで入賞する役が識別できるようになっている。

30

【0339】

このような構成とすることにより、ナビ報知において報知された停止順及び入賞する役を即座に識別することが可能な報知態様で操作手順が報知されるので、例えば、液晶表示器51等の演出装置が機能しない場合でも、対応表等を用いることなく操作手順や入賞する役を認識させることができる。

40

【0340】

変形例3では、ナビ報知における遊技補助表示器12の点灯態様が、図36に示すように、リール回転開始から第1停止までの第1期間、第1停止から第2停止までの第2期間、第2停止から第3停止までの第3期間の各期間毎に変化する。第1期間における点灯態様は、表示器12Lの点灯態様がナビ報知の対象役の種類を示す番号となり、表示器12Rの点灯態様が第1停止リールに該当するリールを示す番号（左リールが1、中リールが2、右リールが3）となる第1の状態と、表示器12L及び表示器12Rの点灯態様が第1停止リールを停止させる目安となる停止位置（いわゆる目押しすべき位置）を示す番号

50

(図柄番号、ただし任意の停止位置で良い場合には99とする)となる第2の状態と、が一定時間毎に切り替わる点灯態様となり、第2期間における点灯態様は、表示器12Lの点灯態様がナビ報知の対象役の種類を示す番号となり、表示器12Rの点灯態様が第2停止リールに該当するリールを示す番号となる第1の状態と、表示器12L及び表示器12Rの点灯態様が第2停止リールを停止させる目安となる停止位置を示す番号となる第2の状態と、が一定時間毎に切り替わる点灯態様となり、第3期間における点灯態様は、表示器12Lの点灯態様がナビ報知の対象役の種類を示す番号となり、表示器12Rの点灯態様が第3停止リールに該当するリールを示す番号となる第1の状態と、表示器12L及び表示器12Rの点灯態様が第3停止リールを停止させる目安となる停止位置を示す番号となる第2の状態と、が一定時間毎に切り替わる点灯態様となる。例えば、リプレイGR21当選時に赤7揃いリプレイを入賞させる停止順を報知するナビ報知において、左ー(第1停止リールが左リールで、第2停止リール、第3停止リールは任意の場合)で、全てのリールに停止させる目安となる停止位置として「赤7」が指定される場合には、第1期間においてリプレイGR21～23の当選及び左リールの停止操作を示す51と左リールの赤7の図柄番号を示す20とが交互に表示され、第2期間においてリプレイGR21～23の当選及び中リール及び右リールのうちより左側に位置する中リールの停止操作を示す52と中リールの赤7の図柄番号を示す18とが交互に表示され、第3期間においてリプレイGR21～23の当選及び右リールの停止操作を示す53と右リールの赤7の図柄番号を示す18とが交互に表示される。これにより、ナビ報知における遊技補助表示器12により第1期間、第2期間、第3期間に表される交互に表示される番号によってリールの停止順及び停止操作の目安となる停止位置、報知された停止順に従って停止操作がされることで入賞する役を識別できるようになっている。

10

20

【0341】

停止させる目安となる停止位置とは、例えば、遊技者にとって有利となる停止位置が複数存在する場合に、そのうちの最も狙いやすい図柄(「赤7」、「青7」、「BAR」のように他の図柄よりも大きい図柄、他の図柄の色彩に比較して識別し易い色彩の図柄、透かしを有し、リールLED55の点灯により発行して見える図柄など)、遊技者にとって有利となる停止位置が狙いにくい図柄であれば、その近辺の狙いやすい図柄等が該当する。

【0342】

また、上記のように停止させる目安となる停止位置が図柄番号で報知される場合には、遊技者の操作により液晶表示器51に表示されるメニュー画面等において、図柄配列と図柄番号と、の関係を確認できる構成とすることが好ましい。

30

【0343】

このような構成とすることにより、ナビ報知において報知された停止順や停止操作の目安となる停止位置、入賞する役を即座に識別することが可能な報知態様で操作手順が報知されるので、例えば、液晶表示器51等の演出装置が機能しない場合でも、対応表等を用いることなく操作手順や入賞する役を認識させることができる。

【0344】

尚、即座に識別することが可能な報知態様は、変形例2、3で説明したものに限らず、例えば、報知手順を文字、操作すべき導出操作手段に対応する番号、頭文字、リールを停止させる際のタイミングの目安となる図柄番号、リールを停止させる際のタイミングの目安となる図柄、その図柄を示す文字、頭文字、その図柄の色等(例えば、赤7の場合にr7、青7の場合にb7等)を報知するものであれば良い。

40

【0345】

上記実施例では、ナビ報知を、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が表示される遊技補助表示器12を用いて行う構成であった。

【0346】

これに対して変形例4、5では、専用の表示器にてナビ報知を行うようになっている。

50

【0347】

変形例4では、ナビ報知を行うために、図37(a)に示すように、8のセグメントを有する5桁の表示器を専用にしたものであり、いずれか3桁の表示器において左リール、中リール、右リールの停止順が報知され、残りの2桁の表示器において上述の第1期間、第2期間、第3期間においてそれぞれ停止操作の目安となる停止位置が報知されることで操作手順を識別できるようになっている。また、ナビ報知の対象役は、表示色、表示／非表示の切替の有無、表示／非表示の切替速度等により識別可能となる。

【0348】

変形例5では、ナビ報知を行うために、図37(b)に示すように、8のセグメントを有する9桁の表示器を専用にしたものであり、いずれか3桁の表示器において左リール、中リール、右リールの停止順が報知され、残りの6桁の表示器のうちいずれか2桁の表示器において左リールの停止操作の目安となる停止位置が報知され、残りの4桁の表示器のうちいずれか2桁の表示器において中リールの停止操作の目安となる停止位置が報知され、残りの2桁の表示器において右リールの停止操作の目安となる停止位置が報知されることで操作手順を識別できるようになっている。また、ナビ報知の対象役は、表示色、表示／非表示の切替の有無、表示／非表示の切替速度等により識別可能となる。

10

【0349】

このようにナビ報知を行うために、専用の表示器を用いることにより、操作手順や入賞する役等の情報をより分かりやすく報知することが可能となる。

【0350】

尚、変形例4、5では、全ての表示器について専用の表示器を設ける構成であるが、一部については、他の情報を報知する表示器と併用する構成としても良い。

20

【0351】

また、変形例4、5では、8のセグメントを有する表示器を適用しているが、例えば、左リール、中リール、右リールに対応する3つのLEDを設けて、停止時期毎に対応するLEDを点灯することにより停止順を識別可能となる構成としても良い。この場合にも、ナビ報知の対象役は、表示色、表示／非表示の切替の有無、表示／非表示の切替速度等により識別可能となる。

【0352】

上記実施例及び変形例では、ナビ報知によりリールの操作手順に加え、報知された操作手順に従って停止操作を行うことにより入賞する役も識別可能となる構成であったが、ナビ報知により少なくともリールの操作手順が識別可能となる構成であれば良い。

30

【0353】

上記実施例では、メイン制御部41が行う操作手順を識別可能な報知として、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について説明しているが、操作手順を識別可能な報知として、内部抽選結果に応じて入賞し得る役を識別可能に報知する役報知を実行し、報知内容から操作手順を識別可能となる構成としても良い。

【0354】

役報知では、図38に示すように、遊技補助表示器12の点灯態様として、内部抽選結果、またはその組合せに応じて、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リールの操作手順及び入賞し得る役が識別できるようになっている。

40

【0355】

例えば、遊技補助表示器12に1Aと表示されている場合には、共通ベルが当選していることが識別され、これにより、どの停止順、かつどのタイミングで停止操作を行っても遊技者の有利度に影響しないことから、任意の停止順、任意のタイミングでの停止操作を識別でき、中段ベルまたは右下がりベルが入賞し得る役として識別できるようになっている。

【0356】

また、遊技補助表示器12に2Fと表示されている場合には、スイカ、強チェリーまた

50

は弱チェリーのいずれかが当選していることが識別され、これにより、中段スイカ、右下がりスイカ、中段チェリーまたは角チェリーを入賞させるためには、引込範囲内での停止操作を必要とすることから、左リールについては、「スイカ」及び「チェリー」の引込範囲、中リール及び右リールについては、「スイカ」の引込範囲となるタイミングでの停止操作を識別でき、中段スイカ、右下がりスイカ、中段チェリーまたは角チェリーが入賞し得る役として識別できるようになっている。

【0357】

このように、メイン制御部41が、内部抽選結果に応じて入賞し得る役を識別可能に報知する役報知を実行し、報知内容から操作手順及び入賞し得る役を識別可能となる構成とした場合においても、メイン制御部41が遊技補助表示器12によりリールの操作手順を識別可能に報知させる制御、すなわち役報知を行う制御を行うため、サブ制御部91側に異常が生じて遊技者の有利度に影響を与えてしまうことを防止できるとともに、遊技補助表示器12による役報知において、例えば、中段ベルまたは右下がりベルが入賞し得る共通ベルの当選時と、中段リプレイ、昇格リプレイが入賞し得るリプレイGR1～6の当選時と、で同じ操作手順を識別可能に報知する場合でも、異なる報知態様にて報知されるので、役報知により識別される操作手順が同じであっても、その際の報知態様の違いにより、報知された操作手順に従って停止操作を行うことにより入賞し得る役を認識させることができる。

【0358】

本実施例のスロットマシン1では、前述のように遊技の制御を行うメイン制御部41が設けられた遊技制御基板40などの各種基板が搭載されており、これらの基板には、図39(A)に示すように、遊技者による遊技の進行操作が可能なスイッチ類、表示器等からなる電気部品がケーブルを介して接続されている。

【0359】

遊技制御基板40には、前述したように、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、投入メダルセンサ31a～c、遊技補助表示器12等の電機部品が接続されている。

【0360】

具体的には、図5(A)に示すように、スタートスイッチ7及び遊技補助表示器12は遊技制御基板40と配線接続され、MAXBETスイッチ6、ストップスイッチ8L、8C、8R、投入メダルセンサ31a～c等の他の電機部品は、操作部中継基板110を経由して遊技制御基板40と配線接続されている。

【0361】

操作部中継基板110には、遊技制御基板40と各電気部品とを接続するための配線パターン(図示略)が設けられており、電気部品から遊技制御基板40に対して出力される検出信号または遊技制御基板40から供給(入力)される電力や信号等の中継可能とされている。

【0362】

このようにスタートスイッチ7及び遊技補助表示器12を除く電気部品と遊技制御基板40とを、スロットマシン1の本体(本実施例では、筐体1a)所定箇所に取り付けた操作部中継基板110を経由して配線接続することで、遊技制御基板40からスロットマシン1の本体所定箇所に個々に配設される複数の電気部品との配線の取りまとめが容易になるとともに、コネクタ接続部が常に中継基板または遊技制御基板40に設けられることになり、これにより電気部品それぞれのコネクタ接続部が固定されるため、配線接続作業時においてコネクタ接続部を探したり、接続する配線の種類を間違えること等が防止される。

【0363】

スタートスイッチ7及び遊技補助表示器12を除く電気部品と基板とはケーブルを介して接続されており、これらの電気部品と基板とを接続するケーブルは、スロットマシンの製造時における組み付け作業や配線作業を容易にするため、コネクタ同士の接続を解除することで分離可能とされている。

10

20

30

40

50

【0364】

電気部品のうち遊技補助表示器12を遊技制御基板40に直接配線接続するとともに、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続、すなわち遊技制御基板40の基板側コネクタ620aとケーブル600aのケーブル側コネクタ610aとの接続及び遊技補助表示器12の部品側コネクタ640aとケーブル側コネクタ630aとの接続について、コネクタ同士の接続の解除をコネクタ規制部材650a、650bによって規制されるようになっている。

【0365】

基板側コネクタ620aとケーブル600aのケーブル側コネクタ610aとの接続の解除を規制するコネクタ規制部材650aは、図5(B)に示すように、一面が開口する箱形状に形成され、基板側コネクタ620aに接続されたケーブル側コネクタ610aの上方から覆った状態でコネクタ規制部材650aに設けられた係合部651を、遊技制御基板40を収容する基板ケース660に設けられた係合筒661内に嵌合することで、該係合筒661内に設けられた弾性爪662がコネクタ規制部材650a側の係合部651に設けられた係合穴(図示略)に係合されて基板ケース660に取り付けられるようになっている。

10

【0366】

コネクタ規制部材650aの係合部651を係合筒661に嵌合することで、その内部で弾性爪662が係合穴(図示略)に係合され、これにより、基板ケース660を開封するか係合部651を破壊しない限りコネクタ規制部材650aと基板ケース660との係合状態を解除することができなくなる。

20

【0367】

遊技補助表示器12の部品側コネクタ640aとケーブル600aのケーブル側コネクタ630aとの解除を規制するコネクタ規制部材650bは、コネクタ規制部材650bと同様に一面が開口する箱形状に形成され、部品側コネクタ640aに接続されたケーブル側コネクタ630aの上方から覆った状態でコネクタ規制部材650bに設けられた係合部を、遊技補助表示器12に設けられた係合筒内に嵌合することで、該係合筒内に設けられた弾性爪がコネクタ規制部材650b側の係合部に設けられた係合穴に係合されて遊技補助表示器12に取り付けられるようになっている。

30

【0368】

コネクタ規制部材650bを係合筒に嵌合することで、その内部で弾性爪が係合穴に係合され、これにより、係合部を破壊しない限りコネクタ規制部材650bと遊技補助表示器12との係合状態を解除することができなくなる。

【0369】

また、コネクタ規制部材650bが遊技補助表示器12に取り付けられると、遊技補助表示器12を前面扉1bの裏面から固定するためのネジ(図示略)がコネクタ規制部材650bにより被覆されるようになっており、係合部を破壊しない限り遊技補助表示器12を前面扉1bから取り外すこともできなくなる。

【0370】

このため、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続を解除したり、遊技補助表示器12を前面扉1bから取り外すためには、コネクタ規制部材650aの係合部またはコネクタ規制部材650bの係合部を破壊しなければならず、これにより、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続が解除されたり、遊技補助表示器12が前面扉1bから取り外されたりすると、その痕跡が残るようになっている。

40

【0371】

また、図5(A)に示すように、電気部品のうちスタートスイッチ7を遊技制御基板40に直接配線接続するとともに、遊技制御基板40とスタートスイッチ7との間のコネクタ接続、すなわち遊技制御基板40の基板側コネクタ620bとケーブル600bのケーブル側コネクタ610bとの接続及びスタートスイッチ7の部品側コネクタ640bとケーブル側コネクタ630bとの接続についても、コネクタ同士の接続の解除をコネクタ規

50

制部材 650a、コネクタ規制部材 650b と同様に構成された 650c によって規制されるようになっており、遊技制御基板 40 とスタートスイッチ 7 との間のコネクタ接続を解除するためには、コネクタ規制部材 650a の係合部またはコネクタ規制部材 650c の係合部を破壊しなければならず、これにより、遊技制御基板 40 とスタートスイッチ 7 との間のコネクタ接続が解除されると、その痕跡が残るようになっている。

【0372】

この際、基板側コネクタ 620b とケーブル 600b のケーブル側コネクタ 610b との接続の解除が、コネクタ規制部材 650a によって基板側コネクタ 620a とケーブル 600a のケーブル側コネクタ 610a との接続の解除とともに規制されるようになっている。すなわち 1 つのコネクタ規制部材 650a により、遊技補助表示器 12 に接続されるケーブル 600a のケーブル側コネクタ 610a と基板側コネクタ 620a との接続の解除、スタートスイッチ 7 に接続されるケーブル 600b のケーブル側コネクタ 610b と基板側コネクタ 620b との接続の解除が同時に規制されるようになっている。

10

【0373】

本実施例では、前述のように遊技の制御を行うメイン制御部 41 と演出の制御を行うサブ制御部 91 とを備える構成において、メイン制御部 41 が遊技補助表示器 12 により遊技者にとって有利となるリールの停止順を識別可能に報知させる制御、すなわちナビ報知を行う制御を行うことで、サブ制御部 91 側に異常が生じても遊技者の有利度に影響を与えてしまうことを防止できるようになっている。

【0374】

20

一方、遊技補助表示器 12 は、ケーブル 600a を介して遊技制御基板 40 に接続されるが、遊技補助表示器 12 と遊技制御基板 40 との配線の接続不良や、不正により敢えて遊技補助表示器 12 と遊技制御基板 40 との配線を外すことにより、ナビ報知により遊技補助表示器 12 に表示される操作態様を認識できなくなってしまうことがあり、このような場合には、遊技者の有利度に影響を与えてしまう虞がある。

【0375】

これに対して本実施例では、遊技制御基板 40 と遊技補助表示器 12 との間のコネクタ接続について、コネクタ同士の接続の解除をコネクタ規制部材 650a、650b によって規制され、遊技制御基板 40 と遊技補助表示器 12 との間の配線が外れたり、故意に外したりすることが防止されるので、サブ制御部 91 側に異常が生じた際に、遊技補助表示器により報知される操作態様も認識できなくなってしまうようなことがなく、遊技者の有利度に影響を与えてしまうことを防止できる。

30

【0376】

また、遊技補助表示器 12 の前面扉 1b からの取り外しがコネクタ規制部材 650b によって規制され、遊技補助表示器 12 を故意に取り外すことが防止されるので、サブ制御部 91 側に異常が生じた際に、遊技補助表示器により報知される操作態様も認識できなくなってしまうようなことがなく、遊技者の有利度に影響を与えてしまうことを防止できる。

【0377】

また、本実施例では、遊技制御基板 40 と遊技補助表示器 12 との間のコネクタ接続を解除するためには、コネクタ規制部材 650a の係合部またはコネクタ規制部材 650b の係合部を破壊しなければならず、これにより、遊技制御基板 40 と遊技補助表示器 12 との間のコネクタ接続が解除されると、その痕跡が残るようになっているので、故意に遊技制御基板 40 と遊技補助表示器 12 との間のコネクタ接続が解除されることを効果的に防止することができる。

40

【0378】

また、本実施例では、遊技補助表示器 12 を前面扉 1b から取り外すためには、コネクタ規制部材 650b の係合部を破壊しなければならず、これにより、遊技補助表示器 12 が取り外されると、その痕跡が残るようになっているので、遊技補助表示器 12 を故意に取り外すことを効果的に防止することができる。

50

【0379】

尚、本実施例では、係合部を破壊しなければコネクタ接続を解除することができないコネクタ規制部材650a、650bを用いることにより、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続が解除された場合に、その痕跡が残る構成であるが、接続の解除に関連する痕跡が残る構成であれば、他の方法を用いて遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続が解除されることを規制する構成としても良く、このような構成であっても、故意に遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続が解除されることを効果的に防止することができる。

【0380】

また、本実施例では、係合部を破壊しなければ遊技補助表示器12を取り外すことができないコネクタ規制部材650bを用いることにより、遊技補助表示器12を取り外した場合に、その痕跡が残る構成であるが、遊技補助表示器12の取り外しに関連する痕跡が残る構成であれば、他の方法を用いて遊技補助表示器12の取り外しを規制する構成としても良く、このような構成であっても、遊技補助表示器12を故意に取り外すことを効果的に防止することができる。

【0381】

また、本実施例では、電気部品のうちスタートスイッチ7及び遊技補助表示器12を遊技制御基板40に直接配線接続するとともに、1つのコネクタ規制部材650aにより、遊技補助表示器12に接続されるケーブル600aのケーブル側コネクタ610aと基板側コネクタ620aとの接続の解除、スタートスイッチ7に接続されるケーブル600bのケーブル側コネクタ610bと基板側コネクタ620bとの接続の解除が同時に規制されるようになっている。

【0382】

遊技制御基板40とスタートスイッチ7との間のコネクタ接続について、コネクタ同士の接続の解除を規制するのは、打込器具などの不正機器を接続することを防止することを目的としており、遊技制御基板40とスタートスイッチ7との間のコネクタ接続全ての解除を規制する必要があるが、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、投入メダルセンサ31a～c等と同様に操作部中継基板110を介して接続すると、コネクタ接続箇所が多くなりコネクタカバーなどの規制部材をその分多く必要となるが、スタートスイッチ7を遊技制御基板40に直接配線接続することで規制部材が2箇所ですむこととなる。

【0383】

一方、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続について、コネクタ同士の接続の解除を規制するのは、遊技補助表示器12だけが外れるのを防止することを目的としており、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、投入メダルセンサ31a～c等と同様に操作部中継基板110を介して接続した場合でも、操作部中継基板110と遊技制御基板40との接続を解除した場合、遊技補助表示器12だけ外すことは不可能であり、遊技自体行えなくなってしまうことから、遊技補助表示器12と操作部中継基板110との間のコネクタ接続についてのみコネクタ同士の接続の解除を規制することで足り、この場合も規制部材は2箇所ですむこととなる。

【0384】

スタートスイッチ7が遊技制御基板40に直接接続され、遊技補助表示器12が操作部中継基板110を介して遊技制御基板40と接続される構成とした場合には、それぞれ2箇所ずつ計4箇所の規制部材が必要となるが、本実施例では、遊技補助表示器12及びスタートスイッチ7を遊技制御基板40に直接配線接続することで、1つの規制部材にて遊技補助表示器12に接続されるケーブル600aのケーブル側コネクタ610aと基板側コネクタ620aとの接続の解除、スタートスイッチ7に接続されるケーブル600bのケーブル側コネクタ610bと基板側コネクタ620bとの接続の解除を同時に規制することが可能となり、規制部材の数を削減することができる。

【0385】

尚、本実施例では、遊技補助表示器12を遊技制御基板40に直接配線接続する構成であるが、遊技補助表示器12を操作部中継基板110を介して遊技制御基板40に接続する構成としても良く、このような構成とした場合には、少なくとも遊技補助表示器12と操作部中継基板110との間のコネクタ接続についてのみコネクタ同士の接続の解除を規制することで、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続が解除されることを防止することができる。

【0386】

尚、本実施例では、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続について、コネクタ同士の接続の解除をコネクタ規制部材650a、650bによって規制され、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間の配線が外れたり、故意に外したりすることが防止される構成であるが、例えば、遊技補助表示器12の部品側コネクタ640aとケーブル600aのケーブル側コネクタ630aとの接続箇所が他の部材（例えば、操作部中継基板110等）により隠れる位置となるように配置し、ケーブル600aのケーブル側コネクタ610aと基板側コネクタ620aとの接続箇所が他の部材（例えば、基板ケース660）により隠れる位置となるように配置することにより、接続の解除が困難となる構成としても良く、このような構成とした場合でも、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続が故意に解除されることを防止することができる。

【0387】

また、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続の解除を物理的に規制する構成に限らず、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との接続が解除された旨を検知する解除検知センサ（例えば、遊技制御基板40からケーブル600a、遊技補助表示器12、ケーブル600aを経由する配線を設け、この配線の導通が途切れることをメイン制御部41にて検出する手段等）を設け、解除検知センサにより遊技制御基板40と遊技補助表示器12との接続が解除された旨が検知された場合に、メイン制御部41やサブ制御部91の制御によりその旨を報知する構成としても良く、このような構成とした場合でも、遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続が故意に解除されることを防止することができる。また、この構成においては、接続が解除された旨の報知だけでなく、遊技の制御が不能化されるエラー状態に制御されることが好ましく、これにより遊技制御基板40と遊技補助表示器12との間のコネクタ接続が故意に解除されることをより効果的に防止することができる。

【0388】

また、本実施例では、遊技補助表示器12の前面扉1bからの取り外しがコネクタ規制部材650bによって規制され、遊技補助表示器12を故意に取り外すことが防止される構成であるが、例えば、遊技補助表示器12の取付箇所が他の部材（例えば、操作部中継基板110等）により隠れる位置となるように配置することにより、遊技補助表示器12の前面扉1bからの取り外しが困難となる構成としても良く、このような構成とした場合でも、遊技補助表示器12を故意に取り外すことを防止することができる。

【0389】

また、遊技補助表示器12の前面扉1bからの取り外しを物理的に規制する構成に限らず、遊技補助表示器12が取り外された旨を検知する取り外し検知センサ（例えば、遊技制御基板40からケーブル600a、遊技補助表示器12、ケーブル600aを経由する配線を設け、この配線の導通が途切れることをメイン制御部41にて検出する手段等）を設け、取り外し検知センサにより遊技補助表示器12が取り外された旨が検知された場合に、メイン制御部41やサブ制御部91の制御によりその旨を報知する構成としても良く、このような構成とした場合でも、遊技補助表示器12を故意に取り外すことを防止することができる。また、この構成においては、遊技補助表示器12が取り外された旨の報知だけでなく、遊技の制御が不能化されるエラー状態に制御されることが好ましく、これにより遊技補助表示器12を故意に取り外すことをより効果的に防止することができる。

【0390】

次に、サブ制御部 91 が実行する R T 3 - R T 1 移行報知演出について、図 40 に基づいて説明する。

【0391】

本実施例のメイン制御部 41 は、ボーナス (B B、R B) が終了することで、遊技状態を R T 3 に移行させる。また、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームを開始したときに、当該ゲームの遊技状態 (R T 0 ~ 4、R B) を特定可能な遊技状態コマンドをサブ制御部 91 に対して送信し、その後、ゲームが進行して各リールの停止操作が行われる毎に、リールの停止位置の領域番号を特定可能な停止コマンドをサブ制御部 91 に対して送信する。そして、R T 3 で押し順ベルが当選したゲームにおいて、中段ベルまたは上段ベルを入賞させることができる操作態様以外の操作態様で停止操作が行われ、移行出目が停止することで、遊技状態を R T 3 から R T 1 に移行させる。

10

【0392】

これに対して、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 によりゲームが開始したときに受信した遊技状態コマンドに基づいて、遊技状態が R T 3 であるか否かを特定可能であり、メイン制御部 41 によりゲームが開始したときに受信した A R T 状態コマンドに基づいて、A T 中か否かを特定可能であり、リール 2 L、2 C、2 R の停止操作が行われる毎に、停止コマンドに基づいて各リールの停止位置の領域番号を特定して、第 3 停止操作が行われたときに、リールに移行出目の組合せが停止したか否かを特定可能である。

【0393】

そして、サブ制御部 91 は、遊技状態が R T 3 であり、かつ A R T に当選している場合または A R T 中であった場合、すなわち A R T 中に B B または R B が当選した場合、A R T の当選後、A R T に移行する前に B B または R B が当選した場合において、移行出目の組合せが停止したか否かを判定して、移行出目の組合せが停止した場合に、メイン制御部 41 が R T 3 から R T 1 への移行する旨を報知する R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行する。

20

【0394】

R T 3 においては、押し順ベルが当選した際に、中段ベルを入賞させると R T 3 から R T 1 へ移行することがなく、その後、R T 0、R T 2 へも移行することがない構成であるため、A R T 中または A R T に当選している状況であっても、ボーナス終了後の R T 3 においてはナビ演出が実行されることがなく、押し順ベルの当選時に中段ベルを取りこぼして移行出目が停止し、R T 1 へ移行することが促されるようになっており、R T 1 へ移行することで A T が開始されることとなるため、R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行することで、R T 3 から R T 1 への移行する旨だけでなく、A T が開始する旨も認識させることが可能となる。

30

【0395】

図 40 に示すように、サブ制御部 91 は、移行出目が停止されたときに、遊技者による停止操作態様に応じて異なる演出パターンで R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行する。

【0396】

具体的には、左リールを第 1 停止とする停止順で停止操作が行われて、移行出目が停止された場合には、演出パターン A で R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行し、中リールを第 1 停止とする停止順で停止操作が行われて、移行出目が停止された場合には、演出パターン B で R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行し、右リールを第 1 停止とする停止順で停止操作が行われて、移行出目が停止された場合には、演出パターン C で R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行する。

40

【0397】

演出パターン A、B、C では、リール L E D 5 5 の点灯態様、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 から出力される効果音がそれぞれ異なる。

【0398】

このように本実施例では、サブ制御部 91 は、R T 3 において移行出目が停止したとき、すなわち R T 3 から R T 1 へ移行するときに、R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行する

50

ようになっており、R T 3 よりも遊技者にとって有利な R T 0、R T 2 へ移行し得る R T 1 へ移行したことを遊技者に認識させることができる。

【0399】

また、本実施例では、遊技状態が R T 3 であり、かつ A R T に当選している場合または A R T 中であつた場合において R T 3 において移行出目が停止したときに、R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行するので、R T 1 へ移行したことだけでなく、A T が開始する旨も認識させることが可能となる。

【0400】

尚、本実施例では、遊技状態が R T 3 であり、かつ A R T に当選している場合でもなく、A R T 中でもなかつた場合には、移行出目が停止しても R T 3 - R T 1 移行報知演出が
10 実行されない構成であるが、遊技状態が R T 3 において移行出目が停止したときに、A R T に当選している場合であるか否か、A R T 中であつたか否かに関わらず、R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行する構成でも良く、このような構成においても、R T 3 よりも遊技者にとって有利な R T 0、R T 2 へ移行し得る R T 1 へ移行したことを遊技者に認識させることができる。

【0401】

また、本実施例では、R T 3 において移行出目が停止し、R T 1 に移行するときに、当該移行出目が停止したときの停止操作態様に応じて異なる演出態様で R T 3 - R T 1 移行報知演出が実行するようになっており、R T 3 から R T 1 に移行したことを認識させるこ
20 とができるとともに、その際の停止操作態様に応じて R T 3 - R T 1 移行報知演出の演出態様が変化するので、当該 R T 3 - R T 1 移行報知演出の興趣を高めることができる。

【0402】

尚、本実施例では、リール L E D 5 5、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4 から出力される効果音を用いて R T 3 - R T 1 移行報知演出を実行する構成であるが、液晶表示器 5 1 等、他の演出手段を用いても良い。

【0403】

また、本実施例では、移行出目が停止したときの停止操作態様に応じた演出パターン A、B、C において、リール L E D 5 5 の点灯態様、演出効果 L E D 5 2 の点灯態様、スピーカ 5 3、5 4 から出力される効果音がそれぞれ異なる構成であるが、少なくとも一部が異なる構成であっても、R T 3 - R T 1 移行報知演出の演出態様が変化するので、当該 R
30 T 3 - R T 1 移行報知演出の興趣を高めることができる。

【0404】

また、移行出目が停止したときの停止操作態様に応じて必ず異なる演出態様となる必要はなく、少なくとも移行出目が停止したときの停止操作態様に応じて R T 3 - R T 1 移行報知演出の演出態様が異なり得る構成であれば良い。

【0405】

また、本実施例では、移行出目が停止したときの停止順に応じて R T 3 - R T 1 移行報知演出の演出態様が異なる構成であるが、少なくとも停止操作態様に応じて異なる演出態様となり得る構成であれば良く、例えば、停止操作タイミング、停止順及び停止操作タイミングに応じて R T 3 - R T 1 移行報知演出の演出態様が異なり得る構成としても良い。
40

【0406】

また、本実施例では、移行出目が入賞ライン L N に揃うと、無効ライン L M 1 に「ベルーベルーベル以外」、「ベルーベル以外ーベル」、「ベル以外ーベルーベル」の組合せが揃う構成、すなわち入賞ライン L N に揃った図柄の組合せよりも特徴的な図柄の組合せが無効ライン L M 1 に揃う構成であり、特に、図 4 1 に示すように、停止順によって「ベル」が停止するリール及び「ベル以外」が停止するリールが異なる。

【0407】

具体的には、左中右、中左右の停止順で停止操作がされた場合には、図 4 1 (a) に示すように、左リール及び中リールの上段に「ベル」が停止し、右リールに「ベル以外」が停止することとなり、中右左、右中左の停止順で停止操作がされた場合には、図 4 1 (b)
50

）に示すように、中リール及び右リールの上段に「ベル」が停止し、左リールに「ベル以外」が停止することとなり、左右中、右左中の停止順で停止操作がされた場合には、図 4 1 (c) に示すように、左リール及び右リールの上段に「ベル」が停止し、中リールに「ベル以外」が停止することとなる。

【0408】

このような構成においては、左中右、中左右の停止順で停止操作がされた場合には、図 4 1 (a) に示すように、左リール及び中リールの上段に停止した「ベル」に対応するリール LED 55 を点滅して、他の図柄よりも強調する演出を行い、中右左、右中左の停止順で停止操作がされた場合には、図 4 1 (b) に示すように、中リール及び右リールの上段に停止した「ベル」に対応するリール LED 55 を点滅して、他の図柄よりも強調する演出を行い、左右中、右左中の停止順で停止操作がされた場合には、図 4 1 (c) に示すように、左リール及び右リールの上段に停止した「ベル」に対応するリール LED 55 を点滅して、他の図柄よりも強調する演出を行うこと、すなわち停止操作態様に応じて移行出目が停止したときに無効ライン LM 1 に揃った特徴的な図柄の組合せを強調する演出を行う構成としても良く、このような構成とすることで移行出目が停止したことを明確に認識させることができる。

10

【0409】

また、例えば、図 4 2 (a) ～ (c) に示すように移行出目として「リプレーリプレーベル」の組合せが入賞ライン LN、無効ライン LM 1 ～ 4 を含む複数のラインに停止する停止態様を適用するとともに、停止操作態様に応じて、「リプレーリプレーベル」の組合せが揃うラインが異なる構成において、停止操作態様に応じて「リプレーリプレーベル」の組合せ、すなわち移行出目が停止したときに揃う特徴的な図柄の組合せが揃ったラインに対応する図柄の組合せを強調する演出を行う構成としても良く、このような構成とした場合にも、移行出目が停止したことを明確に認識させることができる。

20

【0410】

また、本実施例では、RT 3 において移行出目が停止し、RT 1 に移行するときに、当該移行出目が停止したときの停止操作態様に応じて異なる演出態様で RT 3 - RT 1 移行報知演出が実行する構成であるが、RT 3 において移行出目が停止し、RT 1 に移行するときに、当該移行出目が停止したときの停止操作態様に関わらず共通の演出態様で RT 3 - RT 1 移行報知演出が実行するようにしても良く、このような構成とすることで、RT 3 において移行出目が停止し、RT 1 に移行するときに、当該移行出目が停止したときの停止操作態様に関わらず共通の演出態様で RT 3 から RT 1 に移行した旨が報知されるので、RT 3 から RT 1 に移行したことを容易に認識させることができる。

30

【0411】

尚、共通の演出態様とは、RT 3 - RT 1 移行報知演出に用いる演出手段の全てにおいて演出態様が共通となるものであれば良く、RT 3 - RT 1 移行報知演出に用いられない演出手段の演出態様がそのときに共通の演出態様である必要はない。

【0412】

また、停止操作態様に関わらず共通の演出態様で RT 3 - RT 1 移行報知演出を実行する構成においても、前述のように停止操作態様に関わらず、移行出目が停止したときに特徴的な図柄の組合せが揃うライン上の図柄を他の図柄よりも強調する演出を行うことで、移行出目が停止したことを明確に認識させることができる。

40

【0413】

また、本実施例では、第 1 の遊技状態 (RT 3) から第 2 の遊技状態 (RT 1) へ移行することとなる移行出目として、いずれの役も入賞しない停止態様を適用しているが、移行出目は、いずれの操作態様で停止操作が行われた場合でも停止し得る構成であれば、小役、再遊技役が入賞する停止態様を適用しても良い。

【0414】

また、本実施例では、RT 3 において移行出目が停止することで RT 1 に移行する構成であるが、少なくとも第 1 の遊技状態において、いずれの操作態様で停止操作が行われた

50

場合でも停止し得る移行出目が停止したときに、第1の遊技状態とは異なる第2の遊技状態に移行する構成であれば良く、例えば、R T 1からR T 0に移行するとき、R T 0からR T 2に移行するとき、すなわち移行出目が停止することで第1の遊技状態から第1の遊技状態よりも相対的に有利な遊技状態に移行する構成であっても良いし、R T 0からR T 1に移行するとき、R T 2からR T 1に移行するとき、すなわち移行出目が停止することで第1の遊技状態から第1の遊技状態よりも相対的に不利な遊技状態に移行する構成であっても良く、これらの構成において、第1の遊技状態において移行出目が停止したときに、移行報知演出を実行することで、遊技状態が移行したことを容易に認識させることができる。

【0415】

10

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

【0416】

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

20

【0417】

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。

【符号の説明】

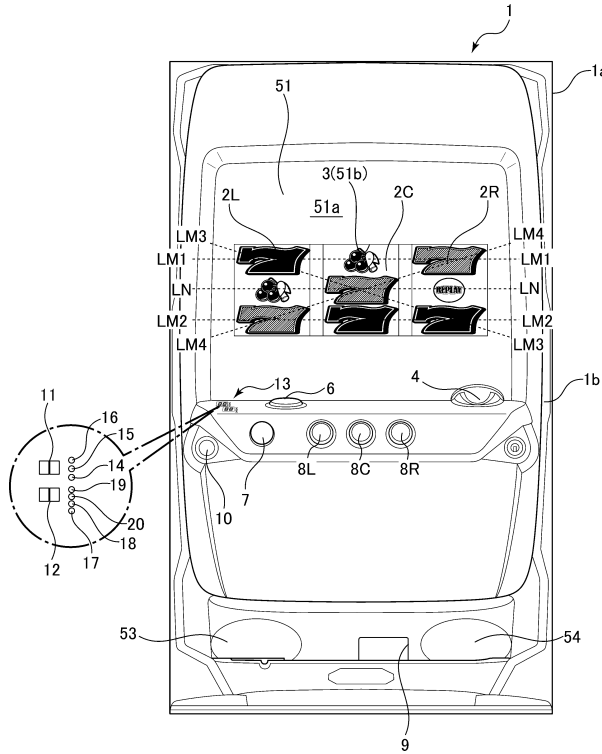
【0418】

30

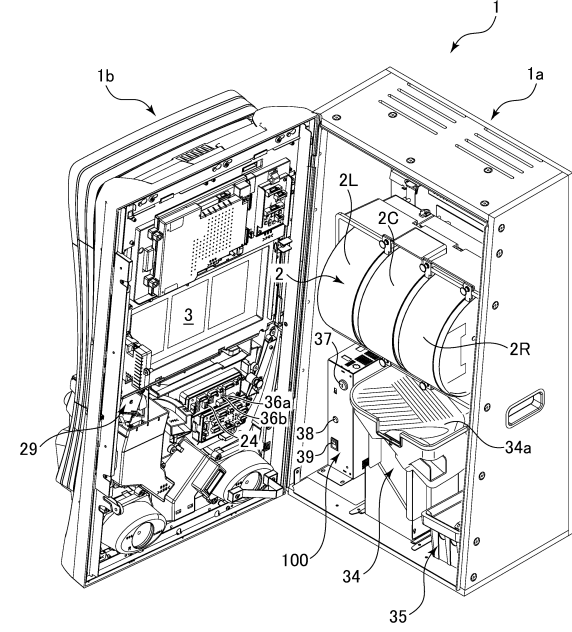
- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BETスイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 12 遊技補助表示器
- 40 遊技制御基板
- 41 メイン制御部
- 91 サブ制御部
- 600 ケーブル
- 650 a、650 b コネクタ規制部材

40

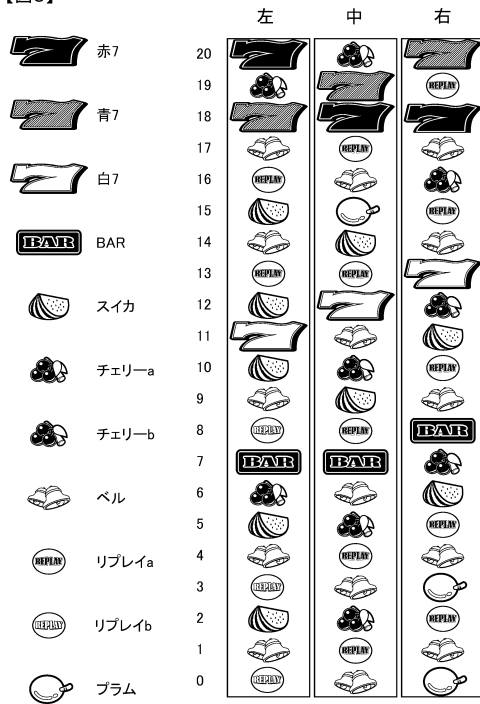
【図 1】



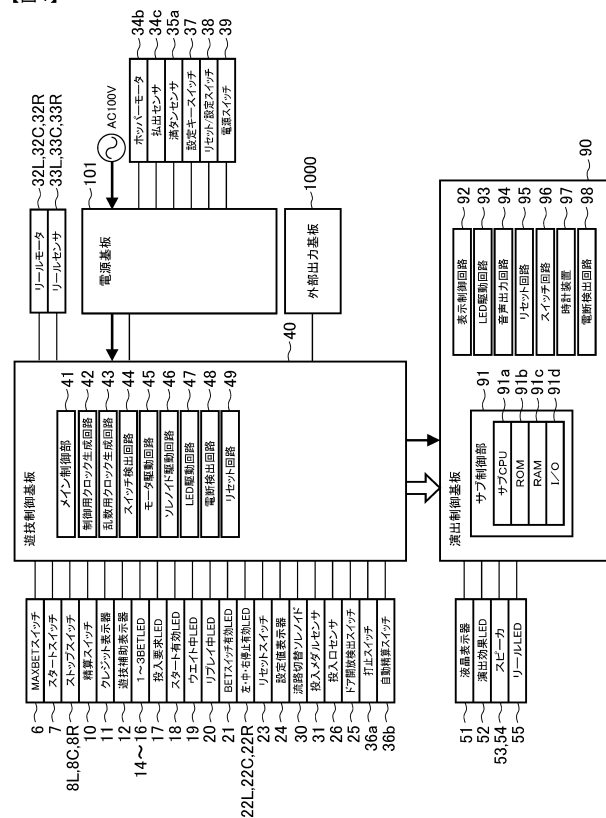
【图 2】
【图2】



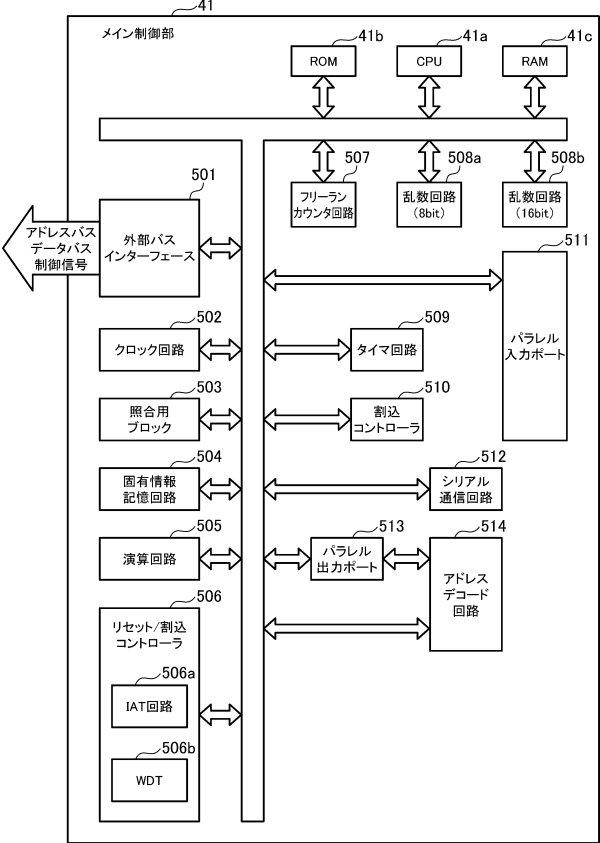
【図 3】
【図3】



【図 4】



【図 5】



【図 6】

【図6】

0000H	ROM	プログラム/データ
26FFH 2700H		ROMコメント
277FH 2780H		ベクタテーブル
27A7H 27A8H		HWパラメータ
27FFH 2800H		未使用領域 (アクセス禁止)
7FFFH 8000H	RAM	使用可能領域 (アクセス可能)
81FFH 8200H		未使用領域 (アクセス禁止)
8FFFH 9000H		内部機能レジスタ
9080H 9081H		未使用領域 (アクセス禁止)
FFFFH		

【図 7】

(a)

アドレス

種別

内容

プログラム
走行

データ
アクセス

0000H

プログラム
／データ
(ROM)

遊技プログラム領域

許可

許可

097EH
097FH

遊技データ領域

禁止

1256H
1357H
137FH
1380H

未使用領域1

非遊技プログラム領域

許可

1D02H
1D03H

非遊技データ領域

禁止

267DH
267EH
26FFH
2700H

未使用領域2

禁止

(b)

アドレス

種別

内容

プログラム
走行

データ
アクセス

8000H

使用可能領域
(アクセス可能)
(RAM)

遊技RAM領域

禁止

許可

805BH
805CH

遊技スタック領域(未使用)

遊技スタック領域(使用中)

遊技SP

80EFH
80F0H

未使用領域3

80FFH
8100H

非遊技RAM領域

81C4H
81C5H

非遊技スタック領域(未使用)

非遊技スタック領域(使用中)

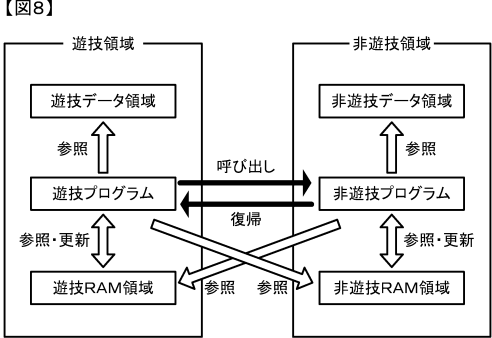
非遊技SP

81EFH
81F0H
81FFH
8200H

未使用領域4

禁止

【図 8】



【図 9】

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

【図 10】

【図10】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに掛う 図柄の組合せ	遊技状態	払枚数
上段ベル1	リプレイa - チェリーa - チェリーa リプレイa - チェリーa - 白7 リプレイa - チェリーa - BAR リプレイa - チェリーb - チェリーa リプレイa - チェリーb - 白7 リプレイa - チェリーb - BAR	ベル - ベル - ベル (LM1)	-	8枚(8枚)
上段ベル2	リプレイa - チェリーa - プラム リプレイa - チェリーb - プラム			
上段ベル3	リプレイa - プラム - チェリーa リプレイa - プラム - 白7 リプレイa - プラム - BAR			
上段ベル4	リプレイa - プラム - プラム			
上段ベル5	リプレイa - チェリーa - チェリーa リプレイb - チェリーa - 白7 リプレイb - チェリーa - BAR リプレイb - チェリーb - チェリーa リプレイb - チェリーb - 白7 リプレイb - チェリーb - BAR			
上段ベル6	リプレイb - チェリーa - プラム リプレイb - チェリーb - プラム			
上段ベル7	リプレイb - プラム - チェリーa リプレイb - プラム - 白7 リプレイb - プラム - BAR			
上段ベル8	リプレイb - プラム - プラム			
中段ベル	ベル - ベル - ベル	-	-	8枚(8枚)
右下がりベル	リプレイa - ベル - 赤7 リプレイa - ベル - リプレイa リプレイb - ベル - 赤7 リプレイb - ベル - リプレイa	ベル - ベル - ベル (LM3)		
中段スイカ	スイカ - スイカ - スイカ スイカ - スイカ - 青7	-	-	5枚(5枚)
右下がりスイカ	ベル - スイカ - チェリーb ベル - スイカ - 白7	スイカ - スイカ - スイカ (LM3) 青7 - スイカ - スイカ (LM3)		
中段チェリー	チェリーa - ベル - リプレイa	-	-	1枚(1枚)
角チェリー	赤7 - ベル - リプレイa BAR - ベル - リプレイa	チェリーa - any - any (LM1 + LM3 or LM2 + LM4)	-	1枚(1枚)

【図 11】

【図11】

名称	図柄の組合せ	無効ラインに掛う 図柄の組合せ	遊技状態	配当
中段リプレイ	リプレイa - リプレイa - リプレイa リプレイb - リプレイa - リプレイa ベル - リプレイa - 赤7 ベル - リプレイa - ベル	リプレイa - リプレイa - リプレイa (LM4) リプレイb - リプレイa - リプレイa (LM4)	-	再遊技
昇格リプレイ	ベル - リプレイa - リプレイa	-	入賞時→RT0	
転落リプレイ	ベル - 赤7 - チェリーa ベル - 赤7 - スイカ ベル - 赤7 - プラム ベル - スイカ - チェリーa ベル - スイカ - スイカ ベル - スイカ - プラム ベル - チェリーa - チェリーa ベル - チェリーa - スイカ ベル - チェリーa - プラム	リプレイa - リプレイa - リプレイa (LM2) リプレイa - リプレイa - 青7 (LM2) リプレイb - リプレイa - リプレイa (LM2) リプレイb - リプレイa - 青7 (LM2)	入賞時→RT1	
特殊リプレイ	リプレイa - リプレイa - ベル リプレイb - リプレイa - ベル	-	入賞時→RT2	
赤7揃いリプレイ	リプレイb - 青7 - リプレイa リプレイa - 青7 - リプレイa リプレイa - スイカ - リプレイa リプレイa - チェリーa - リプレイa リプレイb - スイカ - リプレイa リプレイb - チェリーa - リプレイa	赤7 - 赤7 - 赤7 (LM2)	入賞時→RT2	
青7揃いリプレイ	チェリーa - 青7 - リプレイa	青7 - 青7 - 青7 (LM4)		
青7取りこぼしリプレイ	チェリーa - スイカ - リプレイa チェリーa - チェリーa - リプレイa ベル - 赤7 - リプレイa ベル - スイカ - リプレイa ベル - チェリーa - リプレイa	-		

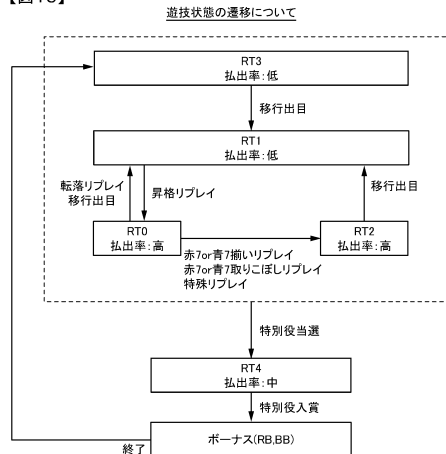
【図 12】

【図12】

名称	図柄の組合せ	遊技状態	配当
移行出目	リプレイa - チェリーa - ベル リプレイa - チェリーb - ベル リプレイa - プラム - ベル リプレイb - チェリーa - ベル リプレイb - チェリーb - ベル リプレイb - プラム - ベル リプレイa - ベル - チェリーa リプレイa - ベル - 白7 リプレイa - ベル - BAR リプレイa - ベル - プラム リプレイb - ベル - チェリーa リプレイb - ベル - 白7 リプレイb - ベル - BAR リプレイb - ベル - プラム ベル - チェリーa - チェリーa ベル - チェリーa - 白7 ベル - チェリーa - BAR ベル - チェリーa - プラム ベル - チェリーb - チェリーa ベル - チェリーb - 白7 ベル - チェリーb - BAR ベル - チェリーb - プラム ベル - プラム - チェリーa ベル - プラム - 白7 ベル - プラム - BAR ベル - プラム - プラム	入賞時→RT1	-

【図 13】

【図13】



【図 14】

【図14】

	開始条件	終了条件	ゲーム数	特別役	再遊技役	小役
RT0	RT1→昇格リプレイ入賞	赤7or青7揃いリプレイ入賞 赤7or青7取りこぼしリプレイ入賞 特殊リプレイ入賞 転落リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT1	RT0,2,3→転落リプレイ入賞 移行出目停止	昇格リプレイ入賞 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT2	RT0→赤7or青7揃いリプレイ入賞 赤7or青7取りこぼしリプレイ入賞 特殊リプレイ入賞	転落リプレイ入賞 移行出目停止 特別役当選	無限	通常	高確率	通常
RT3	ボーナス終了	移行出目停止 特別役当選	無限	通常	通常	通常
RT4	特別役当選	特別役入賞	無限	0	高確率	通常
RB	RB入賞	12ゲームor6回入賞	12	0	0	高確率
BB	BB入賞	払出総数>規定枚数	無限	0	0	高確率

【図 15】

【図15】

抽選対象役	遊技状態					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
BB	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×
BB+強チェリー	○ 64	○ 64	○ 64	○ 64	×	×
BB+弱チェリー	○ 26	○ 26	○ 26	○ 26	×	×
BB+スイカ	○ 15	○ 15	○ 15	○ 15	×	×
BB+共通ベル	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×
RB	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×
RB+弱チェリー	○ 45	○ 45	○ 45	○ 45	×	×
RB+スイカ	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×
RB+共通ベル	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×

【図 1 6】

【図16】

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

【図 1 7】

【図17】

抽選対象役	遊技状態					
	※1 ○印は抽選対象役を示し、×印は非抽選対象役を示す。 ※2 ○印の下に示す数値は、設定値1において抽選対象役(リプレイを 含む)各々の判定数値を示す。判定数値の分母は「65536」である。					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 42760	○ 8964	○ 20134	×
リプレイGR1	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR4	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR5	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR6	×	○ 1250	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 7802	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 7802	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 7802	×	×	×	×	×
リプレイGR21	○ 1560	×	×	×	×	×
リプレイGR22	○ 1560	×	×	×	×	×
リプレイGR23	○ 1560	×	×	×	×	×
リプレイGR24	○ 1560	×	×	×	×	×
リプレイGR25	○ 1560	×	×	×	×	×
リプレイGR26	○ 1560	×	×	×	×	×

【図 1 8】

【図18】

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

【図 1 9】

【図19】

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

【図 2 0】

【図20】

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

【図 2 1】

【図21】

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

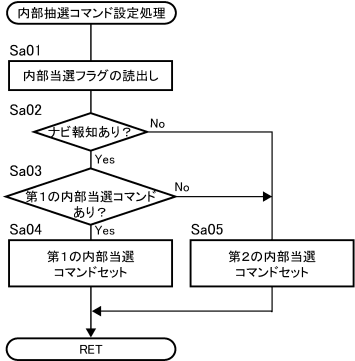
【図 2 2】

【図22】

当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイGR1	左第1停止	特殊リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ
	右第1停止	中段リプレイ
リプレイGR12	左第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	特殊リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR13	左第1停止	転落リプレイ
	中第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	特殊リプレイ
リプレイGR21	左第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ
	右第1停止	赤7揃いリプレイor赤7取りこぼしリプレイ
リプレイGR22	左第1停止	赤7揃いリプレイor赤7取りこぼしリプレイ
	中第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR23	左第1停止	転落リプレイ
	中第1停止	赤7揃いリプレイor赤7取りこぼしリプレイ
	右第1停止	中段リプレイ
リプレイGR24	左第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ
	右第1停止	青7揃いリプレイor青7取りこぼしリプレイ
リプレイGR25	左第1停止	青7揃いリプレイor青7取りこぼしリプレイ
	中第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR26	左第1停止	転落リプレイ
	中第1停止	青7揃いリプレイor青7取りこぼしリプレイ
	右第1停止	中段リプレイ

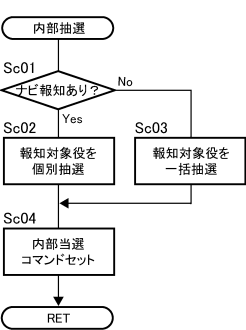
【図 2 3】

【図23】



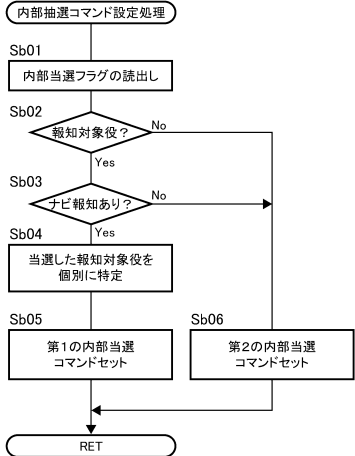
【図 2 5】

【図25】



【図 2 4】

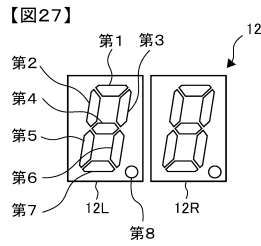
【図24】



【図 2 6】

(a) 個別抽選		(b) 一括抽選	
抽選対象	乱数値範囲	抽選対象	乱数値範囲
左ベル1	63,973 ~ 65,347	押し順ベル	48,848 ~ 65,347
左ベル2	62,598 ~ 63,972		
左ベル3	61,223 ~ 62,597		
左ベル4	59,848 ~ 61,222		
中ベル1	58,473 ~ 59,847		
中ベル2	57,098 ~ 58,472		
中ベル3	55,723 ~ 57,097		
中ベル4	54,348 ~ 55,722		
右ベル1	52,973 ~ 54,347		
右ベル2	51,598 ~ 52,972		
右ベル1	50,223 ~ 51,597		
右ベル2	48,848 ~ 50,222		

【図 27】



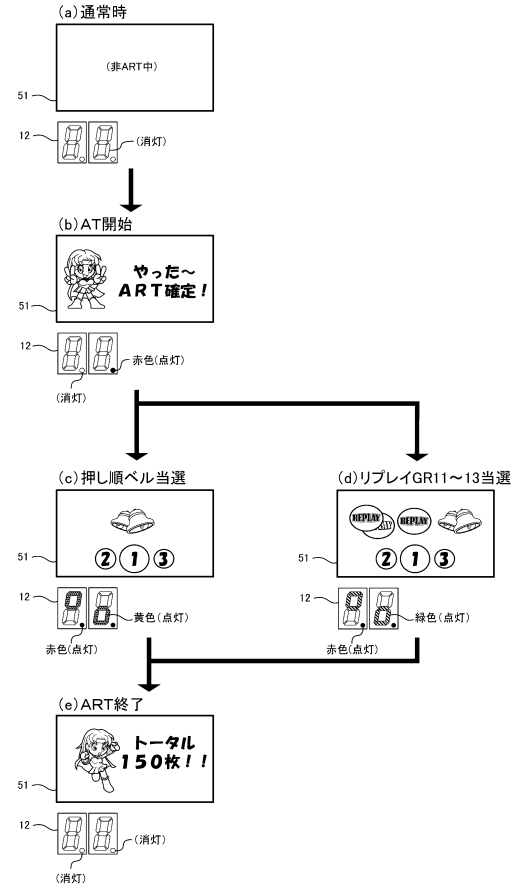
【図 28】

【図28】

停止順	遊技補助 表示器	ナビ報知対象役							
		押し順 ベル	リプレイ GR1~6 (昇格 リプレイ)	リプレイ GR11~13		リプレイ GR21~23		リプレイ GR24~26	
				中段 リプレイ	特殊 リプレイ	中段 リプレイ	赤7揃い リプレイ	中段 リプレイ	青7揃い リプレイ
左中右		-	橙色 (点灯)	-	-	-	-	-	-
左右中		-		-	-	-	-	-	-
中左右		-		-	-	-	-	-	-
中右左		-		-	-	-	-	-	-
右左中		-		-	-	-	-	-	-
右中左		-		-	-	-	-	-	-
左--		-	-	-	-	-	-	-	-
-中-		黄色 (点灯)	-	青色 (点灯)	緑色 (点灯)	青色 (点灯)	桃色 (点灯)	青色 (点灯)	桃色 (点灯)
--右		-	-	-	-	-	-	-	-

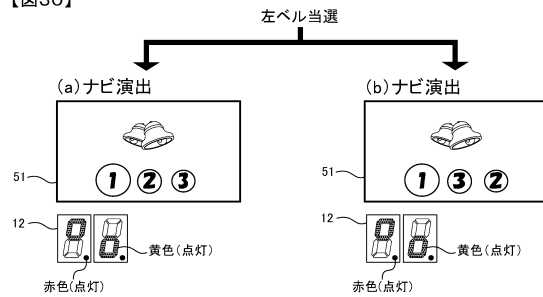
【図 29】

【図29】



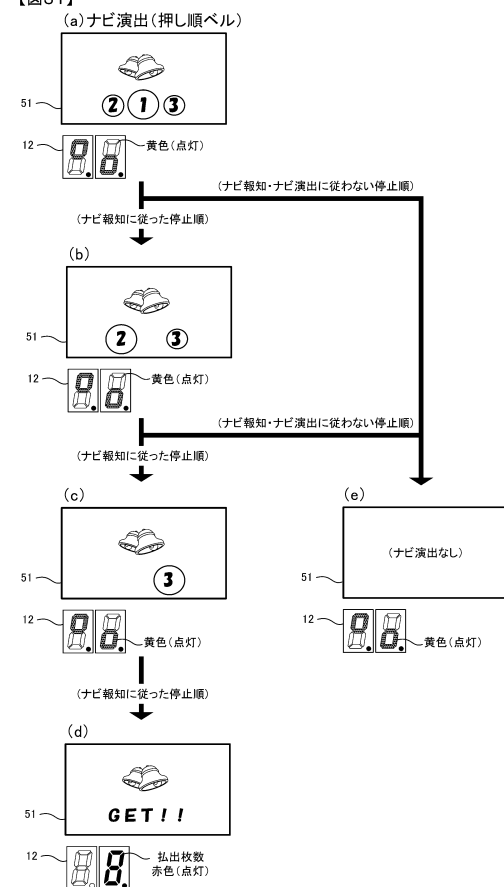
【図 30】

【図30】



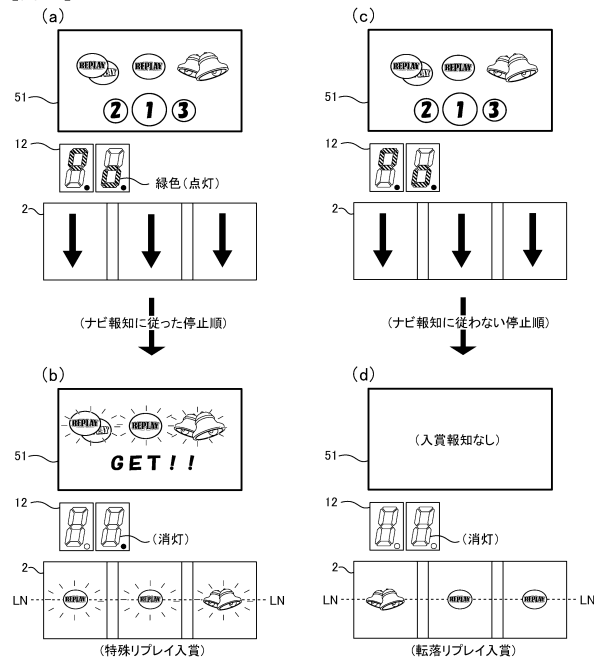
【図 31】

【図31】



【図 3 2】

【図32】



【図 3 3】

【図33】

ナビ報知対象役	停止順	遊技用補助表示器	ナビ報知対象役	停止順	遊技用補助表示器
押し順ベル	左中右		リプレイ GR21~23 (中段リプレイ)	左 --	
	左右中			- 中 -	
	中左右			-- 右	
	中右左		リプレイ GR21~23 (赤7揃いリプレイ)	左 --	
	右左中			- 中 -	
	右中左			-- 右	
リプレイ GR1~6 (昇格リプレイ)	左中右		リプレイ GR24~26 (中段リプレイ)	左 --	
	左右中			- 中 -	
	中左右			-- 右	
	中右左		リプレイ GR24~26 (青7揃いリプレイ)	左 --	
	右左中			- 中 -	
	右中左			-- 右	
リプレイ GR11~13 (特殊リプレイ)	左 --		リプレイ GR11~13 (特殊リプレイ)	左 --	
	- 中 -			- 中 -	
	-- 右			-- 右	

【図 3 4】

【図34】

ナビ報知対象役	停止順	遊技用補助表示器
押し順ベル	左中右	
	左右中	
	中左右	
	中右左	
	右左中	
	右中左	
リプレイ GR1~6 (昇格リプレイ)	左中右	
	左右中	
	中左右	
	中右左	
	右左中	
	右中左	
リプレイ GR11~13 (特殊リプレイ)	左 --	
	- 中 -	
	-- 右	

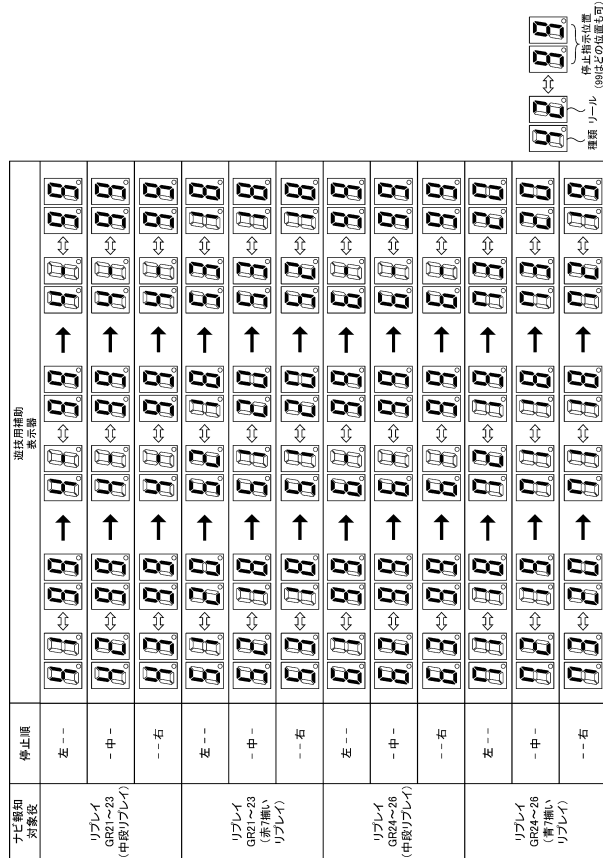
【図 3 5】

【図35】

ナビ報知対象役	停止順	遊技用補助表示器
リプレイ GR21~23 (中段リプレイ)	左 --	
	- 中 -	
	-- 右	
リプレイ GR21~23 (赤7揃いリプレイ)	左 --	
	- 中 -	
	-- 右	
リプレイ GR24~26 (中段リプレイ)	左 --	
	- 中 -	
	-- 右	
リプレイ GR24~26 (青7揃いリプレイ)	左 --	
	- 中 -	
	-- 右	

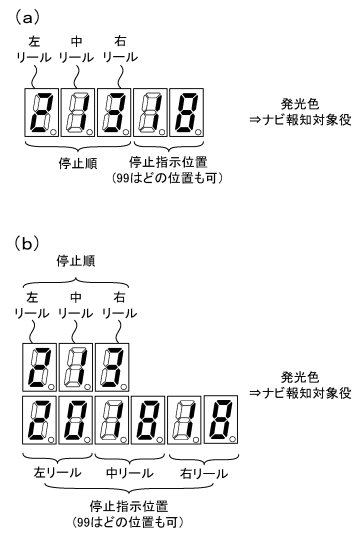
【図 3 6】

【図36】



【図 3 7】

【図37】



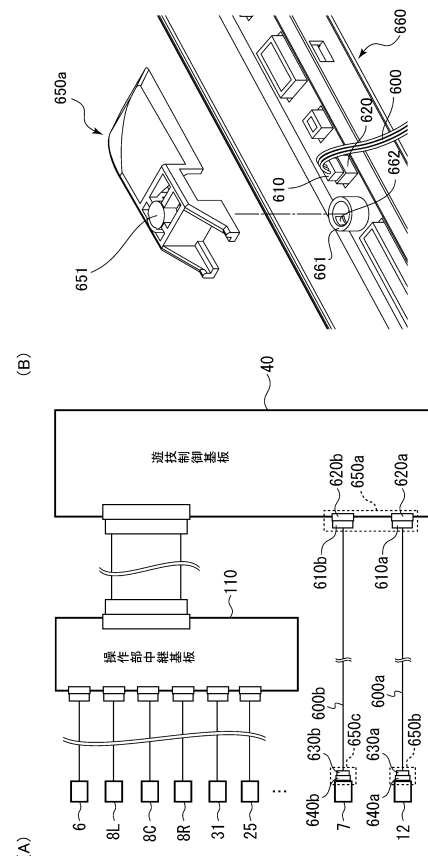
【図 3 8】

【図38】

役報知 対象役	遊技用補助 表示器	役報知 対象役	遊技用補助 表示器
共通ベル		強チャエリ ^{or} 弱チャエリ ^{or} リプレイGR1～6	
リプレイGR1～6		スイカ ^{or} 強チャエリ ^{or} 弱チャエリ	
スイカ		共通ベル ^{or} 強チャエリ ^{or} 弱チャエリ ^{or} リプレイGR1～6	
強チャエリ ^{or} 弱チャエリ		共通ベル ^{or} スイカ ^{or} リプレイGR1～6	
共通ベル ^{or} リプレイGR1～6		共通ベル ^{or} 強チャエリ ^{or} 弱チャエリ ^{or} リプレイGR1～6	
共通ベル ^{or} スイカ		スイカ ^{or} 強チャエリ ^{or} 弱チャエリ ^{or} リプレイGR1～6	
共通ベル ^{or} 強チャエリ ^{or} 弱チャエリ		共通ベル ^{or} スイカ ^{or} 強チャエリ ^{or} 弱チャエリ ^{or} リプレイGR1～6	
スイカ ^{or} リプレイGR1～6			

【図 3 9】

【図39】



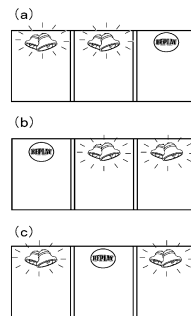
【図 4 0】

【図40】

操作態様	RT3-RT1移行報知演出
左第1停止	演出パターンA
中第1停止	演出パターンB
右第1停止	演出パターンC

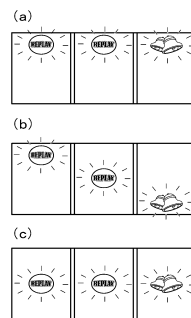
【図 4 1】

【図41】



【図 4 2】

【図42】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2014-150881 (JP, A)
特開2014-171634 (JP, A)
特開2012-115537 (JP, A)
特開2012-055503 (JP, A)
特開2013-132435 (JP, A)
特開2007-054318 (JP, A)
特開2016-116553 (JP, A)
特開2014-161344 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 5/04