

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7098305号

(P7098305)

(45)発行日 令和4年7月11日(2022.7.11)

(24)登録日 令和4年7月1日(2022.7.1)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F

5/04

6 1 1 B

請求項の数 1 (全38頁)

(21)出願番号 特願2017-216465(P2017-216465)
(22)出願日 平成29年11月9日(2017.11.9)
(65)公開番号 特開2019-84233(P2019-84233A)
(43)公開日 令和1年6月6日(2019.6.6)
審査請求日 令和2年10月7日(2020.10.7)

(73)特許権者 000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
(72)発明者 小倉 敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目2-9番14号
株式会社三共内
審査官 佐藤 洋允

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、
前記可変表示部を変動表示した後、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するスロットマシンにおいて、
導出を許容する表示結果を特定可能な当選番号を決定する事前決定手段と、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、
遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、
前記当選番号が格納される当選番号格納領域と、前記事前決定手段によって決定された当選番号が該当選番号に応じた操作態様が報知され得る報知対象当選番号であるときに該報知対象当選番号が属する当選番号グループを特定可能なグループ番号が格納されるグループ番号格納領域と、前記報知対象当選番号に応じた操作態様を特定可能な操作態様情報が格納される操作態様情報格納領域と、を含む記憶手段と、
前記操作態様情報格納領域に前記操作態様情報を記憶した単位遊技において、該操作態様情報に基づいた操作態様を報知する報知手段と、
前記事前決定手段の決定結果が複数種類の所定決定結果のいずれかである単位遊技の終了に関連して前記当選番号格納領域および前記グループ番号格納領域、前記操作態様情報格納領域を全て初期化するとともに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の所定決定結果のいずれかとは異なる決定結果である単位遊技の終了に関連して前記当選番号格納領域および前記グループ番号格納領域、前記操作態様情報格納領域を全て初期化する初期化手

段と、

遊技の進行を制御する手段であって、制御情報を出力する遊技制御手段と、

前記遊技制御手段と別個に設けられ、前記遊技制御手段から入力された制御情報に基づいて、演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記記憶手段は、前記遊技制御手段による制御に用いられる遊技制御側記憶手段と、前記演出実行手段による制御に用いられる演出側記憶手段と、からなり、

前記遊技制御側記憶手段と前記演出側記憶手段は、前記グループ番号格納領域と前記操作態様情報格納領域を夫々含み、

前記遊技制御手段は、前記遊技制御側記憶手段の前記グループ番号格納領域に格納されているグループ番号を特定可能な制御情報と前記遊技制御側記憶手段の前記操作態様情報格納領域に格納されている操作態様情報を特定可能な制御情報を出力し、

10

前記演出実行手段は、

入力された制御情報にもとづいて、前記演出側記憶手段の前記グループ番号格納領域にグループ番号を格納し、前記演出側記憶手段の前記操作態様情報格納領域に操作態様情報を格納し、

前記演出側記憶手段の前記グループ番号格納領域に格納されたグループ番号と前記演出側記憶手段の前記操作態様情報格納領域に格納された操作態様情報に基づいて操作態様を報知する演出を実行し、

前記初期化手段は、単位遊技の終了に関して、前記遊技制御側記憶手段の前記グループ番号格納領域と前記演出側記憶手段の前記グループ番号格納領域の双方を初期化するとともに、前記遊技制御側記憶手段の前記操作態様情報格納領域と前記演出側記憶手段の前記操作態様情報格納領域の双方を初期化し、

20

前記遊技制御手段は、前記操作態様情報格納領域が初期化されているときには、前記操作態様を報知しない旨を示す制御情報を出力する、スロットマシン。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、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するスロットマシン等の遊技機に関する。

30

【背景技術】

【0002】

遊技機的一种であるスロットマシンは、一般に、外周部に識別情報としての複数種類の図柄が描かれたリールを有する可変表示部を備えており、規定の賭数が設定された状態でスタートスイッチが操作されることによりリールが回転開始し、ストップスイッチが操作されてリールの回転が停止したときに入賞ライン上に予め定められた図柄組合せ（たとえば、7 - 7 - 7、以下、図柄組合せを表示結果の組合せ、もしくは役とも称する）が導出されることにより入賞が発生する。

【0003】

また、導出を許容する表示結果を決定する内部抽選を実行するとともに、内部抽選の結果に対応するナビ報知を実行することにより、遊技者にとって有利となるストップスイッチの操作手順を報知するナビ報知を実行可能なATに制御可能なものがある。

40

【0004】

さらに、ナビ報知が実行される当選役であるナビ対象役が属するグループを示すグループ番号をRAMに記憶させるものがあった（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【文献】特開2017-506号公報

【発明の概要】

50

【発明が解決しようとする課題】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、特許文献 1 記載のスロットマシンでは、記憶されたグループ番号によって、意図しない処理が実行される虞があった。

【 0 0 0 7 】

この発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、意図しない処理が実行されることを防止するスロットマシンを提供することである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 8 】

(A) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、
前記可変表示部を変動表示した後、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するスロットマシンにおいて、
導出を許容する表示結果を特定可能な当選番号を決定する事前決定手段と、
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段と、
遊技者にとって有利な有利状態に制御する有利状態制御手段と、
前記当選番号が格納される当選番号格納領域と、前記事前決定手段によって決定された当選番号が該当選番号に応じた操作態様が報知され得る報知対象当選番号であるときに該報知対象当選番号が属する当選番号グループを特定可能なグループ番号が格納されるグループ番号格納領域と、前記報知対象当選番号に応じた操作態様を特定可能な操作態様情報が格納される操作態様情報格納領域と、を含む記憶手段と、
前記操作態様情報格納領域に前記操作態様情報を記憶した単位遊技において、該操作態様情報に基づいた操作態様を報知する報知手段と、
前記事前決定手段の決定結果が複数種類の所定決定結果のいずれかである単位遊技の終了に関連して前記当選番号格納領域および前記グループ番号格納領域、前記操作態様情報格納領域を全て初期化するとともに、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の所定決定結果のいずれかとは異なる決定結果である単位遊技の終了に関連して前記当選番号格納領域および前記グループ番号格納領域、前記操作態様情報格納領域を全て初期化する初期化手段と、
遊技の進行を制御する手段であって、制御情報を出力する遊技制御手段と、
前記遊技制御手段と別個に設けられ、前記遊技制御手段から入力された制御情報に基づいて、演出を実行する演出実行手段と、を備え、
前記記憶手段は、前記遊技制御手段による制御に用いられる遊技制御側記憶手段と、前記演出実行手段による制御に用いられる演出側記憶手段と、からなり、
前記遊技制御側記憶手段と前記演出側記憶手段は、前記グループ番号格納領域と前記操作態様情報格納領域を夫々含み、
前記遊技制御手段は、前記遊技制御側記憶手段の前記グループ番号格納領域に格納されているグループ番号を特定可能な制御情報と前記遊技制御側記憶手段の前記操作態様情報格納領域に格納されている操作態様情報を特定可能な制御情報を出力し、
前記演出実行手段は、
入力された制御情報にもとづいて、前記演出側記憶手段の前記グループ番号格納領域にグループ番号を格納し、前記演出側記憶手段の前記操作態様情報格納領域に操作態様情報を格納し、
前記演出側記憶手段の前記グループ番号格納領域に格納されたグループ番号と前記演出側記憶手段の前記操作態様情報格納領域に格納された操作態様情報に基づいて操作態様を報知する演出を実行し、
前記初期化手段は、単位遊技の終了に関して、前記遊技制御側記憶手段の前記グループ番号格納領域と前記演出側記憶手段の前記グループ番号格納領域の双方を初期化するとともに、前記遊技制御側記憶手段の前記操作態様情報格納領域と前記演出側記憶手段の前記操作態様情報格納領域の双方を初期化し、
前記遊技制御手段は、前記操作態様情報格納領域が初期化されているときには、前記操作

10

20

30

40

50

態様を報知しない旨を示す制御情報を出力する。

(1) 各々が識別可能な複数種類の識別情報を変動表示可能な可変表示部を備え、前記可変表示部を変動表示した後、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するスロットマシンにおいて、導出を許容する表示結果を決定する(たとえば、内部抽選)事前決定手段と、表示結果を導出させるために操作される導出操作手段(たとえば、ストップスイッチ)と、遊技者にとって有利な有利状態(たとえば、A T)に制御する有利状態制御手段(たとえば、メイン制御部 4 1)と、前記有利状態中の単位遊技において前記事前決定手段の決定結果が所定決定結果(たとえば、ナビ対象役の当選)であるときに、該所定決定結果に対応した操作態様情報(たとえば、ナビ番号)を記憶領域(たとえば、図 7 のナビ番号領域 8 4)に記憶する記憶手段と、前記記憶手段が前記記憶領域に操作態様情報を記憶した単位遊技において、該操作態様情報に基づいた操作態様(たとえば、正解押し順)を報知する報知手段(たとえば、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1)と、前記報知手段により前記操作態様が報知された単位遊技の終了に関連して前記記憶領域を初期化するとともに、前記報知手段により前記操作態様が報知されなかった単位遊技の終了に関連して前記記憶領域を初期化する(たとえば、図 7 の 1 印に示すように、ナビ報知の実行有無に関わらず(ナビ報知が実行されたか、ナビ報知が実行されていないかに関わらず)、ゲーム終了時処理でナビ番号領域 8 4 を初期化する)初期化手段とを備える。

【 0 0 0 9 】

このような構成によれば、記憶手段に基づく処理として意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 0 1 0 】

(2) (1)に記載のスロットマシンであって、前記事前決定手段の決定結果に対応した制御情報を出力する遊技制御手段(たとえば、メイン制御部 4 1)と、

制御情報に基づいて、演出を実行する演出実行手段(たとえば、サブ制御部 9 1)とをさらに備え、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果が複数種類の所定決定結果のいずれかである単位遊技で、複数種類の所定決定結果のいずれかであることに対応する制御情報を出力し(たとえば、図 5 に示すように、ナビ対象役が当選した場合には(S 6 で Y E S と判断された場合には)、 S 1 0 においてグループ番号コマンドを格納し、かつ送信し)、前記事前決定手段の決定結果が複数種類の所定決定結果のいずれかと異なる決定結果である単位遊技で、該決定結果を特定可能な制御情報を出力する(たとえば、図 5 に示すように、ナビ対象役が当選しなかった場合には(S 6 で N O と判断された場合には)、 S 3 2 において当選番号コマンドを格納し、かつ送信する)。

【 0 0 1 1 】

このような構成によれば、事前決定手段の決定結果が所定決定結果であるときには、決定結果情報を示す特定不可能な制御情報であって、決定結果情報を示す制御情報を出力することから、たとえば、事前決定手段の決定結果が報知手段により操作態様が報知される所定決定結果であることを特定するといった不正を防止できる。

【 0 0 1 2 】

(3) (1)または(2)に記載のスロットマシンであって、

複数種類の所定決定結果は、第 1 所定決定結果(たとえば、押し順ベル)と、第 2 所定決定結果(たとえば、押し順リブ)とを含み、

前記記憶手段は、複数種類の所定決定結果が前記第 1 所定決定結果および前記第 2 所定決定結果のうちいずれであるのかを特定可能な情報を、前記決定結果情報として前記記憶領域に記憶する(たとえば、図 2 に示されるように、格納されるグループ番号は、押し順役のグループを特定可能な番号である)。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 3 】

このような構成によれば、所定決定結果が第 1 所定決定結果および第 2 所定決定結果のうちいずれであるのかを特定可能な決定結果情報が記憶領域に記憶されることから、該記憶領域の記憶内容に基づく処理として、所定決定結果の種別に応じた処理を実行することができる。

【 0 0 1 4 】

(4) (3) に記載のスロットマシンであって、

第 1 状態（たとえば、通常状態）および第 2 状態（たとえば、有利 R T 状態）を含む複数の状態のうちいずれかの状態に制御する状態制御手段をさらに備え、

前記第 1 所定決定結果（たとえば、押し順昇格リブ）は、前記第 1 状態中の前記事前決定手段の決定結果であり（たとえば、図 2 に示すように、通常状態であるときに、押し順昇格リブは当選し得る）、

前記第 2 所定決定結果（たとえば、押し順維持リブ）は、前記第 2 状態中の前記事前決定手段の決定結果である（たとえば、図 2 に示すように、有利 R T 状態であるときに、押し順維持リブは当選し得る）。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、制御されている状態に応じた決定結果に対応した決定結果情報が記憶領域に記憶されることから、該記憶領域の記憶内容に基づく処理として、制御されている状態に応じた処理を実行することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 6 】

【 図 1 】 本実施形態に係るスロットマシンの正面図などを示す図である。

【 図 2 】 抽選対象役などを説明するための図である。

【 図 3 】 ナビ番号を説明するための図である。

【 図 4 】 ゲーム処理を説明するための図である。

【 図 5 】 内部抽選処理を説明するための図である。

【 図 6 】 フリーズ抽選で用いられるテーブルを説明するための図である。

【 図 7 】 R A M 4 1 c の各領域を説明するための図である。

【 図 8 】 ゲーム終了時処理を説明するための図である。

【 図 9 】 試験装置などを説明するための図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 7 】

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。以下の実施の形態では、本発明がスロットマシンに適用された場合の一例を説明する。

【 0 0 1 8 】

〔 スロットマシンの構成 〕

図 1 (a) は、本実施形態に係るスロットマシンの正面図であり、図 1 (b) は、スロットマシン 1 の主な内部構成の一例を示す図である。図 1 (a) に示すように、スロットマシン 1 は、前面扉 1 b に液晶表示器 5 1 が設けられ、透視窓 3 を介して筐体 1 a 内部に並設されているリール 2 L , 2 C , 2 R が視認可能となる。各リールには、各々が識別可能な複数種類の図柄が所定の順序で配列されている。

【 0 0 1 9 】

図 1 (a) に示すように、前面扉 1 b には、操作手段の一例として、遊技者所有の遊技用価値（メダル数）として記憶されているクレジットの範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数（本実施形態では 3 ）の賭数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および賭数の設定に用いたメダルを精算する（クレジットおよび賭数の設定に用いた分のメダルを返却させる）際に操作される精算スイッチ 1 0、ゲームを開始する際に操作されるスタートスイッチ 7、リール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、および演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 などが設けられている。

【 0 0 2 0 】

前面扉 1 b には、報知手段の一例として、遊技に関する情報を報知する遊技用表示部 1 3 が設けられている。遊技用表示部 1 3 には、クレジットとして記憶されているメダル数が表示されるクレジット表示器 1 1、メダルの払出枚数やエラー時にエラーコードなどが表示される遊技補助表示器 1 2、設定されている賭数を報知するための 1 B E T L E D 1 4、2 B E T L E D 1 5、3 B E T L E D 1 6、メダル投入が可能であることを報知する投入要求 L E D 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が可能であることを報知するスタート有効 L E D 1 8、ウエイト（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）中であることを点灯により報知するウエイト中 L E D 1 9、およびリプレイ入賞後のリプレイゲーム中であることを報知するリプレイ中 L E D 2 0 が設けられている。

10

【 0 0 2 1 】

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 に投入するか M A X B E T スイッチ 6 の操作などにより規定数の賭数（たとえば 3 ）を設定する。これにより、入賞ライン L N が有効となり、かつスタートスイッチ 7 への操作が有効となり、ゲームが開始可能な状態となる。賭数設定済の状態では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。

【 0 0 2 2 】

入賞ラインとは、リール 2 L , 2 C , 2 R の透視窓 3 に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるかを判定するためのラインである。本実施形態では、1 本の入賞ライン L N のみ設けられている例について説明するが、複数の入賞ラインが設けられているものであってもよい。また、入賞を構成する図柄の組合せが入賞ライン L N に揃ったことを認識しやすくする無効ライン L M 1 ~ L M 4 が設けられている。

20

【 0 0 2 3 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 が操作されると、導出する表示結果を決定する内部抽選が実行されるとともに、リール 2 L , 2 C , 2 R を回転させて図柄を変動表示し、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されると対応するリールの回転を停止させることで、透視窓 3 の上中下段に 3 つの図柄を表示結果として導出表示する。入賞ライン L N 上に入賞図柄の組合せが停止し入賞が発生したときには、入賞に応じて、所定枚数のメダルが遊技者に対して付与されて、クレジット加算か、クレジットが上限数（5 0 ）に達した場合にはメダル払出口 9 からメダルが払い出される。

30

【 0 0 2 4 】

図 1（b）に示すように、スロットマシン 1 の内部には、遊技の進行を制御するとともに遊技の進行に応じて各種コマンドを出力する遊技制御基板 4 0、およびコマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板 9 0 などが設けられている。遊技制御基板 4 0 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するメイン制御部 4 1 を備える。演出制御基板 9 0 は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載あるいは接続された構成を制御するサブ制御部 9 1 を備える。

【 0 0 2 5 】

メイン制御部 4 1 は、1 チップマイクロコンピュータにて構成され、ワークメモリとして使用される R A M 4 1 c、プログラムに従って制御動作を行うメイン C P U 4 1 a が内蔵されており、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R、および精算スイッチ 1 0 が操作されると、当該操作されたことを検出するための検出信号がメイン制御部 4 1 に入力される。メイン制御部 4 1 は、これら各種スイッチからの検出信号に基づき、これら各種スイッチへの操作を検出する。メイン制御部 4 1 からは、遊技用表示部 1 3 に含まれる各種表示器を点灯制御あるいは表示制御するための制御信号が遊技用表示部 1 3 に出力される。遊技用表示部 1 3 に含まれる各種表示器は、メイン制御部 4 1 からの制御信号に基づき、点灯あ

40

50

るいは所定情報を表示する。

【 0 0 2 6 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に 1 チップマイクロコンピュータにて構成され、ワークメモリとして使用される R A M 9 1 c、プログラムに従って制御動作を行うサブ C P U 9 1 a が内蔵されており、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。演出用スイッチ 5 6 が操作されると、当該操作されたことを検出するための検出信号がサブ制御部 9 1 に入力される。サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 からの検出信号に基づき、演出用スイッチ 5 6 への操作を検出する。サブ制御部 9 1 からは、液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3, 5 4 のそれぞれを制御するための制御信号が液晶表示器 5 1 およびスピーカ 5 3, 5 4 のそれぞれに出力される。液晶表示器 5 1 は、サブ制御部 9 1 からの制御信号に基づき、所定情報を表示する。また、スピーカ 5 3, 5 4 は、サブ制御部 9 1 からの制御信号に基づき、音声を出力する。なお、図 1 (b) は、あくまで一例であり、スロットマシン 1 の内部にはその他の構成も設けられている。

10

【 0 0 2 7 】

また、本実施形態では、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。なお、3 つのリール 2 L、2 C、2 R のうち、左リール 2 L を第 1 停止することを左第 1 停止、中リール 2 C を第 1 停止することを中第 1 停止、右リール 2 R を第 1 停止することを右第 1 停止と称する。また、ストップスイッチの押し順として、左ストップスイッチ、中ストップスイッチ、右ストップスイッチの頭文字を表現する。たとえば、左中右は、左第 1 停止、中第 2 停止、右第 3 停止をいう。また、遊技を開始できる賭数が設定された状態でのスタートスイッチ 7 への操作を「レバーオン操作」ともいう。

20

【 0 0 2 8 】

[入賞役と当選役]

また、本実施形態の入賞役は、遊技用価値（メダル）の払い出しを伴う小役と、再遊技を付与するリプレイと、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役（たとえば、ボーナスなど）とがある。再遊技を付与するとは、遊技用価値（メダル、クレジットなど）を用いた賭数の設定を行わずとも賭数を自動設定（自動 B E T）させることにより次のゲームを行うことが可能となることである。再遊技を付与するとは、換言すれば、B E T 操作を行なわずとも、次のゲームを開始可能とすることである。また、「リプレイ」を省略して「リブ」という場合もある。

30

【 0 0 2 9 】

各入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが R A M 4 1 c に設定されている必要がある。たとえば、ベルが入賞するためには、ベルが当選している必要がある。また、内部抽選により抽選される対象役を「抽選対象役」または「当選役」という。当選役は 1 以上の入賞役から構成される。

【 0 0 3 0 】

メイン制御部 4 1 は、通常状態と、有利 R T 状態（以下では、単に、「R T 状態」ともいう。）を含む複数の状態のうちいずれかの状態に制御する。有利 R T 状態は、通常状態よりもリプレイの当選確率が高い状態である。したがって、有利 R T 状態は、通常状態よりも遊技者にとって有利である。また、有利 R T 状態は、通常状態中に、後述する昇格リブが入賞したときに制御される状態である。なお、本実施形態では、通常状態と、有利 R T 状態の 2 つの状態を例示するが、通常状態と、有利 R T 状態との間に、1 以上の状態が介入するようにしてもよい。

40

【 0 0 3 1 】

図 2 は、本実施形態の抽選対象役を示した図である。本実施形態の抽選対象役は、通常リプレイ、押し順リプレイ、強チェリー、弱チェリー、押し順ベル、共通ベルなどを含む

50

。また、ハズレは、何らの抽選対象役に当選しなかったことを示す。

【 0 0 3 2 】

また、各抽選対象役（内部抽選の当選状況）には、当選番号と、グループ番号と、ナビ番号とが対応付けられている。

【 0 0 3 3 】

当選番号とは、各抽選対象役の各々を識別可能とする番号である。たとえば、「ハズレ」には、当選番号として「 0 」が対応付けられており、「通常リプレイ」には、当選番号として「 1 」が対応付けられている。

【 0 0 3 4 】

押し順リプレイとは、当選番号が「 2 」～「 1 3 」の抽選対象役、つまり、「左昇格リブ 1 」～「右昇格リブ 2 」までのリプレイをいう。押し順ベルとは、当選番号が「 1 6 」～「 2 1 」の抽選対象役、つまり、「左ベル 1 」～「右ベル 2 」までのベルをいう。

10

【 0 0 3 5 】

また、グループ番号とは、各抽選対象役が属するグループを識別可能とする番号である。たとえば、当選番号が「 2 」～「 7 」の抽選対象役、つまり、「左昇格リブ 1 」～「右昇格リブ 2 」までは、第 1 押し順リブグループに属している。この第 1 押し順リブグループは、グループ番号として「 2 」が対応付けられている。また、当選番号が「 8 」～「 1 3 」の抽選対象役、つまり、「左維持リブ 1 」～「右維持リブ 2 」までは、第 2 押し順リブグループに属している。この第 2 押し順リブグループは、グループ番号として「 3 」が対応付けられている。また、当選番号が「 1 6 」～「 2 1 」の抽選対象役、つまり、「左ベル 1 」～「右ベル 2 」までは、押し順ベルグループに属している。この押し順ベルグループは、グループ番号として「 1 6 」が対応付けられている。

20

【 0 0 3 6 】

また、押し順役以外の抽選対象役（たとえば、通常リプレイなど）は、グループに属するものではないことから、グループ番号として、当選番号と同一の番号が対応付けられている。たとえば、通常リプレイは、グループ番号として「 1 （当選番号と同一）」が対応付けられている。

【 0 0 3 7 】

ナビ番号とは、正解押し順を特定可能な番号である。図 3 は、ナビ番号と、押し順（正解押し順）との対応を示したものである。たとえば、ナビ番号「 1 」は、押し順として、「左第 1 停止」を示す。また、ナビ番号「 4 」は、押し順として、左中右を示す。

30

【 0 0 3 8 】

図 2 では、たとえば、左昇格リブ 1 のナビ番号として、ナビ番号「 4 」が対応付けられている。つまり、左昇格リブ 1 の正解押し順は「左中右」である。また、中ベル 1 のナビ番号として、ナビ番号「 1 」が対応付けられている。つまり、中ベル 1 の正解押し順は「左第 1 停止」である。以下では、正解手順以外の押し順を「不正解押し順」という。

【 0 0 3 9 】

また、左昇格リブ 1 ～右昇格リブ 2 をまとめて「押し順昇格リブ」といい、左維持リブ 1 ～右維持リブ 2 をまとめて「押し順維持リブ」といい、左ベル 1 ～右ベル 2 をまとめて「押し順ベル」という。押し順昇格リブ、押し順維持リブ、押し順ベルをまとめて「押し順役」といい、強チェリーおよび弱チェリーをまとめて「チェリー」という。

40

【 0 0 4 0 】

図 2 の遊技状態の欄では当選するか否かを示している。○は、当選し得ることを示しており、×は当選しないことを示している。たとえば、押し順昇格リブはいずれも通常状態で当選し得るが、押し順昇格リブはいずれも R T 状態当選し得ない。また、押し順維持リブはいずれも通常状態で当選し得ないが、押し順昇格リブはいずれも R T 状態当選し得る。また、その他の役については、通常状態および有利 R T 状態のいずれにおいても当選し得る。

【 0 0 4 1 】

押し順役が当選したゲームにおいて、遊技者により正解押し順でストップスイッチが操

50

作されたときには遊技者にとって有利な有利表示結果が導出され、遊技者により不正解押し順でストップスイッチが操作されたときには有利表示結果とは異なる特定表示結果が導出される。

【 0 0 4 2 】

押し順昇格リブが当選したゲームにおいて、正解押し順で操作されたときには、有利表示結果として昇格リブが導出し、不正解押し順で操作されたときには特定表示結果として通常リブが入賞する。図 2 の 印に示すように、通常状態中に昇格リブが入賞すると、有利 R T 状態に昇格する。また、通常状態中に通常リブが入賞しても状態は変化しない。

【 0 0 4 3 】

押し順維持リブが当選したゲームにおいて、正解押し順で操作されたときには、有利表示結果として維持リブが導出し、不正解押し順で操作されたときには特定表示結果として転落リブが入賞する。図 2 の 印に示すように、有利 R T 状態中に維持リブが入賞すると、有利 R T 状態は維持される。また、有利 R T 状態中に転落リブが入賞すると、通常状態に転落してしまう。

10

【 0 0 4 4 】

また、押し順ベルが当選したゲームにおいて、正解押し順で操作されたときには、有利表示結果として主役が導出し、不正解押し順で操作されたときには特定表示結果として副役または取りこぼし出目が導出する。また、該不正解押し順で操作されたときにおいて、3つのストップスイッチのうちの少なくとも1つのストップスイッチへの操作タイミングに応じて、副役および取りこぼし出目のいずれかが導出される。

20

【 0 0 4 5 】

ここで、主役および副役は、いずれも所定枚数のメダルを払出す役である。主役は、副役よりも導出されたときのメダル払出枚数が多い役である。また、有利 R T 状態において、取りこぼし出目が導出されたときには、通常状態に転落してしまう。

【 0 0 4 6 】

なお、変形例として、主役と副役とで導出されたときの払出枚数が同一としてもよい。また、押し順ベルが当選したゲームで、不正解押し順で操作されたときに、ストップスイッチの操作タイミングに関わらず取りこぼし出目が導出されずに副役が導出される構成としてもよい。

【 0 0 4 7 】

また、チェリー（強チェリーまたは弱チェリー）が当選したゲームでは、A T 抽選が実行される。A T 抽選処理とは、A T に制御させるか否か（A T に制御させる権利を付与するか否か）を決定する処理、および A T に制御させると決定された場合には制御させる A T の期間（A T ゲーム数）を決定する処理を含む。また、強チェリーの方が弱チェリーよりも、遊技者にとって有利となるように A T 抽選が実行される。

30

【 0 0 4 8 】

また、チェリーには押し順が対応付けられていない。チェリーが当選したゲームにおいて、3つのストップスイッチのうち少なくとも1つの操作タイミングが、当選したチェリーに対応した操作タイミングである場合には、該チェリーは入賞する。

【 0 0 4 9 】

また、通常リプレイまたは共通ベルは、押し順不問役である。つまり、通常リプレイが当選したゲームでは、ストップスイッチの押し順およびストップスイッチの操作タイミングに関わらず、通常リプレイが導出する。また、共通ベルが当選したゲームでは、ストップスイッチの押し順およびストップスイッチ操作タイミングに関わらず、共通ベルが導出する。

40

【 0 0 5 0 】

また、本実施形態に係るスロットマシンは、所定のナビ対象役が当選したときに、内部抽選の結果に対応する操作情報を報知（以下、ナビ報知という。）する。このナビ報知は、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R の操作態様（操作手順（押し順）、および操作タイミングの少なくとも1つ）を特定可能な情報を遊技者に報知するともいえる。ナビ対象役

50

は、たとえば、押し順役を含む。また、操作情報は、たとえば、遊技者にとっての操作態様（操作順序および操作タイミングのうち少なくとも一方）を特定可能な情報である。

【 0 0 5 1 】

ナビ報知は、メイン制御部 4 1 によるナビ報知と、サブ制御部 9 1 によるナビ報知とを含む。メイン制御部 4 1 によるナビ報知は、たとえば、メイン制御部 4 1 が制御可能な表示可能な表示器を用いて実行される。該表示器とは、たとえば、遊技補助表示器 1 2 である。メイン制御部 4 1 は、押し順役が当選したときに、押し順役に対応するナビ番号を遊技補助表示器 1 2 に表示させることによりナビ報知を実行する。たとえば、左維持リブ 1 が当選したときには、遊技補助表示器 1 2 は、「 4 」を表示する。遊技者は、「 4 」を認識することにより、正解押し順は、「左中右」であることを認識できる。なお、遊技補助表示器 1 2 を「ナビ表示器」ともいう。

10

【 0 0 5 2 】

サブ制御部 9 1 によるナビ報知は、たとえば、サブ制御部 9 1 が制御可能な表示可能な表示器を用いて実行される。該表示器とは、たとえば、液晶表示器 5 1 である。サブ制御部 9 1 は、押し順役が当選したときに、押し順役に対応する押し順を液晶表示器 5 1 に表示させることによりナビ報知を実行する。たとえば、左維持リブ 1 が当選したときには、サブ制御部 9 1 は、液晶表示器 5 1 に「左中右だ！」といった文字と、所定キャラなどを表示する。以下では、サブ制御部 9 1 が、液晶表示器 5 1 に押し順をナビ報知することをナビ演出ともいう。

【 0 0 5 3 】

また、押し順役以外の抽選対象役には、ナビ番号として「 0 」が対応付けられている。A T 中に、押し順役以外の抽選対象役が当選したときには、ナビ報知を実行しない。

20

【 0 0 5 4 】

有利状態は、ナビ報知が実行され得る状態である。有利状態は、たとえば、有利区間、A T、上乗せ特化ゾーンなどを含む。有利区間は、ナビ報知を実行可能な区間であり、有利区間においては、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビが少なくとも 1 回実行される。たとえば、後述する押し順ベルに当選したときに、正解手順を報知するナビが実行される。有利区間は、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビが少なくとも 1 回実行される点で、通常区間よりも遊技者にとって有利な区間（状態）である。また、上乗せ特化ゾーンは、ナビ報知が実行されつつ、上乗せ特化ゾーンではない状態よりも A T 抽選で A T 当選（A T 上乗せ当選）する確率が高い状態である。

30

【 0 0 5 5 】

本実施形態では、有利状態を「A T」であるとして説明する。また、本実施形態では、A T であり、かつ有利 R T である状態を A R T ともいう。

【 0 0 5 6 】

[ゲーム処理]

次に、ゲーム処理について説明する。メイン制御部 4 1 は、ゲーム処理を行って 1 回のゲームを制御する。図 4 は、ゲーム処理のフローチャートを示す図である。ゲーム処理では、まず、賭数設定やクレジット精算・賭数精算するための B E T 処理が行われる（S 1）。賭数設定後、スタートスイッチ 7 が操作されると、入賞の発生を許容するか否かを決定する（導出を許容する表示結果を決定する）ための内部抽選処理が行われる（S 2）。

40

【 0 0 5 7 】

出玉抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる（S 3）。リール回転処理では、前回ゲームのリール回転開始から所定時間（たとえば、4 . 1 秒）経過していることを条件に、リール 2 L , 2 C , 2 R の回転を開始させた後、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を有効化し、停止操作に応じてリールの回転を停止させる。

【 0 0 5 8 】

リール 2 L , 2 C , 2 R が停止してリール回転処理が終了すると、入賞ライン上の図柄組合せに基づいて入賞などが発生したか否かを判定する入賞判定処理が行われる（S 4）。入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる（S 5）。払出処理では、入賞の発生

50

に応じてメダルの払い出しまたはクレジット加算や、入賞に関わらない各種の処理（たとえば、ボーナス中のメダル払出枚数を計数してボーナスの終了制御に関する処理や、持ち越しのない当選フラグ（小役・再遊技役等の当選フラグ）の消去など）が行われる。ゲーム終了時処理（S6）では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理を実行する。これにより、1ゲーム分のゲーム処理が終了し、次の1ゲーム分のゲーム処理が開始する。

【0059】

また、スロットマシン1における“ゲーム（単位遊技ともいう。）”とは、狭義には、スタートスイッチ7が操作されてから全てのリールが停止するまでをいう。また、ゲームを行う際にスタートスイッチ7の操作前の賭数設定や、全てのリールの停止後にメダルの払い出しや遊技状態の移行も行われるので、これらの付随的な処理も広義には“ゲーム”

10

【0060】

〔内部抽選処理について〕

図5は、図4の内部抽選処理（S2）の詳細を示すフローチャートである。まず、メイン制御部41は、内部抽選処理（図2の右端欄参照）を行う（S2）。次いで、メイン制御部41は、内部抽選処理に結果に基づいてフリーズ抽選を行い（S4）、S6へ移行する。フリーズとは、遊技の進行を遅延させる制御である。たとえば、フリーズは、遊技者からの遊技進行操作を受付けない状態である。

20

【0061】

フリーズ抽選は、フリーズを実行するか否かを決定する処理、およびフリーズを実行することが決定された場合には実行させるフリーズの種別を決定する処理を含む。フリーズ抽選は、図6に示すテーブルを用いて実行される。

【0062】

図6は、フリーズ抽選（S4）に用いるテーブルを示す図である。フリーズ抽選では、抽選対象役に応じて、図6に示す割合にしたがって、フリーズの種別が決定される。フリーズの種別には、第1停止時フリーズ（5秒）、第1停止時フリーズ（15秒）、第2停止時フリーズ（5秒）、第2停止時フリーズ（15秒）の4種類がある。括弧書きの秒数はフリーズが実行される期間を示す。

30

【0063】

また、フリーズ抽選により、いずれのフリーズも選択されなかった場合には、フリーズなしが決定される。また、第1停止時フリーズ（5秒）、第1停止時フリーズ（15秒）、第2停止時フリーズ（5秒）、第2停止時フリーズ（15秒）には、それぞれ、フリーズ番号が対応付けられている。図6の例では、第1停止時フリーズ（5秒）には、フリーズ番号として「1」が対応付けられている。また、第1停止時フリーズ（15秒）には、フリーズ番号として「2」が対応付けられている。また、第2停止時フリーズ（5秒）には、フリーズ番号として「3」が対応付けられている。また、第2停止時フリーズ（15秒）には、フリーズ番号として「4」が対応付けられている。また、フリーズなしには、フリーズ番号は対応付けられていない。

40

【0064】

第1停止時フリーズ（5秒）は、ストップスイッチの第1停止を契機として5秒間実行されるフリーズである。第1停止時フリーズ（15秒）は、ストップスイッチの第1停止を契機として15秒間実行されるフリーズである。第2停止時フリーズ（5秒）は、ストップスイッチの第2停止を契機として5秒間実行されるフリーズである。第2停止時フリーズ（15秒）は、ストップスイッチの第2停止を契機として15秒間実行されるフリーズである。

【0065】

図6の例では、S2での内部抽選の結果が弱チェリー当選である場合には、8%の確率

50

で第1停止時フリーズ(5秒)が決定され、2%の確率で第1停止時フリーズ(15秒)が決定され、16%の確率で第2停止時フリーズ(5秒)が決定され、1%の確率で第2停止時フリーズ(15秒)が決定される。

【0066】

また、図6の例では、S2での内部抽選の結果が強チェリー当選である場合には、5%の確率で第1停止時フリーズ(5秒)が決定され、10%の確率で第1停止時フリーズ(15秒)が決定され、10%の確率で第2停止時フリーズ(5秒)が決定され、15%の確率で第2停止時フリーズ(15秒)が決定される。

【0067】

S4の処理の後、S6に進む。S6では、メイン制御部41は、S2の内部抽選でナビ対象役が当選したか否かを判定する。メイン制御部41は、ナビ対象役が当選したと判断した場合には(S6でYES)、このナビ対象役のグループを示すグループ番号(図2参照)を、RAM41cのグループ番号領域に格納する(S8)。

10

【0068】

図7は、RAM41cの領域を示したものである。RAM41cは、S8でグループ番号が格納されるグループ番号領域82と、後述のS30で当選番号が格納される当選番号領域83と、後述のS14でナビ番号が格納されるナビ番号領域84と、AT関連情報領域86と、後述のS22でフリーズ番号領域88とを含む。

【0069】

グループ番号領域82と、当選番号領域83とは隣接している。また、当選番号領域83と、ナビ番号領域84とは隣接している。また、ナビ番号領域84と、AT関連情報領域86とは隣接している。また、AT関連情報領域86とフリーズ番号領域88とは隣接している。「隣接している」とは、1つ目の領域の終了アドレスに1ビット加算したアドレスが、2つ目の領域の開始アドレスとなることである。

20

【0070】

また、AT関連情報領域86には、AT関連情報が記憶される。AT関連情報は、AT中のゲームの進行に応じて記憶・更新される情報である。AT関連情報とは、たとえば、ATの制御に関連した情報である。AT関連情報は、たとえば、AT残りゲーム数と、AT中であることを示すATフラグと、ATの上乗せの抽選状態を特定可能な情報などを含む。ATの上乗せの抽選状態とは、たとえば、低確状態および高確状態を含み、高確状態は、低確状態よりもAT上乗せの確率が高い状態である。メイン制御部41は、AT関連情報を参照することにより、ATの残りゲーム数、およびATの上乗せの抽選状態などを特定することができる。また、ATが1ゲーム消化される毎に、AT残りゲーム数も減少する。また、ATの上乗せが決定された場合には、該上乗せされたゲーム数だけAT残りゲーム数が加算されることになる。また、ATの上乗せの抽選状態は、状態抽選により決定される。状態抽選は、所定条件(たとえば、1ゲーム消化、または、所定の当選など)の成立により、実行される乱数抽選である。

30

【0071】

なお、サブ制御部91のRAM91cも図7と同一の構成とされる。サブ制御部91は、メイン制御部41からのグループ番号コマンドによりグループ番号を特定し、RAM91cのグループ番号領域に該特定されたグループ番号を格納する。サブ制御部91は、メイン制御部41からのナビ番号コマンドによりナビ番号を特定し、RAM91cのナビ番号領域に該特定されたナビ番号を格納する。サブ制御部91は、メイン制御部41からの当選番号コマンドにより当選番号を特定し、RAM91cの当選番号領域に該特定された当選番号を格納する。サブ制御部91は、メイン制御部41からのフリーズ番号コマンドによりフリーズ番号を特定し、RAM91cのフリーズ番号領域に該特定されたフリーズ番号を格納する。

40

【0072】

このように、サブ制御部91は、各領域に情報(番号)を格納することから、該格納された情報(番号)に基づいた演出を実行することができる。また、後述のゲーム終了時処

50

理では、RAM 41cの各領域の初期化について説明するが、RAM 41cの各領域の初期化が実行されるとともに、RAM 91cの対応する領域も初期化される。

【0073】

S8の処理の終了後、メイン制御部41は、RAM 41cのコマンド領域にグループ番号コマンドを格納する(S10)。

【0074】

なお、S10などで格納されたコマンドは、所定の時間ごとに実行されるタイマ割込み内のコマンド送信処理で、サブ制御部91に対して、送信される。サブ制御部91は、グループ番号コマンドを受信することにより、押し順役が当選したこと、および該当した押し順役がいずれの押し順グループに属するのか(該当した押し順役がいずれの種類であるのか)を特定できる。押し順役の種類とは、図2に示すように、押し順昇格リブ、押し順維持リブ、および押し順ベルである。サブ制御部91は、該グループ番号コマンドから当選した押し順役を特定し、該特定した押し順役に対応した演出を実行可能である。

10

【0075】

S10の処理終了後、S12に進む。S12では、メイン制御部41は、ナビ報知を実行するか否かを判定する。ここで、S12の判断について説明する。AT中においてナビ対象役が当選したときには、ナビ報知実行抽選(乱数抽選)でナビ報知を実行するか否かを決定する。S12でNOと判断される場合というのは、非AT中である場合、およびAT中であるがナビ報知実行抽選によりナビ報知は実行されないと決定された場合である。一方、S12でYESと判断される場合というのは、AT中であり、かつナビ報知実行抽選によりナビ報知は実行されると決定された場合である。

20

【0076】

メイン制御部41は、ナビ報知を実行すると判断した場合には(S12でYES)、メイン制御部41は、ナビ番号をナビ番号領域(図7参照)に格納する(S14)。S14の処理終了後、メイン制御部41は、ナビ番号コマンドを格納する(S16)。コマンド送信処理により、該ナビ番号コマンドがサブ制御部91に対して送信されると、サブ制御部91は、該ナビ番号コマンドから特定される押し順を報知するナビ報知を液晶表示器51を用いて実行可能である。メイン制御部41は、S14で格納したナビ番号に基づいてナビ表示器の更新を実行する(S18)。

【0077】

また、このナビ表示器の更新については、ナビ表示器の点灯データに基づいて実行される。S14によりナビ番号が格納されたときには、メイン制御部41は、該格納されたナビ番号に基づく点灯データを点灯データ領域(図示せず)に格納する。点灯データ領域は、ナビ番号領域84とは異なる領域となる。このような点灯データに基づいて、ナビ表示器の更新処理を実行することから、安定した更新処理を実行することができる。

30

【0078】

ここで、ナビ表示器の更新は、たとえば、S14で格納したナビ番号に基づいて、メイン制御部41により実行される。たとえば、左維持リブ1が当選したときには、遊技補助表示器12は、「4」に更新される。S18の処理の後、S20に進む。

【0079】

S20では、メイン制御部41は、S4のフリーズ抽選において、フリーズを実行することが決定されたか否かを判定する。メイン制御部41は、フリーズを実行することが決定されたと判定した場合には(S20でYES)、フリーズ番号領域88にフリーズ番号を格納する(S22)。メイン制御部41は、該格納したフリーズ番号で示されるフリーズを、該フリーズに対応する契機、および該フリーズに対応する時間に亘って実行する。たとえば、S4のフリーズ抽選において、第1停止時フリーズ(15秒)が決定された場合には、フリーズ番号として「2」をフリーズ番号領域88に格納する。

40

【0080】

その後、メイン制御部41は、RAM 41cのコマンド領域にフリーズコマンドを格納し(S24)、内部抽選処理を終了する。フリーズコマンドは、フリーズ番号をサブ制御

50

部 9 1 が特定可能なコマンドである。フリーズコマンドを受信したサブ制御部 9 1 は、このフリーズコマンドにより示されるフリーズの種別を特定することができる。これにより、サブ制御部 9 1 は、特定したフリーズの種別に基づいた演出を実行することができる。

【 0 0 8 1 】

一方、S 6 において N O と判断された場合には S 3 0 に進む。S 3 0 においては、メイン制御部 4 1 は、当選番号（図 2 参照）を当選番号領域 8 3（図 7 参照）に格納する。その後、S 3 2 において、メイン制御部 4 1 は、R A M 4 1 c のコマンド格納領域に当選番号コマンドを格納する。コマンド送信処理により、該当選番号コマンドがサブ制御部 9 1 に対して送信されると、サブ制御部 9 1 は、該当選番号コマンドから特定される抽選対象役に応じた演出を実行可能である。S 3 2 の処理が終了すると、内部抽選処理は終了する。

10

【 0 0 8 2 】

また、S 1 2 で N O と判断された場合には、S 3 6 においてナビ番号コマンドがコマンド領域に格納される。ここで S 3 6 で格納されるナビ番号コマンドが示すナビ番号とは、「 0 」を示す番号である。この「 0 」については、ナビ番号の初期値とする。また、このナビ番号の初期値とは、ナビ報知が実行されないことを示す値でもある。また、サブ制御部 9 1 は、ナビ番号が初期値「 0 」であるナビ番号コマンドを受信したときには、ナビ報知を実行しない。

【 0 0 8 3 】

次に、フリーズ番号領域 8 8 に格納されたフリーズ番号に基づいてフリーズを実行する手法の一例について説明する。本実施形態では、「フリーズが実行される契機の候補」とされている契機が成立したときには、フリーズの実行時間が規定されている時間テーブルを参照する参照処理を実行する。

20

【 0 0 8 4 】

本実施形態では、「フリーズが実行される契機の候補」は、第 1 停止と第 2 停止である。S 4 のフリーズ抽選においてフリーズが実行されると決定されたか、フリーズ実行なしと決定されたかに関わらず、この参照処理は実行される。

【 0 0 8 5 】

次に、時間テーブルについて説明する。時間テーブルは、たとえば、メイン制御部 4 1 の R O M に格納されており、それぞれのアドレスにフリーズの実行時間が格納されている。この R O M のうちの時間テーブルの開始アドレスを「 A 」とすると、アドレス「 A + 1 」に 5 秒間という情報が格納され、アドレス「 A + 2 」に 1 5 秒間という情報が格納され、アドレス「 A + 3 」に 5 秒間という情報が格納され、アドレス「 A + 4 」に 1 5 秒間という情報が格納されている。この開始アドレスに加算されている数字は、フリーズ番号である。

30

【 0 0 8 6 】

次に、この参照処理について説明する。たとえば、この参照処理では、該参照処理が実行される契機に対応するフリーズ番号がフリーズ番号領域 8 8 に格納されているか否かを判断する。

【 0 0 8 7 】

たとえば、第 1 停止時に行われる参照処理では、該第 1 停止に対応するフリーズ番号（図 6 参照）が格納されているか否かを判断する。該第 1 停止に対応するフリーズ番号は、「 1 」または「 2 」であることから、第 1 停止時に行われた参照処理でフリーズ番号領域 8 8 にフリーズ番号として「 1 」または「 2 」が格納されているか否かを判断する。「 1 」または「 2 」が格納されていると判断された場合には、格納されているフリーズ番号を開始アドレス A に加算した時間テーブルのアドレスに格納されている時間を参照し、該参照した時間に亘ってフリーズを実行する。第 1 停止時に行われた参照処理でフリーズ番号として、たとえば、「 1 」が格納されていると判断された場合には、この第 1 停止で 5 秒間（時間テーブルの A + 1 に格納されている時間）のフリーズを実行する。

40

【 0 0 8 8 】

50

また、第 1 停止時に行われた参照処理でフリーズ番号領域 8 8 にフリーズ番号として「1」または「2」が格納されていない場合には、フリーズを実行しない。フリーズ番号として「1」または「2」が格納されていない場合とは、フリーズ番号として「3」または「4」が格納されている場合、または、フリーズ番号が格納されていない場合（フリーズ実行なしと決定された場合）である。

【0089】

また、第 2 停止時に行われる参照処理では、該第 2 停止に対応するフリーズ番号（図 6 参照）が格納されているか否かを判断する。該第 2 停止に対応するフリーズ番号は、「3」または「4」であることから、第 2 停止時に行われた参照処理でフリーズ番号領域 8 8 にフリーズ番号として「3」または「4」が格納されているか否かを判断する。「3」または「4」が格納されていると判断された場合には、格納されているフリーズ番号を開始アドレス A に加算した時間テーブルのアドレスに格納されている時間を参照し、該参照した時間に亘ってフリーズを実行する。第 2 停止時に行われた参照処理でフリーズ番号として、たとえば、「4」が格納されていると判断された場合には、この第 1 停止で 1 5 秒間（時間テーブルの A + 4 に格納されている時間）のフリーズを実行する。

【0090】

また、第 1 停止時に行われた参照処理でフリーズ番号領域 8 8 にフリーズ番号として「3」または「4」が格納されていない場合には、フリーズを実行しない。フリーズ番号として「3」または「4」が格納されていない場合とは、フリーズ番号が格納されていない場合（フリーズ実行なしと決定された場合）である。

【0091】

[ゲーム終了時処理]

次に、ゲーム終了時処理（S 6）について説明する。図 8 は、ゲーム終了時処理を示すフローチャートである。メイン制御部 4 1 は、ナビ番号領域 8 4 を初期化する（S 1 0 2）。本実施形態の初期化とは、格納されていたナビ番号を初期値とすることである。本実施形態での初期値は、「0」とであるとする。なお、変形例として、ナビ番号領域 8 4 の初期化により、ナビ番号領域 8 4 に格納されていたナビ番号を消去するようにしてもよい。S 1 0 2 の処理が終了すると、S 1 0 4 に進む。

【0092】

次に、メイン制御部 4 1 は、グループ番号領域 8 2 を初期化する（S 1 0 4）。これにより、グループ番号領域 8 2 に格納されていたグループ番号が消去される。また、変形例として、グループ番号領域 8 2 を初期化することにより、グループ番号を初期値としてもよい。S 1 0 4 の処理が終了すると、S 1 0 5 に進む。

【0093】

次に、メイン制御部 4 1 は、当選番号領域 8 3 を初期化する（S 1 0 5）。これにより、当選番号領域 8 3 に格納されていた当選番号が消去される。また、変形例として、当選番号領域 8 3 を初期化することにより、当選番号を初期値としてもよい。S 1 0 5 の処理が終了すると、S 1 0 6 に進む。

【0094】

次に、メイン制御部 4 1 は、フリーズ番号領域 8 8 を初期化する（S 1 0 6）。これにより、フリーズ番号領域 8 8 に格納されていたフリーズ番号が消去される。また、変形例として、フリーズ番号領域 8 8 を初期化することにより、フリーズ番号を初期値としてもよい。S 1 0 6 の処理が終了すると、S 1 0 8 に進む。

【0095】

S 1 0 8 では、メイン制御部 4 1 は、現在のゲームが A T 最終ゲームであるか否かを判定する。この判断は、A T 関連情報のうちの A T 残りゲーム数に基づいて実行する。メイン制御部 4 1 は、現在のゲームが A T 最終ゲームであると判定した場合には（S 1 0 8 で Y E S）、ナビ番号領域 8 4 および A T 関連情報領域 8 6 を初期化する（S 1 1 0）。そして、ゲーム終了時処理を終了する。このように、ゲーム終了時処理では、S 1 0 2 において、ナビ番号領域 8 4 が初期化され、A T 最終ゲームでは S 1 1 0 においてもナビ番号

10

20

30

40

50

領域 8 4 が初期化される。したがって、A T 最終ゲームでは、ゲーム終了時処理において、ナビ番号領域 8 4 の初期化が 2 回実行されることになる。

【 0 0 9 6 】

また、メイン制御部 4 1 は、現在のゲームが A T 最終ゲームではない場合には (S 1 0 8 で N O)、S 1 1 0 の処理を行わずに、ゲーム終了時処理を終了する。

【 0 0 9 7 】

次に、図 7 の 1 印を説明する。本実施形態では、ナビ報知の実行有無に関わらず (ナビ報知が実行されたか、ナビ報知が実行されていないかに関わらず)、ゲーム終了時処理でナビ番号領域 8 4 を初期化する。図 8 に示したように、ゲーム終了時処理では、このゲーム終了時処理を実行したゲームで、ナビ報知を実行したか否かの判定処理は行われていない。つまり、ゲーム終了時処理では、ナビ報知の実行有無に関わらず、ナビ番号領域 8 4 を初期化する。

10

【 0 0 9 8 】

次に、図 7 の 2 印を説明する。本実施形態では、A T 中であるか否かに関わらず (A T 中のゲームであるか A T 中のゲームではないかに関わらず)、ゲーム終了時処理でナビ番号領域 8 4 を初期化する。図 8 に示したように、ゲーム終了時処理では、このゲーム終了時処理を実行したゲームが A T であるか否かの判定処理は行われていない。つまり、ゲーム終了時処理では、A T 中であるか否かに関わらず、ナビ番号領域 8 4 を初期化する。

【 0 0 9 9 】

次に、図 7 の 3 印を説明する。本実施形態では、ナビ対象役が当選したゲームであるか否かに関わらず (ナビ対象役が当選したゲームであるかナビ対象役が当選していないゲームであるかに関わらず)、ゲーム終了時処理でグループ番号領域 8 2 を初期化する。図 8 に示したように、ゲーム終了時処理では、このゲーム終了時処理を実行したゲームが「ナビ対象役が当選したゲーム」であるか否かの判定処理は行われていない。つまり、ゲーム終了時処理では、ナビ対象役が当選したゲームであるか否かに関わらず、グループ番号領域 8 2 を初期化する。

20

【 0 1 0 0 】

次に、図 7 の 4 印を説明する。本実施形態では、実行されたフリーズの種別に関わらず、ゲーム終了時処理でフリーズ番号領域 8 8 を初期化する。図 8 に示したように、ゲーム終了時処理では、このゲーム終了時処理を実行したゲームで実行されたフリーズの種別を判定する判定処理は行われていない。つまり、ゲーム終了時処理では、実行されたフリーズの種別に関わらず、フリーズ番号領域 8 8 を初期化する。

30

【 0 1 0 1 】

また、ナビ報知が実行されたか否かに関わらず、ゲーム終了時処理では、ナビ番号領域 8 4 は初期化されることにより、初期値「0」が格納される。このゲーム終了時処理の次のゲームにおいて、ナビ報知が実行される場合には当選したナビ対象役に応じたナビ番号が格納される (S 1 4)。つまり、初期値「0」から、該ナビ番号に更新される。しかし、このゲーム終了時処理の次のゲームにおいて、ナビ報知が実行されない場合には (S 1 2 の N O)、S 1 4 の処理が実行されないことから、ナビ番号領域 8 4 には、初期値「0」の格納が維持されることになる。つまり、ナビ番号が初期値「0」であるということは、ナビ報知が実行されないことを示しているものであり、換言すると、初期値「0」が格納されているゲームとは、ナビ報知が実行されないゲームであるといえる。

40

【 0 1 0 2 】

[試験装置]

次に、本実施形態のスロットマシンでの試験について説明する。この試験は、スロットマシンが、遊技店に搬入される前に実行されるものである。また、この試験は、人間ではなく、試験装置 2 0 0 が機械的に遊技を実行する。この試験では、試験装置 2 0 0 が所定ゲーム数の遊技を実行し、該所定ゲーム数の遊技において払出されたメダル枚数の払出率が閾値 T h を超えたか否かを判断する。このような試験を行うことにより、メダル枚数の払出率が適正なスロットマシンを遊技店に導入することができ、その結果、射幸心を煽ら

50

ない遊技を遊技者に提供することができる。

【 0 1 0 3 】

また、この試験対象のスロットマシンと、遊技店に搬入されるスロットマシンとでは、メイン制御部 4 1 が用いるプログラムおよびサブ制御部 9 1 が用いるプログラムは同一である。したがって、この試験対象のスロットマシンと、遊技店に搬入されるスロットマシンとでは、内部抽選での各抽選対象役での当選確率、A T 抽選での A T 当選確率などは同一となる。

【 0 1 0 4 】

図 9 は、本実施形態のスロットマシンの試験を行う試験装置などを示した図である。本実施形態では、スロットマシンは、中継基板 1 0 0 を介して、試験装置 2 0 0 に信号線が接続される。また、スロットマシン 1 と、中継基板 1 0 0 とは信号線で接続され、中継基板 1 0 0 と、試験装置 2 0 0 とは信号線で接続される。以下では、スロットマシン 1 と中継基板 1 0 0 とを接続する信号線を「第 1 信号線」といい、中継基板 1 0 0 と試験装置 2 0 0 とを接続する信号線を「第 2 信号線」という。

10

【 0 1 0 5 】

本実施形態では、試験用のスロットマシンの遊技制御基板 4 0 は、スロットマシン側で第 1 信号線を接続するためのコネクタが配置されている。また、遊技店に搬入されるスロットマシンの遊技制御基板 4 0 は、このコネクタが配置されておらず、はんだ付けなどにより、該遊技制御基板 4 0 にこのコネクタが配置可能となっている。以下では、この試験での遊技を「試験遊技」といい、この試験での 1 ゲームを「1 試験ゲーム」という、遊技店に設置されたスロットマシンでの遊技を「通常遊技」という。

20

【 0 1 0 6 】

試験遊技においては、通常遊技と同様に図 4 のゲーム処理が実行される。また、試験装置 2 0 0 に対して、試験遊技を進行させているうちに、A T に制御されたとする。この場合の制御について説明する。試験中のスロットマシンは、内部抽選処理の S 1 4 においてナビ番号をナビ番号領域 8 4 に格納する。その後、S 1 6 において、該格納されたナビ番号を示すナビ番号コマンドを格納する。たとえば、S 1 6 において、試験中のスロットマシンは、S 1 4 において格納されたナビ番号（図 9 参照）を出力する。中継基板 1 0 0 は、ナビ番号を受信すると、該ナビ番号から試験装置 2 0 0 が押し順を特定可能な押し順情報に変換する。たとえば、中継基板 1 0 0 は、ナビ番号「4」を受信すると、該ナビ番号「4」から「左中右」という押し順情報に変換する。中継基板 1 0 0 は、この押し順情報を試験装置 2 0 0 に対して送信する。

30

【 0 1 0 7 】

試験装置 2 0 0 は、この押し順情報を受信すると、中継基板 1 0 0 を経由して、スロットマシン 1 に対して、該押し順情報に対応する押し順制御情報を送信する。たとえば、試験装置 2 0 0 が、「左中右」という押し順情報を受信したときには、スロットマシンのストップスイッチを、左中右の順序で停止させるための押し順制御情報をスロットマシン 1 に対して送信する。スロットマシンは、押し順制御情報を受信すると、該押し順制御情報から特定される押し順でリールを停止させる。これにより、試験中のスロットマシンは、A T 中は、ナビ対象役が当選したゲームにおいて有利表示結果を導出する。

40

【 0 1 0 8 】

また、前述のように、試験用のスロットマシンは、第 1 信号線を接続可能なコネクタが配置されている一方、遊技店に搬入されるスロットマシンは、このコネクタが配置されていない（はんだ付けで配置可能である）点でこれらのスロットマシンは異なる。また、A T 中において、試験用のスロットマシンは、ナビ番号領域 8 4 からナビ番号を読み出す読み出し処理を実行し、このコネクタを介して、該読み出されたナビ番号を出力可能である。一方、遊技店に搬入されるスロットマシンは、このコネクタが配置されていないことから、ナビ番号を出力しないが、ナビ番号領域 8 4 からナビ番号を読み出す読み出し処理を実行可能であり、該スロットマシンでコネクタが配置された場合にはナビ番号を出力することができる。

50

【 0 1 0 9 】

このように、試験用のスロットマシンと遊技店に搬入されるスロットマシンとで共通している構成は、「ナビ番号領域 8 4 に記憶されている記憶内容（ナビ番号）を、スロットマシンの試験に用いられる情報として出力するための制御を実行するという構成」である。また、この制御とは、たとえば、ナビ番号領域 8 4 からナビ番号を読み出す読み出し処理などを含む。

【 0 1 1 0 】

[効果について]

次に、本実施形態のスロットマシンが奏する効果について説明する。

【 0 1 1 1 】

(1) 本実施形態では、有利状態中（ A T 中）では、ナビ番号領域 8 4 にナビ番号を記憶し（図 5 の S 1 4）、該記憶したゲームにおいてナビ番号に基づいたナビ報知を実行する（ S 1 8）。また、図 7 の 1 印にも示すように、ナビ報知が実行されたゲームの終了に関連して（ゲーム終了時処理において）ナビ番号領域 8 4 を初期化する。仮に、該初期化が実行されない場合には、ナビ番号がナビ番号領域 8 4 に格納されたままとなり、次のゲームにおいても該ナビ番号に基づいたナビ報知が実行されてしまう。つまり、意図しない処理が実行されてしまう。本実施形態のように、ナビ報知が実行されたゲームの終了に関連して（ゲーム終了時処理において）ナビ番号領域 8 4 を初期化することにより、このような意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 1 1 2 】

また、ナビ報知が実行されないゲームであっても、該ゲームの終了に関連して（ゲーム終了時処理において）ナビ番号領域 8 4 を初期化する。たとえば、ナビ報知が実行されないことから（ S 1 2 の N O）ナビ番号がナビ番号領域 8 4 に格納されていない場合であっても、静電ノイズなどの影響により、ナビ番号に相当する情報が、ナビ番号領域 8 4 に格納されてしまう場合がある。この場合には、このナビ番号に基づいたナビ報知、つまり、誤ったナビ報知（以下、「静電ノイズによるナビ報知」という。）が実行されてしまう。つまり、意図しない処理が実行されてしまう。本実施形態のように、ナビ報知が実行されていないゲームであっても該ゲームの終了に関連して（ゲーム終了時処理において）ナビ番号領域 8 4 を初期化することにより、このような意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 1 1 3 】

(2) また、 A T 中のゲームにおいて、ナビ対象役が当選しなかったゲームでは、ナビ報知を実行しない。また、 1 に記載されているように、ナビ報知が実行されていないゲームであっても、該ゲームの終了に関連して（ゲーム終了時処理において）ナビ番号領域 8 4 を初期化する。したがって、静電ノイズによるナビ報知、つまり、意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 1 1 4 】

(3) また、 A T 中のゲームにおいて、ナビ対象役が当選したが、ナビ報知実行抽選でナビ報知を実行しないことが決定されたときには、ナビ報知を実行しない。また、 1 に記載されているように、ナビ報知が実行されていないゲームであっても、該ゲームの終了に関連して（ゲーム終了時処理において）ナビ番号領域 8 4 を初期化する。したがって、静電ノイズによるナビ報知、つまり、意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 1 1 5 】

(4) メイン制御部 4 1 は、ナビ報知が実行されるか否かを、ゲーム毎に判断する（ S 1 2 参照）。また、この S 1 2 において、ナビ報知を実行すると判断されたときには（ S 1 2 の Y E S）、 S 1 4 に示すように、ナビ番号領域 8 4 にナビ番号を格納する（ナビ番号を更新する）。一方、この S 1 2 において、ナビ報知を実行しないと判断されたときには（ S 1 2 の N O）、 S 1 4 の処理を実行しないことから、ナビ番号領域 8 4 にナビ番号を格納しない（ナビ番号を更新しない）。

10

20

30

40

50

【 0 1 1 6 】

したがって、ナビ番号領域 8 4 に対して、意図しないナビ番号が記憶されてしまうこと（意図しないナビ番号に更新されてしまうこと）を防止できる。

【 0 1 1 7 】

（ 5 ） また、ナビ報知が実行されると判定された場合には（ S 1 2 の Y E S ）、メイン制御部 4 1 は、 S 1 4 で格納したナビ番号に基づいてナビ表示器を更新する（ S 1 8 ）。一方、ナビ番号領域 8 4 に格納されているナビ番号が初期値「 0 」である場合、つまり、ナビ報知が実行されない場合には（ S 1 2 の N O ）、メイン制御部 4 1 は、 S 1 8 の処理を実行しないことから、ナビ表示器を更新しない。

【 0 1 1 8 】

また、ナビ報知が実行されると判定された場合には（ S 1 2 の Y E S ）、サブ制御部 9 1 は、 S 1 6 で格納し、送信されたナビ番号コマンドに基づいて液晶表示器 5 1 を用いたナビ報知を更新する。一方、ナビ番号領域 8 4 に格納されているナビ番号が初期値「 0 」である場合、つまり、ナビ報知が実行されない場合には（ S 1 2 の N O ）、サブ制御部 9 1 は、ナビ番号を更新しない。したがって、ナビ番号領域 8 4 に格納されているナビ番号に基づいて、適切なナビ報知を実行できる（適切にナビ報知を更新できる）。

【 0 1 1 9 】

（ 6 ） また、メイン制御部 4 1 は、ナビ番号領域 8 4 に記憶されているナビ番号を示すナビ番号コマンドを出力する（ S 1 4 、 S 1 6 ）。また、サブ制御部 9 1 は、出力されたナビ番号コマンドが示すナビ番号に基づいたナビ報知を液晶表示器 5 1 を用いて実行する（ナビ演出を実行する）。また、 S 1 2 で N O と判断されたときには、 S 3 6 において、初期値「 0 」であるナビ番号を示すナビ番号コマンドを送信する。したがって、サブ制御部 9 1 は、ナビ番号領域 8 4 に格納されているナビ番号に基づいて、液晶表示器 5 1 を用いたナビ報知（ナビ演出）を適切に実行できる。また、メイン制御部 4 1 は、ナビ報知が実行されているか否かに関わらず、ナビ番号コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。したがって、ナビ報知が実行されているか否かに関わらず、「メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対してナビ番号コマンドを送信する」という処理を共通化できるとともに、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 の制御状態を把握することができる。

【 0 1 2 0 】

（ 7 ） また、図 9 に示すように、ナビ番号領域 8 4 に記憶されている記憶内容（ナビ番号）を、試験装置 2 0 0 が用いる情報として出力するための制御を実行する。したがって、ナビ番号領域 8 4 の記憶内容によりスロットマシンの試験を好適に実行することができる。

【 0 1 2 1 】

（ 8 ） また、図 7 の 2 印にも示すように、 A T 中のゲームの終了に関連して（ゲーム終了時処理において）ナビ番号領域 8 4 を初期化する。仮に、該初期化が実行されない場合には、ナビ番号がナビ番号領域 8 4 に維持されてしまい、次のゲームにおいても該ナビ番号に基づいたナビ報知が実行されてしまう。つまり、意図しない処理が実行されてしまう。本実施形態のように、 A T 中のゲームの終了に関連して（ゲーム終了時処理において）ナビ番号領域 8 4 を初期化することにより、このような意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 1 2 2 】

また、非 A T 中のゲームであっても、該ゲームの終了に関連して（ゲーム終了時処理において）ナビ番号領域 8 4 を初期化する。したがって、静電ノイズによるナビ報知、つまり、意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 1 2 3 】

（ 9 ） また、図 7 の 1 印に示すように、 A T 中のゲームにおいてナビ報知が実行されたか否かに関わらず、ナビ番号領域 8 4 を初期化する。したがって、意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 1 2 4 】

10

20

30

40

50

(1 0) また、図 8 の S 1 0 8 および S 1 1 0 に示すように、A T 最終ゲームにおいては、ナビ番号領域 8 4 および A T 関連情報領域 8 6 が初期化される。これは、ナビ番号領域 8 4 および A T 関連情報領域 8 6 がそれぞれ隣接していることから(図 7 参照)、ナビ番号領域 8 4 を初期化しないが A T 関連情報領域 8 6 を初期化するスロットマシンと比較しても、該初期化処理の処理量はさほど変わらない。また、A T 最終ゲームにおいては、ナビ番号領域 8 4 の初期化が 2 回実行されることから、ナビ番号領域 8 4 の初期化を確実に実行できる。したがって、A T 最終ゲームの次のゲーム(つまり、非 A T ゲーム)において、ナビ報知(意図しない処理)が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 1 2 5 】

(1 1) また、ナビ対象役が当選したゲームでは、グループ番号領域 8 2 にグループ番号を格納する。図 7 の 3 に示すように、ナビ対象役が当選したゲームでは、グループ番号領域 8 2 を初期化する。したがって、仮に、該初期化が実行されない場合には、グループ番号がグループ番号領域 8 2 に格納されたままとなり、次のゲームにおいても該グループ番号に基づいた処理、たとえば、該グループ番号コマンドの送信処理が実行されてしまう。つまり、意図しない処理が実行されてしまう。本実施形態のように、ナビ対象役が当選したゲームの終了に関連して(ゲーム終了時処理において)グループ番号領域 8 2 を初期化することにより、このような意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

10

【 0 1 2 6 】

また、ナビ対象役が当選していないゲームであっても、該ゲームの終了に関連して(ゲーム終了時処理において)グループ番号領域 8 2 を初期化する。たとえば、グループ番号がグループ番号領域 8 2 に格納されていない場合(ナビ対象役が当選していない場合)であっても、静電ノイズなどの影響により、グループ番号に相当する情報が、グループ番号領域 8 2 に格納されてしまう場合がある。この場合には、該グループ番号に基づいた処理、たとえば、該グループ番号コマンドの送信処理が実行されてしまう。つまり、意図しない処理が実行されてしまう。本実施形態のように、ナビ対象役が当選していないゲームであっても該ゲームの終了に関連して(ゲーム終了時処理において)グループ番号領域 8 2 を初期化することにより、このような意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

20

【 0 1 2 7 】

(1 2) メイン制御部 4 1 は、ナビ対象役が当選したときには、該ナビ対象役を特定不可能なコマンドであって、当選したナビ対象役のグループを示す(図 2 のグループ番号を示す)グループ番号コマンドを出力する。仮に、ナビ対象役が当選したときに、グループ番号コマンドではなく、当選番号コマンドを送信すると、サブ制御部 9 1 は、ナビ対象役(押し順役)の種別、つまり、正解手順を特定することになる。そうすると、ナビ報知を実行しない場合であっても、不正者が、サブ制御部 9 1 に対して不正を行うことにより、この正解手順を認識するという不正を行うことが可能となってしまう。本実施形態では、ナビ対象役が当選したときには、グループ番号コマンドが送信され、ナビ報知が実行されないときには、ナビ番号コマンドは送信されないことから、このような不正を防ぐことができる。

30

【 0 1 2 8 】

また、内部抽選の結果が、ナビ対象役当選ではない場合には、この内部抽選の結果を特定可能な当選番号コマンドがサブ制御部 9 1 に対して送信される。したがって、サブ制御部 9 1 は、この当選番号コマンドに応じた演出を実行できる。

40

【 0 1 2 9 】

(1 3) また、図 2 に示すように、押し順役の種別として、押し順ベルと、押し順リブとを含む。また、グループ番号領域には、押し順役の種別(押し順ベルと、押し順リブとのうちいずれであるか)を特定可能なグループ番号がグループ番号領域 8 2 に格納される(S 8)。したがって、メイン制御部 4 1 は、グループ番号領域の記憶内容に基づく処理として、押し順役の種別に応じた処理を実行することができる。グループ番号領域の記

50

憶内容に基づく処理とは、たとえば、S 1 0 に示すグループ番号コマンドの送信処理である。また、サブ制御部 9 1 も押し順役の種別を特定可能なグループ番号コマンドに応じた処理を実行することができる。グループ番号コマンドに応じた処理とは、たとえば、グループ番号コマンドに応じた演出である。これにより、サブ制御部 9 1 は、当選した押し順役に応じた細やかな演出を実行可能である。

【 0 1 3 0 】

(1 4) また、メイン制御部 4 1 は、遊技状態として、通常状態と、有利 R T 状態とを含む複数の状態のうちいずれかに制御可能である。また、押し順昇格リブは、通常状態で当選し得る当選役であり、押し順維持リブは、有利 R T 状態で当選し得る当選役である。したがって、制御されている遊技状態に応じた当選役に対応したグループ番号がグループ番号領域 8 2 に記憶される。よって、該グループ番号領域 8 2 の記憶内容に基づく処理として、制御されている遊技状態に応じた処理を実行することができる。グループ番号領域 8 2 の記憶内容に基づく処理とは、たとえば、S 1 0 に示すグループ番号コマンドの送信処理である。また、サブ制御部 9 1 も制御されている遊技状態に応じた処理を実行できる。この遊技状態に応じた処理とは、たとえば、制御されている遊技状態によって異なる演出を実行する処理である。これにより、サブ制御部 9 1 は、制御されている遊技状態に応じた細やかな演出を実行可能である。

10

【 0 1 3 1 】

(1 5) また、フリーズとして、実行契機がそれぞれ異なるフリーズを実行可能である。図 6 の例では、第 1 停止時フリーズおよび第 2 停止時フリーズを実行することができる。また、4 に示すように、フリーズの種別に関わらず、つまり、第 1 停止時フリーズおよび第 2 停止時フリーズのいずれが実行されたときであっても、ゲーム終了時処理において、フリーズ番号領域 8 8 が初期化される。したがって、フリーズの実行契機に関わらず、フリーズ番号領域 8 8 を初期化できることから、該初期化処理の共通化を図ることができる。

20

【 0 1 3 2 】

(1 6) また、図 8 のゲーム終了時処理では、フリーズが実行されたか否かの判断処理が行われていない。したがって、このゲーム終了時処理では、フリーズが実行されなかったときであっても、フリーズ番号領域 8 8 を初期化する。たとえば、フリーズの非実行が決定されたゲームでは、フリーズ番号は格納されないが (S 2 2 参照)、静電ノイズなどの影響により、フリーズ番号に相当する情報が、フリーズ番号領域 8 8 に格納されてしまう場合がある。この場合には、このフリーズ番号に基づいたフリーズ、つまり、誤ったフリーズ (以下、「静電ノイズによるフリーズ」という。) が実行されてしまう。つまり、意図しない処理が実行されてしまう。本実施形態のように、フリーズが実行されなかったゲームであっても該ゲームの終了に関連して (ゲーム終了時処理において) フリーズ番号領域 8 8 を初期化することにより、このような意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

30

【 0 1 3 3 】

(1 7) また、図 6 のテーブルを用いたフリーズ抽選 (S 4) により、内部抽選の結果に基づいてフリーズを実行するか否かを決定する。そして、フリーズを実行すると決定されたときに、フリーズ番号をフリーズ番号領域 8 8 に記憶する。したがって、内部抽選の結果に基づいたフリーズの実行有無に注目を集めることができる。

40

【 0 1 3 4 】

(1 8) また、フリーズを実行するか否かを、ゲーム毎に判定する (S 2 0 参照)。また、フリーズを実行すると判定された場合には (S 2 0 の Y E S)、フリーズ番号をフリーズ番号領域 8 8 に格納する (S 2 2)。一方、フリーズを実行しないと判定された場合には (S 2 0 の N O)、S 2 2 の処理は実行されないことから、フリーズ番号をフリーズ番号領域 8 8 に格納しない。したがって、静電ノイズによるフリーズ、つまり、意図しない処理が実行されてしまうことを防止できる。

【 0 1 3 5 】

50

(1 9) また、上述の時間テーブルについては、フリーズ抽選で決定されたフリーズの実行契機（第 1 停止または第 2 停止）に関わらず、フリーズ番号領域 8 8 内のフリーズ番号を参照する参照処理を実行する。そして、該参照処理で参照されたフリーズ番号と、時間テーブルを用いてフリーズ実行時間を決定する。つまり、フリーズ抽選で決定されたフリーズの実行契機（第 1 停止または第 2 停止）に関わらず、同一の時間テーブルを参照する。したがって、たとえば、第 1 停止時で実行されるフリーズに対応する時間テーブル、および第 2 停止時で実行されるフリーズに対応する時間テーブルの双方を記憶するスロットマシンと比較して、時間テーブルの容量を削減できる。

【 0 1 3 6 】

また、S 4 のフリーズ抽選においてフリーズが実行されると決定されたか、フリーズ実行なしと決定されたかに関わらず、この参照処理は実行される。したがって、フリーズが実行されると決定された場合と、フリーズ実行なしと決定された場合とにおいて参照処理を共通化できる。

10

【 0 1 3 7 】

また、図 6 に示すテーブルでは、フリーズの実行契機（実行タイミング）のみならず、フリーズの実行時間も規定されている。フリーズ抽選では、このテーブルを用いて、フリーズの実行契機のみならず、フリーズの実行時間も決定する。したがって、フリーズの実行タイミングが、第 1 停止時および第 2 停止時のいずれであっても、図 6 のテーブルを用いてフリーズの実行時間も決定できる。したがって、第 1 停止時で実行されるフリーズに対応するテーブル、および第 2 停止時で実行されるフリーズに対応するテーブルの双方を記憶するスロットマシンと比較して、テーブルの容量を削減できる。

20

[変形例]

以上、本発明における主な実施の形態を説明してきたが、本発明は、上記の実施の形態に限られず、種々の変形、応用が可能である。以下、本発明に適用可能な上記の実施の形態の変形例について説明する。

【 0 1 3 8 】

[初期化処理および格納処理などについて]

(1) 本実施形態では、図 7 の 1 に示すように、ナビ報知の実行有無に関わらず（ナビ報知が実行されたか、ナビ報知が実行されていないかに関わらず）、ゲーム終了時処理でナビ番号領域 8 4 を初期化すると説明した。しかしながら、ナビ報知が実行されたゲームでは、ナビ番号領域 8 4 を初期化する一方、ナビ報知が実行されなかったゲームでは、ナビ番号領域 8 4 を初期化しないようにしてもよい。このような構成によれば、初期化処理の負担を削減できる。

30

【 0 1 3 9 】

(2) 図 7 の 2 に示すように、A T 中であるか否かに関わらず（A T 中のゲームであるか A T 中のゲームではないかに関わらず）、ゲーム終了時処理でナビ番号領域 8 4 を初期化すると説明した。しかしながら、A T 中であるゲームでは、ナビ番号領域 8 4 を初期化する一方、A T 中ではないゲームでは、ナビ番号領域 8 4 を初期化しないようにしてもよい。このような構成によれば、初期化処理の負担を削減できる。

【 0 1 4 0 】

40

(3) 図 7 の 3 印に示すように、本実施形態では、ナビ対象役が当選したゲームであるか否かに関わらず（ナビ対象役が当選したゲームであるかナビ対象役が当選していないゲームであるかに関わらず）、ゲーム終了時処理でグループ番号領域 8 2 を初期化すると説明した。しかしながら、ナビ対象役が当選したゲームではグループ番号領域 8 2 を初期化する一方、ナビ対象役が当選していないゲームではグループ番号領域 8 2 を初期化しないようにしてもよい。このような構成によれば、初期化処理の負担を削減できる。

【 0 1 4 1 】

(4) 本実施形態では、ナビ報知が実行されない場合には（図 5 の S 1 2 の N O ）、ナビ番号を格納しないとして説明した。しかしながら、ナビ報知が実行されない場合には（図 5 の S 1 2 の N O ）、初期値（たとえば「 0 」）を示すナビ番号を格納するようにし

50

てもよい。この格納処理は、S 1 2 で N O と判定された後、S 3 6 の前に実行するようにしてもよい。S 3 6 では、この格納された初期値（たとえば「0」）を示すナビ番号に基づいたナビ番号コマンドを格納、送信するようにしてもよい。

【0 1 4 2】

つまり、ナビ報知が実行されるか否かに関わらず、ナビ番号を格納する処理を実行することになる。したがって、ナビ番号を格納する処理を共通化できる。

【0 1 4 3】

(5) 本実施形態では、ナビ報知が実行されない場合には(図5のS 1 2のN O)、ナビ表示器を更新しないとして説明した。しかしながら、ナビ報知が実行されない場合には(図5のS 1 2のN O)、初期値を示すようにナビ表示器を更新するようにしてもよい。ここでの更新は、たとえば、ナビ表示器に「0」を表示させる処理を実行したり、「-」を表示させる処理を実行したりすればよい。この更新処理は、たとえば、S 3 6 の処理の後に実行するようにすればよい。

10

【0 1 4 4】

つまり、ナビ報知が実行されるか否かに関わらず、ナビ表示器を更新する処理を実行することになる。したがって、ナビ表示器を更新する処理を共通化できる。

【0 1 4 5】

(6) 本実施形態では、ナビ報知が実行されない場合であっても(図5のS 1 2のN O)、メイン制御部4 1は、初期値を示すナビ番号コマンドを出力するとして説明した。しかしながら、ナビ報知が実行されない場合には(図5のS 1 2のN O)、ナビ番号コマンドを出力しないようにしてもよい。

20

【0 1 4 6】

つまり、ナビ報知が実行される場合にはナビ番号コマンドを出力する一方、ナビ報知が実行されない場合にはナビ番号コマンドを出力しないことになる。このような構成によれば、ナビ番号コマンドを出力する処理の負担を軽減できる。また、サブ制御部9 1は、ナビ番号コマンドが出力されないゲームを、ナビ報知が実行されないゲームであると認識するようにすればよい。

【0 1 4 7】

(7) 本実施形態では、ナビ対象役が当選しなかった場合には(S 6のN O)、ナビ番号は送信しないとして説明した(図5のS 6のN Oにおいて、ナビ番号コマンド格納処理は実行されていない)。しかしながら、ナビ対象役が当選しなかった場合(S 6のN O)であっても、ナビ番号コマンドを送信するようにしてもよい。このナビ番号コマンドとは、たとえば、初期値を示すナビ番号コマンドである。サブ制御部9 1は、このナビ番号コマンドを受信すると、ナビ報知は実行されないことを認識するようにすればよい。

30

【0 1 4 8】

つまり、ナビ対象役が当選したか否かに関わらず、ナビ番号コマンドを出力することから、ナビ番号コマンドを出力する処理を共通化できる。

【0 1 4 9】

(8) 本実施形態では、図7の 1および 2に示すように、「ナビ報知の実行有無に関わらず(ナビ報知が実行されたか、ナビ報知が実行されていないに関わらず)、ゲーム終了時処理でナビ番号領域8 4を初期化する」第1構成と、「A T中であるか否かに関わらず(A T中のゲームであるかA T中のゲームではないに関わらず)、ゲーム終了時処理でナビ番号領域8 4を初期化する」第2構成と、「ナビ対象役が当選したゲームであるか否かに関わらず(ナビ対象役が当選したゲームであるかナビ対象役が当選していないゲームであるかに関わらず)、ゲーム終了時処理でグループ番号領域8 2を初期化する」第3構成と、「実行されたフリーズの種別に関わらず、ゲーム終了時処理でフリーズ番号領域8 8を初期化する」第4構成とのうち全てを採用しているとして説明した。しかしながら、これらの4つの構成のうち少なくとも1つの構成を採用するようにしてもよい。

40

【0 1 5 0】

(9) 本実施形態では、フリーズが実行されない場合であっても、フリーズ番号領域

50

８８を初期化するとして説明した。しかしながら、フリーズが実行されない場合には、フリーズ番号領域８８を初期化しないようにしてもよい。つまり、フリーズが実行される場合にはフリーズ番号領域８８を初期化する一方、フリーズが実行されない場合にはフリーズ番号領域８８を初期化しないことになる。このような構成によれば、フリーズ番号領域８８を初期化する処理の負担を軽減できる。

【０１５１】

(１０) 本実施形態では、フリーズが実行されない場合には(Ｓ２０のＮＯ)、フリーズ番号格納処理が実行されないとして説明した(図５のＳ２０～Ｓ２４参照)。しかしながら、フリーズが実行されない場合にも、フリーズ番号格納処理を実行するようにしてもよい。フリーズが実行されない場合に格納されるフリーズ番号とは、図６のフリーズ番号のいずれと異なる番号(たとえば、「０」)である。

10

【０１５２】

つまり、フリーズが実行されたか否かに関わらず、フリーズ番号格納処理を実行する。したがって、フリーズ番号格納処理について処理の共通化を図ることができる。

【０１５３】

(１１) 本実施形態では、フリーズが実行されない場合には(Ｓ２０のＮＯ)、フリーズコマンド格納処理が実行されないとして説明した(図５のＳ２０～Ｓ２４参照)。しかしながら、フリーズが実行されない場合にも、フリーズコマンド格納処理を実行するようにしてもよい。フリーズが実行されない場合に格納されるフリーズコマンドとは、図６のフリーズ番号のいずれと異なる番号(たとえば、「０」)を示すフリーズコマンドである。

20

【０１５４】

つまり、フリーズが実行されたか否かに関わらず、フリーズコマンド格納処理を実行する。したがって、フリーズコマンド格納処理について処理の共通化を図ることができる。

【０１５５】

(１２) また、本実施形態では、図８のＳ１０２～Ｓ１０６に示す初期化は、いずれもゲーム終了時処理で実行されるとして説明した。しかしながら、Ｓ１０２～Ｓ１０６のうち少なくとも１つの初期化はゲームの終了に関連する契機であれば、他の契機で実行するようにしてもよい。たとえば、Ｓ１０２～Ｓ１０６のうち少なくとも１つの初期化は第３停止の開始時、第３停止の終了時、入賞判定処理、払出処理などのうちのいずれかの契機としてもよい。

30

【０１５６】

[その他の構成]

また、フリーズについて以下の構成を備えるようにしてもよい。この実施形態では、遊技者にとって有利な状態としてボーナス状態に制御可能である。ボーナス状態は、内部抽選でボーナス当選して、かつボーナス入賞した時に制御される。また、ボーナス当選は、ボーナス入賞するまで持ち越される。ボーナス状態は、たとえば、共通ベルが極めて高い確率で当選するように定められている。この共通ベルは、操作タイミングに関わらず入賞を発生し得る役である。このため、ボーナス中においては、操作タイミングおよび押し順に関わらず、極めて高い確率で共通ベル入賞を発生させることができ、メダル枚数を効率的に増加させることができる。このため、ボーナスは、遊技者にとって有利な状態である。

40

【０１５７】

また、本実施形態のスロットマシンでは、有利区間に制御可能である。有利区間は、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒの操作態様(操作手順(押し順)、および操作タイミングの少なくとも１つ)を遊技者に指示する指示機能に係る性能を持つ区間である。有利区間においては、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビ報知が少なくとも１回実行される。具体的には、押し順ベルに当選したときに、正解押し順を報知するナビ報知が実行される。通常区間においては、ナビ報知が実行されない。つまり、有利区間は、最大払出枚数が得られる入賞が発生するナビ報知が少なくとも１回実行される点で、通常区間より

50

も遊技者にとって有利である。

【 0 1 5 8 】

また、有利区間の終了条件は、通常終了条件と、リミッタ終了条件とを含む。通常終了条件は、有利区間が復活するか否かを決定する復活抽選により復活非当選となることにより成立する条件である。また、有利区間中において、通常終了条件が成立せずに該有利区間が継続されたとしても、過度に遊技者が有利とならないように（射幸性を押さえるために）リミッタ終了条件が成立したときには有利区間は終了する。リミッタ終了条件は、遊技の内容（遊技の結果）に基づく終了条件である。換言すると、リミッタ終了条件は、有利区間において遊技者に付与された遊技価値（メダルまたはクレジット）に基づく終了条件である。たとえば、リミッタ終了条件は、有利区間に連続して移行した期間が所定期間を超えたとき（本実施形態では、1500ゲーム消化したとき）に成立する条件（リミッタ終了する条件）を含む。また、リミッタ終了条件は、有利区間において付与されたメダル枚数、またはメダル純増枚数が所定量（たとえば、3000枚）に到達することにより成立する条件を含むようにしてもよい。また、リミッタ終了条件は、有利区間において所定役（たとえば、ボーナスやレア役）の当選回数が所定回数に到達することにより成立する条件を含むようにしてもよい。また、リミッタ終了条件は、有利区間において所定役の入賞回数が所定回数に到達することにより成立する条件を含むようにしてもよい。

10

【 0 1 5 9 】

次に、リミッタ到達未確定状態（第1状態ともいう）と、リミッタ到達確定状態とを説明する。リミッタ到達未確定状態とは、有利区間のゲーム数がリミッタ（1500ゲーム）に到達することが確定していない状態である。リミッタ到達未確定状態は、たとえば、有利区間ゲーム数カウンタの値が1000ゲームであり（有利区間を1000ゲーム消化しており）、残り200ゲームに亘って有利区間に制御されることが確定している状態である。つまり、有利区間ゲーム数カウンタの値が1000ゲームである時点では、有利区間ゲームに1200に亘って制御されることが確定している状態であり、有利区間のゲーム数がリミッタ（1500ゲーム）に到達することが確定していない状態である。

20

【 0 1 6 0 】

一方、リミッタ到達確定状態（第2状態ともいう）とは、有利区間のゲーム数がリミッタ（1500ゲーム）に到達していることが確定している状態である。たとえば、リミッタ到達確定状態は、有利区間ゲーム数カウンタの値が1000ゲームであり（有利区間を1000ゲーム消化しており）、残り500ゲームに亘って有利区間に制御されることが確定している状態である。つまり、リミッタ到達確定状態は、有利区間ゲーム数カウンタの値が1000ゲームである時点では、有利区間ゲームに1500に亘って制御されることが確定している状態（リミッタ到達することが確定している状態）である。

30

【 0 1 6 1 】

また、本実施形態では、開始フリーズと終了フリーズとを実行可能である。開始フリーズは、ボーナス状態が開始されることを報知するフリーズである。また、終了フリーズは、ボーナス状態が終了されることを報知するフリーズである。また、有利区間に移行したときには、有利区間報知ランプが点灯する。このような構成を採用した上で、以下のような構成を採用してもよい。

40

【 0 1 6 2 】

（1） スロットマシンは、

第1状態（たとえば、リミッタ到達未確定状態）および第2状態（たとえば、リミッタ到達確定状態）のいずれであっても、有利状態（たとえば、ボーナス状態）に制御可能な制御手段（たとえば、メイン制御部41）と、

前記有利状態への制御の開始に関連して、遊技の進行を遅延させる遅延制御（たとえば、開始フリーズ）を実行可能な（たとえば、ボーナス状態への制御が開始されるときに、開始フリーズが実行され）遅延制御手段とを備え、

前記遅延制御手段は、前記有利状態への制御の開始に関連して、前記第1状態中では前記遅延制御を実行する一方、前記第2状態中では前記遅延制御を実行しない（たとえば、

50

第 1 状態中でボーナス状態への制御が開始されるときには開始フリーズが実行される一方、第 2 状態中でボーナス状態への制御が開始されるときには開始フリーズが実行されない)。

【 0 1 6 3 】

このような構成によれば、遅延制御に基づいて、状態によっては生じ得る煩わしさを遊技者に感じさせることなく、スムーズに遊技を進行させることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 6 4 】

(2) 第 1 状態 (たとえば、リミッタ到達未確定状態) および第 2 状態 (たとえば、図 6 (B) に示すリミッタ到達確定状態) のいずれであっても、有利状態 (たとえば、ボーナス状態) に制御可能な制御手段 (たとえば、メイン制御部 4 1) と、前記有利状態への制御の終了に関連して、遊技の進行を遅延させる遅延制御 (たとえば、終了フリーズ) を実行可能な (たとえば、ボーナス状態への制御が終了されるときに、終了フリーズが実行され) 遅延制御手段とを備え、前記遅延制御手段は、前記有利状態への制御の終了に関連して、前記第 1 状態中では前記遅延制御を実行する一方、前記第 2 状態中では前記遅延制御を実行しない (たとえば、図 6 に示すように、第 1 状態中でボーナス状態への制御が終了されるときには終了フリーズが実行される一方、第 2 状態中でボーナス状態への制御が終了されるときには終了フリーズが実行されない)。

【 0 1 6 5 】

このような構成によれば、遅延制御に基づいて、状態によっては生じ得る煩わしさを遊技者に感じさせることなく、スムーズに遊技を進行させることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 6 6 】

(3) 特定条件が成立したとき (たとえば、リミッタ到達未確定状態から、リミッタ到達確定状態になったとき) に、特定演出 (たとえば、エンディング演出) を実行可能な特定演出実行手段 (たとえば、サブ制御部 9 1) をさらに備え、前記第 2 状態は、前記特定演出が実行されている状態である (リミッタ到達確定状態では、エンディング演出が実行される)。

【 0 1 6 7 】

このような構成によれば、遅延制御が実行されていない第 2 状態で実行される特定演出に遊技者の注目を集めることができる。

【 0 1 6 8 】

(4) 前記特定条件は、遊技者にとって有利となることにより成立する条件 (たとえば、リミッタ到達未確定状態から、リミッタ到達確定状態になることにより成立する条件) を含む。

【 0 1 6 9 】

このような構成によれば、遊技者にとって有利となったことを、特定演出の実行により遊技者に認識させることができる。

【 0 1 7 0 】

(5) 前記特定演出実行手段は、前記第 1 状態において前記有利状態に制御されているときに前記特定条件が成立した場合、該有利状態への制御が終了した以降に前記特定演出を実行する (たとえば、第 1 状態で制御されたボーナス状態において、第 2 状態となったときには、ボーナスが終了した以降にエンディング演出が実行される)。

【 0 1 7 1 】

たとえば、有利状態中に特定演出を実行するスロットマシンであると、有利状態中に実行される演出と、該特定演出とが重複してしまい、該有利状態中の演出の実行状況が複雑になってしまう。このような構成によれば、有利状態への制御が終了した以降に特定演出を実行することから、有利状態中の演出の実行状況が複雑になることを防止できる。

【 0 1 7 2 】

10

20

30

40

50

(6) 有利状態(たとえば、ボーナス状態)において、有利演出(たとえば、ボーナス中演出)を実行可能な有利演出実行手段(たとえば、サブ制御部 9 1)をさらに備え、前記第 2 状態において前記有利状態に制御されたときには、前記有利演出を実行しない(たとえば、第 2 状態においてボーナス状態に制御されたときには、ボーナス中演出は実行されずに、エンディング演出が実行される)。

【 0 1 7 3 】

このような構成によれば、有利演出に基づく煩わしさを遊技者に感じさせることなく、スムーズに遊技を進行させることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 7 4 】

(7) 前記遅延制御手段は、有利状態において特別条件(たとえば、A T 上乗せ確定)が成立したときに、前記遅延制御として、遊技の進行を遅延させる特別遅延制御(たとえば、上乗せフリーズ)を実行可能であり、

前記遅延制御手段は、

前記第 1 状態中に前記有利状態に制御されたときに、前記特別遅延制御を実行し(たとえば、上乗せフリーズを実行し)、

前記第 2 状態中に前記有利状態に制御されたときに、前記特別遅延制御を実行しない(たとえば、上乗せフリーズを実行しない)。

【 0 1 7 5 】

このような構成によれば、特別遅延制御に基づく煩わしさを遊技者に感じさせることなく、スムーズに遊技を進行させることができる。したがって、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 1 7 6 】

(8) また、通常区間(たとえば、通常区間)よりも有利な有利区間(たとえば、有利区間)であるときに、有利状態(たとえば、A T)に制御可能な有利状態制御手段(たとえば、メイン制御部 4 1)と、

前記有利区間の終了に基づいて、該有利区間の終了を報知するための第 1 終了報知制御(たとえば、有利区間報知ランプを点灯から消灯に切替える制御)を行う第 1 終了報知手段と、

前記有利区間の終了に基づいて、該有利区間の終了を報知するための第 2 終了報知制御(たとえば、有利区間の終了を示すリザルト画面を表示する制御、またはリザルト画面から通常演出に切替える制御)を行う第 2 終了報知手段とを備え、

前記第 1 終了報知手段は、前記第 2 終了報知制御が行われるタイミングと異なるタイミングであって、前記第 2 終了報知制御が行われるタイミングよりも後のタイミングで前記第 1 終了報知制御を行う(たとえば、有利区間が通常終了する場合には、リザルト画面を表示するタイミング、またはリザルト画面から通常演出に切替えるタイミングよりも後のタイミングで、有利区間報知ランプを点灯から消灯に切替える)。

【 0 1 7 7 】

このような構成によれば、本実施形態では、有利区間の終了に基づいて、該有利区間の終了を報知するための第 1 終了報知制御(たとえば、有利区間報知ランプを点灯から消灯に切替える制御)を行うことができる。また、有利区間の終了に基づいて、該有利区間の終了を報知するための第 2 終了報知制御(たとえば、リザルト画面を表示する制御、またはリザルト画面から通常演出に切替える制御)を行うこともできる。したがって、有利区間の終了報知制御を多様にすることができる。

【 0 1 7 8 】

また、有利区間(または A T などの有利状態)が、通常終了およびリミッタ終了のいずれで終了したとしても、第 2 終了報知制御のタイミング(リザルト画面が表示される特定演出の終了タイミング)で有利区間報知ランプは消灯する(以下、「比較例」という。) 。したがって、比較例では、有利区間の終了について、遊技者の期待感を適切に持続させることができない。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 9 】

これに対し、本実施形態では、有利区間が通常終了するときには、第2終了報知制御のタイミング（リザルト画面が表示される特定演出の終了タイミング）で有利区間報知ランプは消灯せずに、このタイミングよりも後のタイミングで有利区間報知ランプを消灯する。本実施形態では、該後のタイミングとは、該特定演出が終了したときに開始される通常ゲームが終了したタイミングである。なお、変形例として、該後のタイミングとは、他のタイミングであってもよい。

【 0 1 8 0 】

つまり、本実施形態では、特定演出の終了タイミングではなく、特定演出が終了したときに開始される通常ゲームが終了したタイミングまで、有利区間報知ランプの点灯は継続することになる。したがって、本実施形態では、有利区間の終了について、遊技者の期待感を適切に持続させることができる。この期待感とは、たとえば、「有利区間は終了したが、該有利区間が復活するのではないかといった期待感」である。

10

【 0 1 8 1 】

（ 9 ） また、特定演出は、リザルト画面として有利区間での遊技の結果を表示する演出を含む。したがって、遊技者に、有利区間での遊技の結果を認識させることができる。また、有利区間が通常終了するときには、リザルト画面は、該有利区間での遊技の結果を報知する画面であってもよく、有利状態での遊技の結果を報知する画面であってもよい。また、有利区間がリミッタ終了するときには、リザルト画面は、該有利区間での遊技の結果を報知する画面であってもよく、有利状態での遊技の結果を報知する画面であってもよい。

20

【 0 1 8 2 】

（ 1 0 ） また、有利区間の終了は、リミッタ終了と、通常終了とを含む。また、有利区間が通常終了したときには、リザルト画面が表示される特定演出の終了タイミングで有利区間報知ランプは消灯せずに、該特定演出が終了したときに開始される通常ゲームが終了したタイミングで有利区間報知ランプは消灯する。したがって、本実施形態では、有利区間の終了について、遊技者の期待感を適切に持続させることができる。

【 0 1 8 3 】

また、有利区間は、リミッタ終了したときには、射幸性を抑えるために復活させることなく終了させる。仮に、有利区間がリミッタ終了したときも、通常終了したときと同様に、タイミングまで有利区間報知ランプの点灯を維持すると、実際は復活されないにもかかわらず、「有利区間が復活するのではないかといった期待感」を抱かせてしまうことになり、結果として、遊技者に不快感を抱かせてしまうことになる。そこで、本実施形態では、有利区間がリミッタ終了したときには、リザルト画面が表示される特定演出の終了タイミングで有利区間報知ランプは消灯する。よって、有利区間がリミッタ終了したときには、実際は復活されないにもかかわらず、「有利区間が復活するのではないかといった期待感」を抱かせてしまうことを防止でき、その結果、遊技者に不快感を抱かせてしまうことも防止できる。

30

【 0 1 8 4 】

（ 1 1 ） また、有利区間報知ランプの点灯を継続させるタイミングは、有利区間が通常終了したゲームの次のゲーム（リザルト画面の表示が終了したとき（後）の通常ゲーム）の終了タイミングである。したがって、有利区間が通常終了したゲームの次のゲームについて、遊技者に期待感を抱かせることができる。

40

【 0 1 8 5 】

（ 1 2 ） また、有利区間の復活について、見せかけ制御を実行することにより、見せかけの特定演出を実行可能である。これにより、リザルト画面の表示が終了したときの通常ゲームにおいて、復活演出を実行することにより、再び有利区間に制御される。したがって、リザルト画面の表示が終了したときの通常ゲームにおいて、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【 0 1 8 6 】

50

(1 3) また、有利区間の復活について、復活抽選を実行可能である。該復活抽選により復活当選した場合には、リザルト画面の表示が終了したときの通常ゲームにおいて、復活演出を実行することにより、再び有利区間に制御される。したがって、リザルト画面の表示が終了したときの通常ゲームにおいて、遊技者に期待感を抱かせることができる。

【 0 1 8 7 】

(1 4) また、遊技の制御を行う遊技制御手段（たとえば、メイン制御部 4 1 ）と、前記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（たとえば、サブ制御部 9 1 ）とを備え、

前記遊技制御手段は、

通常区間（たとえば、通常区間）よりも有利な有利区間（たとえば、有利区間）に移行させるとともに、該有利区間における遊技の内容に基づく終了条件（たとえば、リミッタ終了条件）が成立したときに該有利区間への移行を終了する有利区間移行手段と、前記有利区間であるときに、有利状態（たとえば、A T ）に制御可能な有利状態制御手段と、

所定契機において、前記有利区間に関する第 1 制御情報（たとえば、機種共通コマンド）と前記有利状態に関する第 2 制御情報（たとえば、機種固有コマンド）とを前記演出制御手段に送信する制御情報送信手段とを含み、

前記制御情報送信手段は、前記所定契機において前記第 1 制御情報と前記第 2 制御情報とを送信するときに、前記第 2 制御情報を送信した後に、前記第 1 制御情報を送信する（たとえば、機種固有コマンドを送信した後に、機種共通コマンドを送信する）。

【 0 1 8 8 】

また、機種固有コマンドとは、スロットマシンの機種によって制御などが固有である（つまり、機種によって異なる）コマンドである。また、機種固有コマンドは、有利状態（A T ）に関する情報を含むコマンドでもある。複数の機種固有コマンドのうち、機種固有コマンド A は、有利状態の消化ゲーム数を特定するコマンドである。たとえば、有利状態を管理する手法として、ゲーム数（A T ゲーム数）で管理する第 1 手法と、セット数（A T のセット数）で管理する第 2 手法とがある。なお、1 セットとは所定ゲームの集合であり、たとえば、1 セットを 5 0 の A T ゲーム数とする。

【 0 1 8 9 】

また、機種共通コマンドは、機種に関わらず制御などが共通する（同一である）コマンドである。また、機種共通コマンドは、有利区間に関する情報を含むコマンドでもある。本実施形態では、スロットマシンの機種に関わらず、有利区間をゲーム数で管理する（有利区間をリミッタ終了させる）ことは共通するという前提がある。このような前提のもと、機種共通コマンドは、有利区間の消化ゲーム数を特定可能なコマンドを含む。機種共通コマンド A が、有利区間の消化ゲーム数を特定可能なコマンドとする。

【 0 1 9 0 】

本実施形態では、メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 に対して、送信されるコマンドは、機種固有コマンドと、機種共通コマンドとを含む。また、機種固有コマンドが送信され、その後、機種共通コマンドが送信される。このような順序でこれらのコマンドを送信する理由を説明する。

【 0 1 9 1 】

サブ制御部 9 1 は、機種固有コマンドを受信する度に、該受信した機種固有コマンドから特定される情報に基づいて、有利状態に関する情報を更新する。そして、サブ制御部 9 1 が、全ての機種固有コマンドを受信したときには、該機種固有コマンドの送信処理が行われたゲームでの有利状態に関する全ての情報の更新がサブ制御部 9 1 において終了する。その後、サブ制御部 9 1 は、機種共通コマンドの受信を契機に、有利状態に関する全ての情報の更新が終了した状態（最終的な状態）に基づいて、演出抽選を実行する。したがって、複数の機種固有コマンドそれぞれから特定される情報全てを反映させた演出抽選を実行できるとともに、該演出抽選の実行回数を 1 回とすることができる。

【 0 1 9 2 】

10

20

30

40

50

また、スロットマシンの制御プログラムを、「機種固有コマンドの送信後に、機種共通コマンドを送信し、さらに、該機種共通コマンドの受信を契機に演出抽選」というプログラム（以下、プログラムXという。）とすることにより、以下の効果を有する。たとえば、同じスロットマシンメーカーが、機種αのスロットマシンと機種βのスロットマシンとを製造する場合において、機種αと機種βとにおいて、演出抽選の実行契機が異なるコマンドである場合を説明する。この場合とは、たとえば、機種αの演出抽選の実行契機が機種共通コマンドの受信であるが、機種βの演出抽選の実行契機が機種共通コマンドとは異なるコマンドの受信であるとした場合である。この場合には、演出抽選を実行する契機に相当するプログラムを、機種αと機種βとで変更する必要がある。

【0193】

10

このように、プログラムXを固定的にすることで、演出抽選を実行する契機を機種によらず、統一することができる。したがって、機種αと機種βとを製造する場合においても演出抽選を実行する契機に相当するプログラムを、機種αと機種βとで変更する必要はなく、設計負担を軽減することができる。

【0194】

また、本実施形態のスロットマシンでは、有利区間に関する処理が終了した後に、有利状態に関する処理を実行する。また、有利区間に関する処理が終了すると、メイン制御部41は、有利区間に関するコマンドを生成し、たとえば、RAM41cの所定領域に格納する。また、有利状態に関する処理が終了すると、メイン制御部41は、有利状態に関するコマンドを生成し、たとえば、RAM41cの所定領域に格納する。したがって、まず、有利区間に関するコマンドが格納され、次に、有利状態に関するコマンドが格納される。また、コマンドの送信については、まず、有利状態に関するコマンドが送信され、次に、有利区間に関するコマンドが送信される。したがって、いわゆるLIFO（Last In First Out、後入れ先出し）の手法で、かつ一括的に有利状態に関するコマンドおよび有利区間に関するコマンドが送信される。よって、安定したコマンド送信の制御を実行することができる。

20

【0195】

また、有利状態に関するコマンドは、サブ制御部91側によるナビ報知の態様を決定するために用いるようにしてもよい。この場合には、有利区間に関するコマンドは、このナビ報知の正当性を判断するために用いるようにしてもよい。この正当性の判断処理とは、たとえば、このようなナビ報知を実行してもよい有利区間に制御されているか否かを判断する処理である。したがって、サブ制御部91は、たとえば、ナビ報知を実行不可能な通常区間であるにもかかわらず、ナビ報知を実行してしまうといった誤動作を極力防止できる。

30

【0196】

(15) また、機種固有コマンドは、有利状態（たとえば、AT）に制御されている期間（ATでの消化ゲーム数）を特定可能な機種固有コマンドAを含む。また、機種共通コマンドは、有利区間に移行されている期間（有利区間での消化ゲーム数）を特定可能な機種固有コマンドAを含む。したがって、サブ制御部91は、有利区間に制御されている期間よりも先に有利状態に制御されている期間を特定することができる。たとえば、サブ制御部91は、有利状態に制御されている期間に基づいて、演出抽選を実行できる。また、該演出抽選の実行後に、サブ制御部91は、有利区間に制御されている期間を特定することができる。

40

【0197】

(16) また、メイン制御部41は、複数種類の有利状態のうち、いずれかの有利状態に制御する。複数の有利状態とは、たとえば、通常AT、通常ATよりも有利な有利AT、有利ATよりも有利な特別ATである。

【0198】

これらの複数の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されているかに関わらず、機種共通コマンドは送信される。したがって、複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状

50

態に制御されているかに関わらず、サブ制御部 9 1 は、有利区間に関する情報を機種共通コマンドから適切に特定することができる。また、複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されているかに関わらず、サブ制御部 9 1 による演出抽選の実行契機を確立させることができる。

【0199】

また、これらの複数の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されているかに関わらず、機種固有コマンドは送信される。したがって、複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されているかに関わらず、サブ制御部 9 1 は、有利状態に関する情報を機種共通コマンドから適切に特定することができる。また、制御されている有利状態の種類によって、送信される機種固有コマンドの数が増減される構成であっても、数が増減された機種固有コマンドの全てを送信することができる。したがって、サブ制御部 9 1 は、有利状態に関する情報を機種共通コマンドから適切に特定することができる。

10

【0200】

(17) また、本実施形態のスロットマシンのメイン制御部 4 1 は、内部抽選の結果を特定可能な内部抽選コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。また、内部抽選の結果を特定可能な内部抽選コマンドは、機種固有コマンドおよび機種共通コマンドの双方の送信後に送信される。この内部抽選コマンドは、スロットマシンの機種に限られず、送信されるコマンドであり、機種共通コマンドの一種であるといえる。つまり、本実施形態では、機種固有コマンドの送信の後に、機種共通コマンドと内部抽選コマンド(=機種に限られず共通であるコマンド)とが送信される。したがって、たとえば、機種共通コマンドの送信後、機種固有コマンドを送信し、その後、内部抽選コマンド(=機種に限られず共通であるコマンド)を送信するスロットマシンと比較して、コマンド処理のプログラムを分かり易くすることができる。

20

【0201】

また、本実施形態の演出抽選の実行契機を機種共通コマンド受信から、内部抽選コマンド受信に変更したい場合であっても、本実施形態のようなコマンドの送信順序であれば、容易にプログラムの変更を行うことができる。

【0202】

(18) また、メイン制御部 4 1 は、1 ゲームのレバーオン操作タイミングと、第 3 停止タイミングとで、機種固有コマンドおよび機種共通コマンドを送信することができる。

30

【0203】

したがって、機種固有コマンドおよび機種共通コマンドを送信するタイミングが、1 ゲームにおいて 1 回であるスロットマシンと比較して、メイン制御部 4 1 とサブ制御部 9 1 とでより密接にとることができる。また、本実施形態では、第 3 停止操作タイミングで送信されるコマンドには、一単位のゲームの開始時とゲームの終了時とで内容が変化し得る(または内容が異なる)制御状態を特定可能な第 1 制御状態コマンドが含まれる。したがって、レバーオン操作時と第 3 停止時とで制御状態が異なる場合であっても、サブ制御部 9 1 は、該第 3 停止時での制御状態を特定することができる。

【0204】

40

なお、機種固有コマンドおよび機種共通コマンドを送信する送信タイミングを、1 のゲームにおいて、1 回としてもよく、3 回以上としてもよい。また、送信タイミングはどのようなタイミングであってもよい。たとえば、スロットマシンでは、送信タイミングは、第 1 停止操作および第 2 停止操作のうち少なくとも 1 のタイミングを含むようにしてもよい。

【0205】

(19) また、遊技の制御を行う遊技制御手段(たとえば、メイン制御部 4 1)を備え、前記遊技制御手段は、通常区間(たとえば、通常区間)よりも有利な有利区間(たとえば、有利区間)に移

50

行させるとともに、該有利区間における遊技の内容に基づく終了条件（たとえば、リミッタ終了条件）が成立したときに該有利区間への移行を終了する有利区間移行手段と、前記有利区間であるときに、有利状態（たとえば、A T）に制御可能な有利状態制御手段と、

所定契機（内部抽選処理の後に実行される所定処理）において、前記有利区間に関する第1処理（たとえば、有利区間に移行されている期間を計数する処理、およびリミッタに到達したか否かの判断処理）と前記有利状態に関する第2処理（たとえば、有利状態に制御されている期間を計数する処理、および、制御されているA Tをさらに有利なA Tに昇格させるか否かを決定する昇格抽選処理）とを実行する処理実行手段とを含み、前記処理実行手段は、前記所定契機において前記第1処理と前記第2処理とを実行するときに、前記第1処理を実行した後に、前記第2処理を実行する。

10

【0206】

このように、有利区間に関する処理を実行し、その後、有利状態に関する処理を実行する。したがって、有利状態に関する処理および有利区間に関する処理を同時に開始するスロットマシンと比較して、処理負担を軽減できる。また、本実施形態では、有利区間に関する処理が終了した後に、有利状態に関する処理を実行する。したがって、「有利区間に関する処理の途中に、有利状態に関する処理を実行するスロットマシン」と比較して、処理の集中化を防止でき、プログラム容量を増大させないようにすることが出来る。

【0207】

また、スロットマシンでは、まず、有利区間（たとえば、A T）に移行され、該有利区間において有利R Tに制御されることにより有利状態（A T）に制御される。つまり、有利区間への移行→有利状態への制御といった順序で処理が実行される。所定処理においても、この順序に沿って、有利区間に関する第1処理→有利状態に関する第2処理といった順序で処理が実行される。したがって、本実施形態のスロットマシンの設計者が、出玉抽選処理に対応するプログラムを確認する場合に、特に、有利区間に関する第1処理、および有利状態に関する第2処理の順序を該設計者に分かり易く認識させることができる。

20

【0208】

（20） また、有利区間に関する処理は、有利区間に移行されている期間を計数する処理を含む。また、有利状態に関する処理は、有利状態に制御されている期間を計数する処理を含む。したがって、メイン制御部41は、有利区間に移行されている期間（有利区間での消化ゲーム数）、および有利状態に制御されている期間（有利状態での消化ゲーム数）を特定することができる。

30

【0209】

（21） また、メイン制御部41は、複数の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されているかに関わらず、有利区間に関する処理を実行する。したがって、複数種類の有利状態のうちのいずれの有利状態に制御されているかに関わらず、メイン制御部41は、有利区間に関する処理を実行できる。したがって、メイン制御部41は、有利区間に関する情報（有利区間での消化ゲーム数）などを特定することができる。

【0210】

（22） また、メイン制御部41は、有利区間に関する第1処理、および有利状態に関する第2処理が終了した後に、該有利区間に関する機種共通コマンドおよび該有利状態に関するコマンドを送信する。したがって、メイン制御部41は、完了した第1処理を反映した機種共通コマンドをサブ制御部91に対して送信可能であると共に、完了した第2処理を反映した機種固有コマンドをサブ制御部91に対して送信可能である。

40

【0211】

（23） また、メイン制御部41は、有利操作態様（押し順役に対応する対応手順）の報知に関する報知処理であるナビ設定処理を実行する。また、有利区間に関する処理が終了し、かつ有利期間に関する処理が終了した後に、このナビ設定処理は実行される。したがって、メイン制御部41は、有利区間であるか否か、および有利状態であるか否かを特定する、つまり、ナビ報知を実行してもよい期間であるか否かを特定した上で、ナビ設

50

定処理を実行する。したがって、正確なナビ設定処理を実行することができる。また、有利区間のうち最も不利なＣＺ（チャンスゾーン）に制御されている場合には、ナビ対象役が当選したとしても、乱数抽選によりナビ報知を実行するか否かを決定する構成を採用してもよい。このような構成を採用している場合には、このナビ設定処理において、該乱数抽選が実行される。したがって、ナビ設定処理において、適切に、ナビ報知を実行するか否かを決定することができる。

【０２１２】

（２４） また、表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、
遊技の制御を行う遊技制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、
演出の制御を行う演出制御手段（たとえば、サブ制御部９１）とを備え、
前記遊技制御手段は、
通常状態（たとえば、通常区間）と、当該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、有利区間）とを含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御する状態制御手段（たとえば、メイン制御部４１による遊技区間を制御する処理）と、
前記有利状態の制御中である旨を示唆する示唆手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間報知ランプを点灯させるメイン報知を行う処理）とを含み、
前記有利状態は複数種類あり、
前記演出制御手段は、前記有利状態の種類に応じた態様で特定演出（たとえば、ＣＡ中に点灯するＣＺランプやＡＴ中に点灯するＡＴランプを点灯させるサブ報知）を実行する
特定演出手段（たとえば、サブ制御部９１によるサブ報知を行う処理）を含み、
前記示唆手段は、前記有利状態の種類に関わらず一定の態様で前記有利状態の制御中である旨を示唆する（たとえば、有利区間においては有利区間の種類に関わらずメイン報知の点灯態様が変化しない）。

【０２１３】

さらに、詳細に説明すると、以下ようになる。
表示結果を導出させるために操作される導出操作手段（たとえば、ストップスイッチ８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ）と、
遊技の制御を行う遊技制御手段（たとえば、メイン制御部４１）と、
演出の制御を行う演出制御手段（たとえば、サブ制御部９１）と、
入賞が発生したときに遊技用価値を付与する付与手段（たとえば、メダルを払い出す処理）とを備え、
前記遊技制御手段は、
通常状態（たとえば、通常区間）と、当該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、有利区間）とを含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御する状態制御手段（たとえば、メイン制御部４１による遊技区間を制御する処理）と、
前記有利状態の制御中である旨を示唆する示唆手段（たとえば、メイン制御部４１による有利区間報知ランプを点灯させるメイン報知を行う処理）とを含み、
前記通常状態は、付与された遊技用価値の大きさを遊技で用いられた遊技用価値の大き
さで割った付与率が１未満であり、かつ当該付与率が前記有利状態における前記付与率より
も小さい状態であり（たとえば、通常区間はメダルの払出率が１未満であり、有利区間
はメダルの払出率が１以上である）、
前記通常状態においては前記導出操作手段の操作態様が報知されないのに対して、前記
有利状態においては前記導出操作手段の操作態様が１回以上報知され（たとえば、通常区
間においてはナビ報知が実行されないのに対して、有利区間においてはナビ報知が少なく
とも１回実行される）、
前記有利状態には、前記導出操作手段の操作態様が報知され得る報知状態（たとえば、
ＡＴ）への制御に関する有利度合いが前記通常状態よりも高い第１有利状態（たとえば、
ＣＺ）と、前記報知状態である第２有利状態（たとえば、通常ＡＴ）と、前記報知状態であ
って前記第２有利状態よりも当該報知状態への制御の延長に関する有利度合いが高い第

10

20

30

40

50

３有利状態（たとえば、有利ＡＴ，特別ＡＴ）とが含まれ、
前記演出制御手段は、前記有利状態の種類に応じた点灯態様で点灯することで特定演出（たとえば、ＣＺランプやＡＴランプを点灯させるサブ報知）を実行する特定演出手段（たとえば、サブ制御部９１によるサブ報知を行う処理）を含み、
前記示唆手段は、前記有利状態の種類に関わらず一定の点灯態様で点灯することで前記有利状態の制御中である旨を示唆する（たとえば、有利区間においては有利区間の種類に関わらずメイン報知の点灯態様が変化しない）。

【０２１４】

このような構成によれば、メイン制御部４１による有利区間報知ランプの点灯制御によって行われるメイン報知では、有利区間の種類に関わらず一定の態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。一方、サブ制御部９１によるＣＺランプおよびＡＴランプの点灯制御によって行われるサブ報知では、有利区間の種類に応じた態様で有利区間の制御中である旨が示唆される。

10

【０２１５】

メイン制御部４１が備えるＲＡＭ４１ｃは、サブ制御部９１が備えるＲＡＭ９１ｃよりも記憶容量が小さい。このため、メイン報知の態様を、有利区間の種類に関わらず一定にすることで、記憶容量の増大を極力抑えることができる。また、メイン制御部４１による有利区間の制御中である旨の示唆に係る処理負担の増大を極力抑えることもできる。一方、サブ制御部９１が備えるＲＡＭ９１ｃでは、サブ報知に必要なデータがある程度記憶させておくことができる。このため、サブ報知の態様を、有利区間の種類に応じて変化させることで、メイン報知による有利区間の制御中である旨の示唆の簡素化を補うことができる。

20

【０２１６】

具体的には、メイン報知は、通常区間であるか、あるいは有利区間であるかのみを遊技者に示唆するものであり、有利区間の種類までは示唆することができない。しかし、サブ報知によって有利区間の種類までは示唆することで、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２１７】

今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

30

【符号の説明】

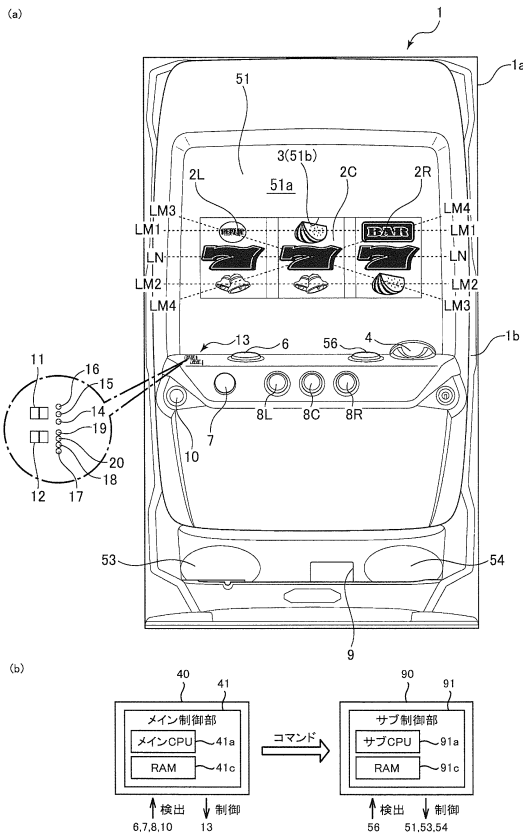
【０２１８】

１ スロットマシン、２Ｌ，２Ｃ，２Ｒ リール、８Ｌ，８Ｃ，８Ｒ ストップスイッチ、１２ 遊技補助表示器、４１ メイン制御部、４１ｃ ＲＡＭ、５１ 液晶表示器、９１ サブ制御部、９１ｃ ＲＡＭ。

40

【図面】

【図 1】



【図 2】

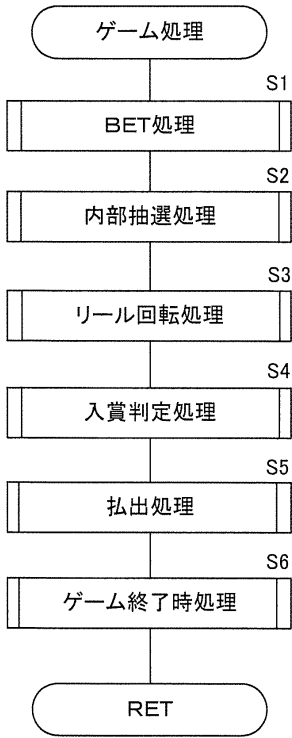
抽選対象役	当選番号	グループ番号	ナビ番号	遊技状態	
				通常	RT
ハズレ	0	0	0	○	○
通常リプレイ	1	1	0	○	○
左昇格リブ1	2	2	4	○	×
左昇格リブ2	3		5	○	×
中昇格リブ1	4		6	○	×
中昇格リブ2	5		7	○	×
右昇格リブ1	6		8	○	×
右昇格リブ2	7		9	○	×
左維持リブ1	8	3	4	×	○
左維持リブ2	9		5	×	○
中維持リブ1	10		6	×	○
中維持リブ2	11		7	×	○
右維持リブ1	12		8	×	○
右維持リブ2	13		9	×	○
強チェリー	14	14	0	○	○
弱チェリー	15	15	0	○	○
左ベル1	16	16	1	○	○
左ベル2	17		1	○	○
中ベル1	18		2	○	○
中ベル2	19		2	○	○
右ベル1	20		3	○	○
右ベル2	21		3	○	○
共通ベル	22	22	0	○	○

※通常状態中に昇格リブ入賞すると、有利RTに昇格
有利RT中に維持リブ入賞すると、有利RTを維持
有利RT中に転落リブ入賞すると、通常状態に転落

【図 3】

ナビ番号	押し順
1	左第1停止
2	中第1停止
3	右第1停止
4	左中右
5	左右中
6	中左右
7	中右左
8	右左中
9	右中左

【図 4】



10

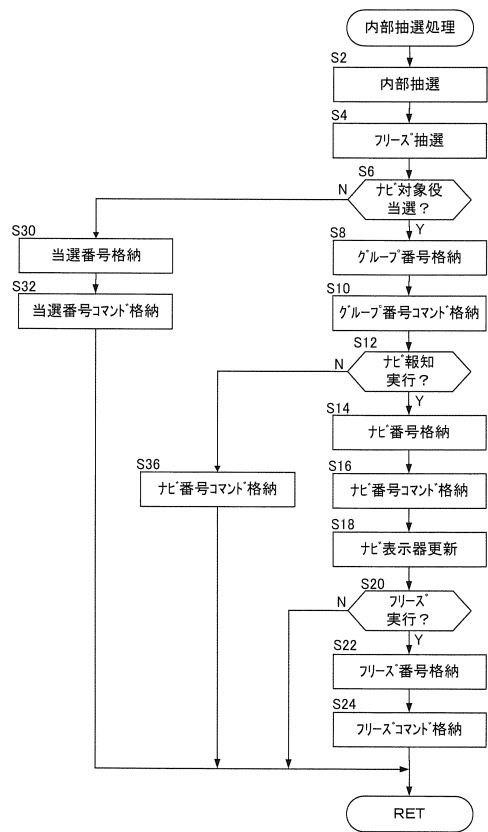
20

30

40

50

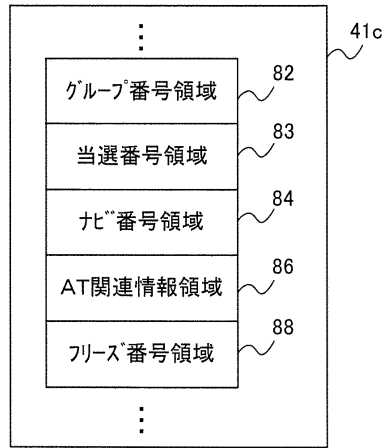
【 図 5 】



【 図 6 】

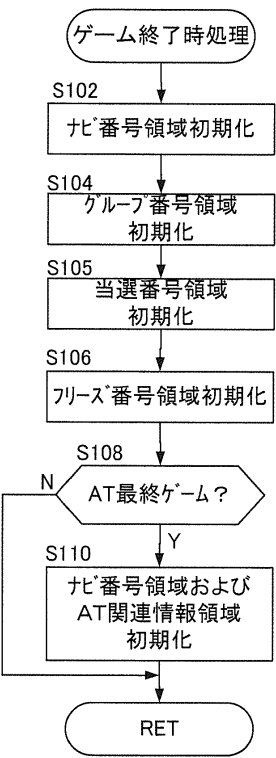
			抽選対象役	
			弱チェリー当選	強チェリー当選
フリース種別	1	第1停止時 フリース(5秒)	8%	5%
	2	第1停止時 フリース(15秒)	2%	10%
	3	第2停止時 フリース(5秒)	16%	10%
	4	第2停止時 フリース(15秒)	1%	15%
	—	フリースなし	73%	60%

【 図 7 】



- ※1 ナビ報知の実行有無に関わらず、ゲーム終了時にナビ番号領域を初期化
- ※2 ATであるか否かに関わらず、ゲーム終了時にナビ番号領域を初期化
- ※3 ナビ対象役当選ゲームであるか否かに関わらず、ゲーム終了時にグループ番号領域を初期化
- ※4 実行されたフリースの種別に関わらず、ゲーム終了時にフリース番号領域を初期化

【 図 8 】



10

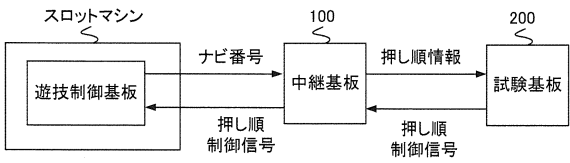
20

30

40

50

【図 9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 8 6 2 3 4 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 9 3 8 4 7 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 9 8 6 3 8 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 5 / 0 4