

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号
特許第6882070号
(P6882070)

(45) 発行日 令和3年6月2日(2021.6.2)

(24) 登録日 令和3年5月10日(2021.5.10)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

F I

A 6 3 F 5/04 6 6 1

A 6 3 F 5/04 6 5 1

A 6 3 F 5/04 6 0 3 D

A 6 3 F 5/04 6 0 3 E

請求項の数 1 (全 48 頁)

(21) 出願番号	特願2017-102313 (P2017-102313)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成29年5月24日 (2017.5.24)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2018-196559 (P2018-196559A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成30年12月13日 (2018.12.13)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和2年4月21日 (2020.4.21)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	櫻井 茂樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技が可能な遊技機であって、
演出のための操作に用いられる演出操作手段と、
遊技を進行させるための操作に用いられる遊技進行操作手段と、
前記演出操作手段の操作を促す第 1 促進演出を実行する第 1 促進手段と、
前記遊技進行操作手段の操作を促す第 2 促進演出を実行する第 2 促進手段と、
音を出力する音出力手段と、
前記演出操作手段に設けられた第 1 発光部と、
前記演出操作手段以外に設けられた複数の第 2 発光部と、
を備え、
前記第 1 促進演出の実行中に前記演出操作手段が操作されたときに、特典に関する報知が行われ、
前記第 1 促進演出において複数種類の発光態様のいずれかで前記第 1 発光部を発光させ、該第 1 発光部の発光態様に応じて、前記演出操作手段が操作されたときに行われる特典に関する報知において、有利な報知がなされる割合が異なり、
複数の前記第 2 発光部は、前記演出操作手段の周辺に設けられた発光部を含み、
前記第 1 促進演出において複数種類の発光態様のいずれかで前記第 1 発光部を発光させるときには、複数の前記第 2 発光部のうち少なくとも前記演出操作手段の周辺に設けられた発光部を消灯させ、

前記音出力手段は、所定音の出力中に前記第 1 促進演出が実行されているときには、当該所定音の音量を小さくする一方で、前記所定音の出力中に前記第 2 促進演出が実行されているときには、当該所定音の音量を維持し、

前記第 2 促進演出が実行されるときに出力される演出音の音量は、前記所定音の音量よりも大きく設定されている、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技が可能な遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機では、演出に用いるボタンなどの操作手段を発光させることにより、遊技者に対して操作手段の操作を促す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）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2015 - 167692 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 に記載の遊技機のように操作手段を発光させることにより操作手段の操作を促すものにおいて、操作手段の近傍に設けられた他の発光手段も発光して周囲が明るい状況では、操作手段が発光しているか否かを認識することが困難となる虞がある。

【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、操作手段の操作が促されていることを好適に認識させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

(A) 遊技が可能な遊技機であって、

演出のための操作に用いられる演出操作手段と、

遊技を進行させるための操作に用いられる遊技進行操作手段と、

前記演出操作手段の操作を促す第 1 促進演出を実行する第 1 促進手段と、

前記遊技進行操作手段の操作を促す第 2 促進演出を実行する第 2 促進手段と、

音を出力する音出力手段と、

前記演出操作手段に設けられた第 1 発光部と、

前記演出操作手段以外に設けられた複数の第 2 発光部と、

を備え、

前記第 1 促進演出の実行中に前記演出操作手段が操作されたときに、特典に関する報知が行われ、

前記第 1 促進演出において複数種類の発光態様のいずれかで前記第 1 発光部を発光させ、該第 1 発光部の発光態様に応じて、前記演出操作手段が操作されたときに行われる特典に関する報知において、有利な報知がなされる割合が異なり、

複数の前記第 2 発光部は、前記演出操作手段の周辺に設けられた発光部を含み、

前記第 1 促進演出において複数種類の発光態様のいずれかで前記第 1 発光部を発光させるときには、複数の前記第 2 発光部のうち少なくとも前記演出操作手段の周辺に設けられた発光部を消灯させ、

前記音出力手段は、所定音の出力中に前記第 1 促進演出が実行されているときには、当該所定音の音量を小さくする一方で、前記所定音の出力中に前記第 2 促進演出が実行されているときには、当該所定音の音量を維持し、

10

20

30

40

50

前記第２促進演出が実行されるときに出力される演出音の音量は、前記所定音の音量よりも大きく設定されている。

手段１の遊技機は、

遊技が可能な遊技機（スロットマシン１）であって、

遊技者が操作する操作手段（演出用スイッチ５６）と、

前記操作手段に設けられた第１発光部（演出用ＬＥＤ５６ａ）と、

前記操作手段以外に設けられた複数の第２発光部（リールＬＥＤ５５、方向スイッチＬＥＤ５７ａ、第１～第６発光部５８ａ～ｆ等）と、

を備え、

前記操作手段（演出用スイッチ５６）の操作を受け付けるときに特定発光態様（操作促進発光態様）で前記第１発光部を発光させ、

前記特定発光態様で前記第１発光部を発光させるときには、複数の前記第２発光部の少なくとも一部が消灯している

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段の操作を受け付けるときに特定発光態様で第１発光部を発光させることにより、操作手段の操作を促すことができるとともに、この際、複数の第２発光部の少なくとも一部が消灯しているので、相対的に操作手段の特定発光態様を際立たせることが可能となるため、操作手段の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

【０００７】

尚、手段１において遊技を行う遊技機とは、遊技場に設置されるパチンコ遊技機やスロットマシンなどが該当する。

また、手段１において操作手段は、遊技の進行に用いられる操作手段でも良いし、遊技の進行に用いられない演出用の操作手段でも良い。

【０００８】

本発明の手段２の遊技機は、手段１に記載の遊技機であって、

前記第１発光部（演出用ＬＥＤ５６ａ）は、複数色に発光させることが可能であり、

遊技者の有利度に応じて前記第１発光部の発光色を変化させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、発光色により遊技者の有利度が示唆されるため、特定発光態様に注目させることが可能となり、操作手段の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

尚、遊技者の有利度とは、特典を付与する際の有利度、付与された特典の有利度などが該当する。

また、特典とは、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利（有利な遊技状態を発生するか否かを決定する抽選に当選すること、有利な遊技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表示結果を導出させるための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、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される割合を向上させる権利、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割合を向上させる権利、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割合を向上させる権利など、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権利等、遊技者にとって間接的に有利な特典であっても良い。

【０００９】

本発明の手段３の遊技機は、手段１または２に記載の遊技機であって、

前記第１発光部（演出用ＬＥＤ５６ａ）及び前記第２発光部（リールＬＥＤ５５、方向スイッチＬＥＤ５７ａ、第１～第６発光部５８ａ～ｆ等）とは異なる報知手段（液晶表示器５１、スピーカ５３、５４）を備え、

前記操作手段（演出用スイッチ５６）の操作を受け付けるときに、前記報知手段によっても前記操作手段の操作が促される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定発光態様にて第１発光部を発光させるだけでなく、報知手段によっても操作手段の操作が促されるので、操作手段の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

尚、報知手段は、例えば、音を出力可能な音出力手段、画像を表示可能な画像表示器などが該当する。

【００１０】

本発明の手段４の遊技機は、手段１～３のいずれかに記載の遊技機であって、

遊技に関連する状況を発光態様により報知する遊技状況報知手段（クレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト中ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１）を備え、

前記特定発光態様（操作促進発光態様）で前記第１発光部（演出用ＬＥＤ５６ａ）を発光させるときにも、前記遊技状況報知手段の発光態様が維持される

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定操作態様で第１発光部が発光し、操作手段の操作が促される状況でも遊技の状況についての報知が妨げられることがない。

【００１１】

本発明の手段５の遊技機は、手段１～４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記第２発光部（リールＬＥＤ５５、方向スイッチＬＥＤ５７ａ、第１～第６発光部５８ａ～ｆ等）を発光させることにより特定演出（特典付与確定報知演出）を実行する特定演出実行手段を備え、

前記特定演出の実行中は、前記第１発光部（演出用ＬＥＤ５６ａ）が消灯している

ことを特徴としている。

この特徴によれば、特定演出による第２発光部の発光を相対的に際立たせることができるため、特定演出に注目させることができる。

【００１２】

本発明の手段６の遊技機は、手段１～４のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段（演出用スイッチ５６）の操作を受け付けない特定演出（特典付与確定報知演出）を実行する特定演出実行手段と、

を備え、

前記特定演出の実行中に前記第１発光部（演出用ＬＥＤ５６ａ）を発光させる場合に、前記特定発光態様（操作促進発光態様）とは異なる発光態様（確定報知発光態様）で前記第１発光部を発光させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段の操作を受け付けない特定演出の実行中に第１発光部を発光させる場合には、操作手段の操作を受け付けるときに第１発光部を発光させる際の特定発光態様とは異なる発光態様で第１発光部を発光させるので、発光態様の違いから操作手段の操作を促す発光かどうかを区別することが可能となり、遊技者による操作手段の誤った操作を抑制することができる。

【００１３】

本発明の手段７の遊技機は、手段１～６のいずれかに記載の遊技機であって、

前記操作手段とは異なる他の操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ等）と、

前記他の操作手段に設けられた第３発光部（左・中・右停止有効ＬＥＤ２２Ｌ、２２Ｃ、２２Ｒ）と、

を備え、

前記特定発光態様（操作促進発光態様）で前記第１発光部（演出用ＬＥＤ５６ａ）を発光させるときには、前記第３発光部が消灯している

10

20

30

40

50

ことを特徴としている。

この特徴によれば、操作手段の操作を受け付けるときに特定発光態様で第 1 発光部を発光させるときに、他の操作手段に設けられた第 3 発光部が消灯しているので、遊技者が誤って他の操作手段を操作してしまうことを防止できる。

【 0 0 1 4 】

本発明の手段 8 の遊技機は、手段 1 ~ 7 のいずれかに記載の遊技機であって、

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 2 L、2 C、2 R）を備え、

前記可変表示部（リール 2 L、2 C、2 R）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 8 L、8 C、8 R）と、

音を出力可能な音出力手段（スピーカ 5 3、5 4）と、

を備え、

前記操作手段（演出用スイッチ 5 6）の操作が促されている状況で前記操作手段が操作されたときに、特典に関する報知（結果報知演出）が行われ、

前記音出力手段による所定音（BGM）の出力中に前記操作手段（演出用スイッチ 5 6）の操作が促されるときには、前記所定音の音量を小さくする一方で、前記所定音（BGM）の出力中に前記導出操作手段の操作態様が報知されるとき（例えば、AT に制御され、報知対象役が当選した場合等）には、前記所定音の音量を維持する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定音の出力中に特典に関する報知が行われる際に操作手段の操作が促されるときには、音出力手段による音量が小さくなることで、操作手段の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

【 0 0 1 5 】

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】

【 0 0 1 6 】

【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】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図 4】メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して送信する制御状態コマンドについて説明するための図である。

【図 5】メイン制御部 4 1 が実行するゲーム開始時送信コマンド設定処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 6】メイン制御部 4 1 が実行する制御状態コマンド一括設定処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 7】メイン制御部 4 1 が実行するコマンド設定処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 8】メイン制御部 4 1 が実行するゲーム終了時送信コマンド設定処理の制御内容を示すフロー図である。

【図 9】メイン制御部 4 1 が実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフロー図である。

【図 10】サブ制御部が行う操作要求演出における発光手段の発光態様について説明するための図である。

【図 11】サブ制御部が行う操作要求演出における各発光手段の制御状態について説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 2】サブ制御部が行う操作要求演出における演出画像及び演出音について説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 3】サブ制御部が行う特典付与確定演出における発光手段の発光態様について説明するための図である。

【図 1 4】サブ制御部が行う特典付与確定演出における各発光手段の制御状態について説明するためのタイミングチャートである。

【図 1 5】サブ制御部が行う特典付与確定演出における発光手段の発光態様について説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0017】

本発明に係る遊技機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】

【0018】

本発明が適用された遊技機である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 の側端に回動自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0019】

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。

【0020】

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

【0021】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられたリールモータ 32 L、32 C、32 R（図 3 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。

【0022】

尚、本実施例のリール 2 L、2 C、2 R は、リールモータ 32 L、32 C、32 R を用いて、外周面に複数の図柄が配置されたリール 2 L、2 C、2 R を回転させることで、遊技者から視認可能な複数の図柄を移動させる変動表示を行うことが可能な構成であるが、複数の図柄を移動させる変動表示を行う手段は、リール以外であっても良く、例えば、外周面に複数の図柄が配置されたベルトを移動させることで変動表示を行うことが可能な構成等であっても良い。

【0023】

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 33 L、33 C、33 R と、リール 2 L、2 C、2 R を背面から照射するリール LED 55 と、が設けられている。また、リール LED 55 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 12 の LED からなり、各図柄をそれぞれ独立して照射可能とされている。

【0024】

また、リールセンサ 33 L、33 C、33 R は、各リール 2 L、2 C、2 R について図柄番号 1 の図柄の領域の下端が各リールにおける所定位置を通過するとき、検出信号を出力するように配置されており、各リールについて図柄番号 1 の図柄の領域の下端がリー

10

20

30

40

50

ル基準位置となる。

【0025】

前面扉1bの各リール2L、2C、2Rの手前側（遊技者側）の位置には、液晶表示器51（図1参照）の表示領域51aが配置されている。液晶表示器51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51aの透視窓3に対応する透過領域51b及び透視窓3を介して遊技者側から各リール2L、2C、2Rが視認できるようになっている。

【0026】

前面扉1bには、図1に示すように、メダルを投入可能なメダル投入部4、メダルが払い出されるメダル払出口9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数を設定する際に操作されるMAXBET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2L、2C、2R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8L、8C、8R、演出に用いられる演出用スイッチ56、演出において選択位置やカーソル等を移動させる操作等に用いられる演出用方向スイッチ57が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【0027】

尚、本実施例では、回転を開始した3つのリール2L、2C、2R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】

また、前面扉1b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1BETLED14、賭数が2設定されている旨を点灯により報知する2BETLED15、賭数が3設定されている旨を点灯により報知する3BETLED16、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LED17、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LED18、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LED19、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LED20が設けられた遊技用表示部13が設けられている。

【0029】

また、MAXBETスイッチ6の内部には、MAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知するBETスイッチ有効LED21（図3参照）が設けられており、ストップスイッチ8L、8C、8Rの内部には、該当するストップスイッチ8L、8C、8R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LED22L、22C、22R（図3参照）がそれぞれ設けられており、演出用スイッチ56の内部には、演出用スイッチ56の操作が有効である旨を点灯により報知する演出用LED56a（図3参照）が設けられており、演出用方向スイッチ57の内部には、演出用方向スイッチ57の操作が有効である旨を点灯により報知する方向スイッチLED57a（図3参照）が設けられている。

【0030】

また、前面扉1bには、図1に示すように、遊技者側から発光態様を識別可能に発光可能な第1～第6発光部58a～58dが設けられており、各発光部は、透光性を有する合成樹脂材にて構成されるレンズカバーと、当該レンズカバーの内部に設けられた演出用筐

10

20

30

40

50

体LED59a～59d(図3参照)等により構成されている。また、前面扉1bにおける演出用スイッチ56の周囲のパネルには、遊技者側から発光態様を識別可能に発光可能な第5発光部58e、第6発光部58fが、演出用スイッチ56に隣接するように設けられており、当該第5発光部58e、第6発光部58fの内部には、演出用筐体LED59e、59fがそれぞれ配置されている。第1～第6発光部58a～59fは、それぞれ該当する演出用筐体LED59a～59fが演出パターンに基づいて制御されることで、所定の発光態様で発光可能である。

【0031】

前面扉1bの内側には、図2に示すように、所定のキー操作により前面扉1bを開放することなく後述するエラー状態及び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36a、所定の契機に自動精算処理(クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算(返却)する処理)に制御する自動精算機能の有効/無効を選択するための自動精算スイッチ36b、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1aの内部に設けられた後述のホッパータンク34a(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34a側に流下したメダ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を有するメダルセクタ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3参照)が設けられている。

【0032】

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3参照)、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3参照)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3参照)、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3参照)、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3参照)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。

【0033】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aからあふ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3参照)が設けられている。

【0034】

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。

【0035】

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 3 7 の操作を行うキーを所持する店員のみ操作が可能とされている。

【 0 0 3 6 】

本実施例のスロットマシン 1 においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部 4 から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するには M A X B E T スイッチ 6 を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ライン L N (図 1 参照) が有効となり、スタートスイッチ 7 の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。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。

10

【 0 0 3 7 】

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

【 0 0 3 8 】

また、本実施例では、入賞ライン L N に入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ライン L N とは別に、無効ライン L M 1 ~ 4 (L M 1 は、左中右リールの各上段にわたるラインであり、L M 2 は、左中右リールの各中段にわたるラインであり、L M 3 は、左中右リールの各下段にわたるラインであり、L M 4 は、左リールの下段、中リールの中段、右リールの上段にわたるラインである。) を設定している。無効ライン L M 1 ~ 4 は、これら無効ライン L M 1 ~ 4 に揃った図柄の組合せによって入賞が判定されるものではなく、入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃った際に、無効ライン L M 1 ~ 4 のいずれかに入賞ライン L N に揃った場合に入賞となる図柄の組合せ (例えば、ベル ベル ベル) が揃う構成とすることで、入賞ライン L N に特定の入賞を構成する図柄の組合せが揃ったことを認識しやすくするものである。

20

【 0 0 3 9 】

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

30

【 0 0 4 0 】

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

40

【 0 0 4 1 】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ 7 を操作すると、各リール 2 L、2 C、2 R が回転し、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が連続的に変動する。この状態でいずれか

50

のストップスイッチ 8 L、8 C、8 R を操作すると、対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止し、透視窓 3 に表示結果が導出表示される。

【0042】

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

【0043】

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。

【0044】

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
20 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。

【0045】

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 2 L、2 C、2 R 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 8 L、8 C、8 R が操作されたときに、当該ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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 8 L、8 C、8 R の操作が行われたときから、対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止するまでの最大停止遅
30 延時間は 190 ms（ミリ秒）である。

【0046】

リール 2 L、2 C、2 R は、1 分間に 80 回転し、 80×20 （1 リール当たりの図柄コマ数）= 1600 コマ分の図柄を変動させるので、190 ms 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 8 L、8 C、8 R 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。

【0047】

このため、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 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は
40 、当該基準とした図柄から 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 2 L、2 C、2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L、8 R 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入賞ライン上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。

【0048】

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

【0049】

10

20

30

40

50

図 3 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 3 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 によって遊技の制御が行われ、演出制御基板 90 によって遊技状態に応じた演出の制御が行われ、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。

【0050】

電源基板 101 には、外部から AC 100V の電源が供給されるとともに、この AC 100V 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。

10

【0051】

遊技制御基板 40 には、前述した MAX BET スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8L、8C、8R、精算スイッチ 10、リセットスイッチ 23、打止スイッチ 36a、自動精算スイッチ 36b、投入メダルセンサ 31、ドア開放検出スイッチ 25、リールセンサ 33L、33C、33R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述した払出センサ 34c、満タンセンサ 35a、設定キースイッチ 37、リセット/設定スイッチ 38 が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。また、遊技制御基板 40 には、前述したクレジット表示器 11、遊技補助表示器 12、1~3 BET LED 14~16、投入要求 LED 17、スタート有効 LED 18、ウェイト中 LED 19、リプレイ中 LED 20、BET スイッチ有効 LED 21、左、中、右停止有効 LED 22L、22C、22R、設定値表示器 24、流路切替ソレノイド 30、リールモータ 32L、32C、32R が接続されているとともに、電源基板 101 を介して前述したホッパーモータ 34b が接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板 40 に搭載されたメイン制御部 41 の制御に基づいて駆動されるようになっている。

20

【0052】

遊技制御基板 40 には、メイン CPU 41a、ROM 41b、RAM 41c、I/O ポート 41d を備えたマイクロコンピュータにより構成され、内部抽選用の乱数を生成する乱数回路等を備えており、遊技の進行に関する処理を行うとともに遊技制御基板 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、遊技制御基板 40 に直接または電源基板 101 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 41 に伝送するスイッチ検出回路 44 と、メイン制御部 41 から出力されたモータ駆動信号（ステッピングモータの位相信号）をリールモータ 32L、32C、32R に伝送するモータ駆動回路 45 と、メイン制御部 41 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 30 に伝送するソレノイド駆動回路 46 と、メイン制御部 41 から出力された LED 駆動信号を遊技制御基板 40 に接続された各種表示器や LED に伝送する LED 駆動回路 47 と、スロットマシン 1 に供給される電源の電圧を監視して電圧の低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 41 に対して出力する電断検出回路 48 と、電源投入時または電源遮断時等の電力供給が不安定な状態においてメイン制御部 41 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 49 と、が搭載されている。

30

40

【0053】

メイン制御部 41 は、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。

【0054】

メイン制御部 41 は、メイン処理として遊技制御基板 40 に接続された各種スイッチ類の検出状態が変化するまでは制御状態に応じた処理を繰り返すループし、各種スイッチ類

50

の検出状態の変化に応じて段階的に移行する処理を実行する。また、メイン制御部 41 は、一定時間間隔（本実施例では、約 0.56ms）毎にタイマ割込処理（メイン）を実行する。尚、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、メイン処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【0055】

演出制御基板 90 には、演出用スイッチ 56、演出用方向スイッチ 57 が接続されており、これらの演出用のスイッチの検出信号が入力されるようになっている。また、液晶表示器 51、演出効果 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55、演出用 LED 56a、方向スイッチ LED 57a、演出用筐体 LED 59a ~ 59f 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 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55、演出用 LED 56a、方向スイッチ LED 57a、演出用筐体 LED 59a ~ 59f 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 LED 52、スピーカ 53、54、リール LED 55、演出用 LED 56a、方向スイッチ LED 57a、演出用筐体 LED 59a ~ 59f 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。

【0056】

演出制御基板 90 は、サブ CPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、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 LED 52 と、リール LED 55 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 CPU 91a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ CPU 91a 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 CPU 91a 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。

【0057】

サブ制御部 91 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。

【0058】

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

【0059】

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

【0060】

10

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

【0061】

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、常に入賞ライン LN が有効化されるため、以下では、有効化された入賞ライン LN 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。

20

【0062】

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、内部抽選に当選して、当該役の当選フラグが RAM 41c に設定されている必要がある。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）に乱数を用いて決定するものである。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。

30

【0063】

また、内部抽選では、特別役と重複して当選する一般役（以下、重複当選役と呼ぶ）が設けられており、内部抽選にて当該重複当選役が当選した場合には、特別役も重複して当選し得るようになっており、当該重複当選役を構成する図柄組合せがリール 2L、2C、2R に停止することで、特別役が当選している可能性がある旨が示唆されるようになっている。

40

【0064】

また、内部抽選では、予め定められた所定の停止順で停止操作が行われる場合にのみ当該役を構成する図柄を入賞ライン LN に揃えて停止させ、入賞を発生させることが可能な小役、再遊技役（以下押し順役と呼ぶ場合がある）と、停止順によらず役を構成する図柄を入賞ライン LN に揃えて停止させ、入賞を発生させることが可能な小役、再遊技役（非押し順役と呼ぶ場合がある）とが当選し得るようになっている。

【0065】

本実施例におけるスロットマシン 1 では、メイン制御部 41 により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となるストップスイッチ 8L、8C、8R の操作態様（例えば、

50

内部抽選にて当選した押し順役を入賞させる停止順等)を遊技補助表示器12の点灯態様により報知するナビ報知を実行可能な報知期間となるアシストタイム(以下、ATという)に制御可能となっており、メイン制御部41は、内部抽選の結果に基づいて、ATに制御される権利を付与するか否かを決定するAT抽選を行う、そして、AT抽選にてATに制御される権利が当選し、所定の開始条件(例えば、AT抽選に当選したゲームが終了されること、ATの権利の当選後、所定のゲーム数(0ゲームでも良いし、1ゲーム以上でも良い)が経過すること、ATの権利の当選後、所定の図柄組合せがリール2L、2C、2Rに停止すること等)が成立することで、メイン制御部41はATの制御を開始して、ATに制御する。

【0066】

ATに制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役(前述の押し順役のうち該当する役)に当選することにより、ナビ報知を実行して、遊技者にとって有利となるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様(押し順、操作タイミング)を報知するとともに、遊技者にとって有利となる操作態様を特定可能なコマンドをサブ制御部91に対して送信することで、液晶表示器51及びスピーカ53、54等を用いたナビ演出を実行させる。ナビ報知及びナビ演出により報知される操作態様にて、ストップスイッチ8L、8C、8Rを操作することで、内部抽選にて当選した押し順役を確実に入賞させることができるようになっている。尚、本実施例においてメイン制御部41は、ATに制御していない通常状態であっても、一定の条件を満たすことにより、ナビ報知を実行し、ナビ演出を実行させることが可能である。

【0067】

また、サブ制御部91は、ナビ演出において、メイン制御部41側でのナビ報知により報知されるストップスイッチ8L、8C、8Rの操作態様を特定可能なナビ音声をスピーカ53、54より出力することが可能である。また、ナビ演出を行うAT中において、BGMをスピーカ53、54より出力させることが可能であり、AT中において、BGMを出力している場合には、ナビ音声を出力するか否かにかかわらず、当該BGMの音量を略一定の音量に維持する。一方、AT中においてナビ音声を出力させる際に、BGMが出力されている場合には、BGMの音量よりも大きな音量でナビ音声をスピーカ53、54より出力させるように制御する。これにより、ナビ音声はBGMに埋もれてしまうことがなく、遊技者がナビ音声を確実に認識可能になっている。尚、ナビ音声を出力する際に、BGMの音量をナビ音声の音量よりも小さく制御する構成でも良い。

【0068】

次に、メイン制御部41が行うリール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、当選番号及びROM41bに格納されているテーブルインデックス、テーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ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。

【0069】

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

【0070】

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

10

20

30

40

50

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。

【００７１】

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

【００７２】

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

【００７３】

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

【００７４】

次に、本実施例のメイン制御部４１がサブ制御部９１に対してコマンドを送信するための処理について、図４～図９に基づいて説明する。

【００７５】

本実施例のメイン制御部４１は、ゲームの開始時においては、当該ゲームの開始に伴い各種の制御状態（例えば、遊技状態やナビ報知が実行される状態か否か等）を更新し、更新された制御状態に基づいてゲームに関する制御（例えば、内部抽選やナビ報知、遊技者にとって有利な有利状態に関する抽選等）を行い、当該ゲームの終了時においては、当該ゲームの結果（例えば、各リールに停止した図柄の組合せ、有利状態に関する抽選の結果）に応じて各種の制御状態を維持または更新する。また、ゲームの開始時及び終了時に、

50

その時点における各種の制御状態を特定可能な制御状態コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信する。尚、制御状態には、スロットマシン 1 の機種毎の遊技性や設計思想等に応じて固有に設定される複数種類の状態が含まれており、制御状態コマンドの個数は、当該制御状態の種類数に応じて設定されるようになっている。

【 0 0 7 6 】

図 4 に示すように、制御状態を特定可能な制御状態コマンドは、制御状態のうち、一単位のゲームの開始時とゲームの終了時とで内容が変化し得る制御状態を特定可能な制御状態コマンド 1 と、当該ゲームに固有であり、ゲームの開始時とゲームの終了時とで内容が変化することのない制御状態を特定可能な制御状態コマンド 2 と、を含む。

【 0 0 7 7 】

制御状態コマンド 1 には、メイン制御部 4 1 での遊技状態に関連する制御状態を特定可能な複数の遊技状態関連コマンドと、A T 中すなわち遊技者にとって有利な有利状態として A T の制御が行われていることに関連する制御状態を特定可能な複数の A T 関連コマンド A と、非 A T 中すなわち A T の制御が行われていないことに関連する制御状態を特定可能な複数の A T 関連コマンド B と、が含まれ、制御状態コマンド 2 には、当該ゲームに固有な制御状態を特定可能な複数のゲーム内固有情報コマンドが、含まれる。

【 0 0 7 8 】

また、遊技状態関連コマンドには、例えば、メイン制御部 4 1 での遊技状態を特定可能なコマンド、遊技状態が所定数のゲームが行われることに伴い移行されるものである場合に、当該ゲームで制御されている遊技状態が終了するまでの残りのゲーム数を特定可能なコマンド、遊技状態が所定の枚数のメダルが払い出されることで移行されるものである場合に、当該ゲームで制御されている遊技状態が終了するまでの残りのメダルの枚数を特定可能なコマンド等が、含まれる。

【 0 0 7 9 】

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

【 0 0 8 0 】

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

【 0 0 8 1 】

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

【 0 0 8 2 】

本実施例のメイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して送信する一のコマンドは、2 バイト（1 バイトの通信データ 2 つで 1 組）で構成され、1 バイト目（MODE）はコマンドの分類を表し、2 バイト目（EXT）はコマンドの内容を表すようになっている。制御状態コマンドに含まれる各コマンドについても、他のコマンドと同様に 2 バイトで構成されており、特に、図 4 に示すように、制御状態コマンドに含まれる一連の各コマンドの MODE は、送信される順番に対応する連続した数値（本実施例では、B 0 ~ C F）に設定されている。

10

20

30

40

50

【0083】

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

【0084】

また、制御状態コマンドに含まれる各コマンドにおいてEXTとしてサブ制御部91に送信されることとなる具体的なコマンドの内容を示すデータは、上述のメイン処理及びタイマ割込処理（メイン）において実行される各種処理により、各データに対応するRAM41cの所定のデータアドレスの領域に設定されるようになっており、各データのデータアドレスは、MODEの値と同様に、送信される順番に対応する連続する数値となるように設定されており、初期値（制御状態コマンドのうち最初に送信されるコマンドのデータアドレス）から順次加算処理（1を加算する処理）を行うことにより得られるようになっている。尚、制御状態コマンドに含まれる各コマンドのデータアドレスにより特定されるRAM41cの所定領域には、コマンドの内容を示すデータが記憶され、当該データアドレスの領域を参照することで該当するデータを直接的に読み出すことができる構成であっても良いし、当該データアドレスを参照することで間接的に該当するデータを読み出せる構成、例えば、当該データアドレスにRAM41cの所定領域を示す第2のアドレスが記憶されており、第2のアドレスに従って所定領域をさらに参照することで、該当するデータを読み出すことができるような構成や、当該データアドレスを参照することで、該当するデータを演算することが可能となっており、演算の結果として当該データが得られる構成等であっても良い。当該データアドレスを参照することで間接的に該当するデータを読み出せる構成とすることで、例えば、連続する数値のデータアドレスの領域に当該データが記憶されない構成であっても、初期値に対する所定の演算処理（例えば、加算処理）により該当するデータを読み出すことが可能である。

【0085】

次に、本実施例のメイン制御部41が実行するコマンドを送信するための処理であって、ゲームの開始時に実行するゲーム開始時送信コマンド設定処理について、図5～図7に基づいて説明する。

【0086】

メイン制御部41は、ゲームのスタート操作が行われたときに、当選番号設定処理を実行し、内部抽選の結果に応じて内部抽選の当選状況を特定可能な当選番号をRAM41cの所定領域に設定した後、停止順データ設定処理を実行して、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利な停止順を特定できる停止順データまたは遊技者にとって有利な停止順を特定できないが標準押し順（例えば、左第1停止）を特定できる停止順データをRAM91cの所定領域に設定する。その後、ゲーム開始時送信コマンド設定処理を実行して、当該ゲームの開始時における制御状態を特定可能な制御状態コマンド、内部抽選結果を特定可能な当選番号を含む内部当選コマンドを、サブ制御部91に対して送信するためにコマンドキューに設定する。

【0087】

図5に示すように、ゲーム開始時送信コマンド設定処理では、まず、ゲームが開始されることに伴って複数の制御状態のうち該当する制御状態を更新する制御状態更新処理を実行する（S a1）。制御状態更新処理では、制御状態のうち、例えば、遊技状態、所定の遊技状態が終了するまでの残りのゲーム数、所定の遊技状態が終了するまでの残りのメダルの枚数、通常ゲームの累積数等、前回のゲームの結果により定められている制御状態については、更新することなく維持する。また、例えば、ATに制御される権利の数、ATに制御される残りゲーム数等、ゲームの開始に伴って所定の条件が成立することで変化し

得る制御状態については、所定の条件の成立状況に応じて更新する。また、例えば、A T 抽選の当選状況、遊技者にとって有利な停止順、演出の種類等、ゲームの開始に伴って新たに決定される制御状態については、新たに設定する。

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

図 6 に示すように、制御状態コマンド一括設定処理では、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている M O D E の値を、初期値 (本実施例では、制御状態コマンドに含まれる遊技状態関連コマンドの M O D E である B 0) に設定する (S b 1) 。また、R A M 4 1 c の所定領域に設定されているデータアドレスの値を、初期値 (遊技状態関連コマンドのデータが記憶されている領域のアドレスの値) に設定する (S b 2) 。また、R A M 4 1 c の所定領域に設定されている処理回数の値を、制御状態コマンド群に含まれるコマンドの個数に設定する (S b 3) 。

【 0 0 9 0 】

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

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

S b 1 3 のステップにおいて残りの処理回数の値が 0 でないと判定した場合、すなわち制御状態コマンド群の全てのコマンドについて M O D E 及び E X T をコマンドキューに設

10

20

30

40

50

定しておらず、未だコマンドキューに設定していないコマンドが残っている場合には、S b 4のステップに戻り、再びタイマ割込を禁止に設定した状態で、S b 5 ~ S b 7のステップの処理を行った後にS b 10及びS b 11のステップの処理を実行することで、未だコマンドキューに設定していないコマンドのMODE及びEXTをコマンドキューに順次設定する処理を繰り返し行う。

【0095】

そして、S b 13のステップにおいて残りの処理回数が0であると判定した場合、すなわち制御状態コマンド群に含まれる全てのコマンドについてMODE及びEXTをコマンドキューに設定した場合には、制御状態コマンド一括設定処理を終了させて、呼び出し元のゲーム開始時コマンド送信処理に戻る。

10

【0096】

ゲーム開始時コマンド送信処理では、S a 2のステップにおける制御状態コマンド一括設定処理が終了した後に、内部当選コマンド設定処理（第1内部当選コマンド）を実行して（S a 3）、内部抽選結果に基づいて特別役の当選状況を特定可能な第1内部当選コマンドのMODE及びEXTをRAM 41cの所定領域に設定する。その後、RAM 41cの所定領域のMODE及びEXTをコマンドキューに設定するコマンド設定処理を実行する（S a 4）。

【0097】

コマンド設定処理では、図7に示すように、タイマ割込を禁止に設定し（S c 1）、RAM 41cの所定領域のMODEをコマンドキューに設定した後、RAM 41cの所定領域のEXTをコマンドキューに設定する（S c 2）。そして、S c 1のステップにおいて設定したタイマ割込の禁止を解除し（S c 3）、当該コマンド設定処理を終了して、ゲーム開始時送信コマンド設定処理に戻る。コマンド設定処理では、制御状態コマンド一括設定処理のように、一のコマンドを構成するMODE及びEXTをコマンドキューに設定した後にタイマ割込待ち処理を実行しないが、S c 3のステップにおいてタイマ割込の禁止が解除されることで、その後割込の行われる所定のタイミングでタイマ割込処理（メイン）が行われるので、コマンド設定処理のS c 2のステップにおいてコマンドキューに設定されたMODE及びEXTは、S c 3のステップ後の所定のタイミングのタイマ割込処理（メイン）において通常コマンド送信処理が実行されることで、サブ制御部91に対して送信されることとなる。

20

30

【0098】

S a 4のステップにおけるコマンド設定処理が終了した後、ゲーム開始時送信コマンド設定処理では、内部当選コマンド設定処理（第2内部当選コマンド）を実行して（S a 5）、内部抽選結果に基づいて一般役の当選状況を特定可能な第2内部当選コマンドのMODE及びEXTをRAM 41cの所定領域に設定する。その後、コマンド設定処理を実行し（S a 6）、RAM 41cの所定領域のMODE及びEXTをコマンドキューに設定する。S a 6のステップのコマンド設定処理においてコマンドキューに設定された第2内部当選コマンドのMODE及びEXTは、S a 4におけるコマンド設定処理の場合と同様に、その後割込の行われる所定のタイミングでタイマ割込処理（メイン）において通常コマンド送信処理が実行されることで、サブ制御部91に対して送信されることとなる。

40

【0099】

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

【0100】

このように、本実施例のメイン制御部41は、第1のタイミングとしてスタートスイッチ7の操作がされたとき、すなわちゲームの開始時に、制御状態コマンド一括設定処理を実行して、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドをサブ制御部91に対して送信させるようになっている。

50

【 0 1 0 1 】

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

【 0 1 0 2 】

また、メイン制御部 4 1 は、制御状態コマンド一括設定処理において、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドを送信させる際には、一のコマンドについて MODE 及び EXT をコマンドキューに設定した後にタイマ割込待ち処理を 2 回実行して、1 組の単位データを送信させた後に、他の一のコマンドについて同様に MODE 及び EXT をコマンドキューに設定してタイマ割込待ち処理を 2 回の実行する処理を行うことで、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドを送信させる際には、一のコマンドずつコマンドキューに設定して送信させるようになっている。

10

【 0 1 0 3 】

また、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドの各 MODE は、初期値から 1 ずつ加算処理することで得られる連続する数値に設定されている。そして、メイン制御部 4 1 は、制御状態コマンド一括設定処理において、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドを送信させる際に、初期値から 1 ずつ加算処理した値を制御状態コマンドの各コマンドの MODE としてコマンドキューに設定することで、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドは、MODE として設定されている連続する数値の順番で、サブ制御部 9 1 に対して送信されるようになっている。

20

【 0 1 0 4 】

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

30

【 0 1 0 5 】

次に、本実施例のメイン制御部 4 1 がゲームの終了時に所定のコマンドを送信するための処理について、図 8 に基づいて説明する。

【 0 1 0 6 】

メイン制御部 4 1 は、ゲームのスタート操作に伴い回転制御が開始されたリール 2 L、2 C、2 R について第 3 停止の操作が終了されたとき（第 3 停止の操作のストップスイッチが離されたとき）、すなわちゲームの終了時に、上述の制御状態コマンド及びゲームの結果に関連するコマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信するためにコマンドキューに設定するゲーム終了時送信コマンド設定処理を実行する。

40

【 0 1 0 7 】

図 8 に示すように、ゲーム終了時送信コマンド設定処理では、まず、ドア開放検出スイッチ 2 5 の出力状態に基づいてドアコマンドの MODE 及び EXT を RAM 4 1 c の所定領域に設定した後（S d 1）、コマンド設定処理を実行して（S d 2）、RAM 4 1 c の所定領域の MODE 及び EXT をコマンドキューに設定する。

【 0 1 0 8 】

50

その後、制御状態更新処理を実行して（S d 3）、ゲームが終了すること及びゲームの結果に基づいて該当する制御状態を更新する。制御状態更新処理では、制御状態のうち、リール 2 L、2 C、2 R に停止した図柄の組合せ、すなわちゲームの結果に応じて変化し得る制御状態、例えば、遊技状態、所定の遊技状態が終了するまでの残りのゲーム数、A T に制御される権利の数等については、当該ゲームの結果に応じて更新または維持し、所定の状態においてゲームが行われたことに伴い変化する制御状態、例えば、所定の遊技状態が終了するまでの残りのメダルの枚数、通常ゲームの累積数、A T に制御される残りゲーム数等については、該当する状態でゲームが行われたことに伴って 1 減算させるように更新または減算させることなく維持し、ゲームの結果や所定の状態でゲームが行われたことに関わらず変化することがない制御状態、例えば、A T 抽選の当選状況、遊技者にとって有利な停止順、演出の種類等については変更することなく維持するように制御する。

10

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

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

20

30

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

40

【 0 1 1 3 】

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

50

が行われることを特定し、その制御に応じた演出等の制御を開始させることができるようになっている。

【 0 1 1 4 】

次に、本実施例のメイン制御部 4 1 が実行するタイマ割込処理（メイン）について、図 9 に基づいて説明する。

【 0 1 1 5 】

図 9 に示すように、タイマ割込処理（メイン）では、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（S e 1）。次いで、停電判定処理を行う（S e 2）。停電判定処理では、電断検出回路 4 8 から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には、スロットマシン 1 への電力供給が停止されて停電が発生していると判定し、その旨を示す電断フラグを R A M 4 1 c の所定領域に設定する。

【 0 1 1 6 】

S e 2 のステップにおける停電判定処理の後、R A M 4 1 c の所定領域に電断フラグが設定されているか否かを判定し（S e 3）、電断フラグが設定されていなければ、メイン処理により制御されるゲームの進行段階に応じて各種制御を行うための処理（例えば、カウンタの更新に関する処理、スイッチ類の入力判定に関する処理、リールモータの位相信号の更新に関する処理、コマンドの送信に関する処理等）を順次実行する。

【 0 1 1 7 】

タイマ割込処理（メイン）では、当該タイマ割込処理（メイン）において行う複数の処理の一つとして、コマンドキューに設定された各種コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する通常時コマンド送信処理を実行する（S e 4）。通常時コマンド送信処理では、コマンドキューに設定されているコマンドを構成する 1 バイトの M O D E または 1 バイトの E X T であって、未送信の M O D E または E X T のうち最初に設定されたものをコマンドキューの送信ポインタ値に基づいて特定して、特定した M O D E または E X T を出力ポートから出力させた後、M O D E または E X T を出力した旨をサブ制御部 9 1 に通知するためのストローブ信号を所定時間（本実施例では、1 0 μ s）出力させる。そして、送信ポインタ値を次の未送信の M O D E または E X T を示す値に更新して、当該通常時コマンド送信処理を終了させる。これにより、タイマ割込処理（メイン）が行われる毎に、コマンドキューに設定されている M O D E 及び E X T が 1 バイトずつサブ制御部 9 1 に対して送信されて、コマンドキューに残された未送信の M O D E 及び E X T は、次回以降のタイマ割込処理（メイン）において送信されることとなる。

【 0 1 1 8 】

そして、タイマ割込処理（メイン）では、当該タイマ割込処理（メイン）において行う複数の処理が全て終了した後は、S e 1 のステップにおいてスタック領域に退避したレジスタを復帰させて、当該処理を終了させ、タイマ割込処理（メイン）が実行される前のメイン処理における処理に戻る。

【 0 1 1 9 】

また、S e 3 のステップにおいて、R A M 4 1 c の所定領域に電断フラグが設定されているか否かを判定し、電断フラグが設定されていると判定した場合には、電断処理前にコマンドキューに設定されている未送信の全ての M O D E 及び E X T をサブ制御部 9 1 に対して送信する電断時コマンド送信処理を実行する（S e 6）。

【 0 1 2 0 】

電断時コマンド送信処理では、コマンドキューの送信ポインタ値に基づいて、未送信の M O D E または E X T のうち最初に設定されたものを特定し、特定した M O D E または E X T を出力ポートから出力させた後、ストローブ信号を出力させ、送信ポインタ値を次の未送信の M O D E または E X T を示す値に更新する処理を繰り返し行って、停電判定処理において電断が検出された時点においてコマンドキューに設定されている未送信の全ての M O D E 及び E X T を 1 バイトずつ順次、サブ制御部 9 1 に対して送信させる。

【 0 1 2 1 】

そして、S e 6 のステップにおける電断時コマンド送信処理により、コマンドキューに設定されている未送信の全ての M O D E 及び E X T を送信させた後には、電断処理（メイン）を実行して、スロットマシン 1 への電力供給が再開されたときに電断前の制御状態に復帰可能とするための処理を行って、その後のゲームに関する制御等のメイン制御部 4 1 での処理を不能化する。

【 0 1 2 2 】

このように、メイン制御部 4 1 は、タイマ割込処理（メイン）において、電断が検出されない場合には、通常時コマンド送信処理を実行する一方で、電断が検出される場合には、電断時コマンド送信処理を実行して、コマンドキューに設定されているコマンドを構成する M O D E 及び E X T をサブ制御部 9 1 に対して送信するようになっている。

10

【 0 1 2 3 】

また、通常時コマンド送信処理では、コマンドキューに最初に設定された一の M O D E または E X T のみがサブ制御部 9 1 に対して送信され、未送信の M O D E 及び E X T は、次回以降のタイマ割込処理（メイン）において送信されるのに対して、電断時コマンド送信処理では、コマンドキューに格納された未送信の全ての M O D E 及び E X T がサブ制御部 9 1 に対して送信され、未送信の M O D E 及び E X T が残ることがないようになっている。

【 0 1 2 4 】

本実施例では、メイン制御部 4 1 は、ゲームの制御を行うことが可能であり、ゲームの制御状態を示す制御状態コマンドを含む複数のコマンドを送信することが可能であり、これに対して、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 からのコマンドの受信に応じてメイン制御部 4 1 側での制御状態を特定して、演出の制御を行うことが可能である。

20

【 0 1 2 5 】

このような構成では、サブ制御部 9 1 に対してメイン制御部 4 1 側の制御状態を詳細に把握させるために、メイン制御部 4 1 側において制御状態が変化する毎に変化した制御状態を示す制御状態をその都度送信するような構成とすると、メイン制御部 4 1 がコマンドの送信に係るプログラム容量が増大してしまうという問題がある。

【 0 1 2 6 】

これに対して、本実施例のメイン制御部 4 1 は、1 単位のゲームにおける第 1 のタイミングとしてスタートスイッチ 7 の操作がされたとき、すなわちゲームの開始時と、第 2 のタイミングとしてリール 2 L、2 C、2 R について第 3 停止の操作が終了されたとき、すなわちゲームの終了時とに、メイン制御部 4 1 側でのゲームの制御状態を特定可能な複数種類のコマンドを含む制御状態コマンドをサブ制御部 9 1 に対して送信可能であり、制御状態コマンドには、第 1 のタイミングと第 2 のタイミングで変化しない制御状態、すなわち 1 単位のゲームのうち複数のタイミングにおいて変化することがない制御状態を特定可能な第 1 の制御状態コマンドとしての制御状態コマンド 2 と、第 1 のタイミングと第 2 のタイミングで変化し得る制御状態、すなわち 1 単位のゲームのうち複数のタイミングにおいて変化することがある制御状態を特定可能な第 2 の制御状態コマンドとしての制御状態コマンド 1 と、を含んでおり、メイン制御部 4 1 は、第 1 のタイミングにおいても第 2 のタイミングにおいても共通の制御状態コマンド一括設定処理を実行することで、制御状態コマンドに含まれる全てのコマンドを送信させるので、制御状態コマンドに基づいてサブ制御部 9 1 側でメイン制御部 4 1 側での制御状態を詳細に把握させつつ、メイン制御部 4 1 が制御状態コマンドを送信する際の処理を行うためのプログラム容量を削減することができる。

30

40

【 0 1 2 7 】

尚、本実施例では、第 1 の制御手段として遊技の制御を行うメイン制御部 4 1 が、第 2 の制御手段として演出の制御を行うサブ制御部 9 1 に対してコマンドを送信可能な構成であるが、第 1 の制御手段は、第 2 の制御手段に対してコマンド等の制御情報を送信する制御手段であり、第 2 の制御手段は、第 1 の制御手段から送信された制御情報に基づいて何

50

らかの制御を行う制御手段であれば良く、第1の制御手段として遊技の制御以外の制御、例えば、演出の制御を行う制御手段を適用し、第2の制御手段として、例えば、第1の制御手段が演出の制御を行う制御手段である場合に、第1の制御手段から送信された制御情報に基づいて演出装置の制御を行う制御手段を適用しても良い。

【0128】

また、本実施例では、メイン制御部41は、第1のタイミングとしてゲームの開始時と、第2のタイミングとしてゲームの終了時とに、共通の制御状態コマンド一括設定処理を実行することで、1単位ゲームにおける複数のタイミングで制御状態コマンドを送信させる構成であるが、メイン制御部41は、少なくとも1単位ゲームにおいて制御状態が変化する前後のタイミングを含む複数のタイミングで制御状態コマンドを送信させる構成であれば良く、ゲームの開始時以外や終了時以外の複数のタイミングを含む構成であっても良いし、ゲームの開始時及び終了時とその他のタイミングを含む構成、3つ以上の複数のタイミングを含む構成であっても良い。このような構成とすることで、サブ制御部91に対して制御状態が変化したことをより詳細に把握させられる。

10

【0129】

また、本実施例では、制御状態の種類である遊技者にとって有利な有利状態としてATの制御を適用しているが、遊技者にとって有利な有利状態として他の制御、例えば、ATに制御される権利を付与するか否かを決定する抽選に当選する確率が他の状態よりも高まる有利状態、ATに制御されるゲーム数を上乗せするか否かを決定する抽選に当選する確率が他の状態よりも高まる有利状態、内部抽選にて再遊技役が当選する確率が他の状態よりも高まる有利状態、内部抽選にて小役が当選する確率が他の状態よりも高まる有利状態を適用しても良く、このような構成においても、各有利状態に関する制御状態を、制御状態コマンドに含まれる複数のコマンドとしてメイン制御部41からサブ制御部91に対して送信する構成とすることで、サブ制御部91に対してメイン制御部41側の制御状態を詳細に把握させることができる。

20

【0130】

本実施例のメイン制御部41は、1単位のゲームにおける第1のタイミング及び第2のタイミングにおいて制御状態コマンド一括設定処理を実行することで、1単位ゲームにおける複数のタイミングで制御状態コマンドを送信させる構成であり、第1のタイミングは、スタートスイッチ7の操作がされたとき、すなわちゲームの開始に伴うタイミングであり、第2のタイミングは、リール2L、2C、2Rについて第3停止の操作が終了されたとき、すなわちゲームの終了に伴うタイミングであるので、第2の制御手段であるサブ制御部91側でゲームの最初と最後に第1の制御手段であるメイン制御部41の制御状態を把握させることができる。

30

【0131】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、ゲームの開始に伴うタイミングである第1のタイミングとして、スタートスイッチ7の操作がされたときに、制御状態コマンド一括設定処理を実行して制御状態コマンドを送信させる構成であるが、第1のタイミングは、ゲームの開始時であれば良く、第1のタイミングとして、ゲームの開始に伴ってリール2L、2C、2Rの回転制御が開始されたタイミング、ゲームの開始に伴ってリール2L、2C、2Rが定速状態となり、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作の受け付けが有効化されたタイミング、ゲームの開始に伴って行われた内部抽選の当選状況を特定可能な内部当選コマンドを送信した後のタイミング等のタイミングを適用しても良い。

40

【0132】

また、本実施例では、メイン制御部41は、ゲームの終了に伴う第2のタイミングとしてリール2L、2C、2Rについて第3停止の操作が終了されたとき（第3停止のストップスイッチが押下された後、離されたとき）に、制御状態コマンド一括設定処理を実行して制御状態コマンドを送信させる構成であるが、第2のタイミングは、ゲームの終了時であれば良く、第2のタイミングとして、ゲームの開始に伴ってリール2L、2C、2Rの回転制御が開始されたタイミングや、ゲームの開始に伴ってリール2L、2C、2Rにつ

50

いて第3停止の操作が開始されたタイミング（第3停止のストップスイッチが押下されたとき）、ゲームの終了に伴い全てのリール2L、2C、2Rの停止制御が終了したタイミング、ゲームの終了に伴い全てのリール2L、2C、2Rが停止状態となったタイミング、リール2L、2C、2Rの第3停止の操作が行われてから次のゲームのスタート操作が行われるまでの間のタイミング（例えば、払出が行われるタイミング、再遊技の設定または賭数の設定が行われるタイミング等）等のタイミングを適用しても良い。

【0133】

本実施例のメイン制御部41は、所定の条件が成立することで遊技者にとって有利な有利状態としてATに制御することが可能であるとともに、1単位のゲームにおける第1のタイミング及び第2のタイミングに、共通の制御状態コマンド一括設定処理を実行して、制御状態コマンドをサブ制御部91に対して送信可能な構成であって、制御状態コマンドには、第1のタイミングと第2のタイミングで変化し得る制御状態を特定可能な制御状態コマンド1が含まれ、当該制御状態コマンド1には、有利状態としてATに制御されている状態では1単位のゲーム毎に変化し得る一方で有利状態としてATに制御されている状態以外では1単位のゲーム毎に変化しない制御状態を特定可能なAT関連コマンドAを含んでおり、当該AT関連コマンドAについても共通の制御状態コマンド一括設定処理を実行することで、制御状態コマンドに含まれる複数種類のコマンドとして送信するので、第2の制御手段としてのサブ制御部91側で第1の制御手段としてのメイン制御部41の制御状態を詳細に把握しつつ、第1の制御手段としてのメイン制御部41が制御状態コマンドを送信する際のプログラム容量を削減することができる。

【0134】

本実施例のメイン制御部41は、1単位のゲームにおける第1のタイミング及び第2のタイミングに、共通の制御状態コマンド一括設定処理を実行して、制御状態を特定可能な複数種類のコマンド含む制御状態コマンドをサブ制御部91に対して送信可能な構成であって、制御状態コマンドに含まれる各コマンドは、当該コマンドを構成するデータでありコマンドの分類を表すMODEとして、種類別に連続する番号が付されており、メイン制御部41は、一のタイミングで実行される制御状態コマンド一括設定処理において、MODEとして付されている連続する番号の順番で、制御状態コマンドに含まれる各コマンドをコマンドキューに設定して送信させるので、第2の制御手段としてのサブ制御部91側で制御状態コマンドが送信された順序が正常であるかを把握することができる。

【0135】

本実施例のメイン制御部41は、制御状態コマンド一括設定処理において、制御状態コマンドに含まれる各コマンドを送信させる際に、初期値または初期値から各コマンドを送信させる毎に1加算処理して得られた値を、コマンドを構成するMODEとして設定するので、複数種類の制御状態コマンドを作成するためにデータテーブルのような比較的大きなデータを必要とせずに、初期値と加算用値のみで済むので、制御状態コマンドを作成するためのデータ容量を削減することができる。また、このような構成では、一般的にスロットマシン1の設計においては、スロットマシン1の機種等によってサブ制御部91に把握させる制御状態の種類が増減することとなるが、制御状態の種類の数に関わらず、制御状態コマンド一括設定処理において、初期値と加算用値のみで制御状態コマンドに含まれる各コマンドを作成することができる。

【0136】

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

ドから内部抽選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順が特定されることなく、A Tに制御されているか否かに関わらず、共通の第2内部当選コマンドを送信するので、第2内部当選コマンドの送信に係る処理を簡素化できるとともに、サブ制御部91側に不正がなされても、A Tに制御されていない状態で遊技者にとって有利な停止順がナビ演出により報知されてしまうことを防止できる。

【0137】

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

【0138】

また、本実施例では、メイン制御部41がナビ報知を実行する報知対象役として、第1の報知対象役と、第2の報知対象役とを含み、メイン制御部41は、内部当選コマンド設定処理において、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当該報知対象役が第1の報知対象役であるか第2の報知対象役であるかを特定できるように第2内部当選コマンドを設定して、サブ制御部91に対して送信するので、内部抽選結果が報知対象役となったときに、サブ制御部91側で報知対象役が第1の報知対象役であるか第2の報知対象役であるかを特定でき、サブ制御部91は、報知対象役の種類に応じて異なる演出を行うことも可能となる。

【0139】

また、本実施例のメイン制御部41は、ゲームの開始時に、A Tの制御を行っており、ナビ報知が実行される状態において、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できる停止順データをRAM91cの所定領域に設定する停止順データ設定処理を実行し、停止順データを含むコマンドを上述のゲーム開始時送信コマンド設定処理にて設定してサブ制御部91に対して送信させるので、ナビ報知が実行される状態においてサブ制御部91側で遊技者にとって有利な停止順を報知するナビ演出を行うことができる。

【0140】

また、本実施例では、メイン制御部41がナビ報知を実行する報知対象役として、第1の報知対象役と第2の報知対象役とを含み、メイン制御部41は、停止順データ設定処理において、ナビ報知が実行される状態で内部抽選結果が第1の報知対象役となったときにも、第2の報知対象役となったときにも、すなわちナビ報知が実行される状態において内部抽選にて当選した報知対象役が異なる種類であっても、遊技者にとって有利な停止順が共通の場合に、該遊技者にとって有利な停止順を特定できる共通のナビ番号を含む停止順データを設定するので、停止順データの種類を削減することができる。

【0141】

また、本実施例のメイン制御部41は、ゲームの開始時に、当該ゲームの制御状況に応じて遊技者にとって有利な停止順を特定できる停止順データをRAM91cの所定領域に設定する停止順データ設定処理を実行し、当該停止順データ設定処理において、ナビ報知が実行される状態では、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できる停止順データを設定する一方で、ナビ報知が実行される状態以外の状態では、内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順を特定できないが標準押し順（例えば、左第1停止）を特定できる停止順データを設定するので、ナビ報知が実行される状態であるか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役とな

ったときに、停止順データを設定する処理を共通化することができる。

【0142】

また、本実施例のメイン制御部41は、ストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が行われる毎に該当するリール2L、2C、2Rを段階的に停止させる構成であり、遊技者にとって有利な停止順は、全てのストップスイッチ8L、8C、8Rの操作、すなわち第3停止の操作が完了するよりも前に確定するようになっており、メイン制御部41は、遊技者にとって有利な停止順が確定したときに、確定した有利な停止順を特定可能な押し順特定コマンドを設定する押し順特定コマンド設定処理を実行し、設定した押し順特定コマンドをサブ制御部91に対して送信させる。押し順特定コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態以外の状態において内部抽選結果が報知対象役となったときに、遊技者にとって有利な停止順が確定した段階、すなわち第1停止の操作、第2停止の操作が行われたとき以降に、内部当選結果に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定できる押し順特定コマンドを設定して送信するので、サブ制御部91に不正が施されても遊技者にとって有利な停止順が特定されることを防止しつつ、内部抽選結果が報知対象役となったときにサブ制御部91側で遊技者にとって有利な停止順で操作されたか否かに応じた演出を行うことができる。

10

【0143】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、押し順特定コマンド設定処理において、ナビ報知が実行される状態以外の状態において、報知対象役が当選した場合に、リール2L、2C、2Rの停止操作が行われて停止する役が確定したと判定されたときに、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順特定コマンドを設定し、当該押し順特定コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であるが、リール2L、2C、2Rの停止操作が行われて停止する役が確定した後に、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なコマンドは、押し順特定コマンドとは別のコマンドでもあっても良く、例えば、内部抽選にて当選した報知対象役の種類を特定可能な別のコマンドを送信することで、当選した報知対象役の種類に基づいて遊技者にとって有利な停止順を特定可能とする構成であっても良いし、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な別途コマンドを設ける構成であっても良い。このような構成においては、メイン制御部41は、停止する役が確定したときに、遊技者にとって有利な停止順を特定可能なコマンドを設定する処理を行う構成とすることで、メイン制御部41による遊技者にとって有利な停止順を特定可能な別途コマンド等の送信に係る負荷を削減することができる。

20

30

【0144】

また、本実施例では、メイン制御部41は、内部抽選が行われたとき、各リール2L、2C、2Rの停止操作が行われたときに、停止順データ設定処理を実行して、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な停止順データを含むコマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であり、停止する役が確定した後は、押し順特定コマンド設定処理を実行する毎に、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順特定コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であるが、停止する役が確定した後に遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順特定コマンドは、少なくとも停止する役が確定したときに一度送信される構成であれば良く、停止する役が確定して、遊技者にとって有利な停止順を特定可能な押し順特定コマンドを送信した後は、押し順特定コマンド設定処理を実行しない構成であっても良い。このような構成とすることで、メイン制御部41による押し順特定コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

40

【0145】

また、本実施例では、メイン制御部41は、ナビ報知を行う状態において、内部抽選が行われたときに停止順データ設定処理を実行し、各リール2L、2C、2Rの停止操作が行われたときに、押し順特定コマンド設定処理を実行する構成であるが、ナビ報知を行う状態である場合には、内部抽選が行われたときに、停止順データ設定処理のみを実行する構成であっても良い。このような構成とすることで、ナビ報知を行う状態である場合に、メイン制御部41による押し順特定コマンドの送信に係る負荷を削減することができる。

50

【 0 1 4 6 】

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

10

【 0 1 4 7 】

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

20

【 0 1 4 8 】

また、本実施例では、メイン制御部 4 1 がナビ報知を実行する報知対象役として、第 1 の報知対象役と、第 1 の報知対象役と、を含み、内部抽選結果が第 1 の報知対象役となったときの当選番号として、第 1 の数値範囲の連続する数値を割り当て、内部抽選結果が第 2 の報知対象役となったときの当選番号として、第 2 の数値範囲の連続する数値を割り当て、メイン制御部 4 1 が、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当選番号が第 1 の数値範囲であるか、第 2 の数値範囲であるかに応じて、内部抽選結果が第 1 の報知対象役であるか、第 2 の報知対象役であるかを判定することで、内部当選コマンド設定処理において第 2 内部当選コマンドを設定する処理を簡素化できる。

30

【 0 1 4 9 】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 が、第 1 の状態及び第 2 の状態を含む複数の遊技状態に制御することが可能であり、各遊技状態で内部抽選において決定される報知対象役の種類が異なる構成とした場合に、遊技状態が第 1 の状態において内部抽選結果が報知対象役となったときの当選番号、及び遊技状態が第 2 の状態において内部抽選結果が報知対象役となったときの当選番号が、いずれも共通の数値範囲に割り当てられてらることで、内部当選コマンド設定処理において、第 1 の状態においても第 2 の状態においても内部抽選結果が報知対象役であるか否かを判定するための処理を共通化できる。

40

【 0 1 5 0 】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、内部当選コマンド設定処理において、A T に制御していない状態において内部抽選結果が、報知対象役以外の役またははずれであるときには、該内部抽選結果に応じた当選番号を含む第 2 内部当選コマンドを設定し、内部抽選結果が報知対象役であるときには、第 1 の数値範囲に含まれる一の当選番号を含み、内部抽選結果が報知対象役であるときには、第 2 の数値範囲に含まれる一の当選番号を含む第 2 内部当選コマンドを設定することで、A T に制御していない状態において、内部抽選結果が、報知対象役であっても報知対象役以外の役またははずれであっても、内部抽選結果に対応する当選番号を含む第 2 内部当選コマンドを送信することが可能となるので、内部

50

抽選結果が報知対象役であるか否かにかかわらず、第2内部当選コマンドを作成して送信する処理を共通化することができる。

【0151】

尚、ATに制御されている状態でないときには、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないように一般役に係る第2内部当選コマンドを設定する一方で、ATに制御されている状態であるときには、内部抽選結果が報知対象役となったときに、当選した報知対象役の種類に応じた当選番号を含む第2内部当選コマンドを設定することで、ATに制御されている状態であるときには、当選した報知対象役の種類を特定可能な第2内部当選コマンドをサブ制御部91に対して送信する構成であっても良い。このような構成では、ATに制御されている状態においては、第2内部当選コマンドに含まれる当選番号から、報知対象役の種類に応じた遊技者にとって有利な停止順を特定できるので、サブ制御部91側で遊技者にとって有利な停止順をナビ演出により報知することができる。また、このような構成では、ATに制御されている状態においては、第2内部当選コマンドに含まれる当選番号から内部抽選における抽選対象役の当選番号を特定できるので、内部当選した抽選対象役に含まれる入賞役の種類に応じた演出を行うことができる。

10

【0152】

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

20

【0153】

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

30

【0154】

また、内部当選コマンド送信処理において、同じ送信用当選番号が設定される報知対象役のグループは、少なくとも、ATに制御されているか否かに関わらず、内部抽選結果が報知対象役となったときに、報知対象役が当選した旨は特定できるが、遊技者にとって有利な停止順を特定することができないようにすれば良く、一の遊技状態において抽選対象となる同じ種類の報知対象役のグループについては、一のグループ毎に遊技者にとって有利な役が必ず含まれるように複数のグループに分けて、分けられたグループ毎に異なる送信用当選番号を設定する構成としても良い。これにより、サブ制御部91側で複数のグループのうちいずれかのグループに属する報知対象役が当選したかを特定し、特定したグループに応じた演出を実行することが可能となる。

40

【0155】

次に、本実施例のサブ制御部91が行う操作要求演出について、図10～図13に基づいて説明する。

【0156】

上述のようにメイン制御部41は、所定条件が成立することで特典として、特別役の入賞に伴い遊技者にとって有利な遊技状態に制御することや、ATに制御することが可能である。これに対して、サブ制御部91は、演出用スイッチ56の操作を要求し、当該演出

50

用スイッチ 5 6 が操作されることで、メイン制御部 4 1 により特典が付与されるか否かを報知する操作要求演出を行うことが可能である。

【 0 1 5 7 】

図 1 0 に示すように、サブ制御部 9 1 は、少なくとも演出用スイッチ 5 6 の周辺に設けられている発光手段（例えば、リール L E D 5 5、方向スイッチ L E D 5 7 a、演出用筐体 L E D 5 9 d、5 9 e、5 9 f、停止有効 L E D 2 2 L、2 2 C、2 2 R 等）が消灯されている状態で、操作要求演出を行うことが可能であり、当該操作要求演出では、後述の所定タイミングで通常発光態様（操作要求演出及び後述の特典付与報知演出が行われていないときに主に行う演出での発光態様（本実施例では、消灯されている消灯態様））と異なる操作促進発光態様（本実施例では、白色に発光し、点滅する操作促進発光態様 A、赤色に発光し、点滅する操作促進発光態様 B）で演出用 L E D 5 6 a を発光させるように制御することで、遊技者による演出用スイッチ 5 6 の操作を促す。

10

【 0 1 5 8 】

また、操作要求演出では、演出用スイッチ 5 6 の操作を促す操作促進画像（本実施例では、操作対象である演出用スイッチの画像、「押せ！！」のメッセージ画像、演出用スイッチを押下することを示唆する矢印画像、図 1 3（c）参照）を液晶表示器 5 1 に表示させることにより、遊技者による演出用スイッチ 5 6 の操作を促す。操作促進画像を液晶表示器 5 1 に表示させているときは、当該液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 a のうちリール 2 L、2 C、2 R と演出用スイッチ 5 6 の間の表示領域（図 1 0 参照）には、演出用スイッチ 5 6 の発光態様よりも相対的に暗い画像を表示させることで、当該表示領域 5 1 c の前面側での演出用スイッチ 5 6 の発光を相対的に目立たせるようになっている。

20

【 0 1 5 9 】

また、操作要求演出では、演出用スイッチ 5 6 の遊技者による操作を促す操作促進音（本実施例では、「押せ～！」の音声、図 1 3（c）参照）をスピーカ 5 3、5 4 から出力させること等により、遊技者による演出用スイッチ 5 6 の操作を促す。また、操作促進画像を液晶表示器 5 1 に表示させている期間においては、操作促進音以外の演出音（例えば、B G M 等）を、操作促進画像が表示されていない期間における音量よりも小さくしてスピーカ 5 3、5 4 より出力させるように制御することで、操作促進演出が行われていることを遊技者に認識させるようになっている。

【 0 1 6 0 】

30

そして、操作促進画が液晶表示器 5 1 に表示されている状態で、演出用スイッチ 5 6 の操作が行われることで、メイン制御部 4 1 側にて特典が付与されるか否かに応じた結果報知画像を液晶表示器 5 1 に表示させることで、特典が付与されるか否かを報知する。

【 0 1 6 1 】

具体的には、メイン制御部 4 1 は、所定条件として、内部抽選にて特別役が当選し、当該特別役が入賞することで、特典として遊技者にとって有利な遊技状態に制御することが可能である。また、所定条件として、内部抽選にて A T 抽選対象役が当選したことに基いて行う A T 抽選に当選することで、特典として A T に制御することが可能である。これに対して、サブ制御部 9 1 は、上述の第 2 内部当選コマンドに基づいて、内部抽選において特別役と重複して当選し得る重複当選役または A T 抽選対象役が当選したことが特定される場合に、操作要求演出を行うか否か等を決定する操作要求演出抽選を行う。

40

【 0 1 6 2 】

操作要求演出抽選では、操作要求演出を行うか否か、及び当該操作要求演出を行う場合に、操作要求演出を行うゲーム（例えば、5 ゲーム後等）を決定する。操作要求演出抽選では、特典が付与される場合（内部抽選にて特別役が当選している場合及び A T 抽選にて当選している場合）には、特典が付与されない場合（内部抽選にて特別役が当選していない場合及び A T 抽選に当選していない場合）に比較して、高い割合で操作要求演出を行う旨が決定されるようになっており、操作要求演出が行われる場合には、当該操作要求演出が行われない場合に比較して、特典が付与されることへの期待度が高くなるようになっている。

50

【0163】

また、操作要求演出抽選では、操作要求演出を行う旨を決定する場合に、特典が付与されるか否かに基づいて、演出用LED56aの発光態様の種類（操作促進発光態様A、操作促進発光態様B）を決定するようになっており、特典が付与される場合には、操作促進発光態様A（白色で点滅させる発光態様）に比較して操作促進発光態様B（赤色で点滅させる発光態様）が高い割合で決定され、特典が付与されない場合には、操作促進発光態様Bに比較して操作促進発光態様Aが高い割合で決定されるようになっており、操作要求演出において操作促進発光態様Aで演出用LED56aが発光される場合よりも、操作促進発光態様Bで発光される場合の方が、特典が付与される期待度が高くなるようになっている。

10

【0164】

そして、操作要求演出抽選にて当選することで、当該操作要求演出抽選にて決定されたゲームにおいて、操作要求演出を行う。

【0165】

図11に示すように、メイン制御部41は、ゲームの開始操作が行われることで、全てのリールの回転制御を開始させ、全てのリールが定速状態となることで、ストップスイッチ8L、8C、8Rによるリールの停止操作の受け付けを有効化するとともに、当該ストップスイッチ8L、8C、8Rによる停止操作が有効である旨を示す停止有効LED22L、22C、22Rを発光させるように制御する。そして、回転制御中の各リール2L、2C、2Rについて停止操作が行われる毎に、停止操作が行われたリールに対応するストップスイッチによる操作の受け付けを無効化し、該当する停止有効LEDを消灯させるように制御するとともに該当するリールの回転を停止させるように制御する。これにより、第3停止操作が行われたとき、すなわち全てのリール2L、2C、2Rについて停止操作が行われたときに、全てのストップスイッチ8L、8C、8Rの停止有効LED22L、22C、22Rが消灯された状態となり、その後、次のゲームが開始されるまで、停止有効LED22L、22C、22Rが消灯された状態が維持されるようになっている。

20

【0166】

一方、サブ制御部91は、操作要求演出抽選にて決定されたゲームが開始されることで、操作要求演出の制御を開始して、ゲームの開始操作が行われた後から第3停止操作が行われるまでの期間において、通常演出（操作要求演出及び後述の特典付与報知演出が行われていないときに主に行う演出）を行いつつ、第1停止操作が行われたとき及び第2停止操作が行われたときに、操作要求演出の制御が行われており、その後操作要求画像が表示される可能性を示唆する前兆演出を行い、前兆画像（本実施例では、演出用スイッチ56を模した複数の円形画像、図12参照）を所定期間（少なくとも前兆画像が表示されていることを遊技者が認識可能な時間、例えば、0.5秒間等）わたり液晶表示器51に表示させる。また、前兆画像を表示させる際に、前兆画像が表示されている旨を示唆する前兆音（本実施例では、前兆画像を表示させる際の効果音）をスピーカ53、54から出力させる。

30

【0167】

その後、第3停止操作が行われることで、前兆画像から操作要求画像に変化するスイッチ画像出現画像（本実施例では、前兆画像で表示させた演出用スイッチ56を模した複数の円形画像を、1つの演出用スイッチ56の画像に変化させる画像、図13（a）（b）参照）を液晶表示器51に表示させた後、演出用スイッチ56による操作の受け付けを有効化し、演出用スイッチ56の操作を促す操作促進画像（本実施例では、操作対象である演出用スイッチの画像、「押せ！！」のメッセージ画像、演出用スイッチを押下することを示唆する矢印画像、図13（c）参照）を液晶表示器51に表示させて、演出用スイッチ56が操作されるまで待機する。

40

【0168】

また、スイッチ画像出現画像を表示している期間において、操作要求画像が出現されること示唆するスイッチ画像出現音（本実施例では、スイッチ像出現画像の変化すなわち演

50

演出スイッチ 5 6 を模した複数の円形画像から 1 つの演出用スイッチ 5 6 の画像への変化に合わせた効果音) をスピーカ 5 3、5 4 から出力させ、その後、操作促進画像を表示する際に、演出用スイッチ 5 6 の操作を促す操作促進音(本実施例では、「押せ〜!!」の音声) をスピーカ 5 3、5 4 から出力させる。尚、スイッチ画像出現画像の表示中に、スイッチ画像出現音及び操作促進音を出力させて、操作促進画像の表示後に操作促進音が出力されない構成でも良い。

【0169】

また、サブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 による操作の受け付けを有効化する際に、演出用スイッチ 5 6 の内部の演出用 LED 5 6 a を、操作要求演出抽選にて決定された操作促進発光態様(操作促進発光態様 A、操作促進発光態様 B) に通常発光態様から切り替えるように制御し、演出用スイッチ 5 6 の周辺の発光手段(リール LED 5 5、方向スイッチ LED 5 7 a、演出用筐体 LED 5 9 a ~ 5 9 f、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の左・中・右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R) のうちサブ制御部 9 1 が制御するリール LED 5 5、演出用筐体 LED 5 9 a ~ 5 9 f を消灯させるように制御する。この際、演出用スイッチ 5 6 の周辺の発光手段のうち、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の左・中・右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R は、第 1 停止 ~ 第 3 停止の各停止操作が行われることで消灯状態に制御されることとなり、演出用スイッチ 5 6 による操作の受け付けが有効な状態であるときには、消灯状態で維持される。また、演出用スイッチ 5 6 の周辺の発光手段のうち演出用方向スイッチ 5 7 の方向スイッチ LED 5 7 a は、当該スイッチによる操作を受け付ける期間外であるので、演出用スイッチ 5 6 による操作の受け付けが有効化されているときには、消灯状態で維持される。すなわち、演出用スイッチ 5 6 の周辺の発光手段であるリール LED 5 5、方向スイッチ LED 5 7 a、演出用筐体 LED 5 9 a ~ 5 9 f、左・中・右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R が消灯されている状態で、演出用スイッチ 5 6 の演出用 LED 5 6 a を操作促進発光態様で発光させる。

【0170】

尚、操作要求演出中において、遊技に関する情報を表示する発光手段、例えば、クレジット表示器 1 1、遊技補助表示器 1 2、1 ~ 3 BET LED 1 4 ~ 1 6、投入要求 LED 1 7、スタート有効 LED 1 8、ウェイト中 LED 1 9、リプレイ中 LED 2 0 等は、操作要求演出が行われることに応じて消灯されることなく、操作要求演出が行われる前すなわちゲーム終了時の発光態様が継続される。また、サブ制御部 9 1 は、操作要求演出において演出用スイッチ 5 6 がクレジット表示器 1 1 等の遊技に関する情報を表示する発光手段と比較して視認しやすいように演出用 LED 5 6 a を当該発光手段より明るく発光させるようになっている。

【0171】

ここで、サブ制御部 9 1 は、上述の A T 中など予め定められた所定の出力条件が成立する期間にわたり B G M をスピーカ 5 3、5 4 より出力させることが可能であり、当該 B G M の出力条件が成立することで B G M が出力され得る期間においても、操作要求演出を行って、操作促進音を出力させることが可能である。これに対して、操作要求演出の制御では、操作促進画像を液晶表示器 5 1 に表示させる際に、B G M の出力条件が成立しており、B G M が出力されている場合には、出力されている B G M の音量を消音状態に制御する。そして、演出用スイッチ 5 6 の操作が検出されるまでの操作促進期間にわたり B G M の消音状態を維持する。これにより、操作促進演出が行われており、演出用スイッチ 5 6 の操作が促されていることを遊技者に認識させるようになっている。

【0172】

そして、演出用スイッチ 5 6 による操作の受け付けが有効な状態であって、操作促進画像が液晶表示器 5 1 に表示されており、演出用 LED 5 6 a が操作促進発光態様に制御されている一方で、リール LED 5 5、演出用筐体 LED 5 9 a ~ 5 9 f が消灯されている状態で、演出用スイッチ 5 6 が操作されることで、操作要求演出を終了させて、結果報知演出に移行させる。

10

20

30

40

50

【 0 1 7 3 】

結果報知演出では、メイン制御部 4 1 により特典が付与されるか否かに応じた結果報知を行うようになっており、特典が付与される場合には、後述の特典付与確定報知演出を行って、特典が付与される旨を示唆する結果報知画像（本実施例では、「大当たり！！」の文字画像及びキャラクタの画像、図 1 3（d）参照）を液晶表示器 5 1 に表示させる等により、特典の付与が確定した旨を報知する。一方、特典が付与されない場合は、特典が付与されない旨を示唆する結果報知画像（本実施例では、「残念」の文字画像及びキャラクタの画像、図 1 3（e）参照）を液晶表示器 5 1 に表示させることで、特典が付与されない旨を報知する。

【 0 1 7 4 】

10

そして、結果報知画像を表示させた後は、次のゲームを行うための操作（メダルの投入による賭数の設定操作、MAX BET スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作、再遊技の付与により賭数が設定された状態でのスタートスイッチ 7 によるゲームの開始操作）が行われるまで待機し、当該操作が行われることで、次のゲームが開始されるまでのゲーム間演出または次のゲームの演出に移行させることとなる。

【 0 1 7 5 】

尚、サブ制御部 9 1 は、通常演出が行われており、ゲームが行われていない状態（リール 2 L、2 C、2 R が回転制御されていない状態）において、演出用スイッチ 5 6 が操作されることで、スロットマシン 1 における役の構成表を示す画像、配当表を示す画像、リールの図柄配列を示す画像、遊技の流れを示す画像等などのスロットマシン 1 における情報 20 を示す画像を液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 a に表示させることが可能であり、演出用方向スイッチ 5 7 が操作されることにより、スロットマシン 1 における情報 20 を示す画像を順次切り替えて表示する。また、演出用方向スイッチ 5 7 の操作によりスロットマシン 1 における情報 20 を示す画像を順次切り替えることが可能なときに、演出用方向スイッチ 5 7 の内部の方向スイッチ LED 5 7 a を所定の発光態様（本実施例では、白色に発光する発光態様）に制御し、演出用方向スイッチ 5 7 の操作によりスロットマシン 1 における情報 20 を示す画像を順次切り替えることが可能でないときには、方向スイッチ LED 5 7 a を消灯させるように制御することが可能である。

【 0 1 7 6 】

このように、本実施例のサブ制御部 9 1 は、演出用スイッチ 5 6 の操作を要求する操作 30 要求演出を行うことが可能であり、液晶表示器 5 1 に前兆画像やスイッチ画像出現画像、操作促進画像を表示させること、スピーカ 5 3、5 4 から前兆音やスイッチ画像出現音、操作促進音を出力させることにより、操作手段として演出用スイッチ 5 6 の遊技者による操作を促すとともに、演出用スイッチ 5 6 の演出用 LED 5 6 a を操作促進発光態様で発光させることで演出用スイッチ 5 6 の遊技者による操作を促すようになっている。

【 0 1 7 7 】

また、サブ制御部 9 1 は、操作要求演出中に演出用スイッチ 5 6 による操作の受け付けを有効化する際に、当該演出用スイッチ 5 6 の周辺の発光手段であるリール LED 5 5、方向スイッチ LED 5 7 a、演出用筐体 LED 5 9 a ~ 5 9 f を消灯させるように制御すること、及びメイン制御部 4 1 によりストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の停止有効 LED 40 D 2 2 L、2 2 C、2 2 R が消灯されていることにより、演出用スイッチ 5 6 の周辺の発光手段がすべて消灯されている状態で、演出用スイッチ 5 6 の演出用 LED 5 6 a を操作促進発光態様で発光させることで演出用スイッチ 5 6 の遊技者による操作を促すようになっている。

【 0 1 7 8 】

また、サブ制御部 9 1 は、操作要求演出を行うか否かを決定する操作要求演出抽選において、操作要求演出を行う場合に演出用 LED 5 6 a を発光させる発光態様を、特典が付与されるか否かに基づいて決定して、決定された操作促進発光態様 A（白色で点滅させる発光態様）または操作促進発光態様 B（赤色で点滅させる発光態様）で演出用 LED 5 6 a を発光させることで、操作要求演出において操作促進発光態様 A で演出用 LED 5 6 a 50

が発光される場合よりも、操作促進発光態様 B で発光される場合の方が、特典が付与される期待度が高くなるようになっている。すなわち、遊技者の有利度に応じて演出用 LED 56a の発光態様を変化させることで、演出用 LED 56a の発光態様により遊技者の有利度を示唆するようになっている。

【0179】

また、本実施例のスロットマシン 1 では、液晶表示器 51 は、遊技者が遊技をする際の視線の高さ位置であり、スロットマシン 1 の略中央位置に設けられていることにより、遊技中において遊技者の視界の略中央に位置することとなる一方、操作要求演出において操作を受け付ける演出用スイッチ 56 は、液晶表示器 51 やリール 2L、2C、2R の下方位置に設けられていることにより、液晶表示器 51 を略中央とする視界の外縁付近に位置することとなるので、操作要求演出において操作促進画像が液晶表示器 51 に表示されたことを遊技者が認識しても、演出用スイッチ 56 を認識し難くなる虞があるが、本実施例の操作要求演出では、演出用スイッチ 56 の周辺が消灯された状態で演出用 LED 56a を発光させることで、演出用スイッチ 56 を相対的に目立たせて、遊技者が認識し易いようになっている。

【0180】

尚、本実施例では、サブ制御部 91 は、演出用スイッチ 56 を通常発光態様に制御することで、消灯態様に制御する構成であるが、通常発光態様に制御しているとき、すなわち操作要求演出及び後述の特典付与報知演出が行われていないときにおける演出用スイッチ 56 の発光態様は、比較的目立たない発光態様であれば良く、消灯態様に限られず、操作要求演出や特典付与報知演出が行われているときに比較して暗く視認されるように発光する発光態様（例えば、操作要求演出や特典付与報知演出で発光させる場合に比較して低い輝度で発光させる発光態様等）でも良いし、スロットマシン 1 の前面扉 1b に設けられたパネル等と同系色で発光することで比較的視認し難くなるような発光態様でも良い。

【0181】

次に、本実施例のサブ制御部 91 が行う特典付与確定報知演出について、図 14 及び図 15 に基づいて説明する。

【0182】

上述のようにメイン制御部 41 は、所定条件が成立することで特典として、特別役の入賞に伴い遊技者にとって有利な遊技状態に制御することや、AT に制御することが可能である。これに対して、サブ制御部 91 は、メイン制御部 41 により特典が付与されることが決定されている状態で、所定の報知条件（上述の操作要求演出において演出用スイッチ 56 の操作が行われること、特典付与確定報知演出を行うか否かを決定する特典付与確定報知演出抽選にて当選すること等）が成立することで、メイン制御部 41 により特典が付与されることが確定した旨を報知する特典付与確定報知演出を行うことが可能である。

【0183】

図 14 に示すように、特典付与確定報知演出では、演出用スイッチ 56 の演出用 LED 56a、及び当該演出用スイッチ 56 の周辺の発光手段である演出用方向スイッチ 57 の方向スイッチ LED 57a、第 1～第 6 発光部 58a～58f の演出用筐体 LED 59a～59f を、上述の通常発光態様や操作促進発光態様と異なる確定報知発光態様（本実施例では、操作促進発光態様よりも色数が多いレインボー色（一般的な虹の構成色（赤色、橙色、黄色、緑色、青色、藍色、紫色の 7 色））で発光する発光態様）で発光させることで、特典が付与されることが確定した旨を報知する。尚、特典付与確定報知演出において遊技に用いられる操作手段、例えば、ストップスイッチ 8L、8C、8R の停止有効 LED 22L、22C、22R、MAX BET スイッチ 6 の BET スイッチ有効 LED 21 を、遊技中の発光態様と異なる確定報知発光態様（例えば、レインボー色で発光する発光態様）にて発光させる構成でも良い。

【0184】

また、特典付与確定報知演出では、特典が付与されることが確定した旨を示唆する特典付与確定報知画像（本実施例では、特典が付与されることを示す「大当たり！！」のメッセ

ージ画像、キャラクタの画像、図14参照)を液晶表示器51に表示させること、特典が付与されることが確定した旨を示唆する特典付与確定報知音(本実施例では、「大当たり〜!!」の音声)をスピーカ53、54から出力させることにより、特典が付与されることが確定した旨を報知する。

【0185】

具体的には、図15に示すように、特典付与確定報知演出を行う所定条件(特典が付与される旨が確定している場合に、上述の操作要求演出が行われ、演出用スイッチ56が操作されること)が成立することで、サブ制御部91は、特典付与確定報知演出の制御を開始して、演出用スイッチ56の演出用LED56a、リールLED55、第1〜第6発光部58a〜58fの演出用筐体LED59a〜59f、方向スイッチLED57aの発光態様を、通常発光態様から確定報知発光態様に切り替えて、当該特典付与確定報知演出の終了条件が成立するまでの期間にわたり、確定報知発光態様で発光させるように制御する。

10

【0186】

また、特典付与確定報知演出の制御を開始した際に、特典付与確定報知音をスピーカ53、54から出力させるように制御する。また、特典付与確定報知演出中には、演出用スイッチ56の操作の受け付けを無効な状態で維持する。

【0187】

尚、特典付与確定報知演出の制御を開始する際には、演出用スイッチ56の周辺の発光手段のうち、ストップスイッチ8L、8C、8Rの左・中・右停止有効LED22L、22C、22Rは、第1停止〜第3停止の各停止操作が行われたことで消灯状態に制御されており、特典付与確定報知演出中も消灯状態に維持されることとなる。また、遊技に関する情報を表示する発光手段、例えば、クレジット表示器11、遊技補助表示器12、1〜3BETLED14〜16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20等は、特典付与確定報知演出中において消灯されることなく、特典付与確定報知演出が行われる前の発光態様が継続される。また、サブ制御部91は、特典付与確定報知演出において演出用スイッチ56の演出用LED56a、リールLED55、第1〜第6発光部58a〜58fの演出用筐体LED59a〜59f、方向スイッチLED57aを、これらの発光手段がクレジット表示器11等の遊技に関する情報を表示する発光手段に比較して目立つように明るく発光させるようになっている。

20

30

【0188】

そして、特典付与確定報知画像を表示させた後は、次のゲームを行うための操作(メダルの投入による賭数の設定操作、MAXBETスイッチ6の操作による賭数の設定操作、再遊技の付与により賭数が設定された状態でのスタートスイッチ7によるゲームの開始操作)が行われるまで待機し、当該操作が行われることで、次のゲームが開始されるまでのゲーム間演出または次のゲームの演出に移行させる。

【0189】

このように、本実施例のサブ制御部91は、特典の付与が確定したことを報知する特典付与確定報知演出を行うことが可能であり、液晶表示器51に特典付与確定画像を表示させること、スピーカ53、54から特典付与確定音を出力させることにより、特典の付与が確定したことを報知するとともに、演出用スイッチ56及び当該演出用スイッチ56の周辺の発光手段(方向スイッチLED57a、演出用筐体LED59a〜59f)を確定報知発光態様(本実施例では、レインボー色での発光態様)で発光させることで、特典が付与されることが確定した旨を報知するようになっている。

40

【0190】

また、サブ制御部91は、特典付与確定報知演出中には、演出用スイッチ56による操作の受け付けを無効な状態に維持することで、演出用スイッチ56による操作を受け付けなくなっている。

【0191】

また、サブ制御部91は、特典付与確定報知演出中には、演出用スイッチ56の演出用

50

LED56aを、上述の操作要求演出において発光させる操作促進発光態様と異なる確定発光態様であり、当該操作促進発光態様の発光色数（本実施例では、白色または赤色の1色）よりも多い色数（本実施例では、レインボー色に含まれる7色）で発光させるようになっている。

【0192】

従来の遊技機であるスロットマシンでは、演出に用いるボタンなどの操作手段を発光させることにより、遊技者に対して操作手段の操作を促すように構成したものがある。このように操作手段を発光させることが可能な構成においては、操作手段の操作を用いない演出であっても、演出のための発光手段として操作手段を発光させるような構成にする場合に、操作手段の操作を促す発光かどうかを認識させることが困難となり、遊技者が誤って操作してしまう虞がある。

10

【0193】

これに対して、本実施例の遊技機であるスロットマシン1は、遊技者が操作する操作手段として演出用スイッチ56と、当該演出用スイッチ56に設けられた演出用LED56aとを備え、操作手段の操作を受け付けない特定演出として演出用スイッチ56の操作を受け付けない特典付と確定報知演出と、操作手段の操作を受け付ける所定演出として演出用スイッチ56の操作を受け付ける操作要求演出とを実行可能な構成であり、操作要求演出において、演出用スイッチ56の操作を受け付けるときに操作促進発光態様で演出用LED56aを発光させ、特典付と確定報知演出の実行中に演出用LED56aを発光させる場合に、操作促進発光態様とは異なる確定報知発光態様で発光させる構成である。この

20

【0194】

尚、本実施例では、スロットマシンは、操作手段の操作を受け付けない特定演出として特典付と確定報知演出を実行可能であり、当該特定演出中において、演出用スイッチ56の操作を受け付けず、当該演出用スイッチ56の操作を受け付ける場合と異なる発光態様で当該演出用スイッチ56の備える演出用LED56aを発光させる構成であり、特定演出において操作を受け付けない操作手段として、演出用の操作手段を適用する構成であるが、操作手段として、遊技の進行に用いられる操作手段、例えば、ストップスイッチ8L、8C、8RやMAXBETスイッチ6等を適用し、遊技の進行に用いられる操作手段の発光手段を、操作を受け付ける場合と異なる発光態様で発光させる構成でも良い。

30

【0195】

また、本実施例では、操作手段として演出用スイッチ56を適用する構成、すなわち押下することで操作可能な操作手段を適用する構成であるが、操作手段は、遊技者により操作可能な構成であれば良く、遊技者が触れること、押下すること、引くこと、回転させること等により操作可能な構成でも良い。

40

【0196】

本実施例のスロットマシン1は、操作手段の操作を受け付けない特定演出として、演出用スイッチ56の操作を受け付けない特典付と確定報知演出を実行可能であり、特典として、特別役の入賞に伴い遊技者にとって有利な遊技状態に制御されることが、ATに制御されることが確定した場合に、特典付と確定報知演出を実行して、特典の付与が確定した旨を報知する構成である。このような構成では、特定演出により特典の付与が確定した旨が報知されるので、特定演出を遊技者に注目させることができる。

【0197】

尚、本実施例では、特典として、特別役の入賞に伴い遊技者にとって有利な遊技状態に制御すること、ATに制御することが可能な構成、すなわち、特典として、遊技者にとつ

50

て有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利（有利な遊技状態へ移行する入賞が許容されること）、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利を付与することが可能な構成であるが、特典として、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利（有利な遊技状態を発生するか否かを決定する抽選に当選することなど）、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、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される割合を向上させる権利、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割合を向上させる権利、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割合を向上させる権利など、遊技者にとって直接的な有利な特典を適用する構成としても良いし、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権利等、遊技者にとって間接的に有利な特典を適用する構成としても良い。

10

【0198】

本実施例のスロットマシン1は、遊技者が操作する操作手段として演出用スイッチ56と、当該演出用スイッチ56に設けられた演出用LED56aとを備え、演出用LED56aを複数色に発光させることが可能であり、特典付与確定報知演出の実行中に演出用LED56aを発光させる場合に、操作促進発光態様による発光色よりも多くの発光色を含むレインボー色で発光させる構成である。このような構成では、特典付与確定報知演出の実行中に演出用LED56aをレインボー色で発光させることで、特典付与確定報知演出がより派手な態様となるため、当該特典付与確定報知演出による興趣を高めることができる。

20

【0199】

尚、本実施例では、特典付与確定報知演出において演出用LED56aをレインボー色で発光させる構成であるが、特典付与確定報知演出において演出用LED56aを、操作要求演出において演出用LED56aを発光させる操作促進発光態様による発光色よりも多くの発光色で発光させる構成であれば良く、操作要求演出において演出用LED56aを白色の発光態様すなわち1色で発光させるのに対して、特典付与確定報知演出において演出用LED56aを2色（例えば、白色、青色等）で発光させる構成や3色以上の複数色（例えば、白色、青色、赤色等）で発光させる構成でも良い。また、特典付与確定報知演出において操作促進発光態様による発光色よりも多くの発光色で発光させる構成として、演出用LED56aを同時に複数色（例えば、白色、青色等）で発光させる構成でも良いし、演出用LED56aを所定の複数色から一色または複数色ずつ順次発光させること（例えば、白色、青色を交互に発光させること等）で、操作促進発光態様による発光色よりも多い発光色で発光させる構成でも良い。

30

【0200】

本実施例のスロットマシン1は、音声を出力可能なスピーカ53、54を備え、特定演出としての特典付与確定報知演出において、演出用スイッチ56の操作を受け付けるときの特定出力態様（本実施例では、「押せ〜!!」の操作促進音、前兆画像やボタン画像出現画像とともに出力される効果音）とは異なる出力態様（本実施例では、「大当り〜!!」の確定報知音）で音声を出力させる構成である。このような構成では、演出用スイッチ56の操作を受け付けられない特典付与確定報知演出と、演出用スイッチ56の操作を受け付ける操作要求演出とで、異なる出力態様で音声がスピーカ53、54から出力されるので、音声の出力態様の違いからも演出用スイッチ56の操作が促された状態か否かを区別することが可能となり、遊技者による演出用スイッチ56の誤った操作を抑制することができる。

40

【0201】

尚、本実施例では、操作要求演出において操作促進音をスピーカ53、54から出力し、特典付与確定報知演出において確定報知音を出力する構成、すなわち演出用スイッチ56の操作を受け付ける場合も当該操作を受け付けられない場合も所定音声をスピーカ53、54から出力する構成であるが、操作要求演出において演出用スイッチ56の操作を受け付

50

けるときに操作促進音を出力する一方、特典付与確定報知演出において演出用スイッチ 5 6 の操作を受け付けられないときに確定報知音を出力しない構成、すなわち確定報知音を音声等を出力しない出力態様に制御する構成でも良い。

【 0 2 0 2 】

また、本実施例では、操作要求演出において、特定出力態様の音声として、操作促進音（本実施例では、「押せ～！！」の音声）、前兆音（前兆画像とともに出力される効果音）、スイッチ画像出現音（スイッチ画像出現画像とともに出力される効果音）をスピーカ 5 3、5 4 から出力させる構成であり、特定出力態様は、操作手段の操作が受け付けられる状態で出力される音声の出力態様、及び操作手段の操作が受け付けられる状態となるまでに出力される音声の出力態様を含む構成であるが、特定出力態様は、少なくとも操作手段の操作が受け付けられる状態で出力される音声の出力態様（本実施例では、演出用スイッチ 5 6 の操作の受け付けが有効な状態で出力される操作促進音）を含む構成であれば良く、操作手段の操作が受け付けられる状態となるまでの期間で出力される音声の出力態様を含まない構成でも良い。また、特定出力態様は、少なくとも操作手段の操作が受け付けられる状態の一部の期間において、操作手段の操作を促す出力態様を含む構成であれば良く、操作手段の操作が受け付けられる状態のすべての期間にわたり、操作手段の操作を促す出力態様で音声等を出力する構成でも良いし、操作手段の操作が受け付けられる状態の一部、例えば冒頭部分において操作手段の操作を促す出力態様で音声等を出力する構成でも良い。

【 0 2 0 3 】

本実施例のスロットマシン 1 は、演出用スイッチ 5 6 に設けられた演出用 LED 5 6 a とは別に、当該演出用スイッチ 5 6 の近傍に配置された発光手段として第 5 発光部 5 8 e、第 6 発光部 5 8 f を備え、特定演出として特典付与確定報知演出の実行中に演出用 LED 5 6 a を発光させる場合に、第 5 発光部 5 8 e や第 6 発光部 5 8 f も発光させる構成である。このような構成では、特典付与確定報知演出では、演出用 LED 5 6 a 及び第 5 発光部 5 8 e、第 6 発光部 5 8 f を共に発光させることで、より派手な態様となるため、特典付与確定報知演出による興趣を高めることができる。尚、演出用スイッチ 5 6 の近傍の範囲として、例えば、演出用スイッチ 5 6 に隣接する範囲を適用する構成でも良いし、演出用スイッチ 5 6 から遊技者の視界に含まれ得る所定距離（例えば、10 センチ等）の範囲や、演出用スイッチ 5 6 から最も近い位置の発光手段までの範囲等を適用する構成でも良く、このような構成とすることで、演出用スイッチ 5 6 の演出用 LED 5 6 a とその近傍の発光手段とを共に発光させてより派手な態様とすることができる。

【 0 2 0 4 】

従来の遊技機であるスロットマシンでは、演出に用いるボタンなどの操作手段を発光させることにより、遊技者に対して操作手段の操作を促すように構成したものがある。このように操作手段を発光させることにより操作手段の操作を促す構成では、操作手段の近傍に設けられた他の発光手段も発光して周囲が明るい状況では、操作手段が発光しているか否かを認識することが困難となる虞がある。

【 0 2 0 5 】

これに対して、本実施例のスロットマシン 1 は、遊技者が操作する操作手段として演出用スイッチ 5 6 と、当該演出用スイッチ 5 6 に設けられた演出用 LED 5 6 a と、演出用スイッチ 5 6 以外に設けられた複数の発光手段、例えば、リール LED 5 5、方向スイッチ LED 5 7 a、第 1～第 6 発光部 5 8 a～5 8 f、MAX BET スwitch 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R 等を備え、演出用スイッチ 5 6 の操作を受け付けるとき、例えば、操作要求演出中において、複数の発光手段のすべてが消灯している状態で、操作促進発光態様で演出用 LED 5 6 a を発光させる構成である。このような構成では、演出用スイッチ 5 6 の操作を受け付けるときに操作促進発光態様で演出用 LED 5 6 a を発光させることにより、演出用スイッチ 5 6 の操作を促すことができるとともに、この際、複数の発光手段のすべてが消灯しているので、相対的に演出用スイッチ 5 6 の操作促進発光態様を際立たせることが可能となるため、演出用スイッチ 5 6 の操作が

促されていることを好適に認識させることができる。

【0206】

尚、本実施例では、演出用スイッチ56の操作を受け付けるとき、例えば、操作要求演出中において、演出用スイッチ56以外に設けられた複数の発光手段のすべてが消灯している状態で、演出用LED56aを発光させる構成であるが、演出用スイッチ56の操作を受け付けるときに、当該演出用スイッチ56以外に設けられた複数の発光手段の少なくとも一部が消灯している状態で、演出用LED56aを発光させる構成であれば良く、このような構成では、演出用スイッチ56の操作を受け付けるときに操作促進発光態様で演出用LED56aを発光させることにより、演出用スイッチ56の操作を促すことができるとともに、この際、複数の発光手段の少なくとも一部が消灯しているため、相対的に演出用スイッチ56の操作促進発光態様を際立たせることが可能となるため、演出用スイッチ56の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

10

【0207】

このように、演出用スイッチ56の操作を受け付けるときに、当該演出用スイッチ56以外に設けられた複数の発光手段の少なくとも一部が消灯している状態で、演出用LED56aを発光させる構成では、演出用スイッチ56以外に設けられた複数の発光手段のうち、特に、演出用スイッチ56の周辺の発光手段（本実施例では、リールLED55、演出用方向スイッチ57の方向スイッチLED57a、第5発光部58e及び第6発光部58f、ストップスイッチ8L、8C、8Rの左・中・右停止有効LED22L、22C、22R、MAXBETスイッチ6のBETスイッチ有効LED21等）が消灯している状態とすることで、相対的に演出用スイッチ56の操作促進発光態様を際立たせる効果を好適に得られる。

20

【0208】

また、本実施例では、演出用スイッチ56の周辺の発光手段として、リールLED55、演出用方向スイッチ57の方向スイッチLED57a、演出用スイッチ56に隣接するように配置された第5発光部58e及び第6発光部58f、ストップスイッチ8L、8C、8Rの左・中・右停止有効LED22L、22C、22R、MAXBETスイッチ6のBETスイッチ有効LED21等を適用し、演出用スイッチ56の操作を受け付けるときに、これらの発光手段が消灯されている状態とする構成であるが、演出用スイッチ56の周辺として、例えば、演出用スイッチ56から遊技者の視界に含まれ得る所定距離（例えば、演出用スイッチ56から15センチ等）までの範囲や、演出用スイッチ56から所定番目（例えば、演出用スイッチ56から3番目等）に近い位置の発光手段までの範囲等を適用する構成でも良く、演出用スイッチ56の操作を受け付けるときに、例えば、演出用スイッチ56から約15センチまで範囲内に含まれる発光手段や、演出用スイッチ56から1番目～3番目に近い位置の発光手段までの範囲内に含まれる発光手段が消灯されている状態とすることで、相対的に演出用スイッチ56の操作促進発光態様を際立たせる効果を好適に得られる。

30

【0209】

また、本実施例では、操作手段である演出用スイッチ56以外に設けられた複数の発光手段を適用する構成、すなわち操作手段として遊技の進行に用いられない演出用の操作手段を適用する構成であり、操作要求演出中において、複数の発光手段のすべてが消灯している状態で、操作促進発光態様で演出用LED56aを発光させる構成であるが、操作手段として、遊技の進行に用いられる操作手段、例えば、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等を適用し、当該遊技の進行に用いられる操作手段を演出の一環として発光させる構成とし、当該遊技の進行に用いられる操作手段を演出の一環として発光させるときに、当該遊技の進行に用いられる操作手段以外に設けられた複数の発光手段の少なくとも一部を消灯させた状態とする構成でも良い。

40

【0210】

本実施例のスロットマシン1は、遊技者が操作する操作手段として演出用スイッチ56と、当該演出用スイッチ56に設けられた演出用LED56aと、演出用スイッチ56以

50

外に設けられた発光手段として液晶表示器 5 1 を備え、演出用スイッチ 5 6 の操作を受け付けるときに、演出用スイッチ 5 6 の周辺の発光手段としての液晶表示器 5 1 における表示領域 5 1 a のうち演出用スイッチ 5 6 周辺の表示領域 5 1 c に、演出用スイッチ 5 6 の発光態様よりも相対的に暗い画像を表示させた状態で、演出用 L E D 5 6 a を発光させる構成である。このような構成では、演出用スイッチ 5 6 の操作を受け付けるときに操作促進発光態様で演出用 L E D 5 6 a を発光させることにより、演出用スイッチ 5 6 の操作を促すことができるとともに、この際、液晶表示器 5 1 の表示領域 5 1 c に演出用スイッチ 5 6 の発光態様よりも相対的に暗い画像が表示されているので、相対的に演出用スイッチ 5 6 の操作促進発光態様を際立たせることが可能となるため、演出用スイッチ 5 6 の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

10

【 0 2 1 1 】

本実施例のスロットマシン 1 は、演出用スイッチ 5 6 に備えられた演出用 L E D 5 6 a を備え、演出用 L E D 5 6 a を発光させることにより演出用スイッチ 5 6 を複数色（例えば、白色、赤色等）に発光させることが可能であり、操作要求演出において、特典が付与される旨が決定されている場合に、特典が付与される旨が決定されていない場合に比較して高い割合で、操作促進発光態様 B（赤色で発光させ、点滅させる発光態様）で発光させるように制御し、特典が付与される旨が決定されていない場合に、特典が付与される旨が決定されている場合に比較して高い割合で、操作促進発光態様 A（白色で発光させ、点滅させる発光態様）で発光させるように制御する構成、すなわち、遊技者の有利度に応じて演出用スイッチ 5 6 の発光色を変化させる構成である。このような構成では、演出用 L E D 5 6 a の発光色により遊技者の有利度が示唆されるため、操作要求演出において演出用 L E D 5 6 a を発光させる際の発光態様に注目させることが可能となり、演出用スイッチ 5 6 の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

20

【 0 2 1 2 】

尚、本実施例では、演出用 L E D 5 6 a を発光させることにより演出用スイッチ 5 6 を複数色（操作促進発光態様 A、操作促進発光態様 B の 2 色）に発光させることが可能な構成であるが、演出用スイッチ 5 6 を 3 色以上の複数色に発光させることが可能な構成としても良く、遊技者の有利度の度合いに応じて複数色のうちの所定色で演出用スイッチ 5 6 を発光させる構成でも、操作要求演出において演出用 L E D 5 6 a を発光させる際の発光態様に注目させることが可能となる。

30

【 0 2 1 3 】

また、本実施例では、特典として、特別役の入賞に伴い遊技者にとって有利な遊技状態に制御すること、A T に制御することが可能な構成、すなわち、特典として、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利（有利な遊技状態へ移行する入賞が許容されること）、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される権利を付与することが可能な構成であるが、特典として、遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることが可能となる権利（有利な遊技状態を発生するか否かを決定する抽選に当選することなど）、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、遊技者にとって有利な表示結果を導出させるための操作態様が報知される割合を向上させる権利、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割合を向上させる権利、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割合を向上させる権利など、遊技者にとって直接的な有利な特典を適用する構成としても良いし、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権利等、遊技者にとって間接的に有利な特典を適用する構成としても良い。

40

【 0 2 1 4 】

本実施例のスロットマシン 1 は、演出用 L E D 5 6 a 及びリール L E D 5 5、方向スイッチ L E D 5 7 a、第 1 ～ 第 6 発光部 5 8 a ～ 5 8 f 等の発光手段と、報知手段として液晶表示器 5 1、スピーカ 5 3、5 4 を備え、操作要求演出において、演出用スイッチ 5 6 の操作を受け付けるときに、演出用 L E D 5 6 a を操作促進発光態様で発光させるととも

50

に、演出用スイッチ５６の操作を促す操作促進画像を液晶表示器５１に表示させ、当該演出用スイッチ５６の操作を促す操作促進音をスピーカ５３、５４から出力させることで、当該報知手段によっても演出用スイッチ５６の操作を促す構成である。このような構成では、操作要求演出において、演出用スイッチ５６の演出用ＬＥＤ５６ａを操作促進発光態様にて発光させるだけでなく、報知手段によっても演出用スイッチ５６の操作が促されるので、演出用スイッチ５６の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

【０２１５】

本実施例のスロットマシン１は、遊技に関連する状況を発光態様により報知する遊技状況報知手段として、クレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト中ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１等を備え、操作要求演出において、操作促進発光態様で演出用ＬＥＤ５６ａを発光させるときにも、遊技状況報知手段の発光態様を維持するように制御する構成である。このような構成では、操作促進発光態様で演出用ＬＥＤ５６ａが発光し、演出用スイッチ５６の操作が促される状況でも、遊技状況報知手段による遊技の状況についての報知が妨げられることがない。

10

【０２１６】

また、本実施例のスロットマシン１は、演出用スイッチ５６と、当該演出用スイッチ５６に備えられた演出用ＬＥＤ５６ａと、遊技に関連する状況を発光態様により報知する遊技状況報知手段として、クレジット表示器１１、遊技補助表示器１２、１～３ＢＥＴＬＥＤ１４～１６、投入要求ＬＥＤ１７、スタート有効ＬＥＤ１８、ウェイト中ＬＥＤ１９、リプレイ中ＬＥＤ２０、ＢＥＴスイッチ有効ＬＥＤ２１等を備え、演出用スイッチ５６を遊技状況報知手段よりも明るく視認可能な操作促進発光態様で発光させることが可能であり、操作要求演出において、演出用ＬＥＤ５６ａを発光させる際に、遊技状況報知手段よりも明るく視認可能な操作促進発光態様で発光させる構成である。このような構成では、遊技状況報知手段よりも演出用ＬＥＤ５６ａを明るく視認可能な操作促進発光態様で発光させることで、演出用スイッチ５６の発光を相対的に際立たせることができるため、演出用スイッチ５６に注目させることができる。

20

【０２１７】

尚、本実施例では、演出用スイッチ５６の発光部の面積は、遊技に関連する状況を発光態様により報知する遊技状況報知手段の発光部の面積に比較して広く構成されており、演出用スイッチ５６及び遊技状況報知手段を共に発光させる場合に、演出用スイッチ５６を遊技状況報知手段よりも明るく視認可能な構成であるが、発光部の面積以外にも、発光部が発光する輝度、色彩を異ならせること、発光部を構成するレンズの構造を異ならせること、発光する素子等の数を異ならせること、発光する素子に供給する電圧や電流を異ならせること等により、演出用スイッチ５６を遊技状況報知手段よりも明るく視認可能な構成としても良い。

30

【０２１８】

また、本実施例では、演出用スイッチ５６を遊技に関連する状況を発光態様により報知する遊技状況報知手段よりも明るく視認可能な発光態様で発光させることで、演出用スイッチ５６の発光を相対的に際立たせる構成であるが、演出用スイッチ５６を反射部材等により装飾することで、演出用スイッチ５６を遊技状況報知手段よりも目立たせる構成としても良く、このような構成でも、演出用スイッチ５６の発光を相対的に際立たせることができるため、演出用スイッチ５６に注目させることができる。

40

【０２１９】

本実施例のスロットマシン１は、演出用スイッチ５６の操作を受け付けない特定演出として特典付与確定報知演出を実行することが可能であり、特典付与確定報知演出の実行中に演出用ＬＥＤ５６ａを発光させる場合に、操作要求演出中の操作促進発光態様とは異なる確定報知発光態様で発光させる構成である。このような構成では、発光態様の違いから演出用スイッチ５６の操作を促す発光かどうかを区別することが可能となり、遊技者による演出用スイッチ５６の誤った操作を抑制することができる。

50

【 0 2 2 0 】

尚、本実施例では、演出用スイッチ 5 6 の操作を受け付けない特典付与確定報知演出の実行中において、演出用 LED 5 6 a を確定報知発光態様で発光させる構成であるが、特典付与確定報知演出の実行中において、演出用 LED 5 6 a を消灯させるように制御する構成でも良い。このような構成では、特典付与確定報知演出において、演出用スイッチ 5 6 以外の発光部、例えば、リール LED 5 5、方向スイッチ LED 5 7 a、第 1 ~ 第 6 発光部 5 8 a ~ 5 8 f 等の発光手段の発光を相対的に際立たせることができるため、特典付与確定報知演出に注目させることができる。

【 0 2 2 1 】

本実施例のスロットマシン 1 は、演出用スイッチ 5 6 と、当該演出用スイッチ 5 6 とは異なる他の操作手段、例えば、MAX BET スwitch 6、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、演出用方向スイッチ 5 7 等と、当該他の操作手段に設けられた発光部、例えば、BET スwitch 有効 LED 2 1、左・中・右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R、方向スイッチ LED 5 7 a 等を備え、操作要求演出において、当該他の操作手段に設けられた発光部が消灯している状態で、演出用 LED 5 6 a を操作促進発光態様で発光させる構成である。このような構成では、操作要求演出において演出用スイッチ 5 6 の操作を受け付けるときであり、操作促進発光態様で演出用 LED 5 6 a を発光させるときに、他の操作手段に設けられた発光部が消灯しているので、遊技者が誤って他の操作手段を操作してしまうことを防止できる。

【 0 2 2 2 】

本実施例のサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 側でナビ報知が行われる際に、ナビ演出を行い、ナビ報知により報知されるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作態様を特定可能なナビ音声をスピーカ 5 3、5 4 より出力することが可能な構成であるとともに、操作要求演出より演出用スイッチ 5 6 の操作を促し、当該演出用スイッチ 5 6 の操作が行われることで特典が付与されるか否かを報知する結果報知演出を行うことが可能な構成であって、AT 中など所定の出力条件が成立する期間にわたり BGM をスピーカ 5 3、5 4 より出力させることが可能であり、スピーカ 5 3、5 4 による BGM の出力中に、操作要求演出を行って、演出用スイッチ 5 6 の操作を促す場合には、BGM の音量を小さくする（消音状態に制御する）一方で、BGM の出力中にナビ演出を行う場合には、BGM の音量を小さくせずに維持する構成である。このような構成では、BGM の出力中に特典に関する報知が行われる際に演出用スイッチ 5 6 の操作を促すときには、スピーカ 5 3、5 4 より出力される BGM の音量が小さくなることで、演出用スイッチ 5 6 の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

【 0 2 2 3 】

尚、本実施例では、液晶表示器 5 1 に操作促進画像を表示させている操作促進期間にわたり、スピーカ 5 3、5 4 から出力される BGM を消音状態に制御する構成であるが、操作促進期間における BGM の音量を、当該操作促進期間以外の期間における BGM の音量よりも小さくする構成でも良く、このような構成でも、BGM の出力中に特典に関する報知が行われる際に演出用スイッチ 5 6 の操作を促すときには、スピーカ 5 3、5 4 より出力される BGM の音量が小さくなることで、演出用スイッチ 5 6 の操作が促されていることを好適に認識させることができる。

【 0 2 2 4 】

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。

【 0 2 2 5 】

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。

【0226】

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。

10

【0227】

また、前記実施例及び変形例では、本発明が遊技機の一例であるスロットマシン1に適用された例が示されていたが、本発明はこれに限定されるものではなく、遊技機他の一例であり、遊技領域に遊技球を発射することにより遊技を行うパチンコ遊技機であって、遊技者により操作される操作手段と、当該操作手段に設けられた発光部とを備え、当該操作手段の操作を受け付ける所定演出と、当該操作手段の操作を受け付けない特定演出を行うことが可能であり、所定条件が成立することで特典を付与することが可能な遊技機等においても適用可能である。例えば、パチンコ遊技機において、操作手段とは、遊技を行うために遊技球を発射させる際に操作する操作手段や演出用の操作手段等が該当し、特典とは、大当たり、小当たり、確率変動、時短等に制御されること等が該当する。

20

【符号の説明】

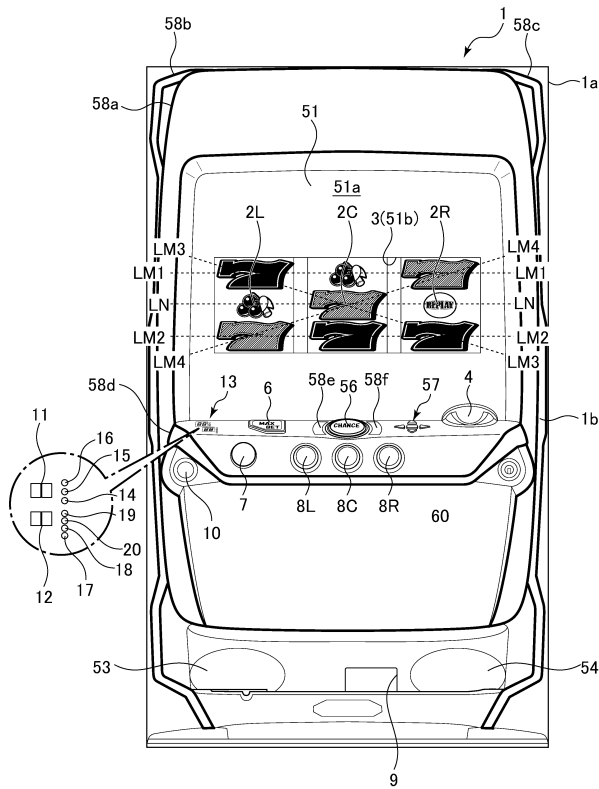
【0228】

- 1 スロットマシン
- 2 L、2 C、2 R リール
- 6 MAX BETスイッチ
- 7 スタートスイッチ
- 8 L、8 C、8 R ストップスイッチ
- 41 メイン制御部
- 56 演出用スイッチ
- 57 演出用方向スイッチ
- 58 a、58 b、58 c、58 d、58 e、58 f 第1～第6発光部
- 91 サブ制御部

30

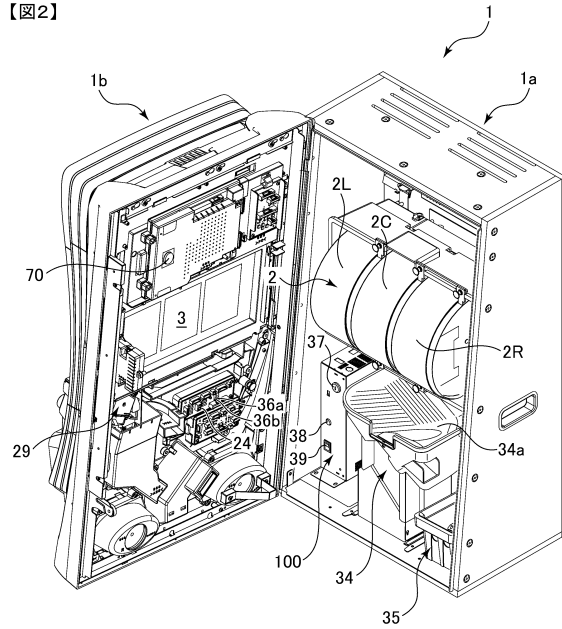
【 図 1 】

【図1】



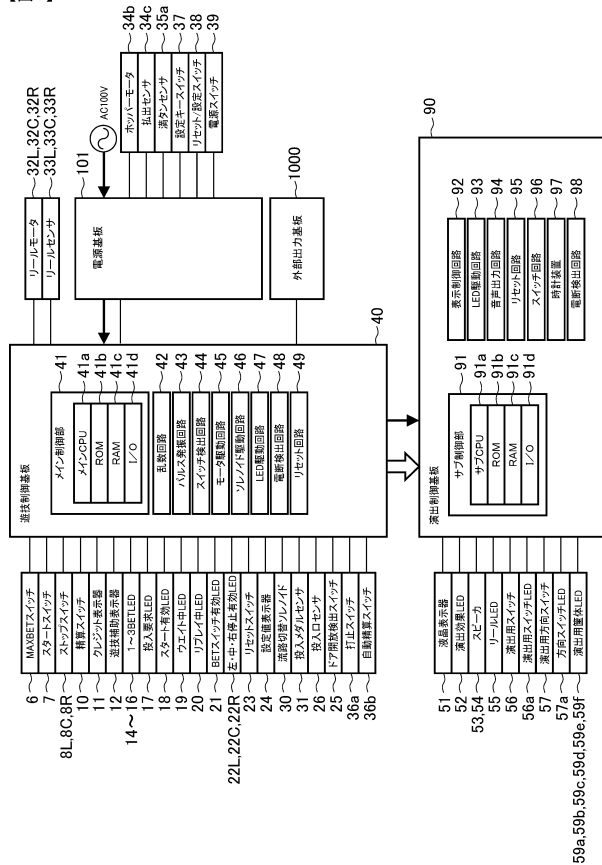
【 図 2 】

【図2】



【 図 3 】

【図3】



【 図 4 】

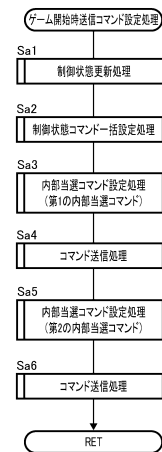
【図4】

	コマンドの種類	MODE値
制御状態コマンド1 (ゲーム内変動)	遊技状態関連コマンド1	B0
	⋮	⋮
	AT関連コマンドA1(AT中)	⋮
	⋮	⋮
	AT関連コマンドB1(非AT中)	⋮
	⋮	⋮
制御状態コマンド2 (ゲーム内固有)	ゲーム内固有情報コマンド1	⋮
	⋮	CF

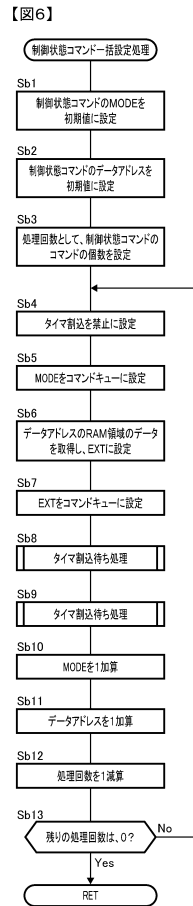
} 連続値

【 図 5 】

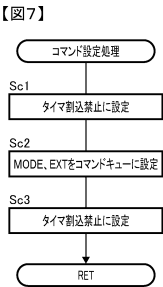
【図5】



【図 6】



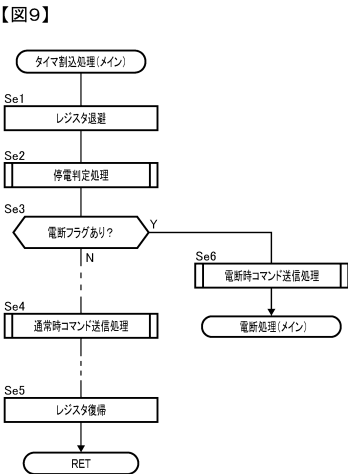
【図 7】



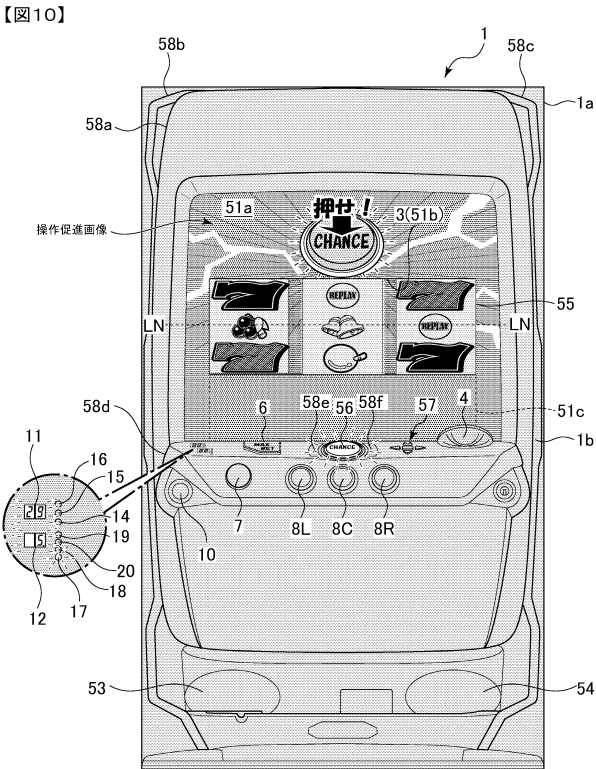
【図 8】



【図 9】

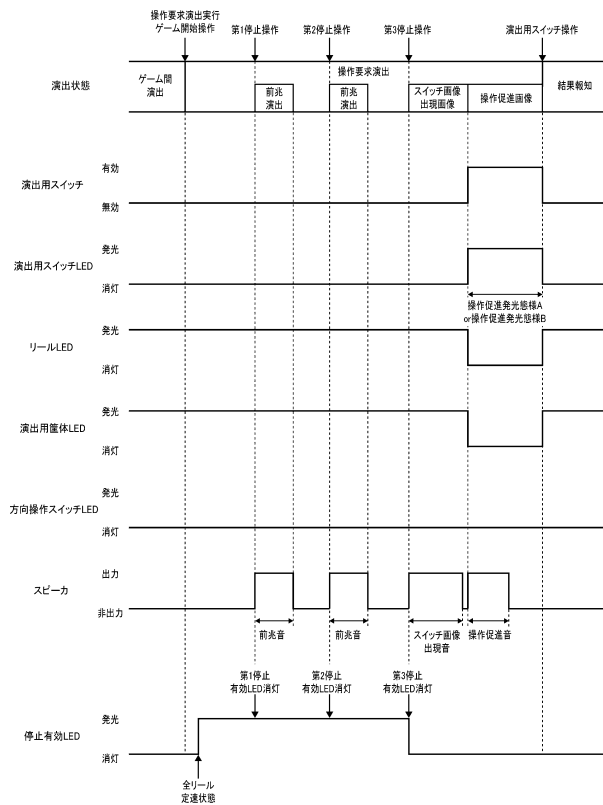


【図 10】



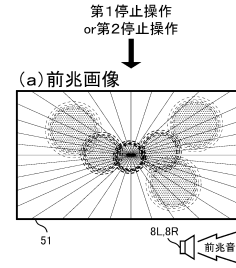
【図 11】

【図11】



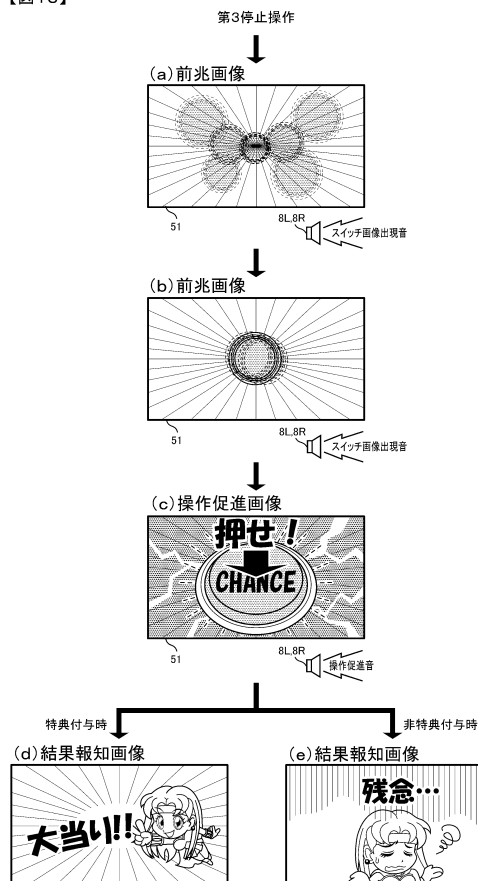
【図 12】

【図12】



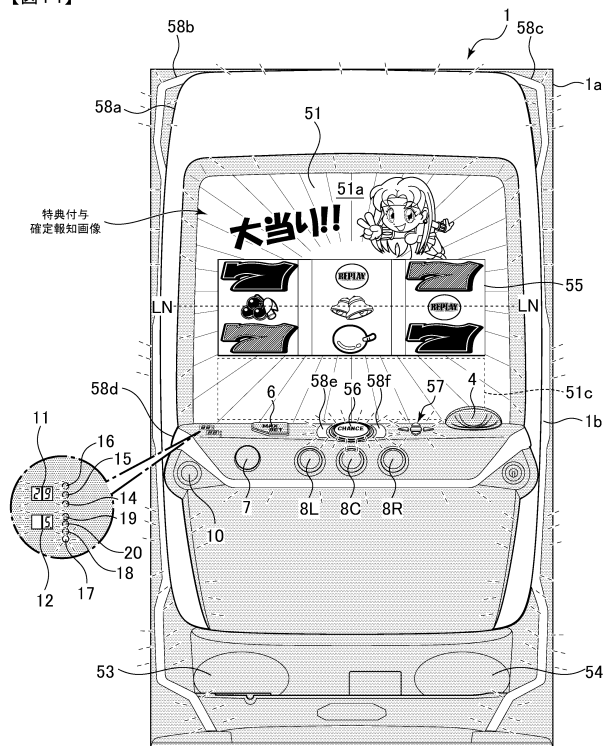
【図 13】

【図13】



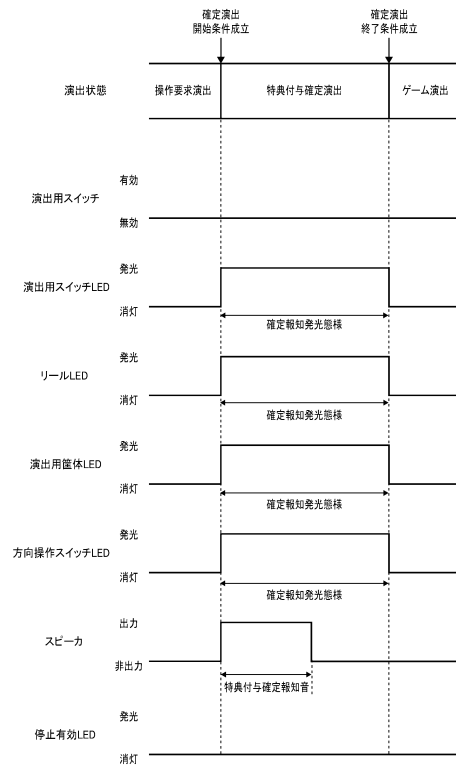
【図 14】

【図14】



【図15】

【図15】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2017-064023(JP,A)
特開2016-179352(JP,A)
特開2011-087640(JP,A)
特開2016-120092(JP,A)
特開2014-104243(JP,A)
特開2014-050651(JP,A)
特開2016-182472(JP,A)
特開2016-087067(JP,A)
特許第6035377(JP,B1)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F5/04、7/02