

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-192483

(P2017-192483A)

(43) 公開日 平成29年10月26日(2017.10.26)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 71 頁)

(21) 出願番号 特願2016-83527 (P2016-83527)
 (22) 出願日 平成28年4月19日 (2016.4.19)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 梶原 涼
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 スロットマシン

(57) 【要約】

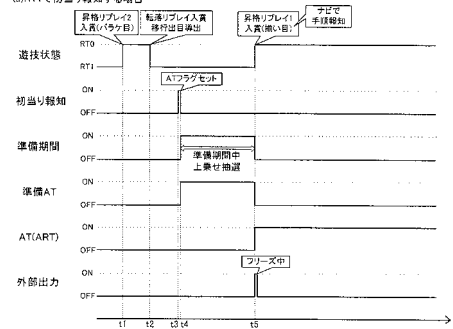
【課題】有利状態への制御について遊技者に認識させ易くするスロットマシンを提供する。

【解決手段】RT1においてリプレイGR1～3のいずれかに当選したときには、ナビ演出によって昇格リプレイ1を入賞させる正解手順が報知され、さらに、昇格リプレイ1が入賞すると、無効ラインLM4上に同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置されて、RT1からRT0へと遊技状態が制御されるため、有利なRT0への制御について遊技者に認識させ易くすることができる。

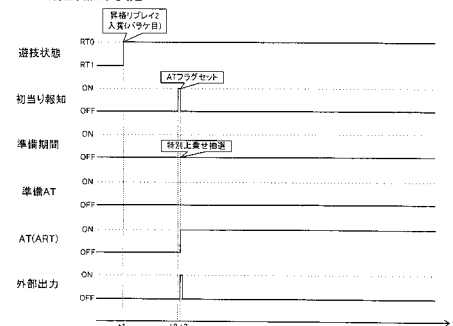
【選択図】 図28

図28

(a) RT1で初当たり報知する場合



(b) RT0で初当たり報知する場合



【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複数備え、

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し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンにおいて、

通常状態と当該通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態とを含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御可能な状態制御手段と、

第 1 表示結果の組合せと第 2 表示結果の組合せとを含む複数種類の表示結果の組合せのうち、導出を許容する表示結果の組合せを決定する事前決定手段と、

遊技者が表示結果を導出させるために操作する導出操作手段と、

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段と、

前記導出操作手段の操作手順を報知する報知手段とを備え、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記第 1 表示結果の組合せおよび前記第 2 表示結果の組合せのいずれが導出されたときにも前記有利状態への制御が可能であり、

前記第 1 表示結果の組合せは、前記複数の可変表示部に跨る所定ライン上に同一または類似の種類の識別情報のみで構成されるのに対して、前記第 2 表示結果の組合せは、前記所定ライン上に同一または類似の種類の識別情報のみで構成されず、

前記報知手段は、前記通常状態において前記事前決定手段によって前記第 1 表示結果の組合せの導出および前記第 2 表示結果の組合せの導出が許容されたときに、前記第 1 表示結果の組合せを導出可能な操作手順を報知する、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複数備え、可変表示部を変動表示した後、可変表示部の変動表示を停止することで表示結果を導出し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシンに関する。

【背景技術】**【0002】**

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複数備えており、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複数のリールが回転開始し、ストップスイッチが操作されて全ての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】

役の種類としては、小役、特別役、再遊技役といった種類がある。ここで、小役に対応する表示結果の組合せが入賞ライン上に導出された場合には、小役の種類ごとに定められた数のメダルが払い出される。特別役に対応する表示結果の組合せが入賞ライン上に導出された場合には、レギュラーボーナスやビッグボーナスといった遊技者にとって有利な特別遊技状態に遊技状態が移行可能となる。再遊技役に対応する表示結果の組合せが入賞ライン上に導出された場合には、賭数の設定に新たなメダルを消費することなく次のゲームを行うことができる。

【0004】

従来から、一般遊技 B において再遊技役 b に当選したときに、当該再遊技役 b を入賞させるためのストップスイッチの操作手順が報知され、再遊技役 b が入賞すると一般遊技 B よりも再遊技役の当選確率が高まる R T 遊技に制御されるスロットマシンがあった（たとえば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0005】

【特許文献1】特許第5019627号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

特許文献1に記載のスロットマシンにおいては、一般遊技Bのような通常状態からRT遊技のような有利状態に制御される際、同一または類似する種類の図柄のみから構成される役ではなく、いわゆるバラケ目となる再遊技役bが入賞する。このため、有利状態への制御について遊技者が認識し難いという問題があった。

10

【0007】

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、有利状態への制御について遊技者に認識させ易く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】

【0008】

(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複数備え

、

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し、複数の可変表示部の表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能なスロットマシン（たとえば、スロットマシン1）において、

20

通常状態（たとえば、RT1）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、RT0）とを含む複数種類の状態のうちのいずれかに制御可能な状態制御手段（たとえば、メイン制御部41による遊技状態を遷移させる処理）と、

第1表示結果の組合せ（たとえば、昇格リプレイ1に対応する図柄組合せ）と第2表示結果の組合せ（たとえば、昇格リプレイ2に対応する図柄組合せ）とを含む複数種類の表示結果の組合せのうち、導出を許容する表示結果の組合せを決定する事前決定手段（たとえば、メイン制御部41による内部抽選を実行する処理）と、

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

30

前記事前決定手段の決定結果と前記導出操作手段の操作とに応じて表示結果を導出する制御を行う導出制御手段（たとえば、メイン制御部41によるリール制御を実行する処理）と、

前記導出操作手段の操作手順を報知する報知手段（たとえば、メイン制御部41によるナビ報知、メイン制御部41からのコマンドに基づいてサブ制御部91が実行するナビ演出）とを備え、

前記状態制御手段は、前記通常状態において前記第1表示結果の組合せおよび前記第2表示結果の組合せのいずれが導出されたときにも前記有利状態への制御が可能であり（たとえば、図9に示すように、RT1において昇格リプレイ1および昇格リプレイ2のいずれが入賞しても、遊技状態がRT0に制御される）、

40

前記第1表示結果の組合せは、前記複数の可変表示部に跨る所定ライン（たとえば、無効ラインLM4）上に同一または類似の種類の識別情報（たとえば、リプレイ図柄）のみで構成されるのに対して、前記第2表示結果は、前記所定ライン上に同一または類似の種類の識別情報のみで構成されず、

前記報知手段は、前記通常状態において前記事前決定手段によって前記第1表示結果の組合せの導出および前記第2表示結果の組合せの導出が許容（たとえば、リプレイGR1～3のいずれかに当選）されたときに、前記第1表示結果の組合せを導出可能な操作手順を報知する（たとえば、図28(a)に示すように、昇格リプレイ1を入賞させる押し順を報知する）、スロットマシン。

【0009】

50

このような構成によれば、通常状態において第1表示結果の組合せの導出および第2表示結果の組合せの導出が許容されたときには、第1表示結果の組合せを導出可能な操作手順が報知され、さらに、第1表示結果の組合せが導出されると、複数の可変表示部に跨る所定ライン上に同一または類似の種類の識別情報のみが並んで配置されて、通常状態から有利状態へと状態が制御される。これにより、有利状態への制御について遊技者に認識させ易くすることができる。

【0010】

「同一または類似の種類の識別情報のみが並んで配置」とは、同一の種類の識別情報のみが並んで配置されること、類似の種類の識別情報のみが並んで配置されること、および同一の種類の識別情報と類似の種類の識別情報とが並んで配置されることのいずれであってもよい。「同一の種類の識別情報」とは、見た目上、両者が同一の識別情報（たとえば、両者が同じ図柄）のことであってもよいし、見た目上、両者が同一の種類の識別情報（たとえば、両者が異なる図柄であるが同じ種類の図柄、再遊技役の種類、ベルの種類、チェリーの種類など）のことであってもよい。「類似の種類の識別情報」とは、見た目上、両者が類似の識別情報（たとえば、両者が異なる図柄であるが、見た目上、類似する図柄）のことであってもよいし、見た目上、両者が類似の種類の識別情報（たとえば、両者が異なる図柄であるが類似する種類の図柄、再遊技役の種類、小役の種類、特別役の種類など）のことであってもよい。

10

【0011】

(2) 上記(1)のスロットマシンにおいて、

20

前記所定ラインは、当該所定ライン上に配置される識別情報に応じて入賞の有無が判定される有効ラインである（たとえば、変形例の[所定ラインについて]の欄参照）。

【0012】

このような構成によれば、通常状態から有利状態へと状態が制御されるときには、有効ライン上に同一または類似の種類の識別情報のみが並んで配置される。これにより、有利状態への制御について遊技者により認識させ易くすることができる。

【0013】

識別情報の配置については、次のようなパターンであってもよい。第1表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されず、第2表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されないパターン。第1表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、第2表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されないパターン。第1表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、第2表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されるパターン。第1表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、第2表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されるパターン。

30

40

【0014】

(3) 上記(1)のスロットマシンにおいて、

前記所定ラインは、当該所定ライン上に配置される識別情報に応じて入賞の有無が判定されない無効ライン（たとえば、無効ラインLM4）であり、

前記複数の可変表示部には、前記所定ラインとは別に、配置される識別情報に応じて入

50

賞の有無が判定される有効ラインである特定ライン（たとえば、入賞ライン L N）が跨り、

前記第 1 表示結果の組合せおよび前記第 2 表示結果の組合せのいずれが導出されたときでも、前記特定ライン上には同一または類似の種類の識別情報のみが並んで配置されない（たとえば、図 7 に示すように、昇格リプレイ 1 および昇格リプレイ 2 のいずれが入賞しても入賞ライン L N 上には同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置されない）。

【 0 0 1 5 】

このような構成によれば、通常状態から有利状態へと状態が制御されるときには、無効ライン上に同一または類似の種類の識別情報のみが並んで配置されるのに対して、有効ライン上には同一または類似の種類の識別情報のみが並んで配置されない。これにより、有利状態への制御について遊技者により認識させ易くすることができる。

10

【 0 0 1 6 】

識別情報の配置については、次のようなパターンであってもよい。第 1 表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、第 2 表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されないパターン。第 1 表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、第 2 表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されないパターン。第 1 表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、第 2 表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されないパターン。第 1 表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、第 2 表示結果の組合せが導出されたときには、有効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の識別情報のみが配置されないパターン。

20

30

【 0 0 1 7 】

（ 4 ） 上記（ 1 ）～（ 3 ）のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記複数の可変表示部のうち、前記スロットマシンを正面から見たときに最も左に位置する左可変表示部（たとえば、ストップスイッチ 8 L）を最初に操作する操作手順（たとえば、左第 1 停止）で前記導出操作手段が操作されたときには、前記第 2 表示結果の組合せが導出される（たとえば、図 1 6 に示すように、昇格リプレイ 2 は、左第 1 停止されたときに入賞する）。

【 0 0 1 8 】

このような構成によれば、左可変表示部を最初に操作する場合は第 2 表示結果の組合せが導出されることで所定ライン上に同一または類似の種類の識別情報のみが並んで配置されない。このため、左可変表示部を最初に操作する遊技者に対しては有利状態への制御について認識させ難くすることができる。

40

【 0 0 1 9 】

（ 5 ） 上記（ 1 ）～（ 4 ）のいずれかのスロットマシンにおいて、

所定の特定状態（たとえば、A T）に制御するための権利（たとえば、ナビストック）を付与するか否かを抽選する抽選手段（たとえば、メイン制御部 4 1 による初当たり抽選を実行する処理）と、

前記権利の付与を報知する権利付与報知手段（たとえば、サブ制御部 9 1 による初当たり報知を実行する処理）と、

通常遊技状態（たとえば、R T 1）および有利遊技状態（たとえば、R T 0）を含む複

50

数種類の遊技状態のうちのいずれかに遊技状態を制御する手段であって、前記権利が付与されたか否かに関わらず前記通常遊技状態から前記有利遊技状態へと遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（たとえば、メイン制御部 41 による遊技状態を遷移させる処理）と、

前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記有利遊技状態であるときには当該有利遊技状態で前記特定状態に制御する一方（たとえば、図 28（b）に示すように初当り報知されたゲームの次のゲームが R T 0 であれば当該次のゲームから A R T に制御する）、前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記通常遊技状態であるときにはその後前記有利遊技状態へと遊技状態が制御されたときに前記特定状態に制御する（たとえば、図 28（a）に示すように初当り報知されたゲームの次のゲームが R T 1 であればその後 R T 0 に制御されたときに A R T に制御する）特定状態制御手段（たとえば、メイン制御部 41 による A T に制御する処理）と、

前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記有利遊技状態であるときには当該有利遊技状態で前記特定状態への制御を示唆する所定制御を実行する一方（たとえば、図 28（b）に示すように初当り報知されたゲームの次のゲームが R T 0 であれば当該次のゲームで外部出力する）、前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記通常遊技状態であるときにはその後前記有利遊技状態へと遊技状態が制御されたときに前記所定制御を実行する（たとえば、図 28（a）に示すように初当り報知されたゲームの次のゲームが R T 1 であればその後 R T 0 に制御されたときに外部出力する）所定制御実行手段（たとえば、メイン制御部 41 による外部出力を実行する処理）とを備える。

【0020】

このような構成によれば、権利の付与が報知された遊技の次の遊技が有利遊技状態であるときには当該有利遊技状態で所定制御が実行される一方、権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記通常遊技状態であるときにはその後有利遊技状態へと遊技状態が制御されたときに所定制御が実行される。このように、権利の付与が報知された遊技の次の遊技の遊技状態に応じて所定制御が実行されるため、遊技の進行に沿った流れで所定制御を実行することができる。

【0021】

（6） 上記（5）のスロットマシンにおいて、

前記遊技状態制御手段は、前記通常遊技状態において移行表示結果（たとえば、昇格リプレイに対応する出目）が導出されたときに前記有利遊技状態へと遊技状態を制御し（たとえば、昇格リプレイが入賞したときに R T 1 から R T 0 に遊技状態を制御する）、

前記スロットマシンは、前記移行表示結果が導出されたときに遊技の進行を遅延時間に亘って遅延させる遅延制御（たとえば、フリーズ）を実行可能な遅延制御手段（たとえば、メイン制御部 41 によるフリーズを実行する処理）をさらに備え、

前記所定制御実行手段は、前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記通常遊技状態であるときには、当該通常遊技状態で前記移行表示結果が導出されたときに実行された前記遅延制御の実行中に前記所定制御として所定情報を外部出力する（たとえば、変形例の[各処理の実行タイミングについて]の欄参照）。

【0022】

このような構成によれば、権利の付与が報知された遊技の次の遊技が通常遊技状態であるときには、有利遊技状態へと遊技状態が制御される契機となる移行表示結果が導出されたときに実行された遅延制御の実行中に所定情報が外部出力される。このように、移行表示結果の導出と所定情報の外部出力とが対応しているため、移行表示結果の導出と所定情報の外部出力とが対応しない場合のように遊技者に違和感を与えてしまうことがない。

【0023】

（7） 上記（5）のスロットマシンにおいて、

前記遊技状態制御手段は、前記通常遊技状態において移行表示結果（たとえば、昇格リプレイに対応する出目）が導出されたときに前記有利遊技状態へと遊技状態を制御し（たとえば、昇格リプレイが入賞したときに R T 1 から R T 0 に制御する）、

前記スロットマシンは、前記可変表示部の変動表示を開始させるために操作する開始操作手段（たとえば、スタートスイッチ 7）をさらに備え、

前記所定制御実行手段は、前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記通常遊技状態であるときには、前記移行表示結果が導出された後、前記開始操作手段が操作されたときに前記所定制御として所定情報を外部出力する（たとえば、RT1で昇格リプレイが入賞したゲームの次のゲームの開始時に外部出力される）。

【0024】

このような構成によれば、権利の付与が報知された遊技の次の遊技が通常遊技状態であるときには、有利遊技状態へと遊技状態が制御される契機となる移行表示結果が導出された後、可変表示部の変動表示を開始させるために開始操作手段が操作されたときに所定情報が外部出力される。このように、可変表示部の変動表示の開始と所定情報の外部出力とが対応しているため、可変表示部の変動表示の開始と所定情報の外部出力とが対応しない場合のように遊技者に違和感を与えてしまうことがない。

10

【0025】

（8） 上記（5）～（7）のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンは、前記可変表示部の変動表示を開始させるために操作する開始操作手段（たとえば、スタートスイッチ 7）をさらに備え、

前記所定制御実行手段は、前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記有利遊技状態であるときには、当該有利遊技状態で前記開始操作手段が操作されたときに前記所定制御として所定情報を外部出力する（たとえば、RT0で初当り報知された次のゲームの開始時に外部出力される）。

20

【0026】

このような構成によれば、権利の付与が報知された遊技の次の遊技が有利遊技状態であるときには、当該有利遊技状態で可変表示部の変動表示を開始させるために開始操作手段が操作されたときに所定情報が外部出力される。これにより、たとえば、権利の付与が報知されたときには権利の種類が報知されずにその後権利の種類が報知される場合において、当該遊技内で所定情報が外部出力されることで当該外部出力によって権利の種類が先に報知されてしまうといった不都合が生じてしまうことを防止することができる。

【0027】

（9） 上記（5）～（8）のいずれかのスロットマシンにおいて、

30

前記スロットマシンは、前記権利の付与が報知された遊技の終了時に前記特定状態に制御可能なことを示す制御情報（たとえば、ATフラグ）を設定する制御情報設定手段（たとえば、メイン制御部 41 による ATフラグを設定する処理）をさらに備え、

前記所定制御実行手段は、前記権利の付与が報知された遊技で前記制御情報が設定された後に、次の遊技における遊技状態が前記通常遊技状態および前記有利遊技状態のいずれであるかを判定する（たとえば、初当り報知されたゲームの終了時に ATフラグがセットされて次のゲームの遊技状態が判定される）。

【0028】

このような構成によれば、権利の付与が報知された遊技の終了時に次の遊技以降のための処理を実行することにより、遊技の進行に沿った流れで所定制御を実行することができる。

40

【0029】

（10） 上記（5）～（9）のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記抽選手段は、前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記通常遊技状態であるときには当該報知が行われてから前記有利遊技状態へと遊技状態が制御されるまでの期間に含まれる所定の準備期間（たとえば、図 28（a）に示すタイミング $t_4 \sim t_5$ の準備期間）において前記抽選のうちの第 1 抽選（たとえば、準備期間中上乘せ抽選）を実行するのに対して、前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記有利遊技状態であるときには前記第 1 抽選とは異なる第 2 抽選（たとえば、特別上乘せ抽選）を実行する（たとえば、図 28（a）、（b）に示すように、RT1で初当り報知されたときには準備期

50

間中に準備期間中上乗せ抽選が実行されるのに対して、R T 0 で初当り報知されたときには準備期間がない代わりに特別上乗せ抽選が実行される)。

【0030】

このような構成によれば、権利の付与が報知された遊技の次の遊技が通常遊技状態であるときには準備期間において第1抽選が実行されるのに対して、権利の付与が報知された遊技の次の遊技が有利遊技状態であるときには第1抽選とは異なる第2抽選が実行される。このように、権利の付与が報知された遊技の次の遊技が有利遊技状態であり準備期間がないときでも準備期間中における第1抽選とは異なる第2抽選が実行されるため、制御されている遊技状態によって抽選の実行に対する不満を遊技者に抱かせてしまうことを防止することができる。さらに、権利の付与が報知されたときの遊技状態に応じて異なる抽選が実行されるため、遊技の興趣を向上させることもできる。

10

【0031】

「報知が行われてから前記有利遊技状態へと遊技状態が制御されるまでの期間に含まれる所定の準備期間」とは、報知が行われてから有利遊技状態へと遊技状態が制御されるまでの全ての期間であってもよいし、報知が行われてから有利遊技状態へと遊技状態が制御されるまでの一部の期間であってもよい。

【0032】

「第1抽選とは異なる第2抽選」とは、抽選の方法および抽選による抽選によって付与される権利の期待値の両方が同一または略同一であってもよいし(この場合、単なる抽選の名称や種類が異なる)、抽選の方法が異なる一方で付与される権利の期待値は同一または略同一であってもよいし、抽選の方法は同一または略同一である一方で付与される権利の期待値が異なるものであってもよい。

20

【0033】

(11) 上記(10)のスロットマシンにおいて、

前記第1抽選と前記第2抽選とは、抽選の方法が異なる一方で、抽選によって付与される権利の期待値は同一または略同一である(たとえば、図27(c)、(d)に示すように、準備期間中上乗せ抽選と特別上乗せ抽選とは抽選条件が異なる一方でナビストック付与期待値は同じ)。

【0034】

このような構成によれば、権利の付与が報知されたときの遊技状態に応じて実行される抽選において優劣をつけたり、つけすぎたりすることを防止することができる。

30

【0035】

(12) 上記(10)または(11)のスロットマシンにおいて、

前記抽選手段は、前記権利の付与が報知された遊技の終了時に次の遊技における遊技状態が前記通常遊技状態および前記有利遊技状態のいずれであるかを判定し、当該判定結果に応じて前記抽選を実行する(たとえば、初当り報知されたゲームの終了時に次のゲームの遊技状態が判定され、次のゲームの遊技状態がR T 1 なら準備期間中上乗せ抽選が実行され、次のゲームの遊技状態がR T 0 なら特別上乗せ抽選が実行される)。

【0036】

このような構成によれば、権利の付与が報知された遊技の終了時に次の遊技以降のための処理を実行することにより、遊技の進行に沿った流れで抽選を実行することができる。

40

【0037】

(13) 上記(10)または(11)のスロットマシンにおいて、

前記スロットマシンは、前記可変表示部の変動表示を開始させるために操作する開始操作手段(たとえば、スタートスイッチ7)をさらに備え、

前記抽選手段は、前記権利の付与が報知された遊技の次の遊技が前記有利遊技状態であるときには、当該有利遊技状態で前記開始操作手段が操作されたときに前記第2抽選を実行する(たとえば、R T 0 で初当り報知されたゲームの次のゲームの開始時に特別上乗せ抽選が実行される)。

【0038】

50

このような構成によれば、権利の付与が報知された遊技の次の遊技が有利遊技状態であるときには、当該有利遊技状態で可変表示部の変動表示を開始させるために開始操作手段が操作されたときに第2抽選が実行される。このため、遊技の進行に沿った流れで第2抽選を実行することができる。

【0039】

(14) 上記(1)～(13)のいずれかのスロットマシンにおいて、
遊技の制御を行う遊技制御手段(たとえば、メイン制御部41)と、
遊技制御手段から送信された制御情報(たとえば、コマンド)に基づいて演出を行う演出制御手段(たとえば、サブ制御部91)と、
所定内容を表示可能な表示手段(たとえば、遊技補助表示器12)とを備え、
前記遊技制御手段は、前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段(たとえば、メイン制御部41)を含み、
前記表示制御手段は、

10

所定内容とは異なる表示内容として遊技者にとって有利な前記導出操作手段の操作態様を識別可能な有利操作態様を前記表示手段に表示させることが可能であり、

有利操作態様を前記表示手段に表示させた後、所定内容を前記表示手段に表示させる場合に、前記表示手段の表示内容を一旦初期化してから所定内容を表示させる。

【0040】

このような構成によれば、遊技制御手段側が直接制御する表示手段で有利操作態様を表示させる場合に、所定内容を表示させる表示手段を利用して有利操作態様を表示させることにより新たな表示手段を設けることなく、所定内容も有利操作態様も表示することができるとともに、有利操作態様を表示手段に表示させた後、所定内容を表示手段に表示させる場合に、表示手段の表示内容を一旦初期化してから所定内容を表示させるので、表示手段に表示された表示内容が有利操作態様であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

20

【0041】

なお、(14)において導出操作手段の操作態様は、複数の異なる操作タイミングのうちいずれかの操作タイミングで操作する操作態様、複数の操作順のうちいずれかの操作順で操作する操作態様、これらの組合せによる操作態様などが該当する。

【0042】

30

(15) 上記(14)のスロットマシンにおいて、

前記表示制御手段は、ゲームの開始後、ゲームの進行に伴い前記導出操作手段の操作が有効となるまでの一の開始タイミングから、前記導出操作手段が操作された以降の一の終了タイミングまで有利操作態様を継続して表示させる。

【0043】

このような構成によれば、ゲームの開始から終了までの期間にわたり継続して遊技者にとって有利な操作態様を遊技者に対して認識させることができる。

【0044】

(16) 上記(14)または(15)のスロットマシンにおいて、

前記表示制御手段は、所定内容としてゲームの結果に関する情報を前記表示手段に表示させる。

40

【0045】

このような構成によれば、有利操作態様がゲーム中に表示されるのに対して、所定内容はゲームの終了後に表示されるので、表示期間が重複せずに済む。

【0046】

(17) 上記(14)～(16)のいずれかのスロットマシンにおいて、

有利操作態様を表示するときの表示態様と所定内容を表示するときの表示態様とは共通の表示態様を含まない。

【0047】

このような構成によれば、有利操作態様が表示されているのか、所定内容が表示されて

50

いるのか、が誤認されることを防止できる。

【0048】

(18) 上記(14)～(17)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記表示制御手段は、有利操作態様を前記表示手段に表示させている状態で電断条件が成立したときに、前記表示手段の表示を消去させる。

【0049】

このような構成によれば、電断が発生したときにおいて意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

【0050】

(19) 上記(14)～(18)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記表示制御手段は、ゲームの進行に伴い前記導出操作手段の操作が有効な状態かつ有利操作態様が表示されている状態で電断条件が成立し、電断前の状態に復帰する場合に、前記導出操作手段の操作が有効化される前に有利操作態様を前記表示手段に表示させる。

10

【0051】

このような構成によれば、電断からの復帰時において導出操作手段の操作が有効となる前に有利操作態様が表示されるので、誤って有利操作態様以外の操作態様で操作してしまうことを防止できる。

【0052】

(20) 上記(14)～(19)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記表示制御手段は、ゲームの開始後からゲームの終了前の状態でかつ有利操作態様が表示されている状態で所定内容を表示する条件が成立した場合に、ゲームが終了するまで所定内容を表示させない。

20

【0053】

このような構成によれば、表示内容に表示された表示内容が有利操作態様であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

【0054】

(21) 上記(14)～(20)のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、

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

30

前記事前決定手段の決定結果に関する特定制御情報(たとえば、第1の内部当選コマンド、第2の内部当選コマンド)を前記演出制御手段に対して送信する特定制御情報送信手段(たとえば、内部当選コマンド設定処理)とを含み、

前記特定制御情報送信手段は、前記報知状態に制御されているか否かに関わらず、前記事前決定手段の決定結果が報知対象結果(たとえば、報知対象役)となったときに、報知対象結果となった旨は特定できるが前記有利操作態様を特定できない特定制御情報(たとえば、第2の内部当選コマンド)を前記演出制御手段に対して送信する。

40

【0055】

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

50

様が報知されてしまうことを防止できる。

【 0 0 5 6 】

(2 2) 上記 (1 4) ~ (2 1) のいずれかのスロットマシンにおいて、

前記遊技制御手段は、

前記事前決定手段の決定結果ごとに各々異なる数値（たとえば、当選番号）を設定する数値設定手段と、

前記数値設定手段により設定された数値に応じて所定制御（たとえば、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 の停止制御など）を行う所定制御手段と、

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

前記事前決定手段の決定結果に関する特定制御情報（たとえば、第 1 の内部当選コマンド、第 2 の内部当選コマンド）を前記演出制御手段に対して送信する特定制御情報送信手段とを含み、

前記報知対象結果となったときに前記数値設定手段により設定される数値として、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、

前記特定制御情報送信手段は、少なくとも前記報知状態以外の状態において、前記数値設定手段により設定された数値が、所定の数値範囲であるときに、前記報知対象結果となった旨は特定できるが前記有利操作態様を特定できない特定制御情報（たとえば、第 2 の内部当選コマンド）を前記演出制御手段に対して送信する。

【 0 0 5 7 】

このような構成によれば、遊技制御手段と演出制御手段とを備え、遊技制御手段から送信された特定制御情報から事前決定手段の決定結果に関する情報が特定される構成において、遊技制御手段側で有利操作態様が報知される報知状態に制御するとともに、遊技制御手段は、少なくとも報知状態以外の状態において事前決定手段の決定結果が報知対象結果となったときに、報知対象結果となった旨は特定できるが有利操作態様を特定できない特定制御情報を演出制御手段に対して送信するので、遊技制御手段側で報知状態に制御しているか否かに関わらず、特定制御情報から事前決定手段の決定結果に応じた有利操作態様が特定されることはないため、演出制御手段側に不正がなされても報知状態に制御されていない状態で有利操作態様が報知されてしまうことを防止できる。また、報知対象結果となったときに数値設定手段により設定される数値として、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いるとともに、遊技制御手段は、報知対象結果であるか否かを、所定制御を行う際に用いられる数値が報知対象結果に対して割り当てられた所定の数値範囲であるか否かにより判定できるため、特定制御情報を送信する際の処理を簡素化できる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 5 8 】

【 図 1 】本実施の形態におけるスロットマシンの正面図である。

【 図 2 】スロットマシンの内部構造を示す斜視図である。

【 図 3 】リールの図柄配列を示す図である。

【 図 4 】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【 図 5 】特別役の種類、特別役の図柄組合せ、および特別役に関連する技術事項について説明するための図である。

【 図 6 】小役の種類、小役の図柄組合せ、および小役に関連する技術事項について説明するための図である。

【 図 7 】再遊技役の種類、再遊技役の図柄組合せ、および再遊技役に関連する技術事項について説明するための図である。

【 図 8 】移行出目の図柄組合せ、および移行出目に関連する技術事項について説明するた

10

20

30

40

50

めの図である。

【図 9】遊技状態の遷移を説明するための図である。

【図 10】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 11】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 12】遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明するための図である。

【図 13】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

10

【図 14】抽選対象役により入賞が許容される役の組合せについて説明するための図である。

【図 15】複数の小役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 16】複数の再遊技役当選時のリール制御を説明するための図である。

【図 17】内部抽選時コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図 18】リプレイ G R 1 ~ 3 当選時の押し順コマンドを説明するための図である。

【図 19】(a) は、ナビ対象役の例、正解手順となる押し順、遊技補助表示器におけるナビ演出の表示例、および液晶表示器におけるナビ演出の表示例を説明するための図であり、(b) は、遊技補助表示器におけるメダル払出時の表示例を説明するための図である。

20

【図 20】エラー報知による報知態様を示す図である。

【図 21】ゲーム中における遊技補助表示器の表示態様の切替タイミングについて説明するための図である。

【図 22】電断前後における遊技補助表示器の表示態様の切替タイミングについて説明するための図である。

【図 23】エラー発生時における遊技補助表示器の表示態様の切替タイミングについて説明するための図である。

【図 24】遊技補助表示器の表示態様の切替に関する制御について制御の流れを説明するための図である。

【図 25】遊技補助表示器の表示態様の切替に関する制御の変形例について制御の流れを説明するための図である。

30

【図 26】スロットマシンと試験装置との間で入出力される信号を示す図である。

【図 27】初当り抽選テーブル、A R T 中上乗せ抽選テーブル、準備期間中上乗せ抽選テーブル、および特別上乗せ抽選テーブルを説明するための図である。

【図 28】R T 1 または R T 0 で初当り報知された場合の各処理におけるタイミングチャートの一例を説明するための図である。

【発明を実施するための形態】

【0059】

本発明に係る遊技機を実施するための形態の一例を実施の形態に基づいて以下に説明する。まず、遊技機の一例としてスロットマシンを適用した場合の実施の形態について説明する。

40

【0060】

[スロットマシンの構成]

図 1 に示すように、本実施の形態のスロットマシン 1 は、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。

【0061】

本実施の形態のスロットマシン 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いる。リール 2 L は、スロットマシン 1 を正面から見たときに最も左に位置し、リール 2 C は、中央に位置し、リール 2 R は、最も右に位置する。図 3

50

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（所定の順序でそれぞれ 2 1 個ずつ描かれている互いに識別可能な複数種類の図柄のうちの 3 つの図柄）が前面扉 1 b に設けられた透視窓 3 からそれぞれ見えるように配置されている。なお、図 3 に示すように、「リプレイ a」および「リプレイ b」は、同じ再遊技役（リプレイ）を想起させる図柄であり、外形が類似するため、同一または類似の種類の図柄であるとも言える。

【 0 0 6 2 】

前面扉 1 b には、メダルを投入可能なメダル投入部 4、メダルが払い出されるメダル払出口 9、クレジット（遊技者所有の遊技用価値として記憶されているメダル数）を用いて、その範囲内において遊技状態に応じて定められた規定数の賭数のうち最大の賭数（本実施形態では後述する R T 0 ~ R T 4 の規定数として 3、R B の規定数として 2 が定められている）を設定する際に操作される M A X B E T スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル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 2 L , 2 C , 2 R の回転を各々停止する際に操作されるストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

【 0 0 6 3 】

なお、本実施の形態では、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、その停止を第 1 停止、あるいは第 1 停止操作と称する。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、その停止を第 2 停止、あるいは第 2 停止操作と称し、3 番目に停止するリールを第 3 停止リールと称し、その停止を第 3 停止、あるいは第 3 停止操作と称する。左リール 2 L を第 1 停止することを左第 1 停止、左リール 2 L を第 2 停止することを左第 2 停止、左リール 2 L を第 3 停止することを左第 3 停止と称する。中リール 2 C を第 1 停止することを中第 1 停止、中リール 2 C を第 2 停止することを中第 2 停止、中リール 2 C を第 3 停止することを中第 3 停止と称する。右リール 2 R を第 1 停止することを右第 1 停止、右リール 2 R を第 2 停止することを右第 2 停止、右リール 2 R を第 3 停止することを右第 3 停止と称する。

【 0 0 6 4 】

本実施の形態では、遊技者がストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を操作する手順（押し順、停止操作順、操作手順とも称する）には、順押し、順挟み押し、中左押し、中右押し、逆挟み押し、および逆押しが含まれる。順押しとは、左リール 2 L を第 1 停止させた後に中リール 2 C を第 2 停止させる押し順をいう。順挟み押しとは、左リール 2 L を第 1 停止させた後に右リール 2 R を第 2 停止させる押し順をいう。中左押しとは、中リール 2 C を第 1 停止させた後に左リール 2 L を第 2 停止させる押し順をいう。中右押しとは、中リール 2 C を第 1 停止させた後に右リール 2 R を第 2 停止させる押し順をいう。逆挟み押しとは、右リール 2 R を第 1 停止させた後に左リール 2 L を第 2 停止させる押し順をいう。逆押しとは、右リール 2 R を第 1 停止させた後に中リール 2 C を第 2 停止させる押し順をいう。

【 0 0 6 5 】

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

10

20

30

40

50

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。

【0066】

ナビ演出とは、所定の入賞を発生させるためにストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作手順(押し順、リールの停止順)が遊技者に報知される演出であり、AT(Assist Time)に制御されるための権利であるナビストックが付与されることを条件に行われる。本実施の形態においては、ナビストックを1消費するごとに、50ゲームに亘りATに制御される。AT中においてはナビ演出に従ってストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作されることで所定の入賞が発生するため、非AT中よりも遊技者の有利度合いが高くなる。ナビストックは、図27で後述する各種抽選によって当選したときに付与される。なお、図27の各種抽選によってナビストックの付与が決定されたことをAT当選とも称する。

10

【0067】

前面扉1bの上部には、液晶表示器51が設けられている。液晶表示器51は、表示領域に所定画像を表示することで遊技者に各種情報を報知する表示装置である。

【0068】

本実施形態のスロットマシン1においてゲームを行う場合には、まず、メダルをメダル投入部4から投入するか、あるいはクレジットを使用して賭数を設定する。クレジットを使用するにはMAXBETスイッチ6を操作すればよい。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN(図1参照)が有効となり、スタートスイッチ7の操作が有効な状態、すなわち、ゲームが開始可能な状態となる。本実施形態では、後述するRT0~RT4における規定数の賭数として3枚が定められ、後述するRBにおける規定数の賭数として2枚が定められており、これら遊技状態に応じた規定数の賭数が設定されると入賞ラインLNが有効となる。なお、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。

20

【0069】

入賞ラインとは、各リール2L, 2C, 2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せが入賞図柄の組合せであるか否か、すなわち入賞の有無を判定するために設定されるライン(有効ラインとも称する)である。本実施形態では、図1に示すように、リール2Lの中段、リール2Cの中段、リール2Rの中段、すなわち中段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された入賞ラインLNのみが入賞ラインとして定められている。また、本実施形態では、入賞役として、入賞ラインLNに役として定められた所定の図柄の組合せが揃ったときに入賞するとともに、かつ所定の図柄組合せが揃うことにより無効ラインLM1~LM4のいずれかに所定の図柄組合せよりも認識しやすい指標となる図柄の組合せが揃うことにより、無効ラインLM1~LM4のいずれかに揃った図柄の組合せによって入賞したように見せることが可能な役を含む。無効ラインLM1~LM4は、各リール2L, 2C, 2Rの透視窓3に表示された図柄の組合せに基づき入賞の有無が判定されないラインである。なお、入賞ラインLNは、その他のライン(たとえば、無効ラインLM1~LM4のいずれか)であってもよいし、1本に限らず複数本設けられていてもよい。

30

【0070】

ゲームが開始可能な状態でスタートスイッチ7を操作すると、各リール2L, 2C, 2Rが回転し、各リール2L, 2C, 2Rの図柄が連続的に変動する。この状態でいずれかのストップスイッチ8L, 8C, 8Rを操作すると、対応するリール2L, 2C, 2Rの回転が停止し、透視窓3に表示結果が導出表示される。そして全てのリール2L, 2C, 2Rが停止されることで1ゲームが終了し、入賞ラインLN上に予め定められた図柄の組合せが各リール2L, 2C, 2Rの表示結果として停止した場合には入賞が発生し、その入賞に応じて定められた枚数のメダルが遊技者に対して付与され、クレジットに加算される。また、クレジットが上限数(本実施形態では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。

40

【0071】

50

本実施の形態におけるスロットマシン 1 においては、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延時間は 190ms (ミリ秒)である。

【0072】

リール 2 L , 2 C , 2 R は、1 分間に 80 回転し、 80×21 (1 リール当たりの図柄コマ数) = 1680 コマ分の図柄を変動させるので、190ms の間では最大で 4 コマの図柄を引き込むことができる。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。

10

【0073】

このため、たとえば、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、当該図柄から 4 コマ先までの図柄を下段に表示させることができるため、リール 2 L , 2 C , 2 R 各々において、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 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中段に表示されている図柄を含めて 5 コマ以内に配置されている図柄を入賞ライン上に表示させることができる。

【0074】

20

図 4 は、スロットマシン 1 の機能構成を示す図である。図 4 の例では、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 40、コマンドに応じて所定の演出を制御する演出制御基板 90、電気部品の駆動電源を生成する電源基板 101、遊技の進行に応じた信号を外部に出力する外部出力基板 1000 などが設けられている。また、外部出力基板 1000 は、スロットマシン 1 の試験用に用いられる試験用信号を外部の試験装置に対して出力することも可能である。

【0075】

遊技制御基板 40 は、各種の操作手段や検出手段 (図 4 の遊技制御基板 40 の左側に例示) などのスイッチ類からの検出信号に基づいて遊技を進行させ、報知手段 (図 4 の遊技制御基板 40 の左側に例示) などの表示機器類を駆動制御する。また、遊技制御基板 40 は、リールセンサ 33 L , 33 C , 33 R からの信号に基づき、リールモータ 32 L , 32 C , 32 R を駆動制御する。

30

【0076】

遊技制御基板 40 には、メイン制御部 41 などの回路構成 (図 4 の遊技制御基板 40 内に例示) が搭載されている。メイン制御部 41 は、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 40 に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。メイン制御部 41 は、1 チップマイクロコンピュータであり、図示しない CPU、ROM、RAM、I/O ポートなどを備えている。

【0077】

演出制御基板 90 は、演出用スイッチ 56 が接続され、また液晶表示器 51 などの演出装置 (図 4 の演出制御基板 90 の左側に例示) を駆動制御する。

40

【0078】

演出制御基板 90 には、サブ制御部 91 などの回路構成 (図 4 の演出制御基板 90 内に例示) が搭載されている。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、演出を行う処理を行うとともに、演出制御基板 90 に搭載あるいは接続された構成を直接的または間接的に制御する。サブ制御部 91 は、1 チップマイクロコンピュータであり、サブ CPU 91a、ROM 91b、RAM 91c、I/O ポート 91dなどを備えている。電源基板 101 には、ホッパーモータ 34b、各種の操作手段や検出手段 (図 4 の電源基板 101 の右側に例示) などが接続されている。

【0079】

50

〔設定値〕

本実施の形態のスロットマシン 1 は、設定値に応じてメダルの払出率（賭数設定に用いたメダルの総数と、入賞によって払い出されたメダルの総数との比率）が変わる。詳しくは、内部抽選など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。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。すなわち払出率の点からでは、設定値として 6 が設定されているときに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。

【0080】

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 41 c から読み出された設定値が表示値として表示され、リセット / 設定スイッチ 38 の操作による設定値の変更操作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 6 からさらに操作されたときは、設定 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。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 41 c に格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。

【0081】

なお、「電源 ON」+「設定キー ON」+「前面扉開放検出」を条件として、設定変更状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉 1 b が開放されていない状態での不正な設定変更を防ぐことができる。さらに、一旦設定変更状態に移行された後は、設定変更状態を終了させる終了条件（設定値確定後に設定キーが OFF 操作）が成立するまで前面扉 1 b の開閉状態に関わらず設定変更状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定変更状態中に前面扉 1 b が閉まっても設定変更状態を終了させないため、再度設定変更状態へ移行させる手間を生じさせてしまうことを防ぐことができる。

【0082】

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

【0083】

なお、「設定キー ON」+「前面扉開放検出」を条件として、設定確認状態に移行させるようにしてもよい。これにより、前面扉 1 b が開放されていない状態での不正な設定確認を防ぐことができる。さらに、一旦設定確認状態に移行された後は、設定確認状態を終了させる終了条件（設定キーが OFF 操作）が成立するまで前面扉 1 b の開閉状態に関わらず設定確認状態を維持するようにしてもよい。これにより、設定確認状態中に前面扉 1 b が閉まっても設定確認状態を終了させないため、再度設定確認状態へ移行させる手間を生じさせてしまうことを防ぐことができる。

【0084】

〔電断処理〕

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

【0085】

メイン制御部 41 は、その起動時において RAM 41 c のデータが正常であることを条

10

20

30

40

50

件に、R A M 4 1 c に記憶されているデータに基づいてメイン制御部 4 1 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M データが正常でない場合には、R A M 異常と判定し、R A M 異常エラーコードをレジスタにセットして R A M 異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させる。

【 0 0 8 6 】

サブ制御部 9 1 も電断検出回路 9 8 からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定し、電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、次回復帰時に R A M 9 1 c のデータが正常か否かを判定するためのデータを設定する電断処理（サブ）を実行する。

【 0 0 8 7 】

サブ制御部 9 1 は、その起動時において R A M 9 1 c のデータが正常であることを条件に、R A M 9 1 c に記憶されているデータに基づいてサブ制御部 9 1 の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、R A M 9 1 c のデータが正常でない場合には、R A M 異常と判定し、R A M 9 1 c を初期化する。この場合、メイン制御部 4 1 と異なり、R A M 9 1 c が初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

10

【 0 0 8 8 】

サブ制御部 9 1 は、その起動時において R A M 9 1 c のデータが正常であると判断された場合でも、メイン制御部 4 1 から設定変更状態に移行した旨を示す設定コマンドを受信した場合、起動後一定時間が経過してもメイン制御部 4 1 の制御状態が復帰した旨を示す復帰コマンドも設定コマンドも受信しない場合にも、R A M 9 1 c を初期化する。この場合も、R A M 9 1 c が初期化されるのみで演出の実行が不能化されることはない。

20

【 0 0 8 9 】

〔 初期化 〕

次に、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c の初期化について説明する。R A M 4 1 c の格納領域は、重要ワーク、特別ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

【 0 0 9 0 】

本実施の形態においてメイン制御部 4 1 は、R A M 異常エラー発生時、設定キースイッチ 3 7 およびリセット / 設定スイッチ 3 8 の双方が O N の状態での起動時、設定キースイッチ 3 7 が O N 、リセット / 設定スイッチ 3 8 が O F F の状態での起動時、設定キースイッチ 3 7 が O F F の状態での起動時に R A M 4 1 c のデータが破壊されていないとき、1 ゲーム終了時の 5 つからなる初期化条件が成立した際に、各初期化条件に応じて初期化される領域の異なる 5 種類の初期化を行う。

30

【 0 0 9 1 】

初期化 0 は、R A M 異常エラー時、設定キースイッチ 3 7 およびリセット / 設定スイッチ 3 8 の双方が O N の状態での起動時に行う初期化であり、初期化 0 では、R A M 4 1 c の全ての領域が初期化される。初期化 1 は、起動時において設定キースイッチ 3 7 が O N 、リセット / 設定スイッチ 3 8 が O F F の状態であり、設定変更状態へ移行する場合においてその前に行う初期化であり、初期化 1 では、R A M 4 1 c の格納領域のうち重要ワークおよび特別ワーク以外の領域が初期化される。初期化 2 では、R A M 4 1 c の格納領域のうち一般ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化 3 は、起動時において設定キースイッチ 3 7 が O F F の状態であり、かつ R A M 4 1 c のデータが破壊されていない場合において行う初期化であり、初期化 3 では、非保存ワーク、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。初期化 4 は、1 ゲーム終了時に行う初期化であり、初期化 4 では、R A M 4 1 c の格納領域のうち、未使用領域および未使用スタック領域が初期化される。

40

【 0 0 9 2 】

〔 コマンド 〕

メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して送信するコマンドについて説明する。本実施の形態では、メイン制御部 4 1 がサブ制御部 9 1 に対して、B E T コマンド、クレジットコマンド、内部当選コマンド、フリーズコマンド、リール回転開始コマンド、リール停

50

止コマンド、入賞判定コマンド、払出開始コマンド、払出終了コマンド、遊技状態コマンド、待機コマンド、打止コマンド、エラーコマンド、復帰コマンド、設定コマンド、設定確認コマンド、ドアコマンド、操作検出コマンド、A T 当選コマンド、A R T 開始コマンド、および押し順コマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【 0 0 9 3 】

B E T コマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドである。B E T コマンドは、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、規定数の賭数が設定されていない状態において、メダルが投入されるか、M A X B E T スイッチ 6 が操作されて賭数が設定されたときに送信される。B E T コマンドは、賭数の設定操作がなされたときに送信されるため、サブ制御部 9 1 は、B E T コマンドを受信することで賭数の設定操作がなされたことを特定可能である。

10

【 0 0 9 4 】

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

【 0 0 9 5 】

内部当選コマンドは、内部抽選の結果を特定可能なコマンドである。内部当選コマンドは、スタートスイッチ 7 が操作されてゲームが開始したときに送信される。サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドを受信することにより、スタートスイッチ 7 の操作、および当選した抽選対象役が属するグループを特定可能である。

20

【 0 0 9 6 】

フリーズコマンドは、フリーズの実行を特定可能なコマンドである。フリーズコマンドは、フリーズの実行時に送信される。フリーズとは、ゲームの進行を所定の遅延時間（フリーズ時間）に亘り遅延させる制御のことである。フリーズ中においては、たとえば、リールの回転開始後に一旦停止して上下方向に小刻みに震えたり、リールが逆回転したり、一旦停止してメダルの払い出しとは関係の無い表示結果として 7 揃いの図柄組合せが停止したりといったリール演出が行われる。本実施の形態においては、フリーズの実行中に、A R T に制御されたことを特定可能な情報が遊技者に報知される。A R T とは、遊技状態が後述する R T 0 または R T 2 であり、かつ A T に制御されるといった遊技者にとって有利な状態である。A R T に制御されるときには、たとえば、フリーズの実行中に「A R T 突入！！」の文字画像が液晶表示器 5 1 の画面上に表示される。

30

【 0 0 9 7 】

リール回転開始コマンドは、リールの回転の開始を通知するコマンドである。リール回転開始コマンドは、スタートスイッチ 7 が操作されてリール 2 L , 2 C , 2 R の回転が開始されたときに送信される。

【 0 0 9 8 】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール 2 L 、中リール 2 C 、右リール 2 R のいずれであるか、該当するリールの停止操作位置の領域番号、該当するリールの停止位置の領域番号、を特定可能なコマンドである。リール停止コマンドは、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われるごとに送信される。サブ制御部 9 1 は、リール停止コマンドを受信することでストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたことを特定可能である。

40

【 0 0 9 9 】

入賞判定コマンドは、入賞ライン L N に揃った図柄の組合せ、入賞の有無、並びに入賞の種類、入賞時のメダルの払出枚数を特定可能なコマンドである。入賞判定コマンドは、全リールが停止して入賞判定が行われた後に送信される。

【 0 1 0 0 】

払出開始コマンドは、メダルの払出開始を通知するコマンドである。払出開始コマンドは、入賞やクレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払

50

払い出しが開始されたときに送信される。払出終了コマンドは、メダルの払出終了を通知するコマンドである。払出終了コマンドは、入賞およびクレジットの精算によるメダルの払い出しが終了したときに送信される。

【 0 1 0 1 】

遊技状態コマンドは、次ゲームの遊技状態および R T の種類、R T の残りゲーム数を特定可能なコマンドである。遊技状態コマンドは、ゲームの終了時に送信される。

【 0 1 0 2 】

待機コマンドは、待機状態へ移行する旨を示すコマンドである。待機コマンドは、1 ゲーム終了後、賭数が設定されずに一定時間経過して待機状態に移行するとき、クレジット（賭数の設定に用いられたメダルを含む）の精算によるメダルの払い出しが終了し、払出終了コマンドが送信された後に送信される。

10

【 0 1 0 3 】

打止コマンドは、打止状態の発生または解除を示すコマンドである。打止状態に制御される場合に打止状態の発生を示す打止コマンドが送信され、リセット操作がなされて打止状態が解除された時点で、打止状態の解除を示す打止コマンドが送信される。

【 0 1 0 4 】

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

20

【 0 1 0 5 】

復帰コマンドは、メイン制御部 4 1 が電断前の制御状態に復帰した旨を示すコマンドである。復帰コマンドは、メイン制御部 4 1 の起動時において電断前の制御状態に復帰した際に送信される。

【 0 1 0 6 】

設定コマンドは、設定変更状態の開始または終了、設定変更後設定値を示すコマンドである。設定変更状態に移行する時点で設定変更状態の開始を示す設定コマンドが送信され、設定変更状態の終了時に設定変更状態の終了および設定変更後の設定値を示す設定コマンドが送信される。サブ制御部 9 1 は、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されるため、設定開始を示す設定コマンドによりメイン制御部 4 1 の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

30

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

ドアコマンドは、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態、すなわち O N（開放状態）/ O F F（閉状態）を示すコマンドである。ドアコマンドは、電源投入時、1 ゲーム終了時（ゲーム終了後、次のゲームの賭数の設定が開始可能となる前までの時点）、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態が変化（O N から O F F、O F F から O N）したときに送信される。

40

【 0 1 0 9 】

操作検出コマンドは、操作スイッチ類（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）のうち検出状態（O N / O F F）が変化したスイッチ、検出状態が O F F から O N に変化したのか O N から O F F に変化したのか、および他のスイッチの検出状態（O N / O F F）を示すコマンドである。操作検出コマンドは、これら操作スイッチ類のいずれかの検出状態が変化したときに送信される。

【 0 1 1 0 】

A T 当選コマンドは、図 2 7 に示すナビストックの付与に関する各種抽選の結果を特定可能なコマンドである。A T 当選コマンドは、各種抽選が行われたときに送信される。サ

50

ブ制御部 9 1 は、A T 当選コマンドを受信することにより、抽選が実行されたこと、および A T 当選したか否かの結果を特定可能である。

【 0 1 1 1 】

A R T 開始コマンドは、A R T に制御されたことを特定可能なコマンドである。A R T 開始コマンドは、A R T に制御されたときに送信される。サブ制御部 9 1 は、A R T 開始コマンドを受信することにより、A R T に制御されたことを特定可能である。

【 0 1 1 2 】

押し順コマンドは、内部抽選において当選した抽選対象役に応じて、遊技者にとって有利となる図柄組合せを停止させるための操作手順（正解手順ともいう）を特定可能なコマンドである。押し順コマンドは、A T 中もしくは後述する準備期間中にナビ対象役に当選したときに送信される。たとえば、A T 中においては、正解手順を特定可能な押し順コマンドが送信される。一方、非 A T 中においては、このような押し順コマンドが送信されない。このため、サブ制御部 9 1 は、A T 中においては押し順コマンドを受信することにより、正解手順を特定可能となる一方で、非 A T 中においては正解手順を特定できないようになっている。

【 0 1 1 3 】

〔入賞役〕

図 5 ～ 図 7 は、本実施形態のスロットマシン 1 における役の種類、図柄組合せ、および役に関連する技術事項について説明するための図である。図 8 は、本実施形態のスロットマシン 1 における移行出目の図柄組合せ、および移行出目に関連する技術事項について説明するための図である。また、図 9 は、メイン制御部 4 1 により制御される遊技状態の遷移を説明するための図である。

【 0 1 1 4 】

本実施形態におけるスロットマシン 1 は、図 9 に示すように、R T 0 ～ R T 4、ボーナスのいずれかに制御される。

【 0 1 1 5 】

まず、図 5 を参照して、入賞役のうち特別役には、ビッグボーナス（以下、ビッグボーナスを B B と称する）、レギュラーボーナス（以下、レギュラーボーナスを R B と称する）の 2 種類のボーナスが含まれる。B B は、R T 0 ～ R T 4 において入賞ライン L N に「赤 7 - 赤 7 - 赤 7」の組合せが揃ったときに入賞となる。B B に入賞すると、後述のレギュラーボーナス（以下、R B と称する）に毎ゲーム制御されるビッグボーナスに移行する。そして、ビッグボーナスは、3 1 6 枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。R B は、R T 0 ～ R T 4 において入賞ライン L N に「B A R - B A R - B A R」の組合せが揃ったときに入賞となる。R B に入賞すると、レギュラーボーナス（以下、R B と称する）に移行される。そして、レギュラーボーナスは、いずれかの役が 6 回入賞するか、1 2 ゲーム消化したことを条件として終了する。図 9 に示すように、B B、R B のいずれかに当選してから入賞するまでは、内部中としての R T 4 に制御され、B B または R B（まとめてボーナスと称する）が終了した後は、R T 3 に制御されることとなる。

【 0 1 1 6 】

次に、図 6 を参照して、入賞役のうち小役について説明する。入賞役のうち小役には、上段ベル 1、上段ベル 2、上段ベル 3、上段ベル 4、上段ベル 5、上段ベル 6、上段ベル 7、上段ベル 8、中段ベル、右下がりベル、中段スイカ、右下がりスイカ、中段チェリー、および角チェリーが含まれる。以下、上段ベル 1、上段ベル 2、上段ベル 3、上段ベル 4、上段ベル 5、上段ベル 6、上段ベル 7、および上段ベル 8 を区別する必要がない場合には、単に上段ベルと称する。また、中段チェリーおよび角チェリーを区別する必要がない場合には、単にチェリーと称する。また、中段スイカおよび右下がりスイカを区別する必要がない場合には、単にスイカと称する。

【 0 1 1 7 】

チェリーやスイカの図柄組合せについて、入賞ライン L N 上に停止することで入賞が発生可能な図柄（入賞図柄ともいう）が、図柄配列上、5 コマ以内に配置されていないリー

10

20

30

40

50

ルが存在する。このため、チェリーやスイカに当選したゲームにおいては、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R の各々が、当選したチェリーやスイカに対応する入賞図柄を入賞ライン L N 上に停止させる適正なタイミングで操作されたときにはチェリーやスイカに入賞し得るが、適正なタイミングで操作されなかったときにはチェリーやスイカに入賞させることができない。このように、チェリーやスイカは、入賞図柄を入賞ライン上に引き込む操作タイミングでストップスイッチが操作されたときには入賞させることができるが、入賞図柄を入賞ライン上に引き込む操作タイミング以外のタイミングでストップスイッチが操作されたときには入賞図柄以外の図柄を入賞ライン上に引き込んでしまい、入賞させることができない。すなわち、チェリーやスイカは取りこぼしのある役であるともいえる。

【 0 1 1 8 】

次に、図 7 を参照して、入賞役のうち再遊技役について説明する。入賞役のうち再遊技役には、中段リプレイ、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2、特殊リプレイ、転落リプレイ、赤 7 リプレイ、および青 7 リプレイが含まれる。昇格リプレイ 1 は、入賞ライン L N 上に入賞が発生する図柄組合せが導出されると、無効ライン L M 4 上に同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置される。たとえば、本実施の形態においては、昇格リプレイ 1 が入賞する図柄組合せが入賞ライン L N 上に導出されると、無効ライン L M 4 上に「リプレイ a - リプレイ a - リプレイ a」の図柄組合せ、あるいは「リプレイ b - リプレイ a - リプレイ a」の図柄組合せが導出される。一方、昇格リプレイ 2 は、入賞ライン L N 上に入賞が発生する図柄組合せが導出されると、入賞ライン L N にも、いずれの無効ライン L M にも同一または類似の種類の識別情報のみが並んで配置されない。但し、R T 0 において昇格リプレイ 1 および昇格リプレイ 2 のいずれが入賞しても、遊技状態が R T 1 に制御される。これにより、昇格リプレイ 2 が入賞したときには、R T 0 よりも有利な R T 1 に遊技状態が制御されることを遊技者に認識させ難いのに対して、昇格リプレイ 1 が入賞したときには、R T 0 よりも有利な R T 1 に遊技状態が制御されることを、導出された図柄組合せによって遊技者に認識させ易くなっている。なお、昇格リプレイ 1 および昇格リプレイ 2 を総称して単に昇格リプレイとも称する。

【 0 1 1 9 】

次に、図 8 を参照して、移行出目について説明する。R T 0、R T 2、R T 3 において移行出目が入賞ライン L N に揃うと R T 1 に移行する。本実施形態では、左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第 1 停止とし、かつ上段ベルを取りこぼした場合に、移行出目が入賞ライン L N に揃う。

【 0 1 2 0 】

[抽選対象役]

次に、図 1 0 ~ 図 1 4 を参照して、遊技状態ごとに抽選対象役として読み出される抽選対象役の組合せについて説明する。本実施形態では、遊技状態が、R T 1 であるか、R T 2 であるか、R T 3 であるか、R T 4 であるか、R B (B B 中 R B 含む) であるかによって内部抽選の対象となる役またはその当選確率の少なくとも一方が異なる。なお、抽選対象役として後述するように、複数の入賞役が同時に読出されて、重複して当選し得る。図 1 0 ~ 図 1 4 においては、入賞役の間に “ + ” を表記することにより、内部抽選において同時に抽選対象役として読み出されることを示す。図 1 0 ~ 図 1 2 においては、縦の欄に抽選対象役を示し、横の欄に遊技状態を示す。また、遊技状態と抽選対象役とが交差する欄の ○ 印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役となる旨を示し、× 印は、当該遊技状態であるときの抽選対象役とならない旨を示している。また、○ 印の下に示す数値は、所定の設定値の判定値数 (本実施形態では設定値に関わらず共通) を示す。当該判定値数を用いて内部抽選が行われる。なお、判定値数の分母は、内部抽選用の乱数 (0 ~ 6 5 5 3 5 の整数) に対応させて、「 6 5 5 3 6 」に設定されている。このため、たとえば、判定値数として「 3 0 0 」が設定されている抽選対象役の当選確率は、 $300 / 65536$ となる。

【 0 1 2 1 】

本実施形態では、押し順ベル (左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4) が当選し

ている場合には、図 15 に示すように、押し順ベルの種類および押し順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。押し順ベルのいずれかが当選した場合には、押し順ベルの種類に応じた正解手順で停止操作を行うことで、中段ベルが必ず入賞する一方で、正解手順以外の押し順で停止操作を行うことで、一定の割合で上段ベルが入賞するが、上段ベルが揃わず移行出目が停止することもある。このため、押し順ベルの当選時には、正解手順で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。

【0122】

本実施形態では、押し順リブ（リプレイGR1～3、GR11～13、GR21～26）が当選している場合には、図 16 に示すように、その種類および押し順に応じて停止する図柄の組合せが異なる。RT1において抽選対象となるリプレイGR1～3のいずれかが当選した場合には、その種類に応じた正解手順で停止操作を行うことで、昇格リプレイ1が入賞してRT0へ移行する一方、正解手順以外の押し順で停止操作を行うと、中段リプレイが入賞することがあり、この場合、RT1が維持される。なお、リプレイGR1～3においては、昇格リプレイ1が入賞する押し順に、左第1停止が含まれていない。一方、リプレイGR1～3においては、昇格リプレイ2が入賞する押し順は、左第1停止のみである。このように、左第1停止でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには、昇格リプレイ1が入賞することがなく、昇格リプレイ2が入賞することがある。よって、非AT中に遊技者が一般的に操作する左第1停止でストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたときには昇格リプレイ2が入賞する可能性が高いため、遊技者は、RT1に遊技状態が制御されることを認識し難くなる。一方、AT中においては、ナビ演出によって正解手順が報知されるため、昇格リプレイ1が入賞する可能性が高く、遊技者は、RT1に遊技状態が制御されることを認識し易くなる。

【0123】

また、RT0において抽選対象となるリプレイGR11～13のいずれかが当選した場合には、その種類に応じた正解手順で停止操作を行うことで、特殊リプレイが入賞してRT2へ移行する一方、正解手順以外の押し順で停止操作を行うことで、転落リプレイが入賞してRT1へ移行する。また、RT2において抽選対象となるリプレイGR21～23のいずれかが当選した場合には、その種類に応じた正解手順で停止操作を行うことで、中段リプレイまたは赤7リプレイが入賞してRT2が維持される一方、正解手順以外の押し順で停止操作を行うことで、転落リプレイが入賞してRT1へ移行する。また、RT2において抽選対象となるリプレイGR24～26のいずれかが当選した場合には、その種類に応じた正解手順で停止操作を行うことで、中段リプレイまたは青7リプレイが入賞してRT2が維持される一方、正解手順以外の押し順で停止操作を行うことで、転落リプレイが入賞してRT1へ移行する。

【0124】

〔遊技状態の概要〕

本実施形態では、図 9 に示すように、RT0～RT4、ボーナス（RB、BB中のRB）のいずれかに制御される。本実施形態では、RT0、RT1、RT3、RT4は、1ゲームあたりのメダルの払出率は100%未満となり、RT2、RB、BBは、1ゲームあたりのメダルの払出率は100%以上となる。RT0～RT4、RB、BB（RB）のうち、RBおよびBBが1ゲームあたりのメダルの払出率がもっとも高く、最も有利な遊技状態である。また、RT0～RT4のうちRT0、RT2、RT4は、再遊技役の当選確率が高確率となり、1ゲームあたりのメダルの払出率がRT1、RT3に比較して高い点、特にRT0は、RT2へ移行可能となる点において、RT1、RT3よりも遊技者にとって有利な状態といえる。また、RT0、RT2、RT4のうちRT2は、1ゲームあたりのメダルの払出率がRT0、RT4に比較して高い点において、RT0、RT4よりも遊技者にとって有利な状態といえる。

【0125】

また、本実施形態におけるスロットマシンでは、遊技状態がRT0～RT2であるときに、メイン制御部41により、内部抽選結果に応じて遊技者にとって有利となる操作手順

(正解手順)を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるＡＴに制御可能となっている。

【０１２６】

メイン制御部４１は、ＡＴに制御している場合には、遊技状態に応じたナビ対象役に当選することにより、ナビ演出を実行するとともに、サブ制御部９１に対して押し順コマンドを送信することで、ナビ演出を実行させる。遊技状態に応じたナビ対象役とは、ＲＴ１であるときにはリプレイＧＲ１～３であり、ＲＴ０であるときにはリプレイＧＲ１１～１３であり、ＲＴ２であるときにはリプレイＧＲ２１～２６である。また、ＲＴ０～ＲＴ２のいずれにおいても、押し順ベルが共通のナビ対象役である。また、本実施形態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（たとえば、ＲＴ１かつ非ＡＴの状態）であっても、後述の準備期間中であれば、押し順コマンドを送信してサブ制御部９１にナビ演出を実行させることが可能である。

10

【０１２７】

本実施形態のナビ演出は、遊技補助表示器１２の点灯態様を変化させることにより遊技者にとって有利な押し順を識別可能に報知する。なお、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであってもよい。また、本実施形態のナビ演出は、ナビ演出により報知された遊技者にとって有利な押し順を、液晶表示器５１からのナビ画像の表示と、スピーカ５３，５４からのナビ音声の出力とによっても報知する。

【０１２８】

20

ナビ演出では、ＲＴ１においてリプレイＧＲ１～３のいずれかが当選したときには、昇格リプレイ１が入賞する押し順を識別可能に報知する。また、ＲＴ０においてリプレイＧＲ１１～１３のいずれかが当選したときには、特殊リプレイが入賞する押し順を識別可能に報知する。また、ＲＴ２においてリプレイＧＲ２１～２３のいずれかが当選したときには、中段リプレイまたは赤７リプレイが入賞する押し順を識別可能に報知する。また、ＲＴ２においてリプレイＧＲ２４～２６のいずれかが当選したときには、中段リプレイまたは青７リプレイが入賞する押し順を識別可能に報知する。

【０１２９】

なお、ナビ演出の態様は、このような態様に限らず、遊技者が当選状況に応じて区別可能な態様であればどのようなものであってもよい。また、ナビ演出は、液晶表示器５１、スピーカ５３，５４を用いたものに限らず、演出効果ＬＥＤ５２、リールＬＥＤ５５などを用いて実行するものであってもよい。

30

【０１３０】

以上のように、ナビ演出では、遊技者にとって有利となる押し順が識別可能に報知される。このため、遊技者は、ナビ演出に従った押し順で停止操作を行うことにより、意図的にＲＴ１において昇格リプレイ１を入賞させること、中段ベルを入賞させることができ、ＲＴ０において特殊リプレイを入賞させること、中段ベルを入賞させること、転落リプレイの入賞を回避すること、移行出目の停止を回避することができ、ＲＴ２において中段ベルを入賞させること、転落リプレイの入賞を回避すること、移行出目の停止を回避することができる。逆に言うと、たとえば、ＲＴ０においてナビ演出が実行されない場合には、転落リプレイの入賞を回避すること、移行出目の停止を回避することもできないため、遊技状態がＲＴ１に制御されてしまうことになる。

40

【０１３１】

[ゲーム処理]

メイン制御部４１は、ゲーム処理を行って１回のゲームを制御する。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ＢＥＴ処理が行われる。

【０１３２】

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（内部抽選）するための内部抽選処理（図１０～図１２など参照）が行われる。たとえば、乱数回路は、所定範囲（１～６５５３６）に属する判定値を所定の更新規則にしたがっ

50

て更新する。メイン制御部 4 1 は、スタートスイッチ 7 が操作されたときに乱数回路が更新している判定値を抽出する。そして、メイン制御部 4 1 は、抽出した判定値が抽選対象役ごとに予め定められた所定範囲に属する判定値に該当すれば、該当した抽選対象役の当選を決定する。内部抽選において抽選対象役に当選したときには、当該抽選対象役に含まれる入賞役の当選フラグが R A M の所定領域に設定される。たとえば、強チェリーに当選したときには、角チェリーの当選フラグと、中段チェリーの当選フラグとが設定される。B B や R B の当選フラグについては、当選した B B に入賞するまで持ち越される一方、B B や R B 以外の入賞役に対応する当選フラグは、入賞の発生の有無に関わらず、当選したゲームが終了したときに消去される。

【 0 1 3 3 】

10

また、内部抽選処理においては、内部抽選が行われた後、当該内部抽選の結果に応じたコマンドを設定するための内部抽選時コマンド設定処理が実行される。図 1 7 は、内部抽選時コマンド設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 0 1 3 4 】

図 1 7 に示すように、メイン制御部 4 1 は、内部抽選により設定された内部当選フラグを読み出し (S 0 1)、いずれかの抽選対象役に当選したときには当該抽選対象役が属するグループを特定するための内部当選コマンドをコマンドキューに設定する (S 0 2)。なお、いずれの抽選対象役にも当選していないときには、はずれを特定するための内部当選コマンドが設定される。

【 0 1 3 5 】

20

次に、メイン制御部 4 1 は、A T (準備期間を含む) 中であるか否かを判定し (S 0 3)、A T 中であると判定したときにはナビ対象役 (押し順ベルおよび押し順リプレイのうちのいずれか) に当選しているか否かを判定する (S 0 4)。メイン制御部 4 1 は、A T 中においてナビ対象役に当選していると判定したときには、当該ナビ対象役に対応する正解手順を特定するための押し順コマンドをコマンドキューに設定し (S 0 5)、内部抽選時コマンド設定処理を終了する。これにより、サブ制御部 9 1 側においては、押し順コマンドに基づきナビ演出が実行可能となる。

【 0 1 3 6 】

一方、メイン制御部 4 1 は、A T 中でないか、あるいはナビ抽選対象役に当選していないときには、内部抽選時コマンド設定処理を終了する。これにより、サブ制御部 9 1 側において不正が行われた場合であっても正解手順を特定できないようにしつつ、内部当選コマンドから特定されるグループに応じた演出を実行することができる。

30

【 0 1 3 7 】

なお、メイン制御部 4 1 は、ナビ演出を実行する場合、遊技補助表示器 1 2 の各セグメントのうち、正解手順を特定可能となるように対応するセグメント (「 8 」 を構成する第 1 ~ 第 7 セグメント) を点灯状態にするとともに、ナビ報知であるか否かを特定するためのセグメント (右下の 「 . 」 を構成する第 8 セグメント) を点灯状態にするためのナビ報知表示データを遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定する。これにより、メイン制御部側において正解手順を特定するためのナビ演出が実行可能となる。一方、メイン制御部 4 1 は、ナビ演出を実行しない場合には、遊技補助表示器 1 2 の全てのセグメント (第 1 ~ 第 8 セグメント) を消灯状態にするためのナビ報知表示データを遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定する。

40

【 0 1 3 8 】

内部抽選処理が終了すると、リール回転処理が行われる。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。リール回転処理では、所定のフリーズ条件が成立しているときに、ゲームの進行を所定期間に亘って遅延 (ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R 各々の停止操作の有効化を遅延) させるフリーズ演出を実行するためのフリーズ演出処理を実行した後に、ストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R を有効化して通

50

常ゲームに移行させる。

【0139】

リール2L, 2C, 2R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(図5～図8など参照)が行われる。また、入賞ライン上の図柄組合せに応じて、図9で示した状態に制御する。

【0140】

入賞判定処理が終了すると、払出処理が行われる。払出処理では、入賞の発生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・再遊技役などの当選フラグ)の消去など)が行われる。また、BBやRBに入賞したと判定されたときには、入賞したBBやRBの当選フラグを消去する。ゲーム終了時処理では、次のゲームに備えて遊技状態を設定する処理(図9など参照)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。

10

【0141】

[ナビ演出について]

AT中は、当選状況に応じて、遊技者にとって有利な図柄組合せを入賞ラインLN上に停止させるための操作手順(正解手順)を特定可能なナビ演出が実行される。AT中において、メイン制御部41は、遊技補助表示器12を用いて、内部抽選処理において当選したナビ対象役に応じた正解手順を特定可能な情報(たとえば、押し順)を報知するための処理を実行する。なお、遊技補助表示器12は、メダル払出枚数およびエラー時にエラーコードを表示するものでもある。

20

【0142】

メイン制御部41は、図17で示したように、AT中においてナビ対象役に当選したときには、当該ナビ対象役に応じた正解手順を特定可能な押し順コマンドを出力する。その結果、サブ制御部91は、押し順コマンドに基づきナビ演出を実行可能となる。AT中において、サブ制御部91は、液晶表示器51を用いて、押し順コマンドに応じた正解手順を特定可能な情報(たとえば、押し順)を報知するための処理を実行する。このように、メイン制御部41およびサブ制御部91双方において、正解手順を特定可能な情報を報知することによりナビ演出が実行される。

30

【0143】

図18は、リプレイGR1～3当選時の押し順コマンドを説明するための図である。図18に示すように、メイン制御部41は、非AT中においてリプレイGR1に当選したときには、押し順コマンドを出力しない。この場合、サブ制御部91によってナビ演出が実行されないため、いずれのライン上にもハズレ目が導出されて昇格リプレイ2が入賞する。一方、メイン制御部41は、AT中においてリプレイGR1に当選したときには、正解手順である中第1停止を特定可能な押し順コマンドを出力する。この場合、サブ制御部91によってナビ演出が実行されるため、無効ラインLM4上にリプレイ揃いの図柄組合せが導出されて昇格リプレイ1が入賞する。リプレイGR2に当選したときも、リプレイGR1に当選したときと同様の処理が行われる。また、非AT中においてリプレイGR3に当選したときには、押し順コマンドを出力しない。この場合、サブ制御部91によってナビ演出が実行されないため、入賞ラインLN上にリプレイ揃いの図柄組合せが導出されて中段リプレイが入賞する。但し、この場合、遊技状態が昇格しない。一方、メイン制御部41は、AT中においてリプレイGR3に当選したときには、正解手順である中第1停止または右第1停止を特定可能な押し順コマンドを出力する。この場合、サブ制御部91によってナビ演出が実行されるため、無効ラインLM4上にリプレイ揃いの図柄組合せが導出されて昇格リプレイ1が入賞する。

40

【0144】

このように、非AT中においては、メイン制御部41からサブ制御部91に対して押し

50

順コマンドが出力されない。このため、遊技者がナビ演出に従ってストップスイッチを操作しても、同一または類似の種類の図柄組合せが導出される昇格リプレイ 1 は入賞しない。一方、AT 中においては、メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 に対して正解手順を特定可能な押し順コマンドが出力される。このため、遊技者がナビ演出に従ってストップスイッチを操作すると、同一または類似の種類の図柄組合せが導出される昇格リプレイ 1 が入賞する。

【0145】

図 19 (a) は、ナビ対象役の例、正解手順となる押し順、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ演出の表示例、および液晶表示器 5 1 におけるナビ演出の表示例を説明するための図である。たとえば、リプレイ GR 1 1 や左ベルなど、正解手順として左第 1 停止が定められているナビ対象役に当選したときには、遊技補助表示器 1 2 において「1 - 」といった情報が表示されるとともに、液晶表示器 5 1 において「1 2 3 」または「1 3 2 」といった情報が表示される。これにより、左から 1 番目のリール 2 L を第 1 停止させることを報知できる。なお、サブ制御部 9 1 は、「1 2 3 」および「1 3 2 」のいずれでナビ演出を実行するかを抽選で決定するものであってもよく、また、「1 2 3 」および「1 3 2 」のうちのいずれか一方のみによりナビ演出を実行するものであってもよい。

10

【0146】

また、リプレイ GR 1 , 3 やリプレイ GR 1 2 、中ベルなど、正解手順として中第 1 停止が定められているナビ対象役に当選したときには、遊技補助表示器 1 2 において「2 - 」といった情報が表示されるとともに、液晶表示器 5 1 において「2 1 3 」または「3 1 2 」といった情報が表示される。これにより、左から 2 番目のリール 2 C を第 1 停止させることを報知できる。また、リプレイ GR 2 , 3 やリプレイ GR 1 3 、右ベルなど、正解手順として右第 1 停止が定められているナビ対象役に当選したときには、遊技補助表示器 1 2 において「3 - 」といった情報が表示されるとともに、液晶表示器 5 1 において「2 3 1 」または「3 2 1 」といった情報が表示される。これにより、左から 3 番目のリール 2 R を第 1 停止させることを報知できる。なお、サブ制御部 9 1 は、正解手順として中第 1 停止あるいは右第 1 停止を報知するナビ演出を実行する場合にも左第 1 停止を報知する場合と同様に、対応して定められている複数の情報のいずれでナビ演出を実行するかを抽選で決定するものであってもよく、また、複数の情報のうちのいずれか一方のみによりナビ演出を実行するものであってもよい。

20

30

【0147】

また、ナビ演出を実行する場合には、遊技補助表示器 1 2 において数値 (図 19 (b) では「8」) を表示するための第 1 ~ 第 7 セグメントを正解手順に対応させて点灯制御することに加えて、右下に第 8 セグメント (図 19 (b) では「。」) を点灯制御する。一方、ナビ演出を実行していない場合には、第 8 セグメントを消灯制御する。これにより、遊技補助表示器 1 2 でナビ演出が行われているか、たとえば払い出されるメダルの枚数の報知が行われているかが誤認されることを防止できる。

【0148】

メイン制御部 4 1 は、前述したとおり、遊技補助表示器 1 2 においてナビ演出 (ナビ報知) を行うためのナビ報知表示データを設定する。具体的に、図 19 (a) に示す表示例 (以下ではナビ番号ともいう) となるように遊技補助表示器 1 2 の各セグメントを点灯状態とするナビ報知表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 においてナビ演出を実行するように制御する。一方、ナビ演出を実行しない場合には、ナビ報知表示データとして出力バッファの初期値を設定、すなわち遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 のセグメントを全て消灯状態に設定することで、遊技補助表示器 1 2 を非表示に制御する。これにより、遊技補助表示器 1 2 によるナビ演出が実行されない。

40

【0149】

このように、当選したナビ対象役が押し順リブおよび押し順ベルのいずれであっても、左第 1 停止、中第 1 停止、および右第 1 停止のうちの正解手順が共通態様のナビ演出によ

50

り報知される。このため、当選しているナビ対象役が、押し順リブのいずれであるのかや、押し順ベルのいずれであるのかなどがナビ演出の態様から遊技者に特定されてしまうことを防止できる。また、ナビ演出の実行に用いる演出用データの数を抑えることができるため、メイン制御部 4 1 およびサブ制御部 9 1 の R O M の記憶容量を削減できる。

【 0 1 5 0 】

メイン制御部 4 1 は、ゲームが進行されて、全てのリール 2 L , 2 C , 2 R が停止されたときに、いずれかの役の入賞が発生しているか否かを判定し、払い出しを伴ういずれかの役（小役）の入賞が発生している場合には、当該入賞の発生により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして出力バッファに設定して、遊技補助表示器 1 2 に払い出されるメダル枚数を表示させる。

10

【 0 1 5 1 】

図 1 9 (b) に示すように、払出枚数表示データを出力バッファに設定する際には、メダルの払出枚数を表示させるように遊技補助表示器 1 2 の各セグメントを点灯状態とする払出枚数表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 にメダルの払出枚数を表示するように制御する。たとえば、8 枚のメダルが払い出されるときには、遊技補助表示器 1 2 を構成する左側の表示器 1 2 L と右側の表示器 1 2 R とのうちの表示器 1 2 R の第 1 ~ 第 7 セグメントを点灯させる。これにより、遊技補助表示器 1 2 に払い出されるメダルの枚数を表示させる。

【 0 1 5 2 】

メイン制御部 4 1 は、ゲームの進行中にエラーを検出したときには、当該エラーの種類に応じて予め定められているエラーコード（E 1 ~ E 8、図 2 0 参照）をメイン制御部 4 1 の R A M の所定領域に設定し、後述する所定のエラー表示条件が成立したとき（本実施の形態では、リールの回転制御中にエラーを検出した場合には、全てのリールが停止されたときであり、リールの回転制御中以外のときにエラーを検出した場合には、エラーを検出したときである）に、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c に設定されているエラーコードを含むエラー表示データを、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定する。なお、メイン制御部 4 1 は、ナビ演出を実行するときと異なり、メダルの払出枚数やエラーコードを表示するときには、第 8 セグメントを消灯させる。

20

【 0 1 5 3 】

図 2 0 に示すように、メイン制御部 4 1 は、エラー表示データを設定する際には、エラーコードの英字および数字を表示させるように遊技補助表示器 1 2 の各セグメントを点灯状態とし、その他のセグメントを消灯状態とするエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 に検出されたエラーの種類を特定可能なエラーコードを表示させるように制御する。そして、予め定められている所定のエラー解除条件（図 2 0 参照）が成立したときに、出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 でのエラーコードの表示を終了させる。エラー表示データでは、表示器 1 2 L の「E」の文字に対応するセグメントを点灯させることで、「E」の文字を表示するとともに、表示器 1 2 R のセグメントのうちエラーコードの数字に対応するセグメントを点灯させる一方で、表示器 1 2 L , 1 2 R の他のセグメントを消灯させる。これにより、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードを表示させる際には、ナビ報知や払出枚数表示では、表示されることがない英字「E」を表示器 1 2 L に表示させるように点灯態様を制御するので、エラーコードを報知する際の点灯態様は、ナビ報知での点灯態様、払い出しメダル枚数の報知での点灯態様と異なる点灯態様となり、遊技補助表示器 1 2 によりエラーコードの報知が行われているか、ナビ報知、払い出されるメダルの枚数の報知が行われているかが誤認されることのないようになっている。

30

40

【 0 1 5 4 】

次に、メイン制御部 4 1 がゲームの進行状況などに応じて遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を切り替えるタイミングについて、図 2 1 ~ 図 2 3 に基づいて説明する。

【 0 1 5 5 】

図 2 1 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 は、ゲームを開始させるために 1 以上の

50

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

【 0 1 5 6 】

一方で、図 2 1 (b) に示すように、メイン制御部 4 1 は、ナビ報知を行う場合には、規定数の賭数が設定された状態でスタート操作が行われた後に、ゲームに関するリール 2 L , 2 C , 2 R の回転制御を開始させるときにナビ報知表示データを遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定して、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号を表示させる。その後、第 3 停止のストップスイッチの操作が行われ、当該ストップスイッチが離されたときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を非表示に制御し、その後、所定の待機期間にわたり待機する。そして、所定の待機期間が経過した後に、いずれかの小役の入賞が発生しているか否かを判定し、小役の入賞が発生している場合には、入賞により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定し、遊技補助表示器 1 2 に払い出されるメダルの枚数を表示させる。これにより、ナビ報知を行うゲームにおいては、ゲームの開始に伴ってリールの回転が開始されたときから、第 3 停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、遊技補助表示器 1 2 にナビ報知としてナビ番号が継続して表示されるように制御される。そして、出力バッファが初期化されることで、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様が一旦非表示に制御された後、全てのリール 2 L , 2 C , 2 R が停止されてメダルの払い出しが開始されたときから、1 以上の賭数が設定されるときまでの期間にわたり、遊技補助表示器 1 2 に払出枚数表示としてメダルの枚数が表示させるように制御される。

【 0 1 5 7 】

メイン制御部 4 1 は、バックアップ電源により電力が供給されることで記憶内容を保持することが可能なバックアップ記憶領域を備えており、スロットマシン 1 への電力供給が停止されて、電断検出回路 4 8 の出力に基づいて電断が検出される場合には、メイン制御部 4 1 での制御状態をバックアップ記憶領域に記憶させ、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたときには、電断が検出されたときの制御状態に復帰させることができるようになっている。

【 0 1 5 8 】

図 2 2 に示すように、メイン制御部 4 1 は、ゲームの進行に伴い少なくとも 1 つ以上の

リールを回転制御しており、かつ遊技補助表示器 1 2 にナビ報知を行っている場合に、電断が検出されたときには、制御状態をバックアップ記憶領域に退避させるなどの電断に関連する制御を行うとともに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を非表示に制御する。

【 0 1 5 9 】

その後、スロットマシン 1 への電力供給が再び開始されたことで、メイン制御部 4 1 での制御状態を電断前の制御状態に復帰させる際には、バックアップ記憶領域に記憶されている制御状態に基づいて電断前の制御状態に復帰させるが、制御状態のうち全てのストップスイッチによる停止操作の受け付け状態については、無効に設定し、電断前に回転制御されていたリールについてリールを駆動させるための駆動データについては、電断前に設定されていた定速回転で回転させるための駆動データからリールモータを定速回転まで加速させる駆動データに変更して設定する。これにより、メイン制御部 4 1 は、全てのストップスイッチによる停止操作の受け付けが無効化されており、電断前に回転制御されていたリールの回転を開始させる状態で復帰することとなる。

【 0 1 6 0 】

また、メイン制御部 4 1 は、制御状態を電断前の状態に復帰させる際に、バックアップ記憶領域に記憶されているナビ番号をメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c の所定領域に復帰させる。その後は、上述のゲーム開始時と共通の制御を実行して、R A M 4 1 c に設定されている制御状態に基づいてゲームを進行させるための制御を行うことで、R A M 4 1 c に設定されているナビ番号に基づいてナビ報知表示データを遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定して、遊技補助表示器 1 2 におけるナビ番号の表示を再開させるように制御するとともに、R A M 4 1 c に設定されている駆動データに基づいて、電断前に回転制御していたリールを再び所定の定速回転まで加速させ、当該リールが所定の定速回転となったときに、該当するリールのストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効化する。その後、受け付けが有効化されたストップスイッチが操作されるまで待機し、ストップスイッチの操作が行われるときに、該当するリールを停止させる制御を行うこととなる。

【 0 1 6 1 】

このように、メイン制御部 4 1 は、電断が検出されたときには、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 を非表示に制御するので、電断が検出されたときから、スロットマシン 1 への電力供給が完全に停止するまでの期間において、遊技補助表示器 1 2 にナビ報知によるナビ番号が表示されることがないようになっている。また、電断が検出されたときには、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化し、スロットマシン 1 への電力供給が再開されて、メイン制御部 4 1 が復帰したときに、出力バッファにナビ報知表示データを再設定するように制御するので、電力供給が再開されたときからメイン制御部 4 1 が復帰するときまでの期間にわたり、遊技補助表示器 1 2 にナビ報知によるナビ番号が表示されることがないようになっている。

【 0 1 6 2 】

また、メイン制御部 4 1 は、スロットマシン 1 への電力供給が再開されて、メイン制御部 4 1 が復帰したときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにナビ報知表示データを再設定し、その後、該当するリールが定速回転となったときに、当該リールのストップスイッチによる停止操作の受け付けを有効化するように制御するので、スロットマシン 1 への電力供給が再開された際には、遊技補助表示器 1 2 にナビ報知によるナビ番号の表示が開始させた後に、ストップスイッチによる停止操作の受け付けが有効化されるようになっている。

【 0 1 6 3 】

また、メイン制御部 4 1 は、リールの回転制御を行っているときに電断が検出され、その後、電断から復帰したときには、ゲーム開始時と共通の処理を実行して、復帰時に設定された制御状態に基づいてゲームの進行を制御するようになっている。

【 0 1 6 4 】

メイン制御部 4 1 は、メイン処理やタイマ割込処理（メイン）において、メダルの払い

10

20

30

40

50

出しに関するエラーやメダルの投入に関するエラー、リールの回転に関するエラーなどゲームに関する各種エラーの発生を検出可能になっており、上述のように各種エラーを検出した後に所定のエラー表示条件が成立したときに、エラーの内容を示すエラーコードを遊技補助表示器 1 2 に表示させる。所定のエラー表示条件は、ゲームに伴いリールが回転制御されていない状態で各種エラーを検出した場合は、当該エラーを検出したときであり、リールが回転制御されている状態で各種エラーを検出した場合は、全てのリールが停止されたときである。

【 0 1 6 5 】

図 2 3 に示すように、本実施の形態のメイン制御部 4 1 は、上述のようにゲームの開始時に遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにナビ報知表示データを設定してナビ報知を行い、その後、第 3 停止の操作が行われたストップスイッチが離されたときから所定の待機期間が経過したときに、入賞状況に応じて払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定し、メダルの払い出し枚数を表示させる構成である。このような構成において、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにナビ報知表示データを設定してナビ報知を開始したときから、第 3 停止の操作が行われたストップスイッチが離されてさらに所定の待機期間が経過するときまでの制限期間において、ゲームに関する各種エラー、特にメダルの投入に関するエラー、リールの回転に関するエラーを検出した場合には、上述の制限期間が経過するまでゲームに関する制御を継続して行い、制限期間が経過したときに、検出されたエラーの内容を示すエラーコードをエラー表示データとして遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定して、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードを表示させる制御を開始した後、エラー状態に制御する。

【 0 1 6 6 】

その後、検出された異常の種類に応じた解除条件（たとえば、リセットスイッチ 2 3 の所定手順での操作など）が成立することで、ゲームの制御をエラー状態の制御を開始する前の時点から再開する。ゲームの制御を再開することで、第 3 停止の操作が行われて所定の定期期間が経過した後の制御、すなわち、いずれかの小役の入賞が発生しているか否かを判定し、小役の入賞が発生している場合には、入賞により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに設定し、遊技補助表示器 1 2 に払い出されるメダルの枚数を表示させる。

【 0 1 6 7 】

このように、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにナビ報知表示データを設定してナビ報知を行っている状態で、各種エラーが検出された場合には、ナビ報知が終了されて所定の待機期間が経過したときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファにエラー表示データを設定することで、ナビ報知が開始されてから終了されるまでの期間においてエラー報知が行われることを制限するようになっている。

【 0 1 6 8 】

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

【 0 1 6 9 】

このような構成では、サブ制御部や液晶表示器に不具合が生じることで有利な操作態様が特定できず、遊技者に不利益が生じる虞があるため、本実施の形態では、メイン制御部 4 1 側で有利な操作態様を表示させる制御を行うとともに、遊技者に払い出されるメダル数が表示される遊技補助表示器 1 2 を利用して有利な操作態様を表示させるようになっているが、遊技者に払い出されるメダル数と遊技者にとって有利な操作態様とを、メイン制御部 4 1 が備える遊技補助表示器 1 2 に表示させる構成とすると、一の表示器において遊

技者に払い出されるメダル数と、遊技者にとって有利な操作態様と、がいずれも表示されることとなるため、その際の表示が切り替わったときに表示内容を誤認させてしまう虞がある。

【0170】

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

10

【0171】

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

20

【0172】

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

30

40

【0173】

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

【0174】

本実施の形態のメイン制御部41は、ゲームの開始後、リール2L、2C、2Rを所定

50

の定速で回転させる制御を開始させるときにから、第3停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順および停止タイミング）を識別可能なナビ番号を遊技補助表示器12に継続して表示させるので、ゲームの開始から終了までの期間にわたり継続して遊技者にとって有利な有利操作態様を遊技者に対して認識させることができる。

【0175】

なお、本実施の形態では、メイン制御部41は、ゲームの開始時として、リール2L, 2C, 2Rを所定の定速で回転させる制御を開始させるときにから、ゲームの終了時として、第3停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、ナビ番号を遊技補助表示器12に継続して表示させる構成であるが、ゲームの開始時として、ゲームの進行に伴いストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作が有効となるまでの一の開始タイミングから、ゲーム終了時として、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rが操作された以降の一の終了タイミングまでの期間にわたりナビ番号を遊技補助表示器12に継続して表示させる構成であればよく、ゲームの開始時として、たとえば、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ7が操作されたとき、リール2L, 2C, 2Rを所定の定速で回転させる制御を開始させるとき、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作が有効となったときのいずれかの一の開始タイミングから、ゲームの終了時として、たとえば、第3停止操作のストップスイッチが押下されたとき、全てのリール2L, 2C, 2Rが停止されたとき、入賞に伴いメダルの払出が開始または終了されたとき、次のゲームのために賭数の設定操作が行われたときのいずれか一の終了タイミングまでの期間にわたり、ナビ番号を遊技補助表示器12に継続して表示させる構成であってもよい。

【0176】

このような構成のうち、特に、一の開始タイミングを、規定数の賭数が設定された状態でスタートスイッチ7が操作されたとき、リール2L, 2C, 2Rを所定の定速で回転させる制御を開始させるときにのいずれかとする事で、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作が有効となる前に、遊技補助表示器12でのナビ番号の表示を開始させることができる。また、一の開始タイミングを、リール2L, 2C, 2Rを所定の定速で回転させる制御を開始させるとき、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作が有効となったときのいずれかとする事で、たとえば、スタートスイッチ7が操作された後からリール2L, 2C, 2Rを所定の定速で回転させる制御が開始されるまでの期間において、リールを通常のゲームと異なる態様で回転させるリール演出などを行う構成としたり、遊技の進行を所定時間遅延させるフリーズ状態に制御しても、当該リール演出やフリーズ状態などの終了後に、遊技補助表示器12でのナビ番号の表示を開始させることができ、リール演出などを行っている期間に、ナビ番号が表示されてしまうことを制限することができる。また、一の開始タイミングを、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作が有効となったときとする事で、ストップスイッチ8L, 8C, 8Rの操作が有効となるまでの期間において生じる事象、たとえば、上述のリール演出や電断からの復帰に伴うリールの再加速などが生じるか否かに関わらず、ゲーム開始の際の所定のタイミングで、遊技補助表示器12でのナビ番号の表示を開始させることができる。

【0177】

また、特に、一の終了タイミングを、第3停止操作のストップスイッチが押下されたときとする事で、第3停止操作のストップスイッチが押下されたときから、その後、全てのリール2L, 2C, 2Rが停止して入賞判定が行われるまでの期間において、遊技補助表示器12での表示内容を非表示とすることができるので、入賞に伴い払い出されるメダルの払出枚数を表示させる場合に、ナビ番号と払出枚数とが誤認されてしまうことを防止できる。

【0178】

本実施の形態のメイン制御部41は、所定内容としてゲームの結果に関する情報であり、ゲームの終了時に入賞の発生により遊技者に払い出されるメダルの払出枚数を表示するために用いる遊技補助表示器12に、所定内容とは異なる表示内容として遊技者にとって

有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順および停止タイミング）を識別可能なナビ番号を表示させるようになっており、遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様をゲーム中に表示させるのに対して、所定内容としての払出枚数をゲームの終了後に表示させるので、遊技補助表示器１２においてナビ番号の表示期間と、払出枚数の表示期間とが重複せずに済む。

【０１７９】

本実施の形態のメイン制御部４１は、遊技者にとって有利となる停止態様を特定可能なナビ番号と、小役の入賞に伴い払い出されるメダル枚数の払出枚数とを、遊技補助表示器１２に表示させることが可能な構成であり、遊技補助表示器１２に表示させるナビ番号の表示態様と、メダル枚数の表示態様とは、共通の態様を含まないので、ナビ番号が表示されているのか、所定内容として払出枚数が表示されているのか、が誤認されることを防止できる。

10

【０１８０】

なお、遊技補助表示器１２に表示させるナビ番号の表示態様と、メダル枚数の表示態様とは、遊技補助表示器１２の２つの表示器１２Ｌ、１２Ｒでの表示を一体の表示としたときに、共通の態様を含まない構成であればよく、たとえば、ナビ番号の表示態様が、払出枚数の表示態様の一部を含む構成やその逆の関係を含む構成であってもよい。

【０１８１】

また、本実施の形態では、ナビ報知による表示態様に、払い出されるメダル枚数の表示態様（たとえば、８枚払出時の「８」）を含まない。これにより、ナビ報知とメダル枚数の報知とで、遊技補助表示器１２の表示態様を同じ態様に制御されることがなく、ナビ報知による表示態様と払い出されるメダル枚数の報知による表示態様とが誤認されることを防止できる。

20

【０１８２】

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

30

【０１８３】

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

40

【０１８４】

なお、本実施の形態では、メイン制御部４１は、遊技補助表示器１２にナビ番号を表示させている状態で、電断が検出されたときには、遊技補助表示器１２の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器１２の表示態様を非表示に制御する構成であるが、電断が検出されたときに、遊技補助表示器１２を非表示に制御する構成であればよく、たとえば、出力バッファに設定されているデータに基づいて、遊技補助表示器１２の表示態様を制御す

50

るLED駆動回路47に対して制御信号を出力する出力ポートをクリアすることで、遊技補助表示器12を非表示に制御する構成、遊技補助表示器12の表示態様を制御するLED駆動回路47から遊技補助表示器12に対して出力される駆動信号の出力を制限することで、遊技補助表示器12を非表示に制御する構成などであってもよい。このような構成においても、本実施の形態の構成と同様に、電断時において、遊技補助表示器12で意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

【0185】

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

【0186】

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

10

20

30

40

50

て表示させることができるので、遊技者がストップスイッチによる停止操作を行うことができるときには、遊技補助表示器 1 2 に確実にナビ番号を表示させてナビ報知を行うことができる。

【0187】

本実施の形態のメイン制御部 4 1 は、規定数の賭数が設定された状態で、スタートスイッチ 7 が操作されて、ゲームが開始された後から、ストップスイッチ 8 L, 8 C, 8 R が操作されて全てのリール 2 L, 2 C, 2 R が停止してゲームが終了する前の状態であり、かつ遊技補助表示器 1 2 に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、所定内容としてエラーコードを表示することとなるエラーが検出された場合には、ゲームが終了するときに、遊技補助表示器 1 2 におけるエラーコードの表示を開始させることで、ゲーム中においてエラーが検出されたときから、ゲームが終了するまでの期間において、遊技補助表示器 1 2 に所定内容としてエラーコードを表示させることを制限するので、遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容が有利操作態様を示すナビ番号であるか、所定内容としてのエラーコードであるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

10

【0188】

なお、本実施の形態では、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 に遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号を表示させている状態で、ナビ番号以外の所定内容としてエラーコードを表示する条件が成立した場合には、ゲームが終了するときまで遊技補助表示器 1 2 に所定内容を表示させない構成であるが、遊技補助表示器 1 2 にナビ番号を表示させている状態で、ナビ番号以外の表示内容を表示させない構成であればよく、所定内容としてエラーコード以外の表示内容を適用する構成であっても、遊技補助表示器 1 2 に表示された表示内容がナビ番号であるか、所定内容であるか、が誤認されてしまうことを防止できる。

20

【0189】

次に、メイン制御部 4 1 が行う遊技補助表示器 1 2 の出力バッファの設定に関する制御について、図 2 4 に基づいて説明する。

【0190】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、上述のように、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに払出枚数表示データを設定することで、第 1 の表示内容として小役の入賞により付与されるメダルの払出枚数を表示させることが可能であり、当該出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、第 2 の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号を表示させることが可能であり、さらに、当該出力バッファにエラー表示データを設定することで、特別表示内容としてエラー発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能である。

30

【0191】

図 2 4 (a) に示すように、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに払出枚数表示データが設定されており、第 1 の表示内容として払出枚数を表示させている期間中にエラーを検出した場合には、その後、遊技補助表示器 1 2 の表示内容を特別表示内容に切り替える所定の表示切替条件としてエラー表示条件が成立したときに、エラー状態に制御するとともに、出力バッファのデータを RAM 4 1 c の所定領域に退避させる退避処理を行って、出力バッファに設定されている払出枚数表示データを RAM 4 1 c の所定領域に退避させる。そして、出力バッファを一旦初期化することで、遊技補助表示器 1 2 の表示内容を非表示に制御した後、特別表示内容を表示させるためのデータとしてエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 に特別表示内容としてエラーコードを表示させるように制御しつつ、エラー状態に制御して待機する。

40

【0192】

そして、リセットスイッチ 2 3 が所定の操作手順で操作されることで、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、RAM 4 1 c に退避されているデータを出力バッファに復帰させる復帰処理を行って、第 1 の表示内容としての払出枚数を表示させる

50

ための払出枚数表示データをRAM 41cの所定領域から出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器12に第1の表示内容として払出枚数を表示させる。

【0193】

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

【0194】

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

【0195】

図24(b)に示すように、メイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファにナビ報知表示データが設定されており、第2の表示内容としてナビ番号を表示させている期間中にエラーを検出した場合には、その後、エラー表示条件が成立したときに、エラー状態に制御するとともに、上述の第1の表示内容を特別表示内容に切り替える際と共通の退避処理を行うことで、出力バッファに設定されているナビ報知表示データをRAM 41cの所定領域に退避させることができる。

【0196】

そして、遊技補助表示器12の出力バッファにエラー表示データを設定して、特別表示内容としてエラーコードを表示させつつ、エラー状態で待機して、復帰条件が成立したときには、上述のRAM 41cに退避されている第1の表示内容のデータを出力バッファに復帰させる際と共通の復帰処理を行うことで、RAM 41cのナビ報知表示データを出力バッファに復帰させて、遊技補助表示器12にエラー検出前と同様のナビ番号を表示させることができる。

【0197】

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

【0198】

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

【0199】

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

【0200】

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

10

20

30

40

50

ることが可能な構成であり、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに所定のデータとして払出枚数表示データを設定することで、第 1 の表示内容として小役の入賞により付与されるメダルの払出枚数を表示させることが可能であり、当該出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、第 2 の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号を表示させることが可能であり、さらに、当該出力バッファにエラー表示データを設定することで、特別表示内容としてエラー発生時にその内容を示すエラーコードを表示させることが可能な構成であって、遊技補助表示器 1 2 に、第 1 の表示内容としてメダルの払出枚数を表示させている状態で、特別表示内容を表示させる条件としてエラー表示条件が成立したときには、回避処理を実行して、出力バッファに設定されている払出枚数表示データを RAM 4 1 c の所定領域に回避させた後、特別表示内容としてエラーコードを表示させるためのエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードを表示させ、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、復帰処理を実行して、RAM 4 1 c に回避させていた払出枚数表示データを出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器 1 2 に再び第 1 の表示内容としてメダルの払出枚数を表示させることが可能であり、遊技補助表示器 1 2 に、第 2 の表示内容として遊技者にとって有利な停止操作態様を示唆するナビ番号を表示させている状態で、エラー表示条件が成立する場合に、上述の回避処理を実行することで、出力バッファに設定されているナビ報知表示データを RAM 4 1 c の所定領域に回避させた後、特別表示内容としてエラーコードを表示させるためのエラー表示データを出力バッファに設定することで、遊技補助表示器 1 2 にエラーコードを表示させ、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、上述の復帰処理を実行することで、RAM 4 1 c の所定領域に回避させたナビ報知表示データを出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器 1 2 に再び第 2 の表示内容としてナビ番号を表示させることが可能な構成であり、第 1 の表示内容または第 2 の表示内容の表示中に特別表示内容の表示に切り替える条件が成立したときに、出力バッファに設定されている第 1 の表示内容させるためのデータまたは第 2 の表示内容させるためのデータを回避し、特別表示内容を出力バッファに設定することで特別表示内容を表示させ、復帰条件が成立したときに回避した第 1 の表示内容を表示させるためのデータまたは第 2 の表示内容を表示させるためのデータを、出力バッファに復帰させて、第 1 の表示内容または第 2 の表示内容を再び表示させるので、異なる種類の情報をそれぞれ正しく表示させることができる。

【0201】

また、共通の回避処理を実行することで、出力バッファに設定されている払出枚数表示データを RAM 4 1 c の所定領域に回避させること、出力バッファに設定されているナビ報知表示データを RAM 4 1 c の所定領域に回避させることが可能であるので、これらの表示内容を回避する回避処理の容量を軽減することができる。

【0202】

また、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 の表示内容が非表示の状態であっても、特別表示内容を表示させる切り替え条件が成立したときに、共通の回避処理を実行することで、出力バッファに設定されている非表示のデータを、RAM 4 1 c の所定領域に回避させる構成としてもよく、このような構成とすることで、遊技補助表示器 1 2 に表示されている表示内容に関わらず、特別表示内容を表示させる切り替え条件が成立したときの処理を共通化できるため、特別表示内容の表示させる切り替え条件が成立したときに行う処理の容量を軽減することができる。

【0203】

本実施例のメイン制御部 4 1 は、共通の復帰処理を実行することで、RAM 4 1 c の所定領域に回避されている払出枚数表示データを出力バッファに復帰させること、RAM 4 1 c の所定領域に回避されているナビ報知表示データを出力バッファに復帰させることが可能であるので、これらの表示内容を復帰させる復帰処理の容量を軽減することができる。

【0204】

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

【0205】

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

【0206】

具体的には、図 25 に示すように、遊技補助表示器 12 の出力バッファとして第 1 の出力バッファと第 2 の出力バッファとが設けられている構成において、メイン制御部 41 は、遊技補助表示器 12 の出力バッファとして設定されている第 1 の出力バッファに払出枚数表示データを設定することで、遊技補助表示器 12 に払出枚数を表示させている場合に、エラーを検出したときには、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを含むエラー表示データを第 2 の出力バッファに設定する一方で、第 1 の出力バッファに設定されている払出枚数表示データをそのまま保持させる。その後、エラー表示条件が成立したときに、エラー状態に制御するとともに、遊技補助表示器 12 の出力バッファを第 1 の出力バッファから第 2 の出力バッファに切り替えることで、遊技補助表示器 12 に第 2 の出力バッファに設定されているエラー表示データに基づいてエラーコードを表示させるように制御しつつ、エラー状態に制御して待機する。

【0207】

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

【0208】

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

【 0 2 0 9 】

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

【 0 2 1 0 】

また、メイン制御部 4 1 は、エラーを検出したときに、発生しているエラーの内容を示すエラーコードを含むエラー表示データを第 2 の出力バッファに設定し、エラー状態が解除されて復帰条件が成立するときに、第 2 の出力バッファを初期化してエラー表示データを消去するので、エラーを検出したときから復帰条件が成立するまでの期間、すなわちエラーが発生している期間にわたり、第 2 の出力バッファにエラー表示データが保持されるので、当該第 2 の出力バッファに設定されているデータを利用して所定の判定処理、たとえば、エラーの発生状況の判定などを行うことができるようになっている。

10

【 0 2 1 1 】

また、メイン制御部 4 1 は、エラーを検出したときにエラー表示データを第 2 の出力バッファに設定する一方で、第 1 の出力バッファに設定されているデータをそのまま保持させるので、当該第 1 の出力バッファに設定されているデータを利用して所定の判定処理、たとえば、ナビ報知中であるか、払い出し中であるかなどの制御状況の判定などを行うことができるようになっている。

20

【 0 2 1 2 】

また、メイン制御部 4 1 は、エラー表示データを第 2 の出力バッファに設定した後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを第 2 の出力バッファに切り替えるので、出力バッファを第 2 の出力バッファに切り替えた後に遅延なく、遊技補助表示器 1 2 に第 2 の出力バッファに設定されているデータに基づく表示内容を表示させることができるようになっている。

【 0 2 1 3 】

このように、メイン制御部 4 1 が、遊技補助表示器 1 2 と、遊技補助表示器 1 2 に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第 1 の出力バッファおよび第 2 の出力バッファを備える構成において、メイン制御部 4 1 は、通常表示内容として遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号および特別表示内容として発生しているエラーの内容を示すエラーコードを遊技補助表示器 1 2 に表示させることが可能な構成であり、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファとして第 1 の出力バッファを設定し、当該第 1 の出力バッファにナビ報知表示データを設定することで、通常表示内容としてナビ番号を表示させることが可能であり、通常表示内容を表示させている状態で、特別表示内容を表示させる切り替え条件としてエラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを第 1 の出力バッファから第 2 の出力バッファに切り替えることにより、第 2 の出力バッファに設定されているデータに基づいて、遊技補助表示器 1 2 に特別表示内容を表示させ、エラー状態が解除されることで復帰条件が成立したときに、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを第 2 の出力バッファから第 1 の出力バッファに切り替えることにより、再び、遊技補助表示器 1 2 に第 1 の表示内容としてナビ番号を表示させる構成とすることで、本実施例の構成と同様に、遊技補助表示器 1 2 において異なる種類の情報をそれぞれ正しく表示させることができる。

30

40

【 0 2 1 4 】

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

50

第2の出力バッファに設定するタイミングを比較的自由に設計することができる。

【0215】

また、メイン制御部41が、遊技補助表示器12と、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第1の出力バッファおよび第2の出力バッファを備える構成では、所定の判定処理（たとえば、エラー判定）において、第1の出力バッファまたは第2の出力バッファに設定されているデータを参照することが可能な構成とすることで、第1の出力バッファまたは第2の出力バッファに設定されているデータ（例えば、エラー判定の場合は、第2の出力バッファに設定されているデータ）を利用して所定の判定処理が行えるため、所定の判定処理に用いるデータを表示内容のデータと別個に持たずに済む。

10

【0216】

また、メイン制御部41が、遊技補助表示器12と、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第1の出力バッファおよび第2の出力バッファを備える構成において、通常表示内容として、入賞に伴い遊技者に払い出されるメダルの払出枚数（第1の表示内容）および第1の表示内容と表示期間が重複しない、遊技者にとって有利な有利操作態様を示すナビ番号（第2の表示内容）を含み、メイン制御部41は、第1の表示内容も第2の表示内容も第1の出力バッファに設定することで、遊技補助表示器12にメダルの払出枚数およびナビ番号を表示させる構成とすることで、表示期間の重複しない異なる表示内容についてはともに、第1の出力バッファに設定することで遊技補助表示器12に表示させることができ、余分に出力バッファを備える必要がない。

20

【0217】

また、メイン制御部41が、遊技補助表示器12と、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させるためのデータを設定するための出力バッファとして第1の出力バッファおよび第2の出力バッファを備える構成において、遊技補助表示器12にいずれの表示を行っている状態であるかに関わらず、電断が検出されたときに、第1の出力バッファおよび第2の出力バッファに設定されているデータを初期化する構成とすることで、電断時において、遊技補助表示器12に意図しない表示が行われてしまうことを防止できる。

【0218】

本実施例では、図26に示すように、遊技制御基板40は、第1インターフェイス基板（IF1）1100および第2インターフェイス基板（IF2）1200を介して試験装置1300と接続可能とされており、スロットマシン1における遊技の結果に関連して発生する試験信号が遊技制御基板40から試験装置1300に対して出力されるとともに、試験装置1300から遊技制御基板40に対して試験用信号が入力されるようになっており、遊技制御基板40と試験装置1300を接続することにより自動的にシミュレーション試験を行うことが可能とされている。

30

【0219】

遊技制御基板40には、IF1基板1100に接続され、第1の試験信号を出力する第1情報出力回路40aおよび試験用信号を入力する入力回路40d、IF2基板1200に接続され、第2の試験信号を出力する第2情報出力回路40bが搭載されている。

40

【0220】

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

【0221】

投入要求ランプ信号は、投入要求LED17の駆動信号、すなわち投入要求LED17

50

が点灯しているか否かを示す信号であり、メダルの投入が要求されている状態か否かを特定可能とされている。スタート可能ランプ信号は、スタート有効LED18の駆動信号、すなわちスタート有効LED18が点灯しているか否かを示す信号であり、ゲームの開始操作が要求されている状態か否かを特定可能とされている。BB中信号、RBゲーム中信号、リプレイゲーム中信号は、各々遊技状態がBB中、RB中、リプレイゲーム中を示す信号であり、その時点の遊技状態を特定可能とされている。第1～3リールストップ可能ランプ信号は、左、中、右停止有効LED22L、22C、22Rの駆動信号、すなわち左、中、右停止有効LED22L、22C、22Rが点灯しているか否かを示す信号であり、左リール、中リール、右リールの停止操作が可能か否かを特定可能とされている。第1～3リールインデックス信号は、リールセンサ33L、33C、33Rの検出信号であり、左リール、中リール、右リールの基準位置の通過を特定可能とされている。

10

【0222】

払出要求信号は、ホッパーモータ34bの駆動信号、すなわちホッパーモータ34bが駆動しているか否かを示す信号であり、メダルの払出動作が行われている旨を特定可能とされている。払出カウント信号は、入賞に伴うメダルの払出を検出する毎に出力される信号であり、試験装置1300側でメダルの払出をカウントさせるための信号である。打止信号は、打止状態に制御されている旨を示す信号である。設定値表示用7セグメント表示a～g信号は、設定値表示器24の各セグメントを構成するLEDの駆動信号であり、設定値表示器24に表示されている設定値を特定可能とされている。内部当選フラグ1～8信号は、役の当選状況を示す信号である。また、信号遅延中信号は、ゲーム中の演出などの実行に伴い信号を遅延させている状態である旨を示す信号である。第1～3リールモータ励磁信号は、リールモータ32L、32C、32R、すなわち左リール、中リール、右リールを駆動するリールモータの駆動信号であり、各リールの駆動状況を特定可能とされている。試験用信号は、投入スイッチ信号、リールスタートスイッチ信号、第1～3リールストップスイッチ信号、払出スイッチ信号、打止解除スイッチ信号、設定キースイッチ信号、設定スイッチ信号を含み、試験装置1300から遊技制御基板40に対して入力される。これら試験用信号は、スロットマシン1が備える各種スイッチやセンサの検出信号と同様に機能する信号であり、遊技制御基板40が備えるスイッチ検出回路44により検出され、メイン制御部41により各試験用信号に対応したスイッチやセンサの検出が判定されるようになっている。投入スイッチ信号は、投入メダルセンサ31に対応する信号であり、リールスタートスイッチ信号は、スタートスイッチ7に対応する信号である。第1～3リールストップスイッチ信号は、ストップスイッチ8L、8C、8Rに各々対応する信号である。払出スイッチ信号は、払出センサ34cに対応する信号である。打止解除スイッチ信号は、リセットスイッチ23に対応する信号である。設定キースイッチ信号は、設定キースイッチ37に対応する信号である。設定スイッチ信号は、リセット/設定スイッチ38に対応する信号である。

20

30

【0223】

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

40

【0224】

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

【0225】

IF1基板1100は、第1情報出力回路40aから出力される第1の試験信号が入力される入力端子と、入力された第1の試験信号を試験装置1300に対して出力する出力端子とを備えている。入力端子と出力端子とは、フォトブラを介して接続されており、第1情報出力回路40aから出力された第1の試験信号に含まれる情報は、電氣的に絶縁された状態で試験装置1300側に伝達されるようになっている。また、IF1基板11

50

00は、試験装置1300から出力される試験用信号が入力される入力端子と、入力された試験用信号を入力回路40dに対して出力する出力端子とを備えている。入力端子と出力端子とは、フォトカプラを介して接続されており、試験装置1300から出力された試験用信号に含まれる情報は、電氣的に絶縁された状態で入力回路40dに伝達されるようになっている。尚、入力端子と出力端子とが電氣的に絶縁された状態で、第1の試験信号や試験用信号が伝達される構成であれば良く、例えば、フォトインタラプタやアイソレータを介して入力端子と出力端子とを接続する構成であってもよい。

【0226】

第2の試験信号は、ナビ報知により報知される操作態様を示すものであり、ゲーム開始信号、ナビ報知信号を含む。第2の試験信号は、メイン制御部41の制御によって出力されるようになっている。ゲーム開始信号は、ゲームの開始を示す信号である。また、ナビ中信号は、上述の遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知に関する制御において、ナビ番号を遊技補助表示器12に表示させるためのナビ報知表示データが遊技補助表示器12の出力バッファに設定されたことに基づいて、遊技補助表示器12のうちの表示器12Rの第8セグメントを点灯させるための駆動信号であり、ナビ報知が実行されて、当選した報知対象役の種類や遊技者にとって有利な停止操作態様を示すナビ番号が表示器12L、12Rに表示されているときにON状態となり、ナビ報知が実行されておらず、ナビ番号が表示器12L、12Rに表示されていないときにOFF状態となることで、ナビ報知が実行中であるか否かを示す信号である。

【0227】

表示信号は、上述の遊技補助表示器12を用いて行うナビ報知に関する制御において、ナビ報知表示データ、払出枚数表示データ、エラー表示データが遊技補助表示器12の出力バッファに設定されたことに基づいて、遊技補助表示器12の表示器12L、12Rの第1～7セグメントをナビ番号、払出枚数、エラーコードのいずれかを表示する点灯態様で点灯させるための駆動信号であり、ナビ報知に係る情報、入賞の発生により払い出されたメダル枚数に係る情報、エラー発生時にその内容を示すエラーコードに係る情報などの複数の情報を含む。ナビ報知信号は、第2情報出力回路に搭載されている変換回路40cにより、表示信号からナビ報知に係る情報のみが抽出されることで生成される信号であって、ナビ報知中にナビ番号を表示させる点灯態様で表示器12L、12Rの第1～7セグメントを点灯させるための駆動信号であり、ナビ報知により報知される停止操作態様を示すナビ番号を特定可能な信号である。

【0228】

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

【0229】

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

【0230】

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

【0231】

IF2制御部1203は、CPU、RAM、ROM、CPUをリセットするためのリセ

10

20

30

40

50

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

【0232】

10

停止実行位置信号は、後述する停止リール指定信号が示すリールについて現在の遊技状態、演出態様に応じて最も推奨する停止操作位置を示す信号であり、最も推奨する停止操作位置に含まれる該当するリールのリールモータのステップ数(0~336)を特定可能とされている。停止リール指定信号は、停止実行位置信号が示す停止操作位置での停止操作を推奨するリールが左リールであるか、中リールであるか、右リールであるか、を指定する信号であり、停止実行位置信号が示す停止操作位置での停止操作を適用するリールを特定可能とされている。停止ストロープ信号は、停止実行位置信号および停止リール指定信号の取得を要求する信号である。

【0233】

20

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

【0234】

30

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

40

【0235】

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

【0236】

また、接続端子は、IF1基板1100、IF2基板1200を接続するために便宜的に設けられたものであり、これらの試験信号および試験用信号の入出力が行われる接続端子は、遊技店に出荷されるスロットマシンの遊技制御基板40には必要のないものである。

50

。このため、本実施例の遊技制御基板 40 には、接続端子が設けられた部分を切断するための複数の切断孔が形成され、これら切断孔に沿って切断できるようになっており、遊技店への出荷時には、接続端子が設けられた部分を切断して不要な信号の入出力ができない状態とすることができる。これにより、例えば、ホール機器にて内部当選フラグ 1 ~ 8 信号を検出し、内部当選フラグ 1 ~ 8 信号から内部当選フラグの当選状況を特定してその旨を報知するなど、試験信号が試験以外の目的で容易に利用できてしまうことを防止できる。また、遊技制御基板 40 に対して不要な信号が容易に入力されてしまうことを防止できる。

【0237】

また、第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b は、I F 1 基板 1100、I F 2 基板 1200 に対して第 1 の試験信号、第 2 の試験信号を出力するために便宜的に設けられたものであり、入力回路 40 d は、I F 1 基板 1100 から試験用信号を入力するために便宜的に設けられたものであり、遊技店に出荷されるスロットマシンの遊技制御基板 40 には必要のないものである。このため、本実施例の遊技制御基板 40 には、第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b、入力回路 40 d を搭載可能なソケットが設けられており、第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b、入力回路 40 d を容易に取り外すことができるようになっており、遊技店への出荷時には、第 1 情報出力回路 40 a、第 2 情報出力回路 40 b、入力回路 40 d を取り外して不要な信号の入出力ができない状態とすることができる。これにより、例えば、ホール機器にて内部当選フラグ 1 ~ 8 信号を検出し、内部当選フラグ 1 ~ 8 信号から内部当選フラグの当選状況を特定してその旨を報知するなど、試験信号が試験以外の目的で容易に利用できてしまうことを防止できる。また、遊技制御基板 40 に対して不要な信号が容易に入力されてしまうことを防止できる。

【0238】

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

【0239】

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

験信号が出力されない構成としてもよい。これにより量産用のスロットマシンの製造コストを更に軽減できる。

【0240】

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

10

【0241】

IF2制御部1203は、ゲーム開始信号をメイン制御部41が出力した時点から最大2秒の間に、ナビ報知の有無に応じて、まず停止リール指定信号を第1停止リールとして推奨するリールを示す出力状態に更新するとともに、停止実行位置信号を当該リールに対して推奨する停止操作位置を示す出力状態に更新し、これら停止リール指定信号および停止実行位置信号の更新完了後、一定時間（50ms）にわたり停止ストロブ信号を出力し、推奨する第1停止リールおよびその停止操作位置を試験装置1300に対して通知し、停止ストロブ信号の停止後、一定時間（50ms）待機する。次いで、同様の手順で、順次推奨する第2停止リールおよびその停止操作位置を試験装置1300に対して通知し、第3停止リールおよびその停止操作位置を試験装置1300に対して通知する。第3

20

【0242】

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

【0243】

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

30

【0244】

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

【0245】

本実施例では、ナビ報知信号が、ナビ報知が行われていない旨を示し、BB、RBの当選を示唆するナビ番号が出力されていない場合には、左中右の停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについて、取りこぼしの生じ得る角チェリー1、2、中段スイカ、右下がりスイカの構成図柄をいずれも引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。尚、このような操作態様は、ナビ報知が行われていない状況において最もメダルの払出率が高くなる操作態様に該当する。

40

【0246】

また、ナビ報知信号が、ナビ報知が行われている旨を示し、BB、RBの当選を示唆するナビ番号が出力されている場合には、左中右の停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについて、ナビ番号に応じた特別役を構成する図柄を

50

引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力する。

【0247】

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

【0248】

このように本実施例では、ナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様を取得し、取得した操作態様を示す停止実行位置信号および停止リール指定信号を試験装置1300に対して出力するので、試験装置1300側でナビ報知の有無に応じて推奨する操作態様にてリールストップスイッチ信号を出力することが可能となり、試験装置1300による試験によって市場の払出率に近い払出率を得ることができる。

10

【0249】

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

20

【0250】

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

【0251】

30

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

【0252】

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

【0253】

40

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

【0254】

また、本実施例のスロットマシン1は、遊技制御基板40が、IF1基板1100を介して試験装置1300に対して第1の試験信号を出力可能であり、IF2基板1200を介して試験装置1300に対して第2の試験信号を出力可能な構成であり、遊技制御基板

50

40は、IF1基板1100と電源線を介して接続可能であって、遊技制御基板40からIF1基板1100に対して直接電源を供給可能である一方で、IF2基板1200と電源線を介して接続されず、遊技制御基板40からIF2基板1200には直接電源が供給されることがなく、IF1基板1100を介してIF2基板1200に対して電源を供給可能であるので、遊技制御基板40と、IF1基板1100およびIF2基板1200と、の間の配線を少なくできる。

【0255】

また、本実施例では、遊技制御基板40は、第2の試験信号として、ナビ報知に係る情報を含むナビ報知信号をIF2基板1200に対して出力可能であり、IF2基板1200は、ナビ報知信号に基づいて試験装置1300にて入力可能な態様の信号（停止実行位置信号、停止リール指定信号、停止ストロブ信号）を生成するIF2制御部1203を備えており、IF2制御部1203は、遊技制御基板40からIF1基板1100を介して供給される電源により動作するようになっているので、遊技制御基板40からIF2基板1200に対して電源を出力する必要がなく、第2の試験信号を出力するのみでIF2制御部1203により試験装置1300にて入力可能な態様の信号が生成されて、試験装置1300に対して出力されることとなり、遊技制御基板40から出力される試験信号を簡素化することができる。

10

【0256】

尚、遊技制御基板40側で、試験装置1300にて入力可能な態様の第2の試験信号を生成し、当該第2の試験信号をIF2基板1200を介して試験装置1300に出力する構成としてもよい。

20

【0257】

また、IF1基板1100は、遊技制御基板40から出力された第1の試験信号を中継するのみであるが、IF1基板1100においてもCPUなどが搭載された制御部を搭載し、遊技制御基板40から出力された第1の試験信号を試験装置1300にて入力可能な態様に変化する構成としても良く、このような構成とすることで、遊技制御基板40から出力される試験信号を簡素化することができる。

【0258】

また、本実施例では、IF1基板1100およびIF2基板1200には、フォトカブラが搭載され、各基板における入力端子と出力端子とは、フォトカブラを介して接続されており、遊技制御基板40から出力された第1の試験信号および第2の試験信号は、IF1基板1100およびIF2基板1200に搭載されたフォトカブラを介して試験装置に出力されることで、スロットマシン1と試験装置1300とが電氣的に接続されないことで、一方の機器の異常により他方の機器が破損してしまうことを防止できる。

30

【0259】

また、本実施例では、遊技制御基板40は、ナビ報知により報知されるリール2L, 2C, 2Rの停止順を表示する表示器12L、12Rが搭載されており、ナビ報知により表示器12L、12Rを点灯させるための駆動信号である表示信号が分岐されて、第2情報出力回路40bを介してナビ報知信号としてIF2基板に対して出力されるようになっていことで、表示器12L、12Rの駆動信号をナビ報知信号として利用することができる。

40

【0260】

尚、本実施例では、メイン制御部41は、ATに制御する場合にナビ報知を実行可能であり、遊技制御基板40は、遊技の結果を示す第1の試験信号をIF1基板1100に対して出力する第1情報出力回路40aと、ナビ報知に係る情報を含むナビ報知信号を第2の試験信号をIF2基板1200に対して出力する第2情報出力回路40bとを備える構成であるが、メイン制御部41がナビ報知を実行せず、遊技制御基板40がIF2基板1200に対してナビ報知信号を出力しない構成としても良く、このような構成においては、本実施例の第1情報出力回路40aと共通の回路を用いて、遊技の結果を示す試験信号をIF1基板1100に対して出力するようにすることで、ナビ報知を実行する手段およ

50

びナビ報知信号を出力する手段を備えるか否かに関わらず、遊技制御基板 40 において遊技の結果を示す試験信号を I F 1 基板 1100 に対して出力するための回路を共通化することができる。

【0261】

また、本実施例では、表示信号およびナビ中信号が第 2 情報出力回路 40b に入力され、第 2 情報出力回路 40b 内の変換回路により表示信号からナビ報知に係る情報のみが抽出されてナビ報知信号が生成され、ナビ報知信号が第 2 情報出力回路 40b から I F 2 基板 1200 に対して送信される構成であるが、ナビ報知に係る情報のみが含まれる信号をメイン制御部 41 が直接生成して、当該信号を第 2 情報出力回路 40b に入力することで第 2 情報出力回路 40b から I F 2 基板 1200 に対して送信する構成としてもよい。

10

【0262】

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

20

【0263】

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

30

【0264】

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

40

50

【 0 2 6 5 】

また、このような構成とすることで、例えば、第 1 の図柄の組合せが停止されることを条件として、次ゲーム以降の有利度が変化させる構成（第 1 の図柄の組合せが停止することで所定の遊技状態に移行される構成や、第 1 の図柄の組合せが停止することで、A T に制御されるゲーム数が上乘せされる構成など）であって、ナビ番号により第 1 の図柄の組合せを停止させる停止操作態様が遊技者に示唆される構成においても、ナビ番号に応じたリールの停止順となる順番で停止リール指定信号を出力し、かつ対応する停止リールについてナビ番号に応じた構成図柄を引込可能となる停止操作位置を示す停止実行位置信号を出力することで、試験装置 1 3 0 0 による試験によって市場の払出率に近い払出率を得ることができる。

10

【 0 2 6 6 】

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

20

【 0 2 6 7 】

〔 遊技の流れ 〕

本実施の形態のスロットマシン 1 で実行される遊技の流れについて説明する。通常、大部分の遊技は R T 1 で実行される。メイン制御部 4 1 は、R T 1 で所定の抽選条件が成立すると、図 2 7 (a) に示す初当り抽選を実行する。メイン制御部 4 1 は、初当り抽選を実行すると、A T 当選コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。

【 0 2 6 8 】

サブ制御部 9 1 は、A T 当選コマンドに基づき初当り抽選で A T 当選したか否かを特定し、A T 当選したことを遊技者に期待させるバトル演出を実行する。バトル演出は、初当り抽選が実行されたゲーム以降に実行され、当該バトル演出の最終結果として A T 当選したか否かが報知される。本実施の形態においては、バトル演出は 1 ゲーム内で行われる。たとえば、1 ゲーム開始のスタート操作が行われると味方キャラクタと敵キャラクタとが睨みあう画像が液晶表示器 5 1 に表示され、第 1 停止時および第 2 停止時で味方キャラクタが敵キャラクタに襲いかかる画像が液晶表示器 5 1 に表示され、第 3 停止時で A T 当選したか否かが報知される。A T 当選している場合には、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタに当たる画像とともに「W I N」の画像が液晶表示器 5 1 に表示される。一方、A T 当選していない場合には、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにかわされる画像が液晶表示器 5 1 に表示される。なお、このように、初当り抽選の結果、A T 当選したことを報知することを初当り報知とも称する。

30

【 0 2 6 9 】

なお、本実施の形態においては、B B 当選したときにも同じようにバトル演出を経て「W I N」の画像が液晶表示器 5 1 に表示される。このため、バトル演出を見ただけでは A T 当選および B B 当選のいずれであることを遊技者は認識することができないようになっている。なお、初当り報知後、R T 0 へと遊技状態が移行したときに外部出力が行われたり、A R T 突入演出が実行されたりすると、これらによって A T 当選したことが遊技者に認識される。

40

【 0 2 7 0 】

また、メイン制御部 4 1 は、初当り報知したゲームの終了時（たとえば、払出処理時）に A T に制御可能なことを示す A T フラグを R A M 4 1 c に格納する。メイン制御部 4 1 は、A T フラグをセットすることにより、ナビ対象役に当選したときに押し順コマンドを

50

サブ制御部 9 1 に送信することになる。また、メイン制御部 4 1 は、A T フラグをセットしたときに、導出された出目によって次のゲームの遊技状態が R T 1 となるか、もしくは R T 0 や R T 2 となるかを判定する。メイン制御部 4 1 は、次のゲームの遊技状態が R T 1 となる場合には当該 R T 1 中の準備期間に制御し、次のゲームの遊技状態が R T 0 や R T 2 である場合には A R T に制御する。

【 0 2 7 1 】

準備期間においては、ナビ対象役に当選したときにメイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 に対して押し順コマンドが送信される。そして、サブ制御部 9 1 は、ナビ対象役に当選したときにナビ演出を実行する。このように準備期間中ではナビ演出が実行される準備 A T に制御される。この際、R T 1 においては、リプレイ G R 1 ~ 3 の当選時にナビ演出の対象となり、リプレイ G R 1 ~ 3 の当選時に昇格リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知される。このため、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイ 1 を入賞させると、無効ライン L M 4 上に同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置された上で、R T 1 から R T 0 に移行させることが可能となる。なお、準備期間においては、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる押し順は報知されない。

10

【 0 2 7 2 】

R T 1 において昇格リプレイが入賞して R T 0 に移行すると、メイン制御部 4 1 は、A R T (A s s i s t R e p l a y T i m e) に制御する。これに伴いメイン制御部 4 1 は、付与されたナビストック数に対応するゲーム数を、R A M 9 1 c に割り当てられた A T の残りゲーム数として設定し、A T の残りゲーム数の計数を開始する。

20

【 0 2 7 3 】

また、メイン制御部 4 1 は、昇格リプレイが入賞したゲームの次のゲームを開始するスタート操作時にフリーズを実行するとともにフリーズコマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。これにより、昇格リプレイが入賞したゲームの次のゲームでフリーズ演出が実行される。たとえば、メイン制御部 4 1 の制御によってリールの回転開始後に一旦停止して上下方向に小刻みに震え、サブ制御部 9 1 の制御によってリールが小刻みに震えている間にフリーズ演出（たとえば、キャラクタ画像の表示など）が実行される。そして、メイン制御部 4 1 は、スタート操作時のフリーズコマンドを送信した直後に A R T 開始コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、A R T 開始コマンドを受信すると、フリーズ演出の実行中、もしくはフリーズ演出の最後で A R T に制御されることを特定可能な「A R T 突入！！」の文字画像を液晶表示器 5 1 の画面上に表示する A R T 突入演出を実行する。

30

【 0 2 7 4 】

さらに、メイン制御部 4 1 は、昇格リプレイが入賞したゲームの次のゲームを開始するスタート操作時に、A R T 信号をデータ表示器 2 0 0 に対して外部出力する。

【 0 2 7 5 】

このようにして、R T 1 で昇格リプレイが入賞したゲームの次のゲームにおいて、フリーズが実行されるとともに、当該フリーズ中に A R T 突入演出が実行される。さらに、フリーズ中に外部出力も行われてデータ表示器 2 0 0 において A R T の回数などが更新される。メイン制御部 4 1 による外部出力は、A R T への制御を示唆する所定制御である。

40

【 0 2 7 6 】

一方、メイン制御部 4 1 は、R T 0 で所定の抽選条件が成立すると、図 2 7 (a) に示す初当り抽選を実行する。メイン制御部 4 1 は、初当り抽選を実行すると、A T 当選コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。

【 0 2 7 7 】

サブ制御部 9 1 は、A T 当選コマンドに基づき初当り抽選で A T 当選したか否かを特定し、初当り抽選が実行された 1 ゲーム内で初当り報知する。なお、前述したように、A T 当選の初当り報知が行われた場合であっても、A T 当選および B B 当選のいずれであるかを遊技者は認識することができないようになっている。

【 0 2 7 8 】

50

また、メイン制御部 4 1 は、初当り報知したゲームの終了時に A T に制御可能なことを示す A T フラグを R A M 4 1 c に格納する。メイン制御部 4 1 は、A T フラグをセットすることにより、ナビ対象役に当選したときに押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に送信することになる。また、メイン制御部 4 1 は、A T フラグをセットすると、A R T に制御する。これに伴いメイン制御部 4 1 は、付与されたナビストック数に対応するゲーム数を、R A M 9 1 c に割り当てられた A T の残りゲーム数として設定し、A T の残りゲーム数の計数を開始する。

【 0 2 7 9 】

また、メイン制御部 4 1 は、初当り報知されたゲームの次のゲームを開始するスタート操作時に A R T 開始コマンドをサブ制御部 9 1 に送信する。サブ制御部 9 1 は、A R T 開始コマンドを受信すると、A R T に制御されることを特定可能な「A R T 突入！！」の文字画像を液晶表示器 5 1 の画面上に表示する A R T 突入演出を実行する。

【 0 2 8 0 】

さらに、メイン制御部 4 1 は、初当り報知されたゲームの次のゲームを開始するスタート操作時に、A R T 信号をデータ表示器 2 0 0 に対して外部出力する。

【 0 2 8 1 】

このようにして、R T 0 で初当り報知されたゲームの次のゲームにおいて、A R T 突入演出が実行される。さらに、外部出力も行われてデータ表示器 2 0 0 において A R T の回数などが更新される。

【 0 2 8 2 】

R T 0 で A R T に制御されると、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 当選時にナビ演出の対象となり、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 の当選時に特殊リプレイを入賞させる押し順がナビ演出により報知される。このため、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより特殊リプレイを入賞させて R T 0 から R T 2 に移行させることが可能となるとともに、転落リプレイの入賞を回避し、R T 1 へ移行してしまうことを回避できる。また、前述のように押し順ベルの当選時には中段ベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実に 8 枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、R T 1 へ移行してしまうことを回避できる。なお、準備期間においては、押し順ベルの当選時に中段ベルを入賞させる押し順が報知されないため、A R T 中は、準備期間中よりも遊技者にとって有利な状態となる。

【 0 2 8 3 】

R T 0 において特殊リプレイが入賞し、R T 2 に移行した場合には、リプレイ G R 2 1 ~ 2 3 の当選時、またはリプレイ G R 2 4 ~ 2 6 の当選時に、赤 7 リプレイ、青 7 リプレイ、もしくは中段リプレイを入賞させる押し順を報知するナビ演出を実行するようになっており、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、赤 7 リプレイ、青 7 リプレイ、もしくは中段リプレイを入賞させるとともに、転落リプレイの入賞を回避し、R T 1 へ移行してしまうことを回避できる。また、前述のように押し順ベルの当選時には中段ベルを入賞させる押し順が報知されるので、報知された押し順に従って停止操作を行うことにより、確実に 8 枚のメダルを獲得することが可能となるとともに、移行出目の停止を回避し、R T 1 へ移行してしまうことを回避できる。

【 0 2 8 4 】

また、A R T の開始後、1 ゲーム消化するごとに残りゲーム数が 1 減算されるとともに、残りゲーム数が 0 となる前に特別役が当選した場合には R T 2 の終了により A R T を中断し、これに伴い A R T のゲーム数の計数も中断する。その後、当選した特別役の入賞を経て対応するボーナスに制御し、当該ボーナス終了後に移行する R T 3 において移行出目が停止して R T 1 に移行した時点で A T の制御を再開し、これに伴い準備状態を経て R T 2 に再度移行することで A R T を再開し、A R T の残りゲーム数の計数も再開する。

【 0 2 8 5 】

また、A R T の開始後、残りゲーム数が 0 となった場合には、A R T の制御を終了する。これに伴いナビ演出が実行されなくなるので、押し順ベルの当選時に移行出目の停止を

10

20

30

40

50

回避すること、リプレイGR21～26の当選時に転落リプレイの入賞を回避することが不可能となり、移行出目の停止または転落リプレイの入賞によりRT1に移行することで一連のATの制御が終了する。

【0286】

〔ナビストックの付与に関する抽選〕

図27(a)は、未だAT当選していないときにメイン制御部41によって実行される初当り抽選で使用される初当り抽選テーブルを説明するための図である。なお、初当り抽選はRT0、RT1、およびRT2のいずれであっても実行され得る。

【0287】

図27(a)に示すように、初当り抽選は、スイカ当選、弱チェリー当選、および強チェリー当選のいずれかの抽選条件が成立したときに実行される。初当り抽選テーブルにおいては、0を含むナビストック数に対応して当選確率を特定可能な情報(データ)が格納されている。たとえば、スイカ当選したときには、90%の当選確率でナビストック数が0、すなわちナビストックが付与されないと決定され、10%の当選確率でナビストックが1付与されると決定される。弱チェリー当選したときには、85%の当選確率でナビストックが付与されないと決定され、10%の当選確率でナビストックが1付与されると決定され、5%の当選確率でナビストックが2付与されると決定される。強チェリー当選したときには、70%の当選確率でナビストックが付与されないと決定され、15%の当選確率でナビストックが1付与されると決定され、10%の当選確率でナビストックが2付与されると決定され、5%の当選確率でナビストックが3付与されると決定される。

【0288】

図27(b)は、ART中にメイン制御部41によって実行されるART中上乗せ抽選で使用されるART中上乗せ抽選テーブルを説明するための図である。メイン制御部41は、ART中上乗せ抽選でAT当選すると、AT当選時に所有するナビストック数に今回付与されたナビストック数を上乗せする。

【0289】

図27(b)に示すように、ART中上乗せ抽選は、スイカ当選、弱チェリー当選、強チェリー当選、および押し順ベル当選のいずれかの抽選条件が成立したときに実行される。たとえば、スイカ当選したときには、90%の当選確率でナビストックが付与されないと決定され、10%の当選確率でナビストックが1付与されると決定される。弱チェリー当選したときには、85%の当選確率でナビストックが付与されないと決定され、10%の当選確率でナビストックが1付与されると決定され、5%の当選確率でナビストックが2付与されると決定される。強チェリー当選したときには、70%の当選確率でナビストックが付与されないと決定され、15%の当選確率でナビストックが1付与されると決定され、10%の当選確率でナビストックが2付与されると決定され、5%の当選確率でナビストックが3付与されると決定される。押し順ベル当選したときには、80%の当選確率でナビストックが付与されないと決定され、10%の当選確率でナビストックが1付与されると決定され、10%の当選確率でナビストックが2付与されると決定される。

【0290】

図27(c)は、準備期間中にメイン制御部41によって実行される準備期間中上乗せ抽選で使用される準備期間中上乗せ抽選テーブルを説明するための図である。メイン制御部41は、準備期間中上乗せ抽選でAT当選すると、AT当選時に所有するナビストック数に今回付与されたナビストック数を上乗せする。

【0291】

図27(c)に示すように、準備期間中上乗せ抽選は、毎ゲーム実行される。そして、毎ゲームの準備期間中上乗せ抽選では、90%の当選確率でナビストックが付与されないと決定され、5%の当選確率でナビストックが1付与されると決定され、5%の当選確率でナビストックが2付与されると決定される。

【0292】

図27(d)は、RT0またはRT2で初当り報知時に実行される特別上乗せ抽選で使

用される特別上乗せ抽選テーブルを説明するための図である。

【 0 2 9 3 】

ここで、本実施の形態においては、R T 1 で初当り報知される場合に限らず、R T 0 または R T 2 であっても初当り報知される場合がある。たとえば、図 1 6 に示すように、リプレイ G R 1 ~ 3 は、3 択の押し順のうちのいずれであっても昇格リプレイに入賞することがある。また、3 択の押し順のいずれでストップスイッチが操作されてもペナルティが課されることもない。このため、当選状況が分からなくても、遊技者のストップスイッチの操作態様によってはリプレイ G R 1 ~ 3 のいずれかに当選したときに偶然に昇格リプレイを入賞させる押し順でストップスイッチが操作されることがある。特に、本実施の形態においては、非 A T 中に遊技者が一般的に操作する左第 1 停止でストップスイッチ 8 L , 8 C , 8 R が操作されたときには昇格リプレイ 2 が入賞する可能性が高い。よって、A T 当選報知されていない場合であっても、偶然に R T 1 から R T 0 に遊技状態を移行させることができてしまう。このようにして偶然に移行した R T 0 において初当り抽選が実行されて A T 当選すると、R T 0 で初当り報知されることになる。

10

【 0 2 9 4 】

ところで、R T 1 で初当り報知されたときには、R T 0 に移行するまでの準備期間において準備期間中上乗せ抽選が実行されるが、R T 0 で初当り報知されてしまった場合は準備期間を経由することなくそのまま A R T が開始する。この場合、遊技者は、準備期間中上乗せ抽選を実行する機会を得られない。そこで、本実施の形態においては、準備期間中上乗せ抽選を実行する機会を得られない代わりに、R T 0 または R T 2 で初当り報知されたときには特別上乗せ抽選が実行される。

20

【 0 2 9 5 】

図 2 7 (d) に示すように、特別上乗せ抽選は、R T 0 または R T 2 で初当り報知されたゲームの次のゲームを開始するスタート操作時に 1 回のみ実行される。そして、1 回の特別上乗せ抽選では、2 5 % の当選確率でナビストックが付与されないと決定され、1 5 % の当選確率でナビストックが 1 付与されると決定され、6 0 % の当選確率でナビストックが 2 付与されると決定される。

【 0 2 9 6 】

図 2 7 (c) および図 2 7 (d) に示すように、準備期間中上乗せ抽選は毎ゲーム実行されるのに対して、特別上乗せ抽選は 1 回のみ実行されるため、両者の抽選の方法は異なる。しかし、準備期間中上乗せ抽選と特別上乗せ抽選とは、ナビストックの付与期待値が同一（略同一ともいえる）になっている。具体的に、準備期間においてはリプレイ G R 1 ~ 3 の当選時にナビ演出が実行され、ナビ演出に従ってストップスイッチを操作すると昇格リプレイに入賞して R T 0 へと遊技状態が移行する。1 ゲーム当りにリプレイ G R 1 ~ 3 のいずれかに当選する確率は約 $1/9$ ($7500/65536$) である。このため、9 ゲームに 1 回はリプレイ G R 1 ~ 3 のいずれかに当選して R T へと遊技状態が移行することになる。準備期間中上乗せ抽選においては、1 ゲーム当りの期待値が 0.15 ($1 \times 0.05 + 2 \times 0.05$) なので、9 ゲーム当りの期待値は 1.35 (0.15×9) になる。一方、特別上乗せ抽選の期待値も 1.35 ($1 \times 0.15 + 2 \times 0.6$) であるため、両者において付与されるナビストックの期待値はおおよそ同一になる。

30

40

【 0 2 9 7 】

[初当り報知された場合の各処理のタイミングチャート]

次に、R T 1 または R T 0 で初当り報知された場合の各処理におけるタイミングについて、図 2 8 を参照しながら説明する。

【 0 2 9 8 】

図 2 8 (a) は、R T 1 で初当り報知された場合の各処理におけるタイミングチャートの一例を説明するための図である。前述したように、本実施の形態においては、ナビ演出が実行されなくとも、遊技者のストップスイッチの操作態様によってはリプレイ G R 1 ~ 3 のいずれかに当選したときに偶然に昇格リプレイ（特に昇格リプレイ 2）が入賞することがある。タイミング t 1 で偶然に昇格リプレイが入賞した場合、遊技状態が R T 1 から

50

R T 0 に移行する。

【 0 2 9 9 】

しかし、偶然に R T 0 に移行したとしても、初当り報知されなければナビストックが付与されないため、リプレイ G R 1 1 ~ 1 3 のいずれかに当選したときに転落リプレイが入賞してしまったり、もしくは押し順ベルに当選したときに移行出目が導出してしまったりする。この場合、タイミング t 2 に示すように、遊技状態が R T 0 から R T 1 に移行する。

【 0 3 0 0 】

その後、タイミング t 3 で初当り報知されると、A T フラグがセットされる。このとき、メイン制御部 4 1 により、表示された出目に基づき次のゲームの遊技状態が判定される。この例では、初当り報知されたゲームの次のゲームが、A T フラグがセットされかつ遊技状態が R T 1 であるため、当該次のゲームとなるタイミング t 4 から準備期間に移行する。準備期間中においては準備期間中上乘せ抽選が実行される。

10

【 0 3 0 1 】

準備期間中においては準備 A T に制御されるため、リプレイ G R 1 ~ 3 のいずれかに当選したときにナビ演出が実行される。ナビ演出に従ってストップスイッチが操作されると昇格リプレイ 1 が入賞するため、その後のタイミング t 5 で遊技状態が R T 1 から R T 0 に移行する。このとき、昇格リプレイ 1 が入賞することで、無効ライン L M 4 上に同一または類似の種類の図柄組合せが並んで配置される。また、昇格リプレイが入賞したゲームの次のゲームを開始するスタート操作時にフリーズが実行され、当該フリーズ中に外部出力が行われる。そして、A T フラグがセットされかつ遊技状態が R T 0 であるため、タイミング t 5 以降は A R T に制御される。

20

【 0 3 0 2 】

次に、図 2 8 (b) は、R T 0 で初当り報知された場合の各処理におけるタイミングチャートの一例を説明するための図である。タイミング t 1 で偶然に昇格リプレイが入賞した場合、遊技状態が R T 1 から R T 0 に移行する。そして、偶然にも転落リプレイが入賞したり移行出目が導出されたりしなければ、遊技状態が R T 0 に維持される。

【 0 3 0 3 】

その後、タイミング t 2 で初当り報知されると、A T フラグがセットされる。このとき、メイン制御部 4 1 により、表示された出目に基づき次のゲームの遊技状態が判定される。この例では、初当り報知されたゲームの次のゲームが、A T フラグがセットされかつ遊技状態が R T 0 であるため、準備期間は存在しない。このため、準備期間中上乘せ抽選が実行されない代わりに、タイミング t 3 となる初当り報知されたゲームの次のゲームを開始するスタート操作時に特別上乘せ抽選が実行される。

30

【 0 3 0 4 】

また、タイミング t 3 となる初当り報知されたゲームの次のゲームを開始するスタート操作時に、外部出力が行われる。そして、タイミング t 3 以降は A R T に制御される。

【 0 3 0 5 】

なお、図 2 8 (a) で示す例のように、初当り報知されたゲームが R T 1 であっても、当該ゲームで偶然に昇格リプレイが入賞した場合、次のゲームは A T フラグがセットされかつ遊技状態が R T 0 となる。よって、この場合、図 2 8 (b) に示すタイミング t 3 以降の処理と同様に、初当り報知されたゲームの次のゲームを開始するスタート操作時に特別上乘せ抽選が実行されるとともに、外部出力が行われ、それ以降は A R T に制御される。

40

【 0 3 0 6 】

また、図 2 8 (b) で示す例のように、初当り報知されたゲームが R T 0 であっても、当該ゲームで転落リプレイが入賞したり、移行出目が導出したりした場合、次のゲームは A T フラグがセットされかつ遊技状態が R T 1 となる。よって、この場合、図 2 8 (a) に示すタイミング t 4 以降の処理と同様に、初当り報知されたゲームの次のゲームから準備期間に移行して、準備期間中上乘せ抽選が実行される。また、準備期間中においては準備

50

備 A T に制御され、準備期間中に昇格リプレイが入賞すると、次のゲームを開始するスタート操作時にフリーズが実行されて外部出力が行われる。そして、それ以降は A R T に制御される。

【 0 3 0 7 】

以上のように、本実施の形態においては、R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 3 のいずれかに当選したときには、ナビ演出によって昇格リプレイ 1 を入賞させる正解手順が報知され、さらに、昇格リプレイ 1 が入賞すると、無効ライン L M 4 上に同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置されて、R T 1 から R T 0 へと遊技状態が制御される。これにより、R T 0 への制御について遊技者に認識させ易くすることができる。

【 0 3 0 8 】

昇格リプレイ 1 が入賞して R T 1 から R T 0 へと遊技状態が制御されるときには、無効ライン L M 4 上に同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置されるのに対して、有効ライン L N 上には同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置されない。これにより、R T 0 への制御について遊技者により認識させ易くすることができる。

【 0 3 0 9 】

リプレイ G R 1 ~ 3 のいずれに当選したときでも、左第 1 停止される限り、無効ライン L M 4 上には同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置されない。このため、左第 1 停止でストップスイッチを操作する遊技者に対しては R T 0 への制御について認識させ難くすることができる。

【 0 3 1 0 】

図 2 8 (b) のタイミング t 3 に示すように、初当り報知されたゲームの次のゲームが R T 0 であるときには当該 R T 0 で外部出力が実行される一方、図 2 8 (a) のタイミング t 5 に示すように、初当り報知されたゲームの次のゲームが R T 1 であるときにはその後 R T 0 へと遊技状態が制御されたときに外部出力が実行される。このように、初当り報知されたゲームの次のゲームの遊技状態に応じて外部出力が実行されるため、遊技の進行に沿った流れで外部出力を実行することができる。

【 0 3 1 1 】

図 2 8 (a) のタイミング t 5 に示すように、初当り報知されたゲームの次のゲームが R T 1 であるときには、R T 0 へと遊技状態が制御される契機となる昇格リプレイが入賞した後、昇格リプレイが入賞したゲームの次のゲームを開始するスタート操作時に外部出力が実行される。このように、昇格リプレイが入賞したゲームの次のゲームの開始と外部出力とが対応しているため、昇格リプレイが入賞したゲームの次のゲームの開始と外部出力とが対応しない場合のように遊技者に違和感を与えてしまうことがない。

【 0 3 1 2 】

前述したように、初当り報知はバトル演出を経て「W I N」の画像が液晶表示器 5 1 に表示されることで行われ、B B 当選したときにも同じである。このため、遊技者は、A T 当選および B B 当選のいずれであるかを認識することができない。そこで、本実施の形態においては、図 2 8 (b) のタイミング t 3 に示すように、初当り報知されたゲームの次のゲームが R T 0 であるときには、当該 R T 0 でゲームを開始するスタート操作時に外部出力が実行される。これにより、本実施の形態のように、初当り報知されたゲーム内では A T 当選および B B 当選のいずれであるかが報知されずにその後 A T 当選および B B 当選のいずれであるかが報知される場合において、当該ゲーム内で外部出力が実行されることで A T 当選が先に報知されてしまうといった不都合が生じてしまうことを防止することができる。

【 0 3 1 3 】

図 2 8 (a) のタイミング t 3 および図 2 8 (b) のタイミング t 2 に示すように、初当り報知されたゲームの終了時に A T フラグが設定され、その後、導出された出目に基づいて次のゲームが R T 1 および R T 0 のいずれであるかが判定される。次のゲームが R T 1 であれば、図 2 8 (a) のタイミング t 4 以降の処理に移り、次のゲームが R T 0 であれば、図 2 8 (b) のタイミング t 3 以降の処理に移る。このように、初当り報知された

10

20

30

40

50

ゲームの終了時に次のゲーム以降のための処理を実行することにより、遊技の進行に沿った流れで外部出力を実行することができる。

【0314】

図28(a)のタイミングt4に示すように、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT1であるときには準備期間において準備期間中上乗せ抽選が実行されるのに対して、図28(b)のタイミングt3に示すように、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT0であるときには準備期間中上乗せ抽選とは異なる特別上乗せ抽選が実行される。このように、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT0であり準備期間がないときでも準備期間中上乗せ抽選とは異なる特別上乗せ抽選が実行されるため、制御されている遊技状態によってナビストックの付与に関する抽選の実行に対する不満を遊技者に抱かせてしまうことを防止することができる。さらに、初当り報知されたときの遊技状態に応じて異なる抽選が実行されるため、遊技の興趣を向上させることもできる。

10

【0315】

図27(c), (d)に示すように、準備期間中上乗せ抽選と特別上乗せ抽選とは、抽選の方法が異なる一方で、ナビストックの付与期待値は同一または略同一である。このため、初当り報知されたときの遊技状態に応じて実行される抽選において優劣をつけたり、つけすぎたりすることを防止することができる。

【0316】

図28(a)のタイミングt3および図28(b)のタイミングt2に示すように、初当り報知されたゲームの終了時にATフラグが設定され、その後、導出された出目に基づいて次のゲームがRT1およびRT0のいずれであるかが判定される。そして、当該判定の結果、準備期間が存在すれば準備期間中上乗せ抽選が実行され、準備期間が存在しなければ特別上乗せ抽選が実行される。このように、初当り報知されたゲームの終了時に次のゲーム以降のための処理を実行することにより、遊技の進行に沿った流れでナビストックの付与に関する抽選を実行することができる。

20

【0317】

図28(b)のタイミングt3に示すように、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT0であるときには、当該RT0で当該次のゲームを開始するスタート操作時に特別上乗せ抽選が実行される。このため、遊技の進行に沿った流れで特別上乗せ抽選を実行することができる。

30

【0318】

[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。

【0319】

[所定ラインについて]

本実施の形態においては、昇格リプレイ1が入賞したときに同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置される所定ラインとしては、無効ラインLM4を例示した。しかし、所定ラインは、無効ラインLM4に限らない。

40

【0320】

たとえば、同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置される所定ラインは、無効ラインLM1~3のいずれかであってもよい。また、同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置される所定ラインは、入賞ラインLNであってもよい。さらに、同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置される所定ラインは、1本に限らず、無効ラインLM1~4および入賞ラインLNのうち、いずれか複数のラインであってもよい。

【0321】

また、所定ラインが入賞ラインLNである場合において、当該入賞ラインLNに同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置される場合のパターンとしては、以下のものであってもよい。昇格リプレイ1が入賞したときには、入賞ラインLNに同一または類似の種

50

類の図柄のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、昇格リプレイ 2 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されないパターン。昇格リプレイ 1 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の入賞ライン L N のみが配置され、昇格リプレイ 2 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されないパターン。昇格リプレイ 1 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置され、昇格リプレイ 2 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されるパターン。昇格リプレイ 1 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、昇格リプレイ 2 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されるパターン。

10

20

30

40

50

【 0 3 2 2 】

このようにすれば、昇格リプレイ 1 が入賞することで R T 1 から R T 0 へと遊技状態が制御されるときには、入賞ライン L N 上に同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置される。これにより、R T 0 への制御について遊技者により認識させ易くすることができる。

【 0 3 2 3 】

また、所定ラインが無効ラインである場合において、当該無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置される場合のパターンとしては、以下のものであってもよい。昇格リプレイ 1 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置され、昇格リプレイ 2 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されないパターン。昇格リプレイ 1 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置され、昇格リプレイ 2 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されないパターン。昇格リプレイ 1 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置され、昇格リプレイ 2 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されないパターン。昇格リプレイ 1 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置されず、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置され、昇格リプレイ 2 が入賞したときには、入賞ライン L N に同一または類似の種類の図柄のみが配置され、無効ラインに同一または類似の種類の図柄のみが配置されないパターン。

【 0 3 2 4 】

このようにすれば、昇格リプレイ 1 が入賞することで R T 1 から R T 0 へと遊技状態が制御されるときには、無効ライン上に同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置されるのに対して、入賞ライン L N 上には同一または類似の種類の図柄のみが並んで配置されない。これにより、R T 0 への制御について遊技者により認識させ易くすることができる。

【 0 3 2 5 】

[同一または類似の種類の識別情報について]

本実施の形態においては、昇格リプレイ 1 が入賞したときに、同一または類似の種類の識別情報（図柄）として、「リプレイ a」および「リプレイ b」を例示した。すなわち、本実施の形態においては、昇格リプレイ 1 に入賞したときには、「リプレイ a - リプレイ

a - リプレイ a」の図柄組合せといったように、同一の種類の図柄が並んで配置されるか、あるいは、「リプレイ b - リプレイ a - リプレイ a」の図柄組合せといったように、同一または類似の種類の図柄が並んで配置された。しかし、並んで配置される図柄の組合せはこれらに限らない。

【0326】

たとえば、昇格リプレイ 1 が入賞したときには、同一の種類のリプレイ図柄のみが並んで配置されること（たとえば、「リプレイ a - リプレイ a - リプレイ a」）、類似の種類のリプレイ図柄のみが並んで配置されること（たとえば、「リプレイ a - リプレイ b - リプレイ c」）、および同一の種類のリプレイ図柄と類似の種類のリプレイ図柄とが並んで配置されること（たとえば、「リプレイ a - リプレイ a - リプレイ b」）のいずれであってもよい。

10

【0327】

また、昇格リプレイ 1 は、ベル図柄やチェリー図柄など、リプレイ以外の図柄において、同一または類似の種類の図柄が並んで配置されてもよい。

【0328】

同一の種類の識別情報（図柄）とは、見た目上、両者が同一の識別情報（たとえば、両者が同じ図柄）のことであってもよいし、見た目上、両者が同一の種類の識別情報（たとえば、両者が異なる図柄であるが同じ種類の図柄、たとえば再遊技役の種類、ベルの種類、チェリーの種類など）のことであってもよい。また、同一の種類の識別情報は、一の識別情報と外形が同じで全体の色や模様が異なる識別情報、および一の識別情報と外形が同じで一部の色や模様が異なる識別情報であってもよい。

20

【0329】

「類似の種類の識別情報」とは、見た目上、両者が類似の識別情報（たとえば、両者が異なる図柄であるが、見た目上、類似する図柄）のことであってもよいし、見た目上、両者が類似の種類の識別情報（たとえば、両者が異なる図柄であるが類似する種類の図柄、たとえば再遊技役の種類、小役の種類、特別役の種類など）のことであってもよい。また、類似の種類の識別情報は、一の識別情報と外形（たとえば、図柄の外縁の形）が類似するために需要者である遊技者の視覚を通じて起こさせる美感（印象）が共通する識別情報であって、その結果、観念的に同じ識別情報であると認識できる（異なる識別情報であると認識し難い）識別情報であってもよい。たとえば、類似の種類の識別情報には、一の識別情報と大きさのみが異なる識別情報、一の識別情報と外形が同一の識別情報が複数からなる識別情報、一の識別情報にキャラクタがついた識別情報、一の識別情報と向きが異なるものの一の識別情報と観念的に同じものを想起させる識別情報、一の識別情報の一部が欠けているが全体としての外形が同じになる識別情報、一の識別情報の一部が隆起しているが全体としての外形が同じになる識別情報、一の識別情報の一部の形状が異なるが全体としての外形が同じになる識別情報、一の識別情報と観念的に同じものを想起させる識別情報、およびこれらのうち複数の点において相違するが一の識別情報と観念的に同じ識別情報であると認識できる識別情報が含まれる。

30

【0330】

[有利状態について]

40

本実施の形態においては、同一または類似の種類の図柄が並んで配置されたときに制御される有利状態として、RT1 を例示したが、これに限らない。

【0331】

たとえば、有利状態として、最も払出率が高まる RT2 を適用してもよい。具体的には、RT0 から RT2 に制御される際、特殊リプレイが入賞するが、この特殊リプレイとして、同一または類似の種類の図柄が並んで配置される特殊リプレイ 1 と、同一または類似の種類の図柄が並んで配置されない特殊リプレイ 2 とを設けてもよい。そして、AT 中、あるいは準備期間中に特殊リプレイ 1 および特殊リプレイ 2 が同時当選したときには、特殊リプレイ 1 を入賞させるための操作手順をナビ演出によって報知してもよい。このようにすれば、ナビ演出に従ってストップスイッチを操作することで特殊リプレイ 1 が入賞し

50

、その結果、同一または類似の種類の図柄が並んで配置されることで R T 2 への制御を遊技者に認識させ易くすることができる。

【 0 3 3 2 】

また、有利状態は、リプレイ確率の高まる R T のような遊技状態に限らず、A T や C Z (チャンスゾーン) など、通常状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高まる状態であってもよい。たとえば、同一または類似の種類の図柄が並んで配置されるリプレイ 1 と、同一または類似の種類の図柄が並んで配置されないリプレイ 2 とを設けるとともに、A T 当選や C Z 当選して A T や C Z に制御可能な状態である場合にリプレイ 1 およびリプレイ 2 が同時当選したときには、リプレイ 1 を入賞させるための操作手順をナビ演出によって報知してもよい。そして、リプレイ 1 が入賞することで、A T や C Z に制御されてもよい。このようにすれば、ナビ演出に従ってストップスイッチを操作することでリプレイ 1 が入賞し、その結果、同一または類似の種類の図柄が並んで配置されることで A T や C Z への制御を遊技者に認識させ易くすることができる。

10

【 0 3 3 3 】

なお、有利状態は、B B、あるいは毎ゲーム全ての小役が当選する C B (チャレンジボーナス) など、その他の状態を適用してもよい。

【 0 3 3 4 】

なお、図 2 8 (a) の例では、非 A T 中の R T 1 において A T 当選したことで R T 1 中の準備期間に移行する例であり、R T 1 中の準備期間において昇格リプレイ 1 を入賞させるための正解手順がナビ演出によって報知された。ここで、すでに R T 0 に昇格している場合は、リプレイ G R 1 ~ 3 に当選しないため、昇格リプレイ 1 を入賞させるための正解手順がナビ演出によって報知されない。なお、R T 0 でリプレイ G R 1 ~ 3 に当選するような場合であっても、昇格リプレイ 1 を入賞させるための正解手順がナビ演出によって報知されないものであってもよい。なお、準備期間中に限らず、A T 制御中であっても、R T 1 中に昇格リプレイ 1 を入賞させるための正解手順がナビ演出によって報知されてもよい。

20

【 0 3 3 5 】

[押し順について]

本実施の形態においては、図 1 6 に示すように、リプレイ G R 3 に当選した場合に限り、左第 1 停止されたときに昇格リプレイ 2 ではなく中段リプレイが入賞するものであった。しかし、これに限らない。

30

【 0 3 3 6 】

たとえば、リプレイ G R 3 に当選した場合であっても、左第 1 停止されたときに昇格リプレイ 2 が入賞してもよい。このようにすれば、リプレイ G R 1 ~ 3 のいずれに当選したときでも、左第 1 停止される限り必ず昇格リプレイ 2 が入賞するものとなる。

【 0 3 3 7 】

また、リプレイ G R 1 ~ 3 の中には、昇格リプレイ 1 が含まれない抽選対象役があってもよい。たとえば、リプレイ G R 3 に当選したときには、左第 1 停止で昇格リプレイ 2、中第 1 停止や右第 1 停止で中段リプレイが入賞してもよい。この場合、リプレイ G R 3 に当選したときには、いずれの操作手順でストップスイッチが操作されても昇格リプレイ 1 が入賞しないため、ナビ演出が実行されなくてもよい。すなわち、同一または類似の種類の図柄が並んで配置される役に当選したときに限り (同一または類似の種類の図柄が並んで配置される状況にあるときに限り)、ナビ演出が実行されるものであってもよい。

40

【 0 3 3 8 】

[所定制御について]

本実施の形態においては、A R T への制御を示唆する所定制御について、メイン制御部 4 1 による A R T 信号の外部出力を適用させて説明した。しかし、A R T 信号の外部出力に限らず、所定制御として、その他の制御を適用させてもよい。

【 0 3 3 9 】

たとえば、所定制御は、A R T に制御されるゲームの開始時に実行される前述したフリ

50

ーズであってもよいし、ARTに制御されるゲームの開始時に実行される前述したART突入演出であってもよい。

【0340】

初当り報知後に実行され、かつ遊技者がARTへの制御を認識できる制御であれば、いずれの制御を所定制御に適用させてもよい。

【0341】

[各処理の実行タイミングについて]

本実施の形態においては、図28(a)に示すように、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT1であるときには、当該次のゲームの開始時にフリーズ、ART突入演出、および外部出力を実行するものであった。しかし、これに限らず、RT1で昇格リプレイが入賞したゲームの終了時にフリーズ、ART突入演出、および外部出力を実行するものであってもよい。たとえば、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT1であるときには、RT0へと遊技状態が制御される契機となる昇格リプレイが入賞したゲームの終了時にフリーズ（たとえば、リールが再回転して7揃いを狙わせフリーズ演出）を実行し、当該フリーズの実行中に外部出力が実行されてもよい。このようにすれば、昇格リプレイの入賞と外部出力とが対応しているため、昇格リプレイの入賞と外部出力とが対応しない場合のように遊技者に違和感を与えてしまうことがない。

【0342】

遊技状態を移行させる処理は、遊技状態が移行する出目が導出されたとき、当該出目が導出されたゲームの終了時（たとえば、払出時）、当該出目が導出されたゲームの次のゲームの開始時（たとえば、賭数設定時やスタート操作時）のいずれであってもよい。たとえば、RT1で昇格リプレイが入賞したときには、当該昇格リプレイが入賞したゲームの終了時、もしくは次のゲームの開始時に遊技状態をRT0に移行させてもよい。

【0343】

ATフラグを設定する処理は、初当り報知されたゲームの終了時（たとえば、払出時）に限らず、初当り報知されたゲームの開始時（たとえば、賭数設定時やスタート操作時）であってもよい。なお、初当り報知されたゲームの次のゲームの遊技状態を円滑に判定する点を考慮すると、初当り報知されたゲームの終了時にATフラグを設定する方が好ましい。

【0344】

[準備期間について]

本実施の形態においては、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT1であれば、当該次のゲームからRT0へと遊技状態が移行するまでの期間を準備期間とした。しかし、これに限らず、初当り報知されてからRT0へと遊技状態が移行するまでの期間の一部が準備期間であってもよい。たとえば、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT1であれば、複数ゲームに亘って準備期間に移行するか否かの演出を実行し、その後準備期間に移行してもよい。

【0345】

また、本実施の形態においては、RT1を通常遊技状態に適用し、RT0を有利遊技状態に適用したが、これに限らない。たとえば、RT1およびRT0の両方を通常遊技状態に適用し、RT2を有利遊技状態に適用してもよい。この場合、たとえば、RT1で初当り報知されたときには、RT2へと遊技状態が移行するまで準備期間となり、RT2に移行した後にナビストックを消化することになる。また、初当り報知されたゲームの次のゲームからRT2へと遊技状態が移行するまでの期間の一部が準備期間であってもよい。

【0346】

[ナビストックの付与に関する抽選について]

本実施の形態においては、準備期間中上乗せ抽選と特別上乗せ抽選とで、ナビストックの付与期待値が同じであったが、準備期間中上乗せ抽選と特別上乗せ抽選とで、ナビストックの付与期待値を異ならせてもよい。ただし、準備期間中上乗せ抽選と特別上乗せ抽選とで、ナビストックの付与期待値が同一または略同一であると遊技者が感じ得る範囲内で

異ならせる方が好ましい。

【0347】

また、本実施の形態においては、準備期間中上乘せ抽選と特別上乘せ抽選とで、抽選の方法（抽選の条件ともいえる）は異なっていたが、準備期間中上乘せ抽選と特別上乘せ抽選とで、抽選の方法が同じであってもよい。たとえば、準備期間中上乘せ抽選は、特別上乘せ抽選と同様に、1回のみ実行されるものであってもよい。

【0348】

すなわち、準備期間中上乘せ抽選と特別上乘せ抽選とは、抽選の方法およびナビストックの付与期待値が同一または略同一であってもよいし（この場合、単なる抽選の名称や種類が異なる）、準備期間中上乘せ抽選と特別上乘せ抽選とは、抽選の方法が互いに異なる一方、ナビストックの付与期待値が同一または略同一であってもよいし、準備期間中上乘せ抽選と特別上乘せ抽選とは、抽選の方法が同一または略同一である一方で、ナビストックの付与期待値が互いに異なるものであってもよい。

【0349】

また、準備期間中上乘せ抽選は、特別上乘せ抽選よりも、ナビストックの付与期待値が高くてもよい。準備期間中となるRT1は、RT0よりも再遊技役の当選確率が低いため、RT0へと遊技状態が制御されるまでメダルを消費しやすい。すなわち、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT1である場合には、初当り報知されたゲームの次のゲームがRT0である場合よりも、メダルを消費しやすい点で不利である。このため、準備期間中上乘せ抽選において特別上乘せ抽選よりもナビストックの付与期待値を高くすることで、上記のような不利な点を補填することができる。

【0350】

あるいは、特別上乘せ抽選は、準備期間中上乘せ抽選よりも、ナビストックの付与期待値が高くてもよい。RT0で初当り報知されるためには、ナビ演出が実行されない状況でRT0への制御を維持しなくてはならず、その上でART当選することは非常に稀である。このため、特別上乘せ抽選において準備期間中上乘せ抽選よりもナビストックの付与期待値を高くすることで、上記のような非常に稀な事態を生じさせたことに対する喜びを遊技者に享受させることができる。

【0351】

本実施の形態においては、準備期間中であれば準備期間中上乘せ抽選が毎ゲーム実行されたが、これに限らない。

【0352】

たとえば、特別上乘せ抽選と期待値を同一または略同一にするために、9ゲーム以降は準備期間中上乘せ抽選を実行しないものであってもよい。このようにすれば、準備ARTにおけるナビ演出に故意に従わずに準備期間に制御される期間を引き延ばすといった攻略を防止することができる。

【0353】

また、一旦、準備期間に制御されて準備期間中上乘せ抽選が実行されたり、もしくは準備期間に制御されない代わりに特別上乘せ抽選が実行されたりした場合には、その後、ARTが終了するまで準備期間中上乘せ抽選が実行されないものであってもよい。このようにすれば、一旦、準備期間中上乘せ抽選が実行されたり、もしくは特別上乘せ抽選が実行されたにも関わらず、ARTにおけるナビ演出に故意に従わずにRT1に遊技状態を制御させて再び準備期間に制御させるといった攻略を防止することができる。

【0354】

また、ART中上乘せ抽選は、準備期間中上乘せ抽選および特別上乘せ抽選よりも、ナビストックの付与期待値が高く、遊技者にとって有利である方が好ましい。このようにすれば、準備期間よりもART中の方がナビストックが上乘せされる可能性が高いので、故意にARTにおけるナビ演出に故意に従わずにRT1に遊技状態を制御させて再び準備期間に制御させるといった攻略をする意欲を遊技者に起こさせることがない。

【0355】

[遊技状態の判定について]

本実施の形態において、メイン制御部 4 1 は、A T フラグをセットしたゲームの終了時に、次のゲームの遊技状態を判定していた。しかし、これに限らず、メイン制御部 4 1 は A T フラグをセットしたゲームの次のゲームの開始時に、当該ゲームの遊技状態を判定してもよい。

【0356】

[押し順コマンドについて]

本実施の形態において、メイン制御部 4 1 は、A T 中にナビ対象役に当選したときには当選役が属するグループを特定可能な内部当選コマンドとともに正解手順を特定可能な押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に送信するのに対して、非 A T 中にナビ対象役に当選したときには内部当選コマンドのみを送信して押し順コマンドを送信しないものであった。これにより、サブ制御部 9 1 は、A T 中においてはナビ演出によって押し順コマンドから特定可能な正解手順を報知することができた。しかし、このようなコマンドの送信方法に限らない。

10

【0357】

たとえば、メイン制御部 4 1 は、A T 中にナビ対象役に当選したときには当選役が属するグループを特定可能な内部当選コマンドとともに正解手順を特定可能な押し順コマンドをサブ制御部 9 1 に送信するのに対して、非 A T 中にナビ対象役に当選したときには標準手順（たとえば左第 1 停止）を特定可能な標準手順コマンドをサブ制御部 9 1 に送信するものであってもよい。そして、サブ制御部 9 1 は、標準手順コマンドを受信したときにはナビ演出を実行せずに、押し順コマンドを受信したときにはナビ演出によって押し順コマンドから特定可能な正解手順を報知するものであってもよい。

20

【0358】

[特典について]

上記実施形態では、有利状態に制御するための権利として、ナビストックを例に挙げたが、他の権利を適用してもよい。たとえば、ボーナスや R T など、A T 以外の遊技者にとって有利な有利状態へ移行させることが可能となる権利を適用してもよい。

【0359】

また、有利状態に制御するための権利として、ナビストックが付与される確率が通常よりも高まる C Z（チャンスゾーン）に移行させることが可能となる権利を適用してもよい。

30

【0360】

本実施の形態においては、A T に関する制御をメイン制御部 4 1 が行う構成であるが、A T に関する制御の一部または全部をサブ制御部 9 1 が行う構成としてもよい。

【0361】

[その他の変形例]

本実施の形態では、賭数の設定や入賞に伴う遊技用価値の付与に用いる遊技媒体としてメダルを適用したスロットマシンを例として説明した。しかしながら、本発明を具現化するスロットマシンは、パチンコ遊技機で用いられている遊技球を遊技媒体として適用したスロットマシン（いわゆるパロット）であってもよい。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、たとえば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させることができ、上記の実施の形態で賭数として 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。

40

【0362】

また、本実施の形態では、メダル並びにクレジットを用いて賭数を設定するスロットマシンを用いているが、これに限定されるものではなく、遊技球を用いて賭数を設定するスロットマシンや、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であってもよい。遊技球を遊技用価値として用いる場合には、たとえば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させることができ、上記実施の形態で賭数として 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。

50

【 0 3 6 3 】

さらに、本実施の形態においては、メダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値のうちのいずれか1種類のみを用いるものに限定されるものではなく、たとえばメダルおよび遊技球などの複数種類の遊技用価値を併用できるものであってもよい。すなわち、メダルおよび遊技球など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および遊技球などの複数種類の遊技用価値のいずれをも払い出し得るものであってもよい。

【 0 3 6 4 】

また、本実施の形態では、3つのリール2 L , 2 C , 2 Rを有する可変表示装置を備え、すべてのリールが停止した時点で1ゲームが終了し、3つのリールに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生するスロットマシンについて説明した。すなわち、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複数の可変表示領域のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、前記複数の可変表示領域のすべてに前記表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として前記複数の可変表示領域のそれぞれに導出された前記表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンについて説明した。しかし、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装置に表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであれば、3つのリールを有する可変表示装置を備えるものに限らず、1の
10
20
リールしか有しないものや、3以外の複数のリールを有する可変表示装置を備えるスロットマシンであってもよい。また、本実施の形態では、リール2 L , 2 C , 2 Rは縦方向に回転するリールであるが、リール2 L , 2 C , 2 Rは横方向や斜め方向など、どの方向に回転するリールであってもよい。

【 0 3 6 5 】

また、本実施の形態に係るスロットマシン1は、各々が識別可能な複数種類の識別情報（図柄）を変動表示可能な複数の可変表示領域（透視窓3）のそれぞれに表示結果を導出させることが可能な可変表示装置を備え、遊技用価値（メダル、クレジット）を用いて1ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、複数の可変表示領域のすべてに表示結果が導出されることにより1ゲームが終了し、1ゲームの結果として複数の可変表示領域のそれぞれに導出された表示結果の組合せに応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであってもよい。
30

【 0 3 6 6 】

また、本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すスロットマシンを説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式のスロットマシンを採用してもよい。基盤とドラムとが流通可能で、筐体が共通なもので基盤のみあるいは基盤とドラムとを遊技機と称する。

【 0 3 6 7 】

なお、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。
40

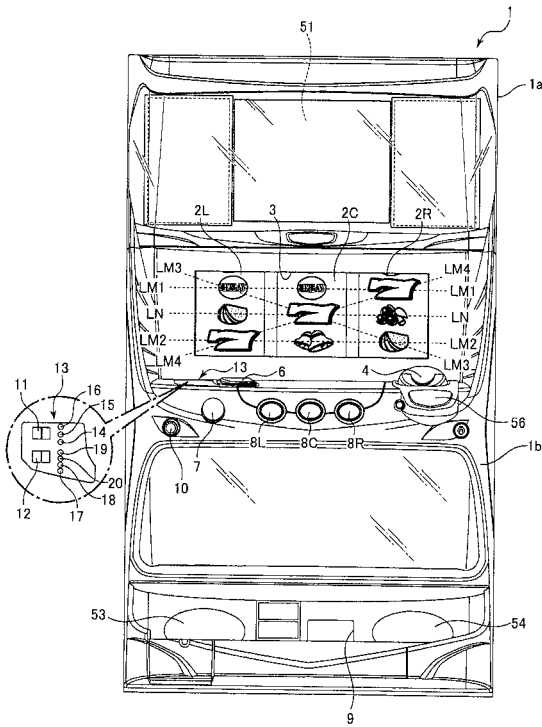
【 符号の説明 】

【 0 3 6 8 】

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、4 1 メイン制御部、5 1 液晶表示器、9 1 サブ制御部。

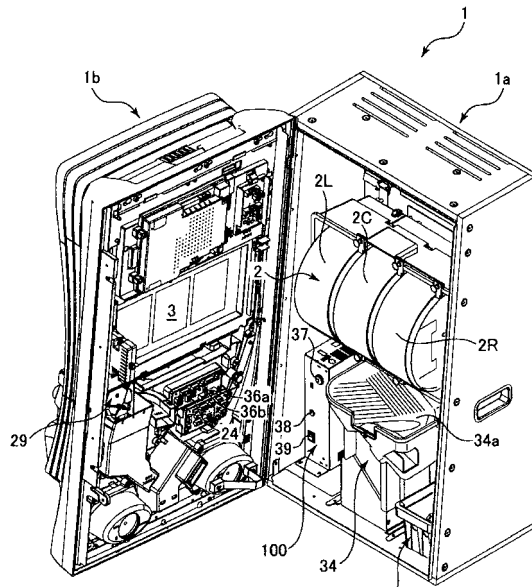
【図 1】

図 1



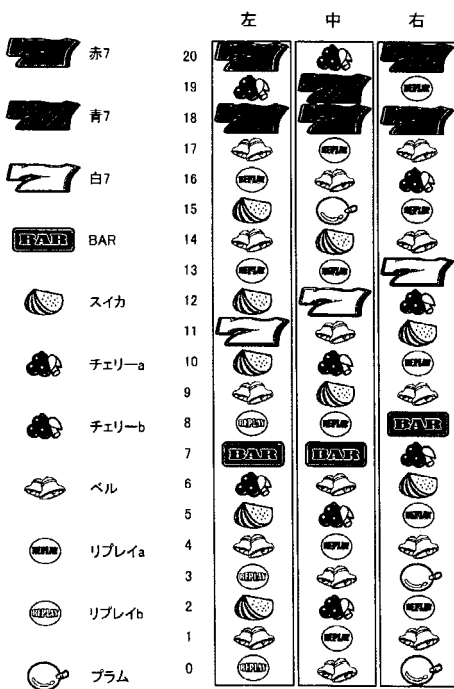
【図 2】

図 2



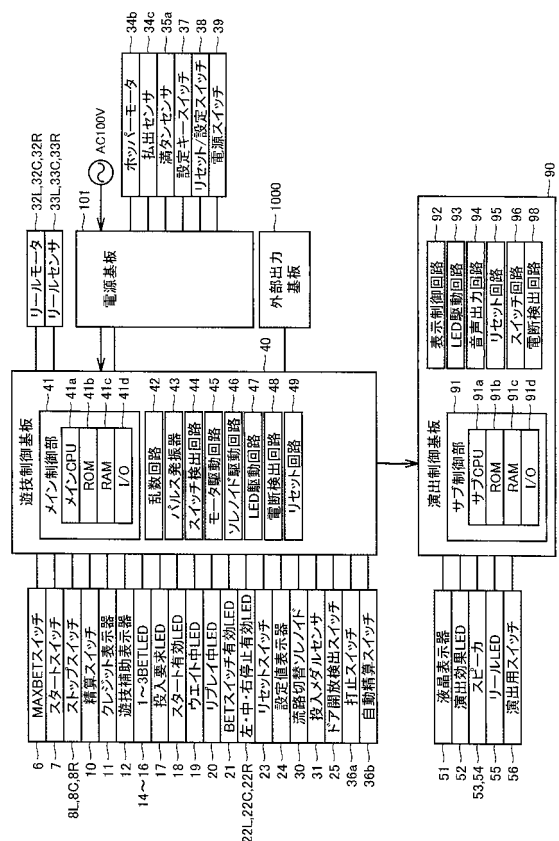
【図 3】

図 3



【図 4】

図 4



【図 5】

図 5

名称	図柄の組合せ	遊技状態	関連情報	ボーナス終了条件
BB	赤7-赤7-赤7	BB 8B 当選時→RT4(入賞まで)	8B中は8B中H8に毎ゲーム制	316枚以上
RB	BAR-BAR-BAR		-	8回入賞or12G

【図 6】

図 6

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

【図 7】

図 7

名称	図柄の組合せ	無効ラインに揃う図柄の組合せ	遊技状態	配当
中段リプレイ	リプレイa-リプレイa-リプレイa リプレイb-リプレイa-リプレイa		-	再遊技
昇格リプレイ1	ベル-リプレイa-赤7 ベル-リプレイa-ベル	リプレイa-リプレイa-リプレイa(LM4) リプレイb-リプレイa-リプレイa(LM4)	入賞時→RT0	
昇格リプレイ2	ベル-リプレイa-リプレイa	-	入賞時→RT0	
特殊リプレイ	リプレイa-リプレイa-ベル リプレイb-リプレイa-ベル	-	入賞時→RT2	
総当りリプレイ	ベル-赤7-チェリーa ベル-赤7-スイカ ベル-赤7-ブラム ベル-スイカ-チェリーa ベル-スイカ-スイカ ベル-スイカ-ブラム ベル-チェリーa-チェリーa ベル-チェリーa-スイカ ベル-チェリーa-ブラム	リプレイa-リプレイa-リプレイa(LM2) リプレイa-リプレイa-青7(LM2) リプレイb-リプレイa-リプレイa(LM2) リプレイb-リプレイa-青7(LM2)	入賞時→RT1	
赤7リプレイ	リプレイa-青7-リプレイa リプレイa-スイカ-リプレイa リプレイb-青7-リプレイa リプレイb-スイカ-リプレイa リプレイb-チェリーa-リプレイa	赤7-赤7-赤7(LM2)	-	
青7リプレイ	チェリーa-青7-リプレイa チェリーa-スイカ-リプレイa チェリーa-チェリーa-リプレイa ベル-青7-リプレイa ベル-スイカ-リプレイa ベル-チェリーa-リプレイa	青7-青7-青7(LM4)		

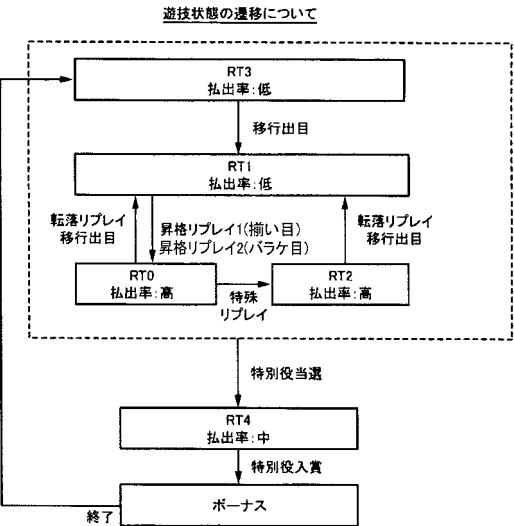
【図 8】

図 8

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

【図 9】

図 9



【図 10】

図 10

抽選対象役	遊技状態					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
BB	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×
BB+強チェリー	○ 69	○ 69	○ 69	○ 69	×	×
BB+弱チェリー	○ 26	○ 26	○ 26	○ 26	×	×
BB+スイカ	○ 15	○ 15	○ 15	○ 15	×	×
RB	○ 5	○ 5	○ 5	○ 5	×	×
RB+弱チェリー	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	×	×
RB+スイカ	○ 12	○ 12	○ 12	○ 12	×	×

【図 11】

図 11

抽選対象役	遊技状態					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
左ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
左ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
中ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル1	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル2	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル3	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
右ベル4	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	○ 1375	×
強チェリー	○ 150	○ 150	○ 150	○ 150	○ 219	○ 219
弱チェリー	○ 270	○ 270	○ 270	○ 270	○ 346	○ 346
スイカ	○ 300	○ 300	○ 300	○ 300	○ 327	○ 327
共通ベル	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ 50	○ 60000

【図 12】

図 12

抽選対象役	遊技状態					
	RT0	RT1	RT2	RT3	RT4	RB
通常リプレイ	×	○ 1464	○ 30760	○ 8984	○ 28734	×
リプレイGR1	×	○ 2500	×	×	×	×
リプレイGR2	×	○ 2500	×	×	×	×
リプレイGR3	×	○ 2500	×	×	×	×
リプレイGR11	○ 7738	×	×	×	×	×
リプレイGR12	○ 7738	×	×	×	×	×
リプレイGR13	○ 7738	×	×	×	×	×
リプレイGR21	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR22	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR23	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR24	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR25	×	×	○ 2000	×	×	×
リプレイGR26	×	×	○ 2000	×	×	×

【図 13】

図 13

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

【図 14】

図 14

抽選対象役	組合せ
通常リプレイ	中段リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR1	中段リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+右上がりリプレイ
リプレイGR2	中段リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+赤7リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR3	中段リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR11	特殊リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR12	特殊リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR13	特殊リプレイ+転落リプレイ+中段リプレイ
リプレイGR21	中段リプレイ+赤7リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR22	中段リプレイ+赤7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR23	中段リプレイ+赤7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ+昇格リプレイ
リプレイGR24	中段リプレイ+青7リプレイ+転落リプレイ
リプレイGR25	中段リプレイ+青7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ
リプレイGR26	中段リプレイ+青7リプレイ+転落リプレイ+右上がりリプレイ+昇格リプレイ

【図 15】

図 15

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

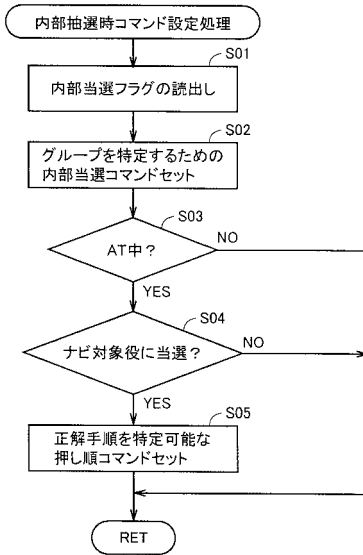
【図 16】

図 16

当選役	押し順	停止する図柄組合せ	当選役	押し順	停止する図柄組合せ
リプレイGR1	左第1停止	昇格リプレイ2	リプレイGR21	左第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	昇格リプレイ1		中第1停止	転落リプレイ
	右第1停止	中段リプレイ		右第1停止	赤7リプレイ
リプレイGR2	左第1停止	昇格リプレイ2	リプレイGR22	左第1停止	赤7リプレイ
	中第1停止	中段リプレイ		中第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	昇格リプレイ1		右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR3	左第1停止	中段リプレイ	リプレイGR23	左第1停止	転落リプレイ
	中第1停止	昇格リプレイ1		中第1停止	赤7リプレイ
	右第1停止	昇格リプレイ1		右第1停止	中段リプレイ
リプレイGR11	左第1停止	特殊リプレイ	リプレイGR24	左第1停止	中段リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ		中第1停止	転落リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ		右第1停止	青7リプレイ
リプレイGR12	左第1停止	転落リプレイ	リプレイGR25	左第1停止	青7リプレイ
	中第1停止	特殊リプレイ		中第1停止	中段リプレイ
	右第1停止	転落リプレイ		右第1停止	転落リプレイ
リプレイGR13	左第1停止	転落リプレイ	リプレイGR26	左第1停止	転落リプレイ
	中第1停止	転落リプレイ		中第1停止	青7リプレイ
	右第1停止	特殊リプレイ		右第1停止	中段リプレイ

【図 17】

図 17



【図 18】

図 18

リプレイGR1～3当選時の押し順コマンド

当選役	ATor非AT	押し順コマンドで特定可能な操作手順	停止する図柄組合せ
リプレイGR1	非AT中	未送信	昇格リプレイ2 いずれのライン上でもバラケ目
	AT中	中第1停止(正解手順)	昇格リプレイ1 無効ライン上にリプレイ揃い
リプレイGR2	非AT中	未送信	昇格リプレイ2 いずれのライン上でもバラケ目
	AT中	右第1停止(正解手順)	昇格リプレイ1 無効ライン上にリプレイ揃い
リプレイGR3	非AT中	未送信	中段リプレイ 入賞ライン上にリプレイ揃い(粗し、昇格なし)
	AT中	中第1停止or右第1停止(正解手順)	昇格リプレイ1 無効ライン上にリプレイ揃い

【図 20】

図 20

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

【図 19】

図 19

(a)ナビ報知表示の表示態様

ナビ対象役の例	押し順 (正解手順)	遊技補助表示器	液晶表示器
リプレイGR11 左ベル等	左第1停止		① ② ③ ① ③ ②
リプレイGR1,3 リプレイGR12 中ベル等	中第1停止		② ① ③ ③ ① ②
リプレイGR2,3 リプレイGR13 右ベル等	右第1停止		② ③ ① ③ ② ①

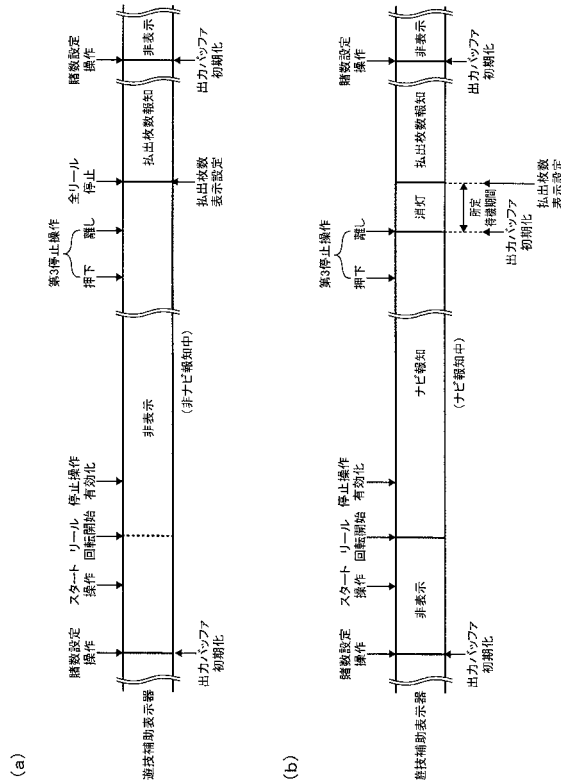
(b)払出枚数表示の表示態様

例えば、8枚払出



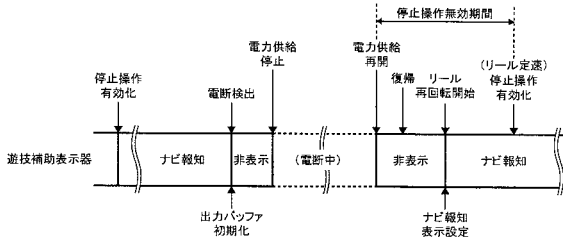
【図 21】

図 21



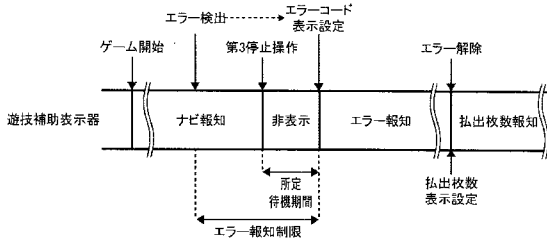
【図 2 2】

図 2 2



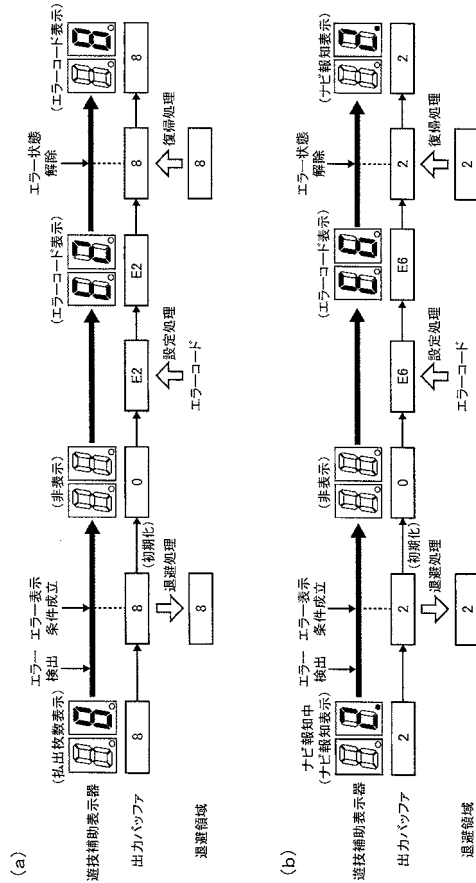
【図 2 3】

図 2 3



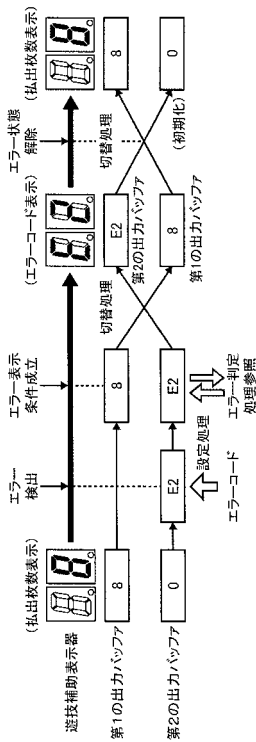
【図 2 4】

図 2 4



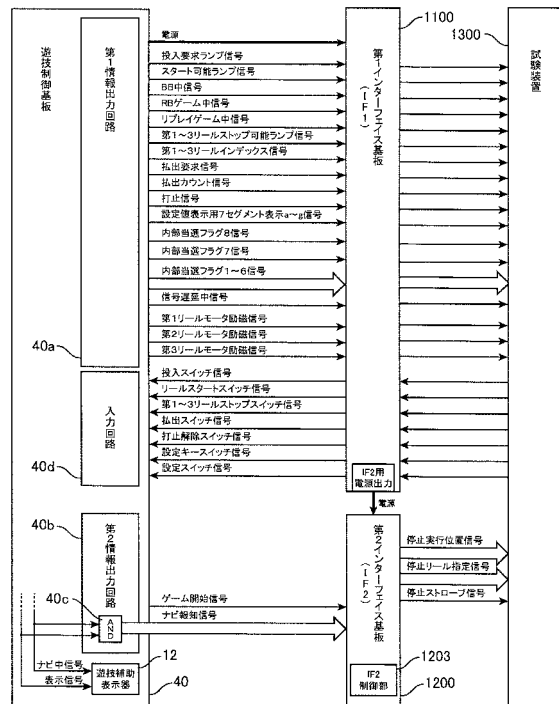
【図 2 5】

図 2 5



【図 2 6】

図 2 6



【図 27】

図 27

(a)初当り抽選テーブル(RT0,RT1,RT2中に実行)

ナビストック数	当選確率(%)		
	スイカ当選	弱チェリー当選	強チェリー当選
0	90	85	70
1	10	10	15
2	0	5	10
3	0	0	5

(b)ART中上乗せ抽選テーブル(ART中に実行)

ナビストック数	当選確率(%)			
	スイカ当選	弱チェリー当選	強チェリー当選	押し順ベル当選
0	90	85	70	80
1	10	10	15	10
2	0	5	10	10
3	0	0	5	0

(c)準備期間中上乗せ抽選テーブル(RT1で初当り報知後の準備期間中に実行)

ナビストック数	当選確率(%)
	毎ゲーム
0	90
1	5
2	5

※ナビストック付与期待値=1.35(準備期間=9ゲームの場合)

(d)特別上乗せ抽選テーブル(RT0,RT2で初当り報知時に実行)

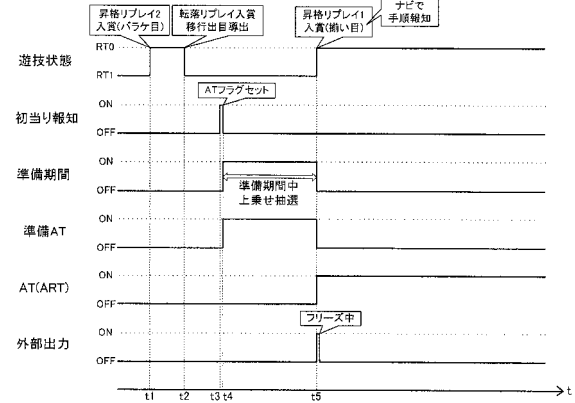
ナビストック数	当選確率(%)
	1回のみ
0	25
1	15
2	60

※ナビストック付与期待値=1.35

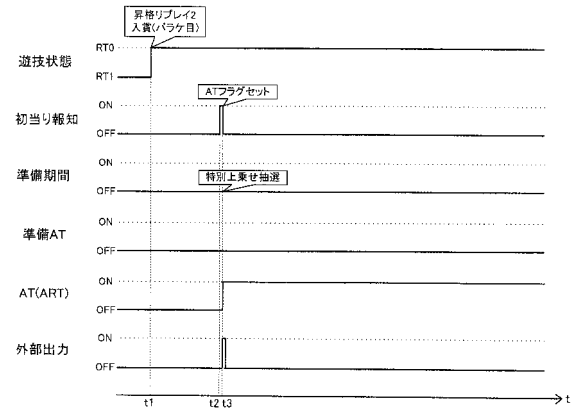
【図 28】

図 28

(a)RT1で初当り報知する場合



(b)RT0で初当り報知する場合



フロントページの続き

F ターム(参考) 2C082 AA02 AB06 AB12 AB16 AC14 AC23 AC27 AC32 AC34 AC38
AC52 AC55 AC64 AC65 AC77 AC82 BA03 BA13 BA17 BA22
BA35 BB02 BB13 BB14 BB16 BB17 BB34 BB46 BB55 BB69
BB74 BB78 BB80 BB83 BB93 BB94 BB96 CA02 CA03 CB04
CB23 CB32 CB44 CB48 CB50 CC01 CC03 CC12 CC24 CC29
CC32 CC51 CD12 CD18 CD23 CD25 CD31 CD47 CD56 CE12
CE14 CE18 CE23 DA02 DA52 DA54 DA63 DA65 DB06 EA32