

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6777513号  
(P6777513)

(45) 発行日 令和2年10月28日 (2020. 10. 28)

(24) 登録日 令和2年10月12日 (2020. 10. 12)

(51) Int. Cl.		F 1			
<b>A 6 3 F</b>	<b>5/04</b>	<b>(2006. 01)</b>	<b>A 6 3 F</b>	<b>5/04</b>	<b>6 1 1 A</b>
<b>A 6 3 F</b>	<b>7/02</b>	<b>(2006. 01)</b>	<b>A 6 3 F</b>	<b>7/02</b>	<b>3 2 6 Z</b>

請求項の数 1 (全 85 頁)

(21) 出願番号	特願2016-227415 (P2016-227415)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成28年11月24日 (2016. 11. 24)		株式会社三共
(65) 公開番号	特開2018-82868 (P2018-82868A)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号
(43) 公開日	平成30年5月31日 (2018. 5. 31)	(72) 発明者	小倉 敏男
審査請求日	令和1年10月10日 (2019. 10. 10)		東京都渋谷区渋谷三丁目2 9 番 1 4 号 株 式会社三共内
		審査官	櫻井 茂樹

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技を行うことが可能な遊技機において、  
設定操作手段の操作にもとづいて設定値を設定する設定状態の制御を行う設定状態制御手段と、

前記設定状態において特定の表示を行う特定表示手段と、

演出の実行に用いられる演出手段と、

電力供給が停止してもバックアップデータを所定期間保持可能なバックアップ記憶手段と、

電力供給が開始したときに前記バックアップ記憶手段により保持されているバックアップデータにもとづいて電力供給停止前の状態に復帰させる復帰手段と、

処理の進行を遅延させる遅延処理を実行する遅延手段とを備え、

前記設定状態のときに電力供給が停止し、かつ電力供給が開始したときに前記バックアップデータにもとづいて前記復帰手段により前記設定状態に復帰される場合には、前記特定表示手段による前記特定の表示が再開した後に前記遅延処理を実行し、該遅延処理の実行後に前記設定操作手段が操作されているかを判定し、

前記演出手段は、前記設定状態であることを示す報知演出を実行可能であり、該報知演出を前記設定操作手段が操作されているかの判定が行われたよりも後に開始する、遊技機。

【発明の詳細な説明】

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

## 【背景技術】

## 【0002】

遊技機として、遊技球などの遊技媒体を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの始動入賞領域に遊技媒体が入賞したときに複数種類の識別情報の可変表示が行われるパチンコ遊技機や、所定の賭数を設定し、スタート操作が行われたときに、複数種類の識別情報（例えば、図柄）の可変表示が行われるスロットマシンなどがある。このように識別情報の可変表示を実行可能に構成された遊技機では、可変表示部において識別情報の可変表示の表示結果が所定の表示結果となった場合に、所定の遊技価値（例えば、大当たり状態への移行など）を遊技者に与えるように構成されたものがある。

10

## 【0003】

このような遊技機として、遊技機の電供給が停止するいわゆる電断が発生したときは、電断復帰時に電断前の状態に復帰させる遊技機が知られている（例えば、特許文献1）。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

20

【特許文献1】特開2006-296688号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

ところで、特許文献1に示すスロットマシンにおいて、遊技者にとっての有利度が異なる複数種類の設定値のうちから選択された設定値を設定する設定変更状態中に電断が発生したときは、電断復帰時に設定変更状態に復帰させることが考えられる。しかし、電断復帰したときに誤って設定値の選択操作が行われると、意図しない設定値が設定されるおそれがある。

## 【0006】

30

本発明は、このような問題点に着目してなされたものであり、誤った操作が行われることを抑止できる遊技機を提供することを目的とする。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0007】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、スロットマシン1、パチンコ遊技機1）において、

設定操作手段（例えば、リセット/設定スイッチ38、スタートスイッチ7）の操作にもとづいて設定値を設定する設定状態の制御を行う設定状態制御手段（例えば、図6および図7の処理を行う部分）と、

40

前記設定状態において特定の表示を行う特定表示手段（例えば、遊技補助表示器12、設定値表示器24）と、

演出の実行に用いられる演出手段と、

電力供給が停止してもバックアップデータを所定期間保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM41c）と、

電力供給が開始したときに前記バックアップ記憶手段により保持されているバックアップデータにもとづいて電力供給停止前の状態に復帰させる復帰手段（例えば、図5の処理を行う部分）と、

処理の進行を遅延させる遅延処理を実行する遅延手段とを備え、

前記設定状態のときに電力供給が停止し、かつ電力供給が開始したときに前記バックア

50

ップデータにもとづいて前記復帰手段により前記設定状態に復帰される場合には、前記特定表示手段による前記特定の表示が再開した後に前記遅延処理を実行し、該遅延処理の実行後に前記設定操作手段が操作されているかを判定し（例えば、図6のSc5の処理以降で電断復帰したときは、Sc5を行った後にSc8, Sc13, Sc18のいずれかでYと判定されたときにSc6の処理を行ってSc7でYと判定されたときにSc12及びSc17に進む部分、図22に示す部分）、

前記演出手段は、前記設定状態であることを示す報知演出を実行可能であり、該報知演出を前記設定操作手段が操作されているかの判定が行われたよりも後に開始する。

この構成によれば、誤った操作が行われることを抑止できる。

#### 【0008】

設定変更状態制御手段は、特定表示手段による前記特定の表示が開始された後に設定操作手段の操作の受け付けを開始するように設定変更状態の制御を行う（例えば、図6のSc5の処理を行った後にSc6の処理を行ってSc7でYと判定されたときにSc12及びSc17に進む部分）。

この構成によれば、誤った操作が行われることを抑止できる。

#### 【0009】

設定操作手段は、設定値を選択するための設定値選択操作を行う設定値選択操作手段（例えば、リセット/設定スイッチ38）と、前記設定選択操作により選択された前記設定値を確定させる設定値確定操作を行う設定値確定操作手段（例えば、スタートスイッチ7）とを含み、

復帰手段は、設定変更状態のときに電力供給が停止し、かつ電力供給が開始したときにバックアップデータにもとづいて前記設定変更状態に復帰させる場合には、前記設定値選択操作および前記設定値確定操作の受け付けを再開させるタイミングよりも早いタイミングに特定表示手段による特定の表示を再開させる（例えば、図6のSc5の処理以降で電断復帰したときは、Sc5を行った後にSc8, Sc13, Sc18のいずれかでYと判定されたときにSc6の処理を行ってSc7でYと判定されたときにSc12及びSc17に進む部分）。

この構成によれば、誤った操作が行われることを抑止できる。

#### 【0010】

特定表示手段は、特定の表示として設定変更状態に制御されていることを示す設定変更中表示を行う設定変更中表示手段（例えば、遊技補助表示器12）と、前記特定の表示として選択されている設定値を示す設定値表示を行う設定値表示手段（例えば、設定値表示器24）とを含み、

復帰手段は、設定変更状態のときに電力供給が停止し、かつ電力供給が開始したときにバックアップデータにもとづいて前記設定変更状態に復帰させる場合には、設定値操作手段の操作の受け付けを再開させるタイミングよりも早いタイミングに前記設定変更中表示および前記設定値表示を再開させる（例えば、図6のSc5の処理以降で電断復帰したときは、Sc5を行った後にSc8, Sc13, Sc18のいずれかでYと判定されたときにSc6の処理を行ってSc7でYと判定されたときにSc12及びSc17に進む部分）。

この構成によれば、誤った操作が行われることを抑止できる。

#### 【0011】

演出の実行に用いられる演出実行手段（例えば、液晶表示器51）を備え、

前記演出実行手段は、設定変更状態に制御されていることを示す設定変更状態中報知も実行し、

設定操作手段は、設定値を選択するための設定値選択操作を行う設定値選択操作手段を含み、

復帰手段は、設定変更状態のときに電力供給が停止し、かつ電力供給が開始したときにバックアップデータにもとづいて前記設定変更状態に復帰させる場合には、報知手段による報知を再開させるタイミングよりも早いタイミングに設定値選択操作の受け付けを再開

10

20

30

40

50

させる（例えば、図6のSc10、Sc11、図21のSp5参照）。

この構成によれば、必要最低限の表示が復帰したときに設定値選択操作を有効にすることができる。

【0012】

所定操作が所定期間行われたときに設定操作手段の操作が行われたことを検出する検出手段と、

前記所定操作が行われているときに電力供給が停止するとともに電力供給が停止したときに所定操作が所定期間行われていない場合には、電力供給が開始したときに前記所定操作の操作状況に関するデータを初期化するデータ初期化手段とを備え、

復帰手段は、初期化された前記データにもとづいて電力供給停止前の状態に復帰させる（例えば、図6のSc12やSc17の判定中に電断したときに、電断復帰時にSc12やSc17の判定で用いる検出回数カウンタを初期化する部分）。

この構成によれば、意図しない操作を防止することができる。

【0013】

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

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

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

所定内容（メダルの払出枚数、エラーコード）を表示可能な表示手段（遊技補助表示器12）と、

前記表示手段の表示制御を行う表示制御手段（メイン制御部41）と、

を備え、

前記表示制御手段は、

所定内容（メダルの払出枚数）とは異なる表示内容として前記導出操作手段の操作態様を識別可能な操作態様情報（ナビ番号）を前記表示手段（遊技補助表示器12）に表示させることが可能であり、

操作態様情報（ナビ番号）を前記表示手段（遊技補助表示器12）に表示させた後、所定内容（メダルの払出枚数）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

ことを特徴としている。

この特徴によれば、所定内容を表示させる表示手段を利用して操作態様情報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、所定内容も操作態様情報も表示することができるとともに、操作態様情報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操作態様情報であるか、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。

【0014】

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

【0015】

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

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

表示内容（メダルの払出枚数、エラーコード、ナビ番号）を変更可能な表示手段（遊技

10

20

30

40

50

補助表示器 1 2 ) と、

前記表示手段 ( 遊技補助表示器 1 2 ) の表示制御を行う表示制御手段と、

前記表示手段 ( 遊技補助表示器 1 2 ) に表示させるデータ ( 払出枚数表示データ、エラー表示データ、ナビ報知表示データ ) を格納する表示内容格納手段 ( 出力バッファ ) と、  
を備え、

前記表示制御手段は、

第 1 の表示内容 ( メダルの払出枚数 ) または第 2 の表示内容 ( ナビ番号 ) の表示中に表示切替条件 ( エラー表示条件 ) が成立することで特別表示内容 ( エラーコード ) を表示させ、復帰条件 ( エラー状態の解除 ) が成立することで再び第 1 の表示内容 ( メダルの払出枚数 ) または第 2 の表示内容 ( ナビ番号 ) を表示させることが可能であり、

第 1 の表示内容 ( メダルの払出枚数 ) の表示中に表示切替条件 ( エラー表示条件 ) が成立したときに、前記表示内容格納手段 ( 出力バッファ ) に格納されている第 1 の表示内容 ( 払出枚数表示データ ) を退避する退避処理を行い、特別表示内容 ( エラー表示データ ) を前記表示内容格納手段 ( 出力バッファ ) に格納することで特別表示内容 ( エラーコード ) を表示させ、復帰条件 ( エラー状態の解除 ) が成立したときに退避した第 1 の表示内容 ( 払出枚数表示データ ) を前記表示内容格納手段 ( 出力バッファ ) に復帰させる復帰処理を行うことで第 1 の表示内容 ( メダルの払出枚数 ) を表示させ、

第 2 の表示内容 ( ナビ番号 ) の表示中に表示切替条件 ( エラー表示条件 ) が成立したときに、前記表示内容格納手段 ( 出力バッファ ) に格納されている第 2 の表示内容 ( ナビ報知表示データ ) を退避する退避処理を行い、特別表示内容 ( エラー表示データ ) を前記表示内容格納手段 ( 出力バッファ ) に格納することで特別表示内容 ( エラーコード ) を表示させ、復帰条件 ( エラー状態の解除 ) が成立したときに退避した第 2 の表示内容 ( ナビ報知表示データ ) を前記表示内容格納手段 ( 出力バッファ ) に復帰させる復帰処理を行うことで第 2 の表示内容 ( ナビ番号 ) を表示させ、

第 1 の表示内容 ( 払出枚数表示データ ) を退避する退避処理と、第 2 の表示内容 ( ナビ報知表示データ ) を退避する退避処理と、は共通の処理である

ことを特徴としている。

この特徴によれば、第 1 の表示内容または第 2 の表示内容の表示中に表示切替条件が成立したときに、表示内容格納手段に格納されている第 1 の表示内容または第 2 の表示内容を退避し、特別表示内容を表示内容格納手段に格納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退避した第 1 の表示内容または第 2 の表示内容を表示内容格納手段に復帰させて第 1 の表示内容または第 2 の表示内容を表示させるので、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。

また、第 1 の表示内容の表示中に表示切替条件が成立して第 1 の表示内容を退避する退避処理と、第 2 の表示内容の表示中に表示切替条件が成立して第 2 の表示内容を退避する退避処理と、が共通の処理であるため、これらの表示内容を退避する退避処理の容量を軽減することができる。

#### 【 0 0 1 6 】

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

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

表示内容 ( メダルの払出枚数、エラーコード、ナビ番号 ) を変更可能な表示手段 ( 遊技補助表示器 1 2 ) と、

前記表示手段 ( 遊技補助表示器 1 2 ) の表示制御を行う表示制御手段と、

前記表示手段 ( 遊技補助表示器 1 2 ) に表示させるデータ ( 払出枚数表示データ、ナビ報知表示データ ) を格納する第 1 の表示内容格納手段 ( 第 1 の出力バッファ ) と、

前記表示手段 ( 遊技補助表示器 1 2 ) に表示させるデータ ( エラー表示データ ) を格納する第 2 の表示内容格納手段 ( 第 2 の出力バッファ ) と、

を備え、

前記表示制御手段は、

通常表示内容（メダルの払出枚数、ナビ番号）の表示中に表示切替条件（エラー表示条件）が成立することで特別表示内容（エラーコード）を表示させ、復帰条件（エラー状態の解除）が成立することで再び通常表示内容（メダルの払出枚数、ナビ番号）を表示させることが可能であり、

通常表示内容（メダルの払出枚数、ナビ番号）を表示させるときには、第１の表示内容格納手段（第１の出力バッファ）に通常表示内容（払出枚数表示データ、ナビ報知表示データ）を格納することで通常表示内容を表示させ、

通常表示内容（メダルの払出枚数、ナビ番号）の表示中に表示切替条件（エラー表示条件）が成立したときに、前記表示手段（遊技補助表示器１２）の表示に用いる表示内容格納手段（出力バッファ）を前記第１の表示内容格納手段（第１の出力バッファ）から特別表示内容（エラー表示データ）が格納された第２の表示内容格納手段（第２の出力バッファ）に切り替えることにより特別表示内容（エラーコード）を表示させ、復帰条件（エラー状態の解除）が成立したときに、前記表示手段（遊技補助表示器１２）の表示に用いる表示内容格納手段（出力バッファ）を前記第２の表示内容格納手段（第２の出力バッファ）から前記第１の表示内容格納手段（第１の出力バッファ）に切り替えることにより通常表示内容を表示させる

ことを特徴としている。

この特徴によれば、通常表示内容を表示させるときには、第１の表示内容格納手段に通常表示内容を格納することで通常表示内容を表示させるとともに、通常表示内容の表示中に表示切替条件が成立したときに、表示手段の表示に用いる表示内容格納手段を第１の表示内容格納手段から特別表示内容が格納された第２の表示内容格納手段に切り替えることにより特別表示内容を表示させ、復帰条件が成立したときに、表示手段の表示に用いる表示内容格納手段を前記第２の表示内容格納手段から第１の表示内容格納手段に切り替えることにより通常表示内容を表示させるので、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。

#### 【００１７】

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

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

遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部４１）と、

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

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

報知を行うことが可能な報知手段（遊技補助表示器１２）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、

前記可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動表示が開始した後、有効化条件が成立したときに前記導出操作手段の操作（停止操作）を有効化する導出操作有効化手段と、

前記報知手段（遊技補助表示器１２）にて前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作態様を識別可能な操作態様情報（ナビ番号）を報知させる制御（ナビ報知）を行うことが可能な報知制御手段と、

を含み、

前記導出操作有効化手段は、前記導出操作手段の操作（停止操作）が有効化された状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、電力供給の再開後に改めて有効化条件が成立するまで前記導出操作手段の操作（停止操作）を有効化せず、

10

20

30

40

50

前記報知制御手段は、前記導出操作手段の操作が有効化された状態、かつ前記報知手段（遊技補助表示器１２）にて操作態様情報（ナビ番号）を報知させる制御（ナビ報知）を行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、前記導出操作手段の操作が有効化されるよりも早いタイミングで前記報知手段（遊技補助表示器１２）にて操作態様情報（ナビ番号）を報知させる制御（ナビ報知）を再開する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作が有効化された状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、電力供給の再開後に改めて有効化条件が成立するまでの期間において導出操作手段の操作を有効化しないので、電力供給が再開した後、正常回転であるかが不明な状況において表示結果が導出されてしまうことを防止できる。

10

また、導出操作手段の操作が有効化された状態、かつ報知手段にて操作態様情報を報知させる制御を行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、導出操作手段の操作が有効化されるよりも早いタイミングで報知手段にて操作態様情報を報知させる制御を再開させるので、遊技者が操作態様情報が報知されていることを知らずに誤って操作態様情報により識別される操作態様以外の操作態様にて導出操作手段を操作してしまうことを防止できる。

【００１８】

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

20

また、手段１において前記可変表示部の変動表示が開始した後、前記導出操作手段の操作が有効化される有効化条件と、電力供給の再開後に前記導出操作手段の操作が有効化される有効化条件と、は同一の条件であっても良いし、異なる条件であっても良い。

【００１９】

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

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

遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部４１）と、

30

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

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

所定内容（メダルの払出枚数、エラーコード）を表示可能な表示手段（遊技補助表示器１２）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、

前記可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動表示が開始した後、有効化条件が成立したときに前記導出操作手段の操作（停止操作）を有効化する導出操作有効化手段と、

40

前記表示手段（遊技補助表示器１２）の表示制御を行う表示制御手段と、

を含み、

前記表示制御手段は、所定内容（メダルの払出枚数）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操作態様情報（ナビ番号）を前記表示手段（遊技補助表示器１２）に表示させることが可能であり、

前記導出操作有効化手段は、前記導出操作手段の操作（停止操作）が有効化された状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、電力供給の再開後に改めて有効化条件が成立するまで前記導出操作手段の操作（停止操作）を有効化せず、

前記表示制御手段は、前記導出操作手段の操作が有効化された状態、かつ前記表示手段（遊技補助表示器１２）にて操作態様情報（ナビ番号）を表示させる制御（ナビ報知）を

50

行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、前記導出操作手段の操作が有効化されるよりも早いタイミングで前記表示手段（遊技補助表示器１２）にて操作態様情報（ナビ番号）を表示させる制御（ナビ報知）を再開する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作が有効化された状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、電力供給の再開後に改めて有効化条件が成立するまでの期間において導出操作手段の操作を有効化しないので、電力供給が再開した後、正常回転であるかが不明な状況において表示結果が導出されてしまうことを防止できる。

また、導出操作手段の操作が有効化された状態、かつ表示手段にて操作態様情報を表示させる制御を行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、導出操作手段の操作が有効化されるよりも早いタイミングで表示手段にて操作態様情報を表示させる制御を再開させるので、遊技者が操作態様情報が表示されていることを知らずに誤って操作態様情報により認識される操作態様以外の操作態様にて導出操作手段を操作してしまうことを防止できる。

10

また、遊技制御手段側が直接制御する表示手段で操作態様情報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操作態様情報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、所定内容も操作態様情報も表示することができる。

#### 【００２０】

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

20

また、手段１において前記可変表示部の変動表示が開始した後、前記導出操作手段の操作が有効化される有効化条件と、電力供給の再開後に前記導出操作手段の操作が有効化される有効化条件と、は同一の条件であっても良いし、異なる条件であっても良い。

#### 【００２１】

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

前記可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動表示を停止することで表示結果を導出し、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（スロットマシン１）において、

30

遊技の制御を行う遊技制御手段（メイン制御部４１）と、

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

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

報知を行うことが可能な報知手段（遊技補助表示器１２）と、

を備え、

前記遊技制御手段（メイン制御部４１）は、

前記可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の変動表示が開始した後、有効化条件が成立したときに前記導出操作手段の操作（停止操作）を有効化する導出操作有効化手段と、

40

前記報知手段（遊技補助表示器１２）にて遊技者にとって有利な前記導出操作手段（ストップスイッチ８Ｌ、８Ｃ、８Ｒ）の操作態様を識別可能な操作態様情報（ナビ番号）を報知させる制御（ナビ報知）を行うことが可能な報知制御手段と、

を含み、

前記導出操作有効化手段は、前記導出操作手段の操作（停止操作）が有効化された状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、電力供給の再開後に改めて有効化条件が成立するまで前記導出操作手段の操作（停止操作）を有効化せず、

前記報知制御手段は、前記導出操作手段の操作が有効化された状態、かつ前記報知手段（遊技補助表示器１２）にて操作態様情報（ナビ番号）を報知させる制御（ナビ報知）を行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、前記導出操作

50



手段の操作が有効化されるよりも早いタイミングで前記報知手段（遊技補助表示器１２）にて操作態様情報（ナビ番号）を報知させる制御（ナビ報知）を再開するとともに、前記可変表示部（リール２Ｌ、２Ｃ、２Ｒ）の停止状態に関わらず、共通の報知態様（ナビ番号）にて操作態様情報を報知させる制御を再開する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、導出操作手段の操作が有効化された状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、電力供給の再開後に改めて有効化条件が成立するまでの期間において導出操作手段の操作を有効化しないので、電力供給が再開した後、正常回転であるかが不明な状況において表示結果が導出されてしまうことを防止できる。

また、導出操作手段の操作が有効化された状態、かつ報知手段にて操作態様情報を報知させる制御を行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、導出操作手段の操作が有効化されるよりも早いタイミングで報知手段にて操作態様情報を報知させる制御を再開させるので、遊技者が操作態様情報が報知されていることを知らずに誤って操作態様情報により識別される操作態様以外の操作態様にて導出操作手段を操作してしまうことを防止できる。

また、導出操作手段の操作が有効化された状態、かつ報知手段にて操作態様情報を報知させる制御を行っている状態で電力供給が停止された後、電力供給が再開されたときに、可変表示部の停止状態に関わらず、共通の報知態様にて操作態様情報を報知させる制御を再開するので、操作態様情報を報知させる制御の再開に係る制御を簡素化することができる。

#### 【００２２】

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

また、手段１において前記可変表示部の変動表示が開始した後、前記導出操作手段の操作が有効化される有効化条件と、電力供給の再開後に前記導出操作手段の操作が有効化される有効化条件と、は同一の条件であっても良いし、異なる条件であっても良い。

#### 【００２３】

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

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【００２４】

【図１】本発明を適用した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図である。

【図３】リールの図柄配列を示す図である。

【図４】スロットマシンの構成を示すブロック図である。

【図５】メイン制御部が起動時に実行する起動処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図６】メイン制御部が実行する設定変更処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図７】メイン制御部が実行する設定変更処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図８】メイン制御部が設定変更処理後に実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図９】メイン制御部が実行するエラー報知処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図１０】メイン制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図１１】メイン制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【図１２】メイン制御部が設定変更処理後に実行する電断処理の制御内容を示すフローチャートである。

ャートである。

【図 1 3】特別役（ボーナス）の種類、特別役の図柄組み合わせ、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 1 4】小役の種類、小役の図柄組み合わせ、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 1 5】リプレイの種類、リプレイの図柄組み合わせ、およびリプレイ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 1 6】移行出目の図柄組み合わせ、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。

【図 1 7】遊技状態および R T の遷移を説明するための図である。

10

【図 1 8】A T におけるナビ対象役について説明するための図である。

【図 1 9】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 2 0】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 2 1】サブ制御部が一定間隔毎に実行するタイマ割込処理（サブ）の制御内容を示すフローチャートである。

【図 2 2】設定変更状態中に電断が発生し、電断復帰したときの各表示や各操作の状態を示すタイミングチャートである。

【図 2 3】エラー状態中に電断が発生し、電断復帰したときの各表示や各操作の状態を示すタイミングチャートである。

【図 2 4】変形例 1 において、本発明を実施したパチンコ遊技機の正面図である。

20

【図 2 5】変形例 2 において、遊技補助表示器の構成を示す図である。

【図 2 6】変形例 2 において、エラー報知による報知態様を示す図である。

【図 2 7】変形例 2 において、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 2 8】変形例 3 において、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。

【発明を実施するための形態】

【0025】

本発明の実施の形態を以下に説明する。

【0026】

30

〔スロットマシンの構成例〕

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 の側端に回転自在に枢支された前面扉 1 b と、から構成されている。

【0027】

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

【0028】

40

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

【0029】

各リール 2 L、2 C、2 R は、各々対応して設けられリールモータ 32 L、32 C、32 R（図 4 参照）によって回転させることで、各リール 2 L、2 C、2 R の図柄が透視窓 3 に連続的に変化しつつ表示されるとともに、各リール 2 L、2 C、2 R の回転を停止さ

50

せることで、透視窓 3 に 3 つの連続する図柄が表示結果として導出表示されるようになっている。

【 0 0 3 0 】

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

【 0 0 3 1 】

前面扉 1 b における各リール 2 L、2 C、2 R に対応する位置には、リール 2 L、2 C、2 R を前面側から透視可能とする横長長形状の透視窓 3 が設けられており、該透視窓 3 を介して遊技者側から各リール 2 L、2 C、2 R が視認できるようになっている。

10

【 0 0 3 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（本実施の形態ではいずれの遊技状態においても 3）を設定する際に操作される MAX BET スイッチ 6、クレジットとして記憶されているメダル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、演出に用いるための演出用スイッチ 5 6 が遊技者により操作可能にそれぞれ設けられている。

20

【 0 0 3 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、また、その停止を第 1 停止、その停止操作を第 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、また、その停止を第 2 停止、その停止操作を第 2 停止操作と称する。また、3 番目に停止するリールを第 3 停止リールと称し、また、その停止を第 3 停止あるいは最終停止、その停止操作を第 3 停止操作と称する。

30

【 0 0 3 4 】

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（すなわち、エラーの種類）を示すエラーコードやエラー状態に制御されていることを示すエラー状態中表示、設定変更状態中であることを示す設定変更状態中表示等が表示される遊技補助表示器 1 2、賭数が 1 設定されている旨を点灯により報知する 1 BET LED 1 4、賭数が 2 設定されている旨を点灯により報知する 2 BET LED 1 5、賭数が 3 設定されている旨を点灯により報知する 3 BET LED 1 6、メダルの投入が可能な状態を点灯により報知する投入要求 LED 1 7、スタートスイッチ 7 の操作によるゲームのスタート操作が有効である旨を点灯により報知するスタート有効 LED 1 8、ウェイト（前回のゲーム開始から一定期間経過していないためにリールの回転開始を待機している状態）中であることを点灯により報知するウェイト中 LED 1 9、後述するリプレイゲーム中であることを点灯により報知するリプレイ中 LED 2 0 が設けられた遊技用表示部 1 3 が設けられている。

40

【 0 0 3 5 】

MAX BET スイッチ 6 の内部には、MAX BET スイッチ 6 の操作による賭数の設定操作が有効である旨を点灯により報知する BET スイッチ有効 LED 2 1（図 4 参照）が設けられており、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の内部には、該当するストップスイッチ 8 L、8 C、8 R によるリールの停止操作が有効である旨を点灯により報知する左、中、右停止有効 LED 2 2 L、2 2 C、2 2 R（図 4 参照）がそれぞれ設けられている。

50

## 【0036】

また、前面扉1bにおけるストップスイッチ8L、8C、8Rの下方には、スロットマシン1のタイトルや後述する配当表1などが印刷された下部パネル1dが設けられている。

## 【0037】

前面扉1bの内側には、所定のキー操作により後述するエラー状態および後述する打止状態を解除するためのリセット操作を検出するリセットスイッチ23、後述する設定値の変更中や設定値の確認中にその時点の設定値が表示される設定値表示器24、後述のBB終了時に打止状態（リセット操作がなされるまでゲームの進行が規制される状態）に制御する打止機能の有効/無効を選択するための打止スイッチ36a、後述のBB終了時に自動精算処理（クレジットとして記憶されているメダルを遊技者の操作によらず精算（返却）する処理）に制御する自動精算機能の有効/無効を選択するための自動精算スイッチ36b、メダル投入部4から投入されたメダルの流路を、筐体1a内部に設けられた後述のホッパータンク34a（図2参照）側またはメダル払出口9側のいずれか一方に選択的に切り替えるための流路切替ソレノイド30、メダル投入部4から投入され、ホッパータンク34a側に流下したメダルを検出する投入メダルセンサ31を有するメダルセクタ（図示略）、前面扉1bの開放状態を検出するドア開放検出スイッチ25（図4参照）が設けられている。なお、設定値を表示する設定値表示器24は前面扉1bの内側に取り付けられているが、設定変更状態中表示を行う遊技補助表示器12は前面扉1bの外側に取り付けられている。このため、設定変更状態中であることは外部から視認することができるが、設定値については外部から視認することができないようになっている。これにより、設定値が遊技者に察知されてしまうことを防止できる。

## 【0038】

図2に示すように、筐体1a内部には、前述したリール2L、2C、2R、リールモータ32L、32C、32R、各リール2L、2C、2Rのリール基準位置をそれぞれ検出可能なリールセンサ33L、33C、33R（図4参照）からなるリールユニット2、外部出力信号を出力するための外部出力基板1000、メダル投入部4から投入されたメダルを貯留するホッパータンク34a、ホッパータンク34aに貯留されたメダルをメダル払出口9より払い出すためのホッパーモータ34b、ホッパーモータ34bの駆動により払い出されたメダルを検出する払出センサ34cからなるホッパーユニット34、電源ボックス100が設けられている。

## 【0039】

ホッパーユニット34の側部には、ホッパータンク34aから溢れたメダルが貯留されるオーバーフロータンク35が設けられている。オーバーフロータンク35の内部には、貯留された所定量のメダルを検出可能な高さに設けられた左右に離間する一対の導電部材からなる満タンセンサ35aが設けられており、導電部材がオーバーフロータンク35内に貯留されたメダルを介して接触することにより導電したときに内部に貯留されたメダル貯留量が所定量以上となったこと、すなわちオーバーフロータンクが満タン状態となったことを検出できるようになっている。

## 【0040】

電源ボックス100の前面には、設定変更状態または設定確認状態に切り替えるための設定キースイッチ37、通常時においてはエラー状態や打止状態を解除するためのリセットスイッチとして機能し、設定変更状態においては後述する内部抽選の当選確率（出玉率）の設定値を変更するための設定スイッチとして機能するリセット/設定スイッチ38、電源をon/offする際に操作される電源スイッチ39が設けられている。

## 【0041】

本実施の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を操作すれば良い。遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されると、入賞ラインLN（図1参照）が有効となり、スタートスイ

タッチ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。本実施の形態では、規定数の賭数として遊技状態に関わらず3枚が定められて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。

#### 【0042】

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み合わせが入賞図柄の組み合わせであるかを判定するために設定されるラインである。本実施の形態では、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。なお、本実施の形態では、1本の入賞ラインのみを適用しているが、複数の入賞ラインを適用しても良い。

10

#### 【0043】

また、本実施の形態では、入賞ラインLNに入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするために、入賞ラインLNとは別に、無効ラインLM1~4を設定している。無効ラインLM1~4は、これら無効ラインLM1~4に揃った図柄の組み合わせによって入賞が判定されるものではなく、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃った際に、無効ラインLM1~4のいずれかに入賞ラインLNに揃った場合に入賞となる図柄の組み合わせ（例えば、ベル-ベル-ベル）が揃う構成とすることで、入賞ラインLNに特定の入賞を構成する図柄の組み合わせが揃ったことを認識しやすくするものである。本実施の形態では、図1に示すように、リール2Lの上段、リール2Cの上段、リール2Rの上段、すなわち上段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM1、リール2Lの下段、リール2Cの下段、リール2Rの下段、すなわち下段に水平方向に並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM2、リール2Lの上段、リール2Cの中段、リール2Rの下段、すなわち右下がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM3、リール2Lの下段、リール2Cの中段、リール2Rの上段、すなわち右上がりに並んだ図柄に跨って設定された無効ラインLM4の4種類が無効ラインLMとして定められている。

20

#### 【0044】

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。

30

#### 【0045】

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に予め定められた図柄の組み合わせ（以下、役とも呼ぶ）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（本実施の形態では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。また、入賞ラインLNに、遊技状態の移行を伴う図柄の組み合わせが各リール2L、2C、2Rの表示結果として停止した場合には図柄の組み合わせに応じた遊技状態に移行するようになっている。

40

#### 【0046】

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

#### 【0047】

リール2L、2C、2Rは、1分間に80回転し、 $80 \times 21$ （1リール当たりの図柄

50

コマ数) = 1 6 8 0 コマ分の図柄を変動させるので、1 9 0 m s の間では最大で4 コマの図柄を引き込むことができることとなる。つまり、停止図柄として選択可能なのは、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R が操作されたときに表示されている図柄と、そこから4 コマ先までにある図柄、合計5 コマ分の図柄である。

【0048】

このため、例えば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のいずれかが操作されたときに当該ストップスイッチに対応するリールの下段に表示されている図柄を基準とした場合、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 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 L N に表示させることができる。

10

【0049】

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

【0050】

電源基板101には、外部からAC100Vの電源が供給されるとともに、このAC100Vの電源からスロットマシン1を構成する電気部品の駆動に必要な直流電圧が生成され、遊技制御基板40および遊技制御基板40を介して接続された演出制御基板90に供給されるようになっている。また、後述するメイン制御部41からサブ制御部91へのコマンド伝送ラインと、遊技制御基板40から演出制御基板90に対して電源を供給する電源供給ラインと、が一系統のケーブルおよびコネクタを介して接続されており、これらケーブルと各基板とを接続するコネクタ同士が全て接続されることで演出制御基板90側の各部が動作可能となり、かつメイン制御部41からのコマンドを受信可能な状態となる。このため、メイン制御部41からコマンドを伝送するコマンド伝送ラインが演出制御基板90に接続されている状態でなければ、演出制御基板90側に電源が供給されず、演出制御基板90側のみが動作してしまうことがない。

20

【0051】

また、電源基板101には、前述したホッパーモータ34b、払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38、電源スイッチ39が接続されている。

30

【0052】

遊技制御基板40には、前述したMAX BET スイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10、リセットスイッチ23、打止スイッチ36a、自動精算スイッチ36b、投入メダルセンサ31、ドア開放検出スイッチ25、リールセンサ33L、33C、33Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述した払出センサ34c、満タンセンサ35a、設定キースイッチ37、リセット/設定スイッチ38が接続されており、これら接続されたスイッチ類の検出信号が入力されるようになっている。

40

【0053】

また、遊技制御基板40には、前述したクレジット表示器11、遊技補助表示器12、ペイアウト表示器13、1~3 B E T L E D 14~16、投入要求LED17、スタート有効LED18、ウェイト中LED19、リプレイ中LED20、B E T スイッチ有効LED21、左、中、右停止有効LED22L、22C、22R、設定値表示器24、流路切替ソレノイド30、リールモータ32L、32C、32Rが接続されているとともに、電源基板101を介して前述したホッパーモータ34bが接続されており、これら電気部品は、遊技制御基板40に搭載された後述のメイン制御部41の制御に基づいて駆動されるようになっている。

50

## 【 0 0 5 4 】

遊技制御基板 4 0 には、メイン制御部 4 1、乱数発生回路 4 2、サンプリング回路 4 3、スイッチ検出回路 4 4、モータ駆動回路 4 5、ソレノイド駆動回路 4 6、ＬＥＤ駆動回路 4 7、電断検出回路 4 8、リセット回路 4 9 が搭載されている。

## 【 0 0 5 5 】

メイン制御部 4 1 は、１チップマイクロコンピュータにて構成され、メインＣＰＵ 4 1 a、ＲＯＭ 4 1 b、ＲＡＭ 4 1 c、Ｉ／Ｏポート 4 1 d を備えている。メイン制御部 4 1 は、ＲＯＭ 4 1 b に記憶された制御プログラムを実行して、遊技の進行に関する処理を行うとともに、遊技制御基板 4 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

10

## 【 0 0 5 6 】

乱数発生回路 4 2 は、所定数のパルスが発生するたびにカウントアップして値を更新するカウンタによって構成され、サンプリング回路 4 3 は、乱数発生回路 4 2 がカウントしている数値を取得する。乱数発生回路 4 2 は、乱数の種類毎にカウントする数値の範囲が定められており、本実施の形態では、その範囲として 0 ～ 6 5 5 3 5 が定められている。メインＣＰＵ 4 1 a は、その処理に応じてサンプリング回路 4 3 に指示を送ることで、乱数発生回路 4 2 が示している数値を乱数値として取得する（以下、この機能をハードウェア乱数機能という）。後述する内部抽選用の乱数は、ハードウェア乱数機能により抽出した乱数をそのまま使用するのではなく、ソフトウェアにより加工して使用する。また、メインＣＰＵ 4 1 a は、前述のタイマ割込処理（メイン）により、特定のレジスタの値を更新し、こうして更新された数値を乱数として取得する機能も有する（以下、この機能をソフトウェア乱数機能という）。

20

## 【 0 0 5 7 】

スイッチ検出回路 4 4 は、遊技制御基板 4 0 に直接または電源基板 1 0 1 を介して接続されたスイッチ類から入力された検出信号を取り込んでメイン制御部 4 1 に伝送する。モータ駆動回路 4 5 は、メイン制御部 4 1 から出力されたモータ駆動信号をリールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R に伝送する。ソレノイド駆動回路 4 6 は、メイン制御部 4 1 から出力されたソレノイド駆動信号を流路切替ソレノイド 3 0 に伝送する。ＬＥＤ駆動回路は、メイン制御部 4 1 から出力されたＬＥＤ駆動信号を遊技制御基板 4 0 に接続された各種表示器やＬＥＤに伝送する。電断検出回路 4 8 は、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をメイン制御部 4 1 に対して出力する。リセット回路 4 9 は、電源投入時または電源遮断時などの電源が不安定な状態においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与える。

30

## 【 0 0 5 8 】

メイン制御部 4 1 のＣＰＵ 4 1 a は、ＲＯＭから読み出したプログラムを実行することにより、スロットマシン 1 におけるゲームの進行を制御するための処理などを実行する。

## 【 0 0 5 9 】

このように、メイン制御部 4 1 では、ＣＰＵ 4 1 a がＲＯＭ 4 1 b に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、メイン制御部 4 1（又はＣＰＵ 4 1 a）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ 4 1 a がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、遊技制御基板 4 0 以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

40

## 【 0 0 6 0 】

メイン制御部 4 1 が備えるＲＡＭ 4 1 c は、ゲーム制御用のワークエリアを提供する。ここで、ＲＡＭ 4 1 c の少なくとも一部は、バックアップ電源によってバックアップされているバックアップＲＡＭであれば良い。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はＲＡＭ 4 1 c の少なくとも一部の内容が保存される。なお、本実施の形態では、ＲＡＭ 4 1 c の全ての領域がバックアップＲＡＭとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はＲＡＭ 4 1 c の全ての内容が保存される。

## 【 0 0 6 1 】

50

メイン制御部 4 1 が備える R O M 4 1 a には、ゲームの進行を制御するために用いられる各種の選択用データ、テーブルデータなどが格納される。例えば、R O M 4 1 b には、C P U 4 1 a が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、設定テーブルなどを構成するデータが記憶されている。また、R O M 4 1 b には、C P U 4 1 a が遊技制御基板 4 0 から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【 0 0 6 2 】

メイン制御部 4 1 が備える R A M 4 1 c には、スロットマシン 1 におけるゲームの進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、遊技制御用データ保持エリアが設けられている。R A M 4 1 c としては、例えば D R A M が使用されており、記憶しているデータ内容を維持するためのリフレッシュ動作が必要になる。C P U 4 1 a には、このリフレッシュ動作を行うためのリフレッシュレジスタが内蔵されている。例えば、リフレッシュレジスタは 8 ビットからなり、そのうち下位 7 ビットは C P U 4 1 a が R O M 4 1 b から命令フェッチするごとに自動的にインクリメントされる。したがって、リフレッシュレジスタにおける格納値の更新は、C P U 4 1 a における 1 命令の実行時間ごとに行われることになる。

【 0 0 6 3 】

メイン制御部 4 1 は、サブ制御部 9 1 に各種のコマンドを送信する。メイン制御部 4 1 からサブ制御部 9 1 へ送信されるコマンドは一方向のみで送られ、サブ制御部 9 1 からメイン制御部 4 1 へ向けてコマンドが送られることはない。

【 0 0 6 4 】

メイン制御部 4 1 は、遊技制御基板 4 0 に接続された各種スイッチ類の検出状態が入力ポートから入力される。そしてメイン制御部 4 1 は、これら入力ポートから入力される各種スイッチ類の検出状態に応じて段階的に移行する基本処理を実行する。

【 0 0 6 5 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込の発生により基本処理に割り込んで割込処理を実行できるようになっている。本実施の形態では、一定時間間隔（本実施の形態では、約 0 . 5 6 m s ）毎に後述するタイマ割込処理（メイン）を実行する。なお、タイマ割込処理（メイン）の実行間隔は、基本処理において制御状態に応じて繰り返す処理が一巡する時間とタイマ割込処理（メイン）の実行時間とを合わせた時間よりも長い時間に設定されており、今回と次のタイマ割込処理（メイン）との間で必ず制御状態に応じて繰り返す処理が最低でも一巡することとなる。

【 0 0 6 6 】

また、メイン制御部 4 1 は、割込処理の実行中に他の割込を禁止するように設定されているとともに、複数の割込が同時に発生した場合には、予め定められた順位によって優先して実行する割込が設定されている。なお、割込処理の実行中に他の割込要因が発生し、割込処理が終了してもその割込要因が継続している状態であれば、その時点で新たな割込が発生することとなる。

【 0 0 6 7 】

演出制御基板 9 0 には、演出用スイッチ 5 6 が接続されており、この演出用スイッチ 5 6 の検出信号が入力されるようになっている。

【 0 0 6 8 】

演出制御基板 9 0 には、スロットマシン 1 の前面扉 1 b に配置された液晶表示器 5 1 （図 1 参照）、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、前述したリール L E D 5 5 等の演出装置が接続されており、これら演出装置は、演出制御基板 9 0 に搭載された後述のサブ制御部 9 1 による制御に基づいて駆動されるようになっている。

【 0 0 6 9 】

なお、本実施の形態では、演出制御基板 9 0 に搭載されたサブ制御部 9 1 により、液晶表示器 5 1、演出効果 L E D 5 2、スピーカ 5 3、5 4、リール L E D 5 5 等の演出装置

10

20

30

40

50



の出力制御が行われる構成であるが、サブ制御部 9 1 とは別に演出装置の出力制御を直接的に行う出力制御部を演出制御基板 9 0 または他の基板に搭載し、サブ制御部 9 1 がメイン制御部 4 1 からのコマンドに基づいて演出装置の出力パターンを決定し、サブ制御部 9 1 が決定した出力パターンに基づいて出力制御部が演出装置の出力制御を行う構成としても良く、このような構成では、サブ制御部 9 1 および出力制御部の双方によって演出装置の出力制御が行われることとなる。

#### 【 0 0 7 0 】

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

10

#### 【 0 0 7 1 】

演出制御基板 9 0 には、メイン制御部 4 1 と同様にサブ C P U 9 1 a、R O M 9 1 b、R A M 9 1 c、I / O ポート 9 1 d を備えたマイクロコンピュータにて構成され、演出の制御を行うサブ制御部 9 1、演出制御基板 9 0 に接続された液晶表示器 5 1 の表示制御を行う表示制御回路 9 2、演出効果 L E D 5 2、リール L E D 5 5 の駆動制御を行う L E D 駆動回路 9 3、スピーカ 5 3、5 4 からの音声出力制御を行う音声出力回路 9 4、電源投入時またはサブ C P U 9 1 a からの初期化命令が一定時間入力されないときにサブ C P U 9 1 a にリセット信号を与えるリセット回路 9 5、演出制御基板 9 0 に接続された演出用スイッチ 5 6 から入力された検出信号を検出するスイッチ検出回路 9 6、日付情報および時刻情報を含む時間情報を出力する時計装置 9 7、スロットマシン 1 に供給される電源電圧を監視し、電圧低下を検出したときに、その旨を示す電圧低下信号をサブ C P U 9 1 a に対して出力する電断検出回路 9 8、その他の回路等、が搭載されており、サブ C P U 9 1 a は、遊技制御基板 4 0 から送信されるコマンドを受けて、演出を行うための各種の制御を行うとともに、演出制御基板 9 0 に搭載された制御回路の各部を直接的または間接的に制御する。

20

#### 【 0 0 7 2 】

リセット回路 9 5 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 にシステムリセット信号を与えるリセット回路 4 9 よりもリセット信号を解除する電圧が低く定められており、電源投入時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも早い段階で起動するようになる。一方で、電断検出回路 9 8 は、遊技制御基板 4 0 においてメイン制御部 4 1 に電圧低下信号を出力する電断検出回路 4 8 よりも電圧低下信号を出力する電圧が低く定められており、電断時においてサブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 よりも遅い段階で停電を検知し、後述する電断処理（サブ）を行うこととなる。

30

#### 【 0 0 7 3 】

サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 と同様に、割込機能を備えており、メイン制御部 4 1 からのコマンド受信時に割込を発生させて、メイン制御部 4 1 から送信されたコマンドを取得し、バッファに格納するコマンド受信割込処理を実行する。また、サブ制御部 9 1 は、システムクロックの入力数が一定数に到達する毎、すなわち一定間隔毎に割込を発生させて後述するタイマ割込処理（サブ）を実行する。

40

#### 【 0 0 7 4 】

また、サブ制御部 9 1 は、メイン制御部 4 1 とは異なり、コマンドの受信に基づいて割込が発生した場合には、タイマ割込処理（サブ）の実行中であっても、当該処理に割り込んでコマンド受信割込処理を実行し、タイマ割込処理（サブ）の契機となる割込が同時に発生してもコマンド受信割込処理を最優先で実行するようになる。

#### 【 0 0 7 5 】

また、サブ制御部 9 1 にも、停電時においてバックアップ電源が供給されており、バックアップ電源が供給されている間は、R A M 9 1 c に記憶されているデータが保持されるようになる。すなわち、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間は R A M 9 1 c の少なくとも一部の内容が保存される。なお、本実施の形態では、R A M 9 1

50

cの全ての領域がバックアップRAMとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM91cの全ての内容が保存される。なお、本実施の形態では、RAM91cの全ての領域がバックアップRAMとされており、スロットマシンへの電力供給が停止しても、所定期間はRAM91cの全ての内容が保存される。

#### 【0076】

##### 〔設定値について〕

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が変わるものである。換言すると、設定値に応じて遊技者の有利度が異なる。詳しくは、後述する内部抽選において設定値に応じた当選確率を用いることにより、メダルの払出率が変わっている。設定値は1～6の6段階からなり、6が最も払出率が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど払出率が低くなる。すなわち設定値として6が設定されている場合には、遊技者にとって最も有利度が高く、5、4、3、2、1の順に値が小さくなるほど有利度が段階的に低くなる。

#### 【0077】

設定値を変更するためには、設定キースイッチ37をon状態としてからスロットマシン1の電源をonする必要がある。設定キースイッチ37をon状態として電源をonすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示値として表示され、リセット/設定スイッチ38の操作による設定値の変更操作（すなわち、設定値の選択操作）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。そして、設定キースイッチ37がoffされると、確定した表示値（設定値）がメイン制御部41のRAM41cに格納され、遊技の進行が可能な状態に移行する。以下、設定変更状態におけるリセット/設定スイッチ38の操作を設定値選択操作と称し、設定変更状態におけるスタートスイッチ7の操作を設定値確定操作と称して説明することがある。

#### 【0078】

また、設定値を確認するためには、ゲーム終了後、賭数が設定されていない状態で設定キースイッチ37をon状態とすれば良い。このような状況で設定キースイッチ37をon状態とすると、設定値表示器24にRAM41cから読み出された設定値が表示されることで設定値を確認可能な設定確認状態に移行する。設定確認状態においては、ゲームの進行が不能であり、設定キースイッチ37をoff状態とすることで、設定確認状態が終了し、ゲームの進行が可能な状態に復帰することとなる。

#### 【0079】

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）を実行する毎に、電断検出回路48からの電圧低下信号が検出されているか否かを判定する停電判定処理を行い、停電判定処理において電圧低下信号が検出されていると判定した場合に、電断処理（メイン）を実行する。電断処理（メイン）では、RAM41cにいずれかのビットが1となる破壊診断用データ（本実施の形態では、5AH）、すなわち0以外の特定のデータを格納するとともに、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0となるようにRAMパリティ調整用データを計算し、RAM41cに格納する処理を行うようになっている。なお、RAMパリティとはRAM41cの該当する領域（本実施の形態では、全ての領域）の各ビットに格納されている値の排他的論理和として算出される値である。このため、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが0であれば、RAMパリティ調整用データは0となり、RAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づくRAMパリティが1であれば、RAMパリティ調整用データは1となる。

#### 【0080】

そして、メイン制御部41は、システムリセットによるかユーザリセットによるかに関わらず、その起動時においてRAM41cの全ての領域に格納されたデータに基づいてR

10

20

30

40

50

RAMパリティを計算するとともに、破壊診断用データの値を確認し、RAMパリティが0であり、かつ破壊診断用データの値も正しいことを条件に、RAM 41cに記憶されているデータに基づいてメイン制御部41の処理状態を電断前の状態に復帰させるが、RAMパリティが0でない場合(1の場合)や破壊診断用データの値が正しくない場合には、RAM異常と判定し、RAM異常エラーコードをレジスタにセットしてRAM異常エラー状態に制御し、遊技の進行を不能化させるようになっている。なお、RAM異常エラー状態は、通常のエラー状態と異なり、リセットスイッチ23やリセット/設定スイッチ38を操作しても解除されないようになっており、前述した設定変更状態において新たな設定値が設定されるまで解除されることがない。

#### 【0081】

10

なお、本実施の形態では、RAM 41cに格納されている全てのデータが停電時においてもバックアップ電源により保持されるとともに、メイン制御部41は、電源投入時においてRAM 41cのデータが正常であると判定した場合に、RAM 41cの格納データに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成であるが、RAM 41cに格納されているデータのうち停電時において制御状態の復帰に必要なデータのみをバックアップし、電源投入時においてバックアップされているデータに基づいて電断前の制御状態に復帰する構成としても良い。

#### 【0082】

また、電源投入時において電断前の制御状態に復帰させる際に、全ての制御状態を電断前の制御状態に復帰させる必要はなく、遊技者に対して不利益とならない最低限の制御状態を復帰させる構成であれば良く、例えば、入力ポートの状態などを全て電断前の状態に復帰させる必要はない。

20

#### 【0083】

##### [初期化について]

次に、メイン制御部41のRAM 41cの初期化について説明する。メイン制御部41のRAM 41cの格納領域は、重要ワーク、非保存ワーク、一般ワーク、特別ワーク、未使用領域、スタック領域に区分されている。

#### 【0084】

重要ワークは、各種表示器やLEDの表示用データ、I/Oの入出力データ、遊技時間の計時カウンタ等、初期化すると不都合があるデータに加え、後述するRTフラグおよびRT残りゲーム数が格納されるワークである。非保存ワークは、各種スイッチ類の状態を保持するワークであり、起動時にRAM 41cのデータが破壊されているか否かに関わらず必ず値が設定されることとなる。一般ワークは、停止制御テーブル、停止図柄、メダルの払出枚数、BB中のメダル払出総数、後述する遊技状態フラグ等、BB終了時に初期化可能なデータが格納されるワークである。特別ワークは、各種ソフトウェア乱数等、設定開始前にのみ初期化されるデータが格納されるワークである。未使用領域は、RAM 41cの格納領域のうち使用していない領域であり、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなる。スタック領域は、メイン制御部41のレジスタから退避したデータが格納される領域であり、このうちの未使用スタック領域は、未使用領域と同様に、後述する複数の初期化条件のいずれか1つでも成立すれば初期化されることとなるが、使用中スタック領域は、プログラムの続行のため、初期化されることはない。

30

40

#### 【0085】

本実施の形態においてメイン制御部41は、設定キースイッチ37がonの状態での起動時、RAM異常エラー発生時、BB終了時、設定キースイッチ37がoffの状態での起動時でRAM 41cのデータが破壊されていないとき、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4種類の初期化を行う。

#### 【0086】

初期化1は、起動時において設定キースイッチ37がonの状態であり、設定変更状態

50

へ移行する場合において、その前に行う初期化、またはRAM異常エラー発生時に行う初期化であり、初期化1では、RAM41cの格納領域のうち、重要ワークおよび使用中スタック領域を除く全ての領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）、すなわち非保存ワークから未使用スタック領域までの領域が初期化される。初期化2は、BB終了時に行う初期化であり、初期化2では、RAM41c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、すなわち一般ワークから未使用スタック領域までの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37がoffの状態であり、かつRAM41c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、RAM41c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。

10

#### 【0087】

なお、本実施の形態では、初期化1を設定変更状態の移行前に行っているが、設定変更状態の終了時に行ったり、設定変更状態移行前、設定変更状態終了時の双方で行うようにしても良い。

#### 【0088】

このように本実施の形態では、電源投入時などにRAM異常エラーが発生した場合には、初期化1が実行され、それ以前の制御状態が初期化されることとなるが、この際、重要ワークに割り当てられていたRTフラグやRT残りゲーム数は初期化されることなく保持されるようになっている。一方で、一般ワークに割り当てられた遊技状態フラグについては、初期化1が実行されることに伴って初期化されることとなる。

20

#### 【0089】

##### 〔内部抽選について〕

本実施の形態のスロットマシン1は、前述のように遊技状態（通常、内部中、BB（RB））に応じて設定可能な賭数の規定数が定められており、遊技状態に応じて定められた規定数の賭数が設定されたことを条件にゲームを開始させることが可能となる。なお、本実施の形態では、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定された時点で、入賞ラインLNが有効化される。

#### 【0090】

本実施の形態のスロットマシン1は、全てのリール2L、2C、2Rが停止した際に、有効化された入賞ラインLN（以下では、有効化された入賞ラインLNを単に入賞ラインLNと呼ぶ）に役と呼ばれる図柄の組合せが揃うと入賞となる。役は、同一図柄の組合せであっても良いし、異なる図柄を含む組合せであっても良い。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役（以下、「リプレイ」と称することもある）と、遊技者にとって有利な遊技状態への移行を伴う特別役（以下、「ボーナス」と称することもある）と、がある。以下では、小役と再遊技役をまとめて一般役とも呼ぶ。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、後述する内部抽選に当選して、当該役の当選フラグがRAMに設定されている必要がある。なお、以下、「再遊技役」や「リプレイ」というときは、図15や図19に示す各種リプレイを総称する。

30

40

#### 【0091】

なお、これら各役の当選フラグのうち、小役および再遊技役の当選フラグは、当該フラグが設定されたゲームにおいてのみ有効とされ、次のゲームでは無効となるが、特別役の当選フラグは、当該フラグにより許容された役の組合せが揃うまで有効とされ、許容された役の組合せが揃ったゲームにおいて無効となる。すなわち特別役の当選フラグが一度当選すると、例え、当該フラグにより許容された役の組合せを揃えることができなかった場合にも、その当選フラグは無効とされずに、次のゲームへ持ち越されることとなる。

#### 【0092】

内部抽選は、上記した各役への入賞を許容するか否かを、全てのリール2L、2C、2

50

Rの表示結果が導出表示される以前に（実際には、スタートスイッチ7の検出時）決定するものである。内部抽選では、まず、スタートスイッチ7の検出時に内部抽選用の乱数値（0～65535の整数）を取得する。詳しくは、RAM41cに割り当てられた乱数値格納ワークの値を同じくRAM41cに割り当てられた抽選用ワークに設定する。そして、遊技状態および特別役の持ち越しの有無に応じて定められた各役について、抽選用ワークに格納された数値データと、遊技状態を特定するための遊技状態フラグの値、後述するRTを特定するためのRTフラグの値、賭数および設定値に応じて定められた各役の判定値数に応じて行われる。なお、特別役の持ち越しとは、内部抽選において特別役に当選したゲームで特別役が入賞しなかった場合に、特別役の当選状態を次ゲーム以降に持ち越し、特別役が入賞するまで特別役の当選状態を維持することである。

10

#### 【0093】

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

#### 【0094】

そして、いずれかの役の当選が判定された場合には、当選が判定された役に対応する当選フラグをRAM41cに割り当てられた内部当選フラグ格納ワークに設定する。内部当選フラグ格納ワークは、2バイトの格納領域にて構成されており、そのうちの上位バイトが、特別役の当選フラグが設定される特別役格納ワークとして割り当てられ、下位バイトが、一般役の当選フラグが設定される一般役格納ワークとして割り当てられている。詳しくは、特別役が当選した場合には、当該特別役が当選した旨を示す特別役の当選フラグを特別役格納ワークに設定し、一般役格納ワークに設定されている当選フラグをクリアする。また、一般役が当選した場合には、当該一般役が当選した旨を示す一般役の当選フラグを一般役格納ワークに設定する。なお、いずれの役および役の組合せにも当選しなかった場合には、一般役格納ワークのみクリアする。

20

#### 【0095】

##### [ リールの停止制御について ]

メイン制御部41は、リールの回転が開始したとき、およびリールが停止し、かつ未だ回転中のリールが残っているときに、ROM41bに格納されているテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して、回転中のリール別に停止制御テーブルを作成する。そして、ストップスイッチ8L、8C、8Rのうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作が有効に検出されたときに、該当するリールの停止制御テーブルを参照し、参照した停止制御テーブルの滑りコマ数に基づいて、操作されたストップスイッチ8L、8C、8Rに対応するリール2L、2C、2Rの回転を停止させる制御を行う。

30

#### 【0096】

テーブルインデックスには、内部抽選による当選フラグの設定状態（以下、内部当選状態と呼ぶ）別に、テーブルインデックスを参照する際の基準アドレスから、テーブル作成用データが格納された領域の先頭アドレスを示すインデックスデータが格納されているアドレスまでの差分が登録されている。これにより内部当選状態に応じた差分を取得し、基準アドレスに対してその差分を加算することで該当するインデックスデータを取得することが可能となる。なお、役の当選状況が異なる場合でも、同一の制御が適用される場合においては、インデックスデータとして同一のアドレスが格納されており、このような場合には、同一のテーブル作成用データを参照して、停止制御テーブルが作成されることとなる。

40

#### 【0097】

テーブル作成用データは、停止操作位置に応じた滑りコマ数を示す停止制御テーブルと、リールの停止状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスと、からなる。

#### 【0098】

50

リールの停止状況に応じて参照される停止制御テーブルは、全てのリールが回転しているか、左リールのみ停止しているか、中リールのみ停止しているか、右リールのみ停止しているか、左、中リールが停止しているか、左、右リールが停止しているか、中、右リールが停止しているか、によって異なる場合があり、更に、いずれかのリールが停止している状況においては、停止済みのリールの停止位置によっても異なる場合があるので、それぞれの状況について、参照すべき停止制御テーブルのアドレスが回転中のリール別に登録されており、テーブル作成用データの先頭アドレスに基づいて、それぞれの状況に応じて参照すべき停止制御テーブルのアドレスが特定可能とされ、この特定されたアドレスから、それぞれの状況に応じて必要な停止制御テーブルを特定できるようになっている。なお、リールの停止状況や停止済みのリールの停止位置が異なる場合でも、同一の停止制御テーブルが適用される場合においては、停止制御テーブルのアドレスとして同一のアドレスが登録されているものもあり、このような場合には、同一の停止制御テーブルが参照されることとなる。

10

#### 【0099】

停止制御テーブルは、停止操作が行われたタイミング別の滑りコマ数を特定可能なデータである。本実施の形態では、リールモータ32L、32C、32Rに、168ステップ(0~167)の周期で1周するステッピングモータを用いている。すなわちリールモータ32L、32C、32Rを168ステップ駆動させることでリール2L、2C、2Rが1周することとなる。そして、リール1周に対して16ステップ(1図柄が移動するステップ数)毎に分割した21の領域(コマ)が定められており、これらの領域には、リール基準位置から0~20の領域番号が割り当てられている。一方、1リールに配列された図柄数も21であり、各リールの図柄に対して、リール基準位置から0~20の図柄番号が割り当てられているので、0番図柄から20番図柄に対して、それぞれ0~20の領域番号が順に割り当てられていることとなる。そして、停止制御テーブルには、領域番号別の滑りコマ数が所定のルールで圧縮して格納されており、停止制御テーブルを展開することによって領域番号別の滑りコマ数を取得できるようになっている。

20

#### 【0100】

前述のようにテーブルインデックスおよびテーブル作成用データを参照して作成される停止制御テーブルは、領域番号に対応して、各領域番号に対応する領域が停止基準位置(本実施の形態では、透視窓3の下段図柄の領域)に位置するタイミング(リール基準位置からのステップ数が各領域番号のステップ数の範囲に含まれるタイミング)でストップスイッチ8L、8C、8Rの操作が検出された場合の滑りコマ数がそれぞれ設定されたテーブルである。

30

#### 【0101】

次に、停止制御テーブルの作成手順について説明すると、まず、リール回転開始時においては、そのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスを取得する。具体的には、まずテーブルインデックスを参照し、内部当選状態に対応するインデックスデータを取得し、そして取得したインデックスデータに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから全てのリールが回転中の状態に対応する各リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して全てのリールについて停止制御テーブルを作成する。

40

#### 【0102】

また、いずれか1つのリールが停止したとき、またはいずれか2つのリールが停止したときには、リール回転開始時に取得したインデックスデータ、すなわちそのゲームの内部当選状態に応じたテーブル作成用データの先頭アドレスに基づいてテーブル作成用データを特定し、特定したテーブル作成用データから停止済みのリールおよび当該リールの停止位置の領域番号に対応する未停止リールの停止制御テーブルのアドレスを取得し、取得したアドレスに格納されている各リールの停止制御テーブルを展開して未停止のリールについて停止制御テーブルを作成する。

50

## 【 0 1 0 3 】

次に、メイン制御部 4 1 がストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出したときに、該当するリールに表示結果を導出させる際の制御について説明すると、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R のうち、回転中のリールに対応するいずれかの操作を有効に検出すると、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数に基づいて停止操作位置の領域番号を特定し、停止操作が検出されたリールの停止制御テーブルを参照し、特定した停止操作位置の領域番号に対応する滑りコマ数を取得する。そして、取得した滑りコマ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。具体的には、停止操作を検出した時点のリール基準位置からのステップ数から、取得した滑りコマ数引き込んで停止させるまでのステップ数を算出し、算出したステップ数分リールを回転させて停止させる制御を行う。これにより、停止操作が検出された停止操作位置の領域番号に対応する領域から滑りコマ数分先の停止位置となる領域番号に対応する領域が停止基準位置（本実施の形態では、透視窓 3 の下段図柄の領域）に停止することとなる。

10

## 【 0 1 0 4 】

本実施の形態のテーブルインデックスには、一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するインデックスデータとして 1 つのアドレスのみが格納されており、更に、一のテーブル作成用データには、一のリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルの格納領域のアドレスとして 1 つのアドレスのみが格納されている。すなわち一の遊技状態における一の内部当選状態に対応するテーブル作成用データ、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対応する停止制御テーブルが一意的に定められており、これらを参照して作成される停止制御テーブルも、一の遊技状態における一の内部当選状態、およびリールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）に対して一意となる。このため、遊技状態、内部当選状態、リールの停止状況（および停止済みのリールの停止位置）の全てが同一条件となった際に、同一の停止制御テーブル、すなわち同一の制御パターンに基づいてリールの停止制御が行われることとなる。

20

## 【 0 1 0 5 】

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

30

## 【 0 1 0 6 】

本実施の形態では、いずれかの役に当選している場合には、当選役を入賞ライン L N に 4 コマの範囲で最大限引き込み、当選していない役が入賞ライン L N に揃わないように引き込む滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う一方、いずれの役にも当選していない場合には、いずれの役も揃わない滑りコマ数が定められた停止制御テーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で当選している役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、最大 4 コマの引込範囲でハズシで停止させる制御が行われることとなる。

40

## 【 0 1 0 7 】

特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した小役を入賞ライン L N に 4 コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められているとともに、当選した小役を入賞ライン L N に最大 4 コマの範囲で引き込めない停止操作位置については、当選した特別役を入賞ライン L N に 4 コマの範囲で最大限に引き込むように滑りコマ数が定められた停止制御テ

50

ーブルを作成し、リールの停止制御を行う。これにより、停止操作が行われた際に、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で当選している小役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で当選している小役を引き込めない場合には、入賞ライン L N に最大 4 コマの引込範囲で当選している特別役を揃えて停止させることができれば、これを揃えて停止させる制御が行われ、当選していない役は、4 コマの引込範囲でハズシて停止させる制御が行われることとなる。すなわちこのような場合には、特別役よりも小役を入賞ライン L N に揃える制御が優先され、小役を引き込めない場合にのみ、特別役を入賞させることが可能となる。なお、特別役と小役を同時に引き込める場合には、小役のみを引き込み、特別役と同時に小役が入賞ライン L N に揃わないようになっている。

10

**【 0 1 0 8 】**

なお、本実施の形態では、特別役が前ゲーム以前から持ち越されている状態で小役が当選した場合や新たに特別役と小役が同時に当選した場合など、特別役と小役が同時に当選している場合には、当選した特別役よりも当選した小役が優先され、小役が引き込めない場合のみ、特別役を入賞ライン L N に揃える制御を行っているが、特別役と小役が同時に当選している場合に、小役よりも特別役を入賞ライン L N に揃える制御が優先され、特別役を引き込めない場合にのみ、小役を入賞ライン L N に揃える制御を行っても良い。

**【 0 1 0 9 】**

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

20

30

**【 0 1 1 0 】**

本実施の形態においてメイン制御部 4 1 は、リール 2 L、2 C、2 R の回転が開始した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。なお、リール回転エラーの発生により、一時的にリールの回転が停止した場合でも、その後リール回転が再開した後、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されるまで、停止操作が未だ検出されていないリールの回転を継続し、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっている。

40

**【 0 1 1 1 】**

なお、本実施の形態では、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことを条件に、対応するリールに表示結果を停止させる制御を行うようになっているが、リールの回転が開始してから、予め定められた自動停止時間が経過した場合に、リールの停止操作がなされない場合でも、停止操作がなされたものとみなして自動的に各リールを停止させる自動停止制御を行うようにしても良い。この場合には、遊技者の操作を介さずにリールが停止することとなるため、例え、いずれかの役が当選している場合でもいずれの役も構成しない表示結果を導出させることが好ましい。

**【 0 1 1 2 】**

次に、本実施の形態におけるメイン制御部 4 1 が実行する各種制御内容を説明する。

50



## 【 0 1 1 3 】

## 〔 起動処理（メイン） 〕

メイン制御部 4 1 は、リセット回路 4 9 からシステムリセット信号が入力されると、図 5 のフローチャートに示す起動処理（メイン）を行う。

## 【 0 1 1 4 】

図 5 に示すように、メイン制御部 4 1 は、まず、内蔵デバイスや周辺 I C、割込モード、スタックポインタ等を初期化した後（ S a 2 ）、 I レジスタおよび I Y レジスタの値を初期化する（ S a 3 ）。 I レジスタおよび I Y レジスタの初期化により、 I レジスタには、割込発生時に参照する割込テーブルのアドレスが設定され、 I Y レジスタには、 R A M 4 1 c の格納領域を参照する際の基準アドレスが設定される。これらの値は、固定値であり、起動時には常に初期化されることとなる。

10

## 【 0 1 1 5 】

次いで、 R A M 4 1 c へのアクセスを許可し（ S a 4 ）、 R A M 4 1 c の全ての格納領域（未使用領域および未使用スタック領域を含む）の R A M パリティを計算する（ S a 5 ）。

## 【 0 1 1 6 】

S a 6 のステップでは、 S a 5 のステップにおいて計算した R A M パリティが 0 か否かを判定する。正常に電断割込処理（メイン）が行われていれば、 R A M パリティが 0 になるはずであり、 S a 6 のステップにおいて R A M パリティが 0 でなければ、 R A M 4 1 c に格納されているデータが正常ではなく、この場合には、 R A M 4 1 c の格納領域のうち、使用中スタック領域、重要ワークを除く全ての格納領域を初期化する初期化 1 を実行した後（ S a 1 9 ）、設定キースイッチ 3 7 が o n か否かを判定し（ S a 2 0 ）、設定キースイッチ 3 7 が o n であれば、設定開始を示す設定コマンドを生成し（ S a 1 6 ）、生成した設定変更中コマンドをコマンドバッファに格納し（ S a 1 7 ）、図 1 0 において説明するメイン制御部 4 1 が一定間隔（ 0 . 5 6 m s の間隔）で実行するタイマ割込処理（メイン）の割込を許可して（ S a 1 8 ）、当選役の当選確率の変更などを行う設定変更処理、すなわち設定変更状態に移行する。そして、設定変更処理が終了すると、図 8 に示すゲーム処理に移行する。

20

## 【 0 1 1 7 】

S a 2 0 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が o f f であれば、 R A M 異常を示すエラーコードをレジスタに設定し（ S a 2 1 ）、 R A M 異常を示すエラーコマンドを生成し（ S a 2 2 ）、生成したエラーコマンドをコマンドバッファに格納し（ S a 2 3 ）、図 1 0 において説明するメイン制御部 4 1 が一定間隔（ 0 . 5 6 m s の間隔）で実行するタイマ割込処理（メイン）の割込を許可して（ S a 2 4 ）、エラー処理、すなわち R A M 異常エラー状態に移行する。そして、例えば、遊技店員によってリセット / 設定スイッチ 3 8 が操作されるなどして、 R A M 異常エラー状態が解除されると、図 8 に示すゲーム処理に移行する。

30

## 【 0 1 1 8 】

S a 6 のステップにおいて、 R A M パリティが 0 であれば、更に破壊診断用データが正常か否かを判定する（ S a 7 ）。正常に電断処理（メイン）が行われていれば、破壊診断用データが設定されているはずであり、 S a 7 のステップにおいて破壊診断用データが正常でない場合（破壊診断用データが電断時に格納される 5 A（ H ）以外の場合）にも、 R A M 4 1 c のデータが正常ではないので、 S a 1 9 のステップに移行して初期化 1 を実行し、その後、 S a 2 0 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が o n であれば、前述した S a 1 6 ~ S a 1 8 の処理を行い、設定変更処理、すなわち設定変更状態に移行する。また、 S a 2 0 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が o f f であれば、前述した S a 2 1 ~ S a 2 4 の処理を行い、エラー処理、すなわち R A M 異常エラー状態に移行する。そして、 R A M 異常エラー状態が解除されると、図 8 に示すゲーム処理に移行する。

40

## 【 0 1 1 9 】

S a 7 のステップにおいて破壊診断用データが正常であると判定した場合には、 R A M

50

4 1 c のデータは正常であるので、破壊診断用データをクリアし ( S a 8 )、R A M 4 1 c の非保存ワーク、未使用領域および未使用スタック領域を初期化する初期化 3 を行った後 ( S a 9 )、設定キースイッチ 3 7 が o n か否かを判定し ( S a 1 0 )、設定キースイッチ 3 7 が o n であれば、初期化 1 を実行し ( S a 1 5 )、前述した S a 1 6 ~ S a 1 8 の処理を行い、設定変更処理、すなわち設定変更状態に移行する。そして、設定変更処理が終了すると、図 8 に示すゲーム処理に移行する。

#### 【 0 1 2 0 】

S a 1 0 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 が o f f であれば、各レジスタを電断前の状態、すなわちスタックに保存されている状態に復帰し ( S a 1 1 )、復帰コマンドを生成して ( S a 1 2 )、コマンドバッファに格納し ( S a 1 3 )、設定変更状態中に電断が発生して設定変更状態に復帰したことを識別するための停電復旧フラグを R A M 4 1 c にセットし ( S a 1 4 a )、図 1 0 において説明するメイン制御部 4 1 が一定間隔 ( 0 . 5 6 m s の間隔 ) で実行するタイマ割込処理 ( メイン ) の割込を許可して ( S a 1 4 )、電断前の最後に実行していた処理に戻る。電断前に図 8 に示すゲーム処理中のいずれかの処理が行われていた場合には、S a 1 1 で復帰されたプログラムカウンタ ( P C ) の値及びバックアップ R A M のバックアップデータに基づいて、ゲーム処理の S d 1 ~ S d 7 の処理のうち、電断前に行われていた処理に戻る。また、例えば、電断前に図 1 0 に示すタイマ割込処理中のいずれかの処理が行われていた場合には、S a 1 1 で復帰されたプログラムカウンタ ( P C ) の値及びバックアップ R A M のバックアップデータに基づいて、タイマ割込処理の S k 1 ~ S k 2 6 の処理のうち、電断前に行われていた処理に戻る。

#### 【 0 1 2 1 】

なお、電断前に設定変更状態中であり、図 6 及び図 7 に示す設定変更処理中のいずれかの処理が行われていた場合において、設定キースイッチが o n のままで電断復帰したときは、S a 1 0 で設定キースイッチが o n であることが判定され、設定変更処理では最初の処理である S c 1 の処理から処理が実行される。しかし、電断中に設定キースイッチが o f f に戻されて電断が復帰したときには、図 5 の S a 1 1 で復帰されたプログラムカウンタ ( P C ) の値及びバックアップ R A M のバックアップデータに基づいて、設置変更処理の S c 1 ~ S c 2 8 の処理のうち、電断前に行われていた処理に戻る。電断前に設定変更状態中であつたか否かは図 5 の S a 1 4 a でセットされる停電復旧フラグの有無を判定することにより識別することができる。また、電断復帰により設定変更状態に復帰するときには、遊技補助表示器 1 2 や設定値表示器 2 4 の表示状態もバックアップ R A M のバックアップデータにもとづいて電断前の表示状態に復帰する。

#### 【 0 1 2 2 】

また、電断前にエラー状態中である場合には、バックアップ R A M に図 1 1 の S k 2 6 でセットされるエラー検出フラグが記憶される。よって、電断復帰時にはエラー検出フラグがセットされていると判定されるのでエラー報知処理が最初から再開される ( 図 9 の S b 1 )。

#### 【 0 1 2 3 】

##### [ 設定変更処理 ]

図 6 及び図 7 は、メイン制御部 4 1 が実行する設定変更処理の制御内容を示すフローチャートである。メイン制御部 4 1 は、設定変更処理を行うことにより設定変更状態に制御する。

#### 【 0 1 2 4 】

設定変更処理では、まず、R A M 4 1 c の設定値ワークに格納されている設定値を読み出して、読み出した値を表示値とする ( S c 1 )。次いで、リセット / 設定スイッチ 3 8 による設定値選択操作とスタートスイッチ 7 による設定値確定操作とを受け付け開始するまでの時間をカウントする操作遅延カウンタにカウント値をセットする ( S c 2 )。操作遅延カウンタのカウント値として、例えば 3 秒に相当する値をセットする。

#### 【 0 1 2 5 】

次いで、表示値が設定可能な範囲 ( 1 ~ 6 ) 外か否かを判定し ( S c 3 )、表示値が設

定可能な範囲内であれば S c 5 のステップに進み、表示値が設定可能な範囲外であれば、表示値を 1 に補正し ( S c 4 )、S c 5 のステップに進む。

【 0 1 2 6 】

S c 5 のステップでは、遊技補助表示器 1 2 によって設定変更状態に制御されていることを示す設定変更中表示を表示し、設定値表示器 2 4 によって S c 1 で読み出した表示値、すなわち選択された設定値を示す設定値表示を表示する。また、S c 4 で設定値を補正した場合には補正した表示値を設定値表示器 2 4 によって表示する。具体的には、遊技補助表示器 1 2 では他の状態では表示されない表示 (例えば「 - - 」 (ハイフンを 2 つ表示)) を表示して設定変更状態に制御されていることを表示する。また、設定値表示器 2 4 には、1 ~ 6 のうちのいずれかの数字を表示する。

10

【 0 1 2 7 】

次いで、S c 2 c でカウント値をセットした操作遅延カウンタのカウント値を C P U 4 1 a にクロックが入力されるごとに「1」ずつ減算する ( S c 6 )。次いで、操作遅延カウンタのカウント値が「0」になったか否かを判定する ( S c 7 )。カウント値が「0」になっていない場合にはカウント値の減算を繰り返す。カウント値が「0」になった場合には、リセット / 設定スイッチ 3 8 による設定値選択操作とスタートスイッチ 7 による設定値確定操作との受け付けが開始される。換言すると、リセット / 設定スイッチ 3 8 とスタートスイッチ 7 の o f f から o n の変化の検出待ちの状態となる。このように、S c 5 で設定値表示器 2 4 による表示をした後に操作遅延カウンタのカウント値が「0」になったときに、設定値選択操作と設定値確定操作とが受け付け開始されるので、遊技補助表示器 1 2 による設定変更中表示と設定値表示器 2 4 による設定値表示とが表示されるタイミングは設定値選択操作と設定値確定操作との受け付けが開始されるタイミングよりも早い。

20

【 0 1 2 8 】

次いで、図 5 の S a 1 4 a でセットされる停電復旧フラグがセットされているか否かを判定する ( S c 8 )。停電復旧フラグがセットされている場合には、S c 6 のステップに戻る。このとき、操作遅延カウンタに初期値を再セットする。また、停電復旧フラグをクリアする。

【 0 1 2 9 】

停電復旧フラグがセットされていない場合には、設定開始を示す設定コマンドをサブ制御部 9 1 にすでに送信したか否かを判定する ( S c 9 )。設定コマンドを送信済みである場合には S c 1 2 のステップに進む。設定コマンドを送信済みでない場合には、設定開始を示す設定コマンドを生成し、生成した設定コマンドをコマンドバッファに格納する ( S c 1 1 )。

30

【 0 1 3 0 】

S c 1 2 では、リセット / 設定スイッチ 3 8 が o f f から o n に変化したか否かを判定する ( S c 1 2 )。

【 0 1 3 1 】

リセット / 設定スイッチ 3 8 の o f f から o n の変化が検出された場合には、停電復旧フラグがセットされているか否かを判定する ( S c 1 3 )。停電復旧フラグがセットされている場合には、S c 6 のステップに戻る。このとき、操作遅延カウンタに初期値を再セットする。また、停電復旧フラグをクリアする。

40

【 0 1 3 2 】

停電復旧フラグがセットされていない場合には、エッジデータをクリアし ( S c 1 4 )、表示値を 1 加算し ( S c 1 5 )、設定値表示器 2 4 に 1 加算した設定値を表示する ( S c 1 6 )。そして、S c 8 のステップに戻る。

【 0 1 3 3 】

また、S c 1 2 のステップでリセット / 設定スイッチ 3 8 の o f f から o n の変化が検出されなかった場合には、スタートスイッチ 7 が o f f から o n に変化したか否かを判定する ( S c 1 7 )。スタートスイッチ 7 の o f f から o n の変化が検出されなかった場合

50

には、S c 8 のステップに戻る。

【 0 1 3 4 】

スタートスイッチ 7 の o f f から o n の変化が検出された場合には、停電復旧フラグがセットされているか否かを判定する ( S c 1 8 ) 。停電復旧フラグがセットされている場合には、S c 6 のステップに戻る。このとき、操作遅延カウンタに初期値を再セットする。また、停電復旧フラグをクリアする。

【 0 1 3 5 】

停電復旧フラグがセットされていない場合には、エッジデータをクリアし ( S c 1 9 ) 、設定値表示器 2 4 に表示されている値を 0 に更新し ( S c 2 1 ) 、設定キースイッチ 3 7 が o f f の状態か否かを判定する ( S c 2 2 ) 。設定キースイッチ 3 7 が o f f の状態の場合には判定を繰り返し、設定キースイッチ 3 7 が o n の状態になるまで待機する。設定キースイッチ 3 7 が o f f の状態でない場合 ( 設定キースイッチ 3 7 が o n の状態の場合 ) には、設定キースイッチ 3 7 が o f f の状態となるまで待機する ( S c 2 3 ) 。

【 0 1 3 6 】

なお、起動処理 ( メイン ) の実行時に S a 1 0 で設定キースイッチ 3 7 が o n の状態であると判定され、設定変更処理が実行されたときは、設定キースイッチ 3 7 は o n の状態なので、S c 2 2 で N と判定されるとともに S c 2 2 で Y と判定される。一方、設定変更状態中に電断が発生して電断復帰した場合は起動処理 ( メイン ) の実行時に S a 1 0 で設定キースイッチ 3 7 が o f f の状態であると判定される。よって、設定変更処理が実行されたときは、設定キースイッチ 3 7 は o f f の状態なので、S c 2 2 で Y と判定される。しかし、S c 2 2 で N と判定されるとともに S c 2 2 で Y と判定されないと処理が進行しない、よって、設定変更状態中に電断が発生して電断復帰した場合に設定変更状態を終了させるには、設定キースイッチ 3 7 を o f f の状態から o n の状態にし、さらに o f f の状態に戻す必要がある。

【 0 1 3 7 】

S c 2 3 のステップにおいて設定キースイッチ 3 7 の o f f が判定されると、表示値を設定値ワークに格納して ( S c 2 4 ) 、設定の終了及び新たな設定値を示す設定コマンドを生成し ( S c 2 5 ) 、コマンド格納処理を行ってコマンドバッファに格納する ( S c 2 6 ) 、ゲーム処理に移行する。

【 0 1 3 8 】

なお、S c 1 2 でのリセット / 設定スイッチ 3 8 が o f f から o n に変化したか否かの判定は、タイマ割込処理 ( メイン ) により所定回数連続してリセット / 設定スイッチ 3 8 が o f f から o n に変化したことを検出されたか否かを判定することによって判定している。これにより、ノイズなどに起因してリセット / 設定スイッチ 3 8 が o f f から o n に変化したものでなく、操作がされたことによりリセット / 設定スイッチ 3 8 が o f f から o n に変化したことを検出している。検出回数のカウンタは検出回数カウンタを用いて行われる。そして、S c 1 2 での各操作が検出されたが検出回数が所定回数に達していないときに電断が発生したときは、電断復帰時に検出回数カウンタのカウント値を初期化する。これにより、意図しない操作が検出されてしまうことを防止している。なお、リセット / 設定スイッチ 3 8 が o f f から o n に変化した時間が所定時間に達したことを検出することにより同様の効果を得ることも可能である。なお、S c 1 7 でのスタートスイッチ 7 が o f f から o n に変化したか否かの判定も同様に行われている。

【 0 1 3 9 】

本実施形態では、S c 1 ~ S c 5 のいずれかの処理中に電断が発生したときには、S c 5 の処理を行った後に S c 6 および S c 7 の処理が行われて設定値選択操作と設定値確定操作との受け付けが開始される。よって、電断復帰後により設定変更状態に復帰したときは、遊技補助表示器 1 2 による設定変更中表示と設定値表示器 2 4 による設定値表示とが表示されるタイミングは設定値選択操作と設定値確定操作との受け付けが再開されるタイミングよりも早い。なお、S c 1 ~ S c 5 のいずれかの処理中に電断が発生したときには S c 6 および S c 7 の処理が 2 度繰り返して実行されないように停電復旧フラグは電断復

10

20

30

40

50

帰時にクリアされる。

【 0 1 4 0 】

また、S c 7 ~ S c 8 で電断が発生したときには、電断した処理から復帰するので、電断復帰時には S c 5 の処理も復帰する。よって、電断復帰時には遊技補助表示器 1 2 による設定変更中表示と設定値表示器 2 4 による設定値表示とが即座に復帰する。一方、S c 7 ~ S c 8 で電断が発生したときには、S c 8 の処理を必ず通過するので、再度 S c 6 および S c 7 の処理が行われてから設定値選択操作と設定値確定操作との受け付けが再開される。よって、S c 7 ~ S c 8 のいずれかの処理中に電断が発生し、電断復帰により設定変更状態に復帰したときには、遊技補助表示器 1 2 による設定変更中表示と設定値表示器 2 4 による設定値表示とが再開されるタイミングは設定値選択操作と設定値確定操作との受け付けが再開されるタイミングよりも早い。

10

【 0 1 4 1 】

また、S c 9 ~ S c 1 3 で電断が発生したときには、電断した処理から復帰するので、電断復帰時には S c 5 の処理も復帰する。よって、電断復帰時には遊技補助表示器 1 2 による設定変更中表示と設定値表示器 2 4 による設定値表示とが即座に復帰する。一方、S c 9 ~ S c 1 3 で電断が発生したときには、S c 1 3 の処理を必ず通過するので、再度 S c 6 および S c 7 の処理が行われてから設定値選択操作と設定値確定操作との受け付けが再開される。よって、S c 9 ~ S c 1 3 のいずれかの処理中に電断が発生し、電断復帰により設定変更状態に復帰したときには、遊技補助表示器 1 2 による設定変更中表示と設定値表示器 2 4 による設定値表示とが再開されるタイミングは設定値選択操作と設定値確定操作と受け付けが再開されるタイミングよりも早い。

20

【 0 1 4 2 】

また、S c 1 4 ~ S c 1 8 で電断が発生したときには、電断した処理から復帰するので、電断復帰時には S c 5 の処理も復帰する。よって、電断復帰時には遊技補助表示器 1 2 による設定変更中表示と設定値表示器 2 4 による設定値表示とが即座に復帰する。一方、S c 1 4 ~ S c 1 8 で電断が発生したときには、S c 1 3 の処理を必ず通過するので、再度 S c 6 および S c 7 の処理が行われてから設定値選択操作と設定値確定操作との受け付けが再開される。よって、S c 1 4 ~ S c 1 8 のいずれかの処理中に電断が発生し、電断復帰により設定変更状態に復帰したときには、遊技補助表示器 1 2 による設定変更中表示と設定値表示器 2 4 による設定値表示とが再開されるタイミングは設定値選択操作と設定値確定操作との受け付けが再開されるタイミングよりも早い。

30

【 0 1 4 3 】

なお、例えば、S c 6 の処理を行っているときに電断が発生したときには、操作遅延カウンタにカウント値として初期値が再セットされる。これにより、電断復帰後に、設定値表示や設定変更中表示の再開に一定時間遅れて設定値選択操作及び設定値確定操作の受け付けが再開される。

【 0 1 4 4 】

なお、設定変更状態中に電断が発生したときに、電断復帰後は設定変更処理を最初から ( S c 1 から ) 再開するように構成することも可能である。この場合には、停電復旧フラグをセットすることなく、処理を最初から再開すればよい。この構成によっても本発明の効果を得ることができる。

40

【 0 1 4 5 】

[ 各種コマンドについて ]

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、投入枚数コマンド、内部当選コマンド、リール回転開始コマンド、リール停止コマンド、入賞番号コマンド、遊技状態コマンド、復帰コマンド、設定変更中コマンド、設定コマンド、エラーコマンドを含む複数種類のコマンドを送信する。

【 0 1 4 6 】

これらコマンドは、コマンドの種類を示す 1 バイトの種類データとコマンドの内容を示す 1 バイトの拡張データとからなり、サブ制御部 9 1 は、種類データからコマンドの種類

50

を判別できるようになっている。

【 0 1 4 7 】

投入枚数コマンドは、メダルの投入枚数、すなわち賭数の設定に使用されたメダル枚数を特定可能なコマンドであり、ゲーム終了後（設定変更後）からゲーム開始までの状態であり、電断復帰時、または規定数の賭数が設定されていない状態においてメダルが投入されるか、MAX BET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。

【 0 1 4 8 】

内部当選コマンドは、内部当選フラグの当選状況、並びに成立した内部当選フラグの種類、特別役の持ち越しの有無を特定可能なコマンドであり、スタートスイッチ7が操作されてゲームが開始したときに送信される。また、内部当選コマンドは、スタートスイッチ7が操作されたときに送信されるので、内部当選コマンドを受信することでスタートスイッチ7が操作されたことを特定可能である。

10

【 0 1 4 9 】

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り、リール2L、2C、2Rの回転が開始されたときに送信される。リール2L、2C、2Rは、賭数の設定が行われた状態でスタートスイッチ7が操作されると回転開始するので、リール回転開始コマンドを受信すると、スタートスイッチ7が操作されたことを特定可能である。

【 0 1 5 0 】

リール停止コマンドは、停止するリールが左リール、中リール、右リールのいずれかであるか、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り、各リールの停止操作に伴う停止制御が行われる毎に送信される。また、リール停止コマンドは、ストップスイッチ8L、8C、8Rが操作されたとき（すなわち押下されたとき）に送信されるので、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8L、8C、8Rが操作されたことおよび操作された順序を特定可能である。

20

【 0 1 5 1 】

入賞番号コマンドは、入賞が発生したか否かおよび入賞役の種類など入賞結果を特定可能なコマンドであり、第3停止に対するストップスイッチの操作時にリールの停止位置を検出して送信される。

【 0 1 5 2 】

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

30

【 0 1 5 3 】

エラーコマンドは、エラー状態の発生または解除、エラー状態の種類を示すコマンドであり、エラーが判定され、エラー状態に制御された時点でエラー状態の発生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。

【 0 1 5 4 】

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

40

【 0 1 5 5 】

起動時設定コマンドは、メイン制御部41の起動から設定変更状態に移行することを示すコマンドであり、起動処理（メイン）で設定キースイッチ37がon状態になっていることが判定されたときに送信される。また、起動処理（メイン）では、設定変更状態への移行に伴ってメイン制御部41の制御状態が初期化されるため、起動時設定コマンドによりメイン制御部41の制御状態が初期化されたことを特定可能である。

【 0 1 5 6 】

設定コマンドは、設定変更状態の開始、終了、確定した設定値を示すコマンドであり、設定変更状態の開始時及び終了時に送信される。

50

## 【 0 1 5 7 】

上述した複数種類のコマンドは、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c の特別ワークに設けられたコマンド送信用バッファに一時的に格納され、図 1 0 に示すタイマ割込処理（メイン）で実行されるコマンド送信処理（S k 1 6）においてサブ制御部 9 1 に送信される。

## 【 0 1 5 8 】

## 〔ゲーム処理〕

図 8 は、メイン制御部 4 1 が実行するゲーム処理の制御内容を示すフローチャートである。

## 【 0 1 5 9 】

図 8 に示すように、ゲーム処理では、B E T 処理（S d 1）、内部抽選処理（S d 2）、リール回転処理（S d 3）、入賞判定処理（S d 4）、払出処理（S d 5）、ゲーム終了時処理（S d 6）、エラー報知処理（S d 7）を順に実行し、ゲーム終了時処理が終了すると、再び B E T 処理に戻る。

## 【 0 1 6 0 】

S d 1 のステップにおける B E T 処理では、賭数を設定可能な状態で待機し、遊技状態に応じた規定数の賭数が設定され、スタートスイッチ 7 が操作された時点でゲームを開始させる処理を実行する。

## 【 0 1 6 1 】

S d 2 のステップにおける内部抽選処理では、S d 1 のステップにおけるスタートスイッチ 7 の検出によるゲーム開始と同時にラッチされた内部抽選用の乱数値に基づいて上記した各役への入賞を許容するか（すなわち、表示結果の導出を許容するか否か）どうかを決定する処理を行う。この内部抽選処理では、それぞれの抽選結果に基づいて、R A M 4 1 c に当選フラグが設定される。なお、内部抽選により特別役（B B または R B）に当選した場合は特別役持ち越しフラグセットされる。そして、上記したように特別役持ち越しフラグの有無を判定することによって特別役の持ち越しの有無を判定し、持ち越しの有無に応じた当選役（特別役持ち越し中は特別役は内部抽選の対象から除外される）について判定処理が行われる。

## 【 0 1 6 2 】

S d 3 のステップにおけるリール回転処理では、ストップスイッチ 7 の操作にตอบสนองして各リール 2 L、2 C、2 R を回転させる処理、S d 2 のステップにおける内部抽選の結果および遊技者によるストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の操作が検出されたことに応じて対応するリール 2 L、2 C、2 R の回転を停止させる処理を実行する。

## 【 0 1 6 3 】

S d 4 のステップにおける入賞判定処理では、S d 3 のステップにおいて全てのリール 2 L、2 C、2 R の回転が停止したと判定した時点で、各リール 2 L、2 C、2 R に導出された表示結果に応じて入賞が発生したか否かを判定する処理を実行する。なお、特別役が入賞した場合には本処理において特別役持ち越しフラグがクリアされる。

## 【 0 1 6 4 】

S d 5 のステップにおける払出処理では、S d 4 のステップにおいて入賞の発生が判定された場合に、その入賞に応じた払出枚数に基づきクレジットの加算並びにメダルの払出等の処理を行う。

## 【 0 1 6 5 】

S d 6 のステップにおけ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を実行する。

## 【 0 1 6 6 】

S d 7 のステップにおけるエラー報知処理では、エラーが発生した旨及びエラーの種類を報知する処理を実行する。メイン制御部 4 1 は、S d 1 ~ S d 6 の処理を行っているときにエラーの発生が検出された場合には、各処理を中断して本処理を実行する。そして、エラーが解除されたときに中断前の処理に復帰させる。

## 【 0 1 6 7 】

10

20

30

40

50

また、ゲーム処理では、ゲームの進行制御に応じてコマンドを生成してコマンドバッファに設定し、サブ制御部 91 に送信されるようになっている。

【0168】

〔エラー報知処理〕

図9は、メイン制御部41が図8のSd7において実行するエラー報知処理の制御内容を示すフローチャートである。前述したように、図8のSd1～Sd6の処理を実行しているときにエラーが検出されたときには、そのときに実行している処理を中断して本処理を実行する。エラーは、図10及び図11に示すメイン制御部41が一定時間ごとに実行するタイマ割込処理（メイン）のエラー検出処理（図11のSk26）によって検出される。

10

【0169】

エラー報知処理では、まず、図10及び図11に示すタイマ割込処理（メイン）のエラー検出処理（図11のSk26）においてエラーが検出され、エラー検出フラグがセットされたか否かを判定する（Sb1）。エラー検出フラグがセットされていない場合には処理を終了する。

【0170】

エラー検出フラグがセットされている場合には、現在の遊技補助表示器12の表示状態をスタックに退避する（Sb2）。そして、エラー状態に制御されていることを示すエラー状態中表示及びレジスタに格納されているエラーコードを示すエラーコード表示（エラー種類表示）を遊技補助表示器12に表示する（Sb3）。具体的には、遊技補助表示器12で1桁目はエラー状態中表示である「E」を示し、2桁目はエラーコードを示す数字を示す表示（例えば「E 1」）を行う。

20

【0171】

次いで、リセット/設定スイッチ38またはリセットスイッチ23によるエラー解除操作を受け付け開始するまでの時間をカウントする操作遅延カウンタにカウント値をセットする（Sb4）。操作遅延カウンタのカウント値として、例えば3秒に相当する値をセットする。

【0172】

次いで、エラーコードがRAM異常エラーであるか否かを判定し（Sb5）、RAM異常エラーを示すエラーコードである場合には、いずれの処理も行わないループ処理に移行する。

30

【0173】

Sb5のステップにおいてRAM異常エラーを示すエラーコードではないと判定された場合には、Sb4でカウント値をセットした操作遅延カウンタのカウント値をCPU41aにクロックが入力されるごとに「1」ずつ減算する（Sb6）。そして、操作遅延カウンタのカウント値が「0」になったか否かを判定する（Sb7）。カウント値が「0」になっていない場合にはカウント値の減算を繰り返す。

【0174】

カウント値が「0」になった場合には、リセット/設定スイッチ38およびリセットスイッチ23によるエラー解除操作の受け付けが開始される。換言すると、リセット/設定スイッチ38およびリセットスイッチ23のoffからonの変化の検出待ちの状態となる。このように、Sb3で遊技補助表示器12によるエラー状態中表示及びエラーコード表示をした後に操作遅延カウンタのカウント値が「0」になるとエラー解除操作が受け付け開始されるので、遊技補助表示器12によるエラー状態中表示及びエラーコード表示のタイミングはエラー解除操作が受け付け開始されるタイミングよりも早い。

40

【0175】

操作遅延カウンタのカウント値が「0」になった場合には、エラー状態の発生及びその種類を示すエラーコマンドを生成し、コマンドバッファに格納し（Sb8）、コマンド格納処理を行ってコマンドバッファに格納する（Sb9）。

【0176】

50



次いで、リセット／設定スイッチ38のoffからonの変化が検出されたか否かを判定し(Sb10)、リセット／設定スイッチ38のoffからonの変化が検出されていないければ、更にリセットスイッチ23のoffからonの変化が検出されているか否かを判定し(Sb11)、リセットスイッチ23のoffからonの変化も検出されていないければ、Sb10のステップに戻る。すなわちリセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23のoffからonの変化が検出されるまで、遊技の進行が不能な状態で待機する。

#### 【0177】

そして、Sb10のステップにおいてリセット／設定スイッチ38のoffからonの変化が検出された場合、またはSb11のステップにおいてリセットスイッチ23のoffからonの変化が検出された場合には、スイッチの検出状態がoffからonに変化した旨またはonからoffに変化した旨を示すエッジデータ(offからonに変化した場合には立ち上がりエッジと呼び、onからoffに変化した場合には立ち下がりエッジと呼ぶ)をクリアし(Sb12)、レジスタに格納されているエラーコードをクリアし(Sb13)、遊技補助表示器12の表示状態をSb1のステップにおいてスタックに退避した表示状態に復帰させ(Sb14)、エラー状態が解除された旨を示すエラーコマンドを生成し(Sb15)、コマンド格納処理を行ってコマンドバッファ内のエラーコマンドを格納し(Sb16)、エラー検出フラグをクリアして(Sb17)、もとの処理に戻る。

#### 【0178】

このようにエラー処理においては、RAM異常以外によるエラー処理であれば、リセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23が操作されることで、エラー状態を解除してもとの処理に復帰するが、RAM異常によるエラー処理であれば、リセット／設定スイッチ38またはリセットスイッチ23が操作されてもエラー状態が解除され、元の状態に復帰することはない。

#### 【0179】

なお、Sb10でのリセット／設定スイッチ38がoffからonに変化したか否かの判定は、タイマ割込処理(メイン)により所定回数連続してリセット／設定スイッチ38がoffからonに変化したことを検出されたか否かを判定することによって判定している。これにより、ノイズなどに起因してリセット／設定スイッチ38がoffからonに変化したものでなく、操作がされたことによりリセット／設定スイッチ38がoffからonに変化したことを検出している。検出回数のカウンタは検出回数カウンタを用いて行われる。そして、Sb10での各操作が検出されたが検出回数が所定回数に達していないときに電断が発生したときは、電断復帰時に検出回数カウンタのカウント値を初期化する。これにより、意図しない操作が検出されてしまうことを防止している。なお、リセット／設定スイッチ38がoffからonに変化した時間が所定時間に達したことを検出することにより同様の効果を得ることも可能である。なお、Sb11でのリセットスイッチ23がoffからonに変化したか否かの判定も同様に行われている。

#### 【0180】

また、エラー状態中に電断して電断復帰したときには、Sb1の処理から再開されるので、電断復帰時にはSb3の処理によるエラー状態中表示及びエラーコード表示が再開される。そして、再度Sb6およびSb7の処理が行われてからエラー解除操作の受け付けが再開される。よって、エラー状態中に電断が発生し、電断復帰によりエラー状態に復帰したときには、遊技補助表示器12によるエラー状態中表示及びエラーコード表示が再開されるタイミングはエラー解除操作の受け付けが再開されるタイミングよりも早い。

#### 【0181】

なお、エラー状態中に電断が発生したときには、電断復帰時には電断により中断した処理から再開するように構成することも可能である。この場合には、エラー解除操作の前および後に停電復旧フラグがセットされているか否かを判定する処理を追加し、停電復旧フラグがセットされている場合には、操作遅延カウンタにカウント値の初期値を再セットし

て、S b 6 の処理に戻るようにすればよい。この構成によっても本発明の効果を得ることができる。

【 0 1 8 2 】

[ タイマ割込処理 (メイン) ]

図 1 0 および図 1 1 は、メイン制御部 4 1 が一定間隔 ( 0 . 5 6 m s の間隔 ) で起動処理やゲーム処理に割り込んで実行するタイマ割込処理 (メイン) の制御内容を示すフローチャートである。なお、タイマ割込処理 (メイン) の実行期間中は自動的に他の割込が禁止される。

【 0 1 8 3 】

図 1 0 および図 1 1 に示すように、タイマ割込処理 (メイン) においては、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する ( S k 1 ) 。

10

【 0 1 8 4 】

次いで、停電判定処理を行う ( S k 2 ) 。停電判定処理では、電断検出回路 4 8 から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

【 0 1 8 5 】

S k 2 のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し ( S k 3 ) 、電断フラグが設定されていなければ、S k 4 に進み、電断フラグが設定されていた場合には、電断処理 (メイン) に移行する。

20

【 0 1 8 6 】

S k 4 のステップでは、入力ポートから各種スイッチ類の検出データを入力するポート入力処理を行う。

【 0 1 8 7 】

次いで、4 種類のタイマ割込 1 ~ 4 から当該タイマ割込処理 (メイン) において実行すべきタイマ割込を識別するための分岐用カウンタを 1 進める ( S k 5 ) 。この実施形態では、タイマ割込 1 とは、モータを制御してリールの開始制御を行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述するリール始動処理など、S k 9 ~ S k 1 1 の処理が行われる。また、タイマ割込 2 とは、LED 表示制御や、時間カウンタの更新、ドア開閉状態の監視、制御信号等の出力制御、コマンドおよび外部出力信号の更新を行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述する LED ダイナミック表示処理など、S k 1 2 ~ S k 1 7 の処理が行われる。また、タイマ割込 3 とは、リールの原点通過を検出したり、スイッチ入力を監視したり、乱数値の読み出しを行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述する原点通過時処理など、S k 2 0 ~ S k 2 2 の処理が行われる。また、タイマ割込 4 とは、停止スイッチの入力を検出してリールの停止制御を行うタイマ割込中の分岐処理であり、具体的には、後述する停止スイッチ処理など、S k 2 3 ~ S k 2 5 の処理が行われる。S k 5 のステップでは、分岐用カウンタ値が 0 ~ 2 の場合に 1 が加算され、カウンタ値が 3 の場合に 0 に更新される。すなわち分岐用カウンタ値は、タイマ割込処理 (メイン) が実行される毎に、0 1 2 3 0 . . . の順番でループする。

30

40

【 0 1 8 8 】

次いで、分岐用カウンタ値を参照して 2 または 3 か、すなわちタイマ割込 3 またはタイマ割込 4 かを判定し ( S k 6 ) 、タイマ割込 3 またはタイマ割込 4 ではない場合、すなわちタイマ割込 1 またはタイマ割込 2 の場合には、リールモータ 3 2 L 、 3 2 C 、 3 2 R の始動時または定速回転中か否かを確認し、リールモータ 3 2 L 、 3 2 C 、 3 2 R の始動時または定速回転中であれば、後述する S k 1 0 のモータステップ処理において変更した位相信号データや後述する S k 2 4 の最終停止処理において変更した位相信号データを出力するモータ位相信号出力処理を実行する ( S k 7 ) 。

【 0 1 8 9 】

次いで、分岐用カウンタ値を参照して 1 か否か、すなわちタイマ割込 2 か否かを判定し

50

( S k 8 )、タイマ割込 2 ではない場合、すなわちタイマ割込 1 の場合には、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の始動時のステップ時間間隔の制御を行うリール始動処理 ( S k 9 )、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の位相信号データの変更を行うモータステップ処理 ( S k 1 0 )、リールモータ 3 2 L、3 2 C、3 2 R の停止後、一定時間経過後に位相信号を 1 相励磁に変更するモータ位相信号スタンバイ処理 ( S k 1 1 ) を順次実行した後、S k 2 5 のステップに進む。

#### 【 0 1 9 0 】

また、S k 8 のステップにおいてタイマ割込 2 の場合には、各種表示器をダイナミック点灯させる L E D ダイナミック表示処理 ( S k 1 2 )、各種 L E D 等の点灯信号等のデータを出力ポートへ出力する制御信号等出力処理 ( S k 1 3 )、各種時間カウンタを更新する時間カウンタ更新処理 ( S k 1 4 )、ドア開放検出スイッチ 2 5 の検出状態の監視、ドアコマンドの送信要求などを行うドア監視処理 ( S k 1 5 )、コマンドバッファに設定された設定変更中コマンドや復帰コマンド、エラーコマンド等の各種コマンドをサブ制御部 9 1 に送信するコマンド送信処理 ( S k 1 6 )、外部出力信号を更新する外部出力信号更新処理 ( S k 1 7 ) を順次実行した後、S k 2 5 のステップに進む。

#### 【 0 1 9 1 】

また、S k 6 のステップにおいてタイマ割込 3 またはタイマ割込 4 であれば、更に、分岐用カウンタ値を参照して 3 か否か、すなわちタイマ割込 4 か否かを判定し ( S k 1 8 )、タイマ割込 4 でなければ、すなわちタイマ割込 3 であれば、回転中のリール 2 L、2 C、2 R の原点通過 ( リール基準位置の通過 ) をチェックし、リール回転エラーの発生を検知するとともに、停止準備が完了しているか ( 停止準備完了コードが設定されているか ) を確認し、停止準備が完了しており、かつ定速回転中であれば、回転中のリールに対応するストップスイッチの操作を有効化する原点通過時処理 ( S k 2 0 )、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 などのスイッチ類の検出状態に変化があったか否かの判定、操作検出コマンドの送信要求等を行うスイッチ入力判定処理 ( S k 2 1 )、乱数値レジスタ R 1 D から数値データを読み出して乱数値格納ワークに格納する乱数値読出処理 ( S k 2 2 ) を順次実行した後、S k 2 6 のステップに進む。

#### 【 0 1 9 2 】

また、S k 1 8 のステップにおいてタイマ割込 4 であれば、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R の検出に伴って停止リールのワークに停止操作位置が格納されたときに、停止リールのワークに格納された停止操作位置から停止位置を決定し、何ステップ後に停止すれば良いかを算出する停止スイッチ処理 ( S k 2 3 )、停止スイッチ処理で算出された停止までのステップ数をカウントして、停止する時期になったら 2 相励磁によるブレーキを開始する停止処理 ( S k 2 4 )、停止処理においてブレーキを開始してから一定時間後に 3 相励磁とする最終停止処理 ( S k 2 5 ) を順次実行した後、S k 2 6 のステップに進む。

#### 【 0 1 9 3 】

S k 2 6 のステップでは、エラーの発生を検出するエラー検出処理を実行する ( S k 2 6 )。エラー検出処理では、複数種類のエラーのうちのいずれかが発生したときに、エラーが発生した旨及び発生したエラーの種類を示すエラー検出フラグを R A M 4 1 c にセットする。なお、本実施形態では、エラーとして、R A M 異常エラーの他に、投入メダル詰まりエラー、メダル切れエラー、払出しエラー、払出メダル詰りエラー、満タンエラー、リール回転エラー、異常入賞エラー、ドア開放エラーが設定されているが、エラーの種類は適宜変更可能である。

#### 【 0 1 9 4 】

S k 2 7 のステップでは、S k 1 においてスタック領域に退避したレジスタを復帰し、割込前の処理に戻る ( S k 2 7 )。

#### 【 0 1 9 5 】

[ 電断処理 ( メイン ) ]

図 1 2 は、メイン制御部 4 1 が前述したタイマ割込処理 ( メイン ) において電断フラグ

10

20

30

40

50

が設定されていると判定した場合に実行する電断処理（メイン）の制御内容を示すフローチャートである。

【 0 1 9 6 】

電断処理（メイン）においては、まず、使用している可能性がある全てのレジスタをスタック領域に退避する（S m 1）。なお、前述したIレジスタ及びI Yレジスタの値は使用されているが、起動時の初期化に伴って常に同一の固定値が設定されるため、ここでは保存されない。

【 0 1 9 7 】

次いで、破壊診断用データ（本実施例では、5 A（H））をセットして（S m 2）、全ての出力ポートを初期化する（S m 3）。次いでR A M 4 1 cの全ての格納領域（未使用領域及び未使用スタック領域を含む）の排他的論理和が0になるようにR A Mパリティ調整用データを計算してセットし（S m 4）、R A M 4 1 cへのアクセスを禁止する（S m 5）。

【 0 1 9 8 】

その後、電圧が低下してメイン制御部41のC P U 4 1 aが停止する待機状態に移行する。そして、この待機状態のまま電圧が低下すると内部的に動作停止状態になる。よって、電断時に確実にメイン制御部41は動作停止する。

【 0 1 9 9 】

[ 入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせについて ]

本実施の形態のスロットマシン1においては、入賞ラインL Nに予め定められた図柄組み合わせが揃うと、入賞となる。入賞となる役の種類は、遊技状態に応じて定められているが、大きく分けて、ビッグボーナス、レギュラーボーナスへの移行を伴うボーナスと、メダルの払い出しを伴う小役と、賭数の設定を必要とせずに次のゲームを開始可能となる再遊技役とがある。

【 0 2 0 0 】

なお、ビッグボーナスをB Bと示し、レギュラーボーナスをR Bと示す場合がある。また、ビッグボーナス、レギュラーボーナスを単にボーナスという場合もある。遊技状態に応じて定められた各役の入賞が発生するためには、内部抽選に当選して、当該役の入賞を許容する旨の当選フラグがR A M 4 1 cに設定されている必要がある。

【 0 2 0 1 】

図13～図16は、入賞役の種類、入賞役の図柄組み合わせ、および入賞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。また、図17は、メイン制御部41により制御される遊技状態およびR Tの遷移を説明するための図である。

【 0 2 0 2 】

図17に示すように、本実施の形態におけるスロットマシンは、通常遊技状態、内部中1、2、R B、B B（R B）のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態（以下、通常遊技状態を通常と称す）においては、R T 0～4のいずれかに制御される。

【 0 2 0 3 】

図13に示すように、入賞役のうちボーナスには、ビッグボーナス（以下、各々のビッグボーナスをB Bと称する）、レギュラーボーナス（以下、各々の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。

【 0 2 0 4 】

B Bは、入賞ラインL Nに「白7 - 白7 - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。R Bは、入賞ラインL Nに「黒7 - 黒7 - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【 0 2 0 5 】

B Bが入賞すると、B B中レギュラーボーナス（以下、B B 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される。ビッグボーナスは、316枚以上メダルが払い出されたことを条件として終了する。

【 0 2 0 6 】

10

20

30

40

50

R Bが入賞すると、レギュラーボーナス（以下、R Bと称する）に移行される。レギュラーボーナスは、いずれかの役が6回入賞するか、12ゲーム消化したことを条件として終了する。

#### 【0207】

図17に示すように、B Bに内部当選してから入賞するまでは、内部中1・R T 0に制御され、R Bに内部当選してから入賞するまでは、内部中2・R T 0に制御される。また、図17に示すように、ビッグボーナスまたはレギュラーボーナス（まとめてボーナスと呼ぶ）が終了した後は、通常・R T 4に制御される。

#### 【0208】

後述する内部抽選においてB BまたはR Bのうちいずれかに当選していても、ストップスイッチ8 L、8 C、8 Rをこれらの役に入賞可能とする適正なタイミングで操作しなければ、これらの役に入賞することはない。B BやR Bを構成する図柄（「黒7」、「白7」、「網7」）は、各々、左リール2 L、中リール2 C、右リール2 R各々において5コマ以内に配置されていないためである。

#### 【0209】

次に、図14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、中段ベル、右下がりベル、上段ベル1～8、中段スイカ、右下がりスイカ、上段スイカ、下段チェリー、中段チェリー、1枚役、右上がりベル、右上がりベベリ、右上がりリベベが含まれる。

#### 【0210】

中段ベルは、入賞ラインL Nに「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。

#### 【0211】

ここで、図3を参照すると、ベルは、左リール2 L、中リール2 C、右リール2 R各々において5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において中段ベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8 L～8 Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

#### 【0212】

右下がりベルは、入賞ラインL Nに「リプレイ - ベル - リプレイ」、「リプレイ - ベル - プラム」、「プラム - ベル - リプレイ」、「プラム - ベル - プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、8枚のメダルが払い出される。

#### 【0213】

ここで、図3を参照すると、左リール2 Lのリプレイおよびプラムは、ベルの1つ下の位置に配置されており、右リール2 Rのリプレイおよびプラムは、ベルの1つ上の位置に配置されているので、「リプレイ - ベル - リプレイ」、「リプレイ - ベル - プラム」、「プラム - ベル - リプレイ」、「プラム - ベル - プラム」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインL M 3に揃うこととなる。

#### 【0214】

また、プラム、リプレイのいずれか一方は、左リール2 L、右リール2 R各々において5コマ以内に配置されており、ベルは、中リール2 Cにおいて5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右下がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8 L～8 Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

#### 【0215】

次に、上段ベル1～8について説明する。上段ベル1は、入賞ラインL Nに「リプレイ - オレンジ - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル2は、入賞ラインL Nに「リプレイ - オレンジ - B A R」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル3は、入賞ラインL Nに「リプレイ - B A R - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル4は、入賞ラインL Nに「リプレイ - B A R - B A R」の組み

10

20

30

40

50

合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル5は、入賞ラインLNに「プラム - オレンジ - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル6は、入賞ラインLNに「プラム - オレンジ - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル7は、入賞ラインLNに「プラム - BAR - オレンジ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段ベル8は、入賞ラインLNに「プラム - BAR - BAR」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0216】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのリプレイおよびプラム、中リールのBARおよびオレンジ、右リール2RのBARおよびオレンジは、ベルの1つ下の位置に配置されているので、「リプレイ - オレンジ - オレンジ」、「リプレイ - オレンジ - BAR」、  
「リプレイ - BAR - オレンジ」、「リプレイ - BAR - BAR」、「プラム - オレンジ - オレンジ」、「プラム - オレンジ - BAR」、「プラム - BAR - オレンジ」、「プラム - BAR - BAR」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

10

【0217】

また、左リール2Lにおいて、リプレイおよびプラムは、5コマ以内に配置されておらず、中リール2C、右リール2Rの各々について、オレンジおよびBARは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において上段ベル1～8のいずれかに当選していても、当選している上段ベルの構成図柄に対応するストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、当選している上段ベルに入賞することはない。

20

【0218】

中段スイカは、入賞ラインLNに「黒7 - スイカ - スイカ」、「白7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段スイカが入賞すると5枚メダルが払い出される。

【0219】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lにおいて、黒7、白7、スイカのいずれかは、5コマ以内に配置されているが、中リール2C、右リール2Rの各々について、スイカは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において中段スイカに当選していても、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、中段スイカに入賞することはない。

30

【0220】

右下がりスイカは、入賞ラインLNに「ベル - スイカ - 黒7」、「ベル - スイカ - 白7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。右下がりスイカが入賞すると5枚メダルが払い出される。

【0221】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、黒7、白7、スイカのいずれかの1つ下の位置に配置されており、右リール2Rの黒7、白7は、スイカの1つ上の位置に配置されているので、「ベル - スイカ - 黒7」、「ベル - スイカ - 白7」のいずれかの組み合わせが揃うと、「黒7 - スイカ - スイカ」、「白7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが右下がり、すなわち無効ラインLM3に揃うこととなる。

40

【0222】

また、左リール2Lにおいて、ベルは、5コマ以内に配置されているが、中リール2Cのスイカ、右リール2Rの黒7、白7は、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において右下がりスイカに当選していても、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、右下がりスイカに入賞することはない。

【0223】

上段スイカは、入賞ラインLNに「ベル - 黒7 - リプレイ」、「ベル - 白7 - リプレイ

50

」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。上段スイカが入賞すると5枚メダルが払い出される。

【0224】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、黒7、白7、スイカのいずれかの1つ下の位置に配置されており、中リール2Cの黒7、白7は、スイカの1つ下の位置に配置されており、右リール2Rのリプレイは、スイカの1つ下の位置に配置されているので、「ベル - 黒7 - リプレイ」、「ベル - 白7 - リプレイ」のいずれかの組み合わせが揃うと、「黒7 - スイカ - スイカ」、「白7 - スイカ - スイカ」、「スイカ - スイカ - スイカ」の組み合わせが上段、すなわち無効ラインLM1に揃うこととなる。

【0225】

また、左リール2Lにおいて、ベルは、5コマ以内に配置されているが、中リール2Cの黒7、白7、右リール2Rのリプレイは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において上段スイカに当選していても、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、上段スイカに入賞することはない。

【0226】

下段チェリーは、入賞ラインLNに「BAR - オレンジ - ANY (ANYはいずれの図柄でも可)」、「BAR - BAR - ANY」、「BAR - ベル - ANY」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。下段チェリーが入賞すると2枚メダルが払い出される。

【0227】

ここで、図3を参照すると、左リール2LのBARは、チェリーの1つ上の位置に配置されているので、「BAR - オレンジ - ANY (ANYはいずれの図柄でも可)」、「BAR - BAR - ANY」、「BAR - ベル - ANY」のいずれかの組み合わせが揃うと、左リールの「チェリー」が下段に停止することとなり、「チェリー - ANY - ANY」の組み合わせが下段および右上がり、すなわち無効ラインLM2およびLM4に揃うこととなる。

【0228】

また、中リール2Cにおいてオレンジ、BAR、ベルのいずれかは、5コマ以内に配置されているが、左リール2Lにおいて、BARは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において下段チェリーに当選していても、左リール2Lに対応するストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、下段チェリーに入賞することはない。

【0229】

中段チェリーは、入賞ラインLNに「チェリー - ANY - ANY」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。中段チェリーが入賞すると1枚メダルが払い出される。

【0230】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lにおいて、チェリーは、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において中段チェリーに当選していても、左リール2Lに対応するストップスイッチ8Lを適正なタイミングで操作しなければ、中段チェリーに入賞することはない。

【0231】

1枚役は、入賞ラインLNに「黒7 - チェリー - 網7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。1枚役が入賞すると1枚メダルが払い出される。

【0232】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、中リールのチェリー、右リールの網7は、5コマ以内に配置されていない。このため、後述する内部抽選において1枚役に当選していても、左リール2L、中リール2C、右リール2Rに対応するストップスイッチ8L、8C、8Rを適正なタイミングで操作しなければ、1枚役に入賞することはない。

【0233】

右上がりベルは、入賞ラインLNに「黒7 - ベル - オレンジ」、「白7 - ベル - オレン

10

20

30

40

50

ジ」、「スイカ - ベル - オレンジ」、「黒 7 - ベル - B A R」、「白 7 - ベル - B A R」、「スイカ - ベル - B A R」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、10枚のメダルが払い出される。

【0234】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、白7、スイカは、ベルの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのオレンジ、B A Rは、ベルの1つ下の位置に配置されているので「黒7 - ベル - オレンジ」、「白7 - ベル - オレンジ」、「スイカ - ベル - オレンジ」、「黒7 - ベル - B A R」、「白7 - ベル - B A R」、「スイカ - ベル - B A R」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - ベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

10

【0235】

また、左リール2Lにおいて黒7、白7、スイカの1つは、5コマ以内に配置されており、中リール2Cにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてオレンジ、B A Rの1つは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりベルに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L~8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0236】

右上がりベベリは、入賞ラインLNに「黒7 - ベル - ベル」、「白7 - ベル - ベル」、「スイカ - ベル - ベル」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、10枚のメダルが払い出される。

20

【0237】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lの黒7、白7、スイカは、ベルの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのベルは、リプレイまたはプラムの1つ下の位置に配置されているので「黒7 - ベル - ベル」、「白7 - ベル - ベル」、「スイカ - ベル - ベル」のいずれかの組み合わせが揃うと、「ベル - ベル - リプレイ」、「ベル - ベル - プラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

【0238】

また、左リール2Lにおいて黒7、白7、スイカの1つは、5コマ以内に配置されており、中リール2C、右リール2Rにおいてベルは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりベベリに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L~8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

30

【0239】

右上がりリベベは、入賞ラインLNに「ベル - ベル - オレンジ」、「ベル - ベル - B A R」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となり、10枚のメダルが払い出される。

【0240】

ここで、図3を参照すると、左リール2Lのベルは、リプレイまたはプラムの1つ上の位置に配置されており、右リール2Rのオレンジ、B A Rは、ベルの1つ下の位置に配置されているので「ベル - ベル - オレンジ」、「ベル - ベル - B A R」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイ - ベル - ベル」、「プラム - ベル - ベル」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ラインLM4に揃うこととなる。

40

【0241】

また、左リール2L、中リール2Cにおいてベルは、5コマ以内に配置されており、右リール2Rにおいてオレンジ、B A Rの1つは、5コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において右上がりリベベに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ8L~8Rの操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0242】

次に、図15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

50



技役には、通常リプレイ、下段リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ 1、2、特殊リプレイ、SP（スペシャル）リプレイが含まれる。

【0243】

通常リプレイは、入賞ライン LN に「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。リプレイ、プラムは、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R 各々において 5 コマ以内に配置されている。よって、通常リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0244】

下段リプレイは、入賞ライン LN に「ベル - オレンジ - オレンジ」、「ベル - オレンジ - チェリー」、「ベル - オレンジ - スイカ」、「ベル - オレンジ - 黒 7」、「ベル - オレンジ - 網 7」、「ベル - オレンジ - 白 7」、「ベル - BAR - オレンジ」、「ベル - BAR - チェリー」、「ベル - BAR - スイカ」、「ベル - BAR - 黒 7」、「ベル - BAR - 網 7」、「ベル - BAR - 白 7」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0245】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、中リール 2 C のオレンジ、BAR は、リプレイの 1 つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - オレンジ」、「ベル - オレンジ - チェリー」、「ベル - オレンジ - スイカ」、「ベル - オレンジ - 黒 7」、「ベル - オレンジ - 網 7」、「ベル - オレンジ - 白 7」、「ベル - BAR - オレンジ」、「ベル - BAR - チェリー」、「ベル - BAR - スイカ」、「ベル - BAR - 黒 7」、「ベル - BAR - 網 7」、「ベル - BAR - 白 7」のいずれかの組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」、「リプレイ - プラム - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」、「プラム - リプレイ - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」、「プラム - プラム - リプレイ - リプレイ - スイカ / リプレイ / プラム / チェリー / 網 7 / 白 7」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン LM 2 に揃うこととなる。

【0246】

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、BAR は、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてオレンジ、チェリー、スイカ、黒 7、網 7、白 7 の 1 つは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において下段リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

【0247】

転落リプレイは、入賞ライン LN に「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。

【0248】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のベルは、リプレイの 1 つ下の位置に配置されているので「ベル - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - リプレイ」、「リプレイ - リプレイ - プラム」、「プラム - リプレイ - リプレイ」、「プラム - リプレイ - プラム」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン LM 4 に揃うこととなる。

【0249】

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてベルは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において転落リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

10

20

30

40

50

## 【 0 2 5 0 】

図 1 7 に示すように、通常・R T 0 において転落リプレイに入賞した後は、R T 1 に制御される。

## 【 0 2 5 1 】

昇格リプレイ 1 は、入賞ライン L N に「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール 2 L においてリプレイ、プラムの 1 つは、5 コマ以内に配置されており、中リール 2 C においてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてベルは、5 コマ以内に配置されている。よって、昇格リプレイ 1 については、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

10

## 【 0 2 5 2 】

昇格リプレイ 2 は、入賞ライン L N に「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - B A R - リプレイ」、「ベル - B A R - プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

## 【 0 2 5 3 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のベルは、リプレイまたはプラムの 1 つ上の位置に配置されており、中リール 2 C のオレンジ、B A R は、リプレイの 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R のリプレイ、プラムは、ベルの 1 つ上の位置に配置されているので「ベル - オレンジ - リプレイ」、「ベル - オレンジ - プラム」、「ベル - B A R - リプレイ」、「ベル - B A R - プラム」の組み合わせが揃うと、「リプレイ - リプレイ - ベル」、「プラム - リプレイ - ベル」の組み合わせが下段、すなわち無効ライン L M 2 に揃うこととなる。

20

## 【 0 2 5 4 】

また、左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、B A R は、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてリプレイ、プラムは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において昇格リプレイ 2 に当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

## 【 0 2 5 5 】

図 1 7 に示すように、通常・R T 1 において昇格リプレイ（昇格リプレイ 1 または昇格リプレイ 2）に入賞した後は、通常・R T 0 に制御される。後述するように、昇格リプレイは、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4 における内部抽選において特別役と昇格リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1・R T 0 または内部中 2・R T 0 に制御される。このため、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4 においては昇格リプレイに入賞しない。その結果、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4 から通常・R T 0 に制御されないように構成されており、通常・R T 1 であるときにのみ昇格リプレイ入賞し、当該通常・R T 1 からのみ通常・R T 0 に制御されるように構成されている。

30

## 【 0 2 5 6 】

特殊リプレイは、入賞ライン L N に「ベル - リプレイ - リプレイ」、「ベル - リプレイ - プラム」の組み合わせが揃ったときに入賞となる。左リール 2 L においてベルは、5 コマ以内に配置されており、中リール 2 C においてリプレイは、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R においてリプレイ、プラムの 1 つは、5 コマ以内に配置されている。よって、特殊リプレイについては、原則として、当選していれば、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

40

## 【 0 2 5 7 】

図 1 7 に示すように、通常・R T 1、通常・R T 3 において特殊リプレイに入賞した後は、通常・R T 2 に制御される。また、通常・R T 2 において特殊リプレイに入賞した後は、通常・R T 1 に制御される。後述するように、特殊リプレイは、通常・R T 1、通常

50

・ R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・ R T 1、通常・ R T 4 における内部抽選において特別役と特殊リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1・ R T 0 または内部中 2・ R T 0 に制御される。このため、通常・ R T 1、通常・ R T 4 においては特殊リプレイに入賞しない。その結果、通常・ R T 1、通常・ R T 4 から通常・ R T 2 に制御されないように構成されており、通常・ R T 0、通常・ R T 3 であるときにのみ特殊リプレイ入賞し、当該通常・ R T 0、通常・ R T 3 からのみ通常・ R T 2 に制御されるように構成されている。

#### 【 0 2 5 8 】

S P リプレイは、入賞ライン L N に「リプレイ - オレンジ - 黒 7」、「リプレイ - オレンジ - 網 7」、「リプレイ - オレンジ - 白 7」、「リプレイ - オレンジ - プラム」、「リプレイ - B A R - 黒 7」、「リプレイ - B A R - 網 7」、「リプレイ - B A R - 白 7」、「リプレイ - B A R - プラム」、「プラム - オレンジ - 黒 7」、「プラム - オレンジ - 網 7」、「プラム - オレンジ - 白 7」、「プラム - オレンジ - プラム」、「プラム - B A R - 黒 7」、「プラム - B A R - 網 7」、「プラム - B A R - 白 7」、「プラム - B A R - プラム」のいずれかの組み合わせが揃ったときに入賞となる。

#### 【 0 2 5 9 】

ここで、図 3 を参照すると、左リール 2 L のリプレイ、プラムは、オレンジ、B A R の 1 つ上の位置に配置されており、右リール 2 R の黒 7、網 7、白 7、プラムは、オレンジ、B A R の 1 つ下の位置に配置されているので「オレンジ - オレンジ - オレンジ」、「オレンジ - オレンジ - B A R」、「オレンジ - B A R - B A R」、「B A R - オレンジ - オレンジ」、「B A R - オレンジ - B A R」、「B A R - B A R - B A R」の組み合わせが右上がり、すなわち無効ライン L M 4 に揃うこととなる。

#### 【 0 2 6 0 】

また、左リール 2 L においてリプレイ、プラムは、5 コマ以内に配置されており、中リールにおいてオレンジ、B A R は、5 コマ以内に配置されており、右リール 2 R において黒 7、網 7、白 7、プラムは、5 コマ以内に配置されている。このため、後述する内部抽選において S P リプレイに当選しているときには、原則として、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の操作タイミングに関わらず入賞させることができる役といえる。

#### 【 0 2 6 1 】

図 1 7 に示すように、通常・ R T 2 において S P リプレイに入賞した後は、通常・ R T 3 に制御される。後述するように、S P リプレイは、通常・ R T 0、通常・ R T 1、通常・ R T 4 における内部抽選においては単独で当選しないように設定されている。また、通常・ R T 0、通常・ R T 1、通常・ R T 4 における内部抽選において特別役と S P リプレイが同時に当選した場合には、その時点で内部中 1・ R T 0 または内部中 2・ R T 0 に制御される。このため、通常・ R T 0、通常・ R T 1、通常・ R T 4 においては S P リプレイに入賞しない。その結果、通常・ R T 0、通常・ R T 1、通常・ R T 4 から通常・ R T 3 に制御されないように構成されており、通常・ R T 2 であるときにのみ S P リプレイ入賞し、当該通常・ R T 2 からのみ通常・ R T 3 に制御されるように構成されている。なお、通常・ R T 3 において特殊リプレイが入賞した場合には、通常・ R T 3 が維持されることとなる。

#### 【 0 2 6 2 】

次に、図 1 6 を参照して、移行出目について説明する。移行出目は、図 1 6 に示すように、「リプレイ - オレンジ - ベル」、「リプレイ - B A R - ベル」、「プラム - オレンジ - ベル」、「プラム - B A R - ベル」、「リプレイ - ベル - オレンジ」、「リプレイ - ベル - B A R」、「プラム - ベル - オレンジ」、「プラム - ベル - B A R」、「黒 7 - オレンジ - オレンジ」、「黒 7 - オレンジ - B A R」、「黒 7 - B A R - オレンジ」、「黒 7 - B A R - B A R」、「白 7 - オレンジ - オレンジ」、「白 7 - オレンジ - B A R」、「白 7 - B A R - オレンジ」、「白 7 - B A R - B A R」、「スイカ - オレンジ - オレンジ」、「スイカ - オレンジ - B A R」、「スイカ - B A R - オレンジ」、「スイカ - B A R - B A R」からなる 2 0 種類の組み合わせである。本実施の形態では、後述する左ベル 1

～ 4、中ベル 1～4、右ベル 1～4 が当選し、中段ベルの入賞条件となるリール以外を第 1 停止とし、かつ当選している上段ベルを取りこぼした場合に、上記の移行出目が入賞ライン LN に揃う。

#### 【 0 2 6 3 】

図 17 に示すように、通常・RT0、通常・RT2、通常・RT3、通常・RT4 において移行出目が入賞ライン LN に揃った後は、通常・RT1 に制御される。なお、通常・RT1 において移行出目が入賞ライン LN に揃った場合には、通常・RT1 が維持されることとなる。

#### 【 0 2 6 4 】

次に、遊技状態毎に抽選対象役として読み出される抽選対象役の組み合わせについて説明する。本実施の形態では、遊技状態が、通常遊技状態であるか、内部中 1 (BB が当選している状態) であるか、内部中 2 (RB が当選している状態) であるか、BB (RB) であるか、RB であるか、によって内部抽選の対象となる役およびその当選確率が異なる。さらに遊技状態が通常遊技状態であれば、RT0～4 の種類によって、内部抽選の対象となる再遊技役および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。以下において、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。

#### 【 0 2 6 5 】

通常・RT0 であるときには、BB、BB + 弱スイカ、BB + 強スイカ、BB + 弱チェリー、BB + 強チェリー、BB + 中段チェリー、BB + 1 枚役、BB + 通常リプレイ、BB + 転落リプレイ、BB + 昇格リプレイ、BB + 特殊リプレイ、BB + SP リプレイ、RB、RB + 強スイカ、RB + 弱チェリー、RB + 強チェリー、RB + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、リプレイ GR11、リプレイ GR12、リプレイ GR13、リプレイ GR14、リプレイ GR15、リプレイ GR16、リプレイ GR21、リプレイ GR22、リプレイ GR23、リプレイ GR24、リプレイ GR25 が内部抽選の対象役となる。

#### 【 0 2 6 6 】

なお、弱スイカとは、上段スイカ + 右下がりスイカである。すなわち上段スイカが入賞した場合に、弱スイカであることを認識できる。強スイカとは中段スイカ + 右下がりスイカである。すなわち中段スイカが入賞した場合に、強スイカであることを認識できる。弱チェリーとは、下段チェリー単独であり、強チェリーとは、下段チェリー + 1 枚役である。弱チェリーでは、中段に「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃うことで弱チェリーであることを認識できるのに対して、左リール 2 L の下段にチェリーが停止し、かつ中段に「BAR - BAR - BAR」の組み合わせが揃うことで強チェリーであることを認識できる。

#### 【 0 2 6 7 】

また、昇格リプレイとは、昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 である。ベルとは、中段ベル + 右下がりベルである。左ベル 1 とは、右下がりベル + 上段ベル 5 + 上段ベル 8 であり、左ベル 2 とは、右下がりベル + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 であり、左ベル 3 とは、右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 であり、左ベル 4 とは、右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 4 である。左ベル 1～4 を単に左ベルとも呼ぶ。中ベル 1 とは、中段ベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 5 であり、中ベル 2 とは、中段ベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 6 であり、中ベル 3 とは、中段ベル + 上段ベル 4 + 上段ベル 7 であり、中ベル 4 とは、中段ベル + 上段ベル 3 + 上段ベル 8 である。中ベル 1～4 を単に中ベルとも呼ぶ。右ベル 1 とは、中段ベル + 上段ベル 3 + 上段ベル 5 であり、右ベル 2 とは、中段ベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 7 であり、右ベル 3 とは、中段ベル + 上段ベル 4 + 上段ベル 6 であり、右ベル 4 とは、中段ベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 8 である。右ベル 1～4 を単に右ベルとも呼ぶ。また、これ

10

20

30

40

50

ら左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 を単に押し順ベルとも呼ぶ。

【 0 2 6 8 】

リプレイ G R 1 1 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 1 2 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイであり、リプレイ G R 1 3 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ G R 1 4 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 通常リプレイであり、リプレイ G R 1 5 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 1 6 とは、転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイである。

【 0 2 6 9 】

リプレイ G R 2 1 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイであり、リプレイ G R 2 2 とは、  
 転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 2 3 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 2 4 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 2 5 とは、転落リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ 1 である。

【 0 2 7 0 】

通常・R T 1 であるときには、B B、B B + 弱スイカ、B B + 強スイカ、B B + 弱チェリー、B B + 強チェリー、B B + 中段チェリー、B B + 1 枚役、B B + 通常リプレイ、B B + 転落リプレイ、B B + 昇格リプレイ、B B + 特殊リプレイ、B B + S P リプレイ、R B、R B + 強スイカ、R B + 弱チェリー、R B + 強チェリー、R B + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、リプレイ G R 1、リプレイ G R 2、リプレイ G R 3、リプレイ G R 4、リプレイ G R 5、リプレイ G R 6 が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 7 1 】

リプレイ G R 1 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 であり、リプレイ G R 2 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 3 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 下段リプレイであり、リプレイ G R 4 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイであり、リプレイ G R 5 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 であり、リプレイ G R 6 とは、通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイである。

【 0 2 7 2 】

通常・R T 2 であるときには、B B、B B + 弱スイカ、B B + 強スイカ、B B + 弱チェリー、B B + 強チェリー、B B + 中段チェリー、B B + 1 枚役、B B + 通常リプレイ、B B + 転落リプレイ、B B + 昇格リプレイ、B B + 特殊リプレイ、B B + S P リプレイ、R B、R B + 強スイカ、R B + 弱チェリー、R B + 強チェリー、R B + 1 枚役、ベル、左ベル 1、左ベル 2、左ベル 3、左ベル 4、中ベル 1、中ベル 2、中ベル 3、中ベル 4、右ベル 1、右ベル 2、右ベル 3、右ベル 4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1 枚役、通常リプレイ、リプレイ G R 3 1、リプレイ G R 3 2、リプレイ G R 3 3、リプレイ G R 3 4、リプレイ G R 3 5、リプレイ G R 3 6 が内部抽選の対象役となる。

【 0 2 7 3 】

リプレイ G R 3 1 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイであり、リプレイ G R 3 2 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイ G R 3 3 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 3 4 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイであり、リプレイ G R 3 5 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイであり、リプレイ G R 3 6 とは、特殊リプレイ + S P リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイである。

【 0 2 7 4 】

通常・R T 3 であるときには、B B、B B + 弱スイカ、B B + 強スイカ、B B + 弱チェ

10

20

30

40

50

リー、BB + 強チェリー、BB + 中段チェリー、BB + 1枚役、BB + 通常リプレイ、BB + 転落リプレイ、BB + 昇格リプレイ、BB + 特殊リプレイ、BB + SPリプレイ、RB、RB + 強スイカ、RB + 弱チェリー、RB + 強チェリー、RB + 1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、リプレイGR31、リプレイGR32、リプレイGR33、リプレイGR34、リプレイGR35、リプレイGR36、SPリプレイが内部抽選の対象役となる。

#### 【0275】

通常・RT4であるときには、BB、BB + 弱スイカ、BB + 強スイカ、BB + 弱チェリー、BB + 強チェリー、BB + 中段チェリー、BB + 1枚役、BB + 通常リプレイ、BB + 転落リプレイ、BB + 昇格リプレイ、BB + 特殊リプレイ、BB + SPリプレイ、RB、RB + 強スイカ、RB + 弱チェリー、RB + 強チェリー、RB + 1枚役、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイが内部抽選の対象役となる。

#### 【0276】

内部中1・RT0、内部中2・RT0であるときには、ベル、左ベル1、左ベル2、左ベル3、左ベル4、中ベル1、中ベル2、中ベル3、中ベル4、右ベル1、右ベル2、右ベル3、右ベル4、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、下段リプレイ、SPリプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、特殊リプレイが内部抽選の対象役となる。

#### 【0277】

BBRB・RT0であるときには、弱チェリー、全役が内部抽選の対象役となり、RB・RT0であるときには、全役、RBベル1、RBベル2、RBベル3が内部抽選の対象役となる。

#### 【0278】

全役とは、右上がりベベリ以外の全ての小役、すなわち中段ベル + 右下がりベル + 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 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1枚役 + 右上がりベル + 右上がりリベベである。

#### 【0279】

RBベル1とは、右上がりベル + 右上がりリベベであり、RBベル2とは、右上がりベル + 右上がりリベベ + 右上がりベリリであり、RBベル3とは、全ての小役、すなわち中段ベル + 右下がりベル + 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 + 中段スイカ + 右下がりスイカ + 上段スイカ + 下段チェリー + 中段チェリー + 1枚役 + 右上がりベル + 右上がりベベリ + 右上がりリベベである。

#### 【0280】

また、通常・RT0 ~ 4などにおいて、BBまたはRBのいずれかと同時当選し得る弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイの判定値数は、内部中1・RT0、内部中2・RT0においては、各々、特別役と別個に読み出される、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイに加算されているため、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役、通常リプレイ、転落リプレイ、昇格リプレイ、SPリプレイ各々の当選確率が一定となるように担保されている。

#### 【0281】

このように、遊技状態が通常遊技状態であるか、内部中1、2であるか、BB(RB)であるか、RBであるか、によって内部抽選の対象役が異なるとともに、BB(RB)や

10

20

30

40

50

R Bでは、小役の当選確率が通常遊技状態および内部中よりも高く定められた抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0282】

また、遊技状態が内部中1、2である場合には、内部中1であるか、内部中2であるか、によって内部抽選の対象役は変わらないが、内部中1であるか、内部中2であるか、によって対象となる再遊技役の当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0283】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合には、R T 0 ~ 4のいずれかであるかによって、内部抽選の対象となる再遊技役が異なるとともに、R T 0 ~ 4のいずれかであるかによって、対象となる再遊技役およびその当選確率が異なる抽選テーブルを用いて内部抽選が行われる。

【0284】

詳しくは後述するように、本実施の形態では、複数種類の小役（ベル）や複数種類の再遊技役が同時に当選している場合には、当選した小役や再遊技役の種類およびストップスイッチ8 L、8 C、8 Rの押し順に応じて定められた小役の図柄組み合わせや再遊技役の図柄組み合わせを入賞ラインL Nに最大4コマの引込範囲で揃えて停止させる制御が行われる。そこで、図18~図20を用いて同時に当選する小役や再遊技役の種類について具体的に説明するが、図18は、同時に当選する小役や再遊技役の一覧を示す。また、図19は、複数のリプレイが同時当選したときのリール制御を示し、図20は、複数の小役が同時当選したときのリール制御を示す。

【0285】

図19に示すように、リプレイG R 1（通常リプレイ+昇格リプレイ1）が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行う。

【0286】

リプレイG R 2（通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2）が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行う。

【0287】

リプレイG R 3（通常リプレイ+昇格リプレイ1+下段リプレイ）が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行う。

【0288】

リプレイG R 4（通常リプレイ+昇格リプレイ1+昇格リプレイ2+下段リプレイ）が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ1の組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行う。

【0289】

リプレイG R 5（通常リプレイ+昇格リプレイ2）が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ2の組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行い、右左中以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ラインL Nに揃えて停止させる制御を行う。

## 【 0 2 9 0 】

リプレイ G R 6 (通常リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 下段リプレイ) が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、通常リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

## 【 0 2 9 1 】

図 3 に示すように、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 および通常リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 または通常リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

## 【 0 2 9 2 】

このように、リプレイ G R 1 ~ 6 とで、昇格リプレイ 1、2 に入賞させるための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

## 【 0 2 9 3 】

このため、リプレイ G R 1 ~ 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 1 において、リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で昇格リプレイが入賞することとなり、通常・R T 0 に移行することとなる。

## 【 0 2 9 4 】

リプレイ G R 1 1 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 2) が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

## 【 0 2 9 5 】

リプレイ G R 1 2 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイ) が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

## 【 0 2 9 6 】

リプレイ G R 1 3 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1) が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 1 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

## 【 0 2 9 7 】

リプレイ G R 1 4 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 通常リプレイ) が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 1 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

## 【 0 2 9 8 】

リプレイ G R 1 5 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2) が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リプレイ 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右左中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

## 【 0 2 9 9 】

リプレイ G R 1 6 (転落リプレイ + 昇格リプレイ 1 + 昇格リプレイ 2 + 通常リプレイ) が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち昇格リ

10

20

30

40

50



プレイ 2 の組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、右中左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 0 0 】

図 3 に示すように、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 および転落リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、昇格リプレイ 1、昇格リプレイ 2 または転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【 0 3 0 1 】

このように、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 とで、昇格リプレイ 1、2 に入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【 0 3 0 2 】

このため、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 0 において、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で昇格リプレイが入賞して通常・R T 0 が維持される一方で、5 / 6 の確率で転落リプレイが入賞して通常・R T 1 に移行することとなる。

【 0 3 0 3 】

リプレイ G R 2 1 ( 転落リプレイ + 特殊リプレイ ) が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左中右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 0 4 】

リプレイ G R 2 2 ( 転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ ) が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左右中以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 0 5 】

リプレイ G R 2 3 ( 転落リプレイ + 特殊リプレイ + 下段リプレイ ) が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中左右以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 0 6 】

リプレイ G R 2 4 ( 転落リプレイ + 特殊リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ ) が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中右左以外の順番で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 0 7 】

リプレイ G R 2 5 ( 転落リプレイ + 特殊リプレイ + 昇格リプレイ 1 ) が当選し、右押し、すなわち右リール 2 R を第 1 停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押し、すなわち左リール 2 L を第 1 停止させる操作態様または中押し、すなわち中リール 2 C を第 1 停止させる操作態様で停止操作がなされた場合には、転落リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 0 8 】

図 3 に示すように、特殊リプレイおよび転落リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されているため、

10

20

30

40

50

停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、特殊リプレイまたは転落リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【 0 3 0 9 】

このように、リプレイ GR 2 1 ~ 2 5 とで、特殊リプレイに入賞させ、かつ転落リプレイを回避するため操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【 0 3 1 0 】

このため、リプレイ GR 2 1 ~ 2 5 が内部抽選の対象となる通常・RT 0 において、リプレイ GR 2 1 ~ 2 5 のいずれかが当選していれば 1 / 5 の確率で特殊リプレイが入賞して通常・RT 2 に移行することとなる一方で、4 / 5 の確率で転落リプレイが入賞して通常・RT 1 に移行することとなる。

10

【 0 3 1 1 】

リプレイ GR 3 1 (特殊リプレイ + SP リプレイ + 通常リプレイ) が当選し、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち SP リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 1 2 】

リプレイ GR 3 2 (特殊リプレイ + SP リプレイ + 通常リプレイ + 転落リプレイ) が当選し、左右中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち SP リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、左中右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行う。

20

【 0 3 1 3 】

リプレイ GR 3 3 (特殊リプレイ + SP リプレイ + 下段リプレイ) が当選し、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち SP リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行う。

30

【 0 3 1 4 】

リプレイ GR 3 4 (特殊リプレイ + SP リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイ) が当選し、中右左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち SP リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、中左右の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 1 5 】

リプレイ GR 3 5 (特殊リプレイ + SP リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ) が当選し、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち SP リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行う。

40

【 0 3 1 6 】

リプレイ GR 3 6 (特殊リプレイ + SP リプレイ + 通常リプレイ + 下段リプレイ + 転落リプレイ) が当選し、右中左の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち SP リプレイの組み合わせを入賞ライン LN に揃えて停止させる制御を行い、右左中の順番で停止操作がなされた場合には、当選した再遊技役のうち通常リプレイの組み合わ

50

せを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、特殊リプレイの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 1 7 】

図 3 に示すように、S P リプレイ、特殊リプレイおよび通常リプレイを構成する図柄は、左リール 2 L、中リール 2 C、右リール 2 R の全てにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されているため、停止操作順に応じて、ストップスイッチ 8 L ~ 8 R の停止操作タイミングに関わらず、S P リプレイ、特殊リプレイまたは通常リプレイが必ず入賞するようにリール制御が行われる。

【 0 3 1 8 】

このように、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 とで、S P リプレイを入賞させる操作態様として異なる操作態様が設定され、さらに S P リプレイか通常リプレイを入賞させて、かつ特殊リプレイを回避するための操作態様として異なる操作態様が設定されている。

【 0 3 1 9 】

このため、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 2 において、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で S P リプレイが入賞して通常・R T 3 へ移行させることができる一方で、5 / 6 の確率で通常リプレイまたは特殊リプレイが入賞して通常・R T 2 が維持されることとなる。また、後述のように S P リプレイが入賞すると、遊技者にとって有利なナビストックが 1 つ以上必ず付与されることとなるため、通常・R T 2 において、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で S P リプレイが入賞してナビストックが 1 つ以上付与され、かつ S P リプレイに入賞しやすい、すなわちナビストックが付与される可能性の高い通常・R T 3 へ移行させることができる。

【 0 3 2 0 】

また、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 が内部抽選の対象となる通常・R T 3 において、リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 のいずれかが当選していれば 1 / 6 の確率で S P リプレイが入賞して後述するナビストックが 1 つ以上付与される一方で、1 / 6 の確率で通常リプレイが入賞して通常・R T 3 が維持され、4 / 6 の確率で特殊リプレイが入賞して通常・R T 2 へ移行することとなる。

【 0 3 2 1 】

図 2 0 に示すように、左ベル 1 ( 右下がりベル + 上段ベル 6 + 上段ベル 7 ) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 6、上段ベル 7 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 2 2 】

左ベル 2 ( 右下がりベル + 上段ベル 5 + 上段ベル 8 ) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 5、上段ベル 6 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 2 3 】

左ベル 3 ( 右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 3 ) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 2、上段ベル 3 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 2 4 】

左ベル 4 ( 右下がりベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 4 ) が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右下がりベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて

10

20

30

40

50

停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 2、上段ベル 4 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 2 5 】

図 3 に示すように、右下がりベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されており、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合に、左押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右下がりベルを入賞ライン L N に揃える制御が行われる一方で、上段ベル 1 ~ 8 を構成する図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、左ベル 1 ~ 4 が当選した場合でも、中押しまたは右押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル 1 ~ 8 の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ライン L N に揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ライン L N に揃うように制御される。

10

【 0 3 2 6 】

中ベル 1 ( 中段ベル + 上段ベル 2 + 上段ベル 5 ) が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 2、上段ベル 5 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 2 7 】

20

中ベル 2 ( 中段ベル + 上段ベル 1 + 上段ベル 6 ) が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 1、上段ベル 6 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 2 8 】

中ベル 3 ( 中段ベル + 上段ベル 4 + 上段ベル 7 ) が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 4、上段ベル 7 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

30

【 0 3 2 9 】

中ベル 4 ( 中段ベル + 上段ベル 3 + 上段ベル 8 ) が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 3、上段ベル 8 または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行う。

【 0 3 3 0 】

図 3 に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以内の間隔で配置されており、中ベル 1 ~ 4 が当選した場合に、中押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ライン L N に揃える制御が行われる一方で、上段ベル 1 ~ 8 を構成する図柄は、全てのリールにおいて 5 コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、中ベル 1 ~ 4 が当選した場合でも、左押しまたは右押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル 1 ~ 8 の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ライン L N に揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ライン L N に揃うように制御される。

40

【 0 3 3 1 】

右ベル 1 ( 中段ベル + 上段ベル 3 + 上段ベル 5 ) が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ライン L N に揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル 3、上段ベ

50

ル5または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0332】

右ベル2（中段ベル＋上段ベル1＋上段ベル7）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル1、上段ベル7または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0333】

右ベル3（中段ベル＋上段ベル4＋上段ベル6）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル4、上段ベル6または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

10

【0334】

右ベル4（中段ベル＋上段ベル2＋上段ベル8）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち中段ベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には、上段ベル2、上段ベル8または移行出目のいずれかの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

20

【0335】

図3に示すように、中段ベルの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内の間隔で配置されており、右ベル1～4が当選した場合に、右押しにて停止操作を行った場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず中段ベルを入賞ラインLNに揃える制御が行われる一方で、上段ベル1～8を構成する図柄は、全てのリールにおいて5コマ以上の間隔で配置されている箇所があるため、右ベル1～4が当選した場合でも、左押しまたは中押しにて停止操作を行った場合には、当選した上段ベル1～8の構成図柄の引込範囲となる適切なタイミングで停止操作を行わなければ、当選した上段ベルを入賞ラインLNに揃えることはできず、その場合には、移行出目が入賞ラインLNに揃うように制御される。

【0336】

30

このように本実施の形態では、左ベル、中ベル、右ベル、すなわち押し順ベルのいずれかが当選した場合には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で停止操作を行うことで、右下がりベルまたは中段ベルが必ず入賞する一方で、当選役の種類に応じた特定の操作態様以外の操作態様で停止操作を行うことで、1/4で上段ベルが揃うが、3/4で上段ベルが揃わず移行出目が揃うこともある。

【0337】

このため、押し順ベルの当選時には、当選役の種類に応じた特定の操作態様で操作されたか否かによって払い出されるメダル数の期待値を変えることができる。すなわち押し順ベルのいずれかが当選しても、その種類が分からなければ意図的に特定の操作態様を選択することはできないことから、1/3の割合で右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させることにより確実にメダルを獲得できるものの、2/3の割合ではさらに1/4でしか上段ベルを入賞させることができず、確実にメダルを獲得することができない。

40

【0338】

RBベル1（右上がりベル＋右上がりリベベ）が当選し、左押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、中押しまたは右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0339】

RBベル2（右上がりベル＋右上がりリベベ＋右上がりベリリ）が当選し、中押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ラインL

50

Nに揃えて停止させる制御を行い、左押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、右押しで停止操作がなされた場合には、右上がりリベベの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

【0340】

RBベル3（中段ベル＋右下がりベル＋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＋中段スイカ＋右下がりスイカ＋上段スイカ＋下段チェリー＋中段チェリー＋1枚役＋右上がりベル＋右上がりベベリ＋右上がりリベベ）が当選し、右押しで停止操作を行った場合には、当選した小役のうち右上がりベルの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行い、左押しまたは中押しで停止操作がなされた場合には右上がりベベリの組み合わせを入賞ラインLNに揃えて停止させる制御を行う。

10

【0341】

図3に示すように、右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリの構成図柄は、全てのリールにおいて5コマ以内の間隔で配置されており、RBベル1～4が当選した場合には、停止操作のタイミングに関わらず、必ず右上がりベル、右上がりリベベ、右上がりベベリのいずれかの組み合わせが入賞ラインLNに揃って10枚のメダルが払い出されることとなるが、1/3の割合でのみ、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが右上がりに揃うこととなる。

【0342】

20

また、特に図示しないが、ベル（中段ベル＋右下がりベル）が当選した場合には、リールの停止順および操作のタイミングに関わらず、入賞ラインLNに「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが揃うように制御される。

【0343】

また、全役（中段ベル＋右下がりベル＋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＋中段スイカ＋右下がりスイカ＋上段スイカ＋下段チェリー＋中段チェリー＋1枚役＋右上がりベル＋右上がりリベベ）が当選した場合には、リールの停止順および操作のタイミングに関わらず、「ベル－ベル－ベル」の組み合わせが右上がりに揃うように制御される。

【0344】

30

〔ゲームの流れ〕

図17に示すように、本実施の形態では、通常遊技状態、内部中1、内部中2、RB、BB（RB）のいずれかに制御され、さらに通常遊技状態においては、RT0～4のいずれかに制御される。

【0345】

前述のように、メイン制御部41のRAM41cには、遊技状態を特定可能な遊技状態フラグが格納される領域と、RTの種類を特定可能なRTフラグが格納される領域と、が割り当てられている。

【0346】

一方、本実施の形態では、対象役の判定値数が定められた抽選テーブルとして、内部中1用の抽選テーブル、内部中2用の抽選テーブル、RB用の抽選テーブル、BB（RB）用の抽選テーブル、通常遊技状態用の抽選テーブルをそれぞれ有しており、さらに通常遊技状態用の抽選テーブルとして、RT0用の抽選テーブル、RT1用の抽選テーブル、RT2用の抽選テーブル、RT3用の抽選テーブル、RT4用の抽選テーブルをそれぞれ有している。

40

【0347】

そして、内部抽選処理においてメイン制御部41のRAM41cに格納されている遊技状態フラグの値およびRTフラグの値を参照して遊技状態およびRTの種類を特定し、それに応じて抽選テーブルを選択し、選択した抽選テーブルを用いて抽選を行うことにより、遊技状態およびRTの種類に応じた抽選対象役について、遊技状態およびRTの種類に

50

応じた当選確率にて抽選が行われるようになっている。

【 0 3 4 8 】

詳しくは、メイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c に格納されている遊技状態フラグの値を参照し、現在の遊技状態が B B ( R B ) 中か否か、R B 中か否か、内部中 1 か否か、内部中 2 か否か、を判定し、現在の遊技状態が B B ( R B ) 中であれば、B B ( R B ) 中における内部抽選の対象役およびその判定値数が格納された B B ( R B ) 用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、R B 中であれば、R B 中における内部抽選の対象役およびその判定値数が格納された R B 用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中 1 であれば、内部中 1 における内部抽選の対象役およびその判定値数が格納された内部中 1 用の抽選テーブルを選択して抽選を行い、内部中 2 であれば、内部中 2 における内部抽選の対象役およびその判定値数が格納された内部中 2 用の抽選テーブルを選択して抽選を行う一方で、現在の遊技状態が B B ( R B ) 中でもなく、R B 中でもなく、内部中 1、2 でもない場合、すなわち通常遊技状態であれば、さらに R A M 4 1 c に格納されている R T フラグの値を参照し、その値から特定される R T の種類に応じて内部抽選の対象役およびその判定値数が格納された通常用の抽選テーブルを選択して抽選を行うことで、各遊技状態および R T の種類に応じた対象役の抽選が、各遊技状態および R T の種類に応じた当選確率にて行われることとなる。

10

【 0 3 4 9 】

通常・R T 0 は、通常・R T 1 において昇格リプレイが入賞したとき ( リプレイ G R 1 ~ 6 のいずれかが当選し、昇格リプレイが入賞する順番で停止操作がなされたとき )、通常・R T 1、通常・R T 2 が規定ゲーム数の消化により終了したときに移行する。そして、通常・R T 0 は、通常・R T 0 に移行してからのゲーム数に関わらず、転落リプレイの入賞または移行出目の停止により通常・R T 1 に移行するか、特殊リプレイの入賞により通常・R T 2 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

20

【 0 3 5 0 】

通常・R T 1 は、通常・R T 0、通常・R T 2、通常・R T 3、通常・R T 4 において移行出目が停止するか、通常・R T 0 において転落リプレイするか、通常・R T 2 において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、通常・R T 1 は、1 ゲーム毎に、R T 残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数 ( 本実施の形態では 1 0 0 0 G ) 消化して R T 残りゲーム数が 0 となることで通常・R T 0 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

30

【 0 3 5 1 】

通常・R T 2 は、通常・R T 0 または通常・R T 3 において特殊リプレイが入賞したときに移行する。そして、通常・R T 2 は、1 ゲーム毎に、R T 残りゲーム数が減算されるようになっており、規定ゲーム数 ( 本実施の形態では 3 0 G ) 消化して R T 残りゲーム数が 0 となることで通常・R T 0 に移行するか、S P リプレイが入賞して通常・R T 3 に移行するか、移行出目が停止して通常・R T 1 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

40

【 0 3 5 2 】

通常・R T 3 は、通常・R T 2 において S P リプレイが入賞したときに移行する。そして、通常・R T 3 は、通常・R T 3 に移行してからのゲーム数に関わらず、特殊リプレイが入賞して通常・R T 2 に移行するか、移行出目が停止して通常・R T 1 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

【 0 3 5 3 】

通常・R T 4 は、B B ( R B )、R B の終了時に移行する。そして、通常・R T 4 は、通常・R T 4 に移行してからのゲーム数に関わらず、移行出目が停止して R T 1 に移行するか、特別役が当選して内部中 1 または内部中 2 に移行することで終了する。

【 0 3 5 4 】

内部中 1 は、通常遊技状態において特別役のうち B B が当選したときに移行する。そし

50

て、内部中 1 は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中 1 に移行する契機となった特別役が入賞して B B ( R B ) または R B に移行することで終了する。

【 0 3 5 5 】

内部中 2 は、通常遊技状態において特別役のうち R B が当選したときに移行する。そして、内部中 2 は、内部中に移行してからのゲーム数に関わらず、内部中 2 に移行する契機となった特別役が入賞して B B ( R B ) または R B に移行することで終了する。

【 0 3 5 6 】

R B は、内部中 1、2 において R B が入賞したときに移行する。そして、R B は、1 2 ゲーム消化するか、6 回入賞することで終了する。

【 0 3 5 7 】

B B ( R B ) は、内部中において B B が入賞したときに移行する。そして、B B ( R B ) は、B B ( R B ) に移行してからのゲーム数に関わらず、B B ( R B ) に払い出されたメダルの総数が規定数を超えることで終了する。

【 0 3 5 8 】

また、本実施の形態におけるスロットマシンは、サブ制御部 9 1 により、ナビ対象役に当選したときに、ナビ対象役を入賞させるための押し順を特定可能な情報を報知するナビ演出を実行可能な報知期間となるアシストタイム（以下、A T という）に演出状態を制御可能となっている。

【 0 3 5 9 】

ここで本実施の形態の遊技状態および R T の移行状況について説明すると、図 1 7 に示すように、R B または B B ( R B ) が終了すると、通常・R T 4 に移行する。

【 0 3 6 0 】

通常・R T 4 では、移行出目が停止することで、R T 1 に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部中 2 に移行する。

【 0 3 6 1 】

通常・R T 4 において左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止することとなるため、R B または B B ( R B ) の終了後に移行した通常・R T 4 において左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に、通常・R T 1 に移行することとなる。

【 0 3 6 2 】

通常・R T 1 では、特別役も当選せず、昇格リプレイも入賞せずに規定ゲーム数（1 0 0 0 G）消化するか、昇格リプレイが入賞することで通常・R T 0 に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部中 2 に移行する。

【 0 3 6 3 】

通常・R T 1 においてリプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞することとなるため、通常・R T 1 では、リプレイ G R 1 ~ 6 が当選し、停止順に正解することで通常・R T 0 へ移行することとなる。

【 0 3 6 4 】

通常・R T 0 では、転落リプレイが入賞するか、移行出目が停止することで通常・R T 1 に移行し、特殊リプレイが入賞することで通常・R T 2 へ移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中 1 または内部中 2 に移行する。

【 0 3 6 5 】

通常・R T 0 においてリプレイ G R 1 1 ~ 1 6 が当選し、停止順が正解することで昇格リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・R T 0 においてリプレイ G R 2 1 ~ 2 5 が当選し、停止順が正解することで特殊リプレイが入賞し、不正解であると転落リプレイが入賞する。また、通常・R T 0 において左ベル 1 ~ 4、中ベル 1 ~ 4、右ベル 1 ~ 4 のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・R T 0 では、リプレイ G R 2 1 ~ 2 5 が当選し、停止順が正解することで通常・R T 2 へ移行し、リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 が当選し

10

20

30

40

50



、停止順が不正解となるか、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・ＲＴ１へ移行することとなる。

【０３６６】

通常・ＲＴ２では、特別役も当選せず、ＳＰリプレイも入賞せずに規定ゲーム数（３０Ｇ）消化することで通常・ＲＴ０に移行し、ＳＰリプレイが入賞することで通常・ＲＴ３に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中１または内部中２に移行する。

【０３６７】

通常・ＲＴ２においてリプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することでＳＰリプレイが入賞する。また、通常・ＲＴ２において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・ＲＴ２では、リプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することで通常・ＲＴ３へ移行し、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・ＲＴ１へ移行することとなる。

10

【０３６８】

通常・ＲＴ３では、特殊リプレイが入賞することでＲＴ２に移行し、移行出目が停止することで通常・ＲＴ１に移行し、特別役が当選することで、当選した特別役の種類に応じて内部中１または内部中２に移行する。

【０３６９】

20

通常・ＲＴ３においてリプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が正解することでＳＰリプレイまたは通常リプレイが入賞し、不正解であると特殊リプレイが入賞する。また、通常・ＲＴ３において左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、かつ小役を入賞させることができなかった場合に移行出目が停止する。このため、通常・ＲＴ３では、リプレイＧＲ３１～３６が当選し、停止順が不正解となることで通常・ＲＴ２へ移行し、左ベル１～４、中ベル１～４、右ベル１～４のいずれかが当選し、小役を入賞させることができなかった場合に通常・ＲＴ１へ移行することとなる。

【０３７０】

内部中１、２では、当該内部中へ移行する契機となった特別役が入賞することでＲＢまたはＢＢ（ＲＢ）に移行する。

30

【０３７１】

〔サブ制御部の演出制御について〕

次に、メイン制御部４１が演出制御基板９０に対して送信するコマンドに基づいてサブ制御部９１が実行する演出の制御について説明する。

【０３７２】

サブ制御部９１は、メイン制御部４１からのコマンドを受信した際に、コマンド受信割込処理を実行する。コマンド受信割込処理では、ＲＡＭ９１ｃに設けられた受信用バッファに、コマンド伝送ラインから取得したコマンドを格納する。

【０３７３】

受信用バッファには、最大で１６個のコマンドを格納可能な領域が設けられており、複数のコマンドを蓄積できるようになっている。

40

【０３７４】

サブ制御部９１は、タイマ割込処理（サブ）において、受信用バッファに未処理のコマンドが格納されているか否かを判定し、未処理のコマンドが格納されている場合には、そのうち最も早い段階で受信したコマンドに基づいてＲＯＭ９１ｂに格納された制御パターンテーブルを参照し、制御パターンテーブルに登録された制御内容に基づいて液晶表示器５１、演出効果ＬＥＤ５２、スピーカ５３、５４、リールＬＥＤ５５等の各種演出装置の出力制御を行う。

【０３７５】

制御パターンテーブルには、複数種類の演出パターン毎に、コマンドの種類に対応する

50

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

#### 【 0 3 7 6 】

なお、サブ制御部 9 1 は、あるコマンドの受信を契機とする演出の実行中に、新たにコマンドを受信した場合には、実行中の制御パターンに基づく演出を中止し、新たに受信したコマンドに対応する制御パターンに基づく演出を実行するようになっている。すなわち演出が最後まで終了していない状態でも、新たにコマンドを受信すると、受信した新たなコマンドが新たな演出の契機となるコマンドではない場合を除いて実行していた演出はキャンセルされて新たなコマンドに基づく演出が実行されることとなる。

#### 【 0 3 7 7 】

演出パターンは、後述するタイマ割込処理（サブ）において、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じた選択率や、複数ゲームにわたる演出においては演出の実行ゲーム数に応じて選択され、R A M 9 1 c に設定される。演出パターンの選択率は、R O M 9 1 b に格納された演出テーブルに登録されており、サブ制御部 9 1 は、内部当選コマンドを受信した際に、内部当選コマンドが示す内部抽選の結果に応じて演出テーブルに登録されている選択率を参照し、その選択率に応じて複数種類の演出パターンからいずれかの演出パターンを選択し、選択した演出パターンを当該ゲームの演出パターンとして R A M 9 1 c に設定するようになっており、同じコマンドを受信しても内部当選コマンドの受信時に選択された演出パターンによって異なる制御パターンが選択されるため、結果として演出パターンによって異なる演出が行われることがある。

#### 【 0 3 7 8 】

次に、本実施の形態におけるサブ制御部 9 1 が実行する各種制御内容を以下に説明する。

#### 【 0 3 7 9 】

##### 〔タイマ割込処理（サブ）〕

次に、サブ制御部 9 1（C P U 9 1 c）が内部クロックのカウント値に基づいて 1 . 1 2 秒の間隔で実行するタイマ割込処理（サブ）について説明する。

#### 【 0 3 8 0 】

図 2 1 に示すように、タイマ割込処理（サブ）においては、サブ制御部 9 1 は、まず、使用中のレジスタをスタック領域に退避する（S p 1）。次いで、停電判定処理を行う（S p 2）。停電判定処理では、電断検出回路 4 8 から電圧低下信号が入力されているか否かを判定し、電圧低下信号が入力されていれば、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていたか否かを判定し、前回の停電判定処理でも電圧低下信号が入力されていた場合には停電と判定し、その旨を示す電断フラグを設定する。

#### 【 0 3 8 1 】

S p 2 のステップにおける停電判定処理の後、電断フラグが設定されているか否かを判定し（S p 3）、電断フラグが設定されていた場合には電断処理（サブ）に移行する。電断処理（サブ）では、図 1 7 で示す起動処理（サブ）の S n 6 の判定で用いるバックアップフラグをバックアップデータの作成後にセットしたり、図 1 7 で示す起動処理（サブ）の S n 9 の判定で用いるチェックサムをバックアップデータの排他的論理和を算出して計算するなどの処理を実行する。

#### 【 0 3 8 2 】

電断フラグが設定されていない場合にはコマンド解析処理を実行する（S p 4）。コマンド解析処理では、コマンドバッファにコマンドが格納されているか否かを判定し、コマンドバッファにコマンドが格納されていればコマンドバッファからコマンドを取得する。

そして、取得したコマンドに応じた処理を実行する。

【0383】

S p 5のステップでは、サブ制御部91は、設定変更状態中報知処理を実行する(S p 5)。設定変更状態中報知処理では、メイン制御部41からの設定開始を示す設定コマンド(図6のS c 10参照)を受けて、液晶表示器51により設定変更状態中である旨を示す画像を表示する。そして、設定終了を示す設定コマンド(図7のS c 25)を受けて、液晶表示器51による設定変更状態中である旨の表示を終了する。なお、液晶表示器51は演出の実行の際に演出画像の表示にも用いられる。

【0384】

また、図6のS c 8の処理までに電断が発生したときは、電断復帰後にS c 8でYと判定されてS c 6及びS c 7の処理が行われ、S c 7でYと判定されて設定値選択操作の受け付けが再開されてから、S c 10およびS c 11の処理で設定開始を示す設定コマンドが送信されることになる。そして、サブ制御部91は、設定開始を示す設定コマンドを受信したときには、受信から一定時間が経過した後に設定変更状態中である旨を示す画像を表示する。よって、電断復帰時に設定値選択操作の受け付けが再開されるタイミングは設定変更状態中である旨を示す画像の表示が行われるタイミングより早くなる。

【0385】

S p 6のステップでは、サブ制御部91は、エラー状態中報知処理を実行する(S p 6)。エラー状態中報知処理では、メイン制御部41からのエラー状態中である旨を示すエラーコマンド(図9のS b 8参照)を受けて、液晶表示器51によりエラー状態中である旨を示す画像を表示する。そして、エラー状態の解除を示すエラーコマンド(図9のS b 15)を受けて、液晶表示器51によるエラー状態中である旨の表示を終了する。なお、液晶表示器51は演出の実行の際に演出画像の表示にも用いられる。

【0386】

また、図9のS b 8の処理までに電断が発生したときは、電断復帰後にS b 6及びS b 7の処理が行われ、S b 7でYと判定されてエラー解除操作の受け付けが再開されてから、S b 8およびS b 9の処理でエラーコマンドが送信されることになる。そして、サブ制御部91は、エラーコマンドを受信したときには、受信から一定時間が経過した後にエラー状態中である旨を示す画像を表示する。よって、電断復帰時にエラー解除操作の受け付けが再開されるタイミングはエラー状態中である旨を示す画像の表示が行われるタイミングより早くなる。

【0387】

上記の他、タイマ割込処理(サブ)において、以下に説明するナビストック抽選を実行する処理や、A T (A R Tも含む)の実行処理を行う。

【0388】

本実施形態においてサブ制御部91は、弱スイカ、強スイカ、弱チェリー、強チェリー、中段チェリー、1枚役の当選時にA R T (アシストリプレイタイム)に制御する権利であるナビストックを付与するか否かを決定するナビストック抽選を行う。ナビストック抽選では、0を含むナビストック数を決定することにより、ナビストック数を付与するか否か及び付与する場合にはその個数が決定される。なお、A R Tとは、R T 2およびR T 3でA Tに制御される状態をいう。

【0389】

ナビストック数とは、所定ゲーム数(本実施形態では50ゲーム)にわたりA R Tに制御される権利の数を示す。ナビストック数を1消費(減算)することにより、所定ゲーム数の間、A R Tに制御され、その間ナビ演出が実行される。このため、決定されたナビストック数が多い程、遊技者にとって有利度合いが高いといえる。なお、ナビストック数が残っているときに、ナビストックが当選した場合には、残っているナビストック数に今回当選したナビストック数を上乗せ加算させる。

【0390】

サブ制御部91は、ナビストック抽選において1以上のナビストック数が決定されたと

10

20

30

40

50

きに、ナビストック数をRAM 91cのナビストック数格納領域に格納する。サブ制御部91は、RAM 91cのナビストック数の有無に基づき、ARTに制御するか否かを特定する。

#### 【0391】

サブ制御部91は、RT4やRT1, RT0においてATに制御されていない状態であるときに、ナビストックが残っていることを条件にATへの制御が可能となる。具体的に、サブ制御部91は、RT4やRT1, RT0において、ナビストックが残っているときにはATに制御する。RT4やRT1, RT0においては、ナビストック数を消費(減算)することなく、ATに制御され、ナビ演出が実行可能となる。このATに制御される期間を準備状態と呼ぶ。なお、本実施形態におけるATのゲーム数や上乗せゲーム数はARTにおいて減算され、準備期間では減算されない。よって、ATのゲーム数とは、準備期間におけるゲーム数を含まず、ARTでのゲーム数と同義となる。

10

#### 【0392】

サブ制御部91は、準備状態の制御を開始すると、対象役が当選した場合にナビ演出を実行する。準備状態の制御開始後は、押し順ベルの当選時にはベルを入賞させる停止順が報知されるので、報知された停止順に従って停止操作を行うことにより、確実にメダルを獲得することも可能となる。まず、準備状態に移行後に、RT4に制御されているときは、ベルが入賞しなければ移行出目が停止して、RT4からRT1に移行させることが可能になる。

#### 【0393】

20

また、準備状態に移行しているときには、RT1に制御されているときは、リプレイGR1~6の当選時に昇格リプレイを入賞させる停止順をナビ演出により報知する。これにより報知された停止順に従って停止操作を行うことにより昇格リプレイが入賞して、RT1からRT0に移行させることが可能となる。

#### 【0394】

RT1において昇格リプレイが入賞し、RT0に移行した後は、リプレイGR11~13の当選時に、転落リプレイの入賞を回避する停止順をナビ演出により報知する。

#### 【0395】

リプレイGR11~13の当選時に報知された停止順に従って停止操作を行うことにより転落リプレイの入賞を回避して、RT0からRT1への移行を回避することが可能となる。

30

#### 【0396】

また、RT0に移行した後、リプレイGR21~23の当選時に、特殊リプレイを入賞させる停止順をナビ演出により報知する。

#### 【0397】

リプレイGR21~23の当選時に報知された停止順に従って停止操作を行うことにより特殊リプレイを入賞させて、RT0からRT2へ移行させることが可能となり、特殊リプレイが入賞してRT2へ移行することに伴ってARTが開始することとなる。なお、報知された停止順と異なる停止順にて停止操作を行った結果、通常リプレイが入賞した場合には、準備状態の制御を継続する。

40

#### 【0398】

RT0において特殊リプレイが入賞し、RT2に移行することで、次ゲームのスタート操作を契機に、ナビストックを1減算し、ARTの残りゲーム数(すなわち、ATの残りゲーム数)として所定ゲーム数(本実施形態では50ゲーム)をRAM 91cに設定し、ARTの制御の開始に伴いARTの残りゲーム数(ATの残りゲーム数)の計数を開始する。

#### 【0399】

RT2への移行に伴ってARTを開始した後は、ATゲーム数カウンタにセットされているカウント値をゲームの開始毎に減算することにより、1ゲームの開始毎にARTの残りゲーム数(ATの残りゲーム数)を1ずつ減算し、さらに1ゲーム毎に、押し順ベル、

50

ナビストック抽選の対象役が当選しているか、特別リプレイが入賞したか、を判定し、押し順ベルが当選している場合には、ベルを入賞させる停止順を報知するナビ演出を実行する。押し順ベルの当選時に報知された停止順に従って停止操作を行うことによりベルを入賞させることができるとともに、R T 1 への移行を回避することが可能となる。

#### 【 0 4 0 0 】

A R T 開始後の各ゲームにおいて A R T の残りゲーム数 ( A T の残りゲーム数 ) を 1 ずつ減算した後に残りゲーム数が 0 となった場合には、ナビストックが残っているか否かを判定し、ナビストックが残っていれば、次ゲームのスタート操作を待って、A R T の制御を再開する。一方、ナビストックが残っていない場合には、A R T の制御を終了させる。そして、A R T の制御の終了に伴い、押し順ベルが当選してもナビ演出が実行されなくなるため、移行出目が停止する可能性が高まり、移行出目が停止することで R T 1 に移行することとなる。なお、前述したように、A T 中で特別期間以外の期間でチェリーに当選したときや、A T 中で特別期間のときに小役に当選したときに、A T の残りゲーム数が上乗せされることがある。

10

#### 【 0 4 0 1 】

リプレイ G R 1 ~ 6 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイ G R 1 に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 3 に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 4 に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 5 に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 6 に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

20

#### 【 0 4 0 2 】

リプレイ G R 1 1 ~ 1 6 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて昇格リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイ G R 1 1 に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 2 に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 3 に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 4 に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 5 に当選したときのナビ演出としては、「右左中！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 1 6 に当選したときのナビ演出としては、「右中左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

30

#### 【 0 4 0 3 】

リプレイ G R 2 1 ~ 2 5 に当選したときのナビ演出としては、当選状況に応じて特殊リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイ G R 2 1 に当選したときのナビ演出としては、「左中右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 2 に当選したときのナビ演出としては、「左右中！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 3 に当選したときのナビ演出としては、「中左右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 4 に当選したときのナビ演出としては、「中右左！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。また、リプレイ G R 2 5 に当選したときのナビ演出としては、「右！」といったメッセージが、液晶表示器 5 1 に表示される。

40

#### 【 0 4 0 4 】

リプレイ G R 3 1 ~ 3 6 に当選したときのナビ演出 ( ただし R T 3 は除く ) としては、

50

当選状況に応じてS P リプレイを入賞させるための押し順が報知される。例えば、リプレイGR31に当選したときのナビ演出としては、「左中右!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR32に当選したときのナビ演出としては、「左右中!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR33に当選したときのナビ演出としては、「中左右!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR34に当選したときのナビ演出としては、「中右左!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR35に当選したときのナビ演出としては、「右左中!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、リプレイGR36に当選したときのナビ演出としては、「右中左!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

10

#### 【0405】

また、押し順ベルのいずれかに当選したときのナビ演出としては、右下がりベルまたは中段ベルを確実に入賞させるための押し順が報知される。例えば、左ベルに当選したときには、左リールを第1停止リールとして停止させることにより右下がりベルを確実に入賞させることができるため、左リールを第1停止リールとして停止させるための「左!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、中ベルに当選したときには、中リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、中リールを第1停止リールとして停止させるための「中!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。また、右ベルに当選したときには、右リールを第1停止リールとして停止させることにより中段ベルを確実に入賞させることができるため、右リールを第1停止リールとして停止させるための「右!」といったメッセージが、液晶表示器51に表示される。

20

#### 【0406】

以上のように、本実施の形態におけるナビ演出は、遊技者にとって有利となる操作態様を想起させるメッセージが、ナビ対象役の種類に関わらず同じ態様で報知される。このため、遊技者は、当選したナビ対象役の種類を意識せずに遊技者にとって有利となる操作態様で操作することができる。

#### 【0407】

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良い。また、ナビ演出は、液晶表示器51に

30

表示するものに限らず、演出効果LED52、スピーカ53、54、リールLED55等を用いて実行するものであっても良い。

#### 【0408】

そして、ナビ演出が実行されることにより、意図的に当選した昇格リプレイ入賞、特殊リプレイ入賞、S P リプレイ入賞、ベル入賞を入賞させること、転落リプレイ入賞回避させることができる。

#### 【0409】

##### [ 本発明の具体例について ]

次に、図22～図23を用いて本実施形態の具体例について説明する。図22に示す具体例は、設定変更状態中に電断が発生した場合の具体例である。図23は、エラー状態中に電断が発生した場合の具体例である。

40

#### 【0410】

図22に示すように、設定変更状態に移行すると設定値の表示(図中「設定値表示」)が遊技補助表示器12によって表示され、設定変更状態中である旨の表示(図中「設定変更中表示」)が設定値表示器24によって表示される(図6のSc5参照)。そして、設定値選択操作及び設定値確定操作の受け付け開始が遅延され(図6のSc6参照)、各表示が行われてから一定時間が経過したときに設定値選択操作及び設定値確定操作の受け付けが開始される(図6のSc7でYと判定されたときにSc12及びSc17に進む部分)。また、各操作の受け付けが開始されてから一定時間が経過した後液晶表示器51において設定変更状態中である旨の表示(図中「設定変更中報知」)が行われる(図6のS

50

c 1 0 , S c 1 1、図 2 1 の S p 5 参照)。

【 0 4 1 1 】

設定変更状態中に電断が発生し、電断復帰した場合には、まず、設定値表示と設定変更中表示との表示が再開される(図 6 の S c 5 参照)。各表示が再開してから一定時間が経過したときに設定値選択操作及び設定値確定操作の受け付けが再開される(図 6 の S c 5 の処理以降で電断復帰したときは、S c 5 を行った後に S c 8 , S c 1 3 , S c 1 8 のいずれかで Y と判定されたときに S c 6 の処理を行って S c 7 で Y と判定されたときに S c 1 2 及び S c 1 7 に進む部分)。また、各操作の受け付けが開始されてから一定時間が経過した後に液晶表示器 5 1 において設定変更中報知が再開される(図 6 の S c 1 0 , S c 1 1、図 2 1 の S p 5 参照)。

10

【 0 4 1 2 】

以上のように、電断復帰後に設定値表示及び設定変更中表示が再開されるタイミングは設定値選択操作及び設定値確定操作の受け付けが再開されるタイミングよりも早い。よって、各表示を確認せずに誤って設定値選択操作及び設定値確定操作を行ってしまうことを抑止することができる。

【 0 4 1 3 】

図 2 3 に示すように、エラーが発生してエラーが検出されたときに(図 9 の S b 1 で Y と判定されたとき)、エラー状態に移行するとエラーコードの表示(図中「エラーコード表示」と、エラー状態中である旨の表示(図中「エラー状態中表示」とが遊技補助表示器 1 2 によって表示される(図 9 の S b 3 参照)。そして、エラー解除操作の受け付けが遅延され(図 9 の S b 6 参照)、各表示が開始されてから一定時間が経過したときにエラー解除操作が受け付けられる(図 9 の S b 7 で Y と判定されたときに S b 1 0 及び S b 1 1 に進む部分)。また、各操作の受け付けが開始されてから一定時間が経過した後に液晶表示器 5 1 において設定変更状態中である旨の表示(図中「設定変更状態中報知」)が行われる(図 6 の S b 8 , S b 9、図 2 1 の S p 6 参照)。

20

【 0 4 1 4 】

エラー状態中に電断が発生し、電断復帰した場合には、まず、エラーコード表示とエラー状態中表示との表示が再開される(図 9 の S b 3 参照)。各表示が再開されてから一定時間が経過したときにエラー解除操作の受け付けが再開される(図 9 の S b 6 の処理を行って S b 7 で Y と判定されたときに S b 1 0 及び S b 1 1 に進む部分)。また、各操作の受け付けが開始されてから一定時間が経過した後に液晶表示器 5 1 において設定変更状態中報知が行われる(図 6 の S b 8 , S b 9、図 2 1 の S p 6 参照)。

30

【 0 4 1 5 】

以上のように、電断復帰後にエラーコード表示及びエラー状態中表示が再開されるタイミングはエラー解除操作の受け付けが再開されるタイミングよりも早い。よって、各表示を確認せずに誤ってエラー解除操作を行ってしまうことを抑止することができる。

【 0 4 1 6 】

[ 変形例 1 ]

[ パチンコ遊技機について ]

次に、本発明を適用するパチンコ遊技機について図 2 4 を用いて説明する。以下、上記実施形態と同様の部分については詳しい説明を省略する。

40

【 0 4 1 7 】

図 2 4 は、パチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機(遊技機) 1 は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤(ゲージ盤) 2 と、遊技盤 2 を支持固定する遊技機用枠(台枠) 3 とから構成されている。遊技盤 2 には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域が形成されている。この遊技領域には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。

【 0 4 1 8 】

遊技盤 2 の所定位置(図 2 4 に示す例では、遊技領域の右側方)には、第 1 特別図柄表示装置 4 A と、第 2 特別図柄表示装置 4 B とが設けられている。第 1 特別図柄表示装置 4

50

Aと第2特別図柄表示装置4Bはそれぞれ、たとえば7セグメントやドットマトリクス  
のLED（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームに  
おいて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」  
ともいう）が、変動可能に表示（可変表示）される。

【0419】

遊技盤2における遊技領域の中央付近には、画像表示装置5が設けられている。画像表  
示装置5は、たとえばLCD（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示す  
る表示領域を形成している。画像表示装置5の表示領域では、特図ゲームにおける第1特  
別図柄表示装置4Aによる第1特図の可変表示や第2特別図柄表示装置4Bによる第2特  
図の可変表示のそれぞれに対応して、たとえば3つといった複数の可変表示部となる飾り  
図柄表示エリアにて、各々を識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り  
図柄が可変表示される。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。一例と  
して、画像表示装置5の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア5  
L、5C、5Rが配置されている。

10

【0420】

画像表示装置5の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア5Hが配置されている。始動  
入賞記憶表示エリア5Hでは、特図ゲームに対応した可変表示の保留数（特図保留記憶数  
）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、特図ゲームに対応した可変表  
示の保留は、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口や、普通可変入賞球装置6B  
が形成する第2始動入賞口を、遊技球が通過（進入）することによる始動入賞に基づいて  
発生する。

20

【0421】

画像表示装置5の表示領域の始動入賞記憶表示エリア5Hの左側方には、変動中特図表  
示エリア5Iが設けられている。変動中特図表示エリア5Iには、現在実行されている可  
変表示に対応した画像が表示される。

【0422】

図24に示す例では、始動入賞記憶表示エリア5Hとともに、第1特別図柄表示装置4  
A及び第2特別図柄表示装置4Bの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための  
第1保留表示器25Aと第2保留表示器25Bとが設けられている。第1保留表示器25  
Aは、第1特図保留記憶数を特定可能に表示する。第2保留表示器25Bは、第2特図保  
留記憶数を特定可能に表示する。

30

【0423】

画像表示装置5の下方には、普通入賞球装置6Aと、普通可変入賞球装置6Bとが設け  
られている。普通入賞球装置6Aは、たとえば所定の玉受部材によって常に一定の開放状  
態に保たれる始動領域（第1始動領域）としての第1始動入賞口を形成する。普通可変入  
賞球装置6Bは、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化す  
る一对の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、始動領域（  
第2始動領域）としての第2始動入賞口を形成する。

【0424】

普通入賞球装置6Aと普通可変入賞球装置6Bの下方には、特別可変入賞球装置7が設  
けられている。特別可変入賞球装置7は大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放  
状態と閉鎖状態とに変化する特定領域としての大入賞口を形成する。

40

【0425】

遊技盤2の所定位置（図24に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器  
20が設けられている。普通図柄表示器20の上方には、普図保留表示器25Cが設けら  
れている。普図保留表示器25Cは、たとえば4個のLEDを含んで構成され、通過ゲー  
ト41を通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【0426】

遊技機用枠3の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ8L、8R  
が設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ9が設けられている。パ

50



チンコ遊技機 1 の遊技領域における各構造物（たとえば普通入賞球装置 6 A、普通可変入賞球装置 6 B、特別可変入賞球装置 7 等）の周囲には、装飾用 LED が配置されていてもよい。遊技機用枠 3 の右下部位置には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）が設けられている。

#### 【 0 4 2 7 】

遊技領域の下方における遊技機用枠 3 の所定位置には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿（打球供給皿）が設けられている。遊技機用枠 3 の下部には、上皿から溢れた余剰球などを、パチンコ遊技機 1 の外部へと排出可能に保持（貯留）する下皿が設けられて

10

#### 【 0 4 2 8 】

下皿を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえば下皿の中央部分）などに、遊技者が把持して傾倒操作が可能なスティックコントローラ 3 1 A が取り付けられている。

#### 【 0 4 2 9 】

上皿を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ 3 1 A の上方）などに、遊技者が押下操作などにより所定の指示操作を可能なプッシュボタン 3 1 B が設けられている。

#### 【 0 4 3 0 】

20

以上のようなパチンコ遊技機 1 に本発明を適用する場合には、例えば、パチンコ機遊技機 1 で設定値を選択及び設定可能な場合に、電断復帰後は設定値の表示を復帰させた後に設定値選択操作や設定値確定操作を有効にすることが可能である。また、電断復帰後はエラーコード表示及びエラー状態中表示を復帰させた後にエラー解除操作を有効にすることが可能である。

#### 【 0 4 3 1 】

##### [ 変形例 2 ]

次に、メイン制御部 4 1 がゲームの進行状況等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、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、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファの変形例について説明する。以下、図 2 5 ~ 図 2 7 を用いて説明するが、上記実施形態と同様の部分については詳しい説明は省略する。また、変形例 2 における各制御を上記実施形態に適用すると上記実施形態の効果に加え、変形例 2 の効果を奏することが可能である。

30

#### 【 0 4 3 2 】

図 2 5 ( 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、RAM 4 1 c の所定領域を参照して標準押し順のナビ番号「0」が設定されており、ナビ報知を行わない場合には、遊技補助表示器 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

40

50

ないこと、精算操作がされること)が成立して待機状態に移行するまでの期間にわたり、遊技補助表示器12に払出枚数表示としてメダルの枚数を表示させるように制御されることとなる。尚、第3停止の操作が行われて、全てリール2L、2C、2Rが停止されたときに、再遊技役が入賞している場合及びいずれの入賞も発生していない場合には、遊技補助表示器12の出力バッファに払出枚数表示データを設定しないことで、遊技補助表示器12の点灯態様を非表示で維持して、一のゲームを開始させるために1以上の賭数が設定されるときから、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12の点灯態様を非表示に制御する。

#### 【0433】

一方で、図25(b)に示すように、メイン制御部41は、ナビ報知を行う場合には、規定数の賭数が設定された状態でスタート操作が行われた後に、ゲームに関するリール2L、2C、2Rの回転制御を開始させるときに、RAM41cの所定領域を参照して、前述の押し順コマンド送信処理によりナビ番号「1」～「9」のいずれかが送信用ナビ番号として設定されている場合、または特別役のナビ報知の実施条件が成立しており、ナビ番号「10」～「13」のいずれかが送信用ナビ番号として設定されている場合には、該当するナビ番号を表示させるナビ報知表示データを遊技補助表示器12の出力バッファに設定して、遊技補助表示器12にナビ番号を表示させる。その後、第3停止のストップスイッチの操作が行われ、当該ストップスイッチが離されたときに、遊技補助表示器12の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器12の点灯態様を非表示に制御し、その後、所定の待機期間にわたり待機する。そして、所定の待機期間が経過した後に、いずれかの小役の入賞が発生しているか否かを判定し、小役の入賞が発生している場合には、入賞により払い出されるメダルの枚数を払出枚数表示データとして遊技補助表示器12の出力バッファに設定し、遊技補助表示器12に払い出されるメダルの枚数を表示させる。これにより、ナビ報知を行うゲームにおいては、ゲームの開始に伴ってリールの回転が開始されたときから、第3停止操作のストップスイッチが離されたときまでの期間にわたり、遊技補助表示器12にナビ報知としてナビ番号が継続して表示されるように制御される。そして、出力バッファが初期化されることで、遊技補助表示器12の点灯態様が一旦非表示に制御された後、全てのリール2L、2C、2Rが停止されてメダルの払い出しが開始されたときから、1以上の賭数が設定されるときまでの期間にわたり、遊技補助表示器12に払出枚数表示としてメダルの枚数が表示させるように制御される。

また、図25(b)に示すように、メイン制御部41は、ゲームのスタート操作が行われた際には、上述の押し順コマンドをサブ制御部91に対して送信する。これに対して、サブ制御部91は、押し順コマンドに基づきナビ番号を特定し、当該ナビ番号に基づいてナビ報知が行われることが特定される場合には、当該ナビ番号に基づいて特定される有利操作態様を示唆するナビ演出を実行する。ナビ演出では、例えば、ナビ番号に基づく停止順を示す数字を、液晶表示器51の表示領域51a上のストップスイッチ8L、8C、8Rに対応する位置に表示させたり、ナビ番号に基づく停止操作のタイミングを示唆する画像(例えば、「赤7」の画像等)を、液晶表示器51の表示領域51aに表示させることで、有利操作態様を示唆する。

#### 【0434】

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

#### 【0435】

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

10

20

30

40

50

が特定できず、遊技者に不利益が生じる虞があるため、本実施例では、メイン制御部 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。

#### 【 0 4 3 6 】

これに対して、本実施例のメイン制御部 4 1 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 1 2 を備え、遊技補助表示器 1 2 に、所定内容とは異なる表示内容として遊技者にとって有利なストップスイッチの有利操作態様（停止順及び停止タイミング）を識別可能なナビ番号を表示させることが可能であり、遊技補助表示器 1 2 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 1 2 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 4 1 側が直接制御する表示器にナビ番号を表示させる場合に、新たな表示手段を設けることなく、所定内容としてメダルの払出枚数等を表示させる遊技補助表示器 1 2 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 1 2 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 1 2 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 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。

#### 【 0 4 3 7 】

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 6 に基づいて説明する。

#### 【 0 4 3 8 】

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。

#### 【 0 4 3 9 】

図 2 6 ( 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 R A M 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 R A M 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。

#### 【 0 4 4 0 】

そして、リセットスイッチ 2 3 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、R A M 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ための払出枚数表示データを R A M 4 1 c 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 1 2 に第 1 の表示内容として払出枚数を表示させる。

【 0 4 4 1 】

このように、本実施例のメイン制御部 4 1 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 1 2 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 1 2 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 1 2 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。

【 0 4 4 2 】

また、本実施例のメイン制御部 4 1 は、ゲームが開始され少なくとも 1 つのリールを回転制御しているときに、エラーを検出した場合には、全てのリールの停止操作が行われて、全てのリールが停止することで、当該ゲームが終了したときに、当該エラーを報知する構成であるが、ゲームが開始されリールを回転制御している場合に、エラーを検出した場合には、エラーを検出したときに当該エラーを報知する構成としても良く、このような構成では、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 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 1 2 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。

尚、本実施例では、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として、小役の入賞に伴い払い出されるメダルの総枚数（本実施例では、8 枚）を表示させるデータを設定することで、第 1 の表示内容として遊技補助表示器 1 2 に払い出されるメダルの総枚数を表示させている期間中にエラーを検出した場合には、その後、エラー表示条件が成立したときに、遊技補助表示器 1 2 の表示内容を特別表示内容として検出されたエラーの内容を示すエラーコードを表示させるように切り替える構成（図 2 6 参照）であるが、メイン制御部 4 1 は、遊技補助表示器 1 2 にメダルの払出枚数を表示させる際に、払出枚数表示データの初期データを設定した後、払出センサ 3 4 c によりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新して、遊技補助表示器 1 2 の表示を更新するように制御する構成としても良く、このような構成において、払出センサ 3 4 c によりメダルの払い出しが検出される毎に、払出枚数表示データを更新しつつ、小役の入賞に伴い所定枚数のメダルを払い出す制御を行っている途中で、例えば、ホッパーユニット 3 4 内のメダルが不足して払出エラー（E 1）が検出されて、エラー表示条件が成立するような場合には、払出センサ 3 4 c により最後に検出されたメダルの枚数（例えば、4 枚目等）を表示させるための払出枚数表示データを退避領域に退避させることとなる。その後、出力バッファを一旦初期化することで、遊技補助表示器 1 2 の表示内容を非表示に制御し、払出エラーを示すエラー表示データを出力バッファに設定して、エラーコードを表示させる。そして、復帰条件が成立したときには、払出枚数表示データとして、払出センサ 3 4 c により最後に検出されたメダルの枚数（例えば、4 枚目等）を表示させるための払出枚数表示データを、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファに復帰させることで、遊技補助表示器 1 2 での払出枚数の表示を、エラーが検出されたときの表示内容に復帰させることができる。

【 0 4 4 3 】

図 2 6（b）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 R A M 4 1 c の所定領域に退避させることができる。

【 0 4 4 4 】

そして、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 R A M 4 1 c 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、R A M 4 1 c 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 1 2 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。

【 0 4 4 5 】

このように、本実施例のメイン制御部 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 R A M 4 1 c 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。

【 0 4 4 6 】

また、メイン制御部 4 1 は、R A M 4 1 c 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 1 2 の出力バッファに復帰させる場合にも、R A M 4 1 c 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、R A M 4 1 c 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。

【 0 4 4 7 】

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。

【 0 4 4 8 】

これに対して、本実施例のメイン制御部 4 1 が備える遊技補助表示器 1 2 は、出力バッファに所定のデータが設定されることで、当該所定のデータに基づく表示内容を表示させることが可能な構成であり、メイン制御部 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、退避処理を実行して、出力バッファに設定されている払出枚数表示データを R A M 4 1 c の所定領域に退避させた後、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、R A M 4 1 c に退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、上述の退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 R A M 4 1 c の所定領域に退避させた後、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、R A M 4 1 c の所定領域に退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退避し、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退避した第 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

10

20

30

40

50

の情報をそれぞれ正しく表示させることができる。

【0449】

また、共通の退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RAM41cの所定領域に退避させること、出力バッファに設定されているナビ報知表示データをRAM41cの所定領域に退避させることが可能であるので、これらの表示内容を退避する退避処理の容量を軽減することができる。

【0450】

尚、本実施例のメイン制御部41は、遊技補助表示器12の出力バッファに所定のデータを設定することで、遊技補助表示器12に所定の表示内容を表示させることが可能であり、表示内容を切り替える際には、出力バッファに設定されているデータをRAM41cに退避させて、新たなデータを設定することで、遊技補助表示器12の表示内容を新たなデータに基づく表示内容に切り替えることが可能な構成であるが、第1の出力バッファと第2の出力バッファとを切り替え可能に設けて、遊技補助表示器12の出力バッファとして第1の出力バッファが設定されているときには、第1の出力バッファに設定されているデータに基づく表示内容が遊技補助表示器12に表示される一方で、遊技補助表示器12の出力バッファとして第2の出力バッファが設定されているときには、第2の出力バッファに設定されているデータに基づく表示内容が遊技補助表示器12に表示される構成として、出力バッファを第1の出力バッファと第2の出力バッファとで切り替えることで、遊技補助表示器12の表示内容を切り替え可能な構成としても良い。

【0451】

具体的には、図27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。

【0452】

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。

【0453】

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。

【0454】

このような構成とすることで、本実施例の構成と同様に、第1の表示内容として小役の

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

【0455】

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

10

【0456】

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

【0457】

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

20

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

30

【0458】

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

40

50

## 【 0 4 5 9 】

## 〔 変形例 3 〕

変形例 3 のメイン制御部 4 1 の R A M 4 1 c は、スロットマシン 1 への電力供給が停止された場合であっても、バックアップ電源により電力が供給されることで記憶内容を保持することが可能であり、スロットマシン 1 への電力供給が停止されて、電断検出回路 4 8 の出力に基づいて電断が検出される場合には、R A M 4 1 c に設定されているメイン制御部 4 1 での制御状態を、電断から復帰する際に復帰させることができるように電断処理を行って、その後、スロットマシン 1 への電力供給が開始されたときには、電断が検出されたときの制御状態で制御を開始することができるようになっている。このような、変形例 3 について、以下、図 2 8 を用いて説明するが、上記実施形態と同様の部分については詳しい説明は省略する。また、変形例 3 における各制御を上記実施形態に適用すると上記実施形態の効果に加え、変形例 3 の効果を奏することが可能である。

10

## 【 0 4 6 0 】

図 2 8 に示すように、メイン制御部 4 1 は、ゲームの進行に伴い少なくとも 1 つ以上のリールを回転制御しており、かつ遊技補助表示器 1 2 にナビ報知を行っている場合に、電断が検出されたときには、電断に関連する制御を行って、遊技補助表示器 1 2 の出力バッファを初期化して、遊技補助表示器 1 2 の点灯態様を非表示に制御するとともに、回転制御を行っているリールのリールモータの励磁パターン、励磁制御のステップ数やナビ番号等を含む制御状態をスロットマシン 1 への電力供給が再開された際に、電断が検出されたときの内容で復帰させることができるように電断処理を行う。

20

## 【 0 4 6 1 】

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

## 【 0 4 6 2 】

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

30

40

## 【 0 4 6 3 】

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

50



## 【0464】

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

## 【0465】

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

10

## 【0466】

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

20

## 【0467】

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

30

## 【0468】

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

40

## 【0469】

このように、本実施例のスロットマシン1は、遊技の制御を行うメイン制御部41と、演出の制御を行うサブ制御部91と、を備え、メイン制御部41は、メイン制御部41側が制御する遊技補助表示器12にて、遊技者にとって有利な操作態様を報知するナビ報知を行うことが可能な構成である。

## 【0470】

このような構成では、遊技補助表示器12にてナビ報知を行っている状態で、電断が発生した場合に、電断復帰後もナビ報知が行われることとなるが、電断復帰後に、ナビ報知

50

が復帰する前に停止操作を有効化する構成とすると、報知される有利な操作態様とは異なる操作態様にて停止操作がされてしまう虞がある。

【 0 4 7 1 】

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

【 0 4 7 2 】

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

【 0 4 7 3 】

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

【 0 4 7 4 】

[ 上記実施形態の効果 ]

上記実施形態では、電断復帰後に設定値の選択に関する表示が再開するタイミングは設定値の選択に関する操作の受け付けが再開するタイミングよりも早い。(本例では、図 6 の S c 5 の処理以降で電断復帰したときは、S c 5 を行った後に S c 8 , S c 1 3 , S c 1 8 のいずれかで Y と判定されたときに S c 6 の処理を行って S c 7 で Y と判定されたときに S c 1 2 及び S c 1 7 に進む部分)。

よって、誤って設定値の選択に関する操作を行ってしまうことを抑止することができる。

【 0 4 7 5 】

上記実施形態では、設定変更状態に制御されたときに、設定値の選択に関する表示が開

始した後に設定値の選択に関する操作が受け付けを開始する（本例では、図6のSc5の処理を行った後にSc6の処理を行ってSc7でYと判定されたときにSc12及びSc17に進む部分）。

よって、誤って設定値の選択に関する操作を行ってしまうことを抑止することができる。

#### 【0476】

上記実施形態では、電断復帰後に設定値表示及び設定変更状態中表示が再開するタイミングは設定値の選択に関する操作の受け付けが再開するタイミングよりも早い。（本例では、図6のSc5の処理以降で電断復帰したときは、Sc5を行った後にSc8, Sc13, Sc18のいずれかでYと判定されたときにSc6の処理を行ってSc7でYと判定されたときにSc12及びSc17に進む部分）。

10

よって、誤って設定値の選択に関する操作を行ってしまうことを抑止することができる。

#### 【0477】

上記実施形態では、電断復帰後に設定値表示及び設定変更状態中表示が再開するタイミングは設定値の選択に関する操作の受け付けが再開するタイミングよりも早い。（本例では、図6のSc5の処理以降で電断復帰したときは、Sc5を行った後にSc8, Sc13, Sc18のいずれかでYと判定されたときにSc6の処理を行ってSc7でYと判定されたときにSc12及びSc17に進む部分）。

よって、誤って設定値選択操作及び設定値確定操作を行ってしまうことを抑止することができる。

20

#### 【0478】

上記実施形態では、電断復帰後に設定値選択操作の受け付けが再開するタイミングは、演出に用いる液晶表示器51において設定変更状態中報知が再開するタイミングよりも早い（図6のSc10, Sc11、図21のSp5参照）。

よって、最低限の表示が復帰したときに設定値選択操作を有効にすることができる。

#### 【0479】

上記実施形態では、タイマ割込処理（メイン）により所定回数連続して設定値選択操作及び設定値確定操作を検出したときにこれらの操作が行われたことを検出し、各操作が検出されたが検出回数が所定回数に達していないときに電断が発生したときは、電断復帰時にこれらの操作の状況を初期化する（図6のSc12やSc17の判定中に電断したときに、電断復帰時にSc12やSc17の判定で用いる検出回数カウンタを初期化する部分）。

30

よって、意図しない操作を防止することができる。

#### 【0480】

上記実施形態では、電断復帰後にエラー状態に関する表示が再開するタイミングはエラー解除操作の受け付けが再開するタイミングよりも早い（本例では、図9のSb5の処理を行った後にSb6の処理を行ってSb7でYと判定されたときにSb10及びSb11に進む部分）。

よって、誤ってエラー解除操作を行ってしまうことを抑止することができる。

40

#### 【0481】

上記実施形態では、エラー状態に制御されたときに、エラー状態に関する表示が開始した後にエラー解除操作の受け付けが開始する（本例では、図9のSb5の処理を行った後にSb6の処理を行ってSb7でYと判定されたときにSb10及びSb11に進む部分）。

よって、誤ってエラー解除操作を行ってしまうことを抑止することができる。

#### 【0482】

上記実施形態では、電断復帰後にエラーコード表示及びエラー状態中表示が再開するタイミングはエラー解除操作の受け付けが再開するタイミングよりも早い（本例では、図9のSb5の処理を行った後にSb6の処理を行ってSb7でYと判定されたときにSb1

50

0 及び S b 1 1 に進む部分)。

よって、誤って設定値選択操作及び設定値確定操作を行ってしまうことを抑止することができる。

#### 【0483】

上記実施形態では、電断復帰後にエラー解除操作の受け付けが再開するタイミングは、演出に用いる液晶表示器 5 1 においてエラー状態中報知が再開するタイミングよりも早い(本例では、図 9 の S b 8 , S b 9 、図 2 1 の S p 6 参照)。

よって、最低限の表示が復帰したときに設定値選択操作を有効にすることができる。

#### 【0484】

上記実施形態では、タイマ割込処理(メイン)により所定回数連続してエラー解除操作を検出したときにエラー解除操作が行われたことを検出し、エラー解除操作が検出されたが検出回数が所定回数に達していないときに電断が発生したときは、電断復帰時にこれらの操作の状況を初期化する(本例では、図 6 の S b 1 0 や S b 1 1 の判定中に電断したときに、電断復帰時に S b 1 0 や S b 1 1 の判定で用いるカウンタを初期化する部分)。

よって、意図しない操作を防止することができる。

#### 【0485】

[ 上記実施形態のその他の変形例について ]

#### 【0486】

[ 設定操作手段について ]

上記実施形態では、設定操作手段の操作として設定値選択操作と設定値確定操作とを例に挙げ、これらの操作の受け付けを再開するタイミングよりも特定の表示を再開するタイミングを早くしたが、いずれか一方の操作の受け付けを再開するタイミングよりも特定の表示を再開するタイミングを早くし、他方の操作は特定の表示よりも遅いタイミングで受付を再開してもよい。

#### 【0487】

[ 電断復帰後の設定変更状態について ]

上記実施形態では、電断復帰後に設定キースイッチ 3 8 が o f f の状態の場合でも設定変更状態に復帰する例を挙げたが、設定キースイッチ 3 8 が o f f の状態で電断した場合に電断復帰後に設定キースイッチ 3 8 を o n の状態にしないと設定変更状態に復帰しないように構成してもよい。この場合には、設定キースイッチ 3 8 の操作を有効にする旨の表示を行った後に設定キースイッチ 3 8 の操作を有効にすることにより、誤った操作が行われることを抑止することができる。

#### 【0488】

[ 特定の表示について ]

上記実施形態では、特定の表示として設定値表示を設定値表示器 2 4 で行うとともに、設定変更状態中表示を遊技補助表示器 1 2 で行ったが、設定値表示及び設定変更状態中表示を 1 つの表示器で行ってもよい。また、特定の表示として設定値表示のみを行ってもよい。

#### 【0489】

[ エラー状態に関する表示について ]

上記実施形態では、エラー状態に関する表示としてエラーコード表示及びエラー状態中表示を遊技補助表示器 1 2 で行ったが、エラーコード表示及びエラー状態中表示をそれぞれ別個の表示器で行ってもよい。また、エラー状態に関する表示としてエラーコード表示のみを行ってもよい。

#### 【0490】

[ 遊技機について ]

上記実施形態では、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例に挙げて説明したが、これに限定されることなく、例えば、パチンコ遊技機で用いられている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に上記の実施の形態で示した構成を適用し

10

20

30

40

50

て、請求項 1 に係る発明を実現することが可能である。遊技球を遊技媒体として用いる場合は、例えば、メダル 1 枚分を遊技球 5 個分に対応させた場合に、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。

#### 【0491】

さらに、流路切替ソレノイド 30 や投入メダルセンサ 31 など、メダルの投入機構に加えて、遊技球の取込を行う球取込装置、球取込装置により取り込まれた遊技球を検出する取込球検出スイッチを設けるとともに、ホッパーモータ 34b や払出センサ 34c など、メダルの払出機構に加えて、遊技球の払出を行う球払出装置、球払出装置により払い出された遊技球を検出する払出球検出スイッチを設け、メダルおよび遊技球の双方を用いて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が払い出されるスロットマシンに上記の実施の形態で示した構成を適用して、本発明を実現することが可能である。

10

#### 【0492】

また、ゲームソフト（スロットマシンゲーム、パチンコ遊技機ゲーム）を起動する家庭用ゲーム機や他のコンピュータ装置、インストールされた携帯アプリ（スロットマシンアプリ、パチンコ遊技機アプリ）を起動する携帯端末を本発明の遊技機として構成することも可能である。

#### 【0493】

なお、上記実施形態に示すスロットマシン 1 やパチンコ遊技機 1 などの遊技機は、以下の発明を含むものである。

20

#### 【0494】

上記課題を解決するために、本発明の遊技機は、

遊技を行うことが可能な遊技機（例えば、スロットマシン 1、パチンコ遊技機 1）において、

エラーとして予め定められた所定の事象が発生したときに、遊技の進行を停止させるエラー状態に制御するエラー状態制御手段（例えば、図 11 の S k 26 の処理を行う部分）と、

前記エラー状態を解除して遊技の進行を再開させるために操作されるエラー解除操作手段（例えば、リセットスイッチ 23、リセット/設定スイッチ 38）と、

前記エラー解除操作手段が操作されたときに、前記エラー状態を解除して、該エラー状態の発生前の状態から遊技の進行を再開させるエラー解除手段（例えば、図 9 の S b 17 の処理を行う部分）と、

30

前記エラー状態において、前記エラー状態に関する表示を行うエラー状態関連表示手段（例えば、遊技補助表示器 12）と、

電力供給が停止してもバックアップデータを所定期間保持可能なバックアップ記憶手段（例えば、RAM 41c）と、

電力供給が開始したときに前記バックアップ記憶手段により保持されているバックアップデータにもとづいて電力供給停止前の状態に復帰させる復帰手段（例えば、図 5 の処理を行う部分）とを備え、

前記復帰手段は、前記エラー状態のときに電力供給が停止し、かつ電力供給が開始したときに前記バックアップデータ（例えば、エラー検出フラグ）にもとづいて前記エラー状態に復帰させる場合には、前記エラー解除操作手段の操作の受け付けを再開させるタイミングよりも早いタイミングに前記エラー状態関連表示手段による表示を再開させる（例えば、図 9 の S b 5 の処理を行った後に S b 6 の処理を行って S b 7 で Y と判定されたときに S b 10 及び S b 11 に進む部分）。

40

この構成によれば、誤った操作が行われることを抑止できる。

#### 【0495】

エラー状態制御手段は、エラー状態関連表示手段による表示が開始された後にエラー解除操作手段の操作を受け付け開始するようにエラー状態の制御を行う（本例では、図 9 の S b 5 の処理を行った後に S b 6 の処理を行って S b 7 で Y と判定されたときに S b 10

50

及び S b 1 1 に進む部分)。

この構成によれば、誤った操作が行われることを抑止できる。

#### 【 0 4 9 6 】

エラー状態関連表示手段は、エラー状態に関する表示としてエラー状態に制御されていることを示すエラー状態中表示を行うエラー状態中表示手段(例えば、遊技補助表示器 1 2 )と、前記エラー状態に関する表示として発生しているエラーの種類を示すエラー種類表示を行うエラー種類表示手段(例えば、遊技補助表示器 1 2 )とを含み、

復帰手段は、エラー状態のときに電力供給が停止し、かつ電力供給が開始したときにバックアップデータにもとづいて前記エラー状態に復帰させる場合には、エラー解除操作手段の操作の受け付けを再開させるタイミングよりも早いタイミングに前記エラー状態中表示および前記エラー種類表示を再開させる(例えば、図 9 の S b 5 の処理を行った後に S b 6 の処理を行って S b 7 で Y と判定されたときに S b 1 0 及び S b 1 1 に進む部分)。

この構成によれば、誤った操作が行われることを抑止できる。

#### 【 0 4 9 7 】

演出の実行に用いられる演出実行手段(例えば、液晶表示器 5 1 )を備え、

前記演出実行手段は、エラー状態に制御されていることを示すエラー状態中報知も実行し、

復帰手段は、エラー状態のときに電力供給が停止し、かつ電力供給が開始したときにバックアップデータにもとづいて前記エラー状態に再開させる場合には、報知手段による報知を再開させるタイミングよりも早いタイミングにエラー解除操作手段の操作の受け付けを再開させる(例えば、図 9 の S b 8 , S b 9 、図 2 1 の S p 6 参照)。

この構成によれば、必要最低限の表示が復帰したときにエラー解除手段の操作を有効にすることができる。

#### 【 0 4 9 8 】

所定操作が所定期間行われたときにエラー解除操作手段の操作が行われたことを検出する検出手段と、

前記所定操作が行われているときに電力供給が停止するとともに電力供給が停止したときに所定操作が所定期間行われていない場合には、電力供給が開始したときに前記所定操作の操作状況に関するデータを初期化するデータ初期化手段とを備え、

復帰手段は、初期化された前記データにもとづいて電力供給停止前の状態に復帰させる(例えば、図 6 の S b 1 0 や S b 1 1 の判定中に電断したときに、電断復帰時に S b 1 0 や S b 1 1 の判定で用いるカウンタを初期化する部分)。

この構成によれば、意図しない操作を防止することができる。

#### 【 符号の説明 】

#### 【 0 4 9 9 】

- 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
- 4 1 a C P U
- 4 1 b R O M
- 4 1 c R A M
- 9 1 サブ制御部
- 9 1 a C P U
- 9 1 b R O M
- 9 1 c R A M

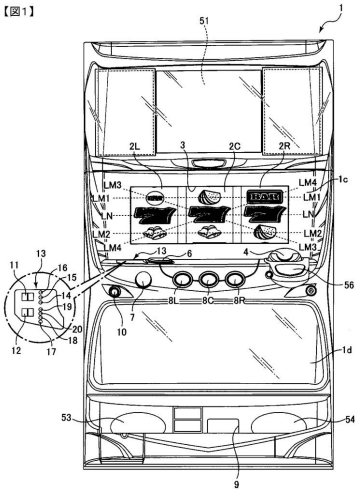
10

20

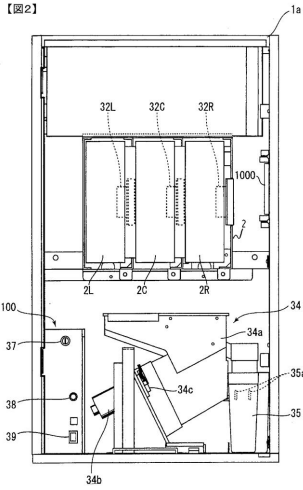
30

40

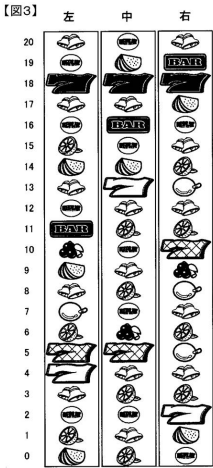
【図 1】



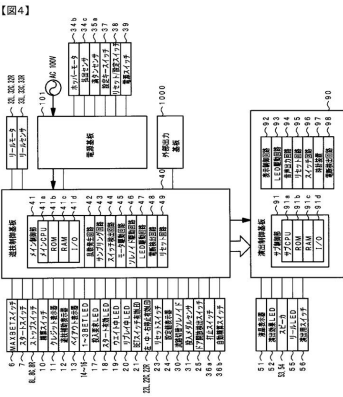
【図 2】



【図 3】

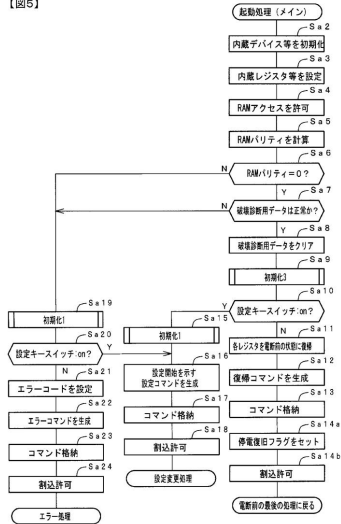


【図 4】



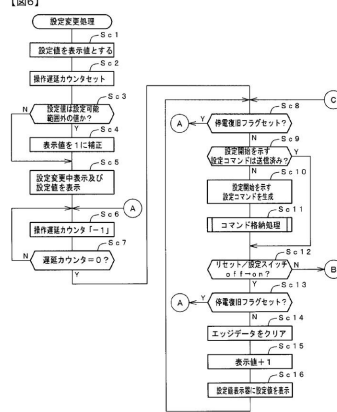
【 図 5 】

【図5】



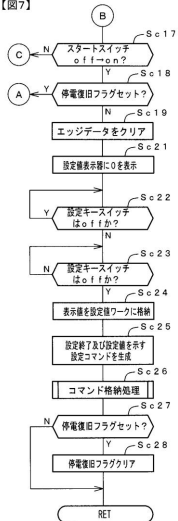
【 図 6 】

【図6】



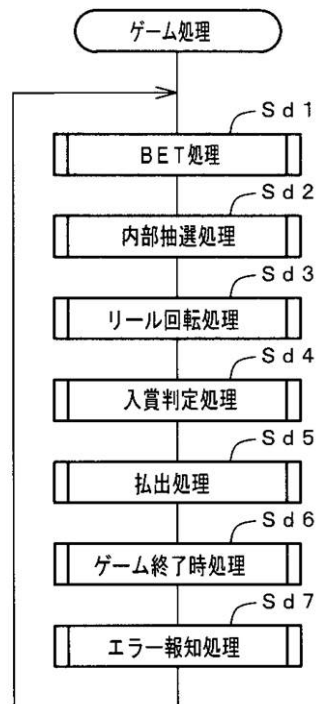
【 図 7 】

【图7】



【 図 8 】

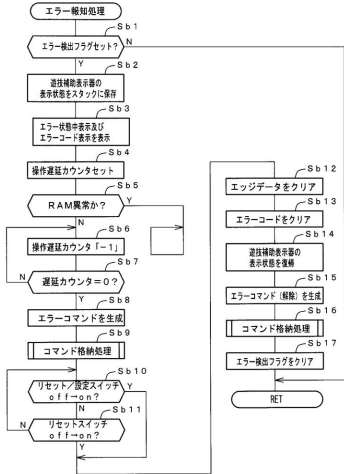
【图8】





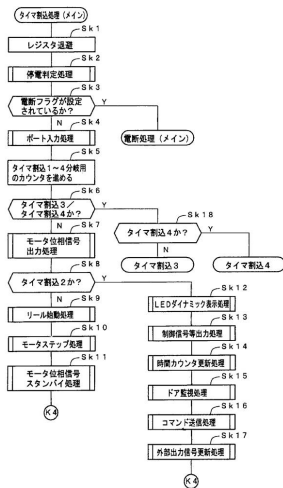
【図 9】

【図9】



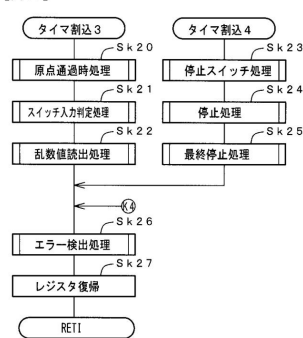
【図 10】

【図10】



【図 11】

【図11】



【図 12】

【図12】



【図 13】

【図13】

名称	図柄の組み合わせ	遊技状態	ボーナス終了条件
B B	白7-白7-白7	内部中1	316枚以上
R B	黒7-黒7-B A R	内部中2	6回入賞 or 12 G

【圖 14】

【图14】

[illegible]

【 図 1 5 】

【図15】

[illegible]

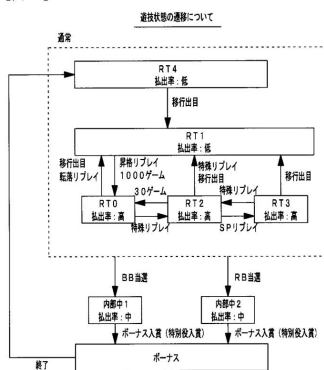
## 【 図 1 6 】

【図16】

名称	設備の構成等	選定理由
移付出庫	リプレイ・オレンジ・ペール リプレイ・BAR・ペール ブルム・オレンジ・ペール ブルム・BAR・ペール リプレイ・ペール・オレンジ リプレイ・ペール・BAR ブルム・ペール・オレンジ ブルム・ペール・BAR 白・オレンジ・BAR 黒・オレンジ・BAR 黒・BAR・オレンジ 黒・BAR・BAR 白・オレンジ・BAR 白・BAR・オレンジ 白・BAR・BAR スイカ・オレンジ・オレンジ スイカ・オレンジ・BAR スイカ・BAR・オレンジ スイカ生BAR・中央	※PTO.2-6において出庫機(一PT)

【圖 17】

【图17】



## 【 図 19 】

【图19】

[illegible]

## 【 図 18 】

【圖18】

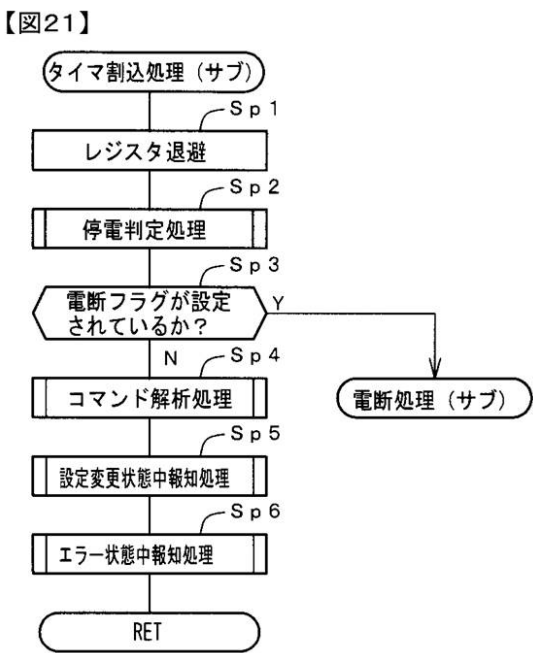
当選区	選挙出許される区画の組み合わせ
区A-1	区下りベルナ+上級A-5+上級A-8
区A-2	区下りベルナ+上級A-6+上級A-9
区A-3	区下りベルナ+上級A-7+上級A-10
区A-4	区下りベルナ+上級A-2+上級A-4
区A-5	区下りベルナ+上級A-3+上級A-5
区A-6	区下りベルナ+上級A-1+上級A-6
区A-7	区下りベルナ+上級A-7+上級A-7
区A-8	区下りベルナ+上級A-8+上級A-8
区A-9	区下りベルナ+上級A-9+上級A-9
区A-10	区下りベルナ+上級A-10+上級A-10
区B-1	区中級A+上級A-2+上級A-6
区B-2	区中級A+上級A-3+上級A-5
区B-3	区中級A+上級A-4+上級A-7
区B-4	区中級A+上級A-6+上級A-8
区B-5	区中級A+上級A-7+上級A-9
区B-6	区中級A+上級A-8+上級A-10
区C-1	区上級A+区上級A-1+区上級A-1
区C-2	区上級A+区上級A-2+区上級A-2
区C-3	区上級A+区上級A-3+区上級A-3
区C-4	区上級A+区上級A-4+区上級A-4
区C-5	区上級A+区上級A-5+区上級A-5
区C-6	区上級A+区上級A-6+区上級A-6
区C-7	区上級A+区上級A-7+区上級A-7
区C-8	区上級A+区上級A-8+区上級A-8
区C-9	区上級A+区上級A-9+区上級A-9
区C-10	区上級A+区上級A-10+区上級A-10
区D-1	区下りベルナ+区上級A+区上級A-1+区上級A-2
区D-2	区下りベルナ+区上級A+区上級A-2+区上級A-3
区D-3	区下りベルナ+区上級A+区上級A-3+区上級A-4
区D-4	区下りベルナ+区上級A+区上級A-4+区上級A-5
区D-5	区下りベルナ+区上級A+区上級A-5+区上級A-6
区D-6	区下りベルナ+区上級A+区上級A-6+区上級A-7
区D-7	区下りベルナ+区上級A+区上級A-7+区上級A-8
区D-8	区下りベルナ+区上級A+区上級A-8+区上級A-9
区D-9	区下りベルナ+区上級A+区上級A-9+区上級A-10
区D-10	区下りベルナ+区上級A+区上級A-10+区上級A-11
区E-1	区中級A+区上級A-1+区上級A-2
区E-2	区中級A+区上級A-2+区上級A-3
区E-3	区中級A+区上級A-3+区上級A-4
区E-4	区中級A+区上級A-4+区上級A-5
区E-5	区中級A+区上級A-5+区上級A-6
区E-6	区中級A+区上級A-6+区上級A-7
区E-7	区中級A+区上級A-7+区上級A-8
区E-8	区中級A+区上級A-8+区上級A-9
区E-9	区中級A+区上級A-9+区上級A-10
区E-10	区中級A+区上級A-10+区上級A-11
区F-1	区上級A+区上級A-1+区上級A-2
区F-2	区上級A+区上級A-2+区上級A-3
区F-3	区上級A+区上級A-3+区上級A-4
区F-4	区上級A+区上級A-4+区上級A-5
区F-5	区上級A+区上級A-5+区上級A-6
区F-6	区上級A+区上級A-6+区上級A-7
区F-7	区上級A+区上級A-7+区上級A-8
区F-8	区上級A+区上級A-8+区上級A-9
区F-9	区上級A+区上級A-9+区上級A-10
区F-10	区上級A+区上級A-10+区上級A-11
区G-1	区上級A+区上級A-1+区上級A-2
区G-2	区上級A+区上級A-2+区上級A-3
区G-3	区上級A+区上級A-3+区上級A-4
区G-4	区上級A+区上級A-4+区上級A-5
区G-5	区上級A+区上級A-5+区上級A-6
区G-6	区上級A+区上級A-6+区上級A-7
区G-7	区上級A+区上級A-7+区上級A-8
区G-8	区上級A+区上級A-8+区上級A-9
区G-9	区上級A+区上級A-9+区上級A-10
区G-10	区上級A+区上級A-10+区上級A-11
区H-1	区上級A+区上級A-1+区上級A-2
区H-2	区上級A+区上級A-2+区上級A-3
区H-3	区上級A+区上級A-3+区上級A-4
区H-4	区上級A+区上級A-4+区上級A-5
区H-5	区上級A+区上級A-5+区上級A-6
区H-6	区上級A+区上級A-6+区上級A-7
区H-7	区上級A+区上級A-7+区上級A-8
区H-8	区上級A+区上級A-8+区上級A-9
区H-9	区上級A+区上級A-9+区上級A-10
区H-10	区上級A+区上級A-10+区上級A-11
区I-1	区上級A+区上級A-1+区上級A-2
区I-2	区上級A+区上級A-2+区上級A-3
区I-3	区上級A+区上級A-3+区上級A-4
区I-4	区上級A+区上級A-4+区上級A-5
区I-5	区上級A+区上級A-5+区上級A-6
区I-6	区上級A+区上級A-6+区上級A-7
区I-7	区上級A+区上級A-7+区上級A-8
区I-8	区上級A+区上級A-8+区上級A-9
区I-9	区上級A+区上級A-9+区上級A-10
区I-10	区上級A+区上級A-10+区上級A-11
区J-1	区上級A+区上級A-1+区上級A-2
区J-2	区上級A+区上級A-2+区上級A-3
区J-3	区上級A+区上級A-3+区上級A-4
区J-4	区上級A+区上級A-4+区上級A-5
区J-5	区上級A+区上級A-5+区上級A-6
区J-6	区上級A+区上級A-6+区上級A-7
区J-7	区上級A+区上級A-7+区上級A-8
区J-8	区上級A+区上級A-8+区上級A-9
区J-9	区上級A+区上級A-9+区上級A-10
区J-10	区上級A+区上級A-10+区上級A-11
区K-1	区上級A+区上級A-1+区上級A-2
区K-2	区上級A+区上級A-2+区上級A-3
区K-3	区上級A+区上級A-3+区上級A-4
区K-4	区上級A+区上級A-4+区上級A-5
区K-5	区上級A+区上級A-5+区上級A-6
区K-6	区上級A+区上級A-6+区上級A-7
区K-7	区上級A+区上級A-7+区上級A-8
区K-8	区上級A+区上級A-8+区上級A-9
区K-9	区上級A+区上級A-9+区

【図20】

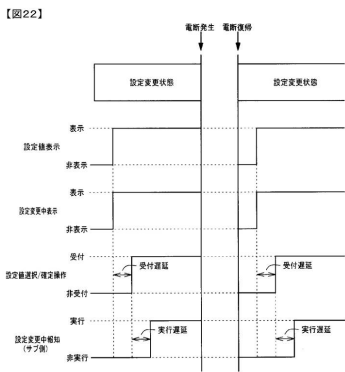
当選役	開し直	停止する図柄組合わせ
左ベル1	左第1停止	右下がリベル
中ベル1	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル2	左第1停止	右下がリベル
中ベル2	中・右第1停止	上段ベル4or上段ベル7or移行出目
左ベル3	左第1停止	右下がリベル
中ベル3	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目
左ベル4	左第1停止	右下がリベル
中ベル4	中・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
中ベル1	中第1停止	中段ベル
左・右第1停止	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル2	中第1停止	中段ベル
左・右第1停止	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
中ベル3	中第1停止	中段ベル
左・右第1停止	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル7or移行出目
中ベル4	中第1停止	中段ベル
左・右第1停止	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル4or移行出目
右ベル1	中第1停止	中段ベル
左・右第1停止	左・右第1停止	上段ベル1or上段ベル6or移行出目
右ベル2	中第1停止	中段ベル
左・右第1停止	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル7or移行出目
右ベル3	中第1停止	中段ベル
左・右第1停止	左・右第1停止	上段ベル4or上段ベル7or移行出目
右ベル4	中第1停止	中段ベル
左・右第1停止	左・右第1停止	上段ベル2or上段ベル3or移行出目

当選役	開し直	停止する図柄組合わせ
右ベル1	左第1停止	右上がリベル
中・右第1停止	中・右第1停止	右上がリベル
右ベル2	中第1停止	右上がリベル
左・右第1停止	左・右第1停止	右上がリベル
右ベル3	中第1停止	右上がリベル
左・右第1停止	左・右第1停止	右上がリベル
右ベル4	中第1停止	右上がリベル
左・右第1停止	左・右第1停止	右上がリベル

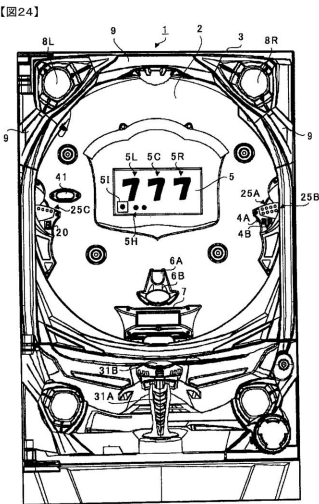
【図21】



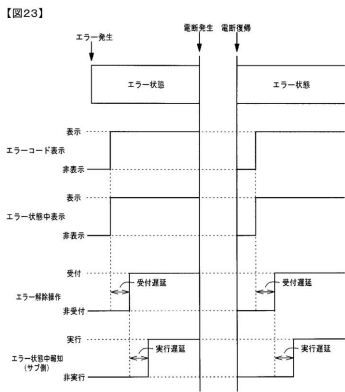
【図22】



【図24】



【図23】





---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2014-136075(JP,A)  
特開2010-187741(JP,A)  
特開2010-194198(JP,A)  
特開2010-184012(JP,A)  
特開2006-055441(JP,A)

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